

Dessin manga par Marina T.

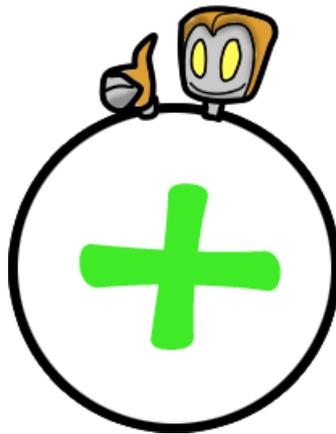


La sélection de la semaine nous vient de Marina T. de St Maur (deviant art : <http://imiis.deviantart.com>). Il s'agit d'un dessin de personnage stylisé manga en couleurs.

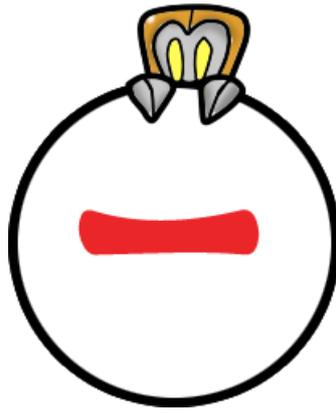
Tout d'abord Marina, bravo pour ton image, tu as dû y passer du temps. J'aime beaucoup l'attitude de ton personnage féminin, en plein saut dans les airs. Typiquement, je dirais qu'elle est en train de se battre pour sa vie, vu l'expression sérieuse sur son visage. Je n'ai pas l'impression qu'elle prépare une attaque, je

dirais plutôt qu'elle est sur la défensive vu son air inquiet, comme si elle venait d'éviter un coup mortel.

Il me semble aussi que ton personnage n'est pas tout à fait humain, je dirais moitié chat, moitié humaine (ma culture manga est assez pauvre, mais je me soigne 😊). Sa félinité est peut-être une des raisons pour laquelle elle paraît aussi agile. Ou peut-être que ses oreilles font juste partie du design de sa tenue (un genre de serre-tête, ou cache-oreille).



- Le langage corporel de ton personnage est pour moi, l'élément le plus réussi de ta composition. La pose est bien dynamique et équilibrée.
- La composition est très appropriée pour ce style de présentation, genre character design, mais dans l'action. Le sens de lecture respecte bien la convention gauche-droite. Notre œil est parfaitement guidé, et a tendance à faire des allers-retours entre le pied et son œil visible, en passant par le corps, et la petite jupette d'écolière japonaise 😊.
- Le design des vêtements donne des renseignements sur son âge et sa fonction, ce qui renforce la narration.
- Ton trait fin et homogène est parfaitement adapté à ce type de colorisation.
- Ta colorisation est plutôt réussie et la palette de couleurs convient bien pour ce style manga.



- Quelques erreurs anatomiques se sont glissées dans ton image, ainsi que des erreurs de proportions.
- Ta perspective n'est pas respectée en tout point. On sent qu'il s'agit de ton point faible principal. Un exemple que je peux te donner: le dessous de son pied droit est trop visible et pas assez déformé dans la perspective. C'est vrai qu'appliquer une perspective sur des formes organiques, ou sur un personnage est l'une des compétences des plus difficiles à acquérir en dessin.
- L'ombre portée de ton personnage sur la surface à l'arrière est erronée.
- Ta colorisation, au même titre que ton ombre portée, ne respecte pas l'éclairage que tu as choisi.
- Ton arrière-plan manque cruellement de détail. Même si l'attention principale est portée sur ta « femme-chat », l'arrière-plan n'apporte rien à l'histoire du personnage, ou à la localisation de l'action. On a l'impression qu'il s'agit d'un remplissage ou d'un manque d'idée.



- Au niveau des proportions :
- La jambe gauche étant au premier plan, cela implique qu'elle est obligatoirement plus grande aux yeux du spectateur (règle de perspective de base).
- Sa cheville droite semble luxée, car le pied ne respecte pas le prolongement et la perspective de la jambe (perspective suggérée par le haut de la bottine). Le même problème survient au niveau de son genou gauche : l'angle du pied montre que la jambe a tourné par rapport à la cuisse, mais dans un angle complètement improbable. Observe-toi dans un miroir, et tu pourras constater qu'aussi souple sois-tu, tes articulations ne peuvent supporter ce genre de contraintes sans rompre les ligaments qui les tiennent.
- Son œil droit semble disparaître derrière la mèche. Peut-être que l'effet de suggestion est voulu, et il peut s'agir d'un effet de style, mais normalement on devrait apercevoir un bout de son œil.
- Le bout de son pied droit est un peu trop haut et volumineux par rapport au gauche. Il faut que tu imagines son pied sous les vêtements. À la limite, il est souvent préférable de dessiner ton personnage nu, puis de lui ajouter les vêtements par-dessus (tu peux faire ça facilement en travaillant sur un autre claque en peinture digitale).
- voilà deux schémas qui résument comment construire une ombre portée avec deux sources de lumière différentes :

lumière
ponctuelle
(ex: ampoule)

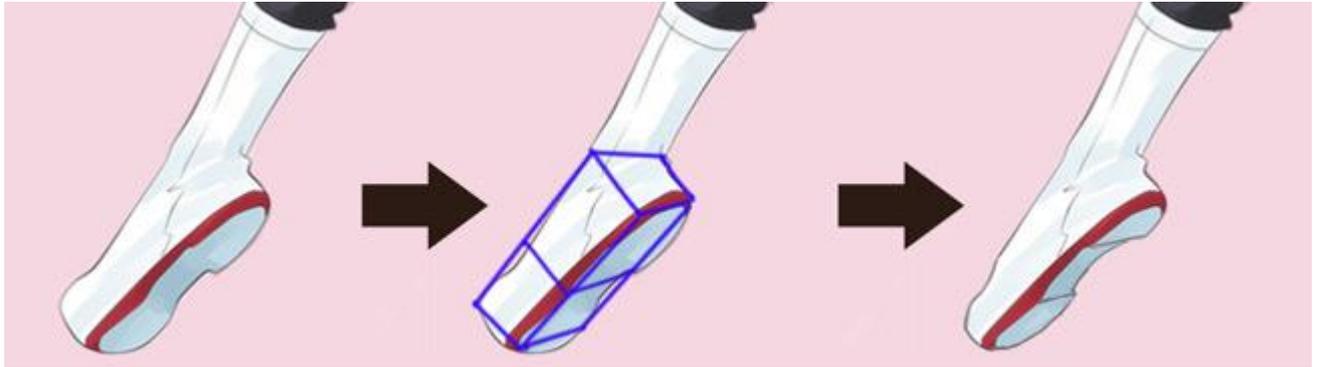


Lumière
unidirectionnelle
(ex: soleil)



- Pour ta colorisation et en particulier ton rendu des volumes, imagine la même source de lumière que pour ton ombre portée. Imagine également que les membres de ton personnage sont des formes simples, comme des cylindres. Si j'observe l'ombre portée de la mèche sur le front du personnage, je dirais que ta source de lumière se situe en haut et de face. S'il s'agit d'une lumière ponctuelle unique, il faut que tu l'applique pour chaque partie du corps. Le mieux est de dessiner ta source de lumière pour être certaine de ne pas l'oublier en cours de route. **Dans un futur article du blog, je montrerai la méthode infallible pour s'améliorer en colorisation et rendre les volumes.**

- Sur le schéma suivant, j'ai construit quelques traits de perspective qui peuvent t'aider à te repérer dans l'espace.
- J'ai pris en exemple le pied droit de ton personnage :



Encore félicitations pour ton travail.

J'ai hâte de voir d'autres créations de ta part, et les progrès que tu feras à l'avenir.

À très bientôt.

-Pit-