

Dessinééo

MANGA

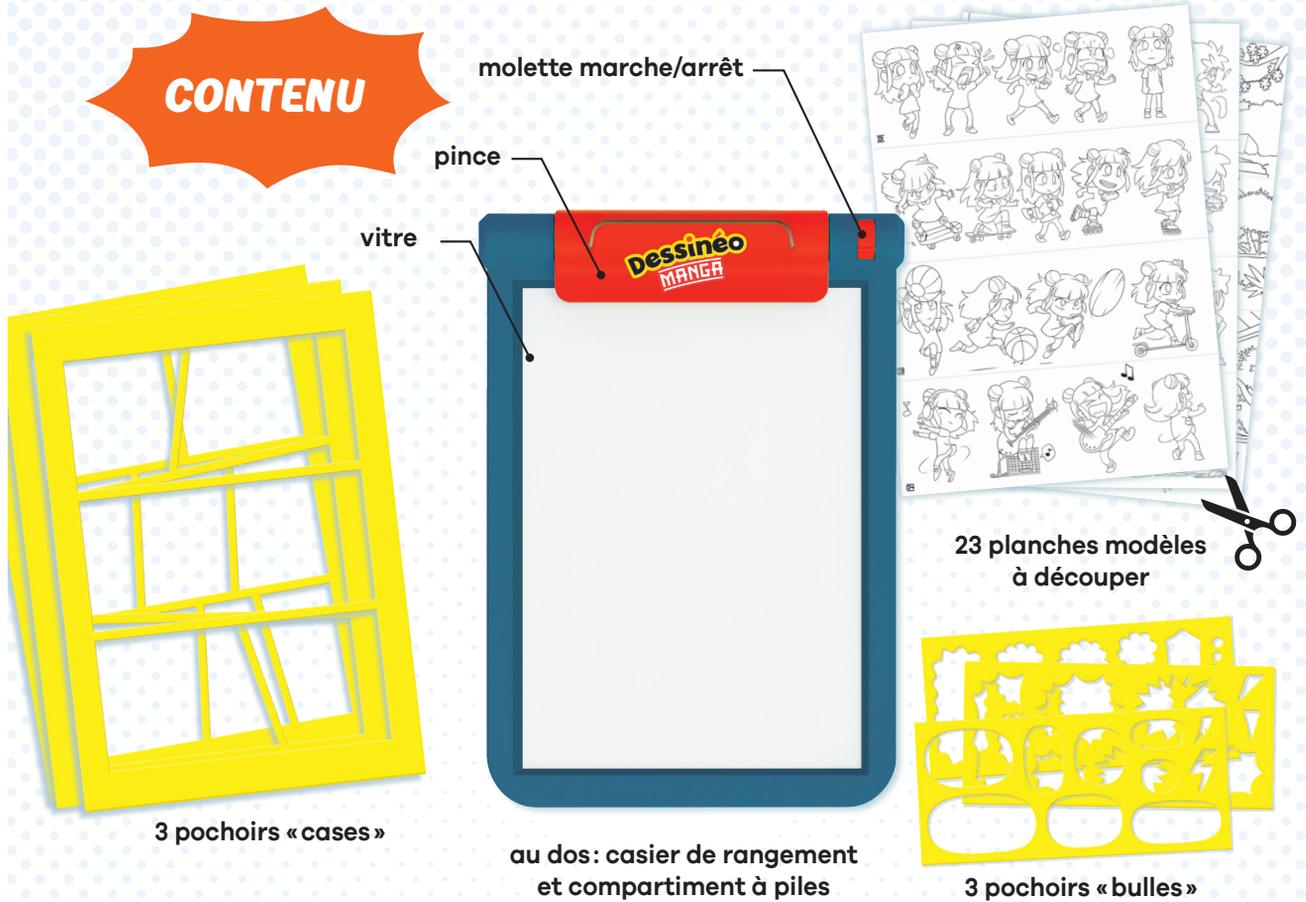
le **manuel**
du **mangaka**

家



 Nathan

CONTENU



3 pochoirs «cases»

au dos: casier de rangement
et compartiment à piles

23 planches modèles
à découper

3 pochoirs «bulles»

matériel non inclus: feuilles de papier blanc A4 (21 x 29,7) 80 grammes, paire de ciseaux, crayon noir HB, taille-crayon, gomme, feutre noir à pointe fine.

- Installe-toi sur une table de préférence dos à la lumière du jour: inutile d'allumer la lumière électrique!
- Pose une feuille blanche sur la **vitre** de la tablette en la glissant sous la pince.
- Avant de commencer, découpe soigneusement aux ciseaux les bandes des planches modèles en suivant les pointillés: cela te permettra de positionner plus facilement ton modèle à l'endroit souhaité sous ta feuille de papier.
- Choisis un **grand pochoir** pour tracer au crayon les cases de ta première planche.
- Choisis un modèle et glisse la **bande** sous la feuille blanche. Mets la **molette** de la tablette en position «I». Ton modèle apparaît en transparence: dessine-le.
- Quand tu as terminé, range les **petits pochoirs** et bandes modèles dans le **casier de rangement** au dos la tablette.

N'oublie pas de mettre la molette en position «O» pour éteindre ta tablette.

télécharge
d'autres modèles
sur

jeux.nathan.fr

Tu dévores des mangas à toute vitesse ?
Toi aussi, tu as des **personnages plein la tête**
et **envie** de raconter leurs histoires ?
Voilà une **méthode simple** et amusante
pour créer **pas à pas** ton propre manga !

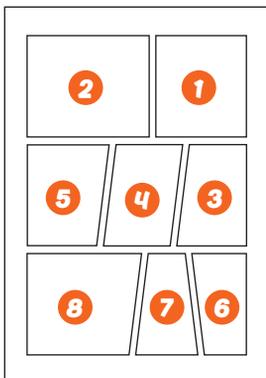
C'EST QUOI UN MANGA ?

Le terme « manga » vient du **japonais**. Il désigne une image qui a pour but de **divertir** ! Comme une bande dessinée, un manga raconte **une histoire** avec du **texte** et des **dessins** dans des cases qui se suivent. Mais, en général, il respecte certaines caractéristiques :

- ➔ C'est un **petit format** avec beaucoup de pages.
- ➔ Le livre se lit **de droite à gauche**, avec la reliure à droite de l'ouvrage.
- ➔ Les dessins sont en **noir et blanc**.
- ➔ Les décors sont réalistes mais les **personnages sont stylisés** : ils ont de très grands yeux et des expressions marquées, voire exagérées.



SENS DE LECTURE D'UN MANGA JAPONAIS



Dans un authentique manga japonais, l'histoire **se lit de droite à gauche**, de la première à la dernière ligne.

Si tu n'as pas l'habitude, commence plutôt à dessiner dans le sens de lecture habituel, de gauche à droite.

Mais si les mangas n'ont plus de secret pour toi, tu peux dessiner comme **un véritable mangaka** !

1 CRÉE TES PERSONNAGES

Pour créer ton propre manga, tu vas devoir imaginer tes personnages, leur univers et leur histoire.

On t'accompagne pour l'inventer, étape par étape grâce à toute une galerie de modèles! Tu peux les décalquer... ou les adapter à ton goût!

Prends ton crayon, du papier, et c'est parti!

PAR QUOI ON COMMENCE?

Un manga est souvent centré sur un héros ou une héroïne. Souvent, ce personnage est entouré de plusieurs amis et il doit affronter des ennemis. Commence par **les imaginer tous!**

QUI EST TON PERSONNAGE PRINCIPAL?

Le héros ou l'héroïne de ton manga doit avoir des signes distinctifs qui le ou la rendent **unique**. Quels sont ceux de ton personnage principal? A-t-il une apparence physique particulière? Possède-t-il des pouvoirs magiques?

Réfléchis aussi à **sa personnalité**. Est-il courageux ou timide? Très énergique ou un peu paresseux? Il peut avoir des défauts, des faiblesses, qui lui causent des problèmes.

Dessine tes propres personnages, ou **inspire-toi** des nombreuses attitudes proposées en modèle pour cette fille ou ce garçon:





FAIS DES ESSAIS !

Pour t'entraîner à dessiner tes personnages, place **la bande de modèles** sur ta tablette et pose **une feuille blanche** dessus.

Avec ton crayon, **re passe sur les traits** du modèle que tu as choisi :
tu as dessiné ton personnage !

Si tu te trompes,
ce n'est pas grave !
Tu gomes et
tu recommences.



Dessine plusieurs versions différentes pour choisir celles que tu préfères !

CRÉE SA FICHE D'IDENTITÉ

Choisis une image forte qui définit ton personnage :
ce sera **sa fiche d'identité**.

Tu peux adapter les modèles en **modifiant** les cheveux, le visage ou les vêtements. Il suffit de ne recopier que ce que tu veux conserver du modèle et de changer ce qui ne te plaît pas.

Ajoute-lui **des accessoires** parmi ceux proposés, comme des oreilles ou des chapeaux !

Sur cette fiche, indique **le nom** de ton héros ou de ton héroïne, son métier, ses caractéristiques physiques ou morales.

Raconte en une phrase d'où vient le personnage ou quel est son but.

télécharge et imprime
des fiches d'identité à remplir sur

jeux.nathan.fr



AYAMÉ



★ A sauvé un panda roux magique qui l'a dotée de superpouvoirs

♥ Parle le langage des animaux

⚡ Griffes détachables

✗ Allergique au bambou

QUI SONT TES PERSONNAGES SECONDAIRES ?

Dans sa quête, ton personnage principal aura besoin de l'aide de **ses amis**. Il va aussi combattre **des ennemis**. Pour les imaginer, tu as de nombreux modèles de personnages secondaires proposés, dans des positions variées.

Crée leur aussi de courtes fiches d'identité pour t'aider à les caractériser. Définis bien les liens qui existent entre chaque personnage.

Quand et comment se sont-ils rencontrés ?

Font-ils connaissance au cours de l'aventure ?

Il y en a plusieurs sortes :

• **Les alliés** sont parfois dotés aussi de **pouvoirs spécifiques**.

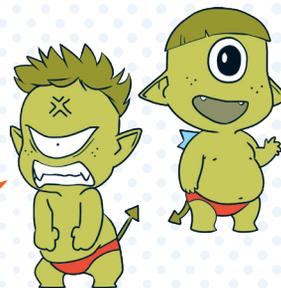
Ainsi, ils pourront compléter ceux de ton personnage principal !

Ils peuvent même être plus forts que lui.

Tu peux aussi imaginer un nom pour désigner ton groupe de héros !

Tu peux choisir parmi tous les modèles ceux qui sont gentils...

... ou méchants !
Et modifier leur expression si besoin !



HARU

⚡ Force surhumaine

✖ Timidité maladive



FIORA

🎯 Experte en sabre

★ Maîtrise les plantes



AKINA

★ Androïde surpuissant

⚡ Voyage dans le temps



ORION

🎯 Policier de l'espace

♥ Adore le basket



HIROKI

★ Rire sismique

♥ Très émotif



MICHIYA

⚡ Mémoire colossale

✖ Doute de tout



AIKO

⚡ Pilote spatiale

♥ Envoûte d'un regard



FIZZY

⚡ Magicienne

✖ Confond les formules



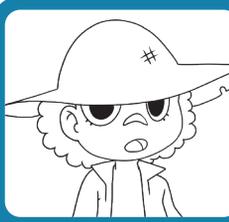
MASTER ZEN

- ⚡ Ninja professionnel
- ✖ A peur des mouches



TEMPESTA

- ★ Pirate intrépide
- ⚡ Flaire un trésor à 10 km



KANO

- ★ Pirate malgré lui
- ♥ Rêve de pêcher des sardines



WONDER

- ⚡ Apprenti sorcier
- ✖ Invisible quand il éternue

• **Le ou la méchant(e)** veut souvent empêcher les héros d'agir. Réfléchis à **sa motivation**. Il ou elle peut être humain, animal ou même être une créature maléfique! Donne aussi un nom au clan des ennemis s'il y en a un!



DAMON

- ★ Démon débutant
- ⚡ Crache des éclairs



SASHA

- ★ Ermite solitaire
- ⚡ Déprime tout le monde



MÉFISTA

- ★ Génie du mal
- 🎯 Reine des sournoises



ARIELLE

- ★ Princesse maudite
- ⚡ Commande les fourmis

• **Le compagnon inséparable** est souvent un petit personnage attachant: un animal ou un être fantastique. Il apporte une touche d'**humour** et de **tendresse**. Ami fidèle, il reste aux côtés du personnage principal pour l'accompagner dans son aventure. Pense à lui donner un nom!



YUMI

- ★ Panda roux femelle
- ⚡ Crache du feu



CYCLO

- 🎯 Gentil démon
- ♥ Raffole des mochis



OPPO

- ★ Petit fantôme
- ♥ Adore faire des farces

OÙ VIVENT LES HÉROS ?

De nombreux mangas se situent **au Japon**. Et toi, où se déroule ton histoire ? C'est ce qui déterminera **son décor**. Tu peux le situer chez toi, dans un autre pays, ou dans un monde imaginaire. Tes personnages vivront-ils en ville, dans la nature ou sur une autre planète ? Et à quelle époque a lieu ton histoire ? Aujourd'hui, il y a plusieurs siècles ou dans le futur ?

CRÉE TON UNIVERS

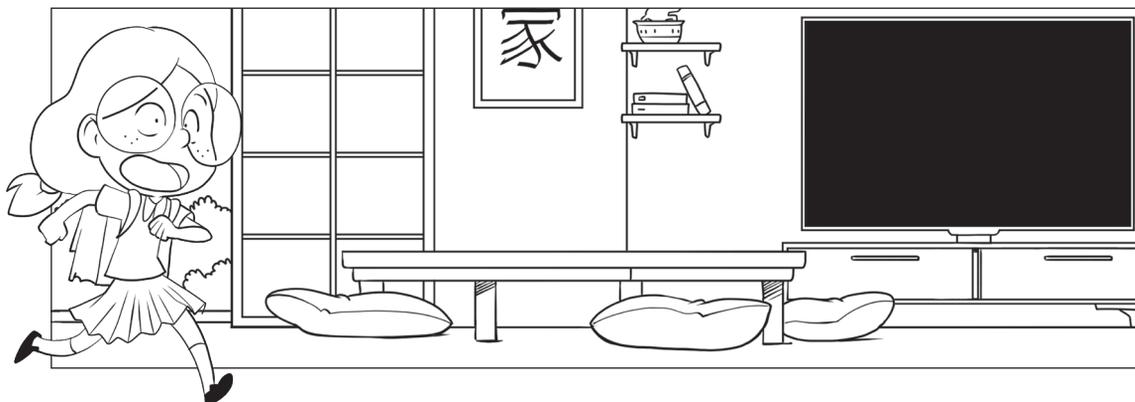
Tu trouveras plusieurs décors différents à décalquer pour t'inspirer. Choisis le tien !

Pense à choisir un lieu adapté aux pouvoirs de tes personnages !

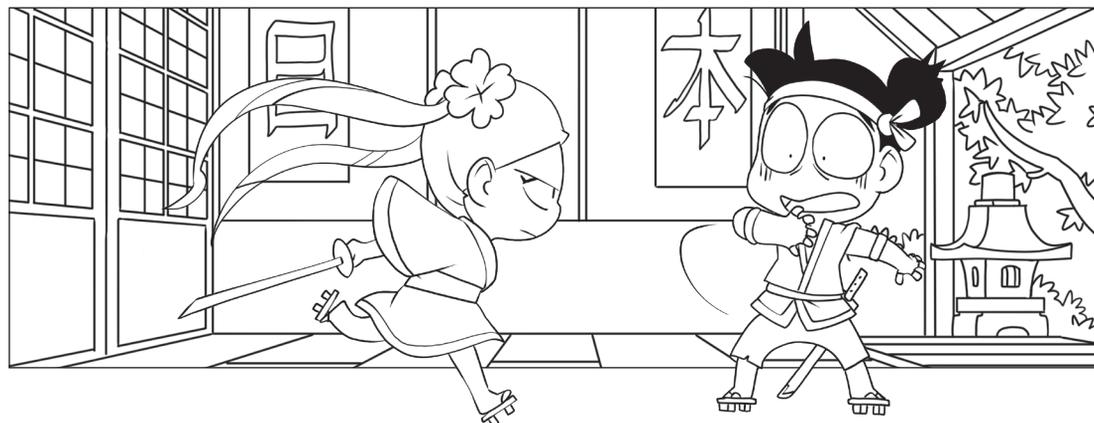
Un marin a besoin de la mer, et un pilote de l'espace !



- **Le Japon contemporain** : cet univers quotidien est parfait pour raconter des histoires qui se passent aujourd'hui. Si tu préfères l'adapter à ton pays, supprime les symboles japonais, dessine une table plus haute ou modifie la forme des toits.



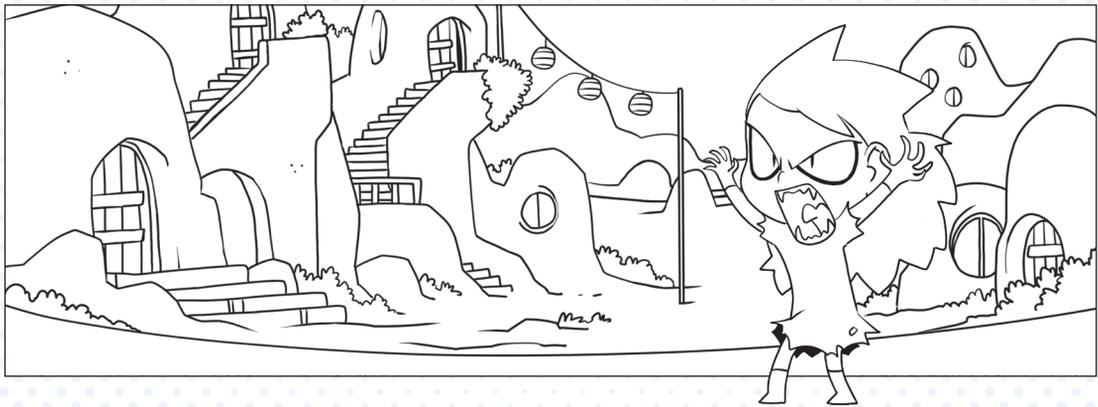
- **Le Japon traditionnel** : c'est le décor idéal pour des récits de samourais et des combats de ninjas !



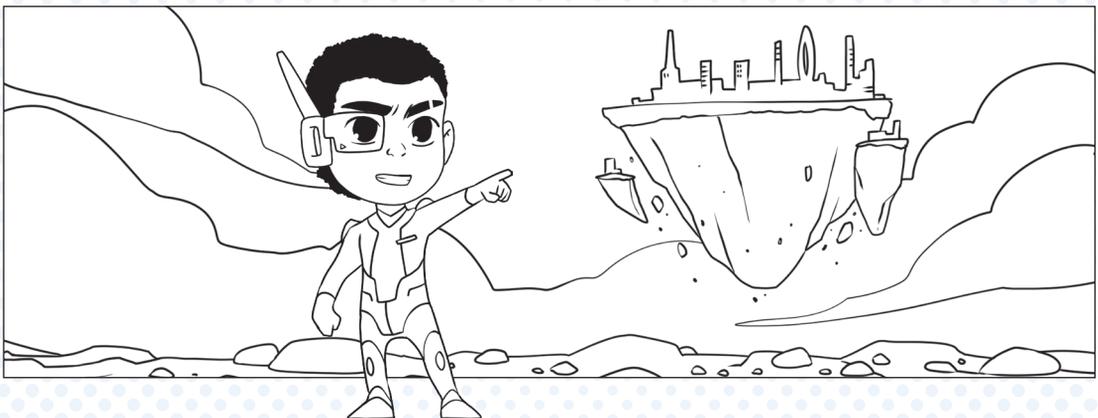
- **L'aventure en mer**: prends ta carte au trésor et à l'abordage! Voilà le lieu rêvé pour une histoire de pirates.



- **Un monde magique**: si tu veux inventer un monde qui sort tout droit de ton imagination, avec des monstres incroyables et une touche de sorcellerie!



- **Un voyage dans le futur**: paré pour le décollage vers des galaxies lointaines, à la rencontre des extraterrestres!



DÉVELOPPE TON INTRIGUE

L'intrigue décrit **l'ensemble des événements** qui constituent **ton histoire**. Elle est centrée autour de ton personnage principal. Quelle est **sa motivation** ? Quel est **son but** ? Part-il à la recherche de ses parents disparus ou veut-il explorer des mondes inconnus ? Se lance-t-il dans la quête d'un objet magique ? Est-il tombé amoureux ?

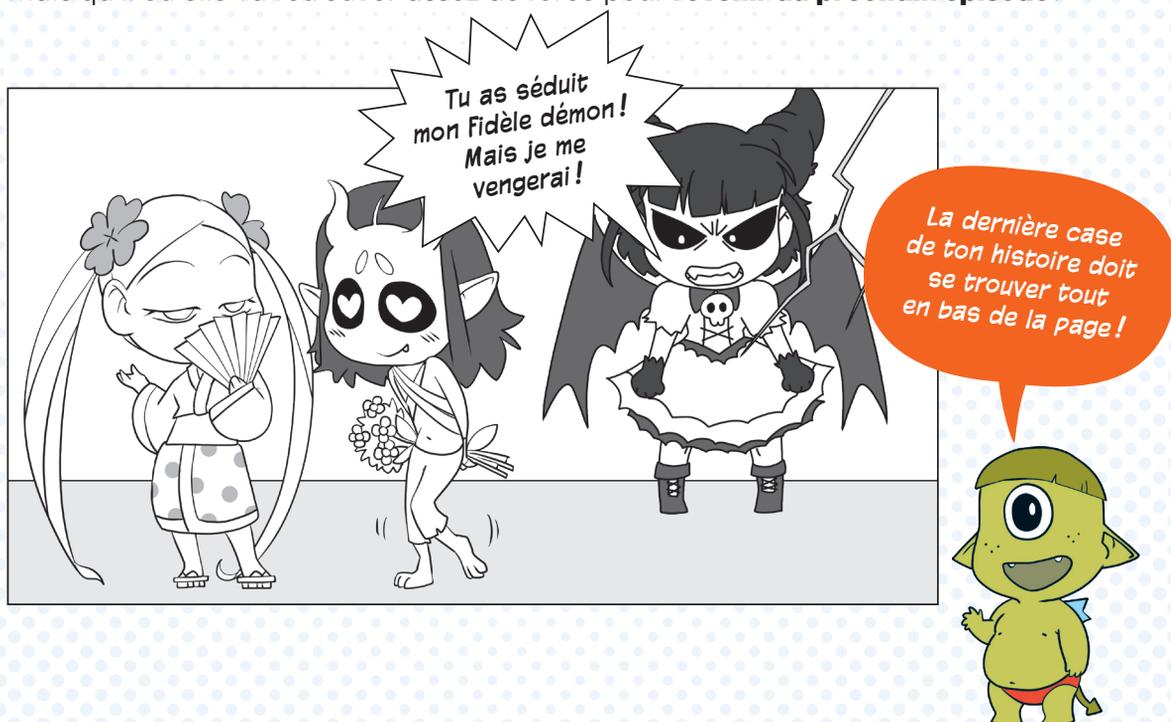
Réfléchis aussi **aux obstacles** que ton héros ou ton héroïne rencontreront en chemin. Qui faudra-t-il combattre ? Comment ses amis peuvent-ils l'aider ? Comment ces événements vont-ils les affecter tous ? Seront-ils affaiblis, vont-ils gagner des pouvoirs supplémentaires ?

Note **l'ordre** dans lequel les événements de ton histoire vont se dérouler. Cela te permettra de définir chaque action à illustrer.

Et bien sûr, pense à **la fin** ! Elle peut être heureuse ou malheureuse.

La plupart des mangas racontent une histoire en **plusieurs épisodes**, parfois sur un très grand nombre de tomes ! Pour commencer, imagine déjà une première histoire. Si tu veux pouvoir la poursuivre plus tard avec les mêmes personnages, **termine-la par une surprise** ou **un moment de suspense** qui donnera **envie de lire la suite** !

Tu peux aussi imaginer que le ou la méchant(e) de ton histoire est battu(e)... mais qu'il ou elle va retrouver assez de force pour **revenir au prochain épisode** !



LE SCÉNARIO

Maintenant que tu as ton histoire en tête, **découpe-la en scènes**. Chacune raconte un moment différent. Dès que tu changes de lieu, tu changes de scène.

Tu pourras ainsi écrire **le scénario** de ton manga. Celui-ci décrit **l'action** et **les dialogues** entre tes personnages, les paroles qu'ils s'échangent.

Ils seront inscrits dans des bulles à côté de celui ou celle qui parle.

Ils doivent tenir sur **quelques lignes seulement** par bulle.



Tu peux aussi utiliser des sons ou des cris pour indiquer les sentiments des personnages !

Fais des phrases courtes !



LE DÉCOUPAGE EN CASES

Reprends chaque scène de ton scénario et repère **les actions à illustrer**.

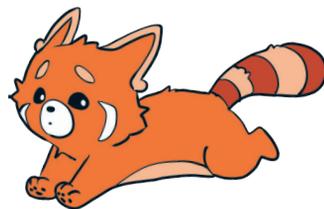
Découpe-les **en plusieurs cases** pour composer les planches de ton manga.

Pense à illustrer **les émotions** de tes personnages. Elles aussi font partie de l'histoire.



sens de lecture français

Dessine une seule action ou émotion par case ! C'est plus facile à comprendre.



2 TRACE LES CASES

TA PLANCHE

Une fois que tu as déterminé le contenu de chaque case, tu peux **composer les planches** de ton manga. Une planche, c'est une page constituée de cases.

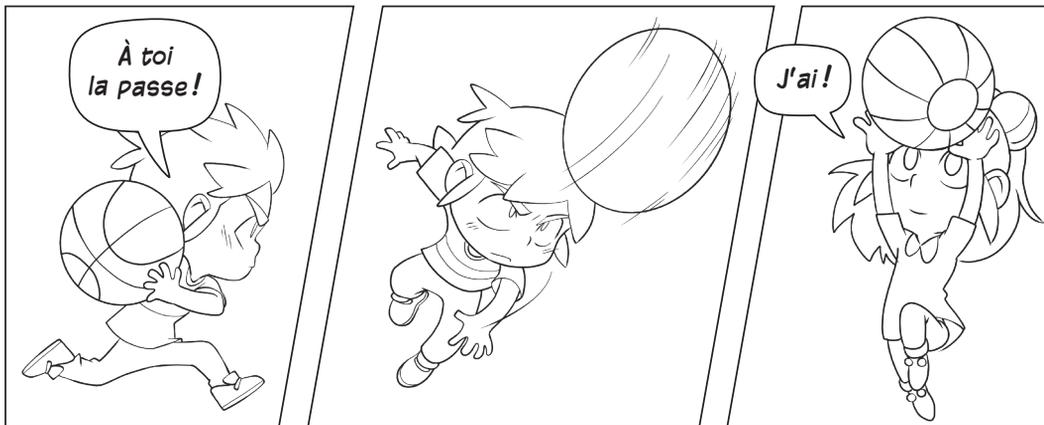
Dans les mangas, les cases des planches ne sont pas toujours de tailles identiques. D'ailleurs, elles ne sont pas forcément rectangulaires! Certaines sont des parallélogrammes, des trapèzes... Ces formes spécifiques permettent de **souligner un mouvement** ou d'**accentuer la tension** d'une situation. Cela rend la scène plus **dynamique**.

Action avec des cases régulières



sens de lecture français

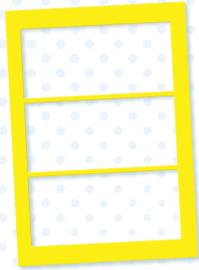
Action avec des cases qui soulignent l'action



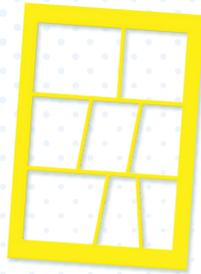
sens de lecture français

Pour dessiner ta **première planche**, utilise l'un des trois pochoirs. Attention, ils n'ont pas le même nombre de cases! Le **pochoir 2** te permet d'illustrer une scène découpée en beaucoup d'étapes différentes. Le **pochoir 3** conviendra mieux s'il faut mettre en avant une action ou émotion centrale.

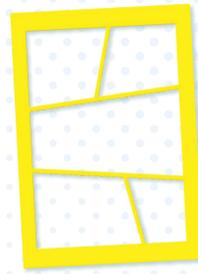
Choisis-en un et place-le sur une feuille blanche. Trace le contour des cases avec ton crayon.



pochoir 1



pochoir 2

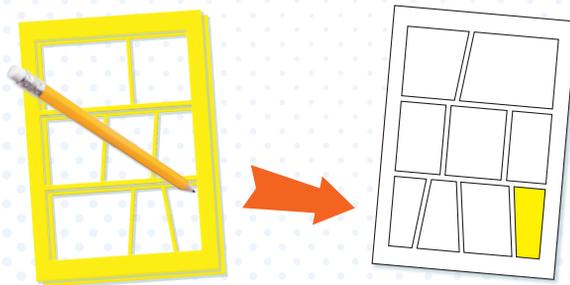


pochoir 3

N'hésite pas à tourner les pochoirs dans tous les sens! Varier la taille des cases permet des changements de rythme. C'est moins répétitif.

Tu peux aussi modifier la **taille des cases** en utilisant les pochoirs 1 et 2.

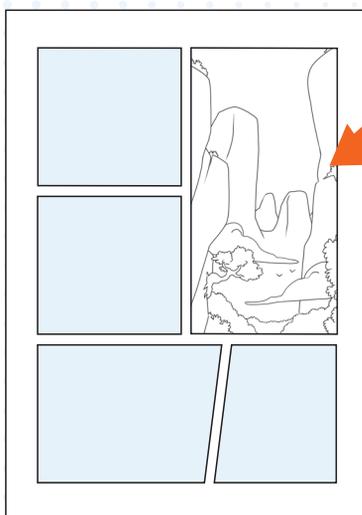
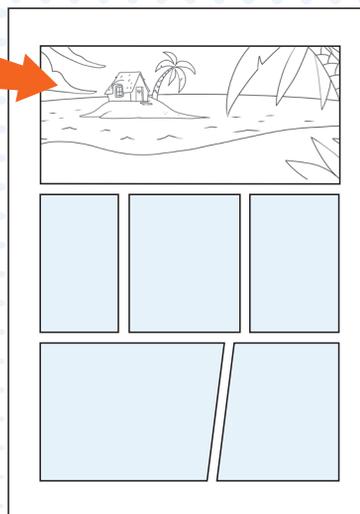
Superpose le second pochoir sur le premier et fais-le **glisser de gauche à droite** pour tracer des cases plus grandes ou plus petites. N'oublie pas de laisser une colonne de blanc entre les cases! Cet espace blanc, appelé **gouttière**, indique qu'on passe à l'événement suivant.



Si tes cases sont inclinées, pense à tenir compte du sens de lecture que tu as choisi!



Tu peux commencer ta planche par une **première case très longue**.
Ça laisse la place de présenter ton univers!



Tu peux aussi choisir de faire des **cases très hautes**, qui font plus d'une ligne!

Ton image peut même **sortir des cases**, si l'action s'y prête!
Par exemple, pour un élément qui surgit de l'extérieur ou pour rendre un élément plus impressionnant: ici, une tornade.



3

DESSINE LES PERSONNAGES

PLACE TES PERSONNAGES

Avec les cases, tu as le cadre de ton histoire. Maintenant, il faut le remplir !
 D'abord, place **le personnage principal**. Puis installe **les personnages secondaires**.
 Réfléchis à **la position** qui représente le mieux l'action ou les émotions.
 Le personnage est-il assis, debout, en train de courir ?
 Est-il surpris, heureux, fâché ? Tu peux choisir parmi une multitude de positions.
 Elles existent toutes **en double**, pour la fille comme pour le garçon.



Si tu souhaites que le personnage soit dirigé **dans l'autre sens**, tu peux retourner la bande modèle **sur l'envers** pour la décalquer.

Si les personnages ont la **même position** dans plusieurs cases à la suite, **modifie un peu** leur attitude: déplace un bras ou une jambe, ou change la forme de la bouche ! Sinon, **c'est monotone** !



LE CADRAGE

Tu peux dessiner tes personnages de plus ou moins près: tu choisis ainsi le cadrage. Il dépend de la situation.

Le **plan moyen** montre le personnage de la tête aux pieds: c'est pratique pour le voir en **pleine action**!



Le **plan rapproché** montre la moitié supérieure du personnage. C'est idéal pour mettre en valeur **les émotions**!



Le **plan serré** permet d'insister sur une émotion. Par exemple montrer le visage du personnage en **très gros plan**. Tu peux même zoomer sur le regard!



*Pour ces plans,
Fais une photocopie
agrandie des
modèles!*



L'ACTION

Certaines actions peuvent **déborder des cases** si tu veux rendre le mouvement **plus dynamique**. Dans un manga, on n'hésite pas à souligner tout particulièrement l'action, ni à **exagérer** l'expression des émotions.



Pour renforcer l'**idée de mouvement**, on peut utiliser plusieurs **symboles graphiques**.



Des **lignes parallèles** pour indiquer qu'un personnage court très vite.



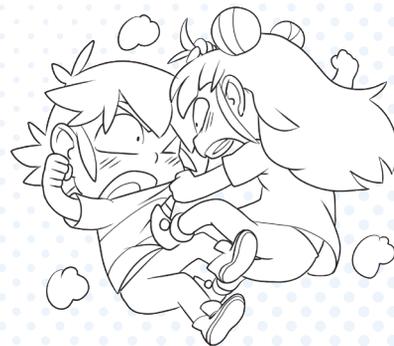
Un **effet rayonnant** quand un personnage saute, surgit par surprise ou pour montrer sa puissance.



Un ou des **arcs de cercle** pour suivre le mouvement du personnage.



Une **étoile** autour d'un personnage ou d'un de ses membres (poing, pied...) pour signaler un choc ou renforcer l'intensité d'un coup.



Des petits **nuages** autour de plusieurs personnages peuvent marquer une bagarre qui se déroule de façon désordonnée.

LES ÉMOTIONS

Il y a de nombreuses façons de marquer les émotions de tes personnages. Tu peux utiliser les différentes expressions qui se trouvent sur les bandes de modèle... et les adapter. Pour exprimer une émotion, regarde la forme des **sourcils** et de la **bouche**.

Les **sourcils** froncés formant un V, donnent plutôt une expression fâchée ou concentrée. En forme d'accent circonflexe, les sourcils évoquent la gaieté, la peur ou la surprise.

La **bouche** accompagne l'expression des yeux, selon la forme du sourire, large ou crispé. Une bouche grande ouverte indique qu'on crie... de joie ou d'effroi!



CONTENTE



ENTHOUSIASTE



RÊVEUR



FÂCHÉE



CONFUS



TRISTE

Des aspects du visage peuvent être déformés: la bouche peut être rectangle, les yeux exorbités...



FOLLE DE RAGE



TERRIFIÉ

N'hésite pas à exagérer l'expression! Si ton personnage est en colère...

...il est TRÈS en colère!





ÉNERVÉ



MORT DE RIRE



ÉPUISÉE

L'émotion se lit beaucoup grâce à l'**expression du visage**, mais pas seulement ! Pense aussi à l'attitude à adopter avec **les mains** et à la façon de se tenir. Les poings serrés expriment la **colère**, une main portée à la bouche indique la **peur** ou la **surprise**, les mains ouvertes, paumes vers le haut, peuvent signaler la **confusion** ou la **détresse**. Un dos voûté symbolise la **tristesse** ou la **fatigue**.

QUELQUES ASTUCES GRAPHIQUES POUR EXPRIMER LES ÉMOTIONS :

Les **gouttes d'eau sur le visage** désignent des émotions différentes selon leur emplacement :



LA PEUR



L'EFFORT



L'HILARITÉ

Les **nuages** évoquent aussi plusieurs sensations :



L'EFFORT



L'AGACEMENT



Les **éclairs** peuvent exprimer la **rage**, ou quelqu'un qui **chante** ou **parle fort**.



Une **veine sur le front** représente la **colère**.

Dans les mangas, l'émotion peut même se lire directement **dans les yeux**.
On dessine...



... des éclats de lumière dans la prunelle pour exprimer la **tristesse**...



... des cœurs et des étoiles à la place des yeux pour représenter l'**amour** et l'**émerveillement**.



On peut aussi tracer des courts traits verticaux sous les yeux pour la **honte**...



... et lorsque le personnage est **étourdi** ou **sonné**, on remplace les prunelles par des spirales.

Les signes d'expression sont très nombreux !

4 ÉCRIS LE TEXTE

Il vaut mieux **écrire le texte** que va dire ton personnage **avant de dessiner la bulle** qui le contiendra, pour **éviter de déborder**.

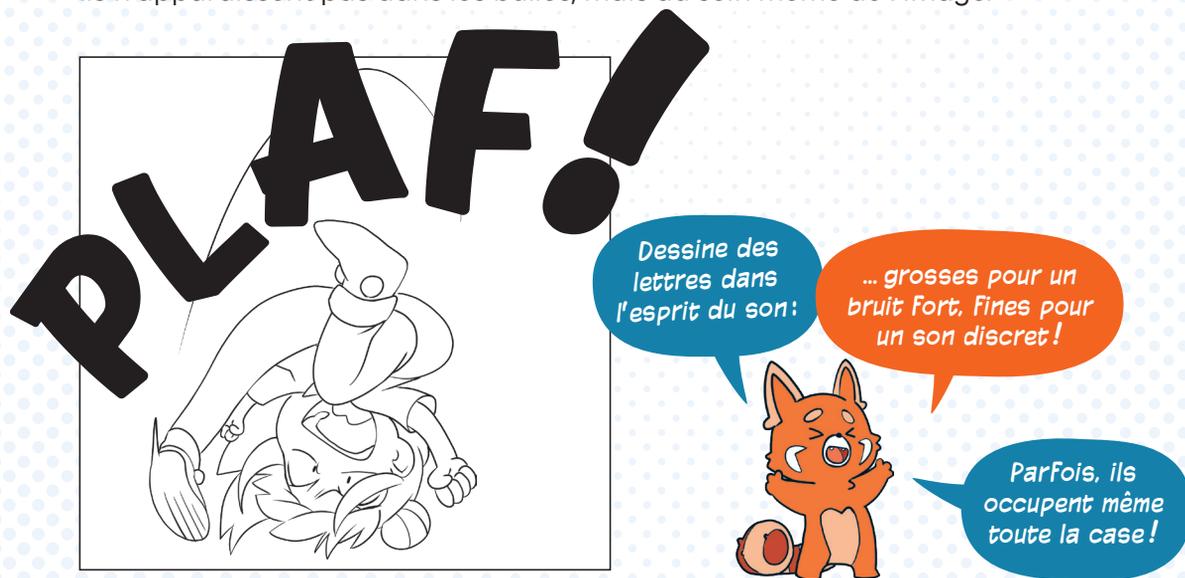
LE LETTRAGE

Au crayon, recopie chaque dialogue à côté du personnage qui le dit. C'est **le lettrage**. Utilise des majuscules ou des minuscules, comme tu préfères, tant que tu écris très proprement! Souvent, on écrit en majuscules, c'est plus lisible. Essaie de faire tenir le texte sur **4 ou 5 lignes maximum**. Sinon, la bulle sera beaucoup trop grosse par rapport au reste de la case.

LES INTERJECTIONS ET LES ONOMATOPÉES

Dans les dialogues, tu peux inclure les mots qui expriment **la réaction** des personnages: la joie, la surprise, la douleur... Ce sont des **interjections**.

Tu peux aussi décrire les **sons qui ponctuent l'action**. Ce sont des **onomatopées**. Ils peuvent évoquer le bruit d'un choc, une explosion, un ronflement, un grattement... Ils n'apparaissent pas dans les bulles, mais au sein même de l'image.



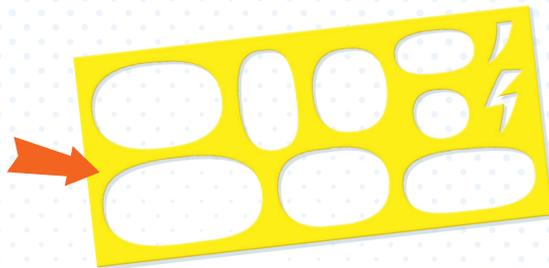
Certains mangas font apparaître des onomatopées en écriture japonaise. Tu peux t'amuser à les reproduire!

5 TRACE LES BULLES

LES BULLES

La bulle où se trouve le texte de chaque dialogue est aussi appelée **phylactère**. Elle indique **qui parle** et **de quelle façon**. Utilise le pochoir des bulles pour dessiner le contour approprié.

Si le personnage parle :
choisis une bulle
de ce pochoir.



Dessine-la près du visage du personnage qui parle, avec **la bouche ouverte**, de préférence!

Dans les mangas, la bulle est souvent orientée **à la verticale**.

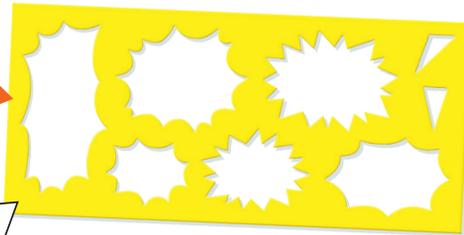
N'oublie pas la queue! Elle doit **pointer clairement** vers la personne qui parle.



Si le personnage parle à voix très basse,
utilise la même forme de bulle mais trace
les contours en pointillés.



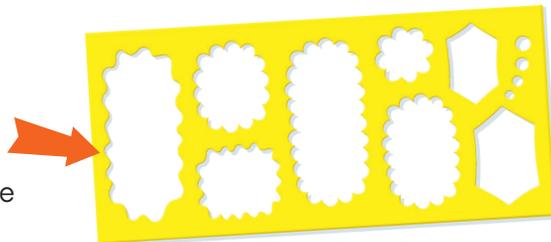
Si le personnage crie,
choisis plutôt ce pochoir:



Plus **la taille des lettres** dans la bulle
est **grande**, plus le personnage **parle fort**.

Écris le texte en très grosses **lettres
majuscules** s'il crie très fort!

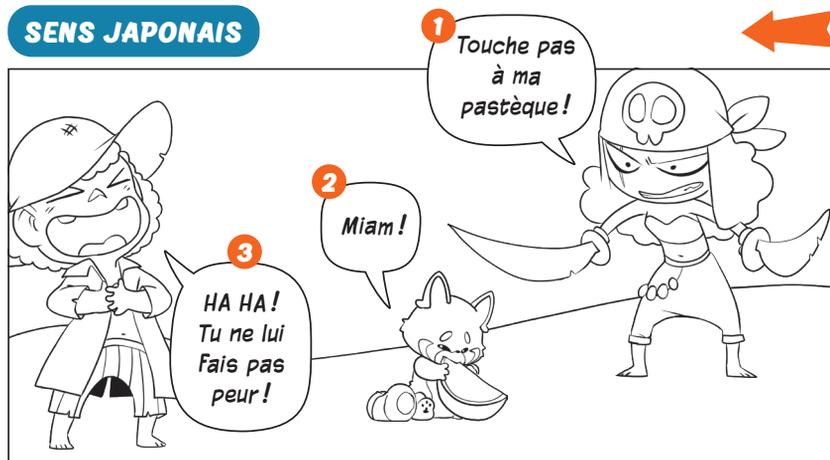
Si le personnage pense ou rêve,
choisis une bulle de ce pochoir:
Forme la queue de la bulle à l'aide
des **petits ronds**.



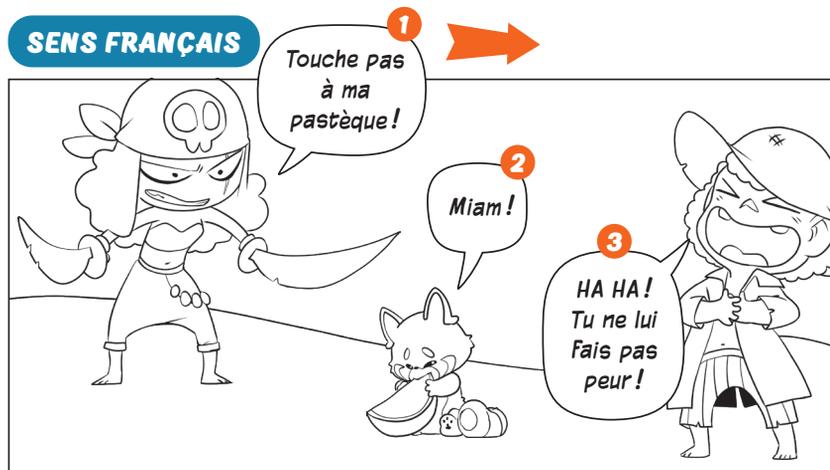
Si c'est le narrateur qui s'exprime, inscris son texte dans un rectangle ou une autre forme. Cela s'appelle un **cartouche**. Ainsi, le narrateur peut donner des indications sur **la date** ou **le lieu** où se déroule l'histoire.



S'il y a plusieurs bulles dans la même case, elles se lisent **de haut en bas**. Si tu respectes les règles du manga japonais, commence par celle de **droite** et finis à **gauche** !



Si c'est trop difficile pour toi, suis le sens de lecture habituel, **de gauche à droite**.



Place bien les personnages dans la case en fonction du sens que tu choisis !



6

DESSINE LES DÉCORS

Maintenant que les personnages, les bulles et les textes sont en place, tu peux installer **le décor en arrière-plan**.

Dans les mangas, on se concentre surtout sur les personnages, alors il n'y a pas de décor dans chaque case. Mais de temps en temps, on peut lui consacrer une case entière, surtout lorsqu'on arrive dans un nouveau lieu. Dans ce cas-là, le paysage est souvent très réaliste et fourmille de détails !

CHOISIS TON DÉCOR

Parmi les **12 modèles** proposés, choisis celui qui correspond à ton univers et pose-le sur ta tablette. Pose ta planche dessus. Trace les contours du décor autour des personnages.

Dessine les décors après les personnages et non l'inverse !

Ça évite que le décor déborde sur le personnage.

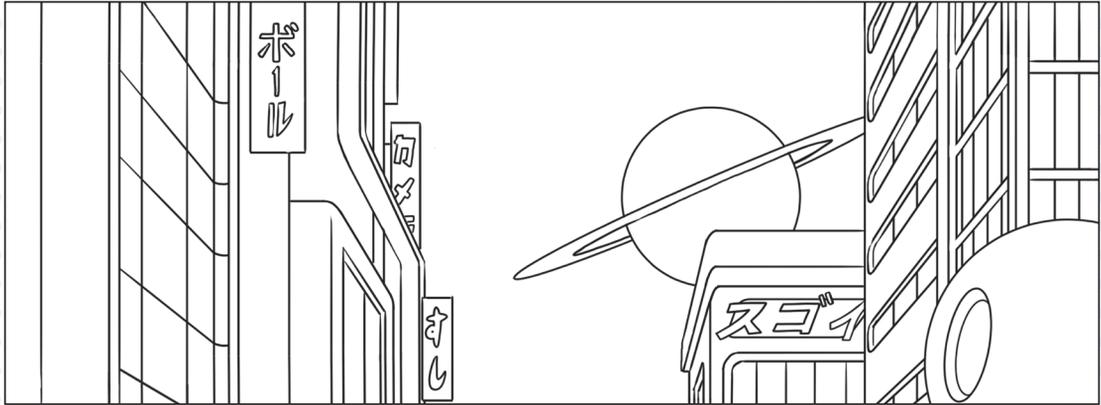


Pour présenter le décor, le manga favorise souvent **des mises en scène spectaculaires**, comme au cinéma ! Le décor peut même occuper une page entière.

Une large case horizontale permet de planter le décor en début de scène. C'est parfait pour le début de ton histoire.



Tu peux aussi choisir un décor horizontal qui se focalise sur un aspect en particulier, comme si tu plaçais le lecteur **du point de vue de ton personnage**. Par exemple, si ton héros ou ton héroïne marche dans une ville et regarde vers le ciel. Cela s'appelle **une vue en contre-plongée**.



Une case verticale est idéale pour présenter un décor en perspective, par exemple une rue avec de hauts bâtiments ou des falaises. Cela donne l'impression qu'on est plongé dans le décor avec les personnages !



Tu peux aussi choisir de ne reproduire qu'**une partie du décor**, pour te concentrer sur l'action.



CRÉE TON PROPRE DÉCOR

Parfois, quelques **simples accessoires** suffisent pour installer **l'arrière-plan** d'une scène.



Un seul arbre permet d'imaginer que ton personnage est dans la nature.



Avec une ligne ou une courbe, tu peux créer une table. Et si tu y installes tes personnages, il ne manque que quelques objets pour qu'ils prennent le thé!



Une planète et quelques étoiles pour suggérer l'immensité de l'espace.



Quelques vagues pour l'océan.

7 COLORIE EN GRIS

L'ENCRAGE

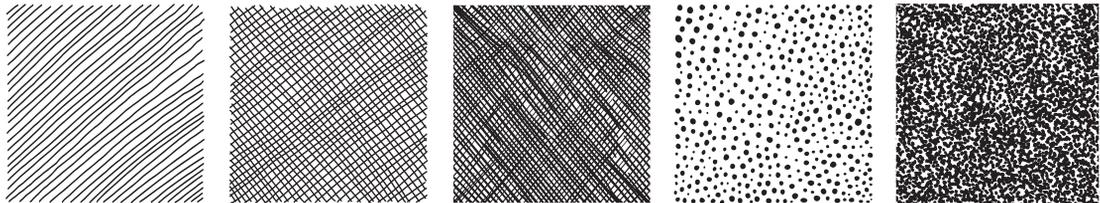
Quand tu as tout dessiné **au crayon**, tu peux repasser les traits avec un **feutre fin**. Ta planche sera plus lisible. Surtout, laisse **bien sécher** avant de **gommer** les traits au crayon!

LES NUANCES DE GRIS

La majorité des mangas sont imprimés **en noir et blanc**. Mais pour apporter de la nuance, tu peux utiliser le gris!

Il y a plusieurs outils pour cela: colorie avec un simple **crayon à papier** ou avec un **feutre gris**.

Pour obtenir **différentes nuances de gris**, tu peux tracer des hachures ou des quadrillages plus ou moins serrés ou des points de plus en plus denses jusqu'au noir.



LES MOTIFS

Les motifs sont aussi très utiles pour donner du relief à ton dessin. Par exemple, sur les vêtements, tu peux dessiner des pois, des rayures, des fleur ou des étoiles!



Et prends tes précautions : si tu es content(e), **fais des photocopies** de ta planche avant de colorier au cas où tu te trompes.

Bien sûr, tu peux mettre ton dessin en couleur si tu préfères !

CRÉER UNE AMBIANCE

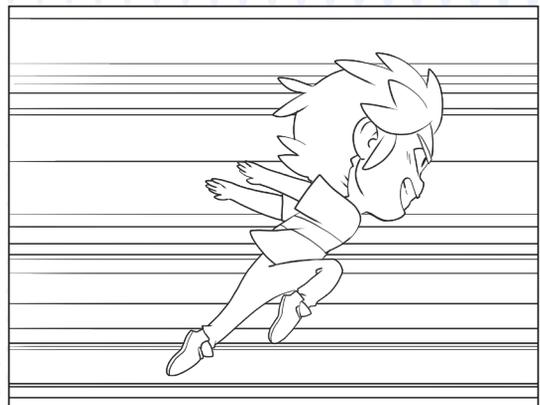
Pense à faire **évoluer ton décor** selon l'heure de la journée ou la météo.

Pour indiquer s'il fait jour ou nuit, laisse le ciel en **blanc** ou colorie-le en **noir**.
N'oublie pas de placer le **soleil** plus ou moins haut dans le ciel selon le moment de la journée.

Tu peux **noircir le ciel** au-dessus des nuages si tu veux montrer qu'un orage gronde.
Et il suffit de quelques **flocons de neige** pour faire évoluer la température du jour !



Pour renforcer **l'impact d'une action**, d'un **mouvement** ou d'une **émotion**, des traits peuvent tenir lieu de décor. Ils peuvent même occuper toute la case !
Des traits verticaux lorsqu'il pleut, **des lignes de mouvement** pour une voiture qui fonce ou un personnage qui explose de colère...



LA COUVERTURE

INVENTE LE TITRE

Souvent, les titres de manga se concentrent sur le ou les personnages principaux. Ils mettent en avant **son nom** ou **celui de sa bande**. C'est bien si ces noms évoquent l'ambiance générale du manga ou son sujet.

Si ton histoire se déroule en plusieurs épisodes, chacun peut avoir **un sous-titre** spécifique. Il doit raconter ce qui se passe et surtout donner envie de lire!

Attention, un titre avec un sous-titre, ça peut faire très long! Mets plutôt le titre en très gros et le sous-titre en-dessous en plus petit.

DESSINE LA COUVERTURE

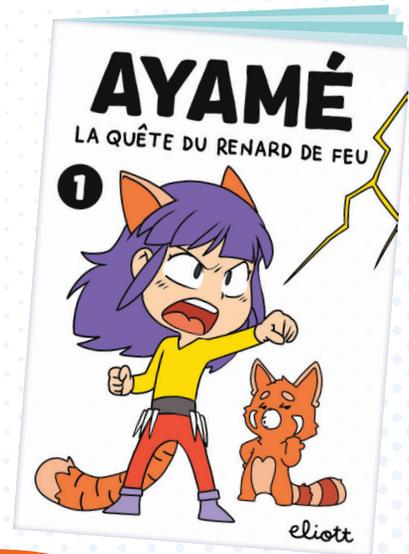
Dessine une image qui occupe une grande partie de la page et inscris le titre dessus: ce sera **la couverture** de ton manga!

Tu peux dessiner **ton personnage principal en gros plan**, éventuellement avec ses amis en arrière-plan. Donne-lui une attitude qui représente bien **sa personnalité**.

Tu peux montrer l'univers grâce au décor autour de lui, mais ce n'est pas indispensable.

Attention de ne pas dessiner d'éléments qui racontent la fin de l'histoire!

Tu peux même la mettre en couleur!



Ne mets pas trop de détails...

... Il faut laisser de la place au titre!



Tu as presque fini! En bas de la dernière planche, ajoute la date... et surtout inscris ton nom. C'est **ta signature**. Elle indique que c'est ton œuvre: **c'est toi l'artiste!**

PETIT LEXIQUE

JAPON

- Japon:** pays du Soleil-Levant
Otaku: fan du Japon et de sa culture
Yen: monnaie japonaise

MANGA

- Anime:** série ou film d'animation japonais
Manga: image qui a pour but de divertir
Mangaka: personne qui dessine des mangas
Shôjo: manga pour jeune fille
Shônen: manga pour jeune garçon

À TABLE!

- Mochi:** petite boule de riz gluant sucré
Ramen: nouilles servies dans un bol de bouillon parfumé
Sashimi: poisson cru découpé en lamelles
Sushi: riz assaisonné, accompagné de lamelles de poisson cru

SPORT

- Judo:** sport de combat qui se pratique à mains nues sans porter de coups
Karaté: art martial de combat dans lequel les coups sont retenus
Kimono: tunique à manches longues avec une ceinture
Sumo: lutteur musclé et corpulent

ARTS ET LOISIRS

- Bonsaï:** arbre nain cultivé en pot
Haïku: court poème de dix-sept syllabes
Ikebana: art de l'arrangement floral
Karaoké: divertissement qui consiste à chanter avec un accompagnement musical et les paroles qui défilent sur un écran
Mikado: jeu d'adresse avec des baguettes entremêlées
Origami: art du pliage du papier
Sudoku: jeu de grille de neuf carrés avec des chiffres

DIVERS

- Emoji:** petite image utilisée dans un message
Kawaii: mignon, adorable
Ninja: espion ou mercenaire
Samouraï: guerrier féodal
Tatami: natte épaisse sur le sol des habitations traditionnelles
Tsunami: immense vague qui provoque des dégâts sur les côtes
Zen: état de quiétude



La conception du manuel:

NATHAN & EVA GRYNSPAN

Eva Grynszpan écrit et traduit de la littérature jeunesse. Grâce aux dessins de Stan Silas, elle a imaginé des tonnes d'idées pour créer tes propres mangas!

Le dessinateur:

STAN SILAS

Tout petit, Stan Silas dévorait les bandes dessinées et passait le plus clair de son temps à remplir les feuilles blanches de dessins de ses personnages préférés.

Puis, les dessins animés japonais et les mangas sont arrivés en France. Quel choc! Un style radicalement différent, des personnages énergiques, des aventures palpitantes, un humour qui décape...

Des années plus tard, Stan continue de dessiner des BD. Il en a même fait son métier! Bien sûr, son style a évolué mais pas de doute, on reconnaît au premier coup d'œil ses inspirations venues du pays du soleil levant.



© Dujardin, 2024 - Conception pédagogique Nathan

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin :
Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France.
Jumbo Group

service consommateurs: sav@jumboplay.com

télécharge
d'autres modèles
sur

jeux.nathan.fr

Attention ! Tous les éléments d'emballage tels que sacs en plastique, cordons et colliers de fixation, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée de l'enfant.

Mise en place des piles

Les piles doivent être mises en place et retirées par un adulte. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la tablette à l'aide d'un tournevis. Insérer 3 piles LR6 de 1,5 V en respectant les indications de polarité inscrites sur le compartiment à piles. Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Attention !

- Les piles doivent être mises en place et retirées par un adulte.
- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes «+» et «-».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standards (salines) et des piles alcalines.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS :** le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.

Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés.

Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou des accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.

- Si vous utilisez des piles rechargeables à l'aide d'un chargeur utilisable par un enfant, l'enfant doit être âgé d'au moins 8 ans.
- Mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés. Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants. Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contacter immédiatement un centre antipoison.
- Si des écoulements de piles entrent en contact avec les yeux ou la peau, veuillez immédiatement rincer abondamment à l'eau.
- Ne pas jeter les piles au feu car elles peuvent couler ou exploser.
- Ne pas stocker les piles avec des objets métalliques.
- Ne pas essayer d'ouvrir les piles..

Entretien

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau. Veuillez conserver cette notice pour référence ultérieure.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.