

## Critique Maëlys – Couverture « No Mercy »

Bonjour Maëlys !

Et merci d'avoir pris contact avec Manga Ink pour cette seconde critique ^^

Yume n'étant pas disponible en ce moment, c'est donc moi qui vais m'occuper de la critique de ton dessin. Je vais faire de mon mieux pour que mes conseils te soient utiles et constructifs, afin de t'améliorer de plus en plus dans tes prochains dessins !

Tu as déjà un bon niveau en dessin et en colorisation, et la composition de ta page de garde est aussi bien travaillée !

Les conseils que je vais ensuite lister ne sont bien entendu pas des obligations ni des vérités pures, c'est à toi de voir si tu trouves que ton style de dessin pourrait s'enrichir en les incluant, et bien entendu, si tu trouves qu'ils ne correspondent pas à ton style, tu n'es pas obligée de les prendre en compte ☺

Les principaux détails sur lesquels je vais te conseiller sont de petites erreurs de construction, et quelques conseils de colorisation pour compléter ceux de Yume, si tu le souhaites.

### AU SOMMAIRE DE CETTE CRITIQUE :

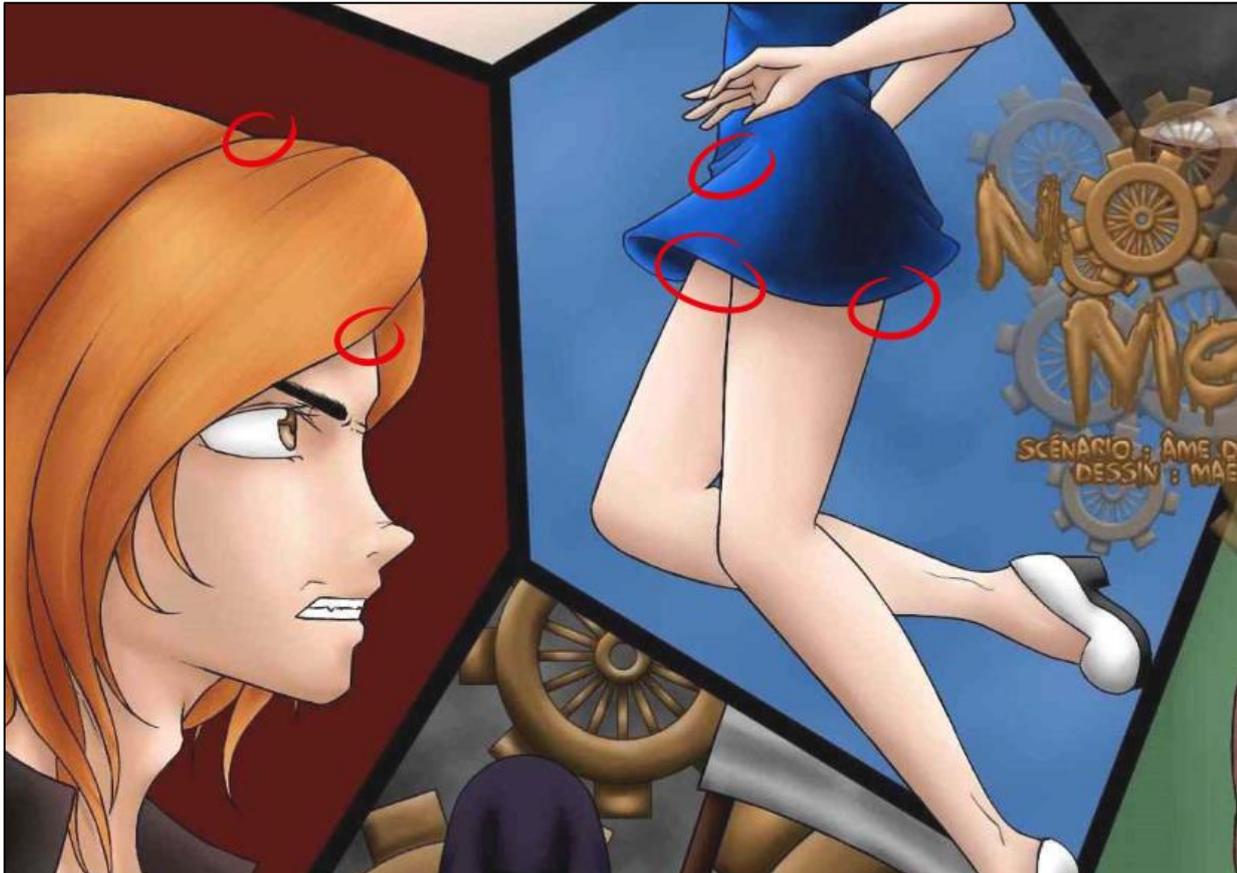
- **Le Lineart** : petit truc pour le dynamiser
- **Les constructions** : explications et proposition de corrections à apporter à la construction des personnages
- **La mise en couleurs** : petits trucs pour les volumes et les lumières
- **La composition**

## LE LINEART

Je me suis renseignée sur la première critique faite pour toi, et je peux affirmer tout de suite que tu as fait de bons progrès à ce niveau-là !

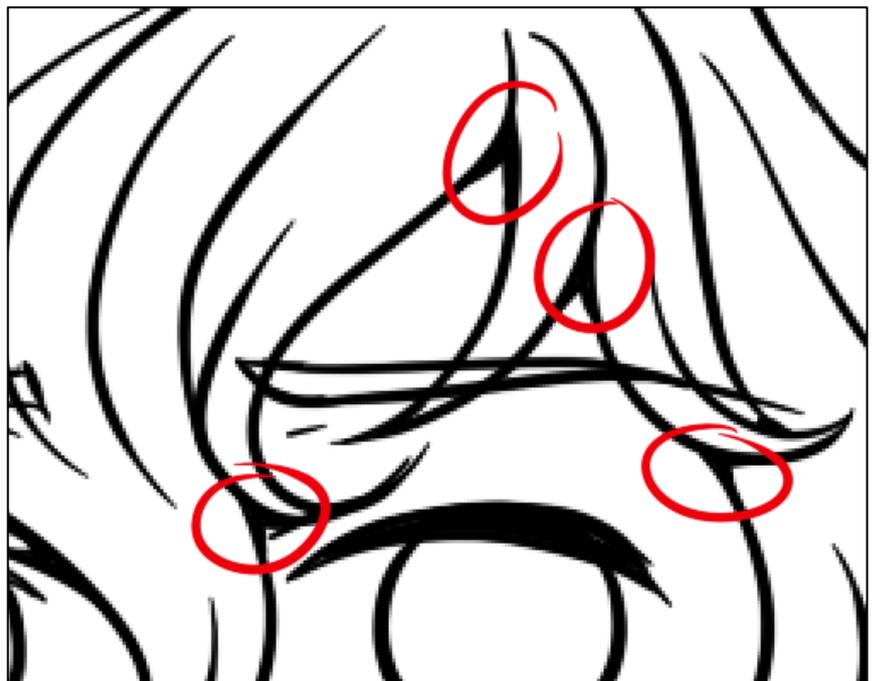
Ton line est propre et net, c'est un bon point qui facilite grandement la mise en couleur pour toi, et la lecture visuelle de ton dessin pour les personnes qui le regardent !

N'hésite pas à jouer avec la pression de ta tablette graphique pour donner plus de corps à tes lines, par en épaisissant un peu les zones où les lignes se rencontrent, comme par exemple, les zones entourées sur ces exemples :



Mon outil d'encrage est réglé de façon à avoir déjà une certaine pression assez facilement.

Mais parfois, je retravaille le line en ajoutant de l'épaisseur sur les zones où les lignes se rencontrent, comme ça :



Bien sûr, tout dépend des goûts, des styles de dessin, et du rendu

recherché ^^

Voici un exemple avant-après du line d'un de mes OC :



Ici on peut déjà voir une certaine pression, en particulier sur les pointes des cheveux !

Mais là, on peut voir d'avantage de volume, grâce à l'épaississement de certaines intersections de lignes ^^



## LES CONSTRUCTIONS

Il y a de petites erreurs de constructions sur tes personnages. Elles ne sont pas très nombreuses ni choquantes, mais tu pourras te servir des astuces suivantes pour les corriger ou pour les éviter dans de prochains dessins ^^

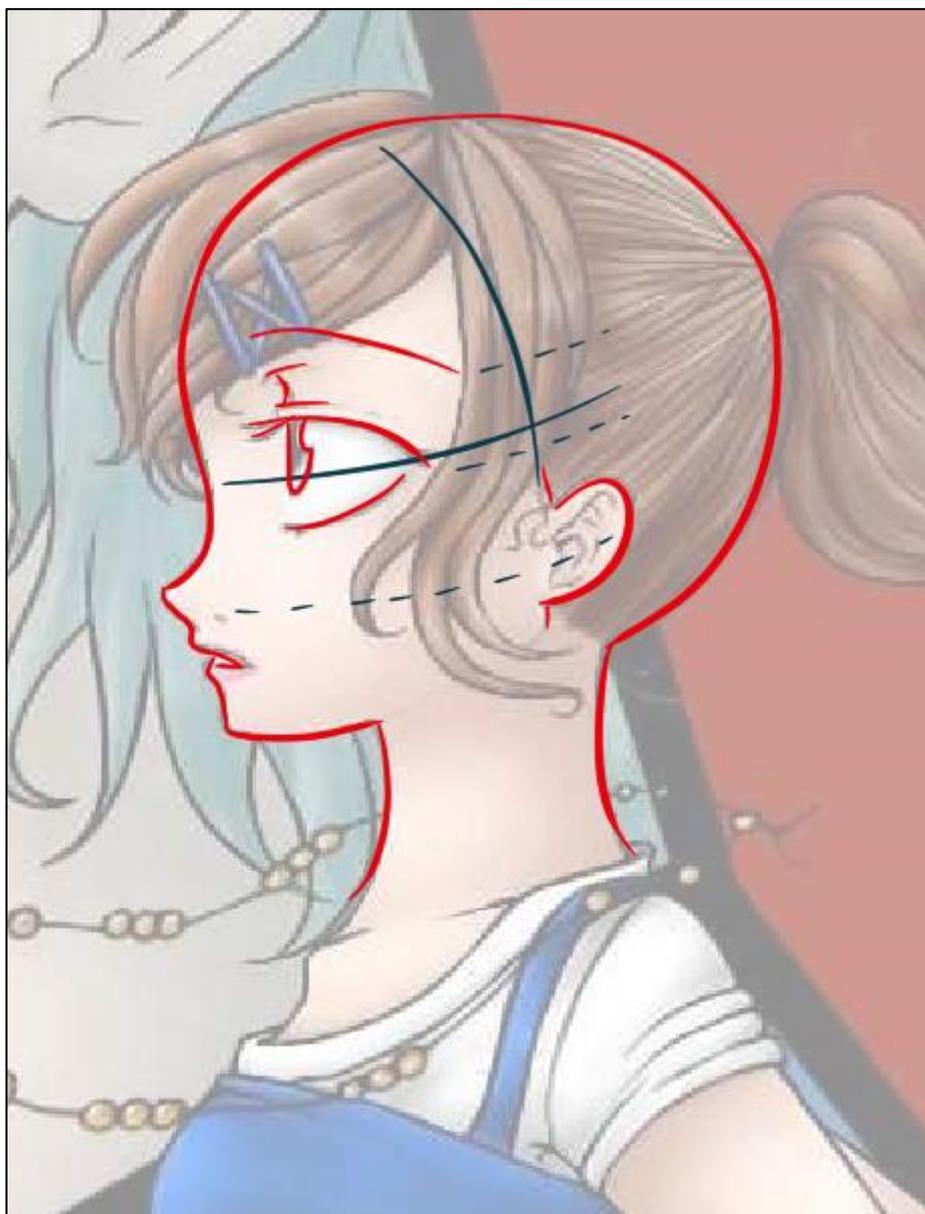
De façon générale, tes proportions sont assez bonnes, et tes volumes aussi ! Ce sont ces petites erreurs de construction qu'il te faut corriger ;)

Je te félicite aussi pour les expressions de tes personnages.

Je vais faire un résumé des bons points et des points à améliorer, personnage par personnage ☺

### Le personnage central :

- les volumes sont corrects, le dessin ne donne pas une impression 'plate'
- le volume du crâne et des cheveux (en particulier la frange) est bien rendu !
- la taille de l'œil est un peu trop grande par rapport à celle de la tête, ce qui entraîne de petites disproportions de la partie inférieure du visage (la mâchoire, surtout) et de la position de l'oreille, trop basse et reculée :

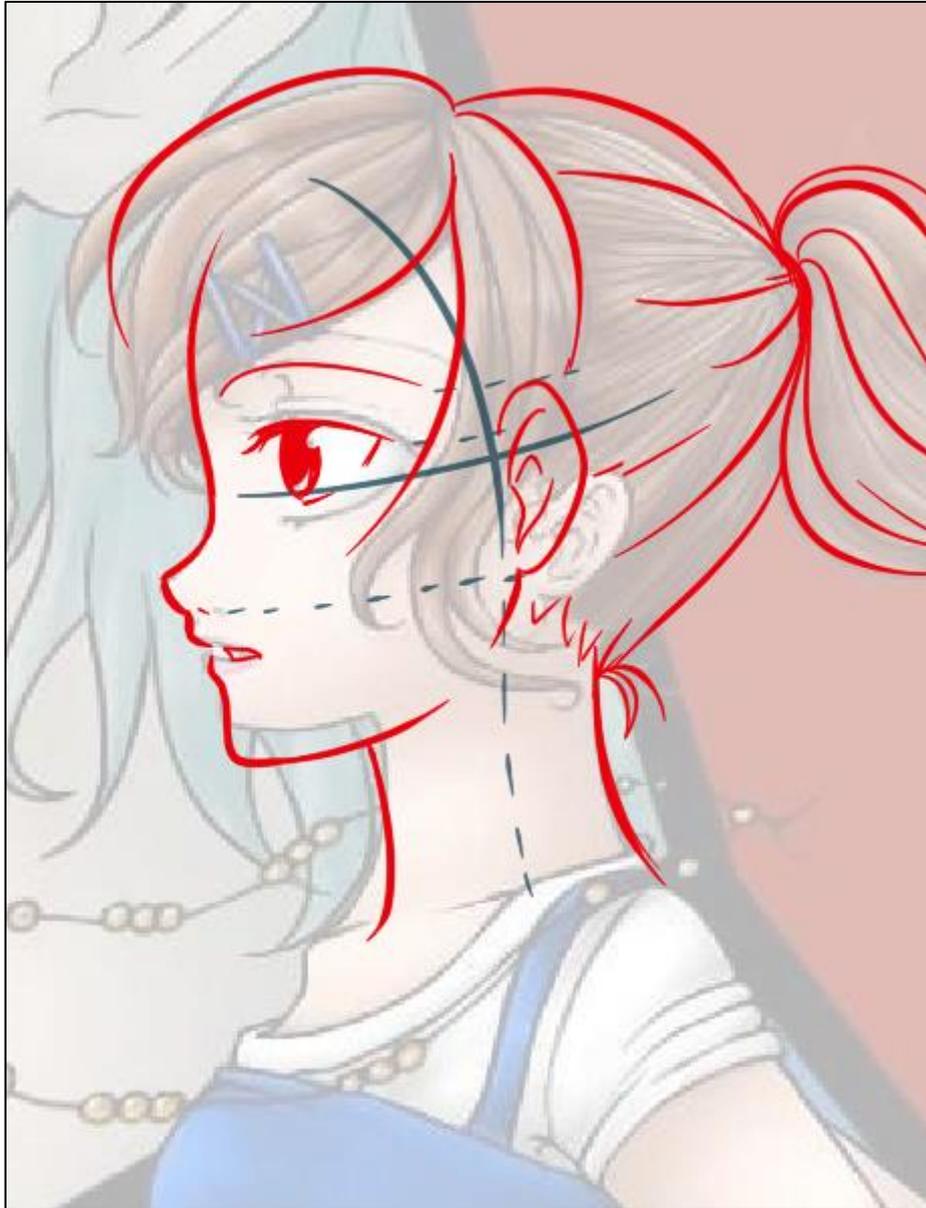


En bleu foncé, j'ai tracé des repères qui se retrouvent dans plusieurs livres et qui servent de base pour le dessin (ce sont celle dont je me sers également).

Généralement, la base supérieure de l'oreille se trouve au niveau de la partie supérieure de l'œil ; le point 'culminant' de l'oreille arrive au niveau de la fin du sourcil ; et le lobe arrive au niveau de la narine. Verticalement, l'oreille prend ses bases sur un trait qui se positionne au centre du cou, environ.

Sur ton dessin, l'oreille est donc un peu trop basse et légèrement trop en arrière. La taille de l'œil donne une mâchoire inférieure trop petite, qui semble 'écrasée' pour conserver la continuité du volume entre mâchoire et arrière du crâne

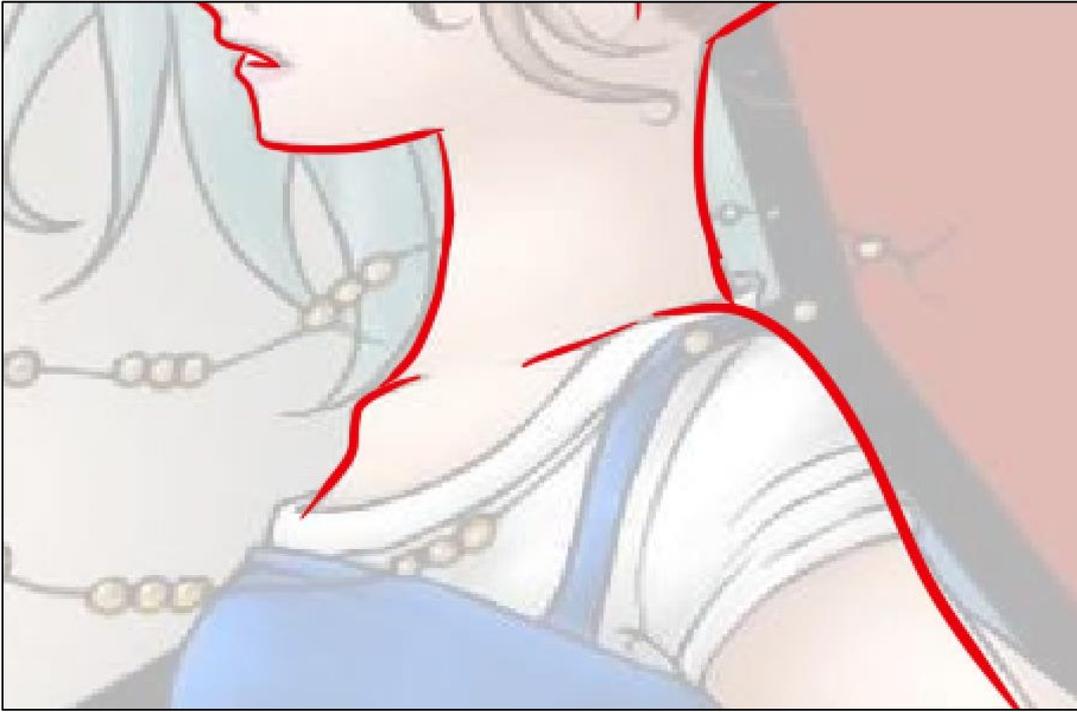
Je te propose la correction suivante, basée sur ton dessin. **Attention, je précise que mon but n'est pas de 'refaire en mieux', simplement de te montrer une correction possible ;)**



J'ai repositionné l'œil et l'oreille selon les repères bleus foncés expliqués au-dessus. Ces détails étant légèrement replacés, cela permet d'augmenter un peu la taille de la mâchoire inférieure, tout en conservant un volume crânien correct.

Pour te donner un ordre d'idée, de profil, l'œil fait environ la moitié de la hauteur de l'oreille. J'ai également légèrement arrondi la pupille, afin de donner une meilleure impression du volume du globe oculaire, et aminci le cou.

➤ la clavicule a un angle un peu trop carré, et le volume de l'épaule est trop faible :

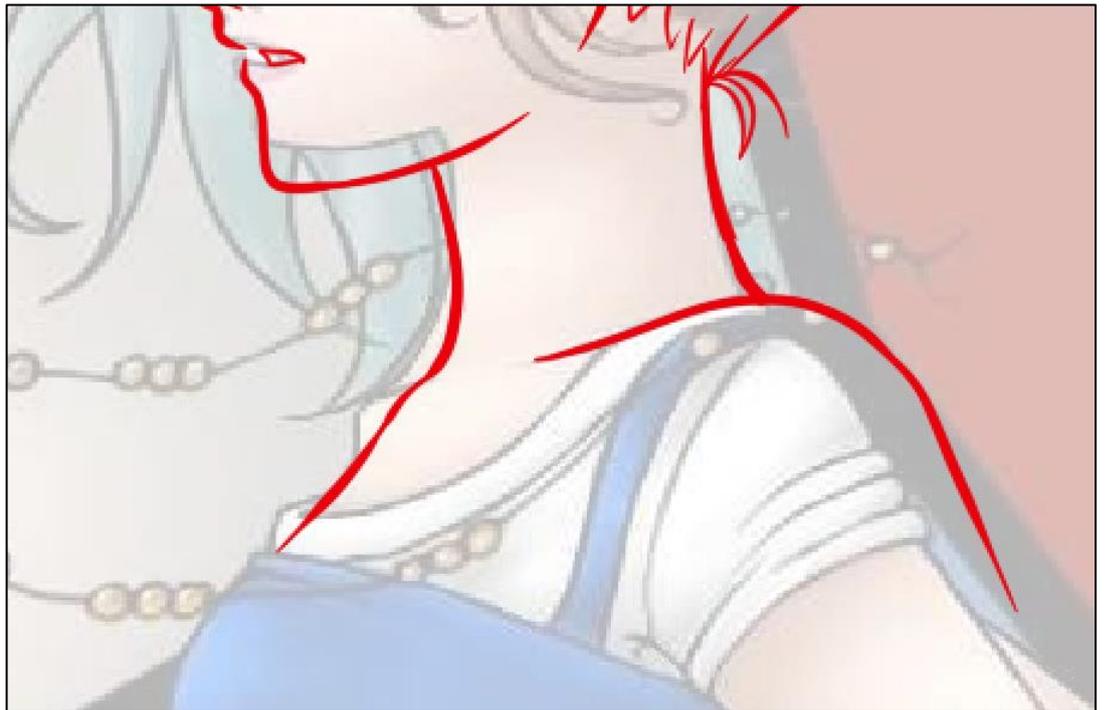


L'angle de la clavicule paraît trop marqué à cause du trait du cou qui rejoint celui de la clavicule.

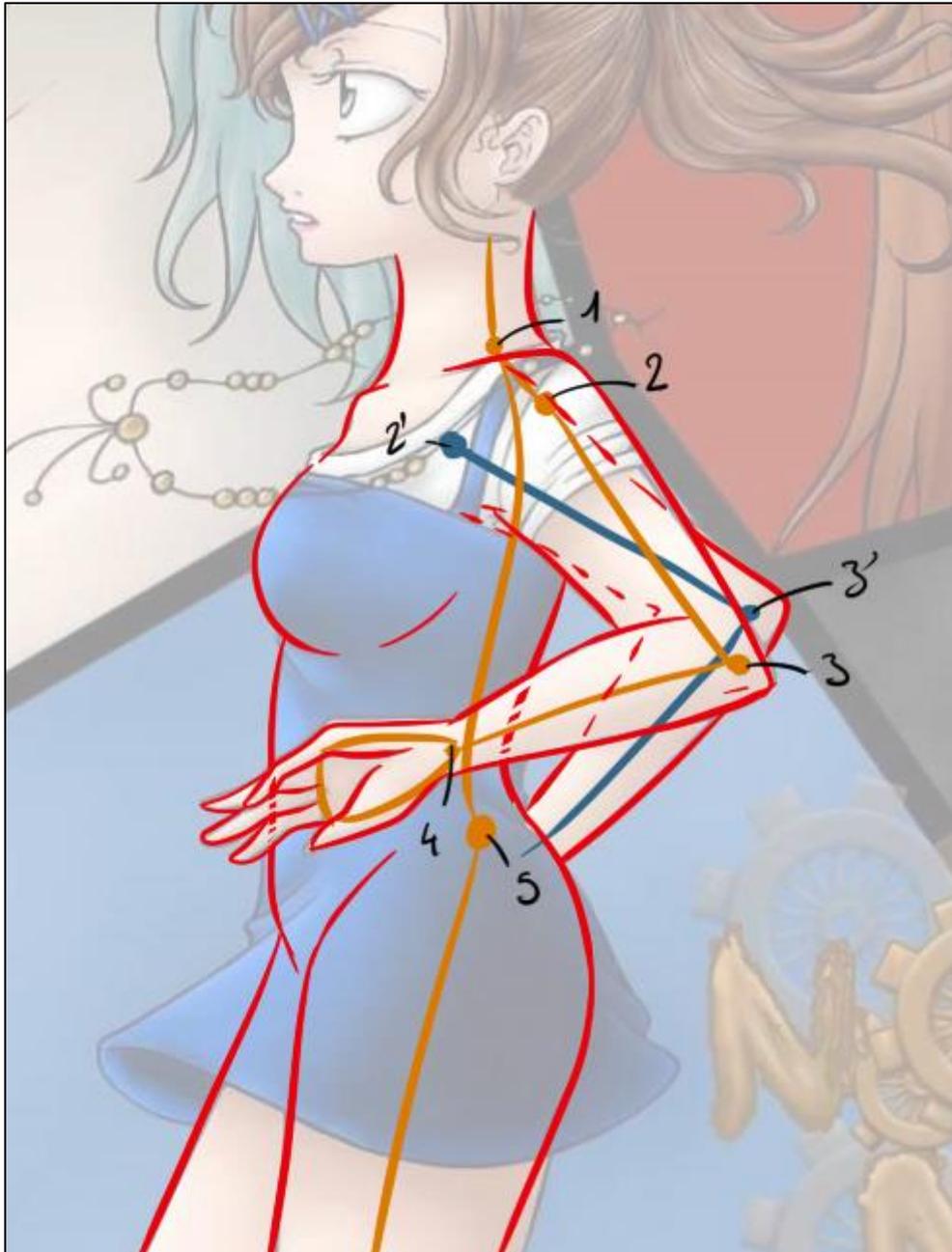
Il faudrait également augmenter légèrement la taille de l'articulation de l'épaule.

Ici, j'ai fait le trait du cou et de la clavicule dans une continuité plus fluide, de telle façon que cela ne forme qu'un seul trait renflé, la pression aidant à distinguer l'os. C'est également plus harmonieux sur un corps féminin ☺

La taille de l'épaule augmente un peu aussi, dans une idée d'équilibre.



➤ la position du poignet visible pourrait être plus naturelle, tout comme la position du bras en arrière-plan, et la longueur du buste devrait être un peu plus importante proportionnellement à celle des bras



Pour plus de simplicité, j'ai tracé en orange la partie gauche du 'squelette' de construction de ton personnage ; en bleu, la partie droite ; en rouge, le volume du corps autour (les pointillés correspondent à ce qu'on ne voit pas).

J'ai également numéroté les articulations, ce sera plus clair pour expliquer !

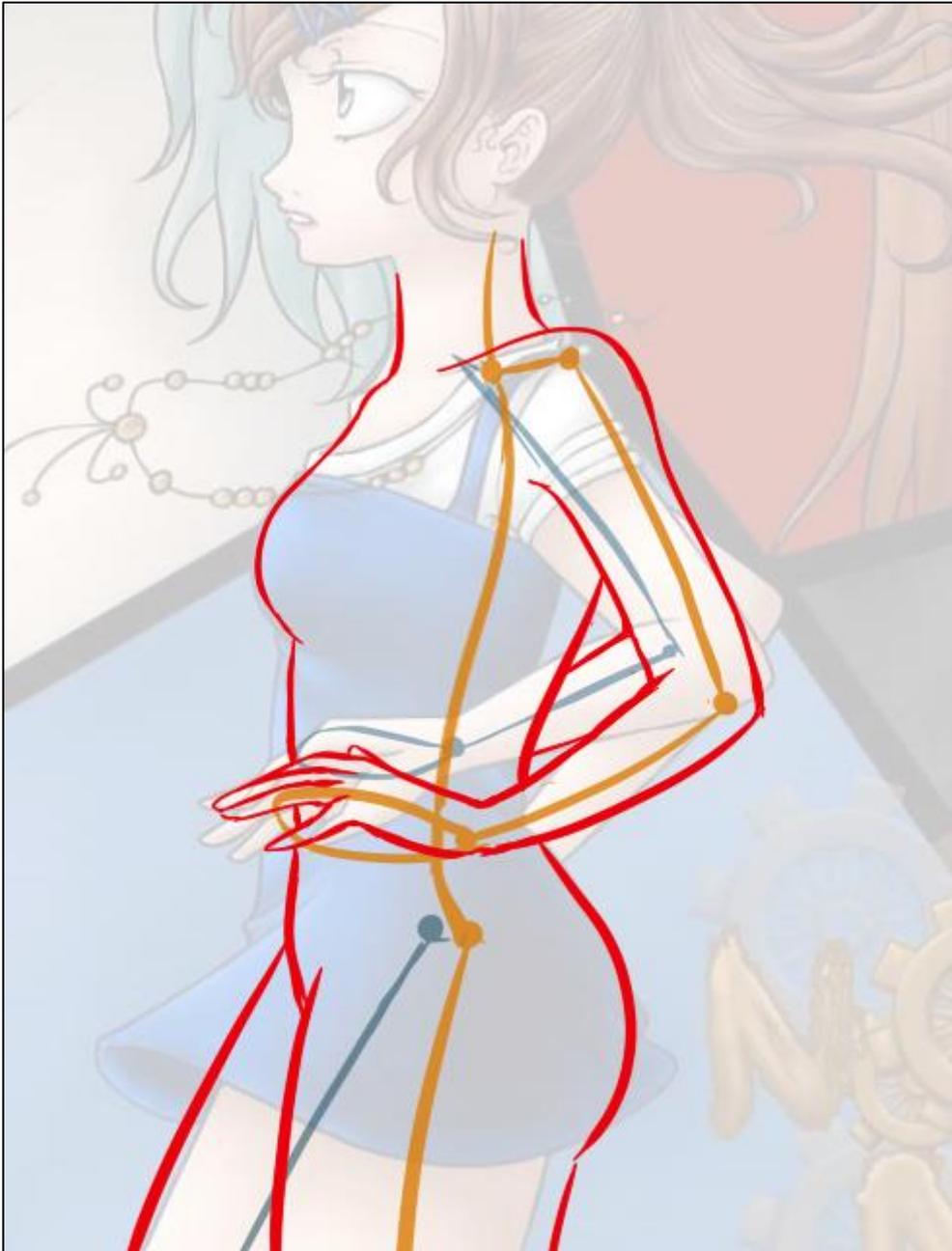
Tu maîtrise bien les plis et volumes des vêtements, donc je ne vais pas m'arrêter sur ce point ! Pareil, malgré les petites erreurs de construction dont je vais te parler, tu as quand même bien compris le volume du corps ! ☺

Concrètement, la position 2 de l'épaule ne correspond pas au mouvement, dans le sens où l'articulation est placée trop bas par rapport au mouvement relevé suggéré par le bras.

Aussi, la position de la main par rapport au point 4 est très difficile à adopter, voire même douloureuse en vrai ^^" et une vue de la main de profil serait plus logique et naturelle.

Le point 5 de la hanche est un peu haut, mais ce n'est pas réellement gênant.

Voilà les corrections que je te propose :



J'ai légèrement abaissé le point 5 mais le changement n'est pas vraiment visible au niveau du volume : au final, cette petite erreur de construction était assez insignifiante pour ton rendu final, mais garde en mémoire qu'il est important d'exécuter l'étape de construction au mieux afin d'éviter de faire des erreurs par la suite ;)

Souviens-toi lorsque j'ai légèrement surélevé l'épaule lors de l'étape précédente, c'est maintenant que cela a un réel impact, en donnant une impression plus naturelle à l'épaule, qui paraît alors un peu plus relevée. J'ai légèrement allongé les bras et l'abdomen par rapport à ton dessin original, pour que le rapport de taille entre eux soit plus correct : les coudes arrivent généralement au niveau du creux de la taille ! 😊

La partie la moins évidente revient à la position de la main gauche de ton personnage par rapport au poignet, ainsi que la position du bras en arrière-plan. Mais dessiner les mains est une étape très très TRES difficile (moi-même je galère à chaque fois !), et c'est pourquoi j'ai fait au plus simple, en te proposant une correction de profil ^^

Pour le bras à l'arrière, si tu regardes l'axe que tu lui a donné sur ton dessin et que tu en dessines 'l'os', tu t'apercevras rapidement que son épaule est mal placée, et que cette position de bras n'est pas vraiment faisable.

Le plus simple, et pour donner un rendu à la fois correct et équilibré compte tenu de la pose de ton personnage, est de placer le bras à l'arrière plus ou moins dans la même position que celui de devant, très légèrement en décalé !

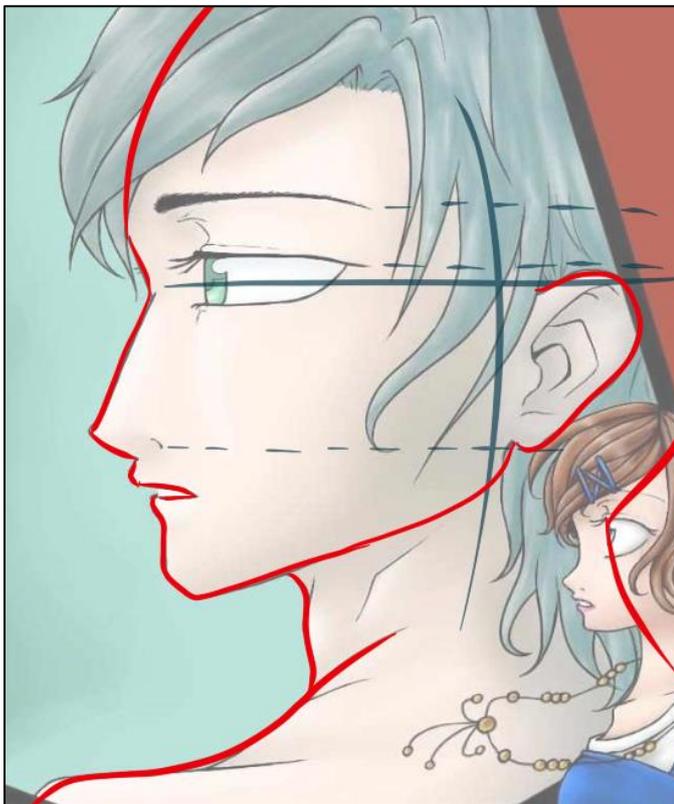
Tu peux ainsi voir sur ma correction que l'épaule de derrière est placée au même niveau que l'autre, et que les deux bras sont pratiquement dans la même position, ce qui n'empêche pas de les voir tous les deux, de manière naturelle ☺

Enfin, j'ai légèrement arrondi les fesses de cette demoiselle afin de lui donner une courbe plus féminine, mais là, c'est selon les goûts de chacun ^^

### **Le personnage aux yeux verts en haut à gauche:**

- la mâchoire devrait être un peu plus marquée, surtout pour un homme : je te conseille d'allonger un peu le menton, afin de pouvoir mieux marquer la mâchoire sous l'oreille, et d'équilibrer avec le front
- l'œil est peut-être un petit peu trop long et grand, comme sur ton premier personnage.
- la racine des cheveux de la frange est un peu basse comparée à la forme du crâne
- l'oreille de ce personnage est décalée vers le bas et l'arrière. Cependant, tu t'en es très bien tirée pour ce qui est de dessiner les plis et autres creux dans cette dernière !

J'ai repris les mêmes repères bleus que pour ma première correction : l'axe horizontal médian du visage, l'axe vertical qui correspond à la racine des cheveux et l'alignement vertical de l'oreille ; et en pointillés, les repères pour placer cette dernière :



## Le personnage en haut à droite

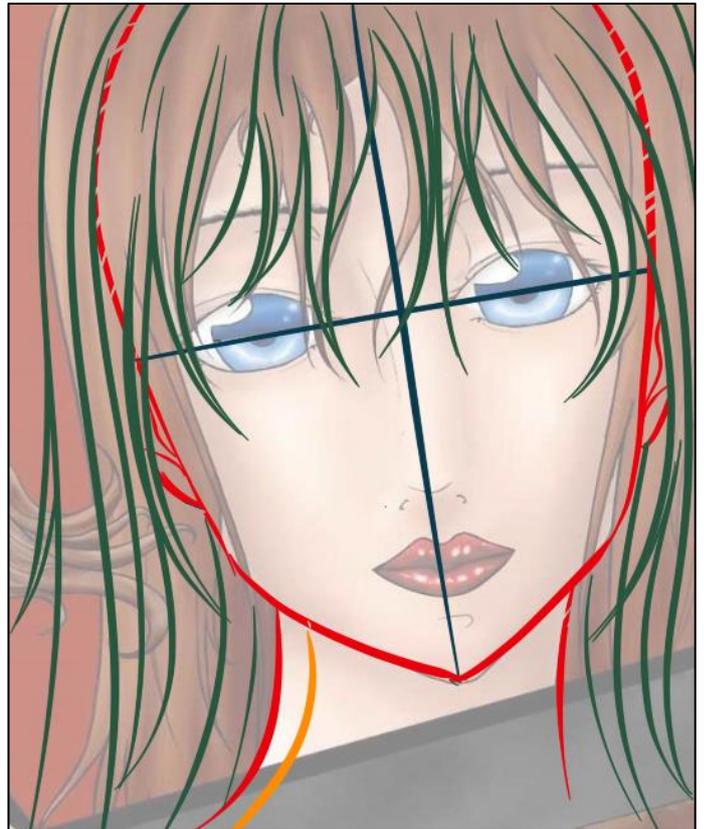
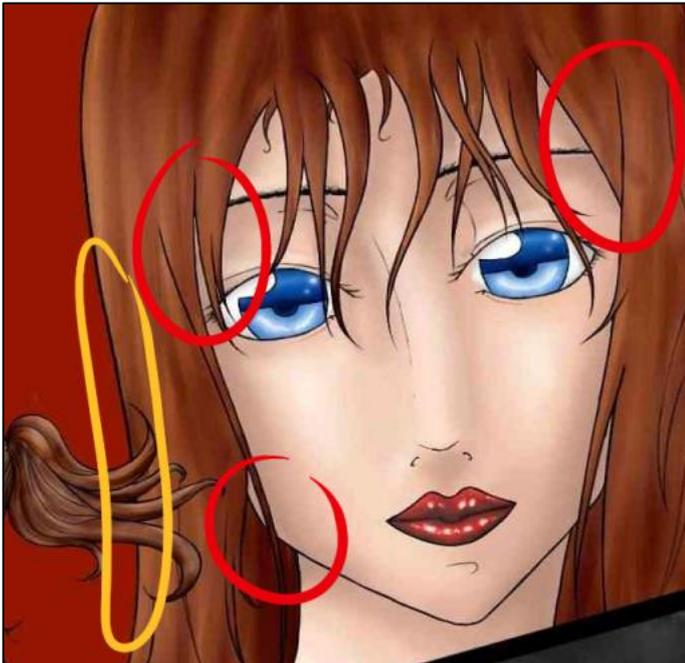
- la symétrie du visage est bonne !
- les lèvres sont bien pulpeuses, sans pour autant verser dans la 'duck face', ce qui est un bon point ;)
- les cheveux présentent un souci dans leur volume : ils font un peu 'plats', ce qui donne une forme bizarre au crâne de cette demoiselle :

Sur cette correction, j'ai légèrement aminci le cou sur la gauche (en orange), pour rééquilibrer légèrement cette zone, mais c'est vraiment un détail.

J'ai tracé en rouge et bleu le volume du crâne et les axes de symétrie du visage, qui sont bons.

Comme je te l'ai mentionné, les cheveux manquent de volume, ce qui aplatit l'ensemble de la tête. Les zones entourées en rouge sur la plus petite image renforcent ce manque. La zone entourée en jaune traduit un petit souci de gravité des cheveux : c'est un détail ici car c'est peu marqué, mais cela peut facilement perturber l'œil, le mouvement des cheveux n'étant pas très naturel s'il n'obéit pas un minimum à la gravité ^^

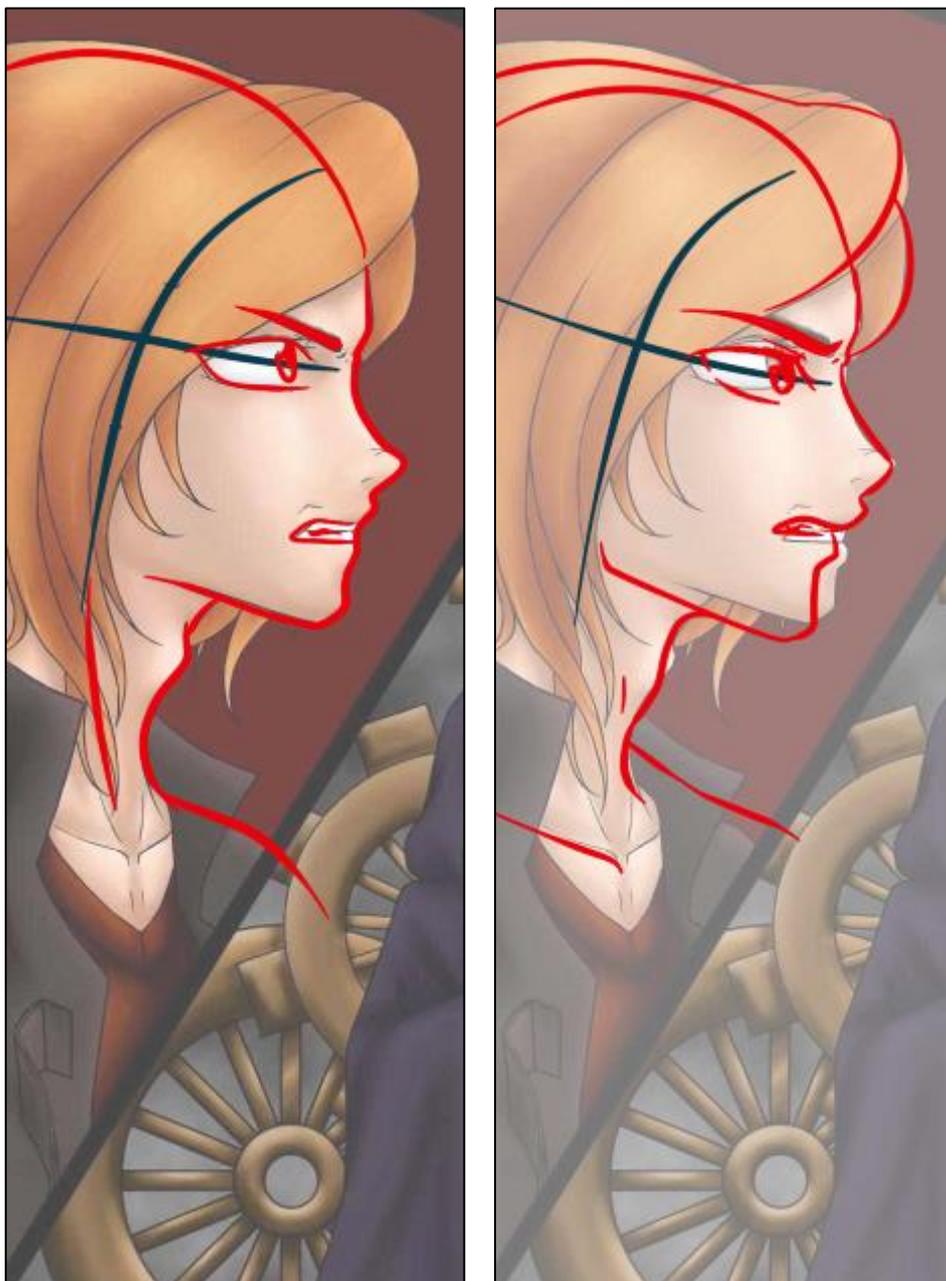
C'est pourquoi je te propose, en vert, une approche de la chevelure plus travaillée au niveau des mèches, pour rajouter un peu de volume. Cela laisse alors très légèrement apparaître les lobes des oreilles le sentiment de profondeur est mieux marqué :



## Le personnage de profil à gauche :

- l'ensemble est bon, tant au niveau des volumes que des proportions, c'est très bien !
- seule remarque, la pomme d'Adam est légèrement trop marquée !

Toujours avec les mêmes types de repères, je te propose la correction suivante, où je n'ai pas modifié grand-chose, au final :



J'ai tracé un menton un peu plus long, dans un léger souci d'équilibre entre longueur de front et de menton ; j'ai un peu incliné l'œil pour qu'il prenne mieux place sur le repère bleu de l'axe horizontal ^^

Et j'ai aussi lissé un peu la pomme d'Adam, pour qu'elle fasse moins anguleuse

## Le personnage en bas à droite :

- la position de la tête légèrement relevée n'est pas simple à dessiner, et tu t'en es très bien sortie !
- comme le personnage précédent, attention à ne pas trop accentuer la pomme d'Adam : même s'il s'agit d'un homme, il faut qu'elle soit bien visible sans pour autant être trop anguleuse.
- il y a un léger souci entre la partie gauche et la partie droite de son visage : son œil droit ne devrait pas être 'coupé' par le trait délimitant le visage

Voilà donc la correction que je te propose :



J'ai commencé par revoir la forme du crâne, puis la disposition des différents éléments qui composent le visage. Sur le tien, ils sont correctement disposés quant à leur hauteur mais leur disposition selon l'axe vertical avait quelques soucis, surtout au niveau de l'œil droit de ton personnage.

N'hésite pas non plus à donner plus de volume à la chevelure !

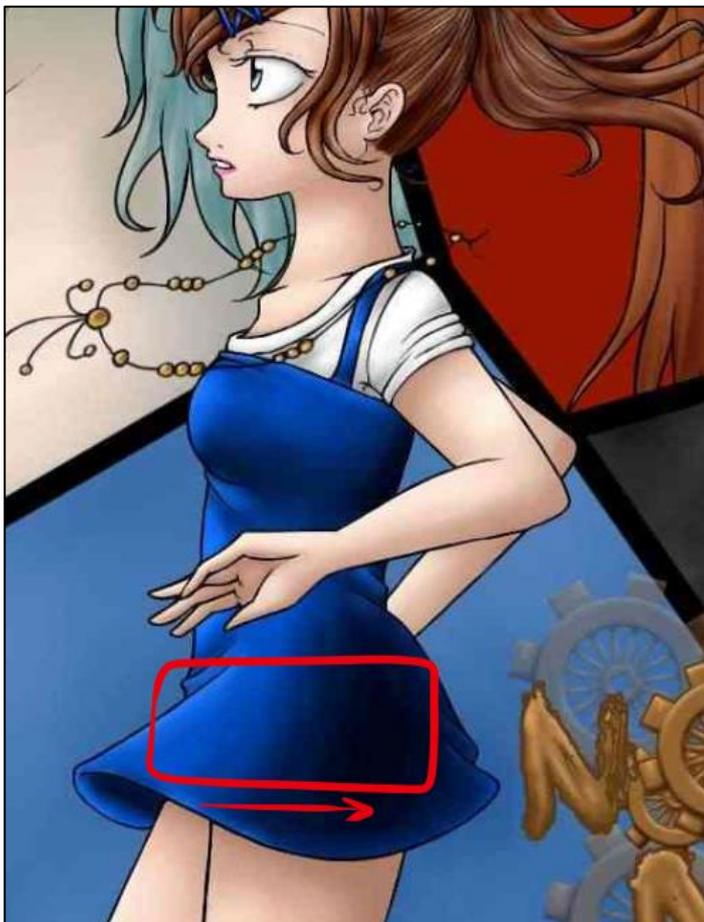
## La faucheuse :

- tu as très bien dessiné les os du bras et de la main !
  - les plis et volumes de la cape sont bien rendus
- Rien à dire de plus, les seuls détails 'visibles' sont bien exécutés !

## LA MISE EN COULEURS

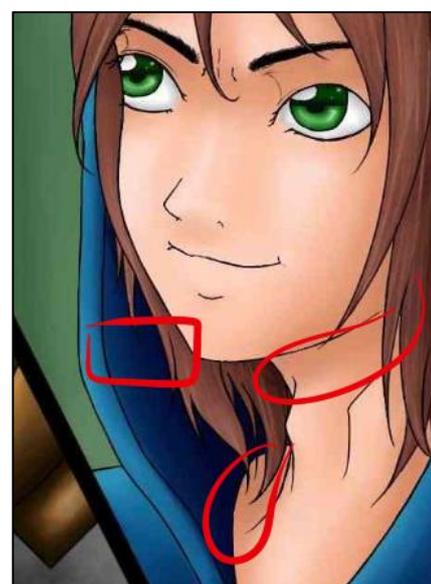
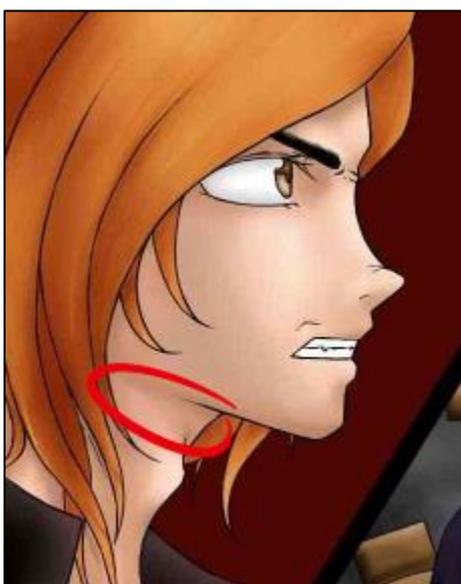
Je vois que tu as bien appliqué les conseils de Yume ! Mon principal conseil concernant la colorisation serait d'accentuer d'avantage certains ombrages, en particulier au niveau de la peau !

Je m'explique : si tu regardes cette zone sur la robe du personnage central, tu peux voir que là où l'ombrage est le plus foncé, la couleur est nettement plus sombre que la couleur que tu as choisie pour le premier aplat :



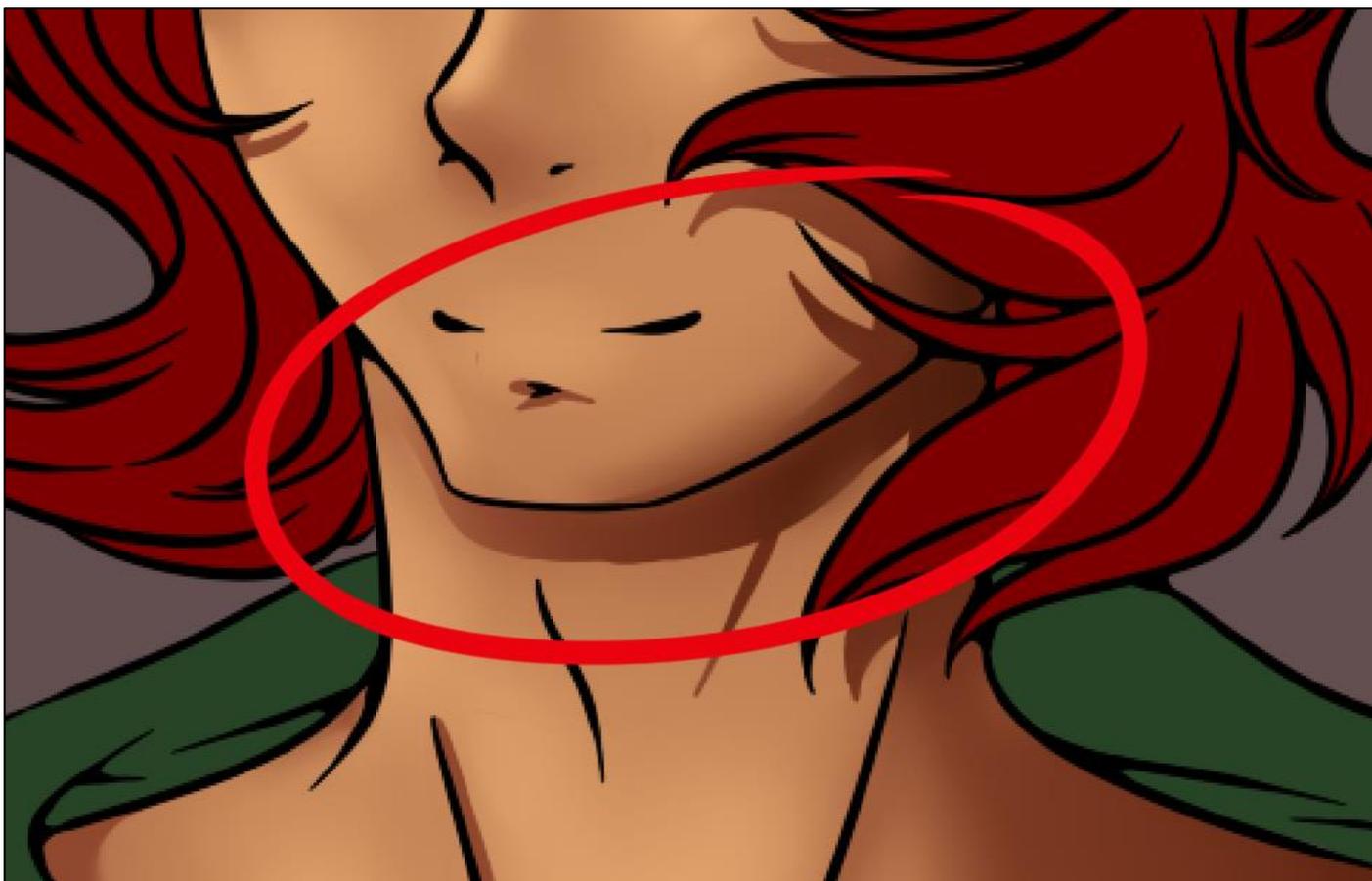
Il faudrait donc, à mon avis, que tu accentues les ombrages dans les zones de peau comme sous le menton, ou sous les vêtements. Mais c'est selon tes préférences ^^

Sur les exemples ci-contre et ci-dessous, j'ai encadré les zones où tu as parfaitement dégradé les couleurs et fait ressortir les volumes ; j'ai entouré les zones que tu devrais foncer peut-être d'avantage, afin de mieux rendre les volumes ^^



Je mets ici un exemple que j'ai réalisé avec le line du début : il y a des ombres très diluées sur la zone du nez, et des ombres peu/pas diluées, comme sur la joue ou sous le menton.

Vois-tu le dégradé à l'intérieur de l'ombre sous le menton ? C'est un effet que j'aime beaucoup, et qui permet de marquer encore d'avantage les volumes !



C'est très simple à réaliser, si tu souhaites tester !

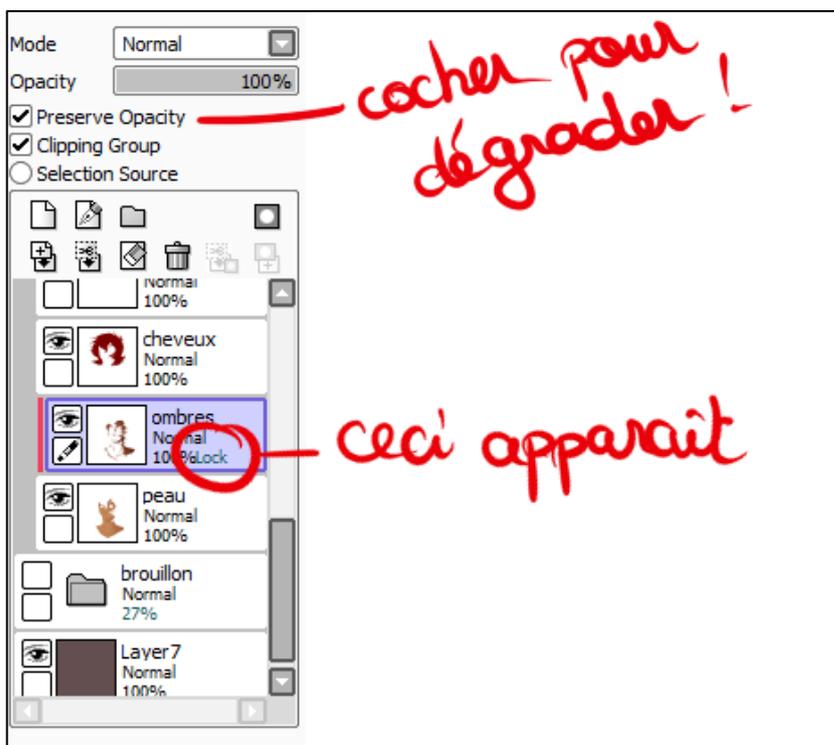
Il te suffit d'avoir 2 calques : celui de ta couleur de base, et celui pour tes ombres, clippé. Une fois que tu as posé tes ombres, que tu es sûre de ne plus retoucher à leur forme ni à leur disposition, il te suffit de cocher la case 'preserve opacity', comme sur cette image :

La mention 'Lock' apparaît sous le nom de ton calque !

Tu peux maintenant dégrader ton ombrage en toute tranquillité !

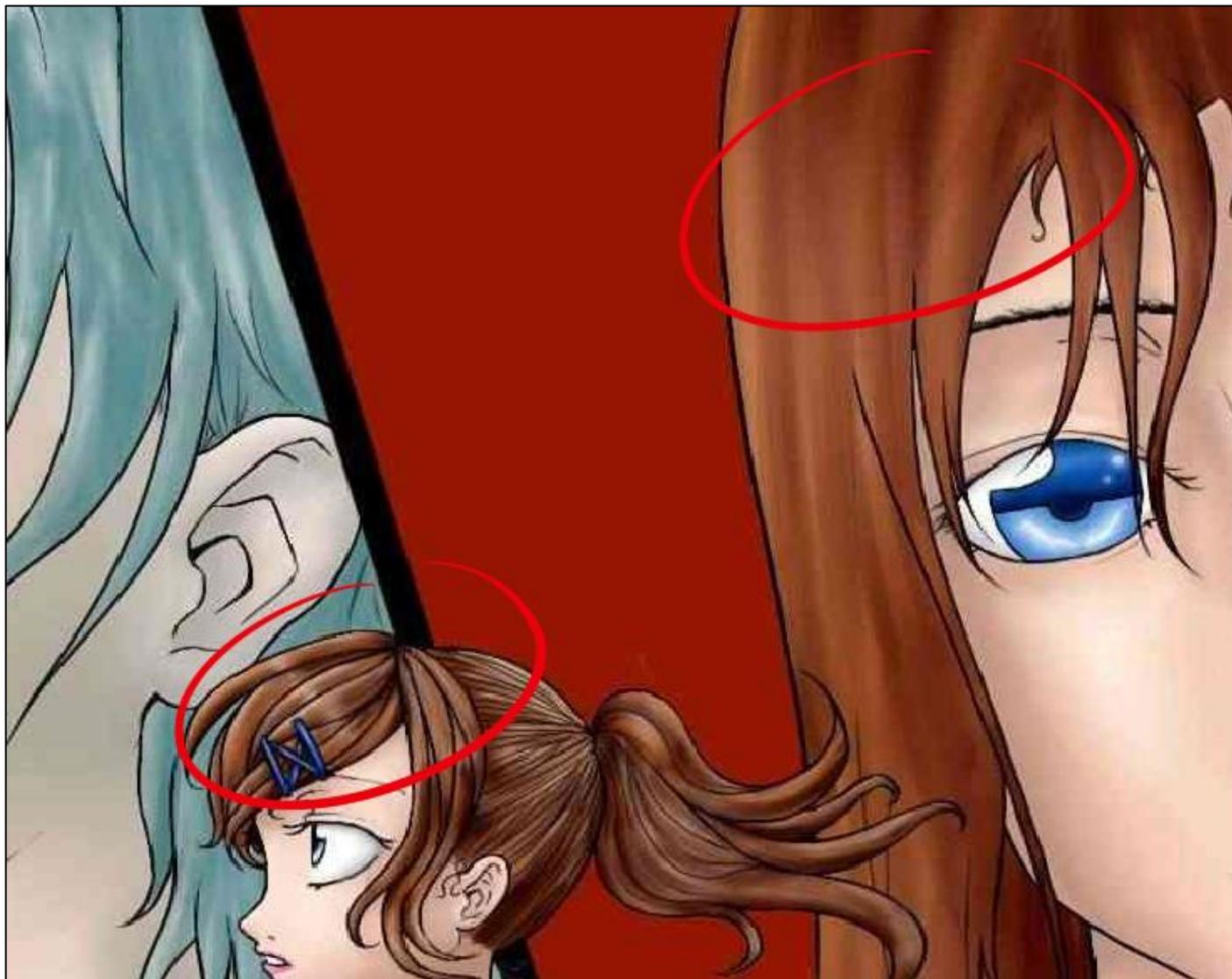
Il te suffit de prendre une couleur plus foncée que celle choisie pour tes ombres, et de réaliser un dégradé normalement, avec l'outil Water. Seule ta zone d'ombre sera affectée.

Note : si tu souhaites modifier la forme d'une des zones d'ombre, n'oublie pas de décocher 'preserve opacity'



Autre détail, il ne faut pas hésiter à travailler d'avantage les mèches de cheveux, afin de donner plus de volume à ces derniers et éviter l'effet que je surnomme 'casque'. Pour cela, n'hésite pas à dessiner quelques mèches de plus lors de ton lineart, ou à les marquer en utilisant un ombrage bien marqué ☺

Tu t'en es très bien sortie sur la frange ou la queue de cheval de ton personnage central, par exemple ! La différence entre ses cheveux et ceux du personnage au-dessus est frappante.



Le volume des cheveux et les mèches sont bien plus visibles sur le personnage central que sur l'autre. Mais en conjuguant les deux, on obtient un résultat très satisfaisant !

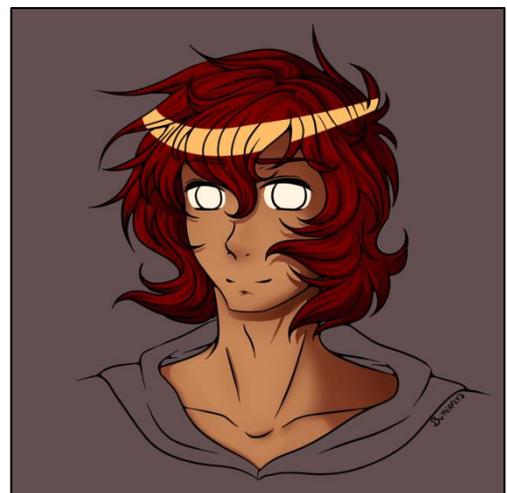
Ici, je te mets en exemple un détail de la manière dont j'accentue les volumes des cheveux par les ombres, en utilisant aussi la même méthode de dégradé des ombres que précédemment :



Je trace les ombres et les mèches avec ma couleur pour les ombres, puis, en utilisant la méthode expliquée plus haut, je dégrade les points des cheveux entourés, l'arrière de la tête, et parfois la zone sous la frange (encadré).

Encore une fois, tout dépend de ton style et de tes habitudes de colorisation, mais j'aime rajouter quelques reflets ! Pour ce faire, j'utilise principalement la méthode suivante :

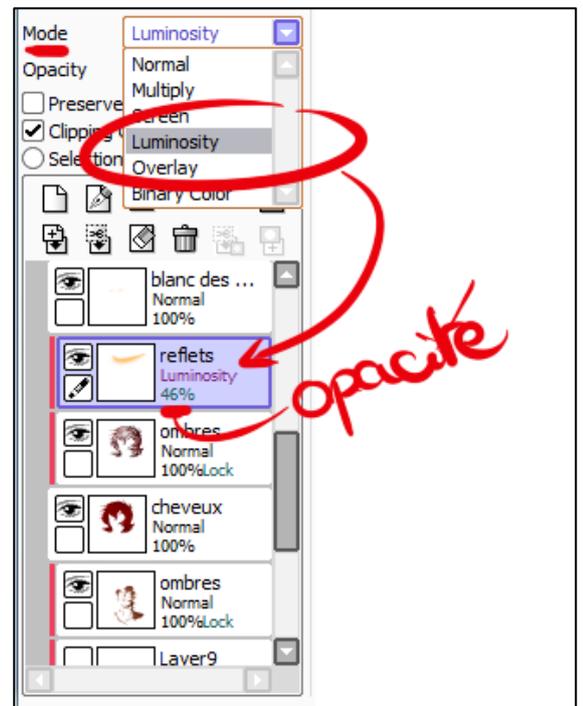
1. Je trace d'abord sur un calque clippé au-dessus des ombres une large ligne dans un ton blanc-orangé très clair (mais tout dépend du rendu que tu veux donner, et de la couleur des cheveux en-dessous).





2. Puis j'estompe beaucoup vers le bas, et un peu moins vers le haut.

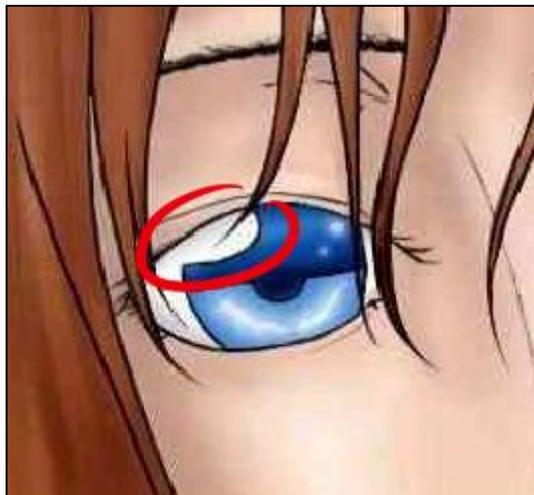
3. Et enfin, je passe parfois le calque du reflet en mode 'luminosity', puis je joue avec l'opacité, les teintes, saturations et autres réglages de l'onglet 'Filters' pour adapter lesreflets à ce que je souhaite faire !



Et voilà ! Bon, il est vrai que c'est une méthode qui donne un rendu simple, mais je la trouve efficace ^^

D'une autre façon, n'hésite pas non plus à d'avantage mélanger la partie claire et la partie foncée de la couleur de tes yeux, cela donnera un rendu plus fluide et naturel ; ainsi qu'à rajouter un peu de gris sous les paupières supérieures, au niveau du blanc des yeux (cela permettra d'accentuer le volume des yeux).

De plus, ce type de reflet (entouré) est assez peu naturel. Si je te dis ça, c'est parce que je les faisais de cette façon au départ, et plein de personnes (pro ou non) m'ont dit que ce n'était pas très naturel, et m'ont conseillé de modifier ma méthode ^^



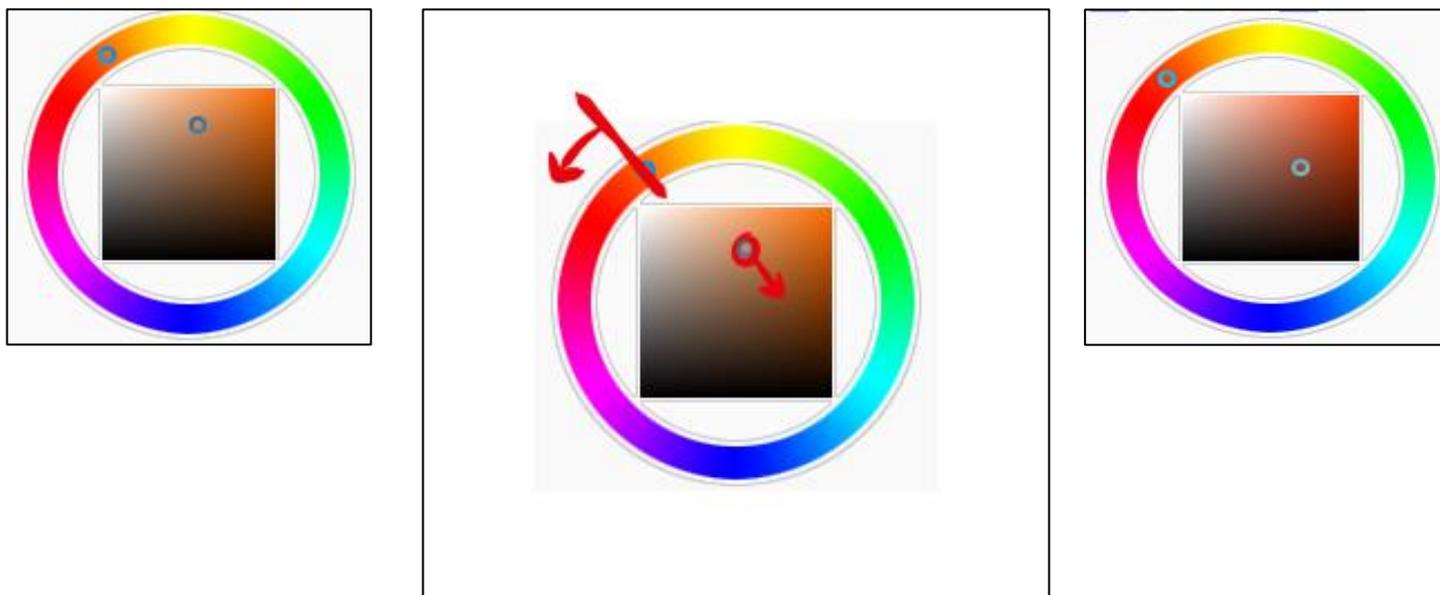
Personnellement, je suis aujourd'hui une adepte des larges pupilles noires, mais j'aime beaucoup dégrader la zone colorée de l'iris, même si elle est au final assez restreinte.

Maintenant, je rajoute toujours les reflets blancs sur un calque dédié, positionné au-dessus de tous mes autres calques ^^ Voici un exemple :



Dernier point, une petite astuce pour choisir les couleurs de tes ombres par rapport à tes couleurs de base (c'est la méthode que j'utilise, ce n'est pas forcément la méthode ultime, mais je trouve le résultat assez satisfaisant).

Je prends ma couleur de base à partir de l'outil pipette, puis de choisis ma couleur plus foncée de cette façon :



En fait, il suffit de légèrement décaler le point sur le cercle vers une teinte plus foncée (ici, de l'orange au orange foncé-rouge), et le point dans le carré central en diagonale, de quelques millimètres !

Sur les images ci-dessus, c'est la couleur de base et les ombres de base pour la peau de mon personnage, qui a servi d'exemple dans cette critique ^^

C'est une méthode que j'ai vue être appliquée dans de nombreux tutos, et que j'ai aussi reprise d'amis dessineux, lorsque je leur ai demandé conseil quand je me suis lancée dans la colo numérique 😊

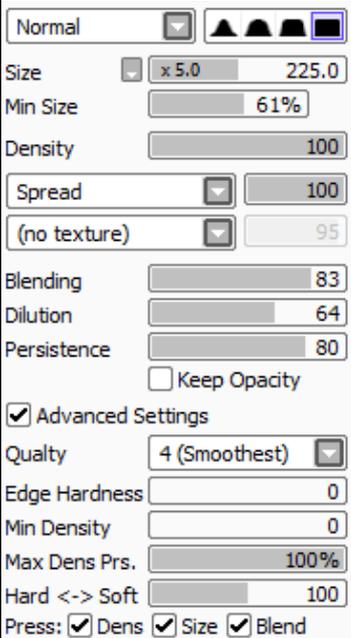
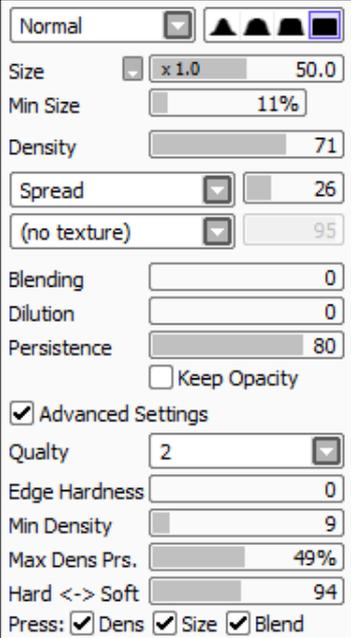
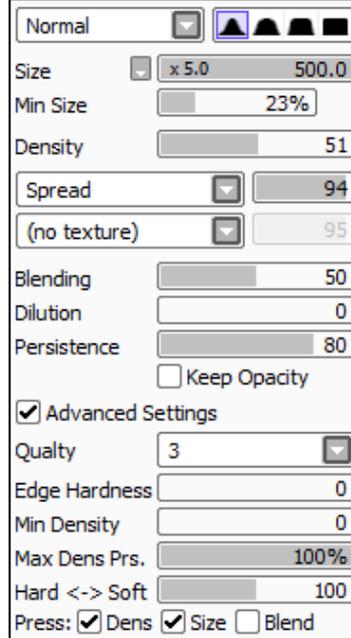
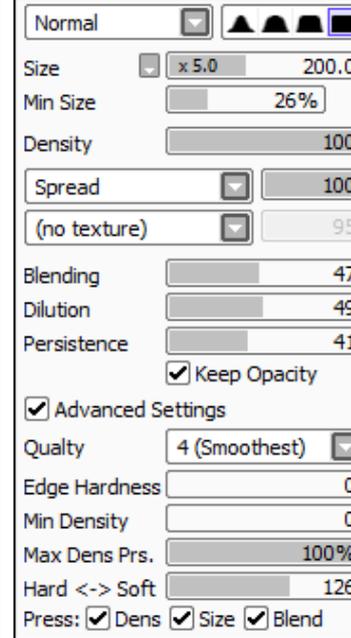
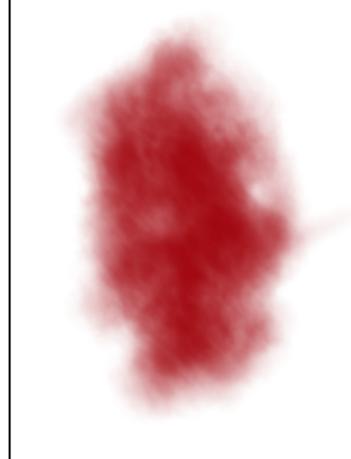
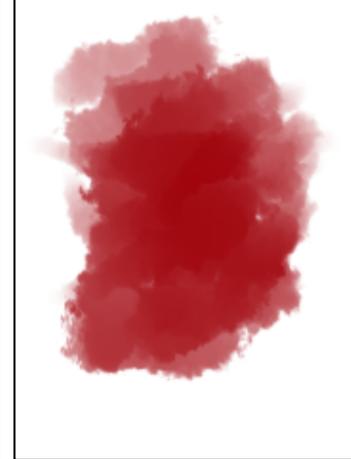
## LA COMPOSITION GENERALE

Ta composition est bonne ! La séparation en différentes pièces de couleurs où apparaissent tes personnages est un bon moyen de bien les distinguer, tout en gardant un dessin de groupe cohérent, par le personnage principal central, qui les relie tous !

N'hésite pas à tester différents brushes texturés (que tu pourras trouver notamment sur le site [deviantart.com](http://deviantart.com)), à la manière de ceux que t'a conseillé Yume !

Ça pourrait être utile pour donner un peu plus de relief aux fonds colorés, comme tu l'as fait pour celui derrière le personnage sur fond vert !

En voici quelques-uns que j'utilise assez souvent pour les arrière-plans simples :

 <p>Normal Size: x 5.0, 225.0 Min Size: 61% Density: 100 Spread: 100 (no texture): 95 Blending: 83 Dilution: 64 Persistence: 80 <input type="checkbox"/> Keep Opacity <input checked="" type="checkbox"/> Advanced Settings Quality: 4 (Smoothest) Edge Hardness: 0 Min Density: 0 Max Dens Prs.: 100% Hard &lt;-&gt; Soft: 100 Press: <input checked="" type="checkbox"/> Dens <input checked="" type="checkbox"/> Size <input checked="" type="checkbox"/> Blend</p>	 <p>Normal Size: x 1.0, 50.0 Min Size: 11% Density: 71 Spread: 26 (no texture): 95 Blending: 0 Dilution: 0 Persistence: 80 <input type="checkbox"/> Keep Opacity <input checked="" type="checkbox"/> Advanced Settings Quality: 2 Edge Hardness: 0 Min Density: 9 Max Dens Prs.: 49% Hard &lt;-&gt; Soft: 94 Press: <input checked="" type="checkbox"/> Dens <input checked="" type="checkbox"/> Size <input checked="" type="checkbox"/> Blend</p>	 <p>Normal Size: x 5.0, 500.0 Min Size: 23% Density: 51 Spread: 94 (no texture): 95 Blending: 50 Dilution: 0 Persistence: 80 <input type="checkbox"/> Keep Opacity <input checked="" type="checkbox"/> Advanced Settings Quality: 3 Edge Hardness: 0 Min Density: 0 Max Dens Prs.: 100% Hard &lt;-&gt; Soft: 100 Press: <input checked="" type="checkbox"/> Dens <input checked="" type="checkbox"/> Size <input type="checkbox"/> Blend</p>	 <p>Normal Size: x 5.0, 200.0 Min Size: 26% Density: 100 Spread: 100 (no texture): 95 Blending: 47 Dilution: 49 Persistence: 41 <input checked="" type="checkbox"/> Keep Opacity <input checked="" type="checkbox"/> Advanced Settings Quality: 4 (Smoothest) Edge Hardness: 0 Min Density: 0 Max Dens Prs.: 100% Hard &lt;-&gt; Soft: 126 Press: <input checked="" type="checkbox"/> Dens <input checked="" type="checkbox"/> Size <input checked="" type="checkbox"/> Blend</p>
			

Voici un exemple d'utilisation, (c'est le premier en partant de la gauche), un fond tout ce qu'il y a de plus simple mais avec une certaine matière ^^



Enfin, je te félicite pour le logo-titre ! Il est recherché, avec une police dans un style rappelant les rouages-logo à l'arrière et près de la faucheuse ! Cependant, je te conseillerai, pour faciliter sa lecture, de rajouter un petit liseré blanc (ou d'une couleur claire de ton choix), afin de le faire mieux ressortir sur le fond. Mais ce n'est que mon avis personnel !

## **CONCLUSION**

Voilà voilà ! J'espère que mes conseils n'ont pas été trop durs, et qu'ils te seront utiles ^^

Si jamais tu as des questions, ou besoin d'autres conseils, n'hésite pas à me contacter, je serai très contente de pouvoir t'aider de nouveau !

Dans tous les cas, continue d'entretenir ce que tu sais déjà faire, car tu as un bon potentiel selon moi, qui ne demande qu'à s'émanciper d'avantage ! N'hésite pas à tester tout ce qui te passe par la tête, car SAI est un logiciel de dessin aux fonctionnalités multiples et innombrables.

Quoi qu'il en soit, merci de ta confiance pour cette critique, et bon courage pour la suite et dans tes projets personnels ☺