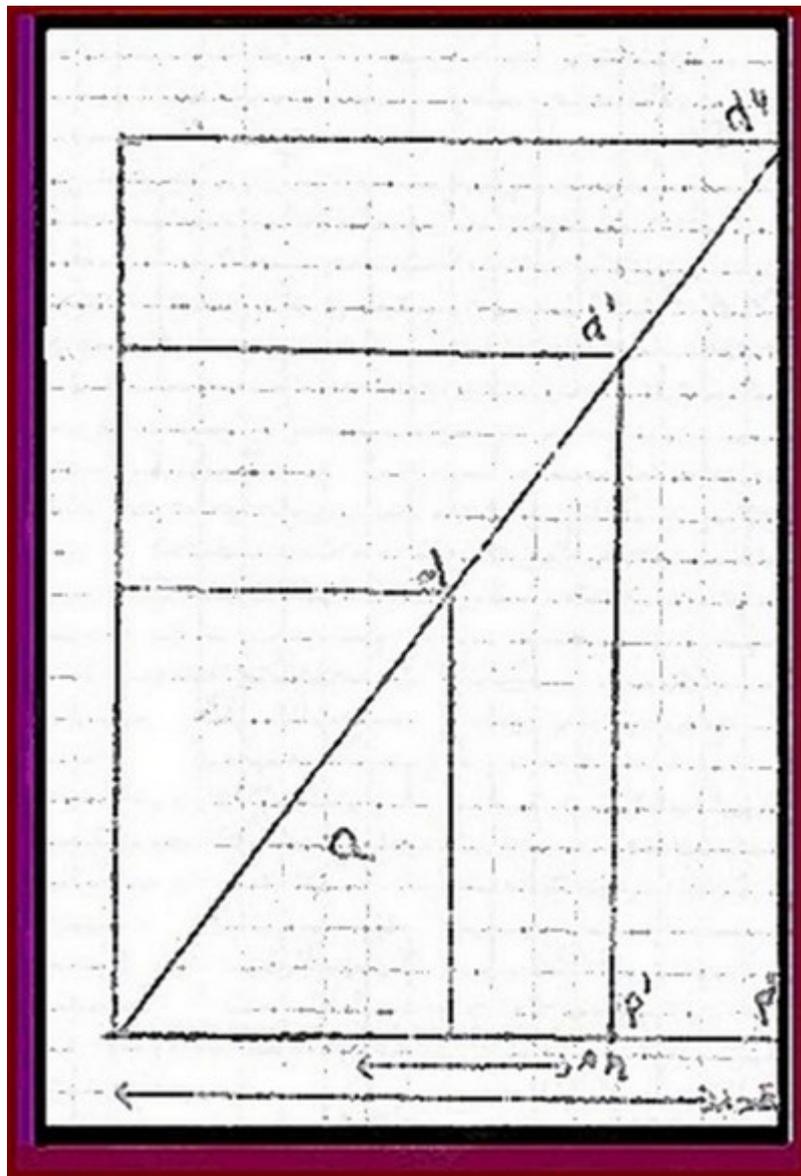


* Le matériel: – Crayon porte mine de 2 mn, 0,5 mn ou 0,3 mn de diamètre – Une plume à dessin dure – Un pinceau pour aquarelle du 00 au n° 12 (le plus gros) – Une gomme extra douce pour grande surface. (si la gomme est sale laver avec de l'eau de lessive concentrée, brosser, rincer et laisser sécher)- De l'encre de chine couvrante noire profond indélébile – De la gouache blanche acrylique indélébile, à nettoyer au dissolvant – Du papier à dessin lisse ou très léger grains de format 50 par 65 cm de force 250g par m².

Le format de la réalisation

Agrandissement par diagonale:

- Tracer une figure aux dimensions réelles au format pour la publication (marges non comprises) (a)
- Tracer une diagonale (d) au delà de son cadre.
- Prendre le point en bas correspondant à l'échelle pour agrandir 1/3 – 1/2 – Le double... ou point intermédiaire.
- De ce point, tracer une perpendiculaire p' – p'' et au point d'intersection de cette ligne avec la diagonale d' – d'' tracer une autre ligne parallèle à la base du papier. Vous avez les dimensions pour vos futures planches.
- Comme l'originale a été réduite ne dessinez pas trop petit ni trop fin ainsi que pour vos dialogues.



La documentation

Pour rendre crédible votre BD et s'en servir pour l'adapter à votre style personnel. Les détails doivent être exacts mais peut être de fiction. Evitez les personnages stéréotypés, impersonnels. Le décor doit être correct. De la documentation sur vos thèmes préférés ex: costumes dans le dictionnaire. Revues de maquettes en relief pour les visionner sous les différents angles de vue. Des photos que vous avez prises: lieux: décors – Ambiance, atmosphère de ces lieux... Prendre des notes.

Préparer des croquis

Etudes des attitudes: sur feuilles volantes ou calques: suite de croquis de plus en plus précis des personnages qui prennent vie. Brouillon de leurs expressions, jeux d'attitudes (Vous pouvez vous aider à l'aide de bâton d'allumettes). Imaginer 1 par 1 les attitudes des personnages, vêtements... Mise en place du cadre.

La création des personnages

Longues et délicates années de travail constant jusqu'à la finition de leur personnalité.

L'expression et les attitudes

Après leur personnalité physique et psychologique, on doit étudier leurs expressions et attitudes caractéristiques de chaque personnage (mise en relief de leur personnalité) Le moindre détail change l'expression d'un visage qui exprime sa personnalité. De grands gestes indignés – Le personnage principal à des manières bien à lui de se faire remarquer.

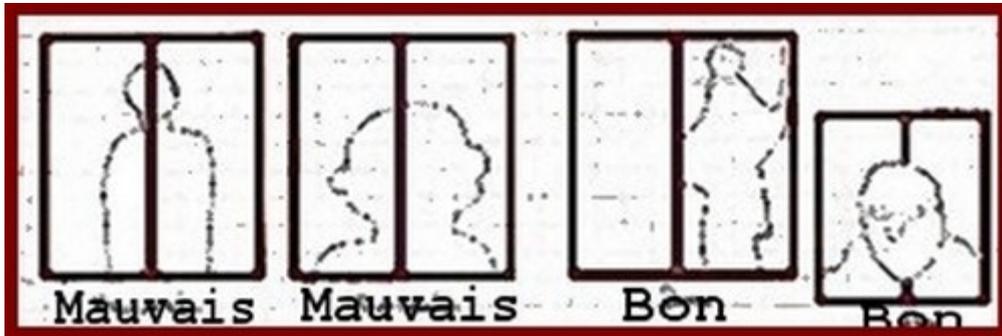
Dans la bande dessinée réaliste ou comique

Aucun personnage n'est insignifiant. On doit tenir compte des grands types de la morphologie humaine: les caractères carrés, colériques et impulsifs: tête en triangle, intelligent, artiste sentimental, rêveur. La tête ronde, bon gros vivant passif, lymphatique. La tête ovale, flegmatique. Pour marquer leurs différences: chauffe ou bien soigné. pour révéler leur personnalité, leur éducation, leur milieu. Pour marquer leurs attitudes physiques crédibles: une personne qui est saoul ne se tiens pas de la même manière en société que d'autres personnes.

La composition des images

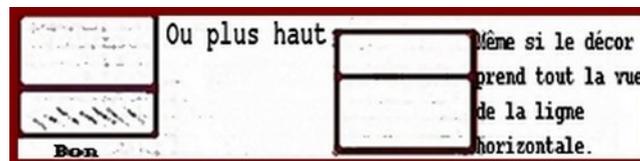
- Dans la case: place des personnages – Le cadrages des images – Composer ces images: mal composées, l'oeil ne réagit pas

convenablement et trop régulier l'oeil n'est pas attiré. Ni trop stricte, ni en désordre. – La ligne d'horizon, décor, les personnages ne passent pas par les axes de l'image pour ne pas la divisée en deux parties égales.

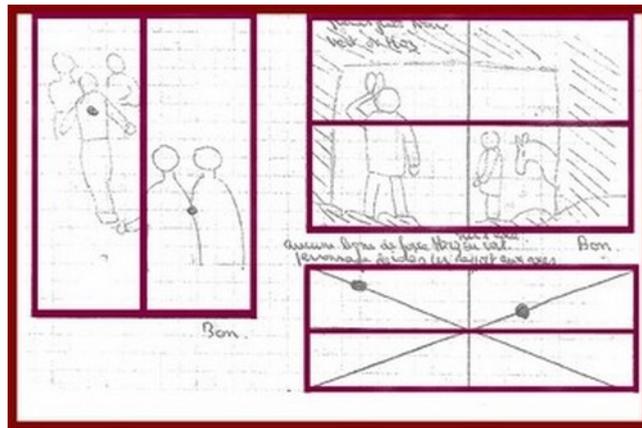


Pas trop de symétrie.

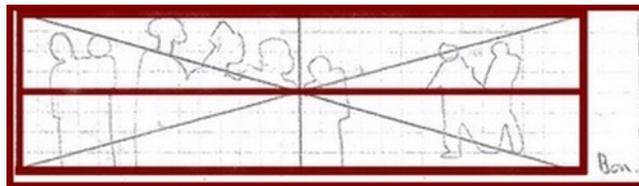
Placer la ligne d'horizon plus bas que l'axe horizontal.



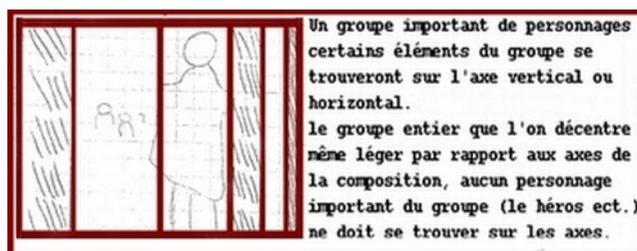
Ou plus haut même si le décor prend toute la vue de la ligne d'horizon.



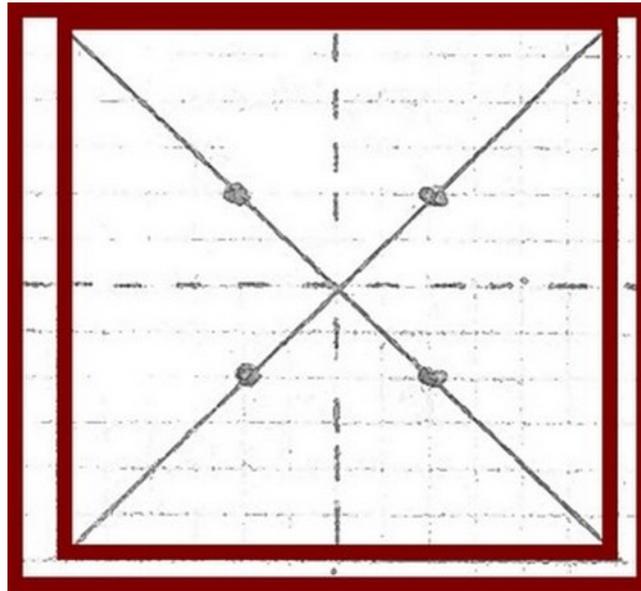
Le sujet (gros plan ou non) trop au milieu: comme figé. Le vide est trop réparti également. Personnage décentré légèrement – vide inégales: comme plus naturel. Position des personnages (groupes) pas trop symétrique entre eux donne plus d'importance à l'un des personnages ou groupes entre eux.



La foule vu sur le même plan (répartir inégalement: plus vivant. Aucune ligne de force sur l'axe de la composition: l'oeil accepterait mal la symétrie.

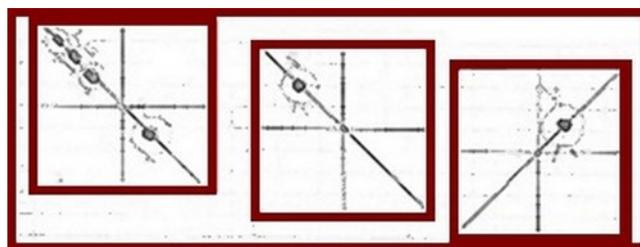


Groupe important sur l'axe vertical ou horizontal décentré même légèrement par rapport aux axes de la composition, aucun personnage ne doit se trouver sur l'axe.



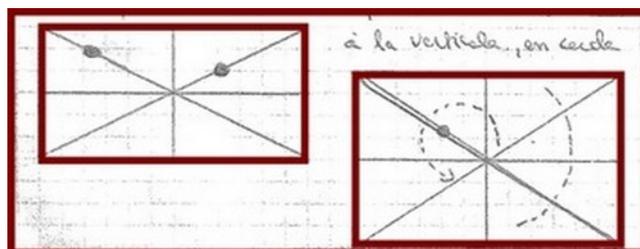
Les points d'intérêt de la composition.

Les points d'intérêt d'harmonie ne se trouvent pas sur des axes du tableau mais sur les diagonales au tiers de chaque diagonales en partant du milieu pour mettre en évidence le personnage principal ou un visage expressif.

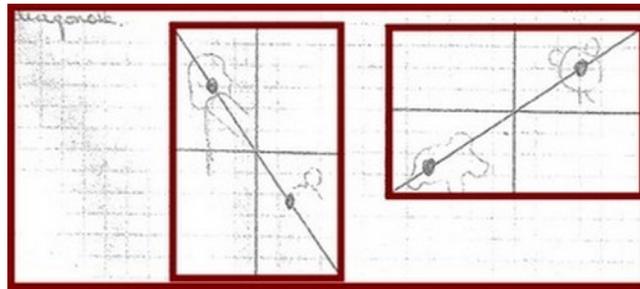


Un

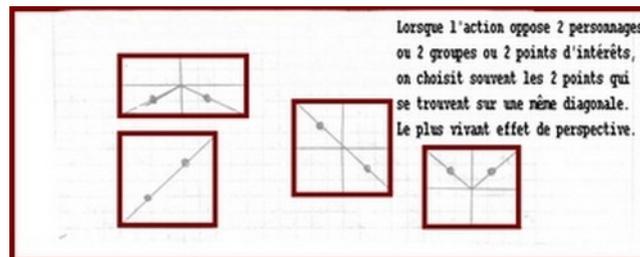
comportement, un geste, un élément du décor mis en évidence. Autour de ce point se place d'infinies variations à l'horizontal.



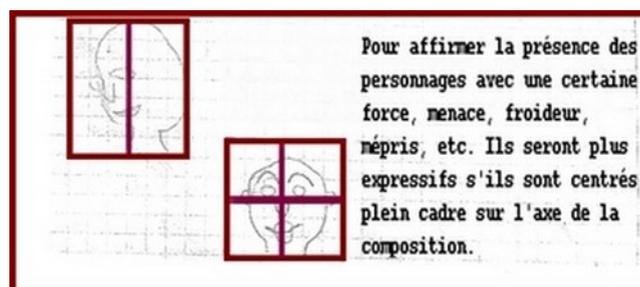
A la vertical, en cercle.



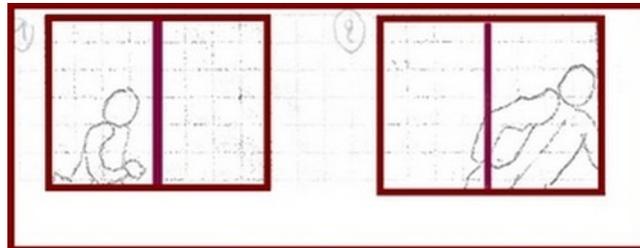
En diagonal, cela dépend , de l'importance du décor, du sujet, foule... Parfois 1 seul point et autour le reste de la composition. Parfois 2 points, 2 personnages, 2 groupes.



On choisit alors les 2 points qui se trouvent sur la même diagonale (plus vivant). Parfois 3 points en triangle harmonisés entre eux. Pour les plans rapprochés ou plus rapprochés, on peut tenir compte ou pas des points d'intérêt. Gros plans ou très gros plans, décaler le sujet par rapport à l'axe de l'image sur un point d'intérêt affirme la présence du personnage, l'expression du visage est plus expressif s'ils sont au centre et plein cadre sur l'axe de la composition.



Des personnages en mouvement sur des points d'intérêt, on doit cadrer le sujet (au point) le faire glisser vers une autre partie de la composition jusqu'à sortir du champ. l'oeil n'a aucun mal à le suivre.



Pour certains effets spéciaux, on néglige ces règles: effet de monotonie, d'uniformité, de froideur = symétrie. Effet pour donner de l'importance, effet de puissance... On cadre le point d'intérêt au centre de la composition.