ADRIEN RÉNÉ

COMMENT FAIRE UNE BANDE DESSINÉE

Une méthode simple et efficace pour débuter la bande dessinée.

Avant propos

Alors comme ça, tu souhaites faire de la BD ? Tu veux faire vivre tes idées par le dessin et créer un héros ?

J'ai passé 4 années à dessiner des aventures et écrire de petites histoires sur Internet.

Cela m'a appris quelque chose.

La bande dessinée est avant tout une affaire de méthode et de pratique.

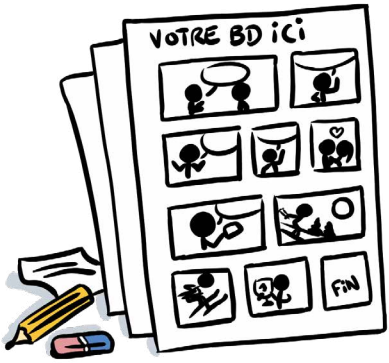
Bonne nouvelle, ça s'apprend, c'est passionnant et ça marche.

Bienvenue dans ce guide pratique pour apprendre à créer une bande dessinée !

Ce livret est une synthèse des méthodes que j'utilise tous les jours pour mon travail. Il répond à la plupart des questions techniques de mise en page de dessin et de BD... Tu trouveras ici des bases solides pour te lancer et j'espère, approfondir le sujet.

Il y a 4 ans, je ne savais pas dessiner. Aujourd'hui, je vis de la bande dessinée.

Donc, si j'ai réussi,
tu peux le faire aussi.



Sommaire

Débuter en bande dessinée
Le matériel p 4
Le scénario p 5

Dessiner un personnage
Simplifier les formes p 6
Dessiner un personnage p 7
Dessiner un visage p 8
Dessiner les expressions p 10
Dessiner dans l'espace p 11

Les techniques de base de la BD
Les codes de la BD p 12
Les plans p 14
Le découpage p 15

Progresser en bande dessinée
Dessiner les cases p 16
Commencer sa BD p 17
Dessiner les bulles p 18
Dessiner les décors p 19
L'encrage p 20
La couleur p 21

Annexes
Vocabulaire de la BD p 22
Plus d'informations p 23

Le matériel

Voici le matériel indispensable requis pour se lancer dans la bande dessinée :

- un crayon de papier ou critérium,
- une gomme ou stylo gomme,
- des feuilles de papier A4,
- un taille crayon, une règle,
- un stylo noir,
- des crayons de couleur, feutres...

Le matériel avancé :

Un matériel plus élaboré permet d'approfondir les techniques :

- crayons sketcher ou crayons bleus,
- critériums extra-fins pointe 0.2 mm,
- plumes et un porte plume,
- stylos d'encrage pointe fine 0.05 mm à 0.7 mm,
- pinceaux et brush pens,
- peintures (acrylique, aquarelle, encre de couleur...),
- papier calque ou une table lumineuse.

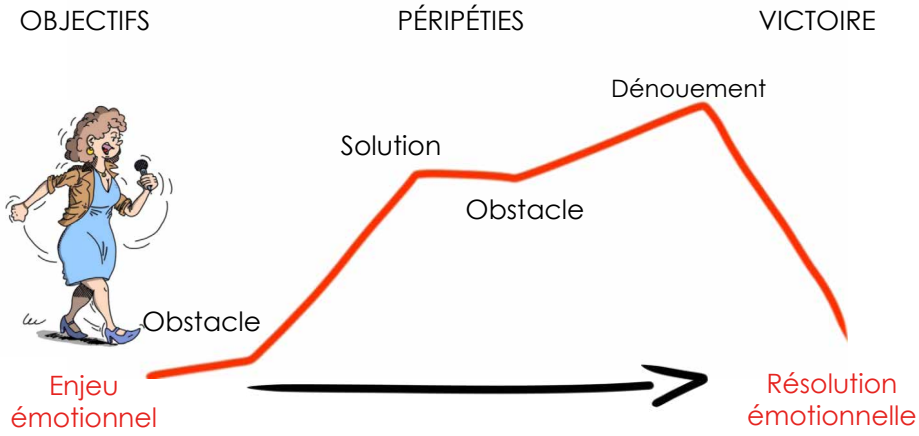
L'informatique offre un potentiel supérieur :

- un scanner,
- une tablette graphique et ordinateur,
- les logiciels tels que Krita, Photoshop, Procreate, Clip studio Paint...

Le scénario

Tout commence par le "script" ou "scénario".

Imaginer un personnage et ses traits : (âge, sexe, origine, métier, forces, faiblesses...). Ce héros a un objectif à atteindre. Ainsi, il devra affronter des obstacles et ennemis qui le feront évoluer vers un état final.



Écrire une description de personnages et un "synopsis*" permet d'expliquer l'histoire et de fixer le fil conducteur du récit.

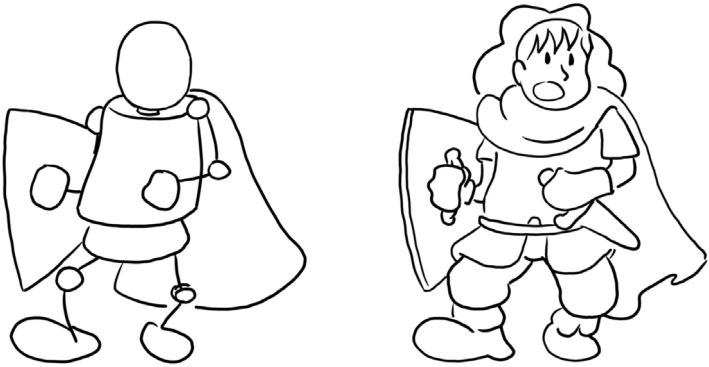
Voici le contenu idéal d'un dossier d'édition professionnel :
- le pitch : courte présentation du projet,
- une présentation illustrée des personnages,
- le synopsis*,
- plusieurs planches de BD et le scénario,
- une présentation du dessinateur.

**Voir lexique page 22*

Simplifier les formes

Pour dessiner un corps, il est astucieux de décomposer cette forme complexe en éléments faciles à représenter, tels que des ronds, des carrés, des lignes...

De cette manière, on obtient une silhouette respectant les proportions du modèle ou d'un corps humain.

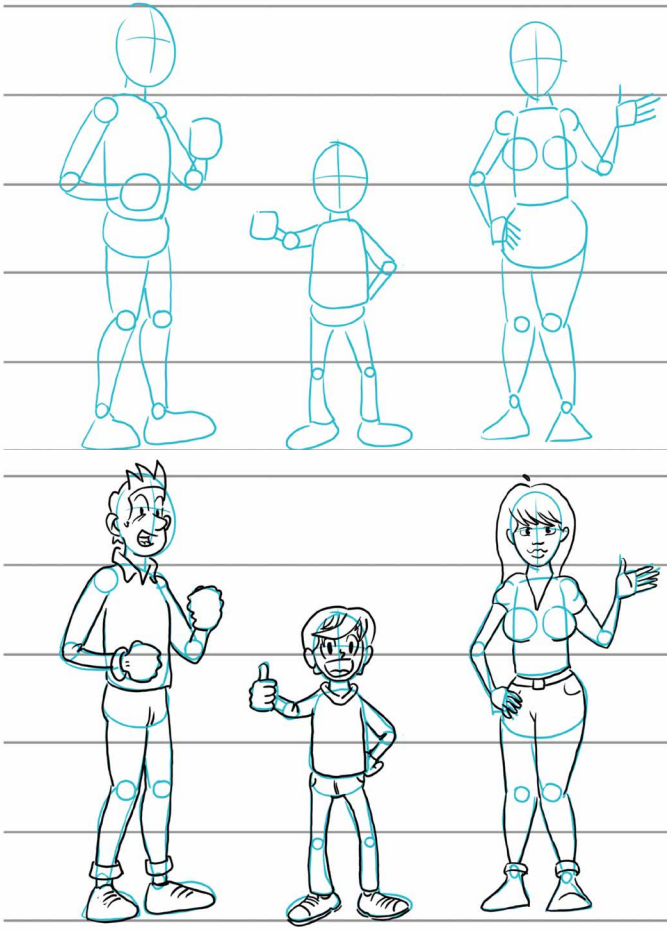


À partir de cette silhouette, il est facile d'ajouter les détails, tels que les yeux, la bouche, les cheveux, les vêtements ou les chaussures...

De cette manière, on peut décomposer n'importe quel objet ou partie du corps.

Dessiner un personnage

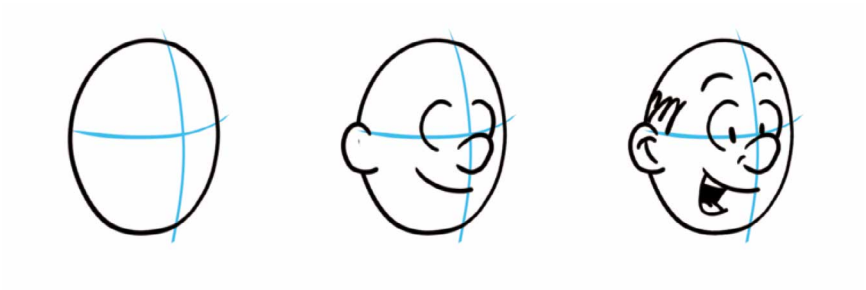
On représente les éléments du corps par des formes simples : des ronds pour la tête et les articulations, des tubes pour les bras et les jambes, des patates pour les pieds et les mains.



Ne pas hésiter à gommer les traits de construction.

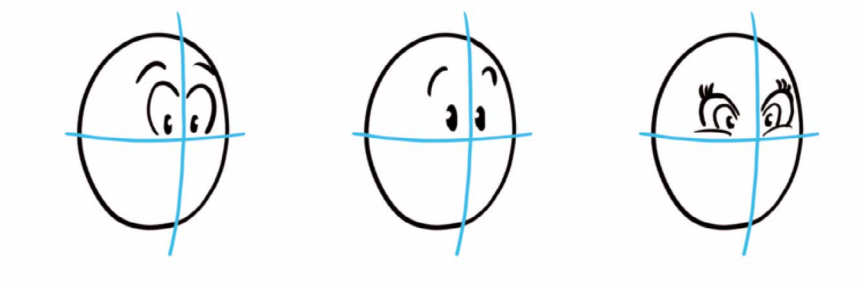
Dessiner un visage

Les étapes pour dessiner un visage :
- tracer la forme du visage (rond, carré, en banane...),
- ajouter une croix pour placer l'axe du visage,
- dessiner des ronds pour les yeux, oreilles, bouche...
- finaliser en ajoutant les détails.

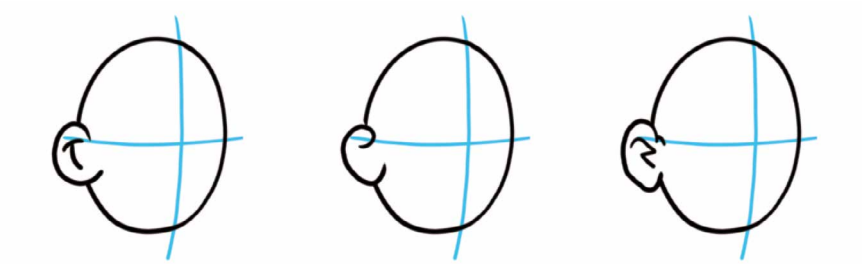


Les parties du visage

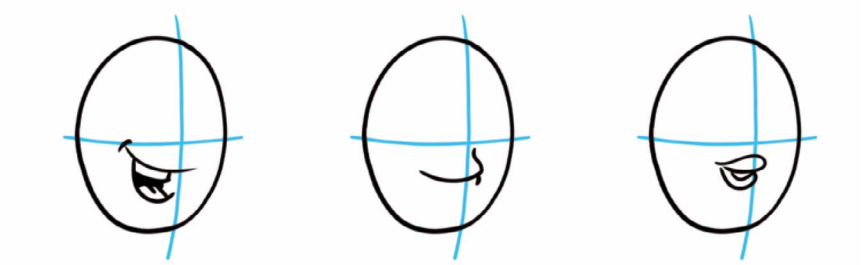
Tracer deux ovales sur l'axe du visage et ajouter les pupilles et les sourcils.



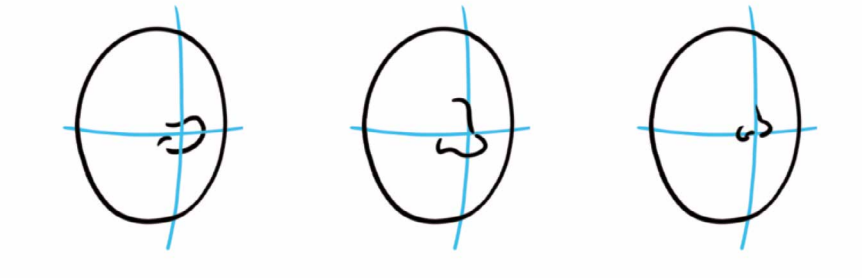
Pour les oreilles, on réalise un demi-cercle que l'on complète avec un petit T, un Z ou un S à l'intérieur.



Tracer une courbe pour la bouche. On lui donne vie par le dessin des dents et de la langue.

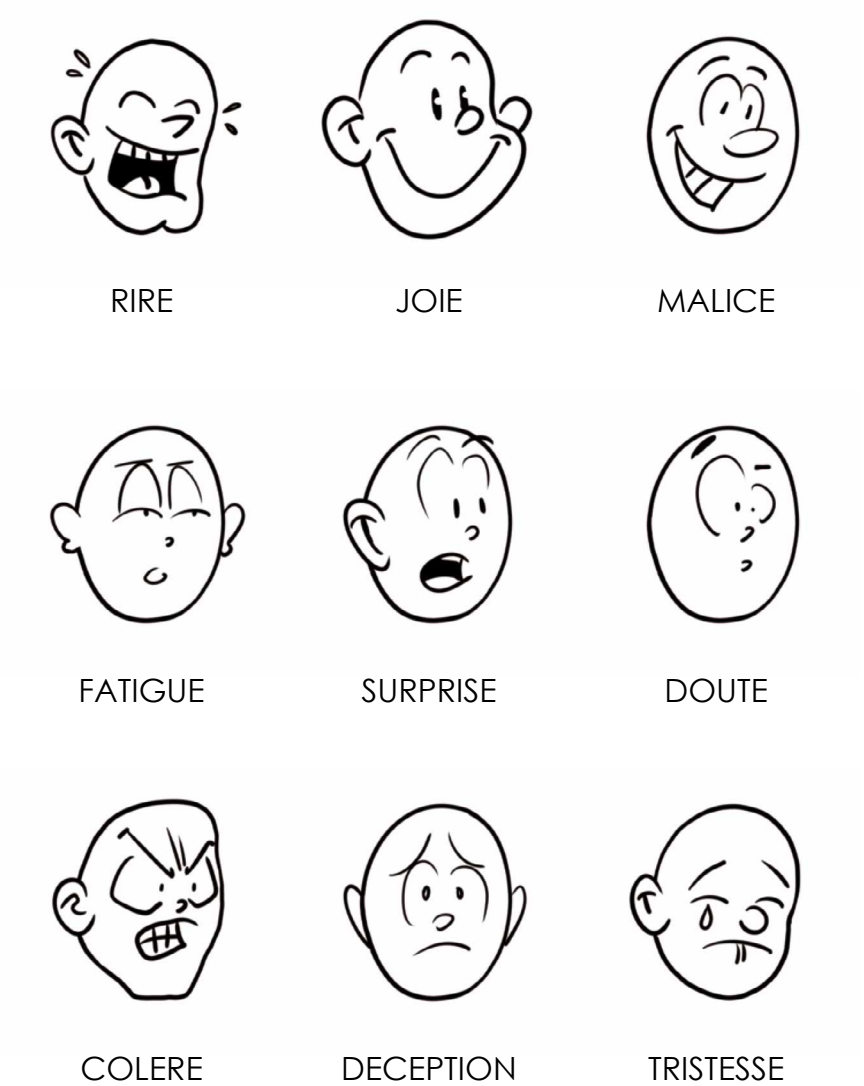


Tester différentes formes de nez : un nez pointu, en trompette ou en forme de patate.



Les expressions

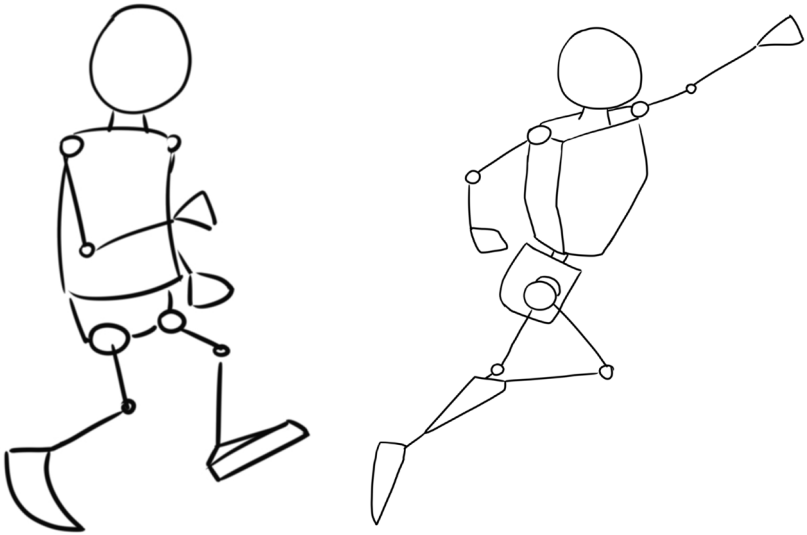
Pour représenter les émotions d'un personnage, on utilise un panel d'expressions exagérées.



Dessiner dans l'espace

Pour dessiner en trois dimensions, on décompose le dessin en formes simples. (Voir page 6 et 7).

Représenter le personnage dans l'espace en dessinant la silhouette.



On obtient des poses très dynamiques.

On dessine les détails une fois que la silhouette est validée.

Prendre un modèle permet d'obtenir rapidement de bons résultats et d'apprendre à représenter les poses.

Bon à savoir : il existe de nombreux tutos sur Youtube.

Codes de la BD

Le dessinateur de BD utilise des raccourcis dessinés pour communiquer des informations.
Voici quelques exemples.

Le mouvement est représenté par des traits indiquant la position précédente d'un objet. Des traits de vitesse matérialisent le déplacement d'air.

Dessiner plusieurs fois le même membre est aussi une approche efficace.

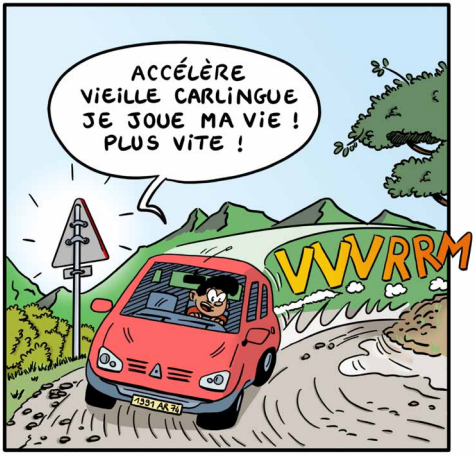
Pour le stress, on dessine des gouttes de sueurs.

On met l'accent sur une émotion grâce à de petits traits autour du visage.

Les nuages qui suivent le héros, représentent la poussière déplacée lors du mouvement.

Représenter une expression sous forme de dessin est très amusant : par exemple, se tordre de rire.

Codes de la BD



Les onomatopées* sont très utiles pour créer une atmosphère. Elles représentent les bruits ambiants. Ici, on voit le bruit du moteur.

Les couleurs apportent aussi des informations. Exemple du panneau entouré de blanc.

En bande dessinée, une ellipse* désigne l'action qui se passe entre deux cases.

Le lecteur comprend qu'un certain nombre d'actions invisibles ont été effectuées d'une case à une autre.

Il existe de nombreux autres codes non étudiés ici.
Cela dit, en voici quelques-uns de plus :
- les jurons, les ronflements... représentés en dessins,
- les étoiles pour désigner un personnage assommé,
- la fumée sortant des oreilles d'un personnage énervé...

*Voir lexique page 22

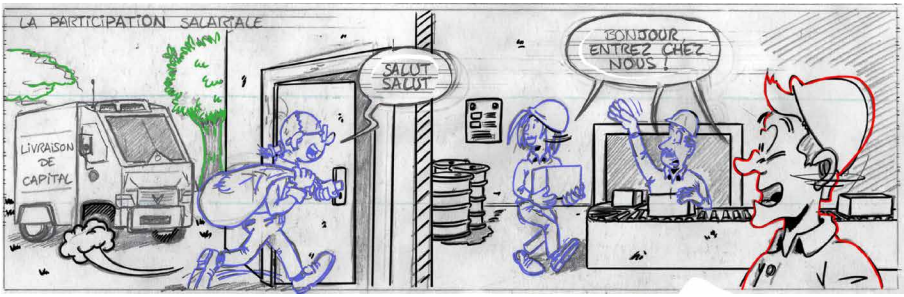
Les plans

Le cadrage détermine les dimensions de la case et du champ de vision. On compare une case de BD au champ de capture d'une caméra.

On peut regarder de près : "gros plan" ou de loin "plan large".

- Un gros plan est idéal pour montrer une émotion,
- un plan général situe les personnages dans la scène,
- un plan panoramique présente le décor et le contexte.

Le "plan" désigne aussi la distance entre les éléments et l'observateur.



Sur la case ci-dessus, le premier plan est représenté en rouge, le second plan dessiné en bleu et l'arrière plan est représenté en vert.

L'utilisation des plans en BD est fréquente, car elle dynamise une scène en lui apportant du relief.

Le découpage

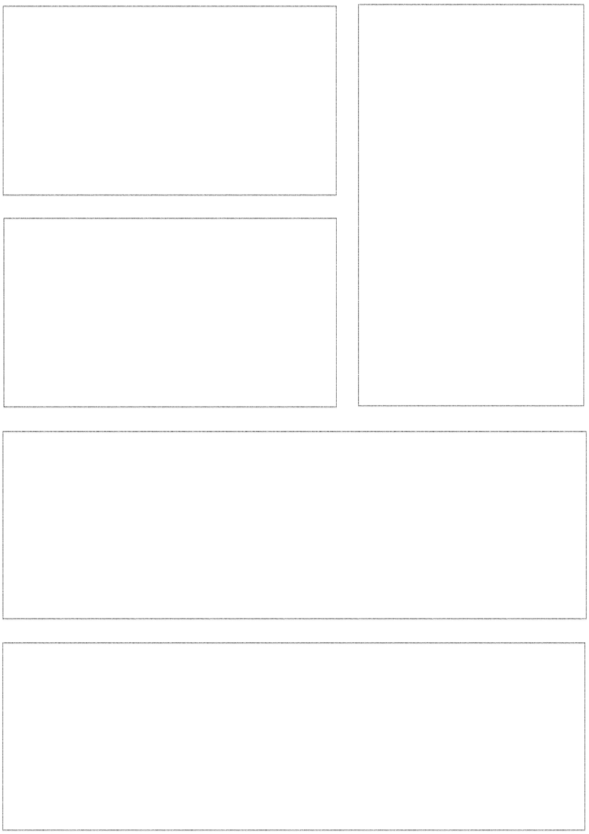
Le découpage ou "storyboard" est le brouillon de l'histoire, scène par scène et case par case.

Faire un storyboard permet de préparer les textes et dialogues, la position des bulles, des personnages et de travailler la composition* de la planche.

*Voir lexique page 22

Tracer les cases de BD

1. Sur une feuille, tracer une marge de 1 à 2 cm.
2. Décomposer la feuille en 3 ou 4 bandes horizontales de même largeur, le long de la marge.
3. Espacer chaque bande de 0.5 à 1 cm.
4. Tracer les lignes verticales pour créer des cases.



5. Repasser les cases avec un stylo noir pointe 0.5.

Commencer sa BD

On débute le crayonné en dessinant la ligne du sol.

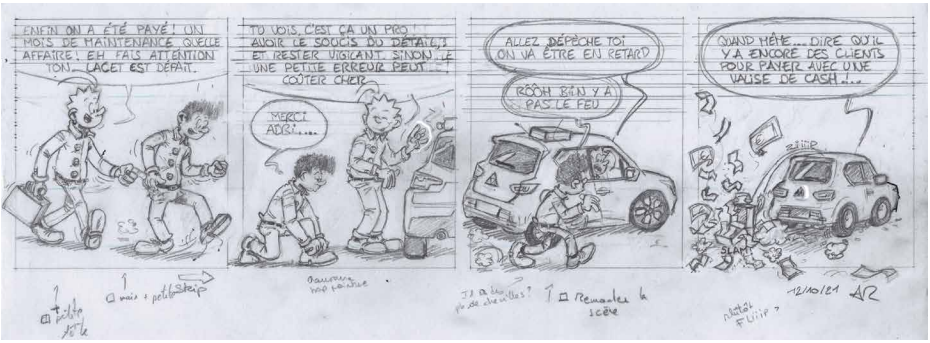
Puis, on positionne les bulles en s'aidant du storyboard (voir page 15).

Ensuite, on esquisse les personnages : poses, squelettes, ainsi que les autres éléments du premier plan.

Si la composition de la case convient, on ajoute les détails des personnages et du premier plan pour finir par les décors et l'arrière plan.

On peut renforcer certains traits en les repassant.

Pour réaliser des textes manuscrits, on s'aide de lignes horizontales et régulières, tracées à partir de repères mesurés sur les côtés de la feuille. Chaque ligne mesure 3 mm et l'interligne mesure 1 mm.



Ci-dessus, un exemple de crayonné prêt pour l'encrage.

Dessiner les bulles

On commence par écrire le texte, que l'on entoure ensuite avec la bulle.

À l'aide d'une règle, mesurer et tracer les repères (voir page 17).

Pour un texte lisible et agréable, on privilégie :
- l'écriture en capitale,
- des phrases courtes,
- des mots simples.

Pour la bulle, tracer une forme ovoïde d'un coup sec, en appuyant légèrement. Répéter l'opération jusqu'à obtenir une belle bulle.

Gommer les traits à supprimer.

Ajouter l'appendice* orientée vers la bouche du personnage qui parle.

Bon à savoir : le premier personnage qui parle se trouve à gauche et sa bulle sera en haut à gauche.

Certaines bulles sont chaînées* pour signifier un enchaînement de paroles.

**Voir lexique page 22*

Dessiner les décors

Le décor apporte une ambiance et un cadre à l'histoire : montagne, ville, campagne, océan, espace, grotte mystérieuse...

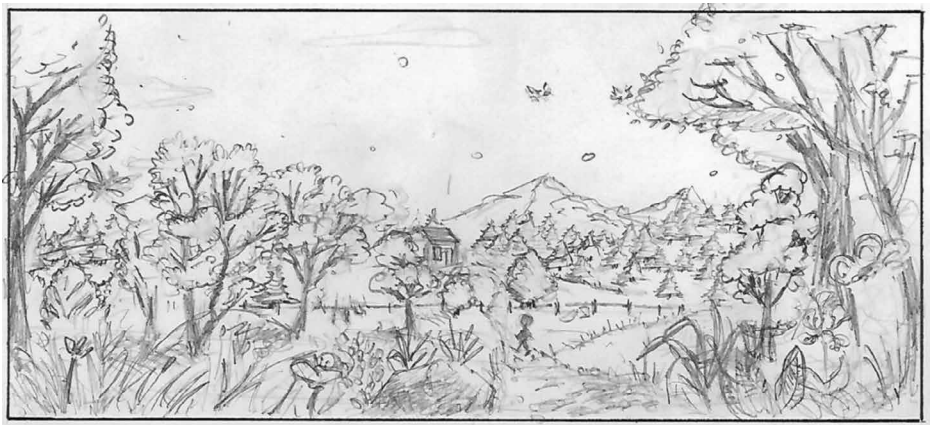
Le décor donne aussi des informations temporelles : Moyen Âge, époque contemporaine ou futuriste...

Pour réaliser de beaux décors, utiliser un modèle permet de meilleurs résultats. Utiliser des photos comme source d'inspiration.

Commencer par représenter les éléments de premier plan, pour finir par les éléments du fond.

Au premier plan, les contrastes sont prononcés, alors qu'à l'arrière-plan, ils s'atténuent.

L'utilisation de contraste permet des effets d'ombres et lumières. La perspective apporte une notion de profondeur très appréciable pour le lecteur.



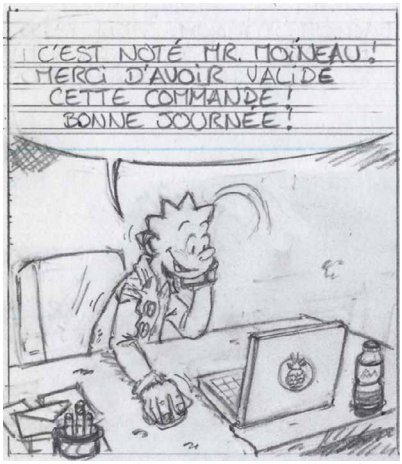
L'encrage

Il est temps de repasser le trait à l'encre noire.

Pour cela, utiliser un stylo noir pointe fine type "micron" ou "Rotring".

Il est également possible d'utiliser une plume ou un pinceau et de l'encre de chine.

Ne pas avoir peur "d'abîmer" le dessin. Cela fait partie de l'apprentissage. On peut également scanner le dessin ou utiliser une table lumineuse pour conserver l'original.



Repasser les cases, les textes, les personnages, décors. Une fois l'encre sèche, utiliser une gomme pour supprimer tous les traits restants.

La couleur

Voici quelques médiums pour une colorisation traditionnelle : crayons de couleur, feutres, encre de couleur, aquarelle...

Pour une colorisation numérique, scanner la planche en 300 DPI et au format JPEG. Ouvrir le document avec un logiciel de traitement d'image.

Voici 3 logiciels gratuits : Paint, Photofiltre & Krita.

À l'aide de l'outil gomme, nettoyer la planche de toutes les impuretés (trait non gommé, trace...)

Ajouter ensuite la couleur grâce au pot de peinture, au pinceau et aux outils de sélection. Attention, penser à bien fermer les traits.

Félicitations, tu sais maintenant comment faire une BD !

Vocabulaire

Appendice : Il s'agit d'une protubérance pointue qui relie la bulle de BD au personnage qui parle. Pour les pensées ce sont des petits cercles qui indiquent quel protagoniste réfléchit.

Chaînage de bulles : On parle de chaînage de bulles dans le cas d'un dialogue entre deux personnages, lorsque plusieurs bulles se suivent dans une même case. Elles sont alors reliées entre elles ou "chaînées".

Composition : On définit la composition comme l'organisation et l'emplacement des éléments de la page : (cases, récitatifs, bulles, personnages, décors…)

Ellipse : On désigne par ellipse, le temps qui s'écoule entre deux cases de bande dessinée. Les ellipses jouent sur la coopération tacite entre le lecteur et le bédéiste puisqu'elles permettent de sauter certains éléments de l'histoire sans perturber l'action.

Onomatopées : Il s'agit d'un mot ou d'une succession de lettres évoquant un son ou un bruit.

Sketching : Dessin rapide ou esquisse, on parle aussi de croquis.

Synopsis : Il s'agit d'une version écrite et résumée du scénario. Le synopsis permet souvent de présenter un projet à une maison d'édition.

Plus d'informations

À propos de l'auteur : je m'appelle **Adrien Réné** et suis dessinateur de BD et illustrateur jeunesse. Je propose la création de bd personnalisée et organise des ateliers et stages de bande dessinée.

Comment dessiner une BD
https://dessin-humoristique.fr/creer-une-bande-dessinee

Comment dessiner un personnage de BD
https://dessin-humoristique.fr/comment-dessiner-un-personnage-de-bande-dessinee

Vocabulaire BD
https://dessin-humoristique.fr/vocabulaire-BD

Atelier BD
https://dessin-humoristique.fr/atelier-BD

Cours de dessin à Aix les bains
https://dessin-humoristique.fr/cours-de-dessin

Voir les dessins drôles :
https://dessin-humoristique.fr/

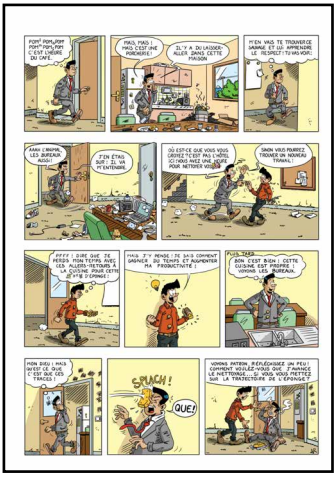
LES BASES DE LA BD POUR ÉCRIRE TA PROPRE HISTOIRE !

Débuter en bande dessinée
Prépare ton scénario, puis lance-toi avec le matériel élémentaire.

Dessiner un personnage
Apprends à esquisser une silhouette, dessine un visage et représente une émotion avec des formes simples.

Apprendre les techniques de base de la BD
Découvre les codes élémentaires, trace tes propres cases, décors et bulles de bande dessinée.

Progresser en bande dessinée
Découpe le scénario avec un storyboard, puis réalise le crayonné, l'encrage et la couleur comme un pro.



dessin-humoristique.fr