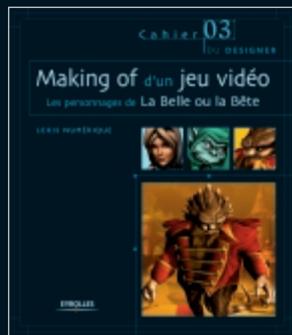
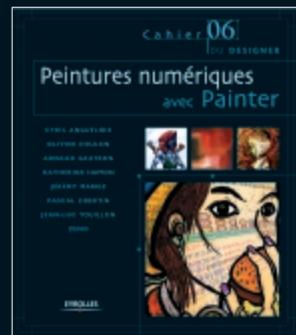
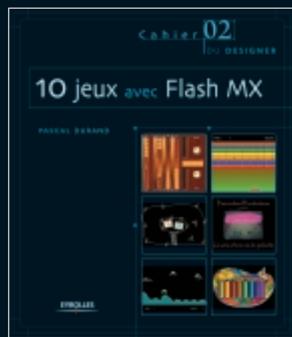
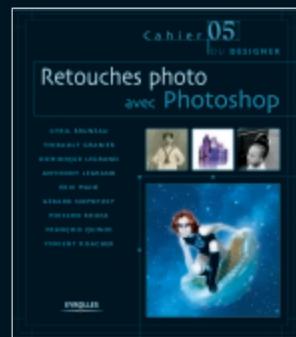
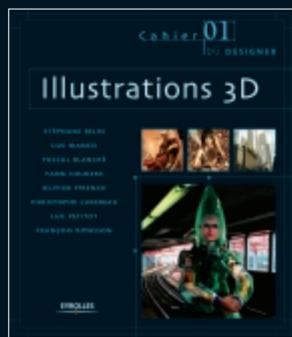
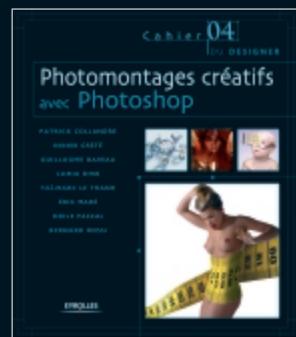


DANS LA MÊME
COLLECTION



Cahier 06 DU DESIGNER

Peintures numériques avec Painter

Cyril Anguelidis, Olivier Coulon, Arnaud Gautron,
Katherine Hamon, Jérémy Mariez, Pascal
Sibertin, Jean-Luc Touillon, Zeno

Ce cahier présente le *making of* de plusieurs œuvres réalisées avec Painter, le logiciel incontournable de peinture numérique. De la caricature à la peinture abstraite, de l'illustration pour jeu de rôle à la bande dessinée, de la photographie peinte au dessin d'inspiration manga, les auteurs dévoilent tour à tour leur univers créatif et partagent leur savoir-faire technique dans des ateliers d'une dizaine de pages chacun. Cet ouvrage emmène ainsi le lecteur au cœur de la création avec Painter à travers différents courants artistiques et regards croisés.

Les Cahiers du designer

La création numérique sous toutes ses facettes, par des artistes et des créateurs reconnus dans leur domaine.

Destinée aux professionnels de l'image, graphistes, photographes, infographistes et, plus généralement, à tous les créateurs d'images fixes ou animées, cette collection se veut le reflet du meilleur de la créativité française dans l'univers du design graphique et de la technologie numérique.

Conception: Nord Compo

www.editions-eyrolles.com

EYROLLES

Code éditeur : G1216
ISBN : 2-212-1216-5



20 €

06

Cahier DU DESIGNER

Peintures numériques avec Painter



Cahier 06 DU DESIGNER

Peintures numériques avec Painter

CYRIL ANGUELDIS
OLIVIER COULON
ARNAUD GAUTRON
KATHERINE HAMON
JÉRÉMY MARIEZ
PASCAL SIBERTIN
JEAN-LUC TOUILLON
ZENO



SOMMAIRE



CYRIL ANGUELDIS
artiste numérique
Chat painting, page 4



OLIVIER COULON
infographiste
Le mercenaire, page 10



ARNAUD GAUTRON
graphiste, illustrateur, webdesigner
La princesse enracinée, page 22



KATHERINE HAMON
peintre, formatrice PAO
Le portrait voyageur, page 32



KATHERINE HAMON
peintre, formatrice PAO
La vie en rouge, page 44



JÉRÉMY MARIEZ
illustrateur infographiste
Le Guerrier Au vent, page 54



PASCAL SIBERTIN
dessinateur digital
Cornettes, page 64



JEAN-LUC TOUILLON
créateur digital, rêveur d'images
Mika, page 74



ZENO
dessinateur de presse, de bandes dessinées, storyboarder
To be or not to be, page 80

EYROLLES



Grâce aux outils Painter / Wacom, je pourrais retoucher mon dessin à l'infini sans abîmer son support. C'est l'un des nombreux avantages qu'offre la peinture numérique, et j'avoue que j'aurais maintenant du mal à revenir à ma table à dessin inclinée, convertie de crayons, de pinceaux et de pots de couleurs en demi-équilibre...

atelier 07

PASCAL SIBERTIN

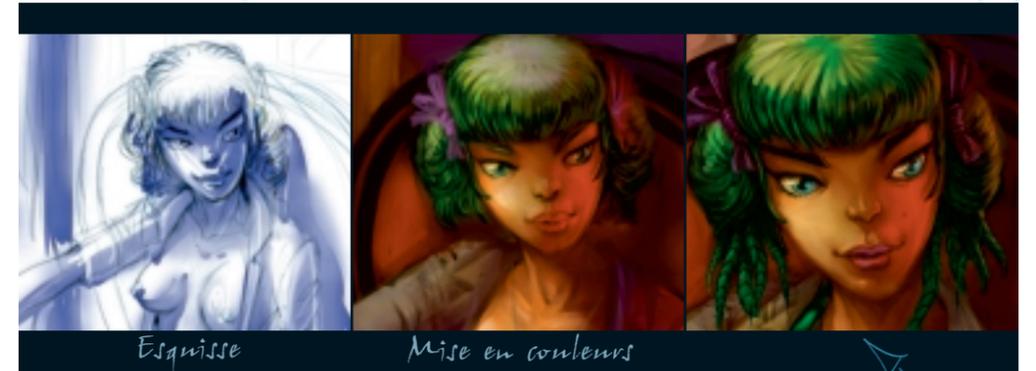
Conettes

Matériel utilisé

- PC avec Pentium III 500 MHz
- 320 Mo de RAM
- 40 Go de disque dur
- Tablette graphique Wacom A4

Logiciel utilisé

- Painter 7



Esquisse

Mise en couleurs

Image finale

Cette illustration est née d'une recherche sur un personnage principal féminin de dessin animé de style manga/comics, avec pour références des films comme *Blood the last vampire*, *Gunnm* ou encore *Matrix*.

Je voulais avant tout évoquer une femme indépendante, dotée d'un fort caractère, le tout planté dans une ambiance surréaliste légèrement malsaine. Après un petit briefing avec le scénariste du dessin animé sur l'orientation du personnage, je me suis lancé dans l'aventure : stylet Wacom à la main, palette graphique et tube cathodique, café avec un sucre – et sans taille-crayon, j'ai ouvert Painter 7.



Je voulais **évoquer** une femme

indépendante, dotée d'un fort caractère, dans une ambiance légèrement malsaine.

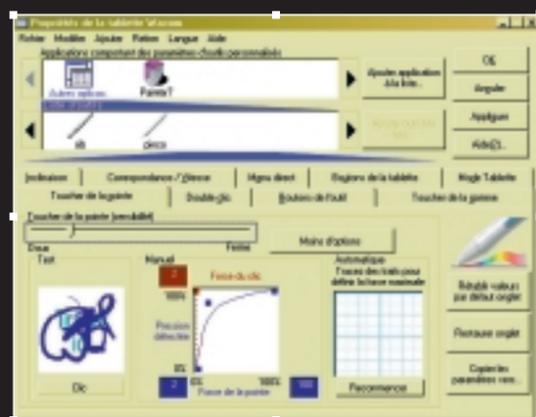
É t a p e

1

Esquisses et réglages

Depuis 1996, je travaille uniquement par l'intermédiaire d'une palette sur laquelle je dessine directement, sans passer par la scannérisation d'une image. Je gagne ainsi du temps en préparation et supprime la longue et fastidieuse étape de retouche consistant à enlever les taches et autres traces non désirées sur l'image. Cela m'évite également la peur de la belle feuille blanche que je respecte trop pour la gâcher... De toute manière, pour obtenir un vrai toucher papier, il y a toujours moyen de positionner une vraie feuille de plus ou moins fort grammage par-dessus la tablette graphique. En outre, l'utilisation d'une palette me permet d'éviter les problèmes de déformations optiques liées à l'inclinaison du papier sur le plan de travail.

Sur ma tablette graphique qui gère 1024 niveaux de pression, le stylet standard réagit à 30 g de pression. Comme il pèse 24 g, 6 g de pression suffisent donc pour commencer à dessiner. Il est par conséquent important de régler dans les drivers Wacom le toucher de la pointe du stylet au cran précédant le plus sensible, parce qu'au plus sensible, la pression du stylet peut occasionner un problème de trait continu.



Pression du stylet

Autre réglage important pour un toucher réaliste optimal : je vais dans Édition>Préférences>Sensibilité et dessine un seul trait continu de différentes pressions mais très librement : cela optimise le réalisme et le contrôle du toucher entre les plus fortes et plus faibles pressions de ma main.

Pour ces crobars, j'utilise un crayon du type Mine 2B ainsi qu'une encre Aquarelle en type Recouvrement que je règle dans Options de styles>Général>Méthode, et je travaille sur un seul calque en mode de fusion Gélatine trouvé dans la palette des calques.

J'esquisse le personnage de différentes manières (essais de coiffures, de vêtements, d'expressions du visage), afin de bien m'imprégner de sa personnalité : cela me guidera dans la marche à suivre tout au long de la réalisation. ■



J'effectue toujours mes crobars avec de petites résolutions et un zoom à 100 % sur un écran 1280 x 1024.



É t a p e

2

Finalisation du crayonné

La sélection entre les différentes esquisses s'est faite naturellement : c'est le cœur qui a parlé. Dans un premier temps, j'ai imaginé mon héroïne lâchant son portable comme si elle pressentait un danger, comme s'il allait se passer quelque chose dans les prochaines secondes.



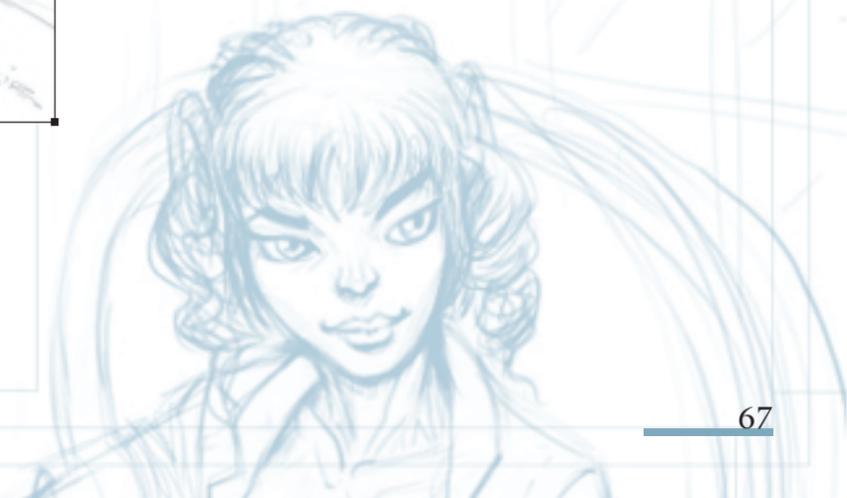
Je souhaite camper mon personnage dans une position stable, assise avec nonchalance mais prête à bondir. Belle, gracieuse, élégante... et habillée d'une veste pour montrer un certain niveau social. J'hésite longuement sur le fait de montrer sa poitrine ou non, puis je décide que dans cette illustration, je veux plus que suggérer : au diable le puritanisme !



Pour le décor, je mélange des ambiances et des styles différents afin de perturber les stéréotypes et laisser libre cours à l'imagination du spectateur. J'y ajoute un rideau pour donner à l'atmosphère du lieu un côté guindé et luxueux, mais qui soit en même temps onirique, un peu à la manière d'un décor de théâtre. Je décide d'asseoir mon héroïne sur un siège au design très actuel avec des matières contrastées (velours, or, argent, verre, plastique, acier), et de placer derrière elle une grande baie vitrée fermée.

Les courbes de **Bézier** sont très puissantes car comme elles sont indépendantes de la résolution, il est possible de les modifier à l'infini.

Le siège n'étant pas encore assez bien « croqué », je me permets d'utiliser les vecteurs de Painter : je vais dans la palette des outils et crée une ellipse, puis je définis ses attributs en allant dans Formes>Attributs de forme, que je règle à 2 pixels en largeur et à 30 % en opacité de trait. Je lui fais ensuite subir une rotation dans Effets>Orientation>Pivoter. Les courbes de Bézier sont très puissantes car comme elles sont indépendantes de la résolution, il est possible de modifier à l'infini leurs épaisseurs et leurs tailles sans causer aucune perte. ■



É t a p e 3

Préparation des brosses

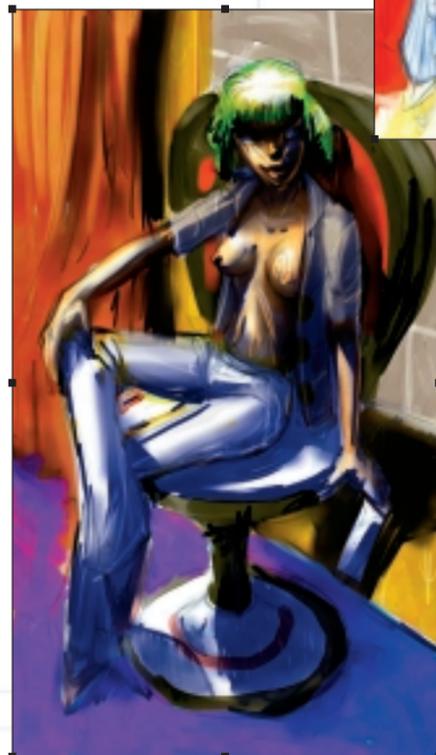
Avant tout, je dois préparer les brosses qui vont me servir à la mise en couleurs. Cette phase est plus aisée si l'on a déjà l'habitude de dessiner sur papier : on saura ainsi mieux paramétrer la brosse pour qu'elle réagisse de manière complètement naturelle.

Je veille à bien régler le pas de la brosse pour qu'elle soit fluide avec un débit constant, afin d'éviter d'avoir un trait composé de ronds alignés bout à bout. Pour obtenir un trait continu, je vais dans le menu Options de styles>Pas et coche la case Dépôt continu ; je règle par ailleurs le pas à 5 % et le pas minimal à 0,5.



Essais de brosses

Recherche
d'une
ambiance
colorée



Mise en couleurs sommaire

Après ce paramétrage des brosses, je peux commencer mes recherches sur les couleurs du dessin. C'est le moment où tout est possible, où je peux me faire plaisir, par exemple en parant ma protégée d'un pantalon doré très *eighties*. Pour ces recherches, je prends soin de réduire quasiment à 0 % la diffusion ainsi que la vitesse de séchage dans Options de styles>Aquarelle.



Une fois mes outils calibrés, je crée des palettes raccourcis pour les avoir toujours à portée de main. Je personnalise même mes brosses par de petites caricatures de moi-même !



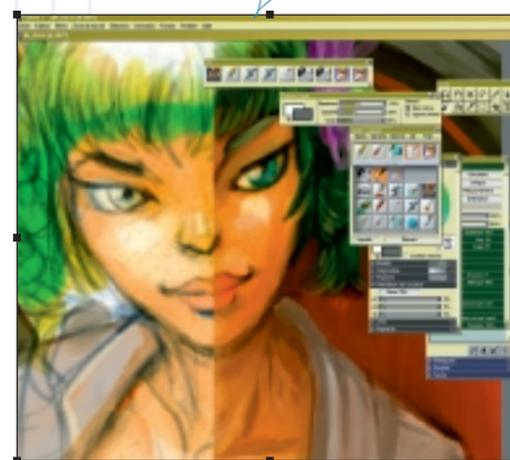
Pour créer une brosse personnalisée, je glisse tout simplement la brosse vers n'importe quel endroit de l'image. ■

Bien sûr, toujours en quête de nouvelles sensations, je n'hésite pas à tester de nouvelles brosses de temps en temps...

É t a p e 4

Redimensionnement de l'image

Je redimensionne l'image pour la travailler à nouveau en couleurs, mais cette fois dans la résolution finale destinée à l'impression (304 pixels/pouce). Je règle aussi l'échelle de la texture du papier en fonction de la résolution adaptée à la taille du dessin.



Ombres et éclairages

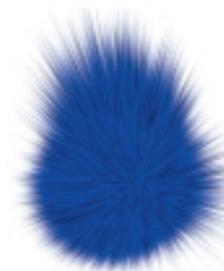
Je crée ensuite un calque d'ombres pour travailler les valeurs des contrastes et les éclairages de l'illustration, et pour définir ainsi la profondeur de l'image.

Calque
d'ombres

Pour garder un aspect réaliste au dessin, je peins les ombres – qui ne sont jamais noires – avec une aquarelle d'un bleu presque violet sur un calque que je règle à 50 % d'opacité.

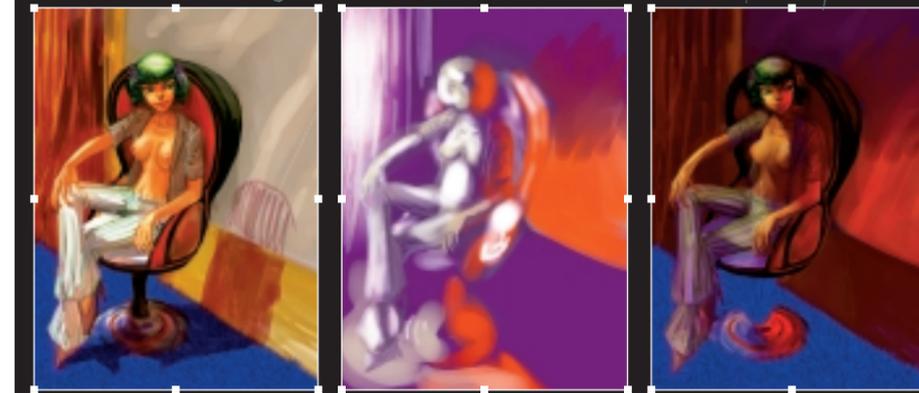


Je joue alors sur la sensibilité du stylet, ainsi que sur l'opacité et le pourcentage de grain de la palette Options:Style. Miss Couettes étant capable de se défendre seule, je décide de supprimer son téléphone portable : je lui redresse donc son avant-bras et le raccorde au coude au moyen de l'outil Liquide>Bavure choisi dans la palette des styles. Par la même occasion, je dessine des accoudoirs au fauteuil.



Dans la palette des styles, je m'amuse ensuite avec les brosses Effets FX pour dessiner le sol. J'avais imaginé au départ de mettre un tapis, mais en me laissant entraîner par la brosse Fourrure, il se transforme en moquette épaisse... Pour cela, j'utilise l'inclinaison du stylet : cela donne des effets directionnels saisissants ! Je n'ai d'ailleurs pas hésité à faire pivoter le stylet dans tous les sens...

Texture d'ombrage Rehausse de blanc Calques aplatis



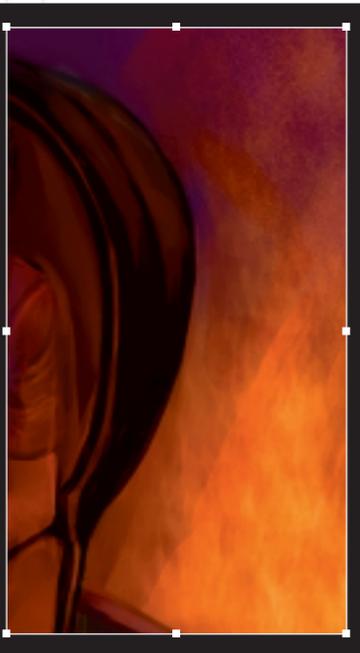
Il manque encore au dessin un éclairage d'ambiance : je crée donc un calque en mode de fusion Texture d'ombrage et j'y ajoute une couleur rouge venant de la droite, qui se justifie par l'éclairage du décor extérieur à la fenêtre. Ici, je travaille avec de longs coups de pinceau pour donner l'impression de flammes. Comme Matisse l'a si bien dit : « Je rehausse de blanc pour faire entrer la lumière ». ■

De temps en temps, j'aplatis des calques pour m'interdire de revenir en arrière et pour me contraindre à aller de l'avant dans mon dessin.

Étape 5

Effets de flammes

Entrons maintenant dans le monde merveilleux des effets... Pour renforcer l'idée de feu dans mon dessin, je vais chercher dans la palette des styles l'effet FX qui convienne. J'opte pour la brosse nommée Feu et en tartine joyeusement le fond de l'image. Pour que ce soit encore plus réaliste, j'y rajoute des braises volantes : pour ce faire, j'applique sur l'illustration un coup d'aérographe de teintes rouges et jaunes, en dosant l'inclinaison du stylet afin de le vaporiser dans le haut de l'œuvre.



L'effet FX

Les tridents

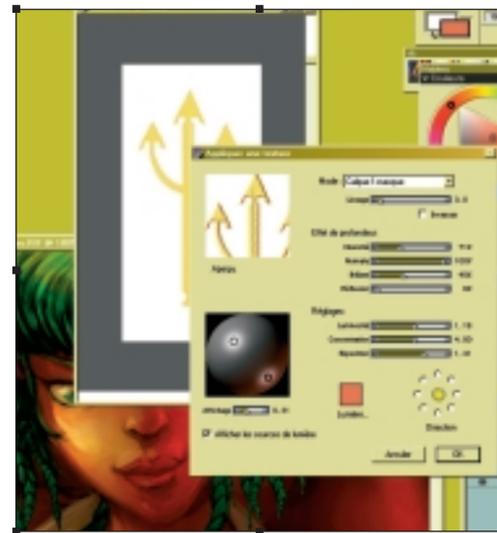
Je décide de décorer la portion de mur située sous la baie vitrée en lui appliquant une série de motifs en forme de trident. J'adore la symbolique du trident, car il m'évoque beaucoup de choses : la force divine et la royauté, un peu comme le lys, le futur aussi (le dessin animé *Ulysse 31*, qui m'a beaucoup marqué, y est sans doute pour quelque chose...), et aussi un je ne sais quoi de funeste, sans doute à cause de la fourche... Qui s'y frotte s'y pique !



Motif « Trident »

Pour faire de ce trident un motif, je le dépose et le sélectionne, puis je le capture dans la palette des matières, en allant dans Motifs>Définir (option

située dans l'onglet en haut à droite). J'applique ce motif dans un nouveau fichier et dans un nouveau calque, et lui donne une perspective pour l'intégrer au mur en le déformant, grâce à la commande Effets>Orientation>Déformer (je coche toujours la déformation en Optimale).



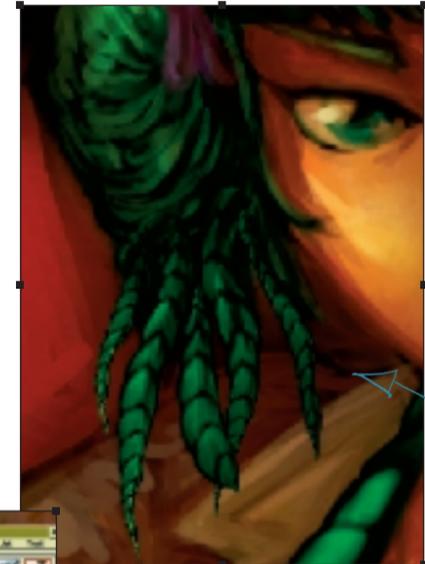
Je dessine ce trident sur un calque dans une nouvelle image. Pour lui donner du relief, je vais dans la barre d'outils Effets, puis dans l'option Surface>Texture.

Étape 5

Les tresses de Couettes

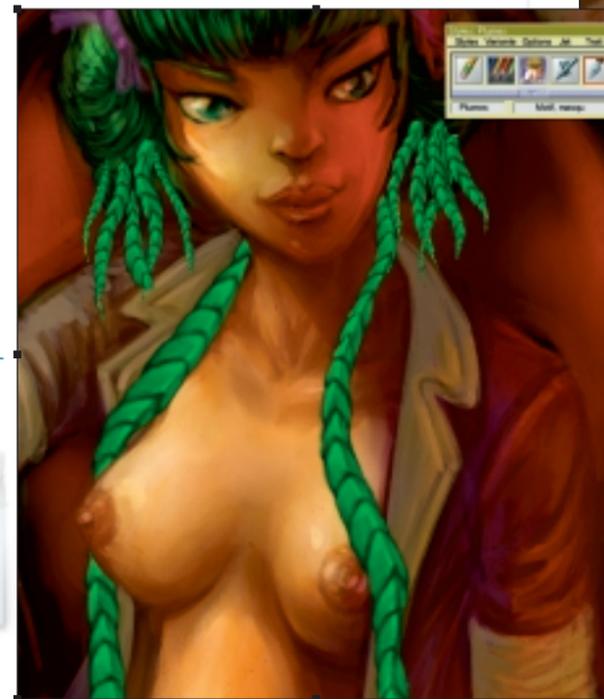
Pour réaliser les tresses de mon personnage, je crée d'abord une seule tresse, en m'assurant que le raccord permette de la répéter à l'infini. Pour cela, j'active la fonction Définir et je fais coulisser ce motif en laissant enfoncées les touches Shift+Espace. Tout comme pour le trident, je dépose et sélectionne ce calque, puis je le capture dans la palette des matières, en allant dans Motifs>Capturer (option située dans le même onglet que Définir). La brosse est prête !

À l'aide du **Grattoir** de la palette des styles, je contrôle la taille et le mouvement des tresses grâce au stylet.



Intégration des tresses

J'avais utilisé le même principe pour la chevelure de Cyrixia (autre personnage de mon travail en bande dessinée), en mélangeant ses tresses avec des masses de cheveux à l'aquarelle. La magie du capillaire !



Placement des tresses

À l'aide du grattoir trouvé dans la palette des styles, option Plumes, que j'utilise en type de forme calculé et avec une source à motif avec masque (réglé dans Options de styles>Général), je contrôle la taille des tresses avec la pression du stylet, et leur mouvement grâce à son déplacement.



Étape 6

Les finitions

Pour cette étape, je préfère utiliser le stylet Pinceau de Wacom car il est beaucoup plus souple (débattement de la pointe de 1 mm au lieu de 0,1 mm pour le stylet standard), ou bien encore la gomme du stylet standard. Toutefois, cette dernière est à manier avec précaution car elle risque de rayer la surface, tel un patin à glace tournant sur lui-même à grande vitesse.

Pour mon plaisir personnel, je décide de faire porter à mon héroïne un petit médaillon, que j'ajoute directement à l'image, sans calque et au pinceau. Puis je peaufine divers éléments du dessin comme le nœud dans ses cheveux, ses tétons, ses mains : je me promène ainsi un peu partout dans l'illustration à la recherche d'éléments subsidiaires à dessiner.

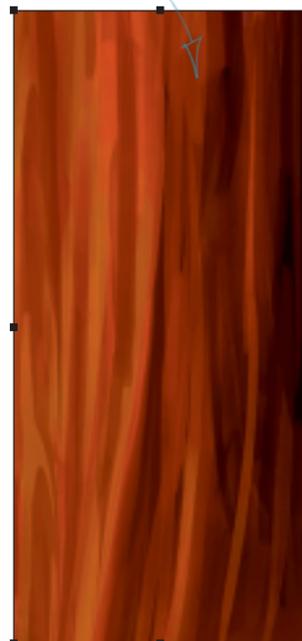
Ce que l'ordinateur ne peut reproduire, ou alors de manière trop aléatoire pour être crédible, ce sont les accidents de traits. Même si Painter permet d'ajouter un tremblement dans le trait afin de casser une droite et de la rendre plus « vivante », ou encore met à disposition la plume nerveuse correspondant à des réglages dans Options de styles>Général>Types de formes>Pulvérisation fine, il faut reconnaître que ce type d'option est encore bien éloigné du toucher artistique.

Les oreilles du fauteuil



J'ajoute aussi au fauteuil des formes ressemblant étrangement à des oreilles, détail que je justifie par ma culture manga : les Pokemon, par exemple, ont souvent des oreilles ou des coupes de cheveux hors du commun...

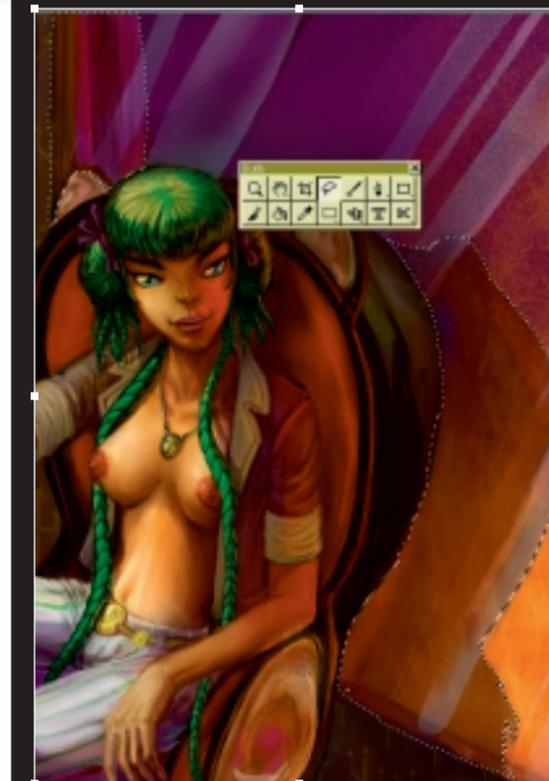
Le rideau



L'accoudoir



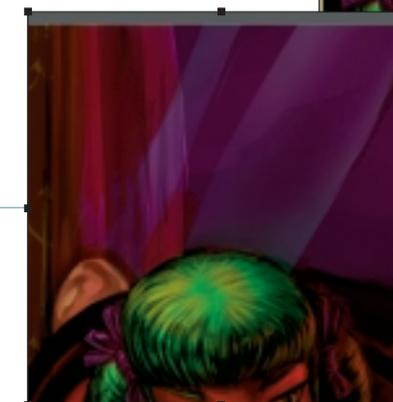
Je mets également en valeur les accoudoirs en les affublant d'un demi-globe en verre dépoli, et donne un effet de drapé au rideau derrière Couettes.



Fonction Copier-coller

Pour réaliser les reflets des objets dans la fenêtre, j'use de la fonction Copier-coller qui s'avère d'une grande efficacité, sans bien évidemment négliger la symétrie due à la réfraction du verre. Pour cela, je vais dans la barre d'outils des effets, puis dans Orientation>Symétrie horizontale.

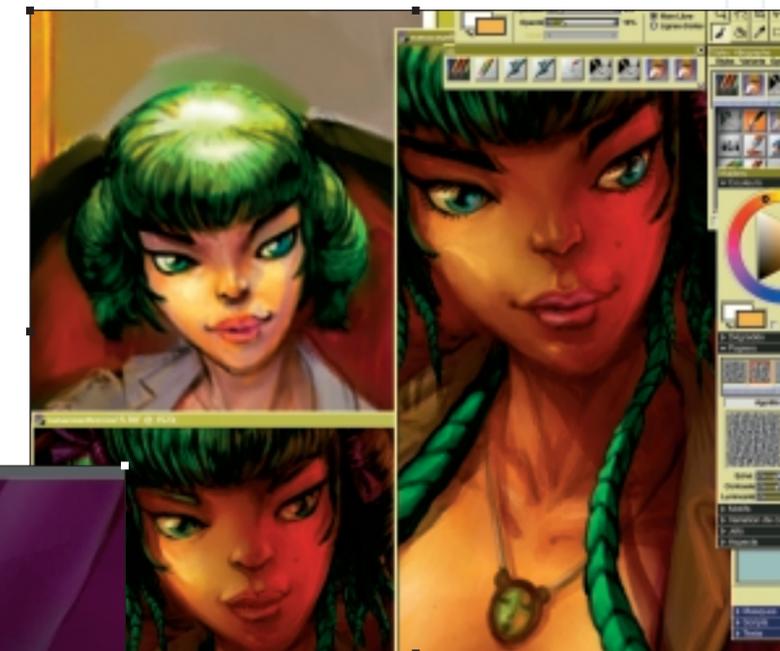
La brillance de la baie vitrée est quant à elle composée de longues traînées d'aérographe numérique, gommées çà et là. À noter que j'aurais aussi pu la créer, mais trop régulièrement à mon goût, à l'aide de la variante Tubisme qui se trouve dans la palette des styles, option Artistes.



Étape 6

Pour réaliser les effets des objets dans la fenêtre, j'use de la fonction Copier-coller qui s'avère d'une grande efficacité.

Comme je sens, peut-être en raison de mon goût pour les détails, que je me suis trop éloigné du modèle original, je retravaille mon personnage dans ce sens : je corrige la couleur de ses yeux, qui étaient bleus initialement et qui sont passés au vert au cours des étapes, et j'affine son nez qui était plus mince au départ. Je remarque également que sur la première version couleur de Couettes, ses sourcils étaient plus francs, mieux dessinés et plus foncés. Les éclairages et la définition de



l'image ayant beaucoup évolués, je redessine sa bouche et lui ajoute des cils qui lui manquaient cruellement. Je me dis qu'ainsi, Couettes sera contente et que j'aurai peut-être droit à un bisou virtuel dans l'un de mes rêves... ■