

univers mac

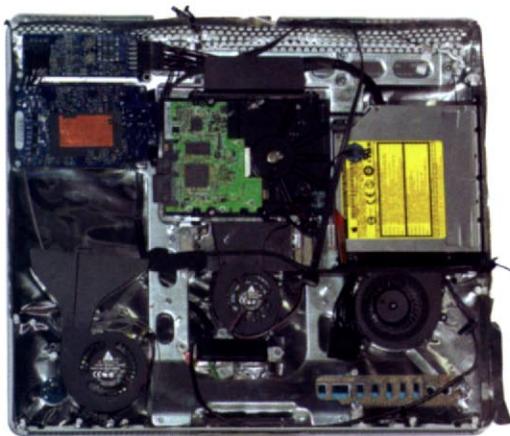


Comparatif p. 54
8 scanners
à dos diapo

Mars 2006 n°169

L'iMac Intel et iLife'06

Testés de A à Z



Découvrez
les dessous
des nouveaux
Mac Core Duo



Solutions p. 98

LE GUIDE DU PODCAST

T 03719 - 169 - F: 6,00 €



France Métropolitaine: 6 € - DOM: 7,30 € - Luxembourg: 7,50 €
Belgique: 7,50 € - Andorre: 6 € - Portugal: 7,50 € -
Suisse: 12 FS Maroc: 80 Dh - Canada: 7,95 \$C.

Univers Pro p. 86

- Tests iWork'06
- Solutions Accéder à son réseau en VPN

Enquête p. 42

Les technos du futur

Processeurs sans silicium, nanotechnologies, robots, ultra haut débit... Ce que les chercheurs préparent.

Pascal SiBertin Poser 8/Painter IX Du « peint » sur la planche



P. SiBertin/Fred Fruish

Réplique est une étonnante fonction propre à Painter qui offre la possibilité de redessiner par dessus une illustration tout en conservant ses couleurs d'origine. Le « papier » utilisé a pour sa part été composé sur la base de l'image initiale (créée en 3D). Ce qui octroie encore plus de force au dessin.

Si vous passez un jour par Montreuil (93), vous risquez, au détour d'une ruelle, de vous retrouver à deux pas de la lune. C'est dans ce minuscule atelier, au nom évocateur, que planche avec ardeur le graphiste Pascal SiBertin. Décryptage en compagnie de l'artiste de l'une des illustrations qui compose D-RobaZ, une BD 100 % numérique.

Campé au cœur de son vaisseau intemporel, le héros Falone s'apprête à décoller pour le mystérieux royaume de l'Inconscient... Baptisée Contact Polyrium, cette illustration est tirée de D-RobaZ, une bande dessinée de trois tomes sur laquelle œuvre depuis plus d'un an, entre deux travaux de commande, le graphiste Pascal SiBertin. Un projet d'envergure qu'il réalise conjointement avec Fred Fruish, son associé et complice. Pour l'élaboration de Contact Polyrium, ont notamment été mis à contribution les logiciels 3D Shade (pour le décor) et Poser (pour l'élaboration



Toutes les brosses utilisées dans Painter ont été personnalisées par Pascal SiBertin au sein de la fenêtre Créateur de style du logiciel (pression, taux de dilution des encres, interaction avec le grain du papier, etc). À savoir, pour nos lecteurs, l'artiste propose en libre téléchargement sur son site certaines de ses brosses. Et ils devront même dénicher l'une d'entre elles (de type Aquarelle) qu'il aura pris soin de cacher.

Tout pour D-RobaZ

C'est dès 1990 que Pascal SiBertin, diplômé de l'école de publicité Corvisart, se passionne pour le dessin numérique. Après avoir débuté sur une Amiga Deluxe Paint, puis effectué un séjour prolongé sur PC, il se tourne enfin vers le Mac. Actuellement, il œuvre sur un G4 1 GHz couplé à un Titanium. Parmi les commanditaires de ce professionnel on compte quelques enseignes de renom comme Hachette, Cocktail (Adi, Adibou), Eyrolles, Air France, Vivendi, Bouygues, etc. Outre D-RobaZ, un projet personnel qui lui tient particulièrement à cœur, l'artiste, en compagnie du graphiste Jean-Luc Touillon, a fondé une société de



Pascal SiBertin, illustrateur.

formation qui porte sur la tablette Wacom ainsi que des logiciels comme Painter, mais aussi Photoshop, Illustrator, etc. www.sibertin.com www.sensitif-formation.com

des personnages). Après rendu, l'image a été importée puis retravaillée dans Painter. « Dans D-RobaZ, les protagonistes évoluent au sein de deux univers distincts que j'ai souhaité différencier graphiquement », explique Pascal. « Le premier monde, décrit comme « réel », a été réalisé sur la base de logiciels 3D et de Painter. Ce mix avait pour effet

de renforcer les perspectives et les volumes et par conséquent de souligner l'âpreté de cet univers. Pour le monde dit « virtuel », seul Painter a été utilisé. Les rendus de ce logiciel, similaires à ceux issus du dessin traditionnel, étant à même de restituer la douceur et la sensualité sensées caractériser ce second monde ». **Dominique JACQUES**



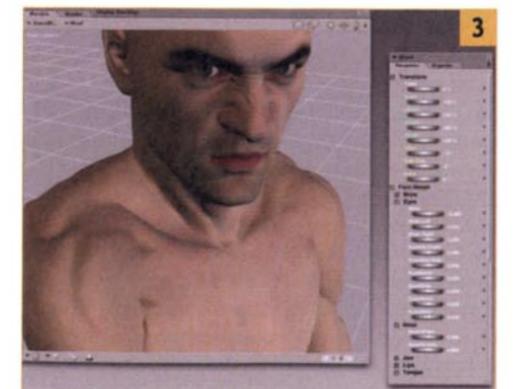
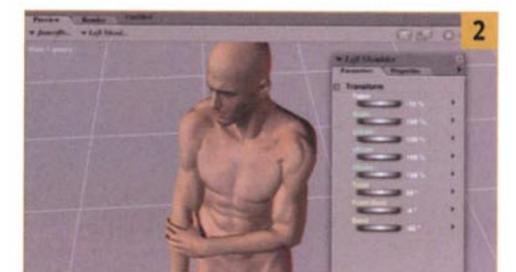
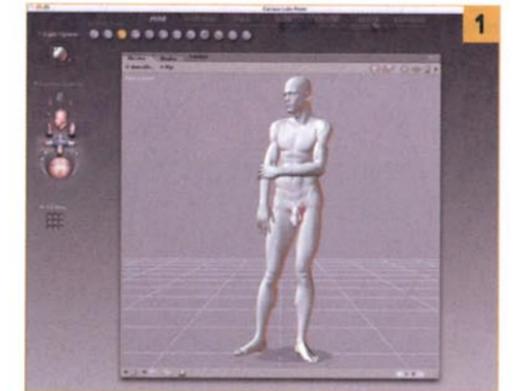
La fascinante Cirixia évolue au sein d'un monde dit « virtuel ». Pour l'élaboration de ce dernier, seul Painter a été mis à contribution. En vue notamment d'opposer la douceur de cet univers à l'âpreté de celui présenté comme « réel ».

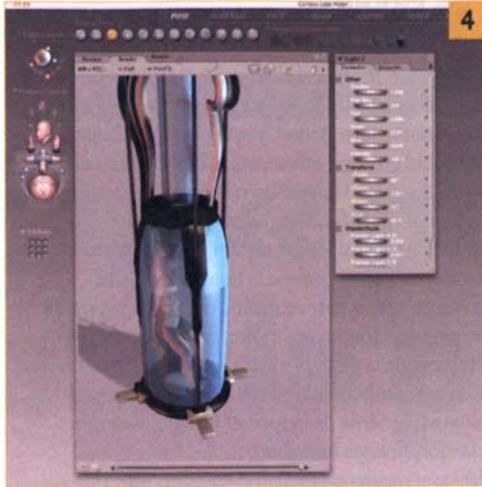
Création réalisée pour illustrer la couverture d'un ouvrage de Georges Ifrah, portant sur les mathématiques pour enfants.



1 Élaborez votre personnage

Dans Poser 1, Pascal s'attache à personnaliser la physionomie du personnage masculin qu'il a au préalable sélectionné. Toutes ces modifications (musculature, âge, ethnie, etc.) seront effectuées soit de visu, soit par l'entrée de valeur en pourcentage, par le biais de la fenêtre Transformer 2. Et dans la fenêtre Visage, de simples clics ou torsions sur des éléments comme la bouche, les yeux, le nez ou autres permettront d'octroyer au modèle l'expression souhaitée (colère, peur, joie, etc.) 3. À noter que la « texture » qui compose le personnage peut non seulement être modelée à l'envi, mais est aussi à même de respecter la logique propre à la morphologie humaine. Par la même occasion, Pascal souligne l'une des remarquables possibilités de Poser. Le logiciel est capable de modéliser un visage sur la base de photographies. Toujours dans la fenêtre Visage, il vous suffira de placer deux photos d'un même individu (l'une de face, l'autre de profil), puis de placer





différents points de contrôle sur l'œil, le menton, le coin des lèvres, le lobe de l'oreille ou autres pour que Poser fusionne ces éléments, avant de les restituer sous la forme d'un objet 3D (maillage inclus). Une fois son personnage élaboré, Pascal l'intègre au sein du vaisseau **4**, qui a été modélisé dans Shade, un intégré 3D proposé par l'éditeur de Poser (e frontier).



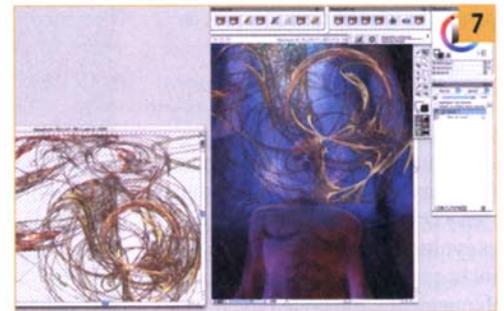
2 Dupliquez l'image 3D

Après rendu (d'une durée approximative de 15 à 20 minutes), l'artiste importe le personnage et son décor 3D dans Painter, afin de leur appliquer une texture plus « graphique », c'est-à-dire plus proche d'un rendu dessin traditionnel. Pascal devra dans un premier temps dupliquer cette image en créant une « Réplique ». Pour ce faire, choisissez **Fichier** ▶ **Duplication rapide** (celle-ci va créer une copie de l'image). Pour lui attribuer de la profondeur, vous devrez placer par-dessus un fond transparent mais de couleur noire. À cet effet, sélectionnez l'outil **Pot de peinture** ▶ **Remplir**. Ensuite, dans la palette **Couleur**, activez l'outil **Duplicateur**, puis brossez délicatement

avec les outils **Craies**, **Pastel** et **Fusain** pour reproduire l'image 3D située dessous. N'hésitez pas à varier la taille de vos brosses en fonction des détails que vous souhaitez faire ressortir. Pour accentuer les lumières, finalisez avec les pinceaux **Aérographe** et **Aquarelle** **5** **6**.

3 Ajoutez une fractale

Pour mieux symboliser l'état d'esprit tourmenté de Falone, Pascal importe une fractale au préalable créée avec le gratuit Apophysis, (un logiciel qui ne tourne hélas que sur PC). Celle-ci sera redimensionnée par le biais des commandes suivantes : **Effet** ▶ **Orientation** ▶ **Transformation manuelle (Pomme-T)**. Pour lui donner de la transparence, il va jouer dans la fenêtre des **Plans** (l'équivalent des calques dans Photoshop) sur l'opacité et les modes de fusion, avec les valeurs suivantes : **Luminosité** (15%) ; **Éclaircir** (34%) **7**.



4 Créez votre « papier »

Parmi les multiples points forts de Painter, on note la possibilité d'élaborer ses propres « papiers », et d'en créer à partir d'une illustration ou d'une photo. Pour continuer de bénéficier du texturage 3D, Pascal va utiliser en tant que support l'image créée dans Shade et Poser (le personnage et son vaisseau) **8**. À cet effet, sélectionnez-la (**Pomme-A**), puis dans la fenêtre **Papier** activez la commande **Capturer ce papier**. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur **Enregistrer** puis attribuez un nom à ce papier. Revenez à votre image dupliquée et, toujours dans **Papier**, récupérez cet intitulé. À noter que ce nouveau support pourra bien sûr être paramétré, notamment via les commandes **Luminosité** et **Contraste**.

