

COMPUTER arts

2D | 3D | PAO | VIDÉO | WEBDESIGN

EXCLUSIF
SUPPLÉMENT
32 PAGES !
TOUT SUR
QUARK
XPRESS 7
100% ANIMÉ

DOSSIER SPÉCIAL

3D Relief

- Tous les **conseils** pour bien démarrer
- **Réalisez** vos propres images
- **Hollywood** pourquoi Cameron et Spielberg s'y intéressent



ÉTAPES 3D

Osez la perspective dans vos images anaglyphes !



ÉTAPES PHOTOSHOP

Donnez vie à vos personnages en quelques coups de brosse



X-MEN 3

Effets spéciaux ou réalité ?

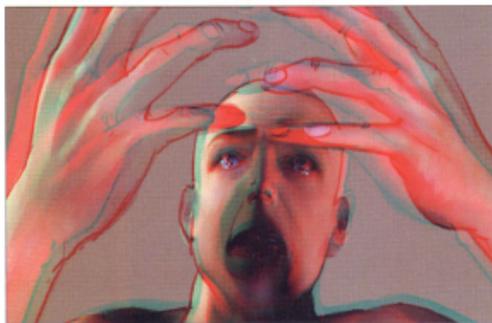


Future

T 05770 - 40 - F 7.50 €



Pascal Sibertin



↓ INTERVIEW MÉTIER

INFO-ILLUSTREUR

La passion de Pascal Sibertin pour le dessin a commencé par lui-même. En effet, au vu de ses résultats scolaires, la mère de l' alors jeune Pascal (12 ans à l'époque) l'entraîne chez un psychologue. « X s'agissait d'un psy nouvelle génération qui me laissait pendant une heure devant son ordinateur, un antique MDS, pour que je puisse dessiner ce qui me passait par la tête. À partir de mes croquis, la discussion s'engageait, se rappelle-t-il. C'était génial et penser que mon premier contact avec l'ordinateur et le dessin numérique ait été vécu comme une psychanalyse ne manque pas de sel, a posteriori ».

DE CORVISAIR À SURCOUF

Pascal Sibertin intègre ensuite l'école Corvisart de 1990 à 1993. « J'en suis sorti diplômé en Éducation Publique, soit la création de logos et de chartes graphiques, tout ce que je détestais mais qui m'a donné les bases et, surtout, un cadre normal ». Quelques petits boulots plus tard, il échoue, tel un corsaire de l'informatique, chez Surcouf, le distributeur informatique où il officie comme vendeur. C'est la rencontre avec les tablettes graphiques Wacom. « D'un seul coup, le papier et le crayon se trouvaient supplantés par le stylet et la tablette – un régal », rappelle-t-il avec alacrité. Génial testeur et bidouilleur, Pascal brille beaucoup moins dans la relation commerciale. À l'expiration de sa période d'essai – et alors que se profilait l'ombre du chômage – celui qui signe déjà ses œuvres d'un « SIB » – vengeur propose au directeur du magasin de réaliser des caricatures à l'entrée, sur une tablette au logo bien visible. Acceptation polie mais succès immédiat pour le caricaturiste : « Je me suis retrouvé à vendre une quinzaine de tablettes par jour, avec une queue de clients qui pouvait avoisiner les trois heures ! ». Avec la tablette comme courroie de transmission de son crayon, Sib découvre aussi l'auteur.

PAINTER PLEIN POT

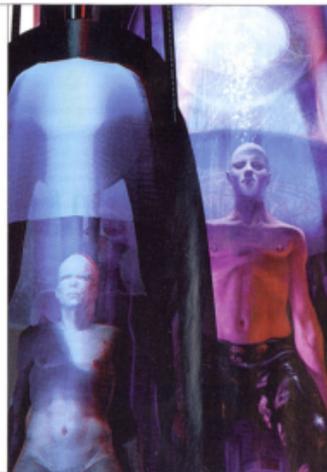
C'est avec une version 3 anglaise du logiciel de Corel que l'info-illustrateur acquiert ses lettres de noblesse. Après quelques années à la vente, il se lance enfin dans sa « vraie » carrière en intégrant Havas, éditeur de jeux vidéo comme Adibu : « Étant alors le seul à travailler sous Painter, et pourtant nous étions en 2003, j'étais chargé de design des personnages des jeux Adi et Adibu ».

SIBER ESPACE

Son nom, il le signe, à la pointe du stylet : d'un S, qui veut dire Sibertin. En quelques années, Pascal Sibertin est devenu un infographiste chevronné doublé d'un illustrateur talentueux. Son métier : info-illustrateur, comme il aime à se définir.



Une planche rough et une autre, en anaglyphe, de D-Robar.



↓ INTERVIEW MÉTIER

En parallèle, Pascal Sibertin se lance dans la bande dessinée en 1999. Après quelques essais personnels – Le Balcon d'après Buzzati, Totus in fils – une vision le projette dans le monde de D-Robar. Avec le scénariste Fred Frush, il crée un monde dans lequel les 100001 humains survivants se terrant dans les profondeurs de la planète, dans une cité appelée Xanadu. Seul moyen de se élever de ce quotidien plutôt morne, le D-Robar, cybermonde qui leur offre la liberté. Jusqu'au jour où l'un de ses survivants, Falone, est atteint d'un mal étrange : il rêve... À cette multiplicité d'univers (réel, virtuel et onirique), répond une trinité de traitement graphique. À partir de modèles Poser, Pascal crée donc les attitudes avant de les transférer à son scénariste qui, non content d'écrire, place la mise en scène dans Maya, en disposant caméras et lumières. Puis, retour dans le giron de 5b pour un traitement sous Painter « pour diminuer au maximum la prise du logiciel 3D ». Les deux autres mondes sont entièrement dessinés dans Painter, avec un rendu différent. Lors du dernier festival de BD d'Angoulême, plusieurs éditeurs se sont dit intéressés et les auteurs travaillent d'arrache-pied pour finaliser cette saga qui pourrait s'étaler « sur une dizaine de volumes ».

En parallèle, Pascal Sibertin a créé un atelier appelé à Deux pas de la lune, situé néanmoins à Montreuil (Seine-Saint-Denis), dans lequel il officie avec trois autres camarades : « Nous faisons de la BD bien sûr mais aussi quelques travaux de commande, comme des chartes graphiques pour l'édition ou des présentations. PowerPoint un peu plus corporate ». Parmi ses clients, il avoue timidement... L'Oréal.

Enfin, l'info-illustrateur a mis sur pied Siber Space, un centre de formation qui dispense des sessions sur Painter et tablettes graphiques Wacom dont il est par ailleurs alpha-testeur : la fonction rotation du stylet et le marqueur en biseau, c'est lui... Malgré cette frénésie, Pascal Sibertin avance une rémunération mensuelle de 1 500 euros, en moyenne, avec un tant de gérant au sein de Siber Space. Statut qu'il devrait prochainement doubler avec celui d'auteur, lorsqu'une maison d'édition le publiera. Ce qui ne saurait tarder... Pour en savoir plus : www.sibertin.com. Retrouvez d'autres anaglyphes ainsi qu'une vidéo making-of sur notre DVD-Rom. **5M**

MAKING-OF EVE

