

Micro

LE MAGAZINE PRATIQUE DE L'IMAGE NUMÉRIQUE

PHOTO



TEST NOUVEAUTÉ p.24

REFLEX
CANON EOS 3500
LA BOMBE!

N° 5
Mai
2005

VIDEO

COMPARATIFS

9 COMPACTS p. 48



6-7 mégapixels

6 IMPRIMANTES
10x15
à sublimation



p.62

6 CAMÉSCOPES
p. 58



entre 75
et 800 €

86 Coulisses
Quand la photo
rencontre la peinture
numérique

PASCAL SIBERTIN
Une mini-bande dessinée, Cha-Tango
le colosse, mêle le dessin, la photo
et l'image de synthèse.



Réussir le noir et blanc en numérique

Passer
de la couleur
au noir et blanc
grâce à
l'ordinateur

p.66

CONCOURS
gagner
des appareils

PRATIQUE TRANSPARENCES AVEC PHOTOSHOP p. 96

Quand la photo rencontre la peinture numérique



PASCAL SIBERTIN

32 ans, est diplômé de l'école de publicité de Convisart (Paris XIII). Il travaille comme illustrateur pour des jeux vidéo et réalise des ouvrages sur le dessin numérique.

OÙ LE VOIR ?

<http://sib.free.fr>

Utilisateur chevronné du logiciel Corel Painter, Pascal Sibertin se passionne pour la bande dessinée. Cet illustrateur professionnel vient de terminer les planches de *Cha-Tanga le colosse*, une bande dessinée mêlant la photo, le dessin et l'image de synthèse.

Pascal Sibertin

■ Installé dans son petit atelier de Montreuil, en région parisienne, Pascal Sibertin, 32 ans, vit sa passion pour le dessin. Au lycée, il esquissait déjà des caricatures de ses professeurs et, au fil des ans, son talent le conduira jusqu'à l'univers des jeux vidéo où il réalisera les décors numériques du célèbre jeu *Adibou* ainsi que des ouvrages sur la peinture numérique.

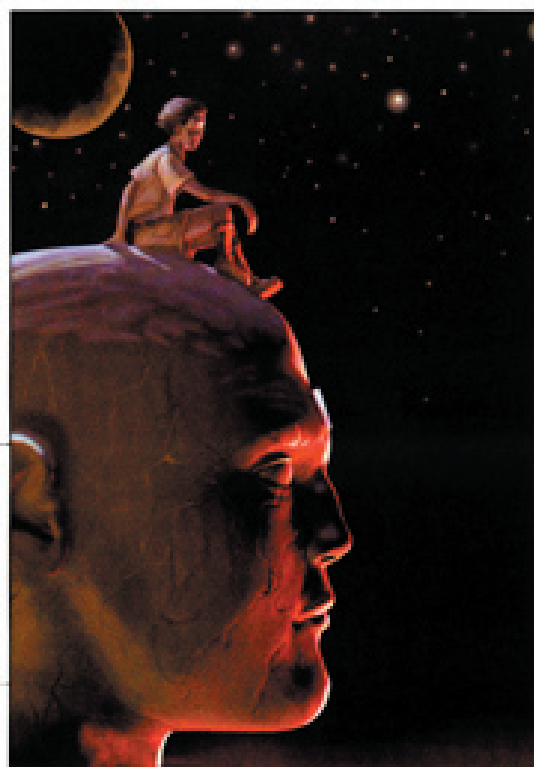
Sa dernière création ? *Cha-Tanga le colosse*, une bande dessinée de huit planches qui narre une étrange histoire. Imaginée par son ami et scénariste Fred Fruish, elle relate le périple d'un photographe à la recherche d'une statue gigantesque construite il y a des millénaires par un roi africain. Le monde est alors au bord de la guerre nucléaire et la statue va progressivement prendre vie et se mettre en marche pour détruire le mal à sa source. On ne vous dira pas comment...

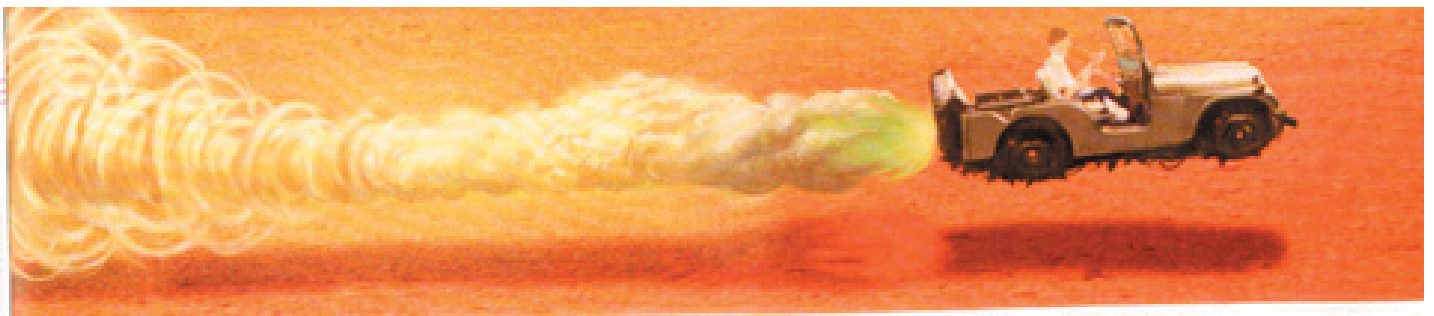
Dans son atelier, ni peinture, ni pinceaux, ni crayons, ni papier. Pascal travaille exclusivement sur tablette graphique reliée à un Macintosh Powerbook G4 et uti-

lise le logiciel de dessin Corel Painter. « Je travaille sur Painter depuis la version 3 lancée en 1996. Je ne le quitte plus, car ce logiciel présente des résultats aussi performants, voire supérieurs à ceux obtenus avec du matériel classique de dessin », explique-t-il. Cela peut paraître étonnant, mais, pour lui, un crayon optique offre une meilleure précision qu'un crayon à mine et le pinceau de Painter simule parfaitement les modula-

Image de synthèse

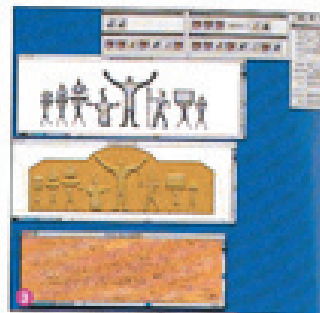
Pascal Sibertin a modélisé la tête du colosse avec un logiciel d'image de synthèse et l'a intégrée dans un dessin (fond étoilé et personnage assis). La performance n'est pas tant la création des éléments, mais leur assemblage à partir de techniques différentes.





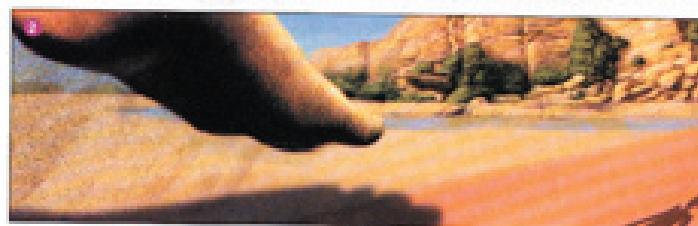
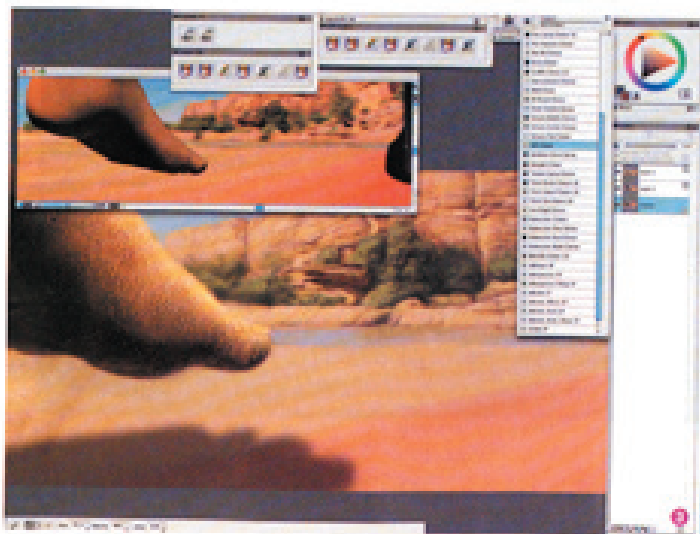
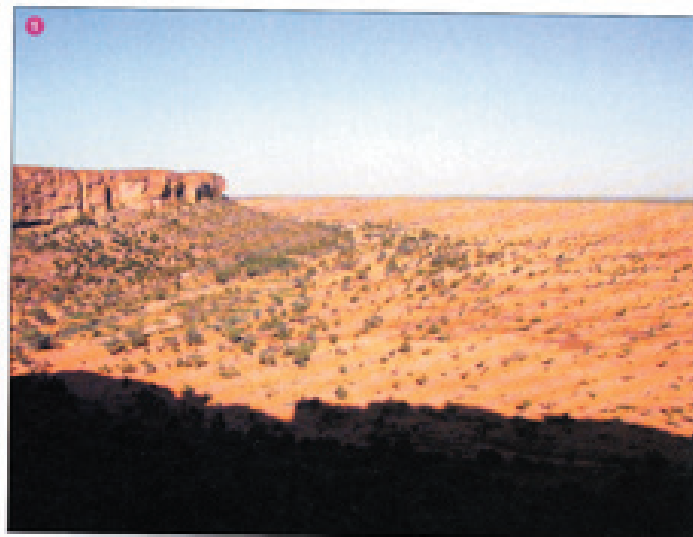
La statue prend vie, l'image aussi...

Voici la planche finalisée. Difficile d'imaginer qu'il s'agit d'une composition d'images modélisées en 3D (jambes du colosse), crayonnées (personnage) et de photos repeintes (nuit, désert).



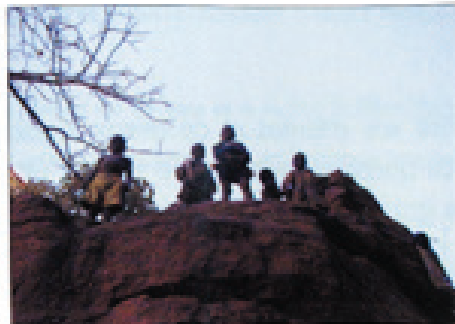
Couleur et texture

Le héros, reporter-photographe, a été entièrement réalisé à la main sur tablette graphique grâce au crayon optique. D'abord esquissé ❶, il sera colorié sur Painter ❷. Le fond jaune a ensuite été remplacé pour intégrer les hiéroglyphes dessinés ❸, mêlés à une image de texture « sable » ❹.



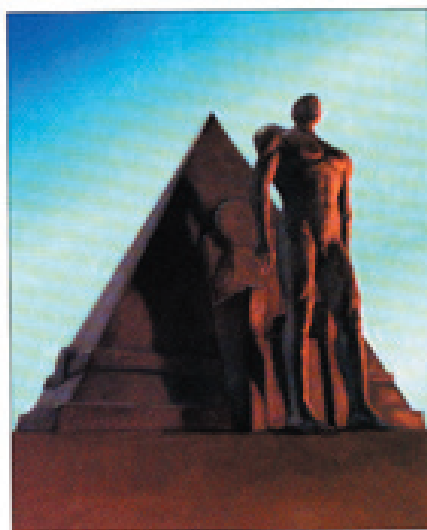
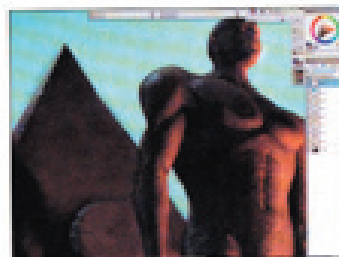
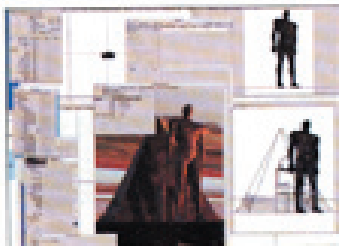
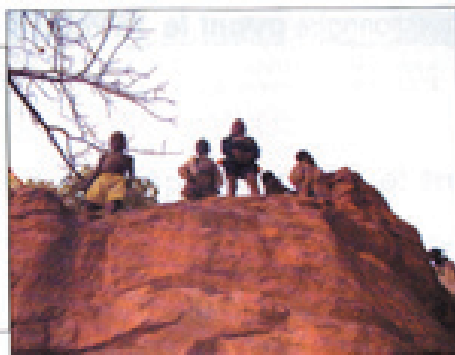
Nature et culture

Derrière ces images se cachent trois techniques de création. La vignette a été réalisée à partir d'une photo prise dans le désert malien ❶, inversée puis repeinte numériquement. Le pied du colosse ❷, lui, est une modélisation en image de synthèse, retouchée et peinte ❸. Les personnages ont été dessinés à la main, au crayon optique ❹.



Mélange des genres

Même travail de composition avec la photo d'un rocher en contre-plongée et le dessin du grand prêtre qui a pris la place des enfants.



Le colosse

La fabrication du colosse s'effectue en plusieurs étapes. La silhouette est d'abord modélisée en image de synthèse, colorée avec le logiciel Painter 9 et intégrée ensuite dans le décor avec la pyramide, elle-même modélisée lors d'une précédente étape.

► tions et le mélange des couleurs. Le logiciel offre une telle qualité de « réalisme » qu'il va jusqu'à imiter les effets et textures de la peinture à l'huile, de la gouache, de l'aquarelle et restituer de subtils mélanges de couleurs.

Une convergence technologique de l'informatique et du dessin qui, à l'instar de la retouche photo ou du montage vidéo, autorise la réversibilité du geste. Cette souplesse permet aussi à Pascal Sibertin d'associer plusieurs techniques. Car si les univers et les personnages dessinés sont totalement imaginaires, les décors, eux, sont bien réels. Sur certaines planches, Pascal a intégré des photos numériques qu'il a retouchées et dans lesquelles il a inséré des dessins ou des images de synthèse. Le résultat est étonnant, car tout se marie à la

perfection. Le travail de composition s'effectue à Painter, mais aussi grâce à d'autres logiciels comme Poser et Shade pour l'image de synthèse. « Je crée planche par semaine. Il nous a fallu deux mois et 4 pour réaliser cette bande dessinée de huit pages », raconte Pascal. Un travail pourtant réalisé sans commande. « Avec Fred Fruish, nous avons spontanément décidé de créer cette bande dessinée pour démarcher des éditeurs et la publier dans un fanzine. C'est la meilleure façon de se faire remarquer et d'imposer un personnage », confie Pascal Sibertin. C'est au moyen de démontrer que la bande dessinée a su jouer avec les outils numériques permettant une perfection parfaite de tous les genres pour créer un nouveau style.

Éditeur