

6

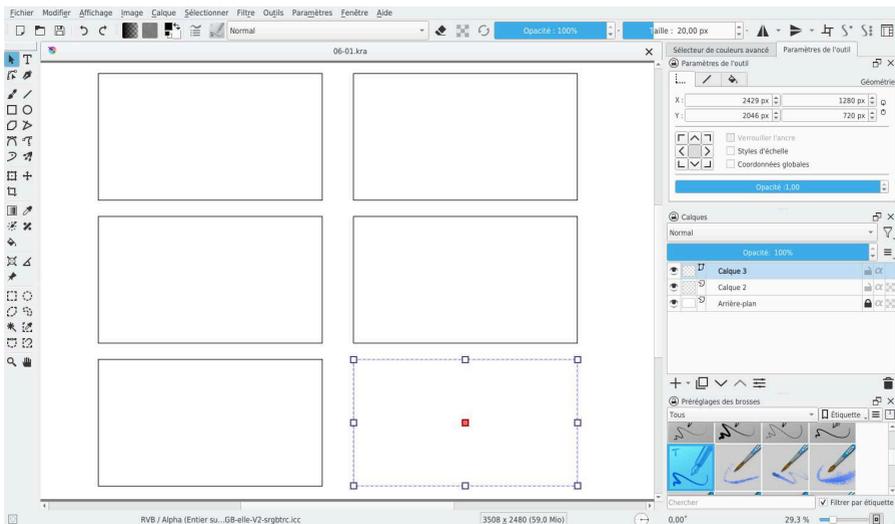
Peindre une illustration

Ce chapitre va vous guider au travers des différentes étapes de création d'une illustration plus avancée, depuis sa conception jusqu'à sa finalisation. La méthode proposée n'est qu'un exemple illustrant les possibilités du logiciel, d'innombrables autres techniques peuvent être utilisées. Par la suite, adaptez donc ces conseils à votre processus créatif.

6.1. Composition

La composition est une étape importante qu'il ne faut pas négliger. Elle commence souvent par de petits croquis de construction qui vous serviront à tester différentes idées de mise en place de votre sujet. Pour cela, vous pouvez tracer dans un nouveau document une série de cadres dont les dimensions seront relativement proportionnelles aux dimensions souhaitées pour votre illustration.

Figure 6.1 : Vignettes de recherche

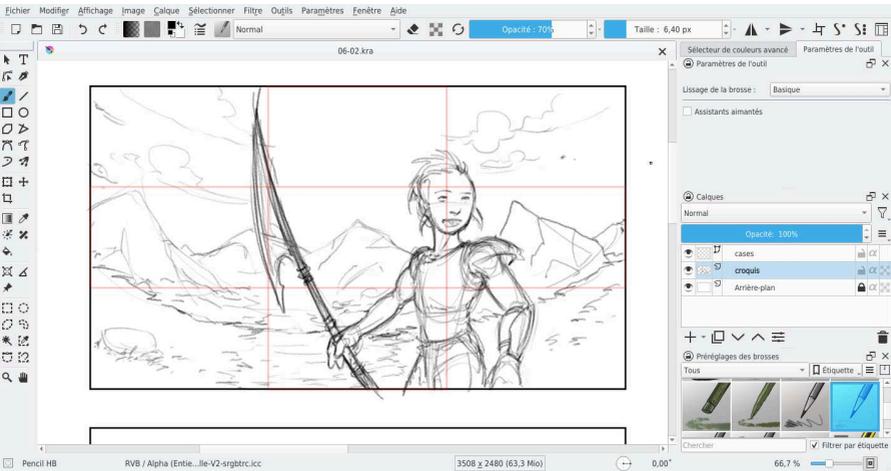


Créez donc un calque vectoriel, sélectionnez l'outil RECTANGLE  et tracez un premier cadre aux dimensions voulues. Ensuite, à l'aide de l'outil SÉLECTION DU TRACÉ , sélectionnez ce premier rectangle, copiez-le avec le raccourci Ctrl+C et collez-le en dessous ou à côté avec le raccourci Ctrl+V. Notez que vous pouvez utiliser les valeurs de GÉOMETRIE dans le panneau PARAMÈTRES DE L'OUTIL pour placer précisément les objets vectoriels. Répétez l'opération pour obtenir une page remplie de cadres.

Sur un calque de dessin, avec un preset de brosse de type crayon, commencez à tester vos idées de composition à l'intérieur des cadres. N'hésitez pas à placer grossièrement différentes lignes de construction pour agencer votre composition.

Il existe de nombreuses règles pouvant être utilisées pour la composition d'une image. L'une des plus classiques est la règle des tiers, qui propose une division de l'image en trois parties égales horizontalement et verticalement. Les éléments importants de la composition doivent alors être placés le long des lignes de séparation ou à leurs intersections pour une bonne lecture de l'image.

Figure 6.2 : Règle des tiers



Bien sûr cette règle n'est pas absolue et ne peut s'appliquer sur tous les types d'images. Une composition centrée peut être une bonne idée si elle est justifiée. Aussi je vous conseille de vous renseigner sur les différentes règles de composition d'image pour enrichir votre travail.

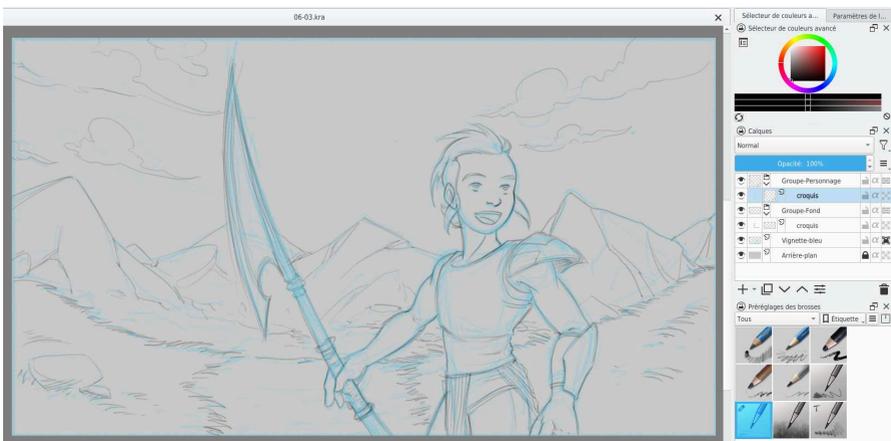
Pensez aussi à optimiser la silhouette des personnages pour améliorer la lisibilité de l'image au premier coup d'œil. Idéalement, il faut que l'on puisse identifier un personnage et son action rien qu'à sa silhouette.

Lorsque vous aurez une vignette qui vous plaît suffisamment, copiez-la et collez-la dans un nouveau document aux dimensions du projet. Gardez-la dans un coin de la zone de travail, tout en haut de la pile de calques, elle vous servira de référence pour commencer votre croquis. Vous pouvez également l'utiliser pour dessiner votre croquis par-dessus. Dans ce cas-là, utilisez l'outil de transformation  pour agrandir la vignette aux dimensions du document et la centrer. **Verrouillez l'alpha** de la vignette, sélectionnez un bleu clair vif et utilisez le menu MODIFIER - REMPLIR AVEC LA COULEUR DE PREMIER PLAN ou le raccourci Maj+Retour pour la colorer. Vous pourrez ainsi mieux visualiser vos lignes de croquis par-dessus.

Sur le premier calque en bas de la pile (l'arrière-plan), changez la couleur de fond blanche par un gris clair neutre. Le fond blanc pur par défaut est agressif pour les yeux, vous les ménagerez en utilisant une couleur de fond moins lumineuse. Pour cela, déverrouillez le calque et remplissez-le avec un gris médian puis reverrouillez-le.

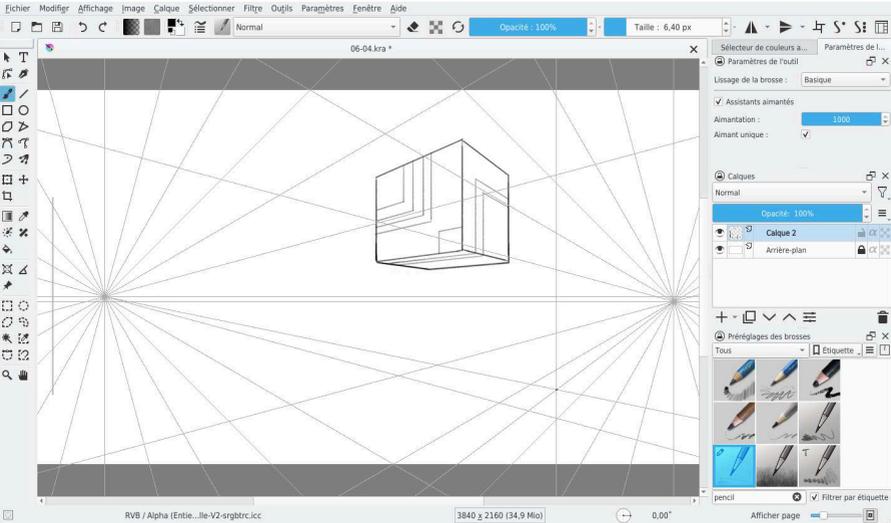
Commencez à dessiner les lignes de construction de chaque élément principal dans un groupe de calques différent. Vérifiez bien les proportions et le positionnement des éléments, en utilisant si besoin l'outil de transformation sur des zones sélectionnées.

Figure 6.3 : Construction et organisation des calques



Si vous utilisez certaines règles de composition ou de perspective, pensez à tracer les points de repère nécessaires sur un calque séparé de faible opacité, tout en haut de la pile, avec des couleurs vives.

Figure 6.4 : Assistants Point de fuite et Règle parallèle



Pour la perspective, il peut être utile d'utiliser l'un des assistants disponibles. En effet, l'outil ASSISTANT  dispose de certains guides spécialement conçus à cette fin :

- POINT DE FUIITE permet de créer un point de fuite ;
- PERSPECTIVE permet de créer une grille en perspective dont la profondeur peut également affecter les paramètres de brosse liés au paramètre dynamique PERSPECTIVE ;
- PERSPECTIVE À DEUX POINTS permet de créer une grille en perspective à deux points de fuite ;
- RÈGLE PARALLÈLE permet de dessiner des lignes parallèles selon un angle donné ;
- POINT FISH EYE permet de créer une perspective Fish-eye grâce à l'utilisation de deux guides, un pour chaque axe.

Ces assistants peuvent servir simplement à visualiser les axes de perspective ou bien à guider de manière magnétique vos coups de pinceau le long de ces axes. Pour activer le magnétisme, cochez l'option ASSISTANTS AIMANTÉS dans le panneau PARAMÈTRES DE L'OUTIL