

# Introduction au digital painting

*sous photoshop*

[www.epicagency.net](http://www.epicagency.net)

Copyright 2005-2011 Henry Daubrez  
Twitter : @upskydown

# Introduction au digital painting

*sous photoshop*

[www.epicagency.net](http://www.epicagency.net)

Copyright 2005-2011 Henry Daubrez  
Twitter : @upskydown

# SOMMAIRE

---

<b>PARTIE I THÉORIE</b>	<b>5</b>
<b>I.1 INTRODUCTION</b>	<b>6</b>
I.1.1 Pourquoi	12
I.1.2 Comment	12
<b>I.2 PRÉ REQUIS</b>	<b>14</b>
I.2.1 A propos du langage...	15
I.2.2 Terminologie utile (et nécessaire)	15
I.2.3 Une réalité imparfaite	15
<b>I.3 MATÉRIEL</b>	<b>17</b>
I.3.1 Avant tout...	18
I.3.2 Bien choisir sa tablette graphique	18
<b>I.4 VALEURS</b>	<b>21</b>
I.4.1 Luminosité /Valeurs : Concept fondamental	22
I.4.2 Le principe d'avancement et de reculement	24
I.4.3 Localiser le centre d'intérêt	24
I.4.4 Centraliser les valeurs	25
I.4.5 Représenter une ambiance	25
I.4.6 Plisser les yeux	25
I.4.7 Le principe du contre échange	26
I.4.8 Pense bête	26
<b>I.5 COULEUR</b>	<b>28</b>
I.5.1 Introduction	29
I.5.2 La teinte	29
I.5.3 Valeurs ou luminosité	29
I.5.4 Saturation	29
I.5.5 Température de couleur	30
I.5.6 La distance d'une couleur	31
I.5.7 Le poids d'une couleur	31
I.5.8 Comment agissent et interagissent les couleurs	32

1.5.8.1	Le contraste simultané	32
1.5.8.2	Le contraste de couleur	32
1.5.8.3	Trucs et astuces sur les couleurs	33
<b>I.6</b>	<b>MODES DE FUSION</b>	<b>35</b>
1.6.1	Introduction	36
1.6.2	Fondu / Dissolve	36
1.6.3	Obscurcir / Darken	36
1.6.4	Produit / Multiply	36
1.6.5	Densité couleur + / Color burn	36
1.6.6	Densité linéaire+ / Linear burn	37
1.6.7	Eclaircir / Lighten	37
1.6.8	Superposition / screen	37
1.6.9	Densité couleur - / Color dodge	37
1.6.10	Densité linéaire - / Linear dodge	37
1.6.11	Incrustation / Overlay	37
1.6.12	Lumière tamisée / Soft light	37
1.6.13	Lumière crue / Hard light	38
1.6.14	Lumière vive / Vivid light	38
1.6.15	Lumière linéaire / Linear light	38
1.6.16	Lumière ponctuelle / Pin light	38
1.6.17	Différence / Difference	38
1.6.18	Exclusion / Exclusion	39
1.6.19	Teinte / Hue	39
1.6.20	Saturation / Saturation	39
1.6.21	Couleur / Color	39
1.6.22	Luminosité / Luminosity	39
<b>I.7</b>	<b>BRUSH</b>	<b>40</b>
1.7.1	Introduction	41
1.7.2	Où le trouver ?	41
1.7.3	Les paramètres du <i>brush</i>	44
1.7.3.1	Forme de la pointe (Brush Tip Shape)	45
1.7.3.2	Dynamique de forme (Shape Dynamics)	46
1.7.3.3	Diffusion (Scattering)	47
1.7.3.4	Texture (Texture)	47
1.7.3.5	Forme double (Dual Brush)	48

I.7.3.6	Dynamique de la couleur (Color Dynamics)	49
I.7.3.7	Autres dynamiques (Other Dynamics)	49
I.7.3.8	Bruit (Noise)	50
I.7.3.9	Contours humides (Wet Edges)	50
I.7.3.10	Aérographe (Airbrush)	50
I.7.3.11	Lissage (Smoothing)	50
I.7.3.12	Protéger la texture (Protect Texture)	51
I.7.3.12	Créer ses propres <i>brushes</i>	51
<b>I.8</b>	<b>BLENDING</b>	<b>53</b>
I.8.1	Comment <i>blender</i> ses couleurs ?	54
I.8.1.1	L'outil doigt (smudge tool)	54
I.8.1.2	Le <i>brush</i> rond et doux	57
I.8.1.4	Le <i>brush</i> à particules	60
I.8.1.5	En conclusion	61
<b>I.9</b>	<b>RACCOURCIS</b>	<b>64</b>
I.9.1	Introduction	63
I.9.2	Les raccourcis <i>brush</i>	63
I.9.3	Les raccourcis d'interface	64
<b>I.10</b>	<b>LUMIÈRES</b>	<b>61</b>
I.10.1	Pré requis	67
I.10.2	La radiosité	67
I.10.3	Spéculaire	69
I.10.4	En résumé...	70
<b>I.11</b>	<b>OMBRES</b>	<b>72</b>
I.11.1	Ombres propres et portées	73
I.11.2	Consistance	74
<b>I.12</b>	<b>PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE</b>	<b>77</b>
<b>I.13</b>	<b>LA PEAU</b>	<b>79</b>

I.13.1	Pré requis : le Subsurface scattering	80
I.13.2	Les tons de peau	80
I.13.3	L'environnement	81
I.13.3.1	En extérieur (En plein jour dans la lumière)	81
I.13.3.2	En extérieur (En plein jour dans l'ombre)	82
I.13.3.3	En intérieur (Jour ou nuit et pièce éclairée par des ampoules)	82
I.13.3.4	En intérieur (plantes autour, papiers peints, meubles)	82
I.13.4	Les 10 commandements	83
<b>I.14</b>	<b>LES FAUX AMIS</b>	<b>86</b>
I.14.1	Les outils "densité +" et "densité -"	87
I.14.2	Les pinceaux doux	87
I.14.3	L'outil doigt (smudge)	88
I.13.4	Les filtres (filters)	89
<b>I.15</b>	<b>TRUCS ET ASTUCES</b>	<b>90</b>
I.15.1	Symétrie horizontale (flip canvas horizontally)	91
I.15.2	Sauvegardez souvent	91
I.15.3	Fluidité (liquify)	92
I.15.4	Travaillez avec une seconde fenêtre	92
I.15.5	Programmez vos propres raccourcis clavier	93
I.15.6	L'ajout de bruit (noise)	93
I.15.7	Changer la couleur du plan de travail qui entoure votre image	94
<b>PARTIE II</b>	<b>PRATIQUE</b>	<b>95</b>
<b>II.1</b>	<b>EN PRATIQUE</b>	<b>96</b>
II.1.1	Préface	97
II.1.2	Et en pratique ?	97
II.1.3	Android style	98
<b>II.2</b>	<b>MATT DIXON</b>	<b>99</b>
II.2.1	À propos de Matt Dixon	100
II.2.2	Pourquoi cet artiste ?	100
II.2.3	Style	100

<b>II.2.4 Site internet</b>	<b>101</b>
<b>II.2.5 Artistes similaires</b>	<b>101</b>
<b>II.2.5.1 Brian Despain – Imphead</b>	<b>101</b>
<b>II.2.5.2 Roberto Lauro Goring – Briteshine</b>	<b>102</b>
<b>II.2.5.3 Bobby Chiu – Digital Bobert</b>	<b>102</b>
<b>II.2.5.4 Jon Foster</b>	<b>103</b>
<b>II.2.6 Peindre comme Matt Dixon</b>	<b>104</b>
<b>II.2.6.1 Croquis de base</b>	<b>104</b>
<b>II.2.6.2 Travailler les valeurs</b>	<b>105</b>
<b>II.2.6.3 Travailler encore plus les valeurs</b>	<b>106</b>
<b>II.2.6.4 Colorisation sommaire</b>	<b>106</b>
<b>II.2.6.5 Déboucher les noirs</b>	<b>108</b>
<b>II.2.6.6 Premières couleurs</b>	<b>108</b>
<b>II.2.6.7 Renforcer les détails</b>	<b>110</b>
<b>II.2.6.8 Dixon style</b>	<b>111</b>
<b>II.2.6.9 Revirement complet</b>	<b>111</b>
<b>II.2.6.10 La touche finale</b>	<b>112</b>
<b>II.3 CRAIG MULLINS</b>	<b>113</b>
<b>II.3.1 À propos de Craig Mullins</b>	<b>114</b>
<b>II.3.2 Pourquoi cet artiste ?</b>	<b>114</b>
<b>II.3.3 Style</b>	<b>114</b>
<b>II.3.4 Site internet</b>	<b>115</b>
<b>II.3.5 Artistes similaires</b>	<b>115</b>
<b>II.3.5.1 Nicolas Bouvier – Sparth</b>	<b>116</b>
<b>II.3.5.2 La french team « Ubi Soff »</b>	<b>116</b>
<b>II.3.5.3 Xiaoye Chen – Supalette</b>	<b>117</b>
<b>II.3.6 Peindre comme Craig Mullins</b>	<b>119</b>
<b>II.3.6.1 Déductions</b>	<b>119</b>
<b>II.3.6.2 Quand il faut y aller...</b>	<b>119</b>
<b>II.3.6.3 Pas de line</b>	<b>119</b>
<b>II.3.6.4 Poser ses couleurs</b>	<b>120</b>
<b>II.3.6.5 La belle erreur</b>	<b>121</b>
<b>II.3.6.6 Réglages</b>	<b>122</b>
<b>II.3.6.7 Fignolage</b>	<b>123</b>
<b>II.4 LINDA BERGKVIST</b>	<b>125</b>

II.4.1	À propos de Linda Bergkvist	126
II.4.2	Pourquoi cette artiste ?	126
II.4.3	Son style	126
II.4.4	Site internet	127
II.4.5	Artistes similaires	127
II.4.5.1	Benita Winckler – Dunkelgold	127
II.4.5.2	Jean Tay – Azhrarn	128
II.4.5.3	Marta Dahlig – Blackeri	128
II.4.5.4	Natascha Roeoesli – Tascha	129
II.4.5.5	Mélanie Delon – Eskarina	129
II.4.6	Peindre comme Linda Bergkvist	131
II.4.6.1	Line	131
II.4.6.2	Pousser les valeurs	131
II.4.6.3	Lisser ses valeurs	132
II.4.6.4	Premières couleurs	132
II.4.6.5	Affiner	133
II.4.6.6	Luminosité	134
II.4.6.7	Et ainsi de suite...	135
II.5	CONCLUSION	136
II.4.1	À vous de jouer...	137
II.4.2	En conclusion ?	137
III	BIBLIOGRAPHIE	139
III.1.1	Ouvrages	140
III.1.2	Sites internet	140
IIII	ANNEXES	142
	ABSTRACT	147

PARTIE I

THÉORIE

I.1

---

INTRODUCTION

### I.1.1 Pourquoi

Pourquoi la peinture numérique ? Grand débat s'il en est... Les puristes s'attarderont toujours sur le fait suivant : comment peut-on prendre autant de plaisir à *peindre* si nous n'avons aucun contact avec la peinture elle-même, pas de toucher, pas d'odeur âcre flottant dans la pièce, ainsi qu'au final aucune éventuelle tâche de peinture sur ses vêtements. Beaucoup d'éléments qui font pour certains le sel de ce que la peinture a d'intéressant à offrir.

À ceci je répondrai que les importants apports technologiques dans le domaine de l'imagerie numérique sont une **étape de l'évolution** comme une autre. Il ne faut en rien dédaigner le traditionnel ou le numérique car tous deux apportent leur lots d'avantages, ainsi le numérique par exemple même si inodore, et par essence virtuel, nous permet de travailler plus vite, certes différemment, sans odeur, sans réel rapport physique avec la peinture mais il offre de nombreux autres avantages non négligeables comme les calques sous Photoshop par exemple qui offrent des possibilités jusqu'alors inconnues pour les peintres traditionnels ou encore et surtout l'annulation. Imaginez un Leonard De Vinci qui dans un moment de distraction donnait un coup de pinceau de travers. Il devait sans doute pester et maudire le monde entier que le retour en arrière ne soit pas possible. En effet, le medium a évolué avec les avancées technologiques, mais il apporte des innovations qui font grandir un milieu toujours en constante effervescence.

### I.1.2 Comment

J'aimerais également attirer l'attention sur le fait que l'on peut rester des heures à observer ne serait-ce qu'une œuvre d'un de ces formidables artistes et découvrir une foule incroyable d'éléments qui nous renseignent sur leur technique. Mais il est important de constater que ce n'est pas parce que l'on a assimilé (et encore, l'assimilation d'une technique est un grand mot car chaque artiste a ses petits secrets) la technique de travail d'un artiste que l'on va produire irrémédiablement et directement des créations égalant les leurs. Ensuite, il y a un travail sous-jacent considérable effectué sur la composition, le cadrage, le choix des couleurs, et des notions de bases mais qui font hélas souvent défaut telles que la perspective, l'anatomie, la théorie des couleurs, de la lumière, des tons de peau, etc.

Je proposerai donc ici uniquement des méthodes de travail qui assument également que vous avez une connaissance minimum voire déjà approfondie de Photoshop (quelque version que cela soit) et j'accompagnerai ces méthodes de remarques qui sont le fruit de ma propre observation, et de recherches effectuées personnellement par chacun de ces artistes. A tout un cha-

cun d'en faire une utilisation adéquate, mais mon optique est la suivante : Une méthode de travail est à la fois très impersonnelle (raison pour laquelle elle n'est d'ailleurs pas couverte par les droits d'auteurs) et pourtant tout en même temps, il n'est pas impossible que l'on remette en question certains aspects de telle ou telle méthode car elle ne nous semble pas appropriée, autrement dit, je vous propose d'utiliser ces pistes (car ce sont bel et bien des pistes à mon sens) pour vous forger votre propre méthode de travail, mettre le doigt sur les aspects séduisants d'une méthode afin d'obtenir un tout cohérent.

Une formule qui a traversé les âges stipule avec sagesse que : « quelle que soit la méthode, le résultat seul compte », et pour la peinture numérique (et les arts en particulier), c'est on ne peut plus vrai. Si les artistes à travers les âges n'avaient pas eu un irrémédiable goût pour l'expérience et l'innovation, nous n'aurions pas un héritage artistique aussi incroyable que celui dont nous jouissons. En effet, de tous temps les artistes se sont interrogés et ont utilisés des mediums de plus en plus divers dans le but notamment de traduire au mieux la vision qu'ils avaient de tel ou tel sujet.

Il y a cet éternel travail d'appropriation de l'œuvre : nous en imprégner le mieux possible, s'immerger dedans.

Quoi qu'il en soit, ce travail d'observation minutieux est plus que nécessaire et sans lui, il serait vain d'essayer de comprendre quoi que cela soit aux œuvres. Ce qui fait un véritable artiste ce n'est pas une question de talent ou d'aptitudes quelles qu'elles soient, mais c'est avant tout par le travail, la rigueur, la réflexion, l'observation et, le plus important : le cœur et la passion.

**Sur ce, bonne lecture !**

I.2

PRÉ REQUIS

### I.2.1 A propos du langage...

Comme très souvent dans le domaine de l'infographie (et ce n'est vraiment pas le seul), l'anglais est la langue d'origine des programmes utilisés et le fait que les artistes francophones fréquentent des groupes d'aides ou autres communautés dans lesquels les membres ne s'expriment que par la langue de Shakespeare (l'anglais restant un dénominateur commun fortement impressionnant sur Internet) amène de bien étranges déformations de langage. Il n'est donc pas rare d'entendre des artistes francophones parler de *blender* ses couleurs, d'utiliser des *brushes* ou encore d'ajouter un *noise*.

La langue française a beau être très riche, l'utilisation de programmes en langue anglaise est un standard et apporte sont lot de conséquences. A tout un chacun de choisir sa façon de s'exprimer, cependant j'ai décidé tout au long de ce travail d'utiliser en majorité les termes anglais dérivés qui sont pour moi les plus usités par la communauté francophone et par moi-même.

### I.2.2 Terminologie utile (et nécessaire)

Si vous fréquentez des forums dans lesquels on s'exprime en anglais ou même des forums francophones dédiés à l'infographie, vous risquez très probablement de trouver certains termes anglais très souvent utilisés, alors autant faire un petit rappel...

**Brush** = Pinceau = Outil pinceau ou forme utilisée avec un autre outil.

**To blend** = Mélange = Le fait de mélanger les couleurs ou différentes zones d'une peinture.

**To smudge** = utiliser l'outil doigt = utiliser l'outil doigt pour mélanger les couleurs.

**Workflow** = C'est l'ensemble des étapes successives qu'un artiste va franchir pour réaliser ses créations, autrement dit c'est sa méthode de travail.

Maintenant que nous sommes lancés dans le vif du sujet, penchons nous sur les outils nécessaire pour pouvoir peindre comme les tout grands ! (Peut être pas dans un premier temps, mais la persévérance est votre meilleure amie).

### I.2.3 Une réalité imparfaite

Le monde qui nous entoure est imparfait, mais d'une richesse incroyable, nous pourrions dépenser une centaine de vies d'humains à observer notre environnement sans pourtant en percevoir tous les détails et les subtilités qui en font toute sa richesse.

Peignez bien donc peignez imparfaitement, ne pensez pas que les cheveux sont autant de fibres parallèles, car ils sont des milliers à s'entremêler comme autant de vies propres et imprévisibles, ne pensez pas que la peau n'est qu'un vaste amas de couleur rose, car elle est pleine d'imperfections, de défauts mais aussi composées de multiples couleurs, la notion de chaos et d'imprévisible est nécessaire à la représentation de la réalité, et c'est un fait que beaucoup de personnes oublient malheureusement.

Acceptez l'imperfection de ce monde, apprenez à jouer avec et toutes vos réalisations gagneront la qualité ultime d'une création réussie : la vie!

I.3

MATÉRIEL

### I.3.1 Avant tout...

**Afin de pouvoir profiter pleinement des possibilités incroyables qu'offre Photoshop dans le domaine du digital painting, vous aurez besoin des éléments suivants :**

- **1) Un ordinateur** (désolé mais il faut ce qu'il faut)
- **2) Photoshop** (La version 6 et les précédentes sont déconseillées car elles sont archaïques pour les outils de peinture)
- **3) Deux mains** (très utile pour les inestimables raccourcis claviers)
- **4) Une tablette graphique** (Pas obligatoire mais plus que vivement recommandé car passer à côté des réglages de pression de stylet c'est un sérieux handicap)
- **5) BEAUCOUP de courage, de détermination, de volonté, et d'autodérision**
- **6) Toutes les connaissances artistiques préalables comme la perspective,** l'anatomie, la perspective atmosphérique, et j'en passe, sont des atouts non négligeables
- **7) Des références** (l'utilisation d'un maximum de références n'est en rien une pratique honteuse, beaucoup de personnes préfèrent travailler « de mémoire » mais c'est une lourde erreur, le monde qui nous entoure est extrêmement complexe et travailler sans références est un luxe que nous ne pouvons nous accorder)

### I.3.2 Bien choisir sa tablette graphique

Ici, je risque de choquer car je vais sans doute sembler faire preuve de subjectivité en tentant d'être justement le plus objectif possible. En effet, de nombreuses recherches, une collection conséquentes d'avis concordants et l'expérience me poussent à conclure que si vous désirez faire l'acquisition d'une tablette graphique, il est plus que vivement conseillé d'acheter votre produit chez « WACOM » (<http://www.wacom.com>), qui est le leader actuel du marché des tablettes graphiques.

Peut être serez vous tentés par des tablettes graphiques peu coûteuse de marque « TRUST », « AIPTEK », « LOGITECH » ou autres compagnies dédiées aux produits informatiques, c'est cependant toujours à vous de voir.

Si « WACOM » est le leader c'est tout simplement parce que leur tablettes sont résistantes, esthétiques, gèrent extrêmement bien la pression, et sont on ne peut plus fiables.

Concernant le **choix du modèle**, toutes les gammes de prix sont possibles :

Si vous désirez uniquement tester sans conviction, la « Volito » conviendra admirablement bien. Un excellent choix pour débiter quoi qu'il en soit



Image 1



Image 2

Si vous désirez vous lancer sérieusement dans le digital painting le modèle « Graphire » sera mieux adapté car il présente une sensibilité à la pression accrue



Image 3



Image 4

Enfin, si vous avez déjà fait vos armes avec une autre tablette ou si vous voulez vraiment commencer avec du matériel de très haute qualité, la gamme « Intuos » possède une sensibilité à la pression encore accrue et en outre la gestion de l'inclinaison du stylet ainsi que des touches raccourcis programmables sur la tablette pour accélérer votre workflow (comme si vous dessiniez avec un vrai crayon en utilisant la pointe ou bien le plat)



Image 5



Image 6

Concernant le **format** à choisir, ce n'est que mon expérience personnelle qui rentre ici en compte mais pour peindre en numérique, il y a à mon sens un juste milieu existant. Le format A6 est bien trop restreint pour pouvoir peindre librement en effectuant de grands traits, et les formats A4 et A3 de par leurs taille

demandent souvent à ce que vous bougiez le bras tout entier pour couvrir la surface de l'écran (la correspondance entre la taille de l'écran et la taille de la tablette se fait par défaut). Vous l'aurez compris, ma préférence va donc au format A5 qui est suffisant pour se sentir une liberté d'action suffisante et qui reste suffisamment modeste pour ne pas être encombrante.

Il existe encore le modèle « CINTIQ » plutôt destiné aux entreprises qui se trouve être un écran TFT/tablette, donc on dessine directement sur l'écran, son coût avoisinant les 3000 euros en format 21 pouces.

Ces informations devraient vous être suffisante pour choisir le produit qui vous convient.

Pour information, toutes les illustrations réalisées dans les pages suivantes l'ont été sur une « WACOM »

I.4

VALEURS

### I.4.1 Luminosité / Valeurs : Concept fondamental

Les valeurs sont inclus dans la catégorie des principes artistiques fondamentaux de tout processus de création d'images. Si les valeurs d'une image sont correctes, dans ce cas, quelles que soient les couleurs que vous appliquerez dessus, votre dessin « fonctionnera » visuellement, par contre à l'inverse si vos valeurs sont incorrectes, la couleur ne rattrapera jamais ces erreurs.

Mieux encore, à la nuit tombée ou dans une pièce sombre et sans éclairage il est très difficile de se repérer justement à cause de ce phénomène : il y a très peu de différences de valeurs dans une pièce plongée dans la pénombre et la reconnaissance du monde qui nous entoure en est altérée.

Nous n'avons en fait pas besoin de la couleur pour accepter notre monde comme réel. La perception passe avant tout par les valeurs, d'ailleurs la photographie noir et blanc est un excellent exemple de situation dans laquelle nous reconnaissons que ce que nous voyons est réel alors que cette technique n'est qu'une déclinaison de différentes valeurs.

Raisons pour lesquelles certains artistes attachent énormément d'importance au travail des valeurs avant de commencer à mettre en couleur. Cette approche sera traitée en profondeur par la suite.

Comme leur nom l'indique les valeurs représentent le niveau de luminosité d'une couleur ou d'un objet. Le niveau maximal étant le blanc pur et le minimal le noir pur. Dans l'imagerie numérique, il y a une façon très simple de voir les valeurs de quelque image que cela soit en convertissant cette image en niveaux de gris sous Photoshop ou tout autre programme permettant la désaturation. Il ne restera donc plus que des informations de luminosité dans l'image sachant que les informations de couleurs auront toutes été supprimées.

L'utilisation à bon escient de certaines valeurs, d'un jeu de contraste particulier, ou d'un équilibrage des valeurs choisis, permettent de créer une ambiance, un dramatisme ou tout simplement une image aisément compréhensible.

Il y a trois utilisations principales des valeurs :

La **première** c'est tout simplement la description des objets, nous nous repérons dans le monde environnant grâce aux ombres et aux lumières qui sont générées par et sur les objets.

La **seconde** est l'expressivité. Posez vous la question de savoir si vos images sont plutôt sombres ou claires par exemple. Une image sombre sera plus appropriée si vous désirez donner une atmosphère de tristesse ou encore de danger.

A l'inverse une image claire est plutôt utilisée pour faire passer des émotions complètement opposées à tout cela.

Autrement dit, vos valeurs détermineront votre ambiance



Image 7



Image 8

Une **troisième** utilisation des valeurs est dans un but décoratif. Autrement dit cela sera plutôt dans l'application précise d'un motif et dans un but non figuratif.

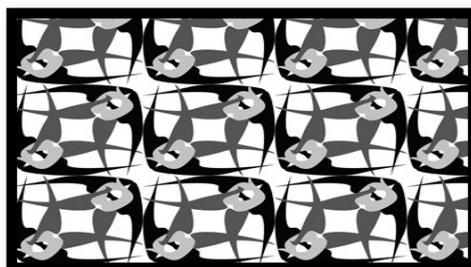


Image 9

### 1.4.2 Le principe d'avancement et de reculement

Avant tout, il faut remarquer que les valeurs claires ont généralement l'air d'être plus en avant alors que des valeurs sombres donnent l'impression d'être plus en arrière.

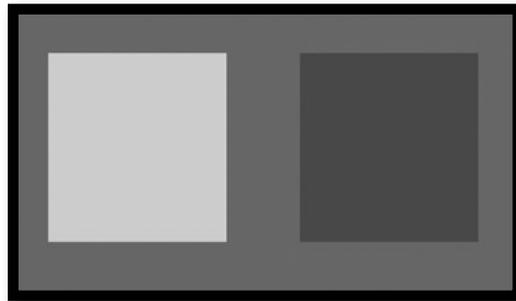


Image 10

### 1.4.3 Localiser le centre d'intérêt

Afin de focaliser directement l'attention sur un point en particulier, veillez à mettre cette zone dans la partie la plus claire ou alors dans la partie la plus claire d'une composition sombre si vous avez opté pour ce type d'ambiance.

Ces zones d'intérêt seront encore plus mises en évidence si le contraste dans ces parties sont plus marqués qu'ailleurs, et dès que l'on s'en éloigne il est intéressant de diminuer ces variations des valeurs.



Image 11

#### I.4.4 Centraliser les valeurs

Plutôt que de poser ses valeurs de manière complètement aléatoire, il est utile de réfléchir un instant à la façon d'organiser la scène que l'on veut créer afin de lui donner une unité, et par conséquent une réelle force.

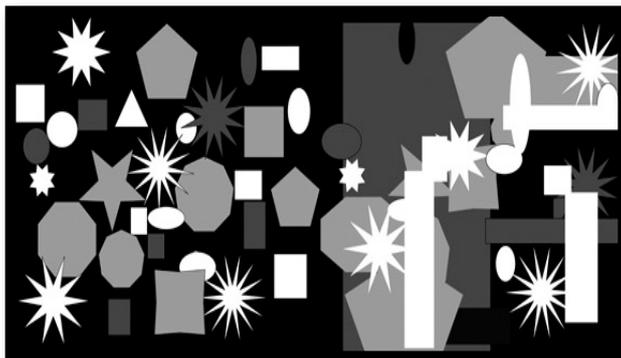


Image 12

#### I.4.5 Représenter une ambiance

Afin de pouvoir représenter une ambiance au mieux, évitez autant que possible de trop équilibrer la quantité de valeurs claires avec la quantité de valeurs sombres. Une image qui serait divisée entre 50% de lumière et 50% de pénombre n'exprimera ni joie, ni tristesse car elle ne sera que désespérément équilibrée. La nature est imparfaite, les humains ainsi que leurs émotions en sont une excellente preuve, et par conséquent, la parfaite égalité est une chose qui manque à cet égard de naturel.

A ce titre, Si vous craignez de ne pas savoir comment équilibrer vos valeurs, considérez que votre image doit contenir 60% de tons moyens, pour 25% de tons clairs ou sombres (au choix), et pour terminer les 15% restants seront sombres si vos 25% sont clairs et vice versa.

Dans le même ordre d'idée il faut absolument penser à toujours avoir une gamme complète de valeurs dans son image, ainsi même si une création peut être extrêmement claire, il faut toujours veiller à avoir en contre partie des zones très sombres qui donneront toute sa force à l'image. Avoir une gamme complète, amène le contraste et un contraste provoque une force supplémentaire et un intérêt pour l'image.

#### I.4.6 Plisser les yeux

Plisser les yeux est une excellente façon d'analyser rapidement les valeurs

d'une image sans s'attarder sur les détails. Si vous voulez savoir si votre image est correctement équilibrée au niveau de ses valeurs et si votre attention est attirée sur les bons endroits, essayez donc cette méthode simple et rapide.

### I.4.7 Le principe du contre échange

Veillez toujours à ce que les parties claires de vos ombres soient toujours plus sombres que les parties sombres de vos zones éclairées. Ce principe, nommé principe du contre échange, est un principe de contraste simultané, ainsi par ce principe, un ton moyen contenu dans une zone de tons foncés paraîtra toujours plus claire que ce même ton moyen dans une zone de tons clairs. C'est une question de perception.



Image 13

### I.4.8 Pense bête

Voici quelques règles qu'il convient de garder à l'esprit lorsque vous créez une image, et si vous ne les perdez jamais de vue vous améliorerez grandement la qualité de votre travail.

Les valeurs c'est avant tout un jeu de relations à mettre en place

Les formes sont définies par les valeurs

Lorsque l'on crée une image rien n'est plus important que les valeurs

Les tons moyens sont un moyen excellent de lier tons sombres et tons clairs, ainsi il ne faut jamais oublier que pour avoir une image correctement éclairée il faut 60% de tons moyens, 25% de tons sombres ou clairs et les 15% restants pour le type de ton non utilisé encore.

Retenez que plus une image est compliquée et plus la répartition des valeurs doit être simple. C'est un principe d'équivalence important.

Les artistes ont souvent tendances à utiliser des valeurs trop sombres, ainsi, retenez qu'il est toujours plus facile d'assombrir après que d'éclaircir (de par la perte de détail dans les noirs), et donc si vous hésitez entre un ton sombre ou moyen, préférez le ton moyen car il sera possible d'assombrir par la suite, et si vous hésitez entre un ton clair et un ton moyen, préférez le ton clair.

Travaillez avec des valeurs simples : lorsque vous définissez votre composition en terme de valeur, limitez vous à trois valeurs, afin de ne pas perdre toute votre attention en définissant ce qui n'est pas réellement nécessaire. La simplicité permet d'être plus efficace.

Ne quittez pas votre plan de valeur de départ. Il n'y a aucune limite au niveau de détail que vous pourrez ajouter à une forme si la forme en question est correctement définie du point de vue de ses valeurs.

Gardez le contraste le plus élevé dans la zone où vous désirez attirer l'attention.

Les valeurs des zones claires ne doivent jamais être aussi sombres que les plus claires des valeurs de vos zones sombres.

Plus le contraste de valeur est élevé et plus la quantité de couleurs décroît. Les couleurs les plus pures se trouveront toujours dans les tons moyens, et plus exactement dans le front d'ombres à la limite entre tons clairs et tons sombres.

I.5

COULEUR

### I.5.1 Introduction

Juste après les valeurs, la seconde notion la plus importante se trouve être la couleur. Au dessus et bien plus que tous les autres moyens artistiques, l'utilisation de la couleur reste la façon la plus attrayante et la plus séduisante de faire passer des émotions.

Elle nous fait réagir, elle nous attire, et permet de déclencher chez nous les plus vives émotions, et d'un autre côté se trouve être le principe artistique le plus étudié et également le plus difficile à maîtriser.

Les quatre principales caractéristiques de la couleur

La couleur peut être décrite selon quatre caractéristiques principales qu'un artiste doit impérativement maîtriser.

### I.5.2 La teinte

La teinte est la couleur de base, c'est tout simplement la couleur comme nous la nommons : rouge, bleu, vert, jaune, etc.

Dans le cas précis de la lumière, celle ci ne peut avoir qu'une seule teinte définie par la longueur d'onde correspondant à cette teinte.

Si vous désirez changer la teinte d'une couleur, il suffit de la mélanger avec une autre couleur, et le tour est joué, il en résultera une nouvelle couleur avec une longueur d'onde propre et ainsi de suite.



Image 14

### I.5.3 Valeurs ou luminosité

Le chapitre précédent a permis l'introduction de la notion de valeurs, mais maintenant, l'étape suivante consiste à combiner cette notion avec la couleur car valeurs et couleur sont intrinsèquement liées et même si on peut envisager des valeurs sans couleurs, le contraire n'est pourtant quant à lui pas envisageable.

La valeur d'une couleur c'est l'information de luminosité d'une couleur, autrement dit plus elle sera sombre (et donc sa luminosité basse) et plus elle tendra vers le noir et plus elle sera claire (et donc sa luminosité élevée) et plus elle tendra vers le blanc. Cette notion de valeur de couleur n'est pas toujours ai-

sée à comprendre dans certains cas comme celui du rouge. En effet, partons d'un bleu moyen, augmentons sa luminosité. Nous l'identifions toujours comme étant bleu. Par contre, prenons un rouge moyen et éclaircissons le, ce rouge nous l'identifieront désormais comme du rose et plus comme du rouge, ce qui constitue pour nous une toute autre couleur.



Image 15

### 1.5.4 Saturation

La saturation représente la pureté d'une couleur, autrement dit l'intensité de sa teinte. Ainsi plus la saturation est basse et plus la couleur tendra vers un gris neutre.

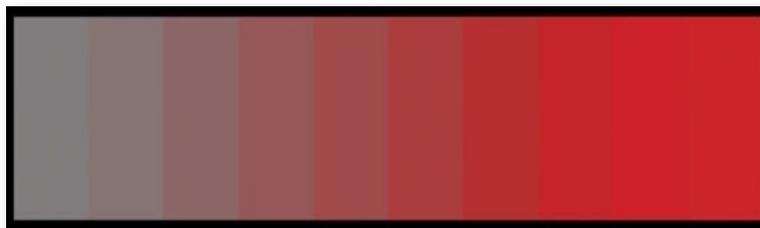


Image 16

### 1.5.5 Température de couleur

Des quatre principes, la température d'une couleur est le plus difficile à assimiler car il est subtil et tout relatif.

Le principe général veut que les couleurs à températures élevées et dites chaudes soient les tons rouge, orangés, jaunes, ... et les couleurs à températures basses, ou dites froides soient le bleu, le violet, le vert,...

Pourtant dans la réalité cette perception est toute relative et une couleur chaude peut être perçue comme froide à cause des couleurs environnantes. Cette notion de température ne peut être isolée et doit être considérée dans le bon contexte.

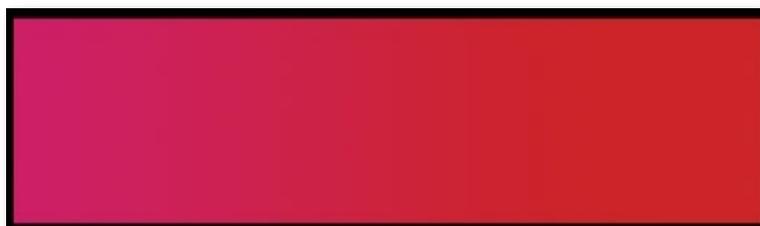


Image 17

### I.5.6 La distance d'une couleur

Dans une image, certaines couleurs ont tendances à nous sembler être à l'avant plan ou à l'arrière plan, ce phénomène se nomme la distance de couleur. Les couleurs chaudes donnent l'impression de se trouver à l'avant alors que les froides semblent être à l'arrière. De plus, les couleurs froides sembleront d'autant plus au fond que leurs bords sont flous.

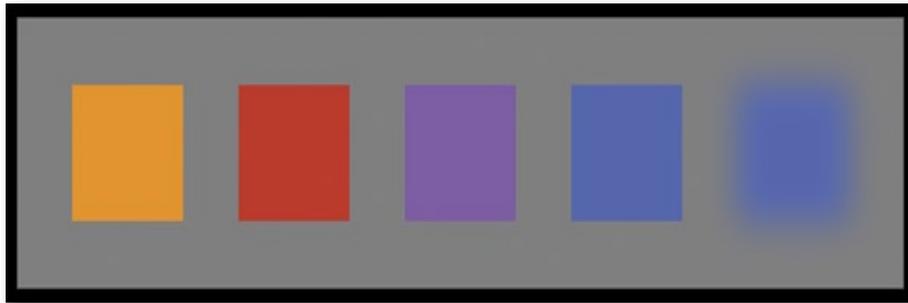


Image 18

### I.5.7 Le poids d'une couleur

Les couleurs ont un poids visuel, c'est-à-dire qu'elles donneront une impression de poids supérieure si elles sont plus foncées, et à l'inverse une couleur claire semblera plus légère. Cette caractéristique permettra à l'artiste de garder un certain équilibre dans l'image et de donner une ambiance, car si une couleur sombre exprime la solidité et la force, une couleur plus claire exprime la délicatesse ainsi que la légèreté.



Image 19

## I.5.8 Comment agissent et interagissent les couleurs

Cette section traite brièvement de la manière dont les couleurs interagissent avec les autres couleurs. Ainsi, si vous savez à quoi vous attendre quand vous peignez, vous serez capable d'utiliser la couleur à bon escient et de ne pas avoir à dépendre des heureux accidents et des malheureux désastres.

Ainsi, toutes les couleurs sont influencées par les couleurs environnantes, et cette influence met en avant une facette intéressante de l'interaction des couleurs : le contraste simultané.

### I.5.8.1 Le contraste simultané

La théorie du contraste simultané veut que deux couleurs placées l'une à côté de l'autre mettent en exergue leurs différences. Ainsi un carré orange placé dans un rouge de même intensité semblera plus jaune que ce même carré placé dans un environnement jaune cette fois.

Cette théorie est également valable pour du gris par exemple. Si le carré jaune était remplacé par un gris, notre perception du gris serait également influencée et il nous semblerait légèrement teinté de la couleur de son environnement.

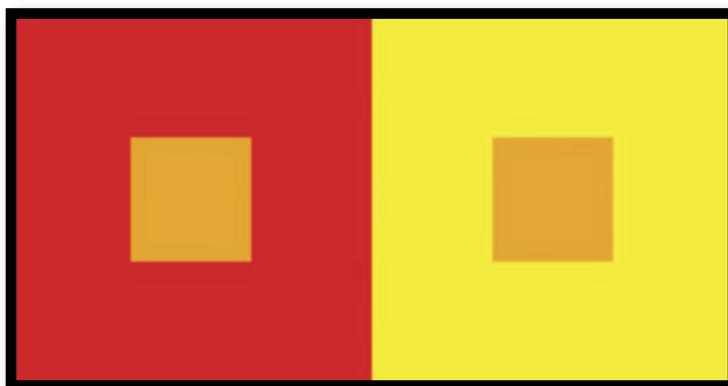


Image 20

### I.5.8.2 Le contraste de couleur

Quand vous peignez il peut arriver que les couleurs que vous utilisez aient un comportement inattendu. C'est généralement à cause du contraste de couleur, ainsi si vous décidez de peindre dans une zone en dégradé, la zone que vous créez peut avoir un contraste complètement nul avec son environnement à un endroit ou un autre du dégradé, ainsi ses contours se fondent dans la couleur ainsi que finalement tout son sens.

C'est pourquoi il faut absolument faire attention aux couleurs que vous utilisez en vue des couleurs qui seront peintes à l'intérieur et vice versa.



Image 21



Image 22

### 1.5.8.3 Trucs et astuces sur les couleurs

N'utilisez pas vos couleurs les plus intenses partout dans l'image mais réservez les pour le ou les centres d'intérêt de votre image, sinon au final votre image semblera soit ennuyeuse soit perturbante pour le public.

Ne perdez jamais de vue le public auquel l'image est adressée, ainsi pensez au sexe, l'âge, la culture,...

Si vous utilisez une gamme de couleurs précise de façon prédominante dans votre image, veillez à toujours ajouter une couleur complémentaire quelque part dans votre composition, en considérant que l'idéal serait près du centre d'intérêt.

Si vous avez de larges zones d'une seule couleur, « cassez » la en utilisant un « bruit », autrement dit de la texture, des variations,... Les larges zones uniformes sont visuellement ennuyeuses.

Définissez vous toujours rapidement une gamme de couleur avant de vous lancer corps et âme dans le travail et surtout tenez y-vous. Cela permettra de

garder une cohérence dans votre image.

Assurez vous que vos couleurs ressortent. Une excellente manière est d'ajouter sa complémentaire à côté.

Gardez toujours en tête qu'une couleur chaude semble avancer et qu'une couleur froide semble reculer. Apprenez à jouer avec ce principe et à en tirer le maximum d'avantages.

Évitez les couleurs qui amènent des problèmes de lisibilité, ainsi les textes en bleu pur par exemple sont à éviter, ou encore mettre côte à côte deux couleurs qui ne diffèrent que par leur quantité de bleu, et même encore de mettre du rouge et du vert au bord des grandes images.

Les quatre caractéristiques principales des couleurs ne sont pas immuables car la lumière ambiante va fortement influencer ces valeurs.

I.6

MODES DE FUSION

### I.6.1 Introduction

Les modes de fusions de calques peuvent très vite être vos meilleurs alliés et certains artistes n'hésitent pas à les intégrer directement à leur workflow, ainsi il est important de faire un petit rappel des différents modes de fusion disponibles dans Photoshop et en quoi ils consistent exactement, sinon on se retrouve très vite à les passer tous en revues les uns après les autres sans trop savoir ce que nous désirons obtenir comme résultat. Connaître leur effet précis c'est savoir l'utiliser au bon moment et de la bonne façon.

En outre, il ne faut pas oublier que les modes de fusions existent pour l'outil pinceau afin de peindre directement dans un mode de fusion.

Voici donc les modes de fusion disponibles et leurs effets, ainsi que leur nom en anglais:

### I.6.2 Fondu / Dissolve

Modifie ou peint chaque pixel pour lui donner la couleur finale. Cependant, la couleur finale est obtenue par un remplacement aléatoire des pixels par la couleur de base ou la couleur de fusion, selon l'opacité d'un pixel à cet endroit.

### I.6.3 Obscurcir / Darken

Sélectionne la couleur de base ou de fusion (la plus foncée) comme couleur finale. Les pixels plus clairs que la couleur de fusion sont remplacés et les pixels plus foncés demeurent intacts.

### I.6.4 Produit / Multiply

Multiplie la couleur de base par la couleur de fusion. La couleur obtenue est toujours plus foncée. Le produit d'une couleur quelconque par le noir rend du noir. Le produit d'une couleur quelconque par le blanc n'a aucune incidence sur la couleur. Lorsque vous peignez avec une couleur autre que le noir ou le blanc, les traits successifs appliqués à l'aide d'un outil de peinture produisent des couleurs progressivement plus foncées.

### I.6.5 Densité couleur + / Color burn

Obscurcit la couleur de base pour refléter la couleur de fusion par augmentation du contraste. La fusion avec du blanc ne produit aucun effet.

### I.6.6 Densité linéaire+ / Linear burn

Obscurcit la couleur de base pour refléter la couleur de fusion par réduction de la luminosité. La fusion avec du blanc ne produit aucun effet.

### I.6.7 Eclaircir / Lighten

Sélectionne la couleur de base ou de fusion (la plus claire) comme couleur finale. Les pixels plus foncés que la couleur de fusion sont remplacés et les pixels plus clairs demeurent intacts.

### I.6.8 Superposition / screen

Multiplie l'inverse des couleurs de bases et de fusion. Les pixels les plus clairs seront beaucoup plus clairs, les pixels les plus foncés un peu plus clairs et les pixels complètement noirs resteront noirs. Ce mode de fusion ne rendra jamais une image plus sombre qu'elle ne l'est déjà.

### I.6.9 Densité couleur - / Color dodge

Eclaircit la couleur de base pour refléter la couleur de fusion par réduction du contraste. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

### I.6.10 Densité linéaire - / Linear dodge

Eclaircit la couleur de base pour refléter la couleur de fusion par augmentation de la luminosité. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

### I.6.11 Incrustation / Overlay

Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de départ. Les motifs ou les couleurs recouvrent les pixels existants, tout en préservant les tons clairs et les tons foncés de la couleur de base. La couleur de départ n'est pas remplacée, mais mélangée à la couleur de fusion pour reproduire les tons clairs ou foncés de la couleur d'origine.

### I.6.12 Lumière tamisée / Soft light

Assombrit ou éclaircit les couleurs, selon la couleur de fusion. Cet effet équivaut à projeter une lumière de projecteur diffuse sur l'image.

Si la couleur de fusion (couleur de la lumière) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie comme si elle était moins dense. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie, comme si elle était plus

dense. Lorsque vous peignez avec un noir ou un blanc pur, vous obtenez une zone nettement plus foncée ou plus claire, mais vous n'obtenez ni un noir ni un blanc pur.

### **I.6.13 Lumière crue / Hard light**

Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de fusion. Cet effet équivaut à projeter une lumière de projecteur crue sur une image.

Si la couleur de fusion (couleur de la lumière) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie comme si elle était superposée. Cet effet est utile pour ajouter des tons clairs à une image. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie, comme si elle était multipliée. Cet effet permet d'ajouter des tons foncés à une image. Lorsque vous peignez avec un noir ou un blanc pur, vous obtenez un noir ou un blanc pur.

### **I.6.14 Lumière vive / Vivid light**

Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction du contraste, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie par diminution du contraste. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie par augmentation du contraste.

### **I.6.15 Lumière linéaire / Linear light**

Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction de la luminosité, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, l'image est éclaircie par augmentation de la luminosité. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, l'image est obscurcie par diminution de la luminosité.

### **I.6.16 Lumière ponctuelle / Pin light**

Remplace les couleurs, selon la couleur de fusion. Si la couleur de fusion (source lumineuse) contient moins de 50 % de gris, les pixels plus sombres que la couleur de fusion sont remplacés, tandis que les pixels plus clairs restent intacts. Si la couleur de fusion contient plus de 50 % de gris, les pixels plus clairs que la couleur de fusion sont remplacés, tandis que les pixels plus sombres restent intacts. Cet effet permet d'ajouter des effets spéciaux à une image.

### **I.6.17 Différence / Difference**

Soustrait la couleur de base de la couleur de fusion, ou inversement, en fonction de la couleur la plus lumineuse. La fusion avec du blanc inverse les valeurs

de couleur de base ; la fusion avec du noir ne produit aucun effet.

### **I.6.18 Exclusion / Exclusion**

Produit un effet semblable au mode Différence avec un moindre contraste. La fusion avec du blanc inverse les valeurs de la couleur de base. La fusion avec du noir ne produit aucun effet.

### **I.6.19 Teinte / Hue**

Crée une couleur finale ayant la luminance et la saturation de la couleur de base et la teinte de la couleur de fusion.

### **I.6.20 Saturation / Saturation**

Crée une couleur finale ayant la luminance et la teinte de la couleur de base et la saturation de la couleur de fusion. Ce mode ne produit aucun effet sur une zone non saturée (avec une valeur de gris égale à 0).

### **I.6.21 Couleur / Color**

Crée une couleur finale ayant la luminance de la couleur de base et la teinte et la saturation de la couleur de fusion. Ce mode préserve les niveaux de gris de l'image et est pratique pour colorer des images monochromes ou pour teinter des images en couleur.

### **I.6.22 Luminosité / Luminosity**

Crée une couleur finale ayant la teinte et la saturation de la couleur de base et la luminance de la couleur de fusion. Ce mode produit l'effet inverse du mode Couleur.

I.7

BRUSH

## I.7.1 Introduction

Avant tout, notons que *brush* est le nom cool et branché pour désigner l'outil pinceau, mais comme souvent encore une fois, le mot anglais a fini par prendre le pas sur la dénomination francophone, de sorte que la plus part des artistes parlent de *brush* et pas de pinceau.

Nous voici dans la partie consacrée au *brushes* dans Photoshop. Préparez-vous un transat, installez vous confortablement et ouvrez vos mirettes car je vais m'étaler un petit peu sur ce sujet essentiel.

Tout comme dans la peinture traditionnelle, le pinceau est l'outil de base pour réaliser une peinture numérique, c'est votre meilleur ami, et sans doute l'outil qui vous surprendra le plus de part les possibilités très souvent insoupçonnées qu'il offre.

## I.7.2 Où le trouver ?

L'outil pinceau se trouve dans la barre d'outils et situé sur la quatrième icône de la partie droite de cette même barre. Si vous laissez le bouton gauche de la souris appuyé sur cette icône, vous pourrez utiliser le second outil situé à cet endroit, l'outil crayon (que nous n'allons pas utiliser, ni expliquer car il n'a pas d'utilité pour nous).

**Le premier icône** de la barre d'options est la boîte de préférence de l'outil. Autrement dit, si vous utilisez régulièrement les mêmes *brushes*, il est intéressant de les enregistrer dans cette boîte de dialogue afin de les avoir le plus rapidement possible sous la main.

Depuis la version CS de Photoshop, cette option est disponible pour tous les outils à la fois sans que ces derniers soient obligatoirement sélectionnés dans la palette qui se trouve à droite nommée : « Outils prédéfinis » (« Tool preset »).

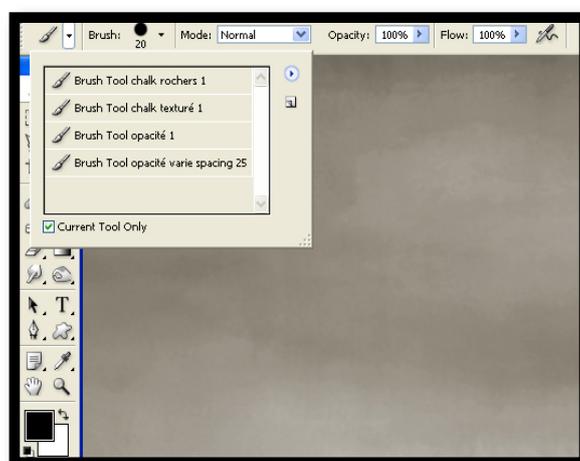


Image 23

**L'icône suivante** qui représente un pinceau est la palette de choix de *brush*, si vous la déroulez vous pourrez voir apparaître tous les *brushes* disponibles, ainsi qu'une « tirette » de réglage de la dureté du pinceau (ce qui détermine si il aura des bords doux et progressifs ou plus ou moins nets) et de la taille de ce dernier. Il se peut que vous ayez envie de modifier la manière dont les *brushes* sont affichés, si c'est le cas, sachez juste qu'en cliquant sur le petit triangle à l'extrême droite de la boîte de dialogue de choix de pinceau, cela fera apparaître un nouveau menu qui vous permettra de choisir la façon d'afficher votre *brush*.

Dernière chose, un click droit sur une forme permet d'avoir la possibilité de renommer ce *brush* ou de le supprimer de la liste ce qui peut vous permettre de ne garder que vos préférés (il est cependant préférable d'utiliser la boîte pour les *brushes* prédéfinis ou les outils prédéfinis).

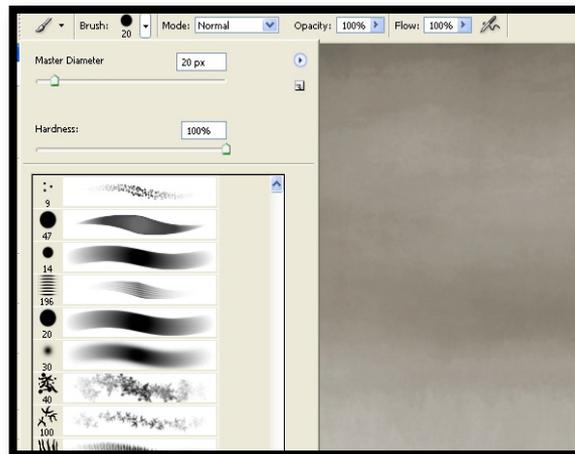


Image 24

**Troisième icône** (oui je sais, cela peut sembler long de passer tout en revue mais avant de partir à la guerre on vérifie qu'on est capable de charger son fusil convenablement et qu'on maîtrise ses armes, alors prenez votre mal en patience) est celle qui permet de choisir de peindre directement selon un mode de fusion, évidemment il est logique que si vous décidez de peindre avec par exemple le mode « lumière tamisée » ce changement sera permanent sur votre coup de pinceau, et ne pourra donc pas être annulée ou transformée comme sur un calque avec un mode de fusion qui lui est appliqué. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle je vous déconseille d'utiliser les modes de fusions directement sur le *brush*, préférez lui l'utilisation des calques.

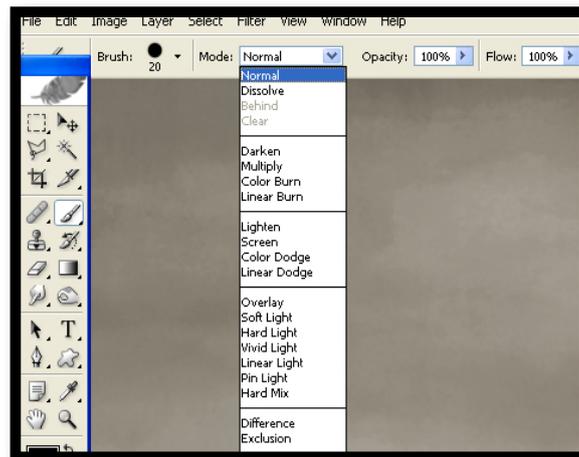


Image 25

L'**option suivante** dans la barre est le réglage de l'opacité du *brush*. Bon, cela dit ce que cela dit : cela permet de régler la transparence de votre coup de pinceau, sachant que 100% donnera un trait complètement plein qui occultera ce qui se trouve derrière (tout à fait logique). C'est l'opacité qui vous permettra d'obtenir des rendus « doux » et des dégradés de couleurs.

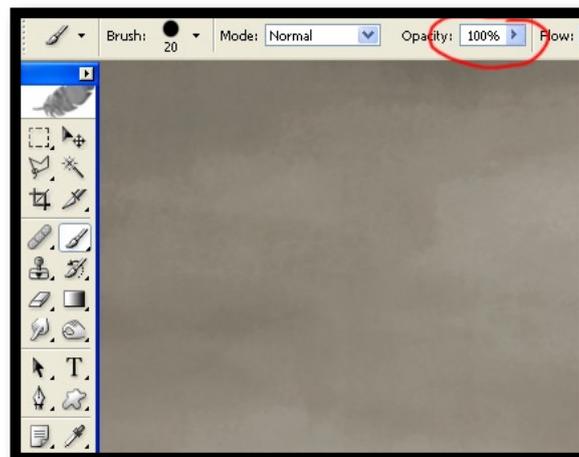


Image 26

Ensuite viens le **réglage du flux**. Bon je vous avoue que visuellement il est relativement ardu d'observer la différence entre le flux et l'opacité. Cependant, il y a pourtant une différence, le flux détermine la rapidité avec laquelle la peinture numérique est appliquée. Que signifie ce charabia ?

Tout simplement que plus le flux se trouve bas et plus la peinture numérique s'appliquera de manière lente et irrégulière, ce qui se traduit par des espaces à opacité plus réduite dans votre trait, comme si votre pinceau n'avait pas le temps de déposer toute sa peinture sur la surface et qu'il se retrouvait déjà plus loin.



Image 27

**La dernière icône** est celle de l'aérographe : lorsque cette option est pressée cela permettra à votre *brush* d'agir comme s'il était un aérographe : le *brush* va continuer à déposer de la couleur qui va s'étaler aussi longtemps que votre stylet sera en contact et pressera sur la tablette. Si vous ne disposez pas d'une tablette (ce qui prouve que vous avez le goût de la difficulté) cette option fonctionnera tout de même avec la souris si vous laissez le bouton gauche de la souris enfoncé.

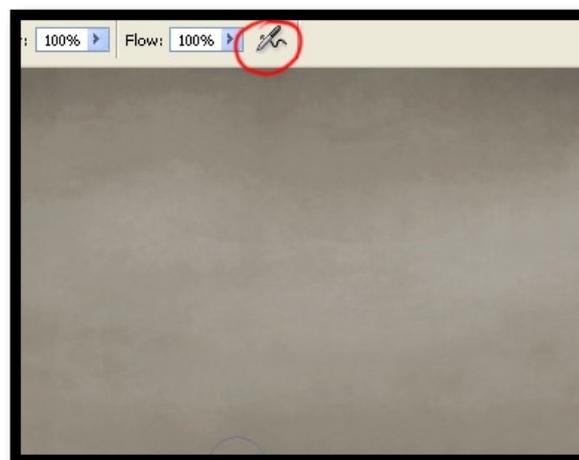


Image 28

### I.7.3 Les paramètres du *brush*

Bon, maintenant que vous savez où se trouvent les principaux paramètres qui vous permettront de peindre, il est sans doute intéressant d'aborder les possibilités des *brushes* plus en profondeur.

En effet, vous remarquerez (depuis Photoshop 7) qu'à l'extrême droite de la

fenêtre de Photoshop se trouve un onglet nommé « Formes » (« *brushes* »). Cliquez une fois dessus ?

Hop, et voici la caverne d'Ali baba, celle qui vous permettra de donner de la texture à vos pinceaux, à régler leur opacité sur la pression du stylet, etc.

Si chez vous cet onglet n'est pas disponible, et que vous êtes sur une version de Photoshop supérieure à la 6, pas de panique ! Appuyez sur F5, ou allez dans « Fenêtre » > « Formes » (Window > *brushes*) et elle apparaîtra, il ne vous reste plus qu'à « cliquer glisser » dans l'espace réservé aux onglets en haut à droite.

Dernière possibilité, il y a une icône à côté de l'espace réservé au onglets (lorsque l'outil pinceau est sélectionné) qui permet de faire apparaître directement la fenêtre de réglage des paramètres des *brushes*.

Bon, je ne compte pas faire une explication exhaustive de toutes les options présentes car l'idéal est comme très souvent de faire ses propres tests afin d'avoir une idée personnelle des possibilités qu'offre chaque option, et d'ainsi créer ses *brushes* personnels selon les besoins de chacun.

Avant de continuer à rentrer dans le vif du sujet, voici une petite explication sur l'interface : il y a différentes boîtes pouvant être cochées, sachez qu'une boîte cochée signifie que l'option est activée, et si vous activez le cadenas qui se trouve juste à côté, cela signifie que le paramètre est fixé pour le *brush*, autrement dit c'est une sécurité supplémentaire.

Ceci, dit voici les différentes options :

### 1.7.3.1 **Forme de la pointe (Brush Tip Shape)**

Avant tout, remarquez qu'en bas de cette fenêtre vous pouvez observer les modifications faites sur la forme (le *brush*). Cela permet de savoir si un réglage est bon ou non.

Dans l'onglet de forme de la pointe vous pourrez modifier tout ce qui attrait avec le diamètre, l'orientation, l'angle, la dureté ou l'espacement d'une forme. Juste une remarque sur l'espacement : ce paramètre relativement important représente l'espacement entre deux applications successives de la forme de votre *brush* lorsque vous tracez un trait. Bon, d'une manière plus explicite, choisissons un *brush* rond, à bords durs, cette forme se présente comme un cercle plein noir. Maintenant, fixez l'espacement à 0. Résultat ? Le trait que vous allez maintenant créer sera plein et net, maintenant si vous décidez de fixer votre espacement à disons, 50 par exemple, lorsque vous tracerez un trait, il résultera en une succession de cercles pleins plus ou moins espacés selon l'importance du paramètre d'espacement. Simple non ?

Cet outil est idéal lorsque utilisé complémentaiement avec les paramètres de diffusion.

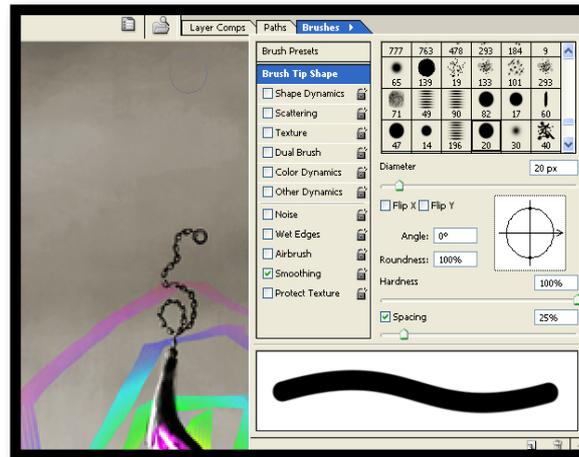


Image 2

### I.7.3.2 Dynamique de forme (Shape Dynamics)

Ici, vous pourrez régler un trait irrégulier en modifiant la variation de taille, le diamètre minimum, la variation d'angle, ou enfin de l'arrondi.

A noter : Première apparition des boîtes de dialogues nommées contrôles qui permettent (enfin) d'utiliser pleinement votre tablette graphique. En effet, ces boîtes de dialogues permettent de fixer le réglage correspondant (celui auquel la boîte se rapporte) sur la pression du stylet, ainsi comme vous l'aurez deviné, plus vous appuyerez avec votre stylet et plus l'effet sera marqué, ce qui donne un contrôle inestimable sur votre trait. Les autres options disponibles permettent de régler le trait pour qu'il s'efface progressivement, celui pour l'inclinaison du stylet permet de régler le paramètre selon l'inclinaison que vous donnerez à votre stylet (Bon, ici juste une remarque rapide et importante : cette option n'est pas disponible sur toutes les tablettes graphiques, d'ailleurs chez WACOM, ce n'est qu'à partir de la gamme « Intuos » qu'elle est disponible).

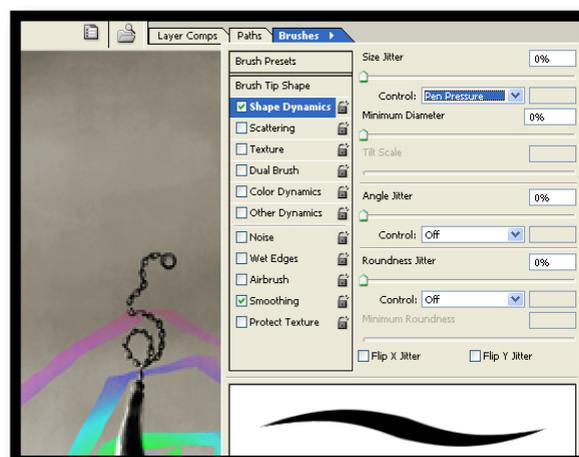


Image 30

### I.7.3.3 Diffusion (Scattering)

C'est un paramètre très intéressant pour créer des *brushes* qui vous aideront à réaliser vos buissons, des nuages, des arrière plans, etc. Bref, ici il est question de régler la manière dont votre trait va s'éparpiller, se diffuser. Vous pouvez régler le nombre de particules qui s'éparpilleront, l'irrégularité de cette variation, et l'intensité avec lesquelles elles s'éparpilleront. Ces réglages sont de nouveaux sujets aux variations en fonction de la pression du stylet.

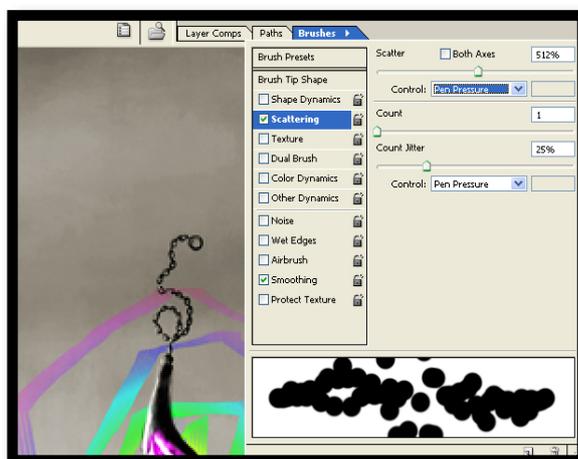


Image 31

### I.7.3.4 Texture (Texture)

Cette option est également un petit bijou dans les possibilités qu'offre Photoshop en matière de réglages de *brush*. Il est question ici d'ajouter de la texture dans votre trait, donc plutôt que d'avoir un trait plein et net il sera rempli avec la texture choisie dans la boîte prévue à cet effet. Il est vrai que les textures de Photoshop ne sont pas les plus belles et les plus utiles qu'il soit, et donc il est vraiment plus intéressant de créer vos propres textures afin de profiter pleinement de cet outil. En outre cette option vous permettra de choisir si vous désirez texturer chaque particule du *brush* ou le trait tout entier.

Autre grande possibilité : celle de choisir un mode de fusion, et donc d'appliquer la texture comme le ferait un calque rempli avec cette texture mais réglé dans le mode de fusion correspondant. Cela vous permettra donc de fondre vos textures dans vos réalisations.

Les derniers réglages sont la profondeur de la texture (autrement dit la quan-

tité de texture qui sera utilisée dans chaque trait), la profondeur minimum et la variation de la profondeur pour ajouter un côté plus aléatoire et donc plus naturel au tout (Notez que ces deux derniers réglages ne sont disponibles que si vous avez coché la case qui permet de texturer chaque particule).

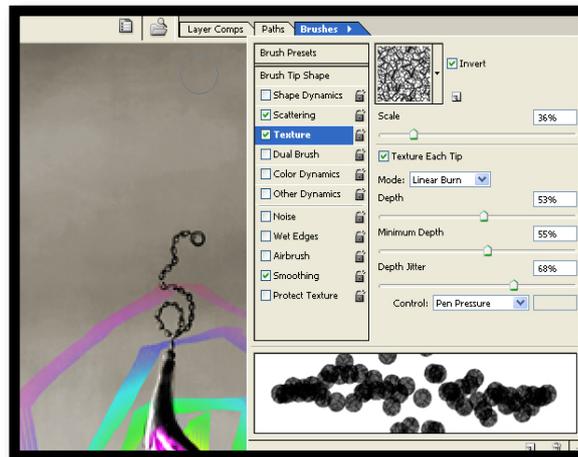


Image 32

### 1.7.3.5 Forme double (Dual Brush)

Grâce à cette option nous pouvons mélanger deux types de pinceaux (l'intérêt étant vous l'aurez compris d'en choisir deux complètement différents) et ainsi garder les caractéristiques les plus intéressantes de l'un et l'autre. Par exemple, choisir un *brush* relativement gros et le mélanger avec un plus petit possédant de la diffusion. Ici aussi vous pouvez jouer avec les modes de fusion pour choisir la manière dont les deux formes vont interagir.

Autres paramètres réglables : diamètre, espacement, diffusion avec le nombre de particules (en rapport avec la diffusion)

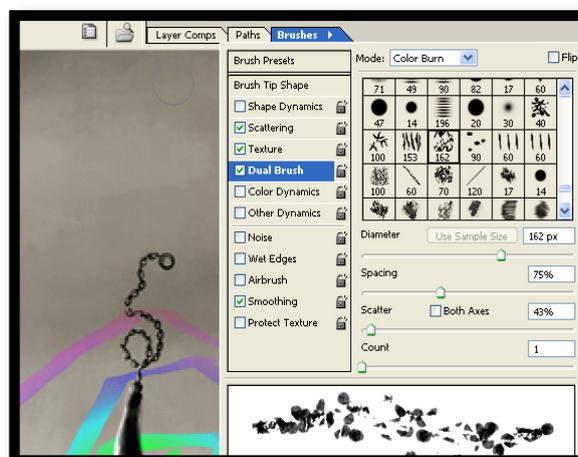


Image 33

### I.7.3.6 Dynamique de la couleur (Color Dynamics)

Avant tout sachez que les modifications faites dans cet onglet ne sont pas observables dans la petite fenêtre de prévisualisation des *brushes*. Ceci dit, vous n'êtes pas sans savoir que lorsque vous utilisez l'outil pinceau c'est la couleur d'avant plan qui sera utilisée par le pinceau. Cette situation c'est le réglage par défaut, maintenant sachez que grâce à la dynamique de couleur il est possible de faire interagir couleur d'avant plan et d'arrière plan.

Les paramètres disponibles sont : variation entre couleur d'avant plan et couleur d'arrière plan (Le réglage encore une fois possible selon la pression du stylet, l'inclinaison, etc.) Variation de la teinte, de la saturation (tout en sachant que même avec ce paramètre réglé au minimum votre couleur ne sera pas complètement désaturée et donc en niveaux de gris), de la luminosité (plus ce paramètre est élevé et plus vos couleurs seront sombres), et de la pureté de la couleur (ici au minimum votre couleur deviendra un niveau de gris, c'est donc un paramètre complémentaire à la variation de saturation).

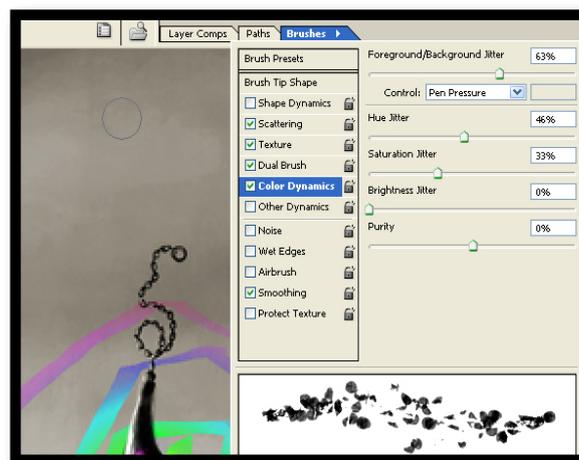


Image 34

### I.7.3.7 Autres dynamiques (Other Dynamics)

Ici, vous allez peut être vous trouver légèrement déboussolé en remarquant que encore une fois les paramètres de flux et d'opacité sont présents. Ce n'est en rien une redondance car l'utilisation des paramètres dans la barre d'options de l'outil pinceau en conjonction avec ceux de l'onglet « Other dynamics » permet de créer une infinité de nuance de part les réglages possibles. Ajoutons que c'est ici que vous allez vous empresser de régler l'opacité et/ou le flux de votre *brush* sur « pression du stylet ». A priori c'est à vous de voir mais c'est quasiment une obligation si vous voulez tirer parti de votre tablette graphique (si

vous en possédez une). C'est ce paramètre magique qui donne toute la subtilité à votre trait et vous permet de faire des dégradés réussis, ou de travailler avec précision, BREF, case à cocher !

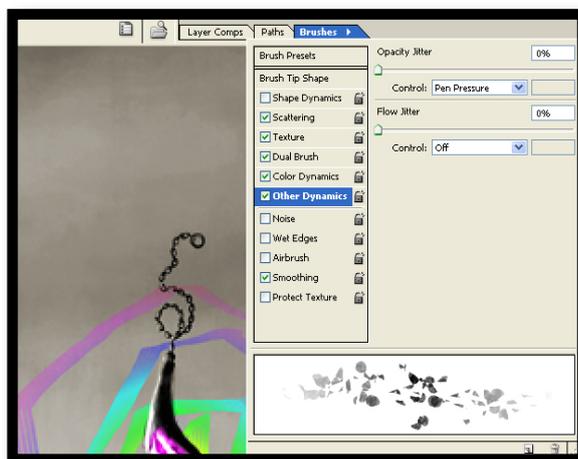


Image 35

Les 5 dernières options sont des cases à cocher uniquement  
Voici leurs effets :

### 1.7.3.8 Bruit (Noise)

Ajoute tout simplement du bruit, ou autrement dit du grain à votre trait, rien de plus simple en soi

### 1.7.3.9 Contours humides (Wet Edges)

Un peu dur de dire à quoi sert ce paramètre à vrai dire, il augmente la luminosité du trait sauf pour les contours de l'objet qui sont quant à eux davantage foncés. Option très peu utilisée pour ma part.

### 1.7.3.10 Aérographe (Airbrush)

Exactement la même chose que le bouton se trouvant dans la barre d'options. Active et désactive le mode aérographe donc.

### 1.7.3.11 Lissage (Smoothing)

Afin de comprendre au mieux cette option voici la marche à suivre : dessinez un cercle à l'aide du pinceau en traçant le plus rapidement possible. N'essayez pas forcément de faire un beau cercle, à vrai dire ce n'est pas important, tant que vous allez vite. Qu'observez vous ? Vous allez voir des angles relativement

nets qui parcourent votre trait, cependant si vous recommencez à présent en ayant coché la case « lissage » vous n'aurez désormais plus ces angles, votre trait sera lisse et régulier, autrement dit : paramètre plus qu'intéressant !

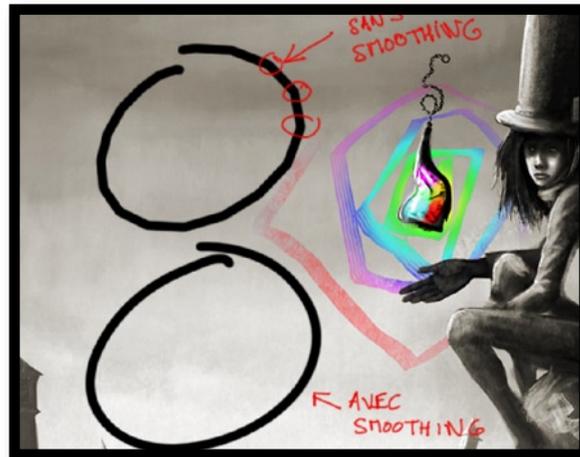


Image 36

### I.7.3.12 Protéger la texture (Protect Texture)

Ce paramètre n'occasionnera aucun changement sur un *brush* normal n'ayant pas de texture, cependant si vous en utilisez un qui utilise de la texture sous forme d'un motif répété, ce paramètre vous permettra de garder exactement la même taille de texture appliquée même si vous augmentez grandement la taille de votre *brush*. Cette option vous permettra de garder de la consistance et de la cohérence dans votre création à l'aide des textures de même taille.

Une toute dernière remarque, tous ces paramètres sont bien entendu cumulables, ainsi vous pouvez régler la taille de votre pinceau sur la pression du stylet ainsi que son opacité, tout en ayant une texture qui s'applique !

OUF ! La partie sur les paramètres des *brushes* est enfin terminée, c'était relativement long, mais également relativement instructif !

### I.7.3.12 Créer ses propres *brushes*

Il est vrai que c'est bien beau de pouvoir modifier ses *brushes* à volonté et de savoir comment changer tous les paramètres, mais que se passe-t-il si vous désirez garder ces paramètres de côté ou autrement dit sauvegarder votre *brush* avec tous ses réglages.

Rien de plus simple !

Choisissez l'outil pinceau (« *brush* »)

Réglez le comme vous le désirez avec tous les paramètres vus précédemment

Ouvrez l'onglet qui contient toutes les formes (seconde icône de la barre d'outil des *brushes*)

Cliquez sur la petite flèche qui se trouve à droite dans cette nouvelle fenêtre. Dans le nouveau menu contextuel qui apparaît, choisissez la première option, autrement dit Nouvelle forme (New *brush* Preset)

#### **OU**

Cliquez directement en dessous du triangle pour avoir directement la boîte de dialogue qui permet de donner un nom au *brush* ainsi sauvegardé.

Voilà, le *brush* apparaît directement à la fin de la liste des *brushes* déjà disponibles.

Si maintenant vous désirez créer votre *brush* à partir d'une texture ou d'un motif que vous avez déjà réalisé, c'est également possible.

Il vous suffit juste de récupérer le motif en vous rendant dans « Edition » > « Définir nouvelle forme » (Edit>New *brush* Preset). Le motif apparaîtra désormais dans votre liste de *brushes*

Il est bien évident que l'idéal est de créer la forme sur un nouveau calque pour ainsi préserver la transparence dans certaines zones de votre motif. Ainsi, en créant un nouveau calque et en mettant deux trois coups de *brush* de base (Rond à bords durs), cela permet de créer une forme qui sera intéressante à utiliser comme nouveau *brush* si on la couple avec des paramètres de diffusion par exemple.

I.8

BLENDING

## 1.8.1 Comment *blender* ses couleurs ?

En peinture, que cela soit par des méthodes traditionnelles comme la peinture à l'huile ou par des moyens numériques comme c'est le cas aujourd'hui, la couleur s'applique toujours de façon singulière, c'est-à-dire que l'artiste choisit une teinte, détermine sa luminance et sa saturation et l'applique sur son œuvre.

Jusqu'ici rien de bien compliqué me direz vous ; cependant si l'artiste appose juste à côté une autre touche de peinture avec une autre teinte, luminance et saturation propre, il désirera très probablement que ces deux couleurs se mélangent à un degré plus ou moins important pour en former une troisième, en faire un dégradé, ou tout simplement avoir une transition moins marquées entre les deux apports de peinture.

Pour mieux comprendre, faisons un petit test rapide sous Photoshop : si vous appliquez un coup de pinceau à opacité maximale sur un nouveau document, et ensuite un autre par-dessus en ayant modifié la teinte au préalable, il ne restera uniquement que le second trait, le premier aura été complètement recouvert. Pourtant dans le domaine traditionnel la peinture à l'huile se serait automatiquement mélangée, les deux apports de peinture auraient formé un tout résultant des deux composantes, en d'autres mots, il les aurait mélangées.

Vous l'avez maintenant compris, Photoshop ne gère pas automatiquement le mélange des couleurs et il va donc falloir trouver des méthodes qui permettent de feindre ce mélange naturel des couleurs, et ainsi parvenir à plier le medium à notre volonté.

Voici donc plusieurs méthodes qui vont vous permettre de mélanger deux couleurs adjacentes. Il n'y a pas vraiment de meilleure ou de moins bonne, elles trouvent toutes une utilisation propre et libre à vous de choisir la méthode qui vous sied le mieux.

### 1.8.1.1 L'outil doigt (*smudge tool*)

L'utilisation de l'outil doigt en peinture numérique est souvent perçue par les artistes comme un cas d'hérésie pure et vous condamne donc au bûcher.

Pourquoi ?

Tout simplement car cet outil permet à la fois de ruiner complètement un travail de qualité. Ou à l'inverse de contribuer subtilement à créer une « œuvre » de qualité.

L'outil doigt permet d'agir comme le ferait votre propre doigt sur une peinture

à l'huile, ou sur tout autre média qui peut être étalé avec le doigt. Ainsi il permet donc d'étaler la zone sur laquelle l'outil est appliqué avec plus ou moins de force selon l'intensité réglée et la pression réglée sur l'éventuelle tablette graphique.

Vous comprendrez donc aisément qu'il est naturellement l'outil sur lequel se ruent toutes les personnes qui commencent à peindre sur Photoshop : diablement attirant offrant des dispositions naturelles au mélange des couleurs. On dirait qu'il nous a tous appelé de façon irrésistible le jour ou nous avons commencé. Cependant, là où le bat blesse, c'est qu'il est dans 90% des cas, TRÈS mal utilisé, et le malheureux se retrouve très vite avec un beau pâté de couleurs sans consistance ni intérêt visuel.

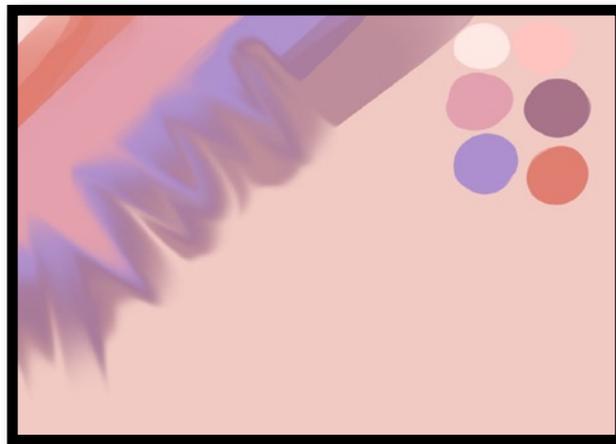


Image 37

Plusieurs raisons possibles et probables à cela :

- a) Il utilise un *brush* rond (bords doux ou durs) pour faire ce mélange et n'utilise pas la diffusion.
- b) La pression de l'outil est bien trop élevée
- c) Il ne se repose uniquement que sur cet outil pour le mélange de couleurs
- d) Plusieurs des propositions ci-dessus, voire toutes à la fois.

Et là, en général s'ensuit un découragement entrecoupé de jurons et de marmonnements confus de la part de l'apprenti artiste qui vient d'apprendre à ses dépens que l'outil doigt c'est mal !

Pourtant, rassurez vous il existe une solution pour vous, amoureux transis de l'outil doigt : j'ai nommé les *brushes* en particules (et correctement réglé également).

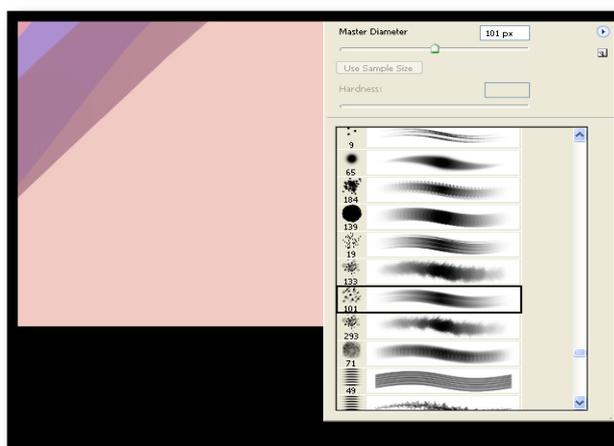


Image 38

Grâce à ce type de pinceau, vous allez pouvoir éviter les défauts que présentent les *brushes* ronds, à savoir qu'à l'extrémité du trait que vous avez réalisé avec l'outil doigt se trouve un gros amas de couleur, comme si on avait dégagé une allée de toute la neige qui l'encombrait à l'aide d'un chasse neige : à savoir un gros tas de neige au bout et rien derrière.

L'utilisation de ce type de *brush* évite ce souci car n'étant pas une forme pleine elle laissera la peinture s'étaler de façon non uniforme et sur toute la zone. Afin de mieux comprendre imaginez donc des trous dans la pelleteuse géante de votre chasse neige ! Résultat ? Il y aurait de la neige un peu partout dans l'allée qui n'aura pas été déblayée. Ce n'est pas ce que l'on demande à un chasse neige mais bien à un mélangeur de couleur.

Mieux encore, au lieu de faire un mélange toujours dans le même sens en appliquant des coups de *brushes* successifs dans la même direction, pourquoi ne pas en faire dans toutes les directions, diagonalement, verticalement, horizontalement, cela permettra à la couleur de s'étaler encore plus sur la zone concernée, et lui donnera en plus une légère texture car tous ces traits successifs vont faire une sorte de grillage minuscule sur la zone traitée ce qui lui donnera beaucoup plus de vie.

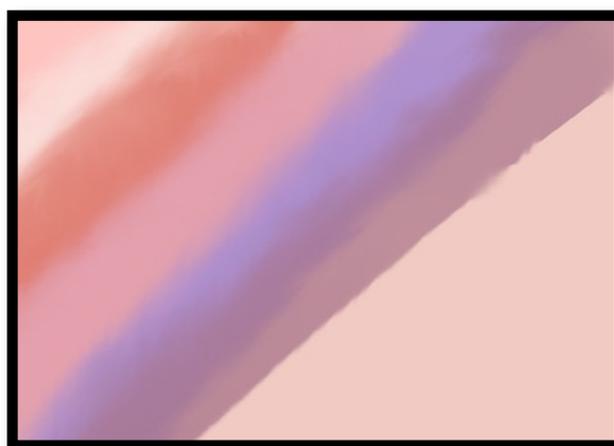


Image 39

Autre remarque importante : lorsque vous appliquez l'outil ne le faites pas avec une intensité de 100% car cela donnerait toujours un résultat désastreux mais essayez une pression soit très basse (10-15%) pour un simple mélange ou plus (40-80%) pour avoir plus de texture dans la zone traitée.

Dernière recommandation : il n'existe pas **QUE** l'outil doigt, varier les méthodes de mélange de couleurs est une excellente manière d'apporter de la vie à vos réalisations, car toutes les méthodes de mélange des couleurs ne donnent pas un résultat exactement pareil.

J'espère que vous ne regardez plus jamais l'outil doigt de la même façon !

### 1.8.1.2 Le *brush* rond et doux

Cette méthode n'est pas préférable aux autres, au contraire. Je m'explique : utiliser cette méthode pour réaliser vos mélanges de couleur vous enlève tout contrôle et l'on se retrouve vite à constater que l'outil fait les choix de blend à votre place, autrement dit vous n'êtes pas maître de votre outil, et ne pas être maître c'est risquer d'empiéter sur la qualité de la réalisation.

La technique est la suivante : choisissez un *brush* rond, vérifiez que sa dureté est relativement faible (voir nulle) afin de lui donner des bords les plus doux possibles et en gardant un doigt sur la touche « alt » afin d'avoir la pipette à portée de doigts, utilisez la pipette dans une des zones à mélanger, peignez à la jonction entre les deux (à opacité réduite ) zones, et répétez l'action dans l'autre zone de couleur à mélanger. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que désiré et il est également intéressant de diminuer l'opacité de votre *brush* à chaque fois afin de mélanger de façon plus subtile, cela permet d'apporter au fur et à mesure un peu de chacune des couleurs à mélanger dans la zone de transition tout en gardant une transition douce.

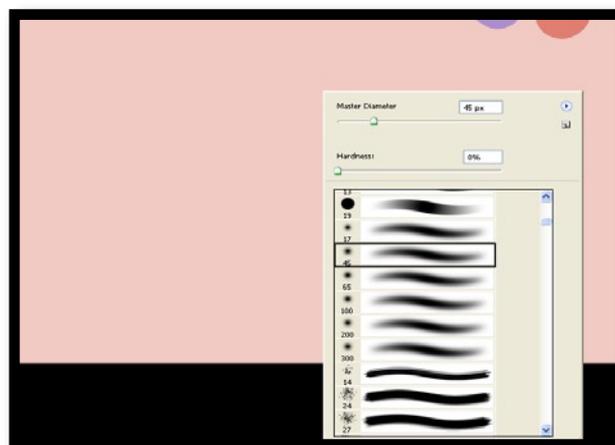


Image 40

Autre cas notable d'hérésie, également passible de bûcher : utiliser un ton sombre et un ton clair et essayer d'obtenir les valeurs intermédiaires uniquement avec cette technique.

Tapez vous sur les doigts si vous avez songé à cette méthode !

Il est bien plus intéressant de choisir ses couleurs de base ET les tons intermédiaires également avant de peindre. Le mélange sera bien plus subtil et intéressant si vous agissez ainsi.

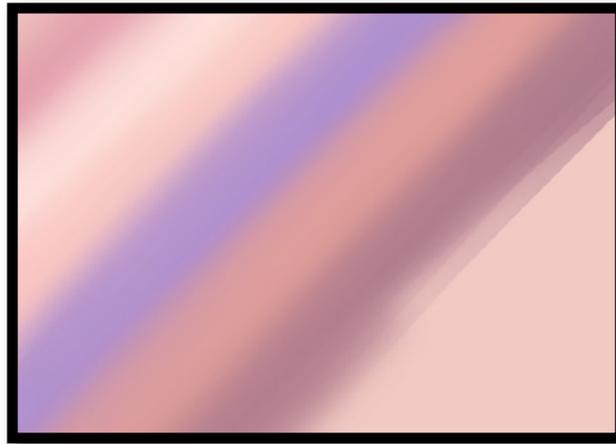


Image 41

Cette méthode est quand même dangereuse car elle a tendance à ôter de la consistance à votre mélange, et l'absence totale de texture renforce cette impression.

### 1.8.1.3 Le *brush* rond et dur

Une des alternatives les plus usitées est celle ayant recours au *brush* rond à bord dur. En effet, ce type de *brush* possède par essence une consistance inhérente car les bords durs permettent d'avoir (très logiquement en fait), des contours durs dans votre peinture.



Image 42

Cependant, comment mélanger des zones aussi nettes me demanderez vous ? Il y a une solution relativement simple : peignez dans la zone que vous désirez mélanger en diminuant l'opacité de plus en plus jusqu'à ce qu'elle soit extrêmement basse, en superposant chaque trait mais en le décalant légèrement, cela donnera une transition de plus en plus fine et douce.

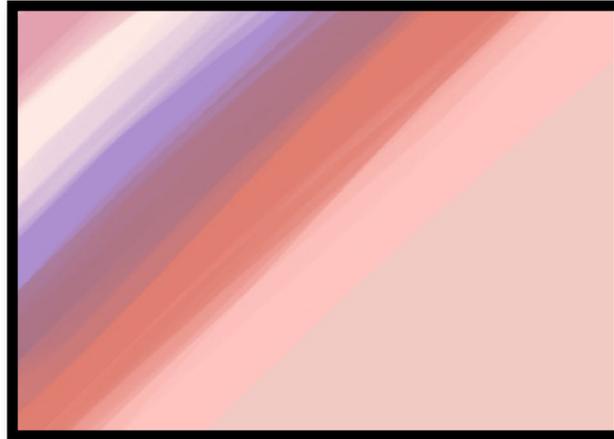


Image 43

Comme toujours gardez toujours un doigt sur la touche « ALT » pour activer l'outil pipette et pouvoir récupérer rapidement les couleurs nécessaires à la transition. Par contre si vous devez mélanger une zone entre deux couleurs complètement différentes et garder une transition douce et riche, il est encore une fois fortement conseillé de déterminer les couleurs qui seront contenues dans la transition et de les mettre sur un nouveau calque en opacité maximale afin d'avoir toujours une cohérence dans les tons choisis, quand vous aurez une transition suffisamment riche en couleurs vous pourrez utiliser l'outil pipette dans les zones déjà peintes pour continuer à choisir vos couleurs.

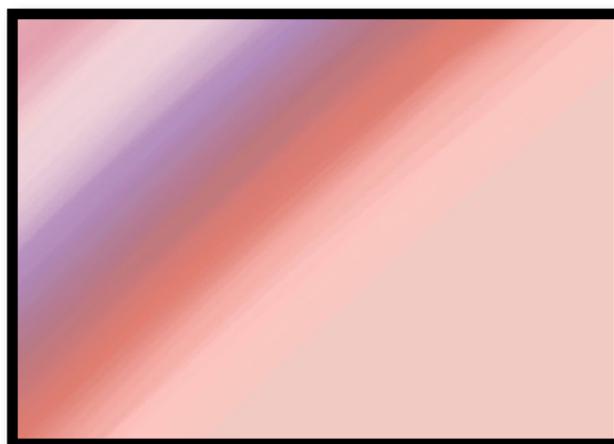


Image 44

### I.8.1.4 Le *brush* à particules

Cette méthode peut être considérée comme une variante de la précédente : en utilisant un *brush* à particules avec un pas relativement faible, voir minimal et en donnant des coups de pinceau à opacité de plus en plus réduite, et en peignant de façon répétitive dans la zone à mélanger, vous obtiendrez à force de persévérance un mélange de couleurs très riche.

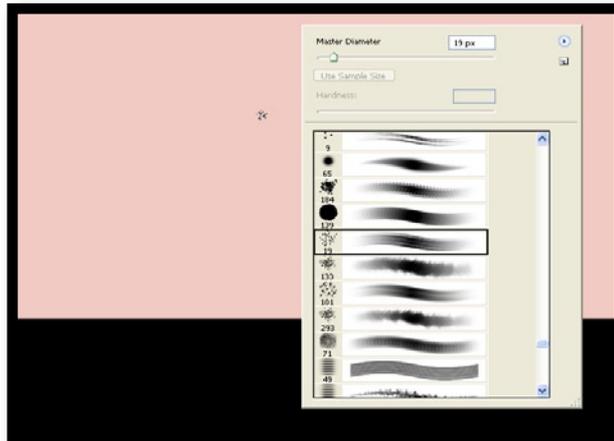


Image 45

En quoi est-il si riche ? Et bien l'intérêt principal dans l'utilisation d'un *brush* à particules, est justement sa texture inhérente, ainsi, en mélangeant vos couleurs à l'aide de cette technique, si vous regardez de très près la zone mélangée vous verrez une légère texture dans la zone et il m'a été force de constater qu'une peinture riche en texture est extrêmement plus intéressante qu'une peinture sans aucun relief.

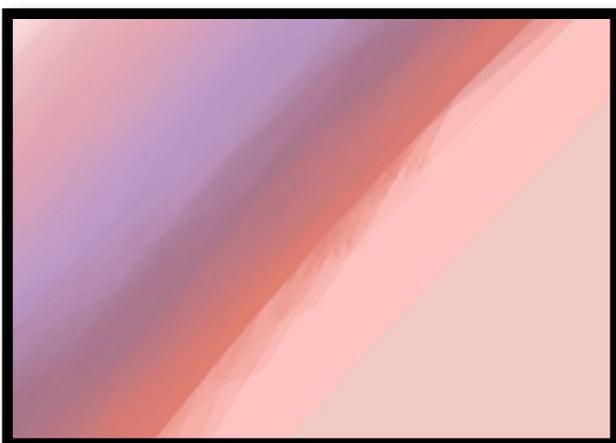


Image 46



Image 47

### I.8.1.5 En conclusion

#### **DI-VER-SI-TÉ !**

Le secret pour mélanger les couleurs repose dans ce seul mot ! Comme expliqué précédemment il n'y a pas de méthode ou de recette miracle pour mélanger les couleurs, mais c'est l'utilisation de toutes les techniques disponibles qui donneront toute leur richesse à vos créations. Utilisez la méthode du *brush* doux et vous aurez des transitions extrêmement douces ce qui constitue un atout pour représenter certaines zones de la peau d'un être humain par exemple, par contre si vous désirez peindre un mur ou des vêtements, il serait toujours plus intéressant d'avoir un léger grain, une texture dans vos transitions qui donneront vie et intérêt à votre création. Apprenez à combiner toutes ces méthodes et à les utiliser à bon escient et vous aurez déjà amélioré vos capacités à peindre de façon plus que critique.

I.9

RACCORDIS

## 1.9.1 Introduction

Photoshop est une véritable mine de raccourcis claviers, certains sont utiles, d'autres le sont moins ; tout dépend de l'utilisation que l'on en fait à vrai dire, ainsi, certains raccourcis claviers se révèlent être réellement indispensables pour pouvoir peindre de manière rapide, optimisée et surtout agréable.

On sous-estime très souvent l'utilisation des raccourcis, et ce, sur quelque programme que cela soit. Pourtant, si au départ il est vrai que cela demande un certain temps pour bien les retenir afin de pouvoir les appliquer sans hésiter pendant trente secondes avec les mains au-dessus du clavier ; au final vous vous félicitez d'avoir fait ce petit effort car vous pourrez voir la différence vous-même.

Tout d'abord, commençons par les raccourcis qui concernent l'outil essentiel : l'outil pinceau (le « *brush* » donc), et ensuite par ceux qui concernent l'interface en général.

## 1.9.2 Les raccourcis *brush*

- **La touche « B »** : Sélectionner l'outil « *brush* »

- **« Alt » + Click gauche (lorsque l'outil pinceau est sélectionné)** : Permet d'avoir la pipette qui apparaît afin de récupérer rapidement l'information colorimétrique d'un pixel ou d'une zone de pixels (se décide dans la boîte de dialogue de l'outil pipette).

Veillez à TOUJOURS **avoir un doigt sur « Alt »** quand vous peignez, car le fait de pouvoir récupérer une couleur à tout moment est nécessaire et important pour peindre, faire des mélanges de couleurs ou travailler selon une charte de couleurs précise.

- **« Barre d'espace » (lorsque l'outil pinceau est sélectionné)** : Permet d'avoir l'outil main qui permet de se déplacer dans l'image. Outil d'autant plus pratique si l'on travaille sur les détails d'une peinture (Avec la touche « Alt », pour la pipette je pense que ce sont les deux touches raccourcis le plus souvent utilisées en peinture).

- **« Shift » (lorsque vous tracez un trait avec le *brush*)** : Si vous laissez appuyé « Shift » lorsque vous tracez un trait, cela permet de le tracer de manière rectiligne, que cela soit horizontalement, ou verticalement.

- **« Shift » + click gauche (lorsque l'outil pinceau est sélectionné)** : Si vous laissez la touche « shift » appuyée et que vous cliquez où que cela soit dans votre image, et qu'ensuite en gardant toujours la touche « shift » appuyée vous cliquez dans une autre partie de l'image, il y aura création d'un trait joignant les

deux points cliqués (Idéal pour tracer rapidement une grille de perspective)

Afin de régler rapidement l'opacité de votre *brush*, sachez que les touches allant de 1 à 9, ainsi que le 0, permettent de régler rapidement l'opacité de votre *brush*.

Ainsi si vous désirez une opacité de 45%, vous n'avez qu'à taper 45 sur le pavé numérique et le tour est joué !

Finalement, si vous désirez travailler avec un pinceau dont vous voyez la taille exacte, il est impératif d'aller l'activer via le panneau « préférences » de Photoshop, dans la catégorie « affichage et pointeurs », vous devez cocher « taille du pinceau » (« *brush size* »)

### I.9.3 Les raccourcis d'interface

- **« Tab »** : cache l'interface complète de Photoshop, les fenêtres, ainsi que les boîtes de dialogue, ce qui vous laisse un écran contenant uniquement votre plan de travail d'affiché. Cependant l'intérêt de ce raccourci c'est que les outils fonctionnent toujours et donc, si vous connaissez vos autres raccourcis, vous pourrez travailler de manière confortable et sans être encombré du tout.

- **« Shift » + « Tab »** : cache l'interface complète de Photoshop excepté la boîte d'outils et le panneau de réglage de l'outil sélectionné. Ce raccourci est particulièrement pratique pour cacher rapidement l'historique, la palette info, la palette de calques et pouvoir cependant travailler de manière rapide et agréable.

- **la touche « F »** : appuyez une fois sur « F » pour passer en mode plein écran tout en gardant les menus, cela cachera toutes les autres éventuelles fenêtres de travail déjà ouvertes et centrera celle sur laquelle vous travaillez. L'espace de travail autour sera gris.

Si maintenant vous appuyez une seconde fois sur F, la barre de démarrage disparaîtra en plus, ainsi que celle contenant les boutons : « fichier », « édition », etc. Autrement dit, vous gagnez encore de la place !

Vous l'avez d'ores et déjà compris : si vous apprenez à jongler avec ce raccourci et les deux précédents vous pourrez maximiser votre espace de travail ainsi que les distracteurs que sont les fenêtres qui ne vous servent à longueur de temps mais de manière ponctuelle.

- **« Ctrl » + « + »** : Permet de zoomer très rapidement

- **« Ctrl » + « - »** : Permet de dé zoomer très rapidement, combinez ces deux raccourcis pour avoir une vue d'ensemble de votre peinture et puis pouvoir

retravailler les détails la seconde d'après.

- « **Roulette de la souris** » + « **Alt** » : Voici une autre manière pour zoomer et dé zoomer rapidement dans l'image (cela épargne juste un petit peu votre clavier)

- « **Ctrl** » + « **Alt** » + « **Z** » : Bon j'avoue qu'il est un peu ardu à réaliser celui là mais c'est un petit peu le raccourci surprise qui peut vous faire oublier qu'il n'y a qu'une annulation possible dans Photoshop. En effet lorsque l'on veut faire une annulation massive de plusieurs étapes, ce n'est pas toujours très évident et surtout très rapide d'avoir à aller dans l'historique pour remonter à l'étape désirée !

Ceraccourci permet tout simplement de remonter d'une étape dans l'historique sans avoir à aller cliquer dans la boîte de dialogue.

Pratique n'est ce pas ?

- « **Ctrl** » + « **Alt** » + « **Shift** » + « **Z** » : C'est le raccourci contraire au précédent, celui-ci permet d'aller une étape en dessous dans l'historique.

Et enfin, voici les quatre raccourcis magiques pour faire des corrections rapides sur les couleurs et le contraste du calque sélectionné :

- « **Ctrl** » + « **B** » : Fait apparaître la fenêtre de « balance des couleurs »

- « **Ctrl** » + « **U** » : Fait apparaître la fenêtre de « teinte/saturation »

- « **Ctrl** » + « **L** » : Fait apparaître la fenêtre de « niveaux »

- « **Ctrl** » + « **M** » : Fait apparaître la fenêtre de « courbes »

Voilà, je pense que c'est à peu près tout pour les raccourcis utiles et spécifiques ! Bien entendu il est toujours utile de connaître un maximum de raccourcis de Photoshop mais j'ai pensé qu'il était intéressant de vous donner une idée des plus utilisés.

I.10

LUMIÈRES

### I.10.1 Pré requis

Avant d'aborder la partie suivante, rappelons tout d'abord une notion élémentaire de physique :

**La lumière est composée de photons qui sont eux même de petits paquets d'énergie**

Lorsqu'une source de lumière (comme le soleil), émet de la lumière ce sont donc d'innombrables photons (et donc de petites boules d'énergies) qui vont être émis dans l'atmosphère et qui vont être diffusés dans une ou de nombreuses directions.

Lorsque la lumière et donc les photons qui la constituent heurtent une surface il se produit deux événements, premièrement une partie des photons est réflétiée (c'est par ce phénomène que nous percevons les couleurs), ainsi une pomme rouge reflète principalement des rayons possédants une longueur d'onde correspondant au rouge, raison pour laquelle nous la percevons de cette couleur.

Le reste est absorbé, transformé en chaleur, etc. C'est pourquoi les objets noirs exposés au soleil sont souvent si chauds.

Ceci rappelé, nous pouvons maintenant aborder la **radiosité** et la **lumière spéculaire**.

### I.10.2 La radiosité

Sur terre, il y a une infinité d'objets sur lesquels la lumière (si vous préférez les photons qui la constituent) peut rebondir, autrement dit nous pouvons en conclure en suivant ce principe de radiosité que tous les objets du monde sont éclairés de tous les côtés.

Je m'explique : au départ en pleine journée considérons qu'il n'y a que la lumière du soleil, autrement dit, une seule et unique source de lumière, le soleil émet donc une lumière très intense qui va heurter dans un premier temps tous les objets exposés (ceux qui ne sont pas dans l'ombre), tous ces objets vont absorber une partie de cette lumière et la transformer en chaleur, et réémettre le reste par diffusion, et ainsi éclairer plus ou moins fortement les autres objets environnants, qui à leur tour vont absorber une partie de la lumière, la transformer et réémettre le reste, et ce phénomène va se répéter à l'infini jusqu'à ce que l'énergie lumineuse obtenue par réflexion ne soit plus suffisante pour modifier les valeurs et couleurs des objets environnants.

La radiosité s'observera donc beaucoup quasi exclusivement dans l'ombre. Nous pouvons affirmer que même dans l'ombre il y a de la lumière.

Ce phénomène ne s'arrête pas là, ainsi, considérons deux cubes, un rouge et un blanc exposés au soleil et disposés à proximité l'un de l'autre. Le cube blanc sera teinté de rouge sur sa face orientée vers le cube rouge. Pourquoi ? Tout simplement parce que quand la lumière rebondit sur une surface elle modifie également sa couleur. Cette particularité de la radiosité est nommée le débordement de couleur.

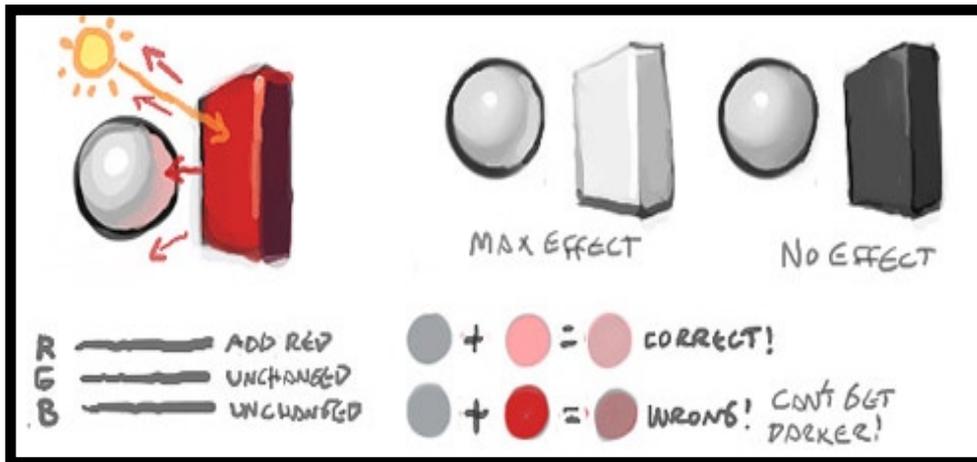


Image 48

Le ciel ne fait pas exception à toutes ces notions, ce gigantesque dôme plus ou moins bleuté est une source de lumière à part entière car les particules qui composent l'atmosphère sont autant d'objets qui vont accueillir les photons, ainsi en plein jour les ombres sont toujours légèrement bleutées de part la couleur du ciel et de l'atmosphère.

Si les deux cubes avaient été de même couleur, le débordement de couleur aurait non pas modifié la teinte (étant pareille pour les deux cubes) mais la saturation de ces derniers.



Image 49

### I.10.3 Spéculaire

Toujours selon notre modèle, considérons la partie des photons qui n'est pas absorbée par la surface touchée et qui rebondit donc sur celle-ci.

Chacun des photons réémis aura donc une nouvelle direction propre et nous pouvons dès lors considérer que hors de ces derniers, certains se dirigeront vers les yeux d'un quelconque observateur. Ce qui s'ensuit fait partie des miracles du corps humain : les cellules des yeux (les cônes et bâtonnets) vont envoyer des signaux au cerveau qui va interpréter ces informations.

Ainsi, c'est par ce phénomène que nous pouvons donc voir la lumière et également ces « points lumineux » que l'on observe sur toutes les surfaces de façon plus ou moins intense et précise.

Ces points lumineux, nommés « spéculaires » seront d'autant plus importants qu'un nombre important de photons pénètre dans nos yeux.

La lumière réfléchie rebondit différemment selon la surface heurtée par les photons, en effet, si la surface présente un quelconque relief la lumière aura tendance à rebondir un peu aléatoirement, un peu comme une balle de tennis qui rebondirait sur un terrain rocailleux. Par contre, si la surface est lisse, la lumière rebondira d'une manière prédictible.

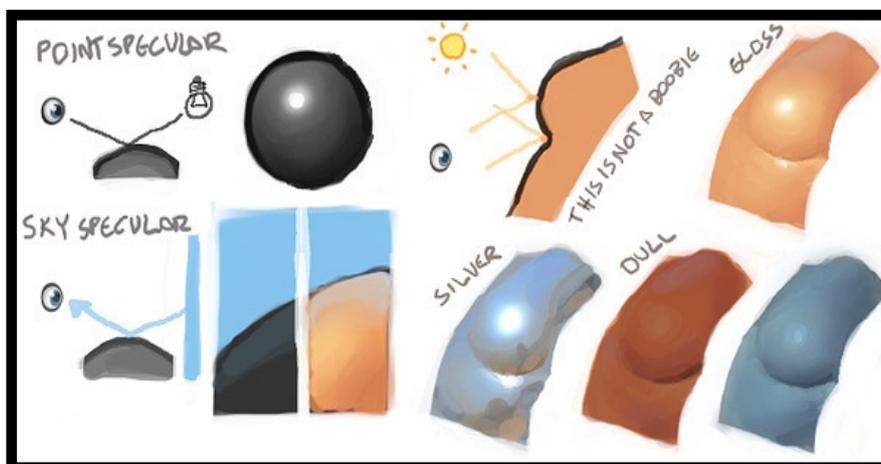


Image 50

Notez encore que toutes les surfaces ont un taux de réflexion différent mais même les surfaces les plus mates en ont cependant quand même un, aussi infime soit il. Les tissus par exemple possèdent eux aussi des spéculaires, cependant ils ne se présentent pas comme d'intenses points de lumières car ils sont dilués et subtiles.



Image 51

#### I.10.4 En résumé...

1. Dans une pièce ou un quelconque endroit, une source de lumière émet des photons, autrement dit d'énergie.
2. Ces photons (cette énergie) se diffusent dans la pièce de façon dirigée (ou pas, ce qui dépend de la source de lumière (spot, soleil, ampoule))
3. Les photons heurtent les surfaces éclairées (celles qui ne se trouvent pas dans l'ombre)  
Une partie de ces photons sont absorbés par ces surfaces, et comme rien ne se perd, rien ne se crée et tout se transforme, cette énergie sera convertie en chaleur (les objets noirs sont chauds quand ils sont exposés au soleil).
4. Le reste des photons sont réémis par réflexion sur la surface et ces photons entreront en contact avec d'autres surfaces (ou se perdront dans l'infini), à ce contact une nouvelle partie sera absorbée et transformée et une autre réémise, mais en outre les valeurs de l'objet touché seront modifiées ainsi que sa couleur (un gros objet rouge sous un spot émettra une lumière rouge sur son environnement, c'est dû à ce principe)
5. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le nombre de photons réémis soit trop faible et donc la lumière trop peu chargée en énergie pour influencer les valeurs des objets aux alentours. Les photons ayant rebondi sur une quelconque surface qui entreront dans yeux nous permettront d'apercevoir les spéculaires.

En pratique :

Tous les objets émettent plus ou moins de lumière par diffusion. Ne l'oubliez jamais !

Ne peignez jamais d'ombres purement noires, cela serait une complète aberration.

Même dans les ombres il y a de la lumière

Les objets reçoivent toujours de la couleur provenant de leur environnement.

I.11

OMBRES

### I.11.1 Ombres propres et portées

Savoir comment créer des ombrages cohérents est extrêmement important si vous désirez créer une peinture qui ait du sens, et qui soit visuellement plausible. Ne pas représenter ses ombres correctement équivaut créer des failles dans la compréhension de votre image, aussi bien au niveau de la position de l'éclairage mais également au niveau du rapport de distance entre les objets de votre scène. Bon, moi je veux bien mais que veut réellement dire tout ce charabia ?

Prenons les choses dans l'ordre, et commençons par les bases.

Dans le monde qui nous entoure nous pouvons distinguer deux types d'ombre principaux :

#### **Les ombres propres**

#### **Les ombres portées**

Afin de comprendre aisément la nuance, considérons la scène suivante : Nous avons une source de lumière (spot, soleil, ou toute sorte de source de lumière) qui éclaire une sphère. Il y aura donc forcément la création d'ombres.

Toutes les ombres qui se trouvent directement sur la sphère sont les ombres propres. Ce sont sans doute les plus utiles pour les artistes qui auront besoin de ce type d'ombre pour savoir représenter les parties claires et les parties sombres des objets et ainsi définir proprement leurs valeurs et donc (si vous me suivez toujours depuis le début) leur donner une consistance, et du réalisme.

Sur tout objet, la transition entre ombre et lumière sera progressive si la surface est incurvée ou elle sera nette et abrupte dans le cas d'une surface angulaire comme un cube.

Toutes les ombres générées sur le sol, les murs ou l'environnement de l'objet sont nommées ombres portées et existent tout simplement parce que l'objet se trouve entre la source de lumière et le sol (ou le mur, ou l'objet sur lequel se trouvera l'ombre portée)

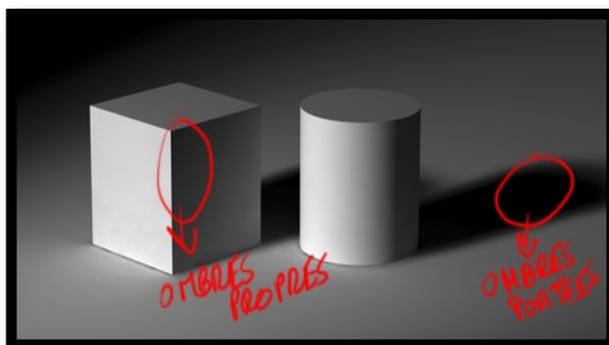


Image 52

On ne peut plus simple !

Ne faites pas l'erreur de sous estimer l'importance de la compréhension des ombres car elles permettent de donner des indications précises sur la nature de la source de lumière, la distance entre cette source et la surface éclairée, la couleur de cette source de lumière ou du moins de la lumière ambiante, ou même encore la distance entre les objets qui composent la scène.

Par exemple (c'est toujours plus facile d'avoir un cas concret n'est ce pas ?)

Si la source de lumière se trouve très près de la sphère, la quantité d'ombres propres générée sera relativement grande, par contre à l'inverse si nous éloignons la source de lumière de la sphère, la zone éclairée par la source de lumière sera plus importante et la quantité d'ombres propres générée sera moindre.

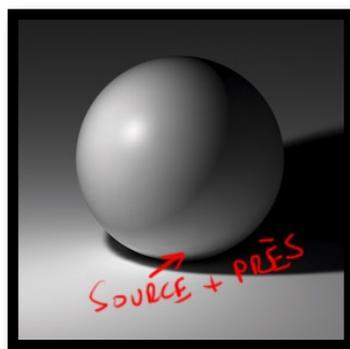


Image 53

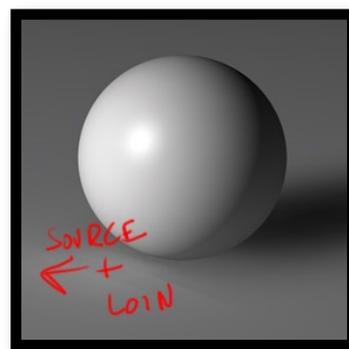


Image 54

### I.11.2 Consistance

Concernant la consistance de l'ombre, elle sera variable selon la distance entre la source de lumière et la surface éclairée.

En effet, si nous plaçons une source de lumière très près de la surface, les ombres portées auront tendance à être nettes, avec des bords durs et définis, et à l'inverse si la source de lumière se trouve très loin de la surface éclairée, les ombres portées générées seront douces avec des bords diffus.

Et enfin il est également intéressant de remarquer que l'ombre portée aura tendance à se diffuser de plus en plus selon qu'elle s'éloigne de l'objet. Je m'explique : si la source de lumière se trouve très près de la surface éclairée, et qu'elle est placée relativement bas par rapport à cette surface (au niveau du sol pour notre sphère), les ombres portées seront longues et étirées, et leur consistance ne sera quant à elle pas uniforme ! Près de l'objet elles seront en

effet très nettes (comme expliqué précédemment) mais en s'éloignant de la surface elles seront davantage diffuses. Grâce à ces différentes nuances et cette complexité nous recevons des informations non négligeables sur la proximité d'un objet par rapport à un autre.

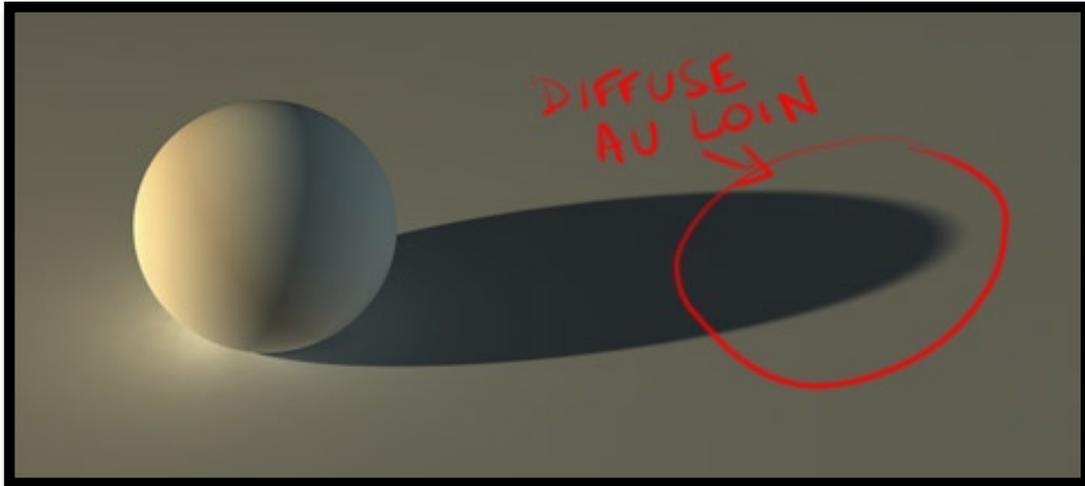


Image 55

Dans la situation suivante, nous pouvons aisément dire quelle sphère est la plus proche du mur du fond grâce à la consistance des ombres, ainsi que la position de la source de lumière.

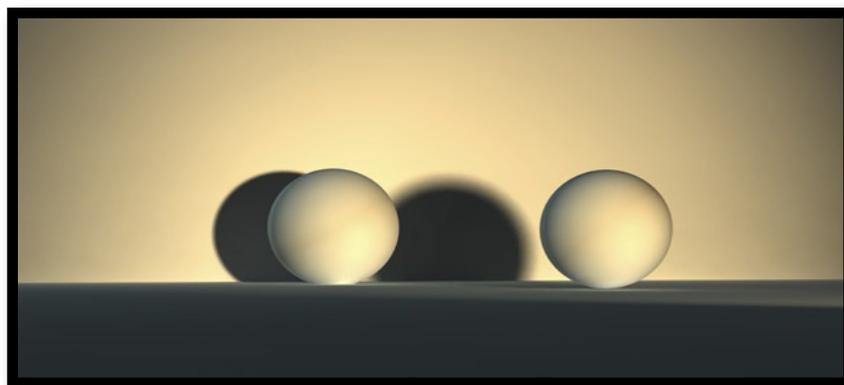


Image 56

Vous avez trouvé ?

Non ?

**Et bien relisez le chapitre jusqu'à ce que vous réussissiez !**

Vous voulez encore d'autres manières intelligentes d'utiliser les ombres ?

En voici une autre : grâce aux ombres (portées) nous pouvons également créer des effets de style en donnant une dimension supplémentaire à une réalisation. Si dans une peinture nous pouvons voir l'ombre portée d'un personnage sur un mur alors que ce dernier est hors cadre. Cela permet de sortir du cadre de l'image ainsi que de donner un dramatisme et un effet très intéressant à votre création.

Avant de terminer, une dernière remarque sur l'utilisation de lumières intenses :

Si nous considérons une zone baignée d'une intense lumière, elle aura tendance à tendre vers le blanc dans la zone éclairée cependant la démarcation entre ombre et lumière n'est pas aussi nette qu'on pourrait le croire, il existe une zone juste à la frontière de l'ombre qui a exactement la couleur diffuse de l'objet. On a souvent tendance à oublier ce fait et cela nuit au réalisme.

Cette observation est en corrélation directe avec le fait que lumière et ombre ne sont pas aussi distinctes que noir ou blanc. Une surface exposée à la lumière va être progressivement plongée dans l'ombre en dégradé. Ceci concerne uniquement les ombres propres car les ombres portées fonctionnent selon d'autres règles

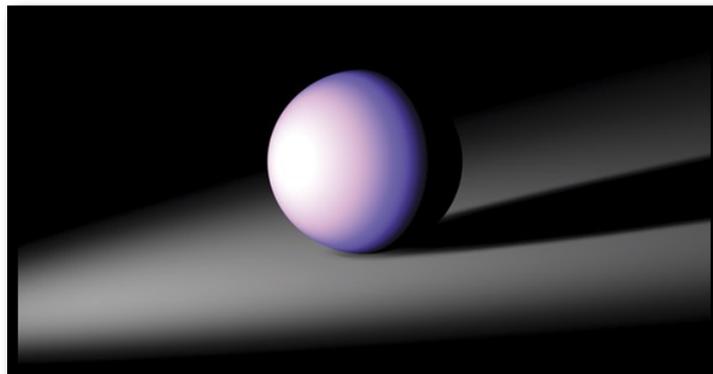


Image 57

Aviez vous seulement remarqué l'importance des ombres ? J'espère que maintenant vous réfléchirez à deux fois avant de placer dans toute votre peinture des ombres exactement pareilles alors que les sources de lumières varient.

## I.12 PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE

Même si le but de ces écrits n'est en rien de vous faire rattraper des dizaines d'années d'observation ou de conscience de votre environnement, il y a un point qui me semble pourtant vital : **la perspective atmosphérique**

Que se cache réellement derrière ce nom compliqué ?

La perspective atmosphérique, aussi dite perspective aérienne n'est pas une manière de représenter l'atmosphère en trois dimensions (et ne niez pas que cela ne vous a pas traversé l'esprit) mais elle illustre la situation suivante : Mettez vous à la fenêtre la plus proche, ou sortez de chez vous, enfin bref allez à l'extérieur et observez à l'horizon, ou du moins loin devant vous, et portez une attention toute particulière sur les couleurs et la saturation du paysage au loin (il en va de même pour tous les objets qui le composent).

Que voyez vous ?

Tout simplement que plus on regarde loin et plus le décor se désature pour se tourner en un bleu pâle, les formes se diluent également et cet effet sera davantage marqué si le paysage est recouvert de brume. A présent, sachez qu'il a fallu attendre les peintres flamands du 15e siècle comme Van Eyck pour que cet effet soit utilisé en peinture traditionnelle ; autrement dit il a fallu une éternité pour que les peintres ouvrent enfin leurs yeux bien grands pour s'intéresser davantage au monde qu'à la bonne manière de plaire au seigneur (n'en déplaise aux puritains). C'est pourquoi je suis en droit de penser que vous n'avez peut-être jamais remarqué ce fait essentiel non plus, et ainsi, si vous l'ignorez dites vous que négliger cette notion ôte énormément de réalisme à une image car c'est précisément cette particularité qui décrit la profondeur dans une peinture et représente une scène en trois dimensions.

Cette parenthèse je l'ai ouverte également pour faire passer un autre message : Ne cessez jamais d'observer le monde qui vous entoure, non pas avec des yeux vides et vitreux mais avec un regard nouveau, interrogateur et qui cherche des liens de cause à effet entre les mécanismes et les phénomènes qui se déroulent sous vos yeux. Observer les choses attentivement est un premier pas important si l'on veut un jour les comprendre, et cela est nécessaire pour pouvoir les représenter le plus aisément possible.

Je ferme ici cette parenthèse en le disant haut et fort : ouvrez vos yeux, mais intelligemment !



Image 58

I.13

LA PEAU

### I.13.1 Pré requis : le Subsurface scattering

La peau est une surface particulière et dont la représentation n'est pas aisée si l'on ne comprend pas sa constitution.

La peau n'est pas une surface mate comme beaucoup le pensent mais une surface translucide, ainsi une forte lumière heurtant la peau pénétrera à l'intérieur, les photons rebondiront sur une des sous couches (les vaisseaux sanguins en fait) et ressortiront ensuite, augmentant la saturation de la zone illuminée et donnant l'impression qu'elle est illuminée de l'intérieur.

Ce phénomène est également observable sur les bords limites entre ombre et lumière, mais dans tous les cas il faut que la lumière soit tellement intense que la peau soit surexposé à l'endroit illuminé.

Ce principe de subsurface scattering, est observable sur la peau mais également applicable aux autres surfaces organiques comme les feuilles, les fruits, les matériaux comme le jade, ou encore le lait.



Image 59

### I.13.2 Les tons de peau

Avant tout il convient de savoir qu'il n'existe pas de recette miracle pour avoir de bons tons de peau. En effet, la peau n'a pas vraiment de « bonne »

couleur, la coloration de la peau dépend de nombreux facteurs dont l'origine ethnique, de la partie du corps concernée, de l'environnement et d'autres facteurs variant toujours soit imperceptiblement, soit très largement.

Ce fait n'empêche pas pour autant que quelques constantes restent et qu'il y a également certaines couleurs qui se retrouvent très souvent à certains endroits, ainsi c'est dans cette optique que nous allons aborder cette partie primordiale.

### I.13.3 L'environnement

La teinte globale de la peau est très influencée par l'environnement, aussi bien le ciel, la pièce que les objets qui l'entourent et les vêtements du personnage. Ainsi une personne dans un costume rouge aura une peau beaucoup plus rougeâtre qu'une personne avec un costume bleu.

Voici plusieurs situations afin que vous compreniez au mieux ce phénomène :

#### I.13.3.1 En extérieur (En plein jour dans la lumière)

Les tons de peaux seront souvent plus froids et désaturés à cause de la lumière ambiante produite par le ciel bleuté



Image 60

### I.13.3.2 En extérieur (En plein jour dans l'ombre)

La peau aura tendance à être plus pourpre car le bleu du ciel se mêlera à la teinte propre de la peau.



Image 61

### I.13.3.3 En intérieur (Jour ou nuit et pièce éclairée par des ampoules)

Dans cette situation la lumière plus chaude augmentera la saturation des composantes orangées et rouges de la peau.



Image 62

### I.13.3.4 En intérieur (plantes autour, papiers peints, meubles)

Ici les ombres de la peau peuvent même être légèrement teintées en vert.

En conclusion, pensez toujours à déterminer l'environnement dans lequel sera plongé votre personnage avant de vous lancer dans le choix des tons pour créer le « rendu » de sa peau car une partie des couleurs de cet environnement se retrouvera dans la couleur de peau.

### I.13.4 Les 10 commandements

Notons avant toute chose que les hommes ont très souvent la peau plus sombre que celle des femmes et ce dans la plupart des catégories ethniques. Ajustez donc vos tons de peaux en conséquence.

#### Règle 1

La peau n'est **en aucun cas** uniforme mais elle est un subtil mélange de très nombreuses teintes, cependant, la teinte générale de la peau d'une personne est celle de son torse, les autres parties du corps sont sujettes à de nombreuses variations comme par exemple les pieds, les mains, les épaules et les genoux qui sont plus sombres et rougeâtres que le reste du corps.

#### Règle 2

Selon certains artistes, dont Don Seegmiller fait partie, le visage par exemple, peut être divisé en trois zones de couleurs.

Des cheveux aux sourcils se trouve **la zone dorée** qui contient une majorité de tons dorés

Des sourcils au bas du nez se trouve **la zone rouge** qui contient une majorité de tons rougeâtres.

Du bas du nez au bas du menton se trouve **la zone bleue** qui contient une majorité de tons bleutés.

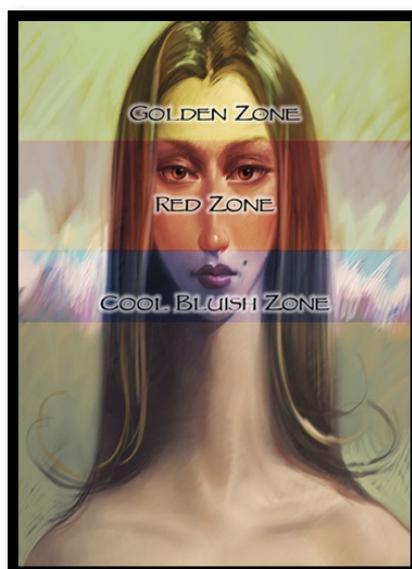


Image 63

### Règle 3

La peau se comporte très fortement comme une surface blanche en ce qui concerne son interaction avec l'environnement, c'est-à-dire que sa couleur est tributaire de la couleur ambiante, autrement dit de la couleur des objets, murs (éventuellement le ciel), qui l'entourent, ainsi et par conséquent veillez à toujours mettre une partie des couleurs de l'environnement dans la peau du personnage, aussi bien dans le corps même, mais surtout au niveau des contours de celui-ci, en outre cela permet également de lier le personnage de l'avant plan avec son arrière plan dans le cas d'un portrait par exemple.

### Règle 4

La peau reflète et est affectée par les couleurs de tout ce qui l'entoure, ainsi un personnage dans un costume rouge aura une peau beaucoup plus rougeâtre qu'une personne avec un costume bleu.



Image 64

### Règle 5

La réflexion de la lumière sur la peau, émettra sur une autre surface de peau une lumière réfléchie d'une teinte pratiquement toujours orange.

### Règle 6

Veillez à avoir une gamme de valeurs complète dans vos tons de peaux en allant des tons les plus clairs aux plus sombres (et ce indépendamment de l'origine ethnique car même une peau très mate aura également des tons clairs, et à l'inverse une peau claire contiendra pourtant aussi des tons sombres).

### Règle 7

Les spéculaires sur la peau ont toujours une légère teinte provenant de la

couleur de la lumière incidente.

### Règle 8

La peau des personnes d'origine africaine, indienne, (ou toute autre ethnies possédant une peau plus mate) est plus brillante que celle des personnes à peau claire.

En outre, la peau sombre contient plus de bleu que la peau claire, par contre la peau sombre qui a été plus exposée au soleil contient plus de rouge que de bleu.

Les tons de peaux sombres contiennent beaucoup de petites touches de violet.

Les tons de peaux moyens contiennent beaucoup de couleurs dorées.

Les tons de peaux clairs contiennent des couleurs plus froides.

### Règle 9

Utilisez un rouge profond pour marquer les séparations entre les lèvres, les narines, les séparations entre les doigts, etc. Utiliser du noir ou du brun casserait toute vie dans le sujet traité.

### Règle 10

Et finalement, utilisez des couleurs plus froides que celles que vous pensez devoir utiliser de prime abord.

I.14

LES FAUX AMIS

### I.14.1 Les outils “densité +” et “densité –”

Les outils de densité sont des outils qui peuvent se révéler très précieux mais uniquement si ils sont utilisés avec parcimonie et à bon escient.

L'utilisation de cet outil m'est apparue naturellement la toute première fois où j'ai abordé la peinture numérique. A l'époque je ne connaissais strictement rien sur le domaine, et je me demandais comment obtenir des zones claires et des zones sombres pour définir les volumes des objets de la scène que je peignais

Les outils de densité m'apparurent directement comme LA solution, il suffisait de peindre la couleur diffuse, et ensuite à l'aide des outils de densité d'éclaircir ou d'assombrir aux endroits désirés.

Et là fut la très grande erreur, car les outils de densité ont une fâcheuse tendance à transformer les zones où elles ont été appliquées en les blanchissant, les noircissant, ou en « brûlant » les couleurs de la zone sur laquelle elle a été appliquée (autrement dit en les saturant dans la zone traitée, et en les sursaturant aux bords de cette zone.

Pour être encore plus clair, l'outil densité n'est pas pratique car il fait souvent les choix de couleurs à votre place. Je m'explique : Si vous utilisez l'outil « densité + » sur une zone, la couleur diffuse sera soit noire, soit sursaturée mais de la même teinte (ce qui ne vaut guère mieux), autrement dit, le manque de contrôle crée ce manque de réalisme.

Il m'a fallu deux réalisations complètes pour me rendre compte à quel point c'était une mauvaise idée, donc je vous épargne cette perte de temps.

Si vous désirez vraiment utiliser les outils de densité, ils sont utiles dans le cas où l'on désire vraiment brûler les couleurs, c'est-à-dire que cette outil (densité - ) est parfait pour donner un effet de *Glow* sur les zones surexposées d'une peinture.

Qu'est ce que le *Glow* ? Vous avez déjà vu les feux de l'amour ? Vous avez déjà remarqué que dans ce style de série l'image semble briller, comme dans un rêve brumeux...Le *Glow* c'est précisément cet effet.

A l'avenir réfléchissez à deux fois avant de vous lancer dessus !

### I.14.2 Les pinceaux doux

L'utilisation à mauvais escient des pinceaux doux est fortement répandue lorsque l'on se lance dans la peinture numérique.

Tout d'abord, qu'entend-je par pinceaux doux ?

Un pinceau doux est un pinceau dont la dureté est plus proche du 0 sur du 100%, tout simplement.

Dans la majorité des cas, un débutant pensera que pour obtenir un mélange des couleurs intéressant, il est obligatoire d'utiliser ce genre de pinceaux, tout simplement car le contour progressif qu'il offre est tout naturellement disposé à donner un effet de dégradé idéal pour les mélanges.

Jusqu'ici rien de bien extraordinaire, surtout en sachant que cette méthode est bel et bien utilisée dans certains cas pour mélanger les couleurs.

Cependant, là où se trouve l'impardonnable erreur, c'est d'utiliser cet outil uniformément et dans toutes les zones de la peinture.

En y réfléchissant quelques secondes cela devient évident : Si les objets ont parfois une texture et des couleurs qui apparaissent comme mélangées à nos yeux, il ne faut pas oublier qu'ils sont aussi définis par des bords qui sont quant à eux durs et net, et ce type de pinceau ne convient absolument pas à ces zones.

Les personnes qui ont choisi de se ruer sur le pinceau doux, et décident de l'utiliser dans toute l'image obtiendront dans 99,9% des cas une image sans consistance, sans texture, et surtout sans intérêt.

J'ai longtemps cru qu'il y avait un *brush* miracle qui permet de tout gérer mais j'ai eu tout le loisir d'observer qu'il n'en est rien : L'utilisation judicieuse de différents *brush* est nécessaire pour créer une image cohérente et réussie. La réalité est un entrelacement de textures, d'objets aux contours durs et d'autres doux, de réflexion, de réfraction, de transparence et j'en passe,...

Croyez vous vraiment que l'on peut couper un steak bien cuit avec une cuiller ? Non ? Et bien en peinture c'est pareil : le bon outil pour une bonne utilisation dans une bonne situation.

### I.14.3 L'outil doigt (smudge)

Encore une fois, voici un outil qui peut se révéler extrêmement pratique pour réaliser du *Blending* ou pour étirer des fibres minuscules quand vous désirez peindre des cheveux de manière réaliste. Malheureusement, une fois n'est pas coutume, il est souvent mal utilisé et surtout sans modération.

Retenez ceci : L'outil doigt quand il est utilisé avec une forme de taille importante, a tendance à donner un effet très peu professionnel. Quand je cite le manque de consistance de certaines réalisations de personnes qui débutent, l'outil doigt achève le même effet regrettable.

Alors que faire de cet outil ?

Tout d'abord lorsqu'il est utilisé, il est très utile de ne pas dépasser une intensité de 30 ou 40%, si c'est pour mélanger des couleurs. Et si ce n'est pas le cas

demandez vous vraiment si l'outil doigt est vraiment nécessaire et si il approche fortement de ce que vous désirez obtenir. Si vous réalisez (dans 95% des cas) que ce n'était finalement pas une bonne idée et qu'un bon *brush* traditionnel fera l'affaire, vous venez sans doute de faire une sage décision.

Et oui, je pense qu'il est plus qu'évident que je n'apprécie guère cet outil en temps normal et que je n'en fais qu'une utilisation relativement rare. Le temps m'a permis d'observer que les artistes de renommée mondiale pensaient de la même manière.

De manière générale, avoir des possibilités quasi infinies avec un outil tel que Photoshop ne signifie en aucun cas : Débauche graphique jusqu'à l'écoeurement. La multiplication d'éléments ajoute certes un réalisme à une scène peinte, mais multiplier les effets, l'ajout d'éléments hétéroclites ou autres distracteurs, finissent inévitablement par nuire à la compréhension et à l'intérêt d'une image.

*Le mieux est l'ennemi du bien !*

#### I.14.4 Les filtres (filters)

Pitié ! Proscrivez dès aujourd'hui la très grande majorité des filtres, pour n'utiliser que ceux qui sont vraiment nécessaires. Lorsque j'évoque la débauche graphique, les filtres font partie des principaux éléments à proscrire. L'utilisation des filtres sous Photoshop est la solution ultime de facilité, et malheureusement les gens espèrent en outre que le résultat obtenu sera intéressant.

L'utopie de la solution de facilité qui apporte d'excellents résultats n'existe pas et j'en suis désolé. Il vous faudra vivre avec cette idée j'en ai bien peur.

Que retenir des filtres ?

Principalement ceux de renforcement car ils permettent de redonner de la netteté et d'accrocher davantage le regard sur une image.

Les filtres d'atténuation, car si l'on veut feindre une profondeur de champ, c'est toujours très utile d'avoir ce filtre sous la main.

Certains filtres de transformations (et encore on les utilise très rarement) pour déformer une image de façon assez particulière.

Et le filtre d'ajout de bruit sous le panneau « rendu » qui permettent d'ajouter du grain à une image et donc de simuler le réalisme d'une photo.

Le filtre de fluidité (« liquify ») peut également trouver une certaine utilisation (voir les tips and tricks)

Excepté ces derniers, il est plus que déconseillé d'utiliser régulièrement les autres

I.15

TRUCS ET ASTUCES

### I.15.1 Symétrie horizontale (flip canvas horizontally)

Prenez l'habitude de faire relativement souvent une symétrie horizontale de la peinture sur laquelle vous travaillez.

Pourquoi donc ?

L'explication est relativement simple : lorsque vous passez un temps considérable sur une image, votre vue et votre cerveau s'habitue à ce que vous voyez, de sorte qu'il finit par ne plus analyser d'éventuelles incohérences. Ainsi le fait de faire une symétrie horizontale de votre image va en quelques sortes rafraîchir la perception que vous avez de votre image et donc le travail que va effectuer votre cerveau pour interpréter celle-ci va le mener à découvrir d'éventuelles incohérences de proportions, de cadrage, de couleur, d'angle, etc.

Pour reprendre des cas concrets, dites vous que c'est un petit peu comme ces films que vous connaissez par cœur et qu'un jour parce que vous le regardez dans un cadre particulier ou en vous concentrant particulièrement vous remarquez un petit élément que vous n'aviez jamais vu auparavant. Cela nous est tous arrivé un jour ou l'autre !

D'ailleurs, si vous préférez la version translatée, gardez là (mais continuez cependant quand même ce processus tout au long de la création de votre image)

Vous allez être réellement choqué par les résultats qu'offre cette petite technique.

### I.15.2 Sauvegardez souvent

Bon, alors ici pas vraiment besoin de faire un dessin à la base, car si j'assume que vous avez déjà travaillé avec quelque programme que cela soit vous avez donc déjà probablement hurlé pour une panne de courant impromptue qui ruine des heures de travail tout simplement car vous n'avez pas eu le réflexe de sauvegarder plus souvent.

De plus, le fait de sauvegarder au moins une image « jpeg » (si pas le fichier « psd ») de votre peinture en cours d'avancement, vous permet de revenir dessus plus tard afin d'évaluer si oui ou non les modifications que vous avez apportées vous plaisent, car la concentration intense entraîne parfois que l'on se perde quelque peu dans les détails au détriment de la cohérence et de l'ambiance que l'on recherche. Si ce n'est pas le cas (ce qui arrive encore bien de temps en temps), ravalez votre fierté (on a souvent du mal à assumer que l'on a bossé pendant plusieurs heures pour un résultat médiocre) et reprenez le fichier d'origine pour envisager une autre manière d'aborder le problème.

### I.15.3 Fluidité (liquify)

Le filtre de fluidité qui a priori ne sert pas à grande chose pour la peinture digitale car il peut donner un résultat proche de celui obtenu à l'aide d'une mauvaise utilisation de l'outil doigt, trouve tout son intérêt dans la correction de proportions fausses.

Prenons une situation type : vous peignez un visage et vous vous rendez compte qu'un œil est légèrement plus haut que ce qu'il ne devrait car votre croquis de base était erroné ou parce que vous avez peut être peint tout simplement trop au dessus. Si c'est le cas, plutôt que de tout effacer et de tout reprendre à 0, il est intéressant d'utiliser le filtre de fluidité. A l'aide de ses outils propres vous aller pouvoir décaler l'œil de sorte à le remettre à la place qu'il aurait dû occuper. Bien sur cette méthode n'est pas parfaite et vous devrez, une fois le filtre appliqué, repasser par dessus cette zone pour retravailler les raccords et autres éventuels défauts qui se seraient glissés lors de cette manipulation. Cependant, le fait de pouvoir modifier rapidement des parties d'images comme c'est le cas avec ce filtre est quand même un avantage non négligeable, d'autant que depuis la version CS2 de Photoshop, il est possible d'effectuer plus d'une annulation (dans la fenêtre spécifique au filtre de fluidité) afin de récupérer l'image telle que vous l'aviez avant de lancer le filtre.

Cette méthode demande du doigté et une utilisation parcimonieuse sinon elle peut très bien abîmer complètement l'image. Donc une seule chose, entraînez vous !

### I.15.4 Travaillez avec une seconde fenêtre

Un processus intéressant lorsque l'on travaille sur des détails d'une peinture de grand, voire très grand format, c'est de garder une copie de la fenêtre de travail pour pouvoir observer ce que les modifications à petite échelle vont donner sur l'ambiance et la qualité globale de l'image à grande échelle.

Je m'explique : si vous peignez les détails des chaussures d'un personnage, il se peut qu'une fois terminé, vous dé zoomiez pour constater que globalement l'intégration n'est pas réussie, que les couleurs se fondent mal à la composition générale ou que les lacets par exemple, de part leur forme déséquilibrent l'image.

Bien embêtant n'est ce pas ?

La solution est toute bête : via le menu « Fenêtre » > « Document » > « Nouvelle fenêtre », et HOP, le tour est joué ! Vous avez donc deux fenêtres « liées », et par « liées » j'entends que toute modification dans une des deux fenêtres est

également appliquée dans l'autre et vice versa. Ce petit truc permet d'avoir toujours un œil sur la composition générale tout en travaillant sur tous les détails.

Vous ne pourrez désormais plus vous en passer.

### I.15.5 Programmez vos propres raccourcis clavier

Afin d'économiser encore davantage de temps et d'améliorer votre *workflow*, une solution est de définir vos propres raccourcis claviers (en évitant d'empiéter sur les raccourcis existants que vous utilisez déjà).

Petit exemple très utile : depuis la version 7 de Photoshop, les raccourcis pour augmenter la taille de votre *brush* de 10 ou la diminuer de 10 ont changé, et dès lors ne sont pas ergonomiques du tout. Pis encore, sur les versions CS et CS2, je n'ai jamais pu mettre le doigt sur celui qui permettait de diminuer la taille du pinceau.

Pas de panique, pas de panique, il y a toujours une solution!

Allez voir dans le menu « Edition » (Edit) > « Raccourcis claviers » (Keyboard Shortcuts) et définissez des touches plus facilement utilisables ! Par exemple « , » et « ; » pour agrandir et rétrécir le pinceau. Cela évitera les clicks droits intempestifs et les déplacements inutiles dans la barre des paramètres de l'outil.

Une seconde de gagnée, c'est...et bien c'est une seconde de gagnée et c'est déjà pas mal du tout !

### I.15.6 L'ajout de bruit (noise)

C'est un artiste espagnol renommé qui utilise un bruit sur toutes ses images qui m'a convaincu du bien fondé de cette pratique. Si vous désirez vous lancer dans un sujet réaliste, le bruit sur l'image permet de simuler celui qui se trouve sur une photographie par exemple, et donc cela va donc suggérer obligatoirement plus de réalisme à notre cerveau. De plus le bruit va ajouter un côté imparfait à votre image, et nous savons bien que l'écueil du numérique c'est justement cette volonté de réaliser une image parfaite. Car la nature et le monde environnant sont imparfaits et si nous désirons créer une image réaliste, il faut absolument qu'elle ait des défauts.

Le bruit est donc en quelque sorte la cerise sur le gâteau pour une personne désirant achever une image réaliste. Ce n'est en aucun cas obligatoire et certaines personnes n'aimeront peut être pas le rendu ainsi obtenu mais autant

expliquer la méthode quand même.

Il suffit de créer un nouveau calque que vous aller passer en mode de fusion « lumière tamisée »

Vous le remplissez de gris à 50% (saturation à 0, teinte à 0, luminosité à 128)

Allez dans « Filtre » (Filter) > « rendu » (Render) > « ajout de bruit » (Add noise) et dans le champ de quantité mettez le maximum (à savoir 400%)

Dans « Filtre » (Filter) > « Contours » (*brush stroke*)> « Effet pointilliste » (Spatter), ce qui permet de donner des formes irrégulières au bruit initialement obtenu.

Rendez vous dans « Filtre » (Filter) > « Atténuation » (Blur) > « Flou » (Blur), afin de rendre le bruit plus doux et moins « agressif ».

Et enfin, passez l'opacité de votre calque à 3 ou 4% voire très légèrement plus si vous désirez un bruit prononcé.

Libre à vous d'utiliser un masque de fusion si vous désirez que l'effet soit plus subtile dans certaines zones de votre peinture.

### I.15.7 Changer la couleur du plan de travail qui entoure votre image

Il se peut que vous ayez du mal à juger le contraste dans votre image car le gris qui entoure le plan vous gêne. Je m'explique, mettons que vous peignez une scène de nuit et que vous avez envie d'observer au mieux les contrastes de votre image, pour ce faire il faudrait pouvoir remplacer votre couleur grise qui remplit l'espace de travail par une autre couleur qui serait plus sombre (soit du noir, soit une autre couleur sombre (et je sais, le noir n'est pas une couleur)). Rien de plus simple : Mettez cette couleur sombre en couleur d'avant plan, choisissez l'outil pot de peinture (Raccourci « G »), et appuyez sur « Shift » + « Click gauche » dans l'espace de travail. Voilà, le tour est joué, maintenant votre espace de travail est rempli de la couleur d'avant plan.

**PARTIE II**

**PRATIQUE**

II.1

EN PRATIQUE

### II.1.1 Préface

Avant de présenter quelque artiste que cela soit, j'aimerais signaler que je ne prétends en rien dresser un tableau exhaustif du paysage de la peinture numérique. Il se trouve juste que certains artistes marquent plus le domaine et la profession que d'autre, peut être par leur talent mais aussi des fois tout simplement par leur omniprésence de part les grands évènements comme le SIGGRAPH (disons, que c'est le salon mondial de tout ce qui touche de près ou de loin à l'imagerie numérique) ou les principaux forums dédiés au monde de l'imagerie numérique ([www.CGtalk.com](http://www.CGtalk.com), [www.conceptart.org](http://www.conceptart.org), [www.Sijun.org](http://www.Sijun.org)).

Quoi qu'il en soit, tous les artistes que j'impose ici comme « chefs de file » le sont pour leur ancienneté dans le métier, la qualité de leurs réalisations, leur apport à la profession, leur notoriété et leur influence. Ce choix implique donc une certaine subjectivité, car les artistes numériques se comptent par milliers dans le monde et il serait impossible pour moi de dresser une liste des plus représentatifs du domaine sans omettre de citer une foule d'autres artistes tout aussi talentueux. Ajoutons que le miracle de l'ère numérique c'est justement la flexibilité qu'elle offre et certains artistes jumèlent les techniques de « Digital Painting » avec d'autres techniques comme l'imagerie en trois dimensions, ou la photographie, ce qui étend encore davantage le champ d'action du monde grandiose qu'est celui de l'imagerie numérique.

Certains artistes mondialement connus ne seront même peut être pas cités, car ils sont à la fois nombreux et utilisent souvent des techniques qui rejoignent celles d'autres artistes qui seront cités ici.

Ne me jetez donc pas de gros blocs de granit si j'ai oublié tel ou tel artiste, car ici je compte citer uniquement certains artistes pour certaines raisons précises, à vous d'accepter ce choix.

### II.1.2 Et en pratique ?

Maintenant, pour ce qui est de la question de la pratique, je compte ici utiliser les techniques de ces artistes choisis et triés sur le volet (dans la limite de ma connaissance du domaine, autrement dit au hasard de trois années de recherches sur la peinture numérique). Encore une fois, je ne prétend en rien maîtriser leur technique, ce qui serait absurde compte tenu du nombre d'années qu'il aura fallu à chacun d'eux pour atteindre leur niveau actuel), cependant par l'observation, le peu d'informations souvent donné par ces artistes, et l'expérimentation dans mon labo secret au douzième sous sol, j'ai donc tenté d'approcher ces techniques et ces artistes en vous restituant mes

conclusions, mes observations et éventuellement mes erreurs.

Ne vous attendez donc pas à ce que j'obtienne un résultat identique à celui de ces grands maîtres mais portez plutôt votre attention sur l'ensemble des règles et des techniques qui régissent ce tout.

Ouvrez l'œil, et le bon !

### II.1.3 Android style

Afin de donner des pistes de comparaisons cohérentes, j'ai choisi d'illustrer chaque artiste par un autoportrait. Cette idée m'est venue d'un excellent concept designer nommé *Andrew Jones (Android Jones)*.

Il y a trois années de cela, ce concept designer d'excellente renommée, a décidé de réaliser un autoportrait par jour. Une folle entreprise si l'on considère qu'il en a réalisés **1000**, autrement dit trois ans d'autoportraits journaliers. À chaque jour, sa création inédite.

Si je touche un mot là dessus, c'est parce qu'il serait vraiment dommage de passer à côté de ces réalisations qui prouvent qu'on n'est pas obligatoirement cantonné à un style de créations et un style technique. En effet, *Andrew Jones* a su varier ses médiums, ses *brushes*, ses couleurs, pour créer 1000 créations qui ont toutes un petit quelque chose qui les rendent complètement autonome. Un titanesque exercice de style réussi avec brio.

Je n'ai jamais su si il s'en moquait ou si c'était un oubli de sa part mais vous pouvez accéder directement à son répertoire racine sur « [www.conceptart.org](http://www.conceptart.org) », et donc à toutes ses créations, vidéos, et surtout ses 1000 autoportraits. Si vous ne voulez pas perdre de temps voici un lien vers ses 1000 autoportraits réunis sur une seule image en très grand format :

[http://www.conceptart.org/artist/andrew-jones/images/1000\\_sp/1000\\_sp\\_2500x4400.jpg](http://www.conceptart.org/artist/andrew-jones/images/1000_sp/1000_sp_2500x4400.jpg)

Sachez donc que je vais tenter moi aussi cet exercice de style : réaliser plusieurs autoportraits dans le style de plusieurs artistes de renommée mondiale afin d'essayer de démonter leur mécanismes créatifs.



Image 65

II.2

MATT DIXON

---

### II.2.1 À propos de Matt Dixon

Matt Dixon est un artiste fort présent à travers le Web et qui participe énormément à plusieurs forums surtout sur « [www.conceptart.org](http://www.conceptart.org) », où il prend part aux divers concours et n'a de cesse d'aider la communauté des concept designers. Il s'est démarqué récemment aux deux derniers concours sur « [www.cgtalk.com](http://www.cgtalk.com) » en réalisant une sixième place au concours « *Spectacular* » avec une participation relevant pourtant de l'illustration pour enfant, et une seconde place au concours « *Master And Servant* », en créant cette fois une image pleine de poésie sur un thème pourtant relativement sérieux et sombre. C'est son audace et cette constante envie de bousculer les idées reçues qui font de lui un « Ovni » parmi les Digital Painters.

Il est relativement difficile d'obtenir beaucoup d'informations personnelles sur lui, cependant, voici ce que l'on peut apprendre : né en 1972 à Birmingham, en Angleterre, Matt Dixon a commencé à dessiner très jeune, et les années passant le numérique lui permet de s'épanouir de plus en plus jusqu'à lui permettre d'utiliser exclusivement Photoshop pour remplir ses missions en tant que concept designer freelance. Ses goûts musicaux orientés vers le « Heavy Metal », ainsi que ce goût prononcé pour le second degré ont directement démarqué son style et ses créations de celles des autres artistes qui ont souvent tendance à se complaire dans un style extrêmement sérieux.

Cela fait maintenant dix ans que Matt Dixon travaille dans le domaine du jeu vidéo et en tant qu'illustrateur pour « *Fantasy Flight Games* » (une société qui édite des jeux de cartes et autres jeux de rôles).

### II.2.2 Pourquoi cet artiste ?

Il est vrai que Matt Dixon est justement fort peu « imité » car il possède cette touche tellement particulière et surtout cet humour assez spécial qui le rend complètement différent de tout autre artiste. Cependant, certaines de ses méthodes sont reprises très largement par d'autres créateurs, concept designers, ou digital painters tout simplement. L'utilisation des valeurs en tant que base, afin d'avoir une image bien équilibrée, ses choix de couleurs basés très largement sur l'harmonie des couleurs, l'utilisation de *brushes* texturés, et les coups de *brushes* nets qui donnent ce rendu « peinture à l'huile ». Sommes toutes, Matt Dixon est vraiment un artiste à part qui mérite une attention particulière

### II.2.3 Style

Le style de Matt Dixon est vraiment particulier car comme expliqué ci-dessus, son humour décalé produit inévitablement des images étranges qui sont en grande parties sérieuses, avec une dose d' « Heroic Fantasy », ou de « Science Fiction », mais pourtant il y a toujours ce détail stupide qui fait sourire et qui

rappelle qu'on a affaire à un artiste particulier. Du point de vue des couleurs, il a également su trouver une palette bien à lui faites de couleurs extrêmement saturées, de couleurs complémentaires pour donner une harmonie au tout. On ne saurait que difficilement passer à côté de ce genre de créateur.

Enfin, il applique la couleur par touches successives tantôt *Blended* tantôt simplement déposées comme le ferait un artiste qui peint à l'huile.



Image 66



Image 67



Image 68

## II.2.4 Site internet

<http://www.mattdixon.co.uk/>

## II.2.5 Artistes similaires

Juste une petite remarque : il semblerait que les artistes qui se trouvent dans la même veine que Matt Dixon sont des artistes anglais. Ce décalage et ces univers particuliers font sans doute partie du fameux humour « British ».

### II.2.5.1 Brian Despain – Imphead

Brian Despain et Matt Dixon sont amis et cela se voit dans leur style de création et surtout de traitement similaire à certains égards. Despain est un de ces artistes qui créent peu souvent mais qui ont pourtant énormément de notoriété dans le domaine. C'est d'ailleurs le principal défaut qu'on pourrait lui reconnaître, c'est d'avoir si peu de ses créations de disponibles sur son site alors qu'elles sont pourtant un réel plaisir des yeux. On peut constater que ses réalisations sont plus travaillées que celles de Matt Dixon, mais l'univers reste le même : absurde, frais, onirique et quelques robots rétros.

<http://www.imphead.com/>



Image 69



Image 70



Image 71

### II.2.5.2 Roberto Lauro Goring - Briteshine

À mon sens, c'est l'artiste dont le style est le plus proche de celui de Matt Dixon en de nombreux points dont le goût pour les couleurs saturées, la manière d'apposer la peinture, l'utilisation de *brushes* texturés, et l'univers décalé. Cependant, fait étonnant : dans la partie "liens" de son site il n'y en a aucun vers celui de Matt Dixon, heureuse coïncidence donc il semblerait. Quoi qu'il en soit, encore un artiste offrant un univers particulier et intéressant.

<http://www.briteshine.co.uk/HOME.htm>

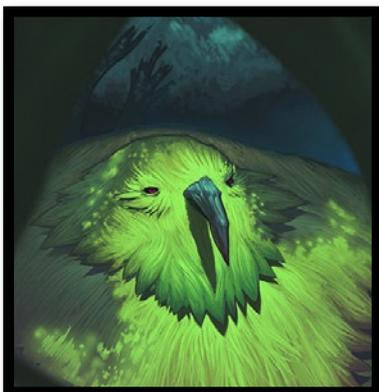


Image 72



Image 73



Image 74

### II.2.5.3 Bobby Chiu – Digital Bobert

Voici encore une personne qui a déjà ancré fermement son nom dans la grande famille de la peinture numérique. Bobby Chiu, l'homme qui caricature toutes les situations, et tous les objets du monde avec un style propre mais

souvent hilarant. Son traitement ne ressemble en rien à celui d'un Matt Dixon, cependant son univers décalé a toujours attiré bon nombre de curieux. Maintes fois récompensés et partenaire officiel de « Corel », Bobby Chiu a ce talent pour dénicher la caractéristique qui fait la particularité de toute chose et le reproduit avec exagération. Cet art caricatural ne laisse pas souvent indifférent.

<http://www.imaginismstudios.com>



Image 75



Image 76



Image 77

#### II.2.5.4 Jon Foster

Il y a tellement d'artistes talentueux et qui ont derrière eux une carrière déjà lourde de grands clients, de réalisations acclamées, et j'en passe. Jon Foster en fait partie, souvent cité, Jon Foster a su évoluer entre l'onirique et des sujets très sombres mais toujours avec un sens de la composition incroyablement efficace et souvent des couleurs contrastées comme les artistes précédemment cités. Son style de traitement particulier se repose sur l'utilisation de beaucoup de texture sur les objets qu'il décrit, conférant à l'ensemble une importante consistance.

<http://www.jonfoster.com/>



Image 78



Image 79



Image 80

## II.2.6 Peindre comme Matt Dixon

### II.2.6.1 Croquis de base

Avant toute chose Matt Dixon fait partie de ces personnes qui jugent qu'un croquis de base est une chose nécessaire pour pouvoir travailler correctement en se concentrant sur les proportions avant tout et puis en amenant la couleur petit à petit.

Si Matt Dixon l'a fait, allons-y dans ce cas. Un croquis relativement rapide devant un miroir devrait faire l'affaire. Il est dans ce cas utile de garder un trait relativement net, car si l'on définit notre croquis avec plein de petits traits cela devient fort brouillon et c'est un peu gênant quand on doit apposer les valeurs et les couleurs.

Ici, pas de préférence pour l'outil, il est juste évident qu'un *brush* rond et à bords durs serait cependant plus approprié pour obtenir un croquis de base suffisamment net et bien défini.

Deux cas, soit vous décidez de travailler directement à la tablette graphique pour réaliser votre croquis, soit vous réalisez votre croquis sur papier avant de le numériser avec votre scanner.

Si vous devez absolument faire un croquis « sale » pour y arriver, faites le mais nettoyez le ensuite : outil gomme, ou encore un nouveau calque sur lequel vous retracez ce que l'on appelle communément le « line » (tout simplement votre croquis en un trait net et fin, comme un bon vieil album de Tintin)



Image 81

Deuxième solution donc, réaliser le croquis sur papier et le passer ensuite dans votre scanner (si vous disposez d'un scanner bien entendu), l'avantage c'est qu'avec un réglage des « niveaux » ou des « courbes » dans Photoshop vous pouvez dégager les traits les plus appuyés et les plus nets en effaçant les plus légers, donc cela vous évitera de retracer le « line » par-dessus le croquis original.

Bon et bien voilà, nous avons notre croquis de base ! Je sais que je ne souris pas

énormément mais bon, la concentration prend le pas sur la bonne humeur.

### II.2.6.2 Travailler les valeurs

Matt Dixon est convaincu comme beaucoup d'autres artistes qu'ils soient dans le domaine du numérique ou non, que les valeurs constituent la base fondamentale d'une réalisation réussie, et c'est pourquoi, après l'étape préliminaire du croquis, viens celle du remplissage des valeurs.

Ici, vous pouvez utiliser un *brush* rond et doux, rond et dur, ou même des *brushes* aux formes moins régulières comme ceux de Craie qui sont présents par défaut dans la liste des *brushes* disponibles. Concernant les réglages, essayez autant que possible de travailler de loin, c'est-à-dire que vous ne devez pas zoomer sur votre espace de travail et encore mieux, il serait préférable de travailler avec un zoom de 25%.

Pour le *brush* proprement dit, vous avez tout intérêt à régler son opacité sur la pression du stylet et en plus, la diminuer à 60% dans la barre d'options du *i*. Jouez avec ce réglage à volonté pour ajouter des touches plus subtiles ou plus nettes à vos valeurs.

Concernant l'utilisation de calques, c'est à vous de voir ! Matt Dixon a tendance à travailler avec un calque la plupart du temps, mais moi-même je me sens mal à l'aise lorsque j'utilise un seul calque, car une erreur est si vite arrivée ! En conclusion, je vous conseille donc d'utiliser des calques lorsque vous en avez besoin et quand vous sentez que votre résultat est sympathique, aplatissez le tout afin de libérer un peu la mémoire de votre ordinateur et éviter la confusion. Ensuite, libre à vous de réitérer avec d'autres calques, et ainsi de suite !

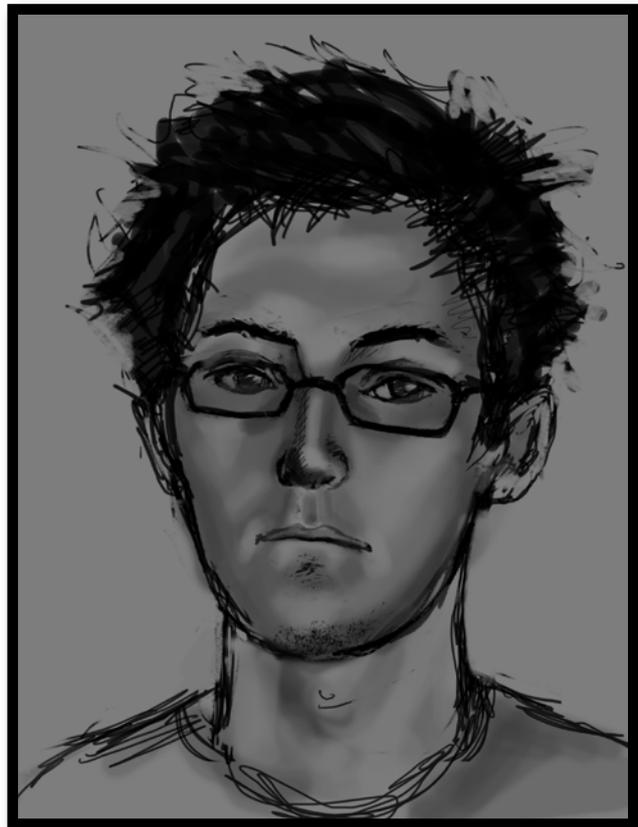


Image 82

Le plus important c'est de ne pas choisir des valeurs trop élevées au départ ! Cantonnez vous dans les tons moyens et les tons sombres (mais pas trop), donc je dirais du gris 42% pour le sujet, pour le fond c'est au choix moi je suis parti d'un gris 60%, et les zones de tons clairs sont au maximum en gris 80% mais c'est

un seuil à ne pas dépasser.

En peinture c'est toujours plus intéressant de commencer par les tons les plus sombres et de remonter progressivement vers les plus clairs comme si vous construisiez un building en quelque sorte : il serait idiot de penser aux aménagements de la pièce sans penser avant tout à couler la chape et à ériger les fondations. Ici c'est pareil, d'abord les tons moyens et foncés, cela vous évitera de mauvaises blagues par la suite.

### II.2.6.3 Travailler encore plus les valeurs

Quand il n'y en a plus il y'en a encore ! En observant les réalisations de Matt Dixon, et ses participations aux concours on arrive à déceler une seconde phase de traitement des valeurs, cette fois en utilisant davantage de *brushes* texturés dont lui seul à le secret. Bon, en fait j'exagère un peu car sa méthode fonctionne avec n'importe quel *brush* diffus possédant de la texture ! Cela donne du cachet à l'image, un côté moins « propre » ce qui ne gâche rien du tout et donne plus de consistance à l'ensemble, cependant j'avoue que j'aime beaucoup les *brushes* qu'il utilise. Par la même occasion il en profite pour déterminer les valeurs sur certains détails.

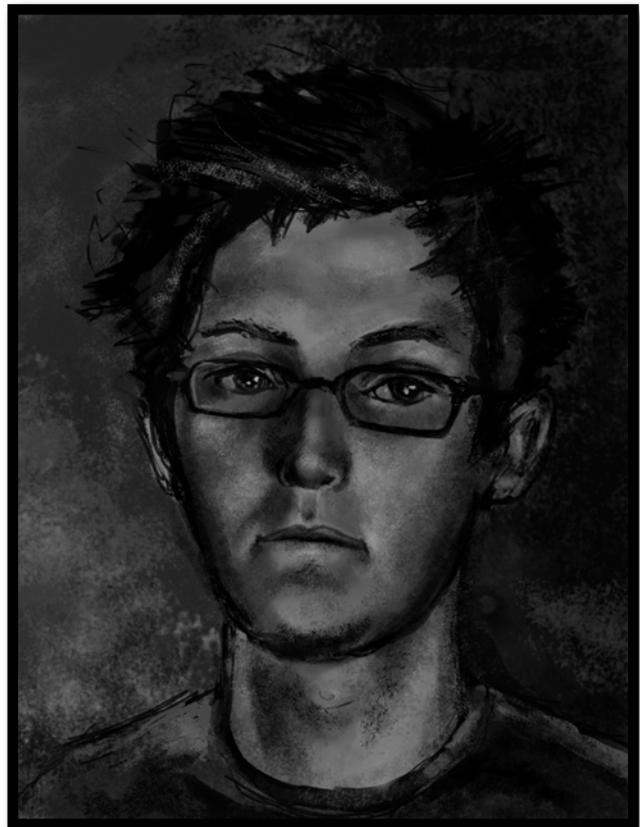


Image 83

Toujours les mêmes réglages de *brush*, en forçant peut être légèrement plus sur l'opacité (70%) quand vous travaillez sur des zones plus détaillées.

Encore une fois je rappelle que les réglages que je donne ne sont pas forcément les meilleurs, donc à vous de vous faire une idée, ce que j'exige (et oui j'exige même des choses) c'est que vous ne vous borniez pas à utiliser les paramètres tels que je vous les donne. Utilisez les comme bon vous semble, mais seul le résultat compte ! Gardez ceci à l'esprit à chaque seconde.

### II.2.6 4 Colorisation sommaire

À ce stade, vous devez absolument avoir des valeurs correctes, et donc une

image qui semble équilibrée et donc ni trop claire, ni trop sombre. Si vos valeurs ne vous semblent pas encore correctes, retravaillez les jusqu'à ce que cela soit bon ! Cela peut prendre du temps mais ce n'est pas un problème, le temps que vous passez à avancer par essais et erreurs n'est et ne sera jamais du temps de perdu. Rome ne s'est pas construite en un jour, moi-même il m'a fallu pas mal d'essais pour m'y retrouver un temps soit peu, et je suis encore tellement loin du compte que s'en est presque décourageant.

Une fois vos valeurs correctes et définies, vous pouvez toujours créer un calque en mode couleur au dessus de vos valeurs et tenter de placer quelques aplats colorés afin de définir votre palette de couleurs. Autrement dit, les couleurs que vous utiliserez dans votre composition. Cette étape est facultative car la colorisation amènera de toutes manières à trouver une charte colorée qui fonctionne.

Si vous avez défini les couleurs que vous allez utiliser, gardez les de côté (sur un document à côté par exemple ou sur un calque que vous allez éviter d'aplatir par la suite).

Aplatissez vos éventuels calques de valeur, pour donner une base de travail saine qui tient sur un seul calque, et de plus cela permet surtout de pouvoir passer à l'étape suivante : la colorisation.

Passez le calque de valeurs en opacité 50% et changez son mode de fusion pour le mettre en « produit », ensuite créez un calque en dessous de ce dernier. Vous allez maintenant déposer vos couleurs sur le calque du dessous.

Cette méthode, c'est la première fois que je peux l'observer, et elle est plus que cohérente : les artistes qui utilisent une base en niveaux de gris sont légions, cependant, lorsque les valeurs sont fortement définies, cela devient problématique pour la colorisation.



Image 84

### II.2.6.5 Déboucher les noirs

Pour rentrer davantage dans les détails, considérons que pour coloriser directement des valeurs, la méthode la plus pratique est d'utiliser une combinaison de calques en mode lumière tamisée, couleur, incrustation, etc. Pourtant, il reste toujours un souci : ces colorisations sont pâles, manquent complètement d'intensité et leurs tons sombres sont quasi monochromatiques, tout simplement parce que les valeurs « mangent » complètement les couleurs. Le fait de passer le calque de valeurs à 50% d'opacité permet d'utiliser les valeurs comme base de travail, c'est un fait, mais en plus de cela, lorsque vous coloriserez par en dessous, la semi transparence et le mode de fusion, vous permettront de garder un œil sur les valeurs, et de définir les couleurs jusque dans les tons sombres.

Cette excellente méthode a toute fois, un inconvénient : cela vous demandera de repeindre une bonne partie des couleurs, et donc les personnes qui pensait éviter cette étape en se reposant uniquement sur les modes de fusion vont être déçues.

### II.2.6.6 Premières couleurs

Maintenant nous rentrons dans la réalisation proprement dite : commencez par déposer rapidement les couleurs que vous avez choisie auparavant (si vous n'aviez pas fait l'étape de colorisation rapide, c'est le même de choisir votre palette), cette étape sert surtout à éviter les gros changements colorimétriques par la suite (et des fois il arrive que l'on se trompe quand même).

Lorsque vous aurez déposé vos couleurs de bases aux endroits voulus, et que vous aurez commencé à superposer des zones de couleurs différentes, pensez à garder toujours un doigt sur la touche « ALT » (pipette apparaît si vous avez l'outil pinceau de sélectionné) afin de pouvoir récupérer rapidement la couleur d'une zone particulière de votre peinture. C'est un réflexe que vous devrez toujours avoir car il

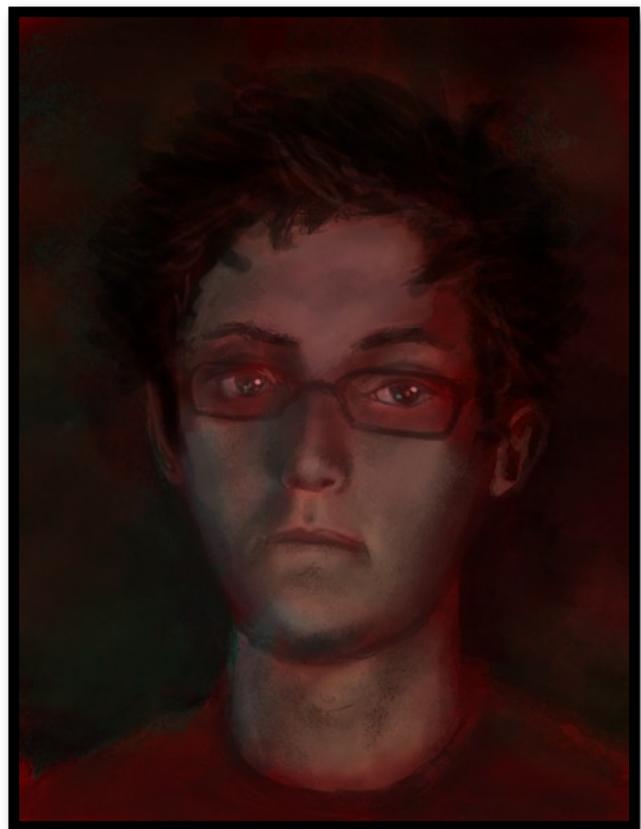


Image 85

est très important (ce réflexe et celui d'avoir deux doigts pour faire « CTRL+s » relativement souvent).

Le jour où j'ai réalisé cette peinture, j'étais en France, dans ma chambre et n'était éclairé que par une seule lampe rouge ainsi que par l'écran en face de moi. Je me suis donc dit : pourquoi pas après tout ? Voici donc comment ma charte de couleurs a été choisie. Cependant j'ai appris par la suite que c'était une erreur car sans m'en rendre compte j'ai revu toutes mes valeurs à la baisse, mais j'y viendrai plus tard.

Commencez donc par donner de furieux coups de pinceaux dans les tons sombres et moyens afin de mettre de la couleur partout où cela est nécessaire. Il va de soi que vous devez garder en tête les nombreuses règles déjà énoncées sur l'harmonie des couleurs, la lumière, etc. Mais étant donné qu'ici nous travaillons d'après modèle, cela rend le travail plus aisé, il n'y qu'à ouvrir les yeux !

Pour ce qui est des *brushes*, à mon sens l'idéal est d'utiliser un pinceau de la forme que vous désirez mais avec une opacité réglée sur la pression du stylet et diminuée à une valeur de 20-30% pour déposer les couleurs de manière à ce qu'elles soient suffisamment transparentes pour se mélanger légèrement l'une dans l'autre lorsque que l'on dépose les couches successives de couleur. Si vous désirez coller un maximum au style de Matt Dixon alors n'hésitez pas à utiliser des *brushes* texturés, pour ajouter un effet de « modelé » à votre image.

En outre, ne travaillez pas trop vite de près, essayez donc de garder une vision globale sur votre image, sans trop vous rapprocher de votre sujet, et utilisez de préférence un *brush* de taille imposante, la superposition des plusieurs couches de peinture formeront des couleurs de plus en plus consistantes.

N'oubliez pas que la peau n'est pas uniforme ! Veillez donc à nuancer vos couleurs, même très légèrement pour donner de la vie à votre réalisation.

Régler la taille de votre *brush* en fonction de la pression du stylet peut être utile aussi pour éviter de changer souvent la taille du *brush* et travailler sans interruption. De temps en temps n'oubliez cependant pas de faire une symétrie horizontale pour déceler les erreurs qui se seraient glissées.

En travaillant de cette manière, c'est-à-dire en ajoutant des touches de couleur successives avec un pinceau le plus gros possible et en raffinant de plus en plus lorsque vous le désirez vous pourrez déjà considérablement avancer dans la réalisation de votre peinture.

Le *Blending* des couleurs n'est pas forcément recommandé en tant que tel si vous désirez obtenir une peinture ayant le « look » d'une peinture traditionnelle, cependant l'ajout constant de couches de peintures provoquera le *Blending* de façon automatique.

Essayez toujours de ne pas utiliser trop vite des tons clairs, il faut garder une palette relativement sombre afin de réserver les tons clairs pour les spéculaires et les zones extrêmement brillantes. Encore une fois, et comme presque toujours, tout est dans la nuance et ici, un contraste très marqué n'apporterait rien donc je décide de rester dans une gamme sombre. Le problème étant que la pièce est plongée dans une quasi obscurité ce qui m'influence dans le mauvais sens, je peins avec des tons TROP sombres. Afin d'éviter cette erreur, vérifiez vos valeurs de temps en temps, et demandez vous si vous couvrez une gamme de ton suffisamment large.



### II.2.6.7 Renforcer les détails

Image 86

Le principe de base reste toujours le même : construire peu à peu en remontant dans des tons de plus en plus clairs et à l'aide des mêmes outils. Les variations possibles et intéressantes sont la dureté du pinceau (pour avoir des contours progressifs ou pas), l'opacité (qui en général reste relativement faible (dans les 20%) sauf pour certains détails plus nets comme les yeux, la bouche, les narines, etc.) ou encore le type de pinceau.

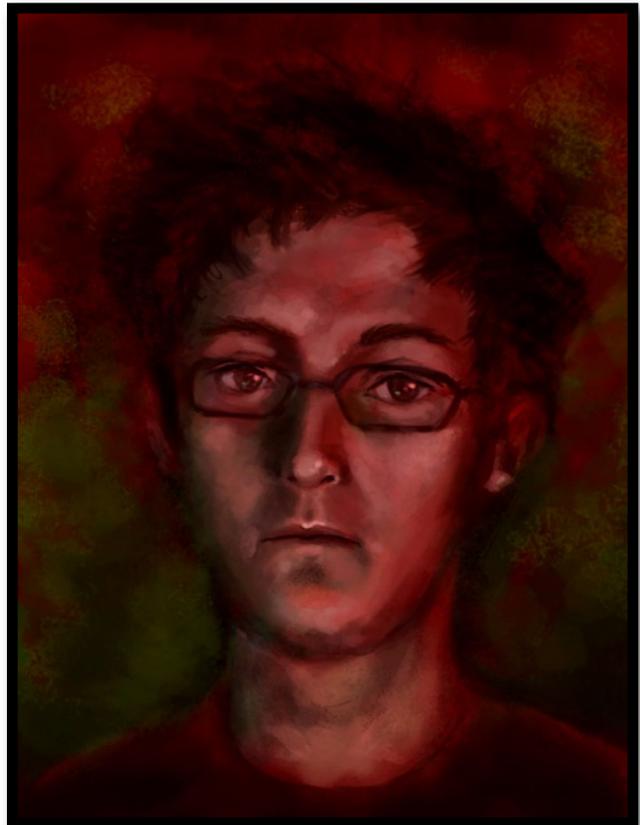
Ici, à ce niveau peu de choses à dire donc, à part répéter le même processus avec de légères variations. Concernant l'ambiance et les couleurs, je suis resté avec cette idée d'éclairage rougeâtre mais je me suis demandé ce qui pourrait le rendre le plus efficace possible. Il y avait une réponse toute faite à cette question : ajouter la couleur complémentaire au rouge, à savoir le vert. En réalisant un contre point vert, cela permet d'augmenter davantage le contraste.

Une petite remarque : ne pas oublier de saturer ses couleurs sinon on arrive très vite à un résultat terne et morne ce qui n'enrichit en rien la création.

En ajoutant peu à peu une certaine quantité de vert dans les ombres et en fondant également dans l'arrière plan nous arrivons à une image qui se décode sans difficulté et avec un ton particulier, cependant ce n'est toujours pas dans le style de Matt Dixon.

### II.2.6.8 Dixon style

Nous avons effectivement une peinture qui fonctionne mais qui n'est pas pour autant dans le style que nous voulons réaliser car au fil de la progression j'ai perdu de vue certaines règles élémentaires. Tout d'abord, j'ai tout doucement perdu de vue le fait que mes ombres devaient être colorées et non purement noires. Ensuite, à me borner à utiliser les couleurs qui régnaient dans la pièce je n'ai pas gardé cette touche particulière qui fait le charme des réalisations de Matt Dixon. Ajoutons qu'il manque ce petit trait d'humour particulier pour approcher ce style, autrement dit il y a encore quelques retouches à réaliser.



### II.2.6.9 Revirement complet

Image 87

L'utilisation des calques de réglages se fait très souvent en peinture afin de modifier ses couleurs de manière précise ou plus générale tout en influençant tous les calques à disposition. Toutes les étapes qui vont suivre sont des déductions et sont des fois découvertes par essai et erreur. Après tout, s'approprier un style ne se fait pas instantanément et puis à tout un chacun d'adapter selon ses besoins pour obtenir le résultat voulu.

Ajout d'un calque de réglage de transfert de dégradé afin de colorer mes ombres et ensuite je passe ce dernier en mode de fusion « incrustation ». Une balance de couleurs, un niveau pour rehausser le contraste de l'ensemble et nous avons déjà une image qui se prête mieux à ce que nous recherchons.

Ensuite, j'ajoute des reflets bleutés dans les cheveux pour renforcer l'ambiance qui oscille entre orange et mauve, il faut toujours essayer de garder une certaine harmonie des couleurs. Afin de créer les différentes mèches dans les reflets il suffit d'utiliser l'outil doigt avec un *brush* diffus et une intensité de 80% plus ou moins, il ne restera plus qu'à gommer légèrement les parties trop voyantes de ces reflets.

Encore quelques touches de couleur ça et là, pour que les zones les plus claires du visage ressortent bien, je regarde si les volumes sont toujours bien définis et compréhensibles, autrement dit si le visage a une forme correcte et accroche

la lumière de façon réaliste.

Encore une petite symétrie horizontale pour constater qu'un des deux yeux est mal aligné (c'est incroyable ce que la symétrie horizontale peut être pratique), je sélectionne l'œil, le réajuste convenablement et repeint sur les zones de transition afin de le fondre de nouveau dans le visage.

### II.2.6.10 La touche finale

La petite touche finale qui ajoute tout son charme à la création, l'ajout d'une étoile sur ma joue droite. C'est tellement absurde et hors de propos que cela rentre tout a fait dans l'esprit d'un Matt Dixon.

Au final pour cette réalisation il ne m'aura fallu que très peu de *brushes* une brosse ronde et dure à opacité réduite, une autre de type « craie » et une dernière diffuse pour l'arrière plan et certains détails, en jonglant avec l'opacité du *brush* et en remontant des tons les plus sombres au plus clairs, la patience et l'acharnement fait le reste.

Cette image n'est vraiment pas parfaite et certains aspects de Matt Dixon m'échappent encore mais cela doit être son petit secret et sans doute cette magie qui s'opère parfois chez certaines personnes. Quoiqu'il en soit une bonne partie des aspects de cette création se retrouvent dans les méthodes d'autres artistes, ne serait-ce que pour la réalisation des valeurs avant toute chose.

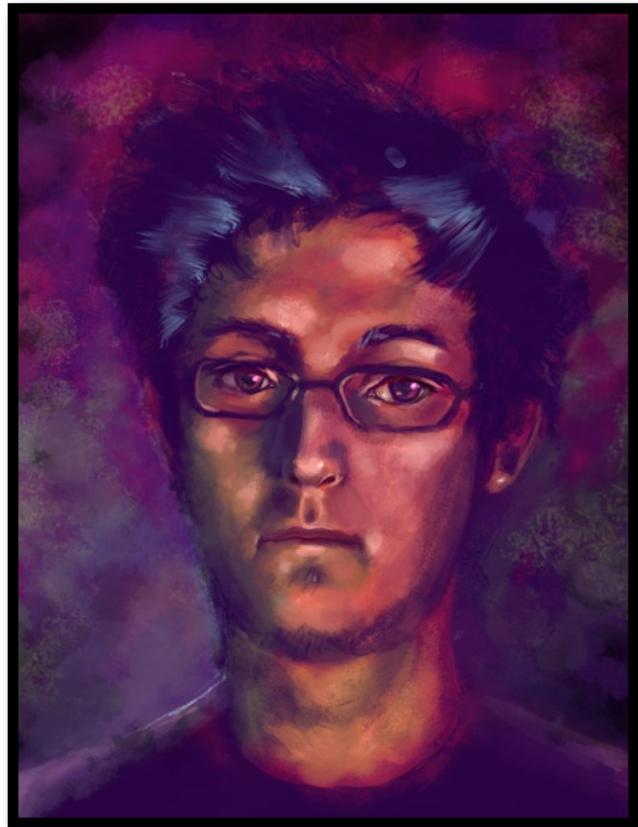


Image 88

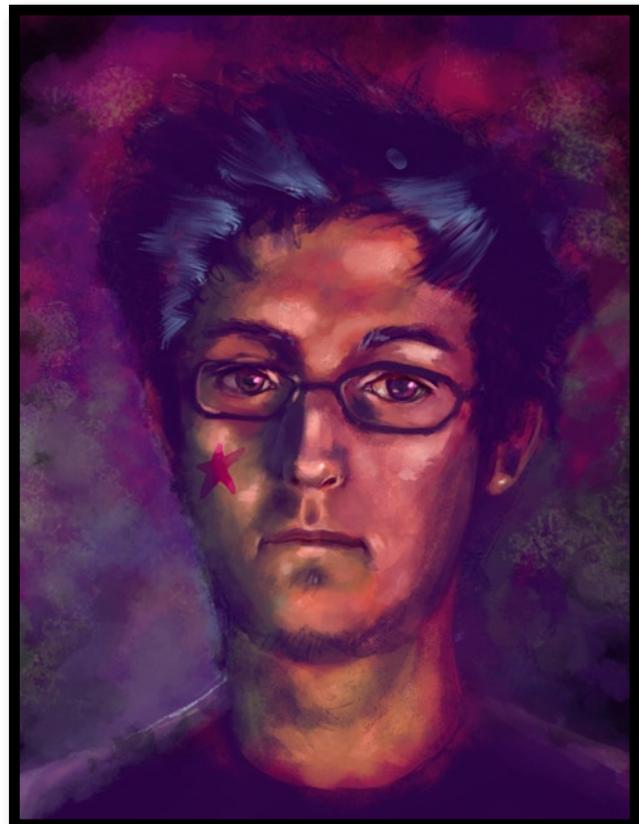


Image 89

II.3

CRAIG MULLINS

---

### II.3.1 À propos de Craig Mullins

Le plus grand maître actuel dans le monde de la peinture numérique se nomme Craig Mullins, cet extraterrestre travaille en tant que freelance sur les plus gros projets actuels, et toujours avec un doigté et une patte remarquable qui lui ont forgé une réputation sans faille au fil des années. Remarquant un jour que l'ère numérique lui permettait de travailler bien au chaud chez lui, il décida de s'installer à Hawaii avec sa femme.

Californien, Craig Mullins passera deux années au Pitzer College à Claremont, avant d'étudier le design et la conception de produits à l'institut 'Art Center College of Design'. Mullins découvre bientôt qu'il est doué pour dessiner des voitures, ce qui le poussera à travailler 6 mois chez Ford à Détroit. Il comprend également que son instinct créatif est un peu trop étrange pour coller avec l'industrie de la conception automobile. Il retourne alors au 'Art Center College' pour continuer ses études d'illustrateur et finit par obtenir son diplôme en 1990.

Craig Mullins est réellement considéré comme un dinosaure dans le monde de la peinture numérique. Ayant eu la chance de travailler avec le co-auteur de Photoshop, il décida au fil des années d'intégrer Photoshop de façon croissante dans ses réalisations pour finalement ne plus se reposer que sur ce médium particulier. Il est vrai qu'il est difficile pour lui d'imposer cette technique auprès de ses clients à une ère qui n'était en rien autant dominée par le numérique qu'aujourd'hui. Nous voici donc avec un Craig Mullins, obligé à l'époque d'installer AOL chez ses clients afin de pouvoir leur envoyer leurs différentes commandes.

Aujourd'hui encore, cet artiste accompli et gratifié d'une foule de récompenses pour sa formidable carrière, essaye encore et toujours de progresser et d'apporter un plus à son art.

Le plus étrange là dedans étant qu'il fait partie de ces génies qui arrivent à créer sans trop se poser de questions. Il le dit lui-même concernant la composition par exemple : plus j'y pense et moi j'y arrive.

### II.3.2 Pourquoi cet artiste ?

La question en soi est absurde, Craig Mullins a donné ses lettres de gloires à la peinture numérique sous Photoshop, et ce en tant que précurseur, et au fil des années il a su conserver ce style unique et s'imposer comme un très grand artiste. Sans doute l'actuel plus grand maître en digital painting.

### II.3.3 Style

Si vous ne connaissez en rien son style de réalisations vous risquez d'être

choqué ! A mon sens et à celui de bon nombre de personnes, Craig Mullins est l'impressionniste de l'ère numérique. Je m'explique : Ses réalisations sont pour la plus part relativement sommaires, c'est-à-dire qu'il n'a pas recourt à des méthodes de « Blending » la plupart du temps. Il préfère apposer la couleur de manière brute, par touches irrégulières mais pourtant relativement cohérente de sorte à donner un tout équilibré quand on le regarde de loin.

C'est d'ailleurs ce qui fait toute la magie de son site, nous voyons des miniatures que nous pouvons aisément identifier, et pourtant quand nous voyons la version grand format, tout n'est que tâches, textures et ratures. D'aucun pourraient voir cette particularité comme une faiblesse mais cela serait une grande erreur : cela prouve tout simplement qu'il a une connaissance tellement poussée de la lumière, des formes, des couleurs, des textures et des objets qui l'entourent qu'il est capable d'en capter la quintessence pour restituer le tout de la manière la plus simple, rendant ses images totalement compréhensibles malgré le chaos relatif régnant dans ses créations.

### II.3.4 Site internet

<http://www.goodbrush.com>



Image 90



Image 91



Image 92

### II.3.5 Artistes similaires

Le style de créations de Craig Mullins est plus que représenté de part le monde, mais principalement dans le domaine du concept art, autrement dit dans des chaînes de production de films, de jeux vidéos, ou d'autres types de produits audio visuels qui demandent quantité d'idées, de concepts et d'essais avant d'aller plus loin dans le processus de réalisation.

Autrement dit, en tant que concept designer on demande aux artistes de travailler rapidement et délivrer le plus vite possible une ambiance, un concept, un principe, une particularité physique d'un personnage, etc. Cette tendance

à devoir travailler mieux et plus vite se traduit à un style proche de celui de Craig Mullins qui plus tôt s'est mis à travailler de la sorte pour les mêmes raisons. Toujours plus vite, toujours mieux !

### II.3.5.1 Nicolas Bouvier - Sparth

Je ne pouvais pas commencer sans présenter Nicolas Bouvier alias Sparth pour le vaste monde de l'infographie en deux dimensions. Sparth se trouve être reconnu comme le Craig Mullins français. Univers fantastiques, science fiction, concepts de jeux vidéos, ou couvertures de livres fantastiques chez « Pocket », Sparth touche à beaucoup d'univers et de domaine avec une grande classe. Fort d'une quinzaine d'années d'expérience, Sparth s'est créé une touche particulière, qui requiert l'utilisation de texture, et de calques passés en mode « lumière tamisée ». Sans doute plus descriptif et surtout moins « brouillon » par certains aspects que Craig Mullins, Sparth s'est imposé comme un leader dans le concept design mondial. Il aime tester de nouveaux « brushes » et exploiter au maximum les nombreux paramètres qu'offre Photoshop dans ce domaine, cependant on pourrait lui reprocher de rester toujours dans la même palette de couleurs. Il aime les tons chauds et dit lui-même être peu à l'aise avec les palettes froides, ce qui dirige inévitablement les ambiances de bon nombre de ses réalisations.

<http://www.sparth.com/>



Image 93



Image 94



Image 95

### II.3.5.2 La french team « Ubi Soft » (Vyle, Barontieri, Viag, et Sparth il y a encore peu de temps)

La fameuse team ubisoft française, petite explication : « Ubi Soft Montréal », a embauché quelques français il y a quelques années qui se sont forgés un nom entre temps en travaillant sur des projets tels que « Prince of Persia ». Il y a quelques temps Sparth a quitté Montréal pour aller travailler pour le compte d'« ID software ». Quoi qu'il en soit, lorsqu'ils étaient chez « Ubi Soft », ils faisaient des sessions de « speedpainting », c'est-à-dire qu'ils choisissaient un

sujet commun, et travaillaient dessus pendant deux ou trois heures maximum. Résultat ? Ils ont grandement développé leur sens créatif, et ont développé des techniques communes avec leurs « *brushes* » personnels créés en communs et leurs petits « trucs » propres.

Résultat : trois artistes avec un style relativement proche et cohérent. Je me devais donc de les présenter ensemble plutôt que séparément. Seul reproche : peut être tellement cohérents entre eux que leur travail est des fois trop ressemblant de part les « *brushes* » utilisés en commun. Cependant, cela reste un réel plaisir pour les yeux

<http://www.barontieri.com/>

[http://vyle-art.com/dreamw/menu\\_A.htm](http://vyle-art.com/dreamw/menu_A.htm)

<http://www.redwhirlpool.com/index2.php>



Image 96



Image 97



Image 98

### II.3.5.3 Xiaoye Chen – Supalette

Un réel successeur à Craig Mullins, Xiaoye Chen (appelons le Supalette par commodité) a su s'imposer comme étant un concept designer de qualité. Toujours avec ce style de couleurs jetées directement, Supalette s'est beaucoup interrogé sur le travail de Craig Mullins et en a retiré d'intéressantes conclusions, par exemple l'utilisation de calques en mode « lumière tamisée » ou la manière d'aborder le sujet un peu par tâtonnement sans trop s'attarder sur des points précis. Quoi qu'il en soit, Supalette a su tirer son épingle du jeu et s'imposer dans le domaine du concept art en proposant des réalisations extrêmement bien gérées du point de vue de la lumière et des formes. Tout comme Craig Mullins, cet artiste arrive à suggérer par deux coups de « *brush* » relativement sommaire une foule de détails sous jacents uniquement grâce à un judicieux choix des couleurs.

<http://www.supalette.com/coppermine/wassup.php>



Image 99



Image 100



Image 101

## II.3.6 Peindre comme Craig Mullins

### II.3.6.1 Déductions

Craig Mullins est un artiste relativement taiseux sur ses méthodes, sa profession, et en fait en y pensant, il est relativement taiseux tout court. Entre les tutoriaux qui n'en sont pas où il explique son état d'esprit, et le peu d'interview qu'il donne, j'avoue avoir été souvent désappointé. Il est vrai que d'habitude je suis contre un étalage technique afin de savoir comment telle ou telle personne utilise ses *brushes* mais dans son cas, c'est tellement particulier que cela serait intéressant de le savoir.

Les étapes qui vont suivre seront donc basées sur la déduction en général. Les rapprochements par rapport à d'autres artistes ayant sensiblement le même « rendu », et de l'expérimentation propre.

A mon sens ce qui fait son style c'est l'utilisation de *brushes* particuliers, l'utilisation de textures dans ses réalisations et les jeux de lumières qu'il réalise.

### II.3.6.2 Quand il faut y aller...

Afin, d'aborder une peinture dans ce style l'intéressant et à mon sens de ne pas trop se complaire dans l'utilisation de *brushes* à opacité réduite. Forçons donc l'opacité de nos pinceaux et travaillons avec un *brush* rond à bords durs pour commencer. Ajustons l'opacité à 70% et commençons à ajouter des couleurs en commençant encore une fois par les tons les plus sombres et en remontant progressivement jusqu'aux tons clairs.

Ici, il faut avant tout se concentrer sur les formes et les couleurs et pas se perdre littéralement en essayant un *Blending* sur les couleurs, seul l'impact direct des couleurs compte. Partons donc d'un fond coloré assez neutre pour nous donner une base de travail.

Par l'observation des peintures de Mullins, nous pouvons déceler deux manières de travailler : soit il retire de la couleur pour définir ses bords et ses objets, donc en gros il peint les espaces entre les objets pour définir les objets en eux même. Autre solution, il définit clairement les formes dès le départ et peint dedans. Ce n'est pas vraiment un choix en soi, il suffit d'utiliser la méthode qui se prête le mieux à vos besoins sur le moment.

### II.3.6.3 Pas de line

Craig Mullins est un artiste qui travaille sans croquis préliminaire, autrement dit c'est un artiste qui peint directement à la tablette graphique sans se préoccuper de définir correctement les formes. Cette constatation amène pas mal de réactions, notamment que quand on est comme moi une personne qui n'a pas forcément une formation artistique pour suivre, on se retrouve vite à faire

des erreurs qui (heureusement) sont récupérables avec de la patience et une bonne dose de concentration. Ici, j'ai donc commencé directement à poser des couleurs pour définir les contours de mon autoportrait, tout cela placé sur un fond brun foncé. Un « *brush* » diffus fera l'affaire pour cette étape, il suffit juste d'ajouter de la matière pour commencer à modeler tout en veillant à ne pas être dans des tons trop clairs.

Un trait brun foncé pour redéfinir les yeux, le nez, et la bouche, et cela donne une bonne base. Bon, évidemment en restant crispé avec les yeux sur le miroir cela n'aide pas trop, et cela induit encore davantage d'erreurs.

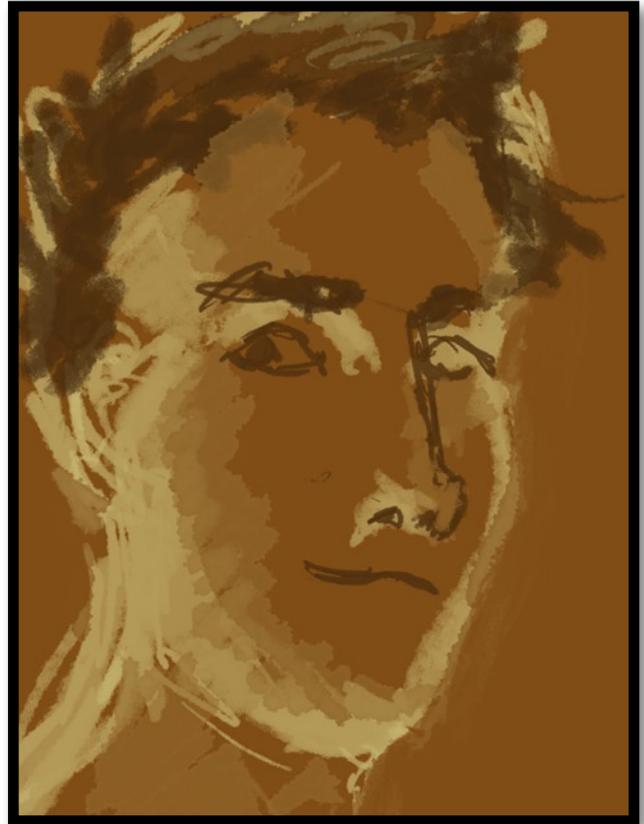


Image 102

#### II.3.6.4 Poser ses couleurs

Tout au long de la réalisation de cette peinture, du point de vue des *brushes* utilisés, il n'y a pas vraiment de règles. Faites vous plaisir, utilisez les *brushes* que vous désirez utiliser et voyez le résultat, c'est par essai et erreur que l'on comprend toujours le mieux les choses. Un seul *brush* restera cependant de rigueur pour conserver le style : le *brush* rond à bords durs, qui sera utilisé tout au long du processus.

Étant dans une pièce où il y a une bonne quantité de bois et de planches, je remarque que la couleur de mon visage est davantage orangée, et donc j'ajoute sur certaines parties du visage une couleur relativement saturée. Toujours avec le même

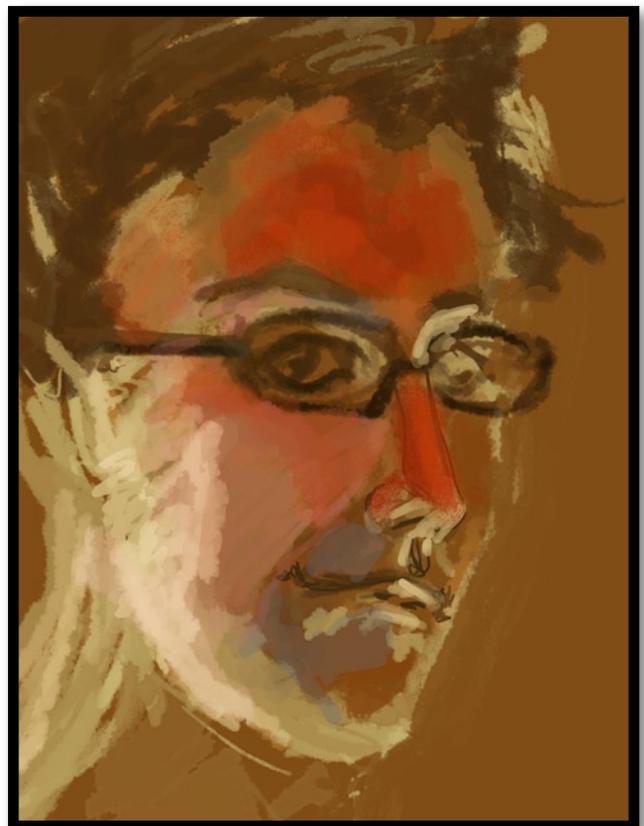


Image 103

pinceau je fais ce travaille de surface pour débayer le terrain. Les réglages du pinceau important peu, il faut surtout que son opacité soit marquée. Craig Mullins n'est pas du genre à vraiment faire dans la dentelle si l'on observe ses réalisations.

Contentez vous donc juste d'ajouter de la couleur par grosses touches, et par aplats en vous concentrant sur les couleurs qui parsèment réellement votre visage. J'ai choisi d'ajouter une sérieuse base d'orange car la lumière ambiante et le phénomène de radiosité projettent cette couleur sur mon visage.

Les ombres sont légèrement teintées en bleu, donc autant renforcer cette couleur dans les zones non exposées à la lumière. Ne réfléchissez pas trop, posez juste les couleurs que vous pouvez déceler sur votre visage. Vous pouvez varier la taille du pinceau, petit, grand, ... N'essayez en tout cas pas de travailler proprement car ce n'est vraiment pas le but.

A ce stade, je me dis qu'il serait temps que je pose au moins un élément de manière fixe. Je décide donc de me concentrer sur les yeux. Je regarde donc les couleurs de l'œil qui n'est jamais complètement blanc au niveau du globe contrairement à une idée reçue. Il s'agit donc de travailler avec du gris clair et une légère teinte orangée au niveau de l'œil. Un pinceau rond à bords durs réglé avec l'opacité sur la pression du stylet devrait permettre de travailler efficacement.

Un truc utilisé par Craig Mullins pour modifier sensiblement une zone tout en gardant un côté « nerveux », c'est l'utilisation de calques en mode lumière tamisée, ou éclaircir par exemple. Cela permet par exemple d'ajouter une légère texture à une zone sans pour autant tout modifier au niveau des couleurs.

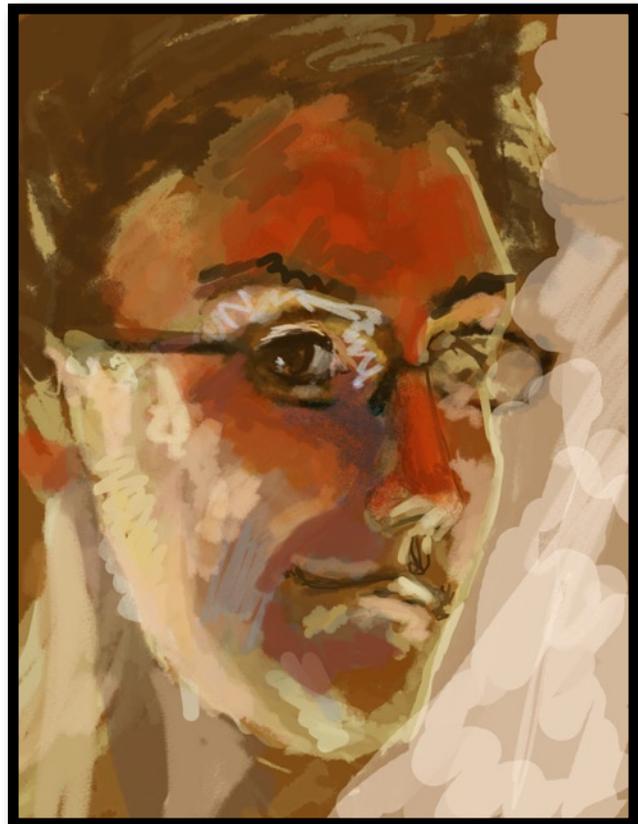


Image 104

Autre truc, lorsque vous peignez ne donnez pas de furieux coups de pinceaux rapides et nombreux, cela ne sert à rien pour ce type de création, Si vous voulez travailler de manière uniforme alors, lorsque vous posez votre stylet sur la tablette pour coloriser un zone, ne relevez pas le stylet, continuez à coloriser

d'un seul coup, ainsi votre travail sera uniforme car il n'y aura pas de différences d'opacité dans une zone traitée.

Par tâtonnement, j'essaie d'obtenir les couleurs que je pourrai récupérer avec l'outil pipette pour les réutiliser à d'autres endroits dans la peinture. Il faut donc travailler par essais et erreurs pendant un moment.

J'en profite pour marquer davantage la bouche, ajouter des touches colorées ici et là, afin de rendre le tout plus cohérent tout en veillant à ne pas zoomer, toujours travailler avec le zoom à 25%.

Je réalise que j'ai peut être ajouté une dose orangée de trop, donc j'adouci un maximum avec un rose pale. Mon pinceau ne change pas du tout, c'est toujours le même depuis le départ, je me contente juste de régler l'opacité plus ou moins fort et de temps en temps je crée un calque en lumière tamisée afin de tester un adoucissement d'une zone ou d'une autre.

### II.3.6.5 La belle erreur

Bon, cela fait déjà pas mal de temps que je peint et je n'ai pas encore fait de symétrie horizontale ce qui est une erreur car mon esprit a eu le temps de se fixer sur une position et je ne décèlerais sûrement pas une erreur si elle s'était glissée.

J'effectue la symétrie et...quelque chose me dérange, on dirait que

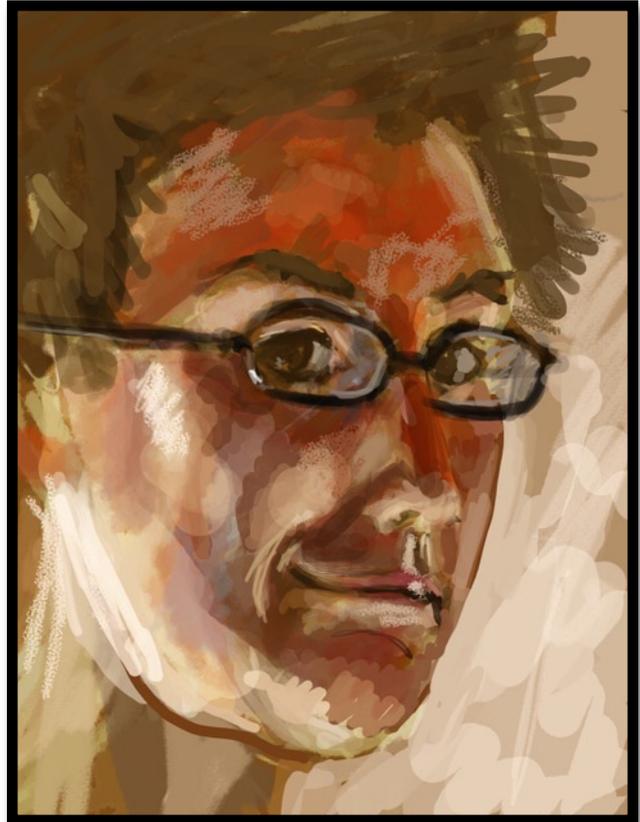


Image 105

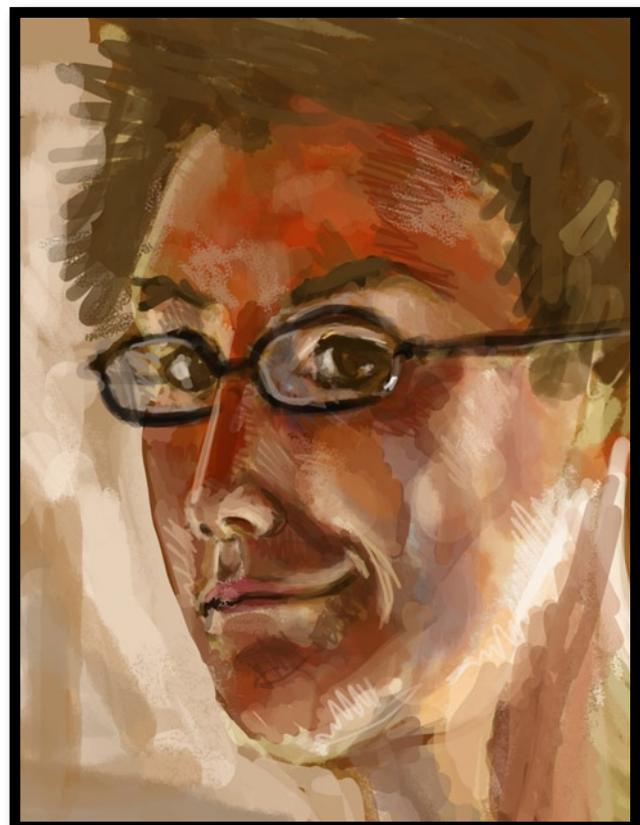


Image 106

les yeux sont mal alignés, ou c'est le nez, ou la bouche, ou encore les trois. N'arrivant pas à déceler l'erreur, ou les erreurs je réalise que j'ai également bloqué ma perception en choisissant un format si petit. Je modifie donc le format du plan de travail (et non pas la taille de l'image), ainsi je peux peindre les cheveux, le cou, un bout d'épaules et l'oreille que l'on devrait pouvoir voir. Cela me permettra sans doute de déceler ce qui n'est pas logique actuellement.

Une fois, le cadre agrandi je peux donc peindre rapidement les parties manquantes du visage, le cou et les cheveux afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble. Les paramètres du *brush* n'ont pas à changer vu que la méthode est la même. Ici je m'attarde encore moins sur les détails, je pose très rapidement des touches de couleur pour définir les parties manquantes du visage, et je m'aperçois également que cela fonctionne d'autant mieux.

### II.3.6.6 Réglages

Maintenant que j'ai défini mon visage c'est le moment de refaire une symétrie afin de voir si j'arrive enfin à déceler ce qui ne colle pas. Après trente secondes d'observation je met le doigt dessus : j'ai peint un menton trop long, mal aligné la bouche, et le nez est légèrement

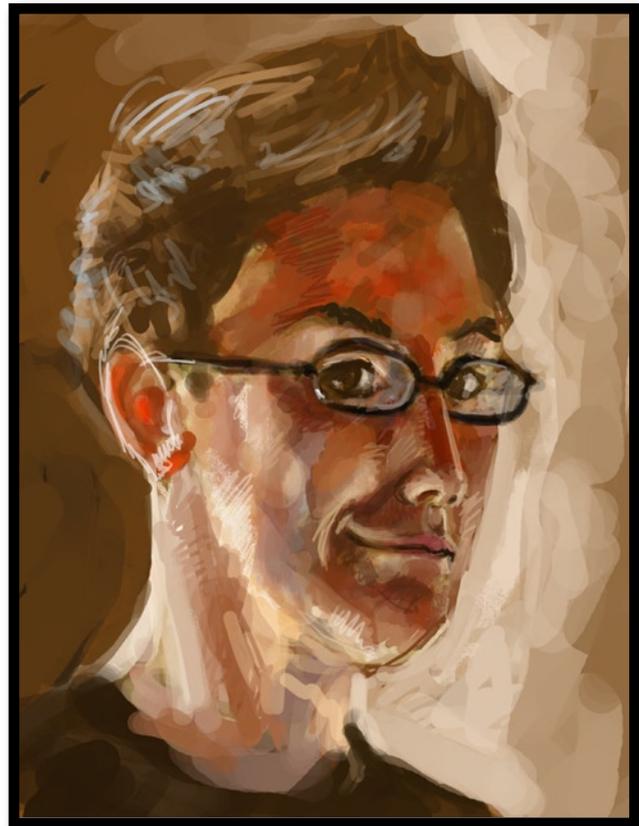


Image 107

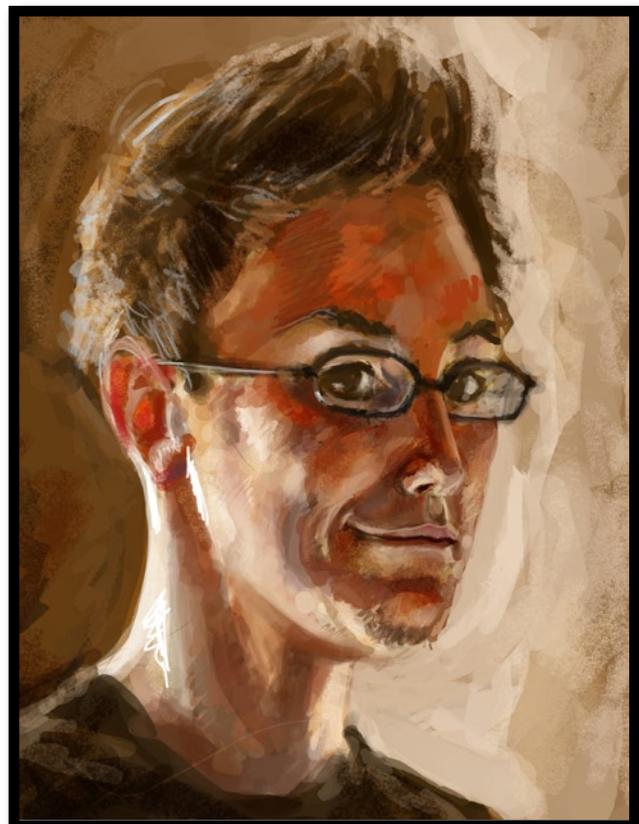


Image 108

trop en contre plongée et trop long. Je m'empresse donc de corriger cela à grands coups de *brushes*, et de sélections, toujours en veillant à ce que mes couleurs soient choisies efficacement.

Ensuite, toujours le même système : des zones traitées rapidement afin de garder une certaine fraîcheur, et essayer de s'approcher de plus en plus des couleurs que je peux observer dans le miroir. Ne pas lésiner sur les nuances bleutées, roses, orangées, et j'en passe. C'est vraiment avec ce style d'exercice que l'on constate à quel point la peau est une matière subtile et difficile à aborder.

### II.3.6.7 Fignolage

À force d'ajouter des touches de couleurs, même si je ne cherche en rien à mélanger les couleurs, le processus se réalise de lui-même et je commence à avoir un rendu de plus en plus « propre ». Je me demandais comment Mullins pouvait peindre des sujets de manière aussi nerveuse et à côté produire des réalisations complètement détaillées et réalistes ; il semblerait que maintenant j'aie la réponse à cette question.

Concernant les cheveux, l'ajout de nuances bleutées plutôt que blanches, ajoute davantage de vie aux reflets qui les parcourent.

Ici, c'est un travail bien plus en nuance : récupérer des couleurs directement sur le visage via la pipette, et ensuite les appliquer à certains endroits afin d'harmoniser le tout.

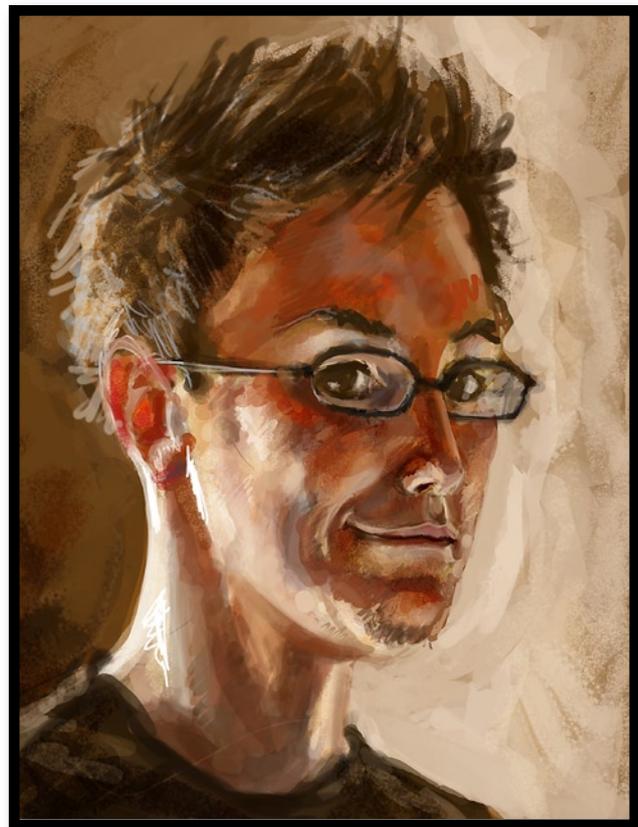


Image 109

Je refais une symétrie et cette fois, tout me semble correct, ou presque : juste l'œil droit qui doit être légèrement reculé car il se trouve trop près du nez.

Juste un mot sur l'arrière plan : Rembrandt utilisait un petit truc qui consiste à mettre la partie la plus sombre du fond du côté de la partie la plus éclairée du visage afin de souligner le contraste. Cette petite méthode a depuis souvent été réutilisée et moi-même je pense que c'est une excellente idée, raison pour laquelle j'ai peints le fond de cette manière.

## II.4 LINDA BERGKVIST

---

### II.4.1 À propos de Linda Bergkvist

Née en suède à *Umea*, ville dans laquelle elle vit toujours, Linda n'a eu cesse d'impressionner et de laisser un parfum de fraîcheur partout où elle passe. Toujours intéressée par les arts et les langues, elle débuta très jeune dans le vaste monde du dessin, et lorsqu'elle n'avait pas un crayon en main, c'était pour raconter aux autres enfants des histoires longues et compliquées de créatures qu'elle avait inventées. D'ailleurs, elle mettait tellement d'intensité et d'émotions dans ses histoires que bon nombre d'enfants finissaient pas croire à ses histoires.

Entre 16 et 19 ans, elle se dirigea vers une carrière artistique avant de bifurquer vers l'étude des langues (l'anglais et le suédois), et puis un jour une société d'informatique lui proposa un poste en tant que graphiste qu'elle accepta, depuis, elle y travaille toujours même si les langues lui manquent quelque peu.

À la fois coloriste de bande dessinées, formatrice de photoshop à l'université et freelance, Linda Bergkvist a su créer un univers dont elle seule a le secret, remplis de sorcières, de sombres contes, d'êtres fantastiques, et toujours d'une bonne dose de poésie.

Si à ses début elle arborait un style purement représentatif qui manquait encore de vigueur dans le choix de ses palettes de couleurs, elle continue toujours d'évoluer aujourd'hui et ses dernières créations sont des plus remarquables car on retrouve flexibilité et légèreté aux côtés d'une minutieuse représentation d'une réalité souvent inquiétante.

Une artiste qui malgré le succès a su se remettre en cause au fil du temps ce qui lui a permis d'évoluer encore et encore, en évitant le piège de l'auto suffisance.

### II.4.2 Pourquoi cette artiste ?

Tout simplement parce que c'est un chef de file évident de l'ère numérique dans le cadre de la peinture et que nombre d'artistes ont su trouver chez elle certaines qualités et particularités qu'ils ont pu assimiler et restituer à leur manière.

### II.4.3 Son style

Linda Bergkvist est une amoureuse du détail, des ambiances sombres, et surtout des femmes en tant que sujet pictural ou encore des hommes androgynes.

Sa technique repose sur une utilisation judicieuse des couleurs surtout pour la peau étant donné que la majorité de ses sujets sont des personnages, elle choisit admirablement bien ses tons de peau car elle les reconnaît comme subtils et a

su développer au fil des années un sens de l'observation irréprochable.

En outre, elle se repose énormément sur le *blending* de ses couleurs qui se fondent ainsi fortement l'une dans l'autre, conférant à ses personnages une douceur de peau quasi iréelle.

#### II.4.4 Site internet

<http://www.furiae.com>



Image 110



Image 111



Image 112

#### II.4.5 Artistes similaires

Ce style de sujet et de traitement est beaucoup plus souvent choisi par des femmes, peut être pour leur sensibilité ou pour le traitement plein de poésie. Il semble que ce type de création a été choisi par les femmes et pour les femmes (qui sont aussi le principal sujet dans ces peintures). Voici donc quelques artistes qui ont retenu mon attention au hasard de mes nombreux passages sur les forums d'illustration, ou tout simplement en surfant de lien en lien. Chacun de ces artistes pour la plupart féminin a su me toucher sur certains points et me décevoir sur d'autres points.

Malgré les quelques remarques ajoutées pour chaque artiste, vous vous devez d'aller vous faire votre propre opinion sur chacun de ces talentueux peintres.

##### II.4.5.1 Benita Winckler - Dunkelgold

Artiste qui se dévoile tout doucement, elle progresse mais a encore besoin de temps pour s'affirmer, c'est surtout ses connaissances en anatomie qui ont des fois besoin d'un petit coup de pouce mais cela reste une excellente artiste.

<http://www.dunkelgold.de/main.html>



Image 113



Image 114



Image 115

### II.4.5.2 Jean Tay - Azhrarn

Artiste découvert un jour, au hasard des nombreux liens qu'offre « deviantart » ([www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)), Azhrarn crée des images fortement empruntées de romantisme et de poésie, très souvent avec ce côté glamour et à la limite religieux. Malheureusement, cette personne n'a plus rien créé (ou du moins publié) depuis plus de deux ans.

<http://azhrarn.deviantart.com/>



Image 116



Image 117



Image 118

### II.4.5.3 Marta Dahlig - Blackeri

Cette jeune artiste polonaise de 20 ans seulement se présente comme candidate à un futur très brillant. Sa technique évolue ainsi que la qualité de ses compositions, toujours avec cette préférence pour les sujets féminins, Marta a appris à jongler avec Photoshop et Painter, exploitant les outils de peinture et surtout les possibilités qu'offre photoshop en matière de textures. C'est d'ailleurs ce qui la distingue actuellement de beaucoup d'artistes actuels. Ce souci du détail et ces petits riens qui font un tout riche en détail et en intérêt.

<http://blackeri.deviantart.com/>



Image 119



Image 120



Image 121

#### II.4.5.4 Natascha Roeoesli - Tascha

Artiste scandinave, cette jeune femme possède outre ses qualités techniques un excellent sens de la composition, et un univers relativement proche de celui de Linda Bergkvist pour ce qui est du côté « personnel » de ses créations. Une artiste de plus qui aime représenter des femmes dans ses créations, Natascha Roeoesli peint « intelligemment » en ayant toujours en tête les théories sur la radiance, la lumière, les couleurs, etc. Je lui dois d'ailleurs certains points de ma théorie. A voir absolument.

<http://www.tascha.ch/>



Image 122



Image 123



Image 124

#### II.4.5.5 Mélanie Delon - Eskarina

Pour une fois nous avons affaire à une artiste Française. Fortement prometteuse, Mélanie aime également représenter de beaux visages féminins mais non sans un sens certain de la mélancolie. Ses dernières créations ont beaucoup gagné en intensité et en qualité d'un point de vue descriptif mais l'influence de Linda Bergkvist se fait énormément sentir, ce qui est dommage, car elle ne se détache pas complètement de cet univers pour lui donner sa « patte » personnelle. Autre défaut à mon sens, sa palette de couleur est relativement

pauvre car elle se complait à utiliser énormément de variations orangées, roses et brunâtres pour ses tons de peau, ce qui donne une palette désaturée et qui manque légèrement de vie. Cela ne lui enlève que peu de mérite car à 26 ans, elle risque de progresser encore fortement dans le futur.

<http://www.eskarina-circus.com/>



Image 125



Image 126



Image 127

## II.4.6 Peindre comme Linda Bergkvist

Linda Bergkvist est une artiste à part entière qui ne trouve son bonheur que dans les ambiances féeriques et le souci du détail. Le problème la concernant c'est que peu d'informations sont disponibles sur sa technique ce qui la rend si difficile à prévoir et à aborder. Je vais donc tenter ici une première approche qui ne sera probablement pas au final aussi efficace qu'une création de Linda mais bon, cela ne fait pas non plus 8 ans que je peins en numérique et il faut donc se donner une marge d'action.

### II.4.6.1 Line

Avant de commencer à travailler les couleurs, je pense qu'une utilisation poussée des valeurs s'impose afin de ne pas travailler avec de mauvaises valeurs. J'avoue n'avoir découvert que Linda Bergkvist faisait de même qu'après avoir réalisé cette étape. Je me lance donc dans la création d'un nouveau line en étant de nouveau crispé devant le miroir.

Ceci fait je peux donc attaquer l'étape des valeurs qui n'a pas changé depuis les explications sur Matt Dixon, à savoir ajouter des niveaux de gris en veillant à ne pas commencer trop haut (c'est-à-dire avec des tons trop clairs et trop sombres) pour commencer et de raffiner ainsi au fur et à mesure que l'on avance.



### II.4.6.2 Pousser les valeurs

Image 128

J'avance encore et toujours dans le travail des valeurs sans trop me préoccuper du reste et ce, toujours avec le même *brush* (*brush* rond à bords durs dont l'opacité est réglée sur la pression du stylet). Ici, j'affine mes valeurs, j'essaye de m'approcher le plus possible de ce que je peux observer dans le miroir tout en retirant des parties du croquis quand je le peux car au final l'intéressant serait de retirer complètement le croquis.

Je crée un arrière plan diffus et je continue à travailler sur mes valeurs jusqu'à être content du résultat obtenu.

### II.4.6.3 Lisser ses valeurs

Linda Bergkvist étant reconnue pour le mélange de ses couleurs, je ne peux donc pas laisser les valeurs posées de manière aussi nette. Je me dirige donc vers les méthodes de *blending* exposées tout au long des pages précédentes et donc à l'aide d'un brush à particules, de mon brush rond et dur et de l'outil doigt réglé sur une forme à particules également je commence à mélanger en m'aidant de l'opacité du stylet et en réduisant de plus en plus l'intensité de l'outil concernant l'outil doigt et l'opacité du brush pour les autres méthodes de *blending*. Ces différentes méthodes utilisées de manière ponctuelle et sur toute l'image vont permettre de « lisser » mes valeurs pour obtenir au final un rendu relativement doux (mais attention cela ne veut pas dire inconsistant), il faut que certaines zones restent nettes à tout prix pour ne pas gâcher le travail précédemment réalisé.

### II.4.6.4 Premières couleurs

Ici, j'avoue ne pas savoir du tout comment Linda Bergkvist s'y prend pour réaliser sa première ébauche de couleurs, donc j'y suis allé au tâtonnement. J'ai donc ajouté un calque de couleur orangée/rose pâle et l'ai fixé en mode couleur et j'ai ensuite commencé à peindre directement sur un autre calque par-dessus qui quant à lui est en mode de fusion « normal ». Cela me permet déjà de poser une première couche de couleur afin de voir où



Image 129

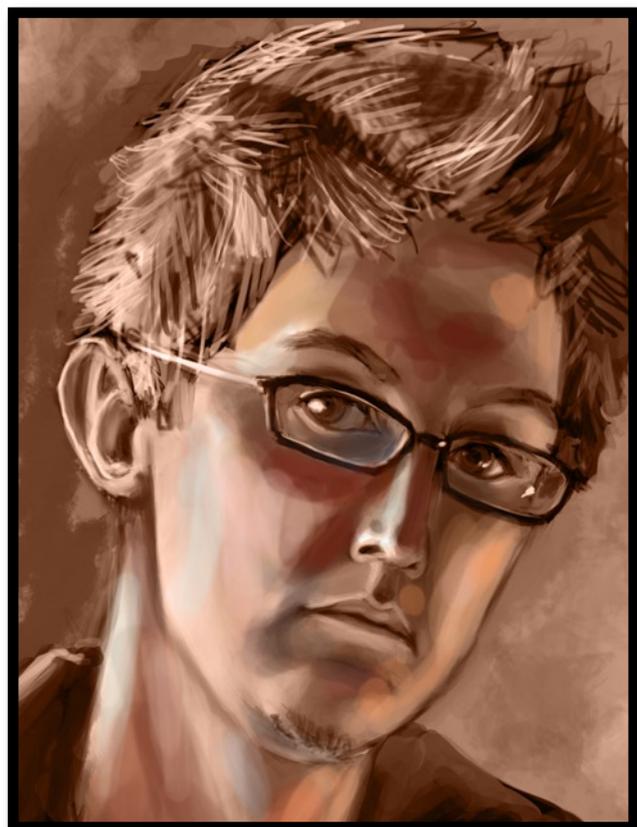


Image 130

et comment je dois aboutir à un résultat plus poussé.

Finalement je me rends compte que cette méthode ne me satisfait pas car on perd l'avantage des valeurs à repeindre directement au dessus de cette manière et donc toute la subtilité des étapes précédentes ! Je teste donc d'autres modes de fusions pour m'arrêter sur « lumière crue (hard light) » qui sature les couleurs que j'avais posée mais les mélange avec les valeurs sous-jacentes. Je décide donc de repartir de cette étape comme point de départ et donc d'aplatir tous mes calques et de recommencer l'opération précédente.

#### II.4.6.5 Affiner

Maintenant que j'ai aplatis mes calques je peux commencer à poser la couleur par de nouveaux aplats et à définir mon arrière plan qui me donnera donc ainsi une indication sur la lumière ambiante et donc sur les couleurs présentes dans mes tons de peau.

J'en profite donc pour ajouter du bleu ici et là, du rouge au niveau du nez et des joues, du rose très pâle et des touches du vert présent dans l'arrière plan afin d'uniformiser le tout.

De nouveau je trouve qu'on se dirige vers une palette de couleurs trop désaturée pour vraiment coller à l'univers de Linda Bergkvist donc je décide de passer mon calque de

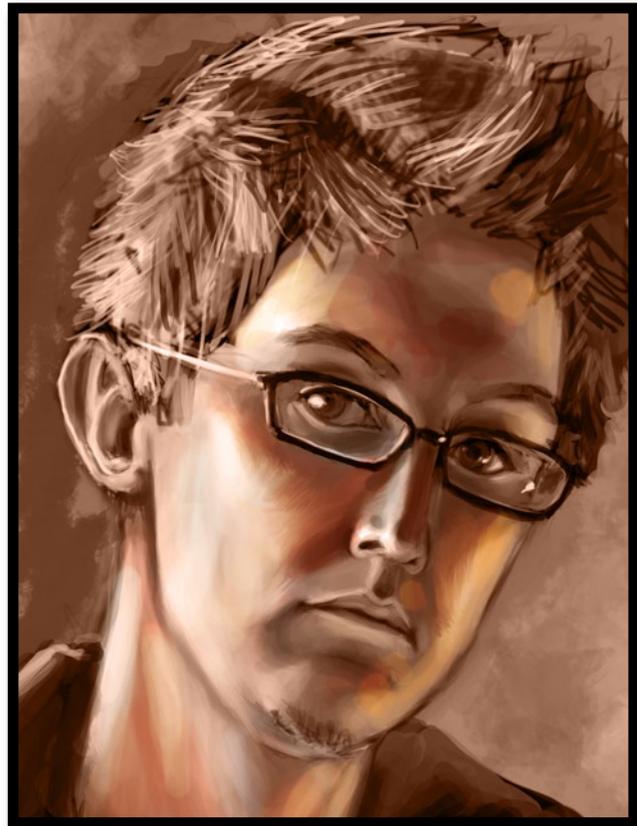


Image 131

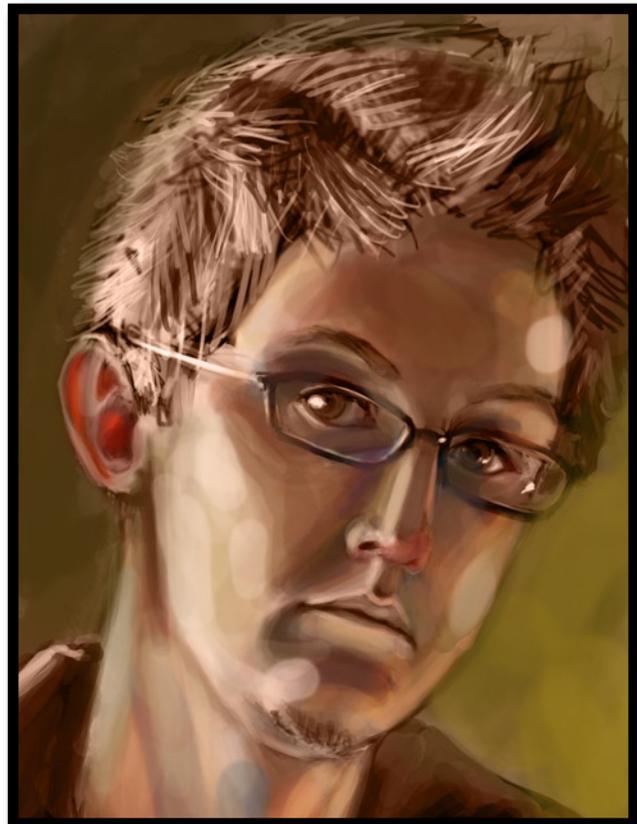


Image 132

couleurs en mode « superposition (screen) » afin d'éclaircir l'ensemble de la composition pour me redonner de nouveau une base de travail plus « saine ».

Cela me permet également de constater que cette artiste est sans doute la plus difficile à appréhender de toutes (du moins pour un premier jet).

Je continue ainsi à ajouter des calques et des nouvelles couleurs pour essayer de donner une certaine richesse à mes tons de peau qui me semblent encore trop ternes. C'est toujours le même travail qui est effectué de manière de plus en plus légère en gardant un œil sur les valeurs afin de ne pas trop s'égarer.

Je décide maintenant de retravailler la zone du nez en particulier et d'ajouter la plupart de mes détails sur cette zone précise. J'aimerais approcher un rendu intéressant pour au moins certaines parties de l'image si je n'arrive pas à obtenir le résultat désiré sur toute l'image.

Ensuite j'effectue le même travail sur les yeux et j'essaie d'ajouter du détail mais en veillant à ce que tout soit bien « mélangé », ce qui constitue une difficulté conséquente en fait.

#### II.4.6.6 Luminosité

À cette étape je réalise que je me suis de nouveau égaré sur une partie de mes valeurs ce qui modifie

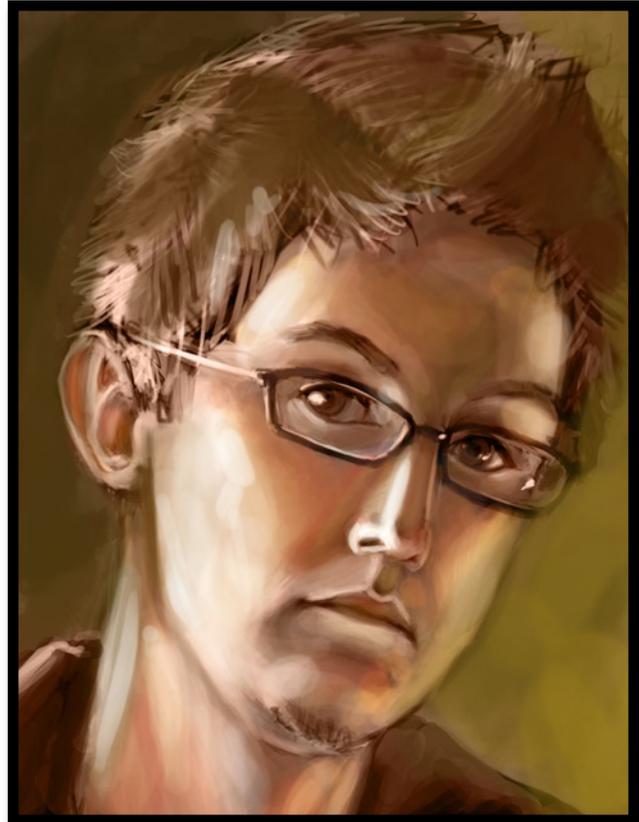


Image 133

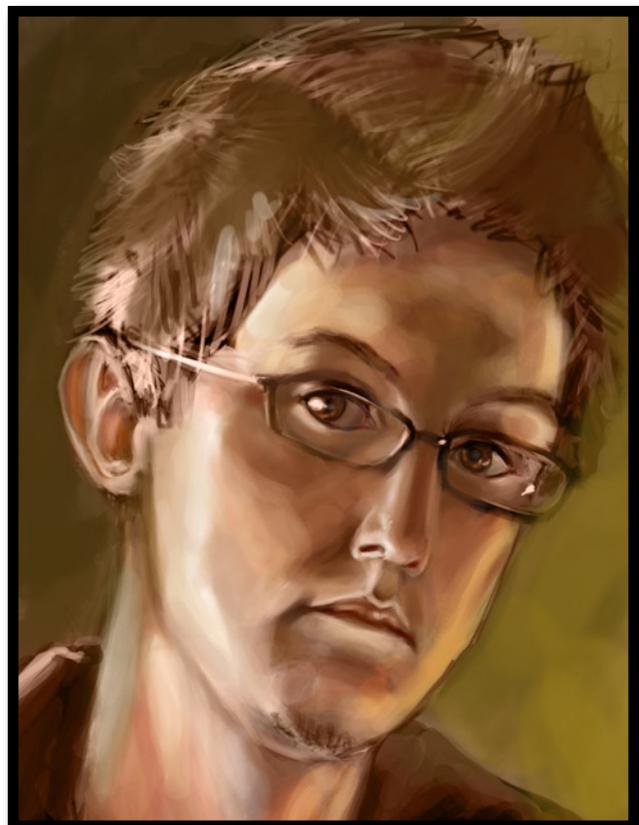


Image 134

le volume général de mon visage, et c'est à ce type d'étape que l'on se félicite d'avoir travaillé les valeurs avant de commencer à peindre au préalable. C'est donc maintenant que j'ai l'idée d'utiliser mon calque de valeurs en mode « luminosité (luminosity) » par-dessus tous les autres calques de travail. Cette démarche permet de redéfinir proprement les volumes selon le calque de valeurs qui se trouve au dessus des autres. Je n'avais jamais tenté cette méthode mais elle est relativement efficace.

#### II.4.6.7 Et ainsi de suite...

Rien de bien surprenant pour la suite des événements : c'est toujours la même méthode qui est utilisée, donc ajouter des couleurs, effectuer un *blending* de ces couleurs, et continuer d'affiner. Tout au long des étapes je ne me suis aidé que d'un brush rond à bords durs (le même que pour l'étude des valeurs) et je n'ai fait varier que sa dureté de temps en temps.

Je prend la décision de ne pas prolonger ce processus à l'infini car ici nous parlons bien d'un premier jet et cette artiste met un temps considérable à réaliser ses peintures (même si apparemment de plus en plus rapide avec le temps, ce qui en soi est logique). Je suis quelque part déçu du résultat mais bon, il fallait pas non plus s'attendre à un résultat parfait après un premier jet, c'est d'ailleurs ce qui fait le sel de la peinture : pouvoir progresser encore et toujours.

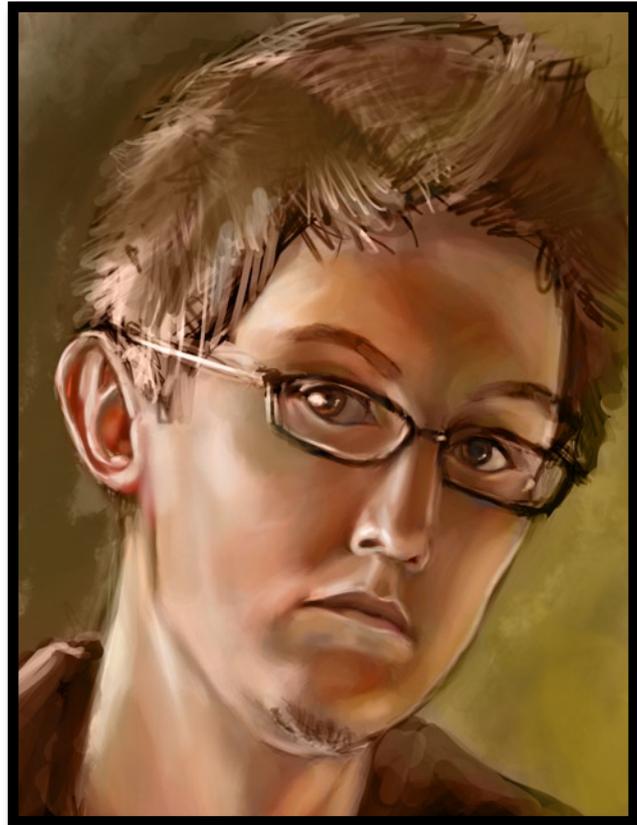


Image 134

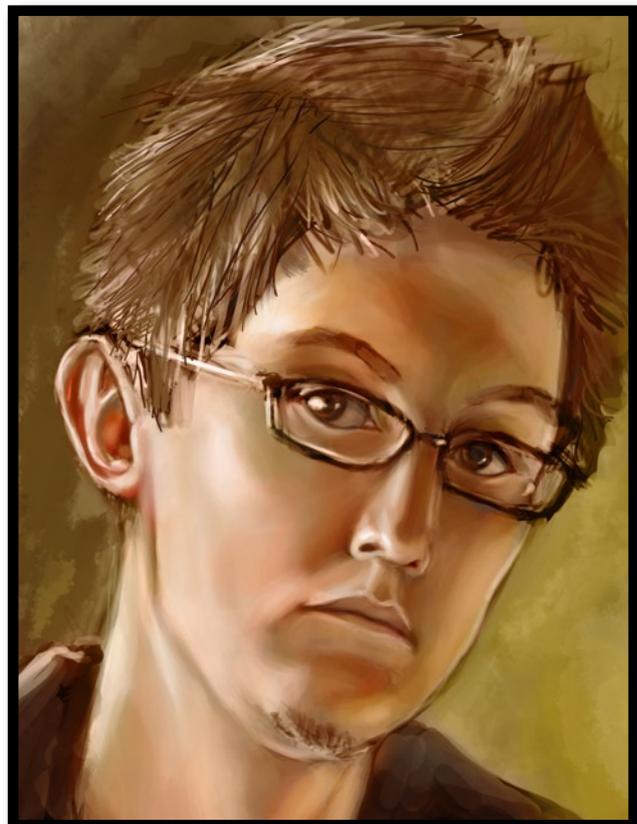


Image 136

II.5

CONCLUSION

### II.4.1 À vous de jouer...

Je pense avoir balayé suffisamment de techniques et de points spécifiques de théorie pour vous permettre dès maintenant de continuer seuls. Evidemment ne vous attendez pas forcément à réaliser dès le premier essai ce que vous visualisez dans votre esprit lorsque vous commencez. Cependant, le véritable secret c'est de ne jamais abandonner et de toujours se remettre en question ! Vous avez votre vie entière pour apprendre à peindre, à décoder le monde qui vous entoure et à le restituer le mieux possible. Afin de prendre les choses du bon pied vous devez :

1. **Ne cessez jamais de pratiquer**
2. **Observez sans vous arrêter**
3. **Ne jamais abandonner**
4. **Ne pas avoir peur de mélanger les techniques et les pratiques**
5. **Expérimenter, car c'est comme cela que l'on fait de bonnes découvertes**
6. **Ne vous imposez pas de barrières, l'avantage du numérique c'est que l'on peut faire ce que l'on désire avec peu de contraintes !**

### II.4.2 En conclusion ?

Le grand moment de la conclusion,... Moment difficile en soi car c'est le moment de s'interroger pour savoir si l'on a retiré quelconque enseignement de toute la lecture précédente...

Il est vrai que je ne doute pas que vous ayez appris des choses que vous ignoriez jusqu'alors, tout comme moi-même j'en ai appris en écrivant ces pages.

Pour commencer je tiens donc à toucher un mot sur mes sentiments au sujet du travail fourni et de l'implication nécessaire afin de traiter un sujet aussi vaste que celui du monde merveilleux du *digital painting*, et ce qui ressort surtout c'est une nette impression de « trop peu ». Cela doit être une sorte de prémonition qui m'a donc poussé à ajouter le mot « introduction » au titre de ce travail de fin d'études, car quelque part, j'étais certain de ne pas pouvoir couvrir un domaine aussi vaste et je n'aimerais en rien brider l'imagination des éventuels lecteurs en présentant ces quelques notes comme une fin en soi et pas comme un commencement, car ici nous parlons bel et bien de commencement !

Les quelques notions qui vous auront été inculquées je l'espère, avec succès doivent avant tout vous servir de tremplin pour développer votre curiosité propre sur le sujet.

Il est également important à ce stade que vous ayez fait le cheminement

nécessaire pour réaliser qu'un étalage de données techniques n'est vraiment pas la chose essentielle à retenir d'un artiste ou de ses créations, mais que ce qui fait la force d'un artiste c'est son état d'esprit, le type de traitement qu'il choisit, ses compositions et surtout la quantité d'émotions qu'il dégage par ses réalisations.

Je ne nie pas que le fait de connaître certaines spécifications sur les outils utilisés est nécessaire, mais je peux affirmer sans hésitations que le fait de ne parler que de cela est une grossière erreur car elle ne reflète en rien la poésie et la sensibilité que porte en son sein le monde de la peinture, qu'elle soit numérique ou non.

L'informatique est bel et bien un domaine aseptisé et froid de prime abord mais savoir jouer avec les formidables possibilités qu'il offre et arriver à transcrire tout cela en une image qui apportera des réactions à tout public représente toute la magie qu'il est important d'appréhender.

Une des principales difficultés lors de cette rédaction a été de jongler avec les ressources dont je disposais qui se trouvaient être à 98% en anglais, auxquelles je pouvais ajouter ce que j'avais appris du domaine à titre personnel, et les quelques informations que je pouvais encore glaner ici et là, ce qui m'a amené à penser encore davantage que le monde du digital painting est encore trop discret aux yeux de la population francophone. C'est pourquoi ce début d'état des lieux et de pistes de travail devrait je l'espère, constituer un premier pas vers l'acceptation de cet art avec un « a » majuscule.

Je pense avoir enfin fait le tour de ce que je désirais souligner, et c'est déjà conséquent.

Si vous avez retenu ne serait-ce que un dixième de ce que j'ai voulu faire passer, alors c'est déjà une grande victoire pour moi-même et pour le monde encore trop fermé du *digital painting* en général, mais n'oubliez jamais que le principal c'est avant tout de prendre du plaisir, quel qu'en soit le résultat !

Je terminerai donc avec une citation de **Pierre Bonnard** qui résume bien ce qui importe avant tout :

**« Il ne s'agit pas de peindre la vie, mais de rendre vivante la peinture. »**



### III.1.1 Ouvrages

- SEEGMILLER Don, Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition (Graphics Series) (Paperback), 1e édition, Angleterre, Charles River Media, août 2004.
- FREEMAN, Michael, Photographie numérique, lumière et éclairage, 1e édition, Allemagne, Evergreen, 2005.
- McKENNA, Martin, Digital Fantasy, L'atelier, 1e édition, Allemagne, Evergreen, 2005.

### III.1.2 Sites internet

- <http://www.wacom.com/>
- <http://www.monsieurprix.com/hardware/gen/140067.html>
- <http://www.cgtalk.com>
- <http://www.furiae.com/index.php?view=gallery>
- [http://itchstudios.com/psg/art\\_tut.htm](http://itchstudios.com/psg/art_tut.htm)
- <http://www.3dtotal.com/>
- [http://www.santharia.com/workshop/photoshop\\_drawing6.htm](http://www.santharia.com/workshop/photoshop_drawing6.htm)
- <http://horta.ulb.ac.be/cours/psycho/menu.htm>
- <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=262289>
- <http://www.paintcafe.com/fr/couleur/langage/>
- [http://www.arraich.com/ref/tool\\_blend\\_modes.htm](http://www.arraich.com/ref/tool_blend_modes.htm)
- <http://www.dezign-box.net/php/phpglossary/searchform.php>
- <http://www.nibbledpencil.com/>
- <http://tascha.ch/>
- <http://www.conceptart.org/artist/andrew-jones/images/>
- <http://features.cgsociety.org/challenge/masterandservant/entry.php?challenger=5763>
- [http://features.cgsociety.org/challenge/spectacular/view\\_entries.php?challenger=8326](http://features.cgsociety.org/challenge/spectacular/view_entries.php?challenger=8326)
- <http://www.supalette.com/coppermine/tutorial.php>
- [http://www.silverstars.us/art/tutorials/queen\\_of\\_hearts/tut.htm](http://www.silverstars.us/art/tutorials/queen_of_hearts/tut.htm)
- <http://67.15.36.49/ffa/tutorials/tutorialsdigipaint.asp>
- <http://www.cfsl.net/forum/viewtopic.php?p=229066&highlight=#229066>
- <http://www.cfsl.net/forum/viewtopic.php?t=10291>
- [http://features.cgsociety.org/story\\_custom.php?story\\_id=2713&page=2](http://features.cgsociety.org/story_custom.php?story_id=2713&page=2)
- [http://features.cgsociety.org/story\\_custom.php?story\\_id=2652&page=1](http://features.cgsociety.org/story_custom.php?story_id=2652&page=1)
- [http://features.cgsociety.org/story\\_custom.php?story\\_id=3109&page=2](http://features.cgsociety.org/story_custom.php?story_id=3109&page=2)
- [http://features.cgsociety.org/story\\_custom.php?story\\_id=2254&page=3](http://features.cgsociety.org/story_custom.php?story_id=2254&page=3)
- <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?threadid=229522>
- <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?threadid=259286>
- <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=227727>
- <http://forums.cgsociety.org/showthread.php?threadid=259468>

- <http://div.dyndns.org/EK/tutorial/>
- <http://www.marctaro.com/>
- <http://www.conceptart.org/forums/showthread.php?t=64980>
- <http://forums.sijun.com/viewtopic.php?t=15476&highlight=>
- <http://www.lemenaide.150m.com/>
- <http://www.conceptart.org/forums/showthread.php?t=52934>
- [http://features.cgsociety.org/story\\_custom.php?story\\_id=3275&page=2](http://features.cgsociety.org/story_custom.php?story_id=3275&page=2)
- <http://www.linesandcolors.com/>



- **Images 1 et 2** : Tablette graphique de marque Wacom, du modèle "Volito 2"
- **Images 3 et 4** : Tablette graphique de marque Wacom, du modèle "Graphire 4"
- **Image 5 et 6** : Tablette graphique de marque Wacom, du modèle "Intuos 3"
- **Image 7** : Image créée par **Anton Vil** dans le cadre du concours CgTalk nommé "Master And Servants"
- **Image 8** : Partie d'une peinture réalisée par **Anry**, un talentueux peintre numérique russe.
- **Image 9** : L'utilisation de valeurs dans le cadre de motifs. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 10** : Principe d'avancement et de reculement, extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 11** : Speed painting réalisée dans le cadre du CgTalk Daily Sketch Group sur le thème de l'obsession, auteur inconnu.
- **Image 12** : À gauche une mauvaise utilisation de valeurs car elles sont trop disséminées ce qui leur fait perdre du poids, et à droite une bonne utilisation des valeurs en les centralisant correctement sur certaines zones.
- **Image 13** : Principe du contre échange illustré. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 14** : Les différentes teintes présentes dans le spectre des couleurs. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 15** : Les différentes valeurs existantes pour une teinte donnée. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 16** : Les différentes saturations existantes pour une teinte donnée. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 17** : Les différentes températures de couleur existantes pour une teinte donnée. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 18** : Principe de la distance d'une couleur illustré. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 19** : Principe du poids d'une couleur illustré. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 20** : Principe du contraste simultané illustré. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 21 et 22** : Principe du contraste de couleur illustré. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Images 23 à 36** : Capture d'écran de l'interface de photoshop CS.
- **Image 37** : Mauvaise utilisation de l'outil doigt.
- **Image 38** : Capture d'écran de l'interface de photoshop CS.
- **Image 39** : Utilisation de l'outil doigt pour mélanger ses couleurs.
- **Image 40** : Capture d'écran de l'interface de photoshop CS.
- **Image 41** : Utilisation d'un brush rond et doux pour mélanger ses couleurs.
- **Image 42** : Capture d'écran de l'interface de photoshop CS.

- **Image 43** : Utilisation d'un brush rond et dur pour mélanger ses couleurs (**étape 1**).
- **Image 44** : Utilisation d'un brush rond et dur pour mélanger ses couleurs (**étape 2**).
- **Image 45** : Capture d'écran de l'interface de photoshop CS.
- **Image 46** : Utilisation d'un brush à particules pour mélanger ses couleurs.
- **Image 47** : On peut observer une légère texture sur l'image.
- **Image 48** : Principe de radiosité illustré sur [http://itchstudios.com/psg/art\\_tut.htm](http://itchstudios.com/psg/art_tut.htm).
- **Image 49** : Radiosité observable sur une peinture de **Olijosman** (<http://nibbledpencil.com>).
- **Image 50** : Principe de la lumière spéculaire illustré sur [http://itchstudios.com/psg/art\\_tut.htm](http://itchstudios.com/psg/art_tut.htm).
- **Image 51** : Spéculaires observables sur une peinture de **Olijosman** (<http://nibbledpencil.com>).
- **Image 52** : Ombres propres et ombres portées. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Images 53 et 54** : Différence entre les ombres projetées par une source de lumière proche d'un objet ou éloignée de ce même objet. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 55** : Ombre qui se diffuse au loin. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 56** : Différence de distance entre les sphères et le mur du fond observable grâce à la netteté de l'ombre projetée. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 57** : Couleur diffuse de l'objet observable sur le front entre ombre et lumière. Extrait du livre : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 58** : Principe de perspective atmosphérique observable sur une de mes réalisations.
- **Image 59** : Principe du subsurface scattering observable sur une peinture de **Olijosman** (<http://nibbledpencil.com>).
- **Image 60** : Tons de peau bleutés observables sur une image de **Steven Stahlberg** (<http://www.androidblues.com/>).
- **Image 61** : Tons de peau violacés observables sur une image de **Craig Mullins**.
- **Image 62** : Tons de peau orangés observables sur une image de **Craig Mullins**.
- **Image 63** : La golden, la red et la blueish zone observables sur un visage réalisé par Don Seegmiller dans son ouvrage : *Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition*.
- **Image 64** : Tons de peau rougeâtres occasionnés par la réflexion de la couleur de la robe sur une image de **Chris Appelhans** (<http://www.froghatstudios.com/>).

- Image 65 : Une infime partie des autoportraits réalisés par **Andrew Jones**.
- Images 66, 67, 68 : Parties de peintures réalisées par **Matt Dixon**.
- Images 69, 70, 71 : Parties de peintures réalisées par **Brian Despain**.
- Images 72, 73, 74 : Parties de peintures réalisées par **Roberto Lauro Goring**.
- Images 75, 76, 77 : Parties de peintures réalisées par **Bobby Chiu**.
- Images 78, 79, 80 : Parties de peintures réalisées par **Jon Foster**.
- Images 81 à 89 : Différentes étapes de la création de mon autoportrait dans le style de **Matt Dixon**.
- Images 90, 91, 92 : Parties de peintures réalisées par **Craig Mullins**.
- Images 93, 94, 95 : Parties de peintures réalisées par **Nicolas Bouvier**.
- Image 96 : Partie de peinture réalisée par **Viag**.
- Image 97 : Partie de peinture réalisée par **Vyle**.
- Image 98 : Partie de peinture réalisée par **Barontieri**.
- Images 99, 100, 101 : Parties de peintures réalisées par **Xiayoe Chen**.
- Images 102 à 109 : Différentes étapes de la création de mon autoportrait dans le style de **Craig Mullins**.
- Images 110, 111, 112 : Parties de peintures réalisées par **Linda Bergkvist**.
- Images 113, 114, 115 : Parties de peintures réalisées par **Benita Winckler**.
- Images 116, 117, 118 : Parties de peintures réalisées par **Jean Tay**.
- Images 119, 120, 121 : Parties de peintures réalisées par **Marta Dahlig**.
- Images 122, 123, 124 : Parties de peintures réalisées par **Natascha Roesli**.
- Images 125, 126, 127 : Parties de peintures réalisées par **Mélanie Delon**.
- Images 128 à 136 : Différentes étapes de la création de mon autoportrait dans le style de **Linda Bergkvist**.
- Couverture et page de titre : Montage obtenu à partir des différents stades de création d'un design de personnages d'**Olijosman**



