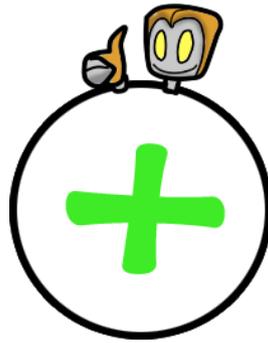


Critique illustration : Personnage féminin en robe chinoise de Bertrand Daine



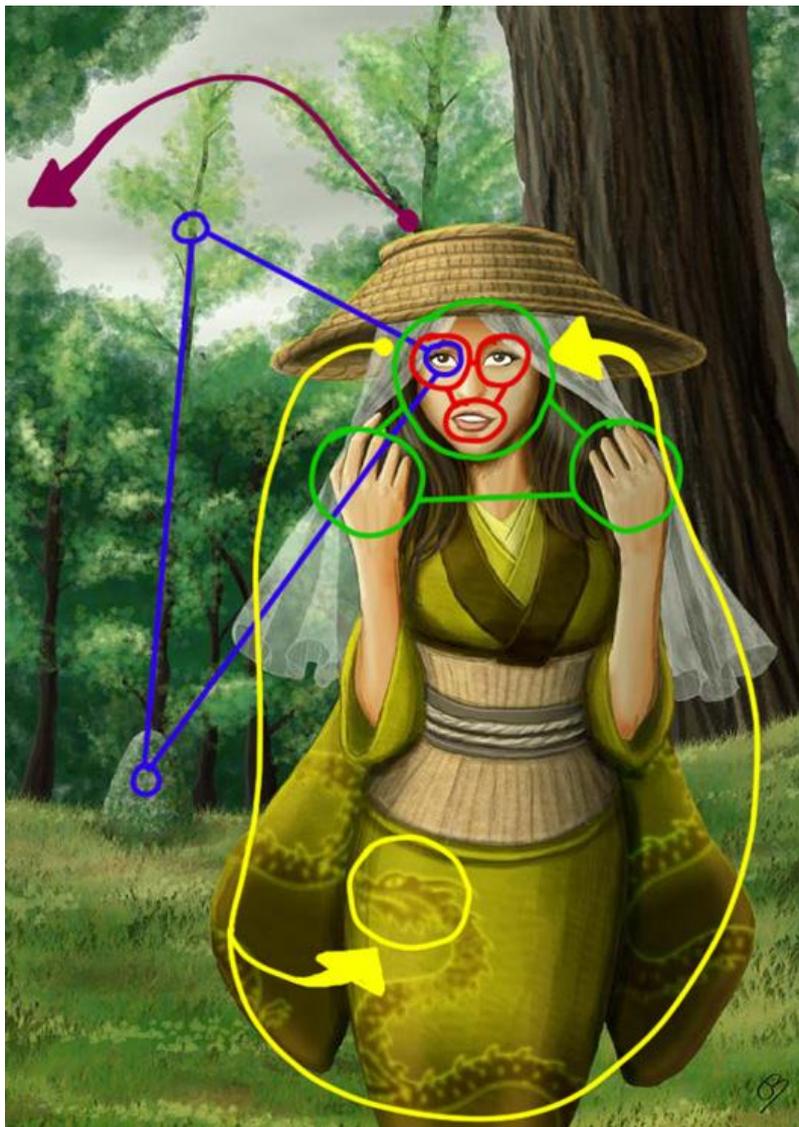
Une très belle illustration d'un personnage féminin en robe chinoise que nous propose Bertrand cette semaine. Son site: Bertrand Daine.

On a l'impression que ce personnage se dévoile à son amoureux lors d'une rencontre secrète en forêt. Il y a du mariage dans l'air à mon avis, à la vue du voile blanc qu'elle porte 😊 . Son sourire radieux contraste vraiment avec la morosité du ciel gris, ce qui peut être un effet intéressant; en tout cas, c'est ce qui m'a sauté aux yeux dès les premières secondes.

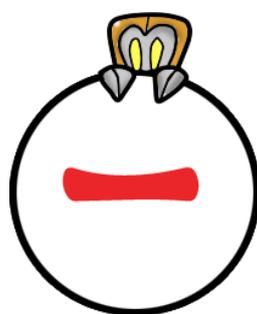


- Belle composition! c'est le point fort de ton image qui respecte assez bien la règle des tiers (j'en parlerai dans un prochain article sur le cadrage).

Voici un plan qui résume comment l'oeil peut être guidé entre les éléments de l'image. La plupart des boucles sont fermées, sauf la violette qui fait sortir le regard de l'image.



- Très beau voilage, la transparence est très bien rendue, et j'aime la façon dont le tissu réagit à la gravité.
- J'aime beaucoup le visage et l'expression du personnage; le fait qu'elle se dévoile devant nous, comme si nous assistions à un instant privé et unique.
- Le dragon est bien intégré sur la robe, ce qui n'est pas toujours évident à réaliser.
- Le soin apporté à tes textures, notamment sur l'écorce, la ceinture, le chapeau.



- Il semble y avoir un peu trop de détails sur le visage de cette femme; les ombres du nez sont peut-être trop marquées par rapport à l'ensemble du visage. En règle générale, moins on détaille un visage féminin (surtout les narines et les ombres du nez), et plus la fraîcheur du visage et la félinité seront mises en valeur.
- Le reflet dans les yeux suggère qu'une lumière ponctuelle existe: sa direction n'est pas celle que tu as choisie pour la peau. La source principale de lumière semble venir d'en haut à gauche, et de face.
- Concernant le chapeau : il est préférable de travailler les modèles globaux (volumes généraux) avant de travailler les détails. Comme la forme est cylindrique, les détails devraient se resserrer au bord du chapeau (effet de perspective oblige) ce qui accentuerait encore plus le volume. Le même phénomène devrait s'appliquer aux bordures de l'arbre: les détails de l'écorce devraient se resserrer aux extrémités de la largeur du tronc (si tu vois ce que je veux dire).
- Ta Palette de couleurs dans les jaune/marron/vert est peut-être un peu trop dominante et basique. Si tu t'es servi d'une référence photo, il faut parfois

enrichir sa palette de couleurs pour sortir des sentiers battus et apporter plus d'intérêt à l'image.

- Il n'y a peut-être pas assez de diversité dans le design du feuillage. Mieux vaut tout peindre à la main plutôt que d'utiliser des brushes préfabriqués avec des motifs qui se répètent sur GIMP ou Photoshop. C'est un des pièges de l'outil digital. Au pire tu peux commencer par des grandes formes peintes avec une brosse ronde, appliquer des coups de brosses à motifs pour évoquer les détails rapidement, et repeindre enfin par dessus pour finaliser.
- Concernant l'anatomie des mains, voici un schéma qui illustre bien l'arche métacarpo-phalangien. Mieux vaut l'accentuer au maximum, car cela donne plus de vie à ce membre si particulier :



- Le design du vêtement semble assez maladroit dans la mesure où le design entre le chapeau (qui fait assez provincial), s'oppose au design de la robe et du voile (qui donnent une impression plus bourgeoise et onéreuse). La ceinture en corde donne un petit côté rural et vient contrecarrer encore une fois le design de la robe. Cependant, ce peut être en accord avec l'histoire de ce personnage, surtout si elle se marie avec peu de moyens et tous les habits qu'elle a pu rassembler pour célébrer cet événement particulier. Si je devais anticiper sur le statut social de cette femme, je dirais qu'il ne s'agit pas d'une princesse, mais d'une femme avec des moyens beaucoup plus modestes et qui s'est habillée pour une occasion spéciale.



- N'hésite pas à utiliser des photos pour tes ambiances, mais aussi pour l'éclairage de tes visages, sans forcément copier le visage de la photo ni même les couleurs, mais seulement la direction de la lumière.

Voici un exemple qui pourrait convenir au visage de ton personnage



- Pour amplifier la profondeur de l'image, tu peux utiliser ce qu'on appelle une profondeur atmosphérique, comme illustrée sur le fond du décor sur l'image suivante :



- Tu auras remarqué que j'ai réduit la profondeur de champ également, et accentué les détails du visage (sans toucher à ton design). Ainsi ton personnage se détache mieux du fond.
- Concernant ton rendu, je le trouve trop « artificiel », trop digital; mais rassure-toi tout le monde tombe dans le panneau avec Gimp ou Photoshop.

On veut souvent trop polir son modelé à la perfection, pourtant, un rendu trop lisse n'en est pas pour autant séduisant. Les imperfections font partie de l'humanité ! Et donc de l'art ! C'est ce qui donne la vie à une création, ce qui donne du style au rendu.

Ne cache donc pas tes coups de stylet derrière ton aérographe digital; ce dernier donne un rendu bien trop mou très souvent. Laisse apparaître tes coups de pinceau 😊 comme sur l'image suivante que j'ai réalisé pour t'illustrer la différence (j'ai exagéré volontairement le rendu pour souligner l'effet).

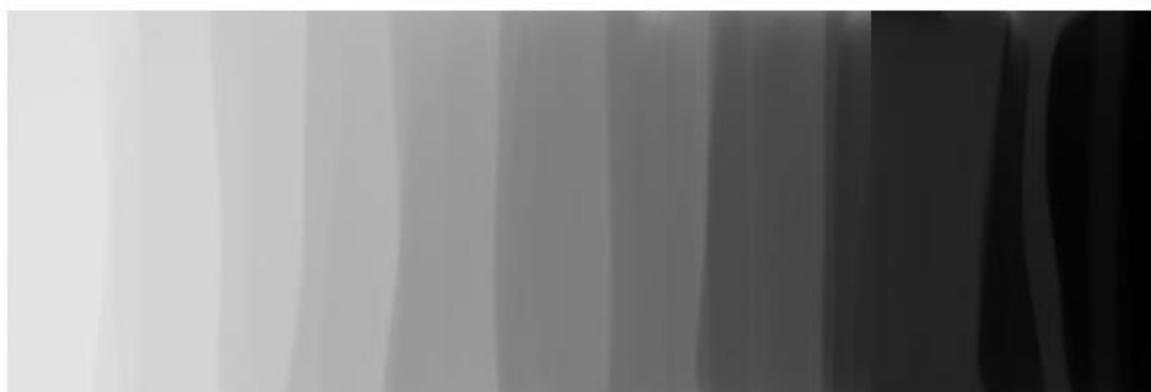


- Ce qui compte, c'est que les valeurs soient justes. Plisse les yeux pour comparer les valeurs d'une image à l'autre. Si tu as l'occasion d'utiliser d'autres pinceaux un peu plus durs que l'aérographe, n'hésite jamais! Cela t'obligera à poser les valeurs une par une plutôt que de travailler le dégradé directement :

Dégradé digital/aérographe numérique



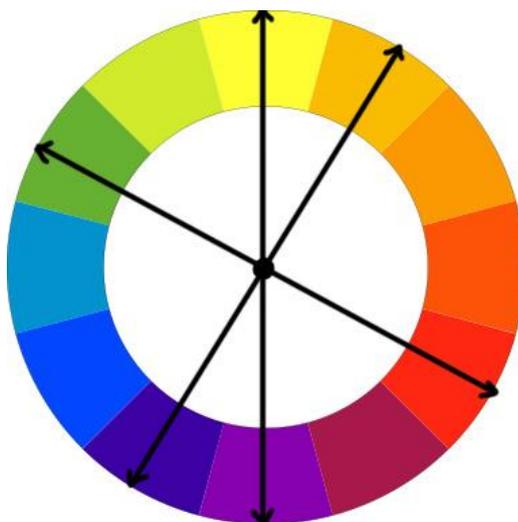
1/ Poser les valeurs avec une brosse dure



2/ Travailler les transitions avec la même brosse mais de plus petite taille



- N'hésite pas à utiliser des couleurs complémentaires pour les yeux par exemple, les ongles, ou la robe, afin que le personnage se distingue encore mieux du décor et de l'environnement. Pour rappel : La couleur complémentaire du vert est le rouge, la complémentaire du jaune est le violet, et celle du orange est le bleu.
- Qu'est-ce qu'une couleur complémentaire ? C'est la couleur qu'on retrouve à l'opposé d'une autre sur la roue chromatique. En peinture à l'huile ou en digital, si on mélange deux complémentaires en égales quantités, on obtient un gris, car les pigments s'annulent. Attention cependant à rester subtil et à ne pas saturer l'image de la complémentaire. Mieux vaut préserver une couleur dominante jusqu'au bout. Dans la mesure du possible, il est préférable de ne jamais trop utiliser de couleurs différentes. J'en ferai un article, mais pas dans l'immédiat, car j'ai encore des sujets bien plus importants à aborder pour faire avancer les débutants du blog.



En tout cas, ce fut un plaisir de commenter cette illustration, je suis certain que ton niveau va encore monter prochainement si tu continues dans cette direction.

À ta tablette! 😊

-Pit-

PS: Au fait, si tu ne connais pas ma chaîne YouTube, je te conseille d'y faire un tour sur le champ et de t'abonner ici: [Apprendre à dessiner](#)