

Créer un décor derrière un personnage déjà dessiné? pourquoi pas!

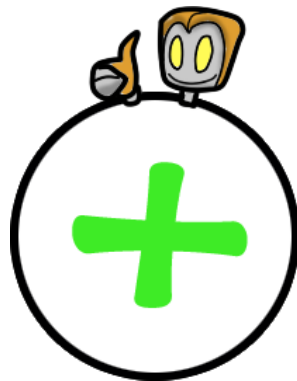
Ohlalaaaaaaaaaaaa, ça faisait bien longtemps que je n'avais pas pris le temps de faire une critique de dessin, car plus vous êtes nombreux à m'envoyer des courriers électroniques (ce qui est génial évidemment), mais moins j'ai de temps à accorder à chacun (je pense sérieusement à faire appel à une société de **clonage humain** ;)).

Lorsque je critique l'une de vos illustrations (numérique ou traditionnelle) et que je la publie sur le blog, je suis conscient que cela est utile à bon nombre d'entre vous. Même quand il ne s'agit pas de vos propres dessins, les conseils sont toujours bons à prendre. J'ai décidé de critiquer cette illustration de Caroline B., car elle est assez représentative des petites maladresses que l'on peut rencontrer en **digital painting**, en particulier au tout début. Bien qu'il soit évident que Caroline n'en est pas à sa toute première expérience numérique, et que son illustration soit plutôt réussie dans l'ensemble, il y a toujours de petites choses à revoir et à débattre (personne n'est parfait, et surtout pas moi!). C'est d'ailleurs pour cette raison qu'elle a eu le courage de me soumettre sa création, je lui tire mon chapeau rien que pour ça.



Alors Caroline, premières impressions générales (plutôt très positives) que j'ai eues en regardant pour la première fois ton illustration, avec des yeux neufs et aussi objectifs que possible:

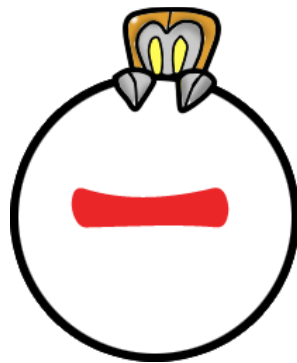
- On comprend tout de suite de quoi il s'agit sur l'image. On remarque un personnage féminin au milieu d'un paysage. Cette **première lecture** est claire, et c'est essentiel !
- Tu as fait du bon boulot sur le personnage, j'aime beaucoup la posture, qui montre bien ce mélange **de compassion et de force** émanant de la réincarnation d'Athéna. Son attirail nous rappelle bien qu'il ne faut pas lui chercher des noises vu qu'il s'agit bien de la déesse de la guerre en chair et en os ;).
- La palette de couleur est plutôt bien choisie, et la lumière paraît assez bien gérée (direction, intensité).
- Le regard circule plutôt bien de gauche à droite (sens naturel de lecture).



- L'expression du visage de la déesse est forte et son **langage corporel** nous en dit long sur sa personnalité. Elle a remonté son casque le temps d'un bref instant pour contempler le paysage, ou serait-ce simplement pour humer l'air pur de cette prairie, entre deux tempêtes dévastatrices de violence.
- Le personnage est plutôt **bien proportionné**, l'anatomie est à peu près respectée malgré quelques défauts par-ci par-là.
- La perspective est respectée en globalité, bien que certains éléments soient déformés ou asymétriques, comme le casque, l'armure...
- La lumière est **homogène**, et la source peut se deviner facilement en haut et à droite. Il pourrait s'agir des couleurs d'une fin de journée

assez nuageuse parsemée de trous de lumière (je dis ça en observant l'ombre portée de l'arbre en deuxième plan, qui paraît assez diffuse, tout comme les ombres de formes sur l'écorce).

- Le vent soulève la tunique du personnage, entraînant également sa chevelure et la crête de son casque, et ceci très naturellement. L'action du vent additionnée à la force de gravité n'est pas des plus évidentes à rendre. De plus, cet élément nous indique que son corps interagit bien avec la nature, et qu'il s'agit bien de la déesse sous sa forme humaine. Le storytelling est bien au rendez-vous, ce qui reste fondamental!
- Tu as considéré les **volumes** des cheveux comme un tout, et tu n'as pas fait du « mèche par mèche », ce qui est assez rare pour quelqu'un de ton niveau! c'est bien joué.



- Malgré ton initiative sur le décor, ton paysage est un peu pauvre en détail, et sa réalisation n'est pas au même standard que ton personnage. La pente des collines est un bon moyen pour « tricher » et éviter de réfléchir à la **perspective du décor**. Malheureusement, je faisais comme toi il y a 5 ou 6 ans, donc je sais exactement quelle était ta stratégie à ce niveau :D ! Je ne sais pas quelles sont tes connaissances en perspective, mais voici quelques tuyaux pour t'aider quand tu veux inventer un décor d'imagination, même dans le cas où tu as déjà représenté ton personnage :
 - Choisis une **ligne de vision**. Je sais que généralement, certains dessinateurs amateurs commencent par dessiner le personnage, puis pensent après coup à dessiner un décor. Malheureusement, ce n'est pas ce qu'il y a de mieux à faire pour réaliser une image cohérente, bien qu'il ne soit pas

impossible de procéder dans ce sens (dans la mesure où l'on est assez expérimenté). Pour connaître le niveau de la ligne de vision, il faut se mettre à la place du spectateur et se poser la question suivante : « quelle est la taille du spectateur, par rapport aux éléments ? ». Cela revient à se demander « quelle est la hauteur de la ligne de vision par rapport au cadre de l'image? ». À vue de nez, je dirais que notre œil se situe à peu près au niveau des cuisses d'Athéna, ce qui fait que l'on voit son thorax et son visage (qui lui-même est incliné et amplifie l'effet) en légère contre-plongée.

- Représente quelques **quadrillages** au sol pour te rendre compte de l'échelle. Sur Photoshop j'ai des brosses préfabriquées pour ce genre de tâches ingrates. Tu peux télécharger l'image qui m'a servi pour tracer mes lignes de fuite en [cliquant ici](#) . ;)
- Pose tous les éléments à plat avec des formes simples en te concentrant sur le **rapport d'échelle**. S'il s'agit d'arbre et de collines, prends bien ton temps pour reporter les lignes de fuite qui te permettront d'évaluer la hauteur et la circonférence des éléments. Le rapport d'échelle doit se baser évidemment sur les dimensions de ton personnage. Deux lignes de fuite suffisent pour, par exemple, comparer la hauteur de ton arbre avec celle de la déesse.

- Tu as créé inconsciemment quelques tangentes et tu as disposé certains éléments maladroitement, ce qui ôte du naturel à ta création:
 - Au niveau du pli du coude droit par rapport à la colline en arrière-plan.



- La lance par rapport à l'arbre juste en arrière-plan.



- Les collines en deuxième et troisième plan qui sont peut-être **trop parallèles** pour faire vrai, et l'intersection maladroite des trois lignes montrées par la flèche du haut.

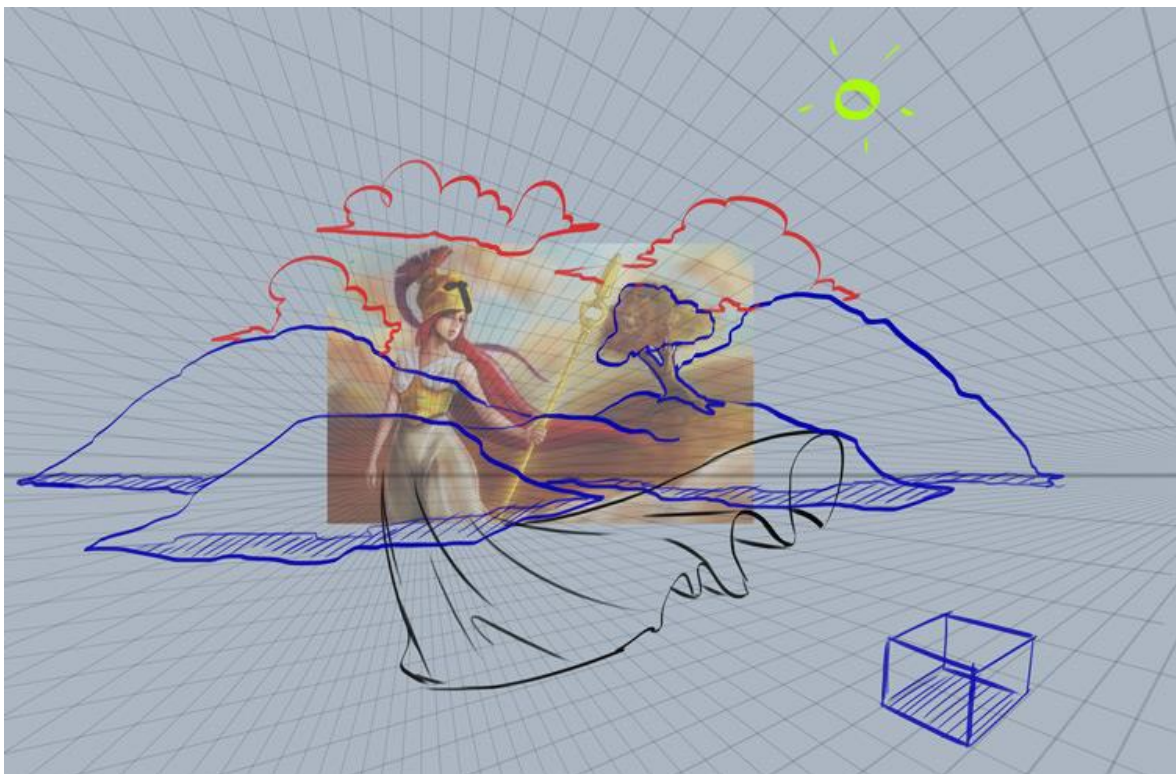


- Les plis du bas de la robe qui paraissent un peu **trop génériques**.
- Les couleurs font un peu sales, et c'est ce qui arrive lorsque :
 - On ne prépare pas sa palette de couleurs **à l'avance**.
 - On veut trop appuyer les **ombres de cavités**, sans tenir compte des réflexions et des interactions lumineuses entre les surfaces.
 - On ne tient pas compte de la nature de la surface que l'on peint.
- La perspective de certains éléments est déformée, comme celle du casque.
 - La lance n'est **pas terminée**. Elle fait un peu bande dessinée avec ce trait de contour très visible qui contraste avec d'autres éléments rendus en volume. De plus, l'arme se dresse en plein milieu de l'illustration; en tant que spectateur on ne peut passer à côté de ces défauts (rendu non homogène).
 - Les ombres du nez ne sont pas tout à fait cohérentes (au niveau des tonalités) avec le reste du visage et cela se remarque facilement, car le regard est attiré naturellement vers cette zone. **Soigner le visage** devrait être une des priorités sur un character design.



- Voilà les étapes par lesquelles je procèderais pour dessiner un décor derrière un personnage déjà dessiné :
 - Dessiner la **ligne de vision**.
 - **Quadriller** le sol avec des brosses Photoshop préfabriquées (=gain de temps et de précision)
 - Dessiner les éléments de décor sous une forme simple.
 - Passer à la version finale.

Sur cette dernière image, tu peux voir comment il aurait été possible de construire le tout de A à Z à partir du dessin du personnage:



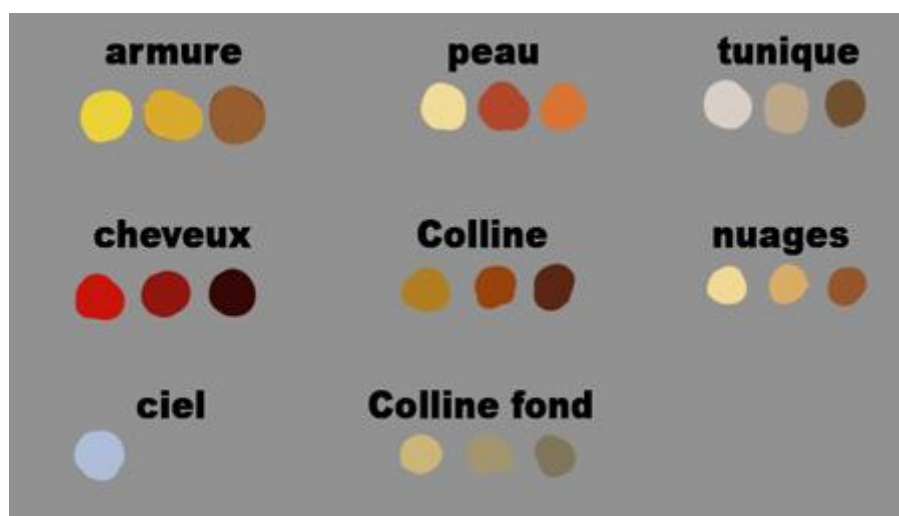
- Pour ne pas se perdre dans la réalisation de l'illustration :
 - Prépare deux ou trois vignettes avant de passer à la grande version. Voici la vignette améliorée qui pourrait ressembler à ta composition :



Comme tu as pu peut-être le remarquer, j'ai tout fait pour boucler la circulation du regard, et ramener les yeux du spectateur vers le visage de la déesse. Ici j'ai choisi volontairement de laisser la lance "bloquer le regard" afin de renforcer cette boucle. Évidemment, d'autres choix auraient été possibles. Si ça avait été mon illustration, j'aurais ajouté un peu plus de contre-plongée au personnage pour rendre ce côté épique de la déesse (enfin, cela ne tient qu'à moi, je pense que cela aurait rendu la scène plus dramatique).



- Dessiner les éléments sur plusieurs **calques différents**, ce qui évitera de pousser le dessin vers des tangentes malheureuses, comme celle entre la lance et l'arbre où je sens que tu as stoppé net ton feuillage pour ne pas dépasser sur l'arme, alors qu'avec un calque de second plan, ton exécution aurait été simplifiée.
- **Préparer sa palette de couleur à l'avance** et toujours s'y référer. (Choisir entre **3 et 5 valeurs** par élément). Voici un exemple de palette que tu aurais pu utiliser et toujours garder à proximité.



Les couleurs sont beaucoup plus **propres** que si tu travailles à la pipette (alt+clic sur Photoshop). Voici une palette de couleur que tu aurais pu utiliser (NB : c'est la palette que tu as utilisée, mais en version restreinte. Je ne te la montre qu'à titre indicatif).

- Effectuer de temps en temps une **symétrie horizontale** permet de savoir si l'illustration est équilibrée au niveau de la composition, et permet de vérifier si la peinture est bancale, notamment au niveau du visage.



- Toujours partir de formes simples et se donner des repères sur ces formes pour pouvoir les **diviser correctement** en perspective sans déformer les objets. Voici un exemple que j'ai réalisé rapidement pour diviser le casque, et l'équilibrer en perspective; simple, rapide et efficace. Pour ce faire, je dézoome et je dessine rapidement sans m'occuper des détails.



Voilà, comme toujours j'aurais aimé prendre plus de temps pour tout décortiquer, je m'efforce à chaque fois de dégager des points essentiels différents de ce que j'ai pu déjà aborder dans d'autres critiques. En espérant que mes remarques te soient utiles, Caroline. Avec un travail régulier, je suis certain que tu pourras parvenir à un très bon niveau de peinture digitale. ;)

Et toi qui me lis, **que penses-tu de l'illustration de Caroline?** Laisse tes impressions en commentaire.