

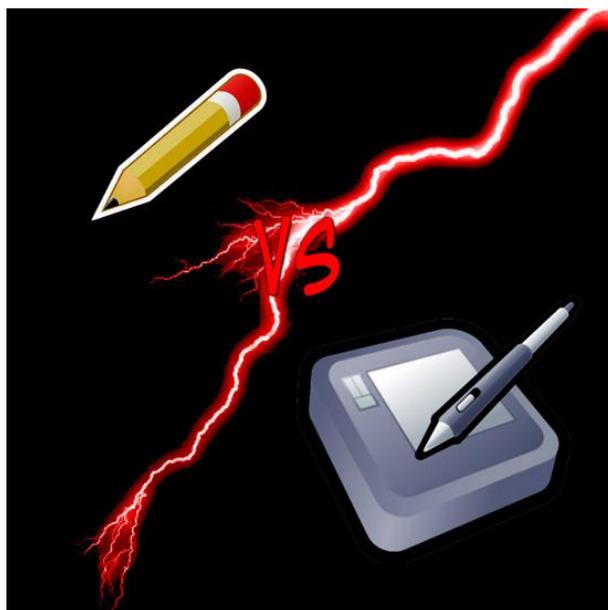
## Trucs et astuces pour améliorer une illustration en quelques minutes

Avec l'outil digital, il est désormais possible de réaliser des **prouesses techniques** comme jamais auparavant.

Sans entrer dans le débat stérile « **techniques traditionnelles CONTRE techniques digitales** », je me dois de remettre certaines choses au clair pour tous les puristes du crayon et du pinceau, qui critiquent la peinture digitale sans n'avoir jamais daigné essayer une tablette graphique de leur vie.

En tant que dessinateur hybride **issu des deux mondes** et ayant appris à dessiner sur les deux médias à la fois, je me dois d'éclairer les propos de certains et de relativiser sur les a priori de bon nombre de dessinateurs issus de « la vieille école » qui se refusent à reconnaître la peinture numérique comme un média "noble".

La **tablette graphique et les logiciels de dessin ne sont que des outils**, au même titre que la peinture à l'huile ou le pastel (pour ne citer qu'eux). Les techniques numériques ne sont pas « plus faciles » et ce n'est pas « de la triche » : **il s'agit juste d'un média différent**. Les possibilités sont tout autres sur un logiciel de dessin que sur papier ou sur toile, et le rendu peut être bien différent d'un artiste à l'autre.



## Peinture digitale versus peinture traditionnelle, le faux débat...

**Oui**, il est plus agréable de peindre avec un vrai pinceau sur une toile souple.

**Oui**, le rendu n'est pas le même sur Photoshop et on est obligé de passer parfois par des subterfuges pour rendre l'image plus naturelle et « faite main ».

**Oui**, la peinture numérique offre un gain de temps considérable quand on sait s'en servir.

**Oui**, il n'y a pas de tableau ni de dessin original ou palpable lorsqu'on peint sur ordinateur.

**Oui**, la peinture digitale a moins de valeur aux yeux des humains, car on la considère souvent comme un raccourci. Il n'y a plus cette notion de rareté, car l'oeuvre n'est pas matérialisée et facile à dupliquer (ce qui pour moi, cela dit en passant, est à moitié faux, car l'original numérique en haute définition existe bien).

Ceci dit, **l'apprentissage du dessin ou de la peinture n'est pas plus facile sur ordinateur**, au contraire. Apprendre le dessin avec une tablette graphique présente un certain risque. Ce que le débutant cherche lorsqu'il achète une tablette graphique, avant même d'avoir pris le temps de dessiner sur papier : **la facilité !** je sais de quoi je parle, car je suis passé par là.

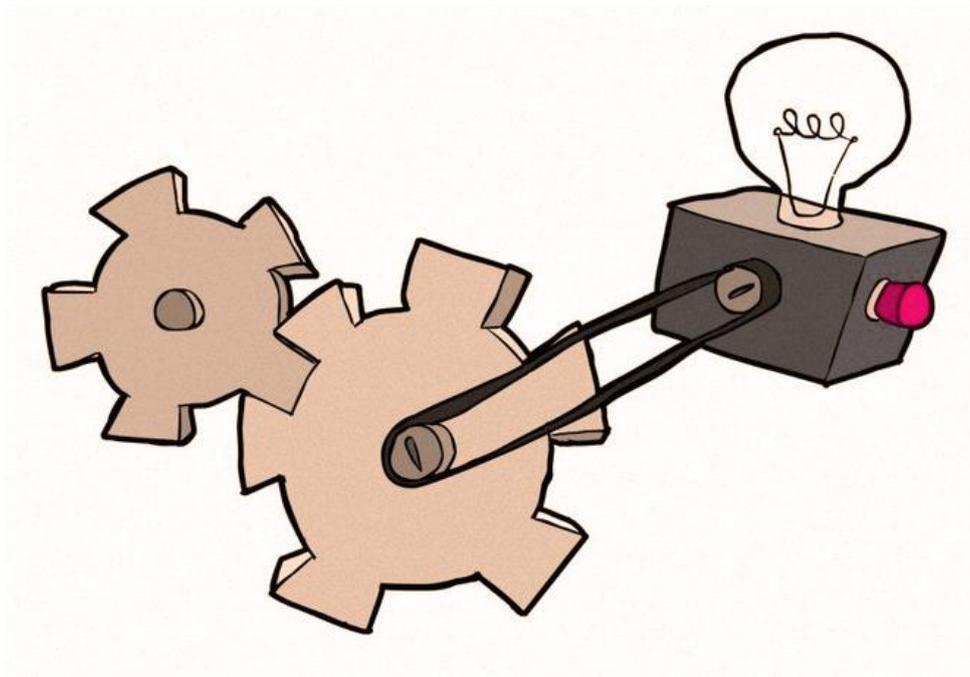
En conséquence, j'adresse ce petit message à tous les jeunes débutants qui se font quelques **illusions** en choisissant de commencer avec une palette graphique. En réalité, le digital painting **est bien plus difficile à apprendre que le dessin traditionnel**.

Pourquoi est-ce que je dis cela? En fait, **il est difficile de se restreindre avec la peinture digitale**, au niveau de la palette de couleur, au niveau des effets divers et variés accessibles au premier venu et souvent mal utilisés, sans parler de l'utilisation à outrance de filtres et de brosses texturées... cet aspect représente le côté obscur du digital painting, et c'est d'ailleurs souvent l'image qu'en retiennent les non-initiés : une

accumulation d'effets superficiels, qui au final, n'apportent rien à l'illustration. Et comme ils ont raison!

Bien sûr, chaque technique a ses propres contraintes. Je ne dis pas que la peinture traditionnelle est facile en comparaison, attention, je dis juste que **débuter le dessin sur palette graphique (en 2013) est une hérésie**. Le débutant se perdra bien plus facilement en commençant avec une tablette graphique (à moins d'être vraiment à l'aise avec l'informatique, et encore...).

Par contre, à long terme, on peut tout faire en digital painting avec suffisamment de maîtrise. **TOUT**. À tel point que **l'on ne peut plus voir la différence entre une peinture traditionnelle et une peinture numérique**. C'est une réalité. Cela dit, lorsqu'on voit les illustrations de certains experts, on ne se pose plus vraiment la question: "est-ce du numérique ou du traditionnel?". **On admire silencieusement.** ;)



## « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme »

**La tablette graphique est un outil à utiliser à bon escient.** Le débutant échouera dans ses premières tentatives, c'est certain. Son manque de connaissances techniques et théoriques le mèneront à la catastrophe visuelle bien plus rapidement qu'en dessin traditionnel. Vous l'avez désormais compris: **je ne conseille à aucun débutant de commencer par le dessin numérique!**

**Les bases du dessin ne changent pas, et ne changeront jamais.** Même avec tous les effets numériques possibles et toutes les brosses texturées imaginables, on ne peut cacher nos faiblesses éternellement. **Un œil averti démasquera facilement le manque de connaissances théoriques.** ;)

Mon conseil donc: apprenez à dessiner sur papier ou peignez sur toile, avant de passer au numérique. Travailler sur ordinateur ou sur tablet PC ajoute des **difficultés techniques supplémentaires**, qui risquent à moyen terme de décourager la plupart des dessinateurs néophytes. Ce que je recommande c'est de passer au moins **deux ans (minimum) à dessiner vos croquis sur papier** (ou à peindre sur toile) avant de passer au numérique, dans le cas où vous en sentez l'envie ou le besoin. Mais n'y voyez pas la facilité, encore une fois. Voyez-y un outil totalement différent, qui, à long terme, vous facilitera la vie, et vous rendra plus créatif au fur et à mesure de votre expérience.

Avant de refermer la parenthèse, gardez en tête que la plupart des illustrateurs professionnels en vogue aujourd'hui, utilisent l'outil numérique, soit pour préparer leurs **vignettes** ou leurs maquettes, soit pour réaliser leurs **encrages** (pour certains dessinateurs de bd), soit pour réaliser des **croquis** rapides, soit pour effectuer les dernières **retouches** et les derniers ajustements d'une commande éditoriale. Pour ce qui est des artistes conceptuels, ils se servent tous de l'ordinateur, bien souvent dans un souci de contrainte temporelle.

Même si vous débutez ou que vous faites du dessin loisir, rappelez-vous, dans un coin de votre tête, que l'outil numérique permet de dépasser toutes les barrières de la créativité comme encore jamais auparavant, et

apporte une aide certaine même pour vos créations traditionnelles. Cependant, le passage du traditionnel au digital a **un prix**. Et je ne parle pas seulement de votre **porte-monnaie**, je parle d'un **prix spirituel**. Vous allez en baver pour apprendre, surtout si vous n'êtes pas à l'aise avec les ordinateurs, mais vous en baverez bien moins une fois que vous serez **à l'aise avec le matériel et les logiciels**. Dans tous les cas, mieux vaut avoir **assimilé les bases du dessin et la théorie des couleurs**, avant de commencer à peindre, quel que soit l'outil ou le média utilisé.

Je vais refermer la parenthèse, car je pourrais déblatérer des heures sur ce sujet, j'espère cependant avoir convaincu certains sceptiques, ou avoir renseigné certains débutants qui voulaient **se lancer tête baissée dans cet engrenage qu'est le dessin numérique**. Cela me rappelle l'époque où j'avais commencé la guitare, et où je voulais m'acheter un modèle plus cher pour mieux jouer dès le début. Aujourd'hui je sais que j'ai bien fait de commencer avec la vieille guitare bas de gamme de ma tante. Juste pour dire... **avant de vouloir défoncer une porte, mieux vaut commencer par activer la poignée.** ;)

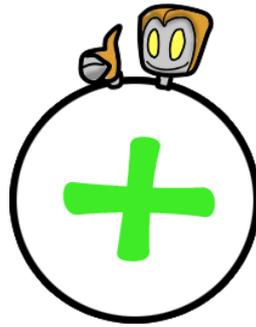
## La critique constructive du jour

Sur ce, je voudrais revenir sur le véritable sujet de cet article, la critique d'une **illustration de Philippe Masson**, qui me semblait appropriée pour des remarques constructives. Philippe est un illustrateur qui a commencé le dessin sur le tard et que j'apprécie sincèrement pour sa combativité et la passion qui émane de ses créations. Il dessine d'imagination autant que faire se peut et a mis la plupart de **ses peurs de côté** (la peur du jugement des autres, la peur d'agir...), afin de toujours pouvoir se remettre en question, ce qui est admirable. Un grand bravo à lui, il est un exemple à suivre sans aucun doute. Il fait son bonhomme de chemin à son rythme, et poste régulièrement des illustrations sur le [forum de la communauté](#). Ses images sont bien souvent inspirées de **mondes héroïc fantasy** tels que " le Seigneur des anneaux" de Tolkien (Lord of the Ring) et tout ce qui relève du fantastique.

Voici l'illustration que j'ai choisie afin d'en faire une critique:

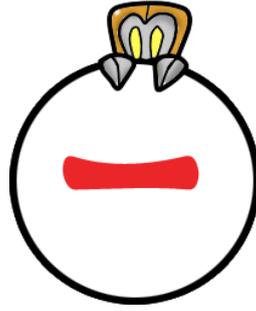


Pourquoi avoir choisi cette illustration plutôt qu'une autre ? Je ne favorise jamais un individu plutôt qu'un autre. Je préfère favoriser le **développement du processus créatif**. Lorsque je vois dix dessins, dont neuf d'entre eux sont, soit des copies d'illustrations déjà existantes, soit de simples dessins d'observation, mon choix est déjà fait, ne m'en veuillez pas. Ce n'est pas que le dessin d'observation soit une mauvaise chose, au contraire, mais en tant que créatif, je suis toujours plus attiré par le **processus créatif** (normal, vous me direz ; ) ), et donc par les illustrations plus ou moins issues de l'**imagination**.



## Les qualités

- Sur cette illustration, le design des éléments est net et **limpide**.
- On reconnaît la **nature des lieux** volcaniques au premier coup d'œil, et par conséquent on sait dans quel **contexte** aride se situe l'action.
- On en vient rapidement à se demander quelle est **l'histoire du dragon** et quels rapports ont les deux protagonistes, et cela peut rapidement attiser l'intérêt de l'observateur. S'agit-il d'une **confrontation**? Le dragon va-t-il se jeter sur le soldat et l'avaler tout cru? Peuvent-ils communiquer par la pensée? Le dragon vient-il juste de **naître** au cœur de la lave? s'agit-il d'une invocation quelconque?
- J'aime l'**attitude** du dragon et le S que sa colonne vertébrale semble former. Cela renforce la **boucle visuelle au cœur de la composition**. D'ailleurs la répétition des épines dorsales n'est pas étrangère à ce phénomène et encourage à un certain rythme de lecture.
- La couleur du dragon nous rappelle le **danger** que représentent ces créatures vénéneuses que l'on peut trouver dans la jungle. On n'a pas trop envie de les toucher ni de les approcher de trop près. :)



## Les maladresses

- Je pense que l'illustration montre **trop de décors**, et la composition perd de l'**impact**. Cette impression est surtout due au fait que les masses rocheuses à gauche tiennent une place trop importante et n'apportent rien de spécial. Pour un livre de contes, on aurait facilement pu ajouter un **texte fondu** dans le décor, c'est vrai, mais dans notre cas l'**importance donnée aux roches n'est pas justifiée**.
- Le soldat semble avoir posé son bouclier et son attitude paraît plutôt tranquille, mais étant donné qu'il brandit sa lance de l'autre côté, je ne suis pas sûr qu'il soit venu pour caresser le crâne de la créature. Il y a donc un **paradoxe dans l'histoire** que raconte cette image (impression personnelle).
- Les valeurs ne servent pas à la composition. Ici le regard se disperse de part et d'autre, mais les **points focaux** importants (nos deux protagonistes) ne sont pas assez mis en valeur par le jeu de **contrastes**.
- La **gamme de couleurs** est un peu trop large, ce qui infantilise un tantinet l'illustration.
- Peut-être est-ce voulu, pourtant, je ne peux m'empêcher de penser que ce dragon mériterait une bonne paire d'ailes, un des signes **caractéristiques** de cette créature. ;)



## Mes conseils

- L'observateur semble un peu **éloigné de la scène** et par conséquent pas assez impliqué. Non seulement le soldat et la créature ne prennent pas assez de place dans l'illustration, mais en plus le décor paraît très plat et vertical, sans réelle **perspective ni profondeur**, ce qui prive la composition de l'impact qu'elle mérite, en rapport avec l'action. Pour remédier à cela, il suffit de **rapprocher l'œil de l'observateur par rapport à la scène**, le déplacer en haut ou en bas pour changer la **perspective**, et enfin, changer de focale pour ajouter de la profondeur à la scène en révélant une **hiérarchie de plans**. Quand je dis « changer de focale », j'emprunte le langage du directeur de photographie ou du réalisateur de film qui cherche à **optimiser l'impact de chacune de ses prises de vues**. Cela reviendrait à changer l'objectif de la caméra ou de l'appareil photo à travers lequel l'observateur visionne la scène.
- S'aider de la **perspective** pour donner une nouvelle dynamique me semble indispensable dans notre cas. Pour renforcer l'**effet de puissance et de domination** du dragon sur l'homme, quoi de mieux qu'une belle contreplongée et qu'une perspective à trois points de fuite ? C'est ce que je conseillerais ici.
- Pour attirer le regard sur les éléments importants, il va être nécessaire de jouer sur les **contrastes**, et tous les effets de lumière possibles, afin de déterminer les **points focaux** (=les points d'attrait du regard). Ici, nous avons trois sources de lumière primaire: une provenant du soleil, une provenant de la lave et une provenant du ciel (= illumination globale). On peut essayer de créer des effets de **contrejour** au niveau de la tête du dragon et du

personnage par exemple. On peut également révéler le corps du dragon à l'aide de la lumière produite par la lave.

- Au niveau de l'histoire, et dans le doute (car je ne sais pas ce que Philippe voulait raconter spécifiquement), je peux partir du principe que le dragon vient de naître à partir de la lave, et qu'il n'a pas encore développé ses ailes, car il est **trop jeune**. On peut alors mettre en évidence l'interface entre la nature du corps et la lave rougeoyante. On place alors l'observateur dans une **position privilégiée** : il assiste à la naissance d'un dragon non pas à partir d'un œuf, mais à partir des éléments, ce qui n'est pas commun. Une idée originale ajoute vraiment de la valeur à un dessin, aussi classique soit-il.
- Il nous faut absolument détacher le personnage du décor, et pour cela, on peut utiliser la fumée chaude du volcan en **arrière-plan**, la palette de couleur et tous les effets de lumière à notre disposition.

Je me suis permis de retoucher l'illustration de Philippe, sans trop la dénaturer ou la redessiner, afin de mettre en application tous mes conseils. Voici le résultat:



Pour les intéressés, je laisse à disposition le .PSD non aplati avec tous les calques pour que vous vous rendiez compte de la technique non destructive que j'ai employée avec Photoshop.

[CLIQUEZ ICI POUR TÉLÉCHARGER LE .PSD](#)

Voici toutefois une description des étapes par lesquelles je suis passé pour parvenir au résultat final:



Avant de redimensionner et de recomposer l'illustration, je travaille sur la lumière avec quelques calques de réglages. J'aime utiliser les courbes, car on peut régler très précisément les valeurs, mais aussi les couleurs. Mon objectif ici est de guider le regard sur les endroits importants.

[Apprendre à dessiner](#)



J'applique un flou gaussien au niveau des détails qui ne m'intéressent pas, et j'accentue les détails en regard des points stratégiques. J'utilise des masques vectoriels pour cacher les parties où je ne veux pas appliquer les effets.

[Apprendre à dessiner](#)



J'accentue les rouges, et je définis un peu plus la tête du dragon, notamment en entourant les contours avec une ombre de formes.



J'intensifie la lumière provenant de la lave et du soleil, afin de dramatiser un peu la scène.

[Apprendre à dessiner](#)



J'éteins encore certaines zones et continue mon travail sur la lumière.

[Apprendre à dessiner](#)



Je recompose et redimensionne l'illustration en privilégiant le format vertical. Je détache le personnage avec de la fumée. Je replace et fonds la queue du dragon avec la lave. Je recompose la roche du premier plan, et coupe celle d'en haut à gauche.

[Apprendre à dessiner](#)



J'ajoute les cendres, et j'éteins encore la roche du premier plan. Encore une retouche par-ci par-là et c'est fait.

[Apprendre à dessiner](#)

J'ai aussi effectué une **vignette** un peu détaillée de ce que j'aurais personnellement produit au niveau de la prise de vue, dans le cas de figure où le dragon soit en conflit avec le guerrier.

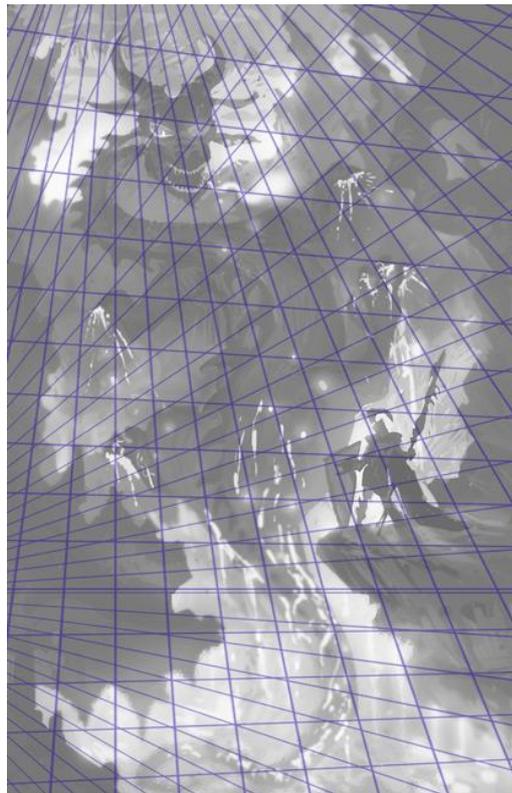


Attention, ceci n'est pas le reflet d'une quelconque version finale. La peinture a été réalisée en niveau de gris en une soixantaine de minutes. Je ne me suis pas réellement concentré sur le design, mais plutôt sur les **jeux de contrastes** et la composition, qui restent fondamentaux. S'il s'agissait de mon propre projet, je pense que j'aurais effectué deux ou trois vignettes supplémentaires un peu moins détaillées, afin d'essayer d'autres

combinaisons de composition. Ensuite j'aurais développé un design plus poussé du dragon avant de m'attaquer à l'illustration finale.

Sur cette vignette, notez que :

- J'ai radicalement changé l'**attitude du soldat** (qui est prêt à se prendre une raclée, mais il ne le sait pas encore le bougre :D ).
- J'ai légèrement changé le design de la silhouette du soldat pour rappeler le **code graphique** des épines dorsales du dragon. En clair, j'ai transformé notre centurion en véritable chasseur de dragons. On sent dorénavant mieux cette connexion entre les deux.
- Je me suis aidé de lignes de fuite pour construire ma perspective à **trois points de fuite**. Notez comme la **dynamique** de l'image a changé. J'aurais pu aller beaucoup plus loin dans l'effet pour rendre la scène encore plus épique (voici mes [brosses de perspective](#) utilisées dans Photoshop).



Les jeux de contrastes et les plans ont été repensés, tout en préservant un maximum la composition d'origine de Philippe. Notez comme le **regard circule** à présent, de haut en bas et de gauche à droite. Peut-être que le corps du dragon est un peu sombre sur ma version. Peu importe, encore une fois, il s'agit d'une [vignette](#), et comme je n'ai

pas encore décidé de la version finale, il m'est facile de retoucher ou de produire une autre version.

Voilà, j'espère que cette **étude de cas** servira au plus grand nombre. Tous les principes évoqués ici ne s'appliquent pas qu'à la peinture digitale, mais aussi au **dessin traditionnel**. Seul l'outil change, encore une fois.

Si vous débutez en dessin, ne vous inquiétez pas, je ne vous oublie pas, j'essaie d'optimiser mon temps et de **partager la poire en deux**, non seulement pour apporter mon aide aux **néophytes**, mais aussi aux **amateurs** qui souhaitent progresser. Vous avez dû remarquer que j'essaie de varier les sujets de mes articles afin de couvrir un maximum de besoins, et également pour ne pas m'endormir sur mes lauriers. J'aime varier les sujets et les médias, sinon je somnole. Je suis comme ça... ;)

Je renouvellerai ce genre d'études de cas bien sûr.

Ceci dit, dans un de mes prochains articles je m'attarderai un peu plus sur le **dessin de personnage**, vu que j'en raffole et que je ne suis pas le seul à priori. :)