

Création artistique

LINEKING



À propos de l'auteur

Dmitry Demidenko (LINEKING) est né à Spassk-Dalniy, en Russie, en 1986. Passionné par le dessin dès l'enfance, son parcours l'amène à travailler le graphisme vectoriel. Au départ simple concepteur au sein d'un petit service d'impression de province, sa renommée devient mondiale en cinq ans à peine. Il propose aujourd'hui de nombreux cours sur CorelDRAW et organise des expositions de dessins vectoriels destinées à populariser les œuvres numériques dans le monde entier. Officiellement reconnu en tant que maître de CorelDRAW, LINEKING participe aujourd'hui à toutes les présentations officielles de nos produits et à tous les événements Corel organisés en Russie. Il travaille également en tant qu'illustrateur pour LG et Warner Bros entre autres marques réputées. Ambassadeur itinérant, LINEKING met sa renommée au service du programme des Nations Unies qui a pour but de garantir à chaque enfant le droit à la santé et à l'éducation, et s'efforce de développer le bénévolat au sein de la Fédération de Russie.

Création artistique

Pour un artiste, trouver une idée d'illustration est l'une des principales difficultés. Dans un tel cas, une perspective plus large peut aider. Remplissez votre vie de d'activités créatives : lisez des livres, regardez des films de différents pays et écoutez davantage de musique. Inspirez-vous des œuvres qui correspondent à votre propre style artistique et visitez des expositions. Vous nourrir constamment de contenus culturels vous aidera à trouver l'inspiration.

Alors que je recherchais un thème pour cette illustration, une idée quelque peu extraordinaire bien qu'en vogue m'est venue : une quête elfique (Figure 1).



Figure 1 : Quête elfique : une illustration vectorielle exclusive réalisée par LINEKING pour le présent didacticiel CorelDRAW.

Au départ, j'avais prévu de dessiner une guerrière munie d'une épée (Figure 2). J'ai ensuite eu l'idée de dessiner une femme samouraï brandissant un katana et, pour ce faire, j'ai pris mon épouse Katya comme modèle. En fin de compte, j'ai adoré l'idée d'un archer à cheval, idée qui devint la base de la future image. En continuant à développer cette idée, j'en suis arrivé à l'image d'une elfe chevauchant une licorne (Figure 3).



Figure 2 : Croquis de départ



Figure 3 : Croquis d'une elfe chevauchant une licorne

Ce croquis a été tracé directement dans CorelDRAW à l'aide de l'outil **Main levée**. Il est également possible de réaliser le croquis sur papier, de le numériser dans CorelDRAW, puis de le convertir en dessin vectoriel à l'aide de la fonction de vectorisation (cliquez sur **Tracer le bitmap** dans la barre de propriétés) ou d'utiliser une tablette à stylet pour le numériser et le tracer manuellement.

Lorsque j’esquisse un croquis, je dessine tous les éléments à l’aide de la souris, sans perdre de temps ou d’argent avec plusieurs périphériques. Comme le montre la Figure 3, j’avais prévu au départ une image plus dynamique, mais j’ai ensuite changé d’avis. Le croquis final me semblait trop belliqueux et trop remuant. Comme cela ne correspondait pas à ce que je recherchais, j’ai dû l’adoucir tout au long du processus. Au final, j’ai cherché à rendre l’attitude de la licorne plus détendue, j’ai modifié le sens du vent et j’ai utilisé des couleurs pastel, plus chaudes.

Outils CorelDRAW favoris

Outre l’outil **Sélecteur** standard  et les outils **Surface interactive**  et **Pipette de couleurs** , je me suis servi des outils suivants pour réaliser mon œuvre : **Main levée** , **Support artistique** , **Maculage**  et **Transparence** .

À l’aide de l’outil **Main levée**, j’ai donné une forme arbitraire aux objets, que j’ai plaqués les uns sur les autres pour obtenir le même rendu qu’avec des coups de pinceau.

L’outil **Transparence** rend les formes transparentes (Figure 4). Les types de transparence elliptique, linéaire et uniforme sont ceux que j’utilise le plus souvent.

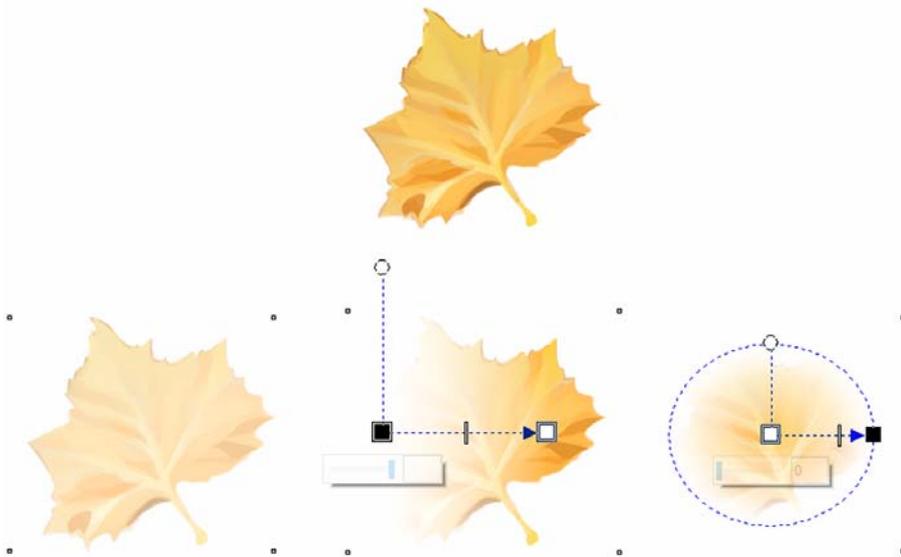


Figure 4 : Utilisation de l’outil **Transparence**

Pour voir un exemple d’utilisation de l’outil **Transparence**, examinez la robe de l’elfe (Figure 5). La transparence dégradée elliptique s’adapte parfaitement aux éléments de texture de l’image, tels que les motifs de la robe. Pour obtenir un léger effet de flou, la transparence est appliquée jusqu’aux bords de l’objet en partant du centre. La transparence dégradée linéaire permet de disposer les ombres et la lumière sur la robe. La transparence uniforme sert surtout à poser les

bases. Pour jouer sur la densité des couleurs, vous pouvez placer des objets translucides les uns sur les autres et simuler ainsi l'effet de coups de pinceau des images bitmap.

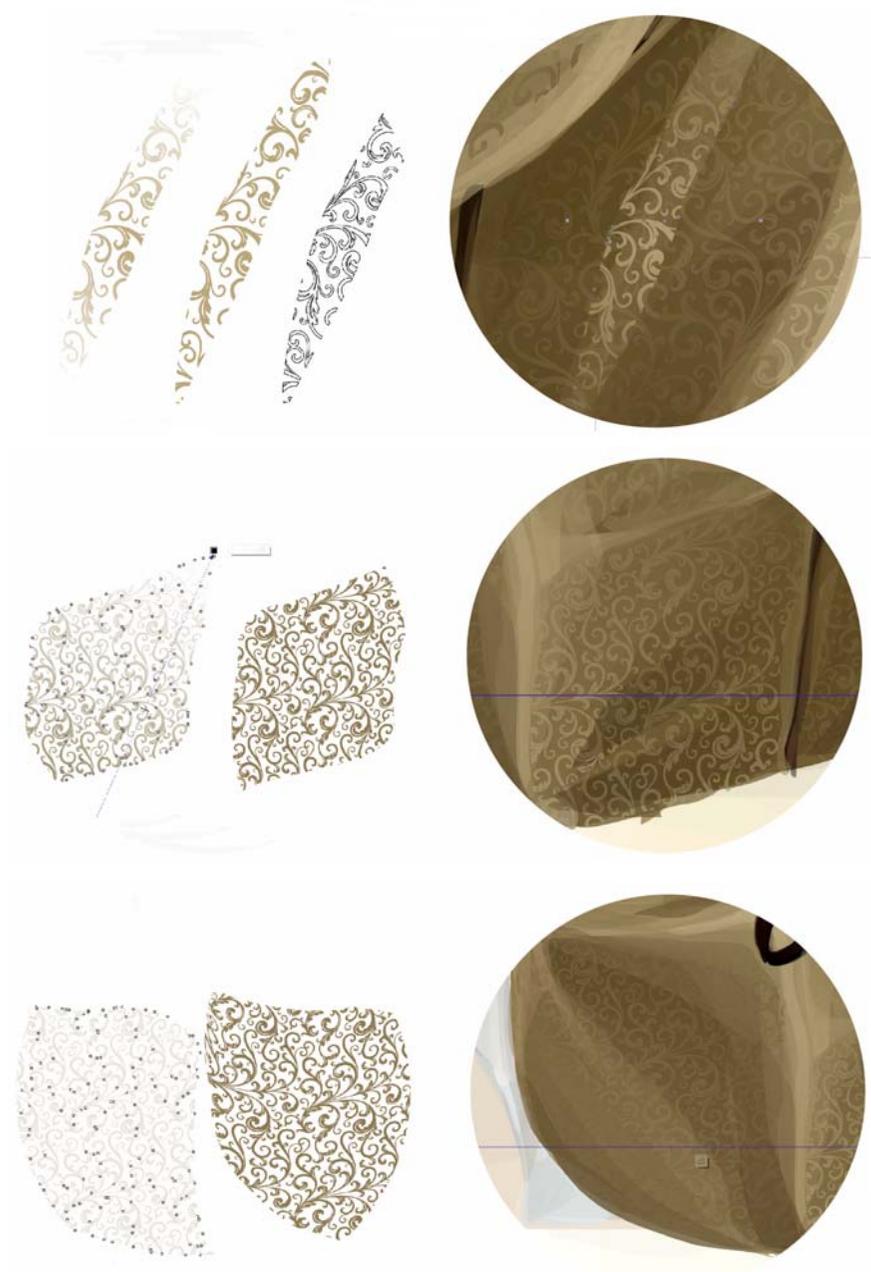


Figure 5 : Application de divers effets de transparence pour créer le motif de la robe

Les commandes **Soudure** , **Découpe**  et **Intersection**  (disponibles dans le menu fixe **Forme** ou dans la barre de propriétés lorsque vous sélectionnez deux objets) permettent par ailleurs de travailler le motif. Par exemple, pour éclaircir certaines zones ou ajouter des ombres, la commande **Intersection** est votre meilleur assistant (Figure 6). Vous pouvez utiliser la commande **Soudure** pour combiner les différentes parties du motif et la commande **Découpe** pour recadrer les éléments qui dépassent des bordures de la zone visée.



Figure 6 : Ajout de lumières et d'ombres

Lorsqu'il s'agit de recadrer un objet pour modifier son contour, la commande **Découpe** n'est pas toujours adaptée. Lorsque j'ai décidé de modifier le coude du personnage, trop long, j'ai utilisé l'outil **Maculage** pour changer cette forme (Figure 7). J'ai opté pour une pointe de pinceau à large rayon, car je ne voulais pas trop peaufiner, et un seul coup de pinceau a suffi.

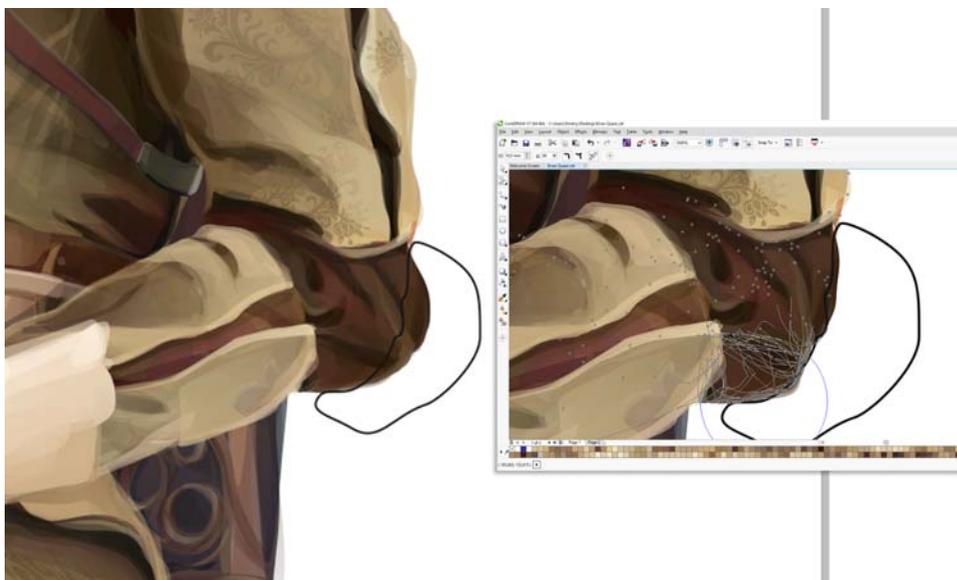


Figure 7 : Utilisation de l'outil **Maculage** pour modifier la forme du coude. La ligne noire désigne la zone modifiée.

Méthode de travail

Pour commencer, j'ai dessiné la tête. Mon épouse Katya servant de modèle pour cette illustration, j'ai utilisé son visage pour le personnage (Figure 8). La première étape consistait à délimiter les principales zones de couleur et à les rendre semi-transparentes (Figure 9). J'ai ensuite continué à ajouter d'autres formes.

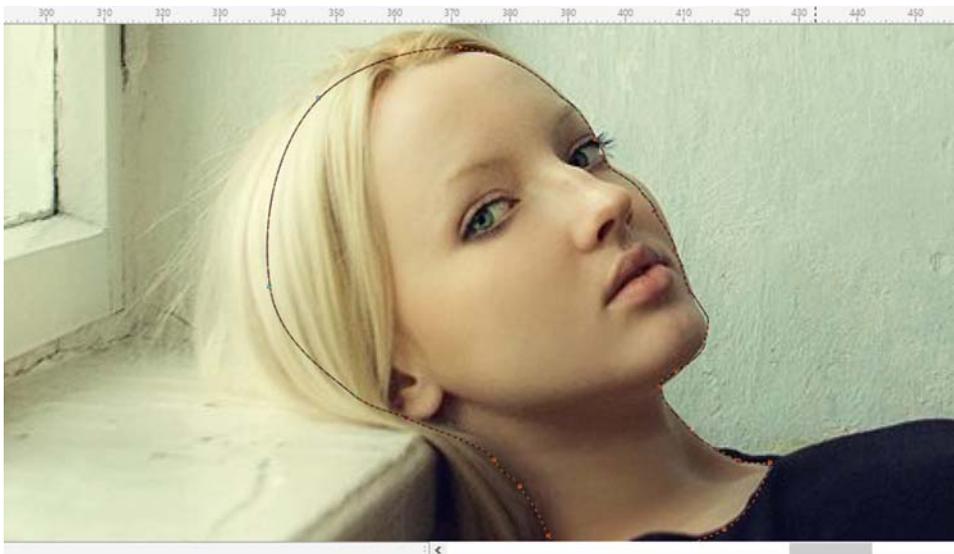


Figure 8 : Utilisation d'un modèle pour la tête

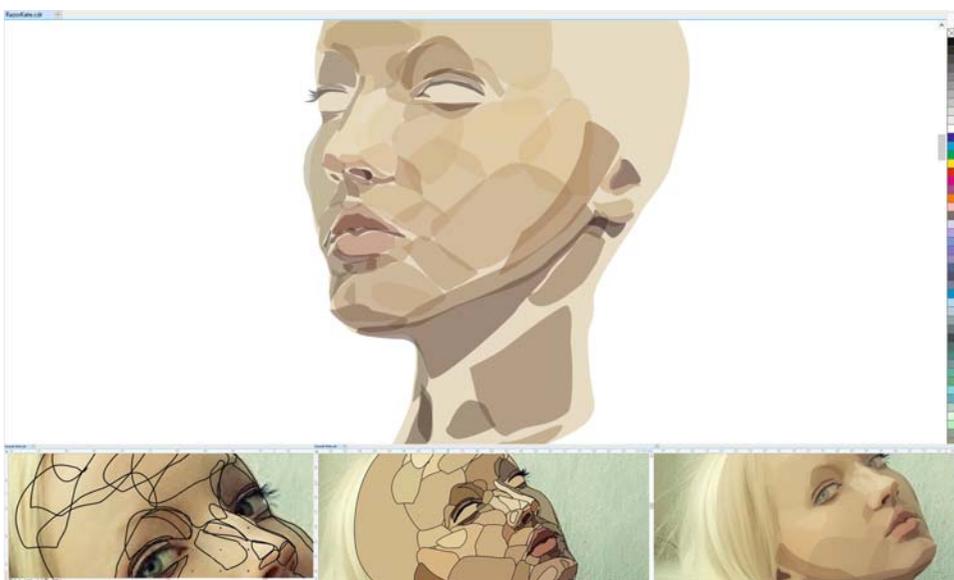


Figure 9 : Dessin de la tête

Après avoir travaillé la base, j'ai commencé à affiner les nuances de couleur en créant plusieurs groupes de formes pour donner un ton plus naturel à la couleur de peau, puis j'ai adouci les couleurs (Figure 10).



Figure 10 : Adoucissement des nuances de couleur pour obtenir un aspect plus naturel

Une fois le visage terminé, j'ai commencé à dessiner le diadème, le bijou placé sur le front de l'elfe et masqué par sa chevelure (Figure 11).



Figure 11 : Dessin du diadème

Lorsque vous travaillez sur une illustration, le plus difficile est d'en élaborer les différentes parties, par exemple les vêtements. N'étant pas créateur de mode, pour tout ce qui concerne l'habillement, je recherche des images de référence sur Internet, par exemple des robes de l'époque du Moyen-Âge.

En combinant différentes parties de véritables robes, j'ai réussi à créer un costume original, mais malgré tout adapté aux chevauchées et au combat rapproché (Figure 12). Lorsque vous dessinez des objets provenant directement de votre imagination, il est préférable de ne pas aller trop loin. Inutile de dessiner un bikini blindé, des épées de la taille d'un être humain ou des choses qui n'auraient pas de sens dans la vraie vie ou qui pourraient prêter à rire.



Figure 12 : Création du costume

Faites toujours attention aux détails dans vos illustrations. Par exemple, les flèches, le carquois de l'arc et la poignée de l'épée sont des éléments secondaires, mais leur degré de détail est du même niveau que celui du personnage principal (Figure 13).

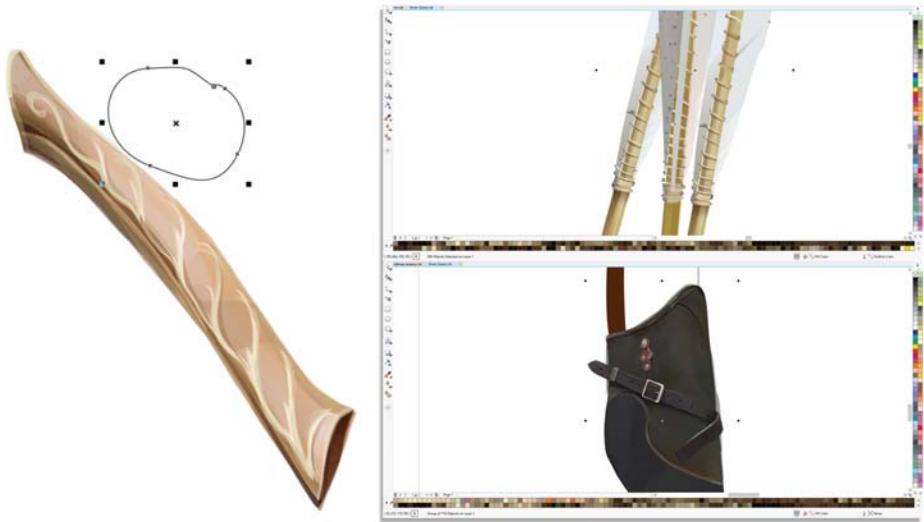


Figure 13 : Détails de l'image

Le processus de création est une activité très complexe. Même lorsque le croquis et l'aspect général sont bien ancrés dans votre tête, vous ne pouvez pas tout dessiner parfaitement. L'illustration issue de votre imagination évolue toujours au cours du dessin. Dans le présent cas, le dessin final de la licorne est très éloigné du concept de départ (Figure 14).

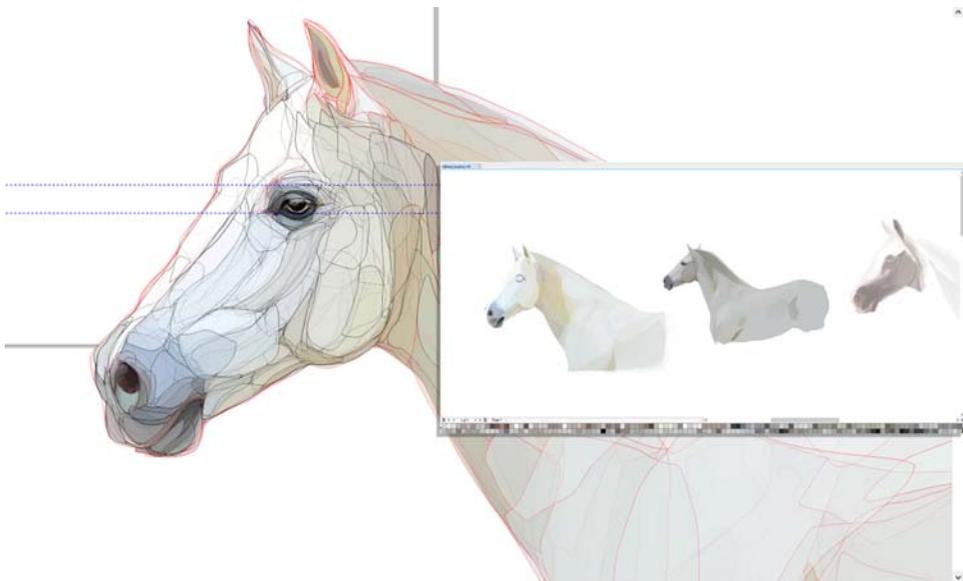


Figure 14 : Évolution du dessin de la licorne

L'essentiel ici est de travailler la robe de la licorne. Faites particulièrement attention aux poils courts, à la crinière et aux ombres (Figure 15).



Figure 15 : Détails du dessin de la licorne

Dès que le personnage principal a été terminé, je me suis penché sur les éléments décoratifs et l'arrière-plan. Le conseil personnel que je donne est de dessiner tous les éléments en conservant le même niveau de détails et la même technique. Pour dessiner les fleurs et les feuilles, j'ai fait appel à ma technique de superposition de formes semi-transparentes (Figure 16).

Avec cette technique, la plus grande difficulté a été de donner l'illusion d'une image créée à l'aide d'un éditeur de bitmap, et non avec un logiciel vectoriel. Pour rendre l'image réellement « vivante » et lui donner du volume, de sorte que le personnage ne semble pas sorti tout droit d'un dessin animé, un grand nombre de formes est nécessaire. Pour obtenir un effet réaliste, j'ai donc utilisé la même technique pour le carquois (Figure 17).



Figure 16 : Détails des fleurs



Figure 17 : Plusieurs formes sont nécessaires pour que chaque objet soit réaliste.

Pour commencer, vous pouvez dessiner un croquis sorti tout droit de votre imagination ou d'une référence, puis continuer en créant des formes imitant les coups de pinceau d'une image bitmap. Ensuite, une couche après l'autre, ajoutez de nouveaux objets translucides de forme arbitraire. Dans la mesure du possible, évitez les objets pleins, sans aucun effet de transparence. Bien sûr, pour

obtenir une certaine densité des couleurs, de nombreuses formes semi-transparentes sont nécessaires. N'oubliez pas que, comme pour la peinture traditionnelle, vous devez respecter « la règle de direction du trait » afin de donner l'illusion que le pinceau est appliqué sur la toile selon un certain angle. Votre dessin ressemblera ainsi davantage à une image bitmap.

J'emploie cette technique pour que mon illustration semble plus vivante et plus réaliste, et pour rompre avec le stéréotype de l'aspect primitif des images vectorielles. Cette technique permet également d'appliquer à l'illustration vectorielle toutes les règles régissant la peinture traditionnelle, et se révèle le moyen le plus simple pour un artiste d'exploiter des images vectorielles. Les artistes qui s'essaient à cette technique unique gagneront du temps, car il n'auront pas besoin de rechercher et d'étudier de nouveaux outils ou de nouvelles techniques et méthodes d'illustration. À l'inverse, ils pourront faire appel à leur propre expérience des vrais pinceaux. Bien évidemment, cette technique de dessin vectoriel est la plus ardue et celle qui demande le plus de temps, mais si vous arrivez à la maîtriser, votre art atteindra de nouveaux sommets.

Cette même technique a été utilisée pour créer le visage du personnage (Figure 18).



Figure 18 : Création d'un visage réaliste grâce à la superposition de multiples formes

Le Gestionnaire d'objets (**Fenêtre ► Menus fixes ► Gestionnaire d'objets**) simplifiera votre travail avec diverses formes et divers objets, et vous aidera à créer de grandes illustrations complexes. Si vous placez un groupe d'objets sur son propre calque, il sera ensuite bien plus simple de modifier ces objets ou de les changer de place. Pour créer un nouveau calque, cliquez sur le bouton **Nouveau calque**  dans le Gestionnaire d'objets. Pour simplifier la navigation, vous pouvez utiliser vos propres noms de calque.

Après avoir créé tous les objets nécessaires, par exemple les feuilles et les arbres, je me suis attaqué à l'arrière-plan (Figure 19). J'ai rempli l'arrière-plan d'objets de forme arbitraire, puis j'ai utilisé PowerClip pour loger tous ces éléments dans les zones appropriées.

L'illustration est à présent terminée (Figure 20). Comme vous pouvez le constater, même un petit nombre d'outils et de fonctions CorelDRAW suffisent pour exprimer votre talent et laisser libre cours à votre potentiel artistique.

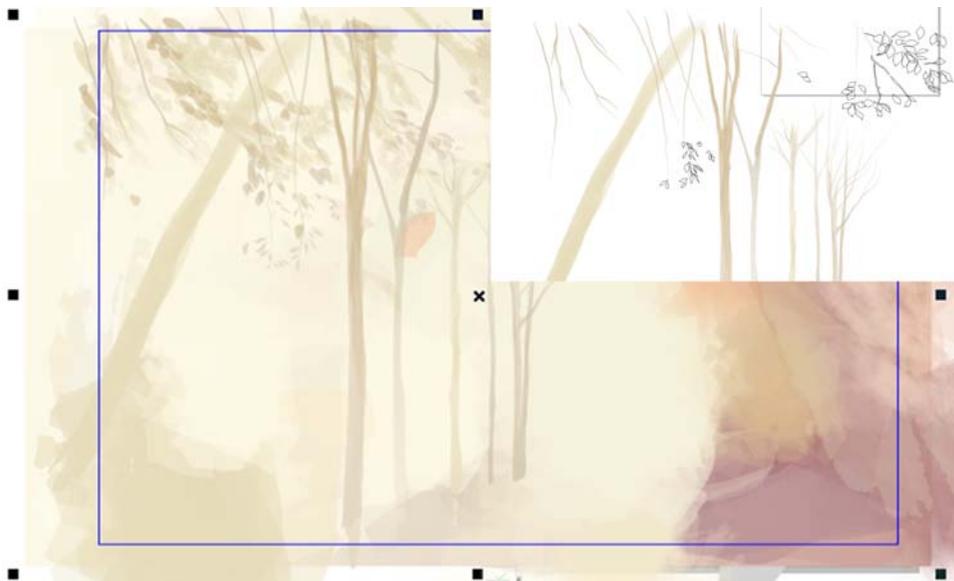


Figure 19 : Création de l'arrière-plan



Figure 20 : Illustration finale

Copyright © 2015 Corel Corporation. Tous droits réservés. Toutes les marques de commerce ou déposées restent la propriété des détenteurs respectifs.