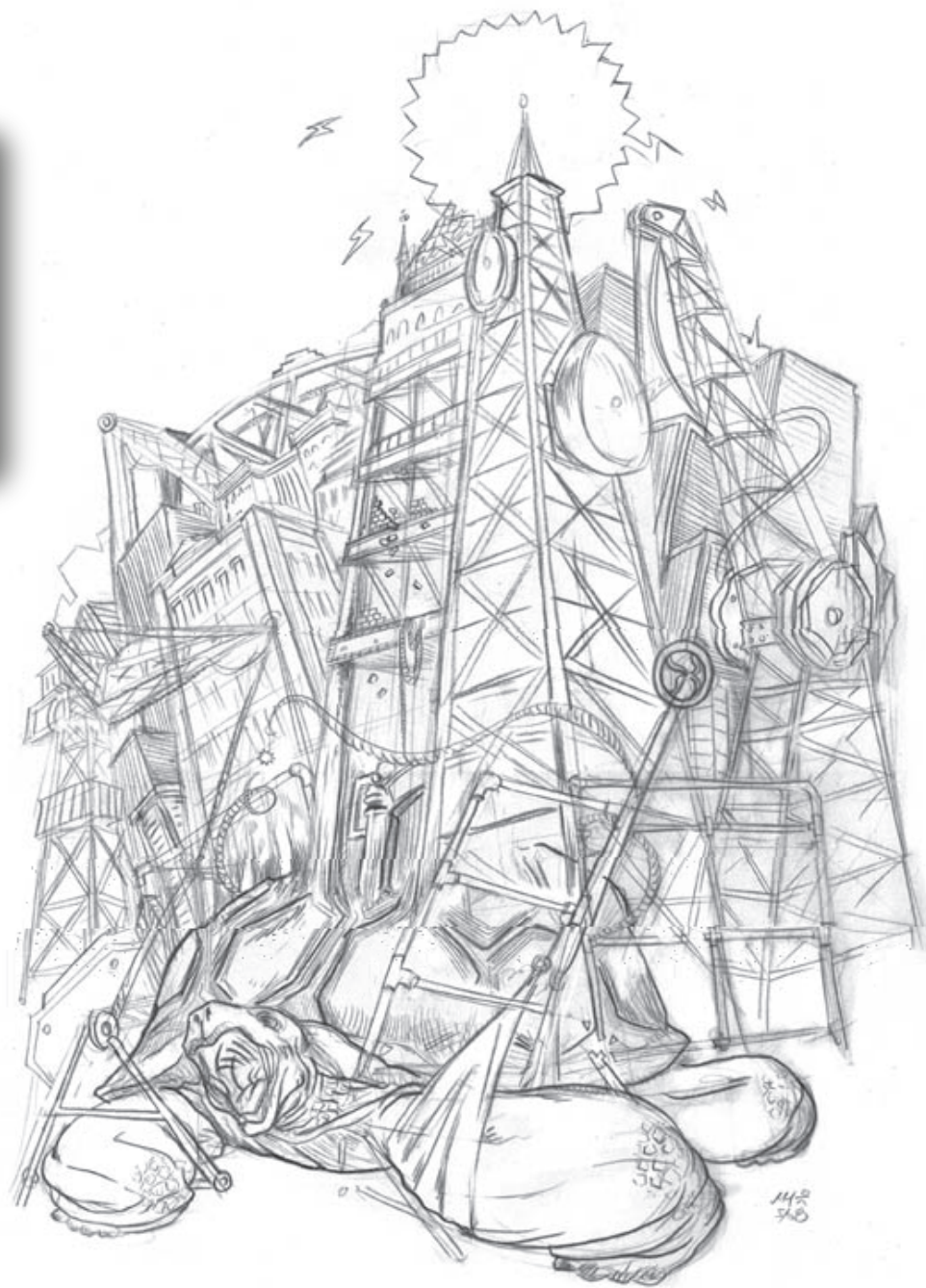
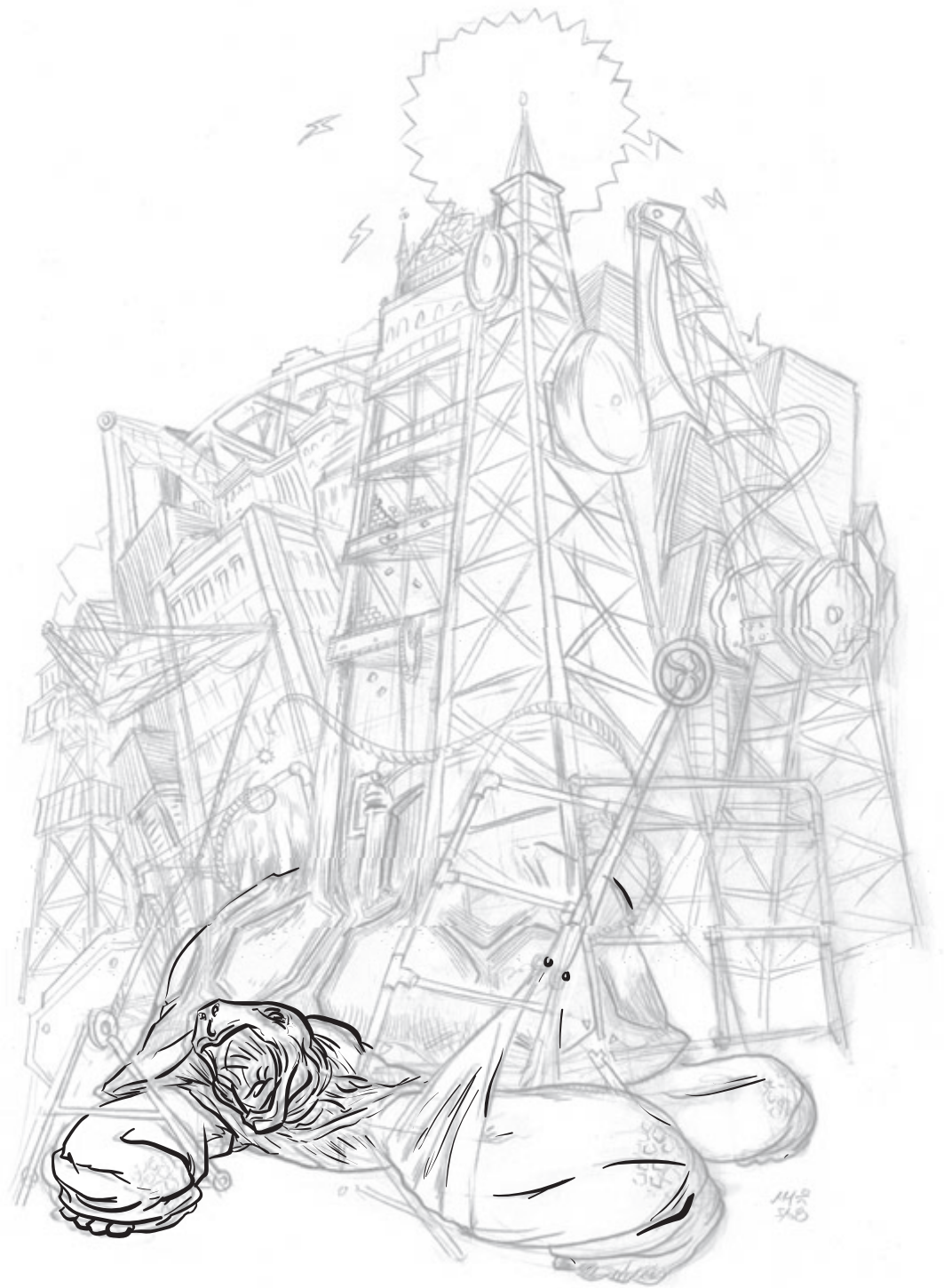
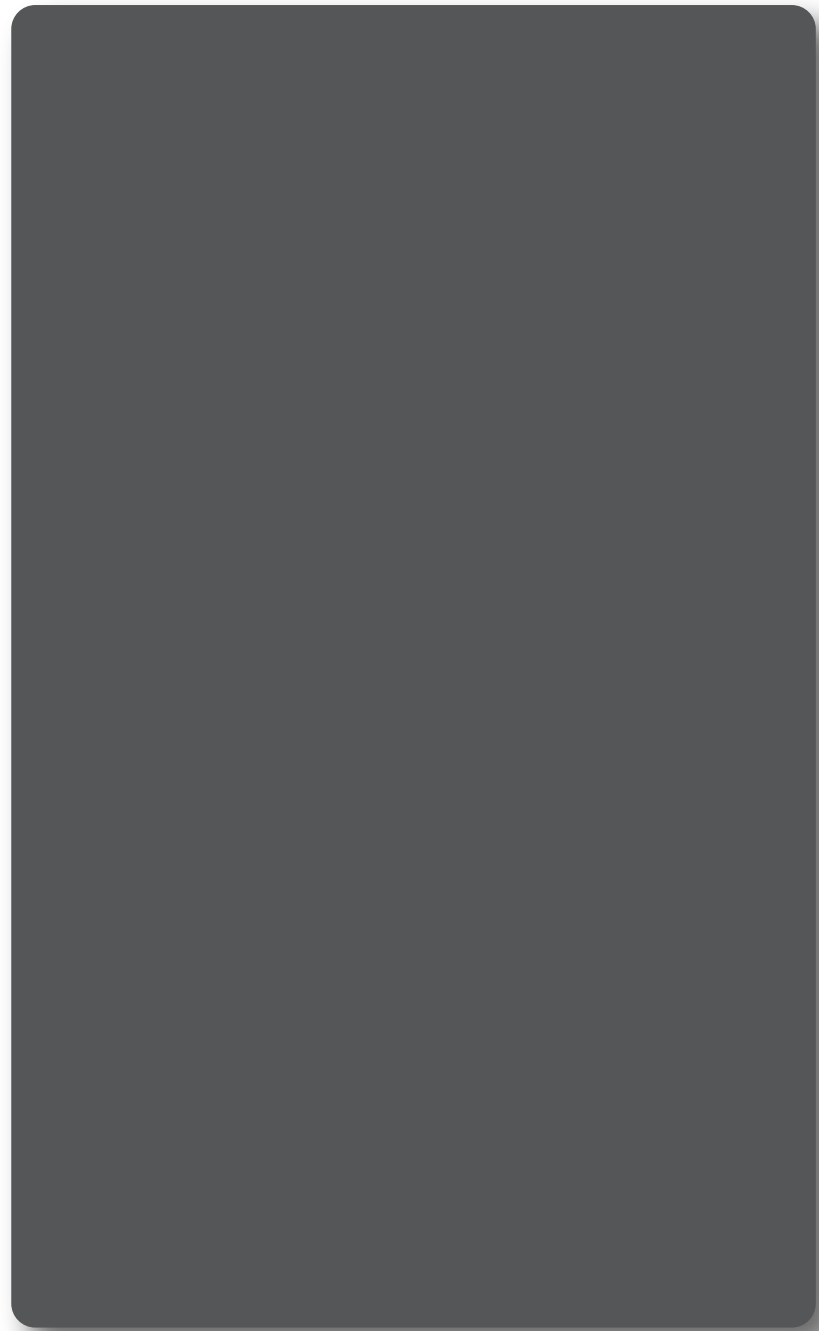


Je commence par dessiner au crayon. Pour cela, j'utilise des crayons HB ordinaires et du papier à dessin.

Je travaille généralement sur de petits formats, mais ici j'ai travaillé sur du papier au format A3 afin de bien saisir la complexité des détails.





Je prépare la base : couleurs plates et formes. Pour certaines zones, comme la tortue, j'utilise un pinceau très large avec l'outil Forme de tache pour poser rapidement les formes. Pour les immeubles anguleux, j'utilise l'outil Plume afin de créer des bords bruts et des formes géométriques.

A ce stade, je ne cherche pas à trouver les couleurs idéales ou à obtenir de quelconques finitions. La seule chose qui m'intéresse, c'est de mettre en place la composition. L'épaisseur des formes solides risque de nuire à l'équilibre ou de rendre une image beaucoup plus lourde qu'il n'y paraît.

La lueur au-dessus de l'antenne du satellite central est un effet Zig Zag appliqué à une forme circulaire. C'est très simple, mais j'aime utiliser le graphisme agressif de type explosion utilisé dans la bande dessinée et atténuer l'énergie qui s'en dégage par l'utilisation d'une géométrie parfaite et discrète.

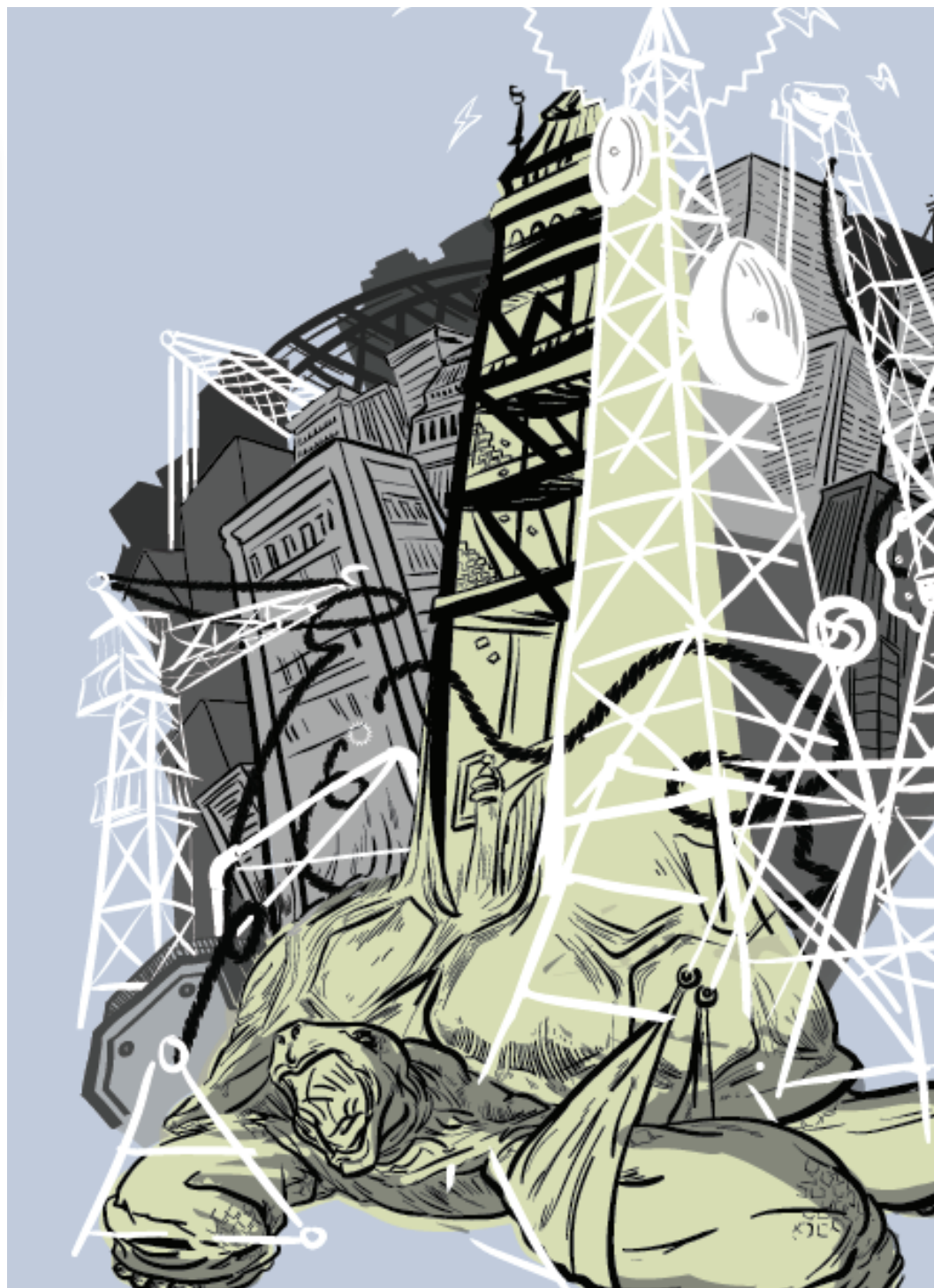
J'ai dessiné une petite section de corde, d'une longueur d'environ 3 nœuds, avec l'outil Forme de tache avant de passer à la forme de motif pour obtenir le motif sur les cordes qui s'agitent.



J'ajoute quelques ombres et j'étaie le tracé détaillé en arrière-plan. Tout ça commence à être très chargé donc j'utilise des couleurs contrastantes afin de définir les éléments adjacents.

J'ajoute quelques détails supplémentaires au tracé des immeubles.

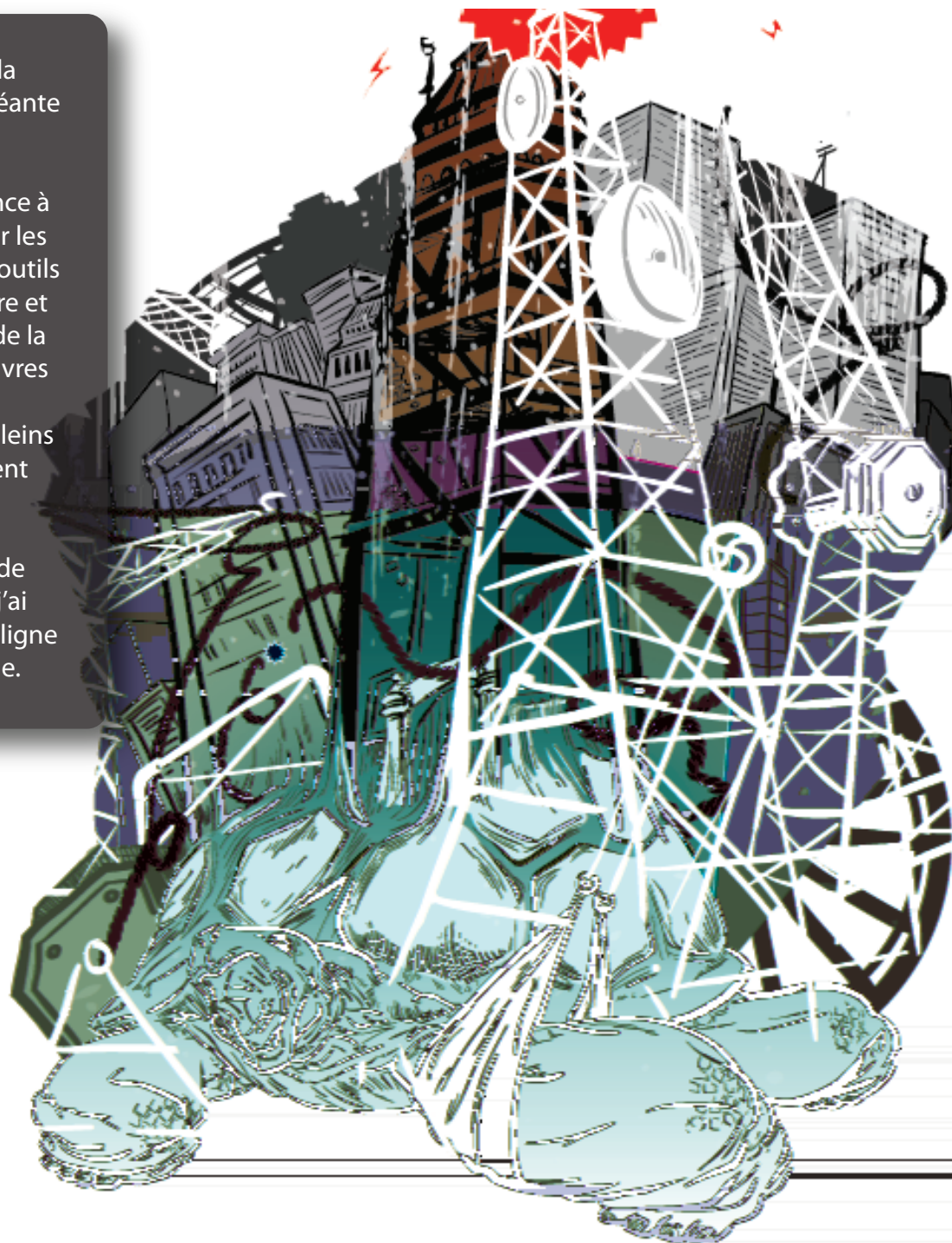
Les lignes horizontales des fenêtres sont simplement fusionnées. Pour obtenir une plus grande variété de lignes, j'utilise l'outil Gomme pour effacer de manière aléatoire des portions de lignes et je modifie par petites touches à l'aide de l'outil Déformation.



Après avoir établi la structure de base, je remarque que la composition est un peu bancale. J'ajoute alors la roue géante en bas à droite pour rééquilibrer l'ensemble.

Une fois que toutes les formes sont en place, je commence à jouer avec la palette de couleurs. J'aime mettre en valeur les caractéristiques inhérentes aux différents supports ou outils que j'utilise. J'aime les encres qui ressemblent à de l'encre et je n'essaierais jamais de faire passer de l'aquarelle pour de la peinture à l'huile. C'est pourquoi, lorsque je crée des œuvres numériques, au lieu d'essayer de reproduire le support traditionnel, j'aime utiliser les couleurs et les dégradés pleins et parfaitement plats que seuls les ordinateurs permettent d'obtenir.

J'ai utilisé la vectorisation dynamique sur certains traits de pinceau et éclaboussures d'encre, je les ai mis en blanc, j'ai joué avec leur transparence et je les ai disséminés sur la ligne d'horizon pour donner du style à l'illustration impeccable.



En appliquant le tracé à l'aide de l'outil Forme de tache, j'ai réussi à obtenir une énergie et une netteté dont je suis satisfait. Toutefois, la majeure partie du tracé garde un aspect brouillon : les jonctions sont inexistantes et des lignes isolées partent dans tous les sens.

Alors, je fais un zoom avant et je nettoie le tracé à l'aide de l'outil Lisser. Je supprime ensuite quelques points d'ancrage superflus, comme sur les antennes paraboliques.

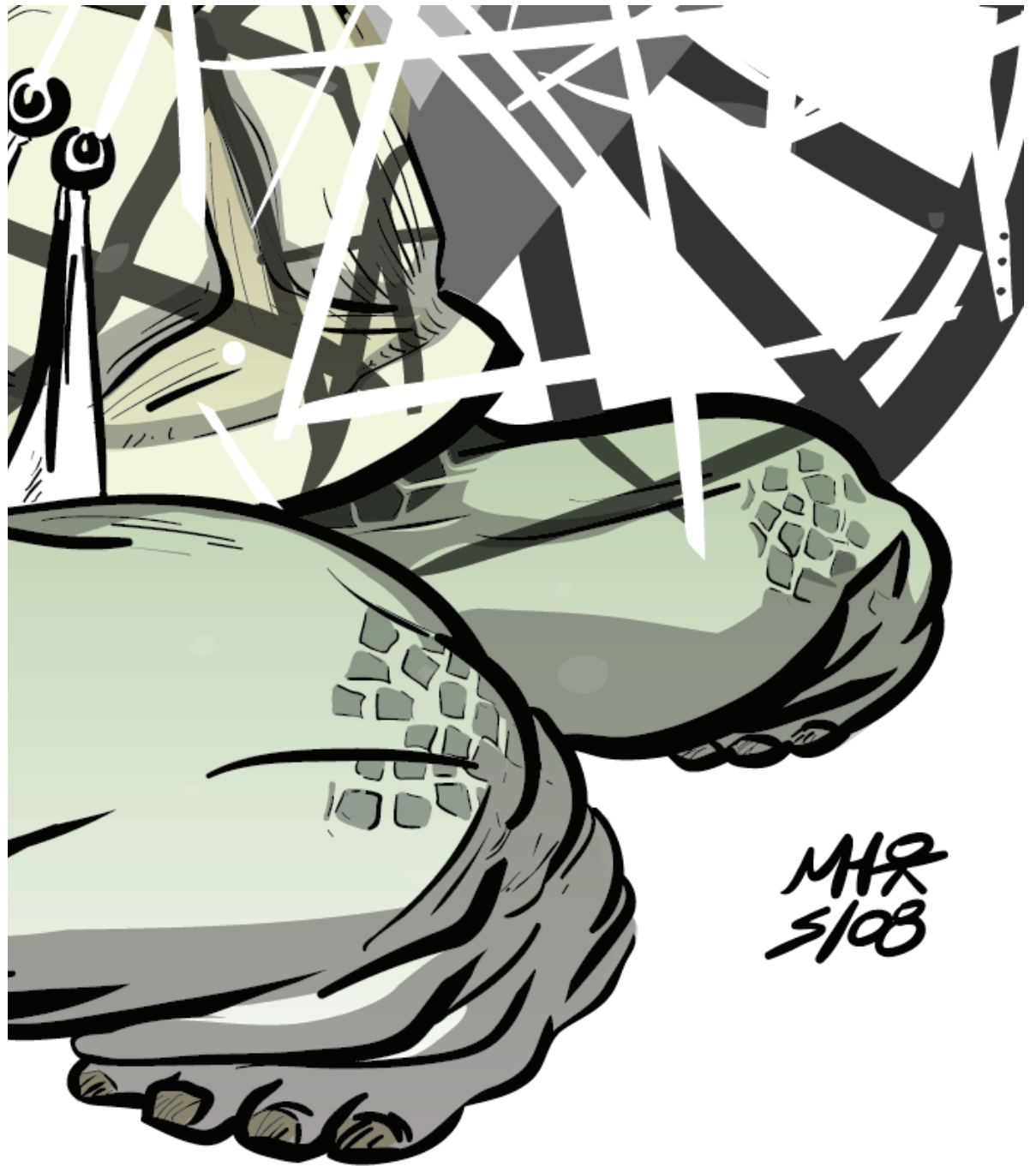
J'utilise également l'outil Gomme pour nettoyer certaines lignes, surtout les bords inégaux entourant les éléments industriels et sévères de l'image.



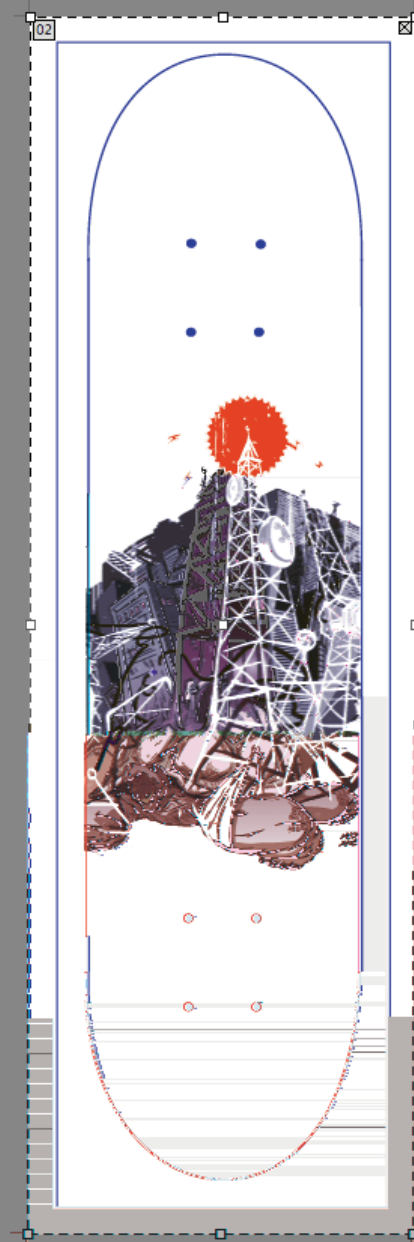
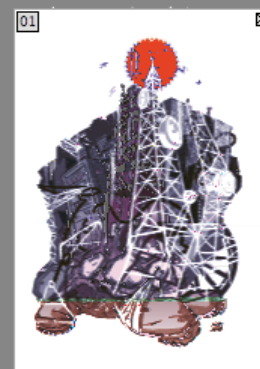
Je reprends la coloration pour nettoyer l'œuvre et j'ajoute des détails tels que des ombres, des reflets et des zones de couleur plus délicates comme sur les griffes.

J'ajoute des ombres en appliquant une version grisée de la couleur de base ou un noir transparent à l'aide du mode de fusion Produit.

Enfin, avec l'outil Forme de tache
j'ajoute ma signature !



Pour voir le rendu final de mon illustration sur différents types de support, j'ajoute un nouveau plan de travail à mon fichier et je place mon dessin sur un modèle de skateboard.



Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
Etats-Unis
www.adobe.com/fr

Adobe, le logo Adobe et Illustrator sont des marques déposées ou des marques d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.
© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.