

## Vivre au cœur du grunge

par Dhanank Pambayun

Dhanank Pambayun est un artiste numérique qui vit à Jogjakarta en Indonésie. Il a débuté sa carrière en 2002 avec la création de son site Web [www.tragikpixel.com](http://www.tragikpixel.com), devenu en 2005 [www.tragiklabs.com](http://www.tragiklabs.com). Après s'être essayé à différents emplois, comme graphiste ou encore réalisateur de dessins animés, il s'est finalement tourné vers l'art numérique.

L'œuvre de Dhanank est constituée de compositions complexes avec un sens du détail très prononcé. Chaque réalisation mêle une apparence authentique, une hétérogénéité, des couleurs éclatantes et des effets à la fois grunge et décoratifs.

Son travail a été publié dans de grands magazines de graphisme et sur des sites Web ; Dhanank a également été sollicité par de célèbres marques.

Son inspiration pour *Vivre au cœur du grunge* :

« Ces derniers temps, j'ai notamment été influencé par Tim Burton, Mati Klarwein, Raden Said et Isaac Newton. Ils sont la source d'inspiration de mes goûts, mes idées et mon style. J'aime vraiment le mysticisme et l'infographisme, c'est pourquoi je mélange ces deux éléments dans mon travail. »

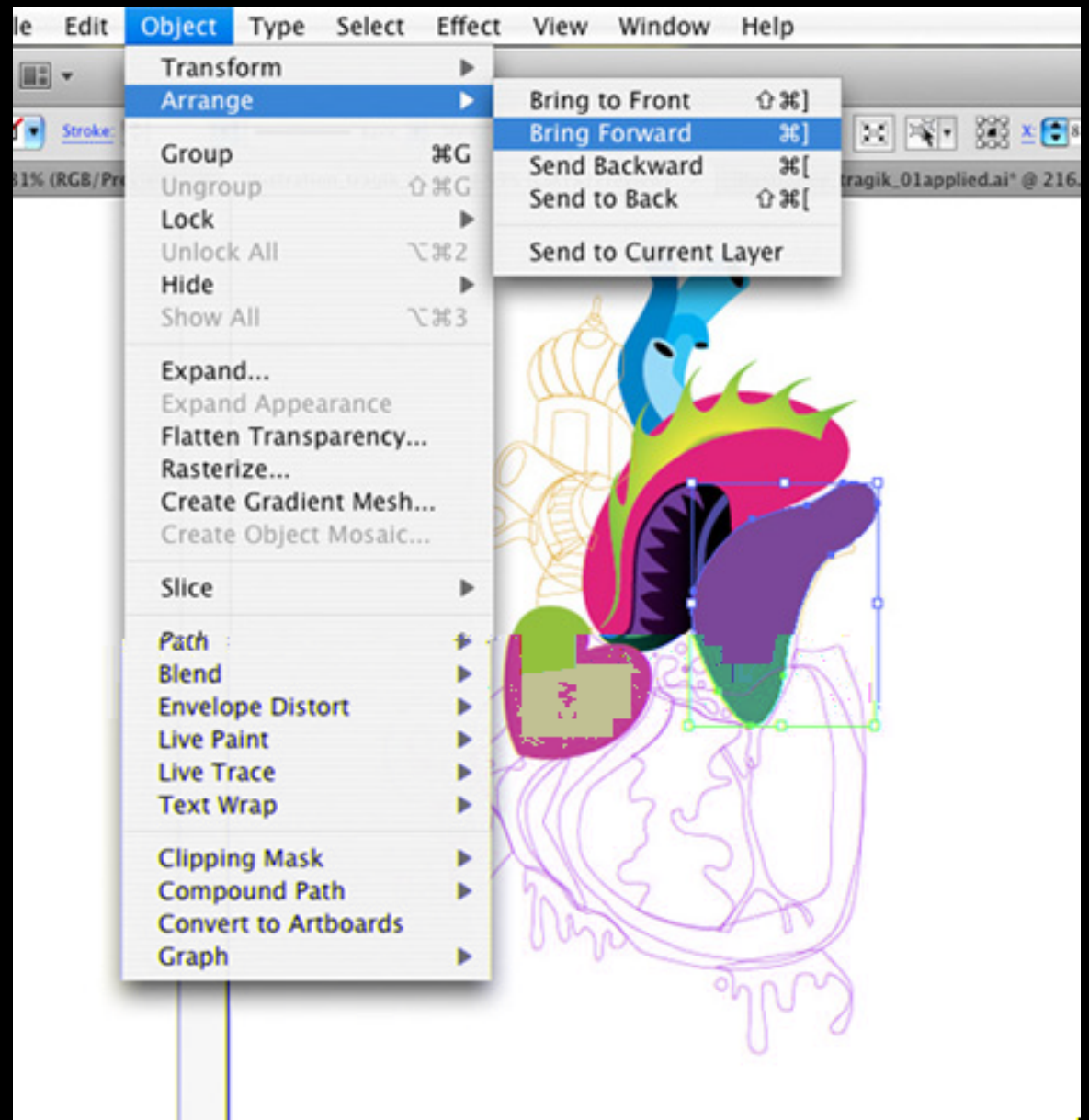
*Vivre au cœur du Grunge* a été commandé par Adobe et créé en utilisant le logiciel Adobe® Illustrator® CS4.



Je fais d'abord une ébauche sur papier, puis je la numérise avec une résolution de 200 ppp. Pour que le contour et les ombres de l'ébauche soient plus nets, je règle la couleur dans le logiciel Adobe® Photoshop®. Ensuite, je l'importe dans le logiciel Adobe® Illustrator® et verrouille le calque contenant l'image.



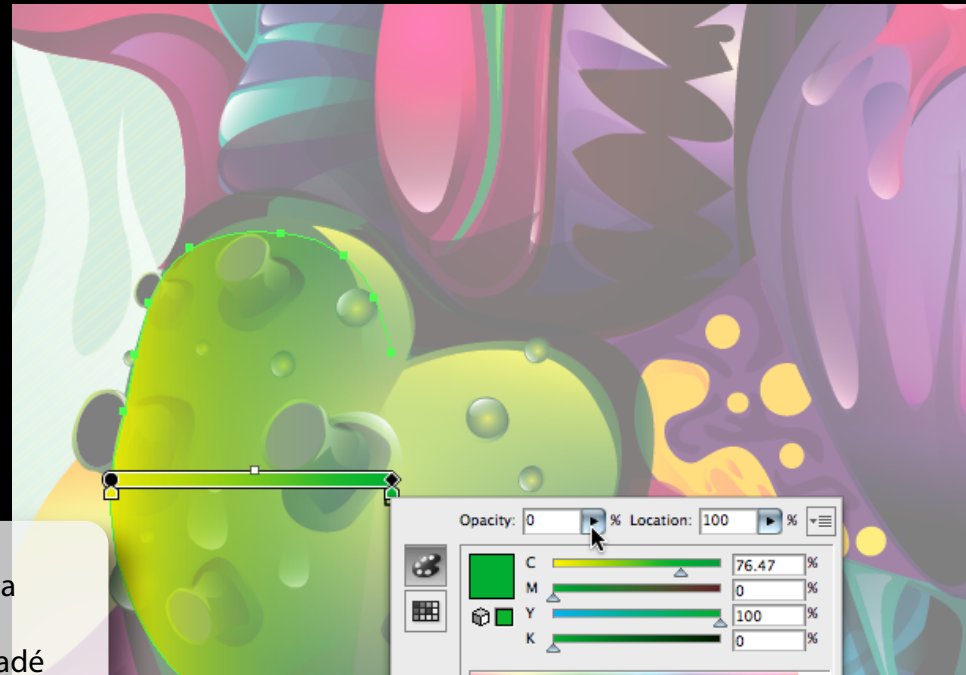
Je crée un nouveau calque et commence à tracer l'ébauche en utilisant les outils de Tracé (outils Plume, Crayon et Trait) et les différents outils Forme ; je remplis ensuite les objets avec plusieurs couleurs. Grâce à l'option Disposition du menu Objet, je peux déplacer les objets à l'arrière-plan ou au premier plan, devant ou derrière tout en peignant.

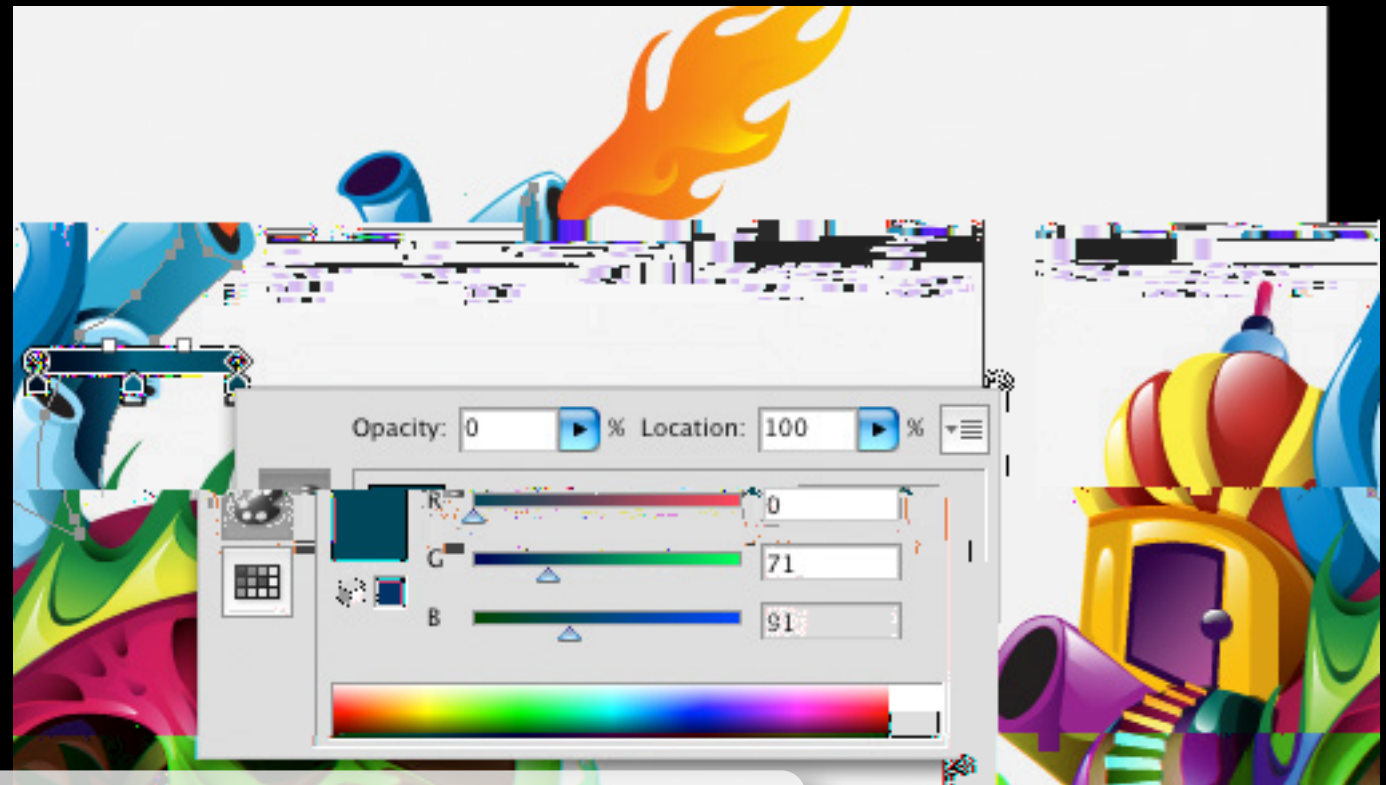


Après avoir rempli les objets que j'ai tracés à l'aide de couleurs unies, j'efface tous les contours et laisse uniquement les objets remplis. A ce stade, j'ajoute ou supprime également autant d'objets que je juge nécessaire avant de m'attaquer aux détails, à savoir l'ajout d'ombres et de tons clairs.



A présent, il est temps de donner de la profondeur au dessin. Avec l'outil Dégradé, je règle les options de dégradé directement sur l'objet dégradé. Je peux changer le style dégradé en mode linéaire ou radial, définir la transparence de chaque étape de dégradé de couleurs à l'aide du curseur d'opacité ou bien régler l'angle de dégradé et le format des pixels.





Après avoir travaillé l'ombrage, je veux que le dessin prenne vie. J'utilise les tons clairs et ajoute des objets pour détailler davantage le travail. J'aime bien créer un calque supplémentaire pour ces nouveaux objets.

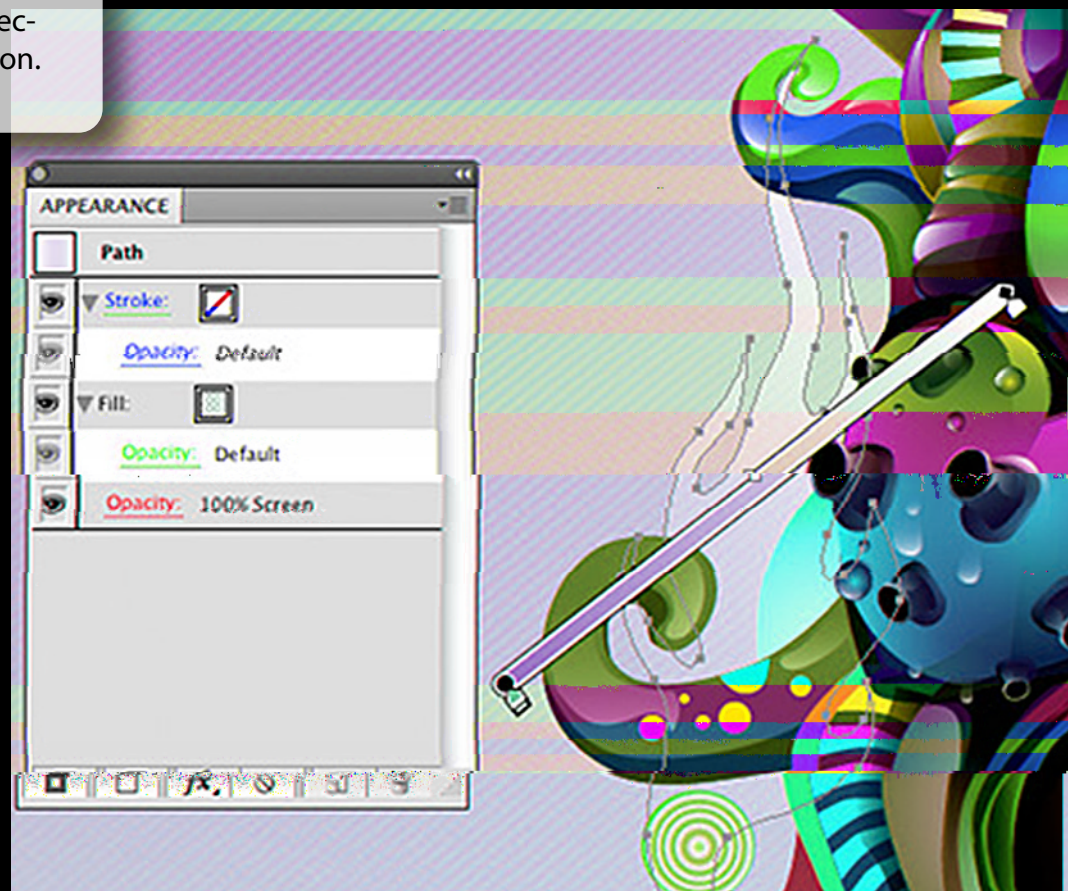
Pour les tuyaux, j'ai créé deux nouveaux objets. J'ai ensuite dupliqué le remplissage et, avec l'outil Dégradé, j'ai changé la couleur de dégradé à même l'objet en cliquant deux fois sur l'étape de dégradé de couleurs.

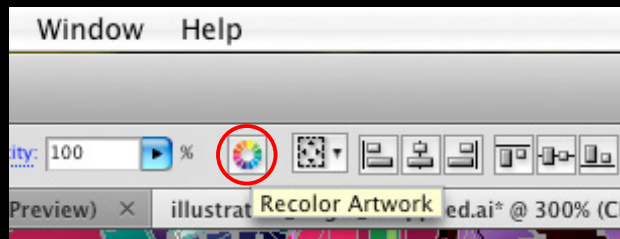
Pour les tons clairs, je dessine d'abord les objets avec l'outil Plume ou Crayon et je joue avec le dégradé. Par exemple, si vous voulez qu'un objet devienne brillant, définissez le dégradé en réglant le noir et le blanc, puis, dans le panneau Transparence, sélectionnez le mode de fusion Superposition.



Pour l'arrière-plan, j'ai placé trois objets sur un même calque. L'objet du dessus est rempli avec un dégradé linéaire, celui du dessous avec un dégradé radial. Pour l'objet du milieu, j'ai appliqué l'effet Griffonnage qui se trouve dans le panneau Styles graphiques. Dans la bibliothèque des effets de griffonnage, j'ai sélectionné le style Griffonnage 9 que j'ai fusionné avec l'objet du dessous en utilisant le mode de fusion Produit dans le panneau Transparence.

Les flammes blanches sont basées sur le même objet que les flammes orange ; je l'ai simplement dupliqué, j'ai défini le dégradé sur noir et blanc, puis j'ai sélectionné le mode de fusion Superposition.

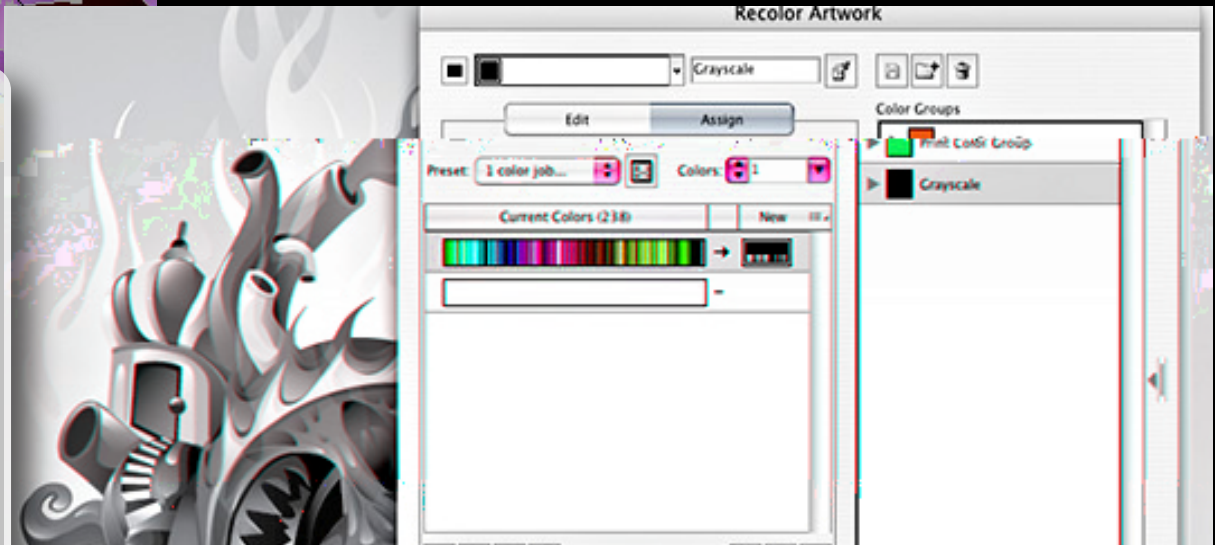




Maintenant que mon dessin est fini, je peux rapidement réaliser une version en niveaux de gris grâce à la fonction Couleurs dynamiques. Je duplique d'abord la version finie de mon dessin, puis je l'importe dans un nouveau plan de travail.

En cliquant sur Sélection > Tout dans le plan de travail pour sélectionner le dessin dupliqué, j'ouvre la boîte de dialogue Couleurs dynamiques en cliquant sur le bouton Redéfinir les couleurs de l'illustration dans le panneau de contrôle.

Lorsque la boîte de dialogue s'affiche, je sélectionne Travail de couleur 1... dans le menu Paramètre prédéfini et je choisis Noir comme couleur de remplacement. Les couleurs de mon dessin changent automatiquement selon les teintes de noir correspondantes.





A présent, j'applique mon dessin à différents types de support : un skate-board et un T-shirt.

Je crée un nouveau plan de travail, ce qui fait trois plans de travail dans mon fichier, puis je copie et importe les versions de mon dessin dans des gabarits pour skate-boards et T-shirt.

Pour le dessin du T-shirt, j'utilise la commande Couleurs dynamiques pour changer et régler les couleurs afin d'obtenir un aspect totalement différent et de réduire le nombre de couleurs requises pour imprimer la trame sur le T-shirt.

