

Il y a aussi les Dégradés de formes, qui sont une sorte de morphing où, après avoir dessiné un ou plusieurs tracés parents, Illustrator crée automatiquement des intermédiaires. Ainsi, si on a une barrière avec cinquante piques, on en dessine deux et Illustrator se charge de créer les quarante-huit intermédiaires parfaitement agencés.

La 3D, introduite sous Illustrator CS, et la Grille de perspective d'Ai CS5, vous servent-elles ?

Pas du tout. La 3D d'Illustrator est rudimentaire et mal conçue : chaque objet 3D a son propre univers 3D au lieu qu'il y ait un univers commun à l'ensemble de l'illustration. Ainsi, en principe, si vous avez une table, il en résulte cinq objets 3D, donc cinq espaces 3D distincts : un pour chaque pied et un pour le plateau de la table. Pour des graphistes, extruder des petits textes, oui. Pour de la BD, non. Je recours donc à un vrai logiciel de 3D où je place ce que je veux, comme je l'entends (bâtiments, véhicules, accessoires ou armes, récupérés sur le Net ou modélisés par moi), et je règle ma caméra selon mes souhaits. Les fonctions de base de CINEMA 4D comblent tous mes besoins. Pour les personnages, j'utilise ceux intégrés à C4D, ceux de Quidam, ou je passe à Poser. Ensuite, je fais un rendu que je n'ai qu'à décalquer en l'adaptant. Quant à la Grille de perspective d'Illustrator, elle est trop rudimentaire pour la BD, car pour celle-ci on a juste droit à des objets tous orientés de façon identique. Dès qu'un objet est pivoté par rapport aux autres, c'est ingérable. En revanche, je trace des lignes perspectives, je place des points de fuite... comme à la main. Mais au lieu d'avoir besoin d'une table de 10 mètres pour tirer des ficelles, j'utilise le très vaste plan de travail interne à Illustrator !

Et la couleur ?

J'ai vendu un nombre considérable de dessins unitaires à des agences de pub, des éditeurs documentaires, des municipalités... qui ont été colorés sous Illustrator 8, mais après un encrage manuel à l'encre de Chine et une vectorisation sous Streamline, parfois sous Free Soft Silhouette. Illustrator CS2 a introduit une possibilité de vectorisation dynamique et aussi de Couleur dynamique dont nous avons déjà parlé dans Digital Artist. Mais ce n'est pas la panacée. Ainsi, si vous encrez avec l'outil Pinceau, pour pouvoir colorer il faut réduire ce tracé à un aspect de base en le vectorisant. C'est-à-dire que d'une simple courbe (Contour) de largeur variable, vous faites désormais une

7/ Utilisation des Groupes

Une fois qu'un personnage est fini d'encrer, ses tracés sont groupés : il apparaît comme <Groupe> dans l'onglet Calques. En double-cliquant sur <Groupe>, on peut le renommer. Notez qu'ici le jeune garçon ne correspond pas au crayonné : j'ai demandé à Édouard de remplacer l'élève pour une raison de cohérence avec la case précédente.

8/ Migration de Calque

Ce groupement facilite grandement les modifications a posteriori, ajout ou suppression de tracés par exemple. On peut les pratiquer sans risques en faisant migrer temporairement le personnage en bloc dans un Calque créé pour la circonstance, tandis que les autres restent dans le Calque d'encrage.

9/ Ajouté à un groupe

Un ou plusieurs tracés peuvent être ajoutés à un Groupe via l'onglet Calques en glissant ce ou ces tracés dans <Groupe> avec le pointeur. Pour plus de clarté, on peut donner un nom précis à un Groupe de tracés en double-cliquant sur <Groupe> dans l'onglet.

10/ Les aplats de noir

Les cheveux noirs (A) et les ombres bouchées (B) sont figurés par des aplats tracés dans un Calque spécifique (C) avec le Crayon (D). On adopte temporairement pour cela un Contour couleur très fin (0,1 point) et un Fond (Aucun).

Il suffit ensuite de sélectionner tous ces tracés (par ex. avec Sélection > Identique > Contour et fond), d'en supprimer le contour et de prendre un fond noir.

Dessins :
© Elcet / Projet Silvia

