

**Alexandre TUIS**

# Le dessin fantastique pour débutant

Du dessin à main levée  
à la colorisation sur Photoshop

© Groupe Eyrolles 2011, ISBN : 978-2-212-12615-0

**EYROLLES**



# Sommaire

Petite introduction au fantastique..... 6



## La recherche d'idées..... 9

<b>La création et l'inspiration</b> .....11	<b>Ce qui fait peur</b> .....15
Être créatif.....11	Analyser ses propres peurs.....15
L'observation.....12	Les créatures ambiguës.....16
Le gribouillage.....12	Les icônes de l'horreur.....17
La silhouette comme inspiration.....13	Identifier la peur.....18



## Le dessin à main levée..... 21

<b>Le matériel</b> .....23	La technique des hachures.....36
Le papier.....23	La radiosité.....36
Les crayons.....23	<b>Le croquis d'un personnage masculin</b> .....37
Les petits plus.....24	L'esquisse préliminaire.....38
<b>Trouver son style de tracé</b> .....25	Le dessin.....38
Adapter le matériel à son style.....25	Les détails.....40
La ligne.....26	Les corrections et les ombres.....42
<b>Les anatomies</b> .....27	<b>Le croquis d'un personnage féminin</b> .....43
Sous la peau.....27	L'esquisse préliminaire.....43
L'anatomie humaine.....29	Le dessin.....44
L'anatomie d'une créature.....31	Les détails.....45
<b>L'ombre et la lumière</b> .....35	
Placer les ombres.....35	



## Finaliser son dessin sur Photoshop ..... 47

<b>Le matériel informatique</b> ..... 49	<b>Créer des textures</b> ..... 73
Photoshop..... 49	<b>Créer des effets visuels</b> ..... 75
L'écran..... 50	<b>La création en couleurs d'un humanoïde mâle</b> ..... 79
La tablette graphique..... 50	La peinture de base..... 80
<b>Scanner son dessin</b> ..... 51	Le travail de peinture..... 81
Choisir son scanner..... 51	Les détails..... 84
Scanner un document ..... 52	Le placement des textures..... 85
Scanner un document de grande taille..... 53	Le travail des ombres et des lumières..... 87
<b>Introduction à Photoshop</b> ..... 55	<b>La création en couleurs d'un humanoïde femelle</b> ..... 89
Les menus de Photoshop..... 55	La peinture de base..... 89
La création d'une brush dans Photoshop..... 58	Le travail de peinture..... 90
Les couleurs dans Photoshop..... 61	Les détails..... 92
<b>Créer des détails</b> ..... 65	Le travail des effets et lumières..... 94
Les veines..... 66	La touche finale..... 94
Les rides..... 67	<b>Le portrait d'une créature</b> ..... 95
Le cristal..... 68	
Les bijoux..... 70	
La pièce d'armure..... 71	



## Speed painting de créatures ..... 101

<b>Le géant</b> ..... 103	<b>Le vampire</b> ..... 115
<b>Le fantôme</b> ..... 105	<b>La fée</b> ..... 117
<b>Le dragon</b> ..... 109	<b>La vieille maison hantée</b> ..... 119
<b>La créature poilue</b> ..... 113	<b>Le château</b> ..... 123



## Les icônes de l'horreur

Le physique de votre créature doit être en adéquation avec sa personnalité.

Si vous dessinez une sorcière mauvaise et laide, vous n'allez pas lui faire une bouche sensuelle ou une silhouette de mannequin. Si vous créez un insecte géant et dangereux, vous n'allez pas lui donner des couleurs flashy ou des appendices rigolos et multicolores. Gardez à l'esprit ce que vous souhaitez créer, quel est le but de cette créature, sa fonction, ses besoins et son mode de vie.

Une fois que vous avez défini les critères physiques de votre créature, le mieux que vous puissiez faire pour elle, c'est de la rendre attirante et élégante même dans sa bizarrerie ou sa laideur. Qu'un monstre puisse être séduisant, c'est un exercice difficile, mais cela lui donnera de la personnalité et plus de cachet.

Un grand couteau et un e sale tête, rien de mieux pour effrayer son public.

Prenez l'exemple des « slasher movie » (des films mettant en scène des tueurs masqués). Certains des méchants de ces films sont des stars et d'autres d'illustres inconnus. Mais les tueurs que l'on connaît, ou que l'on identifie, sont ceux dont le look est le plus réussi ou le plus évocateur de terreur, ce sont ceux qui fascinent. Comment oublier un visage de grand brûlé griffu (*Freddy*), une forme fluide, phallique et sombre comme les ténèbres (*Alien*), une tenue SM et des clous sur la tête (*Pinhead* dans *Hellraiser*), un visage cadavérique et cireux (*L'Abominable docteur Phibes*), une tête de clown aux dents longues et aiguisées (*ÇA*) ou la silhouette masquée d'un hockeyeur géant et impassible (Jason dans *Vendredi 13*)?

Au cinéma, certains monstres sont devenus des références. Si je vous donne une liste de photos représentant un Godzilla, un Gremlins, un Alien, le Predator, The Thing, Robocop ou Dracula, vous saurez certainement me dire quel nom va sur quel personnage. Et c'est cela qui fait la réussite de ces créatures : elles sont toutes identifiables ! C'est également pour cela que tous ces personnages existent en version jouet ou statuettes de collection. Leur design est si reconnaissable qu'il est possible d'en créer une reproduction et de la vendre, sans obligatoirement vendre le film en même temps !

Voici un personnage inspiré de la vague des super-héros japonais de mon enfance, comme X-Or et autre Bioman.



## L'anatomie d'une créature

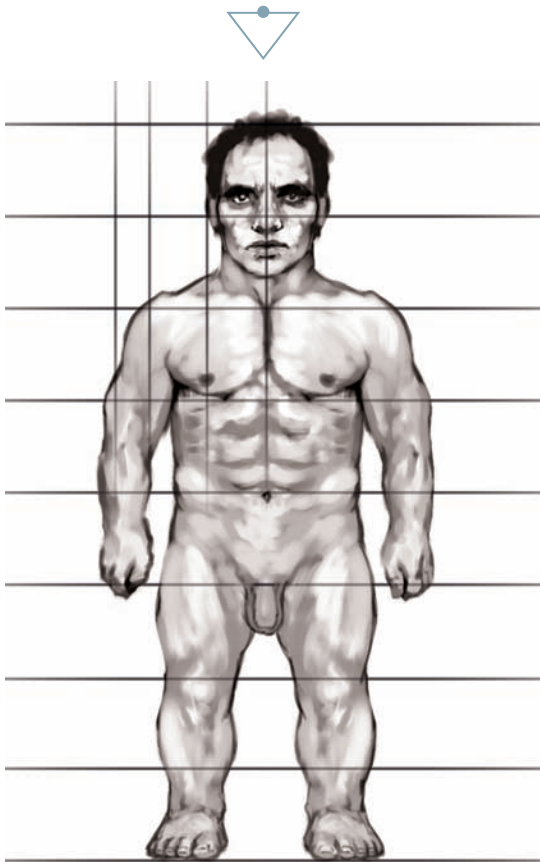
Une fois que vous avez compris les principes de l'anatomie humaine, vous pouvez les détourner pour créer des personnages aux proportions plus étranges. Vous pourrez également modifier les anatomies par des ajouts de membres ou d'appendices.

### L'anatomie de petites créatures

#### Le nain

Au sein de la fantasy, le nain est un pilier. Les nains ne sont pas forcément barbus ni bedonnants ; ce sont de valeureux guerriers.

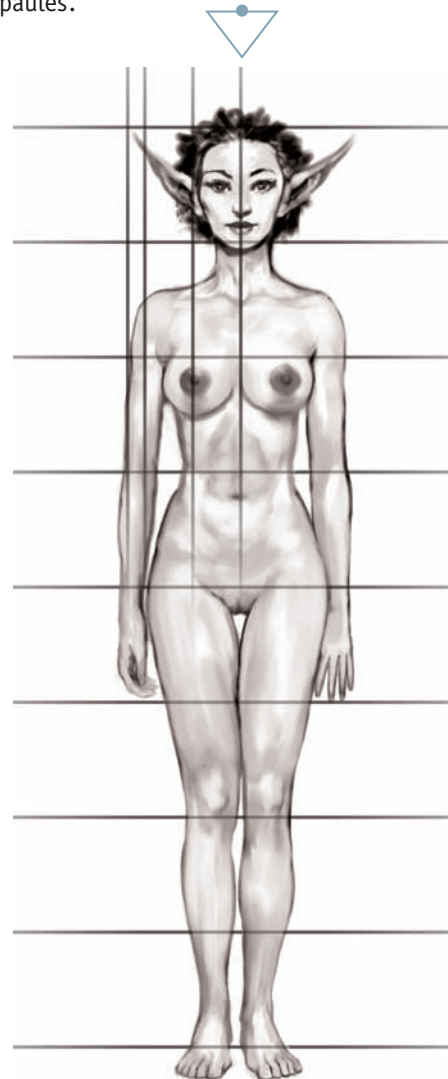
Le nain a une tête disproportionnée par rapport au reste de son corps et l'ensemble de son bras est trop court. On remarque d'ailleurs que le poignet s'arrête avant la ligne du pubis. Sa jambe est également courte. Globalement, le nain est plus charpenté qu'un homme moyen. La largeur d'épaule mesure une tête et demie. Il ne faut cependant pas trop élargir la carrure car il aurait l'air aussi large que haut.



#### La fée

L'anatomie de la fée est très proche de celle d'une femme normale dans ses proportions mais elle est souvent beaucoup plus petite.

Il existe toutefois de subtiles différences. La tête est légèrement plus allongée mais les autres proportions sont plutôt justes. Elle a aussi l'enjambée un peu bas et surtout la taille est très arquée. Vous pouvez d'ailleurs faire une taille encore plus fine que ce modèle et jouer sur les courbes du personnage. Il n'y a pas de règle pour la taille des oreilles mais veillez à ce qu'elles ne dépassent pas la largeur des épaules.



### Conseil

Pour plus d'informations, référez-vous à l'ouvrage *Anatomie des héros fantasy* de Glenn Fabry aux Éditions Eyrolles.



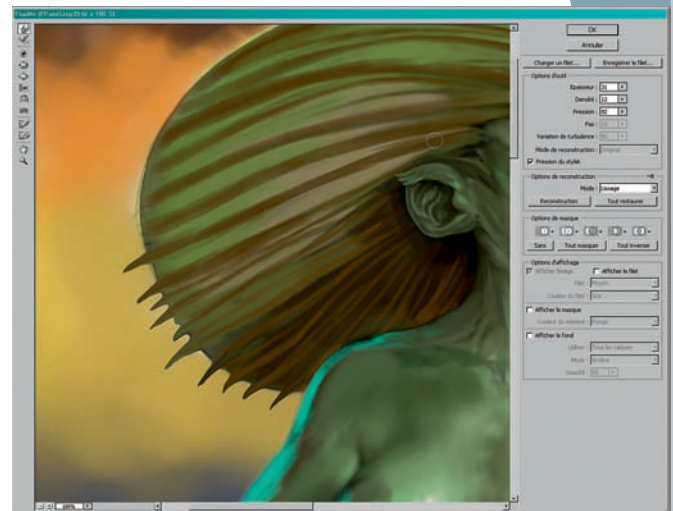
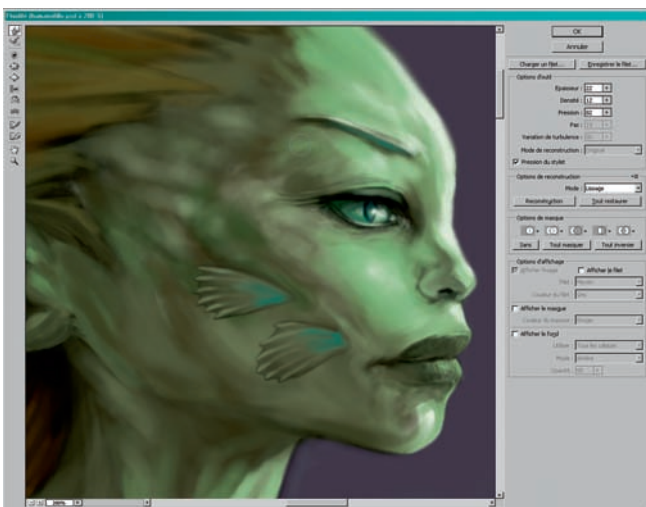
4. Retouche sur la coiffe de la créature. Créez des stries, ici elles rappellent un peu les nageoires des poissons ou certaines nervures de feuilles. Ajoutez également de petits appendices sur son visage pour enrichir son allure. N'hésitez pas à travailler l'originalité de certains éléments comme les yeux ou les oreilles.

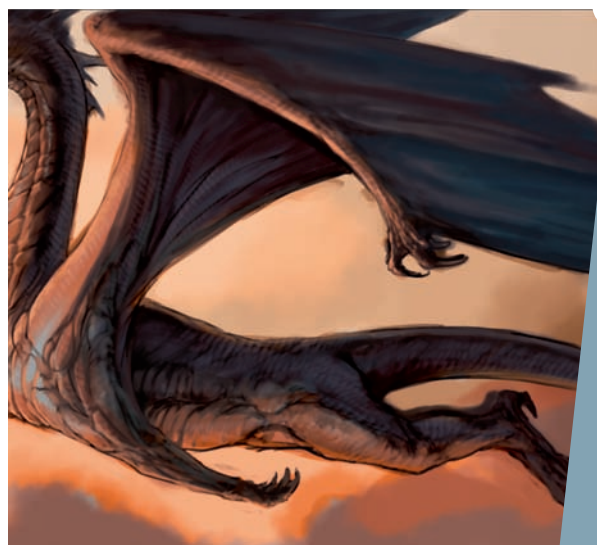
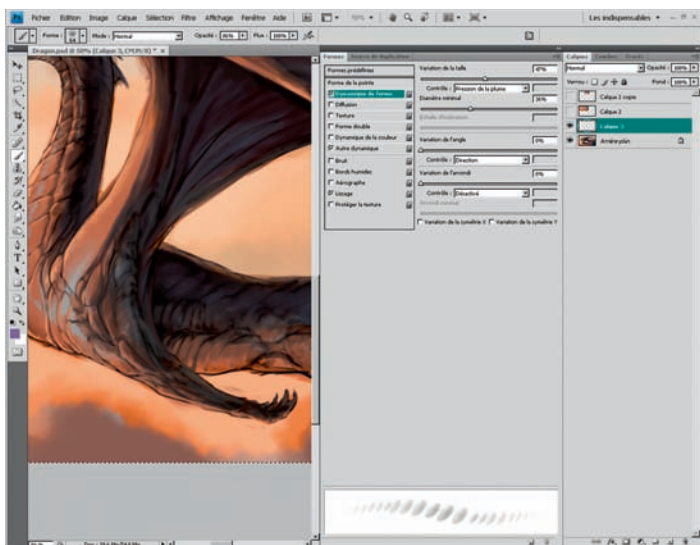


5. Appliquez le filtre Fluidité. Précisez avec l'outil Déformation avant le contour de certaines zones. C'est également idéal pour assouplir les dentelés des petites nageoires.



6. Une petite astuce pour créer simplement le prolongement des nervures dans la coiffe consiste à utiliser l'outil Déformation avant et à dépasser en dehors de celle-ci afin de créer vos petites excroissances. Essayez autant que possible de rendre cela élégant.



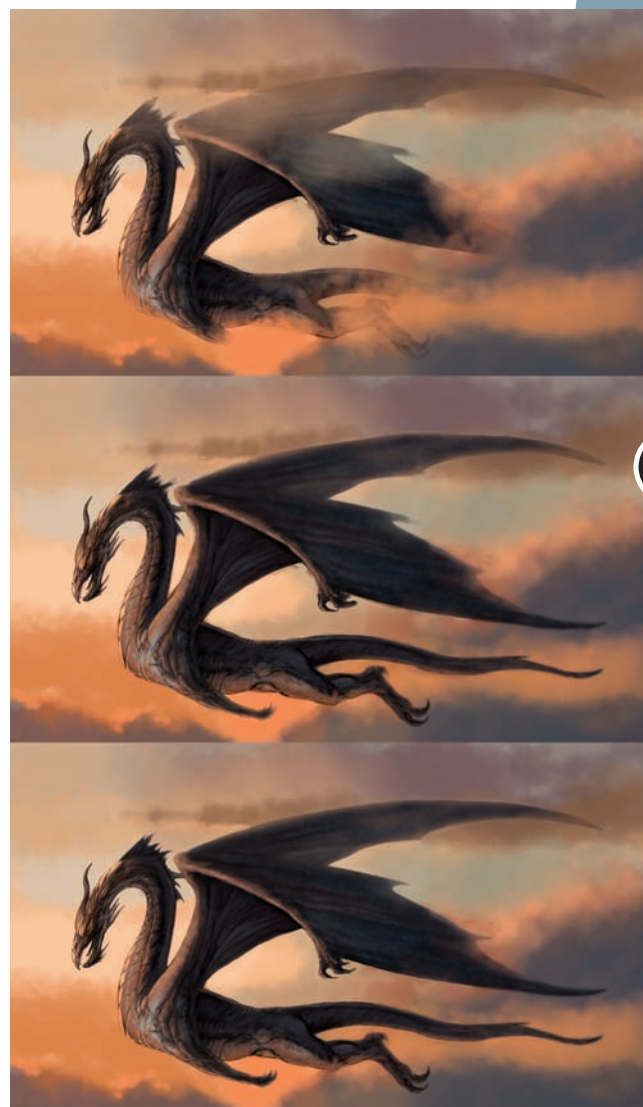


4. Ajoutez un effet avec une forme afin de créer un bel effet de relief sur la peau de la créature. Ici, j'ai tout simplement dessiné une écaille de dragon qui, configurée ainsi, se répète avec le bon écartement. Elle est appliquée en mode Densité linéaire (vous pouvez créer un calque avec ce mode, c'est plus simple si vous avez des éléments à gommer ensuite).



5. Ajoutez d'autres textures. Ici, j'ai mis une touche que j'aime particulièrement qui consiste en une réunion en étoile de lignes biscornues. L'effet apporte des rides et des lignes de force au dragon.

6. Travaillez le ciel avec une forme douce. J'ai travaillé sur un calque puis j'ai gommé les zones que je pensais être de trop.



# La fée



Voici comment créer une charmante fée! La fée est cette petite créature magique et volante qui se montre souvent espiègle et intéressée par le héros. Elle peut aussi être indifférente et se fondre tout simplement dans la nature en se confondant avec les feuilles.

Elle est en tout cas très indépendante même si vous la retrouverez souvent en bande ou en trio (le plus souvent). Tout le monde a en tête la Fée Clochette mais il en existe une très jolie dans *Legend* de Ridley Scott. Voyez aussi les fées étranges du *Labyrinthe de Pan*, les fées florales des *Chroniques de Spiderwick* (au cinéma et en livre), et les fées des dents terrifiantes d'*Hellboy II*.



1. J'ai réalisé ici quasiment tout mon dessin en noir et blanc. J'avais en tête la position de ma fée, je l'ai dessinée en dégrossissant les formes au fur et à mesure. Ici tout est réalisé sur Photoshop.



2. Ajoutez une couleur sur l'ensemble de la créature et peignez également ses ailes. Il y a une légère radiosité sur la partie gauche du personnage. Cette teinte est faite en appliquant légèrement la couleur du fond à celle de la peau de ma fée, puis en reprenant cette teinte comme nouvelle couleur que j'applique alors sur le côté du visage.

