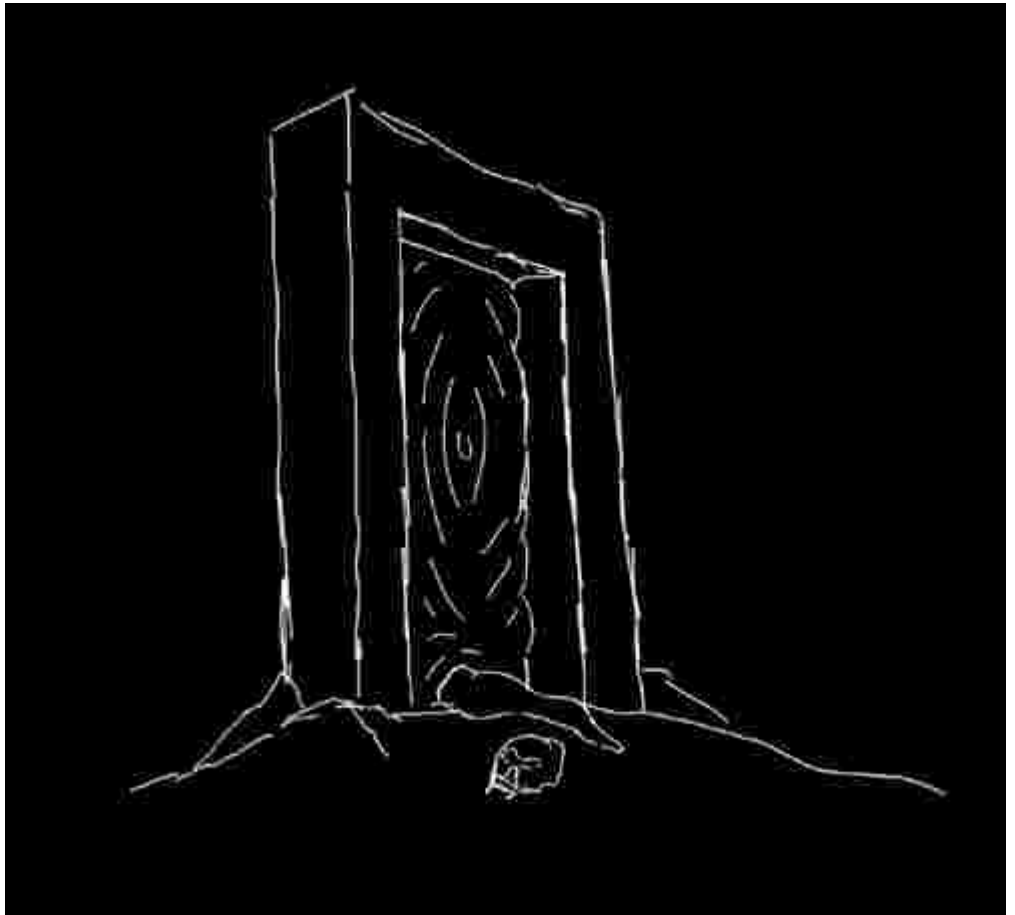


## Créer des dessins

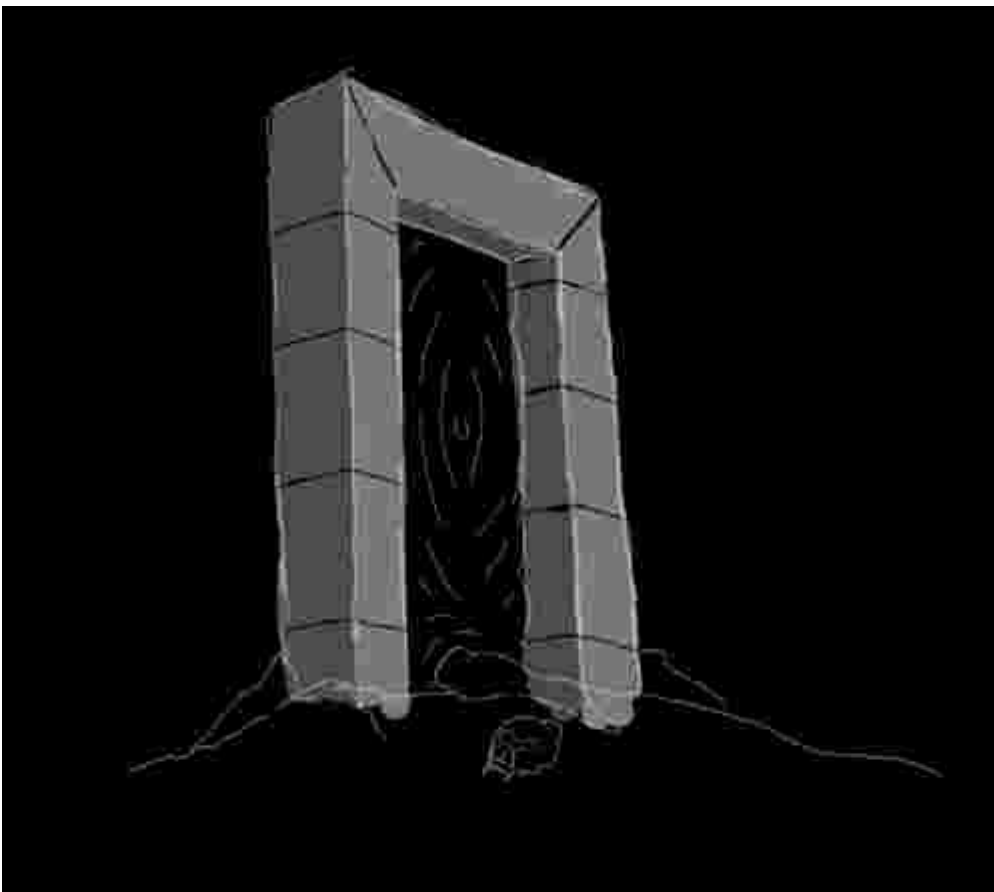
### Etape 1

Tout d'abord je commence toujours par dessiner un premier tracé simple de la scène à représenter. Fond uni, outil pinceau sont de rigueur. Pas trop de détails, je ne représente que les éléments importants de la scène.



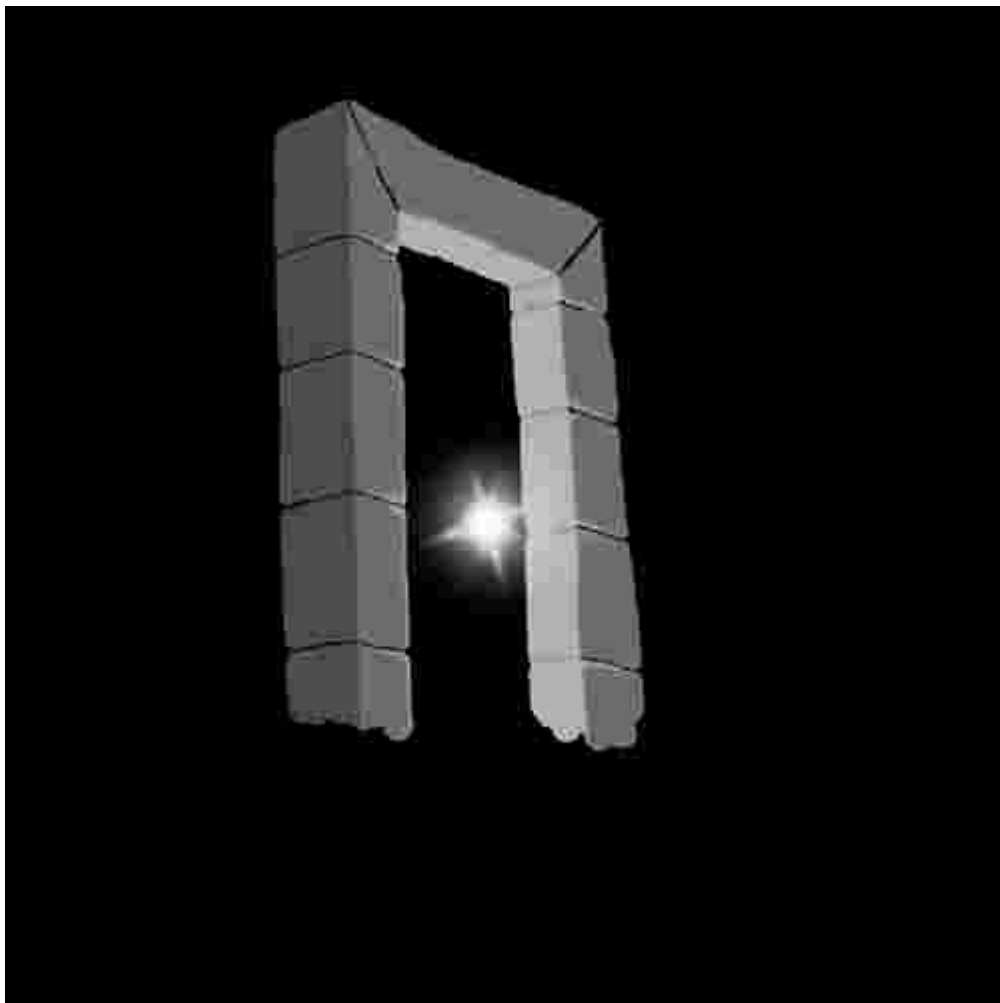
### Etape 2

Je remplis l'objet principal de cette scène: le portail. Un point très important à ce stade: **UTILISEZ DES CALQUES !** Je veux dire, pas un ou deux petits calques, mais des douzaines ! Des centaines ! Dans cet exemple, j'ai déjà 4 couches: Contour, Fond Noir, Portail côté clair, Portail côté sombre. Les deux derniers sont dans le même groupe de calques, appelé Portail (la notion de groupes de layers ne s'applique qu'à Photoshop 6 et plus).



### Etape 3

Il est temps de choisir la position de l'éclairage... Je dessine rapidement un petit spot lumineux à l'intérieur du portail, qui me servira de référence pour les prochains éclairages. Ce spot sera enlevé à la fin. J'ai commencé à ajouter des détails sur la face avant de la porte. Il existe un moyen simple de travailler facilement sur une surface unie de ce type: utiliser les calques associés (utilisez le raccourci CTRL-G). Le nouveau calque est alors légèrement décalé sur la droite dans la liste pour indiquer qu'il est associé à celui en dessous. Tout ce qui sera dessiné dans le layer associé ne sera visible QUE dans la surface du calque principal. En clair, si il y a un rond dans le principal, seul ce qui aura été dessiné dans ce même rond dans le calque associé sera visible (essayez par vous même pour comprendre)

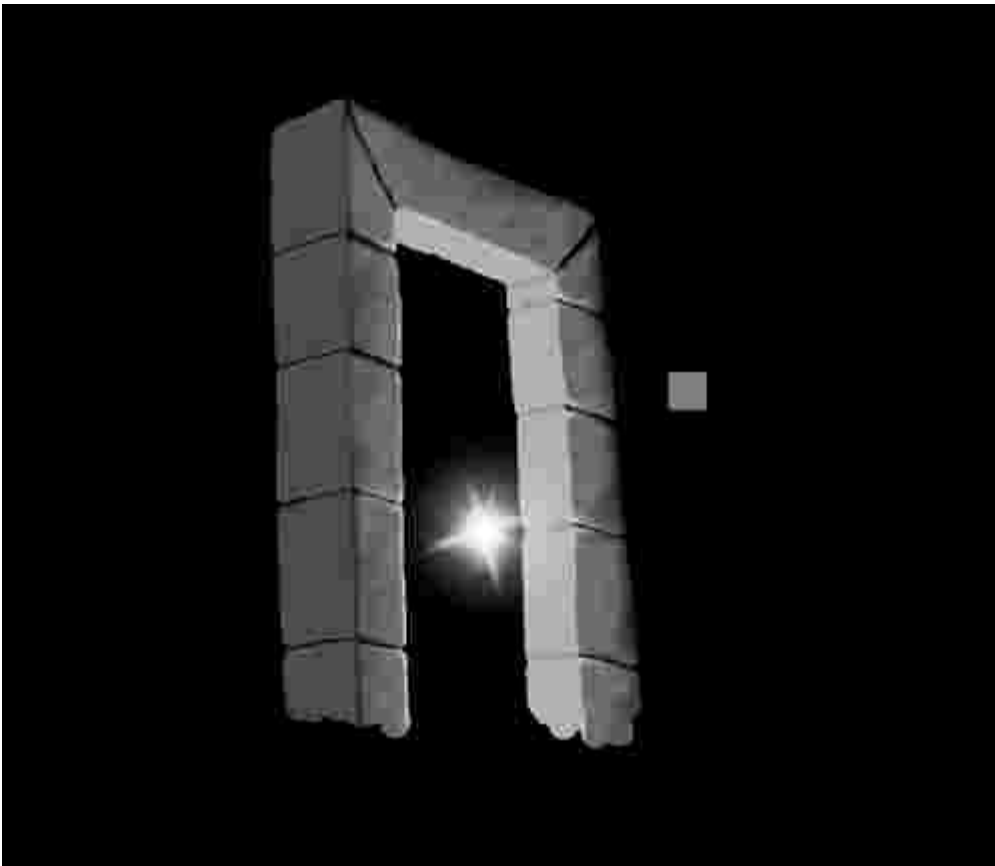


Dans mon cas, j'ai une surface grise pour la face avant du portail, et une douzaine de calques associés au dessus pour tous les détails (éclairages, texture de pierre, aspérités...)

### Etape 4

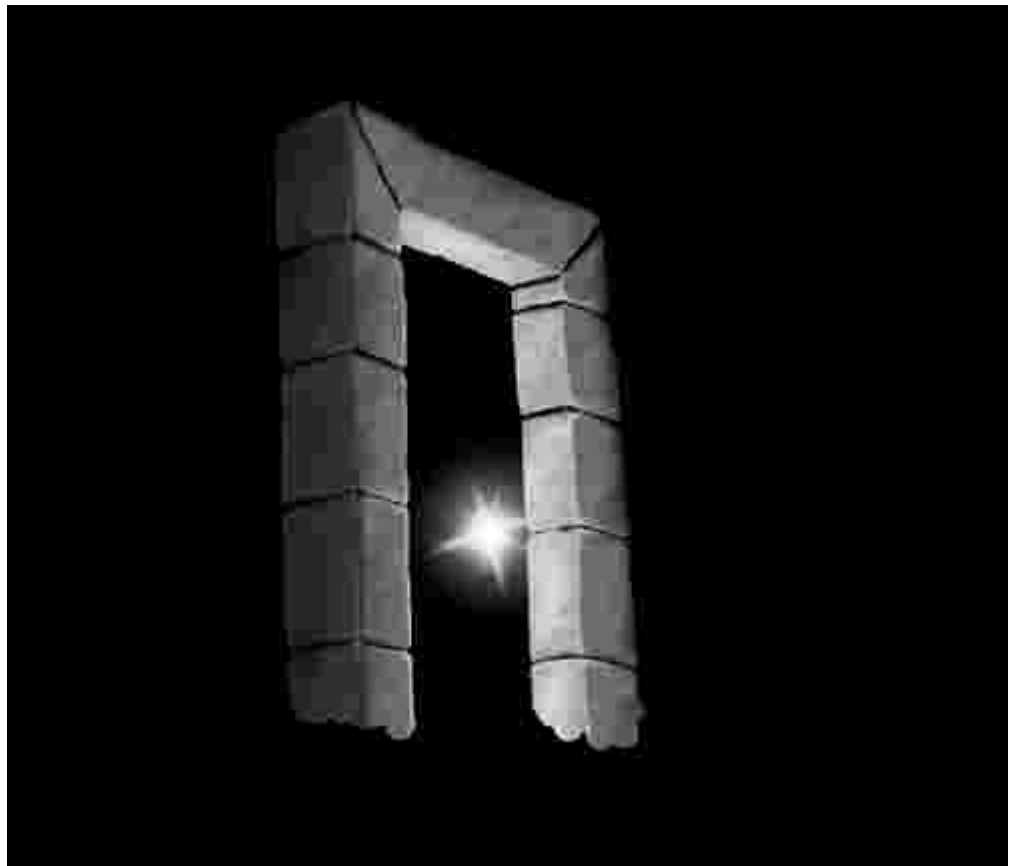
Le texturage.

Pour la texture de pierre, j'utilise un calque séparé (associé) remplis de gris neutre (cf. le cours sur le gris 127,127,127). J'ajoute alors un effet de Biseautage/estampage au calque et une texture pour générer rapidement l'aspect granulé. Un peu de filtre "Bruit" est aussi une bonne chose ici. Quelques détails sont ajoutés à l'airbrush (aérosol).



### Etape 5

On procède de même avec le côté sombre du portail.



## Etape 6

Le gros avantage d'utiliser des niveaux de gris est que c'est très facile à colorier. En marron, ici par exemple. Simplement en ajoutant un nouveau calque associé en Incrustation. Le fond a été commencé dans un nouveau groupe de calques.



## Etape 7

Attaquons maintenant le sol.  
Quelque chose de sauvage ...  
Tout d'abord, tracer rapidement le relief principal



### Etape 8

J'ai dessiné un relief un poil plus détaillé, notamment en ajoutant des feuilles et une texture légère (bruit + flou directionnel).



### Etape 9

L'herbe a été réalisée en utilisant l'outil Doigt. Apprenez à vous en servir ! C'est un outil puissant, tout particulièrement pour le dessin des cheveux ou des végétaux (cf. tutorial Chevelure)

## Etape 10

Dessin du crâne pour ajouter un peu à l'ambiance sombre mais quelque peu cartoon de la scène. (13 calques rien que pour cette petite image).

Autre détail important: l'éclairage supplémentaire sur le sol... important pour l'ambiance également.



## Etape 11

Il est temps de retirer l'horrible spot lumineux, pour dessiner le vortex... Teintes bleues et coups rapides d'airbush au menu.



## Etape 12

Une petite dose de lumière surnaturelle toujours à l'airbrush pour achever l'ambiance.

