

Ce tutoriel, créé sans prétention artistique, à pour but de mettre en avant l'une des nombreuses possibilités qu'offre ce logiciel.

Prélude (pour ceux qui ne connaissent pas ou peu art rage) :

Il serait dommage de faire un tutoriel sur art rage sans parler de ce logiciel un minimum. Art Rage (ici dans sa version 2.5) est un logiciel de dessin distribué sur internet par ambient design, ici : <http://www.ambientdesign.com/arage.html>. Il est vendu 25\$ (soit environ 20€ à l'heure ou j'écris ces lignes), pas de quoi se faire pirate pour si peu, d'autant qu'une version gratuite existe. Elle ne permet pas de travailler avec des calques et limite le nombre d'outils, mais reste très bien pour se faire une idée. Elle est téléchargeable ici : <http://www.clubic.com/telecharger-fiche14370-art-rage.html> ou ici : <http://www.ambientdesign.com/aragedown.html>.

Art Rage se distingue de la concurrence, hormis pas son prix, par son souci de recréer des outils proches de la réalité. Ainsi, on retrouve pinceaux, crayons, pastels... Et si ce genre d'outil existe chez certains autres soft, ils apportent ici de la matière à votre travail. La peinture va être épaisse et peut s'étaler au couteau, pour ne citer que l'exemple le plus évident, et c'est ici que le logiciel tire toute sa puissance.

Pour terminer, sachez que ce tutoriel s'adresse à des personnes maîtrisant au moins un peu le soft (il faut s'être familiarisé avec les menus), car les explications passeront outre ces formalités. Si certains d'entre vous éprouvent des difficultés avec l'interface géniale, mais déroutante de Art Rage, je pourrais réaliser un autre tutoriel dans ce sens.

Bien que ce ne soit pas indispensable, il vous est fortement recommandé de travailler avec une tablette graphique. Cependant, pour essayer, la souris peut faire l'affaire et vous donnera une idée des possibilités du logiciel.

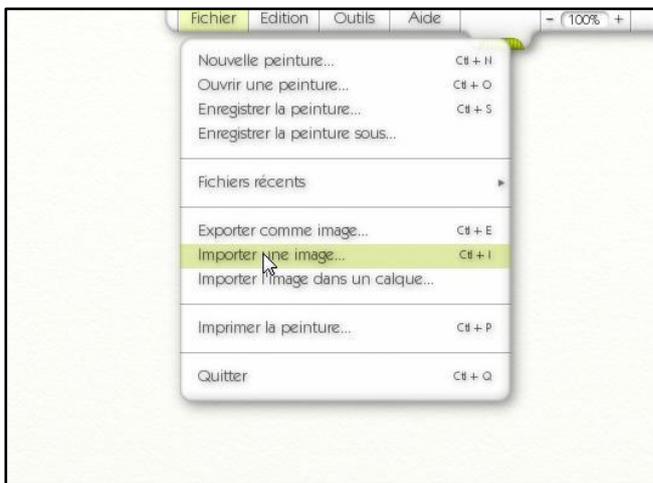
Enfin, un minimum de maîtrise artistique reste bien utile, il faut l'avouer. Mais à ceux qui commenceraient à me dire que leur niveau ne suffit pas ou qu'ils dessinent comme des manches, je dirais que tout se travaille, et même si le dessin est « dans les gênes », j'ai aussi vu des personnes qui dessinaient mal parce qu'ils utilisaient la mauvaise technique et d'autres encore qui pensaient mal dessiner parce qu'au bout de 2 ou 3 heures, ils s'attendaient à avoir un rendu artistique et réaliste. Le dessin ne s'improvise pas, même pour ceux chez qui ce talent est inné. Alors ne vous découragez pas et en avant !

L'interminable prélude étant passé, nous allons pouvoir passer à l'essentiel : l'utilisation d'art rage !

1 : Import, calques et esquisses

Dans un premier lieu, il vous faut un dessin. Soit vous le faites à la main au préalable et vous le scannez (comme moi), soit vous le faites à la tablette graphique, mais dans ce cas, il vaut mieux qu'elle soit de bonne qualité (pas comme la mienne). Si vous la réalisez sous art rage, créez un calque avec un fond transparent et peignez-la au pinceau de petite taille ou au crayon ou à l'aéro. Vous pouvez faire un premier calque dégrossit, puis le rendre semi-transparent, et faire un deuxième calque plus précis et plus fin ensuite. Cette technique peut être utilisée une infinité de fois, si vous avez le temps et le courage.

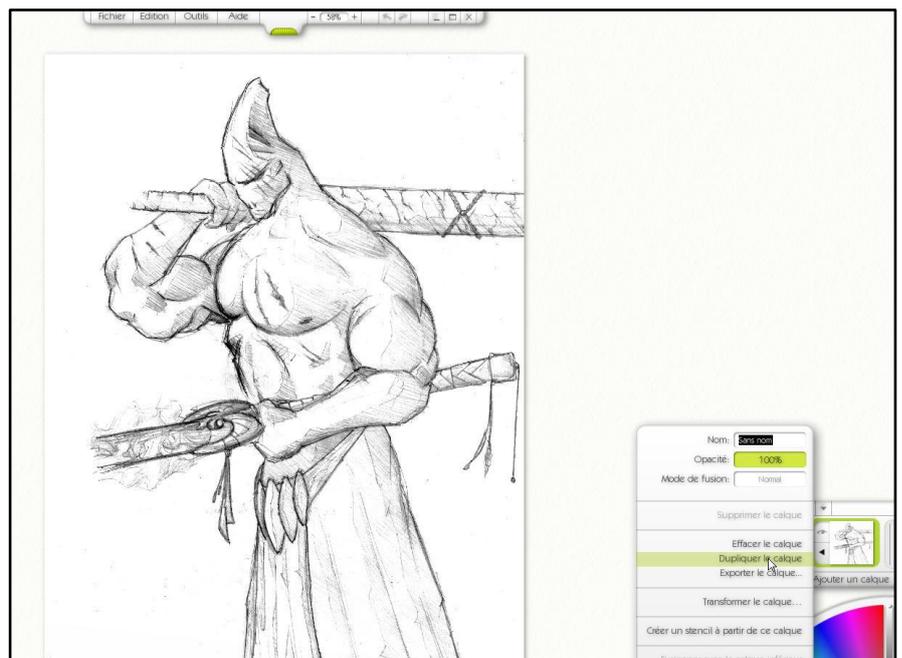
Mon tutoriel considère que le dessin est scanné, ceci-dit, ca ne changera rien au résultat. Comme dirais Dora : Allons-y, let's go ! (si ca c'est pas de la référence !)

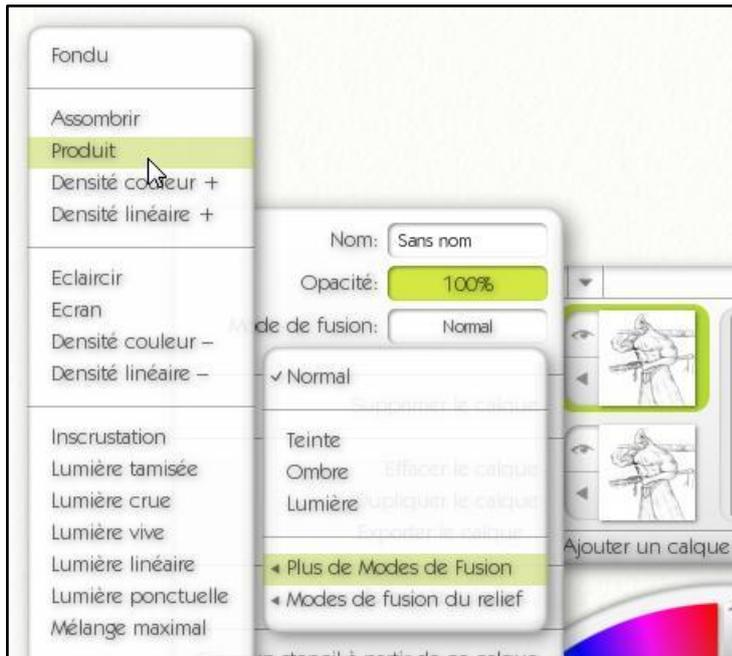


Commencez par importer votre image. Art Rage peut être un poil lourd, alors évitez les résolutions démesurées, trop souvent inutiles et restez dans des dimensions correctes.

Une fois votre image importée, vous pouvez trouver le trait un peu fade et là, vous allez comprendre qu'art rage manque d'un truc par rapport à la concurrence : les outils de retouche d'image ! Et pour cause : ce n'est pas sa vocation ! Ceci dit, il y a des astuces pour feinter.

Commencez par dupliquer le calque.





Définissez les options de fusion du calque du dessus en mode « produit ».

Votre image devient plus sombre, parce que, au cas où vous ne le sauriez pas, le mode produit ne va retenir que vos traits foncés et les ajouter à votre image. Vous pouvez recommencer 2 ou 3 fois si ça vous chante, fusionnez le tout ensuite et assurez-vous que votre calque final soit en mode de fusion : produit.

Jusqu'à là rien d'extraordinaire me direz-vous, cependant, on

y vient, alors patience.

Bon, à partir de maintenant, on va attaquer la couleur. Première étape, créez une petite dizaine de calques (le nombre exact importe peu). Tout dépend en fait de la complexité de votre image. La mienne étant simple, je pars sur 7 calques vierges et transparents (c'est indispensable). Déplacez votre dessin en tête de liste, puis sélectionnez le premier calque vierge.

Pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec le phénomène de calque, dites-vous que si vous n'avez pas réussi jusqu'à maintenant c'était à cause de ça (comment ça j'exagère ?). De toute façon, l'utilisation et le nom même de cet outil va vous faire comprendre son extraordinaire utilité. Contentez-vous donc de suivre le tutoriel, le savoir viendra en route (vachement profond c'est que j'viens de dire...).



2. Couleur, gommage, calques

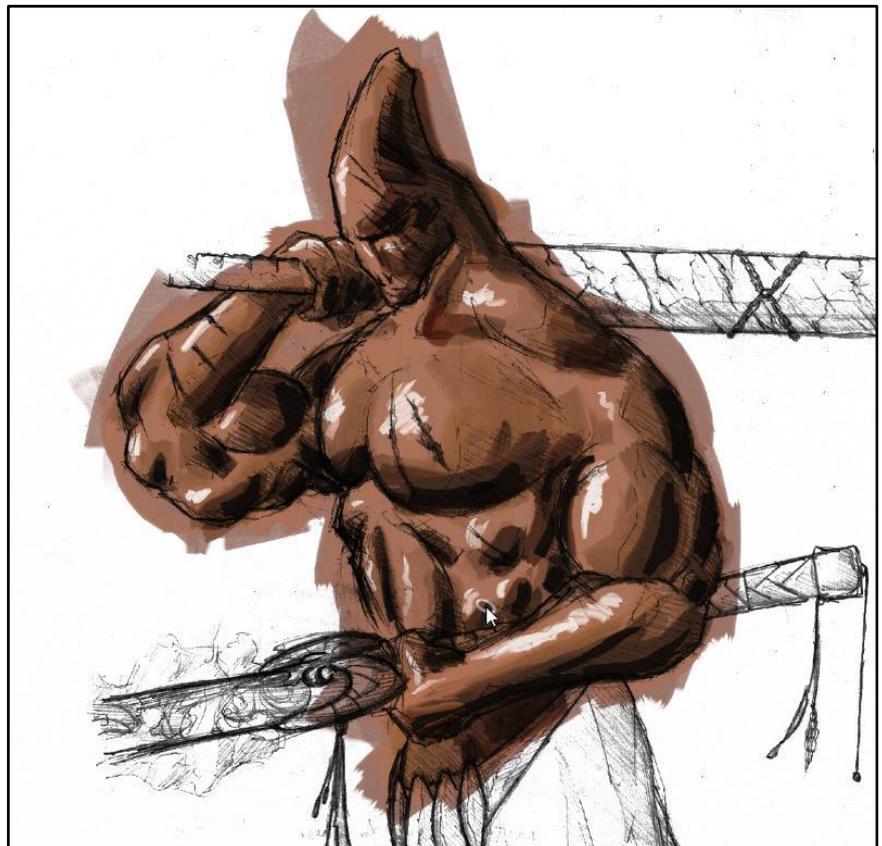
L'étape suivante consiste à choisir son premier morceau à colorier. Ca va également être le plus pénible à gommer. Il faut choisir le plus grand morceau (dans mon dessin, c'est la peau de la créature). Et on ira ainsi toujours du plus grand vers le plus petit. Une fois votre couleur déterminée,



il vous faut choisir un outil et des paramètres. Selon la surface, on choisira le rouleau (mais bon, c'est pas du tout mon préféré), le pinceau, ou, si on veut de la matière, le tube de peinture. Il y a également les pastels et bien d'autres encore, mais je pense que l'essentiel des outils de coloriage dit « de base » ont déjà été nommé.

Peignez grossièrement votre forme, sans vous soucier des débordements (bon, abusez pas non plus.) Lorsque votre dessin ressemble vaguement au mien, vous pouvez arrêter les frais. A partir de là, modifiez votre couleur vers du plus foncé ou du plus clair et barbouillez vos ombres et lumières, en faisant plus contrasté que ce que vous voulez obtenir au final, regardez bien l'image que je vous laisse et cherchez à faire un truc qui ressemble dans votre cas. Je vous montre dans la plupart des images, les réglages des pinceaux. A prendre ou à laisser, c'est à vous de voir.

Le rendu devrait vous donner un truc un peut grossier dans ce genre.



2. Travail de finition, touches finales

Comment ça ? Touches finales, mon truc il est à peine commencé !

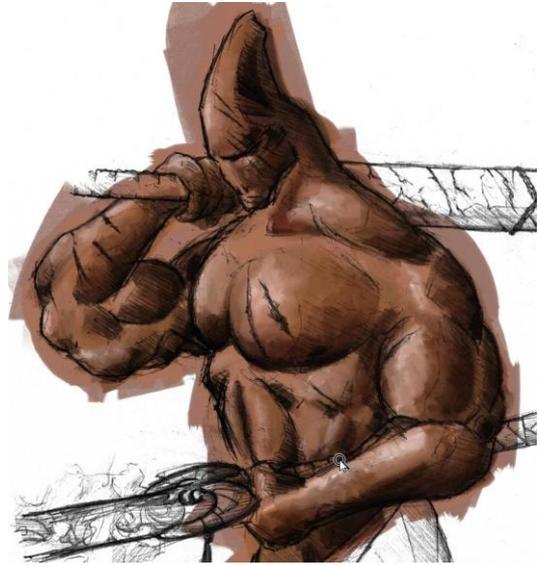
Vous en faites pas, à partir de là, ça va s'accélérer.

Armez-vous du couteau, choisissez une petite taille (on pourrait-êre tenté de choisir un grand couteau pour gagner du temps, ceci-dit, vous vous rendriez alors compte que seul la teinte dominante resterait après votre travail). En général, utilisez un couteau dont la taille est légèrement inférieure à la taille du pinceau utilisé dans la zone concernée. Si votre pinceau avait une taille de 20, votre couteau pourrait être à 15, mais là, c'est de l'appréciation.

La façon dont vous allez vous servir de votre couteau dépend du rendu que vous souhaitez obtenir. Si comme moi, vous voulez un côté vif, donnez des à-coups. En revanche, vous pouvez préférer un rendu plus « lisse », auquel cas vous auriez intérêt à faire des mouvements coulants. A vous de voir. Vous pouvez aussi ne pas utiliser de couteau et faire un travail tout au pinceau, enfin à noter une autre stratégie intéressante : tout au rouleau, en vous contentant d'une petite retouche au couteau occasionnelle. Ça peut donner un résultat correct. A vous de tester.

Une fois le couteau passé, il se peut que votre image soit un peu fade, auquel cas vous devrez peut-être faire quelques touches de peinture et quelques coups de couteau supplémentaire. Mieux vaut maintenant qu'ensuite.

Petite précision sur le couteau : faites attention au réglage de la pression, primordiale pour pouvoir faire vos retouches. A titre d'info, je la règle assez bas, genre 10. Cependant, tout dépend du degré de pression de votre crayon sur votre tablette graphique (pour ceux qui utilisent une



souris, vous pouvez continuer à me maudire).

Bon, armez vous de la gomme et de patience et en avant ! réglez la sur pression 100 et consistance 0. Pour la taille, faites-là suffisamment petite pour attaquer les détails, et suffisamment grande pour ne pas y passer 3 heures (je sais, je vous aide pas beaucoup).

Une fois fait, passez au calque du dessous et



commencez le plus grand morceau suivant de la même façon que le précédent. Vous découvrirez avec un peut d'expérience qu'il n'est pas nécessaire de faire un calque par couleur, mais ce n'est pas bien méchant. Vous allez surtout vous rendre compte que plus ça avance, et moins vous avez à gommer parce que vos calques se trouvent « sous » les calques précédents. Merveilleux, non ?

Bon, au final, ca devrait commencer à ressembler à quelque chose dans ce goût là.

Il ne reste plus qu'à ajouter un calque par-dessus tous les autres. Armez-vous de l'aérographe, mettez le en couleur blanche et procédez à quelques touches de brillance si besoin est (cette étape est dispensable selon l'éclairage, les parties métalliques présentes... Mon dessin ne s'y prête pas plus que ça, mais je vais quand même en faire une ou deux pour vous montrer (mon meilleur exemple de l'usage

de cet outil se trouve ici : <http://www.3d-diablotine.com/viewtopic.php?f=31&t=12758>)

Une fois fait, vous vous retrouvez à peut près comme ça :

(pour ceux qui n'ont pas leurs lunettes, la retouche concerne les chaînes sur l'arme dans la main droite, le pommeau de l'arme de la main gauche, et les gemmes sur la ceinture).

Si quelques personnes sont intéressées, un autre tutoriel suivra sur des utilisations plus basiques de art rage, et un autre sur du plus poussé. Bonne chance à tous !

