



# Création d'un dessin réaliste à l'aide de CorelDRAW

Hugo Hansen



## À propos de l'auteur

Hugo Hansen vit à proximité de la magnifique ville de Copenhague. En tant que professionnel expérimenté du secteur des arts graphiques, Hugo Hansen a été le témoin de l'évolution fulgurante des outils dans ce domaine. C'est en utilisant la première version de CorelDRAW à la fin des années 1980 que Hugo Hansen a pris conscience que l'avenir du graphisme et de l'illustration allait reposer sur la technologie informatique. Aujourd'hui, Hugo Hansen travaille comme formateur indépendant pour un organisme de formation informatique. Il est également l'auteur de plusieurs livres sur diverses applications graphiques, notamment d'un livre sur CorelDRAW Graphics Suite 12 (disponible au format PDF sur le site [www.corel.com](http://www.corel.com)).

# Création d'un dessin réaliste au moyen de CorelDRAW

Dans ce didacticiel, je vais vous présenter certains des outils que j'ai utilisés pour créer les nombreux effets visibles dans ce dessin représentant mon fils assis sur une moto.



J'ai eu l'idée de réaliser cette création après avoir observé des centaines de dessins représentant des motos. J'ai remarqué que tous ces dessins n'illustraient que l'aspect mécanique des véhicules. J'avais le sentiment qu'il manquait quelque chose dans ces dessins pour contrebalancer les éléments métalliques, certes esthétiques, mais relativement agressifs. Un être humain dans un décor chaleureux et convivial : voilà ce qui à mon avis pouvait le mieux contrebalancer la froideur du métal et l'impression de puissance qui se dégage du moteur.

## Préparation du dessin

Il m'a fallu au départ préparer la conception du dessin. Les artistes réalisent généralement des esquisses sur papier mais j'ai préféré prendre des photos de la moto et utiliser ces photos comme

base de travail. Mon fils et moi avons emprunté une moto chez un concessionnaire et pris de nombreuses photos, à la fois des vues d'ensemble et des plans rapprochés.

Nous avons pris plus de 200 photos, mais aucune d'elles ne me satisfaisait pleinement. Toutefois, grâce à Corel PHOTO-PAINT, j'ai pu combiner des éléments issus de différentes photos pour constituer l'image qui allait me servir de base de travail. L'illustration ci-dessous présente une photo dans laquelle j'ai inséré une tête de profil issue d'une autre photo.



J'ai incorporé les éléments suivants dans la photo :

- la tête regardant vers l'arrière ;
- une photo sur laquelle la roue était un peu plus en biais, de façon à écarter le guidon du centre de l'image ;
- des gros plans d'éléments du moteur et de la roue avant.

J'ai décidé de ne pas dessiner les rétroviseurs qui ne me semblaient pas en harmonie avec la tonalité d'ensemble que je souhaitais donner à l'image.

## Réalisation du dessin

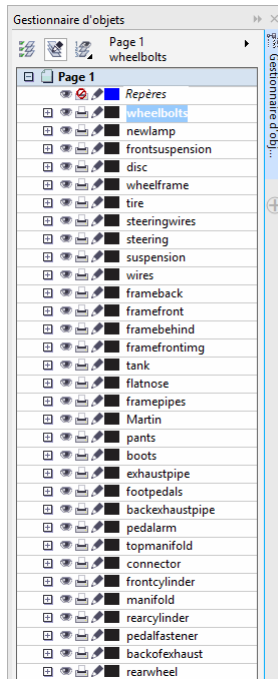
Je suis ensuite passé à la phase la plus difficile : la conception du dessin sur ordinateur.

Créer les différents éléments du dessin est une chose, conférer un aspect réaliste au dessin en est une autre. Pour parvenir à ce résultat, il est indispensable de bien connaître les différents outils de CorelDRAW et de savoir les utiliser pour créer des effets de profondeur et de surface. Il m'a fallu reproduire l'aspect des cheveux et de la peau, mais aussi des montagnes à l'arrière-plan.

## Utilisation des plans

L'utilisation de plans est un des principes de base de la conception d'illustrations sur ordinateur. J'ai commencé par dessiner les éléments situés à l'arrière, c'est-à-dire, dans le cas qui nous intéresse, la structure de base de la moto. Ensuite, j'ai dessiné les éléments restants dans le même ordre, c'est-à-dire en commençant par les éléments situés à l'arrière. La jambe figure au premier plan et c'est donc cet élément qu'il faut dessiner en dernier lieu.

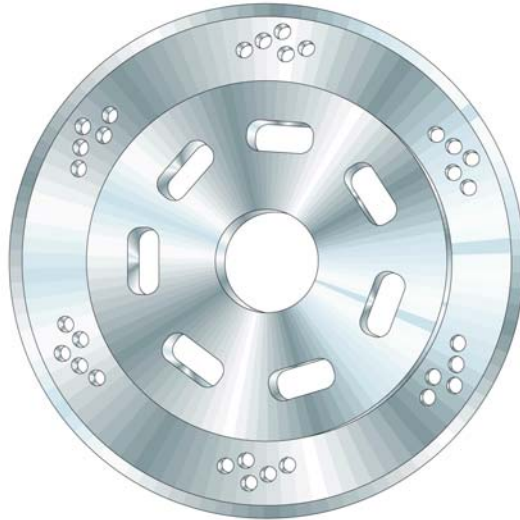
Comme vous pouvez le constater en observant l'illustration ci-dessous, il est indispensable de bien organiser les plans, sans quoi la situation peut rapidement s'avérer ingérable.



## Les palettes de couleurs

Lorsque j'ai conçu le disque de frein, j'ai utilisé des surfaces dégradées pour obtenir un aspect métallique. Je devais pour cela disposer d'une palette de couleurs métalliques. Fort heureusement, je n'ai pas eu à créer cette palette : en effet, j'ai trouvé une palette prête à l'emploi dans CorelDRAW. J'ai cliqué sur **Fenêtre ▶ Palettes de couleurs ▶ Navigateur de palettes de couleurs**. Le menu fixe s'est ouvert, présentant une liste de palettes de couleurs. Comme les couleurs étaient destinées à être imprimées, j'ai sélectionné **Bibliothèques de palettes ▶ Traiter ▶ CMJN**. Dans le dossier **CMJN**, j'ai sélectionné la palette **Métallique**, comprise dans le sous-dossier **Divers**.

La présence de ces palettes de couleurs prédéfinies constitue un aspect très pratique de CorelDRAW.

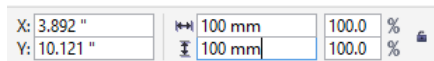


## Utilisation de l'outil Ellipse

J'ai ensuite dessiné le disque de frein. Ce disque est en fait constitué de plusieurs ellipses combinées.

### Pour créer les ellipses

- 1 Sélectionnez l'outil **Ellipse**, puis tracez un cercle tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée.
- 2 Entrez la taille 100 × 100 mm dans les zones **Taille de l'objet** de la barre de propriétés, puis appuyez sur **Entrée**. (Si l'unité de mesure par défaut est le pouce, il est toujours possible d'entrer les valeurs en millimètres : elles sont converties en pouces lorsque vous appuyez sur la touche **Entrée**).



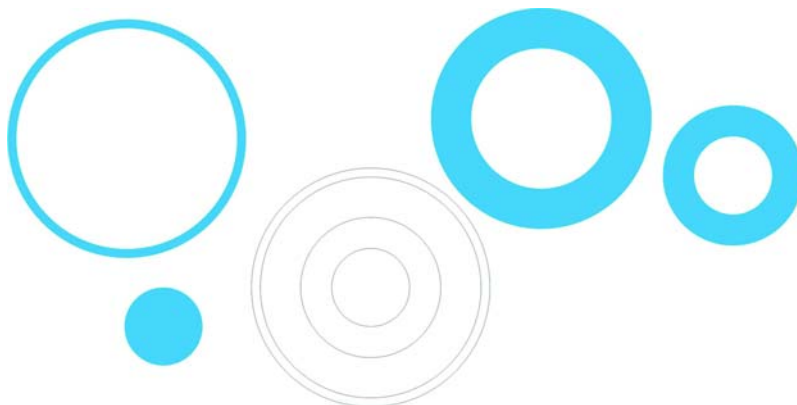
- 3 Cliquez en dehors du cercle pour le désélectionner.
- 4 Assurez-vous que l'outil **Ellipse** est sélectionné et placez le pointeur au milieu du cercle. Lorsque la mention « Centre » et un réticule s'affichent, tracez le cercle suivant. Pour tracer un nouveau cercle à partir du centre du premier, maintenez les touches **Maj** et **Ctrl** enfoncées. Définissez la taille sur 95 × 95 mm.
- 5 Procédez de la même manière pour créer deux cercles supplémentaires : 70 × 70 mm et 20 × 20 mm.

À ce stade, vous avez créé la structure de base du disque.



## Utilisation de l'outil Surface intelligente

Pour créer un disque de frein réaliste, je voulais pouvoir modifier chaque section concentrique du disque séparément ; il m'a donc fallu créer des anneaux à partir des cercles, ce que j'ai fait en évitant le centre de chaque cercle pour obtenir un anneau à partir de la circonférence du cercle. J'ai utilisé la même méthode par la suite pour obtenir les petits trous dans le disque métallique.



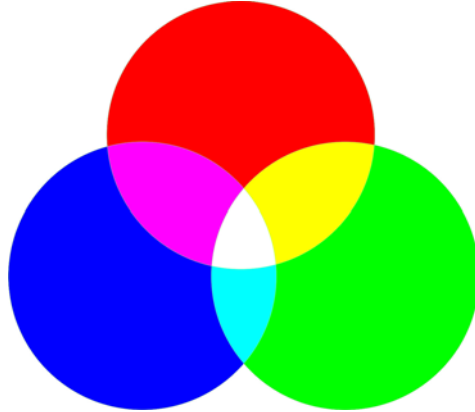
Dans CorelDRAW, il est possible d'obtenir des trous en combinant les objets. L'une des façons de procéder consiste à combiner les cercles deux par deux, de sorte que le cercle intérieur forme un trou dans le cercle extérieur. Toutefois, cette méthode est relativement fastidieuse, dans la mesure où il faut dupliquer un certain nombre de cercles et s'assurer que l'on combine correctement les cercles entre eux. Dans le cas qui nous intéresse, combiner les objets ne me semblait pas la meilleure façon de procéder. L'outil **Surface intelligente** m'a permis de créer les anneaux beaucoup plus rapidement.

### Pour créer les anneaux

- 1 Appliquez une couleur à tous les cercles pour observer l'effet que produit l'outil.
- 2 Sélectionnez l'outil **Surface intelligente** et cliquez sur les quatre anneaux. L'outil crée de nouveaux objets à partir des zones de chevauchement des anneaux (vous pouvez utiliser la

barre de propriétés pour définir la couleur et le contour de ces nouveaux objets). La zone de chevauchement des cercles est évidée, ce qui permet d'obtenir des anneaux.

Pour obtenir la roue chromatique présentée sur l'illustration ci-dessous, j'ai utilisé l'outil **Surface intelligente** pour éviter les zones de chevauchement des trois cercles et leur appliquer les couleurs de surface adéquates.



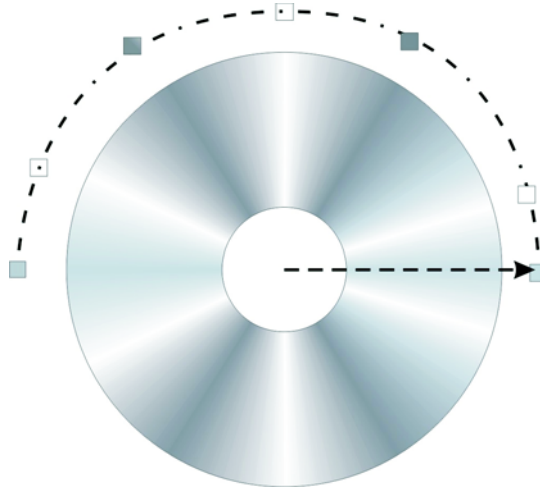
## Utilisation de l'outil interactif Surface

En utilisant uniquement l'outil interactif **Surface**, j'ai pu obtenir à la fois l'effet de profondeur et celui de surface métallique visible sur le frein à disque.

### Pour créer le disque métallique

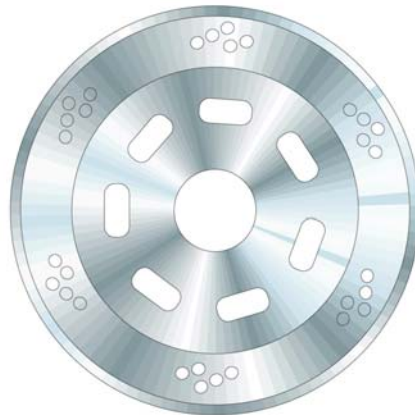
- 1 Sélectionnez l'outil interactif **Surface** et faites glisser le pointeur sur l'un des cercles pour créer une surface dégradée sur l'objet. La fonction Surface dégradée applique par défaut une surface linéaire standard. Cliquez sur le bouton **Surface dégradée conique** dans la barre de propriétés.
- 2 Faites glisser différentes couleurs vers la surface depuis la palette de couleurs. Pour modifier les couleurs de départ et d'arrivée, faites glisser des couleurs vers les points nodaux de la surface conique. Pour ajouter de nouvelles couleurs à la surface, faites glisser des couleurs vers la ligne en pointillés.





- 3 Vous devez ensuite appliquer la même surface aux autres anneaux. Pour ce faire, maintenez la touche **Maj** enfoncée, cliquez avec le bouton droit sur un objet auquel vous avez déjà appliqué une surface et faites glisser le pointeur vers un objet sans surface.
- 4 À présent, il nous faut modifier l'aspect de la surface des anneaux. Pour ce faire, nous allons faire pivoter la surface conique. Pour faire pivoter la surface, faites glisser les points nœuds de fin. Il suffit de faire légèrement pivoter chaque surface pour donner un aspect 3D à l'objet.

Pour obtenir l'objet illustré ci-dessous, j'ai appliqué des surfaces dégradées aux anneaux et j'ai ajouté certains des petits trous à l'aide de l'outil **Surface intelligente**.

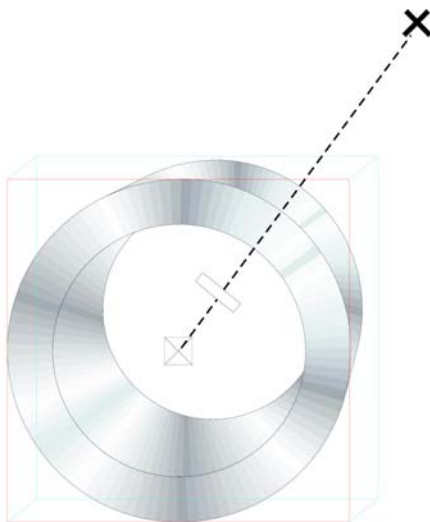


## Utilisation de l'outil Relief

L'outil **Relief** m'a permis d'appliquer un effet 3D à l'objet, c'est-à-dire au frein à disque. L'illustration ci-dessous montre l'effet obtenu sur l'un des anneaux. Pour obtenir l'effet 3D, il faut



faire glisser le pointeur vers l'extérieur de l'objet. Une fois le relief appliqué, il est possible d'ajuster l'effet directement dans le dessin.

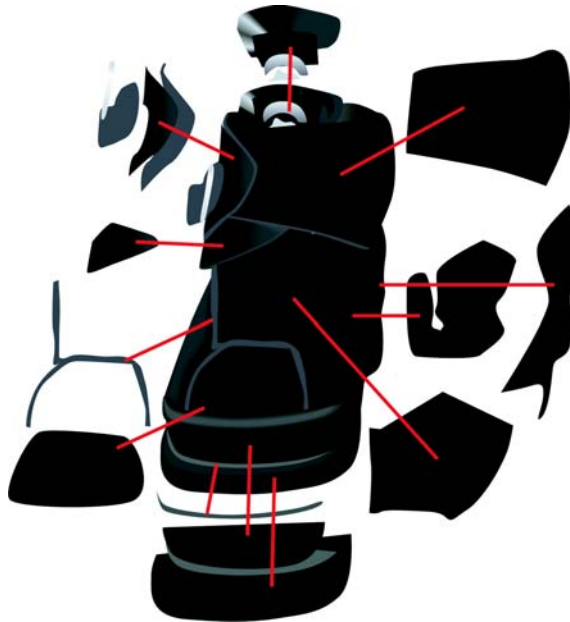


Pour modifier le point de fuite du relief, faites glisser le point limite de l'effet (point en forme de croix). La poignée centrale située sur la ligne en pointillés permet de définir le degré de profondeur du relief. Plus cette poignée s'éloigne du centre de la ligne, plus le relief est accentué. Essayez différents réglages jusqu'à ce que le résultat obtenu vous convienne.

Lorsque le résultat vous convient, vous pouvez facilement appliquer l'effet aux deux autres anneaux du frein à disque. Sélectionnez l'un des deux anneaux et cliquez sur **Effets ▶ Copier l'effet ▶ Relief à partir de**. Une grosse flèche noire apparaît. Utilisez cette flèche pour sélectionner le relief appliqué au premier anneau. Cette méthode évite de recréer entièrement l'effet de relief pour chaque objet et permet de s'assurer que le relief aura le même aspect sur tous les objets. Néanmoins, chaque objet dispose de ses propres paramètres, ce qui permet d'appliquer un angle et un degré de profondeur spécifiques à chaque partie du disque.

## Utilisation de l'outil Bézier

Le dessin vectoriel consiste en fait à tracer des formes que vous pouvez vous représenter comme des morceaux de papier que vous placez les uns sur les autres. Dans notre image de moto, toutes les parties qui composent la botte (reportez-vous à l'illustration ci-dessous) ont été dessinées au moyen de l'outil **Bézier**.



## Utilisation de l'outil Dégradé

Une fois la botte dessinée, je suis passé à l'étape suivante qui consistait à lui donner l'aspect du cuir et à produire un effet réaliste, tant au niveau de la forme de la botte que de l'éclat du cuir. Pour cela, j'ai utilisé l'outil **Dégradé**.

Cet outil crée un certain nombre de paliers intermédiaires en vue de transformer un objet en un autre. Vous pouvez voir sur l'illustration ci-dessous comment une ellipse est transformée en rectangle.



Cette fonction permet de donner un aspect lisse à l'objet, aspect que la fonction Surface dégradée ne permet pas d'obtenir. L'illustration ci-dessous montre la différence entre une surface dégradée et un dégradé. L'outil **Dégradé** autorise une transition plus douce entre les couleurs, le long des contours de l'objet.

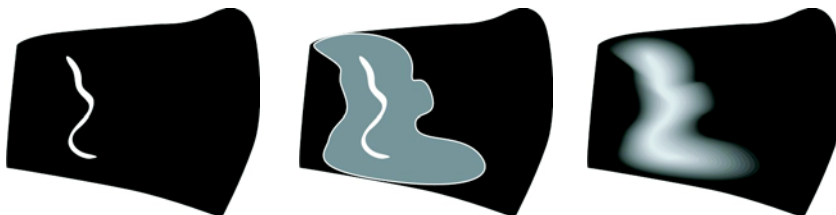


La fonction Surface dégradée peut convenir pour créer différents types d'objets, mais dans certains cas, il faut utiliser l'outil **Dégradé** pour obtenir des ombres et des lueurs qui épousent la forme de l'objet. Dans le cas de notre image, j'ai utilisé l'outil **Dégradé** pour placer des reflets sur le cuir.

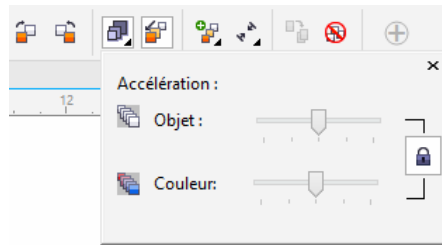


### Pour créer les reflets

- 1 Tracez une forme de couleur blanche, comme celle représentée sur l'image la plus à gauche ci-dessous.



- 2 Créez une copie de la forme et agrandissez la copie obtenue de sorte qu'elle s'étende de part et d'autre de la ligne originale. Pour ce faire, cliquez deux fois sur la copie à l'aide de l'outil **Sélecteur** pour activer l'outil **Forme**. Faites glisser le pointeur pour déplacer et modifier la forme de l'objet jusqu'à ce que l'image ressemble à l'image centrale de l'illustration ci-dessus.
- 3 Appliquez la couleur noire à l'objet dont vous avez modifié la forme de sorte qu'il se fonde avec le fond.
- 4 Activez l'outil **Dégradé**, cliquez sur l'objet original de couleur blanche et faites glisser le pointeur vers l'objet de couleur noire dont vous avez modifié la forme. Le long des contours que vous avez définis, la transition progressive du dégradé entre le noir et le blanc donne l'illusion d'un reflet (voir l'image la plus à droite ci-dessus).
- 5 Vous pouvez constater toutefois que les teintes sont trop homogènes. Pour intensifier les teintes à proximité du reflet et les atténuer à proximité de l'arrière-plan, vérifiez que l'outil **Dégradé** est actif, cliquez sur le bouton **Accélération des objets et des couleurs** dans la barre de propriétés de l'objet, puis déplacez les curseurs. Pour déplacer chacun des curseurs séparément, désactivez le bouton **Verrouiller**. Déplacez les curseurs de façon à obtenir une transition optimale tant au niveau de la forme que des couleurs.



La possibilité de définir très précisément la teinte d'une couleur est un des aspects très pratiques de CorelDRAW. Si vous estimez que la couleur du reflet (c'est-à-dire le blanc) est trop lumineuse, vous pouvez légèrement la modifier. Tout d'abord, activez l'outil **Sélecteur** ou l'outil **Forme** (qui à mon avis devrait en fait s'appeler « outil Déformer »), puis sélectionnez l'objet de couleur blanche. Maintenez ensuite la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur une couleur plus foncée dans la palette de couleurs. Vous avez ainsi ajouté une nouvelle teinte de couleur à la couleur initiale, comme lorsque vous mettez un peu de peinture de couleur dans de la peinture blanche pour lui donner une teinte plus crémeuse. Cliquez de nouveau sur la surface pour intensifier d'un niveau la teinte appliquée.

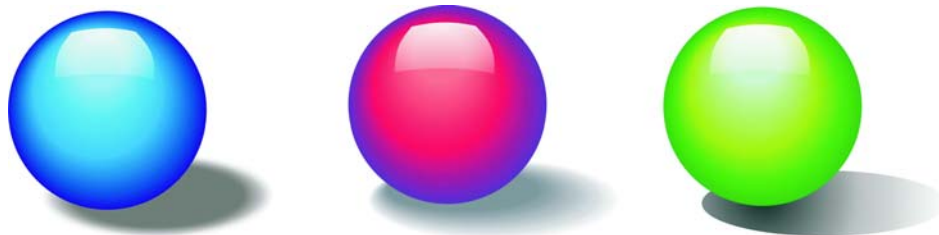
## Utilisation de l'outil Transparence

Comme l'avez peut-être constaté, les outils que je préfère dans CorelDRAW sont les outils interactifs, pour les nombreux effets qu'ils permettent d'obtenir.

Vous pouvez créer l'ombre de la moto à l'aide de l'outil interactif **Ombre portée** ou **Dégradé**, mais il est plus simple d'utiliser l'outil **Transparence**. Une ombre s'estompe à mesure qu'elle s'éloigne de l'objet qui la projette, et l'outil **Transparence** permet de reproduire cet effet

d'atténuation. Vous pouvez créer un objet séparé pour produire l'ombre et lui appliquer une transparence. L'outil **Transparence** s'utilise de la même façon que les autres outils interactifs : il suffit de faire glisser le pointeur sur l'objet pour obtenir une transparence en dégradé.

Aucun outil n'est meilleur qu'un autre : le choix dépend uniquement de l'objectif à atteindre. Dans certains cas, c'est l'outil **Ombre portée** qui convient le mieux ; dans d'autres, l'outil **Dégradé** donne les meilleurs résultats ; dans d'autres encore, l'outil **Transparence** constitue la seule option possible.



Sur le dessin représentant la moto, vous pouvez constater que l'ombre sur le sol se fond dans l'arrière-plan. Pour obtenir cet effet, j'ai utilisé l'outil **Transparence**. J'aurais pu utiliser l'outil **Ombre portée**, mais probablement pas l'outil **Dégradé**.

Les nombreux outils disponibles dans CorelDRAW m'ont permis de travailler l'aspect final de l'image et de modifier chacun des éléments jusqu'à ce que j'obtienne un résultat satisfaisant.