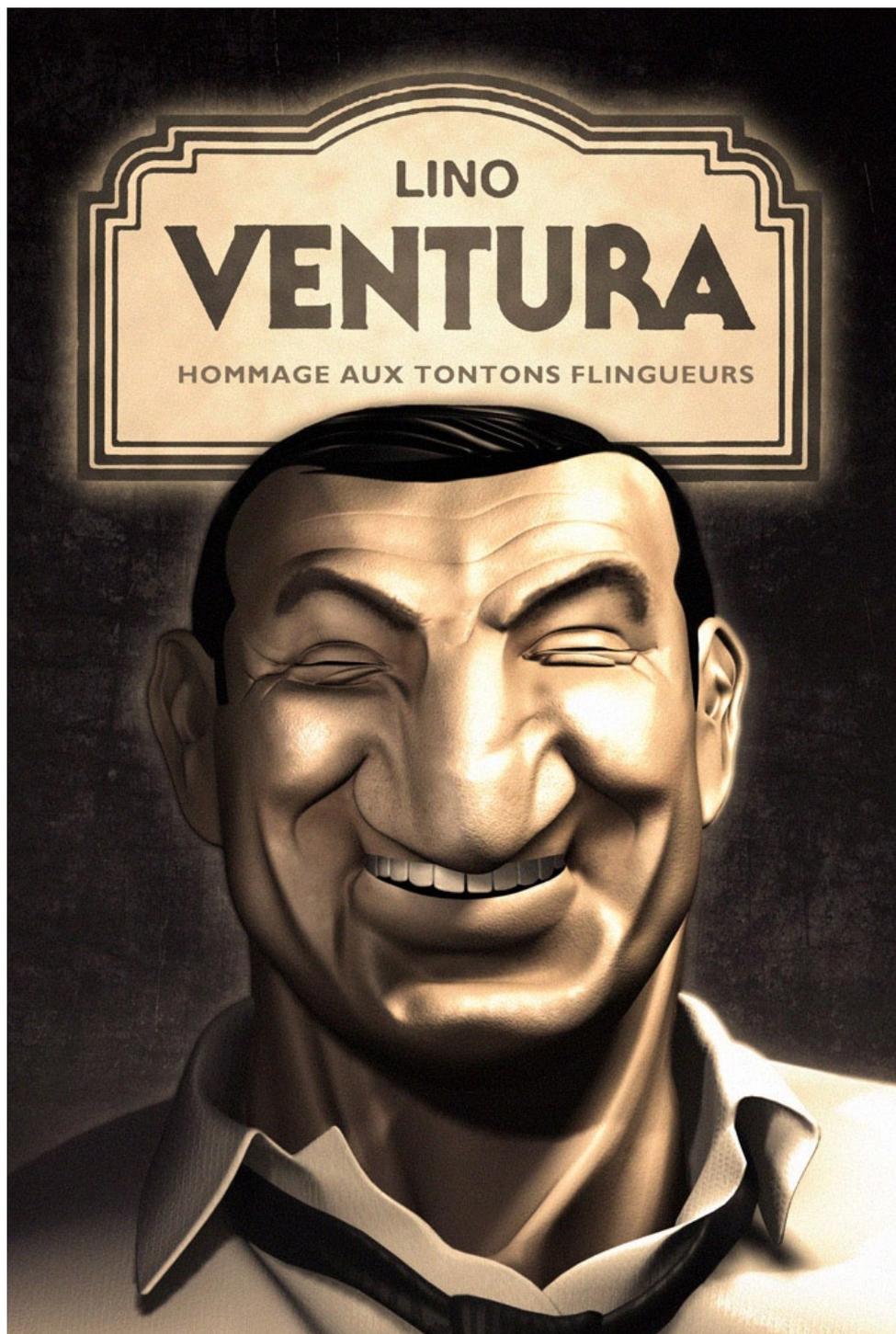


CARCICATURE DE LINO VENTURA

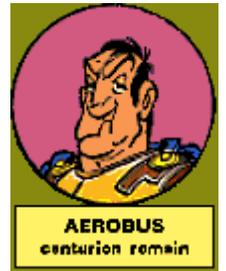
(ÉTAPE PAR ÉTAPE)

But : réalisation d'une affiche de 60cm / 40cm vertical au format TIF (CMYK) 300 dpi
Utilisation de 3Dsmax et photoshop



1 - POURQUOI AVOIR CHOISI LINO VENTURA ?

C'est vrai, qu'est-ce qui peut bien pousser à caricaturer Lino Ventura ? Comme avaient pu le faire les talentueux Uderzo et Goscinny dans *La Zizanie*, où Lino Ventura est caricaturé sous les traits du centurion Caius Aerobus, commandant du camp d' Aquarium dans *La Zizanie*, qui a du mal à comprendre les subtilités de la guerre psychologique menée par Détritus contre les Gaulois...



D'origine italienne, Lino Ventura immigre en France à l'âge de sept ans, où il y exercera divers petits métiers. Parallèlement, il devient lutteur professionnel pour finir sacré champion d'Europe en 1950, rien que ça...

Mais une blessure à la hanche fait bifurquer sa carrière vers le cinéma : il rencontre en 1954 Jean Becker qui cherche un figurant à la carrure massive pour donner la réplique à Jean Gabin dans le film *Touche pas au grisbi*. Dès lors, Lino Ventura s'illustre dans des rôles de truands ou de durs à cuire, parfois non sans dérision comme dans *Les tontons flingueurs*, parfois en conférant à ses rôles une grande dimension psychologique comme dans *L'armée des ombres*... Pour finir avec le César du meilleur acteur pour son rôle dans *Les Misérables* de Robert Hossein...

En 1966, suite à la naissance de sa fille Linda, handicapée mentale, Lino fonde une association (Perce-Neige) ayant pour but de créer des structures d'accueil pour s'occuper décemment des jeunes malades.

Mais Lino Ventura, avant d'être une brute au grand cœur, c'est avant tout quand même une putain de gueule du cinéma français...

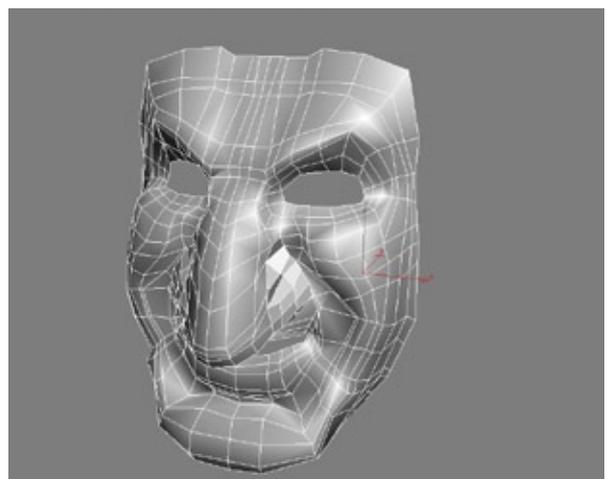
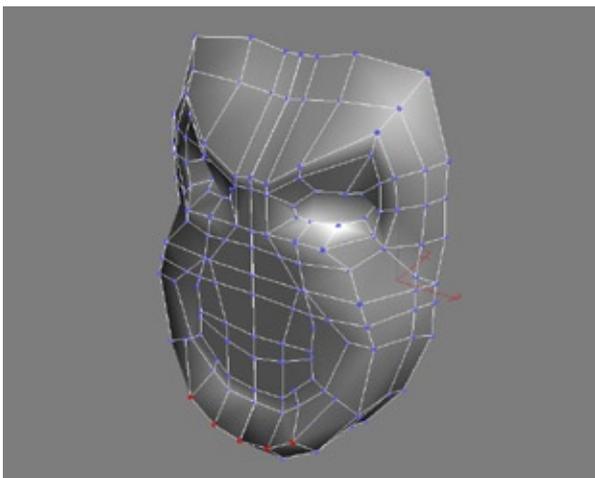
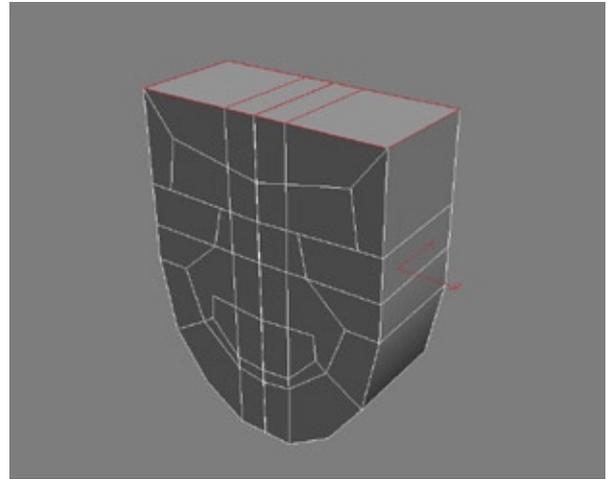
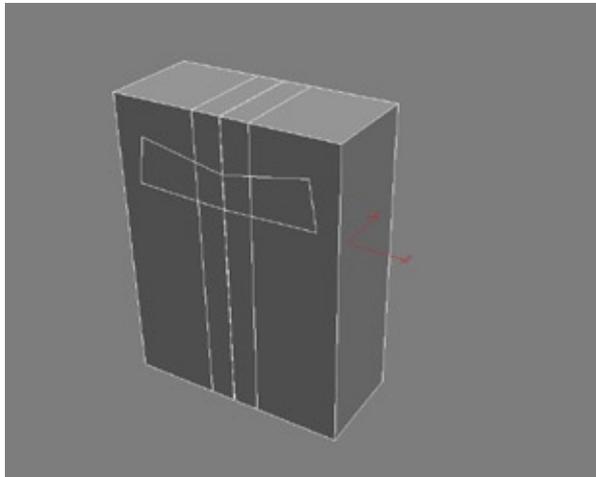


2-Modélisation

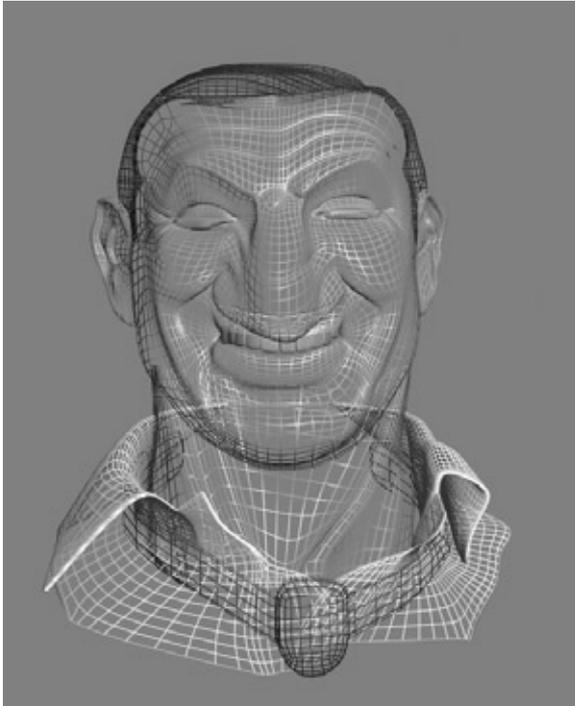
Avant toute chose, je décide d'opter pour une vue de face de Lino Ventura, qui mettra en avant ses larges épaules, et son air de brute charismatique qui sera accompagné d'un sourire.

Ainsi la technique de modélisation est tout ce qui a de plus classique : on part d'un cube en edit poly (avec une symetry et turbosmoothé), et on extrude, cut, etc.

Mais le tout optimisé dans cette optique : le personnage sera finalement vu de face, ainsi, l'arrière de la tête est par exemple creux, le dessous du nez non détaillé, etc...



Lorsque la forme du visage est à peu près déterminée, je m'efforce de dessiner une asymétrie gauche droite : sourcil plus relevé d'un côté, rides différentes des 2 côtés, imperfection du nez bourru, oreilles différentes, etc... Puis bien sur l'ajout des accessoires que lino partage avec de nombreux être humains : les cheveux (pas d'utilisation de hair and flur, pour finir ceux-ci seront très discrets donc c'est un bloc en edit poly), une cravate, une chemise... et même des dents !



Oui, c'est bien Lino Ventura !

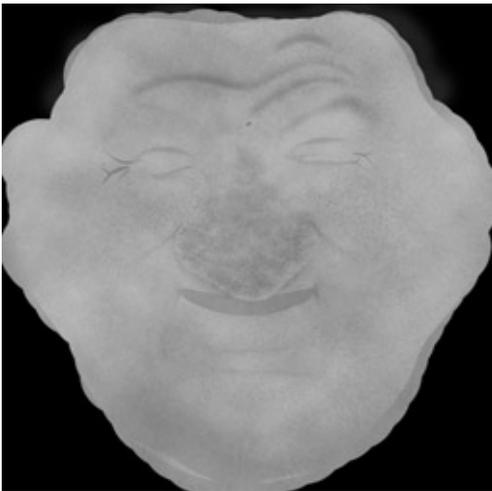


3-TEXTURING

Une fois la modélisation achevée, place au texturing. Avec un unwrap uvw, on place sur le mesh différentes textures :

Une texture en diffuse >

Afin de retranscrire la couleur générale de la peau ; faire apparaître de subtiles variations de couleurs selon la partie du visage (pommettes plus rouges, creux de l'oeil plus bleu), ainsi que les imperfections de la peau.



< Une texture en bump

Donner du volume au grain de la peau : faire nettement apparaître les points noirs sur le nez, des ridules et les pores usés d'un homme champion d'Europe de lutte !

Une texture en specular >

Mais personne n'est parfait. En effet, même Lino a la peau grasse sur le front et le nez, d'où une texture pour la brillance de l'épiderme.



Le choix d'une vue exclusive de face rend assez souple le texturing et permet des erreurs, même si les étirements de texture ont été évités.

Pour les cheveux, que de la couleur noire ; sur les dents, du blanc ; un bête checker sur la cravate et une discrète texture de tissus sur la chemise. Après tout, c'est le visage de Lino qui nous intéresse ?

4-LA LUMIÈRE

J'ai opté pour une vue de face, donc je « désaplatis » le modèle avec un éclairage modelant. Ainsi, une bête omni venant de la droite permet de dessiner les volumes du visage et du buste. Je renforce cet effet par un léger contraste chaud froid : la lumière modelante assez chaude et la zone de pénombre bleutée.

Pour finir on essaie d'obtenir un rendu acceptable qui sera la base de notre affiche !

(en 40*60 cm, 300 dpi, rvb)



5-Post-production

Place maintenant à la post-production (combustion c'est cool mais ici c'est photoshop !).

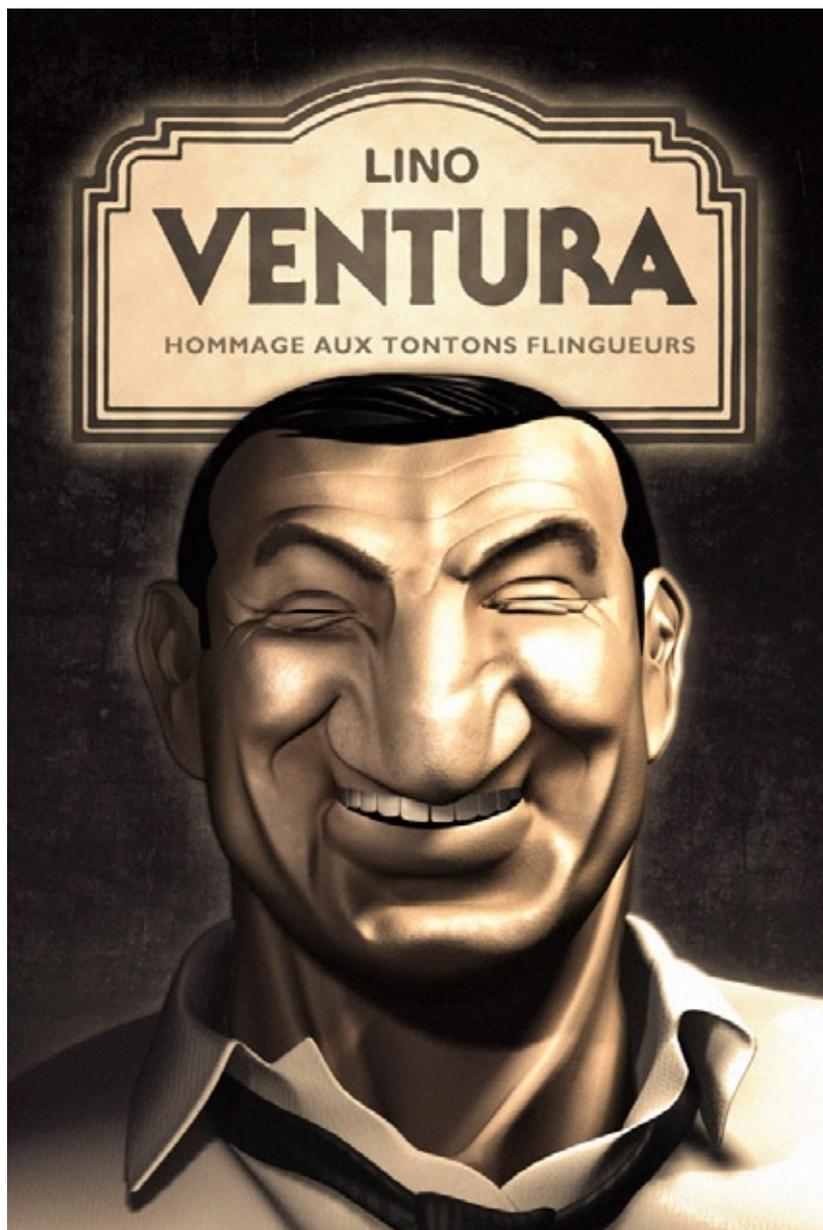
Le rendu s'est effectué en 3 passes :

- un rendu normal de lino (ci dessus), dont on retravaillera l'aspect pictural ;
- l'alpha de lino qui nous permettra d'insérer un arrière plan en post-prod : quoi de mieux qu'un arrière plan foncé pour donner de l'importance au protagoniste ? (en plus ça fait classe). Mais plutôt qu'un noir total, c'est un dégradé sombre agrémenté d'une légère texture pour déboucher le tout, et donner une dimension un peu théâtrale à l'affiche.
- et un rendu du spéculaire qui servira éventuellement à un glow sur les zones éclairées, voire à accentuer l'effet surex.

2 types d'affiches me tenaient à coeur alors j'ai fait les 2...

La première est totalement inspirée de l'univers du film « les tontons flingueurs » :

- le cadrage rapproché de Lino utilisé dans le film ;
- le titre de l'affiche (en rapport justement avec les tontons flingueurs !) d'une police un peu mis en valeur à l'aide d'un "multi cadre", comme beaucoup de films des années 60 ;
- Contraste assez marqué, alternance de zones un peu brûlées et de zone de pénombre
- La dominante sépia à la manière de l'affiche du film !



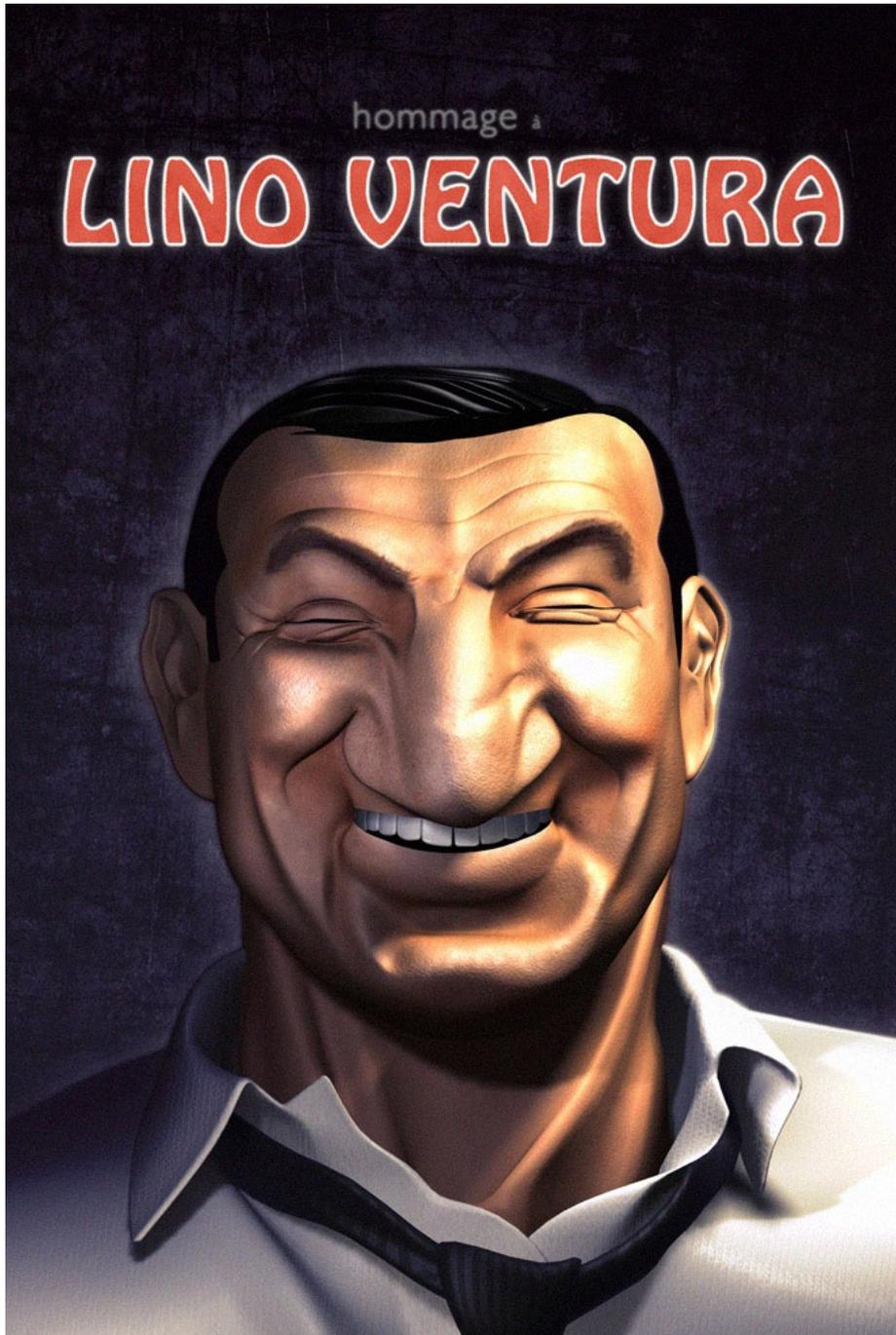
La 2ème affiche se veut plus colorée : j'ai essayé de reproduire un peu cet effet « peint à la main » des affiches d'antan.

Là encore, j'essaie de donner du volume au visage de face par le biais des contrastes : accentuation du clair/obscur avec zones surex et zones sombres, accentuation d'un contraste chaud froid.

Le tout sous un fond foncé bleu et froid pour nous faire venir le personnage en avant !

Quant au titre, police colorée et d'époque toujours à la manière des affiches du milieu du siècle.

Ainsi, j'ai essayé de mêler l'aspect moderne 3d, coloré et frais, avec un aspect pictural plus « has been ».



Enfin on convertit les images en CMJN (en y effectuant les corrections colorimétriques qui s'imposent mais à priori pas besoin !) et on les enregistre en *.tiff 300 dpi... direction l'imprimeur !