

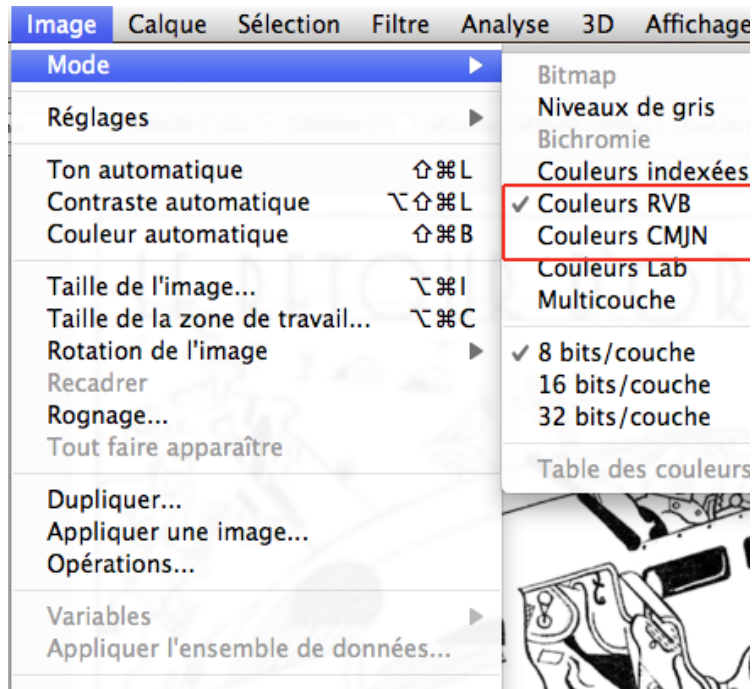
Méthode de travail pour la colorisation¹

Cette méthode est la méthode traditionnelle employée pour un trait noir ± épais et sans nuances (école de Bruxelles, ligne claire etc.).

1. Paramétrage de Photoshop - préparation en amont

Les couleurs des planches seront en principe imprimées avec les 3 couleurs de la quadrichromie (CMJ) en réservant le noir pour le trait et pour le texte. Ceci dépend des éditeurs, mais est fréquemment le cas.

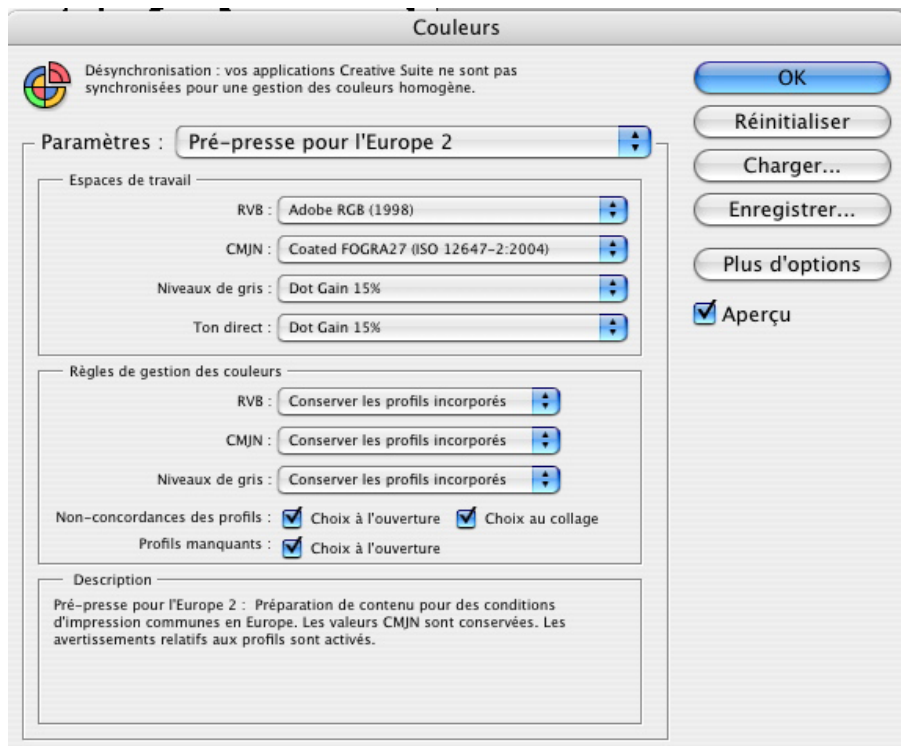
Pour plusieurs raisons, nous allons travailler en RVB pour toute l'étape de la colorisation (notamment l'usage de divers filtres) :



En vue du travail de colorisation, il faut paramétrer Photoshop depuis le menu **Édition > Couleurs** pour préparer la conversion ultérieure en quadri et donc modifier les paramètres existants, qui permettront de passer en CMJN sans avoir de couleur noire utilisée.

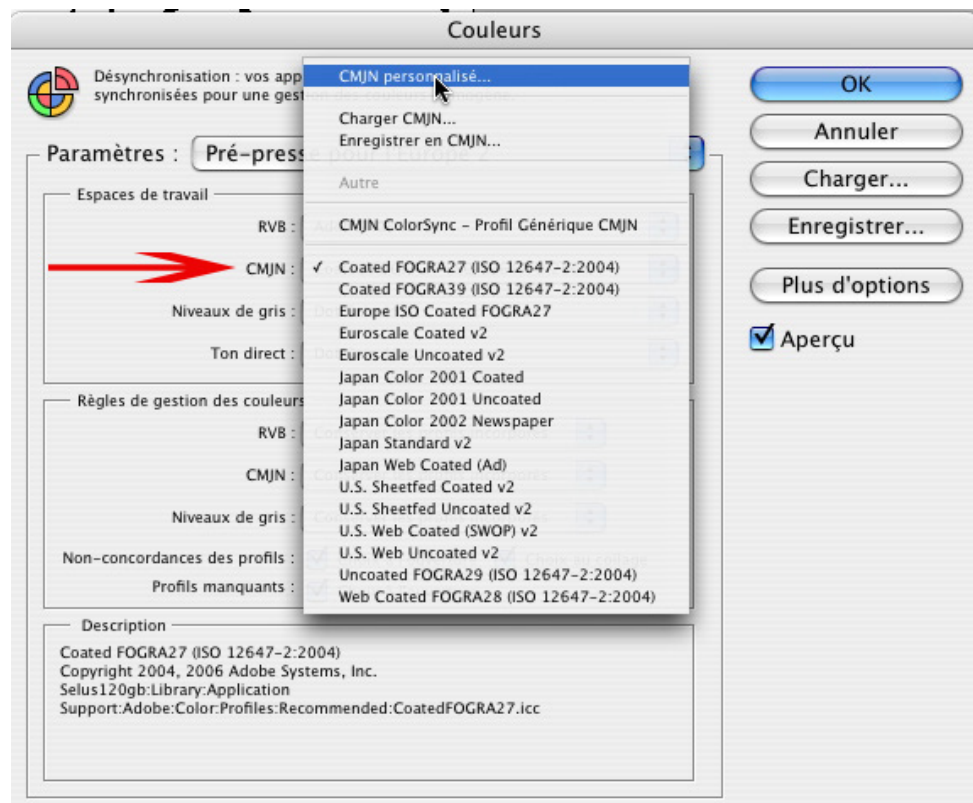
1. Sources: *Colorisation de BD du traditionnel au numérique*, par Stéphane Baril et Naïts, Eyrolles éd., 2005
Charte de mise en couleur des éditions Dargaud-Lombard

Voici les réglages de base :



On peut choisir les paramètres Pré-Press pour l'Europe 2 (CS5) ou 3 (CS6)

Nous allons ensuite les modifier comme ceci, en prenant le menu Espaces de travail > CMJN et en remontant jusqu'à CMJN personnalisé :



Il faut sélectionner strictement les réglages de la fenêtre ci-dessous :

CMJN personnalisé

Nom : Eurostandard (couché), 15%, GCR, Moyenne

Options d'encre

Couleurs : Eurostandard (couché)

Engraissement : Standard 15 %

Options de séparation

Type de séparation : GCR UCR

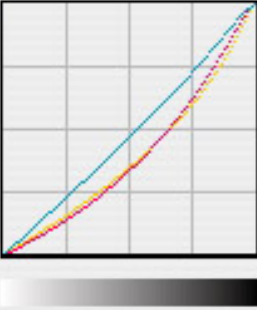
Densité du noir : Moyenne

Limite de l'encre noire : 0 %

Limite de l'encre total : 300 %

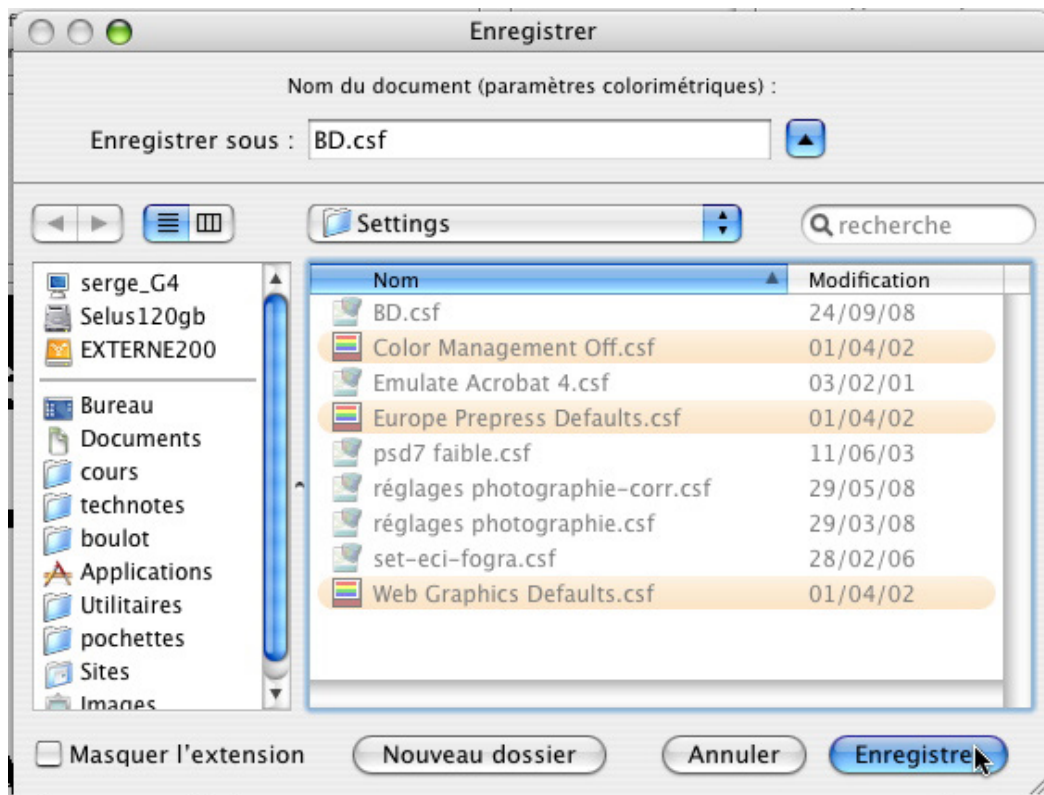
Ajout de sous-couleurs : 0 %

Gris neutres :

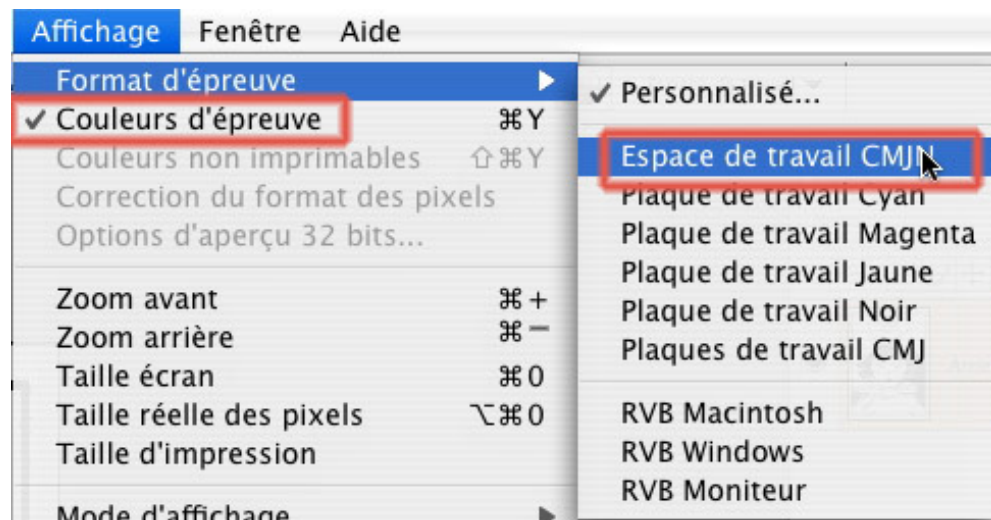


Donc, pas de noir...

On valide en appuyant sur OK, en on peut cliquer sur «enregistrer» pour sauvegarder ou transmettre ces réglages:



Il reste à demander à Photoshop un **affichage optimal en simulant la quadrichromie** (pour rappel un écran RVB ne peut que la simuler bien entendu, donc il est important de le calibrer si possible) depuis le menu Affichage :



2. Traitement du trait : méthode de Thierry Rougeaux & Pierre Labbe, Wisibility

tutoriel vidéo :

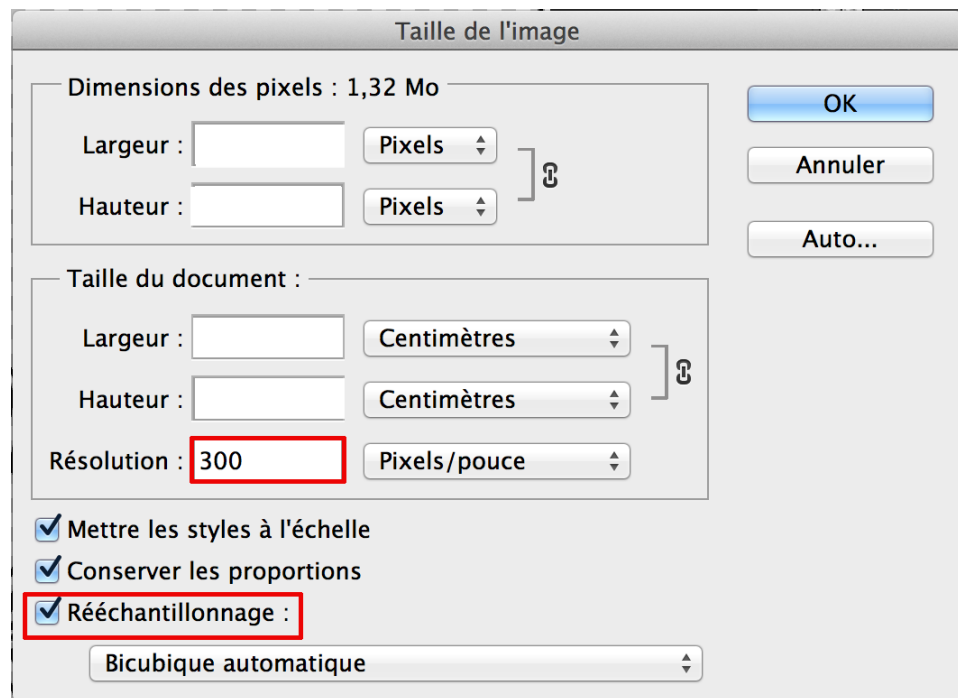
< <http://www.wisibility.com/index.php/post/2007/05/24/443-recuperer-le-trait-d-un-dessin> >

Vous avez numérisé votre planche à 1200 dpi en trait (bitmap) (cf. le cours « Numérisation et préparation des planches pour la colorisation » sur le site)

Dupliquer le fichier (enregistrer sous ou dupliquer le fichier au niveau du gestionnaire de fichier), nommer l'un « xxx-trait » et l'autre « xxx-couleur ».

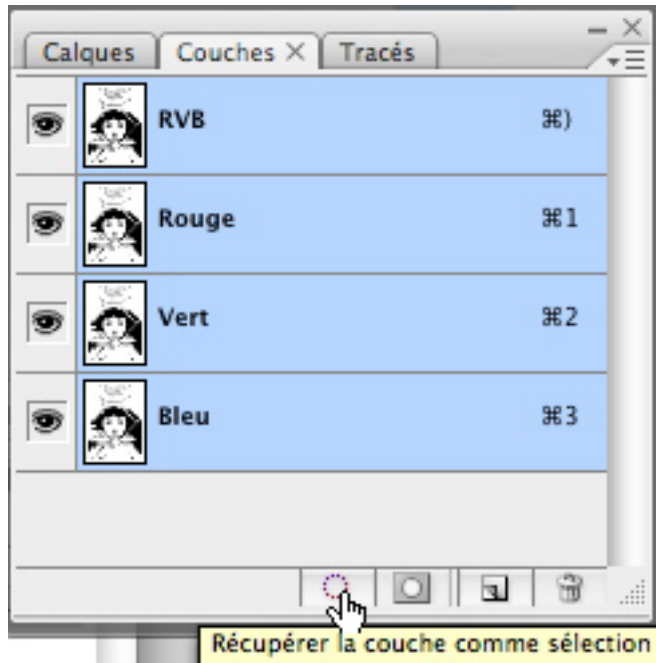
La raison de tout ceci : un dessin au trait à 300 dpi manque fort de netteté, alors que pour la mise en couleurs, 300 dpi suffisent !

Ouvrir xxx-couleur et le convertir en RVB (Image > Mode > Couleurs RVB), puis réduire la résolution à 300 dpi via Image > Taille de l'image en cochant «Rééchantillonnage» :



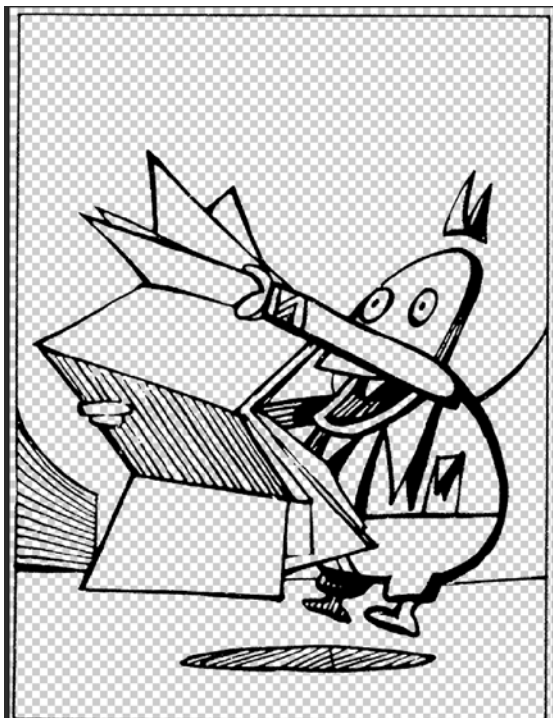
Ensuite nous allons **isoler le trait**.

Sur la palette des couches (fenêtres > Couches), sélectionner la couche RVB, récupérer la couche comme sélection en cliquant sur le petit cercle en bas de la palette, (ou commande-clic sur la couche):

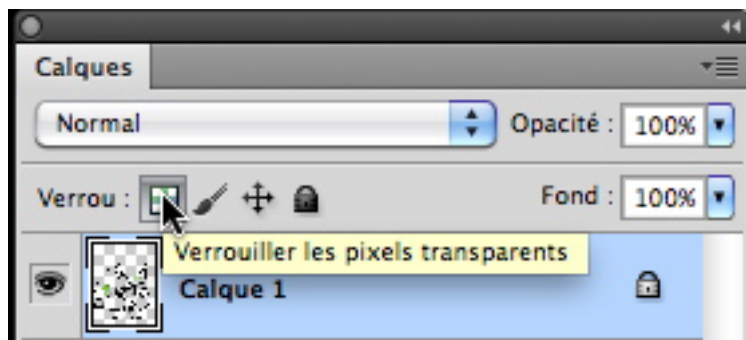


- intervertir (menu sélection > intervertir), car une couche est toujours «négative» ou inversée
- dans la palette Calques, ajouter un nouveau calque et supprimer le calque du dessin.
- remplir la sélection (par le menu Édition/Remplir ou au clavier) avec une couleur noire.

Le résultat est donc un calque avec le trait, mais dans lequel le blanc est devenu transparent : ²



Je peux, si je veux colorier le trait, utiliser le style de calque « incrustation couleur » ou peindre sélectivement certaines zones, mais en verrouillant les pixels transparents pour ne pas « dépasser » le trait :



Toutes les opérations peuvent faire l'objet d'un script.

Enregistrer au format .psd (Photoshop) ou en tif qui préservent les calques et la transparence.

² Touïs & Frydman, «Le sergent Laterreur»

Ensuite nous allons créer un [calque de repérage](#).

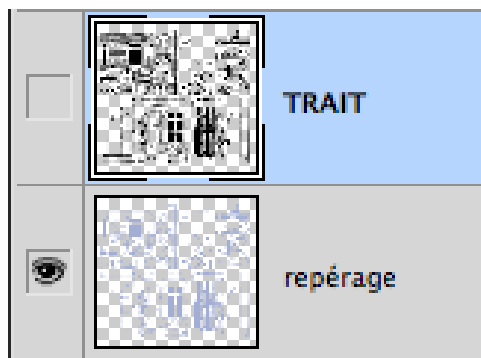
Le calque de repérage sert en réalité à [coloriser sans déborder sur le noir](#) (surtout dans les aplats), de façon également à ce qu'il n'y ait pas de bavure de la couleur sur le noir — qui doit rester pur.

Pour faciliter le repérage lors de l'impression, il est impératif que la couleur aille un peu SOUS le trait.

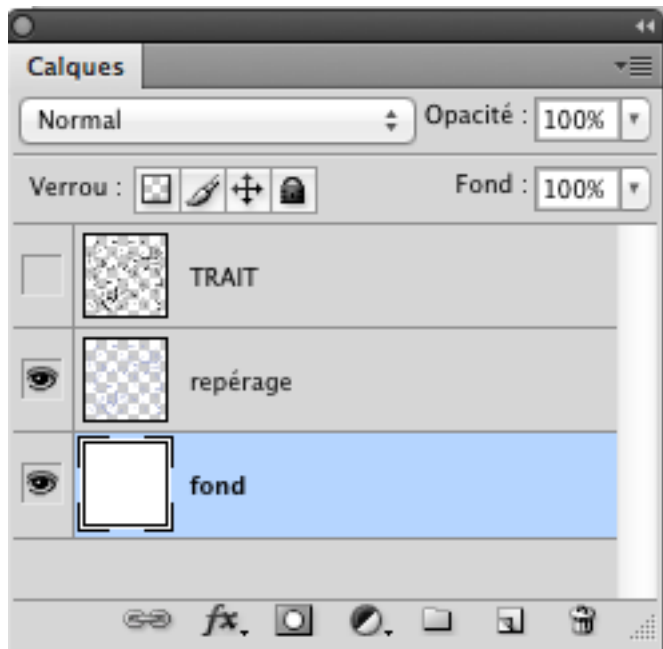
Créer un calque «repérage» puis on recommence la manipulation (Couches > récupérer la couche comme sélection, Sélection > intervertir) ; ensuite, alors que le calque de repérage est actif et la sélection également, aller dans le menu Sélection > Modifier > Contracter, mettre une valeur de 1 pixel ; puis remplir avec cette fois-ci un bleu léger, C50M25 par exemple, ou encore 50 % de gris.

Du coup tout est prêt pour coloriser la planche, en réaffichant le calque du trait même si l'on travaille sur celui du repérage.

Résultat :



Pour plus de facilité visuelle, il faut créer un calque blanc en-dessous du calque de repérage, pour finir comme ceci :

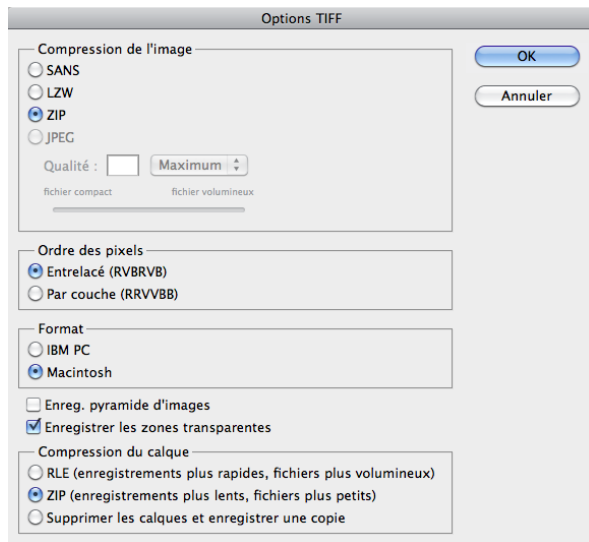


Une méthode de travail basique utilisera un seul calque pour toute la colorisation. Mais il est plus logique de dupliquer ce calque de couleurs en regroupant les zones de colorisation, ainsi d'avoir un calque pour la couleur chair, un pour les vêtements, un pour le décor naturel, un pour les fonds et/ou les ciels le cas échéant, etc.

Une fois que toute la colorisation est finie et que vous avez converti en CMJN, désactiver ou supprimer le calque TRAIT dans le document couleur :



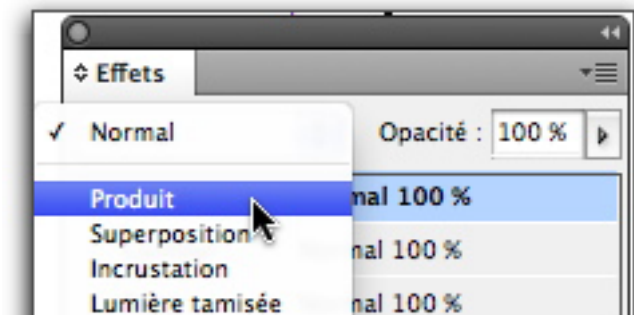
On peut enregistrer au format photoshop ou au format tiff qui permet la compression du fichier, pour gagner de la place :



Dans InDesign, nous allons superposer trait à 1200 dpi et couleurs à 300 dpi (voir le cours «Assemblage du trait, du texte et de la couleur en InDesign : fichier final» sur le site).

NB. À noter que si l'on importe le trait au format tiff, InDesign ne reconnaîtra pas comme transparent sauf si vous avez transformé votre Arrière-plan en calque et supprimé le blanc via la méthode ci-dessus.

Si vous n'avez pas fait cela, il faut appliquer manuellement, en sélectionnant le bloc dans lequel est importé le trait et en le mettant en mode de fusion produit, menu Fenêtre > Effets:



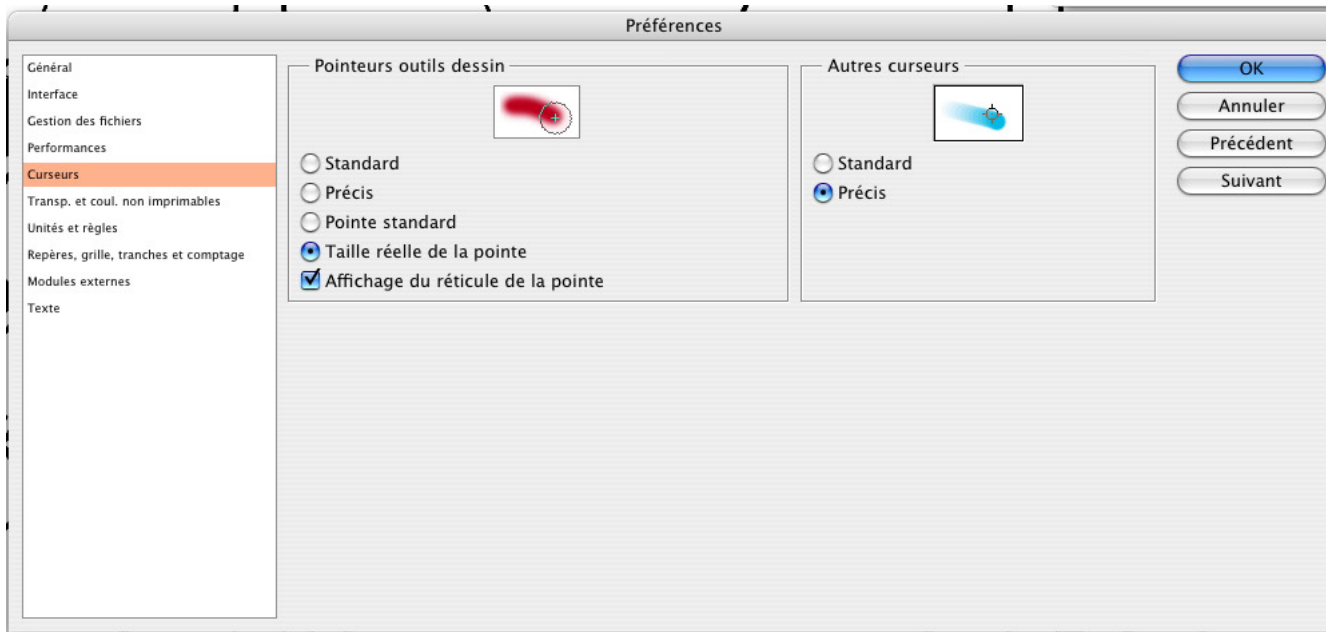
Outils de colorisation basique — Le pot de peinture

Cet outil travaille par pixels contigus, comme la baguette magique ou la gomme magique. Il va remplir une superficie. N'oublions donc pas que les formes doivent être fermées si l'on veut les remplir sans qu'elles débordent:



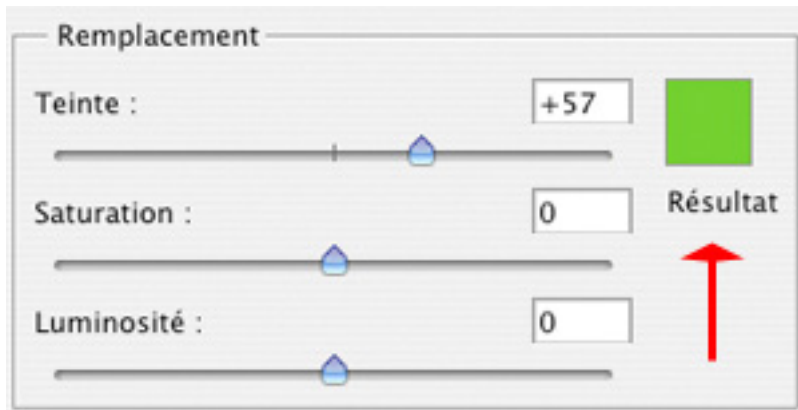
Le bas du costume, à droite, déborde dans le fond, vu que le trait ne ferme pas la forme. Il n'est pas toujours nécessaire de la fermer, on peut aussi gommer la couleur...

On peut fermer les formes avec le crayon, en mode de fusion obscurcir, dans la couleur du remplissage de préférence. Attention à bien viser, à ne pas coloriser le trait. Pour s'aider, enfoncer la touche supershift (majuscules bloquées) du clavier; le pointeur de l'outil devient alors une croix. On peut aussi modifier ce curseur de façon permanente via les préférences:



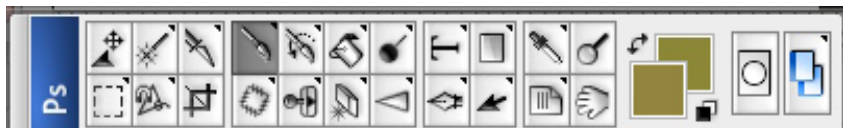
On peut passer facilement du crayon au pinceau via les raccourcis clavier de Photoshop, accessibles si l'on laisse la souris un moment au-dessus des outils, donc G pour pot de peinture et B pour crayon ou pinceau. Si un outil est en dessous d'un autre, il faut enfoncer la touche majuscule en plus pour l'atteindre.

Le gros avantage est alors de pouvoir changer toutes les teintes d'un calque à la fois sans devoir sélectionner ce que l'on veut modifier, via Image > Réglages > Teinte/saturation :



Le **choix des teintes utilisées** se fait de plusieurs manières :

– soit vous créez des couleurs directement en cliquant dans la couleur d'avant-plan de la palette outils :

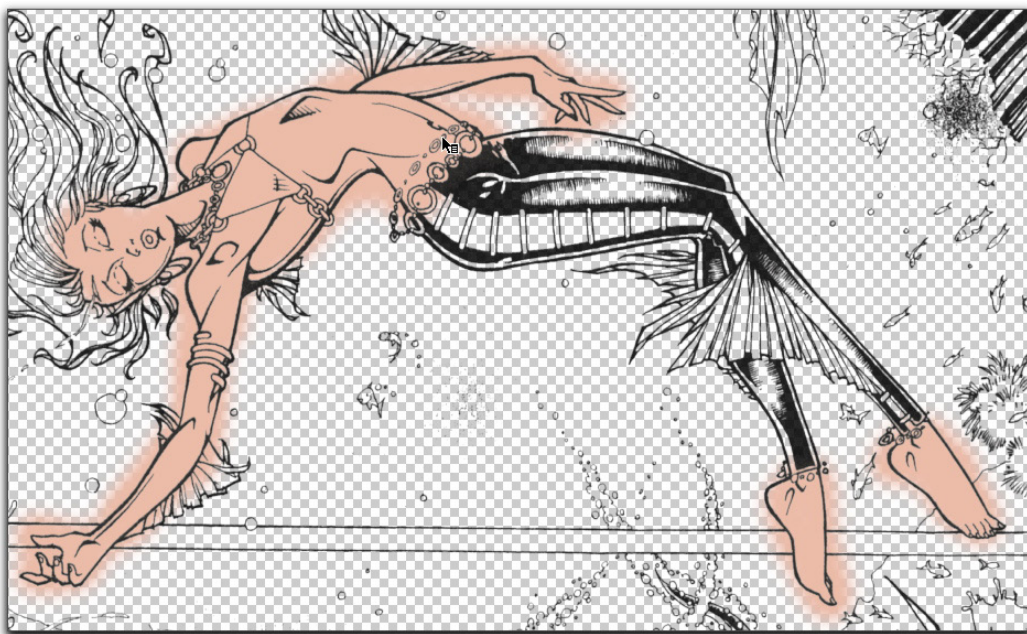


– soit réutiliser des couleurs d'un nuancier existant qui ne comporte pas de noir, comme le DIC color guide³ ou les nuanciers HKS⁴ accessibles depuis la palette Nuancier, dans le menu déroulant, en *ajoutant* la couleur au nuancier actuel ou en *remplaçant* les couleurs de ce même nuancier, ou encore le nuancier CMJ de Yves Chatain disponible sur mon site ;

– Créer une couleur peut également se faire en ouvrant une photo pour prélever à la pipette (I) des échantillons de couleur, comme un ciel ou une prairie – gardez alors la palette infos en vue pour vérifier l'absence de noir.

Outils de colorisation plus rapide — Le pinceau

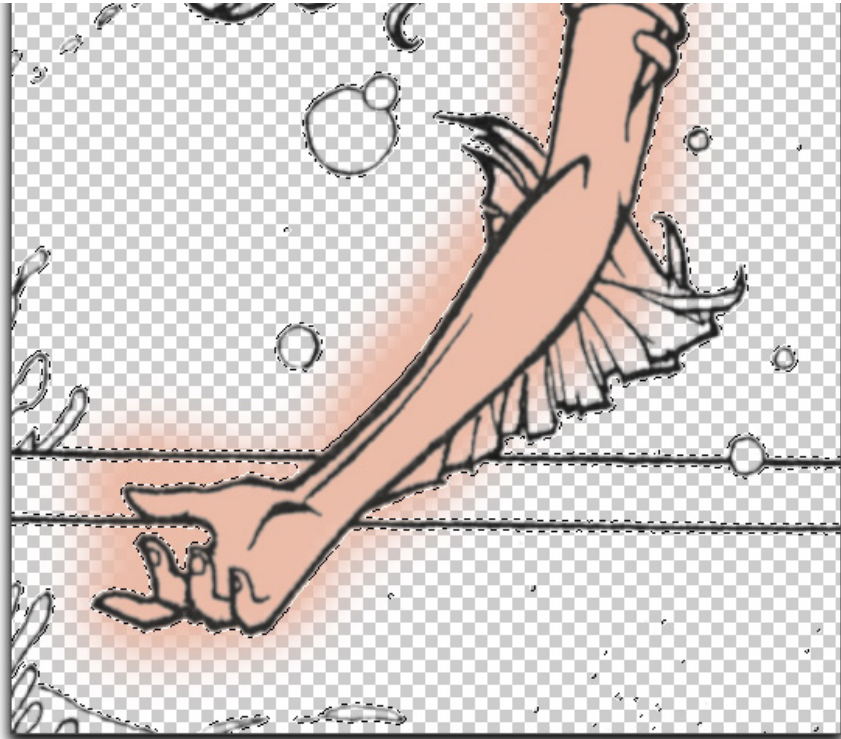
Il est clair que dès que le dessin devient complexe, un très (trop) grand nombre de coups de pot de peinture est nécessaire. Une autre méthode de travail consiste à broser rapidement toute une zone qui doit être colorée avec la même couleur, sur le calque de repérage, sans se soucier trop des limites, avec le pinceau :



3. <http://www.thecolortool.com/color/palette/info/colorguide.html> — Nuancier japonais, de Dainippon.

4. [http://en.wikipedia.org/wiki/HKS_\(colour_system\)](http://en.wikipedia.org/wiki/HKS_(colour_system)) — Nuancier allemand, proche du Pantone

Ensuite, on active le calque du trait et on sélectionne à la baguette magique les pixels en dehors de la silhouette, quitte à élargir la sélection via le menu Sélection > Modifier > dilater :



On réactive le calque de couleur, puis on supprime et tous les pixels débordant de la forme seront supprimés.

Pour **naviguer ainsi de calque en calque**, il existe des **raccourcis-clavier** qui vous simplifieront la vie

Pour sélectionner le calque au-dessus de celui qui est sélectionné : Alt et = sous Mac OS et Alt et ! sous Windows (le calque de texte nommé Le parc est alors sélectionné).

Pour sélectionner le calque au-dessous de celui qui est sélectionné : Alt et : (le calque d'image nommé Point rouge est alors sélectionné).

Pour sélectionner le calque en haut de la pile : Alt et ; (le calque de réglage nommé Niveaux 1 est alors sélectionné).

Pour sélectionner le calque en bas de la pile : Alt et , (le calque d'Arrière-plan est alors sélectionné).⁵

5 <http://www.wisibility.com/post/2009/05/26/Sélectionner-les-calques-avec-des-raccourcis-clavier-dans-Photoshop-CS3>