

Colorisation dynamique en Illustrator (Partir d'une numérisation, vectoriser et peindre de manière dynamique)

Il faut importer l'image (menu Fichier > Importer, en cochant "Lien")



En cliquant sur l'image avec l'outil de sélection, les caractéristiques sont apparentes, et surtout plusieurs boutons sont disponibles, dont **la vectorisation dynamique**

Cliquer sur le bouton "vectorisation dynamique" lance une prévisualisation de vectorisation



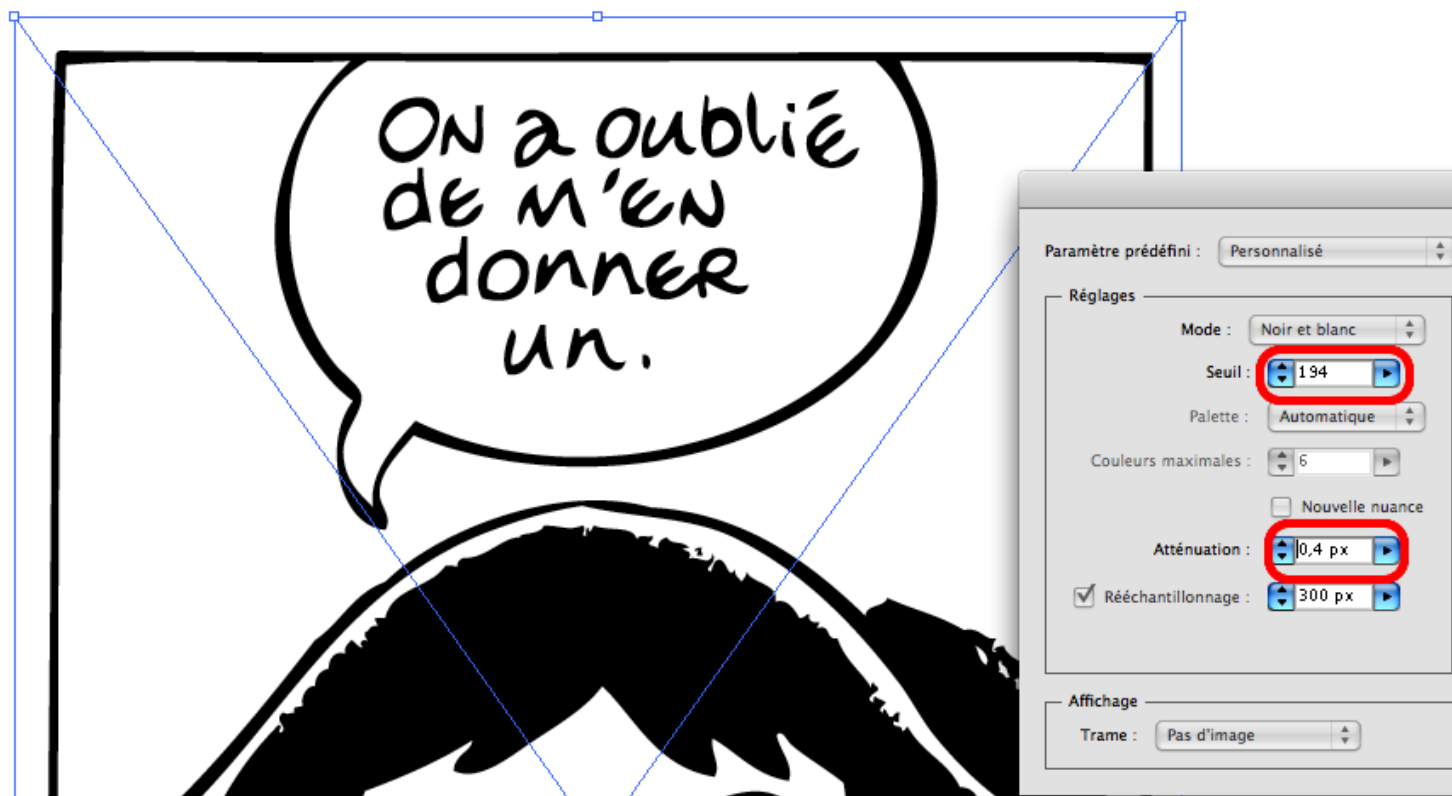
Attention, en apparence rien ne s'est passé; Illustrator a tout simplement vectorisé l'image selon les paramètres par défaut (qui peuvent être excécrables ou excellents!)

Il faut maintenant peaufiner ces réglages, via les paramètres immédiatement disponibles (seuil, zone minimale)



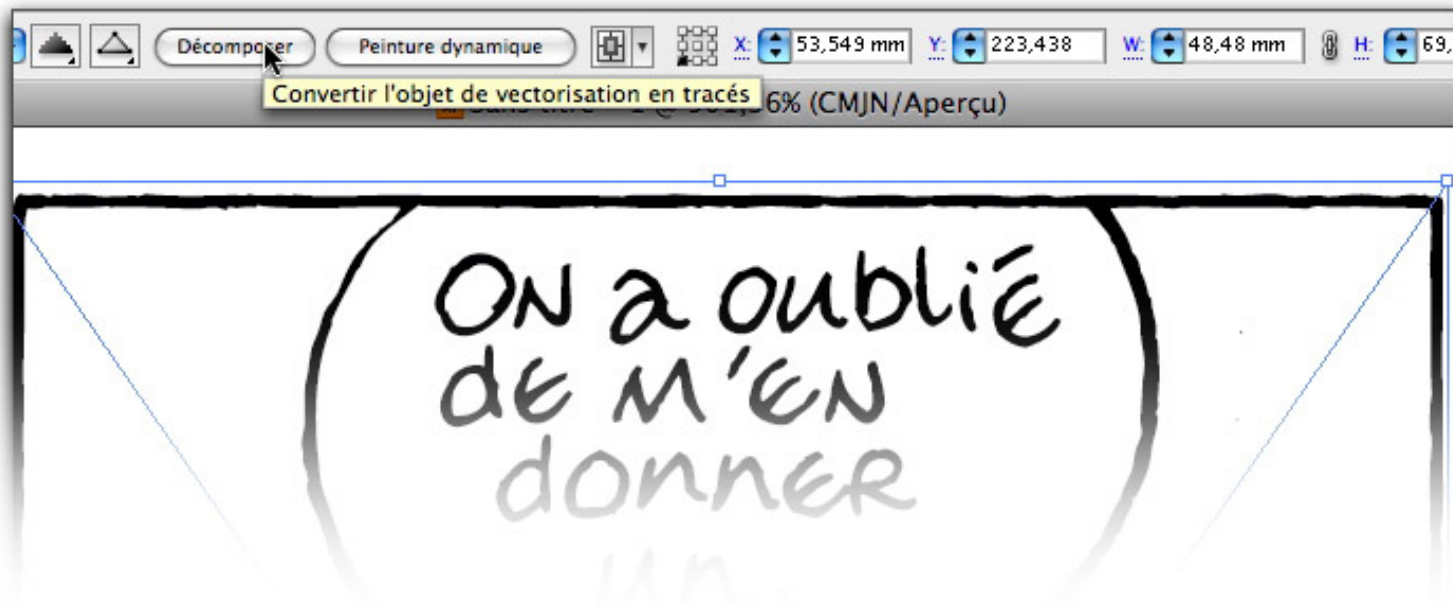
Ou encore, comme ci-dessus, via le bouton donnant accès aux paramètres détaillés.

Il faut maintenant zoomer dans l'image. Les paramètres d'atténuation ou de seuil sont très importants dans cette palette:

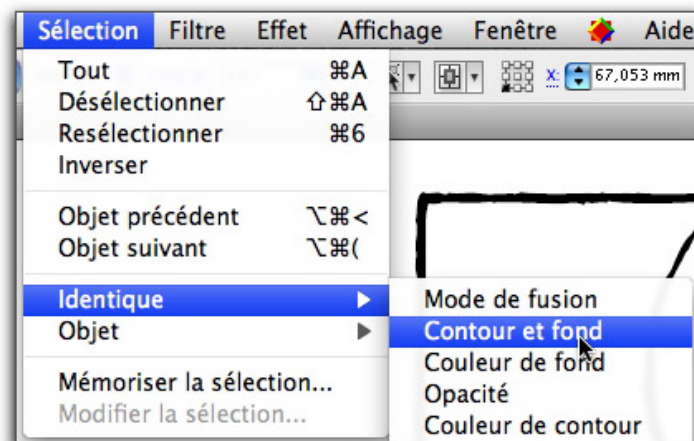


L'atténuation permet d'ignorer les détails très (trop) fins, le seuil une fois augmenté permet de lisser ou d'épaissir le trait. Ne pas oublier de cocher "Aperçu" dans cette fenêtre... On observe que pour le texte ces réglages ne sont pas bons (voir ceux appliqués au cours "Vectorisation d'un fichier en Illustrator, puis intégration en TypeTool et création de la police")

Une fois les réglages effectués, on finalise la vectorisation en cliquant sur "Décomposer"

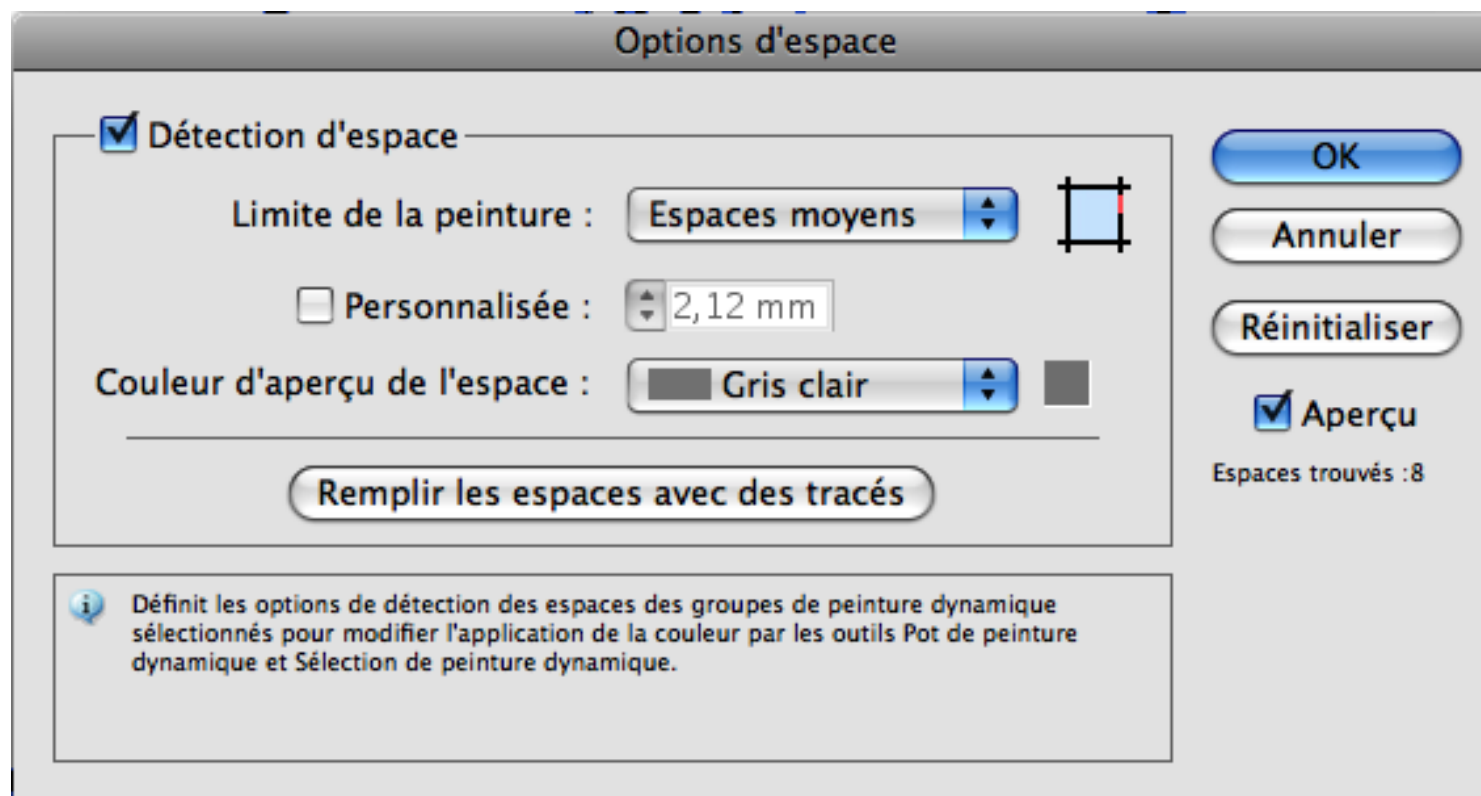


Il faut nettoyer le résultat: Menu Objet > Décomposer (à nouveau, c'est parfois utile), puis Objet > Dissocier



Ensuite il faut utiliser l'outil de sélection directe (flèche blanche), cliquer dans une zone blanche (= un fond), aller dans le menu Sélection > Identique > Contour et fond, puis édition > effacer. Tout ceci a pour effet de supprimer les abondants tracés inutiles.

On sélectionne le tout au moyen de l'outil de sélection (on entoure l'objet à colorier)



On peut maintenant commencer la peinture dynamique, en commençant par les réglages (menu Objet > Peinture dynamique > Options d'espace: il faut cocher "détection d'espace"). Puis on transforme la sélection en peinture dynamique, à nouveau menu **Objet > Peinture dynamique > Créer**

L'outil Peinture dynamique:



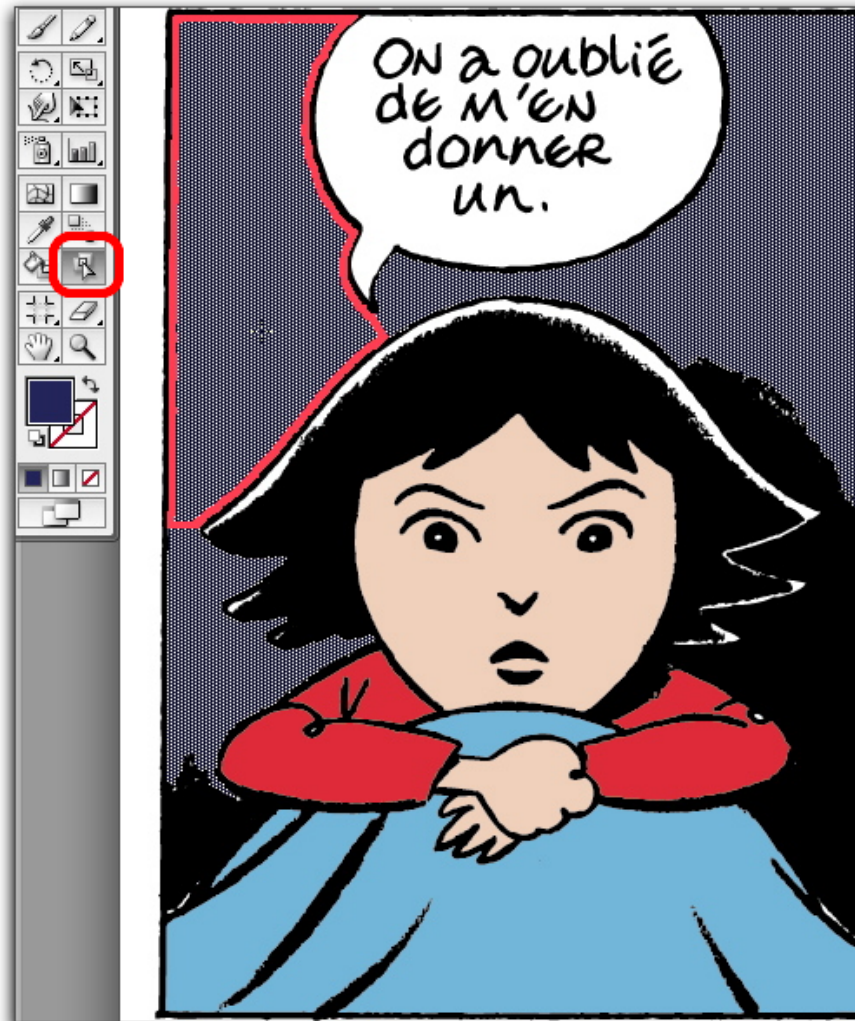
Illustrator va maintenant identifier les zones contigues comme "remplissables" de couleur depuis le nuancier



Cette zone est donc entourée de rouge, et la couleur prête à être appliquée est sélectionnable via clic dans le nuancier ou déplacement dans celui-ci avec les flèches du clavier.

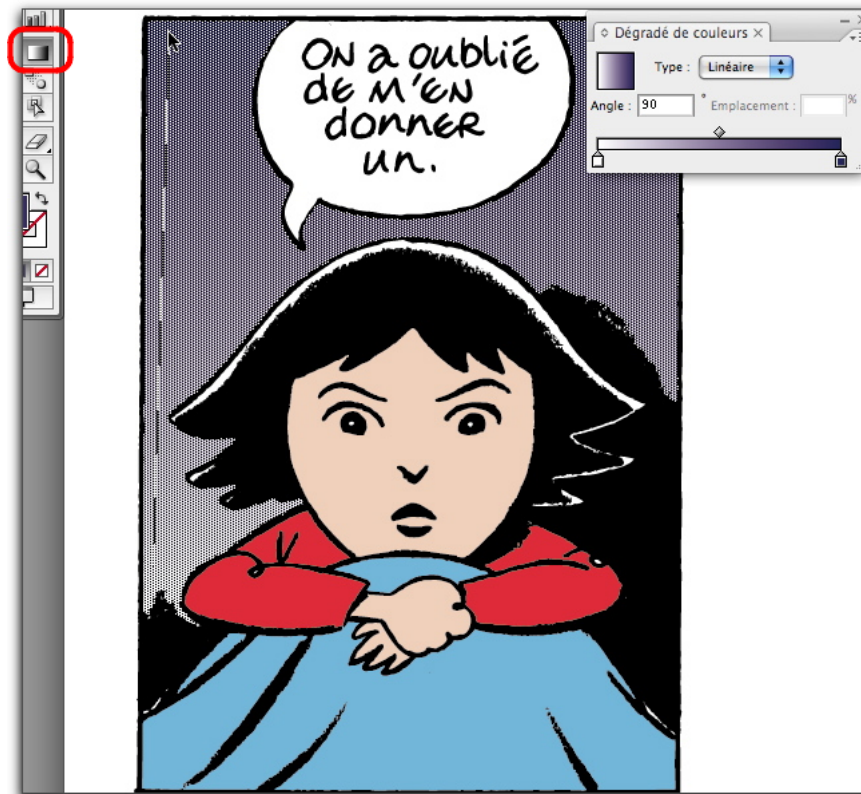


L'outil sélection de peinture dynamique permet de sélectionner des éléments à postériori



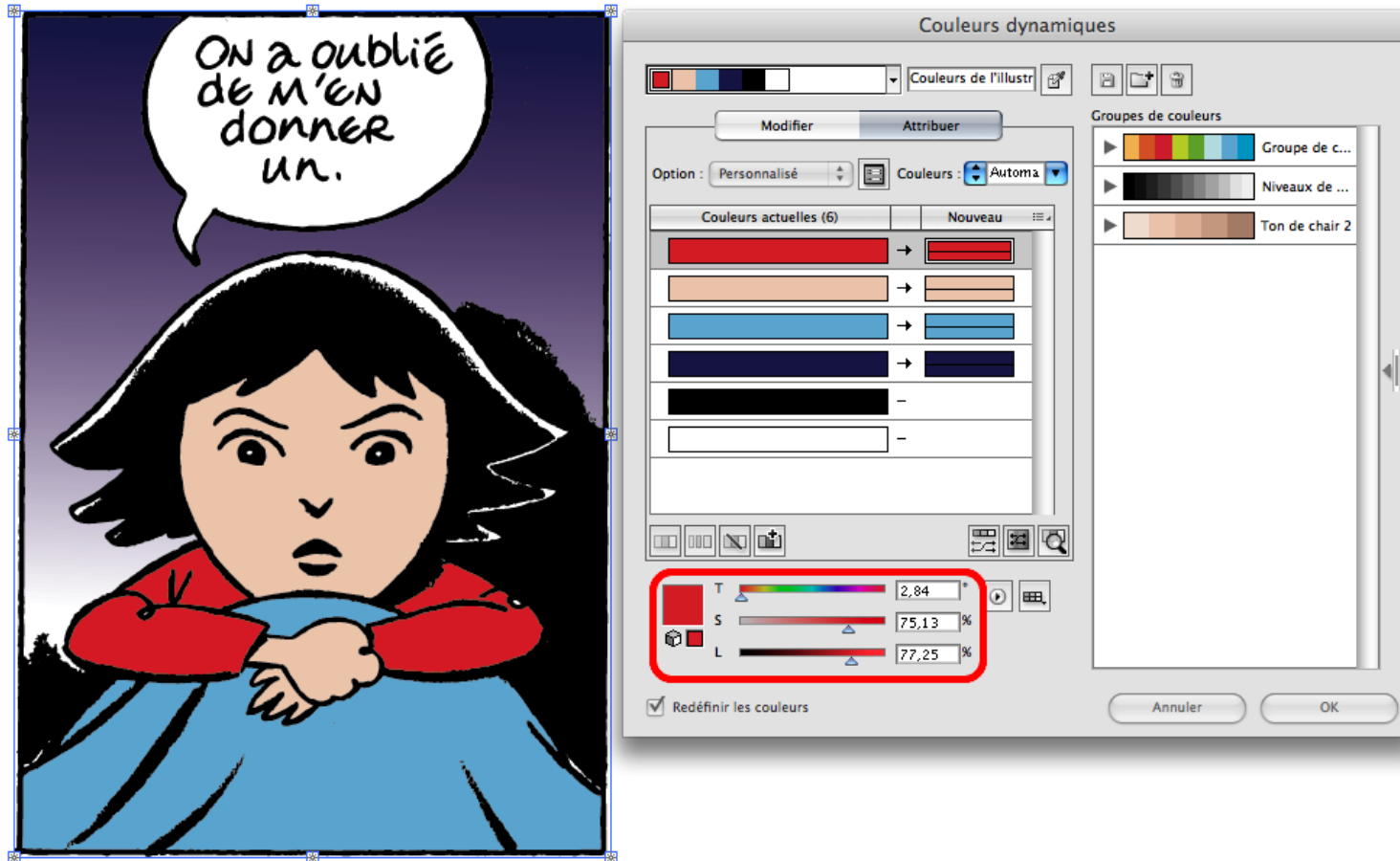
Par clic majuscule clic

Cela permet, alors même que les éléments sont distincts, de les remplir d'un dégradé par exemple



Avec l'outil dégradé qui permet de tracer à la main, intuitivement, le dégradé.

L'ensemble des couleurs est également modifiable par la commande Édition > Modifier les couleurs > Redéfinir les couleurs de l'illustration



Un clic sur chacune des couleurs permet son édition; le système de couleurs par défaut (entouré ci-dessus) est le TSL (teinte-saturation-luminosité) qui permet facilement et intuitivement de changer les couleurs via les réglages. Pour la compréhension globale de cette fenêtre je vous renvoie au [cours en ligne](#) d'Yves Chatain chez Adobe.