

Méthode de colorisation globale : préparation du fichier de colorisation

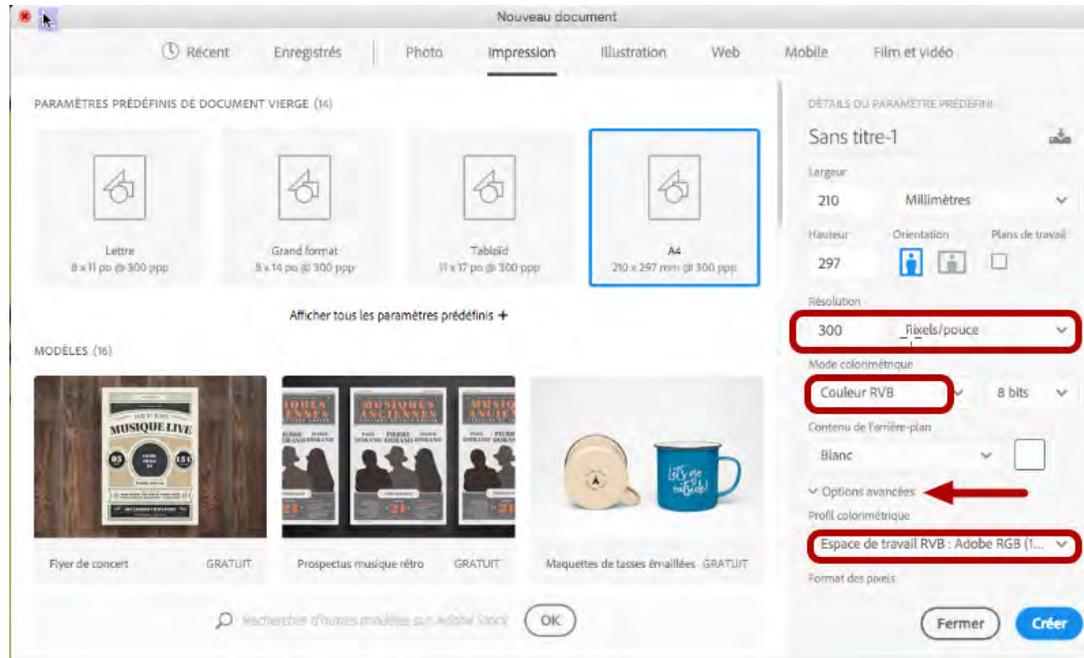
Etapes : vérifier les paramètres de Photoshop, partir d'une numérisation, d'un fichier pris d'internet ou d'un nouveau document, préparer le travail. À l'attention des élèves de BDE 1re année

1. Tout d'abord, il faut paramétrer Photoshop dans ses préférences couleur (Menu Édition > Couleurs)

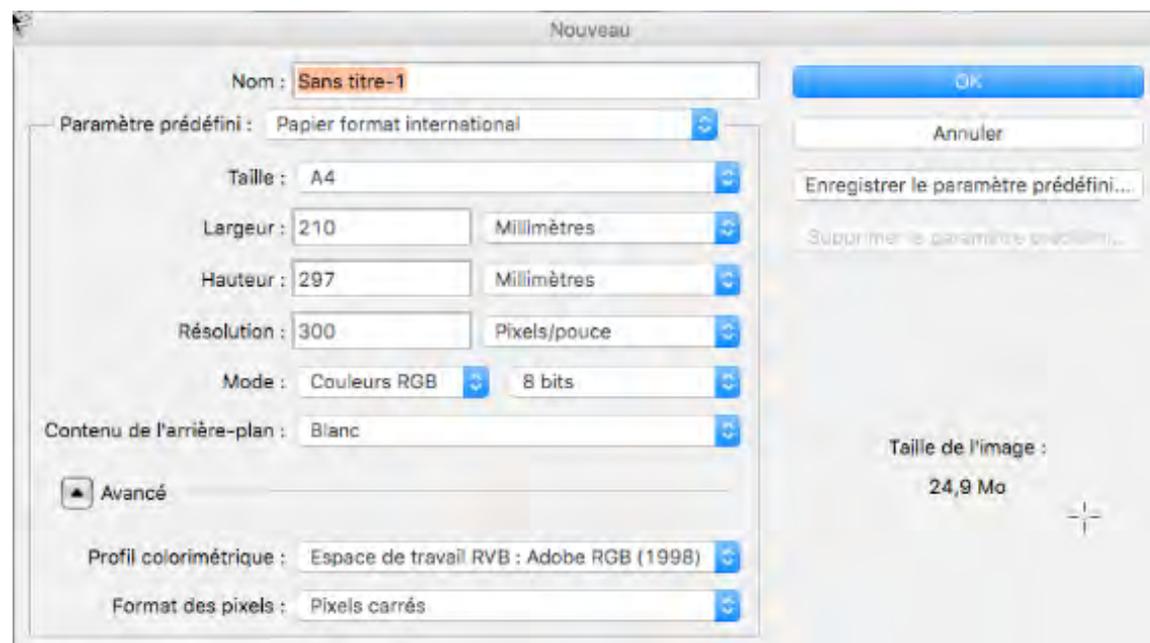


On choisit le réglage Prépresse pour l'Europe (on n'est pas des Japonais). Dans une version antérieure de Photoshop cela sera Prépresse pour l'Europe 2.

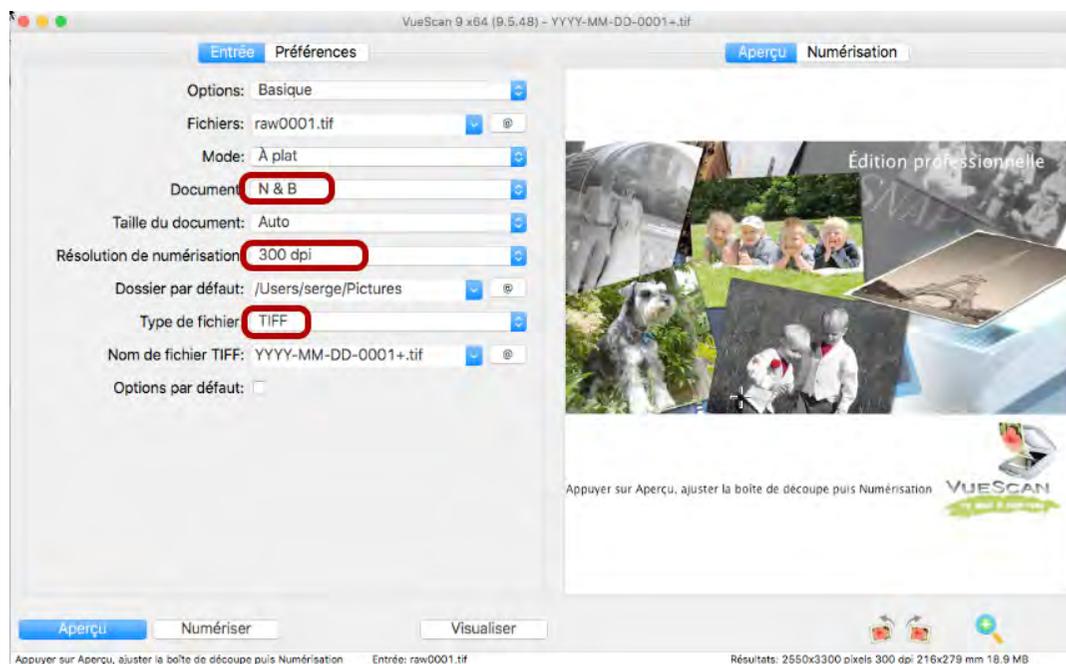
2. On peut créer le document : Fichier > Nouveau - quel que soit votre format, l'A4 est un exemple !



3. En même chose en version CS6

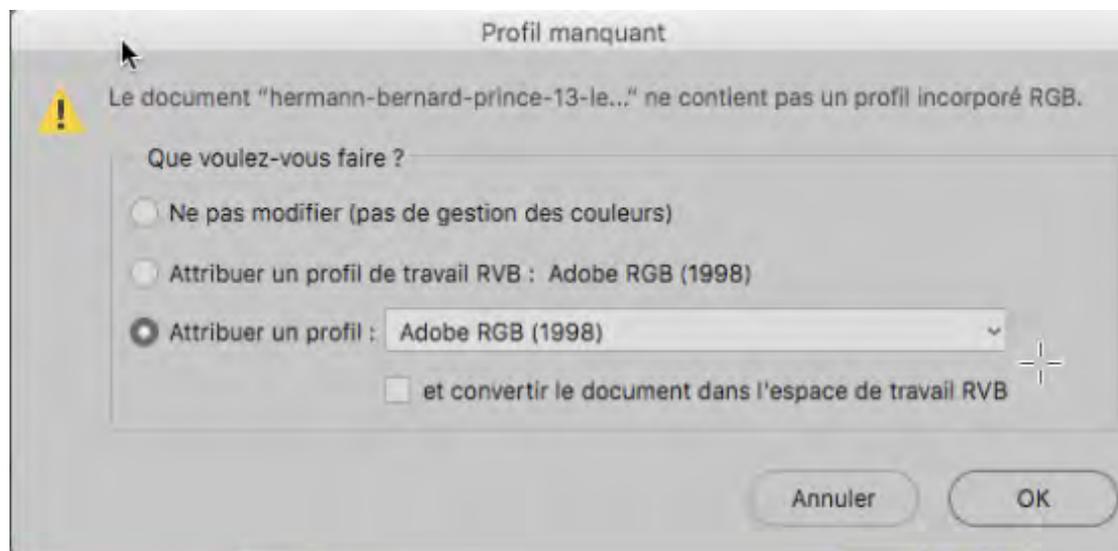


4. Mais bien entendu on peut vouloir numériser son document... voici par exemple la fenêtre de numérisation de VueScan



J'essaie de numériser en TIFF (car la compression jpeg est destructrice) à 300 DPI minimum, en noir et blanc ou en niveaux de gris (pas besoin de couleurs à ce stade, c'est plus long). J'évite le bitmap si possible, je préfère maîtriser le processus.

5. Autre cas, j'ai récupéré une planche de bonne résolution (minimum 3500 px de large) sur Internet, je l'ouvre en Photoshop et je lui colle un profil au passage.

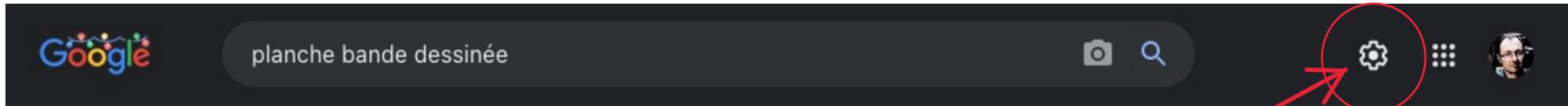


Les sites de vente aux enchères en proposent souvent, par exemple :

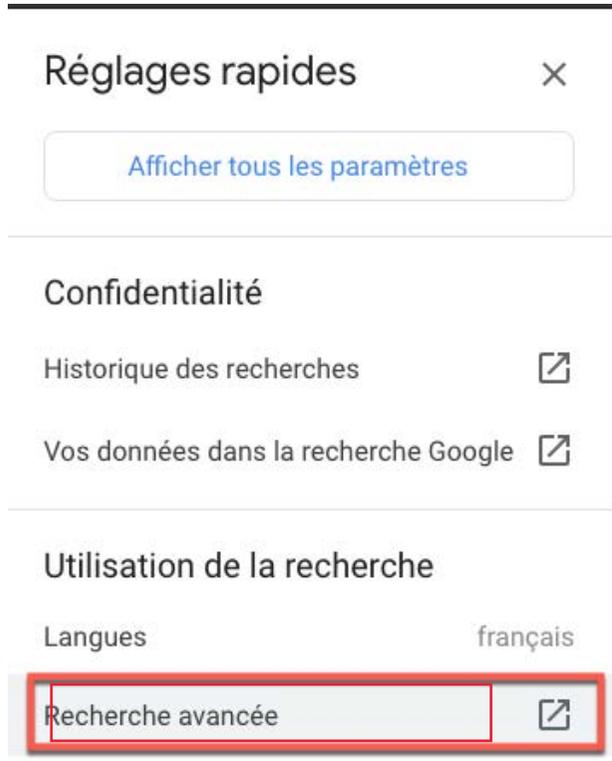
<https://www.galerie9art.fr/?content=eu>

<https://www.2dgalleries.com>

6. Petit truc pour cela : il existe des filtres de recherche sur Google images



Cliquez sur la roue crantée (paramètres)



Affinez ensuite la recherche par...

taille de l'image :

format :

couleurs de l'image :

type d'image :

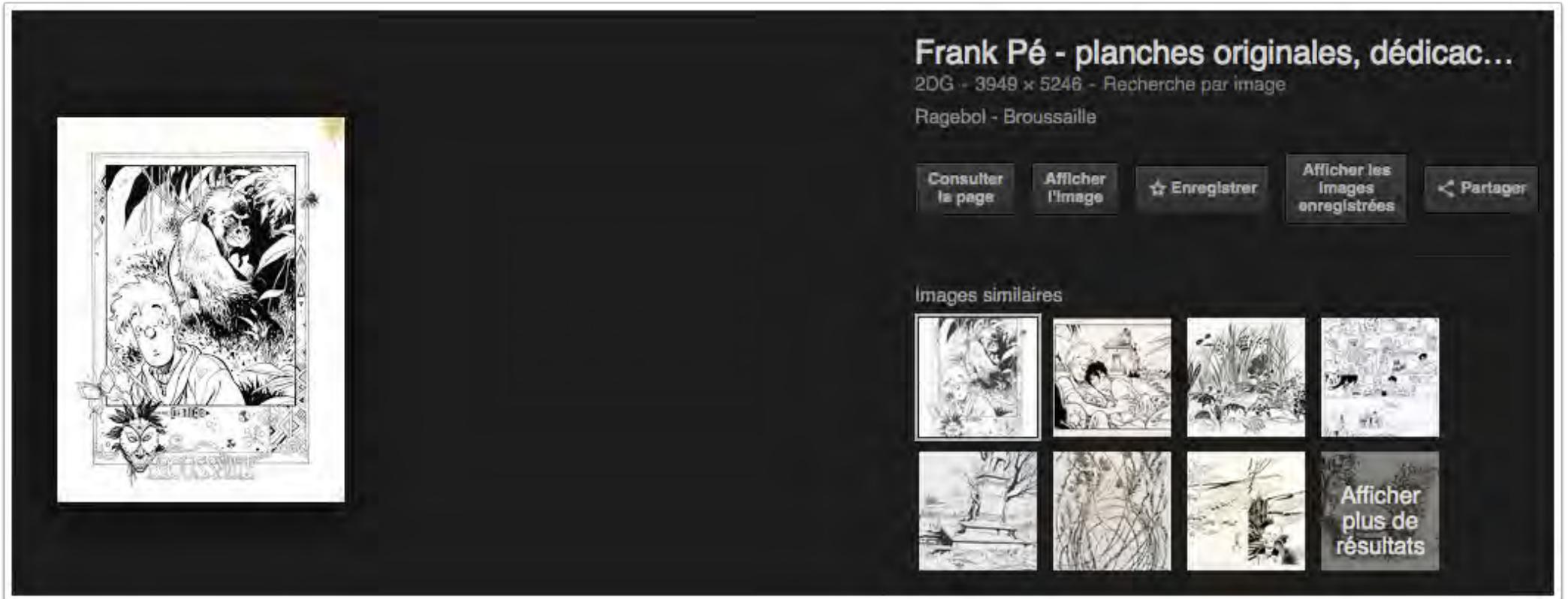
région :

site ou domaine :



On modifie la taille de l'image et sa couleur

7. Et il faut bien entendu une fois qu'on a sélectionné une planche "Afficher l'image" puis la copier pour l'ouvrir en Photoshop ou l'enregistrer



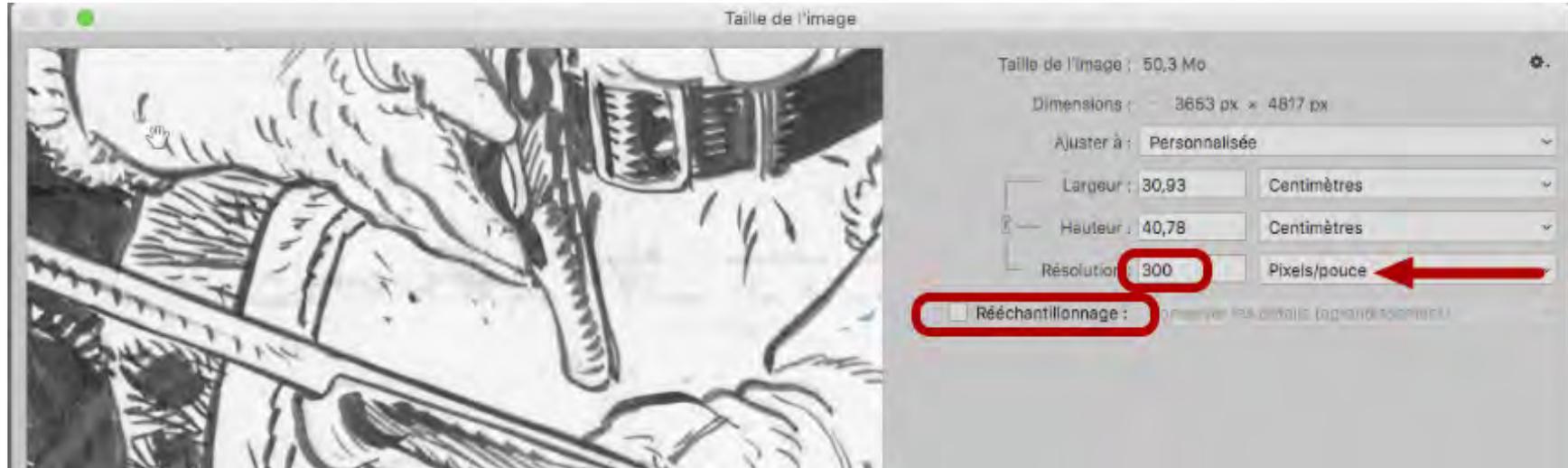
Vous pouvez également récupérer des planches de bandes dessinées sur certains sites de vente en ligne comme <https://www.2dgalleries.com/>

8. Première chose à faire si j'ouvre un document récupéré d'internet : vérifier et changer sa résolution. Attention, il ne s'agit pas d'interpoler... Donc, menu Image > Taille de l'image :

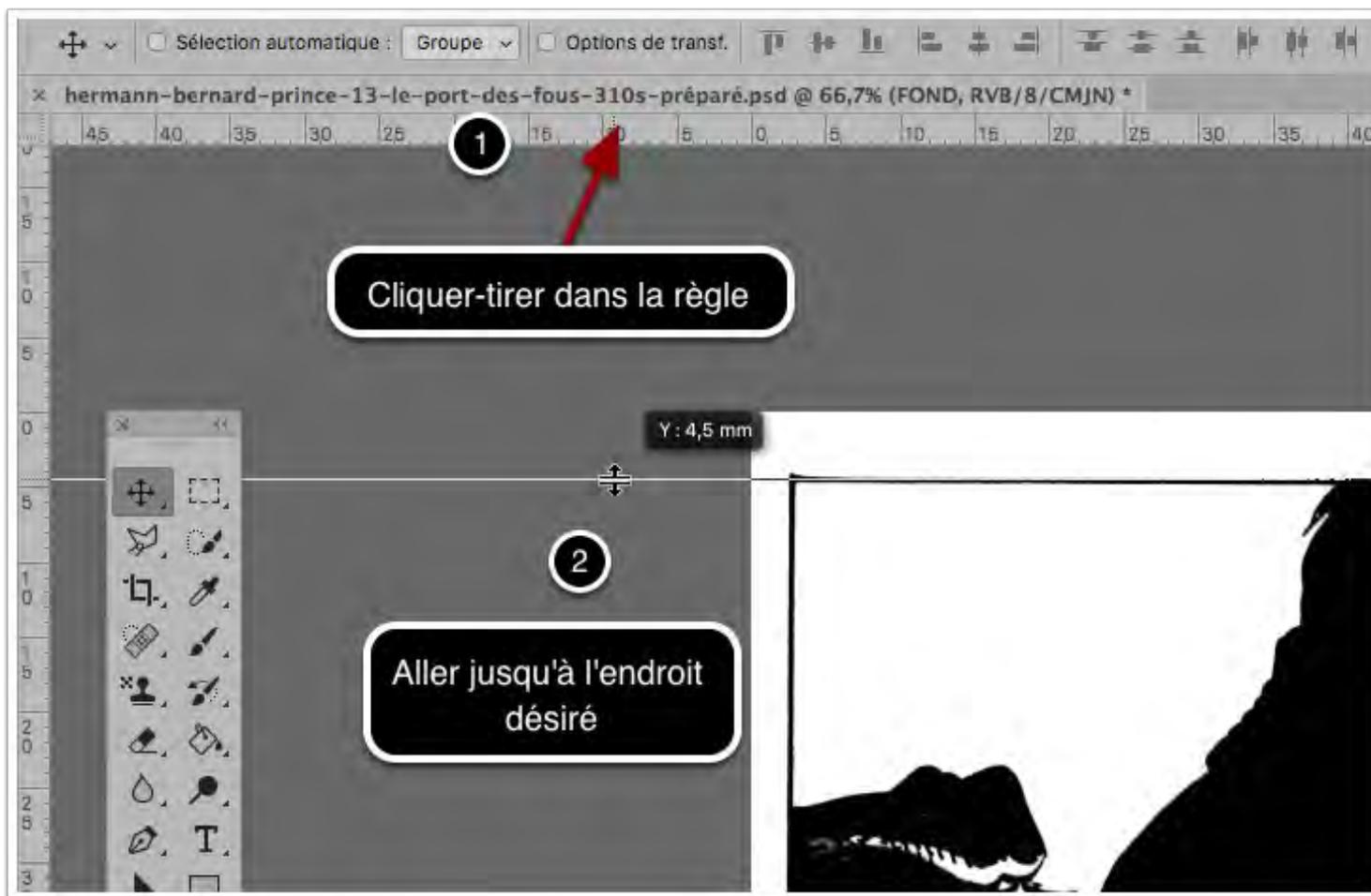


Vous pouvez avoir tous les cas de figure ici (en termes de valeurs en mm)

9. Je ramène à 300 PPI (pixels par pouce) un peu pour la forme puisque c'est le nombre de pixels qui importe



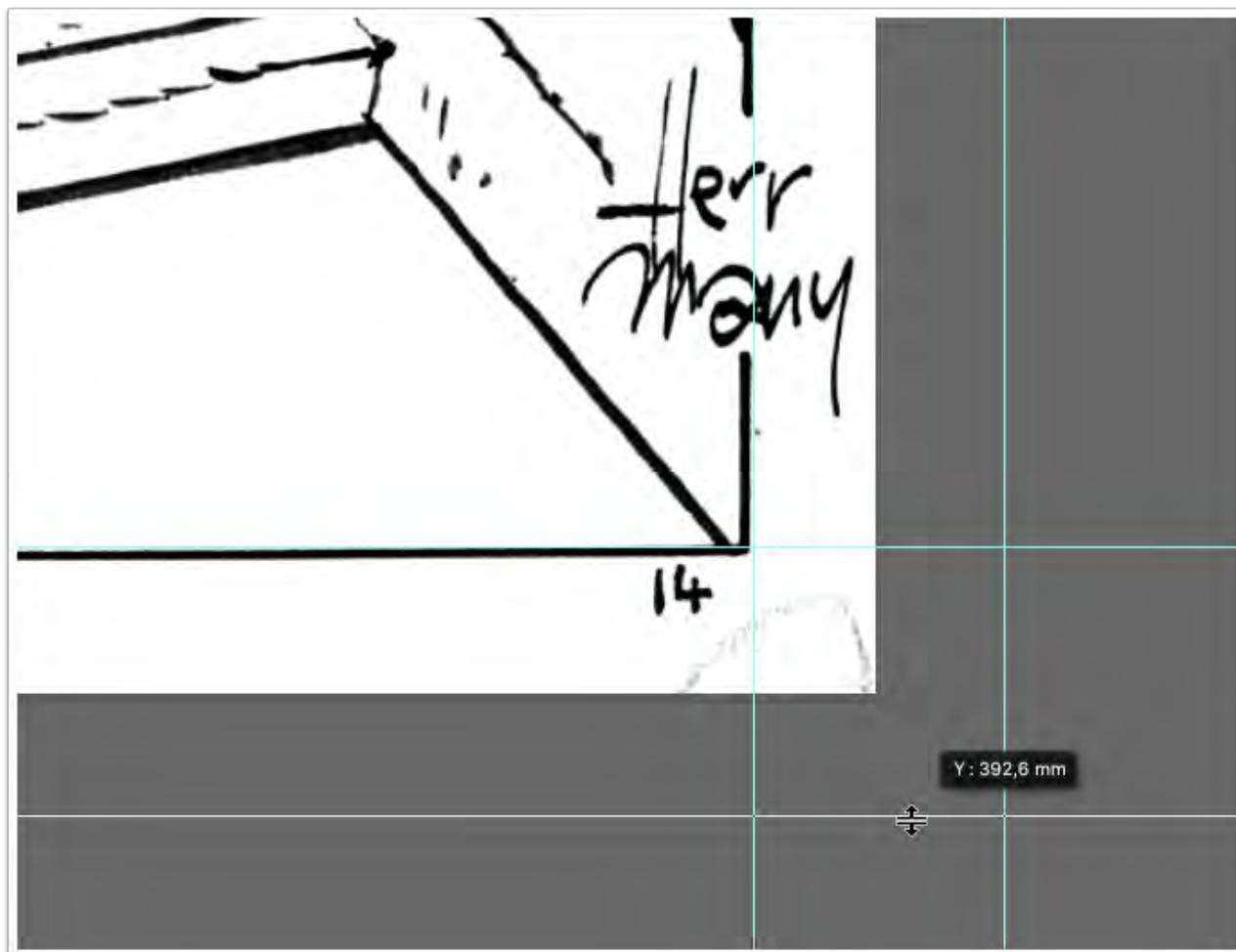
10. Si je veux mettre un bord blanc régulier autour de mon image, je vais faire des repères en allant dans Affichage > Règles et en tirant les repères comme ceci :



11. Pour finir par avoir un ensemble de repères autour de la page



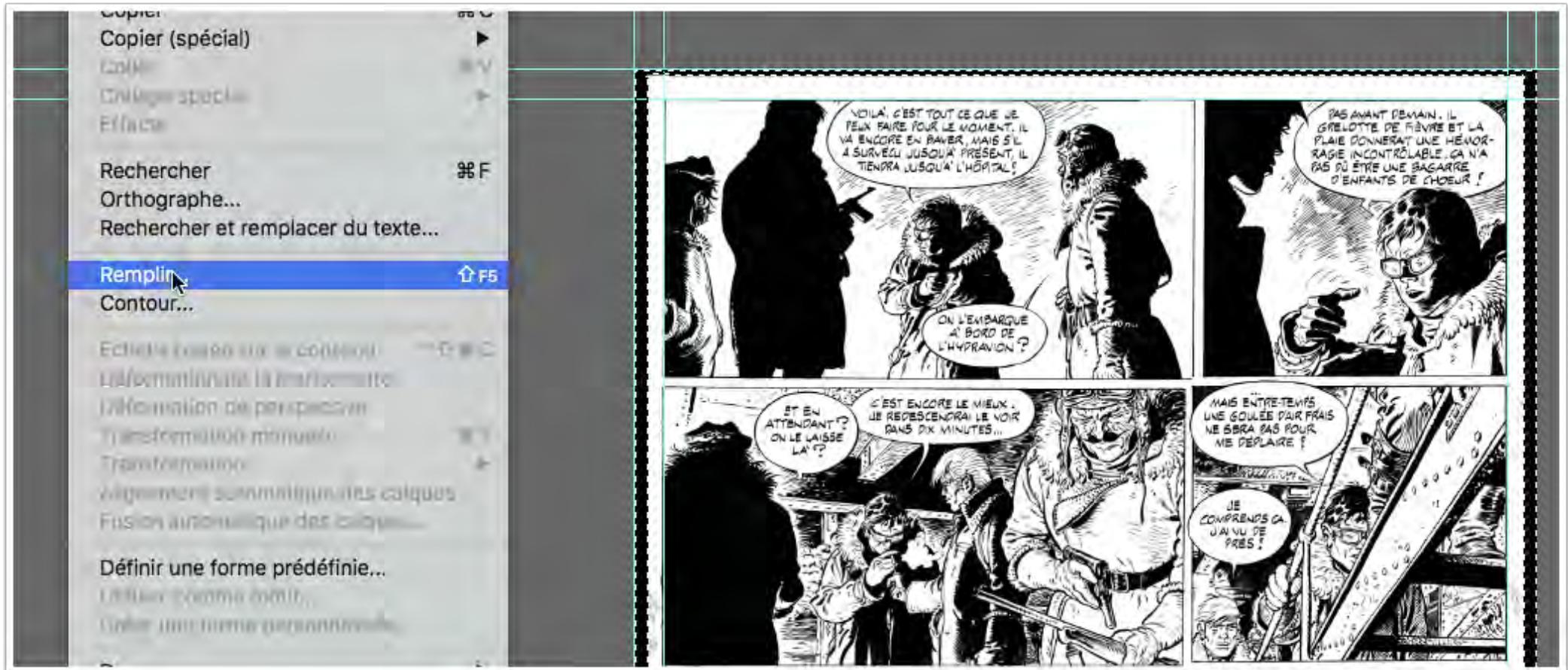
12. Puis je refais des repères à 1 cm des repères du cadre de la planche - ce qui est facilité par la bulle me donnant les coordonnées



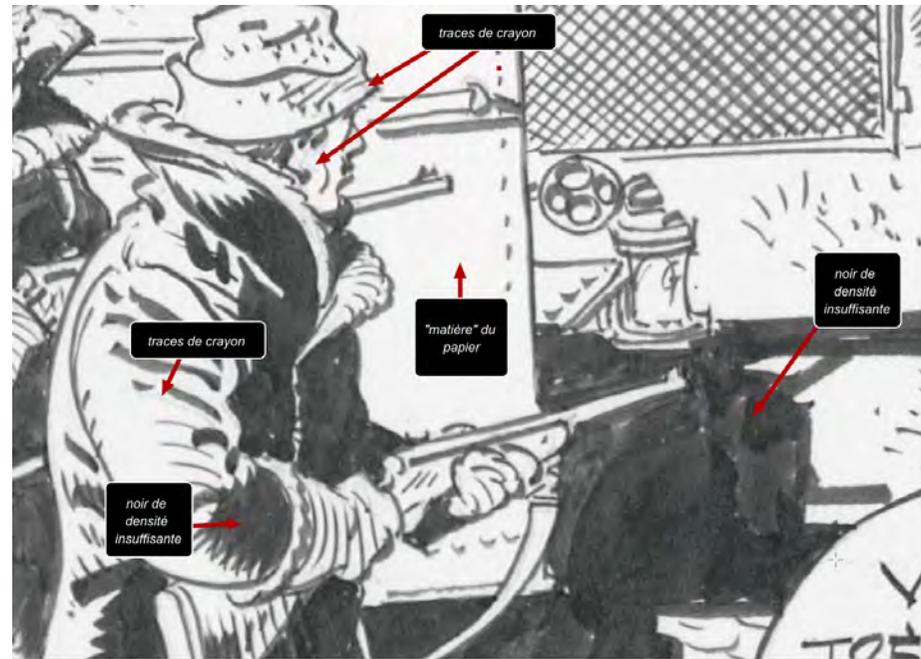
14. Puis je prends l'outil recadrage et je tire en-dehors de mon image pour atteindre les repères externes



15. Et je remplis le bord noir avec du blanc en le sélectionnant à la baguette magique (et en dilatant de 1 pixel : menu Sélection > Modifier > Dilater)

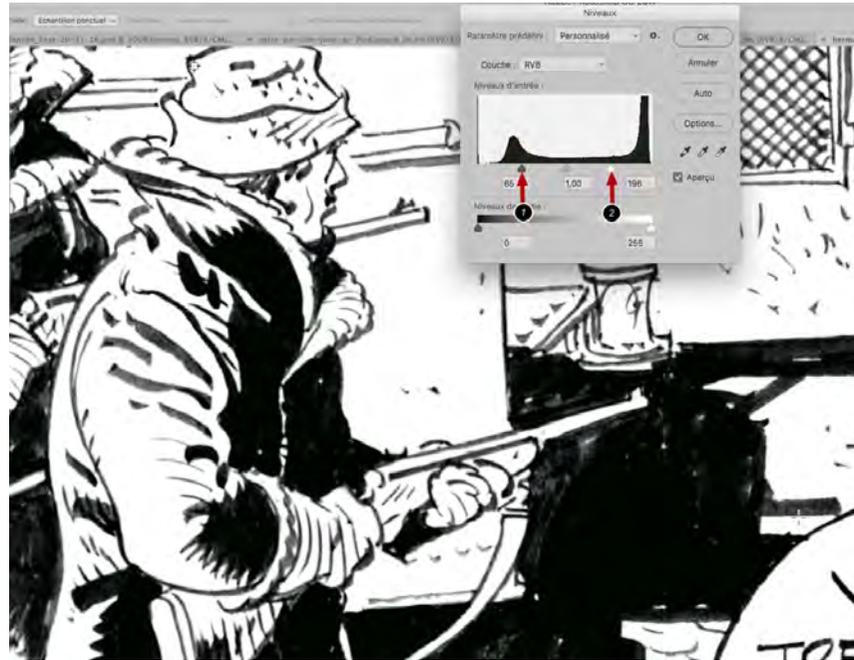


16. Que l'image soit numérisée ou récupérée d'internet, 99% des numérisations ou des images récupérées ont besoin d'être nettoyées ou optimisées



Bernard Prince © Hermann - Le Lombard

17. C'est facile avec Image > réglage > niveaux :



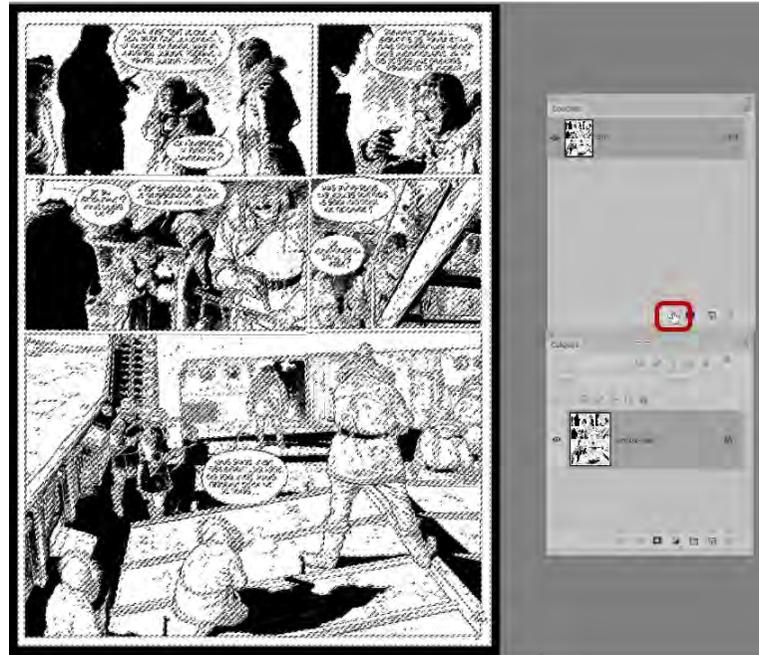
1. Ramener le noir vers le centre le densifie en effaçant les nuances (attention donc à bien vérifier toutes les zones de la planche pour ne pas exagérer)
2. Ramener le curseur du blanc vers le centre brûle le blanc, efface la matière du papier et efface les traces de crayon, en tout cas la plupart

18. Ce qui reste comme trait de crayon ou autre peut être effacé à la gomme :



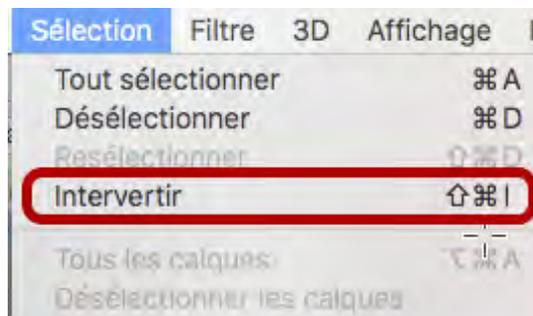
Pour cela il est impératif de zoomer assez fort. Pour se déplacer dans la planche oublions la souris et les ascenceurs et utilisons la **barre d'espace** qui fait apparaître une petite main permettant de se déplacer...

19. On va ensuite isoler le trait. Pour cela j'ai besoin de la palette des couches et de la palette des calques. Je pars d'une image en niveaux de gris mais cela pourrait être RGB sans problème. On récupère la sélection de la couche, c-à-d le blanc en cliquant sur le rond pointillé en bas de la palette des couches

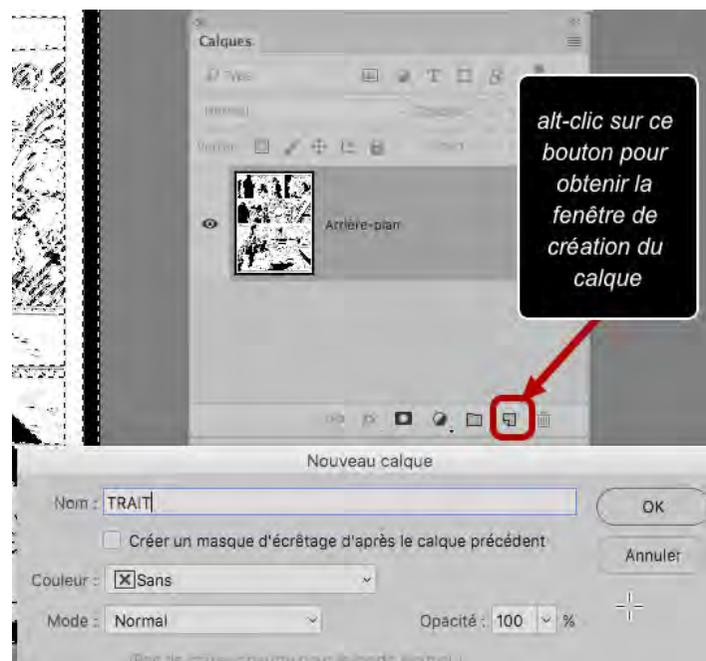


A noter : le blanc DOIT être réellement blanc (étape 15) sinon vous n'aurez pas de sélection du noir et pas de possibilité de l'isoler, la couche récupérant toute information, y compris un gris à 3 ou 4 % !

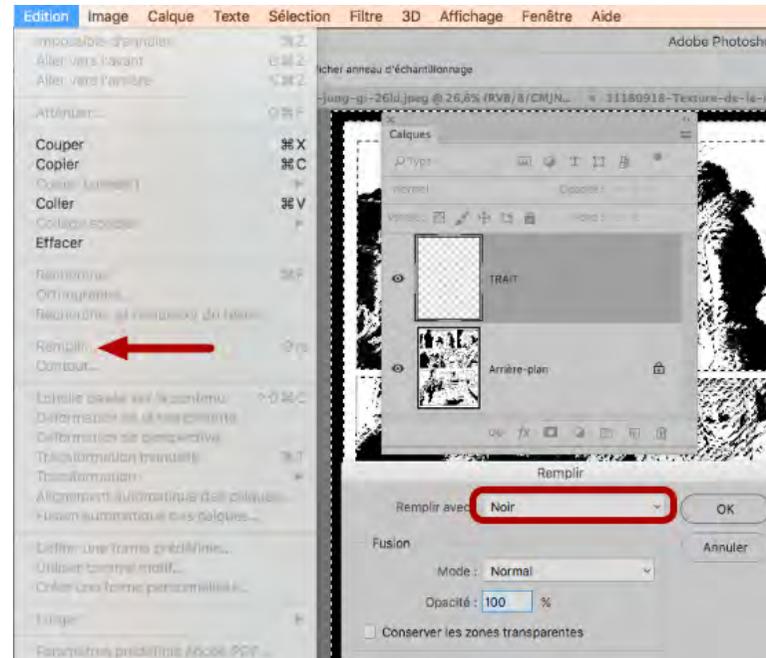
20. C'est le blanc qui est sélectionné, et je vais l'invertir pour récupérer la sélection de tous les pixels :



21. Je crée un nouveau calque dans la palette des calques que je nomme TRAIT

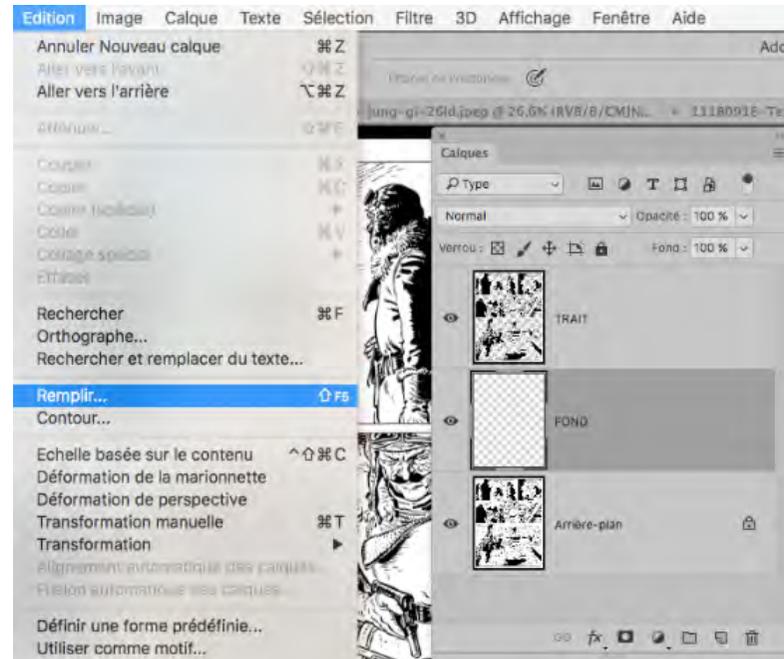


22. Avec ma sélection active, je vais remplir ce calque de noir : Edition > Remplir, choisir le noir à 100% en mode normal



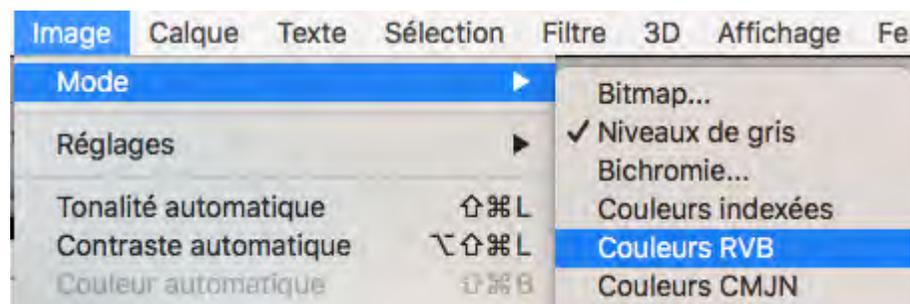
Puis je désélectionne par facilité, menu Sélection > Désélectionner. Par précaution je pourrais mémoriser la sélection (Sélection > Mémoriser la sélection)

23. Puis je crée un nouveau calque, FOND, en-dessous du calque TRAIT, que je remplis de blanc (par exemple) :

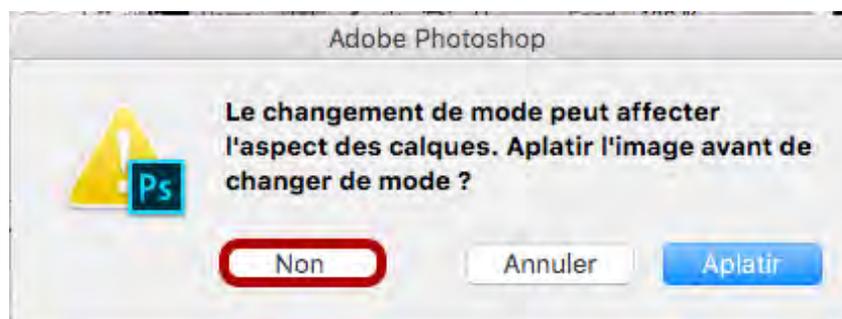


L'avantage de ce procédé est de pouvoir coloriser mon calque de trait - et seulement lui - ou même de faire disparaître le trait à certains endroits...

24. On va commencer la colo, on passe donc en mode RGB (pas CMYK !)



25. Et non, on n'aplatit pas les calques



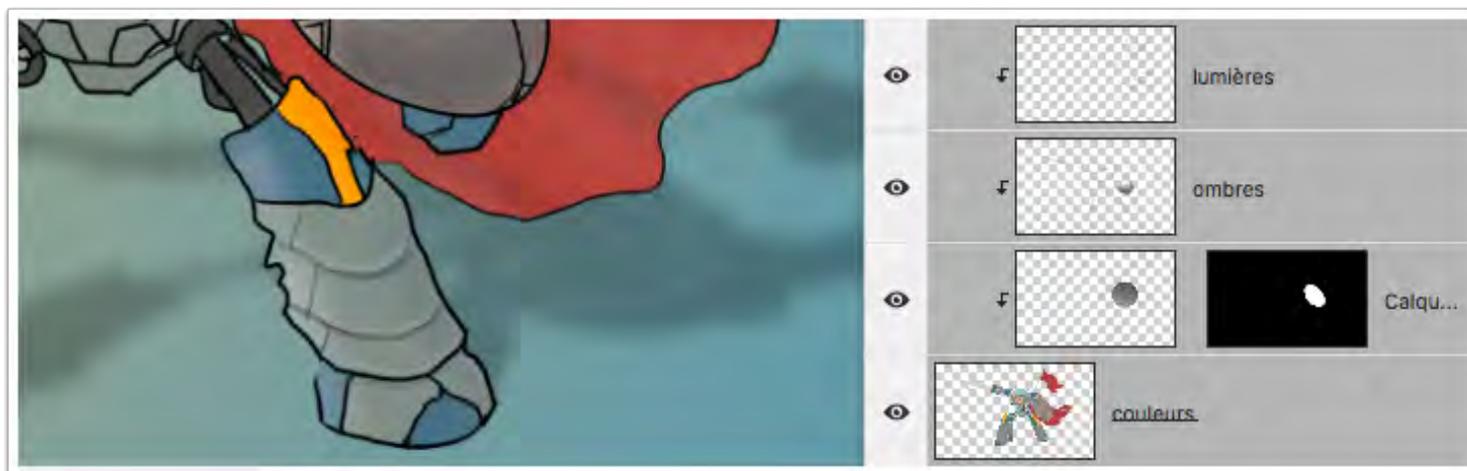
26. On commence par coloriser le fond des cases, rapidement, sur un calque à part, en isolant les bulles

Si bien sûr case il y a :-)

Noter une chose, ces calques de base (trait, cases, fond) sont verrouillés ensuite (cf. le cadenas activé sur le calque "cases") ce qui permet de ne pas les modifier par erreur

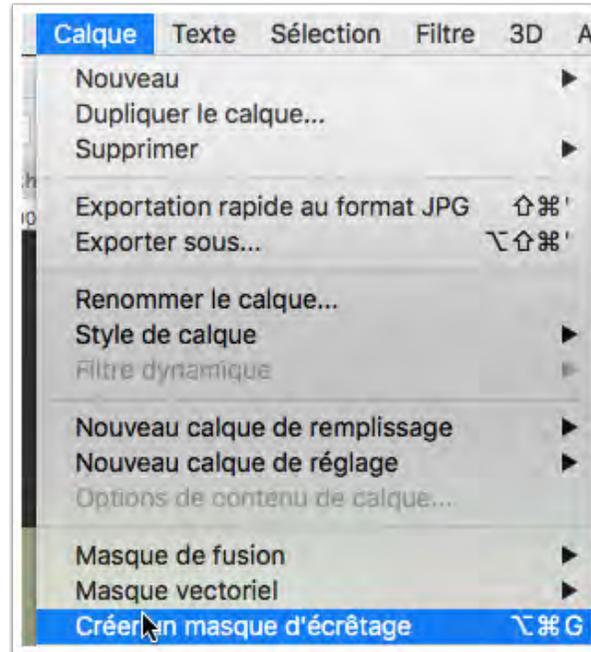


27. Puis ensuite les calques des décors et/ou des personnages, et leurs calques de lumières et ombres respectives

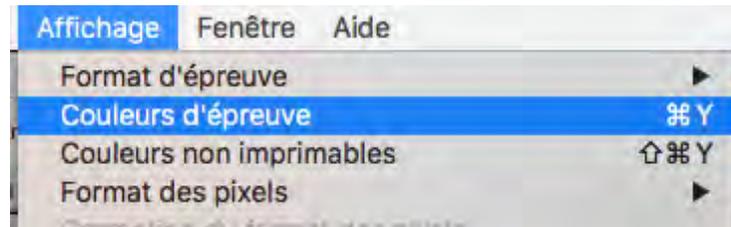


28. Ces derniers, lumières et ombres, qui peuvent être sur un seul calque, sont dans tous les cas en masque d'écrêtage (la petite flèche et le décalage par rapport au calque)

Ce qui permet de ne pas "dépasser" du calque de base avec les ombres et lumières.

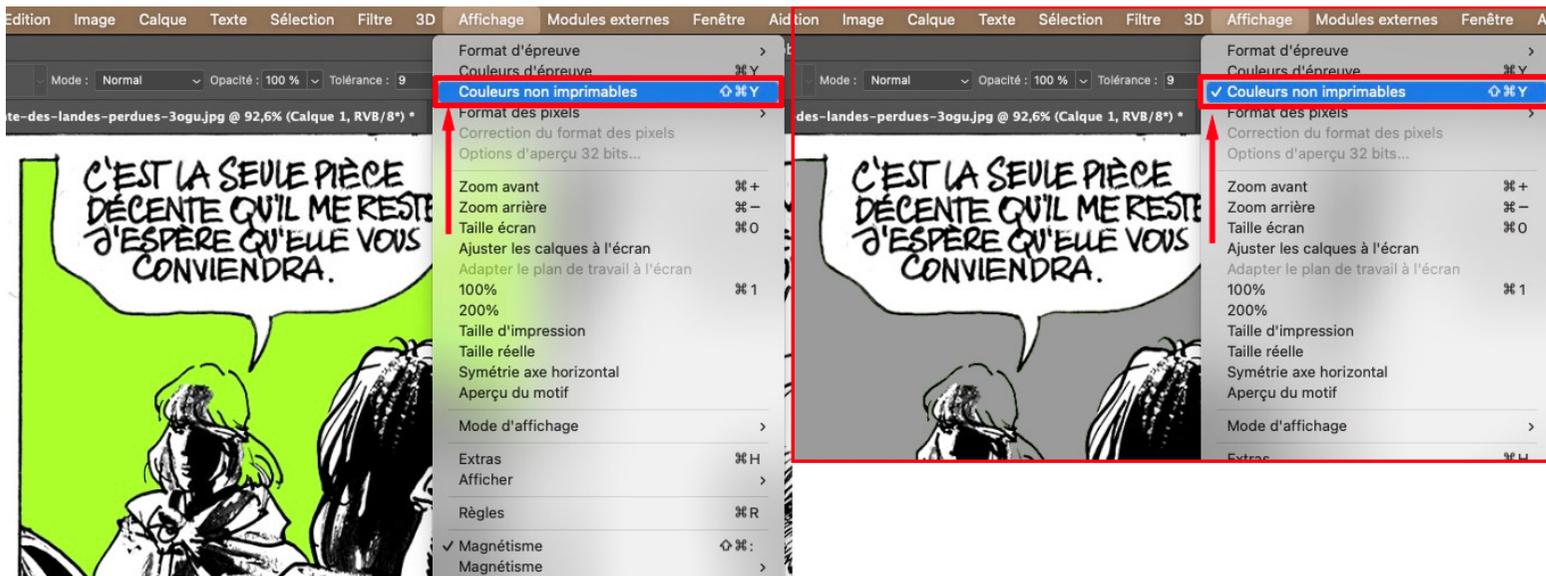


29. Pour la mise en couleurs proprement dite il faut éviter les couleurs non imprimables : on va activer les Couleurs d'épreuve - ce qui veut dire, afficher en CMYK, les couleurs de l'impression

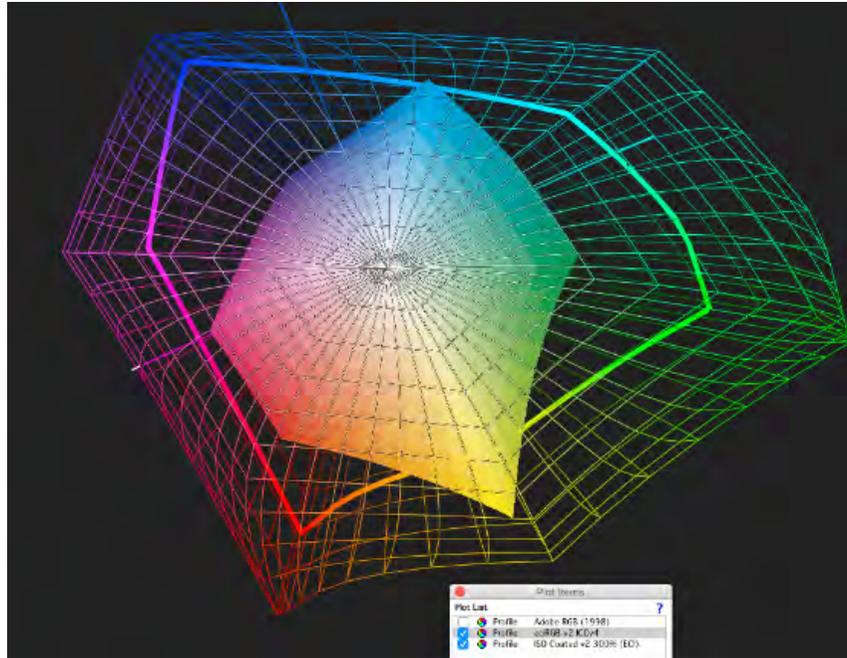


Menu Affichage > Couleurs d'épreuve. En fait vous pouvez cocher cette case dès lors que vous lancez Photoshop...

Si vous affichez les couleurs non imprimables il va mettre en gris les couleurs qui ne passeront pas à l'impression:

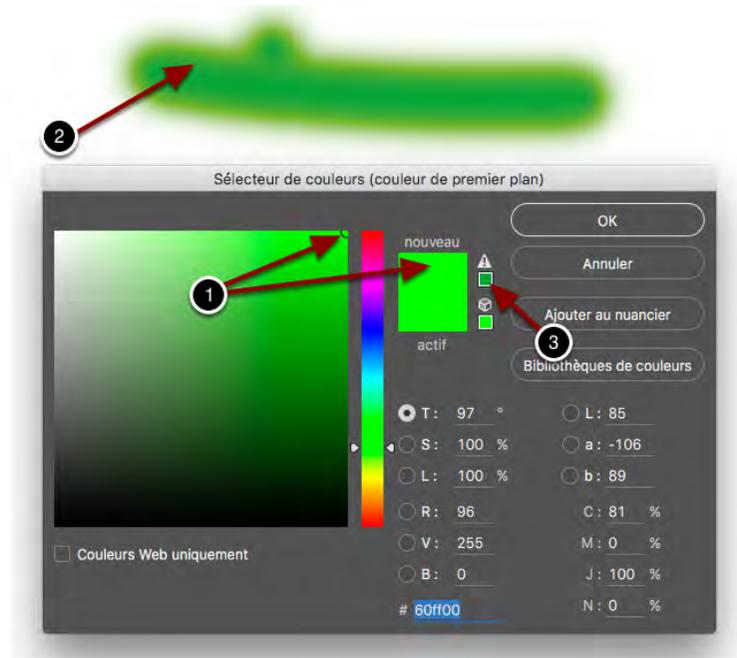


30. En réalité l'espace de couleurs imprimables (sur presse Offset par exemple) est nettement plus réduit que celui de l'écran, et il faut en tenir compte :



En fil de fer, l'espace colorimétrique d'un écran, en plein celui d'une presse européenne – ça fait peur non ?

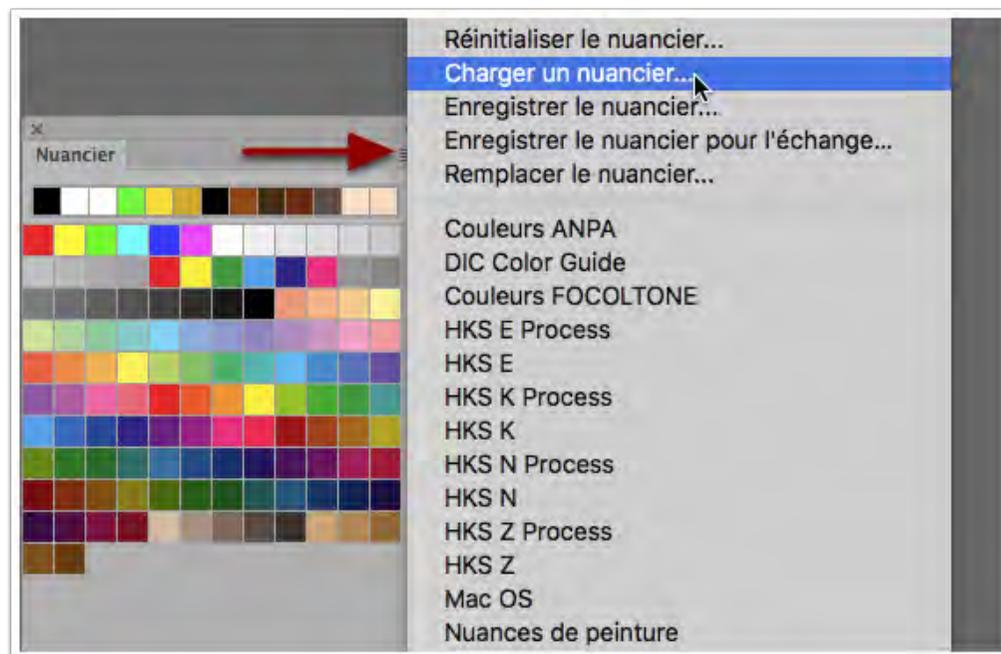
31. Concrètement : 1. si vous choisissez une couleur très flash, saturée, 2. Photoshop va convertir automatiquement en une couleur imprimable :



Mais 3. il vous aura prévenu (sous le signe Attention)

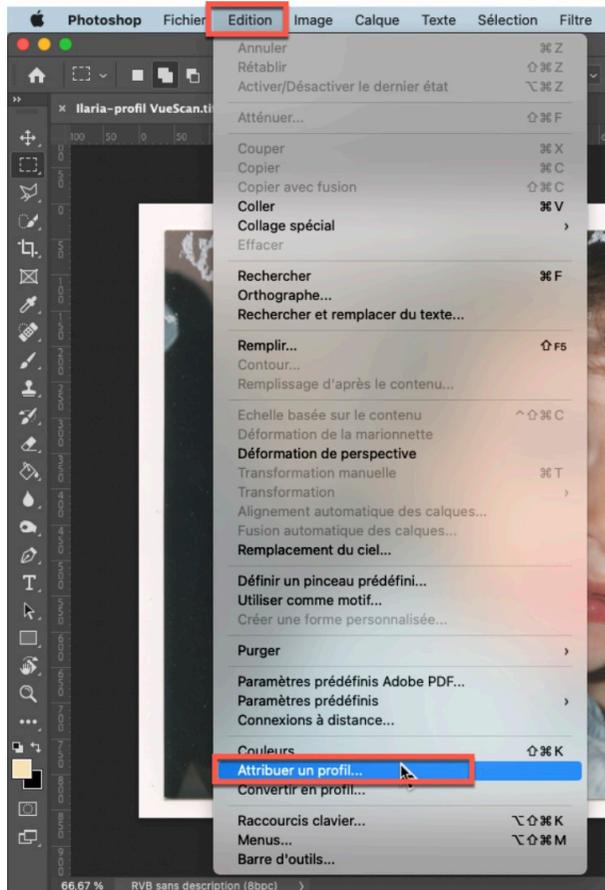
32. Vous pouvez utiliser le nuancier CMY - un nuancier spécial ne comportant pas de noir, en le téléchargeant (adresse ci-dessous) et en l'important dans la palette des nuanciers :

<http://serge-paulus.be/docs/nuancierCMJ.ase.zip>



Attribution de profil ICC :

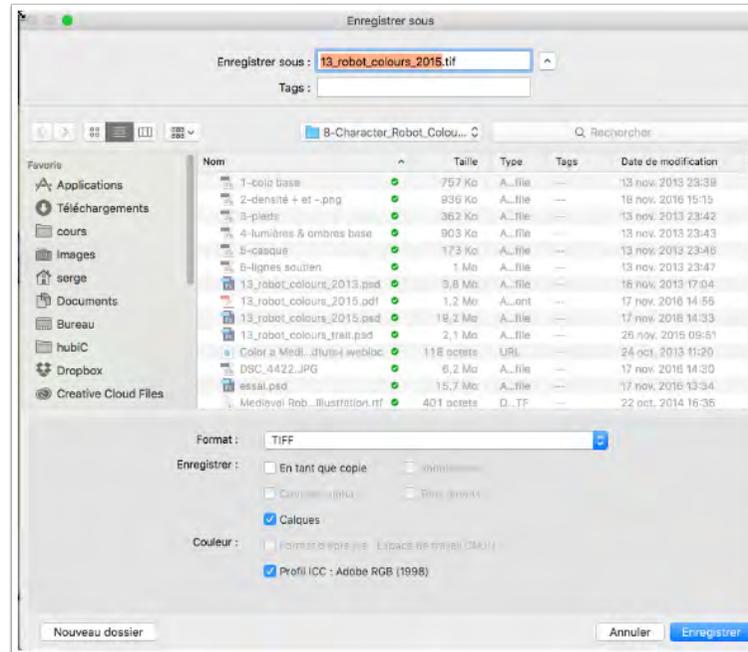
Via le menu Édition



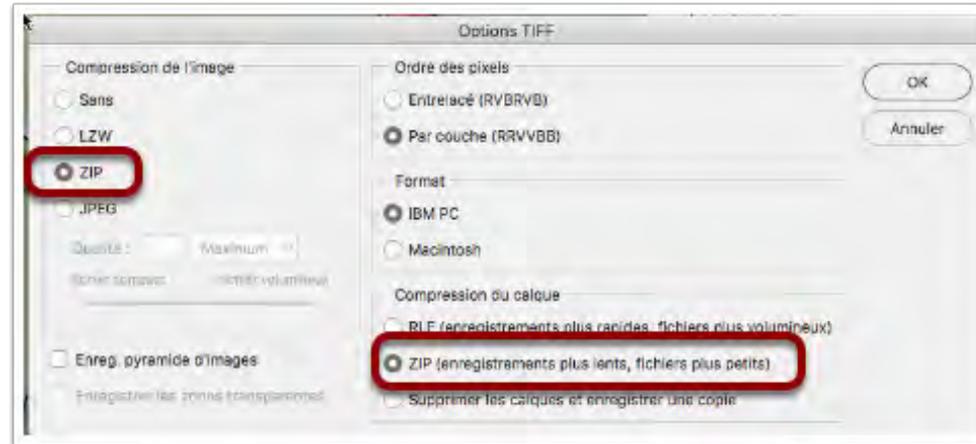
Et on choisit le profil
Adobe RGB



33. Dernières étapes, la sauvegarde et l'exportation. Votre travail est conservé en enregistrant sous au format tiff avec profil ICC ET les calques

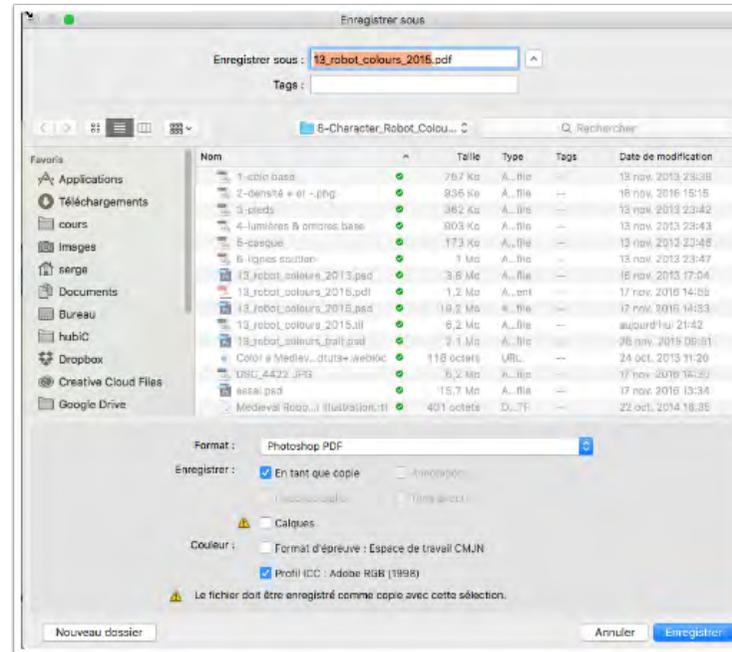


34. Et on choisit une compression zip non destructrice, pour gagner de la place (malgré les messages d'erreur de compatibilité)



35. Et il est enregistré une autre fois pour l'imprimeur mais cette fois au format PDF

Sans calque, mais toujours avec profil



36. Pour l'impression on privilégie le format PDF/X

