

Stéphane **BARIL & NAÏTS**



Coloriser ses BD

avec **Illustrator**

Édition numérique

EYROLLES

Chez le même éditeur (e-books)

Coloriser ses BD avec Photoshop, S. Baril, Naïts, à paraître.

Chez le même éditeur (livres papier)

Colorisation de BD, du traditionnel au numérique, 2^e édition, S. Baril, Naïts, 2011, 336 pages.

La méthode Largo Winch, J.-M. Lainé, 2011, 128 pages.

Osamu Tezuka - Le dieu du manga, H. McCarthy, 2010, 270 pages.

Dessinez l'univers Star Wars, B. Burton et al., 2010, 96 pages.

La propagande dans la BD, F. Strömberg, 2010, 176 pages.

Dessinez les personnages Marvel, D. Jurgens, 2010, 96 pages.

Le B.A-BA de la BD et du dessin d'humour, Brad ! Brooks et al., 2010, 160 pages.

Écrire et illustrer des livres pour enfants, D. MacCannon et al., 2009, 160 pages.

Design BD, G. S. Millidge, 2009, 160 pages.

Cahier d'exercices BD, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2009, 112 pages.

Créez vos super-héros, J.-M. Lainé et al., 2008, 96 pages.

Grapholexique du Manga, D. Sigal, 2006, 160 pages.

Collection Les manuels de la BD

1. *La création d'un univers de fiction*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2007, 96 pages.

2. *L'écriture du scénario*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2007, 96 pages.

3. *La réalisation du storyboard*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2007, 96 pages.

4. *Le dessin des planches*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2008, 96 pages.

5. *L'encrage*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2008, 96 pages.

6. *La colorisation des planches*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2009, 96 pages.

7. *Le lettrage des bulles*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2010, 96 pages.

Collection Mangaka

Création de personnages manga, H. Hayashi, 2007, 142 pages.

Premiers personnages manga, H. Hayashi, Go Office, 2007, 144 pages.

Découverte du dessin manga, H. Hayashi, 2007, 142 pages.

Collection Le Dessin de manga

1. *Personnages et scénarios*, STEM, 2002, 116 pages.

2. *Le corps humain*, STEM, 2002, 132 pages.

3. *Mouvement, décor, scénario*, STEM, 2009, 124 pages.

4. *Personnages féminins, attitudes et expressions*, H. Hayashi, 2003, 128 pages.

5. *Trames et traits pour créer un univers*, STEM, 2003, 120 pages.

6. *Personnages masculins*, H. Hayashi, 2003, 128 pages.

7. *Scènes de combats*, H. Hayashi, 2003, 128 pages.

8. *Habiller filles et garçons*, STEM, 2003, 128 pages.

9. *Bishoujo, nanas et autres lolitas*, H. Hayashi, 2004, 128 pages.

10. *Ombres et lumières*, U. Koyama, 2004, 136 pages.

11. *Couples*, H. Hayashi, 2004, 128 pages.

12. *Des traits percutants*, R. Toudo, 2004, 124 pages.

13. *Personnages super déformés*, G. Sato, 2005, 128 pages.

14. *Ninjas et samourais*, N. Fukagai, Team Esaka, 2006, 140 pages.

15. *Horreur et épouvante*, H. Hayashi, 2006, 128 pages.

16. *Créer un manga, toutes les étapes*, J. Sugamoto, M. Kawanishi, 2009, 140 pages

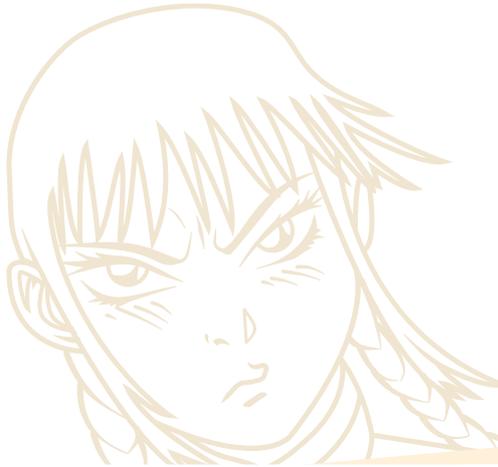
Collection Dessin Jap'anime

1. *Construire ses personnages*, T. Ozawa, 2005, 152 pages.

2. *Exprimer les émotions*, T. Ozawa, 2005, 156 pages.

3. *Dessiner gestes et attitudes*, T. Ozawa, 2009, 156 pages.

4. *Exprimer le mouvement et l'action*, T. Ozawa, 2005, 168 pages.



Stéphane **BARIL & NAÏTS**



Coloriser ses BD

avec **Illustrator**

Édition numérique

EYROLLES

Éditions Eyrolles
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Conception maquette et illustrations d'habillage : Nord Compo

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre Français d'exploitation du droit de Copie (CFC) – 20, rue des Grands-Augustins – 75006 PARIS

© Groupe Eyrolles, 2011
ISBN : 978-2-121-85411-4



Remerciements

En tout premier lieu, nous tenons particulièrement à saluer la mémoire de Stéphane Péru, qui a tragiquement disparu le 10 février 2008 à l'âge de 26 ans. Il venait de concrétiser un rêve en travaillant pour l'industrie du *comics* américain et assurait la mise en couleurs de séries aussi prestigieuses que *Ultimate X-Men*, *X-Men*, *Teen Titans* et *Hulk*, chez le célèbre éditeur Marvel. Nous gardons en mémoire sa bonne humeur, son enthousiasme et le réel talent dont il faisait preuve dans la création d'histoires dessinées. Nous l'avions tout naturellement contacté avec son frère Olivier pour participer aux interviews de la première édition papier de Colorisation de BD, du traditionnel au numérique, en 2005, car ils formaient ensemble un duo très efficace et prolifique, dans la BD franco-belge comme dans le *comics*. Aujourd'hui Olivier continue le métier d'auteur complet de bande dessinée.

Les auteurs remercient Stéphanie Poisson, des éditions Eyrolles, pour sa confiance et son enthousiasme, Nicolas Bournay, Olivier Péru, Éric Puech, Geneviève Penloup, Virginie Augustin, Bengal, Sébastien Gérard, Reno Grammare et Antoine Quaresma pour leur participation amicale à cet ouvrage.

Merci également à Olivier De March, Éric Gratién, Jean-Christophe Derrien, Gihef, Abel Orain, Cédric Oger, Frédérique Hérin, Philippe Lecocq, Pol Gachon, Jule Japhet, Didier Beddar, Jean-Marc Gérard, Élise Maillard, Marine Tumelaire, Philippe Jacquot, Arnaud Frich, Marie Lefebvre, Virginie Cady, Régis Van Winsen, Dim D, Odile Forestier, Benjamin Minimum, Isabelle Beaumenay, Hervé Petit, Franck Payen, Jean-Claude Tremblay, les équipes de Nord Compo et tous ceux qui, par leur travail, leurs conseils ou leurs avis, ont soutenu ce projet.

Un remerciement tout particulier à Thierry Martens, des éditions Dupuis, pour les éclaircissements qu'il nous a donnés sur l'histoire de la bande dessinée en France.





Avant-propos

L'e-book que vous êtes en train de consulter est destiné à tous ceux qui souhaitent acquérir la technique de colorisation de planches de BD avec Illustrator. L'opportunité s'étant présentée de décliner la seconde édition de notre ouvrage *Colorisation de BD du traditionnel au numérique* en versions numériques (version papier ISBN 978-2-212-12580-1, publié aux éditions Eyrolles en décembre 2010, 330 pages), il nous a paru intéressant de le scinder en deux parties, l'une dédiée à l'utilisation de Photoshop et l'autre à celle d'Illustrator. Bien sûr, chacune de ces versions comprend en sus une partie des chapitres généralistes du livre papier original, qui donnent des informations à tous ceux qui travaillent dans la BD, comme la remise d'un dossier à l'éditeur par exemple. Cet e-book est donc un extrait (avec de légères modifications) de *Colorisation de BD, du traditionnel au numérique*.

Des bonus

nous mettrons à disposition de nos lecteurs dans ces pages des vidéos et hyperliens additionnels. La plupart de ces bonus, ainsi que les pages originales des pas à pas, illustrations d'exemples et même, au-delà d'Illustrator, un panneau personnalisé nommé « colorisation » à ajouter à photoshop cs5 seront téléchargeables sur <http://labobd.ning.com>.



Dans la bande dessinée comme dans tous les secteurs de la communication, force est de constater que la forme a souvent pris le pas sur le fond ; quel que soit le médium concerné, le texte s'efface de plus en plus au profit du visuel (affiches, pictogrammes, films, DVD, etc.). Mais si le travail poussé de la forme reste avant tout au service du contenu, cette mutation est intéressante et a du sens. L'image est en effet une source d'information aussi rapide que simple à assimiler, et les nouvelles générations l'intègrent très naturellement dans leur bagage culturel. Pour séduire ce jeune public, on observe ainsi, par exemple, que tous les personnages des œuvres de fiction, et ce quel que soit leur degré d'importance dans le récit, sont très soigneusement habillés et accessoirisés. Dans la bande dessinée, cela se traduit par une attention toute particulière portée à l'élaboration d'une mise en couleurs la plus attrayante possible.

Parallèlement à cette évolution, les *a priori* sur la bande dessinée, qui était dénoncée jusqu'alors comme une « sous-culture » ou une « sous-littérature », s'estompent progressivement ; de plus en plus de lecteurs, de tous âges et de tous milieux socioculturels, s'y intéressent. Poussés par cette petite révolution, les éditeurs ont dû adapter leur production aux attentes d'un lectorat plus diversifié et plus moderne, gros consommateur de cinéma, de jeux vidéo, de





publicité... Soit un public très exigeant sur la qualité graphique des produits culturels mis à sa disposition. Il était donc logique que la couleur des albums de bande dessinée soit de mieux en mieux considérée, son impact sur le lecteur étant très immédiate.

Le métier de coloriste a ainsi acquis ses lettres de noblesse, obligeant les éditeurs spécialisés à revaloriser cette profession. La couleur est devenue une composante presque aussi importante que le scénario ou le dessin lui-même en termes de succès d'un album. Il est même devenu courant de voir le nom du coloriste figurer à côté des noms du scénariste et du dessinateur sur les premières de couverture ; et les coloristes les plus réputés commencent à obtenir des droits d'auteur ! Dans ce contexte, il devient presque difficile de se rappeler que cela n'a pas toujours été le cas, et que la colorisation a très longtemps été considérée comme le parent pauvre de la bande dessinée – en partie d'ailleurs à cause du processus laborieux de colorisation des planches en noir et blanc et du coût élevé d'impression d'un ouvrage en couleurs. Du reste, la mise en couleurs en Europe des premiers albums colorisés était généralement sommaire et laissait la vedette au dessin noir et blanc ; la plupart du temps, elle ne se traduisait que par de simples aplats, verts pour l'herbe, bleus pour le ciel et rose pour les peaux des personnages...

Apparue outre-atlantique il y a une vingtaine d'années, la colorisation numérique (on entend par « numériques » les images travaillées sur ordinateur, partiellement ou intégralement créées à l'aide d'un logiciel graphique) a été une véritable révolution dans le domaine de la bande dessinée, notamment en ce qui concerne la reproduction des originaux et les coûts de fabrication. Ces avantages ont conduit les éditeurs à privilégier les coloristes qui utilisaient l'ordinateur. Cependant, une frange du lectorat considérant que les couleurs informatiques avaient un côté « froid et sans âme », une forme de rejet de la colorisation numérique s'est manifestée. Si les premiers coloristes numériques utilisaient effectivement de façon systématique les filtres et dégradés basiques des logiciels graphiques (particulièrement identifiables), les professionnels qui travaillent aujourd'hui sur ordinateur n'ont souvent rien à envier aux coloristes traditionnels, et il est parfois bien difficile de détecter la présence du numérique dans certaines mises en couleurs actuelles, comme nous le verrons au fil de cet ouvrage.

Naïts, auteur de bandes dessinées, et Stéphane Baril, infographiste/coloriste, ont conçu ce livre dans le but d'aider toute personne désireuse d'aborder la colorisation de planches de bande dessinée (en traditionnel bien sûr, mais surtout en numérique avec Photoshop) à développer une approche sensible de la couleur et à acquérir une base technique adaptée aux exigences du métier de coloriste.

Les deux premiers chapitres de cet e-book abordent les techniques traditionnelles de la couleur dans la BD et les différentes théories de la couleur. On entend par « traditionnels », dans les métiers des arts graphiques, les travaux sur papier (toiles, cartons) effectués manuellement à la peinture, aux pastels, encres... C'est aussi une référence à l'apprentissage





Avant-propos

académique des arts graphiques enseignés depuis l'Antiquité. Aujourd'hui, ce terme est utilisé pour décrire les méthodes de travail employées avant l'apparition de l'ordinateur. Nous allons présenter ici les principes généraux de la couleur, et l'évolution de la colorisation, prérequis d'autant plus utiles aux coloristes actuels que le métier est en pleine évolution, amenant les professionnels à devenir polyvalents pour être compétitifs.

Après ces rappels, le gros chapitre 3 plonge au cœur des techniques numériques et propose aux professionnels de la mise en couleurs d'améliorer leur productivité et de laisser encore davantage libre cours à leur créativité par des astuces et méthodes avancées, spécifiques à Illustrator, ainsi que des exemples de colorisation de planches détaillés « pas à pas ». En effet, les performances des machines et des applications informatiques actuelles permettent de simuler à l'écran les divers effets de matières obtenus jusqu'à présent sur papier par les méthodes traditionnelles. L'avantage de l'ordinateur est de permettre au coloriste de réaliser des travaux qui imitent les techniques classiques comme la peinture à l'huile, l'aquarelle, le pastel... et ceci sans la logistique importante que constitue l'acquisition de toiles sur châssis, de tubes ou pots de peinture, de diluants et de nombreux pinceaux.

Une courte conclusion rappellera ensuite quelques aspects pratiques relatifs au métier lui-même, à savoir la recherche d'éditeurs, la constitution d'un dossier de présentation, etc.



NB : tout au long de l'ouvrage, les auteurs utiliseront principalement la terminologie Macintosh pour les raccourcis clavier (où la touche Commande est la touche principale) ; si vous êtes sous Windows, remplacez « Commande » (anciennement « Pomme ») par « Ctrl ». (A contrario, lorsqu'il sera mentionné « Clic + droit », les utilisateurs de Mac devront à la place enfoncer la touche Ctrl avant de cliquer). Pour plus de simplicité, nous appellerons « Alt » la touche « Option » sur Macintosh.



Sommaire

Remerciements.....	V
Avant-propos.....	VI

Chapitre 01

La couleur dans la bande dessinée traditionnelle.....	1
---	---

Techniques traditionnelles de colorisation.....

Couleurs directes.....	2
À partir des bleus.....	2
Différentes techniques de colorisation traditionnelle.....	4

Appliquer le traditionnel au numérique.....

Donner de la profondeur.....	6
Faire ressortir un élément.....	9
Mettre en volume.....	12
Exprimer des effets particuliers.....	14
Savoir jusqu'où pousser son travail.....	19

Chapitre 02

Théorie de la couleur appliquée.....	21
--------------------------------------	----

Perception visuelle de la couleur.....

Synthèse additive.....	22
Synthèse soustractive.....	23

Différences de couleurs entre l'écran et l'impression.....

Notions de gestion des couleurs.....	25
--------------------------------------	----

Comprendre les couleurs pour mieux les utiliser.....

Le cercle chromatique.....	26
----------------------------	----

Couleurs chaudes et couleurs froides.....	29
Teinte, Saturation et Luminosité.....	29

Chapitre 03

Colorisation avec Illustrator.....	31
------------------------------------	----

Différences et points communs entre Photoshop et Illustrator.....

Bitmap <i>versus</i> vectoriel.....	32
Spécificité d'Illustrator par rapport à Photoshop.....	33

Les panneaux et outils indispensables.....

Le panneau Outils.....	34
Le panneau Contrôle.....	35
Les panneaux Aspect et Styles graphiques.....	35
Le panneau Calques.....	36
Les panneaux Couleur et Nuancier.....	37
Le panneau Guide des couleurs.....	39
Le panneau Pathfinder.....	40
Le panneau Scripts d'action.....	41
Personnalisation de l'espace de travail.....	43
Manipulations vectorielles de base.....	43

Planche complète type « celluloïd ».....

Préparation de la planche dans Photoshop.....	47
Paramétrer un nouveau document.....	51
Vectorisation des traits d'un fichier en mode Niveaux de gris.....	55
Vectorisation des traits d'un fichier en mode Bitmap.....	59
Correction des traits et des détails importants.....	59

Créer des aplats.....	62
Recouvrement des traits.....	64
Poser les couleurs de base en aplats.....	65
Séparer les éléments.....	70
Préparer la pose d'ombres et de lumières.....	71
Dessiner les détails, les lumières et les ombres.....	74
Ajustement des couleurs.....	80
Création d'un modèle de document.....	84
Réglages avant l'impression.....	87

Techniques alternatives pour une couverture d'album.....

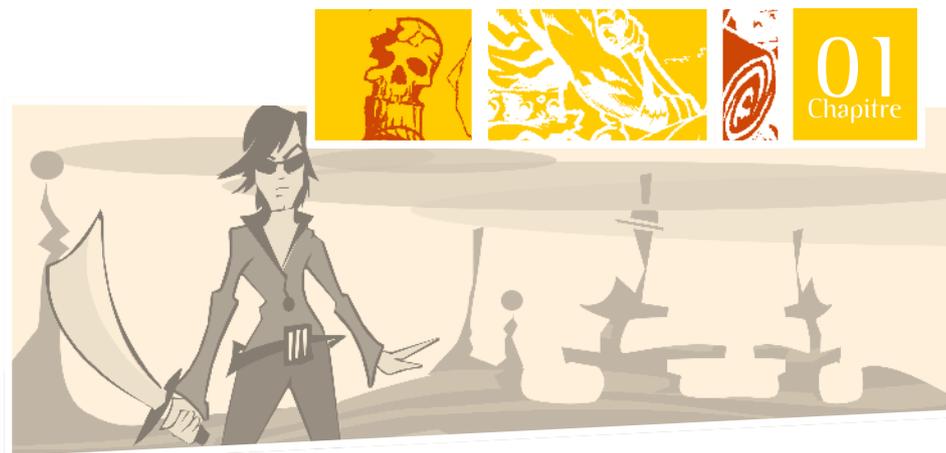
Préparer le dessin.....	92
Création de pleins et de déliés.....	92
Décomposition des traits et pose d'aplats de base.....	94
Structure de calques du document.....	95
Création et placement d'un motif et d'une forme de motif.....	95
Dessin des ombres et lumières avec les pointes de pinceau.....	100
Création d'un filet de dégradé.....	102
Détails sur la création de l'arrière-plan.....	103
Remise de la couverture à l'imprimeur.....	105

Annexe

Remettre son travail.....	109
---------------------------	-----

Trouver son éditeur.....

Présentation d'un dossier complet.....	111
Rôle de la couleur.....	111
Premiers pas dans la profession.....	113
Les auteurs.....	114



La couleur dans la bande dessinée traditionnelle

Avant l'avènement de l'ordinateur, la difficulté technique de reproduction des planches originales de bandes dessinées obligeait les coloristes à une certaine simplicité dans le traitement des couleurs. La colorisation était un travail fastidieux, ingrat et peu considéré. Les quelques essais plus élaborés en couleurs directes ont souvent été sanctionnés par une reproduction médiocre – qui a découragé ces initiatives – résultant à la fois de mauvais calages et de la difficulté à séparer convenablement les couleurs à l'impression. Les machines nécessitaient du personnel spécialisé hautement qualifié, entraînant des frais considérables (main d'œuvre, produits et solvants indispensables aux étapes d'impression en quadrichromie, etc.) qui ont amené les éditeurs à privilégier les techniques de mise en couleurs plus simples à reproduire.

Historique

Les éditeurs amenaient souvent les créateurs de BD à choisir leur coloriste davantage pour des raisons pratiques que pour leurs réelles compétences : même si certains s'acquittaient très honorablement de cette tâche, ils étaient surtout sélectionnés en fonction des rapports privilégiés qu'ils entretenaient avec les éditeurs et imprimeurs (coloristes « maison ») ou les auteurs (épouses de dessinateurs ou de scénaristes).

Techniques traditionnelles de colorisation

De la même façon que la photographie couleur n'a pas éclipsé le noir et blanc, les techniques traditionnelles de colorisation conservent leurs fervents défenseurs, même si le numérique occupe aujourd'hui une grande place dans le métier. Une connaissance même succincte des méthodes traditionnelles constitue en outre un bagage certain pour la colorisation sur ordinateur.

Couleurs directes

On entend par « couleurs directes » la technique picturale qui consiste à coloriser une planche de BD directement sur l'original. Pour cette raison, le dessinateur est aussi la plupart du temps le coloriste. C'est la technique la plus délicate, puisque le dessinateur/coloriste n'a aucune marge d'erreur : un défaut dans la colorisation oblige à redessiner toute la page... Pour limiter les risques de ratage sur un travail en couleurs directes, il existe tout de même des astuces. La première, qui n'est pas la plus confortable, est d'utiliser une table lumineuse pour appliquer en transparence les couleurs sur une feuille vierge et conserver ainsi un original des crayonnés intact. Une autre solution consiste à réaliser la couleur des différentes cases d'une planche sur des feuilles séparées ; on les monte ensemble ensuite, en les collant sur un support vierge : en cas d'erreur sur la mise en couleurs d'une case, il suffira de reprendre uniquement cette dernière et non l'ensemble de la planche.

La mise en couleurs directe a l'avantage de donner un aspect de peinture à une planche, en s'émancipant de l'encrage : le dessinateur/coloriste accentue les volumes et les contrastes des sujets principaux qui ne sont pas soulignés alors par un détourage encré. Chez certains auteurs comme Vink ou Éric Puech, chaque case ressemble ainsi à un véritable petit tableau (<http://www.artistescontemporains.org/ERIC-PUECH,23.html>). Une fois la couleur d'une page terminée, d'autres artistes utilisent cette technique pour faire ressortir les éléments importants d'une case par un encrage plus ou moins marqué (<http://www.le-scorpion.com/>).

On pourrait par analogie appeler « couleur directe informatique » le procédé qui consiste à travailler en numérique à partir de crayonnés scannés en occultant l'étape de l'encrage. Certains auteurs nomment ainsi leur travail dont le rendu, qui estompé les traits de crayons, se rapproche de l'aspect d'une peinture (Segrelles, par exemple).

À partir des bleus

Une autre technique de mise en couleurs traditionnelle, certainement la plus répandue, est la colorisation sur gris ou bleus de coloriage. Elle a été mise au point dans les années 1950 par le coloriste et dessinateur Vittorio Leonardo pour Dupuis. L'imprimeur fournit au coloriste deux reproductions d'une page encrée au format d'impression : la première est un film transparent sur lequel la planche est imprimée à l'encre noire, la seconde est un document en papier à dessin de bonne qualité, où la même planche est imprimée dans une couleur bleu pâle ou gris léger. Le film est généralement superposé (exactement) à la feuille de dessin par l'imprimeur à l'aide d'une bande adhésive (fig. 1-1).

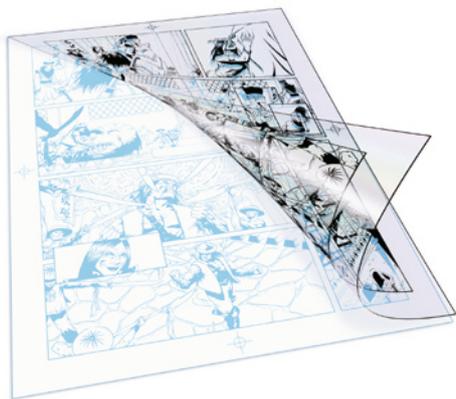


Figure 1-1
Bleu de colorisation, avec le film noir transparent monté en superposition





Figure 1-2

Au centre de cette illustration figurent les quatre films d'impression de la planche située en haut à droite. Concrètement, cela implique quatre passages d'encres : cyan, magenta, jaune puis noire. Le film du noir présente uniquement les traits d'encrage ; cela signifie que les nuances de couleurs ne sont obtenues qu'avec les trois couleurs primaires (CMJ).



Le travail de mise en couleurs à proprement parler est effectué sur le document papier : la discrétion de la couleur bleue ou grise permet au coloriste d'utiliser les contours comme repère visuel pour placer les ambiances colorées sans être perturbé par un encrage trop marqué. Il peut à tout moment repositionner le film noir pour avoir une idée plus précise du rendu de la page imprimée avec couleurs et encrage.

Cette méthode réduit considérablement le nombre des interventions manuelles et permet une grande souplesse de travail. Le coloriste n'a pas la possibilité d'intervenir sur l'encrage – pour l'atténuer sur certaines zones par exemple –, c'est donc le travail du dessinateur qui prédomine à l'impression. Cet ascendant du noir sur le reste des couleurs est accentué pour la raison technique suivante : la contrainte majeure pour un imprimeur réside dans la gestion des tons sombres (les noirs). L'impression s'effectuant en quadrichromie et le noir dominant les autres couleurs (fig. 1-2), il est nécessaire de l'isoler des trois autres. Cette séparation des couleurs primaires et du noir explique l'aspect souvent très pur des couleurs (couleurs non « salies » par un pourcentage de noir) dans les pages imprimées d'albums de BD.

DU BLEU AU GRIS

Avant la généralisation du numérique chez les imprimeurs, ces derniers choisissaient une teinte bleue pour le document servant à la colorisation. Le cyan est en effet une couleur discrète qui n'altère pas l'appréciation visuelle des teintes définies par le coloriste ; il était par ailleurs presque ignoré par le banc de reproduction (matériel utilisé pour la séparation des couleurs avant l'arrivée des scanners). Depuis, le bleu a été remplacé par un gris léger qui, chromatiquement plus neutre, perturbe encore moins l'œil de l'artiste quand il choisit ses nuances colorées et influence moins la composition quadrichromique du noir durant la numérisation.