

Tutoriel de colorisation Photoshop pour débutant

Ce tutorial est issu du site <http://www.ftw-design.com> et a été écrit par Camille Le Roux.

Le dessin initial, fait au feutre fin sur une feuille A4.
Ce type de dessin s'appelle un lineart



Le dessin final, colorisé avec Photoshop



Ceci est l'une des premières colorisations que j'ai faites, il y a environ 1 an et demi. Depuis, j'ai eu l'occasion de pas mal progresser, mais je me suis dit que ce dessin serait un bon moyen d'apprendre les bases de la colo à ceux qui débutent, puisqu'il date de l'époque où je débutais aussi.

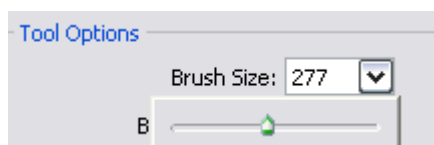
Voici les étapes que je suis pour réaliser ce style de dessin. Je vais essayer de détailler le plus possible les différentes étapes, j'espère que cela pourra aider ceux qui débutent en colorisation et en Photoshop. Attention, si vous êtes déjà un expert Photoshop, passez votre chemin, ce tuto n'est pas pour vous ! Il s'adresse plutôt aux personnes qui ne maîtrisent pas à fond Photoshop et qui sont curieuses de savoir comment colorier un dessin.

Matériel utilisé : Feuille blanche A4, crayon, gomme, feutre fin noir, scanner

Logiciel utilisé : Photoshop CS2


I - LA REALISATION DU LINEART

1. Faire le dessin au crayon sur du papier A4. Ne pas trop appuyer sinon ça sera plus difficile à gommer après.
2. Repasser les contours au feutre fin noir. Il est souvent préférable d'utiliser plusieurs épaisseurs de stylos, pour accentuer les traits importants et avoir des traits plus précis pour certains endroits comme les yeux, les plis des vêtements, etc. Et puis ça permet d'avoir un lineart pas trop "fade" avec plus de relief.
3. Attendre un peu que le stylo sèche ;) (sinon ça bave, je me suis déjà fait avoir plein de fois !!)
4. Gommer les traits de crayon sans froisser le papier (ça c'est la partie chiante !)
5. Une fois qu'on a un dessin bien clean sans aucune trace de crayon et sans pelure de gomme qui traîne, on le passe dans le scanner et on le scanne en haute résolution; moi je les scanne toujours en 300 DPI, comme ça je suis tranquille.
6. Ca y est, c'est scanné ! Et c'est là que débute la phase numérique. On lance ce cher Photoshop, et on ouvre l'image scannée.
7. On va tout d'abord cleaner le lineart. C'est à dire qu'on va virer toutes les petites taches grisâtres, et transformer cette espèce d'image fade et grisonnante en un beau dessin bien contrasté avec du pur noir et du pur blanc. Pour cela, il y a plein de méthodes, que nous verrons en détail dans le tuto suivant. Pour le moment, on va dire qu'on autoajuste les niveaux (Ctrl-L puis cliquer sur 'Auto'). Puis on zoome sur les différentes parties de l'image pour effacer à la gomme les quelques petites taches grises que notre scanner a laissées, afin d'obtenir un line parfait comme sur la magnifique image de gauche !
8. On merge tous les calques (à supposer qu'il y en ait plusieurs), en faisant Ctrl-Shift-E. On se retrouve donc avec notre beau line sur un calque. On le renomme "lineart" car on est quelqu'un d'ordonné !
9. Une fois que votre line est bien clean, on est parfois pas tout à fait satisfait de son dessin (bouche tordue, nez de travers, oeil qui louche, stylo noir qui a bavé parce qu'on a gommé trop tôt... personne n'est parfait !!) et on aimerait le retoucher.
Pour effacer les problèmes de bavures il suffit de colorier avec du blanc, et hop ! la bavure disparaît.



Par contre, pour les problèmes d'oeil tordu ou de bouche pas symétrique, on peut éventuellement passer par le fabuleux outil "Liquify" ! Pour ceci, cliquez sur le calque de votre lineart afin de le sélectionner, puis faites Filter > Liquify. Patience, parfois ça rame un peu quand on a une image de grande taille. Ensuite, il suffit de vous positionner là où vous voulez faire votre modif, (on peut zoomer et dézoomer en appuyant sur la touche Z et en faisant clic ou alt-clic), régler la taille de la brosse (voir image ci-contre), et cliquer avec la souris pour étirer ou atrophier certaines parties de votre dessin.

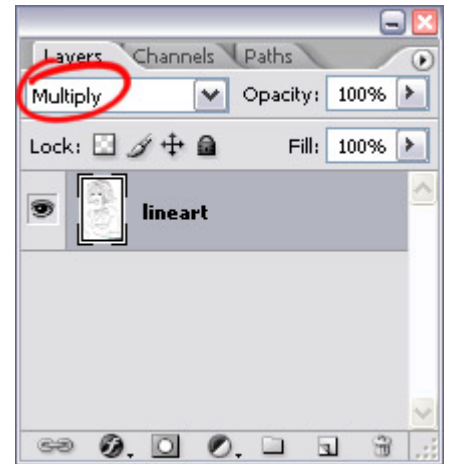
D'ailleurs ce filtre est très marrant quand il s'agit de faire des caricatures à partir de photos ! Mais ce n'est pas le but de ce tuto :)



Il y a cet outil très pratique , le Freeze Mask. Il suffit de badigeonner les parties de votre image que vous ne voulez pas modifier, ça évite de tout déformer quand on veut faire quelque chose de bien précis.

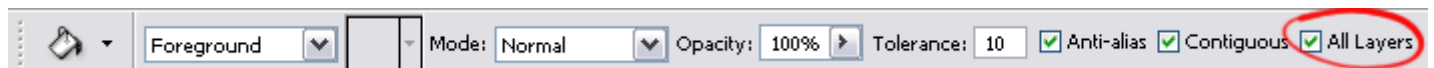
II - LA COLORISATION

10. Ca c'est très important : on va mettre le calque contenant le lineart en mode "Multiply". Pour cela on clique sur le calque, et on sélectionne "Multiply" dans la liste déroulante juste au-dessus, voir l'image ci-contre. (si vous avez Photoshop en français, il faut choisir "Produit"). Ce mode est très utile, il permet d'éviter les petits espaces blancs autour des traits quand on va passer à la mise en couleur. En fait, il n'affiche que les teintes sombres et transforme les teintes claires en transparent.

Important : le lineart doit toujours être le calque le plus haut, ce qui veut dire qu'à chaque fois qu'on va créer un nouveau calque pour colorier quelque chose, il faudra toujours le positionner en-dessous du lineart. Comme ça, les contours noirs du dessin seront toujours visibles par-dessus la colorisation.





11. Ensuite on va créer un calque en-dessous du lineart pour y mettre les premiers aplats de couleur. Pour créer un calque, cliquez sur  (en bas de la palette des calques). Nommez ce calque "peau", car on va tout d'abord colorier la peau. Ce calque reste en mode "Normal". Prenez le pot de peinture dans la barre d'outils :  (raccourci clavier G). Sur la barre en haut, cocher la case "All Layers" afin que la sélection prenne en compte le lineart. Voir les settings sur l'image ci-dessous.



12. Choisir une couleur pour la peau (moi pour ce dessin, j'avais pris #EEAC8A). Puis cliquer, avec le pot de peinture, sur les zones de peau afin de les colorier. C'est pas grave si ça dépasse où si il reste des petits endroits blancs, de toutes façons on repassera après avec la gomme et une brosse fine. On se retrouve donc avec un calque contenant les aplats de couleur pour la peau. On remarque d'ailleurs que notre lineart, grâce au mode multiply, a gardé les traits noirs mais le blanc est devenu transparent.




13. On clean le calque "peau" avec la gomme  (raccourci clavier E) et une brosse  (raccourci clavier B) pour avoir une couleur bien définie et qui recouvre bien toutes les zones de peau. Je vous conseille de choisir des brosses petites à bords ronds pour ce type d'opération. Ne pas hésiter de zoomer à mort pour bien combler tous les petits coins blancs.


Voici à quoi ressemble mon dessin maintenant :

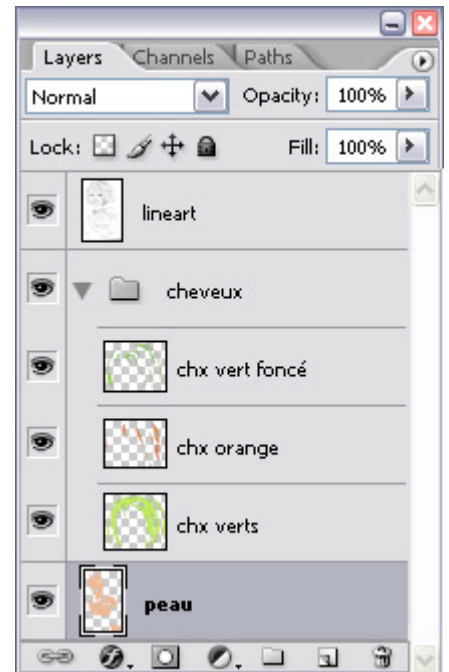


14. On passe aux cheveux. Créer un nouveau calque entre "lineart" et "peau". Pour ce dessin j'ai choisi de lui faire les cheveux verts (pourquoi pas ?!) et j'ai choisi la couleur #B0F132 comme référence. Pour colorier, on peut soit faire pareil qu'avec la peau (pot de peinture puis cleanage avec gomme et brosse), soit colorier directement les mèches que l'on veut avec une brosse.

Faire attention à bien définir les contours et ne pas laisser de zones blanches au niveau des pointes, sinon c'est moche. Pour ce dessin, j'ai choisi de faire trois couleurs de cheveux différentes (car notre modèle est une vraie fashion victim) : une vert clair, une vert foncé, une orange. Donc je met chacun de ces 3 couleurs sur 3 calques différents, et je les range dans un dossier "cheveux" (en cliquant sur  en bas de la palette des calques et en glissant mes calques relatifs aux cheveux dedans). C'est juste pour des raisons de clarté, car parfois on se retrouve avec 1000 calques et on ne sait plus à qui correspond quoi. Donc quand j'ai plusieurs calques pour le même truc, je les mets dans un dossier.

J'ai donc mes calques qui sont disposés comme sur l'image de droite.

15. Pour donner plus de relief aux cheveux, on peut utiliser des effets : cliquer sur le calque "chx verts" pour le sélectionner, puis cliquer sur  en bas de la palette des calques. J'ai mis de l'inner-glow et du Satin, mais là ça dépend vraiment du type de dessin et de l'effet qu'on veut donner. Je vous conseille d'essayer un peu tous les effets, et d'appliquer ceux qui vous plaisent.



Mon dessin ressemble maintenant à ceci : (avant l'application des effets)



Je ne vais pas trop m'attarder sur la bouche et les yeux, car je compte faire un tutorial beaucoup plus détaillé sur la colorisation d'un visage (pour moi, c'est vraiment la partie la plus fun !). Les étapes 16 et 17 sont donc des façons plus rapides de colorier la bouche et les yeux.

16. La bouche. Coloriez les lèvres à la brosse sur un calque que vous appellerez "bouche", d'une couleur rouge unie. Puis on va s'occuper du petit reflet des lèvres, car la madame met du gloss bien brillant ! Mettez un autre calque par dessus, appelez-le "reflet bouche" et groupez-le avec le calque "bouche" (Ctrl-G sous Photoshop CS, ou bien Ctrl-Alt-G sous Photoshop CS 2) : cela va créer un clipping mask, c'est à dire que vous pourrez colorier en dépassant partout sur le calque "reflet bouche", tout ce qui dépassera de la zone couverte par le calque "bouche" sera masqué. C'est bien pratique pour pas avoir à s'embêter quand on fait les ombres et lumières au pinceau, je fais tout le temps ça.



Sur le calque "reflet bouche", il suffit de faire un léger trait horizontal au centre des lèvres, pour représenter le reflet brillant du rouge à lèvres. J'ai utilisé une brosse à bord rond, de couleur blanche, et d'opacité 20% (voir les settings ci-dessous). J'obtiens le résultat ci-contre.



17. On va maintenant colorier les yeux, ou plutôt l'oeil, puisque mon personnage a un oeil fermé (ça va me faciliter la tâche !). Sur un calque qu'on va appeler "iris", et qu'on va prendre soin de placer en-dessous du lineart, on va tout simplement colorier à la brosse l'iris. J'ai choisi une couleur vert foncé #2A9527. Puis par-dessus j'ai refait quelques points avec un vert un peu plus clair #A7D748.



On peut aussi rajouter quelques légers points blancs pour représenter les reflets. Si, contrairement au mien, votre perso a les 2 yeux ouverts, prenez soin de mettre les reflets au même endroit sur chaque oeil !

18. Les vêtements : on peut faire pareil que ce qu'on a fait pour la colo de la peau : pot de peinture et brosse. Penser aussi aux textures qui peuvent donner un aspect sympa (mais attention à ne pas en abuser sinon ça fait cheap !) Je ne vais pas m'attarder sur les ombres et lumières, puisque ce tutorial est plutôt destiné aux débutants. Je ferai bientôt un autre tutorial plus détaillé sur le digital painting.

19. On peut ajouter tous les petits détails qu'on veut, bijoux, maquillage (brosse à contours flous et à faible opacité qu'on va appliquer autour de l'oeil et sur les pommettes), petites mèches folles de cheveux, cils supplémentaires, plis sur les fringues... c'est l'étape où on laisse libre cours à ses idées ! C'est ça qui est bien avec le dessin numérique, on peut tout tenter et annuler ensuite si ça nous plait pas !

20. Le fond. Pour ce dessin j'ai fait simple : un simple dégradé grâce à l'outil Gradient (raccourci clavier G) que j'applique entre les deux couleurs #42B414 et #B0F133. Voici les settings que j'ai utilisés pour le gradient:



Parfois pour le fond je mets aussi une photo (comme dans ma galerie [Fashion Ladies](#)), mais là il faut faire attention que le dessin s'intègre bien et que les couleurs correspondent un minimum. Ou alors on peut aussi utiliser un fond que l'on a dessiné soi-même, et le colorier de la même manière.

Et voilà le dessin final !



Si ce tuto vous a plu, ou si vous avez des questions ou des commentaires et critiques pour m'aider à améliorer ce tuto, n'hésitez pas à [m'envoyer un mail](#) ou à me laisser un message sur mon [livre d'or](#). Je tâcherai d'y répondre !
Et je compte sur vous pour m'envoyer vos dessins ! ;)