

## Les rudiments de la colorisation d'un dessin

Certains d'entre vous auront attendu longtemps avant que je puisse mettre en ligne un **tutoriel sur la colorisation**. C'est maintenant chose faite, puisque je viens de pondre un gros pavé comme je sais si bien les faire. J'ai cédé à la tentation suite à de nombreuses demandes de votre part, et je m'excuse à l'avance pour ceux et celles qui attendent des techniques de dessin pour débutants, je m'écarte un peu de mon chemin un moment, mais au moins ce sera une chose de faite ! ;) . Je vous promets de revenir à des choses plus simples dans les prochains articles, des techniques au crayon spécial débutant, parce que mine de rien, je les aime, mes dessinateurs néophytes (non, mais vous aviez cru quoi, que j'allais vous laisser tomber ? ^^)

Attention, je dois cependant vous avertir, cet article n'est pas un tutoriel technique à proprement parler. C'est plutôt un plan de ce qu'il est possible de faire avec l'**outil numérique**, quel que soit le logiciel que vous utilisez: il existe des centaines de tutoriels sur la toile, et je préfère vous aider à être autonomes dans vos choix, plutôt que de vous imposer un "étape par étape" stérile, où l'on finit par recopier l'artiste sans même comprendre les fondements de la lumière. Je voudrais en fait vous soutenir dans votre **réflexion sur le rendu des volumes** et sur l'aspect graphique que vous pouvez obtenir avec tel ou tel procédé. Si ce n'est pas déjà fait, je vous conseille de faire (ou refaire) le tour des articles suivants, ils vous seront utiles avant d'aller plus loin (si si, j'insiste !):

- [dessiner les ombres partie 1](#)
- [dessiner les ombres partie 2](#)
- [dessiner les ombres partie 3](#)
- [voir les valeurs](#)
- [choisir sa palette de couleurs](#)

### Mais la colorisation, qu'est-ce que c'est d'abord ?

On appelle **colorisation**, toute mise en couleur faite par informatique (ici j'ai utilisé Photoshop). C'est un peu différent de ce que l'on appelle **digital painting** (peinture numérique), dans le sens où l'on part d'un **lineart** (dessin au trait, mis au propre sous des logiciels comme Photoshop, Illustrator, Sai paintool,

Corel Painter, ou provenant tout simplement d'un scan d'un dessin à l'encre de chine, ou un simple crayonné). On va grâce à ce lineart, qui n'est autre que notre dessin sous sa plus belle forme, colorier en dessous en utilisant des **calques consécutifs**.

Les calques numériques fonctionnent comme de simples **papiers calque** en dessin traditionnel. On peut les placer en dessous du lineart par couches consécutives, jusqu'à obtenir notre rendu final, tout en conservant le contrôle sur chaque étape de la mise en couleur. Bien sûr, l'intérêt de procéder par ordinateur, c'est que l'on garde un maximum de contrôle à tout moment du processus. Mais cela dit, **c'est loin d'être plus simple qu'une technique traditionnelle**. J'aurais même tendance à dire, qu'il est plus risqué de se planter quand on débute sur une tablette graphique, qu'en faisant ses premiers pas avec un vrai pinceau et de la vraie peinture. **L'impression de facilité de l'outil digital n'est qu'une illusion**, ne vous y méprenez pas. Bien sûr, un artiste numérique expérimenté pourra toujours aller plus loin dans le réalisme qu'un artiste traditionnel (mais ceci est un autre débat).

On peut également dessiner par-dessus le lineart, ce qui reviendra à faire de la peinture numérique, car on commencera alors à peindre en volume en faisant **disparaître nos lignes de contour**. Vous l'aurez compris, les possibilités de rendus sont quasi infinies, et la mise en couleur va dépendre de ce que vous voulez en faire : **bande dessinée, illustration, animation, logo, concept design pour les jeux vidéo** et j'en passe.

Il existe autant de styles qu'il existe d'artistes et de disciplines. Je connais des centaines de manières de faire, mais toutes sont fondées sur les mêmes principes de colorisation : **les jeux d'ombre et de lumière**.

## Qu'est-ce qui fait la différence de style entre un artiste et un autre ?

Ce qui fait la différence entre un style de colorisation et un autre, c'est déjà la vision de l'artiste et le message qu'il veut transmettre. Si vous voulez coloriser pour de la bande dessinée, il est évident que vous passerez moins de temps sur une case qu'un illustrateur qui colorise un dessin réaliste pour une couverture de roman, ou pour une illustration publicitaire.

Certains artistes préfèrent rester simples, et ne rendent pas beaucoup de détails dans les ombres et dans la lumière. D'autres préféreront un effet **réaliste**, tandis que d'autres s'approcheront plus d'un style **cartoon**.

Gardez bien en tête qu'il est préférable de **planifier** ce que vous comptez faire et d'anticiper le rendu que vous désirez obtenir sur votre dessin final, avant de vous lancer tête baissée.

Jetez un coup d'œil sur le travail de vos coloristes préférés, et observez les petites manies récurrentes de chacun, que ce soit la palette de couleurs ou les tics dans les rendus du modelé.

Bien sûr, la sélection de votre outil va en partie définir votre style. Mais **un outil n'est qu'un outil**. Mettez un pinceau dans les mains d'un enfant, et voyez ce qu'il va en faire la première fois... ce que je veux dire par là, c'est que ce n'est pas l'outil qui fait le moine. Longtemps j'ai cherché les brosses Photoshop de mes artistes préférés avant de me rendre compte (5 ou 6 ans après) qu'on pouvait faire aussi bien voire mieux avec une brosse ronde toute simple. Il est surtout très important d'avoir **un maximum de connaissance sur la lumière et les couleurs**. Le choix de l'outil est vraiment secondaire: ce n'est pas pour vous embêter ou pour faire l'intéressant que je dis ça. C'est une réalité. Je suis sûr qu'il y a des sceptiques parmi vous, mais vous me comprendrez dans quelques années, j'en suis sûr.

Il n'y a aucune magie dans le processus. Plus vous vous entraînerez à **observer** et à tenter de comprendre la façon dont la lumière réagit sur les objets, et plus vous comprendrez ce qui passe dans la tête des artistes qui colorisent ou qui peignent. La colorisation repose sur 70% d'observation et 30% de technique (je ne blague pas). Bien sûr, il est important de savoir comment votre logiciel fonctionne. **Mais une fois votre outil maîtrisé, vous pourrez vous concentrer sur l'essentiel, c'est-à-dire le rendu des volumes et des couleurs!**

## Les principes de colorisation :

Contrairement à la peinture traditionnelle, l'outil numérique a un défaut majeur : sans une méthode bien déterminée et des **objectifs précis**, vous risquez de faire compliqué, et vous finirez par obtenir des couleurs trop approximatives,

voire **trop riches**, surtout si vous utilisez des textures en mode de fusion « incrustation ».

Il est parfois plus simple de faire quelque chose de propre à la peinture acrylique ou à l'aquarelle tout en conservant cet aspect naturel que l'on reconnaît à ces médias. A contrario, il est courant de se sentir mal à l'aise face à certains rendus trop propres de la colorisation numérique. C'est d'ailleurs ce qui refoule certains puristes des techniques traditionnelles. Oui mes amis, **avec Photoshop, il est aussi facile d'en faire trop, que pas assez**. Cet équilibre artistique reste fragile, car la plupart des logiciels (à part Artrage Studio peut-être), ne facilitent en rien notre recherche de cet **effet naturel lié aux techniques traditionnelles** que nous sommes conditionnés à apprécier depuis notre tout jeune âge.

Pour résumer mon propos, je vous conseille de respecter quelques principes de base liés à ma vision de la colorisation :

- Partez sur une base d'**aplats simples**.
- Restez le plus **propre** possible à chaque étape de la colorisation.
- **Créez un calque à chaque étape**.
- Nommez vos fichiers de manière à ce que les titres soient **clairs** et que vous vous y retrouviez facilement.
- Conservez vos fichiers **jusqu'à la fin** pour pouvoir les dupliquer et les régler à volonté, et pour ne pas devoir tout recommencer chaque fois que vous désirez rectifier quelque chose (une couleur, ou autre).
- Préparez votre palette de couleur **à l'avance**, et gardez-la de côté sur un calque, de façon à pouvoir la consulter de temps à autre et de ne pas trop vous en éloigner.
- Faites simple, **allez à l'essentiel**, gardez vos **objectifs** en tête.
- Préférez passer du temps sur une seule colorisation pour être **fier de votre travail** au final (même si vous devez y passer tous les soirs de la semaine), plutôt que de la bâcler en deux heures en regardant la télé. Vous vous laisserez également le temps de vous concentrer et d'apprendre des choses.

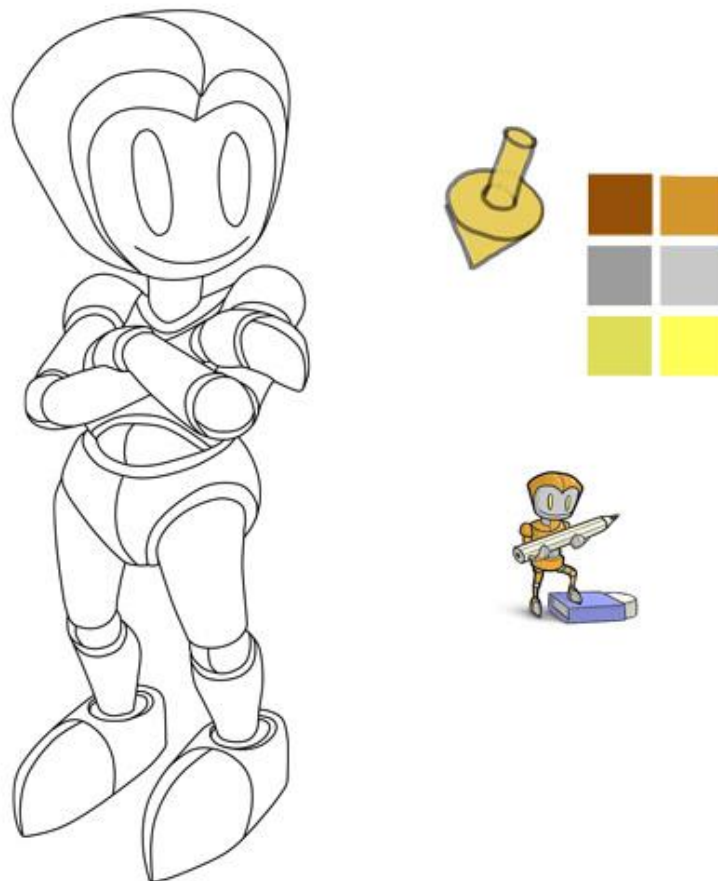
Il est facile de s'éparpiller et de se **perdre**, surtout quand on ne connaît pas encore bien son logiciel. On s'impatiente vite devant un écran d'ordinateur. On se sent parfois frustré par la lenteur de certains logiciels, ou par notre incompetence technique de départ. Cette sensation de **frustration passe avec le temps**, mais il est clair que les débuts sont toujours un peu douloureux, et c'est

bien normal, sinon tout le monde dessinerait et coloriserait à tout va ! et il y aurait peu de place pour les plus tenaces d'entre nous., huhu ;).

Je vais à présent vous montrer les étapes par lesquelles j'ai l'habitude de passer pour coloriser un dessin de façon semi-réaliste, tout en restant simple et stylisé.

## 1<sup>ère</sup> étape de colorisation : direction de la lumière, palette de couleurs, références diverses.

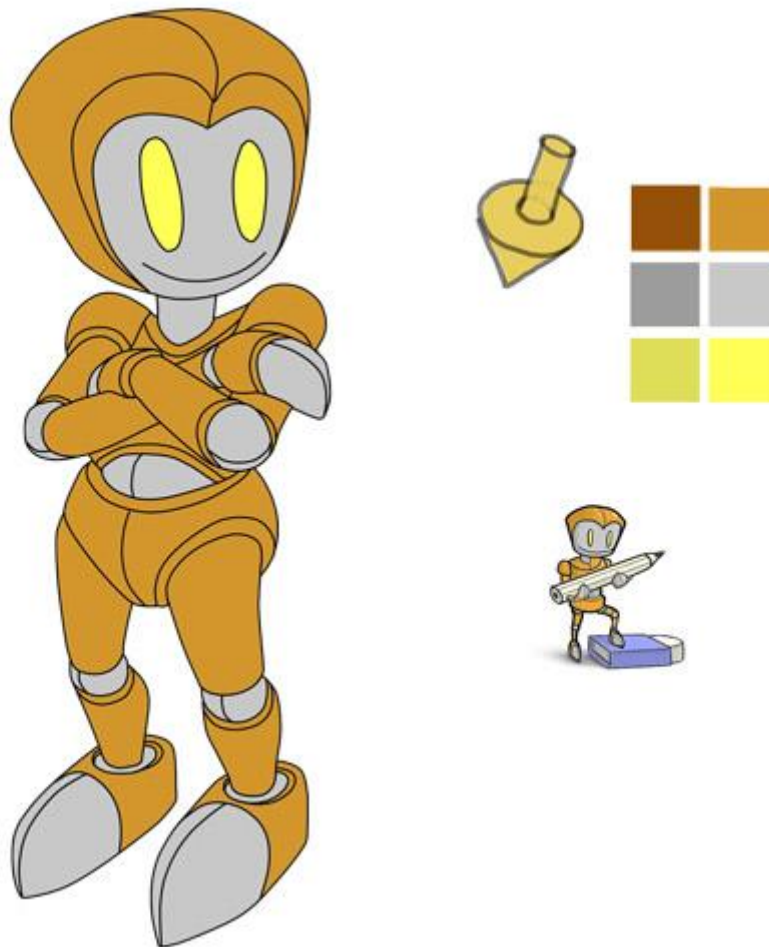
Il est nécessaire de choisir la direction de la lumière principale et de la représenter sur un calque à part. Préparez aussi toutes les références photos que vous avez, si vous en avez, ainsi que votre palette de couleur. Mettez le tout sur le même calque, c'est plus pratique. Ici, j'ai représenté mon ami Océ accompagné d'une flèche en trois dimensions qui indique la direction de la lumière, ainsi que d'une palette approximative et d'une référence sur son design de base. (J'en ai profité pour l'améliorer tant qu'à faire ^^).



## 2<sup>e</sup> étape de colorisation : aplats de couleur.

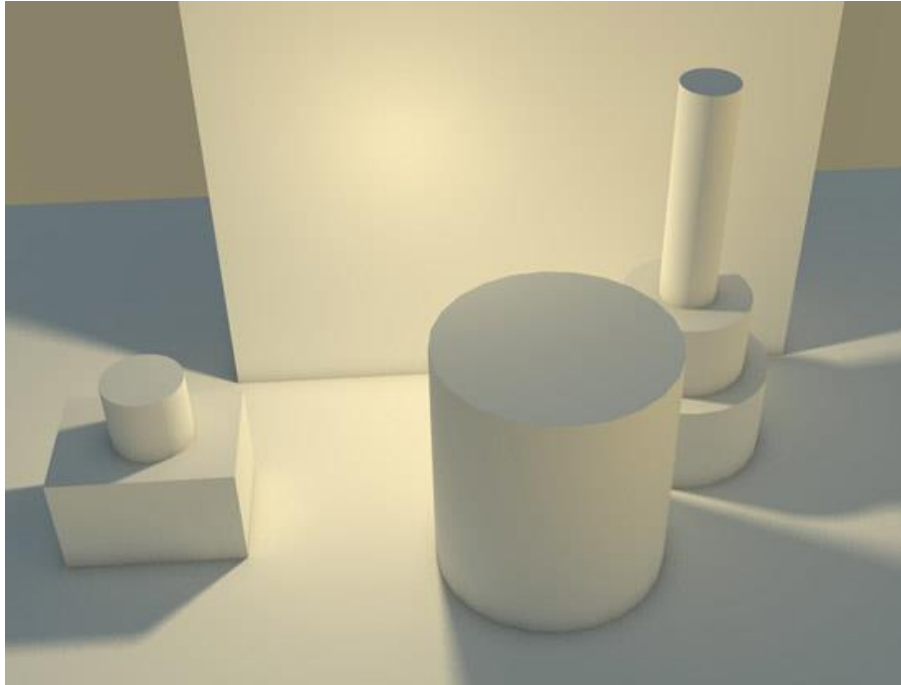
Sur un calque à part, posez vos aplats de couleurs.

Restez simple encore une fois. Il existe des outils pour remplir automatiquement les surfaces. Par contre, il est nécessaire de partir d'un dessin avec des traits "clos". S'il y a un trou à un endroit, vous allez peindre en dehors des surfaces ciblées. Donc zoomez un peu si pour savoir si votre lineart est "bouclé" ou pas.

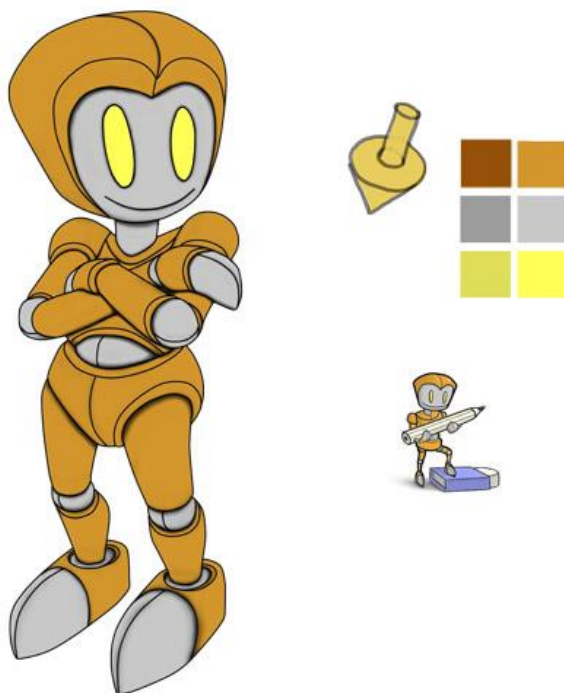


### 3<sup>e</sup> étape de colorisation : ombres de cavités.

Observez le rendu 3D que j'ai fait de cette scène avec des objets simples:



Vous remarquez ces zones plus sombres où les surfaces se touchent presque ? Ce sont des ombres de cavité, là où la lumière a plus de mal à passer en raison d'un espace restreint. J'ai fait la même chose pour mon copain imaginaire:

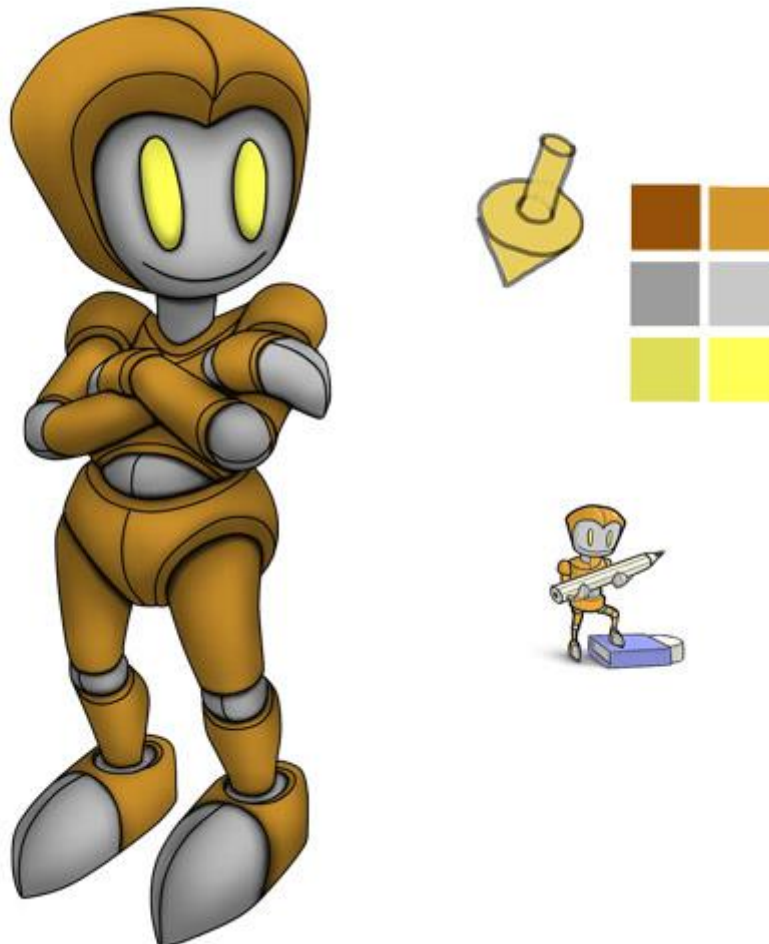




## 4<sup>e</sup> étape de colorisation : ombres diffuses.

Pour dégrossir un peu le travail, et suivant le rendu que l'on veut donner aux différents matériaux, on peut commencer par des ombres un peu diffuses, comme ici. On aura alors une bonne base pour aller plus loin et **monter en contraste** par la suite.

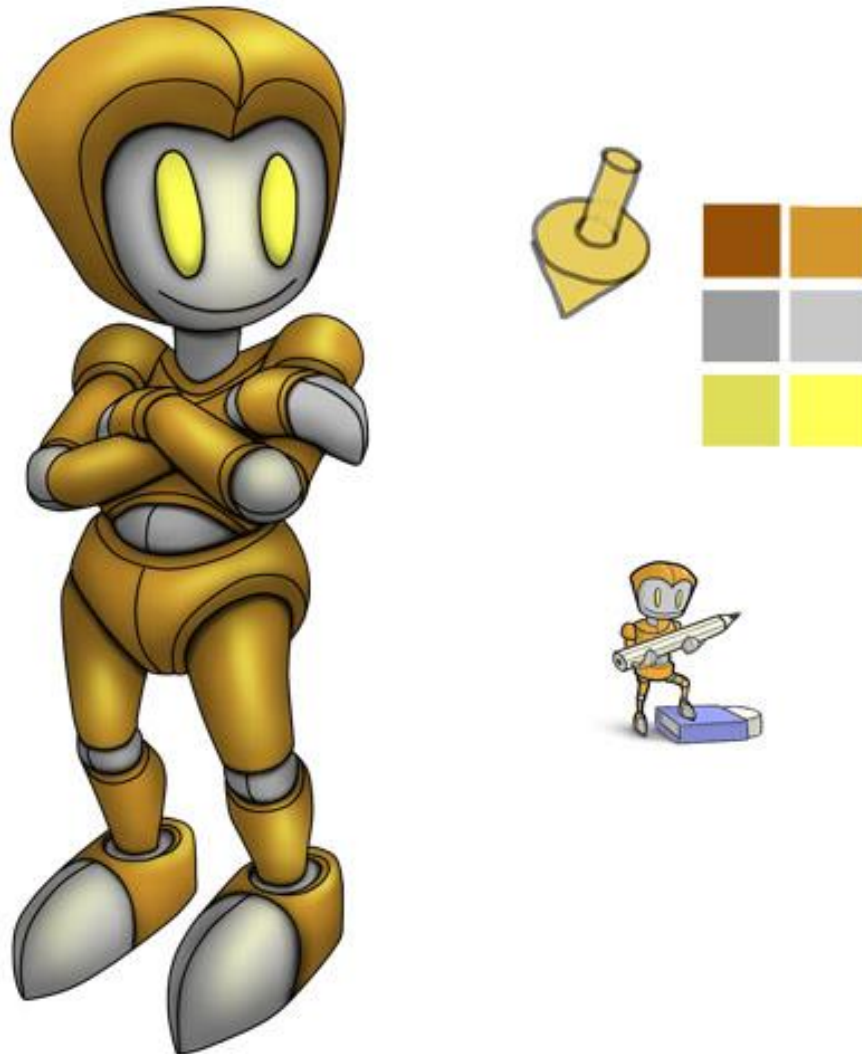
On part donc du principe que la lumière est elle-même diffuse (c'est-à-dire que sa taille est relativement grande par rapport à l'objet qu'elle illumine). On aurait pu aussi représenter des ombres un peu plus dures, mais c'est une question de choix de départ.

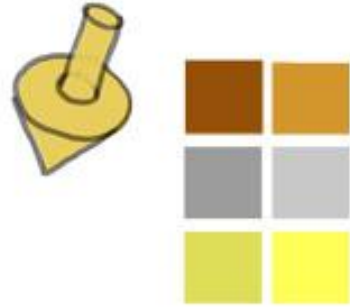




## 5<sup>e</sup> étape de colorisation : placer des rehauts de plus en plus incisifs.

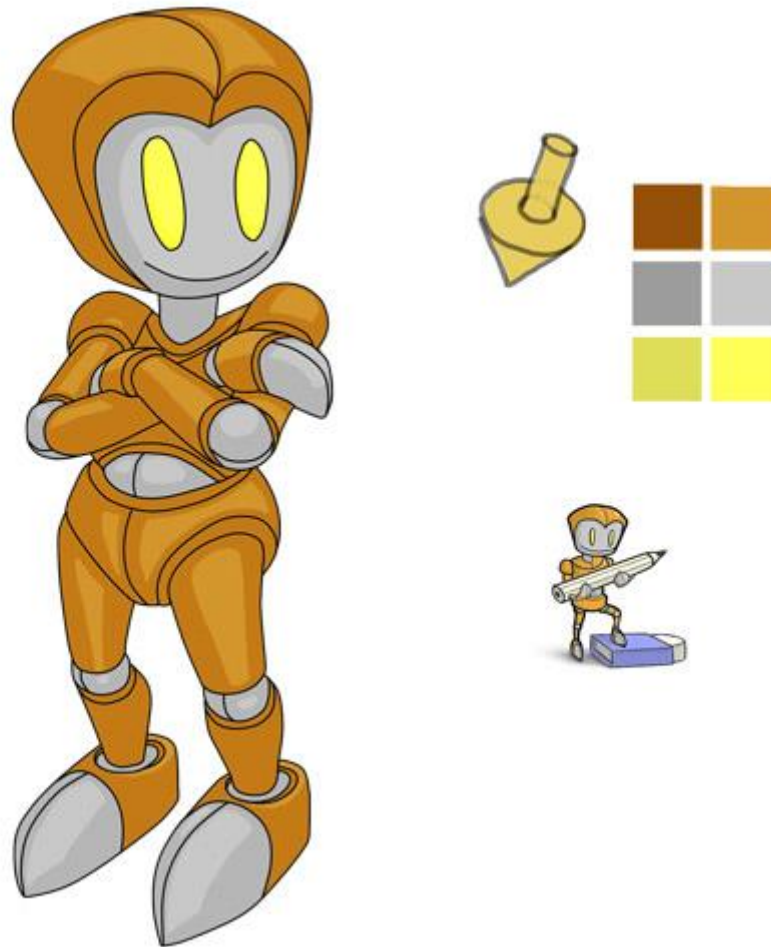
Montez en contraste, petit à petit et de façon homogène sur tout le personnage. Cela vous évitera d'avoir un rendu trop aléatoire à la fin.



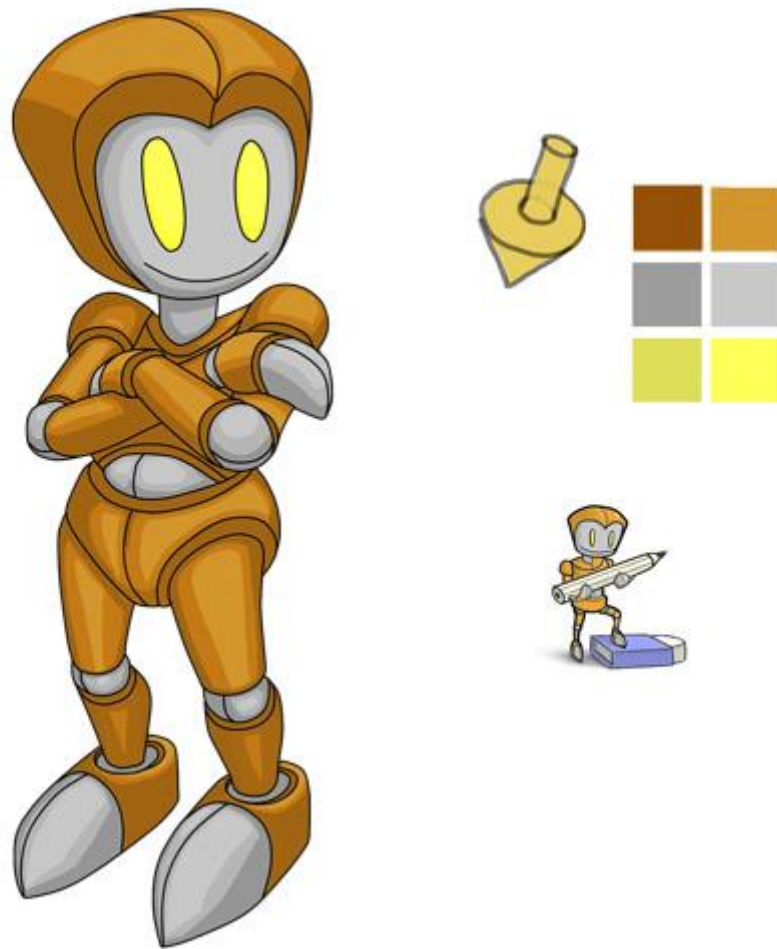




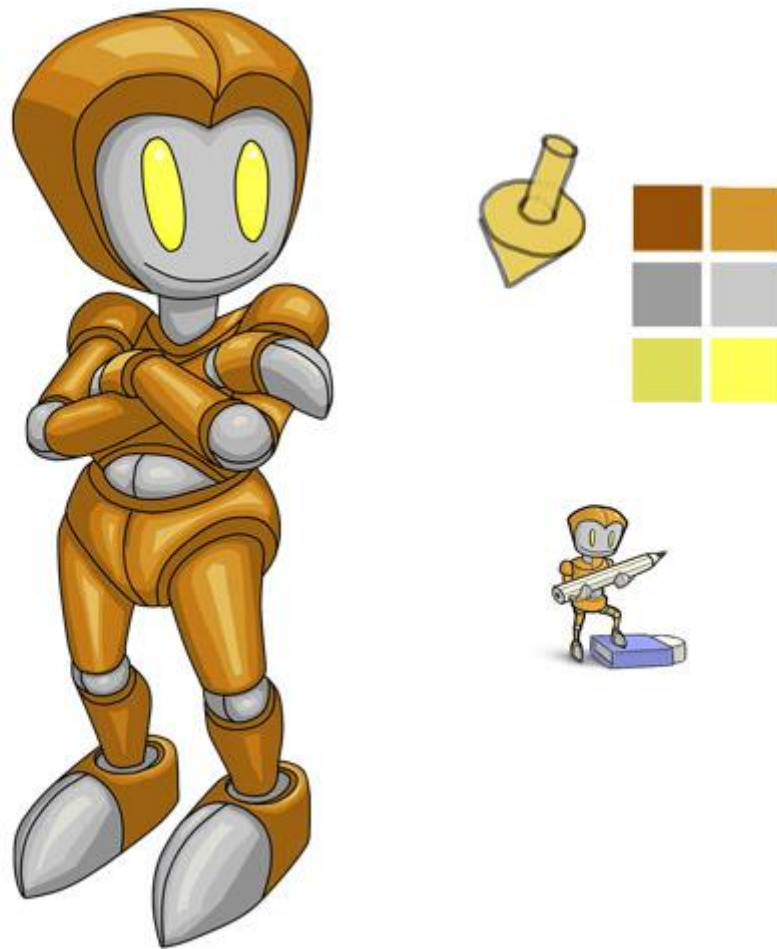
Enfin, ceci n'était qu'un premier exemple de rendu. On peut utiliser un style un peu plus **manga**. Voici les étapes pour ce faire :



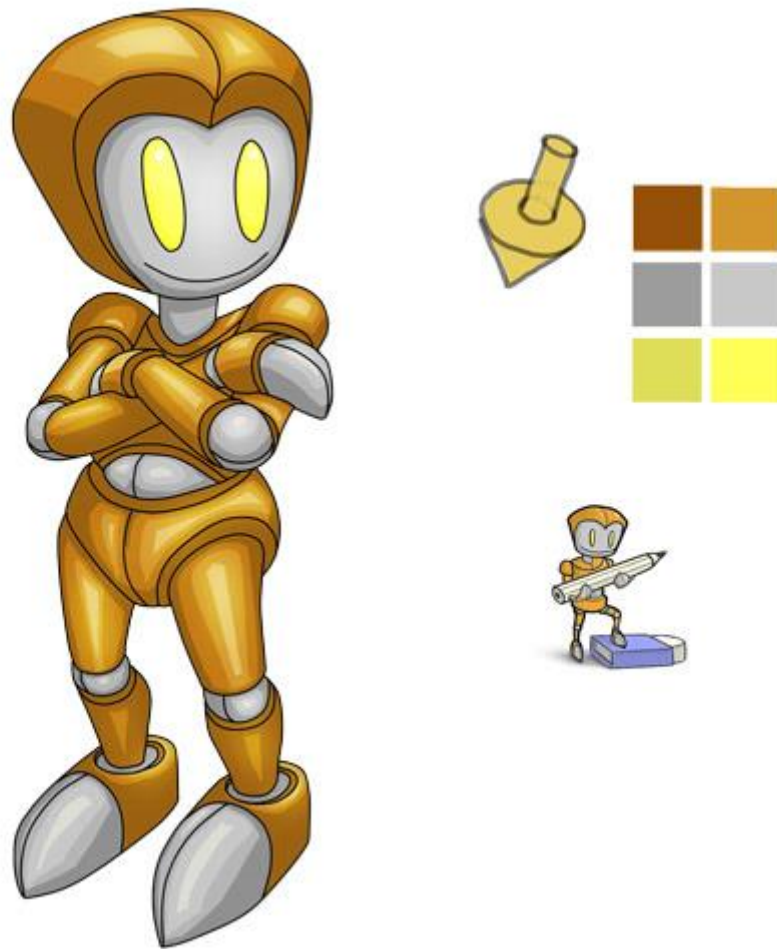
Je commence par ajouter une deuxième valeur pour les ombres.



J'affine un peu le rendu en ajoutant une troisième valeur.



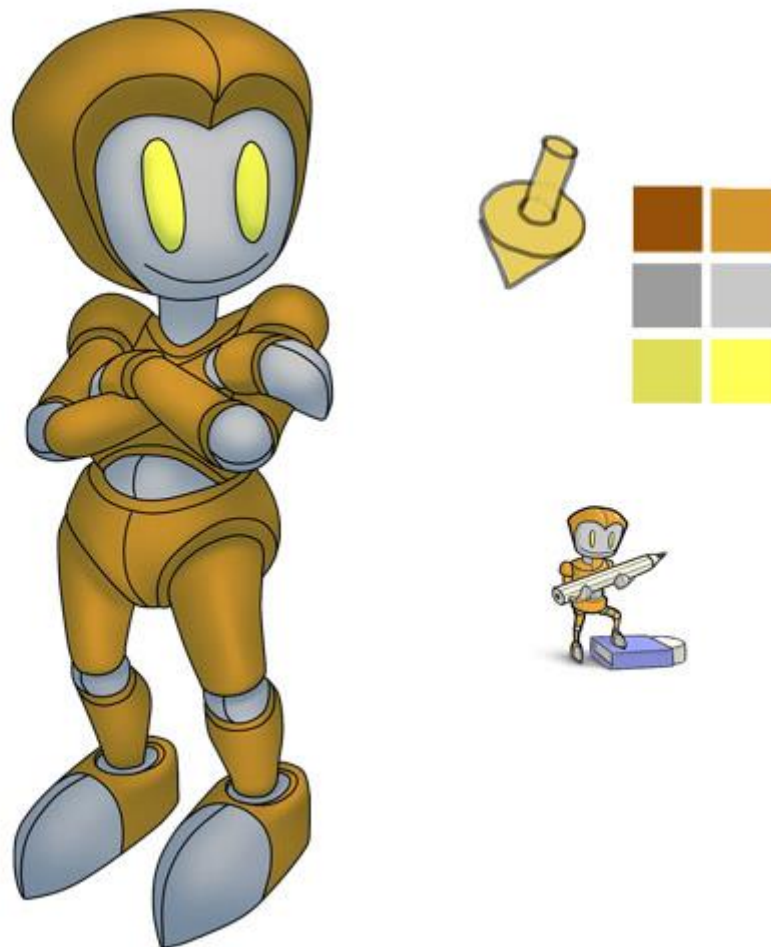
Une quatrième valeur pour les rehauts tant qu'à faire.



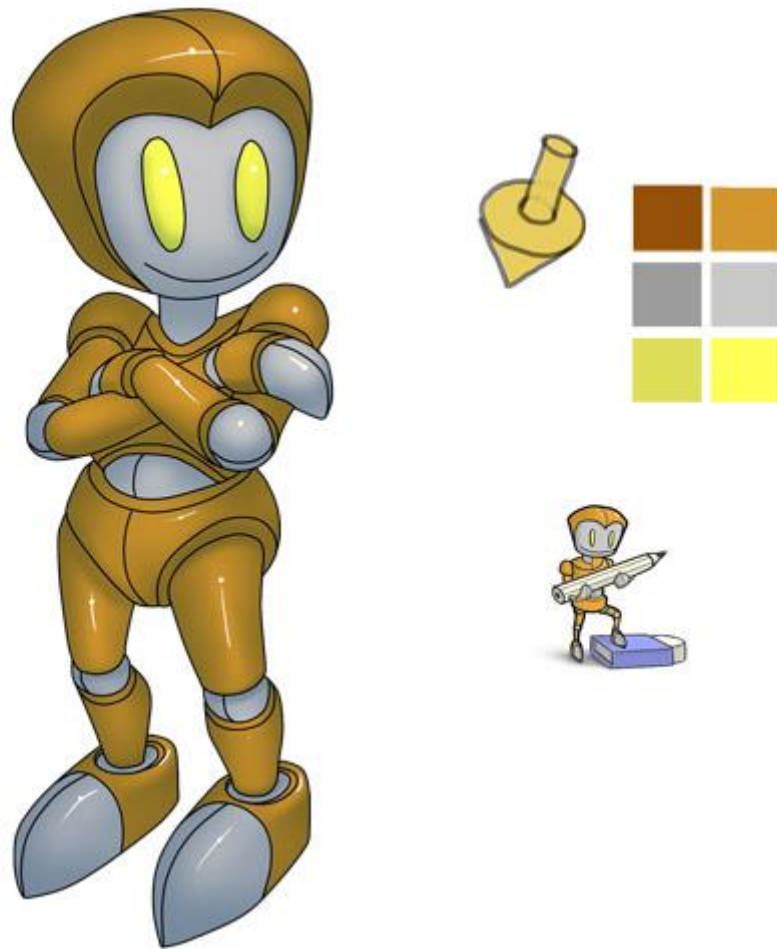
Et une touche de brillance pour homogénéiser le rendu des aplats un peu bruts de pomme.



On peut également partir sur un style plus **minimaliste**, en ne représentant que les reflets comme ici :

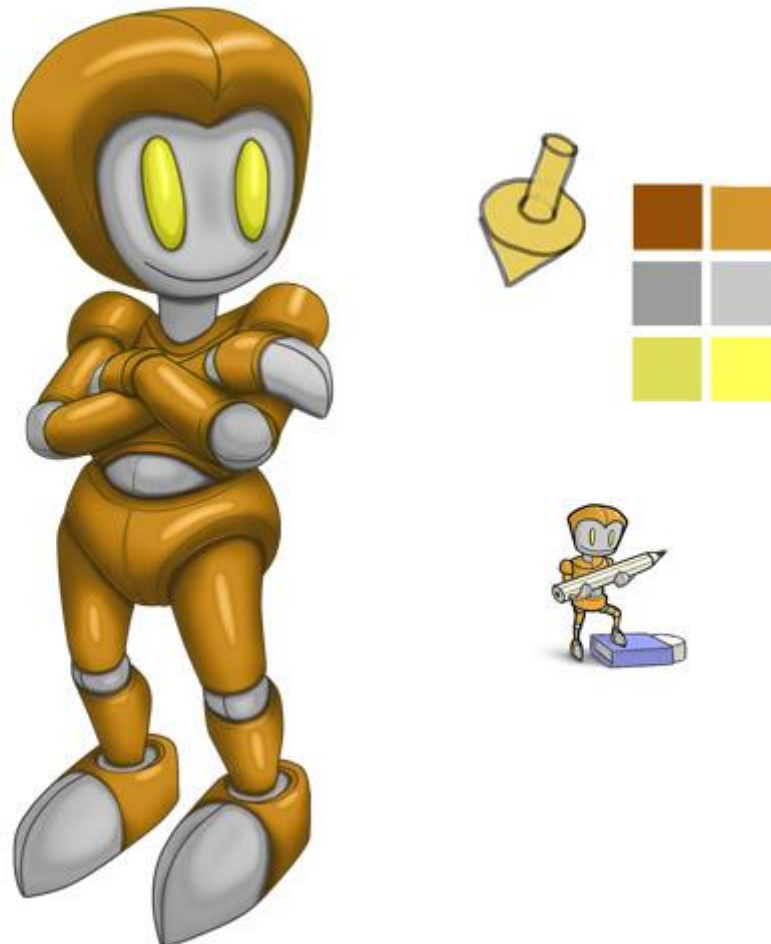


Je pars d'une base de volumes assez diffus, simplement pour indiquer la direction de la lumière.



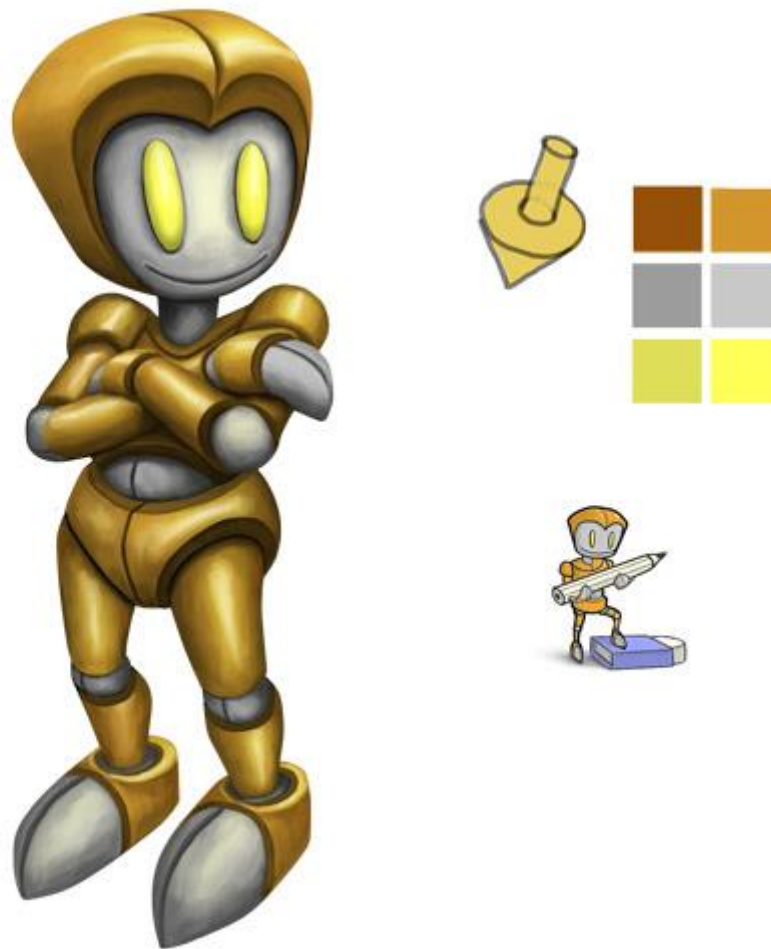
J'ajoute ensuite des petits reflets. C'est simple et efficace.

Certains artistes, pour ne pas peindre par-dessus leur lineart, préfèrent coloriser directement celui-ci, de sorte que les lignes noires laissent un peu plus la place aux **rendus des volumes**, comme ici :



C'est un rendu un peu plus cartoon. Les volumes sont plus mis en valeur sans pour autant être trop réalistes.

Pour finir, on peut passer en mode **peinture numérique**, et faire disparaître les lignes de contours, comme sur cet exemple :



Là, on tape vraiment plus dans le digital painting. Le rendu fait un peu plus naturel et traditionnel.  
On aperçoit les coups de pinceau, ce qui donne un certain charme.

Et pour l'anniversaire du blog, **je vous offre le fichier Photoshop**, avec tous les calques, et toutes les étapes de colorisation. Elle est pas belle la vie ? Vous allez aussi pouvoir vous entraîner à coloriser Océ. N'hésitez pas à m'envoyer vos essais par mail, ça me ferait plaisir ! N'hésitez pas non plus à changer un peu les couleurs de l'ami Océ, et à modifier son design pour les plus courageux d'entre vous, je ne suis pas contre ;) .

[Clique ici pour télécharger le fichier source](#)

Aussi, j'ai le plaisir de vous annoncer que le tout **premier tutoriel de Jean Baptiste Monge** vient d'être publié exclusivement en partenariat avec le blog [apprendre-a-dessiner.org](http://apprendre-a-dessiner.org)!

Dans ce tutoriel, Jean Baptiste Monge dévoile ses secrets de colorisation digitale sur une caricature d'inspiration. C'est une première mondiale, et il a été aidé par sa fidèle acolyte qui est également sa femme, Margo, dans cette nouvelle aventure.

[>>C'est par ici<<](#)

.

**À vos tablettes !** (ou vos souris, pour les petits fous !)

[Apprendre à dessiner](#)