



Introduction — 1 2 3 4 5 →

Introduction

Colorier des dessins en vue de l'impression, quoi de plus facile à première vue. C'est que le dessin au trait est plus complexe à reproduire qu'une photo. Celui-ci réclame une très haute résolution (de 800 à 1200 dpi) pour éviter l'effet escalier des pixels. Mais travailler à une telle résolution, bonjour les mégas !

Pour ce faire, il faut gérer la couleur séparément à 250/300 dpi. On viendra adjoindre le trait noir juste avant le flashage.

GIMP, dans sa version actuelle, peut très bien s'acquitter du coloriage d'une illustration au trait mais il nous faudra passer par un logiciel tel que Photopaint ou Caméo pour convertir l'illustration de RVB à CMJN si nous souhaitons l'imprimer en offset.

Si l'on se contente d'une impression sur une imprimante, la couleur peut juste toucher les traits noirs mais, dans le cas de l'impression offset, on risque de voir le moindre décalage survenant lors du passage sur presse. Dans ce cas, nous devons avoir prévu un "débord". Le trait noir sera surimprimé d'1 ou 2 pixels sur les passages couleur afin que léger décalage (dû aux plaques offset) reste imperceptible.

Avant de commencer, je vous conseille de lire l'excellent manuel "[Petit guide de la couleur et de l'impression par Emmanuel Florio](#)"

Sommaire

Page suivante ↻



Introduction—1 2 3 4 5→

Etape 1:



La première étape consiste à scanner le dessin original en mode trait (bitmap) à une résolution égale au périphérique de sortie avec un maximum de 1200 dpi.

Ce scan constitue la base du film noir et blanc qui sera sur imprimé sur les 3 autres passages offset (cyan, magenta et jaune)

Créons une copie de ce fichier (avec une résolution de 300 dpi **SANS** toucher à la taille de l'image: hauteur et largeur) et convertissons le en RVB afin qu'il accepte les couleurs que nous allons lui appliquer.

En effet, rappelons-nous que nous devons superposer l'image originale (noir & blanc à 1200 dpi) à notre mise en couleur.



Bien, nous allons commencer par fermer avec le pinceau, tous les traits restés "ouverts" afin que la couleur que nous allons "déposer" reste bien dans la limite souhaitée.

◀ Page précédente

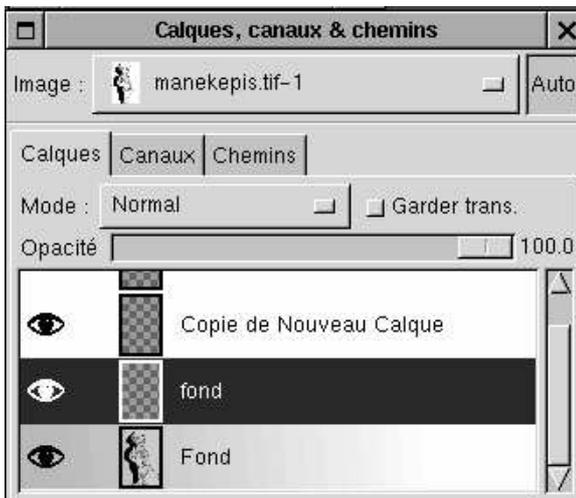
Sommaire

Page suivante ▶



Introduction — 1 2 3 4 5 →

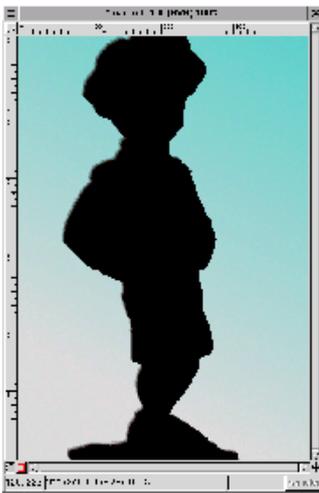
Etape 2:



Sélectionnons le calque de l'illustration.

Avec la "bagette magique", nous allons cliquer sur le fond afin de détacher le personnage.

Créons un nouveau calque qui sera le "background" et activons-le.



Agrandissons légèrement la sélection de +/- 2 pixels.

Avec un des outils disponibles, peignons ce qui sera notre décor.

L'illustration à droite vous donne une idée de ce que doit être le résultat final.

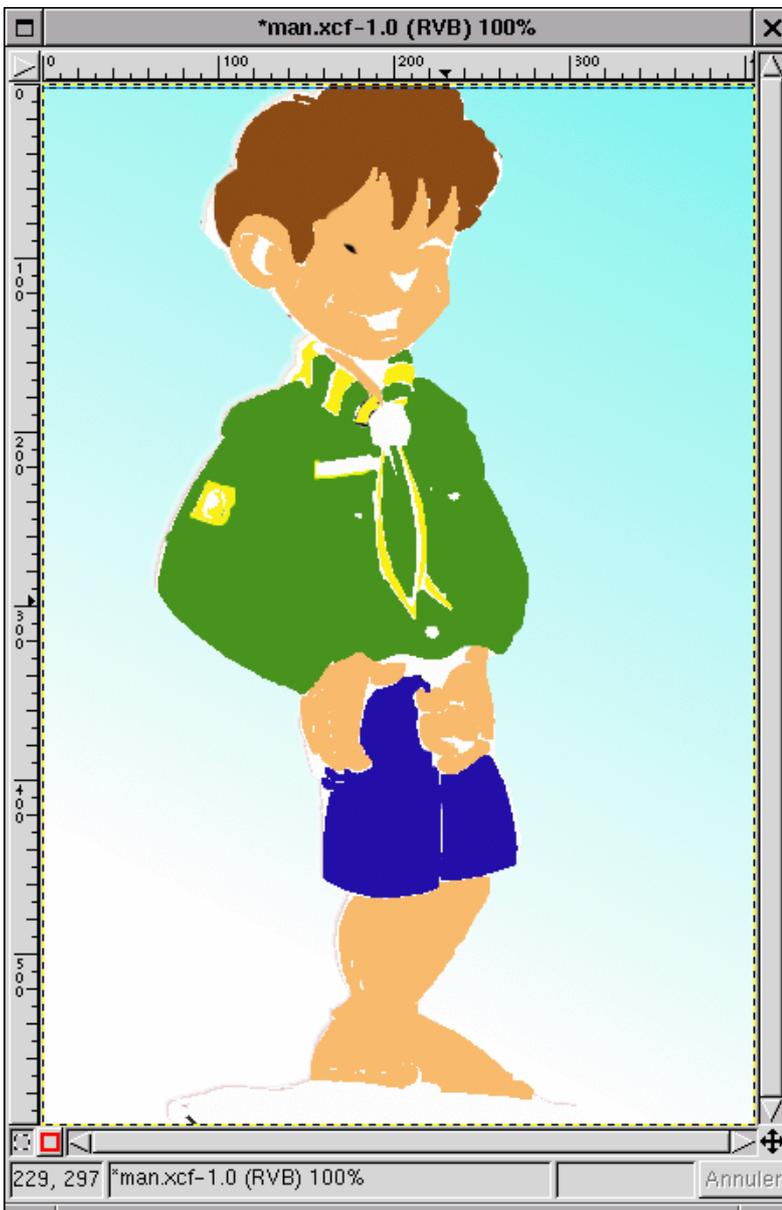
(la forme noire est en fait transparente)

Nous allons répéter sur un nouveau calque, la même opération : on sélectionne les zones à colorier sur le calque de fond et on colorie sur un nouveau calque que nous appellerons "peau" ou "vêtements" etc...



Introduction — 1 2 3 4 5 →

Etape 3:



Voici ce que donne l'agrandissement de 2 pixels.

On aperçoit les différentes teintes qui "débordent" légèrement sur le trait noir. Il est évident qu'un trait régulier se prête mieux à la manipulation (Tintin, Blake et Mortimer) qu'un dessin à la plume ou au pinceau (Gaston Lagaffe, Astérix...)

Tout le coloriage est bien réalisé et nous pouvons nous débarrasser du calque "patron" (illustration de gauche).

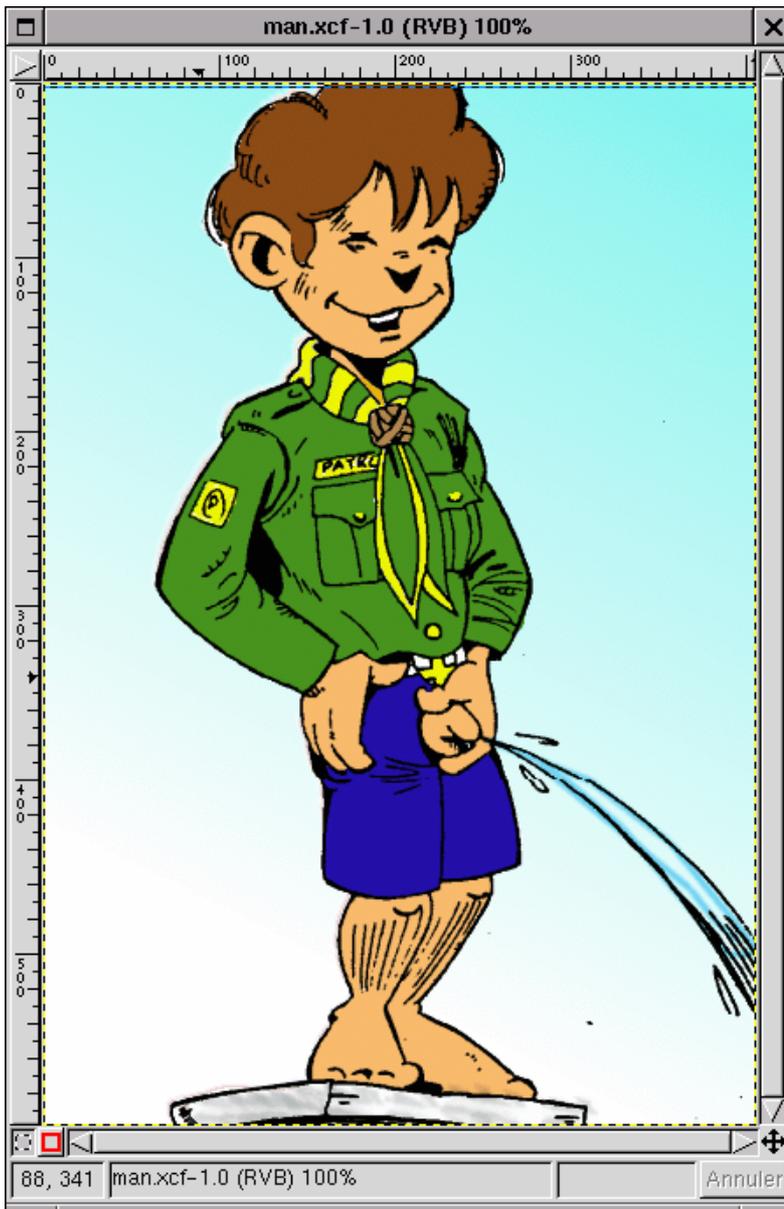
Bien, il nous faut maintenant convertir ce coloriage qui est en RVB en CMJN.

Hélas, il ne nous est pas encore possible de le faire dans GIMP (c'est normalement prévu pour la version 2 du Gimp).



Introduction — 1 2 3 4 5 →

Etape 4 :



Voici Mannekenpis, figure légendaire de la bonne ville de Bruxelles tel qu'il devra être imprimé sur les cartes postales.

Ouvrons l'illustration dans un logiciel de dessin acceptant la conversion en CMJN. Nous allons donc avoir 4 canaux (films pour l'impression), en théorie. En théorie, parce qu'en fait, le canal du noir sera dans ce cas absent. Rappelez-vous, nous allons le sur-imprimer.

Pour régler les paramètres d'impression, nous allons opter pour un réglage en GCR avec une densité de 0% à 0%

Quid ? Quomodo ?

Nous n'allons pas entrer dans des détails trop techniques pour les non initiés en imprimerie.

En fait, les opérateurs prépresse utilisent 2 techniques : le retrait des sous-couleurs (cmj) : UCR (surtout employé avec du papier journal ou non couché) ou le remplacement du gris GCR.

L'option GCR

Dans cette option, l'encre noire est utilisée pour remplacer des portions de zone cyan, magenta, jaune et des zones neutres. Nous avons ainsi une reproduction des couleurs foncées et une meilleure balance des niveaux de gris à l'impression.

P.S. C'est du moins ce que l'on m'a appris au cours mais si je goure, n'hésitez-pas à me le faire savoir :-)



Introduction — 1 2 3 4 5 →

E t a p e 5 :



Flashage du cyan



Flashage du magenta



Flashage du jaune



L'impression des trois film
cyan+magenta+jaune

Comme vous le constatez, nous avons en fait une Trichromie

That's all Folks !
Envoyez vos films à l'imprimeur qui fera le montage ou le fichier en forma tiff pour l'incorporation en Quark Xpress dans la revue pour laquelle le job a été commandé.

	CMYK
	Cyan
	Magenta
	Yellow
	Black



Stef.

[◀ Page précédente](#)

[Sommaire](#)