

# aplats & couleur en mode vectoriel

Les inconditionnels du bitmap reprochent souvent au vectoriel, et en particulier à Toon Boom Studio, les aplats de couleur. Pourtant, ses fonctions de couleurs sont puissantes.

**S**IL N'EST PAS POSSIBLE DE « PEINDRE » dans Toon Boom Studio, pas plus que dans Illustrator, la colorisation peut être correctement abordée, certes de manière très différente que dans un logiciel du type de Photoshop. Mais les fonctions sont puissantes. À la veille du lancement de la version 3.5, qui devrait les étendre, en voici un rapide tour d'horizon.

## DES OUTILS INTELLIGENTS

(fig. 1)

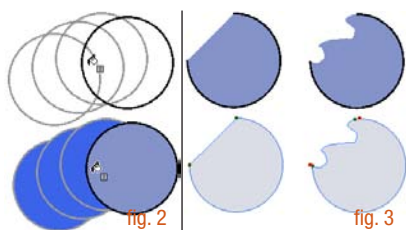
On retrouve ici le classique pot de peinture,



soit l'Outil Coloriser, qui sert à remplir des formes closes. Il inclut une fonctionnalité très intéressante qui permet, en combinaison avec les touches Alt et Maj, de coloriser

plusieurs images à la fois, en activant la pelure d'oignon (Affichage > Pelure d'oignon) pour visualiser les dessins précédents et suivants.

(fig. 2)

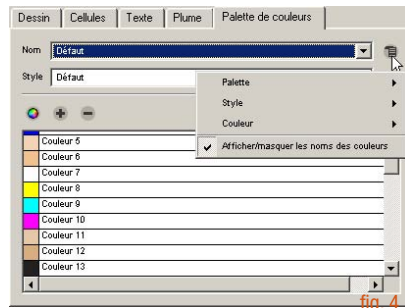


Si une forme est ouverte, et que l'on souhaite qu'elle le reste, on peut utiliser les outils Fermer les ouvertures ou Trait : le premier ferme l'ouverture par une droite, le second par une ligne à main levée. On affichera les traits pour plus de facilité, (Affichage > Afficher les traits, ou K) (fig. 3).

L'outil Retirer la couleur sert à... décoloriser, et Coloriser les zones vides remplit uniquement les zones non encore colorées – pour éviter de remplacer par erreur une couleur déjà placée –, et peut les remplir toutes en une seule opération (Pointer/Glisser). La Pipette, classique, sélectionne la nuance de l'élément cliqué dans la palette.

## Une palette intelligente (fig. 4)

Les fonctionnalités de la palette (Fenêtre > Afficher Propriétés, onglet Palette) sont en partie semblables à celles de n'importe quel logiciel d'images : on dispose d'une palette par défaut, et on peut en créer des vierges ou copier et modifier une palette existante.



tante ; le menu de gestion des palettes, couleurs et styles, est sur la droite. On peut basculer le mode d'affichage (Vignettes/Noms), et

## FICHE TECHNIQUE

Logiciel :

Toon Boom Studio 3

Prise en mains pour coloristes débutants

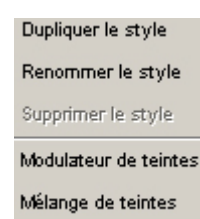
modifier les noms des nuances par un double-clic.

Lors de l'import d'un fichier Illustrator, la palette de l'illustration s'importe aussi.

L'un des atouts de Toon Boom réside dans la gestion des nuances : celles-ci sont « à mémoire », et une zone colorée reste liée à sa nuance d'origine ; la modifier implique que toutes les zones l'utilisant sont modifiées automatiquement en conséquence.

## Des styles intelligents

À l'intérieur d'une même palette, il peut être



(fig. 5)

utile de décliner plusieurs fois le style par défaut : par exemple, les mêmes couleurs, plus foncées, plus claires, ou translucides.

L'ajout d'un nouveau style se fait dans le menu de la palette ; on peut le renommer, puis appliquer globalement une transformation à toutes les couleurs, avec le Modulateur ou le Mélange de teinte (fig. 5).

## Mélanger les couleurs (fig. 6)

Pour accéder à une nuance, on double-clic sur celle-ci dans la palette (ou par un clic sur l'icône idoine). On retrouve ici, mais seulement dans les grandes lignes, le fonctionnement du sélecteur de couleur de Photoshop ou d'Illustrator. Seuls sont disponibles les modèles colorimétriques RGB (RVB) et HSV (TSL). On peut saisir des valeurs spécifiques, ou sélectionner la couleur grâce au Curseur ou au Panneau de couleur.

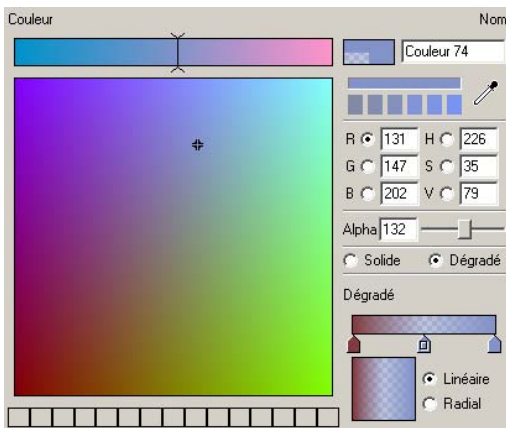


fig. 6

Le Mélangeur est un outil crucial :

- une zone propose une gamme de six couleurs incluant la couleur sélectionnée, ce qui permet par exemple de passer en un clic à un ton plus foncé ;
- une autre zone permet de gérer la transparence de la couleur (Alpha de 255 à 0) ;
- une dernière zone sert à gérer les dégradés : son fonctionnement est le même que dans Illustrator (rajout d'étapes de dégradé par clic, choix linéaire/radial) si ce n'est que les dégradés gèrent la transparence, grâce à la zone décrite ci-dessus !

### L'éditeur de dégradé (fig. 7)

Les possibilités de TBS en matière de gestion de dégradé ne s'arrêtent pas là : il possède un éditeur de dégradé à faire pâlir d'envie les

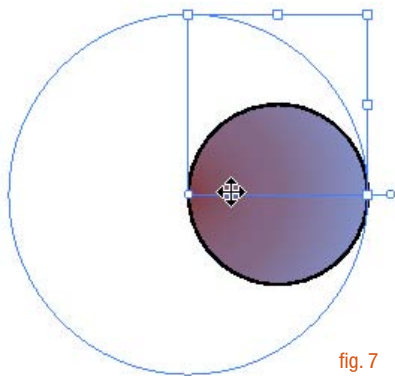


fig. 7

adeptes d'Illustrator ! C'est l'outil Éditeur de texture, qui permet de manipuler en direct un dégradé précédemment créé et appliqué à une forme : on peut changer son point d'origine, le déplacer, le redimensionner, le déformer, le faire pivoter.

## LES TEXTURES

Comme dans la plupart des logiciels vectoriels, il est possible d'utiliser des images bitmap comme textures. Dans la Palette de couleurs, via son menu de gestion, on choisit Couleur > Ajouter de la texture. Renseigner ensuite le

chemin de l'image bitmap qui va servir de texture. En double-cliquant sur la nuance ainsi créée, on accède à une fenêtre : si Carreau est coché, le motif se répétera, sinon, la texture s'adaptera à la zone à remplir en s'étirant, si besoin... (fig. 8)



fig. 8

Le résultat n'est pas forcément satisfaisant : il suffira de l'améliorer !

### L'éditeur de texture

C'est le même outil que cité ci-dessus, il permet les mêmes choses : déplacement du point

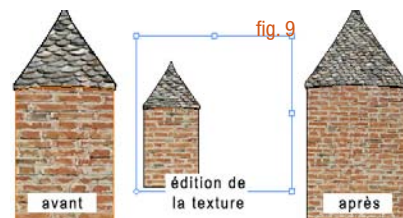


fig. 9

d'origine, redimensionnement, déformation, rotation, etc. Attention, si l'image bitmap choisie pour la texture est très grande, il faut beaucoup « dézoomer » pour pouvoir utiliser l'éditeur de texture (fig. 9).

### Les traits aussi !



fig. 10

Toutes les subtilités dans les nuances (texture, dégradé, transparence) peuvent également s'appliquer aux traits tracés au pinceau. L'intérêt est immédiat : on peut ainsi fabriquer ses propres textures (avec Painter, par exemple), et dessiner avec dans TBS (fig. 10).

### ANIMER LA COULEUR (fig. 11)

N'oublions pas que TBS est un logiciel d'animation. Animons donc la couleur ! TBS inclut un effet Transformation de la couleur, qu'on crée en cliquant sur le « + » dans la ligne de temps ; on y « accroche » (glisser-déposer dans la ligne) l'élément dont on veut faire varier la couleur dans le temps. En se positionnant sur l'effet Transformer la couleur, la fenêtre Propriétés affiche un onglet Transformer la couleur comprenant trois zones : Multiplicatif,

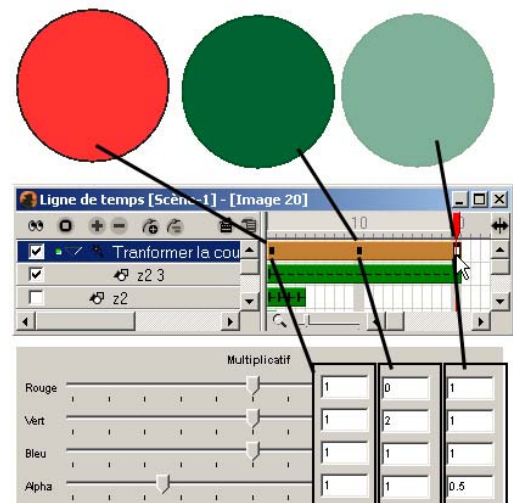


fig. 11

image 1 : R 255 V 50 B 50  
image 10 : R 0 V 100 B 50  
image 20 : R 0 V 100 B 50 - avec alpha 50%

Additif, et la zone +/- qui permet d'ajouter ou de supprimer une position clé à l'image.

- Multiplicatif : les valeurs courantes des quatre canaux (R, V, B et alpha) sont multipliées par une valeur entre 0 et 2 pour créer de nouvelles valeurs. Exemple : un rouge 255, 50, 50 deviendra un vert très foncé (0, 100, 50) si on applique les coefficients suivants : R=0 V=2. Pour faire un fondu, paramétrer simplement l'alpha à 0, le dessin deviendra transparent ;
- Additif : on ajoute ou on soustrait des nombres (de -255 à +255) aux valeurs des canaux pour en obtenir d'autres ; dans l'exemple précédent, pour le même résultat, il faudra appliquer les valeurs suivantes : R -255, V +50.

Les deux modes de transformation peuvent se combiner, TBS calculant d'abord la multiplication, puis l'addition. ■

### Bientôt du nouveau !

**Le lancement de la v. 3.5, prévu le 20 septembre 2006 lors du Festival d'animation d'Ottawa, va apporter encore de nouvelles fonctionnalités en ce qui concerne la mise en couleur :**

- effet d'ombre portée ;
  - import/export des palettes de couleurs pour faciliter le travail collaboratif ;
  - amélioration de l'effet Transformation de couleurs (option Aplanir) ;
  - amélioration des styles ;
  - copier/coller des coordonnées de textures et de dégradés ;
  - gestion de couleurs des gabarits.
- Profitez-en pour signaler l'annonce de quelques autres fonctionnalités intéressantes :**
- paramétrage de la plume et de la gomme ;
  - le très attendu anticrénelage OpenGL !
  - l'export PDF ;
  - de très nombreuses améliorations de l'interface utilisateur, etc.

De quoi se régaler !  
Plus sur [www.toonboom.com](http://www.toonboom.com)