

## Encre et peinture

Dans l'ancien temps, un artiste spécialiste encre les contours de dessins de peau d'oignon sur une cellule d'animation. Après que cela a été minutieusement terminé, la cellule a été retournée et la peinture a été appliquée à l'arrière. Ce processus préservait les contours d'encre, car ils étaient sur le devant de la cellule, et les contours couvraient généralement les petites erreurs commises lors de l'encrage.

Plus tard, des processus xérogaphiques ont été utilisés pour transférer les dessins directement sur les cellules. Ceci a accéléré le processus en éliminant l'étape de traçage, cependant, le produit final était à peine aussi bon que les dessins originaux.

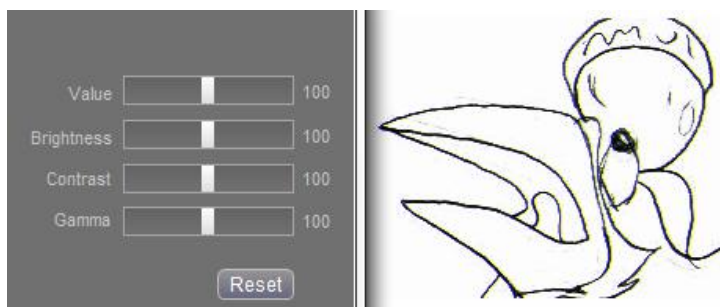


## Encre numérique et peinture

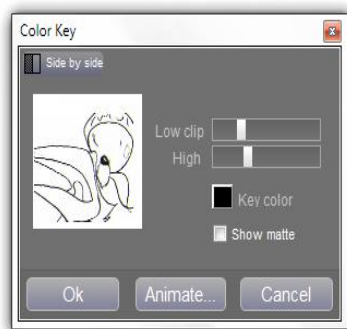
Lorsque nous numérisons une image, nous pouvons procéder à l'étape *encre et peinture* si nous le souhaitons. Cependant, il y a certaines choses que nous pouvons faire qui nous faciliteront la vie ...



"**Expand dynamic range**" va compenser les dessins lumineux, et faire ressortir un joli contour sombre pour que nous puissions travailler avec. Cela nous permet également de voir beaucoup de nos lignes de recherche dont nous voulons nous débarrasser. Si vous avez chargé une animation, il vous sera possible de l'appliquer à chaque image. Dans ce cas, la même valeur que celle utilisée pour la première image sera utilisée pour chaque image afin d'éviter le scintillement.

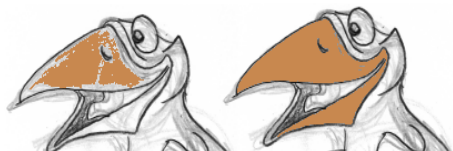


Une utilisation prudente des **filtres Ajustement / Valeur ou Niveau** nous permettra de nous débarrasser des lignes et des grains indésirables. Une fois que nous avons trouvé les paramètres qui fonctionnent bien, ils peuvent être appliqués à chaque image avec le filtre de valeur dans le scénario de l'animation. C'est presque comme pouvoir nettoyer automatiquement vos dessins. Cependant, plus vous nettoyez vos dessins finaux, plus il sera facile d'appliquer encre et peinture. C'est un compromis sur combien de temps vous voulez passer sur l'un ou l'autre. Il existe également **un outil de nettoyage de ligne** qui vous aidera à vous débarrasser des marques indésirables, mais il doit être utilisé avec précaution.



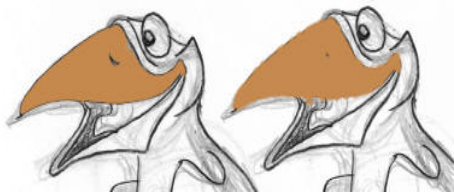
Si vous avez fait vos dessins bruts en bleu non photo avant de faire un nettoyage final en mine de plomb, il existe plusieurs façons de supprimer les dessins bleus et de ne laisser que le nettoyage. L'utilisation du **filtre de clé de couleur** avec une image d'échange vierge serait un moyen. Vous pouvez également utiliser l'outil de suppression **Non-photo blue**.

## Peinture déjà!

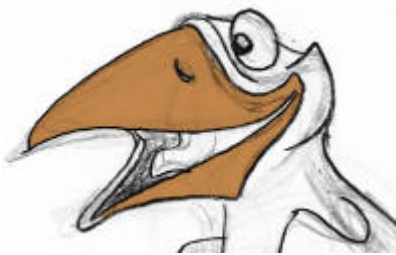


L'outil pot de peinture est utilisé pour remplir des zones de dessins. Utilisez le paramètre Tolérance pour déterminer à quel point la peinture "mange" le contour. Le nettoyeur le contour est, le remplissage plus facile sera, alors assurez-vous de suivre les étapes ci-dessus autant que possible.





L'utilisation de l'option **Anticrénelage** rendra votre remplissage un peu plus lisse sur les bords, et lissera le contour un peu plus doucement. Remplir à plusieurs reprises avec cette option aidera votre remplissage à se développer vers l'extérieur - très utile pour atteindre ces endroits difficiles d'accès. Vous pouvez toujours restaurer les bords plus tard, alors pourquoi ne pas en profiter.



Si vous voulez vraiment préserver les contours sur lesquels vous avez travaillé si dur tout au long de votre processus de dessin, vous pouvez passer au **mode de remplissage 'multiplier'** dans le panneau de remplissage / dégradé. Ce mode empêche à toute partie de votre image d'être effacée par un remplissage, ce qui vous permet de lisser autant que vous le souhaitez. Attention cependant, remplir une seconde fois la même couleur assombrira votre image. Si vous travaillez sur une seule image, le peu de temps supplémentaire que vous dépensez peut vraiment rapporter en utilisant cette technique.

### Ne vous inquiétez pas pour les contours ...

Il y a plusieurs façons de procéder avec de l'encre et de la peinture, donc au lieu de vous dire quelle est la meilleure façon de procéder et de vous attendre à faire comme un robot, nous suggérerons simplement des tactiques qui peuvent vous aider à gagner du temps. L'encre et la peinture peuvent facilement devenir l'une des parties les plus fastidieuses de votre animation, alors il vaut mieux décider par vous-même où passer votre temps.

Ne vous inquiétez pas si vous débordez de vos contours. Il existe plusieurs façons de les restaurer plus tard - après tout, vous peignez.

Tout comme l'encre et les peintres d'autrefois, qui ont conservé leurs contours en peignant sur le côté opposé des cellules, vous pouvez conserver vos contours pour une utilisation ultérieure en en conservant une copie et en les combinant plus tard.



Ici, le contour a été ajouté en le "ramassant" comme un pinceau personnalisé et en le collant sur le dessus.

La Timeline dispose d'une option composite (Formé d'éléments différents) avec séquence, par exemple, qui vous permet de superposer vos dessins au trait d'origine sur la version peinte.

C'est une bonne idée d'enregistrer une copie des dessins aux traits originaux séparés de ceux peints pour une telle occasion.



**La ligne brisée - oh mon dieu!**

Si vous avez une ligne discontinue dans votre contour, vous pouvez renverser beaucoup trop de peinture. C'est une chose simple à réparer à la volée, cependant.

C'est une bonne idée de s'entraîner avec de l'encre et de la peinture pour connaître vos raccourcis clavier. Ils vous feront gagner énormément de temps. Vous pouvez utiliser **la touche 'd'** pour passer en mode dessin et réparer la petite ligne brisée. Ne vous embêtez pas à changer les couleurs à la couleur du bord. C'est juste un petit peu que vous allez poser, et personne ne le remarquera. Une fois que vous avez fait cela, vous pouvez revenir à l'outil de remplissage (pot de peinture) avec **la touche 'f'**.

*Attention, certains contrôles et certaines fenêtres peuvent avaler des événements clavier, vous devrez donc cliquer sur la fenêtre principale pour la récupérer.*

## **Gagner du temps. Sauvegardez vos couleurs**

Au lieu de changer les couleurs plusieurs dizaines de fois pour chaque image afin de remplir chaque partie d'un personnage, pensez à peindre avec une seule couleur à la fois, en avançant toute l'animation. Ensuite, passez à la couleur suivante ...

Enregistrez vos couleurs dans un puits (nuancier de couleurs : voir color swatch). Cela vous permettra de les charger plus tard lorsque vous travaillez sur une animation différente.