

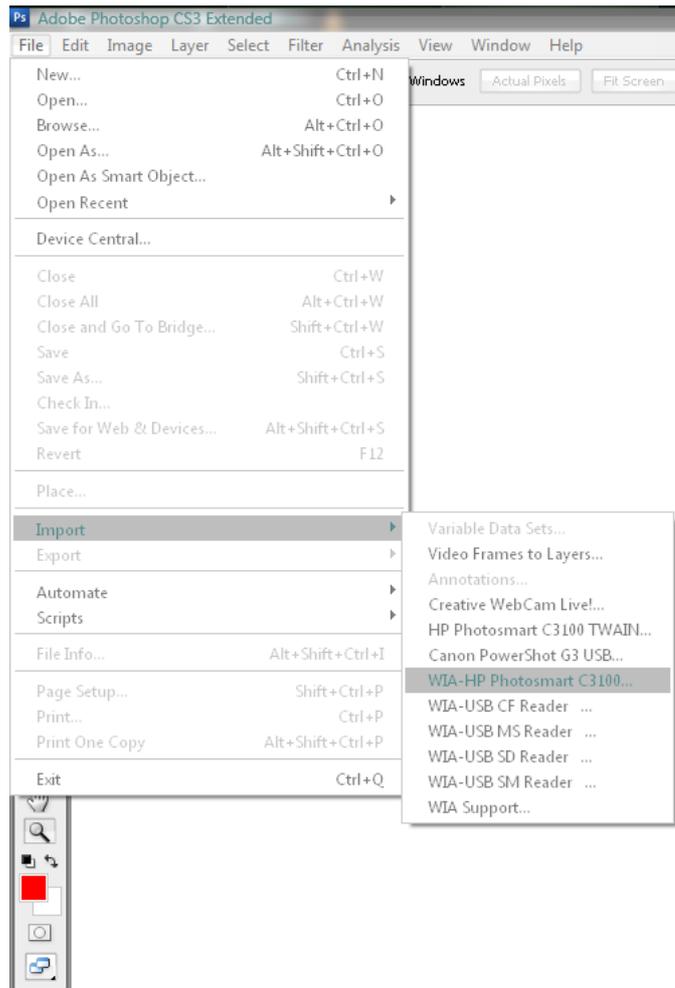
# TPP

## Tutoriel Plume Photoshop ou Travaux Pratiques de Procrastination...

Dans ce tutoriel, je vais tenter de vous expliquer toutes les astuces qui permettent de bien dessiner avec l'outil plume de Photoshop, en gardant à l'esprit le but premier de la naissance de ce tutoriel : le dessin de coutellerie.

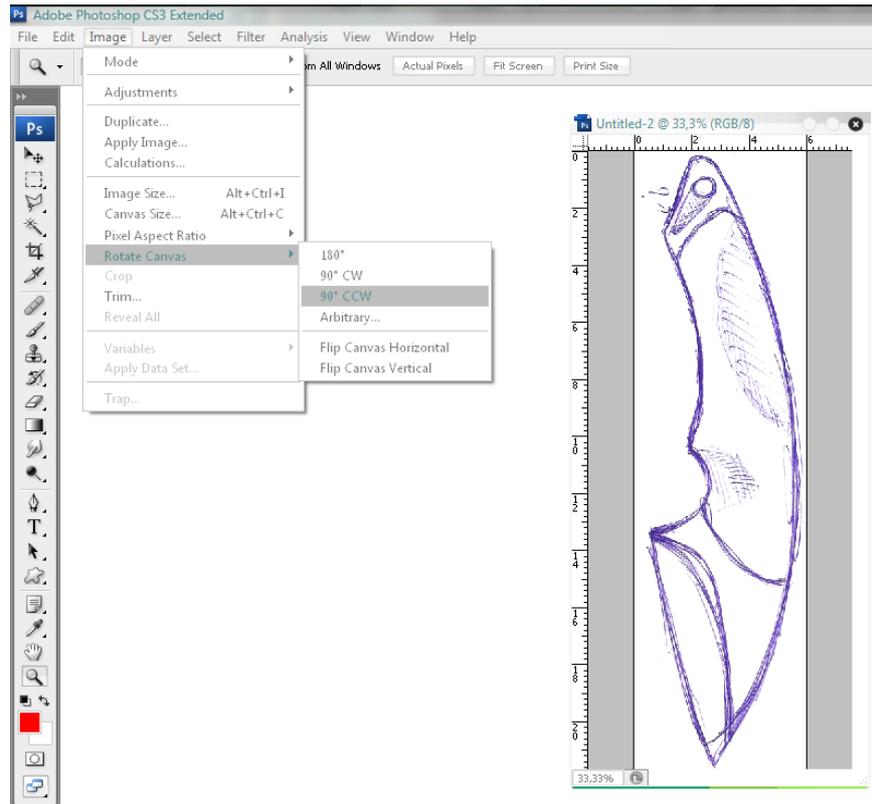
Commençons par un croquis. Dans ce tuto, j'ai choisi de dessiner un Kiridashi.

Voici l'ébauche à l'échelle si possible, que j'importe directement de mon scanner dans Photoshop. (*Fichier* → *importer* → *choix du scanner dans le menu déroulant*)



Sélectionnez *image en couleurs*, ensuite *aperçu*, si votre feuille est propre, Photoshop va automatiquement rogner l'image à la dimension du dessin. Cliquez sur *numériser*, Photoshop fait le reste et importe votre image au format *RGB colors*; si vous aviez choisi niveaux de gris par exemple, votre image serait en *bitmap*, ce qui serait problématique pour la suite des événements mais pas insurmontable. Choisissez *image en couleurs* pour vous éviter des manipulations supplémentaires

Comme vous pouvez le voir sur l'image, j'ai scanné un document en format paysage, mon couteau est donc debout. Cliquez sur *image* → *rotation de la zone de travail* et choisissez le paramètre qui est nécessaire (ici : 90° anti-horaire).

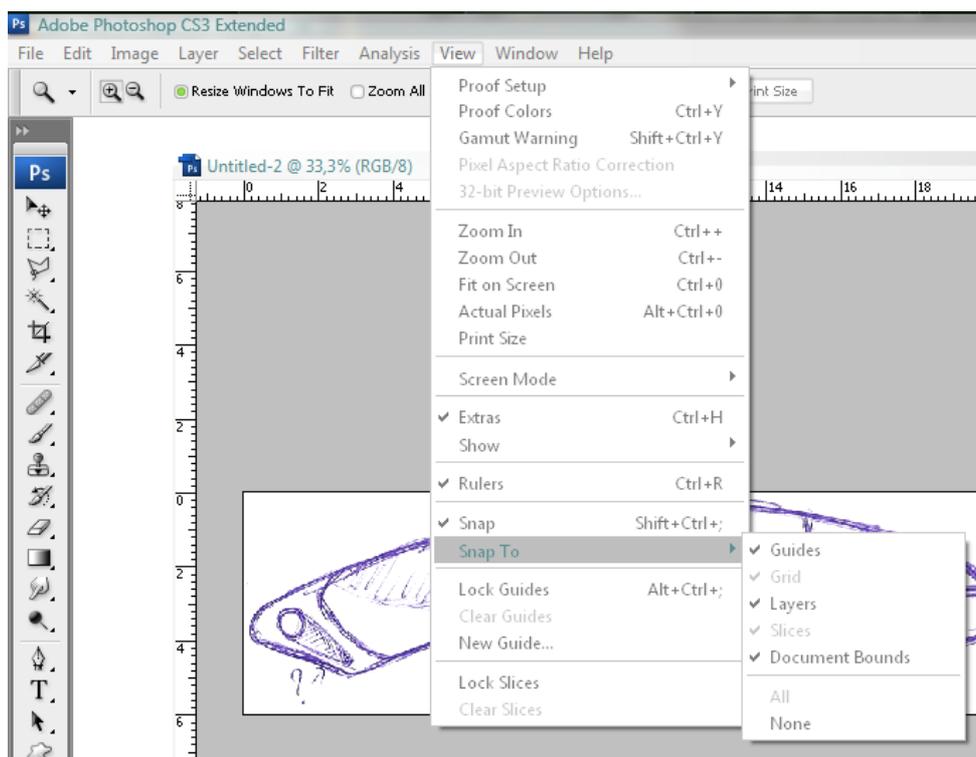


Le document est donc dans le bon sens, on va pouvoir commencer à s'amuser un peu.

Assurez-vous que les règles sont présentes sur les bords du haut et de gauche de votre document. Si vous ne les voyez pas, faites *CTRL+R* pour les faire apparaître. Cliquez droit sur une des règles et choisissez l'unité de mesure qui vous convient (ici, les centimètres).

Ensuite, assurez-vous que le magnétisme est activé, pour cela, cliquez sur *Vue* → *Magnétisme* (le premier doit être coché).

Puis dans le deuxième *Magnétisme* (juste en dessous) cochez dans le menu déroulant *Document, Repères et Calques*.



Voilà, un petit mot sur l'environnement de travail de Photoshop ici : <http://www.tagtele.com/videos/voir/55030/1/>

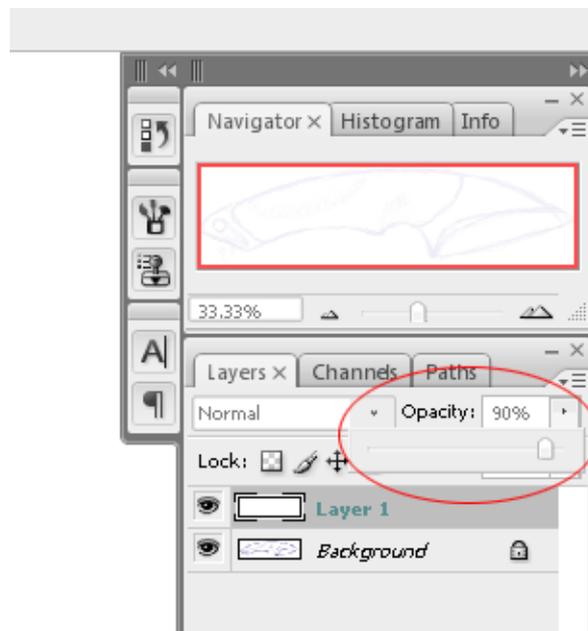
Vous trouverez le croquis original de ce tutoriel, que vous pouvez utiliser pour le suivre pas à pas, à l'adresse suivante : <http://blankpages.free.fr/template.psd>

Je commence par créer un nouveau calque au-dessus de mon dessin, grâce au raccourci *CRTL+MAJ+N*. Cliquez sur *OK* ou renommez votre calque avant de cliquer sur *OK*.

Dans le gestionnaire des calques à droite, votre nouveau calque s'affiche. Le petit œil à sa gauche permet de le rendre invisible ou visible dans votre document.

Appuyez sur *D*, pour réinitialiser les couleurs, puis remplissez votre calque de blanc à l'aide du raccourci *CRTL+SUPPR*. Ceci a pour effet de remplir le calque avec la couleur d'arrière-plan (le blanc si vous avez appuyé sur *D*). Normalement vous ne devez plus voir votre dessin, puisque votre nouveau calque le recouvre.

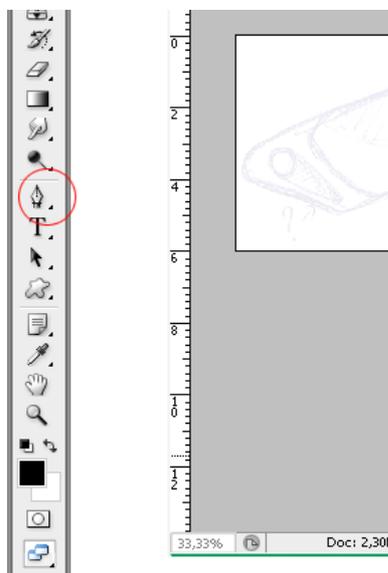
Gérons l'opacité de ce nouveau calque afin de laisser le croquis apparaître un peu. Dirigez votre regard vers le gestionnaire de calques à droite et trouvez l'option *opacité*. Par défaut elle est à 100%. Cliquez sur la petite flèche à droite de l'entrée 100% et maintenez votre clic. Une tirette (meilleure traduction trouvée pour slider) apparaît. Faites-le glisser vers la gauche afin de baisser l'opacité de votre calque, je choisis 90%. À vous de voir si vous voulez que votre croquis soit bien ou peu visible. Comme c'est une esquisse je le préfère très effacé.



Vous pouvez voir le résultat en haut dans le navigateur. Mon dessin est très effacé.

C'est maintenant que je vais pouvoir commencer à utiliser la plume afin de tracer des contours bien nets.

Celle-ci se trouve ici :



Quelques mots sur la plume, que vous apprendrez à maîtriser via ce tuto.

La plume est un outil qui crée des tracés. Donc la première chose que vous constaterez c'est que lorsque vous l'utilisez, celle-ci ne dessine rien.

La plume fonctionne grâce à l'ajout de points d'ancrage. Vous ne dessinez pas comme avec un crayon. Le premier clic détermine le début de votre tracé, puis les clics suivants créent des droites entre chaque point d'ancrage.

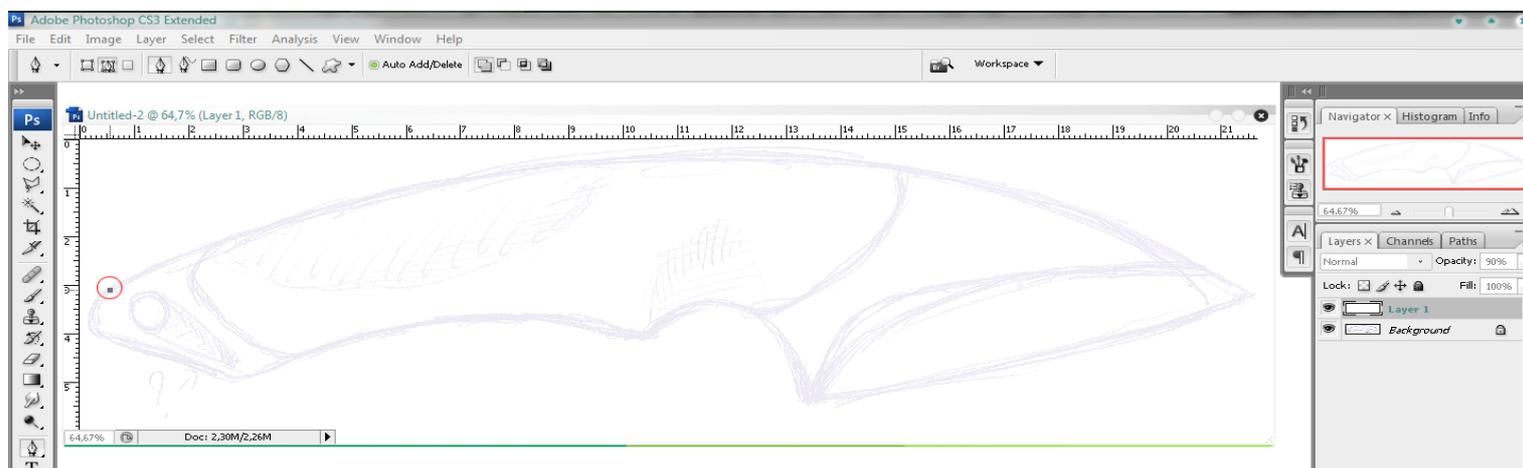
Comment faire de belles courbes alors, vous demandez-vous ? L'ajout d'une infinité de points peut être une solution à court terme. Mais la plume permet de dessiner des courbes de Bézier (Wikipédia pour les plus curieux) grâce à un système ingénieux de drag and drop (glisser-déposer en français). Quand vous ajoutez un point d'ancrage, maintenez le clic gauche enfoncé et amusez-vous à déplacer la souris pour voir l'effet produit. Photoshop crée alors une tangente à votre point d'ancrage qui détermine une courbe.

Pas compris ?

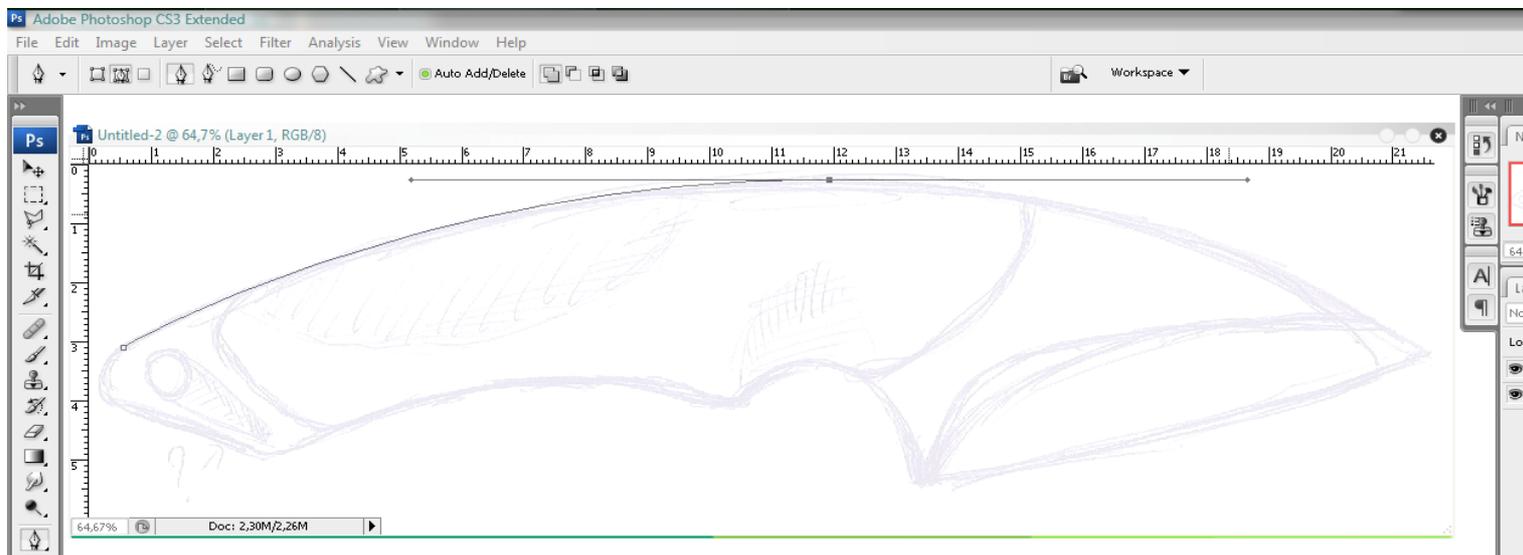
Allons-y pas à pas :

Sélectionnez l'outil plume.

Placez, grâce à un simple clic, votre premier point d'ancrage comme moi. Vous voyez apparaître un petit carré à l'endroit de ce clic.

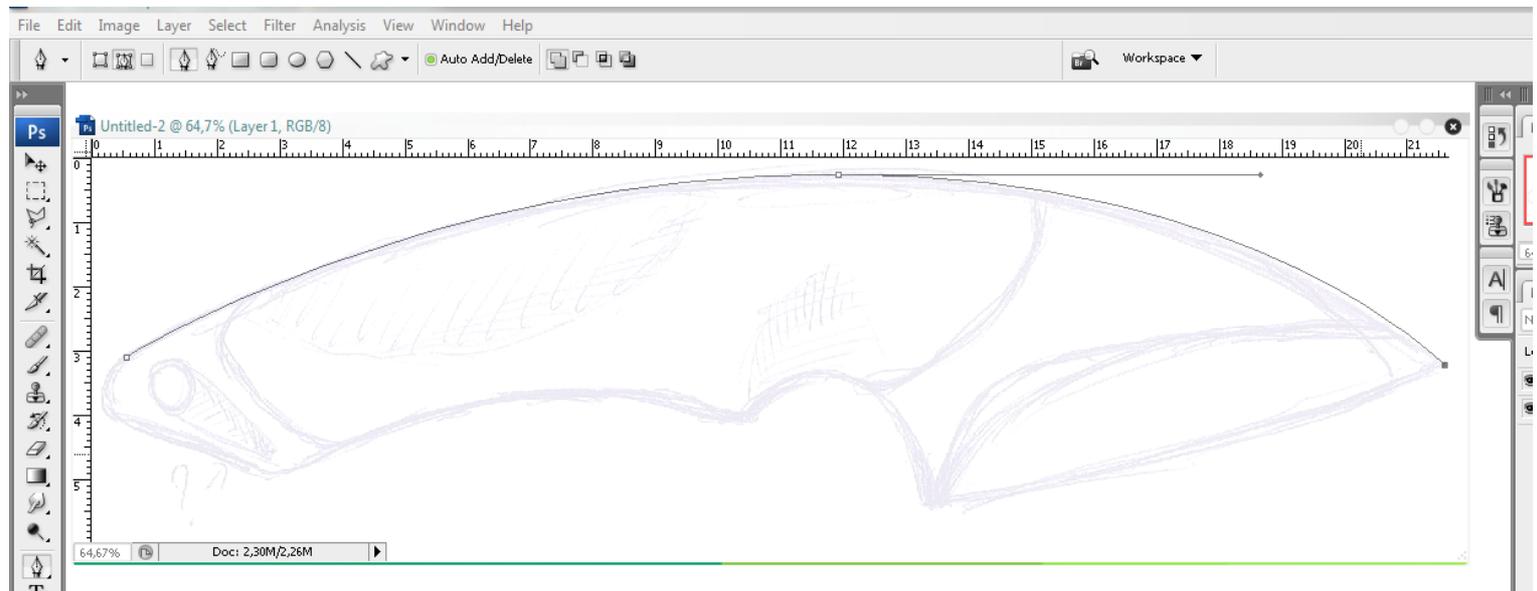


Placez votre deuxième point en haut de votre couteau, au sommet de la courbe et maintenez le clic en tirant vers la droite. Tentez d'obtenir une courbe la plus fidèle possible. Voyez la courbe qui s'accroît à mesure que la tangente s'allonge.

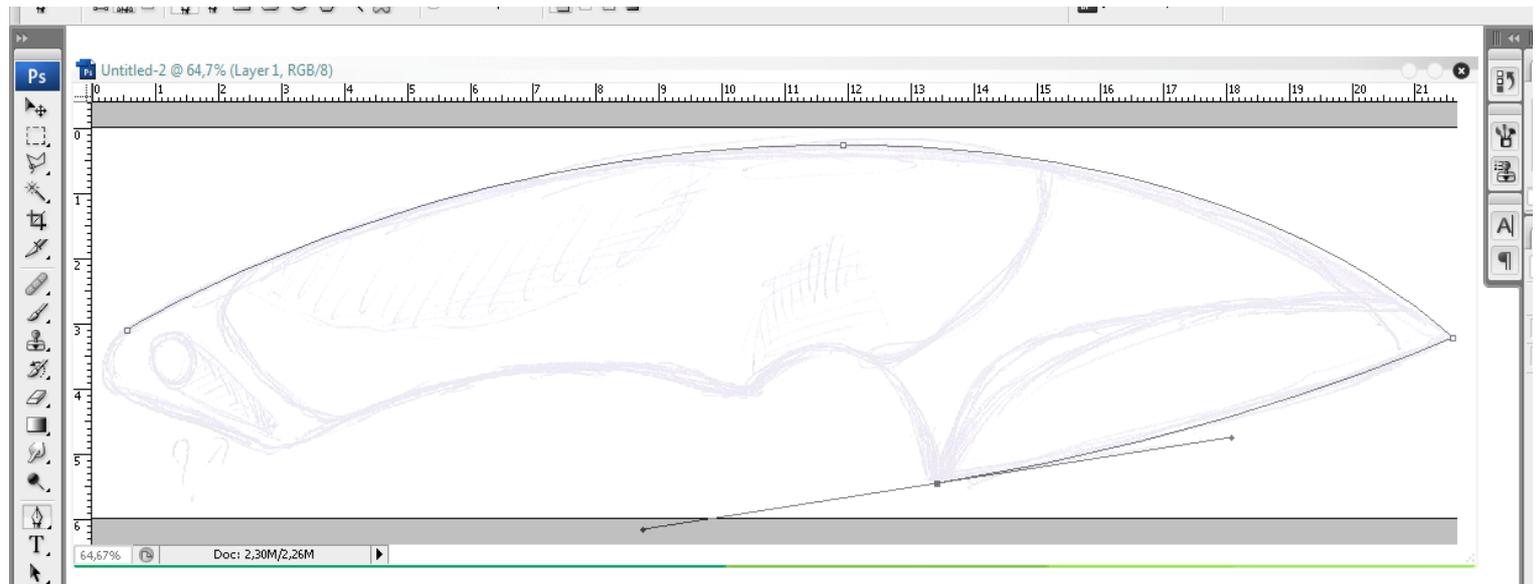


Placez votre troisième point d'ancrage à la pointe du Kiri. Ici, vous remarquerez qu'il n'y a pas besoin de créer une nouvelle tangente, puisque la courbe se poursuit d'elle-même. Avec chance, nous n'aurons rien à retoucher car la

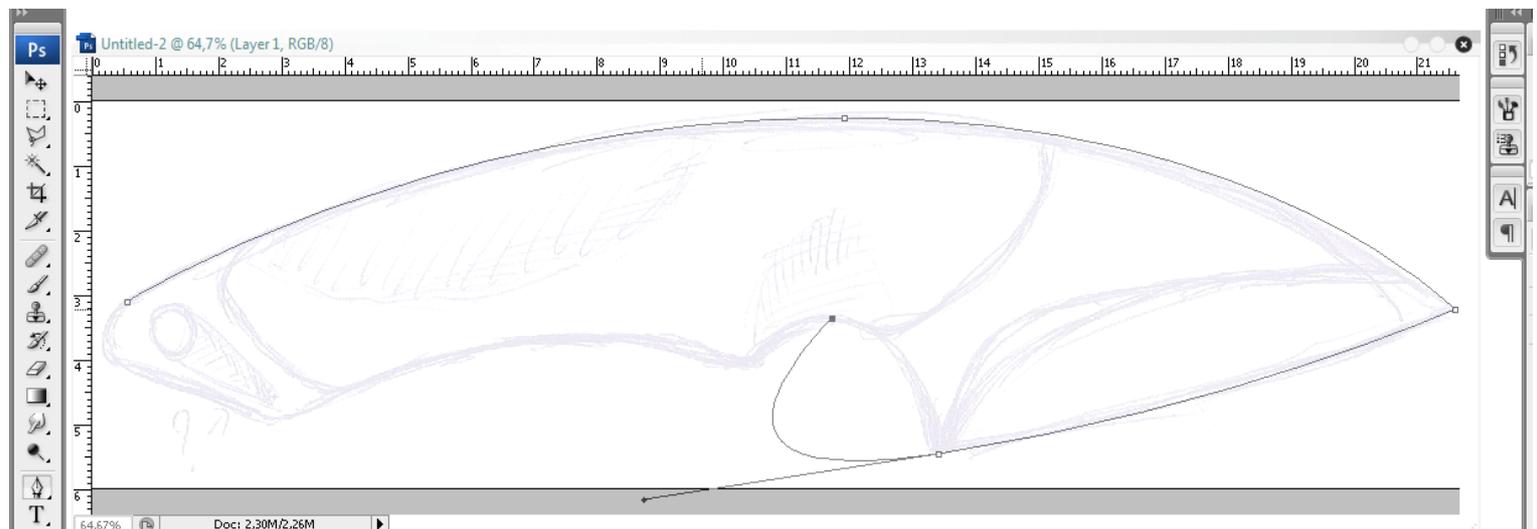
courbe suit bien le dessin.



Plaçons notre troisième point, vous l'aurez deviné à la base du fil. J'ai fait ce fil un peu courbe pour la ligne, mais surtout pour l'exercice. Vous aurez donc besoin de créer une nouvelle tangente. Qui, comme vous pouvez le constater, sort des limites du document (aucune conséquence).



Vous commencez à comprendre que le prochain point devra être placé à l'apogée de la prochaine courbe, ici, en haut du trou pour l'index. Si l'on clique directement en ce point voici ce que l'on obtient :

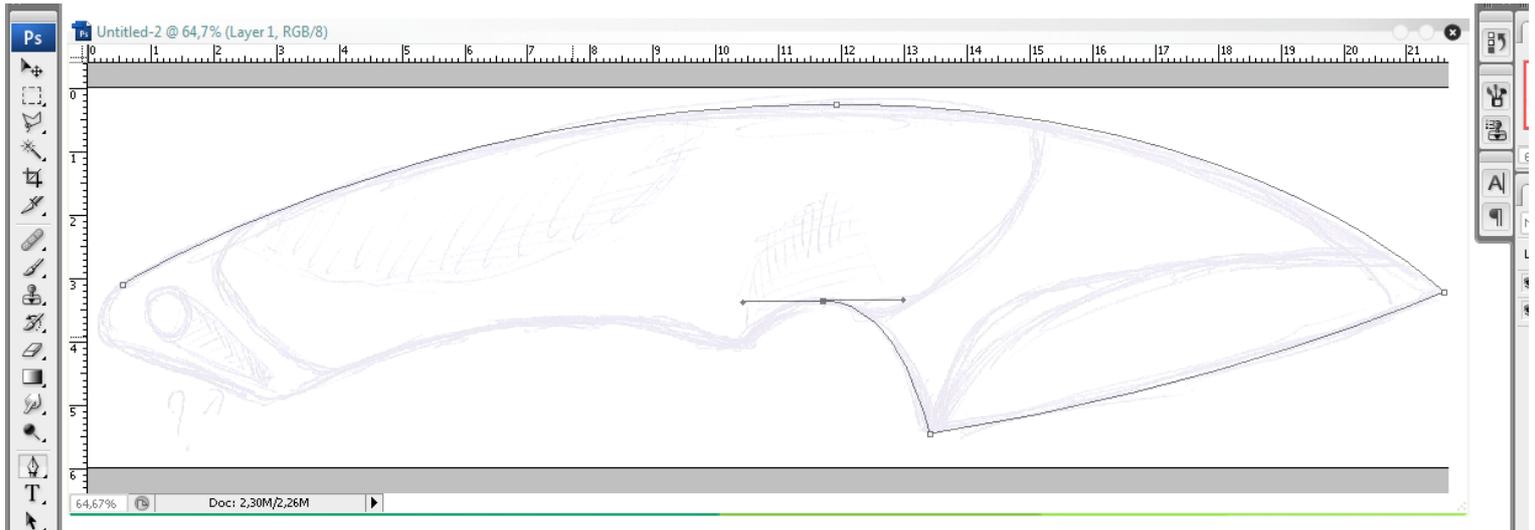


Pas vraiment ce dont on a envie, n'est-ce pas ?  
Pas de panique, faites *Édition* → *Annuler* ou *CRTL+Z*.

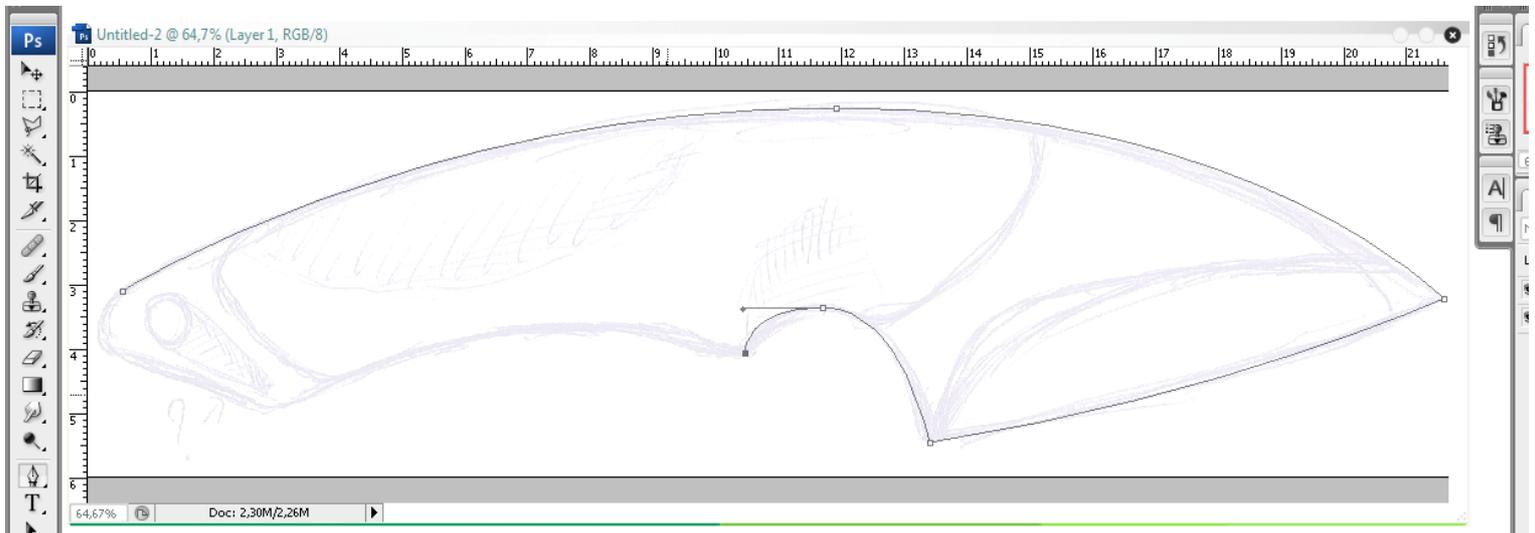
Nous revenons d'un pas en arrière. Que s'est-il passé ? Tout simplement la même chose que quand nous avons placé le troisième point. Il y avait une tangente à notre point précédent, Photoshop a donc terminé la courbe que nous avons ébauchée.

Pour pallier à ce problème nous allons donc *recupérer notre tracé*. Faites *ALT+clic gauche* sur le point qui nous intéresse, i.e. Le point du bas de la lame. La partie gauche de la tangente disparaît, allez ouste !

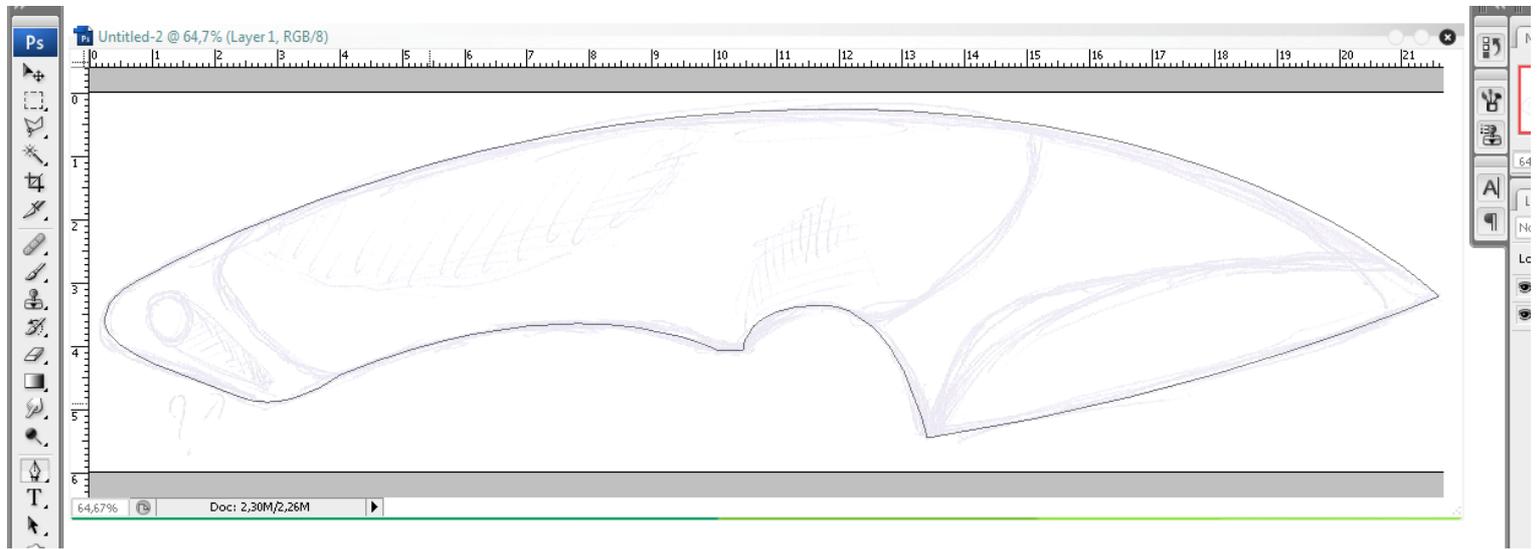
Il ne nous reste plus qu'à placer notre prochain point, comme prévu (à l'apogée du trou pour l'index) et de maintenir le clic en bougeant la souris pour créer une tangente dont l'extrémité gauche ne dépasse pas horizontalement le prochain point que nous créerons en bas du trou (sinon la courbe devra être récupérée, mais maintenant vous savez le faire).



Créez un nouveau point en bas du trou, Photoshop termine la courbe pour vous.

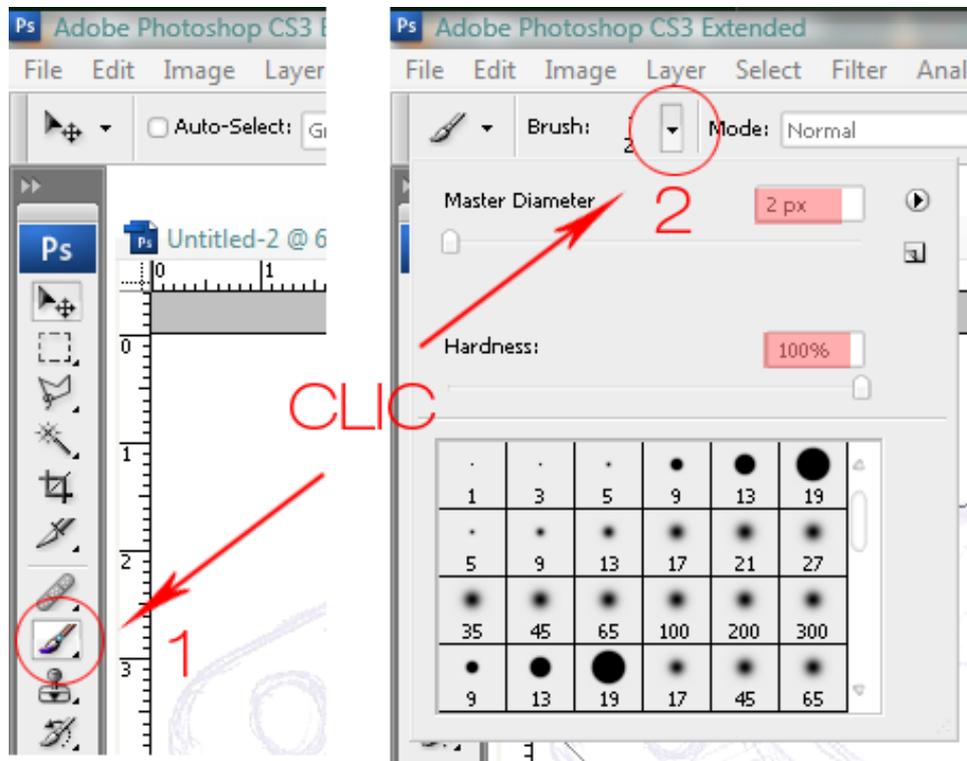


Ensuite, débrouillez-vous pour finir le tracé comme sur l'image suivante. Pour boucler un tracé, cliquez sur le point initial, une petite rond s'affiche à droite de votre pointeur lorsque vous survolez ce point. Cela permet de boucler le tracé.



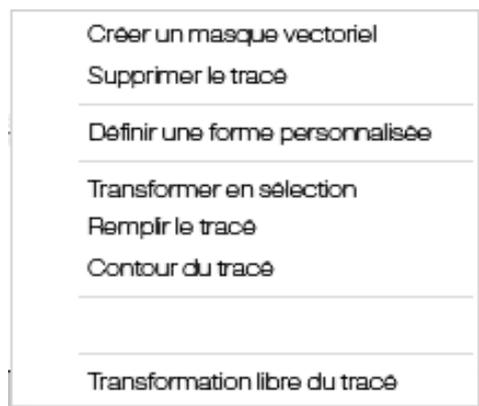
Notre tracé bouclé, nous constatons que rien n'est dessiné. Créez un nouveau calque (*CRTL+MAJ+N*).

Choisissez alors l'outil pinceau, puis réglez la taille de celui-ci à 2 pixels et la dureté à 100, comme ceci :



Reprenez votre outil plume et cliquez droit à l'intérieur de votre tracé.

Un menu déroulant s'affiche :



Créer un masque vectoriel, pour le dessin vectoriel.

Supprimer le tracé, on n'en a pas envie.

Définir une forme personnalisée, permet de mémoriser le tracé pour ensuite le reproduire via un autre outil de tracé que la plume.

Transformer en sélection, tout est dans le titre.

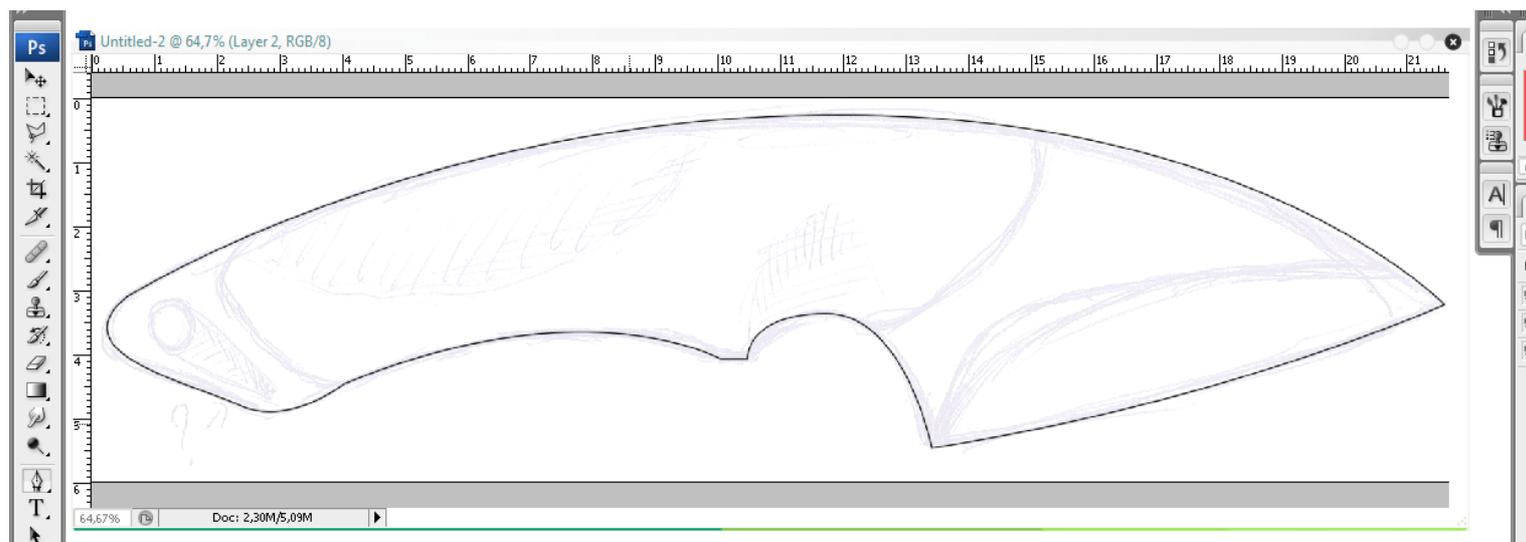
Remplir le tracé, remplira le tracé avec diverses options.

**Contour du tracé**, ce qui nous intéresse : permet de tracer le contour à l'aide du pinceau (voilà pourquoi je vous ai fait régler les options du pinceau avant).

Transformation du tracé : si vous voulez retoucher le gabarit de votre tracé avant le dessin du contour ou le remplissage.

Assurez-vous que le nouveau calque est sélectionné dans le gestionnaire de calques, et faites *contour du tracé*. Dans le menu déroulant choisissez le pinceau s'il n'est pas choisi par défaut en vous assurant que l'option *simuler la pression* est décochée. Cliquez *OK*. Puis appuyez sur entrée pour vous débarrasser de votre tracé.

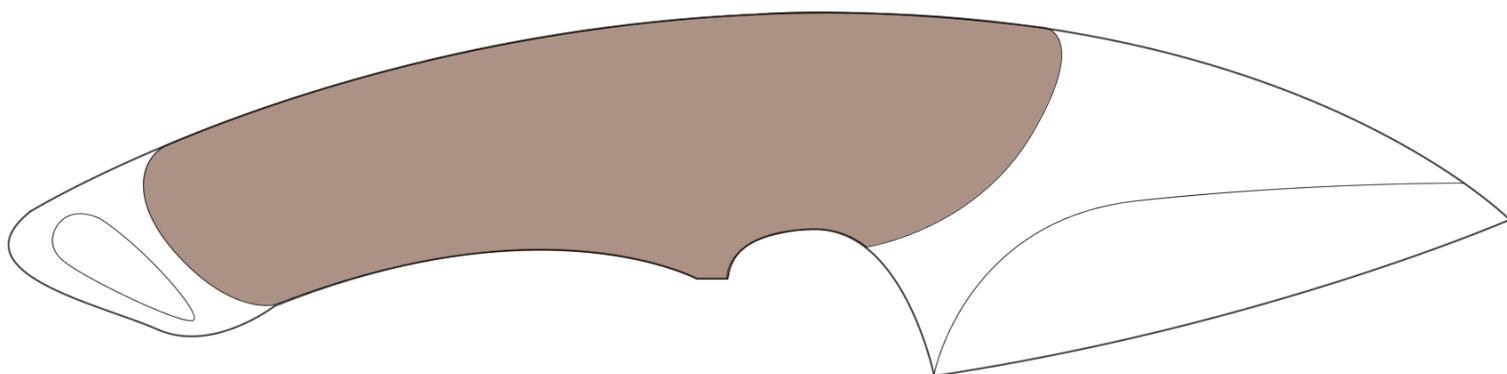
TADAAAAAAA ! Voici ce que vous devez obtenir :



Remontez l'opacité de votre *calque 1* pour ne plus voir le dessin en dessous.

Vous obtenez un joli dessin du contour de la lame.

Par la suite, essayez par vous-même de tracer la ligne d'émouture et le contour du manche avec une épaisseur de *pinceau de 1px*, manche que vous remplirez avec *une couleur marron*. N'oubliez pas de créer des nouveaux calques (vous n'avez dans Photoshop aucune restriction à ce niveau, donc profitez-en) à chaque nouveau tracé, cela permet d'évoluer de manière *non destructive*.



Dans le gestionnaire de calques du template, figurent dans l'ordre, l'arrière-plan qui est le scan de mon croquis, puis au-dessus un groupe, dont la visibilité est décochée. Pour voir ce groupe, cliquez sur le petit œil à sa gauche, pour voir son contenu, cliquez sur la petite flèche à gauche du petit symbole en forme de dossier. Il contient divers tracé que j'ai pris soin de nommer pour que vous puissiez les identifier.

Pour sauvegarder votre travail, rien de plus simple, cliquez sur *Fichier* → *savez sous* et choisissez :

- le répertoire de destination
- le nom de fichier
- le format de destination (*.psd* est le format proprio de Toshop, si vous voulez une image je vous conseille *.png* : compression très efficace, image nette) dans le menu déroulant.

N'hésitez pas à m'envoyer MP de remerciements, félicitations, insultes, propositions indécentes, malédictions sur 7 générations - avec promesses de pourrissement de l'appareil génital - pour toute la sueur que vous avez perdu à me suivre dans ce tuto...

Sachez que je suis bien sûr disponible pour toute question relative à l'utilisation de Photoshop, mais gardez à l'esprit que Google est votre ami, Toshop étant un des softs les plus documentés sur le net (le plus piraté en fait). Les tutoriels sont légion.

Lancez-vous, je vous aiderai sans problème, et comme le dit l'expression consacrée (très à propos dans notre cas) :

**C'est en forgeant qu'on devient forgeron**