

Utilisation de l'outil plume

Le but est d'essayer de vous expliquer le maniement de la courbe de Béziérs avec l'outil plume pour détourer ou dessiner dans, Illustrator, Photoshop ou tout autre logiciel utilisant cette courbe (dans ce cas, c'est Illustrator qui a été utilisé).

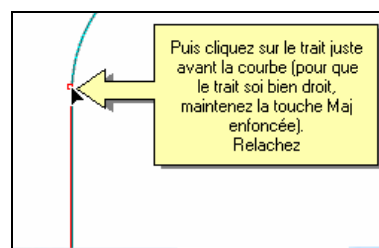
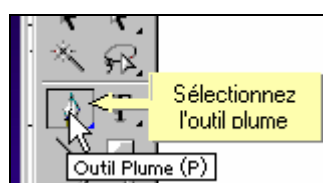
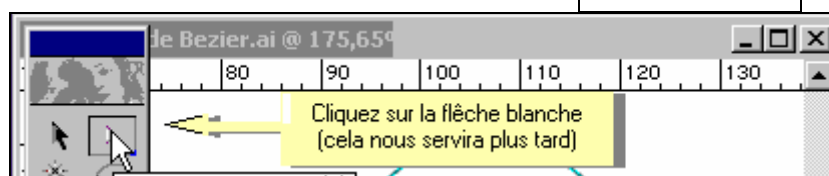
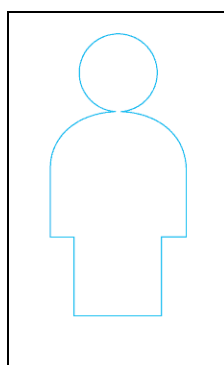
Tous les tutos du monde ne remplaceront pas la pratique et il vous faudra de la pratique avant de maîtriser cet outil, il n'y a pas d'autre secret.

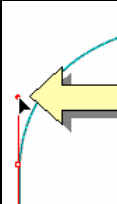
Quelques conseils :

- Procédez avec minutie, ne faites pas de grands traits ou mouvements avec la souris au risque de vous retrouver avec une pelote de ficelle à la place d'un trait net.
N'hésitez pas à utiliser l'historique pour revenir en arrière et recommencer une étape.
- Si dans votre euphorie vous perdez la continuité de votre trait (en cliquant dans la palette d'outils par exemple) pour reprendre la suite de votre tracé, reprenez l'outil plume, cliquez sur la dernière poignée ou redémarrez une courbe comme expliqué dans le tuto.
- Essayez de limiter le nombre de points dans votre tracé, vos lignes seront plus homogènes.

Voilà le modèle que j'ai utilisé, vous pouvez le copier

Forme de départ

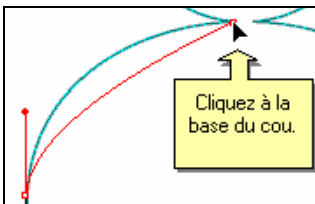




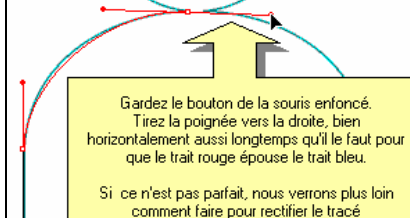
Nous avons besoin de faire une courbe, pour cela il faut ajouter un vecteur.

Cliquez et gardez le bouton de la souris enfoncé
Tirez la poignée vers le haut bien verticalement d'un cm environ.

Relachez

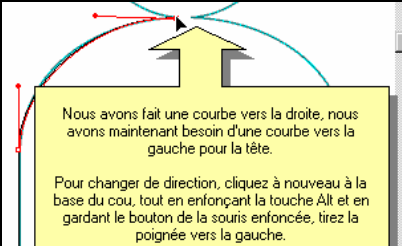


Cliquez à la base du cou.



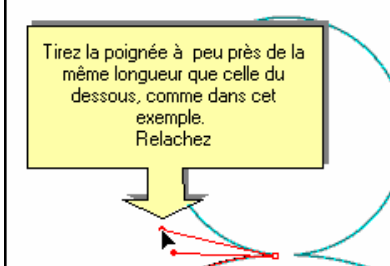
Gardez le bouton de la souris enfoncé.
Tirez la poignée vers la droite, bien horizontalement aussi longtemps qu'il le faut pour que le trait rouge épouse le trait bleu.

Si ce n'est pas parfait, nous verrons plus loin comment faire pour rectifier le tracé

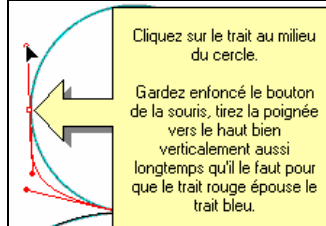


Nous avons fait une courbe vers la droite, nous avons maintenant besoin d'une courbe vers la gauche pour la tête.

Pour changer de direction, cliquez à nouveau à la base du cou, tout en enfonçant la touche Alt et en gardant le bouton de la souris enfoncée, tirez la poignée vers la gauche.

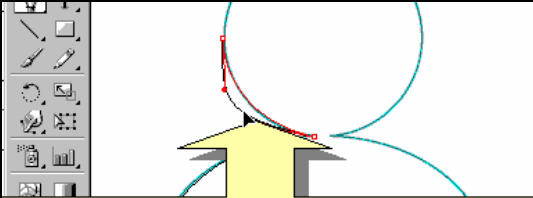


Tirez la poignée à peu près de la même longueur que celle du dessous, comme dans cet exemple.
Relachez



Cliquez sur le trait au milieu du cercle.

Gardez enfoncé le bouton de la souris, tirez la poignée vers le haut bien verticalement aussi longtemps qu'il le faut pour que le trait rouge épouse le trait bleu.

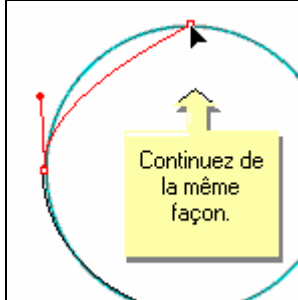


Nous allons voir comment rectifier le trait rouge pour qu'il épouse le trait bleu.

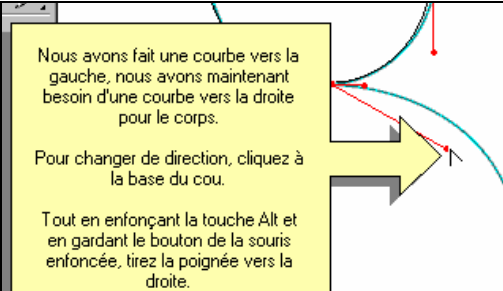
Enfonchez la touche Ctrl, votre curseur devient une flèche blanche (c'est pour cela que nous avons sélectionné la flèche blanche au début)

Cliquez sur le trait à rectifier et ramenez sur le trait bleu.

En bougeant le curseur vous pourrez ajuster la courbe.
Relachez.
Recommencez l'opération si besoin.



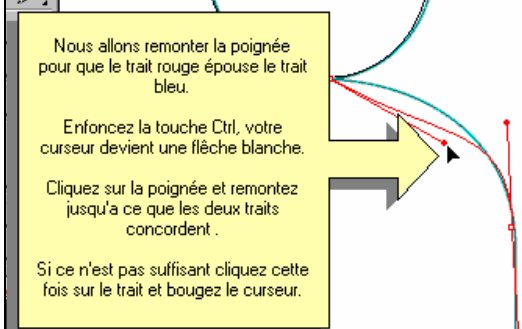
Continuez de la même façon.



Nous avons fait une courbe vers la gauche, nous avons maintenant besoin d'une courbe vers la droite pour le corps.

Pour changer de direction, cliquez à la base du cou.

Tout en enfonçant la touche Alt et en gardant le bouton de la souris enfoncée, tirez la poignée vers la droite.

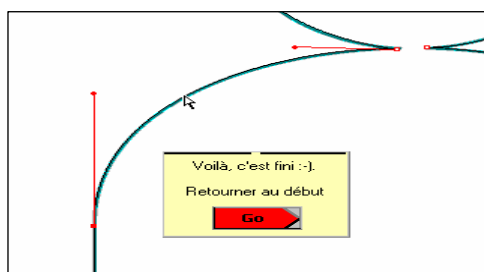
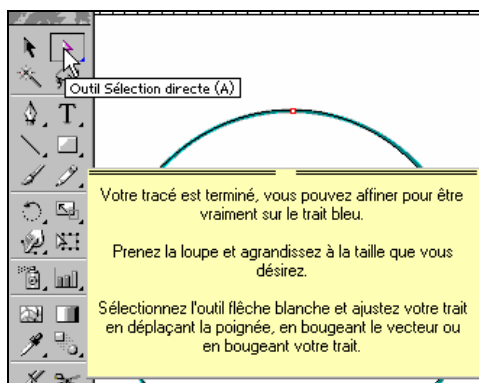
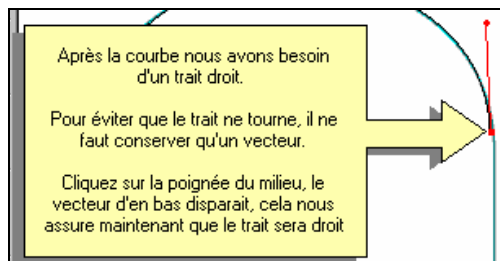


Nous allons remonter la poignée pour que le trait rouge épouse le trait bleu.

Enfonchez la touche Ctrl, votre curseur devient une flèche blanche.

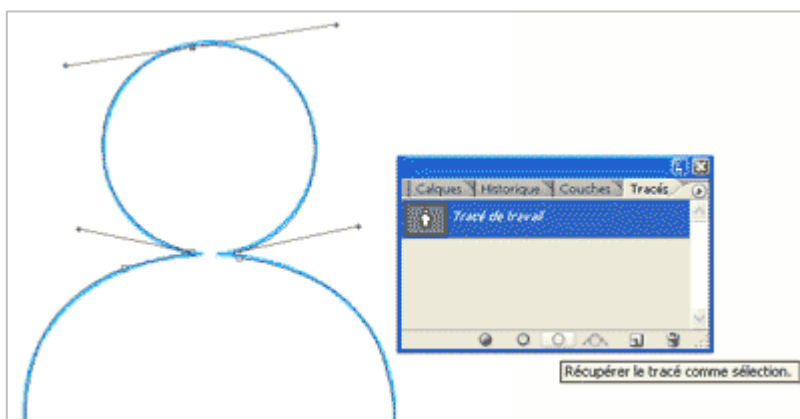
Cliquez sur la poignée et remontez jusqu'à ce que les deux traits concordent.

Si ce n'est pas suffisant cliquez cette fois sur le trait et bougez le curseur.



Récupérer le tracé comme sélection

Dans la palette des tracés cliquer sur l'icône représentant les pointillés d'une sélection, la troisième à partir de la gauche.



Vous venez de réaliser votre première utilisation de l'outil plume avec **Photoshop**

Félicitations

Lien vers le site où se trouve la vidéo : http://msdmedia.free.fr/Multimedia/Outif_Plume/Outif_Plume.htm