



PRESENTATION

Les **tutoriaux Photoshop et Illustrator** sont fait pour vous offrir une aide technique détaillée.

- Toutefois, si vous rencontrez un problème lors de la réalisation de ceux-ci, n'hésitez pas à poser vos questions sur le Forum. Les questions, posées via le formulaire Contact, n'obtiendront pas de réponse si cela concerne les tutoriaux.
- Vous disposez d'une échelle de difficulté vous permettant de réaliser les tutoriaux selon une difficulté croissante. Sachez que les étapes de base des tutoriaux à difficulté élevée sont moins détaillées.
- Vous pouvez télécharger les tutoriaux au format Acrobat Reader PDF.

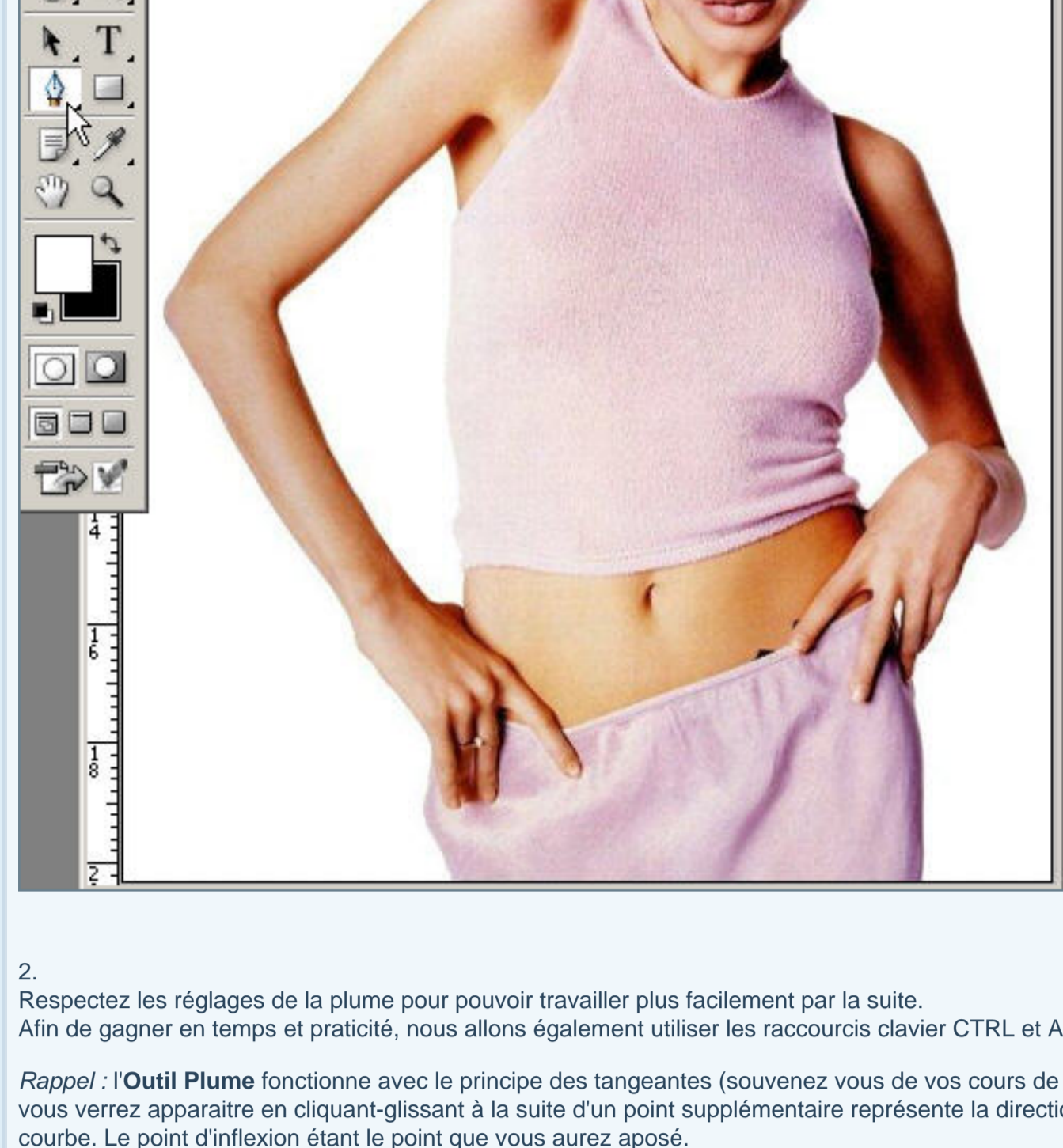
NAVIGATION

- Crédits
- Services
- Portfolio
- Forum
- Articles
- Tutoriaux
- Partenariat
- Contact

**UTILISER L'OUTIL PLUME // Tutorial Photoshop CS**  
 Difficulté : ●●●●● // Télécharger le tutorial au format PDF

Dans ce tutorial Photoshop, nous allons apprendre à utiliser l'**Outil Plume**. Cet outil est l'un des plus importants à mon sens car il permet entre autre de détourer efficacement les personnages, par exemple. La **Plume** sert aussi de manière plus générale à créer des tracés.

1. Utilisez l'**Outil Plume** tant redouté (rassurez vous il ne vous fera plus peur par la suite), ainsi que la demoiselle que nous allons sortir du décor. Certes ici le décor est blanc mais la technique est exactement la même dans d'autres cas. Le fond blanc est là pour vous permettre de mieux voir les différents états de l'**Outil Plume**. C'est parti !!!



2. Respectez les réglages de la plume pour pouvoir travailler plus facilement par la suite. Afin de gagner en temps et praticité, nous allons également utiliser les raccourcis clavier CTRL et ALT.

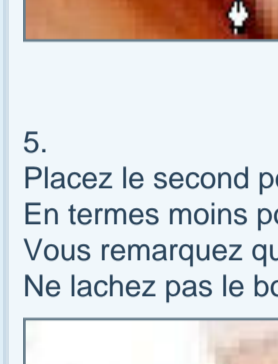
**Rappel** : l'**Outil Plume** fonctionne avec le principe des tangentes (souvenez vous de vos cours de géométrie). Les points que vous verrez apparaître en cliquant-glissant à la suite d'un point supplémentaire représente la direction des 2 tangentes de la courbe. Le point d'inflexion étant le point que vous aurez posé.



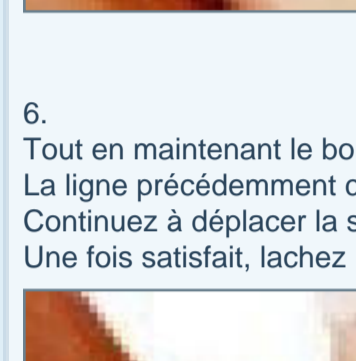
3. Recentrons nous sur une petite partie de l'image pour commencer. Travaillons sur la partie interne blanche du bras situé à gauche de l'image. Je vous montre ici la technique sur une petite partie du corps, technique à appliquer sur l'ensemble bien sûr.



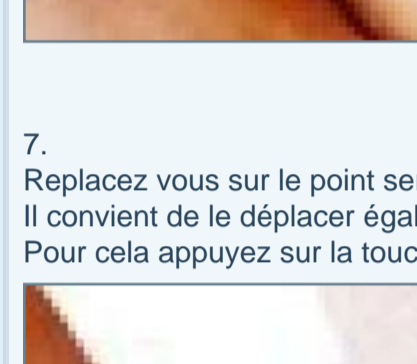
4. Zoomez et placez votre premier point. Relâchez le bouton de la souris. Je le précise car, par la suite, il faudra le maintenir enfoncé tout en déplaçant la souris.



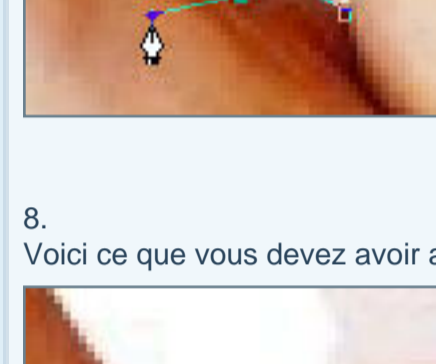
5. Placez le second point à un point d'inflexion de la zone à détourer (essayez, vous comprendrez...). En termes moins pompeux, placez le à un endroit courbe. Vous remarquerez qu'une ligne vient de rejoindre ces 2 points, c'est le début de notre courbe de sélection. Ne lâchez pas le bouton de la souris, on passe à l'étape suivante.



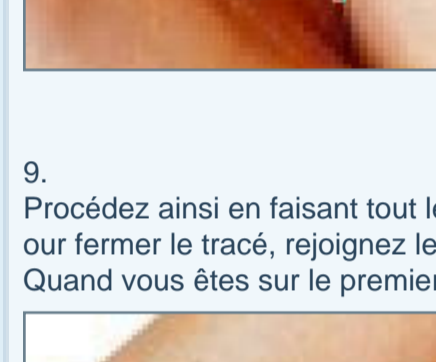
6. Tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez la souris. La ligne précédemment créée se courbe alors. Continuez à déplacer la souris pour que la courbe aille au mieux le contour à détourer. Une fois satisfait, lâchez le bouton de la souris.



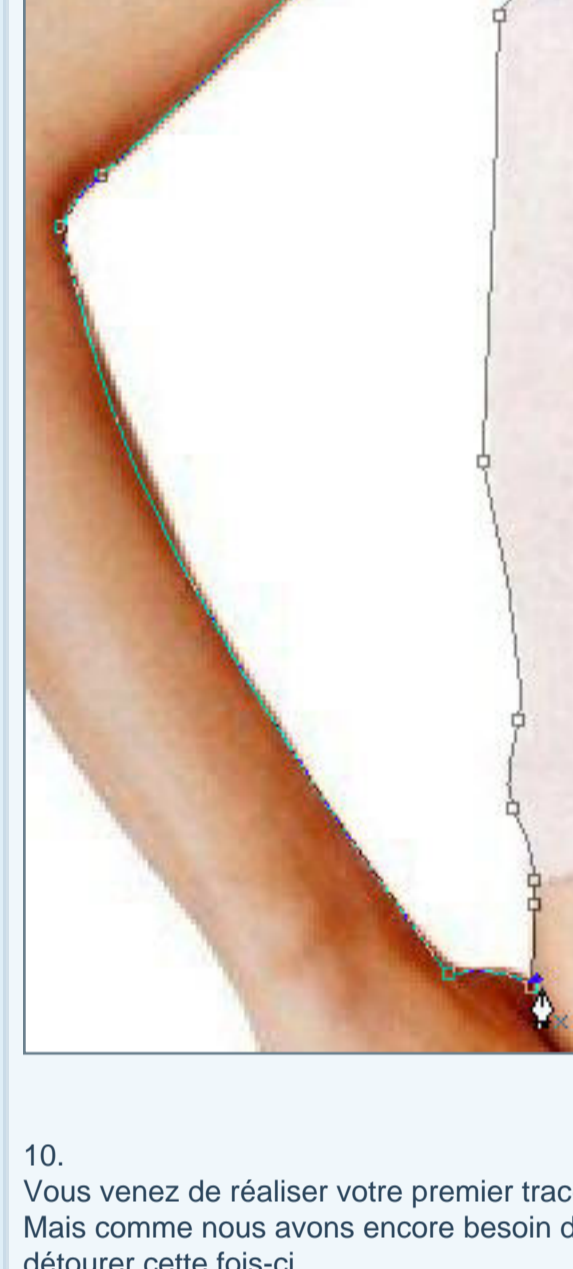
7. Remplacez vous sur le point servant à courber la ligne. Il convient de le déplacer également pour que le point suivant suive au mieux le tracé souhaité. Pour cela appuyez sur la touche ALT et déplacez ce point.



8. Voici ce que vous devez avoir après avoir déplacé le point en maintenant la touche ALT enfoncée.



9. Procédez ainsi en faisant tout le tour de la zone à détourer. Pour fermer le tracé, rejoignez le point initial et cliquez dessus. Quand vous êtes sur le premier point, le curseur doit se transformer en un petit cercle.

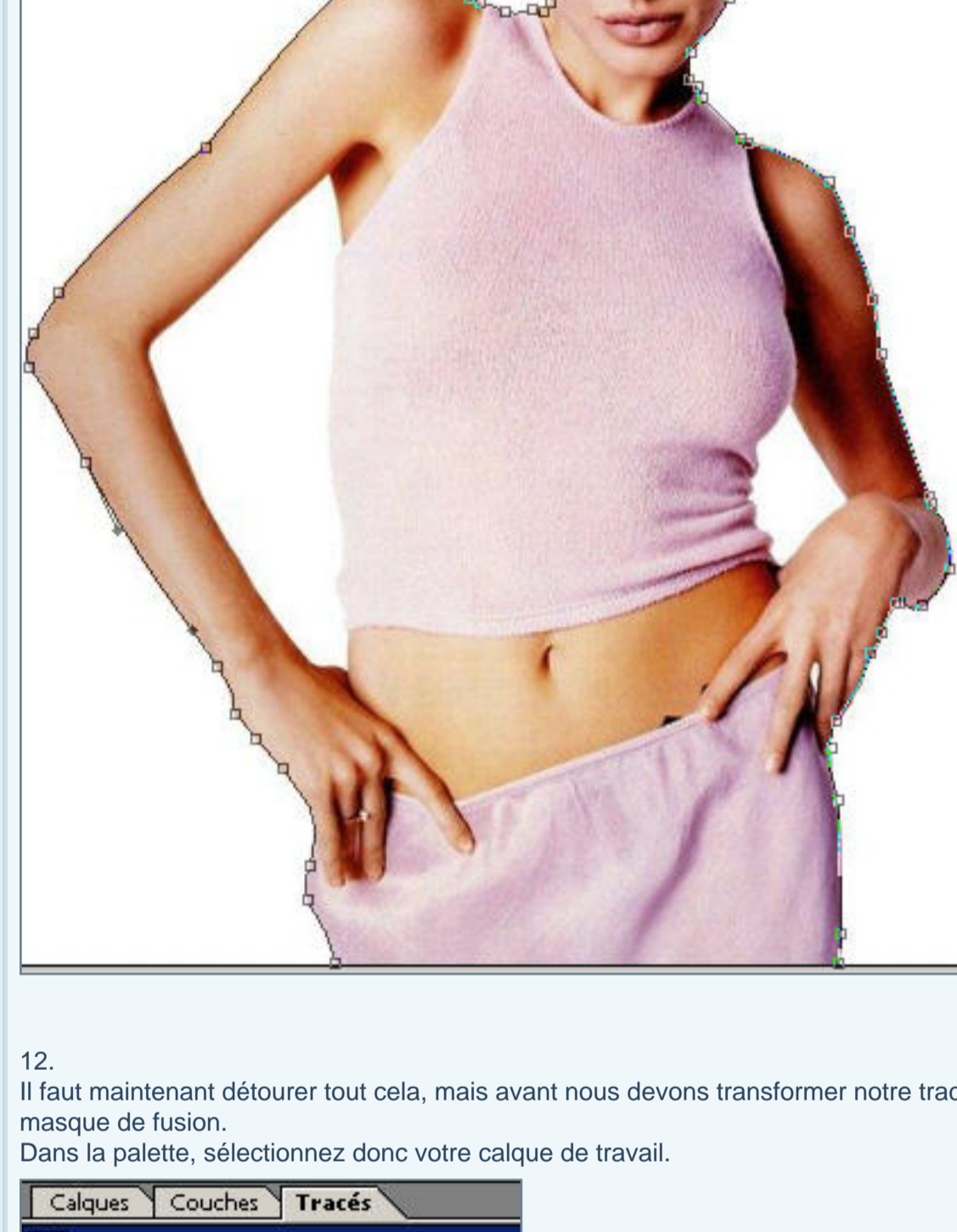


10. Vous venez de réaliser votre premier tracé à la plume. Pas si dur, n'est ce pas ?! Mais comme nous avons encore besoin d'entraînement, recommandons notre tracé, mais pour l'ensemble du personnage à détourer cette fois-ci. C'est reparti pour un tour, vous commencez où vous voulez...

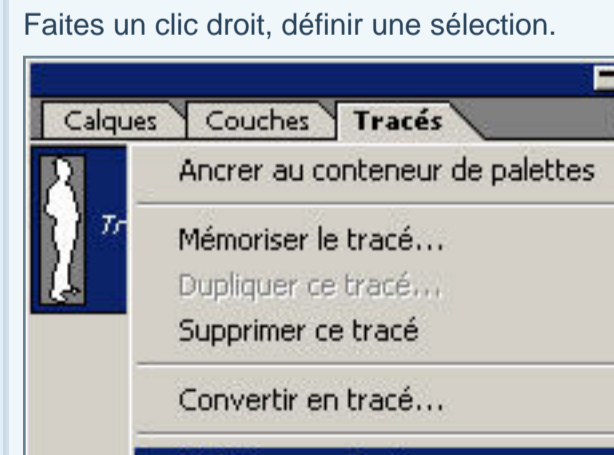
**Astuces** :  
 - Vous pouvez déplacer les points créés en maintenant la touche CTRL enfoncée.  
 - Si vous utilisez d'autres outils entre temps et que vous avez besoin de resélectionner le tracé en cours, appuyez sur CTRL et cliquez sur le tracé en même temps.



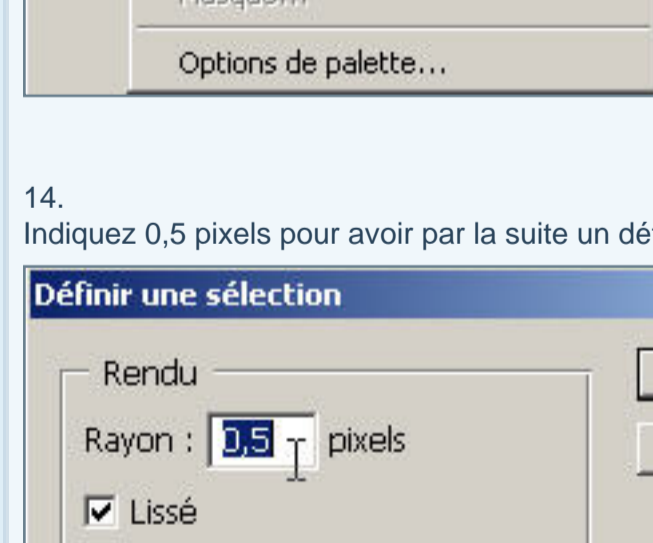
11. Faites tout le tour de la zone à détourer. Vous devriez avoir quelque chose de semblable.



12. Il faut maintenant détourer tout cela, mais avant nous devons transformer notre tracé en sélection pour pouvoir lui appliquer un masque de fusion. Dans la palette, sélectionnez donc votre calque de travail.



13. Faites un clic droit, définir une sélection.



14. Indiquez 0,5 pixels pour avoir par la suite un détourage très précis et fin.



15. Revenez ensuite sur la palette Calques. Vous avez ainsi votre sélection faite.



16. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton 'Ajouter un masque de fusion' en bas de la palette pour ne laisser apparaître que les zones désirées. Dans notre cas, nous avons donc utilisé plusieurs tracés pour détourer au plus près notre personnage.

Voilà ce que nous avons donc créé dans notre cas. J'espère qu'avec ce tutorial photoshop sur l'Outil Plume, vous n'aurez plus jamais de modèles détourés pixelisés. Alors pas si dur finalement !)

