

Photoshop

Les outils prédéfinis.

Configurer un outil prédéfini.

Ouvrez votre palette forme Fenêtre/Formes

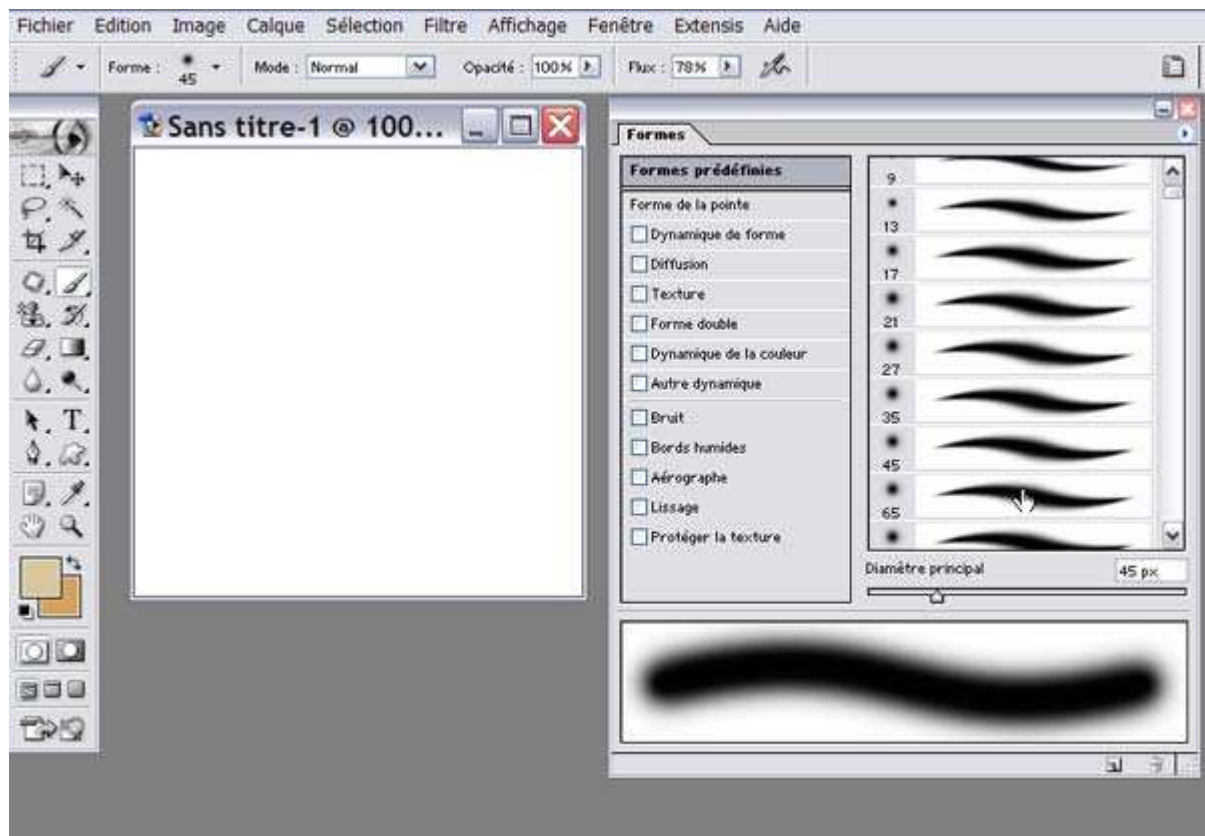
A gauche se trouvent les options .

Attention : Il faut cliquer sur le **mot** pour ouvrir le panneau correspondant, sinon vous ne feriez qu'activer ou désactiver l'option.

Les panneaux que vous allez ouvrir au fur et à mesure contiennent chacun une multitude de paramètres, mais qui, malgré tout, sont faciles à comprendre.

Cliquez sur '**Formes prédéfinies**'

Dans le panneau de droite, choisissez une forme dans la liste et, dessous son diamètre.



Cliquez sur '**Forme de la pointe**'

La palette s'ouvre d'ailleurs sur ces options.

Il s'agit là de l'apparence générale de la forme.

Vous pouvez y régler le diamètre, l'angle, l'arrondi, la dureté et le pas de la forme.

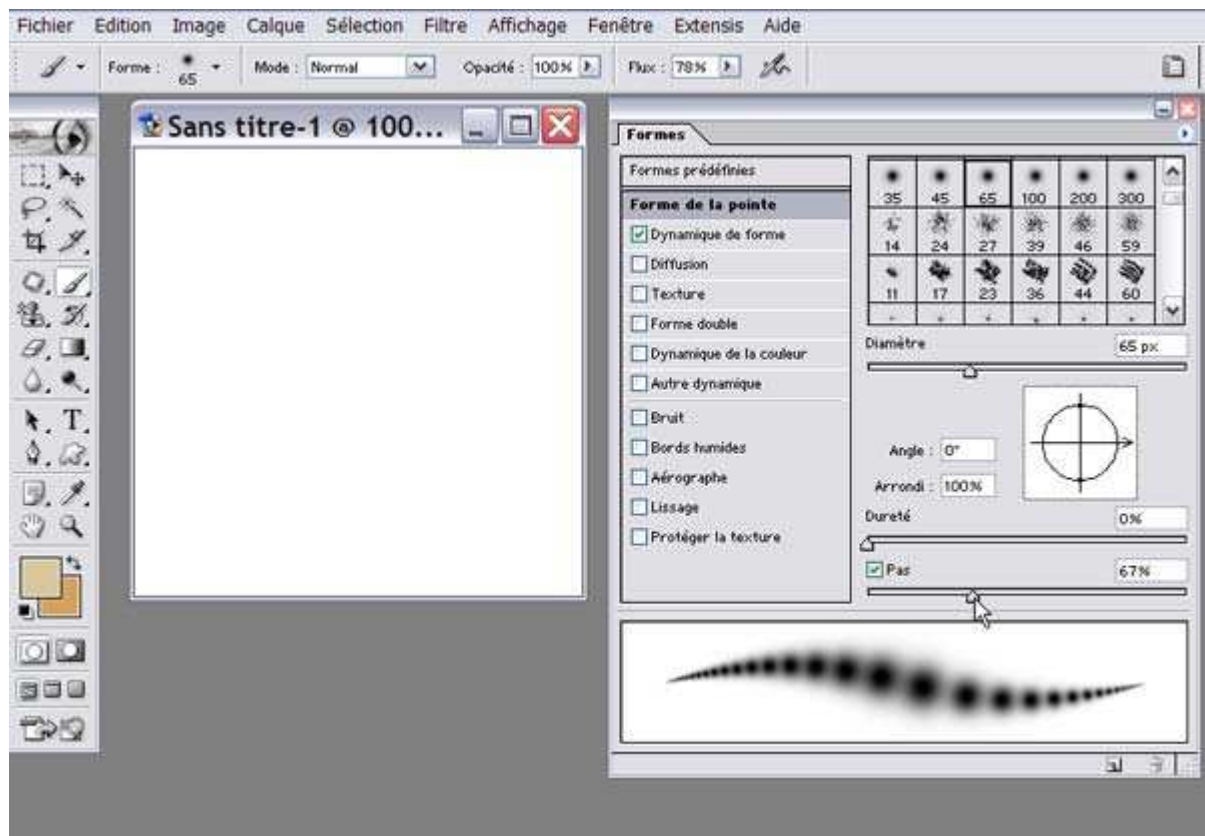
Le diamètre : il définit la taille de la forme de 1 à 2500 pixels. Attention! si vous agrandissez trop une forme à motif, ses bords seront moins nets.

L'angle : Ce paramètre fait pivoter les formes ovales ou à motif. L'effet est nul sur une forme ronde, évidemment.

L'arrondi : Avec une forme ronde, ce paramètre ovalise la forme. Avec une forme à motif, ce paramètre comprime la forme horizontalement.

La dureté : Lorsque ce paramètre est fixé à 100% , un fondu très faible, voire nul, est opéré entre la couleur ou l'image peinte de la forme et l'arrière-plan. Ces paramètres n'existent que pour les formes rondes.

Le pas : il affecte la fréquence selon laquelle les coups de pinceau sont placés à l'écran. La valeur par défaut est de 25%, ce qui fait que chaque aplats est recouvert à 75%, d'où l'illusion d'un trait continu. En fait, il règle le contour des aplats et définit l'espacement entre leurs centres. Quand vous désactivez le Pas, il est déterminé par la vitesse du déplacement du pinceau.



Cliquez sur '**Dynamique de forme**'

Ces paramètres font varier le contour de la forme choisie dans le panneau 'Forme de la pointe'.

Les paramètres de "**Variation**" permettent à une option choisie, comme la taille, l'angle ou l'arrondi...etc, de changer pendant le tracé.

On retrouve ces paramètres de "Variation" dans bon nombre de panneaux. Ils sont assez explicites pour que je ne vous les explique qu'une seule fois :

Il faut savoir que plus la variation est élevée, plus le paramètre s'éloigne de sa valeur originelle.

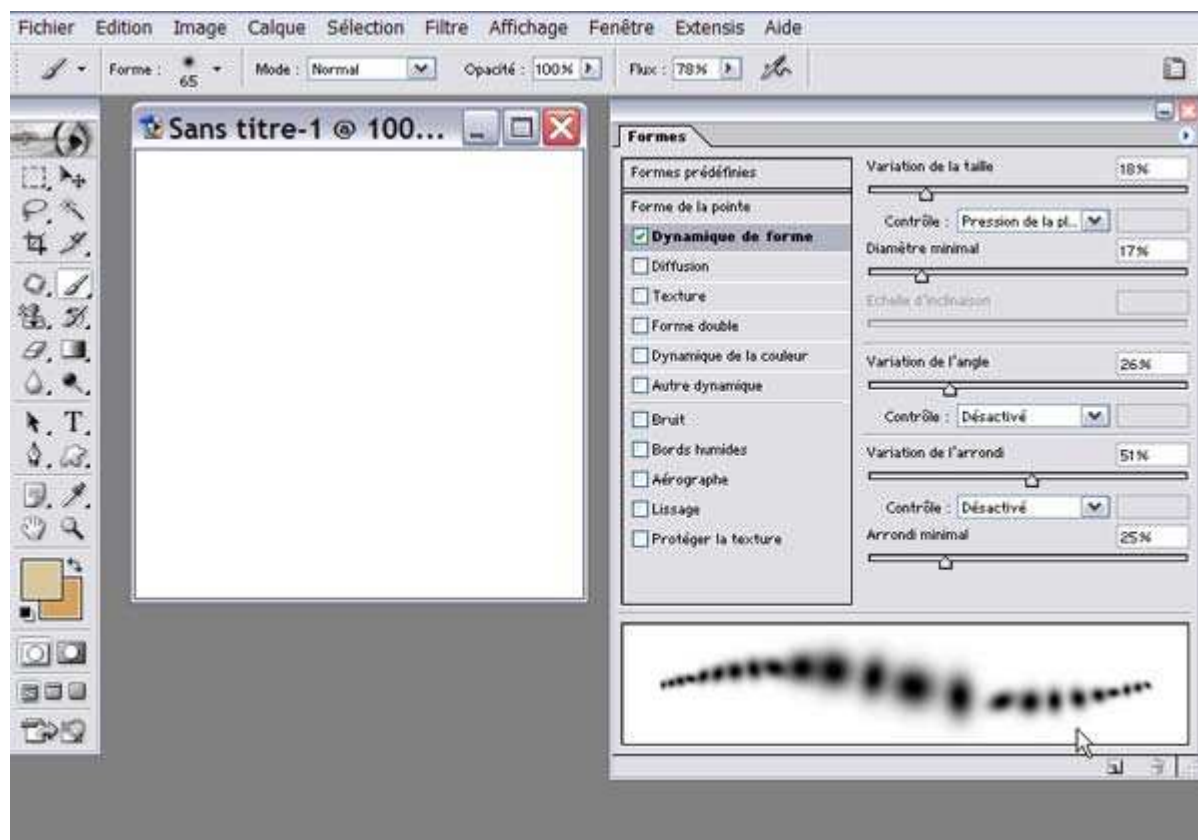
Le "**Diamètre minimal**" définit la zone dans laquelle la variation peut modifier un paramètre. Il s'effectue entre la valeur indiquée dans le panneau 'Forme de la pointe' (ou dans la barre d'options) et la valeur indiquée dans le paramètre "Diamètre minimal".

Le "**Contrôle**" indique comment faire varier un paramètre :

Avec '**Désactivé**', la variation est appliquée en permanence.

Avec '*Estomper*', la forme subit une diminution progressive de la variation. Elle commence avec la valeur indiquée dans le panneau 'Forme de la pointe' (ou dans la barre d'options) et se termine avec la valeur indiquée dans le paramètre "Diamètre minimal".

Les trois autres options '*Pression de la plume*', '*Inclinaison de la plume*' et '*Molette du stylet*' concerne uniquement la variation du maniement du stylet sur une tablette graphique.

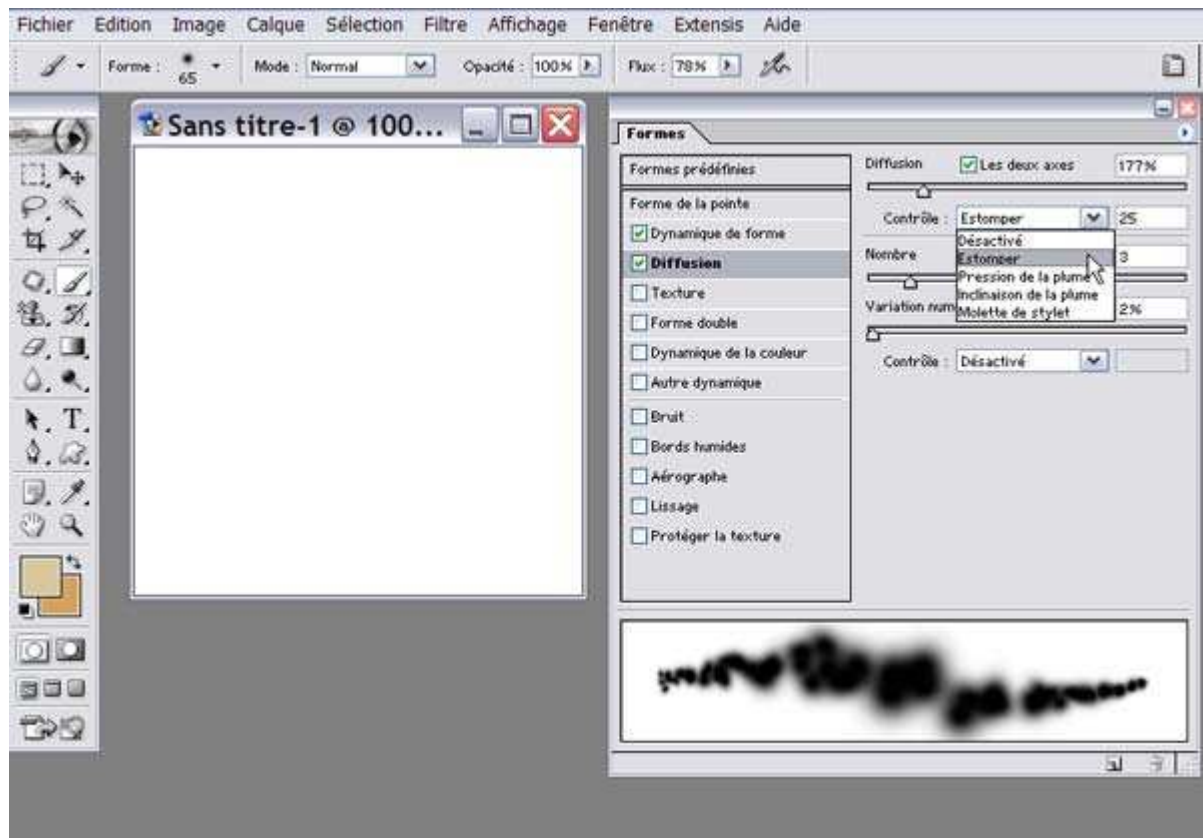


Cliquez sur '**Diffusion**'

"Diffusion" : ce paramètre décale la forme par rapport à sa position initiale. Les formes ne suivent pas précisément l'axe de la forme initiale. Elles sont diffusées verticalement quand on peint horizontalement et inversement. Si vous cochez '*Les deux axes*', vous obtiendrez une diffusion plus uniforme.

"Nombre" : il s'agit là de la densité de la forme indiquée dans le panneau 'Forme de la pointe'. Plus la valeur est élevée, plus les formes se chevauchent.

"Variation numérique" : elle correspond à l'espacement de la diffusion. Plus la valeur est élevée, plus les formes s'éloigneront de l'axe initial.



Cliquez sur '**Texture**'

Ces paramètres permettent de donner un aspect texturé à la forme.

Cette texture s'obtient en choisissant un motif dans le sélecteur de motifs (en cliquant sur le petit triangle noir)

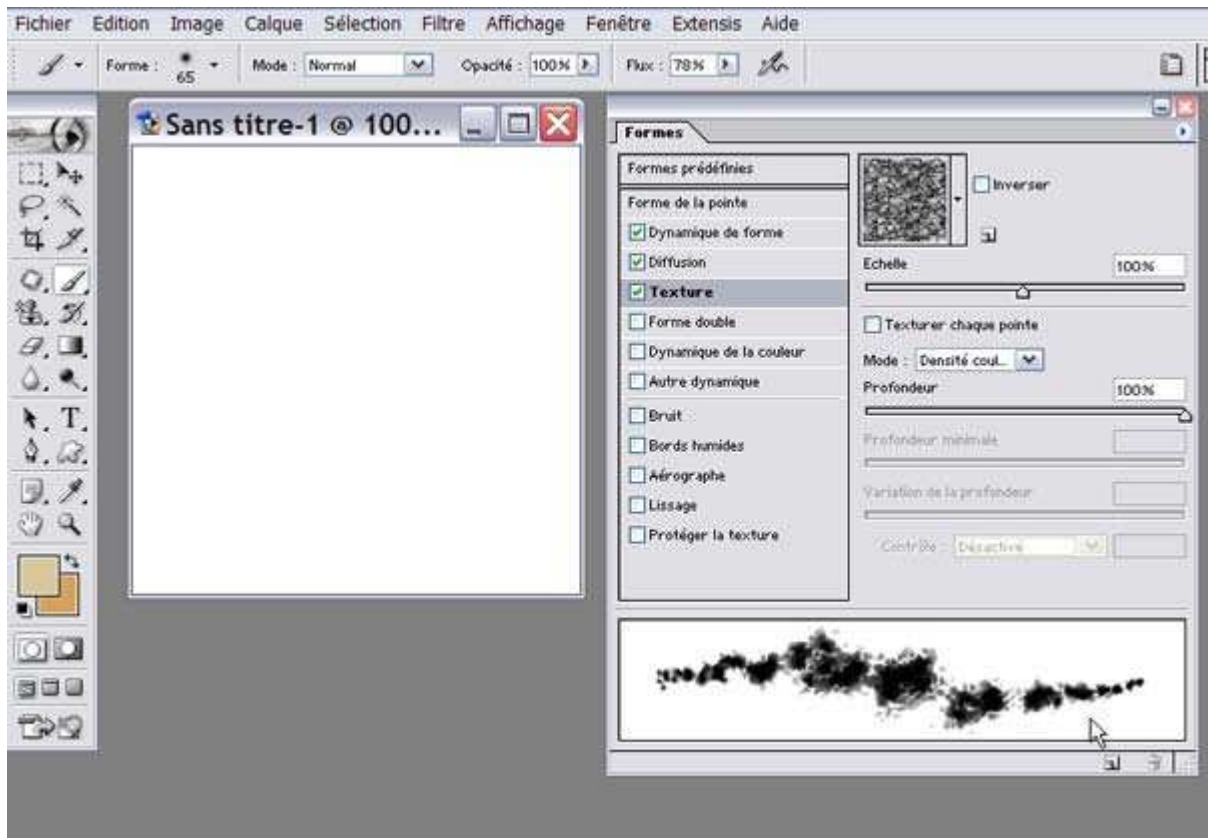
"Echelle" : Permet de paramétrer la taille de la forme.

"Inverser" : Si vous cochez cette case, vous aurez une prédominance de la couleur sur les zones sombres du motif (si vous ne la cochez pas, le paramètre produit l'effet contraire).

"Mode" : ces huit modes de fusion déterminent l'interaction de la pointe de la forme et de la texture.

"Texturer chaque pointe" : fait interagir la texture avec chaque tache de peinture (et non pas avec la totalité de la forme).

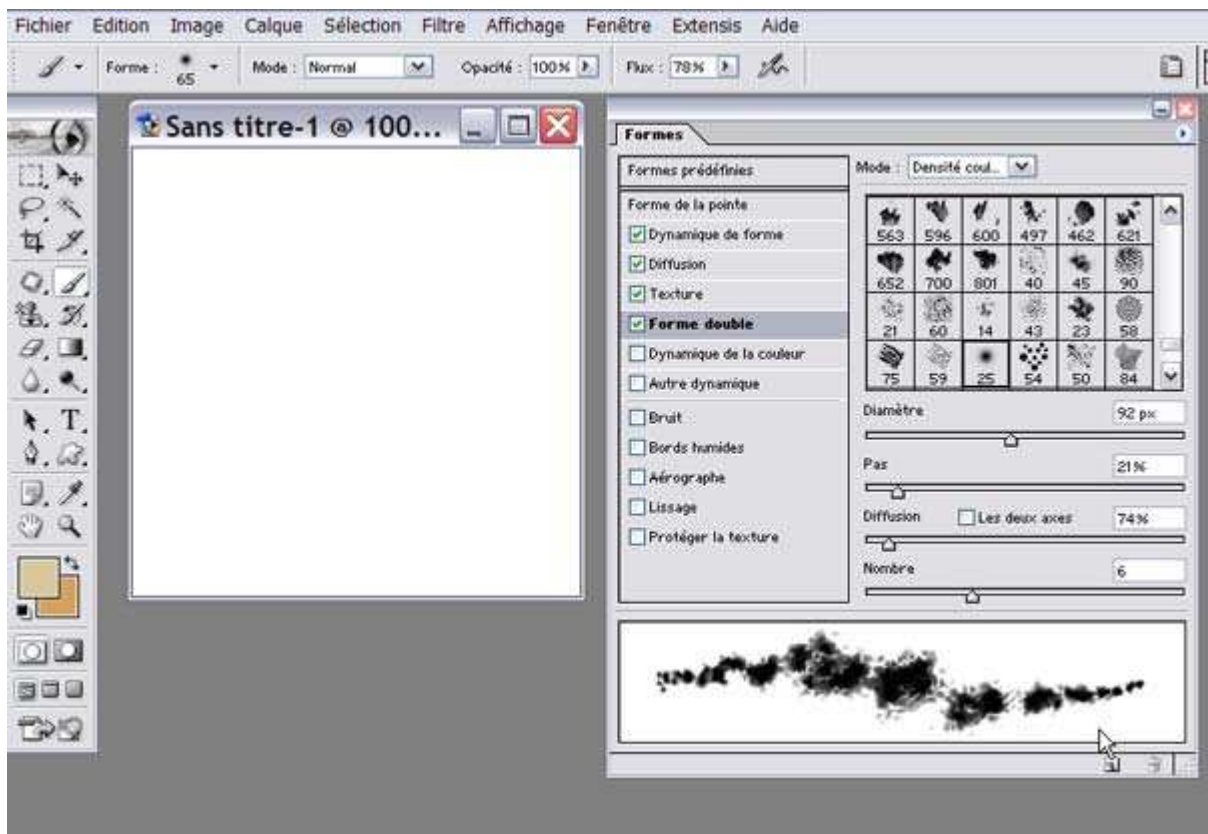
"Profondeur" : détermine la quantité de peinture appliquée avec une force plus ou moins importante (donc l'opacité). La case '**Texturer chaque pointe**' doit être cochée pour accéder à ce paramètre. Les réglages supplémentaires '**Profondeur minimale**' et '**Variation de la profondeur**' permettent de contrôler les variations aléatoires de la profondeur.



Cliquez sur '**Forme double**'

Cette option permet de créer des effets et des textures comme si deux formes étaient utilisées en même temps. La première (la principale) est définie dans le panneau 'Forme de la pointe' et vous choisissez la seconde dans le menu de ce panneau. La peinture n'apparaît qu'à l'endroit où les deux formes se chevauchent (aussi, il est nécessaire d'augmenter le décalage ('Diffusion') et la densité ('Nombre')).

"Mode" : Choisissez le mode de fusion dans le menu déroulant (petit triangle noir) qui permettra de définir le mélange des deux formes et améliorer l'aspect de la combinaison des formes. Les options '**Diamètre**', '**Pas**', '**Diffusion**' et '**Nombre**' modifient la seconde forme choisie.



Cliquez sur '**Dynamique de la couleur**'

Ces paramètres font varier la couleur de la forme au cours du tracé. Ils fonctionnent bien avec deux couleurs contrastées.

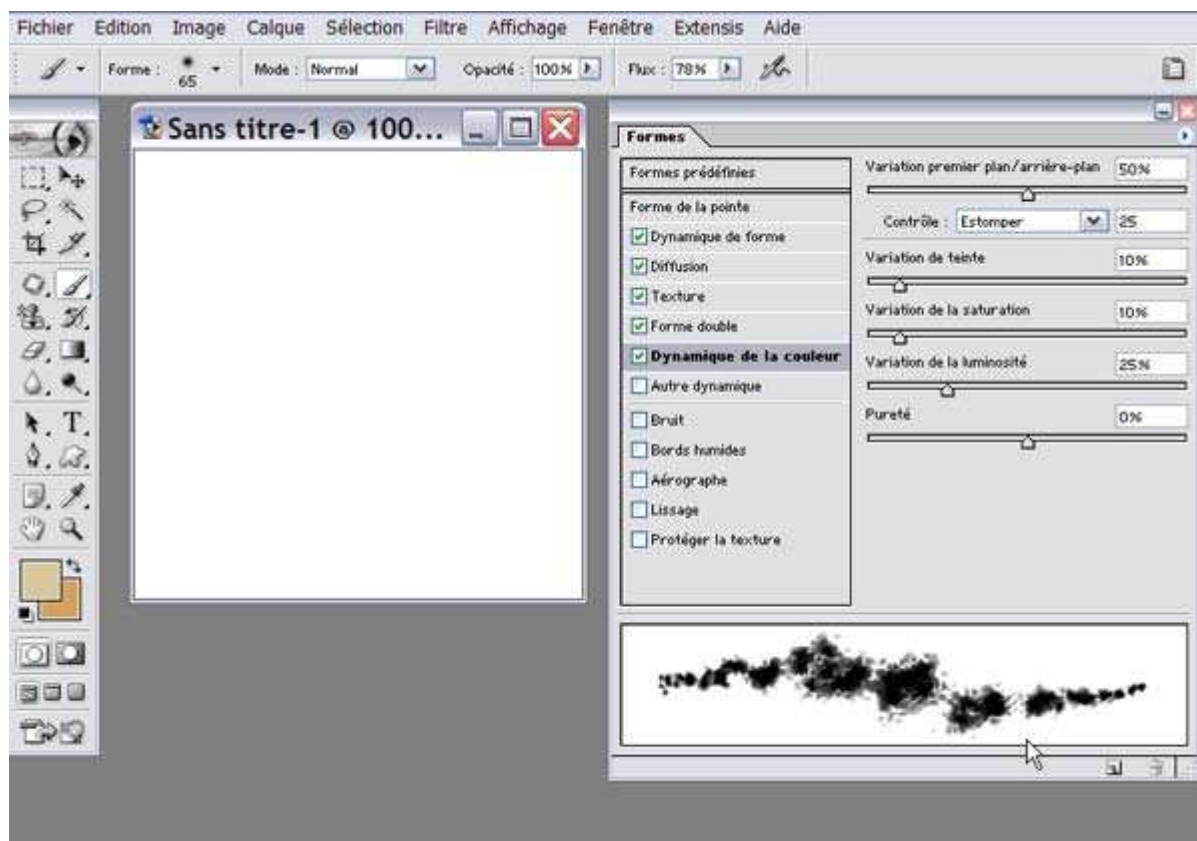
"Variation premier plan/arrière plan" : Ce paramètre fait permuter la couleur de la forme entre les deux couleurs de premier et d'arrière-plan choisies dans la palette d'outils. Dans le menu '*Contrôle*', '*Estomper*' permet d'obtenir un estompagement de la couleur de premier-plan vers la couleur d'arrière-plan.

"Variation de teinte" : Ce paramètre fait varier aléatoirement la couleur de base de la forme. Plus le paramètre est élevé, plus la différence avec la couleur d'origine est marquée.

"Variation de la saturation" : Ce paramètre modifie l'intensité des couleurs utilisées. Ce paramètre agit à la fois sur la saturation et la luminosité de la forme.

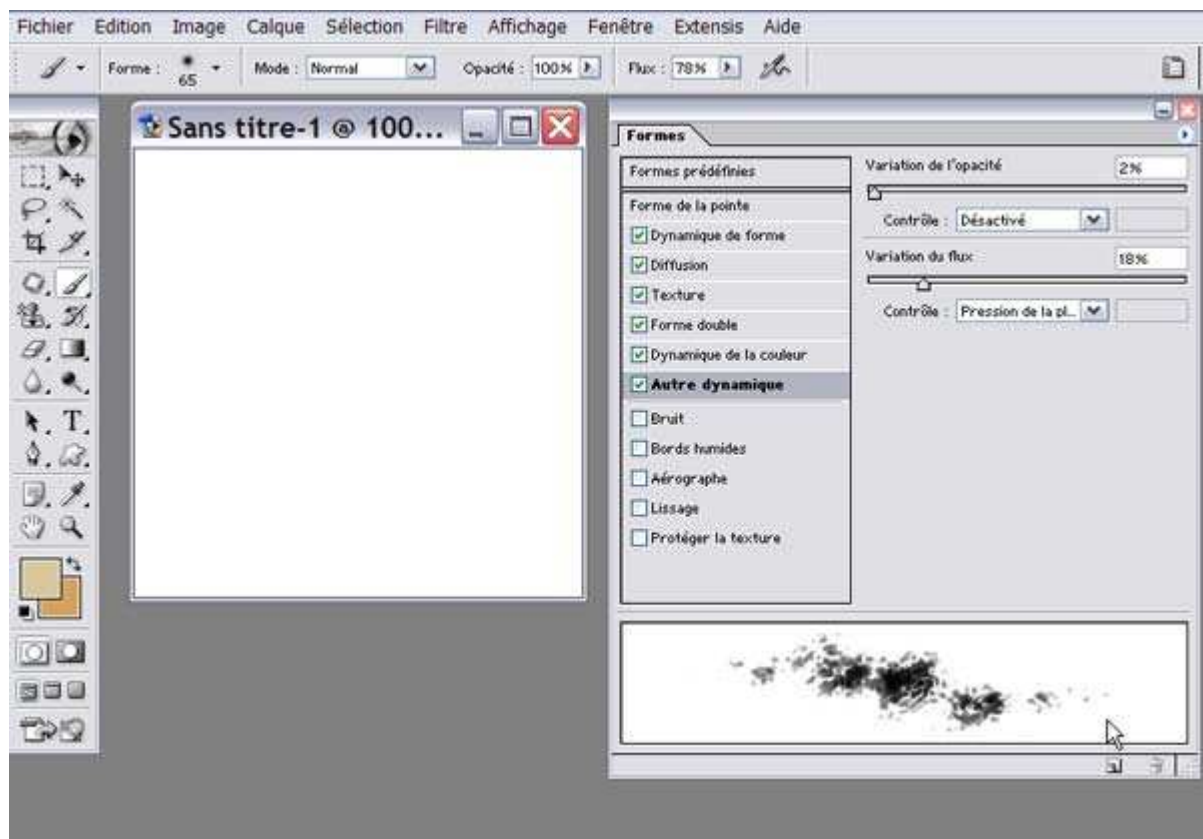
"Variation de la luminosité" : Ce paramètre assombrit ou éclaircit aléatoirement la couleur utilisée.

"Pureté" : Ce paramètre permet de modifier la saturation des couleurs utilisées. La valeur 0 ne produit aucun effet, alors qu'une valeur positive augmente la saturation et une valeur négative la diminue.



Cliquez sur '**Autre dynamique**'

Ces paramètres font varier les paramètres '*Opacité*' et '*Flux*' définis dans la barre d'options, mais sans jamais dépasser les valeurs définies dans la barre d'options. '*Estomper*' dans '*Contrôle*' permet d'estomper l'opacité jusqu'à aller vers la transparence.



Les paramètres non dynamiques

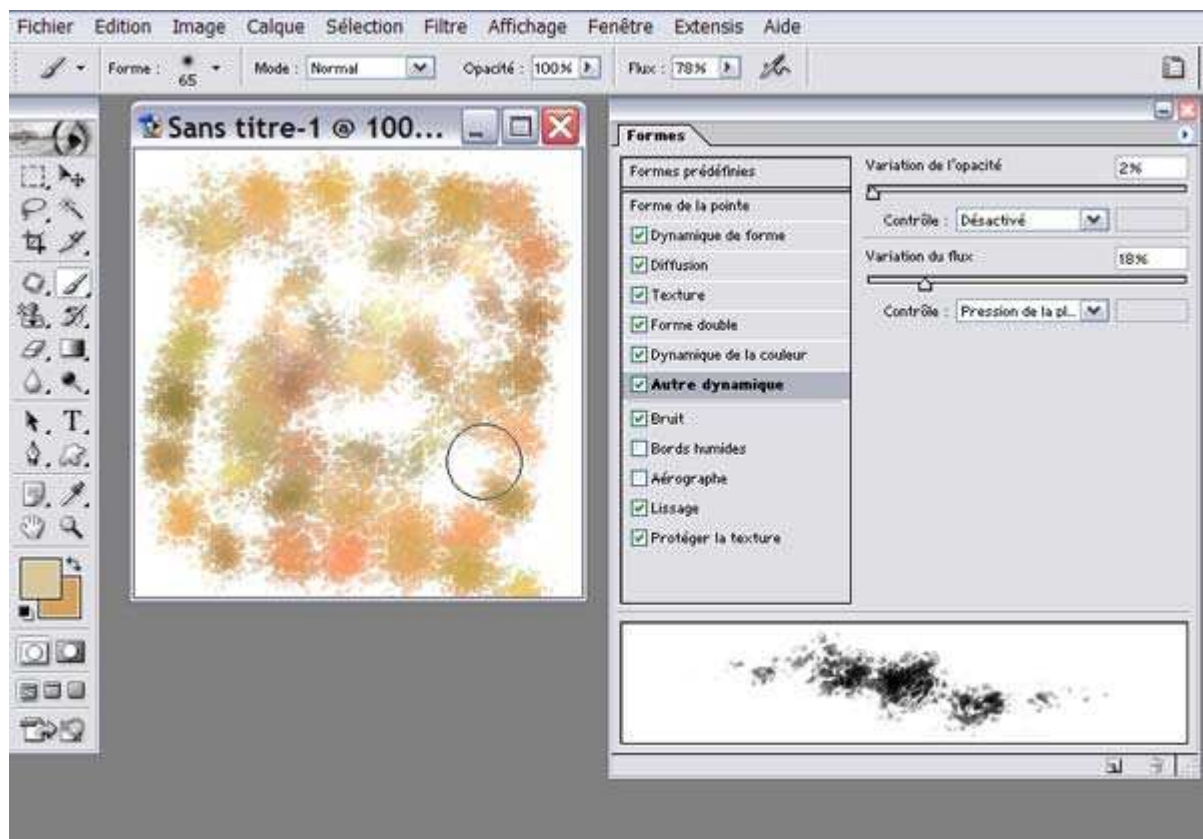
"Bruit" : Ajoute une variation aléatoire de la densité aux formes à bords estompés.

"Bords humides" : Rend le centre de la forme moins opaque et applique de plus en plus de peinture vers les bords.

"Aérographe" : Active ou désactive l'icône 'Aérographe' de la barre d'options. Elle interagit avec les paramètres 'Opacité' et 'Flux', eux aussi présents dans la barre d'options. Cette option intervient lorsque le paramètre 'Flux' est inférieur à 100% . 'Aérographe' continue à appliquer de la peinture de façon continue, m^eme si vous ne déplacez pas le curseur.

"Lissage" : Ce paramètre produit des coups de pinceau atténués. Plus spécialement destiné à ceux qui utilisent un stylet.

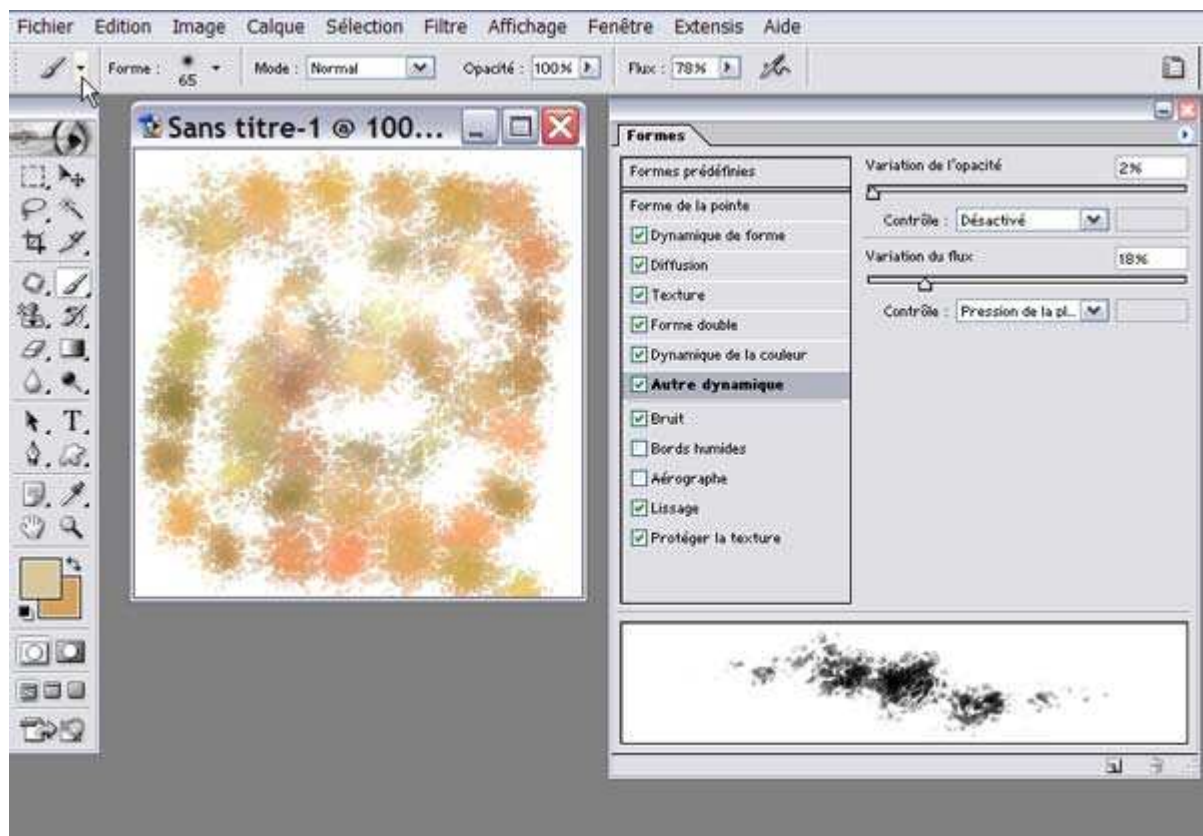
"Protéger la texture" : Ce paramètre s'utilise quand on dessine avec plusieurs formes prédéfinies texturées. Il applique le même motif et la même échelle à toutes les textures, ce qui donne une cohérence de texture.



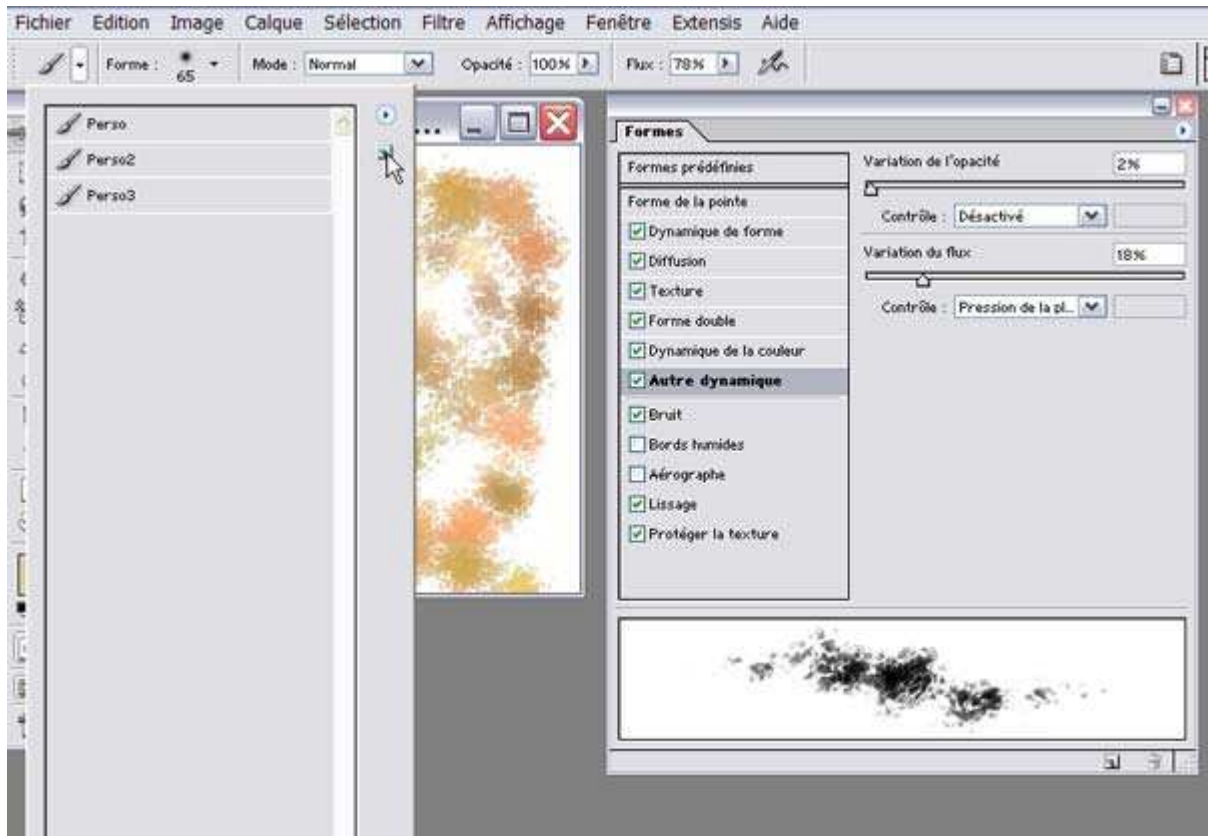
Voilà ce que donnent la forme que nous venons de paramétrer.

Enregistrer un outil prédéfini.

Lorsque votre outil est configuré, cliquez sur le petit triangle noir dans la barre d'options à côté du pinceau.

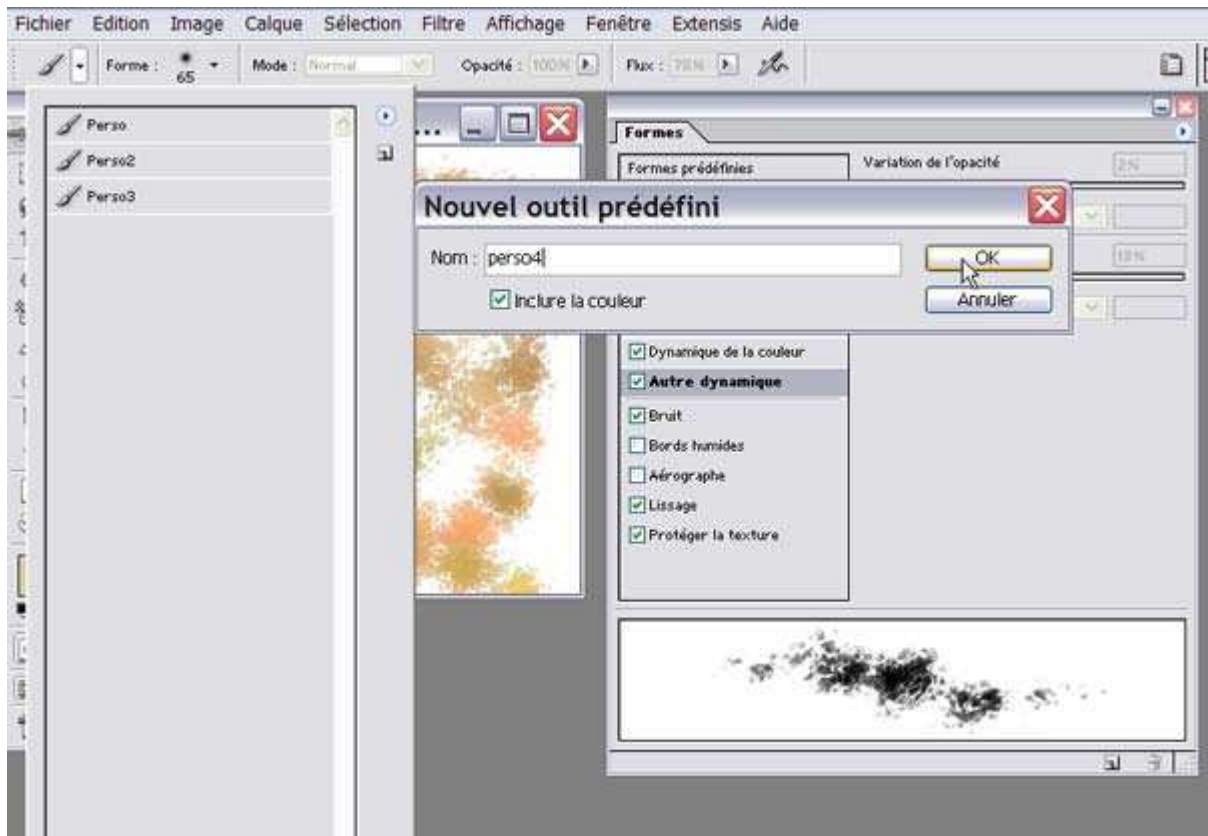


Dans le menu déroulant, cliquez sur l'icône "Créer un outil prédéfini".

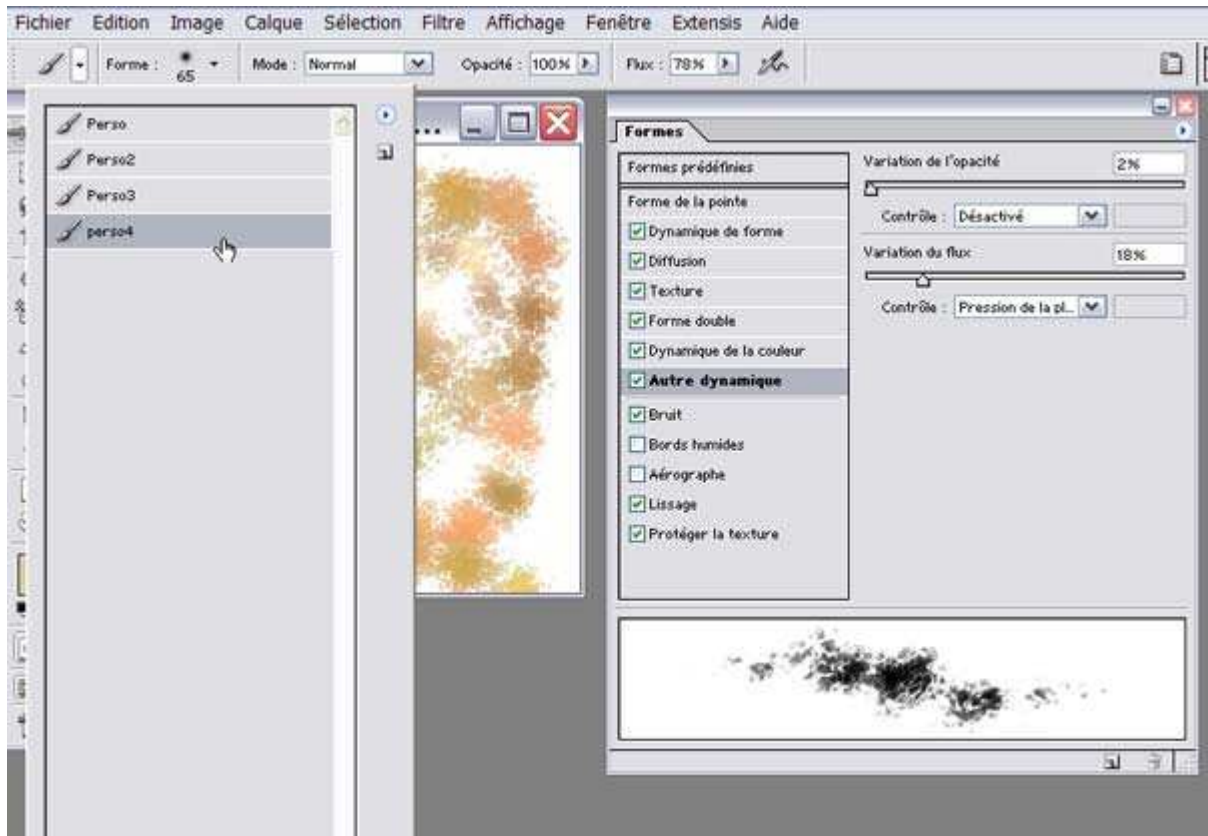


Une boîte de dialogue apparaît, dans laquelle vous donnerez un nom à votre outil.

Cliquez sur OK.

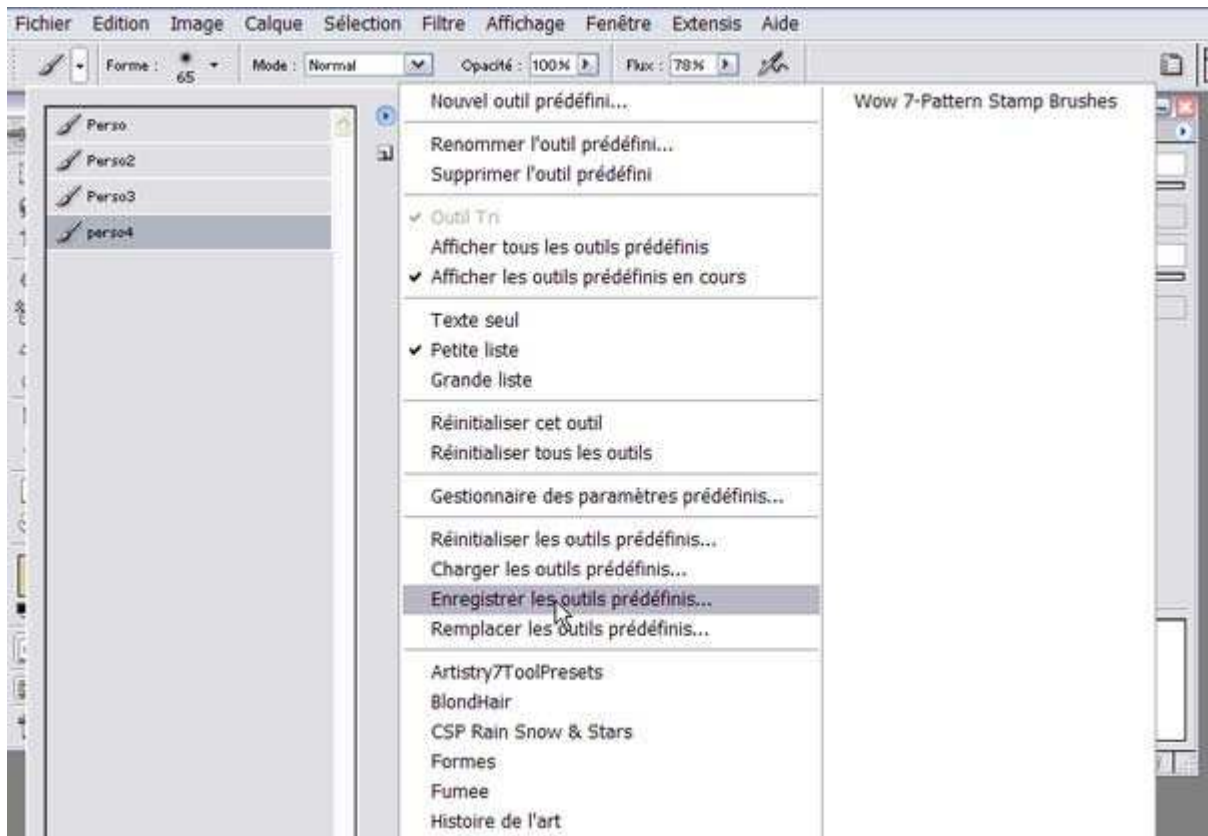


Votre outil prédéfini se trouve alors instantanément dans le menu déroulant.



Cliquez à nouveau sur le petit triangle noir, puis sur l'icône de la flèche.

Dans le menu qui apparaît, cliquez sur "Enregistrer les outils prédéfinis..."

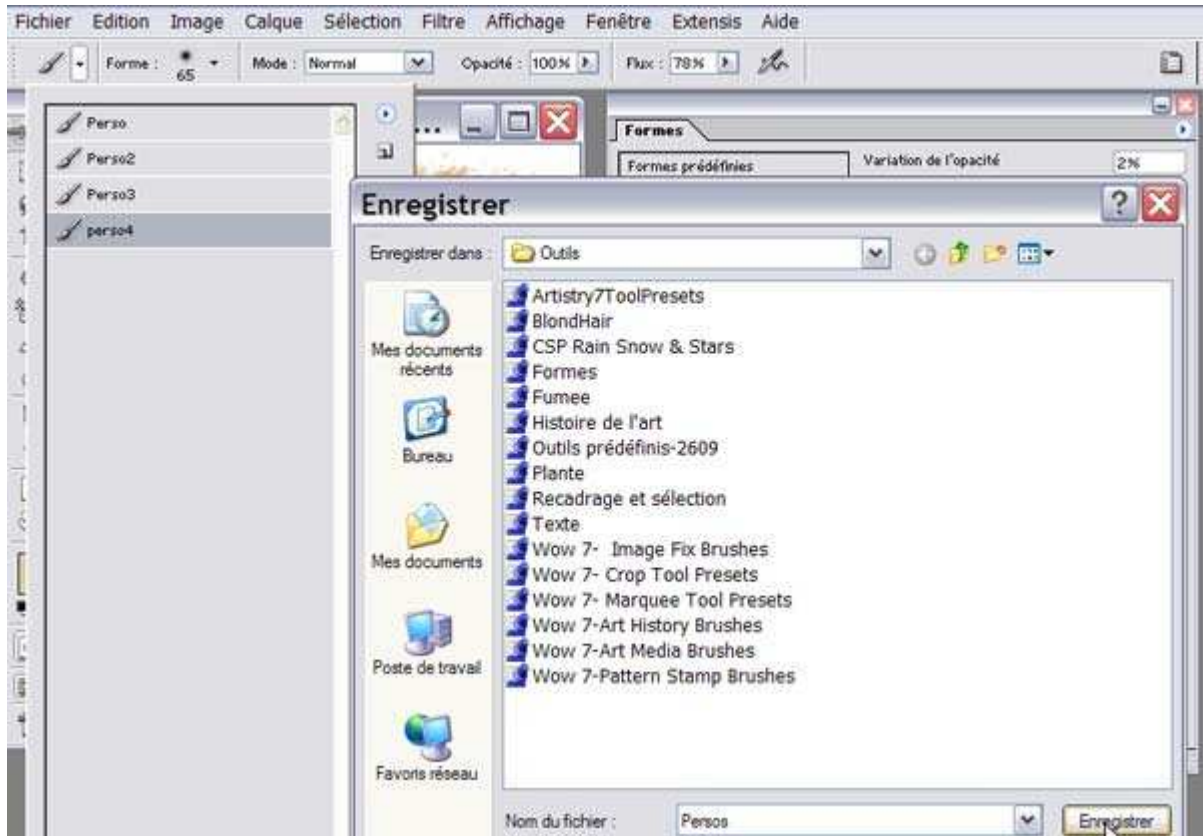


Donnez un nom à votre outil.

Il faut savoir que Photoshop enregistrera *tous* les outils prédéfinis se trouvant dans le menu (Ici : Perso, Perso2, Perso3 et Perso4).

Cliquez sur "Enregistrer".

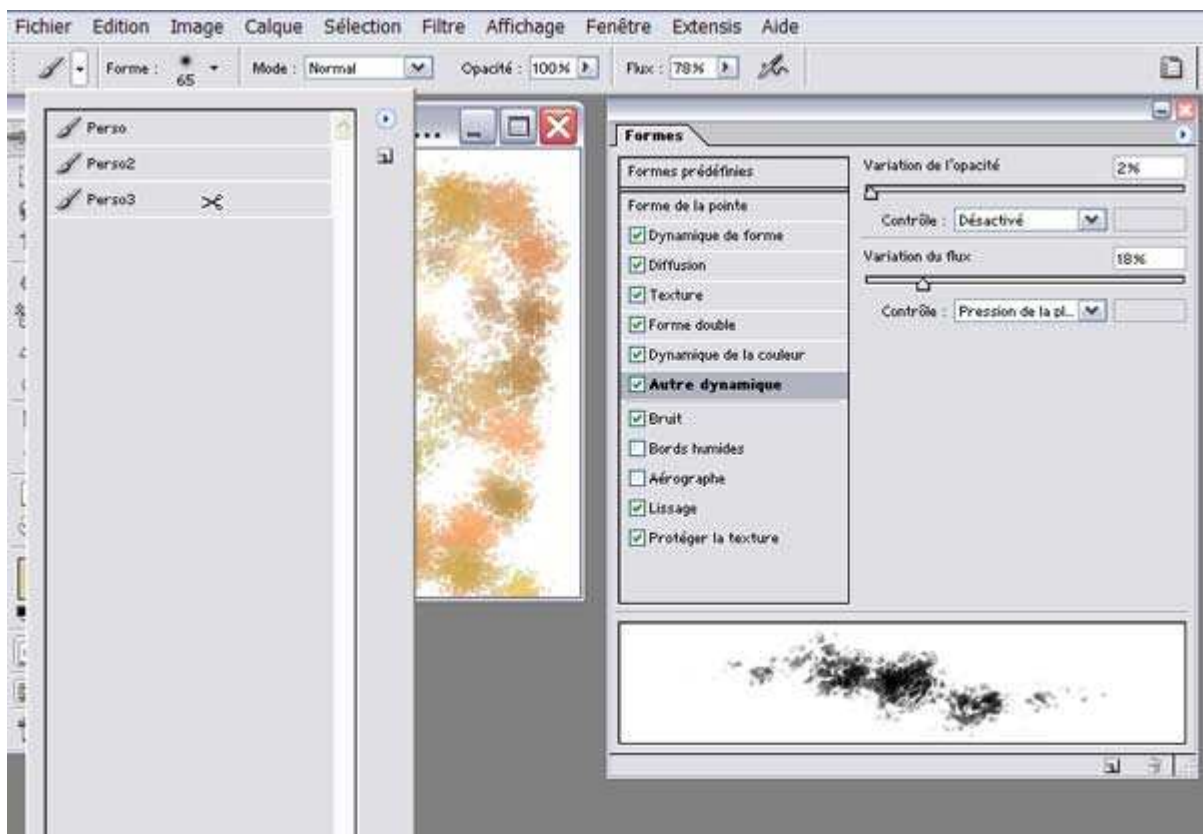
Vos outils prédéfinis enregistrés se retrouvent dans le dossier de votre disque dur et le chemin est :
Photoshop/Paramètres prédéfinis/Outils et a l'extension *.tpl*.



Supprimer un outil prédéfini.

Si vous désirez supprimer un outil, appuyez sur la touche ALT : une paire de ciseaux apparaît.

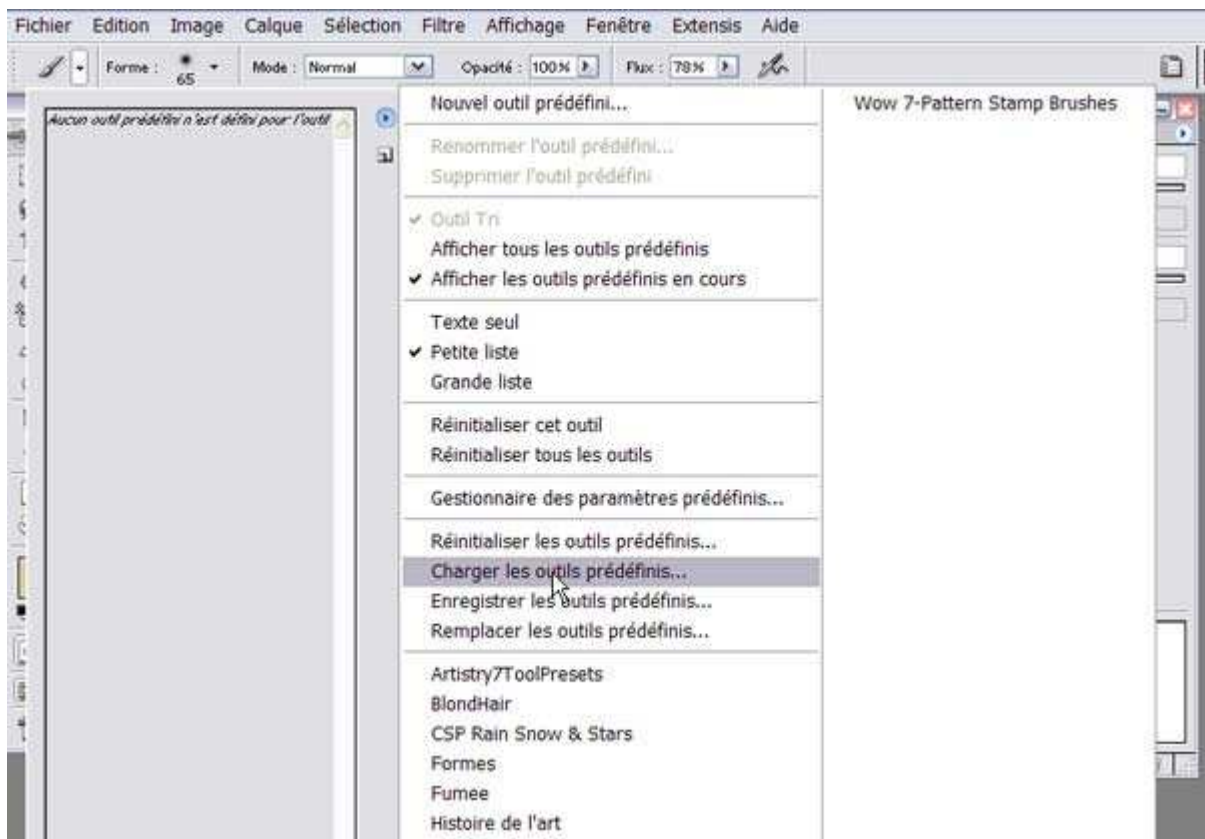
Cliquez sur l'outil choisi et il sera supprimé.



Charger un outil prédéfini.

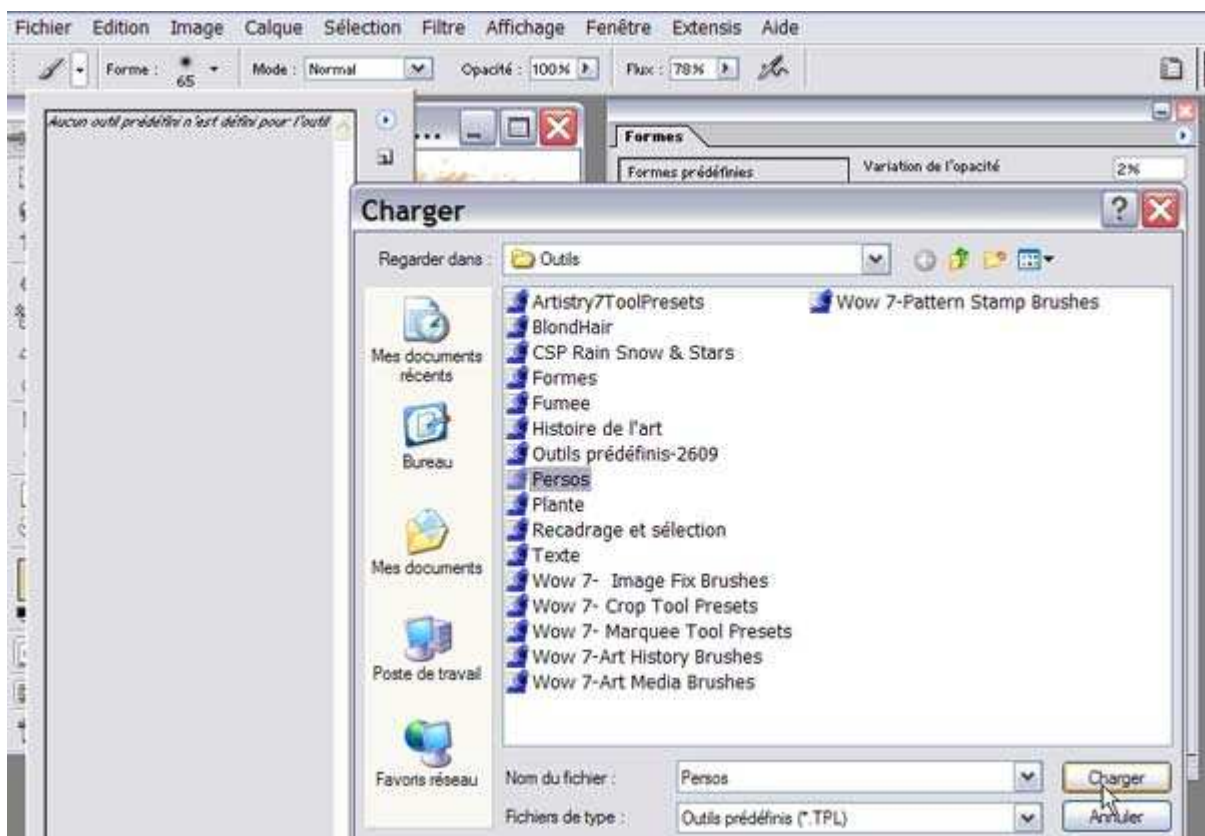
Pour charger un outil prédéfini, cliquez sur le petit triangle noir à côté du pinceau dans la barre d'options.

Puis cliquez sur l'icône de la flèche et choisissez "Charger les outils prédéfinis..."



Une nouvelle fenêtre s'ouvre dans laquelle se trouve vos outils. Si ce n'est pas le cas, cherchez dans votre disque dur votre dossier "Outils" (Je vous en rappelle le chemin : Photoshop/Paramètres prédéfinis/Outils).

Cliquez sur l'outil désiré, puis sur "Charger".



Votre collection 'Persos' se trouve alors dans votre menu.

