

*Infographie*  
*photos*

*Tutoriaux*



*Graphisme*  
*Forum*

Accueil

Galleries

Tutoriaux

Astuces

Goodies

Recherche

Liens

Livre d'Or

Mail

Forum

## L'outil Plume.

### La barre d'outils

### La palette Tracés

### Créations de tracés

Tracé de droites

Tracé de courbes

### Modifications de tracés

Supprimer et Ajouter un point d'ancrage

•

•

•

[Déplacer un tracé](#)



[Dupliquer un tracé](#)



[Déplacer un point d'ancrage](#)



[Modifier la ligne directrice et les points directeurs](#)



[L'outil Conversion de point](#)



## **En pratique**

[Trucs et Astuces](#)



[Un tracé simple](#)



[Une fleur](#)



[Fond et contour de tracés](#)

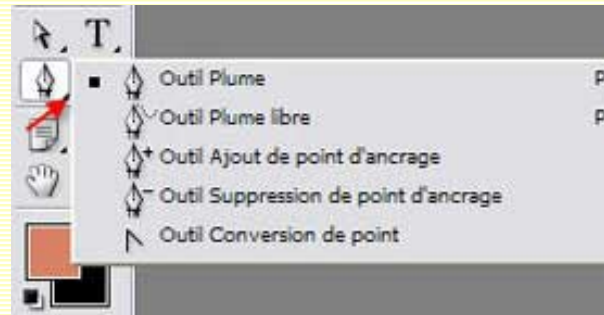


Beaucoup de membres du forum **Des Masques Et Vous** m'ont demandé si je pouvais leur faire une explication pour les diverses manipulations de l'outil plume.

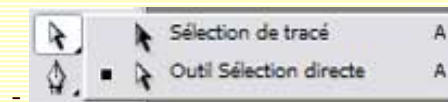
Je vais donc essayer de vous expliquer son fonctionnement, mais d'ores et déjà vous devez savoir que si la plume est un outil formidable, son apprentissage est un peu complexe au départ. Je vous conseille donc de vous entraîner le plus souvent et le plus régulièrement possible..... Jusqu'au jour où vous vous apercevrez que :

Formidable! J'ai compris comment elle fonctionne! Mais cet outil fait des merveilles!

Vous trouvez l'outil Plume dans la palette d'outil, à gauche des formes personnalisées. Vous y trouverez tous les outils associés en cliquant sur le petit triangle noir.



Mais les outils de Sélection de tracé et Sélection directe nous seront également nécessaires. Vous les trouverez au-dessus de l'outil Plume.



### La barre d'outils.

C'est pratiquement la même que pour les **Formes vectorielles**. Je ne parlerai donc ici que des icônes se rapportant à l'outil Plume.

### La plume :

Si vous sélectionnez l'outil plume, une case 'Ajout/Suppr. auto' apparaît : si vous la cochez, Si vous cochez cette case, vous pourrez en cliquant sur un point d'ancrage le supprimer, ou rajouter un point d'ancrage en cliquant sur une courbe. Sinon, il vous faudra aller chercher l'outil Plume- ou l'outil Plume+ dans la palette d'outils.



En cliquant sur le petit triangle noir, apparaît 'Options de plume'. Si vous cochez cette case, lors de votre tracé, les courbes s'afficheront en temps réel. Personnellement, je ne trouve pas cette fonction très pratique, mais c'est à chacun de voir où il est le plus à l'aise.



### La plume libre :

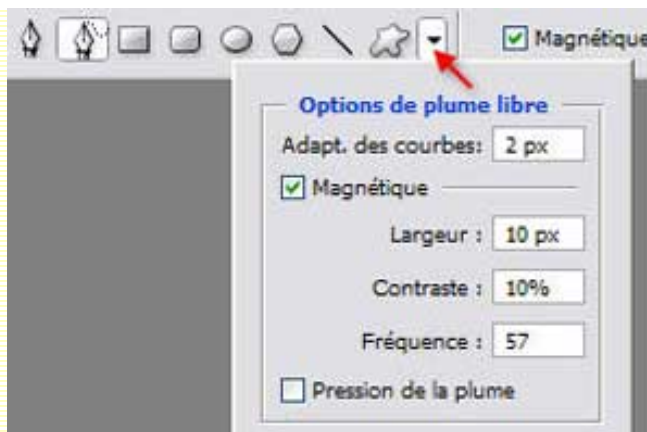
Si vous sélectionnez l'outil plume libre, une case 'Magnétique' apparaît : si vous la cochez, votre outil agira comme l'outil lasso magnétique.



Cliquez sur le bord de l'objet dont vous voulez en faire le tracé, relâchez le bouton de la souris, puis déplacez votre pointeur autour de l'objet contre lequel s'accrochera votre tracé et créera des points d'ancrage et des segments.

Tout comme avec l'outil Lasso magnétique, vous pouvez cliquer à tout moment pour rajouter des points d'ancrage ou appuyer sur la touche "Arrière" pour en supprimer.

En cliquant sur le petit triangle noir, apparaît 'Options de plume libre'



***Adapt. des courbes*** : Permet de paramétrer le nombre de pixels autorisés à dévier de votre tracé. La valeur par défaut est de 2 pixels, mais vous pouvez l'augmenter jusqu'à 10 pixels. Si vous avez paramétré, par exemple 5 pixels, cela veut dire que votre outil ne tiendra pas compte du mouvement de votre pointeur s'il est inférieur à 5 pixels. Donc, plus le chiffre renseigné sera élevé, moins le tracé sera précis à votre mouvement et au contraire plus le chiffre sera bas (minimum 0,5 pixel), plus votre outil sera sensible à votre tracé, c'est à dire au mouvement de votre souris - ou de votre stylet.

***Largeur*** : Paramètre qui permet de déterminer à partir de quelle distance l'outil doit trouver le contour de l'objet.

***Contraste*** : Paramètre qui permet de déterminer quel pourcentage de contraste doit être pris en compte pour trouver le contour de l'objet.

***Fréquence*** : Paramètre qui permet de déterminer le nombre de points d'ancrage créés lors du tracé.

***Pression de la plume*** : Paramètre qui permet de déterminer la sensibilité de votre stylet si vous possédez une palette graphique.

**La palette tracés.**



1- Fond du tracé avec couleur de premier plan. Cliquez sur cette icône et votre tracé sélectionné se remplira de la couleur de premier plan.

2- Contour de tracé avec la forme. Cliquez sur cette icône et vous obtiendrez un contour de tracé. Pour avoir de plus amples informations sur cette commande, référez-vous au tuto [Contour de tracé](#).

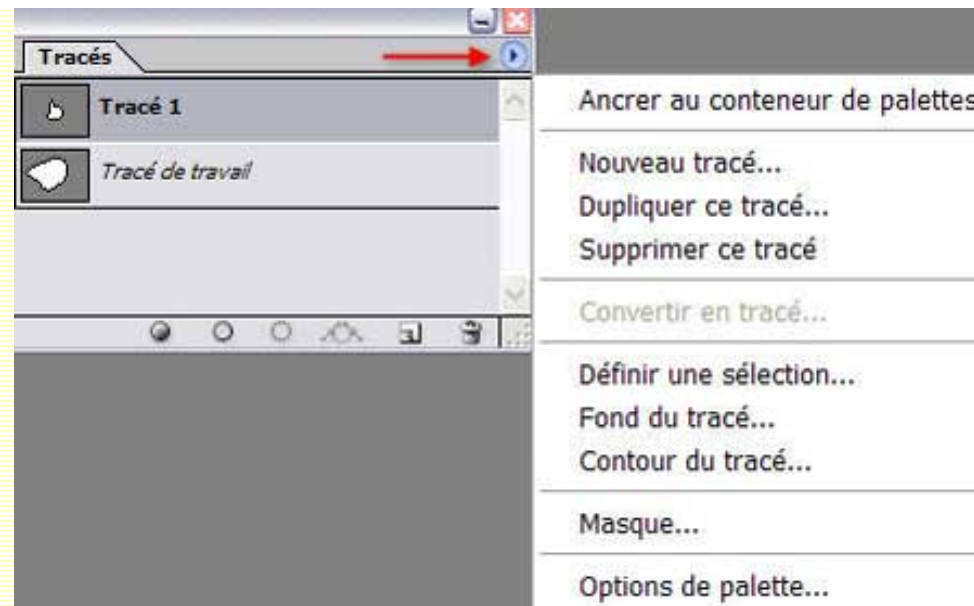
3- Récupérer le tracé comme sélection. En cliquant sur cette icône, votre tracé se transformera en sélection.

4- Convertir une sélection en tracé. Lorsque vous désirez récupérer une sélection pour en faire un tracé, cliquez sur cette icône.

5- Créer un tracé. Pour créer un nouveau tracé, tout comme vous créez un nouveau calque ou une nouvelle couche.

6- Supprimer le tracé sélectionné. Faites glisser la vignette de votre tracé sur cette icône pour le supprimer.

En cliquant sur le petit triangle noir en haut de votre palette, apparaît le menu contextuel de la palette.



Vous y retrouvez toutes les fonctions des icônes en bas de la palette, mais en ayant la possibilité de configurer vos paramètres.

Les autres fonctions "Ancrer au conteneur de palettes" et "Options de palette..." sont inhérentes aux différentes palettes de Photoshop.

Il y a également la fonction "Masque...", mais, excusez-moi, je ne sais pas à quoi elle correspond. Si quelqu'un connaît son utilisation, ce serait très sympa de m'envoyer un mail pour me l'expliquer. Merci d'avance!

Lorsque vous avez plusieurs tracés dans le même tracé de travail, une nouvelle fonction s'affiche : "Contour de la portion de tracé...." . Nous verrons cette fonction un peu plus loin dans ce tuto ;-)

Je crois qu'il est temps de prendre l'outil Plume et de nous lancer dans sa manipulation!

## Création de tracés.

Ouvrez un nouveau document et remplissez le calque de blanc. CTRL+" pour faire apparaître la grille. Pour paramétrer votre grille Edition/Préférences/Repères, grille et tranches...

### Tracé de droites.

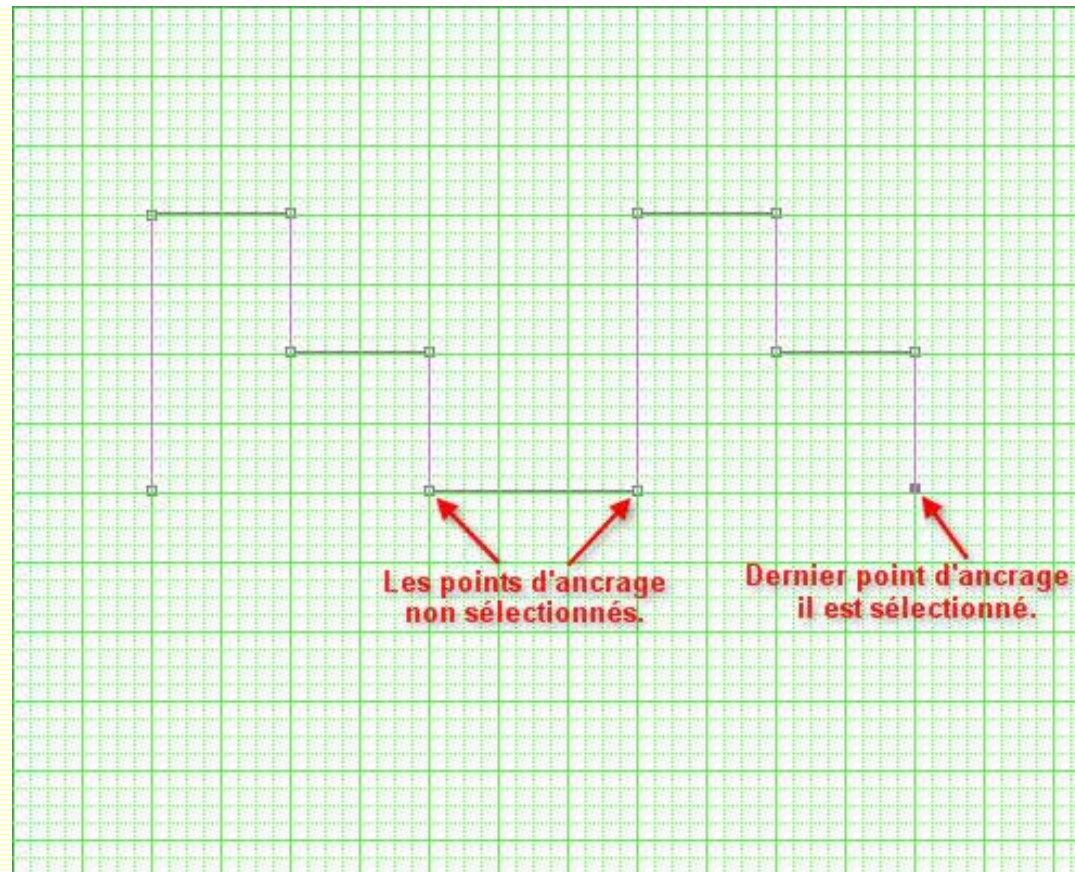
Pour commencer, nous allons tracer des droites.

Sélectionnez l'outil plume dans la palette d'outils et dans la barre d'options, cliquez sur l'icône Tracés.

Je vous rappelle que vous pouvez vous référer au tuto des **Formes vectorielles** .

Avec votre plume, cliquez sur un point de la grille, relâchez le bouton de la souris, cliquez à nouveau un peu plus haut et ainsi de suite pour faire une frise, comme ceci :





Pour que vos traits soient bien droits, appuyez sur la touche ALT de votre clavier.

Lorsque vous cliquez avec votre souris, un petit carré apparaît : c'est le départ de votre droite, ou de votre courbe comme nous allons bientôt le voir. On l'appelle : Point d'ancrage.

Vous pouvez vous rendre compte que le dernier point d'ancrage est 'rempli', cela signifie qu'il est sélectionné.

Regardons notre palette Tracés :



A ce stade-là de notre manipulation, le tracé de travail n'est pas enregistré. Ceci est très important à savoir!

**Le tracé que vous créez n'est que provisoire.** Il faut enregistrer le premier si vous ne voulez pas le perdre tous vos tracés. En effet, si vous désélectionnez le tracé de travail avant de l'enregistrer et recommencez un nouveau tracé, ce dernier remplacera celui que vous aviez tracé auparavant!

Je tiens à insister là-dessus afin de vous éviter de mauvaises surprises :-)

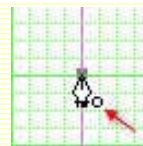
Pour l'enregistrer, il suffit de double-cliquer sur son nom dans la palette Tracés et de le renommer. Photoshop, par la suite, enregistrera automatiquement les autres tracés et les nommera Tracé 1, Tracé 2, etc... Mais vous pouvez leur donner un nom plus approprié.

Continuons et reprenons le tracé de notre frise. Ce dernier n'est pas fermé et nous allons le fermer.

Approchez votre plume du dernier point d'ancrage qui n'est plus sélectionné : Un petit carré se rajoute à côté et vous indique ainsi que vous allez récupérer le tracé.



Cliquez alors sur le bouton de votre souris et comme précédemment, poursuivez votre tracé. Lorsque vous arriverez au 1er point d'ancrage, donc prêt à fermer votre tracé, un petit rond sera ajouté à votre plume :



Cliquez : votre tracé est fermé!

**NB** : Lors de votre tracé, si vous avez placé votre dernier point d'ancrage au mauvais endroit, tapez la touche Retour Arr. de votre clavier et vous le supprimerez. Pour cela vous devez avoir auparavant coché la case 'Ajout/Suppr. auto' dans la barre d'options.

### Tracé de courbes.

Tracer des droites avec l'outil Plume est très facile..... Tracer des courbes est, je l'avoue, un peu plus compliqué. Cependant avec un peu d'entraînement et en connaissant bien l'outil et ses touches clavier associées, nous allons très vite y arriver ;-)

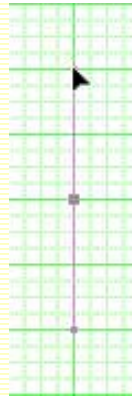
Pour cela nous allons créer un nouveau tracé en cliquant sur l'icône "Créer un tracé", en bas de la palette Tracés. Photoshop le nomme automatiquement Tracé 1. Double-cliquez sur sa vignette et renommez-le, par exemple 'courbes'..... si vous voulez garder un souvenir de votre 1ère courbe ;-))

Cliquez à l'endroit où doit commencer la courbe. Le 1er point d'ancrage s'affiche.

### Ne relâchez pas le bouton de la souris!

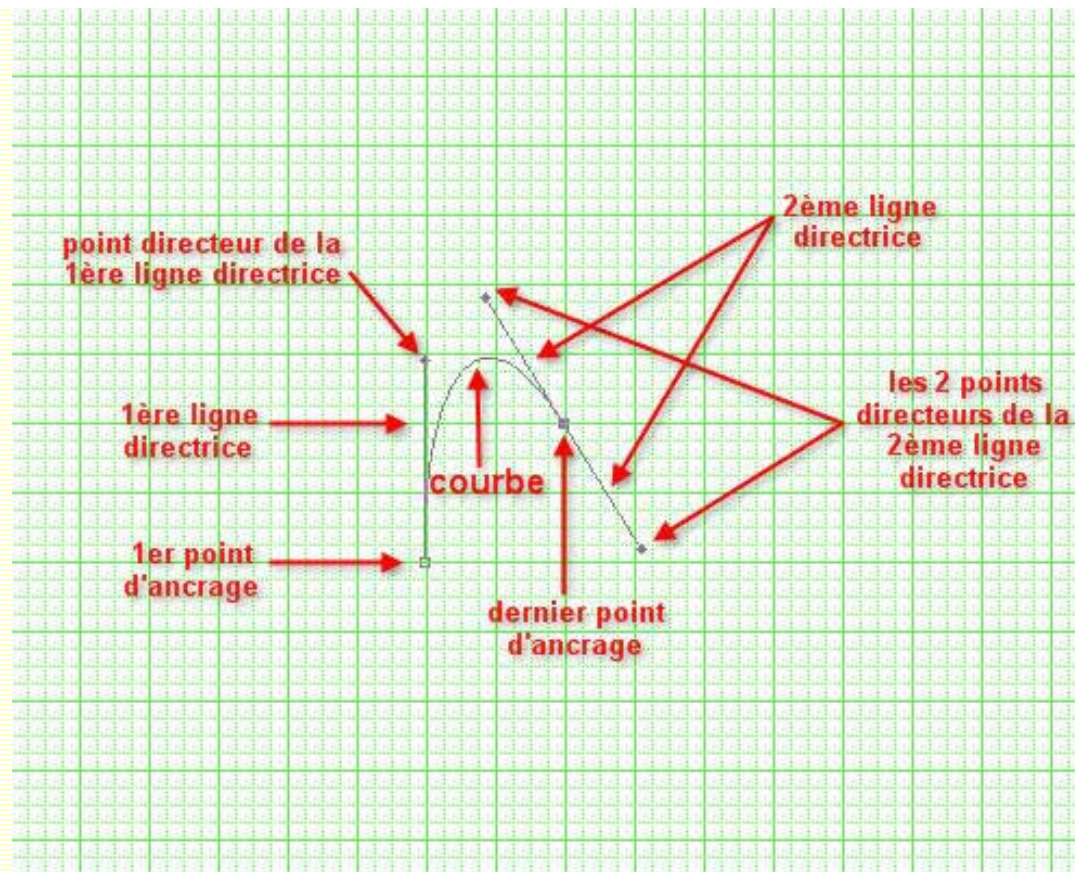
Glissez votre souris sur votre espace de travail. Un des 2 points de direction suit votre souris : il définira la courbure de votre segment. Une fois que vous avez "tiré" ce point de direction, relâchez le bouton de la souris.

La longueur et l'angle de la ligne directrice détermineront la convexité de votre courbe.

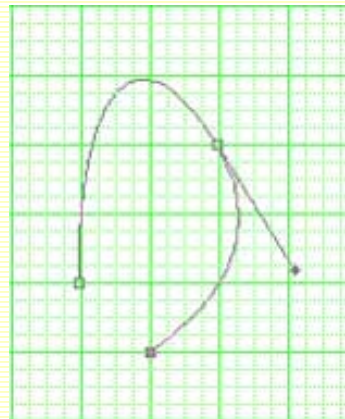


Positionnez alors votre plume à l'endroit où la courbe doit s'arrêter, puis cliquez : un autre point d'ancrage s'affiche.

Si vous désirez réaliser une autre courbe, sans relâcher le bouton de la souris, tirez une nouvelle ligne directrice puis, comme précédemment, relâchez le bouton de la souris lorsque sa longueur et son angle - qui déterminent la convexité de la courbe - vous conviennent.



Cliquez à nouveau où vous désirez que votre courbe s'arrête pour avoir une seconde courbe.



Entraînez-vous ainsi à faire toutes sortes de courbes avec des directions, des longueurs et des angles différents, sans pour cela vouloir faire quelque chose de précis : c'est une très bonne façon de voir comment votre outil plume réagit.

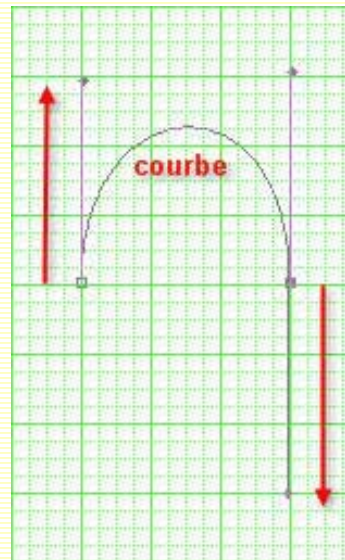
Vous vous êtes entraîné?? Nous continuons?? Allez!

Nous allons apprendre à réaliser les 3 sortes de courbes que nous pouvons rencontrer.

### La courbe "ronde" :

Cliquez où vous désirez commencer votre courbe, sans relâcher la souris, tirez la ligne directrice vers le haut (votre courbe montera), relâchez la souris.

Cliquez où vous désirez que votre courbe se termine, sans relâcher le bouton de la souris, tirez la ligne directrice vers le bas (votre courbe redescendra), relâchez la souris.



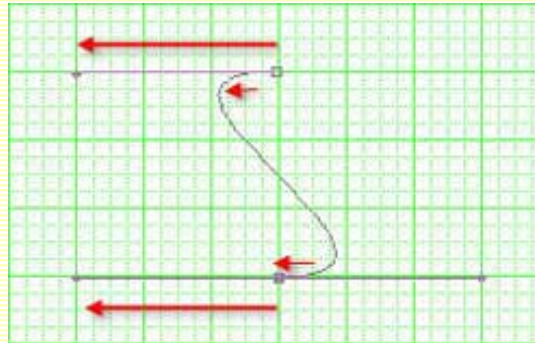
Ben, vous voyez, c'est pas si difficile que ça! ;-)



### La courbe en S :

Cliquez où vous désirez commencer votre courbe, sans relâcher la souris, tirez la ligne directrice vers la gauche (votre courbe va vers la gauche), relâchez la souris.

Cliquez où vous désirez que votre courbe se termine, sans relâcher le bouton de la souris, tirez la ligne directrice vers le bas (votre courbe va également vers la gauche!), relâchez la souris.



### La courbe inversée :

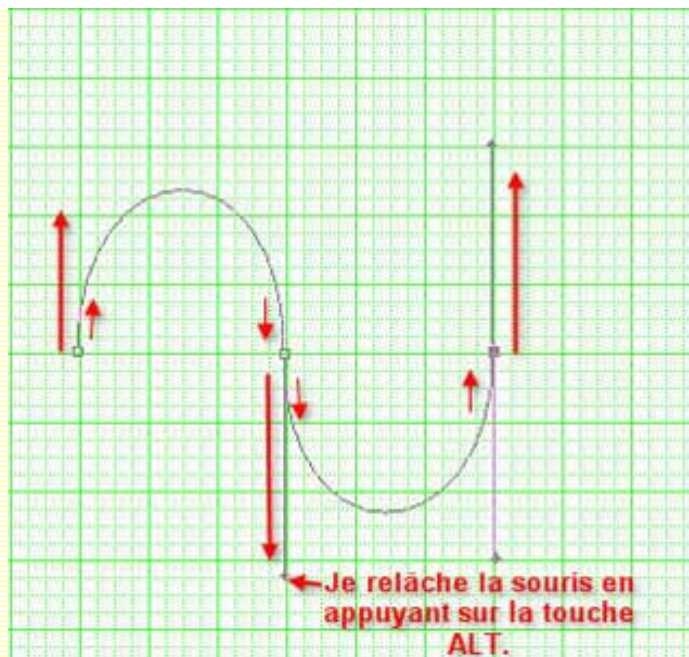
Cliquez où vous désirez commencer votre courbe, sans relâcher la souris, tirez la ligne directrice vers le haut, relâchez la souris.

Cliquez où vous désirez que votre courbe se termine, sans relâcher le bouton de la souris, tirez la ligne directrice vers le bas.

Avant de relâcher le bouton de la souris, appuyez sur la touche ALT de votre clavier. Ceci signifie que vous décidez que ce dernier point d'ancrage sera un nouveau sommet.

Cliquez à l'endroit où vous désirez que finisse votre 2ème courbe, tirez la ligne vers le haut.

Avant de relâcher votre souris, appuyez à nouveau sur ALT si vous désirez que ce dernier point d'ancrage soit un nouveau sommet et ainsi de suite.....



Entraînez-vous encore un peu en refaisant ces 3 exercices, puis tracez cette figure qui va vous demander de mettre en pratique tout ce que vous avez déjà pu apprendre - inutile de la faire au millimètre près, l'important est la forme que prendront vos courbes! Vous devriez y arriver sans trop de problèmes ;-)





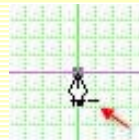
## Modifications des tracés.

Faites un tracé, n'importe lequel en utilisant droites et courbes et fermez-le.

### Supprimer un point d'ancrage :

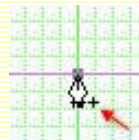
Approchez votre outil Plume du tracé.

Si vous êtes au-dessus d'un point d'ancrage, le signe - apparaît à côté de la plume : vous pouvez alors, en cliquant dessus, supprimer ce point d'ancrage.

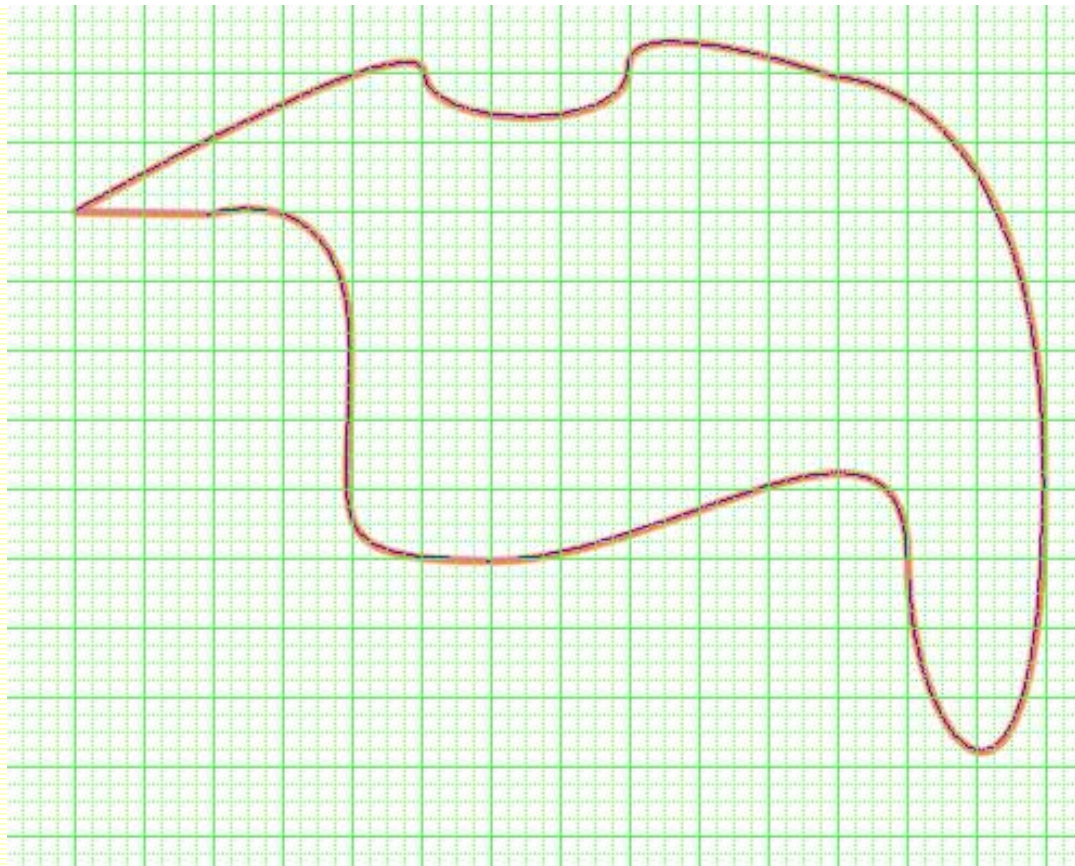


### Ajouter un point d'ancrage :

Pour rajouter un point d'ancrage, cliquez sur votre tracé à l'endroit choisi : le signe + apparaît à côté de la plume.

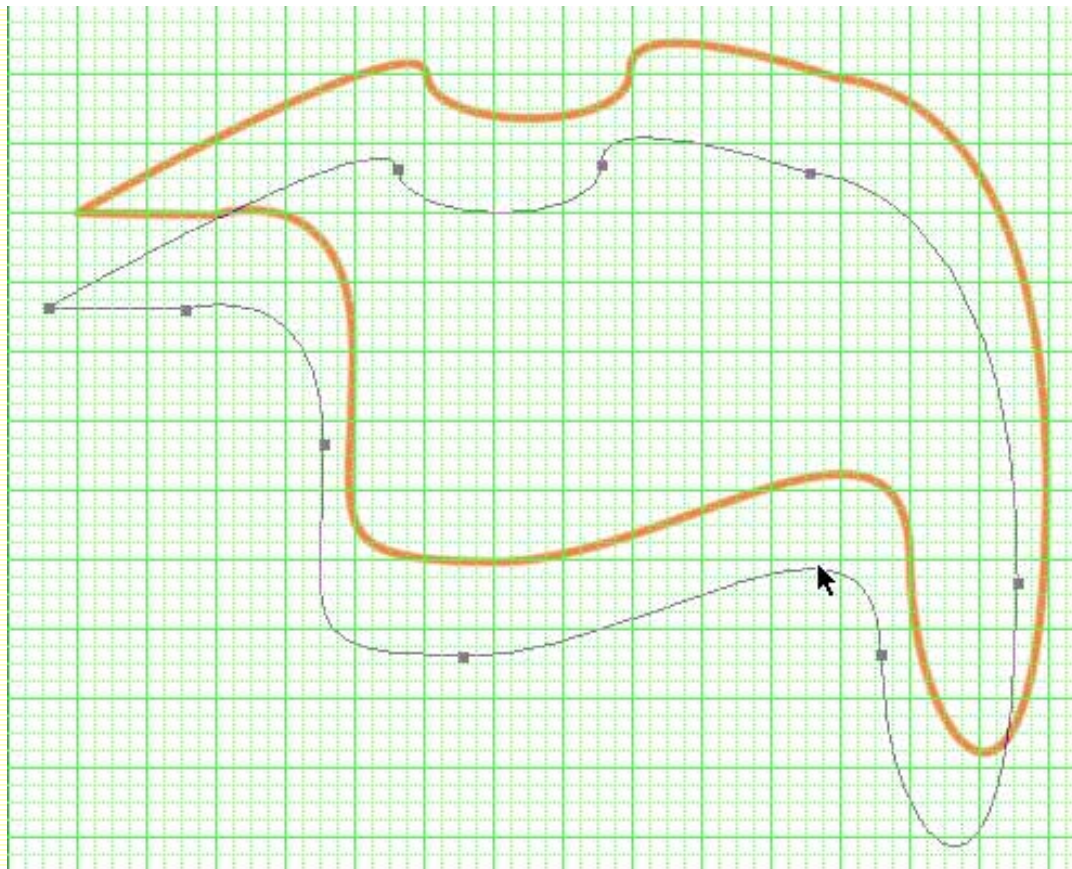


Afin que vous puissiez bien vous rendre compte des modifications que nous allons effectuer, j'ai dupliqué le tracé et défini un contour de tracé de couleur orangé.



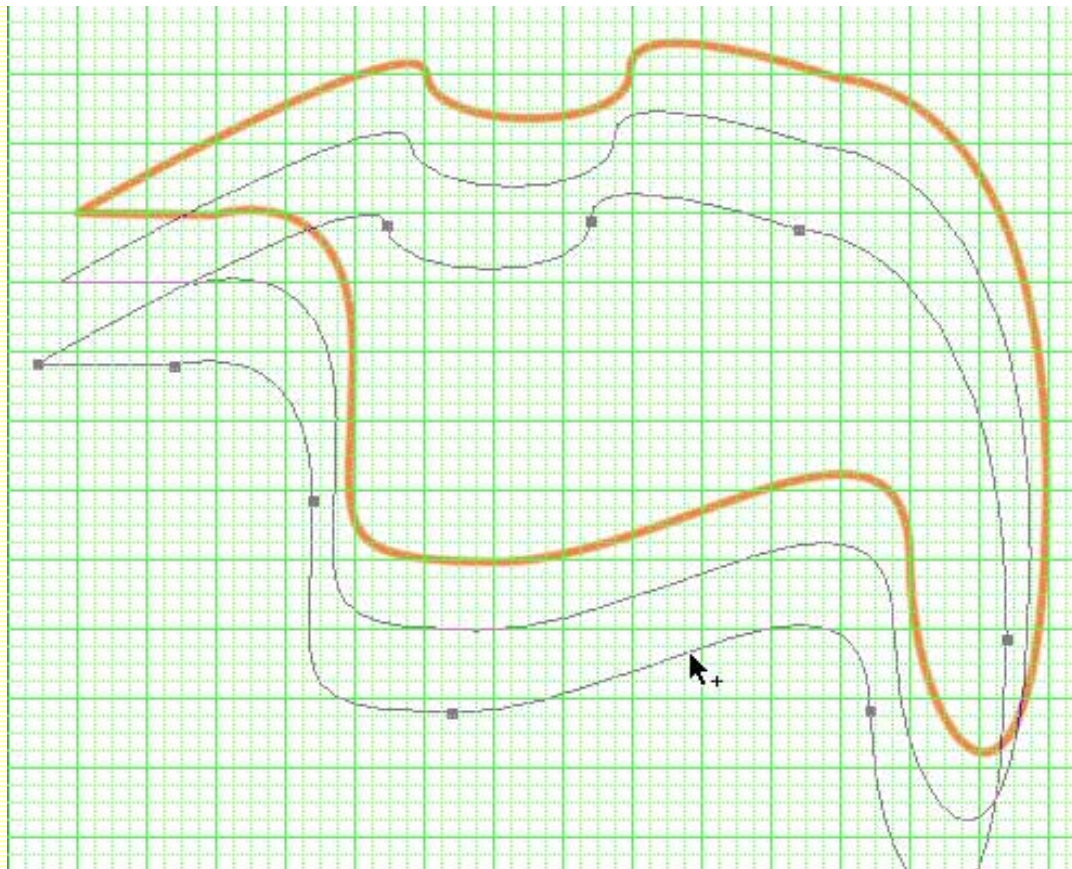
### Déplacer un tracé :

Choisissez l'outil de Sélection du tracé (A), la flèche noire, et glissez votre tracé à un autre endroit.



### Dupliquer un tracé :

Toujours avec l'outil de sélection du tracé, appuyez sur la touche ALT : Un signe + se rajoute à la flèche noire. Glissez votre tracé au bon endroit et lorsque vous relâchez la souris, votre tracé sera dupliqué.

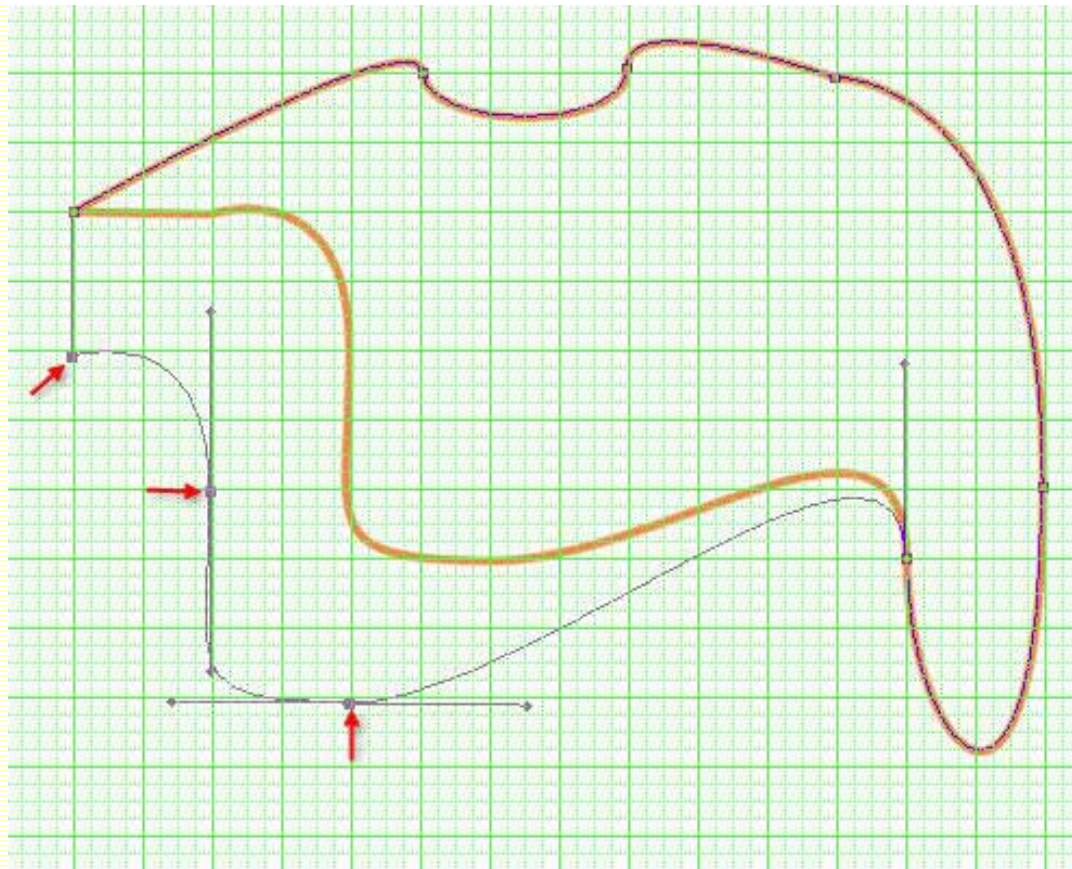


### Déplacer un point d'ancrage :

Choisissez l'outil de Sélection directe, cliquez sur le point d'ancrage concerné et glissez-le à l'endroit voulu.



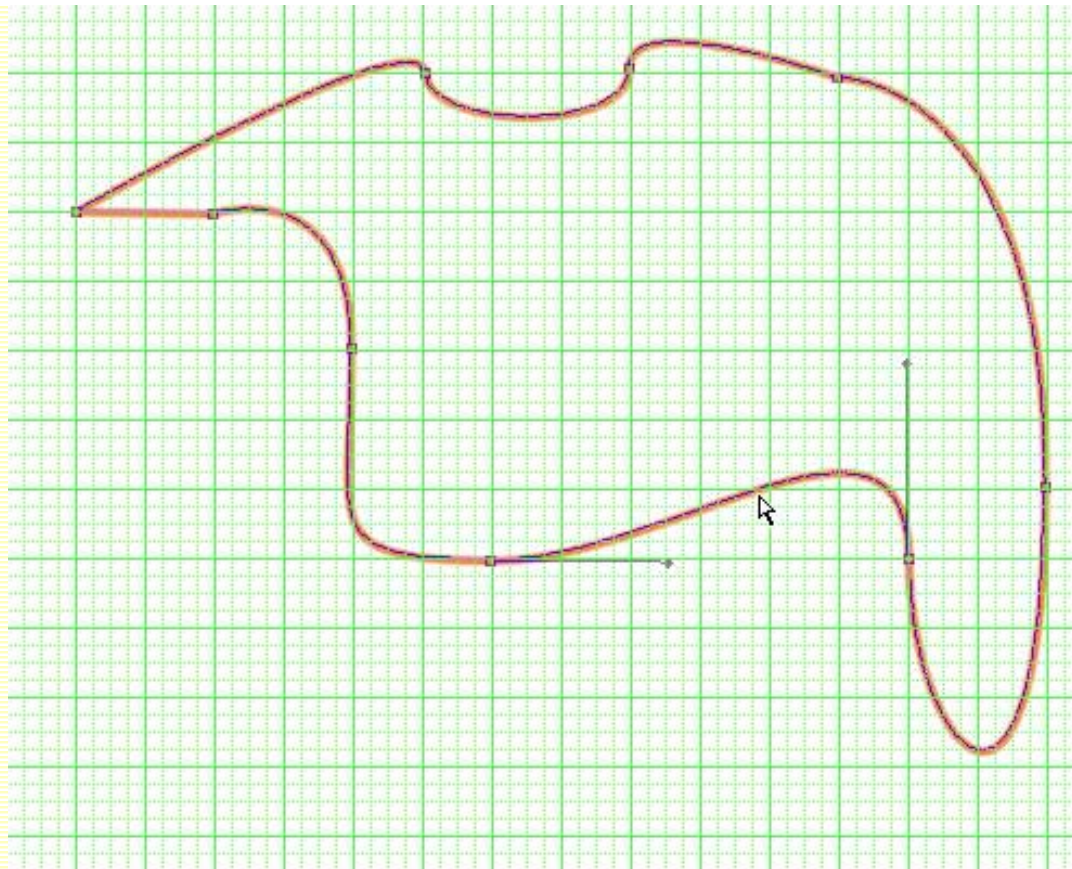




### **Modifier la ligne directrice et ses points de direction :**

Toujours avec l'outil de Sélection directe, cliquez sur votre tracé à l'endroit de la courbe que vous désirez modifier.

Vous voyez alors que les 2 portions des lignes directrices s'affichent avec leur point de direction.

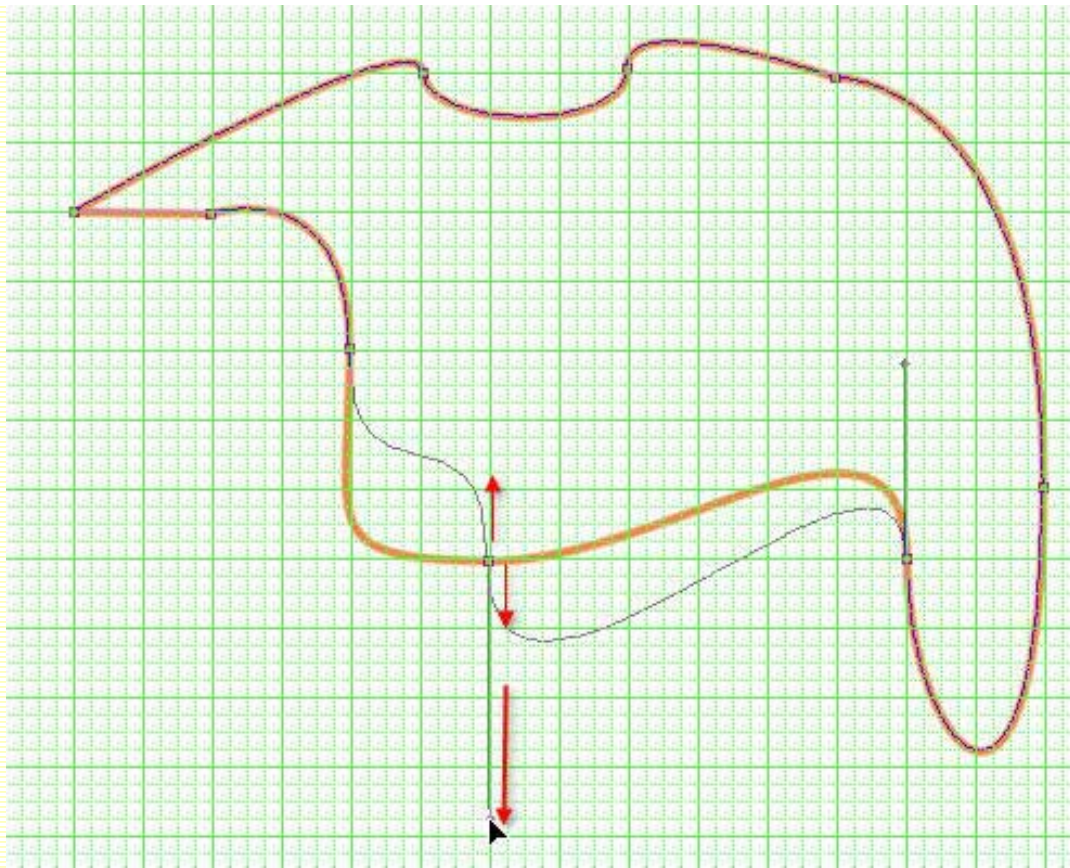


Cliquez sur un point de direction et glissez-le dans la direction que vous souhaitez faire prendre à votre courbe.

Mais que remarquez-vous?? C'est arrivée à ce point précis que j'étais déconcertée au début que j'utilisais la Plume. Et pourtant, c'est tellement logique!

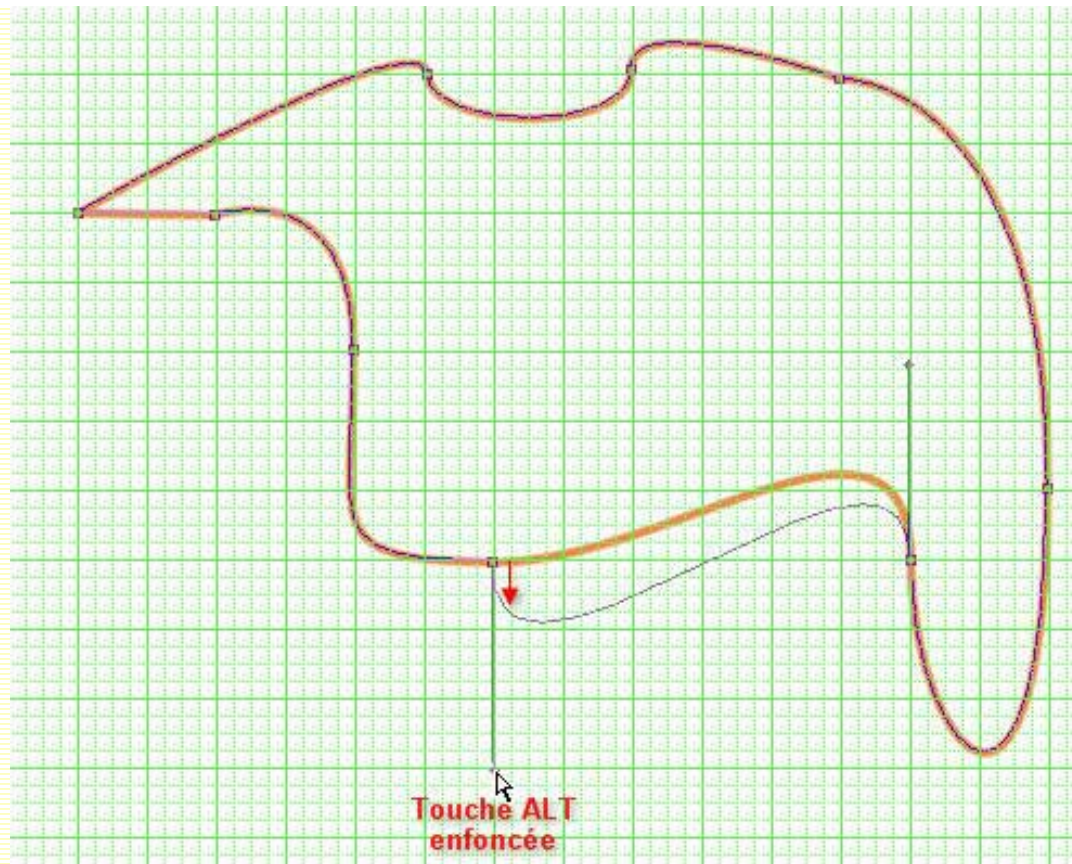
Si vous déplacez un point de direction, vous déplacez en fait, sa ligne directrice.... qui ne se termine qu'au 2ème point de direction à son extrémité.





Si vous ne voulez déplacer qu'un seul côté de la ligne directrice, cliquez sur son point de direction en maintenant la touche ALT enfoncée, c'est tout!





Vous pouvez bien sûr, ensuite, modifier votre tracé en déplaçant l'autre point de direction en appuyant ou pas, selon votre besoin, sur la touche ALT.

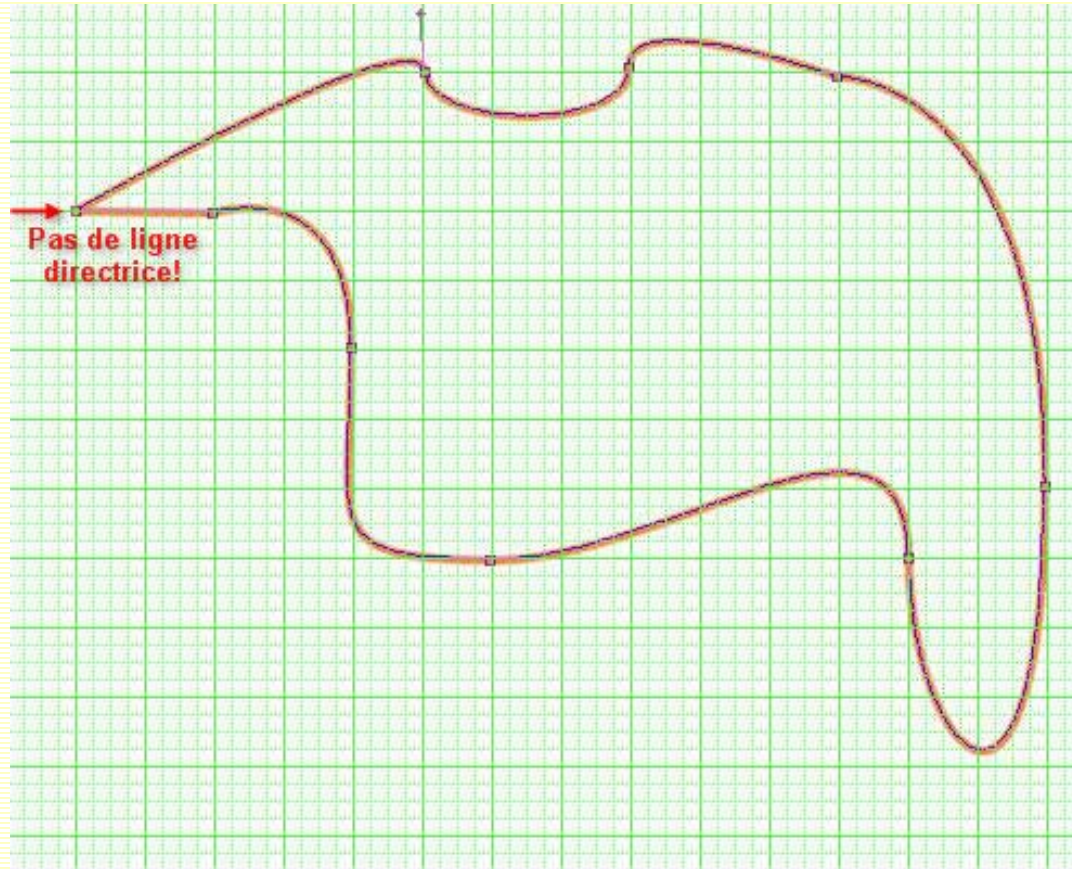
### **L'outil conversion de point :**

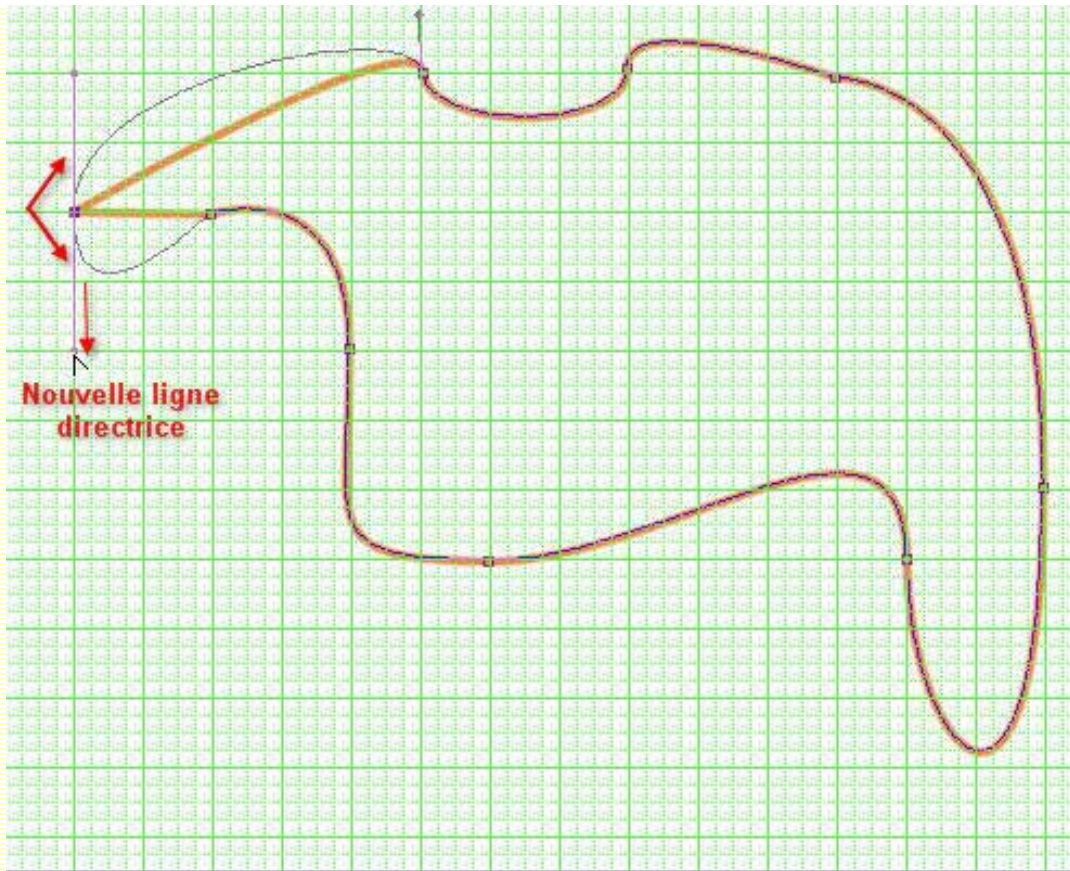
A mon avis, cet outil est très intéressant et permet beaucoup de choses. Vous le trouvez en maintenant le petit triangle noir de l'outils Plume appuyé, c'est le dernier de la liste et il ressemble à un V renversé oblique.

Choisissez-le dans la palette d'outils. Vous remarquerez que tant qu'il n'est pas sur un point d'ancrage, c'est l'outil de Sélection directe qu'il représente.

Dans un 1er temps cliquez donc sur votre tracé, à côté du point d'ancrage que vous voulez modifier.

Puis cliquez sur un point d'ancrage qui n'a pas de ligne directrice et tout en maintenant le bouton de la souris enfoncée, glissez votre outil : une nouvelle ligne directrice est alors créée!..... Et donc, vos droites se courbent!

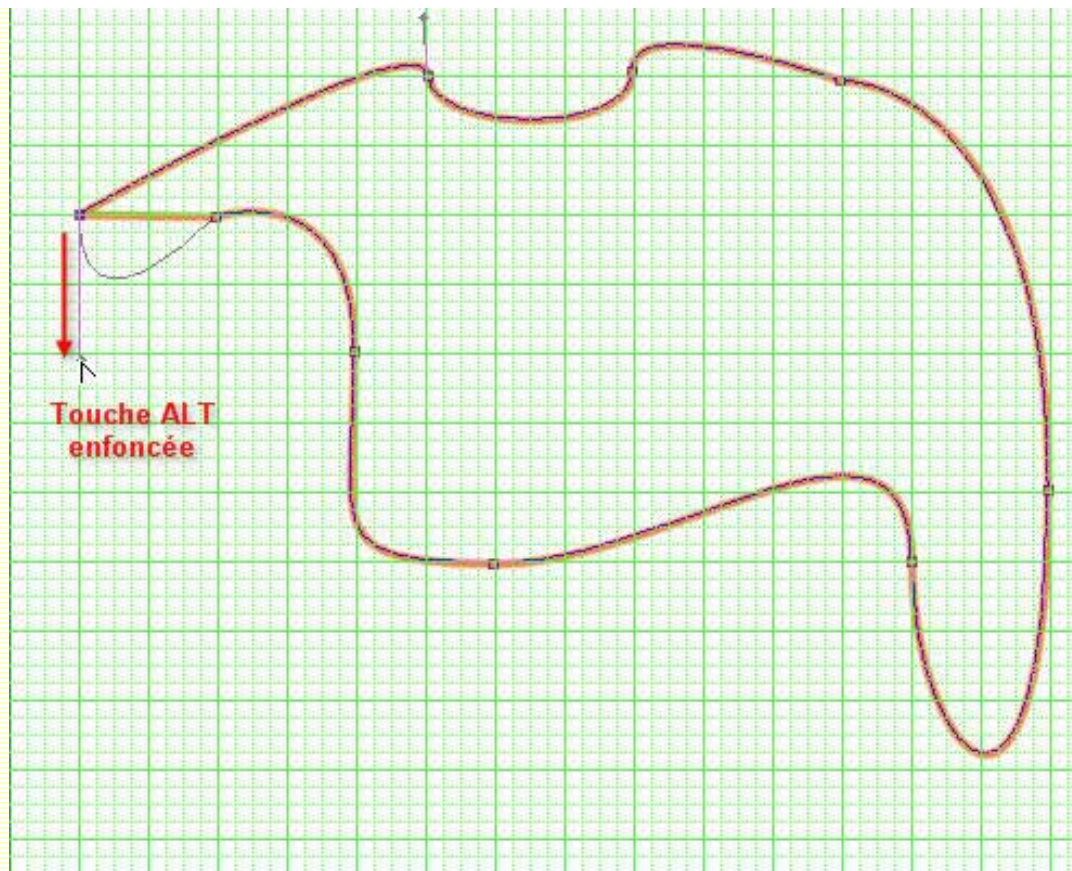




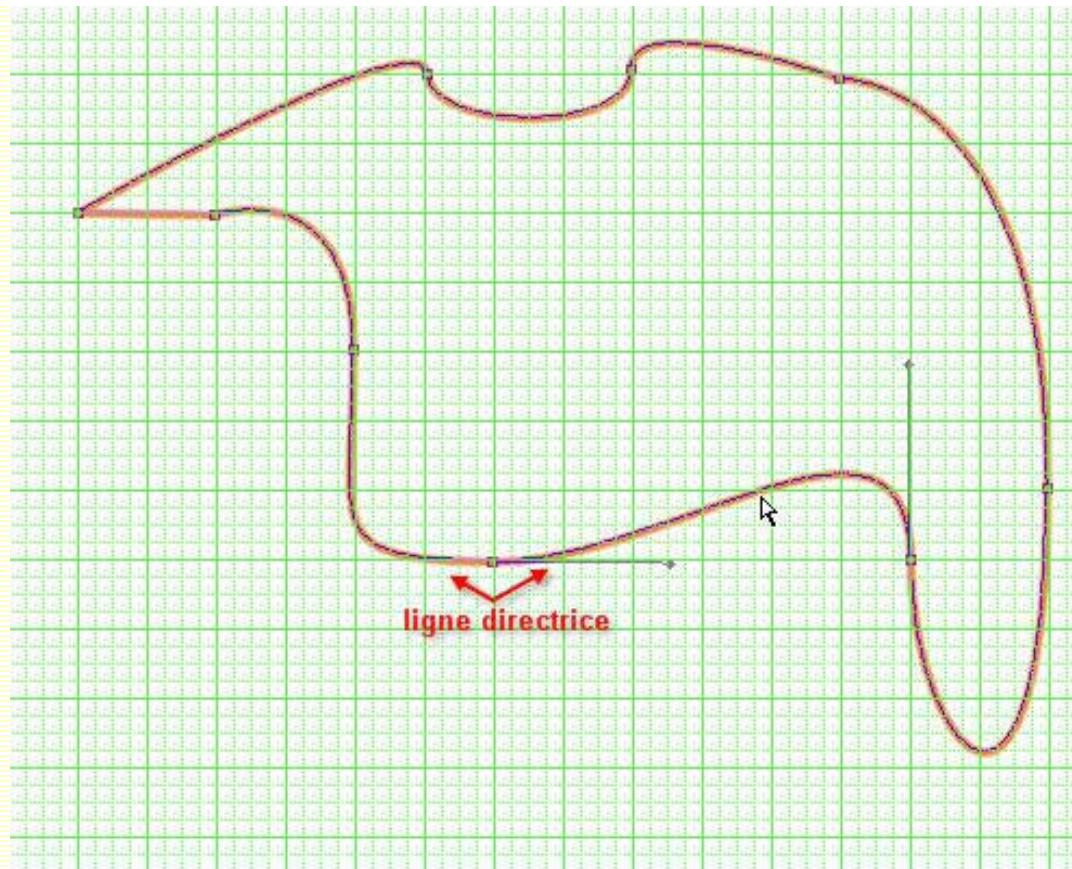




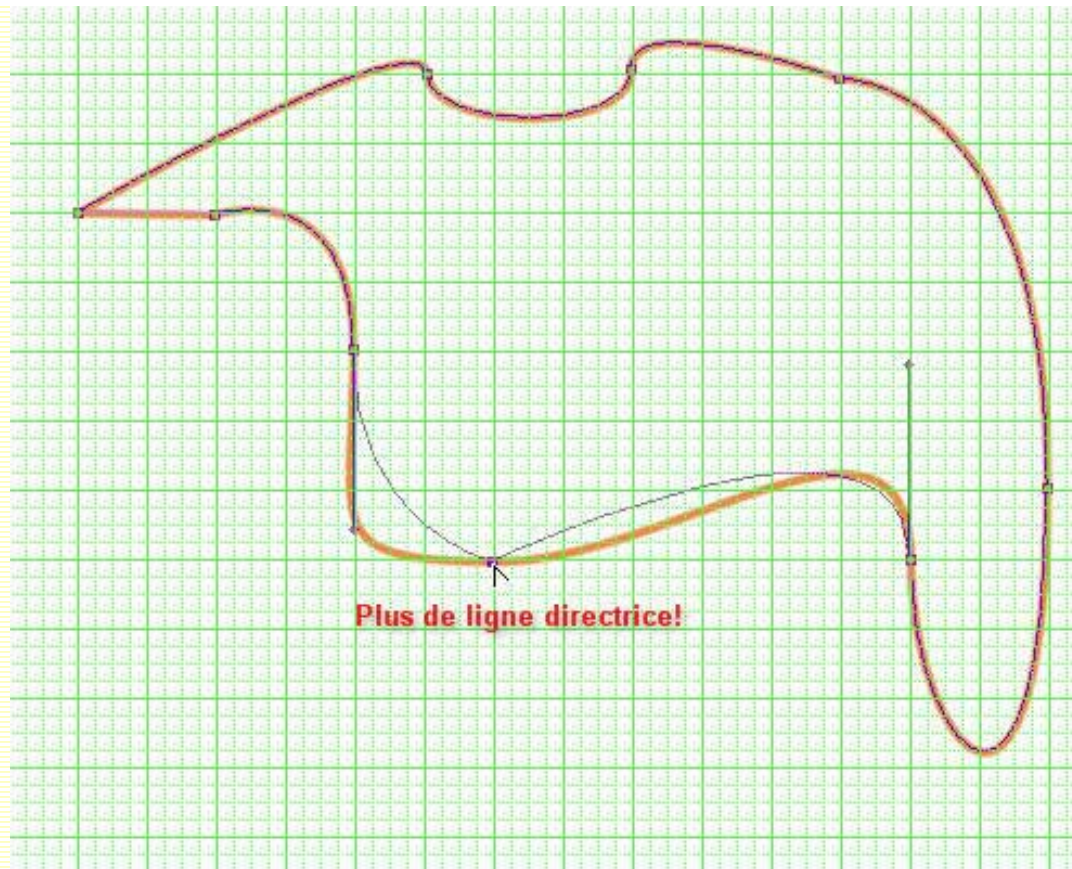
Il est évident que si vous ne désirez rajouter qu'une partie de la ligne directrice, donc qu'une courbe, il vous suffit, comme précédemment, de tenir la touche ALT enfoncée.



Cliquez à présent sur un point d'ancrage qui possède une ligne directrice : Vous supprimez alors cette ligne directrice, ce qui veut dire que vous n'avez plus de courbe!







Si vous voulez recréer une ligne directrice, il vous suffit de cliquer à nouveau sur votre point d'ancrage et de procéder comme expliqué précédemment.

**NB :** Lorsque l'outil de Sélection directe est sélectionné, appuyez sur les touches ALT+CTRL et vous activerez ainsi l'outil de Conversion de point.

Voilà! Vous savez à peu près tout ce que vous devez savoir sur l'outil Plume et ses outils associés ;-))

Si vous désirez avoir d'autres renseignements pour toute autre manipulation sur les tracés, référez-vous au tuto des **Formes vectorielles**.

Il ne vous reste plus qu'à passer à la pratique!

### En pratique.

Avant de commencer, je tiens à vous rappeler quelques **Trucs et Astuces** :

- Au cours de votre détournage, si l'affichage du tracé vous gêne, faites CTRL+H : ce raccourci clavier masquera momentanément le tracé, mais en aucun cas ne le supprimera. Pour l'afficher à nouveau, retapez ce même raccourci clavier. (Vous pouvez également utiliser cette combinaison de touches pour masquer les repères, règles et sélections).
- Il arrivera souvent que vous deviez déplacer de seulement quelques pixels un point d'ancrage. Il faut bien avouer qu'avec une souris, cela n'est pas très pratique! Dans ces cas-là, activez le ou les points d'ancrage et servez-vous des touches fléchées de votre clavier. Elles déplaceront le(s) point(s) d'ancrage de 1 pixel et si vous appuyez sur la touche MAJ de 10 pixels à la fois.
- Apprenez à placer le moins de points d'ancrage possible. En effet, si vous créez des points d'ancrage inutiles, non seulement vous risquez de vous faire des noeuds avec les lignes et points directeurs, mais également votre détournage sera beaucoup moins lisse! :-)
- Si en zoomant sur votre image pour être plus précis, il arrive qu'un point directeur sorte de votre espace de travail, tapez CTRL+0 (le zéro du pavé numérique) : Photoshop, instantément, réglera le zoom afin que vous puissiez avoir accès à vos outils.
- Si vous convertissez une sélection en tracé en cliquant sur l'icône "Convertir une sélection en tracé" en bas de la palette calques et que vous n'êtes pas satisfait du tracé, annulez. Puis, cliquez sur le petit triangle noir pour avoir accès au menu contextuel et cliquez sur "Convertir en tracé...". Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, paramétrez à votre convenance la tolérance qui peut être au plus près à 0,5 pixel. En effet, c'est ce paramétrage qui détermine vos conversions de tracés lorsque vous cliquez sur l'icône en bas de la palette calques.
- Lorsque vous tracez une droite avec l'outil Plume, appuyez sur la touche MAJ : vous tracerez un trait droit (comme avec la plupart des outils de Photoshop).
- Si vous tracez une courbe, appuyez sur la touche MAJ : vous tracerez une inclinaison de 45°.
- Lorsque l'outil Plume est sélectionnée, enfoncez la touche CTRL pour afficher provisoirement l'outil de Sélection directe.



**Un tracé simple.**



Voici les points d'ancrage que j'ai créés :



Une fois votre image détournée, vous pouvez changer le décor ;-))

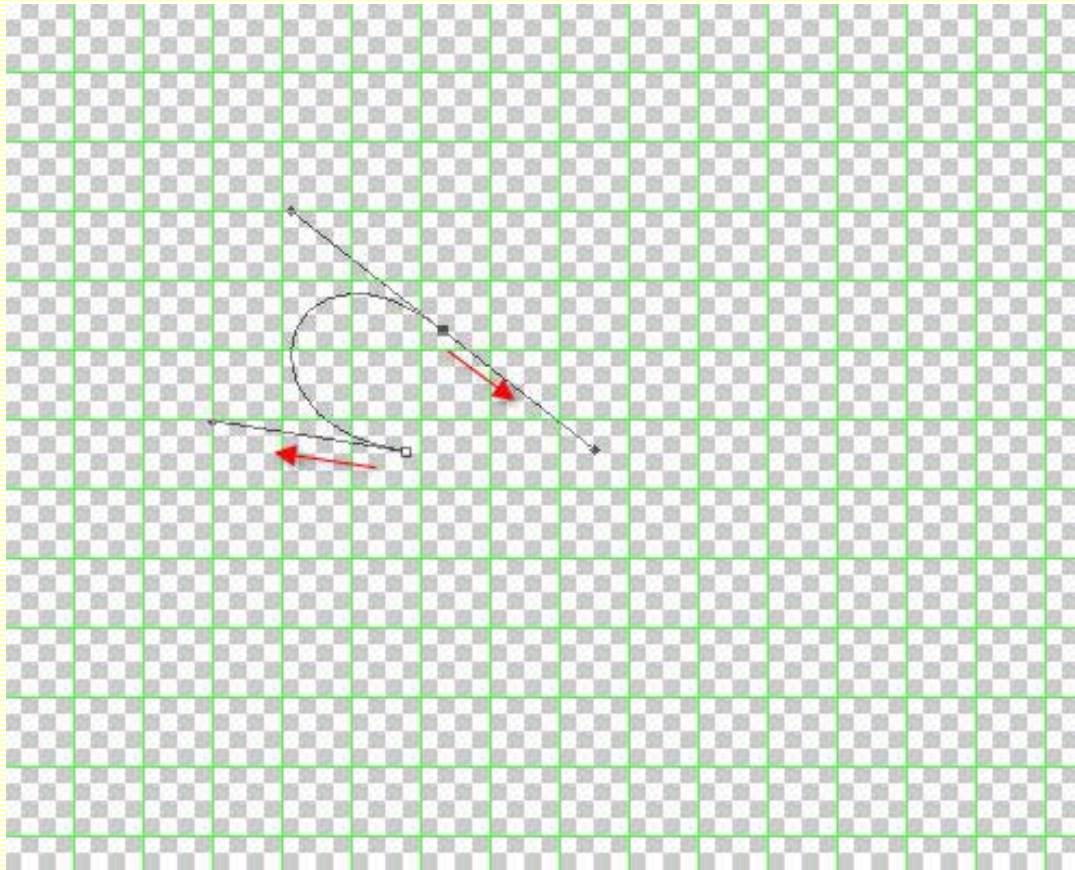


### **Tracer une fleur.**

Nous allons créer le tracé d'une fleur. Cet exercice sera un peu plus difficile que le précédent, mais avec un peu de patience, vous y arriverez facilement ;-)

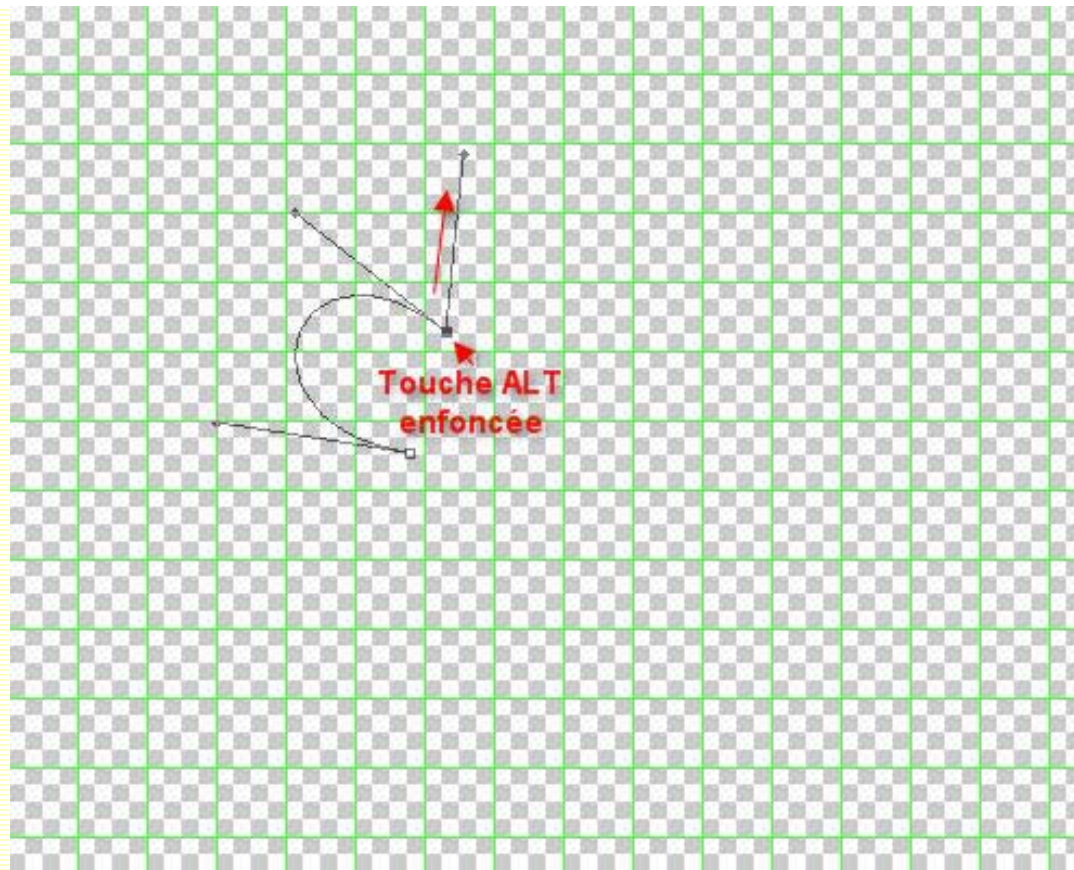
Ouvrez un nouveau document que vous remplissez de blanc.

Sélectionnez la Plume (P) et tracez une courbe :



La touche ALT enfoncée - pour faire changer votre segment de direction -, cliquez à nouveau dans le dernier point d'ancrage actif et tirez une nouvelle ligne directrice :



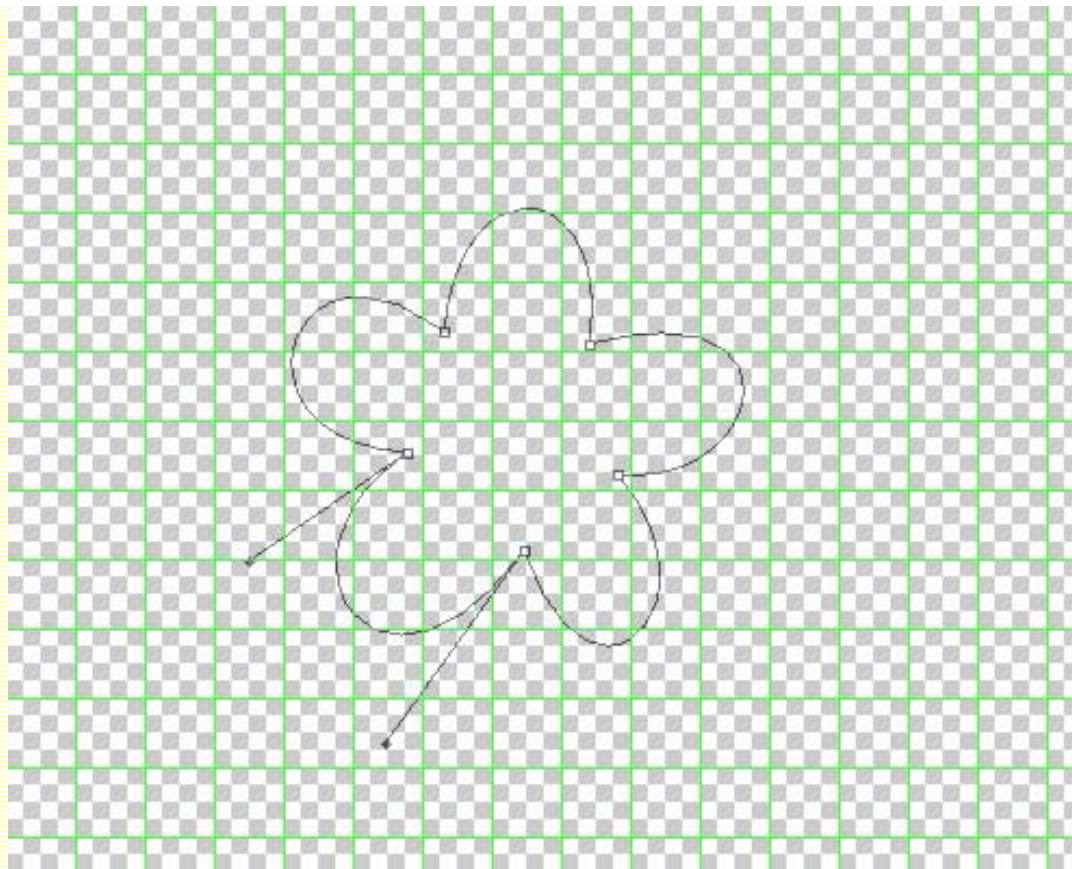


Créez un nouveau point d'ancrage et tirez la ligne directrice pour une nouvelle courbe :



La touche ALT enfoncée.... etc....

Continuez ainsi jusqu'à finir votre fleur :



N'hésitez pas à déplacer les points d'ancrage et points de direction pour peaufiner votre tracé.

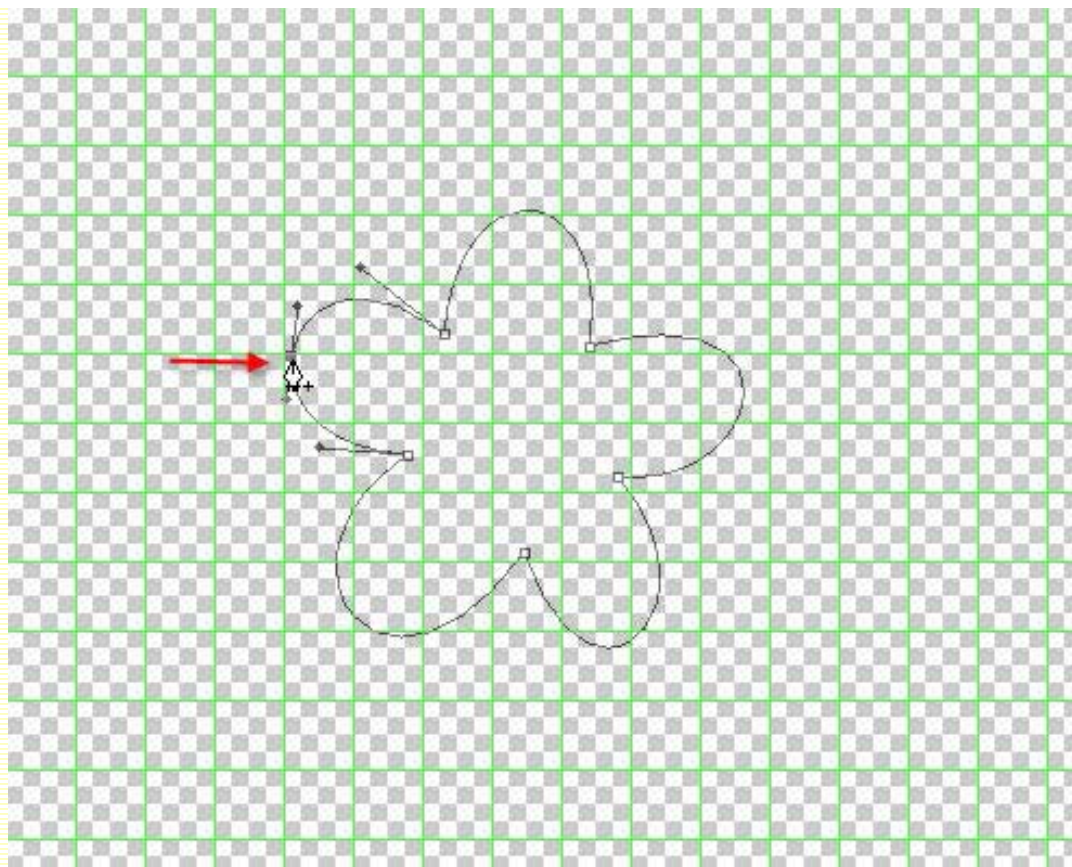
Enregistrez votre tracé.

Zut! Vous avez changé d'avis et auriez préféré créer une étoile :-0

Pas de problème : nous allons faire cela très rapidement.

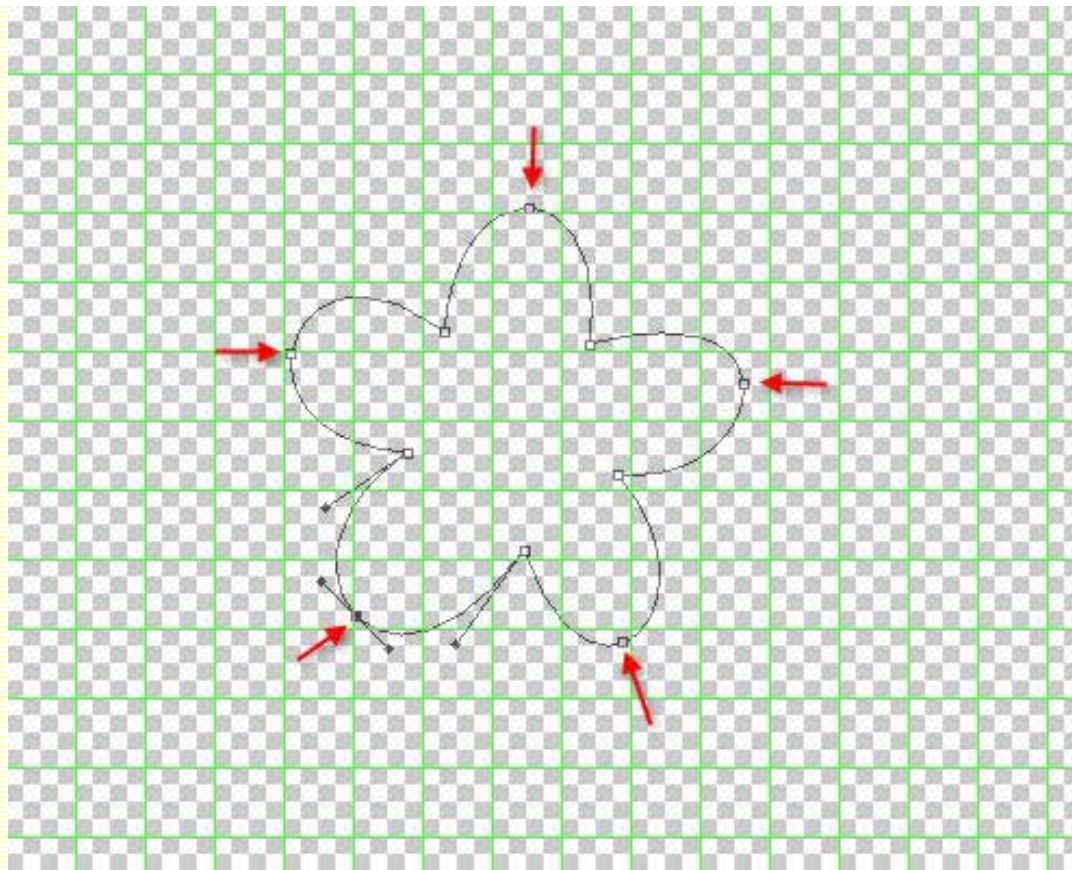
Sélectionnez l'outil de Sélection de tracé (A - la flèche noire) et cliquez sur votre tracé.

Sélectionnez à présent l'outil Plume, mettez-le au-dessus de votre tracé : le signe + apparaît, cliquez pour créer un nouveau point d'ancrage.

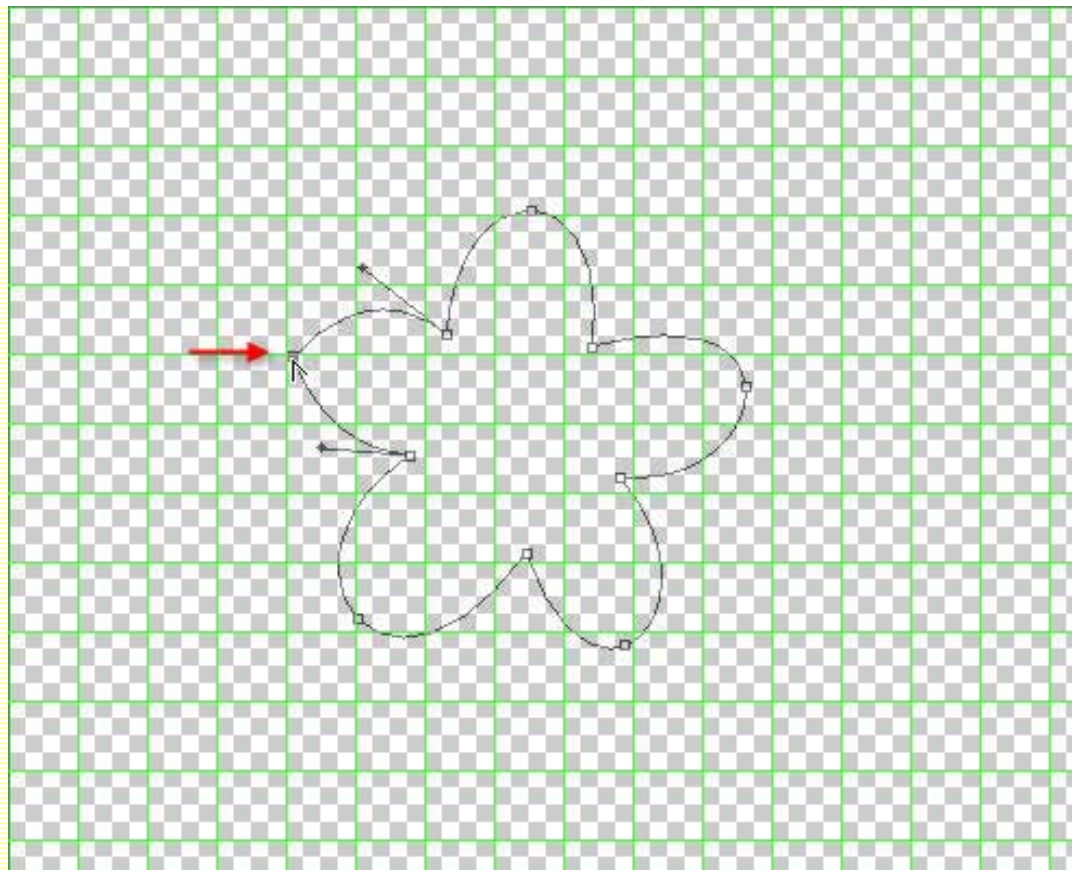


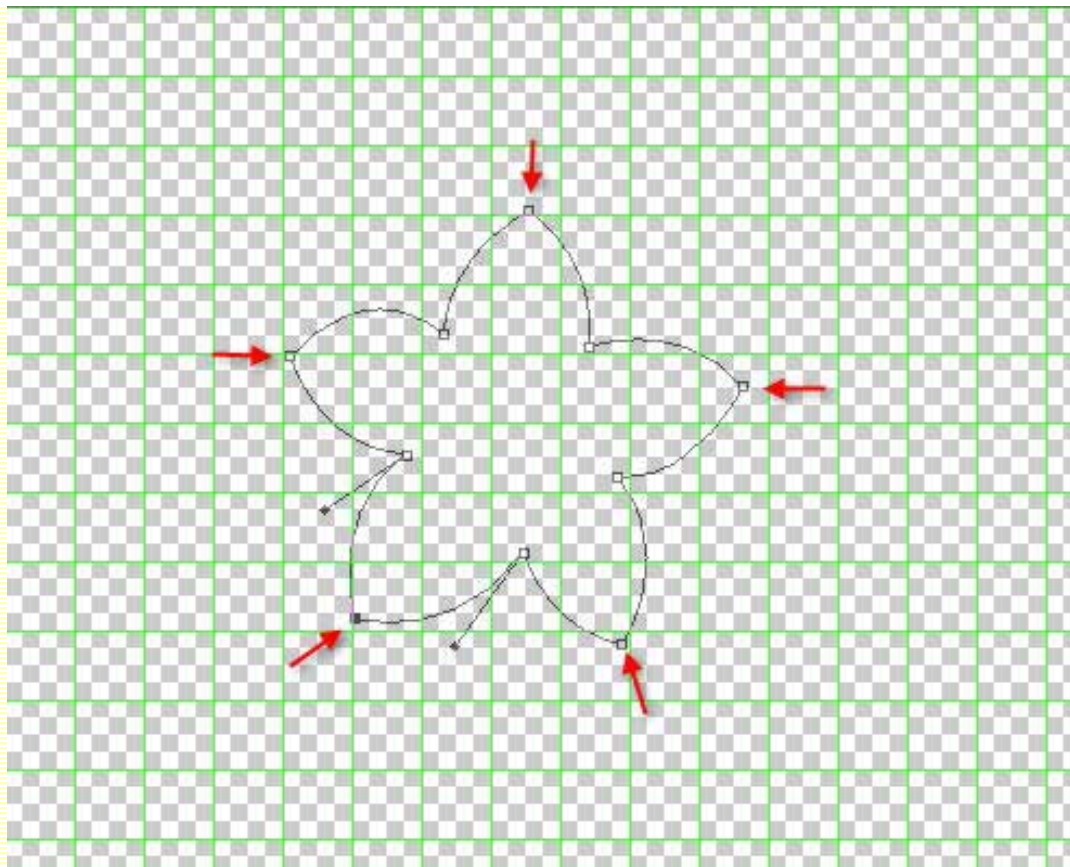
Créez un nouveau point d'ancrage au milieu de chaque courbe.



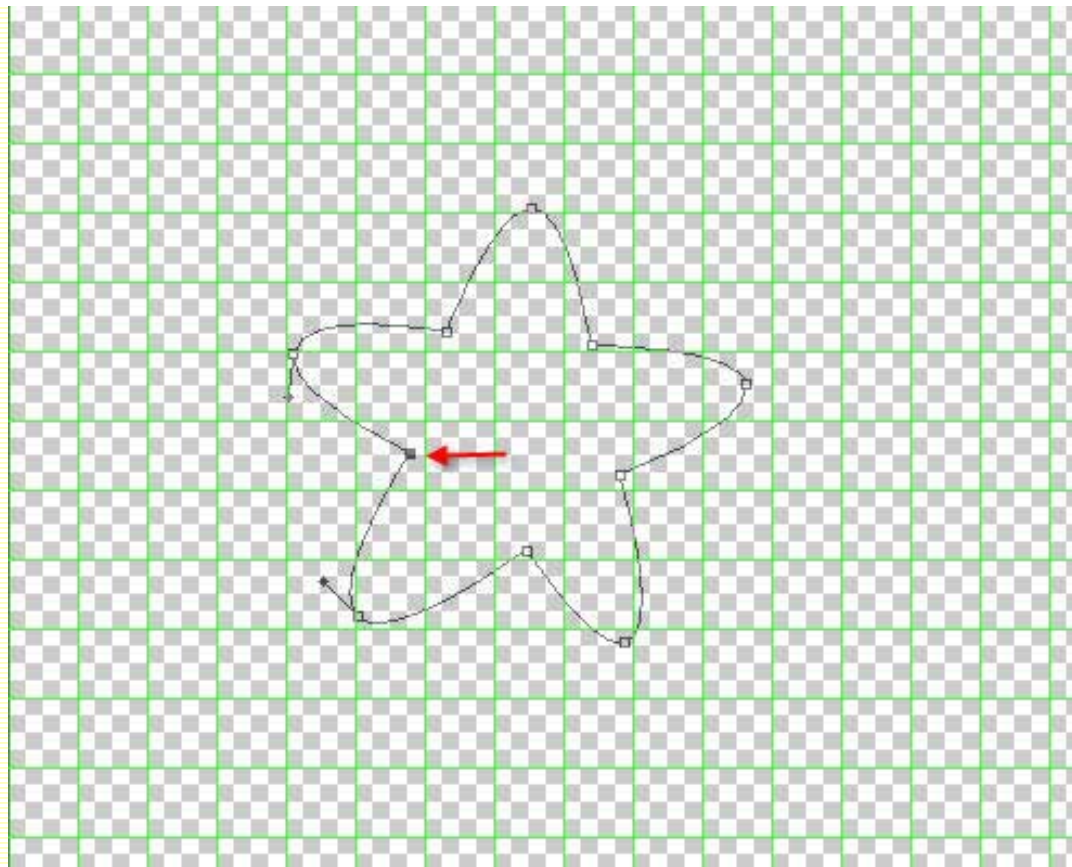


Sélectionnez l'outil de Conversion de point et cliquez sur chaque point d'ancrage rajoutés :

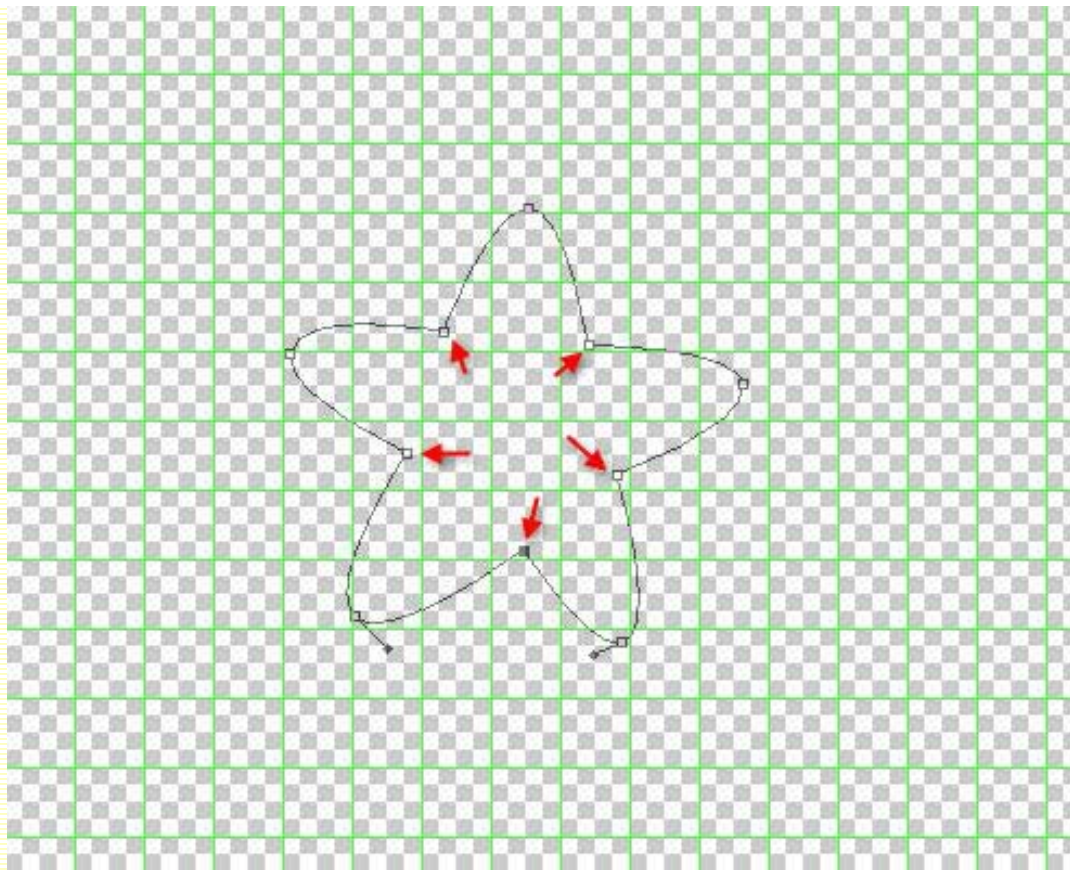




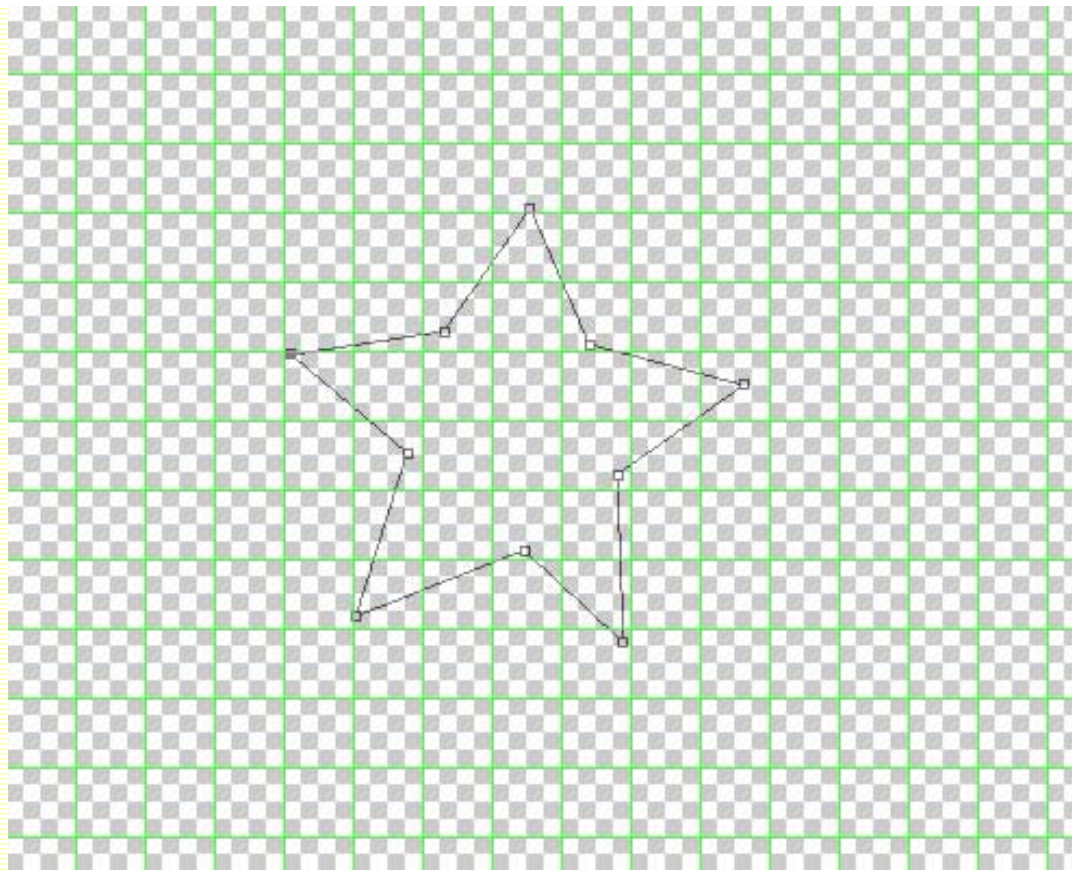
Nous aurions pu commencer par les points d'ancrage 'internes' :







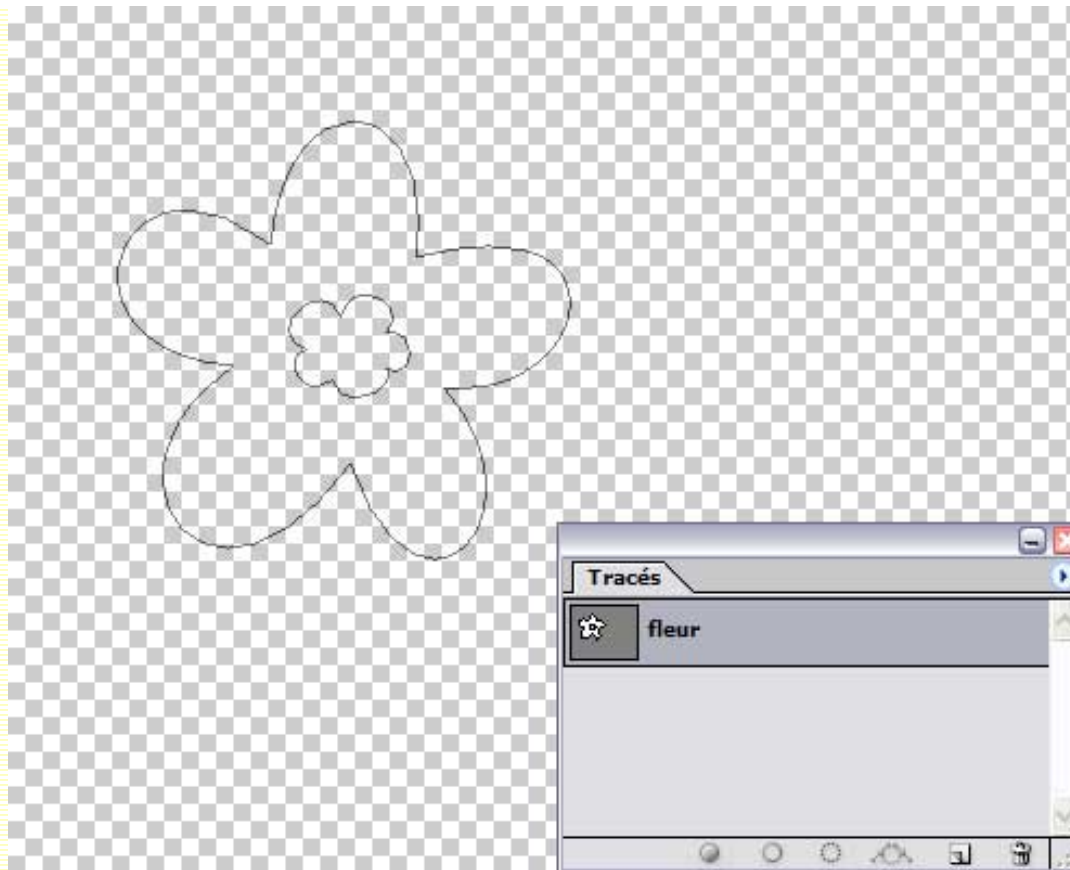
Ceci afin de vous montrer les différentes formes que peut prendre votre fleur, mais dans le cas présent, faites une conversion de chaque point d'ancrage..... et nous obtenons une étoile.



Evidemment, il est beaucoup plus simple et rapide de vous servir des formes personnalisées pour arriver à ce résultat, mais ceci vous aura permis de voir comment réagissent les différents outils de tracés, et notamment l'outil Conversion de point ;-)

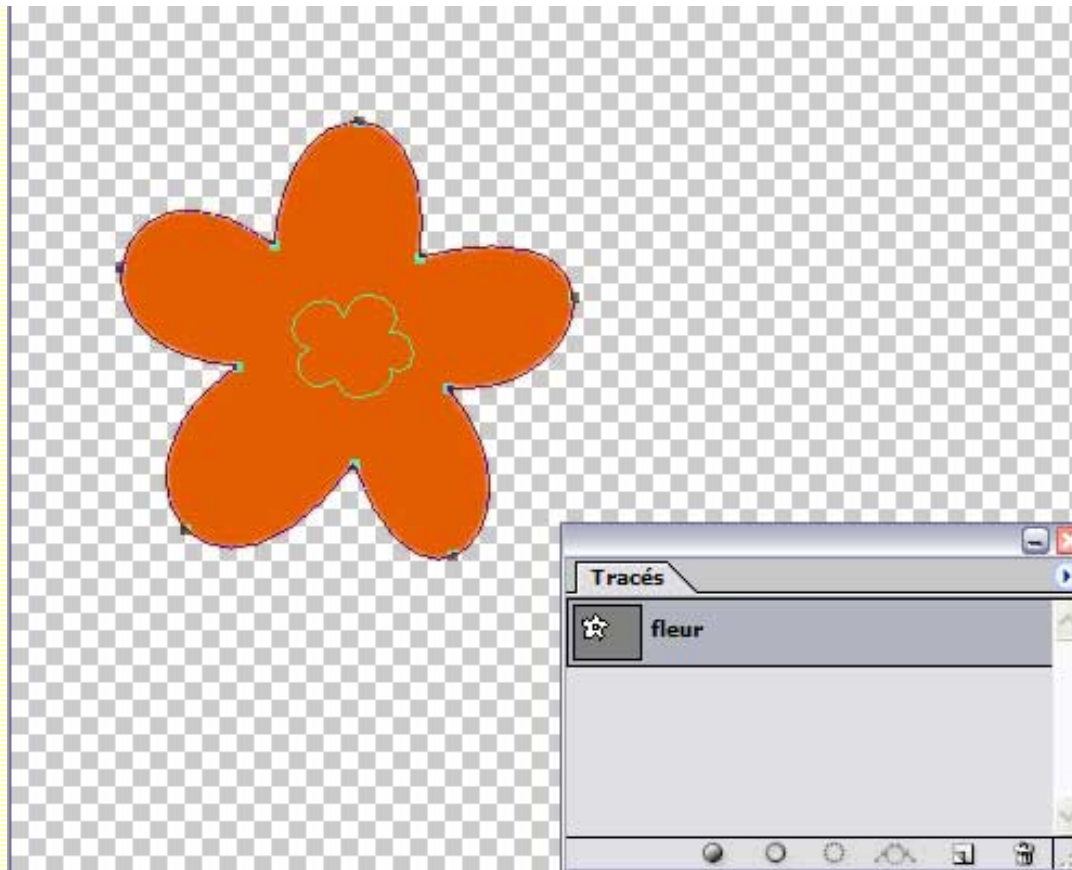
### **Fond et contour de tracés.**

Reprenons le tracé de notre fleur. Ajoutons lui un petit coeur, sur le même tracé de travail pour les besoins de ce tuto.



Avec l'outil Sélection de tracé, sélectionnez le tracé des pétales. Choisissez une couleur de 1er plan dans le sélecteur de couleurs.

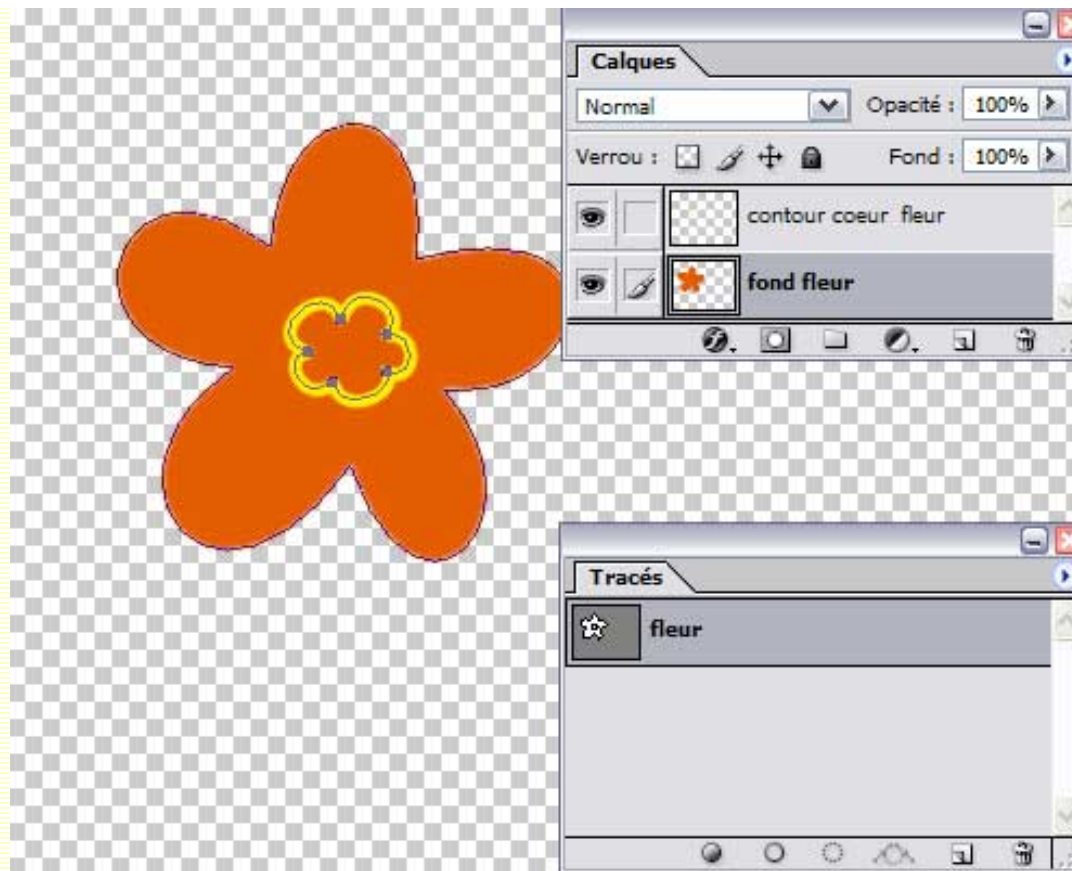
Créez un nouveau calque et cliquez sur l'icône "Fond du tracé avec la couleur de 1er plan". Si vous utilisez le menu contextuel (en cliquant sur le petit triangle noir en haut de la palette tracés), cliquez sur "Fond de la portion de tracé....". Une nouvelle fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez paramétrer la couleur, un motif ou l'historique. Le paramètre 'Rendu' correspond au contour progressif d'une sélection.



Créez un nouveau calque. Sélectionnez à présent le coeur de la fleur. Sélectionnez une couleur de 1er plan et paramétrez l'outil Pinceau. Si vous désirez de amples renseignements, référez-vous au tuto sur les **contours de tracés**.

Dans le menu contextuel, cliquez sur "Contour de la portion de tracé...", choisissez votre outil et OK.





Donc, comme vous pouvez vous en rendre compte, en sélectionnant chaque tracé, vous pouvez agir sur chacun d'eux en particulier. Créez un nouveau calque pour chaque manipulation, ainsi vous pourrez les travailler séparément à votre guise.



Si vous avez des questions à poser ou des commentaires à faire sur ce tutoriel, vous pouvez le faire sur le forum **Des masques et vous.**

Si ce tutoriel vous a plu, vous pouvez le télécharger au format **PDF** ou [cette page.](#)



[Accueil](#)

[Galleries](#)

[Tutoriaux](#)

[Astuces](#)

[Goodies](#)

©**Chez Sweety**

[Recherche](#)

[Liens](#)

[Livre d'Or](#)

[Mail](#)

[Forum](#)