

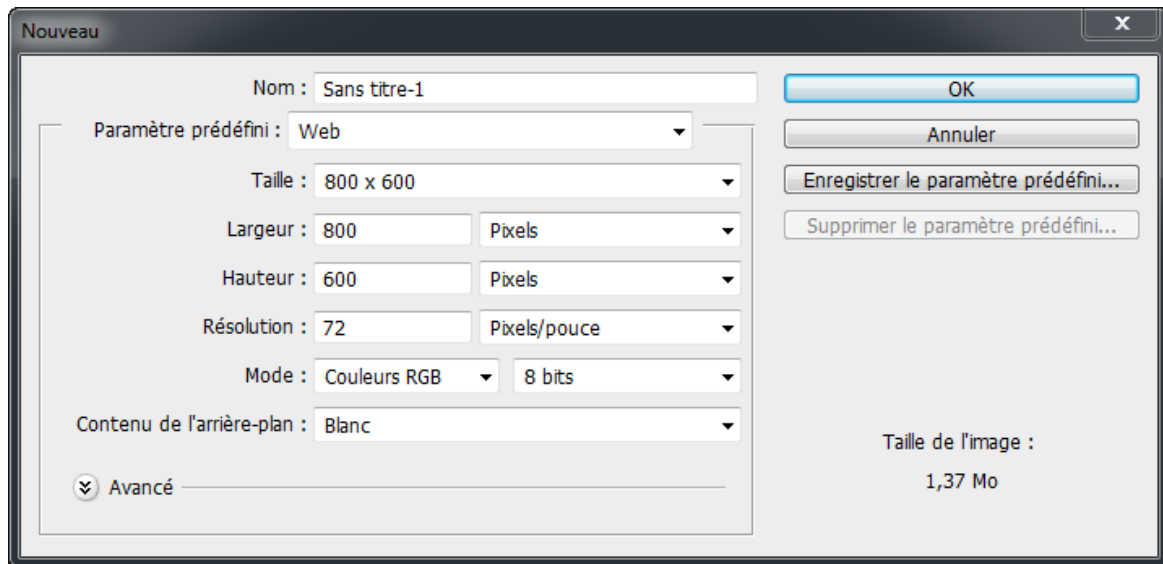
Comment utiliser l'outil plume de Photoshop ?


La plume est l'un des outils les plus importants de Photoshop. Elle existe également dans d'autres logiciels de la suite Adobe comme Illustrator ou Flash.

Sur Photoshop, **la plume vous sera très utile pour détourer des objets ou personnages** sur vos photos par exemple.

Dans ce tutoriel, je ne vais pas aborder la partie détourage, car un article est prévu prochainement, mais je vais plutôt **vous aider à comprendre le fonctionnement de l'outil plume.**

Pour commencer, ouvrez Photoshop et créez un nouveau document par **Fichier > Nouveau...** Indiquez les dimensions de votre choix avec un *Contenu de l'arrière-plan Blanc*.






Sélectionnez l'**Outil plume**  et, en haut de l'écran, sous la barre de menu, vous avez la possibilité de choisir si vous souhaitez créer une forme ou un tracé avec la plume en choisissant le mode correspondant. Vous ne pourrez choisir le *Mode pixels*, car il n'est pas disponible avec l'outil plume.

Comme son nom l'indique, si vous choisissez le *Mode forme*, vous allez créer une forme avec une couleur de fond (sans couleur, avec une couleur unie, un dégradé ou un motif) et/ou un contour (sans couleur, avec une couleur unie, un dégradé ou un motif) dont vous pouvez régler l'épaisseur et le type. Si vous sélectionnez le *Mode tracé*, vous allez uniquement créer un tracé.




Pour débiter, nous allons créer un carré en gardant le *Mode forme*, en retirant le fond et en appliquant un *contour de 3 points noirs avec des pointillés*.




Je vous conseille d'afficher la grille et d'activer le magnétisme en allant dans **Affichage > Afficher > Grille**, puis retournez dans **Affichage > Magnétisme**, vous pourrez ainsi vous aider des lignes pour tracer vos droites et les points se placeront parfaitement sur la grille si vous vous en approchez assez. Assurez-vous donc qu'il y est une coche devant *Grille* quand vous allez dans **Affichage > Magnétisme**.



Placez-vous au-dessus de votre document : votre curseur doit être une plume avec une étoile *. Faites un clic pour créer un premier point d'ancrage : un carré noir vous indique sa création.

Désormais, le curseur est représenté par une plume simple . Placez 3 autres points en essayant de tracer un carré avec de simples clics. Puis, pour terminer le tracé, revenez au point de départ et cliquez lorsque la plume se transforme en une plume avec un rond  o. Notre forme est fermée. Cependant, vous pouvez également créer des tracés non fermés en ne revenant pas au point de départ. Dans ce cas, cliquez sur un endroit vide de votre document avec la touche *Ctrl* enfoncée.

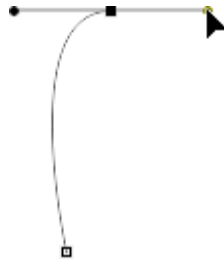
Pour déplacer un point d'ancrage, maintenez la touche *Ctrl* enfoncée et cliquez sur votre tracé pour faire réapparaître les points, puis déplacez-les. Si vous souhaitez rester dans un axe, maintenant les touches *Ctrl* et *Maj* enfoncées.

Pour ajouter un point d'ancrage à un tracé, sélectionnez l'**Outil Ajout de point d'ancrage**  (caché derrière l'**Outil plume** ) et, sur votre tracé, lorsque votre curseur se transforme en plume avec un + +, cliquez pour ajouter un point.

Au contraire, pour supprimer un point, sélectionnez l'**Outil Suppression de point d'ancrage**  (caché derrière l'**Outil plume** ) et cliquez sur un point que vous souhaitez supprimer lorsque le curseur se transforme en plume avec un - _.

Grâce à l'**Outil conversion de point**  (caché derrière l'**Outil plume** ) , vous pouvez cliquer sur un point de votre tracé et tirer dessus pour faire apparaître la tangente (ou ligne

directrice) de part et d'autre du point, ce qui permet d'arrondir ou d'ajouter une pointe à un tracé en jouant sur la longueur et l'inclinaison des tangentes.

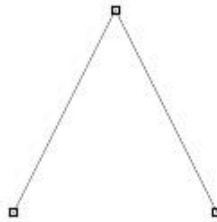


Voyons un peu de vocabulaire avant de continuer :

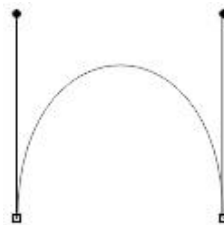
Pour l'instant, nous avons créé uniquement des **sommets**, car chaque **point d'ancrage** crée un **nouveau sommet**. Mais lorsque vous exercez un clic glissé, cela crée un **point d'inflexion** qui est le point de base d'où part une **ligne directrice (tangente)** avec 2 **points directeurs** à ses extrémités. Ces **points directeurs** permettent de créer une **courbe de Béziérs**.

Voici les différentes possibilités et comment créer vos tracés :

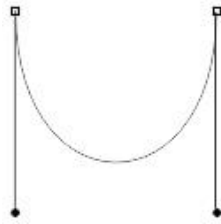
- **Réaliser un sommet simple** : placez simplement 3 points d'ancrage par de simples clics.



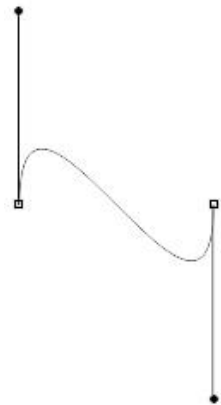
- **Réaliser une courbe à l'endroit** : créez un point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le haut, puis créez un autre point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le bas.



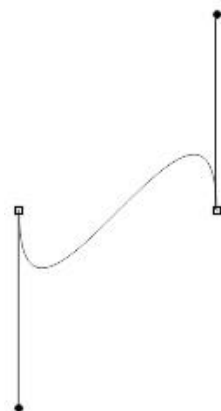
- **Réaliser une courbe à l'envers :** créez un point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le bas, puis créez un autre point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le haut.



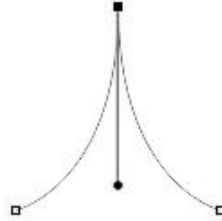
- **Réaliser une vague montante-descendante :** créez un point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le haut, puis créez un autre point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le haut.



- **Réaliser une vague descendante-montante :** créez un point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le bas, puis créez un autre point d'inflexion avec la touche *Maj* enfoncée et glissez vers le bas.



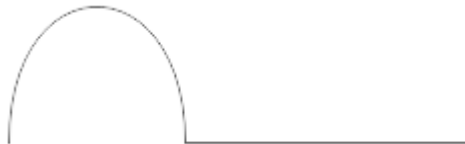
- **Réaliser une tangente cassée :** créez un sommet simple, puis faites apparaître la tangente en cliquant sur le 2^e point d'ancrage avec la touche *Alt* enfoncée. Enfin, ramenez chacune d'elles avec la touche *Alt* enfoncée vers le bas. En jouant avec les points directeurs pour casser le point d'inflexion, vous le rendrez plus ou moins pointu.



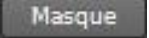
- **Réalisez une ligne droite puis une courbe :** créez un point d'ancrage, puis, en maintenant la touche *Maj* enfoncée (pour avoir une ligne droite), créez un point d'inflexion que vous glissez en maintenant la touche *Alt* enfoncée pour faire apparaître un seul point directeur, réglez la courbe, puis, faites un 3^e point d'ancrage pour créer la courbe.

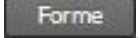


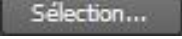
- **Réalisez une courbe puis une ligne droite :** créez une courbe avec 2 points d'inflexion, puis ramenez le point directeur du second point (celui qui continue le tracé) vers son point d'inflexion avec la touche *Alt* enfoncée. Enfin, créez votre ligne droite par un point d'ancrage avec la touche *Maj* enfoncée.




Nous avons créé auparavant un tracé en *Mode forme*, mais vous pouvez faire de même en choisissant le *Mode tracé*. Ce mode sera notamment utilisé pour les détourages.




En cliquant sur **Masque**  (dans la barre de menu de l'outil), Photoshop créera un [masque vectoriel](#) comme nous l'avons vu dans un précédemment article. Bien sûr, ce bouton n'est accessible qu'avec une image en arrière-plan lorsque vous la détourez.


Si vous cliquez sur **Forme** , le tracé récupèrera les paramètres indiqués dans le *Mode forme*.


Enfin, le bouton **Sélection...**  permet de faire en sorte que le tracé devienne une sélection, ce qui est très utile lors d'un détournage. Par un clic droit à l'intérieur du tracé, vous avez également la possibilité de définir une sélection, mais aussi de créer un masque vectoriel, de supprimer le tracé voire même de créer une forme personnalisée d'après votre tracé.

Bien sûr, que votre tracé soit fermé ou non, si vous définissez une sélection à partir de ce dernier, Photoshop fera comme si les points de départ et d'arrivée étaient reliés.

Pour vous aider lors de la création de votre tracé, vous pouvez afficher le déplacement pour visualiser le tracé avant de placer un nouveau point d'ancrage en cliquant sur la roue crantée  de la barre de menu de l'outil et en cochant **Afficher le déplacement**.

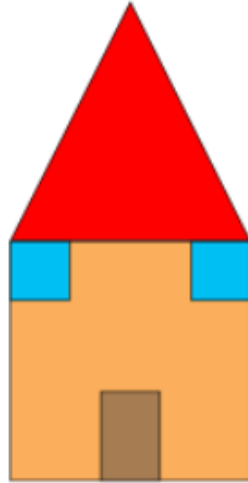
Vous avez également à votre disposition l'**Outil plume libre**  qui permet de créer un tracé comme avec un crayon. Dans ce cas, vous n'avez pas à vous soucier des points d'ancrage qui se créeront automatiquement. Lorsque vous sélectionnez l'**Outil plume libre**, le curseur sera une plume avec des points . Contrairement à l'**Outil plume**, le clic doit être maintenu pour créer le tracé. Pour le reprendre, approchez-vous d'une des extrémités du tracé et, lorsque le curseur se transforme en plume avec une barre oblique , reprenez votre tracé.

Pour fermer le tracé, rejoignez le point de départ et cliquez lorsque le curseur se transforme en plume avec un rond . Une fois votre tracé créé, vous avez la possibilité d'utiliser les mêmes outils vus précédemment avec l'**Outil plume**.

Une case qui est très utile de cocher lorsque l'on utilise l'**Outil plume libre** pour détourner est la case **Magnétique** (dans la barre de menu de l'outil). Grâce à la **Plume magnétique** (qui fonctionne un peu comme le **Lasso magnétique** ) , vous pourrez créer votre tracé de manière précise sans pour autant être collé à l'élément à détourner puisqu'il repère automatiquement les contours. Cela sera comme un fil que l'on tire pour créer le contour de la forme. Avec cet outil, vous n'avez pas besoin de maintenir le clic.

Pour terminer ce tutoriel, nous allons réaliser un exemple : dessiner une maison et un arbre de manière assez simple. Le but étant de vous assurer que vous avez compris le tutoriel, le dessin sera très simple.



Commençons par créer la maison avec des tracés simples. Créez votre tracé en *Mode forme* avec la couleur et le contour de votre choix. Vous pouvez en changer lorsque vous créez un nouveau tracé.




Pour l'arbre, créez d'abord un rectangle pour le tronc. Pour les feuilles, nous allons utiliser les tangentes. Pour les faire apparaître, faites un clic et tirez pour arrondir la forme. Lorsque vous souhaitez faire pivoter la tangente de 45°, maintenez la touche *Maj* enfoncée tout en maintenant le clic et créez votre point d'ancrage.



Si, en cours de tracé, vous souhaitez supprimer ou déplacer une tangente, maintenez la touche *Alt* enfoncée et déplacez le point. Pour le supprimer, ramenez la tangente jusqu'au point d'ancrage ou cliquez sur le point d'inflexion avec la touche *Alt* enfoncée.

Également en cours de création, vous pouvez ajouter ou supprimer un point sans changer d'outil. Ceci n'est possible que si la case *Ajout/Suppr. auto* est cochée dans la barre de menu de l'outil. Rapprochez-vous simplement d'un point d'ancrage jusqu'à avoir le curseur avec un  pour le supprimer. Rapprochez-vous du tracé jusqu'à faire apparaître le curseur avec un  pour ajouter un point.

À noter qu'en *Mode forme* chaque nouveau tracé crée un nouveau calque et qu'un calque créé avec un *Mode tracé* ne peut être déplacé.

En bonus, voici comment modifier le contour d'un tracé. Si vous souhaitez appliquer un [brush](#) autour de votre tracé, choisissez d'abord la forme de pinceau désirée  puis allez dans l'onglet **Tracés** (vous pouvez le retrouver dans le menu **Fenêtre > Tracés**). Cliquez droit sur le tracé qui se trouve dans cette fenêtre, puis **Contour de tracé...** Choisissez le pinceau puisque c'est avec lui que nous avons choisi le brush et cliquez sur **Ok**. Vous pouvez faire de même en modifiant le fond par un clic droit sur le tracé > **Fond du tracé...**

Avec de l'entraînement, vous pourrez réaliser des tracés de manière plus fluide et surtout plus rapidement. Grâce aux tracés, vous pourrez notamment [détourer des images comme nous le verrons prochainement](#), mais aussi vous servir d'un tracé comme d'un guide pour créer un texte.

Votre Assistante

Tutoriel réalisé avec Photoshop CC (14.0)

[Voir la version vidéo de cet article](#)