

# CréaNum

Le magazine de la création numérique

N° 132 • Juillet - août 2008

SPÉCIAL

## TRUCS & ASTUCES

After Effects Flash

Cinema 4D

Photoshop

Joomla

Inkscape In Design

Painter

Scribus

The Gimp

3Ds Max

XPress

DotClear

...

### Passez un été zen

### ...Maîtrisez vos logiciels



## Cahier PIXEL

PRATIQUE

VUE 6

THE GIMP 2.4

PHOTOSHOP 7

### GALERIE

Mathieu Leysenne

Morgan Yon • Neil Maccormack

### OFFRE SPÉCIALE

voir p.81



CH 11 FS - BEL 6,5 € - PORT Cont 6,5 € - CDN 11 C \$

L 16311 - 132 - F: 5,80 € - RD



FORMATS  
IPRESS

## ÉVÈNEMENT

### Festival International du Film d'Animation d'Annecy

Retrouvez les meilleurs moments du festival, comme si vous y étiez.

par Alice SCHWAB - p.8



## GALERIE

### Morgan Yon

Aventurier des arts-graphiques, découvrez le travail d'un créatif en perpétuelle évolution.

par Sandrine ALLAIN - p.18



© Morgan Yon

### Mathieu Leyssenne

Ce passionné des jeux de société et de jeux vidéo est avant tout un illustrateur de talent, fervent utilisateur de Corel Painter.

par Alice SCHWAB - p.22



© Mathieu Leyssenne

### Campagne de pub Orangina

Pour en savoir plus sur les dessous de la marque qui secoue la pulpe.

par Michel CROIZARD - p.26

## PRATIQUE

### The Gimp 2.4

Comment préparer un fichier pour la sérigraphie.

par Thibaut HOREL - p.62

### Photoshop

Lors de la création d'un visuel à caractère communicatif, il est tout aussi important d'accorder son visuel avec son texte.

par Arno FAURE - p.68



## Et comme d'hab...

LIVRES & DVD - p.80

COURRIER DES LECTEURS - p.6

ACTUALITÉS - pp 12 à 17

(Matos, Gadgets, Jeux Vidéo)

STUDIO DES LECTEURS - p.78

AGENDA - p.82

NOS PROPOSITIONS D'ABONNEMENT - p.81



En couverture:

La jolie Cirixia a accepté de poser en « Une » de CréaNum. Cette jolie créature fait partie des protagonistes de la BD « D-Robax », dessinée par Pascal Sibertin (Aka SIB), un de nos collaborateurs et un expert dans l'utilisation de Corel Painter.

## DOSSIER

# Plus de 100 trucs et astuces pour mieux maîtriser vos logiciels

par Olivier Cotte, Olivier Destenay, Stéphanie Guillaume, Thibaut Hofer, François Kerbo, Pascal Sibertin, Karine Warbesson

p.28

Quel que soit votre domaine, ou vos logiciels de prédilection, retrouvez dans ce dossier, de nombreuses astuces et ressources, pour aller plus loin.

## 2D

Photoshop, The Gimp, Painter

p.28



© http://www.pixeliv.fr

## 2D VECTORIELLE

Illustrator, Expression Design, Inkscape

p.32

## 3D

3ds Max, Maya, Cinema 4D

p.34



## WEB DESIGN

Dreamweaver, Flash, Expression Web

p.38

## VIDEO

After Effects, Final Cut Pro, Premiere Pro

p.40



## PAO

InDesign, XPress, Scribus

p.42

## CMS

Joomla, DotClear, Wordpress

p.44



## Pixel CAHIER SPÉCIAL 3D



### Galerie Neil Maccormack

par Karine WASSERON - p.48

Amoureux de Science-Fiction et d'univers futuristes, ce touche-à-tout s'attèle aussi bien à la modélisation, qu'à la création de ses textures et de ses lumières.



### Test 3ds Max 2009

par Alain LOUËT - p.52

Avec presque un an d'avance, découvrez la toute dernière version de 3ds Max signée Autodesk.



### Actus 3D

par Alain LOUËT - p.54

### Pratique Scripting Python

par François KISSO - p.55

Très utile dans l'utilisation de nombreux logiciels 3D, ce langage vous permettra d'aller encore plus loin.



### Pratique Vue 6

par Swesty - p.57

Découvrez l'outil permettant de générer des écosystèmes.



# Plus de 100 astuces pour la création

Quels que soient vos logiciels de prédilection, ce dossier regroupe un grand nombre de trucs et astuces, dans tous les domaines de la création graphique (2D/3D, PAO, WebDesign, Illustration vectorielle, etc.), vous permettant ainsi de progresser et devenir plus productif. Enfin, vous trouverez quelques bonnes adresses, pour faire le plein de ressources.

## TRUCS & ASTUCES 2D

### Enregistrer une palette de couleur à partir de son image

Afin d'enregistrer une palette de couleur personnalisée, à partir de l'une de vos images, passez-la avant tout, en mode Couleur indexée: Image > Mode > Couleurs indexées, en vous assurant que la case «Préserver les couleurs exactes» est cochée. Activez à nouveau le menu Images > Mode, puis choisissez l'option Table des couleurs. La table des couleurs personnalisées correspondant à votre image s'affiche alors. Enfin, sauvegardez-la en cliquant sur le bouton «Enregistrer».

La palette de couleur d'une image peut être enregistrée pour une utilisation ultérieure.



### Optimiser le travail collaboratif

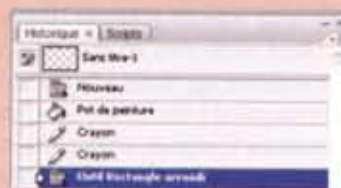
Souvent peu utilisées, mais néanmoins bien utiles pour le travail collaboratif, les annotations permettent de laisser une note sur votre document PSD. Elles peuvent être écrites, mais elles peuvent également être intégrées au format audio. Pressez la touche N, sur votre document afin d'afficher la zone d'annotation. Par défaut, un petit feuillet jaune s'affiche sur l'image, vous indiquant l'existence d'une annotation, à cet endroit. Vous pouvez personnaliser l'aspect de votre annotation, depuis la barre d'options.

Les annotations écrites ou audio sont enregistrées avec le fichier PSD permettant de laisser facilement des informations à ses collaborateurs.



### Flash back (presque) illimité

Dans Photoshop, il existe plusieurs options disponibles, pour revenir en arrière. La plus évidente est le raccourci Ctrl+Z, mais les retours sont alors souvent limités. Avec le raccourci clavier Ctrl+Alt+Z, vous pourrez revenir sur vos actions, autant de fois que le permet l'historique. À l'inverse, le raccourci Ctrl+Maj+Z permet de rétablir les actions supprimées.



Le raccourci clavier Ctrl+Alt+Z permet de remonter dans votre historique.

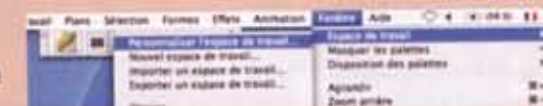
### Personnaliser son espace de travail

Avec ses nombreuses brosses de dessin, Painter ressemble à un gigantesque atelier d'artiste, à tel point que l'on peut s'y perdre. Voici deux astuces pour vous y retrouver:



Proposé depuis la version X, l'Espace de travail personnalisé, est une fonction qui permet de conserver tous ses réglages, toutes ses matières, ses papiers et ses outils de dessin, dans un seul et même fichier exportable.

Dans votre espace de travail, il vous est possible de cliquer sur les yeux, afin de les ouvrir et de les fermer. Ainsi vous serez en mesure d'afficher, ou de masquer votre brosse dans votre sélecteur de style. Enfin, vous pouvez également renommer celle-ci.



### AGENCER SES BROSSES

En vous rendant dans la fenêtre «Afficher le Créateur de style», vous vous transporterez dans une autre interface, plus facile à utiliser et mieux agencée, car celle-ci est spécialement conçue pour paramétrer vos pinceaux, vos crayons, etc. Dans la fenêtre témoin, vous pouvez verrouiller vos brosses afin de conserver celles qui vous intéressent.

Lorsque vous changez d'outil, celui-ci se rajoute à la liste, dans cette même fenêtre.

Un simple Pomme+S/Ctrl+S suffit et votre brosse est enregistrée!



### Utiliser Painter pour la haute résolution

Le potentiel de Painter pour le travail en haute résolution est souvent dénigré, voire oublié. C'est bien dommage car c'est très pratique pour les travaux d'encrage, pour la création de logos, ou pour le travail de précision. Les astuces qui suivent, vous permettront de créer vos dessins, sans vous soucier de la résolution initiale. Plusieurs méthodes sont à votre disposition:

#### LES SCRIPTS



Avant tout, créez un dessin en 72 dpi dans les dimensions souhaitées (en cm). Allez dans Fenêtre > Afficher les scripts, puis dans Sélection > Tout sélectionner (Pomme+A/Ctrl+A). Enfin, enregistrez le script (F8, ou le bouton rond et rouge).

Évitez cependant d'utiliser les plans (calques). Dessinez aussi longtemps que vous le souhaitez. Lorsque vous avez terminé de dessiner, arrêtez l'enregistrement du script (le bouton carré), puis nommez-le. Ouvrez ensuite une image aux mêmes dimensions (toujours en cm), mais dans une résolution de 300 dpi. Allez à nouveau dans «Tout sélectionner», puis «Lecture du Script».

Votre dessin sera alors redessiné, mais à une échelle supérieure. En effet, tous les éléments composant votre dessin (taille des textures, taille des outils) seront adaptés.

TRUCS ET ASTUCES

>>>>>

LES PROPRIÉTÉS DE L'ENCRE LIQUIDE

Souvent utilisée pour la phase d'encrage, en bande dessinée, la variante «Encre liquide» a des propriétés qui se fient à la résolution. De plus, elle reste toujours «lisse». Ouvrez votre crayonné et utilisez directement une brosse comprenant le style «Encre liquide» et la variante «Pointe fine». Cette action va créer un plan.

Faites votre encrage, puis redimensionnez votre image. Vous pouvez à nouveau dessiner sur le plan «Encre liquide». En appuyant sur «Entrée», vous accédez aux propriétés du plan. Enfin, le seuil permet de réduire, ou d'épaissir l'encre.



© D-robaz



CONVERTIR LE BITMAP EN VECTEUR

Depuis de nombreuses versions déjà, Peindre gère les Courbes de Bézier.

Dessinez sur un plan vide, puis faites un clic-droit sur celui-ci. Sélectionnez une transparence, allez dans Sélection > Convertir en forme. Vous obtiendrez alors le nombre de vecteurs correspondants à la complexité de votre dessin. Il est préférable de tout sélectionner en utilisant l'Ajusteur de forme, puis de grouper le tout (Pomme+G/Ctrl+G), afin d'éviter de se retrouver avec des centaines de plans. Pour utiliser le Vecteur dans d'autres programmes: Fichier > Exporter > Fichier Adobe Illustrator.



© http://www.woths.fr

VECTORISER UNE POLICE

Il est intéressant de pouvoir vectoriser une police pour la création d'un logo par exemple, ou tout simplement pour exporter du texte vers d'autres logiciels. Saisissez votre texte, ce qui va créer un plan texte.

Ouvrez le menu des plans (petite flèche à côté de la croix), puis tout en bas du menu, choisissez «Convertir le texte en forme».

Retraavaillez alors vos vecteurs avec l'Ajusteur de formes, dans la boîte à outils.



par Thibaut HOFER (WWW.CALCYUM.ORG)

Optimisez vos fenêtres

On ne le répètera jamais assez: plus l'accès aux outils et aux options d'outils est facile, plus le travail est rapide. Gimp permet de personnaliser ses fenêtres de travail par le biais d'onglets à créer, soit en cliquant sur la flèche déroulante, en haut et à droite d'une fenêtre d'outils, soit via un glissé-déposé.



Des tracés complexes

Gimp ne possède pas de bibliothèque de formes vectorielles. Le seul outil dédié à la manipulation de tracés est l'outil «Chemins». Il paraît difficile, dans ce cas, de générer des formes complexes et précises. La solution réside dans l'import de fichiers SVG, depuis la commande: Menu des chemins > Importer un chemin.



Les sélections redimensionnables

Qui n'a jamais rêvé de retoucher sa sélection en largeur, ou hauteur autrement qu'en ajoutant une nouvelle portion de section? L'outil de sélection de Gimp autorise le redimensionnement et la manipulation d'une sélection, soit en temps réel depuis ses bords, soit via la fenêtre des options de l'outil.



La taille de l'impression

Gimp propose deux moyens de gérer la taille et la résolution de votre document de travail, en passant par le menu Image: Échelle et taille de l'image et Taille d'impression. Seul le second tient compte, dans son redimensionnement, du rapport résolution/dimensions, indispensable dans le Print.

Le multicouches

Gimp ne gère pas le CMJN au-delà de la prévisualisation. Mais dans sa version 2.4, il intègre une fonction qui crée une séparation: Couleurs > Composants > Décomposer. Elle sépare les composants CMJN en calques et en niveaux de gris, que vous pouvez retoucher. Si cependant vous désirez une cinquième couleur, ajoutez un nouveau calque!



Prévisualiser plusieurs profils

Comment faire pour gérer plusieurs profils de sortie correspondants à plusieurs supports, ou prestataires différents? Utilisez les filtres d'affichage, accessibles via le menu «Affichage». Ils permettent de personnaliser sa prévisualisation selon le profil, la déficience visuelle (Daltonisme), etc.

