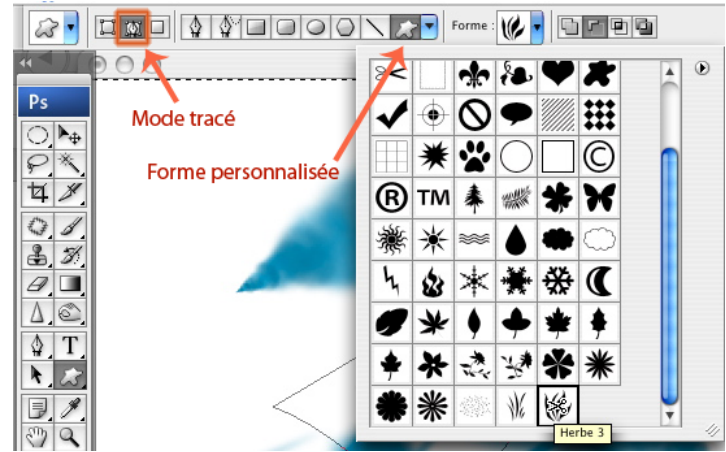


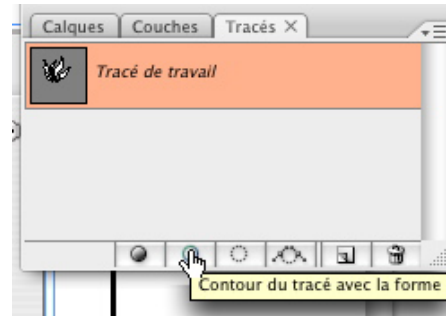
## Contour du tracé

C'est une méthode indirecte. Le dessin préliminaire s'effectue avec l'outil **Plume** (ou en utilisant une forme vectorielle) et en affectant un contour de pinceau au tracé, par l'intermédiaire du sous-menu de la palette Tracés (en ayant pris soin d'activer l'outil voulu, avec l'épaisseur et tous les autres paramètres<sup>1</sup>. Cette méthode de dessin présente l'avantage de pouvoir être plus facilement maîtrisée et de plus modifiable *a posteriori*.

Pour comprendre la logique, mettons-nous en mode Tracé, sélectionnons l'outil **Forme personnalisée** (derrière l'outil Rectangle). Notons que les formes dont il s'agit sont ici **vectérielles**, comme en Illustrator. La forme même, ici Herbe 3, est sélectionnable depuis l'onglet Forme à droite :

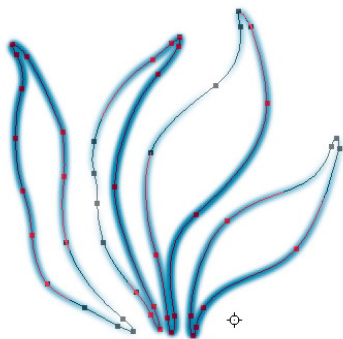


Il faut ensuite sélectionner les valeurs voulues pour la forme de pinceau, sa dureté, couleur, tous les réglages de la palette de forme etc, avant d'aller dans la palette Tracés, d'activer ce dernier pour définir le contour du tracé avec ces réglages :



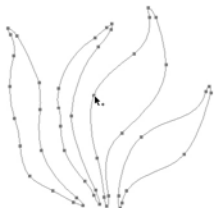
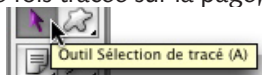
1. Source : Pierre Labbe, *Photoshop 7 pour le web et l'impression*, Eyrolles

Pour obtenir ceci, par exemple :



Ce tracé étant modifiable avec l'outil plume, il est possible de refaire le contour ultérieurement.

À noter, il est parfois nécessaire, la forme une fois tracée sur la page, de la sélectionner avec l'outil Sélection de tracé

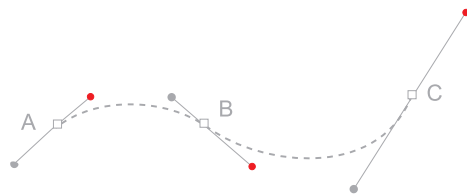


Comme ceci :

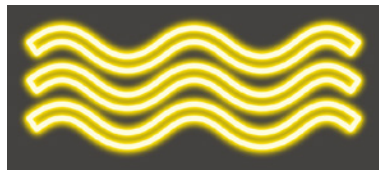
Tracer une forme au jugé peut se faire également, en utilisant l'outil Plume libre, qui travaille un peu comme le pinceau :



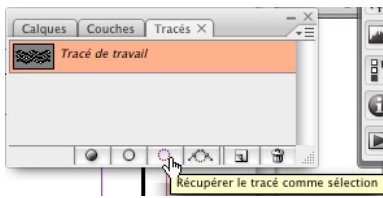
Mais le meilleur résultat s'obtiendra en travaillant directement à la plume. Pour un tracé rectiligne il faut cliquer de point en point pour tracer des lignes «brisées». Pour un tracé en courbe : cliquer-tirer ; cliquer crée le point d'ancrage, tirer crée la tangente, soit l'angle vers lequel va la courbe. L'allure de la courbe dépend de chaque point : position, angle et longueur des 2 tangentes :



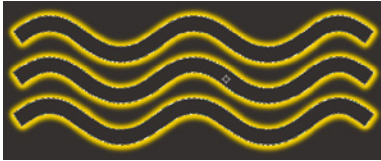
Note importante, on peut appliquer plusieurs fois un contour à un tracé, en variant les effets à chaque fois. Un effet néon a été appliqué dans l'image ci-dessous en ayant un contour de plus en plus petit, net et clair :



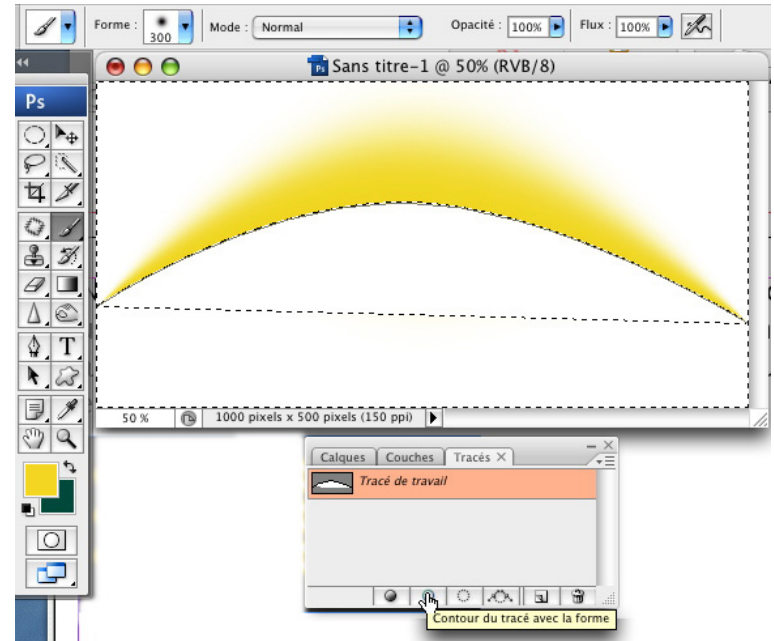
Pour faire un effet de halo à une forme, il faut, avant de créer le contour du tracé, faire du tracé une sélection en cliquant dans la palette tracé sur l'icone Récupérer le tracé comme sélection :



Ensuite il faut intervertir la sélection (contrôle/commande majuscule I) et faire le contour du tracé, qui ne portera que sur l'extérieur de la forme, comme ceci :



Autre exemple, pour faire un halo de soleil, un tracé courbe suffit :



Couleur jaune d'avant-plan, pinceau de forme Arrondi flou 300 px, un tracé simple d'arc sélectionné via la commande Récupérer le tracé comme sélection, on intervertit la sélection via le menu Sélection > Intervertir, puis on effectue le contour du tracé pour obtenir l'effet ci-dessus.

Note importante : pour tous les contours du tracé, c'est l'option **Simuler la pression** qui permet que la forme soit variable, déliée, comme dans l'exemple ci-dessus :

