

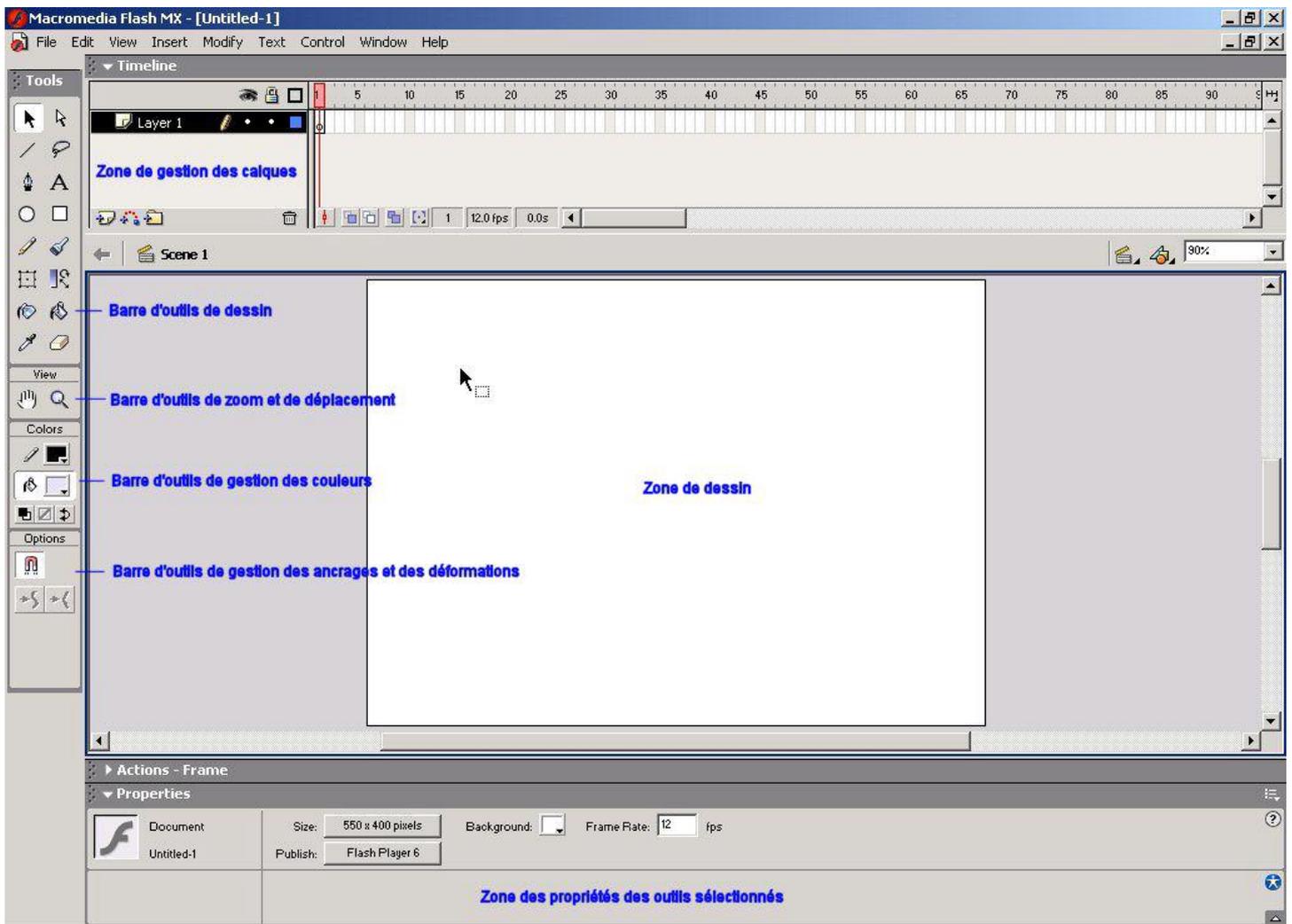
GUIDE DU GRABPIC AVEC MACROMEDIA FLASH MX ET REALISATION DE WALLPAPERS

par Darknoon (Springfield Paradise) et Chris (Duff'n Pretzels)

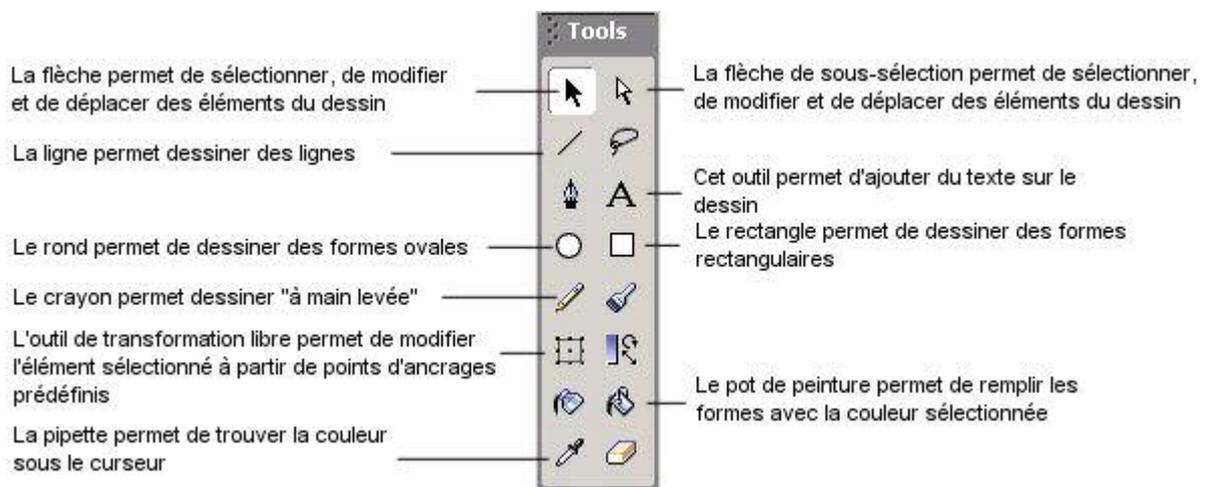
1) DESCRIPTION DE L'ENVIRONNEMENT

L'espace de travail de Flash se compose de 4 parties principales :

- a) La zone des calques
- b) La zone de dessin
- c) La zone des propriétés
- d) Les barres d'outils



Détaillons les différents outils que nous serons amenés à utiliser dans Flash.



Les calques peuvent être comparés aux différentes couches que l'on peut avoir sur un dessin. Les calques tirent leur nom des feuilles de papier calque : les deux jouent sur la transparence et peuvent changer d'ordre d'empilement. Dans notre cas on va utiliser deux calques au minimum. Un qui contiendra l'image que l'on veut retracer et l'autre le tracé. On peut aussi en utiliser plus, et dans ce cas, on pourra faire les personnages sur un calque et le décors sur un autre. Ainsi à partir d'une même base on peut avoir plusieurs dessins ! ☺

2) AU BOULOT !

L'image de base pour faire un bon papier peint doit faire au minimum 320*240. Pour éviter les déformations il est préférable que ce soit un multiple de 800*600 (x2,5) et 1024*768 (x3,2). Afin de travailler avec plus de précision cette image doit être agrandie au minimum en 800*600 dans flash (1600*1200 pour ceux qui ont un grand moniteur).

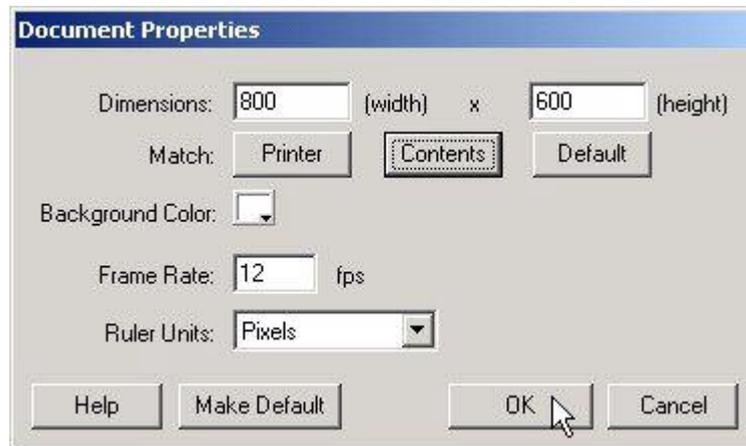
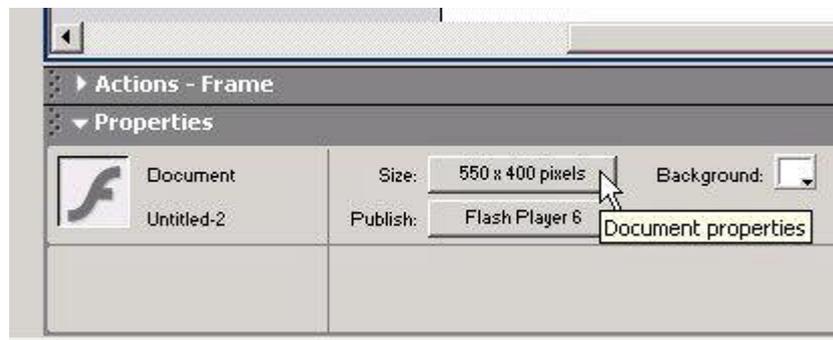
Une petite astuce avant de commencer : Pour annuler ce que l'on vient de faire, il suffit de faire CTRL-Z sur le clavier (Une ou plusieurs fois, Flash gère les annulation multiples). Pour refaire c'est avec CTRL-Y. Il ne faut pas hésiter à les utiliser.

Etape 1

La première étape consiste à enregistrer le fichier : CTRL-S (et surtout après ne pas hésiter à sauvegarder souvent, il n'est jamais très drôle de perdre des heures de travail)

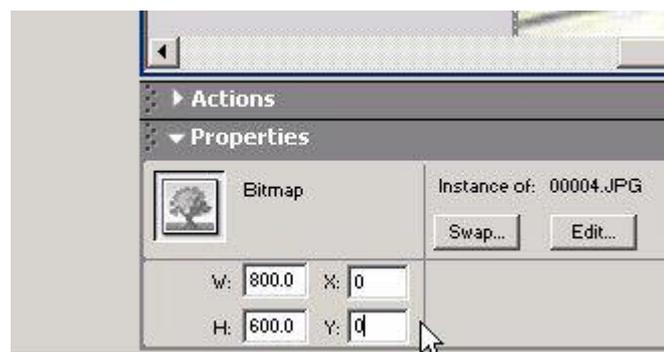
Etape 2

Nous allons redimensionner le calque par défaut : par CTRL-J ou en cliquant sur le bouton taille de la zone propriété. Par exemple, nous allons mettre le calque en 800*600 (voir les conseils plus haut).



Etape 3

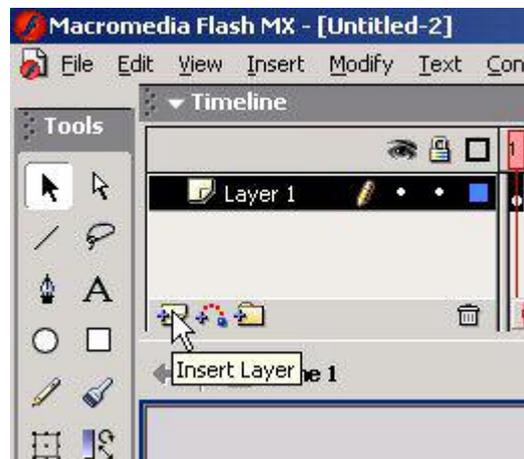
Nous allons maintenant importer une image : CTRL-R et choisir l'image à partir de la boîte de dialogue. Celle-ci va se mettre à un endroit quelconque du dessin. On va donc la recadrer et l'agrandir à l'aide de la zone de propriétés. Pour cela cliquer sur l'outil flèche noire et cliquer sur l'image si celle-ci n'est pas sélectionnée. La zone de propriétés en bas de Flash change et affiche les propriétés spécifiques à l'image.



On va donner à l'image les mêmes dimensions que le calque c'est à dire dans notre cas 800 en largeur et 600 en hauteur, et l'aligner dessus en mettant les coordonnées X et Y à 0.

Etape 4

Cette étape va consister à ajouter un nouveau calque. En effet on ne va pas redessiner directement sur l'image mais sur un nouveau calque par transparence. Pour cela on va cliquer sur le bouton Ajouter un calque.

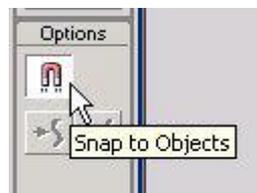


Normalement le nouveau calque se positionne au dessus du premier. Si ce n'est pas le cas, il suffit de le sélectionner et de le faire glisser vers le haut. Ensuite on va bloquer le premier calque pour éviter les modifications dessus. On clique donc sur le point en dessous de la zone où il y a un cadenas.

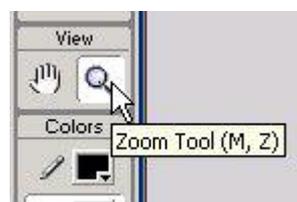


Etape 5

Nous allons ajouter un cadre autour de l'image. Il faut pour cela vérifier que l'outil aimant est sélectionné. Cet outil permet d'aligner et de rattacher les objets que l'on dessine automatiquement sur ceux qui existent déjà. Il est donc très pratique mais dans certains cas pour plus de précision il faudra le désactiver. Pour le moment on clique sur la flèche noire et on vérifie que le bouton est bien enfoncé.



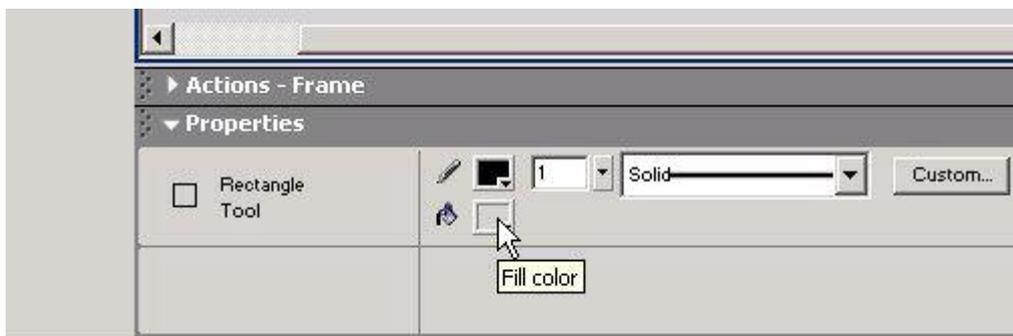
On se positionne sur le nouveau calque que l'on a créé en cliquant dessus, et pour plus de facilité on va réduire la taille de l'image affichée. Pour cela on clique sur l'outil Zoom.



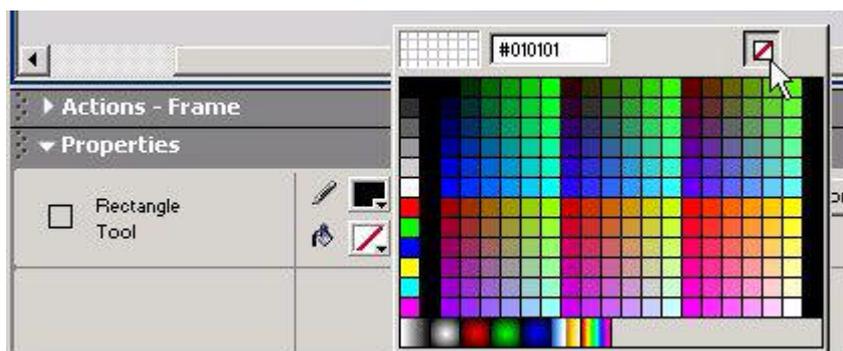
Par défaut celui-ci agrandit l'image en cliquant dessus (Curseur avec un +) mais si on maintient la touche Alt enfoncée, on réduit la taille de l'image (Curseur avec un -). Dans notre cas, on diminue la taille de l'image de façon à ce qu'elle apparaisse entière à l'écran et on clique sur l'outil rectangle.



Dans la zone de propriétés en bas, on va choisir la taille du trait (1 par exemple), le style (plein), la couleur du trait (crayon) et la couleur du fond (pot de peinture).



Pour la couleur du fond on va choisir la couleur transparente.

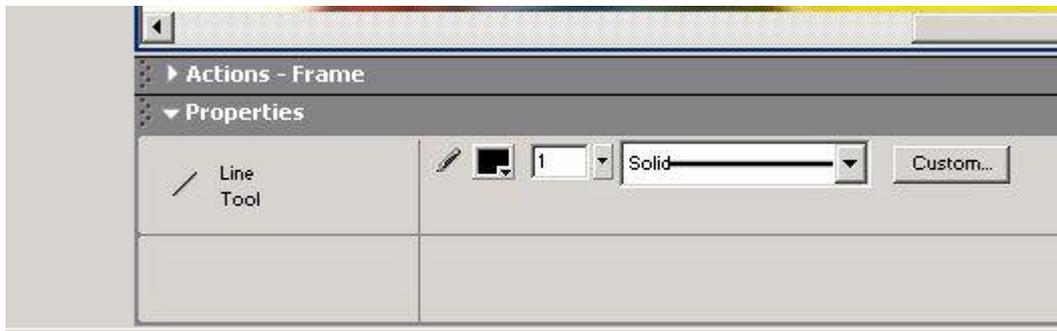


On se place alors en haut à gauche du dessin et on fait glisser vers en bas à droite. Grâce à l'aimant le cadre va s'aligner sur les bords de l'image.

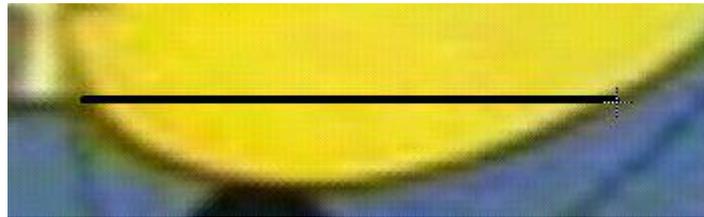


Etape 6

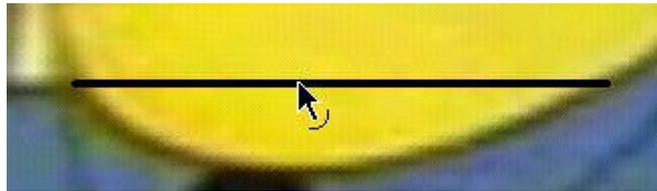
C'est maintenant que les choses deviennent sérieuses ! Nous allons commencer à retracer. On choisit l'outil ligne. Dans la zone de propriétés en bas, on choisit la couleur et la taille du trait en fonction de l'image que l'on souhaite dessiner. Pour les gros plans on choisira un trait plus gros que pour une scène lointaine.



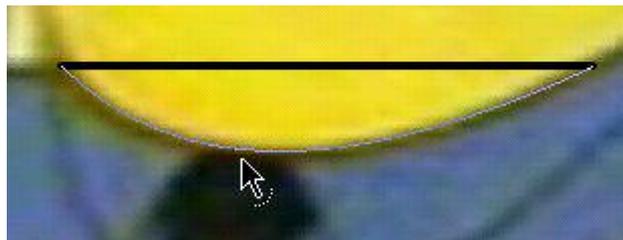
L'élément de base est le trait pour faire un dessin « propre ». Le crayon même utilisé avec l'option « adoucir » a tendance à donner des résultats légèrement « tremblotants » si on est pas un dessinateur confirmé. Le trait est déformable à souhait grâce à l'outil flèche noire. Par exemple pour dessiner le coup du chef Wiggum , on commence par faire un trait d'un coté à l'autre.



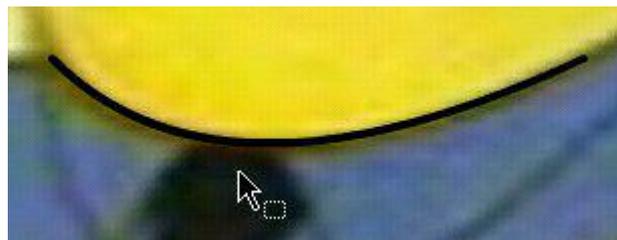
On choisit alors l'outil flèche noire et on se place au dessus du trait sans le sélectionner (sans cliquer dessus) jusqu'à ce que le curseur change de forme.



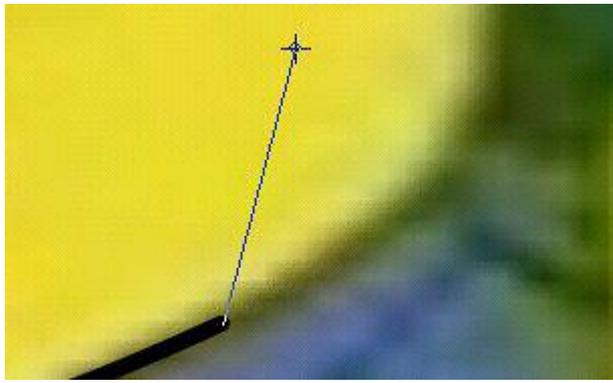
Il suffit de cliquer et de bouger la souris pour modifier la forme du trait.



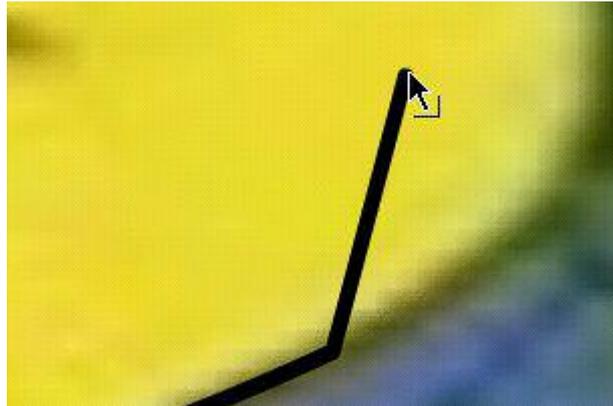
Et le résultat :



Pour continuer le dessin, choisir de nouveau l'outil ligne, se placer sur le bout de la ligne et cliquer et faire glisser. Automatiquement, grâce à l'aimant, la nouvelle ligne va se placer au bout de la première de façon parfaite.



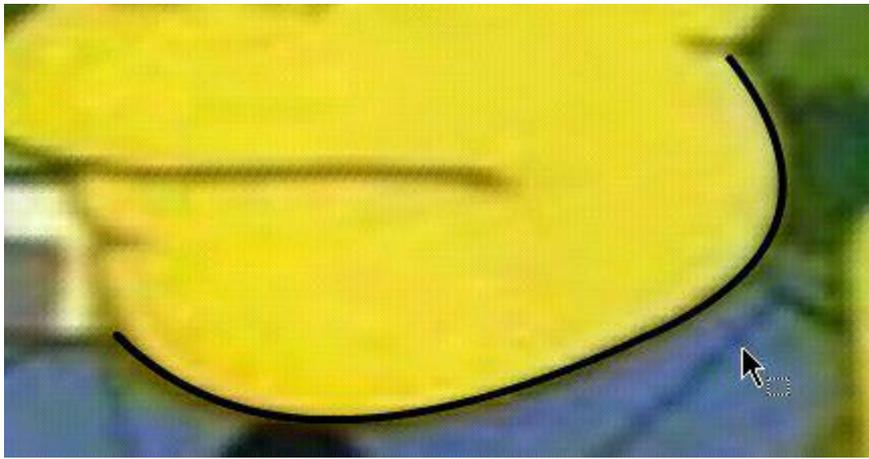
Ensuite, on peut agrandir et modifier la taille et la position de la ligne, en utilisant la flèche noire et en se plaçant au bout jusqu'à ce que le curseur change de forme.



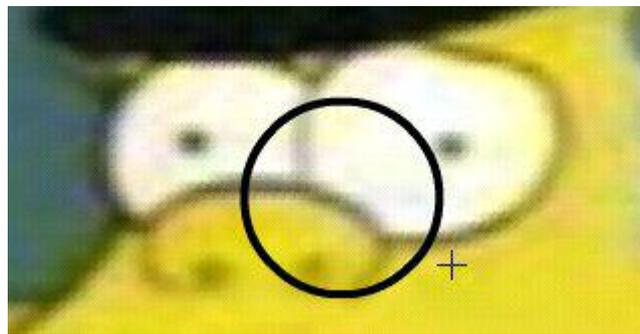
On clique et on fait glisser :



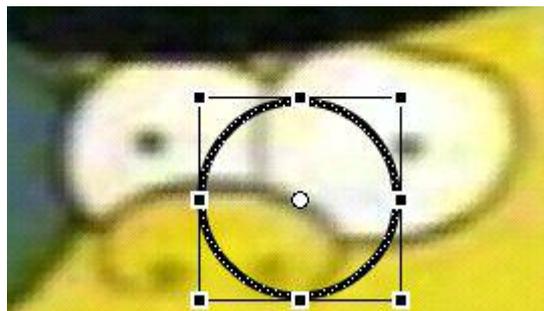
On continue à déformer le trait pour qu'il épouse bien les contours de l'objet et qu'on ne voit plus les points d'attache.



Pour les objets ronds, comme les yeux, on peut utiliser l'outil rond. Dans les propriétés on choisit un fond transparent comme pour le rectangle, et on fait le rond sur le dessin. Peu importe qu'il soit à la bonne place ou à la bonne taille, on va modifier tout cela grâce à l'outil transformation libre.



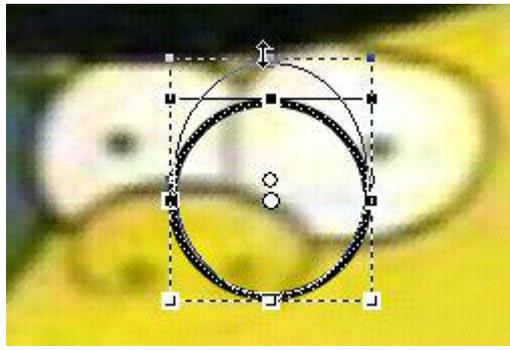
Quand on clique sur l'outil transformation libre puis sur l'objet à modifier, celui-ci fait apparaître un certain nombre de points d'attache.



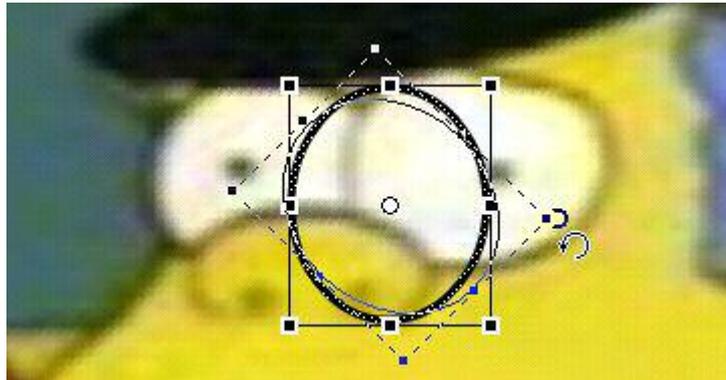
Quand on positionne le curseur sur les différents points, on peut agrandir vers la gauche, vers la droite, le haut, le bas ou faire des rotations dans les angles.

Par exemple :

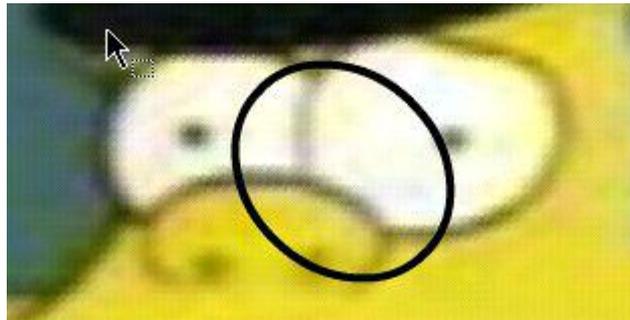
Vers le haut :



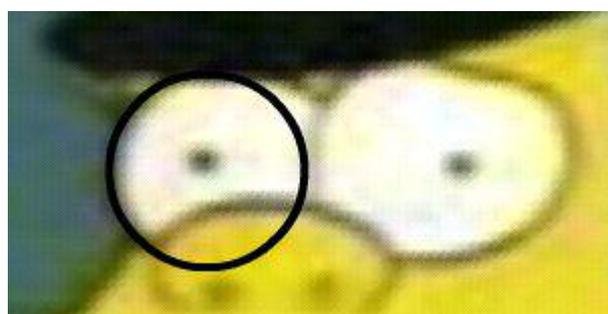
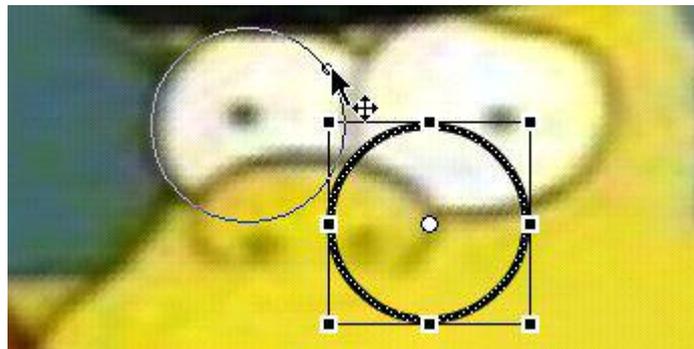
En rotation :



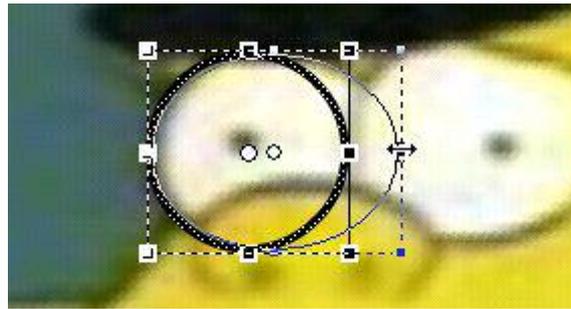
Le résultat :



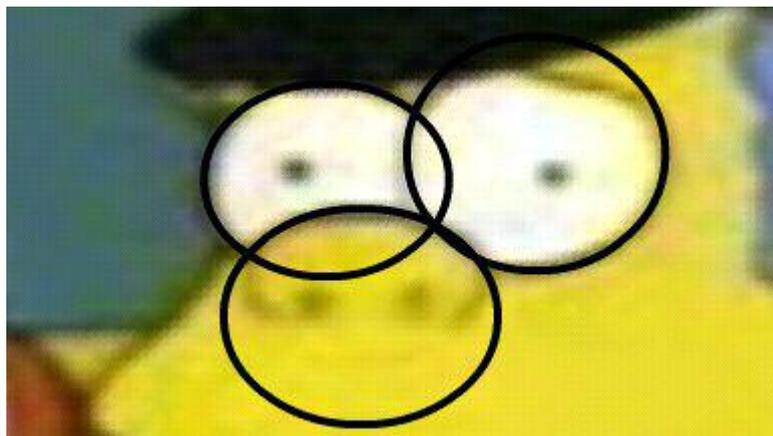
Dans le cas présent on va déplacer le rond sur l'œil (avec le curseur en forme de croix)



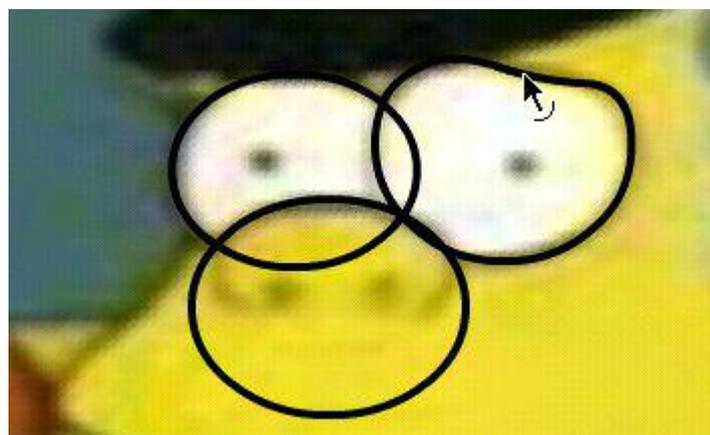
On va ensuite agrandir vers la droite pour se caler sur l'œil (Curseur en forme de double flèche horizontale)



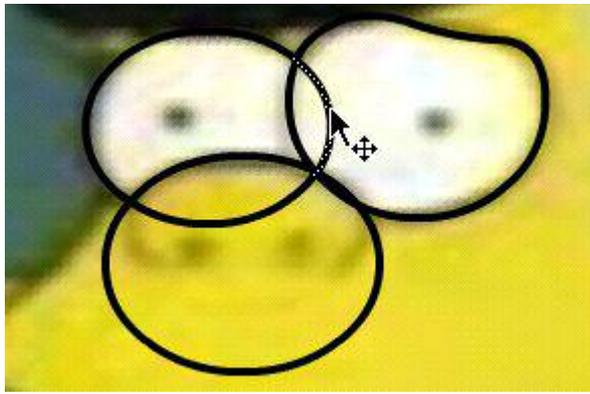
On répète les opérations avec l'autre œil et le nez :



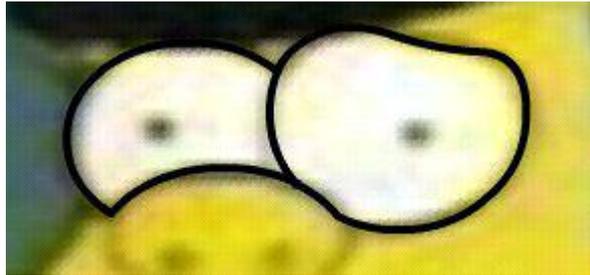
Pour faire la déformation de l'œil gauche, on va utiliser l'outil flèche noire.



Maintenant on va supprimer tout ce qui dépasse et pour cela on sélectionne les éléments à supprimer avec la flèche noire en cliquant dessus et on appuie sur la touche supprimer du clavier.

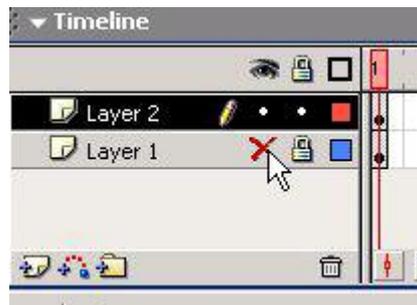


Au final :

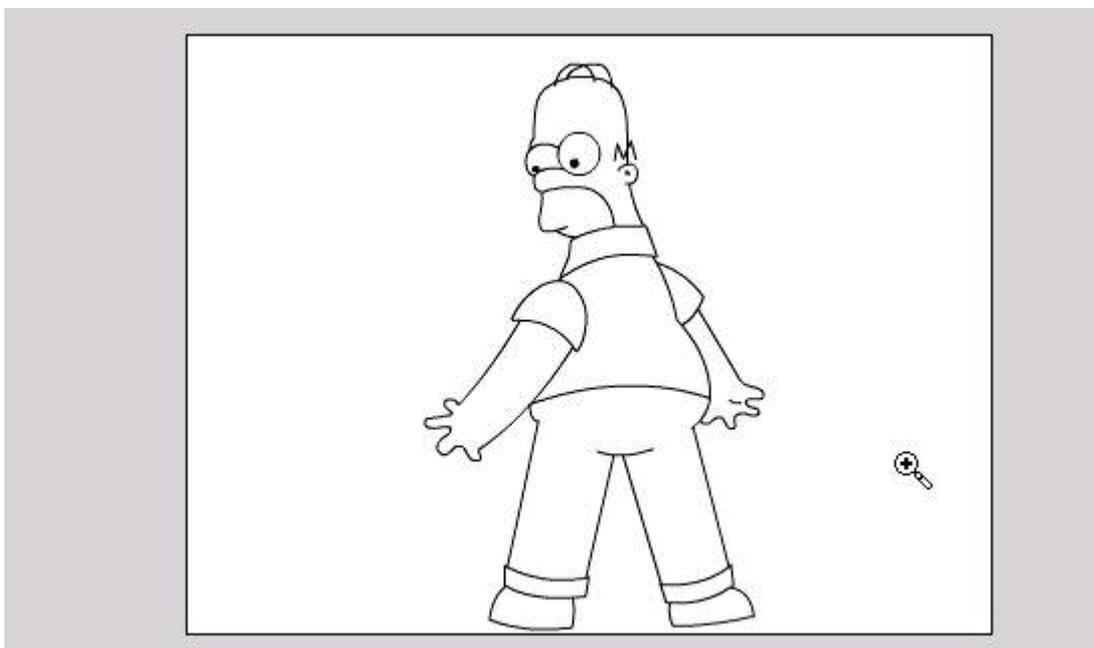


Et ainsi de suite.... ☺

Pour voir le dessin sans le fond, on peut cliquer sur le point de l'œil dans la zone des calques



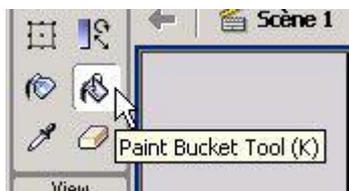
Exemple sur une image finie :



Il peut être nécessaire, une fois l'image finie de modifier l'épaisseur du trait si celui-ci s'avère trop fin. Pour cela, on va sélectionner tout le dessin par CTRL-A et on va modifier l'épaisseur du trait dans la zone des propriétés

Etape 7

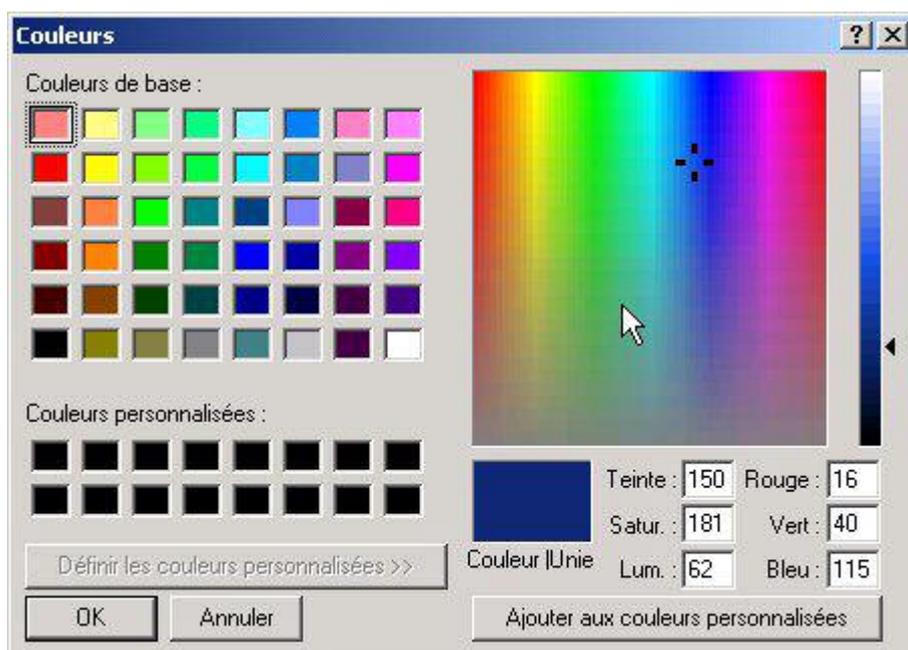
Il ne nous reste qu'à mettre des couleurs sur tout cela ! On va utiliser le pot de peinture.



Pour choisir une couleur on va utiliser le sélecteur de couleur.

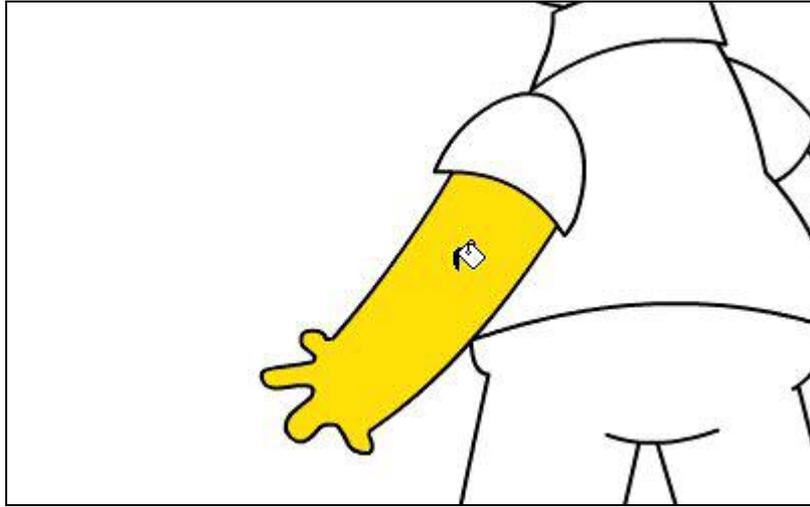


Soit on connaît les couleurs et on peut entrer leur numéro, dans la zone, soit on choisit parmi celles prédéfinies, soit on clique sur le petit bouton en haut à droite pour avoir le mode avancé de sélection des couleurs.



On peut aussi copier la couleur du dessin original. Pour cela il faut enlever le cadenas du premier calque, choisir l'outil pipette, se positionner sur la zone dont on veut récupérer la couleur et cliquer dessus. Ensuite on recliq sur le cadenas et on resélectionne le second calque.

L'opération suivante consiste à remplir les espaces avec de la couleur. On positionne le pot de peinture sur l'endroit souhaité et on clique.

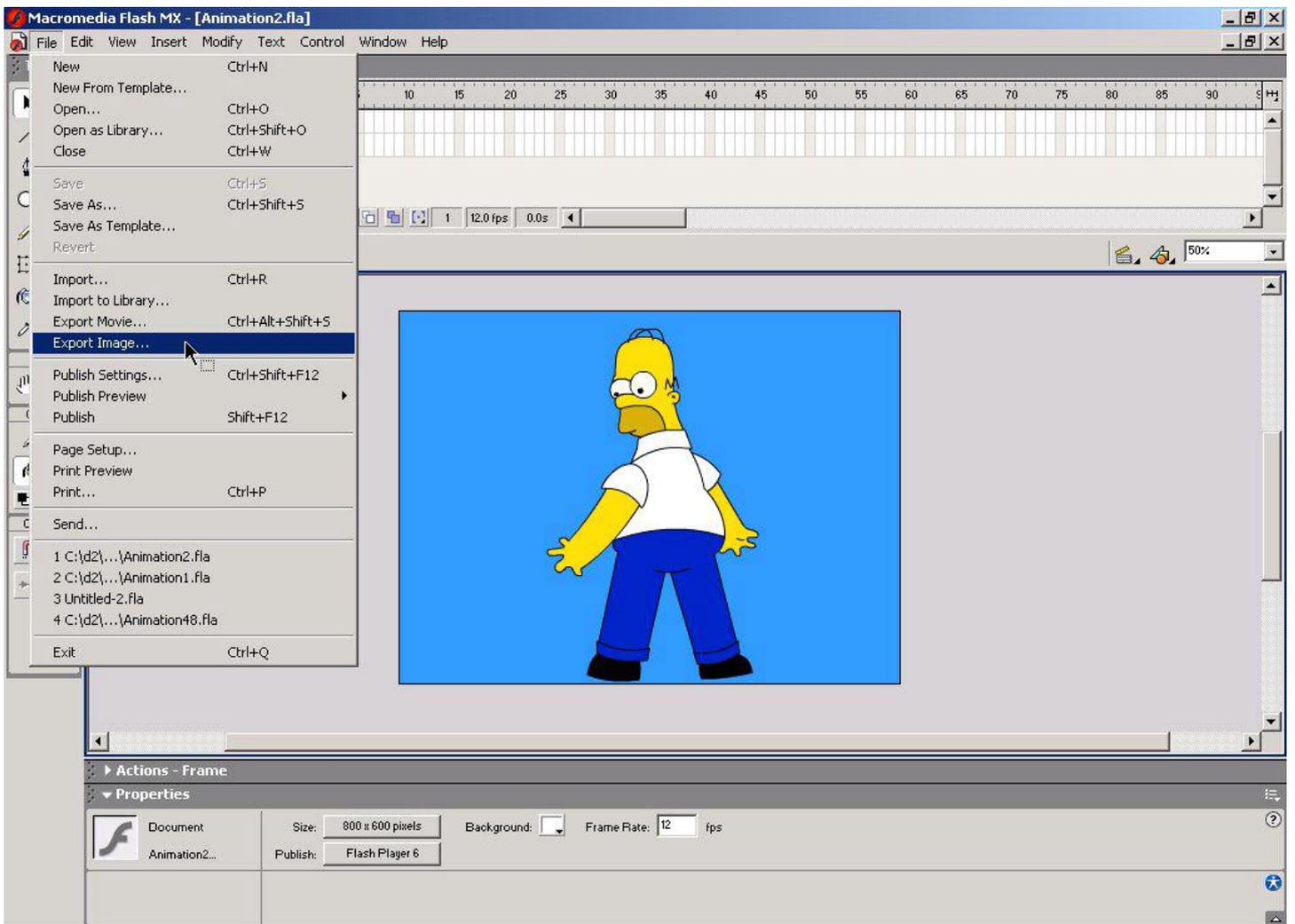


Dans certains cas, il peut être nécessaire de jouer avec les options de remplissage si le pot de peinture refuse de remplir la zone ou si à l'inverse il déborde.

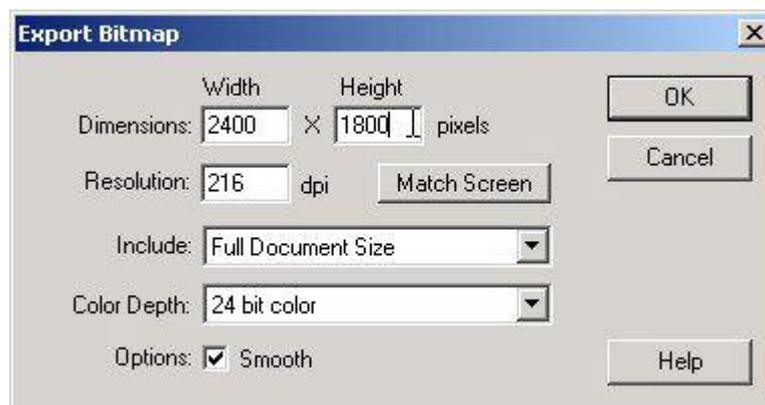


Etape 8

Maintenant que l'image est finie, on va choisir l'option Exporter l'image du menu fichier



On obtient une fenêtre dans laquelle nous devons donner un nom au dessin, choisir sa destination et le type de fichier . Le type de fichier doit être de préférence BMP pour avoir la meilleure qualité avant le redimensionnement. Dans la fenêtre suivante, on met les options à fond comme ci-dessous :



La partie pour Flash est finie, la suite se passe dans un logiciel de retouche d'image comme Paint Shop pro.

Etape 9

Pour la transformation en wallpaper dans le logiciel de retouche on va commencer par retailler le dimension du support de l'image.

- On enlève 10 pixels de chaque coté de l'image (2390*1790)
- On redimensionne l'image en 1022*766 ou 798*598
- On rajoute un cadre de 1 pixel de coté pour arriver à 1024*768 ou 800*600

- On diminue le nombre de couleur à 256 (méthode Octree, couleur adjacente)
- On enregistre au format gif (pour prendre moins de place et ne pas dégrader le dessin)

Voilà donc quelques conseils pour commencer à faire de beaux grabpics. Mais ne croyez pas que cela vient tout seul, car de nombreuses heures sont nécessaires avant d'acquérir la technique et le doigté. Mais quel plaisir quand on réussit son premier grabpic ! 😊

En espérant que ce guide vous soit utile...