

Objectif :

-Créer des images vectorielles dans Clip Studio Paint, avec des lignes, des couleurs et des ombrages .

I.1 Qu'est ce que l'art vectoriel ? Quand l'utiliser ?

Les illustrations vectorielles permettent aux spécialistes de la création de générer des œuvres d'art aux lignes et aux formes épurées, redimensionnables à l'infini.

Si votre œuvre a besoin d'être agrandi ou réduit sans perdre en qualité, tel que les logo, props de jeux vidéos etc... l'art vectoriel est la solution.

Pourquoi l'art vectoriel est important pour de tels projets ?

Imaginons que le graphique ci-dessous, soit un atout pour un jeu mobile.

Le jeu a pour une résolution d'écran (1920x1080), donc une image large de 300 pixels ce qui semble suffisant.

Sur l'image ci-dessous, le graphique de gauche est un bitmap. Un bitmap est une image créée en plaçant des pixels sur une grille. Plus la grille est grande, plus la résolution et les détails sont précis.

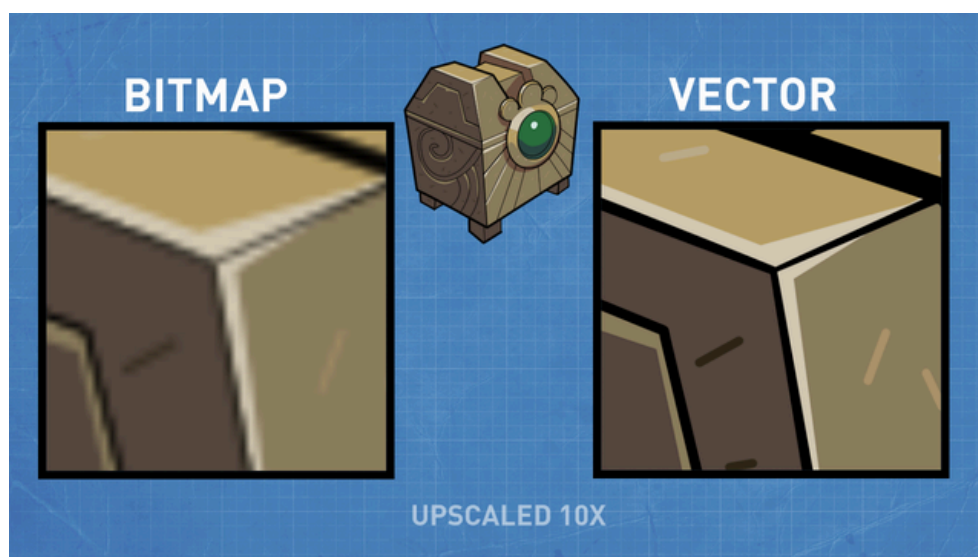
Le graphique de droite est un vecteur - une image où les lignes et les formes sont tracées à l'écran par des équations mathématiques.



Un an après la sortie du jeu, le client a décidé de le porter sur une plateforme domestique, augmentant ainsi la résolution de ciblage à 4K.

Ayant les ressources originales en mode Bitmap, je ne pourrai pas simplement mettre à l'échelle (augmenter la résolution) les graphiques à l'aide de l'option CHANGER LA RÉOLUTION D'IMAGE.

Si j'ai les ressources d'origine en mode vectoriel, je pourrai redimensionner l'image sans perdre de qualité. (voir la comparaison ci-dessous)



A gauche: l'Image bitmap augmentée de 10 fois sa taille d'origine. A droite: Image vectorielle également mise à l'échelle 10x.

Regardez comment le Vector conserve la qualité d'origine (lignes et formes nettes).

L'inverse est également vrai. Disons que le client a besoin que le jeu fonctionne sur un écran plus petit. Voyez dans l'exemple ci-dessous comment le graphique réduit ne fonctionne pas si l'actif d'origine est un bitmap.

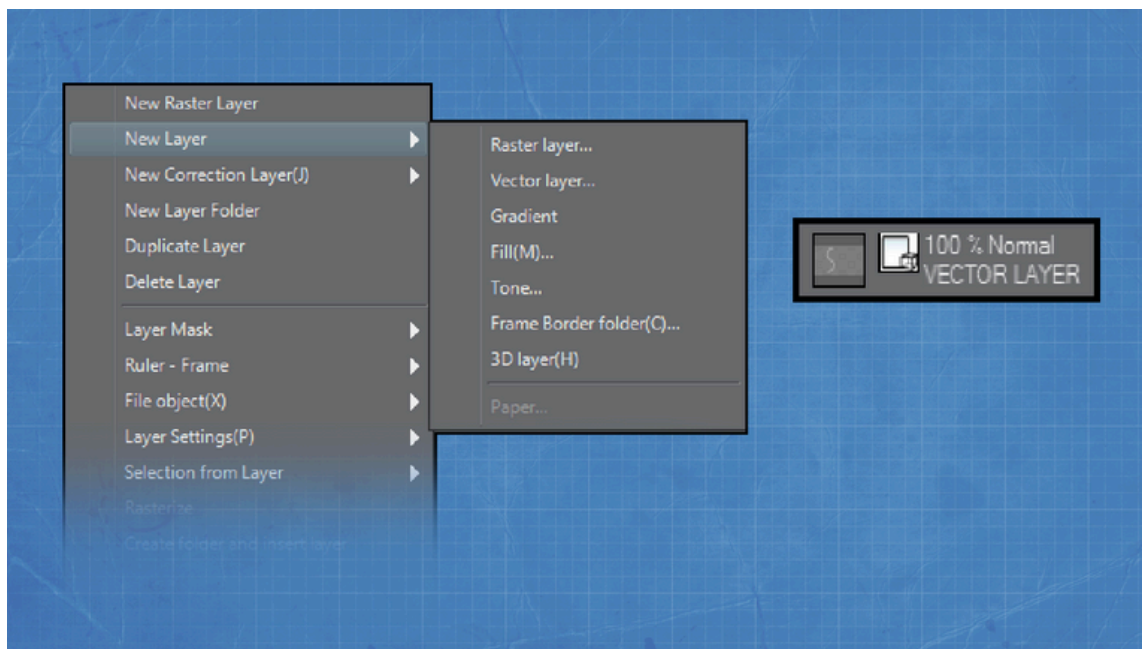


Gauche: impossible à utiliser dans le jeu; A droite: le graphique reste assez lisible.

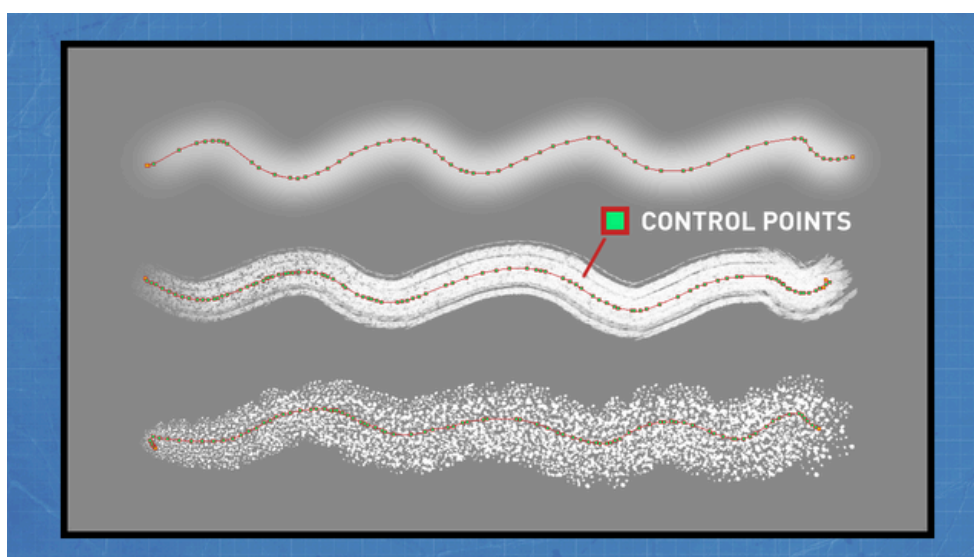
1.2 Comment créer un dessin vectoriel

1. Le calque de vecteur

A partir de maintenant, vous devez vous rappeler une chose: pour faire de votre art un vecteur, vous devez travailler sur un CALQUE DE VECTEUR.



Créer un calque vectoriel à l'aide du menu Palette de calques ou du raccourci CTRL + ALT + N. Sur un calque vectoriel, vous pouvez utiliser TOUT outil Pinceau, Forme ou Trait. Même les pinceaux texturés avec opacité / transparence peuvent être utilisés pour dessiner sur des calques vectoriels.

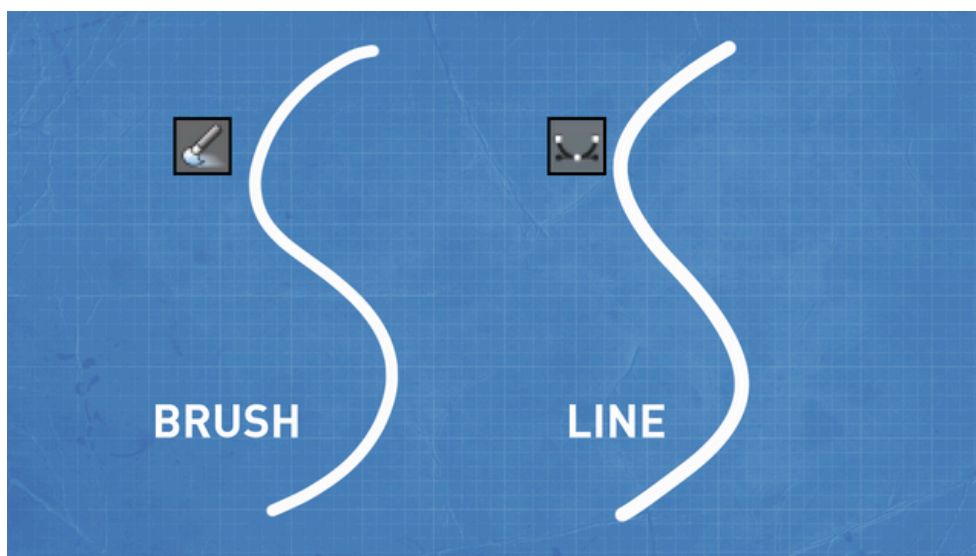


Voici quelques exemples de différents pinceaux texturés dessinés sur un calque vectoriel. Voyez comment le flou d'un aérographe est conservé dans la couche vectorielle.

2.L'utilisation principale d'un calque vectoriel est de créer des lignes.

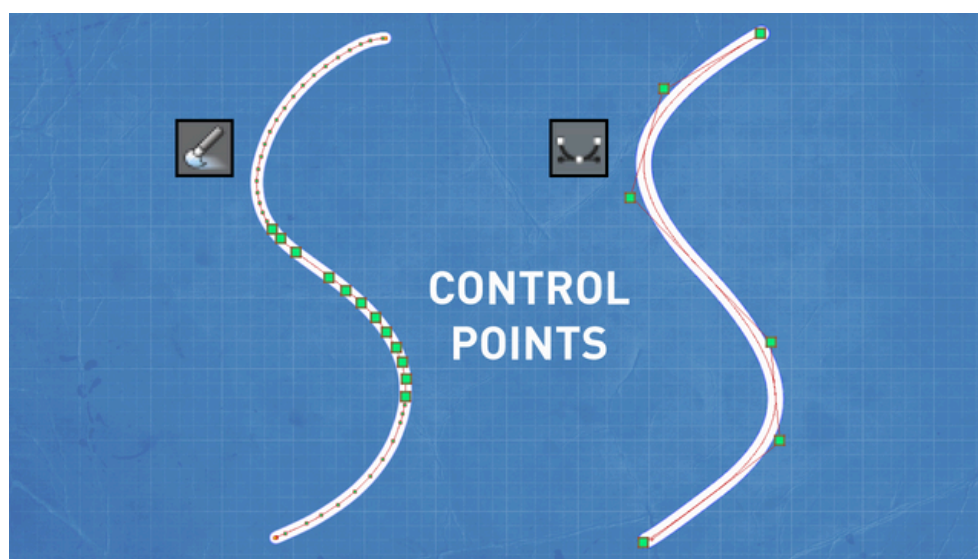
Une ligne vectorielle peut être manipulée, modifiée et modifiée. Sur une production, la ligne vectorielle est généralement préférée.

Pour tracer des lignes sur un calque vectoriel, vous pouvez utiliser n'importe quel outil Plume, Crayon ou Pinceau. Même dans ce cas, je vous recommande de créer des lignes avec les outils secondaires appropriés : Lignes et Courbes.



Une ligne S similaire dessinée avec deux outils différents. Mais derrière, il y a une différence importante...

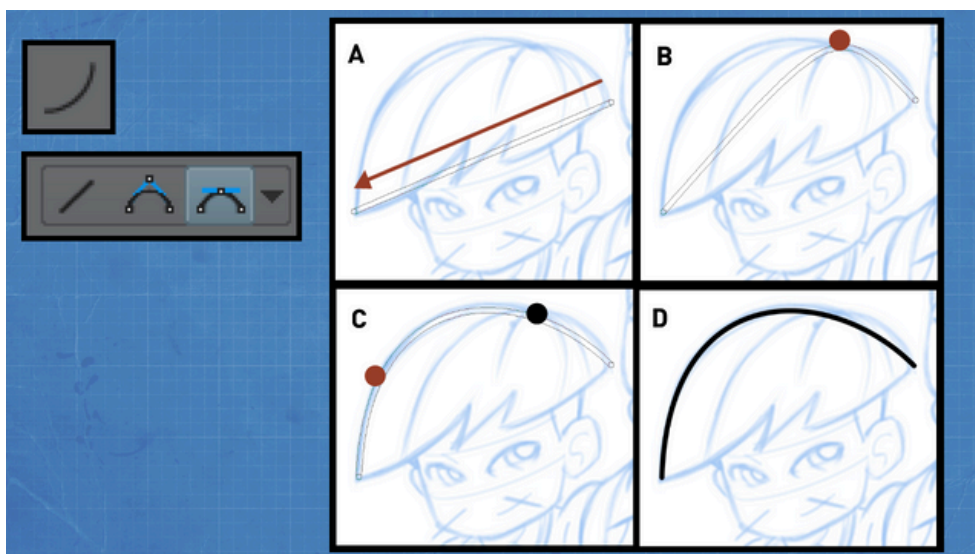
Bien que les lignes soient apparemment identiques, regardez combien moins de points de contrôle sont utilisés lorsque vous créez une ligne à l'aide de l'outil secondaire Courbe.



Gauche: une ligne tracée avec un pinceau génère trop de points pour garantir une édition et une manipulation faciles. C'est l'un des avantages de travailler en mode Vector.

3. Travailler avec les outils vectoriels

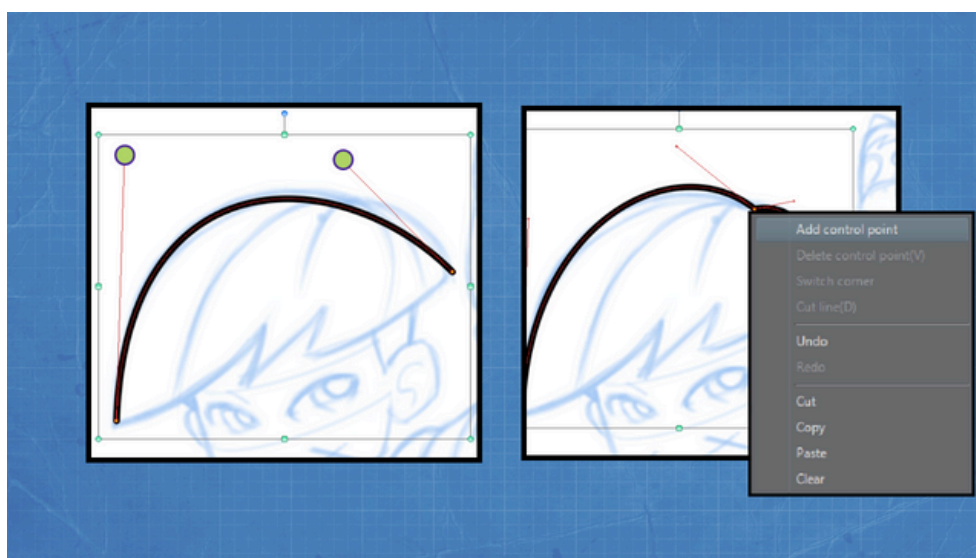
Travailler avec des brushes est donc possible en vectoriel mais il est préférable de vous habituer aux outils secondaires : ligne droite, courbe, polyligne et courbe continue disponibles dans la catégorie FIGURE.



Pour tracer une ligne à l'aide de l'outil courbe:

- A. Cliquez sur le point de départ, maintenez, glissez et relâchez sur le point final;**
- B. Placez un premier point de contrôle pour façonner la courbe;**
- C. Placez un deuxième point de contrôle pour faire une parabole;**
- D. Relâchez et la ligne est placée.**

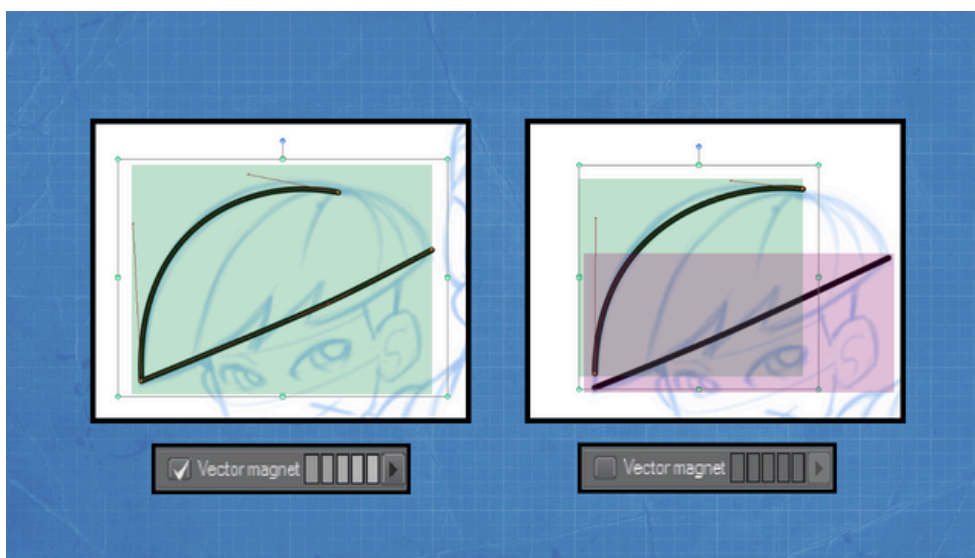
Vous pouvez manipuler et éditer des lignes de différentes manières. Maintenez les touches ALT + Clic gauche enfoncées sur la courbe pour afficher ses poignées de Bézier (permet de modifier la forme de la courbe). Si vous maintenez les touches ALT + clic droit enfoncées, vous affichez un menu contextuel avec certaines options.



Rappelez-vous que différents outils de la catégorie Figure peuvent avoir différents PARAMÈTRES pour activer l'édition d'une ligne.

Un outil général permettant de manipuler et d'éditer des vecteurs dans CSP est le sous-outil OBJET

Sur tous les sous-outils utilisés pour créer des lignes vectorielles, n'oubliez pas de cocher l'option magnétisme du vecteur - cette option 'accroche' et fusionne les points de contrôle de deux lignes différentes en un seul segment.

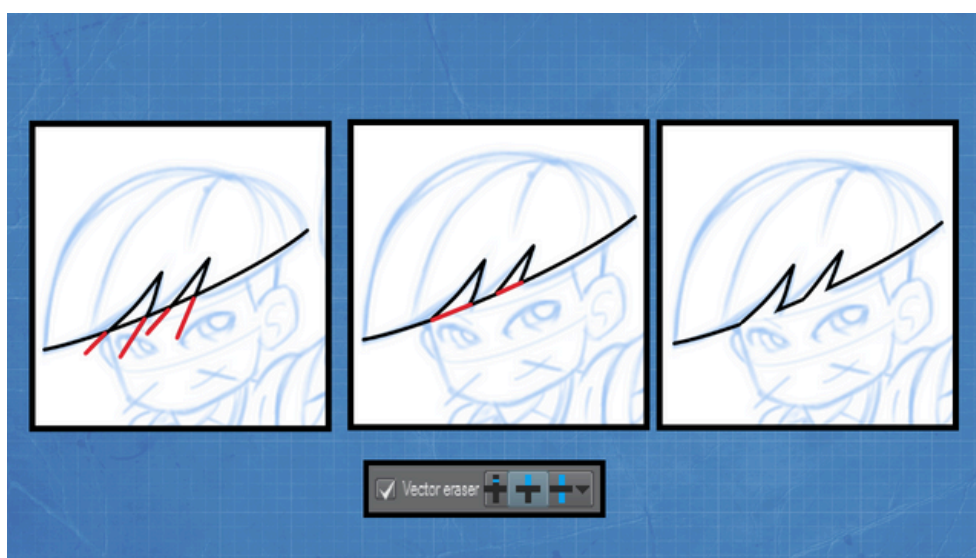


-A gauche: le magnétisme est actif : la ligne entière est un segment / objet.

-A droite: le magnétisme est désactivé et vous avez deux objets différents.

Enfin, il existe l'option GOMME DE VECTEUR dans l'un de vos outils "gomme".

Activez cette option si vous souhaitez tirer parti de cette fonctionnalité permettant de gagner du temps.



Lorsque l'option "gomme de vecteur" est activée pour vos gommes, vous pouvez effacer UNIQUEMENT les lignes qui se chevauchent d'un vecteur.

voyez dans les exemples comment il était plus facile de dessiner la forme du cheveu en effaçant les lignes qui se chevauchent.

I.3 Comment mettre en couleur le vecteur

Vous ne pouvez pas colorer un calque vectoriel comme vous le feriez avec un calque pixel

Une première idée que vous pourriez avoir est de maintenir les lignes sur un calque vectoriel et de faire les couleurs sur un calque pixel. Cependant ces dernières ne seront pas en vecteur et donnerais un aperçu flou suivant la dimensions.

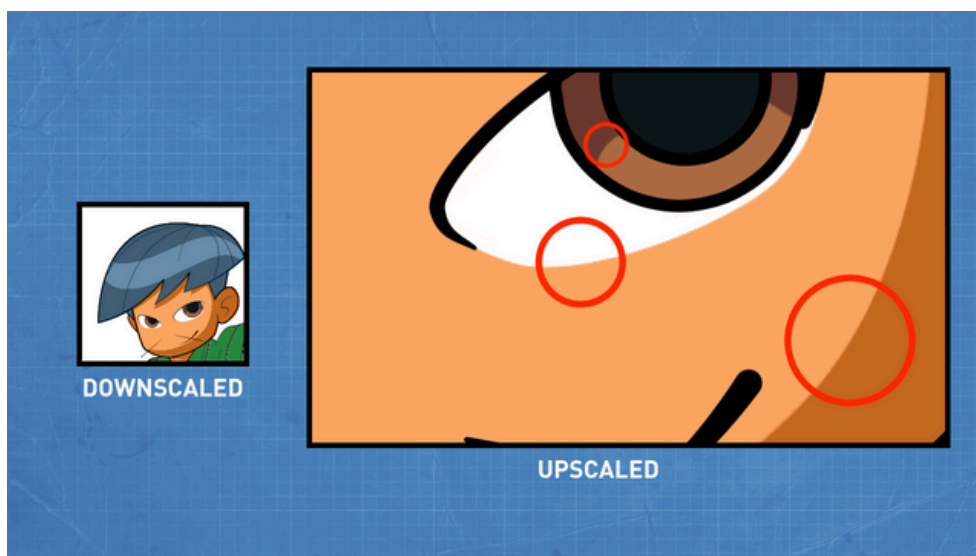


Voici l'image avec les lignes vectorielles et les couleurs pixels.

Une solution initiale pour le manque d'outils permettant de colorer le Vector dans CSP.

Mais comme mentionné précédemment, les calques pixels sont basés sur la résolution en pixels.

Dès que vous augmentez ou diminuez la résolution de l'image, vous obtenez des lignes floues ou des bords blancs autour des formes de couleurs.



Un dessin au trait net et une couleur floue ne sont pas appropriés.

L'idéal serait de tirer parti des calques vectoriels et des outils sur les couleurs et les ombrages.

Voir l'exemple ci-dessous comment (les lignes et les couleurs) sont nets et clairs dans les deux versions



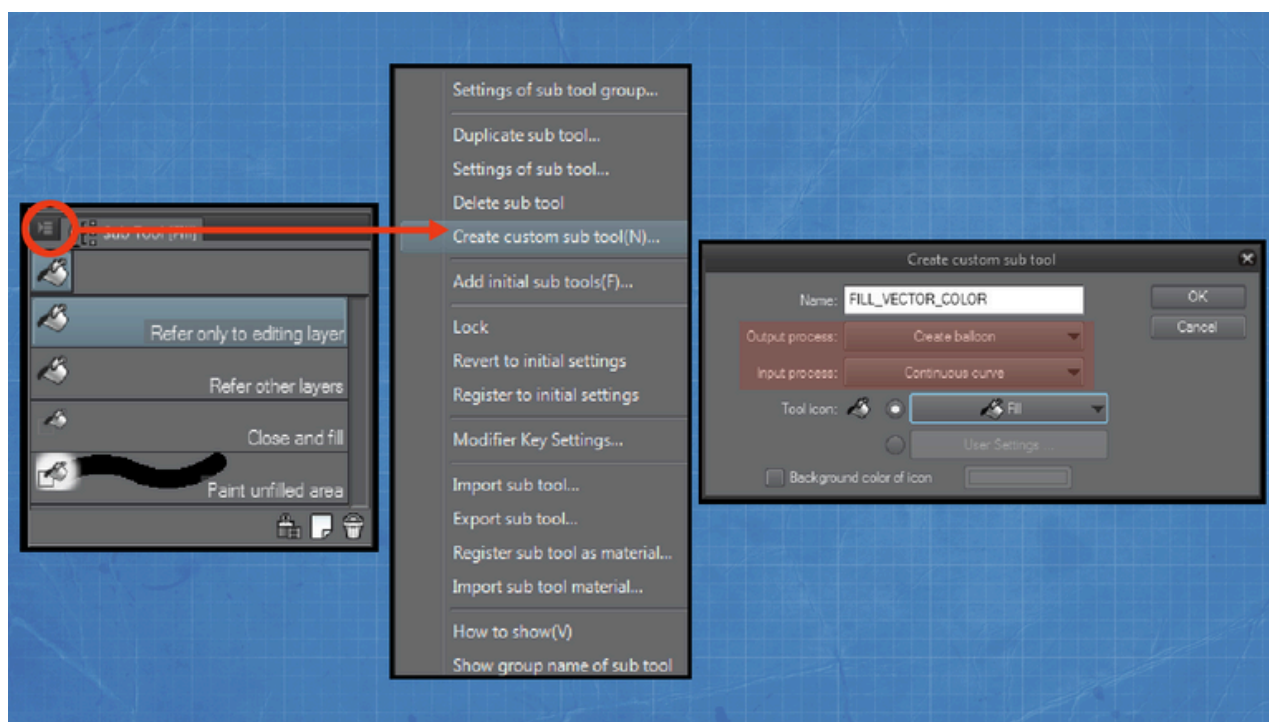
1. Création d'un NOUVEL outil vectoriel «Couleur de remplissage»

Voici les étapes à suivre pour créer un outil permettant de remplir les couleurs sur votre dessin en mode vectoriel.

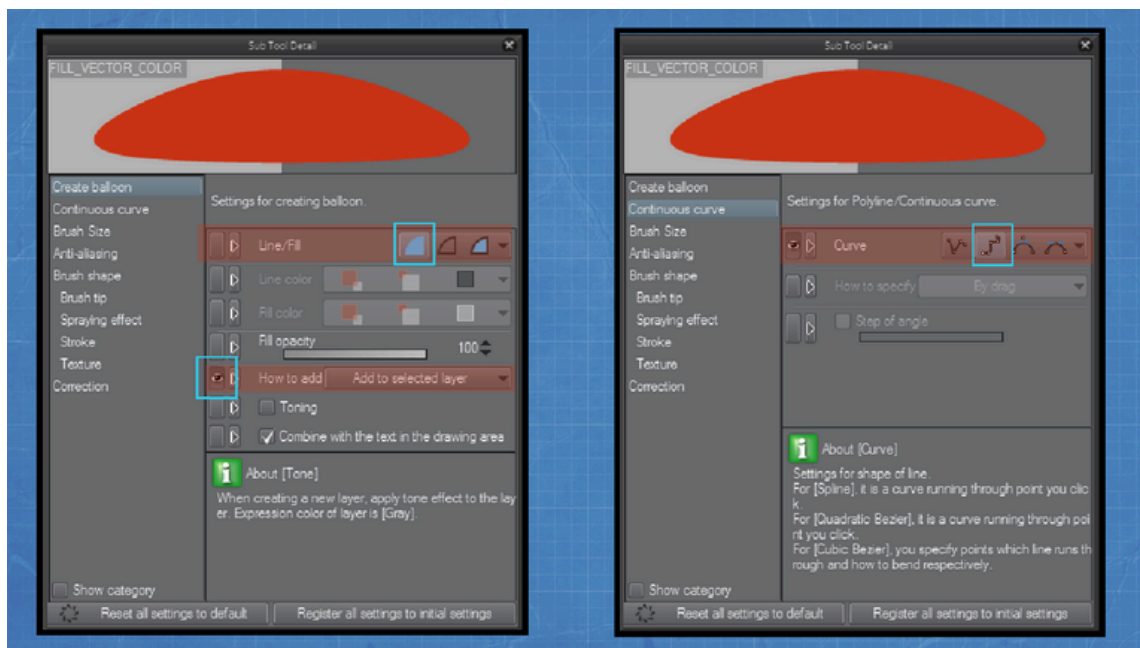
Commençons par créer un nouvel outil. qu'on ajoutera à la catégorie REMPLIR (icône représentant un pot de peinture), mais vous pourrez l'ajouter à tous les outils de votre choix.

Cliquez sur l'icône Propriétés du panneau Sous-outils et choisissez CRÉER UN outil secondaire.

Nommez votre nouvel outil (Couleur du vecteur , par exemple) et, dans PROCESSUS DE SORTIE, choisissez: CREER UNE BULLE. Dans PROCESSUS D'ENTRÉE, choisissez: COURBE CONTINUE. Appuyez sur OK pour confirmer.

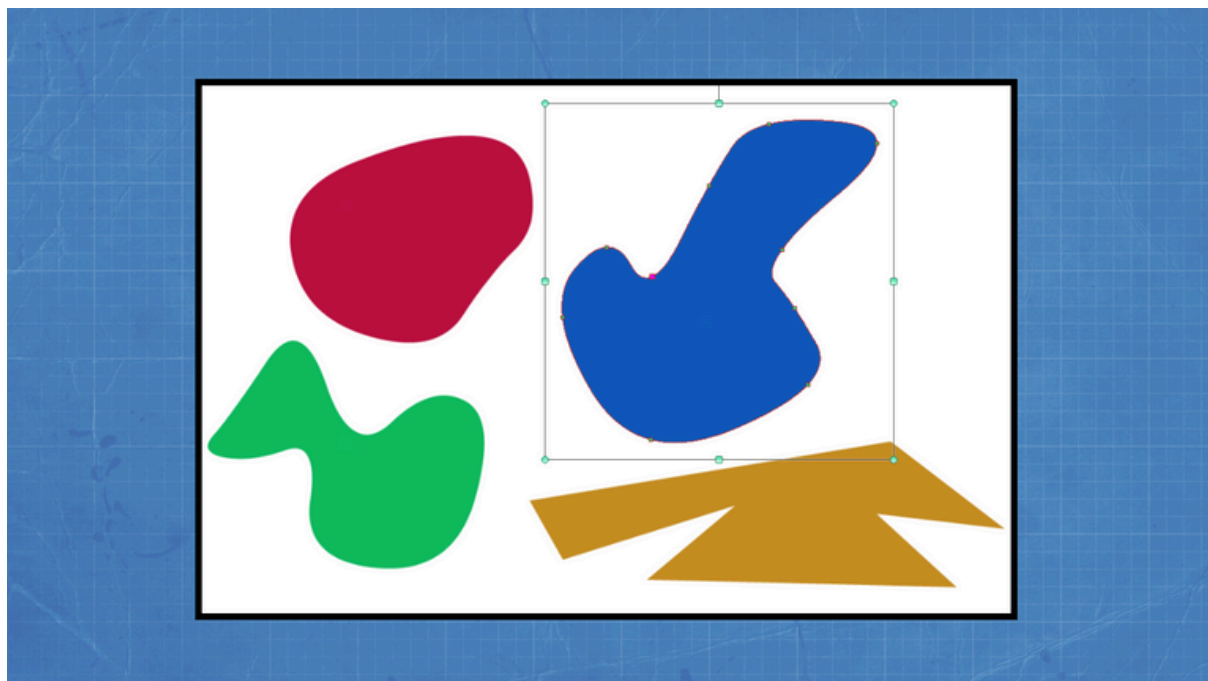


Suivez ces étapes avec attention pour créer le sous-outil personnalisé.
Ouvrez maintenant la fenêtre de configuration du sous-outil nouvellement créé (icône de la clé) et réglez ces options : LIGNE/REPLISSAGE choisissez CREER LE REPLISSAGE activez l'option d'icône œil dans COMMENT AJOUTER et choisissez enfin la méthode de création SPLINE dans COURBE CONTINUE.



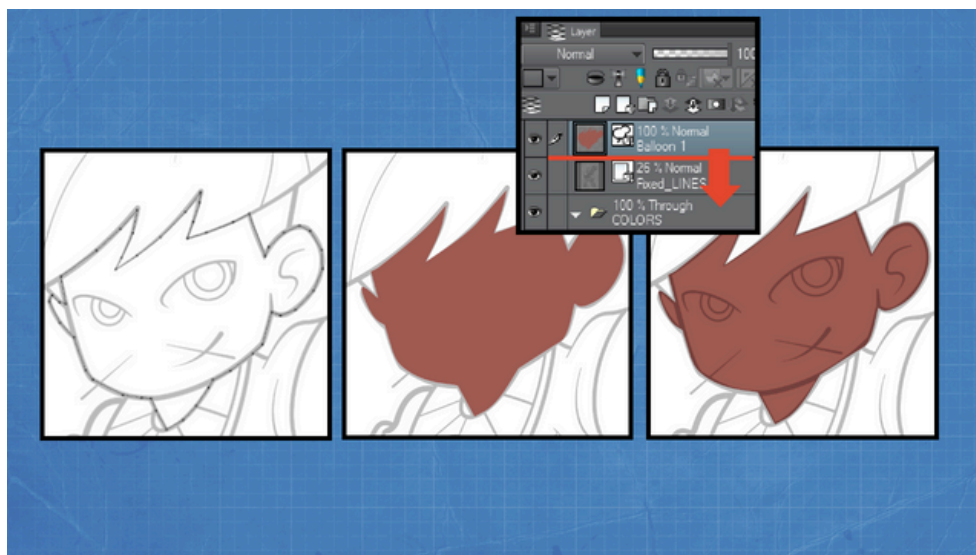
Vous avez créé un outil permettant de remplir des zones de couleur unie en mode vectoriel.

Si vous maintenez la touche Alt enfoncée sur le clavier, le point suivant deviendra un angle difficile, utile pour créer des formes telles que le polygone jaune ci-dessous.



2. Comment utiliser votre nouvel outil :

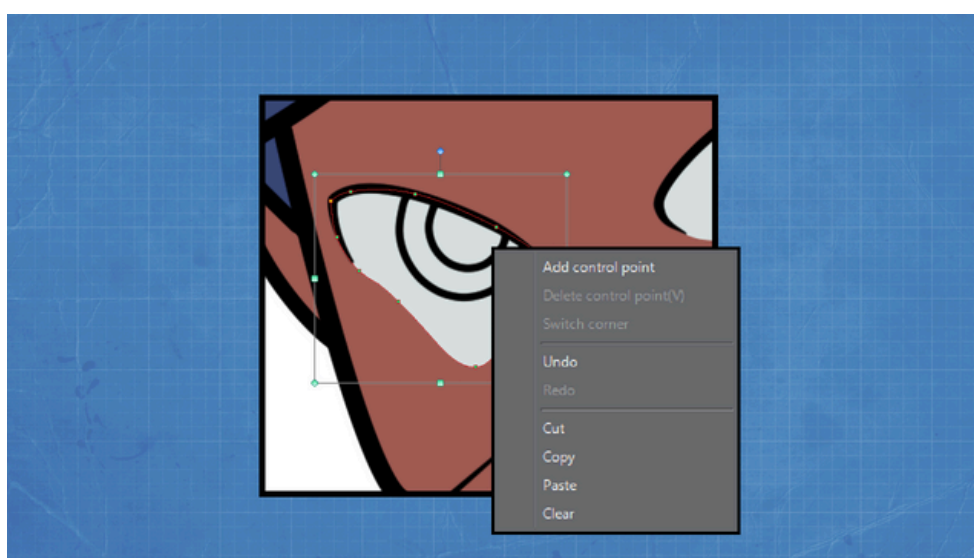
1. Réduisez l'opacité de vos lignes afin de pouvoir dessiner la forme de couleur * sous * le travail de trait.
2. Dès que vous fermez la forme de la couleur, vous remarquerez que le calque est automatiquement envoyé en haut de la pile de calques. Déplacez-le en dessous du trait.



Comme lors du dessin de courbes pour le lineart, moins il y a de points de contrôle, plus il est facile de manipuler les formes ultérieurement.

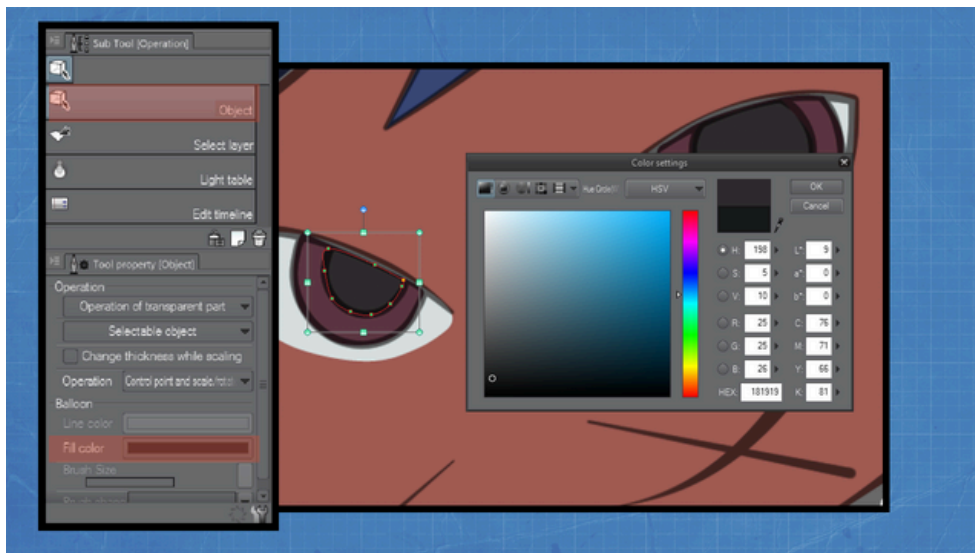
Pour éditer le remplissage / les formes, vous pouvez maintenir la touche CTRL enfoncée pour activer l'outil OPERATION - OBJET.

Le clic droit fait également apparaître un menu dans lequel vous pouvez ajouter, supprimer ou modifier le type de coins.



Comme dans les autres outils vectorielle, le mode Operation-Objet est l'outil que vous utiliserez pour sélectionner, modifier et éditer les formes.

Vous pouvez changer la couleur d'une forme à tout moment en la sélectionnant avec l'outil OPERATION OBJET et en modifiant la propriété REMPLISSAGE COULEUR.



**** IMPORTANT:** assurez-vous que l'option AJOUTER À LA COUCHE SÉLECTIONNÉE est définie pour votre outil de couleur vectorielle personnalisé. Dans le cas contraire, chaque nouvelle forme dessinée sera ajoutée à un nouveau calque. ******

