

# 4

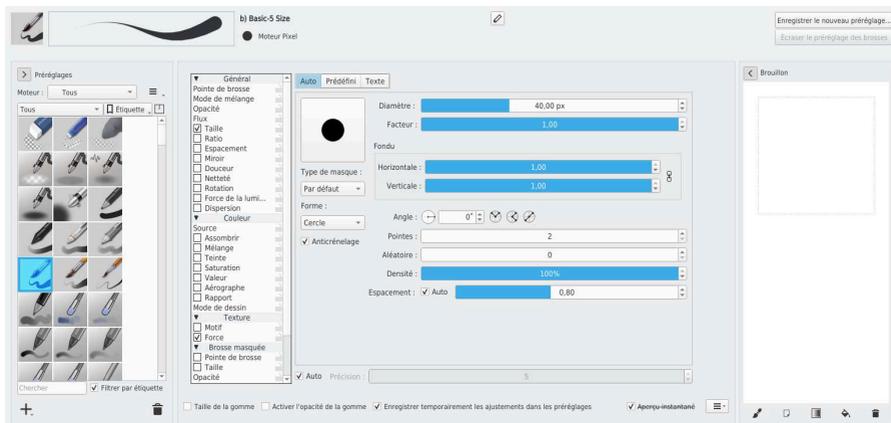
## Premier croquis

Maintenant que vous avez préparé votre espace de travail et créé un document vide, vous allez pouvoir commencer votre premier croquis. Pour le réaliser, vous allez passer par un ensemble de manipulations de base que nous vous présentons dans ce chapitre : [choix d'une brosse](#), [sélection de la couleur](#), [utilisation d'un calque](#), [modification de la brosse](#), [corrections](#) et [sauvegarde](#).

### 4.1. Choisir une brosse

Avant de commencer à dessiner, la première chose à faire en général est de sélectionner une brosse. Le logiciel Krita en propose différents types, appelés *moteurs de brosse*. Chacun de ces moteurs comporte divers réglages produisant des effets très variés. Des préréglages, appelés communément par le mot anglais *presets*, sont disponibles par défaut. Vous pouvez ainsi les sélectionner directement pour charger différentes brosses. Évidemment, vous pouvez aussi créer vos propres presets, c'est même recommandé. La création de preset sera abordée à la [Section 4.3, Modifier la brosse](#).

Figure 4.1 : Éditeur de brosses



Il existe plusieurs méthodes pour sélectionner une brosse. La première consiste à passer par l'éditeur de brosses  (voir [Figure 4.1](#)), accessible depuis la barre d'outils (voir point ⑨ de la [Figure 3.3](#)), où se trouve la liste des moteurs de brosses ainsi que les presets disponibles pour chacun d'eux. Cette méthode a deux avantages : vous pouvez clairement voir quel moteur de brosse est utilisé par le preset et vous pouvez utiliser le *brouillon* sur la droite pour tester les différentes brosses. Cependant ce n'est pas la méthode la plus rapide. Considérez donc les suivantes lorsque vous n'avez pas besoin de modifier un preset.

*Note* : Si vous ne voyez pas sur votre éditeur de brosses le panneau de gauche avec la liste des moteurs et les pré réglages associés, cliquez sur le bouton avec la flèche  pour l'afficher. Pour plus d'informations sur l'éditeur de brosses, reportez-vous à la [Section 4.3, Modifier la brosse](#).

## COULEUR DE LA BROSSSE

Dans la barre d'outils se trouve l'outil principal de sélection de couleurs . Le carré en haut à gauche représente la couleur de premier plan et celui en bas à droite la couleur d'arrière-plan. Cliquez sur un de ces carrés pour ouvrir la fenêtre SÉLECTIONNER UNE COULEUR et sélectionnez une couleur de votre choix. Vous pouvez inverser les couleurs de premier et d'arrière-plan en cliquant sur les flèches dans le coin supérieur droit, ou réinitialiser avec du noir et du blanc en cliquant sur les petits carrés dans le coin inférieur gauche.

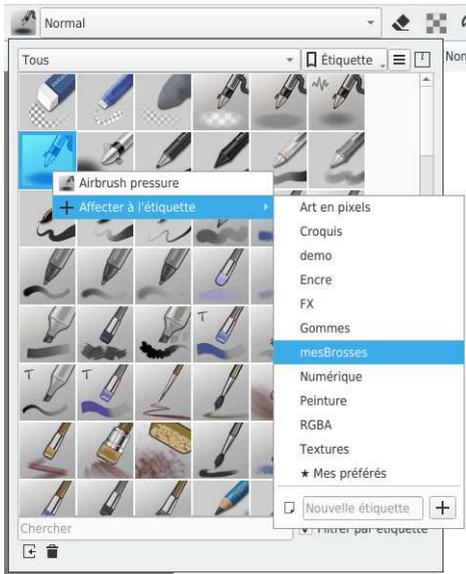
Tous les panneaux permettant de sélectionner une couleur agissent sur la couleur de premier plan. En règle générale, les brosses utilisent la couleur de premier plan sélectionnée, à moins d'utiliser des options de couleurs spéciales.

La deuxième méthode consiste à passer par la liste de presets qui se trouve à côté de l'éditeur sur la barre d'outils (voir point ⑩ de la [Figure 3.3](#)). Notez que l'icône change en fonction du pré réglage de brosse sélectionné. Cette liste fournit l'ensemble des presets disponibles, tous moteurs confondus. Vous pouvez appliquer des filtres pour n'afficher qu'un sous-ensemble : soit en lançant une recherche à partir de la zone de saisie en bas de la liste (tapez "basic" ou "pen" par exemple), soit en sélectionnant une *étiquette* dans la liste déroulante au-dessus. Le nom des presets s'affiche lorsque vous les survolez avec le curseur. Vous pouvez également utiliser le bouton en haut  pour changer le mode d'affichage de la liste en mode DÉTAILS et afficher le nom des presets, ou pour modifier la taille des icônes de preset. Par ailleurs, en cliquant sur le bouton dans le coin supérieur droit , vous accédez à un menu contextuel listant les bundles de ressources installés qui vous permet de les activer ou de les désactiver individuellement. Assurez-vous que

le bundle KRITA 3 DEFAULT RESOURCES.BUNDLE soit activé, puisque toutes les brosses utilisées dans ce livre sont issues de ce dernier.

Vous pouvez créer vos propres étiquettes à l'aide du bouton ÉTIQUETTE à droite de la liste déroulante. Entrez le nom que vous souhaitez dans le champ de saisie de texte puis cliquez sur le bouton + pour créer l'étiquette. Pour assigner l'étiquette à un preset, faites un clic droit sur le preset et, dans la liste du menu contextuel AFFECTER À L'ÉTIQUETTE, sélectionnez l'étiquette.

Figure 4.2 : Liste de presets



**Astuce** > Si vous trouvez fastidieux de devoir cliquer sur la barre d'outils pour accéder à la liste de presets, vous pouvez simplement utiliser le panneau PRÉRÉGLAGES DES BROSSES qui affiche exactement la même chose que la liste de presets dans la barre supérieure, en plus accessible.

La troisième manière de sélectionner un preset est sûrement la plus rapide, mais demande un peu de préparation. Vous pouvez accéder à la PALETTE CONTEXTUELLE, couramment appelée par son nom anglais *Popup Palette*, par un clic droit sur la zone de travail (voir Figure 4.3). Cette palette affiche un ensemble de presets défini par une étiquette. Sélectionnez l'étiquette souhaitée en cliquant sur l'icône de configuration dans le coin inférieur gauche de la pop-up ⚙️. Vous pouvez utiliser les étiquettes par défaut pour l'instant, mais vous gagnerez ensuite, pour être pleinement efficace, à créer les vôtres en fonction de vos besoins.

Figure 4.3 : Palette contextuelle



Vous devriez maintenant être capable de sélectionner un preset de type crayon pour commencer vos croquis. Si vous hésitez encore, je vous recommande le preset PENCIL HB qui est très simple pour débiter.

## 4.2. Utiliser les calques

La pile de calque, accessible depuis le panneau CALQUES, est un élément essentiel pour organiser et composer votre travail. Chaque calque représente une sorte de feuille virtuelle. Cela permet de travailler sur plusieurs couches indépendantes superposées, ce qui est très utile pour répartir les éléments d'un dessin sur plusieurs niveaux et/ou pour séparer les différentes étapes (croquis, lignes, couleurs, effets, etc.).

Figure 4.4 : Pile de calques

