

# Tutoriel Gimp pour dessiner Tux

Basé sur le modèle du tutoriel Photoshop d'Overlord

Traduit, corrigé et adapté pour Gimp 2.8 par Scrat



## Table des matières

1. Introduction.....	2
2. Outils Gimp utilisés dans ce tutoriel.....	3
2.1. Manipulation des calques.....	3
2.2. Outils de sélection.....	4
2.3. Outils de transformations géométriques.....	5
2.4. Outils de coloriage.....	7
2.5. Filtres.....	8
3. Déroulement du tutoriel.....	9
3.1. Coloriage des formes du modèle et effets d'éclairage.....	9
3.2. Création des reflets.....	22
3.2.1. Description de la méthode.....	22
3.2.2. Mise en œuvre.....	23
3.3. Création des ombres.....	53
4. Conclusion.....	61

# 1. Introduction

Le tutoriel en anglais pour dessiner la mascotte Linux **Tux** avec **Gimp** a été mis en ligne en novembre 2010 sur ce site :

<http://gimpchat.com/viewtopic.php?f=23&t=763>

À l'origine il s'agissait d'un tutoriel pour **Photoshop** qui a été adapté pour **Gimp**. L'auteur ne se rappelle plus où il l'a obtenu, mais il mentionne qu'il l'avait sur son disque dur depuis longtemps. C'est donc un tutoriel adapté pour une ancienne version de **Gimp**, mais il fonctionne très bien avec la version **Gimp 2.8**.

Dans le tutoriel, les actions sur les calques sont systématiquement effectuées en passant par le menu principal, mais avec **Gimp 2.8**, elles peuvent être effectuées plus rapidement en passant par le menu contextuel obtenu par un clic droit sur un calque dans la fenêtre listant les calques. Au début, je présenterai les deux façons de faire, puis par la suite je ne donnerai que la méthode la plus rapide.

Le site propose en téléchargement une archive **G2\_Tux\_GIMP\_Tutorial.zip** qui contient trois fichiers :

- a) **g2\_gimp\_tutorial.pdf** : tutoriel en anglais au format **pdf**.
- b) **G2\_Tux\_Gimp\_Template.xcf** : fichier **Gimp** contenant les formes de **Tux**.
- c) **G2\_Tux\_Final.xcf** : fichier **Gimp** contenant le résultat auquel vous devriez arriver.

Le fichier **G2\_Tux\_Gimp\_Template.xcf** dans **Gimp** contient 14 calques : un calque transparent pour le fond de l'image, plus 13 calques dont chacun contient une des formes constituant la silhouette de **Tux** (le corps, les ailes, les yeux, les pupilles, les pattes, etc.). Les formes sont présentées avec des couleurs uniformes différentes pour bien les différencier. Chaque calque de forme a un nom commençant par le préfixe « **Model\_** » et suivi par le nom de la partie correspondante, par exemple « **Model\_Body** » pour le corps.

L'exercice consiste à dupliquer chacun des calques « **Model\_...** », à les colorier, et à créer de nouveaux calques pour les effets d'éclairage 3D (lueurs, reflets, ombres). Par la suite, les calques originaux « **Model\_...** » peuvent être supprimés.

## 2. Outils Gimp utilisés dans ce tutoriel

Les outils **Gimp** nécessaires pour ce tutoriel sont peu nombreux, mais ils sont utilisés systématiquement. Ils sont listés ci-dessous avec quelques explications sur la manière dont ils doivent être utilisés.

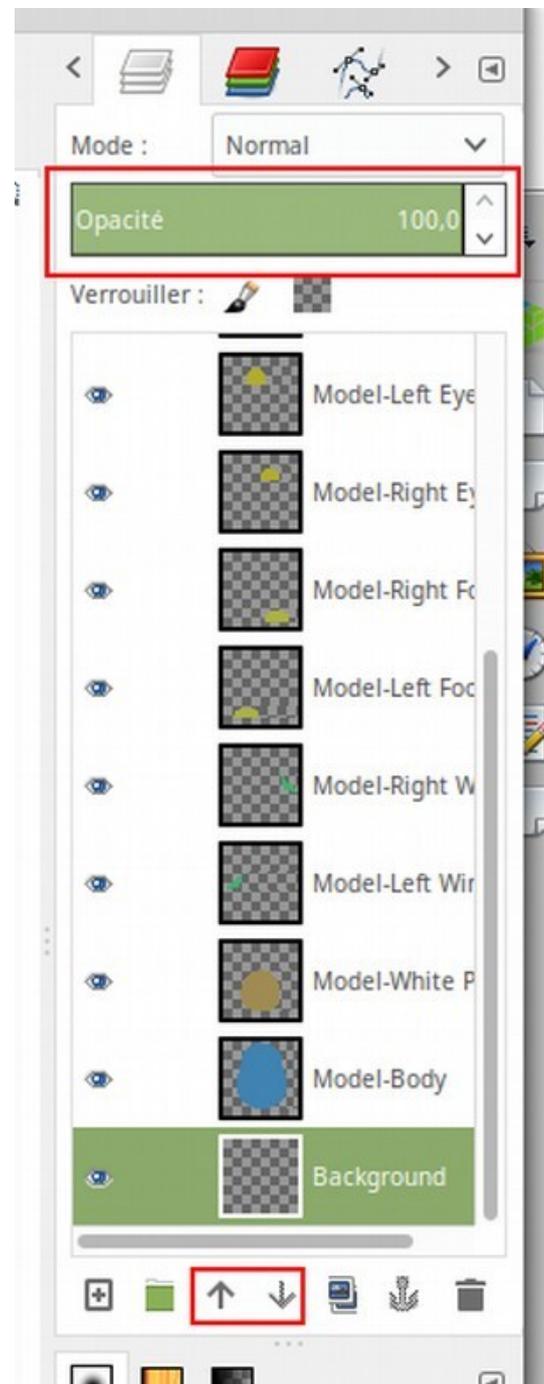
### 2.1. Manipulation des calques

La pile des calques présentée ci-contre est visible sur la partie droite de la fenêtre **Gimp**.

Pour éviter toute ambiguïté avec une **sélection géométrique** construite sur un calque avec les divers outils de sélection, on parlera ici d'**activation** plutôt que de **sélection** pour définir le calque sur lequel on va travailler. Le calque actif, c'est-à-dire celui sur lequel vont agir les différents outils, est en surbrillance : ici, c'est le calque de nom « **Background** » qui représente le fond transparent de l'image. L'activation d'un calque se fait par un clic sur son icône dans la pile.

Les éléments non transparents d'un calque masquant les calques qui sont dessous dans la pile, on peut être amené à **déplacer le calque actif dans la pile**. Cela peut se faire directement à l'aide de la souris, mais on peut aussi utiliser les **flèches** ici encadrées en rouge au bas de la fenêtre. La flèche de gauche déplace le calque vers le haut et la flèche de droite déplace le calque vers le bas. Sur l'image, le calque actif étant le premier de la pile, le seul déplacement possible est vers le haut et la flèche vers le bas est inaccessible.

On peut également être amené à modifier l'**opacité** du calque actif avec le **curseur** ici encadré en rouge en haut de la fenêtre. Par défaut, l'opacité est à 100 % et le calque masque ceux qui sont dessous. La valeur 0 % rendrait le calque totalement transparent, donc invisible.



La création d'un nouveau calque au-dessus du calque actif dans la pile peut être effectuée par le menu **Calque** → **Nouveau calque**. Mais on peut aussi faire un clic droit sur le calque actif dans la pile et choisir **Nouveau calque** dans le menu contextuel. Le nouveau calque devient le calque actif.

## 2.2. Outils de sélection

Sur le calque actif, l'action des outils de dessin (remplissage, pinceau, etc.) et des filtres peut être restreinte à l'intérieur ou à l'extérieur d'une courbe fermée définissant une **sélection géométrique**. Les sélections simples sont effectuées à l'aide d'outils appropriés (sélection rectangulaire ou sélection en forme d'ellipse). Divers outils sont disponibles pour construire une sélection complexe sur le contour des formes géométriques présentes sur un calque. Si on veut construire une sélection regroupant toutes les formes présentes sur un calque à fond transparent, la méthode la plus rapide est d'utiliser la fonction **Alpha vers sélection**.

Le canal **Alpha** d'un calque est celui qui gère la transparence. La fonction **Alpha vers sélection** construit une sélection géométrique à partir de tout ce qui n'est pas transparent. Si une forme opaque est présente sur un calque à fond transparent, cette fonction permet de construire une sélection sur le contour de la forme, aussi complexe soit-elle.

C'est cette fonction qui est systématiquement utilisée dans ce tutoriel pour construire une sélection géométrique à partir d'une forme. Elle est accessible de deux manières, soit par le menu **Calque** dans la barre de menu en haut de la fenêtre **Gimp**, soit par le menu contextuel qui apparaît par un clic droit sur un calque dans la pile des calques :

- menu **Calque** → **Transparence** → **Alpha vers sélection** pour le calque actif.
- clic droit sur un calque de la pile → **Alpha vers sélection**.

Dans le tutoriel original en anglais, c'est la première méthode qui est proposée. Ici, on utilisera systématiquement la seconde, plus rapide.

Dans le tutoriel, on sera souvent amené à utiliser le menu **Sélection** dans la barre de menu pour modifier la sélection construite par cette méthode :

- Menu **Sélection** → **Réduire** :

Cette fonction diminue la taille de la sélection en déplaçant le contour d'un certain nombre de pixels vers l'intérieur.

- Menu **Sélection** → **Augmenter** :

Cette fonction augmente la taille de la sélection en déplaçant le contour d'un certain nombre de pixels vers l'extérieur.

- menu **Sélection** → **Inverser** :

Par défaut, les outils de dessins ne seront actifs qu'à l'intérieur du contour de la sélection. Cette fonction permet de faire agir les outils à l'extérieur en ignorant l'intérieur. Par

exemple, si la sélection de départ est la forme opaque sur le calque à fond transparent, l'inversion de la sélection donne le fond transparent amputé de la forme.

➤ Menu **Sélection** → **Aucune** :

En annulant la sélection, cette fonction permet de restaurer l'action des divers outils à la totalité du calque actif. Il est très important d'utiliser cette fonction avant d'appliquer des filtres de flou. En effet, après avoir appliqué une couleur ou un dégradé à l'intérieur d'une sélection, il faut annuler la sélection si on veut que le flou s'étale au-delà du contour de la forme coloriée.

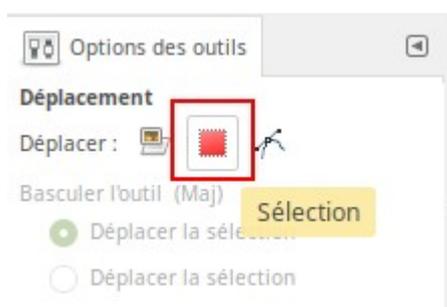
## 2.3. Outils de transformations géométriques

➤ Outil **Déplacement** :

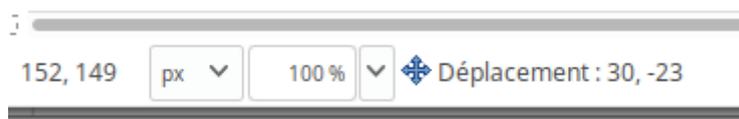
Icône de la boîte à outils :



Par défaut, cet outil déplace le calque actif. Dans ce tutoriel, il sera utilisé fréquemment pour déplacer les sélections géométriques. Il faudra donc veiller à ce que le mode « **Déplacer** » soit placé sur l'icône « **Sélection** » dans les options de l'outil :



Un déplacement se fait en maintenant le bouton gauche enfoncé. La position courante du curseur et l'amplitude du déplacement en pixels apparaissent au bas de la fenêtre tant que le bouton gauche est enfoncé :



On rappelle que le déplacement horizontal est positif vers la droite et que le déplacement vertical est positif vers le bas. Dans cette copie d'écran, le curseur est à la position 152 en horizontal, 149 en vertical, après un déplacement de 30 pixels vers la droite et de 23 pixels vers le haut.

➤ Outils **Rotation** et **Mise à l'échelle** :

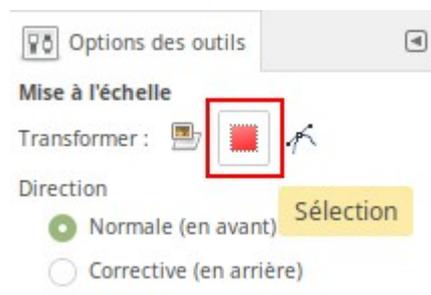
Icônes de la boîte à outils :



Ces deux outils seront fréquemment utilisés pour appliquer une rotation ou un facteur d'échelle à une sélection.

Notons que lorsque la sélection a une forme simple (rectangle ou ellipse), un facteur d'échelle a le même effet que les fonctions de réduction ou d'augmentation de la sélection par déplacement de la frontière. Par contre, si la sélection présente une concavité, un déplacement de la frontière pourra modifier la forme et entraîner un recouvrement de la concavité alors que le facteur d'échelle préservera toujours la forme.

Comme pour l'outil **Déplacement**, les deux outils **Rotation** et **Mise à l'échelle** agissent par défaut sur le calque. Comme ils seront utilisés ici pour transformer des sélections, il faudra veiller à ce que le mode « **Transformer** » soit placé sur l'icône « **Sélection** » dans les options des outils (ici, copie d'écran pour l'outil **Mise à l'échelle**) :



## 2.4. Outils de coloriage

### ➤ Remplissage :

Icône de la boîte à outils :



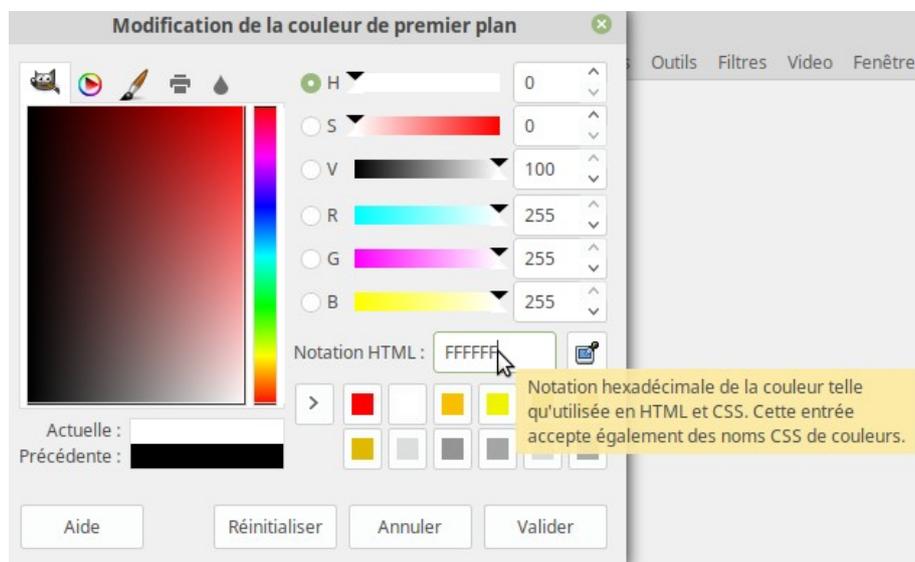
C'est l'outil basique qui remplit la sélection avec la couleur de premier plan (par défaut), la couleur d'arrière-plan ou un motif. Ici, on choisira systématiquement l'option par défaut qui est le remplissage par la couleur de premier plan qu'il faudra définir.

Les couleurs de premier plan (noir par défaut) et d'arrière-plan (blanc par défaut) sont modifiables par clic sur les carrés les représentant dans la boîte à outils :



La petite double flèche en haut à droite permet de permuter les couleurs de premier plan et d'arrière-plan. Les deux petits carrés noir et blanc en bas à gauche permettent de revenir aux couleurs par défaut (noir pour le premier plan et blanc pour l'arrière-plan).

Note : dans ce tutoriel, les couleurs sont définies par leur représentation hexadécimale, chaque canal rouge vert et bleu étant représenté par un nombre hexadécimal de **00** (valeur décimale 0 pour couleur absente) à **FF** (valeur décimale 255 pour l'intensité maximale). Ainsi le noir est codé **000000** et le blanc est codé **FFFFFF**. Le code hexadécimal doit être entré dans le cadre « **Notation HTML** » de la fenêtre de dialogue, comme dans cette copie d'écran pour la couleur de premier plan qu'on modifie en blanc :

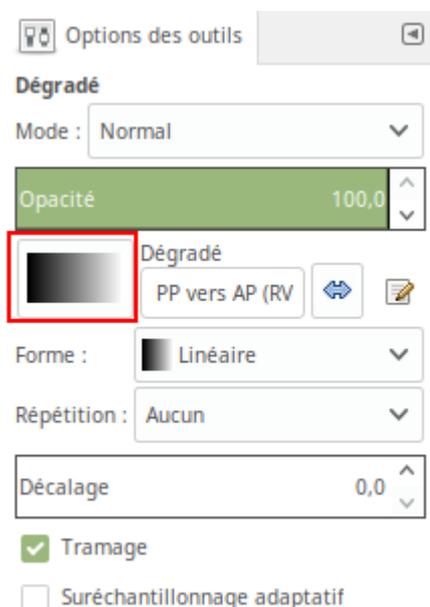


## ➤ Dégradé

Icône de la boîte à outils :



Cet outil sera utilisé pour les effets d'ombre et d'éclairage. Dans les options de l'outil, un clic sur l'aperçu rectangulaire (ici encadré en rouge), permet de choisir le type de dégradé dans une liste déroulante.



Par défaut, le dégradé va de la couleur de premier plan (PP) à la couleur d'arrière-plan (AP). Dans le tutoriel, on utilisera souvent le dégradé « **Premier plan vers Transparent** ».

L'application du dégradé se fait par déplacement du curseur à l'intérieur d'une sélection en cliquant sur le point de départ et en maintenant le bouton enfoncé jusqu'au point d'arrivée, le sens du dégradé étant matérialisé par une flèche.

## 2.5. Filtres

Seuls deux filtres seront utilisés dans ce tutoriel, le premier étant un effet de flou, le second un effet d'ombre portée :

### ➤ menu **Filtres** → **Flou** → **Flou gaussien**

Pour ce filtre de flou, on doit définir un rayon horizontal et un rayon vertical en pixels. Par défaut, les deux valeurs sont identiques. On utilisera systématiquement la méthode **RLE** cochée par défaut.

### ➤ Menu **Filtres** → **Ombres et lumière** → **Ombre portée**

On aura à définir le décalage horizontal et le décalage vertical de l'ombre ainsi que le rayon du flou.

### 3. Déroulement du tutoriel

#### 3.1. Coloriage des formes du modèle et effets d'éclairage

##### 1. Ouvrir le fichier modèle *G2\_Tux\_Gimp\_Template.xcf* dans *Gimp*



Dans la fenêtre listant la pile des calques, vous trouverez un calque transparent nommé **Background** pour le fond transparent et 13 calques dont le nom commence par « **Model\_** » pour les différentes parties de **Tux**. Chacun de ces 13 calques est constitué d'une forme de couleur uniforme sur un fond transparent, les couleurs étant choisies pour bien différencier les différentes parties de **Tux**. Sur l'image, les 13 calques de couleurs sont le corps en bleu (1 calque), le ventre en brun (1 calque), les deux pattes en jaune (2 calques), les deux ailes en vert pâle (2 calques), le bec en violet (1 calque), les yeux en vert foncé (2 calques), les deux pupilles en noir (2 calques) et les deux sourcils en jaune (2 calques).

La première chose à faire avant de travailler est d'enregistrer ce fichier sous un nouveau nom afin de travailler sur cette copie et de conserver intact le fichier modèle.

Le tutoriel en anglais d'origine propose de dupliquer les 13 calques «**Model\_...**», de colorier les formes sur ces nouveaux calques, puis de supprimer les calques modèles. On pourrait aussi bien colorier directement les formes sur les calques modèles, mais on reproduit ici la démarche du tutoriel d'origine.

##### 2. Activer le calque « **Model\_Body** » dans la pile des calques.

Il s'agit là du corps complet de **Tux**, tête comprise, à colorier en noir.

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Body** »
- b) Laisser toutes les options par défaut.
- C. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code hexadécimal **000000**).
- D. Supprimer le calque « **Model\_Body** »

Pour la suite, de la même manière qu'on vient de créer le calque « **Body** » à partir du calque modèle, on va créer les calques pour les autres éléments de **Tux** et supprimer les modèles.

### 3. *Création des calques pour les ailes :*

- A. Activer le calque « **Model-Left Wing** » dans la pile des calques.

Il s'agit du calque contenant l'**aile à gauche sur l'image** (c'est l'aile droite de **Tux** qui vous fait face).

- B. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- C. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Wing** » (aile gauche)
  - b) Laisser toutes les options par défaut.
- D. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code hexadécimal **000000**).
- E. Supprimer le calque « **Model-Left Wing** »
- F. Activer le calque « **Model-Right Wing** » dans la pile des calques.

Il s'agit du calque contenant l'**aile à droite sur l'image** (c'est l'aile gauche de **Tux** qui vous fait face).

- G. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- H. Clic droit → **Nouveau calque**
  - c) Renommer le nouveau calque « **Right Wing** » (aile droite)
  - d) Laisser toutes les options par défaut.
- I. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code hexadécimal **000000**).

J. Supprimer le calque « **Model-Right Wing** »

#### 4. Création des calques pour les pupilles :

A. Activer le calque « **Model-Right Pupil** » dans la pile des calques.

Il s'agit du calque contenant la **pupille à droite sur l'image** (c'est la pupille de l'œil gauche de **Tux** qui vous fait face).

B. Clic droit → **Alpha vers sélection**

C. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Right Pupil** » (pupille à droite)

b) Laisser toutes les options par défaut.

D. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code hexadécimal **000000**).

E. Supprimer le calque « **Model-Right Pupil** »

F. Activer le calque « **Model-Left Pupil** » dans la pile des calques.

Il s'agit du calque contenant la **pupille à gauche sur l'image** (c'est la pupille de l'œil droit de **Tux** qui vous fait face).

G. Clic droit → **Alpha vers sélection**

H. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Left Pupil** » (pupille à gauche)

b) Laisser toutes les options par défaut.

I. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code hexadécimal **000000**).

J. Supprimer le calque « **Model-Left Pupil** »

#### 5. Création des calques pour les paupières (eyelid):

A. Activer le calque « **Model-Left Eyelid** » dans la pile des calques.

Il s'agit du calque contenant la **paupière à gauche sur l'image** (c'est la paupière de l'œil droit de **Tux** qui vous fait face).

B. Clic droit → **Alpha vers sélection**

C. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Left Eyelid** » (paupière à gauche)

b) Laisser toutes les options par défaut.

D. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code hexadécimal **000000**).

E. Supprimer le calque « **Model-Left Eyelid** »

F. Activer le calque « **Model-Right Eyelid** » dans la pile des calques.

Il s'agit du calque contenant la **paupière à droite sur l'image** (c'est la paupière de l'œil gauche de **Tux** qui vous fait face).

G. Clic droit → **Alpha vers sélection**

H. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Right Eyelid** » (pupille à gauche)

b) Laisser toutes les options par défaut.

I. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code hexadécimal **000000**).

J. Supprimer le calque « **Model-Right Eyelid** »

## **6. Activer le calque « *Model-White Patch* » dans la pile des calques**

Il s'agit du calque définissant le ventre blanc de **Tux**.

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **White Patch** »

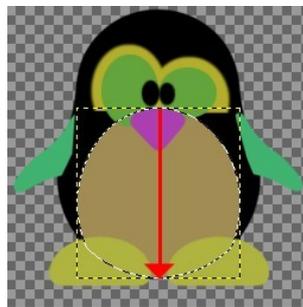
b) Laisser toutes les options par défaut.

C. Sélectionner l'outil de coloriage « **Dégradé** »

Régler les options de l'outil (voir la copie d'écran page 8)

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

- b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Arrière-Plan** en mode RVB (valeur par défaut)
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- D. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **D0D0D0**
- E. Modifier la couleur d'arrière-plan à la valeur hexadécimale **ABABAB**
- F. Placer le curseur de l'outil en haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas de la sélection en maintenant le bouton enfoncé (la flèche matérialisant l'orientation du dégradé apparaît comme dans l'image ci-dessous), puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



- G. Supprimer le calque « **Model-White Patch** »

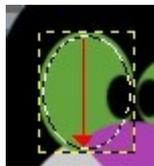
## 7. Activer le calque « **Model-Left Eye** » dans la pile des calques

Il s'agit de l'œil à gauche de l'image, donc l'œil droit de Tux qui vous fait face.

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Eye** » (œil à gauche)
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Sélectionner l'outil de coloriage « **Dégradé** »

Régler les options de l'outil (voir la copie d'écran page 8)

- a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Arrière-Plan** en mode RVB (valeur par défaut)
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- D. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **A5A5A5**
- E. Modifier la couleur d'arrière-plan à la valeur hexadécimale **949494**
- F. Placer le curseur de l'outil en haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas de la sélection en maintenant le bouton enfoncé (la flèche matérialisant l'orientation du dégradé apparaît), puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



- G. Supprimer le calque « **Model-Left Eye** »

On vient de créer le fond de l'œil colorié avec un dégradé de gris. Dans le calque « **Left Eye** ». À partir de ce calque, on va maintenant créer une tache lumineuse centrale dans un nouveau calque qu'on nommera « **Left Eye Glow** ».

## 8. Activer le calque « **Left Eye** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Eye Glow** » (lueur de l'œil à gauche)
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **7 pixels** (voir paragraphe 2.2)

D. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection avec la couleur de code **DEDBDE**



E. Menu **Sélection** → **Aucune**

**Il est très important de ne pas oublier cette étape** avant la suivante qui va appliquer un filtre de flou sur la totalité du calque actif « **Left Eye Glow** ».

F. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**

Dans la fenêtre de dialogue qui apparaît, il faut définir le rayon horizontal et le rayon vertical du flou. Par défaut, ces valeurs sont liées (icône en forme de chaîne) et il suffit d'en modifier une pour que l'autre suive (éventuellement, on peut cliquer sur la chaîne pour supprimer la liaison et entrer des valeurs différentes). Il faut aussi choisir une des deux méthodes de flou. Par défaut, c'est la méthode **RLE**.

- a) Rayon horizontal : **10 pixels**
- b) Rayon vertical : **10 pixels**
- c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)

G. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **85 %**

On va maintenant répéter l'ensemble des opérations 7 et 8 pour l'œil droit.

## **9. Activer le calque « *Model-Right Eye* » dans la pile des calques**

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Right Eye** »
- b) Laisser les options par défaut.

C. Sélectionner l'outil de coloriage « **Dégradé** »

- a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
- b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

- c) Dégradé : **Premier Plan vers Arrière-Plan** en mode RVB (valeur par défaut)
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- D. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **A5A5A5**
- E. Modifier la couleur d'arrière-plan à la valeur hexadécimale **949494**
- F. Placer le curseur de l'outil en haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.
- G. Supprimer le calque « **Model-Right Eye** »

## 10. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Right Eye Glow** » (lueur de l'œil à droite)
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **7 pixels** (voir paragraphe 2.2)
- D. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection avec la couleur de code **DEDBDE**
- E. Menu **Sélection** → **Aucune**
- F. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**
  - a) Rayon horizontal : **10 pixels**
  - b) Rayon vertical : **10 pixels**
  - c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)
- G. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **85 %**

## 11. Activer le calque « **Model-Left Foot** » dans la pile des calques

Il s'agit du pied à gauche de l'image, donc du pied droit de **Tux** qui vous fait face.

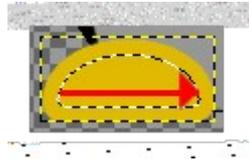
- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « Left Foot » (pied à gauche)
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection avec la couleur de code **DFBA00**
- D. Supprimer le calque « **Model-Left Foot** »

Comme pour les yeux, on va immédiatement définir une lueur sur le pied dans un nouveau calque.

## 12. Activer le calque « **Left Foot** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Foot Glow** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **7 pixels**
- D. Sélectionner l'outil de coloriage « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Arrière-Plan** en mode RVB (valeur par défaut)
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

- f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **F0F400**
- F. Modifier la couleur d'arrière-plan à la valeur hexadécimale **F8C000**
- G. Placer le curseur de l'outil sur le côté gauche de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au côté droit de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



- H. Menu **Sélection** → **Aucune**
- I. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**
  - a) Rayon horizontal : **10 pixels**
  - b) Rayon vertical : **10 pixels**
  - c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)
- J. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **85 %**

Le pied gauche est terminé. On passe au pied droit.

### **13. Activer le calque « Model-Right Foot » dans la pile des calques**

On commence par l'opération de coloriage

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Right Foot** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection avec la couleur de code **DFBA00**
- D. Supprimer le calque « **Model-Right Foot** »

Pour la lueur sur le pied droit, on va tenir compte de la symétrie des pieds : on commence par dupliquer le calque de la lueur du pied gauche, puis on lui applique un effet miroir horizontal.

- E. Activer le calque « **Left Foot Glow** » dans la pile des calques
- F. Clic droit → **Dupliquer le calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Right Foot Glow** »
- G. Placer le calque « **Right Foot Glow** » au-dessus du calque « **Right Foot** »
  - a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.
- H. Menu **Calque** → **Transformer** → **Miroir horizontal**

Chacun des deux pieds est maintenant colorié et associé à un calque de lueur. On va terminer la première partie du tutoriel par le bec.

#### *14. Activer le calque « **Model-Beak** » dans la pile des calques*

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Beak** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Sélectionner l'outil de coloriage « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Arrière-Plan** en mode RVB (valeur par défaut)
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- D. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **DCA00E**
- E. Modifier la couleur d'arrière-plan à la valeur hexadécimale **DCB80C**

- F. Placer le curseur de l'outil sur le côté gauche de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au côté droit de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



- G. Supprimer le calque « **Model-Beak** »

On va maintenant créer un nouveau calque pour une lueur sur le bec.

## 15. Activer le calque « **Beak** »

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
- a) Renommer le nouveau calque « **Beak Glow** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu Sélection → Réduire
- a) Réduire la sélection de **7 pixels**
- D. Sélectionner l'outil de coloriage « **Dégradé** »
- a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Arrière-Plan** en mode RVB (valeur par défaut)
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **F0F400**
- F. Modifier la couleur d'arrière-plan à la valeur hexadécimale **F8C000**

- G. Placer le curseur de l'outil sur le côté gauche de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au côté droit de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



H. Menu **Sélection** → **Aucune**

I. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**

- a) Rayon horizontal : **10 pixels**
- b) Rayon vertical : **10 pixels**
- c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)

Ceci termine la première partie du tutoriel : duplication des calques modèles, coloriage des formes avec une couleur uniforme ou un dégradé, et création de nouveaux calques pour simuler des lueurs sur les yeux, les pieds et le bec. Si vous avez eu la patience d'aller jusqu'ici, vous devriez obtenir quelque chose qui ressemble à ça :



Il est temps maintenant de s'attaquer à la **création des reflets**. Prêts ? Partez !

## 3.2. Création des reflets

### 3.2.1. Description de la méthode

La création d'un reflet se résume à une suite d'opérations assez simples dont voici le détail dans le cas général :

- On crée une sélection à partir de la forme sur laquelle on veut ajouter un reflet :
  - ✓ On utilise pour cela la fonction **Alpha vers sélection** sur le calque contenant la forme.
- On crée un nouveau calque qui contiendra le reflet.
- Éventuellement, on déplace le nouveau calque dans la pile des calques.
- On réduit la sélection pour ne pas toucher aux bords de la forme.
- On remplit la sélection, généralement avec un dégradé de blanc vers transparent, mais parfois avec du blanc pur.
- On crée une nouvelle sélection pour éliminer une partie du remplissage :
  - ✓ On crée la sélection, généralement à partir d'une forme sur un calque, mais il est possible de la créer avec un outil de sélection (sélection elliptique, par exemple).
  - ✓ On déplace la sélection sur la portion de remplissage à éliminer.
  - ✓ Éventuellement, on inverse la sélection si on veut éliminer l'extérieur.
  - ✓ On réactive le calque contenant le reflet si nécessaire.
  - ✓ Menu **Édition** → **Couper** pour éliminer ce qui est intérieur ou extérieur à la sélection.
- On règle l'opacité du calque contenant le reflet.

Cette suite d'opérations sera répétée un très grand nombre de fois dans ce tutoriel pour créer des reflets sur le corps, le ventre blanc, le blanc des yeux, les pupilles, les pieds et les ailes.

Parfois, dans quelques cas particuliers, la suite d'opérations sera un peu différente, mais la technique reste globalement la même : remplir une sélection avec un dégradé ou du blanc pur dans un nouveau calque, puis en éliminer certaines parties à l'aide d'une autre sélection, et enfin régler l'opacité du calque contenant le reflet.

### 3.2.2. Mise en œuvre

Commençons par créer le reflet sur la tête.

#### 16. Activer le calque « **Body** » dans la pile des calques

On commence par créer un nouveau calque vide pour le reflet supérieur. Ce calque sera automatiquement placé au-dessus du calque « **Body** ».

A. Clic droit → **Nouveau calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Body Reflection Top** »
- b) Laisser les options par défaut.

Ensuite, on construit une sélection basée sur la forme de l'œil droit.

B. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques

- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**
- b) Sélectionner l'outil de transformation « **Mise à l'échelle** »
  - **Attention** : veillez à ce que le mode de transformation soit « **Sélection** »
- c) Cliquer à l'intérieur de la sélection
  - Une fenêtre de dialogue apparaît pour vous permettre d'entrer les nouvelles dimensions de la sélection en pixels. Mettez **119** en largeur et **103** en hauteur.
- d) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
  - **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
  - Déplacer de **59** pixels vers la gauche et **46** pixels vers le haut.

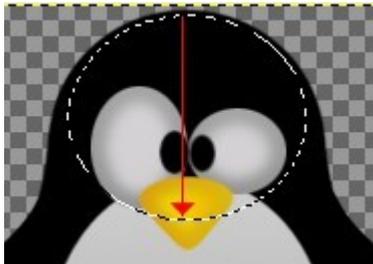
La sélection définie sur le calque « **Right Eye** » a maintenant la forme et la position désirées. Le but étant de colorier le calque « **Body Reflection Top** » à l'intérieur de cette sélection, **il ne faut pas oublier de réactiver ce calque !**

C. Activer le calque « **Body Reflection Top** » dans la pile des calques.

D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

- a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

- b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- F. Placer le curseur de l'outil sur le sommet de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



Le reflet sur la tête apparaît. Maintenant, on va créer un nouveau calque pour le reflet sur la partie inférieure du corps.

## 17. Activer le calque « **Body** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Body Reflection Bottom** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **2 pixels**
- D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

- b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- F. Placer le curseur de l'outil sur le bas de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas du bec en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.

Le reflet sur la partie inférieure du corps apparaît, mais on va en supprimer la partie supérieure en le coupant avec une sélection construite sur le calque « **White Patch** ».

- G. Activer le calque « **White Patch** » dans la pile des calques
- H. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- a) Sélectionner l'outil de transformation « **Mise à l'échelle** »
    - **Attention** : veillez à ce que le mode de transformation soit « **Sélection** »
  - b) Cliquer à l'intérieur de la sélection
    - Une fenêtre de dialogue apparaît pour vous permettre d'entrer les nouvelles dimensions de la sélection en pixels. Mettez **190** en largeur et **160** en hauteur.
  - c) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
    - **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
    - Déplacer de **25** pixels vers la gauche et **50** pixels vers le haut.
- I. Activer le calque « **Body Reflection Bottom** » dans la pile des calques
- J. Menu **Édition** → **Couper**

Cette action a supprimé sur le calque actif tout ce qui était dans la sélection.

- K. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **60 %**

On continue avec la création des reflets sur les yeux. On commence par le reflet supérieur sur l'œil gauche (à gauche sur l'image).

## 18. Activer le calque « **Left Eye** » dans la pile des calques

À partir de la sélection formée sur le calque « **Left Eye** », on va créer un calque nommé « **Left Eye Reflection Top** » qu'on placera au-dessus du calque « **Left Eye Glow** ». Sur ce calque « **Left Eye Reflection Top** », on va créer un dégradé blanc vers transparent pour simuler un reflet sur la partie supérieure de l'œil.

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le calque « **Left Eye Reflection Top** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Placer le calque « **Left Eye Reflection Top** » au-dessus du calque « **Left Eye Glow** »
  - a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.
- D. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **2 pixels**
- E. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- F. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

- G. Placer le curseur de l'outil sur le haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au centre de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



On va maintenant éliminer certaines parties du dégradé à l'aide de deux sélections construites sur le calque « **Left Eye** ». On commence par une première sélection pour éliminer ce qui est intérieur à la forme.

- H. Activer le calque « **Left Eye** » dans la pile des calques
- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**
  - b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
    - **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
    - Déplacer de **15** pixels vers la gauche et **4** pixels vers le bas.
- I. Activer le calque « **Left Eye Reflection Top** » dans la pile des calques
- J. Menu **Édition** → **Couper**

On va maintenant former une seconde sélection qu'on inversera pour éliminer ce qui est extérieur à la forme.

- K. Activer le calque « **Left Eye** » dans la pile des calques
- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**
  - b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
    - **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
    - Déplacer de **10** pixels vers la droite et **36** pixels vers le haut.
- L. Activer le calque « **Left Eye Reflection Top** » dans la pile des calques
- M. Menu **Sélection** → **Inverser**

N. Menu **Édition** → **Couper**

On termine en réglant l'opacité du calque actif « **Left Eye reflection Top** ».

O. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **85 %**

## 19. Activer le calque « **Left Eye** » dans la pile des calques

À partir de la sélection formée sur le calque « **Left Eye** », on va créer un calque nommé « **Left Eye Reflection Bottom** » qu'on placera au-dessus du calque « **Left Eye Glow** ». Sur ce calque « **Left Eye Reflection Bottom** », on va créer un dégradé blanc vers transparent pour simuler un reflet sur la partie inférieure de l'œil.

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le calque « **Left Eye Reflection Bottom** »

b) Laisser les options par défaut.

C. Placer le calque « **Left Eye Reflection Bottom** » au-dessus du calque « **Left Eye Glow** »

a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

D. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **2 pixels**

E. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)

e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

f) Tramage : **coché** (par défaut)

F. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

- G. Placer le curseur de l'outil sur le bas de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au centre de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.

On va maintenant créer une sélection sur le calque « **Left Eye** » pour éliminer du dégradé sur le calque « **Left Eye Reflection Bottom** » ce qui est intérieur à la forme.

- H. Activer le calque « **Left Eye** » dans la pile des calques

a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
- Déplacer de **8** pixels vers la droite et **8** pixels vers le haut.

- I. Activer le calque « **Left Eye Reflection Bottom** » dans la pile des calques

J. Menu **Édition** → **Couper**

Cette fois, on n'utilise qu'une seule sélection pour couper le dégradé. On termine les reflets sur l'œil gauche par réglage de l'opacité du calque « **Left eye Reflection Bottom** ».

- K. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **40 %**

De la même manière, on va créer deux reflets sur l'œil droit (à droite sur l'image), un reflet sur la partie supérieure et un reflet sur la partie inférieure.

## 20. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques

On commence par créer un nouveau calque pour le reflet sur la partie supérieure et on applique le dégradé à la sélection.

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Right Eye Reflection Top** »

b) Laisser les options par défaut.

C. Placer le calque « **Right Eye Reflection Top** » au-dessus du calque « **Right Eye Glow** »

a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

D. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **2 pixels**

E. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)

e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

f) Tramage : **coché** (par défaut)

F. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

G. Placer le curseur de l'outil sur le haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au centre de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



On crée une première sélection pour éliminer la partie du dégradé qui est à l'intérieur.

H. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques

a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
- Déplacer de **11** pixels vers la gauche et **5** pixels vers le bas.

I. Activer le calque « **Right Eye Reflection Top** » dans la pile des calques

J. Menu **Édition** → **Couper**

On crée une seconde sélection qu'on inverse pour éliminer ce qui est à l'extérieur.

K. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques

a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
- Déplacer de 5 pixels vers la droite et 22 pixels vers le haut.

L. Activer le calque « **Right Eye Reflection Top** » dans la pile des calques

M. Menu **Sélection** → **Inverser**

N. Menu **Édition** → **Couper**

On termine en réglant l'opacité du calque actif « **Right Eye reflection Top** ».

O. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **85 %**

On répète les opérations pour créer le reflet inférieur.

## 21. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Right Eye Reflection Bottom** »

b) laisser les options par défaut.

C. Placer le calque « **Right Eye Reflection Bottom** » au-dessus du calque « **Right Eye Glow** »

a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

D. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **2 pixels**

E. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

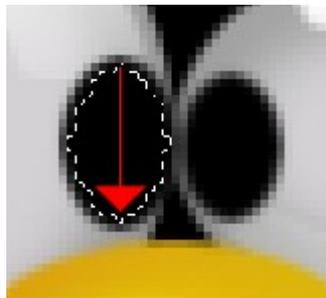
- a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- F. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- G. Placer le curseur de l'outil sur le bas de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au centre de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.
- H. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques
- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**
  - b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
    - **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
    - Déplacer de **1** pixel vers la droite et **7** pixels vers le haut.
- I. Activer le calque « **Right Eye Reflection Bottom** » dans la pile des calques
- J. Menu **Édition** → **Couper**
- K. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **40 %**

Les reflets sur les deux yeux sont terminés. On va maintenant créer les reflets sur les pupilles en commençant par la pupille gauche (à gauche sur l'image). **N'hésitez pas à zoomer pour travailler sur les pupilles.**

## 22. Activer le calque « **Left Pupil** » dans la pile des calques

Comme pour les yeux, on va créer à partir de la sélection sur la pupille gauche un nouveau calque pour le reflet sur la partie supérieure puis un nouveau calque pour le reflet sur la partie inférieure. On commence par la partie supérieure.

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Pupil Reflection Top** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **1 pixel**.
- D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- F. Placer le curseur de l'outil sur le haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



Comme pour les yeux, on va utiliser une sélection pour éliminer une partie du dégradé. Mais ici, on utilise la sélection réduite formée sur le calque actif de la pupille gauche. On va déplacer la sélection, et comme le calque actif est toujours celui de la pupille gauche, on n'aura pas besoin de le réactiver avant de couper le dégradé par la sélection.

G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
- b) Déplacer de **2** pixels vers la gauche et **3** pixels vers le bas.

H. Menu **Édition** → **Couper**

On va créer une seconde sélection pour éliminer une autre partie du dégradé. Cette fois, on repart de la sélection complète formée sur la pupille gauche.

I. Activer le calque « **Left Pupil** » dans la pile des calques

- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**
- b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
  - **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
  - Déplacer de **11** pixels vers le haut.

Il faut réactiver le calque « **Left Pupil Reflection Top** » qui contient le dégradé.

J. Activer le calque « **Left Pupil Reflection Top** »

On inverse la sélection pour éliminer ce qui est à l'extérieur de la forme.

K. Menu **Sélection** → **Inverser**

L. Menu **Édition** → **Couper**

Le reflet supérieur est terminé. On répète la procédure pour construire le reflet inférieur.

## 23. Activer le calque « **Left Pupil** » dans la pile des calques

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Left Pupil Reflection Bottom** »
- b) Laisser les options par défaut.

C. Menu **Sélection** → **Réduire**

- a) Réduire la sélection de **1 pixel**.

- D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
- a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- F. Placer le curseur de l'outil sur le bas de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au haut de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.

Là encore on utilise la sélection courante pour effectuer une coupure sur le calque actif.

- G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
- a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
  - b) Déplacer de **1** pixel vers la droite et **3** pixels vers le haut.
- H. Menu **Édition** → **Couper**
- I. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **60 %**

La pupille gauche est maintenant associée à deux nouveaux calques contenant les reflets. On va effectuer le même travail sur la pupille droite en commençant par le reflet supérieur.

## 24. Activer le calque « **Right Pupil** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Right Pupil Reflection Top** »
  - b) Laisser les options par défaut.

C. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **1 pixel**.

D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)

e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

f) Tramage : **coché** (par défaut)

E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

F. Placer le curseur de l'outil sur le haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.

Déplacement de la sélection courante sur le calque actif qui contient le dégradé.

G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »

b) Déplacer de **2** pixels vers la gauche et **3** pixels vers le bas.

H. Menu **Édition** → **Couper**

On construit une seconde sélection sur la pupille droite et on la déplace.

I. Activer le calque « **Right Pupil** » dans la pile des calques

a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

b) Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »

- Déplacer de **11** pixels vers le haut.

On doit réactiver le calque « **Right Pupil Reflection Top** » avant d'effectuer la coupure par la sélection.

J. Activer le calque « **Right Pupil Reflection Top** »

K. Menu **Sélection** → **Inverser**

L. Menu **Édition** → **Couper**

On passe au reflet inférieur sur la pupille droite.

## 25. Activer le calque « **Right pupil** » dans la pile des calques

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Right Pupil Reflection Bottom** »

b) Laisser les options par défaut.

C. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **1 pixel**.

D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)

e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

f) Tramage : **coché** (par défaut)

E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

F. Placer le curseur de l'outil sur le bas de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au haut de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.

On déplace la sélection courante sur le calque actif et on effectue la coupure.

G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »

b) Déplacer de **1** pixel vers la droite et **3** pixels vers le haut.

H. Menu **Édition** → **Couper**

I. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **60 %**

Les reflets sur les deux pupilles sont terminés. On passe aux reflets sur les paupières, d'abord la paupière droite (étape 26), puis la paupière gauche (étape 27).

## 26. Activer le calque « **Right Eyelid** » dans la pile des calques

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Right Eyelid Reflection** »

b) Laisser les options par défaut.

C. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **2 pixels**.

D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

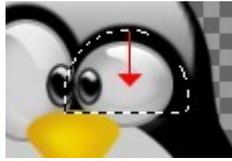
d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)

e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

f) Tramage : **coché** (par défaut)

E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

- F. Placer le curseur de l'outil sur le haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au centre de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



Ici encore on déplace la sélection courante pour effectuer une coupure sur le calque actif.

- G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
- b) Déplacer de **4 pixels** vers le bas.

- H. Menu **Édition** → **Couper**

**Important** : il faut annuler la sélection avant d'appliquer un filtre de flou.

- I. Menu **Sélection** → **Aucune**

- J. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**

- a) Rayon horizontal : **2 pixels**
- b) Rayon vertical : **2 pixels**
- c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)

- K. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **80 %**

## 27. Activer le calque « **Left Eyelid** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

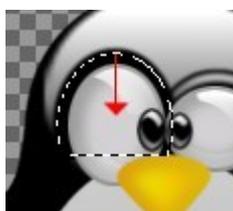
- B. Clic droit → **Nouveau calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Left Eyelid Reflection** »
- b) Laisser les options par défaut.

- C. Menu **Sélection** → **Réduire**

- a) Réduire la sélection de **2 pixels**.

- D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
- a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- F. Placer le curseur de l'outil sur le haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au centre de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



Ici encore on déplace la sélection courante pour effectuer une coupure sur le calque actif.

- G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
- a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
  - b) Déplacer de **4** pixels vers le bas.
- H. Menu **Édition** → **Couper**

**Important** : il faut annuler la sélection avant d'appliquer un filtre de flou.

- I. Menu **Sélection** → **Aucune**
- J. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**
- a) Rayon horizontal : **2 pixels**
  - b) Rayon vertical : **2 pixels**

c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)

K. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **80 %**

Les reflets sur les paupières sont terminés. On passe maintenant aux reflets sur le bec. On va d'abord créer le calque pour le reflet supérieur.

## 28. Activer le calque « **Beak** » dans la pile des calques

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **Beak Reflection Top** »

b) Laisser les options par défaut.

Ne pas oublier de placer ce nouveau calque au-dessus de celui contenant la lueur.

C. Placer le calque « **Beak Reflection Top** » au-dessus du calque « **Beak Glow** »

a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

D. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **2 pixels**.

E. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)

e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

f) Tramage : **coché** (par défaut)

F. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

- G. Placer le curseur de l'outil sur le haut à droite de la sélection, cliquer et déplacer le curseur en diagonale jusqu'au côté opposé du bec à gauche en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



On crée une sélection à partir de l'œil droit pour éliminer une partie du reflet supérieur.

- H. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques
- Clic droit → **Alpha vers sélection**
  - Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
    - Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
    - Déplacer de **42 pixels** la gauche et **40 pixels** vers le bas.

On doit réactiver le calque « **Beak Reflection Top** » pour y effectuer la coupure qui va éliminer ce qui est à l'intérieur de la sélection.

- I. Activer le calque « **Beak Reflection Top** »
- J. Menu **Édition** → **Couper**

On crée maintenant le calque pour le reflet inférieur.

## 29. Activer le calque « **Beak** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
- Renommer le nouveau calque « **Beak Reflection Bottom** »
  - Laisser les options par défaut.

Là encore, il ne faut pas oublier de placer ce nouveau calque au-dessus de celui contenant la lueur.

- C. Placer le calque « **Beak Reflection Bottom** » au-dessus du calque « **Beak Glow** »
- Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

D. Menu **Sélection** → **Réduire**

a) Réduire la sélection de **2 pixels**.

E. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)

e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)

f) Tramage : **coché** (par défaut)

F. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

G. Placer le curseur de l'outil sur le milieu du côté gauche de la sélection, cliquer et déplacer le curseur en diagonale jusqu'au coin supérieur droit en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.

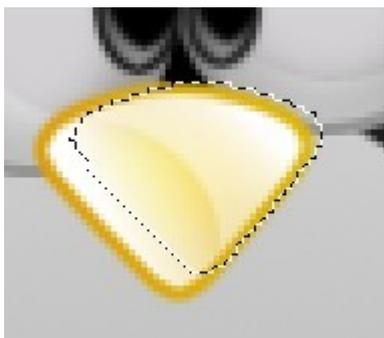


Ici, on va déplacer la sélection courant pour éliminer une partie du calque actif.

H. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »

b) Déplacer de **4 pixels** la droite et **2 pixels** vers le haut.



Le calque pour le reflet inférieur étant toujours actif, on peut effectuer la coupure.

I. Menu **Édition** → **Couper**

J. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **50 %**

On va maintenant créer deux reflets sur le ventre (calque « **White Patch** »). On commence par le reflet supérieur qui sera placé dans un nouveau calque.

### 30. Activer le calque « **White Patch** » dans la pile des calques

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

a) Renommer le nouveau calque « **White Patch Reflection Top** »

b) Laisser les options par défaut.

Ici, on agrandit la sélection par effet d'échelle.

C. Sélectionner l'outil de transformation « **Mise à l'échelle** »

a) **Attention** : veillez à ce que le mode de transformation soit « **Sélection** »

D. Cliquer à l'intérieur de la sélection

a) Définir une largeur de **127 pixels** et une hauteur **165 pixels**.

La mise à l'échelle de la sélection a eu pour effet de la décentrer. Il faut donc la déplacer pour la recentrer.

E. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »

b) Déplacer de **5 pixels** vers la droite et **19 pixels** vers le haut.

F. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »

a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)

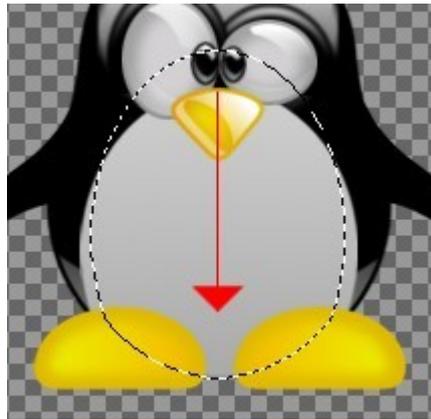
b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)

c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.

- d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
- e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
- f) Tramage : **coché** (par défaut)

G. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)

H. Placer le curseur de l'outil sur au niveau du haut du bec, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au haut des pieds en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



On construit maintenant une nouvelle sélection sur le calque « **White patch** » pour éliminer une partie du dégradé.

- I. Activer le calque « **White Patch** » dans la pile des calques
  - a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

Après avoir construit la sélection sur le calque « **White Patch** », on doit réactiver le calque « **White Patch Reflection Top** » contenant le reflet supérieur pour éliminer une partie du dégradé à l'aide de la sélection.

- J. Activer le calque « **White Patch Reflection Top** » dans la pile des calques

On inverse la sélection pour éliminer ce qui est extérieur à la forme.

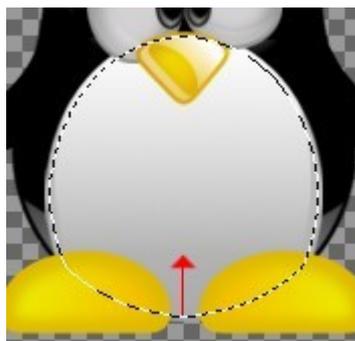
- K. Menu **Sélection** → **Inverser**

- L. Menu **Édition** → **Couper**

Le reflet supérieur est complet. On crée maintenant un second calque pour le reflet inférieur.

### 31. Activer le calque « **White Patch** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **White Patch Reflection Bottom** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **2 pixels**.
- D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- F. Placer le curseur de l'outil sur le bas de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au haut des pieds en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



- G. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **40 %**

On va maintenant créer les reflets sur les pieds en commençant par le pied gauche.

### 32. Activer le calque « **Left Foot** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Foot Reflection** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- B. Placer le calque « **Left Foot Reflection** » au-dessus du calque « **Left Foot Glow** »
  - a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

On construit une sélection basée sur le calque « **Left Eye** ».

- C. Activer le calque « **Left Eye** » dans la pile des calques
  - a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

Cette sélection doit être transformée et déplacée pour venir sur le pied. On commence par appliquer une rotation à la sélection

- D. Sélectionner l'outil de transformation « **Rotation** »
  - a) **Attention** : veillez à ce que le mode de transformation soit « **Sélection** »
- E. Cliquer à l'intérieur de la sélection
  - a) Choisissez un angle de **90°** dans la fenêtre de dialogue.

Ensuite on réduit la sélection de 5 pixels.

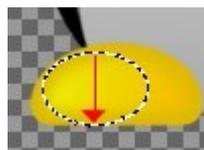
- F. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **5 pixels**.

Et enfin on déplace la sélection.

- G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
  - a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
  - b) Déplacer de **35 pixels** vers la gauche et **146 pixels** vers le bas.

On réactive le calque « **Left Foot Reflection** » pour y appliquer le dégradé à l'intérieur de la sélection.

- H. Activer le calque « **Left Foot Reflection** » dans la pile des calques
- I. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- J. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- K. Placer le curseur de l'outil sur le haut de la sélection, cliquer et déplacer le curseur jusqu'au bas de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



En tenant compte de la symétrie des pieds, il suffit de dupliquer le calque du reflet sur le pied gauche et de lui appliquer une symétrie horizontale pour obtenir le reflet sur le pied droit.

- L. Clic droit sur le calque « **Left Foot Reflection** » dans la pile → **Dupliquer le calque**
  - a) Renommer la copie en « **Right Foot Reflection** »
- M. Placer le calque « **Right Foot Reflection** » au-dessus du calque « **Right Foot Glow** »
  - a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.
- N. Menu **Calque** → **Transformer** → **Miroir horizontal**

On passe maintenant aux reflets supérieurs sur les deux ailes.

### 33. Activer le calque « **Left Wing** » dans la pile des calques

On commence par créer le calque du reflet supérieur sur l'aile gauche.

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Wing Reflection Top** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Menu **Sélection** → **Réduire**
  - a) Réduire la sélection de **2 pixels**.
- D. Sélectionner l'outil de coloriage de type « **Dégradé** »
  - a) Mode : **Normal** (valeur par défaut)
  - b) Opacité : **100 %** (valeur par défaut)
  - c) Dégradé : **Premier Plan vers Transparent** à choisir dans la liste déroulante par clic sur l'aperçu.
  - d) Forme : **Linéaire** (valeur par défaut)
  - e) Répétition : **Aucun** (valeur par défaut)
  - f) Tramage : **coché** (par défaut)
- E. Modifier la couleur de premier plan à la valeur hexadécimale **FFFFFF** (blanc)
- F. Placer le curseur de l'outil sur le milieu du côté supérieur de la sélection, cliquer et déplacer le curseur en diagonale jusqu'au coin inférieur droit de la sélection en maintenant le bouton enfoncé, puis relâcher : la sélection est remplie avec le dégradé choisi.



On déplace la sélection courante pour éliminer une partie du dégradé sur le calque actif.

G. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
- b) Déplacer de **3 pixels** vers la droite et **3 pixels** vers le bas.

H. Menu **Édition** → **Couper**

I. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **70 %**

Le calque du reflet supérieur sur l'aile gauche est complet. Comme les pieds, les ailes sont symétriques, donc on peut dupliquer le calque et lui appliquer une symétrie pour obtenir le reflet supérieur sur l'aile droite.

J. Clic droit → **Dupliquer le calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Right Wing Reflection Top** »

K. Placer le calque « **Right Wing Reflection Top** » au-dessus du calque « **Right Wing** »

- a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

L. Menu **Calque** → **Transformer** → **Miroir horizontal**

On va maintenant créer les reflets inférieurs sur les deux ailes en tenant compte de la symétrie, mais avec l'outil de coloriage « **Remplissage** » au lieu de l'outil « **Dégradé** ».

### 34. Activer le calque « **Left Wing** » dans la pile des calques

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

B. Clic droit → **Nouveau calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Left Wing Reflection Bottom** »
- b) Laisser les options par défaut.

C. Menu **Sélection** → **Réduire**

- a) Réduire la sélection de **1 pixel**.

D. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en blanc (code **FFFFFF**).

La sélection étant remplie en blanc, on va là nouveau la réduire de 2 pixels pour supprimer tout ce qui est à l'intérieur de la sélection réduite. De la sorte, il ne subsiste en blanc que la bordure de la sélection initiale.

E. Menu **Sélection** → **Réduire**

- a) Réduire la sélection de **2 pixels**.

F. Menu **Édition** → **Couper**

On crée maintenant une nouvelle sélection à partir de l'œil droit. Après déplacement et inversion, cette nouvelle sélection sera utilisée pour ne laisser subsister que la partie inférieure du remplissage en blanc, ce qui constituera le reflet inférieur.

G. Activer le calque « **Right Eye** » dans la pile des calques

- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

H. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »  
b) Déplacer de **116 pixels** vers la gauche et **88 pixels** vers le bas.



I. Menu **Sélection** → **Inverser**

Comme toujours, lorsque la sélection est construite à partir d'un autre calque, il ne faut pas oublier de réactiver le calque sur lequel on veut effectuer une coupure.

J. Activer le calque « **Left Wing Reflection Bottom** »

K. Menu **Édition** → **Couper**

L. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **50 %**

Le reflet inférieur sur l'aile gauche est maintenant terminé. On duplique le calque et on fait subir une symétrie à la copie pour obtenir le reflet inférieur sur l'aile droite.

M. Clic droit → **Dupliquer le calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Right Wing Reflection Bottom** »

N. Placer le calque « **Right Wing Reflection Bottom** » au-dessus du calque « **Right Wing** »

a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

O. Menu **Calque** → **Transformer** → **Miroir horizontal**

Ceci termine la très longue partie de création des reflets.

Dernière étape de ce tutoriel : la création des ombres, au chapitre suivant.

### 3.3. Création des ombres

Les ombres sur les pieds seront créés de la même manière que les reflets, mais en utilisant un dégradé de noir vers transparent ou du noir pur. Les autres ombres seront créées de façon plus simple en utilisant le filtre « **Ombre portée** ».

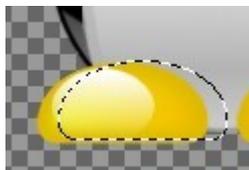
On commence par l'ombre du pied gauche sur le corps.

#### 35. Activer le calque « **Left Foot** » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Clic droit → **Nouveau calque**
  - a) Renommer le nouveau calque « **Left Foot Body Shadow** »
  - b) Laisser les options par défaut.
- C. Placer le calque « **Left Foot Body Shadow** » au-dessous du calque « **Left Foot** »
  - a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

On déplace la sélection courante de manière à la faire déborder sur le corps.

- D. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »
  - a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
  - b) Déplacer de **10 pixels** vers la droite et **1 pixel** vers le haut.



On remplit la sélection de noir et on jouera sur l'opacité du calque pour simuler l'ombre. La partie du remplissage sur le pied ne sera pas visible puisque le calque de l'ombre est placé sous celui du pied.

- E. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code **000000**).

Ne pas oublier d'annuler la sélection avant d'appliquer un filtre de flou sur le calque.

- F. Menu **Sélection** → **Aucune**

G. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**

- a) Rayon horizontal : **15 pixels**
- b) Rayon vertical : **15 pixels**
- c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)

H. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **30 %**

On crée une sélection à partir du corps qu'on va inverser pour éliminer du remplissage tout ce qui n'est pas sur le corps.

I. Activer le calque « **Body** » dans la pile des calques

- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

J. Menu **Sélection** → **Inverser**

Ne pas oublier de réactiver le calque contenant l'ombre pour en éliminer tout ce qui n'est pas sur le corps.

K. Activer le calque « **Left Foot Body Shadow** » dans la pile des calques

L. Menu **Édition** → **Couper**

Compte tenu de la symétrie des pieds, on duplique le calque de l'ombre gauche et on applique un effet miroir à la copie pour obtenir l'ombre du pied droit sur le corps.

M. Clic droit sur le calque dans la pile des calques → **Dupliquer le calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **Right Foot Body Shadow** »

N. Placer le calque « **Right Foot Body Shadow** » au-dessous du calque « **Right Foot** »

- a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

O. Menu **Calque** → **Transformer** → **Miroir horizontal**.

On va maintenant créer une ombre sur le pied gauche.

### 36. Activer le calque « **Left Foot** » dans la pile des calques

On commence par créer une sélection sur le pied gauche.

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

On construit ensuite un nouveau calque à partir du pied gauche pour recevoir l'ombre.

B. Clic droit → **Nouveau calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **On Left Foot Shadow** »
- b) laisser les options par défaut.

Important : bien veiller à placer le calque de l'ombre au-dessus du calque du reflet sur le pied gauche.

C. Placer le calque « **On Left Foot Shadow** » au-dessus du calque « **Left Foot Reflection** »

- a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques

Ensuite, on agrandit la sélection.

D. Menu **Sélection** → **Agrandir**

- a) Augmenter la sélection de **5 pixels**.

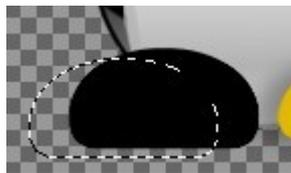
On remplit la sélection agrandie avec du noir. Le remplissage va donc déborder du pied.

E. Avec l'outil « **Remplissage** », remplir la sélection en noir (code **000000**).

On déplace la sélection pour éliminer une partie du remplissage.

F. Sélectionner l'outil « **Déplacement** »

- a) **Attention** : veillez à ce que le mode de déplacement soit « **Sélection** »
- b) Déplacer de **20 pixels** vers la gauche et **5 pixels** vers le bas.



On utilise la fonction « Couper » pour éliminer le remplissage intérieur à la sélection.

G. Menu **Édition** → **Couper**

À ce stade, il reste une partie du remplissage en haut à droite du pied qui déborde un peu du pied. On va annuler la sélection pour appliquer un flou.

H. Menu **Sélection** → **Aucune**

I. Menu **Filtres** → **Flou** → **Flou Gaussien**

- a) Rayon horizontal : **15 pixels**
- b) Rayon vertical : **15 pixels**
- c) Méthode : **RLE** (cochée par défaut)

J. Dans la fenêtre de la pile des calques, passer l'**opacité** du calque à **20 %**

Il ne reste plus qu'à éliminer ce qui déborde du pied. Pour cela, on crée une sélection à partir du pied gauche et on l'inverse.

K. Activer le calque « **Left Foot** » dans la pile des calques

- a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

L. Menu **Sélection** → **Inverser**

On réactive le calque contenant l'ombre pour le couper avec la sélection inversée.

M. Activer le calque « **On Left Foot Shadow** » dans la pile des calques

N. Menu **Édition** → **Couper**

L'ombre sur le pied gauche est terminée. Compte tenu de la symétrie, on duplique le calque et on lui applique un effet miroir horizontal pour obtenir l'ombre sur le pied droit.

O. Clic droit sur le calque dans la pile des calques → **Dupliquer le calque**

- a) Renommer le nouveau calque « **On Right Foot Shadow** »

On n'oublie pas de placer le calque contenant l'ombre sur le pied droit au-dessus du calque contenant le reflet sur le pied droit.

P. Placer le calque « **On Right Foot Shadow** » au-dessus du calque « **Right Foot Reflection** »

- a) Utiliser pour cela les flèches verticales dans la fenêtre de la pile des calques.

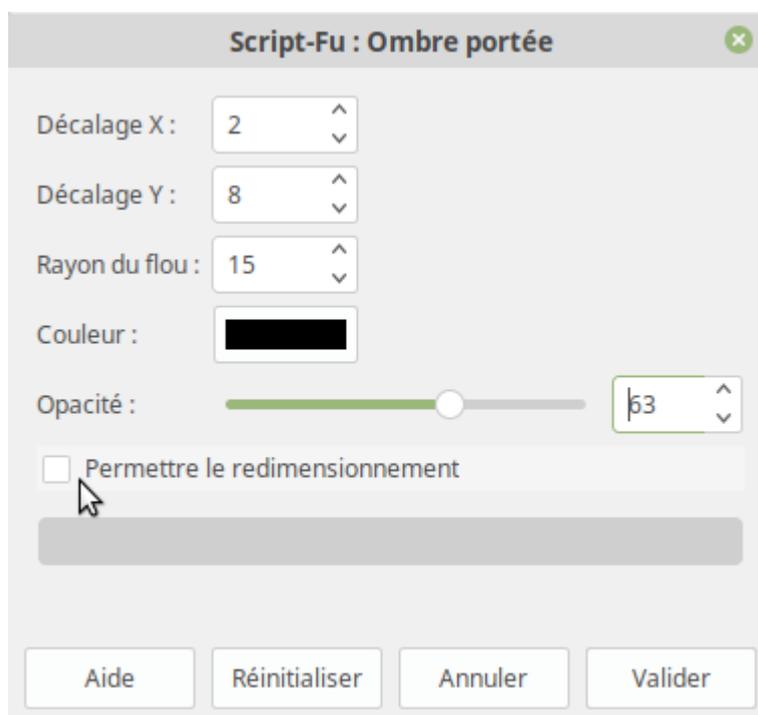
Q. Menu **Calque** → **Transformer** → **Miroir horizontal**.

On va maintenant utiliser le filtre « **Ombre portée** » pour créer les dernières ombres. On commence par l'ombre du bec sur le corps.

### 37. Activer le calque « **Beak** » dans la pile des calques

La méthode est simple : on crée la sélection sur la forme contenue dans le calque, et on applique le filtre.

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Menu **Filtres** → **Ombres et lumières** → **Ombre portée**
  - a) Définir un **décalage X** de **2 pixels**
  - b) Définir un **décalage Y** de **8 pixels**
  - c) Définir un **Rayon du flou** de **15 pixels**
  - d) Choisir la couleur noire (code **000000**)
  - e) Régler l'opacité à **63 %**
  - f) L'option « **Permettre le redimensionnement** » **NE DOIT PAS** être cochée.



Lorsqu'on valide, un calque nommé « **Drop Shadow** » est créé au-dessus du calque actif. Il ne reste plus qu'à renommer ce nouveau calque.

- C. Renommer le calque « **Drop Shadow** » en « **Beak Drop Shadow** »

On continue avec l'ombre portée de l'œil gauche sur le corps.

### 38. Activer le calque « *Left Eye* » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Menu **Filtres** → **Ombres et lumières** → **Ombre portée**
  - a) Définir un **décalage X** de **4 pixels**
  - b) Définir un **décalage Y** de **4 pixels**
  - c) Définir un **Rayon du flou** de **15 pixels**
  - d) Choisir la couleur noire (code **000000**)
  - e) Régler l'opacité à **63 %**
  - f) L'option « **Permettre le redimensionnement** » **NE DOIT PAS** être cochée.
- C. Renommer le calque « **Drop Shadow** » en « **Left Eye Drop Shadow** »

Le bec étant la partie la plus en avant, l'ombre portée de l'œil doit être partiellement masquée par celle du bec. On va donc couper l'ombre portée de l'œil par la sélection formée sur l'ombre portée du bec.

- D. Activer le calque « **Beak** » dans la pile des calques
  - a) Clic droit → **Alpha vers sélection**
- E. Activer le calque « **Left Eye Drop Shadow** »
- F. Menu **Édition** → **Couper**

On construit de la même manière l'ombre portée de l'œil droit.

### 39. Activer le calque « *Right Eye* » dans la pile des calques

- A. Clic droit → **Alpha vers sélection**
- B. Menu **Filtres** → **Ombres et lumières** → **Ombre portée**
  - a) Définir un **décalage X** de **4 pixels**
  - b) Définir un **décalage Y** de **4 pixels**
  - c) Définir un **Rayon du flou** de **15 pixels**

- d) Choisir la couleur noire (code **000000**)
- e) Régler l'opacité à **63 %**
- f) L'option « **Permettre le redimensionnement** » **NE DOIT PAS** être cochée.

C. Renommer le calque « **Drop Shadow** » en « **Right Eye Drop Shadow** »

D. Activer le calque « **Beak** » dans la pile des calques

a) Clic droit → **Alpha vers sélection**

E. Activer le calque « **Right Eye Drop Shadow** »

F. Menu **Édition** → **Couper**

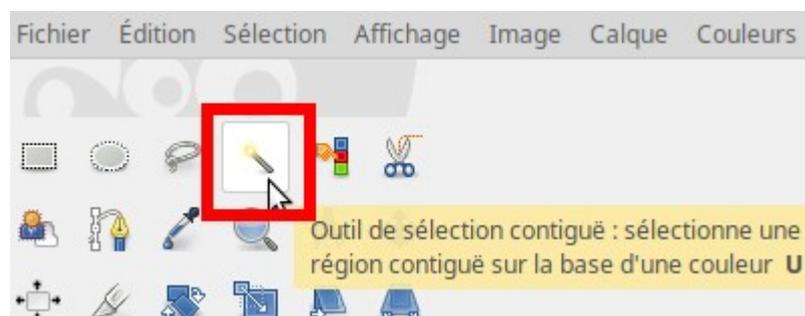
Il ne reste plus qu'à créer l'ombre portée de **Tux** sur le fond transparent de l'image.

#### 40. Activer le calque « **Body** » dans la pile des calques

On commence par créer la sélection correspondant à la forme du corps.

A. Clic droit → **Alpha vers sélection**

Maintenant, on va étendre la sélection en y incluant les pieds. Pour cela, on active les calques des pieds et on utilise l'outil de « **sélection contiguë** » représenté par une « **Baguette Magique** ». Cet outil crée une sélection incluant tous les pixels voisins de celui sous le curseur et ayant la même couleur.



Il faut passer l'option « **Mode** » de l'outil à « **Ajouter à la sélection actuelle** »



- B. Sélectionner l'outil « **Sélection contiguë** » ou « **Baguette magique** »
  - a) Passer le mode de sélection à « **Ajouter à la sélection actuelle** »
- C. Activer le calque « **Left Foot** » dans la pile des calques
- D. Cliquer sur le pied gauche sur l'image avec l'outil « **Baguette Magique** »
- E. Activer le calque « **Right Foot** » dans la pile des calques
- F. Cliquer sur le pied droit sur l'image avec l'outil « **Baguette Magique** »

La sélection se présente maintenant de la façon suivante :



- G. Menu **Filtres** → **Ombres et lumières** → **Ombre portée**
  - a) Définir un **décalage X** de **2 pixels**
  - b) Définir un **décalage Y** de **8 pixels**
  - c) Définir un **Rayon du flou** de **15 pixels**
  - d) Choisir la couleur noire (code **000000**)
  - e) Régler l'opacité à **63 %**
  - f) L'option « **Permettre le redimensionnement** » **NE DOIT PAS** être cochée.
- H. Renommer le calque « **Drop Shadow** » en « **Tux Drop Shadow** »

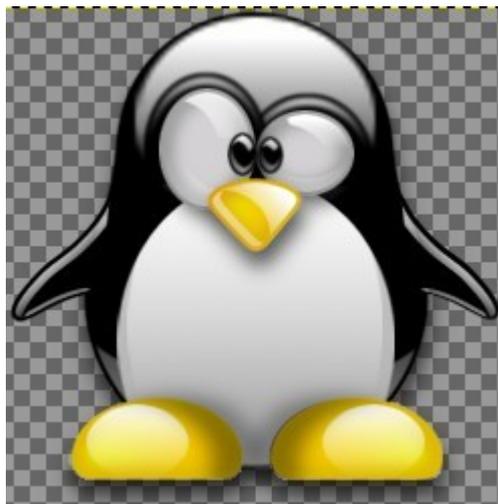
Ce calque apparaîtra au-dessus du dernier calque activé, ici le pied droit. On peut éventuellement regrouper tous les calques « **Drop Shadow** » en haut de la pile.

## 4. Conclusion

N'essayez pas de faire tout le tutoriel en une seule fois. En étalant l'exécution du tutoriel sur plusieurs jours, cela vous permettra d'assimiler plus facilement la méthode de construction des reflets et des ombres.

À mesure de votre progression, vous retrouverez toujours à peu près la même répétition d'actions, et vous serez peut-être tentés de survoler le tutoriel. Attention, il y a parfois quelques différences de procédures dans certains cas. Par exemple, après les manipulations d'une sélection, selon la manière dont a été créée la sélection, il peut être nécessaire de réactiver le calque de travail... ou pas ! Donc, suivez le tutoriel pas à pas, toutes les actions sont décrites en détail.

Si vous avez eu la patience d'aller jusqu'au bout de ce tutoriel, vous devriez obtenir une image qui ressemble à ceci :



Un dernier mot à propos des sélections construites sur les formes d'un calque pour couper les dégradés sur un autre calque : le tutoriel utilise souvent les yeux pour obtenir une sélection elliptique pour couper le dégradé des reflets. Dans ce cas précis il serait possible de construire la sélection directement à l'aide de l'outil « **Sélection elliptique** », ce qui éviterait de passer par un calque intermédiaire et d'avoir à réactiver le calque de travail, mais il faudrait la déplacer à vue.

