

Krita

Commandes principales

- CTRL – pipette
- SPACE – Main
- CTRL + SPACE + souris = zoom in and out
- SHIFT + SPACE + souris = rotation du canevas. Touche 5 remet droit.
- CTRL + SHIFT + A – tout désélectionner

Brosses

- B – Brush
- E – Eraser (ou le bouton de la ptite gomme en haut).

La gomme garde la même texture que la brosse qu'on utilise. Si on veut une vraie gomme habituelle, il faut la sélectionner dans les différentes brosses.

Shift – taille pinceau, réglable aussi en haut.

Quand on sélectionne une brosse, on sélectionne surtout une façon d'appliquer le trait.



On peut changer la forme de la brosse, en la laissant appliquer sa couleur de la même façon, en allant dans le petit dessin en haut sur la barre d'outils qui nous montre le dessin effectué par la brosse.

Par exemple, pour une brosse qu'on va utiliser en texture de remplissage, on pourra choisir un motif brique pour un mur, ou un motif de peau.

On peut aussi changer l'opacité de la brosse, sa sensibilité à la pression etc.

Dans préférences d'outils (tool options), qu'on peut rajouter en panneau, on peut sélectionner le stabilisateur de trait, mais ça ralentit un peu le dessin.

Calques

Inser – créer un nouveau calque (qui sera automatiquement sélectionné)

R + clic sur un trait dessiné – sélection du calque de ce trait

Si n veut fusionner deux calques, on positionne l'un sous l'autre, on sélectionne ceui du haut et on fait CTRL + E. s'il y en a plus, il faut les sélectionner et même commande.

CTRL + G groupe les calques sans les fusionner, comme ça on peut choisir de les faire apparaître ou non.

Sur la ligne du calque, il y a plusieurs symboles :



L'œil (à gauche) – si on veut qu'il soit visible ou non.

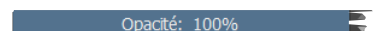
Le cadenas : pour empêcher qu'on dessine dessus.

Le damier : si on veut choisir de dessiner uniquement sur les pixels déjà présents sur le calque : très pratique pour faire des textures (ex le 1 tigré en orange), ou pour mettre des ombres sur un personnage.

Attention ! Ce ne sera valable que pour les pixels de ce calque. Si on veut que ce soit valable aux pixels de tous les calques, il faut sélectionner le même damier qui se trouvera en haut de la barre d'outils, et qui s'appliquera à la brosse et non au calque.

L'alpha : fait quasiment la même chose que celui du dessus, sauf qu'il conserve tous les traits qui ont dépassé dans un autre calque, mais qui sera lui invisible (je pense qu'il y a une possibilité de le faire apparaître d'une façon ou d'une autre). Je ne vois pas l'intérêt de ce bouton mais bon...

Chaque calque a une opacité que l'on peut régler juste au-dessus, des calques.



Il y a aussi une bande déroulante avec plusieurs options de superposition et d'apparition des calques – ce sont des « modes de fusion ».



Dans les petites flèches au bas des calques, on peut aussi choisir de remplir un calque avec une texture.

Background :



Le petit carré du blanc en haut de la flèche montre la couleur du premier plan et l'autre de l'arrière-plan.

En cliquant dessus on peut choisir la couleur, puis sortir et taper backspace et ça remplira tout le calque.

En tapant X on inverse l'arrière et l'avant-plan.

En tapant D on réinitialise au noir et blanc.

Commandes utiles

L retourne mon dessin pour que j'aie une idée inversée



Les flèches de symétrie verticales et horizontales dessinent un axe qui nous permettra de dessiner de façon symétrique chaque trait selon l'axe.



Multibrush : dessine de façon symétrique verticale + horizontale pour faire des motifs.



V (en restant enfoncé) – raccourci des lignes.



L'outil rectangle. Si on appuie sur Shift en même temps, force à rester carré.

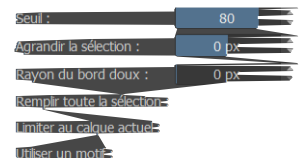
Idem pour les ronds.

Si on appuie sur Alt, on peut déplacer le dessin en le faisant.



L'outil remplissage : si on veut qu'il soit plus précis, on peut modifier son seuil, ou « agrandir la sélection » dans ses préférences d'outil.

On peut choisir un rayon doux, et faire comme un halo entre le trait de contour et le remplissage.



Outils sélection

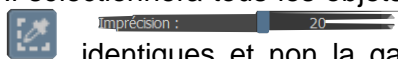
Quand il est sélectionné, dans les préférences d'outil, on peut choisir d'appliquer une sélection à l'intérieur de la sélection, d'ajouter à la sélection (on peut aussi appuyer sur Shift en même temps), ou de soustraire à la sélection.



Pour le lasso de sélection, il faut se le créer dans les paramètres.

Outil de sélection par couleur :

Il sélectionnera tous les objets qui seront dans la même gamme de couleur. Plus on baisse l'imprécision, et plus il choisira que les couleurs vraiment identiques et non la gamme. Permettra donc de changer les couleurs de tous les objets de même couleur par exemple.



Ctrl + Shift + I = inverse la sélection.

Outils de transformation

Ctrl + T (après avoir sélectionné la zone à changer)

Un rectangle se sélectionne autour de la forme, qu'on peut agrandir, rétrécir, si on se positionne sur le bord on peut faire glisser ce bord vers le haut l'autre vers le bas, changer la perspective et tous les problèmes de proportions.

Si on veut transformer l'objet de façon proportionnelle, il faut appuyer sur Shift en même temps. On peut aussi changer le point de pivot à l'intérieur.

Si on veut le bouger dans l'espace tridimensionnel, on appuie sur Ctrl.

Dans les préférences d'outil de Ctrl T :



L'outil perspective : si on bouge deux coins de l'objet sélectionné à transformer, un point de fuite apparaît en rouge (parfois en dehors du canevas) qu'on peut déplacer à notre guise.



Une fois cet outil sélectionné, il va nous faire faire une sélection d'une zone d'un objet qu'on pourra déformer (ex du lombric fuchsia).

Couleurs

On peut se créer des palettes de couleurs (en allant les piquer par exemple sur une œuvre que l'on trouve harmonieuse) ou en utiliser des existantes.

Elles se trouvent dans le clic droit des panneaux (dockers) à afficher.