

Créer un verre à vin



Créez un verre à vin dont vous pourrez faire ressortir la transparence en le plaçant devant l'arrière-plan de votre choix. Nous avons créé des modèles d'objet à votre intention. Si vous avez l'intention de tracer les objets vous-même, il vous faut maîtriser (ou vous familiariser avec) les différents outils de tracé.

Vous apprendrez à :

- Appliquer des remplissages et des transparences simples à l'aide des onglets **Échantillon** et **Transparence**.
- Utiliser l'outil **Transparence** pour régler la transparence d'un objet.
- Transformer un contour simple en image 3D réaliste.

Créer un verre à vin


- 1 Choisissez **Dessin DrawPlus** dans l'assistant de démarrage de DrawPlus. Accédez au dossier où vous avez enregistré le projet **1- Verre à vin.dpp**. Ce projet de dessin est fourni en téléchargement avec ce didacticiel.

La première page du document présente les **contours** du verre à vin, tandis que la dernière présente l'objet finalisé. Les pages intermédiaires correspondent aux différentes étapes.

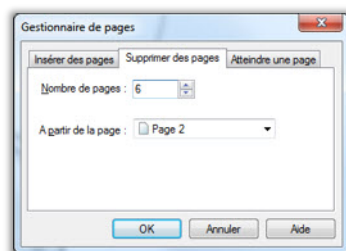
Pour naviguer d'une page à l'autre, cliquez sur les boutons **Page précédente** ◀ et **Page suivante** ▶ de la barre d'état.



- 2 Enregistrez le fichier sous un nouveau nom pour le modifier tout en conservant l'original.

Dans la barre d'état, cliquez sur le **Gestionnaire de pages**  et supprimez les pages 2 à 7.

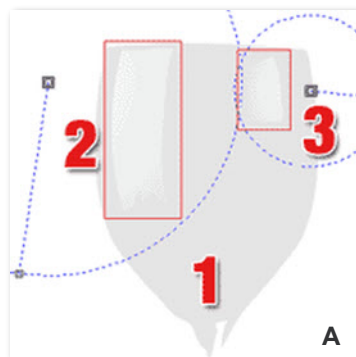
Rouvrez le fichier original et gardez-le à disposition pour pouvoir le consulter tandis que vous traiterez l'autre fichier (utilisez la commande **Fenêtre puis Fractionner verticalement/Horizontalement ...** ou réglez la taille des fenêtres à votre convenance).





Pour les besoins de ce didacticiel, nous allons supprimer les éléments dont nous n'avons pas besoin. Nous commencerons par la partie supérieure du verre et nous progresserons de haut en bas jusqu'au pied. Comme le verre se présente pour l'instant sous la forme de contours, vous ne pouvez sélectionner un élément qu'en cliquant sur le contour correspondant.

- 3 (**Voir 1 - Verre à vin.dpp, étape 1**) Cliquez sur le contour de la "coupe" pour sélectionner la forme correspondant à 1 dans l'**illustration A**. Cette partie sera associée à une couleur d'arrière-plan claire.

- Dans les onglets **Échantillon** et **Transparence**, appliquez un remplissage noir et une opacité unie de 10%.
- Supprimez le contour en sélectionnant **Aucun** dans la liste déroulante des styles dans l'onglet **Contour**.



- 4 Sélectionnez ensuite le reflet oblong situé à gauche (2 sur l'**illustration A**) et appliquez-lui un blanc uni.

- 5 Dans la liste déroulante **Dégradé**  de l'onglet **Transparence**, sélectionnez **Radial** et appliquez une transparence radiale (nous avons utilisé **Radial 21**). Utilisez l'outil **Transparence**  pour ajuster la transparence de sorte que sa trajectoire ressemble à l'illustration. Supprimez tous les contours.

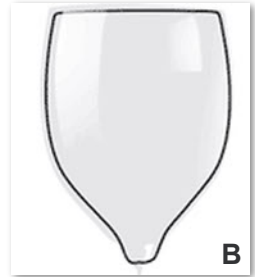
- 6 Recommencez l'opération, pour le petit reflet oblong (3 sur l'**illustration A**).

Créer un verre à vin


- 7 (Étape 2)** Copiez l'élément 2 et collez-le sur lui-même. Cette opération permet d'obtenir une transparence plus accentuée. Recommencez l'opération sur l'élément 3, mais cette fois-ci déplacez légèrement la copie sur la gauche. Vous donnerez ainsi une certaine profondeur au verre, comme si la lumière se reflétait également de l'intérieur.
- 8** Sélectionnez la coupe (1), copiez-la, puis collez-la. Ensuite, appliquez à la copie un remplissage blanc ; vous obtiendrez un élément quasiment invisible : c'est l'effet que nous recherchons. Réduisez légèrement la taille de cet élément en faisant glisser son angle supérieur gauche, puis son angle inférieur droit, vers l'intérieur.

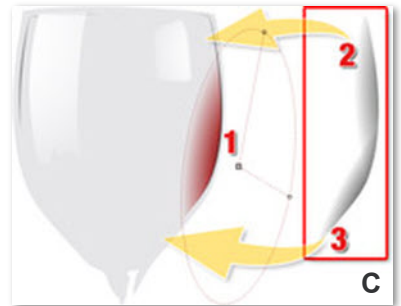
À ce stade, vous devez disposer d'une nouvelle coupe placée devant l'original et masquant la plus grande partie de celui-ci. Sur l'**illustration B**, nous avons appliqué un contour fictif à la forme pour vous indiquer son emplacement.

! Nous avons créé une coupe vide légèrement plus petite, afin de révéler un peu de gris sur les bords, pour faire apparaître un contour.



Lors des étapes suivantes, nous allons appliquer un effet de transparence localisé et le reproduire un certain nombre de fois pour obtenir des effets de transparence à différents emplacements.

- 9** La nouvelle coupe étant sélectionnée, appliquez-lui la transparence **Ellipse 19**.
- 10** Activez l'outil **Transparence**  puis, en prenant l'illustration **C/1** comme référence, placez la transparence du côté droit de l'objet, en vous assurant qu'elle le chevauche légèrement, de façon à créer un bord atténué en dégradé (sur l'illustration, la zone rouge fictive vous montre l'emplacement du chevauchement).



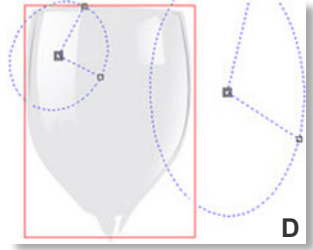
Un dégradé tirant vers le blanc doit normalement se former dans la zone de chevauchement, là où la transparence s'accroît, laissant apparaître le blanc de la nouvelle coupe. Nous allons maintenant dupliquer l'objet et régler la transparence de chaque copie obtenue de façon à étendre le bord en dégradé.

- 11** Copiez la coupe active et collez-la, puis faites glisser sa zone de transparence vers le haut pour l'appliquer à la partie **C/2**.
- 12** Collez de nouveau l'élément, mais cette fois-ci, faites glisser la transparence vers le bas pour l'appliquer à la partie **C/3**.

À ce stade, vous devez avoir obtenu un dégradé de blanc homogène qui suit le bord extérieur du verre. Nous allons utiliser la même coupe pour ajouter un effet de transparence à d'autres emplacements.

Créer un verre à vin

- 13** Collez de nouveau l'élément, mais cette fois-ci, supprimez la couleur de remplissage (dans l'onglet **Couleur**, cliquez sur l'échantillon en haut à gauche) et appliquez un **contour** blanc uni (faites un clic droit sur l'échantillon blanc et sélectionnez **Appliquer au contour**). Vérifiez dans l'onglet **Contour** que l'épaisseur du contour est bien réglée sur 1 pt.
- 14** Faites glisser la transparence (pas l'objet) vers l'angle supérieur gauche, comme sur l'**illustration D** et modifiez légèrement sa forme pour obtenir un reflet de lumière accentuant la précision du dessin.
- 15** Copiez et collez l'objet créé à l'étape précédente (de façon à récupérer son remplissage et son contour), puis déplacez la copie vers la droite. Agrandissez-la, comme sur l'**illustration E**, pour obtenir une ligne plus épaisse sur le bord extérieur du verre

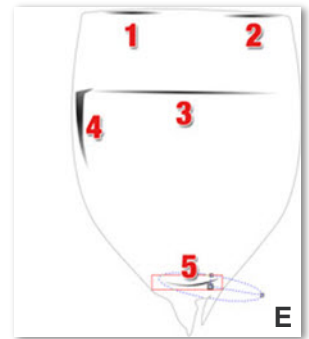


Les étapes suivantes s'apparentent aux précédentes, dans la mesure où elles vont consister à ajouter quelques reflets supplémentaires, mais cette fois-ci les nouveaux reflets prendront plutôt l'aspect de petites "lueurs", sur le bord supérieur, sur la face avant, sur les côtés et au pied du verre. Sur l'**illustration E**, nous avons représenté ces lueurs en noir pour mieux les faire ressortir ; elles seront blanches sur votre dessin.

- 16 (Étape 3)** Pour obtenir les éléments **E/1**, **E/2** et **E/3**, créez de petits cercles, supprimez leur contour et appliquez-leur un remplissage blanc, aplatissez et étirez-les. Appliquez-leur une transparence en ellipse que vous redimensionnerez et ajusterez de façon à obtenir les effets de lueur recherchés aux emplacements précisés.

- 17** Pour **E/4**, nous avons utilisé une transparence radiale appliquée à une forme tracée à main levée.

- 18** Pour **E/5**, avec lequel nous allons parachever la partie supérieure du verre, nous avons ajouté une petite courbe définissant la base de la coupe. Pour appliquer une transparence à un contour, procédez comme vous l'avez fait avec les formes ; dans ce cas précis, une transparence en ellipse nous a permis d'obtenir l'effet recherché.

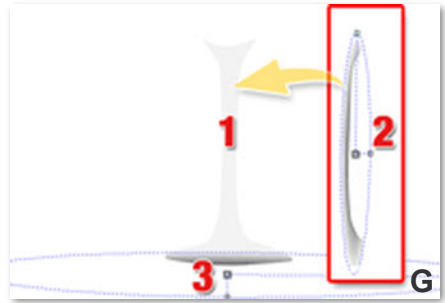


Placé devant un arrière-plan en couleur, votre objet doit maintenant ressembler à celui de l'illustration **F**.

Nous allons à présent suivre des procédures similaires pour créer le pied et la jambe. Une méthode standard consiste à appliquer une couleur claire au pied, puis des reflets sur les côtés, et enfin des lueurs pour plus de réalisme. Nous irons relativement vite, sans aller dans le détail, pour éviter les répétitions. Sauf indication contraire, n'oubliez pas de supprimer les contours.

Créer un verre à vin

- 19 (Étape 4)** Sélectionnez le contour définissant la jambe (**G/1**). Celle-ci sera associée à la couleur d'arrière plan claire d'origine. Appliquez-lui un remplissage noir et une opacité unie de 10 %. Copiez/collez l'élément sur lui-même, appliquez à la copie un remplissage blanc, et un contour blanc de 1 pt.
- 20** En prenant l'élément **G/2** comme référence, appliquez une transparence en ellipse à l'objet et déplacez la transparence (attention de ne pas déplacer l'objet) du côté droit de la jambe, de sorte qu'elle le chevauche légèrement. L'effet obtenu doit ressembler à celui présenté sur l'**illustration C**.
- 21** Copiez l'objet et collez-le de nouveau, de façon à récupérer son remplissage et son contour blancs, puis faites pivoter la transparence et étirez-la de sorte qu'elle ressemble à l'élément **G/3**. Vous obtiendrez ainsi un reflet à la base de la jambe.



Pour terminer, nous allons ajouter des lueurs à la jambe, semblables à celles présentées à l'étape **16 (illustration E)**.

- 22 (Étape 5)** Le Presse-papiers doit normalement contenir une copie de la jambe. Collez-la et déplacez légèrement la copie obtenue vers la droite. Supprimez son remplissage mais conservez son contour blanc. Appliquez-lui une transparence radiale de la même taille que l'élément **G/2**, mais circulaire comme l'élément **H/1**. Vous obtiendrez ainsi, le long du bord gauche de la jambe, une fine bande accentuant la précision du dessin.
- 23** Copiez la courbe définissant la base de la coupe (**E/5**), collez-la, puis faites glisser la copie vers le bas de façon à définir la base de la jambe, c'est-à-dire le point d'intersection entre le pied et la jambe **H/2**.
- 24** Copiez la forme **E/1**, collez-la, puis déplacez la copie vers le bas jusqu'au pied, et agrandissez-la de sorte qu'elle occupe toute la largeur, de façon à obtenir l'élément **H/3**. Collez de nouveau l'objet, puis, en prenant l'élément **H/4** comme référence, placez la copie sur le côté droit de la jambe, et faites-la pivoter de sorte qu'elle suive le bord. Recommencez l'opération (collez l'élément et ajustez-le) de façon à obtenir l'élément **H/5**.



- 25** Enfin, pour obtenir l'élément **H/6**, appliquez une transparence radiale à la forme présente à cet emplacement et déplacez la transparence vers le bas et vers la droite de sorte que le haut de la forme apparaisse en dégradé.

Créer un verre à vin

Félicitations ! N'hésitez pas à utiliser ces méthodes pour créer d'autres objets, comme par exemple des boutons de verre sur un site Web, ou bien utilisez les connaissances que vous venez d'acquérir pour créer des objets métalliques ou des effets aquatiques.

