

# Bien débiter avec Krita : Un logiciel libre de peinture numérique

EPN – du 07/12/2017

Le but de cette séance n'est pas de vous présenter le logiciel Krita dans son intégralité, mais de vous familiariser avec l'interface et les outils de base.

## SOMMAIRE

Qu'est-ce qu'un logiciel libre ?.....	2
Krita c'est quoi ?.....	2
Comment l'installer ?.....	2
Voici quelques exemples de réalisation avec ce logiciel.....	2
PRÉSENTATION DE L'INTERFACE.....	3
1) Lancement du fichier.....	3
2) Création du fichier.....	3
3) L'interface.....	4
3.1) L'espace de travail.....	5
3.2) Le Menu.....	5
3.3) La barre supérieure.....	7
3.4) Le Panneau outils.....	7
3.5) La zone de travail.....	9
3.6) Les panneaux essentiels.....	10
3.7) La zone de notifications.....	10
PRÉSENTATION FONCTIONNALITÉS.....	11
1) Les calques.....	11
2) Les pinceaux et les couleurs.....	14
2.1) Les pinceaux.....	14
2.2) Les tags.....	17
2.3) La roue.....	17
2.4) La spécificité de la gomme.....	18
2.5) Les couleurs.....	18
3) Retour sur les raccourcis.....	19
Dessin.....	19
Couleurs.....	19
Sélecteur.....	19

## Qu'est-ce qu'un logiciel libre ?

C'est un logiciel open source c'est-à-dire dont le code source est ouvert à tous, ce qui permet aux utilisateurs d'apporter leur contribution pour l'améliorer. La plupart du temps, les logiciels libres sont gratuits, mais pas toujours !

## Krita c'est quoi ?

Krita est un logiciel de DAO (Dessin Assistée Par Ordinateur) qui allie dessin papier et numérique. C'est un mélange de Gimp (logiciel libre) et Photoshop (logiciel privatif)

## Comment l'installer ?

Pour les utilisateurs de Windows et Mac :

Aller sur le site officiel de Krita : [Krita.org](http://Krita.org)

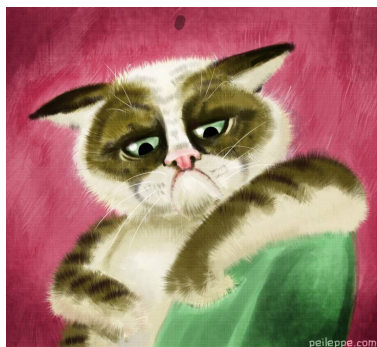
Pour les utilisateurs de Linux :

Passer le terminal avec la commande suivante :

**sudo apt-get install krita** et/ou **sudo apt-get install koffice-l10n-fr** (*pour le mettre en français depuis la ligne de commande*)

Sinon, dans l'interface du logiciel : aller dans Setting → Switch Application Language

## Voici quelques exemples de réalisation avec ce logiciel



# PRÉSENTATION DE L'INTERFACE

## 1) Lancement du fichier

Lancé le fichier en le retrouvant dans votre menu ou en cliquant sur l'onglet sur votre bureau.

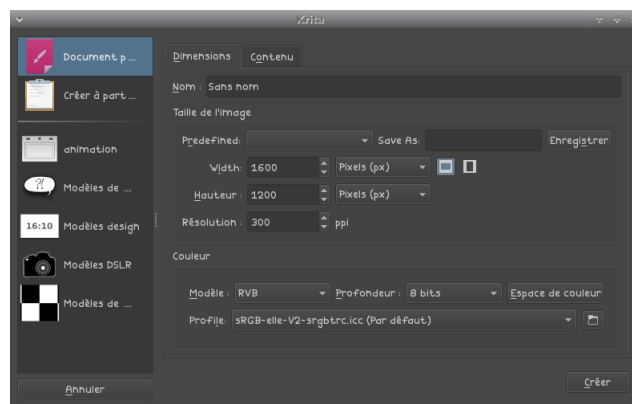
## 2) Création du fichier

Une fois le logiciel lancé, vous pouvez fermer la fenêtre d'accueil et créer un nouveau document dans :

Fichier → nouveau ou avec le raccourci **CTRL + N**.

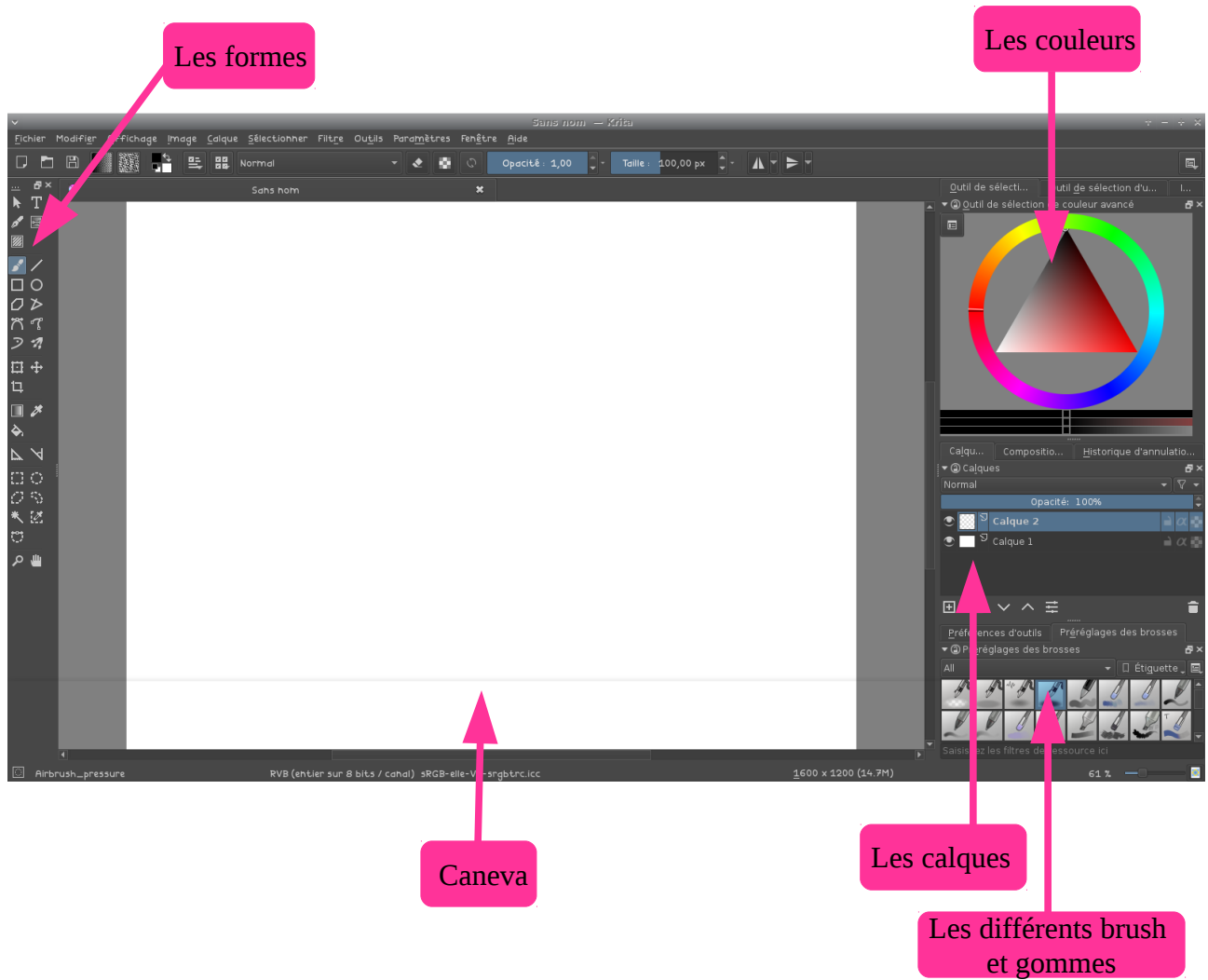
Nous allons créer un document personnalisé en sélectionnant la 1<sup>re</sup> option dans la colonne de gauche (celui qui est en rose avec un pinceau). Vous pouvez paramétrer votre document selon vos préférences (dans la partie dimension : nom, taille de l'image, couleur / dans la partie contenu : couleur d'arrière-plan, nombre de calques ...)

- Cliquez sur le bouton « créer » en bas à droite



### 3) L'interface

Maintenant voici une présentation de l'interface de Krita.

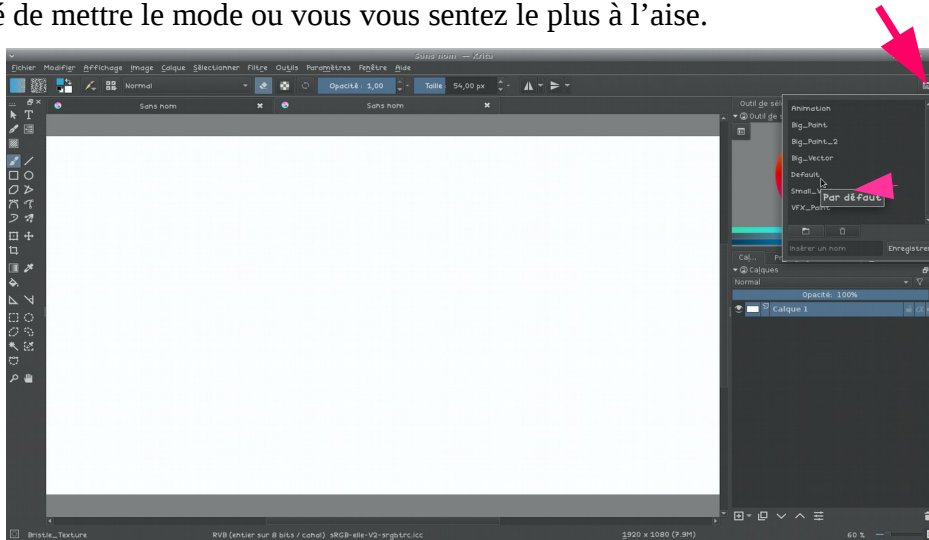


### 3.1) L'espace de travail

Il est possible de choisir l'agencement de son espace de travail.

- Cliquez sur l'onglet en haut à droite
- Tester les différents modes

Il est conseillé de mettre le mode ou vous vous sentez le plus à l'aise.



### 3.2) Le Menu

En haut, vous retrouverez le « Menu ». Composant classique d'une application de bureau, le menu permet d'accéder à différentes fonctions, rangées par catégories

- **Fichier** : Pour la gestion de fichiers (créer, ouvrir, sauvegarder, exporter, imprimer ...)
- **Modifieur** : Pour les actions relatives à l'édition du document (annuler, copier, coller, ...)
- **Affichage** : Pour les actions relatives à l'affichage de la zone de travail (plein écran, vue miroir, affichage de la grille et des assistants ...)
- **Image** : Pour modifier les paramètres de l'image (propriétés, taille, espace de couleurs, séparation des canaux ...)
- **Calque** : Pour les actions relatives aux calques (import, conversion, échelle, rotation, espace de couleurs, aplatis ...)
- **Sélectionner** : Pour les actions relatives à la sélection (dé/re/sélectionner, affichage de la sélection, adoucir, étendre, réduire ...)
- **Filtre** : Pour appliquer un filtre sur le calque sélectionné
- **Outils** : Pour accéder aux fonctions d'enregistrement et lecture de macros (fonctions limitées pour le moment)
- **Paramètres** : Pour accéder aux réglages personnels (affichage et sélection des panneaux, configuration de Krita, thème, raccourcis, gestion des ressources ...)
- **Fenêtre** : Pour la gestion des fenêtres (nouvelle fenêtre, nouvelle vue ...)
- **Aide** : Pour accéder à l'aide, rapporter un bug et afficher les informations de version pour Krita et KDE

### **3.3) La barre supérieure**

Sous le « Menu » vous trouverez la « barre supérieure » qui contient les barres d'outils. Ce sont des raccourcis vers des fonctions fréquemment utilisées.

Par défaut de gauche à droite on va avoir :

- **Dégradés** : sélection et édition de dégradés
- **Motifs** : sélection et édition de motifs
- **Couleurs** : sélection de couleur premier-plan et arrière-plan
- **Éditeur de brosse** : accède au panneau d'édition et création de brosses
- **Sélecteur de préréglage** : accède à la liste complète ou filtrée des préréglages
- **Mode** : sélectionne le mode de fusion de la brosse actuelle
- **Gomme** : sélectionne le mode gomme
- **Alpha** : empêche la brosse d'agir sur la transparence
- **Recharge** : recharge les réglages du dernier préréglage de brosse sélectionné
- **Deux raccourcis** vers les réglages d'**opacité, taille ou flux** du préréglage actuel. Un troisième est disponible dans la configuration des barres d'outils. Une petite flèche vous permet de changer un paramètre pour un autre.
- **Miroir horizontal et vertical** : Permet de peindre à la fois en symétrie axiale et radiale. Et ce de plusieurs manières : il est non seulement possible d'utiliser n'importe quel outil de dessin en symétrie, mais il y a aussi un outil appelé « Multibrush » qui permet de tracer plusieurs lignes à la fois. Ceci facilite la création de motifs riches.
- **Espace de travail** : permet de sauvegarder et recharger la position des panneaux.

### **3.4) Le Panneau outils**

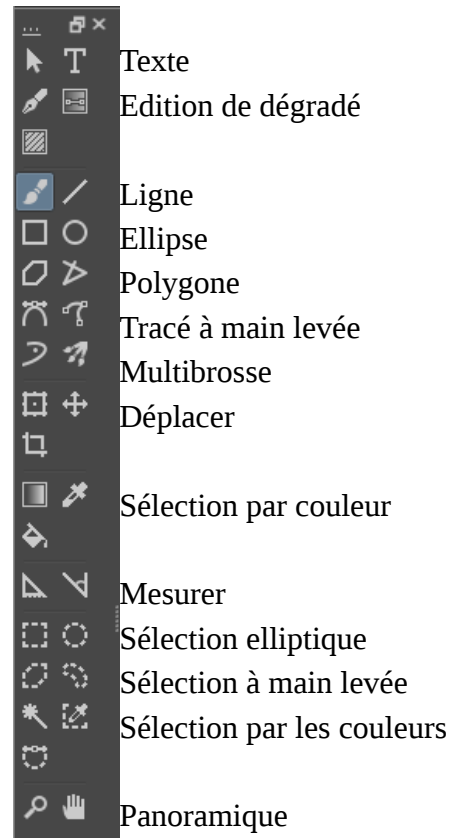
À gauche, nous allons trouver une barre d'outils comme dans la plupart des logiciels de dessin. Les outils sont regroupés par catégories (de gauche à droite et de haut en bas)

Les **outils vectoriels** (utilisables seulement sur des calques vectoriels !)

- Sélection
- Texte
- Motifs
- Calligraphie
- Dégradés
- Éditeur de chemin (apparaît seulement si au moins un objet est sélectionné)

Les **outils de dessin** (utilisables sur calque de peinture ou vectoriel, sauf pour le premier et les deux derniers qui s'utilisent seulement sur calque de peinture)

- Brosse à main levée (outil de peinture principal !)
- Ligne
- Rectangle
- Ellipse
- Polygone
- Polyligne
- Courbe de Bézier
- Chemin à main levée
- Brosse dynamique
- Multi-Brosse



Les **outils d'édition**

- Découpe
- Position
- Transformation
- Mesures
- Les outils de couleurs
- Remplissage (peinture)
- Sélection de couleurs
- Dégradé (peinture)
- Les assistants et grilles
- Éditeur d'assistants
- Grille de perspective
- Éditeur de la grille

- Shape Manipulation Tool
- Calligraphie
- Edition de motifs
- Brosse a main levée
- Rectangle
- Polygone
- Courbe de Bézier
- Brosse Dynamique
- Transformer calque/sélection
- Recadrer
- Dégradé
- Remplir
- Assistant
- Sélection Rectangle
- Sélection Polygone
- Sélection contiguë
- Sélection courbe de Bézier
- Zoom

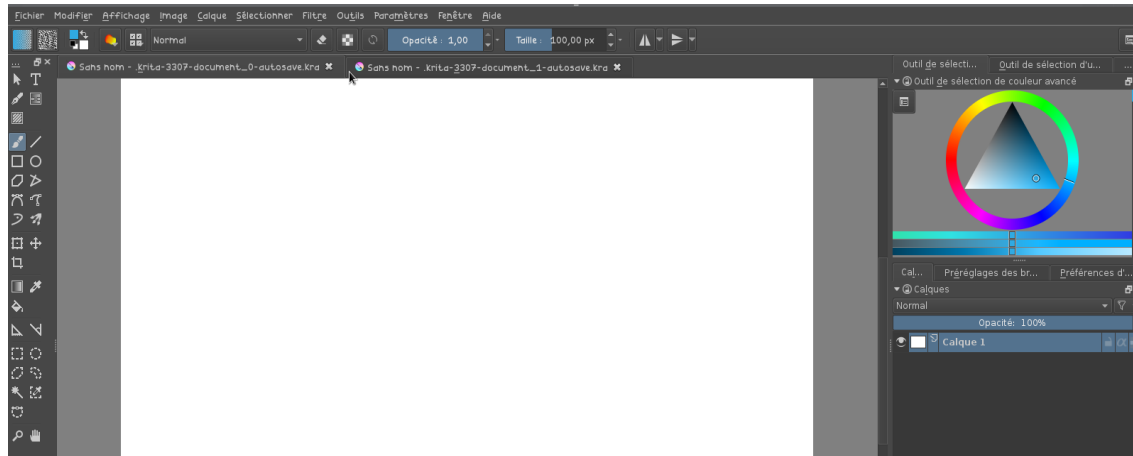


Les **outils de sélection**

- Sélection rectangle
- Sélection ellipse
- Sélection polygone
- Sélection au contour
- Sélection zone de couleur
- Sélection couleur similaire
- Sélection Bézier

### **3.5) La zone de travail**

Au centre de l'écran vous retrouver votre zone de travail, appelé également Canevas. Vous pouvez avoir différentes fenêtres de travail ouvert



### **La navigation sur la zone de travail ou Canevas**

Il existe 2 possibilités pour naviguer efficacement.

- Se déplacer :
  - En cliquant sur la molette et en faisant glisser la souris
  - En maintenant espace enfoncé et en cliquant
- Zoomer et dé-zoomer
  - En faisant rouler la molette
  - En maintenant les touches CTRL et espace enfoncé
- Faire tourner
  - En maintenant la touche Maj enfoncée, si l'on clique sur la molette
  - En maintenant Maj et espace enfoncés

Vous pouvez à tout moment mettre votre document en symétrie en appuyant sur la touche M ce qui est très pratique pour vérifier la qualité de son tracé.



### **3.6) Les panneaux essentiels**

Sur la droite par défaut sont activés quelques panneaux essentiels.

Par défaut, vous trouverez donc:

- Le **Sélecteur de couleurs avancé** : vous pouvez le configurer selon vos besoins en cliquant sur le bouton dans le coin supérieur gauche
- Le **Sélecteur de couleurs spécifiques** : pour sélectionner les valeurs par canal, ou par code hexadécimal
- Les **Curseurs de couleur** : sélection de couleurs par Teinte, Saturation et Luminosité
- Les **Calques**: pour gérer votre pile de calques
- Les **Préréglages de brosses** : pour sélectionner les divers préréglages installés. Vous pouvez filtrer les préréglages par nom, ou en créant des groupes avec les tags.
- Les **Préférences d'outils** : les options de l'outil sélectionné.

### **3.7) La zone de notifications**

En bas de la fenêtre se trouvent, de gauche à droite:

- le **mode d'affichage de la sélection** (fourmis ou masque)
- le **nom du dernier préréglage de brosse sélectionné**
- le **profil et l'espace de couleur du fichier**
- la **résolution du fichier**
- le  **curseur de zoom**
- le **mode d'affichage** : par défaut adapté à la taille des pixels (1:1 pixel pour 100%), permet d'afficher le document en fonction de sa taille d'impression

#### **IMPORTANTE !!!!**

Vous pouvez modifier votre espace de travail suivant vos préférences. Il vous suffit juste d'ajouter/supprimer des boutons en faisant clic droit dans une zone vide de la barre.

Vous pouvez également verrouiller vos panneaux avec le petit cadenas

Comme tout logiciel, vous pouvez assigner vos propres raccourcis et vos paramètres (paramètre → configuration)

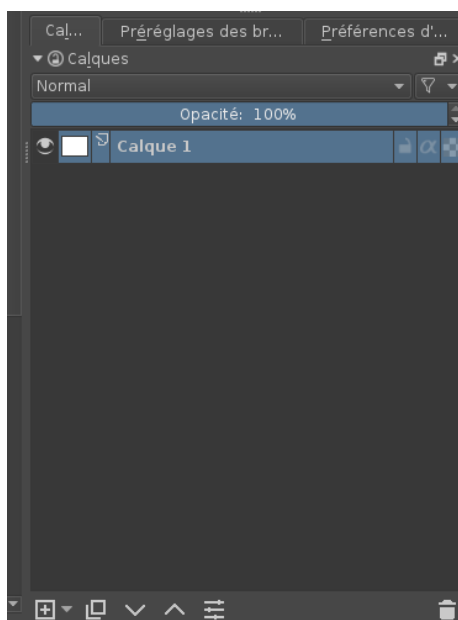
# PRÉSENTATION FONCTIONNALITÉS

*Maintenant voyons quelques fonctionnalités qui vous seront pour la suite utile*

## **1) Les calques**

Voyons les calques ou « Layers » sur KRITA. Selon l'espace de travail que vous avez choisi, celui-ci n'est pas situé au même endroit.

La pile de calques est une partie très importante, car elle permet d'ajouter plusieurs sortes de calques avec différentes options pour composer votre travail. Il y a globalement deux sortes d'objets : des calques et des masques. Les calques ajoutent leur contenu sur le résultat des calques en dessous. Les masques affectent seulement le résultat du calque sur lequel il est attaché. Vous pouvez attacher tout type de masque sur tous type de calque.



**En bas du panneau de calques** se trouve une rangée de boutons:

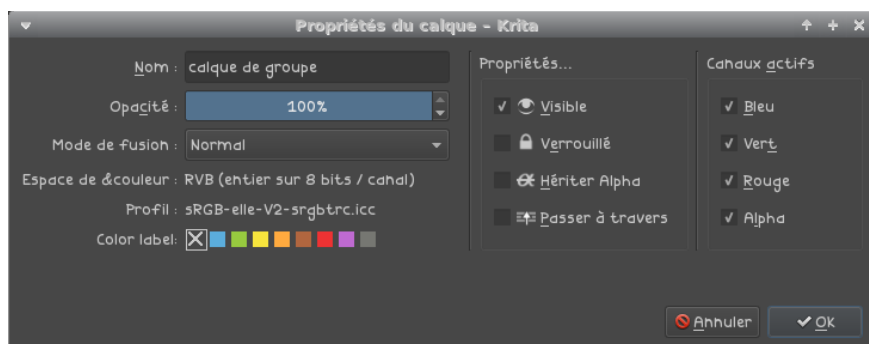
- **+** : Ajoute un calque de dessin.
- **Petite flèche Bas** : Choisi un calque ou masque dans la liste.
- **Double-carré** : Duplique le calque ou le masque sélectionné.
- **Flèche Bas** : Déplace les calques sélectionnés vers le bas.
- **Flèche Haut** : Déplace les calques sélectionnés vers le haut.
- **Propriétés** : Accède aux propriétés du calque.
- **La poubelle** : cliquez sur le calque avec votre souris et appuyez sur l'icône pour la supprimer

Jetons un coup d'œil sur les **différents types de calques et de masques disponibles:**

- **Calque de dessin :** C'est le type de calque le plus courant, pour peindre sur des pixels.
- **Calque de groupe :** Vous pouvez regrouper plusieurs calques pour isoler leur composant et utiliser le résultat comme un unique calque dans la pile.
- **Cloner le calque :** Créé un clone, c'est-à-dire une copie dont le contenu est lié au calque d'origine.
- **Calque de vecteurs :** C'est dans ce type de calque que vous pouvez dessiner des formes vectorielles modifiables et du texte.
- **Calque de filtrage :** Applique un filtre sur les calques en dessous. Vous pouvez peindre dessus en niveaux de gris pour modifier la visibilité du résultat (noir: transparent).
- **Calque de remplissage :** Créé un calque rempli avec une couleur unie ou un motif. Vous pouvez peindre dessus en niveaux de gris pour modifier la visibilité du résultat (noir : transparent).
- **Calque de fichiers :** Ajoute un fichier externe en tant que calque. Vous ne pouvez pas peindre dessus.
  
- **Masque de transparence :** Permet de peindre la transparence appliquée au contenu du calque auquel il est attaché.
- **Masque de filtrage :** Applique un filtre au contenu du calque attaché. Vous pouvez peindre dessus en niveaux de gris pour modifier la visibilité de l'effet du filtre (noir: pas de filtre)
- **Masque de transformation :** Utilisez l'outil de transformation dessus pour appliquer une transformation non destructive sur le calque attaché.
  
- **Sélection locale :** Vous pouvez conserver une sélection et l'activer seulement lorsque le calque attaché est sélectionné. Vous pouvez aussi peindre dessus en niveaux de gris pour éditer la sélection (noir: non sélectionné)
- **Sélection globale :** c'est un type de masque qui est caché dans le menu Sélectionner, vous pouvez activer « Afficher le masque de sélection globale ». Ensuite si vous créez une sélection sur n'importe quel calque qui n'a pas de masque de sélection locale, le masque de sélection globale apparaîtra en haut de la pile de calque. De cette manière vous pouvez gérer l'état de la sélection depuis la pile de calques, et aussi peindre dessus en niveaux de gris pour éditer la sélection.

Maintenant regardons en détails les **propriétés du calque** que l'on retrouve sur tous les types de calques excepté sur les calques de filtrage et de remplissage :

- **Nom** : Change le nom du calque
- **Opacité** : Change le taux d'opacité du calque.
- **Mode composite** : Choisi le mode de mélange pour le calque.
- **Espace de couleur et Profil** utilisés par le calque sont indiqués ici, mais pour les modifier vous devez utiliser le menu Calque – Convertir l'espace colorimétrique du calque.
- **Canaux actifs** : Ce sont des options de composants. Si vous désactiver un de ces canaux, le contenu de ce canal dans ce calque ne sera pas utilisé lors du mélange du calque dans la pile. Désactiver les canaux de couleurs peut être utile pour des techniques d'édition avancées, comme lorsque l'on utilise le menu « Séparer l'image ». Désactiver le canal alpha peut être utile pour clipper le contenu d'un calque à ce qui se trouve en dessous de lui dans le même groupe



La plupart de ces paramètres de calques sont directement disponibles dans le **panneau Calques**.

- Double-cliquez sur le **nom d'un calque** pour l'éditer. Le menu déroulant avec la liste de mode composite et le curseur d'opacité affectent le dernier calque sélectionné. Il y a aussi des raccourcis sur chaque calque:
- **L'icône en forme d'œil** permet de cacher/afficher le calque ou le masque.
- **L'icône en forme de cadenas** permet de verrouiller l'édition d'un calque ou un d'un masque.
- **L'icône en forme de symbole alpha** permet de désactiver le canal alpha d'un calque. Ce bouton est surnommé « Hériter alpha », mais il s'agit seulement d'un raccourci pour désactiver le canal alpha comme vu dans la partie « Canaux actifs » dans les propriétés du calque.
- **L'icône en forme de damier** permet de verrouiller l'édition du canal alpha d'un calque.
- Pour les **sélections globale et locale**, l'icône en forme d'œil cache/affiche la zone de sélection, et le cercle en pointillés permet de désactiver la sélection.

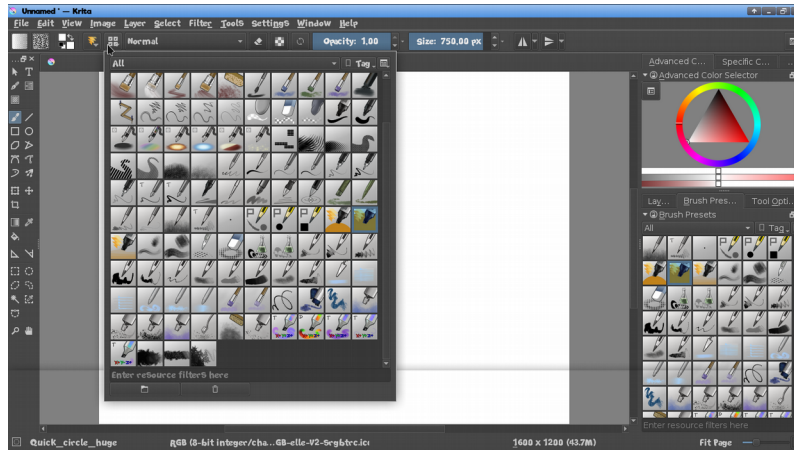
### IMPORTANT !!!!!

En cliquant sur la touche « R », l'icône du curseur change. Cliquez sur un élément de votre dessin en maintenant « R » enfoncée. Le calque correspondant sera automatiquement sélectionné.

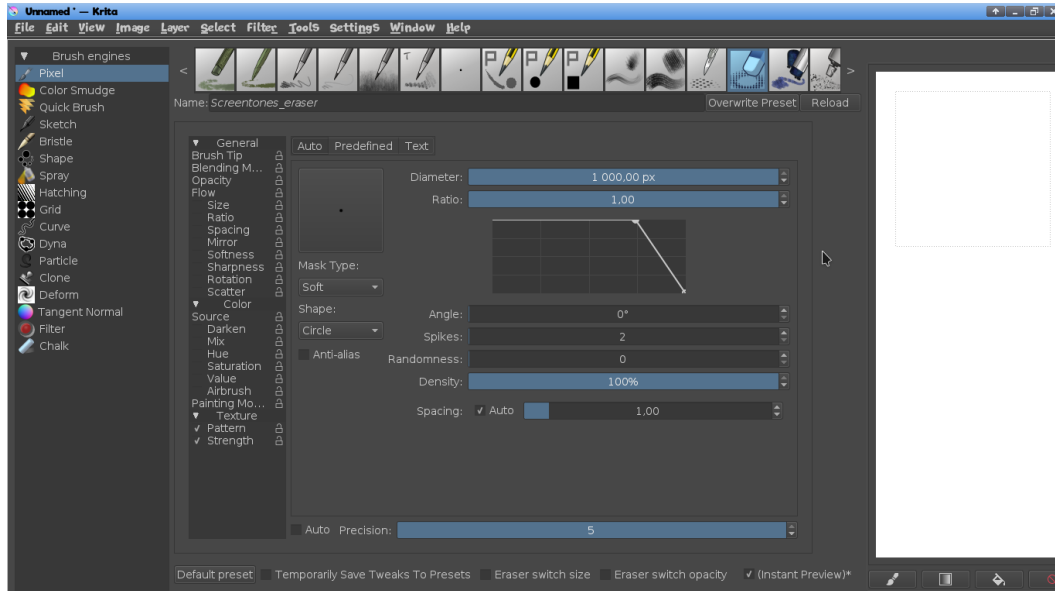
## 2) Les pinceaux et les couleurs

### 2.1) Les pinceaux

À droite, vous trouverez la longue liste des pinceaux prédéfinis. Vous pouvez également la retrouver dans la barre supérieure (5<sup>e</sup> onglets en partant de la gauche : icône avec 4 petits carré)

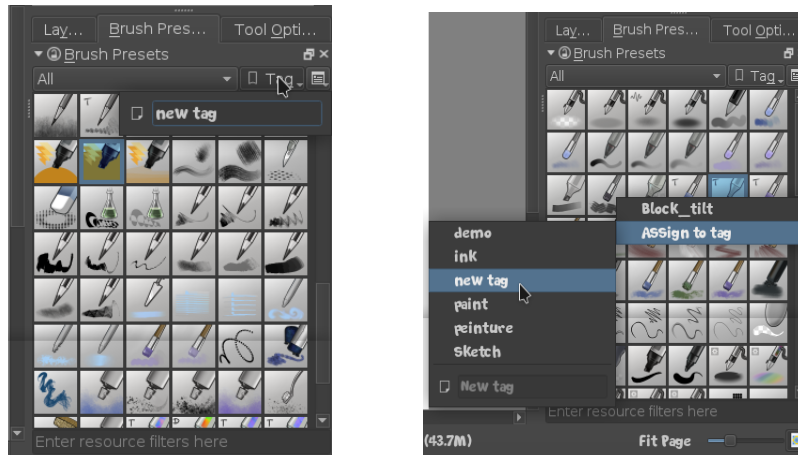


Tous les pinceaux de Krita sont paramétrés et paramétrables. On peut accéder aux paramètres en cliquant sur l'icône qui ressemble au pinceau sur la barre supérieure de l'interface (4<sup>e</sup> onglet en partant de la gauche). En même temps que nous paramétrons, il est possible de tester les modifications faites sur la feuille blanche à droite de l'onglet.



## 2.2) Les tags

Il y a déjà des tags prédéfinis comme : démo, ink, paint et sketch. Il est possible d'en créer d'autres. Cela est utile si vous utilisez souvent les mêmes pinceaux et que vous ne voulez pas les rechercher à chaque choix. Pour insérer un pinceau dans un tag, il vous suffit de faire un clic droit sur le pinceau, puis assigner un tag et choisir dans quelque tag vous souhaitez le mettre



## 2.3) La roue

D'un clic droit sur le canevas, on fait apparaître une roue qui permet de sélectionner une couleur d'une part, mais aussi de rapidement changer de pinceau ou de gomme.

- **En haut à gauche de cette roue** : on retrouve 2 couleurs. Ce sont nos couleurs de premier-plan et d'arrière-plan. Comme dans Photoshop, la touche D réinitialise les couleurs de premier et d'arrière-plan respectivement au noir et au blanc, et la touche X les inverse.
- **En bas à droite** : l'icône en forme de dossier permet de changer le set de pinceaux en fonction des tags, affichés sur la roue.
- **Entre le sélecteur de couleurs et les icônes des pinceaux** : nous allons trouver un historique des dernières couleurs avec lesquelles nous avons peint. Si vous réutilisez un nombre limité de couleurs à travers votre peinture, Krita crée ainsi une palette temporaire pour vous faciliter la vie. Il est possible de sélectionner l'une de ces couleurs d'un simple clic de la souris.
- Il y a 2 raccourcis de base que nous allons utiliser tout le temps avec l'outil Brush.
  - En cliquant sur le canevas et en maintenant la touche Maj enfoncée, on peut éditer la taille du pinceau.
  - En maintenant la touche CTRL enfoncée à la place, on va pouvoir échantillonner une couleur de notre peinture.



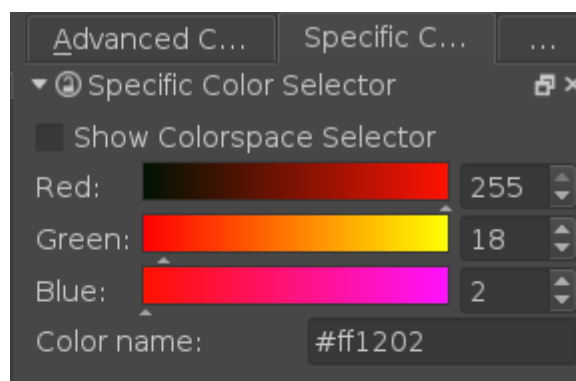
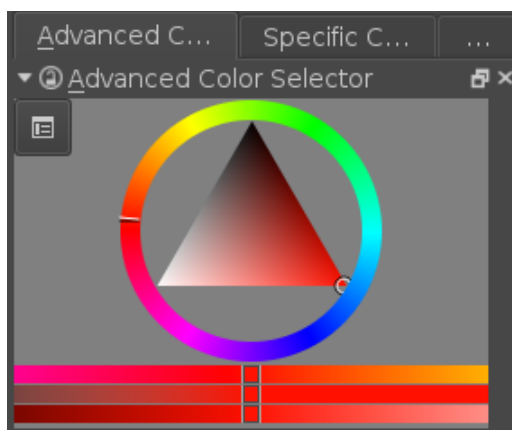
## 2.4) La spécificité de la gomme

La gomme est gérée d'une façon particulière. Dans Krita, il n'y pas d'outil gomme à proprement parler dans la barre d'outils. Le mode gomme s'active lorsqu'un pinceau est sélectionné et que l'on appuie sur la touche « E ». En appuyant sur « E » à nouveau ou en appuyant sur « B », le mode gomme se désactive et on peut peindre avec le pinceau. Cela signifie que lorsque vous utilisez ce raccourci, votre gomme va utiliser votre pinceau comme base pour effacer votre document et non pas une autre forme choisie par avance. Vous pouvez toutefois utiliser la roue des favoris pour passer d'un pinceau donné à une gomme spécifique.

## 2.5) Les couleurs

Vous retrouverez la palette des couleurs en faisant un clic-droit sur votre zone de travail. Si vous souhaitez plus de choix de couleur vous trouvez sur la droite de l'interface une autre palette avec plus de fonctionnalité :

- Le **Sélecteur de couleurs avancé** : vous pouvez le configurer selon vos besoins en cliquant sur le bouton dans le coin supérieur gauche
- Le **Sélecteur de couleurs spécifiques** : pour sélectionner les valeurs par canal, ou par code hexadécimal
- Les **Curseurs de couleur** : sélection de couleurs par Teinte, Saturation et Luminosité



### 3) Retour sur les raccourcis

#### Dessin

- Maj + Clic gauche : change la taille du pinceau. Ça fait gagner du temps.
- I et O : augmente/diminue l'opacité (vous pouvez aussi ajuster le curseur du haut).
- Molette : pour zoomer et dé-zoomer.
- Ctrl + Clique : sélecteur de couleur.
- Tab : ne peins plus que sur le canevas.
- M : image miroir.
- B : passe du mode dans lequel vous êtes vers le mode de peinture avec des brosses.
- E : mode gomme. Dans **Krita**, n'importe quel pinceau peut être utilisé comme gomme !
- Ctrl + Z/Ctrl + Shift + Z pour annuler/rétablir (comme dans de nombreux programmes).

#### Couleurs

- D : remet les couleurs de premier/d'arrière-plan à noir/blanc ;
- X : inverse les couleurs de premier et d'arrière-plan ;
- Retour arrière/Maj + Retour arrière : remplis avec la couleur de premier/d'arrière-plan (remplissage rapide !)

#### Sélecteur

- Maj + N : sélecteur d'ombre minimal ;
- Maj + M : sélecteur d'ombre de Mypaint ;
- Maj + I : sélecteur de couleur ;
- H : historique des couleurs ;
- C : couleurs communes