

SOMMAIRE

| | | |
|--------------------------------------|---------------------------|------|
| <u>1. AVANTS-PROPOS</u> | | p.02 |
| 1.1 | Les logiciels | |
| 1.2 | Le pion servant d'exemple | |
| 1.3 | Remarques | |
| <u>2. PRÉPARATION</u> | | p.03 |
| 2.1 | L'espace de travail | |
| 2.2 | L'ouverture d'un fichier | |
| <u>3. TRAVAIL SUR LE PION</u> | | p.07 |

1. AVANTS-PROPOS :

1.1 Les logiciels :

Ce tutoriel a été réalisé grâce à la suite bureautique **OpenOffice.org** (version 1.1 sous windows et 1.1.4 sous **LINUX**). Les faces du PJ ont été réalisées grâce à **Adobe Photoshop**  (version 7.0). Mais on aurait pu obtenir le même résultat grâce à **GIMP** (version 2.2), autre logiciel d'images.

Les pions ont été scannés avec **xsane**, logiciel d'acquisition d'image sous **LINUX**.

OpenOffice.org et **GIMP** sont tous les deux des logiciels libres sous licence GNU, fonctionnant tout aussi bien sous windows que sous **LINUX**. Vous pouvez télécharger **OpenOffice.org** à <http://fr.openoffice.org/> et **GIMP** à <http://www.gimp-fr.org/html/index.html>.

1.2 Le pion servant d'exemple :

Je suis parti du pion viking Jarl Eirik de la boîte VIKINGS pour arriver à Offa, fier cavalier du peuple des Rohirrim.

Les noms de fichier répondent à un " standard personnel " afin de me permettre de savoir immédiatement ce à quoi ils correspondent :

- CH_-Pions_Vikings_-Jarl_Eirik-Cavalier_01-Recto_-Scan.psd : fichier Cry Havoc / dossier Pions / rubrique Vikings / Jarl Eirik - 1^{er} pion cavalier - face recto Healthy / fichier de travail ;

- CH_-Pions_Vikings_-Jarl_Eirik-Pieton_01-Verso_-Scan.psd : fichier Cry Havoc / dossier Pions / rubrique Vikings / Jarl Eirik - 1^{er} pion piéton - face verso Stun / fichier de travail ;

...

- CH_-Pions_Vikings_-Jarl_Eirik-Pieton_01-Recto_-Scan.psd : fichier Cry Havoc / dossier Pions / rubrique Vikings / Jarl Eirik - 1^{er} pion piéton - face recto Healthy / fichier de travail ;

etc...

1.3 Remarques :

Des impressions écran ont été insérées pour que les explications soient plus claires. Ces images ont parfois été retouchées pour prendre moins de place, donc ne vous étonnez pas si l'exemple graphique est proportionnellement moins haute ou moins large qu'en réalité par exemple.

Les "chemins" pour accéder aux commandes dans les menus déroulants sont indiqués avec des "||" et utilise cette présentation (écriture noir sur fond jaune).

De même, après chaque commande est indiqué son raccourci clavier entre parenthèse (lorsqu'il est connu) : **ALT** ou **CTRL** maintenue enfoncé + *une touche*. Sinon, dans chaque menu déroulant est indiqué le raccourci clavier, à droite des commandes, lorsqu'il existe.

Pour le pion, j'ai en fait un peu "triché", car les fichiers -Scans du Jarl Eirik étaient déjà faits depuis pas mal de temps. donc j'ai rajouté un calque blanc pour faire comme si il venait d'être scanné.

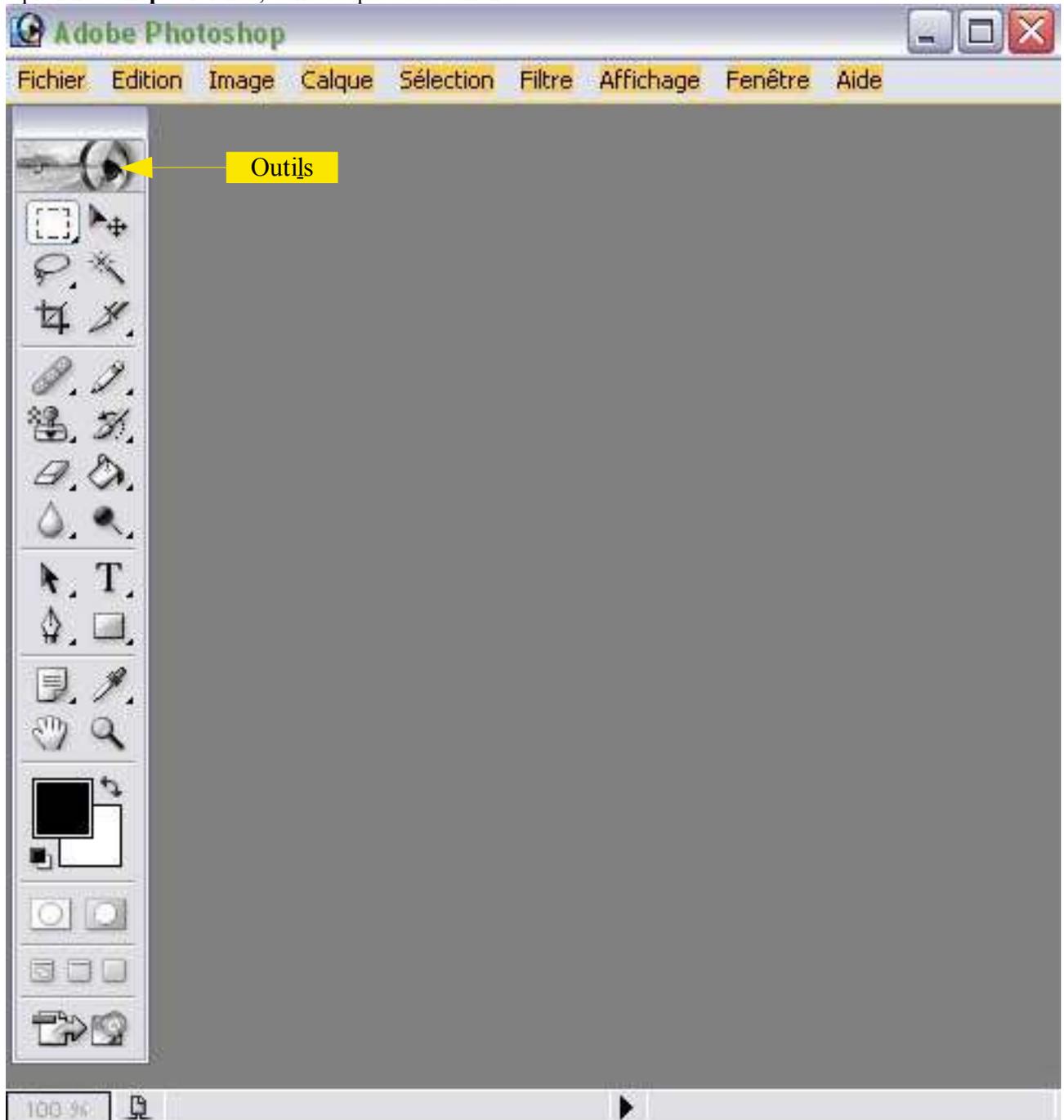
Ce tutoriel n'a pas plus de prétentions que de faciliter le démarrage avec **Photoshop** dans l'adaptation de pions pour **CRY HAVOC**. Si vous désirez creuser plus loin les possibilités et découvrir plus de fonctionnalités de ce logiciel : [Aide](#) [Aide de Photoshop...](#) (FI) ! ;)

N'hésitez pas à me faire part de vos impressions à l'adresse joarloc@free.fr, ainsi que de toute astuce que vous utiliseriez vous-même. Je suis loin d'avoir fait le tour de toutes les possibilités de **Photoshop**, alors je suis toujours preneur de la moindre astuce ! ;)

2. PRÉPARATION

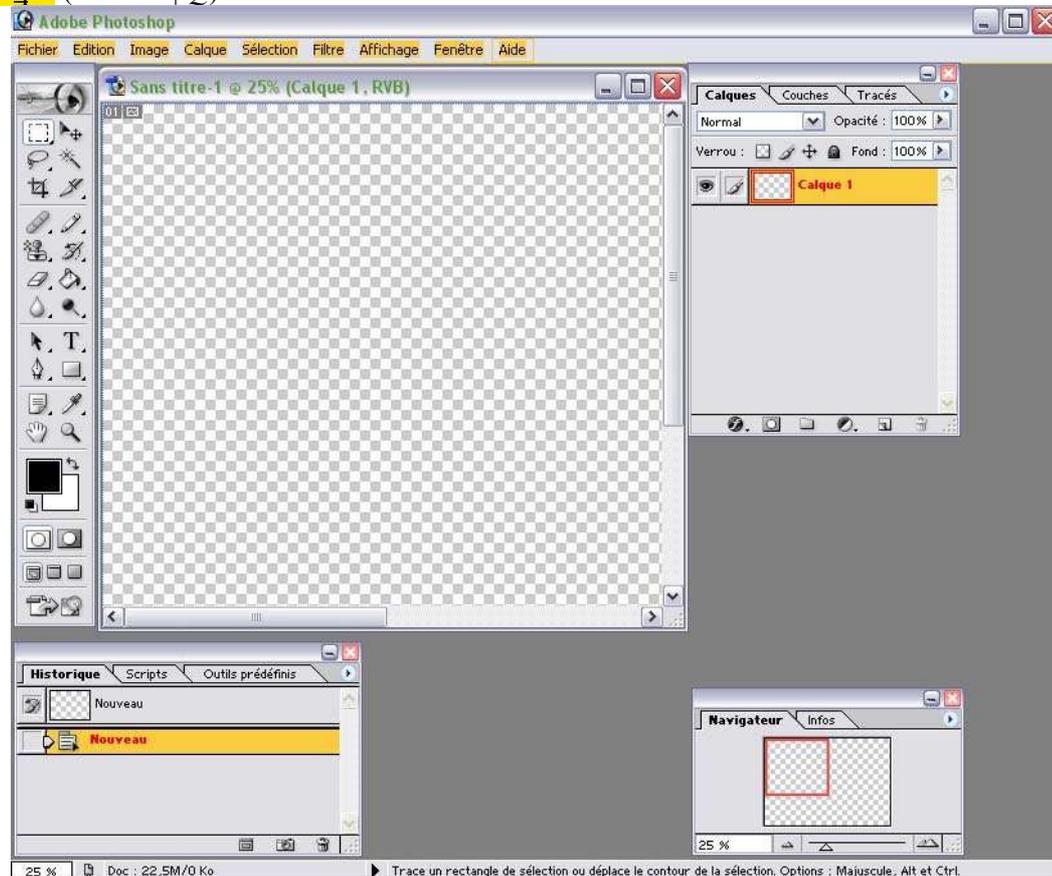
2.1 L'espace de travail :

Après que **Photoshop** soit lancé, voilà ce que vous verrez :



Si vous n'avez pas la palette **Outils** affichée, pas de soucis : nous allons tout de suite voir comment "aménager" l'espace de travail à votre convenance.

Avec **Photoshop**, les palettes que j'utilise en général le plus souvent sont **Outils**, **Calques**, **Navigateur** et **Historique**, respectivement **Fenêtre | Outils** (*ALT+N | L*), **Fenêtre | Calques** (*ALT+N | C*), **Fenêtre | Navigateur** (*ALT+N | V*), et **Fenêtre | Historique** (*ALT+N | Q*) :



Outils permet de sélectionner les différents outils utiles pour le travail sur le pion ; ils seront expliqués au fur et à mesure de leur "utilisation". Leur nom peut être visualisé en restant dessus quelques secondes avec la souris.

Calques permet de "naviguer" entre les différents calques qui seront utilisés pour les diverses modifications sur le pion.

Navigateur permet de déplacer la vue sur le pion, lorsqu'on travaille avec un gros zoom (qui ne montre alors qu'une partie du dessin).

Historique permet d'annuler plus que la dernière opération effectuée ; TRÈS pratique ! En effet *CTRL+Z* n'annule que l'opération immédiatement précédente ; mais si vous vous rendez compte que vous aimeriez revenir à une étape de votre travail plus "ancienne" mais que vous avez déjà sauvegardé les modifications... et bien il ne vous reste plus qu'**Historique** (à condition de n'avoir pas fermé votre fichier après avoir sauvegardé, car **Historique** est alors vidé automatiquement).

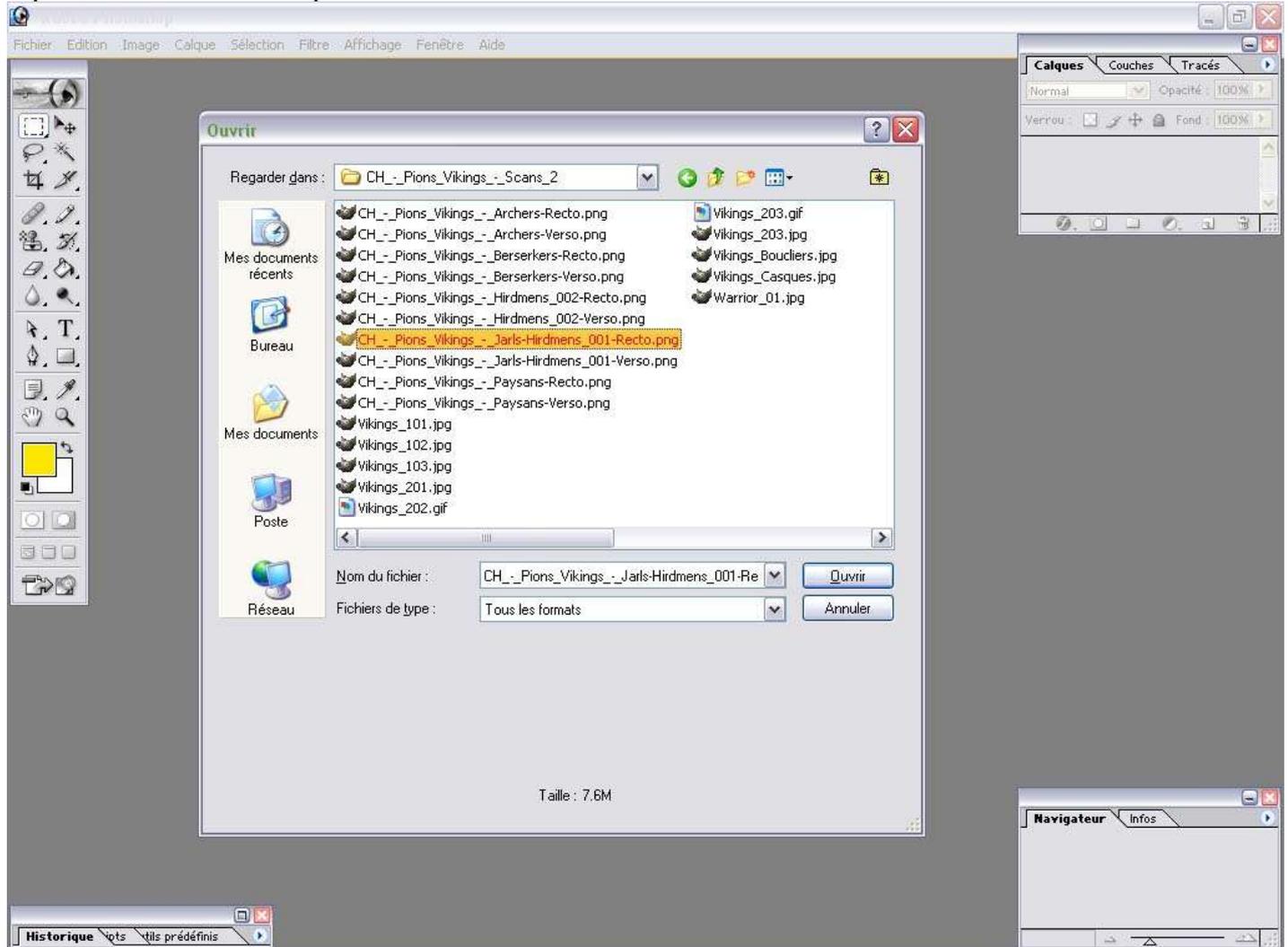
Le choix des palettes et leur disposition est évidemment personnel et libre : à vous d'afficher ou non les différentes palettes, et à la place que vous préférez ; le principal est que vous trouviez l'environnement vous convenant le mieux. Pour ce qui est de leur positionnement, rien de plus simple : *clic gauche* maintenu enfoncé sur la barre supérieure de la palette et vous déplacez la souris ! ;)

2.2 L'ouverture d'un fichier :

Bien, ceci dit, passons maintenant aux choses sérieuses ! Je vais ouvrir le fichier " CH_-Pions_Vikings_-_Jarls-Hirdmens_001-Recto.png " dans lequel se trouve le Jarl Eirik.

Pour ouvrir un fichier sous **Photoshop**, deux solutions : soit depuis **Photoshop**, soit depuis l'Explorateur windows.

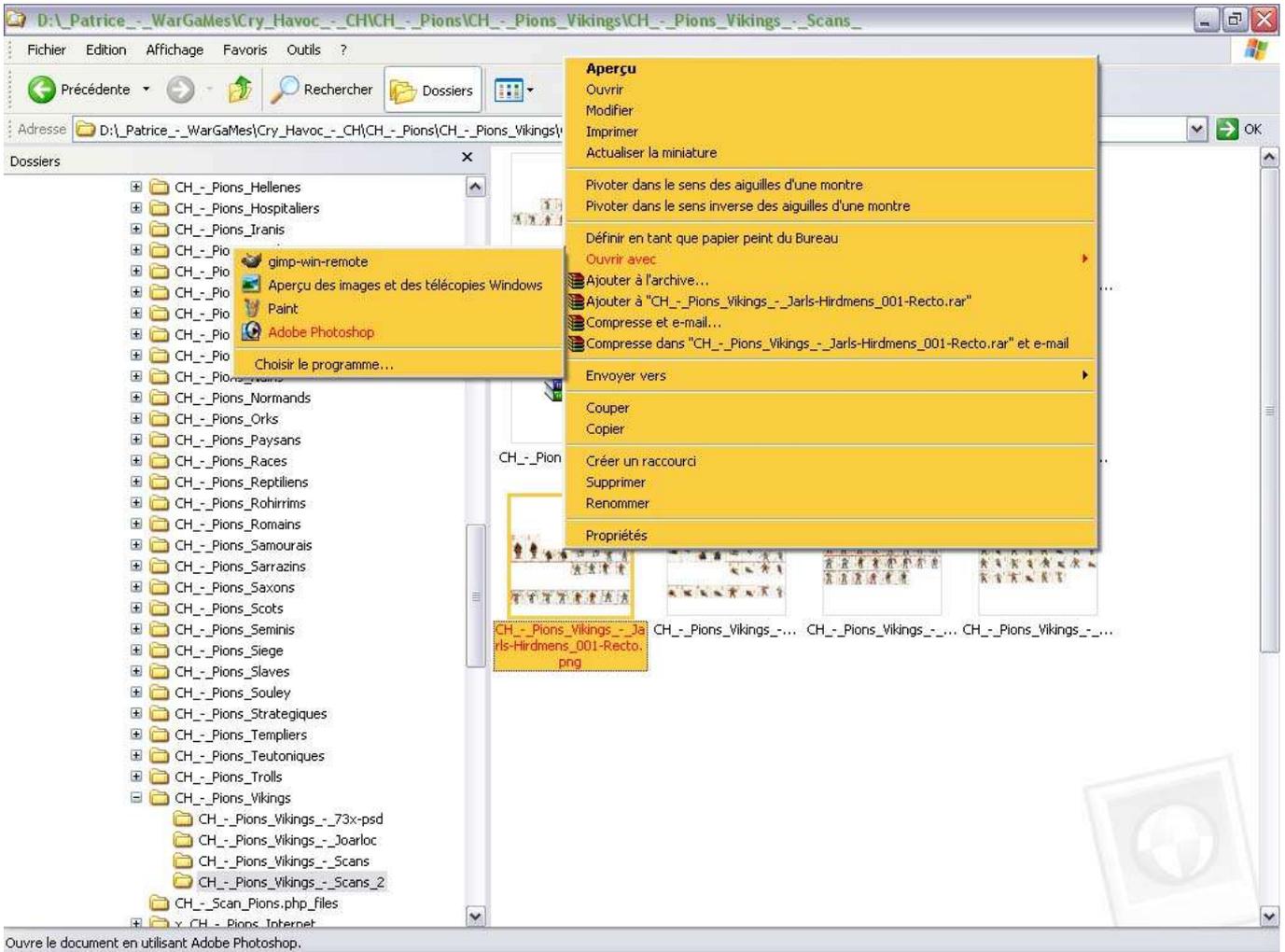
1° cas : **Fichier | Ouvrir...** (**CTRL+O**). Une fenêtre apparaît dans laquelle je cherche le dossier où se trouve le fichier sur lequel travailler. Dans l'exemple :



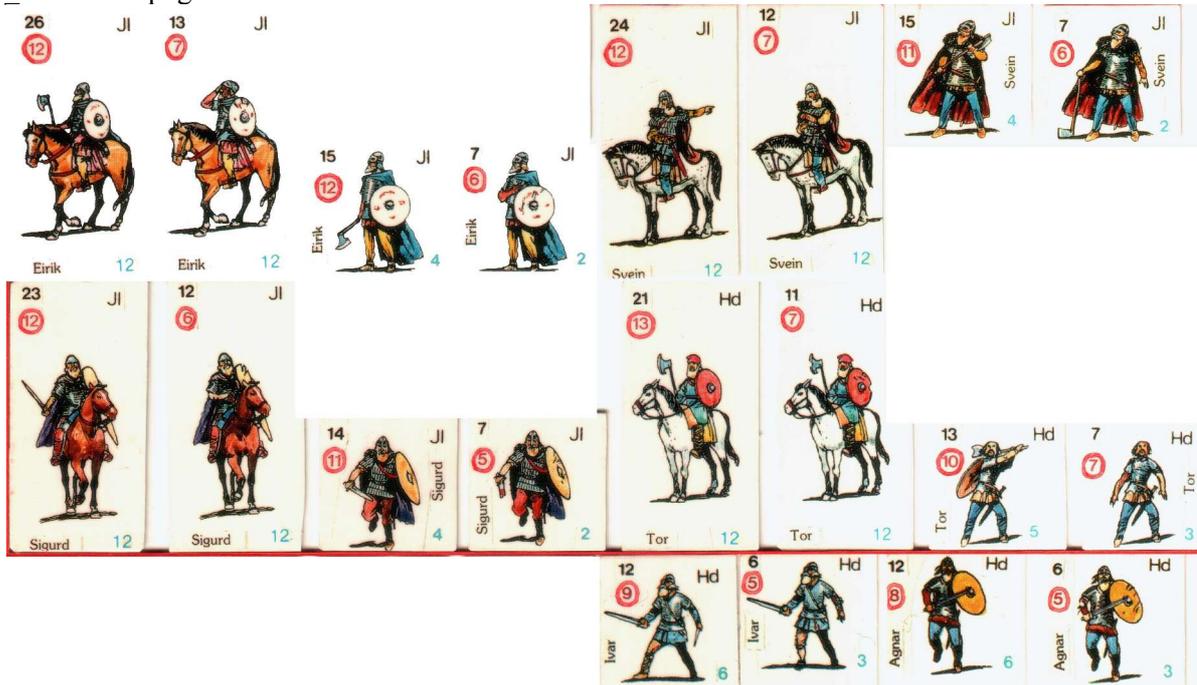
Avec l'option " Fichiers de type : Tous les formats ", tous les types de fichiers images gérés par Photoshop et présents dans le dossier sont affichés. *Double-clic gauche* sur " CH_-Pions_Vikings_-_Jarls-Hirdmens_001-Recto.png " et celui s'ouvre sous **Photoshop**.

2° cas : travaillant énormément avec l'Explorateur windows pour la gestion des fichiers, je me déplace directement dans le dossier " CH_-Pions_Vikings_-_Scans_2 ". Là, deux solutions :

- Soit le fichier est de .psd (type natif de **Photoshop**) et il suffit d'un *double clic gauche* dessus pour voir la vue d'écran basculer vers **Photoshop** (avec le fichier qui s'ouvre plus ou moins rapidement selon sa taille).
- Soit c'est un fichier d'un autre type qui n'est pas "lié" avec **Photoshop** pour une ouverture automatique comme celle d'au-dessus ; un *clic droit* va ouvrir une fenêtre de dialogue et je choisis **Ouvrir avec | Adobe Photoshop** .



Dans tous les cas, la vue d'écran bascule vers **Photoshop**, avec le fichier " CH_- Pions_Vikings_- Jarls-Hirdmens_001-Recto.png " ouvert :

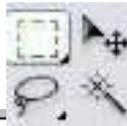


3. TRAVAIL SUR LE PION

Maintenant, je vais commencer à travailler les faces du pion qui nous intéresse. Je vais donc isoler chaque vue du Jarl Eirik et l'enregistrer dans un fichier séparé, pour le travail individualisé de chaque face. Pour commencer, ça sera " CH_ _Pions_Rohirrim - Lancier_Offra-Cavalier_01-Recto_ - _Scan.psd " (.psd car en tant que format natif de **Photoshop**, il supporte les calques) ; pour cela :

- **Fichier | Enregistrer sous...** (CTRL+Maj+S) ;
- se déplacer dans l'arborescence des dossiers jusqu'à celui qui stockera l'image et lui donner le nom choisi.

Ensuite, j'utilise l'**Outil** Rectangle de sélection (M) :



une croix apparaît, que je place en haut à gauche de la face cavalier indemne du Jarl Eirik. Puis avec un clic gauche maintenu, je descends la souris en bas à droite de cette face puis lâche le clic. Un cadre



Avec **Image | Recadrer** (ALT+I | C), je redimensionne automatiquement l'image au dimension du cadre qui vient d'être défini :



1° remarque : comme il m'est déjà arrivé que **Photoshop** se ferme brutalement, je sauvegarde **TRÈS régulièrement** le travail en cours. C'est donc ce que je fais maintenant avec **Fichier | Enregistrer** (ALT+I | S).

2° remarque : pour l'instant, je reste avec une résolution de 600 dpi ; on verra par la suite comment passer à une résolution de 300 dpi.

Maintenant, je vais donner au calque une dimension de 438 pixels de large sur 744 pixels de haut (format CyberBoard). Pour cela : **Image | Taille de la zone de travail...** (*ALT+I | S*), ce qui fait apparaître la fenêtre suivante :



Les dimensions sont exprimées en cm. Qu'à cela ne tienne, je clique sur la flèche à droite de chaque onglet **cm** et je sélectionne **pixels** ..

Puis j'entre les valeurs que je désire :



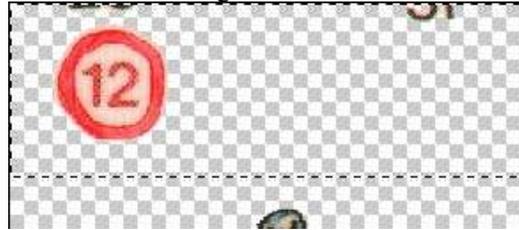
Et voilà :



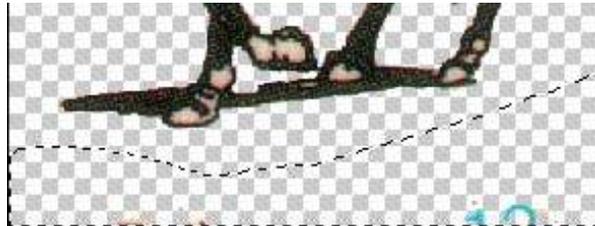
Comme la hauteur est plus petite que la hauteur d'origine de l'image scannée, il est normal que les valeurs aient été rognées. Je m'y attendais, raison pour laquelle j'avais laissé la Position au centre de la zone de travail, pour ne pas rogner le plus important : Offa lui-même. Ou pire ! Son cheval !! ;)

Je vais donc me débarrasser de ces indications tronquées et "parasites" qui ne servent plus à rien pour Offa. Pour cela, je vais utiliser un outil permettant de sélectionner des zones entières. J'ai le choix entre le Rectangle de sélection (*M*), le Lasso (*L*) ou la Baguette magique (*W*) :

- Le Rectangle de sélection (*M*) fait des sélections rectangulaires.



- Le Lasso (*L*) permet de sélectionner des zones via un tracé à la main.



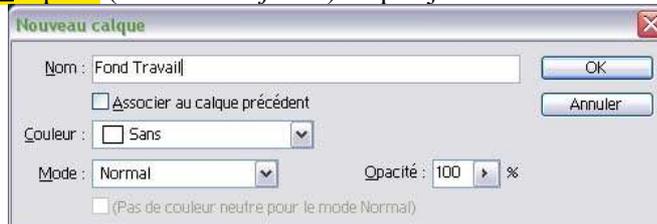
- la Baguette magique (*W*). sélectionne automatiquement les zones de la couleur choisie (je ne la choisis pas ici car en fait le fond est déjà transparent comme vous pouvez le voir).

A préciser que les formes de sélection du Rectangle ou du Lasso peuvent être changées avec un clic gauche sur le petit triangle en bas à droite de l'onglet de l'outil.

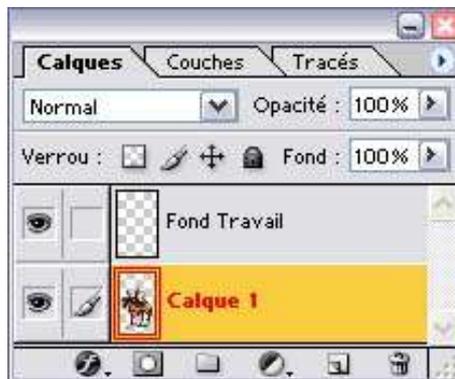
Mais quelque soit l'outil sélectionné, je supprime le contenu de la sélection avec *Suppr*. Ainsi, avec un pion de la série, ou un dessin récupéré, on peut enlever toute information qui n'est pas le pion lui-même et ne conserver que ce dernier.

Mais maintenant, je me retrouve avec un fond transparent (quadrillage de carrés blancs et gris) qui me gêne pour bien voir. Aussi je vais insérer un nouveau calque sous le calque de l'image d'Offa, et je vais le "remplir" de jaune.

Pour cela **Calque | Nouveau | Calque...** (*CTRL + Maj + N*) auquel je donne le nom "Fond Travail" :



On peut voir que le calque ainsi créé est automatiquement situé au-dessus du calque de travail.

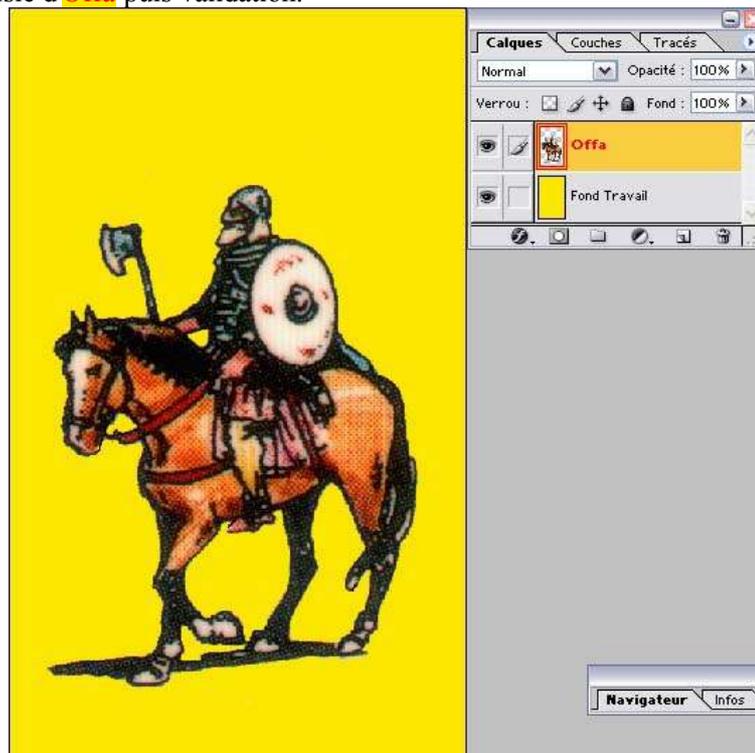


Donc lorsque je vais remplir le calque Fond Travail avec la couleur jaune, il va automatiquement cacher **Calque 1**. Afin de pouvoir continuer à visualiser Offa, je vais donc déplacer Fond Travail en-dessous de **Calque 1** : *clic gauche maintenu* sur Fond Travail et déplacement en-dessous de **Calque 1**.

Maintenant je sélectionne Outil Pot de peinture (G), je place le symbole de l'outil sur le calque et ce dernier se remplit grâce à un *Clic gauche*.

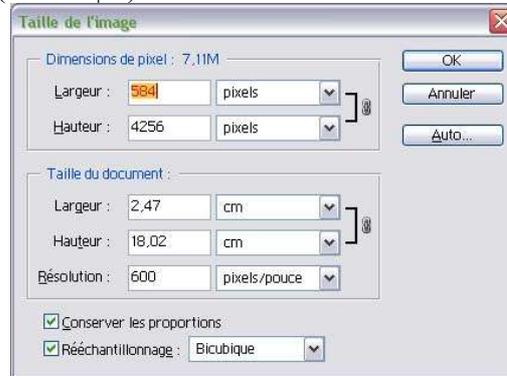
Attention (!) : c'est Fond Travail qui doit être le calque actif ! Sinon, c'est **Calque 1** qui va jaunir...

Pour plus de convivialité, je vais aussi donner un nom à **Calque 1** : *double clic gauche* sur **Calque 1** (le pointeur doit être précisément sur le nom), saisie d'**Offa** puis validation.



Maintenant, on va pouvoir réellement travailler la transformation de notre féroce Viking en fier Rohirrim.

Pour cela, je vais commencer par lui enlever la hache et la remplacer par une lance rohirrim dont on peut aussi voir la taille avec **Image | Taille de l'Image...** (ALT+I | T) :



Cette lance a été scannée depuis un livre sur le film " le Seigneur des Anneaux ".

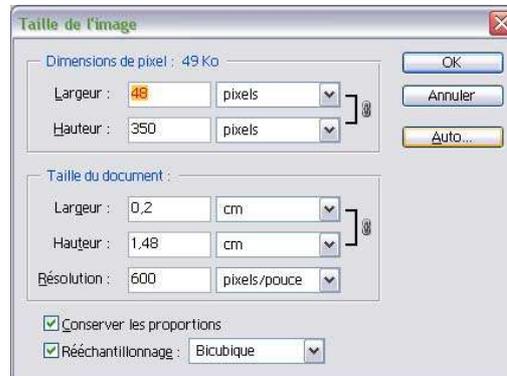
Comme elle est bien trop grande pour notre pion, il va donc falloir la réduire. Pour cela, **Image | Taille de l'Image...** (ALT+I | T) : je lui attribue une hauteur de 350 pixels.

Comme la largeur est proportionnelle à la hauteur (symbole "8" reliant les deux dimensions), celle-ci est automatiquement réduite à 48 pixels.

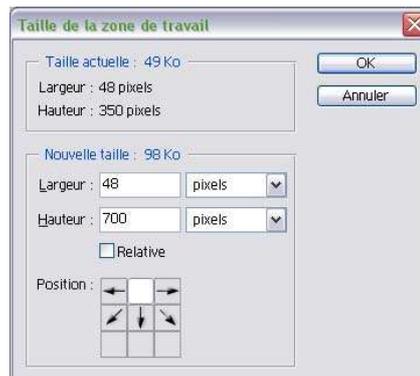
Pour faire disparaître l'effet de flou obtenu, j'utilise ensuite **Filtre | Renforcement | Contours plus nets...**

Ensuite, je vais enlever tout ce qui n'est pas la lance elle-même (fond gris ou beige, autre élément, etc) grâce aux commandes Rectangle de sélection (M), Lasso (L) ou Baguette magique (W). Petite précision : si je veux modifier la sélection, avec Rectangle de sélection (M) ou Lasso (L), sans être obligé de la refaire, je peux appuyer sur CTRL + clic gauche ou ALT + clic gauche pour respectivement augmenter ou diminuer la sélection en cours (ce qui fera apparaître un signe "+" ou "-" à côté du Rectangle ou Lasso).

Voilà le résultat :



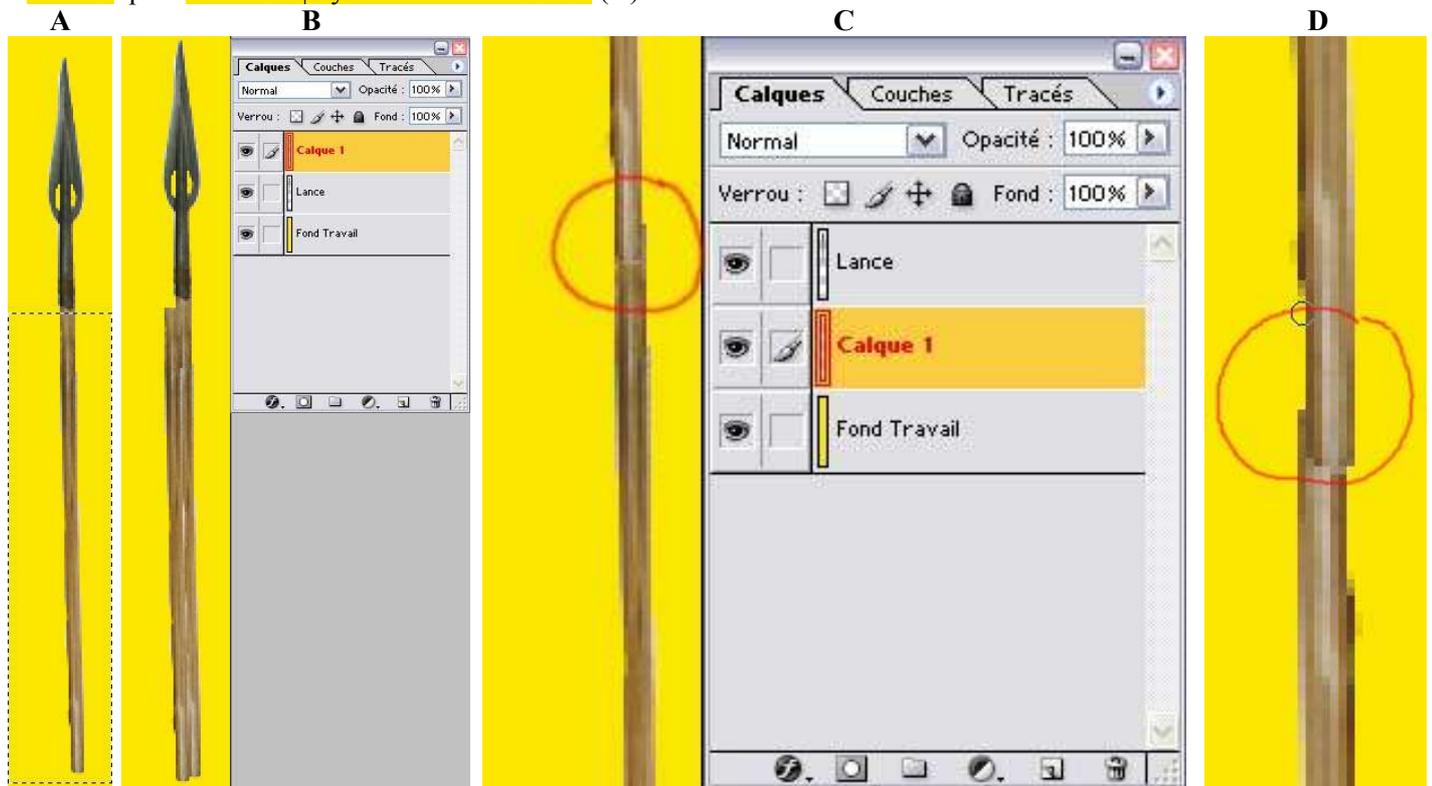
Constatant que la lance scannée n'est pas assez grande (une partie du manche était tronquée sur l'image d'origine), je vais utiliser **Image | Taille de la zone de travail...** (ALT+I | S) pour doubler sa grandeur (quitte par après à effacer une partie du manche si nécessaire) :



Avant de valider, j'ai positionné le carré blanc en haut, puisque je voulais agrandir le manche, c'est-à-dire le bas de la lance.

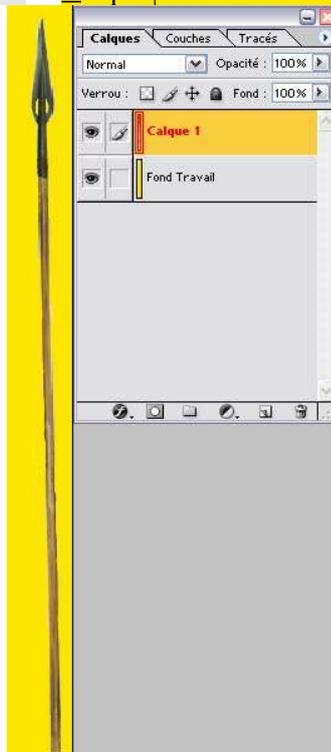
Ensuite je vais copier la plus grande partie du manche pour la coller en bas de celui-ci et ainsi l'allonger :

- Je vérifie que c'est bien le calque **Lance** qui est actif (et pas Fond Travail) .
- Je sélectionne la zone avec Rectangle de sélection (M) .
- CTRL+C de la sélection (A) .
- CTRL+V (B) .
- Je déplace le contenu du **Calque 1** avec CTRL + clic gauche maintenu pour le positionner à l'endroit désiré .
- Je fais passer le **Calque 1** sous le calque Lance pour que les raccords se voient moins (C) .
- Comme le raccord se voit toujours, je vais faire une symétrie en vertical, puis en horizontal pour ramener la partie "éclaircie" de la lance du **Calque 1** au même niveau que celle du calque Lance , avec exactement la même inclinaison. Pour cela, sur le **Calque 1** , clic droit | Transformation manuelle ; ensuite, sur la sélection, clic droit | Symétrie axe vertical puis clic droit | Symétrie axe horizontal (D) et enfin Enter.

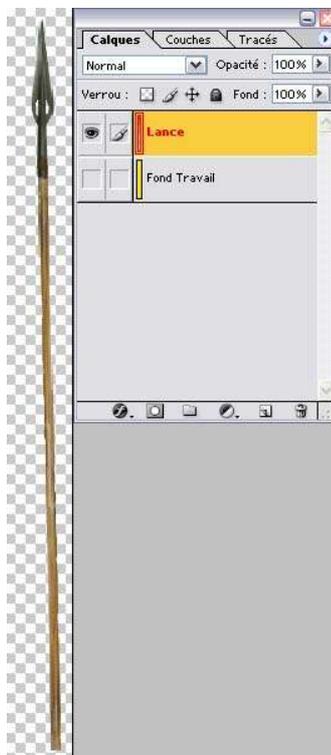


J'ai presque une lance. Il me faut placer correctement le **Calque 1** pour que le manche donne une impression de continuité, puis fusionner les deux parties de la lance pour qu'il n'y ait plus qu'un seul calque à partir duquel je pourrai copier la lance entière pour la coller ensuite sur l'image d'Offa.

Pour la fusion, je me place sur le calque Lance et **Calque | Fusionner avec le calque inférieur** (*CTRL + E*) :

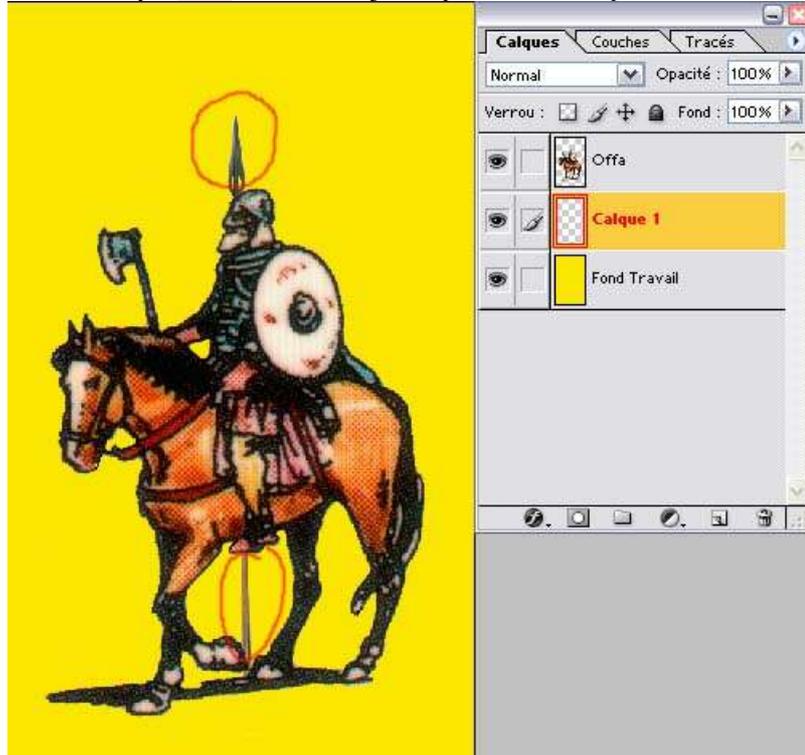


Le nouveau calque prend le nom de **Calque 1** car c'était celui qui se trouvait en-dessous. Pour conserver le nom de calque Lance, il suffit de désactiver le calque Fond Travail, de se placer sur le calque Lance et **Calque | Fusionner les calques visibles** (*Maj + CTRL + E*) :

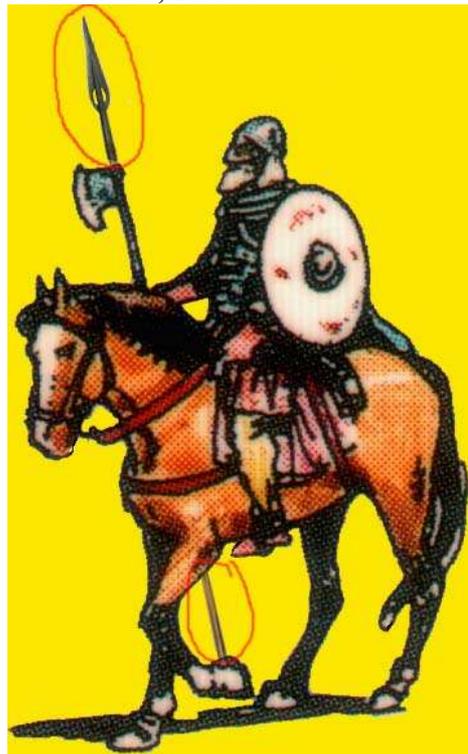


Maintenant je sélectionne la lance entière avec *CTRL + A* (sélection de l'image entière), je copie (*CTRL + C*), puis bascule de nouveau vers le fichier d'Offa (*CTRL + Tab*) où je vais coller la lance (*CTRL + V*).

Comme cette lance rohirrim sera **derrière** l'encolure du cheval (**cercles rouges**), le calque créé automatiquement lors du "coller" devra être **en-dessous** du claqué Offa. Pour cela, je me place donc au préalable sur le calque Fond Travail :

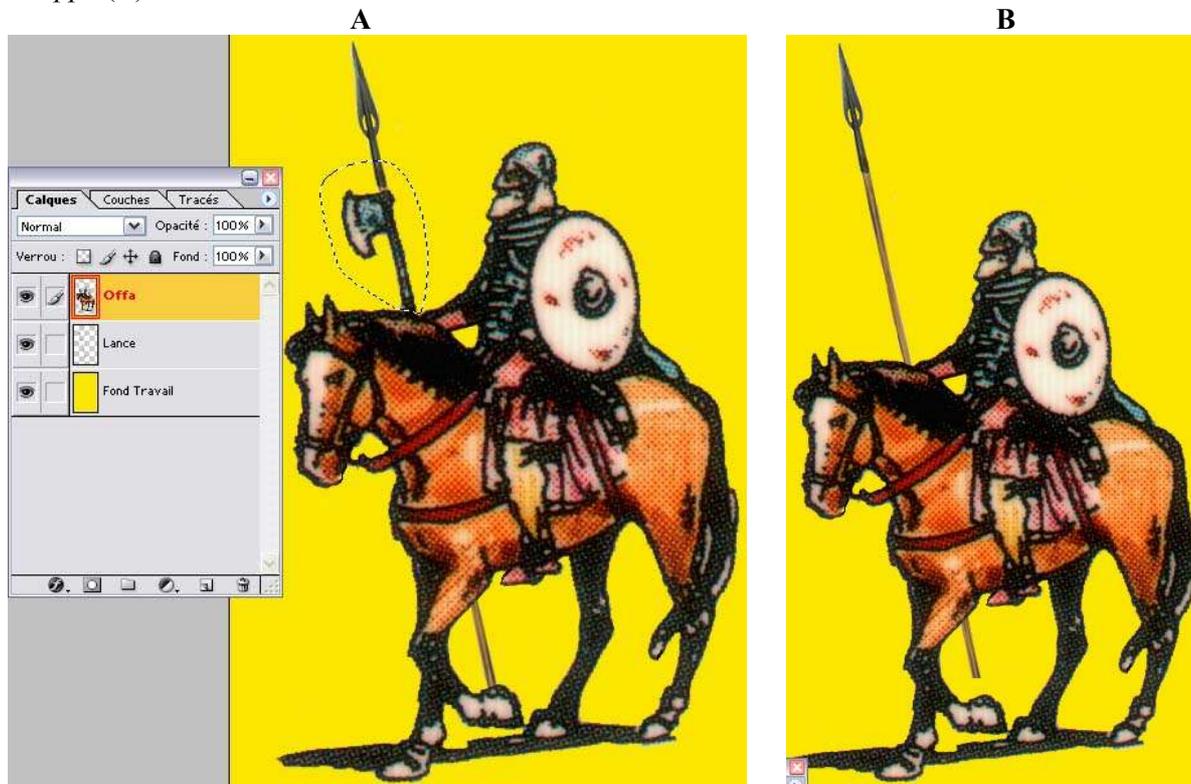


Maintenant je vais faire une rotation de la lance pour lui donner la même inclinaison que le manche de la hache. Vu que le calque **Calque 1** de la lance est déjà actif, je déplace la lance près de la hache avec **CTRL + clic gauche** maintenu. Ensuite je mets le pointeur sur le dessin, **clic droit** | **Transformation manuelle** puis je positionne le pointeur **au coin** du cadre de sélection de telle façon à ce qu'il se transforme en une double flèche arquée : je déplace alors ce "pointeur" pour contrôler la rotation de la lance. Je peux aussi déplacer la lance pendant le mode **Transformation manuelle** en positionnant le pointeur **à l'intérieur** du cadre de sélection, ce qui lui donne l'apparence d'une tête de flèche noire). Lorsque l'inclinaison et le positionnement est à ma convenance, **Enter** :



Je vais maintenant effacer la hache. Pour cela, je vais utiliser les mêmes commandes :

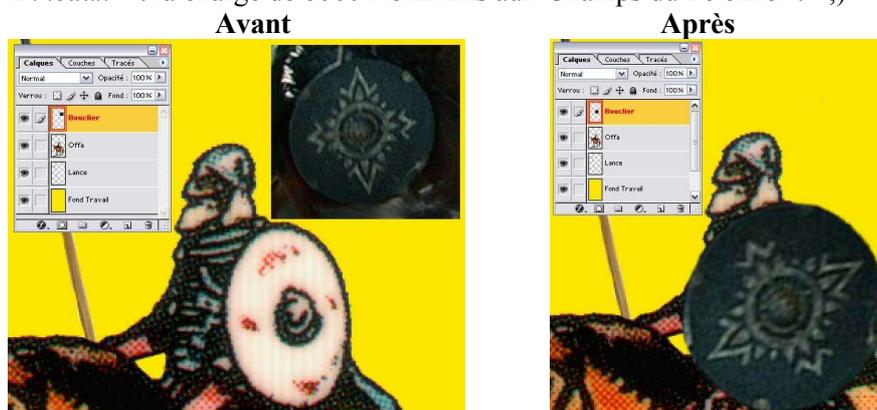
- Sélection du calque **Offa** ;
- Lasso (L) (A) ;
- Suppr (B) .



En vérité, j'ai retravaillé la lance (on peut voir la différence au niveau de la hauteur du fer de lance) via les commandes **Calque | Dupliquer le calque...**, qui fait automatiquement un copier/coller en positionnant le nouveau calque **exactement** à la même position que l'original.

Pour toujours avoir la possibilité de faire des variations d'Offa dans l'avenir, je ne vais pas fusionner le calque **Lance** avec **Offa** .

Maintenant, je vais lui changer le bouclier. Pour cela, je récupère un bouclier d'une image du film " *Le Seigneur des Anneaux* " : la charge de 6000 Rohirrim aux Champs du Pelennor ! ;)



Le principe a été le même au niveau des commandes. La seule nouvelle "commande" utilisée a été d'éclaircir le calque **Bouclier** afin de pouvoir contrôler correctement son positionnement. Pour cela, *double clic gauche* sur le rectangle de sélection du calque **Bouclier** dans la palette **Calques** (mais PAS sur le nom) qui a fait s'ouvrir une fenêtre de dialogue dans laquelle j'avais saisi **50%** pour **Opacité** (que j'ai ensuite remis à 100% à la fin).

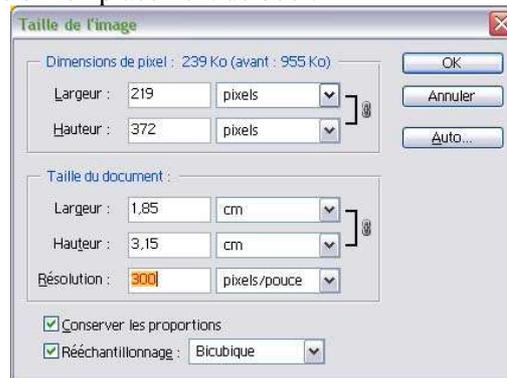
De même, je ne fusionne pas le calque **Bouclier** pour les mêmes raisons que précédemment.

Me voici donc maintenant avec Offa terminé pour ce qui est du dessin (même si franchement il n'est pas très réussi au niveau du bouclier).

La prochaine étape va être l'incorporation de l'image sur un pion, au standard de la série.

Sur les indications d'Hervé, je vais redimensionner la taille de l'image à 18 mm de large et 36 mm de haut (pion cavalier).

Mais attention ! Comme la résolution adoptée lors du scan était de 600 dpi et qu'Hervé propose une standardisation à 300 dpi, il faut donc tout d'abord changer la résolution avec **Image | Taille de l'Image...** (**ALT+I | T**). Là, je me place sur **Résolution** et je saisis 300 pixels/pouce en remplacement de 600 :



Résultat :



Mais l'image apparaît comme légèrement "floue", je vais donc la rendre plus nette via **Filtre | Renforcement | Contours plus nets** :

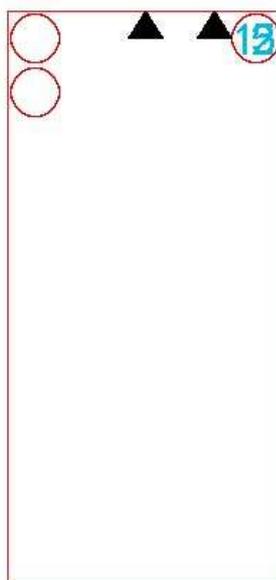


Vous voyez une différence ?



Si non, croyez-moi sur parole, cette commande est bien utile lorsqu'il y a réduction d'image ! ;)

J'ouvre maintenant le fichier qui me sert de modèle pour les cavaliers :



Le cadre rouge me permet de positionner les images à peu près toujours aux mêmes endroits (sabots des chevaux sur le segment rouge horizontal du bas).

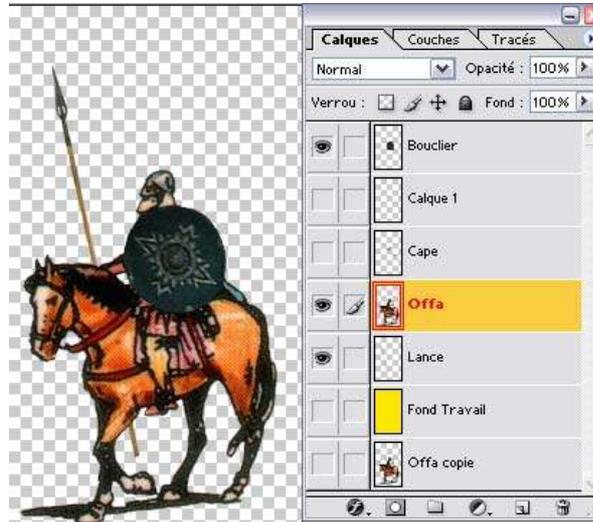
Les cercles rouges me permettent de positionner toujours aux mêmes endroits les valeurs d'attaque, de défense et de déplacement.

Les triangles noirs vous sont bien connus ; il y en a deux au cas où celui du milieu se retrouve sur une partie du dessin.

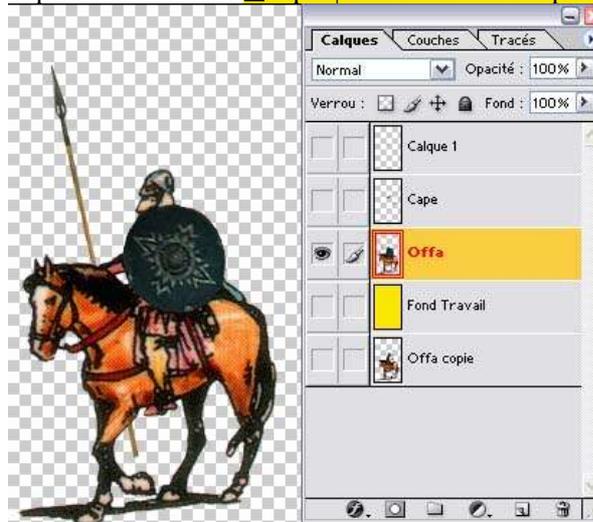
Si par hasard la position de ces différents éléments les place sur l'image, il me reste encore la solution d'une symétrie ou au pire d'un déplacement.

Mais ainsi, la position des différentes informations est standardisée.

Après avoir enregistré ce fichier sous son nom définitif (" CH_- Pions Rohirrim - Lancier Offa-Cavalier_01-Recto_213x425.psd "), je retourne sur le fichier scan, je rends invisibles les calques qui ne m'intéressent pas en cliquant sur l'oeil à gauche de leur nom :

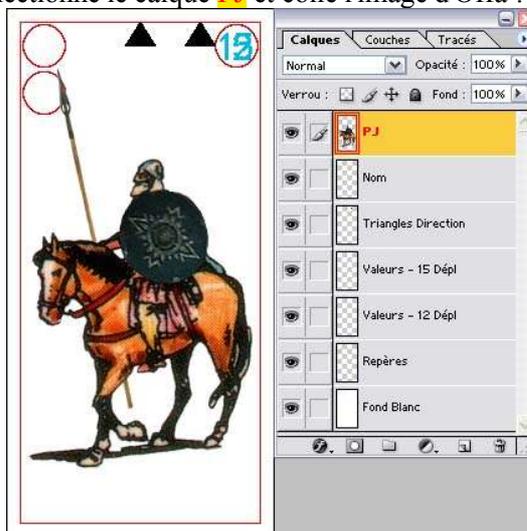


Je fais ensuite une fusion de ces calques visibles avec **Calque | Fusionner les calques visibles** (Maj + CTRL + E) :



Attention ! Le calque résultant de la fusion a gardé le nom **Offa** car c'était celui-là qui était actif avant la fusion.

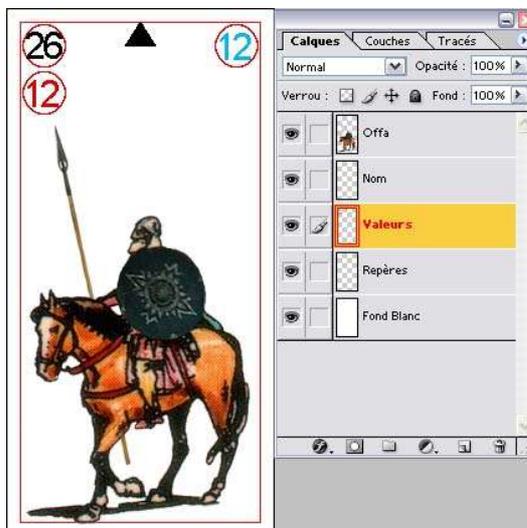
Maintenant je sélectionne l'image du calque "Offa" avec **CTRL + A**, copie la sélection avec **CTRL + C**, retourne sur le fichier définitif avec **CTRL + Tab**, sélectionne le calque **PJ** et colle l'image d'Offa :



Comme je vais garder ce fichier pour toute utilisation ultérieure, je fais quelques modifications fonctionnelles :

- je donne un nouveau nom au calque **PJ** ;
- comme Offa est en armure, je supprime le calque **Valeurs - 15 Dépl** ;
- je positionne l'image pour que les sabots soient sur le segment rouge (calque **Offa**, **CTRL + clic gauche maintenu**) ;
- je supprime le triangle de direction de droite (la lance n'empiète pas sur celui du milieu) ;
- j'ouvre les fichiers de valeurs préparés à l'avance (je reprends 26 et **(12)** pour ne pas me casser la tête) ;
- pour chaque valeur, je sélectionne le calque de la bonne couleur (noire pour 26 en attaque et **12 cerclée en défense armurée**) ;
- je copie la valeur ;
- je retourne sur le fichier du pion ;
- je colle la valeur en me positionnant sur le fichier **Valeurs - 12 Dépl** ;
- je positionne correctement la valeur pour que le cercle coïncide avec celui du calque **Repère** ;
- je supprime le cercle gris de placement pour la valeur d'attaque ;
- je fusionne le calque de la valeur avec le calque **Valeurs - 12 Dépl** ;
- je me positionne sur le calque **Triangles Direction**, fusionne celui-ci avec **Valeurs - 12 Dépl** ;
- je renomme le calque **Valeurs - 12 Dépl** en **Valeurs** .

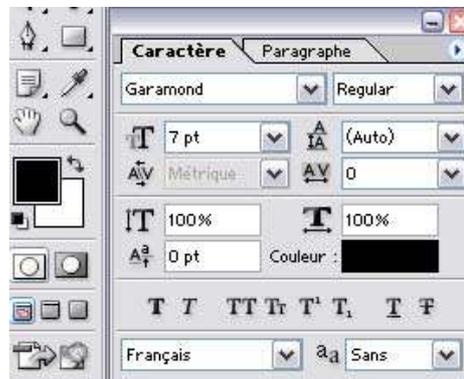
Et voilà :



Ça peut sembler long, mais avec l'habitude, ça ne me prend plus que 2 min.

Passons au nom maintenant. Tout d'abord, je prépare la police d'écriture et la taille des caractères comme le recommande Hervé :

Caractère : Police : ✓ *Garamond* // Style : ✓ *Regular* // **C**orps : ✓ 7 points // **I**nterligne : ✓ (Auto) // **AV** : ✓ 0 // **L**issage : ✓ *Sans* ; valider ↵ ;



Attention à la couleur ! Les noms sont en noir.

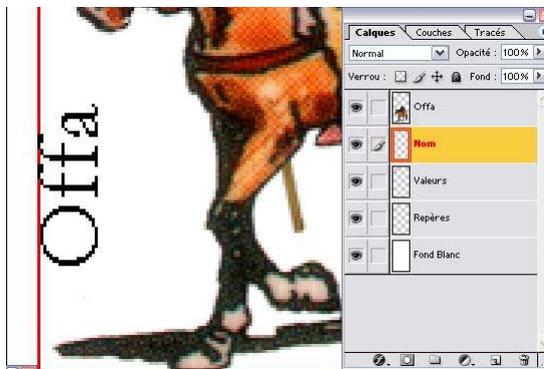
Par choix personnel, je préfère travailler avec des calques images, et non des calques texte. Donc après m'être placé sur le calque **Nom**, je crée deux nouveaux calques avec **Calque | Nouveau | Calque...** (*CTRL + Maj + N*) :



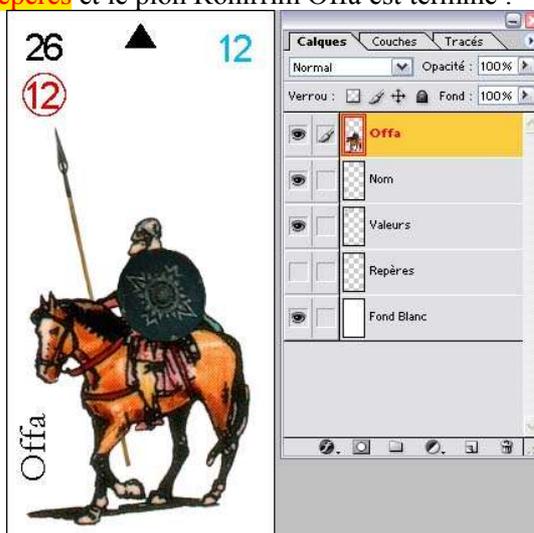
Je sélectionne **Outil Texte horizontal (T)** (*T*), *clic gauche* sur l'image, saisit le nom "Offa", fusionne avec le calque inférieur (pour obtenir un simple calque d'image). Ensuite, *clic droit* sur l'image (**calque 1** actif, choix de **Transformation manuelle**, nouveau *clic droit* sur le rectangle qui vient d'apparaître, choix de **Rotation 90° antihoraire** par un *clic gauche*, validation par *Entrée* :



Maintenant, je positionne le nom en me servant du côté gauche du calque **Repère**, la majuscule O étant juste à la limite du segment (mais pas dessus), et lorsque je suis satisfait de la position en hauteur, je fusionne le **Calque 1** avec le calque **Nom** :



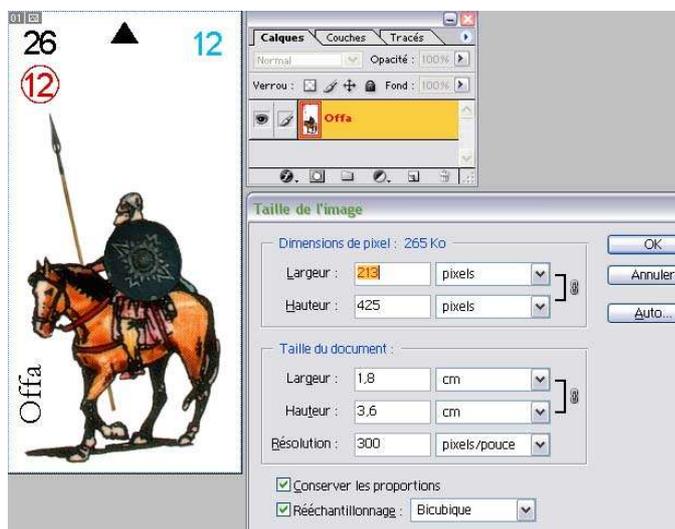
Je désactive maintenant la calque **Repères** et le pion Rohirrim Offa est terminé !



Voilà. C'est fini. Notre premier pion Rohirrim vient d'être créé ! ;) Certes la couleur du bouclier n'est pas génial du tout, mais je n'ai pas voulu perdre du temps en recherche et/ou adaptation d'un bouclier convenant à un cavalier de ce fier peuple !

Si je désire en faire un pion imprimable, format TIFF :

- j'enregistre le fichier avec le nom " CH_- Pions_Rohirrimms_- Lancier_Offfa-Cavalier_01-Recto_213x425.tif " ;
- je fusionne tous les calque visibles importants (donc je n'y mets pas la calque **Repères**) ;
- je supprime le calque **Repères** avec Clic droit | Supprimer le calque (clic sur la sélection du calque dans l'outil **Calques**) .



Et voilà. J'ai enfin terminé ce tutoriel. Si vous avez des Q°, n'hésitez pas à les poser.

Si vous voulez modifier ce tutoriel, n'hésitez-pas : il est libre ! Je vous envoie le fichier source OpenOffice.org.

Sur ce, bonnes adaptations de pions !!