

Cours 08

# Photoshop

Détourage, masque de fusion,  
Transformation manuelle



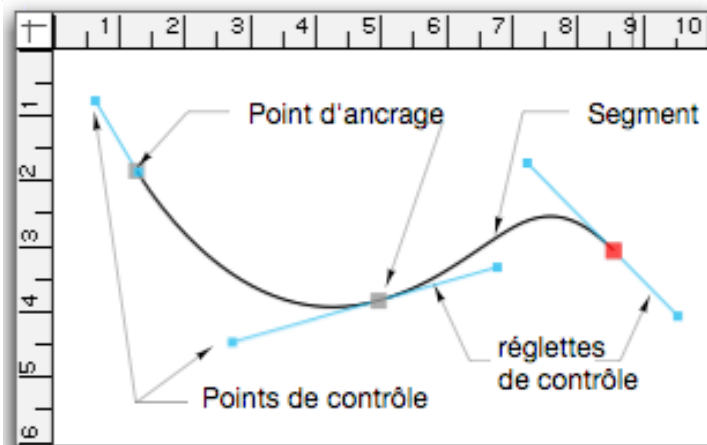
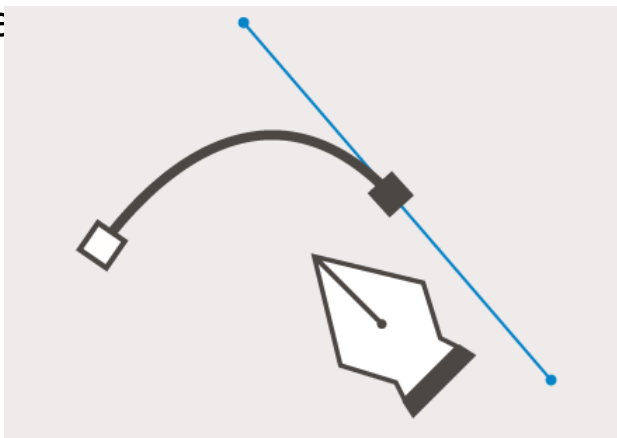
Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels.

# La plume : tracer des lignes et courbes pour sélectionner

Elle sert à tracer des lignes et courbes vectorielles ou des courbes de Bézier. Ces courbes ne sont pas constituées de pixels et sont indépendantes de la résolution. La plume sert aussi d'outil de sélection, elle est d'ailleurs très pratique pour découper des formes.

Les courbes de Bézier sont des courbes mathématiques lisses qui passent par des points spécifiques.

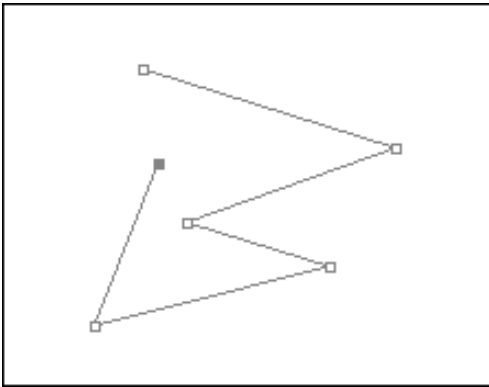
Un segment de Bézier est constitué de trois composantes de base : les points d'ancrage, les points de contrôle, et les réglettes de contrôle. Les points d'ancrage représentent les points terminaux d'un segment. Un point de contrôle est un point lié au point d'ancrage qui lorsqu'on le fait glisser, affecte la direction et la forme de la courbe. En augmentant la distance séparant le point de contrôle de son point d'ancrage, on augmente l'inflexion de la courbe, et inversement, en diminuant la distance, on diminue l'étirement de la courbe. Si la distance est égale à zéro, la courbe formera un angle droit. La distance entre le point de contrôle et son point d'ancrage est représentée par une réglette de contrôle. Il convient de souligner que la courbe passant par un point d'ancrage est toujours tangente à la ligne reliant la réglette de contrôle à son point d'ancrage.



# Plume – Tracé simple

Cliquez sur votre plan pour créer un point d'ancrage. Un point d'ancrage permet de définir la forme du tracé. Le tracé passera obligatoirement par tous les points d'ancrage.

Ensuite, cliquez ailleurs pour créer un autre point d'ancrage : les 2 points sont reliés dans l'ordre où ils ont été créés par un segment.



Créez plusieurs points d'ancrage et regardez votre résultat. Sachez que vous n'êtes pas obligés de boucler votre tracé. Pour vous repérer, le point grisé est celui qui est actuellement sélectionné.

Pour fermer votre tracé, cliquez sur l'autre extrémité, la plume sera accompagnée d'un cercle pour signifier la fermeture du tracé.

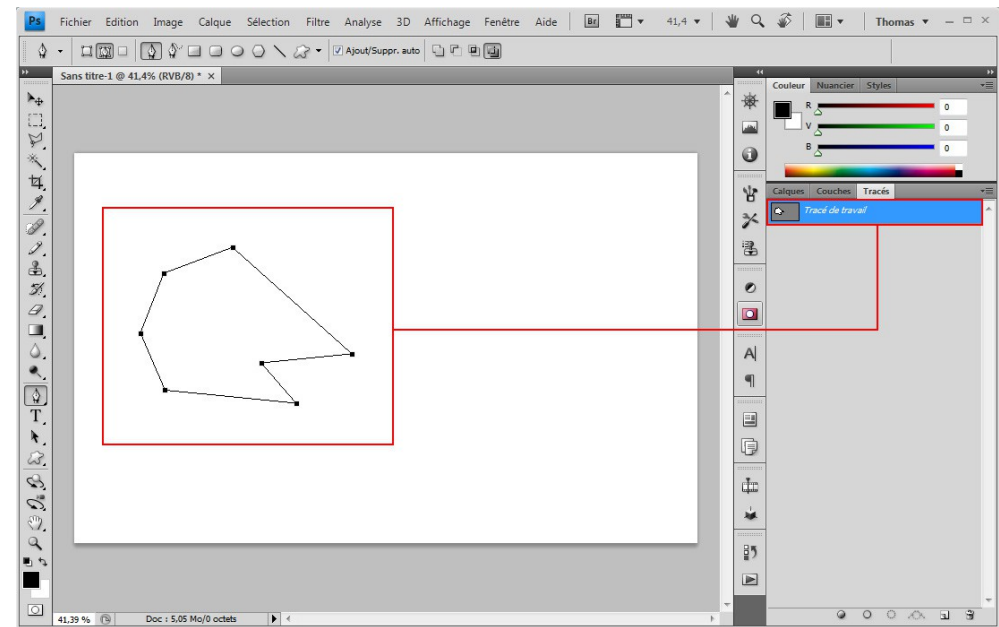
# Plume – Enregistrer le tracé dans le Panneau Tracé

Votre tracé apparaît dans le panneau Tracés  
(Fenêtre > Tracés)

**Important !**

**Pour enregistrer le tracé,  
double-cliquez le dans le panneau  
Tracés et enregistrez-le.**

Le fait d'en créer un autre ne  
supprimera pas l'ancien !



# Plume – Courbes de bézier

## Les points d'inflexion pour créer des courbes

Inflexion désigne tout simplement un point qui est la base du tracé de courbes.

Faites un point d'ancrage normalement sur votre plan.

Puis, pour créer un point d'inflexion, commencez par cliquer à un autre endroit sur votre plan et faites glisser votre souris avant de relâcher le clic.

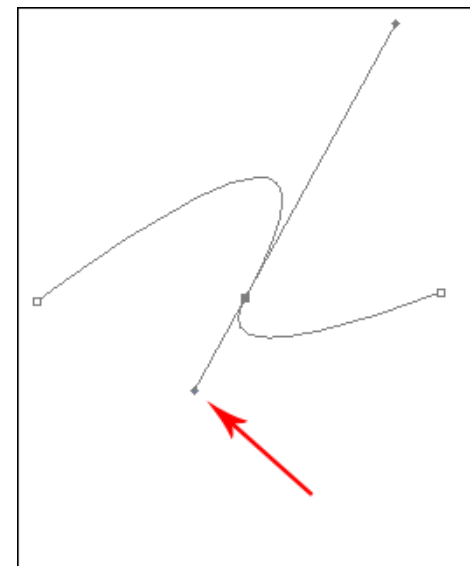
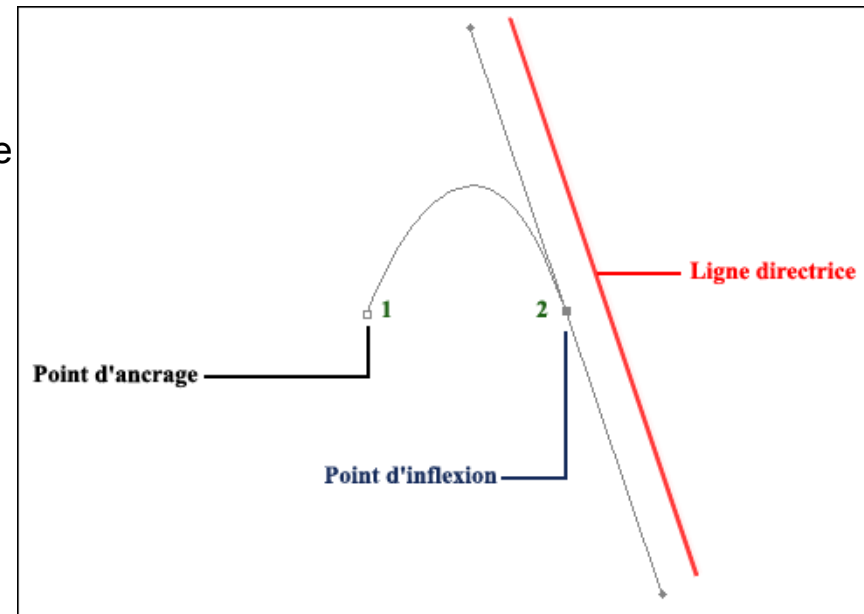
Vous venez de créer un point d'inflexion et une ligne directrice.

Cliquez ensuite encore un peu plus loin pour créer un autre point d'ancrage. Vous remarquerez que les lignes directrices servent de support pour créer les courbes.

Pour afficher les lignes directrices d'un point d'inflexion, cliquez-lui dessus en appuyant sur Ctrl.

Vous voyez que la ligne a bougé ainsi que la courbe !  
Donc, les propriétés de la courbe dépendent des lignes directrices. On appelle aussi ces lignes des tangentes. Ce n'est pas pour rien, car ces lignes sont tangentes à la courbe. La longueur des tangentes influe aussi.

Vous pouvez aussi convertir un point d'ancrage en point d'inflexion en le déplaçant tout en maintenant la touche ALT enfoncée.



# Utilisations du tracé

## **Transformer un tracé en sélection**

Vous pouvez convertir votre tracé en sélection. Cliquez droit sur votre tracé avec l'outil plume et sélectionnez Définir une sélection ou appuyez sur CTRL + ENTRÉE.

## **Remplir le fond et faire des contours**

Vous pouvez aussi remplir le fond du tracé ou faire un contour, toujours en cliquant droit sur votre tracé. Pour le contour, on vous demande de choisir un outil. Cet outil sera utilisé pour faire le contour. Généralement, on choisit l'outil forme (la brosse).

## **Redimensionner le tracé**

Un avantage des tracés, comme nous l'avons dit précédemment, est qu'ils sont indépendants de la résolution ! Pour modifier la taille de votre tracé, cliquez droit sur celui-ci et sélectionnez Transformation manuelle du tracé ou appuyez sur CTRL + T. En cliquant droit à nouveau, vous pouvez lui faire subir plusieurs transformations, comme des symétries. ;)

## **Créer des masques vectoriels**

Les tracés peuvent aussi servir de masques vectoriels, où l'intérieur du tracé laissera apparaître le calque sur lequel il se trouve. Sélectionnez un calque, ajoutez un masque vectoriel dans Calque > Masque vectoriel et en choisissant Tout faire apparaître, Tout masquer ou Tracé sélectionné.

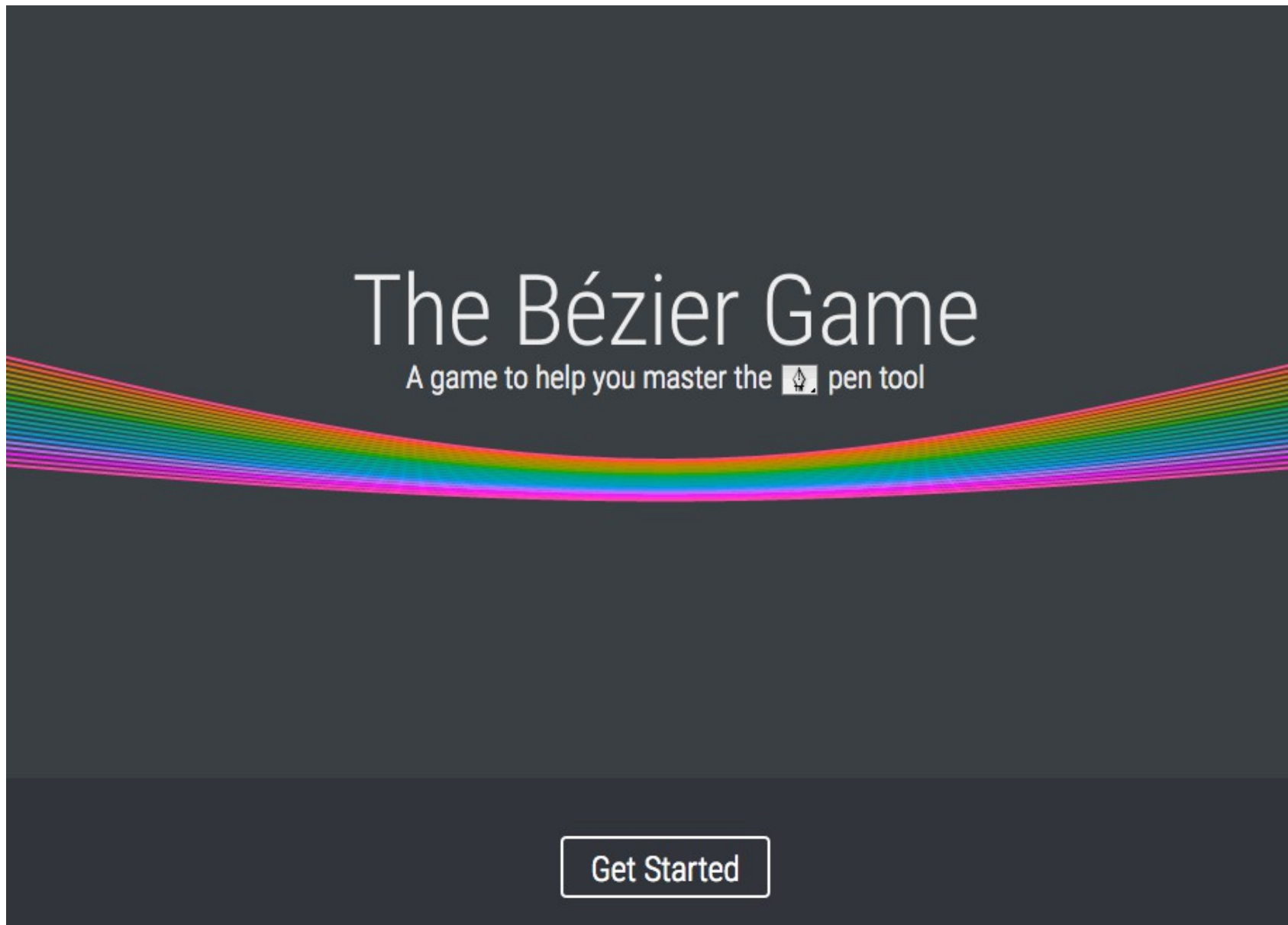
Sélectionnez votre masque vectoriel dans l'onglet des calques et faites un tracé. La partie du calque qui est à l'intérieur de celui-ci sera visible. Le fonctionnement reste le même que pour les masques "normaux".

## **Utiliser un tracé comme guide de texte**

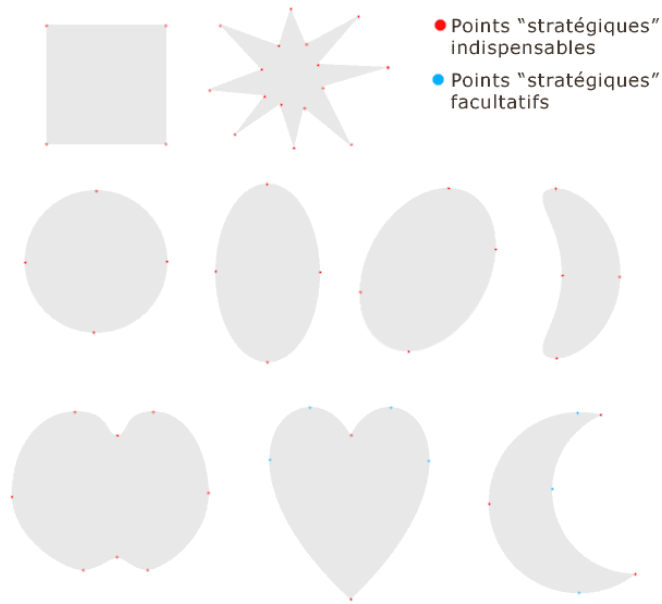
Vous pouvez faire suivre la direction d'un tracé à un texte. Pour cela, dessinez votre tracé, et sélectionnez-le avec l'Outil texte (l'icône change) et tapez votre texte : le tracé sert de guide au texte.

# Exercices - The Bézier Game :

<http://bezier.method.ac/>



# Exercices : dessin avec la plume



1. Ouvrir > Exercies-Plume > Plume02.gif
2. Sélectionner la plume dans les outils
3. Créer un calque
4. Dessiner la 1ère forme
5. Enregistrer le tracé
6. Renouveler les étapes 3, 4, 5 pour chaque dessin de forme

---

À ne faire qu'après avoir maîtrisé la première série



RABAGNAC Graphism' - [www.rabagnac.com](http://www.rabagnac.com)



# Les masques

Vous pouvez utiliser les masques pour masquer des parties d'un calque et faire apparaître certaines parties des calques en dessous. Vous pouvez créer plusieurs types de masques :

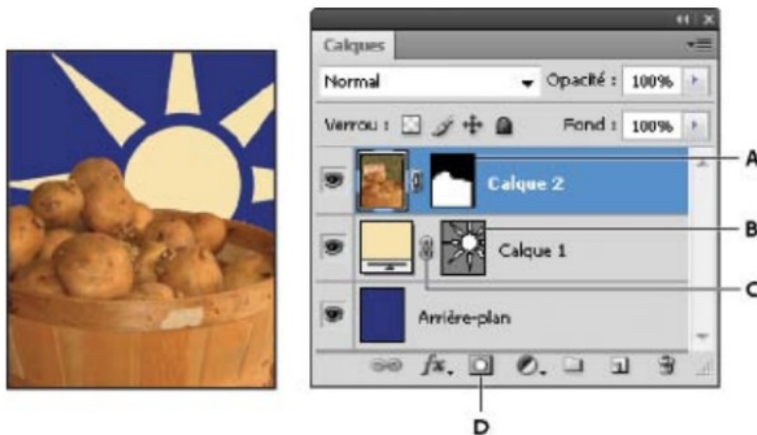
Les masques de fusion sont des images bitmap dépendant de la résolution et sont modifiés à l'aide des outils de peinture et de sélection.

Les masques vectoriels ne dépendent pas de la résolution et s'obtiennent avec les outils de plume et de forme.

Les masques de fusion et vectoriels ne sont pas destructifs, ce qui signifie que vous pouvez revenir à la version précédente du masque ultérieurement et la modifier de nouveau sans perdre les pixels masqués.

Dans le panneau Calques, en bas se trouve le bouton « Ajouter un masque de fusion », qui ressemble à un rectangle contenant un rectangle, contenant un cercle.

La vignette d'un masque de fusion représente la couche de niveaux de gris qui est créée lors de l'ajout du masque. La vignette d'un masque vectoriel représente le tracé d'écrtage du contenu du calque.



*Masquage de calque*

*A. Vignette de masque de fusion B. Vignette de masque vectoriel C. Icône de Masque vectoriel lié D. Ajouter un masque*

Vous pouvez modifier un masque de fusion pour ajouter ou supprimer une portion de la zone masquée. Un masque de fusion étant une image en niveaux de gris, les zones peintes en noir sont masquées, les zones peintes en blanc sont visibles et celles peintes en niveaux de gris apparaissent à divers degrés de transparence.

# Masque de fusion

Le masque de fusion permet de masquer/afficher une sélection de l'image.


Le masque de fusion fonctionne avec une sélection, un tracé, un calque.

Le masque de fusion requiert que le nuancier soit en Noir & Blanc car :

- le noir masque
- le blanc affiche

L'avantage du masque de fusion consiste à être modifiable et réversible à 100%.

# Ajouter un masque de fusion avec une sélection

- 1- Nuancier : Noir & Blanc (noir masque et blanc affiche)
- 2- Prendre un outil sélection : rectangle, ellipse...
- 3- Faire une sélection
- 4- Cliquer sur « Ajouter un masque de fusion »   
(en bas du panneau calque)

## **Option :**

Pour intervertir la sélection de la zone à masquer, aller dans le menu de navigation principale :

Sélection > Intervertir

# Ajouter un masque de fusion avec un tracé

- 1- Nuancier : Noir & Blanc (noir masque et blanc affiche)
- 2- Prendre l'outil plume
- 3- Faire un tracé fermé
- 4- Aller dans la barre des paramètres de l'outil plume (en haut)



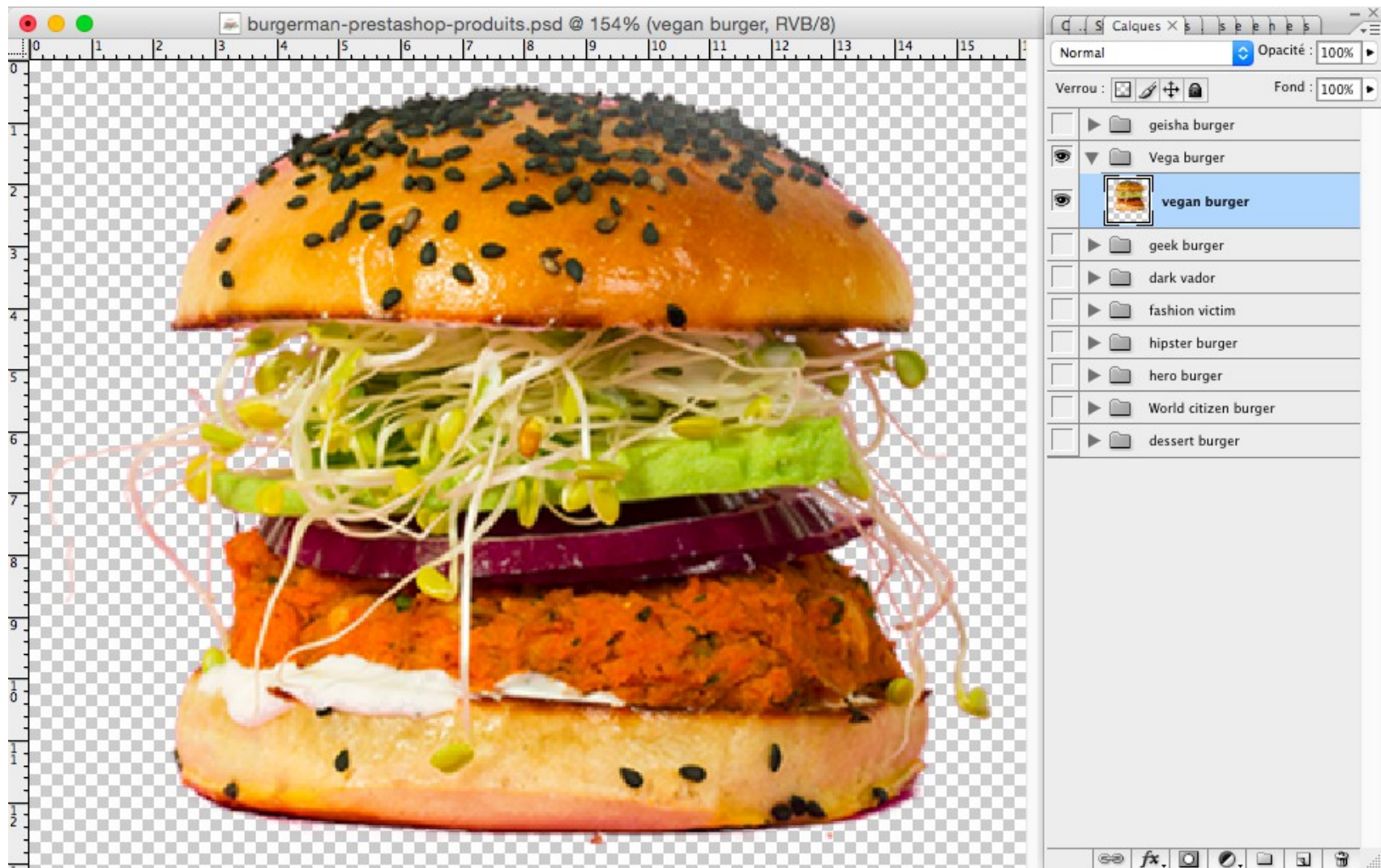
- 5- Vérifier qu'il y a tracé, sélection et masque de fusion
- 6- Cliquer sur « Masque »

## Option :

Pour intervertir la sélection de la zone à masquer, aller dans le menu de navigation principale :

Sélection > Intervertir

# Exercices de détourage et masque



# Ouvrir chacune des images et détourer les burgers à la plume

- Ouvrir l'image
- Déverrouiller le calque
- Sélectionner l'outil plume
- Détourer le burger
- Convertir le tracé en sélection
- Copier le calque
- Coller le calque dans le fichier
- burgerman-burgers.psd



# Burgers à détourer



Dark-vador-burger



Dessert-burger



Geek-burger



Geisha-burger



Fashion-victim-burger

# Burgers à détourer



Hero-burger



Hipster-burger



Vegan-burger



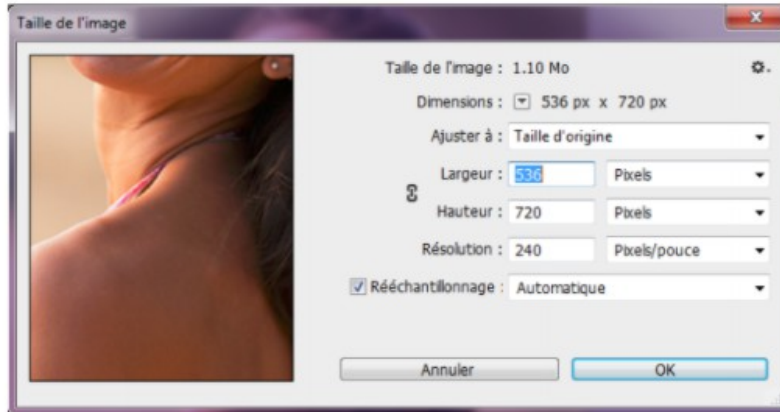
World-citizen-burger



# Image > Mode > Taille de l'image

## Redimensionnement des images

[En haut](#)



### Redimensionnement des images

1. Choisissez Image > Taille de l'image.
2. Procédez de l'une des manières suivantes pour modifier l'aperçu de l'image :
  - Pour modifier la taille de la fenêtre d'aperçu, faites glisser un angle de la boîte de dialogue Taille de l'image et redimensionnez-la.
  - Pour afficher une zone différente de l'image, faites glisser la souris dans la fenêtre d'aperçu.
  - Pour modifier l'agrandissement de l'aperçu, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) et cliquez dans l'image d'aperçu pour augmenter l'agrandissement. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez pour réduire l'agrandissement. Après avoir cliqué, le pourcentage d'agrandissement s'affiche brièvement vers le bas de l'image d'aperçu.
3. Pour changer l'unité de mesure de la dimension de pixel, cliquez sur le triangle en regard de Dimensions puis choisissez une option dans le menu.
4. Pour conserver le rapport largeur/hauteur d'origine, sélectionnez l'option Conserver les proportions. Si vous souhaitez mettre à l'échelle la

# Transformation manuelle

La transformation manuelle permet d'agrandir ou réduire la taille d'une sélection, un tracé, un calque etc.

- 1- Sélectionnez les éléments à transformer.
- 2 - Edition > Transformation manuelle du tracé (dans le menu de navigation principale)  
ou raccourci clavier : CMD + T (mac) / CTRL + T (PC)
- 3- Choisissez l'outil Déplacement
- 4- Agrandir ou réduire avec un cliquer glisser sur une poignée supérieure ou inférieure
- 5- Pour valider : cliquer sur la touche Entrée

