

Perrier...

Création, gestion des calques et découverte des outils de sélection

LEBLANC 2012



NB : penser à utiliser la loupe pour se rapprocher... on travaille avec plus de précision. Pour visualiser l'intégralité de votre image dans l'écran cliquer sur le bouton « Adapter à l'écran » Pour visualiser votre image telle qu'elle peut être affichée de manière optimale sur internet cliquer sur le bouton « taille réelle des pixels ».

Etape 1 : Sélectionner, couper et coller sur un calque

Sélectionner grossièrement, découper et coller chaque élément sur un calque

[>> lien vers la vidéo](#)

N'oubliez pas de disposer le calque où vous le voulez dans la liste (tout en haut : l'objet sera au premier plan, tout en bas il sera à l'arrière plan).

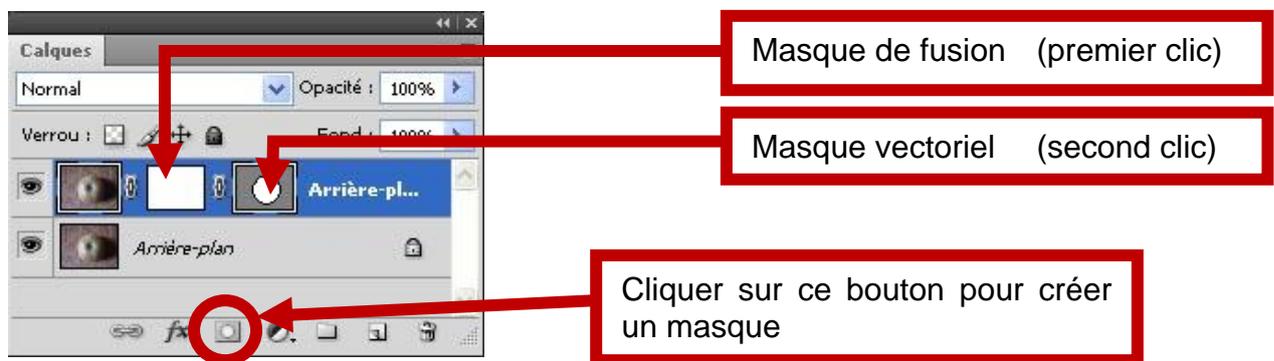
NB : une fois la sélection faite bien sélectionner le calque (ou l'Arrière plan) sur lequel que trouve l'élément que l'on veut couper (ou copier)... il doit impérativement être en bleu dans la liste des calques. Sans cela un message d'erreur apparaît



Ce message indique que le calque actif ne comporte aucun pixel dans les limites de la sélection que vous avez copié ou coupé.

Etape 2 : Nettoyage de l'image sur un calque

Choisir le calque que l'on veut modifier (un calque sélectionné apparaît en bleu dans la fenêtre des calques) et créer un masque (de fusion ou vectoriel) pour cacher les éléments que l'on ne veut pas voir sur le calque

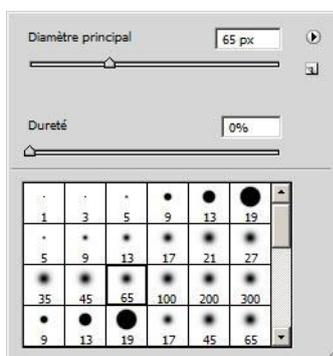


[>> lien vers la vidéo](#)

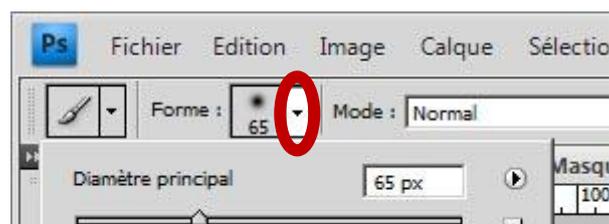
Masque de fusion

Le masque ne s'applique qu'au calque dans lequel il est créé. Comme son nom l'indique, il permet de masquer l'image posée sur le calque.

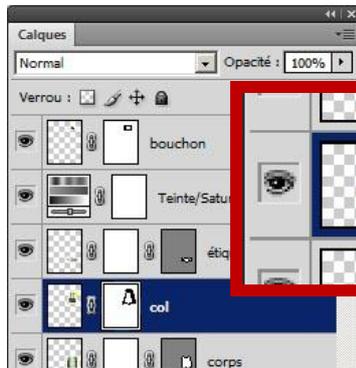
Aux endroits où le masque est peint en noir l'image sera transparente. On peut peindre un masque dans toute la gamme allant du blanc au noir. Plus le gris sera foncé dans le masque, plus la zone correspondante dans l'image sera transparente. Pour masquer un élément en faisant une coupe nette utiliser un pinceau « dur » (dureté à 100%), pour masquer l'image de façon progressive utiliser un pinceau adouci (aux bords dégradés en jouant sur la dureté qui tendra alors vers 0%).



Cette fenêtre s'obtient en cliquant sur les options de forme de l'outil (barre du haut qui s'affiche en fonction de l'outil sélectionné)



Pour utiliser un masque penser à bien sélectionner le masque et non l'image sur le calque afin de peindre dans le masque les zones que l'on veut voir disparaître sur le calque.



Le masque est encadré d'un liseré blanc... c'est dans ce masque que l'on peint.

[>> lien vers la vidéo \(créer un masque de fusion\)](#)

Masque vectoriel

Pour utiliser le masque vectoriel (2eme clic sur l'outil masque dans la fenêtre des calques), créer tout d'abord un tracé (fenêtre « Tracés ») puis sélectionner le calque voulu et cliquer deux fois sur l'outil masque pour transformer le tracé en masque.

[>> lien vers la vidéo \(création d'un tracé\)](#)

[>> lien vers la vidéo \(transformation d'un tracé en masque vectoriel\)](#)

NB : on peut combiner un masque de fusion et un masque vectoriel sur le même calque

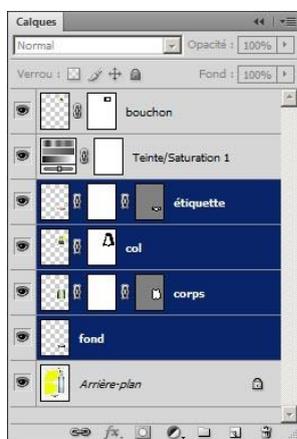
Etape 3 : positionner et orienter l'élément dans la page

Déplacer le calque pour qu'il se positionne à l'endroit voulu (outil déplacement et le faire tourner éventuellement... (Edition > Transformation > Rotation / Rotation 90° horaire / Rotation 90° antihoraire / Rotation 180°)



Outil déplacement (dans la barre d'outils... Fenêtre > Outils)

Etape 4 : agrandissement de certains éléments



Sélectionner tous les calques concernés par la modification

NB : plurisélection de calques : en maintenant la touche Shift enfoncée cliquer sur tous les calques que l'on veut sélectionner en même temps...

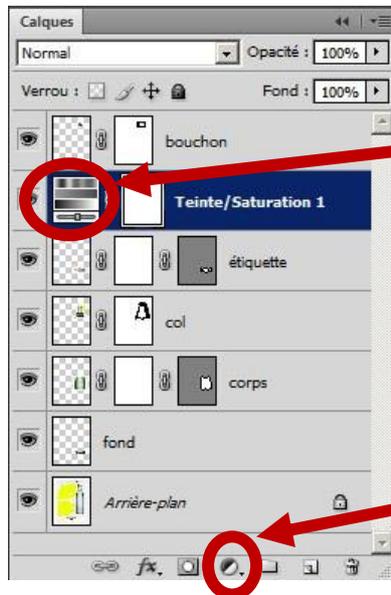
Une fois ces calques sélectionnés faire subir un léger agrandissement aux éléments qu'ils portent (menu Edition > Transformation > Homothétie) pour que la bouteille en verre blanc soit complètement couverte.

Répéter	Maj+Ctrl+T
<input type="checkbox"/>	Homothétie
<input type="checkbox"/>	Rotation
<input type="checkbox"/>	Inclinaison
<input type="checkbox"/>	Torsion
<input type="checkbox"/>	Perspective
<input type="checkbox"/>	Déformation
<input type="checkbox"/>	Rotation 180°
<input type="checkbox"/>	Rotation 90° horaire
<input type="checkbox"/>	Rotation 90° antihoraire
<input type="checkbox"/>	Symétrie axe horizontal
<input type="checkbox"/>	Symétrie axe vertical

NB2 : le menu Edition>Transformation comporte de nombreuses possibilités permettant de modifier l'objet. Pour faire subir ces opérations à l'arrière plan le transformer au préalable en calque (en double cliquant sur le cadenas).

Etape 5 : modifier la couleur avec un calque de réglage

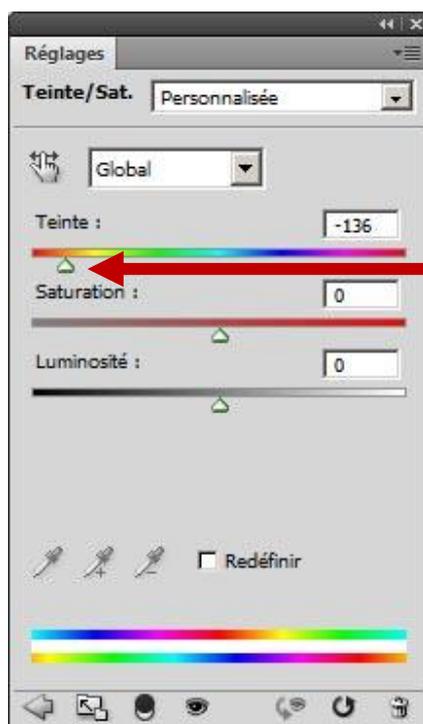
Pour changer la couleur de la bouteille il suffit d'insérer un « calque de réglage » de type « Teinte/saturation ».



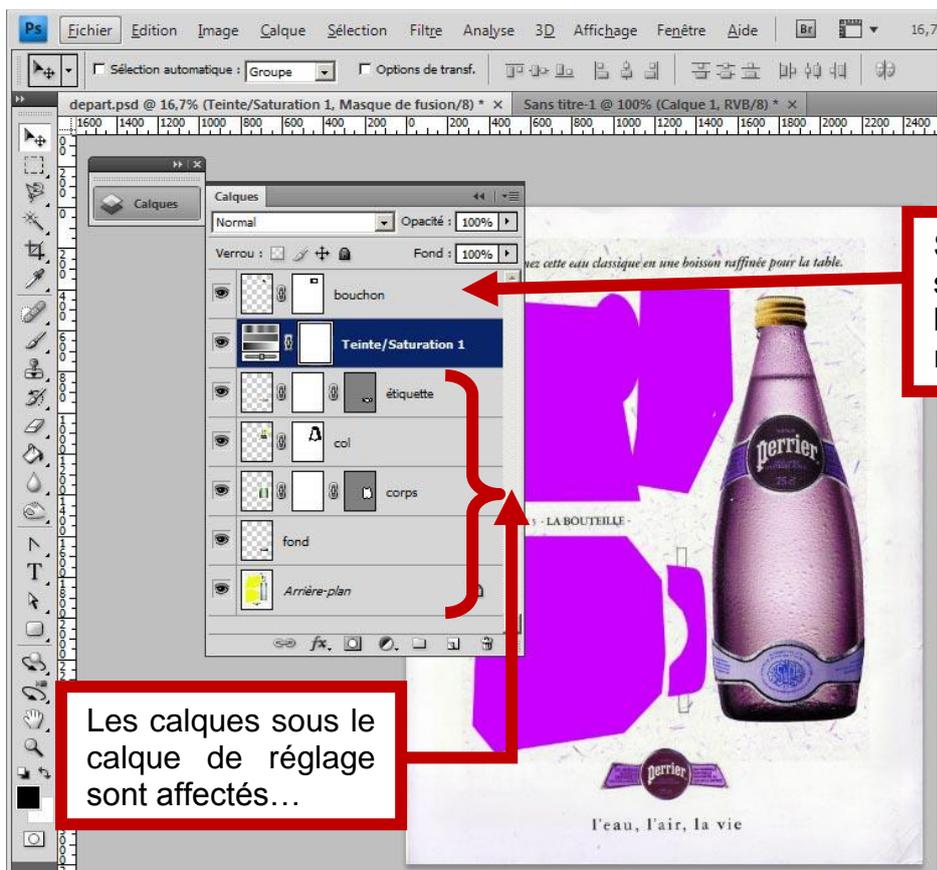
2- double-cliquer sur l'icône du calque de réglage pour ouvrir l'interface permettant de régler les paramètres.

1- cliquer sur l'icône et choisir « Teinte/saturation » dans la liste.

La fenêtre de réglage peut également être ouverte via le menu Fenêtre>Réglages. Son contenu dépend du calque de réglage sélectionné dans la liste des calques. Ici il s'agit bien d'un calque de réglage Teinte et saturation.



En faisant jouer la teinte (curseur disposé sous l'arc en ciel) vous modifiez les couleurs de tout calque se trouvant sous ce calque de réglage.



Pour appliquer ce calque de réglage à un seul calque cliquer sur la « frontière » séparant ces deux calques en maintenant la touche Alt enfoncée.

