

# Adobe Photoshop

Bonnes pratiques pour une utilisation professionnelle

## CHAPITRE 5



# Sommaire

## 1. Les repères

- a. Utilité des repères
- b. Manipuler les repères
- c. Installer un plugin
- d. Le plugin guideguide

## 2. Zoom sur les outils vectoriels

- a. Les formes prédéfinies
- b. L'outil plume
- c. Interactions entre les tracés

## 3. Liens utiles

# 1. Les repères

---

## a. Utilité des repères

Les repères (ou guides) et la grille vous aident à placer des images ou des éléments avec précision. Les repères s'affichent sous la forme de traits non imprimables flottants sur l'image. Vous pouvez déplacer ou supprimer les repères. Vous pouvez également les verrouiller pour éviter de les déplacer par inadvertance.

Sélections, contours de sélection et outils sont attirés par le repère lorsqu'ils sont placés à moins de 8 pixels de trame (non d'image). Vous pouvez activer ou désactiver cette caractéristique de magnétisme en cochant ou décochant l'option dans le menu **Affichage > Magnétisme**.

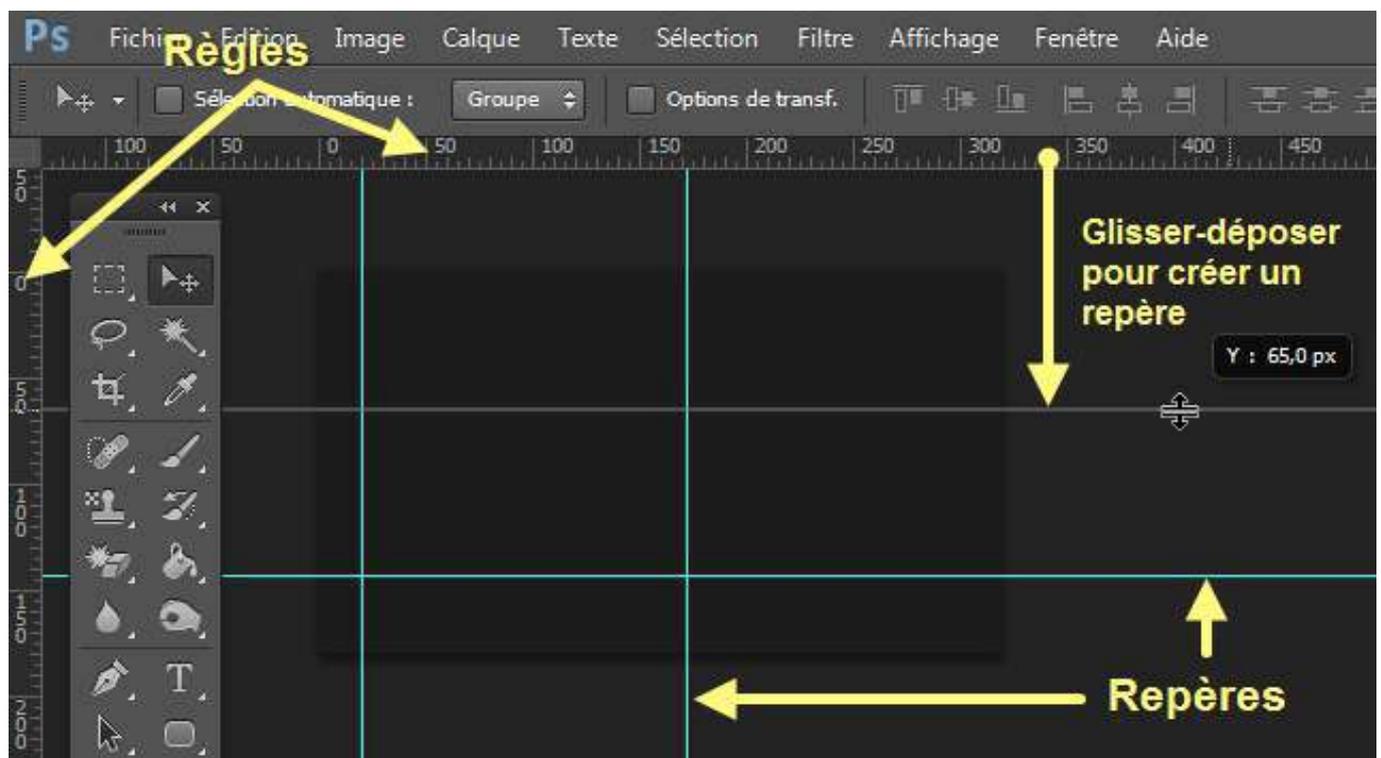
Les repères ont une grande utilité dans la conception de site web. En effet les sites sont désormais conçus selon des grilles, une technique emprunté au print, afin d'harmoniser l'organisation du contenu sur une page web. Il paraît logique d'aligner les blocs de contenu les uns par rapport aux autres, mais l'utilisation des repères facilite et harmonise ces alignements.

voici un article d'alsacrations qui parle de l'utilisation des grilles lors de la conception d'un site web : <http://www.alsacreations.com/article/lire/1196-grilles-framework-css-webdesign.html>

## b. Manipuler les repères

Pour créer un repère, il faut déjà activer les règles, en allant dans le menu **Affichage > règles**, ou avec le raccourci clavier **Ctrl + R (Cmd + R sur Mac)**. Vous pouvez choisir l'unité de mesure des règles dans le menu **Edition > Préférences > Unités et règles**, ou en **double-cliquant sur la règle**. Pour le web, on choisira bien évidemment le pixel, qui est l'unité par défaut, mais on peut avoir à choisir les pouces, ou cm, pour des projets prints.

Une fois les règles en place, il suffit de faire un glisser déposer depuis la règle pour créer un repère, et de le déplacer sur la règle pour le supprimer.



Si l'option **Magnétisme** est active, en appuyant sur **MAJ**, on déplace le repère par tranches de pixels dépendant du zoom (par exemple par tranche de 5px en zoom 100%).

En appuyant sur **alt** et en déplaçant un repère, on le passe du mode vertical au mode horizontal.

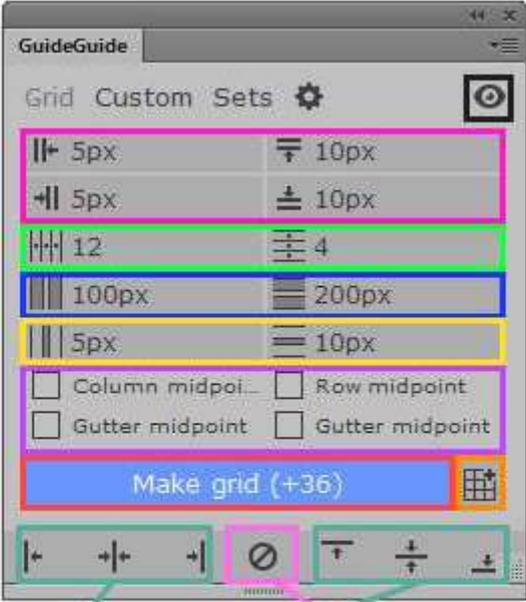
### c. Installer un plugin

Nous allons utiliser le plugin GuideGuide, qui facilite énormément le travail avec les repères. Pour cela téléchargez-le sur <http://guideguide.me>  
Il faut ouvrir le fichier avec Adobe extension manager, qui se chargera de l'intégrer à Photoshop.

Une fois le plugin installé, allez dans Fenêtres > Extensions > GuideGuide pour afficher la palette de l'outil.

### d. Le plugin guideguide

GuideGuide est un plugin photoshop gratuit permettant de gérer facilement les grilles photoshop en quelques clics. Comme vous l'avez vu, Photoshop ne permet de créer des repères que manuellement. Guideguide va beaucoup plus loin.



The image shows the GuideGuide plugin interface with several controls highlighted and labeled:

- marges** (margins): Points to the top-left margin settings (5px).
- taille des colonnes et rangées** (column and row size): Points to the column width (100px) and row height (200px) settings.
- ajouter un repère au centre des éléments** (add a guide to the center of elements): Points to the 'Column midpoint' and 'Row midpoint' checkboxes.
- créer la grille** (create the grid): Points to the 'Make grid (+36)' button.
- ajouter des repères par rapport au document ou à la sélection** (add guides relative to document or selection): Points to the left-side alignment icons.
- Supprimer tous les repères** (delete all guides): Points to the 'X' icon in the bottom toolbar.
- afficher/masquer les repères** (show/hide guides): Points to the eye icon in the top right.
- nombre de colonnes et de rangées** (number of columns and rows): Points to the column count (12) and row count (4) settings.
- écart entre les colonnes et rangées (gouttières)** (gap between columns and rows (gutters)): Points to the column gutter (5px) and row gutter (10px) settings.
- sauvegarder la grille** (save the grid): Points to the 'Make grid (+36)' button.

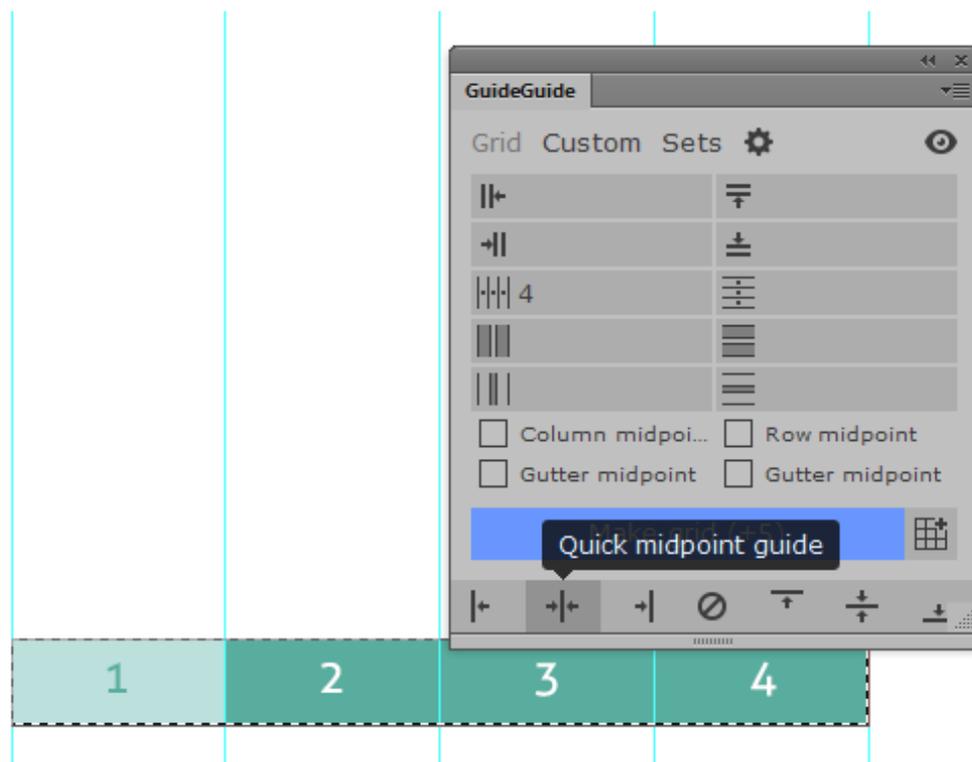
Comme vous le voyez sur l'image, vous pouvez créer une grille en quelques secondes, en renseignant les différents champs puis en appuyant sur le bouton "make grid". Nous verrons cela lors de la RS.

En plus de créer des grilles parfaites, on peut utiliser Guideguide pour de nombreuses astuces qui permettent de gagner du temps.

Le fait que l'on puisse créer une grille à l'intérieur d'une sélection (et pas forcément du document entier) permet de nombreuses astuces.

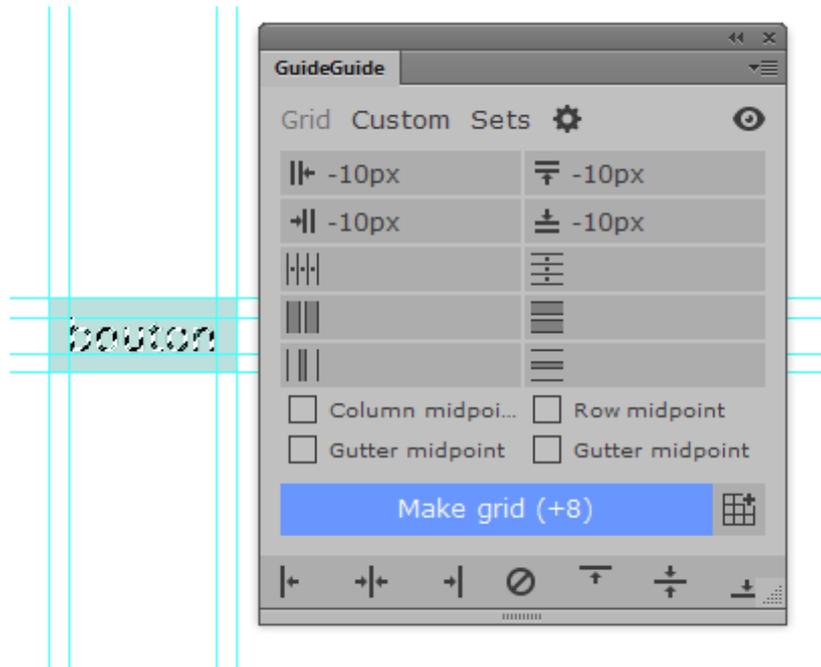
- **Créer un menu :**

Par exemple en sélectionnant une barre de menu, et en créant une simple grille de 4 colonnes, on peut facilement diviser cette barre de menu en 4 parts strictement égales.



- *Padding d'un élément :*

En sélectionnant un élément, et en appliquant des marges négatives avant de créer une grille, on peut facilement créer une boîte autour de lui qui aura les dimensions précises du padding que l'on veut lui attribuer.



Astuce : en donnant une valeur à une marge, si l'on clique sur l'icône à gauche de elle-ci on applique sa valeur à toutes les marges.

On peut encore trouver d'autres applications à ce plugin. A vous de jouer !

## 2. Zoom sur les outils vectoriels

---

Photoshop est un logiciel qui travaille avec des images pixellisées, mais il existe un autre type d'image : les images vectorielles qui sont composées de tracés. Adobe Illustrator est spécialement conçu pour travailler sur des images vectorielles, mais Photoshop intègre également quelques-unes de ces fonctionnalités, et notamment la plus utile : l'outil plume.

Un tracé vectoriel est une forme géométrique qui est composée de sommets et de tangentes. L'outil plume sert tout simplement à créer des tracés. Généralement on utilise les tracés pour dessiner des logos ou faire du graphisme, car les images vectorielles offrent un énorme avantage : elles sont non destructives. Cela permet d'agrandir l'image à l'infini sans aucune perte de qualité, car l'image est "calculée" à l'affichage sur un écran ou à l'impression.

### a. Les formes prédéfinies

Photoshop propose une série d'outils qui permettent de créer des formes vectorielles prédéfinies. Ils produisent des tracés, exactement comme l'outil plume, mais ils permettent de dessiner certaines formes beaucoup plus rapidement que si on devait les tracer manuellement à la plume :

- Outil Rectangle

- Outil Rectangle arrondi

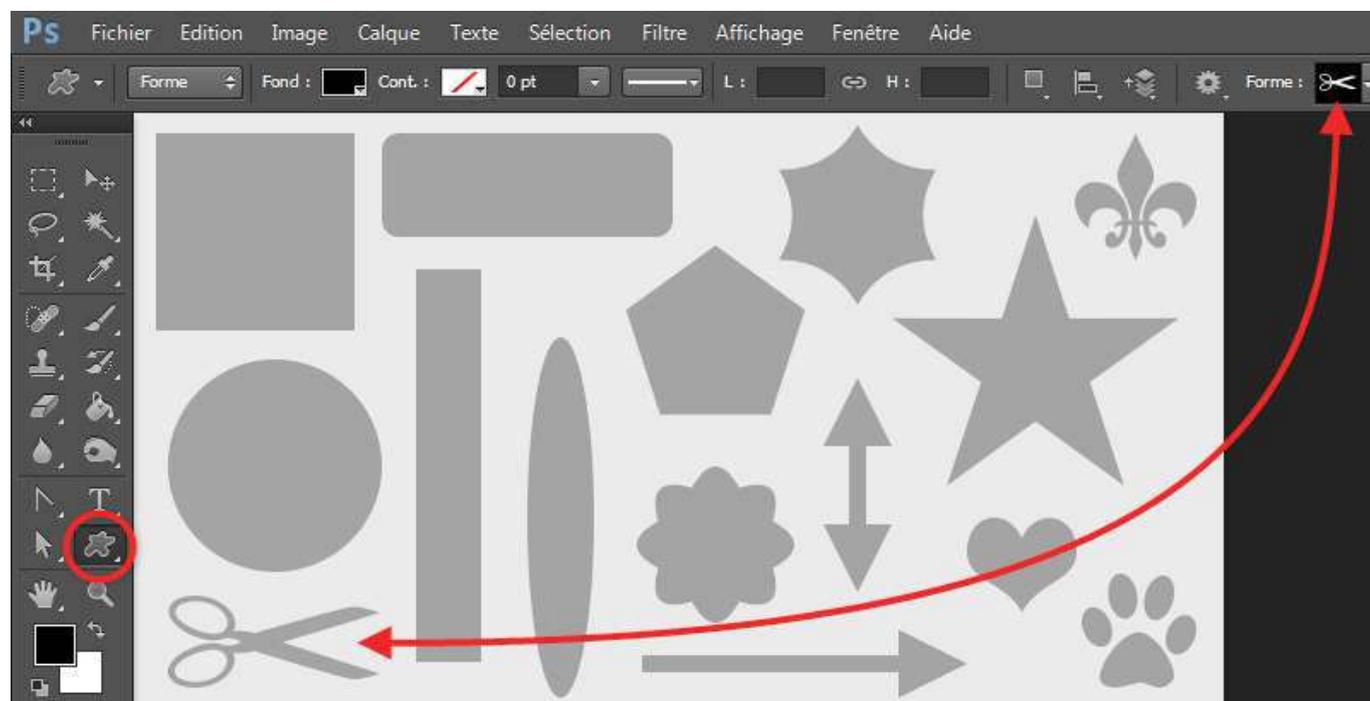
- Outil Ellipse

- Outil Polygone

- Outil Trait

- Outil Forme personnalisée

L'outil polygone permet par exemple de créer facilement des étoiles ou des pentagones, octogones, et l'outil forme personnalisée dispose d'une bibliothèque de formes vectorielles prédéfinies.



Tous ces outils créent des tracés, modifiables avec la plume et les autres outils de modifications vectorielles.

## b. L'outil plume

L'outil plume permet de réaliser tout type de forme vectorielle. Il utilise les courbes de bézier pour réaliser des courbes dont vous avez la totale maîtrise.

En sélectionnant l'outil plume en mode forme, on crée une forme remplie, et en mode tracé, on crée un tracé réutilisable ensuite pour le remplir, ou faire une sélection, etc...

Pour créer une forme avec l'outil plume, sélectionnez la Plume, et dans le panneau options, sélectionnez le mode forme. Ensuite, cliquez quelque part dans le document Photoshop pour créer le premier sommet de votre tracé.

Cliquez à nouveau pour créer autant de sommets que vous souhaitez. Il est possible de refermer le tracé en cliquant sur le premier sommet.

Par défaut, les sommets créés avec l'outil plume sont droits (comprenez par là qu'ils ne sont pas arrondis, ils sont pointus). Mais il est possible de lisser un sommet simplement en maintenant le clic enfoncé lors de la création de celui-ci. Vous verrez alors apparaître une tangente qui sert à contrôler très précisément la manière dont la courbe est lissée à cet endroit.

L'outil plume dispose de outils secondaires : plume libre, ajout et suppression de point d'ancrage, et conversion de point.

L'outil plume libre permet de créer un tracé facilement en traçant une esquisse à la souris. Photoshop se charge ensuite de produire un tracé lissé qui suit la trajectoire que vous avez définie à la souris. **Cet outil n'est jamais utilisé.**

Je n'utilise jamais les autres outils non plus, du moins pas en passant par le menu de l'outil plume, tout simplement car ils sont accessible via certains raccourcis clavier durant l'utilisation de la plume.

Nous allons détailler ces procédures.

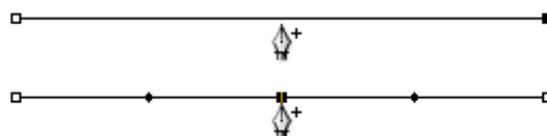
**Sachez qu'on peut passer de l'outil plume à l'outil de sélection directe (flèche blanche, raccourci **A**) en appuyant sur la touche **ctrl** une fois l'outil plume sélectionné. C'est primordial !**

**Cet outil sert à sélectionner des points spécifique du tracé, ou le tracé globalement si on sélectionne tous les points.**

• **Ajout et suppression de sommet :**

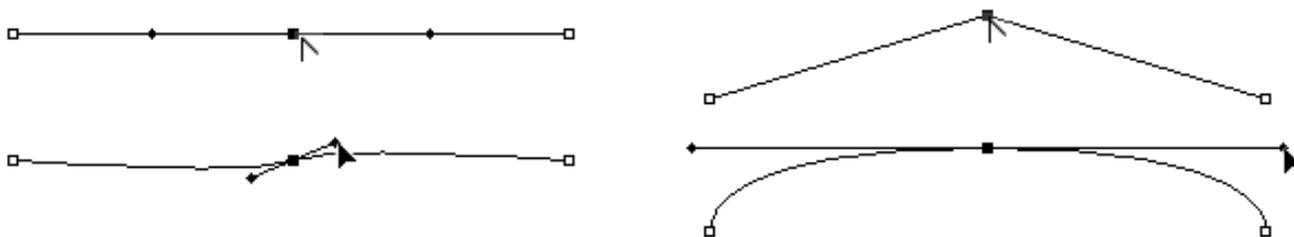
En sélectionnant un tracé avec la flèche blanche, si l'on prend la plume et que l'on se positionne sur le tracé, on peut ajouter un point avec l'outil ajout de sommet (la plume se change automatiquement en outil conversion de sommet, visible grâce au petit + à côté).

A l'inverse, on peut supprimer un sommet en se plaçant au dessus, et c'est alors un petit - qui apparaît.

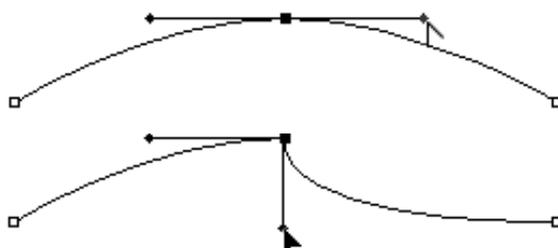


• **conversion de sommet :**

On peut modifier les vecteurs d'un point avec l'outil conversion de sommet, accessible avec la **touche alt** si on a l'outil plume. En cliquant sur un point on peut complètement redéfinir ses tangentes et modifier la courbe.



On peut aussi utiliser cet outil pour modifier uniquement un vecteur. Dans ce cas, ne sélectionnez pas le point, mais le petit carré au bout du vecteur.

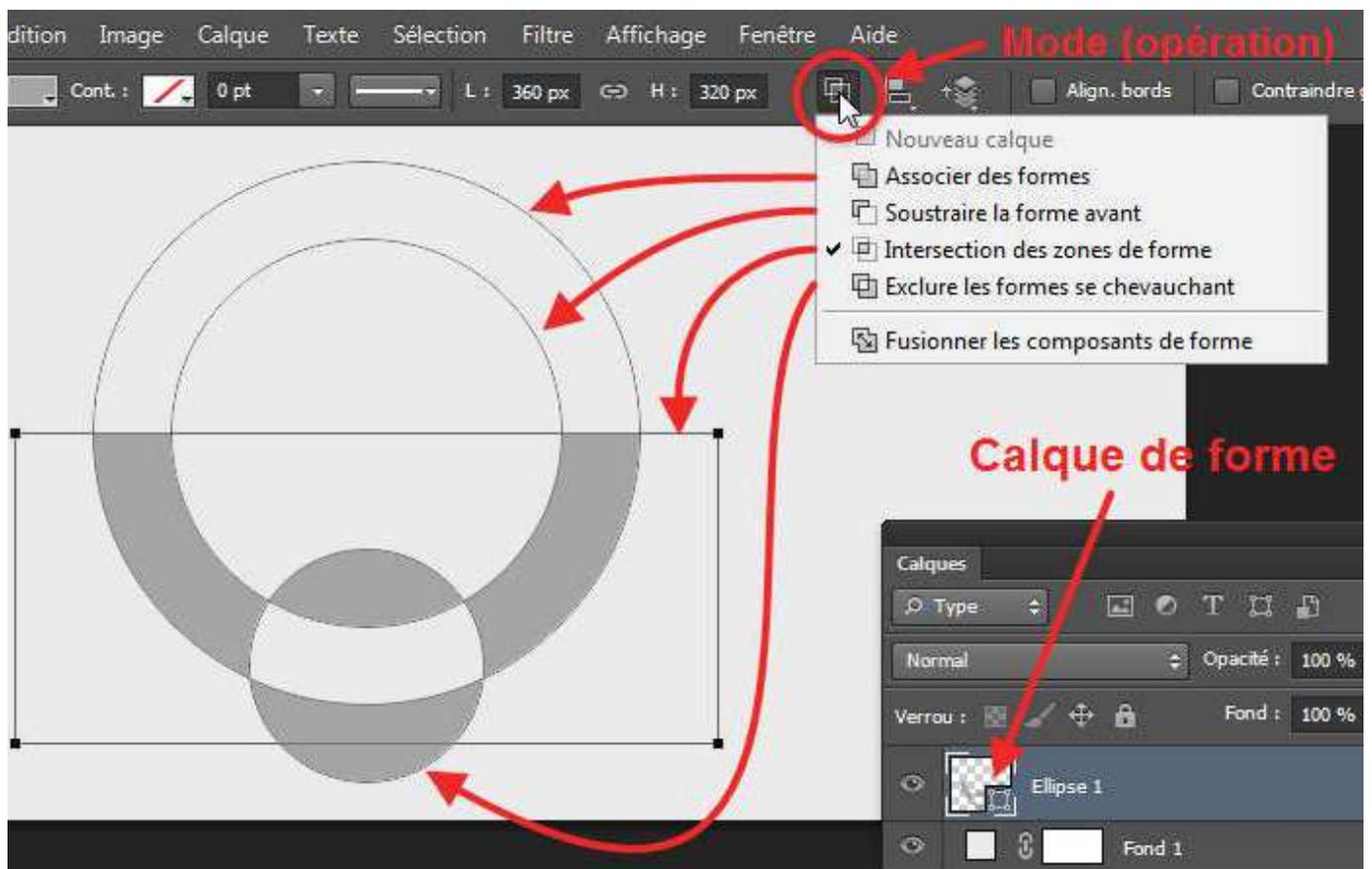


La touche **MAJ** sert à effectuer ces modifications en suivant des angles de 45°.

### c. Interactions entre les tracés

Chaque tracé est caractérisé par son "mode" que l'on peut définir dans le panneau options de l'outil plume, de l'outil de sélection de tracé ou de l'outil de sélection directe : Associer des formes (addition), Soustraire la forme avant (soustraction), Intersection des zones de forme, Exclure les formes se chevauchant.

Ces modes agissent sur la façon dont les différents tracés d'un même calque de forme interagissent entre eux :



Attention à ce que les tracés soient bien sur le **même** calque de forme !

On peut aussi utiliser ces modes avec les formes prédéfinies, mais surtout on peut utiliser les raccourcis clavier. Chose impossible avec la plume.

**Maj** : Combiner les formes, **Alt** : soustraire les formes **Alt + Maj** : intersection.

## 3. Liens utiles

---

**GuideGuide :**

<http://guideguide.me>

Le site du plugin GuideGuide.

**Article d'alsacrations sur l'utilisation des grilles dans le webdesign :**

<http://www.alsacreations.com/article/lire/1196-grilles-framework-css-webdesign.html>

Un site à connaître absolument pour toutes ses ressources et son forum.

**Apprendre à utiliser l'outil plume :**

<http://toshop.free.fr/technique/plume.htm>

Une partie de ce cours provient de ce tutoriel, assez vieux, mais toujours d'actualité, et complet.

**Tuto sur les outils vectoriels**

[http://www.chez-sweety.net/Tutoriaux/Tutos\\_Photoshop/Formes\\_Vectorielles/formes\\_vectorielles.htm](http://www.chez-sweety.net/Tutoriaux/Tutos_Photoshop/Formes_Vectorielles/formes_vectorielles.htm)

Un tuto assez complet sur les différents outils prédéfinis.