



## **Masques de détourage sous PHOTOSHOP et Importation dans INDESIGN et XPRESS**

Les masques sont des tracés (courbes de Bézier) ou des couches qui ont pour but de masquer une partie de l'image.

Dans ce tutoriel, nous rappelons comment créer un Tracé, un Masque puis une Couche Alpha et comment importer votre travail dans un logiciel de mise en page (INDESIGN et XPRESS).

### **PARTIE I : Les Tracés + importation dans INDESIGN OU XPRESS**

Chapitre I.....Comment créer un Tracé dans Photoshop ?

Chapitre II.....Comment rendre « actif » un tracé dans Photoshop pour Indesign ou Quark Xpress ?

Chapitre III.....Comment importer un Tracé dans Quark Xpress ?

Chapitre IV.....Comment importer un Tracé dans InDesign ?

### **PARTIE II : Les Couches Alpha + importation dans INDESIGN OU XPRESS**

Chapitre V.....Comment créer une Couche Alpha dans Photoshop ?


Chapitre VI.....Comment importer une Couche Alpha dans Quark Xpress ?

Chapitre VII.....Comment importer une Couche Alpha dans InDesign ?

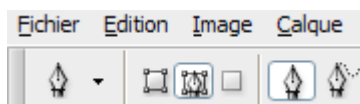
Image masquée (avant/après).



## I / Comment créer un Tracé dans Photoshop ?

- 1) Ouvrez Photoshop
- 2) Prenez la PLUME dans la palette d'outil 

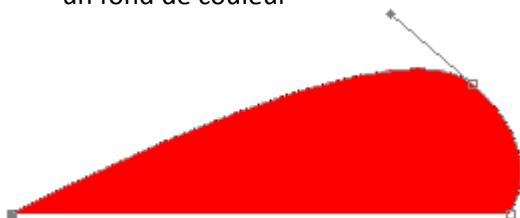
Avant de faire votre tracé, vérifiez que vous n'êtes pas en mode « Calques de forme » mais bien en mode « Tracés »



Calque de formes

Voici les différences entre les modes « Calques de formes » et « tracés » :

Avec le « Calques de forme »  
vous avez un tracé mais également  
un fond de couleur



Avec le mode « tracé » vous n'avez  
pas de fond et vous pouvez réaliser  
correctement votre tracé



Avec le bouton gauche de la souris, faites un clic.

Vous venez de créer le début de votre tracé.

On appelle les points que vous formez les "points d'ancrages". Ils sont sélectionnables et modifiables.

Faites un deuxième clic plus loin : Vous venez de créer votre premier "tracé de travail".



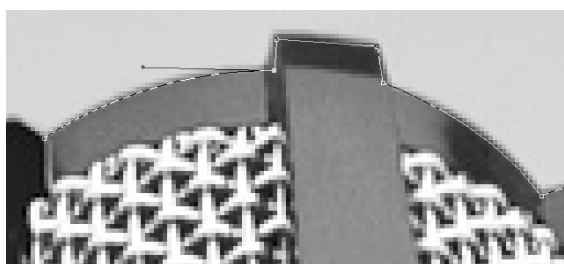
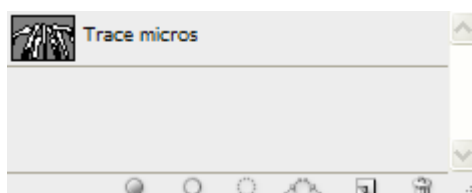
Si vous continuez en suivant les contours de votre objet, vous arriverez bientôt à votre point d'ancrage origine. Pour fermer votre tracé, mettez votre souris sur le premier point, un petit rond apparaîtra au dessus : si vous cliquez, vous fermez votre tracé.

Pour réaliser tracé courbe, créez un point normal mais restez appuyé sur le clic gauche et "tirez" la souris dans la direction voulue.



- 3) Faites votre tracé et rejoignez les deux extrémités, puis nommez votre Masque pour le retrouver plus facilement par la suite.

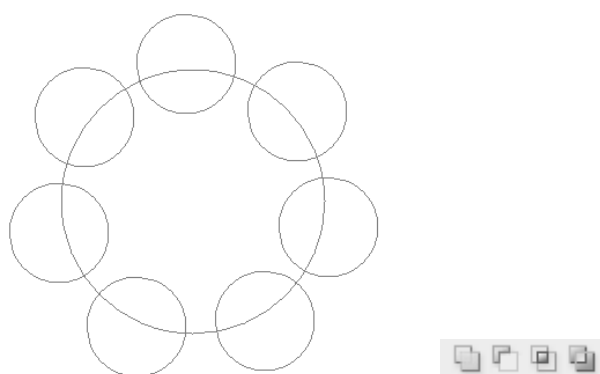
**Il est nécessaire de nommer votre tracé car si vous restez en « Tracé de travail » vous ne pourrez pas importer votre tracé dans un logiciel de mise en page (InDesign ou Quark Xpress).**



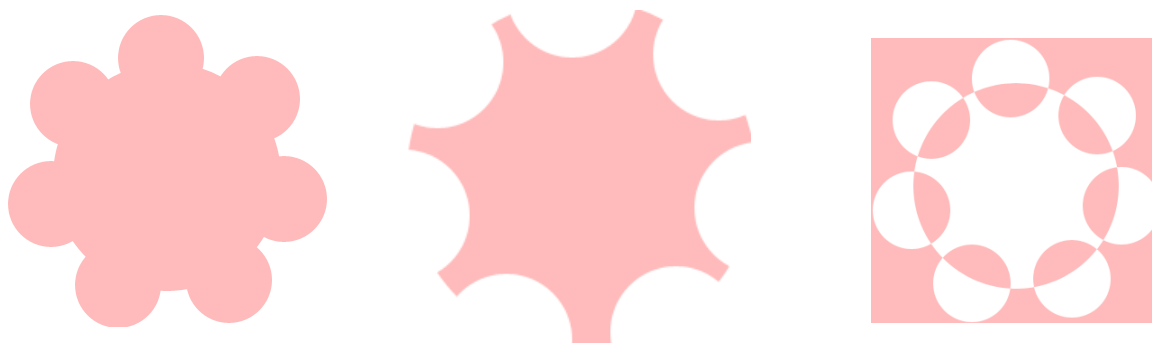
Par ailleurs, vous pouvez utiliser des fonctionnalités des tracés comme les « Booléens » (nous détailleront cela dans un autre article) qui vous permettront en juxtaposant plusieurs tracés, de garder ou d'enlever certaines zones.

*Exemple de sélections que vous pouvez obtenir avec des Booléens suivant que vous sélectionnez tel ou tel Tracé et que vous opérez en mode « étendre », « soustraire » ou « exclure » :*

*Divers Tracés se chevauchant*



*Quelques résultats de zones de sélection obtenues avec les Booléens :*



4) Enregistrez votre image en JPG, EPS, TIFF, ou PSD

## **II / Comment rendre « actif » un Tracé de détourage dans Photoshop pour Quark Xpress et InDesign?**

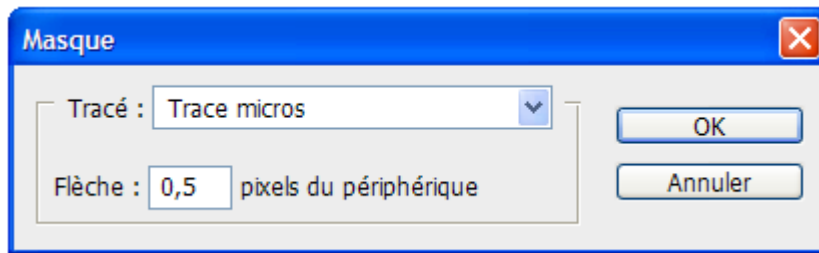
Pour pouvoir appliquer un fond de couleur à votre image dans Quark Xpress, il est nécessaire de rendre le masque « actif » à partir de Photoshop.

Si vous travaillez avec InDesign, vous pouvez choisir rendre « actif » votre Tracé dans Photoshop au préalable.

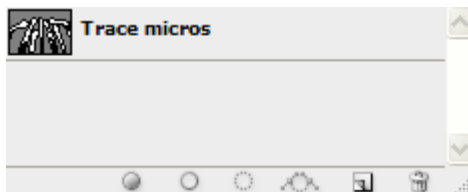
InDesign est capable d'interpréter les informations de transparence, et notamment la Transparence progressive.

Pour cela :

- 1) Ouvrir l'image possédant un Tracé
- 2) Il faut sélectionner MASQUES dans les options de l'onglet Tracés
- 3) Choisir le Tracé de travail sur lequel on souhaite appliquer un Masque
- 4) Donner à la FLECHE, une valeur de pixel du périphérique.  
Par défaut, la valeur est 0.5 (la valeur minimale de 0,2)




Le nom du Tracé apparaît désormais en **GRAS**



- 5) Enregistrer le document en JPG, EPS, TIFF, ou PSD

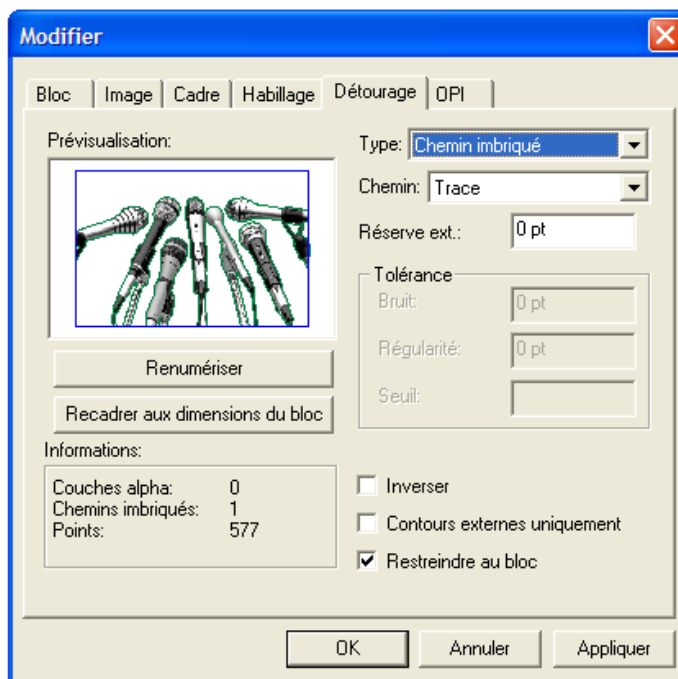
### **III / Comment importer un Tracé dans Quark Xpress ?**

- 1) Ouvrez Quark Xpress
- 2) Créez un bloc d'images 
- 3) Importez votre image comportant un Tracé (actif ou non)

Si le Tracé est actif en mode « Masque », vous pouvez changer directement la couleur de fond du bloc image.


Si le Tracé est non actif. Vous pouvez changer la couleur de fond du bloc image de la façon suivante : Sélectionnez votre bloc puis allez dans Bloc ==> Modifier

Une petite fenêtre s'ouvre alors.  
Allez dans l'onglet « Détourage »  
Puis dans le menu déroulant,  
Choisissez « Chemin imbriqué »  
Cliquez sur OK.



A noter : vous ne pouvez pas importer des images en PSD si vous avez une version antérieure à Quark Xpress 6.5.

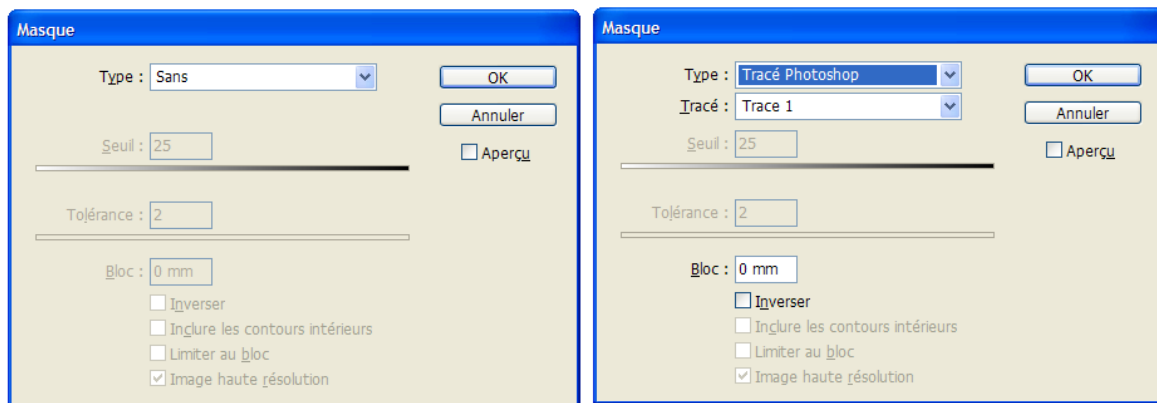
#### **IV / Comment importer un Tracé dans InDesign ?**

- 1) Ouvrir le logiciel InDesign et créer un document
- 2) Créer une zone « outil bloc rectangulaire » à l'aide de l'outil .
- 3) Importer l'image possédant un Tracé préalablement créé et nommé dans Photoshop (Ctrl + D ou Fichier=>Importer)

**Note : Un tracé de travail non nommé dans Photoshop n'apparaîtra pas dans InDesign.**

- 4) si vous **N'AVEZ PAS** activé un Masque dans Photoshop.  
Pour changer le fond de votre image, aller dans : Objet=>Masque  
(sinon vous pouvez changer le fond dès l'importation).

S'ouvre alors une fenêtre, choisissez dans le menu déroulant : Tracé Photoshop



Si vous avez créé plusieurs Tracés, vous pouvez choisir celui que vous voulez, sinon votre Tracé de base apparaît par défaut. Cliquez sur OK

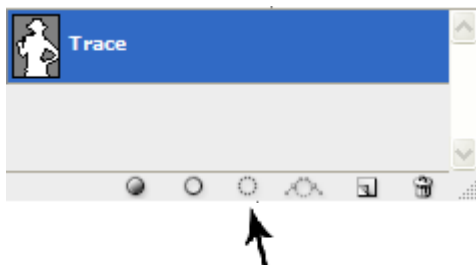
**Note : Si vous importez une image sans masque, vous pouvez demander à InDesign d'en créer un à l'aide de la fonction « Détection des contours », qui est similaire à la fonction « Zones non blanches » de QuarkXpress. Cela permet de rendre transparent un arrière plan blanc uni ou presque blanc.**

Lorsque cette option est sélectionnée, la commande de Seuil détermine à partir de quel degré de luminosité le pixel de l'arrière-plan devient transparent. Lorsque l'arrière-plan est clair, un seuil faible suffit : un arrière-plan plus foncé nécessite l'utilisation d'une valeur plus importante. La valeur de tolérance détermine dans quelle mesure un pixel peut différer de la valeur du seuil et être néanmoins inclus dans le masque. Quant à la valeur d'Encart/Bloc, elle permet de contracter le masque final, généralement pour faire disparaître une frange claire autour de l'image.

**Dans le cas où votre image ne possède pas de zones blanches, créer un Tracé dans Photoshop est donc nécessaire.**

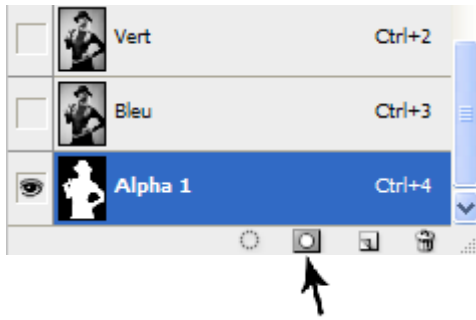
## **V / Comment créer une Couche Alpha dans Photoshop ?**

- 1) Ouvrir une image possédant un Tracé ou en créer un (voir comment ci-dessus).
- 2) Cliquer sur votre Tracé puis appuyez sur l'onglet « Récupérer le tracé comme sélection ».



Vous avez donc votre sélection en pointillés

- 3) Ensuite, allez dans la partie COUCHE et appuyez sur « Mémoriser la sélection sur une couche » pour faire apparaître la Couche Alpha.



- 4) Pour avoir une Couche Alpha avec un fond transparent, rendez-vous désormais dans la partie CALQUE, où vous allez, si ce n'est pas déjà fait, déverrouiller votre calque en double cliquant dessus. Toujours en sélection pointillée, dans la partie CALQUE vous allez appuyer sur « Ajouter un Masque vectoriel » ce qui créera un fond transparent à votre image.




- 5) Enregistrez votre image en PSD ou en TIF.





## VI / Comment importer une Couche Alpha dans Quark Xpress ?

- 1) Ouvrez le logiciel Quark Xpress et créez un document
- 2) Créez un bloc images 
- 3) Importez dans ce bloc votre image comportant une couche Alpha enregistrée en TIFF ou PSD (un fond transparent n'est pas nécessaire).

A noter que vous ne pouvez pas importer des images en PSD si vous avez une version antérieure à Quark Xpress 6.5

*Image importée*



- 4) Sélectionnez votre bloc puis allez dans Bloc ==> Modifier


Une petite fenêtre s'ouvre alors.  
Allez dans l'onglet « Détourage »  
Puis dans le menu déroulant,  
Choisissez « Couche Alpha »  
Cliquez sur OK.



Votre image est désormais détournée et vous pouvez changer dès lors, le fond de couleur à votre convenance.



## **VII / Comment importer une Couche Alpha dans InDesign ?**

- 5) Ouvrir le logiciel InDesign et créer un document
- 6) Créer une zone « bloc rectangulaire » à l'aide de l'outil 
- 7) Importer l'image possédant une Couche Alpha préalablement créée dans Photoshop (Ctrl + D ou Fichier=>Importer) au format TIF ou PSD + un fond transparent.

Note : Cependant, dans la mesure où vous voudriez avoir un arrière-plan de couleur autre que blanc, un format enregistré dans Photoshop en **PSD + fond transparent** donnera un bien meilleur résultat qu'un **TIF + fond transparent** pour la gestion des Couches Alpha. Ce dernier ne gérant pas bien la transparence automatique dans InDesign.

*Image d'origine*



*PSD + Fond blanc mis dans InDesign :  
L'image est nette*



*TIF + Fond blanc mis dans InDesign :  
L'image est nette*



*PSD avec fond de couleur mis dans InDesign :  
L'image est nette*



*TIF + fond de couleur mis dans InDesign:  
Il reste des bords blanc. Il faut corriger  
les points d'ancrage manuellement*



Sur Indesign, nous vous conseillons donc d'éviter les fonctions « Détection des contours » et « Couche Alpha » à moins que vous souhaitez réaliser une maquette rapide et provisoire. En effet les résultats sont presque toujours de qualité médiocre.

Pour un travail de qualité, il est donc nécessaire d'avoir une Couche Alpha, préalablement créée et enregistrée en **PSD fond transparent** dans Photoshop.

Pour plus d'informations, veuillez contacter notre équipe technique.



Cet article, dans son intégralité, est la propriété exclusive de detourer.com  
Toute copie, même partielle, est interdite sans l'accord écrit de detourer.com.

Copyright 2005-2009 detourer.com ©