



SUPPORT DE COURS

PHOTOSHOP CS4

SOMMAIRE

Chapitre I : Notions de base	3
Chapitre II : interface et gestion des documents	10
Chapitre III : Les aides visuelles.....	23
Chapitre IV : Taille de document et zone de travail.....	27
Chapitre V : Les sélections.....	35
Chapitre VI : Le graphisme.....	48
Chapitre VII : Les calques et masques.....	58
Chapitre VIII : Filtres et styles	63
Chapitre IX : Le texte.....	74
Chapitre X : La couleur.....	78
Chapitre XI : Photomontage et transformations	87
Chapitre XII : Retouche et réglage chromatiques	93
Chapitre XIII : Enregistrement	123
Chapitre XIV : Impression	129
Chapitre XV : Automatisation des tâches.....	133
Chapitre XVI : Raccourcis clavier.....	140

C H A P I T R E I

N O T I O N S D E B A S E

I/ IMAGES BITMAP ET GRAPHIQUES VECTORIELS

IMAGES BITMAP ET GRAPHIQUES VECTORIELS

Il existe deux catégories principales de graphiques informatiques : *bitmap* et *vectoriel*. Vous pouvez traiter les deux types de graphiques dans Photoshop et ImageReady ; par ailleurs, un même fichier peut contenir des données bitmap et des données vectorielles. Il est fort utile de comprendre la différence entre les deux catégories lorsque vous créez, modifiez et importez des images.

IMAGES BITMAP

Les images bitmap (*images pixellisées* sur le plan technique) sont constituées d'une grille de points appelés des pixels. Lorsque vous manipulez des images bitmap, vous ne modifiez ni des objets ni des formes, mais des pixels. Les images bitmap sont le support électronique le plus couramment utilisé pour obtenir des images à tons continus, comme des photographies ou des peintures numériques, car elles permettent de représenter des gradations subtiles de tons et de couleurs.

Les images bitmap peuvent perdre des détails après une mise à l'échelle à l'écran. En effet, elles dépendent de la résolution, ce qui signifie qu'elles contiennent un nombre fixe de pixels. A chaque pixel sont attribués une position et une valeur chromatique spécifiques. Les images bitmap peuvent présenter un aspect crénelé si elles sont imprimées à une résolution trop basse. Plus la résolution est basse, plus la taille des pixels augmente.

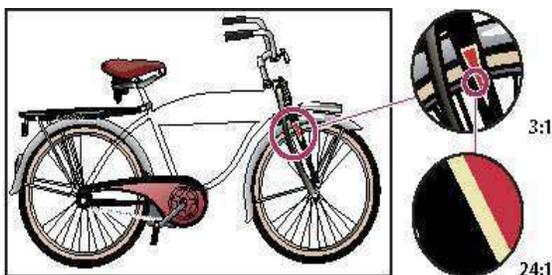


Exemple d'image bitmap dans différentes échelles d'affichage

GRAPHIQUES VECTORIELS

Les graphiques vectoriels sont composés de lignes et de courbes mathématiquement définies que l'on appelle *vecteurs*. Il est possible de déplacer, redimensionner ou modifier la couleur d'une ligne sans perdre en qualité graphique.

Les graphiques vectoriels sont indépendants de la résolution : ils peuvent être mis à n'importe quelle échelle et imprimés dans n'importe quelle résolution sans perte de détail ou de clarté. Pour cette raison, les graphiques vectoriels sont les mieux adaptés à la représentation de graphiques en gras qui doivent conserver des lignes précises lorsqu'ils sont mis à diverses échelles (les logos, par exemple).



Exemple de graphique vectoriel dans différentes échelles d'affichage

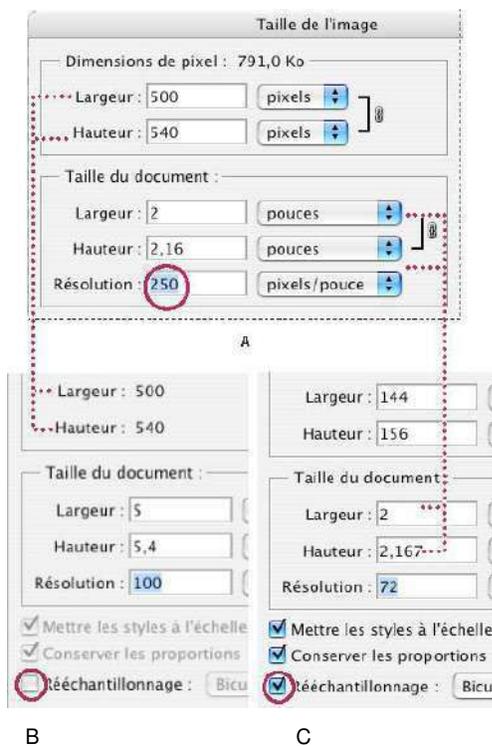
Remarque : Etant donné que les moniteurs d'ordinateur ne représentent les images qu'en les affichant sur une grille, les données vectorielles et bitmap sont affichées à l'écran sous forme de pixels.

II/ TAILLE DE L'IMAGE ET RESOLUTION

DIMENSIONS EN PIXELS ET RESOLUTION DE L'IMAGE

Le nombre de pixels sur la hauteur et la largeur d'une image bitmap définit la *dimension en pixels* d'une image. Le nombre de pixels par pouce (ppp) imprimés sur une page détermine la *résolution de l'image*.

Le niveau de détail d'une image dépend de ses dimensions en pixels, tandis que sa résolution détermine la taille de la zone d'impression des pixels. Par exemple, vous pouvez modifier la résolution d'une image sans modifier ses données de pixels actuelles. Vous ne modifiez dans ce cas que la taille de l'image à l'impression. Toutefois, pour conserver les mêmes dimensions en sortie, vous devez modifier le nombre total de pixels lorsque vous modifiez la résolution de l'image.



Dimensions en pixels égales à la taille (de sortie) du document multipliée par la résolution.

A. Dimensions d'origine et résolution **B.** Réduction de la résolution sans changement des dimensions en pixels (sans rééchantillonnage) **C.** La réduction de la résolution sans changement de la taille du document réduit les dimensions en pixels (rééchantillonnage)

Dans Photoshop, il est possible de changer la résolution d'une image. Dans ImageReady, la résolution des images est toujours de 72 ppp. Ainsi, les images sont toujours optimisées en vue d'une diffusion en ligne.

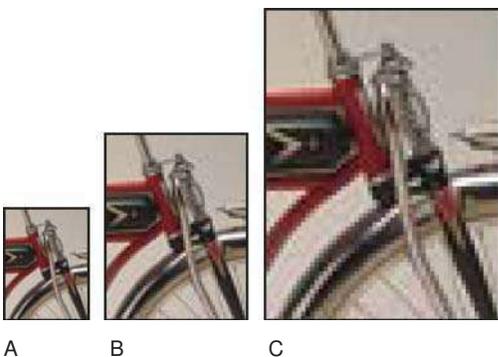


Exemple d'une image à 72 ppp et à 300 ppp

A l'impression, une image haute résolution contient davantage de pixels, par conséquent plus petits, qu'une image basse résolution. Les images de résolution supérieure reproduisent généralement un niveau de détail plus fin et des transitions de couleur plus subtiles que les images de résolution inférieure (à cause de la différence de densité des pixels). Les images de haute qualité présentent généralement un aspect correct à toutes les tailles d'impression.

Il est impossible d'améliorer la qualité d'une image de basse qualité en l'imprimant en haute résolution. Le changement de la résolution d'impression d'une image a pour effet d'augmenter la taille de chaque pixel, ce qui aboutit à une *pixellisation* (sortie avec des pixels larges et grossiers). L'augmentation de la résolution d'impression d'une image n'ajoute aucune nouvelle information de pixel à cette image. Pour qu'une image en basse résolution soit la plus réussie possible, sélectionnez une taille d'impression tirant le meilleur parti des pixels qui la composent.

Important : Les fichiers vidéo s'affichent uniquement avec une résolution de 72 ppp. Même si la résolution d'une image est supérieure à 72 ppp, la qualité peut se révéler médiocre lorsqu'elle est affichée dans un logiciel de montage vidéo.



Impression de la même image en basse résolution à des tailles différentes

A. Petite taille d'impression **B.** Taille moyenne d'impression **C.** Grande taille d'impression

TAILLE DES FICHIERS

La taille de fichier d'une image correspond à la taille numérique du fichier image, mesurée en kilo-octets(Ko), en méga-octets(Mo) ou en giga-octets(Go). La taille de fichier est proportionnelle aux dimensions en pixels de l'image. Les images comportant un nombre élevé de pixels permettent d'obtenir plus de détails avec une taille d'impression donnée, mais elles nécessitent davantage d'espace disque et risquent d'être plus lentes à éditer et à imprimer. La résolution de l'image correspond ainsi à un compromis entre la qualité d'image (capture de toutes les données nécessaires) et la taille de fichier.

Le format de fichier affecte également la taille de fichier. Selon les diverses méthodes de compression utilisées par les formats GIF, JPEG et PNG, la taille de fichier peut varier considérablement pour les mêmes

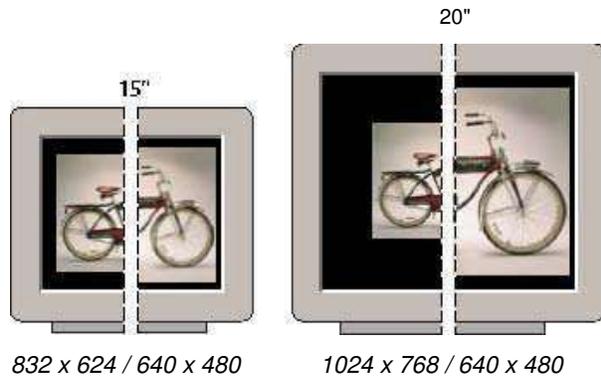
dimensions en pixels. De même, le nombre de bits par pixel couleur et le nombre de calques et de couches dans chaque image influent sur la taille de fichier.

Photoshop prend en charge des dimensions en pixels maximales de 300 000 x 300 000 pixels par image. Cette restriction limite la taille d'impression et la résolution disponibles pour une image.

RESOLUTION D'ECRAN

Les données d'image sont traduites directement en pixels de moniteur. Cela signifie que lorsque la résolution d'image est supérieure à celle du moniteur, les dimensions de l'image affichée à l'écran sont supérieures aux dimensions d'impression spécifiées.

La résolution du moniteur est fonction de la taille du moniteur et de son réglage en pixels. Par exemple, une image de dimensions 800 x 600 pixels affichée sur un moniteur 15 pouces remplit presque l'écran ; en revanche, la même image affichée sur un moniteur de plus grande taille occupe beaucoup moins d'espace à l'écran et chacun de ses pixels est plus grand.



Exemple d'image affichée sur des moniteurs de tailles et résolutions différentes

Remarque : Lorsque vous préparez une image pour une diffusion en ligne, ses dimensions en pixels deviennent particulièrement importantes. Lors du calcul des dimensions de l'image, n'oubliez pas de laisser de l'espace pour l'affichage des commandes du navigateur Web sur les moniteurs de petite taille.

RESOLUTION D'IMPRIMANTE

Il s'agit du nombre de points d'encre par pouce (ppp) produits par toutes les imprimantes laser, y compris les photocomposeuses.

Les imprimantes à jet d'encre produisent un jet d'encre microscopique ; ce ne sont pas des points à proprement parler. La résolution de ces imprimantes est cependant de 240 à 720 ppp en moyenne. De nombreux pilotes d'imprimantes à jet d'encre présentent des paramètres simplifiés permettant de choisir une impression en haute qualité. Pour déterminer la résolution optimale de votre imprimante, consultez la documentation qui l'accompagne.

LINEATURE

La *linéature* est le nombre de points d'impression ou de cellules de trame par pouce, utilisé pour imprimer des images en niveaux de gris ou des séparations de couleur. Également appelée *trame*, la *linéature* est exprimée en lignes par pouce (LPP) ou lignes de cellules par pouce dans une trame de demi-teintes. Plus la résolution du périphérique de sortie est élevée, plus la linéature utilisée sera fine (élevée).

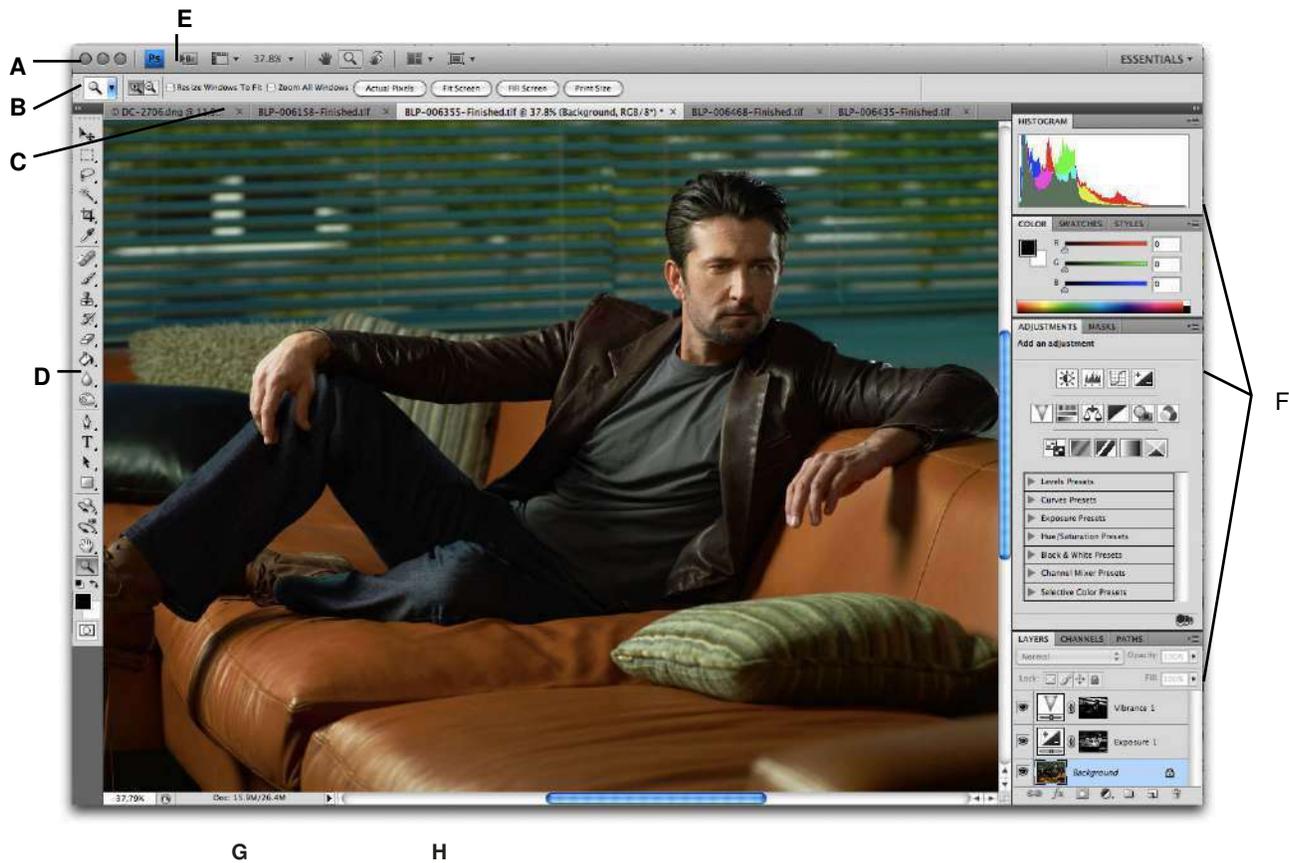
La relation entre la résolution d'image et la linéature détermine la qualité du détail de l'image imprimée. En général, pour produire une image en demi-teintes de qualité optimale, la résolution d'image doit être égale à 1,5 ou 2 fois la linéature. Néanmoins, selon les images et les périphériques, une résolution plus faible peut donner de bons résultats. Pour déterminer la linéature de votre imprimante, consultez la documentation qui l'accompagne ou contactez votre prestataire de services.

C H A P I T R E I I

I N T E R F A C E E T G E S T I O N D E S D O C U M E N T S

I/ A PROPOS DU PLAN DE TRAVAIL

Le plan de travail de Photoshop est dédié aux tâches de création et de retouche d'images.



Plan de travail de Photoshop

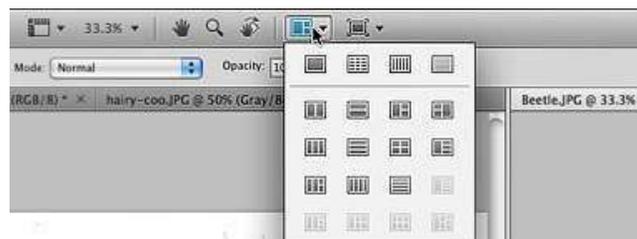
A. Barre de menus **B.** Barre d'options **C.** Onglets documents ouverts **D.** Palette d'outils **E.** Passer à l'explorateur de fichiers **F.** Palettes **G.** Barre d'état **H.** Zone de l'image active

Le plan de travail est composé des éléments suivants :

Barre de menus Elle contient des menus organisés par tâches. Par exemple, le menu Calques rassemble les commandes associées à la manipulation des calques. Il est possible de personnaliser la barre de menus de Photoshop. Vous pouvez ainsi choisir d'afficher ou de masquer certains éléments de menu ou encore de les afficher en couleurs.

Barre d'options Elle contient les options d'utilisation des outils. **Palette d'outils** Elle contient les outils de création et de retouche d'image.

Barre d'onglets Elle contient les différents documents ouverts dans Photoshop. Vous pouvez adapter l'affichage des onglets grâce au bouton de réorganisation de fichiers situé dans la barre des menus :



Zone de l'image active Elle affiche le fichier ouvert actif. La fenêtre qui contient le fichier ouvert est également appelée *fenêtre de document*.

Palettes Elles permettent de contrôler et de modifier les images. Vous pouvez personnaliser la position des palettes sur le plan de travail. Photoshop vous permet également d'afficher, de masquer ou d'ajouter de la couleur à certains éléments de menu des palettes.

II/ A PROPOS DES OUTILS ET DE LA PALETTE D'OUTILS

La première fois que vous démarrez l'application, la palette d'outils s'affiche sur le côté gauche de l'écran. Vous pouvez déplacer la palette d'outils en cliquant sur sa barre de titre et la faisant glisser vers l'emplacement désiré. Vous pouvez également afficher ou masquer la palette d'outils en choisissant **Fenêtre > Outils**.

Certains outils de la palette d'outils disposent **d'options** s'affichant dans **la barre des options d'outils**.

Vous pouvez développer certains outils de la palette afin d'afficher d'autres outils masqués. *Un petit triangle* situé en bas à droite de l'icône de l'outil signale la présence d'outils masqués.

Il vous suffit de placer le pointeur sur un outil pour en obtenir une description. Le nom de l'outil s'affiche alors dans une *info-bulle* sous le pointeur. Certaines info-bulles contiennent un lien permettant d'afficher des informations supplémentaires sur l'outil.

Présentation de la palette d'outils



A Outils de sélection

- **Déplacement (V)***
- **Rectangle de sélection (M)**
 - Ellipse de sélection (M)
 - Rectangle de sélection 1 colonne
 - Rectangle de sélection 1 rangée
- **Lasso (L)**
 - Lasso polygonal (L)
 - Lasso magnétique (L)
- **Sélection rapide (W)**
 - Baguette magique (W)

B Outils de recadrage et de tranche

- **Recadrage (C)**
 - Tranche (C)
 - Sélection de tranche (C)

C Outils de mesure

- **Pipette (I)**
 - Echantillonnage de couleur (I)
 - Règle (I)
 - Annotation (I)
 - Comptage (I)†

D Outils de retouche

- **Correcteur de tons directs (J)**
 - Correcteur (J)
 - Pièce (J)
 - Œil rouge (J)
- **Tampon de duplication (S)**
 - Tampon de motif (S)

E Outils de peinture

- **Gomme (E)**
 - Gomme d'arrière-plan (E)
 - Gomme magique (E)
- **Goutte d'eau**
 - Netteté
 - Doigt
- **Densité- (O)**
 - Densité+ (O)
 - Eponge (O)

F Outils de dessin et de texte

- **Pinceau (B)**
 - Crayon (B)
 - Remplacement de couleur (B)
- **Forme d'historique (Y)**
 - Forme d'historique artistique (Y)
- **Dégradé (G)**
 - Pot de peinture (G)
- **Plume (P)**
 - Plume libre (P)
 - Ajout de point d'ancrage
 - Suppression de point d'ancrage
 - Conversion de point
- **T Texte horizontal (T)**
 - Texte vertical (T)
 - Masque de texte horizontal (T)
 - Masque de texte vertical (T)

G Outils de navigation

- **Rotation 3D (K)†**
 - Enroulement 3D (K)†
 - Panoramique 3D (K)†
 - Coulisement 3D (K)†
 - Mise à l'échelle 3D (K)†
- **Orbite 3D (N)†**
 - Vue d'enroulement 3D (N)†
 - Vue Panoramique 3D (N)†
 - Vue de déplacement 3D (N)†
- **Zoom 3D (N)†**
- **Main (H)**
 - Rotation de l'affichage (R)
- **Zoom (Z)**

■ Indique l'outil affiché par défaut * Les raccourcis clavier apparaissent entre parenthèses † Extended seulement

A PROPOS DES POINTEURS D'OUTIL

Dans la plupart des cas, le pointeur d'un outil est identique à l'icône de cet outil ; il devient visible lorsque vous sélectionnez cet outil. Par défaut, le pointeur des outils de sélection prend la forme d'une croix + ; celui de l'outil Texte d'un trait vertical I ; tandis que celui des outils de peinture prend la forme et l'épaisseur du pinceau.

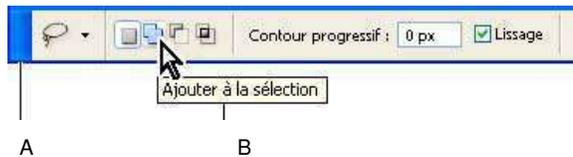
La *point sensible* du pointeur, c'est-à-dire l'endroit où le clic déclenche l'effet ou l'action sur l'image, est différent pour chaque outil.

Vous pouvez **modifier l'affichage des pointeurs d'outils**, soit en activant temporairement la touche **VERROUILLAGE MAJUSCULES**, le pointeur se transforme automatiquement en forme de croix (cible).

UTILISATION DE LA BARRE D'OPTIONS

La barre d'options apparaît par défaut en haut du plan de travail, au-dessous de la barre de menus. Elle est contextuelle, ce qui signifie que son contenu change selon l'outil sélectionné. Certains paramètres dans cette barre (tels que les modes de dessin et l'opacité) sont communs à plusieurs outils ; d'autres (tels que le paramètre Inversion auto (Photoshop) ou Effacement automatique (ImageReady) de l'outil Crayon) ne s'appliquent qu'à un seul outil.

Vous pouvez déplacer la barre d'options sur le plan de travail grâce à sa barre de manipulation et l'ancrer au bas ou en haut de l'écran. Les info-bulles apparaissent lorsque vous maintenez le pointeur sur un outil. Pour afficher ou masquer la barre d'options, choisissez Fenêtre > Options.



Barre d'options de l'outil Lasso

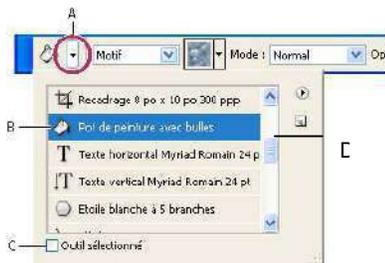
A. Barre de manipulation B. Info-bulle

Pour rétablir les paramètres par défaut des outils, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur l'icône de l'outil dans la barre d'options et choisissez Réinitialiser cet outil ou Réinitialiser tous les outils dans le menu contextuel.

UTILISATION DES OUTILS PREDEFINIS

Les outils prédéfinis vous permettent d'enregistrer et de réutiliser certains paramètres d'outil. Vous pouvez charger, modifier et créer des bibliothèques d'outils prédéfinis à l'aide du sélecteur d'outils prédéfinis dans la barre d'options, la palette Outils prédéfinis et le Gestionnaire des paramètres prédéfinis.

Pour choisir un outil prédéfini, cliquez sur le bouton du sélecteur d'outils prédéfinis dans la barre d'options et sélectionnez un outil dans le menu de la palette déroulante. Vous pouvez également choisir Fenêtre > Outils prédéfinis et sélectionner un outil dans la palette Outils prédéfinis.



Affichage du sélecteur d'outils prédéfinis

A. Cliquez sur le bouton du sélecteur d'outils prédéfinis dans la barre d'options pour afficher la palette déroulante Outils prédéfinis. B. Sélectionnez un outil prédéfini pour appliquer les options de l'outil prédéfini à l'outil sélectionné. Ces options resteront en vigueur jusqu'à ce que vous choisissiez Réinitialiser cet outil dans le menu de la palette. C. Désélectionnez la case pour afficher tous les outils prédéfinis ; sélectionnez-la pour n'afficher que les outils prédéfinis de l'outil sélectionné dans la palette d'outils. D. création d'un nouvel outil prédéfini.

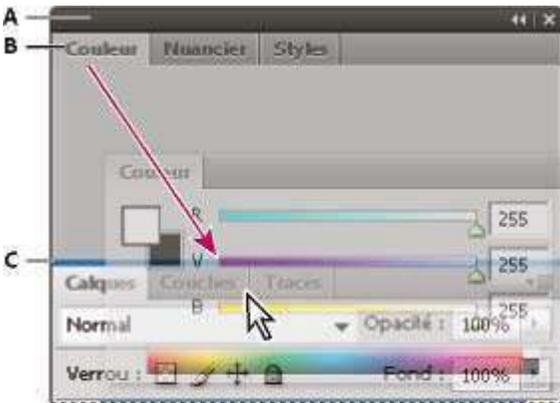
III/ PALETTES ET MENUS

POUR UTILISER LES PALETTES

❖ Les palettes vous permettent de contrôler et de modifier votre travail. Vous pouvez personnaliser l'agencement des palettes comme suit :

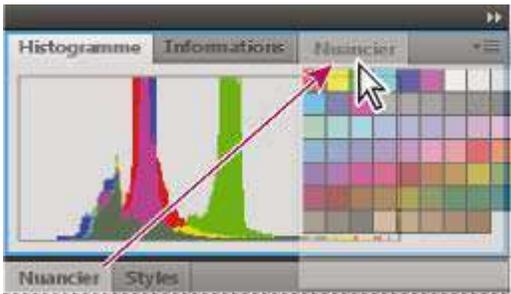
- Pour afficher ou masquer toutes les palettes, y compris la palette d'outils et la barre d'options, appuyez sur la touche **TABULATION**. Pour afficher ou masquer toutes les palettes sauf la palette d'outils, appuyez sur les touches Maj+Tabulation.
- Pour afficher un menu de palette, placez le pointeur sur le symbole  situé dans l'angle supérieur droit de la palette et appuyez sur le bouton gauche de la souris.
- Pour redimensionner une palette, faites glisser un angle de la palette (Windows) ou faites glisser à partir de la case de contrôle située dans l'angle inférieur droit (Mac OS). Certaines palettes, telle que la palette Couleur, ne peuvent pas être redimensionnées par glissement.

- Pour afficher uniquement la barre de titre d'un groupe de palettes, cliquez deux fois sur l'onglet de la palette ou bien cliquez sur la case Réduire (Windows) ou sur la case Zoom (Mac OS). Vous pouvez toujours ouvrir le menu de la palette, même si la palette est réduite.



La fine zone de largage bleue indique que le panneau Couleur va être ancré seul au-dessus du groupe de panneaux Calques. A. Barre de titre B. Onglet C. Zone de largage

- Pour faire apparaître une palette au premier plan de son groupe, cliquez sur l'onglet de la palette.
- Pour déplacer un groupe de palettes, faites glisser sa barre de titre.
- Pour réorganiser ou scinder un groupe de palettes, faites glisser l'onglet d'une palette. Lorsque vous faites glisser une palette hors d'un groupe, vous créez par là-même une nouvelle palette.
- Pour déplacer une palette dans un autre groupe, faites glisser l'onglet de la palette vers ce groupe.



Ajout d'un panneau à un groupe

- Pour ancrer des palettes ensemble de façon à ce qu'elles se déplacent simultanément, faites glisser l'onglet d'une palette vers le bas d'une autre palette.
- Pour déplacer un groupe de palettes ancrées, faites glisser sa barre de titre.



Panneaux agrandis

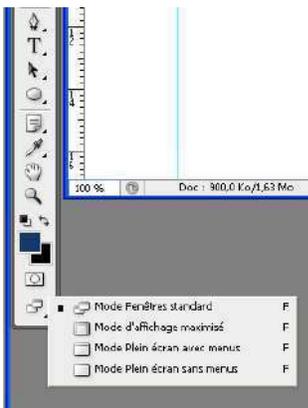
- Pour rétablir la position et la taille par défaut des palettes, choisissez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser la position des palettes (Photoshop) ou Fenêtre > Espace de travail > Positions des palettes par défaut (ImageReady).

IV/ AFFICHAGE DES IMAGES

POUR MODIFIER LE MODE D'AFFICHAGE ECRAN

Vous pouvez utiliser les options de mode d'affichage écran pour afficher vos images dans l'écran entier. Il est possible d'afficher ou de masquer la barre de menus, la barre de titre et les barres de défilement. Vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- Le mode Fenêtres standard est le mode d'écran par défaut, affichant les barres de menus, les barres de défilement et les autres éléments de l'écran.
- Le mode Plein écran avec menus agrandit l'affichage de l'image à l'écran, tout en gardant la barre de menus visible.
- (Photoshop) Le mode Plein écran sans menus vous permet de déplacer l'image à l'écran pour en voir différentes zones.



(Photoshop) Déplacement d'une image en mode d'affichage Plein écran sans menus

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour afficher la fenêtre par défaut, avec la barre de menus en haut et les barres de défilement sur le côté, choisissez Affichage > Mode d'affichage > Fenêtres standard ou cliquez sur le bouton Mode Fenêtres standard

 dans la palette d'outils.

- Pour afficher l'image en plein écran avec la barre de menus et un arrière-plan de 50 % de gris, mais sans barres de titre et de défilement, choisissez Affichage > Mode d'affichage > Plein écran avec menus ou cliquez sur le bouton Mode Plein écran avec menus

 dans la palette d'outils.

- Pour afficher l'image en plein écran avec uniquement un arrière-plan noir (mais sans la barre de titre, la barre de menus et les barres de défilement), choisissez Affichage > Mode d'affichage > Plein écran sans menus ou cliquez sur le bouton Mode Plein écran sans menus  dans la palette d'outils.

POUR AFFICHER UNE AUTRE PARTIE DE L'IMAGE

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Utilisez les barres de défilement de la fenêtre.
- Sélectionnez l'outil Main  et faites-le glisser sur l'image pour la déplacer.

POUR DEPLACER LA VUE DE L'IMAGE A L'AIDE DE LA PALETTE NAVIGATION (PHOTOSHOP) :

Choisissez Fenêtre > Navigation.

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

Faites glisser la zone de visualisation dans la vignette de l'image représentant les limites de la fenêtre image.

Cliquez sur la vignette de l'image. La nouvelle vue comprend la zone sur laquelle vous cliquez.

AGRANDISSEMENT ET REDUCTION DE L'AFFICHAGE

Vous disposez de plusieurs méthodes pour agrandir ou réduire une vue. La barre de titre de la fenêtre affiche le taux d'agrandissement ou de réduction utilisé (à moins que la fenêtre ne soit trop petite) ; la barre d'état au bas de la fenêtre affiche les mêmes informations.

***Remarque** : la vue à 100 % affiche l'image telle qu'elle apparaît dans un navigateur (en fonction de la résolution d'écran et d'image).*

Pour effectuer un zoom avant :

- Utilisez l'une des méthodes suivantes :
- Sélectionnez l'outil **ZOOM** . Le pointeur se transforme en loupe avec un signe plus en son centre . Cliquez sur la zone de l'image à agrandir. Chaque clic agrandit l'image à l'échelle prédéfinie suivante ; le point sur lequel vous cliquez devient le centre de l'image affichée. Lorsque vous atteignez le taux maximum d'agrandissement (1 600 %), l'outil Zoom s'affiche évidé de son centre.
- (Photoshop) Cliquez sur le bouton Zoom avant  dans la barre d'options pour agrandir l'image en lui appliquant le taux d'agrandissement prédéfini suivant. Lorsque vous atteignez le taux maximum d'agrandissement, la commande s'affiche en grisé.
- Choisissez Affichage > Agrandir pour agrandir l'image au taux prédéfini suivant. Lorsque vous atteignez le taux maximum d'agrandissement, la commande s'affiche en grisé.
- Entrez un taux d'agrandissement dans la zone de texte en bas à gauche de la fenêtre.

Pour effectuer un zoom arrière :

- Utilisez l'une des méthodes suivantes :
- Sélectionnez l'outil Zoom. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour activer l'outil Zoom arrière. Le pointeur se transforme en loupe avec un signe moins en son centre . Cliquez au centre de la zone de l'image à réduire. A chaque clic, vous passez au facteur de réduction prédéfini supérieur. Lorsque vous atteignez le taux maximum de réduction, l'outil Zoom s'affiche évidé en son centre.

- Cliquez sur le bouton Zoom arrière  dans la barre d'options pour réduire l'image au taux prédéfini précédent. Lorsque vous atteignez le taux maximum de réduction, la commande s'affiche en grisé.
- Choisissez Affichage > Réduire pour réduire l'image au taux prédéfini précédent. Lorsque vous atteignez le taux maximum de réduction, la commande s'affiche en grisé.
- Entrez un taux de réduction dans la zone de texte en bas à gauche de la fenêtre.

Pour effectuer un zoom avant par glissement :

Sélectionnez l'outil Zoom.

Faites glisser le pointeur sur la partie de l'image à agrandir.



Déplacement de l'outil Zoom pour agrandir ou réduire l'affichage d'une image

Le taux d'agrandissement maximum est appliqué à la partie de l'image délimitée par le rectangle de sélection. Pour déplacer le rectangle de sélection dans l'image, dans Photoshop, dessinez d'abord un rectangle, puis, en maintenant la barre d'espace enfoncée, faites-le glisser vers un nouvel emplacement.

Pour afficher une image à sa taille réelle de 100 % :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez deux fois sur l'outil Zoom.
- Choisissez Affichage > Taille réelle des pixels (Photoshop) ou Affichage > Taille réelle (ImageReady).

Pour adapter l'affichage l'écran :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez deux fois sur l'outil Main.
- Choisissez Affichage > Taille écran.
- Ces options ajustent l'affichage et la taille de la fenêtre aux dimensions du moniteur.

Pour redimensionner la fenêtre automatiquement lors de l'agrandissement ou de la réduction d'une vue :

- Sélectionnez l'outil Zoom et sélectionnez Redimensionner les fenêtres dans la barre des options. La fenêtre est redimensionnée lorsque vous agrandissez ou réduisez la vue de l'image.
- Lorsque la commande Redimensionner les fenêtres est désélectionnée (valeur par défaut), la fenêtre conserve une taille constante quel que soit le taux d'agrandissement de l'image. Cela peut s'avérer utile sur les petits écrans ou lorsque vous travaillez avec des vues en mosaïque.

Pour redimensionner la fenêtre automatiquement lors de l'agrandissement ou de la réduction d'une vue à l'aide de raccourcis clavier (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sous Windows, choisissez Edition > Préférences > Général.
- Sous Mac OS, choisissez Photoshop > Préférences > Général.
- Sélectionnez l'option Fenêtres redimensionnées par zoom.

V/ ANNULATION ET CORRECTION DES ERREURS

En cas d'erreur, vous pouvez annuler la plupart des opérations effectuées. Il est en outre possible de rétablir totalement ou en partie la dernière version enregistrée d'une image. Notez, toutefois, que la mémoire disponible risque de limiter l'utilisation de ces options.

POUR ANNULER LA DERNIERE OPERATION EFFECTUEE :

Choisissez Edition > Annuler.

Lorsqu'une opération ne peut pas être annulée, la commande s'affiche en grisé et s'intitule Impossible d'annuler. Vous pouvez aussi utiliser le raccourci clavier **CTRL + Z** ou **ALT + CTRL + Z** (pour revenir plusieurs fois en arrière).

POUR RETABLIR LA DERNIERE OPERATION EFFECTUEE :

Choisissez Edition > Rétablir. Vous pouvez utiliser le raccourci **MAJ + CTRL + Z**.

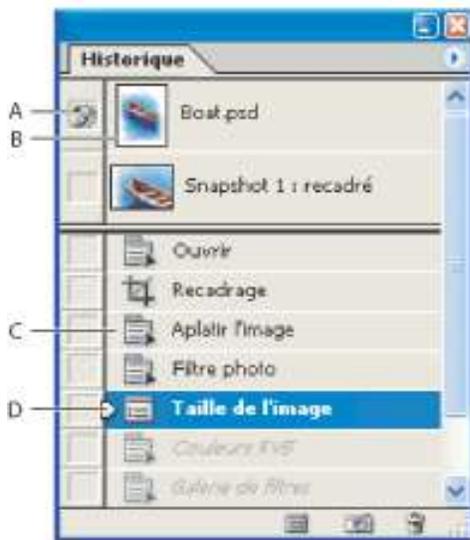
PALETTE HISTORIQUE

La palette Historique vous permet de revenir à un état récent de l'image créé pendant la séance de travail en cours. Chaque fois que vous apportez une modification à une image, le nouvel état de cette image est ajouté à la palette.

Si, par exemple, vous sélectionnez, peignez et faites pivoter une partie d'une image, chacun de ces états est ajouté séparément à la liste d'états de la palette. Vous pouvez ensuite sélectionner l'un de ces états et rétablir l'image à un état antérieur à l'application de la modification. Vous pouvez continuer à travailler à partir de cette version.

La palette historique se trouve dans le menu fenêtre. Par défaut, la palette Historique répertorie les 20 états précédents. Ce chiffre étant peu élevé au regard des nombreuses manipulations effectuées dans Photoshop, vous pouvez changer le nombre d'états dans les préférences. Menu Edition > Préférences > Générales, vous changez le chiffre dans États d'historique.

La palette Historique permet de rétablir l'état précédent d'une image, d'effacer les états d'une image et de créer (dans Photoshop) un document à partir d'un état ou d'un instantané existant.



Palette Historique de Photoshop **A.** Définit la source pour la forme d'historique **B.** Vignette d'un instantané **C.** Etat d'historique **D.** Curseur d'un état d'historique

Pour rétablir un état antérieur de l'image :

Il suffit de se positionner sur l'état précédent l'état que l'on veut annuler ou de jeter l'état correspondant dans l'icône de la corbeille.

Pour créer un nouveau document à partir de l'état ou de l'instantané de l'image sélectionné (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser un état ou un instantané vers le bouton Crée un document à partir de l'état actuel .
- Sélectionnez un état ou un instantané et cliquez sur le bouton Crée un document à partir de l'état actuel.
- Sélectionnez un état ou un instantané et choisissez Nouveau document dans le menu de la palette Historique.

CRÉATION D'UN INSTANTANÉ D'IMAGE

La commande Instantané vous permet de créer une copie temporaire (ou *instantané*) de l'état d'une image. Le nouvel instantané est ajouté au début de la liste dans la palette Historique. La sélection d'un instantané vous permet de travailler à partir de cette version de l'image.

Pour créer un instantané :

Sélectionnez un état.

- Pour créer un instantané automatiquement, cliquez sur le bouton Définit un nouvel instantané  de la palette Historique ou, si l'option Créer automatiquement un instantané lors de l'enregistrement est sélectionnée dans l'historique, choisissez Nouvel instantané dans le menu de la palette Historique.
- Pour définir des options lors de la création d'un instantané, choisissez Nouvel instantané dans le menu de la palette Historique ou appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), puis cliquez sur le bouton Définit un nouvel instantané.
- Entrez un nom pour l'instantané dans la zone de texte.
- Dans la zone Source, sélectionnez le contenu de l'instantané :
- Document entier, pour créer un instantané de tous les calques de l'image à ce stade.
- Calques fusionnés, pour créer un instantané fusionnant tous les calques de l'image à ce stade.
- Calque sélectionné, pour créer un instantané uniquement du calque sélectionné à ce stade.

UTILISATION DU JOURNAL DE L'HISTORIQUE

Si vous devez consigner toutes les manipulations utilisées ou les modifications apportées à un fichier dans Photoshop, que ce soit pour vos propres archives, pour les archives d'un client ou à des fins légales, utilisez le journal de l'historique ; toutes les modifications apportées à une image y sont consignées sous forme de texte.

Vous pouvez exporter le texte dans un fichier journal externe ou enregistrer les informations dans les métadonnées des fichiers modifiés. La consignation de nombreuses modifications dans les métadonnées d'un fichier risque d'augmenter la taille de fichier et ralentir les opérations d'ouverture et la fermeture.

Pour enregistrer le journal de l'historique :

Sous Windows, choisissez Edition > Préférences > Général.

Dans le volet Journal de l'historique, cliquez sur le bouton Sélectionner.

Sélectionnez l'emplacement d'enregistrement du journal d'historique, puis cliquez sur OK.

C H A P I T R E III

LES A I D E S V I S U E L L E S

Les règles, l'outil mesure, les repères et la grille permettent d'aligner les images et autres éléments avec précision, horizontalement et verticalement.

UTILISATION DES REGLES

Lorsqu'elles sont visibles, les règles s'affichent sur les bords supérieur et gauche de la fenêtre active. Les graduations des règles indiquent la position du pointeur à tout moment lorsque vous le déplacez. Vous pouvez déplacer le point d'origine des règles (la graduation (0, 0) pour les règles des bords supérieur et gauche) pour mesurer à partir d'un point spécifique de l'image. Le point d'origine de la règle définit également le point d'origine de la grille.

POUR AFFICHER OU MASQUER LES REGLES :

Choisissez Affichage > Règles.

POUR MODIFIER LES PARAMETRES DES REGLES :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez deux fois sur une règle.
- Choisissez Edition > Préférences > Unités et règles

UTILISATION DES REPERES ET DE LA GRILLE

Les repères s'affichent sous la forme de traits flottants non imprimables sur toute l'image. Vous pouvez déplacer, supprimer ou verrouiller un repère afin d'éviter son déplacement accidentel.

La grille est utile pour placer les éléments de manière symétrique. La grille s'affiche par défaut sous la forme de traits, mais vous pouvez l'afficher sous la forme de points.

Les repères et la grille présentent des similitudes :

- Les sélections, contours et outils sont attirés par le repère ou par la grille lorsqu'ils sont placés à moins de 8 pixels de trame (non d'image). Les repères sont également attirés par la grille lorsque vous les déplacez. Vous pouvez activer ou désactiver cette caractéristique ou magnétisme.
- L'espacement des repères, ainsi que la visibilité et le magnétisme des repères et de la grille sont propres à chaque image.
- Le maillage de la grille, ainsi que la couleur et le style des repères et de la grille sont communs à toutes les images.

POUR AFFICHER OU MASQUER LA GRILLE OU LES REPERES :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Affichage > Afficher > Grille.
- Choisissez Affichage > Afficher > Repères.
- Choisissez Affichage > Extras. Cette commande permet également d'afficher ou de masquer les contours de la sélection, le tracé de destination, les tranches et les annotations dans Photoshop ou les contours de la sélection, les tranches, les cartes-images, les limites du texte, la ligne de base du texte et la sélection de texte dans ImageReady.

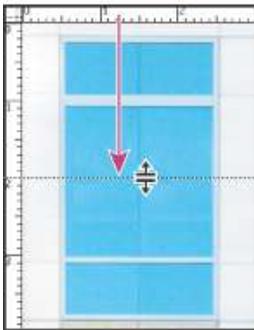
POUR POSITIONNER UN REPERE :

Si les règles ne sont pas visibles, choisissez Affichage > Règles.

Remarque : pour une meilleure lisibilité, affichez l'image à 100 % ou utilisez la palette Infos.

Créez un repère :

- Choisissez Affichage > Nouveau repère. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez une orientation horizontale ou verticale, entrez une valeur de position et cliquez sur OK.
- Faites glisser un repère horizontal à partir de la règle horizontale.



Création d'un repère horizontal par glissement

- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser un repère horizontal à partir de la règle verticale.
- Faites glisser un repère vertical à partir de la règle verticale.
- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser un repère vertical à partir de la règle horizontale.
- (Photoshop) Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser à partir de la règle horizontale ou verticale pour créer un repère magnétique.
- Le pointeur se transforme en flèche à deux têtes  lorsque vous faites glisser un repère.

POUR DEPLACER UN REPERE :

Sélectionnez l'outil Déplacement  :

- Placez le pointeur sur le repère (le pointeur se transforme en flèche à deux têtes).
- Déplacez le repère de l'une des manières suivantes :
- Faites glisser le repère pour le déplacer.

Pour changer l'orientation du repère d'horizontal à vertical ou vice versa, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous cliquez sur le repère ou lorsque vous le faites glisser.

(Photoshop) Alignez le repère sur les graduations de la règle en maintenant la touche Maj enfoncée lorsque vous le faites glisser. Si la grille est visible et que la commande Affichage > Magnétisme > Grille est sélectionnée, le repère se colle à la grille.

POUR VERROUILLER TOUS LES REPERES :

Choisissez Affichage > Verrouiller les repères.

POUR SUPPRIMER LES REPERES D'UNE IMAGE :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour supprimer un seul repère, faites-le glisser hors de la fenêtre active.
- Pour supprimer tous les repères, choisissez Affichage > Effacer les repères.

POUR MASQUER LES REPERES :

Choisissez Affichage > Afficher > Repères.

POUR ACTIVER/DESACTIVER LE MAGNETISME :

Choisissez Affichage > Magnétisme > Repères ou Grille.

POUR ACTIVER/DESACTIVER LES REPERES COMMENTES :

Choisissez Affichage > Afficher > Repères commentés.

POUR DEFINIR LES PREFERENCES DE REPERES ET DE GRILLE :

Choisissez Edition > Préférences > Repères, grille et tranches.

UTILISATION DE L'OUTIL MESURE

L'outil Mesure calcule la distance entre deux points quelconques du plan de travail. Lorsque vous mesurez la distance entre deux points, une ligne non imprimable apparaît et les informations suivantes s'affichent dans la barre d'options et dans la palette Infos :

- Point de départ (X et Y)
- Distances horizontale (L) et verticale (H) parcourues à partir des axes x et y
- Angle mesuré par rapport à l'axe (A)
- Distance totale parcourue (D1)
- Les deux distances parcourues (D1 et D2) lorsque vous utilisez un rapporteur

Toutes les mesures, à l'exception de l'angle, sont calculées dans l'unité de mesure définie dans la boîte de dialogue des préférences Unités et règles. Pour plus de détails sur la définition de l'unité de mesure..

POUR MESURER LA DISTANCE ENTRE DEUX POINTS :

- Sélectionnez l'outil Mesure .
- Faites glisser le curseur du point de départ jusqu'au point d'arrivée. Maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre l'outil à des multiples de 45 °.
- Pour définir un rapporteur à partir d'une ligne de mesure existante, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser en diagonale à une extrémité de la ligne de mesure ou cliquez deux fois sur la ligne et faites glisser. Maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre l'outil à des multiples de 45 °.

C H A P I T R E I V

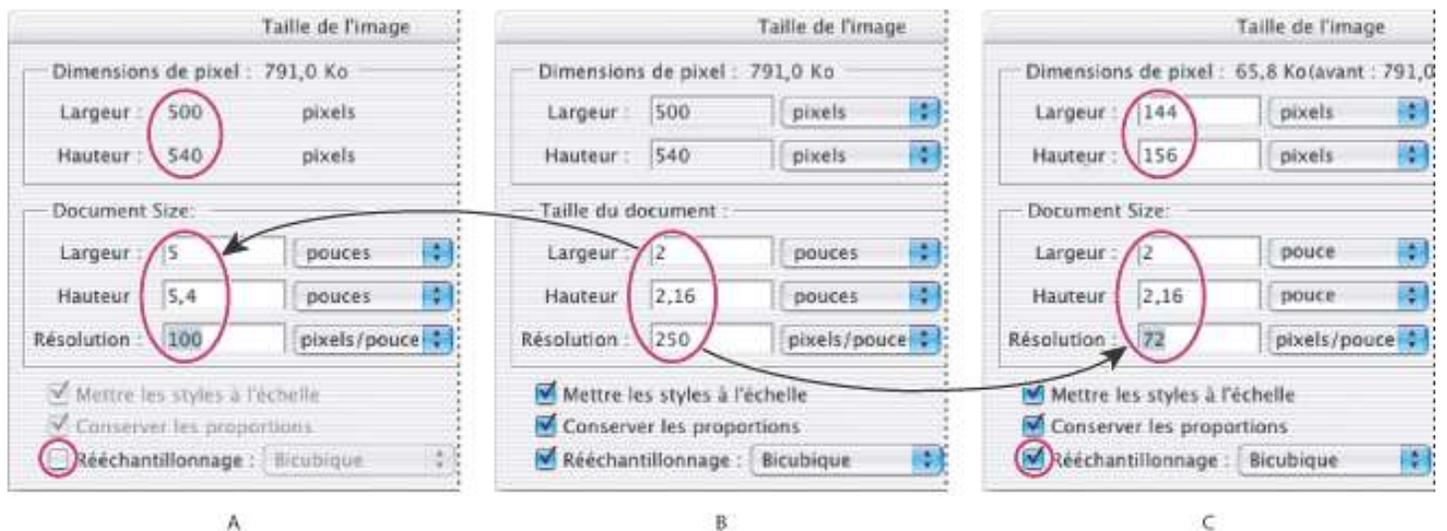
T A I L L E D E D O C U M E N T E T Z O N E D E T R A V A I L

Une fois l'image numérisée ou importée, vous pouvez régler sa taille. Dans Photoshop, la commande Taille de l'image vous permet de régler les dimensions en pixels, les dimensions d'impression et la résolution d'une image.

1/ TAILLE ET RESOLUTION D'IMAGE

Il est primordial de bien comprendre les relations entre les dimensions en pixels d'une image et sa résolution d'impression pour pouvoir produire des images de haute qualité.

Le niveau de détail d'une image dépend de ses dimensions en pixels, tandis que sa résolution détermine la taille de la zone d'impression des pixels. Par exemple, vous pouvez modifier la résolution d'une image sans modifier ses données de pixel actuelles. Vous ne modifiez dans ce cas que la taille de l'image à l'impression. Toutefois, pour conserver les mêmes dimensions en sortie, vous devez modifier le nombre total de pixels lorsque vous modifiez la résolution de l'image.



Dimensions en pixels égal taille (de sortie) du document multipliée par la résolution A. Réduction de la résolution sans changement des dimensions en pixels (sans rééchantillonnage) **B.** Dimensions d'origine et résolution **C.** La réduction de la résolution sans changement de la taille du document réduit les dimensions en pixels (rééchantillonnage)

2/ MODIFICATION DES DIMENSIONS EN PIXELS D'UNE IMAGE

Lors de la préparation d'images pour une diffusion en ligne, il est utile de spécifier la taille d'image en dimensions en pixels. N'oubliez pas que la modification des dimensions en pixels agit non seulement sur la taille d'une image à l'écran, mais également sur sa qualité et ses caractéristiques d'impression, notamment ses dimensions à l'impression ou sa résolution.

Pour modifier les dimensions en pixels d'une image :

Choisissez Image > Taille de l'image.

Pour conserver le rapport largeur/hauteur en pixels, sélectionnez l'option Conserver les proportions. Cette option permet de mettre automatiquement à jour la largeur lorsque vous modifiez la hauteur, et vice versa.

Dans la **zone Dimensions de pixel**, entrez les valeurs correspondant à la largeur et à la hauteur. Pour entrer ces valeurs sous la forme de pourcentage des dimensions actuelles, sélectionnez % comme unité de

mesure. La nouvelle taille de fichier de l'image s'affiche en haut de la boîte de dialogue Taille de l'image, l'ancienne taille étant spécifiée entre parenthèses. Vérifiez que l'option **Rééchantillonnage** est sélectionnée et choisissez une méthode d'interpolation.

***Remarque :** Le rééchantillonnage fait référence à la modification des dimensions en pixels (et donc de la taille d'affichage) d'une image. Lorsque vous effectuez un sous-échantillonnage (ou que vous réduisez le nombre de pixels), certaines informations sont supprimées de l'image. Lorsque vous effectuez un rééchantillonnage ou que vous augmentez le nombre de pixels, de nouveaux pixels sont ajoutés. Vous devez spécifier une méthode d'interpolation pour déterminer la façon dont les pixels sont ajoutés ou supprimés*

3/ MODIFICATION DES DIMENSIONS D'IMPRESSION ET DE LA RESOLUTION D'UNE IMAGE

Lorsque vous créez une image pour un support d'impression, il est utile de définir sa taille en fonction des dimensions à l'impression et de la résolution. Ces deux mesures, qui expriment la *taille de document*, déterminent le nombre total de pixels et, par conséquent, la taille de fichier de l'image ; la taille de document détermine également la taille de base à laquelle une image est insérée dans une autre application. La commande Imprimer avec aperçu permet d'autres réglages de l'échelle de l'image imprimée. Toutefois, les modifications effectuées dans la boîte de dialogue de cette commande s'appliquent uniquement à l'image imprimée et non à la taille de document du fichier image.

Lorsque vous activez le rééchantillonnage de l'image, vous pouvez modifier indépendamment les dimensions d'impression et la résolution (ainsi que le nombre total de pixels de l'image). Lorsque vous le désactivez, vous pouvez modifier soit les dimensions, soit la résolution (Photoshop règle l'autre valeur automatiquement afin de conserver le nombre total de pixels). Pour obtenir la meilleure qualité d'impression, il est généralement préférable de modifier d'abord les dimensions et la résolution sans rééchantillonnage. Procédez ensuite au rééchantillonnage uniquement si nécessaire.

POUR MODIFIER LES DIMENSIONS D'IMPRESSION ET LA RESOLUTION D'UNE IMAGE :

Choisissez **Image > Taille de l'image**.

Modifiez les dimensions d'impression et/ou la résolution de l'image :

- **POUR MODIFIER UNIQUEMENT LES DIMENSIONS D'IMPRESSION OU LA RÉOLUTION** et régler proportionnellement le nombre total de pixels dans l'image, vérifiez que l'option Rééchantillonnage est activée. Sélectionnez ensuite une méthode d'interpolation.
- **POUR MODIFIER LES DIMENSIONS D'IMPRESSION ET LA RÉOLUTION, SANS MODIFIER LE NOMBRE TOTAL DE PIXELS DE L'IMAGE**, désélectionnez l'option Rééchantillonnage.
- Pour conserver le rapport proportionnel actuel entre la largeur et la hauteur de l'image, sélectionnez Conserver les proportions. Cette option permet de mettre automatiquement à jour la largeur lorsque vous modifiez la hauteur, et vice versa.
- Dans la zone Taille du document, entrez les nouvelles valeurs pour la hauteur et la largeur. S'il y a lieu, sélectionnez une autre unité de mesure. Notez que, pour la largeur, l'option Colonnes adopte les valeurs de largeur et de gouttière spécifiées dans les préférences Unités et règles.

Entrez une nouvelle valeur de résolution. S'il y a lieu, sélectionnez une autre unité de mesure.



Pour restaurer les valeurs d'origine affichées dans la boîte de dialogue Taille de l'image, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur Réinitialiser.

4/ MODIFICATION DE LA TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL

La commande Taille de la zone de travail vous permet d'ajouter ou de supprimer de l'espace autour d'une image. Vous pouvez également utiliser cette commande pour recadrer une image en réduisant la zone de travail. Dans Photoshop, l'arrière-plan des portions de zone de travail ajoutées peut prendre plusieurs aspects. Si l'arrière-plan de l'image est transparent, les portions de zone de travail ajoutées seront blanches.

POUR UTILISER LA COMMANDE TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL :

Choisissez Image > Taille de la zone de travail.

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Entrez les valeurs de hauteur et de largeur de la zone de travail dans les zones correspondantes. (Photoshop) Choisissez les unités de mesure dans les menus déroulants en regard des zones Largeur et Hauteur.
- Sélectionnez Relative et indiquez de combien augmenter ou diminuer la taille de la zone de travail (entrez un nombre négatif pour diminuer la taille).
- Pour l'option Position, cliquez sur l'un des carrés pour indiquer la position de l'image dans la nouvelle zone de travail.
- Choisissez une option dans le menu Couleur d'arrière-plan de la zone de travail :
- Premier plan, pour remplir la nouvelle zone de travail avec la couleur de premier plan actuelle
- Arrière-plan, pour remplir la nouvelle zone de travail avec la couleur d'arrière-plan actuelle
- Blanc, Noir ou Gris pour remplir la nouvelle zone de travail avec cette couleur
- Autre, pour sélectionner une nouvelle couleur de zone de travail dans le sélecteur de couleurs

Remarque : le menu Couleur d'arrière-plan de la zone de travail n'est pas disponible si une image ne contient pas de calque de fond.

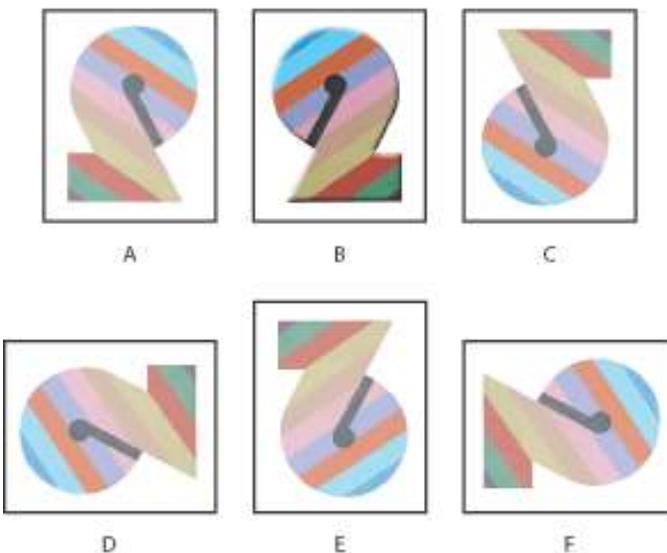
- Cliquez sur OK.



Zone de travail d'origine et zone de travail ajoutée à droite de l'image en utilisant la couleur de premier plan

5/ ROTATION ET SYMETRIE D'UN DOCUMENT ENTIER

Les commandes Rotation de la zone de travail vous permettent de faire pivoter une image entière par rotation ou symétrie. Ces commandes ne s'appliquent pas à des calques spécifiques, des parties de calques, tracés ou sélections.



Rotation d'images **A.** Symétrie horizontale **B.** Image d'origine **C.** Symétrie verticale **D.** Rotation 90 ° antihoraire **E.** Rotation 180 ° **F.** Rotation 90 ° horaire

POUR FAIRE PIVOTER UNE IMAGE ENTIERE PAR ROTATION OU SYMETRIE :

Choisissez Image > Rotation de la zone de travail, puis choisissez l'une des commandes suivantes dans le sous-menu :

- 180 °, pour faire pivoter l'image d'un demi-tour.
- 90 ° horaire, pour faire pivoter l'image d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 90 ° antihoraire, pour faire pivoter l'image d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Paramétrée, pour faire pivoter l'image selon un angle spécifié. Si vous choisissez cette option, entrez un angle compris entre -360 et 360 dans la zone de texte Angle (dans Photoshop, vous pouvez sélectionner horaire ou antihoraire pour effectuer la rotation dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse). Cliquez ensuite sur OK.
- Symétrie horizontale de la zone de travail pour faire basculer l'image horizontalement, sur l'axe vertical.
- Symétrie verticale de la zone de travail, pour faire basculer l'image verticalement, sur l'axe horizontal.

6/ RECADRAGE D'UNE IMAGE

Le recadrage consiste à supprimer des parties d'une image pour créer un point d'intérêt ou pour améliorer sa composition. Vous pouvez recadrer une image à l'aide de l'outil Recadrage  et de la commande Recadrer. Vous pouvez également supprimer des pixels à l'aide de la commande Rogner.

L'outil Recadrage offre le plus grand nombre d'options.



Utilisation de l'outil Recadrage

POUR RECADRER UNE IMAGE AVEC L'OUTIL RECADRAGE :

Sélectionnez l'outil Recadrage .

- Faites glisser le pointeur sur la partie de l'image à conserver afin de créer le rectangle de sélection. Ce rectangle n'a pas besoin d'être précis, car il peut être rajusté par la suite.
- Si nécessaire, ajustez le rectangle de sélection de la zone recadrée :
- Pour déplacer le rectangle de sélection, placez le pointeur à l'intérieur du cadre de sélection et faites-le glisser.
- Pour mettre le rectangle de sélection à l'échelle, faites glisser l'une de ses poignées. Pour contraindre les proportions, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser une poignée d'angle.
- Pour faire pivoter le rectangle de sélection, placez le pointeur en dehors du cadre de sélection (le pointeur se transforme en flèche courbe) et faites-le glisser. Pour déplacer le point autour duquel le rectangle de sélection pivote, faites glisser le cercle situé au centre du cadre de sélection.

Remarque : dans Photoshop, il est impossible de faire pivoter le cadre de sélection sur une image en mode Bitmap.

- Utilisez l'une des méthodes suivantes :
- Pour effectuer le recadrage, appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS), cliquez sur le bouton de validation ✓ dans la barre d'options ou cliquez deux fois dans le rectangle de sélection de la zone recadrée.
- Pour annuler l'opération de recadrage, appuyez sur la touche Echap ou cliquez sur le bouton d'annulation ⓧ dans la barre d'options.

Pour définir les options de l'outil Recadrage :

Définissez le mode de l'outil Recadrage en choisissant l'une des options suivantes dans la barre d'options :

- Pour recadrer l'image sans rééchantillonnage (option par défaut), assurez-vous que la zone de texte Résolution de la barre d'options est vide. Cliquez sur le bouton Effacer pour effacer rapidement toutes les zones de texte.
- Pour rééchantillonner l'image lors du recadrage, indiquez une hauteur, une largeur et une résolution dans la barre d'options. L'outil Recadrage ne rééchantillonnera l'image que si vous indiquez une largeur et/ou une hauteur, ainsi qu'une résolution.



Le recadrage avec rééchantillonnage associe la fonction de la commande Image > Taille de l'image à celle de l'outil Recadrage.

- Indiquez si vous voulez masquer ou supprimer la zone recadrée. Sélectionnez Masquer pour conserver la zone recadrée dans le fichier image. Pour que la zone masquée soit visible, déplacez l'image avec l'outil Déplacement. Sélectionnez Supprimer pour supprimer la zone recadrée.
- Indiquez si vous voulez utiliser un masque de protection de recadrage pour ombrer la zone de l'image à supprimer ou à masquer. Si l'option Protéger est sélectionnée, vous pouvez définir la couleur et l'opacité du masque de protection de recadrage. Si l'option Protéger est désélectionnée, la zone à l'extérieur du rectangle de sélection de la zone recadrée est visible.

UTILISATION DES COMMANDES RECADRER ET ROGNER

Outre l'outil Recadrage, vous pouvez utiliser les commandes Recadrer et Rogner pour recadrer une image.

Pour recadrer une image avec la commande Recadrer :

- Sélectionnez la partie de l'image à conserver.
- Choisissez Image > Recadrer.

Pour recadrer une image avec la commande Rogner :

- Choisissez Image > Rogner.
- Dans la boîte de dialogue Rogner, sélectionnez une option :
- Pixels transparents, pour rogner la transparence aux bords de l'image, ce qui résulte en une image plus petite avec des pixels non transparents.
- Couleur du pixel supérieur gauche, pour supprimer une zone de la couleur du pixel supérieur gauche de l'image.
- Couleur du pixel inférieur droit, pour supprimer une zone de la couleur du pixel inférieur droit de l'image.
- Sélectionnez une ou plusieurs zones de l'image à rogner : Haut, Bas, Gauche ou Droite.

C H A P I T R E V

LES SELEC TIO NS

Des outils de sélection sont disponibles dans Photoshop pour vous permettre de modifier, supprimer, découper, déplacer une ou plusieurs parties d'image.

1/ LES OUTILS DE SÉLECTIONS GEOMETRIQUES

Les outils de sélection permettent de sélectionner des rectangles, des ellipses, ainsi que des rangées et des colonnes de 1 pixel. Par défaut, vous faites glisser le cadre de sélection à partir du coin.

POUR UTILISER LES OUTILS DE SÉLECTION :

Sélectionnez un outil de sélection :

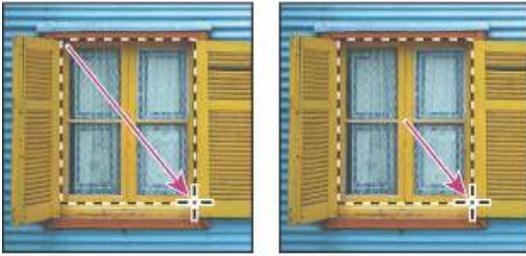
- Rectangle de sélection , pour définir une sélection rectangulaire.
- Ellipse de sélection , pour sélectionner une ellipse.
- Rectangle de sélection 1 rangée  ou Rectangle de sélection 1 colonne , pour définir un cadre correspondant à une rangée ou une colonne d'une largeur de 1 pixel.

DANS LA BARRE D'OPTIONS, indiquez :

- si vous voulez ajouter une nouvelle sélection , ajouter à une sélection , soustraire d'une sélection  ou sélectionner une zone située à l'intersection d'autres sélections .
- Spécifiez un paramètre de contour progressif dans la barre d'options. Activez ou désactivez le lissage pour l'outil Rectangle arrondi ou Ellipse de sélection.
- Pour l'outil Rectangle, ou Ellipse de sélection, choisissez un style dans la barre d'options :
 - Normal, pour déterminer les proportions du cadre de sélection en faisant glisser.
 - Proportions fixes, pour définir le rapport entre la largeur et la hauteur. Entrez les valeurs (les valeurs décimales sont acceptées dans Photoshop) correspondant au rapport largeur/hauteur à utiliser. Par exemple, pour tracer un rectangle de sélection dont la largeur est deux fois plus grande que la hauteur, entrez 2 pour la largeur et 1 pour la hauteur.
 - Taille fixe, pour affecter des valeurs définies à la hauteur et à la largeur du cadre de sélection. Entrez des valeurs entières pour les pixels. N'oubliez pas que le nombre de pixels nécessaires pour délimiter une sélection d'un centimètre dépend de la résolution de l'image.
 - Pour aligner votre sélection sur des repères, une grille, des tranches ou les limites d'un document, utilisez l'une des méthodes suivantes :

UTILISEZ L'UNE DES MÉTHODES SUIVANTES POUR DÉFINIR UNE SÉLECTION :

Avec l'outil Rectangle, Rectangle arrondi ou Ellipse de sélection, faites glisser sur la zone à sélectionner. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, faites glisser pour forcer la sélection à un carré ou un cercle (relâchez le bouton de la souris avant la touche Maj pour conserver la forme). Pour définir le cadre de sélection à partir de son centre, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous faites glisser.



Déplacement d'une sélection à partir du coin d'une image (à gauche) et à partir du centre d'une image (à droite)

Si vous utilisez l'outil Rectangle de sélection 1 rangée ou 1 colonne, cliquez près de la zone à sélectionner, puis faites glisser la sélection jusqu'à l'emplacement exact. Si aucune sélection n'est visible, augmentez l'agrandissement de la vue de votre image.

2/ UTILISATION DES OUTILS LASSO, LASSO POLYGONAL ET LASSO MAGNETIQUE

Les outils Lasso  et Lasso polygonal  permettent de tracer des segments de droite et des segments à main levée pour le cadre de sélection. Avec l'outil Lasso magnétique (Photoshop), le cadre s'aligne sur les bords des zones définies de l'image. L'outil Lasso magnétique est plus particulièrement utile pour sélectionner rapidement des objets avec des bords complexes sur des arrière-plans très contrastés.

POUR UTILISER L'OUTIL LASSO :

Sélectionnez l'outil Lasso , puis sélectionnez des options.

- Faites glisser pour tracer un cadre de sélection à main levée.
- Pour tracer un cadre de sélection avec des segments rectilignes, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez pour délimiter les extrémités des segments. Vous pouvez permuter entre le tracé de segments à main levée et le tracé de segments rectilignes.
- Pour effacer les segments tracés récemment, appuyez sur la touche Suppr jusqu'à la disparition de tous les points d'ancrage du segment à supprimer.
- Pour fermer le cadre de sélection, relâchez le bouton de la souris sans maintenir la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

POUR UTILISER L'OUTIL LASSO POLYGONAL :

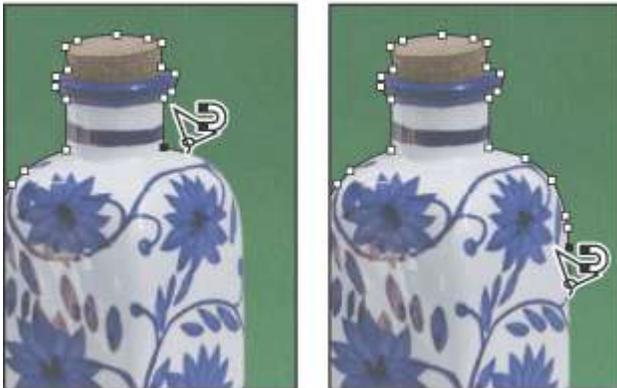
- Sélectionnez l'outil Lasso polygonal , puis sélectionnez des options.
- Cliquez dans l'image pour définir le point d'origine.
- Utilisez l'une ou plusieurs des méthodes suivantes :
 - Pour tracer un segment de droite, placez le pointeur à l'endroit où vous voulez que le premier segment finisse et cliquez. Continuez à cliquer pour définir les extrémités des segments suivants.
 - Pour tracer un segment à main levée, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser. Relâchez ensuite la touche Alt ou Option puis le bouton de la souris.
- Pour effacer les segments droits qui ont été tracés récemment, appuyez sur la touche Suppr.
- Fermez le cadre de sélection.
- Placez le pointeur de l'outil Lasso polygonal sur le point d'origine (un cercle fermé apparaît à côté du pointeur) et cliquez.

- Si le pointeur ne se trouve pas sur le point d'origine, cliquez deux fois sur le pointeur de l'outil Lasso polygonal ou cliquez tout en appuyant sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).

POUR UTILISER L'OUTIL LASSO MAGNÉTIQUE (PHOTOSHOP) :

Sélectionnez l'outil Lasso magnétique , puis sélectionnez des options.

- Cliquez dans l'image pour définir le premier point d'ancrage. Les points d'ancrage permettent de fixer le cadre de sélection.
- Pour tracer un segment à main levée, déplacez le pointeur le long du contour à tracer (vous pouvez aussi faire glisser en maintenant le bouton de la souris enfoncé).
- Le segment le plus récent du cadre de sélection reste actif. A mesure que vous déplacez le pointeur, le segment actif vient s'ancrer sur le contour de l'image le plus marqué, en fonction de la largeur de détection définie dans la barre d'options. Périodiquement, l'outil Lasso magnétique ajoute des points d'ancrage au cadre de sélection afin d'ancrer les segments précédents.
- Si le cadre ne s'ancre pas sur le contour voulu, cliquez une fois pour ajouter manuellement un point d'ancrage. Continuez de tracer le contour et ajoutez des points d'ancrage si besoin est.



- *Fixation de la sélection au contour avec des points d'ancrage*
- Pour basculer provisoirement vers les autres outils Lasso, utilisez l'une des méthodes suivantes :
- Pour activer l'outil Lasso, maintenez la touche ALT (Windows) ou OPTION (Mac OS) enfoncée et faites glisser en appuyant sur le bouton de la souris.
- Pour activer l'outil Lasso polygonal, maintenez la touche ALT (Windows) ou OPTION (Mac OS) enfoncée et cliquez.
- Pour effacer les segments et les points d'ancrage dessinés récemment, appuyez sur la touche SUPPR jusqu'à la disparition de tous les points d'ancrage correspondant au segment voulu.

Fermez le cadre de sélection:

- Pour fermer le cadre avec un segment magnétique à main levée, cliquez deux fois ou appuyez sur Entrée (ou Retour).
- Pour fermer le cadre avec un segment droit, cliquez deux fois tout en maintenant la touche ALT (Windows) ou OPTION (Mac OS) enfoncée.
- Pour fermer le cadre, faites glisser jusqu'au point d'origine et cliquez.

3/ UTILISATION DE L'OUTIL BAGUETTE MAGIQUE

L'outil Baguette magique ✨ permet de sélectionner une zone colorée de façon homogène (par exemple, une fleur rouge) sans être obligé de tracer son contour. Il vous suffit de spécifier la gamme de couleurs, ou *tolérance*, pour les sélections effectuées avec cet outil.

Pour utiliser l'outil Baguette magique :

Sélectionnez l'outil Baguette magique ✨.

- Dans la **barre d'options**, indiquez si vous voulez ajouter une nouvelle sélection , ajouter à une sélection , soustraire d'une sélection ou sélectionner une zone située à l'intersection d'autres sélections . Le curseur de l'outil Baguette magique change en fonction de l'option sélectionnée.
- Dans la zone **Tolérance**, entrez une valeur en pixels comprise entre 0 et 255. Une valeur peu élevée sélectionne les couleurs très similaires à la couleur du pixel sur laquelle vous cliquez ; une valeur élevée sélectionne une plage de couleurs plus étendue.
- Pour définir un contour lisse, sélectionnez Lissé.
- Pour sélectionner uniquement les zones adjacentes qui utilisent les mêmes couleurs, sélectionnez Pixels contigus. Sinon, tous les pixels utilisant les mêmes couleurs seront sélectionnés.
- Pour sélectionner les couleurs en utilisant les données de tous les calques visibles, sélectionnez Utiliser tous les calques. A défaut, l'outil Baguette magique sélectionne les couleurs exclusivement sur le calque actif.
- Dans l'image, cliquez sur la couleur que vous voulez sélectionner. Si vous avez sélectionné Pixels contigus, tous les pixels adjacents dans la plage de tolérance sont sélectionnés. Sinon, tous les pixels dans la plage de tolérance sont sélectionnés.



Sélection des fleurs à la baguette magique, options tolérance 80

4/ SELECTION AVEC L'OUTIL SELECTION RAPIDE

Vous pouvez utiliser l'outil Sélection rapide  pour « peindre » rapidement une sélection en utilisant une pointe de forme ronde réglable. Au fur et à mesure que vous faites glisser la souris, la sélection s'élargit et suit automatiquement par détection les contours définis de l'image.

Sélectionnez l'outil Sélection rapide .

Dans la barre d'options, cliquez sur l'une des options de sélection suivantes : Nouvelle sélection, Ajouter à la sélection et Soustraire de la sélection.

Si vous ne spécifiez aucune option, l'option Nouvelle sélection est sélectionnée par défaut. Après avoir effectué la sélection initiale, l'option Ajouter à la sélection est automatiquement sélectionnée.

Pour modifier la taille de la pointe de forme, cliquez sur le menu Pinceau dans la barre d'options, et saisissez une taille de pixel ou déplacez le curseur de diamètre. Utilisez les options du menu déroulant Taille pour que la taille de la pointe de forme soit sensible à la pression de la plume ou à la molette de stylet.

 Pendant la création d'une sélection, appuyez sur la touche crochet droit (]) pour augmenter la taille de la pointe de forme de l'outil Sélection rapide ; appuyez sur la touche crochet gauche ([) pour la diminuer.

Choisissez les options de l'outil Sélection rapide.

Échantillonner tous les calques

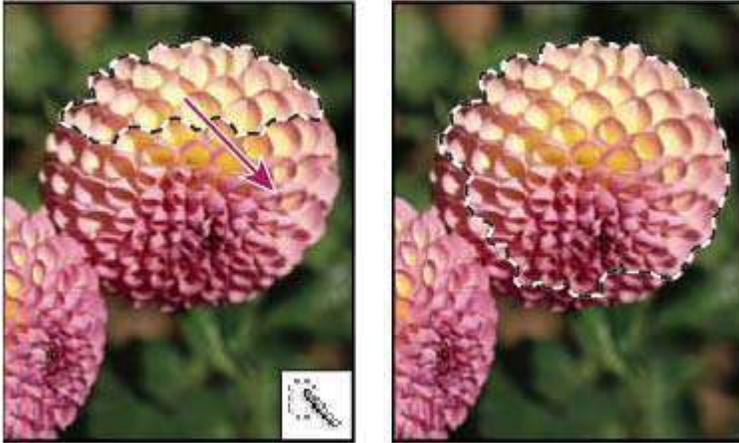
Crée une sélection d'après l'ensemble des calques, et pas seulement d'après le calque actif.

Accentuation automatique

Réduit le pourcentage de cassure et de blocs dans le cadre de la sélection. L'option Accentuation automatique permet d'étendre automatiquement la sélection jusqu'aux contours de l'image et d'appliquer certains réglages fins définissables manuellement dans la boîte de dialogue Améliorer le contour, à l'aide des options Rayon, Contraste et Lisser.

Peignez la partie de l'image à sélectionner.

La sélection se dilate au fur et à mesure que vous peignez la zone. Si la mise à jour vous semble lente, continuez à faire glisser la souris pour terminer la tâche de sélection. Lorsque vous appliquez de la peinture à proximité des bords d'une forme, la zone de sélection se dilate jusqu'aux contours de la forme.



Peinture à l'aide de l'outil Sélection rapide pour dilater la sélection

5/ UTILISATION DE LA COMMANDE PLAGE DE COULEURS (PHOTOSHOP)

La commande Plage de couleurs sélectionne une couleur ou un sous-ensemble de couleurs dans une sélection existante ou une image complète. Si vous souhaitez remplacer une sélection, veillez à tout désélectionner avant d'appliquer cette commande.

Pour affiner une sélection existante, utilisez plusieurs fois la commande Plage de couleurs afin de sélectionner un sous-ensemble de couleurs. Par exemple, pour sélectionner les zones vertes dans une sélection cyan, sélectionnez Cyans dans la boîte de dialogue Plage de couleurs, puis cliquez sur OK. Rouvrez ensuite la boîte de dialogue Plage de couleurs, puis sélectionnez Verts. (Les résultats sont subtils, car cette technique sélectionne des parties de couleur dans un mélange de couleurs.)

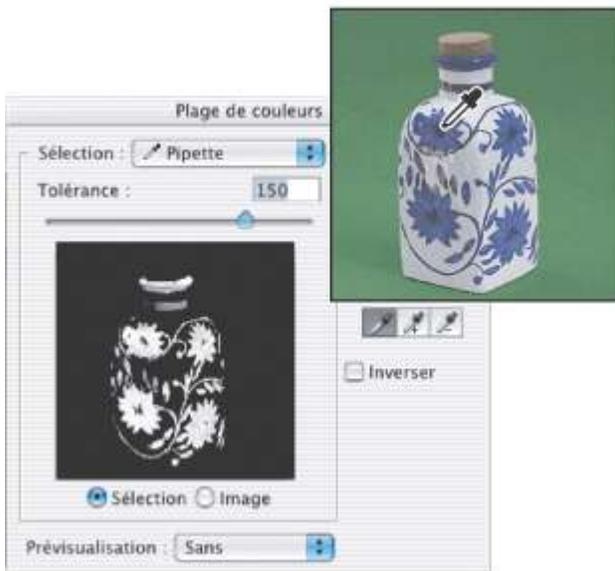
Pour sélectionner une plage de couleurs avec la pipette :

- Choisissez Sélection > Plage de couleurs.
- Dans la liste déroulante Sélection, choisissez l'outil Pipette .
- Sélectionnez l'une des options d'affichage :
- Sélection, pour n'afficher que la sélection au fur et à mesure que vous la composez.
- Image, pour afficher toute l'image. Par exemple, vous pouvez échantillonner une partie de l'image qui ne se trouve pas à l'écran.



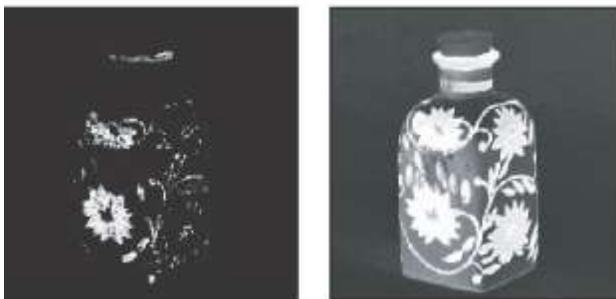
Pour passer alternativement de l'aperçu de l'image à celui de la sélection dans la boîte de dialogue Plage de couleurs, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).

- Pointez sur l'image ou la zone d'aperçu et cliquez pour prélever les couleurs à inclure.



Couleur d'échantillonnage

- Ajustez la plage des couleurs en entrant une valeur dans la zone Tolérance ou en faisant glisser le curseur correspondant. Indiquez une valeur de tolérance inférieure pour réduire la plage de couleurs sélectionnée. L'option Tolérance sélectionne partiellement les pixels en définissant le degré d'inclusion des couleurs dans la sélection (tandis que l'option Tolérance associée à l'outil Baguette magique et les options de l'outil Pot de peinture étend la plage des couleurs qui sont entièrement sélectionnées).



L'accroissement de la tolérance étend la sélection

Affinez la sélection en procédant comme suit :

- Pour ajouter des couleurs, sélectionnez la pipette + et cliquez dans la zone d'aperçu ou l'image.
- Pour supprimer des couleurs, sélectionnez la pipette - et cliquez dans la zone d'aperçu ou l'image.

 Pour activer temporairement la pipette +, maintenez la touche Maj enfoncée. Pour activer temporairement la pipette -, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

- Pour afficher un aperçu de la sélection dans la fenêtre de l'image, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Prévisualisation :

Sans, pour n'afficher aucun aperçu dans la fenêtre d'image.

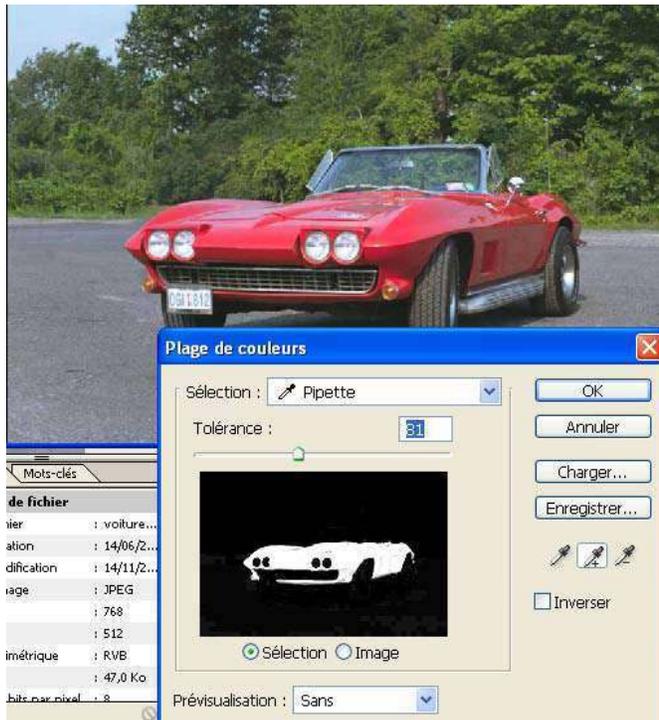
Niveaux de gris, pour afficher la sélection telle qu'elle apparaîtrait sur une couche en niveaux de gris.

Cache noir, pour afficher la sélection en couleur sur un fond noir.

Cache blanc, pour afficher la sélection en couleur sur un fond blanc.

Masque, pour afficher la sélection en fonction des réglages de masque définis.

- Pour revenir à la sélection originale, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur Rétablir.



Sélection de la carrosserie, jouer avec l'option tolérance et l'outil pipette +

6/ AJUSTEMENT DES SELECTIONS DE PIXELS

Vous pouvez ajuster et affiner vos sélections de pixels avec les outils de sélection et différentes commandes du menu Sélection.

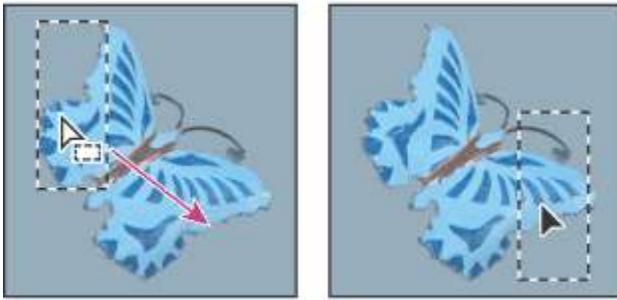
Vous pouvez, en outre, appliquer des déformations géométriques pour modifier la forme d'un cadre de sélection.

VOUS POUVEZ UTILISER LES COMMANDES DU MENU SELECTION :

- **Désélectionner** une sélection, permet de désactiver une sélection.
- **Resélectionner**, permet de réactiver une sélection désactivée.
- **Intervertir**, permet d'inverser la sélection.

POUR DEPLACER UN CADRE DE SELECTION :

- A l'aide d'un outil de sélection, sélectionnez Nouvelle sélection dans la barre d'options et pointez à l'intérieur du cadre de sélection. Le pointeur change de forme, signe que vous pouvez déplacer la sélection .
- Faites glisser le cadre de sélection de façon à délimiter une autre zone de l'image. Le cadre peut sortir partiellement de la zone de travail. Lorsque vous le faites glisser de nouveau vers son emplacement initial, le contour d'origine réapparaît intact. Vous pouvez également le faire glisser vers une autre fenêtre d'image.



Cadre de sélection d'origine (à gauche) et cadre de sélection déplacé (à droite)

Pour définir le mouvement d'une sélection :

- Pour contraindre le déplacement à un multiple de 45 °, faites glisser, puis continuez en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour déplacer la sélection par incréments de 1 pixel, utilisez les touches fléchées.
- Pour déplacer la sélection par incréments de 10 pixels, maintenez la touche Maj enfoncée et utilisez les touches fléchées.

AMELIORATION DES CONTOURS D'UNE SELECTION

L'option Améliorer le contour permet d'améliorer la qualité des contours d'une sélection et d'afficher la sélection sur différents fonds afin d'en faciliter l'édition.

 Vous pouvez également utiliser les options d'amélioration des contours pour affiner un masque de fusion (voir la section Modification de l'opacité d'un masque ou amélioration des contours).

Créez une sélection avec l'un des outils de sélection.

Cliquez sur Améliorer le contour dans la barre d'options de l'outil de sélection, ou choisissez Sélection > Améliorer le contour pour définir les options de réglage de la sélection :

Rayon : Détermine la taille de la zone entourant le cadre de sélection pour laquelle le lissage des contours s'applique. Augmentez la taille du rayon pour créer un cadre de sélection plus précis dans les zones présentant des transitions légères ou des détails subtils, caractéristiques notamment des cheveux courts et des fourrures, ou des bordures floues.

Contraste : Accentue les contours de la sélection et supprime les artefacts flous. L'amélioration du contraste permet de supprimer l'excès de bruit à proximité des bords provoqué par un rayon trop élevé.

Lissage : Atténue les zones irrégulières (« bosses et creux ») du cadre de sélection pour obtenir un contour plus lisse. Saisissez une valeur ou déplacez le curseur de 0 à 100.

Contour progressif : Crée une transition moins nette entre la sélection et les pixels avoisinants. Saisissez une valeur ou déplacez le curseur pour définir la largeur du contour progressif entre 0 et 250 pixels.

Contracter/Dilater : Rétrécit ou agrandit le cadre de sélection. Saisissez une valeur ou déplacez le curseur afin de définir le pourcentage de dilatation ou de contraction entre 0 et 100 %. Cette commande est particulièrement utile pour régler les contours moins nets avec précision. En rétrécissant la sélection, vous pouvez supprimer les couleurs d'arrière-plan indésirables du contour de la sélection.

Cliquez sur une icône d'affichage de la sélection pour modifier le mode d'affichage. Cliquez sur Description pour afficher les informations concernant les différents modes.

Sélectionnez ou désélectionnez l'option Aperçu pour activer ou désactiver l'aperçu de l'amélioration du contour.

Cliquez sur l'outil Zoom pour effectuer un zoom avant ou arrière pendant le réglage de la sélection.

Utilisez l'outil Main pour repositionner l'image.

 Cliquez deux fois sur l'icône correspondant au mode d'aperçu Masque pour modifier l'opacité ou la couleur du masque.

Pour enregistrer les réglages de votre sélection, cliquez sur OK.



MEMORISATION ET RECUPERATION DES SELECTIONS

Vous avez la possibilité de mémoriser et de récupérer des sélections pour les réutiliser.

Pour mémoriser une sélection :

Choisissez Sélection > Mémoriser la sélection.

Pour récupérer une sélection enregistrée :

Choisissez Sélection > Récupérer la sélection, puis entrez les options dans la boîte de dialogue Récupérer la sélection.

Cliquez sur OK pour charger la sélection.

C H A P I T R E V I

LE G R A P H I S M E : *D E S S I N E T P E I N T U R E*

OUTILS DE PEINTURE

Les outils de peinture modifient la couleur des pixels d'une image. Les outils Pinceau et Crayon fonctionnent, comme des outils de dessin traditionnels, par application de couleur. Les outils Dégradé et Pot de peinture, comme la commande Remplir, permettent d'appliquer de la couleur sur des zones étendues. Des outils tels que la Gomme, la Goutte d'eau ou le Doigt modifient les couleurs existantes d'une image.

Toute la richesse de la peinture dans Photoshop réside dans ses options configurables, qui permettent de préciser comment tel ou tel outil applique ou modifie une couleur. Vous pouvez appliquer une couleur de façon graduelle, par coups de pinceau plus ou moins épais et de différentes formes, faire en sorte que ses contours soient flous, selon diverses options de stylet ou encore selon différentes propriétés de fusion. Vous pouvez simuler une projection de peinture par aérographe.

Les options d'un outil se définissent à partir de la barre d'options. La barre d'options de l'outil Pinceau contient d'autres palettes et menus d'options :

Sélecteur de forme prédéfinie Stocke les paramètres enregistrés sur une forme, tels que son diamètre, sa dureté, ainsi que les options de l'aérographe et celles du pinceau, disponibles depuis la palette Formes.

Sélecteur d'outil prédéfini Stocke les paramètres enregistrés d'une pointe de forme prédéfinie, d'autres options de la barre d'options, telles que l'opacité ou le mode de fusion, et la couleur de la peinture.

Palette Formes Contient de nombreuses options permettant de configurer les caractéristiques de l'outil Pinceau, telles que la dynamique de couleur et de forme ou encore la texture et la diffusion. La palette Formes contient également un panneau à partir duquel vous pouvez choisir une pointe prédéfinie.

1/ OUTIL PINCEAU ET CRAYON

Les outils Pinceau et Crayon vous permettent d'appliquer la couleur de premier plan sélectionnée à une image. L'outil Pinceau applique de légers traits colorés. L'outil Crayon permet de tracer des traits au **contour net**.

1 Choisissez une couleur de premier plan

2 Sélectionnez l'outil Pinceau ou Crayon.

3 Définissez les options de l'outil dans la barre d'options :

- o Choisissez une forme de pinceau à partir du sélecteur de forme prédéfinie et définissez ses options.
- o Choisissez un mode de fusion dans le menu Mode.
- o Spécifiez une opacité en faisant glisser le curseur Opacité L'opacité indique la quantité de peinture appliquée à chaque utilisation de l'outil.
- o Pour l'outil Pinceau, définissez une vitesse de défilement en faisant glisser le curseur Flux. Le flux indique la rapidité avec laquelle la peinture est appliquée.

Appuyez sur une touche numérique pour définir l'opacité d'un outil en multiples de 10 % (la touche 1 définissant 10 %, la touche 0, 100 %). Utilisez la touche MAJ et une touche numérique pour définir le Flux.

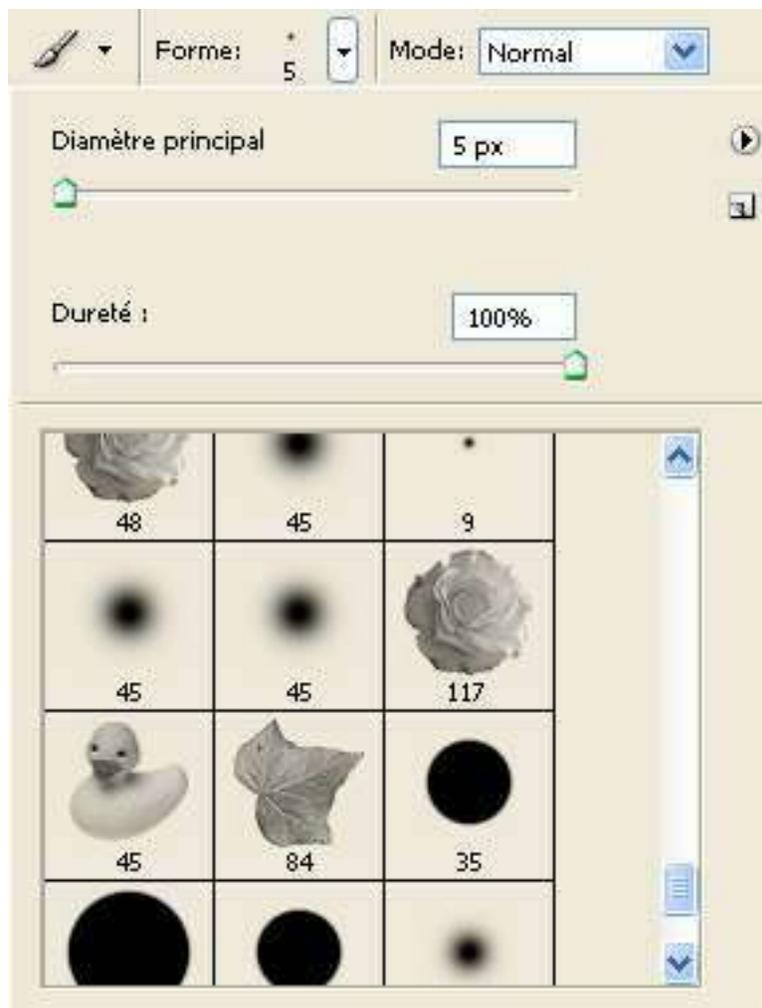
- o (Photoshop) Cliquez sur le bouton Aérographe pour utiliser le pinceau comme un aérographe
- o Pour l'outil Crayon, sélectionnez Inversion auto (Photoshop) pour appliquer la couleur d'arrière-plan aux zones arborant la couleur de premier plan.

4 Utilisez l'une ou plusieurs des méthodes suivantes :

- o Faites glisser l'outil dans l'image pour peindre.
- o Pour tracer une ligne droite, cliquez sur un point de départ dans l'image. Puis, tout en maintenant la touche MAJ enfoncée, cliquez sur un point final.
- o Lorsque vous utilisez l'outil Pinceau comme un aérographe, maintenez le bouton de la souris enfoncé sans le faire glisser pour intensifier la couleur.



Options Pinceau A. Choix de l'outil prédéfini B. Options de la forme utilisée (Diamètre, dureté, style) Voir ci-dessous C. Mode de fusion D. Opacité de la peinture E. Rapidité de l'outil de peinture ° F. Option aérographe



Options de la forme de pinceau

2/ OUTILS DE FORMES SIMPLES

Les formes de bases permettent de créer des rectangles, ellipses, polygones, étoiles, traits ou des formes personnalisées ou personnelles que vous intégrez à vos images.



Une fois la forme sélectionnée, mettez en place ces options et dessinez.



Options de la forme **A.** Choix de l'outil prédéfini **B.** Options de la forme utilisée : Voir ci-dessous **C.** Différents types de formes **D.** Construction de la forme **E.** Style de la forme (effets) ° **F.** Couleur de la forme.



A B C

👁 **Le choix de l'option utilisée est important, car il ne vous permettra pas d'utiliser la forme dessinée de la même manière :**

- L'option **calque de forme** vous permet de dessiner une forme vectorielle remplie de couleur (modifiable seulement avec les outils vectoriels).
- L'option **tracé**, permet de dessiner une forme en tracé vectoriel (dans le but de récupérer et sauvegarder une sélection).
- L'option **pixels de remplissage**, permet de dessiner une forme pixélisée et donc peut être modifiable avec les outils de dessin et de sélection.

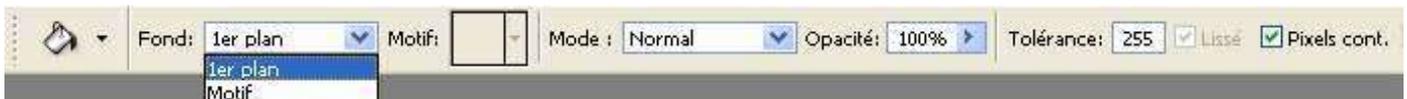
3/ OUTILS POT DE PEINTURE ET DEGRAGE

LE POT DE PEINTURE

L'outil Pot de peinture  permet de remplir les pixels adjacents dont les valeurs chromatiques sont similaires aux pixels sur lesquels vous cliquez.

Remarque : Cet outil ne peut pas être utilisé avec des images en mode Bitmap.

1 Choisissez une couleur de premier plan. 2 Sélectionnez l'outil Pot de peinture 3. Indiquez dans les options de l'outil si vous voulez remplir la sélection avec *la couleur de premier plan ou avec un motif*. 4 Définissez un mode de fusion et une opacité. 5 Entrez la tolérance de remplissage. La tolérance définit l'écart chromatique admis pour peindre un pixel. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 255. 6. Peigner la zone voulue.



LE DEGRADE DE COULEURS

L'outil Dégradé  permet de créer un fondu progressif entre plusieurs couleurs. Vous pouvez choisir un fond en dégradé prédéfini ou en créer d'autres.

Remarque : L'outil Dégradé ne peut pas être utilisé sur des images en mode Bitmap, Couleurs indexées ou 16 bits par couche.

Pour remplir une zone avec un dégradé, faites glisser la souris sur l'image. Le point de départ (c'est-à-dire celui où vous avez cliqué) et le point d'arrivée (celui où vous relâchez le bouton de la souris) influent sur l'aspect du dégradé, selon l'outil utilisé.

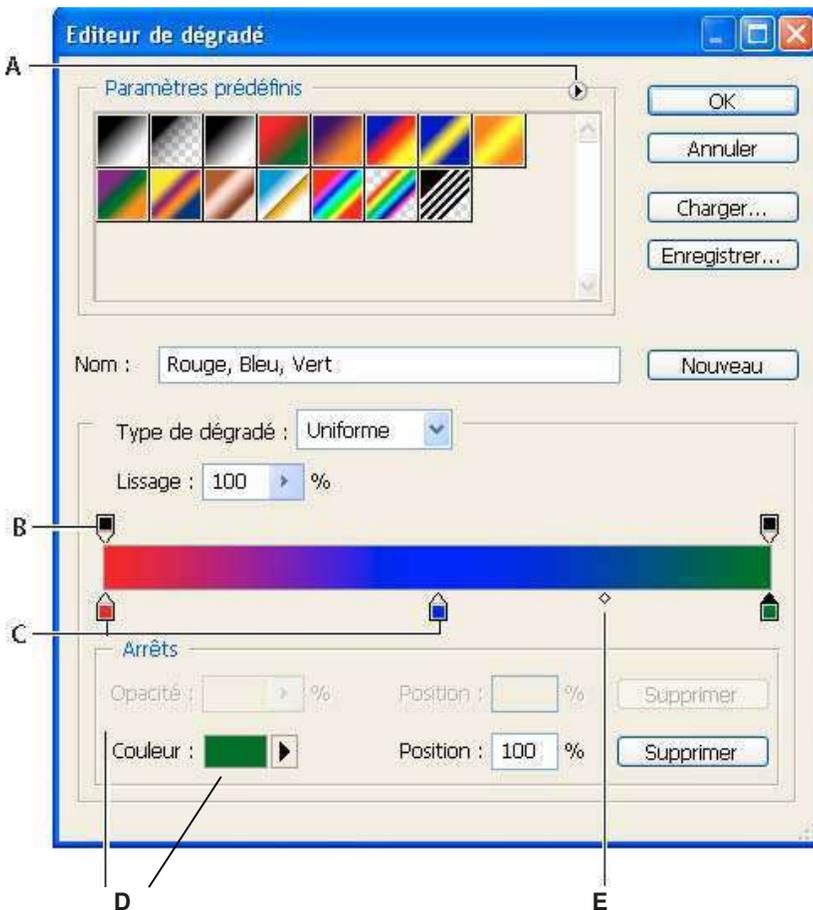
1 Pour remplir une partie de l'image, sélectionnez la zone. A défaut, le dégradé est appliqué à tout le calque actif ou sur la surface du document. 2 Sélectionnez l'outil Dégradé 3 Choisissez un fond en dégradé dans la barre d'options.



Options de l'outil A. Choix de l'outil prédéfini B. Choix des couleurs du dégradé C. Différents types de dégradés D. Mode de fusion E. Opacité du dégradé.

Enregistrer ou modifier un dégradé

La boîte de dialogue Éditeur de dégradé vous permet de définir un nouveau dégradé d'après la copie d'un dégradé existant. Vous pouvez également ajouter, supprimer déplacer des couleurs intermédiaires à un dégradé. Pour accéder à la boîte de dialogue Éditeur de dégradé, vous devez directement cliquer sur la fenêtre de choix des couleurs de votre dégradé :



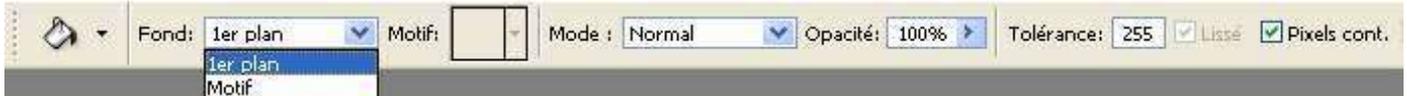
Options de l'éditeur A. Menu de la palette B. Étape d'opacité C. Étapes de couleur D. Réglage des valeurs de l'étape d'opacité ou de couleur sélectionnée E. Milieu

Une fois les réglages effectués, vous pouvez **enregistrer** votre dégradé en appuyant sur le bouton **Nouveau** de la boîte de dialogue de l'éditeur. Désormais vous pourrez retrouver et modifier votre dégradé dans la liste des dégradés prédéfinis.

4/ OUTILS DE MOTIFS

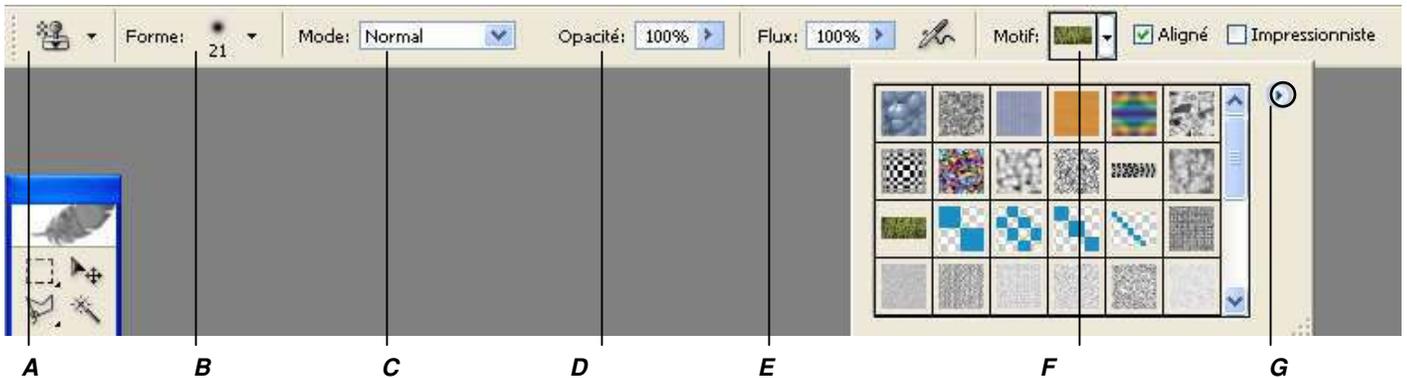
LE POT DE PEINTURE

Comme nous l'avons vu rapidement plus haut, l'outil pot de peinture (options de l'outil) permet d'appliquer des textures ou motifs à une zone définie par une sélection ou sa tolérance.



LE TAMPON DE MOTIF

Le tampon de motif contrairement au pot de peinture permet d'utiliser un motif ou texture en le dessinant sur votre document. Le tampon de motif fonctionne comme l'outil Pinceau sauf que vous utilisez une texture et non pas une couleur.

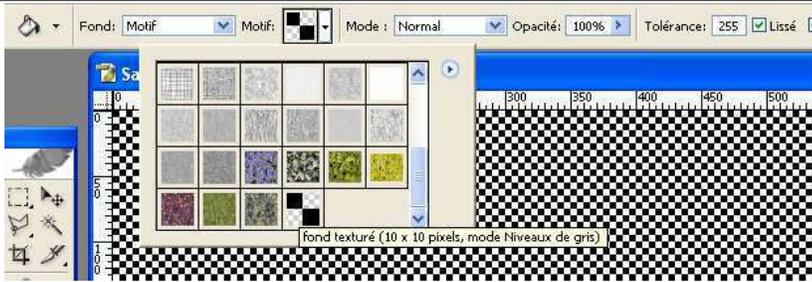


Options de l'outil A. Options de l'outil prédéfini B. Choix de la forme de l'outil C Mode de fusion D. Opacité de la texture E. Réglage des valeurs de vitesse de l'outil F. Choix du Motif G. Menu permettant de charger d'autres motifs.

Enregistrer un motif

Pour enregistrer un motif, **1.** il faut dessiner ou récupérer un élément d'une photo. **2.** Effectuer une sélection rectangulaire de la zone (sans contour progressif). **3.** Menu Edition > Utiliser comme motif. **4.** Nommer votre motif.

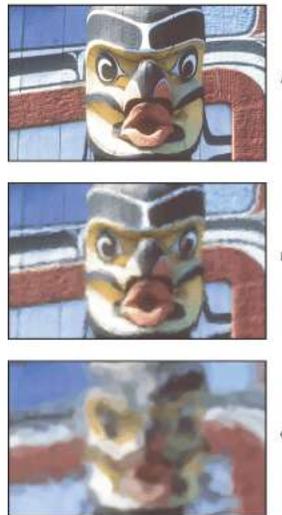




5/ LES OUTILS DE FORME D'HISTORIQUE

L'outil *Forme d'historique artistique*  vous permet d'appliquer des touches de peinture stylisées à partir de données source provenant d'un état d'historique ou d'un instantané spécifique. En combinant diverses options de style, de taille et de tolérance, vous pouvez simuler la texture de la peinture avec différentes couleurs et différents styles artistiques.

A l'instar de l'outil *Forme d'historique* , l'outil *Forme d'historique artistique* puise ses données source dans un état d'historique ou un instantané. Toutefois, tandis que l'outil *Forme d'historique* peint en restituant les données source spécifiées, l'outil *Forme d'historique artistique* combine ces données avec les options définies pour produire différentes couleurs et styles artistiques.

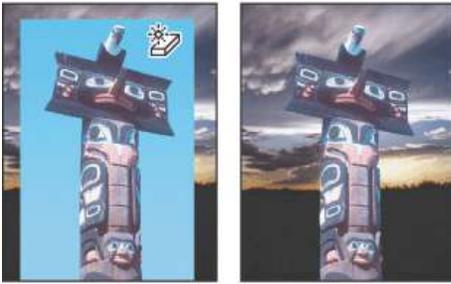


Exemple d'utilisation de l'outil *Forme d'historique artistique* **A.** Original **B.** Utilisation d'un pinceau fin **C.** Utilisation d'un pinceau épais

6/ LES OUTILS DE GOMME

L'outil *Gomme*  modifie les pixels d'une image au fur et à mesure que vous faites glisser la souris dessus (les options de l'outil gomme permettent d'accéder à un large choix de formes de gomme comme l'outil Pinceau). Si vous travaillez sur le **calque d'arrière-plan** ou sur un calque dont les zones transparentes sont verrouillées, les **pixels prennent la couleur d'arrière-plan (attention donc si vous avez une couleur autre que le blanc)**. Si vous voulez gommer l'arrière-plan pour faire apparaître les pixels transparents, il vous faudra utiliser l'outil *Gomme d'arrière-plan* . La gomme permet notamment de rétablir l'un des états antérieurs de la zone retouchée, disponibles dans la palette Historique.

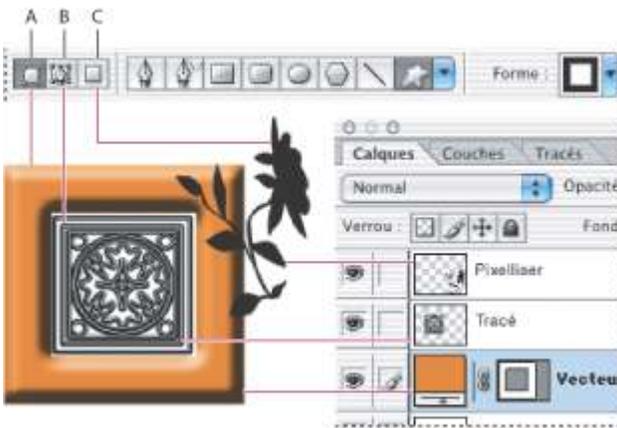
Lorsque vous cliquez sur un calque à l'aide de l'outil *Gomme magique* , tous les pixels similaires sont automatiquement modifiés.



Exemple de gommage de pixels similaires

7/ LES OUTILS VECTORIELS

Lorsque vous dessinez dans Photoshop, vous créez des formes vectorielles, c'est-à-dire des lignes et des courbes définies mathématiquement. Les outils de dessin servent à créer des calques de forme et des tracés de travail. Les formes ne dépendent pas de la résolution : elles conservent des contours précis lorsque vous les redimensionnez, les imprimez sur une imprimante PostScript, les enregistrez dans un fichier PDF ou les importez dans une application graphique vectorielle. Vous pouvez utiliser des formes pour définir des sélections et créer des bibliothèques de formes personnalisées avec le Gestionnaire des paramètres prédéfinis.



Options de dessin **A.** Calques de forme (calque avec 2 vignettes, une pour le tracé, l'autre pour la couleur) **B.** Tracés **C.** Pixels de remplissage

Trois outils dans Adobe Photoshop vous permettent d'utiliser ces calques de formes ou tracés. L'outil **Plume** ou les outils de **formes simples** (voir plus haut page 48), ainsi que l'outil **Texte** qui vous permet grâce à une forme dessinée à l'aide d'un calque de forme ou de tracés, d'écrire autour ou à l'intérieur de ce tracé comme on pouvait déjà le faire dans Adobe Illustrator.

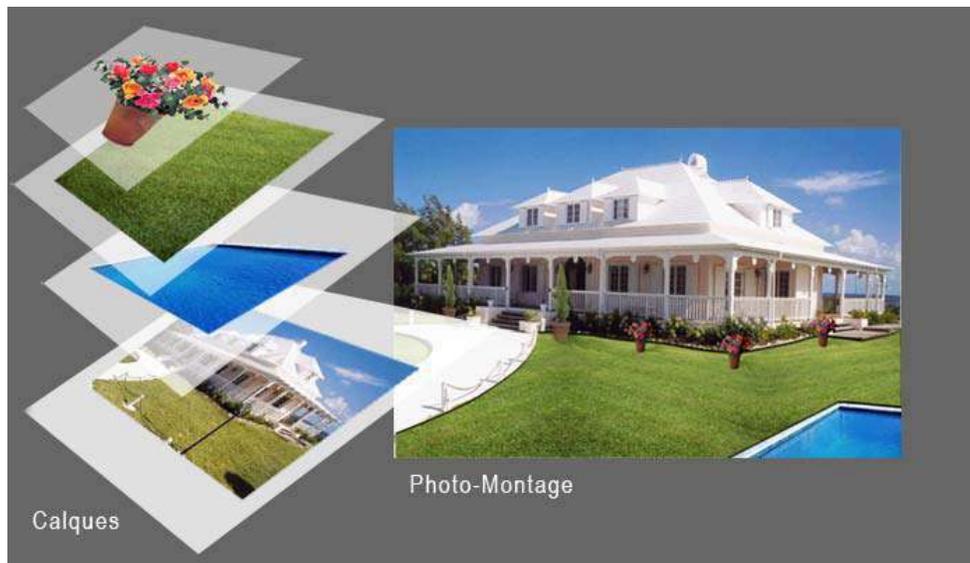
Vous pouvez à tout moment transformer votre calque de forme ou tracé en pixels de remplissage. Il faut passer par le Menu Calque > pixellisation > forme.

C H A P I T R E V I I

LES C A L Q U E S

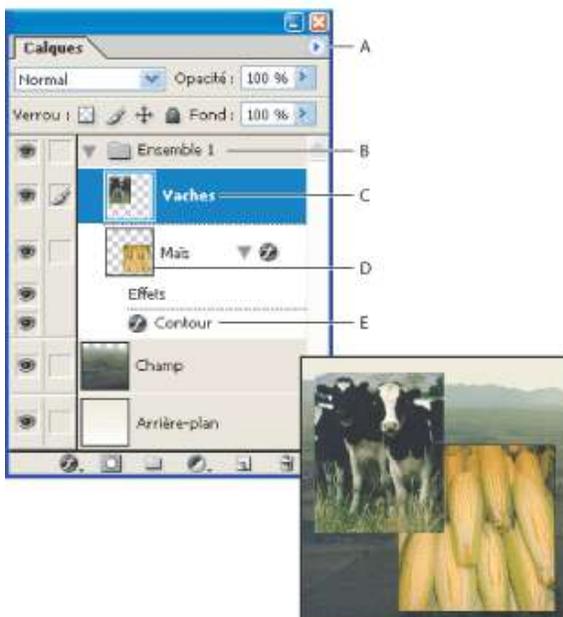
A PROPOS DES CALQUES

Les calques vous permettent de travailler sur un élément d'une image sans toucher aux autres. Ils peuvent être comparés à des feuilles de calques empilées les unes sur les autres. Lorsqu'aucune image ne figure sur un calque, vous voyez les autres calques au travers. Vous pouvez modifier la composition d'une image en changeant l'ordre et les attributs des calques. En outre, des fonctions spéciales comme les calques de réglage, les calques de remplissage et les styles de calque produisent des effets sophistiqués.



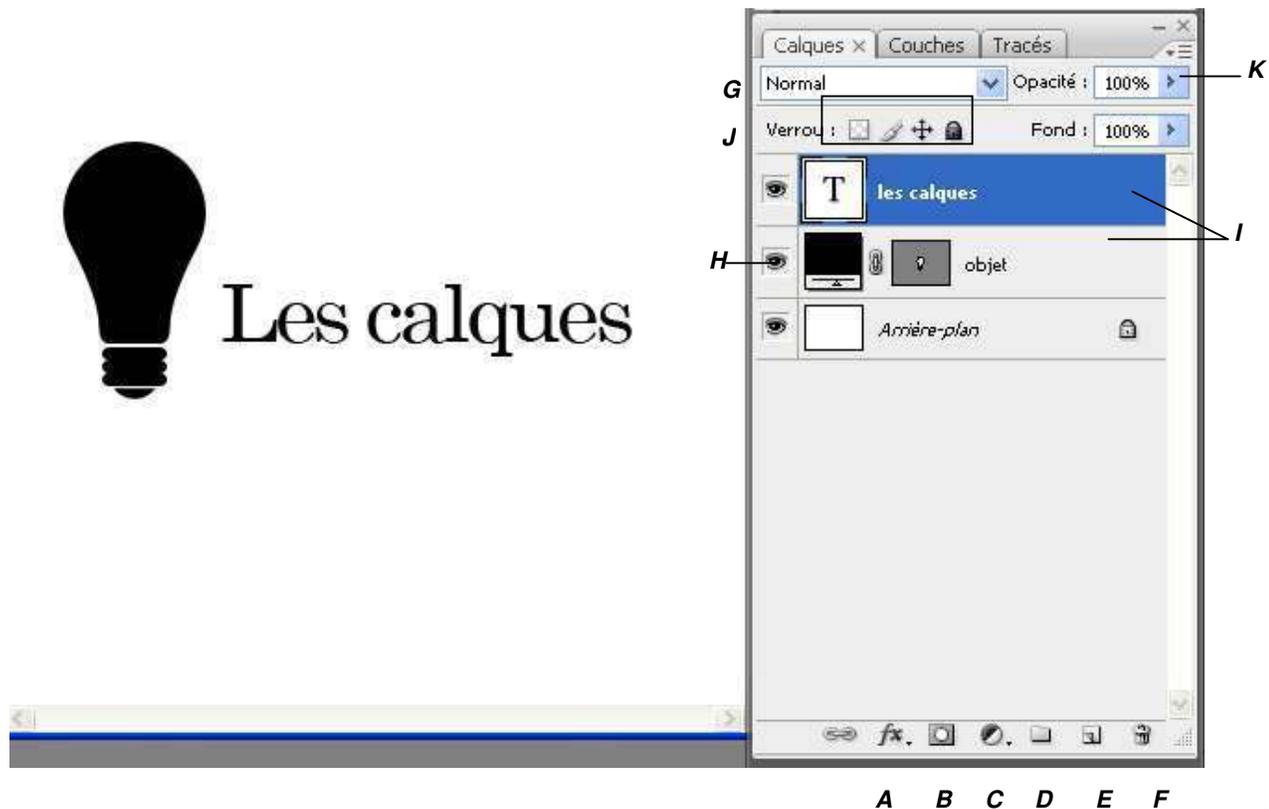
A/ LA PALETTE CALQUES

Elle recense tous les calques, groupes de calques et effets de calque d'une image. Vous pouvez accomplir de nombreuses tâches grâce aux boutons de cette palette. Par exemple, vous pouvez créer, masquer, afficher, copier et supprimer des calques. D'autres commandes et options sont accessibles dans le menu de la palette et dans le menu Calques.



Palette Calques de Photoshop A. Menu de la palette Calques B. Groupe de calques C. Calque D. Vignette de calque E. Effet de calque

Utilisation de la palette calques



Palette Calques de Photoshop

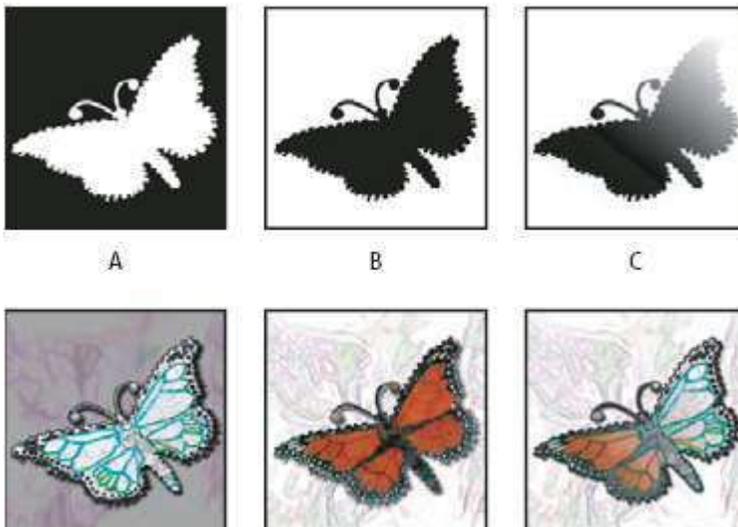
- A. Styles de calques (effets appliqués au calque)
- B. Masque de fusion sur un calque
- C. Nouveau calque de réglage (calque supplémentaire permettant de créer des retouches chromatiques)
- D. Nouveau Groupe de calque (pour créer des dossiers et organiser les calques)
- E. Nouveau calque
(Permet de créer un calque pour ajouter et séparer un élément supplémentaire dans le document)
- F. Supprimer un calque ou groupe de calques
- G. Mode de fusion du calque
- H. Afficher ou masquer le calque
(L'icône de l'œil permet de masquer temporairement le calque et les objets qui sont dessus)
- I. Liaison du calque : vous pouvez lier plusieurs calques en les sélectionnant, touche Ctrl ou Shift, pour les déplacer ou les modifier simultanément.
- J. Mode de verrouillage du calque (privilegier l'icône du cadenas pour verrouiller l'ensemble du calque)
- K. Opacité du calque (permet de diminuer la visibilité de l'objet se trouvant sur le calque)

B/ MASQUAGE DES CALQUES

Les masques déterminent la façon dont différentes zones d'un calque ou d'un groupe de calques doivent être masquées ou affichées. Les modifications apportées au masque permettent d'appliquer un grand nombre d'effets spéciaux au calque sans modifier les pixels qu'il contient. Vous pouvez alors choisir d'appliquer le masque et de rendre les changements permanents ou de supprimer le masque sans appliquer les changements.

A propos des masques et des couches alpha

Lorsque vous sélectionnez une portion d'image, le reste de l'image est « masqué », c'est-à-dire protégé contre les modifications. Lorsque vous créez un masque, vous isolez et protégez certaines zones d'une image à mesure que vous appliquez des changements de couleurs, des filtres ou d'autres effets au reste de l'image. Vous pouvez également utiliser des masques pour des opérations d'édition complexes sur des images, par exemple l'application progressive d'une couleur ou d'effets de filtre.



Exemples de masques **A.** Masque opaque utilisé pour protéger l'arrière-plan et retoucher le papillon **B.** Masque opaque utilisé pour protéger le papillon et colorer l'arrière-plan **C.** Masque semi transparent utilisé pour colorer l'arrière-plan et une partie du papillon

Les masques sont stockés dans les couches alpha. Les masques et les couches sont des images en niveaux de gris, ce qui permet de les modifier comme toute autre image avec les outils de peinture et de retouche ainsi que les filtres. Les zones peintes en noir sur un masque sont protégées tandis que les zones peintes en blanc peuvent être modifiées.

Utilisez le mode Masque pour convertir une sélection en un masque temporaire pour la modifier plus aisément. Le masque apparaît sous la forme d'un cache de couleur dont vous pouvez régler l'opacité. Vous pouvez modifier le masque avec des outils de peinture ou un filtre. Une fois que vous avez quitté le mode Masque, le masque est reconverti en une sélection sur l'image.

Pour enregistrer une sélection de façon plus permanente, vous pouvez l'enregistrer en tant que couche alpha. La couche alpha stocke la sélection comme un masque de niveaux de gris modifiable dans le panneau Couches. Une fois enregistrée en tant que couche alpha, vous pouvez récupérer la sélection à tout moment ou même la charger dans une autre image.

Vous pouvez travailler le mode masque de plusieurs manières :

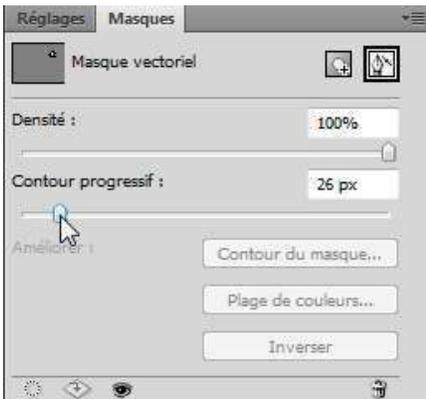
- Cliquez sur le bouton **Mode Masque**  dans la palette d'outils.
- En passant par la **panneau couches** :



- En passant par la **vignette du masque** de la palette calque



- En passant par le **panneau Masques**



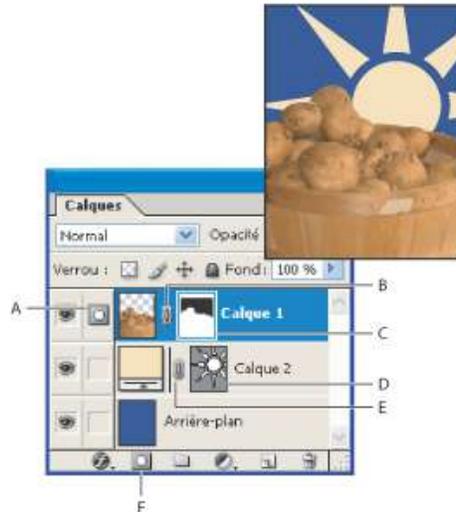
Grâce au panneau Masques vous pouvez adapter tous types de masque : masque vectoriel (calque de forme) masque de fusion, masque de réglage (voir rubrique retouche).

Dans le panneau Masques vous pouvez utiliser La Densité et le Contour progressif pour modifier les contours nets d'un masque ou les contours vectoriels de celui-ci.

Vous pouvez aussi améliorer le contour du masque. Sélectionnez le masque dans le panneau Calques. Puis dans le panneau Masques, cliquez sur le bouton Contour du masque pour ouvrir la boîte de dialogue Améliorer le masque.

🌀 CRÉER UN MASQUE DE FUSION

Dans la palette Calques, les masques de fusion et vectoriels s'affichent sous forme de vignettes supplémentaires à droite de la vignette d'un calque. La vignette d'un masque de fusion représente la couche de niveaux de gris qui est créée lors de l'ajout du masque.



Masquage des calques **A.** Masque de fusion sélectionné **B.** Icône de lien du masque de fusion **C.** Vignette de masque de fusion **D.** Vignette de masque vectoriel **E.** Icône de lien du masque vectoriel **F.** Ajouter un masque de fusion

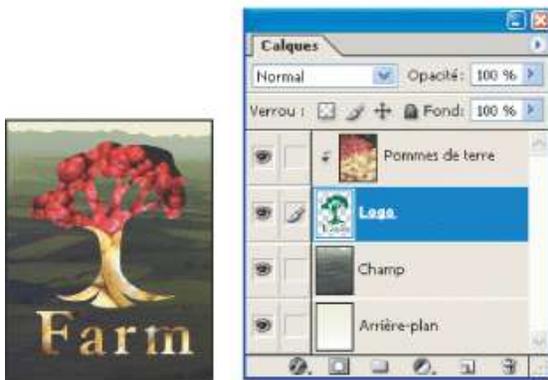
Pour modifier votre masque de fusion, utiliser les **outils de dessin ou de sélection** tout en vérifiant que les couleurs **noir et blanc** soient appliquées dans votre barre d'outils. En effet, ceux sont ces couleurs qui vont vous permettre de modifier le masque, de faire apparaître ou disparaître une partie de l'objet sélectionné.



- Adapter l'image au décor
- Choisir les couleurs noir et blanc dans la barre d'outils
- Ajouter un masque de fusion en appuyant sur le bouton créer un masque en bas du panneau calque
- Modifier le masque en utilisant les outils de dessin ou de sélection en passant alternativement par la couleur blanc ou noir dans la barre d'outils pour afficher ou masquer l'image du trucage.

☞ CRÉER UN MASQUE D'ÉCRÊTAGE

Vous pouvez utiliser le contenu d'un calque pour masquer les calques au-dessus de lui. Les pixels transparents inférieurs ou le *calque de base* masquent le contenu des calques au-dessus de lui qui font partie d'un *masque d'écêrtage*. Supposons, par exemple, que l'un des calques contienne une forme, que le calque situé au-dessus contienne une texture et que le calque situé au premier plan contienne du texte. Si vous définissez les trois calques comme partie intégrante d'un masque d'écêrtage, la texture et le texte sont visibles uniquement à travers la forme située sur le calque de base et adoptent l'opacité de celui-ci.



Masque d'écêrtage avec calques de pommes de terre et de logo

Pour créer un masque d'écêrtage :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Tout en maintenant la touche Alt (Windows) enfoncée, placez le pointeur sur la ligne séparant deux calques dans la palette Calques (le pointeur prend la forme de deux cercles se chevauchant ☞), puis cliquez.
- Sélectionnez un calque dans la palette Calques, puis choisissez Calque > Créer un masque d'écêrtage.



Masque d'écrêtage célèbre

C H A P I T R E V I I I

FILTRES ET STYLES

1/ LES STYLES DE CALQUE

Photoshop et ImageReady offrent toute une **variété d'effets** (ombres, lueurs, biseaux, incrustations et contours) qui vous permettent de modifier l'aspect du contenu d'un calque en un tournemain. Les effets de calque sont liés au contenu d'un calque. Lorsque vous déplacez ou modifiez le contenu du calque, les effets sont modifiés en conséquence. Ainsi, si vous appliquez un effet d'ombre portée à un calque de texte, l'ombre change automatiquement dès que vous modifiez le texte.

Les effets que vous appliquez à un calque deviennent partie intégrante du **style** personnalisé de ce calque. Lorsqu'un calque possède un style, une icône **fx** apparaît à droite de son nom dans la palette Calques. Vous pouvez développer le style dans la palette Calques afin de visualiser et modifier tous les effets qui le composent.

Lorsque vous enregistrez un style personnalisé, il devient un style prédéfini. Les styles prédéfinis figurent dans la **palette Styles** et peuvent être appliqués d'un simple clic de la souris. Photoshop et ImageReady offrent différents styles prédéfinis pour répondre aux usages les plus divers.

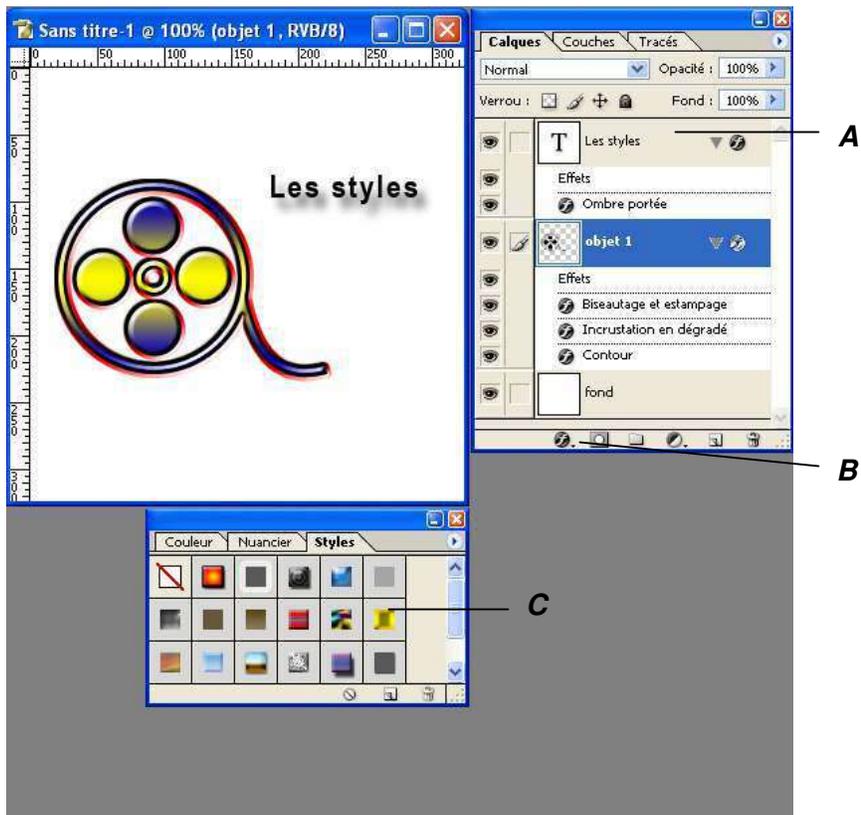


A. icône effet de calque **B.** Cliquer pour développer et afficher les effets de calque **C.** Effets de calque

application des styles

Pour appliquer des styles, Photoshop vous propose 3 possibilités :

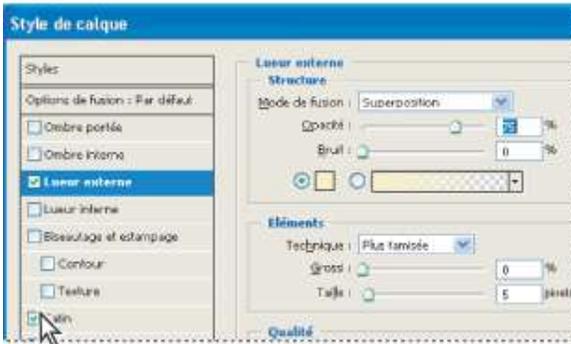
- Soit vous doublez cliquez sur la droite du calque correspondant
- Soit vous cliquez sur l'icône nouveau style en bas de la palette Calques
- Soit vous utilisez un style enregistré dans la palette Styles



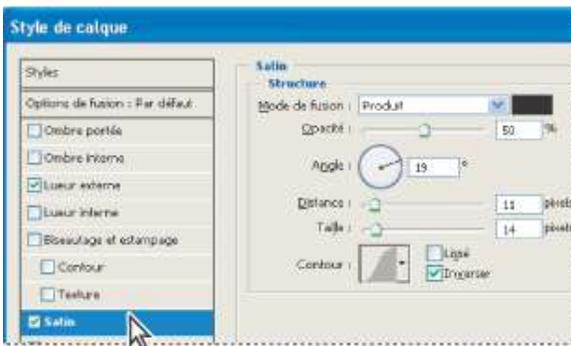
Utilisation des styles A. Double-clique sur le calque B. Icône de création de style C. Utilisation de la palette styles

EDITION DES STYLES

Pour éditer ou modifier le style d'un calque, il suffit de changer les paramètres de ses effets. (Double-clique sur le calque).



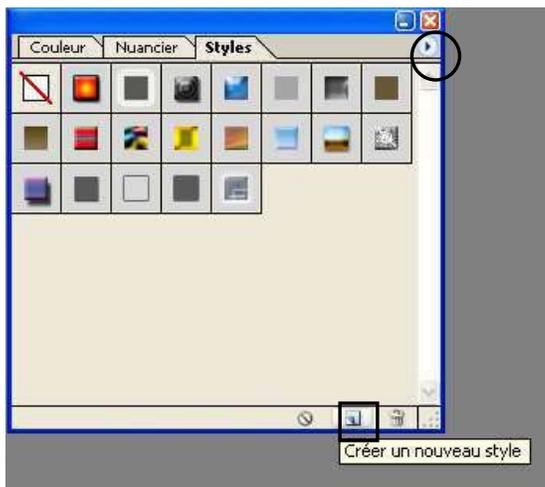
Boîte de dialogue Style de calque. Cochez une case pour appliquer les paramètres par défaut sans afficher les options de l'effet.



Cliquez sur le nom d'un effet pour afficher les options de celui-ci.

ENREGISTRER UN STYLE PERSONNALISÉ

Une fois des styles appliqués à un calque, vous avez la possibilité de sauvegarder vos effets grâce à la palette styles. Cliquez sur l'icône Nouveau style en bas de la palette.

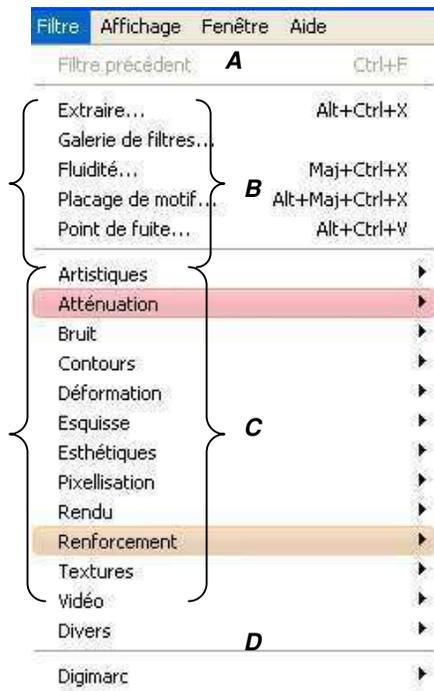


○ Vous pourriez utiliser des styles externes en utilisant les options de la palette styles (charger des styles).

2/ LES FILTRES

Les filtres permettent de modifier l'aspect des images, en leur donnant par exemple l'apparence de peintures impressionnistes ou de carreaux de mosaïque, ou encore en ajoutant un éclairage ou des déformations uniques. Les filtres peuvent également être utilisés pour nettoyer ou retoucher des photos. Les filtres fournis par Adobe se trouvent dans le **MENU FILTRE**. Certains filtres fournis par des développeurs tiers sont disponibles sous forme de modules externes. Une fois installés, ces filtres externes s'affichent en bas du menu Filtre (catégorie : divers).

Le menu Filtre à partir de Photoshop CS est divisé en 2 parties. D'une part, une série de filtres spéciaux situés au début du menu et d'autre part toute la série des filtres rangés par catégorie.



Utilisation du menu Filtre **A.** Dernier filtre utilisé que l'on peut ré appliquer **B.** Filtres spéciaux **C.** Filtres rangés par catégorie **D.** Filtre externes

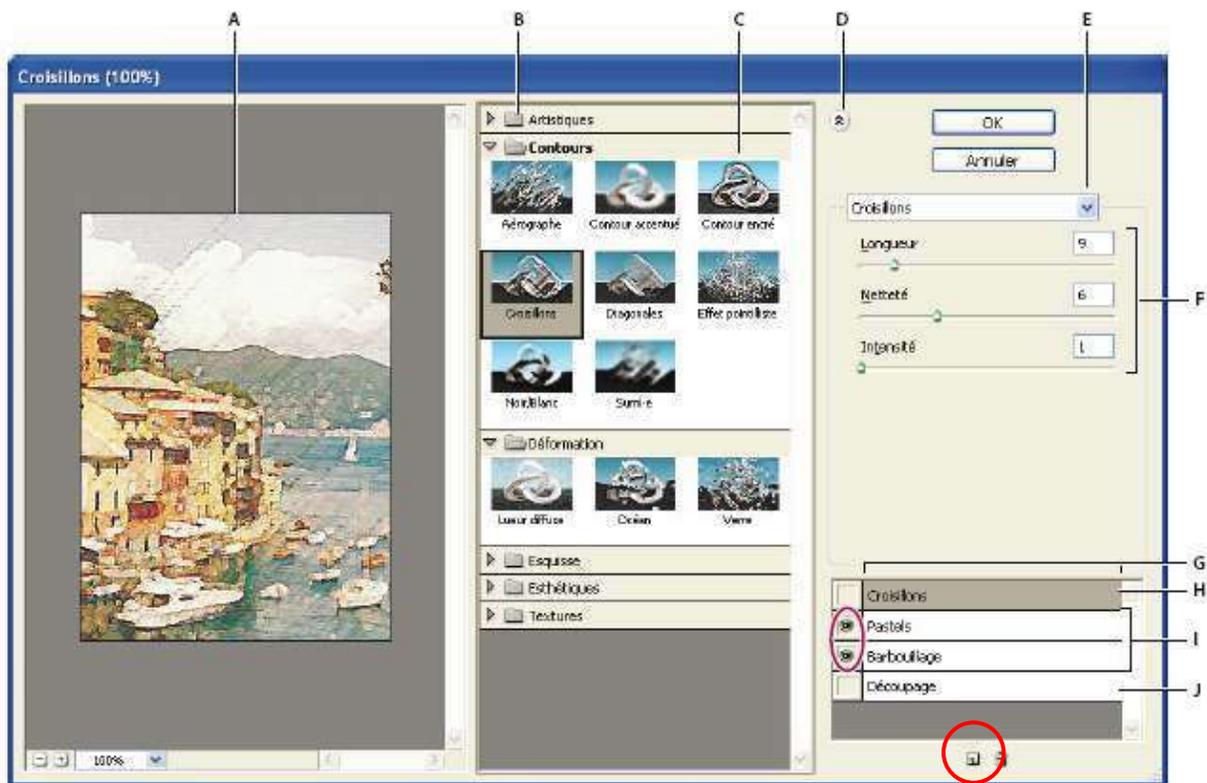
Pour utiliser un filtre, sélectionnez la commande de sous-menu appropriée dans le menu Filtre. Les indications suivantes visent à vous aider à sélectionner des filtres :

- o Les filtres s'appliquent au calque actif et visible ou à une sélection.
- o Pour les images 8 bits par couche, la plupart des filtres peuvent être appliqués de façon cumulée par le biais de la Galerie de filtres. Tous les filtres peuvent être appliqués séparément.
- o Les filtres ne peuvent pas être appliqués en mode Bitmap ou Couleurs indexées.
- o Certains filtres fonctionnent uniquement avec des images RVB.
- o Tous les filtres peuvent être appliqués à des images 8 bits.

GALERIE DE FILTRES

La Galerie de filtres permet de **cumuler** différents filtres et **d'appliquer chaque filtre plusieurs fois**. Des exemples sous forme de vignettes montrent l'effet de chacun des filtres. Vous pouvez également changer l'ordre des filtres et les paramètres de chaque filtre appliqué afin d'obtenir les effets souhaités. Cette souplesse fait souvent de la Galerie de filtres la meilleure méthode d'application de filtres. **Elle ne contient cependant pas tous les filtres figurant dans le menu.**

Pour afficher la Galerie de filtres, choisissez **FILTRE > GALERIE DE FILTRES**. Lorsque vous cliquez sur le nom d'une catégorie de filtre, les vignettes des filtres disponibles s'affichent.



Boîte de dialogue Galerie de filtres

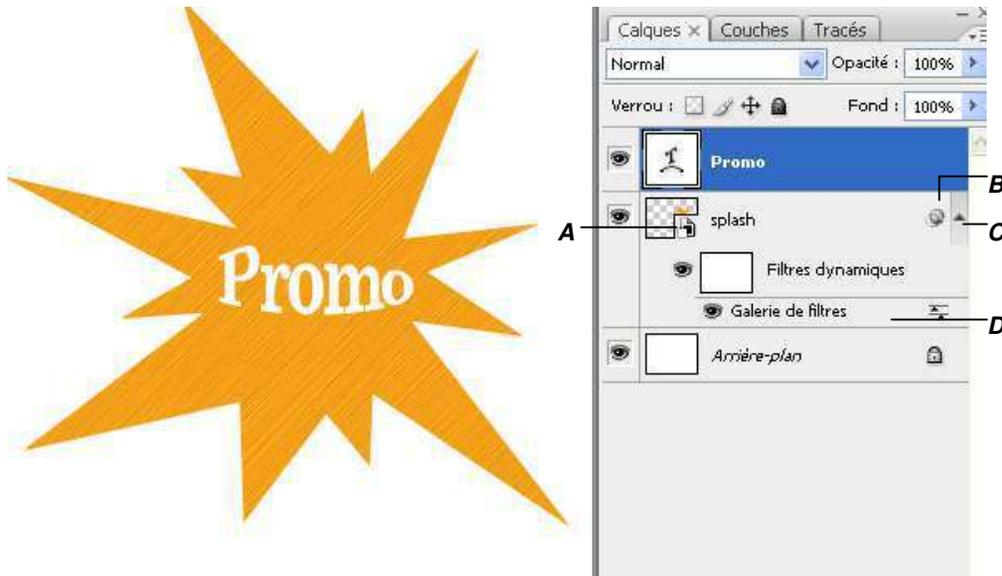
A. Aperçu B. Catégorie de filtre C. Vignette du filtre sélectionné D. Afficher/Masquer les vignettes des filtres E. Menu déroulant Filtres
F. Options pour le filtre sélectionné G. Liste d'effets de filtres à appliquer ou organiser H. Effet de filtre sélectionné mais non appliqué I. Effets de filtres appliqués de façon cumulative mais non sélectionnés J. Effet de filtre masqué

POUR APPLIQUER UN FILTRE :

1. Choisissez la catégorie de filtre souhaité puis la vignette du filtre correspondant.
2. Vous avez la possibilité de cumuler ce filtre en créant un deuxième calque de filtre (en bas à droite de la galerie, voir *BULLE*)
3. Vous pouvez remplacer le 2^{ème} calque du filtre cumulé par un autre en choisissant la vignette dans la partie centrale de la galerie et ainsi cumuler 2 effets de filtres différents.

LES FILTRES DYNAMIQUES

Appliqués à des objets dynamiques vous permettent dorénavant d'utiliser des filtres de manière **non destructrice**. Les filtres dynamiques sont répertoriés en tant qu'effets de calque dans le panneau Calques et peuvent être modifiés à tout moment, à partir des données de l'image d'origine contenues dans l'objet dynamique.



Application de filtres dynamiques : **A.** Indicateur d'objet dynamique **B.** Indicateur de filtre dynamique appliqué **C.** Afficher ou Masquer les filtres du calque **D.** Filtre

Pour appliquer des filtres dynamiques, il faut tout d'abord transformer l'objet sur lequel on veut les appliquer. On doit donc se positionner sur le calque correspondant et cliquer sur la commande **Convertir pour les filtres dynamiques** du menu **Filtre** (Un symbole apparaît dans le calque).

La gestion des filtres dynamiques est la même que les styles de calque (modification, copie, suppression des filtres à travers la palette Calque).

C H A P I T R E IX

LE TEXTE

Il vous est possible manipuler et de déformer du texte placé sur une image. Tout texte créé est **automatiquement** placé **sur un nouveau calque**. Pour placer du texte sur une image, vous devez sélectionner cet outil texte placé dans la barre d'outil : .

Pour modifier le texte,

Utilisation des options de l'outil Texte :



Dans les options de l'outil texte se trouve l'icône d'**orientation** du texte : , qui vous permet de changer le sens d'écriture

T
e
x
t
e

Vous pouvez aussi déformer votre texte grâce à l'option de l'outil texte : .

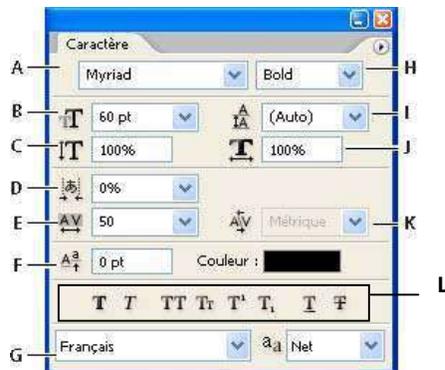


Texte Captif ou curviligne :

- Créer tout d'abord un tracé ou un calque de forme à l'aide de l'outil plume ou de l'outil forme personnalisée (*voir chapitre dessin*).
- Pointez l'outil Texte sur le bord du tracé pour réaliser un texte curviligne (écriture autour du tracé)
- Pointez l'outil Texte à l'intérieur du tracé pour créer un texte captif (écriture à l'intérieur du tracé équivalent à une zone de texte).

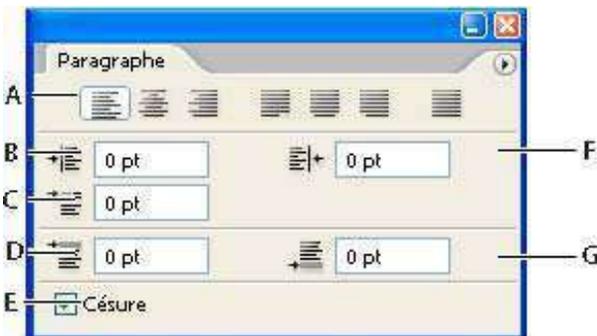


Utilisation des palettes caractères ou paragraphe :



Palette Caractère

A. Famille de caractères **B.** Corps de police **C.** Échelle verticale **D.** Option Tsume (Photoshop) **E.** Approche **F.** Décalage sur la ligne de base **G.** Langue **H.** Style de caractère **I.** Interligne **J.** Échelle horizontale **K.** Crénage **L.** Attributs de caractère (faux gras, faux italique, majuscules, exposant, souligné ...)

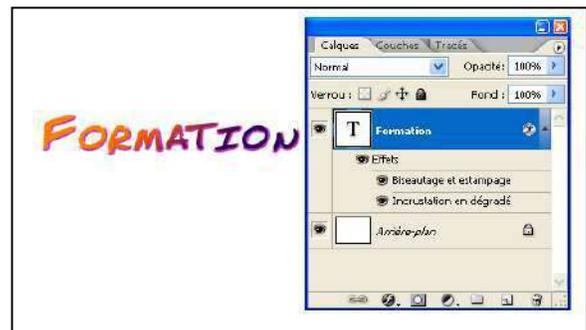


Palette Paragraphe

A. Alignement et justification **B.** Retrait à gauche **C.** Retrait à gauche de 1re ligne **D.** Espace avant le paragraphe **E.** Césure **F.** Retrait à droite **G.** Espace après le paragraphe

Autres utilisations

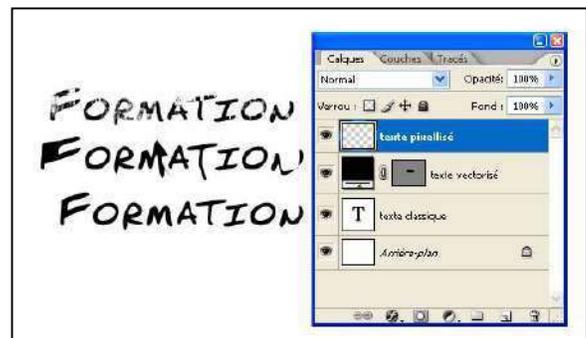
- Vous pouvez appliquer les **styles de calque** au texte



- vous pouvez **vectoriser** le texte ou au contraire le **pixelliser**.

Menu Calque > texte > calque de forme

Menu > Pixellisation > Texte



C H A P I T R E X

LA C O U L E U R

1/ CONCEPTS ELEMENTAIRES

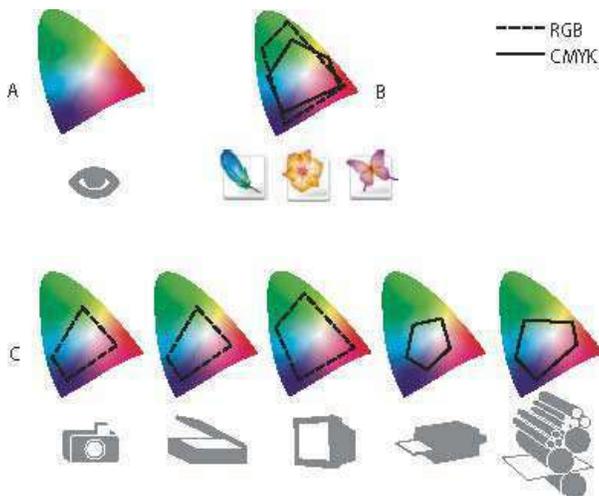
COMPREHENSION DE LA GESTION DES COULEURS

Pourquoi les couleurs ne concordent pas toujours

Aucun module d'édition n'est capable de reproduire la totalité des couleurs perceptibles à l'œil humain. Chaque périphérique s'exécute selon un espace colorimétrique spécifique pouvant générer une certaine *gamme* de couleurs.

Un modèle colorimétrique définit la relation qui existe entre les valeurs. L'espace colorimétrique décrit la couleur absolue désignée par ces valeurs. Dans certains modèles colorimétriques (tels que Lab.), l'espace colorimétrique est fixe, car il correspond directement à la façon dont l'œil humain perçoit les couleurs. Ces modèles sont dits *indépendants du périphérique*. Les autres modèles colorimétriques (RVB, TSI, TSL, CMJN, etc.) peuvent avoir plusieurs espaces colorimétriques. Étant donné que **ces modèles varient selon l'espace colorimétrique ou le périphérique qui leur est associé**, ils sont dits *dépendants du périphérique*.

Du fait de la variation de ces espaces colorimétriques, il est possible que **l'aspect des couleurs diffère lors du transfert des documents d'un périphérique à l'autre**. Les écarts chromatiques s'expliquent notamment par des différences au niveau des sources d'images (les scanners et les applications graphiques produisent des illustrations en utilisant des espaces colorimétriques distincts), de la marque des moniteurs, du mode de définition des couleurs par les applications utilisées, du support d'impression (le papier journal reproduit une plus petite gamme que le papier pour magazine) et d'autres variations naturelles telles que les différences de fabrication des moniteurs et leur ancienneté.



Gammes des couleurs de divers périphériques et documents A. Espace colorimétrique Lab B. Documents (espace de travail) C. Périphériques

Définition d'un système de gestion des couleurs

Les problèmes de correspondance des couleurs sont liés à l'utilisation d'espaces colorimétriques différents par plusieurs périphériques et logiciels. Pour y remédier, vous pouvez utiliser un système qui interprète et convertit les couleurs d'un périphérique à l'autre avec exactitude. Un *système de gestion des couleurs (SGC)* compare l'espace colorimétrique de création d'une couleur avec son espace colorimétrique de reproduction et procède aux réglages nécessaires pour représenter cette couleur de façon aussi homogène que possible sur plusieurs périphériques.

Un système de gestion des couleurs convertit les couleurs grâce aux *profils colorimétriques*. Un profil désigne une description mathématique de l'espace colorimétrique d'un périphérique. Par exemple, un profil de scanner indique à un système de gestion des couleurs comment votre scanner «perçoit» les couleurs. Les applications Adobe utilisent les profils ICC, format défini par l'organisme International Color Consortium (ICC), comme norme de couleur multiplateforme. Vous pouvez donc définir ce profil dans Photoshop par l'intermédiaire du menu **Edition > Couleurs ou Attribuer un profil**.

Étant donné qu'aucune méthode de conversion chromatique ne peut convenir à tous les types d'images, un système de gestion des couleurs propose divers *modes de rendu* (ou méthodes de conversion) pour vous permettre d'appliquer la méthode appropriée à un élément graphique particulier. Ainsi, une méthode de conversion chromatique reproduisant les relations exactes entre les couleurs d'une photo de safari peut toutefois dénaturer les couleurs d'un logo comportant des aplats.

Remarque : ne confondez pas la gestion des couleurs avec la correction des couleurs. Un système de gestion des couleurs ne corrige pas une image enregistrée avec des problèmes de tons ou d'harmonie des couleurs. Il fournit un environnement vous permettant d'évaluer en toute fiabilité les images dans l'optique de votre sortie finale.

Avez-vous besoin d'une gestion des couleurs?

Sans un système de gestion des couleurs, vos spécifications dépendent du périphérique de sortie. La gestion des couleurs n'est pas nécessaire lorsque le processus de production est rigoureusement orienté vers un seul support. Par exemple, vous pouvez préférer, de même que votre atelier de prépresse, retoucher des images CMJN et spécifier les valeurs chromatiques appropriées à un environnement d'impression spécifique bien établi.

L'importance de la gestion des couleurs augmente avec l'accroissement du nombre de variables dans le processus de production. La gestion des couleurs est recommandée si vous prévoyez de réutiliser des images en couleur sur des supports d'impression ou en ligne et d'utiliser divers types de périphériques pour un seul support (différentes presses d'imprimerie, par exemple) ou si vous gérez plusieurs postes de travail.

Vous pourrez bénéficier de tous les avantages d'un système de gestion des couleurs si vous devez réaliser l'une des tâches suivantes :

- Obtenir une sortie couleur prévisible et homogène sur plusieurs périphériques de sortie utilisant la séparation de couleurs, votre imprimante de bureau et votre moniteur. La gestion des couleurs est particulièrement utile pour ajuster la couleur sur des périphériques dont la gamme est peu étendue, comme une presse à imprimer en quadrichromie.
- Vérifier minutieusement (prévisualiser) l'épreuve d'un document en couleur sur le moniteur en réalisant une simulation d'un périphérique de sortie spécifique. (Les limites d'affichage du moniteur, comme les conditions d'éclairage, ont une influence sur la vérification des épreuves à l'écran.)
- Évaluer avec précision et incorporer de façon homogène des images couleur provenant de diverses sources si elles utilisent aussi la gestion des couleurs, et même, dans certains cas, si elles ne l'utilisent pas.
- Envoyer des documents en couleur vers différents périphériques et supports de sortie sans avoir à ajuster manuellement les couleurs des documents ou des images d'origine. Cette méthode est idéale lorsque vous créez des images destinées à l'impression et à l'affichage en ligne.
- Imprimer correctement des couleurs sur un périphérique de sortie inconnu; par exemple, vous pouvez stocker un document en ligne afin de reproduire de façon homogène les impressions couleur à la demande dans le monde entier.

Création d'un environnement de visualisation pour la gestion des couleurs

Votre environnement de travail détermine votre perception visuelle de la couleur sur un moniteur et sur une impression. Afin d'obtenir les meilleurs résultats, exploitez la couleur et la lumière de votre lieu de travail comme suit :

- Consultez vos documents dans un endroit où le niveau d'éclairage et la température de la couleur sont constants. Par exemple, l'évolution des caractéristiques chromatiques de la lumière du soleil au cours de la journée se répercute sur l'affichage des couleurs à l'écran. Il est donc préférable d'abaisser les stores ou de travailler dans une pièce sans fenêtres. Pour éliminer la dominante bleu-vert d'un éclairage fluo, vous pouvez installer un éclairage D50 (5000°Kelvin). Vous pouvez également visualiser des documents imprimés à l'aide d'une boîte à lumière D50.
- Consultez vos documents dans une pièce dont la couleur des murs et du plafond est neutre. La couleur d'une salle peut agir sur la perception de la couleur affichée et imprimée. Le gris polychrome est la couleur idéale d'une salle de lecture. En outre, la couleur de vos vêtements qui se reflète dans le moniteur peut avoir une incidence sur l'aspect des couleurs affichées.
- Supprimez les motifs d'arrière-plan colorés du bureau de votre ordinateur. Les motifs clairs et chargés autour d'un document faussent la perception de la couleur. Configurez votre bureau de sorte qu'il n'affiche que des gris neutres.
- Examinez vos épreuves dans les mêmes conditions que le public. Par exemple, feuillotez les pages d'un catalogue d'articles ménagers sous les lumières incandescentes de votre domicile ou un catalogue de mobilier de bureau sous l'éclairage fluo de votre bureau. Néanmoins, décidez toujours de vos dernières retouches colorimétriques sous l'éclairage spécifié par le règlement en matière de bons à tirer en vigueur dans votre pays.

2/ MODELES COLORIMETRIQUES ET MODES COLORIMETRIQUES

Un *modèle colorimétrique* est un système utilisé pour décrire la couleur. Photoshop prend en charge les modèles colorimétriques **TSL, RVB, RVB Web sécurisé, CMJN et Niveaux de gris, Bitmap (ou couleurs indexées) Bichromie**. Vous pouvez basculer entre les différents modèles colorimétriques lorsque vous choisissez et créez des couleurs pour votre illustration.

Le *mode colorimétrique du document* définit la sortie de l'image. Le mode **RVB** est destiné aux illustrations qui seront affichées à l'écran ou projetées à l'aide de luminophores ou de lumières, tandis que le mode **CMJN** est destiné aux documents qui seront imprimés avec des encres de couleur. Même si vous devez choisir un mode colorimétrique à la création du document, vous pouvez en changer par la suite à tout moment, en utilisant la commande Mode colorimétrique du document.

- Vous devez choisir le mode colorimétrique à la création du document, dans la boîte de dialogue **Fichier > Nouveau**.
- Si vous récupérez une photo, ou tout autre document, vous devrez modifier le mode colorimétrique par la suite dans le **Menu Image > Mode**.

3/ APPLICATION DE COULEURS

Lorsque vous créez un objet ou que vous voulez modifier les attributs de dessin d'un objet existant dans Photoshop, vous pouvez utiliser les **cases Premier plan ou arrière-plan de la boîte à outils**, le sélecteur de couleurs, la palette Couleur, la palette Nuancier.

A) APPLICATION DE COULEURS A L'AIDE DE LA BOITE A OUTILS



- Cliquez deux fois sur le bouton premier plan ou arrière-plan pour choisir une couleur dans le **sélecteur de couleurs** (voir *Utilisation du sélecteur de couleurs*).

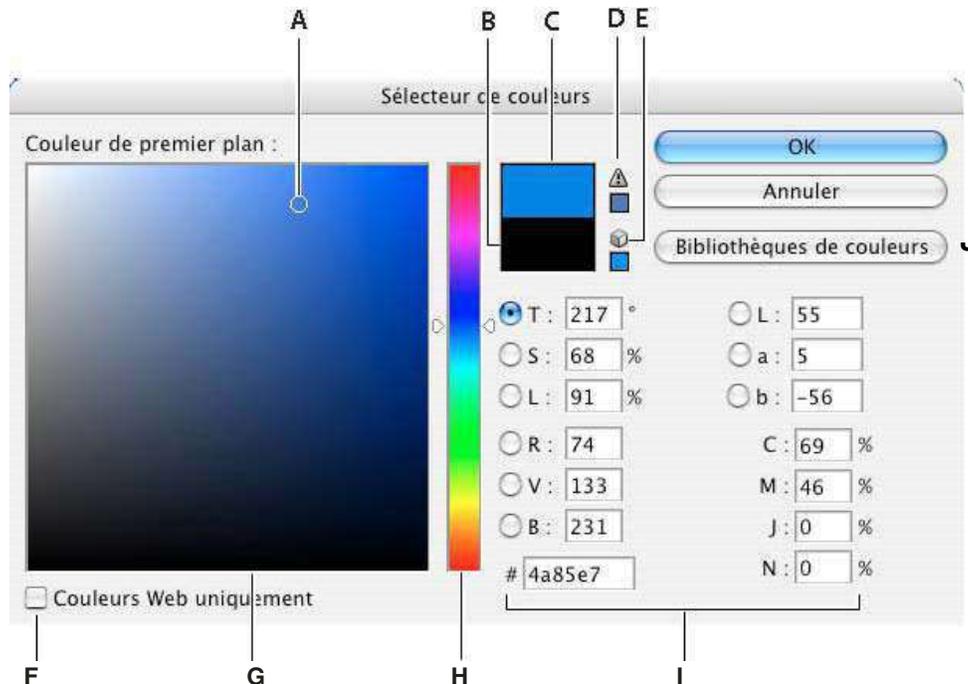
Vous pouvez travailler indépendamment avec la couleur de premier plan ou d'arrière-plan grâce à l'icône de la double flèche.

Vous pouvez récupérer automatiquement les couleurs par Défaut de Photoshop (Noir et Blanc) en appuyant sur le bouton situé au dessus des cases de premier plan et arrière-plan.

B) APPLICATION DE COULEURS A L'AIDE DU SELECTEUR DE COULEURS

- Utilisation du sélecteur de couleurs

Le sélecteur de couleurs vous permet de choisir la couleur de fond ou de contour d'un objet en la sélectionnant à partir d'un spectre des couleurs ou en définissant sa valeur numérique.



Sélecteur de couleurs Adobe : A. Couleur sélectionnée B. Couleur d'origine C. Couleur après réglage D. Icône d'avertissement de couleur non imprimable E. Icône d'avertissement de couleur Web sécurisée F. Option Couleurs Web uniquement G. Champ de couleur H. Curseur de couleur I. Valeurs chromatiques J. Accès aux modèles de couleurs papiers (Marque Pantone ...)

- Sélection d'une couleur à l'aide du spectre des couleurs

Sélectionnez le composant à utiliser pour afficher le spectre des couleurs : T (Teinte), S (Saturation), L (Luminosité), R (Rouge), V (Vert) ou B (Bleu).

Procédez ensuite comme suit :

Faites glisser le curseur le long de la bande des couleurs ou cliquez directement dans la bande pour régler les couleurs affichées dans le spectre.

Cliquez ou faites glisser le pointeur dans le grand carré du spectre des couleurs pour sélectionner une couleur. Un marqueur circulaire indique la position de la couleur dans le spectre.

Au fur et à mesure que vous modifiez la couleur à l'aide du curseur ou du spectre des couleurs, les valeurs numériques sont actualisées en conséquence. La nouvelle couleur apparaît dans la partie supérieure du carré de couleur situé à droite de la bande et la couleur d'origine s'affiche dans la partie inférieure.

- Spécification de couleurs à l'aide de valeurs numériques

Saisissez des valeurs dans les zones de texte :

En mode TSL, spécifiez la teinte (T) selon un angle compris entre 0 ° et 360 °, qui correspond à un emplacement sur la roue chromatique. Spécifiez la saturation (S) et la luminosité (L) en pourcentage.

En mode RVB, spécifiez des valeurs de composante comprises entre 0 et 255 (0 correspondant au noir et 255 à la couleur pure).

En mode CMJN, spécifiez la valeur de chacune des composantes sous la forme d'un pourcentage de cyan (C), de magenta (M), de jaune (J) et de noir (N).

Dans la zone de texte #, saisissez une valeur chromatique sous forme hexadécimale.

- Remplacement par une couleur imprimable

Dans les modèles colorimétriques RVB et TSL, certaines couleurs, telles que les couleurs fluo, ne sont pas imprimables, car elles ne possèdent aucune équivalence CMJN. Lorsque vous sélectionnez une couleur non imprimable, un triangle d'avertissement  s'affiche en haut à droite de la boîte de dialogue. Cliquez dessus pour remplacer la couleur par l'équivalent CMJN le plus proche (affiché sous le triangle).

Remarque : Les couleurs imprimables sont déterminées par les valeurs d'impression saisies pour le jeu d'encre sélectionné dans la boîte de dialogue de configuration CMJN.

- Affichage des couleurs Web sécurisées

Les couleurs Web sécurisées regroupent les 216 couleurs utilisées par tous les navigateurs, quelle que soit la plate-forme utilisée. Pour limiter le spectre des couleurs aux couleurs Web sécurisées, sélectionnez Couleurs Web seules dans le coin inférieur gauche du sélecteur de couleurs.

- Remplacement par une couleur Web sécurisée

Lorsque vous sélectionnez une couleur Web non sécurisée, un cube  s'affiche en haut à droite de la boîte de dialogue. Cliquez dessus pour remplacer la couleur par la couleur Web sécurisée la plus proche (affichée sous le cube).

- Sélection des couleurs personnalisées

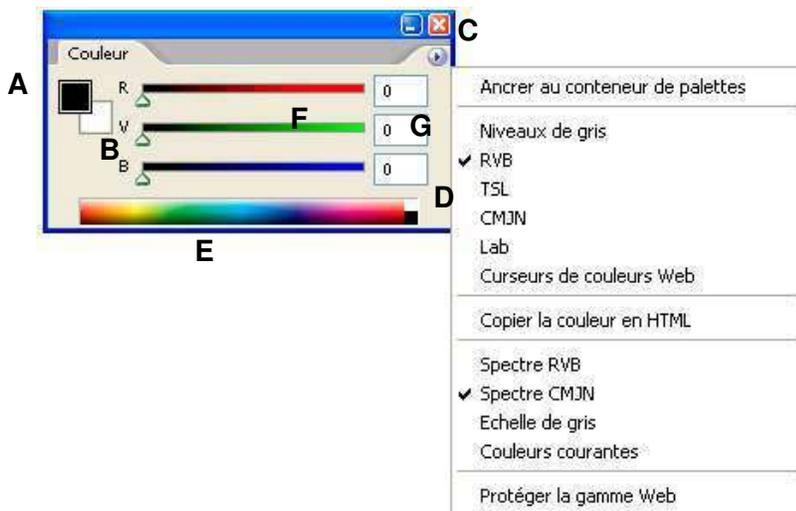
Le sélecteur de couleurs Adobe vous permet de choisir des couleurs personnalisées parmi les systèmes PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, Toyo Color Finder™ 1050 system, ANPA-Color™ system, HKS® color system et le nuancier DIC Color Guide.

Pour garantir la reproduction exacte de la couleur sur la sortie finale, consultez votre imprimeur ou votre atelier de flashage et choisissez une couleur personnalisée issue d'un nuancier de couleur imprimé. Les fabricants recommandent de renouveler les nuanciers tous les ans pour éviter tout risque d'estompage des encres ou tout autre dommage.



C) UTILISATION DE LA PALETTE COULEUR

La palette Couleur permet d'appliquer une couleur à un objet et de modifier ou mélanger les couleurs que vous avez créées ou que vous avez sélectionnées dans la palette Nuancier.



Sélection de couleurs dans la palette Couleur A. Couleur de premier plan B. Couleur d'arrière-plan C. Menu de la palette D. Case Noir ou Blanc unique E. Barre du spectre des couleurs F. Bande des couleurs G. Zone de texte pour un composant de couleur

D) UTILISATION DU NUANCIER

Les **NUANCES** sont des couleurs portant un nom et qui peuvent être associés à un document spécifique ou sont disponibles de façon général dans Photoshop dans la palette du Nuancier. Un ensemble de nuances par défaut est mis à votre disposition lorsque vous créez un document. Pour sélectionner, **ajouter**, supprimer et **modifier** les nuances d'un document, utilisez la palette **Nuancier**.

Pour enregistrer une nouvelle nuance, appuyer sur le bouton Nouvelle Nuance  au bas de la palette Nuancier.

Pour Modifier ou renommer une nuance, double-cliquez sur la vignette de la nuance correspondante.



E) DEGRADE DE COULEURS

Voir descriptif de l'outil de dégradé du chapitre 6, graphisme.

C H A P I T R E X I

P H O T O M O N T A G E E T T R A N S F O R M A T I O N S

Un des grands axes de création du logiciel Photoshop CS est de pouvoir agencer des photos dans le but de créer un trucage visuel. Photoshop va vous permettre de réaliser un montage de photos pour réaliser une création artistique ou photographique.

EXEMPLE DE PHOTOMONTAGE



Photos d'origine :

Photo main

Photo Oie



Montage final

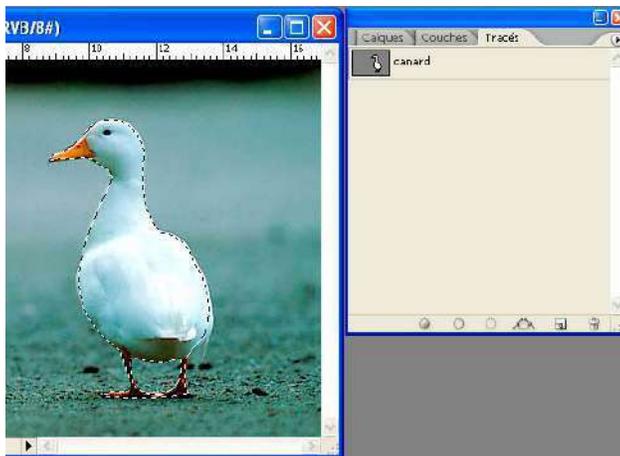
1/ SELECTION

La première étape d'un photomontage est quasiment toujours la même. Sélectionner les éléments à intégrer dans le montage final.

Dans notre exemple ci-dessus, sélectionner l'oie pour ensuite l'envoyer sur la photo main.

Pour cela utiliser les outils de sélection à votre disposition : outils géométriques, lassos, baguette magique, plage de couleurs, plume.

Dans notre exemple, nous allons utiliser l'outil plume pour faire le détourage de l'animal.

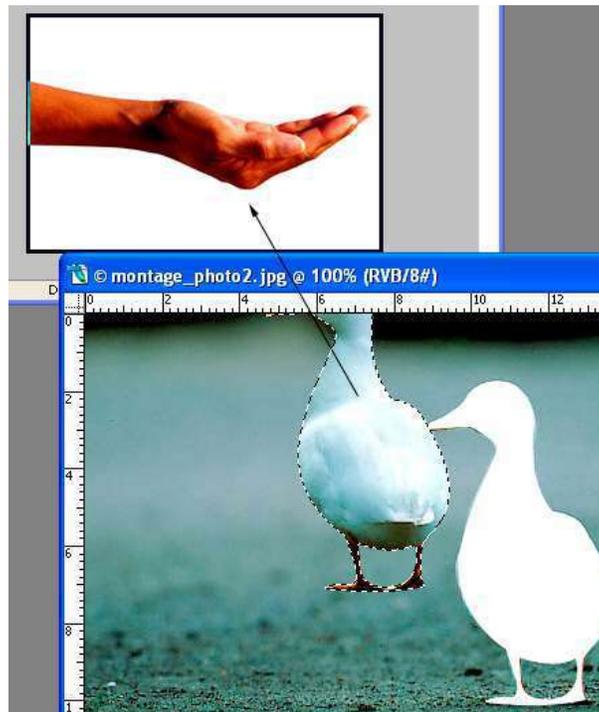


Récupérer la sélection à partir du tracé réalisé à la plume. Pour cela afficher la palette tracés, appuyé sur le bouton en bas de la palette, récupérer le tracé comme sélection.

2/ ASSEMBLAGE

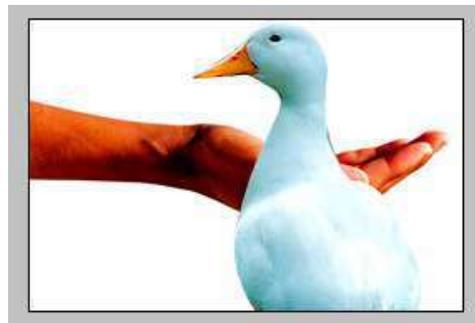
Une fois la sélection récupérée, nous allons assembler les 2 photos.

Pour cela utiliser l'**outil déplacement** , cliquez à l'intérieur de la sélection (l'icône de l'outil déplacement change pour faire apparaître une flèche noire avec une paire de ciseaux) et sans relâcher, déplacer la zone découpée vers la photo du montage final (photo main).



3/ TRANSFORMATION

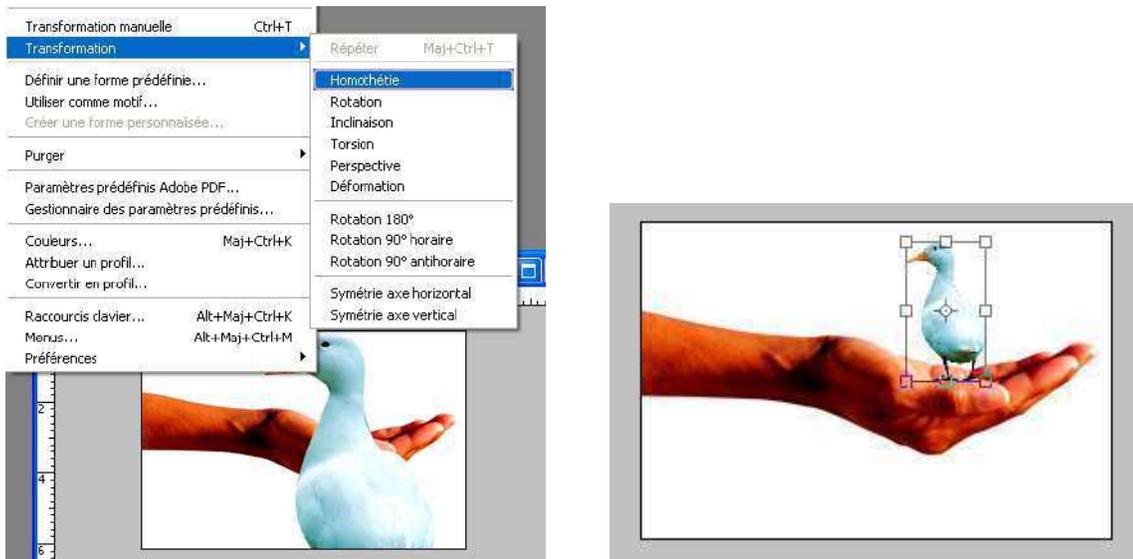
Une fois l'animal détourné et envoyé sur la photo du montage final, on s'aperçoit que celui-ci est beaucoup plus grand que la photo de la main. Ce décalage s'explique par la différence de taille des 2 images ou par leur différence de résolution.



NB : il vaut mieux rectifier la taille des éléments une fois qu'ils ont été détournés et envoyés dans le photomontage plutôt que de le faire dans l'image d'origine. Une fois retaillé cet objet a été modifié au niveau de ces pixels, s'il s'avère que vous modifié cet objet de nouveau (agrandir, par exemple) vous allez détériorer des pixels déjà modifiés et le résultat devient peu exploitable.

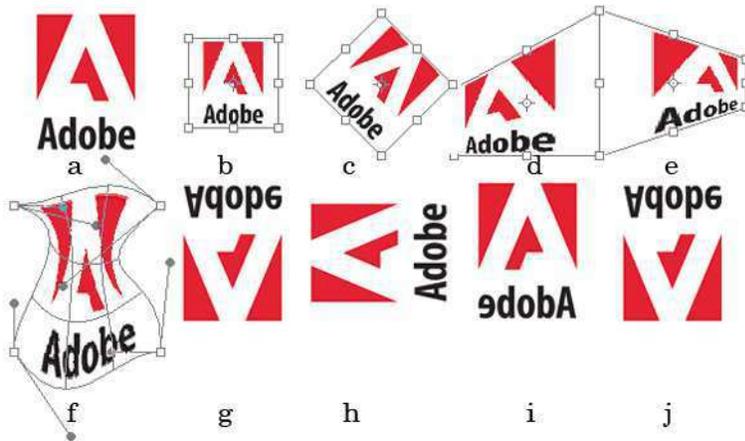
Pour remédier à ce décalage de taille, Photoshop vous donne accès à des manipulations de transformation disponibles pour tout objet sur un document.

MENU ÉDITION > TRANSFORMATION



Dans ce menu, vous avez accès aux transformations suivantes :

- **Homothétie** (permet de changer la taille des objets tout en gardant une valeur proportionnelle de l'objet en maintenant la touche MAJ.)
- **Rotation Libre**
- **Inclinaison**
- **Torsion**
- **Perspective**
- **Déformation**
- **Rotation 180°, ...**
- **Symétrie Horizontale ou Verticale**



Les transformations : A. Image d'origine B. Homothétie C. Rotation libre D. Inclinaison E. Perspective F. Déformation G. Rotation 180° H. Rotation 90° I. Symétrie Horizontale J. Symétrie verticale.

4/ RETOUCHE FINALE

Il ne vous reste plus qu'à adapter votre montage. Dans notre exemple, les pieds de l'oie doivent être à l'intérieur de la main. Pour effectuer cette retouche, 3 solutions s'offrent à vous, **gommer** une partie des pattes, **sélectionner** une partie des pattes et les supprimer, soit créer un **masque de fusion** pour dissimuler les pattes sans les effacer.

Pour une question de rapidité, nous avons pris l'option Gomme.



5/ RESULTAT



NB : *N'oubliez pas de renommer vos calques puisque Photoshop vous crée automatiquement les calques lors du détourage et de l'assemblage des photos.*

C H A P I T R E X I I

RETOUCHE ET REGLAGES CHROMATIQUES

1/ LES OUTILS DE RETOUCHE OU CORRECTIONS PHYSIQUES

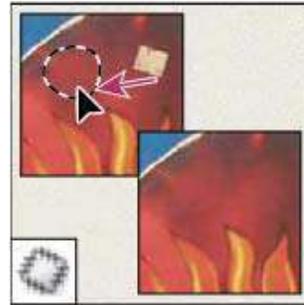
Galerie d'outils de retouche



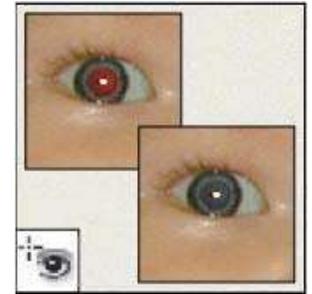
L'outil **Correcteur de tons directs** permet de supprimer certaines imperfections et objets.



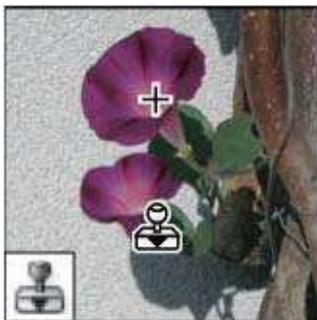
L'outil **Correcteur** permet de corriger les imperfections d'une image par application d'un échantillon ou d'un motif.



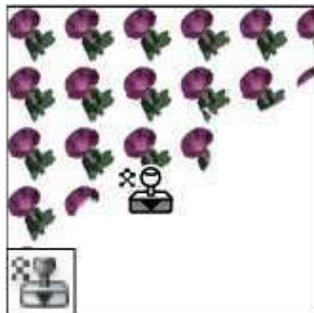
L'outil **Pièce** permet de corriger les imperfections d'une portion d'image sélectionnée par application d'un échantillon ou d'un motif.



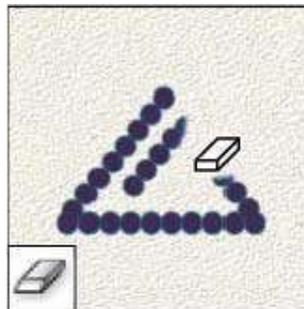
L'outil **Œil rouge** permet de supprimer le reflet rouge provoqué par un flash.



L'outil **Tampon de duplication** permet de peindre en utilisant l'échantillon prélevé sur une image.



L'outil **Tampon de motif** permet de peindre en utilisant une portion d'image comme motif.



L'outil **Gomme** permet d'effacer des pixels et d'annuler les modifications effectuées sur l'image depuis le dernier **apariement**.



L'outil **Gomme d'arrière-plan** permet de rendre une zone transparente par glissement de la souris.

enregistrement.



L'outil **Gomme magique** permet d'effacer les zones de couleurs en aplat et de les rendre transparentes d'un seul clic.



L'outil **Goutte d'eau** permet de rendre flous les contours nets d'une image.



L'outil **Netteté** permet d'accentuer la netteté des contours d'une image.



L'outil **Doigt** permet d'étaler des données sur une image.



L'outil **Densité -** permet d'éclaircir certaines zones de l'image.



L'outil **Densité +** permet d'obscurcir certaines zones de l'image.



L'outil **Éponge** permet de modifier la saturation des couleurs d'une zone de l'image.

A) SUPPRESSION DES YEUX ROUGES

L'outil **Œil rouge** supprime l'effet yeux rouges sur les photos de personnes ou d'animaux prises au flash, et les réflexions blanches ou vertes sur les photos d'animaux prises au flash.

Sélectionnez l'outil Œil rouge . (L'outil Œil rouge se trouve au même endroit que l'Outil Correcteur de tons directs . Cliquez sur le triangle situé en bas à droite d'un outil pour afficher d'autres outils.)

Cliquez sur l'œil rouge du sujet. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, annulez la correction, définissez une ou plusieurs des options suivantes dans la barre d'options et cliquez de nouveau sur l'œil rouge.

Taille de la pupille

Augmente ou diminue la zone de correction de l'outil Œil rouge.

Taux d'obscurcissement

Définit le foncé de la correction.

 *L'effet œil rouge est dû à une réflexion du flash de l'appareil photo dans la rétine du sujet. Ce phénomène se produit souvent lorsque vous prenez des photos dans un lieu sombre, parce que la pupille du sujet est alors dilatée. Pour éviter l'effet yeux rouges, utilisez la fonction de réduction de l'effet yeux rouges de votre appareil photo. Mieux encore, utilisez un flash séparé, qui se monte sur l'appareil photo plus loin de l'objectif.*

B) LE TAMPON DE DUPLICATION

Il vous permet de corriger une zone d'image ou de la dupliquer vers un autre endroit. Il faut d'abord déterminer quelle zone doit être prélevée et quelle partie sera corrigée.

- Choisissez l'outil du Tampon de duplication.
- Déterminez une forme de pinceau dans la barre d'option des outils. Dans un premier temps, sélectionnez une forme légèrement estompée, et un diamètre peu important ; vous modulerez ensuite selon vos besoins. Comme précédemment, il est possible d'utiliser l'outil Aérographe pour obtenir un effet de pulvérisation.



- Maintenant, vous devez prélever l'élément de la photo que vous allez reproduire (dans notre exemple, il s'agit du champignon). Pour cela, appuyez sur la touche **ALT** de votre clavier. Le curseur se modifie et devient une cible. Faites un simple clic à cet endroit et relâchez la touche ALT.
- Déplacez-vous à l'endroit où doit être copiée votre sélection ciblée (dans notre exemple, en haut du premier champignon).
- Effectuez un clic maintient sur votre souris et déplacez vous. La partie sur laquelle apparaît une croix représente la zone que vous copiez. Vous devez être en train de dupliquer cette zone.



Image de base



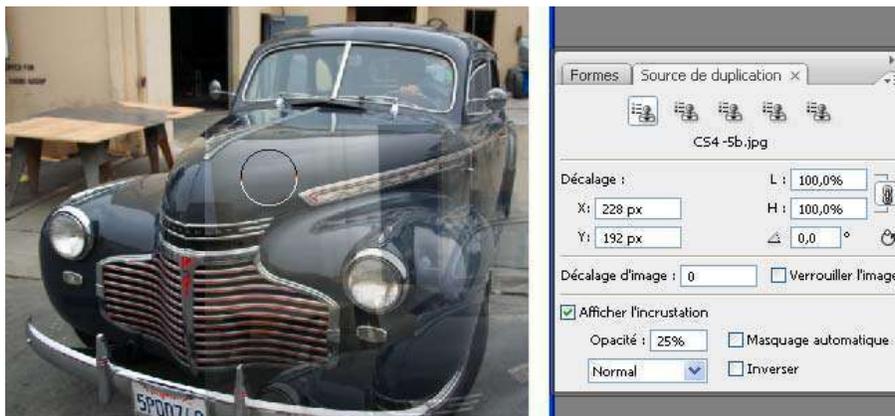
Le champignon dupliqué grâce à l'outil Tampon.

***Les modes (de fusion)** vous permettent de combiner le rendu de couleur des éléments copiés en fonction des zones qui accueillent ces copies. Dans notre précédent exemple, le mode de fusion a été laissé sur l'option **Normale** (par défaut). Rappelez-vous qu'ils diffèrent en fonction des couleurs utilisées. Notre but, dans ces exemples, n'était pas d'effectuer de belles réalisations mais uniquement de vous montrer certains modes de fusion lors de la duplication avec le tampon.



Les outils Tampon de duplication et Correcteur vous permettent d'échantillonner des sources dans le document actif ou tout autre document ouvert dans Photoshop.

Le panneau **Source de duplication** (Fenêtre > Source de duplication) comporte des options associées aux outils Tampon de duplication et Correcteur. Vous pouvez configurer jusqu'à cinq sources d'échantillonnage différentes et sélectionner rapidement celle dont vous avez besoin, sans ré échantillonnage supplémentaire à chaque fois qu'il vous faut changer de source. Vous pouvez également afficher l'incrustation de votre source d'échantillonnage pour dupliquer la source plus facilement à un emplacement précis. Vous pouvez même faire pivoter la source d'échantillonnage, ou la mettre à l'échelle, afin qu'elle se rapproche au mieux de la taille et de l'orientation de la destination de duplication.



C) LE CORRECTEUR

Là où le tampon duplique, le correcteur lui, va vous permettre en plus **d'adapter votre sélection à la luminosité et à la texture** de la zone qui reçoit. Il s'utilise de la même façon que le tampon. Comme précédemment, vous devrez choisir une **forme d'outil et un mode**. Vous avez le choix entre utiliser une portion d'image ou des motifs. L'option "**aligner**" dans la barre d'option des outils permet de ne pas avoir à redonner une cible à chaque fois que vous relâchez votre souris. Le correcteur est un outil formidable, ne vous en privez pas !



Dans cet exemple, ce visage a été crayonné.

Après nettoyage au correcteur.



Autre Exemple, Estompage des rides

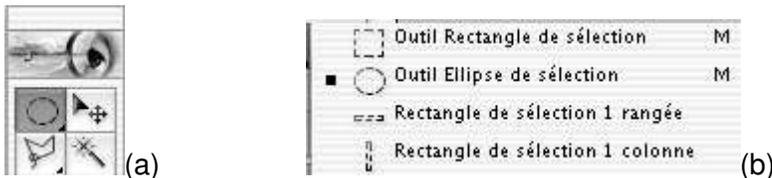
D) L'OUTIL PIÈCE

Cet outil placé dans le menu local déroulant de l'outil correcteur, va nous aider à corriger des zones d'une image en conservant leur luminosité et texture. Cette fois-ci, il faudra déterminer une zone à "cerner" (**détourer**) et à déplacer grâce à un outil de sélection. Si vous utilisez le mode **Cible** situé dans la barre d'option de l'outil, votre sélection sera adaptée à la luminosité ambiante.

En mode cible la zone que vous allez sélectionner sera copiée vers un autre endroit :

Essayez de trouver une image dont certaines zones sont plus lumineuses que d'autres. Dans notre exemple, le flash a créé une zone plus lumineuse que dans le reste de l'image.

Si vous ne savez pas encore sélectionner une zone d'image, dans la barre d'outils, faites un clic sur le premier outil. Comme dans notre exemple nous souhaitons prélever une partie ronde (les poignées), nous allons sélectionner l'outil ellipse de sélection (a). Si votre zone est rectangulaire, choisissez le rectangle de sélection. Si celui-ci n'est pas affiché dans la barre d'outils, entrez dans le menu local déroulant de l'outil (b) en y faisant un clic maintient. Choisissez-le plus adapté à vos besoins.



Une fois votre outil de sélection choisi, détourer (sélectionnez) une zone en faisant un clic maintient de votre souris et en la déplaçant en diagonale. Relâchez votre souris.

La zone d'image apparaît dans des pointillés.

- Sélectionnez l'outil Pièce. En haut dans la barre d'option des outils (sous la barre des menus), demandez le mode cible.
- Effectuez un clic maintient dans votre sélection affichée en pointillés et déplacez la vers un endroit lumineux de votre image.
- Relâchez votre souris. La partie que vous avez emportée doit être dupliquée et adaptée à la zone qui reçoit votre sélection.
- Pour tout désélectionner, allez dans le menu Sélection / Désélectionner ou tapez (Ctrl D) sur votre clavier.



À partir de ce meuble, nous avons ajouté des poignées à plusieurs endroits.

On voit que chaque bouton a été adapté à la luminosité ambiante.

En mode **source**, la zone prélevée (le bouton) ne sera pas dupliquée ; En revanche il sera remplacé par la zone où vous ferez glisser votre sélection.

Comme précédemment, effectuez une sélection. Nous avons de nouveau sélectionné le bouton (1).

Sélectionnez l'outil Pièce.

Demandez l'option source dans la barre d'option des menus.

Faites un clic maintient sur la zone en pointillés et déplacez-la vers un nouvel endroit (2).

Relâchez votre souris. La partie 2 remplace le bouton.



La partie de la photo sur laquelle vous relâchez la souris apparaît dans la zone premièrement sélectionnée.

E) LES OUTILS DE MISE AU POINT

Les outils goutte d'eau / netteté  / .

- L'outil goutte d'eau permet de **rendre des zones plus floues** (comme si l'on avait fait couler de l'eau sur une partie de l'image). Vous pouvez donner un effet plus délicat au contour d'un personnage par rapport à son fond où mettre en avant un personnage, en rendant flou l'arrière-plan.

Sélectionnez l'outil goutte d'eau.

Dans la barre d'option des menus, spécifiez une forme d'outil, un diamètre et une intensité de pulvérisation du flou ; Essayez de donner une valeur faible pour commencer. Vous augmenterez le taux de pulvérisation par la suite.

NB : Commencez par faire de simples clics sur le contour de votre personnage et travaillez par à-coups. Si vous restez appuyer le doigt sur votre souris, vous allez vite vous rendre compte que vous grillez les pixels.

L'outil **netteté augmente la précision de zones d'image**. Comme avec l'outil goutte d'eau, il vous faudra utiliser les options de forme d'outils et régler l'intensité avec finesse.



L'aigle plus flou



plus net

Ces outils doivent être utilisés avec finesse et par à-coups, afin d'obtenir un bon résultat !

F) LES OUTILS DE DENSITE

Les outils densité + et densité -  /  permettent de modifier les zones au niveau de la luminosité.

L'outil densité + assombri les zones tandis que l'outil densité - éclaircit les zones.

Attention à l'utilisation des options des 2 outils puisqu'il faudra agir sur 3 tons (tons foncés, tons moyens, tons clairs) selon les zones sur lesquelles vous passées. Sinon Le rendu serait trop noir ou trop blanc.



Zone assombrie grâce à l'outil densité +



zone éclaircie avec l'outil densité -

G) L'OUTIL EPONGE

L'outil éponge  permet de changer la saturation d'une zone. C'est-à-dire la puissance de la couleur correspondante.

- Plus vous saturer, plus la couleur devient vive.
- Plus vous désaturer, plus la couleur s'estompe pour venir au niveau de gris.

Selon les zones à modifier, il faudra choisir l'option Saturer ou Désaturer de la barre d'options de l'outil Éponge.



Partie désaturée

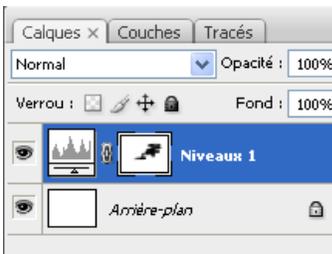
Partie saturée

2/ LES REGLAGES CHROMATIQUES

Les réglages chromatiques sont des manipulations qui vont vous permettent de modifier les zones de lumière, la luminosité, le détail, les couleurs, de modifier l'ambiance d'une photographie....

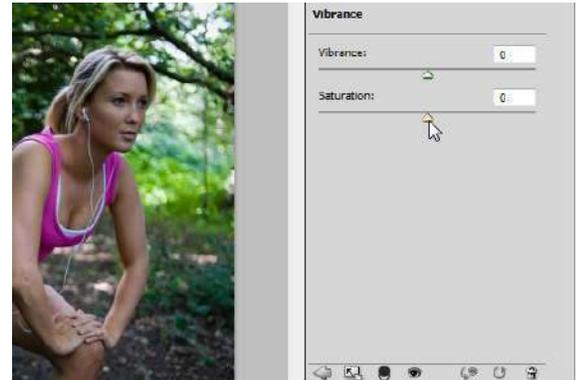
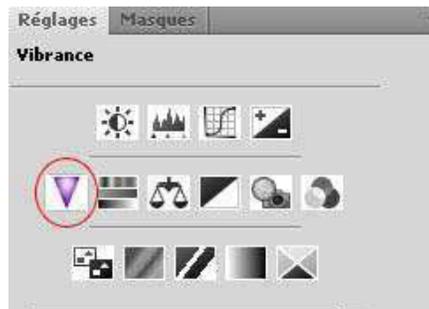
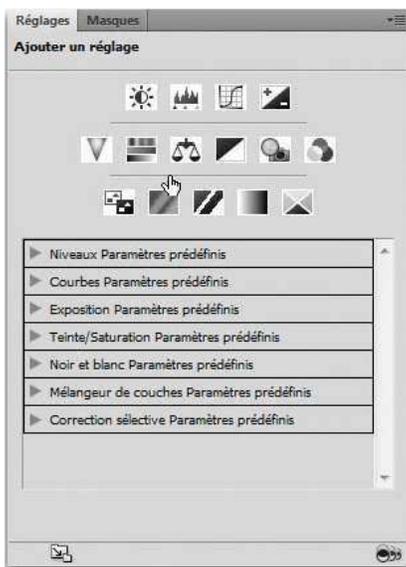
Vous pouvez appliquer les réglages, selon 3 méthodes :

- En passant par le menu **image > réglages** (Gardez toutefois à l'esprit que si vous utilisez cette méthode, les modifications seront appliquées directement au calque de l'image, ce qui entraînera la perte de donnée de l'image initiale)
- En passant par le panneau **calque** et **créer un calque de réglage**  (ce qui permettra d'affecter le réglage sur un autre calque que l'image initiale avec la possibilité d'adapter le réglage avec la vignette du masque présent sur le réglage).



Application d'un calque de réglage Niveaux avec modification du masque.

- En passant par le **panneau réglages** dans lequel vous pourrez choisir un réglage et appliquer automatiquement un nouveau calque de réglage dans le panneau calque.



A) LUMINOSITÉ / CONTRASTE

On dit qu'une image est **sous-exposée** lorsqu'elle est trop sombre et **surexposée** lorsqu'elle est trop claire. Les détails des tons foncés et des tons clairs disparaissent alors.

Le niveau de luminosité/contraste est très fin et le plus souvent destructif pour vos photos. On voit rapidement les tons moyens/clairs des photos disparaître (brûlé) sous l'effet d'un contraste trop élevé. La luminosité est en général déjà équilibrée à 100 %.

Bien que cet outil existe dans Photoshop, il est très peu utilisé tant son niveau de correction est destructif. Ci-dessous, vous pouvez voir l'effet désastreux que peut entraîner la modification de la luminosité d'une photo.



Image d'origine



Surexposée surtout dans les blancs: Luminosité : 50



Sous-exposée, ambiance soirée Luminosité : -30



Luminosité trop intense

Allez dans le menu **Image / Réglages / Luminosité, contraste** ou dans le **panneau réglages**. Cette commande doit vous permettre "d'améliorer" l'équilibre de la luminosité générale de l'image...

Cliquez sur la case **Aperçu** pour visualiser les modifications dans le fichier ouvert.

Cliquez sur le bouton utiliser la luminosité existante.

Basculez le curseur de luminosité vers la droite afin d'éclaircir l'image et vers la gauche pour l'assombrir.



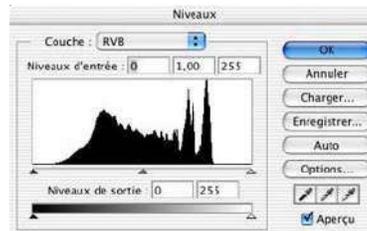
B) LES NIVEAUX

La fonction Niveaux va vous permettre de modifier la courbe de niveaux de votre image afin d'ajuster les détails des différents tons et d'obtenir ainsi un meilleur contraste. Les noirs s'en trouveront modifiés afin d'obtenir des noirs vraiment noirs et des blancs vraiment blancs.

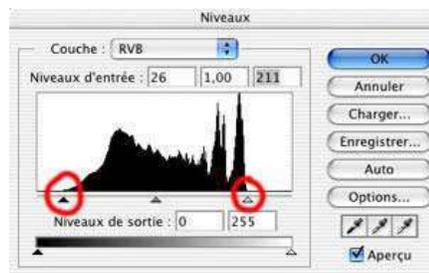
Dans cette image, on peut voir que l'aspect général de l'image est terne. Il faut que les zones claires et sombre de l'image soient réajustées.



Image brute



Courbe changée manuellement



Dans la première photo, on voit bien que les pixels clairs n'affichent pas tous leurs détails (et donc pas réellement blanc) et les pixels foncés ne sont pas vraiment noirs.

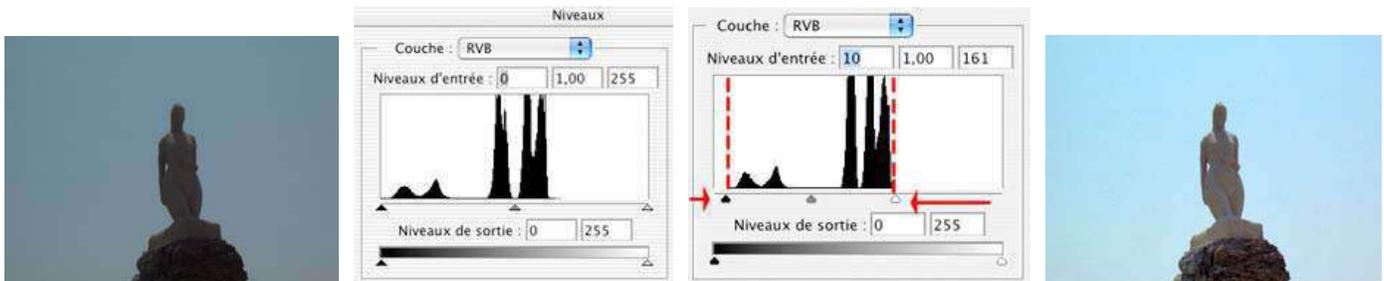
MÉTHODOLOGIE

Allez dans le Menu **Image / Réglages / Niveaux** ou dans le **panneau réglages**. Vous allez vous trouver face à l'histogramme des pixels clairs et foncés de votre image.

Aucun histogramme ne se ressemble car aucune image n'est identique. Il vous montre simplement un graphique qui indique la proportion de zones claires (à droite) et sombres (à gauche) dans votre image. En déplaçant les encoches sous le graphique, vous allez pouvoir effectuer un rééquilibrage des différents tons par rapport à votre **histogramme**.

En bougeant vers la droite la petite flèche noire qui se situe sous l'histogramme, vous allez augmenter les détails se trouvant dans les zones sombres ; Vous devrez replacer cette flèche sous le début du graphique. La flèche blanche poussée vers la gauche, vous permettra d'augmenter les détails se trouvant dans les zones claires.

Les demi-tons (gamma) représentés par la flèche grise, seront automatiquement redéfinis par rapport aux tons clairs et aux tons foncés que vous aurez changés. Si vous bougez cette flèche vers la droite, votre photo sera plus sombre et inversement vers la gauche.



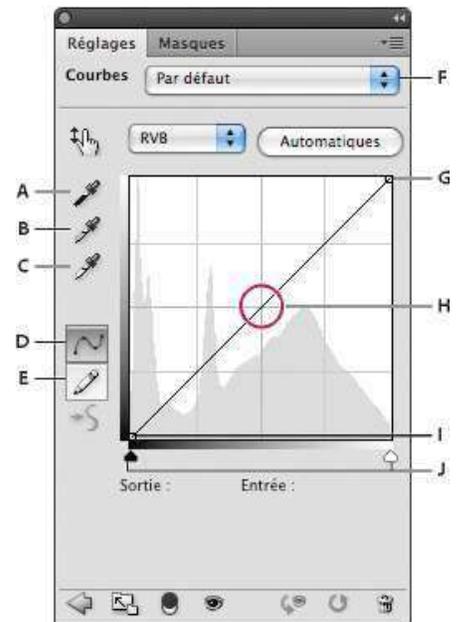
Exemple d'une image dont les tons clairs sont inexistant (à droite dans l'histogramme) et très faibles dans les tons foncés. Malheureusement, même avec une correction des niveaux, il y a peu de choses à faire pour améliorer l'image. Une des possibilités sera d'utiliser la rectification des tons clairs et foncés que nous allons voir par la suite.

C) COURBES

Vous pouvez utiliser le réglage Courbes ou Niveaux pour ajuster l'intégralité de la gamme des tons d'une image. Les courbes vous permettent d'ajuster des points sur l'ensemble de la gamme des tons d'une image (des tons foncés aux tons clairs). Les niveaux comportent seulement trois réglages (point blanc, point gris et gamma). Vous pouvez également utiliser le réglage Courbes pour effectuer des réglages précis sur des couches de couleur individuelles.

Boîte de dialogue Courbes

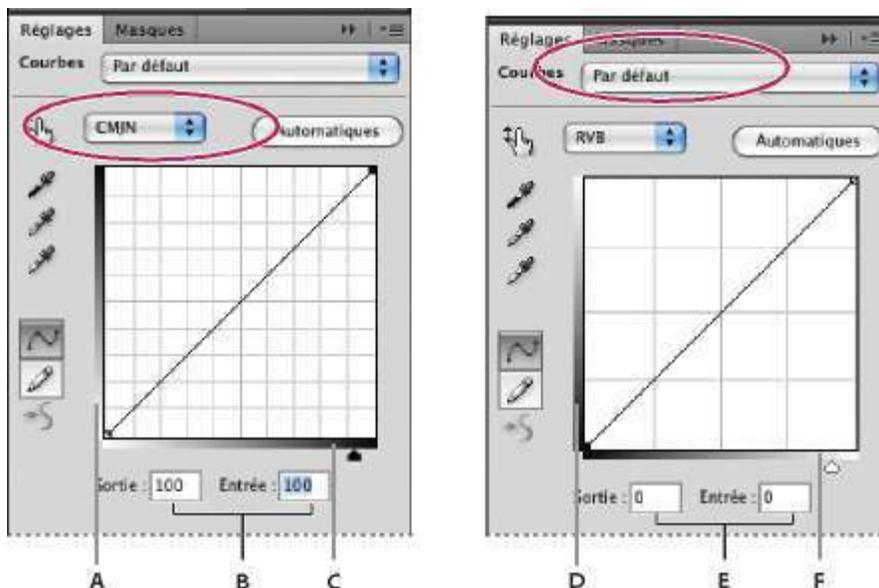
A. Échantillonner dans l'image pour définir le point noir **B.** Échantillonner dans l'image pour définir le point gris **C.** Échantillonner dans l'image pour définir le point blanc **D.** Modifier les points pour modifier la courbe **E.** Dessiner pour modifier la courbe **F.** Menu déroulant de type de Courbes **G.** Définir le point noir **H.** Définir le point gris **I.** Définir le point blanc **J.** Zones écrêtées



Lorsque vous utilisez le réglage Courbes, la gamme des tons est représentée sous la forme d'une ligne de base diagonale car les niveaux d'entrée (valeurs d'intensité d'origine des pixels) et de sortie (nouvelles valeurs de couleur) sont identiques.

Remarque : une fois le réglage en fonction de la gamme des tons effectué dans la boîte de dialogue Courbes, Photoshop continue d'afficher la ligne de base en référence. Pour masquer cette ligne, désactivez l'affichage de la ligne de base dans les options de la grille de la courbe.

L'axe horizontal du graphique représente les niveaux d'entrée tandis que l'axe vertical représente les niveaux de sortie.



Boîtes de dialogue de courbes par défaut des images CMJN et RVB

A. Orientation par défaut de la gamme de sortie tonale CMJN **B.** Valeurs d'entrée et de sortie CMJN en pourcentages **C.** Orientation par défaut de la gamme d'entrée tonale CMJN **D.** Orientation par défaut de la gamme de sortie tonale RVB **E.** Valeurs d'entrée et de sortie RVB en niveaux d'intensité **F.** Orientation par défaut de la gamme d'entrée tonale RVB

E) REGLAGE DE L'EXPOSITION

Le réglage Exposition est étudié pour régler les tons des images HDR, mais il peut aussi être appliqué aux images 8 bits et 16 bits. Il effectue des calculs dans un espace colorimétrique linéaire (gamma de 1) et non pas dans l'espace colorimétrique actif.

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur l'icône Exposition  ou sur un paramètre prédéfini Exposition dans le panneau Réglages.
- Choisissez la commande image > réglages > Exposition.

Dans le panneau Réglages, définissez l'une des options suivantes :

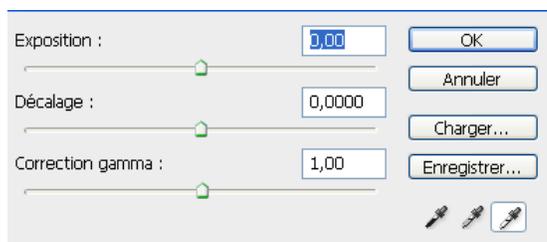
- **Exposition**
 - Règle les tons les plus clairs de la gamme, en ne modifiant que très peu les tons les plus foncés.
- **Translation**
 - Fonce les tons moyens et foncés tout en laissant les tons clairs presque inchangés.
- **Gamma**
 - Règle le gamma de l'image, au moyen d'une simple fonction de puissance. Les valeurs négatives sont reflétées autour de zéro (c'est-à-dire qu'elles restent négatives tout en étant ajustées comme si elles étaient positives).

Les pipettes permettent d'ajuster les valeurs de luminance de l'image (contrairement aux pipettes du réglage Niveaux qui modifient toutes les couches de couleurs).

La pipette Point noir permet de définir le décalage, en ramenant la valeur du pixel sur lequel vous cliquez à zéro.

La pipette Point blanc permet de définir l'exposition : le point sur lequel vous cliquez devient blanc (valeur 1 pour les images HDR).

La pipette Tons moyens permet également de définir l'exposition : la valeur sur laquelle vous cliquez devient gris moyen.



F) TEINTE ET SATURATION

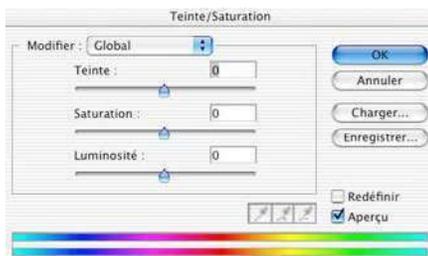
La fonction teinte et saturation va vous permettre de modifier les couleurs de vos photos par rapport à leurs couches. Nous avons vu précédemment qu'une image était constituée de plusieurs couches de couleurs en fonction du mode sélectionné.



Dans notre exemple, nous souhaitons modifier les jaunes apparaissant dans l'image de gauche en bleus.

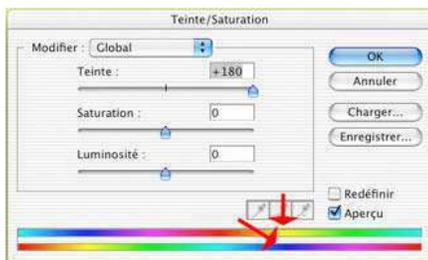
Allez dans le menu Image / Réglages / Teinte et saturation.

Visualisez les deux plages de couleur au bas de votre fenêtre ; La première plage de couleur représente vos **couleurs actuelles**, la deuxième la couleur que vous **allez donner**.



La fenêtre de teinte avant les modifications

- Cliquez dans la case "Aperçu" pour visualiser les changements sur votre image.
- Fixez votre regard sur la couleur jaune de votre première échelle de couleur située en bas de la fenêtre. Cette couleur jaune est présente dans notre image sur les bordures du bateau. C'est cette couleur que nous souhaitons changer en bleu.
- Effectuez un clic-maintien sur le curseur de teinte et basculez le de façon à amener le bleu de la deuxième échelle sous le jaune de la première échelle. En plaçant la couleur bleue sous la couleur jaune, cela aura pour effet de modifier les jaunes de la photo en bleus.



Grâce au curseur de teinte, la seconde échelle du bas à été déplacée.

Il est possible, comme précédemment, de jouer sur les couches de couleurs. Si vous travaillez sur la **couche globale** de l'image (comme dans notre premier exemple), tous les éléments comportant du jaune subiront une modification : non seulement le bateau mais également l'eau, etc. Pour sélectionner la couche sur laquelle vous souhaitez agir, une fois la fenêtre de teinte affichée, rentrer dans le menu local déroulant "Modifier". Une liste de couches s'affiche.

✓ Global	⌘ <
Rouges	⌘ 1
Jaunes	⌘ 2
Verts	⌘ 3
Cyans	⌘ 4
Bleus	⌘ 5
Magentas	⌘ 6

Pensez à faire des essais et n'oubliez pas les autres couches car en mode global vous modifiez toutes les couleurs d'une image!



Image Brute

Couche globale modifiée

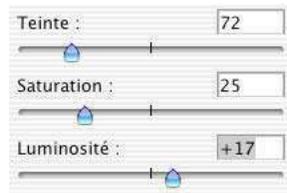
Couche des jaunes modifiés

Pour le moment, nous modifions l'image dans sa totalité (par la suite nous travaillerons sur certaines parties que nous aurons sélectionnées).

Dans la fenêtre de teinte, la fonction de (**Saturation: a**) va vous permettre de raviver la pureté de vos couleurs où au contraire de supprimer les informations de couleur (**désaturation : b**).



La fonction de **luminosité** va vous permettre de foncer ou d'éclaircir vos couleurs.



G) VIBRANCE

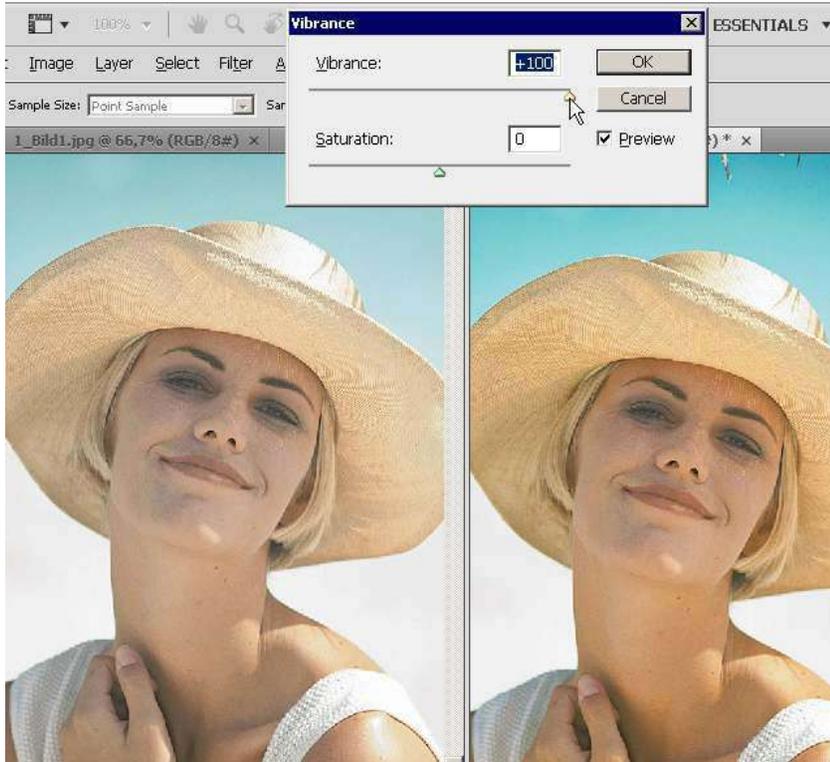
Le réglage Vibrance permet de régler la saturation de manière à limiter l'écrêtage des couleurs proches du niveau maximal de saturation. Ce réglage augmente le niveau de saturation des couleurs faiblement saturées de sorte qu'il soit supérieur à celui des couleurs déjà saturées. Il permet également d'éviter toute saturation excessive des tons de peau.

1- Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur l'icône Vibrance  du panneau Réglages.
- Choisissez la commande Calque > Nouveau calque de réglage > Vibrance. Dans la boîte de dialogue Nouveau calque, attribuez un nom au calque de réglage Vibrance, puis cliquez sur OK.

Remarque : vous pouvez également choisir la commande Image > Réglages > Vibrance. Gardez toutefois à l'esprit que si vous utilisez cette méthode, les réglages seront appliqués directement au calque de l'image, ce qui entraînera la perte de données d'image.

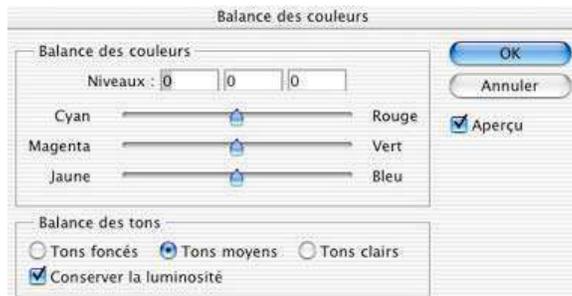
- 2- Utilisez l'une des méthodes suivantes pour ajuster la saturation des couleurs : faites glisser le curseur Vibrance pour augmenter ou réduire la saturation des couleurs tout en évitant l'écrêtage lorsque le niveau de saturation des couleurs augmente.
- Pour accentuer l'effet du réglage sur les couleurs faiblement saturées et éviter l'écrêtage des couleurs proches du niveau maximal de saturation, déplacez le curseur Vibrance vers la droite.
- Pour appliquer uniformément le même réglage de saturation à toutes les couleurs, quel que soit leur niveau de saturation, déplacez le curseur Saturation. Dans certains cas, cette méthode produit moins d'effet de bandes que le curseur Saturation du panneau de réglage Teinte/Saturation ou de la boîte de dialogue Teinte/Saturation.
- Pour réduire le niveau de saturation, déplacez le curseur Vibrance ou Saturation vers la gauche.



H) LA BALANCE DES COULEURS

Grâce à cette commande, vous aurez la possibilité de jouer sur la couleur de l'image ; vous ne ciblez pas les couches de couleurs comme précédemment mais vous agissez sur l'image dans sa globalité.

- Allez dans le menu **Image / Réglages / Balance des couleurs**. Cliquez sur le bouton "Aperçu" pour visualiser les modifications sur votre image.
- Vous pourrez balancer les trois curseurs et ainsi "pousser" certaines teintes seules ou combinées. Dans notre exemple, nous avons poussé un peu plus les verts. Attention toutefois, comme le montre l'exemple 2, toute votre image sera poussée à tendre vers le vert !
- Cliquez sur OK.



En bas de la fenêtre, vous pouvez agir sur les tons clairs, moyens ou foncés de l'image.



Image brute.



Le second curseur poussé pour accentuer les verts.

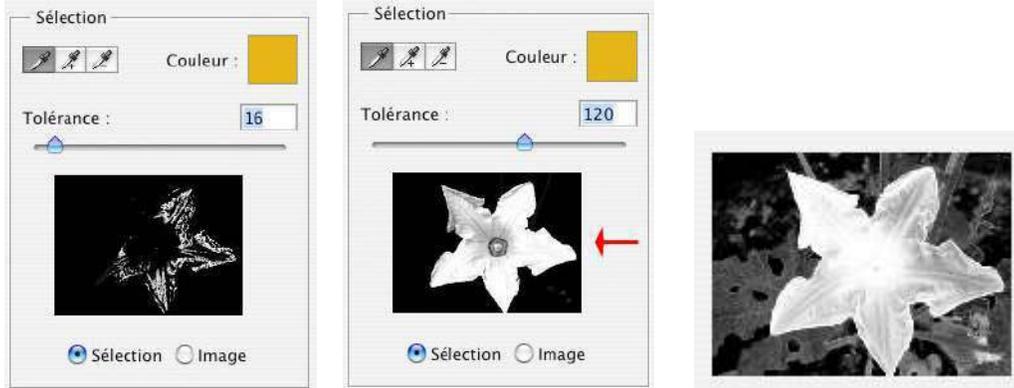
I) REMPLACEMENT DE LA COULEUR

Une autre commande vous permet de changer les couleur d'un élément d'une image en le ciblant au préalable. Dans ce cas là, vous ne modifiez pas toute l'image mais seulement un élément que vous prélèverez. Dans notre exemple, nous souhaitons modifier la couleur de la fleur orange en vert.

- Ouvrez une image composée d'un élément dominant au niveau de sa teinte. Ici, nous avons choisi une fleur. Comme il y a peu d'élément contenant sa couleur dans le fond, il sera plus facile d'utiliser la commande de remplacement.
- Allez dans le menu Image / Réglages / Remplacement de couleur. Une fenêtre s'ouvre.

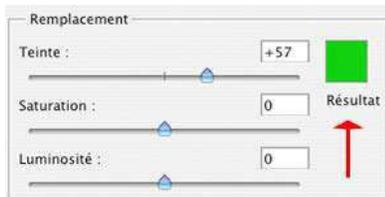


- Cliquez sur la case "Aperçu" pour voir les modifications sur votre image ouverte.
- En haut de la fenêtre, vous devrez déjà choisir l'outil qui vous permettra de prélever une zone de l'image sur laquelle vous travaillez. Prenez la première pipette et cliquez sur le bouton Sélection sous le cadre noir. En vous plaçant sur votre image, vous voyez votre curseur se changer en pipette.
- À présent, il vous faut prélever une zone de couleur dans l'image. Faites un clic dans la zone de couleur que vous souhaitez changer. Dans notre exemple, nous cliquons à l'intérieur de la fleur. Plusieurs choses se passent à ce moment:
 - Une zone de couleur de votre sujet à été prélevée. Lorsque vous avez cliqué à l'intérieur de votre sujet, un pixel à été prélevé. Il s'affiche dans le cadre nommé couleur (1).
 - Comme ce pixel se retrouve à de multiples endroits de l'image, la commande vous affiche tous les pixels qui ont été également sélectionnés au sein de l'image. Cette sélection générale s'affiche dans le cadre noir, sous forme d'une sélection négative noire et blanche (2). C'est cette sélection orangée qui sera ensuite modifiée en vert.
- Malheureusement, la totalité du sujet n'a pas été sélectionnée. IL nous faut donc agrandir cette zone de façon à se que la fleur soit entièrement sélectionnée. Il faut donc jouer sur la tolérance. Faites un clic maintient sur le curseur de tolérance et augmentez sa valeur en allant vers la droite. Vous allez voir, au fur et à mesure de votre déplacement, la zone sélectionnée négative s'agrandir. Il vous faut essayer d'étendre la sélection de votre sujet sans déborder sur le reste de l'image qui peut contenir des pixels de même couleur (exemple 3 ci-dessous):
- La pipette + du haut de l'image permet de prélever des zone d'images supplémentaires en effectuant des clics successifs; si votre zone à sélectionner ne tranche pas avec son arrière-plan et en réglant une tolérance moins élevée, vous pourrez rajouter de nouvelles zones.



À partir du moment où vous avez sélectionné un élément, il ne vous reste plus qu'à en modifier la couleur. Pour cela, vous devez utiliser les curseurs de teinte situés en bas de la fenêtre.

En déplaçant ce curseur vers la droite ou vers la gauche, vous attribuez une nouvelle teinte à votre sélection. Celle-ci s'affiche dans la case nommée résultat :



Une saturation positive permet de raviver les couleurs jusqu'à un aspect fluo ou au contraire de diminuer les informations de couleurs en désaturant l'image. Vous vous trouverez donc en présence d'un sujet en niveaux de gris (exemple 3) sur fond coloré.

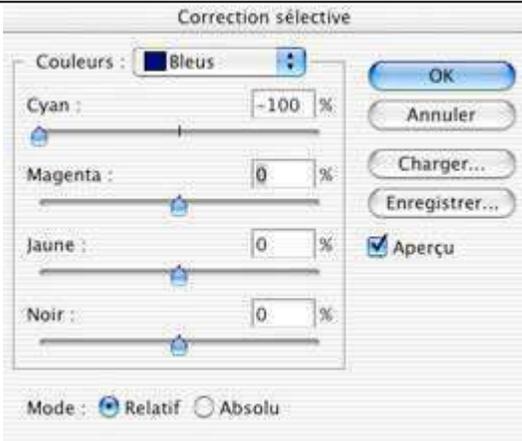


J) LA CORRECTION SÉLECTIVE

Cette commande vous permettra de corriger des teintes, tout en jouant sur les couches de couleurs. Vous devez toujours garder en mémoire qu'il y a des mélanges de couleurs. Elles ne sont pas pures mais composées de pixels pouvant contenir un pourcentage d'autres couleurs. En fonction de vos besoins, vous aurez parfois besoin lors de l'impression, de réduire la quantité d'encre ou au contraire d'augmenter la quantité d'encre dans une image. La commande de correction sélective vous permet au moyen de combinaison de couleurs, d'effectuer ces modifications.

Méthodologie

- Allez dans le menu Image/ Réglages / Correction sélective. Cliquez sur la case "Aperçu" pour voir les modifications sur votre image ouverte.
- Dans notre exemple, nous souhaitons modifier les couleurs bleues. Il faut donc choisir, dans le menu local déroulant "Couleur", la couche sur laquelle vous souhaitez agir (ici la bleue).
- En descendant le curseur de cyan, la couleur va tendre vers un Magenta.
- Cliquez sur OK.



La fenêtre de sélection sélective dans la couche des bleus.

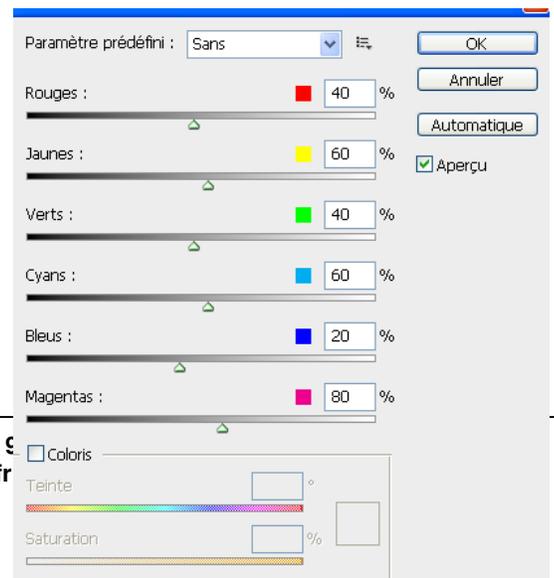


Exemple de correction où sur la couche des bleus, le cyan a été retiré. Dans l'image, le bleu est changé.

K) CONVERSION D'UNE IMAGE COULEUR EN PHOTO NOIR ET BLANC

Le réglage Noir et blanc vous permet de convertir une image de couleur en niveaux de gris tout en conservant un contrôle total sur la conversion des couleurs individuelles. Vous pouvez également teinter le niveau de gris en appliquant une couleur à l'image, pour créer un effet sépia par exemple. La commande Noir et blanc est similaire à la commande Mélangeur de couches qui convertit également des images de couleur en images monochromes tout en vous permettant de régler l'entrée des couches de couleur.

1- Utilisez l'une des méthodes suivantes :



- Cliquez sur l'icône Noir et blanc  ou sur un paramètre prédéfini Noir et blanc dans le panneau Réglages.
- Choisissez la commande Calque > Nouveau calque de réglage > Noir et blanc. Dans la boîte de dialogue Nouveau calque, attribuez un nom au calque de réglage, puis cliquez sur OK.

Remarque : vous pouvez également choisir la commande Image > Réglages > Noir et blanc. Gardez toutefois à l'esprit que si vous utilisez cette méthode, les modifications seront appliquées directement au calque de l'image, ce qui entraînera la perte de données d'image.

2- Dans le panneau Réglages, réglez manuellement la conversion à l'aide des curseurs de couleur, appliquez une conversion automatique ou sélectionnez le mélange personnalisé précédemment enregistré.

- **Paramètre prédéfini**
Sélectionnez un mélange de niveaux de gris prédéfinis ou un mélange enregistré précédemment. Pour enregistrer un mélange, choisissez la commande Enregistrer le paramètre prédéfini noir et blanc dans le menu du panneau.
- **Auto**
Définit un mélange de niveaux de gris d'après les valeurs chromatiques de l'image, la répartition des valeurs de gris étant ainsi optimisée. Le mélange automatique offre généralement d'excellents résultats ou peut servir de point de départ à la légère modification des valeurs de gris au moyen des curseurs de couleur.
- **Curseurs de couleur**
Réglez les tons de gris de couleurs spécifiques dans une image. Faites glisser un curseur vers la gauche pour foncer et vers la droite pour éclaircir les tons de gris de la couleur d'origine d'une image.

Pour régler une composante couleur particulière, sélectionnez l'outil de réglage sur image , puis cliquez dans l'image. Faites glisser le pointeur vers la gauche ou vers la droite pour régler le curseur correspondant à la couleur prédominante à l'emplacement sélectionné, en vue de l'assombrir ou de l'éclaircir dans l'image.

Remarque : si vous utilisez la boîte de dialogue Noir et blanc au lieu du panneau Réglages, cliquez sur une zone de l'image et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour activer le curseur correspondant à la couleur prédominante à l'emplacement sélectionné, puis faites glisser le pointeur dans le sens horizontal pour régler le curseur.

Cliquez sur le bouton Réinitialiser le réglage  pour replacer tous les curseurs de couleur sur la conversion en niveaux de gris par défaut.

3- Pour appliquer une teinte de couleur aux niveaux de gris, sélectionnez Teinte et réglez les curseurs Teinte et Saturation, au besoin. Le curseur Teinte modifie la couleur de la teinte tandis que le curseur Saturation modifie la concentration de la couleur. Cliquez sur la case de couleur pour ouvrir le sélecteur de couleurs et ajuster davantage la couleur de la teinte

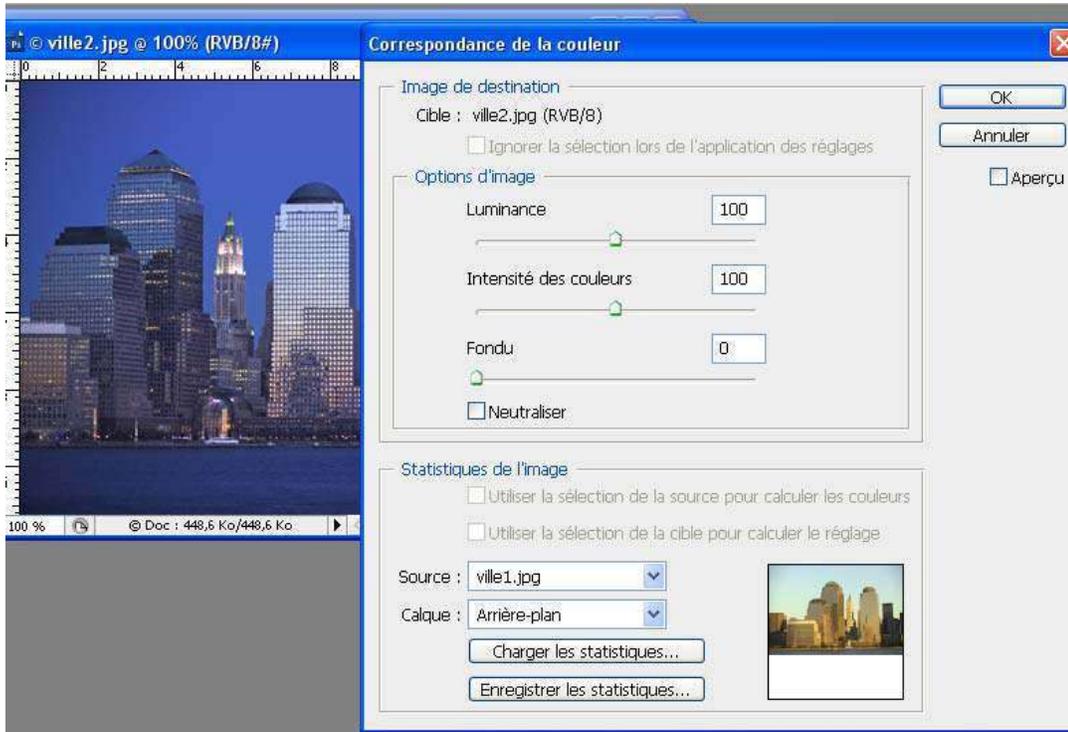
L) CORRESPONDANCE DE LA COULEUR

La commande Correspondance de la couleur fait correspondre les couleurs de plusieurs images, de plusieurs calques ou de plusieurs sélections. Elle permet également de régler les couleurs d'une image en changeant la luminance et la gamme des couleurs et en neutralisant une dominante de couleur. La commande Correspondance de la couleur ne fonctionne qu'en mode RVB.

 Lorsque vous utilisez la commande Correspondance de la couleur, le pointeur se transforme en outil Pipette. Utilisez l'outil Pipette lors du réglage de l'image pour afficher les valeurs de pixel dans le panneau Informations. Ce panneau affiche des informations sur les changements des valeurs chromatiques lors de l'utilisation de la commande Correspondance de la couleur.

La commande Correspondance de la couleur fait correspondre les couleurs d'une image (source) à celles d'une autre image (cible). Elle est très utile lorsqu'il s'agit d'homogénéiser les couleurs de plusieurs photos ou lorsque les couleurs d'un élément spécifique (par exemple, les tons de chair) d'une image doivent correspondre aux couleurs d'un élément d'une autre image.

Par ailleurs, la commande Correspondance de la couleur permet de faire correspondre les couleurs de différents calques d'une même image.

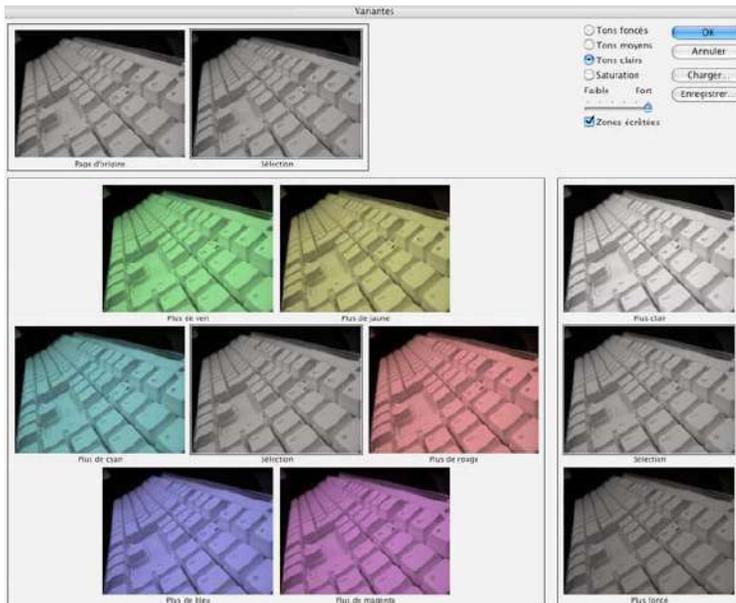


La **Luminance** et **intensité des couleurs** permettent de régler la correspondance chromatique entre les 2 images. Le **fondu** permet de diminuer la coresponsable entre les 2 sources. La rubrique **Statistiques de l'image** permet de choisir la **source** de correspondance (image) et le **calque** d'origine de la source.

M) LES VARIANTES

Vous avez la possibilité de modifier les réglages de balance, contraste et saturation d'une photo affichée, en passant par la commande du menu **Image / Réglages / Variantes**. Une fenêtre s'ouvre vous affichant plusieurs "clones" de votre fichier avec des nuances de teintes multiples. Vous pouvez modifier les niveaux de couleurs des tons clairs, moyens et foncés de votre image. Dans notre exemple, nous modifions les tons clairs (donc le clavier). Vous pouvez augmenter ou réduire les effets de couleur au moyen du curseur "**faible / fort**". Vous pourrez également modifier la saturation de l'image en sélectionnant le bouton radio du même nom puis en modifiant les niveaux.

Si vous cliquez sur une vignette de couleur (par exemple plus de jaune), cela affectera l'ensemble des exemples affichés.



N) EGALISER

La fonction égaliser permet de modifier la luminosité générale d'une image. Comme votre photo est composée de zones sombres et de zones foncées, Photoshop va chercher à retenir les valeurs des deux puis va chercher à équilibrer le tout, en fonction de ces deux valeurs.

Cette commande peut s'avérer utile dans des fichiers scanné qui sont trop sombres. Il n'est cependant pas possible d'intervenir suivant un réglage précis, comme le fait la commande de luminosité. Ici, vous pouvez "essayer" de corriger une image mais le réglage est souvent trop aléatoire pour être réellement efficace. Dans le second exemple, il manque un certain nombre de détails car le sujet est trop sombre. Les tons ont pu être relevés grâce à la commande des tons clairs/foncés.



Ouvrez une image et allez dans le menu Image / Réglages / Égaliser. Aucune fenêtre ne s'ouvre mais votre fichier doit avoir changé.

O) SEUIL

La commande de seuil permet de réduire les couleurs d'une image en noir et blanc. Si vous utiliser une image en niveaux de gris, les tons foncés de votre image deviendront noirs et les tons clairs deviendront blanc. Si vous devez effectuer un pochoir rapidement, cette commande est très utile. Elle permet également de convertir les couleurs d'une image comme le ferait le mode Bitmap (pixels noir et blanc) mais sans changer de mode.

Ouvrez une image et allez dans le menu Image / Réglages / Seuil.



Le curseur vers la gauche vous permet d'éclaircir l'image et vers la droite d'assombrir la photo en fonction ses zones claires et foncés. Les zones claires et sombres sont étendues ou réduites en fonction. Ce type d'exercice est intéressant sur des visages pris en gros plan.

3/ LES FILTRES

A) RENFORCEMENT A L'AIDE DU FILTRE NETTETE OPTIMISEE

Certaines des commandes du **filtre > Renforcement** vous permettent d'améliorer la netteté d'une image. La netteté optimisée est filtre intéressant qui permet de contrôler la netteté d'une image. Il n'est pas disponible avec le filtre Accentuation. Vous pouvez définir l'algorithme de renforcement ou contrôler la quantité de correction appliquée aux zones de tons clairs et de tons foncés.

Choisissez Filtre > Renforcement > Netteté optimisée.

Définissez les valeurs des sections de la fenêtre :

Gain : Définit le facteur d'accentuation. Une valeur élevée accroît le contraste entre les pixels de contour, donnant l'apparence d'une plus grande netteté.

Rayon : Détermine le nombre de pixels entourant les pixels de contour affectés par le renforcement. Plus la valeur du rayon est élevée, plus la largeur du contour affecté est grande et plus le renforcement est manifeste.

Supprimer : Définit l'algorithme de renforcement utilisé pour accentuer la netteté de l'image. Flou gaussien est la méthode utilisée par le filtre Accentuation. Flou de l'objectif détecte les contours et le détail d'une image, fournit un détail plus net et réduit la netteté des halos. Flou directionnel tente de réduire les effets de flou dus au déplacement de l'appareil ou du sujet. Définissez la valeur Angle si vous choisissez Flou directionnel.

Angle : Définit la direction du mouvement pour l'option Flou directionnel de la commande Supprimer.

Plus précis : Traite le fichier plus lentement, ce qui permet une suppression plus précise du flou.

Ajustez le réglage des zones foncées et claires à l'aide des onglets Ton foncé et Ton clair (cliquez sur le bouton Avancé pour afficher les onglets). Si les halos d'accentuation dans les tons clairs et les tons foncés apparaissent trop intenses, vous pouvez les adoucir à l'aide des commandes suivantes (disponibles uniquement pour les images 8 bits et 16 bits par couche) :

Estompage : Ajuste le facteur d'accentuation dans les tons clairs et les tons foncés.

Gamme de tons : Contrôle la gamme de tons dans les tons foncés et les tons clairs qui sont modifiés. Déplacez le curseur vers la gauche ou vers la droite pour diminuer ou augmenter la valeur de la gamme de tons. Les valeurs faibles limitent le réglage aux seules régions foncées pour la correction des tons foncés et aux régions claires pour la correction des tons clairs.

Rayon : Contrôle l'étendue du périmètre de chaque pixel déterminant s'il s'agit d'un ton foncé ou d'un ton clair. Le déplacement du curseur vers la gauche réduit le rayon du périmètre, tandis que le déplacement vers la droite l'augmente.

B) FLOU SIMULANT LA PROFONDEUR DE CHAMP D'UN OBJECTIF

Certaines des commandes du **filtre > atténuation** vous permettent de réaliser un flou particulier sur une image. Le **filtre Flou de l'objectif** ajoute un effet de flou à l'image afin de simuler la réduction de profondeur de champ. Certains objets de l'image resteront nets alors que d'autres deviendront flous. Vous pouvez utiliser une simple sélection pour déterminer quelles zones doivent être floues, ou une **courbe de transfert de profondeur** sur une couche alpha distincte décrivant exactement l'effet de flou.

Le filtre Flou de l'objectif utilise la courbe de transfert de profondeur pour déterminer la position des pixels d'une image. Si une courbe de transfert de profondeur est sélectionnée, vous pouvez également utiliser le pointeur en croix pour définir le point de départ d'un flou donné. Vous pouvez utiliser des couches alpha et des masques de fusion pour créer des courbes de transfert de profondeur ; l'application considère que les zones noires de la couche alpha définissent le premier plan et les zones blanches, l'arrière-plan.

 *Pour créer un flou progressif (avec netteté maximum en bas et flou maximum en haut), créez une nouvelle couche alpha et appliquez-lui un dégradé de façon à ce que la couche soit blanche au sommet de l'image et noire à la base. Sélectionnez ensuite le filtre Flou de l'objectif, puis choisissez la couche alpha dans le menu déroulant Source. Pour modifier la direction du dégradé, cochez la case Inverser.*

L'aspect du flou dépend de la forme de diaphragme choisie. La forme d'un diaphragme est déterminée par le nombre de lames qui le compose. Vous pouvez modifier les lames d'un diaphragme en les incurvant (pour leur donner un aspect plus circulaire) ou en les faisant pivoter. Vous pouvez également réduire ou agrandir l'aperçu en cliquant sur le bouton moins ou plus.

1. Choisissez Filtre > Atténuation > Flou de l'objectif.
2. Choisissez l'option d'aperçu Plus rapide pour générer de rapides aperçus. Choisissez Plus précis pour obtenir un aperçu de la version définitive de l'image. La génération d'un aperçu plus précis est beaucoup plus longue.
3. Choisissez une source (le cas échéant) dans le menu déroulant Source de la section Profondeur (courbe de transfert). Déplacez le curseur Flou de la distance focale pour paramétrer la profondeur de netteté des pixels. Si, par exemple, vous réglez la distance focale sur 100, les pixels se trouvant à 1 et à 255 sont complètement flous. Plus les pixels se rapprochent de 100, plus ils sont nets. Si vous cliquez sur l'aperçu de l'image, le curseur Flou de la distance focale change pour refléter la position sur laquelle vous avez cliqué et effectue la mise au point sur la profondeur de l'emplacement cliqué.
4. Pour inverser la sélection ou la couche alpha utilisée comme source pour la courbe de transfert de profondeur, sélectionnez Inverser.
5. Choisissez un diaphragme dans le menu déroulant Forme. Vous pouvez aussi déplacer le curseur Courbure des lames pour lisser le contour du diaphragme ou déplacer le curseur Rotation pour le faire pivoter. Pour intensifier le flou, déplacez le curseur Rayon.
6. Dans la section Tons clairs spéculaires, déplacez le curseur Seuil afin de sélectionner un plafond de luminosité ; tous les pixels plus lumineux que cette valeur seront traités comme des tons clairs spéculaires. Pour augmenter la luminosité des tons clairs, déplacez le curseur Luminosité.
7. Pour ajouter du bruit à l'image, choisissez la répartition Uniforme ou Gaussienne. Pour ajouter du bruit sans modifier les couleurs, sélectionnez Monochromatique. Déplacez le curseur Quantité pour augmenter ou diminuer le bruit.

 *L'application du flou supprime le grain du film et le bruit de l'image originale. Pour donner un aspect réaliste et non retouché à l'image, vous pouvez remettre une partie du bruit enlevé dans l'image.*

8. Cliquez sur OK pour appliquer les modifications à l'image.



Aperçu

Plus rapide Plus précis

Profondeur (courbe de transfert)

Source :

Flou de la distance focale

Inverser

Diaphragme

Forme :

Rayon

Courbure des lames

Rotation

Tons clairs spéculaires

Luminosité

Seuil

Bruit

Quantité

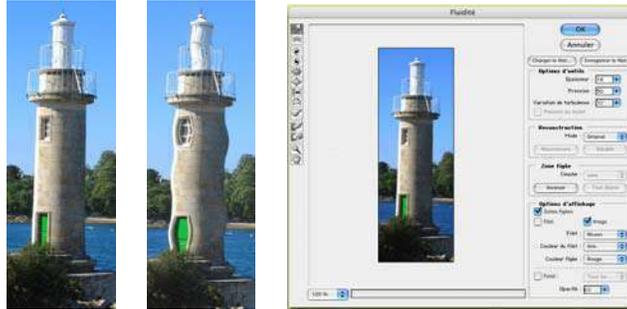
Répartition

Uniforme Gaussienne

Monochromatique

C) LE FILTRE FLUIDITE

La commande **Fluidité** du menu **Filtre** affiche une fenêtre dans laquelle vous vous allez pouvoir déformer les pixels d'une image. (*Souvent utilisé pour des caricatures, retouches esthétiques : muscles, ventre ...*)



Les outils :



Déformation : Permet de déformer une zone en faisant glisser les pixels en avant.



Turbulence : Permet de brouiller légèrement les pixels. Il permet ainsi de créer du feu, des nuages, etc.



Tourbillon horaire : Permet de faire pivoter les pixels dans le sens des aiguilles d'une montre en pressant le bouton de la souris (sans la déplacer) ou en glissant l'outil sur l'image.



Contraction : Permet de déplacer les pixels vers le centre de la forme (réduit la zone cliquée) en pressant le bouton de la souris (sans la déplacer) ou en glissant l'outil sur l'image.



Dilatation : Permet de déplacer les pixels à l'extérieur de la forme (grossit la zone cliquée) en pressant le bouton de la souris (sans la déplacer) ou en glissant l'outil sur l'image.



Glissement des pixels : Permet de déplacer les pixels perpendiculairement à la direction du glissement. En enfonçant la touche ALT, le déplacement se fera dans le sens opposé (vers la droite ou le bas).



Miroir : Permet de cloner les pixels voisins de la zone où l'outil est glissé. Glisser l'outil pour réfléchir la zone perpendiculairement à la direction du tracé. Avec la touche ALT enfoncée, la réflexion se fera dans la direction opposée à celle du tracé.



Reconstruction : Redonne à une zone son état initial par glissement de l'outil sur cette zone.



Blocage : Fige une zone de l'image qui ne sera pas modifiée pendant toutes les manipulations d'outils.



Libération : Annule la protection d'une zone ou partie d'une zone préservée avec l'outil 'blocage'

Exemple d'utilisation du filtre fluidité :



Photo d'origine

Photo retouchée grâce au filtre Fluidité (outil Contraction)

C H A P I T R E X I I I

ENREGISTREMENT

1/ TECHNIQUES D'ENREGISTREMENT DES IMAGES

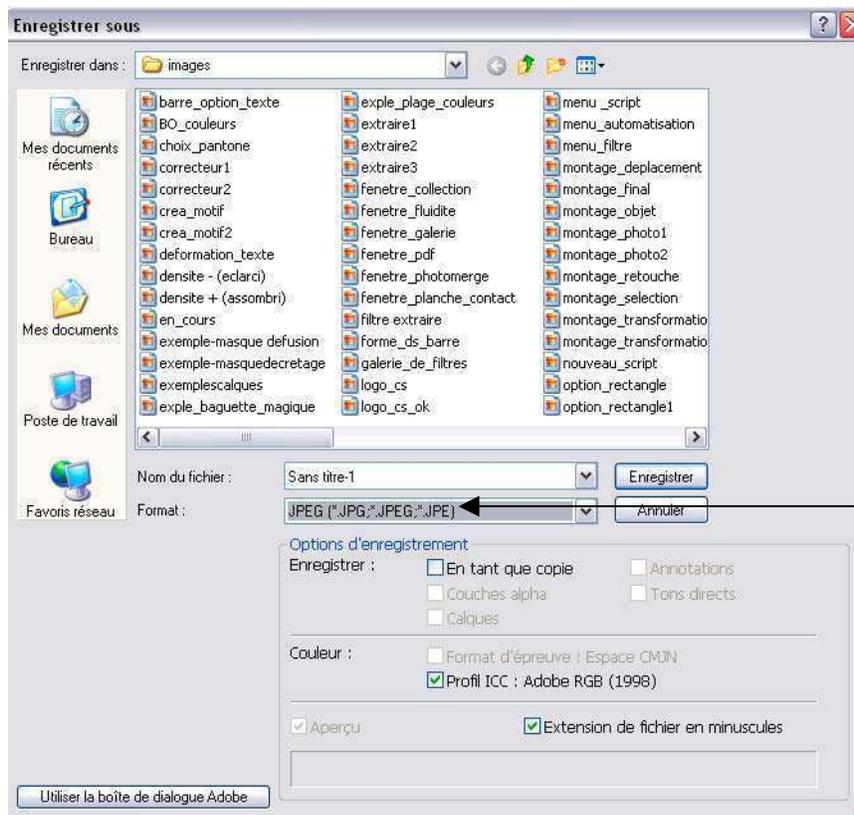
Les options d'enregistrement varient entre Photoshop et ImageReady. Retenez que l'objectif principal d'ImageReady est de créer des images pour le Web. Si le format ou l'option dont vous avez besoin ne figure pas dans ImageReady, vous pouvez utiliser Photoshop.

Pour préserver toutes les fonctionnalités du logiciel Photoshop dans une image traitée (calques, effets, masques, styles, etc.), il est préférable d'en enregistrer une copie au format Photoshop (PSD). Comme la plupart des formats de fichiers, le format PSD peut prendre en charge des fichiers d'une taille maximale de 2 Go. Dans Photoshop, si vous travaillez avec des fichiers de documents d'une taille supérieure à 2 Go, vous pouvez enregistrer l'image au Format de **document volumineux (PSB)**, au format **Photoshop Brut** (images aplaties uniquement) et au format **TIFF** (avec une taille maximale de 4 Go).

LES COMMANDES SUIVANTES PERMETTENT D'ENREGISTRER LES IMAGES (MENU FICHER):

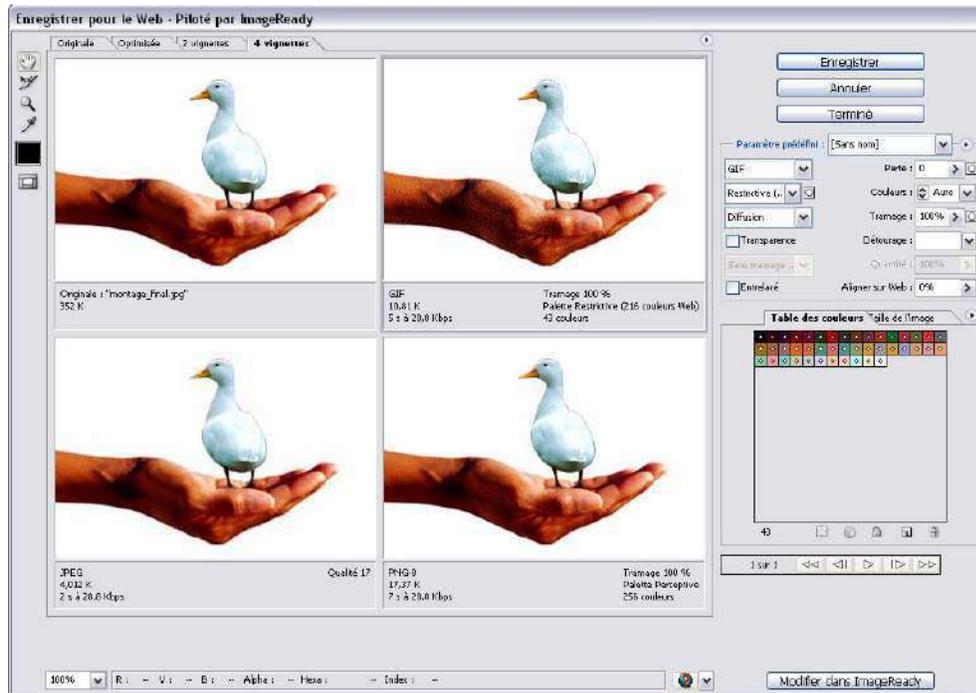
Enregistrer Enregistre les modifications effectuées dans le fichier actif. Dans Photoshop, le fichier est enregistré au format sélectionné. Dans ImageReady, le fichier est toujours enregistré au format PSD.

Enregistrer sous Enregistre l'image à un emplacement différent ou sous un autre nom de fichier. Dans Photoshop, la commande Enregistrer sous permet d'enregistrer une image dans un autre format avec différentes options.



Permet de choisir le format de fichier

Enregistrer pour le Web (Photoshop), Enregistrer une copie optimisée (ImageReady) et Enregistrer une copie optimisée sous (ImageReady) Enregistre une image optimisée pour le Web.



Permet de choisir le format et les options du fichier

2/ FORMATS DE FICHIERS

A propos des formats de fichiers

Les formats de fichiers graphiques se différencient par leur représentation des données d'image (pixels ou vecteurs), leur technique de compression et les fonctionnalités Photoshop et ImageReady prises en charge. A de rares exceptions près (les Formats de document volumineux (PSB), Photoshop Brut et TIFF), la plupart des formats de fichiers ne prennent pas en charge les documents d'une taille supérieure à 2 Go.

Remarque : Si un format de fichier pris en charge n'est pas répertorié dans la boîte de dialogue ou dans le sous-menu approprié, vous pouvez être amené à installer le module externe lui correspondant.

FORMAT PHOTOSHOP (PSD)

Le format Photoshop (PSD) est le format de fichier par défaut et est, avec le format de document volumineux (PSB), le seul format à prendre en charge la plupart des fonctionnalités de Photoshop. Grâce à l'intégration étroite entre les produits Adobe, certaines autres applications Adobe comme Illustrator, InDesign, Premiere, After Effects et GoLive peuvent directement importer des fichiers PSD en préservant de nombreuses fonctionnalités de Photoshop. Pour plus de détails, consultez l'aide de ces applications Adobe.

Lorsque vous enregistrez un fichier PSD, définissez la préférence vous permettant d'optimiser la compatibilité du fichier. Vous enregistrez ainsi une version composite d'une image multi calque dans le fichier, de façon à ce qu'elle puisse être lue par d'autres applications ainsi que les versions précédentes de Photoshop. Cela permet également de conserver l'aspect des calques fusionnés pour une utilisation ultérieure.

FORMAT ADOBE DIGITAL NEGATIVE (DNG)

Adobe Digital Negative (DNG) est un format de fichier qui contient les données d'image brutes d'un appareil photo numérique et les métadonnées qui définissent la signification des données. DNG est le format public Adobe d'archivage des fichiers Camera Raw conçu pour permettre leur compatibilité et réduire la prolifération actuelle des formats de fichiers Camera Raw. Le module externe Adobe Camera Raw permet d'enregistrer les données des images Camera Raw au format DNG. Pour plus de détails sur le format de fichier Adobe Digital Negative (DNG), visitez le site Web www.adobe.com et effectuez une recherche sur le terme « Adobe Digital Negative ». Vous y trouverez des informations complètes et un lien vers un forum d'utilisateurs.

FORMAT BMP

Le format BMP est le format de fichier Windows standard utilisé sur les ordinateurs compatibles Windows et DOS. Il prend en charge les modes de couleurs RVB, Couleurs indexées, Niveaux de gris et Bitmap. Vous pouvez spécifier un format Windows ou OS/2® et une profondeur de bits allant jusqu'à 32 bits par couche pour l'image. Pour des images 4 bits et 8 bits au format Windows, vous pouvez également spécifier un type de compression RLE.

En principe, les images BMP sont écrites de la fin jusqu'au début. Cependant, vous pouvez sélectionner l'option Inverser l'ordre des rangées pour les écrire du début jusqu'à la fin. Vous pouvez également sélectionner une autre méthode de codage en cliquant sur Modes avancés. Inverser l'ordre des rangées et Modes avancés sont les options idéales pour les programmeurs de jeux et les utilisateurs de DirectX.

FORMAT PHOTOSHOP EPS

Le format EPS (Encapsulated PostScript®) peut représenter des données vectorielles et bitmap et est pris en charge par la majorité des logiciels graphiques, d'illustration et de mise en page. Le format EPS est utilisé pour transférer des illustrations PostScript entre applications. Lorsque vous ouvrez un fichier EPS contenant un graphique vectoriel, Photoshop se charge de le pixelliser, c'est-à-dire de convertir son contenu en pixels.

Le format EPS prend en charge les modes de couleurs Lab, CMJN, RVB, Couleurs indexées, Bichromie, Niveaux de gris et Bitmap, mais pas les couches alpha. Il prend également en charge les masques. Le format DCS (Desktop Color Separations), inspiré du format standard EPS, permet d'enregistrer les séparations de couleurs des fichiers CMJN. Utilisez le format DCS 2.0 pour exporter des images contenant des couches de ton direct. Pour imprimer des fichiers EPS, une imprimante PostScript est requise.

FORMATS PHOTOSHOP DCS 1.0 ET 2.0

Le format DCS (Desktop Color Separations), inspiré du format standard EPS, permet d'enregistrer les séparations de couleurs des fichiers CMJN. Vous pouvez exporter des images contenant des couches de ton direct à l'aide du format DCS 2.0. Les fichiers DCS doivent être imprimés sur une imprimante

GIF

Le format GIF (Graphics Interchange Format) est le format de fichier généralement utilisé pour afficher des graphiques et des images à couleurs indexées de documents HTML (hypertext markup language) sur le Web et d'autres services en ligne. GIF est un format compressé LZW conçu pour réduire à la fois la taille du fichier et le temps de transfert électronique. Le format GIF préserve les transparences des images à couleurs indexées, mais il ne prend pas en charge les couches alpha.

IFF

Le format IFF (Interchange File Format) est disponible par le biais d'un module externe en option. Il s'agit d'un format généraliste de stockage de données pouvant associer et stocker plusieurs types de données différents. Le format IFF est portable et dispose d'extensions prenant en charge les données d'image fixe, audio, musicales, vidéo et textuelles. Le format IFF comprend les formats Maya IFF et IFF (anciennement Amiga IFF).

FORMAT JPEG

Le format JPEG (Joint Photographic Experts Group) est généralement utilisé pour visualiser des photographies et autres images à tons continus de documents HTML (hypertext markup language) sur le Web et d'autres services en ligne. Le format JPEG prend en charge les modes de couleurs CMJN, RVB et Niveaux de gris, mais pas les couches alpha. A la différence du format GIF, le format JPEG conserve les informations chromatiques d'une image RVB, mais compresse la taille des fichiers en éliminant des données de façon sélective.

Une image JPEG est automatiquement décompressée lorsqu'elle est ouverte. Un haut niveau de compression génère une image de qualité réduite, et un bas niveau de compression génère une image de meilleure qualité. Dans la plupart des cas, l'option de qualité Maximale génère un résultat totalement semblable à l'original.

FORMAT DE DOCUMENT VOLUMINEUX

Le format de document volumineux (PSB) prend en charge les documents d'une taille maximale de 300 000 pixels dans chaque dimension. Toutes les fonctionnalités de Photoshop, telles que les calques, les effets et les filtres, sont prises en charge. Vous pouvez enregistrer les images 32 bits par couche à gamme dynamique élevée sous forme de fichiers PSB. Actuellement, les documents enregistrés au format PSB ne peuvent être ouverts que dans Photoshop CS ou Photoshop CS2. Les autres applications et les versions antérieures de Photoshop ne peuvent pas ouvrir les documents enregistrés au format PSB.

Remarque : La plupart des autres applications et les versions antérieures de Photoshop ne prennent pas en charge les fichiers de document d'une taille supérieure à 2 Go.

L'option Format de document volumineux (.psb) doit être sélectionnée dans les préférences pour que vous puissiez enregistrer des fichiers au format PSB. Il est toutefois possible d'ouvrir un fichier PSB *existant* et de l'enregistrer au format PSB, même si l'option Format de document volumineux (.psb) est désactivée dans les préférences.

PCX

Le format PCX est généralement utilisé par les ordinateurs compatibles IBM. La plupart des logiciels d'ordinateur prennent en charge la version 5 du format PCX. Une palette de couleurs VGA standard accompagne les fichiers de version 3 qui ne prennent pas en charge les palettes de couleurs personnalisées.

Le format PCX prend en charge les modes Bitmap, Niveaux de gris, Couleurs indexées et couleurs RVB. Il ne prend pas en charge les couches alpha. Il prend en charge la méthode de compression RLE. Les images peuvent présenter un nombre de bits d'une valeur de 1, 4, 8 ou 24.

PDF

Le format PDF (Portable Document Format) est un format de fichier souple, compatible entre différentes plates-formes et applications. Basés sur le modèle d'imagerie PostScript, les fichiers PDF offrent un affichage détaillé tout en conservant les polices, les mises en page et les graphiques vectoriels et bitmap. En outre, les fichiers PDF incluent des fonctionnalités de navigation et de recherche au sein de documents électroniques tels que des liens électroniques. Le format PDF prend en charge les images 16 bits par couche. Adobe Acrobat est également doté d'un outil de retouche d'objets permettant d'apporter des modifications mineures aux images d'un fichier PDF. Pour plus de détails sur l'utilisation des images enregistrées au format PDF, consultez l'aide d'Acrobat.

Remarque : L'outil de retouche d'objets est destiné principalement aux révisions de dernière minute sur les images et les objets. Il est préférable de retoucher les images dans Photoshop avant de les enregistrer au format PDF.

Photoshop et ImageReady reconnaissent deux types de fichiers PDF : les fichiers PDF et les fichiers PDF génériques. Vous pouvez ouvrir ces deux types de fichiers PDF ; en revanche, vous ne pouvez enregistrer les images qu'au format Photoshop PDF.

Fichiers PDF Photoshop Ces fichiers sont créés à l'aide de la commande Enregistrer sous de Photoshop. Les fichiers Photoshop PDF ne peuvent contenir qu'une seule image.

Le format Photoshop PDF est compatible avec tous les modes de couleur et fonctions pris en charge par le format Photoshop standard (sauf le mode Multicouche). Il prend également en charge les compressions JPEG et ZIP, sauf pour les images en mode Bitmap qui utilisent la compression CCITT Groupe 4.

Fichiers PDF génériques Créés à l'aide d'applications autres que Photoshop, comme Adobe Acrobat et Adobe Illustrator. Ils peuvent contenir plusieurs pages et images. Lorsque vous ouvrez un fichier PDF générique, Photoshop pixellise l'image.

FICHIER PICT

Le format PICT est largement utilisé dans les logiciels d'illustration et de mise en page sur Mac OS comme format intermédiaire pour le transfert d'images entre applications. Il prend en charge les images RVB avec une seule couche alpha et les images en mode Couleurs indexées, Niveaux de gris et Bitmap sans couche alpha. Le format PICT est particulièrement adapté à la compression d'images contenant d'importantes zones de couleurs unies. Cette méthode de compression peut avoir des effets spectaculaires sur les couches alpha comportant de grandes zones noir et blanc.

Lorsque vous enregistrez une image RVB au format PICT, vous pouvez choisir une résolution de pixel de 16 bits ou de 32 bits. Lorsqu'il s'agit d'une image bitmap ou en niveaux de gris, vous avez le choix entre 2, 4 ou 8 bits par pixel. Sous Mac OS et avec QuickTime installé, quatre options de compression JPEG sont à votre disposition.

RESSOURCES PICT

(Mac OS) Une ressource PICT est un fichier PICT mais avec un nom et un numéro d'ID de ressource. Le format de ressource PICT prend en charge les images RVB avec une seule couche alpha et les images en mode Couleurs indexées, Niveaux de gris et Bitmap sans couche alpha.

Vous pouvez ouvrir une ressource PICT à l'aide des commandes Importation ou Ouvrir. Lorsque vous enregistrez un fichier au format ressource PICT, vous pouvez spécifier le nom et l'ID de la ressource. Tout comme pour les autres fichiers PICT, vous devez également spécifier le nombre de bits et les options de compression.

FORMAT PIXAR

Le format Pixar est spécialement conçu pour des applications graphiques haut de gamme, telles que celles utilisées pour le rendu d'animations et d'images 3D. Le format Pixar prend en charge les images RVB et en niveaux de gris présentant une seule couche alpha.

Format PNG

Le format PNG (Portable Network Graphics) a été développé pour offrir une alternative sans brevet au format GIF. Il est utilisé pour la compression sans perte et l'affichage des images sur le Web. Contrairement au format GIF, le format PNG prend en charge les images 24 bits et génère des transparences d'arrière-plan sans rendre le contour irrégulier. Cependant, certains navigateurs Web ne prennent pas en charge ce format. Le format PNG prend en charge les images RVB, à couleurs indexées, en niveaux de gris ou en mode Bitmap sans couche alpha. Il permet de conserver les transparences des images en niveaux de gris et RVB.

FORMAT PORTABLE BIT MAP

Le format de fichier Portable Bit Map (PBM), également appelé Portable Bitmap Library et Portable Binary Map, prend en charge les bitmaps monochromes (1 bit par pixel). Ce format peut être utilisé pour le transfert de données sans perte car il est pris en charge par de nombreuses applications. Ce type de fichier peut même être édité ou créé dans un simple éditeur de texte.

FORMAT PHOTOSHOP BRUT

Le format Photoshop Brut est un format de fichier souple permettant le transfert d'images entre plusieurs applications et plates-formes. Ce format prend en charge les images CMJN, RVB et en niveaux de gris avec des couches alpha, ainsi que des images en mode multicouche et Lab sans couche alpha. Les documents enregistrés au format Photoshop Brut peuvent être de toutes dimensions en pixels ou taille de fichier, mais ne peuvent pas contenir de calques.

TARGA

Le format Targa® (TGA) est conçu pour les systèmes utilisant une carte vidéo Truevision® et est généralement pris en charge par les applications couleurs MS-DOS. Ce format prend en charge les images RVB 16 bits (5 bits x 3 couches chromatiques, plus un bit non utilisé), les images RVB 24 bits (8 bits x 3 couches chromatiques) et les images RVB 32 bits (8 bits x 3 couches chromatiques plus une seule couche alpha 8 bits). Le format Targa prend également en charge les images de couleurs indexées et en niveaux de gris sans couche alpha. Lors de l'enregistrement d'une image RVB dans ce format, vous pouvez choisir une profondeur de pixel et sélectionner le codage RLE pour compresser l'image.

TIFF

Le format Tagged-Image File (TIFF, TIF) s'utilise pour l'échange de fichiers entre applications et plates-formes informatiques. TIFF est un format d'image bitmap souple pris en charge par la plupart des applications de dessin, de retouche d'images et de mise en page. La quasi-totalité des scanners de bureau peuvent produire des images TIFF. La taille maximale des documents TIFF est de 4 Go. Photoshop CS2 prend en charge les documents volumineux enregistrés au format TIFF. Toutefois, la plupart des autres applications et les versions antérieures de Photoshop ne prennent pas en charge les documents d'une taille de fichier supérieure à 2 Go.

Ce format prend en charge les images CMJN, RVB, Lab, à couleurs indexées et en niveaux de gris avec des couches alpha, ainsi que les images en mode multicouche et Lab sans couche alpha. Photoshop permet d'enregistrer des calques dans un fichier TIFF ; cependant, si vous ouvrez le fichier dans une autre application, seule une image aplatie est visible. Photoshop peut également enregistrer des annotations, des transparences et des données de pyramide multirésolution au format TIFF.

Dans Photoshop, les fichiers d'image TIFF sont de 8, 16 ou 32 bits par couche. Les images de gamme dynamique élevée peuvent être enregistrées en tant que fichiers TIFF 32 bits par couche.

C H A P I T R E X I V

IM P R E S S I O N

IMPRESSION A PARTIR DE PHOTOSHOP

A) A PROPOS DE L'IMPRESSION

L'impression consiste à transmettre une image à un périphérique de sortie. Vous pouvez imprimer sur papier ou sur film (impression positive ou négative), sur une plaque d'impression ou directement sur une presse numérique. Qu'il s'agisse de fournir une image à un atelier de flashage ou d'imprimer une épreuve rapide sur une imprimante de bureau, il est préférable d'acquérir quelques notions de base sur l'impression pour faciliter la sortie du document et obtenir le résultat recherché.

Types d'impression Pour de nombreux utilisateurs de Photoshop, l'impression d'un fichier implique d'envoyer l'image vers une imprimante à jet d'encre. Photoshop peut transmettre une image à divers périphériques d'impression pour l'imprimer directement sur papier ou pour la convertir en image positive ou négative sur film. Dans ce dernier cas, le film permet de créer une plaque principale permettant l'impression du fichier sur une presse mécanique.

Types d'images Le type d'image le plus simple, tel que le dessin au trait, utilise uniquement une couleur en un seul niveau de gris. Les images plus complexes, telles que les photographies, présentent des variations de teintes. Il s'agit alors d'images à *tons continus*.

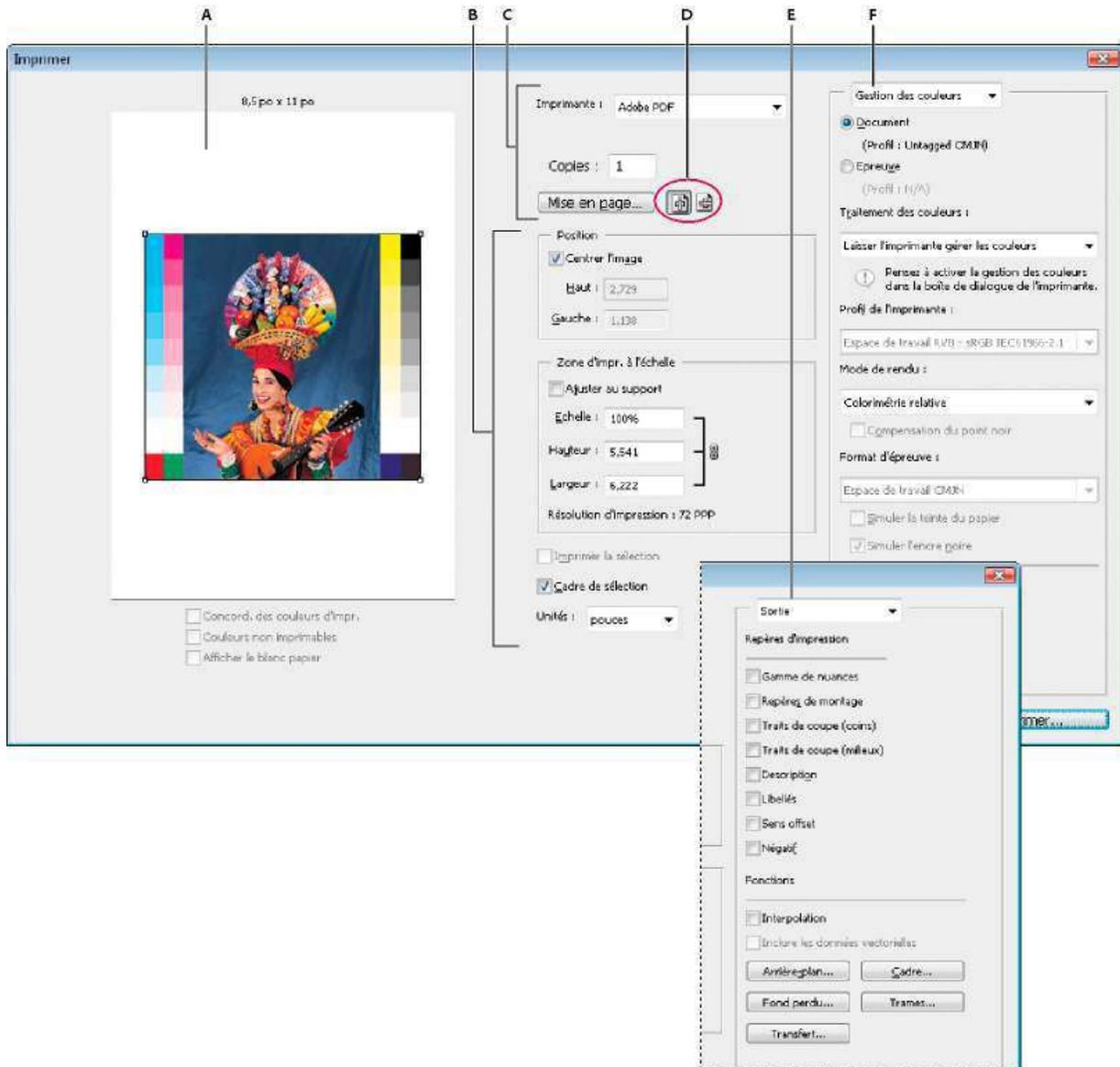
Simili Pour simuler des tons continus, les imprimantes décomposent l'image en points. Pour les photos imprimées sur une presse d'imprimerie, ce processus est appelé *simili*. La variation de la taille des points de trame donne l'illusion d'optique de niveaux de gris ou de tons continus.

Séparation des couleurs Les illustrations destinées à la diffusion et contenant plusieurs couleurs doivent être reproduites sur des plaques distinctes, une pour chaque couleur. Ce processus, appelé *séparation des couleurs*, fait le plus souvent appel aux encres cyan, jaune, magenta et noire (CMJN). Dans Photoshop, vous pouvez régler la façon dont les différentes plaques sont générées.

Précision du détail Le détail d'une image imprimée dépend de la résolution et de la linéature. La linéature (lignes par pouce) est d'autant plus fine (plus élevée) que la résolution du périphérique de sortie est élevée. De nombreux pilotes d'imprimantes à jet d'encre présentent des paramètres simplifiés permettant une impression en haute qualité.

B) POUR DEFINIR LES OPTIONS D'IMPRESSION DANS PHOTOSHOP

Choisissez Fichier > Imprimer avec aperçu.



Boîte de dialogue d'impression : A. Aperçu de l'image B. Position et mise à l'échelle de l'image C. Sélection des options de l'imprimante et de la tâche d'impression D. Sélection de l'orientation du papier E. Spécification des options de sortie prépresse F. Spécification des options d'épreuve et de gestion des couleurs

Définition des options de sortie

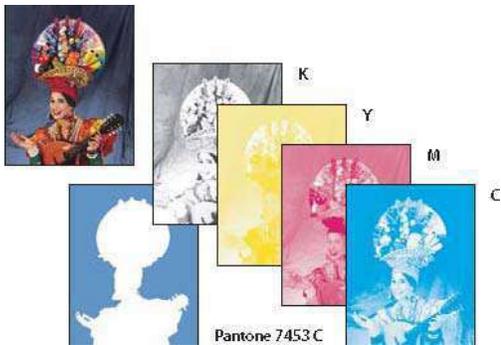
Si vous préparez vos images en vue de leur impression commerciale directe à partir de Photoshop, vous pouvez sélectionner et visualiser divers repères d'impression et autres options de sortie en utilisant la commande Imprimer avec aperçu.



Repères d'impression : A. Bande des dégradés de couleur B. Nom C. Repères de montage D. Bande de contrôle des couleurs progressives E. Traits de coupe (coins) F. Traits de coupe (milieux) G. Description H. Mire-étoile

Impression des séparations des couleurs

Lorsque vous préparez une image pour le prépresse et que vous travaillez avec des images CMJN ou avec des images contenant des tons directs, vous pouvez imprimer chaque couche de couleur sur une page différente.



Impression de chaque couche de couleur sur une page différente

Pour imprimer des séparations à partir de Photoshop :

- 1 Vérifiez que votre document est bien en mode CMJN ou Multicouche, puis choisissez Fichier > Imprimer avec aperçu.
- 2 Sélectionnez le bouton Plus d'options (déjà sélectionné si le bouton Moins d'options est affiché) et choisissez Gestion des couleurs dans le menu déroulant.
- 3 Choisissez Séparations dans le menu déroulant Traitement des couleurs.
- 4 Cliquez sur Imprimer. Une séparation est imprimée pour chaque couleur de l'image.

Pour imprimer une épreuve papier

Une *épreuve papier* (parfois appelée *épreuve couleur*) est l'impression du document en simulant son aspect final une fois imprimé sur la presse. Elle est produite sur un périphérique de sortie moins coûteux qu'une presse à imprimer. Certaines imprimantes de bureau offrent une résolution suffisante pour imprimer des épreuves à moindre coût.

- 1 Choisissez Affichage > Format d'épreuve, puis sélectionnez les conditions de sortie que vous voulez simuler.
- 2 Choisissez ensuite menu Fichier > Imprimer avec Aperçu et Épreuve

C H A P I T R E X V

A U T O M A T I S A T I O N D E S T A C H E S

1/ LES SCRIPTS

Imaginons que vous souhaitiez modifier la taille d'une image; en temps normal, il vous faudrait ouvrir le document, aller dans le menu fichier, demander à enregistrer le fichier à un endroit précis du disque, demander un format...

Imaginons à présent que vous deviez traiter ces commandes pour une centaine de fichiers ? Une centaine de fichiers à ouvrir, à enregistrer sous, à choisir le format... ? Vous y passeriez probablement de très longues minutes... C'est là que l'automatisation des tâches intervient.

Les scripts ainsi que les différentes commandes d'automatisation peuvent traiter des dossiers entiers, et permettent donc de gagner un temps infini, dans la mesure où vous pouvez modifier un nombre considérable de fichiers.

Un script est donc une série de commandes que vous exécutez sur un ou plusieurs fichiers. Vous pouvez, par exemple, créer un script qui applique une commande Taille de l'image afin d'attribuer une taille spécifique (en pixels) à l'image, suivie d'un filtre Accentuation qui accentue les détails, puis d'une commande Enregistrer qui enregistre le fichier au format requis.

La plupart des commandes et des applications d'outil peuvent être enregistrées dans des scripts. Les scripts peuvent inclure des points d'arrêt vous permettant d'accomplir des tâches qui ne peuvent pas être enregistrées (par exemple, l'utilisation d'un outil de peinture). Les scripts peuvent également inclure des commandes modales qui vous permettent d'entrer des valeurs dans une boîte de dialogue lorsque vous exécutez un script.

Photoshop comprend un nombre de scripts prédéfinis. Vous pouvez utiliser ces scripts tels quels, les personnaliser en fonction de vos besoins ou créer de nouveaux scripts.

Pour Utiliser les scripts, les enregistrer, les modifier, les charger vous devez utiliser la **palette Scripts**.



B C D E F G

Palette scripts : **A.** Options de la palette scripts **B.** Arrêt de l'enregistrement du script **C.** Bouton d'enregistrement du script **D.** Exécution du script choisi **E.** Nouvel ensemble de script **F.** Nouveau script **G.** Supprimer un script

- Vous pouvez donc utiliser les scripts du dossier (« ensemble ») **scripts par défaut** pour modifier votre document ou en charger des nouveaux par le biais des options de la palette calques.

- Vous pouvez créer un nouvel ensemble pour enregistrer vos propres scripts.



- Pour créer un script, il suffit de cliquer sur le bouton **nouveau script** en bas de la palette et dès que vous validez sa création, Photoshop commence à enregistrer toutes les manipulations que vous allez effectuer.
- Pour arrêter l'enregistrement, appuyer en bas de la palette script sur le bouton **Arrêt**.
- Pour exécuter les scripts par défaut ou votre script, appuyer sur le bouton **Commencer l'exécution du script** en bas de la palette.

NB : Un conseil, testez toujours vos manipulations avant d'enregistrer le script ! Photoshop enregistre tout, même les erreurs !

2/ LE TRAITEMENTS PAR LOTS

Si l'utilisation d'un script (et donc de toutes les manipulations associées), permet de gagner un temps considérable, il peut s'avérer fastidieux même avec un raccourci clavier d'exécuter un script sur une centaine de fichiers. Adobe Photoshop a mis en place un procédé qui permet d'exécuter un script à plusieurs fichiers, voir à un dossier complet sur l'ordinateur sans qu'on est à intervenir. Cette technique s'appelle le **Traitements par lots**.

Il suffit pour cela de choisir le script à appliquer, les fichiers à traiter, leur destination (enregistrement, nouveau dossier...) et le tour est joué !

Menu fichier > automatisation > traitements par lots



Spécifiez ces options dans les boîtes de dialogue Traitement par lots.

Priorité sur les instructions de script « Ouvrir »

Garantit que les fichiers sélectionnés dans la commande Traitement par lots sont traités, sans ouvrir le fichier indiqué dans la commande Ouvrir du script. Si le script contient une commande Ouvrir qui ouvre un fichier enregistré et que vous ne sélectionnez pas cette option, la commande Traitement par lots n'ouvre et ne traite que le fichier que vous avez utilisé pour enregistrer la commande Ouvrir. (Ceci est dû au fait que la commande Traitement par lots ouvre le fichier spécifié par le script une fois que chacun des fichiers du dossier source Traitement par lots est ouvert. Comme le dernier fichier ouvert est celui nommé dans le script, la commande Traitement par lots exécute le script sur ce fichier, et aucun des fichiers du dossier source Traitement par lots n'est traité.)

Pour utiliser cette option, le script doit contenir une commande Ouvrir. Sinon, la commande Traitement par lots ne permettra pas d'ouvrir les fichiers que vous avez sélectionnés pour le traitement par lots. Lorsque vous sélectionnez cette option dans une commande Ouvrir, seul le choix des fichiers à ouvrir est ignoré.

Désélectionnez cette option si le script a été programmé pour fonctionner sur un fichier ouvert ou si le script contient des commandes Ouvrir pour des fichiers spécifiques requis par le script.

Inclure tous les sous-dossiers

Traite les fichiers des sous répertoires du dossier spécifié.

Supprimer les avertissements sur les profils colorimétriques

Désactive l'affichage des messages sur les règles colorimétriques.

Supprimer les boîtes de dialogue d'options d'ouverture de fichier

Masque les boîtes de dialogue d'options d'ouverture de fichier. Cette option est utile lors du traitement par lots de fichiers image Camera Raw. Les paramètres utilisés sont les paramètres spécifiés précédemment ou par défaut.

Menu Destination

Définit l'emplacement où enregistrer les fichiers traités

Sans

Conserve les fichiers ouverts sans enregistrer les modifications (à moins que le script ne contienne une commande Enregistrer).

Enregistrer et fermer

Enregistre les fichiers à l'emplacement actuel et remplace les fichiers d'origine.

Dossier

Enregistre les fichiers traités à un autre emplacement. Cliquez sur Sélectionner pour spécifier le dossier de destination.

Priorité sur les instructions de script « Enregistrer sous »

Garantit que les fichiers traités sont enregistrés dans le dossier de destination spécifié dans la commande Traitement par lots (ou dans leur dossier d'origine si vous sélectionnez Enregistrer et fermer), avec leurs noms d'origine ou les noms que vous avez spécifiés dans la section Dénomination de fichier de la boîte de dialogue Traitement par lots.

Si vous ne sélectionnez pas cette option et que votre script comprend une commande Enregistrer sous, vos fichiers seront enregistrés dans le dossier spécifié par la commande Enregistrer sous dans le script, et non dans le fichier spécifié dans la commande Traitement par lots. De plus, si vous ne sélectionnez pas cette option et que la commande Enregistrer sous dans le script spécifie un nom de fichier, la commande Traitement par lots remplace le même fichier (celui spécifié dans le script) chaque fois qu'une image est traitée.



Si vous souhaitez que la commande Traitement par lots traite les fichiers en utilisant les noms des fichiers d'origine dans le dossier spécifié dans la commande Traitement par lots, enregistrez votre image dans le script d'action. Lorsque vous créez le lot, sélectionnez alors Priorité sur les instructions de script « Enregistrer sous » et spécifiez un dossier de destination. Si vous renommez les images dans la commande Traitement par lots et que vous ne sélectionnez pas Priorité sur les instructions de script « Enregistrer sous », Photoshop enregistre deux fois vos images traitées : une fois sous leur nouveau nom dans le dossier spécifié, et une autre fois sous leur nom d'origine dans le dossier spécifié par la commande Enregistrer sous dans le script.

Pour utiliser cette option, le script doit contenir une commande Enregistrer sous. A défaut, la commande Traitement par lots n'enregistrera pas les fichiers traités. Lorsque vous sélectionnez cette option pour une commande Enregistrer sous, seuls le nom de fichier et le dossier spécifiés sont ignorés.

Remarque : certaines options d'enregistrement ne sont pas disponibles dans les commandes Traitement par lots ou Créer un droplet (comme la compression JPEG ou les options TIFF). Pour utiliser ces options, programmez une étape Enregistrer sous dans le script qui contient les options souhaitées, puis utilisez l'option Priorité sur les instructions de script « Enregistrer sous » pour vous assurer que les fichiers sont bien enregistrés à l'emplacement spécifié dans la commande Traitement par lots ou Créer un droplet. Photoshop ignore le nom de fichier et le chemin spécifiés dans la commande Enregistrer sous du script, et conserve les options d'enregistrement en utilisant le nouveau chemin et le nouveau nom de fichier spécifiés dans la boîte de dialogue Traitement par lots.

Dénomination de fichier

Indique les conventions de dénomination des fichiers si vous déplacez des fichiers dans un nouveau dossier. Sélectionnez les éléments dans les menus déroulants ou saisissez un texte dans les champs à combiner en noms par défaut pour tous les fichiers. Les champs permettent de modifier l'ordre et la mise en

forme des composants du nom de fichier. Vous devez inclure au moins un champ unique pour chacun des fichiers (par exemple, nom de fichier, numéro de série ou lettre de série) pour éviter qu'un fichier n'en écrase un autre. L'option Début du no. de série indique le numéro par lequel commenceront toutes les zones de numéro de série. Les zones de lettre de série commencent toujours par la lettre « A » pour le premier fichier.

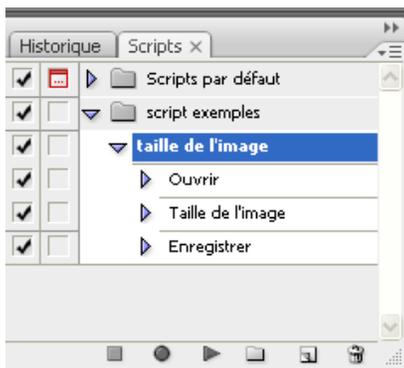
Compatibilité

Rend les noms de fichier compatibles avec les systèmes d'exploitation Windows, Mac OS et UNIX.

 Si vous enregistrez les fichiers à l'aide des options de la commande Traitement par lots, les fichiers sont généralement enregistrés sous le même format que les fichiers d'origine. Pour créer un traitement par lots qui enregistre les fichiers dans un nouveau format, enregistrez la commande Enregistrer sous suivie de la commande Fermer comme parties intégrantes du script d'origine. Sélectionnez ensuite l'option Priorité sur les instructions de script « Enregistrer sous », dans le panneau Destination, lors de la configuration du traitement par lots.

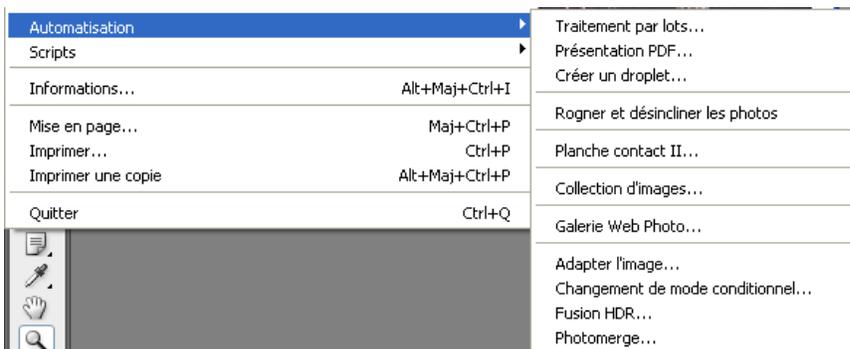
N'oubliez pas que lors du lancement du traitements par lots les fichiers sont généralement enregistrés sous le même format que les fichiers d'origine, ce qui implique une ouverture de fenêtre d'options d'enregistrement a chaque traitement d'image (l'automatisme est dès lors désuet !). Il faut alors anticiper le problème pour l'ouverture et l'enregistrement des fichiers dès la création de votre script.

Exemple de script (comportant les manipulations ouvrir et enregistrer) :



3/ AUTOMATISATION DIVERSES

Adobe Photoshop à mis en place d'autres procédés automatiques pour vous simplifier le travail.



- **Présentation PDF** : permet de créer un fichier PDF à partir de plusieurs documents Photoshop
- **Créer un droplet** : créer un fichier exécutable sur l'ordinateur pour utiliser un script
- **Adapter l'image** : permet d'adapter une image avec la taille demandée
- **Changement de mode conditionnel** : Converti le mode colorimétrique d'un document

(Passage de RVB en CMJN ...)

- **Galerie Web photo** : créer une galerie Photo pour Internet à partir de plusieurs fichiers
- **Collection d'images** : créer un fichier composé de plusieurs photos identiques ayant des tailles différentes (Planche de photos de CV ...)
- **Planche contact II** : permet de réunir et d'organiser des fichiers sur une seule page. Les fichiers traités apparaîtront alors sous forme de vignettes, placées les unes à côté des autres et organisées en colonnes et rangées. (Jacquette d'un CD de photos)
- **Rogner et désincliner les photos** : permet de recadrer et de faire pivoter une image
- **Photomerge** : permet de fusionner plusieurs images de façon correct pour créer un montage, on s'en sert le plus souvent pour réaliser des panoramas
- **Fusion HDR** : permet d'avoir une étendue dynamique du noir le plus profond au blanc le plus clair tout en conservant des détails visibles dans les deux. C.-à-d. de rééquilibrer l'exposition d'une image en partant d'expositions de plusieurs photos.

C H A P I T R E X V I

R A C C O U R C I S C L A V I E R

Raccourcis clavier pour les outils

	Nom en français	Nom en anglais	Raccourci
	Rectangle de sélection	Rectangular Marquee	M
	Déplacement	Move	V
	Lasso	Lasso	L
	Baguette magique	Magic Wand	W
	Recadrage	Crop	C
	Tranches	Slice	K
	Correcteur	Healing Brush	J
	Pinceau	Brush	B
	Tampon	Clone Stamp	L
	Forme d'historique	History Brush	Y
	Gomme	Eraser	E
	Pot de peinture	Paint Bucket	G
	Goutte d'eau	Blur	R
	Densité	Dodge	Q
	Sélection de tracé	Path Selection	A
	Texte	Type	T
	Plume	Pen	P
	Formes	Shapes	U
	Annotations	Notes	N

	Pipette	Eyedropper	I
	Main	Hand	H
	Loupe	Zoom	Z
	Couleurs par défaut	Default colors	D
	Inversion de couleurs	Switch colors	X
	Mode standard / quick mask	Toggle standard / quick mask modes	Q
	Modes d'écran	Toggle screen modes	F
	Editer dans ImageReady	Edit in ImageReady	Ctrl Shift M

TOUCHES**CTRL+N****CTRL+O****MAJ+CTRL+O****ALT+CTRL+O****CTRL+W****CTRL+S****MAJ+CTRL+S****ALT+MAJ+CTRL+S****MAJ+CTRL+P****CTRL+P****ALT+CTRL+P****ALT+MAJ+CTRL+P****CTRL+Q****CTRL+Z****MAJ+CTRL+Z****ALT+CTRL+Z****CTRL+X****CTRL+C****CTRL+V****MAJ+CRL+C****MAJ+CTRL+V****CTRL+T****MAJ+CTRL+K****MAJ+CTRL+N****CTRL+J****EFFETS**

Ouvrir un nouveau document

Ouvrir un projet déjà enregistré

Ouvrir l'explorateur de fichiers de Photoshop

Ouvrir un document sous

Fermer le document courant

Enregistrer

Enregistrer sous

Enregistrer pour le web

Format d'impression

Impression avec aperçu

Impression direct

Imprimer un exemplaire

Quitter Photoshop

Annuler l'action précédente

Aller vers l'avant

Aller vers l'arrière

Couper

Copier

Coller

Copier avec fusion

Copier dedans

Transformation manuelle

Couleur

Nouveau calque

Copier le calque actif

CTRL+G	Associer au calque précédent
MAJ+CTRL+G	Dissocier
MAJ+CTRL+;	Premier plan
CTRL+;	Rapprocher
CTRL+,	Éloigner
MAJ+CTRL+,	Arrière plan
CTRL+E	Fusionner les calques
MAJ+CTRL+E	Fusionner les calques visibles
CTRL+A	Tout sélectionner
CTRL+D	Désélectionner
MAJ+CTRL+D	Re sélectionner
MAJ+CTRL+I	Intervertir
ALT+CTRL+D	Contour progressif
CTRL+F	Filtre précédent
ALT+CTRL+X	Extraire
MAJ+CTRL+X	Fluidité
ALT+MAJ+CTRL+X	Placage de motif
CTRL+Y	Couleur de l'épreuve
MAJ+CTRL+Y	Couleurs non imprimables
CTRL++	Agrandir
CTRL+-	Réduire
CTRL+\$	Taille écran
ALT+CTRL+0	Taille réelle des pixels
CTRL+H	Afficher extras
MAJ+CTRL+H	Tracé cible
CTRL+''	Grille
CTRL+(Repères
CTRL+R	Afficher les règles
CTRL+;	Magnétisme
ALT+CTRL+	Verrouiller les repère
MAJ+CTRL+W	Tout fermer
Touche Tabulations	Afficher / Masquer les palettes et la barre d'outils
MAJ + Tabulations	Afficher / masquer les palettes