



HP France - Marketing Interne



Débuter avec Photoshop CS2

Servez-vous de la puissance d'Adobe Photoshop CS2
pour explorer la préparation, l'édition et la création
d'images.



Débuter avec Photoshop CS2

Ce cours qui s'adresse aux débutants a pour but de vous donner les bases et principes fondamentaux de l'utilisation de Adobe Photoshop CS2, et ce dans trois domaines principaux de l'environnement pixellisé de Photoshop. Ces trois domaines sont la préparation, l'édition et la création d'image. Vous allez explorer l'environnement de Photoshop et vous familiariser avec l'espace de travail et ses outils, barres d'options et palettes. Vous allez apprendre les bases en étudiant des exemples, en faisant des exercices, et en suivant les instructions de réalisation des projets pratiques, étape par étape. Ces projets consistent à créer une nouvelle image, à rogner, transformer, redimensionner, utiliser diverses méthodes de sélection et ajouter des touches artistiques.

Lessons

1. [Aperçu de Adobe Photoshop CS2](#)

Au cours de cette leçon, vous allez vous familiariser avec l'environnement pixellisé de Photoshop, avec les sources des images et avec l'espace de travail de Photoshop. Vous allez apprendre à créer une nouvelle image dans Photoshop, à sélectionner l'image entière et à créer un exemple pour montrer la différence entre une image pixellisée et une image vectorisée. Vous apprendrez également à saisir une image, à rogner une image et à effectuer quelques transformations.

2. [Méthodes de sélection et de suppression](#)

Au cours de cette leçon, vous allez apprendre les méthodes et outils de sélection et de suppression que vous appliquerez certainement en créant des images réfléchies et par symétrie. Enfin, vous allez apprendre à créer un effet vignette pour une image et à ajouter un arrière-plan artistique.

3. [Retouche de photos et réglages de couleurs](#)

Dans cette leçon vous allez apprendre plusieurs techniques de retouche des images à l'aide des outils Correcteur de ton direct, Pièce et Tampon de duplication. Vous apprendrez également des informations complémentaires sur les couleurs, sur la manière de modifier le mode couleur d'une image et explorer les options de correction des couleurs.

4. [Redimensionnement et résolution des images](#)

Dans cette leçon, nous allons vous expliquer les dimensions et la résolution des images ainsi que leur importance dans la préparation des images. Vous allez maintenant aborder les dimensions des images numériques et la manière de redimensionner les images pour l'impression, les présentations en ligne et le courrier électronique.

[Aperçu de Adobe Photoshop CS2](#)

Au cours de cette leçon, vous allez vous familiariser avec l'environnement pixellisé de Photoshop, avec les sources des images et avec l'espace de travail de Photoshop. Vous allez apprendre à créer une nouvelle image dans Photoshop, à sélectionner l'image entière et à créer un exemple pour montrer la différence entre une image pixellisée et une image vectorisée. Vous apprendrez également à saisir une image, à rogner une image et à effectuer quelques transformations.

Présentation de Adobe Photoshop CS2

Bienvenue dans Débuter avec Adobe Photoshop CS2 ! Adobe Photoshop est la référence professionnelle de la retouche d'images. Ce programme puissant est doté de nombreuses fonctions qui répondent aux besoins d'un grand nombre d'utilisateurs tels que photographes, illustrateurs, concepteurs graphiques, artistes, scientifiques et bien d'autres professionnels encore.

Ce cours vous apprendra les principes de base du programme et de la retouche d'images. Nous vous présenterons les concepts, les méthodes et les fonctions de base de Photoshop, tels que :

- Images bitmap et images vectorielles
- Zone de travail de Photoshop et son fonctionnement de base
- Présentation des sélections pour la retouche d'images
- Présentation des calques
- Présentation des couleurs
- Principes de base de la résolution et de la taille des images

Ce cours se base sur la version actuelle de Photoshop CS2 (version 9.0) pour Windows. Toute nouvelle fonction de CS2 qui n'est pas présente dans les versions précédentes est indiquée dans le texte. Pour les utilisateurs de Macintosh, des instructions et des remarques soulignent les principales différences. Même si la majorité des principes de base de ce cours s'appliquent également à Photoshop Elements -- la version grand public -- ce cours est écrit pour Photoshop.

Aperçu de Photoshop

Photoshop fait partie des programmes de retouche d'images, également appelés programmes de coloriage, avec des environnements basés sur le pixel. En cours d'apprentissage de Photoshop, vous imaginerez de nombreuses possibilités créatives et amusantes de retravailler des images de sources différentes ou encore de créer vos propres images. De nombreuses ressources d'images sont accessibles, des photographies numériques, des photographies numérisées, des images d'autres programmes informatiques et des images disponibles sur Internet.

Veillez toutefois à vérifier la source de chaque image pour éviter d'utiliser du matériel protégé par la loi sur les droits d'auteur.

Les images numériques ou les graphiques font partie d'une des deux catégories principales : bitmap et vectorielle. Les programmes qui fonctionnent avec ces images sont généralement appelés logiciels de dessin bitmap ou logiciels de dessin vectoriels. Photoshop est principalement un programme de retouche d'images bitmap doté également de quelques fonctions au niveau du texte et des graphiques vectoriels. Le programme de dessin de Adobe -- Illustrator -- est principalement un programme de dessin vectoriel muni de quelques fonctions bitmap. Ces deux programmes présentent donc la possibilité de travailler tant avec des bitmap qu'avec des images vectorielles.



Graphique pixellisé

Graphique vectoriel

Image bitmap

Une image bitmap (ou à trames) est composée d'un nombre fixe de pixels organisés au sein d'une grille de rangées et de colonnes. L'exemple le plus fréquent d'une image bitmap est une photographie numérique. Chaque pixel possède un emplacement et une couleur qui lui sont assignés. C'est semblable à l'affichage des pixels de votre écran qui sont organisés en rangées et colonnes. La qualité d'une image bitmap dépend du nombre de pixels (résolution) et des informations relatives à la couleur de chaque pixel. Voilà pourquoi, lorsque vous agrandissez une image bitmap, votre image perd en détails et en qualité.



Graphique pixellisé - Zoomé

Image vectorielle

Une image vectorielle est composée de points, de lignes, de courbes et de polygones appelés vecteurs qui sont définis via des formules mathématiques. Citons comme exemple fréquent d'une image vectorielle un dessin technique ou un dessin d'un objet composé de formes géométriques. Comme les images vectorielles sont définies mathématiquement, elles peuvent être redimensionnées sans perte de qualité, elles sont donc indépendantes de la résolution.



Graphique vectoriel - Zoomé

Comme un écran d'ordinateur est composé de pixels, il présente un graphique vectoriel sous forme de pixels. Adobe Illustrator utilise une technique d'antirepliment pour améliorer l'aspect du vecteur à l'écran.

Nous vous présenterons dans cette leçon une forme bitmap et une forme d'objet vectoriel basique dans Photoshop. Vous commencerez toutefois par vous familiariser avec la zone de travail de Photoshop.

Exploration de la zone de travail

La zone de travail de Photoshop est conçue pour vous aider à maximiser votre espace de travail et à avoir un accès aisé aux outils. La Figure 1-1 présente la zone de travail par défaut d'un nouveau document vierge, parfois appelée la zone de l'image active. La zone de travail par défaut comprend à gauche, la palette d'outils, en haut la barre de menu et la barre d'options et à droite, les palettes.

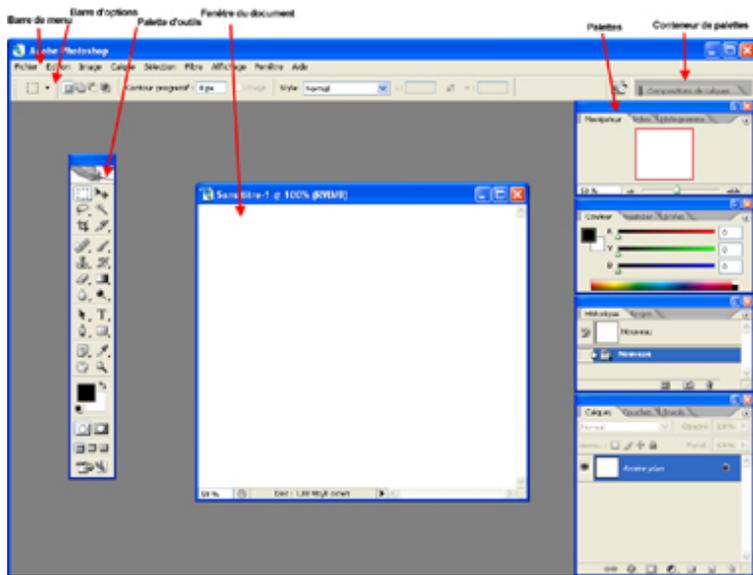


Figure 1-1 : Zone de travail de Photoshop.

Votre zone de travail peut se présenter différemment si vous avez déjà ouvert Photoshop et si vous avez modifié votre espace de travail. Photoshop conserve les modifications que vous apportez dans la zone de travail ainsi que les modifications que vous apportez dans les boîtes de dialogue et les options d'outils. Vous pouvez facilement revenir aux valeurs par défaut, si nécessaire, en suivant les étapes ci-dessous. Vous pouvez également réinitialiser les modifications séparément dans certaines boîtes de dialogue, options d'outils et positions des composants de la zone de travail.

Pendant l'apprentissage de Photoshop, réinitialiser vos modifications aux valeurs par défaut peut s'avérer un excellent exercice. Cependant, si vous vous trouvez dans un environnement de travail ou de production, vous aurez probablement besoin de paramètres personnalisés en permanence. Vous pouvez ignorer la procédure suivante si vous ne souhaitez pas revenir aux valeurs par défaut.

Pour voir comment cela fonctionne, réinitialisons en une fois toutes les valeurs par défaut du programme. La procédure suivante fonctionne également avec CS et la version 7 :

1. Si Photoshop est ouvert, fermez le programme.
2. Appuyez et maintenez enfoncée la combinaison de touches Maj+Ctrl+Alt (Mac : Maj+Commande+Alt ou Maj+Commande+Option) pendant le démarrage de Photoshop. Une boîte de dialogue apparaît vous demandant si vous souhaitez supprimer le fichier Paramètres de Adobe Photoshop.
3. Cliquez sur Oui.
4. Si une boîte de dialogue apparaît vous demandant si vous souhaitez personnaliser les paramètres des couleurs, cliquez sur Non.

Cette séquence demande un peu d'exercice et il se peut qu'elle ne fonctionne pas avec un raccourci du bureau. Si vous utilisez une version d'essai de Photoshop, vous apercevrez une fenêtre initiale lors du premier lancement du programme. Maintenez les touches Maj+Ctrl+Alt enfoncées jusqu'à ce que la boîte de dialogue de réinitialisation apparaisse.

Vous pouvez maintenant vous familiariser avec les éléments de la zone de travail et apprendre comment ils fonctionnent.

Opérations de base

Vous pouvez contrôler la barre d'options, les palettes et les palettes d'outils comme suit :

- Pour déplacer la barre d'options, placez le pointeur de la souris sur la ligne verticale située à gauche de la barre que l'on appelle également la barre de manipulation. Faites ensuite glisser la barre d'options dans la zone de travail. Vous pouvez également la placer au bas de la zone de travail. Cet emplacement peut s'avérer plus intéressant si vous portez généralement votre attention sur la partie inférieure de l'écran lorsque vous travaillez. Pour ramener la barre d'options à son emplacement par

défaut, faites-la simplement glisser sous la barre de menus.

- Pour réinitialiser aux valeurs par défaut tous les paramètres de la barre d'options, cliquez avec le bouton droit (Mac : Control+clic) sur l'icône de l'outil dans la barre d'options et sélectionnez ensuite Réinitialiser cet outil ou Réinitialiser tous les outils.
- Vous pouvez réduire la barre d'options, la palette d'outils ou toute palette en double-cliquant sur le bord gauche de la barre. Pour les développer, double-cliquez simplement sur la barre.
- Appuyez sur Tab pour masquer la barre d'options, la palette d'outils et les palette. Appuyez à nouveau sur Tab pour les faire réapparaître.

Vous pouvez également accéder à la barre d'options, à la palette d'outils et aux palettes depuis le menu Fenêtre, comme suit :

- Appuyez sur Maj+Tab pour masquer les palettes de la zone de travail. Appuyez à nouveau sur Maj+Tab pour les faire réapparaître.
- Pour déplacer les groupes de palettes dans la zone de travail, cliquez et faites glisser la barre supérieure du groupe. Pour revenir à leur position d'origine, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser la position des palettes.
- Pour séparer une palette de son groupe, sélectionnez le nom de la palette ou cliquez à n'importe quel endroit sur l'onglet et faites-le glisser en dehors du groupe. Pour le replacer, faites glisser l'onglet dans le groupe. Vous pouvez utiliser la commande Réinitialiser la position des palettes pour remettre toutes les palettes dans le groupe en une fois dans l'ordre par défaut.
- Vous pouvez stocker des palettes individuelles (pas en groupe) dans le conteneur de palettes. Pointez simplement le curseur de la souris sur le nom de la palette ou sur l'onglet et glissez-déposez la palette dans le conteneur de palettes. Vous pouvez également sélectionner l'option de menu Ancrer au conteneur de palettes dans le menu contextuel du conteneur de palettes.

Pour accéder à ce menu contextuel, cliquez sur la flèche dans le coin supérieur droit de la palette. La commande Réinitialiser la position des palettes remet tous les éléments à leur emplacement d'origine. Si vous ne pouvez pas voir le conteneur de palettes, agrandissez la fenêtre de Photoshop en plein écran et veillez à ce que la résolution d'écran soit réglée sur 1024 x 768 minimum.

Dès que vous vous sentirez à l'aise avec le fonctionnement du programme et que vous établirez votre propre flux de travail, vous pourrez créer et enregistrer une zone de travail personnalisée.

Exploration de la palette d'outils

La palette d'outils dans Photoshop CS2 contient 58 outils de base dont 22 sont visibles par défaut dans la palette d'outils. Photoshop CS2 comprend deux nouveaux outils : l'outil Correcteur de ton direct et l'outil Yeux rouges. Ils se trouvent tous les deux dans le groupe d'outils Correcteur de ton direct et le nouveau Correcteur de ton direct est l'outil par défaut, comme illustré à la Figure 1-2.

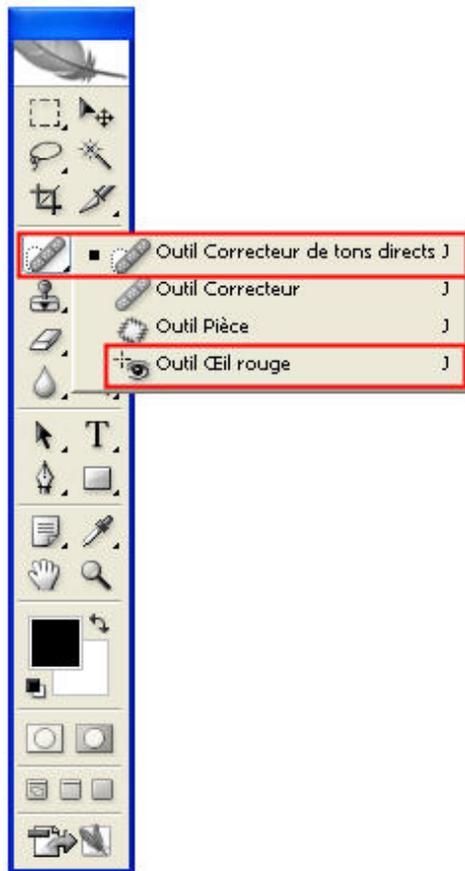


Figure 1-2 : Outils Correcteur de ton direct et Yeux rouges.

L'outil Remplacement de couleur se trouve maintenant dans le groupe Peinture avec les outils Pinceau et Crayon. Il se trouvait précédemment dans le groupe Correcteur de ton.

Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur chacun des outils de la palette, une infobulle apparaît et affiche le nom de l'outil ainsi que son raccourci clavier. Vous pouvez afficher les outils masqués d'un groupe d'outils en cliquant sur le petit triangle situé dans le coin inférieur droit de l'outil. Vous pouvez également parcourir les outils d'un groupe sans les développer en appuyant sur la touche Maj et sur le raccourci de l'outil. Par exemple, pour parcourir les outils du groupe Lasso, appuyez sur Maj+L. Appuyez à nouveau sur Maj+L pour afficher l'outil suivant du groupe.

Intéressez-vous maintenant à la partie inférieure de la palette d'outils. Voyez les grands carrés noir et blanc. Ce sont les cases de sélection des couleurs. La case de sélection des couleurs supérieure représente la couleur d'avant-plan actuelle et la case inférieure représente la couleur de fond actuelle. Deux raccourcis vous seront utiles pour ces cases :

- Appuyez sur D ou cliquez sur les petits carrés noir et blanc sous les cases de sélection des couleurs pour revenir aux valeurs par défaut ou au noir et blanc.
- Appuyez sur X ou cliquez sur la flèche arrondie au-dessus des cases de sélection des couleurs pour permuter entre les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan, comme illustré à la Figure 1-3.

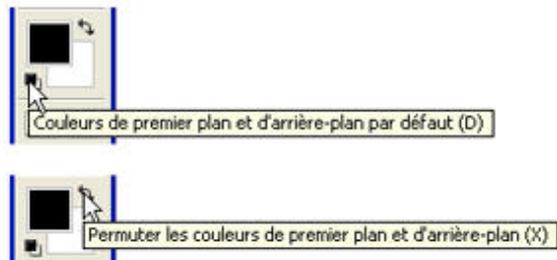


Figure 1-3 : Outils de couleur d'avant-plan et d'arrière-plan.

Si vous connaissez Illustrator, ce sont les mêmes raccourcis pour les zones Remplissage et Pinceau. Photoshop et Illustrator utilisent de nombreux raccourcis et opérations de base identiques.

Vous verrez également que les mêmes boîtes de sélection des couleurs apparaissent dans la palette des couleurs. Plus tard dans ce cours, vous vous exercerez à sélectionner une couleur d'avant-plan pour un remplissage. La couleur d'avant-plan est également utilisée avec les fonctions peinture et pinceau. La couleur d'arrière-plan est associée aux dégradés et à l'outil Gomme. En outre, les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan sont utilisées par certains filtres d'effets spéciaux.

Le groupe suivant de la palette d'outils est le mode Masque rapide qui ne sera pas abordé dans ce cours.

Le groupe suivant de trois boutons vous permet de commuter entre les différents modes d'écran pendant que vous travaillez dans Photoshop. Vous utiliserez ces différents modes un peu plus tard dans cette leçon.

Les deux dernières icônes, placées sur un bouton plus grand, vous permettent de lancer rapidement l'application ImageReady que l'on utilise pour créer des images pour le web.

L'aide de Photoshop comprend une excellente synthèse de la palette d'outils ainsi qu'une galerie d'outils. Appuyez sur F1 ou sélectionnez Aide > de Photoshop.

Exploration des préférences

L'aperçu de Photoshop ne serait pas complet si l'on ne mentionnait pas les préférences. La boîte de dialogue Préférences vous permet de modifier les paramètres pour personnaliser le programme en fonction de votre flux de travail personnel. Ces paramètres comprennent notamment des options relatives à l'affichage, aux pointeurs, à la transparence et bien d'autres encore.

C'est un bon exercice pour se familiariser aux préférences d'un programme. Peut-être ne comprendrez-vous pas la terminologie et tous les paramètres maintenant car vous commencez seulement l'apprentissage du programme. Vous verrez également que les paramètres par défaut des préférences vous donnent un aperçu du fonctionnement général du programme.

Parcourons les préférences générales et effectuons un petit changement qui affecte la séquence des groupes d'outils. Vous trouverez sans doute peu commode de devoir maintenir la touche Maj enfoncée pendant que vous appuyez sur un raccourci supplémentaire pour un groupe. Pour supprimer cette exigence, procédez comme suit :

1. Sélectionnez Edition > Préférences > Général. (Mac : les préférences se trouvent dans le menu Photoshop entre les menus Apple et Fichier.)
2. Décochez la case à cocher Touche Maj pour changer d'outil et cliquez sur OK.
3. Essayez ce nouveau changement pour le groupe d'outils Lasso. Chaque fois que vous appuyerez sur L, vous parcourrez le groupe.

Les préférences sont stockées dans un fichier qui peut parfois être corrompu. Si vous réinitialisez vos paramètres aux valeurs par défaut lors du démarrage de Photoshop, un nouveau fichier de préférences est généré pour remplacer l'ancien. Vous perdez donc vos préférences.

Il est temps maintenant d'apprendre les opérations de base de Photoshop et de s'exercer.

Créez un nouveau fichier image

Avant de commencer à travailler avec des images, voyons quelques opérations de base sur un nouveau fichier vierge.

1. Sélectionnez Fichier > Nouveau (ou appuyez sur Ctrl+N). La boîte de dialogue Nouveau apparaît,

elle doit être semblable à la Figure 1-4.

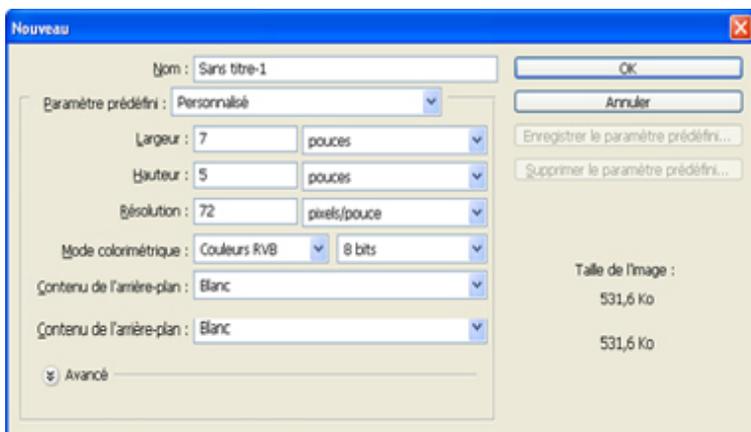


Figure 1-4 : Boîte de dialogue Nouveau.

Si le champ Paramètre prédéfini affiche Presse-Papiers et que la largeur et la hauteur présentent des dimensions différentes avec les unités en pixels, cela signifie que vous avez précédemment utilisé la commande Copier dans Photoshop ou dans une autre application. Photoshop utilise les données du Presse-papiers pour les dimensions de la nouvelle image. Vous verrez plus tard dans cette leçon que cette fonction est très utile. Pour éviter la présélection Presse-papiers, appuyez sur Alt lorsque vous sélectionnez Nouveau (Ctrl+N).

L'utilisation de la touche Alt dans Photoshop permet généralement d'éviter bon nombre des boîtes de dialogue.

1. Sélectionnez la liste déroulante des présélections pour afficher le menu des présélections. Vous y trouverez différentes dimensions présélectionnées pour l'impression, le web ou la vidéo. Vous pouvez même créer votre propre dimension personnalisée et l'enregistrer comme présélection. Si nécessaire, sélectionnez Format Photoshop par défaut dans le menu des présélections.
2. Lisez les infobulles pour les différents paramètres et options de la boîte de dialogue.
3. Notez que le pointeur de la souris se transforme en doigt avec une double flèche sur les mots Largeur, Hauteur et Résolution, comme illustré à la Figure 1-5. Il vous permet de modifier la valeur en glissant le pointeur. Si vous appuyez sur la souris et la déplacez vers la droite ou vers la gauche, la valeur dans la zone augmente ou diminue. Ces pointeurs sont également disponibles pour modifier les valeurs dans la barre d'options et les palettes.

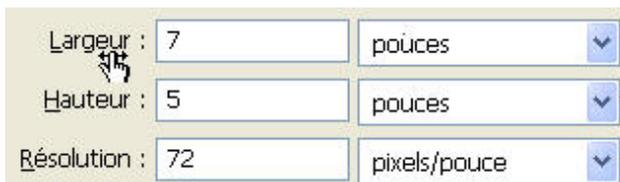


Figure 1-5 : Curseur déroulant.

1. Modification des unités pour la largeur et la hauteur en pixels. Notez que lorsque vous changez une unité, les deux sont modifiées. Pour ne changer qu'une seule unité, appuyez sur Maj pendant que vous effectuez la modification.

Les touches Alt ou Maj vous permettent d'un peu mieux contrôler les curseurs déroulants. Déplacez votre curseur de souris sur les mots jusqu'à ce que le curseur se transforme en doigt. Appuyez sur Alt et déplacez ensuite la souris lentement pour augmenter les nombres par incréments de une unité. Appuyez sur Maj et déplacez ensuite la souris lentement pour augmenter par incréments de 10 unités. Cette fonction est disponible dans plusieurs boîtes de dialogue, options d'outils et palettes.

1. Pour réinitialiser la boîte de dialogue Nouveau aux paramètres d'origine, appuyez et maintenez la touche Alt enfoncée et cliquez sur Réinitialiser. (Le bouton Annuler s'est transformé en Réinitialiser pendant que vous mainteniez la touche Alt enfoncée).
2. Changez à nouveau les unités en pixels et laissez la résolution définie comme le paramètre par défaut.
3. Laissez le Contenu de l'arrière-plan sur blanc.
4. Nous ne nous préoccupons pas pour le moment des options avancées. Ces options sont destinées à la gestion des couleurs et au rapport de pixels pour la vidéo.

5. Facultatif : entrez Leçon1_Exercice1 dans la zone Nom au sommet de la fenêtre. Ce nom est utilisé dans la barre de titre de la fenêtre nouveau document, pour le nom de la miniature du fichier original dans la palette Historique et comme nom de fichier lors de l'enregistrement du fichier.
6. Cliquez sur OK. Une nouvelle fenêtre de document vierge apparaît.

Au bas de la fenêtre du document, vous avez un accès aisé aux informations relatives au fichier actuellement ouvert. Pour explorer la fenêtre du document, procédez comme suit :

1. Utilisez votre souris pour pointer sur le bas de la fenêtre du document.
2. Alt+clic et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour afficher les dimensions du document, la résolution, les informations sur les couleurs comme illustré à la Figure 1-6.



Figure 1-6 : Informations sur le document.

1. Cliquez avec la souris n'importe où dans cette zone pour afficher une miniature de l'image imprimée. La Figure 1-7 affiche l'image positionnée sur une page 21,59 x 27,94 cm. Pour modifier la dimension de la page et l'orientation pour l'impression, sélectionnez Fichier > Format d'impression. Cela peut être utile lorsque vous travaillez avec des dimensions en pixels et que vous souhaitez rapidement voir la dimension de l'image par rapport à une page. Pour plus d'informations sur le document, vous pouvez appuyer sur la flèche du menu déroulant.

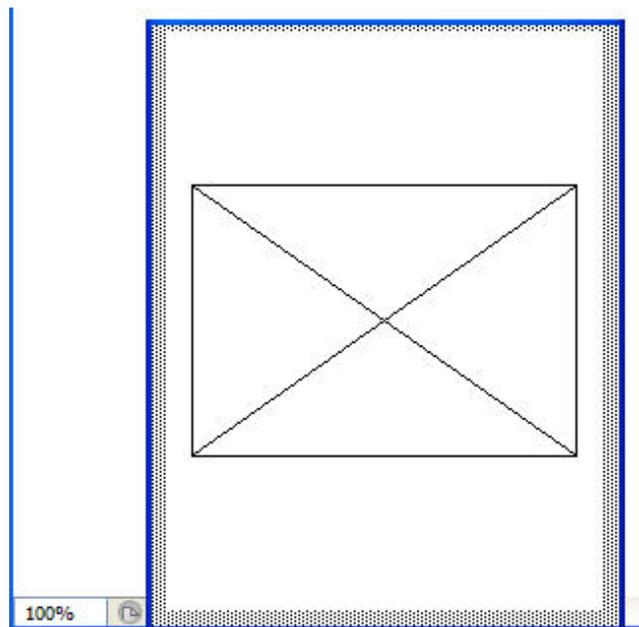


Figure 1-7 : Imprimer avec aperçu.

Prenez également un instant pour regarder les informations disponibles dans les palettes. La palette Calques et la palette Historique contiennent de nouvelles informations. Notez que la palette Calques comprend un calque appelé Arrière-plan.

Vérifier régulièrement les palettes pour y trouver des informations pendant votre travail constitue un excellent exercice.

Vous allez travailler avec des calques tout au long de ce cours car les calques sont l'un des éléments principaux de Photoshop. Vous devez savoir comment les utiliser pour réaliser des opérations plus avancées telles que des montages photo complexes.

Sélectionnez une image complète

Les méthodes de sélection, qui sont nombreuses, sont également un élément capital de Photoshop. Commençons par la sélection de base : Sélectionner tout. Cette commande sélectionne toute l'image à l'intérieur de la fenêtre du document. Peut-être avez-vous déjà utilisé la fonction Sélectionner tout dans d'autres programmes. Voyons comment cela fonctionne dans l'environnement pixellisé de Photoshop. Vous pouvez même vous exercer sur un document vierge :

1. Sélectionnez Sélection > Tout sélectionner (Ctrl+A). Une ligne pointillée animée apparaît dans la zone de la fenêtre du document. Cette ligne est appelée une sélection. La ligne pointillée est illustrée à la Figure 1-8.

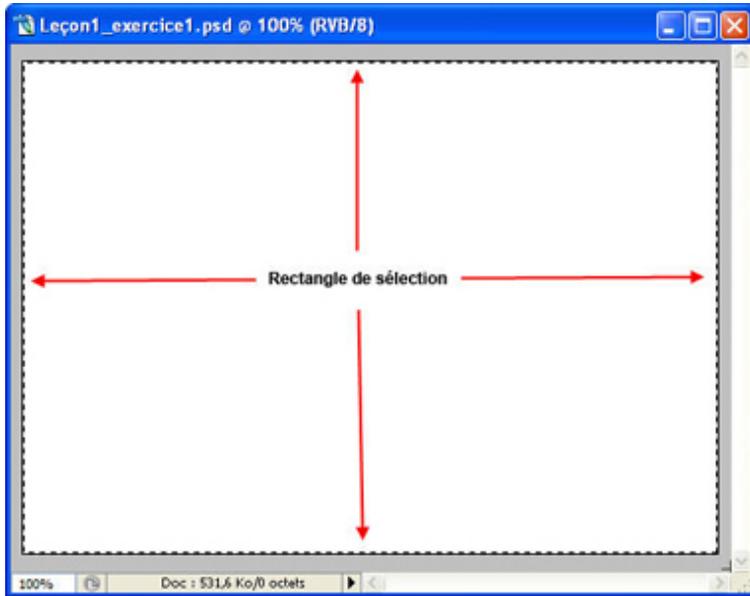


Figure 1-8 : Rectangle de sélection.

1. Pour annuler la sélection de la zone de l'image, sélectionnez Sélection > Désélectionner (Ctrl+D). Vous pouvez également masquer temporairement la ligne en appuyant sur Ctrl+H. Revenez immédiatement en arrière en appuyant sur H afin d'éviter tout problème car la sélection active est masquée.

Dessiner des formes pixellisées et vectorisées

Vous allez maintenant apprendre à dessiner deux types de formes et vous exercer à réaliser des sélections. Vous allez utiliser l'outil Rectangle de sélection pour dessiner et sélectionner des pixels. Vous allez également dessiner un rectangle vectoriel à l'aide de l'outil Rectangle qui peut dessiner aussi bien des formes vectorielles que des formes pixellisées.

1. Sélectionnez l'outil Rectangle de sélection dans la palette d'outils. Dessinez un petit rectangle dans la zone supérieure gauche du nouveau document vierge en faisant glisser la souris vers le bas et vers la droite. Vous pouvez également appuyer sur Maj pour que ce rectangle soit un carré.
2. Sélectionnez Edition > Remplir (Maj+F5). La boîte de dialogue Remplir apparaît.
3. Sélectionnez Couleur dans le menu déroulant Avec. Le Sélecteur de couleurs Adobe apparaît.
4. Sélectionnez une couleur soit en déplaçant le petit cercle dans le grand champ de couleur, soit en déplaçant les curseurs déroulants le long de la barre de couleurs verticale, soit en entrant les valeurs des couleurs. Par exemple, entrez les valeurs RVB suivantes : 255, 0, 0 pour la couleur rouge, comme illustré à la Figure 1-9.

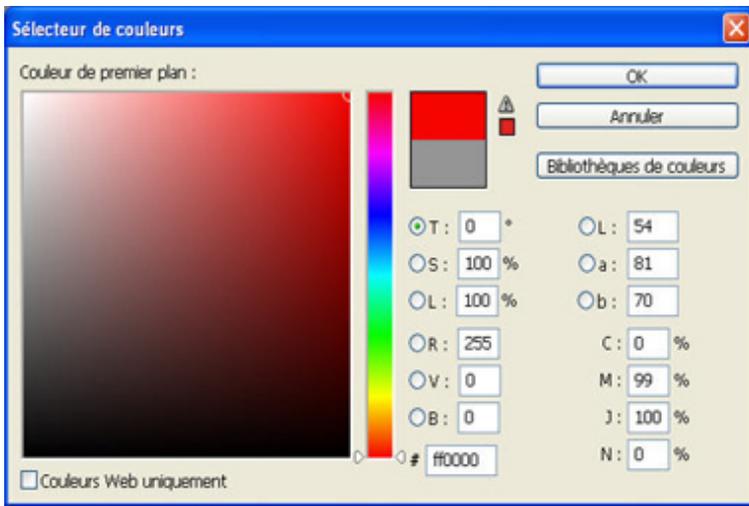


Figure 1-9 : Sélecteur de couleurs.

1. Cliquez sur OK pour fermer le Sélecteur de couleurs et cliquez ensuite à nouveau sur OK pour fermer la boîte de dialogue Remplir. Le rectangle est maintenant rempli d'une couleur rouge et les lignes qui l'entourent (le rectangle de sélection) indiquent qu'il est sélectionné.
2. Sélectionnez Sélectionner > Désélectionner (Ctrl+D).

Dans la palette Calques, notez que la forme rouge se trouve sur le calque Arrière-plan. Comme cette image est une image pixellisée, vous devez pouvoir sélectionner tout ou une partie des pixels pour les modifier ou les déplacer. En outre, toutes les images du calque arrière-plan doivent être sélectionnées avant de pouvoir les éditer ou les déplacer. Pour sélectionner et déplacer des images :

1. Sélectionnez Image > Resélectionner (Maj+Ctrl+D).
2. Sélectionnez l'outil Déplacement dans la palette d'outils et déplacez le rectangle coloré sur la page.
3. Appuyez sur Ctrl+D pour désélectionner.

Vous allez maintenant dessiner un rectangle dans une zone vierge du document qui est une forme vectorielle, apprenez une nouvelle manière de sélectionner une couleur et apprenez qu'une forme vectorielle possède un type de sélection différent qui nécessite un outil différent. Effectuez les étapes suivantes :

1. Si nécessaire, appuyez sur D pour redéfinir les zones de sélection des couleurs sur leur valeur par défaut.
2. Dans la palette Couleur, sélectionnez une couleur dans la barre de spectre de couleurs au bas, déplacez les curseurs pour les couleurs ou entrez les valeurs des couleurs. Par exemple, dans les zones RVB, entrez 0, 0 et 255 pour la couleur bleu, comme illustré dans la Figure 1-10.

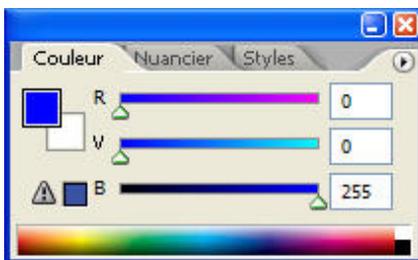


Figure 1-10 : Palette Couleur.

1. Sélectionnez l'outil Rectangle dans la palette d'outils. Il se trouve juste en dessous de l'outil Texte.
2. Dans la barre d'options, veillez à ce que le bouton Calques de forme soit sélectionné ou cliquez avec le bouton droit et sélectionnez l'outil Réinitialisation.
3. Glissez et dessinez un rectangle en dessous du premier ou à n'importe quel endroit sur une surface vierge.
4. Sélectionnez l'outil Sélection de tracé dans la palette d'outils, il est situé à gauche de l'outil Texte et cliquez ensuite sur le rectangle. Le rectangle est maintenant sélectionné et vous pouvez le déplacer sur la page.

Ce second rectangle est un objet vectoriel différent de la première image qui est pixellisée. Un indicateur nous montre que cette forme est différente. Voyez la palette Calques -- un nouveau calque Forme est

présent avec différents types de miniatures. Le vôtre ressemblera à celui illustré à la Figure 1-11. Notez simplement qu'une forme vectorielle est représentée sur un casque distinct.

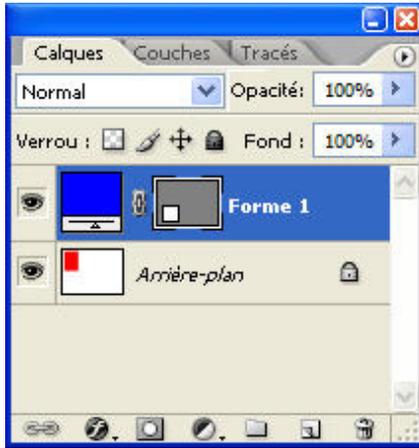


Figure 1-11 : Palette Calques.

Les deux rectangles (pixellisé et vectoriel) exigent des méthodes de sélection différentes pour pouvoir être modifiés. Utilisez l'outil Sélection de tracé pour sélectionner la forme vectorielle et un des outils de sélection pour sélectionner la forme pixellisée. La Figure 1-12 illustre chaque rectangle sélectionné. Vous pouvez maintenant vous exercer à sélectionner et à dessiner. Vous apprendrez d'autres méthodes de sélection au cours de la Leçon 2.

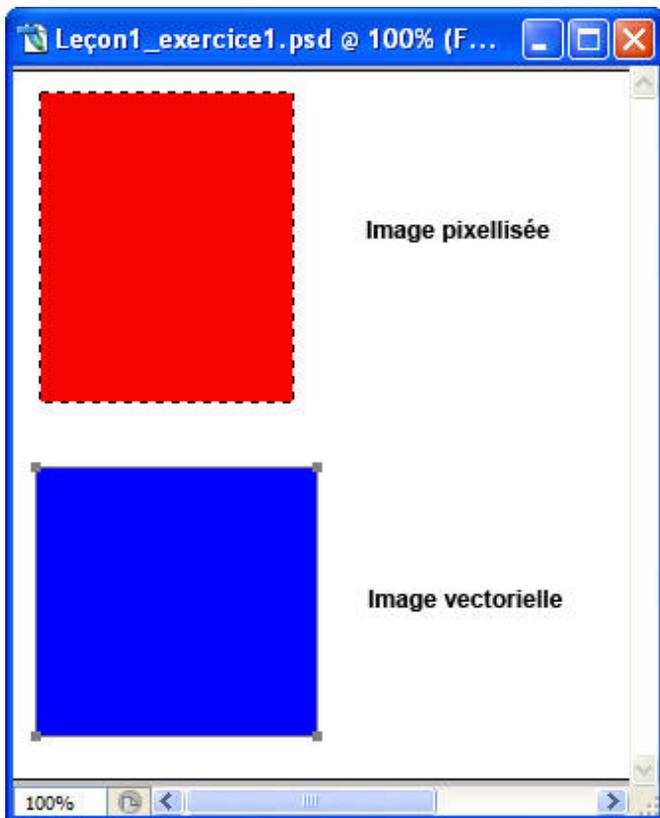


Figure 1-12 : Images pixellisées et vectorielles sélectionnées.

Avant d'enregistrer le fichier, voyons les différents modes d'affichage plein écran, comme suit :

1. Sélectionnez l'outil Zoom et cliquez ensuite sur le bouton Taille écran sur la barre d'options ou appuyez sur Ctrl+0 (zéro).
2. Sélectionnez l'outil du milieu des trois outils de mode d'écran de la palette d'outils ou appuyez sur F. Votre image est alors affichée à l'écran avec la barre de menus en haut et un arrière-plan grisé à 50%.
3. Appuyez sur Tab pour masquer la palette d'outils et les palettes et si cela s'avère nécessaire, allez dans le menu Fenêtre et décochez Options pour masquer la barre d'options.
4. Déplacez l'image en appuyant sur la barre d'espace pour activer temporairement l'outil Main.
5. Appuyez à nouveau sur F pour afficher votre image à l'écran sans barre de menus et un arrière-plan noir. Vous pouvez parcourir plusieurs images ouvertes en appuyant sur Ctrl+Tab.
6. Pour revenir au mode standard, appuyez sur F, ou appuyez sur Tab pour afficher la palette d'outils et cliquez ensuite sur l'outil Mode Fenêtres standard.

Vous pouvez enregistrer votre fichier d'exercices, si vous le souhaitez, dans un nouveau dossier pour vos fichiers de leçons. Sélectionnez Fichier > Enregistrer, entrez Leçon1_Exercice1 dans la zone de texte Nom du fichier et sélectionnez ensuite Photoshop (*.PSD;*.PDD) dans la zone de texte Format. Cela vous permet d'enregistrer le fichier au format Photoshop plutôt qu'au format JPEG (Joint Photographic Experts Group). Lorsque vous enregistrez un fichier, une boîte de dialogue apparaît en vue de maximiser la compatibilité. Il peut être intéressant de laisser cette option cochée et de fermer la boîte de dialogue dans Préférences, dans la section Gestion des fichiers. Pour plus d'informations sur l'enregistrement de fichiers compatibles, voyez l'aide de Photoshop.

Pour le moment, vous vous êtes familiarisé avec les opérations de base de Photoshop et vous avez appris à manier quelques méthodes de sélection et de dessin.

Saisie, recadrage et transformation

Dans cette dernière section de la leçon, vous allez apprendre à saisir une image, à utiliser l'outil Recadrage pour effectuer un recadrage de base et à utiliser la palette Navigateur pour effectuer un zoom sur certaines zones de votre image et appliquer certaines transformations de base.

Saisie d'une image

Comme vous êtes en période d'apprentissage du programme, il est peut-être intéressant d'utiliser des images simples car les images complexes peuvent s'avérer trop gênantes et écrasantes. Cette section va vous apprendre à saisir une image.

Tout d'abord, vous allez créer une saisie d'écran d'un dossier de fichiers images en mode Miniatures. Si vous connaissez déjà le navigateur de fichiers d'une version précédente de Photoshop ou Bridge -- , le nouveau navigateur de fichiers de CS2 -- vous pouvez l'utiliser pour la saisie d'écran. Pour saisir une image d'écran, procédez comme suit :

1. Si Photoshop est ouvert, réduisez le programme et ouvrez le Poste de travail pour trouver un dossier avec des images. Par exemple, utilisez un dossier dans le dossier Exemple des fichiers programme de Photoshop.
2. Si nécessaire, modifiez la vue Miniatures. (Mac : Utilisez la vue Icône.)
3. Appuyez sur Alt+Print Screen. Cette opération prend une image ou une saisie d'écran de la fenêtre active et l'image est enregistrée dans le presse-papiers. Vous ne verrez pas l'image avant de la coller dans Photoshop. (Mac : Appuyez sur Command+Maj+4, et appuyez ensuite sur Contrôle en glissant pour sélectionner la zone de l'écran.)
4. Fermez la fenêtre et maximisez Photoshop.
5. Sélectionnez Fichier > Nouveau. Notez que le champ Présélection dans la boîte de dialogue Nouveau affiche Presse-papiers. Photoshop ouvre automatiquement un nouveau fichier avec les dimensions et la résolution des données contenues dans le presse-papiers.
6. Cliquez sur OK, et sélectionnez ensuite Edition > Coller (Ctrl+V) pour coller l'image dans la nouvelle fenêtre vierge.

Prenez un moment pour consulter les différentes informations qui sont apparues dans les palettes. La palette Historique affiche tout ce que vous avez fait jusqu'à présent. La palette Calques montre l'image collée sur un nouveau calque.

Vous pouvez également observer les dimensions de l'image en appuyant sur la combinaison de touches Alt+clic+maintien au bas de la fenêtre du document.

Utilisez l'outil Recadrage et la palette Navigateur

Nous allons maintenant apprendre comment recadrer une image. Dans l'exemple, la seule partie de

l'image à conserver est la zone d'une des miniatures. Vous pouvez utiliser la palette Navigateur pour effectuer un zoom sur la zone à recadrer, de la manière suivante :

1. Dans la palette Navigateur, essayez le curseur de zoom. Lorsque vous effectuez un zoom de plus de 100 % et que vous déplacez le pointeur de la souris sur la miniature de votre image, vous pouvez déplacer la zone colorée (rectangle) pour isoler une zone de votre image. Vous pouvez également utiliser l'outil Zoom pour réaliser la même tâche.
2. Sélectionnez l'outil Recadrage dans la palette d'outils.
3. Dans la fenêtre du document, faites glisser un rectangle autour de la partie de l'image que vous souhaitez conserver. Notez le rectangle autour de la zone. Vous pouvez adapter la zone en déplaçant toute la zone de sélection ou en faisant glisser les poignées.
4. Relâchez la souris. La zone de l'image qui se trouve en dehors de marques de cadrage est plus sombre, affichant les parties de l'image qui vont être supprimées, comme illustré à la Figure 1-13.

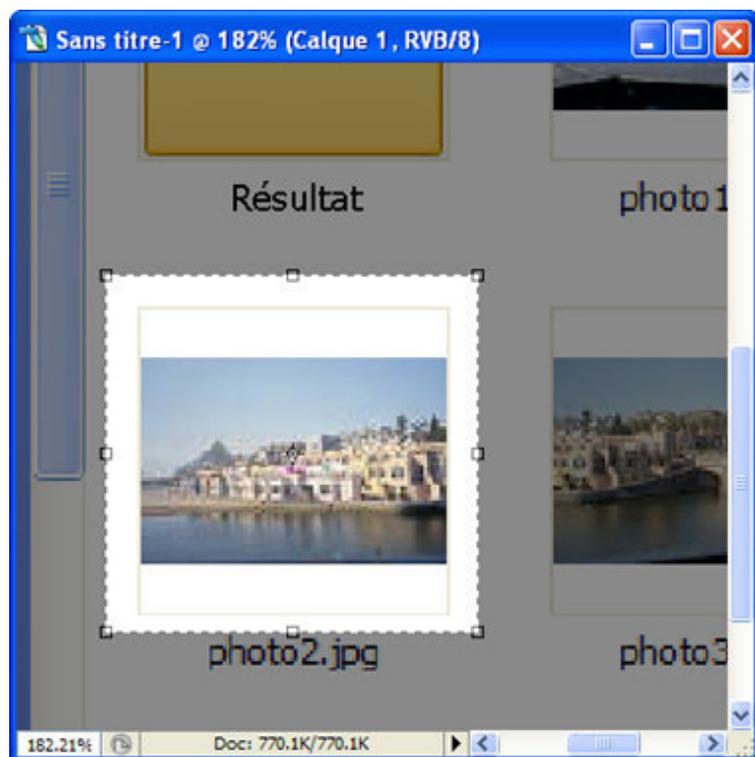


Figure 1-13 : Zone de sélection de recadrage.

1. Pour terminer le recadrage, soit cliquez avec le bouton droit et sélectionnez Recadrage, soit double-cliquez à l'intérieur de la sélection, soit cochez la marque à côté du côté droit de la barre d'options, soit appuyez sur Enter.
2. Pour annuler le recadrage avant que vous ne terminiez la tâche, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez Annuler, cliquez sur le bouton Annuler sur la barre d'options ou appuyez sur Esc.

Le bouton Annuler est un cercle rouge avec une ligne diagonale passant par son milieu.

1. Voyez les dimensions de l'image dans les informations du document au bas de l'écran. La largeur et la hauteur sont maintenant plus petites. Lorsque vous recadrez une image, vous supprimez les pixels.

Appliquez une transformation

Une transformation est un changement de taille, d'orientation, de perspective ou toute autre altération d'une image. Les transformations dans Photoshop sont homothétie, rotation, inclinaison, torsion et perspective. CS2 propose une nouvelle transformation appelée la déformation. Une autre nouvelle fonction de CS2 est l'outil point de fuite. Même si vous pensez que le point de fuite et la perspective vont de pair, ils ne se trouvent pas dans le groupe Transformation. La fonction point de fuite se trouve dans le menu Filtres et lorsqu'il est sélectionné, il se lance dans une fenêtre distincte. N'oubliez pas que la perspective est une transformation.

Vous pouvez appliquer des transformations sur une image entière ou sur des parties d'une image. L'image peut être une image pixellisée ou une image vectorielle. Si vous souhaitez appliquer une transformation à une image entière ou à une partie des pixels et que les images se trouvent sur le calque Arrière-plan, vous devez opérer une sélection. Vous apprendrez d'autres méthodes de sélection au cours de la Leçon 2.

Vous pouvez appliquer et exécuter des transformations une à la fois ou en succession continue. La commande pour les transformations continues est appelée Répéter. Si vous souhaitez appliquer plusieurs transformations à la même image, mieux vaut utiliser l'outil Répéter parce que les dimensions des pixels ne sont modifiées qu'une seule fois. Le processus de modification de la dimension des pixels est appelé Rééchantillonnage.

Pour transformer l'image recadrée, procédez comme suit :

1. Sélectionnez Edition > Transformation > Homothétie. Pour accepter cette transformation, appuyez sur Enter. Pour annuler, sélectionnez Edition > Annuler (Ctrl+Z).
2. Sélectionnez Edition > Transformation > Rotation. Notez que des poignées apparaissent et voyez ensuite les paramètres sur la barre d'options. Vous pouvez pivoter l'image manuellement ou entrer un angle de pivotement dans la barre d'options. Pour pivoter manuellement, déplacez le curseur de la souris en dehors de la zone pour le transformer en une double flèche courbée. Glissez l'image vers la droite ou vers la gauche pour la faire pivoter. Notez que vous ne pouvez pas apporter de transformations supplémentaires sans d'abord valider.
3. Pour annuler la rotation, cliquez sur Annuler sur la barre d'options.
4. Sélectionnez Edition > Répéter (Ctrl+T). Notez que les poignées, appelées commandes de transformation, apparaissent sur l'image et que les options de transformation apparaissent sur la barre d'options.
5. Déplacez le curseur de la souris en dehors des commandes jusqu'à ce que le symbole de rotation change et faites pivoter l'image.
6. Pour réduire la taille de l'image, cliquez avec le bouton droit dans la zone et sélectionnez Dimensionner, ou appuyez sur Maj et glissez le coin supérieur ou inférieur vers l'intérieur. Appuyez sur Enter ou cochez la case sur la barre d'options pour appliquer la rotation et le dimensionnement.
7. Pour incliner l'image, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez Inclinaison dans le menu transformation ou appuyez sur Maj+Ctrl. Saisissez une poignée centrale du haut ou du bas et glissez-la vers la droite ou vers la gauche, comme illustré à la Figure 1-14.

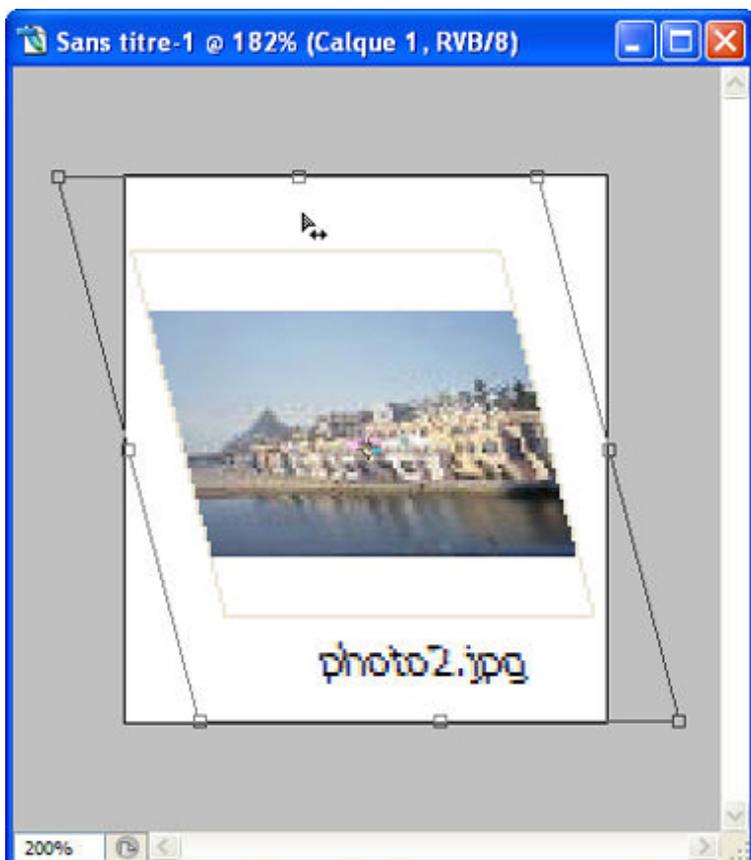


Figure 1-14 : Inclinaison.

L'affichage peut apparaître quelque peu pixellisé. L'affichage sera meilleur si vous appliquez la transformation. Si votre image est agrandie à l'aide du zoom, vous en verrez les pixels.

1. Enregistrez le fichier sous Leçon1_Exercice2 au format PSD.

Et maintenant...

Dans cette leçon, vous avez appris quelques fonctions utiles de Photoshop, notamment la zone de travail, la barre d'options, la palette d'outils et les palettes.

Avant de poursuivre, complétez la mission et le quiz qui correspondent à cette leçon et arrêtez-vous au Panneau de messages pour poser toute question éventuelle.

Dans la Leçon 2, nous vous parlerons des méthodes de sélection et de suppression et de la manière de créer une vignette.

Assignment #1

Dans cette mission, vous allez vous familiariser avec la palette d'outils et vous allez explorer les galeries d'outils dans le fichier d'Aide de Photoshop.

1. Dans Photoshop, appuyez sur F1 pour obtenir l'Aide ou sélectionnez Aide > Photoshop.
2. Entrez palette d'outils dans la zone de recherche et cliquez ensuite sur Rechercher. Une liste des rubriques d'Aide apparaît sur le côté gauche de l'écran.

Dans Photoshop CS2 : Sélectionnez Zone de travail, sélectionnez ensuite A propos des outils et des palettes d'outils dans la section Outils. Sélectionnez A propos des outils dans la liste à gauche. Sélectionnez également chacune des galeries d'outils. Dans Photoshop CS : Sélectionnez Utilisation de la palette d'outils, et sélectionnez ensuite Aperçu de la palette d'outils (parties 1 à 3).

1. Lisez les informations et imprimez les pages comme guide de référence pratique.

Quiz: #1

Question 1:

Parmi les affirmations suivantes, lesquelles caractérisent un graphique bitmap ? (Cochez ce qui est d'application.)

- A) Composé de pixels
- B) Dépendant de la résolution
- C) Perte de détail possible en cas d'agrandissement
- D) Composé de points, de lignes, de courbes et de polygones

Question 2:

Vrai ou faux : Un graphique vectoriel est indépendant de la résolution et conserve sa qualité lorsqu'il est redimensionné.

- A) Vrai
- B) Faux

Question 3:

Vrai ou faux : Vous pouvez réinitialiser toutes les valeurs par défaut du programme Photoshop lorsque vous démarrez le programme à l'aide d'une combinaison de touches de raccourci.

- A) Vrai

B) Faux

Question 4:

Vrai ou faux : Vous pouvez appuyer sur D pour modifier la sélection de couleur de l'avant-plan et de l'arrière-plan en noir et blanc.

A) Vrai

B) Faux

Question 5:

Vrai ou faux : Si une image se trouve sur le calque Arrière-plan, vous devez la sélectionner avant de pouvoir appliquer une transformation.

A) Vrai

B) Faux

Méthodes de sélection et de suppression

Au cours de cette leçon, vous allez apprendre les méthodes et outils de sélection et de suppression que vous appliquerez certainement en créant des images réfléchies et par symétrie. Enfin, vous allez apprendre à créer un effet vignette pour une image et à ajouter un arrière-plan artistique.

Aperçu de la sélection et de la suppression

Comme vous l'avez appris dans la Leçon 1, Photoshop est un programme de retouches d'images avec un environnement basé pixel. Lorsque l'on pense à la retouche d'images, la correction d'image vient généralement à l'esprit. Avant de passer aux méthodes de correction d'image traditionnelles au cours de la Leçon 3, explorons d'abord le côté créatif de la retouche d'images en apprenant les méthodes de sélection et de suppression de base.

La créativité est importante dans la prise de vue, que vous soyez photographe, illustrateur, concepteur graphique ou tout autre professionnel. La créativité qui vous est laissée dépend souvent du but de l'image. Par exemple, si une image doit être une représentation exacte, cela ne laisse que peu de place à la créativité. Dans les deux cas, il est intéressant de connaître quelques compétences de base au niveau de la retouche d'images.

Comme le dit le dicton, "Prendre des photos n'est pas faire des photos." Voici comment apprendre à faire des photos avec Photoshop. Pour réussir une photo avec n'importe quel support, vous devez d'abord penser à une idée pour votre nouvelle photo et pour tous les autres aspects de l'image. Pensez à son but, aux compétences ou techniques dont vous avez besoin pour créer l'image, à la lumière, à la tonalité, à l'ambiance et à la perspective. C'est particulièrement important lorsque vous créez de nouvelles images à partir d'images existantes.

Dans Photoshop, vous travaillez avec des images composées de pixels qui nécessitent des méthodes et des outils pour sélectionner tout ou des parties de l'image pour retouche ou suppression. Dans cette leçon, vous allez apprendre que le type de méthode de sélection que vous choisissez dépend de la réalisation de l'image et des types de retouches que vous souhaitez apporter.

Créez une image réfléchie

Au cours de la Leçon 1, vous avez appris des techniques simples de sélection, de recadrage et de transformation. En combinant les modifications de ces techniques avec d'autres techniques de manipulation d'image, vous pouvez transformer une image simple en quelque chose de bien plus dramatique. Par exemple une image réfléchie.



Une possibilité pour créer une image réfléchie consiste à créer une copie de l'image, utiliser l'outil Rectangle de sélection pour sélectionner une zone, recadrer, effectuer une symétrie de l'axe vertical de l'image copiée, augmenter les dimensions jusqu'à atteindre celles de l'image originale et combiner ensuite l'image créée avec l'image originale.

Au démarrage de Photoshop, peut-être souhaitez-vous réinitialiser les valeurs par défaut du programme. Si vous ne le souhaitez pas, réinitialisez toutes les options d'outils au fur et à mesure que vous progressez dans cette leçon.

Pour créer l'image réfléchie, procédez comme suit :

1. Téléchargez [Sunset.jpg](#) , sélectionnez Fichier > Ouvrir, recherchez l'emplacement du fichier, sélectionnez Sunset.jpg et cliquez sur Ouvrir.
2. Pour éviter d'écraser par mégarde votre image originale, sélectionnez Image > Dupliquer. La boîte de dialogue Dupliquer l'image apparaît.

Vous pouvez ignorer la boîte de dialogue Dupliquer l'image en appuyant sur la touche Alt lorsque vous sélectionnez Image > Dupliquer.

1. Cliquez sur OK. Une copie de l'image, appelée Sunset copie, apparaît.
2. Cliquez sur la fenêtre de l'image originale, Sunset.jpg, pour l'activer et cliquez ensuite sur le bouton Fermer dans le coin supérieur droit de la fenêtre.
3. Avec la fenêtre Sunset copie toujours ouverte, sélectionnez Fichier > Enregistrer sous, appelez-la Sunset Exercice et enregistrez-la au format Photoshop par défaut, PSD, au lieu du format JPEG original.

Enregistrer un fichier image au format PSD lorsque vous travaillez est un bon exercice. Lorsque vous

avez fini de créer une image, enregistrez une copie dans un autre format si nécessaire.

1. Redimensionnez la fenêtre en glissant le coin inférieur droit de la fenêtre jusqu'à ce que vous voyiez la zone de travail grise en dehors de votre image.
2. Rognez la partie inférieure de l'image, juste en dessous de l'endroit où l'arbre de droite touche le sol. Il ne faut pas être très précis -- enlevez simplement une partie de l'avant-plan sombre. Pour ce faire, sélectionnez l'outil Rectangle de sélection, dessinez un rectangle autour de la zone que vous souhaitez conserver et sélectionnez ensuite Image > Rogner.
3. Veillez à ce que toute votre image soit sélectionnée et sélectionnez ensuite Edition > Copier (Ctrl+C).
4. Sélectionnez Fichier > Nouveau et cliquez ensuite sur OK. Un nouveau document vierge s'ouvre, aux mêmes dimensions et à la même résolution que l'image originale.

Si la nouvelle fenêtre vierge n'apparaît pas, cliquez sur le bouton Niveau inférieur dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

L'avantage de cette méthode est que lorsque vous copiez l'image rognée dans l'image de travail (ce que vous allez faire tout de suite), elle se trouvera sur un calque distinct. Cela facilitera les modifications à apporter sur chaque partie de l'image.

1. Dans le nouveau document vierge, sélectionnez Edition > Coller (Ctrl+V).
2. Sélectionnez Edition > Transformation > Symétrie axe vertical (Ctrl+T) et appuyez ensuite sur Enter ou cliquez sur la coche dans la barre d'options pour appliquer la transformation.

Pour placer l'image réfléchiée dans la copie de travail, vous devez ajouter de la place au bas de la copie de travail, procédez comme suit :

1. Sélectionnez la fenêtre Sunset Exercice et désélectionnez l'image (Ctrl+D), si nécessaire.
2. Sélectionnez Sélection > Image > Taille de la zone de travail (Alt+Ctrl+C). La boîte de dialogue Taille de la zone de travail apparaît.
3. Le schéma d'ancrage au milieu comprend un carré blanc qui représente la position de votre image et les flèches de direction. Cliquez sur la flèche située juste au-dessus du carré blanc, comme illustré à la Figure 2-1 pour indiquer que vous souhaitez ajouter de la place au bas.

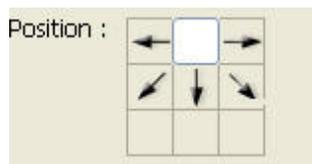


Figure 2-1 : Schéma d'ancrage.

1. Modifiez la hauteur en fonction de l'espace que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez voir mathématiquement combien vous souhaitez ajouter et entrer la nouvelle dimension. Vous pouvez également cocher la case Relative juste à côté du schéma et entrer la hauteur finale. Par exemple, le fait d'entrer 4 dans la zone Hauteur indique la hauteur de l'image après avoir ajouté l'espace supplémentaire, comme illustré à la Figure 2-2.

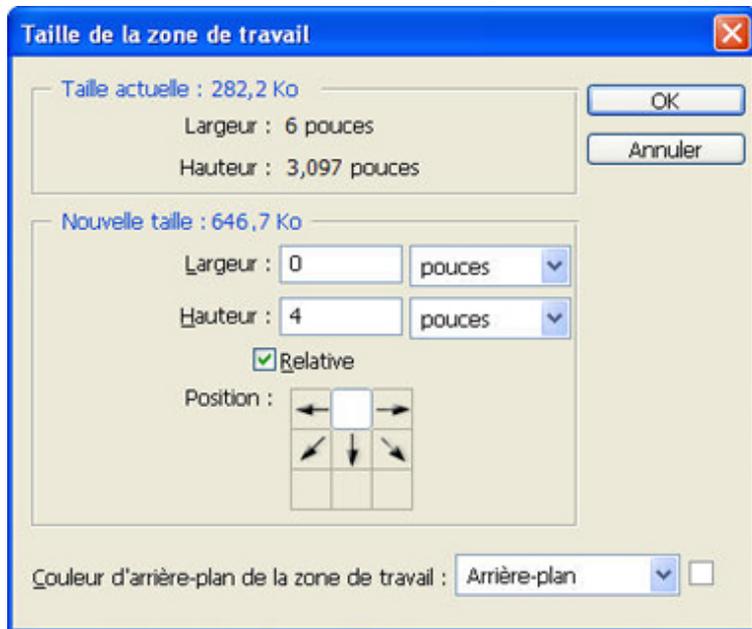


Figure 2-2 : Taille de la zone de travail.

1. Revenez au document avec l'image réfléchie.
2. Sélectionnez l'outil Déplacement dans la palette d'outils et glissez l'image réfléchie dans la fenêtre Sunset Exercice.
3. Positionnez l'image réfléchie en dessous de l'image originale sans écart ni chevauchement.

Vous pouvez utiliser les flèches du clavier pour déplacer l'image copiée par petits incréments.

1. Dans la palette Calques, notez que l'image réfléchie se trouve sur un nouveau calque. Si vous devez sélectionner l'image, effectuez un Ctrl+clic sur la miniature de l'image qui se trouve dans la palette Calques.
2. Appuyez sur Ctrl+T et faites glisser la poignée du milieu inférieure vers le haut pour réduire uniquement la hauteur de l'image parce que dans une réflexion naturelle, l'image réfléchie est raccourcie. Appuyez sur Enter ou cliquez sur la coche dans la barre d'options.
3. Rognez l'image si nécessaire, pour supprimer la surface blanche excédentaire.
4. Enregistrez les modifications apportées à Sunset Exercice et fermez la copie de l'image réfléchie sans l'enregistrer.

Votre image réfléchie est terminée et est prête pour sa destination finale. Vous apprendrez dans la Leçon 4 à préparer les fichiers pour différents types de production.

Utilisation des outils Ellipse de sélection et Gomme

Voyez les images suivantes qui illustrent les effets de la réflexion d'une image.



Pour obtenir cet effet symétrique et vous exercer à de nouvelles méthodes de sélection, vous allez copier l'image originale, augmenter la taille de la zone de travail, appliquer une symétrie axe horizontal et ensuite copier et coller l'image symétrique (dans ce cas l'une des grandes fleurs) dans l'image originale. Pour ce faire, vous allez utiliser une autre méthode pour copier une sélection qui n'utilise pas le Presse-papiers. En outre, vous allez utiliser l'outil de Ellipse de sélection et le lissage pour adoucir l'aspect de la fleur collée ainsi qu'une fonction unique de l'outil Gomme pour effacer des zones et revenir à l'image originale.

Pour créer une image réfléchie, procédez comme suit :

1. Téléchargez et ouvrez le fichier Flower.jpg .
2. Appuyez et maintenez enfoncée la touche Alt et sélectionnez ensuite Image > Dupliquer.
3. Fermez votre image originale.
4. Sélectionnez Fichier > Enregistrer sous et enregistrez l'image dupliquée au format PSD.
5. Suivez les mêmes étapes que celles utilisées lors de la création d'une image symétrique. Mais cette fois, utilisez une symétrie axe horizontal et augmentez la largeur de la taille de la zone de travail pour pouvoir recevoir l'image réfléchie. Rognez pour supprimer toute zone de travail vierge excédentaire.
6. Enregistrez votre image intermédiaire sous un nouveau nom de fichier et fermez le fichier avant de continuer. L'importance de cette étape sera expliquée ultérieurement dans cette leçon, lorsque vous utiliserez la palette Historique.



1. Ouvrez l'image enregistrée à l'étape précédente.
2. Sélectionnez l'outil Ellipse de sélection et, si nécessaire, réinitialisez les options des outils. Assurez-vous que l'option Lissé est cochée, indiquant qu'elle est activée.
3. Dessinez une sélection elliptique autour de la grande fleur blanche à droite de l'image. Appuyez sur Alt pour dessiner à partir du centre et démarrez au point vert de la feuille comme illustré à la Figure 2-3.



Figure 2-3 : Ellipse de sélection.

Dessiner une sélection avec l'outil Ellipse de sélection demande un peu d'exercice et quelques techniques supplémentaires. Vous pouvez appuyer sur la barre d'espace pour déplacer la zone de sélection lorsque vous dessinez et appuyer sur Alt pour dessiner à partir du centre vers l'extérieur. Relâchez d'abord la souris et ensuite la touche Alt.

1. Faites une copie de la fleur à l'aide d'une autre méthode qui copie l'image lorsque vous la glissez vers un nouvel emplacement. Cette même fonction est accessible dans Illustrator et dans d'autres programmes graphiques. Sélectionnez l'outil Déplacement et appuyez et maintenez la touche Alt enfoncée. Le curseur se transforme en une flèche noire avec une flèche blanche supplémentaire. Déplacez la fleur dans le centre de l'image comme illustré à la Figure 2-4.



Figure 2-4 : Positionnez la fleur au centre.

Si vous déplacez l'image sans appuyer sur la touche Alt, les pixels laissés sont remplis par la couleur d'arrière-plan si la sélection se trouvait sur le calque Arrière-plan. Si la sélection se trouve sur un autre calque, la zone laissée libre par la fleur sera transparente.

Dans l'exemple, l'image se trouve sur un calque distinct et est placée sur le côté droit de la zone de travail avec l'arrière-plan blanc. Si vous déplacez la sélection sans copier l'image, vous verrez le fond blanc. Pour voir la différence, déplacez votre image réfléchi de manière à ce qu'elle chevauche l'original et faites une sélection. Lorsque vous déplacez cette sélection sans la copier, vous verrez l'image en dessous.

Notez que la zone environnante de la fleur copiée couvre les autres fleurs. Comme vous avez copié la fleur à droite qui se trouve sur un nouveau calque, vous pouvez utiliser l'outil Gomme et une de ses options pour effacer l'image stockée dans la palette Historique. Cela fonctionne de la même manière que l'outil Forme d'historique.

Pour utiliser l'outil Gomme, procédez comme suit :

1. Voyez au sommet de la palette Historique l'image miniature à droite de l'icône Forme d'historique. Cette miniature doit afficher votre image réfléchi intermédiaire telle qu'illustrée à la Figure 2-5. Votre nom de fichier sera différent de celui de l'exemple.

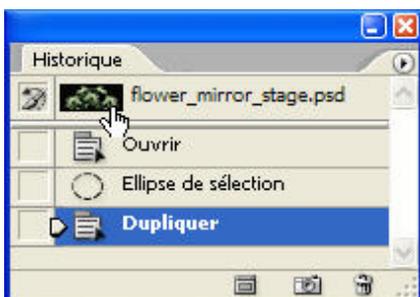


Figure 2-5 : Miniature de la palette Historique.

Si votre miniature n'affiche pas l'image réfléchi intermédiaire, annulez votre fleur copiée, enregistrez le

fichier en cours, fermez le fichier et ouvrez-le à nouveau. Si vous connaissez la palette Historique, revenez à l'état sans la fleur copiée, faites une autre capture et modifiez la source de la Forme d'historique.

1. Veillez à ce que votre fleur copiée soit toujours sélectionnée et sélectionnez ensuite l'outil Gomme. Réinitialisez les options des outils si nécessaire.
2. Sur la barre d'options, cliquez sur Effacer l'historique. Cela efface la partie de l'image copiée qui couvre les fleurs en dessous pour afficher à nouveau l'image originale.
3. Glissez l'outil Gomme sur la zone que vous souhaitez supprimer. Si nécessaire, vous pouvez modifier la taille de l'outil Gomme dans le menu déroulant Forme de la barre d'options avec le curseur du diamètre principal ou vous pouvez également utiliser une méthode clavier rapide. Chaque fois que vous appuyez sur le crochet gauche ([), vous diminuez la taille de la forme et chaque fois que vous appuyez sur le crochet droit (]), vous augmentez la taille de la forme. Dans le menu déroulant forme, vous pouvez également régler la dureté.

Essayez avec l'outil Gomme pour voir la différence dans cet exemple lorsque Effacer l'historique est désactivé. La fleur copiée est positionnée de manière à ce que la zone de sélection se trouve en partie sur l'image sur le même calque et sur une partie de l'image du calque d'arrière-plan. Lorsque vous effacez sur la moitié droite de la zone de sélection, Photoshop efface en transparent de telle sorte que vous voyez le blanc de l'arrière-plan. Si vous effacez sur le côté gauche, Photoshop efface en transparent et dévoile l'image en dessous sur le calque d'arrière-plan, comme illustré à la Figure 2-6. Si vous effacez sur le calque d'arrière-plan, Photoshop efface la couleur d'arrière-plan.

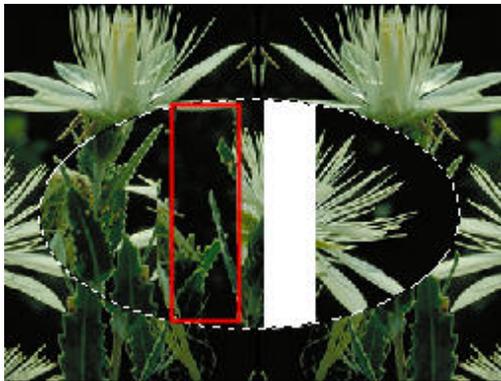


Figure 2-6 : Exemple d'outil Gomme.

L'autre gomme du groupe Gomme, la Gomme d'arrière-plan, fonctionne de la même manière que la Gomme magique avec deux grandes différences. Une différence réside dans le glissement au lieu du clic. Vous glissez la Gomme d'arrière-plan sur l'image pour supprimer les pixels. Avec la Gomme magique, vous cliquez sur l'image pour supprimer les pixels. L'autre différence est que la Gomme magique vous permet un meilleur contrôle grâce à différents paramètres présents sur la barre d'options.

Pour terminer les étapes de cette section, rognez les zones sombres qui restent des côtés gauche et droit de l'image et enregistrez ensuite vos modifications. Vous disposez maintenant d'une toute nouvelle image réalisée à partir d'une image existante.

Utilisation des outils Baguette magique et Gomme magique

Lorsque vous comparez les deux images, la nouvelle image est plus intéressante car elle compte davantage de ballons.



Envisagez le meilleur moyen de sélectionner le ballon, avec la gondole, pour le copier. Si vous utilisez l'outil Ellipse de sélection, vous incluez potentiellement trop de ciel avec le ballon à cause de la position de la gondole. Notez que cette partie du ciel est plus foncée que les autres parties. Lorsque vous sélectionnez le ciel, vous pouvez utiliser une commande pour sélectionner l'inverse ou l'opposé, qui est le ballon dans ce cas. Vous pouvez réaliser cela avec l'outil Baguette magique.

L'outil Baguette magique sélectionne des zones de couleurs sur base de la luminosité des pixels sur lesquels vous cliquez avec l'outil. L'option Tolérance de l'outil Baguette magique contrôle dans quelle mesure la luminosité de la couleur, ou de la plage de couleurs, doit correspondre à la couleur du pixel sélectionné.

La tolérance par défaut de 32 signifie que l'outil sélectionne des pixels de même luminosité qui sont 32 tons plus clairs ou plus foncés que la valeur de la couleur du pixel sélectionné. En d'autres termes, elle ajoute 32 et soustrait 32 de la valeur de luminosité du pixel.

La Figure 2-7 illustre ce concept à l'aide de l'agencement de couleurs RVB. La colonne A indique que la Baguette magique sélectionne les couleurs dans une plage de 68 à 132 à partir de la valeur de couleur R100 V100 B100. Dans la colonne B, où la tolérance peut être augmentée, la sélection comprend des couleurs dans une gamme allant de 67 à 133.

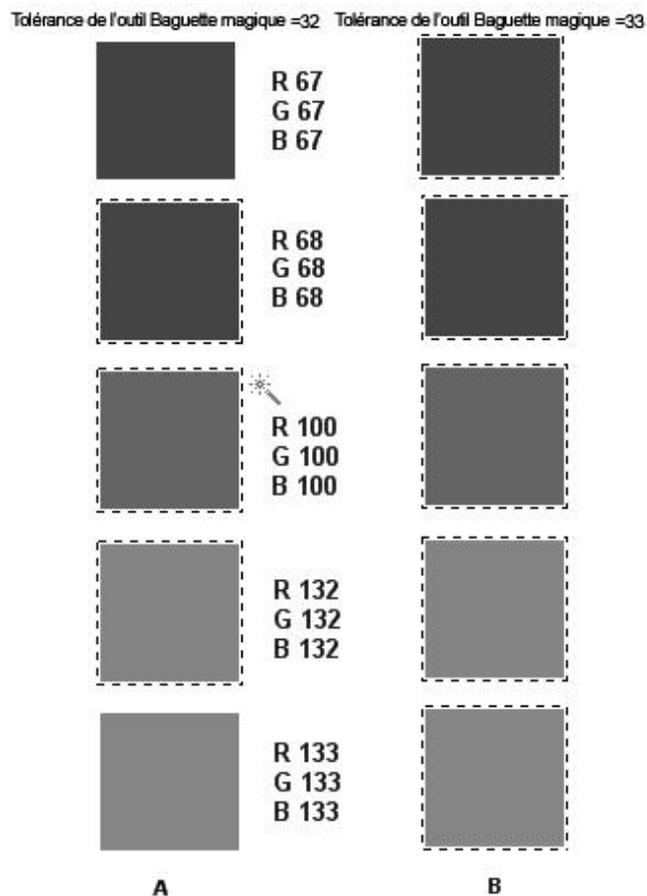


Figure 2-7 : Comparaison de la tolérance de la baguette magique.

Vous allez maintenant apprendre deux méthodes et quelques approches alternatives pour sélectionner le ballon et la gondole. Essayez-les et jugez laquelle vous convient le mieux. Sachez simplement qu'il n'y a pas une méthode plus ou moins juste qu'une autre pour sélectionner le ballon.

Vous pouvez réinitialiser les valeurs par défaut du programme ou réinitialiser les options outils au cours de votre travail.

Essayez d'abord cette technique :

1. Téléchargez et ouvrez [Balloon.jpg](#).
2. Sélectionnez Image > Dupliquer. Enregistrez la copie sous Balloons- exercice au format PSD.
3. Sélectionnez l'outil Baguette magique, observez les paramètres dans la barre d'options et, si nécessaire, réinitialisez les options de l'outil en cliquant avec le bouton droit sur l'outil carré sur la barre d'options.

Un des paramètres de la barre d'options est Pixels contigus (ce qui signifie à proximité ou se touchant). Si vous cochez cette option, la sélection de la gamme de pixels sera proche de celui sur lequel vous cliquez. Si vous ne la cochez pas, Photoshop sélectionne des pixels dans la gamme de tolérance dans toute l'image. Pour les étapes suivantes, laissez cette option cochée.

Vous devez faire des expériences avec différents paramètres de tolérance pour voir les effets. Vous pouvez utiliser les curseurs déroulants pour augmenter ou diminuer le nombre. Si votre première sélection ne comprend pas suffisamment de pixels, sélectionnez un nombre plus élevé. Si vous souhaitez sélectionner des couleurs très proches de votre échantillon, utilisez un nombre moins élevé. La Baguette magique utilise la même dimension d'échantillon de sélection que l'outil Pipette.

Pour expérimenter les paramètres de la tolérance, procédez comme suit :

1. Modifiez la tolérance sur 55 et cliquez ensuite sur l'outil Baguette magique dans la zone du ciel.
2. Notez qu'il y a une petite zone à l'intérieur du ballon dans le coin supérieur droit qui est incluse dans la sélection. Vous devez la soustraire de la sélection.
3. Diminuez la tolérance à 32. Appuyez ensuite sur Alt et notez que le curseur de la baguette magique se transforme en un moins pour soustraire, ou cliquez sur le bouton Soustraire de la sélection dans la barre d'options.
4. Cliquez sur la zone bleue située à côté du ballon pour la soustraire de la sélection.

Pour simplement supprimer l'arrière-plan pour réaliser un autre type d'image, appuyez sur Supprimer. Pour le plaisir, appuyez sur D pour définir les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan sur les valeurs par défaut noir et blanc. Appuyez sur X pour permuter de manière à ce que la couleur d'arrière-plan soit noire et appuyez ensuite sur Supprimer. Avant de continuer, sélectionnez Edition > Annuler ou sélectionnez Aller vers l'arrière pour revenir à votre sélection du ciel.

1. Sélectionnez Image > Inverser (Maj+Ctrl+I) pour sélectionner l'inverse qui est le ballon dans le présent exemple.
2. Lorsque le ballon est sélectionné vous pouvez copier et coller. Utilisez Copier sous au lieu de glisser une copie à l'aide de l'outil Déplacement de manière à ce que chaque copie se trouve sur un calque distinct.
3. Appuyez sur Ctrl+T pour sélectionner Transformation manuelle.
4. Appuyez sur Maj et faites glisser le coin supérieur gauche ou inférieur droit pour réduire la taille du ballon.
5. Appuyez sur Enter ou cliquez sur la coche dans la barre d'options.
6. Répétez la procédure copier, coller et redimensionner jusqu'à ce que l'image ressemble à l'illustration. Si vous ne voyez pas une image copiée à déplacer ou à redimensionner, cela signifie que l'original se situe exactement au-dessus.

Voici une autre méthode de sélection qui utilise une combinaison de l'outil Rectangle de sélection et de la Baguette magique. Utilisez l'image sur laquelle vous travaillez actuellement ou ouvrez l'image originale :

1. Veillez à ce que le calque Arrière-plan soit activé ou sélectionné. (Cliquez une fois sur le nom du calque pour l'activer le cas échéant)
2. Sélectionnez l'outil Rectangle de sélection et dessinez un rectangle autour du grand ballon mais sans le toucher. Comme les ballons se trouvent sur des calques distincts, ils ne sont pas compris dans la sélection.
3. Sélectionnez l'outil Baguette magique et appuyez sur Alt pour soustraire de la sélection. Cliquez à l'intérieur du carré de sélection. Le ballon est maintenant sélectionné.
4. Désélectionnez le ballon.

Vous pouvez également utiliser l'outil Lasso pour rapidement dessiner une zone de sélection autour d'un des petits ballons et vous continuez avec l'outil Gomme magique. L'outil Gomme magique supprime les pixels de la même luminosité de couleur qu'un pixel que vous sélectionnez. La zone supprimée est laissée transparente. Vous pouvez contrôler la tolérance et les paramètres contigus pour l'outil Gomme magique. C'est semblable à l'outil Baguette magique à l'exception que la Gomme magique supprime les pixels alors que la baguette magique les sélectionne.

L'outre gomme du groupe d'outils Gomme -- la Gomme d'arrière-plan -- supprime les pixels lorsque vous faites glisser l'outil. La zone est laissée transparente. Les options de l'outil Gomme d'arrière-plan sont différentes de celles de l'outil Gomme magique.

Vous pouvez essayer cette technique sur votre image de ballon de la manière suivante :

1. Cliquez sur le calque Arrière-plan dans la palette Calques pour vous assurer qu'il est sélectionné.
2. Utilisez l'outil Lasso pour rapidement dessiner un cercle autour du grand ballon qui inclut un peu de ciel bleu. Réinitialisez les options de l'outil.
3. Copiez, collez, déplacez l'image du ballon sélectionnée dans un emplacement différent et réduisez-la ensuite.
4. Effectuez un zoom sur la zone si nécessaire.
5. Sélectionnez l'outil Gomme magique et réinitialisez les options de l'outil. Cliquez sur la zone bleue autour du ballon. Elle disparaît, comme par magie !
6. Enregistrez le fichier avec le ballon supplémentaire ajouté ou sélectionnez Edition > Aller vers l'arrière (Alt+Ctrl+Z) jusqu'à ce que le ballon supplémentaire disparaisse.
7. Enregistrez l'image de vos plusieurs ballons.

Créez une vignette.

Dans cette section, vous allez découvrir comment créer de nombreuses nouvelles images en isolant une partie d'une image existante et en l'ajoutant sur différents arrière-plans. Vous pouvez utiliser ces images de nombreuses manières, pour des impressions artistiques ainsi que pour des illustrations pour des publications.

Vous allez apprendre à utiliser le Lasso magnétique pour la sélection, l'outil Pipette pour échantillonner une couleur, l'outil Pot de peinture pour créer un arrière-plan, l'outil Dégradé pour créer une transition douce pour un arrière-plan et l'outil Gomme magique pour supprimer des couleurs.

En avant :

1. Téléchargez et ouvrez le fichier [Sunflower.jpg](#) . Réinitialisez les valeurs par défaut du programme ou réinitialisez les outils.
2. Sélectionnez Insérer > Dupliquer.
3. Enregistrez l'image dupliquée sous le nom SunflowerOriginal.psd .
4. Pour supprimer l'arrière-plan, sélectionnez l'outil Gomme magique, réinitialisez les options de l'outil et définissez la Tolérance sur 25.
5. A l'aide de l'outil Gomme magique, cliquez sur chacune des zones sombres de l'arrière-plan pour supprimer les pixels. L'échiquier montre qu'il s'agit d'un arrière-plan transparent. Notez que dans la palette Calques, le calque Arrière-plan devient automatiquement le nouveau calque actif.

Comme la Gomme magique efface les pixels transparents, elle transforme automatiquement le calque Arrière-plan en un calque avec rien en dessous et l'appelle Calque 0. Si vous devez modifier le calque Arrière-plan pour des effets spéciaux, vous pouvez le modifier manuellement en double-cliquant sur le nom du calque dans la palette Calques et en cliquant ensuite sur OK dans la boîte de dialogue Nouveau calque.

Nous allons maintenant utiliser l'option Contour progressif de l'outil de sélection Lasso magnétique pour créer un effet de bord adouci caractéristique d'une vignette. Si vous vous souvenez, le contour progressif estompe le bord en ajoutant une zone de transition entre la sélection et ses pixels environnants.

Le lasso magnétique est un bon outil pour cette sélection parce que cela fonctionne de manière idéale dans les zones à contraste élevé. Cela fonctionnerait également parfaitement sans supprimer l'arrière-plan parce qu'il y a un contraste entre le tournesol jaune et l'arrière-plan sombre.

Pour utiliser l'outil Lasso magnétique, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le Lasso magnétique. Réinitialisez les options des outils si nécessaire.
2. Réglez l'option Contour progressif sur 20.
3. Faites glisser la souris le long des pétales de la fleur et fermez ensuite la sélection. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, vous voyez que la zone présente une forme différente de celle de la fleur. C'est à cause du contour progressif.
4. Créez un nouveau fichier de la même taille et de la même résolution lorsque vous ouvrez le fichier. Pour ce faire, sélectionnez Fichier > Nouveau et sélectionnez ensuite le menu Fenêtre de la barre de menus en dehors de la boîte de dialogue.
5. Au bas du menu Fenêtre, sélectionnez le nom de votre fichier ouvert. Les dimensions et la résolution de votre fichier ouvert sont automatiquement complétées dans la boîte de dialogue Nouveau document. Cliquez sur OK.
6. Créez un second nouveau document présentant les mêmes dimensions et résolution.
7. Si nécessaire, appuyez sur D pour redonner aux couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan leur valeur d'origine.
8. Revenez à l'image du tournesol et laissez le tournesol sélectionné. Sélectionnez l'outil Pipette et cliquez ensuite sur la feuille au bas de l'image pour sélectionner une couleur vert clair à utiliser comme arrière-plan dégradé dans votre nouveau fichier.
9. Activez un des nouveaux fichiers en cliquant sur la barre de titre de la fenêtre document.
10. Sélectionnez l'outil Dégradé.
11. En commençant du côté gauche, environ au milieu de la zone de travail vierge, dessinez une ligne droite sur la largeur de la zone de travail. Appuyez et maintenez la touche Maj enfoncée pour assurer une ligne droite. Cela produit un dégradé linéaire avec la couleur sombre à gauche avec les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan.

Vous pouvez essayer avec des dégradés dans la boîte de dialogue Editeur de dégradé. Dans la barre d'options, cliquez sur l'icône du type de dégradé (pas la flèche) située à droite de l'icône de l'outil Dégradé. Cela fonctionne de la même manière que la palette Dégradé dans Illustrator.

1. Revenez à l'image du tournesol, sélectionnez l'outil Déplacement et glissez le tournesol sélectionné dans le fichier avec l'arrière-plan dégradé.
2. Déplacez le pointeur de la souris vers la position souhaitée et enregistrez le fichier sous FlowerGradientbk.psd . Fermez le fichier.
3. Dans la zone de travail vierge restante, sélectionnez l'outil Pot de peinture. Il se trouve avec l'outil Dégradé. Dans le menu de la barre d'options, sélectionnez Motif.
4. Sélectionnez le motif tissé du menu Motif comme arrière-plan pour cette image. Vous pouvez également utiliser l'option Pot de peinture et 1er plan dans la barre d'options pour remplir la zone de travail avec la couleur d'avant-plan.
5. Déplacez la zone de travail et cliquez ensuite pour remplir la zone de travail avec le motif sélectionné.
6. Revenez au fichier tournesol, sélectionnez l'outil Déplacement et appuyez ensuite sur Maj en glissant la fleur au milieu du nouveau fichier avec le motif d'arrière-plan. Repositionnez si nécessaire.
7. Appuyez sur Ctrl+T, redimensionnez la fleur et appuyez sur Enter pour appliquer la transformation.
8. Rognez l'image pour avoir approximativement des quantités égales d'arrière-plan autour du tournesol.

Pour ajouter une bordure, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le calque Arrière-plan et sélectionnez ensuite Tout > sélectionner (Ctrl+A).
2. Sélectionnez Sélection > Modifier > Cadre et entrez ensuite 20 pixels dans la boîte de dialogue Sélection du cadre.
3. Sélectionnez Edition > Remplir (Maj+F5) et sélectionnez ensuite une couleur de remplissage ou un motif.
4. Enregistrez le fichier sous SunflowerPatternbk.psd.

L'effet du contour progressif sur le tournesol adoucit les bords. Une partie de la zone est également transparente, ce qui aide à la mélanger à l'arrière-plan. Cet effet transparent dans l'exemple est créé parce que l'arrière-plan de l'image originale est devenu transparent avec l'utilisation de l'outil Gomme magique et la création du Calque 0 sans arrière-plan derrière. Si vous déplacez l'image du tournesol dans un nouveau fichier, elle se trouvera sur un nouveau calque. Les bords transparents vous permettent alors de voir l'arrière-plan.

Et maintenant...

Dans cette leçon, vous avez appris qu'avec quelques méthodes de sélection et de suppression, combinées avec votre créativité, l'on peut créer de belles images.

Avant de poursuivre, réalisez la mission et le quiz qui correspondent à cette leçon et arrêtez-vous au Panneau de messages pour y indiquer toute question ou tout commentaire éventuel.

La Leçon 3 va aborder la retouche d'images et les principes de base des couleurs et de la correction des couleurs.

Assignment #1

null

Dans cette mission, vous allez créer une vignette avec un fond blanc et ensuite un second exemple avec un fond transparent.

Pour créer une vignette avec un fond blanc :

1. Lancez Photoshop. Réinitialisez les valeurs par défaut du programme ou réinitialisez tous les outils lorsque vous devez les utiliser dans le cadre de cette mission.
2. Téléchargez [WhiteFlower.jpg](#).
3. Sélectionnez Fichier > Ouvrir, recherchez et sélectionnez WhiteFlower.jpg, et cliquez sur Ouvrir. Dupliquez l'image et enregistrez le fichier au format PSD.
4. Sélectionnez le Lasso magnétique et réglez ensuite le Contour progressif sur 15 dans la barre d'options.
5. Dessinez autour de la fleur pour réaliser une sélection ou utilisez une méthode de sélection de votre choix avec l'option Contour progressif.
6. Sélectionnez Sélection > Invertir et appuyez sur Supprimer.
7. Sélectionnez à nouveau Sélection > Invertir pour resélectionner la fleur.
8. Créez un nouveau fichier présentant les mêmes dimensions et la même résolution.
9. Créez un nouvel arrière-plan et déplacez la fleur dans le nouveau fichier.
10. Enregistrez le fichier au format Photoshop (PSD).

Pour créer une vignette avec un fond transparent :

1. Appuyez sur F12 ou sélectionnez Fichier > Version précédente pour revenir de votre copie de travail ouverte à l'image originale ou démarrez avec une autre image originale.
2. Dans la palette Calques, double-cliquez sur le nom du calque et cliquez ensuite sur OK dans la boîte de dialogue Nouveau calque. Cela crée un nouveau calque sans arrière-plan de telle sorte que lorsque vous supprimez l'arrière-plan, il est transparent.

- Sélectionnez l'outil Lasso magnétique et si nécessaire, réglez le Contour progressif sur 15. Dessinez autour de la fleur avec l'outil Lasso magnétique.
- Sélectionnez Sélection > Invertir et appuyez sur Supprimer. L'échiquier apparaît, indiquant qu'il n'y a pas d'arrière-plan.
- Sélectionnez à nouveau Sélection > Invertir pour resélectionner la fleur.
- Créez un nouveau fichier de la même taille et de la même résolution que votre fichier ouvert.
- Remplissez l'arrière-plan avec une couleur, un dégradé ou un motif.
- Déplacez la fleur sélectionnée dans la fenêtre Nouveau document.
- Enregistrez le fichier au format PSD.

Comparez les deux fichiers et notez les différences.

Quiz: #1

Question 1:

Vrai ou faux : Les images copiées et collées dans un nouveau fichier ou copiées via la méthode glisser-déposer constituent un nouveau calque.

- A) Vrai
B) Faux

Question 2:

Vrai ou faux : Les méthodes de sélection sont importantes pour apprendre à retoucher des images pixellisées.

- A) Vrai
B) Faux

Question 3:

Quel outil sélectionne les pixels pour une gamme de couleurs sur base des valeurs de luminosité des couleurs ?

- A) Baguette magique
B) Rectangle de sélection
C) Lasso
D) Pot de peinture

Question 4:

Quel outil supprime les pixels dans une gamme de valeurs de couleur ?

- A) Lasso polygonal
B) Dégradé
C) Gomme magique
D) Pinceau

Question 5:

Vrai ou faux : Lorsque vous créez une sélection et utilisez la commande Invertir, les parties opposées de l'image sont sélectionnées.

- A) Vrai
B) Faux

Retouche de photos et réglages de couleurs

Dans cette leçon vous allez apprendre plusieurs techniques de retouche des images à l'aide des outils Correcteur de ton direct, Pièce et Tampon de duplication. Vous apprendrez également des informations complémentaires sur les couleurs, sur la manière de modifier le mode couleur d'une image et explorer les options de correction des couleurs.

Retouche

La retouche est le processus qui consiste à apporter des modifications pour améliorer votre image. Ces changements incluent la suppression ou la retouche des modèles que la caméra ou le scanner introduit dans une image. Peut-être souhaitez-vous modifier ou supprimer des objets incongrus dans l'image, des imperfections du sujet, des détails enregistrés par la caméra ou des imperfections de couleur. Le défi de la retouche est de rendre ces modifications indétectables. Certains changements sont rapides et faciles alors que d'autres sont plutôt fastidieux. Restaurer de vieilles photos, par exemple, prend généralement énormément de temps et d'attention. Les techniques de retouche vont du plus simple au plus complexe.

Dans la Leçon 2, vous avez créé de nouvelles images à l'aide des méthodes de sélection et de suppression. Dans cette leçon, vous allez apprendre à appliquer les méthodes de sélection et de suppression aux fins de retouche. En outre, vous allez apprendre à utiliser les outils Pièce, Correction de ton, Tampon de duplication et Correction de ton direct qui se trouvent dans le groupe d'outils Retouche. Nous vous apprendrons également quelques principes théoriques relatifs aux couleurs et nous explorerons l'art de la correction des couleurs.

Retouche avec les outils de sélection et de suppression

Dans le monde haute technologie qui nous entoure et la complexité de programmes tels que Photoshop, on néglige parfois les solutions les plus simples. Dans cette section, vous allez retoucher une photographie à l'aide de l'outil Rectangle de sélection pour opérer une sélection, sélectionner une couleur avec l'outil Pipette et ensuite supprimer la couleur d'arrière-plan.

Soit vous réinitialisez les valeurs par défaut du programme Photoshop, soit vous réinitialisez toutes les options des outils au fur et à mesure de votre progression dans cette leçon.

Commençons par préparer une copie de travail d'un fichier image, comme suit :

1. Ouvrez le fichier [OldBuilding-orig.jpg](#) dans Photoshop et sélectionnez ensuite Image > Dupliquer.
2. Enregistrez la copie sous OldBuilding-working.psd. Conservez votre fichier original ouvert comme référence.
3. Si nécessaire, appuyez sur D pour définir les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan sur les valeurs par défaut noir et blanc.

Prochainement, vous prélèverez un échantillon de la couleur à droite du verre cassé dans la fenêtre à l'aide de l'outil Pipette et vous sélectionnez cette couleur comme couleur d'arrière-plan. C'est une bonne idée de regarder les valeurs des couleurs pour avoir une idée de la couleur dans l'image. Dans cet exemple, vous verrez que l'intérieur de la zone de la fenêtre est une couleur sombre mais ce n'est pas du noir. Utiliser la couleur de l'image originale aide à rendre la retouche indétectable.

Dans cet exemple, il sera peut-être difficile de dessiner la sélection à l'intérieur de la fenêtre parce qu'elle est positionnée au bord de la zone de travail. Voici un moyen rapide d'ajouter une zone de travail supplémentaire sans utiliser la fonction Taille de la zone de travail :

1. Agrandissez la fenêtre du document de votre copie de travail pour voir la zone grise autour de l'image. Vous pouvez soit glisser le coin inférieur droit de la fenêtre, soit cliquer sur le bouton Agrandir de la fenêtre du document.
2. Sélectionnez l'outil Rogner et dessinez autour de l'image complète.
3. Glissez le petit carré à droite vers la droite pour développer la largeur de la zone de rognure, comme illustré à la Figure 3-1.

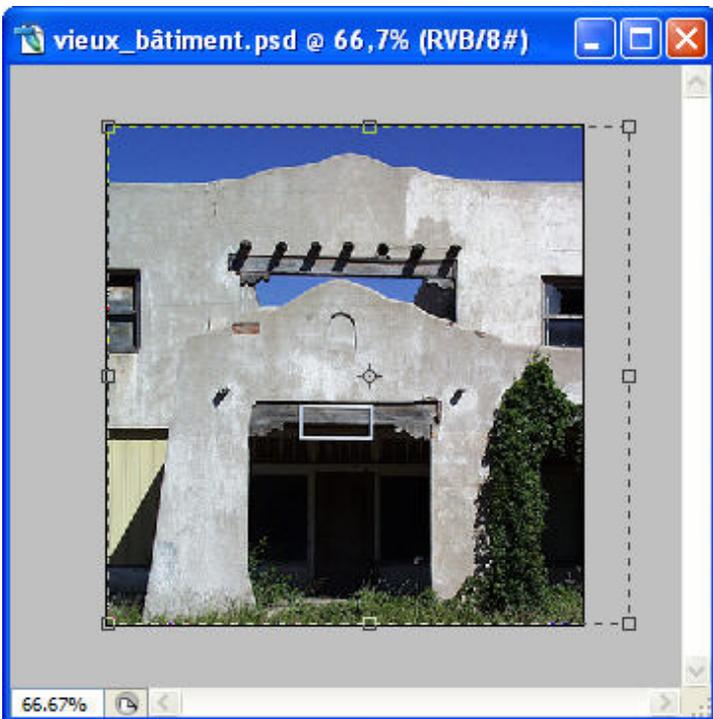


Figure 3-1 : Rognez pour développer la zone de travail.

1. Double-cliquez à l'intérieur de la zone ou appuyez sur Enter pour appliquer la rognure.

Notez que la couleur de la zone de travail agrandie est la même que la couleur d'arrière-plan. Si vous souhaitez attribuer une couleur différente à la zone de travail, modifiez la couleur d'arrière-plan avant d'appliquer la rognure. Une fois les retouches terminées, vous pouvez rogner l'image pour supprimer la partie supplémentaire de la zone de travail.

Pour effectuer de simples retouches sur la copie de travail de l'image, procédez comme suit:

1. A l'aide de l'outil Zoom ou la palette Navigateur, agrandissez la zone supérieure droite du bâtiment en soulignant la vitre cassée comme illustré à la Figure 3-2.

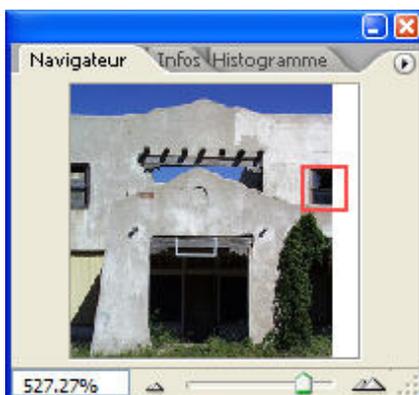


Figure 3-2 : Zone de retouche.

1. Sélectionnez l'outil Pipette dans la palette d'outils et déplacez l'outil dans la zone la plus sombre de la fenêtre. Observez les valeurs des couleurs RVB (rouge, vert, bleu) dans la palette infos. Le noir est représenté par RVB 0, 0, 0.
2. Sélectionnez l'outil Pipette pour obtenir un échantillon de couleur représentatif. Cela ne doit pas être l'échantillon exact illustré dans l'exemple.
3. Appuyez sur X pour permuter les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan.
4. Sélectionnez l'outil Rectangle de sélection et dessinez un rectangle dans la zone de fenêtre avec les deux barres verticales en laissant le bord gris. Vous pouvez appuyer sur la barre d'espace pour déplacer la sélection pendant que vous la dessinez. Si vous devez ajouter une partie à la sélection après l'avoir réalisée, appuyez sur Maj et dessinez ensuite une nouvelle zone. Cela ajoute la nouvelle zone à votre sélection actuelle. Pour soustraire une zone à votre sélection, appuyez sur Alt. Pour redémarrer, appuyez sur Ctrl+D pour désélectionner.
5. Appuyez sur Supprimer. La zone de sélection se remplit de votre couleur de fond échantillonnée.
6. Répétez cette procédure pour la seconde fenêtre et les zones du cadre rectangulaire au sommet de l'entrée qui chevauche l'arrière-plan noir, comme illustré à la Figure 3-3.



Figure 3-3 : Supprimez les parties de cadre dans l'entrée.

Retouches avec l'outil Déplacement

La zone suivante à retoucher ou à restaurer est située à gauche de l'arche dans le centre en haut du bâtiment. Vous verrez un point circulaire plus sombre et une grande zone rectangulaire avec un peu de couleur rouge. La technique simple que vous utilisez pour la petite zone circulaire permet de créer une zone de sélection juste en dessous de l'endroit endommagé et ensuite d'utiliser l'outil Déplacement pour glisser une copie de la zone sélectionnée sur le point plus sombre. Comme vous sélectionnez une zone similaire à celle que vous remplacez, la retouche sera parfaitement harmonieuse.

Pour retoucher avec l'outil Déplacement, procédez comme suit :

1. Agrandissez les zones à réparer au centre et au sommet du bâtiment.
2. A l'aide de l'outil Rectangle de sélection, dessinez un rectangle de sélection en dessous de la petite zone sombre, comme illustré à la Figure 3-4.



Figure 3-4 : Zone de sélection agrandie.

1. Sélectionnez l'outil Déplacement et appuyez sur Alt. Veillez à ce que le curseur se transforme en deux petites flèches indiquant que vous allez effectuer une copie en déplaçant la sélection.
2. Déplacez la sélection en position sur la zone et appuyez ensuite sur D pour désélectionner.

Et voilà ! Vous venez de terminer votre première retouche d'image grâce aux compétences acquises lors de la Leçon 2.

Retouches avec l'outil Pièce

L'outil Pièce est situé dans le groupe Correction de la palette d'outils. Cet outil vous permet de réparer une zone en plaçant une "pièce" dans la zone. Cela revient à réparer une zone endommagée sur la peinture

de vos murs dans votre maison.

Pour utiliser cet outil, vous sélectionnez l'outil Pièce et vous dessinez une sélection autour de la zone sur laquelle vous souhaitez apposer une pièce. Vous pouvez ajouter ou soustraire à la sélection comme vous le faites avec d'autres outils de sélection.

Pour plus de précision dans le dessin, vous pouvez créer une sélection avec un des autres outils d'abord et ensuite passer à l'outil Pièce.

Ensuite, glissez la sélection vers une zone de pixels que vous souhaitez utiliser comme source pour la pièce. Veillez à glisser entièrement la sélection de son emplacement vers la zone source. Si cela vous semble être le contraire (sélectionner la zone que vous souhaitez coller et ensuite la déplacer vers la zone que vous souhaitez utiliser comme la source), vous pouvez modifier l'outil pour qu'il travaille de la manière opposée en changeant de la valeur par défaut de la Source en valeur de Destination sur la barre d'options.

Lorsque vous déplacez la sélection de la source pour sélectionner les pixels que vous souhaitez utiliser comme Pièce, l'outil Pièce mélange les pixels de la source et de la destination au niveau de la texture, de la couleur et du motif. L'outil fait le travail pour vous afin de rendre la pièce invisible. Dans les versions CS, lorsque vous glissez la sélection, vous obtenez en direct un aperçu du résultat final ou des effets de l'outil.

1. Maintenant que vous savez comment fonctionne l'outil, plaçons une pièce sur l'autre zone à l'avant du bâtiment, comme suit :
2. Sélectionnez l'outil Pièce et dessinez autour de la zone rouge rectangulaire à gauche de l'arche du bâtiment.
3. Déplacez le curseur de l'outil Pièce à l'intérieur de la zone sélectionnée et faites-le glisser vers la droite pour utiliser cette zone de pixels comme la source. Lorsque vous glissez la sélection, vous apercevez les changements en direct dans la zone de la première sélection, comme illustré à la Figure 3-5.

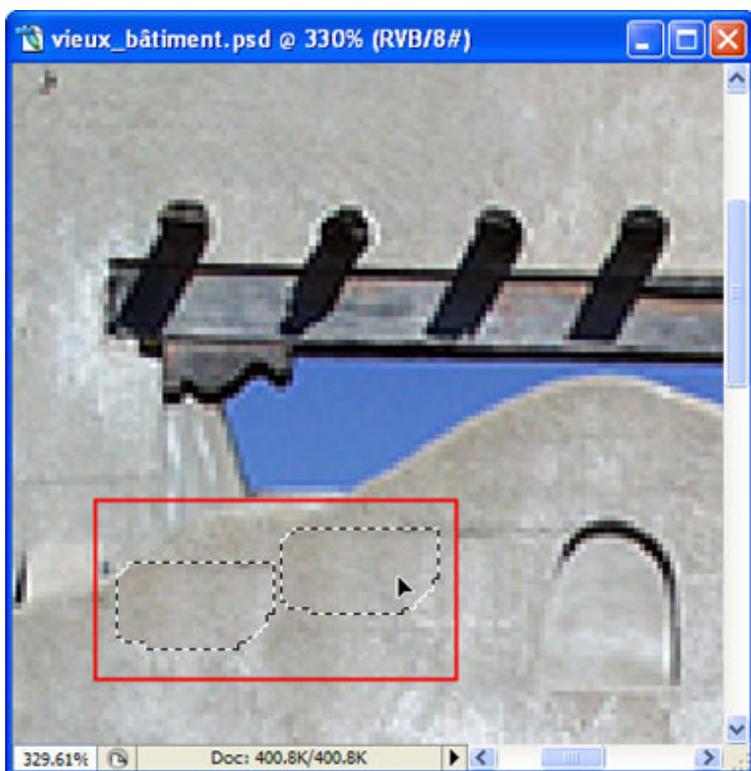


Figure 3-5 : Glissez avec l'outil Pièce pour sélectionner une zone source.

1. Relâchez la souris. Votre pièce est terminée. Appuyez sur Ctrl+D pour désélectionner.

N'hésitez pas à terminer le reste de la retouche pour éliminer le rectangle au-dessus de la porte et un peu de l'herbe haute au bas de l'image. Rognez l'image si nécessaire et enregistrez ensuite vos modifications. Fermez l'image originale et la photo retouchée.

Retouche à l'aide des outils Correcteur de ton et Tampon de duplication

Il est souvent impossible d'éviter des éléments perturbateurs sur vos images, comme des transformateurs électriques et de lignes électriques. La photographie originale du glaçon en est un excellent exemple et constitue dès lors un exercice de retouche idéal.



Tout comme chaque image requiert des techniques de sélection différentes, chaque image requiert également différentes techniques de retouche. Parfois vous devez même utiliser plusieurs outils ou une combinaison d'outils pour rendre une zone retouchée indétectable.

Voyez l'image du glaçon originale. Notez que le ciel bleu présente différentes nuances. Comme il couvre une grande zone, il est difficile d'utiliser certaines des méthodes de retouche que vous avez apprises. Si vous travaillez avec l'outil Pièce sur la zone inférieure, vous obtiendrez probablement des résultats inattendus parce que certains des éléments que vous souhaitez supprimer ne sont pas entièrement isolés. Vous pouvez toutefois utiliser les outils Correction de ton et Tampon de duplication pour retoucher cette image comme il convient.

L'icône de la palette d'outils pour l'outil de Correction de ton ressemble à un sparadrap. Dans Photoshop CS2, les icônes pour l'outil de Correction de ton et le nouvel outil de Correction de ton directe sont très similaires. L'outil Correction de ton est celui sans le demi-cercle, comme illustré à la Figure 3-6.

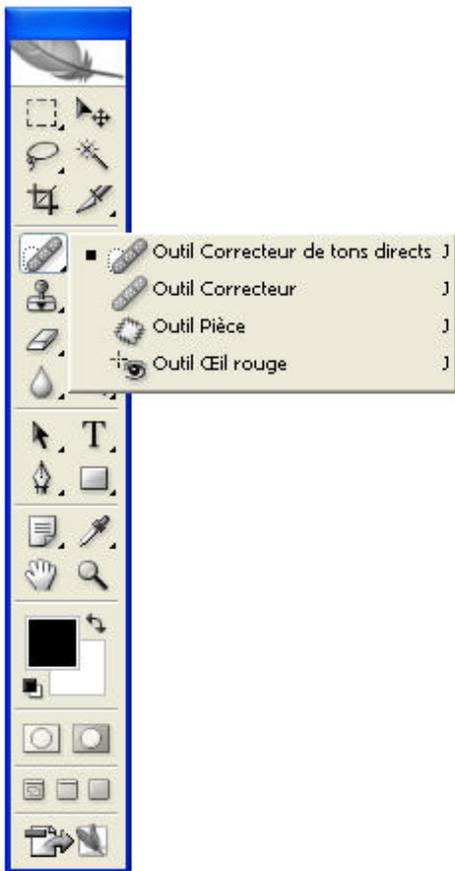


Figure 3-6 : Groupe d'outils Correction de ton.

L'outil Correction de ton fonctionne bien pour retoucher de petites zones isolées. Vous pouvez sélectionner la taille du pinceau pour qu'il soit un peu plus grand que la zone à couvrir. Si vous devez travailler sur une zone plus grande, l'outil Pièce s'avère plus adéquat.

La différence principale entre l'outil Correction de ton et l'outil Pièce est la manière dont vous déterminez la source des pixels que vous utilisez. Avec l'outil Correction de ton, vous devez d'abord appuyer sur Alt, et ensuite cliquer avec l'outil pour établir le point d'origine des pixels source. Tant que vous continuez à peindre sans relâcher la souris, l'outil conserve le même point d'origine.

Ensuite, vous glissez la souris ou le pinceau sur la zone. Cela mélange les valeurs de couleur et de luminosité avec la texture et tout motif de la source avec les pixels de destination le long de la zone extérieure du pinceau. Dès lors, la couleur et l'estompage qui en résultent dans la zone de destination sont directement liés à la dimension du pinceau et à sa dureté.

Un réglage dur utilise moins de pixels environnants en termes de couleur et un réglage plus doux utilise davantage des pixels environnants. Vous pouvez modifier ces paramètres dans le menu Forme de la barre d'options.

Pour utiliser l'option de Correction de ton, enlevons les lignes électriques et le transformateur dans l'image du glaçon comme suit :

1. Téléchargez et ouvrez [Icicle.jpg](#) , et sélectionnez ensuite Image > Dupliquer.
2. Enregistrez le fichier copié sous WinterIcicle.psd. Conservez votre fichier original ouvert comme référence.
3. Agrandissez la zone du bas en dessinant une boîte autour avec l'outil Zoom.
4. Sélectionnez l'outil Pipette et déplacez-le sur la zone au-dessus de la ligne électrique du côté droit de l'image. Notez que la valeur de la couleur bleu est assez correcte. Cela constitue donc un bon endroit à utiliser pour les pixels source.
5. Sélectionnez l'outil Correction de ton et déplacez ensuite la ligne électrique à droite de l'image.

Dans Photoshop CS2, veillez à sélectionner l'outil Correction de ton et non l'outil Correction de ton direct qui est la valeur par défaut.

1. Réglez la taille du pinceau pour qu'elle soit légèrement plus grande que l'objet que vous supprimez. Vous pouvez appuyer et relâcher le crochet droit (]) pour agrandir le pinceau par petits incréments ou le crochet gauche ([) pour réduire le pinceau. Si vous appuyez et maintenez enfoncé, vous pouvez agrandir ou réduire la taille du pinceau par grands incréments. Vous verrez que cette approche visuelle fonctionne bien pour déterminer la taille du pinceau sans utiliser la barre d'options.
2. Effectuez Alt+clic dans une zone bleue au-dessus de la ligne électrique pour l'utiliser comme vos pixels source. Vous verrez que le curseur change en un signe (+) à l'intérieur d'un cercle.
3. Faites glisser le pinceau sur la ligne électrique. Veillez à ne pas toucher le glaçon avec votre pinceau car l'outil Correction de ton mélange les pixels le long du bord extérieur du pinceau et pas directement à l'extrémité du pinceau. Ne vous inquiétez pas si cela ne semble pas correct lorsque vous peignez. Vous ne verrez pas les résultats finaux tant que vous n'aurez pas relâché la souris.
4. Appuyez sur Alt+clic en dessous de la seconde ligne électrique à droite et éliminez la ligne. Lorsque vous vous approchez des branches de l'arbre, vous pouvez effectuer un Alt+clic au-dessus de la ligne électrique pour modifier l'origine des pixels. Pendant le processus de peinture, vous pouvez modifier votre point de source autant de fois que vous le souhaitez.

Pour utiliser l'outil Correction de ton efficacement sur la ligne électrique à gauche, coupez-la ou isolez-la du transformateur électrique. Vous pouvez réaliser cela avec l'outil Tampon de duplication. Avant de démarrer ce processus, voyons comment fonctionne l'outil Tampon de duplication. La Figure 3-7 illustre l'outil Tampon de duplication dans la palette d'outils.



Figure 3-7 : Outil Tampon de duplication.

Le nom et l'icône de l'outil vous donnent une idée de sa fonction. Duplication signifie identique. Voici une autre analogie familière pour expliquer cet outil. Une des pièces de votre maison possède un mur avec du papier peint. Vous avez conservé un peu de papier peint supplémentaire. Vous souhaitez maintenant tapisser un autre mur de la même pièce avec exactement le même papier. Vous utilisez le papier peint conservé du premier mur et vous couvrez le mur peint. Pour ce faire, l'outil Tampon de duplication utilise simplement les pixels de la zone source et place des pixels identiques dans une autre zone. Cela ne mélange pas les pixels dans la zone de destination.

Comme pour la Correction de ton, vous devez effectuer Alt+clic pour établir la source des pixels, c'est ce que l'on appelle parfois l'échantillonnage. Vous pouvez modifier la taille et la dureté de l'outil Tampon de duplication et tant le Tampon de duplication que la Correction de ton peuvent utiliser les pixels source d'un fichier image pour les utiliser dans un tout autre fichier image ouvert.

Utilisons maintenant l'outil Tampon de duplication pour isoler les zones du transformateur électrique.

1. Sélectionnez l'outil Tampon de duplication et effectuez Alt+clic juste au-dessus de la ligne électrique à gauche du glaçon pour établir l'origine pour vos pixels. Vous pouvez utiliser le crochet droit et le crochet gauche pour augmenter ou réduire la taille de l'outil Tampon de duplication ou vous pouvez également utiliser la barre d'options.
2. Dupliquez les pixels pour séparer la ligne électrique du transformateur et du glaçon, comme illustré à la Figure 3-8.



Figure 3-8 : Utilisez l'outil Tampon de duplication pour isoler les parties d'une image.

1. Revenez à l'outil Correction de ton, effectuez Alt+clic pour établir la source de pixel et éliminez les lignes isolées.
2. Continuez à isoler les grandes parties de l'image avec l'outil Tampon de duplication et utilisez alors l'outil Pièce. Lorsque vous utilisez l'outil Pièce, veillez à ce que votre zone de sélection ne touche pas les bords de l'image que vous supprimez. La Figure 3-9 affiche la section du transformateur isolée et la sélection de l'outil Pièce autour. Déplacez la sélection vers le haut pour les pixels source.



Figure 3-9 : L'outil Pièce supprime les grandes zones.

1. Pour terminer les retouches, utilisez l'outil Tampon de duplication et dupliquez les pixels du bord inférieur de l'image pour séparer les branches d'arbre du bord de l'image. Utilisez l'outil Pièce pour supprimer le reste des branches au bas.
2. Pour la dernière étape, affichez l'image à 100 % en cliquant sur le bouton Pixels réels dans l'outil Zoom ou appuyez sur Ctrl+Alt+ 0 (zéro). Effectuez des retouches supplémentaires si nécessaire.
3. Enregistrez les modifications et fermez ce fichier et votre fichier original.

Points de retouche

Lorsque vous maîtriserez l'outil Correction de ton, vous souhaiterez probablement utiliser le pinceau sur de petites zones telles que des taches de poussière sans devoir d'abord effectuer de Alt+clic. Dans Photoshop CS2, vous pouvez le faire avec l'outil Correction de ton direct.

Si vous possédez une version antérieure de Photoshop, vous devez continuer à utiliser l'outil Correction de ton ou une autre méthode pour supprimer certaines zones des images.

L'outil Correction de ton direct fonctionne de la même manière que l'outil Correction de ton sauf que vous ne devez pas cliquer pour établir une source pour vos pixels. L'icône de l'outil Correction de ton direct ressemble à un petit demi-cercle et se situe à côté de l'outil Correction de ton. C'est parfait pour les petites zones telles que les taches de poussière ou les microtaches sur le visage et cela permet de gagner beaucoup de temps - un simple clic et la tache a disparu. Veillez à ce que la taille du pinceau soit légèrement plus grande que la tache que vous enlevez.

Vous allez utiliser l'outil Correction de ton direct pour supprimer les petites taches à l'arrière-plan de l'image originale de l'arrangement floral.



Réinitialisez toutes les options des outils ou réinitialisez toutes les valeurs par défaut du programme la prochaine fois que vous ouvrez Photoshop.

Pour utiliser l'outil Correction de ton direct, procédez comme suit :

1. Téléchargez et ouvrez [PressedFlowers.jpg](#) et faites-en une copie.
2. Enregistrez le fichier copié sous PressedFlowers.psd.
3. Déplacez-vous dans l'image en vue agrandie pour voir les microtaches sur l'arrière-plan ainsi que que la fleur jaune clair en bas. Appuyez sur H ou sur la barre d'espace pour activer l'outil Main pour facilement vous déplacer dans l'image.
4. Sélectionnez l'outil Correction de ton direct et cliquez ensuite sur chaque tache pour les supprimer.

Restaurez une photo et une vignette

Une vieille photo qui nécessite une certaine restauration est une excellente image pour s'exercer à la retouche. C'est avec ce type de restauration que vous apprendrez que la restauration de photos demande beaucoup de temps et d'attention.



Dans cette partie de la leçon, vous allez créer une vignette. Pour vous aider à mieux contrôler l'opération de rognure de la petite partie déchirée sur le bord gauche, désactivez la fonction Magnétisme (sélectionnez Affichage > Magnétisme > Sans). Vous pouvez toujours réactiver cette fonction lorsque vous en avez besoin. Cette fonction est très utile pour aider à positionner et à aligner des objets.

Pour créer une vignette, procédez comme suit :

1. Téléchargez et ouvrez [AntiquePhoto.jpg](#) et faites-en une copie.
2. Enregistrez le fichier copié sous `AntiquePhoto.psd`. Fermez le fichier original.
3. Dans la palette Calques, double-cliquez sur le calque Arrière-plan et cliquez ensuite sur OK dans la boîte de dialogue Nouveau calque.
4. Sélectionnez l'outil Ellipse de sélection et, si nécessaire, réinitialisez les options des outils.
5. Définissez une valeur de Contour progressif de 15 dans la barre d'options.
6. Dessinez une sélection elliptique comme illustré à la Figure 3-10. Veillez à ce que le sommet de l'ellipse ne se trouve pas trop loin au-dessus de la tête à cause du Contour progressif. Appuyez sur Alt pour dessiner à partir du centre vers l'extérieur. Vous pouvez également appuyer sur la barre d'espace pour déplacer la forme pendant que vous dessinez. Relâchez la souris avant de relâcher les touches.



Figure 3-10 : Sélection avec l'option Contour progressif.

1. Créez un nouveau document d'au moins la même taille que le fichier ouvert.
2. Sélectionnez l'outil Déplacement, faites ensuite glisser l'image sélectionnée dans le nouveau document.
3. Dans la fenêtre du nouveau document, sélectionnez le calque Arrière-plan dans la palette Calques pour l'activer.
4. Sélectionnez Tout > sélectionner (Ctrl+A) pour ajouter un cadre. Vous allez apprendre une nouvelle manière d'ajouter un cadre à l'aide de l'option Contour appliquée sur le cadre de sélection.
5. Sélectionnez l'outil Pipette et sélectionnez dans l'image une couleur pour le cadre. Vous pouvez obtenir le même résultat en double-cliquant sur la zone de sélection de la couleur d'avant-plan et en sélectionnant une couleur dans le Sélecteur de couleur.
6. Sélectionnez Edition > Contour. La couleur que vous avez sélectionnée apparaît dans la zone de couleur.
7. Définissez la largeur du cadre. Dans l'exemple, la largeur est réglée sur 15 pixels.
8. Vous avez terminé votre vignette qui doit ressembler à la Figure 3-11. Enregistrez votre nouveau fichier sous `PhotoVignette.psd` et fermez les deux fichiers.



Figure 3-11 : Vignette photo ancienne avec cadre.

Voilà pour les outils de retouche. Voyez par vous-même les autres outils du groupe Retouche qui ne seront pas abordés au cours de cette leçon. Les outils Flou, Renforcement, Halo, Densité et Eponge. Photoshop CS2 possède en outre un nouvel outil Yeux rouges situé dans le groupe d'outils Correction de ton. Reportez-vous à l'aide de Photoshop pour plus d'informations sur ces outils.

Comprendre les principes de base des couleurs

Les deux dernières sections de cette leçon couvrent les couleurs et la correction des couleurs. Vous allez apprendre quelques principes de base des couleurs ainsi que la manière d'effectuer quelques réglages de couleurs simples. Nous vous expliquerons également ce que sont les Calques de réglage.

Ouvrez le Sélecteur de couleur dans Photoshop en double-cliquant sur la zone de sélection de la couleur d'avant-plan. Notez les quatre zones dans le coin inférieur droit avec une lettre et des valeurs ainsi que le grand champ de couleurs sur la gauche, comme illustré à la Figure 3-12.

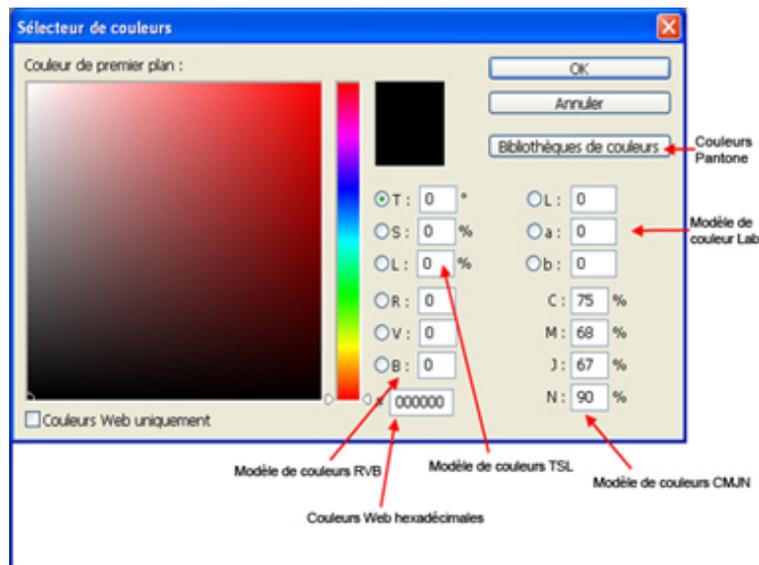


Figure 3-12 : Sélecteur de couleurs.

Elles représentent les différents modes de couleur que Photoshop supporte et qui sont basés sur des modèles de couleur. Un modèle de couleur est simplement un autre moyen de décrire une couleur à l'aide d'une valeur numérique. Les quatre modes de couleur du sélecteur de couleurs sont RVB, TSL, CMJN et LAB. Les lettres des trois premiers modes représentent rouge, vert et bleu ; tonalité, saturation et luminosité ; cyan, magenta, jaune et noir.

Le mode de couleurs LAB ne sera pas abordé au cours de cette leçon. Pour plus d'informations sur le

Toutes les images numériques commencent en mode de couleurs RVB à cause du processus numérique que les appareils photo numériques, les caméras, les scanners et les vidéos numériques utilisent pour convertir la lumière en composants RVB. Il en résulte que vous devez convertir une image RVB dans un autre mode de couleur selon le type de résultat final que vous souhaitez obtenir.

Les modes de couleurs CMJN et LAB sont principalement utilisés pour l'impression d'images pour publication sur les imprimantes et presses PostScript haut de gamme. Le processus d'impression en quadrichromie crée l'image à l'aide de points des quatre couleurs d'encre -- CMJN. Il peut également utiliser des encres spéciales prémélangées. Ces encres prémélangées standardisées constituent ce que l'on appelle le nuancier Pantone. Consultez le manuel de votre imprimante afin de connaître ses exigences au niveau du mode de couleur pour un travail d'impression spécifique. Si l'imprimante exige que vos images soient en mode de couleur CMJN, cela est facile à réaliser dans Photoshop.

Voici comment procéder pour convertir une image RVB en CMJN :

1. Ouvrez n'importe quelle image numérique. Notez que RVB apparaît dans la barre de titre.
2. Sélectionnez Image > Mode > Couleurs CMJN.

C'est aussi simple que cela de convertir de RVB en CMJN. Vous noterez sans doute une différence au niveau de la couleur car Photoshop simule les couleurs de l'encre imprimée sur l'écran RVB.

La couleur des images affichées à l'écran est produite à l'aide de différents types de projection lumineuse et la couleur des images imprimées sur papier est produite à l'aide d'encres d'impression. Cette division des couleurs est reprise sous les termes Théorie de la lumière, ou couleur additive, et Théorie des pigments, ou couleur soustractive.

Le mode de couleurs RVB est basé sur le modèle de couleur additif. Des parties égales de rouge, de vert et de bleu sont ajoutées pour former du blanc. C'est le contraire en mode CMJN qui est basé sur le modèle de couleur soustractif. Dans ce modèle, lorsque vous ajoutez toutes les couleurs, on obtient du noir.

La plage des couleurs dans le mode de couleurs RVB est basée sur le spectre de la lumière visible. Le curseur déroulant de la couleur dans le sélecteur de couleur représente le spectre des couleurs. Si vous pliez le spectre des couleurs en cercle, vous obtenez la Roue chromatique. La Figure 3-13 illustre la Roue chromatique en mode RVB.

Roue de couleur : mode RVB

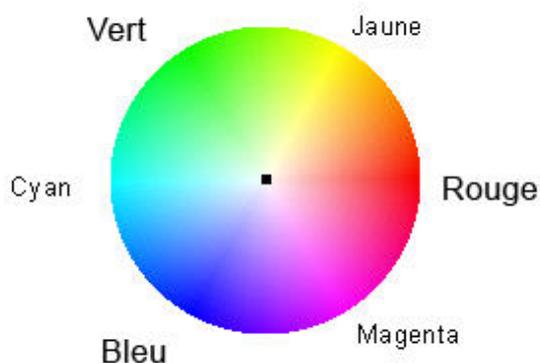


Figure 3-13 : Roue chromatique RVB.

Notez les positions des couleurs sur la Roue chromatique. Cette représentation permet de bien voir les relations entre les couleurs et les couleurs opposées. Par exemple, le cyan est à l'opposé du rouge et le cyan est composé de deux couleurs primaires adjacentes, le bleu et le vert. N'oubliez pas qu'il s'agit du modèle de couleurs additif qui est différent du modèle à pigments.

Pour voir comment cela se passe dans Photoshop, ouvrez une de vos images. Sélectionnez Image > Réglages > Balance des couleurs. Dans la boîte de dialogue Balance des couleurs, vous pouvez voir la corrélation des couleurs opposées.

N'oubliez pas qu'un modèle de couleurs est simplement une autre manière de décrire les couleurs à l'aide d'une valeur numérique. Cette manière d'exprimer les couleurs permet à l'ordinateur de travailler avec les données des couleurs. Chaque pixel de l'écran possède une valeur pour chacune des trois couleurs RVB. La plage numérique va de 0 à 255. Dans le modèle de couleurs additif, le noir représente l'absence de couleur. Le blanc vaut donc 255. Cinquante pour cent de toutes les couleurs sont un gris moyen.

Les valeurs RVB d'une couleur sont généralement écrites avec les lettres RVB et la valeur correspondante. La valeur d'une couleur en mode RVB est écrite avec les trois valeurs pour la couleur. Par exemple, la valeur de cyan est RVB (0, 255, 255), comme illustré dans la palette de couleurs. Vous pouvez retrouver ces mêmes informations dans la section RVB du sélecteur de couleurs.

Les autres modèles de couleurs qui sont intéressants pour les réglages des couleurs dans Photoshop sont TSL et TSC. Le modèle TSL représente les couleurs sur base de la teinte, de la saturation et de la luminosité. Le modèle TSC est une variante du modèle TSL et est basé sur la teinte, la saturation et la clarté. La différence entre les deux est que la clarté est basée sur les changements linéaires ou sur le caractère clair ou sombre de l'image et la luminosité du modèle TSL est basée sur des changements non linéaires. Dans Photoshop, vous trouverez le modèle de couleurs TSL dans le Sélecteur de couleurs.

est défini comme le nom de la couleur, rouge par exemple. La saturation représente la pureté et la luminosité représente le caractère lumineux.

Pour voir les changements des champs de couleur dans le Sélecteur de couleurs lorsque vous sélectionnez chacun des éléments du modèle de couleur TSL, procédez comme suit :

1. Ouvrez une image.
2. Utilisez l'outil Pipette pour échantillonner une couleur.
3. Double-cliquez sur la zone de sélection de la couleur d'avant-plan pour ouvrir le Sélecteur de couleurs. La Figure 3-17 illustre la teinte d'une couleur bleue.
4. Sélectionnez l'option Saturation ("S"). Le champ de couleur affiche toutes les saturations avec la saturation maximale au sommet et la saturation minimale au bas, comme illustré à la Figure 3-14.

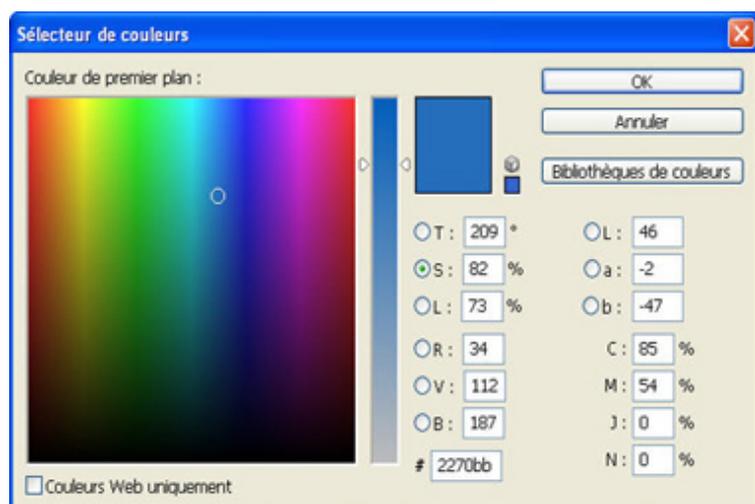


Figure 3-14 : Champ de couleur pour la saturation.

1. Sélectionnez l'option Luminosité ("L"). Le champ de couleur affiche toutes les teintes avec la luminosité maximale au sommet et avec la luminosité minimale au bas.
2. Fermez le Sélecteur de couleurs.

Dans Photoshop, la boîte de dialogue Teinte/Saturation possède des paramètres pour TSC (Teinte, Saturation et Clarté).

Ces connaissances de base sur les couleurs vont vous permettre d'explorer la correction des couleurs.

Exploration de la correction des couleurs

Outre les retouches d'image apprises dans la première partie de cette leçon, vous pouvez apporter certaines corrections au niveau des couleurs pour améliorer l'image. Effectuer des corrections de couleurs avant de retoucher une image constitue souvent un bon exercice mais ce n'est pas toujours le cas. Vous allez maintenant parcourir quelques-uns des réglages et vous familiariser avec la fonction du Calque de réglage :

- Réglage de la luminosité et du contraste avec les Niveaux
- et la saturation
- Balance des couleurs

Le réglage de la luminosité et du contraste (Image > Réglages > Luminosité/Contraste) est facile à utiliser et fonctionne bien pour certaines images. Soyez toutefois prudent lorsque vous réglez le contraste parce que les réglages s'appliquent à tous les pixels de l'image. Comme vous réglez la tonalité générale de l'image, mieux vaut pouvoir régler la plage de tonalités (tons foncés, tons moyens et tons clairs) séparément. Utilisez pour ce faire le réglage Niveaux.

La meilleure solution pour la plage tonale d'une image est de pouvoir voir les détails des tons moyens et des tons clairs car c'est cela qui donne la dimension à l'image. Un objet bidimensionnel, comme une photographie, donne l'illusion de profondeur et d'une troisième dimension grâce à sa plage tonale. Une image est décrite comme plate parce qu'elle ne possède pas une grande plage tonale avec des détails dans les tons moyens et clairs pour donner l'illusion de trois dimensions.

Si vous réalisez des réglages de couleurs, il peut être intéressant d'apprendre à utiliser un type de calque spécial appelé le Calque de réglage. Ce calque contient uniquement les données relatives à la couleur et pas aux pixels de votre image. De cette manière, vous pouvez essayer différents réglages sans les appliquer directement aux pixels, ce qui est plus facile qu'appliquer la correction et ensuite utiliser la fonction Annuler. Lorsque vous fusionnez ou aplatissez les calques, la correction est apportée aux pixels réels.

Pour créer des calques de réglage et modifier la luminosité, la teinte et la balance des couleurs d'une image, procédez comme suit :

1. Téléchargez et ouvrez le fichier [_OldBuilding-rev.jpg](#) et réinitialisez toutes les options des outils.
2. Sélectionnez Image > Dupliquer et enregistrez le fichier sous OldBuilding-exercice2 au format PSD.
3. Sélectionnez Calque > Nouveau calque de réglage ou cliquez sur le bouton Nouveau calque de réglage au bas de la palette Calques et sélectionnez ensuite Niveaux. Si nécessaire, cliquez sur OK. La boîte de dialogue Niveaux apparaît, comme illustré à la Figure 3-15.

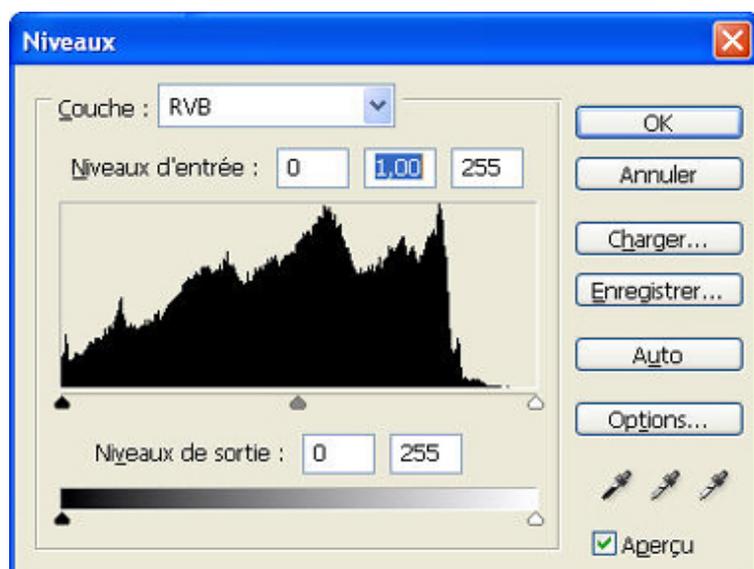


Figure 3-15 : Boîte de dialogue Niveaux.

1. Déplacez le triangle blanc situé juste en dessous de l'histogramme (graphique) vers la gauche jusqu'à hauteur du pic et observez les changements sur l'image.

Lorsque vous déplacez le triangle blanc, vous réglez les tons foncés. Le triangle du milieu règle les tons moyens et le triangle noir règle les tons clairs.

1. Pour annuler vos modifications, appuyez sur Alt et cliquez ensuite sur Réinitialisation. (Le bouton Annuler se transforme en Réinitialisation lorsque vous appuyez sur Alt.) Essayez avec les curseurs pour voir les changements dans la plage tonale de l'image. Lorsque vous êtes satisfait de vos modifications, cliquez sur OK.

Sur Macintosh, l'aperçu peut apparaître trop clair parce que les écrans ordinaires sur un système Macintosh affichent les images plus claires que sur un ordinateur Windows.

1. Pour comparer la différence entre le ton original de l'image et les réglages, cliquez sur l'icône Afficher/Masquer le calque (oeil) dans la colonne de gauche du Calque de réglage pour désactiver le calque et voir l'original.
2. Fermez le fichier sans enregistrer les modifications.

Vous allez maintenant travailler avec le réglage Teinte/Saturation pour rapidement modifier les couleurs (teinte) de l'image. Utiliser l'image des multiples ballons de la Leçon précédente.

1. Ouvrez votre image avec les multiples ballons de la Leçon 2. Assurez-vous que les petits ballons se trouvent toujours sur des calques distincts. S'ils ne sont pas, utilisez une technique de sélection pour sélectionner un ballon.
2. Pour sélectionner un des petits ballons sur un calque, effectuez un Ctrl+clic sur la miniature du calque.
3. Sélectionnez Calque > Nouveau calque de réglage et sélectionnez ensuite Teinte/Saturation. Le calque de réglage est ajouté au-dessus du calque en cours.
4. Déplacez le curseur vers la gauche ou vers la droite pour voir le changement sur la couleur du ballon.
5. Répétez jusqu'à ce que vous ayez coloré le reste des petits ballons. Veillez à sélectionner le calque pour chaque ballon. Pour un des ballons, vous pouvez utiliser le curseur de saturation pour désaturer la couleur jusqu'à ce qu'il ne comporte plus de couleurs mais seulement des teintes de blanc et de noir.
6. Sélectionnez Fichier > Enregistrer sous et enregistrez ensuite le fichier sous MultiColorsBalloon.

Vos connaissances des réglages des couleurs vous permettent maintenant d'effectuer des réglages de la balance des couleurs. Lorsque vous réglez la balance des couleurs des images, changez les couleurs de manière à les neutraliser. Par exemple, si votre image possède du magenta, déplacez le curseur vers la couleur opposée pour la balance, ou la neutralisation, de ces deux couleurs.

Pour effectuer un réglage simple de la balance des couleurs, procédez comme suit :

1. Ouvrez la vignette. Veillez à réinitialiser toutes les options des outils.
2. Pour sélectionner le calque avec le portrait (Calque 1), effectuez un Ctrl+clic sur la miniature dans la palette Calques. Assurez-vous que le Calque 1 est le calque actif en cliquant sur le nom du calque.
3. Sélectionnez Calque > Nouveau calque de réglage et sélectionnez ensuite Balance des couleurs. Le calque est ajouté au-dessus du Calque 1.
4. Dans la boîte de dialogue Balance des couleurs, augmentez le jaune en déplaçant le curseur vers la gauche jusqu'à environ - 50, et cliquez ensuite sur OK. Généralement, une image est plus agréable lorsque l'on passe aux couleurs plus chaudes (jaune, rouge et magenta).
5. Cliquez sur l'icône Afficher/Masquer le calque (oeil) dans la colonne de gauche du Calque de réglage pour désactiver le calque. Comparez avant et après.
6. Si vous le souhaitez, vous pouvez sélectionner Fichier > Enregistrer sous et enregistrer le fichier sous un nouveau nom.

Vous avez exploré une petite fraction des techniques de réglage des couleurs. Avec ces connaissances, vous pouvez maintenant envisager la retouche image tout à fait différemment. Essayez maintenant avec vos propres images pour les rendre exceptionnelles.

Et maintenant...

Dans cette leçon, vous avez appris à retoucher des images et à régler les couleurs.

Avant de poursuivre, réalisez la mission et le quiz et arrêtez-vous au Panneau de messages pour y indiquer toute question ou tout commentaire éventuel.

La Leçon 4 va s'attarder sur les dimensions et les résolutions des images, sur le redimensionnement des images et sur la préparation des images pour l'impression.

Assignment #1

null

Dans cette mission, vous allez vous exercer à retoucher des images et à régler les couleurs. Vous pouvez utiliser les photographies fournies ou utiliser les vôtres.

Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Téléchargez et ouvrez [SandDollar.jpg](#) .
2. Enlevez les traces de pneu dans le sable.
3. Enregistrez le fichier sous SandDollar-rev.jpg et fermez-le.
4. Téléchargez et ouvrez [Clouds.jpg](#) .
5. Créez un calque de réglage.
6. A l'aide de la balance des couleurs, neutralisez le vert en ajoutant sa couleur opposée, le magenta.
7. Enlevez l'aile de l'avion à l'aide de l'outil de votre choix. Essayez l'outil Tampon de duplication pour copier les nuages et "peindre" sur l'aile.
8. Enregistrez le fichier sous Clouds-rev.jpg et fermez-le.
9. Téléchargez et ouvrez [OldBuilding.jpg](#) .
10. Utilisez l'outil Tampon de duplication pour copier le portrait antique dans l'incrustation sur l'avant de l'ancien bâtiment.
11. Avec OldBuilding.jpg toujours ouvert, ouvrez également le fichier vignette.
12. Créez un Calque de réglage dans le fichier vignette pour la balance des couleurs.
13. Réglez la balance des couleurs et ajoutez du bleu et du cyan pour avoir une même tonalité du bâtiment. Vous pouvez utiliser l'outil Pipette et la palette Infos pour voir la valeur des couleurs dans les deux fichiers.
14. Lorsque vous avez terminé la balance des couleurs, sélectionnez Fusionner avec le calque inférieur (Ctrl+E) pour appliquer le réglage des couleurs aux pixels du calque inférieur. Effectuez Ctrl +clic sur la miniature pour sélectionner la vignette. Redimensionnez-la à 50% ou moins encore. Appuyez sur Enter pour appliquer la transformation.
15. Sélectionnez l'outil Tampon de duplication et modifiez l'Opacité sur la barre d'options à 50% maximum. Effectuez Alt+clic au centre du visage.
16. Cliquez sur la barre de titre de OldBuilding.jpg pour l'activer. Commencez à peindre le visage dans l'incrustation à l'avant du bâtiment. N'oubliez pas que vous modifiez les dimensions et la dureté de l'outil sur la barre d'options.
17. Essayez d'autres emplacements pour le portrait de type fantôme comme dans les fenêtres ou l'entrée.
18. Enregistrez le fichier sous OldBuilding-rev.jpg et fermez-le.
19. Exercez-vous à la retouche d'images sur une photographie que vous possédez d'une personne.

Question 1:

Vrai ou faux : La retouche de photos est le processus qui consiste à apporter des modifications pour améliorer des photographies.

- A) Vrai
B) Faux

Question 2:

Vrai ou faux : Avant de pouvoir commencer à peindre à l'aide de l'outil Tampon de duplication, vous devez effectuer Alt+clic pour déterminer l'origine ou la source des pixels.

- A) Vrai
B) Faux

Question 3:

Lesquelles des fonctions suivantes sont des réglages de couleurs ? (Cochez ce qui est d'application.)

- A) Balance des couleurs
B) Luminosité
C) Contraste
D) Contour progressif

Question 4:

Vrai ou faux : L'outil Correction de ton est idéal pour retoucher de petites zones isolées.

- A) Vrai
B) Faux

Question 5:

Vrai ou faux : Parfois, plusieurs outils ou techniques sont nécessaires pour retoucher correctement une photographie.

- A) Vrai
B) Faux

Redimensionnement et résolution des images

Dans cette leçon, nous allons vous expliquer les dimensions et la résolution des images ainsi que leur importance dans la préparation des images. Vous allez maintenant aborder les dimensions des images numériques et la manière de redimensionner les images pour l'impression, les présentations en ligne et le courrier électronique.

Principes de base de la résolution et de la taille des images

Maintenant que vous allez continuer à progresser dans l'apprentissage de la retouche d'image et de la manière de créer des images de haute qualité, vous devrez savoir comment préparer l'image pour sa destination finale. Vous allez voir qu'une dimension d'image ne convient pas pour toutes les utilisations.

Par exemple, vos images peuvent finalement faire partie des illustrations d'un livre, d'un rapport de société, d'un bulletin d'informations, d'une carte de vœux ou d'un album. Vos images peuvent également être affichées à l'écran dans un diaporama, dans une présentation commerciale ou sur une page web ou encore être envoyées via e-mail à des collègues.

Vous noterez que la liste des exemples est divisée en deux types principaux de sortie : impression et écran. Pour vous aider à maintenir la qualité de l'image dans les limites de la réalisation, vous devez adapter les dimensions, la résolution, la taille du fichier et le format du fichier à votre image.

Plus d'infos

Si vous hésitez quant aux définitions d'un de ces termes ou d'autres termes repris dans les leçons, consultez l'aide de Photoshop ou [Wikipedia](#).

Dans la plupart des cas, l'image source originale et sa copie exacte ne sont pas aux dimensions et à la résolution adéquates pour votre image finale. Il est intéressant d'observer les dimensions et la résolution de l'image depuis le début du processus de retouche des images dans Photoshop, même si le redimensionnement de l'image est généralement réalisé à la fin de la préparation de l'image.

Tout d'abord, voyons comment trouver les informations pour une image numérique. Utilisez vos propres images en suivant les exemples.

Les exemples de cette leçon tirés d'appareils photo numériques ne comprennent pas de fichiers raw. Si vous utilisez le format raw de l'appareil photo, consultez l'aide de Photoshop pour voir comment ouvrir et enregistrer ce format au format d'un fichier Photoshop.

Données image

Dans cet exemple, la source de l'image est un appareil photo numérique. La destination de l'image est une imprimante à jet d'encre imprimée directement depuis Photoshop.

1. Ouvrez une image de l'appareil numérique et créez une copie.
2. Enregistrez au format PSD et fermez le fichier original.

Pour voir rapidement les dimensions physiques de l'image, affichez les règles au sommet et sur le côté gauche de l'image. L'unité par défaut de la règle est le pouce. Vous pouvez modifier ce paramètre dans les préférences.

1. Sélectionnez Affichage > Règles. L'exemple fait environ 24,13 x 29,21 cm, comme illustré à la Figure 4-1.



Figure 4-1 : Règles.

1. Au bas du document entre l'icône du document et la flèche de raccourci du menu, appuyez sur Alt+clic et maintenez la souris pour afficher des détails supplémentaires sur votre image.
2. Sélectionnez Image > Taille de l'image (Ctrl+Alt+I) pour ouvrir la boîte de dialogue Taille de l'image. Vous apporterez les modifications au niveau de la taille et de la résolution de l'image dans cette boîte de dialogue.

Le fait de rogner une image modifie les dimensions physiques de l'image et supprime des pixels.

Vous pouvez être surpris par la faible résolution et les grandes dimensions de l'image de l'appareil photo. La grande taille vous donne un grand nombre de données pixel, ce qui compense la plus faible résolution. En comparaison, une image d'un scanner est généralement d'une résolution élevée, comme illustré à la Figure 4-2.

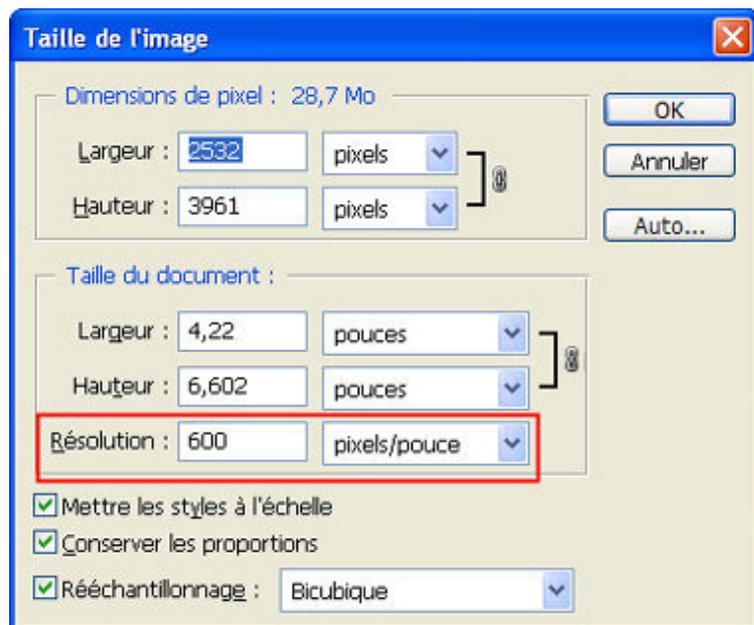


Figure 4-2 : Taille de l'image d'une numérisation.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de Photoshop pour estimer la résolution de votre numérisation, consultez l'aide de Photoshop.

Redimensionnement de l'image

Après avoir révisé les données des images et terminé la retouche, vous pouvez redimensionner l'image pour l'impression. La taille originale de l'exemple est 24,13 x 30,19 cm. Mais vous souhaitez imprimer une image d'environ 10 x 13 cm sur une imprimante jet d'encre. La plupart des imprimantes jet d'encre recommandent une résolution de 250 x 300 ppp.

Ce nombre varie en fonction de l'imprimante.

Les étapes et instructions suivantes vous montrent comment modifier votre image pour répondre aux exigences de sortie :

1. Si nécessaire, ouvrez la boîte de dialogue Taille de l'image (Image > Taille de l'image).
2. Décochez la case à cocher Rééchantillonnage au bas de la boîte de dialogue.

Lorsque vous avez décoché l'option Rééchantillonnage, notez que les dimensions

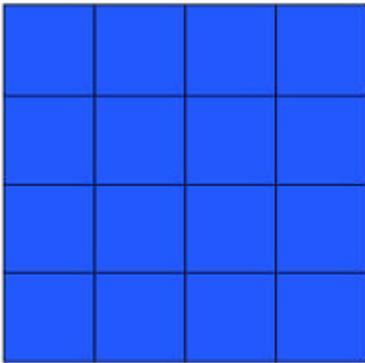
en pixels ne peuvent plus être modifiées. Si vous travaillez avec des images d'appareils photo numériques, vous souhaitez conserver le nombre de pixels inchangé. Lorsque vous rééchantillonnez une image, les pixels supplémentaires sont supprimés. Photoshop utilise différents types de méthodes d'interpolation pour déterminer comment et quels pixels supprimer.

1. Entrez 4 pour la dimension de la largeur ou utilisez les curseurs déroulants pour modifier le nombre. La valeur de la hauteur change automatiquement afin de conserver les proportions. Si vous commettez une erreur, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez Annuler. Si vous appuyez sur Alt pour réinitialiser, décochez la case à cocher Rééchantillonnage.

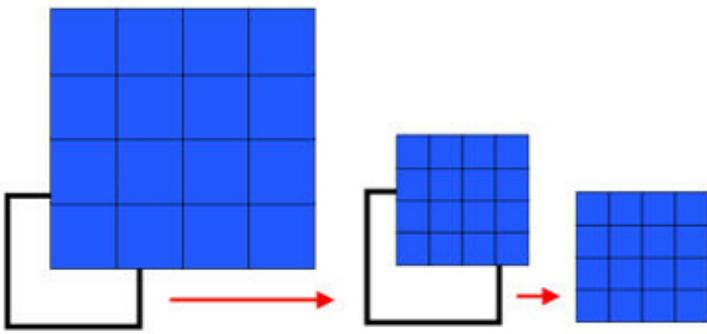
Notez que lorsque vous diminuez la taille de l'image, la résolution augmente de 144 à 342 ppp (pixels par pouce), alors que le nombre de pixels reste le même.

La taille de l'image est également conservée. Cela illustre la relation inverse entre la taille de l'image et la résolution. Dans l'exemple, la taille de l'image est diminuée et la résolution augmentée. Le contraire est vrai également : si vous augmentez la taille de l'image, la résolution diminue.

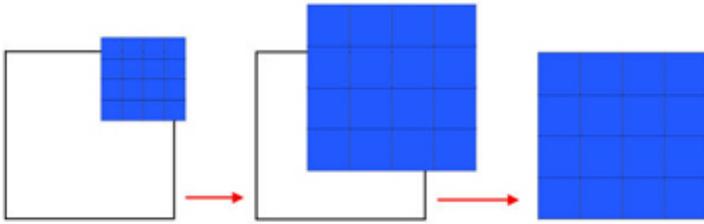
Voyons une analogie pour visualiser cette relation. Un groupe de 16 carrés peut être réorganisé en plusieurs combinaisons différentes de colonnes et de rangées. Cependant, quelle que soit la disposition, le nombre total de carrés reste le même.



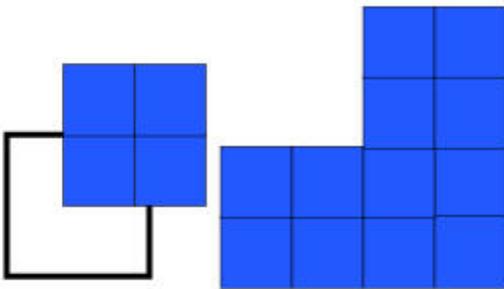
Les 16 carrés sont maintenant disposés dans une grille de quatre rangées et de quatre colonnes pour s'insérer dans une zone spécifique. Si la zone est plus petite que les carrés, les 16 carrés doivent diminuer de taille pour pouvoir s'insérer dans la zone. C'est la résolution -- plus la valeur de point par pixel est petite, plus la résolution est grande.



D'autre part, les carrés doivent être agrandis pour s'insérer dans un espace plus grand. De nouveau, c'est la résolution, plus la valeur de point par pixel est grande, plus la résolution est petite.



Supprimer certains carrés pour que les carrés restants s'adaptent dans la zone, c'est le rééchantillonnage. Cela se produit lorsque vous supprimez des pixels pour vous adapter à une zone donnée.



La résolution de notre exemple est de 342 pixels par pouce, ce qui est légèrement supérieur à la plage (250 à 300) pour une imprimante jet d'encre. Votre but est d'optimiser la résolution de l'image aux fins d'impression. Si la résolution est bien moins importante que la résolution recommandée, l'imprimante étendra les pixels pour remplir l'espace, mais la qualité sera moindre. Si la résolution est trop élevée, l'imprimante rétrécira ou supprimera des pixels pour s'adapter à l'espace, et la qualité sera également moindre. En outre, la taille du fichier sera importante et ingérable.

Vérifiez les spécifications de votre imprimante et réalisez quelques tests d'impression pour déterminer quelle résolution offre la meilleure qualité. En outre, le type de papier que vous utilisez affecte également la qualité de l'impression.

Dans l'exemple, la résolution de l'image est acceptable pour un livre d'art commercialisé par exemple, mais la résolution est inutilement trop élevée pour un bulletin d'informations ou une brochure. Renseignez-vous pour les exigences de votre imprimeur. Vous pourriez utiliser 267 comme point de départ parce qu'il s'agit du double du réglage de lignes par pouce pour l'impression de travaux moyens.

dans une grille avec un pouce linéaire.

Acceptez les nouvelles taille et résolution pour voir l'effet, comme suit :

1. Cliquez sur OK pour appliquer les nouvelles taille et résolution.
2. Notez que les règles reflètent les nouvelles dimensions même si l'écran semble le même.

Pour diminuer la résolution à 250 pour une imprimante jet d'encre, procédez comme suit:

1. Ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Taille de l'image (Image > Taille de l'image).
2. Cochez la case à cocher Rééchantillonnage.
3. Modifiez la résolution sur un nombre inférieur, par exemple 250 et sélectionnez un type de méthode d'interpolation dans le menu déroulant Rééchantillonnage. Soit laissez Bicubique, soit sélectionnez Bicubique plus net.

Consultez l'aide de Photoshop pour obtenir une description complète des méthodes d'interpolation. Bicubique plus net est disponible dans Photoshop CS et CS2 mais pas dans les versions précédentes.

Comme vous pouvez le voir dans la Figure 4-3, lorsque la résolution est modifiée, le nombre de pixels est également modifié. Cette méthode est appelée sous-échantillonnage parce que vous diminuez le nombre de pixels.

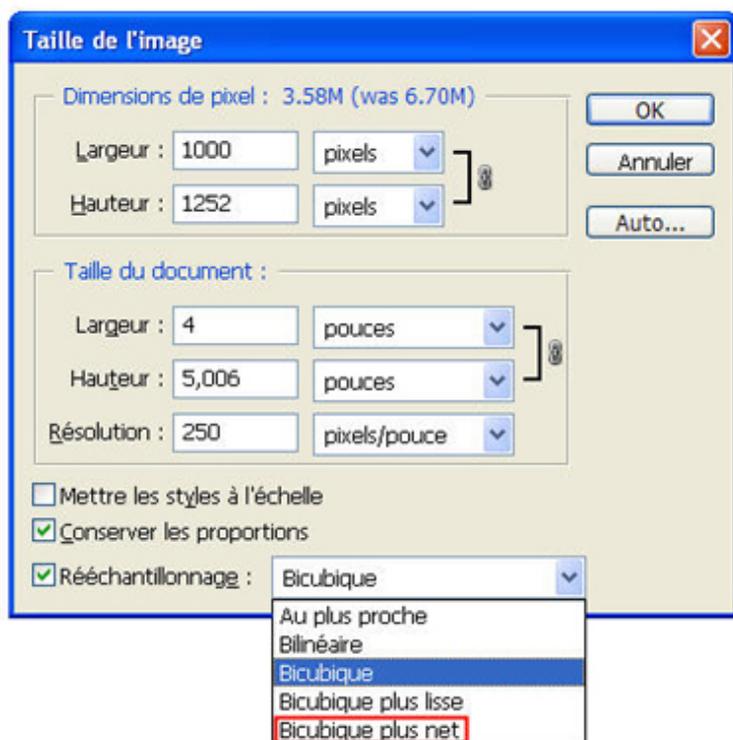


Figure 4-3 : Modification de la résolution.

Vous pouvez modifier les dimensions et la résolution de l'image ou d'une autre image ouverte pour correspondre aux paramètres dont vous disposez dans la boîte de dialogue Taille de l'image. Lorsque la boîte de dialogue est ouverte, sélectionnez le nom ou un fichier ouvert dans le menu Fenêtre.

Maintenant que vous savez comment redimensionner une image pour l'impression, voyons comment faire pour une image à afficher à l'écran. Vous devez d'abord savoir ce qu'est la résolution d'écran.

Une image affichée à l'écran dépend de la résolution d'affichage de l'écran qui possède un nombre fixe de pixels pour chaque réglage de résolution d'écran. Comme chaque pixel possède ses propres données RVB, une image qui doit être affichée à l'écran ne nécessite pas une

résolution aussi élevée qu'une image qui doit être imprimée. Une image produite par une imprimante est créée par des points d'encre en quatre couleurs. Il faut beaucoup plus de points plus proches les uns des autres pour obtenir la même qualité d'image sur papier. Dès lors, une image pour affichage à l'écran peut présenter une résolution moins élevée et tout de même offrir une bonne qualité.

A la lecture de différentes sources sur la résolution des images pour affichage à l'écran, l'on constate souvent de grandes divergences d'opinion. Certaines sources estiment que le réglage de la résolution dans la boîte de dialogue Taille de l'image peut être ignoré alors que d'autres indiquent que le nombre magique est 72 ppp, qui est d'ailleurs reconnu comme standard.

Il y a une relation entre la taille du fichier et la résolution. Une résolution moins élevée entraîne une taille de fichier moins importante. Dès lors, il suffit de diminuer la résolution pour obtenir une taille de fichier moins importante.

Image pour affichage à l'écran

Il est difficile de visualiser quelle taille donner à une image à l'écran. Voyons donc comment estimer la taille à utiliser comme point de départ. Tout d'abord, vous devez commencer avec le réglage de l'affichage de la résolution de l'écran. Comme les personnes qui vont visualiser les images ne possèdent pas la même résolution d'écran, vous devez opter pour une résolution standard. Depuis 2003, la résolution standard est 1024 x 768.

Avec un réglage d'écran de 1024 x 768 et la fenêtre du navigateur maximisée, la largeur doit être légèrement inférieure à 1024 pixels, à cause des barres de défilement. Si l'image prend la moitié de la page, la taille de l'image est de 512 pixels (1024 divisé par 2). Vous pouvez également utiliser 500 pixels pour plus de facilité. Si l'image prend un quart de la largeur de la page, la taille de l'image est de 256 pixels (1024 divisé par 4). Comme vous conservez les proportions, vous ne devez vous soucier que de la largeur.

Vous pouvez utiliser la même méthode pour estimer la taille de l'image pour un diaporama à l'écran ou pour utiliser une image dans PowerPoint. Dans ce cas, veillez à estimer la taille sur base de l'ordinateur qui assurera la présentation. Si le diaporama est affiché sur un grand écran multimédia ou sur un projecteur, peut-être devrez-vous modifier les deux dimensions pour vous adapter au rapport du système de projection.

Pour redimensionner une image pour affichage sur une page web ou pour envoi via e-mail, procédez comme suit :

1. Ouvrez l'image originale et sélectionnez Image > Taille de l'image.
2. Laissez cochée l'option Rééchantillonnage et laissez la méthode d'interpolation sur Bicubique.
3. Modifiez la largeur sur 500 qui représente approximativement la moitié de la largeur de l'écran réglé sur une résolution de 1024 x 768.

Pour une plus petite taille du fichier, vous pouvez modifier la résolution sur 72 ppp et régler les dimensions des pixels en conséquence. Ne vous préoccupez pas de la modification de la taille du document car la présente section porte uniquement sur la taille de l'image lors de l'impression.

Votre image est maintenant redimensionnée pour affichage sur une page web ou pour envoi via e-mail. Si l'image est destinée à une page web, ouvrez-la dans ImageReady pour l'optimiser pour le web.

Il vous reste une dernière opération à accomplir pour que votre image soit tout à fait prête. Vous devez enregistrer une copie du fichier sous un format de fichier différent qui est compatible avec

vosre sortie. Pour les images de pages web ou pour envoi via e-mail, JPEG est généralement le format le mieux adapté.

Préparation de votre image

Tout comme une taille d'image ne convient pas à tous les types de sortie, un format de fichier ne fonctionne pas pour tous les types. Chaque format possède son propre ensemble d'options. Lorsque vous enregistrez un fichier au format JPEG par exemple, vos calques ne sont pas enregistrés. Veillez à ne pas écraser le fichier Photoshop original qui contient les calques.

Lorsque vous utilisez la fonction Dupliquer dans Photoshop pour créer une copie d'un fichier et l'enregistrer sous un nouveau nom, vous obtenez le même résultat qu'en enregistrant le fichier PSD avec l'option Enregistrer en tant que copie cochée dans la boîte de dialogue Enregistrer sous.

Pour plus d'informations sur les options d'enregistrement, reportez-vous à l'aide de Photoshop.

Lorsque vous devez ouvrir un fichier graphique dans un autre programme que Photoshop, vérifiez les formats de fichier supportés par cet autre programme. Généralement, les produits Adobe de la suite Creative supportent les fichiers PSD et disposent des options de calque. Si vous prévoyez d'imprimer un fichier depuis Photoshop, vous ne devez pas l'enregistrer sous un format de fichier différent.

Pour enregistrer votre image au format JPEG pour utilisation dans PowerPoint, procédez comme suit :

1. Sélectionnez Fichier > Enregistrer sous.
2. Modifiez le type de format de fichier en JPEG (*.JPG; *.JPEG;*.JPE), entrez un nouveau nom pour le fichier et cliquez ensuite sur Enregistrer. La boîte de dialogue Options JPEG apparaît.
3. Dans la boîte de dialogue Options JPEG, telle qu'illustrée à la Figure 4-4, réglez éventuellement le paramètre de qualité. Ce paramètre détermine l'ampleur de la compression. Plus la compression est importante, plus la taille du fichier est petite. La valeur de Qualité maximale est 12, cela représente une compression minimale et une taille de fichier maximale.

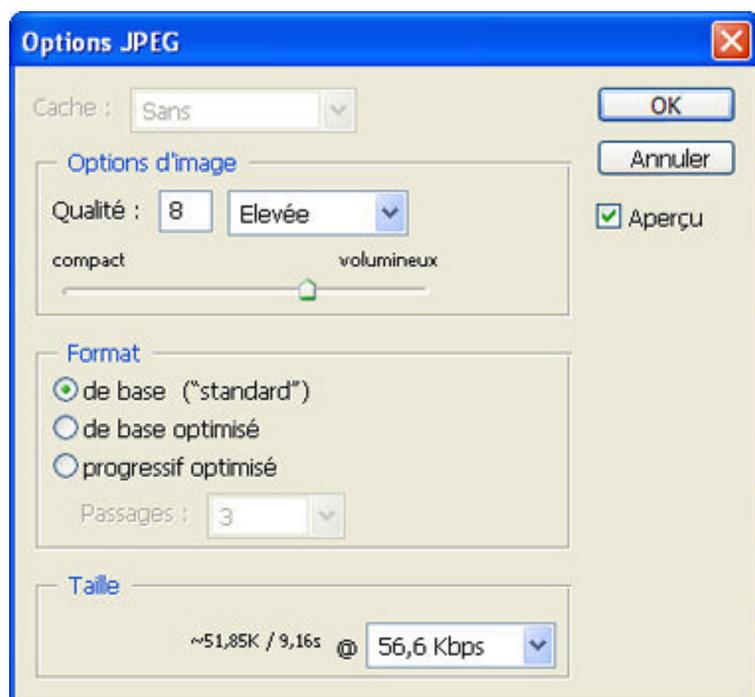


Figure 4-4 : Boîte de dialogue Options JPEG.

Ne modifiez pas la valeur par défaut des autres paramètres parce qu'ils concernent la manière dont le fichier JPEG apparaîtra sur une page web.

Et maintenant...

Dans cette leçon, vous avez appris les principes des dimensions et de la résolution des images. Vous avez appris à utiliser la boîte de dialogue Taille de l'image pour redimensionner une image d'un appareil photo sans supprimer de pixels et à optimiser la résolution pour impression et affichage à l'écran.

Avant de poursuivre, effectuez la mission et complétez le quiz et passez ensuite au Tableau de messages pour indiquer toute question ou commentaire.

Réfléchissez un instant à toutes les connaissances que vous avez acquises en peu de temps sur Photoshop. Vous pouvez maintenant poursuivre votre route dans l'univers de la retouche, de la création et de la préparation d'images.

Assignment #1

Dans cette mission, vous allez rechercher la terminologie utilisée dans cette leçon. Effectuez une recherche sur les termes suivants sur Internet et donnez une définition :

- Résolution d'image
- Résolution d'affichage
- ppp (pixels par pouce)
- ppp (points par pouce)
- lpp (lignes par pouce)
- epp (échantillons par pouce)
- Rapport d'aspect

Quiz: #1

Question 1:

Vrai ou faux : Les deux types de sortie principaux pour les images sont l'impression et l'affichage à l'écran.

- A) Vrai
B) Faux

Question 2:

Vrai ou faux : La résolution d'image est mesurée en ppp.

- A) Vrai
B) Faux

Question 3:

Quel est le nom du processus qui diminue le nombre de pixels d'une image ?

- A) Sous-échantillonnage
B) Sur-échantillonnage
C) Échantillonnage par regroupement
D) Rééchantillonnage

Question 4:

Vrai ou faux : Une image d'un appareil photo numérique présente généralement une faible résolution et un grand nombre de pixels.

- A) Vrai
B) Faux



Question 5:

Vrai ou faux : Pour estimer la taille d'une image pour qu'elle occupe la moitié de la fenêtre d'un navigateur, divisez la largeur de la résolution d'écran par 2.

- A) Vrai
- B) Faux