

SOMMAIRE

I. INTRODUCTION GENERALE

- Pourquoi Photoshop ?
- Ouverture des fichiers et explorateur
- Enregistrement des fichiers
- Les palettes

II. PRESENTATION DE L'IMAGE

- Taille des images
- La résolution des images
- Notions d'image
- Les modes colorimétriques
- Les formats de travail

III. MANIPULATION DES IMAGES

- La rotation
- L'inclinaison
- La symétrie
- Le recadrage
- Rogner une image
- Le redimensionnement
- La zone de travail

IV. LES CORRECTIONS CHROMATIQUES

- la luminosité et contraste
- les niveaux de couleur
- la commande de courbes
- tons foncés et tons clairs
- la teinte et saturation
- la balance des couleurs
- remplacement de couleur
- la correction sélective
- la saturation et désaturation (outils)
- la désaturation (menu)
- Négatif
- les variantes
- la densité + et -

- égaliser
- seuil
- Isohelie
- courbe de transfert de dégrade

V. LES CORRECTIONS PHYSIQUES

- Le tampon
- Le correcteur
- L'outil pièce
- L'outil goutte d'eau (le flow)
- L'outil netteté

VI. LA SELECTION

- Les rectangles et ellipses
- Les lassos
- La baguette magique
- Inversion de sélection

VII. LES CALQUES

- Présentation
- Création
- Sélection
- Gestion des plans (créer un diaporama)
- Le masquage
- Le verrouillage
- Le groupement
- L'opacité
- Les repères
- Calque de réglages
- Les masques de fusion
- Le masque d'écritage

VIII. LE TEXTE

- Création et sélection
- Mise en forme (caractères et paragraphes)
- Déformation et effet de texte
- Pixellisation

IX. LES FORMES ET MOTIFS

- Création des rectangles, carrés, ellipses, polygone, étoiles, traits, flèches
- Les formes de la bibliothèque
- Les styles de formes
- Création de formes personnalisées
- Création de motifs

X. LES FILTRES

- Filtre Extraire
- Filtre Fluidité
- Filtre Photo

I. INTRODUCTION GENERALE

1/ POURQUOI PHOTOSHOP ?

Le traitement de l'image

Photoshop est un logiciel de traitement d'images. A ce titre, il vous permettra entre autres de: Corriger les défauts d'une photographie

- photo ancienne abimée, déchirée..; etc.
- éléments indésirables sur une image : fils électriques, personnage non souhaité etc..
- photo trop sombre (sous-exposée) ou trop claire (sur-exposée).

Créer de nouvelles images

- montages de plusieurs photographies : déplacer un personnage sur un autre fond etc...
- inventer des images irréelles : combiner la photo et le dessin par exemple.

Ce logiciel permet d'effectuer des :

- **Retouches chromatiques** : modifier le niveau de la couleur.
- **Retouches physiques** de types recadrages ou corrections de poussières.
- **Montages photos** : l'ajout d'un personnage dans un paysage.
- **Créations d'interfaces et de galeries Web pour Internet.**
- **Réalisations graphiques** (utilisation d'outils de dessin)

OUVERTURE DU FICHIER DE TRAVAIL

Lorsque vous souhaitez créer un **nouveau document**, vous devez aller dans le menu Fichier / Nouveau... ou taper **⌘ N (Ctrl N)** sur votre clavier puis spécifiez :

- Un nom de document
- La taille du fichier en largeur et hauteur
- La résolution
- Une couleur d'arrière-plan (couleur de fond de votre futur fichier)
- Les paramètres de conversion de couleur utilisé pour le fichier
- Si vous destinez votre fichier à la vidéo (pixels rectangulaires), choix du format des pixels dans la zone du bas "avancé"

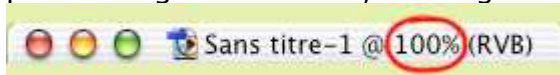
La fenêtre de nouveau document

Si vous avez cliqué sur OK, vous venez de créer un document vierge.

Dans la barre de titre le nom du fichier est toujours inscrit en haut de la fenêtre. Par défaut, il se nomme "Sans titre-1"

En haut à gauche de la barre de titre, vous pouvez voir trois boutons. Un pour fermer la fenêtre, un pour placer le document dans le Dock, et un pour réduire/agrandir la fenêtre

À droite du nom, vous voyez un **taux d'affichage du document** affiché. On retrouve ce pourcentage en bas, à gauche de la fenêtre (dans la barre d'état).



Il y ensuite le **profil colorimétrique** de votre document. Ici c'est RVB

Ce Support est destiné aux filières suivantes : Production TV, Publicité & Marketing et aux BTS NTIC

En bas de la fenêtre dans la barre d'état, vous pouvez également voir une case "Doc". Faites un clic sur l'encoche située à droite; vous allez voir apparaître un menu local déroulant affichant une série d'informations sur votre document.

2/ OUVERTURE DE FICHER ET EXPLORATEUR

Si vous souhaitez **ouvrir une image** existante sur votre disque dur tout en visualisant sa vignette, allez dans **l'explorateur de fichier** (icône situé en haut à droite de votre fenêtre). Vous pourrez aussi utiliser le Menu **Fichier / Ouvrir** ou en tapant **(Ctrl O)** sur votre clavier.

3/ ENREGISTREMENT DES FICHIERS

Pour **enregistrer un document**, aller dans le Menu Fichier / Enregistrer sous... ou en tapant **Shift S (Maj Ctrl S)**.

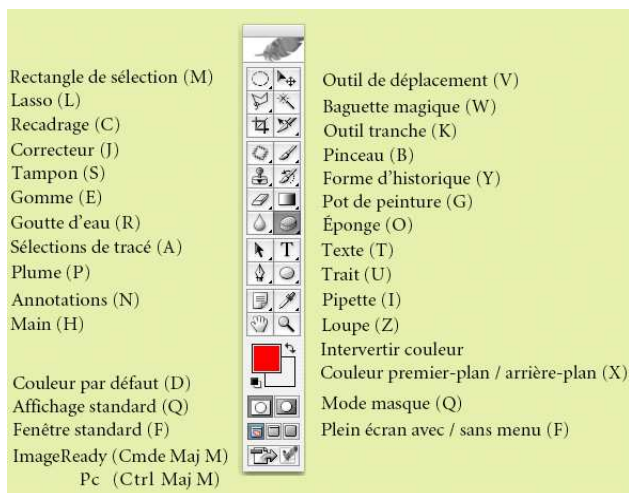
1. **Choisissez l'emplacement où sera sauvegardé votre travail (créez un dossier si besoin est, en cliquant sur la case "Nouveau").**
2. **Nommez votre fichier.**
3. **Choisissez le format.**
4. **Cliquez sur "Enregistrer" ou appuyez sur la touche entrée de votre clavier.**

4/ LES PALETTES

Elles vous permettront de créer et transformer vos images.

La barre d'outils

Par défaut, elle se situe à gauche de l'écran lors de l'ouverture du logiciel. Elle permet de sélectionner, modifier et transformer les images et textes que vous créez. Si votre palette n'apparaît pas, allez dans le **menu Fenêtre/palette d'outils**.



Les outils optionnels de la barre d'outils

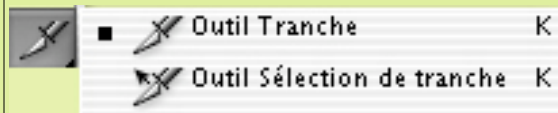
Certains outils ont un petit triangle à leur droite; celui-ci permet de faire apparaître une suite d'outils optionnels masqués.

Pour les faire apparaître, effectuez un clic maintient sur un outil comportant une encoche.

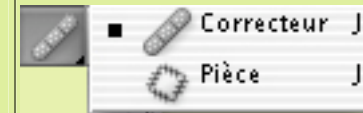
Outils lassos



Outils Tranches



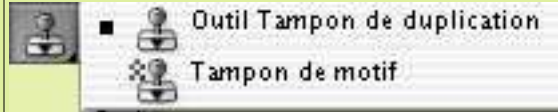
Outil Correcteur / Pièce



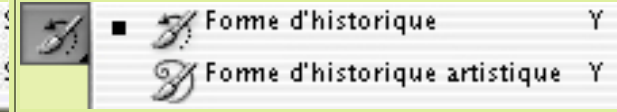
Outil Pinceau / Crayon



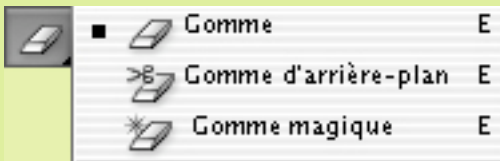
Outils Tampons



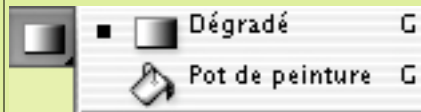
Outils Formes d'historiques



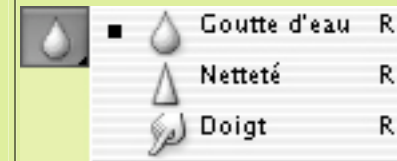
Outils Gommages



Outil Dégradé / Pot de peinture



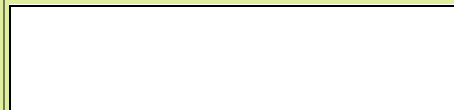
Outil Goutte d'eau / Netteté / Doigt



Outil Densité + et - / Éponge



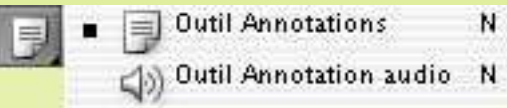




Outils Sélection de tracés



Outils Texte



Outils vectoriels  <ul style="list-style-type: none">Plume PPlume libre P+ Ajout de point d'ancrage- Supprimer l'outil de point d'ancrageConversion de point	Outils de dessins  <ul style="list-style-type: none">Outil Rectangle UOutil Rectangle arrondi UOutil Ellipse UOutil Polygone UTrait UOutil Forme personnalisée U	Outils Annotations  <ul style="list-style-type: none">Outil Annotations NOutil Annotation audio N
Outil Pipettes / Mesure  <ul style="list-style-type: none">Pipette Echantillonnage de couleur Mesure 	Outil baguette magique 	

La barre d'options des outils

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre/Options**. Elle permet l'affichage d'options supplémentaires aux outils que vous allez sélectionner. Elle va donc changer à chaque nouvel outil sélectionné.



La fenêtre de l'explorateur

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Explorateur de fichiers**. Elle affiche, sous forme de vignettes, les fichiers et dossiers enregistrés sur vos disques durs et autres supports. Pour ouvrir un fichier, il vous suffit de double cliquer sur sa vignette (affichée en petit dans la partie de droite).

La palette de navigateur

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Navigateur**:

C'est la représentation de votre plan de travail sous forme miniaturisée. Elle vous permet de vous déplacer au sein de votre zone de travail et de modifier l'affichage de vos photos. Le taux d'affichage allant d'un minimum de 0,42% à un maximum de 1600%.

La palette d'infos

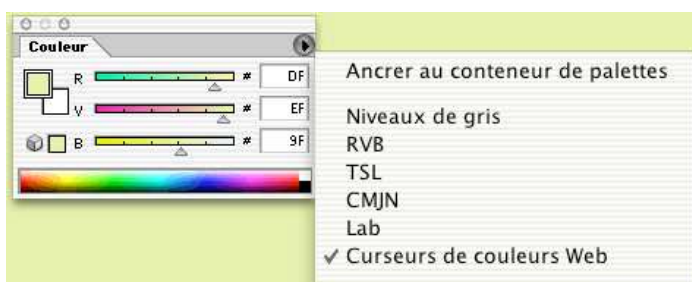
Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Infos** ou appuyez sur la touche **F8** de votre clavier.

Cette palette indique la position de votre souris sous forme de coordonnées X (horizontales) et Y (verticales), les dimensions Largeur et Hauteur des sélections que vous effectuez. Sont également indiquées des informations concernant les couleurs que vous utilisez.

La palette de couleur

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Couleur** ou appuyez sur la touche **F6** de votre clavier.

Elle permet de gérer la couleur des pixels dans vos images. Vous pourrez modifier les échelles de couleur en fonction du travail à effectuer (Web, PAO.); pour cela, entrez dans le menu local déroulant de la palette. Vous pourrez y voir une liste de différentes palettes:



- **La palette en niveaux de gris** ne contient qu'une seule échelle passant du blanc au noir et exprimée en pourcentage.
- **La palette CMJN** contient quatre échelles de teintes exprimées en %: - Une échelle de Cyan. - Une de Magenta. - Une de Jaune. - Une de Noire. Les quatre échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs.

- **La palette RVB** contient trois échelles exprimées en valeurs de 0 à 255 niveaux de teintes possibles: - Une échelle de Rouge. - Une échelle de Vert. - Une échelle de Bleu. Les trois échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs.
- **La palette TSL** contient trois échelles: - La première représentant la **teinte** est exprimé en degrés. - La seconde représentant la **saturation** est exprimé en pourcentage. - La dernière représentant la **luminosité** est exprimé en pourcentage. Les trois échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs.
- **La palette Web** contient trois échelles en RVB (travail à l'écran) et est exprimée par combinaison de deux chiffres ou/et lettres hexadécimales (AA, BB, CC, DD, EE, FF, et 00, 33, 66, 99).

Les trois échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs. Ici, toujours la couleur de fond de ce site internet (#DFEF9F).

La palette de nuancier

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Nuancier**.

Elle permet de choisir des teintes stockées dans différentes bibliothèques. Vous pouvez également modifier les couleurs de premier-plan et arrière-plan de vos photos en utilisant les teintes affichées dans la palette.

Les bibliothèques de couleur s'affichent selon leurs types (PANTONE, FOCOLTONE..). en allant dans le menu local déroulant de la palette.

La palette de styles

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Styles**.

Elle permet l'application d'effets graphiques préenregistrés et stockés dans des bibliothèques. Vous pourrez utiliser ces styles graphiques sur des objets, calques, textes*... Il existe plusieurs effets qui sont classés par types.

La palette d'historique

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Historique**.

Cette palette affiche sous forme de liste, toutes les actions effectuées depuis l'ouverture de votre fichier. C'est une palette qui permet donc de revenir sur les commandes que vous avez réalisées.

La palette de scripts

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Scripts appuyez sur la touche F9** de votre clavier.

Cette palette permet d'automatiser des tâches au moyen de script. Vous pourrez ainsi enregistrer des suites de commandes que vous effectuerez.

La palette de d'outils prédéfinis

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Outils prédéfinis**. Cette palette permet la création, le stockage des outils dont vous souhaitez conserver des options personnalisées. Par exemple, si vous utilisez un outil ayant une taille, forme et d'opacité spécifique, vous pourrez sauvegarder toutes ces options, de façon à ne pas avoir à changer tous ces paramètres à chaque nouvelle utilisation. Pour utiliser un outil prédéfini, il vous suffit d'en sélectionner un dans la liste de la palette d'outils prédéfinis (il apparaîtra en bleu) et ensuite de l'utiliser sur le plan de travail.

La palette de calques

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Calque ou appuyez sur la touche F7 de votre clavier**.

Elle permet la gestion d'objets créés sur des feuilles (calques), indépendantes les unes des autres. Les calques vous aident à composer des montages, comme avec de véritables feuilles de calques qui viendraient s'empiler les unes par-dessus les autres. Vous pourrez également gérer les masques ou les réglages de couleurs directement à partir de cette palette.

La palette des couches

Pour le faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Couches**.

La palette de couche permet d'obtenir des informations concernant les couleurs de vos fichiers. Ils sont différents en fonction du mode que vous définissez à l'ouverture des fichiers. Allez dans la partie II de ce cours pour plus d'informations concernant la couleur et les modes utilisés dans Photoshop. Pour faire apparaître les couches de la palette en couleurs, allez dans le menu **Fichier (Édition) / Préférences / Affichage et pointeur / Zone Affichage cocher "Couches en couleurs"**.

La palette de tracés

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Tracés**.

Elle permet la gestion de tracés que vous créez. Avec cette palette, il vous sera possible d'effectuer des sélections à transformer en tracés, la création de masque pour l'utilisation de transparence, la gestion des dessins vectoriels.

La palette de formes

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Formes**.

Elle permet la gestion des outils de dessins et de retouche d'images, la création ainsi que la sauvegarde de formes personnalisées.

Les palettes de texte et paragraphe

Pour les faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Caractères** et ou **Paragraphe**.

Ces palettes permettent de gérer les options des textes que vous allez créer; vous pourrez, grâce à cette palette de caractère, modifier et gérer les attributs des polices de

caractères, approches, couleurs. Vous pourrez grâce à la palette de paragraphe, organiser vos textes grâce aux alignements, retraits, césures et justifications.

II. PRESENTATION DE L'IMAGE

1/ LA TAILLE D'UNE IMAGE

Elle peut s'exprimer soit en mm/cm pour le travail vers l'imprimerie, soit en pixels pour un travail destiné au multimédia.

1 pt (point) = 0,352 mm

1 p (pica) = 12pt = 4,233 mm

1 p'' (pouce) = 72 pt = 25,4 mm

Dans la fenêtre de nouveau document, vous avez déjà un certain nombre de formats prédéfinis, que vous pourrez utiliser. Lorsque vous en choisirez un, les valeurs viendront s'inscrire automatiquement dans les cases hauteur et largeur de fichier. Comme il est d'usage courant d'utiliser certains formats, vous n'aurez pas à redonner les tailles à chaque ouverture de fichier.

Ces formats prédéfinis se trouvent dans le menu **Paramètre prédéfini** de la fenêtre de nouveau document. Il vous suffit de cliquer sur l'un des formats de la liste pour le sélectionner.

Si vous choisissez un format prédéfini puis que vous modifiez une valeur de hauteur et largeur dans leurs cases respectives, le menu vous indiquera alors que vous passez en mode personnalisé.

2/ LA RÉOLUTION

La résolution d'une image s'exprime en pixels par pouce (ppp) ou dots per inch (dpi) en anglais. Les pixels sont de petits carrés pouvant contenir des informations de couleur. Une image est donc un ensemble de pixels, placés les uns à côté des autres. Dans une photo, plus le nombre de pixels par pouce est élevé, plus il y a de détails ; Si l'on doit dessiner un cercle dans la première grille de pixels à 72 dpi, il nous faudrait noircir les quatre carrés centraux. Cependant, comme on le voit sur le dessin du bas, le cercle déborde sur d'autres pixels. En augmentant la résolution (donc le nombre de pixels dans la grille), le rond apparaît déjà plus détaillé et plus précis.

Vous devez spécifier la résolution lors de la numérisation sur votre scanner. Cela veut également dire que vous devez connaître la **finalité** de votre travail :

- Pour un travail destiné à l'écran, la résolution d'une image sera toujours de 72 dpi ou 96 (PC) car l'écran a également une résolution.

- Pour un travail destiné à l'imprimerie, il faudra prendre en compte la résolution du périphérique de sortie :

Imprimante jet d'encre : 300 ppp

Imprimante laser : 600 ppp

Photocomposeuse : 1200 ppp et plus

Plus la résolution d'une image est importante, plus Photoshop génère un fichier dont le poids est élevé. La résolution et les dimensions des pixels d'une image sont

interdépendantes car redéfinies l'une par rapport à l'autre.

Si vous numérisez avec un **scanner** à 300 ppp, celui-ci prélèvera un détail de votre photo tous les 0,084 mm alors qu'à une résolution de 1200 ppp, le scanner saisira un détail tous les 0,021 mm. C'est donc le résultat de la mesure d'un pouce (25,4mm) divisée par le nombre de points par pouce.

$$25,4/300 = 0,084$$

$$25,4/1200 = 0,021$$

3/ NOTIONS D'IMAGE

Avant de commencer, il est important de connaître quelques notions relatives aux images. Vous rencontrerez 2 grandes catégories d'images :

- Les images **Bitmap**
- Les images **Vectérielles**

Les images bitmap

Créées à partir de logiciels tels que Photoshop (Adobe) ou Painter (Corel), les images Bitmap se composent d'un ensemble de pixels (colorés ou non) formant une image ou un caractère.

Elles supportent mal les opérations de redimensionnement ou d'agrandissement ; On parle du phénomène de « pixellisation » où chaque point apparaît grossi et semble créer un escalier.

Plus le nombre de couleur et la résolution d'une image bitmap sont élevés, plus le poids de l'image est donc important.

Les images vectorielles Créées à partir de logiciels tels qu'Illustrator (Adobe) ou Freehand (Macromédia), les images vectorielles sont définies de façon mathématique. Elles sont constituées d'une série d'objets géométriques (des droites, des ellipses...) auxquels sont associés des attributs (couleur, épaisseur...). La résolution ne change rien à ces images. Quel que soit l'agrandissement, les éléments paraîtront nets et précis. Ici, la notion de pixels n'existe plus.

4/ LES MODES DE COULEURS

Les modes permettent de modifier le nombre de couleurs affichées dans une image et aident à mieux gérer leurs poids. Les modes diffèrent en fonction du travail que vous aurez à réaliser. À l'ouverture d'un nouveau fichier, c'est une des informations à fournir dans la partie Mode. Les modes sont inscrits dans la barre de titre des fichiers que vous ouvrirez (entre parenthèses).

Changement de modes Il vous sera utile de changer de mode, afin d'utiliser certains filtres ou pour transformer votre document en vue de l'imprimer. Pour cela vous devrez ouvrir une photo puis aller dans le **Menu Image / Mode** et choisir celui qui vous convient :

Mode en Niveaux de Gris

Ce mode vous permettra de travailler en pourcentage d'encre noire présent dans votre photo. Chaque pixel peut contenir de 0% pour du blanc jusqu'à 100% pour du noir. Entre cette échelle, 256 gammes de gris sont utilisables. Pour modifier une image vers le niveaux de gris, allez dans le menu **Image / Mode / Niveaux de gris**.

Mode Bichromique

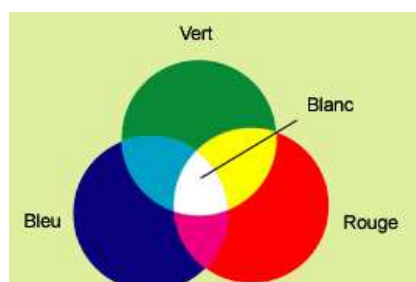
La bichromie permet de rajouter des nuances de couleurs dans une photo de façon à la rendre moins terne qu'avec un simple niveau de gris. C'est un mode qui permet de travailler avec deux couleurs. **Il vous faudra d'abord convertir votre fichier en mode niveaux de gris avant de choisir le mode bichromie.**

Mode RVB

Ce mode représente le **Rouge, le Vert et le Bleu**. C'est le mode utilisé pour la vidéo et le multimédia, c'est-à-dire pour le **travail sur écran**. Les trois couleurs superposées forment le Cyan, le Magenta, le Jaune. C'est un mode qui travaille en millions de couleurs. Vous composez vos couleurs par mélanges.

Vos pixels peuvent avoir comme valeur 0 (pixel éteint donc noir) jusqu'à 255 (blanc). Dans le sélecteur de couleur ou dans la palette de couleur RVB, pour obtenir du : **Blanc** : placez toutes les valeurs R, V, B à 255. **Noir** : placez toutes les valeurs R, V, B à zéro. **Gris** : toutes les valeurs R, V, B doivent être égales.

La superposition du Rouge du Vert et du Bleu forme le blanc : C'est la **synthèse additive** des couleurs.



La combinaison du rouge et du vert forme le jaune.

La combinaison du vert et du bleu forme le cyan.

La combinaison du bleu et du rouge forme le magenta.

Mode CMJN

Ce mode représente le Cyan, Magenta, Jaune et Noir. C'est le modèle qui est utilisé en **imprimerie**. C'est le procédé dit de quadrichromie. Chaque document qui sera destiné à être imprimé devra être converti à ce format.

Les valeurs CMJN sont exprimées en pourcentage de couleur de 0 à 100 %. Dans le sélecteur de couleur ou dans la palette de couleur CMJN, pour obtenir du :

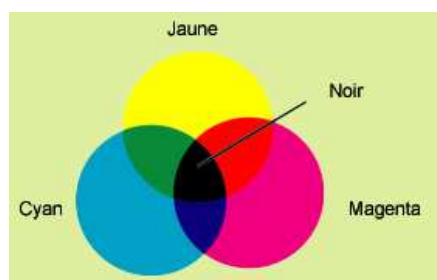
Rouge, on poussera le Magenta et le Jaune à 100%.

Vert, on poussera le Cyan et le Jaune à 100%.

Bleu, on poussera le Cyan et le Magenta à 100%.

Blanc = toutes les valeurs à 0%

La superposition du cyan du magenta et du jaune forme le noir. C'est la **synthèse soustractive** des couleurs.



La combinaison du magenta et du jaune forme le rouge.

La combinaison du jaune et du cyan forme le vert.

La combinaison du cyan et du magenta forme le bleu.

Les différentes couches en CMJN (procédé de la quadrichromie)

Pour afficher les couches de couleurs d'une image, allez dans le menu Fenêtre / Couches. Dans la palette, vous pouvez masquer une couche en cliquant sur l'oeil situé à gauche de la vignette imagée.

5/ FORMATS DE TRAVAIL ET ENREGISTREMENT

Pour choisir un format de fichier, cela suppose de savoir à quoi va servir l'image. Vidéo, Multimédia, Imprimerie ? Posez-vous cette question dès le début de votre travail afin de choisir le format le plus adapté à votre travail.

EN PAO

Le TIFF (Tagged Image File Format) : C'est un format de fichier **Bitmap**, c'est-à-dire un format en mode point et dont la résolution est primordiale. Il est reconnu par la plupart des logiciels de dessin tels qu'Illustrator d'Adobe.

L'EPS (Encapsulated PostScript*) : Format de fichier **Bitmap et Vectoriel**** reconnu par la plupart des logiciels et de mise en pages (Quark XPress).

* **Le PostScript** est un langage d'interprétation des imprimantes et périphériques de sortie qui permet le lissage des polices et graphiques afin d'éviter un effet crénelé dû au Bitmap.

** Mode de calcul (mathématique) des tracés, utilisé par des logiciels tels qu'Illustrator.

EN MULTIMÉDIA

Le JPEG (Joint Photographic Experts Group) : C'est un format de compression de données. Avec ce format de fichier, votre image peut s'afficher en million de couleurs. Plus la qualité de l'image est élevée, plus celle-ci gardera de détails. Cependant, plus on garde d'informations, plus l'image conserve un poids volumineux. Pas de **transparence*** avec le JPEG. C'est un format plus spécifiquement utilisé en photo.

Optimisé : Photoshop crée un fichier de taille légèrement plus petite que l'originale.

Progressif : l'image s'affichera progressivement dans le navigateur (sauf anciens

navigateurs).

Le Gif (Graphic Interchange Format) : Format de fichier en 256 couleurs maximales. C'est un format de fichier qui gère la transparence*. C'est un format utilisé pour des images contenant des dessins, du texte, des logos.

Le PNG (Portable Network Graphics): Format de fichier en million de couleurs avec transparence à 256 niveaux possible. C'est un format qui génère des fichiers de taille plus importante que le JPEG. C'est le format natif du logiciel Macromedia FireWorks.

Le PDF (PostScript Printer Description): peut représenter des données Bitmap, Vectorielles et peut également contenir des liens Internet. C'est le fichier natif du logiciel Adobe Acrobat. Ce format est de plus en plus souvent rencontré en PAO.

Le PSD pour travailler une image dans Photoshop, ce format permet de conserver les calques créés au fur et à mesure du travail. C'est le format natif du logiciel Photoshop.

III. MANIPULATION DES IMAGES

*- La rotation - L'inclinaison - La symétrie - Le recadrage - Rogner une image
- Le redimensionnement - La zone de travail*

1/ LA ROTATION DES IMAGES

Si vous avez scanné une photo, il vous est probablement déjà arrivé de voir votre image avec la tête retournée ou tout simplement inclinée. La rotation va nous permettre de faire pivoter l'image afin de la retourner ou tout simplement de la redresser suivant un **angle** particulier.

Allez dans le menu **Image / Rotation de la zone de travail** : Choix l'angle de rotation

Paramétrée : Dans cette fenêtre de paramétrage, vous pouvez entrer dans la case "angle" une valeur en degré.

2/ INCLINAISON D'UNE IMAGE

La précédente fenêtre de paramétrage couplée à l'outil **mesure**, permet de redresser des images légèrement inclinées. Imaginons que votre image doive être redressée, mais que vous ne connaissiez pas l'angle exact. Il va vous falloir commencer par connaître l'angle d'inclinaison de votre image puis la rétablir.

3/ LA SYMÉTRIE

Elle permet d'**orienter** une photo vers la droite, la gauche, le haut ou le bas afin d'appuyer un texte ou de mettre en valeur une partie plus importante d'une image. Il s'agit d'un effet

de miroir appliqué à une image et non d'une rotation.

- 1. Ouvrez une image ayant par exemple un personnage.**
- 2. Allez dans le menu Image/ Rotation de la zone de travail / Symétrie Horizontale (gauche ou droite) et Verticale (haut et bas). Vous pouvez également combiner les deux.**

4/ LE RECADRAGE

Parfois dans une image, il n'est pas nécessaire de tout garder. Nous allons donc recadrer une zone d'image grâce à l'outil recadrage.

5/ ROGNER UNE IMAGE

Une fonction de rognage de l'image est disponible à partir du menu Image. Elle vous permettra de rogner non plus une sélection mais les pixels superflus qui se trouvent sur le contour d'une image.

Allez dans le menu **Image / Rogner**. Dans la fenêtre qui s'affiche, vous allez devoir définir quels seront les pixels à faire disparaître.

6/ REDIMENSIONNEMENT D'UNE IMAGE

Pour connaître les dimensions exactes d'une image, aller dans **la barre d'état** (barre horizontale située en bas de la fenêtre de document).

Si vous souhaitez agrandir ou réduire la taille d'une image de façon **précise**, allez dans le menu **Image/Taille de l'image**.

7/ TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL

Vous ne devez pas confondre la taille du document et la taille de la zone de travail.

- La fonction **Taille de l'image** du menu **Image** vous **donne des informations** sur la dimension des pixels, la taille du fichier et la résolution de votre image et vous permet de modifier ces paramètres.

- La fonction **Taille de la zone de travail** permet de **rajouter ou de supprimer de l'espace à une image**.

IV. LES CORRECTIONS CHROMATIQUES

- La luminosité et contraste- Les niveaux de couleur- La commande de courbes- Tons foncés et tons clairs - La teinte et saturation

1/ LUMINOSITÉ / CONTRASTE

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

2/ LES NIVEAUX (L et PC Ctrl L)

La fonction Niveaux va vous permettre de modifier la courbe de niveaux de votre image afin d'ajuster les détails des différents tons et d'obtenir ainsi un meilleur contraste. Les noirs s'en trouveront modifiés afin d'obtenir des noirs vraiment noirs et des blancs vraiment blancs. Dans cette image, on peut voir que l'aspect général de l'image est terne. Il faut que les zones claires et sombres de l'image soient réajustées.

3/ COURBES

Cette commande permet, comme la commande des niveaux, d'effectuer des réglages sur les tons clairs, moyens et foncés ainsi que sur les couleurs d'une image. Cette fenêtre peut être utilisée conjointement avec la palette **d'histogramme** (menu Fenêtre) qui vous donnera des informations supplémentaires sur les couleurs de l'image ouverte.

Ouvrez une image puis allez dans le menu **Image / Réglages / Courbes**. Une fenêtre s'ouvre.

4/ TONS FONCÉS ET TONS CLAIRS

Nous avons vu précédemment qu'un réglage trop poussé pouvait provoquer des blancs et noirs "bouchés ou brûlés"; les détails pouvant alors disparaître d'une image. Afin de rééquilibrer les détails dans une image, vous avez la possibilité d'utiliser la commande des tons foncés et tons clairs; cette commande s'utilise principalement lorsque vous avez une surexposition de sujet. Vous allez pouvoir améliorer la luminosité des pixels d'une zone d'image tout en l'adaptant à son univers général.

Si vous avez pris une photo dont le sujet est surexposé à cause de votre flash, cette commande vous permettra de rétablir la luminosité du sujet dans son environnement.

Dans cet exercice, nous avons choisi un élément qui tranche avec son arrière-plan afin de bien visualiser les adaptations des pixels d'un sujet sur son fond.

Ouvrez une image et allez dans le menu **Image / Réglages / Tons foncés et tons clairs**.

5/ TEINTE ET SATURATION (U et PC Ctrl U)

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

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

V. LES CORRECTIONS PHYSIQUES

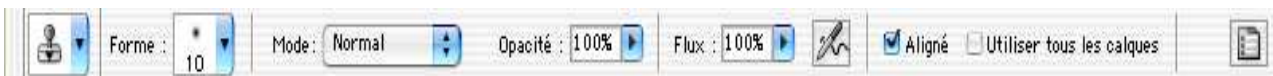
- Le tampon - Le correcteur - L'outil pièce - L'outil goutte d'eau (le flou) - L'outil netteté

Nous avons vu qu'il était possible d'effectuer des modifications et corrections sur les couleurs des images ; il existe également des outils vous permettant de corriger les défauts des images, comme les rayures sur de vieilles photos, ou tout simplement pour copier des éléments d'une image en plusieurs exemplaires.

1/ LE TAMPON (touche S)

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

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



3. Maintenant, vous devez prélever l'élément de la photo que vous allez reproduire (dans notre exemple, il s'agit du champignon). Pour cela, appuyez sur la touche ALT de votre clavier. Le curseur se modifie et devient une cible. Faites un simple clic à cet endroit et relâchez la touche ALT.

4. Déplacez-vous à l'endroit où doit être copiée votre sélection ciblée (dans notre exemple, en haut du premier champignon).
5. Effectuez un clic maintenant sur votre souris et déplacez vous. La partie sur laquelle apparaît une croix représente la zone que vous copiez. Vous devez être en train de dupliquer cette zone.



Image de base



Le champignon dupliqué grâce à l'outil Tampon.

2/ LE CORRECTEUR (touche J)

Là où le tampon duplique, le correcteur lui, va vous permettre en plus **d'adapter votre sélection à la luminosité et à la texture** de la zone qui reçoit. Il s'utilise de la même façon que le tampon. Comme précédemment, vous devrez choisir une **forme d'outil et un mode**.

Vous avez le choix entre utiliser une portion d'image ou des motifs. L'option "**aligner**" dans la barre d'option des outils permet de ne pas avoir à redonner une cible à chaque fois que vous relâchez votre souris. Le correcteur est un outil formidable, ne vous en privez pas !



Dans cet exemple, ce visage a été crayonné. Après nettoyage au correcteur.

3/ L'OUTIL PIÈCE (touche J)

Cet outil placé dans le menu local déroulant de l'outil correcteur, va nous aider à corriger des zones d'une image en conservant leurs luminosité et texture. Cette fois-ci, il faudra déterminer une zone à "cerner" (**détourer**) et à déplacer grâce à un outil de sélection.

Si vous utilisez le mode **Cible** situé dans la barre d'option des outils, votre sélection sera adaptée à la luminosité ambiante.

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

- 1. Essayez de trouver une image dont certaines zones sont plus lumineuses que d'autres. Dans notre exemple, le flash a créé une zone plus lumineuse que dans le reste de l'image.**
- 2. Si vous ne savez pas encore sélectionner une zone d'image, dans la barre d'outils, faites un clic sur le premier outil. Comme dans notre exemple nous souhaitons prélever une partie ronde (les poignées), nous allons sélectionner l'outil ellipse de sélection (a). Si votre zone est rectangulaire, choisissez le rectangle de sélection. Si celui-ci n'est pas affiché dans la barre d'outils, entrez dans le menu local déroulant de l'outil (b) en y faisant un clic maintenant. Choisissez le plus adapté à vos besoins. Pour plus de détails concernant la sélection, reportez-vous à la**


section IV « La sélection ».

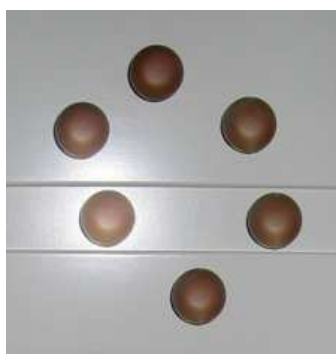


(a)



(b)

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



À partir de ce meuble, nous avons ajouté des poignées à plusieurs endroits. On voit que chaque bouton a été adapté à la luminosité ambiante..

4/ LES OUTILS GOUTTE D'EAU / NETTÉTÉ (touche R) /

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

1. Ouvrez une image comportant un gros plan.
2. Sélectionnez l'outil goutte d'eau.
3. Dans la barre d'option des menus, spécifiez une forme d'outil, un diamètre et une intensité de pulvérisation du flou ; Essayez de donner une valeur faible pour commencer. Vous augmenterez le taux de pulvérisation par la suite.
4. Commencez par faire de simples clics sur le contour de votre personnage et travaillez par à-coups. Si vous restez appuyer le doigt

sur votre souris, vous allez vite vous rendre compte que vous grillez les pixels.

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



L'aigle flou



Plus net

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



*Une netteté trop importante **détruit les pixels** (contours).*



Mise en avant de l'aigle grâce au flou, appliqué sur l'arrière-plan.

VI. LA SÉLECTION

- Les rectangles et ellipses
- Les lassos
- La baguette magique
- Inversion de sélection

1/ LE RECTANGLE (touche M)

Il permet de sélectionner (**Détourer**) une portion d'image (ou toute l'image). Cela va vous permettre de mieux cadrer des zones rectangulaires afin de ne pas déborder lorsque vous appliquez un effet ou pour effectuer une modification uniquement à cette partie.

2/ L'ELLIPSE (touche M)

Elle se situe derrière le carré de sélection, dans le menu local déroulant de la palette d'outils. Comme pour le rectangle, il vous faudra tracer une sélection. Si vous désirez créer un cercle aux proportions égales, tracer en maintenant la touche Shift appuyée.



Le contour progressif

Il vous permettra de sélectionner quelques pixels autour de votre sélection et ainsi de créer des transitions plus douces avec les fonds.

3/ LE LASSO (Touche L)

Si vous décidez de détourer une zone qui n'est ni ronde, ni carrée, cet outil vous permettra d'effectuer des sélections à main levée. Si ce n'est pas le lasso simple affiché, faites un clic maintient dans votre outil. Vous verrez apparaître d'autres lassos également

4/ LE LASSO POLYGONAL

Il va vous permettre d'effectuer des sélections sous forme de **segments**. Vous devez l'utiliser en réalisant des clics successifs.

Passage du lasso simple au lasso polygonal (touche ALT).

LE LASSO MAGNÉTIQUE

Il va vous permettre d'effectuer des sélections tout en suivant automatiquement le contour d'un objet. Comme celui-ci tranche parfois avec son arrière-plan, Photoshop va reconnaître les pixels identiques de façon à bien délimiter votre sélection. Dans la barre d'option de l'outil lasso, vous devrez définir

- L'option **Largeur** va vous permettre un débord de pixels entre votre curseur et votre sélection. Vous fixez ce débord entre 10 et 256 pixels.
- L'option **Déviat**ion de contour (de 1 à 100%) permet de gérer la finesse des zones à sélectionner. Plus la valeur est élevée plus Photoshop repère des pixels qui tranchent les uns avec les autres. Avec une valeur faible, Photoshop repère des pixels moins nuancés.
- La **fréquence** (de 1 à 100) permet de placer plus ou moins rapidement les points d'ancrage de la sélection le long du tracé.

5/ LA BAGUETTE MAGIQUE (Touche W)

Elle vous permet de sélectionner des pixels de **couleurs identiques**.

L'option "**pixels contigus**" permet de ne sélectionner que les pixels proche de votre clic et non des pixels identiques se trouvant répartis dans une photo. Comme précédemment, vous pouvez utiliser les touches **Shift** et **ALT** pour **étendre** votre sélection où au contraire la **réduire**.

Pour **augmenter une zone de sélection** via le menu, créez une sélection avec la baguette magique puis allez dans le menu **Sélection / Etendre**. De nouveaux pixels seront rajoutés à votre sélection en fonction de la tolérance que vous aurez choisie.

Si vous voulez mieux visualiser une sélection, tapez sur la lettre **Q** de votre clavier. Vous passerez en **mode masque** et vos sélections apparaîtront sur fond de couleur. Vous pouvez également appuyer sur le bouton du mode masque de sélection, en bas de la barre d'outil:

6/ INTERVERTIR UNE SÉLECTION

Dans notre première image, La Seine a été sélectionnée. Si vous souhaitez à présent sélectionner le reste de l'image, vous avez la possibilité **d'inverser la sélection** de façon automatique, sans avoir à détourner une nouvelle zone. Dans notre second exemple, le reste du paysage a été sélectionné mise à part La Seine.

Vous devez commencer par sélectionner une zone d'image.

Allez ensuite dans le menu **Sélection / Intervertir** ou tapez  **Shift I (Maj Ctrl I)**.

VII. LES CALQUES

- Présentation
- Création
- Sélection
- Gestion des plans (créer un diaporama)
- Le masquage
- Le verrouillage
- Le groupement
- L'opacité
- Les repères
- Calque de réglages

- Les masques de fusion

- Le masque d'écrétage

1/ PRÉSENTATION

Les calques permettent de travailler sur des éléments d'une image indépendamment les uns des autres. Ils permettent de composer des montages comme avec de véritables feuilles de calque qui viendraient s'empiler les unes par-dessus les autres sur des niveaux de plans différents. Chaque élément que vous voyez à l'écran peut être placé sur un calque.

Pour travailler avec des calques, il vous faudra tout d'abord faire apparaître votre palette de calques. Allez dans votre **Menu Fenêtre / Calques**. Vous devrez également repérer le principal outil utilisé avec les calques, l'outil de déplacement se trouvant dans la barre d'outils.

2/ LA CRÉATION

La création de calques peut être automatique dans deux cas :

- Dans le cas d'un copié coller de sélection.
- Dans le cas de création de textes et de formes de dessin (traits, rectangles, ellipses).

Lors de la création d'un nouveau document, Photoshop crée automatiquement un document avec un fond blanc, transparent ou de couleur. Dans la palette de calques, c'est le premier calque qui apparaît et il compose le fond de votre nouveau document. Les images ne peuvent avoir qu'un seul arrière-plan à l'ouverture et celui-ci est **verrouillé**: c'est le **cadenas** qui est placé à droite du nom du calque. Cela veut dire que vous ne pouvez pas y effectuer certaines opérations pour le moment (déplacement, opacité, fusion). Cependant, si vous créez un nouveau fichier dont le fond est transparent, votre document ne contiendra pas d'arrière-plan. À l'ouverture d'une image, votre calque porte également le nom d'arrière-plan.

La création d'un calque est automatique lors de l'utilisation de la technique du copié coller. Cette commande va nous permettre de dupliquer une sélection vers un nouveau fichier de travail.

Copie vers un nouveau document de travail.

Copie d'une sélection vers un même document

3/ LA SÉLECTION

Calque actif

Il pourra arriver au cours de votre travail de cumuler un nombre important de calques. Afin de vous repérer plus facilement, visualisez le calque apparaissant en bleu. Il s'agit du calque actif. Pour pouvoir agir sur les éléments d'une image (dans notre exemple, la fenêtre), il faudra donc d'abord **en sélectionner le calque**. Cliquez à droite de son nom pour passer d'un calque à un autre.

Création de calque vierge

Pour créer un calque vide, cliquez en bas de la palette des calques sur l'icône de nouveau calque :



Celui-ci viendra automatiquement se placer au-dessus de votre calque de fond et sera nommé, calque 1 par défaut. Il pourra éventuellement accueillir de nouvelles sélections.

Nommer un calque

Pour vous repérer plus facilement, vous pouvez nommer les calques en fonction par exemple des éléments qu'ils contiennent. **Double cliquez sur le nom** du calque puis tapez un nom.



La zone de nom devient éditable. Il ne vous reste plus qu'à renommer le calque et taper entrée ou retour sur votre clavier.

4/ LA GESTION DES PLANS

Les calques peuvent être empilés les uns par-dessus les autres. Si vous prenez de véritables feuilles de papier, et que vous les posez les unes sur les autres, celles du dessus masqueront celles du dessous. Il en va de même pour les calques. Nous allons commencer par créer deux formes de base (rectangle et ellipse). Nous allons ensuite modifier l'ordre d'empilement des éléments des calques.

A. Dessiner les formes de base

B. Modifier l'ordre d'empilement des formes

Réunion des trois calques (fusion)

5/ MASQUER UN CALQUE

Pour masquer un calque, cliquez sur l'œil situé à gauche dans la palette des calques. Pour le faire réapparaître, recliquez sur l'œil. Si vous n'avez que le calque d'arrière-plan, vous ne pourrez pas le masquer car il est verrouillé. Il vous faudra d'abord le dupliquer pour en obtenir une nouvelle version et seulement ensuite vous pourrez le masquer.

Déverrouillage du calque d'arrière-plan

Par défaut, le premier calque créé (arrière-plan) est verrouillé. Cela évite de le détruire ou tout simplement de le modifier involontairement. Pour déverrouiller le calque d'arrière-plan vous devez

6/ VERROUILLER UN CALQUE

Le verrouillage permet d'éviter toute modification sur un calque et donc de le protéger contre d'éventuelles erreurs de manipulations.

7/ GROUPER LES CALQUES

Il est possible de grouper des éléments d'un calque les uns avec les autres de façon à les déplacer ensemble.

Cette commande accompagnée des repères permet de placer des éléments à un endroit précis.

8/ OPACITÉ D'UN CALQUE

Vous savez que vous avez la possibilité de modifier la transparence d'un calque grâce via la commande d'opacité de la palette. Lors de l'exercice du panorama, nous avons appris la méthode consistant à modifier la transparence via l'échelle d'opacité.

Après sélection du calque, vous pouvez aussi utiliser le pavé numérique, en tapant rapidement les chiffres : 01 pour 1% d'opacité, 10 pour 10% d'opacité...



Opacité: 10%



Opacité: 50%



Aucune transparence

Avec un calque verrouillé, la commande d'opacité n'est pas accessible. Dupliquez-le d'abord.

9/ LES REPÈRES

Un repère est une « **ligne guide** » que vous affichez pour vous aider dans le placement de vos éléments. Tout d'abord, il vous faudra afficher vos règles autour de votre fenêtre de travail.

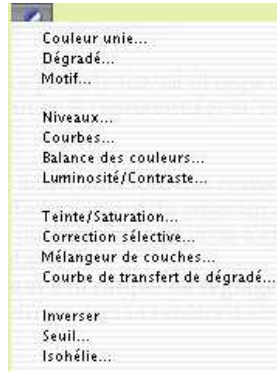
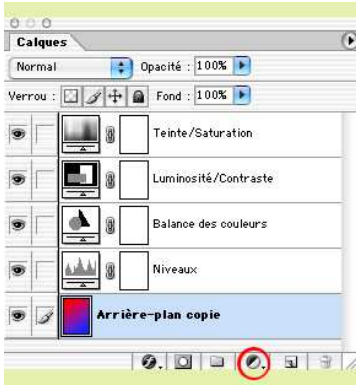
Par défaut les repères apparaissent en bleus.

10/ CALQUE DE RÉGLAGES

Nous avons vu qu'il était possible d'effectuer des corrections chromatiques qui agissent sur toute l'image. Il vous est possible également de créer un calque spécialement dédié à ce travail. Cette technique est très utile car vous pouvez à chaque moment décidé de modifier ou de détruire votre calque de réglage. Les réglages ne sont donc plus définitifs.

Allez dans le menu **Calque / Nouveau calque de réglage** ou allez en bas de la palette de calque et faites un clic maintient sur le **bouton** de nouveau calque de réglage. Vous devrez ensuite choisir dans la liste, le réglage que vous souhaitez effectuer. Photoshop vous demande de nommer ce calque puis vous redirige vers la fenêtre de modification chromatique que vous avez demandée.

Vous pourrez éventuellement jeter ce calque à la poubelle si la modification ne vous satisfait plus.




Les corrections ne sont plus définitives

La liste des calques de réglages

Transformation du contenu d'un calque

Nous avons vu qu'il était possible d'appliquer des effets à une photo dans sa globalité par exemple grâce à la commande **Image / Rotation de la zone de travail / Symétrie**.

Il est également possible d'appliquer des transformations sur les éléments présents dans les calques.

1. **Sélectionner un calque.**
2. **Allez dans le menu Édition / Transformation ou tapez  T (Ctrl T) sur votre clavier. À présent, la matière se trouvant sur votre calque est modifiable. Un cadre de modification apparaît autour de votre sélection.**
3. **Vous pouvez changer la taille, la rotation, et la symétrie du contenu de votre calque. Cette commande est très utile pour effectuer des montages.**

Il existe d'autres commandes dans la partie du menu **Édition / Transformation/...** Ces commandes regroupent des effets applicables au contenu des calques :



11/ MASQUE DE FUSION

Lorsque vous faites glisser des calques les uns sur les autres, certaines parties sont masquées par votre premier plan. Les masques de fusion permettent de faire disparaître de la matière ou de la remettre sans la supprimer définitivement.

Dans ce premier exemple, nous allons simplement faire en sorte de faire disparaître tout ce qui ne se trouve pas dans une sélection ovale que nous allons tracer. Il s'agit juste d'un masque simple sans modification sur les images.



Masque avec retouche

Dans notre second exemple, nous souhaitons faire disparaître la matière verte se trouvant à l'arrière-plan de notre aigle de façon à faire réapparaître notre dune.

L'outil gomme permet d'effacer une zone d'image, mais cette action est définitive comparé à l'utilisation des masques qui permettent également de remettre de la matière.

Vous pourrez trouver les deux fichiers utilisés pour notre exemple ci-dessous (aigle et dune) dans le dossier d'exemples de Photoshop.

12/ MASQUE D'ÉCRÉTAGE

Grâce à la manipulation des calques, il va vous être possible à présent d'englober des formes les unes dans les autres. Vous pourrez par exemple, faire en sorte qu'une image soit affichée à l'intérieur d'un texte comme dans l'image ci-dessous :



On voit bien qu'une image a été placée à l'intérieur du mot tomates.

VIII. LE TEXTE

- *Création et sélection - Mise en forme (caractères et paragraphes)*
- *Déformation et effet de texte - Pixellisation*

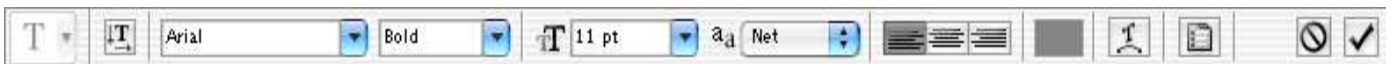
1/ LA CRÉATION

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



Curseur de l'outil texte

Dans la barre d'option des outils, vous devrez déterminer un certain nombre de paramètres de texte :



L'**orientation** du texte peut être soit horizontale soit verticale. Vous pouvez la changer en cliquant sur le second bouton apparaissant avec des flèches.



1. **Sélectionnez votre outil texte dans la barre d'outils. Placez-vous sur votre plan de travail ; Vous verrez s'afficher votre curseur sous forme d'une barre.**
2. **Effectuez un clic sur votre document.**
3. **Cliquez sur le bouton d'orientation de la barre d'option de l'outil texte. Votre barre doit s'être orientée à la verticale.**
4. **Tapez votre texte.**

Texte
e
x
t
e

Sélection d'un texte

À tout moment il vous sera possible de modifier vos attributs de texte en sélectionnant celui que vous aurez tapé.

2/ LA MISE EN FORME DU TEXTE

La barre d'option de l'outil texte

Dans la barre d'option des outils, vous devrez déterminer quelle **police de caractère**, **Attributs de caractères** ou couleur vous allez utiliser. **Tous ces choix sont primordiaux. Il vous faudra toujours utiliser une police en adéquation**

avec le message que vous souhaitez faire passer :

3/ EFFETS APPLICABLES AUX TEXTES

Il vous sera possible d'appliquer des déformations à vos textes.

- 1. Créez un texte.**
- 2. Dans la barre d'option des outils, cliquez sur le bouton T :**



- 3. Une fenêtre de modification apparaît.**
- 4. Effectuez un clic dans le menu local déroulant Style. Une liste d'effets apparaît.**
- 5. Descendez le long de la liste et faites un clic sur un des effets proposés**

Chaque effet est unique et vous ne pouvez pas les combiner. Cependant, vous avez la possibilité de créer plusieurs textes qui auront chacun un effet spécifique.

Le bouton qui suit celui de déformation dans la barre d'option permet d'**afficher** la palette de **caractère** et **paragraphe**.

4/ PIXELLISATION DU TEXTE

Pour pouvoir créer un texte en respectant une perspective ou éventuellement lui appliquer des effets du menu Filtre, vous devrez pixelliser votre texte.

IX. LES FORMES ET MOTIFS

*- Création des rectangles, carrés, ellipses, polygone, étoiles, traits, flèches
- Les formes de la bibliothèque - Les styles de formes - Création de formes personnalisées - Création de motifs*

1/ CRÉATION DE FORMES SIMPLES

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

Si vous décidez de créer une nouvelle forme ayant une couleur différente, replacez-vous d'abord sur le calque de fond. Si vous changez votre couleur sans avoir changé de calque, c'est votre rectangle précédent qui verra sa teinte modifiée.

Tracé d'un carré avec l'outil rectangle (touche ALT)

Vous pouvez contraindre votre outil rectangle à tracer un carré en utilisant une touche pendant le tracé du rectangle.

Contrainte du rectangle vers carré (Option)

Vous pouvez contraindre votre outil rectangle à tracer un carré en utilisant la barre d'options du rectangle.

Rectangle de taille fixe

Vous pouvez créer des rectangles qui auront une largeur et une hauteur déterminées à l'avance. C'est utile si vous souhaitez créer une suite de rectangles identiques. Cette fois-ci, vous n'utilisez pas la technique du tracé, mais vous utilisez le simple clic.

Débuter un rectangle à partir de son centre (touche ALT)

Lorsque vous tracez des rectangles, par défaut ceux-ci débutent toujours à partir d'un de leurs côtés. Il est possible de commencer à tracer votre rectangle à partir de son centre.

Cette option peut s'avérer utile lorsque vous souhaitez faire en sorte que des carrés et/ou rectangles se placent à des endroits précis. Dans notre exemple, nous souhaitons que quatre carrés soient placés aux angles d'un rectangle. Si nous n'utilisions pas cette option, le placement de nos carrés serait plus qu'aléatoire.

Tracer un rectangle de largeur et hauteur égales

Vous avez la possibilité de tracer des formes gardant des proportions exactes. Quelle que soit la taille de votre tracé, celui-ci conservera toujours un rapport hauteur largeur que vous fixez.

2/ TRACER UN RECTANGLE ARRONDI

Vous allez pouvoir tracer des rectangles dont vous allez modifier les rayons d'angles.

3/ TRACER UNE ELLIPSE

Comme pour l'outil rectangle, vous avez la possibilité de contraindre votre ellipse à tracer un cercle, en passant par la touche Shift ou en passant par les options de l'ellipse dans la barre d'option :

La touche **Alt** vous permettra comme précédemment de tracer une ellipse en la débutant par son centre.

Comme les techniques de tracé sont les mêmes que pour l'outil rectangle, vous ne devrez pas avoir de difficultés à dessiner des cercles, des ellipses aux proportions fixes ou d'égales proportions.

4/ TRACER UN POLYGONE

Vous aurez grâce à cet outil, la possibilité de créer des triangles, losanges dans vos images.

Polygone ayant un rayon particulier

Si vous souhaitez créer un polygone ayant une taille particulière, vous devrez spécifier une valeur dans la case d'option du polygone.

Polygones aux angles arrondis

Vous pouvez faire en sorte que vos polygones soient tracés avec des angles arrondis. Dans la barre d'option de l'outil polygone, choisissez « **angles arrondis** » puis tracez votre forme.

Vous pouvez de plus combiner un polygone arrondi ayant un rayon que vous aurez spécifié au préalable.

Polygone en forme d'étoile

Vous avez la possibilité de créer des étoiles via l'outil polygone. Vous devrez sélectionner votre outil polygone, et spécifier un nombre de branches dans votre barre d'option. Dans la zone « côtés indentés de » un pourcentage important vous permet de créer une étoile dont les branches seront aiguës et fines (à 99% vous aurez une sorte de flocon de neige écrasé) alors qu'un faible pourcentage vous créera une étoile plus épaisse.

5/ ÉTOILES AUX BRANCHES ARRONDIES

Dans la barre d'option de l'outil polygone étoile, vous pouvez demander que l'étoile soit tracée avec des angles arrondis entre les branches. Vous devez spécifier un pourcentage dans la zone « **côtés indentés de** ».

6/ LE TRAIT

Vous avez la possibilité de tracer des traits et flèches d'épaisseur variable.

7/ LES FLÈCHES

Vous pouvez faire en sorte que votre trait apparaisse avec des flèches à leurs bouts ou à leurs débuts. Pour cela, faites apparaître le menu local en cliquant sur l'encoche de la barre d'options et choisissez entre début ou fin.

8/ LES FORMES PERSONNALISÉES

Vous avez la possibilité d'utiliser des dessins prédéfinis qui sont classés dans des bibliothèques. Pour pouvoir utiliser ces graphiques, commencer par sélectionner votre outil de forme personnalisée

9/ STYLE DE FORMES

Vous avez certainement remarqué que vous n'êtes pas limité à des aplats de couleur que vous aurez créés. Vous pouvez également utiliser des styles de couleurs prédéfinis qui sont stockés eux aussi dans des bibliothèques. Ces styles regroupent de multiples effets créés (couleur, ombre...) et qui peuvent être réutilisés vers de nouvelles formes.

10/ LA CRÉATION DE FORMES PERSONNALISÉES

Photoshop vous permet de dessiner à l'aide de formes personnelles que vous aurez vous-même dessinées. La forme créée sera à appliquer grâce à vos outils de dessin tel que le pinceau.

11/ CRÉATION DE MOTIFS

Comme un papier peint pourrait vous afficher une succession de motifs, vous avez la possibilité de créer des dessins qui seront placés les uns à côté des autres dans une sélection.

X. LES FILTRES (MENU FILTRE)

- Artistiques
- Atténuation
- Bruit
- Contours
- Déformation
- Esquisse
- Esthétiques
- Pixellisation
- Rendu
- Renforcement
- Texture
- Autres

Dans cette fenêtre :

- Filtre Extraire ; - Filtre Fluidité

LES FILTRES

Ils permettent d'appliquer des effets à vos photos et de déformer des éléments de l'image. Un peintre utilise différents types d'outils (fusain, pastel...). pour réaliser ses œuvres. Avec les filtres, vous pourrez reproduire ces effets sur une partie ou sur l'intégralité d'une photo. Les filtres sont classés suivant plusieurs familles.

Vous trouverez ci-dessous une fenêtre Flash composée de trois parties:

- **Un menu fléché à droite.** Pour faire apparaître les **familles** de filtres, cliquez sur la/les flèches. Pour afficher un **filtre**, cliquez sur un nom dans la **liste**.
- **L'image à droite** représentera le résultat une fois les filtres sélectionnés.

- **L'image de base à gauche**, qui restera figée de façon à mieux comparer les effets des filtres.

LE FILTRE EXTRAIRE

Dans votre menu filtre, vous trouverez en plus de ceux précédemment présentés, les filtres Extraire et Fluidité. Ces deux filtres affichent des fenêtres de travail indépendantes.

Le filtre extraire

Il permet de retirer de son contexte un élément d'une photo. Si vous souhaitez par exemple retirer le fond d'une image et n'en garder qu'un seul élément, le détourage (grâce à un outil de sélection) peut prendre un certain temps. La commande extraire permet en deux actions de sortir un élément de son contexte et de rendre son fond transparent.

LE FILTRE FLUIDITÉ

La commande **Fluidité** du menu **Filtre** affiche une fenêtre dans laquelle vous pouvez déformer les pixels d'une image.

L'outil Déformation (lettre W)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, d'étirer les pixels vers l'endroit où vous vous déplacez.

L'outil Turbulence (lettre A)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de créer des effets de remous sur les pixels. La commande "Variation de turbulence" de la zone Options d'outils, permet des effets troubles sur les pixels qui seront plus ou moins importants selon votre choix.

L'outil Tourbillon sens horaire (lettre R)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de créer un mouvement rotatif des pixels, dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'outil Tourbillon sens antihoraire (lettre L)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de créer un mouvement rotatif des pixels, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

L'outil Contraction (lettre P)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de rapprocher les pixels au centre de l'endroit où vous cliquez.

L'outil Dilatation (lettre B)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, d'éloigner les pixels vers l'extérieur de l'endroit où vous cliquez.

L'outil Glissement des pixels (lettre S)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de déplacer les pixels à la perpendiculaire de l'endroit où vous vous déplacez.

L'outil Miroir (lettre M)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de reproduire les pixels à la perpendiculaire de l'endroit où vous vous déplacez.

Vous pourrez travailler sur des zones plus ou moins précises en utilisant la loupe (avant-dernier outil). Après sélection de l'outil, cliquez dans la zone d'image. Utilisez le clic en combinaison de la touche **ALT** pour réduire l'affichage.

La main, comme précédemment permet au moyen d'un clic maintient, le déplacement au sein de la photo, si celle-ci s'avère plus grande que la fenêtre de travail.

Les options d'outils

Comme pour l'outil extraire, vous devrez choisir la taille de l'outil de déformation, dans le variateur nommé "**Épaisseur**" de la partie **Options d'outils**. Plus l'épaisseur sera importante et plus la taille de l'outil sera agrandie.

La **pression** correspond à l'intensité de l'effet appliqué.