

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUCTION..... | 6 |
| 1.1 RENOMMER DES FICHIERS DANS ACDSEE SANS CHANGER LE NOM D'ORIGINE..... | 6 |
| 1.2 OUVRIR UNE IMAGE | 6 |
| 1.2.1 PUIS LE DOSSIER 72 DPI..... | 6 |
| 1.2.2 OU LE DOSSIER BRUT DE SCAN | 7 |
| 1.3 TAILLE DE L'IMAGE..... | 7 |
| 1.3.1 RETOURNER L'IMAGE POUR LA RENDRE PLUS LISIBLE | 8 |
| 1.3.2 MODIFIER LA TAILLE DE L'IMAGE A L'ECRAN..... | 8 |
| 1.3.3 POUR OBTENIR L'IMAGE PLEIN ECRAN..... | 8 |
| 1.3.4 POUR FAIRE DISPARAITRE ET REVENIR LES BARRES D'OUTILS, TOUCHE TABULATION..... | 9 |
| 1.4 LA BARRE DE TITRE | 9 |
| 1.5 LA BARRE DES MENUS..... | 9 |
| 1.6 LA BARRE D'OUTILS..... | 9 |
| | |
| 2 GENERALITES CONCERNANT TOUS LES OUTILS..... | 9 |
| | |
| 2.1.1 UN DOUBLE CLIC SUR UN OUTIL..... | 9 |
| 2.1.2 PASSER D'UN CLAVIER AZERTY A UN QWERTY | 9 |
| 2.1.3 DERRIERE UN OUTIL AFFICHE SE CACHENT D'AUTRES OUTILS | 9 |
| 2.1.4 LES PALETTES D'OUTILS SE DEPLACENT | 9 |
| 2.1.5 AVANT D'APPLIQUER UN OUTIL VOUS DEVEZ CHOISIR LA FORME..... | 10 |
| 2.1.6 VOUS DEVEZ CHOISIR LES OPTIONS DE L'OUTIL | 10 |
| 2.1.7 POUR MODIFIER LA FORME DU POINTEUR | 10 |
| | |
| 3 LES TROIS PALETTES INDISPENSABLES POUR TRAVAILLER..... | 10 |
| | |
| 3.1 LA PALETTE FORMES..... | 10 |
| 3.1.1 UTILITE DE CETTE PALETTE FORME | 10 |
| 3.1.2 MODIFIER LA PALETTE FORMES | 10 |
| 3.2 LA PALETTE HISTORIQUE | 11 |
| 3.3 LA PALETTE CALQUES | 12 |
| | |
| 4 LES OUTILS DE SELECTION | 12 |
| | |
| 4.1 LA BAGUETTE MAGIQUE | 12 |
| 4.1.1 ELLE SE PARAMETRE (DOUBLE CLIC SUR L'OUTIL) | 12 |
| 4.1.2 PLUS LA TOLERANCE EST GRANDE,..... | 12 |
| 4.1.3 PLUS LA TOLERANCE EST FAIBLE,..... | 12 |
| 4.1.4 ON PEUT AJOUTER PLUSIEURS COUP DE BAGUETTE MAGIQUE,..... | 13 |
| 4.2 LES RECTANGLES ET ELLIPSES DE SELECTION | 13 |
| 4.3 LES LASSOS | 13 |
| 4.3.1 LE LASSO SIMPLE..... | 13 |
| 4.3.2 LE LASSO POLYGONAL..... | 13 |
| 4.3.3 LE LASSO MAGNETIQUE..... | 13 |
| 4.3.4 POUR TERMINER UNE SELECTION, DOUBLE CLIC | 14 |
| 4.4 L'OUTIL CACHE RECADRE..... | 14 |

| | | |
|------------|--|-----------|
| 4.5 | MODIFIER LA PERSPECTIVE AVE L'OUTIL RECADRAGE | 14 |
| 4.6 | TOUTE SELECTION PEUT ETRE CONVERTIE EN UN TRACE | 14 |

5 DANS LA BARRE DES MENUS, LE MENU SELECTION 14

| | | |
|------------|--|-----------|
| 5.1.1 | TOUT SELECTIONNER,..... | 14 |
| 5.1.2 | DESELECTIONNER,..... | 14 |
| 5.1.3 | ETENDRE,..... | 15 |
| 5.1.4 | GENERALISER,..... | 15 |
| 5.2 | CUMUL DE PLUSIEURS TECHNIQUES DE SELECTION | 15 |
| 5.2.1 | NOUS AVONS SOUVENT RECOURS A PLUSIEURS TECHNIQUES POUR UNE MEME SELECTION. 15 | |
| 5.2.2 | POUR UTILISER L'OUTIL MASQUE DANS UN TRAVAIL DE SELECTION | 15 |
| 5.2.3 | CHOISIR LES OPTIONS DU MASQUE..... | 15 |
| 5.2.4 | L'OUTIL PINCEAU DANS LE MODE MASQUE..... | 16 |
| 5.2.5 | L'OUTIL GOMME DANS UN TRAVAIL DE SELECTION | 16 |
| 5.2.6 | L'OUTIL TAMPON, DANS UN TRAVAIL DE SELECTION | 16 |
| 5.2.7 | S'IL EXISTE UNE SELECTION DANS L'IMAGE, LES OUTILS TRAVAILLENT UNIQUEMENT DANS LA SELECTION. | 16 |

6 LES RACCOURCIS CLAVIER UTILES 16

7 LES PRINCIPAUX OUTILS..... 17

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 7.1 | FERMER UN DOCUMENT PHOTOSHOP ET OUVRIR BRIDGE..... | 17 |
| 7.2 | LES OUTILS CACHES..... | 17 |
| 7.3 | OUTILS PINCEAU, CRAYON OU AEROGAPHE | 17 |
| 7.3.1 | POUR TRACER UN TRAIT DROIT | 17 |
| 7.4 | OUTIL GOMME | 17 |
| 7.5 | OUTIL TRAIT | 18 |
| 7.6 | OUTILS DENSITE PLUS, DENSITE MOINS, EPONGE | 18 |
| 7.6.1 | DENSITE PLUS..... | 18 |
| 7.6.2 | DENSITE MOINS | 18 |
| 7.6.3 | EPONGE..... | 19 |
| 7.7 | LE TAMPON | 19 |
| 7.7.1 | LE TAMPON NORMAL | 19 |
| 7.7.2 | DERRIERE LE TAMPON LE TAMPON DE MOTIFS | 19 |
| 7.7.3 | LES OPTIONS DU TAMPON | 19 |
| 7.8 | OUTIL MESURE..... | 19 |
| 7.9 | OUTIL FORME D'HISTORIQUE..... | 20 |
| 7.10 | OUTIL POT DE PEINTURE. | 21 |
| 7.11 | L'OUTIL LOUPE | 21 |
| 7.12 | OUTIL PIPETTE..... | 21 |
| 7.13 | OUTIL TEXTE | 21 |
| 7.13.1 | COPIER UN TEXTE DANS UN DOCUMENT WORD PUIS COPIER DANS UNE IMAGE..... | 21 |
| 7.13.2 | CREER UNE ZONE DE TEXTE | 22 |
| 7.13.3 | ON PEUT AUSSI CREER UNE FORME ET ENTRER DU TEXTE DANS CETTE FORME | 22 |
| 7.13.4 | LE TEXTE SE COLLE AUTOMATIQUEMENT SUR UN CALQUE SPECIAL TEXTE..... | 22 |
| 7.13.5 | MODIFIER CE TEXTE, | 22 |

Cours Photoshop version du 3 novembre 2009

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 7.13.6 | SUPPRIMER LE CALQUE TEXTE, | 23 |
| 7.13.7 | SI VOUS AVEZ UN TEXTE INVISIBLE, MAIS POURTANT TAPÉ | 23 |
| 7.13.8 | METTRE UN CONTOUR AUX LETTRES DANS PHOTOSHOP 7.0 ET 8 CS..... | 23 |
| 7.13.9 | UTILISER DES LETTRES AVEC EFFETS CRÉATIFS | 23 |
| 7.13.10 | DONNER UNE FORME PARTICULIÈRE À UN TEXTE | 23 |
| 7.13.11 | LA PALETTE CARACTÈRES ET PARAGRAPHE | 23 |
| 7.14 | FAIRE UN TEXTE SUIVANT UNE FORME..... | 24 |
| 7.15 | FAIRE UN TEXTE CONTENU DANS UNE FORME..... | 24 |
| 7.16 | OUTILS GOUTTE D'EAU..... | 24 |
| 7.17 | OUTILS PLUME..... | 24 |

8 CHAPITRE IMPORTANT : CELA NE FONCTIONNE PAS, JE DOIS : 24

9 LE MENU FICHIER 25

| | | |
|------------|----------------------------------|-----------|
| 9.1 | NOUVEAU : | 25 |
| 9.2 | OUVRIRE, FERMER..... | 25 |
| 9.3 | ENREGISTRER : | 25 |
| 9.4 | ENREGISTRER SOUS / | 25 |
| 9.5 | FORMAT D'IMPRESSION | 25 |
| 9.6 | IMPRIMER..... | 25 |
| 9.7 | PREFÉRENCE : | 25 |

10 LE MENU ÉDITION 25

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 10.1 | ANNULER LA DERNIÈRE OPÉRATION RÉALISÉE | 25 |
| 10.2 | COUPER COPIER COLLER EFFACER SONT IDENTIQUES AU LOGICIEL DE TRAITEMENT DE TEXTE. | 26 |
| 10.3 | TRANSFORMATION..... | 26 |
| 10.4 | CRÉER UN CADRE AUTOUR D'UNE PHOTO | 26 |

11 LE MENU IMAGE 26

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 11.1 | NIVEAUX, NIVEAUX AUTOMATIQUES..... | 26 |
| 11.2 | NIVEAUX..... | 26 |
| 11.2.1 | LE CURSEUR GRIS..... | 27 |
| 11.2.2 | LE CURSEUR NOIR..... | 27 |
| 11.2.3 | LA BARRE « NIVEAUX DE SORTIE »..... | 27 |
| 11.2.4 | POUR AUGMENTER LE CONTRASTE | 27 |
| 11.3 | LUMINOSITÉ CONTRASTE | 27 |
| 11.4 | TEINTE SATURATION | 27 |
| 11.5 | CORRECTION SÉLECTIVE..... | 27 |

12 LES CALQUES..... 28

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 12.1 | LES CALQUES SONT INDÉPENDANTS LES UNS DES AUTRES..... | 28 |
| 12.2 | POUR RENDRE ACTIF UN CALQUE | 28 |

Cours Photoshop version du 3 novembre 2009

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 12.3 | POUR MODIFIER LE NOM ET L'OPACITE D'UN CALQUE..... | 28 |
| 12.4 | L'ORDRE DES CALQUES EST MODIFIABLE..... | 28 |
| 12.5 | LES OPTIONS DE LA PALETTE CALQUE | 29 |
| 12.5.1 | CREER UN NOUVEAU CALQUE..... | 29 |
| 12.5.2 | DUPLIQUER UN NOUVEAU CALQUE | 29 |
| 12.5.3 | SUPPRIMER UN CALQUE | 29 |
| 12.5.4 | COPIER UN CALQUE DANS UNE IMAGE ET LE COLLER DANS UNE AUTRE IMAGE..... | 29 |
| 12.5.5 | TRANSFORMER UN FOND EN UN CALQUE | 29 |
| 12.6 | FUSIONNER DEUX CALQUES..... | 30 |
| 12.7 | STYLE DE CALQUE | 30 |

13 UTILISATION DES OUTILS PLUME..... 30

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 13.1 | L'OUTIL PLUME | 30 |
| 13.2 | POUR VOIR LES TRACES,..... | 30 |
| 13.3 | LES BOUTONS DE LA PALETTE TRACES..... | 31 |
| 13.3.1 | ON PEUT REMPLIR SON FOND (APRES AVOIR CHOISI UNE FORME ET UNE COULEUR)..... | 31 |
| 13.3.2 | OU SON CONTOUR AVEC DE LA COULEUR. | 31 |
| 13.3.3 | LES POINTS D'ANCRAGE SONT MIS AUTOMATIQUEMENT..... | 31 |
| 13.3.4 | SUPPRIMER UNE PARTIE DE TRACE QUE L'ON NE VEUT PLUS..... | 31 |
| 13.4 | UTILISATION DES OUTILS PLUME | 31 |
| 13.4.1 | POUR INTERROMPRE UN TRACE ET REPRENDRE UN TRACE DANS UN AUTRE ENDROIT .. | 32 |
| 13.4.2 | PLUME MAGNETIQUE..... | 32 |
| 13.4.3 | PLUME LIBRE..... | 32 |
| 13.4.4 | PLUME..... | 33 |
| 13.4.5 | PLUME +..... | 33 |
| 13.4.6 | PLUME MOINS..... | 33 |
| 13.4.7 | L'OUTIL SELECTION DIRECTE | 33 |
| 13.4.8 | OUTIL PLUME PLUS CTRL PERMET DE MODIFIER LE TRACE | 33 |
| 13.4.9 | OUTIL PLUME PLUS ALT PERMET DE MODIFIER LE TRACE..... | 33 |
| 13.4.10 | L'OUTIL SELECTION DE TRACE | 33 |
| 13.4.11 | L'OUTIL CONVERTIR UN SOMMET EN ANGLE ET RECIPROQUEMENT | 34 |

14 CONSTRUIRE UNE PAGE DE THESE..... 34

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 14.1 | FICHER, NOUVEAU,..... | 34 |
| 14.2 | OUVRIRE L'IMAGE A COLLER DANS LA PAGE,..... | 34 |
| 14.3 | DEPLACER L'IMAGE DANS LA PAGE | 34 |
| 14.4 | PLACER DES REPERES DANS LA PAGE | 35 |
| 14.5 | PRENDRE L'OUTIL TEXTE, | 35 |
| 14.6 | SI LE TEXTE N'EST PAS VISIBLE :..... | 35 |
| 14.7 | RECOMMENCER TOUTES CES OPERATIONS POUR L'IMAGE MONNAIE NETB 2 PUIS POUR MONNAIE NETB 3 ET DONNER UN TITRE A LA PLANCHE ENTIERE ETC | 35 |

15 LES NOUVEAUTES PHOTOSHOP CS..... 35

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 15.1 | PASSER EN NOIR ET LANC | 35 |
| 15.2 | OUTILS TONS FONCES / TONS CLAIRS | 35 |

| | | |
|--|---|------------------|
| 15.3 | IMAGES REGLAGES / CORRESPONDANCES DE LA COULEUR..... | 36 |
| 15.4 | LES OUTILS CORRECTEURS..... | 37 |
| 15.4.1 | LE CORRECTEUR SIMPLE..... | 37 |
| 15.4.2 | LE CORRECTEUR TON DIRECT | 37 |
| 15.4.3 | SERT A RENDRE FLOU LES VISAGES DANS UNE PHOTO | 37 |
| 15.5 | EXPLORATEUR DE FICHIER ADOBE BRIDGE..... | 37 |
| 15.6 | LES OUTILS FORMES | 37 |
| 15.7 | LES DIFFERENTS OUTILS DE FORME | 37 |
| 15.8 | L'OUTILS FORME PERSONNALISEE..... | 38 |
| 15.9 | CORRIGER LA PERSPECTIVE ENGENDREE PAR UN GRAND ANGLE..... | 38 |
| 15.10 | FAIRE UN TEXTE SUIVANT UNE FORME..... | 38 |
| 15.11 | FAIRE UN TEXTE CONTENU DANS UNE FORME..... | 38 |
| 15.12 | ALIGNER LES CALQUES UNE FORME SE COLLE SUR UN CALQUE..... | 38 |
| 15.13 | LA CREATION DE PANORAMIQUE AVEC PLUSIEURS IMAGES ASSEMBLEES..... | 39 |
| 15.14 | RACCOURCIS CLAVIERS UTILES PHOTOSHOP CS..... | 39 |
| 15.14.1 | CREER ET ORGANISER LES RACCOURCIS UTILES | 39 |
| 15.14.2 | FERMER UN DOCUMENT PHOTOSHOP ET OUVRIR BRIDGE | 39 |
| 15.14.3 | TOUCHES FONCTIONS F | 39 |
| 15.14.4 | TOUCHES AVEC CTRL | 39 |
| 15.14.5 | TOUCHES AVEC SEULEMENT UNE LETTRE | 40 |
| <u>16 CREATION D'UN SCRIPT POUR AUTOMATISER DES TACHES.....</u> | | <u>41</u> |
| 16.1 | UTILISER LE SCRIPT..... | 41 |
| 16.1.1 | MODIFIER UN SCRIPT DEJA REALISE..... | 41 |
| 16.2 | CREATION D'UN SCRIPT SPECIAL AVEC DES COPIER COLLER | 41 |
| <u>17 NOUVELLES TECHNIQUES ISSUES DU LIVRE PHOTOSHOP CS POUR LES PHOTOGRAPHES</u> | | <u>42</u> |
| 17.1 | UTILISATION DE ALT DANS LA BOITE DE DIALOGUE NIVEAUX..... | 42 |
| 17.2 | TONS CLAIRS TONS FONCES | 42 |
| 17.3 | LES CALQUES DE REGLAGES..... | 42 |
| 17.4 | CALQUES DE REGLAGES AVEC MODE DE FUSION SUPERPOSITION OU PRODUIT | 43 |
| 17.5 | RECADRAGE AVEC TOUCHE SHIFT | 43 |
| 17.6 | ACCENTUATION SUR LES COUCHES ROUGE ET VERTE..... | 43 |
| 17.7 | SUPPRESSION DE BRUIT NUMERIQUE..... | 43 |
| 17.8 | RETOUCHE DE VISAGE P 150 | 44 |
| 17.9 | FAIRE DISPARAITRE LES REFLETS DANS UN VISAGE | 44 |
| 17.10 | POUR CREER DES IMAGES MONOCHROMES A PARTIR D'IMAGES RVB OU CMJN ... | 44 |
| 17.11 | IMAGE EN NOIR ET BLANC DANS REPOSE PHOTO JANVIER 2006 PAGE 125..... | 45 |
| 17.12 | CONVERTIR UNE IMAGE COULEUR EN NOIR ET BLANC | 45 |

1 INTRODUCTION

Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et colorisation d'images

Dans ce cours nous supposons que vous savez utiliser les fonctions standard de l'ordinateur, ouvrir, enregistrer et enregistrer sous, couper, copier, coller etc.

Nous pouvons ouvrir des images stockées dans le disque dur ou importer des images venant d'un scanner ou d'un appareil numérique (mais la solution de stocker les images venant de ces matériels sur le disque dur, dans un dossier précis est la solution la plus courante. C'est celle qui est pratiquée ici, les photos ont été numérisées, puis stockées provisoirement sur un compact disque, puis insérées dans le disque dur de cet ordinateur)

Les images traitées par Photoshop sont des images bit map et non des images vectorielles (contrairement au dessin obtenu avec Illustrator, vectoriel = non pixellisé)

Les images bit map sont des images pixellisées.

1.1 RENOMMER DES FICHIERS DANS ACDSEE SANS CHANGER LE

NOM D'ORIGINE

Attention le risque est grand de faire une erreur et de renommer mal la liste des images sélectionnées , toujours travailler sur une copie

Clic sur le dossier contenant les images à renommer / ctrl a / supprimer le nom existant dans la zone / insérer une métadonnée / clic sur propriété de l'image / nom du fichier sans extension / ok /

Aller dans la zone nouveau nom / cliquer derrière le nom qui s'est installé à l'opération précédente / passer deux ou trois espaces pour séparer le nom et la suite / ajouter les caractères spécifiques à ce renommage (ex : n et b paramètre contraste, clair) / ok

1.2 OUVRIR UNE IMAGE

Pour ouvrir une image :

Fichier, ouvrir, choisir l'endroit où est l'image (dans notre cas, le dossier commun dans Geoffroy g_1), puis le dossier images photoshop,

1.2.1 PUIS LE DOSSIER 72 DPI

pour avoir des images légères (qui contiennent 72 pixels par pouce) avec une résolution faible qui correspond approximativement à la résolution de votre écran) donc rapides à travailler,

ouvrir l'image 1 pouce 700 dpi ...

. Cette image mesure un pouce par un pouce et elle a une résolution de 700 dpi (elle contient 700 pixels par pouce horizontalement et verticalement)

Vous pouvez aller vérifier ces informations en allant dans image taille de l'image, vous voyez en haut la résolution en pixels et en bas la taille de l'image en cm ou en pouce, vous pouvez choisir l'unité de mesure qui vous convient avec la flèche à droite de la zone concernée.

Je vous demande de modifier la résolution de cette image, seulement la résolution, et de la passer à 72 dpi

Ensuite vous enregistrerez la nouvelle image en lui donnant comme nom 1 pouce 72 dpi -(fichier, enregistrer sous, donner un nom, valider)

Nous pouvons maintenant comparer les deux images l'image avec une résolution de 72 dpi et celle avec une résolution de 700 dpi.

Pour comparer ouvrir les deux images, l'image 72 dpi s'ouvre et s'affiche toute petite avec une taille à l'écran identique à sa taille de fichier, en gros 2,5 cm ce qui est normal puisque la résolution de votre écran est identique à celle de votre image.

Il nous faut pour comparer les qualités de l'image 72 et 700 dpi les afficher à la même taille sur l'écran ce que nous allons faire en faisant CTRL Dollar pour les deux images (clic sur une image CTRL dollar, clic sur l'autre image (éventuellement déplacer une image pour accéder à la deuxième, puis CTRL Dollar)

Il nous reste une opération à faire pour comparer les deux images, les voir en même temps à l'écran, en allant dans affichage, juxtaposer.

Vous constaterez que l'image 72 dpi est très pixellisée et moins fine que l'image 700 dpi

N'oubliez pas que nous avons passé ces images qui mesurent toujours un pouce par un pouce (c'est à dire 2,54 cm) à la taille de notre écran c'est à dire que ces images sont très agrandies par rapport à la dimension qu'elles auraient si nous les imprimions.

Pour voir leur aspect lors de l'impression, aller dans affichage, taille d'impression pour chacune des deux images

1.2.2 OU LE DOSSIER BRUT DE SCAN

pour avoir des images de bonne qualité, mais lourdes à travailler), choisir l'image, ok ou double clic

(EX : ouvrir l'image 01 règle pixel dans dossier 72 et 01 reg 2400 dans dossier brut scan)

il s'agit de la même image en 72 dpi et en 2400 dpi

En agrandissant l'image, les pixels apparaissent rapidement dans l'image 72 dpi, plus tard dans l'image 2400

Ce qu'il faut retenir pour conclure, plus la résolution est élevée plus l'image est fine mais plus l'image est lourde et donc difficile à travailler.

Pour imprimer avec une bonne qualité, si votre ordinateur est assez performant une résolution de 600 dpi est très satisfaisante, 300 dpi suffit dans la plupart des cas (c'est la résolution utilisée lorsque vous donnez à tirer sur papier photographique des images que vous avez gravées sur un cd)

Pour envoyer des images par Internet, une résolution de 72 dpi s'impose pour la rapidité de transmission, les images seront correctes à l'écran, mais ne pourront pas être agrandies ni imprimées sans que l'on voit les pixels.

1.3 TAILLE DE L'IMAGE

Exemple : Ouvrir l'image monnaie n e t b 4 dossier scan brut

La première chose à faire après avoir ouvert une image est d'aller vérifier et/ ou modifier sa taille et sa résolution

Si vous ne savez pas quelle taille va être nécessaire pour votre image, donner lui une taille plus grande que nécessaire.

En réduisant la taille vous ne découvrirez pas de problème particulier, alors qu'en augmentant vous pouvez découvrir soit des pixels soit un manque de netteté

Menu Image, taille de l'image

Donner la taille d'impression, (15 21 cm) donner la résolution (en général 300 ppp pour imprimer, et 72 pixels par pouce pour le net)
choisir 96 dpi pour cette image

La règle est : la résolution doit être 1,5 à 2 fois la linéature d'impression pour les photos destinées à être imprimées (par un imprimeur)

Le poids de l'image dépend de la taille de l'image et de sa résolution.

Plus la taille et la résolution sont grandes, plus l'image est lourde, donc longue à travailler, mais plus l'image est fine.

Une image basse résolution contient peu de pixels, n'est pas lourde en octets, se travaille vite, occupe peu de mémoire, s'imprime vite, mais avec peu de finesse, les pixels deviennent vite visibles si l'on agrandit l'image.

Une image haute résolution, c'est l'inverse ;

Chaque image Bit map contient un nombre fixe de pixels en hauteur et en largeur, donc en surface.

Le nombre total de pixels (obtenu en multipliant le nombre de pixels de la hauteur et de la largeur) détermine la taille du fichier (et la quantité d'information contenue dans l'image).

La résolution : c'est le nombre de pixels par unité de longueur (pouce ou cm)

72 ppi (pixels par pouce inch) correspond à la résolution de l'écran, c'est une résolution faible, à utiliser lorsque l'on n'a pas besoin d'une image très fine ou lorsque l'image sera lue sur un écran

une image de un pouce par un pouce avec une résolution de 72 ppi contiendra 72 X 72 pixels = 5184 pixels

la même image de un pouce carré mais avec une résolution de 300 ppi (destiné à une impression de qualité), contiendra 300 X 300 = 90 000 pixels

1.3.1 RETOURNER L'IMAGE POUR LA RENDRE PLUS LISIBLE

Indispensable pour un travail soigné lorsque l'image est mal positionnée

Deux solutions :

Menu Image, rotation de la zone de travail (choisir 180 °)

Ou :

Menu sélection, sélectionner tout, puis menu Edition, transformation, choisir rotation à 180 °

1.3.2 MODIFIER LA TAILLE DE L'IMAGE A L'ECRAN

Indispensable pour tout travail précis (en particulier de sélection)

Faire ctrl + ou prendre l'outil loupe ou menu affichage agrandir

Ou ctrl – pour diminuer la taille

1.3.3 POUR OBTENIR L'IMAGE PLEIN ECRAN

Avec les barres d'outils, Ctrl Dollar

Sans les barres d'outils, touche tabulation (les barres d'outils disparaissent), puis Ctrl dollars

1.3.4 POUR FAIRE DISPARAITRE ET REVENIR LES BARRES

D'OUTILS, TOUCHE TABULATION

1.4 LA BARRE DE TITRE

Vous indique dans quel document vous travaillez

1.5 LA BARRE DES MENUS

Fichier, Editions, Calques

Les deux premiers sont comparables au menu d'un traitement de texte comme Word

1.6 LA BARRE D'OUTILS

Contient les différents outils que l'on peut utiliser dans les images

Tout en bas de la barre d'outils, la deuxième rangée de bouton en partant du bas, affichage normal avec barre de titre et barre des menus, affichage de l'image avec seulement la barre des menus, affichage de l'image sans barre des menus et barre de titre

Juste au dessus de ces trois boutons, la zone des couleurs d'avant plan et d'arrière plan et le petit bouton passer en premier plan noir et arrière plan blanc, ainsi que les flèches inverser les couleurs avant plan et arrière plan

2 GENERALITES CONCERNANT TOUS LES OUTILS

2.1.1 UN DOUBLE CLIC SUR UN OUTIL

Uniquement pour les versions avant 6.0

affiche la palette des options de cet outil et permet donc de choisir les options de cet outil

Depuis la version 6.0 la barre des options située en haut de l'écran remplace le double clic pour voir les options

2.1.2 PASSER D'UN CLAVIER AZERTY A UN QWERTY

Démarrer / panneau configuration / options régionales / langues / avancé / coché le français et éventuellement supprimé l'Anglais.

2.1.3 DERRIERE UN OUTIL AFFICHE SE CACHENT D'AUTRES

OUTILS

, si vous voyez une petite flèche dans le coin inférieur droit de sa case.

Pour accéder à un outil caché, clic sur l'outil, maintenir le bouton gauche appuyé, puis faire glisser sur l'outil voulu, puis relâcher.

2.1.4 LES PALETTES D'OUTILS SE DEPLACENT

et les onglets (formes, historiques, calques etc.) se déplacent et se rassemblent dans une seule palette en les faisant glisser (clic plus glisser)

2.1.5 AVANT D'APPLIQUER UN OUTIL VOUS DEVEZ CHOISIR

LA FORME

La forme ne se trouve pas dans la palette de cet outil mais dans la palette formes (menu fenêtre, afficher les formes)

Avant d'appliquer un outil, il est indispensable de vérifier et de choisir une taille pour cet outil dans la palette formes.

2.1.6 VOUS DEVEZ CHOISIR LES OPTIONS DE L'OUTIL

en double cliquant sur la zone de l'outil dans la palette des outils vous faites apparaître les options de l'outil (l'opacité la force ou la tolérance cela dépend des outils)

2.1.7 POUR MODIFIER LA FORME DU POINTEUR

Fichier, préférence, affichage et pointeur

préférer forme d'outil et précis

ou, plus rapide

lorsque l'outil est sélectionné la touche majuscule ou majuscule verrouillée fait passer le pointeur de précis à forme d'outil et vice versa à condition que dans fichier préférence vous ayez choisi forme d'outil ou précis mais pas standard.

3 LES TROIS PALETTES INDISPENSABLES POUR TRAVAILLER

Palettes Formes Historiques, Calques

3.1 LA PALETTE FORMES

Afficher la palette formes (menu fenêtre, afficher les formes)

3.1.1 UTILITE DE CETTE PALETTE FORME

Lorsque vous peignez, vous commencez par choisir un pinceau adapté à la tâche que vous voulez réaliser. (par exemple pour faire un petit rechampi sur une moulure, vous utiliserez un petit pinceau, et non un rouleau.)

Pour peindre une façade, vous prendrez un rouleau à poils longs, et non une petite brosse de 20 mm.

Dans Photoshop, c'est la même chose, vous devez commencer par choisir la taille de l'outil que vous allez utiliser.

Le choix de la taille de l'outil se fait dans la palette formes.

3.1.2 MODIFIER LA PALETTE FORMES

(indispensable)

version 6.0

Afficher la palette formes (fenêtre, afficher les formes)

Double clic dans la première case, modifier la taille et la dureté, ok

Idem pour toutes les autres

Les réglages indispensables

En bord flou, choisir 1 pixel, 5, 10, 20, 50,100, 200, 400, 600, 900,

Ensuite en bord net 1, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 400, 600, 900

Vous pourrez choisir facilement au moment d'appliquer un outil la taille et la forme qui conviennent le mieux. (ainsi que d'autres options dans la version 7.0, par exemple bords humides ou aérographe ou texture, a gauche de la liste des formes)

Version 7.0

Créer une palette des formes personnalisée

Afficher la palette forme

Première démarche purger la palette forme de toutes les formes existantes et inutiles

Clic sur la flèche à droite de la zone de forme, puis clic sur la flèche en haut à droite, choisir gestionnaire des paramètres prédéfinis, choisir une forme à effacer, clic sur CTRL A pour tout sélectionner, i

Clic sur nouvelle forme dans les options de la palette forme (flèche en haut à droite)

La nouvelle forme est créée au bas de la liste, pour la voir aller dans les formes prédéfinies et tout en bas de la liste

Lorsque toutes les formes sont créées, enregistrer la palette des formes sous votre nom et dans votre dossier, vous pourrez aller la charger dans le cas où elle aurait été remplacée.

3.2 LA PALETTE HISTORIQUE

a une importance considérable pour le travail de l'image

3.2.1.1 Utilité de la palette Historique

Avec la palette historique nous pouvons annuler les modifications faites dans l'image auparavant.

L'image revient à des stades antérieurs

(menu fenêtre, afficher l'historique)

Exemple

Prenez l'outil crayon et tracer un trait dans votre image. (si vous ne le voyez pas, l'outil crayon est caché derrière l'outil trait)

Dans la palette historique, apparaît l'indication crayon

Prenez maintenant l'outil pinceau et appliquez-le dans l'image.

La palette historique s'enrichit du pinceau

3.2.1.2 Le classement dans cette palette

: les opérations les plus récentes sont placées en dessous (contraire d'une pile de linge)

Les modifications les plus anciennes sont placées au dessus de la liste.

3.2.1.3 Dans les options de cette palette

nous pouvons choisir de supprimer toutes les étapes qui suivent celle qui est sélectionnée (options d'historiques, ne pas accepter un historique non linéaire)

Avec l'option « accepter un historique non linéaire » non cochée, tous les états situés après l'état à supprimer disparaîtront avec lui. Cette option est souvent intéressante lorsque vous voulez revenir à un stade antérieur après avoir fait beaucoup d'opération.

En sélectionnant la première des opérations que vous avez réalisées vous supprimez en une seule fois toutes les opérations que vous avez faites après.

Ou de supprimer seulement celle qui est sélectionnée

sans toucher celles qui viennent après. (options d'historiques « accepter un historique non linéaire »)

Si vous cochez « accepter un historique non linéaire », vous pourrez éliminer un état d'historique dans le milieu de la liste sans supprimer ceux qui viennent après.

Les options de la palette historique vous permettent de choisir le nombre d'historiques sur lesquels vous souhaitez pouvoir revenir, et

3.2.1.4 Pour supprimer une intervention dans l'image.

sélectionner l'étape dans la palette historique, puis clic coté droit, supprimer

Ou sélection, puis clic coté gauche faire glisser vers la poubelle

Ou sélection puis clic sur la poubelle de la palette historique, confirmer par touche entrée ou ok

3.3 LA PALETTE CALQUES

Sera étudiée dans le détail plus tard

Sachez que lorsque vous faites un copier coller (après avoir sélectionné, bien sur), ou, lorsque vous mettez du texte (avec l'outil texte, que nous étudierons plus tard), vous le positionnez automatiquement sur un calque dans votre document.

(pour voir les calques à l'écran : menu fenêtre, afficher les calques)

exemple :

Prenez l'outil sélection rectangle, sélectionner une partie de l'image, peu importe quoi, ensuite aller dans le menu Edition, copier ou couper, puis Edition, coller.

La partie que vous avez sélectionnée est venu se coller en général au centre de votre image. Nous pourrons la déplacer, la supprimer, et faire beaucoup d'autres choses passionnantes avec, mais un peu plus tard.

Regardons maintenant dans la palette calques, nous voyons qu'elle s'est enrichie de plusieurs calques.

Regardons dans la palette Historique, elle contient les opérations que nous venons de réaliser

Nous venons d'apprendre à nous servir de la palette historique, c'est le moment d'appliquer nos connaissances toutes fraîches pour revenir à notre image de départ.

4 LES OUTILS DE SELECTION

4.1 LA BAGUETTE MAGIQUE

4.1.1 ELLE SE PARAMETRE (DOUBLE CLIC SUR L'OUTIL)

4.1.2 PLUS LA TOLERANCE EST GRANDE,

plus les pixels sélectionnés seront éloignés de ceux sur lesquels vous avez cliqué et plus la sélection sera grande mais pas précise par rapport à l'endroit où vous avez cliquez.

4.1.3 PLUS LA TOLERANCE EST FAIBLE,

plus les pixels sélectionnés seront semblables à ceux sur lesquels vous avez cliquez, mais plus la zone sélectionnée sera petite.

Toute la difficulté d'usage de la baguette magique vient du choix de la bonne tolérance Cette difficulté est grande et rend la baguette magique peu usitée

Exemple ouvrir l'image nommée baguette facile (dans dossier 72 dpi) pour voir l'effet facile de la baguette magique

Ouvrir l'image baguette difficile pour voir l'effet pas très efficace de la baguette magique (prendre la valeur 10, puis valeur 50, puis la valeur 25 qui est la meilleure valeur pour cette image

4.1.4 ON PEUT AJOUTER PLUSIEURS COUP DE BAGUETTE

MAGIQUE,

En maintenant la touche majuscule enfoncée, avant le deuxième coup de baguette.
Cette fonction de la touche majuscule fonctionne avec tous les outils de sélection

4.2 LES RECTANGLES ET ELLIPSES DE SELECTION

Choisir l'outil, clic dans l'image, faire glisser bouton gauche appuyé, relâcher, la sélection est réalisée.

Si elle est ratée, recommencer, la première sélection a disparu

Si vous voulez garder la première sélection et ajouter la deuxième, faire la première sélection, touche majuscule appuyée, puis faire la deuxième sélection.

4.3 LES LASSOS

Ouvrir l'image jpeg mauvais non déto dans dossier 72 dpi

Vous devez grossir l'image de manière à voir le plus gros possible mais en entier votre objet

Après avoir choisi un des lassos essayez de sélectionner le creuset de droite en passant avec votre souris le plus près possible du bord de l'objet.

4.3.1 LE LASSO SIMPLE

permet de faire une sélection à main levée

Clic sur lasso simple, laisser le bouton gauche appuyé et faire glisser sur l'image, lorsque vous relâchez le bouton la sélection se ferme par une ligne droite vers votre point de départ.

4.3.2 LE LASSO POLYGONAL

Le tracé est une succession de lignes droites ayant pour sommets vos clics de souris

4.3.3 LE LASSO MAGNETIQUE

Colle aux contours contrastés sur lesquels passe le pointeur.

Très utile mais attention le résultat dépend du paramétrage que vous avez choisi dans les options de cet outil.

4.3.3.1 Les réglages du lasso magnétique.

Double clic pour afficher les options du lasso

Valeur de pixel de 1 à 40 distance de détection entre le passage du pointeur et l'objet

Rythme : entre 0 et 100, plus le chiffre est élevé plus grand est le nombre de points d'ancrage dans le tracé de la sélection

Sensibilité aux contours : de 1 à 100 détection des contours

Plus la valeur est faible, plus la déviation du tracé par rapport au passage du pointeur, est faible

Sur une image dont les contours sont peu marqués, choisir une largeur (valeur de pixels) faible, et une sensibilité faible, et soyez précis dans le passage du pointeur.

4.3.4 POUR TERMINER UNE SELECTION, DOUBLE CLIC

4.4 L'OUTIL CACHE RECADRE

ouvrir l'image sélection trop mag 1130 dans dossier Afrique scan brut

peut se paramétrer et facilite le recadrage en modifiant la taille mais aussi la résolution en une seule fois.

le travail sur cette image sera de recadré en éliminant la bordure noire (qui est un défaut de scan) et de redimensionner l'image en modifiant sa résolution également.

Donner une taille de 15 23 et une résolution de 150 dpi

Double clic sur l'outil recadrage, clic sur taille fixe, choisir la taille et la résolution de l'image, aller dans l'image et clic glisser pour sélectionner ce que vous voulez garder lors du recadrage

La sélection peut être approximative dans un premier temps car elle peut être modifiée facilement après, avec les petits carrés qui se trouvent aux angles

Elle peut également être déplacée, clic, faire glisser.

4.5 MODIFIER LA PERSPECTIVE AVE L'OUTIL RECADRAGE

Avec Photoshop 7.0

Choisir le recadrage, clic dans la barre d'options sur perspective, un symbole se positionne au centre de l'image, ne pas le toucher.

Prendre les poignées d'angle et modifier le cadrage pour aller dans une modification de la perspective, clic sur validation

4.6 TOUTE SELECTION PEUT ETRE CONVERTIE EN UN TRACÉ

Réaliser la sélection, afficher la palette tracé, clic sur bouton en bas, convertir une sélection en un tracé, vous avez maintenant une sélection et un tracé, vous pouvez supprimer la sélection, menu sélection, désélectionner, il vous reste le tracé.

5DANS LA BARRE DES MENUS, LE MENU SELECTION

5.1.1 TOUT SELECTIONNER,

toute l'image sera sélectionnée

5.1.2 DESELECTIONNER,

tout ce qui est sélectionné ne le sera plus

5.1.3 ETENDRE,

permet de sélectionner des éléments en pixels identiques à ceux sélectionnés, qui sont contigus

L'extension se fera avec les paramètres choisis dans les options de la baguette magique (tolérance grande ou moyenne ou faible)

5.1.4 GENERALISER,

permet de sélectionner des éléments identiques en pixels, mais qui ne sont pas contigus, n'importe où dans l'image

5.2 CUMUL DE PLUSIEURS TECHNIQUES DE SELECTION

Une bonne sélection est difficile à réussir, elle est pourtant indispensable à la qualité du travail à accomplir.

Pour bien sélectionner, il faut le plus souvent grossir l'image à l'écran (ctrl +)

5.2.1 NOUS AVONS SOUVENT RECOURS A PLUSIEURS

TECHNIQUES POUR UNE MEME SELECTION.

Ouvrir l'image baguette difficile dans dossier 72 dpi

Nous allons détourner l'image pour remplacer le fond . Il faut donc sélectionner le fond, ce qui n'est pas facile avec la baguette magique, le fond n'étant pas uniforme.

Par exemple, sélection avec le rectangle, puis une deuxième et troisième sélection avec l'outil rectangle, puis avec l'option étendre, puis pour finir nous utiliserons l'outils masque et le tampon pour ajouter de la zone masquée, et l'outil gomme pour enlever de la zone masquée et donc augmenter la zone sélectionnée.

Ouvrir l'image sélection trop mag eleph 1112 et 1130 dans dossier afrique scan brut 3

5.2.2 POUR UTILISER L'OUTIL MASQUE DANS UN TRAVAIL DE

SELECTION

Clic sur le bouton mode masque dans la barre d'outil ou

Plus rapide tapez le Q

Le mode masque apparaît, la zone sélectionnée est normalement visible, la zone non sélectionnée est masquée orange.

5.2.3 CHOISIR LES OPTIONS DU MASQUE

Double clic sur l'icône masque dans la barre des outils

On peut choisir la couleur, la transparence et très intéressant,

choisir zones sélectionnées, permet de peindre avec le pinceau noir pour obtenir directement une zone sélectionnée (sans intervertir)

Choisir zones masquées entraîne que le pinceau noir applique le masque sur une zone qui sera protégée en revenant dans le mode normal. Il faudra intervertir la sélection pour travailler la zone peinte en noir en mode masque.

5.2.4 L'OUTIL PINCEAU DANS LE MODE MASQUE

Le pinceau noir permet de passer la zone peinte en rouge masque.
Une fois revenu en mode normal, cette zone sera protégée, donc désélectionnée. (Sauf choix différent dans les options du mode masque voir plus haut) .
Pour travailler sur cette zone, il convient d'intervertir la sélection.
Le pinceau blanc permet d'enlever une partie de la zone masquée.

5.2.5 L'OUTIL GOMME DANS UN TRAVAIL DE SELECTION

va agrandir la zone normale, non masquée orange (sélectionnée) lui donner une forme dans la palette forme avant de l'appliquer.

5.2.6 L'OUTIL TAMPON, DANS UN TRAVAIL DE SELECTION

sélection de l'outil tampon, puis touche alt et clic sur une zone masquée va rétrécir la zone masquée (non sélectionnée)

La zone orange n'est pas sélectionnée

Pour revenir au mode normal, taper Q

5.2.7 S'IL EXISTE UNE SELECTION DANS L'IMAGE, LES

OUTILS TRAVAILLENT UNIQUEMENT DANS LA SELECTION.

6 LES RACCOURCIS CLAVIER UTILES

Lorsque l'image est ouverte :

La touche S met l'outil Tampon en action

La touche E Gomme

Q Masque

V Déplacement

La touche F fait passer l'image en plein écran

La touche espace, plus un cliquer-glisser de la souris, quel que soit l'outil actif, met temporairement l'outil déplacement en action.

Elle nous permet de nous déplacer facilement dans une image qui est plus grande que l'écran, et cela, sans perdre l'outil actif.

Dès que nous relâchons la touche espace, nous pouvons appliquer l'outil dont nous nous servions juste avant.

Les touches CTRL plus La touche Dollar donne l'image en plein écran

La touche Tabulation fait disparaître et réapparaître les barres d'outils

Ctrl Z = annuler la dernière opération

CTRL z plus alt = remonter dans l'historique

Ces outils servent très souvent et les raccourcis clavier doivent être connus.

Je vous rappellerai les raccourcis clavier lorsque nous étudierons ces différents outils.

7 LES PRINCIPAUX OUTILS

7.1 FERMER UN DOCUMENT PHOTOSHOP ET OUVRIR BRIDGE

Ctrl s pour enregistrer le document ouvert

Puis Ctrl maj W pour fermer le document Photoshop et se retrouver dans Bridge

7.2 LES OUTILS CACHES

Dans la barre d'outils certains outils ont une flèche en bas de leur bouton à droite. C'est le signe que derrière l'outil visible actuellement se cache un ou plusieurs autres outils.

Pour utiliser les outils cachés, clic sur la flèche à gauche de l'outil, apparaît la liste des outils cachés, clic sur l'outil désiré.

Derrière le lasso, le lasso polygonal, le lasso magnétique

Derrière le rectangle de sélection, l'ellipse, l'outil recadrage etc.

7.3 OUTILS PINCEAU, CRAYON OU AEROGRAPHE

197

L'utilisation de ces outils ressemblent à l'utilisation d'un outil normal

Il est préférable avant de les appliquer de créer un calque pour appliquer le crayon ou pinceau sur un calque séparé du fond de l'image (afficher la palette calque, créer un nouveau calque, commencer à dessiner)

Ouvrir l'image monnaie netb 3 dans scan brut

choisir une couleur de premier plan

double clic sur l'outil voulu

choisir l'opacité, les options

choisir une taille d'outil dans la palette forme

clic sur l'image et faire glisser.

7.3.1 POUR TRACER UN TRAIT DROIT

Avec n'importe quel outil de dessin

Clic au point de départ, majuscule, clic au point de fin, la droite est tracée.

7.4 OUTIL GOMME

199

exemple ouvrir l'image 01 règle

Raccourci clavier = E

La gomme modifie les pixels sur lesquels vous la déplacez

Elle applique une transparence ou la couleur d'arrière plan

Si le calque sur lequel vous travaillez a l'option « préserver les zones transparentes » non activées, la gomme efface le contenu du calque et l'on retrouve l'image d'origine placée en dessous du calque (seul le contenu du calque est effacé)

c'est la solution la plus pratiquée, et il convient de vérifier la position du bouton préserver les zones transparentes de la palette calques avant de gommer. Ce bouton devra être décoché

Si le calque sur lequel vous travaillez a l'option « préserver les zones transparentes » activée, la gomme applique la couleur d'arrière plan

Sur une image sans calque, si vous avez dessiné sur l'image, l'option de la palette gomme, l'option effacer dans l'historique, permet d'effacer les traits que vous avez créés et de retrouver l'image intacte.

Les options permettent de choisir le type de gomme, pinceau, aérographe etc. à utiliser

Choisir l'opacité

100% efface toute les couleurs et les remplace par de la transparence.

7.5 OUTIL TRAIT

(caché derrière l'Outil crayon)

Permet de tracer des traits droits

Clic sur l'image, glisser bouton appuyer, le trait est tracé, avec la couleur de la zone couleur de premier plan, avec la largeur en pixel de la palette de l'outil trait.

On peut obliger ce trait à aller horizontalement ou verticalement ou avec un angle de 45 ° avec la touche majuscule

On peut mettre des flèches à ces traits

photoshop 5.5 (double clic sur outil trait, choisir option flèche, choisir l'épaisseur du trait etc)

Avant de les créer, choisir le type de flèche, au début du tracé du trait, à la fin ou les deux.

On peut même choisir la forme de la flèche en allant sur le bouton forme.

Photoshop 7.0

Mettre des flèches, outil trait dans les outils polygones (en dessous de l'outil texte)

Choisir flèche avec flèche à gauche de épaisseur dans les options

Choisir les dimensions de la flèche (ex : épaisseur 300 et taille 300 concavité 20 %)

7.6 OUTILS DENSITE PLUS, DENSITE MOINS, EPONGE

7.6.1 DENSITE PLUS

Exemple : Ouvrir l'image tête jpg dans dossier brut scan

Ouvrir l'image autel dans dossier scan brut

Sert à rendre une partie de l'image plus foncée

Les options permettent d'appliquer soit à une partie claire, soit aux parties sombres, soit aux parties moyennes

Et avec une intensité réglable de 0 à 100

Ne pas oublier de choisir la taille de l'outil dans la palette formes

Ouvrir statue fond noir dans scan brut pour densité plus et moins

Ouvrir l'image densité plus et moins buffle 2131 dans Afrique scan brut

7.6.2 DENSITE MOINS

ouvrir l'image tête sculpture fond noir dans dossier scan brut

Sert à rendre une partie de l'image moins foncée

Options idem que outil densité plus

7.6.3 EPONGE

Permet de saturer ou de saturer une partie de l'image

Saturer les couleurs, les rendre plus vives, plus exclusives

Dé saturer à 100 %, l'image devient une image sans couleur, en noir et blanc

Exemple ouvrir l'image éléphant rouge désaturer dans dossier brut de scan

7.7 LE TAMPON

Exemple : ouvrir l'image Tampon avec poussière dans image photoshop, dossier 72 dpi

7.7.1 LE TAMPON NORMAL

Le tampon fonctionne avec deux pointeurs.

Le premier pointeur désigne la source ou seront copiés les pixels, le deuxième pointeur désigne l'endroit où seront collés les pixels (appliqués les pixels prélevés)

Les deux pointeurs suivent la même trajectoire (déplacement de la souris)

L'option aligné conserve l'alignement entre pointeur source et le pointeur destination, même si vous arrêtez l'opération puis la reprenez.

L'option non aligné, si vous interrompez le clonage puis reprenez le clonage, le prélèvement se fait au point initial de prélèvement.

(représenté en blanc) est très utile pour supprimer des éléments gênant dans une photo.

Grâce au tampon, nous allons pouvoir copier une partie de l'image et la coller avec le tampon sur l'élément à éliminer.

Ne pas oublier de choisir la forme du tampon et le flou en premier lieu.

Indiquer l'endroit où doit se faire le prélèvement avec la touche alt plus clic sur l'endroit à prélever.

Se positionner sur l'élément à cacher, puis clic.

7.7.2 DERRIERE LE TAMPON LE TAMPON DE MOTIFS

(nettement moins utile) est représenté en grisé ;

7.7.3 LES OPTIONS DU TAMPON

Le pourcentage d'opacité 100 cache tout ce qu'il y a derrière

50 % laisse voir à moitié le motif et à moitié la partie recouverte

L'option aligné coché,

le point de prélèvement se déplace avec le pointeur de la souris, le point de prélèvement reste à la même distance et position du pointeur.

L'option aligné non coché,

le point de prélèvement reste à la première position à chaque nouveau usage du tampon.

7.8 OUTIL MESURE

115 et 214

Exemple ouvrir l'image monnaie n et bl 2 dans dossier brut de scan

Sert à connaître la taille d'un objet de votre image (avant de le redimensionner, mettre à l'échelle par exemple).

Clic sur l'outil mesure, clic sur le début de l'objet à mesurer, faire glisser la souris jusqu'à la fin de l'objet .

Les dimensions de l'objet s'affichent dans la palette info, la place sur l'axe des x et y, les angles.

D donne la dimension réelle du tracé de la souris

L donne la distance parcourue par le pointeur dans l'axe des X

Important

Pour mettre un élément à l'échelle voulu

Chiffre que l'on veut obtenir divisé par la longueur de l'objet dans l'image

le résultat est multiplié par 100 et est appliqué dans les transformations paramétrées (attention à la touche conserver les proportions).

Commençons par regarder sa taille actuelle et sa résolution.

Nous constatons qu'elle mesure 3 cm environ et que sa résolution est 2400, c'est à dire la résolution et la taille que donne un bon scanner à diapositive.

Nous pouvons voir sa taille directement sur l'écran dans la règle horizontale

Ce poids est trop lourd et nous allons le réduire, mais augmenter la taille de l'image.

Je vous demande de modifier la taille de l'image (lui donner 10 cm par 15 cm et une résolution de 92 dpi

Nous allons maintenant utiliser l'outil mètre de la barre d'outils pour mesurer la pièce de monnaie.

Le plus pratique, se servir de D

Nous trouvons qu'elle mesure 3,27 cm horizontalement

La dimension réelle de la pièce était 2 cm

Si nous voulons représenter dans notre document la pièce à l'échelle 2, elle doit mesurer 4 cm dans notre document.

Nous appliquons la règle : taille souhaitée (4cm) divisé par la taille de l'objet dans l'image(3,27), nous multiplions le résultat (1,223) par 100 et nous appliquons le résultat trouvé (122) dans le menu Edition, transformation, paramétrée (attention : il faut avoir sélectionné avant (menu sélection, tout sélectionner)

Nous vérifions la taille de la pièce dans l'image avec l'outil mètre. Elle mesure 4 cm.

Pour obliger le mètre à aller horizontalement ou verticalement, appuyer sur la touche majuscule pendant le déplacement de la souris.

7.9 OUTIL FORME D'HISTORIQUE

Permet de revenir en arrière de manière ponctuelle, avec une forme d'outil, une intensité choisie.

Pour cela, faire une correction dans l'image, par exemple avec la balance des couleurs.

Pour tester, faire un réglage exagéré.

Dans la palette historique, cliquer dans le carré à gauche de l'état *non pas* « balance des couleurs », mais « instantané 1 » ou plus exactement sur l'état d'historique que l'on veut retrouver.

Ceci définit la source à partir de laquelle l'outil va travailler (et l'image que l'on va retrouver après avoir passé la forme d'historique)

Cliquer sur l'état d'historique que l'on veut modifier, prendre l'outil forme d'historique.

Puis dans la barre des outils prendre l'outil « forme d'historique » situé juste en dessous du pinceau et au dessus du pot de peinture.

Choisir une taille et une intensité d'outil souhaitée.

Appliquez sur l'image.

L'image retrouvé après le passage de la forme d'historique est l'état de l'historique ou est situé le signe forme d'historique

La forme d'historique supprime le réglage « balance des couleurs » avec la forme et l'intensité de la forme d'historique, et seulement là.

Le résultat est le même que de créer un calque de balance des couleurs, puis de gommer sur le calque balance des couleurs, avec l'avantage de ne pas avoir avant à créer un calque de réglage

7.10 OUTIL POT DE PEINTURE.

207

Ouvrir l'image monnaie netb 3 dans scan brut

Nous allons effectuer un détournage des pièces de monnaie, et remplacer le fond noir par un fond gris légèrement coloré.

double clic sur l'outil pot de peinture pour choisir les options

choisir d'appliquer la couleur de premier plan, (à une zone sélectionnée avant),

Choisir normal

Choisir l'opacité

A 100% seule reste la couleur de premier plan

choisir la tolérance, plus la tolérance est grande plus l'efficacité du pot de peinture sera grande

choisir lisser les contours.

Il nous faut maintenant sélectionner la zone à peindre en excluant les pièces de monnaie, grâce à la baguette magique (tolérance ??? dans ce cas la tolérance peut être grande sans problème le fond étant très homogène)

Il ne nous reste plus qu'à appliquer le pot de peinture.

7.11 L'OUTIL LOUPE

34

chaque clic dans l'image augmente la taille

ou solution meilleure, quel que soit l'outil actif, ctrl + agrandit l'image

Ctrl – rend l'image plus petite.

Ctrl plus touche \$ donne à l'image la dimension maxima par rapport à l'écran et aux palettes d'outils.

Préférable de faire touche tabulation avant pour enlever les palettes d'outils puis ctrl \$

Ensuite remettre les palettes avec la touche tabulation.

7.12 OUTIL PIPETTE

Permet de prélever un échantillon de couleur dans une image, pour l'installer dans la zone couleur de premier plan

Les outils de dessin appliqueront cette couleur prélevée lorsque vous le souhaitez.

7.13 OUTIL TEXTE

7.13.1 COPIER UN TEXTE DANS UN DOCUMENT WORD PUIS

COPIER DANS UNE IMAGE

Créer une zone de texte dans l'image ouverte dans photoshop / sélectionner le texte dans le document word / coller le texte dans la zone de texte

Le texte dans photoshop peut alors être modifié avec la palette texte

290

il existe des outils « texte » cachés (texte vertical, masque de texte et masque de texte vertical)

les plus simples à utiliser sont les outils texte et texte vertical.

le texte que vous voulez insérer dans l'image sera déposé sur un calque. Le calque portera automatiquement comme nom les premières lettres de votre texte
clic sur l'outil texte, clic sur l'image, une boîte de dialogue apparaît, choisir la police, la couleur (par défaut la couleur affichée est la couleur du premier plan)
puis, taper le texte, puis ok, le texte vient se coller dans votre image

7.13.2 CREER UNE ZONE DE TEXTE

Prendre l'outil texte, cliqué glissé dans l'image permet de déterminer une zone de texte .Le texte se collera dans cette zone sans en sortir.

Si le texte est plus grand que la zone, un signe apparaît en bas à droite dans le carré (une croix se forme), il faut soit diminuer le texte soit agrandir la zone

7.13.3 ON PEUT AUSSI CREER UNE FORME ET ENTRER DU

TEXTE DANS CETTE FORME

Voir les outils formes dans les nouveautés photoshop 8 CS

7.13.4 LE TEXTE SE COLLE AUTOMATIQUEMENT SUR UN

CALQUE SPECIAL TEXTE

Vous pouvez déplacer ce texte en utilisant l'outil déplacement la flèche ou la lettre V, clic sur le nom du calque)

7.13.5 MODIFIER CE TEXTE,

clic sur le nom du calque texte, puis sélection du texte à modifier

7.13.5.1le bouton approche

règle l'espace ménagé entre chaque lettre, sert à élargir ou rétrécir un mot ou une phrase.

Ce paramètre est accessible uniquement si du texte est sélectionné (valeur possible 0, 500, 1000.)

7.13.5.2Les alignements (centré, à gauche, à droite)

Se font par rapport à l'endroit où l'on a cliqué dans l'image pour insérer le texte

7.13.5.3La touche aperçu

Permet de voir le texte dans l'image immédiatement ?

Sélectionné le texte, laisser l'image apparente derrière la fenêtre texte, modifier les paramètre du texte en regardant l'effet dans l'image

7.13.6 SUPPRIMER LE CALQUE TEXTE,

clic sur le nom du calque coté droit, puis supprimer.

Ou clic sur le nom du calque, faire glisser vers la corbeille du calque texte

Ou clic sur le nom du calque, clic sur la corbeille, clic sur ok pour valider.

7.13.7 SI VOUS AVEZ UN TEXTE INVISIBLE, MAIS POURTANT

TAPER

7.13.7.1 Il est peut être blanc sur un fond blanc,

ou noir sur un fond noir, modifier la couleur et éventuellement la taille.

7.13.7.2 Il est peut être positionné derrière un autre calque (dessous)

Aller dans la palette calque, sélectionner le calque où est le texte invisible, puis le faire passer tout au dessus de la pile des calques, il doit être visible maintenant.

7.13.7.3 Déplacer et repositionner le texte dans l'image

Taper le texte, rendre le calque de ce texte actif

Taper la lettre V ou clic sur l'outil déplacement, faire glisser ou

pour un déplacement temporaire sans quitter l'outil avec lequel vous travaillez, faire ctrl plus clic et glisser

7.13.8 METTRE UN CONTOUR AUX LETTRES DANS PHOTOSHOP

7.0 ET 8 CS

pour qu'elles soient bien visibles quelque soit le fond

Dans Photoshop 7.0

choisir la police, la couleur etc Taper le texte,

menu calque, style de calque, contour

choisir la couleur de la police, la taille du contour (4 à 9 pour avoir un contour fin autour de chaque lettre, 20 à 50 pour avoir une bordure épaisse)

choisir l'opacité de la bordure, validez

7.13.9 UTILISER DES LETTRES AVEC EFFETS CREATIFS

Taper le texte, le mettre en forme

Calque/ style de calque / biseautage et estompage

Choisir biseau interne ou externe, ciselage marqué ou lissé, la profondeur, haut ou bas, la taille de l'effet, angle de l'ombrage.

Dans mode des tons clairs, choisir superposition et dans la zone de couleur le blanc par exemple

Dans la partie gauche, on peut choisir incrustation en dégradé en cliquant sur le nom « incrustation », puis choisir le mode de fusion normale, le type de dégradé, le style du dégradé, l'angle et l'échelle (150 % pour avoir le plus d'amplitude dans le dégradé)

7.13.10 DONNER UNE FORME PARTICULIERE A UN TEXTE

taper le texte

clic sur le bouton déformer le texte dans la barre des options à droite de la zone couleur dans la zone style choisir un style (et non sans style)

7.13.11 LA PALETTE CARACTERES ET PARAGRAPHE

s'affiche avec le bouton situé à droite du bouton déformer le texte (lui même à droite de la zone couleur) dans la barre d'options

Ces palettes nous permettent de choisir la taille des caractères sélectionnés avec beaucoup d'options, ainsi que les options d'ajustement.

Dans la palette paragraphe l'unité de mesure peut être imposée en cm ou en mm en tapant cm (mm) à la place pt

7.14 FAIRE UN TEXTE SUIVANT UNE FORME

Créer un tracé avec un des outils plume

Modifier le tracé pour qu'il soit satisfaisant

Prendre un des outils texte (horizontal, vertical ou masque de texte)

Clic sur le tracé, le texte suit le tracé, mais le temps de réaction est très long.

Avec un texte normal lorsque l'on déplace les points du tracé, le texte se modifie aussi.

Avec un masque de texte, le tracé ne se modifie pas.

7.15 FAIRE UN TEXTE CONTENU DANS UNE FORME

Faire un tracé avec n'importe quel outil plume

Modifier le tracé pour qu'il soit satisfaisant

Prendre l'outil texte le curseur de l'outil texte devient un T contenu dans un genre de coussinet, clic, attendre assez longtemps (30 à 50 secondes) taper le texte, il sera contenu dans le tracé.

On peut le modifier comme tout texte, en sélectionnant puis modifiant

7.16 OUTILS GOUTTE D'EAU

sert à rendre flou une partie de l'image

Usage fréquent pour adoucir les rides dans un portrait

Choisir la taille, choisir le mode éclaircir (seules les parties sombres seront atténuées et mélangées)

7.17 OUTILS PLUME

seront étudiés plus tard car assez touffus

8 CHAPITRE IMPORTANT : CELA NE FONCTIONNE PAS, JE DOIS :

- 1) vérifier que je suis sur le bon calque (solution, choisir le calque sur lequel on veut travailler, dans la palette calque)
- 2) m'assurer que j'ai bien terminé l'opération commencée (solution esc pour quitter sans conserver ou validation pour conserver le travail commencé)
- 3) vérifier que je n'ai pas une sélection (même toute petite, bien cachée) solution : Ctrl d pour désélectionner
- 4) vérifier que l'outil avec lequel on veut travailler est bien en mode normal
- 5) si cela ne fonctionne toujours pas, l'erreur que vous avez faite est sans doute déjà ancienne et il faut remonter en arrière dans l'historique jusqu'à trouver une image saine (c'est souvent le fait d'avoir utilisé le mode masque pour modifier une sélection et de ne pas avoir quitté le mode masque avant de faire autre chose)

Cette liste doit être connue par cœur, et on doit essayer ces différentes hypothèses avant toute chose.

9 LE MENU FICHIER

Est semblable au menu Fichier de Word

9.1 NOUVEAU :

crée un nouveau document (une page vide) avec une taille et une résolution que vous choisissez .

Sur cette page vide, vous pourrez coller soit des images, des morceaux d'image, du texte etc

9.2 OUVRIR, FERMER

9.3 ENREGISTRER :

le fichier précédant que vous aviez ouvert n'existera plus . il sera remplacé par un nouveau fichier composé de l'ancien fichier plus les modifications que vous avez apporté juste avant de faire enregistrer. (danger en cas d'erreur, vous ne pourrez pas recommencer)

9.4 ENREGISTRER SOUS /

est tout aussi intéressant puisque dans ce cas le fichier que vous avez ouvert reste inchangé et vous créez un nouveau document qui sera construit avec le fichier que vous aviez ouvert plus les modifications que vous venez d'apportées.

Inconvénient : avec enregistrer sous vous multipliez les fichiers et vous risquez d'être vite perdu dans les fichiers (astuce : donner le même nom mais suivi d'un numéro 1 2 3 Le dernier numéro est la version la plus évoluée.

9.5 FORMAT D'IMPRESSION

permet de faire des choix au moment d'imprimer

9.6 IMPRIMER

9.7 PREFERENCE :

nous intéresse pour choisir la forme de présentation de nos outils à l'écran vous devez aller dans affichage et pointeurs et choisir « forme d'outil et précis »

10 LE MENU EDITION

Contient

10.1 ANNULER LA DERNIERE OPERATION REALISEE

fonction très utile, elle permet de tester et de revenir en arrière si le test ne nous convient pas.

Son raccourci clavier très pratique est CTRL Z

10.2 COUPER COPIER COLLER EFFACER SONT IDENTIQUES AU LOGICIEL

DE TRAITEMENT DE TEXTE.

10.3 TRANSFORMATION

Permet de modifier l'image ou une sélection dans l'image (de la faire pivoter, de modifier sa taille, de déformer etc

10.4 CREER UN CADRE AUTOUR D'UNE PHOTO

Travailler la photo jusqu'au résultat souhaité avant de mettre le cadre

Sélectionner toute l'image, aplatir l'image si elle contient plusieurs calques

Edition, contour, choisir une épaisseur du trait de 1 à 16 pixels, choisir une couleur dans l'image avec la pipette, choisir à l'intérieur de la sélection, ou centré (à cheval sur la sélection)

Ou

Choisir une couleur d'arrière plan, menu image, zone de travail, donner une dimension supérieure à la taille de l'image, choisir centré, ok

11 LE MENU IMAGE

Sert à améliorer les images

Il contient

- Mode

Permet de choisir le type de fichier niveau de gris, rvb etc

- Réglages

Très important, les principales fonction pour améliorer les images se trouve dans cette partie du menu

Nous trouvons à l'intérieur de réglage

11.1 NIVEAUX, NIVEAUX AUTOMATIQUES

Exemple ouvrir l'image 0306 hipo niveaux auto dans dossier scan brut

Essayer ensuite le niveau auto avec l'image éléphant rouge désaturer dans dossier brut de scan

La commande niveaux automatiques est à essayer en première approche lorsque votre photo vous semble non correcte.

Si le résultat ne vous paraît pas satisfaisant, c qui est très fréquent, édition annuler ou ctrl z

11.2 NIVEAUX

ouvrir l'image 0134 zèbre dans scan brut

Permet d'ajuster la luminosité et le contraste dans votre image

Le curseur blanc (à droite) ajuste les tons clairs.

Si on déplace le curseur de la position 255 vers la position 200 on éclaircit l'image

11.2.1 LE CURSEUR GRIS

Au milieu, sert à ajuster les tons moyens

En le déplaçant vers la gauche, on éclaircit les tons moyens.

En le déplaçant vers la droite, on assombrit les tons moyens.

11.2.2 LE CURSEUR NOIR

Agit sur les tons foncés.

En le déplaçant vers la position 20 en partant de 0 on assombrit l'image.

Vous constatez que le curseur des gris se déplace un peu également vous devrez probablement le modifier.

11.2.3 LA BARRE « NIVEAUX DE SORTIE »

Sert à établir une valeur plafond pour les tons clairs et les tons foncés

Si on déplace le curseur blanc de 255 vers 200, tous les pixels entre 255 et 200 sont rabattus au niveau 200, et l'image perd de la luminosité à ces endroits là seulement.

Les autres pixels ne changent pas.

Si on déplace le curseur noir vers la droite

De 0 vers 20, tous les pixels de 0 à 20 sont relevés au niveau 20, l'image gagne de la luminosité à ces endroits là (ombre).

Les autres pixels ne bougent pas

11.2.4 POUR AUGMENTER LE CONTRASTE

Bouton blanc poussé vers la gauche

Bouton noir poussé vers la droite

Le bouton gris sert alors à régler la luminosité de l'image.

11.3 LUMINOSITE CONTRASTE

ouvrir l'image « niveau auto luminosité contraste » dans dossier brut de scan

ouvrir l'image 0134 zebre dans scan brut

Permet de modifier la luminosité et le contraste de l'image ou d'une zone sélectionnée

Essayer aussi saturation

11.4 TEINTE SATURATION

Modifie la saturation (les couleurs saturées sont plus vives, plus exclusives, plus flatteuses, mais moins naturelles)

Lorsque l'on pousse la dé saturation à son maximum, on obtient une image noir et blanc.

Lorsque l'on pousse la saturation à son maxi, on obtient des couleurs bizarres, sans rapport avec l'original.

Ouvrir l'image 209 éléphant rouge dans dossier scan brut

Ouvrir l'image éléphant rouge désaturer

Le réglage teinte n'est que très rarement utilisé.

11.5 CORRECTION SELECTIVE

Est un réglage très utilisé, très précis, très souple mais

Il nécessite d'avoir des connaissances colorimétriques pour être bien utilisé.

Il permet de modifier les couleurs en choisissant la couleur défectueuse et de travailler uniquement sur cette couleur.

Ouvrir l'image sélection trop mag elep 1130 dans dossier Afrique scan brut

12 LES CALQUES

257

ouvrir l'image scan papier 4 stèle dans dossier brut scan

lorsque vous créez ou importez une image, elle est automatiquement déposée sur un calque.

Si vous collez une deuxième image, un texte dans votre document, ils seront déposés sur un deuxième calque.

Les calques sur lesquels sont déposés les différents éléments de ce document sont totalement transparents là où n'est pas l'image collée.

(c'est une différence avec des vrais calques, jamais totalement transparents)

on peut les empiler sans altérer la vue de ceux situés en dessous.

Les calques servent à travailler chacune des photos ou textes, ou dessin séparément sans modifier les autres, qui ne sont pas actifs.

12.1 LES CALQUES SONT INDEPENDANTS LES UNS DES AUTRES

Mais vous pouvez les rendre solidaires, en cliquant dans la palette calque sur la deuxième case à gauche, un maillon de chaîne indique que ce calque est lié avec le calque actif.

Le premier bouton de la palette calque (un œil) sert à rendre visible ou invisible un calque dans un ensemble de calque (très utile pour repérer un calque spécifique)

12.2 POUR RENDRE ACTIF UN CALQUE

(pour pouvoir travailler sur le contenu d'un calque)

Clic sur le nom du calque

12.3 POUR MODIFIER LE NOM ET L'OPACITE D'UN CALQUE

Double clic sur le nom du calque, la palette option de calque apparaît donner un nouveau nom (indispensable lorsque l'on travaille sur des images avec de nombreux calques), choisir une opacité pour ce calque

Lorsque l'opacité est 100 %, les images en dessous de ce calque sont cachées.

Avec 50 % les images en dessous sont transparentes à 50 %, à égalité avec le calque au dessus.

Si l'image d'un calque se superpose avec celle d'un autre calque situé au dessous, on ne verra que l'image portée par le calque situé au dessus.

12.4 L'ORDRE DES CALQUES EST MODIFIABLE

Clic sur le nom du calque que vous voulez déplacer, faire glisser vers un autre emplacement dans la liste des calques.

Cette manœuvre sert très souvent lorsque l'on met des légendes sur une page constituée de plusieurs photos et légendes, souvent la légende d'une photo est mise sur la photo elle-même et son calque doit être au dessus de la photo pour que le numéro soit apparent.

Le calque de fond n'est pas déplaçable, il est toujours au fond de la liste.

Une astuce permet toutefois de le déplacer.

Il suffit de le changer de nom, avec les options de la palette calque.

Il devient alors un calque normal et non plus un calque de fond, nous pouvons alors le déplacer.

Exercice : ouvrir une image simple par exemple 01 baguette facile dans dossier 72 dpi

Enregistrez la dans votre dossier personnel.

Créer un nouveau calque, prendre l'outil crayon, une couleur rouge, une forme de 150 puis tracer un trait dans le calque 1.

Créer un nouveau calque, prendre l'outil aérographe, prendre une couleur bleue, une forme de 100, puis tracer une croix dans le calque deux

Créer un nouveau calque, prenez l'outil texte, inscrivez un numéro et un texte légende sur l'image elle même.

Essayer de déplacer les différents calques, y compris le calque fond comportant l'image. Puis aller dans les options de la palette calque et renommer le calque fond.

Essayez maintenant de déplacer les différents calques et notez le comportement des différents traits par rapport à l'image

12.5 LES OPTIONS DE LA PALETTE CALQUE

12.5.1 CREER UN NOUVEAU CALQUE

12.5.2 DUPLIQUER UN NOUVEAU CALQUE

12.5.3 SUPPRIMER UN CALQUE

Options de palette (changer de nom un calque, modifier l'opacité)

Aplatir l'image, l'image ne comportera plus qu'un seul calque, le calque fond, mais, avantage, l'image est beaucoup moins lourde et peut être enregistrée avec des formats d'enregistrement différents de Photoshop.

Si l'image n'est pas aplatie, le seul format d'enregistrement disponible est le format de Photoshop (psd ou pdf)

Cette fonction ne doit être appliquée que lorsque votre document est totalement fini. Il sera plus difficile, mais pas impossible de retravailler votre image partie par partie séparément.

Eventuellement réalisez une copie avant de aplatir l'image.

12.5.4 COPIER UN CALQUE DANS UNE IMAGE ET LE COLLER

DANS UNE AUTRE IMAGE

Ouvrir les deux images, 01 règle et baguette facile

pour que l'on voit les deux images à l'écran, (menu fenêtre, juxtaposer) choisir le calque à copier par un clic sur son nom, faire glisser le calque vers l'image d'accueil.

12.5.5 TRANSFORMER UN FOND EN UN CALQUE

Double clic sur le nom fond, renommer, ok

12.6 FUSIONNER DEUX CALQUES

Opération utile lorsque l'on met du texte sur une image, par exemple une légende, le fait de fusionner les deux calques fera que l'on rendra solidaires définitivement les deux calques.

Rendre actif un des deux calques à fusionner, placer le deuxième calque à fusionner juste au dessus ou dessous, flèche à droite de la palette calque, puis fusionner avec le calque inférieur ou le calque supérieur.

Nous retrouvons les options de la palette calque, dans le menu calque.

12.7 STYLE DE CALQUE

particulièrement utile avec les calques de texte permet de mettre un contour autour des lettres ou de créer les lettres en dégradés de couleurs

Tapez le texte, le mettre en forme, dans le menu calque choisir style de calques, choisir le style à appliquer par ex contour, choisir les options la couleur, la taille, l'opacité, le mode de fusion (préférez toujours normal), le type de remplissage (préférez toujours couleurs), la position (préférez toujours extérieur)

On peut appliquer plusieurs style de calques à la suite par exemple contour et dégradé

13 UTILISATION DES OUTILS PLUME

13.1 L'OUTIL PLUME

P 151 cet outil est le même que celui de Illustrator

Voyons quelques éléments de l'outil plume

Exemple ouvrir l'image monnaie netb 3, dans dossier scan brut.

Exercice ouvrir l'img 01 baguette facile, puis, réaliser avec l'outil plume les tracés

L'exercice consistera à calquer le contour de la pièce, puis les motifs sur la pièce, texte puis image de la pièce.

Commencer par créer un calque nouveau (palette calque, créer un nouveau calque) ou bouton nouveau calque en bas de palette calque

Choisir ensuite l'outil plume libre

C'est l'outil le plus précis pour dessiner avec précision.

ou l'outil plume

Le dessin réalisé avec l'outil plume est un tracé, un objet vectoriel qui ne contient aucun pixel. Il ne s'imprime pas.

Si vous remplissez son contour ou son fond, alors sur votre impression, vous verrez ce que vous venez de faire

Mais il peut être transformé en une sélection (cette sélection sera très lisse, non dentelée ce qui rend l'usage de cet outil très intéressant)

Tout tracé est modifiable avec les outils de la palette plume (plume + ou -, conversion de point déplacement de points etc

13.2 POUR VOIR LES TRACÉS,

afficher la palette tracés. (fenêtre, afficher les tracés)

Cette palette permet de modifier l'ordre des tracés, d'enregistrer les tracés (faire glisser le tracé vers le bouton nouveau tracé)

13.3 LES BOUTONS DE LA PALETTE TRACÉS

149

Le rond noir en bas à gauche = fond du tracé

Le rond blanc à sa droite = contour du tracé

Le rond en pointillé à sa droite = transformer en une sélection

Le bouton après = convertir en un tracé

Ensuite nouveau tracé

13.3.1 ON PEUT REMPLIR SON FOND (APRES AVOIR CHOISI

UNE FORME ET UNE COULEUR)

Lorsque le tracé est un tracé fermé le fond peut être rempli avec une couleur choisie dans la zone couleur de premier plan, en cliquant sur le bouton remplir le fond dans la palette tracés

Dans photoshop 7.0, il faut faire Alt plus clic sur remplir le fond, choisir l'outil à appliquer dans la fenêtre qui apparaît puis ok (attention, il faut choisir la grosseur de l'outil avant les opérations de remplir le fond ou le contour dans la palette forme)

13.3.2 OU SON CONTOUR AVEC DE LA COULEUR.

Idem mais clic sur bouton remplir le contour de la palette tracés

Dans photoshop 7.0 alt plus clic sur remplir le contour, après avoir choisi la forme du pinceau.

13.3.3 LES POINTS D'ANCRAGE SONT MIS AUTOMATIQUEMENT

quand vous dessinez, mais vous pouvez les modifier, supprimer,.(grâce à l'outil sélection directe des outils cachés plume)

13.3.4 SUPPRIMER UNE PARTIE DE TRACE QUE L'ON NE VEUT

PLUS

Prendre l'outil sélection de tracé (flèche noire tournée vers la gauche), sélectionner avec cet outil la partie à supprimer, touche sup.

13.4 UTILISATION DES OUTILS PLUME

Réaliser le tracé avec plume libre ou plume magnétique

Choisir une couleur pour le contour (ou pour le fond)

Choisir une forme à appliquer dans la palette forme

Clic sur le bouton fond ou contour de la palette tracés

Le tracé est rempli dans son contour ou dans son fond de la couleur choisie et avec la grosseur choisie dans la palette formes ;

Autre utilisation possible

P 163

Réaliser le tracé, le modifier

Transformer le tracé en une sélection

Clic sur le bouton transformer en une sélection dans la palette tracés

Autre utilisation

Réaliser le tracé

Estomper le calque portant l'image calquée (palette calque, sélection du calque portant l'image, estomper)

L'image portant le calque disparaît le tracé reste et peut être utilisé seul ou

Réaliser le tracé

Le rendre actif avec l'outil sélection directe (flèche dans les outils cachés)

Les points d'ancrage apparaissent

Fichier, nouveau document

Edition, copier, édition, coller dans le nouveau document

Permet de séparer l'image calquée de l'image tracée

Exercice ouvrir l'image 01 baguette facile, puis l'image baguette facile avec gucus, réaliser avec l'outil plume les tracés

13.4.1 POUR INTERROMPRE UN TRACÉ ET REPRENDRE UN

TRACE DANS UN AUTRE ENDROIT

Commencer un tracé.

Pour arrêter le tracé et reprendre à un autre endroit le tracé : appuyer sur ctrl et majuscule, rien ne se passe, puis positionner le curseur au nouveau départ de tracé, clic et faire le nouveau tracé

13.4.2 PLUME MAGNETIQUE

Le tracé colle aux contours marqués à proximité du passage du pointeur.

Paramétrer la plume magnétique (p 153 et 141)

Double clic sur l'outil plume magnétique

13.4.2.1 Adaptation des courbes : de 0,5 à 10

Plus la valeur est élevée, plus le tracé est simple avec peu de points d'ancrage

13.4.2.2 Donner une valeur de détection

De 1 à 40 les contours ne sont détectés que dans la distance précisée en pixels

13.4.2.3 Déviation du contour : de 1 à 100

Une valeur faible détecte les contours dont la déviation est faible

Sur une image dont les contours sont doux, utilisez une largeur faible et une déviation faible

13.4.3 PLUME LIBRE

Permet de dessiner librement comme avec un crayon et un papier

13.4.4 PLUME

permet de tracer des droites et des courbes en se servant des points d'ancrage (peu pratique)

13.4.5 PLUME +

Permet d'ajouter des points d'ancrage

13.4.6 PLUME MOINS

Permet de supprimer des points d'ancrage

13.4.7 L'OUTIL SELECTION DIRECTE

(une flèche blanche tournée vers la gauche) dans les outils cachés plume

Dans Photoshop 7.0 et 8 CS il s'agit d'un outil séparé dans la barre d'outils, placé juste au dessus de la plume.

Permet de déplacer des points d'ancrage et de modifier des segments

Il faut que le point soit noir pour pouvoir modifier la courbe. Si le point est blanc (transparent) on pourra déplacer le point mais pas la courbe.

Dans ce cas, prendre l'outil conversion de point, clic sur le point à modifier, il devient noir, on peut maintenant modifier la courbe soit avec l'outil sélection directe soit avec l'outil conversion de point.

Prendre l'outil sélection directe

Clic sur un point d'ancrage , le point d'ancrage devient noir , reclic et faire glisser ou un segment, faire glisser

Si non fonctionnement, essayer avec l'outil conversion de point

13.4.8 OUTIL PLUME PLUS CTRL PERMET DE MODIFIER LE

TRACE

Plus facile et direct p 178 photoshop pour les photographes

En utilisant l'outil plume ou plume + ou plume magnétique

La touche ctrl plus clic permet de modifier le point sur lequel on clique

Le déplacer en cliquant sur le point ou

Modifier les courbes en positionnant le pointeur sur le point d'une courbe

Si cela ne permet pas de modifier les courbes (carré noir), essayer en maintenant la touche alt enfoncée (cela fonctionne toujours)

13.4.9 OUTIL PLUME PLUS ALT PERMET DE MODIFIER LE

TRACE

la touche alt plus clic sur un point permet de déplacer les poignées de ce point et donc de transformer la ligne droite en une courbe adaptée

13.4.10 L'OUTIL SELECTION DE TRACE

Flèche noire tournée vers la gauche

Permet de sélectionner tout le tracé (ou tous les tracés avec un glissé de souris)

Attention :

Lorsque l'outil sélection de tracé a été utilisé à la place de l'outil sélection directe, le tracé se déplace entièrement (et non pas seulement un point du tracé),.

A ce moment on constate que tous les points du tracé sont noirs (non transparents) et chaque point du tracé ne peut être modifié individuellement.

Pour revenir à une situation avec des carrés transparents (que l'on peut déplacer individuellement) , clic dans l'image avec l'outil sélection directe, ailleurs que sur le tracé pour le rendre inactif, puis clic sur le tracé pour le rendre actif à nouveau, les points sont devenus noirs et peuvent être modifiés .

13.4.11 L'OUTIL CONVERTIR UN SOMMET EN ANGLE ET

RECIPROQUEMENT

Est représenté par un angle

Ne pas confondre l'outil sélection directe et l'outil convertir un sommet en angle, les deux dans la palette d'outils plume

14 CONSTRUIRE UNE PAGE DE THESE

14.1 FICHER, NOUVEAU,

ouvrir une page vierge de la taille du document (en général A4)

largeur 21, hauteur 29,7, résolution 92 ppp

dans le cas d'un travail réel et non d'un exercice comme ici, la résolution devra être 300 pixels par pouces

, donner un nom, (ex page de thèse 1), ok

14.2 OUVRIR L'IMAGE A COLLER DANS LA PAGE,

Monnaie net b dans dossier scan brut

la dimensionner (sélectionner tout, menu image, taille)

La résolution doit être la même que celle de votre document accueillant l'image pour conserver la même taille à votre image (en général 300 pixels par pouce mais ici pour alléger nous lui donnerons une taille 10 15 et une résolution 92 ppi)

(attention aux pixels par cm ou pixels par pouces)

Mettre l'image à l'échelle souhaitée (taille de l'objet voulue divisée par la taille de l'objet dans l'image. Le résultat est multiplié par 100 et appliqué dans Edition, transformation, paramétrée (ici, la monnaie mesure 2 cm dans la réalité et nous la voulons dans notre document final à l'échelle 2 soit 4 cm

Sélectionner tout, édition copier,

fermer l'image, édition coller dans le nouveau document page de thèse

l'image est collée sur un calque, chaque image nouvelle sera collée sur un nouveau calque.

14.3 DEPLACER L'IMAGE DANS LA PAGE

Afficher la palette calque

Sélectionner le calque portant l'image
Prendre l'outil de déplacement (flèche noire) ou faire V

14.4 PLACER DES REPERES DANS LA PAGE

pour positionner les différents éléments
Clic dans la règle et faire glisser pour placer un repère dans le document
Clic sur alt et dans la règle pour passer d'un repère horizontal à un repère vertical

14.5 PRENDRE L'OUTIL TEXTE,

clic dans le document page de thèse, ajouter le texte, ne pas oublier de vérifier la couleur de la police pour le texte

.choisir un texte Arial 12, noir

14.6 SI LE TEXTE N'EST PAS VISIBLE :

- Il est trop petit
- Il est caché derrière un calque portant une image (le faire passer devant)
- Les lettres du calque texte sont écrites avec la même couleur que le fond sur lequel est le texte (noir sur noir, blanc sur blanc) solution, double clic sur le nom du calque texte dans la palette calque, changer la couleur de la police, ok.

14.7 RECOMMENCER TOUTES CES OPERATIONS POUR L'IMAGE MONNAIE

NETB 2 PUIS POUR MONNAIE NETB 3 ET DONNER UN TITRE A LA PLANCHE

ENTIERE ETC

15 LES NOUVEAUTES PHOTOSHOP CS

15.1 PASSER EN NOIR ET LANC

Nouvel outil photoshop CS 3

Image / réglages / noir et blanc / choisir un filtre / essayer automatique

15.2 OUTILS TONS FONCES / TONS CLAIRS

Images / réglages / tons foncés / tons clairs

Le bouton afficher plus d'options est utile

Il permet d'augmenter les parties claires dans les tons foncés et les parties sombres dans les parties trop claires.

Dans tons foncés, la première ligne, facteurs, permet de modifier les tons foncés en les éclaircissant.

Plus le chiffre est élevé, plus les tons foncés sont éclaircis.

La ligne en dessous, gamme de tons, permet de mettre un peu plus de clair dans les parties sombres.

Méthode la plus pratique, si les ombres sont trop fortes (noirs trop intenses, contre jour), mettre le bouton tons foncés / gamme de tons sur 50 %, puis chercher le meilleur réglage avec bouton tons foncés, puis ajuster le bouton gamme de tons.

Passer ensuite à l'étape Tons clairs

Le bouton facteurs poussé vers la droite diminue les tons clairs

Le bouton Tons clairs / gamme de tons permet de mettre du sombre dans les tons clairs, donc d'atténuer l'action de Tons clairs / facteur

Si les boutons tons foncés / facteur et tons clairs / facteurs sont poussés à 0 (quelque soit la position des boutons Gammes de tons, l'image est identique (non modifiée) à l'image de départ

Une méthode pratique :

En première approche, essayer avec le moins d'options possibles, les réglages se réduisent à deux curseurs. (tons clairs, tons foncés)

En deuxième approche, si le résultat n'est pas convaincant

Mettre les boutons Gamme de tons sur 30 %

Régler les tons foncés avec le bouton facteur (en général valeur faible entre 0 et 40 % sinon l'image devient trop molle)

Régler les tons clairs en général valeurs faibles comprises entre 1 et 30 %, sinon image molle.

Le bouton rayon :

Plus le chiffre est élevé plus le contraste est élevé , mais action discrète.

A priori il convient de le laisser sur 100 pixels (au milieu de l'échelle)

Le bouton contraste moyen permet d'augmenter ou diminuer le contraste dans l'image, ajuster avec soins.

15.3 IMAGES REGLAGES / CORRESPONDANCES DE LA COULEUR

Cet outil sert à harmoniser les couleurs d'une série d'image dont les couleurs sont légèrement différentes.

Ouvrir les images à harmoniser, prendre une des images et l'améliorer cette image avec niveaux ou avec tons clairs / tons foncés

Prendre l'outil correspondances de couleurs, ajuster la luminosité, éventuellement l'intensité des couleurs (rarement et faiblement)

Le bouton fondu permet de mélanger l'image de départ avec l'image portant les modifications.

Poussé à fond l'image est identique à l'image de départ,

poussé à 0 l'image est identique à l'image portant les modifications (l'image de départ est totalement modifiée)

Le bouton neutraliser est magique lorsque l'image porte une dominante de couleur marquée.

Si l'effet est trop fort, le bouton fondu permet de mélanger avec l'image de départ pour avoir des tons corrects

Dans la zone statistique

La zone source permet de trouver le numéro de l'image que l'on vient de modifier et d'appliquer la transformation à l'image à l'écran

La zone charger les statistiques permet la même chose, mais sur une image qui est déjà fermée, si les paramètres ont été enregistrés auparavant dans la zone « enregistrer les statistiques »

La zone « enregistrer les statistiques »

Permet de enregistrer les paramètres appliqués à une image pour pouvoir ensuite les charger et les appliquer à d'autres images.

15.4 LES OUTILS CORRECTEURS

15.4.1 LE CORRECTEUR SIMPLE

fonctionne comme un tampon mais plus « intelligent »

Alt plus clic, puis clic sur zone à modifier.

15.4.2 LE CORRECTEUR TON DIRECT

Possède plusieurs options

Option : similarité des couleurs est meilleure avec un bord flou à 50 %

Fonctionne comme un tampon, mais sans avoir à prélever avec alt plus clic

15.4.3 SERT A RENDRE FLOU LES VISAGES DANS UNE PHOTO

Prendre une forme un peu plus petite que le visage, appliquer sur les visages.

Option : créer une texture

15.5 EXPLORATEUR DE FICHER ADOBE BRIDGE

Permet de sélectionner les images choisies

Permet de donner un ordre d'intérêt aux images

Ctrl plus 1 = une étoile

Ctrl plus 2 = deux étoiles etc

Ensuite on peut appliquer un filtre pour ne voir que les une étoile ou deux étoiles

Le raccourci CTRL plus D permet de dupliquer une ou plusieurs images

15.6 LES OUTILS FORMES

Sont cachés derrière l'outil trait

Dans la barre d'options on peut choisir de travailler avec une forme ou avec un tracé

En travaillant avec une forme cette forme sera remplie avec la couleur figurant dans la zone couleur.

En travaillant avec un tracé, on pourra modifier le remplissage et le contour dans la palette tracés.

15.7 LES DIFFERENTS OUTILS DE FORME

Rectangle rectangle à bord ronds cercle, polygone, forme personnalisée, trait

Les options varient avec les différents outils mais on arrive toujours au choix d'options en cliquant sur la flèche à droite de l'outil forme personnalisée

Dans épaisseur on peut choisir en mm ou en cm ou en point (il suffit de taper le chiffre voulu et mm pour millimètre ou pt pour point)

15.8 L'OUTILS FORME PERSONNALISEE

Dispose de plus d'options

En cliquant sur la flèche à droite des outils formes dans la barre d'options, On peut choisir d'appliquer une taille libre (à vue) ou une taille imposée en entrant les chiffres hauteur et largeur.

On peut choisir d'appliquer à partir d'un bord ou du centre.

Avec cet outil, dans la case forme, en cliquant sur la flèche à droite de la zone, on fait apparaître un menu contextuel dans lequel on peut choisir une forme.

Nous avons accès dans ce menu contextuel à d'autres bibliothèques de formes, en cliquant sur la flèche en haut à droite

Nous pouvons choisir de charger des formes, puis clic sur bulle ou bannières ou tout par exemple, la bibliothèque de formes est installée dans le bouton forme

15.9 CORRIGER LA PERSPECTIVE ENGENDREE PAR UN GRAND ANGLE

Filtre / déformation / correction de l'objectif

Choisir d'afficher la grille et la taille de la grille en bas de l'écran

Choisir la transformation verticale (10 à 25 %)

Choisir l'option extension des bords pour cacher la zone blanche

ok

15.10 FAIRE UN TEXTE SUIVANT UNE FORME

Créer un tracé avec un des outils plume

Modifier le tracé pour qu'il soit satisfaisant

Prendre un des outils texte (horizontal, vertical ou masque de texte)

Clic sur le tracé, le texte suit le tracé, mais le temps de réaction est très long.

Avec un texte normal lorsque l'on déplace les points du tracé, le texte se modifie aussi.

Avec un masque de texte, le tracé ne se modifie pas.

15.11 FAIRE UN TEXTE CONTENU DANS UNE FORME

Créer un tracé avec un outil plume, le tracé doit être fermé.

Prendre l'outil texte, amener le pointeur dans la forme, le pointeur prend un symbole différent (un T contenu dans une espèce de parenthèse), clic, attendre longtemps 20 à 30 secondes, taper le texte, le texte reste à l'intérieur du tracé, on peut modifier le tracé, le texte s'adapte

On peut ajuster le bord du texte avec le tracé dans la palette caractère paragraphe

15.12 ALIGNER LES CALQUES UNE FORME SE COLLE SUR UN

CALQUE

Et l'on peut lui appliquer tout ce qui concerne les calques

Par exemple, en liant les calques, en prenant l'outil déplacement, on peut choisir dans la barre d'options, la fonction aligner les calques sur le haut sur le bas etc

Il faut que un calque de forme soit actif, et que les autres calques de forme que l'on veut aligner soit liés à ce calque (enchaînés)

15.13 LA CREATION DE PANORAMIQUE AVEC PLUSIEURS IMAGES

ASSEMBLEES

Fichier / automatisation / traitement par lot / photomerge / parcourir / choisir les fichiers à fusionner / les sélectionner / ok

S'ils sont positionnés dans la partie supérieure de l'image, les faire glisser dans la partie centrale.

S'ils sont dans la partie centrale, les ajuster à la bonne place .

Valider, choisir avant dans les options conserver les calques.

Faire disparaître les défauts avec la gomme (à 25 ou 50 %) en choisissant le bon calque

Utiliser le tampon pour terminer l'image là où elle manque, enregistrer.

15.14 RACCOURCIS CLAVIERS UTILES PHOTOSHOP CS

15.14.1 CREER ET ORGANISER LES RACCOURCIS UTILES

Menu édition / raccourcis clavier

Choisir la première commande que l'on veut créer en raccourci clavier

Taper au clavier la ou les touches choisies pour le raccourci, clic en dehors de la zone pour valider

15.14.2 FERMER UN DOCUMENT PHOTOSHOP ET OUVRIR

BRIDGE

Ctrl s pour enregistrer le document ouvert

Puis Ctrl maj W pour fermer le document Photoshop et se retrouver dans Bridge

15.14.3 TOUCHES FONCTIONS F

F 1 = tons clairs tons foncés

F 2 = Correspondances couleurs

F 3 = taille de l'image

F 4 = netteté optimisée

F 5 = passer en noir et blanc

F 6 = calque de réglage niveau

F 7 = traitement par lot

F 8 = calque de réglage noir et blanc

F 9 = passer en plein écran avec menu

F 10 = juxtaposer

F 11 = taille d'impression

F 12 = plein écran

15.14.4 TOUCHES AVEC CTRL

Ctrl A Sélectionner tout

Ctrl B Balance des couleurs

Ctrl C Copier

Ctrl D Désélectionner

| | |
|---------------------|-------------------------------------|
| Ctrl E | Taille de l'image |
| Ctrl F | Filtres |
| Ctrl G | Taille de la zone de travail |
| Ctrl H | Rotation à 90 antihoraire |
| Ctrl I | Rotation paramétrée |
| Ctrl J | Rotation à 90 horaire |
| Ctrl K | préférences |
| Ctrl L | Niveaux |
| Ctrl M | Luminosité contraste |
| Ctrl N | Fichier nouveau |
| Ctrl O | Fichier ouvrir |
| Ctrl P | imprimer |
| Ctrl Q | Fichier fermer |
| Ctrl R | Afficher les règles |
| Ctrl T | Aplatir les calques |
| Ctrl U | Teinte saturation |
| Ctrl V | Fichier coller |
| Ctrl W | Fichier fermer |
| Ctrl X | fichier couper |
| Ctrl Y | Effacer les repères |
| Ctrl Z | Fichier annuler |
| Ctrl Z + alt | = remonter dans l'historique |

15.14.5 TOUCHES AVEC SEULEMENT UNE LETTRE

| | |
|------------|---|
| A = | sélection du tracé |
| B = | outil crayon |
| C = | outil recadré |
| D | rétablir le blanc en couleur d'arrière plan et le noir en premier plan |
| E = | Gomme |
| F = | passer en plein écran, passer en cascade |
| G = | Pot de peinture ou dégradé |
| H = | main outil déplacement |
| I = | outil pipette ou mesure |
| J = | outils tampon sophistiqué |
| K = | outil tranche |
| L = | Lasso |
| M = | outil selection |
| N = | outil annotation |
| O = | outil densité plus ou moins |
| Q = | activation du masque / désactivation du masque |
| R = | Goutte d'eau, netteté |
| S = | Tampon |
| T = | Texte |
| U = | outil / trait rectangle |
| V = | sélection pour déplacer |
| W = | Baguette magique |
| X = | passer la couleur de premier plan en arrière plan et vice versa |

16 CREATION D'UN SCRIPT POUR AUTOMATISER DES TACHES

Si vous répéter souvent les mêmes opérations dans les images, vous aurez intérêt à utiliser des scripts.

Un script permet d'automatiser les tâches (par exemple : redimensionner les images avant impression, leur donner une marge de 4 mm, leur accentuer la netteté de 10 %, modifier leur résolution 72 dpi pour le net, 300 dpi pour imprimer, enregistrer dans un dossier particulier « par exemple pour le net »)

Essayons de réaliser un script pour redimensionner l'image à 18 24 cm, avec 300 dpi et une marge blanche de 4 mm sur chaque coté.

Afficher la palette script

Ouvrir l'image taille actuelle

Clic sur le bouton commencer un nouveau script ou flèche en haut script nouveau

Donner un nom à ce nouveau script

Clic sur réenregistrer

Faire les opérations voulues dans l'image (elles seront intégrées au script)

Donner une taille 18/24 cm, donner une résolution 300 pixels par pouce pour imprimer, 72 pixels par pouce pour le net, donner un cadre en allant dans taille de la zone de travail, puis choisir une dimension supérieure de 8 mm en hauteur et en largeur, aller dans filtre, renforcement, accentuation pour modifier la netteté, puis enregistrer sous donner un lieu de dossier)

Terminer la création du filtre en cliquant sur terminer le script (bouton carré noir dans la palette script en bas à gauche)

16.1 UTILISER LE SCRIPT

Ouvrir une image à modifier

Ouvrir la palette script

Clic sur le bouton flèche en bas de la palette (exécuter la sélection)

Toutes les opérations programmées dans le script se réalisent automatiquement les unes après les autres sans notre intervention.

16.1.1 MODIFIER UN SCRIPT DEJA REALISE

Dans la palette script, clic sur la flèche grise située à coté du nom du script à modifier

Le contenu du script se développe

Double clic sur l'étape du script à modifier

Apporter les modifications dans la boîte de dialogue qui s'affiche

Terminer par ok

Le script est modifié.

16.2 CREATION D'UN SCRIPT SPECIAL AVEC DES COPIER COLLER

Ouvrir l'image taille normal (par exemple 13 / 18 résolution 300 pixels par pouce

Ouvrir la palette script, choisir nouveau script
Donner une taille à l'image (3,5 H par 4,5 L en cm résolution 300 pixels par pouce)
Sélectionner tout
Edition copier
Fichier, nouveau
Taille 15 21 ou mieux 1830 pixels par 2704 ou
Taille 25/30 (pour un 21 / 29,7) ou mieux 3036 pixels par 3638 pixels
Taille 25,7 par 38,3 ou mieux 3036 pixels par 4536 pixels
Puis ok (choisir une seule des tailles données en exemple)
Sélectionner tout dans ce nouveau document vide pour le moment
Edition, « coller dedans »
Puis positionner l'image en laissant environ 1 cm entre les bords et l'image
Ensuite sélectionner tout à nouveau dans le nouveau document
Edition « copier dedans »
Positionner l'image
Recommencer autant de fois que nécessaire
Terminer l'enregistrement du script avec le bouton carré à gauche en bas de la palette script

Z = Loupe

17 NOUVELLES TECHNIQUES ISSUES DU LIVRE PHOTOSHOP CS POUR LES PHOTOGRAPHES

De Martin Evening Editions Eyrolles 75240 paris

17.1 UTILISATION DE ALT DANS LA BOITE DE DIALOGUE NIVEAUX

Touche alt plus un cliqué glissé sur le bouton des foncés, on visualise les zones dans lesquelles l'information sera perdue

Idem pour les clairs

17.2 TONS CLAIRS TONS FONCES

Le réglage facteur correspond au degré de correction apporté

Le réglage gamme de tons : définit l'étendue de la gamme de tons qui sera affectée par la correction

Plus la valeur est élevée, plus la gamme des tons moyens sera affectée

Pour obtenir une correction uniquement sur les tons foncés, choisir une valeur faible pour la gamme de tons

Idem pour les tons clairs.

17.3 LES CALQUES DE REGLAGES

Remplissent les mêmes fonctions que les boites de dialogue images réglages niveaux par exemple, mais

L'image originale est préservée

On peut revenir sur le calque pour le modifier, même partiellement, par exemple avec la gomme pour effacer une partie du réglage précédent.

17.4 CALQUES DE REGLAGES AVEC MODE DE FUSION SUPERPOSITION

OU PRODUIT

On peut éclaircir ou assombrir une image en ajoutant un calque de fusion au-dessus de l'arrière plan, sans appliquer aucune correction, en choisissant le mode de fusion superposition ou produit

On peut même créer deux calques de réglages , l'un avec le mode superposition pour éclaircir l'image, l'autre avec le mode produit pour assombrir l'image.

Ensuite avec la gomme, dans chacun des deux calques on élimine les parties que l'on souhait ne pas voir se modifier

On peut bien sur jouer avec la transparence des calques et avec la mise hors vue de l'un des deux nouveaux calques.

17.5 RECADRAGE AVEC TOUCHE SHIFT

Penser à afficher la grille pour recadrer en modifiant la perspective

La touche shift permet de déplacer une poignée de coin en l'obligeant à bouger dans un seul axe.

17.6 ACCENTUATION SUR LES COUCHES ROUGE ET VERTE

La couche bleue gagne à ne pas être accentuée. Ouvrir la palette couche, puis shift sur couches vert et bleu

Clic sur œil de couche rvb

Appliquer le filtre accentuation

Ne pas oublier de rétablir les couches V ET B pour que la suite des corrections s'appliquent à l'ensemble des couches.

17.7 SUPPRESSION DE BRUIT NUMERIQUE

Deux méthodes

- A) avec les calques
- B) avec le mode Lab
- C) avec l'outil spécialisé (filtre / bruit / réduction du bruit)

a) avec les calques

dupliquer le calque d'arrière plan

dans le calque copie choisir le mode de fusion couleur

puis appliquer un flou gaussien suffisant pour faire disparaître les couleurs gênantes.

Eventuellement appliqué une opacité réduite.

Passer par balance des couleurs pour donner un peu de dynamique couleur à l'image.

b) avec le mode Lab

passer l'image en mode Lab

afficher la palette calque, sélectionner les couches a et b, appliquer un flou gaussien sur ces deux couches suffisant pour faire disparaître les défauts, repasser l'image en mode Lab, re dynamiser l'image avec balance des couleurs.

b) avec l'outil spécialisé bruit / réduction du bruit

choisir de base / intensité 10 / conserver les détails 50 % / réduire le bruit de la couleur / 100 % / accentuer les détails 50 % / supprimer l'artefact jpeg

17.8 RETOUCHE DE VISAGE P 150

Enlever les racines de cheveux

Sélectionner la zone concernée

La copier sur un nouveau calque (calque / nouveau / calque par copier) p 160

(ou créer un nouveau calque puis modifier le mode du calque par fusion lumière tamisée ou couleur)

Prélever un échantillon de couleur à appliquer (teinte correcte de cheveux)

Utiliser le pinceau (en mode couleur ou en mode lumière tamisée)

les valeurs de luminosité qui définissent la texture et la forme des cheveux sont conservés, les couleurs sont modifiées

On peut modifier le calque avec la gomme par exemple pourcentage d'application de la gomme à choisir, ou avec l'opacité du calque portant les modifications

17.9 FAIRE DISPARAITRE LES REFLETS DANS UN VISAGE

Créer un calque, choisir le mode de fusion normal ou obscurcir

Choisir une couleur proche de celle à atteindre

La touche alt permet de prendre la pipette lorsque l'on est avec l'outil pinceau

Choisir le mode de fusion du pinceau (éclaircir) et son taux d'application (ex 25 %) ou et son flux (50 %)

Appliquer le pinceau sur les reflets

Modifier éventuellement l'opacité du calque, gommer éventuellement les endroits non satisfaisants avec une gomme dont le taux a été choisi

17.10 POUR CREER DES IMAGES MONOCHROMES A PARTIR

D'IMAGES RVB OU CMJN

Dans la palette Couches, sélectionnez la couche de couleur composite. (L)

Ou

Choisir images / réglages / niveaux / noir et blanc

Ou raccourcis clavier F5 ou raccourci clavier F8 pour créer un calque de réglage noir et blanc (permettant de désaturer partiellement une partie de l'image avec l'outil gomme pour retrouver les couleurs de l'image d'origine)

Ou

Utilisez l'une des méthodes suivantes pour ouvrir la boîte de dialogue Mélangeur de couches :

Choisissez Image > Réglages > Mélangeur de couches.

Choisissez Calque > Nouveau calque de réglage > Mélangeur de couches. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Nouveau calque.

Sélectionnez l'option Monochrome pour définir le gris comme couche de sortie. Vous obtenez ainsi une image couleur qui ne contient que des valeurs de gris.

Utilisez les curseurs de la section Couches source pour contrôler le détail et le contraste dans les images que vous prévoyez de convertir en niveaux de gris.

En réglant les pourcentages des couches source, les meilleurs résultats sont souvent obtenus lorsque les valeurs combinées des couches source totalisent 100 %.

(Facultatif) Faites glisser le curseur ou entrez une valeur dans la zone de texte Constant. Cette option règle la valeur de niveaux de gris de la couche de sortie. Les valeurs négatives ajoutent du noir, tandis que les valeurs positives ajoutent du blanc. Une valeur de -200 % rend la couche de sortie entièrement noire, tandis qu'une valeur de +200 % la rend entièrement blanche.

17.11 [IMAGE EN NOIR ET BLANC DANS REPONSE PHOTO JANVIER](#)

[2006 PAGE 125](#)

Convertir une image en noir et blanc

Images / mélangeur de couches / bouton monochrome / rouge 75 / vert 25 / bleu 50 / constant pour assombrir ou éclaircir l'ensemble

Le réglage indiqué comme le meilleur est :

Rouge 75 %

Vert : 25 %

Bleu : 50 %

En cochant la case monochrome

Contraste – 10 %

(Facultatif) Si vous sélectionnez, puis désélectionnez l'option Monochrome, vous pouvez modifier le mélange de chaque couche séparément et créer ainsi l'aspect d'une teinte appliquée manuellement.

17.12 [CONVERTIR UNE IMAGE COULEUR EN NOIR ET BLANC](#)

Réponse photo mars 2007 n° 180 S

Créer un calque de réglage teinte saturation

Choisir le jaune modifier les curseurs, choisir le rouge modifier les curseurs.

Terminer en modifiant globalement la saturation

Aplatir les calques (CTRL T)