



# iWeb-Formation

La formation informatique en ligne

INFOS – COURS – FORUM

SUPPORT DE COURS

**P**<sup>ADOBE®</sup>hotoshop

Photoshop est une marque déposée de Adobe.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

Toutes les autres marques citées ont été déposées par leur éditeur respectif.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective", et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayant cause, est illicite" (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

© Romuald GABAREL 1998



Les Praz  
73400 Héry / Ugine

E-mail : [pub@iweb-formation.com](mailto:pub@iweb-formation.com)  
<http://www.iweb-formation.com>

# Introduction

Bienvenue dans le logiciel de retouche et de traitement de l'image Adobe Photoshop.

Photoshop travaille comme tous les logiciels de dessin en mode point, c'est-à-dire que chaque point de votre écran est une information de combinaison de couleurs primaires, même le blanc. Ce détail le différencie entre autre des logiciels vectoriels comme Adobe Illustrator qui considère que l'image est un ensemble de courbes mathématiques (l'exemple typique d'une image vectorielle : le clipart).

Le logiciel de retouche et de traitement de l'image va permettre d'effectuer de nombreuses manipulations : amélioration d'une photo, création artistique, photomontage....

A travers cet ouvrage nous abordons ces différents points en prenant soin de bien acquérir les bases indispensables pour un travail efficace et méthodique.

Les exemples et les remarques sont notifiés en caractères de **couleur verte**.

Les textes demandant de retenir l'attention sont notifiés en caractères de **couleur rouge**.

Vous trouverez en fin d'ouvrage un index thématique.

# TABLE DES MATIERES

## I. LES GENERALITES

Ouvrir et quitter Photoshop .....	p. 7
L'environnement .....	p. 7
Les palettes .....	p. 8-10
L'aide.....	p. 10
Définition d'une image	
Sa taille .....	p. 11
Sa résolution .....	p. 11
Son mode de couleur .....	p. 12-14
Son format .....	p. 15
Pour résumer simplement.....	p. 16
Ouvrir et fermer une image.....	p. 17
Créer une nouvelle image.....	p. 18
Enregistrer une image.....	p. 19
Redimensionner la taille ou/et la résolution d'une image.....	p. 20-21
Changer le format de l'image.....	P. 21

## II. LA SELECTION ET LES CALQUES

Quelques outils annexes	
Le zoom .....	p. 22-23
La main.....	p. 24
La palette de sélection .....	p. 24
Les outils de sélection	
Sélectionner/Désélectionner tout.....	p. 25
Le rectangle de sélection .....	p. 25-26
Le lasso .....	p. 27
Le lasso polygonale.....	p. 28
La baguette magique .....	p. 29
Le mode masque.....	p. 30-31
Les options communes aux outils de sélection	
Ajouter/Restreindre .....	p. 32
Les intersections.....	p. 32
Intervertir .....	p. 33
Généraliser.....	p. 33
Dilater/Contracter .....	p. 34
La frange.....	p. 34
Le contour .....	p. 35
Résumé : quel outil de sélection pour quelle image ?.....	p. 36-37

Les calques	
Nouveau calque.....	p. 38-39
Supprimer un calque.....	p. 40
Nommer un calque.....	p. 40
Déplacer un calque.....	p. 41
Verrouiller les calques entre eux.....	p. 42
Régler la transparence d'un calque.....	p. 43
Faire passer un calque devant ou derrière un autre.....	p. 43
Fusionner et aplatiser.....	p. 44
La transformation de calque	
Rotation.....	p. 45
Symétrie.....	p. 45
L'Homothétie.....	p. 45-46

### III. LE PHOTOMONTAGE

La sélection et le déplacement de portion d'image	
Dupliquer une portion d'image sur un nouveau calque.....	p. 47
Copier une portion d'image d'une photo dans une autre.....	p. 47
Le problème et les solutions des franges indésirables.....	p. 48
Le lissage.....	p. 48-49
Le contour progressif.....	p. 49
La goutte d'eau.....	p. 50
L'ombrage	
Simple.....	p. 50-51
Complexe.....	p. 51
L'opacité.....	p. 51
Le flou gaussien.....	p. 52
Le reflet	
Simple.....	p. 53
Dans l'eau.....	p. 54

### IV. NUMERISATION ET RETOUCHE DE L'IMAGE

Numériser l'image.....	p. 55-56
Recadrage.....	p. 56-57
Ajuster le contraste ou la tonalité.....	p. 58-59
La balance des couleurs.....	p. 60
Teinte et saturation.....	p. 61-62
La netteté.....	p. 63-64
Enlever les défauts (rayures, traces de doigts...)	p. 64
Filtre Antipoussière.....	p. 65

## V. CREATION ARTISTIQUE

Le remplissage de couleur	
Le pot de peinture.....	p. 66
L'outil dégradé.....	p. 67
La pipette.....	p. 68
Le texte	
L'outil texte.....	p. 69-70
Quelques filtres pour du texte artistique.....	p. 70-71
Le masque de texte .....	p. 71
Texture et éclairage .....	p. 72-74

## VI. LE DESSIN SUR PALETTE GRAPHIQUE

La palette forme	
Créer une forme .....	p. 75
Créer une forme personnalisée .....	p. 76
Le pinceau.....	p. 76-78
L'aérographe.....	p. 79
Le crayon .....	p. 79
Le trait .....	p. 80
La gomme .....	p. 80
La mise en pratique du dessin.....	p. 81

INDEX THEMATIQUE .....	p. 82-83
------------------------	----------

# Chapitre I. LES GENERALITES

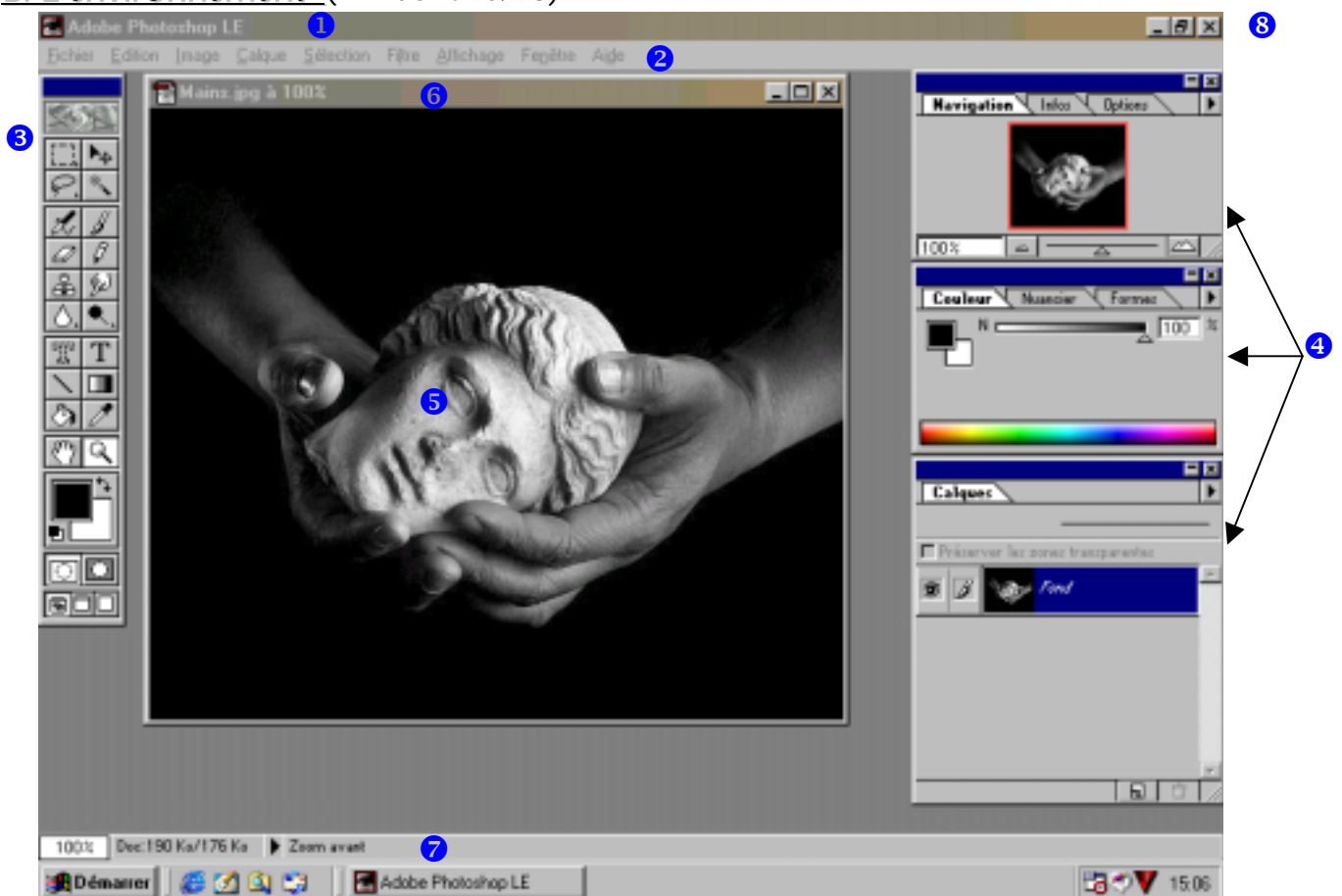
Bienvenue dans ce logiciel de retouche et traitement de l'image

## A. Ouvrir et quitter Photoshop

Pour **ouvrir** le logiciel, cliquez sur le bouton démarrez de la barre des tâches de Windows, pointez sur Programmes, puis cliquez sur **Adobe** et **Photoshop**.

Pour **quitter** le logiciel, allez dans le menu Fichier, puis cliquez sur Quitter (ou cliquez sur la croix de fermeture **du logiciel** en haut à droite de l'écran).

## B. L'environnement (Windows 95/98)



L'écran de travail est constitué de :

- ① la **barre de titre** avec le nom de l'application, les boutons de réduction, d'agrandissement et de fermeture du logiciel.
- ② la **barre des menus** déroulants
- ③ la **barre d'outils**
- ④ les **palettes**
- ⑤ l' **image active**

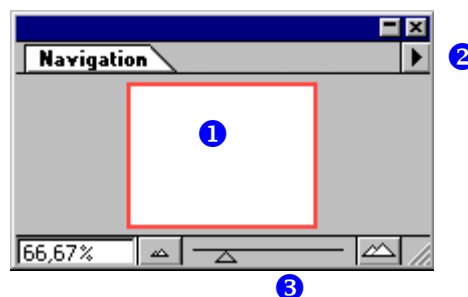
- ⑥ le **nom de l'image, son format, la palette de couleur utilisée, le zoom**
- ⑦ la **barre d'état** (à gauche il y a 2 chiffres; le premier c'est le poids de l'image une fois les calques réunis, le deuxième c'est le poids de l'image avec tous ses calques indépendants)
- ⑧ les **boutons de réduction, d'agrandissement, et de fermeture**

A remarquer : la **souris** change de forme selon l'endroit où elle se trouve sur la zone de travail, et selon l'action que vous demandez. Aussi, quand vous pointez une icône, une info-bulle apparaît et vous pouvez lire la description de cette icône.

## C. Les palettes

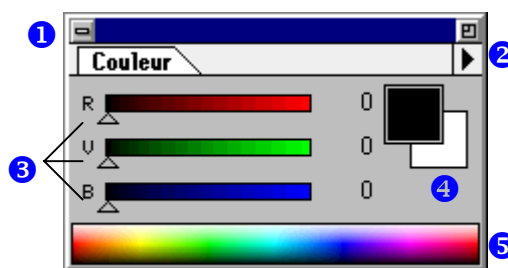
Elles se présentent sous forme de fenêtres indépendantes que l'on peut déplacer et organiser à volonté. Les palettes facilitent la manipulation et la retouche des images. Les 3 principales que nous allons utiliser :

La palette navigation



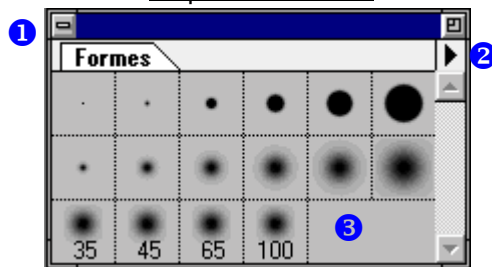
- ① la **Zone de prévisualisation** de l'écran.
- ② les **options** de la palette
- ③ les **Zoom** de l'image.

La palette couleur



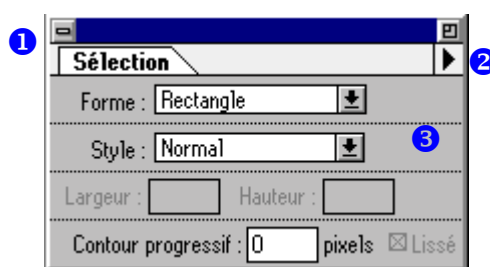
- ① la **barre de titre** avec les boutons de réduction, d'agrandissement et de fermeture de la palette.
- ② les **options** de la palette
- ③ les **3 couleurs primaires** (Rouge, Vert, Bleu ou **RVB**) dont va découler toute la gamme de couleur
- ④ la **couleur d'avant plan** et **d'arrière plan** (cliquez dessus pour sélectionner l'une ou l'autre)
- ⑤ le **nuancier de couleur** permet de sélectionner plus rapidement une nuance de couleur

### La palette Forme



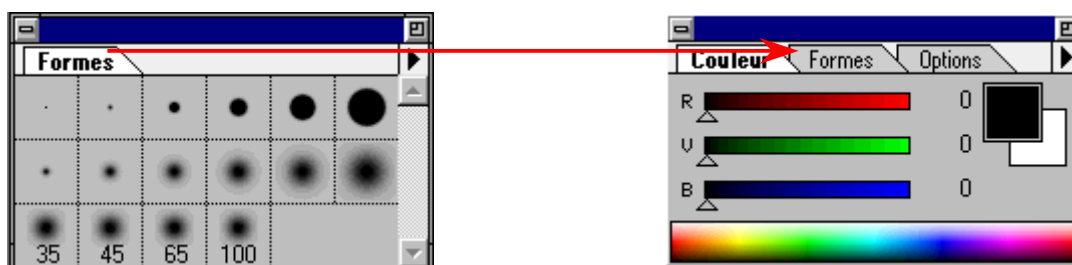
- ① la **barre de titre** avec les boutons de réduction, d'agrandissement et de fermeture de la palette.
- ② les **options** de la palette
- ③ les différentes **formes** utilisées avec des outils tels que le pinceau, le tampon, le trait...

### La palette Option

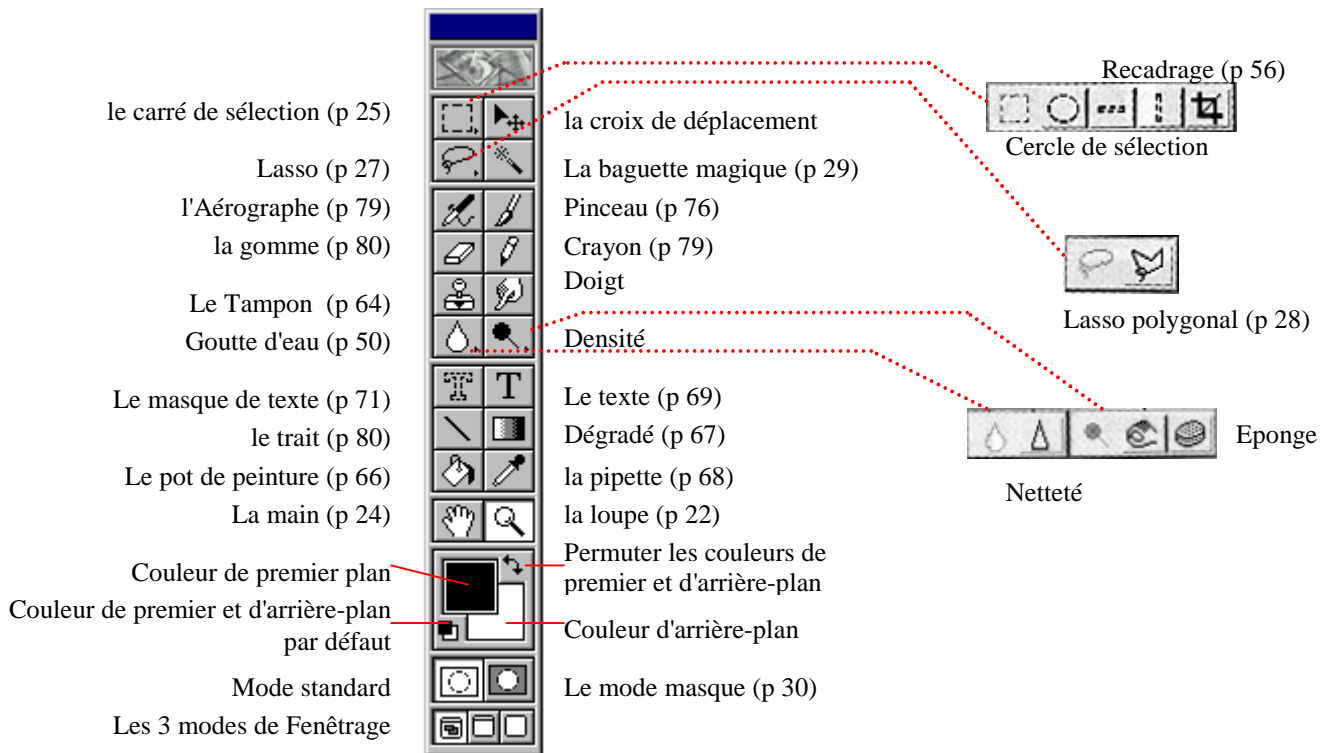


- ① la **barre de titre** avec les boutons de réduction, d'agrandissement et de fermeture de la palette.
- ② les **options** de la palette
- ③ la **palette Option** varie en fonction de l'outil sélectionné (voir palette d'outil). Dans notre exemple, nous voyons les options de l'outil "rectangle de sélection"

Les palettes peuvent être assemblées pour ne pas encombrer la surface de travail



## La palette d'outils



## D. Utiliser l'aide

Il est important de savoir se servir de l'aide lorsque l'on est bloqué devant une manipulation ou bien que l'on a un trou de mémoire.

Pour accéder à l'aide, allez dans le menu **Aide** puis **index** sinon taper **F1**. La boîte de dialogue "index de l'aide" apparaît, il suffit de cliquer sur la rubrique désirée puis de lire les indications. Fermer l'aide en cliquant sur la croix en haut à droite de la fenêtre.

## E. Définition d'une image

Dans un logiciel comme Photoshop, les images sur lesquelles on travaille sont des **images pixelisées** ou **images Bitmap** (carte de points). C'est-à-dire qu'elles se composent d'une grille de points connus sous le nom de **pixel**. Chaque pixel se caractérise par sa position et sa valeur colorimétrique. Elles sont donc idéales pour restituer les subtilités de nuance des couleurs d'une photographie. Par contre, elles ne gèrent pas la transparence simplement et elles ne peuvent pas être agrandies au-delà de leur résolution (voir plus loin) sous peine de perte de qualité.

Par contre, il existe les **images vectorielles** qui sont elles générées par des logiciels comme Adobe Illustrator. Elles sont constituées de droites et de courbes définies mathématiquement et géométriquement. Le **clipart** est l'exemple le plus connu des images ou dessins vectoriels. Elles ont l'avantage de ne pas perdre en qualité quelque soit la taille que vous leur attribuez, et la transparence est gérée automatiquement.

Quatre points caractérisent une image pixelisée :

- La taille
- La résolution
- Le mode d'affichage des couleurs
- Le format d'image

### 1. la taille

C'est la dimension verticale et horizontale de l'image.

Celle-ci peut-être définie soit en pixel (**par ex : 640x480 pixels**), soit en centimètre (**par ex : 21x29,7 cm**). Toutefois il est important de noter que la visualisation d'une image sur l'écran dépend aussi de ce dernier. C'est à dire qu'une image de 800x600 pixels sur un moniteur ne pouvant afficher que 600x480 pixels ne sera pas entièrement visible à l'écran. Mais le contraire est aussi vrai. C'est pour cette raison que les infographistes utilisent des écran de 21 pouces (taille de la diagonale) : plus la taille de l'écran est grande, plus les images de haute qualité pourront être visibles entièrement à l'écran en taille réelle (zoom 1:1).

### 2. La résolution

Ce terme désigne le **nombre de pixels par unité de longueur** dans une image. La résolution d'image se mesure généralement en pixels par pouce (ppp). C'est-à-dire qu'une image en 72 ppp contient 72 pixels par pouce ou encore 72 pixels par 2,54 centimètres. Donc plus la résolution est grande plus la densité des points est importante et plus il y a d'informations dans l'image. Cela implique deux choses: l'image sera de meilleure qualité mais aussi pèsera beaucoup plus lourd en kilos octets.

La résolution idéale dépend de l'usage que vous souhaitez faire de l'image. Si vous comptez par exemple faire une image pour vos pages Internet, ne choisissez pas une résolution de 300 ppp car un moniteur ne peut afficher une résolution de plus de 92 ppp. votre image serait bien trop lourde en kilos octets pour une différence de qualité pratiquement nulle,

car invisible à l'écran. Par contre votre image serait idéale pour l'impression, car une imprimante utilise au minimum une résolution de 150 ppp. A titre d'exemple, une photocomposeuse d'une imprimerie (c'est-à-dire leur presse) peut atteindre des résolutions de 1200x2400 ppp !.

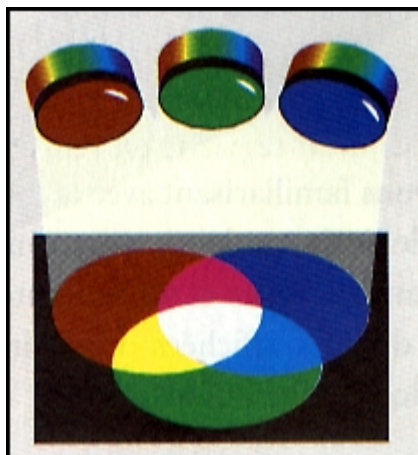
**En résumé :**            pour une sortie écran → 75 ppp  
                              pour une sortie papier → 150 ppp, 300 voir 600 ppp

### 3. Le mode d'affichage des couleurs

*Menu **Image/Mode*** pour changer le mode de l'affichage des couleurs

Afin de créer une couleur sur chaque pixel de l'image, Photoshop peut utiliser plusieurs méthodes :

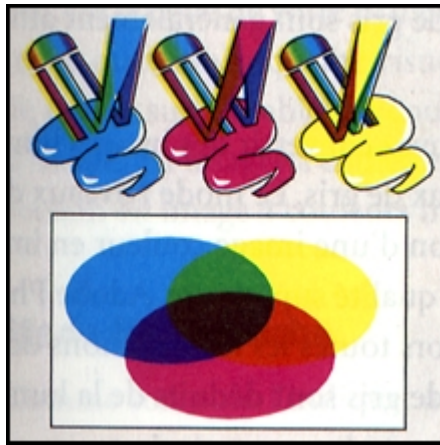
- **RVB :** le mode Rouge Vert Bleu se caractérise par l'**application à chaque pixel de l'image une valeur d'intensité comprise entre 0 (noir) et 255 (blanc)** pour chacune des trois composantes.



Par exemple : le bleu vif → R= 10 ; V= 10 ; B= 245

Ce mode est le mode par défaut sur Photoshop comme sur la plupart des logiciels de retouche et traitement de l'image.

- **CMJN :** Contrairement au modèle RVB où il faut une source lumineuse pour créer les couleurs, le modèle CMJN (Cyan, Magenta, Jaune, Noir) est fondé sur la qualité d'**absorption des couleurs** de l'encre sur le papier. Lorsque de la lumière blanche traverse des encres translucides, une partie du spectre est absorbé. L'autre partie est réfléchié vers l'œil de l'observateur. Le noir a été rajouté car la combinaison des trois composantes ne donne qu'un brun sale. Ce mode de couleur est utilisé par les imprimeurs ; c'est ce que l'on appelle l'**impression quadrichromique**.



- Noir & blanc ou Bitmap : Dans ce mode, une couleur (noire ou blanche) est affectée à chaque pixel



mode RVB (152 Ko)



mode Bitmap (7,3 Ko)

- Nuance de gris : le mode niveaux de gris décompose les images en utilisant jusqu'à 256 nuances de gris. Chaque pixel de l'image a une valeur de luminosité comprise entre 0 (noir) et 255 (blanc). Les valeurs intermédiaires correspondent aux différentes nuances de gris.



mode RVB (152 Ko)



mode Niveaux de gris (53,7 Ko)

- Indexée : Une image à couleurs indexées est fondée sur une palette de 256 couleurs au plus. Lors de la création ou la conversion d'une image, les couleurs sont mémorisées et indexées dans une table de couleurs. Si l'une des couleurs de l'image originale ne figure pas dans la table, le programme la remplace par la couleur la plus proche ou crée la couleur demandée à partir des teintes disponibles. (voir la table des couleurs)



mode RVB (152 Ko)



mode indexé (42,9 Ko)

L'avantage de ce mode est de permettre d'éliminer des informations couleurs et donc d'alléger le poids des images. C'est idéal pour les images ou animations sur Internet par exemple. Le problème vient du fait que l'image perd de sa qualité et de sa lisibilité.

## 4. Le format de l'image

Un format de document permet **l'importation ou l'exportation d'images** entre toutes sortes de logiciels tel que Microsoft Publisher ou Coreldraw..., ainsi que des différentes plates-formes telles que Macintosh ou PC. **Attention car certains de ces formats sont liés au mode de couleurs vu précédemment.**

Au moment de l'enregistrement d'une image, Photoshop vous demande dans quel format vous voulez la sauvegarder. Par défaut il propose le format Photoshop (nom.PSD); c'est-à-dire que vous ne pourrez ouvrir ce document qu'avec Photoshop et lui seul.

**Attention: seul le format PSD peut enregistrer les images avec plusieurs calques.**

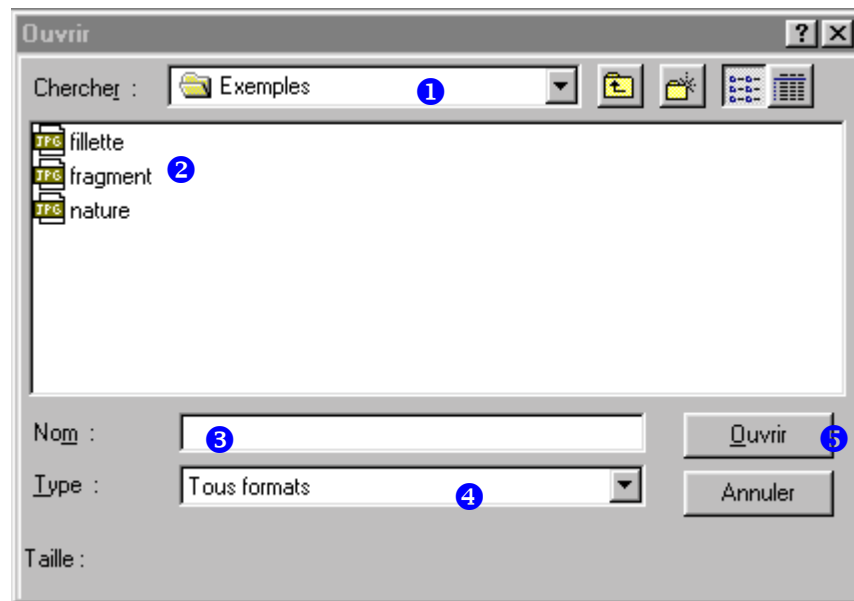
Voici les quelques formats importants dans le monde de la Retouche d'image :

- ❑ TIFF : Ce format **est le plus utilisé** pour de nombreuses raisons : il supporte les images en 16 millions de couleurs en RVB ou CMJN, compresse sans perte de qualité, permet d'enregistrer au format Mac ou PC et permet donc l'échange de données entre ces 2 systèmes.
- ❑ BMP : C'est le format Bitmap **standard de Windows**. il peut être appliqué à tous les modes de couleur. C'est d'ailleurs dans ce format que le logiciel Microsoft Paint enregistre ses dessins.
- ❑ EPS : Ce format **dédié aux images pour l'imprimerie**, est reconnu par la plupart des logiciels de PAO professionnels tels que Adobe Pagemaker ou Quark Xpress. Il peut être exploité dans la plupart des modes de couleurs y compris le CMJN.
- ❑ JPEG : Ce format est très utilisé pour les images Internet de plus de 256 couleurs en mode RVB. Il **compresse énormément** les images mais il perd de la qualité de l'image lors de la décompression.
- ❑ GIF (CompuServe): Le format Gif compresse les images conçues en mode indexé (c'est-à-dire 256 couleurs au plus) pour les documents **HTML d'Internet**. La qualité des images est moins bonne qu'avec le JPEG mais il a l'avantage de gérer une couleur transparente pour une meilleure intégration à la composition HTML. Il est très utilisé pour les petites animations d'images sur le Web que l'on appelle les **Gifs animés**.



## F. Ouvrir et fermer une image

Pour ouvrir une image : *menu Fichier / Ouvrir*



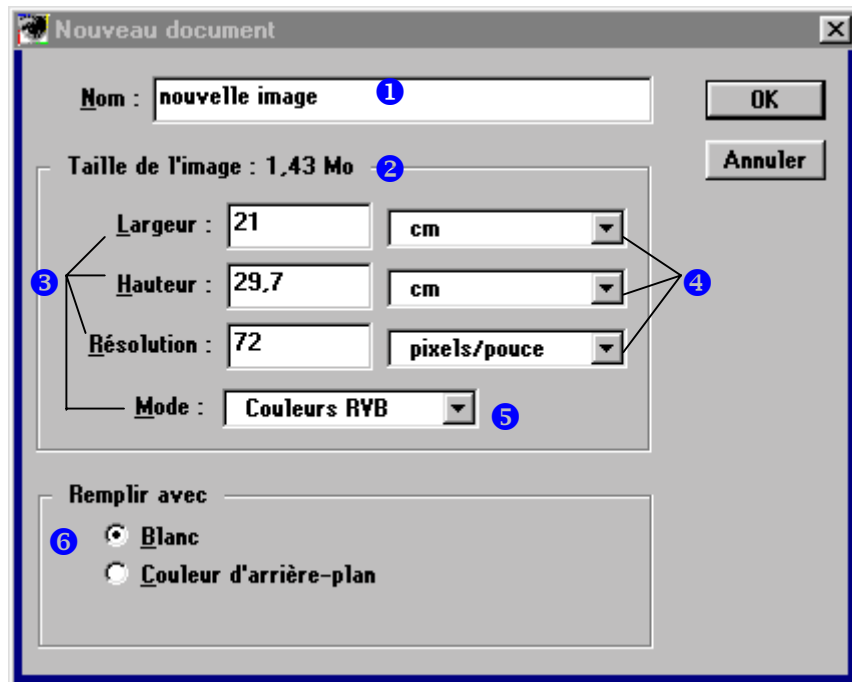
- ① **Chercher** permet d'accéder et d'ouvrir les dossiers de l'arborescence pour retrouver l'image à ouvrir.
- ② la **liste** des images disponibles dans le dossier ouvert
- ③ le **format et le nom** des images à ouvrir (cliquez dessus pour la sélectionner)
- ④ le ou les **format(s) à afficher**
- ⑤ le bouton **ouvrir** pour ouvrir l'image sélectionnée ou le bouton **annuler** pour annuler l'opération

Pour fermer une image : *menu Fichier / Fermer*

**Attention :** si vous n'avez pas enregistré votre image en cours, il vous sera demandé de le faire.

## G. Créer une nouvelle image

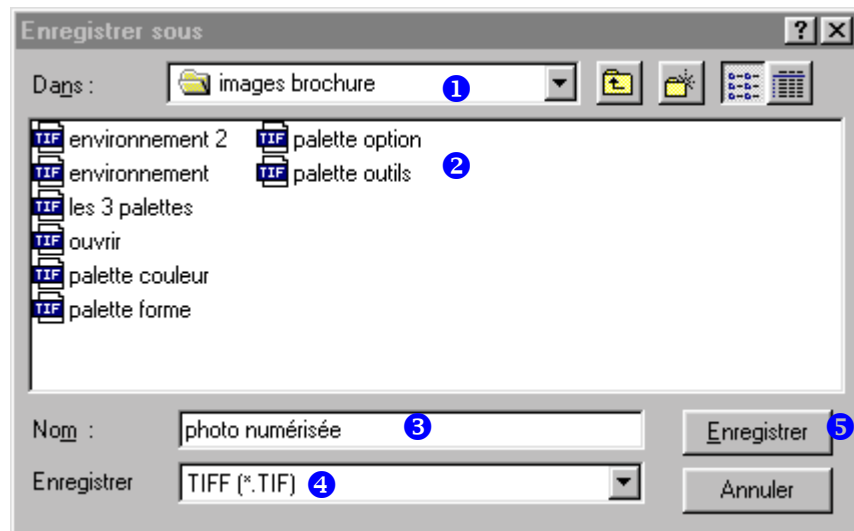
Menu **Fichier/Nouveau** (attention : lire le chapitre "DEFINITION D'UNE IMAGE" P.10 )



- ① c'est le **nom** que portera votre image (par défaut) lors de son enregistrement
- ② le **poids** en Mo (1 Mo = 1000 Kilos Octets) de votre image en fonction de sa taille, sa résolution et son mode de couleur
- ③ les **quatre points qui caractérisent une image pixélisée** (voir p. 10)
- ④ les **unités de mesure pour la taille** (cm, pixels, pouce...) **et la résolution** (pixels/pouce, pixels/cm)
- ⑤ le **mode d'affichage des couleurs** (couleur ou noir & blanc)
- ⑥ La **couleur du fond** de la nouvelle image

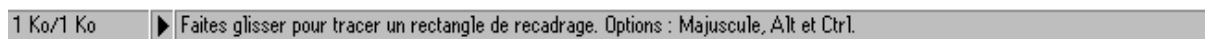
## H. Enregistrer une image

Menu *Fichier/Enregistrer* ou *Fichier/Enregistrer sous*



- ① permet d'accéder et d'ouvrir les dossiers de l'arborescence afin de désigner l'emplacement de l'enregistrement de l'image.
- ② la **liste** des images déjà créés dans le dossier ouvert
- ③ le **nom** de images à enregistrer (cliquez dessus pour la sélectionner)
- ④ le choix du **format de l'image**
- ⑤ le bouton **Enregistrer** pour valider ou le bouton **annulé** pour ne pas enregistrer

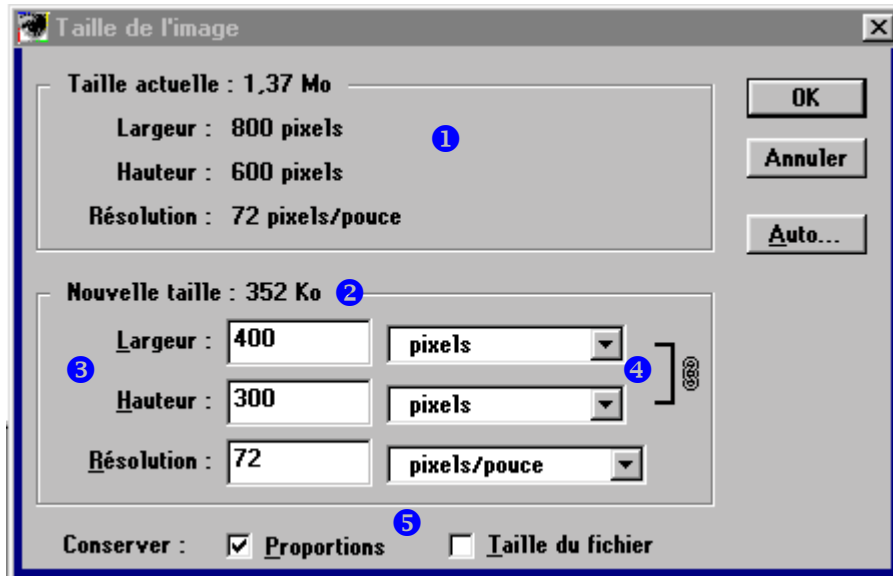
Remarque : il est possible à tout moment de retrouver les caractéristiques de l'image active dans la barre d'état du logiciel



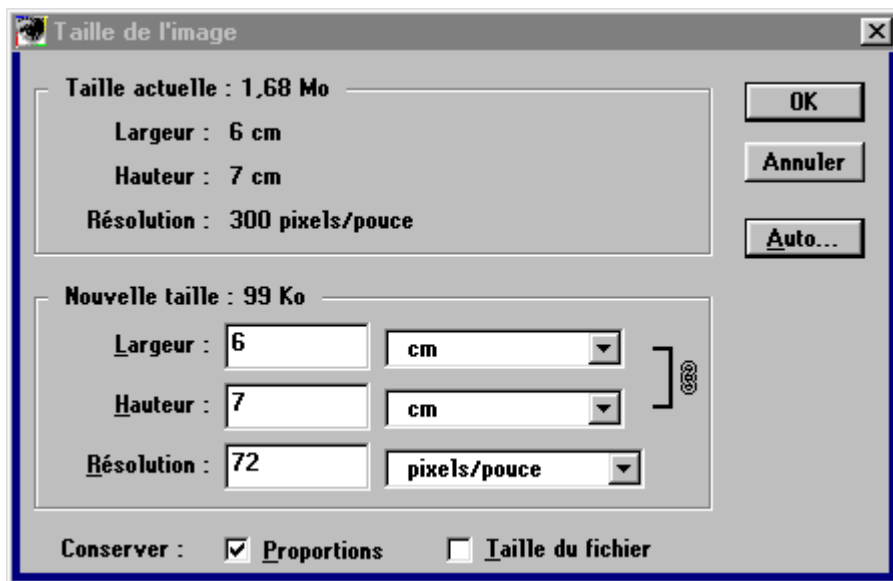
↑  
Clic souris + ALT ici

## I. Redimensionner la taille ou/et la résolution d'une image

Lorsque vous désirez transformer une image destinée à l'impression vers une utilisation sur le Web, ou bien agrandir votre image sur votre page de Publisher ; il est important de passer par un rééchantillonnage de votre image (Menu **image/taille de l'image**).



(Changement de la taille de l'image)



(Changement de la résolution de l'image)

- ① les **Informations de l'image avant la transformation** (poids en Mo, largeur, hauteur, et résolution)
- ② le **Poids de l'image après transformation** (rappel : 1 Mo = 1000 Ko)
- ③ les **nouvelles taille et résolution** pour la transformation
- ④ les **Unités de mesures pour la transformation** la petite chaîne apparaît si l'option conserver les proportion est activée.
- ⑤ Cochez les options pour les activer

Proportions : Pour conserver le rapport hauteur/largeur de l'image. si vous modifiez sa largeur ou sa hauteur, l'autre dimension est automatiquement adaptée pour garder les proportions d'origine.

Taille du fichier : Cette option permet de modifier la taille ou la résolution de l'image sans modifier la taille du fichier

**Attention** : si le sous-échantillonnage, c'est-à-dire passer de 300 ppp à 75 ppp de résolution ppp par exemple, ne détériore pas la photo ; le sur-échantillonnage lui (passer de 75 à 300 ppp) perd des informations de la photo car Photoshop doit lui-même estimer la couleur des points à rajouter.

## J. Changer le format de l'image

Le format d'image vous a été expliqué précédemment dans ce livre. Pour passer d'un format à un autre il suffit de faire : **Fichier/enregistrer sous** puis de choisir le format souhaité dans l'écran de sauvegarde, juste en dessous de la case "NOM".

## Chapitre II. LA SÉLECTION ET LES CALQUES

Pour modifier une portion d'image dans Adobe Photoshop, vous devez tout d'abord la sélectionner. Une sélection se reconnaît par son **contour pointillé**.



Une fois la sélection effectuée, vous pouvez la déplacer, la copier, lui appliquer des couleurs et toutes sortes d'effets spéciaux.



### A. Quelques outils annexes nécessaires à la sélection

Avant d'aborder les outils de sélection en eux-mêmes, voyons tout d'abord quelques outils utiles pour une meilleure sélection

#### ❶ Le Zoom

L'outil loupe permet d'agrandir  et de réduire  l'échelle d'affichage d'une image.

La taille réelle d'une image correspond à une échelle 1:1 c'est-à-dire 100 %.

Vous pouvez agrandir une image jusqu'à 16 fois sa taille 1:16 (ou 1600 %).

Le zoom est très pratique pour un travail précis sur une portion d'image, mais aussi pour repérer plus facilement les imperfections et les défauts.

## 2 façons de zoomer :

- le cliquer

Zoom 1:1



cliquez ...

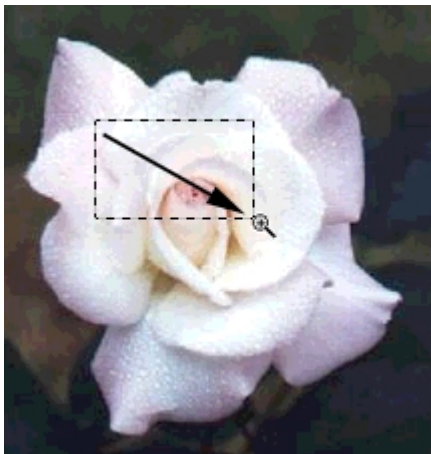
Zoom 1:2



pour agrandir l'image

A chaque clic, l'échelle de l'image passe un cran au-dessus ou en-dessous.  
Pour **réduire l'image**, pressez la touche **ALT** durant la manipulation.

- le cliquer-glisser



cliquer-glisser





pour agrandir la vue

Un taux d'agrandissement maximal est appliqué à la portion de l'image incluse à l'intérieur du rectangle de sélection.

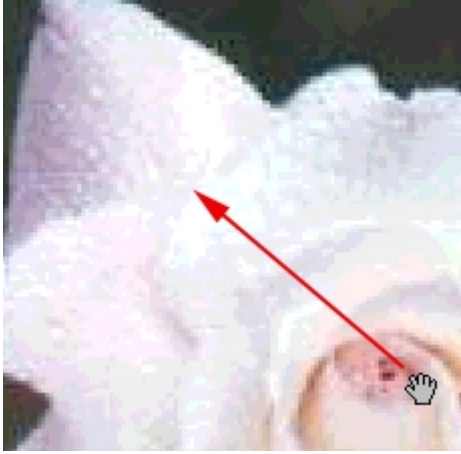
Comme précédemment, **pour réduire l'image**, la touche **ALT** doit être pressée durant toute l'opération.

Il existe 3 autres raccourcis très pratiques :

- **double clic sur l'outil loupe**  : zoom à la taille réelle (1:1) 100%
- **double clic sur l'outil main**  : zoom de façon à ce que toute l'image soit visible à l'écran.
- **CTRL + Z** : annule la dernière manipulation effectuée.

## ② Le déplacement de l'image


Vous pouvez visualiser les différentes parties d'une image à l'aide de l'outil main. Attention, cet outil ne fonctionne que si l'image est plus grande que la fenêtre dans laquelle elle est affichée.



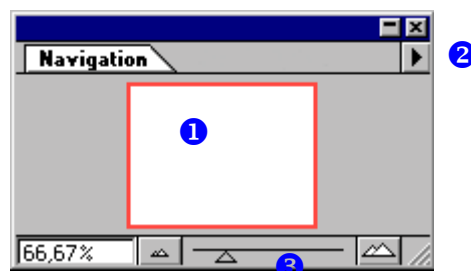
Cliquez ...



glissez pour déplacer la vue

L'outil main  peut être activé en appuyant sur la **barre espace** alors même qu'un autre outil est actif. Ce raccourci peut faire gagner beaucoup de temps et réduit la succession de manipulations de la souris.

## ③ La palette de navigation



- ① la **Zone de prévisualisation** de l'écran. En cliquant dessus une main apparaît, qui permet de déplacer la zone symbolisée par un carré rouge. Cela revient à l'utilisation de la main sur l'image active.
- ② les **options** de la palette
- ③ les **Zoom** de l'image, correspond de façon identique à l'outil zoom vue précédemment. Il suffit de déplacer le curseur de gauche à droite, le pourcentage du zoom s'affiche à gauche du curseur.

## B. Les outils de sélection

### ❶ Sélectionner toute l'image :

Menu *Sélection/Tout sélectionner* (CTRL + A)

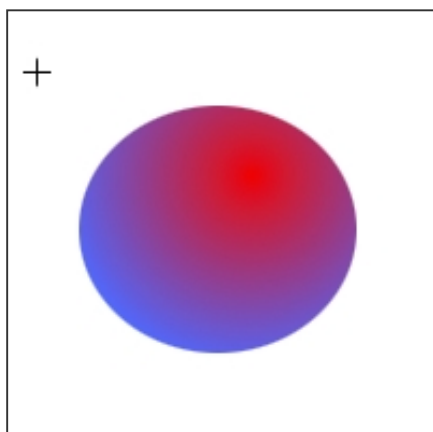
### ❷ Désélectionner toute l'image :

Menu *Sélection/Tout désélectionner* (CTRL + D)

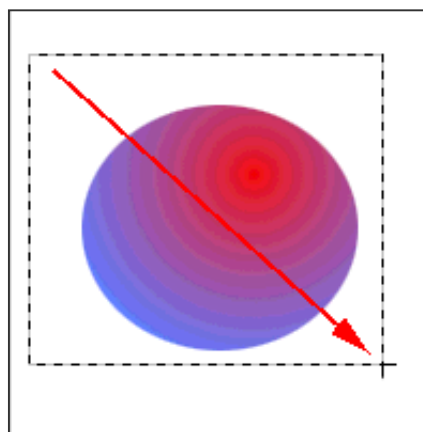
### ❸ Le rectangle de sélection

C'est l'outil de sélection le plus simple. Il utilise des formes géométriques tels que le rectangle, le carré, l'ellipse ou le cercle.

On l'utilise pour dégrossir une sélection ou bien pour créer des formes artistiques tels que les boutons, les boules ou les cadres, ...



Cliquez ...



Glissez.

Une fois la sélection créée, vous ne pouvez travailler qu'à l'intérieur de celle-ci. C'est un peu comme un pochoir que vous appliquez sur l'image.

La palette option :



- ① la forme de la sélection
- ② le mode de combinaison des couleurs (voir p. 11 à 13)
- ③ pour que la sélection soit nette, veillez à ce que l'option soit à O (voir p. 36 pour plus de détails).

Comme pour les autres outils de sélection (voir chapitre "les options communes aux outils de sélection") vous pouvez :

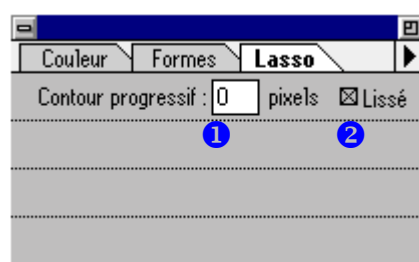
- ❑ Ajouter une sélection : MAJ + Sélection
- ❑ Restreindre une sélection : ALT + sélection
- ❑ Intervertir une sélection : CTRL + MAJ + I
- ❑ dilater ou contracter un sélection
- ❑ ajouter une frange ou créer un contour

## ④ Le lasso

Cet outil sélectionne une portion d'image en effectuant un **tracé libre**. C'est un peu comme si on utilisait un crayon pour délimiter le contour d'un dessin. On l'utilisera lui aussi le plus souvent pour dégrossir une sélection.



La palette option



- ① Pour que la sélection soit **nette**, veillez à ce que l'option soit à 0 (voir page 36 pour plus de détails)
- ② Si l'option Lissé est cochée, Adobe Photoshop **arrondit et régularise** les bords de la sélection en supprimant l'effet d'escalier (voir page 35 pour plus de détails).

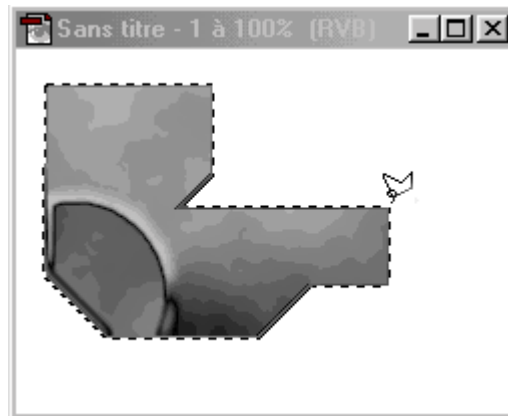
Comme pour les autres outils de sélection (voir chapitre "les options communes aux outils de sélection") vous pouvez :

- ❑ Ajouter une sélection : MAJ + Sélection
- ❑ Restreindre une sélection : ALT + sélection
- ❑ Intervertir une sélection : CTRL + MAJ + I
- ❑ dilater ou contracter un sélection
- ❑ ajouter une frange ou créer un contour

## 5 Le lasso polygonal

Cet outil sélectionne une zone de l'image par segment de droite réalisé en cliquant successivement avec la souris.

Pour finir la sélection, le dernier clic doit se superpositionner sur le premier (à ce moment là le curseur est agrémenter d'un symbole rond signifiant la fin de la boucle) ou sinon faite un double clic de la souris.



Remarque : durant la sélection vous pouvez maintenir la touche **ALT** enfoncée pour passer en sélection libre comme le fait l'outil lasso.

Comme pour les autres outils de sélection (voir chapitre "les options communes aux outils de sélection") vous pouvez :

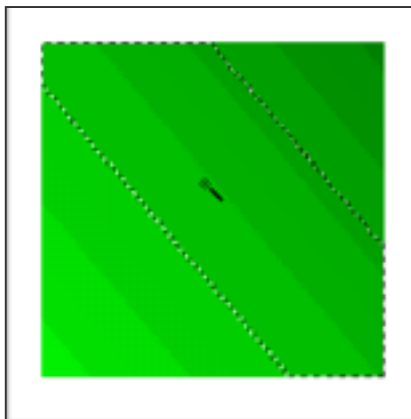
- Ajouter une sélection : MAJ + Sélection
- Restreindre une sélection : ALT + sélection
- Intervertir une sélection : CTRL + MAJ + I
- dilater ou contracter un sélection
- ajouter une frange ou créer un contour

## ⑥ La baguette magique

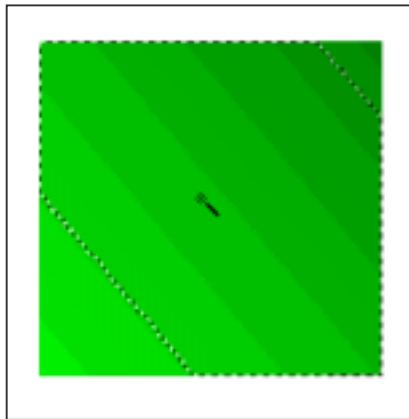
Elle permet de **sélectionner des portions d'images** en fonction de la similitude de couleur des pixels adjacents.

Les valeurs colorimétriques des pixels voisins entrent dans la gamme de nuances acceptées en fonction de la tolérance choisie (voir option palette).

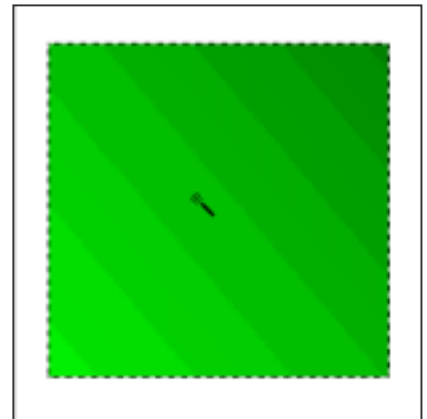
Cet outil est idéal pour sélectionner précisément un objet de l'image qui se distingue nettement par rapport au reste, dans les nuances de couleurs.



tolérance 10

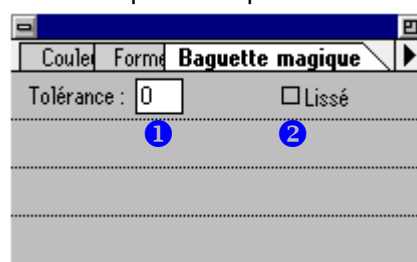


tolérance 30



tolérance 80

La palette option



- ① Plus la tolérance est élevée (max. à 255), plus le logiciel prend en compte une importante zone de nuance de couleurs de l'image dans la sélection
- ② Adoucit les bords de la sélection (voir p. 35 pour plus de détails).

Comme pour les autres outils de sélection (voir chapitre "les options communes aux outils de sélection") vous pouvez :

- ❑ Ajouter une sélection : MAJ + Sélection
- ❑ Restreindre une sélection : ALT + sélection
- ❑ Invertir une sélection : CTRL + MAJ + I
- ❑ dilater ou contracter un sélection
- ❑ ajouter une frange ou créer un contour

## 7 Le mode masque

Ce mode permet d'effectuer une sélection à l'aide du pinceau. Vous peignez la surface à sélectionner.




Sélection normale



Mode masque

La zone rouge représente la zone non sélectionnée.



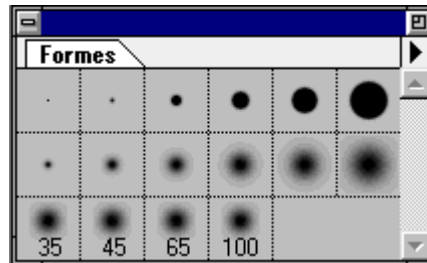
Avec la couleur noire, vous étendez la zone rouge, donc vous réduisez la sélection. (N'oubliez pas d'utiliser )



Avec la couleur blanche, vous réduisez la zone rouge, donc vous étendez votre sélection.

Ce mode est très pratique quand l'objet à sélectionner se fond dans les nuances de couleur du reste de l'image. Cet outil complémentarise donc bien la baguette magique. Il permet aussi d'avoir une grande précision lors de la sélection d'une zone délicate (ne pas hésiter à zoomer).

Attention, la taille de votre pinceau dépend de la forme que vous aurez choisie dans la palette forme.



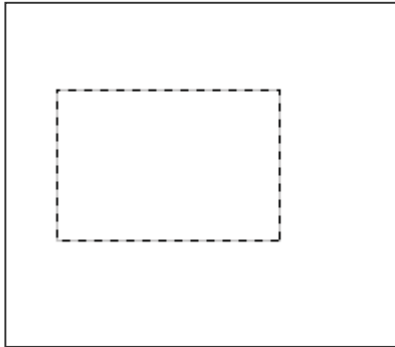
Comme pour les autres outils de sélection (voir chapitre "les options communes aux outils de sélection") vous pouvez :

- Ajouter une sélection : MAJ + Sélection
- Restreindre une sélection : ALT + sélection
- Invertir une sélection : CTRL + MAJ + I
- dilater ou contracter un sélection
- ajouter une frange ou créer un contour

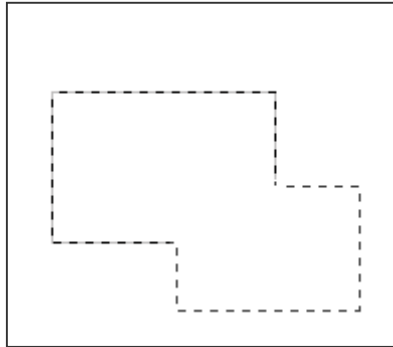
## C. Les options communes aux outils de sélection :

### ① Ajouter et restreindre

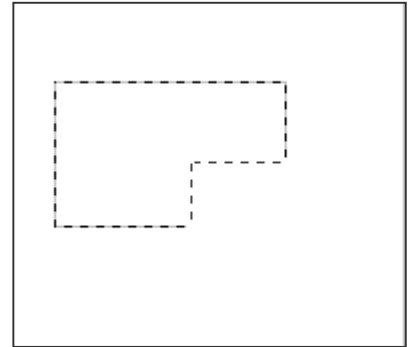
Pour ajouter une sélection à une sélection existante, il suffit de maintenir la touche **MAJ** enfoncée durant la sélection supplémentaire (vérifier la commande dans la barre d'infos), alors qu'avec la touche **ALT** on restreint la sélection.



Sélection initiale



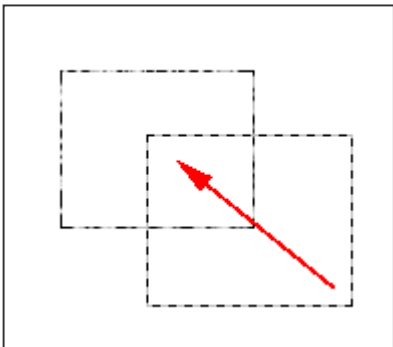
Ajoute un nouveau rectangle de sélection à la sélection initiale



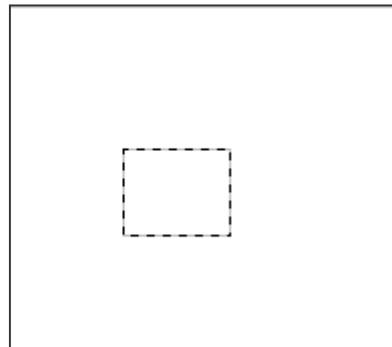
Restreint la sélection initiale du nouveau rectangle

### ② Les intersections

Utilisez la combinaison de **MAJ + ALT** pour sélectionner l'intersection de 2 sélections (l'initiale + la nouvelle).



Après avoir créé une nouvelle sélection en maintenant MAJ + ALT

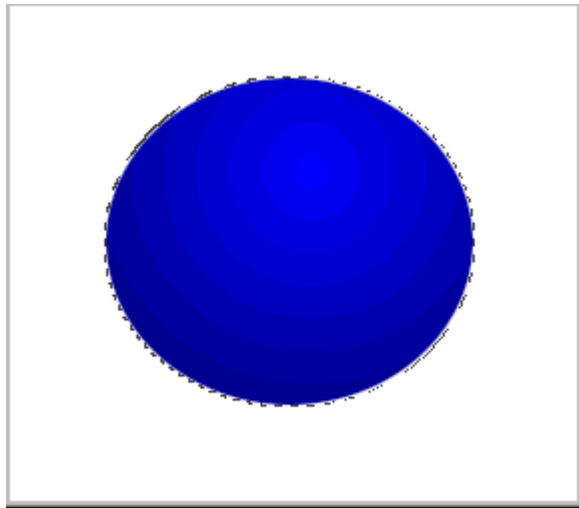


Il ne reste que l'intersection.

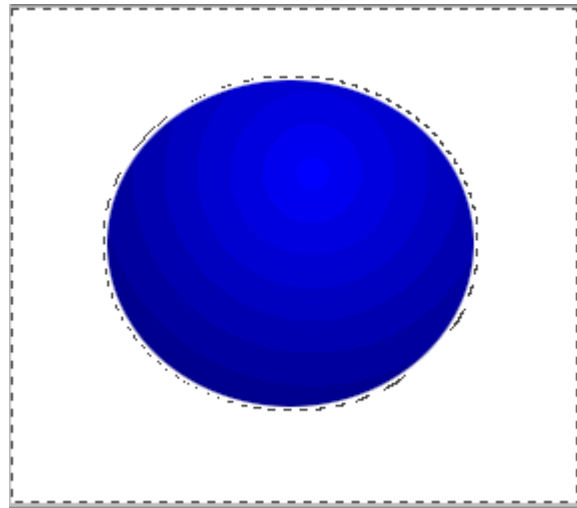
### ③ Intervertir la sélection :

*Menu Sélection/Intervertir*

Cette commande permet de sélectionner les zones non sélectionnées d'une image et vice-versa.



La boule est sélectionnée



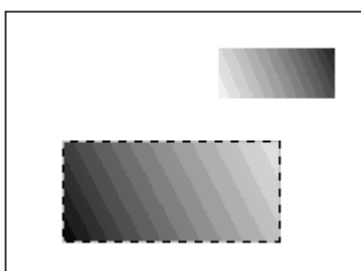
A présent, seul le fond est sélectionné

Remarque : Vous pouvez utiliser le raccourci : **CTRL+MAJ+I**

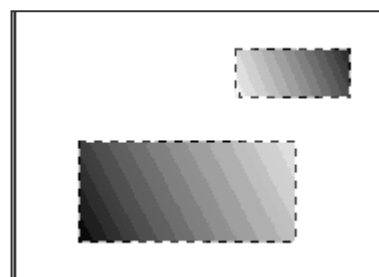
### ④ Généraliser une sélection :

*Menu Sélection/Généraliser.*

Cette fonction étend la sélection aux parties de l'image dont les couleurs sont identiques à celles de la sélection d'origine (même les parties non contiguës).



Sélection d'origine

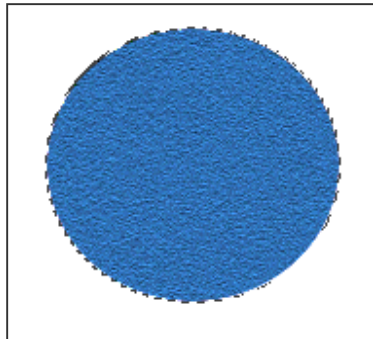


Commande généraliser

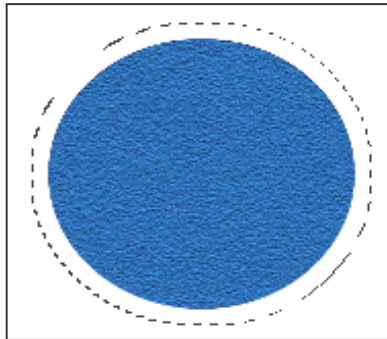
## ⑤ Dilater - contracter la sélection

La sélection effectuée, vous pouvez dilater ou contracter son contour.

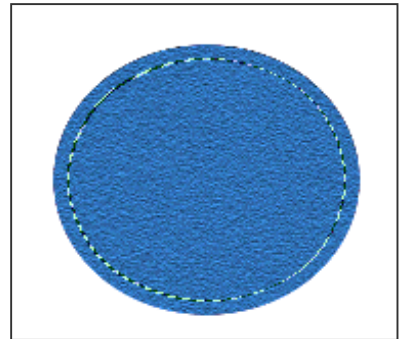
*Menu **Sélection/Modifier/Dilater** ou **Contracter***



Sélection originale



Dilatée de 15 pixels

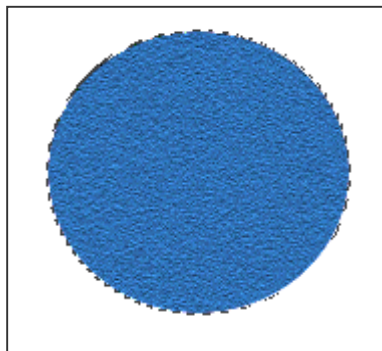


Contractée de 15 pixels

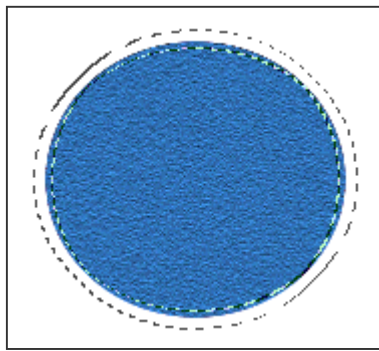
## ⑥ La frange

*Menu **Sélection/Modifier/Frange***

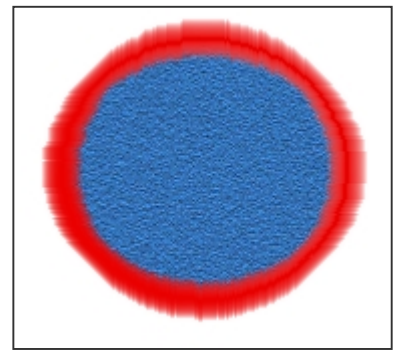
Cette commande permet de créer une frange de sélection de x pixels avec comme base la sélection existante.



sélection originale



frange de 20 pixels



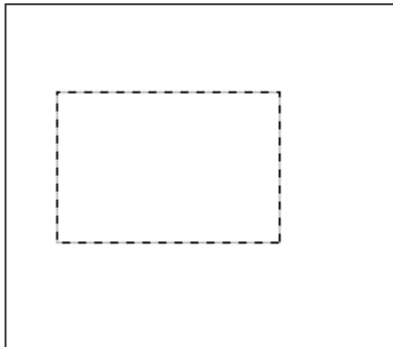
frange remplie de rouge

Remarque : la frange est automatiquement avec un contour progressif, elle a donc les bords qui "bavent".

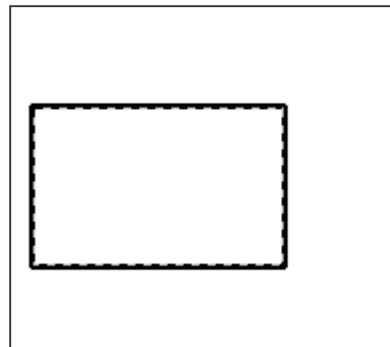
## 🔗 Créer un contour

Menu *Edition/Contour*

La couleur du contour est celle de l'avant-plan.



sélection originale



avec un contour de 2 pixels

## EN RESUME : Quel outil de sélection pour quelle image ?

un fond uni ?



cliquez avec la baguette magique sur le fond puis "généraliser" puis "intervertir la sélection"

L'objet à sélectionner a des couleurs et des nuances très différentes du reste de l'image ?



Utilisez la baguette magique sur l'objet en question (attention : bien choisir sa tolérance).

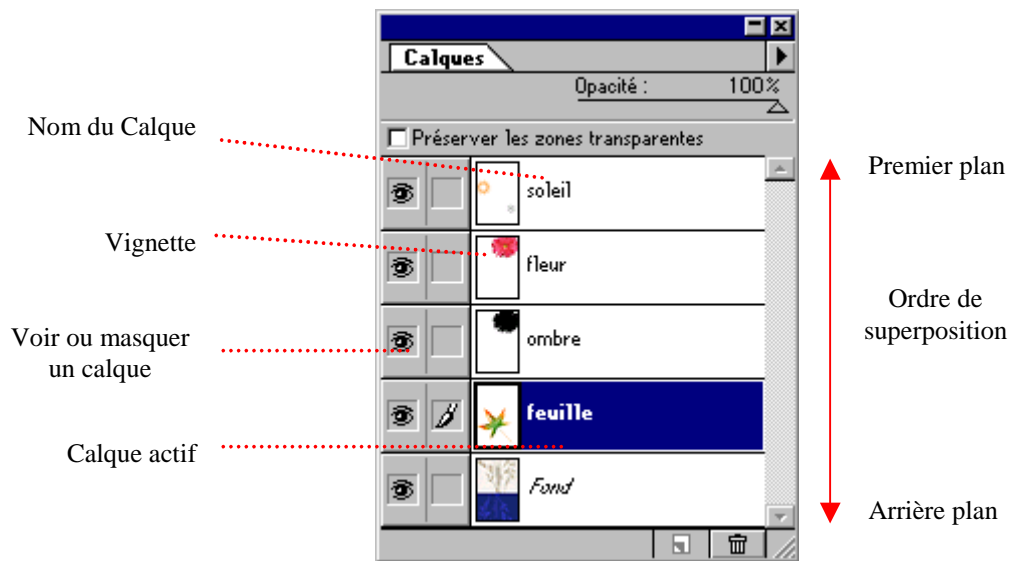
L'objet à sélectionner a des couleurs et des nuances proches du reste de l'image ?



Dégrossissez la sélection avec le lasso ou la sélection rectangle, puis passez en mode masque, et finissez au pinceau.


## D. LES CALQUES

Les calques sont des feuilles transparentes que l'on superpose à l'image d'origine. On va pouvoir modifier ou ajouter du dessin, des effets ou du texte sans pour autant altérer l'image originale.



Remarque : si un calque est masqué à l'écran, il ne sera pas imprimé.

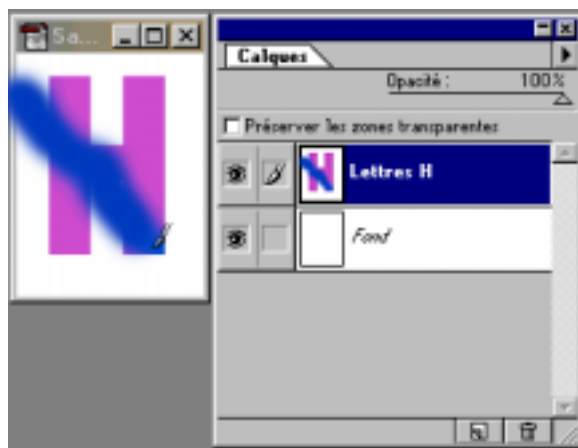
## 1. Nouveau calque

Pour créer un nouveau calque vierge, pressez sur la touche  (en bas de la palette calque)

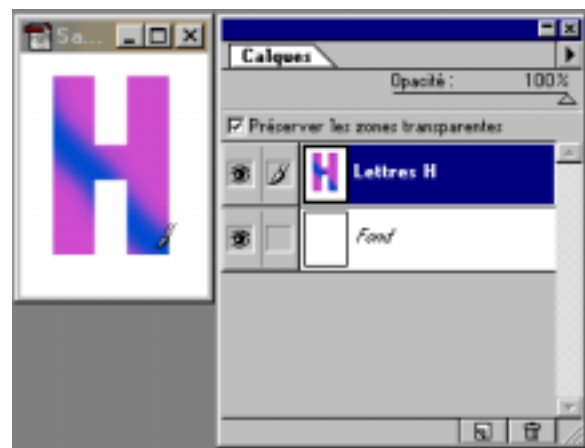
Le nouveau calque apparaît au-dessus du calque actif. Il porte un nom du type calque n° x.



Bien sûr, le calque est entièrement transparent.



La zone transparente n'est pas préservée

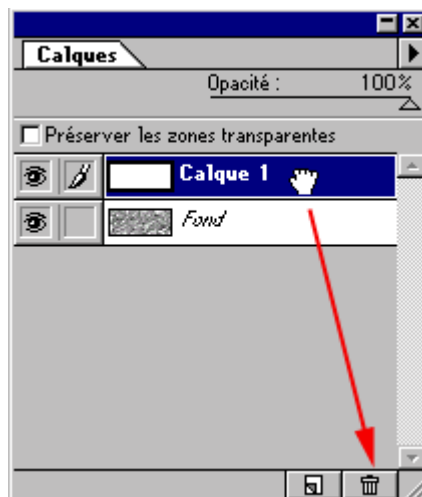


La zone transparente est préservée

Si vous ne décochez pas la case "préservé les zones transparentes" il vous sera impossible de dessiner dans ce calque

## 2. Supprimer un calque.

Pour supprimer un calque, cliquer-glissez le calque vers la corbeille.



## 3. Nommer un calque.

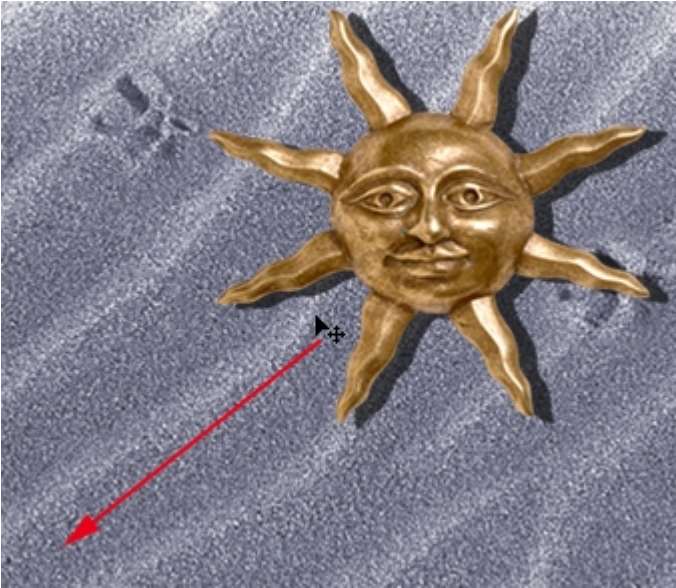
Par défaut, Photoshop attribue un nom à chaque calque créé. Pour une meilleure compréhension et lisibilité, il est important de donner ses propres noms aux calques que vous créez. Double-cliquez sur le nom déjà attribué au calque, la fenêtre suivante s'ouvre :

Changez le nom  
ici, puis pressez  
OK.



#### ④. Déplacement d'un calque.

Cet outil déplace le contenu d'un calque d'un endroit à un autre de la fenêtre image.



Déplacement du calque soleil



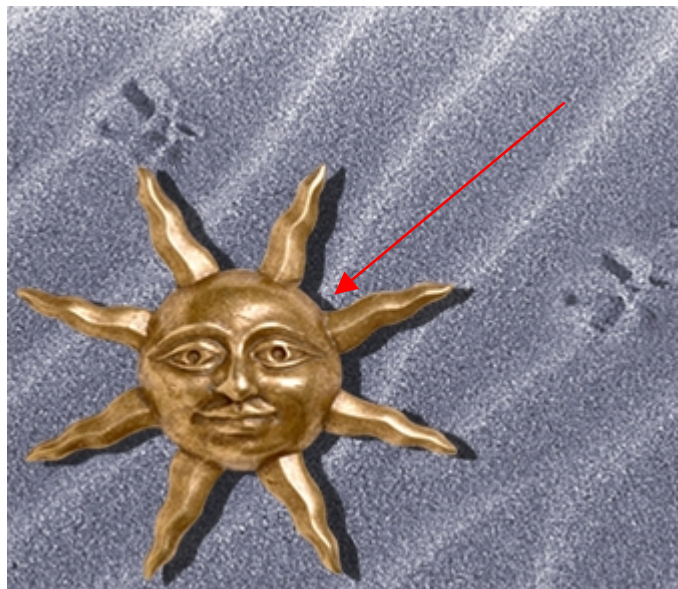
le calque a changé de place, sans bouger le reste de l'image.

Remarque : il vous suffit de presser la touche **CTRL** pour sélectionner cet outil sans pour autant perdre l'outil en cours (une fois la touche **CTRL** lâchée, l'outil antérieurement sélectionné redevient actif).

## ⑥ Verrouiller les calques entre eux.

Si on désire déplacer 2 calques en même temps, il faut d'abord les lier.

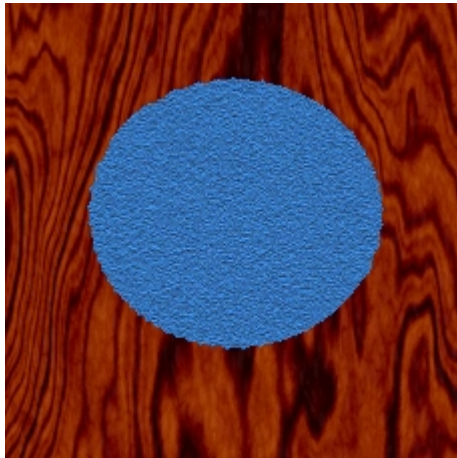
Cliquez ici pour lier le calque ombre avec le calque soleil.



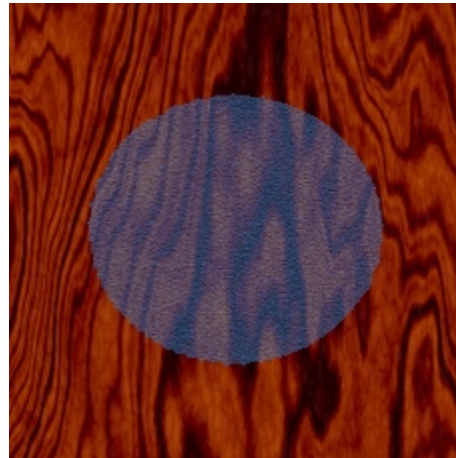
A présent, lors d'un déplacement avec l'outil les 2 calques bougent en même temps.

## ⑥ L'opacité ou la transparence dans le calque.

Grâce au curseur d'opacité (qui se trouve en haut de la palette calque) on peut régler le niveau de transparence.



opacité à 100 %



opacité à 50 %

## ⑦ Faire passer un calque devant ou derrière un autre.



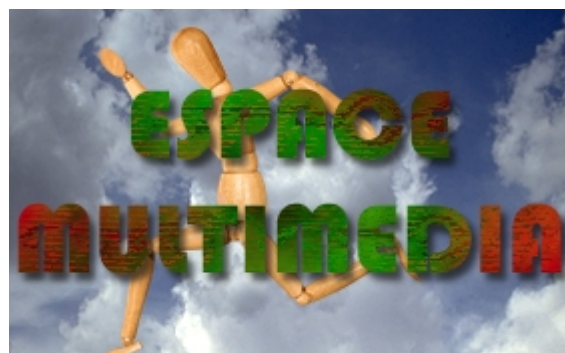
Le perso est par-dessus le texte



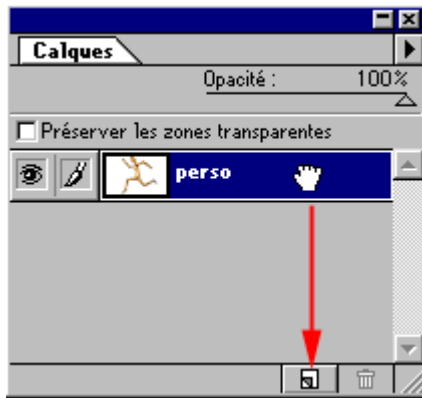
Cliquer-glisser le calque "perso" en dessous de "texte" & "ombre"



Après avoir lâché le clic de la souris, le perso est passée sous le texte et son ombre



## 8 Dupliquer un calque.



Cliquez et glissez le calque à dupliquer vers l'icône de création de calque



après avoir lâché le clic souris un calque se crée identique.

## 9 Fusionner et aplatir.

### a) fusionner

Fusionner permet de réunir deux calques en un seul.  
Pour fusionner le calque actif avec le calque juste en-dessous :

*Menu Calque / Fusionner avec le calque inférieur*

**Attention :** cette manipulation effectuée, les 2 calques ne seront plus séparables, et donc ne seront plus indépendants l'un par rapport à l'autre.

### b) aplatir

Si vous désirez enregistrer une image comprenant plusieurs calques, il vous sera impossible de choisir par exemple le format TIF. Vous n'aurez pratiquement droit à aucun format, à part bien sûr celui de Photoshop, le PSD.

Il vous faudra préalablement aplatir l'image, c'est-à-dire fusionner tous les calques pour n'en former plus qu'un seul.

*Menu Calque / Aplatir*

**Attention :** enregistrez une version avec les calques non fusionnés avant d'aplatir l'image, si vous n'avez pas fini de travailler celle-ci.  
Une fois aplatie, l'image ne peut plus être retravaillée calque par calque.

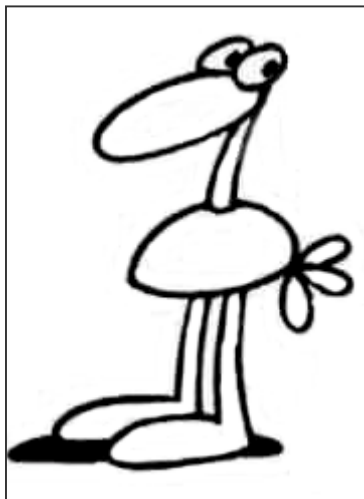
## ⑩ Transformation de calque

### a) Rotation et symétrie

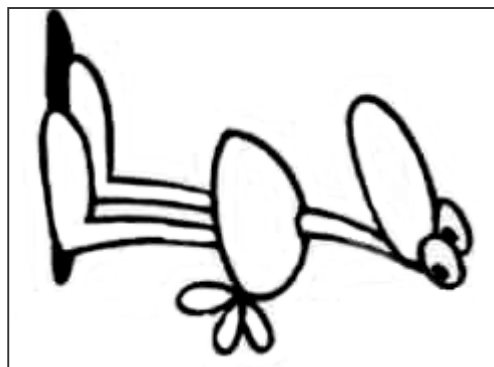
La commande **Menu Calque/Transformation Rotation** permet de faire pivoter tout le contenu du calque alors que la commande **Menu calque/transformation/symétrie** permet de lui appliquer une symétrie verticale ou horizontale.

Rotation : - 180° pour faire faire un demi-tour à l'image  
- 90° horaire, pour la faire pivoter d'un quart de cercle dans le sens des aiguilles d'une montre  
- 90° anti-horaire, pour la faire pivoter d'un quart de cercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

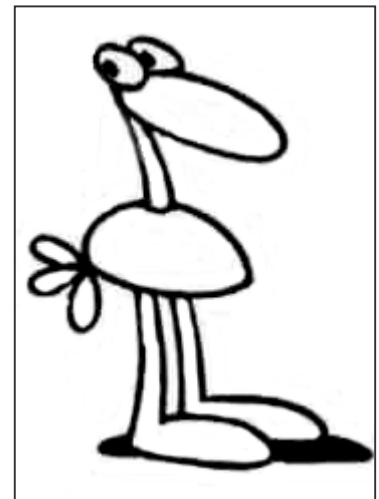
Symétrie - Symétrie axe vertical, pour faire basculer l'image de gauche à droite, de part et d'autre de l'axe vertical  
- Symétrie axe horizontal, pour faire basculer l'image de haut en bas, de part et d'autre de l'axe horizontal.



Original



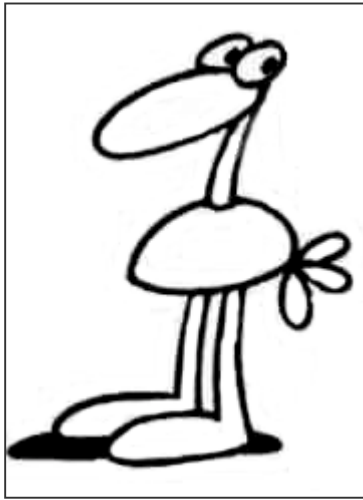
Rotation 90 ° horaire



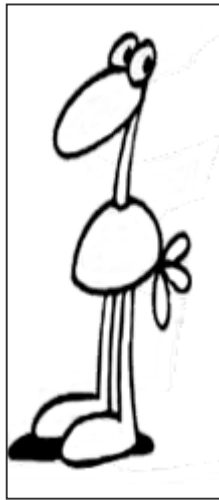
Symétrie axe vertical

### b) Homothétie

La commande **Menu calque/transformation/homothétie** permet d'appliquer un effet de déformation à un calque. Une fois ce dernier activé, utilisez les poignées  autour de l'image pour la déformer, puis pressez **ENTREE** pour l'appliquer.



Original



Homothétie horizontale



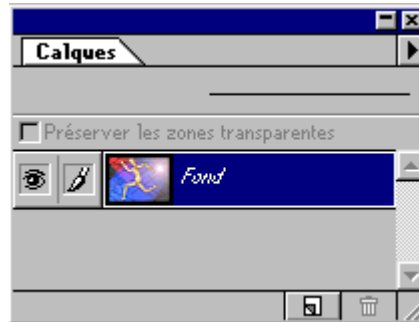
Homothétie verticale

## Chapitre III. LE PHOTOMONTAGE

A travers ce chapitre, nous explorons plus en avant les manipulations de la sélection et des calques pour faire du photomontage.

### A. la sélection et le déplacement de portions d'image.

❶ Dupliquer une portion d'image sur un nouveau calque.



Après avoir sélectionné la partie de l'image désirée, grâce aux outils de sélection, faites un Copier (Menu **Edition / Copier**, ou CTRL + C)

Puis faites un Coller (Menu **Edition/ Coller**, ou CTRL + V)



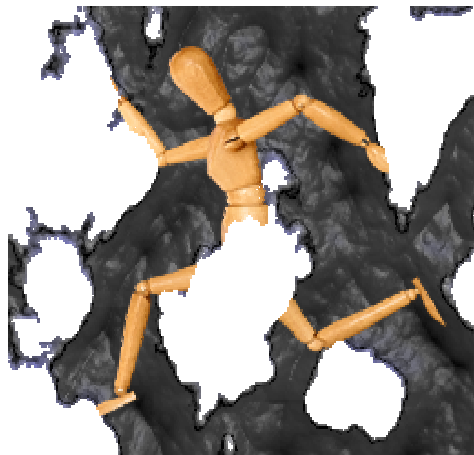
La portion d'image copiée se duplique sur un nouveau calque.

## ② Copier une portion d'image d'une photo dans une autre.

La manipulation est identique au ①, seulement il faut après avoir fait le copier, cliquez sur l'image de destination afin de la rendre active (la barre du haut de l'image redevient colorée), puis faites le COLLER.



Sélection dans photo 1 puis Copier



Cliquez sur la photo 2 pour la rendre active puis Coller

## ③ Les problèmes et les solutions des franges indésirables

Lors du déplacement d'une sélection d'une image à l'autre, on peut voir apparaître une **frange indésirable** autour de l'objet, une fois qu'il est déplacé.



la sélection à déplacer



la frange indésirable apparaît

Nous avons retenu 2 solutions qui doivent être appliquées avant tout déplacement :

### a) Contracter et Lisser

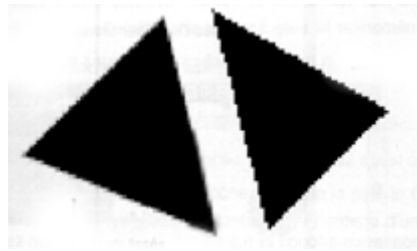
Avant même de déplacer la sélection, effectuez les commandes suivantes :

- Faites une contraction de la sélection, afin de supprimer la frange indésirable.

*Menu **Sélection/modifier/contracter***

- Lisser la sélection pour adoucir les bords et donc éviter l'effet escalier.

Menu *Sélection/ modifier /lisser*

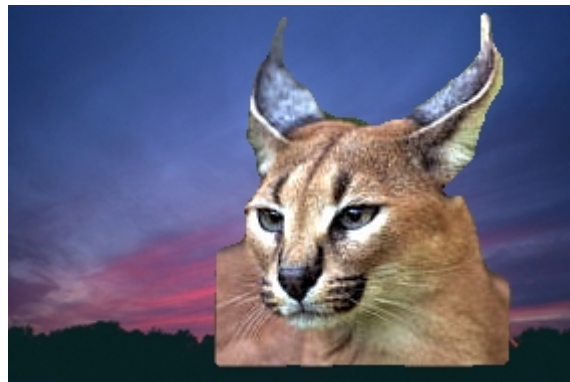


avec lissage

sans lissage



sélection contracter et lisser



la frange n'apparaît plus et les contours sont adoucis.

## b) Le contour progressif

On l'utilise souvent pour mettre en valeur un objet ou une phrase dans une publicité.

Le contour progressif crée une zone de transition entre la sélection et les pixels voisins (il doit lui aussi être appliqué avant tout déplacement).

Menu *sélection/contour progressif*



On sélectionne la forme ou le texte,  
On applique un contour progressif de 10 pixels  
Puis on copie la sélection



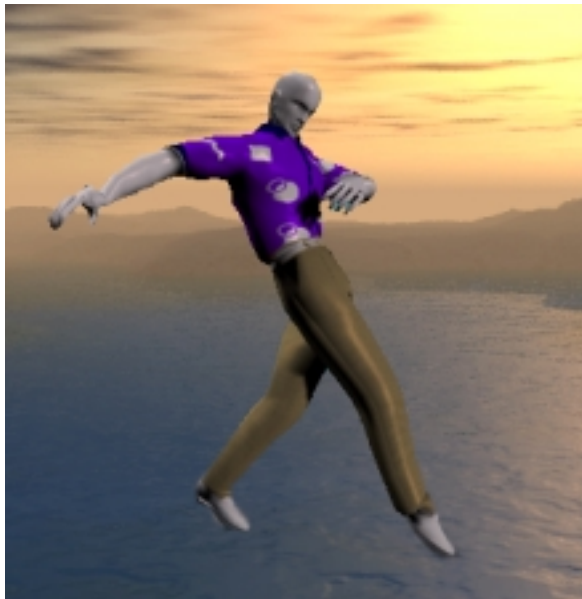
On active l'image de destination et on colle la sélection.

## ④ La goutte d'eau

Lors d'un copier coller d'une image à l'autre il se peut que l'objet ne semble toujours pas se fondre dans son image de destination et ceux malgré le lissage.

Nous allons donc appliquer la goutte d'eau qui a pour fonction d'adoucir les transition entre 2 nuances de couleur.

Choisissez dans la palette d'option de la goutte d'eau une pression pas trop prononcé afin que le résultat soit réaliste.



Le danseur a etait rajouter sur le paysage mais l'impression de superposition reste surtout autour du haut du corps.



Voilà le résultat avec une pression à 15% appliquer sur le contour du danseur, Il se fond à présent beaucoup mieux dans le paysage

## B. L'ombrage

Dans ce paragraphe, nous allons aborder la façon de faire l'ombrage d'un texte ou d'un objet simple ou complexe (ex: perso, cadre, texte... ).

L'ombrage permet de donner une **profondeur** et un **réalisme** accru au document, s'il s'est bien fait.

### ① simple

Le principe est simple. Mettre en arrière de l'objet désiré une copie de celui ci mais en noir.

Si l'objet n'est pas un calque séparé, il faudra le sélectionner et l'extraire de l'image pour le déplacer sur un calque indépendant.

Les étapes :

- faites une copie du calque qui contient l'objet sur lequel on va rajouter une ombre.
- nommez le calque copié "ombre"
- remplir l'ombre de noir (Menu édition/remplir ). **Attention cette fonction utilise la couleur d'avant plan, surtout pensez à préserver les zones transparentes avant !.**
- enfin faites passer le calque ombre derrière celui de l'objet de départ.



## ② L'ombrage complexe

### a) l'opacité

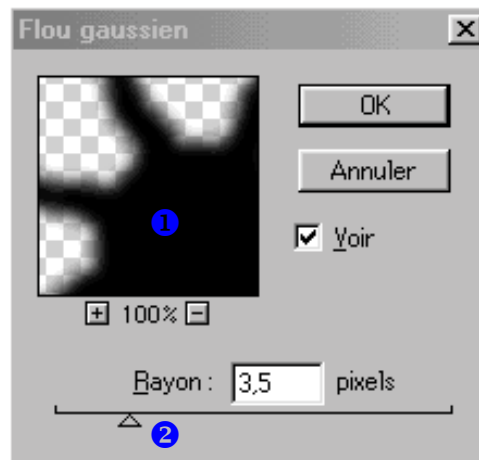
Pour que l'ombre se fonde plus subtilement dans le reste de l'image, il faut réduire son opacité. Cela aura pour effet de la rendre légèrement transparente et d'atténuer sa couleur noire en gris.



b) Le flou gaussien

Cet effet permet d'appliquer un **flou** à l'ombre ainsi que d'adoucir ses bords.

Menu **Filtre/Attenuation/Flou gaussien**



① fenêtre de prévisualisation

② Plus le rayon est important, plus l'ombre s'étale et se dilate.



Après le flou, nous avons obtenu une ombre réaliste

## C. Le reflet

Nous allons conclure ce chapitre par la technique qui va nous permettre de faire un reflet simple ou un reflet plus complexe comme celui que l'on projette dans l'eau.

### ① Le reflet simple

A la différence de l'ombre, le reflet n'est pas noir. Nous allons donc seulement travailler sur l'opacité et sur la position du calque reflet.



Pour réaliser l'image ci-dessus faites les manipulations suivantes :

- Créer une image blanche de 10 sur 10 cm
- Sélectionner la moitié du calque fond
- Faire le filtre nuage (Menu Filtre/rendu/nuage) avec les couleurs bleue et blanc
- dupliquer ce calque et le nommer "reflet nuage"
- lui faire faire une symétrie horizontale et le déplacer dans la partie basse de l'image puis réduire son opacité jusqu'à obtenir le résultat voulu.
- Taper le texte "Nuage" avec une couleur jaune, et nommer le calque "texte"
- faire une copie de ce calque que vous nommerez "reflet texte"
- lui faire faire une symétrie horizontale et le déplacer dans la partie basse de l'image puis réduisez son opacité jusqu'à obtenir le résultat voulu.

## 2 Le reflet dans l'eau



Pour réaliser l'image si dessus faites les manipulations suivantes :

- Ouvrez l'image "dragon"
- Ouvrez l'image "marbre" et copiez-la dans la partie basse de l'image du dragon
- Nommez le calque "marbre"
- A présent dupliquer le calque du dragon et positionnez-le sur le marbre
- Appliquez-lui une symétrie et réduisez son opacité.
- appliquez le filtre ondulation *Menu **Filtre/Déformation/Ondulation***

## Chapitre IV. LA RETOUCHE D'IMAGE

A travers ce chapitre, nous allons apprendre à utiliser les outils comme la correction tonale, la balance des couleurs, la netteté, ... afin de faire d'une image "moyenne" une image lumineuse et équilibrée, prête pour l'impression ou pour la diffusion sur le Web. Voici la chaîne des manipulations à effectuer pour faire le tour de la retouche d'une image.

- A. La numérisation
- B. Le cadrage et l'orientation de l'image
- C. Le contraste ou la correction tonale
- D. La balance des couleurs
- E. La saturation et les teintes
- F. La netteté
- G. La correction des imperfections (rayure, trace de doigt, tâche, ...)

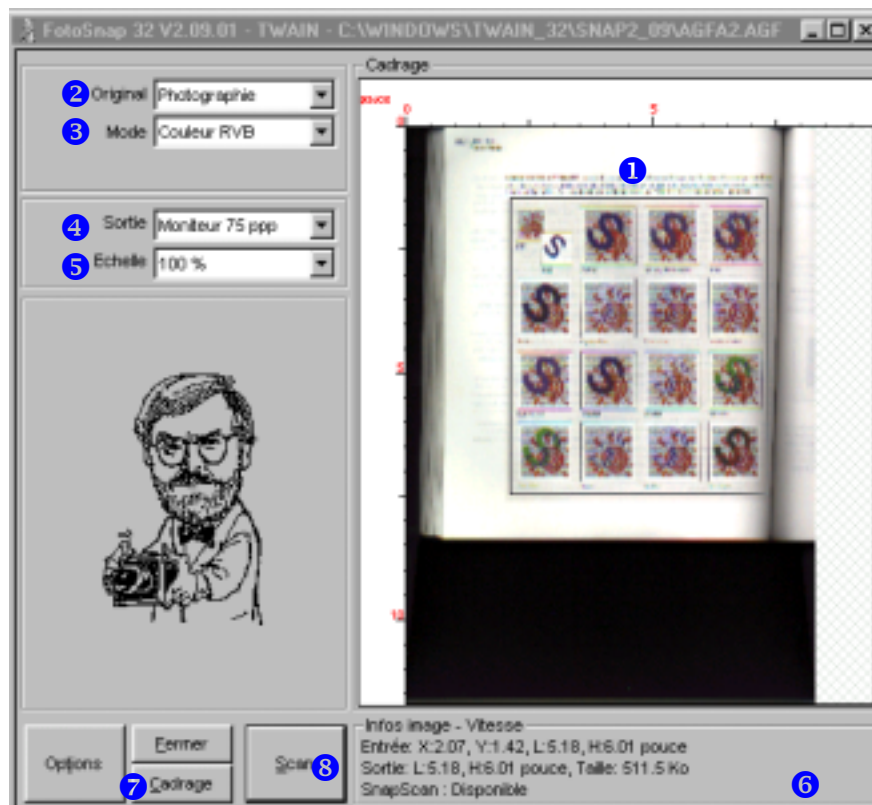
Pour chacune de ces manipulations, il existe une ou plusieurs commandes que nous allons maintenant détailler.

### A. La numérisation

Il va falloir "numériser" une photographie avec un **scanner** avant de pouvoir la travailler avec un logiciel de retouche d'image.

Photoshop, comme la plupart de ses concurrents, utilise l'interface **TWAIN**, qui permet de commander et de récupérer les images du scanner.

Menu **Fichier/Acquisition/TWAIN**



① Fenêtre de prévisualisation de l'image dans le scanner.

**ATTENTION** : il faut presser "RECADRAGE" ⑦ pour mettre à jour cette fenêtre.

On peut sélectionner seulement une partie de l'image grâce à un cliquer-glisser ①, un peu comme le rectangle de sélection.

② Choisir le type de document que l'on numérise (journal, dessin, photo, ...)

③ Le mode de couleur (RVB, gris, noir et blanc, ...)

④ La résolution 75 = écran; 300 et + = impression papier et imprimeur


⑤ Le zoom : 100 % = taille d'origine; 50 % = réduite de moitié; 200 % = x 2 la taille d'origine.

**Attention** : il est préférable d'augmenter ou de réduire la taille de l'image directement dans Photoshop pour une meilleure qualité.

Une fois les paramètres choisis, cliquez sur Scan ⑧ pour lancer le processus et suivre le déroulement des opérations dans la fenêtre d'information ⑥. Une fois la numérisation terminée, fermez l'interface TWAIN pour revenir à Photoshop et retrouver l'image "scannée".

**Remarque** : L'interface TWAIN varie en fonction du scanner utilisé. Ici nous utilisons l'interface Twain du scanner "Snapscan 300" d'Agfa.

## **B. Le cadrage et l'orientation de l'image**

L'outil cadrage  permet, grâce à un cliquer-glisser et **ENTREE**, de découper la partie de l'image sélectionnée.

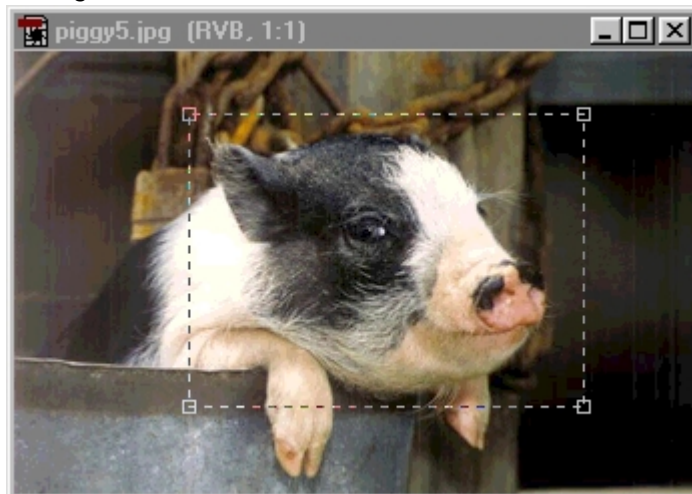


image à recadrer



image recadrée

Avant de presser **ENTREE** pour recadrer, deux manipulations sont possibles :

- agrandir, réduire le cadre de sélection en tirant sur les poignées;
- faire pivoter le cadre de sélection afin de réorienter la photo, pour ceci positionner votre souris sur une poignée située sur le bord de la photo.



orientation et ajustement du cadre de recadrage

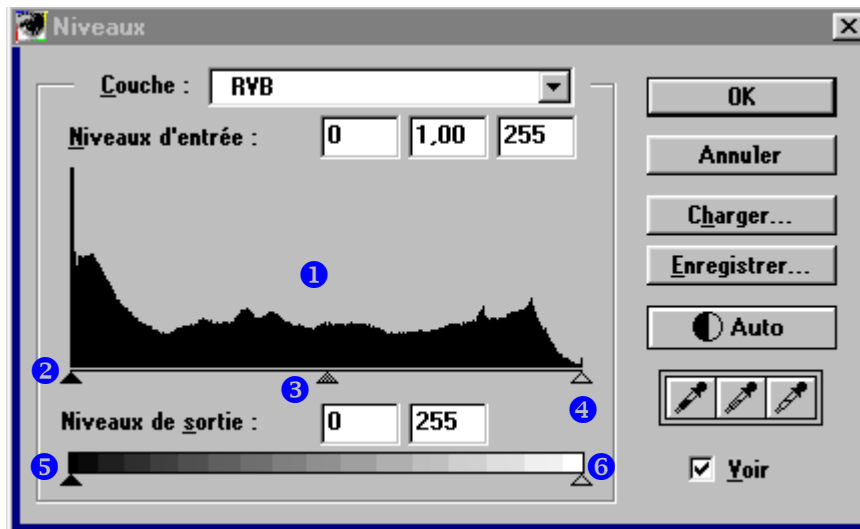


l'image est à présent correctement orientée

## C. Le contraste ou la rectification de la plage tonale

Pour rééquilibrer la **luminosité** d'une image, nous allons travailler sur les **TONS** clairs et foncés, au moyen des " **curseurs de niveaux**".

Menu *Image/Réglage/Niveaux*



① L'histogramme représente sous forme graphique le nombre de pixels pour un niveau de luminosité donné.

Il permet de vérifier que l'image contient suffisamment d'informations pour que la correction soit efficace.

Il fournit également un aperçu de la plage tonale de l'image.

Une image dont les pixels sont concentrés dans les tons sombres est dite à dominante foncée; à l'inverse, une image dont les pixels sont concentrés dans les tons clairs est dite à dominante claire.

L'identification de la plage tonale de l'image permet de déterminer les corrections tonales nécessaires.

② et ④ La valeur la plus à gauche de l'histogramme correspond aux pixels noirs (0), alors que la valeur la plus à droite représente le pixel blanc (255).

Déplacez les curseurs de niveaux d'entrée vers le premier groupe de pixels se trouvant à chaque extrémité de l'histogramme. Ces pixels deviennent alors noirs et blancs. Les pixels correspondants des autres couches sont modifiés en conséquence, de sorte que la balance des couleurs ne soit pas altérée.

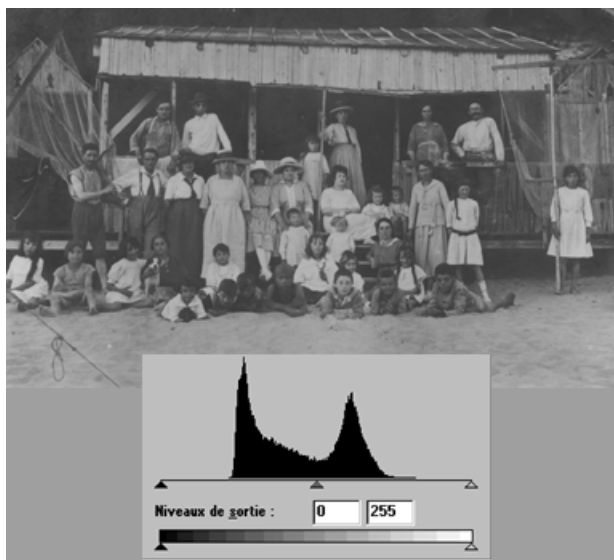


image à corriger avec une dominante foncée

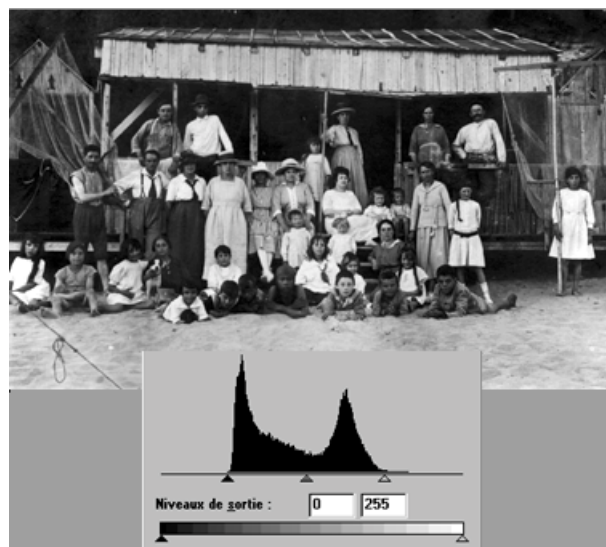


image corrigée

③ Evitez le plus possible de modifier les tons moyens, afin de conserver une image bien contrastée. Toutefois, en cas de concentration de pixels à une extrémité de l'échelle de gris (pour les images en niveaux de gris), les tons moyens nécessitent souvent des réglages complémentaires. Ces trois curseurs s'appellent les curseurs de niveau d'entrée.

⑤ et ⑥ Utilisez les **curseurs de niveaux de sortie** pour réduire le contraste de l'image. Ils ont l'effet contraire des curseurs de niveaux d'entrée. On peut de cette façon créer des images filigranes pour mettre à l'arrière-plan d'une composition de PAO, par exemple.



image originale

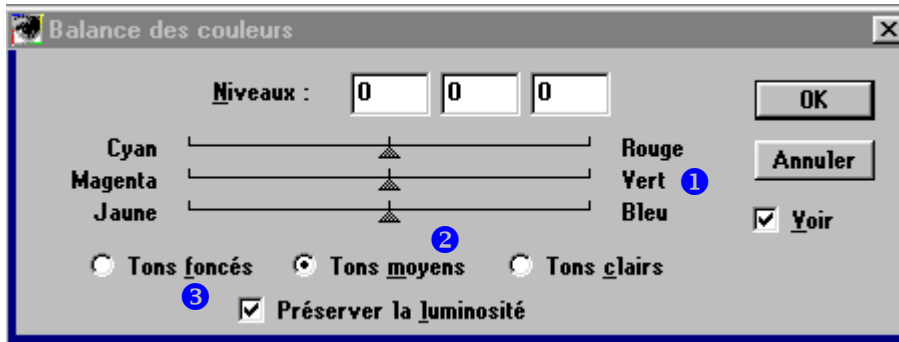


après avoir éclairci les tons foncés des niveaux de sortie

## D. La balance des couleurs

Cette commande permet de réduire l'effet d'une couleur dominante, ou l'effet de couleurs trop ou pas assez saturées.

### Menu *Image/Réglage/Balance des couleurs*



- ① Tirez le curseur vers la couleur à ajouter ou tirez vers sa couleur opposée, pour en enlever.  
Par exemple, pour plus de rouge, je tire vers le rouge; pour moins de rouge, je tire vers le Cyan (couleur opposée dans la roue chromatique : voir page suivante).
- ② Choisissez sur quelle gamme de tons vous influencerez l'image. La plupart du temps, les tons moyens suffisent.
- ③ Conserve l'équilibre des tons de l'image (réglage du paragraphe précédent).



couleur mal équilibrée



couleur équilibrée

## E. Teinte et saturation

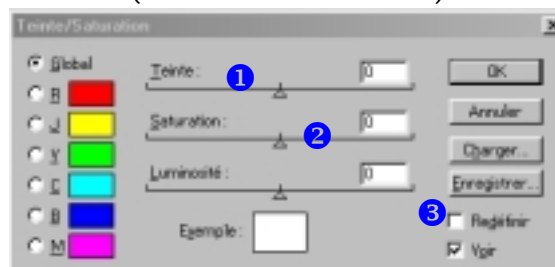
### *Menu Image/Réglage/Teinte/Saturation*

Cette commande permet d'ajuster la teinte, la saturation de chaque composante colorimétrique d'une image. De même que la commande balance des couleurs, la commande Teinte/Saturation se fonde sur la roue chromatique.



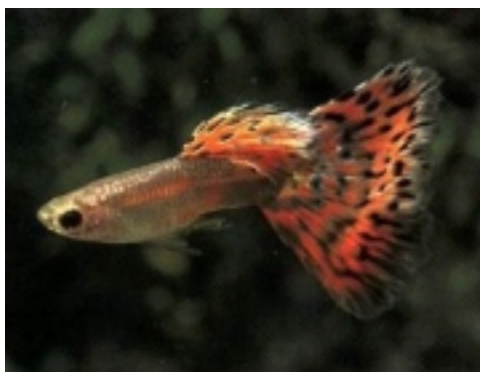
Le réglage de la teinte, c'est-à-dire de la couleur, correspond à la définition d'un angle de la roue. La saturation se mesure par rapport au diamètre de la roue chromatique.

(Palette teinte & saturation)



### ① Teinte

Changez la teinte de l'eau grise en bleu ou des yeux rouges en verts sont des exemples typiques de la commande Teinte.



le poisson est rouge ...



maintenant il est jaune, sans pour autant perdre ses nuances.

### ② Saturation

Pour les images **ternes** et **fadees**, la **saturation** est un excellent moyen pour raviver les couleurs.



image terne



image saturée

### ③ Redéfinir

On peut aussi, grâce à la teinte/saturation, **coloriser une image** grise ou qui est en noir & blanc.

- passez en mode RVB (Menu Image/Mode/RVB)
- ouvrez la zone de dialogue Teinte/Saturation
- Cocher la case redéfinir (voir ③)
- puis modifiez la teinte (option global activée), jusqu'à la couleur désirée



image  
en gris

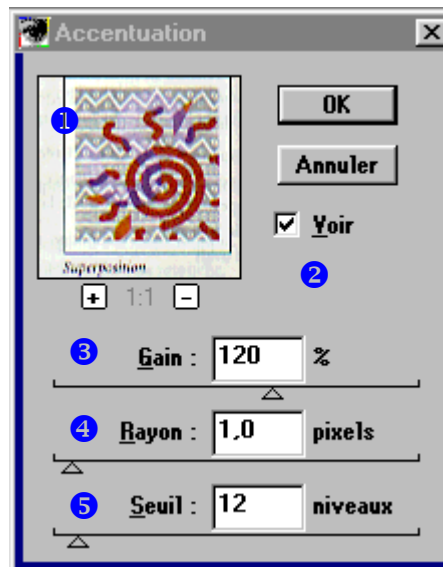


image  
colorisée

## F. La netteté

Le filtre accentuation permet de renforcer les contours d'une image. Il corrige les zones floues d'une photographie ou d'une image numérisée. L'application de ce filtre est recommandée tant pour l'impression d'un document que pour sa consultation à l'écran.

### Menu *Filtre/Reforcement/Accentuation*



- ① Zone de prévisualisation de l'effet.
- ② Si la case est cochée, l'effet du filtre est appliqué temporairement à l'image afin de se faire une idée réelle (idem que 1).
- ③ Déterminez dans quelle mesure le **CONTRASTE** des pixels doit augmenter. Pour une image haute résolution, il est recommandé d'utiliser une valeur comprise entre **150 % et 200 %**.

**Attention :** L'effet du filtre Accentuation est beaucoup plus prononcé à l'écran qu'à l'impression, surtout sur un dispositif haute résolution comme les photocomposeuses des imprimeurs.

- ④ Choisissez un rayon pour déterminer le nombre de pixels entourant les pixels de contour affectés par l'accentuation. Une valeur de 1 ou 2 est conseillée.
- ⑤ Le seuil permet de réduire le bruit causé par l'accentuation; cela permet d'avoir des contours nets, tout en gardant des surfaces lisses.



avant l'application du filtre accentuation



après l'application du filtre accentuation

## G. La correction des imperfections (trace de doigt, rayure, ...)

Il n'est pas rare de devoir corriger des traces de doigt, ou des rayures sur les photos. Même si elles sont invisibles, elles apparaissent clairement après une numérisation.

Pour corriger ces défauts, nous allons utiliser la technique du **clonage** avec **l'outil tampon**



en reproduisant une zone "saine" sur la zone de l'imperfection.

Voici les manipulations à suivre :


- Cliquez sur 
- Choisissez la taille de la forme (palette formes) en fonction de l'erreur à corriger
- ALT + clic souris à l'endroit de la zone "saine", puis relâchez le tout
- Peignez à l'aide de votre souris sur la zone à corriger => la zone saine se reproduit sur la zone à corriger.



image rayée



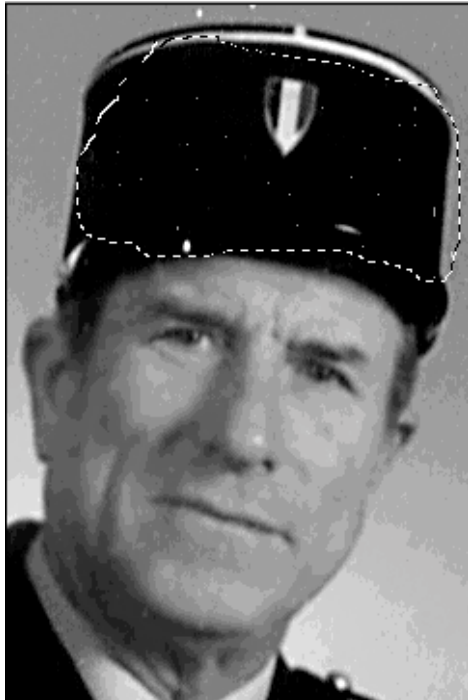
la zone "saine" est symbolisée par la croix. Tout ce qui passe sous la croix se reproduit SOUS l'outil tampon.

Remarque : La croix symbolisant la zone "saine" n'est pas fixe, elle bouge en **parallèle** à votre tampon. Cette technique du tampon peut aussi s'appliquer d'une image à une autre.

## H. Le filtre Antipoussière

Ce filtre est très efficace pour supprimer les poussières provenant d'un négatif, d'une photographie ou d'une vitre de scanner salie.

### Menu *Filtre/Bruit/Antipoussière*



Sélectionner les zones de poussière



① Zone de prévisualisation de l'effet.

② Si la case est cochée, l'effet du filtre est appliqué temporairement à l'image afin de se faire une idée réelle (idem que 1).



Les poussières ont disparu

## Chapitre V. LA CREATION ARTISTIQUE

Dans ce chapitre, nous allons présenter une des parties majeures des possibilités de Photoshop : la création artistique.

Cette dernière est difficilement explicable, et nous nous efforcerons de vous la faire comprendre à travers de nombreux exemples pratiques.

### A. Le remplissage de couleur

#### ❶ Le pot de peinture

Cet outil colore en partie ou en totalité les pixels de la sélection, en fonction de sa tolérance.

Il utilise la couleur d'avant-plan pour colorer la sélection.



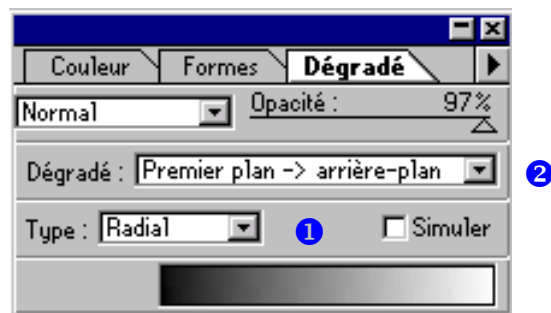
tolérance 30



tolérance 100

## ② L'outil dégradé

Cette commande permet de créer une transition progressive entre deux couleurs :

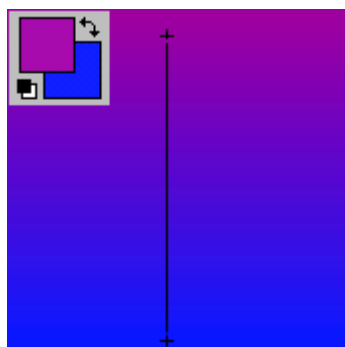


### ① Le type

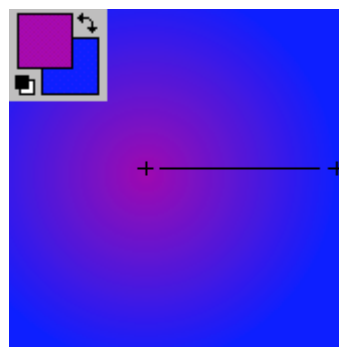
Après avoir choisi les couleurs, cliquez-tirez pour désigner le point de départ (début de la droite) et point d'arrivée (fin de la droite).

Il existe deux types de dégradé :

le linéaire



le radial

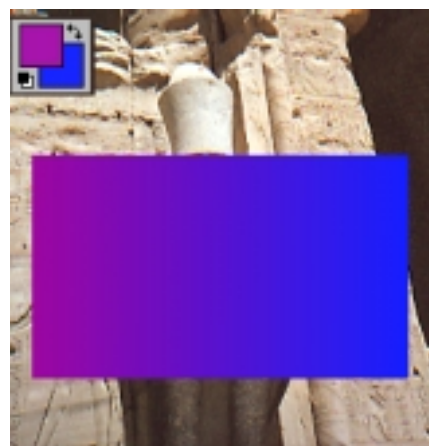


l'orientation du dégradé dépend de la direction de votre trait

### ② Dégradé



dégradé couleur avant-plan  
=> transparent



dégradé couleur avant-plan =>  
couleur arrière-plan

### ③ La pipette

Cet outil permet de **prélever** une couleur de premier plan sur l'image activée.  
C'est un peu comme si vous "aspiriez" à l'aide d'une seringue la couleur d'un tableau.  
Vous n'avez donc pas à mémoriser toutes les couleurs que vous utilisez, il vous suffit de les récupérer sur l'image même.




En cliquant sur un point de l'image, on récupère sa couleur.

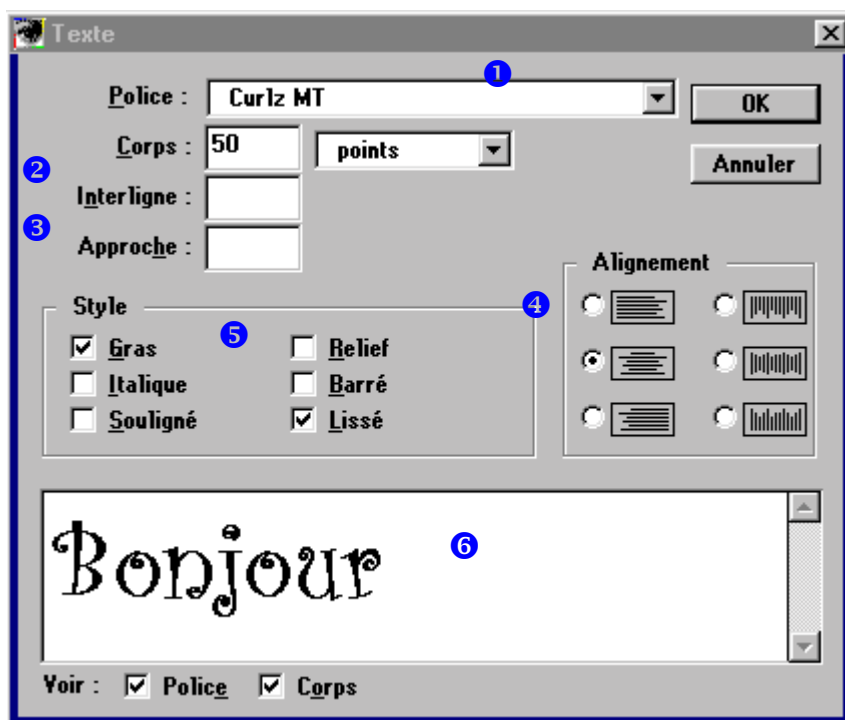
## B. Le texte

A travers ce paragraphe, nous allons travailler sur le texte afin de produire des titrages, des logos que vous pourrez implanter dans vos maquettes PAO, ou tout simplement pour agrémenter vos dessins.

### ❶ L'outil texte

Cet outil permet d'écrire du texte bitmap sur votre document Photoshop. Texte bitmap veut dire que le texte sera considéré comme une image, une fois intégré à l'image, et donc ne sera **plus modifiable** en tant que texte pur.

- Activez l'outil texte 
- Cliquez dans votre image à l'endroit où doit commencer le texte



- ❶ Choisissez la "police" et le "corps", c'est-à-dire la taille du caractère. Si corps et police sont cochés en bas de la fenêtre, vous verrez dans la case de saisie votre texte apparaître tel qu'il sera une fois incorporé à l'image.
- ❷ "Interligne" définit l'espace entre les lignes.
- ❸ "Approche" définit l'espace entre les lettres; une valeur négative rapproche les caractères, alors qu'une valeur positive les éloigne.
- ❹ Dans Photoshop, le texte s'aligne par rapport au point où vous venez de cliquer avec l'outil texte.


- ⑤ Vous pouvez mettre en forme le texte comme le gras ou l'italique. Laissez toujours la case **Lisser** cochée pour avoir du texte avec des contours nets et arrondis.
- ⑥ Tapez le texte dans la case. Appuyez sur ENTREE pour changer de ligne. Vous pouvez taper jusqu'à 32000 caractères !

**Attention :** le texte, après sa création, est une sélection flottante; il peut donc être modifié et déplacé sans influencer l'image.

## ② Filtre et jeu de couleurs pour du texte artistique


### Le texte dégradé avec contour



- écrire le texte 
- faire un dégradé 
- appliquer un contour noir (choisissez la couleur d'avant-plan, voir, puis menu Edition/Contour)

### Le texte éclairé




- écrire le texte 
- désélectionner puis sélectionner par lettre en appliquant un dégradé radial du blanc au noir



- écrire le texte 
- appliquer le Filtre bas relief

### Le texte illuminé



-  écrire le texte sur un fond bleu
- Fusionner les calques fond bleu et texte
- faire un contour progressif

- copier la sélection
- ouvrir une nouvelle image avec un fond blanc
- coller la sélection


### Le texte avec du volume



- écrire le texte 
- Filtre/Esquisse/Plâtre

### Le texte dans les nuages




- écrire le texte 
- le filtre nuage : menu Filtre/Rendu/Nuage (ce filtre utilise la couleur d'avant et d'arrière-plan pour réaliser les nuages). Dans notre exemple, nous utilisons le bleu et le blanc.

### ③ Le masque de texte

Avec cet outil, nous allons pouvoir mettre une image dans notre texte.



- Ouvrez l'image a mettre dans le texte (ici ouvrez l'image "paysage")
- écrire du texte avec l'outil masque de texte 
- déplacer votre sélection texte en cliquant-glissant dessus avec votre souris
- faite un copier
- créer un image vierge et coller la sélection dedans.

### Le masque de texte avec effet artistique

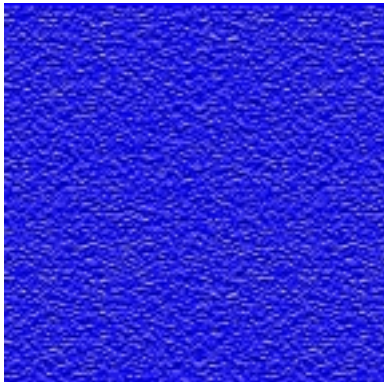


- même manipulation que précédemment, puis faire Menu Filtre/Rendu/Nuage par différence.

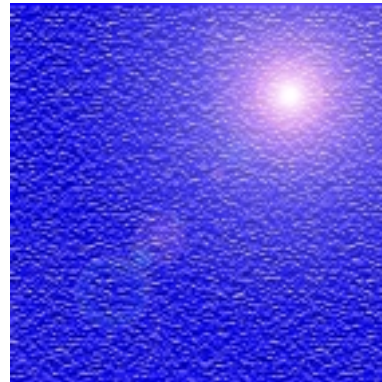
## C. Texture et éclairage

Dans ce paragraphe nous allons créer des textures a mettre en fond de vos œuvres. Pour cela nous allons utiliser le filtre texture mais aussi le filtre éclairage.

Exemple n°1 :



Créez une image de 5 sur 5 cm  
avec un fond bleu  
Puis faites **Menu**  
**Filtre/Textures/Placage de texture**  
Choisissez la texture **Grès** puis  
appliquez.



Pour maintenant créer le halo  
lumineux, allez dans **Menu**  
**Filtre/Rendu/Halo**  
Choisissez votre luminosité et  
votre objectif et appliquez.

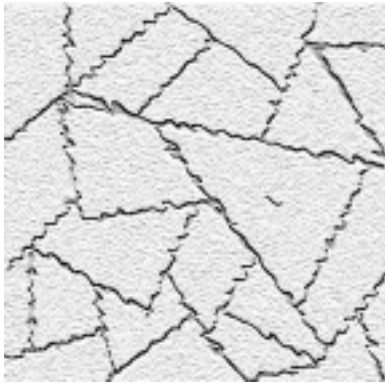
Exemple n°2 :



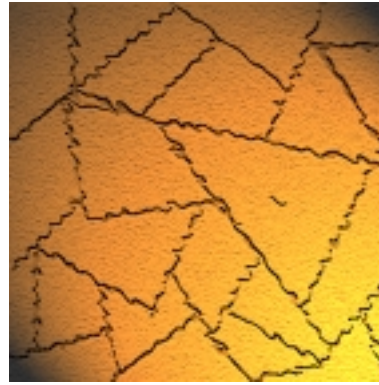
Créez une image de 5 sur 5 cm  
Dessinez des formes géométrique à  
l'aide de l'outil trait



Une fois ceci fini, faites **Menu**  
**Filtre/déformation/ondulation**  
Définissez votre amplitude et faites OK.



Faites a présent Menu  
**Filtre/Esquisse/Papier gaufré**  
Définissez les options et validez



Nous allons maintenant appliquer un projecteur orange.

**Menu Filtre/rendu/éclairage.**

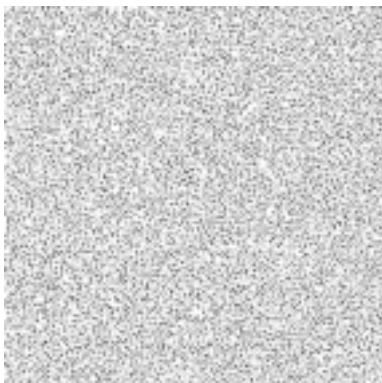
Style : Défaut

Type : Projecteur

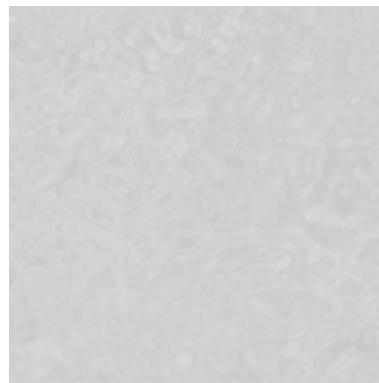
A droite de **Intensité** cliquez sur le carré blanc et choisissez une couleur **orange**.

Dans la fenêtre de droite tirez les poignées du projecteur afin de régler votre éclairage et validez une fois l'effet désiré obtenu.

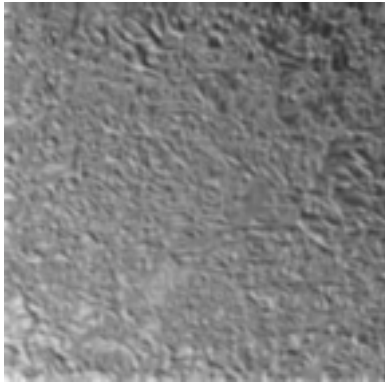
Exemple n° 3 :



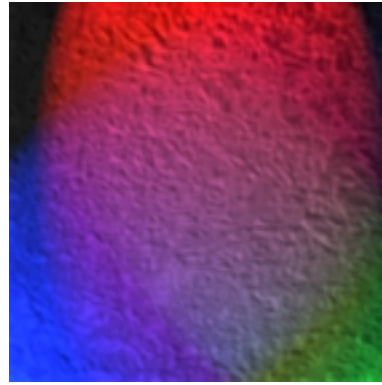
Créez une image de 5 sur 5 cm  
Appliquez des points à l'image  
grâce au Filtre suivant :  
**Menu Filtre/esquisse/réticulation**



Puis appliquez le filtre Chrome :  
**Menu Filtre/Esquisse/Chrome.**



Faite ensuite **Menu Filtre/Esquisse/Bas relief** pour donner du relief

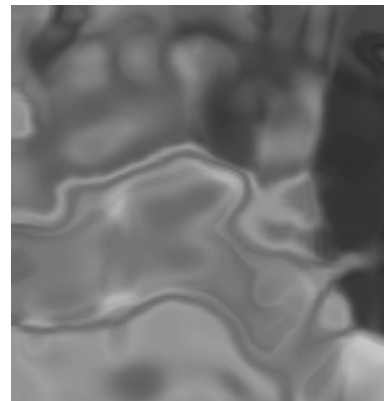


Et enfin appliquer le filtre éclairage RVB (**Menu Filtre/Rendu/Eclairage**) Dans le Style choisissez RVB et tirez les poignées des projecteurs dans l'image de prévisualisation afin d'obtenir un joli effet.

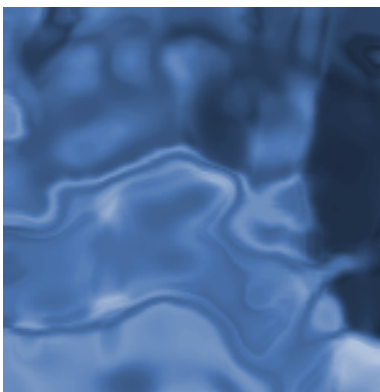
Exemple n° 4 :



Créer un nouveau document dont la hauteur Soit le triple de la largeur.  
Faites le filtre Rendu/Nuage avec la couleur Noir et blanc.



Appliquer le filtre Esquisse/Chrome  
Avec les paramètres suivants :  
détail : 3 lissage : 0



Donner une belle couleur à l'eau grâce A la commande Teinte/saturation (menu Image/Réglage)  
Cocher la case REDEFINIR et choisir Teinte : -146 saturation : 40



Pour plus de réalisme il va falloir écraser l'image dans le sens vertical.  
renommer le calque «fond» en «Eau»  
Appliquer une homothétie  
Menu Calque/Transformation/Homothétie

## Chapitre VI. DESSIN SUR TABLETTE GRAPHIQUE

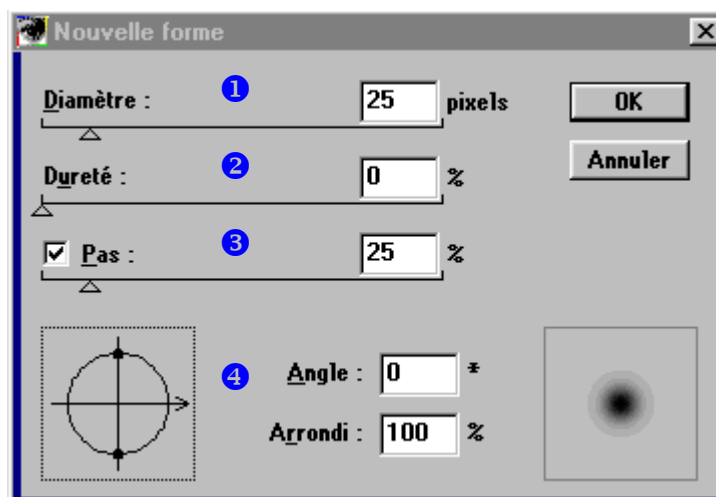
Nous allons voir les outils de dessin spécifiques qui permettront de créer des formes, des couleurs et leur contour.

### A. La palette forme

Les réglages de la "palette forme" déterminent la forme et la taille de l'outil de dessin.

#### ① Créer une forme

- cliquez dans la zone vide de la palette forme
- dans la palette, cliquez sur la flèche en haut à droite, puis choisissez "nouvelle forme"
- fixez les réglages de la forme
- cliquez sur OK

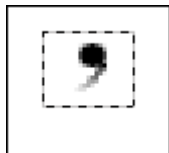


- ① Taille de la forme
- ② Bord plus ou moins adouci
- ③ Fréquence de la répétition de la forme lors du dessin
- ④ La forme peut être orientée et aplatie à volonté

## ② Créer une forme personnalisée

Vous pouvez créer une forme à partir d'une portion d'image.

- sélectionnez la partie de l'image que vous souhaitez utiliser en tant qu'outil  
(**attention** : la forme doit être en niveaux de gris et doit avoir une taille maximum de 1000x1000 pixels)



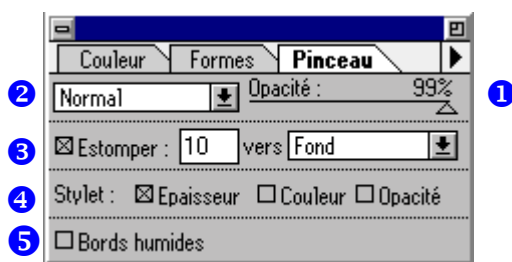
- choisissez dans le menu palette de formes "créer une nouvelle forme"
- faites un double-clic sur la nouvelle forme pour faire apparaître ses options

## B. Le pinceau

Cet outil permet de créer des tracés de couleurs aux contours diffus.



La palette option



- ① l'opacité (degré de transparence)
- ② mode de fusion (voir p. 39)

Le mode de fusion d'une sélection flottante détermine comment ses pixels se **combinent** avec ceux de l'image située en-dessous.

Par exemple, si vous appliquez le mode Obscurcir à une sélection flottante, seuls les pixels de la sélection plus sombre que ceux de l'image seront effectivement intégrés à l'image

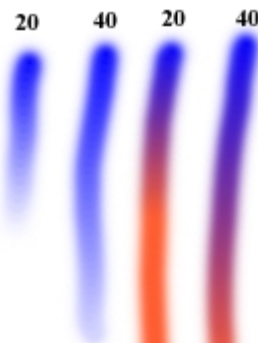


Image tirée du guide de l'utilisateur de Adobe Photoshop 4.0 ©

③ estompage : fixe la vitesse d'estompage

Option de l'estompage

- transparent pour que la couleur s'estompe vers le transparent
- fond pour que la couleur s'estompe vers la couleur d'arrière-plan



#### ④ Stylet :

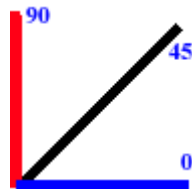
Cette option influence l'utilisation du stylet (crayon) de la palette graphique :

- **Épaisseur :** plus on appuis avec le stylet plus le trait est épais
- **Couleur :** plus on appuis avec le stylet plus on utilise la couleur d'arrière plan au lieu de celle de l'avant plan
- **Opacité :** Plus on appuis plus le trait apparaît et si on ne presse pas alors le trait est vraiment très levé.

#### ⑤ bord humide



Remarque : si la touche **MAJ** est pressée durant l'utilisation du pinceau, Photoshop est contraint de faire un tracé multiple de 45 degrés.



### C. L'aérographe

Cet outil permet de vaporiser des couleurs sur une image. Les bords du tracé sont plus diffus que ceux créés avec le pinceau.



Les options de l'aérographe sont les mêmes que pour le pinceau.

### D. Le crayon

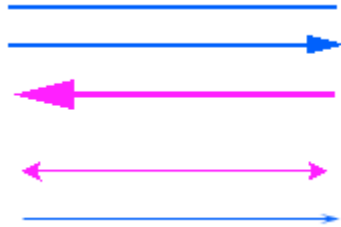
Il sert à tracer des traits à main levée aux bords nets.



Les options du crayon sont identiques à celles du pinceau.

## **E. Le trait**

L'outil trait permet de tracer des segments de droite sur une image. Les options de cet outil permet de spécifier l'épaisseur du trait, de le lisser et de dessiner des flèches à ses extrémités.



## **F. La gomme**

L'outil gomme modifie les pixels sur lesquels vous le faites glisser. Vous avez le choix entre modifier la couleur et la transparence des pixels, ou de revenir à la version enregistrée de l'image.



## G. La mise en pratique du dessin

Les boutons Internet



Le dessin du clown



**ET MAINTENANT, A VOUS !!!**

# INDEX THEMATIQUE

A		Flou gaussien	p. 52
Aérographe	p. 79	Format d'une image	p. 15
Aide	p. 10	Frange	p. 34
Ajouter à une sélection	p. 31-32	Franges indésirables	p. 48
Ajuster le contraste	p. 58-59	Fusionner un calque	p. 44
B		G	
Baguette magique	p. 29	Généraliser	p. 33
Balance des couleurs	p. 60	Gomme	p. 80
C		Goutte d'eau	p. 50
Cadrage	p. 56	H	
Calques	p. 38 à 46	Homothétie	p. 45-46
Changer le format d'une image	p. 21	I	
Contour	p. 35	Intersections	p. 32
Contour progressif	p. 35 et 49	Intervertir	p. 33
Contracter	p. 34 et 48	L	
Copier une sélection	p. 48	Lasso	p. 27
Contraste	p. 58-59	Lasso polygonal	p. 28
Crayon	p. 79	Lissage	p. 48
Créer une forme	p. 75	M	
Créer une forme personnalisée	p. 76	Main	p. 24
D		Masque de texte	p. 71
Défauts	p. 65	Masque de texte avec effet artistique	p. 71
Définition d'une image	p. 10 à 16	Mode de couleur	p. 12 à 14
Déplacer une image	p. 24	Mode masque	p. 30-31
Déplacer un calque	p. 41	N	
Désélectionner tout	p. 25	Netteté	p. 63
Dilater	p. 34	Nouvelle image	p. 18
Dupliquer une portion d'image	p. 47	Nouveau calque	p. 39
E		Nommer calque	p. 40
Eclairage	p. 72	Numériser une image	p. 55-56
Enregistrer une image	p. 19	O	
Environnement	p. 7-8	Ombrage complexe	p. 51
F		Ombrage réaliste	p. 51
Faire passer un calque devant un autre	p. 43		
Fermer une image	p. 17		

Ombfrage simple	p. 50	S	
Opacité	p. 51	Saturation	p. 61
Opacité dans un calque	p. 43	Sélectionner tout	p. 25
Orientation d'une image	p. 56	Supprimer un calque	p. 40
Outil dégradé	p. 67	Symétrie	p. 45
Outils de sélection	p. 25à 31	T	
Outil texte	p. 69-70	Tablette graphique	p. 75
Ouvrir Photoshop	p. 7	Taille d'une image	p. 11
Ouvrir une image	p. 17	Teinte	p. 61
P		Texte artistique	p. 70-71
Palettes	p. 8-10	Texte dans les nuages	p. 71
Palette de navigation	p. 24	Texte dégradé avec contour	p. 70
Palette forme	p. 75	Texte éclairé	p. 70
Photomontage	p. 47	Texte illuminé	p. 70
Pinceau	p. 76	Texte avec du volume	p. 71
Pipette	p. 67	Trait	p. 80
Pot de peinture	p. 66	Transformation	p. 45-46
Q		Transparence dans un calque	p. 43
Quitter Photoshop	p. 7	V	
R		Verrouiller les calques	p. 42
Recadrage	p. 56-57	Z	
Rectangle de sélection	p. 25	Zoom	p. 23
Redimensionner	p. 20		
Reflet dans l'eau	p. 54		
Reflet simple	p. 53		
Remplissage des couleurs	p. 66		
Résolution d'une image	p. 11 à 14		
Restreindre une sélection	p. 32		
Rotation	p. 45		