Phoenix - Absorbe Formation

Formations / **PHOTOSHOP - NIVEAU 2 - INTERMÉDIAIRE**

<https://cloud-elearning.net/apprenant/>

Louis Rouanet

|  |
| --- |
| Identifiant : [**louisrouanet75@gmail.com**](mailto:louisrouanet75@gmail.com) |

|  |
| --- |
| Mot de passe : **\*\*\*\*\*** |

**Interface :**

Introduction :

Photoshop est le logiciel de création graphique le plus populaire d’Adobe.

Les nouvelles versions du logiciel ont été développées pour les iPad. Vous avez de nombreuses options au lancement du logiciel au démarrage avec la création d’un nouveau document (on peut créer une feuille contenant les pixels exact selon la résolution de tel ou tel téléphone).

Les trois petits points en bas de la barre d’outils permettent de personnaliser celle-ci. Vous pouvez déplacer, ajouter ou enlever des outils Photoshop dans leur barre associée.

Raccourcis clavier :

Chaque outil a son raccourci clavier par commande de lettre unique. La barre espace offre l’outil main pour naviguer sur le plan de travail. Ensuite vous avez les raccourcis du menu dont certains sont classiques et répandus (ctrl+s sauvegarder, ctrl+o ouvrir un fichier, ctrl+n nouveau fichier, crtl+z revenir en arrière – autant de fois que voulu -, ctrl+t transformation manuelle – modifier taille de l’élément -, ctrl+c/ctrl+v copier-coller un calque ou un plan de travail).

Enregistrer sous :

On sauvegarde notre fichier sous plusieurs formes en choisissant l’endroit de stockage ainsi que le format : le .PSD garde tous les calques et réglages enregistrés (.EPS aussi conserve les formats vectoriels), le .PDF est utile pour le côté administratif et ensuite vous avez .JPEG pour les grosses images paysage (compression partielle, image unique, à destination du web) ou encore le .PNG pour les petits logos avec un fond transparent (détouré, détaché du fond). Enfin, le format .TIFF est très lourd mais de meilleur qualité. Pour le reste, lors de l’enregistrement, vous pouvez jauger de la qualité maximale d’enregistrement entre autres choses.

Pensez à garder systématiquement le format .PSD afin de pouvoir revenir sur les calques votre image..

Fichier > Exportation > Enregistrer pour le web, permet de paramétrer en détail les formats (couleurs, tramage, mode de compression, taille image).

Fichier .RAW et réglages :

Il s’agit d’un fichier brut comme la pellicule d’une photo avant de retrouver le fichier imprimé. Il y a plus de possibilité pour la modification. Très utile avec les réglages dans le menu du bloc de droite. A chaque type de réglage vous créez votre calque et modifiez considérablement votre image (luminosité, contraste, couleur, teinte, saturation, courbe, etc.).

**Géométrie et correction image :**

Redresser l’image (i) :

Dans l’outil pipette vous trouverez l’outil règle qui permet d’aligner une image (par exemple la mer dans le fond à placer de façon bien droite). On trace et on clique en haut sur dés-incliner le calque.

En plus profond, vous avez Filtre > Grand angle adaptatif avec des corrections automatiques et quelques outils manuels.

Gestion de densité (O) :

Au raccourci « O » vous avez les outils densité + et –, plus l’éponge. Ils ont un diamètre et nue netteté (dureté). On donne de la profondeur, de l’éclaircissement ou de l’obscurcissement aux éléments et coins d’image.

PS. En cas de changements négatifs, au lieu de faire pleins de contrôle Z, allez dans le sous menu de droite « historique » pour revenir ou repartir à un moment précis de votre modification d’image.

Netteté, goute, doigt :

La goute floute légèrement, c’est l’effet d’une goutte d’eau ! Ensuite il y a l’effet de netteté, il prononce plus ce sur quoi on agit. L’outil doigt donne la sensation de déplacer la matière, de la pousser.

Pinceau (B) :

Utile avec « Forme et Paramètre de forme (F5) » de l’onglet Fenêtre. Vous dessiner manuellement en choisissant taille, couleur et paramètre du tracé. La fenêtre est utile pour ajouter toutes les options ou regrouper les onglets. L’effet de pas s’y trouve et donne la sensation de traces laissés sur son passage.

Dans le menu en haut à gauche du pinceau, il y a des tonnes de pinceaux variés à sélectionner ou à créer (forme de feuille par ex). Ainsi, « Edition > Définir une forme de pinceau » permet d’enregistrer sa photo (fichier à part) en forme de pinceau.

**Les calques :**

Options : Fenêtre > Calques. Une fois affichés, on peut les verrouiller, les renommer, les déplacer (place l’élément à l’avant ou l’arrière), les ajouter, les copier-coller ou encore faire des groupes et les modifier (ajouter un masque de fusion ou un effet d’ajustement).

On sélectionne plusieurs calques avec shift, et on peut « Lier les calques » avec le menu contextuel (ou inversement rompre les liens des calques).

En plus radical vous avez « fusionner les calques » pour n’en avoir plus qu’un, mais cela relève moins de la logique PS, car autant avoir un format .JPEG dans ce cas avec l’image brut sans étapes de construction.

Dans ce même menu se trouve aussi dupliquer les calques, le nouveau se plaçant strictement au-dessus avant tout déplacement.

Le menu de boutons dans calque en haut permet de gérer l’affichage avec seulement les images, les textes ou les animations par exemple.

**Fonctions graphiques et effets :**

Texte :

Mise en forme du texte : il est possible d’écrire à la vertical ou à l’horizontal. Les menus de Caractère et de Paragraphe sont les options pour ce domaine on les retrouve dans les fenêtres. L’onglet du haut Texte est aussi de mise (possibilité de déformer le texte par ex).

On peut modifier la police, la taille d’écriture, l’espacement des lettres, la 3D, etc.

Si l’on pixélise le texte on ne pourra plus écrire mais agir sur lui comme une image.

Filtre ou effet de bruit :

La déformation ajoute pleins de petits points, de grains à la photo. Les autres effets de bruit donnent un aspect pastel, flouté. La réduction du bruit permet au contraire de réduire les grains et rendre l’image plus nette.

Filtre de déformation : avec « cisaillement » on déforme les coins de l’image que l’on veut grâce aux boucles/points du logiciel. « Distorsion et coordonnées polaires » va étirer l’image à partir du centre, utile pour créer des effets. La « sphérisation » donne l’effet d’une boule de verre, et l’effet zigzag parle de lui-même. Il est bon de les mémoriser pour savoir quand les utiliser dans un contexte donné, voire de les mélanger en les utilisant les uns par-dessus les autres.

Fenêtre > Script (ou Action dans les versions modernes), cela précise la qualité des actions choisies surajoutées (les effets, les modifications de taille globale de l’image) afin de créer un format .GIF. Le deuxième bouton enregistre vos actions, et le premier arrête l’enregistrement. On peut appliquer toutes nos pratiques (même les modifications d’images et d’effets) à toutes ses images pour le web avec le 3e bouton « play ». Les deux autres boutons sont pour créer un dossier pour ranger ou créer une nouvelle action.

**Ateliers créatifs (3) :**

On ajoute un masque de fusion au calque, et ce qui est noir est masqué et ce qui est blanc est obscurci via le pinceau ; on peut agir avec un dégradé.

Appliquer l’effet « Produit » à un calque donne à votre image un paramètre d’incrustation (se fondant plutôt bien dans le décor, dans un fond noir notamment).

.AI est un type de fichier Ilustrator (image vectoriel sans résolution).

Dans image, le négatif Ctrl+i permet d’intervertir les couleurs (noir à blanc).

**Interface suite :**

A droite on peut trier les calques qui apparaissent quand on en a beaucoup par attribut, mode ou type pour ne citer que ça (images, textes, effets appliqués, dessins vectoriels, etc.).

Avec Alt+molette-souris vous zoomez ou dé-zoomez à l’endroit où vous êtes sur le plan de travail. Idem avec la loupe, mais le zoom sera progressif si vous « cliquez gauche » longuement.

Edition > Préférences > Général. Choix options de base modifiable (fond d’image).

L’historique est pratique, on peut choisir le nombre d’actions enregistrées. On peut faire des essais sans enregistrer différentes versions avec le bouton photo pour crée un « instantané » ou encore une succession d’actions pour enregistrer en différents formats une réalisation finale de fichier travaillé.

Affichage > Règles. Une barre graduation apparait en haut. On peut cliquer dessus pour placer autant de règles verticales et horizontales dont on a besoin. Dans ce mode affichage vous pouvez créer des repères personnalisés.

Calques > Nouveau > Plan de travail… Ici vous pouvez travailler sur plusieurs plans sur un espace logiciel, redimensionnables à la souris. Avec « enregistrer sous » vous aurez l’ensemble de vos plans de travail (En .JPEG ils seront regrouper en une seule image). Pour sauvegarder les plans séparément : Fichier > Exportation > Plans de travail vers fichiers (garde celui ouvert). Alt+Maj+Ctrl+W, exporter-sous est pratique, car il permet de choisir chaque plan.

Options de texte (en plus des classiques) : convertir en forme donne un dessin vectoriel, alors que si c’est en pixellisation, le tout devient une image.

**Nouveautés 2019 :**

Cadre Photo (outil k) : vous faites un cadre rectangle manuel pour ouvrir une photo dedans en le faisant glisser. Le cadre est créé avec le fichier image en cadre dynamique, pour que le second soit dans l’environnement du premier.

Le commande Z remonte dans l’histoire une action à une au lieu d’enlever ou de rétablir la dernière modification.

**Espace 3D :**

Texte : nouvelle exclusion 3D (pâte à modeler). Espace 3D se crée à côté de l’espace calque. Les 3 boutons en bas à gauche permettent le déplacement et la création 3D. De nombreuses possibilités et propriétés sont possibles pour travailler sa 3D.

3D > Rendu du calque 3D : avoir son image en local (temps de chargement long).

Filtre > Point de fuite : dessiner les lignes de fuite pour rendre droit une image avec divers outils.

Edition > Déformation de la marionnette : avec un calque à part sur l’image on peut avancer dessus, et ensuite on place des points sur le filet créé pour déformer selon nos placements (+ boutons en haut pour placer au-dessus ou en-dessous de la trajectoire). Une girafe avec la tête levée peut être placée avec la tête baissée. L’outil à côté de la validation permet de déformer plus conséquemment les points et y compris l’image en interne.

Utilisez les « calques de réglage » (adjustement layer) sur un calque, on clique sur le bouton du bas calque de réglage. Les réglages s’appliquent à ce que vous voulez (élément sélectionné ou des calques du dessous), il est possible de re-modifier tout et revenir dessus.

**Détourage et masques :**

L’outil Plume (touche P) permet de dessiner une forme qui créé un calque immédiatement. Avec les boutons du bas on peut convertir inversement le tracé en sélection (transforme en tracé vectoriel).

Calque dynamique : un calque non destructible. Clic droit sur le calque avec « convertir en objet dynamique ». Un petit logo se met en bas à droite pour dire que l’on ne peut plus le modifier. Si vous réduisez une image pour ensuite la ré-agrandir, elle existe à sa taille originale et donc la modification visuelle ne détruit pas sa qualité.

En sélectionnant un t-shirt sur un homme en un clic, vous pouvez faire un Ctrl+J pour créer un calque de votre sélection. En appliquant un calque de paramètre vous pouvez encore en un clic changer la couleur du t-shirt en entier.

**Fonctions graphiques et effets :**

Dans les options de la tablette graphique du pinceau vous avez le stylo en sous-outil, sa pointe par rapport à la pression, ou encore l’aérographe dans la barre d’outils du haut. Le premier fait que plus on appuie et plus le trait sera prononcé, le troisième donnera un trait et une opacité différente.

Quand vous avez enregistré une nouvelle « ACTION » dans sa fenêtre (ex : mettre image en noir et blanc, enregistrer en JPEG de qualité et fermer le document), ensuite vous faites Fichier > Automatisation > Traitement par lots. Dedans vous appliquerez une ACTION à divers documents d’un seul coup.

Effets de flou dans les filtres, vous avez le choix, certains modifient légèrement, d’autres selon le rayon sélectionné. Utile pour flouter toute une image ou bien un calque unique.

Après avoir effectué un tracé avec la Plume (p) et ouvert la Fenêtre « Tracé », vous pouvez utiliser le Filtre Rendu. Celui de Flamme va fabriquer des flammes sur tout votre tracé. Idem avec l’image d’un arbre ou de feuilles.

Convertissez un calque en objet dynamique pour contenir tous les filtres que vous ajoutez indépendamment des uns des autres.

**Nouveautés 2020 :**

Outre les quelques améliorations de comportements, de paramètres et de propriétés, il y a plus de gestion fichier pour les iPad et documents Cloud (vos fichiers seront potentiellement enregistrés dedans). On peut aussi passer du calque dynamique au calque normal.

Le mode de sélection d’objets et les transformations ont augmentés, notamment l’outil de sélection d’objets (W) +Shift pour prendre plusieurs objets

Le panneau propriété de droite propose plus de choix de réglage pour avoir un gain de temps, mais avec aucun outil de nouveau. L’outil texte retrouve ses caractères dans les propriétés.

Edition > Transformation > Déformation : possibilité de sélection par défaut, en grille ou manuelle (axes horizontal et vertical).

En sélectionnant plusieurs calques avec shift et en les convertissant au format dynamique, vous pourrez retrouver chaque calque séparément en double cliquant sur le calque rassembleur. Enregistrez pour conserver toute modification (fichier ouvert dans un nouvel onglet).

Plus d’options sont dans les panneaux de dégradés, de motifs (à appliquer à une image ou à nu calque précis).

Alt+clic-gauche sur le calque concerné vous fait zoomer dessus (un texte dans le coin supérieur droit par exemple). C’est simple, pratique et fait gagner du temps.

Alt+Ctrl+P -> Fichier, fermer les autres ; cela permet de ne garder in fine que le fichier en cours d’ouvert.

**Ateliers créatifs (8) :**

Le réglage « superposition » sur un calque image à fond noir perd son fond noir pour se fondre dans le décor automatiquement.

Filtre > Rendu > Halo, permet de faire un reflet en choisissant le sens et la luminosité.

Edition > Utiliser comme motif (ajouter par ex un pixel noir fait au crayon sur un plan de travail pour faire des rayures ensuite en background). Ensuite avec Edition > Remplir > Motif, vous pouvez récupérer votre motif et le répéter de façon linéaire dans un nouveau calque.

.GIF est lu par le net comme une « image mouvante ».

Animation : format 72 pixel pouce de résolution pour le web (150 pour le JPEG/PS classique).

Fenêtre > Montage. Puis cliquer sur « création d’image » pour ajouter une première vignette. Bouton ajout d’image pour la mettre à la fin et passer de la vignette 1 à 2. On pourrait faire un truc fluide en multipliant les vignettes ou en utilisant des fonctionnalités (trajectoires animées).

Surtout créez l’ensemble de votre composition de calque et ensuite gérez l’animation, sinon votre nouveau calque apparaîtra partout.

Fichier > Exportation > Enregistrer pour le web (hérité) pour le format .GIF.

Une carte postale 3D est faisable en « cliquant droit » sur le calque de votre fond. Sur un calque texte, sélectionnez l’onglet du haut « 3D » avec « Nouvelle extrusion 3D à partir du calque sélectionné » pour faire de même avec pour travailler sur la scène complète, les filets et les matières.

On retrouve la 3D aussi dans Edition > Préférences > 3D…

Pour incruster les calques ensemble vous faites « 3D > Fusionner les calques 3D » après avoir sélectionné ceux voulus. Vous ajoutez le long chargement 3D > Rendu du calque ensuite et pourquoi pas derrière ajouter au calque réuni la « Pixellisation 3D » sur le clic droit.

Le « parallaxe » donne la sensation d’une image mouvante quasi 3D en jouant sur la présence des calques. Il se réalise encore avec l’onglet montage, mais en format vidéo cette fois. C’est un principe proche des .GIF. Avec Transformation on met une clé au début et une à la fin pour bouger le fond que l’on a. Ensuite on fait Fichier > Exportation > Rendu vidéo pour enregistrer le document final… !