



Présentation du logiciel

Définition & description

Définition :

Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Il est principalement utilisé pour le traitement de photographies numériques, mais sert également à la création d'images à partir de rien. Photoshop est un logiciel dit « bitmap » (ne pas confondre avec le format d'enregistrement) car les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels. L'intérêt de ces images est de reproduire des graduations subtiles de couleurs. Reconnu aussi par les infographistes professionnels à travers sa puissante galerie de filtres et d'outils graphiques performants, il est maintenant enseigné dans les plus grandes écoles, instituts des Beaux-arts et des Arts et Métiers et utilisé par une grande majorité des studios et agences de créations.

Description :

Adobe Photoshop est principalement utilisé pour le traitement de photographies numériques, de la retouche d'images. Photoshop possède son propre format de fichier (PSD) mais il permet également d'importer et d'exporter des images dans les formats de fichier plus courants (GIF, JPG, TIFF, PNG, etc.).

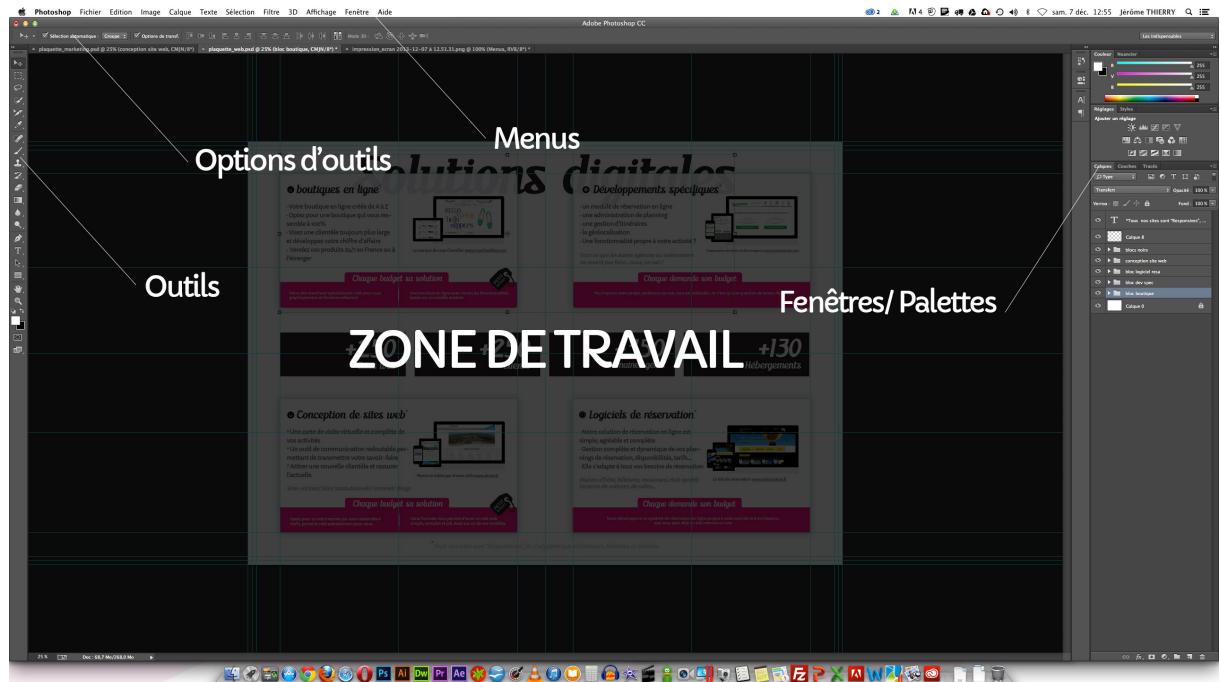
Photoshop c'est entre autres :

- Un système de tri et d'organisation des fichiers permettant l'application d'une opération sur plusieurs fichiers simultanément.
- Des outils de dessin en mode bitmap : pinceau, crayon, formes géométriques, etc.
- Des outils de sélection de zones de travail (ou zones d'intérêt) : lasso, rectangle de sélection, sélection par plage de couleur, etc.
- Des outils de copie, collage et duplication de zones de travail.
- Des outils de manipulation de calques : par l'empilement de zones graphiques et l'utilisation de transparence et autres effets, on peut construire des photomontages complexes.
- Des outils de manipulation de la palette de couleurs : changement de palette, réglages colorimétriques, de luminosité, de contraste, de saturation, etc.
- Des filtres pour appliquer divers effets à des zones d'intérêt : textures, ombres, renforcement des contours, estampage, flou, etc.

L'interface

Présentation générale

L'interface de Photoshop se présente de la manière suivante :



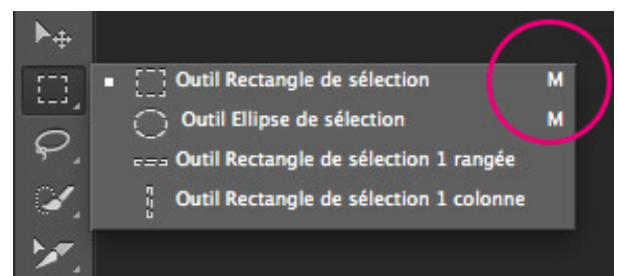
Interface :

Photoshop se compose de menus principaux (fichier, édition, etc.), d'une barre d'outils, d'une barre d'options pour ce outils, de fenêtres/ palettes et d'une zone de travail.

Les outils sont accessibles comme bon nombre de fonctions sur les logiciels Adobe à l'aide de raccourcis clavier.

Ces raccourcis sont notés entre parenthèses pour les outils.

Pour accéder aux outils « cachés », rester cliqué gauche ou clic droit ou Maj + la lettre correspondante à l'outil.



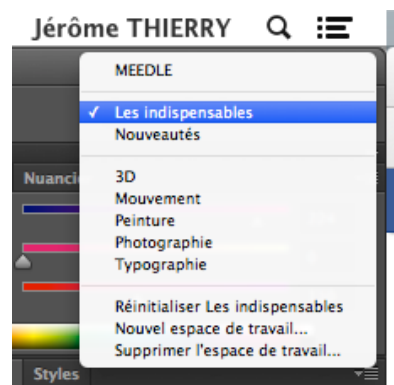
Les raccourcis claviers principaux sont notés quant à eux dans les menus en face des commandes.



D'autres raccourcis existent. Vous pouvez les retrouver dans le menu Édition > Raccourcis claviers.

L'espace de travail est modifiable à souhait à l'aide de l'onglet «espace de travail» présent sur la barre d'option des outils. Vous pouvez soit utiliser les paramètres prédéfinis, soit créer votre propre espace.

Si l'onglet n'est pas présent, la fonction est disponible via le menu fenêtre > espace de travail.



Les menus

Présentation des menus

Les menus de Photoshop se présente de la manière suivante :



Menu Fichier	p.4
Menu Edition	p.5
Menu Image	p.7
Menu Image Réglage	p.9
Menu Calques	p.11
Menu Sélection	p.13
Menu Filtres	p.14
Menu Affichage	p.15
Outils de sélection	p.16
Outils de retouche	p.17
Outils vectoriels	p.18
Outils d'annotation	p.19
En bas de la boîte à outils	p.20
Les palettes	p.20
Lexique	p.22

Menu Fichier

Le menu « Fichier » comprend entre autres, toutes les options d'ouverture, d'enregistrement, d'importation et d'impression.

Nouveau

Création d'un nouveau fichier. (Hauteur, largeur, résolution, mode couleur, arrière plan.)

Ouvrir

Ouvrir un fichier existant

Parcourir dans Bridge ou Mini Bridge

Adobe Bridge est un logiciel de gestion des ressources numériques destiné au classement des photos numériques – Mini Bridge est la version plus légère.

Ouvrir en tant qu'objet dynamique

Les objets dynamiques sont des calques qui contiennent les données d'images pixellisées ou vectorielles, comme les fichiers Photoshop ou Illustrator. Ils conservent le contenu source des images avec toutes leurs caractéristiques d'origine, vous permettant ainsi d'apporter des modifications non destructrices au calque.

Ouvrir les fichiers récents

Affiche une liste des fichiers récemment ouverts

Fermer

Ferme un fichier ouvert.

Tout fermer

Ferme tous les fichiers ouverts.

Enregistrer

Enregistre un fichier en le laissant ouvert.

Enregistrer sous

Enregistrer un fichier avec un autre nom en le laissant ouvert.

Enregistrer pour le web

Enregistre le fichier pour le Web (en optimisant son poids dans les formats GIF, JPG ou PNG).



Version précédente

Revenir à la version précédente du fichier. (Dernier enregistrement)

Importer

Importer un fichier Format Illustrator, PDF, EPS...

Importation

Importer un fichier. Permet notamment d'acquérir au format WIA (Windows Images Acquisition)

Exportation

Exporter un tracé vers Illustrator par exemple

Automatisation

Pour exécuter des actions automatiques (traitements par lots avec scripts, panoramiques, des présentations pdf...)

Scripts

Exporter un ou des calques du document en fichiers séparés.

Informations

Permet de rajouter des éléments permettant de décrire et référencer l'image.

Format d'impression

Permet gérer les options, les formats d'impression et d'imprimer un fichier.

Quitter

Quitter le programme

Menu Edition

Le menu édition comprend entre autres les options de retour en arrière/avant, copier/coller, remplissage et transformation manuelle.

Annuler

Annule la dernière commande

Aller vers l'avant

Ré applique la commande annulée

Aller vers l'arrière

Annule les autres commandes avant la dernière

Atténuer

Atténue ou annule le dernier effet appliqué du menu filtre

Couper, copier, coller

Effectue les opérations habituelles de couper, copier ou coller un élément

Copier avec fusion

Met dans le cache une copie de tous les calques fusionnés

Coller dedans/ Dehors

Colle dans une sélection en créant un masque de fusion

Orthographe

Vérificateur d'orthographe

Rechercher et remplacer du texte

Recherche et remplace du texte

Remplir

Permet de remplir un calque ou une zone de calque avec une couleur

Contour

Permet de définir une couleur et une taille en pixel d'un calque ou d'une sélection

Transformation manuelle

Transformation manuelle d'une sélection d'une forme ou encore d'un texte (homothétie, inclinaison, rotation, torsion, etc.)

Transformation

Même fonction que la Transformation manuelle mais possibilité de sélectionner une fonction séparément d'une autre

Impossible d'annuler	⌘ Z
Aller vers l'avant	⇧ ⌘ Z
Aller vers l'arrière	⇧ ⌘ Z
Atténuer...	⇧ ⌘ F
Couper	⌘ X
Copier	⌘ C
Copier avec fusion	⇧ ⌘ C
Coller	⌘ V
Collage spécial	▶
Effacer	
Orthographe...	
Rechercher et remplacer du texte...	
Remplir...	⇧ ⌘ F5
Contour...	
Echelle basée sur le contenu	⇧ ⇧ ⌘ C
Déformation de la marionnette	
Transformation manuelle	⌘ T
Transformation	▶
Alignement automatique des calques...	
Fusion automatique des calques...	
Définir une forme prédéfinie...	
Utiliser comme motif...	
Créer une forme personnalisée...	
Purger	▶
Paramètres prédéfinis Adobe PDF...	
Paramètres prédéfinis	▶
Connexions à distance...	
Couleurs...	⇧ ⌘ K
Attribuer un profil...	
Convertir en profil...	
Raccourcis clavier...	⇧ ⇧ ⌘ K
Menus...	⇧ ⇧ ⌘ M
Démarrer Dictée...	

Définir une forme prédéfinie

Créez vos formes à partir d'une sélection. Nouvelle forme apparaissant dans la collection de forme des outils de peinture)

Utiliser comme motif

Créer un motif à partir d'une sélection ou d'une forme

Créer une forme personnalisée

Dessinez et créez votre forme vectorielle à partir d'un tracé à la plume ou avec les outils formes vectorielles

Purger

Purge les commandes annulation, le presse-papier, l'historique ou tout (vide le cache)

Gestionnaire des paramètres prédéfinis

Récapitule l'ensemble de vos bibliothèques (formes, motifs, nuancier, dégradés, styles, contours, formes personnalisées).

Couleurs

Choix l'espace de travail colorimétrique et de la gestion des couleurs. SRGB pour le web, Adobe 98 pour la PAO, CMJN par défaut.

Raccourcis clavier

Permet de visualiser les raccourcis clavier Photoshop et de le personnaliser.

Préférences

Permet de personnaliser vos outils, règles, etc. (Sur mac, cette option se trouve dans le menu « Photoshop > Préférences)

Menu Image

Le menu image permet entre autres de régler le mode de fichier, les réglages colorimétriques, changer la taille d'une image ou de la zone de travail.

Mode

Permet de gérer le mode de fichier => bitmap, niveau de gris, bichromie, RVB, CMJN, couleurs lab, etc.

Réglage

Permet le réglage de plusieurs paramètres => niveau, courbes... (Le menu Image > Réglage est détaillé plus bas)

Tonalité automatique

Cette commande définit comme du blanc les pixels les plus clairs et comme du noir les plus foncés dans chaque couche de couleur, puis redistribue proportionnellement les valeurs de pixel intermédiaires. Cela a pour effet de contraster l'image. Cette fonction est automatique, le réglage manuel de cette commande se fait dans Menu image > Réglages > Niveaux

Contraste auto et couleurs auto

Même effet que niveaux mais ne corrige pas d'éventuelle dominante de couleur. Il préserve donc l'exactitude de la balance de couleurs de l'image

Taille de l'image

Modifier la dimension en pixels, la résolution, ainsi que la taille d'impression d'une image

Taille de la zone de travail

Agrandir la zone autour de l'image en ajoutant des pixels de façon uniforme ou seulement en bas, en haut, à gauche, à droite. Les pixels créés, ont par défaut, la couleur de l'arrière plan du sélecteur de couleurs

Rotation de la zone de travail

Faire pivoter l'image dans tous les sens

Recadrer

Recadrer l'image à partir d'une sélection

Rogner

Recadrer l'image en fonction d'un pixel de départ : ex. transparent : supprime tous les pixels transparents

Dupliquer

Créer une copie de l'image

Appliquer une image

Mélanger 2 images avec opacité ou mode de fusion. Cela revient à placer 2 images l'une sur l'autre dans la palette calque et leur appliquer un mode de fusion ou une opacité spécifique



Opérations

Permet de mélanger les couches RVB de différents calques d'un fichier

Recouvrement

Pour l'impression uniquement : définit une zone de recouvrement pour pallier à un éventuel décalage lors de l'impression sous presse entre des zones de couleurs différentes. La valeur est indiquée généralement par l'imprimeur si cela est nécessaire

Analyse

Le menu Analyse permet d'accéder à des outils d'analyse simple, comme une règle pour mesurer des distances, ou un outil pour compter manuellement des éléments dans une image

Menu Image > Réglages

Luminosité/contraste

Modifier la luminosité ou le contraste de l'image

Niveaux

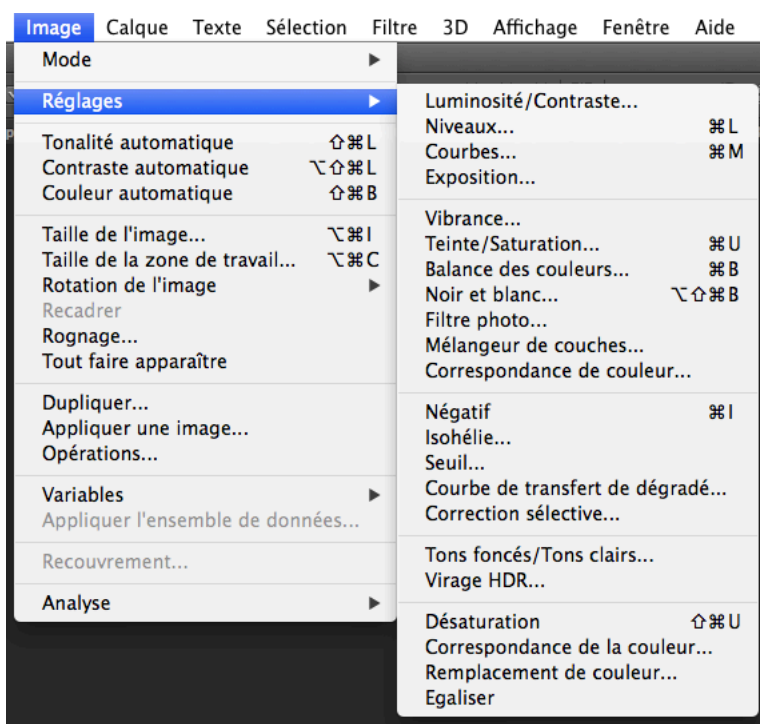
Cette commande définit comme du blanc les pixels les plus clairs et comme du noir les plus foncés dans chaque couche de couleur, puis redistribue proportionnellement les valeurs de pixel intermédiaires. Cela a pour effet de contraster l'image. Cette fonction est manuelle, le réglage automatique de cette commande se fait dans Menu image > Tonalité automatique

Courbes

Permet d'éclaircir ou assombrir l'image en tirant sur un point central sur la courbe. Permet de renforcer le contraste en « dessinant » une courbe en « s ». Permet d'ajouter ou de soustraire des couleurs RVB de l'image pour corriger une dominante. Permet grâce aux pipettes de définir un point blanc ou noir sur l'image

Exposition

L'exposition, c'est le temps pendant lequel la lumière arrive sur le capteur de l'appareil photo. Permet d'augmenter ou diminuer l'exposition sur une image, une zone sélectionnée, etc.



Vibrance

Ajuste la saturation de manière à limiter l'écrêtage des couleurs proches du niveau maximal de saturation, modifiant ainsi la saturation de toutes les couleurs moins saturées avec moins d'effet sur les couleurs plus saturées. La vibrance permet également d'éviter toute saturation excessive des tons de peau

Teinte/saturation

Permet d'agir sur trois paramètres à la fois : La teinte, la saturation et la luminosité de l'image toute entière ou de chaque primaire séparément. Avec l'option « redéfinir », vous pouvez créer une image monochrome de la teinte de votre choix

Balance des couleurs

Permet d'ajouter ou retrancher parmi les 3 couleurs primaires RVB afin de modifier l'ambiance de l'image

Noir et blanc

La commande Noir et blanc vous permet de convertir une image de couleur en niveaux de gris tout en maintenant un contrôle total sur la conversion des couleurs individuelles. Vous pouvez également teinter le niveau de gris en appliquant une couleur à l'image, pour créer un effet sépia par exemple

Filtres photos

Appliquer des filtres réchauffant, refroidissant etc., utilisés par les photographes lors des prises de vue pour modifier l'ambiance d'une scène

Tons foncés, Tons clairs

Idéal pour corriger un contre-jour. Débouche les ombres et baisse les hautes lumières.

Virage HDR

Permet de donner à une Image une grande gamme dynamique avec une seule image (Cette grande gamme dynamique est obtenue normalement par la superposition de plusieurs images à contrastes différents)

Négatif

Inverse les couleurs

Seuil

Transforme l'image en points blancs et noirs

Courbe de transfert de dégradé

Appliquer un dégradé à une image : (> page suivante) On peut éditer un dégradé et l'appliquer progressivement à une image de la couleur la plus claire de celle-ci à la plus sombre

Correction sélective

Permet d'intervenir sur une couleur précise (une des primaires plus noir et blanc) et de lui ajouter une autre primaire au choix

Isohémie

Réduit le nombre de couleurs de l'image selon un palier à définir.

Désaturation

Supprime toutes les informations de couleur

Correspondance de la couleur

Permet d'adapter les tonalités d'une image à une autre image. Pour harmoniser autant que faire se peut, deux images entre elles quant à leurs dominantes de couleurs

Remplacement de couleur

Permet de sélectionner avec la pipette une couleur de l'image et de la transformer avec les commandes TSL

Egaliser

Similaire à Tons foncé, tons clairs mais moins précis.

Menu Calque

Le menu calque permet entre autres de créer, dupliquer ou supprimer un nouveau calque ou encore de lui appliquer un effet.

Nouveau

Créer un calque

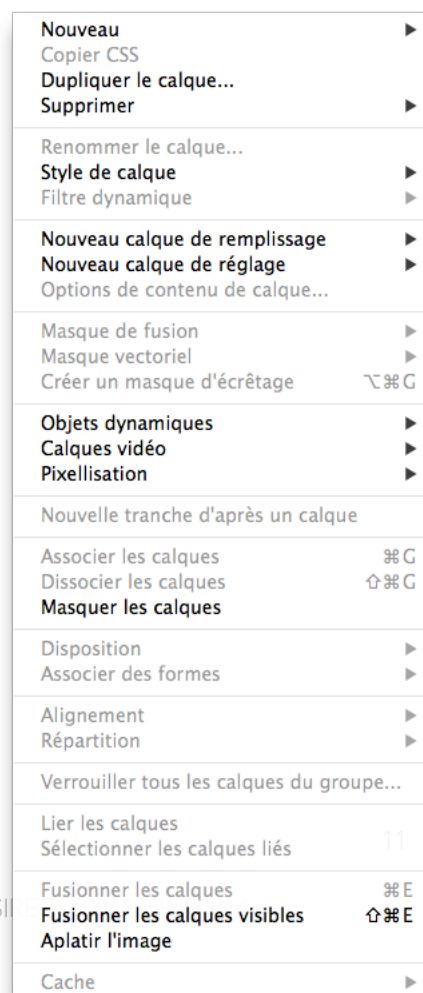
Dupliquer

Dupliquer un calque

Supprimer

Supprimer un calque, les calques liés ou les calques masqués (dont l'œil est décoché)

Propriétés de calque



Propriété d'un calque (nom et couleur)

Style de calque

Appliquer un effet au calque sélectionné (option de fusion, effets ombre portée, lueur, incrustation, etc.)

Nouveau calque de remplissage

Créer un nouveau calque de remplissage (couleur unie, dégradé, motif)

Nouveau calque de réglage

Créer un nouveau calque de réglage (Niveaux, courbes, teinte, saturation etc. On retrouve ici les grandes fonctions du menu Image > Réglages

Modifier le contenu du calque

Changer la fonction du calque de réglage

Option du contenu du calque

Changer les paramètres du calque de réglage. Même chose que double clic sur l'icône du calque dans la palette calque

Texte

Convertir en forme, en tracé, lissé etc.

Pixellisation

Pixelliser du vectoriel : formes, textes, tracés

Nouvelle tranche d'après un calque

Pour le web : créer une tranche

Ajouter un masque de fusion

Faire apparaître ou disparaître une zone grâce à un masque. La couleur noire masque et le blanc révèle

Ajouter un masque vectoriel

Créer un masque à partir d'une forme ou d'un tracé

Créer un masque d'écêtage

Masquer un calque avec celui positionné en dessous dans la palette des calques

Réorganiser les calques

Faire passer au premier plan, à l'arrière plan, rapprocher ou éloigner un calque dans la hiérarchie

Aligner les calques liés

Aligner les calques par rapport aux centres, aux bords, etc.

Répartir les calques liés

Répartir les calques liés par rapport aux centres, aux bords, etc.

Verrouiller les calques

Permet de verrouiller le calque pour éviter de le supprimer ou de le déplacer accidentellement

Fusionner les calques

Permet de fusionner les calques => plusieurs options possibles : liés, visibles

Aplatir l'image

Permet de fusionner tous les calques de l'image

Menu Sélection

Le menu sélection permet entre autre de sélectionner, désélectionner, intervertir une sélection ou encore de modifier une sélection.

Tout sélectionner

Sélectionne tous les calques visibles et non verrouillés

Désélectionner

Désélectionne la sélection

Resélectionner

Resélectionne la dernière sélection faite

Intervertir

Interverti une sélection

Tout sélectionner	⌘ A
Désélectionner	⌘ D
Resélectionner	⇧ ⌘ D
Intervertir	⇧ ⌘ I
Tous les calques	⌘ A
Désélectionner les calques	
Rechercher des calques	⇧ ⌘ F
Isoler les calques	
Plage de couleurs...	
Améliorer le masque...	⌘ ⌘ R
Modifier	►
Etendre	
Généraliser	
Transformer la sélection	
Mode Masque	
Récupérer la sélection...	
Mémoriser la sélection...	
Nouvelle extrusion 3D	

Plage de couleur

On détermine la sélection en choisissant une couleur avec plus ou moins de tolérance grâce à l'outil pipette

Contour progressif

Permet de lisser les contours d'une zone sélectionnée => Crée un dégradé et adouci les contours de la sélection

Modifier la sélection

Lisser, dilater, contracter en pixels

Etendre

Augmente la zone de sélection en sélectionnant des pixels plus éloignés par rapport à la sélection initiale

Généraliser

Comme Etendre mais avec une plus grande tolérance encore

Transformer la sélection

Transformation manuelle

Récupérer la sélection

Récupérer la sélection mémorisée

Mémoriser la sélection

Mettre la sélection en mémoire. Crée une nouvelle couche dans la palette couche pour y mémoriser la sélection

Menu Filtres

Le menu Filtre permet entre autres d'extraire une zone de créer des motifs mais surtout de visualiser et d'utiliser un nombre de filtres considérable.

Galerie des filtres

Permet de visualiser l'ensemble des filtres proposés.



Grand angle adaptatif

Permet de corriger les déformations produites par les objectifs grand-angle

Filtre caméra Raw

Le filtre Camera Raw permet d'accéder facilement et rapidement aux images au format "raw", utilisé par de nombreux appareils photo numériques professionnels et milieu de gamme.

Correction de l'objectif

Permet de corriger la distorsion de l'objectif, d'ajouter du vignettage, etc.

Peinture à l'huile

Permet de transformer une image en peinture

Fluidité

Le filtre fluidité permet de pousser, tirer, faire pivoter, réfléchir, dilater et contracter des zones de l'image.

Placage de motif

Permet de créer un nombre infini de motifs à partir d'une sélection ou du contenu du presse papier.

Menu Affichage

Le menu Affichage permet entre autres d'afficher les règles, les repères, d'activer le magnétisme ou encore les « extras »

Cocher ou décocher les extras

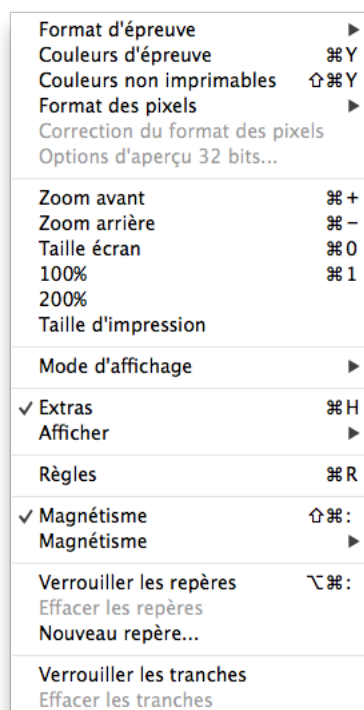
Pour rendre visibles ou invisibles les éléments non imprimables tels que la grille, les repères, les tranches etc.).

Cocher ou décocher le magnétisme

Permet de rendre les repères « magnétiques » pour que des sélections viennent se coller automatiquement aux repères quand on les dessine : c'est une aide à la mise en forme

Afficher les règles

Permet d'utiliser les repères en se plaçant sur les règles et en « tirant » des repères horizontaux ou verticaux avec la souris.



Taille réels des pixels

Affiche le document à 100%. On peut atteindre le même résultat en double cliquant sur la loupe

Taille d'impression

Simule la taille du document à l'impression en fonction de sa taille en pixels et de sa résolution

Les outils

La barre d'option des outils

Pour chaque outil sélectionné, une barre d'option est disponible.



Les outils de sélection

Six types d'outils pour sélectionner

Outils Rectangle, Ellipse, Rangée de sélection

Permettent de réaliser des sélections simples selon des formes prédéfinies. Le rectangle peut se forcer en carré avec la touche « Maj » ainsi que l'Ellipse en cercle.

Lasso

Permet de réaliser des sélections à main levée en dessinant la sélection sur l'image. Bien pour démarrer un détourage par exemple ou faire des sélections simples.

Son complément le lasso magnétique permet aussi de réaliser des sélections à main levée sauf qu'une aide est apportée par le logiciel en magnétisant l'outil sur les zones à fort contraste. Pratique pour les détourages de premier plan qui contraste fortement avec l'arrière plan.

Recadrage

Pour recadrer une image. Peut s'utiliser à main levée ou bien en paramétrant la largeur et la hauteur de l'image finale une fois recadrée (barre d'option de l'outil)

Déplacement

Pour sélectionner une partie de l'image : un calque. Soit en se plaçant sur l'icône du calque (dans la palette calque) que l'ont veut déplacer, soit en cochant la case sélection auto du calque dans la barre d'option de l'outil et en cliquant alors sur le calque à déplacer. On peut aussi dupliquer un calque ou une sélection avec cet outil en le ou la déplaçant tout en enfonçant en même temps la touche « Alt ». Si l'on déplace une sélection avec cet outil sans la touche « Alt » on perce un trou dans le calque de la forme de la sélection déplacée.



Baguette magique

Permet de sélectionner un ensemble de pixels de l'image en fonction du pixel de départ :

On clique à un endroit de l'image. Un pixel de départ est sélectionné. Le moteur de l'outil va analyser toute l'image pour sélectionner tous les pixels qui s'apparente (couleur, densité) au pixel de départ en fonction d'un seuil de tolérance. Plus la tolérance (dans la barre d'option de l'outil) est grande et plus le moteur va sélectionner des pixels « éloigner » (en couleur et densité) du pixel de départ. En cochant la case « pixels contigus » on va sélectionner seulement les pixels proches en distance du pixel de départ.

Tranche

Outils réservé au web qui sert à découper une image pour l'intégrer dans une page HTML

Outils de retouche

Huit types d'outils de retouche

Outils correcteur et tampon

Permettent de dupliquer des pixels d'un endroit à l'autre de l'image. Le principe est le suivant : on clic avec la touche « Alt » enfoncée à un endroit de l'image. C'est la cible qui va servir de point de départ à la duplication. On se déplace à un autre endroit de l'image et on commence la duplication en appliquant l'outil sur la zone où l'on veut que la duplication s'effectue. On voit que les pixels dupliqués sont ceux qui sont survolés par le symbole de la cible qui reste bien visible à l'écran. La différence principale entre le correcteur et le tampon qui fonctionne de la même manière est la suivante : le tampon recouvre la zone où l'on duplique par les pixels dupliqués alors que le correcteur mélange les pixels dupliqués avec les pixels sur lesquels on applique la duplication.



La gomme

Gomme, efface les pixels à l'endroit où on l'applique.

Goutte d'eau, Netteté, Doigt

La première crée un flou sur les parties où on l'applique, le second outil crée une illusion de netteté supplémentaire et le troisième déplace les pixels en réalisant des « trainées » dans le sens où on l'applique.

Pinceau

Autant un outil de dessin que de retouche, le pinceau possède une bibliothèque de formes bien fourni. On peut paramétrer outre son opacité dans la barre d'option de l'outil comme d'ailleurs la plupart des outils, sa dureté qui correspond à la présence ou non d'un léger flou autour de la forme de l'outil, et son diamètre. Il est très utile en retouche soit pour peindre en noir ou en blanc sur un masque (voir masque), soit pour utiliser sur l'image les modes de fusion de l'outil (voir mode de fusion). L'outil crayon est similaire.

Forme d'historique

A ne pas confondre avec le pinceau. Set à effacer une étape précise dans l'historique sans toucher aux éventuelles étapes ultérieures. L'étape A de l'historique précède l'étape B et C. je veux effacer l'étape A qui consistait par exemple à un coup de pinceau rouge sur mon image (pourquoi pas) En B et C j'ai dessiné une fleur. Avec l'outil forme d'historique, je vais pouvoir effacer l'étape A sans perdre mes 2 étapes suivantes (ce qui n'est pas le cas si je reviens en arrière jusqu'à A dans l'historique) en me servant de l'outil comme d'une gomme. Pour utiliser l'outil, je vais d'abord cliquer dans la palette historique sur le carré à gauche (où se trouve le symbole de l'outil forme historique) qui correspond à l'étape précédent celle que je veux effacer, puis comme avec une gomme j'efface à l'aide de l'outil, l'étape indésirable.

Dégradé, pot de peinture

Le premier sert à appliquer un dégradé en « tirant un trait » avec l'outil sur l'image. Pour éditer un dégradé cliquer dans la barre d'option de l'outil sur la barre de dégradés pour ouvrir l'éditeur puis déplacer les curseurs et changer leur couleur. Le pot de peinture remplit une sélection avec la couleur de premier plan du sélecteur couleur.

Densité et Eponge

Permet d'augmenter ou de diminuer localement la densité de l'image. L'Eponge, elle, permet de désaturer localement l'image.

Outils vectoriels

4 types d'outils:

L'outil de sélection de tracé ou flèche noire, outil de sélection direct ou flèche blanche.



La flèche noire permet de sélectionner un tracé dans son entier. La flèche blanche permet de sélectionner un tracé point par point.

La plume et l'outil de conversion de point.

La plume sert à dessiner un tracé. Un tracé est composé de points et de lignes ou courbes. Les points sont appelés points d'ancrage du tracé. Les points qui relient des droites des sommets et les points qui relient des courbes des points d'inflexion. Chaque courbe d'un tracé possède une tangente ou ligne directrice à cette courbe. On peut convertir un sommet en point d'inflexion et vis et versa grâce à l'outil conversion de point. On peut aussi ajouter ou enlever des points d'un tracé avec les outils plume + ou plume - qui s'activent, soit via la boîte à outils, soit avec les touches clavier « Alt » et « Maj ».

L'outil texte

On dessine avec l'outil texte la boîte qui le contiendra et on saisie le texte. Nombreux paramètres dans la barre d'option du texte comme la couleur, la police, option de déformation, alignement etc. dans la 4^e boîte de dialogue de la barre d'option, si l'on choisi « sans », on aura un résultat disgracieux pour la police. Il faudra choisir précis ou net pour « lisser » la police et la rendre présentable.

L'outil forme vectorielle et ses déclinaisons

Ces outils permettent de réaliser des tracés dont les formes sont prédéfinies (rectangle, Ellipse etc.) Dès que l'on dessine un tracé, le tracé apparaît dans la palette Tracé ; on peut le supprimer ou le transformer en sélection via cette palette. Dans la barre d'option de ces outils, il faut distinguer :

Le calque de forme

(1ere icône carrée, en partant de la gauche, celle avec 4 points) qui dessine un tracé et lui associe un calque de remplissage de couleur unie que l'on peut modifier par la suite (pratique pour cette raison)

Le tracé simple

Des points de tracé et des lignes ou courbes sans contour, ni remplissage. C'est pour cette raison que le tracé dessiné peut devenir invisible quand il n'est pas sélectionné. Pour le « retrouver », cliquer sur son symbole dans la palette « tracé »

Pixels de remplissage.

Curieux par rapport à l'outil car dans ce cas, rien - à voir avec du vectoriel. On dessine une forme en pixel directement. - L'outil forme personnalisée (le dernier en bas) permet d'ouvrir une bibliothèque de formes variées à sélectionner dans la barre d'option de l'outil.

Outils d'annotations et de navigation



4 types d'outils:

Outils d'annotation

Ecrire ou enregistrer des notes sur le document. Le résultat n'apparaît pas à l'impression.

La main

Permet de se déplacer dans le document s'il occupe une taille supérieure à l'écran et que des ascenseurs sont présents.

La pipette, la règle

Avec la pipette, on va prélever une couleur sur l'image en cours pour l'afficher directement sur le sélecteur de couleur. On peut connaître aussi les infos sur la couleur et la position de la souris via la palette info. La règle permet de mesurer une distance sur le document via aussi la palette info.

La loupe

Permet de zoomer et dézoomer sur le document de 0.195 à 1600% En double cliquant sur la loupe vous afficher 100% Option loupe + et Loupe - dans la barre d'option de l'outil. La molette permet aussi de zoomer Ainsi que les raccourcis Ctrl+ et Ctrl-.

Boîte à outils

3 niveaux:

Le sélecteur de couleur

Permet d'afficher en permanence deux couleurs permutables avec la double flèche. On ouvre le sélecteur en cliquant sur l'icône de la couleur. On peut se déplacer dans le spectre chromatique en sélectionnant par teinte (T, recommandé), par saturation (S) ou Luminosité (L) En cliquant sur « personnalisé » on ouvre la gamme des couleurs pantone (un nuancier utilisé par l'imprimerie). L'icône miniature en noir et blanc et en bas à gauche du sélecteur permet de choisir le noir et blanc par défaut.

Le mode masque

En cliquant sur le cercle blanc sur fond gris, on passe en mode masque : Une fois qu'on a réalisé une sélection, il est possible de passer dans un mode visuel particulier : le mode masque, qui fait apparaître en rouge les zones non sélectionnées et en « normal » les zones sélectionnées de l'image. C'est à la fois une aide visuelle et un moyen de modifier la sélection en ajoutant du rouge avec le pinceau noir ou en enlevant des parties rouge avec le pinceau blanc. Une fois la retouche faite au pinceau, on repasse en mode normal (icône de gauche) et on voit bien que la sélection a été transformée en fonction du dessin au pinceau effectué.

Visualisation

Le troisième niveau correspond ici à 3 modes de visualisation du document : Mode normal, mode plein écran pour le document en cours et mode plein écran avec fond noir.



Les palettes

Présentation des palettes

Les palettes vous permettent de contrôler et de modifier votre travail. Vous avez la possibilité de rajouter des palettes à l'aide de l'outil fenêtre ou en cliquant sur les icônes de gauche.

Calques

Gère les calques. Nouveau calques, Dossiers de calques, liaisons, affichage avec l'œil, fusions etc.

Caractères

Gère les polices, le corps du texte, l'interlignage etc.

Couches

Visualiser les différentes couches qui composent l'image.

Couleur

Un complément du sélecteur pour modifier les couleurs.

Explorateur de fichier

Pratique pour rechercher et ouvrir des images.

Formes

Pour retrouver toutes les formes d'outils disponibles.

Histogramme

Avoir un aperçu de la répartition des tonalités du foncé au clair dans l'image.

Historique

Permet de revenir à un état antérieur. Peut-être paramétré dans les préférences (rafraîchissement au bout d'un nombre lambda d'étapes).

Infos

Permet d'avoir des infos sur la position d'un objet, la taille d'une sélection ou la composition d'une couleur.

Navigateur

Un outil similaire au zoom pour naviguer dans le document.

Nuancier

Un autre outil de gestion de la couleur : Permet de choisir à la pipette des couleurs et d'ouvrir la bibliothèque de nuance qui comprend notamment les nuanciers Pantone.

Options

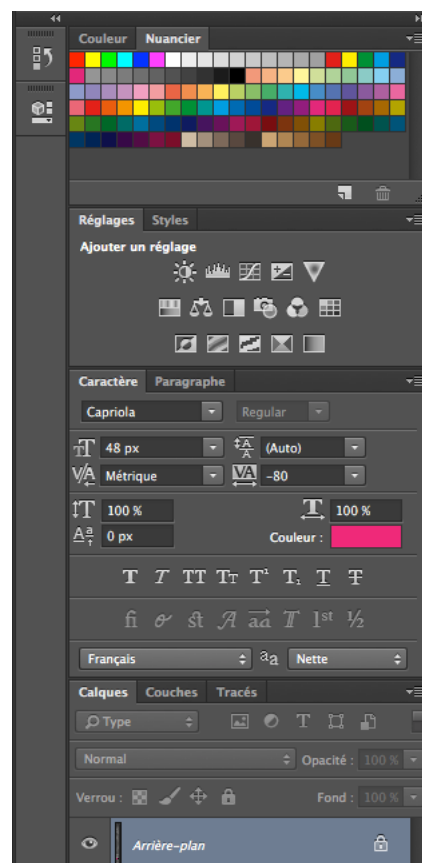
Affiche la barre d'option pour chaque outil.

Outils

Ouvre la boîte à outils.

Outils prédéfinis

Permet de se constituer sa propre bibliothèque d'outil en cliquant sur nouveau en bas : sélectionne automatiquement l'outil en cours et l'ajoute dans la palette.



Paragraphe

Permet de gérer le ferrage et le retrait du texte.

Scripts

Permet d'enregistrer des scripts : Nouveau script>On nomme le nouveau script>le script démarre en réalisant des commandes à partir d'une image>Toutes les commandes sont enregistrées dans le script tant que l'icône carré est allumée en rouge>Une fois les commandes effectuées, on arrête le script (bouton stop). Pour appliquer le script à un lot d'images on passe par la commande « traitement par lot » dans Fichier>Automatisation>Traitement par lot.

Style

Des styles prédéfinis que l'on peut appliquer à n'importe quel objet : calque, forme, texte.

Tracés

Sélectionner les tracés et les convertir en sélection. Convertir une sélection en tracé.

Lexique Photoshop

Les termes utilisés par Photoshop

Aplatir

Action qui consiste à fusionner tous les calques d'un document Photoshop. S'effectue via la palette des calques dans le menu déroulant actionné par la flèche en haut à droite de la palette.

Bitmap

On parle d'image Bitmap pour décrire les images qui sont composées de pixels, pour les distinguer des images dites « vectorielles » composées de tracés

Cadre de sélection

Concerne l'outil de déplacement : En cochant la case « cadre de sélection dans la barre d'option de l'outil, l'outil déplacement affiche un cadre de sélection autour du contenu du calque sélectionné. Ce cadre permet d'effectuer une transformation manuelle du contenu sans passer par la commande transformation manuelle du menu Edition.

Calque

Le calque est l'élément clé de Photoshop.

Il représente une unité de travail permettant de travailler sur le même document mais par partie. Chaque calque est indépendant l'un de l'autre par défaut mais on peut les lier, les mélanger et les fusionner.

Plusieurs choses à retenir pour les calques :

Ils ont un ordre hiérarchique : Un calque placé au dessus d'un autre le masque entièrement sauf si sont opacité est inférieure à 100% ou si un mode de fusion lui est appliqué.

Un calque peut être totalement opaque ou semi transparent. Si l'opacité d'un calque est réglée sur 50%, il laissera apparaître en partie le calque qui se trouve en dessous.

Un calque peut se mélanger à un autre grâce aux modes de fusion.

On aura tendance à créer un calque différent pour chaque élément (objet) du document par confort de travail. Ce point est très important.

Complémentaires

La couleur complémentaire à une couleur lambda dans un système colorimétrique donné est celle qui se trouve à l'exact opposé de la couleur lambda sur le cercle chromatique. Ex : la complémentaire du bleu est le jaune en RVB.

Contour progressif

S'applique à une sélection dans le Menu sélection. Crée un lissage de la sélection, autrement dit un contour en léger dégradé qui « floute » légèrement le contour, le rendant moins « dur ». Utile pour rendre les « montages photos » moins visibles, pour fondre la partie détournée sur un nouveau fond par ex.

Contraste

Ecart entre les parties claires et sombres d'une zone image.

Couche

Une image Photoshop est composée de 3 couches R, V et B (en RVB, en CMJN il y en a quatre). C'est la superposition de ces 3 couches (il faut se représenter trois films mis en sandwich) qui crée l'image couleur que vous voyez à l'écran. On peut agir sur chaque couche séparément si on le souhaite. Pour voir à quoi ressemblent les couches, on peut les désactiver les unes après les autres dans la palette couche. Quand Photoshop crée un masque de fusion ou mémorise une sélection, il crée en réalité une couche supplémentaire qui permet de traduire le masque sur l'image ou de mémoriser l'emplacement d'une sélection.

Courbe en « s »

En utilisant la commande « courbes » des réglages d'image, on peut augmenter le contraste de l'image avec une courbe en « s ». On pousse le haut de la courbe vers le haut pour augmenter parties claires et on descend le bas de la courbe pour renforcer les parties sombres de l'image : le résultat est une augmentation de contraste de l'image car l'écart entre les hautes et basses lumières a été augmenté.

Ecrêter

Rien à voir avec les coqs, dieu merci. Consiste à étendre la plage de densité d'une image du noir au blanc. Quand il n'y a ni noir ni blanc dans une image, on peut grâce à la commande « Niveau » du menu Image >

Réglage définir un niveau de sortie = au noir pour les pixels les plus sombres de l'image et un autre = au blanc pour les plus clairs. Cette action d'écrêtage permet de renforcer le contraste d'une image.

Enregistrer pour le web

Commande du menu fichier qui ouvre une fenêtre permettant d'optimiser les images pour le web dans 3 formats JPG, GIF et PNG (voir plus loin). Permet de prévisualiser le rendu de l'image après compressions JPG ou passage en couleurs indexées (GIF)

Espace colorimétrique

Un espace colorimétrique contient un éventail de couleur qui lui est propre. Les espaces colorimétriques ont des « tailles » différentes. Certaines couleurs peuvent exister dans un espace et pas dans un autre d'où la nécessité des « moteurs de conversion » intégrés à Photoshop qui permettent de convertir les couleurs d'un espace à l'autre tout en préservant l'apparence de l'image. Les principaux espaces sont RVB (écran, périphérique, appareil photo) et CMJN (Imprimerie). La conversion de RVB vers CMJN s'appelle la « séparation des couleurs »

Fluidité

A partir du menu Filtre, cette commande ouvre un « mini » logiciel possédant ses propres outils et destiné à réaliser des effets spéciaux de déformation de l'image (Déplacement des pixels, torsion, tourbillon etc.) Parfait pour la caricature de portrait par exemple.

Gif

Format d'image utilisé pour des graphiques ou des illustrations simples, des logos à destination du web. Ce format ne gère que 256 couleurs. Les couleurs de l'image sont « indexées » sur une table de 256 couleurs maxi. Valable donc pour les images qui ne comportent pas trop de détails.

Instantané

Dans la palette historique (en bas), on trouve une icône d'appareil photo : c'est l'outil d'instantané qui permet de réaliser une « capture » du document à un instant T. Pratique quand on veut sauvegarder une partie du travail réalisé et revenir éventuellement à ce stade T ultérieurement.

Jpg

Autres format d'image utilisé pour le web mais aussi très populaire en photo numérique. La raison de cette popularité est sa grande capacité à « compresser » le poids des images par un algorithme qui supprime plus ou moins fortement des pixels « redondants » de l'image. Plus la compression est grande et plus l'image pèsera moins lourd mais plus sa qualité sera également amoindrie. Attention : le JPG n'est pas un format de conservation et d'archivage : Sa compression est destructive dès qu'elle est assez élevée et fait donc perdre définitivement du détail à l'image.

Lier les calques

Dans la palette calque, une case à cocher à côté de l'icône du calque fait apparaître un chaînon qui indique que deux ou plusieurs calques seront liés ensemble. Permet de déplacer plusieurs calques en même temps, de fusionner seulement les calques liés.

Lissé

Atténuer la « dureté » des contours d'un contenu image ou texte. Peut se faire avec la commande contour progressif pour une sélection ou les options net et précis pour le texte Photoshop.

Masque de fusion

Permet de masquer certaine partie du contenu d'un calque, laissant ainsi apparaître ce qui se trouve en dessous de ce calque. Pour créer un masque de fusion : Cliquer sur l'icône du masque en bas de la palette calque une fois le calque sélectionné. Le masque crée est alors vierge c'est-à-dire blanc : il ne masque rien du calque auquel il est lié. Pour commencer à masquer des parties du calque, on se sert du pinceau de couleur noire en peignant sur les parties d'image à masquer. Attention quand vous peignez ! c'est l'icône du masque qui doit être sélectionnée et non celle du calque ! Pour en être sûr l'icône sélectionnée est entourée d'un liseré supplémentaire. Si le liseré est autour de l'icône du calque vous allez peindre en noir directement sur l'image ce qui n'est pas le but recherché. Si le liseré est autour de l'icône du masque en revanche, vous allez bien masquer les parties d'image sur lesquelles vous peignez. Pour revenir en arrière, c'est à dire démasquer les parties d'image masquées, il suffit de peindre en blanc : les parties du masque redevenues blanches ne masque rien : l'image réapparaît.

Mode de fusion

Mode de calcul entre les pixels d'un calque et celui qui est en dessous permettant de mélanger les pixels des deux calques selon le mode sélectionné. Assez difficile à appréhender sur des calques entiers car le calcul est complexe. Pour les tester, il semble plus intuitif d'utiliser le pinceau en « mode de fusion » et peindre sur une image pour voir comment le mélange s'effectue. Un exemple de fusion : le pinceau en mode teinte applique là où on le passe, la teinte de la couleur choisie pour le pinceau mais ne touche pas à la saturation et la luminosité des pixels existants. C'est une méthode efficace pour retoucher ponctuellement les couleurs d'une image voire coloriser une image en noir et blanc.

Png

Format d'image utilisé pour le web en corrélation surtout avec certain logiciel comme Flash ou Fireworks. Permet de conserver la transparence comme le GIF et peut même gérer des millions de couleurs (PNG 24)

Psd

Format natif de Photoshop permettant de conserver les calques de travail. C'est un format parfait pour l'archivage de votre travail.

Ré échantillonnage

Action qui consiste à enlever (ou ajouter mais ce n'est pas conseillé) des pixels à une image pour la « retailer ».

Taille de l'image

A ne pas confondre avec la taille d'affichage à l'écran qu'on modifie avec la loupe. Il faut distinguer la taille « physique » de l'image en pixels (300 x 200 par ex) avec la taille d'impression qui elle, dépend de la résolution. A 150 pixels par pouce cette image de 300 x 200 s'imprimera au format 5.08 par 3.39 cm alors qu'en 300 ppp en 2.54 par 1.69. c.à.d. deux fois plus petit puisqu'on met dans 1 pouce deux fois plus de pixels. (Voir aussi ré échantillonnage)

Tiff

Format d'image utilisé principalement pour la photographie et l'impression. Format sans compression qui préserve l'image et peut conserver les calques Photoshop.

TSL

Description d'une image selon 3 critères : Teinte, saturation, Contraste. La teinte décrit la couleur à proprement parler, sa position sur la roue chromatique. La saturation décrit le niveau de « pureté » de la couleur : plus on désature et plus on « délave » la couleur vers le gris, plus on sature plus la couleur est pure. Enfin la luminosité décrit la « densité » de la couleur. Plus on baisse la luminosité plus on va vers le sombre, le noir et vis et versa vers le blanc.

Vectoriel

Contrairement aux images « bitmap » (pixels), les images vectorielles sont définies par des vecteurs ou tracés ou si l'on préfère des courbes ou lignes résultant de calculs mathématiques qui permettent à des logiciels de les retranscrire sur un écrans ou sur le papier. La retranscription de ces calculs mathématiques en formes imprimable pixélisées s'appelle la « rastérisation ». On parle aussi de langage PostScript pour définir les périphériques d'impression capables d'opérer ce type de transcription vecteurs vers pixels.

Utiliser tous les calques

Dans la barre d'option de certains outils comme le tampon, le correcteur. Permet de travailler sur plusieurs calques en même temps. L'action de l'outil s'applique à tous les calques et non juste à celui qui est sélectionné.