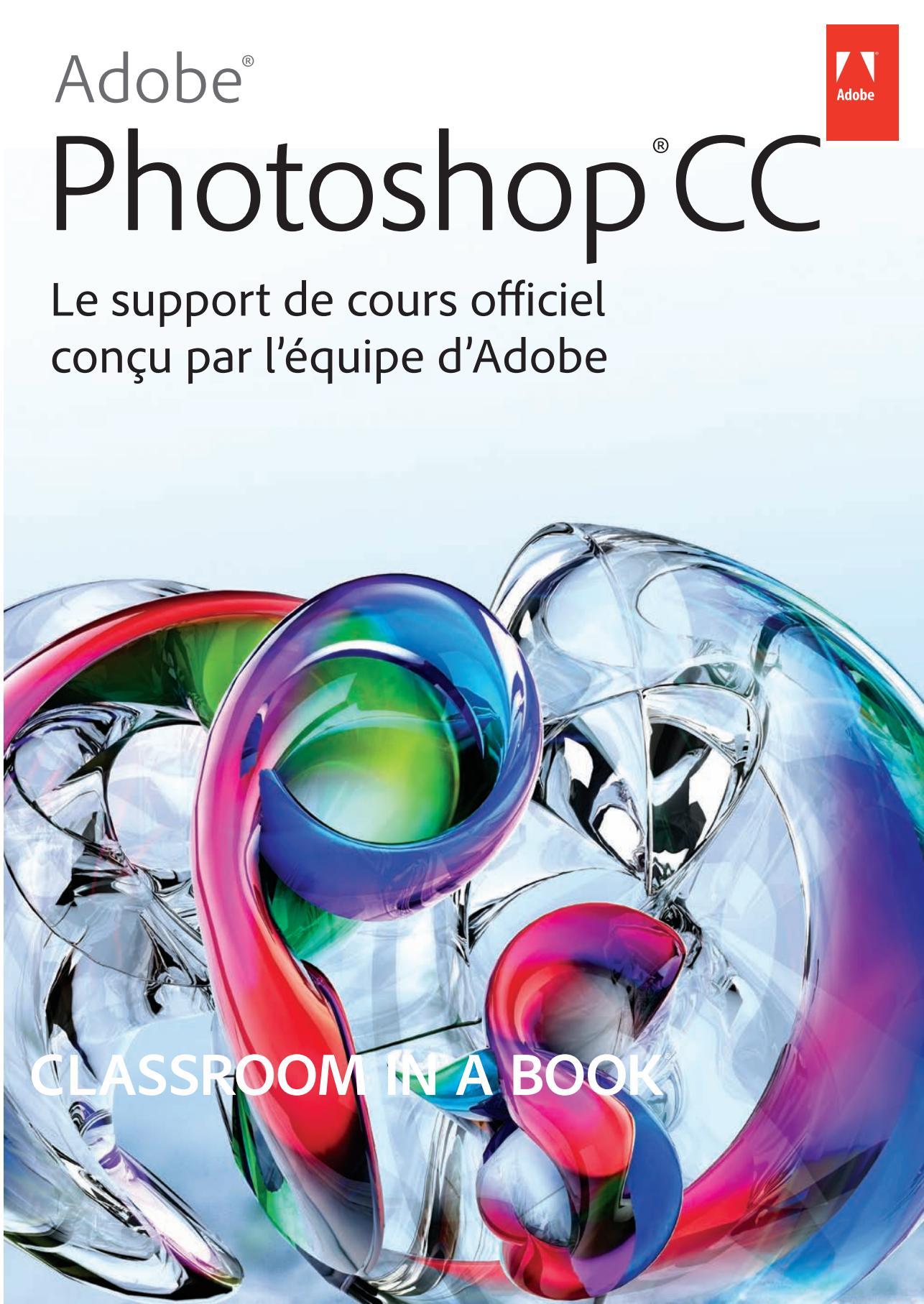


Adobe®



Photoshop® CC

Le support de cours officiel
conçu par l'équipe d'Adobe

A background image consisting of several translucent, colorful glass spheres in shades of red, blue, green, and clear, arranged in a cluster.

CLASSROOM IN A BOOK

SOMMAIRE

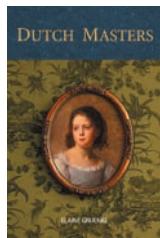
INTRODUCTION

1

À propos de ce manuel.....	1
Les nouveautés de cette édition.....	2
Contexte d'utilisation	2
Installation d'Adobe Photoshop et d'Adobe Bridge.....	3
Démarrage d'Adobe Photoshop.....	3
Accéder aux fichiers d'exercices de <i>Classroom in a Book</i>	3
Rétablissement des préférences par défaut	4
Ressources complémentaires	5
Le programme de certification Adobe	6

1 L'ESPACE DE TRAVAIL DE PHOTOSHOP

9



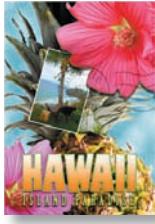
Lancement de Photoshop.....	10
Les outils	14
Le réglage des propriétés des outils	21
Annulation d'actions dans Photoshop	25
Les panneaux et leur disposition	29
Personnalisation de l'espace de travail.....	32
En savoir plus sur l'utilisation de Photoshop	36

2 LES BASES DE LA RETOUCHE PHOTOGRAPHIQUE

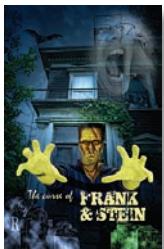
41

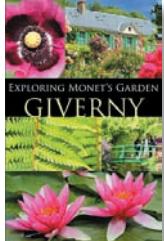


Stratégie de retouche	42
Résolution et dimensions de l'image	42
Préparatifs.....	44
Redressement et recadrage dans Photoshop	45
Ajustement de la couleur et des tons	47
L'outil Correcteur localisé.....	48
Le remplissage avec contenu pris en compte	52
Réparation d'un document avec l'outil Tampon de duplication	52
L'outil Pièce avec contenu pris en compte.....	54
Renforcement de la netteté	56

3 LES SÉLECTIONS	61
	
La sélection et les outils de sélection	62
Préparatifs.....	63
L'outil Sélection rapide.....	63
Déplacement d'une sélection	64
Manipulation de sélections	65
L'outil Baguette magique.....	68
Les outils Lasso	71
Rotation d'une sélection	72
L'outil Lasso magnétique.....	73
Modification de la taille et copie d'une sélection.....	75
Recadrage de l'image	77
4 LES CALQUES : TECHNIQUES ÉLÉMENTAIRES	81
	
À propos des calques	82
Préparatifs.....	82
Utilisation du panneau Calques	83
Réorganisation des calques	88
Ajout d'un dégradé à un calque	98
Application d'un style de calque.....	99
Ajouter un calque de réglage.....	103
Mettre à jour un style de calque.....	105
Ajouter un cadre.....	107
Aplatissement et enregistrement de l'image	108
5 CORRECTION ET RETOUCHE DE PHOTOGRAPHIES NUMÉRIQUES	113
	
Préparatifs.....	114
À propos des fichiers Camera Raw.....	117
Traitement des images dans Camera Raw.....	117
Correction de photographies numériques	142
Correction de la distorsion d'une image	147
Augmentation de la profondeur de champ	150
Extension des objets avec l'outil Déplacement basé sur le contenu	152

6 LES MASQUES ET LES COUCHES	161
	
À propos des masques et des couches	162
Préparatifs.....	162
Création d'un masque	163
Amélioration du masque.....	164
Création d'un masque temporaire.....	168
Déformation de la marionnette	170
Utilisation des couches	172
Ajustement d'une couche.....	175
7 CONCEPTION TYPOGRAPHIQUE	181
	
À propos du texte.....	182
Préparatifs.....	182
Création d'un masque d'écrêtage à partir du texte	183
Création d'un texte sur un tracé	187
Déformation du texte de point.....	191
Conception d'un texte de paragraphe	192
Les styles de texte	194
Ajout d'un rectangle arrondi	199
Ajout d'un texte vertical.....	200
8 LES TECHNIQUES DE TRACÉS VECTORIELS	205
	
À propos des images bitmap et des graphismes vectoriels	206
À propos des tracés et de l'outil Plume.....	207
Préparatifs.....	207
Utilisation des tracés dans les images.....	208
Création d'objets vectoriels pour l'arrière-plan	217
Utilisation de formes personnalisées prédéfinies.....	222
Importation d'un objet dynamique.....	227

9 COMPOSITION AVANCÉE	235
	
Préparatifs.....	236
Réorganisation des calques	237
Les filtres dynamiques	240
Peinture sur un calque	243
Ajout d'un arrière-plan.....	245
Automatisation d'une tâche.....	246
Augmentation des dimensions d'une image basse résolution	255
Enregistrement de l'image avant impression en quadrichromie.....	257
Correspondance des couleurs entre plusieurs images	258
Création d'un panorama	261
Finalisation de l'image	263
10 ÉDITION VIDÉO	269
	
Préparatifs.....	270
Créer un projet vidéo	271
Animer du texte avec des images clés	275
Les effets	277
Ajout de transitions	284
Ajout de son.....	286
Rendu de la vidéo	288
11 PEINDRE AVEC L'OUTIL PINCEAU MÉLANGEUR	291
	
À propos de l'outil Pinceau mélangeur.....	292
Préparatifs.....	292
Sélection des paramètres de forme.....	293
Mélange des couleurs.....	298
Création d'une forme prédéfinie.....	301
Mélange de couleurs dans une photographie.....	303

12 LES IMAGES 3D	311
	
Préparatifs.....	312
Création d'une forme 3D à partir d'un calque	313
Manipulation d'objets 3D	314
Ajout d'objets 3D	316
Fusion de calques 3D en un même espace 3D	320
Placement des objets dans la scène	321
Déplacement d'objets à l'aide du widget Axe 3D	322
Application de matières sur des objets 3D	328
Éclairage d'une scène 3D.....	334
Rendu d'une scène 3D	337
13 PRÉPARER DES FICHIERS POUR LE WEB	343
	
Préparatifs.....	344
Création de tranches.....	347
Exportation des images et du fichier HTML	353
La fonctionnalité Zoomify.....	358
14 L'IMPRESSION COULEUR	365
	
Gestion des couleurs.....	366
Préparatifs.....	368
Définition des paramètres	
de gestion des couleurs.....	368
Création d'une épreuve-écran.....	369
Identification des couleurs non imprimables.....	370
Préparation et impression d'une épreuve.....	372
Enregistrement d'une image au format EPS CMJN	374
Impression	375
INDEX	382

INTRODUCTION

Adobe Photoshop CC, le logiciel de référence pour la retouche d'images, propose aux professionnels de l'image des outils artistiques novateurs, des fonctions d'édition d'image puissantes au sein d'une interface intuitive. Adobe Camera Raw, inclus dans Photoshop CC, offre une plus grande flexibilité et un meilleur contrôle sur les images au format raw ainsi que sur les images TIFF et JPEG. Photoshop CC fournit tous les outils dont vous avez besoin pour transformer les images encore plus facilement.

À propos de ce manuel

Adobe Photoshop CC Classroom in a Book fait partie du programme officiel de formation à la conception graphique et aux logiciels de publication d'Adobe développé avec le soutien des experts Adobe. Les leçons proposées sont conçues pour s'adapter à votre rythme d'apprentissage. Si vous ne connaissez pas Adobe Photoshop, vous apprendrez les concepts fondamentaux nécessaires à son utilisation. Quant aux utilisateurs avertis, ce manuel leur propose nombre d'astuces et de méthodes propres à la toute dernière version de cette application et à l'adaptation d'images en vue d'une diffusion sur le Web.

Si chaque leçon vous guide pas à pas dans la création d'un projet donné, une marge d'exploration et d'essai vous est cependant laissée. Vous pouvez donc aussi bien suivre la progression du manuel que choisir de ne vous pencher que sur les leçons que vous jugerez utiles. Chaque leçon s'achève par un ensemble de questions/réponses qui permettent de réviser son contenu.

Les nouveautés de cette édition

Cette édition contient des informations sur les nouvelles fonctionnalités d'Adobe Photoshop CC, comme les actions conditionnelles qui permettent d'exécuter différentes actions selon certains critères que vous définissez, la possibilité de modifier chaque angle d'une forme rectangulaire créée avec l'outil Rectangle arrondi de façon indépendante, le filtre Réduction du tremblement qui réduit le flou de mouvement dans les images prises appareil tenu en main ainsi que des améliorations apportées à l'outil Recadrage offrant plus de contrôle pour recadrer, redresser et modifier la perspective une image. En outre, ces leçons expliquent comment utiliser l'outil Fluidité comme filtre dynamique, le filtre Flou de diaphragme et les autres filtres de la galerie de flous sur les calques dynamiques, l'agrandissement intelligent des images, la copie des attributs de calques en code CSS pour les pages web et plus encore.

Cet ouvrage contient également de nombreuses informations additionnelles sur les autres fonctionnalités de Photoshop et des conseils d'utilisation. Vous apprendrez ainsi les meilleures méthodes d'organisation, de gestion et de présentation de vos photographies et vous verrez comment les optimiser pour le Web. De plus, des astuces et des techniques écrites par Julieanne Kost, un expert d'Adobe, émaillent les pages de ce manuel.

Contexte d'utilisation

Avant de commencer votre apprentissage avec *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book*, vous devez connaître le fonctionnement de votre ordinateur et de son système d'exploitation. Vous devez savoir vous servir d'une souris, des menus standard et des commandes, et être capable d'ouvrir, d'enregistrer ou de fermer un fichier. Reportez-vous à la documentation en ligne ou papier fournie avec votre système d'exploitation en cas de besoin.

Pour compléter les leçons de cet ouvrage, Adobe Photoshop CC et Adobe Bridge CC doivent être installés sur votre ordinateur.

Installation d'Adobe Photoshop et d'Adobe Bridge

Avant tout, assurez-vous de la bonne configuration de votre système et de l'installation correcte des logiciels et matériels nécessaires. Le logiciel Adobe Photoshop CC est vendu séparément. Pour la configuration minimale requise et les instructions détaillées d'installation, allez sur le Web à l'adresse suivante : www.adobe.com/fr/support. Notez que certaines fonctionnalités de Photoshop CC, notamment les fonctionnalités 3D, nécessitent une carte graphique qui prenne en charge Open GL 2.0 et dispose de 512 Mo de mémoire RAM dédiée.

De nombreuses leçons de ce livre nécessitent Adobe Bridge. Adobe Photoshop et Bridge utilisent chacun un programme d'installation différent. Ces deux applications doivent être installées sur le disque dur de l'ordinateur depuis Adobe Creative Cloud. Pour l'installation, suivez les instructions affichées à l'écran.

Démarrage d'Adobe Photoshop

Adobe Photoshop se lance comme tous les logiciels.

Sous Windows : Choisissez Démarrer > Tous les programmes > Adobe Photoshop CC.

Sous Mac OS : Ouvrez le dossier dans lequel vous avez installé les programmes (par défaut, le dossier Programmes/Applications/Adobe Photoshop CC), puis double-cliquez sur l'icône d'Adobe Photoshop.

Accéder aux fichiers d'exercices de *Classroom in a Book*

Pour réaliser les projets proposés dans cet ouvrage, vous devez télécharger les fichiers des leçons à partir du site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. L'identifiant ainsi que le mot de passe pour y accéder sont indiqués à la dernière page de l'ouvrage. Tous les fichiers d'exercices sont réunis dans une même archive. Bien que chaque leçon soit autonome, certaines se servent de fichiers d'autres leçons. Vous devez donc conserver l'intégralité des documents des leçons sur votre ordinateur.

Pour suivre les leçons de cet ouvrage, vous devez télécharger les fichiers associés aux leçons depuis le site pearson.fr. Vous pouvez soit les installer au fur et à mesure et les supprimer quand vous avez terminé une leçon ou tous les télécharger en une fois.

Rétablissement des préférences par défaut

Les informations concernant la configuration de certains paramètres et des panneaux sont stockées dans le fichier de préférences de Photoshop. Lorsque vous quittez Photoshop, ce fichier est automatiquement mis à jour pour refléter la position des panneaux et de certains autres paramètres. Toutes les options activées et désactivées dans la boîte de dialogue Préférences sont également sauvegardées dans ce fichier.

Afin d'être sûr que l'affichage sur votre écran sera identique à celui des figures de cet ouvrage, vous devez restaurer la configuration par défaut de Photoshop au début de chaque leçon. Si vous préférez conserver vos préférences, les panneaux et les outils de Photoshop CC risquent de présenter un aspect différent de celui décrit dans ce manuel.

Si vous avez personnalisé les paramètres de calibrage de votre moniteur, enregistrez-les avant de commencer les exercices de ce livre. Pour cela, suivez la procédure simple ci-après.

Sauvegarder les paramètres colorimétriques

1. Lancez Photoshop.
2. Cliquez sur Édition > Couleurs.
3. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre alors, vérifiez le champ Paramètres :
 - S'il contient quoi que ce soit d'autre que Personnalisés, notez le nom du fichier de paramètres et cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue. Il est inutile de suivre les étapes suivantes de cette procédure.
 - S'il indique Personnalisés, cliquez sur le bouton Enregistrer (et non sur le bouton OK).

Le dossier Settings s'affiche alors dans la boîte de dialogue Enregistrer. Ce dossier contient différents fichiers au format .csf.

4. Donnez un nom explicite à vos paramètres colorimétriques dans le champ Nom du fichier (Windows) ou Enregistrer sous (Mac OS) puis cliquez sur Enregistrer.
5. Dans la boîte de dialogue Commentaires sur les couleurs, entrez un texte descriptif qui vous permettra d'identifier facilement vos paramètres colorimétriques par la suite. Il peut s'agir de la date, de la description de paramètres en particulier ou du nom de votre groupe de travail.
6. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Commentaires sur les couleurs et de nouveau sur OK pour fermer la boîte de dialogue Couleurs.

Restaurer les paramètres colorimétriques

1. Lancez Photoshop.
2. Cliquez sur Édition > Couleurs. Sélectionnez le fichier que vous avez sauvégarde à la section précédente dans le menu déroulant Paramètres de la boîte de dialogue Couleurs puis cliquez sur OK.

Ressources complémentaires

Adobe Photoshop CC Classroom in a Book ne remplace pas la documentation qui accompagne le logiciel. Seules les commandes et les options utilisées dans les leçons sont expliquées dans ce livre. Pour des informations exhaustives sur les fonctions du programme, reportez-vous aux ressources suivantes :

Le Centre Aide et support Adobe contient l'aide et le support du site Adobe.com : <http://www.adobe.com/fr/support/>.

L'Aide de Creative Cloud fournit des sources d'inspiration, des didacticiels et des références sur les différents produits et les nouvelles fonctionnalités. Cette page est uniquement accessible aux membres de Creative Cloud : <http://helpx.adobe.com/fr/creative-cloud/topics/getting-started.html>.

Les forums Adobe. Vous pouvez échanger entre utilisateurs, poser des questions et fournir des réponses sur les produits Adobe à l'adresse forums.adobe.com. www.adobe.com/fr/support/forums.

Adobe TV propose des didacticiels, présente des techniques innovantes et des astuces d'initiés pour tirer pleinement parti de vos logiciels [adobe tv.adobe.com/fr/](http://tv.adobe.com/fr/).

Le Pôle de création Adobe propose des articles sur le design et les questions de conception, une galerie présentant le travail de designers haut de gamme, des didacticiels, et bien plus encore : www.adobe.com/fr/designcenter.

Les ressources pour les enseignants. Les sites www.adobe.com/fr/education/ et edex.adobe.com offrent de très nombreuses informations pour tous les enseignants qui utilisent les logiciels Adobe, quel que soit le niveau d'enseignement concerné. Ils proposent également des méthodes de formation gratuites des logiciels Adobe pouvant être utilisées pour préparer les examens de certification Adobe.

Voici également d'autres liens utiles :

Adobe MarketPlace Exchange, où vous trouverez, entre autres, de nombreux outils, service, extensions, extraits de code pour compléter et étendre les fonctionnalités des logiciels Adobe : www.adobe.com/cfusion/exchange/.

La page consacrée à Photoshop CC sur le site web d'Adobe : <http://www.adobe.com/fr/products/photoshop>.

Adobe Labs, où vous trouverez les premières versions des dernières évolutions. Les forums vous permettent d'interagir avec les équipes de développement Adobe et avec d'autres membres importants de la communauté : labs.adobe.com.

Le programme de certification Adobe

Le programme de formation et de certification d'Adobe est conçu pour aider les utilisateurs d'Adobe à améliorer et à promouvoir leurs compétences sur un produit. Il existe quatre programmes de certification :

- Associé certifié Adobe (*Adobe Certified Associate, ACA*) ;
- Expert certifié Adobe (*Adobe Certified Expert, ACE*) ;
- Formateur certifié Adobe (*Adobe Certified Instructor, ACI*) ;
- Centre de formation agréé Adobe (*Adobe Authorized Training Center, AATC*).

Le programme ACA est destiné à valider l'acquisition de compétences élémentaires en communication *via* les supports numériques.

Le programme Expert certifié Adobe permet aux utilisateurs chevronnés d'étoffer leurs références. Utilisez la certification Adobe pour obtenir une augmentation, trouver un emploi ou promouvoir vos connaissances.

Si vous êtes un expert certifié Adobe, le programme ACI vous permet alors d'élargir encore vos connaissances. En tant qu'ACI, vous pouvez faire découvrir à vos élèves la pointe de la technologie Adobe.

Doté d'un nouveau statut d'agrément Adobe, votre centre de formation peut utiliser la marque Adobe pour promouvoir ses formations et attirer de nouveaux étudiants. Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site partners.adobe.com.

Pour plus de détails sur les programmes de certification Adobe, rendez-vous sur le site www.adobe.fr/support/certification/index.html.



PROJET : CONCEPTION DE LA COUVERTURE D'UN LIVRE

Vous allez découvrir qu'il est souvent possible de réaliser la même opération dans Photoshop de plusieurs façons. Afin de tirer le meilleur parti de Photoshop, vous devez d'abord vous familiariser avec son environnement de travail.

L'ESPACE DE TRAVAIL DE PHOTOSHOP

1

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- ouvrir les fichiers Photoshop ;
- afficher les images dans Bridge ;
- sélectionner et employer certains des outils dans le panneau Outils ;
- définir les options de l'outil en utilisant la barre d'options ;
- appliquer différentes méthodes de zoom pour agrandir ou réduire l'image à l'écran ;
- sélectionner, disposer et utiliser les panneaux ;
- sélectionner les commandes des menus de panneaux et les menus contextuels ;
- ouvrir et utiliser un panneau dans le conteneur de panneaux ;
- annuler des actions pour corriger des erreurs ou faire des choix différents ;
- personnaliser l'espace de travail.



Cette leçon vous prendra environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 1 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

Lancement de Photoshop

L'interface d'Adobe Photoshop comprend des menus, des barres d'outils et des panneaux qui permettent d'accéder rapidement à différents outils et options de retouche et de manipulation des images. Les menus peuvent être enrichis de commandes et de filtres si vous installez des modules supplémentaires, ou plug-ins.

Photoshop est avant tout conçu pour fonctionner avec des images bitmap (c'est-à-dire des images en tons continus composées d'un ensemble de points appelés *pixels*). Vous pouvez également créer des dessins vectoriels (autrement dit, des formes composées de lignes qui conservent leur apparence quelle que soit leur taille). Vous pouvez soit créer une image dans Adobe Photoshop, soit importer des images depuis de nombreuses sources :

- des photographies prises avec un appareil photo numérique ou un téléphone portable ;
- des DVD-ROM commerciaux contenant des images ;
- des images numérisées (photographies, diapositives, transparents, dessins ou autres) ;
- des captures vidéo ;
- des illustrations créées dans un logiciel de dessin.

Lancer Photoshop et ouvrir un fichier

Note : Pour vos projets personnels, vous ne restaurerez évidemment pas les préférences par défaut à chaque lancement de Photoshop. En revanche, vous devrez le faire au début de la plupart des leçons de cet ouvrage afin que ses illustrations correspondent à ce qui s'affiche sur votre écran. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction.

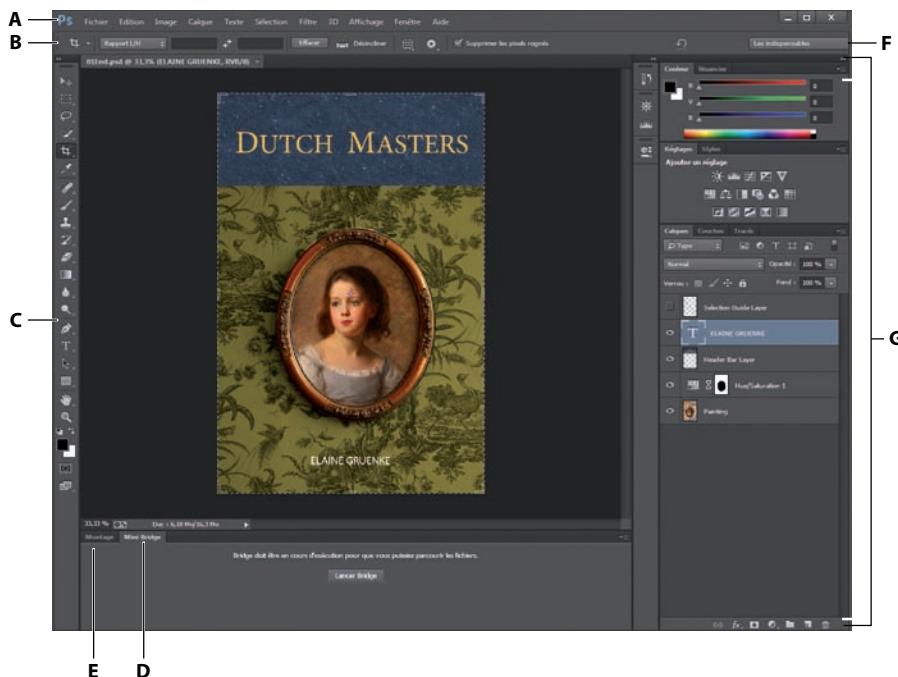
Pour commencer, vous devez lancer Photoshop et restaurer les préférences par défaut du logiciel.

1. Sur le Bureau, double-cliquez sur l'icône d'Adobe Photoshop pour lancer le logiciel et maintenez les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) enfoncées pour restaurer les préférences par défaut.

Si l'icône de Photoshop n'apparaît pas sur le Bureau, recherchez-la dans le menu Démarrer > Tous les programmes > Adobe Photoshop CC (Windows) ou dans le dossier Applications ou dans le Dock (Mac OS).

2. Dans la boîte de message qui apparaît, cliquez sur Oui pour confirmer que vous voulez supprimer le fichier de paramètres.

La zone de travail de Photoshop s'affiche.

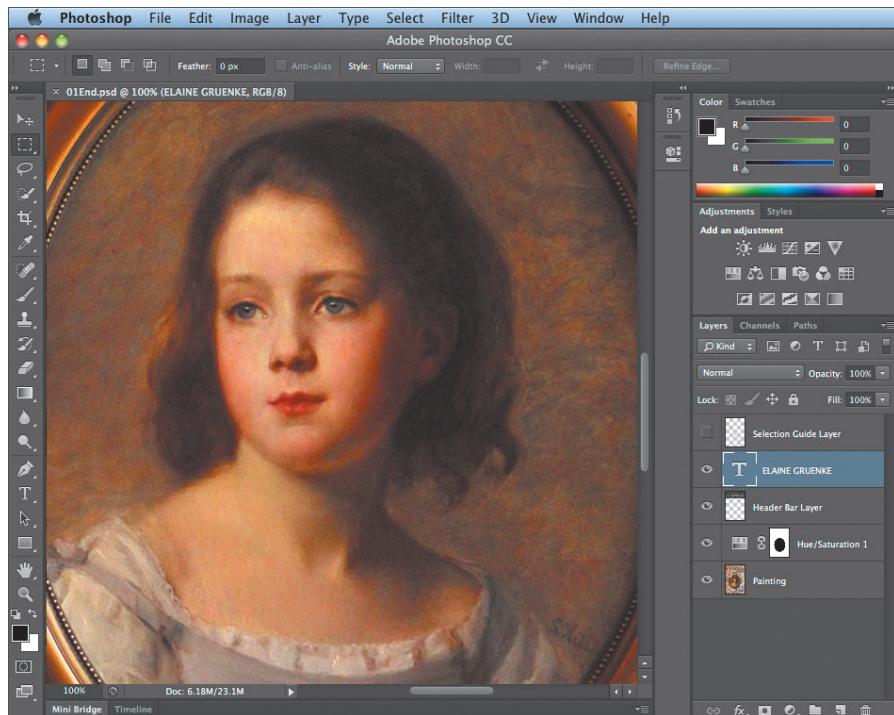


- A.** Barre de menus
- B.** Barre d'options
- C.** Panneau Outils
- D.** Onglet Mini Bridge
- E.** Onglet Montage
- F.** Menus des espaces de travail
- G.** Panneaux

● **Note :** Cette figure représente l'interface de Photoshop sous Windows. La disposition des éléments est identique sous Mac OS mais le style du système d'exploitation peut être légèrement différent.

L'espace de travail par défaut de Photoshop se compose de la barre de menus et de la barre d'options en haut, du panneau Outils sur la gauche et de plusieurs panneaux ouverts dans le conteneur de panneaux sur la droite. Lorsque plusieurs fichiers sont ouverts, une ou plusieurs fenêtres de documents s'affichent également. Vous pouvez visualiser plusieurs images simultanément à l'aide de l'interface par onglets. L'interface d'Adobe Photoshop est très proche de celle d'Adobe Illustrator, d'InDesign et de Flash ; c'est pourquoi, si vous savez utiliser les outils et les panneaux d'un de ces programmes, vous saurez également les utiliser dans tous les autres.

L'interface de Photoshop présente une différence majeure selon que l'on est sous Windows ou sous Mac OS : sous Windows, elle s'affiche toujours dans une fenêtre tandis que sous Mac OS, vous pouvez choisir de l'afficher comme Cadre de l'application, qui regroupe toutes les fenêtres et tous les panneaux de Photoshop (hormis la barre de menus) dans une seule et même fenêtre uniforme, ce qui permet de manipuler toutes les applications, comme s'il s'agissait d'une seule entité. Cette option est activée par défaut. Pour la désactiver, cliquez sur Fenêtre > Cadre de l'application.

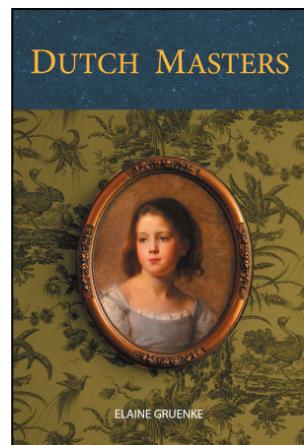


Sous Mac OS, Cadre de l'application regroupe l'image, les panneaux et la barre de menus.

3. Cliquez sur Fichier > Ouvrir et parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lessons / Lesson01 que vous avez téléchargé depuis le site www.pearson.fr.
4. Sélectionnez le fichier 01End.psd et cliquez sur Ouvrir. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue indiquant que les profils colorimétriques ne concordent pas apparaît.

Le fichier 01End.psd s'ouvre dans sa propre fenêtre, appelée la *fenêtre de document*. Les fichiers dont le nom comprend le terme *End* illustrent le but à atteindre dans chaque leçon. Pour ce projet, vous allez terminer la mise en page de la couverture d'un livre.

5. Cliquez sur Fichier > Fermer ou cliquez sur le bouton de fermeture dans la barre de titre de la fenêtre de document (attention de ne pas cliquer sur le bouton de fermeture de Photoshop).



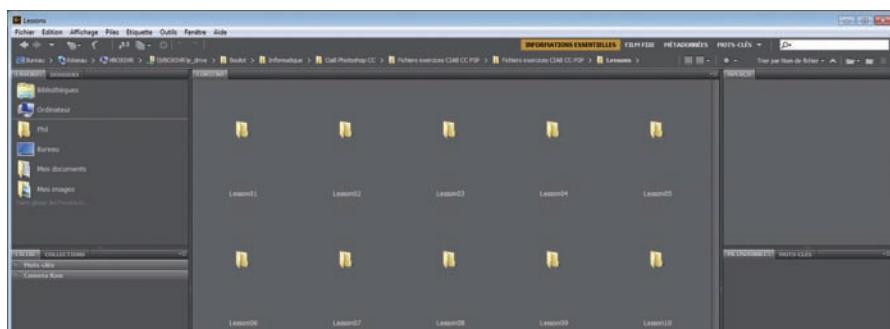
Ouvrir un fichier avec Adobe Bridge

Vous travaillerez sur plusieurs fichiers dans chaque leçon de cet ouvrage. Vous pouvez soit en créer des copies et les enregistrer sous un nom différent ou dans un autre dossier, soit les télécharger de nouveau depuis le site www.pearson.fr pour reprendre la leçon depuis le début.

Dans l'exercice précédent, vous avez ouvert un fichier avec la commande Ouvrir. Vous allez maintenant voir comment vous servir de l'explorateur de fichiers Adobe Bridge pour localiser et identifier plus facilement le fichier à ouvrir.

1. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge. Si vous êtes invité à activer l'extension de Photoshop dans Bridge, cliquez sur OK.

Adobe Bridge s'ouvre alors. Il comprend tout un ensemble de menus, de boutons et de volets.



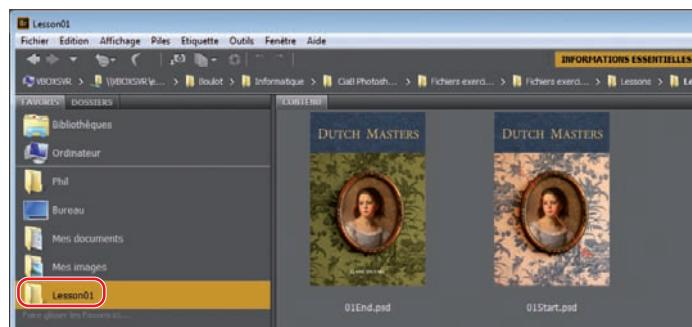
Note : Si Bridge n'est pas installé sur votre ordinateur, un message s'affiche lorsque vous cliquez sur Parcourir dans Bridge. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'Introduction.

2. Cliquez sur l'onglet Dossiers situé dans le coin supérieur gauche d'Adobe Bridge, puis parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lessons que vous avez téléchargé. Le dossier s'affiche alors dans le volet Contenu.

3. Sélectionnez le dossier Lessons et cliquez sur Fichier > Ajouter aux favoris. L'ajout de fichiers, de dossiers ou d'icônes de programmes, au panneau Favoris permet d'accéder ensuite plus facilement à ces éléments.
4. Dans le volet Favoris, cliquez sur le dossier Lessons pour l'ouvrir, puis double-cliquez sur le dossier Lesson01 dans le volet Contenu.

Le contenu du dossier s'affiche sous la forme de vignettes dans le volet Contenu.

5. Double-cliquez sur le fichier 01Start.psd dans le volet Contenu ou sélectionnez sa vignette et cliquez sur Fichier > Ouvrir dans la barre de menus de Bridge.



Le fichier 01Start.psd s'ouvre dans Photoshop. Vous pouvez laisser Bridge ouvert ou le fermer, vous ne l'utiliserez plus dans cette leçon.

Les outils

Photoshop dispose d'un ensemble complet d'outils pour créer des illustrations de qualité professionnelle, que ces images soient destinées à l'édition papier, au Web ou à d'autres supports.

Un ouvrage entier pourrait être consacré aux outils de Photoshop et aux différentes façons de les configurer. Cela constituerait sans doute un manuel fort utile, mais ce n'est pas le but de ce livre. Vous allez plutôt découvrir comment configurer et utiliser certains outils en réalisant plusieurs projets au cours de chaque leçon. Ainsi, à la fin de cet ouvrage, vous aurez une bonne expérience des divers outils de Photoshop.

Sélectionner et utiliser un outil

Le panneau Outils est le grand panneau qui occupe la gauche de l'espace de travail. Il contient des outils de sélection, de dessin, d'édition et d'affichage, et il permet également de définir les couleurs de premier plan et d'arrière-plan.

Pour commencer, vous étudierez l'outil Zoom, qui apparaît également dans de nombreuses autres applications Adobe, comme Acrobat, Illustrator et InDesign.

Note : Pour visualiser la liste complète des outils, reportez-vous à l'Annexe "Le panneau Outils".

1. Cliquez sur la double flèche située en haut du panneau Outils, pour que les outils s'affichent sur deux colonnes. Cliquez de nouveau sur cette double flèche pour revenir à une seule colonne et utiliser l'espace de travail plus efficacement.
2. La valeur en pourcentage qui s'affiche dans le coin gauche de la barre d'état indique le taux d agrandissement, ou niveau de zoom de l'image.
3. Dans le panneau Outils, placez le pointeur sur le bouton qui contient une petite loupe, jusqu'à ce que s'affiche une info-bulle indiquant le nom (outil Zoom) et le raccourci clavier (Z) de l'outil.



4. Cliquez sur l'outil Zoom (Q) ou appuyez sur la touche Z pour le sélectionner.
5. Déplacez ensuite le curseur sur l'image. Celui-ci prend l'apparence d'une loupe, avec un signe plus (+) au centre (Q).
6. Cliquez sur l'image.



L'image s'agrandit en fonction d'un pourcentage prédéfini. Le nouveau facteur d'affichage s'affiche dans la barre d'état. L'emplacement où vous avez cliqué devient le centre de la vue agrandie. Chaque fois que vous cliquez, l'image est agrandie de nouveau, jusqu'à un maximum de 3 200 %.

7. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour qu'un signe moins (-) apparaisse au centre du curseur Zoom (Q), puis cliquez sur l'image et relâchez la touche Alt/Option.

L'affichage de l'image se réduit en fonction d'un pourcentage prédéfini.

Note : Il existe d'autres méthodes pour agrandir ou diminuer l'affichage d'une image. En effet, vous pouvez soit sélectionner les modes Zoom avant et Zoom arrière dans la barre d'options de l'outil Zoom, soit choisir Affichage > Agrandir ou Réduire, soit encore taper directement la valeur du facteur d'affichage dans la barre d'état.

8. Si l'option Zoom défilant est activée dans la barre d'options, cliquez et maintenez sur l'image puis faites glisser le pointeur de l'outil vers la droite pour agrandir l'affichage. Faites glisser le pointeur de l'outil Zoom vers la gauche pour réduire l'affichage.

L'option Zoom défilant permet d'agrandir et de réduire la taille d'affichage de l'image en faisant glisser le pointeur sur celle-ci. Elle est uniquement disponible si l'option Utiliser un processeur graphique est activée dans le panneau Préférences de Photoshop (pour ouvrir le panneau Préférences, cliquez sur Édition > Préférences > Performances ou Photoshop > Préférences > Performances).

9. Désactivez l'option Zoom défilant dans la barre d'options si elle est activée, puis tracez un rectangle qui englobe la peinture ovale et la croix rouge à l'aide de l'outil Zoom.



Cette partie de l'image s'agrandit alors pour occuper toute la fenêtre de document.

Vous avez découvert quatre méthodes pour modifier l'affichage d'une image avec l'outil Zoom : en cliquant, en cliquant tout en maintenant une touche enfoncee, en faisant glisser le pointeur sur l'image et en traçant un cadre de sélection pour zoomer sur une partie bien définie de l'image. Comme vous le verrez par la suite, la plupart des autres outils sont également accessibles par des raccourcis clavier.

Sélectionner et utiliser les outils cachés

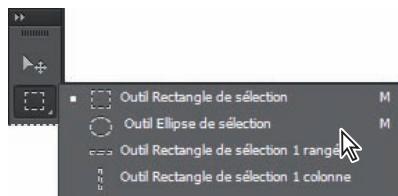
Photoshop dispose de nombreux outils d'édition, mais vous n'en utiliserez sans doute que quelques-uns à la fois. Dans le panneau Outils, certains outils sont regroupés sous un même bouton, et un seul élément du groupe est visible, les autres étant cachés.

Ces boutons d'outils affichent un petit triangle noir dans le coin inférieur droit : ce symbole indique la présence d'outils complémentaires cachés.



- Placez le pointeur sur le deuxième outil à partir du coin supérieur gauche du panneau Outils jusqu'à ce que l'info-bulle s'affiche et indique qu'il s'agit de l'outil Rectangle de sélection (□), également accessible avec le raccourci clavier M. Cliquez sur cet outil pour le sélectionner.
- Pour sélectionner l'outil Ellipse de sélection (○) qui est caché, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez et maintenez sur l'outil Rectangle de sélection pour faire apparaître les outils masqués du groupe. Faites ensuite glisser le pointeur sur l'outil Ellipse de sélection.



- Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur l'outil dans le panneau Outils. Chaque clic permet de sélectionner l'outil masqué suivant dans le panneau concerné.
 - Appuyez sur les touches Maj+M pour passer alternativement de l'outil Rectangle de sélection à l'outil Ellipse de sélection.
- Déplacez ensuite le curseur de l'outil sur l'image. Placez-le sur la croix rouge au-dessus et à gauche du portrait.

Lorsque l'outil Ellipse de sélection est activé, le pointeur prend l'apparence d'une croix (+).

- Cliquez sur la croix rouge en haut et à gauche du tableau, puis faites glisser le curseur vers le bas et la droite sur la croix rouge située en bas à droite afin de tracer une ellipse autour du cadre, puis relâchez le bouton de la souris.

Une ligne en pointillés animée apparaît pour indiquer la zone qui est *sélectionnée*. Lorsque vous sélectionnez une partie de l'image, cet espace devient la seule zone éditable ; la zone située en dehors de la sélection est protégée.



Pour en savoir plus sur les sélections et leur modification, reportez-vous à la Leçon 3, "Les sélections".

Modifier une sélection

Dans la plupart des cas, les modifications s'effectuent sur la partie de l'image sélectionnée mais, pour ce projet, vous allez au contraire modifier la couleur du papier peint en laissant le tableau intact. Or, comme seule la zone sélectionnée peut être modifiée, vous devez d'abord inverser la sélection afin que toute l'image *sauf* le tableau soit sélectionnée.

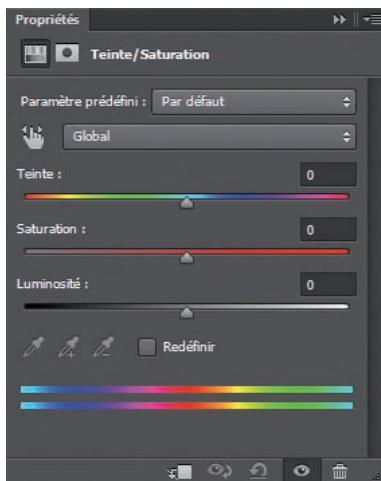
► Astuce :

Le raccourci clavier de cette commande, à savoir Ctrl+Maj+I (Windows) ou Cmd+Maj+I (Mac OS), est indiqué à droite du nom de la commande dans le menu Sélection. Vous pouvez également utiliser ce raccourci clavier pour inverser une sélection.

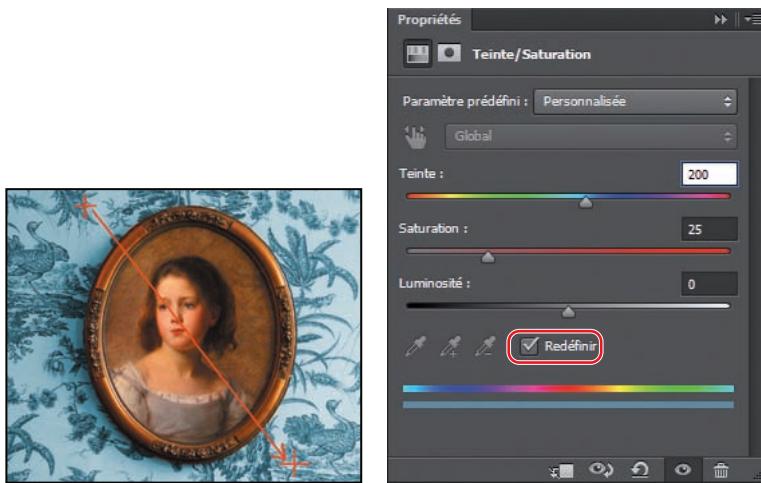
1. Cliquez sur Sélection > Intervertir.

Bien que le contour de la sélection semble ne pas avoir changé, vous pouvez remarquer qu'un contour de sélection est apparu sur les bords extérieurs de l'image. Cela signifie que toute l'image est sélectionnée à l'exception de la zone située à l'intérieur de l'ovale. Celle-ci (le tableau) ne peut pas être modifiée tant que cette sélection est active.

2. Dans le panneau Réglages, cliquez sur l'icône Teinte/Saturation pour ajouter un calque de réglage Teinte/Saturation. Les options Teinte/Saturation s'affichent dans le panneau Propriétés.



3. Dans le panneau Propriétés, activez l'option Redéfinir. Donnez ensuite une valeur de 200 au paramètre Teinte pour modifier la couleur de la zone sélectionnée.



Le papier peint prend une teinte bleue.

- Dans le panneau Calques, cliquez sur l'icône en forme d'œil en regard du calque Selection Guide Layer pour masquer les guides rouges (si le panneau Calques n'est pas ouvert, cliquez sur son onglet ou sur Fenêtre > Calques).



Les calques sont une des fonctionnalités les plus importantes et les plus puissantes de Photoshop et il existe de nombreux types de calques différents. Certains contiennent des images, du texte ou des aplats de couleurs, d'autres agissent simplement sur les calques situés en dessous d'eux. Vous en apprendrez davantage sur les calques au cours de la Leçon 4.

- Examinez le calque de réglage Teinte/Saturation dans le panneau Calques.

Les calques de réglage permettent de modifier l'image, ici de modifier la couleur du papier peint, sans modifier définitivement les pixels. Comme vous utilisez un calque de réglage, vous pouvez toujours revenir à l'image originale en désactivant l'affichage de ce calque ou en le supprimant. Vous pouvez également modifier ce calque de réglage à tout moment. Vous utiliserez les calques dans plusieurs leçons de cet ouvrage.

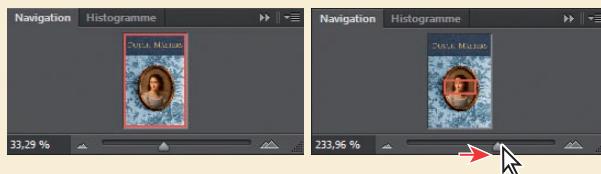
6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **01Retouche.psd**, puis cliquez sur OK.
7. Si la boîte de dialogue Options de format Photoshop s'affiche, cliquez sur OK.

Vous venez de terminer votre premier projet dans Photoshop. La couleur du papier peint correspond maintenant à celle de la barre bleue en haut de la couverture du livre. Vous effectuerez un nouvel ajustement de la couleur plus loin dans cette leçon, mais vous allez d'abord ajouter le nom de l'auteur.

Zoomer et naviguer dans l'image à l'aide du panneau Navigation

Le panneau Navigation de Photoshop permet également de modifier rapidement la taille d'affichage et se révèle très pratique lorsque le facteur d'affichage est peu élevé. Il permet, en outre, de se déplacer dans une image grâce à l'affichage en miniature, qui indique exactement quelle partie de l'image sera visible à l'écran. Pour ouvrir le panneau Navigation, cliquez sur Fenêtre > Navigation.

Dans le panneau Navigation, déplacez le curseur situé sous l'affichage en miniature de l'image vers la gauche ou vers la droite pour augmenter ou réduire la taille d'affichage de l'image.



Le rectangle rouge indique la partie de l'image qui est affichée à l'écran. Lorsque le facteur d'affichage de l'image est si important que seule une partie de l'image est visible à l'écran, vous pouvez faire glisser le rectangle rouge pour afficher d'autres zones. Ce repère permet également de vérifier d'un coup d'œil sur quelle partie de l'image vous travaillez.



Le réglage des propriétés des outils

Comme vous l'avez déjà vu avec l'outil Zoom, la barre d'options permet de paramétrier le fonctionnement de l'outil sélectionné. Vous allez maintenant apprendre comment définir les propriétés des outils en utilisant des menus contextuels, la barre d'options, les panneaux et les menus des panneaux. Vous utiliserez toutes ces méthodes pour créer une zone de couleur pour le nom de l'auteur.

Utiliser les menus contextuels

Les *menus contextuels*, qui s'ouvrent quand on clique du bouton droit (Windows) ou par Ctrl+clic (Mac OS) dans la zone de travail, contiennent des commandes et des options appropriées pour l'élément sélectionné. Généralement, ces commandes se trouvent également à d'autres emplacements de l'interface, mais ces menus permettent de gagner en rapidité.

1. Cliquez sur le calque Header Bar Layer dans le panneau Calques pour le rendre actif.
2. Activez l'outil Pipette (⌐) dans le panneau Outils, puis cliquez sur le cadre ovale du tableau pour échantillonner une couleur marron.

Vous allez utiliser cette couleur pour créer un rectangle de couleur uni qui contiendra le nom de l'auteur.



3. Activez l'outil Zoom (⌐) et zoomez sur la zone de l'image située sous la zone bleue unie contenant le titre.

4. Activez l'outil Rectangle de sélection (R) caché sous l'outil Ellipse de sélection (O) et tracez un cadre de sélection qui recouvre en partie la zone de titre bleue et une portion du papier peint en dessous.
5. Activez l'outil Pinceau (brush) dans le panneau Outils.
6. Cliquez du bouton droit (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee (Mac OS) sur l'image pour ouvrir le menu contextuel de l'outil Pinceau.
7. Sélectionnez la première forme douce (Arrondi flou) et donnez à la brosse une taille de **65 pixels**.

Note : Un nouveau clic dans la zone de travail entraîne la fermeture du menu contextuel.



8. Peignez entièrement la zone sélectionnée. Ne vous souciez pas de déborder, vous ne pouvez pas altérer ce qui se trouve en dehors de la sélection.
9. Lorsque la sélection est entièrement colorisée, cliquez sur Sélection > Désélectionner pour que rien ne soit plus sélectionné.

Définir les propriétés de l'outil dans la barre d'options

Vous allez maintenant utiliser la barre d'options pour définir les propriétés du texte et saisir le nom de l'auteur.

1. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Texte horizontal (T).

Les options de cet outil s'affichent alors dans la barre d'options.

2. Sélectionnez une police de caractères sur la première liste déroulante de la barre d'options (nous avons utilisé la police Myriad Pro, mais vous pouvez en choisir une autre si vous le souhaitez).

► **Astuce :** Lorsque vous placez le pointeur sur la plupart des champs numériques de la barre d'options, des panneaux et des boîtes de dialogue de Photoshop, le curseur prend l'apparence d'une main accompagnée de deux flèches pointant vers la gauche et vers la droite. Cliquez et faites glisser le curseur vers la droite pour augmenter la valeur de cette option ou vers la gauche pour la diminuer. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour modifier ces valeurs par petites touches ou maintenez la touche Maj enfoncée pour les modifier de façon plus importante.

3. Sélectionnez une taille de **15 pt** pour la police.



Pour définir cette taille, trois méthodes s'offrent à vous : choisir une valeur standard sur la liste déroulante, entrer directement cette valeur dans le champ Définir le corps de la police ou cliquer sur l'étiquette du champ et faire glisser le curseur vers la gauche ou vers la droite.

4. Cliquez ensuite sur la gauche de la zone que vous avez peinte et tapez **Elaine Gruenke**.

Lors de la saisie du texte, celui-ci est invisible car il est de la même couleur que le fond de la zone. Vous allez corriger cela ensuite.

Utiliser les panneaux et les menus de panneaux

La couleur du texte est la même que celle de premier plan sélectionnée dans le panneau Outils, c'est-à-dire ici la couleur brune que vous avez utilisée pour peindre. Vous allez donc sélectionner le texte et choisir une autre couleur. Pour cela, procédez de la façon suivante :

1. Assurez-vous que l'outil Texte horizontal (T) est sélectionné dans le panneau Outils.
2. Faites-le glisser du début à la fin du texte pour sélectionner le nom de l'auteur en entier.
3. Cliquez sur l'onglet Nuancier pour afficher ce panneau s'il n'est pas déjà visible.
4. Dans le panneau Nuancier, cliquez sur une couleur claire de votre choix.



► **Note :** Lorsque vous placez le pointeur sur une couleur du panneau Nuancier, il prend l'apparence d'une pipette. Placez l'extrémité de la pipette sur la couleur que vous voulez utiliser et cliquez pour la sélectionner.

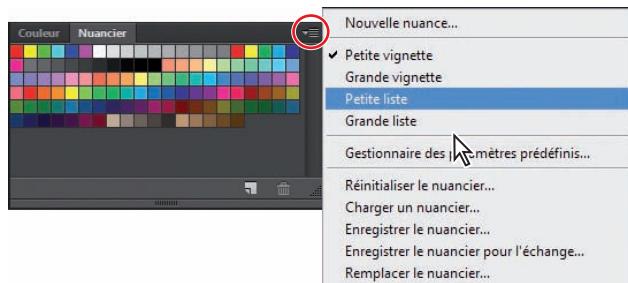
La couleur sélectionnée apparaît en trois endroits : comme couleur de premier plan dans le panneau Outils, dans la barre d'options et dans le texte de la fenêtre de document.

5. Cliquez sur un autre outil dans le panneau Outils, tel que l'outil Déplacement () pour désélectionner l'outil Texte horizontal et visualiser la couleur du texte.



Vous le voyez, il est très simple de sélectionner une couleur, bien qu'il existe d'autres méthodes pour cela dans Photoshop. Cependant, comme vous allez employer une couleur particulière pour ce projet, vous devez changer l'affichage du panneau Nuancier.

6. Cliquez sur la flèche () du panneau Nuancier, puis choisissez Petite liste dans le menu du panneau.



7. Activez de nouveau l'outil Texte horizontal et sélectionnez le texte comme vous l'avez fait lors des étapes 1 et 2.
8. Dans le panneau Nuancier, faites défiler presque entièrement la liste des couleurs pour afficher la couleur Bleu pur, puis cliquez sur cette dernière pour la sélectionner.



Le texte s'affiche à présent en bleu.

- Cliquez sur l'outil Déplacement et déplacez le texte pour le centrer sur la zone rectangulaire brune. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'icône Couleurs de premier plan et d'arrière-plan par défaut pour que la couleur de premier plan soit le noir.



Note : Ne sélectionnez pas l'outil Déplacement à l'aide du raccourci clavier V. En effet, comme vous êtes toujours en train de saisir du texte, cela aurait pour effet d'ajouter la lettre V à la suite du texte.

Cette opération ne modifie pas la couleur du texte dans l'image puisque celui-ci n'est plus sélectionné.

Annulation d'actions dans Photoshop

Dans un monde parfait, vous ne feriez jamais d'erreurs, vous ne cliqueriez jamais sur le mauvais élément, vous anticiperiez correctement le résultat de vos actions et vous réaliseriez toujours exactement ce que vous avez imaginé.

Dans le monde réel, Photoshop permet d'annuler des actions et d'essayer des options différentes. Vous pouvez faire plusieurs essais, car vous savez que vous pouvez annuler vos actions à tout moment.

Note : La commande Annuler n'est pas disponible si vous avez enregistré vos modifications. Vous pouvez toutefois toujours utiliser la commande Aller vers l'arrière et le panneau Historique tant que vous ne fermez pas le document.

Annuler une action

Même les utilisateurs les plus novices apprécieront rapidement la commande Annuler dans de nombreux programmes. Vous allez l'utiliser pour revenir à l'étape précédente, puis vous verrez comment revenir davantage en arrière.

1. Cliquez sur Édition > Annuler Déplacement ou appuyez sur les touches Ctrl+Z (Windows) ou Cmd+Z (Mac OS) pour annuler la dernière action effectuée.

Le nom de l'auteur revient à sa position précédente.

2. Cliquez sur Édition > Rétablir Déplacement ou appuyez sur les touches Ctrl+Z (Windows) ou Cmd+Z (Mac OS) pour centrer de nouveau le texte.



Annuler revient à l'étape précédente.



Rétablissement revient à l'étape suivante.

La commande Annuler de Photoshop ne permet d'annuler que la dernière action. En effet, les fichiers dans Photoshop peuvent être de très grande taille, si bien que mémoriser toutes les opérations effectuées exigerait énormément de mémoire au détriment des performances. Par conséquent, si vous appuyez sur les touches Ctrl+Z (Windows) ou Cmd+Z (Mac OS), Photoshop rétablit l'étape que vous avez annulée précédemment.

3. Cliquez sur Édition > Aller vers l'arrière ou appuyez sur les touches Ctrl+Alt+Z (Windows) ou Cmd+Option+Z (Mac OS) pour annuler l'étape précédente. Le nom de l'auteur revient à sa position d'origine.
4. Répétez l'étape 3. La couleur du nom de l'auteur redevient celle de départ.

Annuler plusieurs actions

Vous pourriez ainsi utiliser la commande Retour en arrière pour annuler plusieurs étapes une par une, mais il est plus rapide et plus simple d'annuler plusieurs actions grâce au panneau Historique.

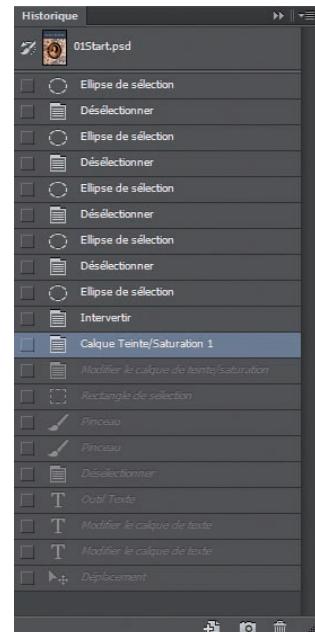
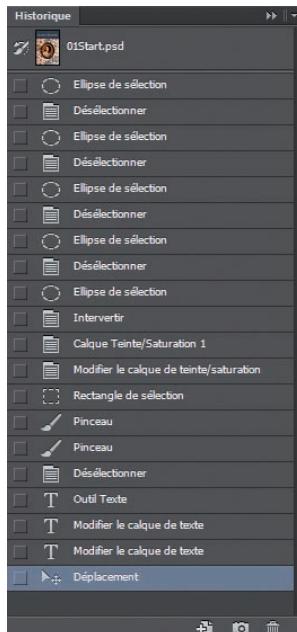
1. Cliquez sur Fenêtre > Historique pour ouvrir ce panneau. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le bas du panneau pour le redimensionner et voir ainsi un plus grand nombre d'étapes.

Le panneau Historique enregistre toutes les actions que vous avez effectuées auparavant dans l'image. La dernière est sélectionnée au bas de la liste. Comme vous avez annulé certaines étapes, celles-ci s'affichent en grisé au bas de la liste.

2. Cliquez sur Déplacement, la dernière étape au bas de la liste du panneau Historique.

Toutes les étapes que vous aviez annulées sont restaurées. Le texte est de nouveau de la bonne couleur et centré sur le rectangle brun. Cependant, la couverture de ce livre aurait un meilleur aspect si le nom de l'auteur apparaissait en blanc et au bas, aussi allez-vous supprimer cette zone brune et le texte actuel.

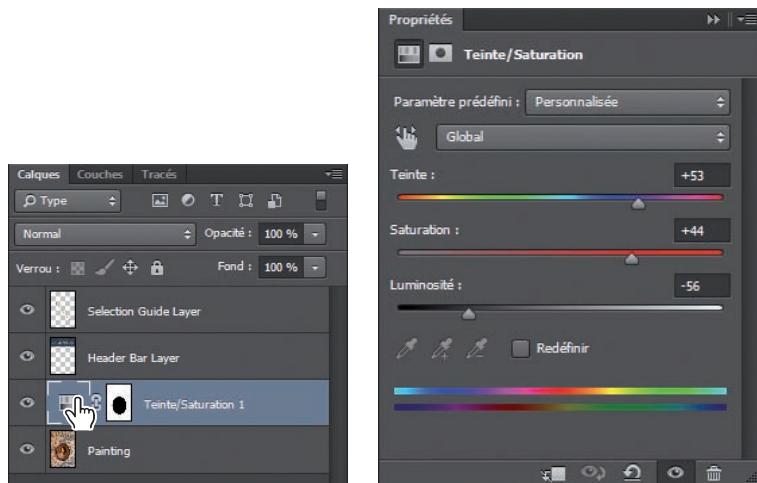
3. Sélectionnez l'étape Calque Teinte/Saturation dans le panneau Historique.



Astuce : Par défaut, le panneau Historique de Photoshop ne conserve en mémoire que les 20 dernières actions. Il s'agit d'un compromis entre flexibilité et performance, mais vous pouvez changer le nombre d'actions conservées en mémoire. Pour cela, cliquez sur Édition > Préférences > Performance (Windows) ou Photoshop > Préférences > Performance (Mac OS) et entrez une nouvelle valeur dans le champ États d'historique.

La zone brune et le nom de l'auteur disparaissent de l'image. Toutes les étapes postérieures à celle que vous venez de sélectionner s'affichent en grisé dans le panneau Historique. Vous pouvez cliquer sur n'importe quelle étape pour revenir à cet état, mais Photoshop supprime toutes les étapes grisées dès que vous effectuez une nouvelle action.

- Double-cliquez sur la vignette de gauche du calque Teinte/Saturation dans le panneau Calques pour afficher les options Teinte et saturation de ce calque dans le panneau Propriétés.
- Dans le panneau Propriétés, modifiez les valeurs des options de la façon suivante :
 - Teinte : **53**
 - Saturation : **44**
 - Luminosité : **-56**



- Ouvrez de nouveau le panneau Historique en cliquant sur Fenêtre > Historique ou sur l'icône de ce panneau (⌘5).



Comme vous pouvez le constater, les étapes grisées qui s'affichaient auparavant ont disparu. Une nouvelle étape les a remplacées.

7. Sélectionnez le calque Header Bar Layer dans le panneau Calques.

Toute l'image à l'exception du tableau se trouve sur ce calque. Vous allez ajouter le texte sur ce calque.

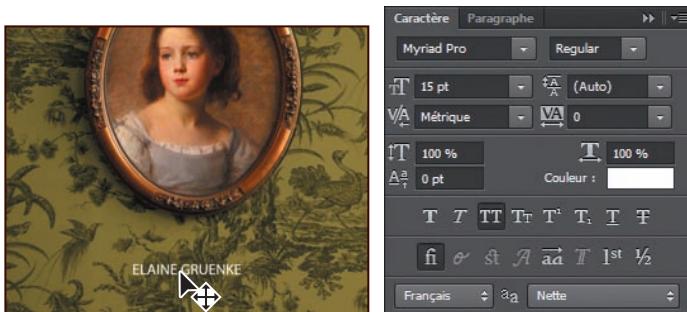
8. Activez l'outil Texte horizontal (T) dans le panneau Outils.

9. Cliquez sur Fenêtre > Caractère pour ouvrir le panneau du même nom. Sélectionnez une police (nous avons choisi Myriad Pro) et définissez une taille de **15 pt** dans le champ Corps de la police. Cliquez ensuite sur l'échantillon de couleur et choisissez la couleur blanche dans le Sélecteur de couleurs, puis cliquez sur OK. Enfin, cliquez sur le bouton Tout en capitales (TT).

De nombreuses propriétés sont disponibles dans la barre d'options mais le panneau Caractère en contient davantage.

10. Cliquez à l'aide de l'outil Texte horizontal au bas de la couverture du livre et entrez **Elaine Gruenke**.

11. Activez l'outil Déplacement et déplacez le texte pour le centrer sous le tableau.



12. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Félicitations ! Vous venez de terminer votre premier projet Photoshop.

Les panneaux et leur disposition

Les panneaux de Photoshop sont nombreux et très variés. Cependant, vous n'aurez que très rarement besoin de tous les afficher simultanément. C'est pourquoi ils sont rassemblés en groupes et ne s'affichent pas tous par défaut.

La liste complète des panneaux se trouve dans le menu Fenêtre. Une coche en face du nom du panneau indique que celui-ci est visible et actif dans son groupe de panneaux. Vous pouvez ouvrir ou fermer un panneau en cochant son nom dans le menu Fenêtre.

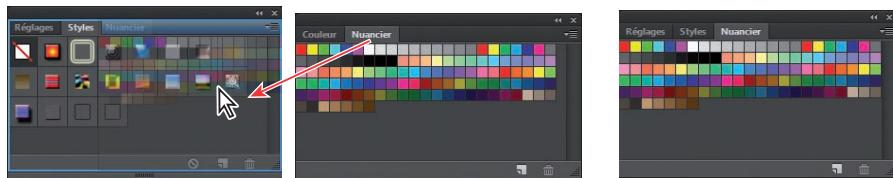
Pour masquer ou afficher tous les panneaux ouverts, ainsi que la barre d'options et le panneau Outils, appuyez sur la touche Tab. Appuyez de nouveau sur cette touche pour rouvrir l'ensemble de ces éléments.

Note : Lorsque les panneaux sont masqués, placez le pointeur sur le bord gauche ou droit de l'écran pour afficher une bordure grise. Laissez le pointeur sur l'une ou l'autre de ces bordures pour afficher le panneau Outils à gauche ou le conteneur de panneaux à droite.

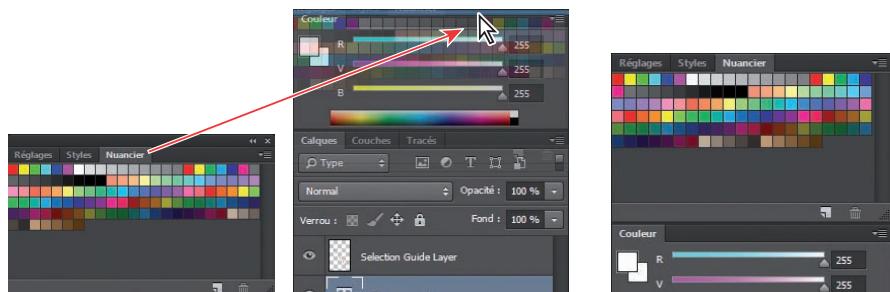
Vous avez déjà utilisé le conteneur de panneaux lorsque vous avez ouvert les panneaux Calques et Nuancier. Vous pouvez ajouter un panneau au conteneur de panneaux ou au contraire le séparer, ce qui vous permet de réorganiser les panneaux en fonction de vos besoins.

Voici une liste des autres actions que vous pouvez réaliser :

- Pour déplacer un groupe de panneaux, faites glisser sa barre de titre vers un autre emplacement de la zone de travail.
- Pour déplacer un panneau vers un autre groupe, faites glisser son onglet vers ce groupe jusqu'à ce que le contour apparaîsse en surbrillance, puis relâchez.



- Pour placer un panneau dans le conteneur de panneaux, faites glisser son onglet sur le conteneur de panneaux jusqu'à ce que le contour de ce dernier apparaisse en surbrillance, puis relâchez.

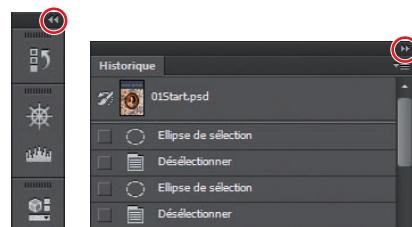


- Pour séparer un panneau ou un groupe de panneaux du conteneur de panneaux, faites glisser son onglet en dehors du conteneur de panneaux.

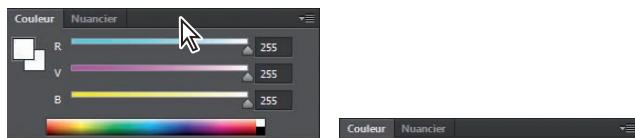
Modifier les dimensions des panneaux

Vous pouvez redimensionner les panneaux pour utiliser l'espace disponible plus efficacement et afficher un nombre plus ou moins grand d'options. À cette fin, vous pouvez soit faire glisser la bordure du panneau, soit choisir différentes tailles prédéfinies.

- Pour réduire les panneaux à la taille d'une icône, cliquez sur la double flèche située dans la barre de titre du conteneur ou du groupe de panneaux. Pour afficher le contenu du panneau, cliquez sur son icône ou de nouveau sur cette double flèche.



- Pour modifier la hauteur d'un panneau, faites glisser son coin inférieur droit.
- Pour modifier la largeur du conteneur de panneaux, placez le pointeur sur son bord gauche ; lorsque le pointeur prend l'apparence d'une double flèche, faites-le glisser vers la gauche ou vers la droite.
- Pour redimensionner un panneau placé en dehors du conteneur de panneaux, placez le pointeur sur le bord gauche, droit ou bas du panneau. Lorsque le pointeur prend l'apparence d'une double flèche, faites-le glisser vers l'intérieur ou l'extérieur du panneau.
- Pour que seuls la barre de titre et les onglets d'un groupe de panneaux soient visibles, double-cliquez sur la barre de titre ou sur l'onglet d'un panneau. Double-cliquez de nouveau pour afficher le groupe de panneaux en entier. Vous pouvez ouvrir le menu d'un panneau même si seule sa barre de titre est visible.



Note : Il est possible de réduire les panneaux Couleur, Caractère et Paragraphe, à leur barre de titre mais vous ne pouvez pas les redimensionner.

Notez que les onglets des panneaux ainsi que les menus des panneaux restent visibles.

Particularités du panneau Outils et de la barre d'options

Le panneau Outils et la barre d'options partagent certaines caractéristiques avec les autres panneaux. Vous pouvez en effet réaliser les opérations suivantes :

- déplacer le panneau Outils en faisant glisser sa barre de titre et la barre d'options à l'aide de la barre de manipulation située à son extrémité gauche ;
- afficher et masquer le panneau Outils et la barre d'options.

En revanche, certaines fonctionnalités ne sont pas disponibles pour le panneau Outils et la barre d'options. Vous ne pourrez donc pas :

- grouper le panneau Outils ou la barre d'options avec d'autres panneaux ;
- redimensionner le panneau Outils ou la barre d'options ;
- ancrer le panneau Outils dans le conteneur de panneaux ;

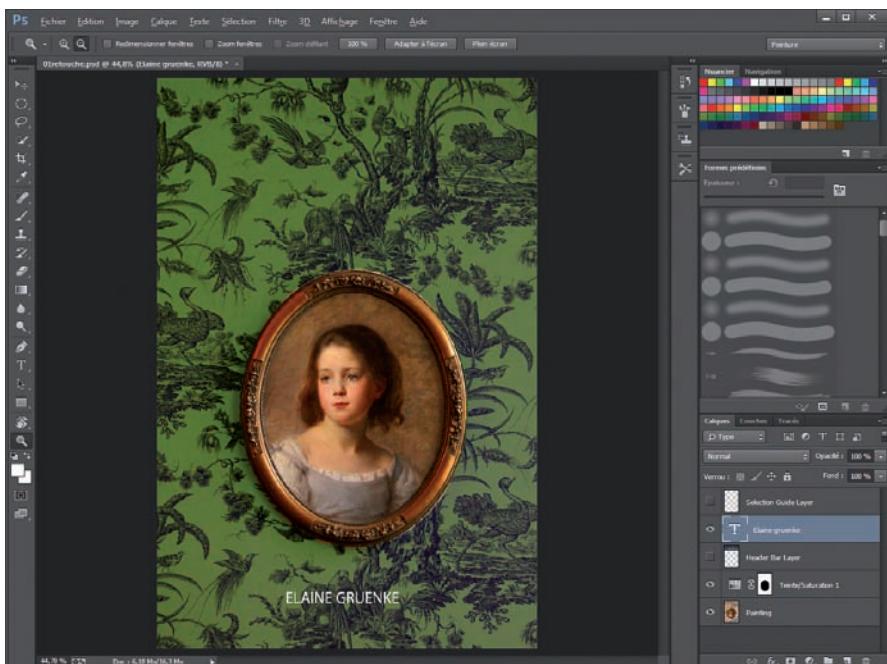
Par ailleurs, le panneau Outils et la barre d'options ne disposent pas de menus de panneaux.

Personnalisation de l'espace de travail

● Note : Si vous avez fermé le fichier 01Retouche.psd à la fin de l'exercice précédent, rouvrez-le pour réaliser cet exercice. Vous pouvez également ouvrir une image de votre choix.

Photoshop permet de contrôler l'affichage et la position de la barre d'options et des nombreux panneaux. Cependant, si vous devez afficher certains panneaux lorsque vous travaillez sur certains projets et d'autres panneaux pour d'autres projets, les déplacer manuellement chaque fois peut être assez fastidieux. C'est pourquoi Photoshop permet de personnaliser l'espace de travail et de contrôler les panneaux, les outils et les menus qui doivent être disponibles à tout moment. Comme vous allez le voir, Photoshop dispose de certains réglages prédéfinis adaptés à différentes tâches – les travaux de typographie ou de peinture par exemple.

1. Cliquez sur Fenêtre > Espace de travail > Peinture. Si une boîte de message s'affiche, cliquez sur Oui pour charger l'espace de travail. Si vous avez essayé d'ouvrir, de fermer et de déplacer des panneaux, vous avez remarqué que Photoshop ouvre alors certains panneaux, en ferme d'autres et les regroupe sur le côté droit de l'espace de travail.



2. Cliquez sur Fenêtre > Espace de travail > Photographie. Si une boîte de message s'affiche, cliquez sur Oui pour charger l'espace de travail. Le conteneur de panneaux contient alors des panneaux différents.

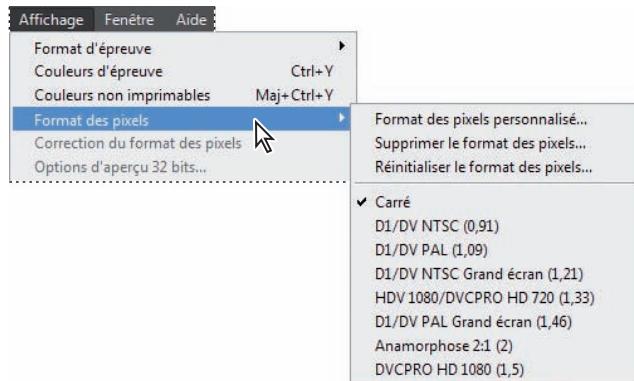
3. Dans la barre d'options, cliquez sur le sélecteur d'espace de travail et sélectionnez Les indispensables.

Photoshop ouvre alors de nouveau l'espace de travail par défaut, dans la même disposition que vous l'avez laissé (pour revenir à la configuration par défaut, sélectionnez Réinitialiser les indispensables dans le menu du sélecteur d'espace de travail).

Vous pouvez choisir un espace de travail dans le menu Fenêtre ou dans le menu contextuel de la barre d'options.

Si les réglages prédéfinis ne correspondent pas à vos besoins, libre à vous de personnaliser cet espace de travail. Admettons, par exemple, que vous travailliez beaucoup pour le Web mais que vous ne retouchiez jamais d'images vidéo. Vous pouvez alors choisir les éléments qui s'affichent dans les menus de l'espace de travail.

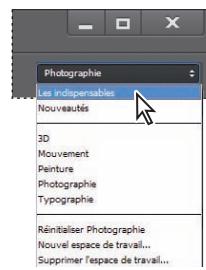
4. Cliquez sur le menu Affichage et choisissez le sous-menu Format des pixels pour afficher les commandes de cet ensemble.



La plupart des concepteurs de sites web ainsi que les personnes qui travaillent principalement pour une édition papier n'ont pas besoin des nombreuses options de formats DV disponibles.

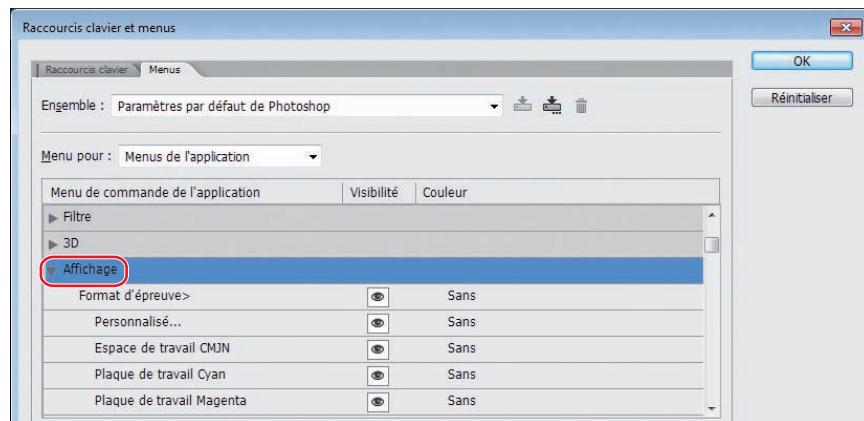
5. Cliquez sur Fenêtre > Espace de travail > Raccourcis clavier et menus.

La boîte de dialogue Raccourcis clavier et menus permet de contrôler les commandes disponibles dans chaque espace de travail et de créer des raccourcis personnalisés pour les menus, les panneaux et les outils. Vous pouvez ainsi ne plus afficher les commandes que vous n'utilisez presque jamais ou au contraire mettre en surbrillance celles qui vous servent le plus souvent.



Note :
Sélectionner l'espace de travail Les indispensables modifie la disposition des panneaux mais ne restaure pas la configuration par défaut. Vous pouvez soit le faire maintenant, soit conserver l'interface modifiée. Vous restaurerez l'interface par défaut au début de la plupart des leçons suivantes.

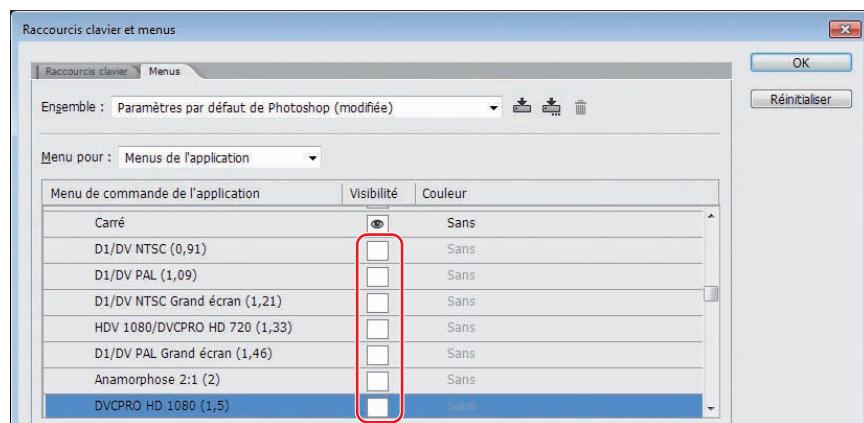
- Cliquez sur l'onglet Menus de la boîte de dialogue Raccourcis clavier et menus, puis choisissez Menus de l'application dans le champ Menu pour.
- Faites défiler la liste jusqu'au Menu Affichage, puis cliquez sur le triangle pointant vers la droite pour afficher les commandes disponibles.



Toutes les commandes et sous-commandes du menu Affichage apparaissent à l'écran.

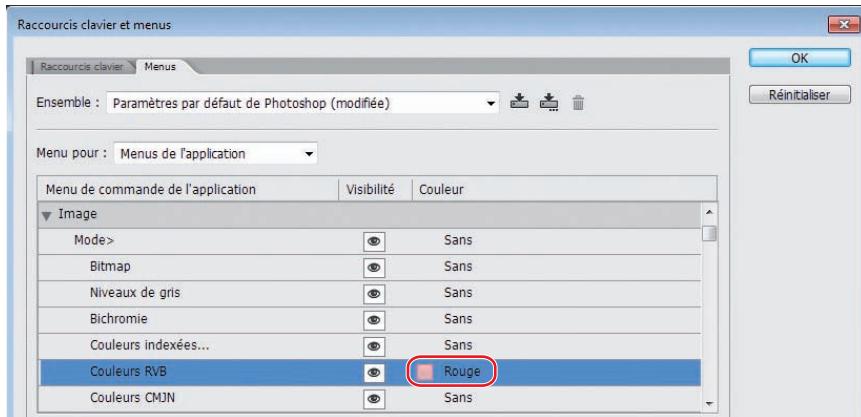
- Faites défiler la liste jusqu'au sous-menu Format des pixels et cliquez sur l'icône en forme d'œil pour rendre invisibles toutes les commandes concernant les sept formats DV et vidéo – de D1/DV NTSC (0,91) jusqu'à DVCPRO HD 1080 (1,5).

Photoshop supprime alors ces éléments des menus dans cet espace de travail.

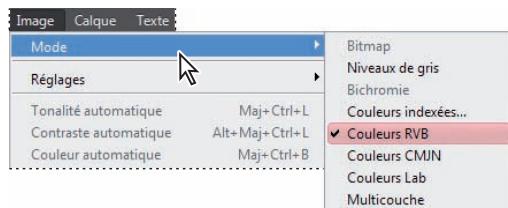


- Refermez les commandes du menu Affichage, puis affichez les commandes du menu Image.

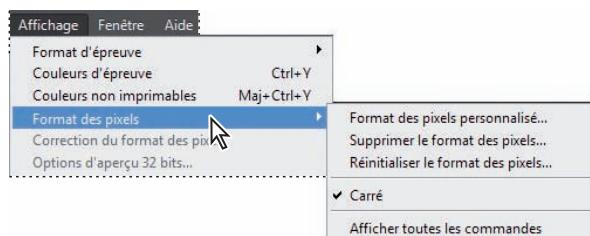
10. Faites défiler la liste des commandes vers le bas et sélectionnez Image > Mode > Couleurs RVB. Cliquez sur Sans dans la colonne Couleur et choisissez Rouge dans le menu déroulant pour que cette commande s'affiche en rouge dans le menu.



11. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Raccourcis claviers et menus.
12. Cliquez sur Image > Mode. La commande Couleurs RVB s'affiche à présent en surbrillance rouge.



13. Cliquez sur Affichage > Format des pixels. Les options de formats DV n'apparaissent plus dans ce sous-menu.



- 14.** Pour enregistrer cet espace de travail, cliquez sur Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez les options Raccourcis clavier et Menus, puis donnez un nom à l'espace de travail. Cliquez sur le bouton Enregistrer.



Le nom de votre espace de travail personnalisé apparaît alors dans le sous-menu Fenêtre > Espace de travail et dans le sélecteur d'espace de travail de la barre d'options.

Pour le moment, vous allez revenir à l'espace de travail par défaut.

- 15.** Sélectionnez Les indispensables dans le menu déroulant du sélecteur d'espace de travail de la barre d'options. Ouvrez ensuite de nouveau ce menu et sélectionnez Réinitialiser Les indispensables pour revenir à la configuration de l'interface par défaut. N'enregistrez pas les modifications apportées à l'espace de travail.

- 16.** Fermez le fichier mais conservez Photoshop ouvert.

La Leçon 1 est à présent terminée.

Maintenant que vous connaissez mieux l'interface de Photoshop, vous pouvez étudier les différentes fonctionnalités d'Adobe Bridge ou passer à la leçon suivante et apprendre comment créer et retoucher des images. Vous êtes libre d'aborder les leçons suivantes selon l'enchaînement proposé ou en fonction des sujets qui vous intéressent le plus.

En savoir plus sur l'utilisation de Photoshop

Pour obtenir des informations complètes et mises à jour sur les panneaux, les outils et les autres fonctionnalités de Photoshop, visitez le site web d'Adobe. Pour rechercher des informations dans les rubriques d'aide et les documents de référence de Photoshop ainsi que sur d'autres sites web intéressants pour les utilisateurs de Photoshop, cliquez sur Aide > Aide en ligne de Photoshop. Réduisez le nombre de résultats de vos recherches si vous souhaitez n'afficher que les documents d'aide de Photoshop.

Pour obtenir d'autres informations, comme la liste des raccourcis clavier, des astuces et les dernières informations sur le produit, visitez l'adresse suivante : community.adobe.com/help/main.

Modifier l'apparence de l'interface

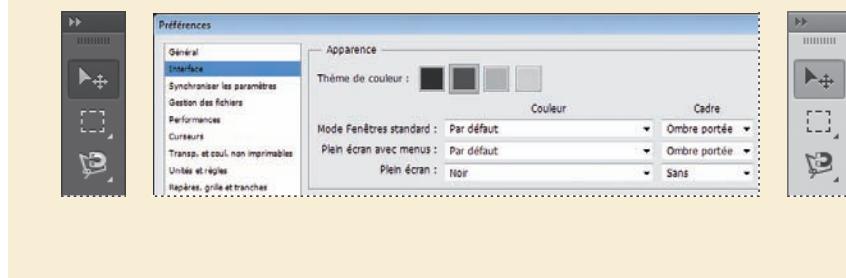
Par défaut, les panneaux, les boîtes de dialogue et la couleur de fond de Photoshop CC sont sombres. Vous pouvez choisir une interface plus claire et effectuer d'autres modifications dans la boîte de dialogue Préférences de Photoshop.

Pour cela :

1. Cliquez sur Édition > Préférences > Interface (Windows) ou Édition > Préférences > Interface (Mac OS).
2. Sélectionnez une autre couleur comme thème ou procédez à d'autres modifications.

Lorsque vous choisissez un thème différent, vous pouvez visualiser les changements immédiatement. Vous pouvez également sélectionner des couleurs différentes pour chaque mode d'affichage et modifier d'autres paramètres de l'interface dans cette boîte de dialogue.

3. Cliquez sur OK lorsque le résultat vous convient.



4.

Révisions

Questions

1. Citez deux types d'images que vous pouvez ouvrir dans Photoshop.
2. Comment ouvrir une image à l'aide d'Adobe Bridge ?
3. Comment sélectionner un outil dans Photoshop ?
4. Décrivez deux méthodes pour modifier l'affichage d'une image.
5. Quelles sont les deux façons d'obtenir des informations sur Photoshop ?

Réponses

1. Il est possible de scanner une photographie, un transparent, un négatif ou une illustration dans le programme, de capturer une image depuis un périphérique vidéo numérique ou d'importer une illustration créée dans un programme de dessin vectoriel. On peut également importer des photos numériques.
2. Il suffit de cliquer sur Fichier > Parcourir dans Bridge dans Photoshop pour ouvrir ou afficher Adobe Bridge. On localise ensuite le fichier à ouvrir, puis on double-clique sur la vignette de l'image pour l'ouvrir dans Photoshop.
3. Pour sélectionner un outil, on peut soit cliquer dessus dans le panneau Outils, soit taper le raccourci clavier correspondant. L'outil sélectionné reste actif jusqu'à la sélection d'un autre outil. Pour sélectionner un outil masqué, il suffit de taper le raccourci clavier correspondant ou de maintenir le bouton de la souris enfoncé au-dessus de l'outil du même groupe dans le panneau Outils, jusqu'à ce que le menu des outils masqués apparaisse.
4. On peut choisir une commande du menu Affichage pour agrandir ou réduire la vue de l'image ou encore pour l'ajuster par rapport à la taille de l'écran. Avec l'outil Zoom du panneau Outils, il suffit de cliquer ou de tracer un cadre dans l'image pour agrandir ou réduire son affichage. Les raccourcis clavier et le panneau Navigation permettent aussi de contrôler le facteur d'agrandissement de l'image.
5. L'Aide de Photoshop contient de nombreuses informations sur les fonctionnalités de Photoshop, ainsi que la liste des raccourcis clavier, des informations complémentaires et des illustrations en couleurs. Photoshop est aussi doté d'un lien hypertexte vers la page d'accueil du site d'Adobe Systems, sur lequel on peut trouver des informations concernant les services et les produits Adobe, ainsi que des conseils d'utilisation de Photoshop.



PROJET : RESTAURATION D'UNE PHOTOGRAPHIE ANCIENNE

Photoshop met à votre disposition une série d'outils et de commandes pour améliorer la qualité d'une photographie. Cette leçon explique les techniques élémentaires de correction d'images en décrivant les différentes étapes de recadrage et de retouche d'une photographie ancienne.

LES BASES DE LA RETOUCHE PHOTOGRAPHIQUE

2

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- comprendre la taille et la résolution d'une image ;
- redresser et recadrer une image ;
- régler la plage de tonalités d'une image ;
- réparer des zones d'une image avec l'outil Correcteur de tons directs ;
- utiliser le remplissage avec contenu pris en compte pour remplacer une zone d'une image par une autre ;
- utiliser l'outil Tampon de duplication pour retoucher certaines zones ;
- utiliser l'outil Pièce avec contenu pris en compte pour supprimer ou remplacer des éléments ;
- supprimer les artefacts numériques dans une image ;
- appliquer le filtre Netteté optimisée pour finaliser la retouche des photos.



Cette leçon durera environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 2 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

Note : Dans cette leçon, la retouche de l'image s'effectuera uniquement dans Adobe Photoshop. Pour d'autres images, il peut être plus efficace de travailler dans Adobe Camera Raw, qui s'installe avec Photoshop. Vous pouvez aussi commencer dans Camera Raw puis basculer dans Photoshop pour les retouches plus complexes. Pour en savoir plus sur les outils de Camera Raw, reportez-vous à la Leçon 5, "Correction et retouche de photographies numériques".

Stratégie de retouche

La quantité de retouches à effectuer dépend de l'image et du résultat que vous cherchez à obtenir. Pour de nombreuses images, il suffit de modifier la résolution, d'éclaircir l'image ou de retoucher des imperfections mineures. Pour d'autres, vous aurez besoin d'effectuer plusieurs tâches et d'utiliser des filtres avancés.

Procédures élémentaires

En général, la retouche d'une image se déroule selon les étapes suivantes, bien qu'elles ne soient pas indispensables dans tous les cas :

1. Duplication de l'image originale ou numérisée (travaillez toujours sur une copie de l'image de façon à pouvoir facilement revenir au fichier original si nécessaire).
2. Vérification que la résolution choisie est appropriée en fonction de l'usage prévu pour l'image.
3. Recadrage de l'image dans ses dimensions et orientation finales.
4. Suppression d'une dominante colorée indésirable.
5. Réglage du contraste général et de la plage des couleurs de l'image.
6. Suppression des imperfections sur l'image numérisée (poussières, taches, rayures).
7. Réglage de la couleur et des nuances dans certaines parties de l'image pour souligner les tons clairs, moyens et foncés, ainsi que les couleurs ternes.
8. Renforcement de la netteté sur l'ensemble de l'image.

L'ordre dans lequel doivent s'effectuer ces tâches dépend du projet, mais vous devez toujours commencer par dupliquer l'image et ajuster sa résolution. De même, le renforcement de la netteté devrait toujours constituer la dernière étape. Pour le reste, étudiez votre projet et réalisez dans l'ordre le mieux adapté à la situation afin d'éviter que les résultats d'une étape n'entraînent des modifications inattendues sur d'autres aspects de l'image, ce qui vous obligera à tout recommencer.

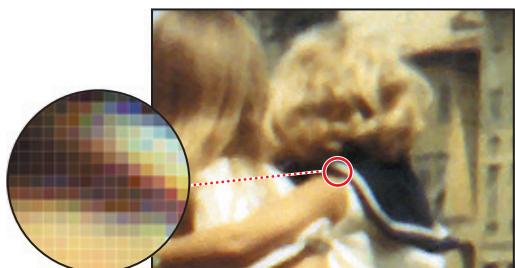
Destination de l'image

Les techniques de retouche sur une image dépendent en partie de l'usage que vous comptez faire de celle-ci. En effet, la résolution de la numérisation et le type de corrections tonales ne seront pas du tout les mêmes pour une image qui doit être imprimée en noir et blanc ou pour une image en couleurs diffusée en ligne. Photoshop prend en charge le mode de couleurs CMJN pour la préparation d'images à imprimer en quadrichromie, ainsi que les modes RVB et d'autres modes de couleurs.

Résolution et dimensions de l'image

La première étape dans la retouche d'une image consiste à s'assurer que sa résolution est appropriée à son usage final. Le terme *résolution* fait référence au nombre de petits

carrés, appelés *pixels*, qui composent l'image et forment les détails. La résolution s'exprime en nombre de pixels en largeur et en hauteur.



Détail des pixels d'une photographie.

En infographie, on distingue plusieurs types de résolutions. Le nombre de pixels par unité de longueur dans une image correspond à la *résolution d'image*. Celle-ci est généralement mesurée en pixels par pouce (ppp) ou en pixels par centimètre. Une image haute résolution possède plus de pixels qu'une image de même dimension, mais de résolution plus basse ; le poids du fichier est donc plus important. La résolution des images dans Photoshop peut varier de 300 ppp ou plus (résolution haute) à 72 ou 96 ppp (résolution faible).

Le nombre de pixels par unité de longueur sur l'écran correspond à la *résolution d'écran*, généralement mesurée en pixels par pouce. Les pixels des images sont directement convertis en pixels d'écran. Ainsi, dans Photoshop, si la résolution de l'image est supérieure à celle de l'écran, l'image apparaît plus grande à l'écran que ses dimensions spécifiées pour l'impression. À titre d'exemple, lorsque vous affichez une image dont la dimension est d'un pouce carré avec une résolution de 144 ppp sur un écran d'une résolution de 72 ppp, l'image s'étale sur une surface de quatre pouces carrés (2×2) à l'écran.

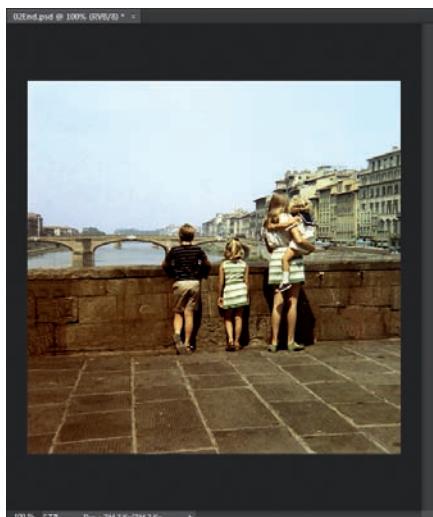


Image de 18×18 cm résolution de 72 ppp ; taille du fichier : 744,2 Ko. Affichage avec un facteur de 100 %.



Image de 18×18 cm résolution de 200 ppp ; taille du fichier : 5,61 Mo. Affichage avec un facteur de 100 %.

Note :
Pour définir la résolution à utiliser pour une photographie que vous voulez imprimer, suivez la règle qui consiste à numériser avec une résolution une fois et demi à deux fois supérieure à la linéature de l'imprimante. Si l'image doit être imprimée avec une linéature de 133 lpp, vous devez donc numériser l'image avec une résolution de 200 ppp ($133 \times 1,5$).

Note : Le terme d'affichage avec un "facteur de 100 %" mérite d'être précisé. Il signifie qu'un pixel de l'image équivaut à un pixel de l'écran. Les dimensions de l'image à l'écran risquent donc fort d'être différentes de celles de l'image imprimée, sauf si la résolution de l'image est exactement identique à celle de l'écran.

Le nombre de points encrés par pouce produit par une photocomposeuse ou par une imprimante laser correspond à la *résolution d'impression* ou *résolution de sortie*. La meilleure qualité s'obtient avec une imprimante et une image de très hautes résolutions. La résolution adéquate pour une image à imprimer est déterminée à la fois par celle de l'imprimante et par la linéature, soit le nombre de lignes par pouce (lpp) des trames de demi-teintes utilisées pour reproduire l'image.

Gardez toujours en mémoire que la taille du fichier, la durée nécessaire à son impression et à son téléchargement sur le Web sont proportionnelles à la résolution de l'image.

Pour plus de détails sur la résolution et les dimensions d'une image, reportez-vous à l'Aide en ligne de Photoshop.

Préparatifs

Dans cette leçon, vous allez retoucher une version numérisée d'une photographie ancienne abîmée et décolorée afin de la partager en ligne ou de l'imprimer. La taille finale de l'image doit être de 7 × 7 pouces.

Pour commencer cette leçon, ouvrez l'image finale pour la comparer avec l'image scannée.

● Note : Si vous n'avez pas installé Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

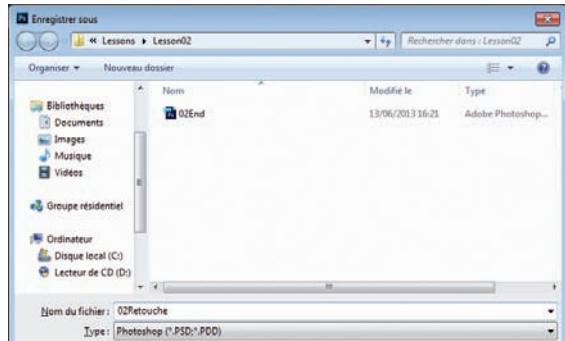
1. Cliquez sur Démarrer > Tous les programmes > Adobe Bridge CC (Windows) ou double-cliquez sur Adobe Bridge CC dans le dossier Applications (Mac OS).
2. Dans le volet Favoris d'Adobe Bridge, cliquez sur le dossier Lessons, puis double-cliquez sur le dossier Lesson02 dans le volet Contenu pour afficher les images qu'il contient.



3. Comparez les fichiers 02Start.tif et 02End.psd. Pour agrandir les vignettes dans le volet Contenu, faites glisser vers la droite le curseur situé au bas de la fenêtre de Bridge.

Vous pouvez constater que l'image du fichier 02Start.tif est inclinée et que ses couleurs sont relativement ternes. De plus, elle présente une dominante verte et sa surface comporte une déchirure. Vous allez corriger tous ces défauts (et d'autres) au cours de cette leçon, en commençant par recadrer et redresser l'image.

- Double-cliquez sur la vignette du fichier 02Start.tif pour l'ouvrir dans Photoshop.
- Dans Photoshop, choisissez Fichier > Enregistrer sous, choisissez Photoshop dans le menu Format, nommez le fichier **02Retouche.psd**, puis cliquez sur Enregistrer.

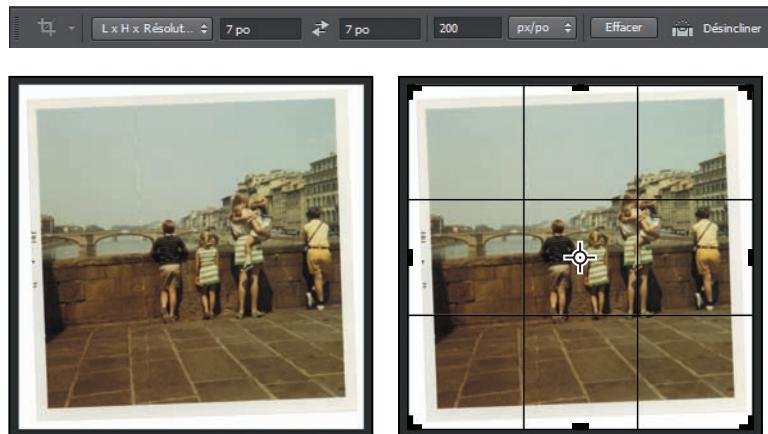


Redressement et recadrage dans Photoshop

Vous allez utiliser l'outil Recadrage pour redresser l'image, réduire ses dimensions et la recadrer. Vous pouvez pour cela vous servir soit de l'outil Recadrage, soit de la commande Recadrer. Par défaut, le recadrage supprime les pixels rognés.

- Activez l'outil Recadrage (dans le panneau Outils.
- Choisissez L x H x Résolut... dans le premier menu déroulant de la barre d'options (l'option Rapport L/H est activée par défaut).
- Dans la barre d'options, tapez 7 po dans les champs Largeur et Hauteur, puis 200 pixels/pouce pour Résolution.

Astuce :
Désactivez l'option Supprimer les pixels rognés si vous souhaitez recadrer l'image de façon non destructrice et pouvoir modifier le recadrage par la suite.



Une grille de recadrage s'affiche. Tout ce qui se trouve en dehors de la zone sélectionnée est grisé. Vous allez commencer par redresser l'image.

4. Cliquez sur Désincliner dans la barre d'options. Le pointeur change d'aspect pour devenir l'outil Désincliner.
5. Cliquez dans un coin en haut de l'image et tracez une ligne droite le long du bord supérieur de l'image.



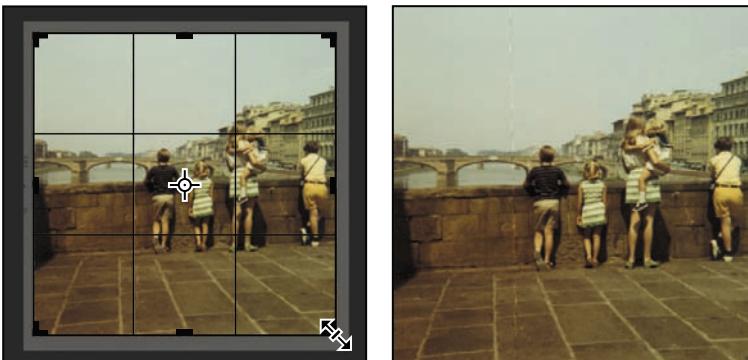
Photoshop redresse l'image pour que la ligne que vous avez tracée soit parallèle avec le haut de la zone de travail. Vous pouvez également utiliser n'importe quelle ligne horizontale ou verticale dans l'image.

Vous allez maintenant recadrer l'image pour supprimer le contour blanc.

6. Faites glisser les angles de la grille de recadrage sur les coins de l'image pour supprimer la bordure blanche. Pour ajuster la position de l'image, cliquez sur celle-ci et faites-la glisser dans la grille de recadrage.
7. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

L'image est maintenant recadrée, redressée, redimensionnée et positionnée selon vos réglages.

► Astuce :
Utilisez la commande Image > Rognage pour retirer une zone en bordure d'image selon la couleur des pixels au bord de l'image ou selon les pixels transparents.



► Astuce : Pour redresser et recadrer rapidement le fond d'une image numérisée, cliquez sur Fichier > Rogner et désincliner les photos.

- Pour afficher les dimensions de l'image, choisissez Dimensions du document dans le menu déroulant situé au bas de la fenêtre de document.
- Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format s'affiche.

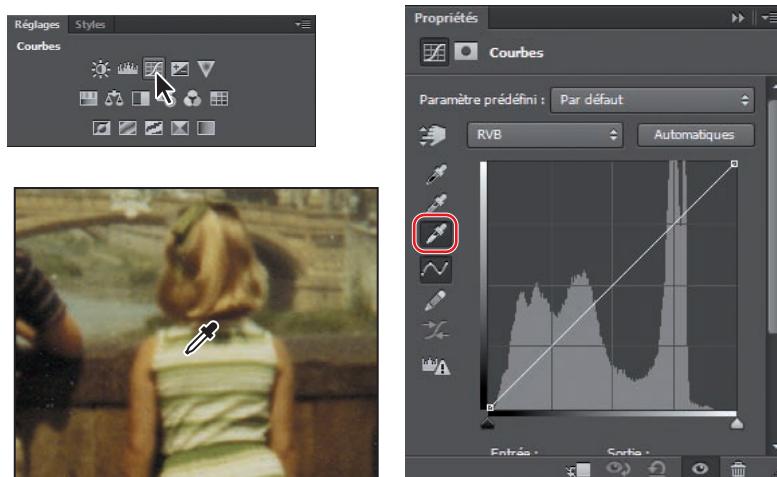
Ajustement de la couleur et des tons

Vous allez utiliser les calques de réglage Courbes et Niveaux pour supprimer la dominante de couleur et ajuster les couleurs et les tons de l'image.

- Cliquez sur Courbes dans le panneau Réglages pour créer un calque de réglages Courbes.
- Selectionnez l'outil Point blanc à gauche du panneau Propriétés.

Définir un point blanc a pour effet de modifier toutes les couleurs de l'image. Pour sélectionner un point blanc de manière adéquate, vous devez choisir une zone blanche dans l'image.

- Cliquez sur une rayure blanche dans le dos de la fillette.



Les couleurs de l'image changent radicalement.

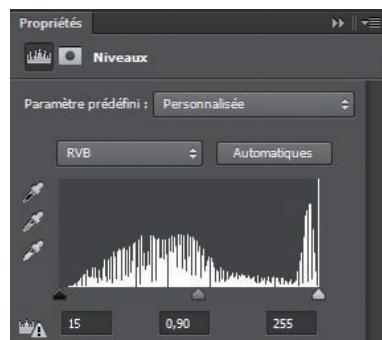
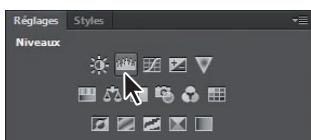
Vous pouvez cliquer sur différentes zones de couleur blanche, par exemple sur une rayure de la jupe de la femme ou sur l'habit de marin ou les chaussettes de l'enfant qu'elle tient dans ses bras pour voir comment chaque choix modifie les couleurs de l'image.

Dans certaines images, définir le point blanc suffit à supprimer la dominante de couleur et à corriger les tons. Ici, cela ne constitue qu'un bon point de départ. Vous allez utiliser un calque de réglage Niveaux pour ajuster les tons.

4. Cliquez sur Niveaux dans le panneau Réglages pour créer un calque de réglage Niveaux.

L'histogramme des niveaux dans le panneau Propriétés indique la répartition des tons sombres et clairs dans l'image. Vous en apprendrez plus sur les niveaux au cours de la Leçon 5. Pour l'instant, il vous suffit de savoir que le triangle de gauche représente le point noir, le triangle de droite, le point blanc tandis que le triangle situé entre les deux représente les tons moyens.

5. Faites glisser le triangle de gauche (les noirs) situé sous l'histogramme vers la droite pour renforcer les tons noirs. Nous avons utilisé une valeur de **15**.
6. Faites glisser le triangle central légèrement vers la droite pour ajuster les tons moyens. Nous avons utilisé une valeur de **0,90**.



Maintenant que vous avez ajusté les couleurs, vous allez aplatissez l'image afin que les retouches suivantes soient plus faciles à réaliser.

7. Cliquez sur Calque > Aplatir l'image.

Les calques de réglage fusionnent avec le calque d'arrière-plan.

Note : L'outil Correcteur fonctionne de la même façon que l'outil Correcteur de tons directs, mais il nécessite que vous échantillonniez des pixels sources avant de retoucher une zone.

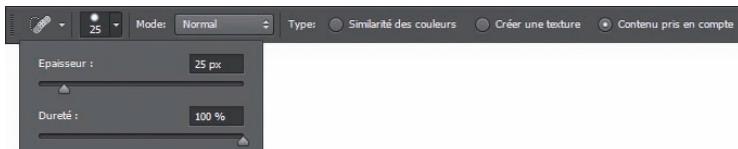
L'outil Correcteur localisé

Vous devez maintenant supprimer la déchirure sur l'image. Pour cela, vous allez employer l'outil Correcteur localisé. Vous en profiterez également pour corriger d'autres défauts avec cet outil.

L'outil Correcteur localisé permet de supprimer rapidement les imperfections sur les images. Il reproduit des pixels échantillonnes depuis une image ou un motif et fait correspondre leur texture, leur transparence et leur luminosité à celles des pixels qu'il retouche.

Cet outil est particulièrement efficace pour retoucher les imperfections sur les portraits, mais il est également très bien adapté pour les parties sombres du mur, car ce dernier a un aspect uniforme à droite de ces taches.

1. Zoomez sur l'image pour afficher au mieux la déchirure.
2. Sélectionnez l'outil Correcteur localisé (○) dans le panneau Outils.
3. Dans la barre d'options, cliquez sur le menu déroulant Formes et sélectionnez une forme d'une dureté de **100 %** et d'un diamètre de **25 px** environ. Assurez-vous que l'option Contenu pris en compte est activée dans la barre d'options.
4. Faites glisser le pointeur de l'outil Correcteur localisé du haut vers le bas sur la déchirure. Quatre à six coups de brosse devraient vous suffire à corriger toute la déchirure. Lorsque vous faites glisser l'outil sur la zone à corriger, le trait s'affiche en gris foncé mais, lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la correction est parfaite.



5. Zoomez sur le coin supérieur droit de l'image pour voir le cheveu blanc. Activez de nouveau l'outil Correcteur localisé et peignez sur ce cheveu pour le supprimer.



6. Si nécessaire, zoomez en arrière pour afficher le ciel dans son ensemble. Puis éliminez toutes les taches sombres avec l'outil Correcteur localisé.
7. Enregistrez votre travail.



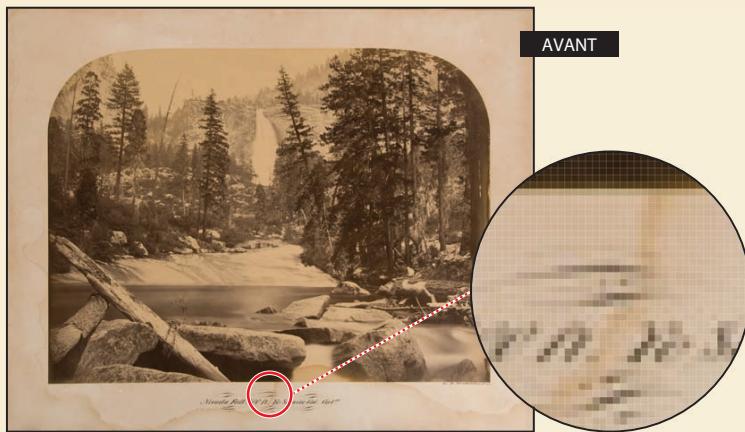
Gawain Weaver, le propriétaire de la société Gawain Weaver Art Conservation a restauré des travaux originaux de nombreux artistes comme Eadward Muybridge, Man Ray, Ansel Adams et Cindy Sherman. Il donne des cours dans le monde entier et en ligne sur le sujet.

Pour en savoir plus, visitez le site gawainweaver.com.

Restauration d'une photo dans la pratique

Avec les outils d'Adobe Photoshop CC, la restauration des photos anciennes ou endommagées s'apparente à de la magie. Tout le monde peut numériser, retoucher, imprimer et encadrer ses collections de photos.

Par contre, pour les travaux d'artistes célèbres destinés à des musées, des galeries d'art ou des collectionneurs, l'objet doit rester aussi proche que possible de son état original en dépit des dommages subis au fil des ans ou par accident. Les restaurateurs professionnels nettoient les poussières et les taches sur la surface, corrigeant la décoloration, réparent les déchirures et protègent les œuvres pour éviter toute détérioration supplémentaire, voire repeignent certaines zones manquantes.



Carleton E. Watkins, *Nevada Falls, parc national de Yosemite, impression à l'albumine, 23 × 10 cm.*
La photo a été provisoirement retirée de son cadre afin de supprimer les taches.

Pour Weaver : "La conservation des photographies est à la fois un art et une science. Elle nécessite des connaissances en chimie et sur la manière dont a été effectué le tirage, sur les vernis ou la trame du papier afin de restaurer, préserver et améliorer l'image sans la détériorer. Comme il est impossible 'd'annuler' rapidement une étape de ce traitement, il est impératif de toujours procéder avec la plus grande prudence compte tenu de la fragilité de l'objet, qu'il s'agisse d'une vue de Notre-Dame de Paris obtenue par émulsion au nitrate d'argent vieille de cent soixante ans ou d'un tirage argentique du rocher Half Dome dans la vallée de Yosemite datant des années 1970."

La plupart des outils dont dispose un restaurateur d'œuvres d'art ont leurs équivalents numériques dans Photoshop :



Un restaurateur d'art peut nettoyer une photo pour supprimer les composants décolorés du papier, ou même utiliser un procédé de blanchiment doux connu sous le nom de "photoblanchiment" afin d'oxyder et de supprimer les composants colorés d'une tache ou une décoloration globale. Dans Photoshop, vous pouvez utiliser un calque de réglage Courbes pour enlever la dominante de couleur d'une image.



Il peut aussi utiliser des peintures spéciales et des brosses fines pour "peindre" manuellement sur les zones endommagées d'une photographie. De même, vous pouvez utiliser l'outil Correcteur localisé dans Photoshop pour éliminer les grains de poussière ou les taches sur une image numérisée.



Les papiers japonais et la pâte d'amidon de blé permettent de réparer et de reconstruire soigneusement les parties déchirées avant de repeindre ces zones. Dans Photoshop, vous pouvez supprimer un pli ou une déchirure dans une image numérisée en quelques clics à l'aide de l'outil Tampon de duplication.



Un fixateur a été appliqué avec une petite brosse sur la signature de l'artiste pour qu'elle soit protégée lors du nettoyage.

"Bien que notre travail consiste toujours et avant tout à préserver et à restaurer l'objet photographique original, il existe des cas où l'utilisation de Photoshop est plus appropriée, en particulier pour les photographies de famille", dit Weaver. "Des résultats plus spectaculaires peuvent être obtenus plus rapidement. Une fois que la photo est numérisée, le tirage original peut être stocké en toute sécurité et la version numérique être imprimée ou copiée à plusieurs exemplaires pour les nombreux membres de la famille. Souvent, nous commençons par nettoyer les photos de famille pour restaurer en toute sécurité autant de l'image d'origine que possible, puis nous corrigéons la décoloration, éliminons les taches et les parties endommagées sur ordinateur après numérisation."



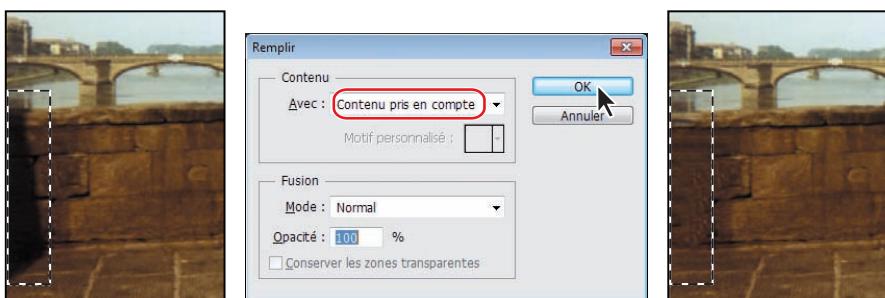
AVANT

Le remplissage avec contenu pris en compte

► **Astuce :** De nombreuses techniques de cette leçon fonctionnent pour corriger tous les types de défauts. Vous pouvez tester ces méthodes afin de voir lesquelles donnent les meilleurs résultats selon la situation.

Vous avez déjà utilisé l'option Contenu pris en compte avec l'outil Correcteur localisé. Lorsque cette option est activée, Photoshop remplace les pixels en fonction des zones de l'image qui entourent la zone que vous modifiez. Vous pouvez également l'utiliser pour remplir n'importe quelle sélection. Vous allez ici utiliser l'option Contenu pris en compte pour supprimer l'ombre noire qui distrait le regard sur la gauche de l'image.

1. Activez l'outil Rectangle de sélection (dans le panneau Outils.
2. Tracez un cadre de sélection autour de l'ombre sur la gauche de l'image. Cette sélection a une influence sur le remplissage. Aussi, pour de meilleurs résultats, sélectionnez la totalité de l'ombre qui s'étend sur l'eau au-dessus du muret. Le bord droit de la sélection doit être à gauche de la ligne verticale formé par la pierre, comme dans l'illustration suivante (vous utilisez cette ligne verticale dans l'exercice suivant).
3. Cliquez sur Édition > Remplir.
4. Dans la boîte de dialogue Remplir, assurez-vous que l'option Contenu pris en compte est sélectionnée dans le menu déroulant Avec, puis cliquez sur OK.



L'ombre noire est remplacée par du contenu qui correspond aux zones proches de la sélection. Si le résultat ne vous convient pas, cliquez sur Édition > Annuler, puis cliquez dans une autre partie de l'image pour annuler la sélection et répétez les étapes 2 à 4.

5. Lorsque le résultat vous satisfait, cliquez en dehors du cadre de sélection pour tout désélectionner.
6. Enregistrez votre travail.

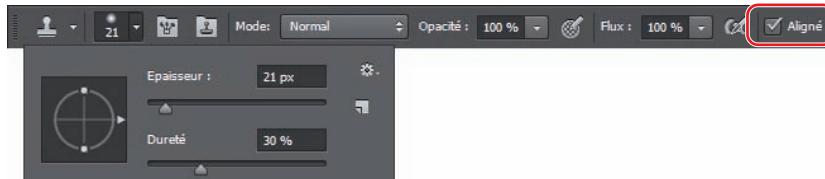
Réparation d'un document avec l'outil Tampon de duplication

L'outil Tampon de duplication permet de remplacer les pixels d'une zone de l'image par des pixels "prélevés" dans une autre partie de l'image. On peut s'en servir pour faire disparaître des éléments ou remplir les parties manquantes d'une image endommagée.

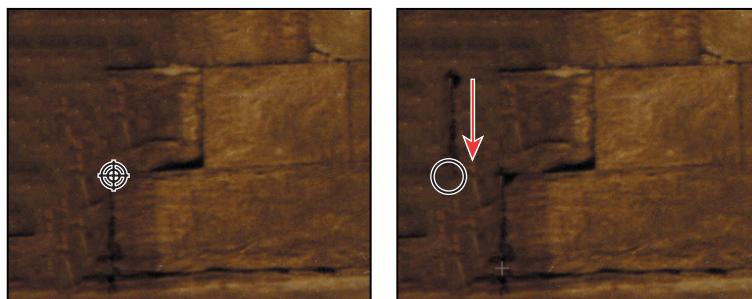
Vous allez l'utiliser sur la partie du mur que vous venez de modifier avec l'option Contenu pris en compte afin d'affiner et rendre son aspect plus naturel.

Commencez par remplacer une zone claire du mur en clonant des briques d'une autre partie de ce mur.

1. Sélectionnez l'outil Tampon de duplication (Clone) dans le panneau Outils.
2. Dans la barre d'options, ouvrez le sélecteur de forme de l'outil, puis définissez Épaisseur à 21 et Dureté à 30 %. Assurez-vous ensuite que l'option Aligné est activée.



3. Placez le pointeur de l'outil en haut de la ligne verticale qui sépare deux pierres dans la partie sombre du muret. Il s'agit de la ligne que vous devez cloner pour obtenir un aspect plus naturel. Vous obtiendrez de meilleurs résultats si vous sélectionnez une source de duplication dont les couleurs correspondent à la zone que vous modifiez (zoomez sur l'image au besoin pour mieux voir les pierres).
4. Cliquez en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour échantillonner cette zone de l'image (lorsque vous maintenez la touche Alt ou Option enfoncée, le pointeur prend l'apparence d'une cible).



5. Faites glisser le pointeur vers le bas pour créer une ligne verticale entre les pierres, puis relâchez.

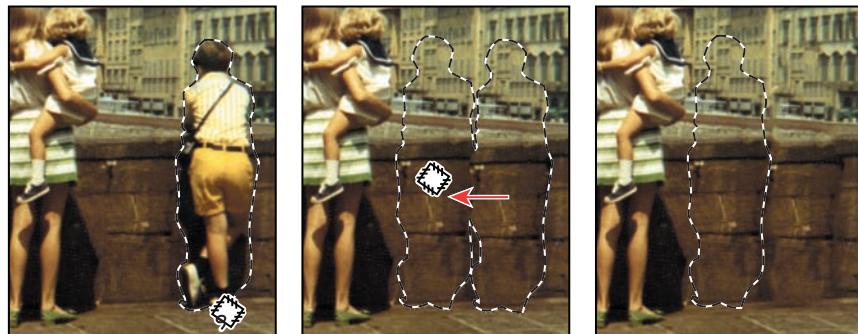
Chaque fois que vous cliquez sur l'image avec l'outil Tampon de duplication, la source échantillonnée est différente. Autrement dit, la position relative de la cible par rapport au pointeur reste toujours la même car l'option Aligné est activée dans la barre d'options. Désactivez l'option Aligné si vous voulez que les pixels clonés le soient toujours à partir de la même zone à chaque nouveau coup de tampon. Vous pouvez ainsi créer plusieurs lignes verticales par exemple.

- Continuez à affiner l'aspect des pierres. Nous avons cloné les textures des pierres et les lignes qui les séparent mais vous êtes libre de retoucher ce muret autant que vous le souhaitez. Vous pouvez modifier la zone source au besoin ainsi que la taille et les autres paramètres du Tampon de duplication. Gardez à l'esprit que vous pouvez annuler chaque modification qui ne vous convient pas ou recommencer depuis le début en cliquant sur Édition > Aller vers l'arrière.
- Lorsque l'apparence des pierres vous satisfait, cliquez sur Fichier > Enregistrer.

L'outil Pièce avec contenu pris en compte

Vous allez maintenant utiliser un autre outil avec l'option Contenu pris en compte pour supprimer le garçon à droite de la photo. L'outil Pièce en mode Contenu pris en compte est différent de l'outil Tampon de duplication, car il ne copie pas une partie de l'image à un autre emplacement. Cela s'apparente plus à de la magie.

- Selectionnez l'outil Pièce (##) caché sous l'outil Correcteur localisé (○) dans le panneau Outils.
- Dans la barre d'options, choisissez Contenu pris en compte dans le menu Rapiécer et Très stricte dans le menu Adaptation, puis assurez-vous que l'option Échantillonner tous les calques est activée.
- Faites glisser le pointeur de l'outil Pièce pour créer une sélection autour du garçon et de son ombre. La sélection doit suivre autant que possible ses contours. Au besoin, zoomez pour mieux voir cette zone de l'image.
- Cliquez dans la zone que vous venez de sélectionner et faites-la glisser sur la gauche. Photoshop affiche alors un aperçu du contenu qui remplacera le garçon. Continuez à faire glisser la sélection sur la gauche jusqu'à ce que cette zone d'aperçu ne chevauche plus la zone occupée par le garçon, mais sans recouvrir la femme qui porte un enfant dans ses bras. Relâchez quand l'aperçu se trouve où vous le souhaitez.



La sélection change pour tenir compte de la partie de l'image située autour de votre sélection. Le garçon a disparu, remplacé par une portion de muret et des immeubles.

5. Cliquez sur Sélection > Désélectionner.

Le résultat est assez impressionnant mais pas parfait. Vous allez utiliser l'outil Tampon de duplication pour éliminer les irrégularités sur le muret et entre les fenêtres de l'immeuble.

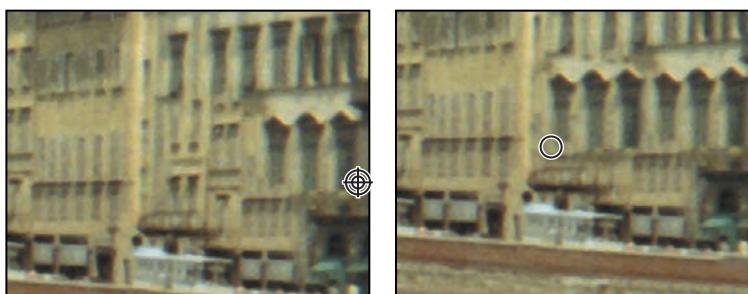
- 6.** Activez l'outil Tampon de duplication dans le panneau Outils et sélectionnez une brosse d'une Épaisseur de **60 px** et d'une Dureté de **30 %**.

- 7.** Sélectionnez une source de duplication sur une zone où le haut du parapet est régulier, puis faites glisser l'outil Tampon de duplication sur le côté pour rendre rectilignes les lignes horizontales du muret.

- 8.** Répétez la même opération pour le bas du muret.



- 9.** Sélectionnez une Épaisseur de brosse plus réduite et désactivez l'option Aligné. Sélectionnez la fenêtre la plus basse et la plus à droite comme source de duplication, puis faites glisser l'outil sur les autres fenêtres pour les corriger.



- 10.** Répétez l'étape 9 pour effectuer tous les ajustements nécessaires sur la partie basse de la façade de l'immeuble et sur le muret au premier plan.

11. Si vous le voulez, réduisez encore l'Épaisseur de la brosse pour retoucher les pierres du muret dans la partie droite de l'image.
12. Cliquez sur Sélection > Désélectionner.



13. Enregistrez votre travail.

Renforcement de la netteté

Pour finir, vous allez renforcer la netteté de l'image. Il existe plusieurs méthodes pour cela dans Photoshop, mais le filtre Netteté optimisée offre le meilleur contrôle sur le résultat. Étant donné que l'accentuation de la netteté peut rendre plus visibles les artefacts dans l'image, vous devez commencer par corriger ce point.

1. Zoomez à 400 % environ pour visualiser clairement les artefacts sur la chemise du garçon. Ces points colorés ont été créés lors de la numérisation de l'image.
2. Cliquez sur Filtre > Bruit > Antipoussière.
3. Conservez les options Rayon à 1 pixel et Seuil à 0 par défaut dans la boîte de dialogue Antipoussière, puis cliquez sur OK.



La valeur de l'option Seuil définit à quel point les pixels éliminés doivent être différents de ceux qui les entourent. La valeur Rayon détermine la taille de la zone à traiter. Les valeurs par défaut conviennent très bien pour les petites taches de couleur comme celles qui sont présentes dans cette image.

Maintenant que les artefacts ont été éliminés, vous pouvez renforcer la netteté de l'image.

4. Cliquez sur Filtre > Renforcement > Netteté optimisée.
5. Assurez-vous que l'option Aperçu est cochée dans la boîte de dialogue Netteté optimisée, afin de pouvoir vérifier l'effet du filtre dans la fenêtre d'aperçu ou dans la fenêtre de document avant de l'appliquer.

Pour visualiser différentes parties de l'image, cliquez sur le curseur et faites-le glisser dans la zone d'aperçu de la boîte de dialogue. Vous pouvez aussi modifier le facteur d agrandissement avec les boutons Plus (+) et Moins (-) situés sous la zone d'aperçu.

6. Assurez-vous que l'option Flou de l'objectif est sélectionnée dans le menu Supprimer.

Vous pouvez utiliser le filtre Netteté optimisée pour supprimer le flou de l'objectif, le flou gaussien ou le flou de mouvement.

7. Faites glisser le curseur Gain jusqu'à **60** % environ pour augmenter la netteté de l'image.
8. Faites glisser le curseur Rayon à **1,5** environ.

La valeur du paramètre Rayon définit la quantité de pixels proches des contours qui affecteront le renforcement de la netteté. En général, plus la résolution de l'image est élevée, plus la valeur Rayon doit l'être.

9. Lorsque le résultat vous satisfait, cliquez sur OK pour appliquer le filtre Netteté optimisée.



10. Enregistrez votre travail.

L'image est maintenant prête à être diffusée ou imprimée !

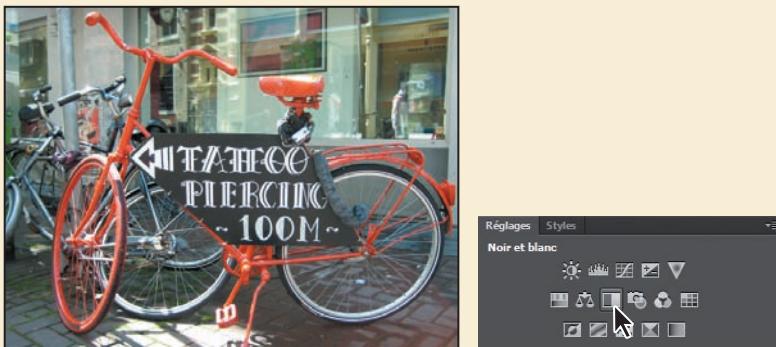


Infos plus

Convertir une image en noir et blanc

Vous pouvez obtenir de très bons résultats en convertissant une image couleur en noir et blanc (avec ou sans teinte particulière) dans Photoshop et dans Camera Raw.

1. Cliquez sur Fichier > Ouvrir, puis parcourez votre disque dur jusqu'au fichier Lesson02/bike.jpg. Cliquez ensuite sur Ouvrir.
2. Si le fichier s'ouvre dans Camera Raw, cliquez sur le bouton Ouvrir une image pour l'ouvrir dans Photoshop.
3. Cliquez sur le bouton Noir et blanc dans le panneau Réglages pour créer un calque de réglage noir et blanc.



4. Utilisez les curseurs de couleur pour modifier la saturation de chaque couche colorimétrique. Vous pouvez également essayer les options prédéfinies du menu déroulant, comme Plus foncé ou Infrarouge ou encore sélectionner l'outil situé dans le coin supérieur gauche du panneau Réglages et le faire glisser sur l'image pour ajuster les couleurs associées à cette zone (nous avons assombri le vélo lui-même et éclairci les zones situées à l'arrière-plan).
5. Si vous souhaitez définir une teinte pour la photo, activez l'option Teinte. Cliquez ensuite sur l'échantillon de couleur et sélectionnez la couleur à utiliser (nous avons utilisé la couleur R = 227, V = 209, B = 198).



Révisions

Questions

1. Que signifie le terme *résolution* ?
2. À quoi sert l'outil Recadrage pour la retouche d'images ?
3. Comment régler les tons et la couleur d'une image dans Photoshop ?
4. Quels outils employer pour supprimer les défauts d'une image ?
5. Comment supprimer les artefacts numériques comme les pixels de couleur ?

Réponses

1. Le terme *résolution* fait référence au nombre de pixels composant une image pour en former les détails. La *résolution d'image* et la *résolution d'écran* sont mesurées en points par pouce (ppp). La *résolution d'impression* ou *de sortie* est mesurée en points d'encre par pouce ou en lignes par pouce (lpp).
2. L'outil Recadrage permet de rogner, de redimensionner et de redresser une image.
3. Pour ajuster les tons et la couleur d'une image dans Photoshop, on utilise d'abord l'outil Point blanc d'un calque de réglage Courbes, puis on ajuste les tons de l'image à l'aide d'un calque de réglage Niveaux.
4. Les outils Correcteur, Correcteur localisé, Pièce, Tampon de duplication et le remplissage avec contenu pris en compte permettent de remplacer des zones qu'on ne souhaite pas conserver par d'autres parties de l'image. L'outil Tampon de duplication copie exactement la zone sélectionnée, les outils Correcteur et Correcteur de tons directs fusionnent la zone corrigée avec les pixels qui l'entourent. L'outil Correcteur de tons directs ne nécessite pas d'échantillonner une zone source, il "répare" une zone afin qu'elle se fonde avec les pixels qui l'entourent. L'outil Pièce en mode Contenu pris en compte remplit une sélection avec du contenu qui correspond aux zones de l'image qui entourent cette sélection.
5. Le filtre Antipoussière permet de supprimer les artefacts numériques d'une image.



PROJET : COLLAGE DANS UN CADRE

Savoir créer des sélections, simples ou multiples, est absolument indispensable. Il faut d'abord sélectionner la totalité ou une partie de l'image pour pouvoir y apporter des modifications. Seule, cette zone sélectionnée peut alors être modifiée.

LES SÉLECTIONS

3

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- activer certaines parties de l'image, à l'aide des outils de sélection ;
- ajuster le contour d'une sélection ;
- déplacer et copier le contenu d'une sélection ;
- utiliser les raccourcis clavier pour gagner du temps ;
- désactiver une sélection ;
- contraindre le mouvement d'une sélection ;
- ajuster la position d'une sélection avec les touches de direction ;
- ajouter ou soustraire des pixels à une sélection ;
- faire pivoter une sélection ;
- combiner plusieurs outils de sélection pour réaliser une sélection complexe.



Cette leçon vous prendra environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 3 depuis le site **www.pearson.fr**, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

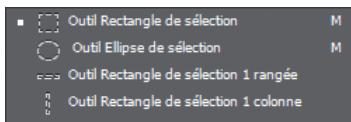
La sélection et les outils de sélection

Note : Vous apprendrez à sélectionner des tracés vectoriels à l'aide de l'outil Plume à la Leçon 8, "Les techniques de tracés vectoriels".

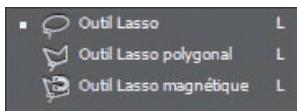
La modification d'une partie de l'image dans Photoshop s'effectue en deux étapes. Vous commencez par sélectionner la partie de l'image concernée à l'aide d'un des outils de sélection. Ensuite, vous faites appel à un autre outil, filtre ou fonctionnalité, pour réaliser des modifications, qu'il s'agisse de déplacer les pixels sélectionnés ou d'appliquer un filtre. Vous pouvez effectuer des sélections en fonction de la taille, de la forme ou de la couleur. Seuls, les pixels sélectionnés peuvent être modifiés. Les autres parties de l'image sont protégées.

L'outil de sélection le mieux adapté dépend de la forme et de la couleur de la zone à sélectionner. Il existe quatre catégories de sélections :

Les sélections géométriques. L'outil Rectangle de sélection (M) permet de sélectionner dans l'image une zone de forme rectangulaire. L'outil Ellipse de sélection (O) sert à sélectionner une zone de forme ronde ou ovale. Les outils Rectangle de sélection 1 rangée (--) et Rectangle de sélection 1 colonne (I) permettent de sélectionner une rangée de 1 pixel de hauteur ou une colonne de 1 pixel de largeur.

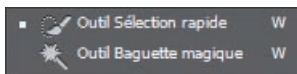


Les sélections à main levée. L'outil Lasso (Q) sert à délimiter une sélection de forme libre autour d'une zone de l'image. Avec l'outil Lasso polygonal (W), vous cliquez pour placer des points entre des segments rectilignes. L'outil Lasso magnétique (M) est une combinaison des deux outils précédents et fonctionne mieux lorsque le contraste est élevé entre la zone à sélectionner et le reste de l'image.



Les sélections fondées sur le contour. L'outil Sélection rapide (W) "peint" rapidement une sélection en trouvant automatiquement les contours définis d'une image.

Les sélections fondées sur la couleur. L'outil Baguette magique (W) permet de sélectionner des parties de l'image dont la couleur des pixels est identique. Cet outil est particulièrement utile pour sélectionner une zone de couleur de forme irrégulière.



Préparatifs

Pour commencer, vous allez examiner le résultat à atteindre dans cette leçon.

1. Lancez Adobe Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section “Rétablissement des préférences par défaut” de l’Introduction).
2. Dans la boîte de message qui apparaît, cliquez sur Oui pour confirmer que vous voulez supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge pour ouvrir Adobe Bridge.
4. Dans le volet Favoris, cliquez sur le dossier Lessons, puis double-cliquez sur le dossier Lesson03 dans le volet Contenu pour afficher son contenu.
5. Étudiez le fichier 03End.psd. Faites glisser le curseur sur la droite si vous souhaitez regarder la vignette plus en détail.

L’image est constituée de plusieurs éléments symboliques : un morceau de corail, un fossile, une moule, un mollusque, un plat de petits coquillages. L’objectif de ce projet est de recréer cette image composite à partir de l’image 03Start.psd.



Note : Si vous n’avez pas installé Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l’Introduction pour en savoir plus.

6. Double-cliquez sur la vignette du fichier 03Start.psd pour l’ouvrir dans Photoshop.
7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez le fichier sous le nom **03Retouche.psd**. Ainsi, vous ne risquez plus de modifier le fichier original.

L’outil Sélection rapide

L’outil Sélection rapide est sans doute le moyen le plus simple pour sélectionner une partie d’image. Peindre une zone de l’image lui suffit pour trouver automatiquement les contours de la forme. Vous pouvez ensuite ajouter ou supprimer des zones de la sélection jusqu’à obtenir précisément le résultat souhaité.

Le fossile dans le fichier 03Retouche.psd a des contours clairement définis, ce qui le rend parfait pour l’outil Sélection rapide. Vous allez le sélectionner mais sans l’arrière-plan.

1. Avec l'outil Zoom, agrandissez la partie de l'image où se trouve le fossile.
2. Activez l'outil Sélection rapide ().
3. Activez l'option Accentuation automatique dans la barre d'options.

L'option Accentuation automatique permet de créer des sélections de meilleure qualité avec l'outil Sélection rapide, car les contours de l'objet sont mieux identifiés. Le processus de sélection est un peu plus lent mais les résultats très supérieurs.

4. Cliquez sur une partie blanche du fossile.



L'outil Sélection rapide trouve automatiquement les contours de la forme si bien que la totalité du fossile est alors sélectionnée. Laissez la sélection active pour l'étape suivante de cet exercice.

Déplacement d'une sélection

Après une sélection, toutes les modifications que vous apportez sont appliquées uniquement aux pixels situés à l'intérieur de celle-ci. Le reste de l'image n'est pas affecté.

Pour déplacer la zone sélectionnée, vous devez employer l'outil Déplacement. Comme cette image ne compte qu'un seul calque, les pixels que vous déplacez remplacent les pixels situés au-dessous. Le changement n'est pas définitif tant que vous ne désélectionnez pas les pixels que vous déplacez, ce qui signifie que vous pouvez essayer de les positionner à différents endroits avant de faire votre choix.

1. Si le fossile n'est plus sélectionné, répétez la procédure précédente pour le sélectionner de nouveau.
2. Zoomez en arrière afin que le fossile et le cadre en bois soient visibles.

3. Sélectionnez l'outil Déplacement (). Comme vous le voyez, le fossile reste sélectionné.
4. Déplacez-le dans le coin supérieur gauche du cadre, portant l'étiquette "A". Placez-le sur la silhouette dessinée dans le cadre, en laissant la partie inférieure de la silhouette visible afin qu'elle forme une ombre sous le fossile.
5. Cliquez sur Sélection > Désélectionner puis sur Fichier > Enregistrer.



Il n'est pas facile dans Photoshop de désélectionner par erreur. En effet, à moins qu'un outil de sélection ne soit actif, vous pouvez cliquer sur l'image sans que la sélection disparaîtse. Pour désélectionner intentionnellement une partie de l'image, choisissez Sélection > Désélectionner, appuyez sur les touches Ctrl+D (Windows) ou Cmd+D (Mac OS) ou cliquez en dehors de la sélection avec un outil de sélection pour créer une nouvelle sélection.

Julieanne Kost est une porte-parole officielle d'Adobe Photoshop.

Les astuces d'une porte-parole de Photoshop



L'outil Déplacement

Si vous déplacez des objets dans une image composée de plusieurs calques à l'aide de l'outil Déplacement (V) et que vous deviez sélectionner un des calques, essayez ceci : placez le curseur de l'outil Déplacement sur l'image puis ouvrez le menu contextuel (clic droit [Windows] ou Ctrl+clic [Mac OS]) : le nom des calques situés sous le curseur s'affiche alors. Cliquez sur celui de votre choix pour l'activer.

Manipulation de sélections

Vous pouvez déplacer et repositionner des sélections lorsque vous les créez ou que vous les dupliquez. Les différentes méthodes de manipulation des sélections que vous verrez dans cette section fonctionnent pour la plupart avec toutes les sélections, mais vous travaillerez ici avec l'outil Ellipse, qui permet de créer des sélections ovales et circulaires.

Vous découvrirez également certains raccourcis clavier qui vous permettront de gagner du temps.

Repositionner un cadre de sélection lors de sa création

L'outil Ellipse de sélection n'est pas toujours simple d'emploi. En effet, il est parfois difficile de définir avec précision où commencer la sélection, si bien que le cadre de sélection n'est pas centré ou que sa largeur ou sa hauteur ne convient pas. Vous allez apprendre à résoudre ce problème en utilisant deux raccourcis clavier de Photoshop.

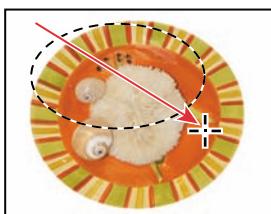
Au cours de cet exercice, assurez-vous de bien suivre les indications concernant le bouton de la souris ou les touches clavier. Si vous relâchez le bouton de la souris au mauvais moment, vous devrez en effet recommencer toute la procédure depuis le début.

1. Sélectionnez l'outil Zoom () et cliquez sur l'assiette de coquillages située au bas de l'image pour l'agrandir à 100 % (zoomez à 200 % si la résolution de votre écran permet d'afficher toute l'assiette avec ce rapport d'agrandissement).
2. Activez l'outil Ellipse de sélection () , caché sous l'outil Rectangle de sélection ().
3. Placez le pointeur sur l'assiette et faites-le glisser en diagonale pour créer une ellipse de sélection, mais *ne relâchez pas le bouton de la souris*. Ne vous inquiétez pas si la sélection ne correspond pas exactement à la forme de l'assiette pour le moment.

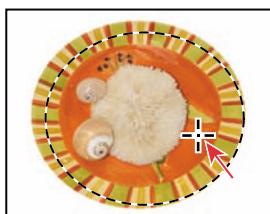
Si vous avez relâché le bouton de la souris, tracez un nouveau cadre de sélection. Dans la majorité des cas, la nouvelle sélection remplace la précédente.

4. Tout en gardant enfoncé le bouton de la souris, appuyez sur la barre d'espacement et faites glisser le cadre de sélection. La sélection n'est pas redimensionnée mais suit le mouvement de la souris. Alignez le contour de la sélection sur le bord de l'assiette.
5. Relâchez la barre d'espacement (mais pas le bouton de la souris) et faites glisser la sélection pour suivre exactement les contours de l'ovale. Si nécessaire, appuyez de nouveau pour repositionner la sélection.

Note : Vous n'avez pas besoin de sélectionner la totalité de l'assiette de coquillages, mais assurez-vous que la forme de votre sélection a les mêmes proportions que l'assiette et que les coquillages se trouvent dans le cadre de sélection.



Commencez à tracer la sélection.



Appuyez sur la barre d'espacement pour la repositionner.



Complétez la sélection.

6. Relâchez le bouton de la souris lorsque les dimensions et la position du cadre de sélection sont correctes.
7. Cliquez sur Affichage > Taille écran ou utilisez le curseur du panneau Navigation pour réduire la taille d'affichage et visualiser la totalité de l'image.

Laissez actifs la sélection et l'outil Ellipse de sélection pour l'exercice suivant.

Déplacer les pixels sélectionnés avec un raccourci clavier

Vous allez à présent déplacer les pixels sélectionnés sur le cadre en bois à l'aide d'un raccourci clavier. Ce dernier permet d'accéder provisoirement à l'outil Déplacement sans avoir à l'activer dans le panneau Outils.

1. Si l'assiette de coquillages n'est pas sélectionnée, répétez la procédure précédente.
2. L'outil Ellipse de sélection (○) étant activé dans le panneau Outils, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et placez le pointeur à l'intérieur de la sélection. Une paire de ciseaux (✂) apparaît sous le pointeur pour indiquer que la sélection sera coupée de son emplacement actuel.
3. Faites glisser l'assiette de coquillages dans la case portant l'étiquette "B" (vous allez bientôt étudier une technique pour positionner le bol plus précisément).
4. Relâchez le bouton de la souris mais conservez la sélection.



Note : Vous pouvez relâcher la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) après avoir commencé à déplacer la sélection. Pour revenir à l'outil de sélection, vous devez cliquer en dehors de la sélection ou choisir la commande Désélectionner.

Déplacer une sélection avec les touches de direction

Il est possible de déplacer avec précision une sélection à l'aide des touches de direction ; cette méthode permet de décaler la sélection d'un pixel ou de dix pixels à la fois.

Si un outil de sélection est activé dans le panneau Outils, les touches de direction agissent sur le cadre de la sélection et non sur son contenu. Pour ajuster la position d'une sélection avec cette méthode, il faut que l'outil de déplacement soit activé.

Avant de commencer, assurez-vous que l'assiette de coquillages est sélectionnée dans l'image.

1. Appuyez plusieurs fois sur la touche directionnelle Haut (↑) pour déplacer le bol de coquillages vers le haut.

À chaque appui sur cette touche, l'assiette se déplace d'un pixel. Essayez les autres touches de direction.

2. Continuez en appuyant sur une touche directionnelle tout en maintenant la touche Maj enfoncée. La sélection se déplace alors sur une distance de dix pixels chaque fois.

Le contour d'une sélection est parfois gênant pour réaliser un travail de précision. Masquez-le provisoirement si nécessaire, sans annuler la sélection, puis affichez-le nouveau.

3. Cliquez sur Affichage > Afficher > Contour de la sélection ou Affichage > Extras pour désactiver cette option d'affichage.

Le cadre de sélection autour de l'ovale disparaît.

4. Utilisez les touches de direction pour ajuster la position de l'assiette sur la silhouette afin que cette dernière forme une ombre à gauche et en bas de l'assiette. Cliquez ensuite sur Affichage > Afficher > Contour de la sélection ou Affichage > Extras pour afficher de nouveau le contour de la sélection.



Le contour de la sélection masqué. Le contour de la sélection visible.

5. Cliquez sur Sélection > Désélectionner ou appuyez sur les touches Ctrl+D (Windows) ou Cmd+D (Mac OS).
6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

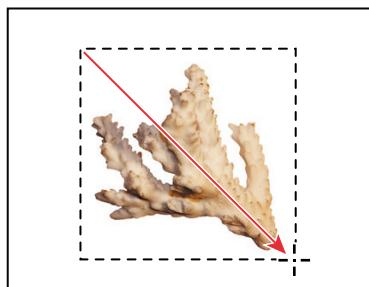
L'outil Baguette magique

L'outil Baguette magique sélectionne tous les pixels d'une couleur ou d'une gamme de couleurs. Cette méthode est particulièrement utile pour sélectionner des zones de même couleur, entourées de zones de différentes couleurs. Comme pour beaucoup des outils de sélection, vous pouvez ensuite ajouter ou supprimer des zones de la sélection.

Le paramètre Tolérance détermine la sensibilité de l'outil Baguette magique en limitant ou en étendant le nombre de pixels considérés comme similaires. Ainsi, avec la valeur par défaut (32) de ce paramètre, 32 tons plus clairs et 32 tons plus foncés seront sélectionnés en même temps que la couleur sur laquelle vous avez cliqué. Vous devez donc choisir la valeur du paramètre Tolérance en fonction du nombre de variations de couleurs que vous voulez sélectionner.

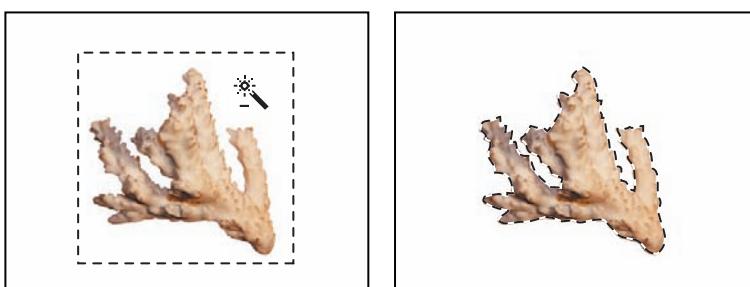
Pour sélectionner une zone multicolore qui se trouve sur un fond uni d'une couleur différente, il est souvent plus simple de sélectionner l'arrière-plan que la zone multicolore elle-même. Dans cet exercice, vous utiliserez l'outil Rectangle de sélection pour créer une première sélection, puis l'outil Baguette magique pour retirer l'arrière-plan de cette sélection.

1. Activez l'outil Rectangle de sélection (□), caché derrière l'outil Ellipse de sélection (○) dans le panneau Outils.
2. Tracez un cadre de sélection autour du corail en vous assurant de sélectionner également une partie de l'arrière-plan blanc autour du contour de cet objet.



À présent, le corail et une partie du fond blanc sont sélectionnés. Vous allez soustraire la zone blanche de la sélection afin que seul le corail reste sélectionné.

3. Activez l'outil Baguette magique (✿) caché derrière l'outil Sélection rapide (✿).
 4. Dans la barre d'options, vérifiez que le paramètre Tolérance a une valeur de 32. Cette valeur détermine la plage de couleurs qui sera sélectionnée.
 5. Cliquez sur le bouton Soustraire de la sélection (■) dans la barre d'options.
- Un signe moins (-) apparaît sous le pointeur. Tout ce que vous sélectionnez alors est retiré de la sélection initiale.
6. Cliquez sur la partie blanche à l'intérieur du cadre de sélection.



L'outil Baguette magique sélectionne tout l'arrière-plan et le retire de la sélection existante. Tous les pixels blancs sont à présent désélectionnés et la sélection du corail est parfaite.

7. Sélectionnez l'outil Déplacement ( C) et placez le corail dans la case portant l'étiquette "C", en le décalant légèrement par rapport à la silhouette pour que celle-ci forme une ombre à gauche et en bas du corail.
8. Cliquez sur Fichier > Désélectionner puis enregistrez le fichier.



Adoucir les contours d'une sélection

Pour égaliser les bords crénelés d'une sélection, vous pouvez utiliser le lissage, le contour progressif ou l'option Améliorer le contour (que nous verrons plus loin).

Le lissage aplani les bords crénelés d'une sélection en adoucissant la transition de couleur entre les pixels du bord et ceux de l'arrière-plan. Dans la mesure où seuls les pixels du bord changent, aucun détail n'est perdu. Le lissage est utile lorsque des sélections sont coupées, copiées et collées pour créer des images composites.

Ce procédé est disponible pour les outils Lasso, Lasso polygonal, Lasso magnétique, Ellipse de sélection et Baguette magique (sélectionnez un outil pour afficher sa barre d'options). Vous devez toutefois spécifier l'option de lissage avant de vous servir de ces outils. En effet, une fois la sélection réalisée, vous ne pouvez plus ajouter de lissage.

Le contour progressif atténue les bords en créant une zone de transition entre la sélection et les pixels situés autour de celle-ci. Cet effet de flou peut provoquer la perte de détails sur le contour de la sélection.

Ce procédé est disponible pour les outils Lasso. Vous pouvez soit l'appliquer au moment où vous employez l'outil, soit l'ajouter à une sélection existante. Ses effets deviennent visibles lorsque vous déplacez, coupez, copiez ou remplissez la sélection.

- Pour utiliser l'option Améliorer le contour, créez d'abord une sélection puis cliquez sur Améliorer le contour dans la barre d'options pour ouvrir la boîte de dialogue du même nom. Vous pouvez lisser, contracter et dilater le contour ou le rendre progressif.
- Pour utiliser le lissage, sélectionnez un outil Lasso, les outils Ellipse de sélection ou Baguette magique. Activez ensuite l'option Lissage dans la barre d'options.
- Pour appliquer un contour progressif à un outil de sélection, activez l'un des outils Lasso ou Rectangle de sélection. Entrez une valeur pour l'option Contour progressif dans la barre d'options. Cette valeur définit la largeur du contour progressif. Elle est comprise entre 1 et 250 pixels.
- Pour appliquer un contour progressif à une sélection existante, cliquez sur Sélection > Contour progressif. Entrez une valeur dans la zone Rayon et cliquez sur OK.

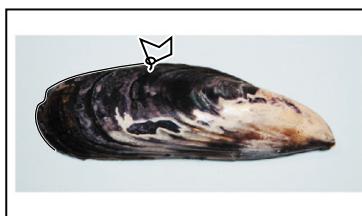
Les outils Lasso

Comme nous l'avons mentionné plus tôt, Photoshop dispose de trois types d'outils Lasso : Lasso, Lasso polygonal et Lasso magnétique. Vous pouvez les utiliser pour procéder à une sélection qui nécessite à la fois un tracé à main levée et des lignes droites, en passant alternativement du Lasso au Lasso polygonal à l'aide de raccourcis clavier. L'emploi des outils Lasso requiert un peu d'entraînement pour alterner les lignes droites et les segments de formes libres. Dans cette section, vous sélectionnerez la coquille de la moule. Si vous commettez une erreur pendant la sélection, annulez-la et recommencez.

1. Avec l'outil Zoom () , cliquez sur la coquille de la moule pour qu'elle s'affiche à 100 %. Elle doit apparaître en entier dans la fenêtre de document.
2. Activez l'outil Lasso () . En commençant au coin inférieur gauche de la coquille, faites glisser le pointeur vers le haut pour suivre à main levée la courbe du talon arrondi de la coquille. *Ne relâchez pas le bouton de la souris.*
3. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), puis relâchez le bouton de la souris pour sélectionner l'outil Lasso polygonal () . *Ne relâchez pas la touche Alt/Option.*
4. Tracez de petites lignes droites en cliquant à chaque angle le long du bord supérieur. Gardez toujours la touche Alt/Option enfoncee.



Tracez la sélection avec l'outil Lasso.



Cliquez avec l'outil Lasso polygonal.

Le contour de la sélection s'étend automatiquement à chaque clic entre les points d'ancre.

5. Arrivé à l'extrémité droite de la coquille, gardez appuyé le bouton de la souris et relâchez la touche Alt/Option. Le pointeur reprend la forme de l'outil Lasso.
6. Faites glisser soigneusement le pointeur sur la pointe de la coquille pour tracer son contour sans relâcher le bouton de la souris.
7. Appuyez de nouveau sur la touche Alt/Option, relâchez le bouton de la souris et tracez des lignes droites le long du bord inférieur en cliquant sur les angles avec l'outil Lasso polygonal. Continuez ainsi jusqu'à revenir au point de départ de la sélection.

8. Cliquez sur le point de départ de la sélection. Relâchez ensuite la touche Alt/Option, puis le bouton de la souris. La coquille est entièrement sélectionnée et doit le rester pour l'exercice suivant.



Rotation d'une sélection

Vous allez à présent faire pivoter la coquille de moule.

Avant de poursuivre, vérifiez qu'elle est toujours sélectionnée.

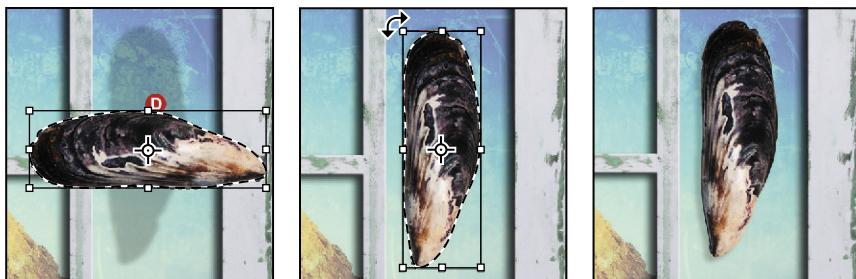
1. Cliquez sur Affichage > Taille écran pour que la taille d'affichage de la fenêtre de document s'adapte à la résolution de votre écran.
2. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) enfoncée et faites glisser la coquille dans la case portant l'étiquette "D".

Le pointeur prend l'apparence de l'outil Déplacement.

3. Cliquez sur Édition > Transformation > Rotation.

Un cadre de transformation apparaît autour de la sélection.

4. Placez le pointeur à l'extérieur du cadre, à côté d'une des poignées d'angle. Il prend alors la forme d'une double flèche incurvée (↘). Faites-le glisser pour faire pivoter la coquille de moule de 90°. Vous pouvez vérifier l'angle dans le champ Rotation de la barre d'options. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) pour appliquer la transformation.
5. Si nécessaire, sélectionnez l'outil Déplacement (↴) et faites glisser la coquille pour la repositionner, en utilisant la silhouette dessinée comme une ombre. Lorsque sa position vous convient, cliquez sur Sélection > Désélectionner.



6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

L'outil Lasso magnétique

L'outil Lasso magnétique permet de tracer une sélection à main levée autour d'une zone aux bords très contrastés. Avec cet outil, le contour de la sélection vient se coller au bord de la zone à délimiter. De plus, vous pouvez tracer avec précision en insérant par un clic quelques points d'ancre à la zone à sélectionner.

Vous allez à présent sélectionner le mollusque avec cet outil afin de le positionner lui aussi dans une case.

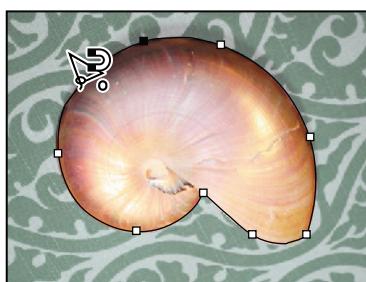
1. Avec l'outil Zoom () , cliquez sur le mollusque pour l'agrandir à 100 %, voire plus.
2. Activez l'outil Lasso magnétique () , caché sous l'outil Lasso () .
3. Cliquez une seule fois sur le bord gauche du mollusque puis faites glisser l'outil Lasso magnétique le long du contour du mollusque pour tracer la sélection.



Astuce : Dans les zones de faible contraste, vous pouvez insérer vous-même des points d'ancre en cliquant dessus. Vous pouvez ajouter autant de points que vous le souhaitez. Pour supprimer le dernier point d'ancre, appuyez sur la touche Suppr (Windows) ou Ret. Arr. (Mac OS). Déplacez ensuite le pointeur sur le dernier point d'ancre restant et recommencez à tracer votre sélection depuis ce point.

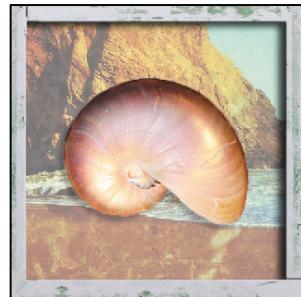
Même si vous ne maintenez pas le bouton de la souris enfoncé, l'outil Lasso magnétique suit les contours en insérant automatiquement des points d'ancre.

4. Une fois revenu au point de départ, double-cliquez pour fermer la sélection. Vous pouvez également placer le curseur sur le point de départ de la sélection et cliquer une seule fois.



5. Double-cliquez sur l'outil Main () pour afficher l'image à la taille de l'écran.

6. Avec l'outil Déplacement (), faites glisser le mollusque dans la case portant l'étiquette "E", en laissant la silhouette constituer une ombre en bas et à gauche.
7. Cliquez sur Sélection > Désélectionner puis sur Fichier > Enregistrer.



Sélectionner à partir d'un point central

Il est parfois plus facile de réaliser une sélection de forme ovale ou rectangulaire en traçant le cadre vers l'extérieur, à partir du centre de l'objet. Vous allez procéder de cette façon pour sélectionner la tête de la vis que vous placerez dans le coin du cadre en bois :

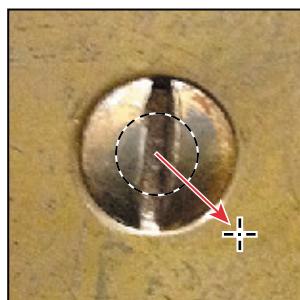
1. Avec l'outil Zoom (, cliquez sur la vis pour l agrandir à 300 % environ. Assurez-vous que la totalité de l'objet est visible dans la fenêtre de document.
2. Activez l'outil Ellipse de sélection (dans le panneau Outils.
3. Placez le curseur approximativement au centre de la vis.
4. Cliquez et commencez à faire glisser le curseur. Puis, sans relâcher, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et continuez à faire glisser le contour vers le pourtour de la vis.

Astuce :

Maintenez la touche Maj enfoncée lors du tracé de la sélection pour obtenir un cercle parfait avec l'outil Ellipse de sélection et un carré avec l'outil Rectangle de sélection.

Le cadre de sélection est centré par rapport à son point d'origine.

5. Une fois la vis entièrement sélectionnée, relâchez d'abord le bouton de la souris, puis la touche Alt/Option (et la touche Maj si vous l'avez utilisée). Conservez la sélection pour la suite des exercices.



6. Ajustez si nécessaire le contour de la sélection en suivant les différentes techniques que vous avez apprises jusque-là. Si vous relâchez par erreur la touche Alt/Option avant le bouton de la souris, essayez de sélectionner la vis de nouveau.

Modification de la taille et copie d'une sélection

Vous allez maintenant déplacer la vis dans le coin inférieur droit du cadre en bois, puis vous la copierez pour les autres coins.

Redimensionner le contenu d'une sélection

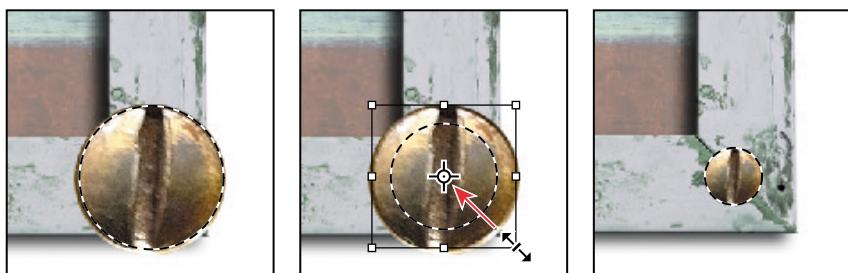
Avant de déplacer la vis, vous devez modifier sa taille car elle est trop importante.

Assurez-vous que la vis est toujours sélectionnée. Si ce n'est pas le cas, répétez la procédure de la section précédente.

1. Cliquez sur Affichage > Taille écran pour que l'ensemble de l'image s'affiche dans la fenêtre de document.
2. Sélectionnez l'outil Déplacement ().
3. Placez le pointeur à l'intérieur de la sélection. Il prend la forme d'une flèche accompagnée d'une paire de ciseaux () pour signaler que le déplacement va couper les pixels de leur emplacement actuel et les déplacer vers le nouvel emplacement.
4. Faites glisser la vis dans le coin inférieur droit du cadre en bois.
5. Cliquez sur Édition > Transformation > Homothétie. Un cadre de transformation s'affiche autour de la sélection.
6. Maintenez la touche Maj enfonce et faites glisser un des angles du cadre de transformation vers l'intérieur pour réduire la taille de la vis à 40 % environ de sa taille originale, ou jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment petite pour correspondre à la largeur du cadre en bois. Appuyez ensuite sur la touche Entrée ou Retour pour valider la transformation et faire disparaître le cadre de transformation.

Lorsque vous modifiez la taille de l'objet, le contour de la sélection est aussi redimensionné. En conservant la touche Maj enfonce, vous conservez les proportions de l'objet, ce qui évite toute déformation.

7. Repositionnez la vis à l'aide de l'outil Déplacement pour la centrer dans le coin du cadre en bois.



8. Sans annuler la sélection de la vis, cliquez sur Fichier > Enregistrer.

Déplacer et copier simultanément une sélection

Vous pouvez effectuer simultanément un déplacement et une copie de la sélection. Vous allez à présent dupliquer la vis dans les trois angles du cadre en bois. Si nécessaire, sélectionnez de nouveau la vis.

1. Activez l'outil Déplacement (+) et appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), puis placez le pointeur à l'intérieur de la sélection.

Le pointeur de l'outil prend alors la forme d'une double flèche noire et blanche, ce qui indique qu'une copie de la sélection sera réalisée pendant le déplacement.

2. Maintenez toujours la touche Alt/Option enfoncee et faites glisser la copie de la vis dans le coin supérieur droit du cadre. Relâchez le bouton de la souris et la touche Alt/Option, mais ne désélectionnez pas la copie de la vis.
3. Maintenez les touches Maj+Alt (Windows) ou Maj+Option (Mac OS) enfoncées et faites glisser une copie de la deuxième vis dans le coin supérieur gauche du cadre.

Lorsque vous déplacez une sélection en maintenant la touche Maj enfoncee, ce déplacement est alors parfaitement horizontal, vertical ou en diagonale de 45°.

4. Répétez l'étape 3 pour créer une quatrième vis dans le coin inférieur gauche du cadre.



5. Quand la position de la quatrième vis vous convient, cliquez sur Sélection > Désélectionner puis sur Fichier > Enregistrer.

Copier des sélections

Vous pouvez vous servir de l'outil Déplacement pour copier les sélections que vous faites glisser dans ou entre des images Photoshop. Vous pouvez aussi copier et déplacer des sélections à l'aide des commandes Copier, Copier avec fusion, Coller et Coller dedans. L'emploi de l'outil de déplacement exige moins de mémoire, car le Presse-papiers n'est pas autant sollicité qu'avec ces commandes.

Photoshop offre plusieurs commandes pour copier et coller :

- **Copier.** Copie la zone sélectionnée sur le calque actif.
- **Copier avec fusion.** Crée une copie fusionnée de tous les calques visibles dans la zone sélectionnée.
- **Coller.** Colle une sélection coupée ou copiée dans une autre partie de l'image ou dans une autre image sous forme de nouveau calque.
- **Coller dedans.** Colle une sélection coupée ou copiée dans une autre sélection de la même image ou d'une image différente. La sélection source est collée dans un nouveau calque, et la frange de la sélection cible est convertie en masque de fusion.

Lors du collage d'une sélection ou d'un calque entre deux images de résolution différente, les données collées conservent leurs dimensions en pixels. La zone collée peut de ce fait sembler disproportionnée dans la nouvelle image. À l'aide de la commande Taille de l'image, définissez une résolution identique pour les images source et cible avant l'opération de copier-coller.

Recadrage de l'image

À présent que les éléments de la composition sont en place, vous allez recadrer l'image. Pour cela, vous pouvez employer l'outil Recadrage ou la commande Image > Recadrer.

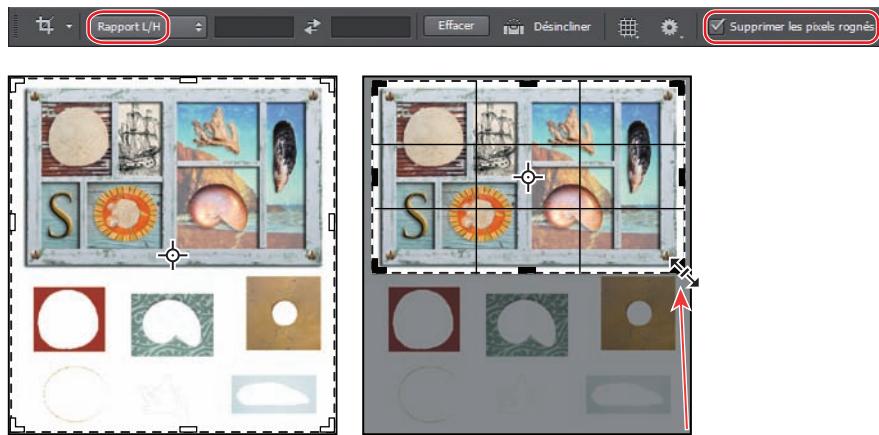
1. Sélectionnez l'outil Recadrage () dans le panneau Outils ou appuyez sur la touche C pour passer de l'outil courant à l'outil Recadrage. Photoshop crée un rectangle de recadrage autour de toute l'image.
2. Dans la barre d'options, assurez-vous que l'option Rapport L/H est sélectionnée et qu'aucune valeur prédéfinie de recadrage n'est définie dans les champs adjacents. Assurez-vous ensuite que l'option Supprimer les pixels rognés est activée.

Lorsque vous sélectionnez l'option Rapport L/H sans définir de valeurs, vous pouvez ensuite définir les proportions du recadrage comme vous le souhaitez.

► **Astuce :**

Pour recadrer une image en conservant ses proportions intactes, sélectionnez Rapport L/H dans le menu déroulant de la barre d'options.

3. Faites glisser les poignées d'angle du cadre de recadrage vers l'intérieur de l'image pour qu'il englobe tout le cadre mais en excluant le fond blanc au bas de l'image où se trouvaient les objets à l'origine. Conservez une bordure blanche de même dimension tout autour du cadre.



4. Lorsque la position du rectangle de recadrage vous convient, cliquez sur le bouton Valider le recadrage en cours (✓) dans la barre d'options.
5. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.



Vous avez utilisé plusieurs outils de sélection pour positionner les coquillages. Le collage est terminé.

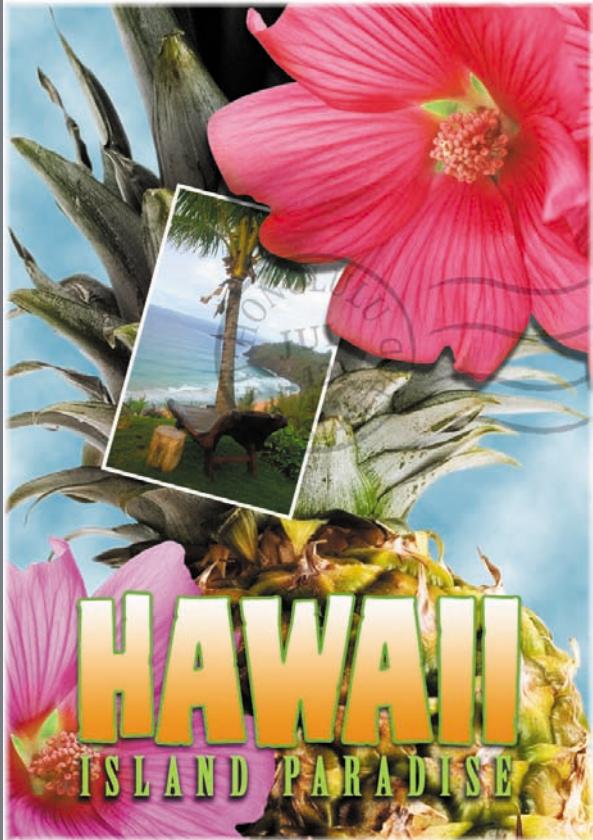
Révisions

Questions

1. Après avoir réalisé une sélection, quelle zone de l'image pouvez-vous modifier ?
2. Comment étendre ou réduire le contenu d'une sélection ?
3. Comment déplacer un contour de sélection lors de son tracé ?
4. Lorsque vous réalisez une sélection avec l'outil Lasso, comment terminer le contour pour être sûr que la sélection aura la forme souhaitée ?
5. Comment fonctionne l'outil Sélection rapide ?
6. Comment l'outil Baguette magique détermine-t-il les zones de l'image à sélectionner ? Qu'est-ce que le paramètre Tolérance et quel est son rôle dans la sélection ?

Réponses

1. Seule la zone comprise dans la sélection active peut être modifiée.
2. Pour étendre une sélection, on doit cliquer sur le bouton Ajouter à la sélection dans la barre d'options, puis sur la zone à inclure dans la sélection. Pour réduire une sélection, on doit cliquer sur le bouton Soustraire de la sélection dans la barre d'options, puis sur la zone à retirer de la sélection. On peut également étendre une sélection en maintenant la touche Maj enfonce et la réduire en maintenant enfoncée la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
3. Pour repositionner la bordure d'une sélection, on appuie sur la barre d'espacement sans relâcher le bouton de la souris.
4. Pour être sûr que la sélection a bien la forme souhaitée lorsqu'on utilise l'outil Lasso, on referme le tracé de sélection en plaçant le pointeur au point d'origine de la sélection. Par défaut, Photoshop trace une ligne droite entre le point d'origine et le point de clôture de la sélection.
5. L'outil Sélection rapide étend la sélection vers l'extérieur depuis le point où on clique et trouve automatiquement les contours dans une image.
6. L'outil Baguette magique sélectionne des pixels adjacents de couleur identique. Le paramètre Tolérance détermine le nombre de nuances proches à sélectionner. Plus sa valeur est élevée, plus le nombre de tons sélectionnés est important.



PROJET : CARTE POSTALE DE VOYAGE.

Credit : Pineapple and flower photography © Image Source .imagesource.com.

Adobe Photoshop permet d'isoler sous forme de calques les différentes parties d'une image. Chaque calque peut ensuite être modifié séparément, ce qui offre une très grande souplesse pour la création et la retouche d'images. Les compositions de calques permettent également de passer en revue les différentes versions d'une image très facilement.

LES CALQUES : TECHNIQUES ÉLÉMENTAIRES

4

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- organiser une image autour des calques ;
- créer, afficher, masquer et sélectionner des calques ;
- modifier l'ordre de superposition des calques ;
- utiliser les modes de fusion de calques ;
- redimensionner et faire pivoter des calques ;
- appliquer un dégradé à un calque ;
- appliquer un filtre à un calque ;
- ajouter du texte et utiliser les styles de calque ;
- ajouter un calque de réglage ;
- enregistrer une copie du fichier avec les calques aplatis.



Cette leçon vous prendra environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 4 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

À propos des calques

Tout fichier Photoshop contient au moins un *calque* : chaque nouveau fichier est créé avec un calque d'*arrière-plan* qui contient une couleur ou une image visible à travers les zones transparentes des autres calques. Tous les nouveaux calques d'une image sont transparents jusqu'à ce qu'on y ajoute du texte ou des illustrations (ce qui revient à attribuer des valeurs aux pixels).

Pour mieux comprendre ce qu'est un calque, supposez qu'on répartisse les éléments d'un dessin sur plusieurs feuilles transparentes : chacune de ces feuilles peut être modifiée, repositionnée ou supprimée sans conséquence aucune sur les autres, et le dessin complet naît de la superposition de ces feuilles.

Préparatifs

À présent, ouvrez le fichier de l'exemple terminé pour avoir une idée de l'image que vous allez créer.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).
2. Dans la boîte de message qui apparaît, cliquez sur Oui pour confirmer que vous voulez supprimer le fichier de paramètres d'Adobe Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > parcourir dans Mini Bridge pour ouvrir le panneau Mini Bridge. Si Bridge n'est pas ouvert en arrière-plan, cliquez sur le bouton Lancer Bridge.

Note : Si vous n'avez pas installé Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

Vous pouvez accéder à de nombreuses fonctionnalités d'Adobe Bridge sans quitter Photoshop. Le panneau Mini Bridge permet de visualiser, sélectionner, ouvrir et importer des fichiers tout en continuant de travailler sur une image dans Photoshop.

4. Choisissez Favoris dans le menu déroulant à gauche du panneau Mini Bridge.
5. Dans le volet Favoris, double-cliquez sur le dossier Lessons, puis sur le dossier Lesson04.
6. Dans le volet Contenu, sélectionnez la vignette du fichier 04End.psd puis appuyez sur la barre d'espacement pour afficher cette image en plein écran.

Cette composition de plusieurs calques est une carte postale. Vous allez apprendre à créer, à modifier et à organiser les calques afin de la reproduire.

7. Pressez de nouveau la barre d'espacement pour revenir dans le panneau Mini Bridge puis double-cliquez sur le fichier 04Start.psd pour l'ouvrir dans Photoshop.
8. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez le fichier sous le nom **04Retouche.psd** par exemple. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format Photoshop s'ouvre.

Enregistrer une autre version du fichier de départ vous permet de procéder à des modifications sans crainte d'altérer l'original.

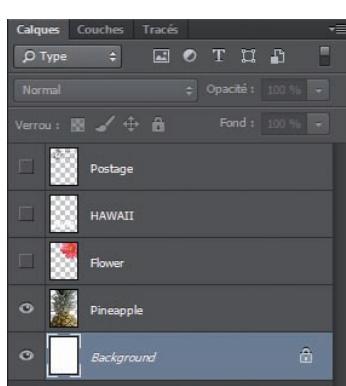
Utilisation du panneau Calques

Le panneau Calques affiche le nom et la vignette de tous les calques qui forment l'image. Vous pouvez l'utiliser pour masquer, afficher, repositionner, supprimer, renommer et fusionner des calques. La vignette de chaque calque est automatiquement mise à jour au fur et à mesure des modifications.

1. Si nécessaire, affichez le panneau Calques (Fenêtre > Calques).

Le fichier 04Retouche.psd contient cinq calques (de haut en bas) : Postage (affranchissement), HAWAII, Flower (fleur), Pineapple (ananas) et Background (arrière-plan).

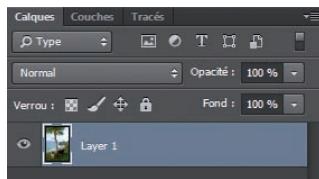
2. Cliquez sur le calque Background au bas de la liste pour le sélectionner (si ce n'est pas déjà le cas).
 - L'icône en forme de cadenas () indique que ce calque est protégé.
 - L'icône en forme d'œil () indique que le contenu de ce calque est visible dans la fenêtre de document. Si vous cliquez sur cette icône, ce calque ne s'affiche plus dans la fenêtre de document.



Astuce :
Vous pouvez utiliser le menu contextuel du panneau Calques pour masquer ou redimensionner les vignettes des calques. Cliquez du bouton droit (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncee (Mac OS) sur une partie vide du panneau Calques pour ouvrir le menu contextuel, puis sélectionnez une taille de vignette.

Pour commencer, vous allez ajouter une photo de la plage à la carte postale.

3. Dans le panneau Mini Bridge, double-cliquez sur la vignette du fichier Beach.psd situé dans le dossier Lesson04 pour l'ouvrir dans Photoshop.



L'image de ce fichier étant maintenant l'image active, le panneau Calques change pour présenter le seul calque qui la compose : Layer 1 (calque 1) et non Background ou Arrière-plan. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'encadré suivant.

À propos du calque de fond (Arrière-plan)

Lorsque vous créez une image avec un fond blanc ou de couleur, le calque situé au bas de la liste du panneau Calques constitue le calque Arrière-plan. Une image ne peut avoir qu'un seul arrière-plan. Vous ne pouvez pas modifier l'ordre d'un calque Arrière-plan, ni son mode de fusion, ni son opacité. Cependant, il est possible de le convertir en calque normal.

Lorsque vous créez une image dont le contenu est transparent, cette image ne comprend pas de calque Arrière-plan. Par conséquent, le calque situé au bas de la liste n'est pas limité comme le calque Arrière-plan ; vous pouvez le déplacer n'importe où dans le panneau Calques et modifier son opacité et son mode de fusion.

Pour convertir un arrière-plan en calque

1. Double-cliquez sur Arrière-plan dans le panneau Calques ou cliquez sur Calque > Nouveau > Calque d'après l'arrière-plan.
2. Définissez les options du calque (y compris son nom).
3. Cliquez sur OK.

Pour convertir un calque en arrière-plan

1. Sélectionnez un calque dans le panneau Calques.
2. Cliquez sur Calque > Nouveau > Arrière-plan d'après un calque.

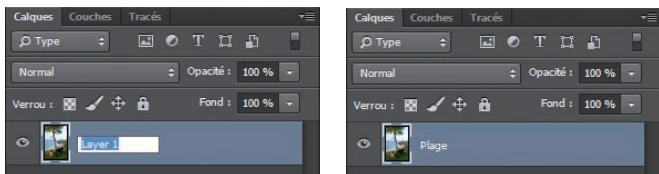
Renommer et copier un calque d'un fichier à l'autre

Pour ajouter du contenu à une image et créer en même temps un calque, il suffit de faire glisser un élément ou un calque d'une image dans la fenêtre de document d'une autre image. Vous pouvez faire glisser le calque actif depuis la fenêtre de document ou depuis le panneau Calques.

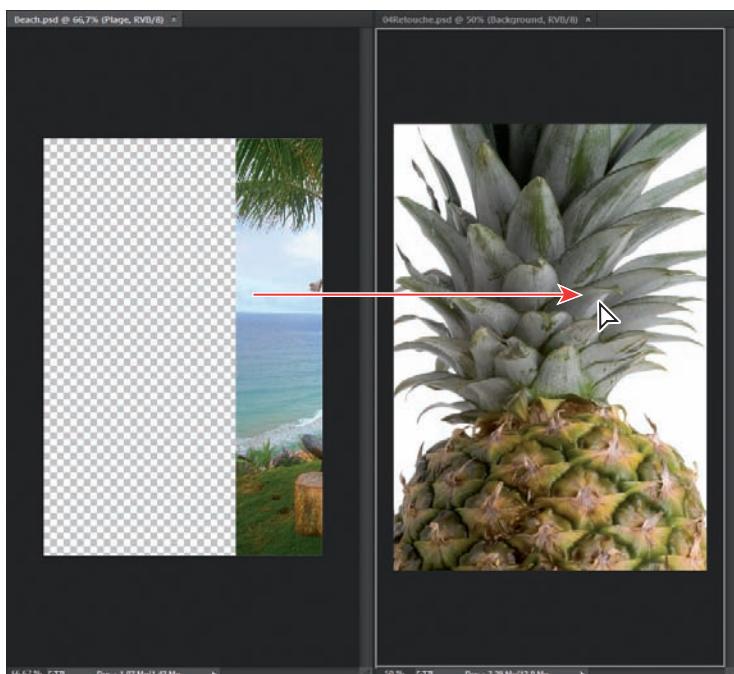
Vous allez maintenant faire glisser l'image Beach.psd dans l'image 04Retouche.psd. Commencez par vous assurer que les deux fichiers 04Retouche.psd et Beach.psd sont ouverts et que Beach.psd est sélectionné.

Vous allez tout d'abord attribuer un nom plus significatif au calque Layer 1.

1. Dans le panneau Calques, double-cliquez sur le nom Layer 1, saisissez **Plage**, puis appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

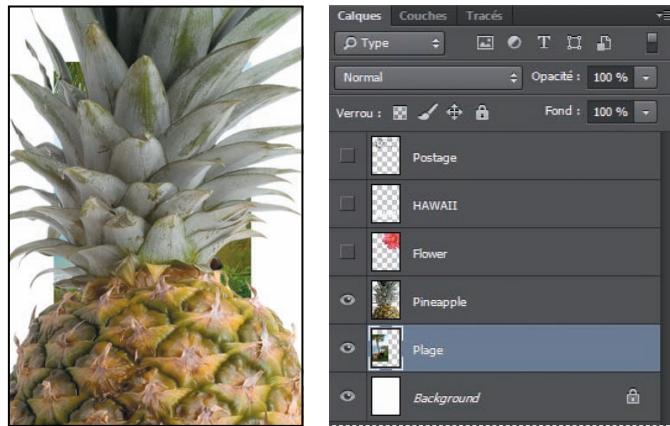


2. Cliquez sur Fenêtre > Réorganiser > 2 vignettes verticales pour que les deux images s'affichent côté à côté dans Photoshop. Cliquez ensuite sur l'image Beach.psd pour l'activer.
3. Activez l'outil Déplacement (**M**) et faites glisser cette image sur la fenêtre de document du fichier 04Retouche.psd.



► **Astuce :** Si vous maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser une image d'un fichier à l'autre, l'image ajoutée sera automatiquement centrée dans la fenêtre de document de l'image cible.

Le calque Plage s'affiche à présent dans la fenêtre de document et dans le panneau Calques de l'image 04Retouche.psd, entre les calques Pineapple et Background. Photoshop insère toujours les nouveaux calques directement au-dessus du calque actif, en l'occurrence le calque Background que vous avez sélectionné plus tôt.

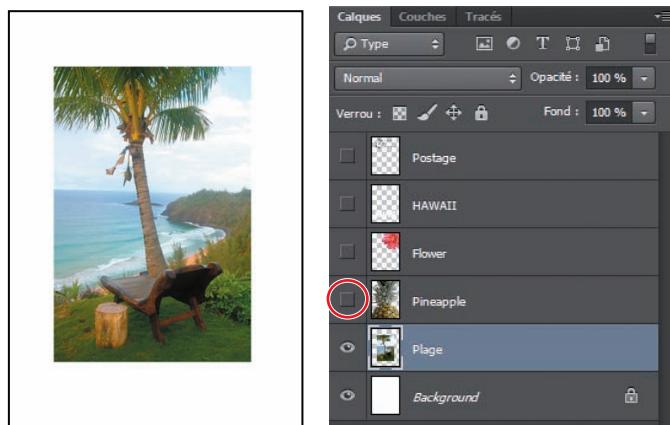


4. Fermez le fichier Beach.psd sans enregistrer les modifications.
5. Double-cliquez sur l'onglet Mini Bridge pour fermer ce panneau.

Afficher chaque calque

Le fichier 04Retouche.psd contient à présent six calques. Certains d'entre eux sont visibles alors que d'autres sont masqués. L'icône de visibilité en forme d'œil (👁️) qui apparaît à gauche du nom d'un calque dans le panneau Calques indique quels calques sont visibles.

1. Masquez le calque Pineapple en cliquant sur son icône de visibilité (👁️).



Vous pouvez afficher ou masquer un calque en cliquant sur cette icône ou dans la colonne appelée Colonne de visibilité.

2. Cliquez sur l'emplacement de cette icône pour afficher de nouveau le calque Pineapple.

Ajouter une bordure à un calque

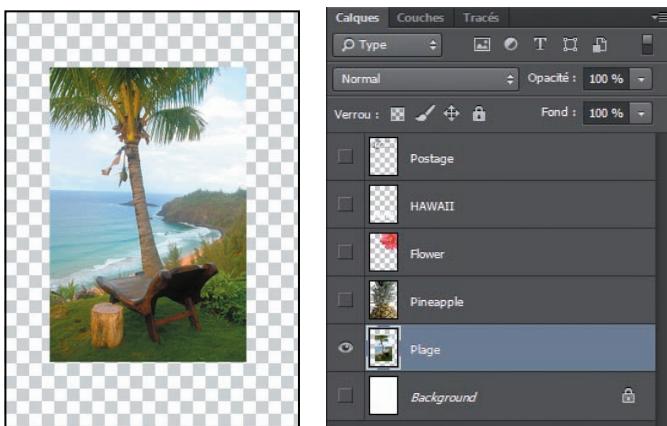
Vous allez maintenant ajouter un cadre blanc autour du calque Beach pour donner l'impression qu'il s'agit d'une photographie.

1. Sélectionnez le calque Plage (cliquez sur son nom dans le panneau Calques).

Le calque apparaît en surbrillance dans le panneau Calques pour indiquer qu'il est sélectionné. Les modifications que vous réaliserez ne concerneront que lui.

2. Pour mieux visualiser les zones opaques du calque, masquez tous les autres calques.

Pour cela, cliquez sur l'icône en forme d'œil (👁) du calque Plage tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncee.



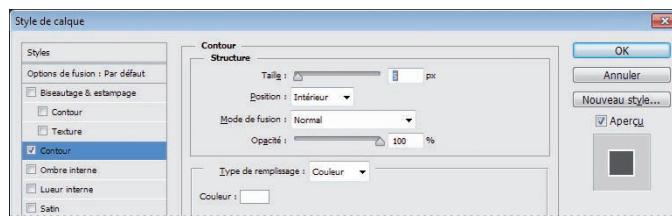
L'arrière-plan blanc et les autres éléments de l'image disparaissent, tandis que le calque Plage s'affiche sur un fond à damier gris. Ce damier représente les zones transparentes du calque actif.

3. Cliquez sur Calque > Style de calque > Contour.

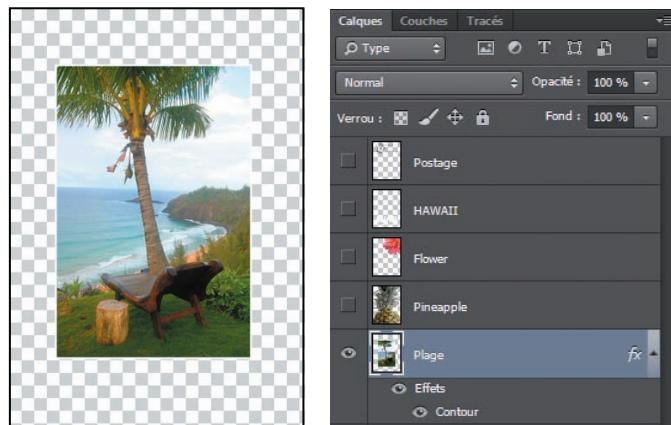
La boîte de dialogue Style de calque s'ouvre alors. Vous allez sélectionner les options du cadre blanc à ajouter autour de cette image.

4. Définissez les paramètres suivants :

- Taille : **5 px** ;
- Position : Intérieur ;
- Mode de fusion : Normal ;
- Opacité : **100 %** ;
- Couleur : Blanc (cliquez sur l'échantillon de couleur et sélectionnez le blanc avec l'outil Pipette).



5. Cliquez sur OK. Un cadre blanc apparaît autour de l'image de la plage dans la fenêtre de document.



Réorganisation des calques

L'ordre dans lequel sont disposés les calques est appelé *ordre de superposition* ou *d'empilement*. Il détermine l'aspect de l'image. Vous pouvez le modifier pour faire apparaître certaines parties de l'image devant ou derrière d'autres calques.

Vous allez changer l'ordre des calques pour placer le calque Plage devant une autre image du fichier actuellement masquée.

- Affichez les calques Postage, HAWAII, Flower, Pineapple et Background en cliquant sur leur colonne de visibilité, à gauche de leur nom dans le panneau Calques.



Le calque Plage est à présent en partie recouvert par les images des autres calques.

- Dans le panneau Calques, faites glisser le calque Plage vers le haut pour le placer entre les calques Pineapple et Flower. Lorsqu'une ligne noire s'affiche entre ces deux calques, relâchez.



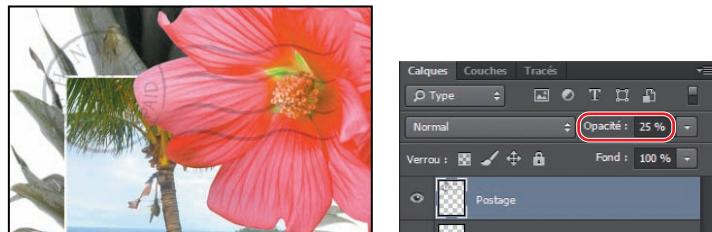
Le calque Plage remonte ainsi d'un niveau dans l'ordre de superposition, devant l'ananas et l'arrière-plan, mais reste derrière le mot "HAWAII" et la fleur.

Astuce : Pour contrôler l'ordre de superposition des calques, vous pouvez également les sélectionner dans le panneau Calques et cliquer sur Calques > Disposition, puis Premier plan, En avant, En arrière ou Arrière-plan.

Modifier l'opacité d'un calque

Vous pouvez réduire l'opacité de chaque calque pour rendre visibles les calques qu'il recouvre par transparence. Dans ce projet, le tampon de la poste est trop sombre sur la fleur. Vous allez donc modifier l'opacité du calque Postage pour qu'il laisse la fleur et les autres calques s'afficher par transparence.

1. Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque Postage, puis cliquez sur la flèche du champ de texte Opacité et faites glisser le curseur à 25 %. Vous pouvez également saisir directement cette valeur dans le champ, cliquer sur le mot “Opacité” ou cliquer et faire glisser le pointeur vers la gauche sur le mot “Opacité”.



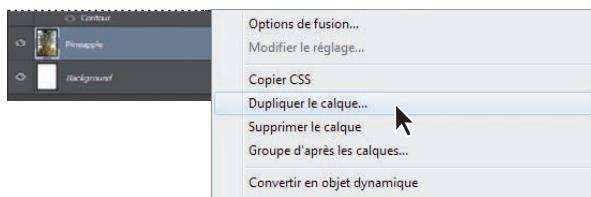
Le calque Postage devient partiellement transparent, laissant voir les autres calques. Vous constatez que le changement d’opacité ne concerne que le contenu de ce calque. Les calques Pineapple, Beach, Flower et HAWAII demeurent complètement opaques.

2. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder vos modifications.

Dupliquer un calque et modifier son mode de fusion

Vous pouvez appliquer différents *modes de fusion* au calque, lesquels modifient la manière dont les pixels d’un calque se combinent avec ceux des calques situés en dessous de lui. Vous allez tout d’abord employer les modes de fusion pour augmenter l’intensité de l’image du calque Pineapple afin que l’ananas soit moins terne, puis vous modifieriez le mode de fusion du calque Postage (ce mode est actuellement défini comme Normal sur les deux calques).

1. Cliquez sur l’icône de visibilité des calques HAWAII, Flower et Plage pour les rendre invisibles.
2. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfonce (Mac OS) sur le calque Pineapple, sélectionnez Dupliquer le calque dans le menu contextuel (assurez-vous de cliquer sur le calque et non sur son nom, sans quoi un menu contextuel différent s’affichera). Cliquez ensuite sur OK dans la boîte de dialogue Dupliquer le calque.



Un calque nommé “Pineapple copie” apparaît alors au-dessus du calque Pineapple dans le panneau Calques.

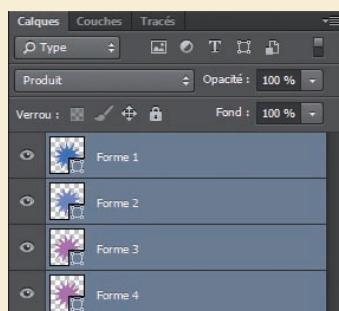
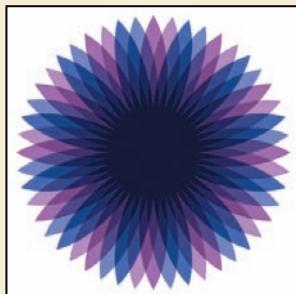
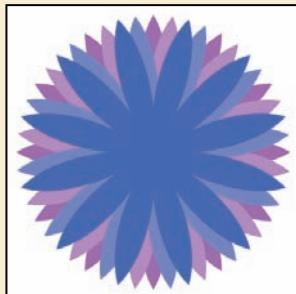
Julieanne Kost est une porte-parole officielle d'Adobe Photoshop.



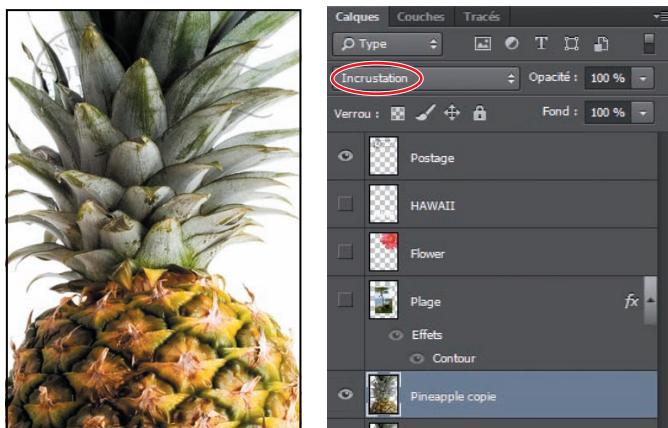
Les astuces d'une porte-parole de Photoshop

Les effets de fusion

L'effet qu'ont les modes de fusion change selon l'ordre des calques et s'ils sont placés en différents groupes. Le résultat sera très différent si vous appliquez un mode de fusion à tout un groupe de calques ou à chaque calque individuellement. Lorsque le mode de fusion est appliqué à un groupe de calques, Photoshop considère ce groupe comme un seul objet fusionné. Effectuez des essais avec les modes de fusion pour obtenir l'effet que vous désirez.



3. Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque Pineapple copie si nécessaire, puis choisissez Incrustation dans le menu déroulant Options de fusion.

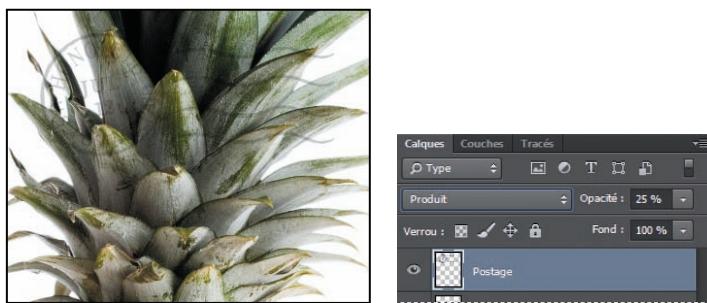


Le mode de fusion Incrustation fond le calque Pineapple copie avec le calque Pineapple situé juste en dessous pour créer un ananas plus coloré, dont les zones sombres sont plus sombres et les zones claires plus lumineuses.

► **Astuce :**

Pour en savoir plus sur les modes de fusion des calques, reportez-vous à l'Aide en ligne de Photoshop.

4. Sélectionnez le calque Postage, puis choisissez Produit dans le menu Options de fusion. Le mode de fusion Produit multiplie les couleurs des calques situés en dessous avec la couleur du calque au sommet de la pile. Ici, cela rend le tampon de la poste un peu plus visible.



5. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder vos modifications.

Redimensionner et faire pivoter des calques

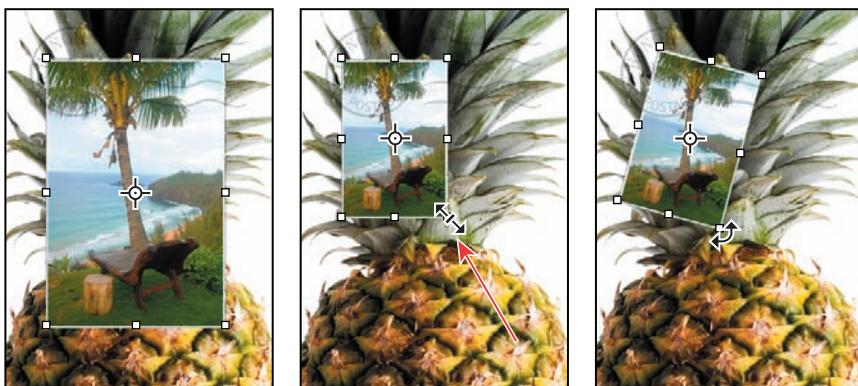
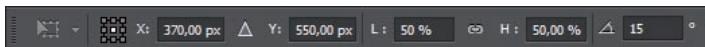
Vous pouvez redimensionner et faire pivoter des calques.

1. Cliquez dans la colonne de visibilité du calque Plage pour le rendre visible.
2. Sélectionnez le calque Plage dans le panneau Calques, puis cliquez sur Édition > Transformation manuelle.

Un cadre de transformation doté de poignées à chaque angle apparaît alors autour de l'image de la plage.

Pour commencer, vous allez redimensionner et faire pivoter ce calque.

3. Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser une poignée d'angle vers le centre pour réduire la taille de la photo de la plage d'environ 50 % (utilisez les valeurs en pourcentage des champs Largeur et Hauteur de la barre d'options).
4. Placez le pointeur à l'extérieur du cadre de transformation toujours sélectionné, près d'une poignée d'angle. Il prend l'apparence d'une double flèche incurvée. Faites-le glisser dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire pivoter l'image de 15° environ. Vous pouvez également entrer 15 dans le champ Rotation de la barre d'options.



5. Dans la barre d'options, cliquez sur le bouton Valider la transformation (✓).
6. Rendez le calque Flower visible. Sélectionnez ensuite l'outil Déplacement (P+) et faites glisser le calque Plage afin que son coin supérieur droit se trouve sous la fleur, comme dans notre exemple.
7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer.



Utiliser un filtre pour créer une illustration

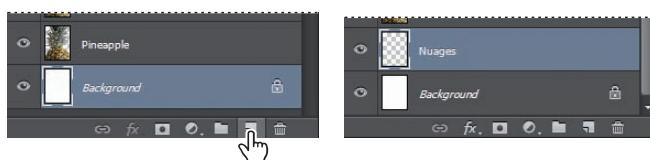
Vous allez créer un nouveau calque sans aucun motif (l'ajout d'un calque vide dans un fichier revient à poser une feuille de calque vierge au-dessus d'une pile d'images). Vous l'utiliserez pour ajouter des nuages réalistes dans le ciel à l'aide d'un filtre de Photoshop.

1. Dans le panneau Calques, cliquez sur le calque Background pour l'activer, puis sur le bouton Créer un calque ().

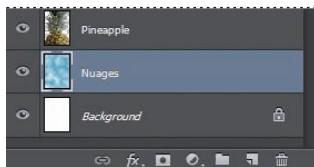
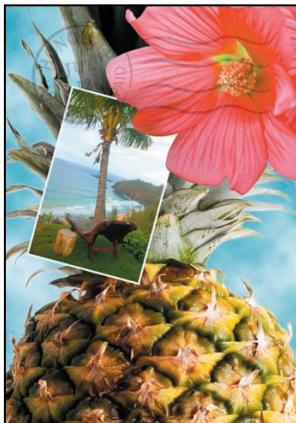
Note : Vous pouvez aussi créer un calque en choisissant Nouveau calque dans le menu du panneau Calques ou en cliquant sur Calque > Nouveau > Calque.

Un nouveau calque nommé Calque 1 apparaît entre les calques Background et Pineapple. Il est vide de tout contenu, si bien que sa création n'a aucun effet sur l'image.

2. Double-cliquez sur le nom Calque 1, entrez **Nuages** et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) pour valider.



3. Cliquez sur l'icône Définir la couleur de premier plan dans le panneau Outils. Sélectionnez un bleu ciel dans le sélecteur de couleurs puis cliquez sur OK. La couleur que nous avons choisie a les valeurs suivantes : R = **48**, V = **138** et B = **174**. La couleur d'arrière-plan reste le blanc.
4. Le calque Nuages toujours actif, cliquez sur Filtre > Rendu > Nuages.



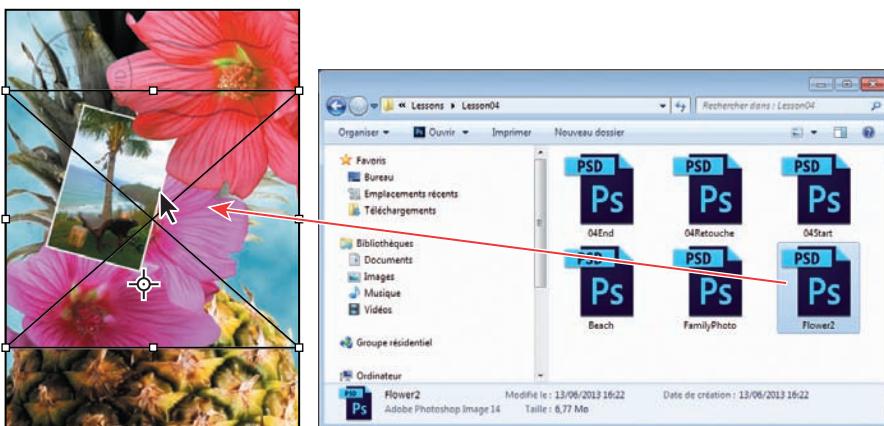
Des nuages réalistes apparaissent derrière l'image.

5. Cliquez sur Fichier > Enregistrer.

Créer un calque par glisser-déposer

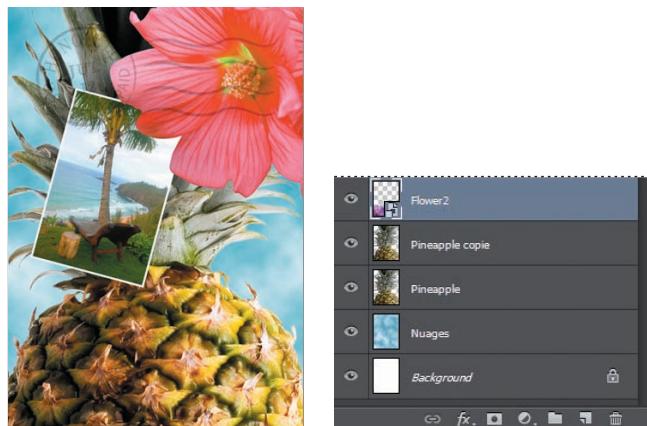
Vous pouvez ajouter un calque en faisant glisser une image depuis le Bureau, Bridge, l'Explorateur (Windows) ou le Finder (Mac OS). Vous allez maintenant utiliser cette méthode pour ajouter une fleur à la carte postale.

1. Minimisez l'interface de Photoshop si elle occupe tout l'écran.
 - Sous Windows, cliquez sur le bouton Agrandir/Restaurer (située dans le coin supérieur droit, puis faites glisser les bords de la fenêtre de Photoshop pour réduire sa taille.
 - Sous Mac OS, cliquez sur le bouton vert Agrandir/Restaurer (située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de document.
2. Sélectionnez le calque Pineapple copie dans le panneau Calques de Photoshop pour l'activer.
3. Parcourez votre disque dur dans l'Explorateur (Windows) ou le Finder (Mac OS) jusqu'au dossier dans lequel vous avez téléchargé les fichiers du site pearson.com Ouvrez ensuite le dossier Lesson04.
4. Sélectionnez le fichier Flower2.psd, puis faites-le glisser de l'Explorateur ou du Finder sur l'image.



Le calque Flower2 s'affiche dans le panneau Calques, directement au-dessus du calque Pineapple copie. Photoshop importe l'image en tant qu'objet dynamique, c'est-à-dire un calque que vous pouvez modifier sans que ces modifications soient permanentes. Vous en apprendrez plus sur les objets dynamiques dans les Leçons 5 et 8.

- Placez le calque Flower2 dans le coin inférieur gauche de la carte postale, afin que la moitié de la fleur soit visible.

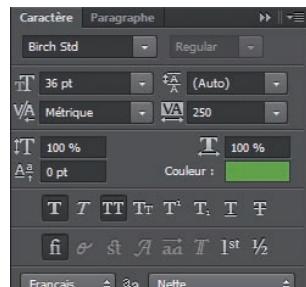


- Cliquez sur le bouton Valider la transformation (✓) dans la barre d'options pour finaliser l'importation de ce nouveau calque.

Ajouter du texte

Vous êtes maintenant prêt à ajouter du texte à l'aide de l'outil Texte horizontal. Ce texte se place automatiquement sur un calque distinct. Vous le modifierez ensuite et lui appliquerez un effet spécial.

- Rendez le calque HAWAII visible. Vous allez ajouter le texte sous ce calque et appliquer l'effet à ces deux calques.
- Cliquez sur Sélection > Désélectionner les calques afin qu'aucun calque ne soit actif.
- Cliquez sur l'icône Définir la couleur de premier plan dans le panneau Outils. Sélectionnez un vert foncé dans le sélecteur de couleurs. Cliquez ensuite sur OK.
- Dans le panneau Outils, activez l'outil Texte horizontal (T), puis affichez le panneau Caractère (Fenêtre > Caractère) et parmi les options suivantes :
 - Choisissez une police de caractères de type serif (nous avons choisi Birch Std – si vous utilisez une police différente, modifiez les différents paramètres en conséquence).
 - Choisissez un style (ici Regular).
 - Sélectionnez un corps de police de grande taille (nous avons choisi 36 points).
 - Choisissez une valeur d'approche des caractères (W) importante (nous utilisons 250).



- Cliquez sur le bouton Faux gras (**T**).
 - Cliquez sur le bouton Tout en capitales (**TT**).
 - Sélectionnez Nette sur la liste déroulante Définir la méthode de lissage (**aa**).
5. Cliquez juste en dessous de la lettre “H” du mot “HAWAII” dans la fenêtre de document et tapez **Island Paradise** (L’île du paradis). Ensuite, cliquez sur le bouton Valider toutes les modifications en cours (**✓**) dans la barre d’options.

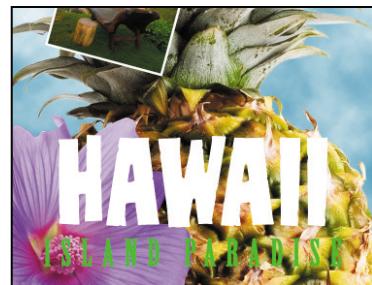
Un nouveau calque nommé Island Paradise apparaît au sommet de la pile des calques dans le panneau Calques. Le “T” en lieu et place de la vignette indique qu’il s’agit d’un calque de texte.



Note : Si vous avez fait une erreur lorsque vous avez cliqué pour définir le texte, cliquez simplement en dehors du texte et répétez l’étape 5.

Ce texte s’affiche dans la partie de l’image où vous avez cliqué. Il est alors fort probable qu’il ne soit pas exactement positionné où vous le souhaitez.

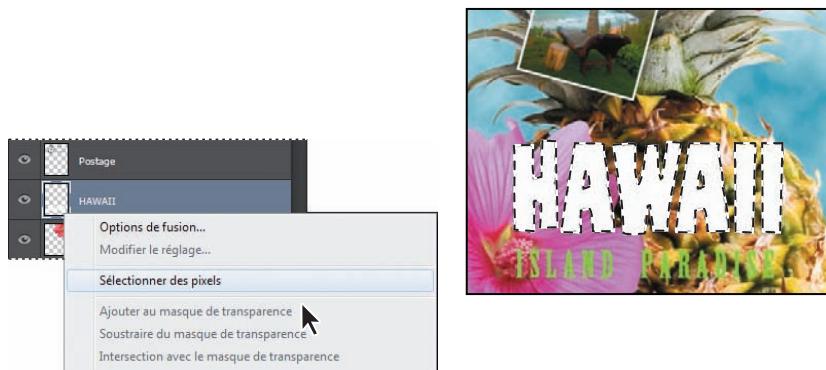
6. Sélectionnez l’outil Déplacement (**►***) et faites glisser le texte “Island Paradise” pour le centrer sous le mot “HAWAII”.



Ajout d'un dégradé à un calque

Vous pouvez ajouter un dégradé sur la totalité d'un calque ou sur une partie seulement. Dans cet exercice, vous allez ajouter un dégradé au mot "HAWAII" pour le rendre plus coloré. Vous sélectionnerez donc les lettres, puis vous appliquerez le dégradé.

1. Dans le panneau Calques, cliquez sur le calque "HAWAII" pour l'activer.
2. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncee (Mac OS) sur le calque et choisissez Sélectionner des pixels dans le menu contextuel.

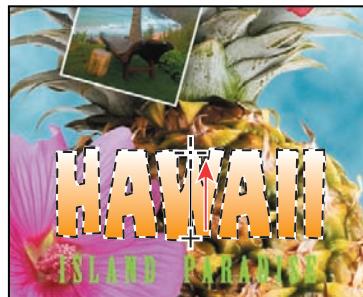
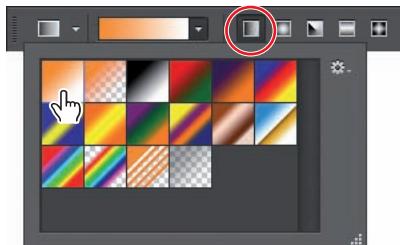


Astuce :

Pour afficher les dégradés sous forme de liste plutôt que sous forme d'échantillons, cliquez sur le bouton de menu du sélecteur de dégradé et sélectionnez Petite liste ou Grande liste. Vous pouvez également laisser quelques instants le pointeur sur une des vignettes du sélecteur de dégradé ; une info-bulle apparaît alors avec le nom du dégradé.

Tout le contenu du calque HAWAII (les lettres blanches) est alors sélectionné. À présent que la zone à remplir est sélectionnée, vous allez appliquer le dégradé.

3. Sélectionnez l'outil Dégradé (■) dans le panneau Outils.
4. Cliquez sur l'icône Définir la couleur de premier plan, sélectionnez une teinte orange clair dans le sélecteur de couleurs puis cliquez sur OK. La couleur d'arrière-plan reste le blanc.
5. Dans la barre d'options, assurez-vous que l'option Dégradé linéaire (■) est sélectionnée.
6. Dans la barre d'options, cliquez sur la flèche à droite de l'éditeur de dégradé pour ouvrir le sélecteur de dégradé. Cliquez sur la vignette Premier plan > Arrière-plan (le premier échantillon de dégradé), puis cliquez en dehors du sélecteur de dégradé pour le fermer.
7. La sélection toujours active, faites glisser l'outil Dégradé du bas vers le haut des lettres. Pour tracer une ligne parfaitement rectiligne, maintenez la touche Maj enfoncee.



Le dégradé s'étend sur les lettres, en commençant par la couleur orange au bas des lettres pour se fondre graduellement en blanc.

8. Cliquez sur Sélection > Désélectionner pour désélectionner le mot "HAWAII".
9. Enregistrez vos modifications.

Application d'un style de calque

Photoshop propose une série d'effets à appliquer sur les calques : Ombre, Contour, Satin, entre autres, sous forme de styles de calque. Ces styles sont d'un emploi très simple et s'associent directement au calque de votre choix.

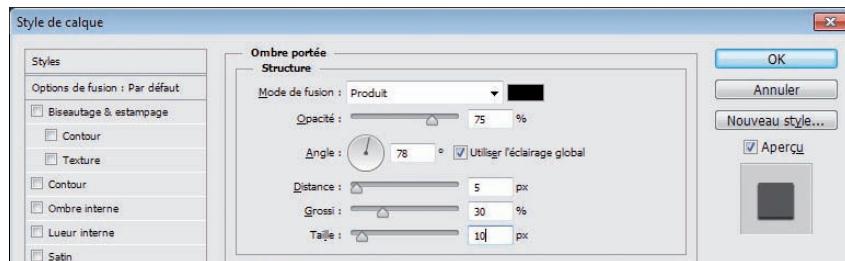
Il est possible de masquer les effets d'un calque grâce à l'icône de visibilité (👁) du panneau Calques. Les styles ne sont pas destructifs et peuvent donc être modifiés ou supprimés à tout moment. Vous pouvez également copier un effet de calque vers un autre calque en le faisant glisser avec la souris.

Plus tôt dans cette leçon, vous avez ajouté un cadre à la photo de la plage. Vous allez maintenant ajouter une ombre portée au texte pour le mettre davantage en valeur.

1. Sélectionnez le calque Island Paradise puis cliquez sur Calque > Style de calque > Ombre portée.
2. Dans la boîte de dialogue Style de calque, assurez-vous que l'option Aperçu est cochée. Au besoin, déplacez la boîte de dialogue pour visualiser le texte dans la fenêtre de document.

Astuce : Pour afficher la boîte de dialogue Style de calque, vous pouvez également cliquer sur le bouton Ajouter un style de calque au bas du panneau Calques et choisir un style comme Biseautage et estampage dans le menu déroulant.

3. Dans la section Structure, activez l'option Utiliser l'éclairage global puis sélectionnez les options suivantes :
- Mode de fusion : Produit ;
 - Opacité : 75 % ;
 - Angle : 78 ;
 - Distance : 5 px ;
 - Grossi : 30 % ;
 - Taille : 10 px.



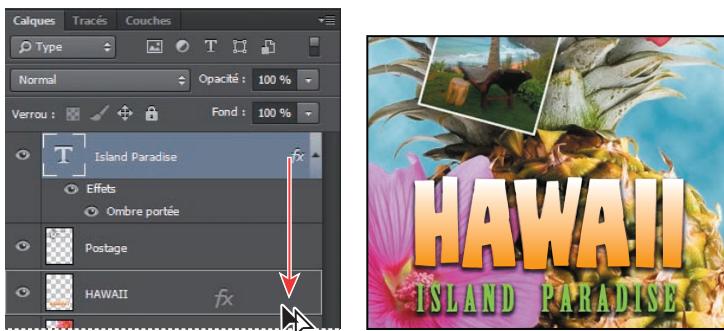
Photoshop ajoute une ombre portée au texte "Island Paradise".

4. Cliquez sur OK pour valider les paramètres et fermer la boîte de dialogue Style de calque.



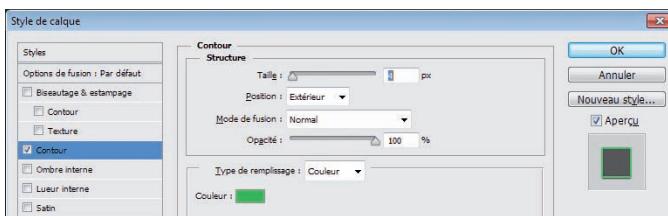
Photoshop imbrique le style de calque dans le calque Island Paradise. La première ligne signale la présence d'un effet et la seconde le nom de l'effet appliqué au calque. Pour activer/désactiver un effet, cliquez sur l'icône de visibilité en forme d'œil (œil) qui précède son nom. Pour désactiver tous les effets en même temps, cliquez sur l'icône de visibilité devant Effets. Pour réduire la liste des effets d'un calque, cliquez sur la flèche située à droite du nom de ce calque.

- Assurez-vous que les icônes de visibilité des deux éléments imbriqués sous le calque Island Paradise sont bien visibles.
- Pressez et maintenez enfoncée la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), puis faites glisser le mot "Effets" ou le symbole *fx* sur le calque HAWAII.



Le style de calque Ombre portée est alors également appliqué à ce calque, avec les mêmes paramètres. Vous allez maintenant ajouter un contour vert autour du calque HAWAII.

- Sélectionnez le calque HAWAII dans le panneau Calques, cliquez sur le bouton Ajouter un style de calque (*fx*) au bas du panneau, puis sélectionnez Contour dans le menu.
- Dans la zone Structure de la boîte de dialogue Style de calque, sélectionnez les options suivantes :
 - Taille : **4 px** ;
 - Position : Extérieur ;
 - Mode de fusion : Normal ;
 - Opacité : **100 %** ;
 - Couleur : Vert (sélectionnez une couleur qui se marie bien avec celle que vous avez choisie pour le texte "Island Paradise").



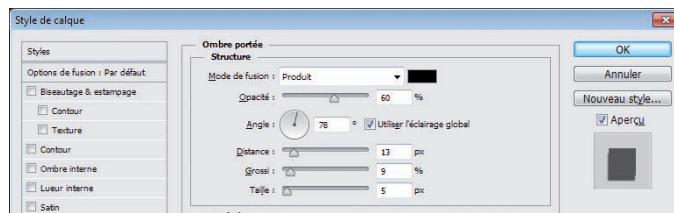
9. Cliquez sur OK pour appliquer l'effet Contour.



Vous allez enfin ajouter une ombre portée et un effet satiné au calque Flower.

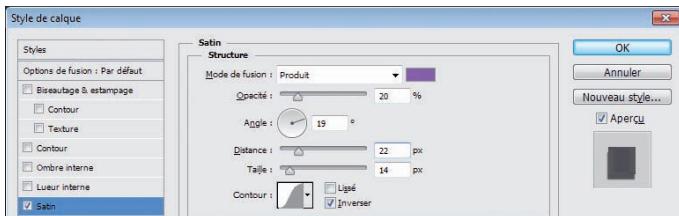
10. Sélectionnez le calque Flower et cliquez sur Calque > Style de calque > Ombre portée. Définissez ensuite les options suivantes dans la zone Structure :

- Opacité : **60 %** ;
- Distance : **13 px** ;
- Grossi : **9 %** ;
- Assurez-vous que l'option Utiliser l'éclairage global est activée et que le mode de fusion Produit est sélectionné. Ne cliquez pas sur OK.



11. Cliquez sur Satin sur la liste des styles. Assurez-vous que l'option Inverser est activée, puis sélectionnez les options suivantes :

- Cliquez sur l'échantillon de couleur à droite de l'option Mode de fusion et choisissez une couleur fuchsia complémentaire de celle de la fleur.
- Opacité : **20 %**.
- Distance : **22 px**.



12. Cliquez sur OK pour appliquer les deux styles de calque.

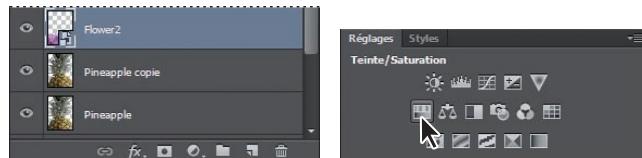


Ajouter un calque de réglage

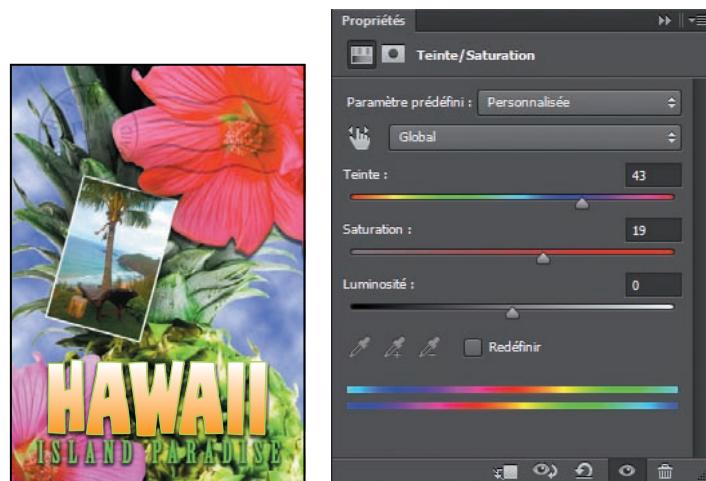
Les calques de réglage peuvent être utilisés pour appliquer une couleur ou modifier les tons d'une image sans modifier de façon permanente les valeurs des pixels. Par exemple, un calque de réglage Balance des couleurs permet de tester plusieurs valeurs de couleurs car les modifications n'ont lieu que sur le calque de réglage. Il suffit de rendre invisible ou de supprimer le calque de réglage pour revenir à la version originale de l'image.

Vous avez déjà utilisé les calques de réglage dans les leçons précédentes. Ici, vous allez ajouter un calque de réglage Teinte/Saturation afin de modifier la couleur de la fleur violette. Un calque de réglage affecte tous les calques situés en dessous de lui dans le panneau Calques à moins qu'une sélection ne soit active lorsque vous le créez ou que vous utilisez un masque d'écrêtage.

1. Sélectionnez le calque Flower2 dans le panneau Calques.
2. Cliquez sur l'icône Teinte/Saturation dans le panneau Réglages pour créer un calque de réglage du même nom.

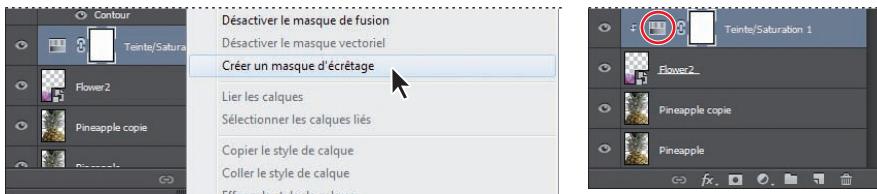


3. Réglez les paramètres dans le panneau Propriétés de la façon suivante :
 - Teinte : **43** ;
 - Saturation : **19** ;
 - Luminosité : **0**.



Les modifications s'appliquent aux calques Flower2, Pineapple copie, Pineapple, Nuages et Background. L'effet est intéressant mais il doit s'appliquer uniquement sur le calque Flower2.

- Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncee (Mac OS) sur le calque de réglage Teinte/Saturation et choisissez Créer un masque d'écrêtage dans le menu contextuel.



Une flèche apparaît devant le nom du calque de réglage dans le panneau Calques pour indiquer qu'il affecte seulement le calque Flower2. Vous en apprendrez plus sur les masques d'écrêtage dans les Leçons 6 et 7.

Mettre à jour un style de calque

Les styles de calque s'appliquent automatiquement aux changements apportés au calque. Vous allez pouvoir le vérifier en modifiant le texte. Pour commencer, vous allez utiliser la nouvelle fonctionnalité de recherche dans le panneau Calques pour isoler le calque de texte.

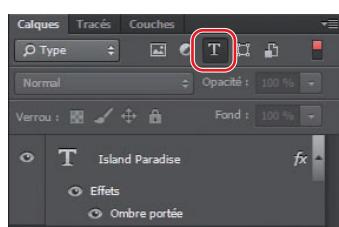
- Dans le menu Choisir un type de filtre du panneau Calques, sélectionnez Type.

Ce filtre définit les options disponibles.

- Cliquez sur le bouton Filtre pour les calques de texte dans les options de filtrage en haut du panneau Calques.

Seul le calque Island Paradise apparaît dans le panneau Calques. La fonction de recherche permet de trouver très rapidement un calque en particulier mais ne modifie pas la visibilité des calques ni l'ordre d'empilement.

- Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque Island Paradise.
- Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Texte horizontal (T).
- Dans le champ Définir le corps de police de la barre d'options, entrez une valeur de 32 et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).



Astuce : Vous pouvez effectuer une recherche dans le panneau Calques sur le type, le nom, le mode, les effets, les attributs ou la couleur des calques. Cette fonction peut être très utile lorsque vous travaillez sur un fichier complexe contenant de très nombreux calques.

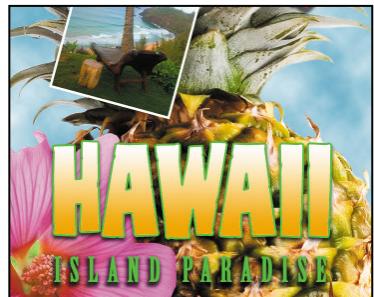
Bien que vous n'ayez pas sélectionné le texte en faisant glisser dessus l'outil Texte (comme vous l'auriez fait dans un logiciel de traitement de texte), le texte "Island Paradise" a maintenant une taille de 32 points.

- À l'aide de l'outil Texte horizontal, cliquez entre les mots "Island" et "Paradise" et tapez **of**.

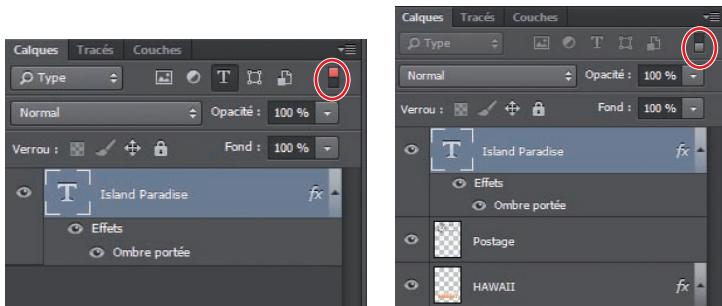
Lorsque vous modifiez le texte, les styles sont appliqués au nouveau texte.

- Comme le mot "of" n'est pas utile, supprimez-le.
- Sélectionnez l'outil Déplacement (**M**) et centrez les mots "Island Paradise" sous le mot "HAWAII".

Note : Vous n'avez pas besoin de cliquer sur le bouton Valider toutes les modifications en cours après avoir modifié le texte, car le fait de sélectionner l'outil Déplacement valide les changements.



- Cliquez sur le bouton rouge Activer/Désactiver le filtrage de calque situé dans le coin supérieur droit du panneau Calques pour désactiver le filtrage et afficher tous les calques de l'image.

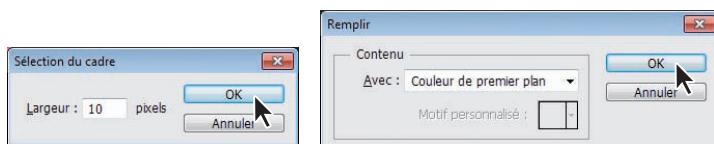


- Enregistrez votre travail.

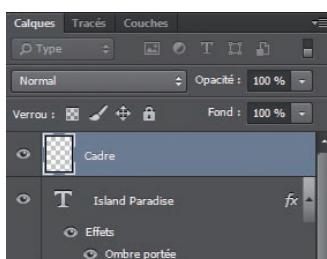
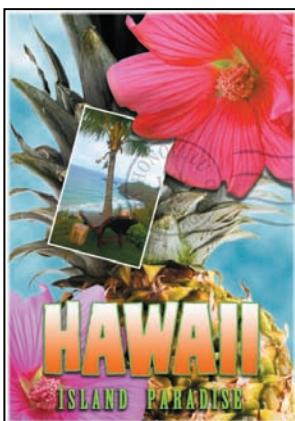
Ajouter un cadre

La carte postale d'Hawaii est quasiment terminée. Les éléments sont en effet presque tous en place dans la composition. Pour finir, vous allez déplacer le tampon de la poste et ajouter un cadre blanc.

1. Sélectionnez le calque Postage et, avec l'outil Déplacement (), positionnez le tampon de la poste au centre et à droite de l'image.
2. Sélectionnez le calque Island Paradise puis cliquez sur le bouton Crée un calque () au bas du panneau Calques.
3. Cliquez sur Sélection > Tout sélectionner.
4. Cliquez sur Sélection > Modifier > Cadre. Tapez 10 (pixels) dans le champ Largeur de la boîte de dialogue Sélection du cadre puis cliquez sur OK.
5. Sélectionnez le blanc comme couleur de premier plan puis cliquez sur Édition > Remplir.
6. Sélectionnez Couleur de premier plan dans le menu Avec de la boîte de dialogue Remplir puis cliquez sur OK.



7. Cliquez sur Sélection > Désélectionner.
8. Double-cliquez sur le nom du calque et renommez-le **Cadre**, par exemple.



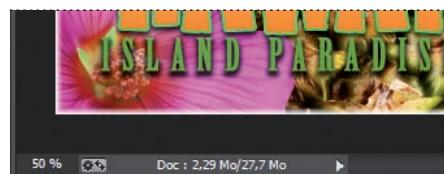
Aplatissement et enregistrement de l'image

Après avoir modifié tous les calques de l'image, vous pouvez les fusionner – autrement dit, *aplatir* l'image – pour réduire la taille du fichier. Tous les calques fusionnent en un seul calque d'arrière-plan. En revanche, vous ne pouvez plus modifier les calques une fois l'image aplatie, et vous ne devez donc pas le faire avant d'être entièrement satisfait de votre travail. Plutôt que d'aplatir votre fichier PSD, nous vous conseillons de conserver une copie du fichier avec ses calques intacts, afin de pouvoir y apporter d'éventuels changements par la suite.

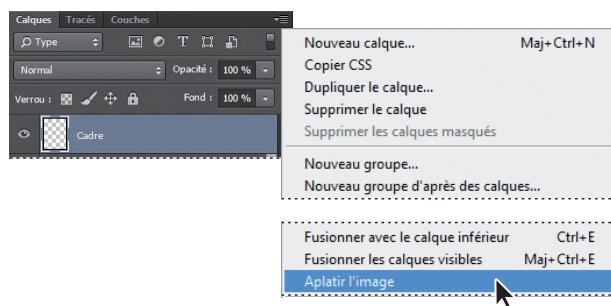
Note : Si ces informations ne s'affichent pas, ouvrez le menu déroulant situé dans la barre d'état au bas de la fenêtre de document et choisissez Afficher > Tailles du document.

Pour évaluer à leur juste mesure les effets de l'aplatissement, notez les deux nombres correspondant à la taille du fichier dans la barre d'état au bas de la fenêtre de document.

Le premier indique la taille du fichier avec l'image aplatie et le second représente la taille actuelle du fichier. Alors que la version actuelle du fichier a un poids important, cette même image n'occuperait plus que 2 à 3 Mo si tous les calques étaient fusionnés. Par conséquent, l'opération se justifie largement ici.



1. Sélectionnez n'importe quel outil sauf l'outil Texte horizontal (T) pour vous assurer que vous n'êtes pas en mode Édition de texte. Cliquez ensuite sur Fichier > Enregistrer (si cette commande est disponible) afin de ne pas perdre les dernières modifications réalisées dans le document.
2. Cliquez sur Image > Dupliquer.
3. Dans la boîte de dialogue Dupliquer l'image, nommez le fichier **04Plat.psd**, par exemple, et cliquez sur OK.
4. Fermez le fichier 04Retouche.psd pour ne conserver à l'écran que le fichier 04Plat.psd.
5. Ouvrez le menu du panneau Calques et choisissez Aplatir l'image.



Un seul calque nommé Arrière-plan reste alors.

6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer. Même si vous avez choisi Enregistrer et non Enregistrer sous, la boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
7. Assurez-vous que le dossier Lesson04 est sélectionné et cliquez sur Enregistrer pour accepter les paramètres par défaut et sauvegarder le fichier aplati.

Vous disposez maintenant de deux versions du fichier : une version aplatie et le fichier original, qui possède toujours tous ses calques.

Vous avez créé une carte postale colorée et attractive. Cette leçon n'aborde qu'une petite partie des possibilités qu'offrent les calques dans Photoshop. Vous en apprendrez plus sur les calques et vous essaierez différentes méthodes tout au long de cet ouvrage.

Les compositions de calques

Les compositions de calques permettent d'afficher d'un seul clic différentes versions d'une image composée de plusieurs calques. Autrement dit, ces compositions enregistrent la configuration du panneau Calques. Lorsque vous en créez plusieurs, il suffit de sélectionner l'une ou l'autre de ces compositions pour afficher chaque configuration. Les compositions de calques permettent ainsi de visualiser rapidement les différentes apparences possibles d'une illustration, pour les montrer à un client, par exemple, sans que vous ayez besoin de cliquer sur les icônes en forme d'œil de chaque calque ou de modifier des paramètres dans le panneau Calques.

Imaginons, par exemple, que vous conceviez une brochure destinée à être imprimée en français mais également en anglais. Vous avez disposé le texte français sur un calque et le texte anglais sur un autre dans la même image. Il vous suffit alors de rendre le calque du texte français visible et le texte anglais invisible puis de cliquer sur le bouton Créer une composition de calques du panneau Compositions de calques et ensuite de répéter l'opération inverse – rendre le texte anglais visible et le texte français invisible et de cliquer de nouveau sur le bouton Créer une composition de calques – pour obtenir deux compositions de calques différentes.

Pour visualiser une disposition de calques en particulier, cliquez sur le bouton Composition de calques pour l'afficher. Vous pouvez facilement apprécier le gain de temps que cette fonctionnalité apporte dans le cas de variations plus complexes entre différentes versions d'une même composition. Les compositions de calques sont extrêmement pratiques pour établir le suivi d'un projet ou lorsque vous devez créer plusieurs versions de la même image.

Astuce : Si vous ne voulez fusionner qu'une partie des calques d'un fichier, cliquez sur les icônes de visibilité des calques à conserver afin de les masquer, puis choisissez Fusionner les calques visibles dans le menu du panneau Calques.



Infos plus

Fusionner des photos

Utilisez la fonctionnalité Alignement automatique des calques pour corriger les défauts d'une photo de famille.

- Ouvrez le fichier FamilyPhoto.psd situé dans le dossier Lesson04.
- Dans le panneau Calques, affichez et masquez alternativement le calque Layer 2 pour visualiser les deux versions de la photo. Lorsque les deux calques sont visibles, vous pouvez constater que l'homme au centre de l'image cligne des yeux et que les deux filles dans le coin inférieur gauche ne regardent pas l'objectif.



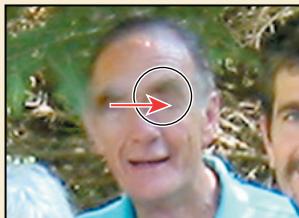
Vous allez aligner les deux images puis avec l'outil Gomme vous supprimerez les parties du calque Layer 2 que vous voulez améliorer.

- Affichez les deux calques, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur chacun d'eux pour les sélectionner. Cliquez sur Édition > Alignement automatique des calques et cliquez sur OK pour accepter l'option de position automatique par défaut. Cliquez sur l'icône en forme d'œil à gauche du calque Layer 2 pour l'afficher et le masquer alternativement et vérifier que les deux calques sont parfaitement alignés.



Vous allez maintenant gommer les parties de l'image que vous voulez améliorer.

- Activez l'outil Gomme dans le panneau Outils et choisissez une forme douce de 45 points dans la barre d'options. Commencez à gommer le visage de l'homme qui cligne des yeux pour que s'affiche son visage souriant sur le calque inférieur.



- Répétez l'opération sur les deux filles jusqu'à ce qu'elles regardent l'objectif.

Vous obtenez ainsi une image naturelle.



Révisions

Questions

1. Quels avantages présente l'utilisation des calques ?
2. Lorsque vous créez un nouveau calque ou un nouveau groupe de calques, où celui-ci apparaît-il dans la pile des calques du panneau Calques ?
3. Comment faire apparaître l'image d'un calque par-dessus celle d'un autre calque ?
4. Comment appliquer un style de calque ?
5. Lorsqu'une image composée de calques est achevée, que faut-il faire du fichier pour en réduire la taille ?

Réponses

1. Les calques permettent de déplacer et de modifier différentes parties de l'image en tant qu'éléments indépendants. On peut également rendre certains calques invisibles de façon à n'afficher que ceux sur lesquels on travaille.
2. Un nouveau calque apparaît toujours au-dessus du calque sélectionné.
3. Pour afficher l'image d'un calque par-dessus celle d'un autre calque, il suffit de faire glisser les calques vers le haut ou vers le bas sur la liste du panneau Calques et de modifier l'ordre de superposition, ou de cliquer sur Calque > Réorganiser > Premier plan, Rapprocher, Éloigner ou Arrière-plan. En revanche, on ne peut pas modifier l'ordre de superposition du calque Arrière-plan.
4. Pour appliquer un style de calque, on doit sélectionner le calque et cliquer sur le bouton Ajouter un style de calque du panneau Calques, ou cliquer sur Calque > Style de calque et choisir un style.
5. Pour réduire la taille d'un fichier, il faut aplatisir l'image en fusionnant tous les calques en un seul calque de fond. Il est préférable de sauvegarder l'image originale avant de fusionner les calques, au cas où il faudrait apporter des modifications à la composition par la suite.



PROJET : RETOUCHE PHOTOGRAPHIQUE AVANCÉE.

Photoshop dispose de quantités d'outils pour importer, modifier et archiver vos photographies numériques, qu'elle soient destinées à différents clients, prévues pour être intégrées dans divers projets ou qu'il s'agisse simplement d'une collection personnelle que vous voulez archiver et conserver.

CORRECTION ET RETOUCHE DE PHOTOGRAPHIES NUMÉRIQUES

5

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- travailler sur une image enregistrée dans le format raw propriétaire de votre appareil photo et enregistrer vos modifications ;
- effectuer les corrections les plus courantes, comme enlever les yeux rouges, le bruit, restaurer les ombres et mettre en valeur les détails ;
- corriger les distorsions provoquées par l'optique de votre appareil photo ;
- aligner et fusionner deux images pour augmenter la profondeur de champ ;
- adopter les meilleures méthodes d'organisation, de gestion et d'enregistrement de vos images ;
- fusionner des images dont l'exposition est différente pour créer une image HDR (*High Dynamic Range*).



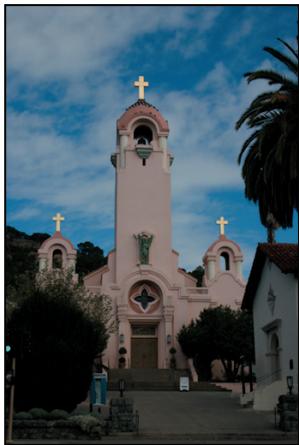
Cette leçon vous prendra environ une heure et demie. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 5 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

Préparatifs

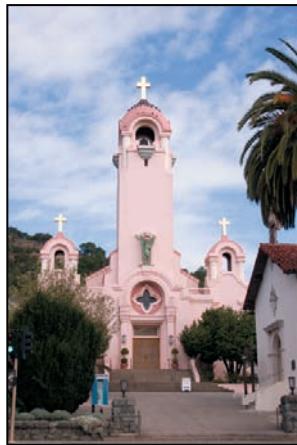
Au cours de cette leçon, vous modifierez différentes images dans Photoshop et dans Camera Raw. Vous utiliserez différentes techniques pour retoucher et améliorer l'aspect de vos images numériques. Pour commencer, vous allez visualiser les fichiers originaux et les fichiers finaux dans Adobe Bridge.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section “Rétablissement des préférences par défaut” de l’Introduction).
2. Dans la boîte de message qui apparaît, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge pour ouvrir Adobe Bridge.
4. Cliquez sur le dossier Lessons dans le volet Favoris, puis double-cliquez sur le dossier Lesson05 dans le volet Contenu pour l’ouvrir.
5. Si nécessaire, augmentez la taille d’aperçu des vignettes à l’aide du curseur pour pouvoir comparer les différentes images correctement, puis examinez les fichiers 05A_Start.crw et 05A_End.psd.

Note : Si vous n’avez pas installé Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l’Introduction pour en savoir plus.



05A_Start.crw.

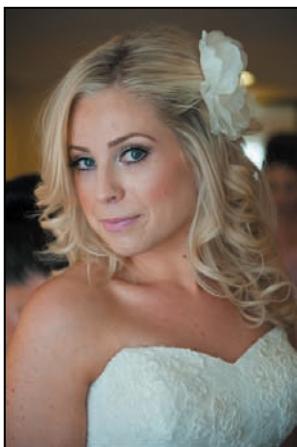


05A_End.psd.

La photo originale de cette église de style espagnol est un fichier au format Camera Raw. Cette photographie ayant été prise avec un appareil Canon EOS 300D, le fichier est au format propriétaire .crw de Canon et non au format .psd comme les autres images sur lesquelles vous avez travaillé jusqu’alors. Vous allez corriger cette image dans Camera Raw pour la rendre plus lumineuse, plus nette et plus claire, puis vous l’enregistrerez au format JPEG pour le Web et au format PSD pour continuer à la retoucher dans Photoshop.

6. Comparez les images 05B_Start.nef et 05B_End.psd.

Cette image-ci a été réalisée avec un appareil Nikon, si bien que l'image raw est au format .nef. Vous corrigerez les couleurs et effectuerez quelques retouches dans Camera Raw et dans Photoshop pour obtenir le résultat final.



05B_Start.nef.



05B_End.psd.

7. Examinez les fichiers 05C_Start.psd et 05C_End.psd.



05C_Start.psd.



05C_End.psd.

Vous allez apporter plusieurs corrections à cette photographie d'une fille sur la plage. Vous verrez comment souligner les détails des tons foncés et des tons clairs, supprimer l'effet yeux rouges et augmenter la netteté de l'image.

- 8.** Examinez les fichiers 05D_Start.psd et 05D_End.psd.



05D_Start.psd.



05D_End.psd.

Dans l'image originale, les colonnes sont déformées. Vous allez corriger la distorsion de l'optique dans cette image.

- 9.** Examinez les fichiers 05E_Start.psd et 05E_End.psd.



05E_Start.psd.



05E_End.psd.

La première image contient deux calques. Selon celui qui est visible, la mise au point est soit sur le verre au premier plan, soit sur la plage de sable à l'arrière-plan. Vous allez augmenter la profondeur de champ pour que les deux éléments soient nets en même temps, puis vous ajouterez des poteaux sur la plage et vous appliquerez un flou de diaphragme sur le verre.

À propos des fichiers Camera Raw

Un fichier *raw* (brut) contient toutes les données d'image non traitées provenant du capteur d'un appareil photo numérique. La plupart des appareils photo numériques permettent d'enregistrer les images au format raw. De cette façon, les photographes peuvent contrôler la manière dont les données de l'image sont interprétées au lieu de laisser à l'appareil photo le soin de procéder automatiquement aux réglages et aux conversions (à l'inverse de ce qui se produit si vous photographiez au format JPEG). Comme l'appareil photo numérique ne fait aucun traitement de l'image lors de la prise de vue, vous pouvez définir la balance des blancs, la gamme des tons, le contraste, la saturation des couleurs et la netteté dans Adobe Camera Raw. Les fichiers raw correspondent d'une certaine façon au négatif d'une photo classique. À tout moment, vous pouvez les retraiter pour parvenir au résultat souhaité.

Pour créer des fichiers raw, réglez votre appareil afin qu'il enregistre les fichiers dans son propre format de fichier brut, qui peut être un format propriétaire. Lorsque vous transférez l'image brute de l'appareil photo sur votre disque dur, le fichier peut alors avoir une extension .nef (Nikon) ou .crw (Canon). Adobe Bridge et Photoshop prennent en charge de nombreux formats propriétaires de fichiers bruts, notamment ceux des appareils Canon, Kodak, Leica, Nikon. Vous pouvez ensuite exporter ces fichiers aux formats DNG, JPEG, TIFF ou PSD.

Vous pouvez non seulement traiter les images en provenance des appareils photo pris en charge, mais également ouvrir des images au format JPEG et TIFF dans Camera Raw, qui contient certaines fonctionnalités absentes de Photoshop. En revanche, vous ne disposez pas de la même flexibilité de traitement pour les images JPEG ou TIFF que pour les images brutes. Enfin, bien que Camera Raw soit capable d'ouvrir et de retoucher une image raw, il ne peut pas enregistrer de fichier dans ce format.

Note : Le format Raw de Photoshop (qui porte l'extension .raw) est un format de fichier conçu pour transférer des images d'une application à une autre et d'un système d'exploitation à un autre. Ne confondez pas le format raw des appareils photo avec le format Camera Raw de Photoshop.

Traitement des images dans Camera Raw

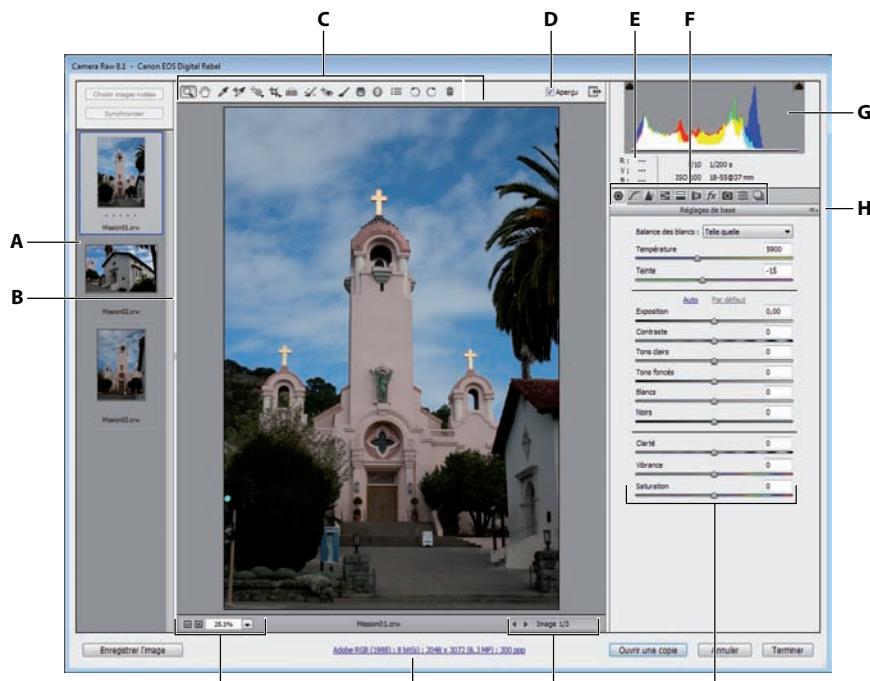
Lorsque vous redressez ou recadrez une image dans Camera Raw, Photoshop et Bridge préservent les données du fichier brut original. De cette façon, vous pouvez modifier l'image comme vous le voulez, exporter l'image retouchée et conserver l'image originale intacte en vue de nouvelles modifications.

Ouvrir des images dans Camera Raw

Vous pouvez ouvrir Camera Raw depuis Photoshop et Bridge et apporter les mêmes modifications à plusieurs images Camera Raw simultanément, ce qui est particulièrement utile si vous travaillez sur des photographies prises dans les mêmes conditions et qui nécessitent par conséquent les mêmes réglages de lumière, par exemple.

Les contrôles avancés de Camera Raw permettent d'ajuster la balance des blancs, l'exposition, le contraste, la netteté, les courbes de tons et bien plus encore. Dans cet exercice, vous allez modifier une image puis appliquer ces réglages à des images similaires.

1. Dans Bridge, ouvrez le dossier Lessons/Lesson05/Mission. Il contient trois prises différentes de la même église espagnole que vous avez déjà vue : Mission01.crw, Mission02.crw et Mission03.crw.
2. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur chacune des images pour les sélectionner toutes, puis choisissez Fichier > Ouvrir dans Camera Raw.



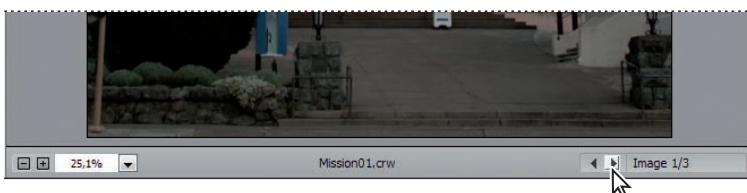
A. Film fixe **B.** Afficher/masquer le film fixe **C.** Barre d'outils **D.** Option Aperçu **E.** Valeurs RVB **F.** Onglets de réglage des images **G.** Histogramme **H.** Menu Paramètres de Camera Raw **I.** Échelle **J.** Cliquer ici pour afficher les options de flux de travail **K.** Flèches de navigation **L.** Curseurs de réglage

La première image étant sélectionnée, un aperçu de grande taille de celle-ci s'affiche au centre de la boîte de dialogue Camera Raw et toutes les images ouvertes s'affichent dans le volet Film fixe, à gauche de la boîte de dialogue. L'histogramme situé dans le coin supérieur droit indique les trois couches de tons de l'image sélectionnée, tandis que le lien des options de flux de production situé sous la fenêtre d'aperçu spécifie l'espace colorimétrique, la profondeur, la taille et la résolution. Les outils situés en haut de la boîte de dialogue permettent d'agrandir la taille d'affichage de l'aperçu, de faire défiler et de redresser le contenu de l'image, et d'apporter d'autres modifications à l'image. Les panneaux situés à droite de la boîte de dialogue contiennent des options plus précises permettant notamment d'ajuster les couleurs et les tons, de renforcer la netteté de l'image et de supprimer le bruit. Vous pouvez également enregistrer des paramètres en tant qu'ensemble de paramètres prédéfinis pour les appliquer par la suite.

Pour obtenir les meilleurs résultats dans Camera Raw, vous devez travailler de la gauche vers la droite et du haut vers le bas de la boîte de dialogue. Autrement dit, vous commencerez généralement par utiliser les outils situés en haut de la boîte de dialogue puis vous procéderiez aux modifications nécessaires dans chaque panneau, l'un après l'autre.

Vous allez maintenant découvrir ces contrôles pour retoucher la première image.

3. Avant de commencer, cliquez sur la vignette de chaque image dans le panneau Film fixe pour afficher un aperçu de chaque image. Vous pouvez également cliquer sur la flèche triangulaire pointant vers la droite, située sous l'aperçu de l'image, pour afficher les images l'une après l'autre. Sélectionnez ensuite de nouveau l'image Mission01.crw.



4. Assurez-vous que l'option Aperçu, en haut de la boîte de dialogue, est activée afin que vous puissiez visualiser en temps réel l'effet des retouches que vous allez apporter.

Ajuster la balance des blancs

La balance des blancs d'une image reflète les conditions dans lesquelles la photo a été prise. Un appareil photo numérique enregistre la balance des blancs au moment de l'exposition. Lorsque vous ouvrez le fichier dans la boîte de dialogue Camera Raw, cette valeur est définie comme paramètre initial pour l'aperçu de l'image.

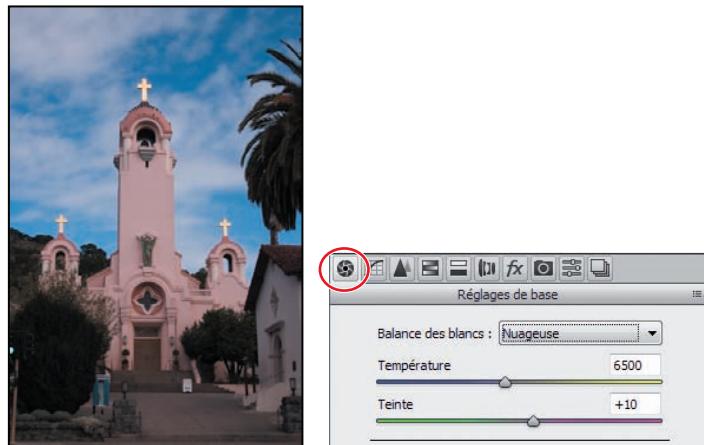
La balance des blancs comprend deux composants : Température et Teinte. La température, mesurée en kelvins, détermine la "froideur" ou la "chaleur" de l'image, c'est-à-dire les tons bleu-vert et jaune-rouge. La teinte compense la présence d'une dominante verte ou magenta.

Selon les paramètres de votre appareil photo et les conditions de la prise de vue (si, par exemple, la lumière est faible ou inégale), vous devrez peut-être ajuster la balance des blancs. Si c'est le cas, c'est la première opération à réaliser car cette modification a une influence sur tous les autres réglages.

1. Si le panneau Réglages de base n'est pas déjà ouvert à la droite de la boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Réglages de base (➊).

Par défaut, l'option Telle quelle est sélectionnée dans le menu déroulant Balance des blancs. Camera Raw utilise en effet les paramètres de balance des blancs de votre appareil photo au moment de la prise de vue. Camera Raw dispose également de nombreux réglages prédéfinis pour la balance des blancs, que vous pouvez utiliser comme guide pour visualiser leur effet.

2. Sélectionnez Nuageuse dans le menu déroulant Balance des blancs.

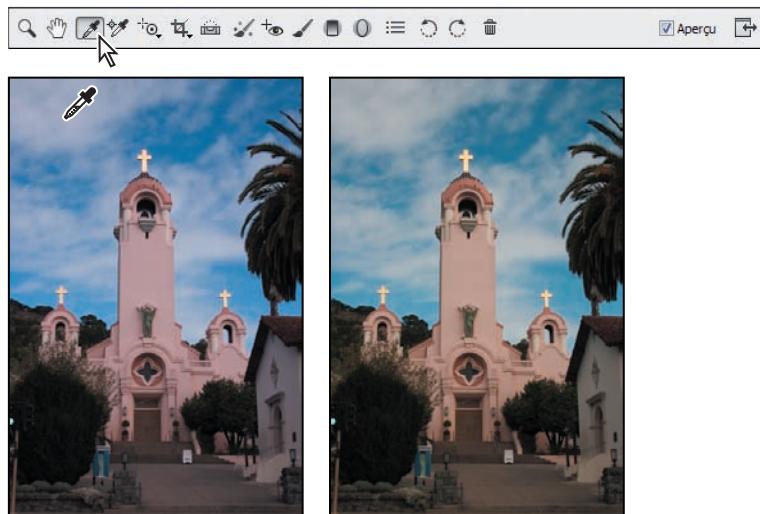


Camera Raw ajuste la température et la teinte de l'image. Un paramètre prédéfini suffit parfois mais ici, l'image présente toujours une dominante colorée bleue et vous devez donc ajuster la balance des blancs manuellement.

3. Sélectionnez l'outil Balance des blancs (en haut de la boîte de dialogue.

Pour définir la balance des blancs adéquate, choisissez un élément qui doit être gris ou blanc. Camera Raw utilise cette information pour déterminer la couleur de la lumière lors de la prise de vue et ajuster ensuite la luminosité de l'image.

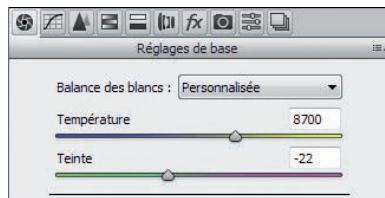
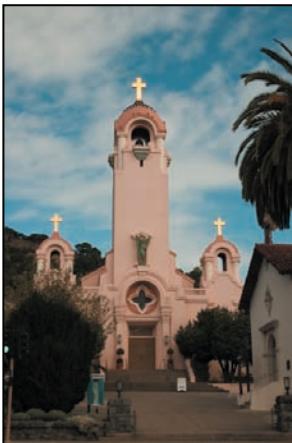
4. Cliquez sur les nuages dans l'image. La lumière de l'image change.



5. Cliquez sur une autre partie des nuages. La lumière de l'image change encore.

L'outil Balance des blancs permet de trouver rapidement et facilement la lumière la plus appropriée pour une image. Le changement de lumière ne modifie pas l'image originale de façon permanente, et vous pouvez donc faire autant d'essais que vous le souhaitez en cliquant sur différentes zones de l'image.

6. Cliquez sur le nuage juste à gauche du clocher. Cette sélection supprime l'essentiel de la dominante de couleur et donne à l'image une luminosité réaliste.
7. Déplacez le curseur Teinte à **-22** pour accentuer les tons verts.



Astuce :
Pour annuler les paramètres, appuyez sur les touches Ctrl+Z (Windows) ou Cmd+Z (Mac OS) plusieurs fois.
Pour comparer les modifications apportées avec l'image originale, désactivez l'option Aperçu. Activez de nouveau cette option pour afficher l'image modifiée.

Ajuster la tonalité dans Camera Raw

Les autres curseurs du panneau Réglages de base influent sur l'exposition, la luminosité, le contraste et la saturation de l'image. À l'exception du curseur Contraste, déplacer le curseur vers la droite a pour effet d'éclaircir les zones concernées de l'image, tandis que le déplacer vers la gauche les assombrit. Le curseur Exposition définit pour l'essentiel le *point blanc* ou le point le plus clair dans l'image, à partir duquel Camera Raw ajuste toutes les autres parties de l'image. À l'inverse, le curseur Noirs définit le *point noir*, autrement dit le point le plus sombre de l'image. Les curseurs Tons clairs et Tons foncés ont pour effet d'augmenter les détails dans les zones claires et les zones sombres.

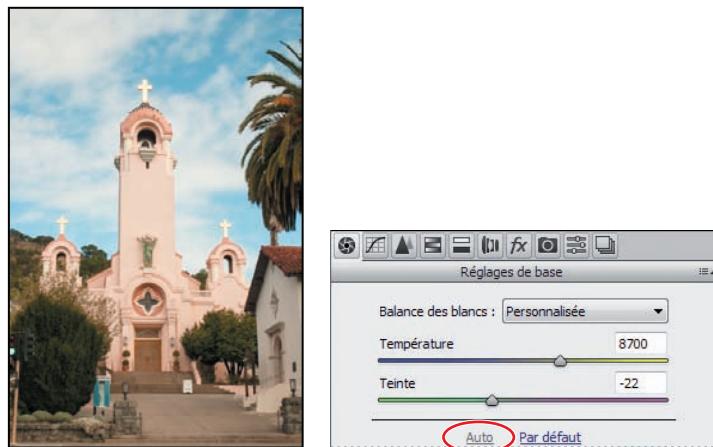
Comme son nom l'indique, le curseur Contraste définit le contraste de l'image. Pour l'ajuster de façon plus nuancée, vous pouvez employer le curseur Clarté, qui ajoute de la profondeur à l'image en augmentant le contraste localement, en particulier sur les tons moyens.

Le curseur Saturation règle la saturation de toutes les couleurs de l'image de manière égale. Le curseur Vibrance, en revanche, a un effet plus important sur les couleurs les moins saturées. Vous pouvez par exemple l'utiliser pour améliorer un arrière-plan, sans pour autant exagérer la saturation de la couleur des tons de peau des personnes présentes dans l'image.

Astuce : Pour de meilleurs résultats, augmentez la valeur de l'option Clarté jusqu'à ce que des halos apparaissent autour des contours des détails, puis réduisez-la légèrement.

Vous pouvez soit faire appel à l'option Auto pour laisser Camera Raw tenter de corriger les tons de l'image, soit sélectionner vos propres paramètres.

1. Dans le panneau Réglages de base, cliquez sur Auto.



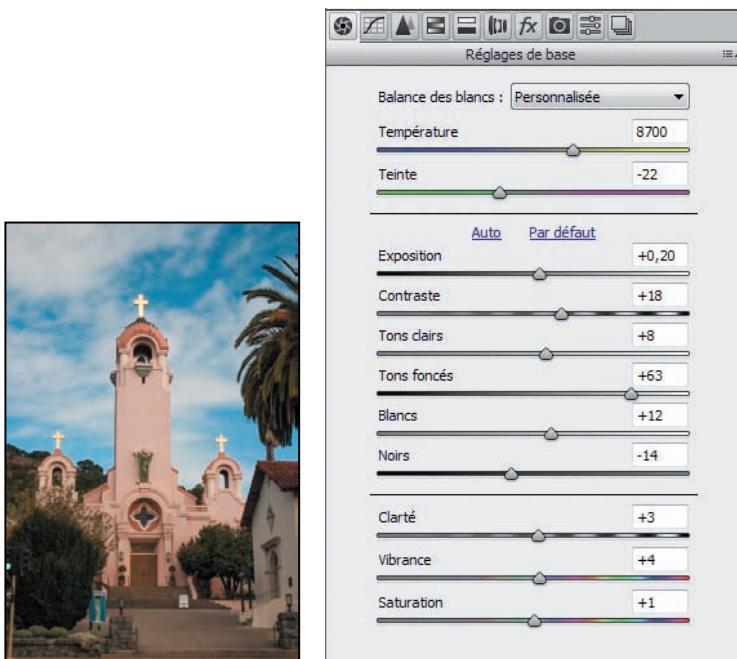
Camera Raw augmente la valeur d'exposition et modifie plusieurs autres paramètres. Vous pourriez utiliser ce réglage comme base de départ mais, dans cet exercice, vous allez revenir aux paramètres par défaut pour ensuite ajuster ces valeurs par vous-même.

2. Dans le panneau Réglages de base, cliquez sur Par défaut.

3. Donnez ensuite les valeurs suivantes aux autres options :

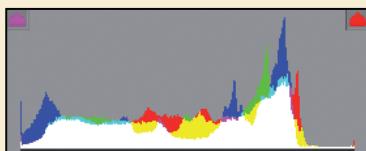
- Exposition : **+0,20** ;
- Contraste à **+18** ;
- Tons clairs : **+8** ;
- Tons foncés : **+63** ;
- Blancs : **+12** ;
- Noirs : **-14** ;
- Clarté : **+3** ;
- Vibrance : **+4** ;
- Saturation : **+1**.

Ces paramètres permettent de faire ressortir les tons moyens de l'image et avivent l'image sans que les couleurs saturent trop.



L'histogramme de Camera Raw

L'histogramme situé dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue Camera Raw affiche simultanément les couches Rouge, Vert et Bleu de l'image sélectionnée. Il est automatiquement mis à jour lorsque vous modifiez un des paramètres. De plus, si vous déplacez un outil sur l'aperçu de l'image, les valeurs RVB de la zone située sous le pointeur s'affichent au-dessus de l'histogramme.

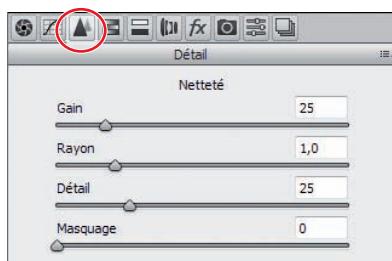
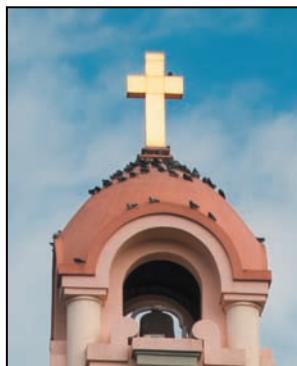


Renforcer la netteté

► **Astuce :** Si vous ne retouchez qu'une zone de l'image en particulier, utilisez les outils Pinceau de retouche et Filtre gradué. L'outil Pinceau de retouche vous permet notamment de modifier l'Exposition, les Tons clairs et la Clarté en "peignant" sur la photo. L'outil Filtre gradué permet d'effectuer les mêmes modifications de façon graduelle sur une partie de l'image.

Photoshop dispose de nombreux filtres pour renforcer la netteté mais, pour améliorer celle de l'ensemble d'une image, les contrôles de netteté du panneau Détail de Camera Raw sont mieux adaptés. Pour visualiser les effets de ce réglage dans le panneau Aperçu, vous devez afficher l'image à 100 %, voire plus.

1. Double-cliquez sur l'outil Zoom (situé à gauche de la barre d'options, pour augmenter la taille d'affichage de l'image à 100 %. Sélectionnez ensuite l'outil Main () et faites défiler l'image vers le haut pour afficher le sommet du clocher.
2. Cliquez sur le bouton Détail (pour ouvrir le panneau du même nom.



Le curseur Gain définit la force du filtre que Camera Raw applique. En règle générale, on commence par donner à ce paramètre une valeur trop importante puis, après avoir défini les autres options, on l'ajuste.

3. Faites glisser le curseur Gain à **100**.

Le curseur Rayon détermine la zone de pixels que Camera Raw analyse pour augmenter la netteté de l'image. Pour la plupart des images, les meilleurs résultats s'obtiennent avec une valeur faible, voire inférieure à 1 pixel. Un rayon plus élevé peut en effet donner à l'image un aspect peu naturel, proche de celui d'une aquarelle.

4. Faites glisser le curseur Rayon à **0,9**.

Le curseur Détail définit la quantité de détails. Même avec une valeur de 0, Camera Raw effectue un renforcement de la netteté. En règle générale, ce paramètre doit avoir une valeur assez faible.

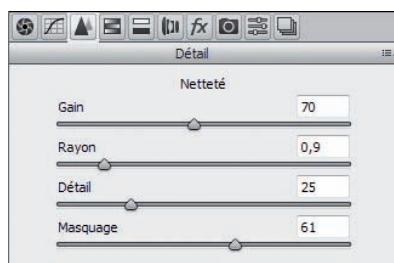
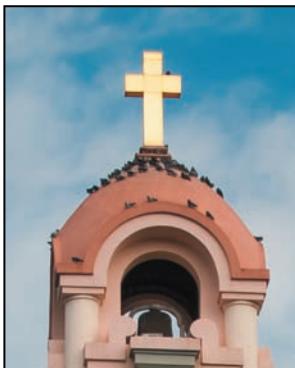
5. Faites glisser le curseur Détail à **25**, si ce n'est pas déjà sa valeur.

Le curseur Masquage détermine sur quelle partie de l'image Camera Raw renforce la netteté. Avec une valeur élevée, Camera Raw n'agit que sur les éléments dont le contour est net.

6. Faites glisser le curseur Masquage à **61**.

Maintenant que vous avez ajusté les paramètres Rayon, Détail et Masquage, vous pouvez réduire la valeur du paramètre Gain afin de finaliser le renforcement de la netteté.

7. Faites glisser le curseur Gain à **70**.



Une fois la netteté de l'image renforcée, les détails et les contours du clocher deviennent plus présents. Le curseur Masquage permet de définir l'action de l'effet sur les lignes dans l'image, si bien qu'aucun artefact n'apparaît dans les zones moins nettes ou situées à l'arrière-plan.

Quand vous procédez aux réglages dans Camera Raw, les données originales du fichier sont préservées. Vos réglages sont stockés soit dans la base de données du fichier Camera Raw soit sous la forme de fichiers XMP (les fichiers qui accompagnent l'image originale et qui sont enregistrés dans le même dossier qu'elle). Ces fichiers XMP conservent les modifications apportées dans Camera Raw lorsque l'image est déplacée sur un périphérique de stockage ou sur un autre ordinateur.

Astuce :
Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) en déplaçant le curseur pour afficher la zone de l'image sur laquelle Camera Raw agit.

Note : Si vous zoomez en arrière, la netteté de l'image semble inchangée. L'action de ce réglage n'est en effet visible que lorsque l'image est affichée à 100 % ou plus.

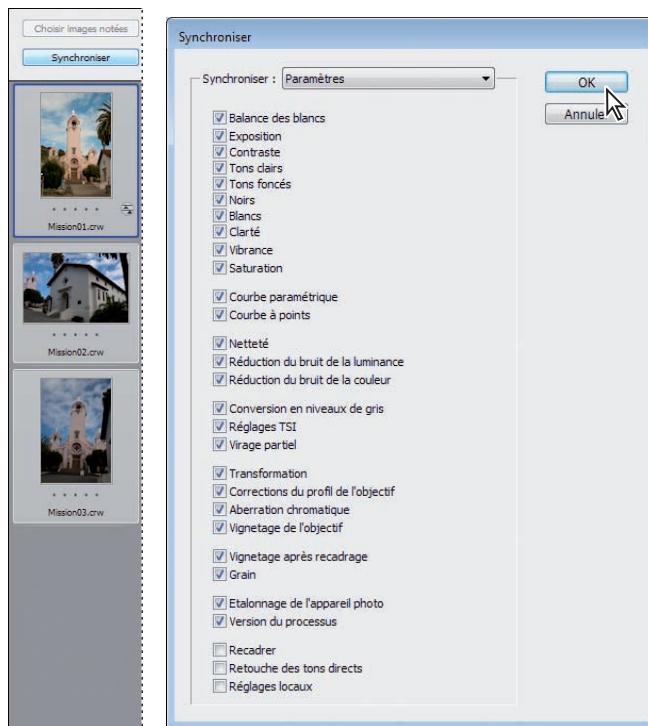
Appliquer les réglages à d'autres images

Maintenant que vous avez amélioré cette première image, vous pouvez automatiquement appliquer ces paramètres aux deux autres images de l'église, qui ont été prises le même jour et dans les mêmes conditions. Pour cela, vous allez utiliser la commande Synchroniser.

1. Cliquez sur le bouton Tout sélectionner, situé dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue, pour sélectionner toutes les vignettes du volet Film fixe.
2. Cliquez sur le bouton Synchroniser.

La boîte de dialogue Synchroniser qui s'affiche alors contient tous les paramètres que vous pouvez appliquer aux images. Par défaut, toutes les options (sauf Recadrer, Retouche des tons directs et Réglages locaux) sont activées. Même si nous n'avons pas l'ensemble des paramètres, cela convient tout à fait à notre projet.

3. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Synchroniser.



Lorsque vous appliquez les mêmes paramètres à toutes les images sélectionnées, les vignettes se mettent automatiquement à jour pour refléter ces modifications. Pour visualiser les images, cliquez sur chaque vignette dans le panneau Film fixe.

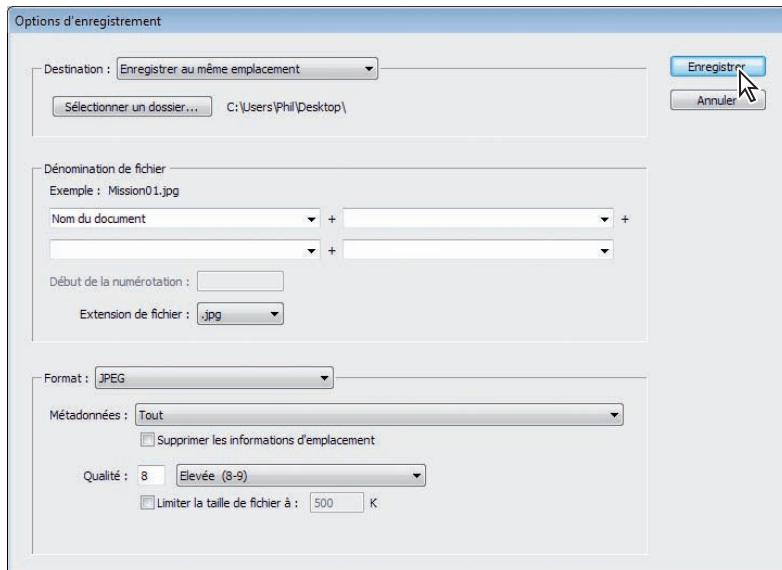
Enregistrer les modifications Camera Raw

Vous pouvez sauvegarder vos modifications de différentes façons. Vous allez tout d'abord enregistrer les images modifiées en basse résolution et au format JPEG, afin de les partager sur le Web, puis vous enregistrerez le fichier Mission01 au format Photoshop, afin de pouvoir l'ouvrir en tant qu'objet dynamique dans Photoshop et ainsi pouvoir revenir dans Camera Raw à tout moment pour procéder à des modifications supplémentaires.

1. Dans la boîte de dialogue Camera Raw, cliquez sur le bouton Tout sélectionner pour sélectionner les trois images.
2. Dans le coin inférieur gauche, cliquez sur le bouton Enregistrer les images.
3. Dans la boîte de dialogue Options d'enregistrement, procédez comme suit :
 - Dans le menu Destination, sélectionnez Enregistrer au même emplacement.
 - Dans la section Dénomination de fichier, conservez Nom du document dans le premier champ de texte.
 - Dans le menu déroulant Format, situé au bas de la boîte de dialogue, choisissez JPEG.

Ces paramètres vont créer une copie en basse résolution (72 ppp) au format JPEG de chaque image retouchée, ce qui vous permet de les partager sur le Web. Les fichiers sont nommés Mission01.jpg, Mission02.jpg et Mission03.jpg.

4. Cliquez sur Enregistrer.

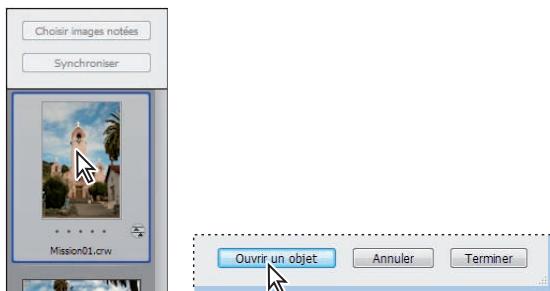


Note : Avant de transférer ces images sur le Web, vous devrez sans doute les ouvrir dans Photoshop et leur donner une résolution de 640 × 480 pixels. Elles ont en effet une taille beaucoup plus grande et ne pourront pas être s'afficher intégralement sur la plupart des moniteurs.

Bridge revient à la boîte de dialogue Camera Raw et indique combien d'images sont traitées jusqu'à ce que toutes les images soient enregistrées. Les vignettes CRW s'affichent toujours dans la boîte de dialogue Camera Raw. En revanche, les fichiers JPEG s'affichent à présent dans Bridge en compagnie des images originales au format CRW, que vous pouvez continuer à retoucher ou laisser en l'état.

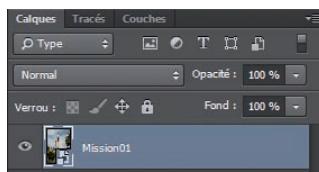
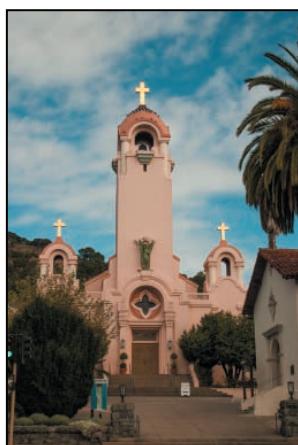
Vous allez maintenant ouvrir une copie de l'image Mission01.jpg dans Photoshop.

5. Cliquez sur la vignette Mission01.crw dans le volet Film fixe de la boîte de dialogue Camera Raw pour la sélectionner. Appuyez ensuite sur la touche Maj et cliquez sur le bouton Ouvrir un objet au bas de la boîte de dialogue.



► **Astuce :** Pour que le bouton Ouvrir un objet s'affiche par défaut, cliquez sur le lien souligné en bleu, situé sous le volet Aperçu, indiquant le profil, les dimensions et la résolution de l'image, activez l'option Ouvrir dans Photoshop comme objets dynamiques puis cliquez sur OK.

La commande Ouvrir un objet entraîne l'ouverture de l'image en tant qu'objet dynamique dans Photoshop. Double-cliquez sur la vignette de l'objet dynamique dans Photoshop pour revenir à tout moment dans Camera Raw et procéder à d'autres modifications. Si vous cliquez sur le bouton Ouvrir une image, l'image s'ouvre comme une image standard dans Photoshop. Si vous maintenez la touche Maj enfoncée, le bouton Ouvrir une image devient Ouvrir un objet.



6. Dans Photoshop, choisissez Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **Mission_final.psd** et sauvegardez-le au format Photoshop (PSD) dans le dossier Lesson05. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format Photoshop s'ouvre, puis fermez ce fichier.

L'enregistrement des fichiers dans Camera Raw

Chaque appareil photo enregistre les images raw dans un format qui lui est propre, mais Adobe Camera Raw peut traiter de nombreux formats de fichiers raw, à partir des réglages par défaut de l'image propres à l'appareil photo et des données EXIF.

Vous pouvez enregistrer les fichiers propriétaires au format DNG (le format de Camera Raw), JPEG, TIFF et PSD. Tous ces formats peuvent être utilisés pour enregistrer les tons directs en RVB et en CMJN, les images bitmap, et tous (à l'exception du format DNG) sont également disponibles dans les boîtes de dialogue Enregistrer et Enregistrer sous de Photoshop.

- Le format **DNG** (*Adobe Digital Negative*) contient les données d'image brutes d'un appareil photo numérique et les métadonnées qui définissent leur signification. Ce format est conçu pour permettre la compatibilité des fichiers Camera Raw et ainsi aider les photographes à gérer les nombreux formats propriétaires des différents appareils photo numériques (cette option d'enregistrement est uniquement disponible dans la boîte de dialogue Camera Raw).
- Le format **JPEG** (*Joint Photographic Experts Group*) est généralement employé pour visualiser des photographies et d'autres images RVB en tons continus sur le Web. Les fichiers JPEG en haute résolution peuvent être utilisés dans d'autres domaines, y compris l'impression. Le format JPEG conserve toutes les informations chromatiques des images mais compresse la taille des fichiers en éliminant des données de façon sélective. Plus le taux de compression est important, plus la qualité de l'image est dégradée.
- Le format **TIFF** (*Tagged-Image File*) s'emploie pour l'échange de fichiers entre applications et plates-formes informatiques. C'est un format souple pris en charge par la plupart des applications de dessin, de retouche d'images et de mise en pages. La quasi-totalité des scanners de bureau peut également produire des images TIFF.
- Le format **PSD** (*Photoshop Document*) est le format de fichier natif de Photoshop. Grâce à l'intégration étroite entre les produits Adobe, certaines autres applications Adobe comme Illustrator et InDesign peuvent directement importer des fichiers PSD en préservant de nombreuses fonctionnalités de Photoshop.

Une fois le fichier ouvert dans Photoshop, vous pouvez l'enregistrer dans de nombreux formats différents, y compris le format de document volumineux (PSB), Cineon, Photoshop Raw ou PNG. Le format Photoshop Raw (RAW) ne doit pas être confondu avec les formats raw des appareils photo. Il s'agit d'un format de fichier destiné au transfert des images entre différentes applications et différents systèmes d'exploitation.

Pour en savoir plus sur les formats de fichiers dans Camera Raw et Photoshop, reportez-vous à l'Aide de Photoshop.

Retouches colorimétriques avancées

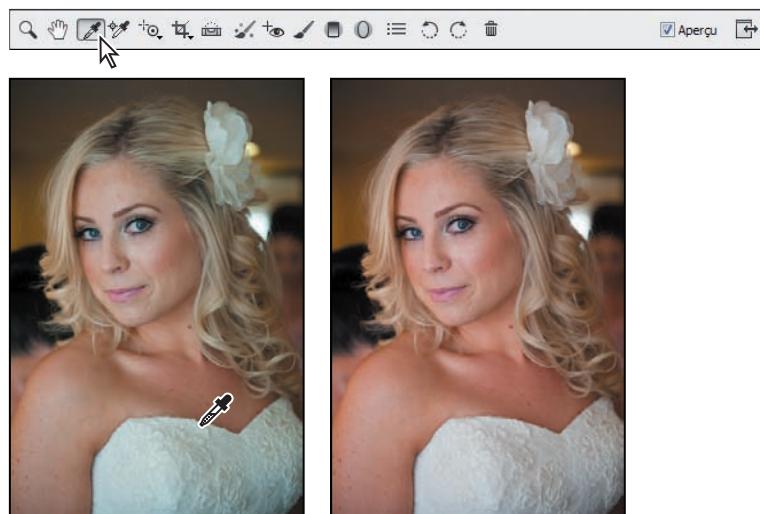
Vous allez utiliser la boîte de dialogue Niveaux, l'outil Correcteur et d'autres fonctionnalités de Photoshop pour améliorer cette image.

Ajuster la balance des blancs dans Camera Raw

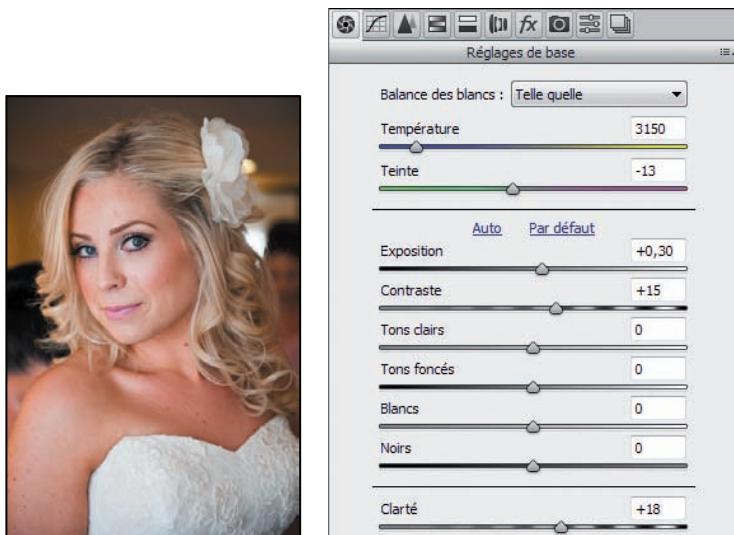
► **Astuce :** Vous pouvez non seulement ouvrir les fichiers dans Camera Raw pour commencer la retouche mais aussi appliquer les réglages de Camera Raw comme filtre sur n'importe quel fichier dans Photoshop. Pour cela, cliquez sur Filtre > Filtre Camera Raw, ajustez les paramètres puis cliquez sur OK.

Le portrait original de la mariée présente une légère dominante de couleur. Vous allez commencer par corriger les couleurs dans Camera Raw, en ajustant la balance des blancs et le ton général de l'image.

1. Dans Bridge, parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson05. Sélectionnez le fichier 05B_Start.nef puis cliquez sur Fichier > Ouvrir dans Camera Raw.
2. Dans Camera Raw, sélectionnez l'outil Balance des blancs () puis cliquez sur une zone blanche de la robe de la mariée pour ajuster la température et supprimer la dominante verte.



3. Donnez ensuite les valeurs suivantes aux options du panneau Réglages de base de la façon suivante pour éclaircir et accentuer l'image :
 - Exposition : +0,30 ;
 - Contraste : +15 ;
 - Clarté : +8.

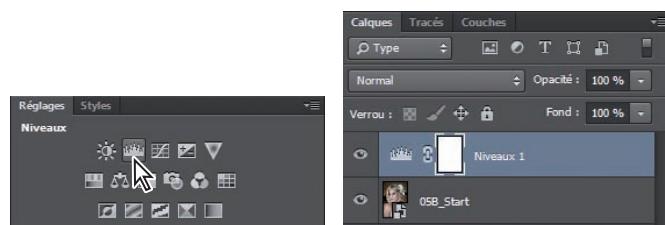


- Appuyez sur la touche Maj puis cliquez sur le bouton Ouvrir un objet.
L'image s'ouvre dans Photoshop en tant qu'objet dynamique.

Ajuster les niveaux

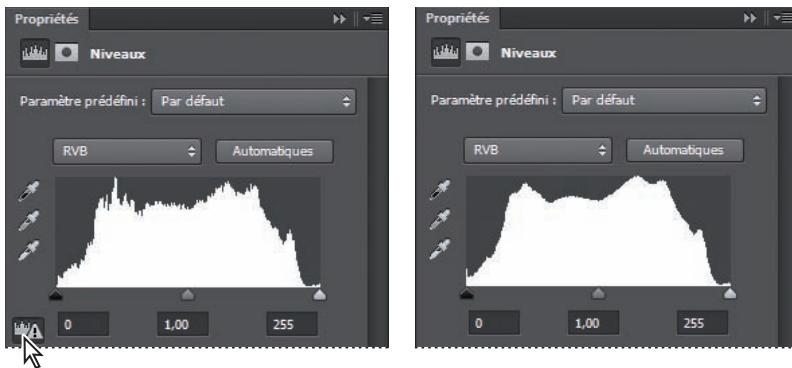
La plage de tonalités d'une image représente le contraste ou la quantité de détails dans l'image. Elle est déterminée par la répartition des pixels, des plus foncés (noirs) aux plus clairs (blancs). Vous allez utiliser un calque de réglage Niveaux pour affiner la plage de tonalités de cette image.

- Dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Enregistrer sous. Nommez le fichier **Modèle_final.psd** et cliquez sur Enregistrer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop si elle s'ouvre.
- Cliquez sur le bouton Niveaux dans le panneau Réglages.



Photoshop ajoute un calque de réglage Niveaux 1 dans le panneau Calques. Les contrôles de niveaux et l'histogramme s'affichent dans le panneau Propriétés. L'histogramme présente l'ensemble des valeurs (noires et blanches) de l'image. Le curseur triangulaire de gauche (noir) représente les zones sombres, le curseur triangulaire de droite (blanc) les zones claires et le curseur triangulaire du centre (gris) les tons moyens, ou gamma. À moins que vous ne cherchiez à obtenir un effet particulier, la courbe du graphique doit occuper toute la largeur de l'histogramme. En outre, pour obtenir une répartition régulière des tons moyens de l'image, la partie centrale de la courbe ne doit pas présenter de crêtes abruptes mais, au contraire, avoir une forme douce.

3. Dans le panneau Propriétés, cliquez sur le bouton Calculer un histogramme plus précis (situé à gauche de l'histogramme pour que Photoshop remplace le graphique.

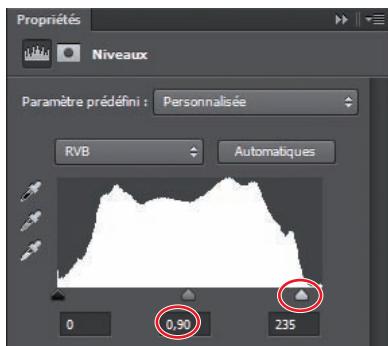


La petite crête complètement à droite du graphique représente le point blanc mais la majorité des données finit plus à gauche. Vous devez donc faire coïncider les deux.

4. Faites glisser le curseur triangulaire de droite (blanc) vers la gauche, à hauteur de la représentation des tons les plus clairs dans l'histogramme.

Au fur et à mesure que vous déplacez le triangle, la valeur dans le champ du troisième niveau d'entrée (sous l'histogramme du panneau Niveaux) change, ainsi que l'apparence de l'image elle-même.

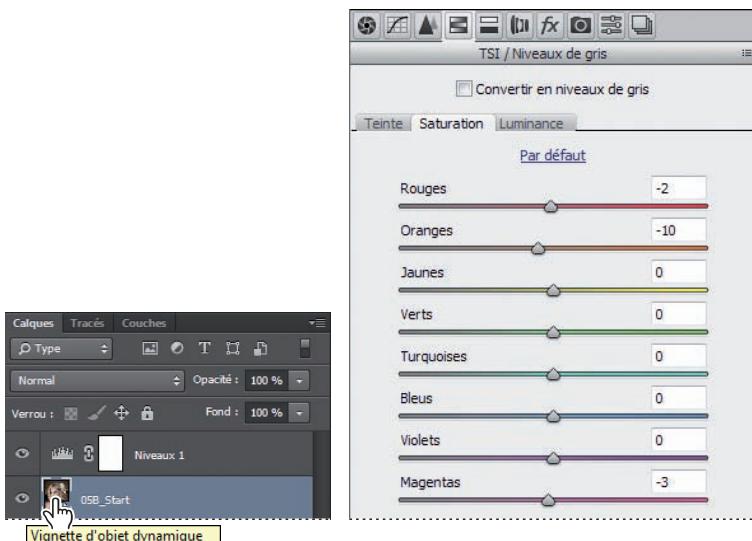
5. Faites glisser le triangle du milieu légèrement vers la droite pour assombrir les tons moyens. Nous l'avons déplacé à une valeur de **0,90**.



Modifier la saturation dans Camera Raw

Le réglage des Niveaux a considérablement amélioré l'image, mais la mariée semble maintenant avoir pris un coup de soleil. Vous allez donc ajuster la saturation dans Camera Raw pour rendre le ton de sa peau plus homogène.

1. Double-cliquez sur la vignette du calque 05B_Start pour ouvrir cet objet dynamique dans Camera Raw.
2. Cliquez sur le bouton TSL/Niveaux de gris (≡) pour afficher ce panneau.
3. Cliquez sur l'onglet Saturation.
4. Modifiez les valeurs suivantes comme indiqué pour réduire la quantité de couleur rouge dans le ton de la peau :
 - Rouges : -2 ;
 - Oranges : -10 ;
 - Magentas : -3.

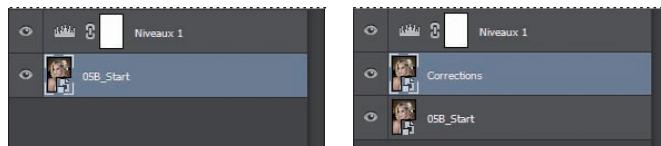


5. Cliquez sur OK pour revenir dans Photoshop.

Supprimer des imperfections avec les outils Correcteur

Vous êtes maintenant prêt à retoucher le visage du modèle. Vous allez vous servir des outils Correcteur et Correcteur localisé afin de supprimer les imperfections, adoucir la peau, supprimer les veines rouges dans les yeux et même supprimer le piercing sur la narine.

1. Sélectionnez le calque 05B_Start dans le panneau Calques puis choisissez Dupliquer le calque dans le menu du panneau. Nommez ce nouveau calque **Corrections**, puis cliquez sur OK.



En travaillant sur une copie du calque, vous conservez les pixels originaux intacts et pouvez ainsi recommencer depuis le début si nécessaire. Comme vous ne pouvez pas retoucher un objet dynamique à l'aide des outils Correcteur, vous devez d'abord pixelliser ce calque.

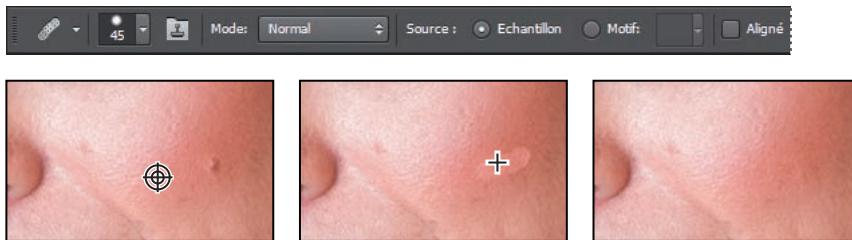
2. Cliquez sur Calque > Objets dynamiques > Pixelliser.
3. Zoomez sur le visage du modèle afin de mieux le visualiser.
4. Activez l'outil Correcteur localisé (○).
5. Dans la barre d'options, sélectionnez les paramètres suivants :
 - Épaisseur de la brosse : 35 px ;
 - Mode : Normal ;
 - Type : Contenu pris en compte.
6. Peignez à l'aide de l'outil Correcteur localisé sur le nez de la mariée pour éliminer le piercing. Un seul clic devrait suffire. Comme vous avez sélectionné l'option Contenu pris en compte, l'outil Correcteur localisé remplace ce bijou par les pixels de peau similaires qui se trouvent autour.



7. Peignez sur les ridules autour des yeux et de la bouche. Vous pouvez également éliminer les grains de beauté sur son visage, son cou, ses bras et son buste. Essayez de procéder par clics successifs, avec de petits coups de pinceau et des coups de pinceau plus importants. Testez aussi différents réglages de l'outil. Pour supprimer les ridules autour de la bouche, nous avons par exemple sélectionné le mode Éclaircir et activé l'option Similarité des couleurs. Supprimez les imperfections et les lignes superflues mais conservez suffisamment de petits défauts pour ne pas supprimer le caractère du modèle.

L'outil Correcteur peut représenter une meilleure option pour les corrections plus importantes, car il offre un meilleur contrôle sur les pixels échantillonnés par Photoshop.

8. Sélectionnez l'outil Correcteur (○) caché sous l'outil Correcteur localisé (●). Choisissez une brosse d'une taille de **45** pixels et d'une Dureté de **100 %**.
9. En maintenant le bouton Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncé, cliquez sur la joue pour définir la zone source de l'image à utiliser.
10. Peignez sur le grain de beauté sur la joue pour la remplacer par la couleur que vous avez échantillonné. Vous adoucirez la texture plus tard.

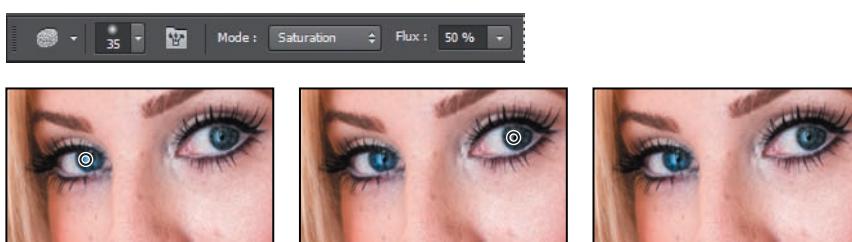


11. Corrigez les autres défauts importants qui subsistent avec l'outil Correcteur.
12. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Améliorer une image avec les outils Densité – et Éponge

Vous allez utiliser les outils Éponge et Densité – pour éclaircir les yeux et les lèvres de la mariée.

1. Sélectionnez l'outil Éponge (○) caché sous l'outil Densité – (●). Assurez-vous que l'option Vibrance est activée dans la barre d'options puis sélectionnez les paramètres suivants :
 - Épaisseur : **35 px** ;
 - Dureté : **0 %** ;
 - Mode : **Saturation** ;
 - Flux : **50 %**.
2. Déplacez l'outil Éponge sur les iris pour augmenter leur saturation.





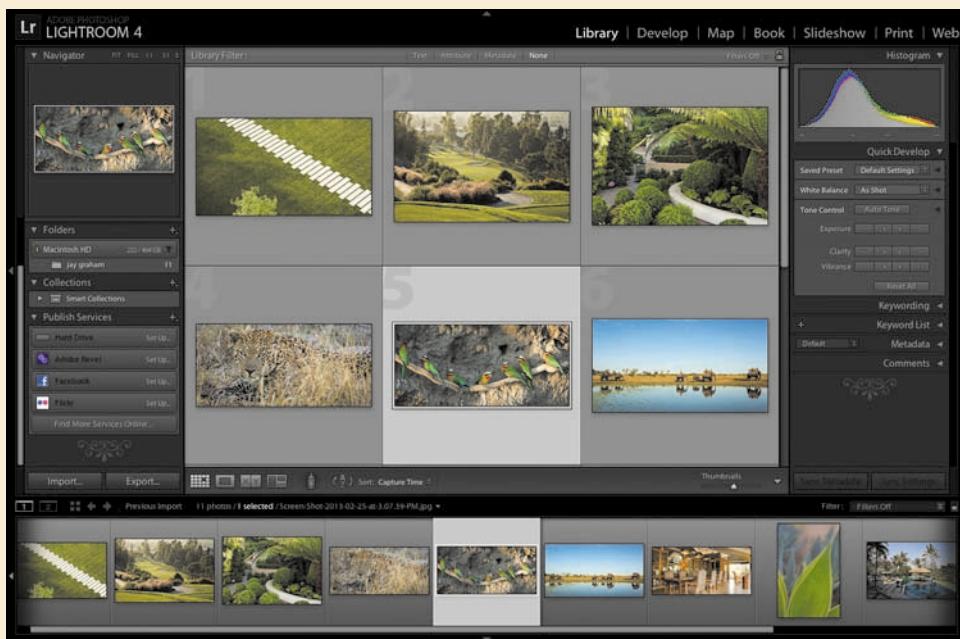
Photographe depuis plus de 25 ans, Jay Graham a commencé sa carrière en concevant et en réalisant des maisons personnalisées. Aujourd'hui, il travaille pour des publicitaires, des magazines d'architecture et l'industrie du tourisme.

Son portfolio sur le Web est accessible à l'adresse : www.jaygraham.com.

Les méthodes de travail d'un professionnel

Les bonnes habitudes font toute la différence

Pour conserver votre enthousiasme pour la photographie numérique, vous devez adopter de bonnes méthodes et habitudes de travail. Cela vous permettra d'améliorer vos images et vous évitera la peur de perdre des travaux non sauvegardés. Voici un résumé concis du flux de production de base à utiliser pour vos images numériques, écrit par un professionnel de l'image expérimenté. Jay Graham décrit certaines règles pour paramétriser votre appareil photo, créer un flux de production simple de la gestion des couleurs, sélectionner les formats de fichiers, organiser et gérer les fichiers et enfin présenter votre travail.



Graham utilise Photoshop Lightroom pour organiser ses milliers de photographies.

"Les gens se plaignent le plus souvent de ne pas retrouver leur image, explique Graham. Où est-elle ? À quoi ressemble-t-elle ? Nommer ses fichiers est primordial."

Commencer par paramétriser les préférences de l'appareil photo

Si votre appareil photo dispose de cette fonctionnalité, il est conseillé de toujours photographier au format raw afin de conserver toutes les informations dont vous avez besoin. Selon Graham, la lumière d'une photo au format raw "peut être modifiée pour sembler avoir été prise de jour ou sous une lumière au tungstène sans qu'elle se dégrade". S'il est plus intéressant pour votre projet de photographier au format JPEG, utilisez alors une compression faible et une résolution élevée.

Utiliser le meilleur matériel possible

Choisissez la compression la plus faible et la résolution la plus haute lors de la prise de vue. Les données manquantes sont définitivement supprimées et ne peuvent être restaurées par la suite.

Organiser les fichiers

Nommez et cataloguez vos images après les avoir transférées sur l'ordinateur. "Même si votre appareil photo nomme les fichiers, il finit toujours par se réinitialiser et nomme plusieurs fichiers à l'identique." Utilisez Adobe Photoshop Lightroom pour renommer, étiqueter et ajouter des descriptions aux métadonnées des photographies que vous pensez conserver. Supprimez les autres.

Graham incorpore la date (et si possible le nom du sujet photographié) dans le nom de ses fichiers. Ainsi, il stocke une série de photographies prises le 12 décembre 2011 sur la plage de Stinson dans un dossier nommé "20111212_Stinson". Dans ce dossier, il nomme les images de façon incrémentielle : "2006_1212_01", "2006_1212_02" ou "001", "002", etc. Suivez également les conventions de nom de Windows afin de pouvoir utiliser vos images sur d'autres systèmes d'exploitation que Mac OS (nom de 32 caractères au maximum, n'incluant que des chiffres, lettres, traits de soulignement et tirets).

Convertir les images brutes au format Adobe Camera Raw

Il est préférable de convertir toutes les images raw au format DNG. Ce format libre peut être lu par n'importe quel périphérique, contrairement aux différents formats propriétaires des appareils photo.

Conserver une image de départ

Enregistrez vos images aux formats PSD, TIFF ou DNG et non en JPEG. Chaque fois qu'une image JPEG est retouchée et enregistrée, sa qualité se dégrade car elle subit une nouvelle compression.

Présenter les images

Lorsque vous préparez vos images pour les présenter, sélectionnez le profil colorimétrique le mieux adapté. Convertissez l'image dans ce profil plutôt que d'assigner seulement le profil. Pour une composition affichée à l'écran ou destinée au Web, utilisez le profil sRGB. Pour l'impression de brochures, utilisez le profil Adobe 1998 ou ColorMatch pour les images RVB et les profils Adobe 1998 ou ProPhoto RGB si vous utilisez une imprimante à jet d'encre. Sélectionnez une résolution de 72 ppp pour les images destinées à s'afficher sur un écran et 180 ppp ou plus pour les images à imprimer.

Effectuer des sauvegardes

Réalisez des copies de sauvegarde. Comme la durée de vie des CD et DVD n'est pas garantie, il est préférable d'effectuer des sauvegardes automatiques sur un (ou plusieurs) disque dur externe. Jay Graham reprend ainsi cet adage bien connu : "Le problème n'est pas de savoir si votre disque dur interne va tomber en panne, mais quand."

3. Dans la barre d'options, donnez à la brosse une Épaisseur de **70 px** et un Flux de **10 %**. Peignez ensuite sur les lèvres pour accentuer leur saturation.

L'outil Éponge permet aussi de diminuer la saturation de la couleur. Vous allez l'utiliser pour réduire le rouge au coin de l'œil de la mariée.

4. Donnez à la brosse une Épaisseur de **45 px** et un Flux de **50 %** et sélectionnez Désaturation dans le menu déroulant Mode de la barre d'options.
5. Peignez sur les coins de l'œil pour réduire la couleur rouge.
6. Sélectionnez l'outil Densité – (ocular) caché sous l'outil Éponge.
7. Dans la barre d'options, donnez à la brosse une Épaisseur de **60 px** et une Exposition de **10 %**, puis sélectionnez Tons clairs dans le menu déroulant Gamme.
8. Peignez avec l'outil Densité – sur le blanc des yeux et les iris pour les éclaircir.



9. L'outil Densité – toujours sélectionné, sélectionnez Tons foncés dans le menu Gamme de la barre d'options.
10. Avec l'outil Densité –, éclairez les zones au-dessus des paupières et autour des iris afin de rendre les couleurs plus vives.



Ajuster les tons de la peau

Dans Photoshop, vous pouvez sélectionner une plage de couleurs qui correspond aux tons de la peau, ce qui facilite le réglage des niveaux et des teintes de la peau sans affecter l'image dans son ensemble. D'autres zones de l'image de la même couleur sont sélectionnées, mais les modifications que vous effectuez restent généralement acceptables dans ces zones si elles restent minimes.

1. Cliquez sur Sélection > Plage de couleurs.

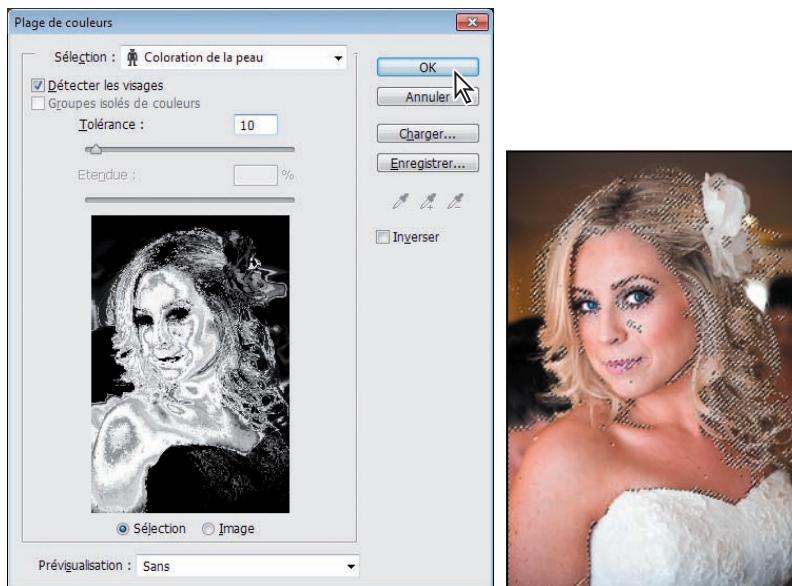
2. Choisissez Coloration de la peau dans le menu Sélection de la boîte de dialogue Plage de couleurs.

L'aperçu vous indique la proportion de l'image qui est sélectionnée.

3. Activez l'option Détecter les visages.

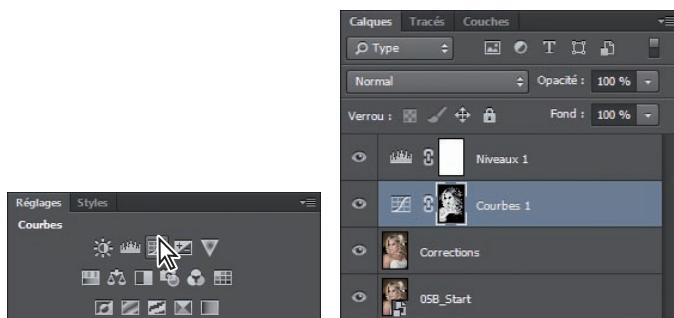
L'aperçu change. À présent, le visage et les zones claires des cheveux et de la robe sont sélectionnés.

4. Réduisez la valeur du paramètre Tolérance à 10 puis cliquez sur OK.



La sélection s'affiche sous la forme d'un trait en pointillés sur l'image elle-même. Vous allez appliquer un calque de réglages Courbes à cette sélection pour réduire la teinte rougeâtre sur les tons de la peau.

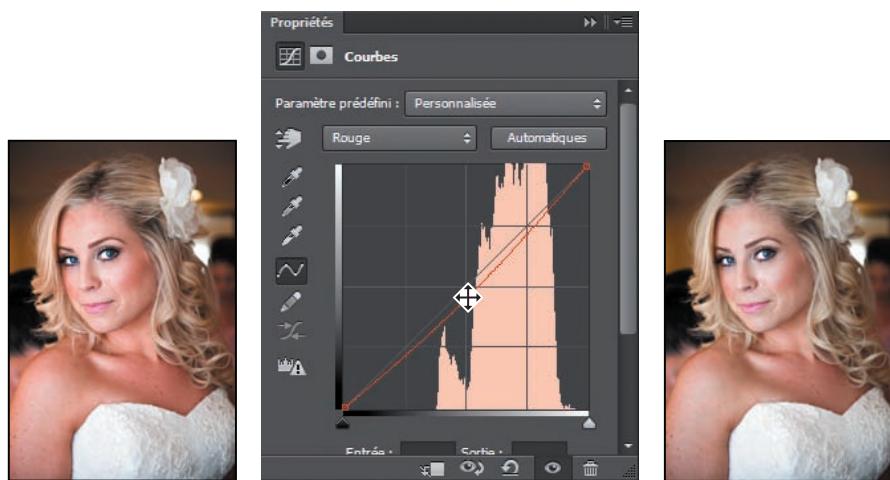
5. Cliquez sur l'icône Courbes dans le panneau Réglages.



Photoshop ajoute un calque de réglages Courbes 1 au-dessus du calque Corrections.

6. Dans le panneau Propriétés, choisissez Rouge dans le menu déroulant des couches puis cliquez au milieu du graphique et faites glisser la courbe très légèrement vers le bas. Les zones sélectionnées deviennent moins rouges. Faites attention à ne pas faire glisser la courbe trop bas car ces zones présenteraient alors une dominante de couleur verte. Pour afficher la différence que ce réglage produit, cliquez sur le bouton Active/Désactiver la visibilité des calques au bas du panneau.

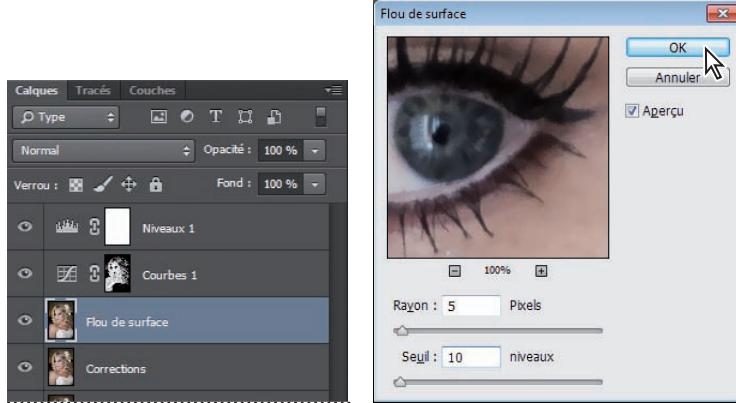
Comme vous avez sélectionné les tons de la peau avant d'appliquer le calque de réglage Courbes, les tons de la peau changent mais l'arrière-plan reste intact. La modification affecte légèrement d'autres zones de l'image mais l'effet est minime et se remarque très peu.



Appliquer un flou de surface

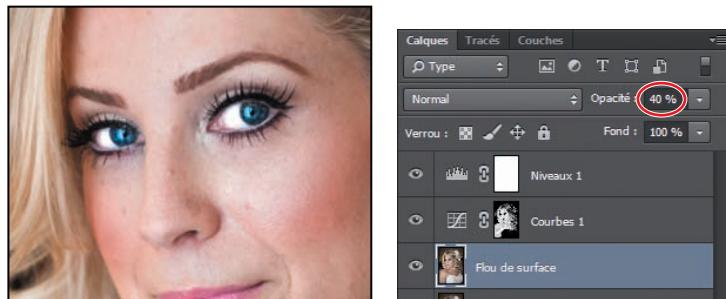
Pour finir la retouche du modèle, vous allez appliquer le filtre Flou de surface afin de donner à l'image un aspect plus adouci.

1. Sélectionnez le calque Corrections puis cliquez sur Calque > Dupliquer le calque. Nommez ce nouveau calque **Flou de surface** dans la boîte de dialogue Dupliquer le calque puis cliquez sur OK.
2. Le calque Flou de surface étant sélectionné, cliquez sur Filtre > Flou > Flou de surface.
3. Dans la boîte de dialogue Flou de surface, conservez la valeur de Rayon à 5 pixels puis donnez à l'option Seuil une valeur de **10** niveaux. Cliquez ensuite sur OK.



Le filtre Flou de surface donne un aspect un peu irréel au visage. Pour réduire cet effet, vous allez diminuer l'opacité du calque.

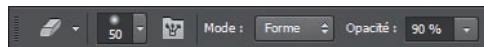
4. Le calque Flou de surface toujours sélectionné, réduisez son Opacité à **40 %** dans le panneau Calques.



La mariée a une apparence plus réaliste à présent, mais vous pouvez modifier le flou de surface plus précisément à l'aide de l'outil Gomme.

5. Sélectionnez l'outil Gomme (eraser tool). Dans la barre d'options, donnez à la brosse une Épaisseur entre **10** et **50** pixels et une Dureté de **10 %**. Réglez ensuite l'Opacité à **90 %**.

6. Peignez sur les yeux, les sourcils, l'arête du nez et les détails de la robe afin de supprimer ces zones sur le calque flou et rendre visible le calque plus net situé en dessous pour ces zones.



7. Zoomez en arrière pour afficher toute l'image.
8. Sauvegardez votre travail.
9. Cliquez sur Calque > Aplatir l'image afin de fusionner tous les calques et réduire le poids du fichier.
10. Enregistrez de nouveau l'image puis fermez le document.

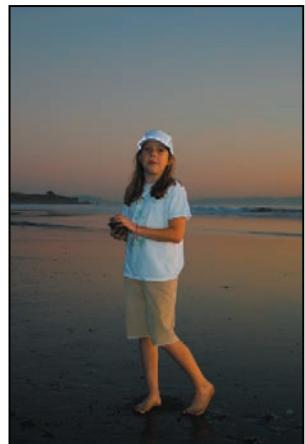
Correction de photographies numériques

Comme vous l'avez vu, Photoshop dispose de nombreuses fonctionnalités qui permettent d'améliorer facilement la qualité des photographies numériques. Vous pouvez notamment souligner les détails des zones sombres et des zones claires, supprimer l'effet yeux rouges, réduire le bruit et augmenter la netteté de certaines zones d'une image. Pour découvrir ces possibilités, vous allez retoucher une autre image.

Ajuster les tons foncés et les tons clairs

La commande Tons foncés/Tons clairs permet de mettre en évidence les détails dans les zones sombres ou trop claires d'une image. Elle se révèle particulièrement efficace pour les éléments à contre-jour ou qui sont, au contraire, trop éclairés par le flash de l'appareil photo. Ce réglage est également très utile pour une image bien éclairée dans l'ensemble mais qui contient des zones sombres à éclaircir.

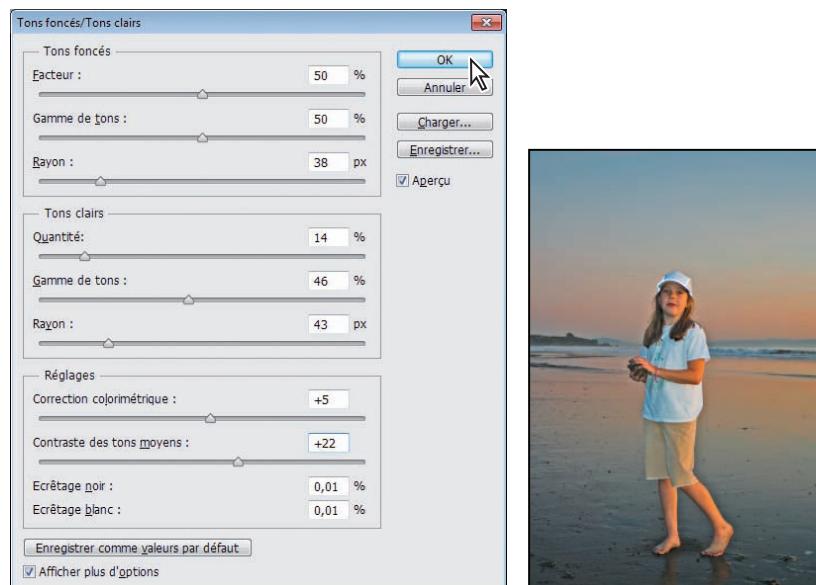
1. Cliquez sur Fichier > Ouvrir et parcourez votre disque jusqu'au dossier Lesson05. Double-cliquez



ensuite sur la vignette du fichier 05C_Start.psd pour ouvrir cette image dans Photoshop.

2. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez l'image sous le nom **05C_Retouche.psd**.
3. Cliquez sur Image > Réglages > Tons foncés/Tons clairs. Photoshop applique automatiquement les paramètres par défaut à l'image et éclaircit l'arrière-plan. Vous allez personnaliser les différents paramètres pour faire apparaître encore plus de détails dans les tons foncés et dans les tons clairs et pour améliorer l'aspect du coucher de soleil.
4. Dans la boîte de dialogue Tons foncés/Tons clairs, activez l'option Afficher plus d'options puis procédez aux réglages suivants :
 - Dans la section Tons foncés, définissez Facteur à **50 %**, Gamme de tons à **50 %** et Rayon à **38 px**.
 - Dans la section Tons clairs, spécifiez Quantité à **14 %**, Gamme de tons à **46 %** et Rayon à **43 px**.
 - Dans la section Réglages, donnez à l'option Correction colorimétrique une valeur de **+5**, à l'option Contraste des tons moyens une valeur de **22** et conservez les valeurs Écrêtage noir et Écrêtage blanc par défaut.

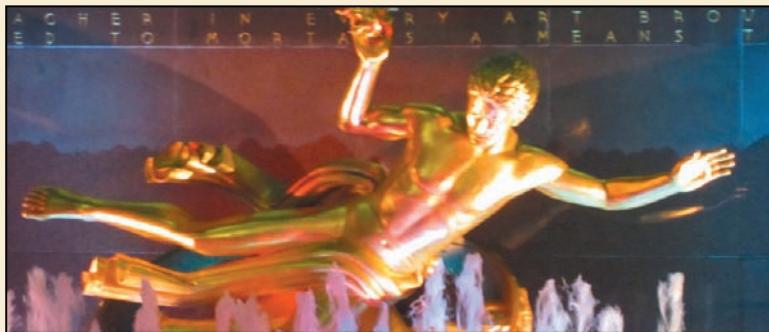
5. Cliquez sur OK pour valider ces modifications.



6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Réduction du tremblement

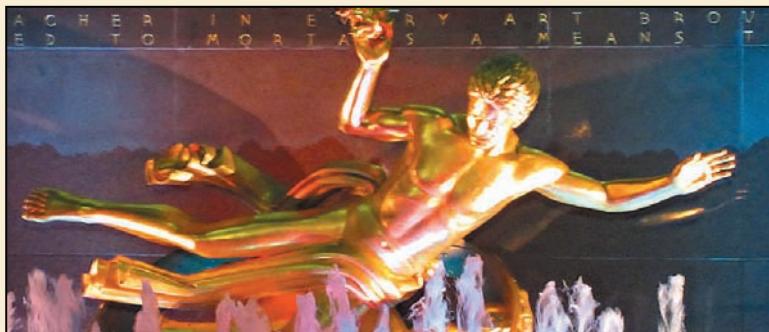
Même avec une main ferme, des mouvements involontaires de l'appareil photo peuvent se produire lorsque vous utilisez des vitesses d'obturation lentes ou des distances focales élevées. Le filtre Réduction du tremblement minimise ces mouvements de l'appareil photo pour donner une image plus nette.



Avant l'application du filtre Réduction du tremblement.

Pour obtenir les meilleurs résultats, mieux vaut appliquer le filtre sur une partie de l'image plutôt que sur l'image entière. Ce filtre peut être particulièrement utile lorsque du texte est devenu illisible à cause du mouvement de l'appareil.

Pour utiliser le filtre Réduction du tremblement, ouvrez l'image à corriger puis cliquez sur Filtre > Renforcement > Réduction du tremblement. Le filtre analyse automatiquement l'image, sélectionne une zone d'intérêt et corrige le flou. Utilisez la loupe de la section Détail pour examiner l'aperçu du résultat. Si le traitement vous convient, il vous suffit alors de cliquer sur OK pour fermer la boîte de dialogue Réduction du tremblement et appliquer le filtre.



Après l'application du filtre Réduction du tremblement.

Si vous souhaitez procéder à d'autres ajustements, ouvrez la section Avancé de la boîte de dialogue. Vous pouvez alors modifier la zone d'intérêt ou ajuster sa taille, afficher et redimensionner la zone d'estimation du flou, c'est-à-dire la forme et la taille du mouvement de l'appareil et ajuster les valeurs Lissage et Suppression des artefacts pour corriger le bruit et les artefacts. Vous pouvez même enregistrer la zone d'estimation du flou afin de réutiliser ces paramètres sur une autre image. Pour en savoir plus sur le filtre Réduction du tremblement, reportez-vous à l'Aide de Photoshop.

Corriger l'effet yeux rouges

L'effet *yeux rouges* est dû à une réflexion du flash de l'appareil photo sur la rétine de la personne photographiée. Ce phénomène se produit souvent lorsque vous prenez des photos dans un lieu sombre, car la pupille des personnes photographiées est alors dilatée. Comme vous allez le voir dans cet exercice, ce défaut est simple à corriger dans Photoshop.

1. À l'aide de l'outil Zoom () , tracez un cadre autour des yeux de la fille. Pour cela, vous devrez peut-être désactiver l'option Zoom défilant dans la barre d'options.
2. Activez l'outil *Oeil rouge* () , caché sous l'outil Correcteur () .
3. Dans la barre d'options, laissez la valeur de Taille de la pupille à 50 %, mais augmentez la valeur de Taux d'obscurcissement à 75 %. Cette option définit à quel point la pupille doit être sombre.
4. Cliquez sur la partie rouge dans l'œil gauche. La réflexion rouge de la rétine disparaît.
5. Cliquez sur la partie rouge de l'œil droit pour supprimer également cette réflexion.



6. Double-cliquez sur l'outil Zoom pour réduire la taille d'affichage de l'image à 100 %.
7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Réduire le bruit

Le *bruit* désigne les pixels superflus et aléatoires qui ne font pas partie du détail de l'image. Il peut être dû à un réglage ISO élevé sur un appareil photo numérique, à une sous-exposition ou à une prise de vue dans un lieu sombre avec une vitesse d'obturation trop lente. Les images scannées peuvent également présenter du bruit généré par le capteur de numérisation ou par le grain du film présent sur l'image numérisée.

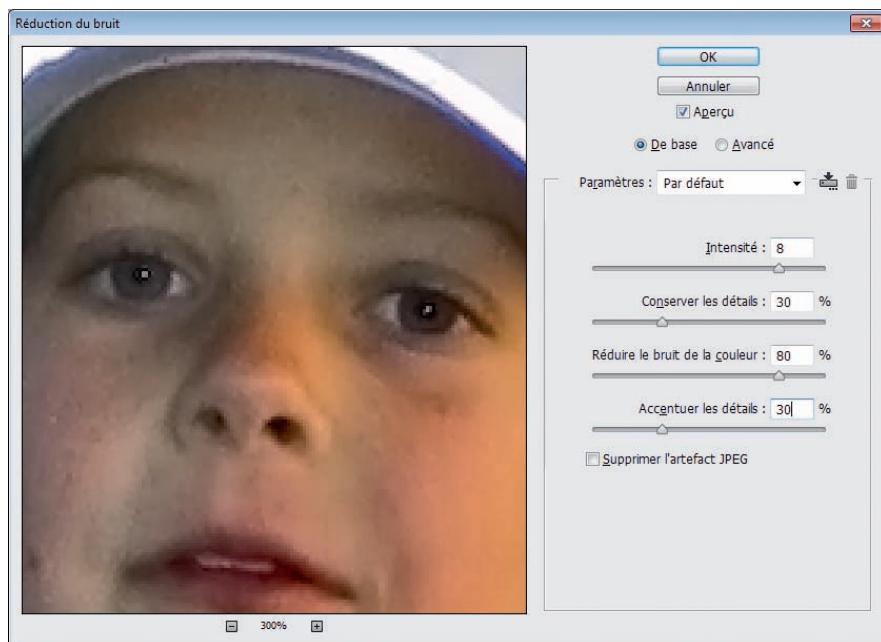
Le bruit peut prendre deux formes distinctes : le *bruit de luminance*, qui correspond à des données en niveaux de gris qui ajoutent du grain ou des taches à l'image, et le *bruit de chrominance*, qui apparaît sous la forme d'artefacts dans l'image. Le filtre Réduction du bruit peut ajuster ces deux types de bruits couche par couche et corriger les artefacts dus à la compression JPEG, tout en préservant les détails des contours dans l'image.

Pour commencer, vous allez zoomer sur le visage de la fille afin de mieux visualiser le bruit.

1. Cliquez à l'aide de l'outil Zoom (🔍) au centre du visage jusqu'à ce que l'image s'affiche à 300 % environ.

Comme vous le voyez, la peau est mouchetée de pixels gris. Vous allez donc adoucir cette zone de l'image à l'aide du filtre Réduction du bruit.

2. Choisissez Filtre > Bruit > Réduction du bruit, puis zoomez dans l'image pour visualiser le bruit dans la fenêtre d'aperçu.
3. Dans la boîte de dialogue Réduction du bruit, procédez aux réglages suivants :
 - Augmentez la valeur de l'option Intensité à **8** (cette option contrôle l'importance du bruit de chrominance).
 - Diminuez la valeur de l'option Conserver les détails à **30 %**.
 - Augmentez la valeur de l'option Réduire le bruit de couleur à **80 %**.
 - Donnez à l'option Accentuer les détails une valeur de **30 %**.



● **Note :** Pour corriger le bruit de chaque couche d'une image séparément, activez l'option Avancé puis cliquez sur l'onglet Par couche pour ajuster les paramètres de chaque couche.

Vous n'avez pas besoin d'activer l'option Supprimer l'artefact JPEG car cette image n'est pas au format JPEG et ne contient donc pas ce type d'artefacts.

4. Cliquez sur l'aperçu et faites-le glisser pour placer le visage au centre. Cliquez et maintenez sur la zone d'aperçu pour afficher l'image avant modification, puis relâchez le bouton pour afficher l'image corrigée.
5. Cliquez sur OK pour appliquer vos modifications et fermer la boîte de dialogue Réduction du bruit puis double-cliquez sur l'outil Zoom pour afficher de nouveau l'image à 100 %.
6. Choisissez Fichier > Enregistrer pour sauvegarder vos modifications puis fermez le fichier.

Correction de la distorsion d'une image

Le filtre Correction de l'objectif corrige les défauts courants, comme la distorsion en bâillet, la distorsion en coussinet, l'aberration chromatique et la mise en vignette. La *distorsion en bâillet* est un défaut de l'objectif qui dévie les lignes droites vers les bords de l'image. À l'inverse, la *distorsion en coussinet* dévie les lignes droites vers l'intérieur. L'*aberration chromatique* prend l'aspect d'une frange de couleur le long des contours des objets. La *mise en vignette* est un défaut qui provoque l'assombrissement des bords d'une image en général (et de ses coins en particulier) par rapport à son centre.

Ces défauts apparaissent selon la distance focale ou l'ouverture de diaphragme de l'objectif. Le filtre Correction de l'objectif peut reprendre les paramètres de l'appareil photo, de l'objectif et de la distance focale utilisés pour la prise de vue. Il peut également faire pivoter une image ou corriger une perspective inadéquate provoquée par une inclinaison verticale ou horizontale de l'appareil. La grille d'image du filtre permet des réglages plus faciles et plus précis qu'avec la commande Transformation.

Dans cet exercice, vous corrigerez la distorsion de l'objectif dans l'image d'un temple grec.

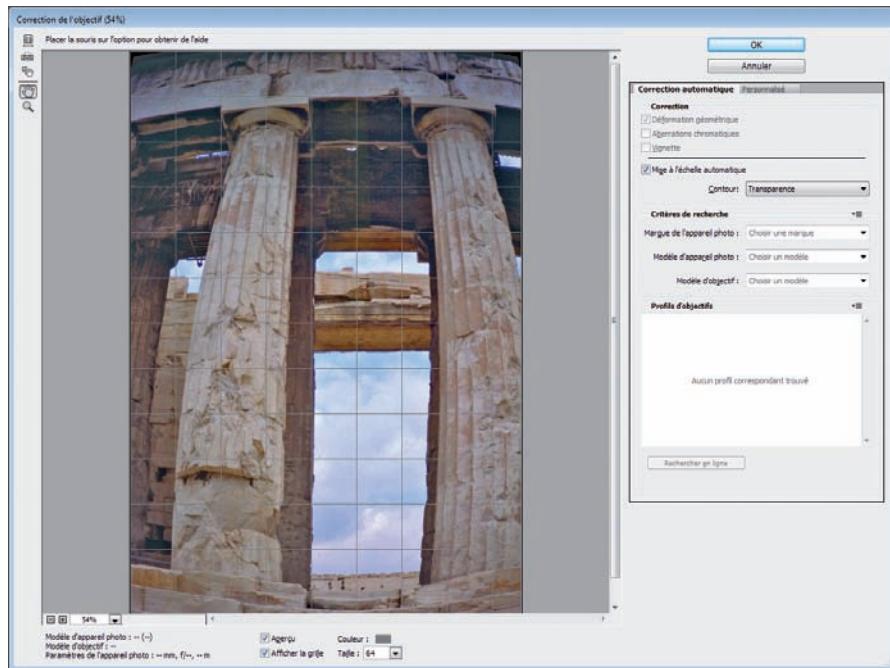
1. Cliquez sur Fichier > Ouvrir, parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson05 puis double-cliquez sur le fichier 05D_Start.psd pour ouvrir cette image dans Photoshop.

Les colonnes du temple sont déformées au centre et dans le haut de l'image. Cette photographie a en effet été prise à une distance trop faible avec un objectif grand-angulaire.

2. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous. Nommez le fichier **Colonnes_final.psd**, par exemple, et enregistrez-le dans le dossier Lesson05. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop si elle s'ouvre.
3. Cliquez sur Filtre > Correction de l'objectif pour ouvrir la boîte de dialogue du même nom.

4. Activez l'option Afficher la grille au bas de la boîte de dialogue si elle n'est pas déjà sélectionnée.

Une grille recouvre l'image et de nombreuses options permettent de supprimer la distorsion, corriger les aberrations chromatiques, supprimer la mise en vignette et transformer la perspective.

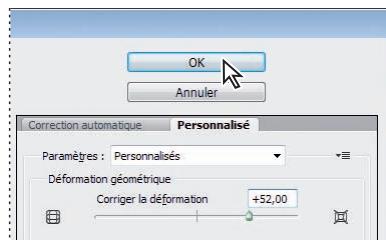


La boîte de dialogue Correction de l'objectif dispose de fonctionnalités de correction automatiques. Vous allez ajuster un des paramètres de l'onglet Correction automatique puis vous personnaliserez les autres réglages.

5. Dans la section Corrections de l'onglet Correction automatique, assurez-vous que l'option Mise à l'échelle automatique est activée et que l'option Transparence est sélectionnée dans le menu déroulant Contour.
6. Cliquez sur l'onglet Personnalisé.
7. Sous l'onglet Personnalisé, déplacez le curseur de l'option Corriger la déformation à **+52,00** environ pour supprimer la distorsion en bâillet de cette image. Vous pouvez également sélectionner l'outil Correction de la déformation (纠正) et le faire glisser sur l'aperçu de l'image jusqu'à ce que les colonnes soient rectilignes.

Cette correction provoque une déformation vers l'intérieur de l'image. Mais comme l'option Mise à l'échelle automatique est activée, le filtre Correction de l'objectif redimensionne automatiquement l'image pour corriger cela.

8. Cliquez sur OK pour valider vos modifications et fermer la boîte de dialogue Correction de l'objectif.



Astuce :
Aidez-vous
de la grille qui
recouvre l'aperçu
de l'image
pour rendre
les colonnes
parfaitement
rectilignes dans
l'image.

La distorsion de l'objectif causée par l'utilisation d'un grand-angle à une trop faible distance est éliminée.

9. (Facultatif) Pour visualiser l'effet du filtre dans la fenêtre de document, appuyez deux fois sur les touches Ctrl+Z (Windows) ou Cmd+Z (Mac OS) pour annuler et rétablir le filtre.
10. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format s'affiche puis fermez cette image.

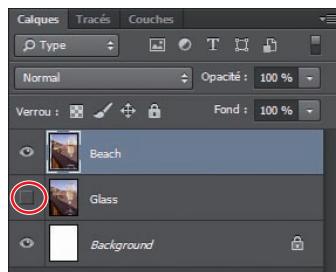
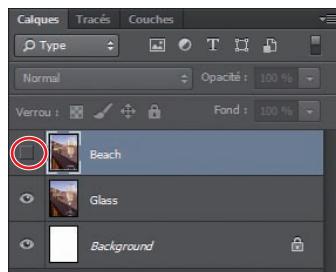


Augmentation de la profondeur de champ

Lorsque vous prenez une photo, vous devez souvent choisir entre faire la mise au point sur l'arrière-plan ou la faire sur le premier plan. Pour que toute l'image soit nette, vous devez prendre deux photos, une avec le premier plan net et l'autre avec l'arrière-plan net, puis fusionner les deux dans Photoshop.

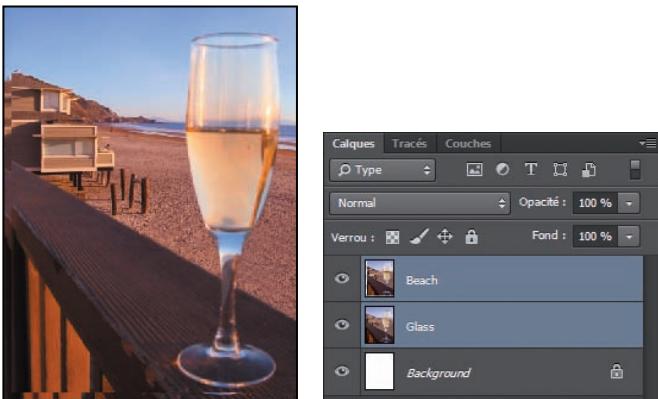
Comme vous devez aligner les images avec précision, il est conseillé d'utiliser un trépied pour éviter tout mouvement parasite de l'appareil photo, même si vous pouvez obtenir de très bons résultats sans. Vous allez appliquer cette technique sur l'image d'un verre de vin devant une plage.

1. Dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Ouvrir, parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lessons/Lesson05 puis double-cliquez sur le fichier 05E_Start.psd pour l'ouvrir.
2. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **Verre_final.psd**, par exemple, et enregistrez-le dans le dossier Lesson05. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop si elle s'ouvre.
3. Dans le panneau Calques, rendez le calque Beach invisible afin que seul le calque Glass s'affiche. Le verre est net, mais l'arrière-plan est flou. Rendez le calque Beach visible et le calque Glass invisible. La plage est à présent nette mais le verre flou.



Vous allez fusionner les deux calques en utilisant la zone de chacun d'eux qui est nette. Pour cela, vous devez d'abord les aligner.

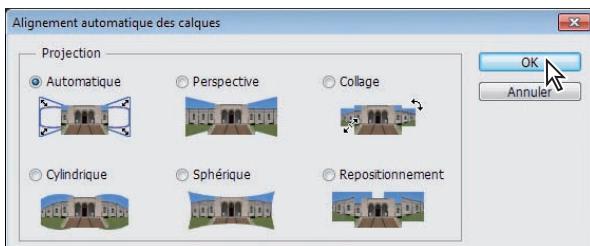
4. Affichez de nouveau les deux calques puis cliquez dessus en appuyant sur la touche Maj pour les sélectionner.



5. Cliquez sur Édition > Alignement automatique des calques.

Les deux photos ayant été prises sous le même angle, l'option Automatique convient tout à fait.

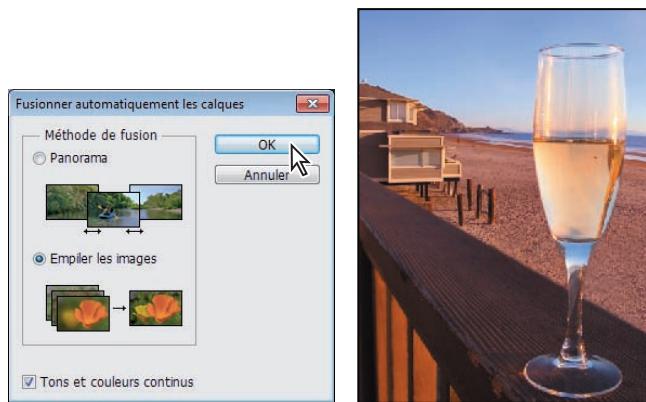
6. Sélectionnez l'option Automatique si ce n'est pas le cas. Assurez-vous que les options Correction du vignetage et Déformation géométrique sont inactives puis cliquez sur OK pour aligner les calques.



À présent que les calques sont parfaitement alignés, vous êtes prêt à les fusionner.

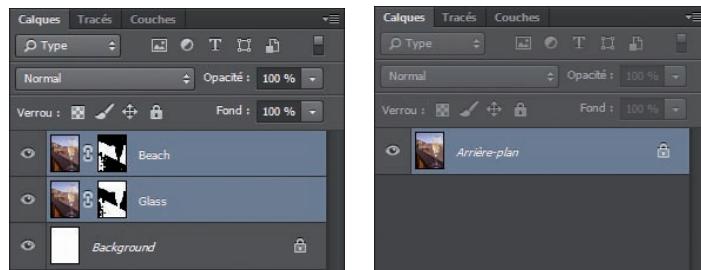
7. Assurez-vous que les deux calques sont toujours sélectionnés dans le panneau Calques puis cliquez sur Édition > Fusion automatique des calques.

8. Activez les options Empiler les images et Tons et couleurs continus puis cliquez sur OK.



Le verre et la plage sont à présent tous les deux parfaitement nets. Vous allez fusionner les calques pour rendre les autres retouches plus simples à réaliser.

9. Cliquez sur Calques > Fusionner les calques visibles.



Extension des objets avec l'outil Déplacement basé sur le contenu

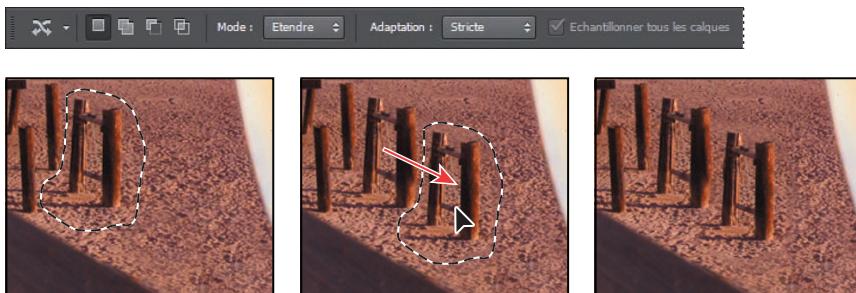
Vous allez utiliser l'outil Déplacement basé sur le contenu pour ajouter quelques poteaux sur la plage et ainsi améliorer la composition – la rangée de poteaux renvoyant aux barres verticales du parapet.

1. Sélectionnez l'outil Déplacement basé sur le contenu (), caché sous l'outil Oeil rouge ().

2. Dans la barre d'options, choisissez Étendre dans le menu Mode et Stricte dans le menu Adaptation.
3. Tracez un rectangle de sélection autour des deux poteaux de droite, en incluant une partie du sable où leurs ombres portent.
4. Faites glisser la sélection légèrement vers le bas et vers la droite pour continuer la rangée.

Lorsque vous relâchez la souris, Photoshop ajoute deux nouveaux poteaux et les fusionne parfaitement dans la scène.

5. Cliquez sur Sélection > Désélectionner.



Ajouter un effet de flou interactif

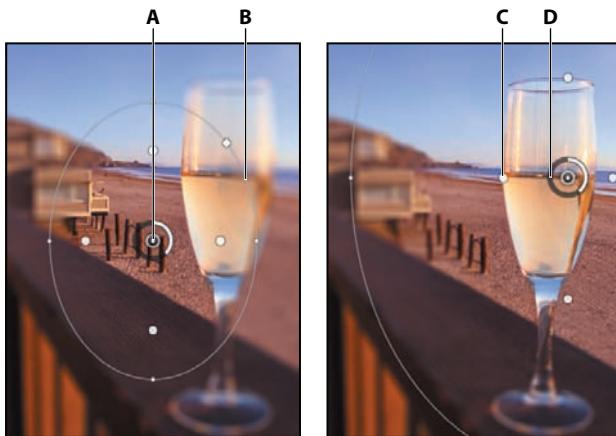
Les effets de flou interactifs permettent de visualiser un aperçu de l'effet sur l'image et de le personnaliser. Vous allez appliquer un flou de diaphragme en tant qu'objet dynamique afin de pouvoir le modifier à loisir par la suite.

1. Cliquez sur Calque > Objets dynamiques > Convertir en objet dynamique.
2. Cliquez sur Filtre > Flou > Flou de diaphragme.

Une ellipse de flou apparaît au centre de l'image. Vous pouvez ajuster la position et la portée de l'effet de flou en déplaçant les différentes poignées. Photoshop ouvre également les panneaux Outils effets de flou et Effets de flou.

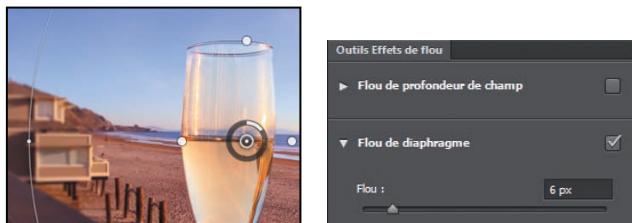
3. Faites glisser la poignée centrale sur le côté droit du verre.
4. Cliquez sur le contour de l'ellipse et faites glisser le pointeur de la souris pour agrandir sa taille.

5. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser les poignées de contrôle de progressivité du flou pour les placer comme dans la seconde illustration ci-après. La touche Alt ou Option permet de déplacer chaque poignée de façon indépendante.



A. Position de l'effet B. Ellipse C. Contour progressif du flou D. Contrôle de mise au point

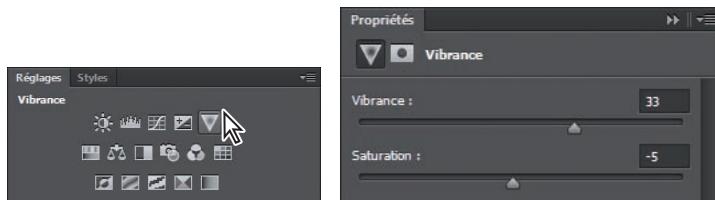
6. Cliquez sur l'anneau de focalisation et faites glisser le pointeur pour réduire la quantité de flou à **6 px** et obtenir un effet de flou léger mais visible. Vous pouvez aussi modifier la quantité de flou à l'aide du curseur Flou dans la section Flou de diaphragme du panneau Outils effets.



7. Cliquez sur OK dans la barre d'options pour appliquer le flou.

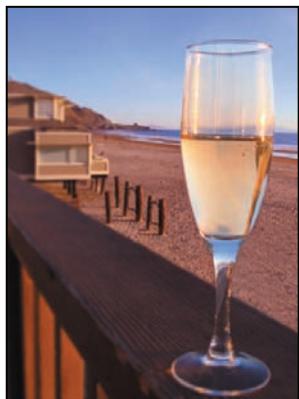
Votre travail est presque terminé. Vous allez juste ajouter un calque de réglage de vibrance pour donner un peu plus de punch à cette image.

8. Cliquez sur le bouton Vibrance dans le panneau Réglages.
9. Déplacez le curseur Vibrance à **+33** et le curseur Saturation à **-5**.



Le calque de réglage Vibrance affecte tous les calques situés en dessous de lui.

10. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail puis fermez le fichier.



Vous avez utilisé différentes techniques pour ajuster les tons, supprimer l'effet œil rouge, corriger la déformation de l'objectif et ajouter de la profondeur de champ sur cinq images. Vous pouvez utiliser ces techniques individuellement ou les combiner sur vos propres images.



Infos plus

Images HDR (*High Dynamic Range*)

Lorsque vous observez le monde qui vous entoure, vos yeux s'adaptent à la luminosité afin que vous puissiez distinguer les détails dans les zones claires et les zones sombres. Les appareils photo et les ordinateurs, par contre, sont capables de reproduire une étendue dynamique plus limitée (l'écart entre les zones sombres et les zones claires). En créant des images HDR (*High Dynamic Range*) dans Photoshop, vous pouvez reproduire dans vos images la luminosité que vous percevez dans le monde réel. Les images HDR s'utilisent principalement dans les films, dans les effets spéciaux et dans certains cas particuliers en photographie. Cependant, vous pouvez aussi fusionner plusieurs photographies prises à différents niveaux d'exposition afin de créer une seule image HDR qui contienne les détails présents dans chacune des prises de vue.

Vous allez utiliser le filtre Fusion HDR Pro pour combiner trois photos d'une rue.

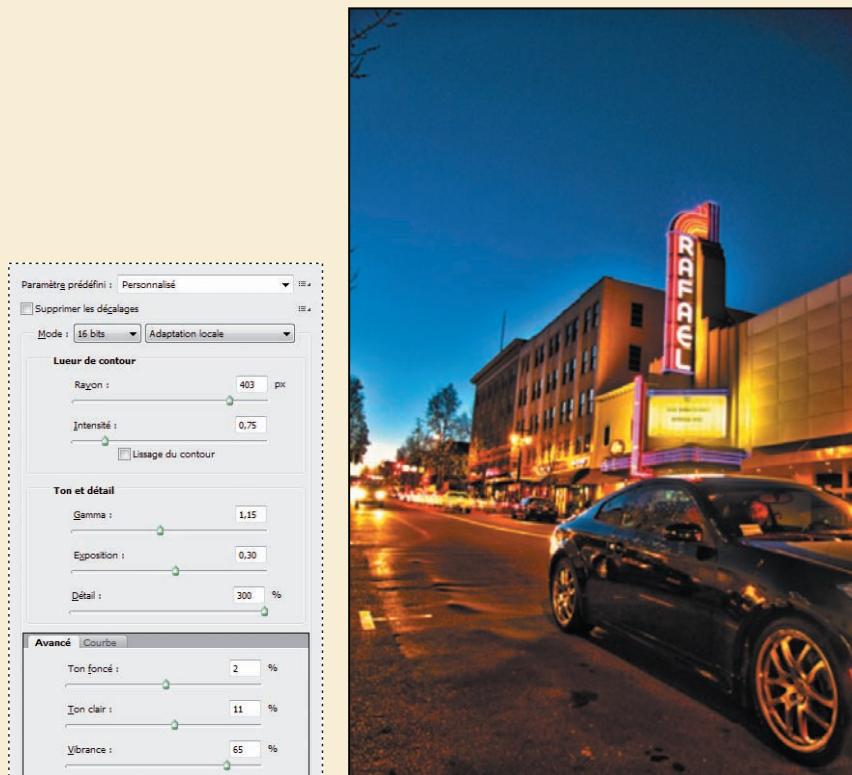
1. Dans Bridge, ouvrez le dossier Lesson05/HDR_ExtraCredit et examinez les fichiers StreetA.jpg, StreetB.jpg et StreetC.jpg. Ces images montrent toutes la même scène mais prise à différentes expositions. Il s'agit d'images JPEG mais vous pouvez aussi utiliser des images raw.



2. Dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Automatisation > Fusion HDR Pro.
3. Dans la boîte de dialogue Fusion HDR Pro, cliquez sur le bouton Parcourir. Naviguez ensuite jusqu'au dossier Lesson05/HDR_ExtraCredit, puis cliquez en maintenant la touche Maj enfoncee sur les fichiers StreetA.jpg, StreetB.jpg et StreetC.jpg pour les sélectionner. Cliquez ensuite sur OK ou Ouvrir.
4. Assurez-vous que l'option Tenter d'aligner automatiquement les images source est activée puis cliquez sur OK.

Photoshop ouvre chacun des fichiers brièvement, puis les fusionne en une seule image qui s'ouvre dans la boîte de dialogue Fusion HDR Pro, avec les réglages par défaut appliqués. Les trois images que vous avez fusionnées s'affichent dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.

- Ajustez les réglages suivants dans la boîte de dialogue Fusion HDR Pro :
 - Dans la section Lueur de contour, déplacez le curseur Rayon à **403 px** et le curseur Intensité à **0,75**. Ces paramètres définissent la manière dont l'effet de lueur est appliqué.
 - Dans la section Lueur de contour, déplacez le curseur Rayon à **403 px** et le curseur Intensité à **0,75**. Ces paramètres définissent la manière dont l'effet de lueur est appliqué.
 - Dans la section Ton et détail, changez la valeur Gamma à **1,15**, l'Exposition à **0,30** et Détail à **300 %**. Chacun de ces paramètres influe sur la tonalité générale de l'image.
 - Sous l'onglet Avancé, donnez au paramètre Tons foncés une valeur de **2 %** et au paramètre Tons clairs une valeur de **11 %** pour définir la quantité de détails visibles dans les zones sombres et les zones claires. Déplacez les curseurs Vibrance et Saturation respectivement à **65 %** et à **55 %** pour ajuster l'intensité des couleurs.
- Cliquez sur OK pour valider et fermer la boîte de dialogue Fusion HDR Pro. Photoshop fusionne les calques en un seul et applique les réglages que vous avez définis.



- Cliquez sur Fichier > Enregistrer et sauvegarder le fichier sous le nom **ExtraCredit_final.psd** dans le dossier Lesson05.
- Fermez le fichier.

Révisions

Questions

1. Qu'arrive-t-il aux images raw des appareils photo lorsque vous les modifiez dans Camera Raw ?
2. Quel avantage présente le format DNG (*Adobe Digital Negative*) ?
3. Comment corriger l'effet yeux rouges dans Photoshop ?
4. Décrivez comment corriger les distorsions d'objectif courantes dans Photoshop. Quelles sont les causes de ces défauts ?

Réponses

1. Les fichiers image Camera Raw contiennent les données originales capturées par le capteur sans traitement de l'appareil, ce qui permet aux photographes de contrôler l'interprétation de ces données plutôt que de laisser l'appareil photo effectuer les ajustements et les conversions nécessaires. Lorsqu'on retouche une image dans Camera Raw, les données brutes du fichier original sont préservées. Il est ainsi possible de modifier l'image à sa guise, de l'exporter et de conserver l'original intact pour une utilisation ultérieure ou pour lui appliquer des retouches différentes.
2. Le format DNG (*Adobe Digital Negative*) contient les données d'image brutes d'un appareil photo numérique et les métadonnées qui définissent la signification des données de l'image. DNG est le format public Adobe d'archivage des fichiers Camera Raw conçu pour permettre leur compatibilité et réduire la prolifération actuelle des formats de fichiers Camera Raw.
3. L'effet yeux rouges est dû à une réflexion du flash de l'appareil photo sur la rétine du sujet. Pour corriger ce phénomène dans Photoshop, il faut zoomer sur les yeux de la personne photographiée, sélectionner l'outil Œil rouge puis cliquer sur la partie rouge de la pupille.
4. Le filtre Correction de l'objectif corrige les défauts courants, à savoir les distorsions en bâillet et en coussinet dans lesquelles les lignes droites sont déformées vers les bords (bâillet) ou le centre de l'image (coussinet), l'aberration chromatique (comme la présence d'une frange de couleur le long des contours des éléments de l'image) et la mise en vignette (un assombrissement des bords d'une image en général – et de ses coins en particulier – par rapport à son centre). Ces défauts proviennent d'un mauvais paramétrage de la distance focale, de l'ouverture de diaphragme ou encore de l'inclinaison horizontale ou verticale de l'appareil photo lors de la prise de vue.



Credit : photographie © Image Source, www.imagesource.com.

PROJET : IMAGE DE COUVERTURE POUR UN MAGAZINE.

Les masques permettent d'isoler et de manipuler certaines parties d'une image. Vous travaillez ainsi sur la zone exposée et le reste de l'image est protégé. Vous pouvez créer des masques provisoires pour un emploi unique ou les enregistrer pour les utiliser à plusieurs reprises.

LES MASQUES ET LES COUCHES

6

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- créer un masque pour supprimer un élément de l'arrière-plan ;
- améliorer un masque pour qu'il intègre des contours complexes ;
- créer un masque temporaire pour modifier une zone sélectionnée ;
- modifier un masque dans le panneau Propriétés ;
- manipuler une image avec la fonctionnalité Déformation de la marionnette ;
- enregistrer une sélection comme couche alpha ;
- visualiser un masque dans le panneau Couches ;
- charger une couche en tant que sélection ;
- isoler une couche afin de réaliser des corrections spécifiques.



Cette leçon vous prendra environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 6 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

À propos des masques et des couches

Les masques de Photoshop isolent et protègent certaines parties de l'image de la même manière que du ruban adhésif permet de protéger les vitres d'une fenêtre lorsque vous repeignez son encadrement. Lorsque vous créez un masque à partir d'une sélection, toute la zone non sélectionnée se trouve *masquée*, c'est-à-dire à l'abri de toute modification. Les masques permettent aussi de sauvegarder les sélections, ce qui procure également un gain de temps précieux. De plus, vous pouvez les utiliser dans des travaux de retouche plus complexes, pour appliquer des changements de couleur ou un effet de filtre sur une image, par exemple.

Vous pouvez soit créer des masques provisoires, soit les stocker de façon permanente sous la forme de couches spéciales en niveaux de gris, appelées *couches alpha*. Dans Photoshop, les couches servent aussi à emmagasiner les données sur les couleurs de l'image. Contrairement aux calques, les couches ne peuvent pas être imprimées. Le panneau Couches permet de visualiser et d'utiliser les couches alpha.

Souvenez-vous que, dans le cas des masques, le noir cache le contenu tandis que le blanc le révèle. Par conséquent, les niveaux de gris masquent partiellement, en fonction du niveau de gris employé (255 correspond au noir et 0 au blanc).

Préparatifs

Pour commencer, vous allez ouvrir l'image à reproduire en utilisant les masques et les couches.

1. Lancez Adobe Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section “Rétablissement des préférences par défaut” de l’Introduction).
2. Dans la boîte de message qui apparaît, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge pour ouvrir Adobe Bridge.
4. Cliquez sur l’onglet Favoris, à gauche de la fenêtre de Bridge. Sélectionnez le dossier Lessons, puis double-cliquez sur le dossier Lesson06 dans le volet Contenu.
5. Étudiez l’image 06End.psd. Pour agrandir la taille de la vignette, faites glisser vers la droite le curseur situé au bas de la fenêtre de Bridge.

Note : Si vous n'avez pas installé Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l’Introduction pour en savoir plus.

Dans cette leçon, vous allez réaliser la couverture d'un magazine. Le modèle a été photographié sur un arrière-plan différent. Vous utiliserez les masques et la fonctionnalité Améliorer le contour pour modifier cet arrière-plan.

6. Double-cliquez sur la vignette du fichier 06Start.psd pour l’ouvrir dans Photoshop. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format Photoshop s’ouvre.

Création d'un masque

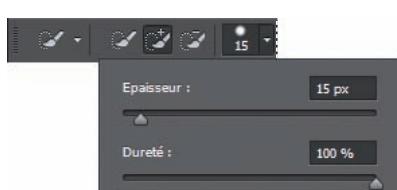
Vous allez utiliser l'outil de Sélection rapide pour créer le masque initial afin de séparer le modèle de l'arrière-plan.

1. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez le fichier sous le nom de **06Retouche.psd**. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop si elle s'affiche.

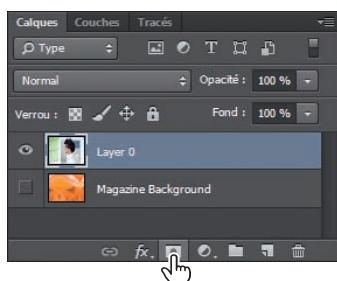
En créant une autre version du fichier de départ, vous pouvez ainsi revenir à l'original si nécessaire.

2. Activez l'outil Sélection rapide (dans le panneau Outils. Dans la barre d'options, donnez à la brosse une valeur d'**Épaisseur de 15 px** et de **Dureté de 100 %**.
3. Faites glisser l'outil sur l'image pour sélectionner le modèle. Il est assez facile de sélectionner son visage et sa chemise mais il n'en va pas de même pour ses cheveux. Ne vous inquiétez pas si la sélection n'est pas parfaite, vous améliorerez ce masque dans la section suivante.

Astuce : Pour en savoir plus sur les sélections, reportez-vous à la Leçon 3.



4. Cliquez sur le bouton Ajouter un masque de fusion au bas du panneau Calques (pour créer un masque de fusion.



La sélection devient un masque de pixels qui apparaît comme partie du calque Layer 0 dans le panneau Calques. Tout ce qui se trouve en dehors de la sélection est transparent, comme l'indique le motif de damier gris et blanc.

À propos du calque des masques

Quelles sont les différences entre les couches alpha, les masques de fusion (ou masque de pixels), les masques vectoriels, les masques d'écrêtage et les masques de couches ? Dans certains cas, ils sont interchangeables ; un masque de couche peut être converti en masque de fusion, un masque de fusion converti en masque vectoriel et *vice versa*.

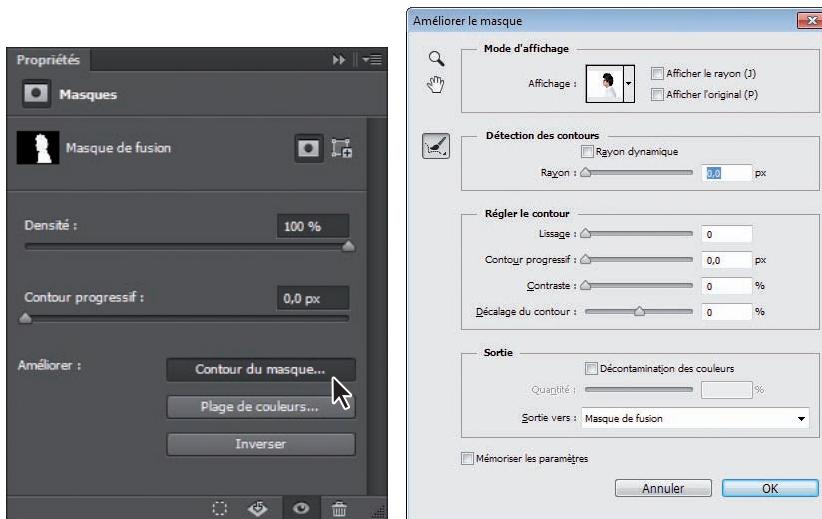
Voici une brève description qui vous aidera à les distinguer. Ils ont tous en commun de stocker une sélection et de modifier l'image de façon non destructrice, ce qui permet de revenir à tout moment à l'image originale.

- **Couche alpha.** Appelée aussi masque ou sélection, c'est une couche supplémentaire ajoutée à une image et qui stocke les sélections sous la forme d'images en niveaux de gris. Vous pouvez ajouter des couches alpha pour créer et stocker des masques.
- **Masque de fusion.** Il est identique à une couche alpha, mais attaché à un calque en particulier. Il permet de contrôler quelle partie d'un calque sera visible ou non. Il s'affiche sous la forme d'une vignette vierge à la droite de la vignette du calque dans le panneau Calques. Une bordure noire autour de la vignette indique que le masque est sélectionné.
- **Masque vectoriel.** C'est un masque de fusion composé de vecteurs et non de pixels. Les masques vectoriels sont donc indépendants de la résolution de l'image, ont des contours nets et sont créés à l'aide de l'outil Plume ou des outils de dessin. Ils ne prennent pas en charge la transparence, si bien que leurs contours ne peuvent pas être progressifs. La vignette d'un masque vectoriel a le même aspect que celle d'un masque de fusion.
- **Masque d'écrêtage.** Il s'applique aux calques et permet de restreindre l'influence d'un effet à certains calques en particulier plutôt qu'à tous les éléments qui se trouvent en dessous de lui dans la pile des calques. Si vous utilisez un masque d'écrêtage sur un calque de base, seul celui-ci est affecté. Les vignettes des masques d'écrêtage s'affichent sous la forme d'un calque indenté, précédé d'une flèche pointant vers le calque situé en dessous de lui. Le nom du calque sur lequel il porte s'affiche souligné.
- **Masque de couche.** Il permet de restreindre les retouches à une couche en particulier (par exemple la couche Cyan d'une image CMJN). Les masques de couche sont utiles pour créer des sélections complexes ayant des contours déchiquetés, édentés. Vous pouvez créer un masque de couche basé sur la couleur dominante d'une image ou sur le contraste prononcé d'une couche (entre un sujet et l'arrière-plan, par exemple).

Amélioration du masque

Le masque est assez bon, mais l'outil Sélection rapide n'a pas réussi à sélectionner la totalité des cheveux. En outre, les contours du visage et de la chemise sont légèrement grossiers. Vous allez adoucir les contours du masque puis améliorer la sélection des cheveux.

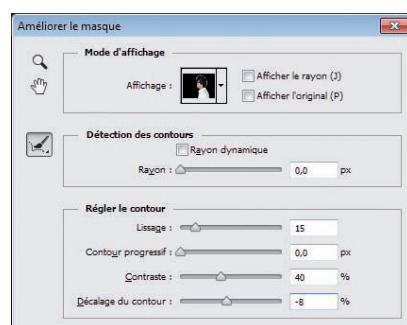
1. Cliquez sur Fenêtre > Propriétés pour ouvrir le panneau Propriétés.
2. Cliquez sur le masque du calque Layer 0 pour le sélectionner si ce n'est pas le cas.
3. Cliquez sur le bouton Contour du masque dans le panneau Propriétés. La boîte de dialogue Améliorer le masque s'ouvre alors.



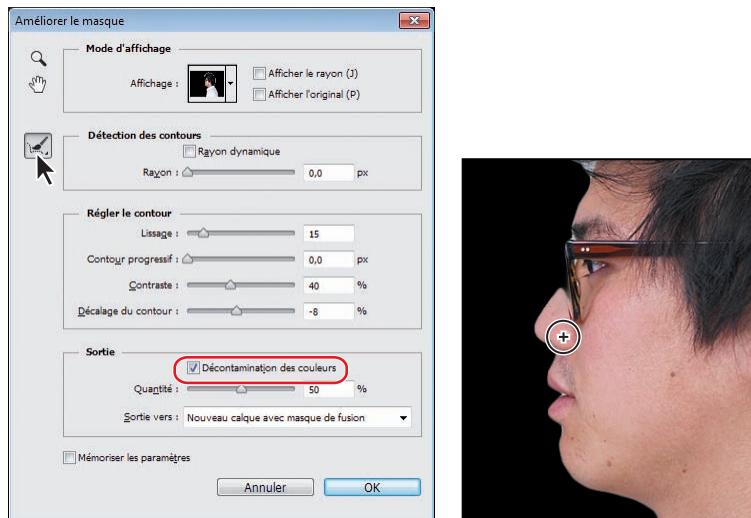
4. Dans la section Mode d'affichage de la boîte de dialogue, cliquez sur la flèche à droite de l'aperçu pour ouvrir le menu déroulant Affichage, puis sélectionnez Sur noir.

Le masque s'affiche maintenant sur un fond noir, ce qui permet de mieux voir les contours du visage et de la chemise.

5. Dans la section Régler le contour de la boîte de dialogue, déplacez les curseurs pour adoucir le contour du masque le long du visage et de la chemise. Les réglages optimaux dépendent de la sélection initiale, mais ils seront probablement identiques aux nôtres. Nous avons déplacé le curseur Lissage à 15, Contraste à 40 % et Décalage du contour à -8 %.



- Dans la section Sortie de la boîte de dialogue, activez l'option Décontamination des couleurs puis choisissez Nouveau calque avec masque de fusion dans le menu déroulant Sortie vers.
- Activez l'outil Zoom de la boîte de dialogue Améliorer le contour puis cliquez sur le visage dans l'image pour voir ses contours plus distinctement.
- Selectionnez l'outil Amélioration du rayon (de la boîte de dialogue Améliorer le contour. Utilisez-le pour peindre toutes les zones blanches de l'arrière-plan qui subsistent autour des lèvres et du nez. Pressez la touche [pour diminuer la taille de la brosse et la touche] pour l'augmenter.



- Lorsque le contour du masque autour du visage vous satisfait, cliquez sur OK.

Un nouveau calque nommé Layer 0 copie apparaît dans le panneau Calques. Vous allez l'utiliser pour ajouter les mèches de cheveux à la sélection.

- Le calque Layer 0 copie étant sélectionné, cliquez sur le bouton Contour du masque dans le panneau Propriétés pour ouvrir de nouveau la boîte de dialogue Améliorer le contour.
- Selectionnez Sur blanc dans le menu déroulant Affichage. Les cheveux noirs se détachent bien du fond blanc. Si nécessaire, zoomez en arrière ou utilisez l'outil Main pour repositionner l'image et afficher les cheveux.
- Activez l'outil Amélioration du rayon de la boîte de dialogue. Pressez la touche] pour augmenter la taille de la brosse (elle est indiquée dans la barre d'options ; nous avons utilisé une brosse de 300 px pour commencer). Peignez ensuite le long des mèches de cheveux afin d'inclure les pointes. Pressez plusieurs fois la touche [pour diminuer la taille de la brosse de moitié environ puis peignez sur l'arrière du crâne où les cheveux sont d'une couleur unie pour sélectionner également tous les petits cheveux qui dépassent.



Au fur et à mesure que vous peignez, Photoshop affine le contour du masque, en intégrant les cheveux mais en éliminant la plus grande partie de l'arrière-plan. Si vous peignez sur un masque d'écrêtage, l'arrière-plan serait inclus. La fonctionnalité Améliorer le contour donne de très bons résultats mais elle n'est pas parfaite ; vous allez nettoyer le masque et supprimer toutes les parties de l'arrière-plan sélectionnées avec les cheveux.

13. Sélectionnez l'outil Effacement des améliorations () caché sous l'outil Amélioration du rayon dans la boîte de dialogue Améliorer le contour. Cliquez une fois ou deux sur chaque zone où la couleur d'arrière-plan est visible. Lorsque vous supprimez une zone, la fonctionnalité Améliorer le contour supprime toutes les couleurs similaires. Vous devez donc être prudent. Vous pouvez annuler une étape ou utiliser l'outil Amélioration du rayon pour restaurer le contour du masque si nécessaire.
14. Activez l'option Décontamination des couleurs et déplacez le curseur Quantité à 85 %. Choisissez Nouveau calque avec masque de fusion dans le menu déroulant Sortie vers puis cliquez sur OK.



15. Dans le panneau Calques, rendez le calque Magazine Background visible. Le modèle apparaît devant un fond pixelisé de couleur orange.



Julieanne Kost est une porte-parole officielle d'Adobe Photoshop.



Les astuces d'une porte-parole de Photoshop

Les raccourcis clavier de l'outil Zoom

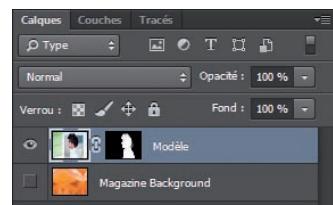
Quand vous modifiez une image, vous avez souvent besoin de zoomer en avant pour travailler sur un détail, puis de zoomer en arrière pour observer le résultat dans son contexte. Il existe plusieurs raccourcis clavier pour passer de l'un à l'autre plus rapidement.

- Quel que soit l'outil actif, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) puis sur la touche Plus (+) pour zoomer en avant ou sur la touche Moins (-) pour zoomer en arrière.
- Double-cliquez sur l'outil Zoom dans le panneau Outils pour retrouver l'affichage à 100 % de l'image.
- Lorsque l'option Zoom variable est activée dans la barre d'options, faites glisser le curseur sur la gauche pour zoomer et sur la droite pour zoomer en arrière.
- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour passer de l'outil Zoom avant à l'outil Zoom arrière, puis cliquez sur la partie de l'image dont vous voulez réduire l'affichage. Chaque fois que vous cliquez, la taille d'affichage de l'image se réduit en fonction du facteur de réduction prédéfini.

Création d'un masque temporaire

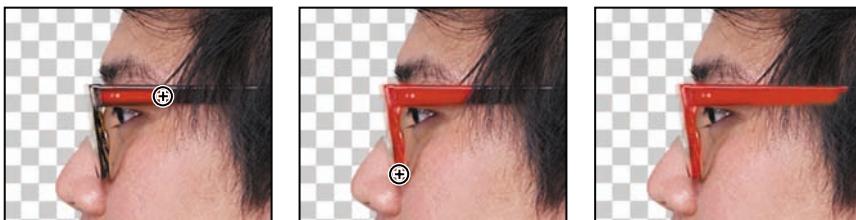
Vous allez créer un masque temporaire pour modifier la couleur des branches des lunettes. Pour commencer, vous allez nettoyer le panneau Calques.

1. Rendez invisible le calque Magazine Background afin de vous concentrer sur le modèle. Supprimez ensuite les calques Layer 0 et Layer 0 copie. Si nécessaire, cliquez sur Oui pour confirmer la suppression de ces calques et de leurs masques. Vous n'avez pas besoin d'appliquer le masque sur le calque courant car celui-ci est déjà appliqué sur le calque Layer 0 copie 2.
2. Double-cliquez sur le nom du calque Layer 0 copie 2 et renommez-le **Modèle**.
3. Cliquez sur le bouton Mode masque dans le panneau Outils (vous avez travaillé jusqu'à présent en mode Standard).



En mode Masque, un masque rouge vient recouvrir la partie de l'image non sélectionnée. Vous ne pouvez modifier que la zone exposée, visible et sélectionnée. Vous constatez que le masque sélectionné s'affiche non plus en bleu mais en gris dans le panneau Calques pour indiquer que le mode Masque est activé.

4. Sélectionnez l'outil Pinceau (🖌) dans le panneau Outils.
5. Dans la barre d'options, assurez-vous que le mode Normal est sélectionné. Ouvrez le sélecteur de forme prédéfinie et réduisez la valeur d'Épaisseur de la brosse à **13 px**. Cliquez en dehors du panneau pour le fermer.
6. Peignez sur les branches des lunettes. La zone sur laquelle vous peignez s'affiche en rouge, indiquant qu'un masque est créé.
7. Continuez à peindre avec l'outil Pinceau pour masquer la monture des lunettes. Réduisez la taille de la brosse pour la partie située autour des verres. Peignez sur toute la zone sans vous soucier des cheveux qui recouvrent en partie les branches des lunettes.

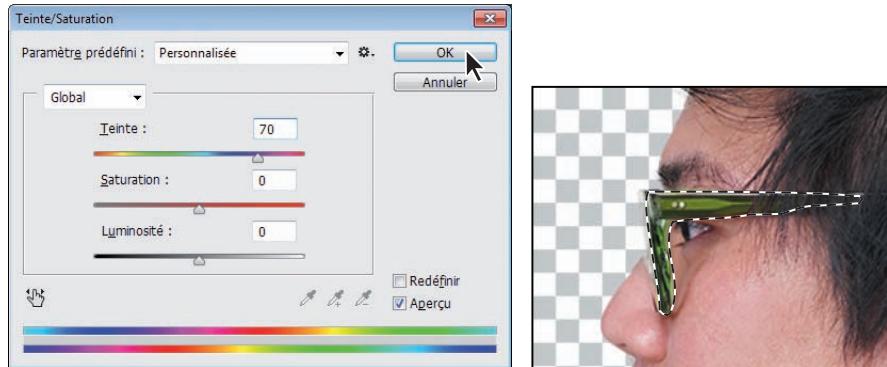


En mode Masque, Photoshop passe automatiquement en mode Niveaux de gris. Par défaut, le noir devient la couleur de premier plan et le blanc, la couleur d'arrière-plan. Lors de l'emploi d'outils de dessin et de retouche en mode Masque, n'oubliez pas ces principes de base :

- Dessiner en noir étend le masque (le voile rouge) et réduit la zone sélectionnée.
 - Dessiner en blanc gomme le masque (le voile rouge) et étend la zone sélectionnée.
 - Peindre en gris étend partiellement le masque.
8. Cliquez sur le bouton Mode Standard du panneau Outils pour quitter le mode Masque.

La partie non masquée de l'image est sélectionnée. À moins que vous ne sauvegardiez le masque temporaire dans une couche alpha, Photoshop supprime le masque temporaire lorsqu'il est converti en sélection.

9. Cliquez sur Sélection > Intervertir pour que la zone que vous avez masquée soit sélectionnée.
10. Cliquez sur Image > Réglages > Teinte/Saturation.
11. Dans la boîte de dialogue Teinte/Saturation, donnez la valeur **70** à l'option Teinte pour que la monture des lunettes prenne une couleur verte. Cliquez ensuite sur OK.



12. Cliquez sur Sélection > Désélectionner.
13. Enregistrez votre travail.

Déformation de la marionnette

La fonctionnalité Déformation de la marionnette offre de nombreuses possibilités de manipulation des images. Vous pouvez repositionner certaines zones, comme la coiffure ou un bras, de la même manière qu'un marionnettiste tire des ficelles pour animer une marionnette. Pour cela, on place des coins où l'on souhaite contrôler le mouvement. Vous allez utiliser la fonctionnalité Déformation de la marionnette pour incliner la tête du modèle vers l'arrière afin qu'il semble regarder vers le haut.

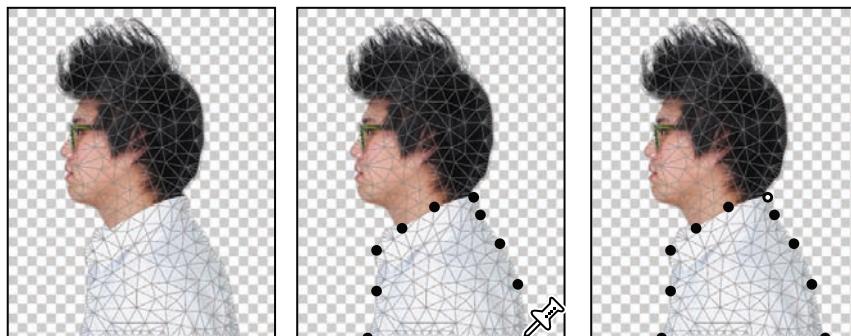
1. Zoomez en arrière afin d'afficher le modèle en entier.
2. Le calque Modèle étant sélectionné dans le panneau Calques, cliquez sur Édition > Déformation de la marionnette.

Un filet recouvre les zones visibles du calque ; ici, il s'affiche sur le modèle. Vous allez utiliser ce filet pour disposer des coins là où vous souhaitez contrôler le mouvement (ou pour vous assurer que certaines zones ne bougent pas).

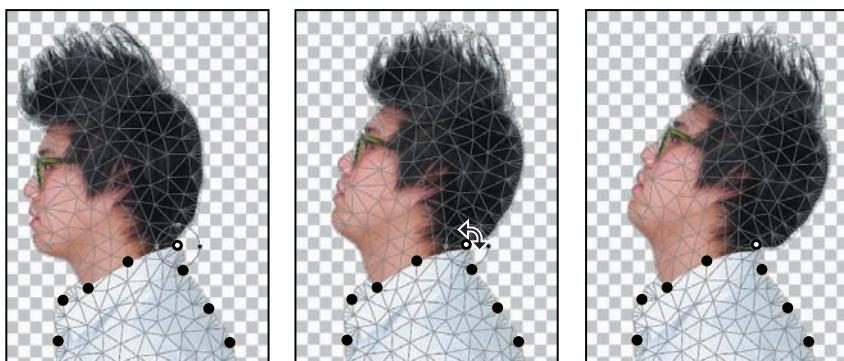
3. Cliquez sur les bords de la chemise. À chaque clic, la fonctionnalité Déformation de la marionnette ajoute un coin. Une dizaine de coins environ devrait suffire.

Les coins que vous avez disposés sur la chemise resteront en place lorsque vous inclinerez la tête du modèle.

4. Cliquez sur le coin à la base du cou. Un cercle blanc apparaît sur la tête de ce coin pour indiquer qu'il est sélectionné.



5. Pressez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Un cercle de plus grande taille accompagné d'une double flèche s'affiche autour du coin. Maintenez la touche Alt/Option enfonceée et faites glisser le pointeur pour faire pivoter la tête vers l'arrière. L'angle de rotation est indiqué dans la barre d'options. Vous pouvez également entrer la valeur **135** dans la barre d'options.



6. Lorsque l'angle de rotation vous convient, cliquez sur le bouton Valider la déformation de la marionnette (✓) ou appuyez sur la touche Entrée/Retour.
7. Enregistrez votre travail.

Note :
Attention de ne pas cliquer sur le coin lui-même avec la touche Alt ou Option enfonceée car vous le supprimeriez.

Utilisation des couches

Comme les calques, chaque couche contient certaines informations sur l'image. Les couches alpha stockent les sélections en tant qu'images en niveaux de gris. Les couches de couleur contiennent les informations sur chaque couleur de l'image ; une image RVB dispose automatiquement des couches rouge, vert, bleu et composite.

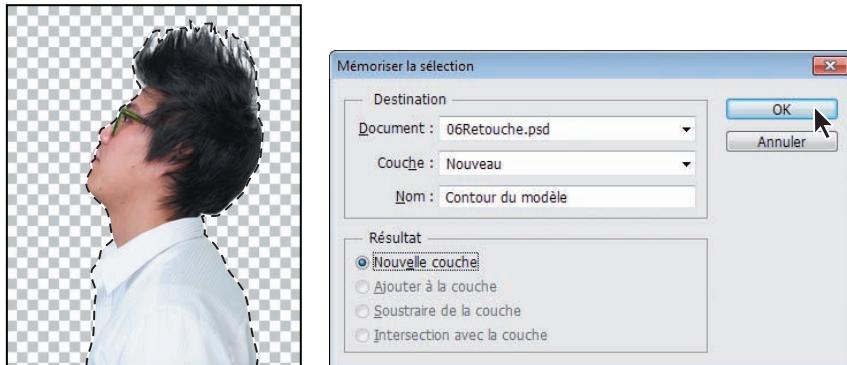
Pour éviter toute confusion entre les couches et les calques, considérez que les couches contiennent des informations sur la couleur de l'image et la sélection tandis que les calques contiennent les images et les effets.

Vous allez utiliser une couche alpha afin de créer une ombre pour le modèle, puis vous convertirez l'image en mode CMJN et utiliserez la couche Noir pour ajouter de la couleur dans les reflets clairs des cheveux.

Utiliser une couche alpha pour créer une ombre

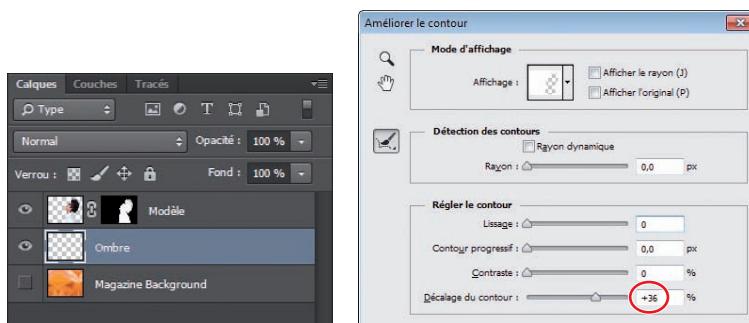
Vous avez déjà créé un masque pour le modèle. Pour réaliser l'ombre, il vous suffit de le dupliquer puis de le décaler. Pour cela, vous allez utiliser une couche alpha.

1. Dans le panneau Calques, cliquez sur la vignette du masque du calque Modèle tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) enfoncée. La zone masquée est alors sélectionnée.
2. Cliquez sur Sélection > Mémoriser la sélection. Assurez-vous que Nouveau est sélectionné dans le menu Couche de la boîte de dialogue Mémoriser la sélection, nommez la sélection **Contour du modèle** puis cliquez sur OK.



Rien ne change dans la fenêtre de document ni dans le panneau Calques. Par contre, une nouvelle couche nommée Contour du modèle apparaît dans le panneau Couches.

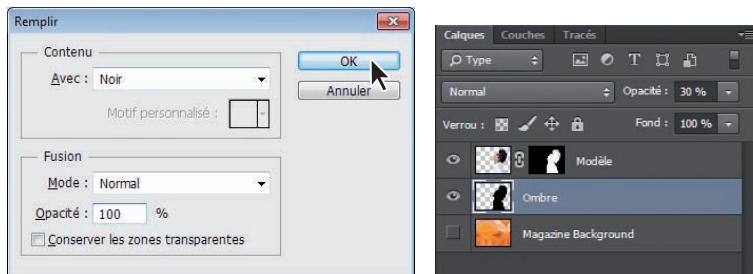
3. Cliquez sur l'icône Créer un calque () au bas du panneau Calques puis faites glisser ce calque sous le calque Modèle. Double-cliquez ensuite sur son nom et renommez-le **Ombre**.
4. Le calque Ombre étant sélectionné, cliquez sur Sélection > Améliorer le contour. Dans la boîte de dialogue, déplacez le curseur Décalage du contour à **36 %** puis cliquez sur OK.



5. Cliquez sur Édition > Remplir. Choisissez Noir dans le menu déroulant Avec de la boîte de dialogue puis cliquez sur OK.

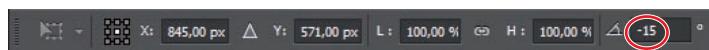
Le calque Ombre contient maintenant la silhouette noire du modèle. Comme les ombres ne sont généralement pas aussi sombres que la personne qui les projette, vous allez réduire l'opacité de ce calque.

6. Dans le panneau Calques, réduisez l'opacité du calque Ombre à **30 %**.



L'ombre a exactement la même position que le modèle, si bien qu'elle n'est pas visible. Vous allez donc la déplacer.

7. Cliquez sur Sélection > Désélectionner pour supprimer la sélection.
8. Cliquez sur Édition > Transformation > Inclinaison. Faites pivoter l'ombre manuellement ou entrez **-15** dans le champ Rotation de la barre d'options. Faites ensuite glisser l'ombre vers la gauche ou entrez **845** dans le champ X de la barre d'options. Pour valider, cliquez ensuite sur le bouton Valider la transformation de la barre d'options (✓) ou pressez la touche Entrée ou Retour.



9. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

À propos du calque des couches alpha

Si vous utilisez beaucoup Photoshop, vous savez que les couches alpha sont incontournables. Voici quelques informations complémentaires à leur sujet :

- Une image peut compter jusqu'à 56 couches, y compris les couches de couleur et alpha.
- Toutes les couches sont des images en niveaux de gris 8 bits, capables d'afficher 256 niveaux de gris.
- Vous pouvez, pour chaque couche, définir un nom, une couleur, une option de masque et une valeur d'opacité (l'opacité a une incidence sur l'aperçu de la couche, mais pas sur l'image).
- Toutes les nouvelles couches ont les mêmes dimensions et le même nombre de pixels que l'image originale.
- Vous pouvez modifier le masque sur une couche alpha à l'aide des outils de peinture et de retouche, ainsi que des filtres.
- Vous pouvez convertir des couches alpha en couches de tons directs.

Ajustement d'une couche

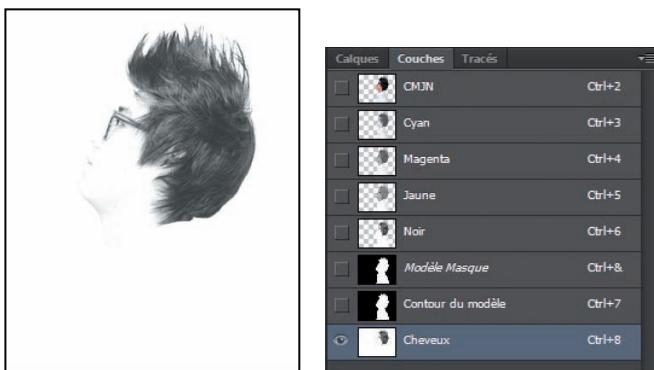
L'image pour la couverture du magazine est presque terminée. Il vous reste encore à ajouter des reflets de couleurs dans les cheveux. Pour cela, vous allez convertir l'image en mode CMJN afin de tirer parti de la couche Noir.

1. Sélectionnez le calque Modèle dans le panneau Calques.
2. Cliquez sur Image > Mode > Couleurs CMJN. Cliquez sur Non dans la boîte de message qui s'affiche afin de conserver vos différents calques. Cliquez ensuite sur OK si une boîte de message concernant les profils colorimétriques s'affiche.
3. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur l'icône de visibilité du calque Modèle pour cacher les autres calques.
4. Cliquez sur l'onglet Couches puis sélectionnez la couche Noir. Ouvrez le menu du panneau et choisissez Dupliquer la couche. Nommez-la **Cheveux** puis cliquez sur OK.

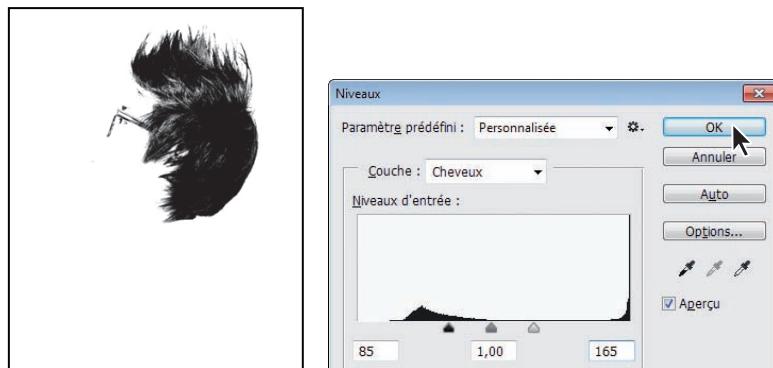


Chaque couche s'affiche en niveaux de gris. Si plus d'une couche est visible dans le panneau Couches, elles s'affichent alors en couleurs.

5. Rendez visible la couche Cheveux et invisible la couche Noir. Sélectionnez ensuite la couche Cheveux et cliquez sur Image > Réglages > Niveaux.



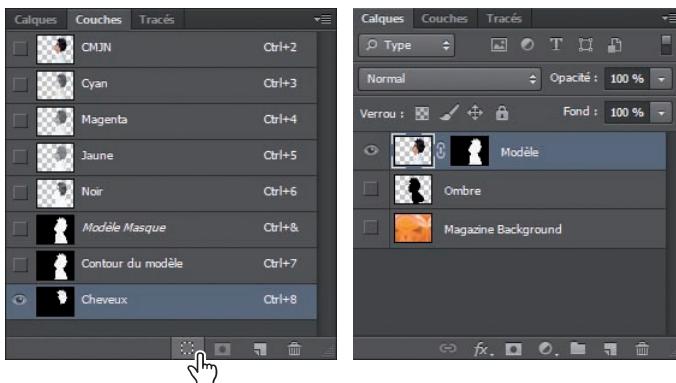
- Dans la boîte de dialogue Niveaux, déplacez le curseur du noir à **85**, le curseur de tons moyens à **1** et le curseur de tons clairs à **165**. Cliquez ensuite sur OK.



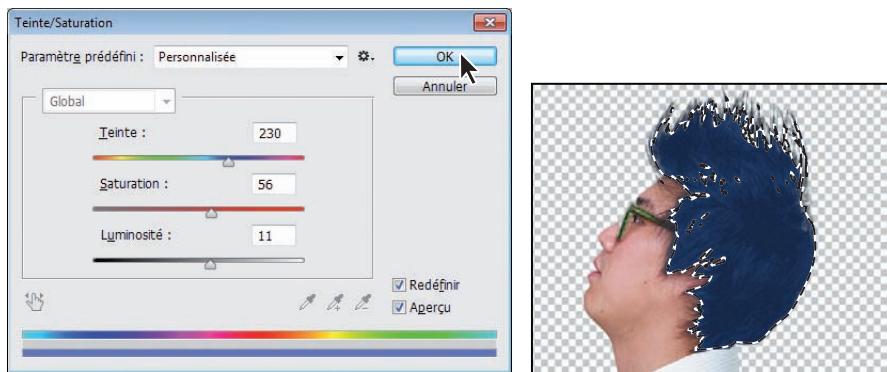
- La couche Cheveux toujours sélectionnée, cliquez sur Image > Réglages > Négatif. La couche s'affiche en blanc sur fond noir.
- Activez l'outil Pinceau puis cliquez sur l'icône Permuter les couleurs de premier plan et d'arrière-plan au bas du panneau Outils pour que la couleur noire soit au premier plan. Peignez ensuite sur les lunettes, les yeux et sur tous les éléments de cette couche qui ne sont pas des cheveux.



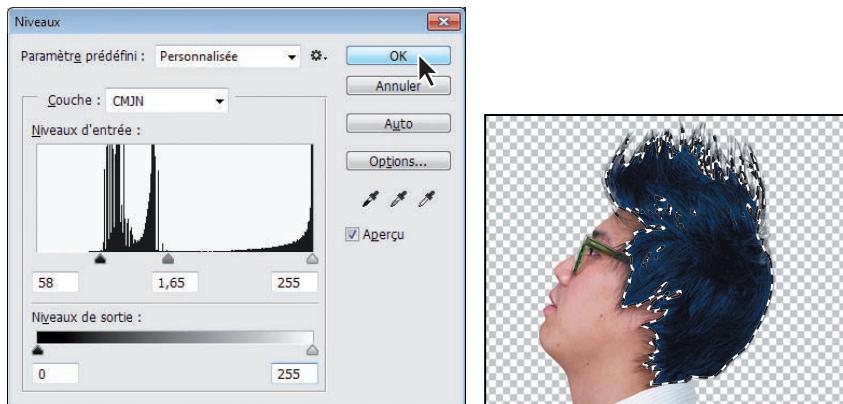
- Cliquez sur le bouton Récupérer la couche comme sélection au bas du panneau Couches.
- Cliquez sur l'onglet Calques puis sélectionnez le calque Modèle dans le panneau Calques.



11. Cliquez sur Sélection > Améliorer le contour. Dans la boîte de dialogue Améliorer le contour. Déplacez le curseur Contour progressif à **1,2 px** puis cliquez sur OK.
12. Cliquez sur Image > Réglages > Teinte/Saturation. Activez l'option Redéfinir puis déplacez les curseurs de la façon suivante :
 - Teinte : **230** ;
 - Saturation : **56** ;
 - Luminosité : **11**.



13. Cliquez sur Image > Réglages > Niveaux. Dans la boîte de dialogue Niveaux, déplacez le curseur noir vers la droite jusqu'au premier pic. Déplacez ensuite le curseur blanc vers la gauche jusqu'au dernier pic, puis placez le curseur des tons moyens entre les deux (nous avons choisi les valeurs 58, 1,65 et 255). Cliquez sur OK.



14. Dans le panneau Calques, affichez les calques Ombre et Magazine Background.

15. Cliquez sur Sélection > Désélectionner.

16. Enregistrez votre travail.

L'image pour la couverture du magazine est maintenant terminée.



Astuces et raccourcis clavier pour les masques

Voici quelques informations complémentaires sur les masques :

- Les masques sont non destructifs. Autrement dit, vous pouvez revenir en arrière et les modifier sans perdre les pixels qu'ils cachent.
- Lorsque vous éditez un masque, vérifiez la couleur sélectionnée dans le panneau Outils. Le noir masque, le blanc affiche et les nuances de gris révèlent ou cachent partiellement. Plus la couleur grise est foncée et plus le masque cache les éléments sur lesquels il agit.
- Pour afficher le contenu d'un calque sans masquer les effets, désactivez le masque en cliquant sur la vignette du masque de fusion tout en maintenant la touche Maj enfoncée, ou en choisissant Calque > Masque de fusion > Désactiver. Un "X" rouge apparaît alors sur la vignette du masque dans le panneau Calques.
- Pour activer un masque de fusion, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur la vignette du masque de fusion ou choisissez Calque > Masque de fusion > Activer. Si le masque ne s'affiche pas dans le panneau Calques, cliquez sur Calques > Masque de fusion > Tout faire apparaître.
- Désactivez le lien entre un calque et son masque pour les déplacer indépendamment l'un de l'autre et déplacer les limites du masque séparément du calque. Pour désactiver le lien entre un calque ou un groupe de calques et un masque ou un masque vectoriel, cliquez sur l'icône en forme de lien entre leurs vignettes dans le panneau Calques. Pour rétablir le lien, cliquez dans l'espace vierge entre les vignettes.
- Pour convertir un masque vectoriel en masque de fusion, sélectionnez le calque contenant le masque vectoriel que vous voulez convertir et choisissez Calque > Pixelisation > Masque vectoriel. Notez toutefois qu'il est ensuite impossible de convertir le masque de fusion en masque vectoriel.
- Pour modifier un masque, utilisez les curseurs Densité et Contour progressif du panneau Propriétés. Le curseur Densité détermine l'opacité du masque : à 100 %, le masque est totalement opaque ; avec une densité moindre, le contraste diminue ; à 0 %, le masque n'a aucun effet. Le curseur Contour progressif adoucit le contour du masque.

Révisions

Questions

1. Quel est l'intérêt d'utiliser des masques provisoires ?
2. Que deviennent les masques provisoires lorsqu'ils sont désélectionnés ?
3. Après l'enregistrement d'une sélection comme masque, où ce masque est-il stocké ?
4. Comment peut-on modifier un masque dans une couche après l'avoir enregistré ?
5. Quelle est la différence entre les couches et les calques ?

Réponses

1. Les masques provisoires facilitent la procédure de sélection car on peut ajuster le contour de la sélection à l'aide des outils de dessin.
2. Les masques provisoires disparaissent dès qu'on les désélectionne.
3. Le masque (permanent) est conservé dans une couche alpha, lieu de stockage d'informations sur les couleurs et les sélections de l'image.
4. On peut dessiner directement sur le masque dans une couche avec du noir, du blanc ou du gris.
5. Les couches servent de zones de stockage pour les sélections mémorisées. À moins que l'on n'affiche une couche alpha, elles n'apparaissent pas à l'écran ni à l'impression. Les calques peuvent servir à isoler diverses parties d'une image afin de les modifier (avec les outils de dessin et de retouche) indépendamment du reste de l'image.



Photographie tous droits réservés Image Source, www.imagesource.com

PROJET : MISE EN PAGE DE LA COUVERTURE D'UN MAGAZINE.

Photoshop propose des outils souples et puissants qui vous permettent d'ajouter du texte dans vos images avec un contrôle parfait et une créativité optimale.

CONCEPTION TYPOGRAPHIQUE

7

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- utiliser les repères pour positionner du texte dans une composition ;
- créer un masque d'écrêtage à partir du texte ;
- fusionner le texte avec d'autres calques ;
- mettre en forme du texte ;
- positionner du texte sur un tracé ;
- créer et appliquer des styles de texte ;
- contrôler la police et le positionnement à l'aide de fonctionnalités avancées.



Cette leçon durera moins d'une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 7 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

À propos du texte

Le texte dans Photoshop est composé de formes calculées mathématiquement pour décrire les lettres, les chiffres et les symboles d'une police de caractères. De nombreuses polices de caractères sont disponibles dans plusieurs formats, les plus courants étant Type 1 (appelé aussi polices PostScript), TrueType et OpenType (pour en savoir plus, reportez-vous à l'encadré “Les polices OpenType dans Photoshop” plus loin dans cette leçon).

Lorsque vous ajoutez du texte à une image Photoshop, les caractères se composent de pixels et leur résolution est identique à celle du fichier d'image. En zoomant sur les caractères, vous pouvez distinguer les bords crénelés. Toutefois, Photoshop conserve les contours vectoriels du texte et les utilise lors de la mise à l'échelle ou du redimensionnement du texte, de l'enregistrement d'un fichier PDF ou EPS ou de l'impression d'une image sur une imprimante PostScript. Il est ainsi possible de créer du texte avec des contours clairs et indépendants de la résolution.

Préparatifs

Dans cette leçon, vous allez travailler sur la mise en page de la couverture d'un magazine de produits high-tech. Vous allez partir de l'image que vous avez créée à la Leçon 6. Elle comprend pour l'instant la photo du modèle, son ombre et l'arrière-plan orange. Vous ajouterez et mettrez en forme du texte en le déformant pour cette couverture.

Pour commencer cette leçon, vous allez afficher une image de la composition finale.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut (pour en savoir plus, reportez-vous à la section “Rétablissement des préférences par défaut” de l’Introduction).
2. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier des paramètres Adobe Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge.
4. Dans le volet Favoris, cliquez sur le dossier Lessons puis double-cliquez sur le dossier Lesson07 dans le volet Contenu.
5. Sélectionnez le fichier 07End.psd. Agrandissez la taille de la vignette à l'aide du curseur afin de mieux voir l'image.

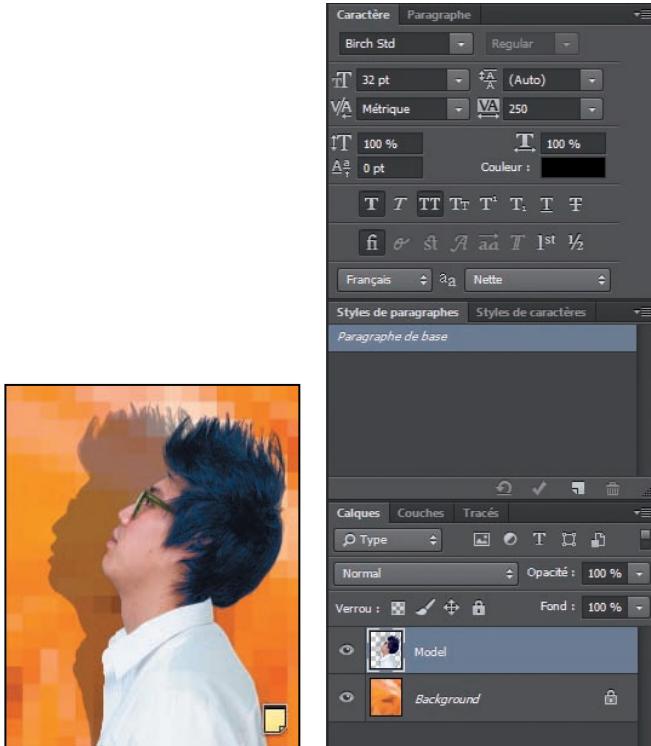
Vous allez créer le texte dans Photoshop pour finaliser la couverture du magazine. Tous les outils de texte dont vous aurez besoin sont disponibles dans Photoshop et vous n'aurez donc pas à basculer vers une autre application pour terminer ce projet.

6. Double-cliquez sur le fichier 07Start.psd pour l'ouvrir.
7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, renommez le fichier **07Retouche.psd** et cliquez sur Enregistrer.

Note : Si vous n'avez pas installé Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l’Introduction pour en savoir plus.

Note : Bien que cette leçon commence là où la Leçon 6 se termine, utilisez le fichier 07Start.psd. Il contient en effet un tracé et une Annotation qui ne se trouvent pas dans votre fichier 06Retouche.psd.

- Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop si celle-ci s'affiche.
- Dans la barre d'options, choisissez Typographie dans le sélecteur d'espace de travail.



L'espace de travail Typographie affiche les panneaux Caractère, Paragraphe, Styles de paragraphe, Styles de caractère, Calques et Tracés que vous utiliserez dans cette leçon.

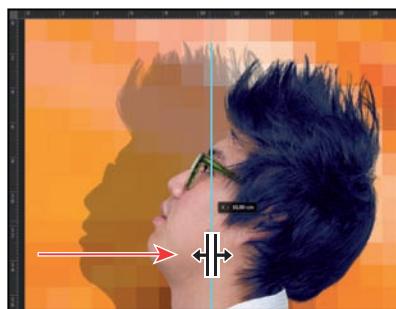
Création d'un masque d'écrêtage à partir du texte

Un *masque d'écrêtage* est un objet ou un groupe d'objets dont la forme masque d'autres images. Seules les zones situées à l'intérieur du masque d'écrêtage demeurent visibles. Dans Photoshop, vous pouvez créer des masques d'écrêtage à partir de formes ou de lettres. Ici, vous utiliserez des lettres de façon à ne révéler l'image qui se trouve sur un autre calque qu'au travers de celles-ci.

Ajouter des repères pour positionner le texte

Le fichier 07Retouche.psd contient un calque d'arrière-plan, qui servira de point de départ à votre typographie. Pour commencer, vous agrandirez la taille d'affichage de la zone de travail puis vous utiliserez des repères pour positionner le texte.

1. Cliquez sur Affichage > Taille écran pour afficher l'image dans son intégralité.
2. Cliquez sur Affichage > Règles pour afficher les règles le long des bordures gauche et supérieure de la fenêtre.
3. Faites glisser un repère vertical au centre de l'étiquette (10,8 cm) depuis la règle de gauche. Relâchez le bouton de la souris.

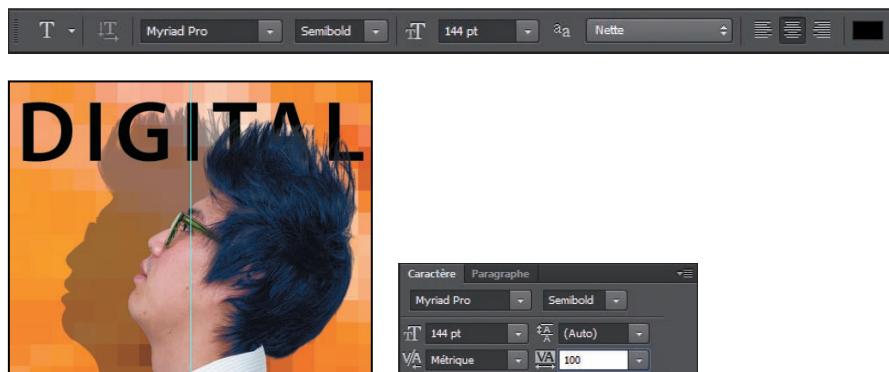


Ajouter un texte de point

Vous êtes maintenant prêt à ajouter le texte à la composition. Vous pouvez créer du texte horizontal ou vertical à tout endroit d'une image. Vous pouvez entrer du *texte de point* (une seule lettre, un seul mot ou une seule ligne) ou du *texte de paragraphe*. Ici, vous réaliserez les deux opérations, en commençant par le texte de point.

1. Sélectionnez le calque Background dans le panneau Calques.
2. Activez l'outil Texte horizontal (T) puis définissez les paramètres suivants dans la barre d'options :
 - Choisissez une police de caractères sans serif comme Myriad Pro, dans le menu déroulant Définir la famille de polices et sélectionnez l'option SemiBold dans le menu Définir le style de la police.
 - Entrez une valeur de **144 pt** dans le champ Définir le corps de la police et appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
 - Cliquez sur le bouton d'alignement Centrer le texte.
3. Dans le panneau Caractère, définissez Approche à **100**.
4. Cliquez sur le repère central que vous avez ajouté pour définir un point d'insertion et saisissez **DIGITAL** en majuscules. Dans la barre d'options, cliquez ensuite sur le bouton Valider toutes les modifications en cours (✓).

Note : Après avoir entré le texte, vous devez cliquer sur le bouton Valider toutes les modifications en cours de la barre d'options, sélectionner un autre outil ou cliquer sur un autre calque. Vous ne pouvez pas valider vos modifications en appuyant sur la touche Entrée ou Retour ; cette touche crée une autre ligne de texte.



Le terme “DIGITAL” est ajouté à l’image. Il apparaît, dans le panneau Calques, sous la forme d’un nouveau calque de texte nommé DIGITAL, que vous pouvez modifier et gérer de la même façon que les autres. Il est possible d’ajouter, de modifier ou de changer l’orientation du texte, d’appliquer un lissage, des transformations ou des styles de calque et de créer des masques. Vous pouvez déplacer et copier un calque de texte, et modifier ses options tout comme vous le feriez avec tout autre calque.

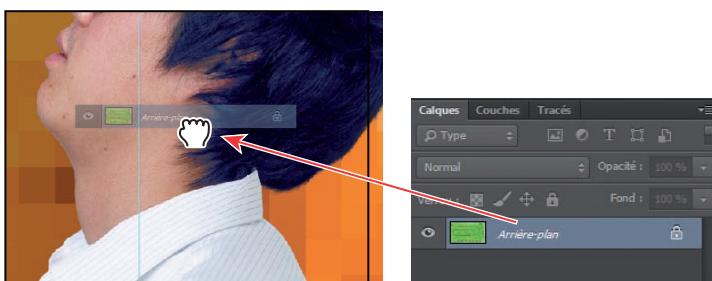
5. Appuyez sur Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS), et centrez verticalement le texte “DIGITAL” en haut de l’image s’il ne s’y trouve pas déjà.
6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Créer un masque d’écrêtage et appliquer une ombre portée

Vous avez ajouté les lettres en noir, la couleur par défaut pour le texte. Comme vous souhaitez qu’une image de circuits imprimés apparaisse au travers des lettres, vous allez utiliser celles-ci pour créer un masque d’écrêtage qui permettra de révéler l’image située sur le calque inférieur.

1. Cliquez sur Fichier > Ouvrir, parcourez votre disque dur jusqu’au dossier Lesson07 et ouvrez le fichier circuit_board.tif.
2. Cliquez sur Fenêtre > Réorganiser > 2 vignettes verticales. Les images circuit_board.tif et 07Retouche.psd s’affichent toutes deux à l’écran. Cliquez sur la fenêtre de document de l’image circuit_board.tif pour vous assurer qu’elle est active.
3. Activez l’outil Déplacement. Tout en maintenant la touche Maj enfonce, faites glisser le calque Arrière-plan du panneau Calques de l’image circuit_board.tif vers le centre de la fenêtre de document de l’image 07Retouche.psd, puis relâchez le bouton de la souris.

L’utilisation de la touche Maj pendant cette opération permet de centrer l’image circuit_board.tif dans la composition.



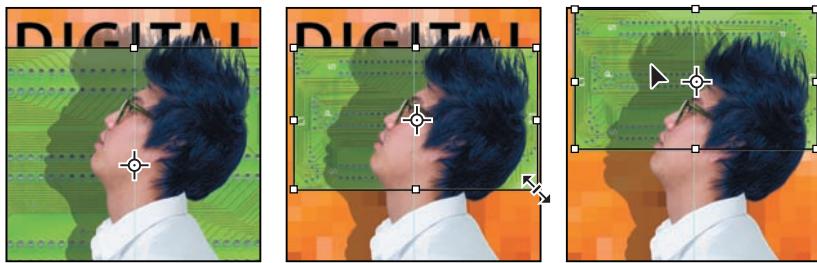
Un nouveau calque, Calque 1, apparaît dans le panneau Calques du fichier 07Retouche.psd. Il contient l’image du circuit imprimé qui apparaîtra au travers des lettres. Mais, avant de créer le masque d’écrêtage, vous allez redimensionner cette image, car elle est trop grande pour la composition.

4. Fermez le fichier circuit_board.tif sans l’enregistrer.
5. Sélectionnez le calque Calque 1 dans l’image 07Retouche.psd puis cliquez sur Édition > Transformation > Homothétie.

- Saisissez une poignée de dimensionnement dans le coin du rectangle de sélection et, tout en maintenant les touches Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS) enfoncées, faites glisser le pointeur vers l'intérieur de l'image pour réduire sa taille et lui donner la même largeur que le texte.

L'utilisation de la touche Maj permet à l'image de conserver les mêmes proportions, les touches Alt ou Option de redimensionner la sélection sans modifier la position de son centre.

- Repositionnez ensuite l'image du circuit imprimé pour qu'elle recouvre le texte puis appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) pour appliquer la transformation.

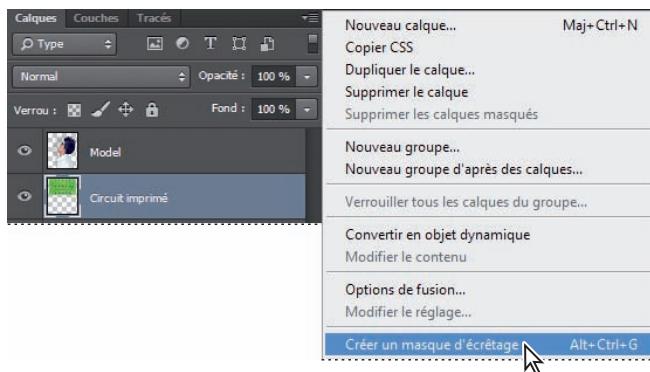


- Double-cliquez sur le nom du calque Calque 1 pour le renommer **Circuit imprimé**. Puis appuyez sur la touche Entrée/Retour ou cliquez en dehors du nom du calque dans le panneau Calques pour appliquer la modification.



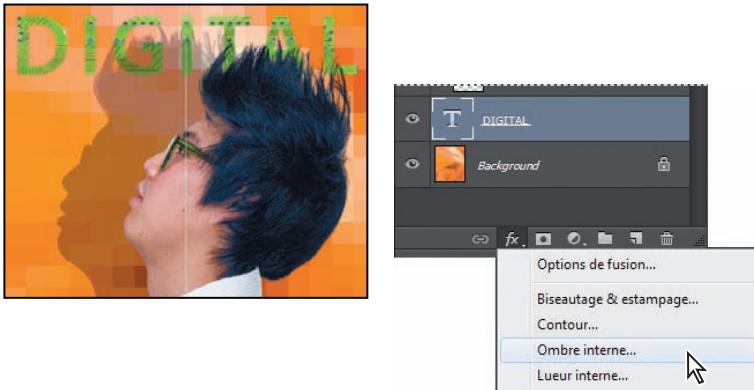
Astuce : Vous pouvez également créer un masque d'écrêtage en cliquant entre les calques Circuit imprimé et DIGITAL tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

- Selectionnez le calque Circuit imprimé si nécessaire puis choisissez Créer un masque d'écrêtage dans le menu du panneau Calques (≡).

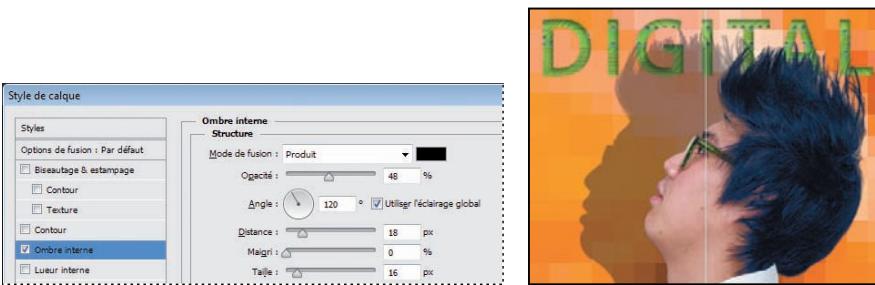


Le circuit imprimé apparaît maintenant au travers des lettres “DIGITAL”. La petite flèche qui précède le nom du calque Circuit imprimé et le soulignement du nom du calque de texte indiquent que le masque d'écrétage est appliqué. Vous allez ajouter une ombre portée pour donner du relief aux lettres.

10. Sélectionnez le calque DIGITAL pour l'activer. Cliquez ensuite sur le bouton Ajouter un style de calque (*fx*) au bas du panneau Calques et choisissez Ombre interne dans le menu contextuel.



11. Dans la boîte de dialogue Style de calque, sélectionnez le mode de fusion Produit puis réglez les paramètres Opacité à 48 %, Distance à 18, Magrid à 0 et Taille à 16. Cliquez ensuite sur OK.



12. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

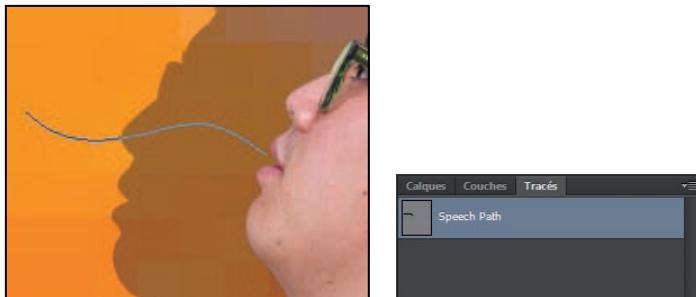
Création d'un texte sur un tracé

Dans Photoshop, vous pouvez créer du texte le long d'un tracé réalisé avec l'outil Plume ou les outils de forme. La direction du texte dépend de l'ordre dans lequel les points d'ancrage ont été ajoutés au tracé. Lorsque vous ajoutez du texte sur un tracé avec l'outil Texte horizontal, les lettres sont perpendiculaires à la ligne de base de ce tracé. Si vous modifiez l'emplacement ou la forme du tracé, le texte suit ces modifications.

Vous allez créer du texte sur un tracé pour former des questions semblant sortir de la bouche du modèle. Nous avons déjà créé le tracé pour vous.

1. Sélectionnez le calque Background dans le panneau Calques.
2. Cliquez sur l'onglet Tracés dans le groupe de panneaux Calques.
3. Dans le panneau Tracés, sélectionnez le tracé Speech Path.

Le tracé semble à présent sortir de la bouche du modèle.



4. Sélectionnez l'outil Texte horizontal.
5. Dans la barre d'options, cliquez sur le bouton Texte aligné à droite.

Julieanne Kost est une porte-parole officielle d'Adobe Photoshop.

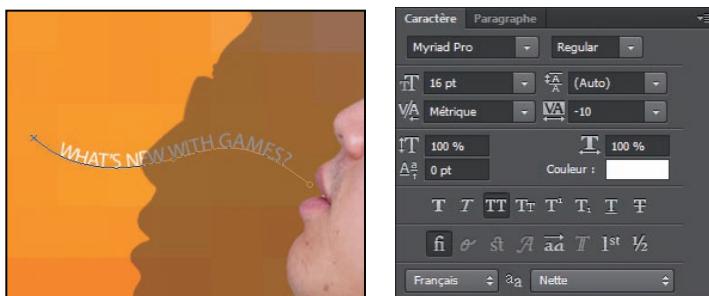
Les astuces d'une porte-parole de Photoshop



Les outils Texte

- Pour créer un calque de texte, cliquez dans la fenêtre de document au moyen de l'outil Texte horizontal (T) tout en maintenant la touche Maj enfoncée (au cas où le pointeur se trouve près d'un autre bloc de texte et que Photoshop essaie de le sélectionner automatiquement).
- Double-cliquez sur l'icône "T" de tout calque de texte pour sélectionner tout le texte présent sur ce calque.
- Un segment quelconque de texte étant sélectionné, accédez à son menu contextuel (clic droit [Windows] ou Ctrl+clic [Mac OS]). Choisissez Orthographe pour procéder à une vérification orthographique.

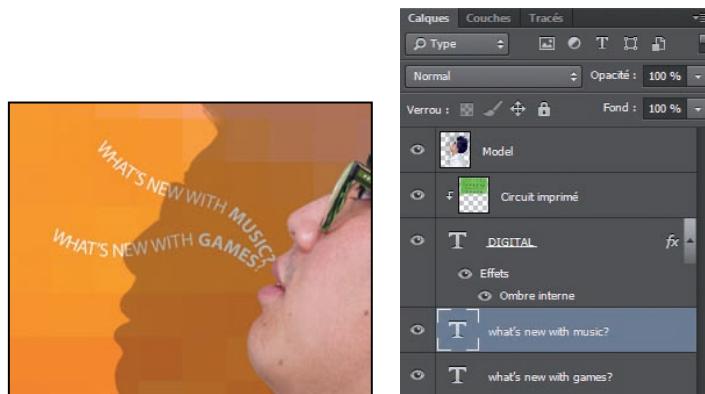
6. Dans le panneau Caractère, modifiez les paramètres suivants :
- Famille de police : Myriad Pro ;
 - Style de police : Regular ;
 - Taille de police (T) : 16 pt ;
 - Approche des caractères (W) : -10 ;
 - Couleur : Blanc ;
 - Tout en capitales (TT).
7. Placez le pointeur de l'outil Texte sur le tracé. Lorsqu'une ligne courbe traverse la barre verticale du pointeur, cliquez sur la fin du tracé, près de la bouche du modèle et saisissez : **what's new with games?**



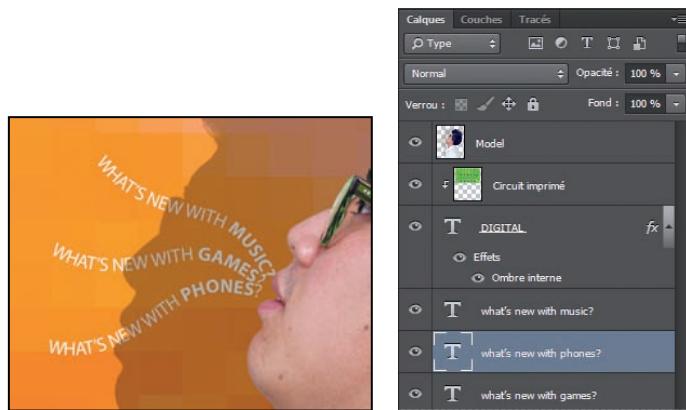
8. Sélectionnez le mot "GAMES" et modifiez son style en Bold (gras). Cliquez ensuite sur le bouton Valider toutes les modifications en cours (✓) dans la barre d'options.



9. Cliquez sur l'onglet du panneau Calques pour l'afficher au premier plan, sélectionnez le calque what's new with games? puis choisissez Dupliquer le calque dans le menu du panneau. Renommez ensuite ce nouveau calque : **what's new with music?** puis cliquez sur OK.
10. Avec l'outil Texte, sélectionnez le mot "games" et remplacez-le par **music**. Cliquez ensuite sur le bouton Valider toutes les modifications en cours pour valider.
11. Cliquez sur Édition > Transformation manuelle. Faites pivoter le tracé de 30° environ puis déplacez-le au-dessus et légèrement sur la droite du premier tracé, comme dans l'illustration suivante. Cliquez sur le bouton Valider toutes les modifications en cours dans la barre d'options pour valider.



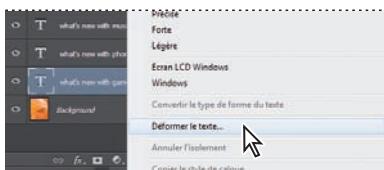
12. Répétez les étapes 9 à 11 en remplaçant cette fois le mot "games" par **phones**. Faites pivoter le tracé de -30° environ et placez-le sous le premier tracé.
13. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.



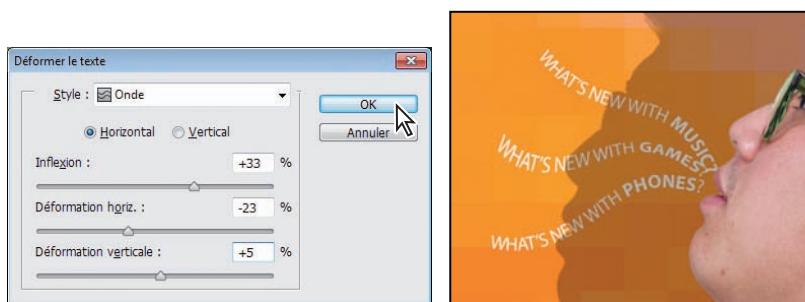
Déformation du texte de point

Le texte placé sur un tracé est déjà plus intéressant que s'il se trouvait sur une ligne horizontale rectiligne, mais vous allez le déformer pour le rendre encore plus vivant. La *déformation* permet d'appliquer une variété de formes au texte, telles qu'un arc ou une onde. Le style de déformation sélectionné est un attribut du calque de texte ; vous pouvez le changer à tout moment. Les options de déformation offrent un contrôle précis de l'orientation et de la perspective d'un effet.

1. Faites glisser la barre de défilement ou utilisez l'outil Main () pour positionner les lignes de texte au centre de l'écran.
2. Cliquez du bouton droit (Windows) ou avec la touche Ctrl enfonce (Mac OS) sur le calque what's new with games? dans le panneau Calques puis choisissez Déformer le texte dans le menu contextuel.



3. Dans le menu Style de la boîte de dialogue Déformer le texte, choisissez l'option Onde puis activez l'option Horizontal. Définissez les options Inflexion à +33 %, Déformation horizontale à -23 % et Déformation verticale à +5 %. Cliquez ensuite sur OK.



Les mots "what's new with games?" semblent flotter comme un vague sur l'image.

- Répétez les étapes 2 et 3 pour déformer les deux autres textes placés sur des tracés.



- Enregistrez votre travail.

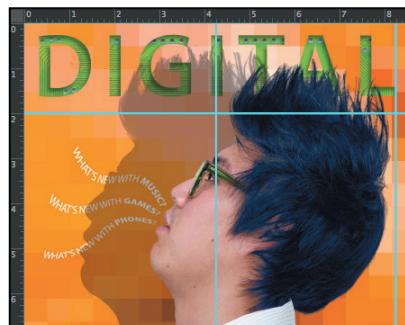
Conception d'un texte de paragraphe

Jusqu'à présent, tout le texte que vous avez ajouté pour cette couverture de magazine est du texte de point qui ne dépasse pas quelques mots ou quelques lignes. Il est cependant fréquent de devoir intégrer des paragraphes entiers dans ce type de composition. Photoshop permet de créer ces paragraphes et même de définir leurs styles, sans avoir à basculer sur un logiciel de PAO pour accéder à des contrôles de texte sophistiqués.

Utiliser les repères pour le positionnement

Vous allez inclure des paragraphes de texte sur cette couverture dans Photoshop. Vous commencerez par ajouter des repères à la zone de travail pour vous aider à positionner le paragraphe, puis vous créerez un style de paragraphe.

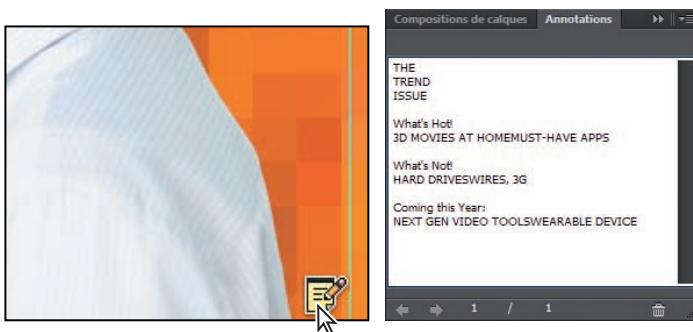
- Faites glisser un repère depuis la règle verticale, en le plaçant environ à 0,5 cm du bord droit de l'image (ou à 21 cm du bord gauche).
- Faites glisser un repère depuis la règle horizontale et placez-le à 5 cm environ du bord supérieur de l'image.



Ajouter un texte de paragraphe à partir d'une annotation

Vous êtes maintenant prêt à ajouter le texte. Dans une situation réelle, ce texte pourrait vous être fourni sous la forme d'un document de traitement de texte ou dans le corps d'un message électronique. Il vous faudrait alors le copier et le coller dans Photoshop. Vous pourriez également être amené à le saisir directement. Une autre méthode consiste à lier le texte au fichier d'image dans une annotation, comme nous l'avons fait ici pour vous.

1. Activez l'outil Déplacement puis double-cliquez sur l'icône d'annotation jaune située dans le coin inférieur droit de l'image pour ouvrir le panneau Annotations. Si nécessaire, agrandissez la taille de ce panneau pour afficher la totalité du texte.



2. Sélectionnez tout le texte de l'annotation puis appuyez sur Ctrl+C (Windows) ou Cmd+C (Mac OS) pour le copier dans le Presse-papiers. Fermez ensuite le panneau Annotations.

Avant de coller le texte, vous devez définir ses options.

3. Sélectionnez le calque Model puis activez l'outil Texte horizontal (T).
4. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur l'intersection des deux derniers repères, à 0,5 cm environ du bord droit et 5 cm du bord supérieur de l'image. Maintenez la touche Maj enfoncée pour étendre la zone de texte la gauche jusqu'au repère situé au centre de l'image et vers le bas. Relâchez ensuite la touche Maj et continuez à faire glisser le pointeur vers le bas jusqu'à ce que la zone de texte ait une taille de 10 x 20 cm environ, avec ses bords haut et droit alignés sur les repères que vous avez ajoutés.
5. Pressez les touches Ctrl+V (Windows) ou Cmd+V (Mac OS) pour coller le texte. Ce nouveau calque de texte se trouve au sommet du panneau Calques, si bien que le texte s'affiche par-dessus le modèle.

Le texte a une taille de 16 points et il est aligné sur la droite puisque ce sont les derniers paramètres que vous avez utilisés. Vous devez donc modifier ces réglages pour rendre le texte lisible avant de lui appliquer un style.

Astuce :
Pressez la touche Maj lorsque vous commencez à déplacer la zone de texte afin d'être sûr que Photoshop crée un calque de texte et ne sélectionne pas un calque de texte existant.

Note : Si le texte n'est pas visible, assurez-vous que ce nouveau calque de texte se trouve au-dessus du calque Model dans le panneau Calques.

6. Sélectionnez les trois premières lignes (“The Trend Issue”) puis définissez les options suivantes :
 - Famille de police : Myriad Pro (ou une autre police sans serif) ;
 - Style de police : Regular ;
 - Taille de police (: 70 pt ;
 - Interligne (: 55 pt ;
 - Approche (: 50 ;
 - Couleur : Blanc.
7. Sélectionnez ensuite le mot “Trend” seulement et changez Style de police en Bold.
8. Cliquez sur le bouton Valider toutes les modifications en cours de la barre d’options (.
9. Cliquez sur Sélection > Désélectionner les calques pour vous assurer qu’aucun calque n’est sélectionné.



Vous venez de définir la mise en forme du titre.

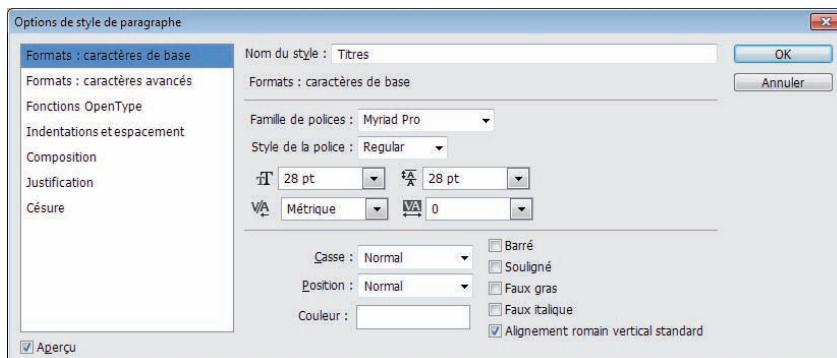
Les styles de texte

Vous allez créer des styles de paragraphe et de caractère pour mettre en forme du texte supplémentaire. Les styles de paragraphe et les styles de caractère sont des ensembles d’attributs que vous pouvez appliquer respectivement à tout un paragraphe ou à des caractères en particulier d’un seul clic. Dans Photoshop, les styles de texte sont identiques aux styles dans les logiciels de traitement de texte et de PAO comme Adobe InDesign, mais vous remarquerez sans doute quelques différences de fonctionnement. Par défaut, tout le texte créé dans Photoshop l'est avec le style Paragraphe de base.

Créer des styles de paragraphe

Vous allez créer des styles de paragraphe pour le texte supplémentaire que vous allez coller.

1. Cliquez sur le bouton Créer un nouveau style de paragraphe (■) situé au bas du panneau Styles de paragraphe.
2. Double-cliquez sur Style de paragraphe 1 pour modifier ses attributs.
3. Définissez les options suivantes dans la boîte de dialogue Options de style de paragraphe :
 - Nom du style : **Titres** ;
 - Famille de police : Myriad Pro (ou une autre police sans serif) ;
 - Style de police : Regular ;
 - Taille de police : **28 pt** ;
 - Interligne (■) : **28 pt** ;
 - Couleur : Blanc.



4. Sélectionnez Indentations et espacement sur la liste située à gauche de la boîte de dialogue Options de style de paragraphe.
5. Choisissez Droite dans le menu déroulant Alignement puis cliquez sur OK.

Vous pouvez appliquer le style que vous venez de créer pour mettre en forme les titres sur cette couverture. Vous allez créer un second style pour les sous-titres, avec une taille de texte plus réduite.

6. Cliquez de nouveau sur le bouton Créer un nouveau style de paragraphe au bas du panneau Styles de paragraphe.

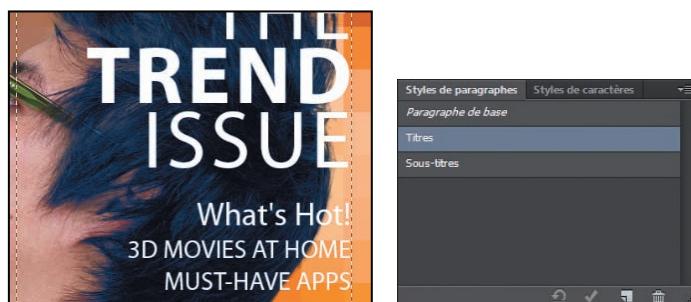
Note : Vous pouvez utiliser les mêmes styles de paragraphe et de caractère dans plusieurs fichiers. Pour enregistrer les styles que vous utilisez comme styles par défaut pour tous les nouveaux documents, cliquez sur Texte > Enregistrer les styles de texte par défaut. Pour utiliser ces styles dans un autre document, cliquez sur Texte > Charger les styles de texte par défaut.

7. Double-cliquez sur le style Style de paragraphe 1 et définissez les attributs suivants :
 - Nom du style : **Sous-titres** ;
 - Famille de police : Myriad Pro (ou une autre police sans serif) ;
 - Style de police : Regular ;
 - Taille de police : **22 pt** ;
 - Interligne : **28 pt** ;
 - Couleur : Blanc.
8. Sélectionnez Indentations et espacement sur la liste située gauche de la boîte de dialogue Options de style de paragraphe.
9. Choisissez Droite dans le menu Alignement puis cliquez sur OK.

Appliquer des styles de paragraphe

Pour appliquer un style de paragraphe, il suffit de sélectionner le texte et de cliquer sur le nom du style. Si le style du texte est une modification du style Paragraphe de base, Photoshop conserve ces modifications et applique seulement les attributs de ce style qui n'entrent pas en conflit avec elles. Vous devez alors fusionner les remplacements pour appliquer tous les attributs du style.

1. Sélectionnez le texte "What's Hot!" puis cliquez sur le style Titres dans le panneau Styles de paragraphe.



Photoshop applique certains des attributs du style Titres au paragraphe mais pas tous, car certains attributs du texte étaient déjà modifiés lorsque vous avez appliqué le nouveau style.

2. Cliquez sur le bouton Effacer le remplacement (☒) au bas du panneau Styles de paragraphe.
3. Sélectionnez les deux lignes de texte sous "What's Hot" puis cliquez sur le style Sous-titres dans le panneau Styles de paragraphe. Cliquez de nouveau sur le bouton Effacer le remplacement.
4. Répétez les étapes 1 à 3 pour les blocs de texte "What's Not" et "Coming This Year".

Vous allez effectuer une dernière modification sur cette portion de texte, sans appliquer de style cette fois-ci.

5. Sélectionnez “Coming This Year” et tout le texte qui suit. Dans le panneau Caractère, changez la couleur du texte en noir.
6. Enfin, cliquez sur le bouton Valider toutes les modifications en cours pour accepter ces modifications.



Modifier les styles de paragraphe

Les styles de paragraphe permettent d’appliquer facilement des attributs à du texte mais aussi de modifier les attributs de plusieurs paragraphes. Plutôt que de modifier les paragraphes un par un, éditer les styles de paragraphe permet d’être sûr d’obtenir un ensemble homogène. Vous allez modifier le style Titres pour que tous les titres s’affichent en gras.

1. Cliquez sur Sélection > Désélectionner les calques pour que rien ne soit sélectionné dans le panneau Calques.
2. Double-cliquez sur le style Titres dans le panneau Styles de paragraphe.
3. Choisissez Bold dans le menu Style de la police.
4. Cliquez sur OK.

Photoshop applique le changement à tous les paragraphes qui utilisent le style Titres dans le document.

Créer des styles de caractère

Vous avez utilisé les styles de paragraphe pour appliquer des attributs à des blocs entiers de texte. Les styles de caractère permettent de définir les attributs pour chaque caractère (la taille de police, le style de police ou la couleur par exemple) et priment les styles de paragraphe et les autres options de mise en forme. Vous allez créer un style de caractère afin de mettre en valeur certains mots sur cette couverture.

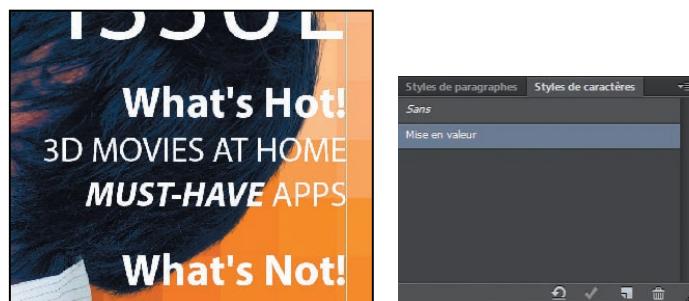
1. Assurez-vous qu’aucun calque n’est sélectionné dans le panneau Calques (cliquez sur Sélection > Désélectionner les calques si nécessaire).
2. Cliquez sur l’onglet du panneau Styles de caractère pour l’afficher au premier plan.
3. Cliquez sur le bouton Créer un style de caractère au bas du panneau.
4. Double-cliquez sur le style Style de caractère 1 pour l’éditer.

Astuce :
Utilisez le panneau Glyphes d’Adobe Illustrator pour afficher un aperçu des options OpenType. Copiez votre texte dans Photoshop et collez-le dans un document Illustrator. Cliquez ensuite sur Fenêtre > Texte > Glyphes. Sélectionnez le texte à modifier et choisissez Afficher > Variante pour la sélection. Double-cliquez sur un glyphe pour l’appliquer. Une fois cette opération terminée, copiez-collez la nouvelle police dans votre fichier Photoshop.

- Dans la boîte de dialogue Options de style de caractère, modifiez les réglages de la façon suivante puis cliquez sur OK :
 - Nom du style : **Mise en valeur** ;
 - Famille de polices : Myriad Pro ;
 - Style de la police : Bold Italic.



- À l'aide de l'outil Texte horizontal, sélectionnez les mots "must-have" dans la zone de texte "What's Hot".
- Cliquez sur le nouveau style Mise en valeur dans le panneau Styles de caractère.



- Répétez les étapes 6 et 7 pour appliquer le style Mise en valeur aux mots "hard drives" et "next gen".
- Cliquez sur le bouton Valider toutes les modifications en cours dans la barre d'options.

Vous avez appliqué le même style de caractère chaque fois et Photoshop a utilisé le style Bold Italic (italiques et gras) sur chaque sélection de texte. Notez que le style de caractère ne modifie pas les autres attributs. Si le texte était blanc, il reste blanc, s'il était noir, il l'est toujours.

Les polices OpenType dans Photoshop

La norme de polices OpenType résulte d'une collaboration entre Adobe et Microsoft. Les polices OpenType utilisent un fichier de police unique commun à Windows et à Macintosh, permettant de déplacer des fichiers d'une plate-forme à une autre sans se soucier de la substitution des polices et de la redistribution du texte. Les polices OpenType peuvent inclure un grand choix de jeux de caractères et de fonctions de mise en page comme les ornements et les ligatures conditionnelles qui ne sont pas disponibles dans les polices PostScript et TrueType. On dispose ainsi d'une gestion linguistique et d'un contrôle typographique amélioré.

Le menu OpenType. Le menu du panneau Caractère inclut un sous-menu OpenType qui contient toutes les fonctionnalités disponibles pour ces polices, dont les ligatures, les variantes et les fractions. Les fonctionnalités qui apparaissent en grisé sont indisponibles, tandis que celles qui sont appliquées sont cochées.

Les ligatures conditionnelles. Pour ajouter une ligature conditionnelle à deux lettres OpenType, telles que "th" dans la police Bickham Script Standard, sélectionnez-les dans la fenêtre de document et choisissez OpenType > Ligatures conditionnelles dans le menu du panneau Caractère.

Les ornements. Le processus est le même pour l'ajout d'ornements ou de caractères alternatifs : sélectionnez la lettre, telle qu'un "T" majuscule en Bickham Script, et choisissez OpenType > Ornements pour transformer la majuscule ordinaire en un "T" spectaculairement orné.

Les fractions. Pour insérer des fractions, saisissez les caractères – 1/2, par exemple – puis sélectionnez-les. Dans le menu du panneau Caractère, choisissez alors OpenType > Fractions. Photoshop applique la mise en forme automatique de la fraction pour convertir "1/2" en "½".

Ajout d'un rectangle arrondi

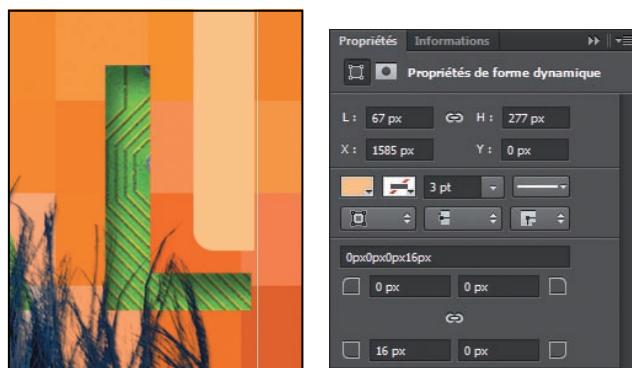
Vous avez presque terminé la mise en forme du texte du magazine. Il vous reste à insérer le numéro du volume dans le coin supérieur droit de l'image. Pour cela, vous allez d'abord créer un rectangle aux coins arrondis qui servira de fond au numéro.

1. Sélectionnez l'outil Rectangle arrondi (oval) caché sous l'outil Rectangle (rectangle) dans le panneau Outils.

2. Tracez un rectangle dans le coin supérieur droit de l'image, au-dessus de la lettre "L" de DIGITAL, en plaçant son bord droit le long du repère.
3. Dans le panneau Propriétés, donnez-lui une largeur de **67 px** puis assurez-vous que l'épaisseur du trait est de **3 pt**.
4. Cliquez sur l'échantillon de couleur pour le fond dans le panneau Propriétés et sélectionnez la couleur Jaune orangé pastel sur la deuxième ou troisième ligne

Par défaut, le rayon de tous les angles du rectangle est identique. Dans Photoshop CC, vous pouvez ajuster le rayon de chacun d'eux séparément. Et vous pouvez les modifier à tout moment par la suite. Vous allez modifier le rectangle pour que seul le coin inférieur gauche soit arrondi.

5. Au bas du panneau Propriétés, désactivez le lien entre les valeurs d'angle de rayon puis donnez au coin inférieur gauche une valeur de **16 px** et à tous les autres une valeur de **0 px**.
6. À l'aide de l'outil Déplacement, faites glisser le rectangle en haut de l'image pour que son bord supérieur se trouve contre le bord supérieur de l'image.
7. Activez l'option Options de transformation dans la barre d'options puis faites ensuite glisser le bas du rectangle vers le bas près de la base de la lettre "L". Le rectangle doit en effet être suffisamment allongé en hauteur pour contenir le texte. Cliquez ensuite sur le bouton Valider la transformation (✓).



Ajout d'un texte vertical

Vous êtes maintenant prêt à ajouter le numéro du magazine dans le rectangle.

1. Cliquez sur Sélection > Désélectionnez les calques. Activez ensuite l'outil Texte vertical (iT) caché sous l'outil Texte horizontal.
2. Pressez la touche Maj et cliquez dans le rectangle que vous venez de créer.

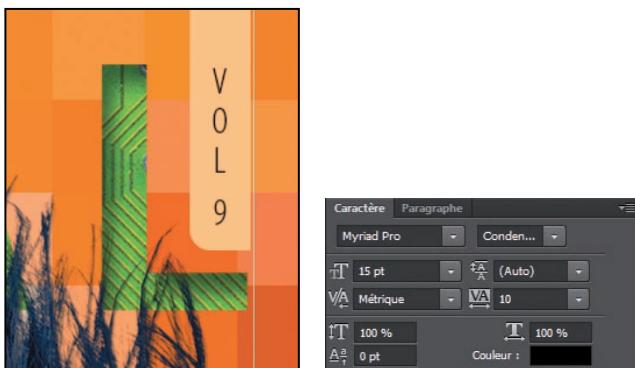
L'utilisation de la touche Maj lors du clic permet de s'assurer qu'on crée une nouvelle zone de texte et qu'on ne sélectionne pas le titre.

3. Entrez **VOL.9** en majuscules.

La taille des lettres est trop importante et vous devez donc la réduire pour rendre le texte lisible.

4. Cliquez sur Sélection > Tout sélectionner puis définissez les options suivantes dans le panneau Caractère :

- Famille de police : une police sans serif comme Myriad Pro ;
- Style de police : Condensed ;
- Taille de police : **15 pt** ;
- Approche des caractères : **10** ;
- Couleur : Noir.



5. Cliquez sur le bouton Valider toutes les modifications en cours (✓) dans la barre d'options. Votre texte vertical apparaît sous la forme d'un calque nommé VOL.9. Si nécessaire, utilisez l'outil Déplacement (��) pour centrer le texte dans le rectangle.

Vous allez maintenant procéder à un peu de nettoyage.

6. Cliquez du bouton droit (Windows) ou avec la touche Ctrl enfonce (Mac OS) sur l'icône de l'annotation et choisissez Supprimer l'annotation dans le menu contextuel. Cliquez sur Oui dans la boîte de message qui s'affiche.



7. Activez l'outil Main (��) et appuyez sur les touches Ctrl+ (Windows) ou Cmd+ (Mac OS) pour masquer les repères. Puis réduisez la taille d'affichage du document afin d'obtenir un bon aperçu de votre travail.

- Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Félicitations ! Vous avez ajouté et mis en forme tout le texte de la couverture du magazine Digital. À présent que l'image est terminée, vous allez l'aplatis et la préparer pour l'impression.

- Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous puis enregistrez le fichier sous le nom **07Retouche_Aplat**. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop si celle-ci s'affiche.

En conservant une version composée de plusieurs calques, vous pourrez retoucher le fichier 07Retouche.psd ultérieurement si nécessaire.

- Cliquez sur Calque > Aplatir l'image.
- Cliquez sur Fichier > Enregistrer puis fermez la fenêtre de document.



Enregistrer au format Photoshop PDF

Le texte que vous avez ajouté est formé de tracés vectoriels, qui restent nets et clairs lorsque vous zoomez sur l'image ou que vous modifiez leur taille. Par contre, si vous enregistrez le document au format JPEG ou TIFF, Photoshop pixellise le texte et vous perdez cet avantage. Lorsque vous enregistrez le fichier en tant que fichier Photoshop PDF, le texte reste vectoriel.

Les autres éléments du document peuvent également rester modifiables. Ainsi, vous pouvez conserver les calques, les informations de couleur et même les annotations.

Pour être sûr de pouvoir modifier le fichier par la suite, sélectionnez l'option Conserver les fonctions d'édition de Photoshop dans la boîte de dialogue Enregistrer le fichier Adobe PDF.

Pour conserver les annotations dans le fichier et les convertir en commentaires Acrobat lors de l'enregistrement au format PDF, activez l'option Annotations dans la boîte de dialogue Enregistrer sous.

Vous pouvez ouvrir un fichier Photoshop PDF dans Acrobat ou Photoshop, l'importer dans une autre application ou l'imprimer. Pour en savoir plus sur l'enregistrement au format Photoshop PDF, reportez-vous à l'Aide de Photoshop.

Révisions

Questions

1. Comment Photoshop traite-t-il le texte ?
2. Quelles sont les similitudes et les différences entre un calque de texte et les autres calques de Photoshop ?
3. Qu'est-ce qu'un masque d'écrêtage et comment peut-on en créer un à partir d'un texte ?
4. Qu'est-ce qu'un style de paragraphe ?

Réponses

1. Le texte dans Photoshop est composé de formes calculées pour décrire les lettres, les chiffres et les symboles d'une police de caractères. Lorsqu'on ajoute du texte à une image Photoshop, les caractères sont composés de pixels et leur résolution est identique à celle du fichier d'image. Toutefois, Photoshop conserve les contours vectoriels du texte et les utilise lors de la mise à l'échelle ou du redimensionnement du texte, de l'enregistrement d'un fichier PDF ou EPS ou de l'impression d'une image sur une imprimante PostScript.
2. Le texte qui est ajouté à une image apparaît dans le panneau Calques sous la forme d'un calque de texte susceptible d'être modifié et géré de la même façon que tout autre type de calque. Il est possible d'ajouter, de modifier ou de changer l'orientation du texte et d'appliquer un lissage. On peut également déplacer, copier et modifier les options du calque.
3. Un masque d'écrêtage est un objet ou un groupe d'objets dont la forme masque d'autres images. Seules les zones situées à l'intérieur de la forme de l'objet "masquant" demeurent visibles. Pour convertir les lettres d'un calque de texte en un masque d'écrêtage, il suffit de sélectionner à la fois le calque de texte et le calque qui devra apparaître au travers des lettres, puis de choisir Créer un masque d'écrêtage dans le menu du panneau Calques.
4. Un style de paragraphe est un ensemble d'attributs que l'on peut rapidement appliquer à un paragraphe entier.



PROJET : CONCEPTION D'UNE ENSEIGNE POUR UN MAGASIN DE JOUETS.

À la différence des images bitmap, les éléments vectoriels conservent leur netteté quelle que soit la taille à laquelle vous les agrandissez. Vous pouvez dessiner des formes vectorielles et des tracés dans Photoshop et ajouter des masques vectoriels pour contrôler les parties visibles d'une image.

LES TECHNIQUES DE TRACÉS VECTORIELS

8

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- distinguer les images bitmap des images vectorielles ;
- créer des droites et des courbes avec l'outil Plume ;
- convertir un tracé en sélection et une sélection en tracé ;
- enregistrer les tracés ;
- créer et modifier des calques de formes ;
- créer des formes personnalisées ;
- importer et modifier un objet dynamique depuis Adobe Illustrator.



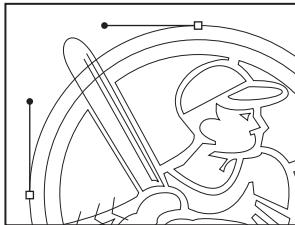
Cette leçon vous prendra une heure et demie. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 8 depuis le site **www.pearson.fr**, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

À propos des images bitmap et des graphismes vectoriels

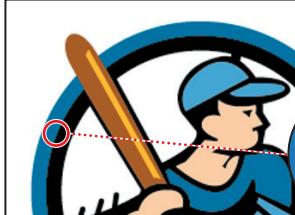
Avant d'aborder cette leçon, vous devez savoir ce qui distingue les *images bitmap* des formes et tracés *vectoriels*. Tous les graphismes numériques appartiennent à l'un ou à l'autre de ces deux types. Dans Photoshop, on peut travailler avec les deux : un fichier peut contenir des données bitmap et des données vectorielles.

D'un point de vue technique, les images bitmap sont constituées d'un ensemble de points, appelés *pixels*, auxquels sont attribuées des valeurs de couleurs et une position dans l'image. Retoucher une image bitmap, c'est modifier des groupes de pixels plutôt que des formes ou des objets. Parce que les images bitmap permettent de représenter des transitions subtiles de formes et de couleurs, elles sont le support des photographies numérisées et des travaux de "peinture" numérique. Conçues pour une résolution donnée, c'est-à-dire avec un certain nombre de pixels, dont elles restent dépendantes, elles présentent l'inconvénient de se dégrader lorsqu'on augmente leur taille ou qu'on les imprime avec une résolution inférieure à celle à laquelle elles ont été créées.

Les illustrations vectorielles sont constituées de courbes et de lignes, définies par des formules mathématiques – des *vecteurs*. Indépendantes de la résolution (mais représentées à l'écran par des pixels), les formes vectorielles peuvent être affichées à n'importe quelle échelle ou redimensionnées sans perte de qualité. Elles sont donc particulièrement adaptées aux graphismes précis susceptibles d'être redimensionnés, tels les logos et les graphiques.



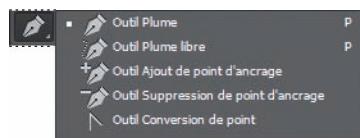
Un logo vectoriel.



Le même logo, converti en image bitmap.

À propos des tracés et de l'outil Plume

Un *tracé* est une ligne droite, une courbe ou une forme dessinée avec l'outil Plume, Plume libre ou un outil de forme. L'outil Plume produit le tracé le plus précis ; les outils de forme créent des rectangles, des ellipses et d'autres formes géométriques ; l'outil Plume libre permet de dessiner des tracés à main levée.



Julieanne Kost est une porte-parole officielle d'Adobe Photoshop.

Les astuces d'une porte-parole de Photoshop



Les raccourcis clavier des outils Plume

On peut sélectionner chaque outil en appuyant sur une touche du clavier. La touche Maj associée au raccourci clavier de la touche permet de passer aux outils liés entre eux. Ainsi, vous sélectionnez l'outil Plume avec la touche P, tandis qu'avec les touches Maj+P, vous passez de l'outil Plume à l'outil Plume libre et *vice versa*.

On distingue deux types de tracés : ouvert ou fermé. Un tracé ouvert comprend deux extrémités distinctes, tandis qu'un tracé fermé est continu (un cercle, par exemple, est un tracé continu). Le type du tracé détermine la manière dont il sera sélectionné et modifié.

Les tracés sans fond ni forme ne sont pas visibles à l'impression. Il s'agit en fait d'objets vectoriels ne contenant aucun pixel, contrairement aux formes bitmap réalisées avec l'outil Crayon ou tout autre outil de dessin.

Préparatifs

Avant de commencer, vous allez ouvrir la version finale d'une copie de l'image que vous allez créer, à savoir une enseigne pour un magasin de jouets fictif.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).
2. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.

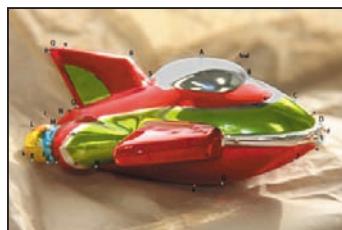
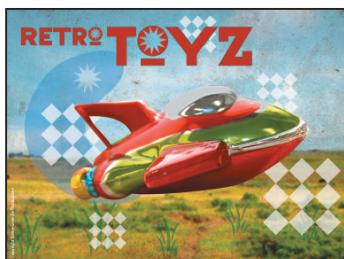
Note : Si vous n'avez pas installé Bridge et Mini Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

Note : Si vous ouvrez le fichier 08End.psd dans Photoshop, vous serez peut-être invité à mettre à jour les calques de texte. Cet avertissement apparaît lorsque les fichiers sont transférés entre ordinateurs, et plus particulièrement entre des systèmes d'exploitation différents.

3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Mini Bridge pour ouvrir le panneau du même nom. Si Bridge n'est pas déjà ouvert en arrière-plan, cliquez sur Lancer Bridge.
4. Dans le panneau Mini Bridge, sélectionnez Favoris dans le menu déroulant situé à gauche. Double-cliquez sur le dossier Lessons puis sur le dossier Lesson08.
5. Sélectionnez le fichier 08End.psd puis appuyez sur la barre d'espacement pour afficher cette image en plein écran.

Pour créer cette enseigne, vous allez ouvrir l'image de la navette spatiale et réaliser des tracés et des sélections au moyen de l'outil Plume. Tout au long de ce processus, vous en apprendrez plus sur les calques de forme et les masques vectoriels ainsi que sur les techniques d'utilisation des objets dynamiques.

6. Lorsque vous avez terminé l'observation du fichier 08End.psd, pressez de nouveau la barre d'espacement puis double-cliquez sur le fichier 08Start.psd pour l'ouvrir dans Photoshop.



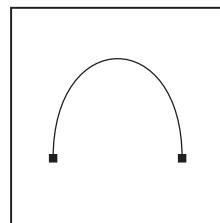
7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, renommez le fichier **08Retouche.psd** par exemple, puis cliquez sur Enregistrer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop.

Utilisation des tracés dans les images

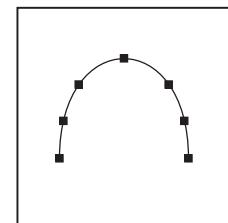
Vous allez vous servir de l'outil Plume pour sélectionner la navette spatiale, dont les formes tout en courbes et en rondeurs seraient très difficiles à sélectionner d'une autre manière.

Vous créerez un tracé autour de la navette spatiale et un tracé à l'intérieur de celle-ci, les convertirez en sélections puis soustrairez une sélection de l'autre, afin que seule la navette soit sélectionnée. Vous créerez ensuite un calque à partir de l'image de la navette et modifierez l'arrière-plan.

Pour dessiner un tracé à main levée avec l'outil Plume, il est toujours préférable d'insérer le moins de points possible pour créer la forme. En effet, moins il y a de points, plus les courbes sont lisses.



Nombre adéquat de points



Nombre excessif de points

Créer des tracés avec l'outil Plume

L'outil Plume permet de créer des tracés droits ou incurvés, ouverts ou fermés. Son utilisation peu sembler déroutante au premier abord, aussi est-il préférable de comprendre son fonctionnement et connaître les éléments qui forment un tracé afin de le créer plus facilement.

Pour créer un tracé rectiligne, commencez par un clic. Au premier clic, vous définissez le point de départ. À chaque nouveau clic, une ligne droite est créée entre le point précédent et le point actuel. Pour créer des tracés composés de multiples segments rectilignes avec l'outil Plume, il suffit de continuer à ajouter des points.

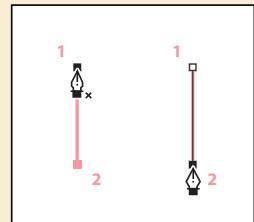
Pour créer un tracé incurvé, cliquez pour placer un point d'ancrage puis faites glisser le pointeur afin de créer une ligne directrice pour ce point. Chaque ligne directrice se termine par deux points directeurs. Le positionnement des lignes et des points directeurs détermine la taille et la forme du segment incurvé. Déplacer les lignes et les points directeurs modifie l'incurvation d'un tracé.

Les courbes lisses sont connectées par des points d'ancrage appelés *points d'inflexion*. Les tracés nettement incurvés sont connectés par des sommets. Lorsque vous déplacez une ligne directrice sur un point d'inflexion, les segments de courbe des deux côtés du point s'ajustent simultanément. En comparaison, lorsque vous placez une ligne directrice sur un sommet, seule la courbe située du même côté du point que la ligne directrice est ajustée.

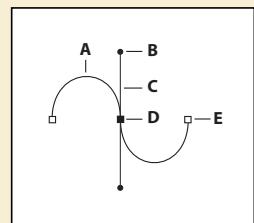
Les segments de tracés et les points d'ancrage peuvent être déplacés après leur création soit individuellement, soit en groupe. Quand un tracé contient plusieurs segments, il est possible de faire glisser des points d'ancrage individuels pour ajuster des segments individuels de ce tracé ou de sélectionner tous les points d'ancrage pour modifier le tracé dans sa totalité. Faites appel à l'outil Sélection directe pour sélectionner et ajuster un point d'ancrage, un segment de tracé ou un tracé entier.

La création d'un tracé fermé diffère de celle d'un tracé ouvert dans la façon dont vous le terminez. Pour terminer un tracé ouvert, vous cliquez sur l'outil Plume dans le panneau Outils. Pour créer un tracé fermé, vous placez le pointeur de l'outil Plume sur le point de départ et vous cliquez. Le fait de fermer un tracé le termine automatiquement. Une fois le tracé fermé, le pointeur de l'outil Plume apparaît accompagné d'un petit x indiquant que le clic suivant commencera un nouveau tracé.

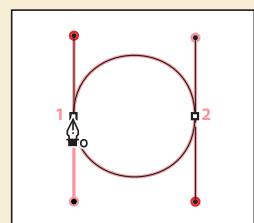
Lors de la création de tracés, une zone de stockage temporaire nommée Tracé de travail apparaît dans le panneau Tracés. Il est préférable d'enregistrer les tracés de travail, surtout si vous employez des tracés distincts dans la même image. Si vous désélectionnez un tracé de travail existant dans le panneau Tracés et recommencez un tracé, un nouveau tracé de travail viendra remplacer l'original, qui sera perdu. Pour enregistrer un tracé de travail, double-cliquez dessus dans le panneau Tracés, entrez un nom dans la boîte de dialogue Mémoriser le tracé qui apparaît et cliquez sur OK pour renommer et enregistrer le tracé. Il reste alors sélectionné dans le panneau Tracés.



Création d'une ligne droite



A. Segment courbe
B. Point directeur
C. Ligne directrice
D. Point d'ancrage sélectionné
E. Point d'ancrage non sélectionné



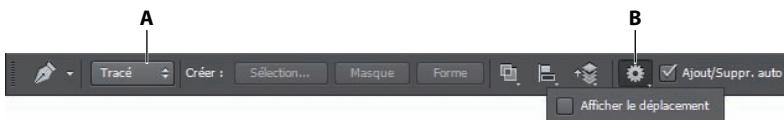
Création d'un tracé fermé

Créer un tracé avec l'outil Plume

Vous allez relier tous les points de A à S avec l'outil Plume puis vous fermerez le tracé. Vous créerez des segments rectilignes, incurvés et quelques sommets.

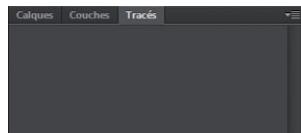
Vous configurerez d'abord les options de l'outil Plume et de votre zone de travail, puis vous tracerrez les contours d'une navette spatiale en utilisant un modèle.

1. Double-cliquez sur l'onglet Mini Bridge pour fermer ce panneau et libérer l'espace de travail.
2. Activez l'outil Plume (dans le panneau Outils.
3. Dans la barre d'options, définissez ou vérifiez les paramètres suivants :
 - Choisissez Tracés dans le menu Choisir un outil.
 - Assurez-vous que l'option Afficher le déplacement est désactivée dans le menu Options de géométrie.
 - Assurez-vous que l'option Ajout/Suppr. auto est activée.



A. Menu Choisir un outil B. Menu Options de Géométrie

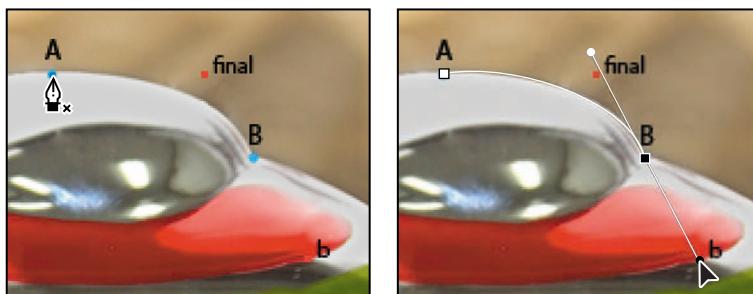
4. Cliquez sur l'onglet du panneau Tracés pour l'afficher au premier plan de son groupe.



Le panneau Tracés affiche une vignette des tracés de l'image. Il est vide pour le moment car vous n'avez pas encore commencé à réaliser le tracé.

5. Si nécessaire, zoomez sur l'image pour voir nettement les lettres et les points rouges. Assurez-vous que le modèle entier s'affiche dans la fenêtre de document et veillez à sélectionner de nouveau l'outil Plume après avoir zoomé.
6. Cliquez sur le point A (le point bleu au-dessus de la verrière de la navette) et relâchez. Vous avez créé le premier point d'ancrage.

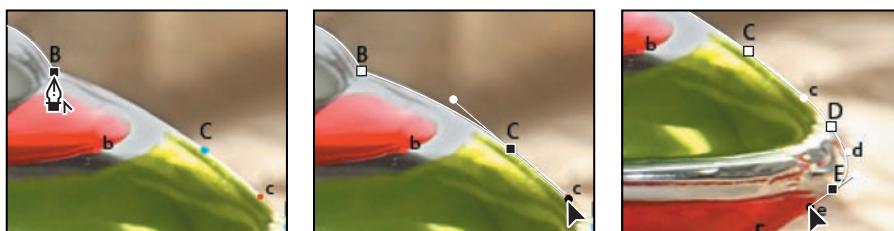
7. Cliquez sur le point B (bleu) et faites glisser le pointeur sur le point rouge b. Vous avez défini la direction de la courbe.



Création du premier point d'ancre sur A. Définition d'un point d'inflexion sur B.

À la base du cockpit (point B), vous devez convertir le point d'inflexion en sommet pour créer un angle aigu entre la courbe et une droite.

8. Cliquez sur le point B en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour supprimer une des lignes directrices et convertir ce point en sommet.
9. Cliquez sur le point C et faites glisser le pointeur sur le point rouge c. Répétez la même procédure pour D et E.



Conversion du point d'inflexion en sommet.

Ajout d'un segment.

Incurvation autour du nez de la navette.

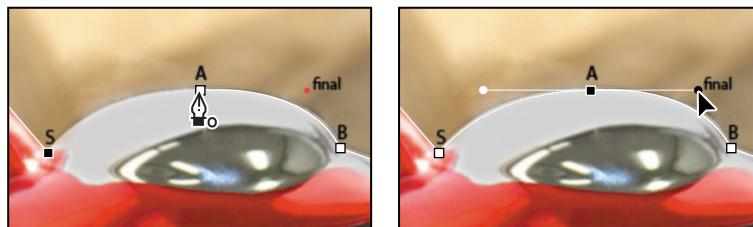
En cas d'erreur, cliquez sur Édition > Annuler et reprenez le dessin du tracé.

Compléter le tracé

Vous connaissez maintenant les techniques élémentaires pour créer tout le tracé. Vous allez donc continuer de la même façon autour de la navette jusqu'à rejoindre le point de départ.

1. Cliquez sur le point F et relâchez.
2. Cliquez sur le point G et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge g.
3. Cliquez sur le point H et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge h. Cliquez ensuite en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour créer un nouveau sommet sur le point H.

4. Cliquez sur le point I et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge i qui se trouve dans la zone jaune de la queue de la navette. Cliquez ensuite en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncee pour créer un nouveau sommet sur le point I.
5. Cliquez sur le point J et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge j puis créez un sommet sur le point J.
6. Cliquez sur le point K et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge k. Cliquez sur le point L et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge l, puis créez un sommet sur le point L.
7. Cliquez sur le point M et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge m puis créez un sommet sur le point M. Cliquez sur le point N et faites glisser le pointeur jusqu'au point rouge n.
8. Cliquez sur les points O et P pour conserver des segments rectilignes. Cliquez sur le point Q et faites glisser le curseur jusqu'au point rouge correspondant afin d'incurver le segment autour de l'aileron de queue de l'appareil.
9. Cliquez sur les points R et S pour créer des segments rectilignes.
10. Placez le pointeur sur le point A : il doit arborer un petit cercle pour indiquer que vous allez fermer le tracé (ce cercle peut être assez difficile à voir). Cliquez et faites glisser le pointeur du point A au point rouge "final", puis relâchez pour tracer la dernière ligne courbe.



11. Dans le panneau Tracés, double-cliquez sur le tracé de travail, nommez-le **Navette** dans la boîte de dialogue Mémoriser le tracé et cliquez sur OK pour l'enregistrer.

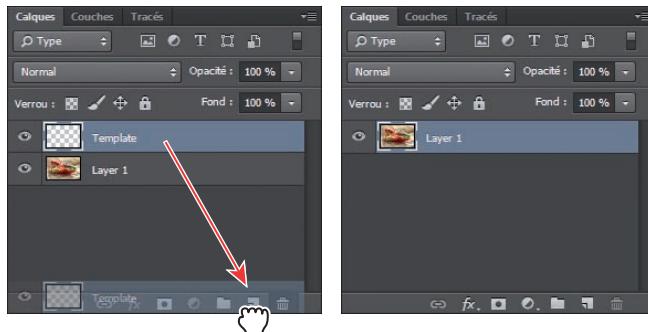


12. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

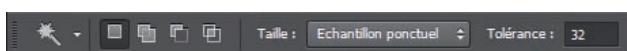
Convertir des sélections en tracés

Voyons une autre technique pour créer un second tracé. Vous commencerez par sélectionner une zone de l'image en fonction de la similitude de couleurs puis vous convertirez cette sélection en tracé. (Toute sélection créée avec un outil de sélection peut être convertie en tracé.)

1. Cliquez sur l'onglet du panneau Calques pour l'afficher puis faites glisser le calque Template sur la Corbeille, au bas du panneau, car vous n'en avez plus besoin.



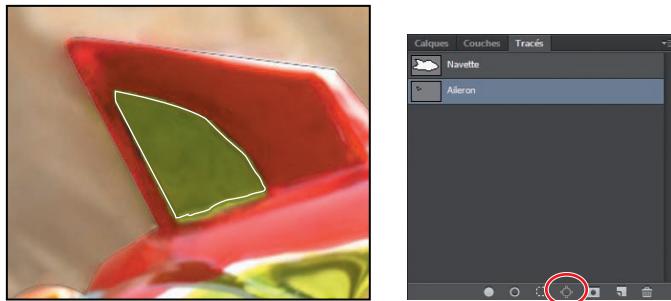
2. Sélectionnez l'outil Baguette magique (dans le panneau Outils, caché sous l'outil Sélection rapide.
3. Dans la barre d'options, assurez-vous que la valeur indiquée dans le champ Tolérance est de 32.
4. Cliquez sur la partie verte de l'aileron de queue de la navette.



5. Cliquez sur l'onglet du panneau Tracés pour l'afficher puis cliquez sur le bouton Convertir une sélection en tracé ( au bas du panneau.

La sélection est convertie en tracé, et un nouveau tracé de travail est ajouté dans le panneau Tracés.

6. Double-cliquez sur ce tracé de travail, nommez-le **Aileron** et cliquez sur OK pour l'enregistrer.



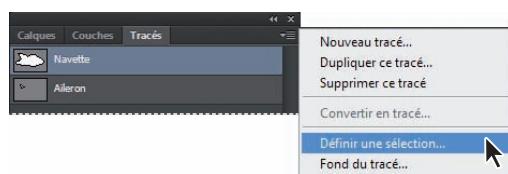
7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Convertir des tracés en sélections

À l'inverse, vous pouvez aussi facilement convertir des tracés en sélections. En effet, leurs contours réguliers permettent de réaliser des sélections précises. Après avoir créé les tracés pour la navette et l'aileron de queue, vous allez les convertir en sélections et leur appliquer un filtre.

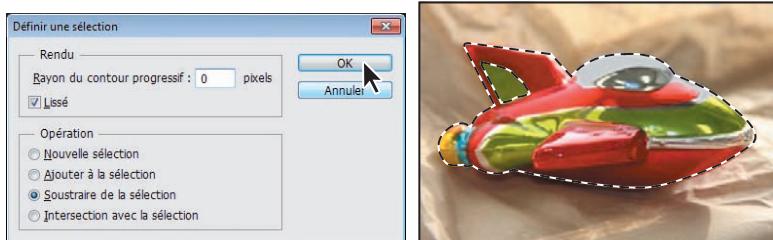
1. Dans le panneau Tracés, cliquez sur le tracé Navette pour l'activer.
2. Choisissez Définir une sélection dans le menu du panneau puis cliquez sur OK dans la boîte de dialogue.

► Astuce :
Vous pouvez également cliquer sur le bouton Récupérer le tracé comme sélection au bas du panneau Tracés pour convertir le tracé sélectionné en sélection.



À présent, vous allez soustraire la sélection Aileron de la sélection Navette afin que l'arrière-plan soit visible à travers les parties vides de l'aileron.

- Dans le panneau Tracés, cliquez sur le tracé Aileron pour l'activer puis choisissez Définir une sélection dans le menu du panneau.
- Dans la section Opération de la boîte de dialogue Définir une sélection, activez l'option Soustraire de la sélection et cliquez sur OK.



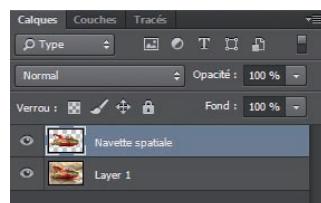
Le tracé Aileron est simultanément converti en sélection et soustrait de la sélection Navette.

Ne désélectionnez rien : nous allons poursuivre avec la même sélection.

Convertir la sélection en calque

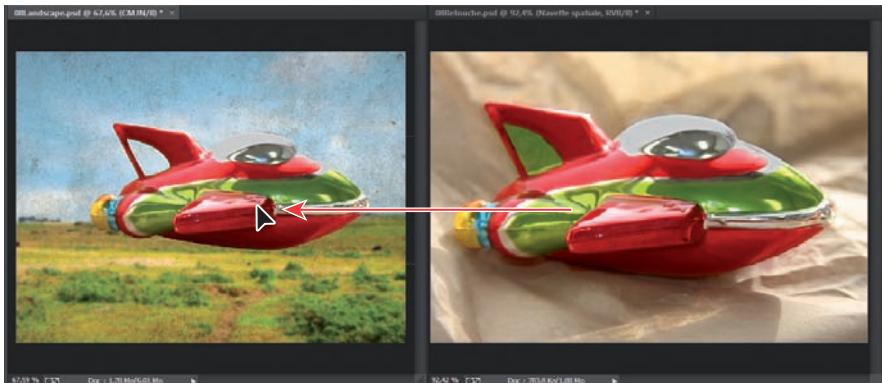
Vous allez voir maintenant comment utiliser des sélections réalisées avec l'outil Plume pour obtenir des effets intéressants. La navette étant parfaitement détournée, il est possible de la copier et de la coller sur un nouveau calque. Vous pourrez ensuite l'insérer dans une nouvelle image qui constituera l'arrière-plan de l'affiche.

- Vous devez toujours voir le contour de la sélection dans la fenêtre de document. Dans le cas contraire, vous devez répéter les étapes de l'exercice précédent.
 - Cliquez sur Calque > Nouveau > Calque par copier.
 - Cliquez sur l'onglet du panneau Calques.
- Un nouveau calque, Calque 1, est apparu. Sa vignette montre qu'il ne contient que l'image de la navette, et non l'arrière-plan comme sur le calque d'origine.
- Dans le panneau Calques, renommez le Calque 1 **Navette spatiale** et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
 - Cliquez sur Fichier > Ouvrir pour ouvrir le fichier 08Landscape.psd, situé dans le dossier Lessons/Lesson08 sur votre disque dur.



L'image du fichier 08Landscape.psd est un paysage dont vous allez vous servir comme arrière-plan.

- Cliquez sur Fenêtre > Réorganiser > 2 vignettes verticales afin d'afficher simultanément les deux images ouvertes. Cliquez ensuite sur l'image 08Retouche.psd pour l'activer.
- Selectionnez l'outil Déplacement () et faites glisser la navette spatiale depuis la fenêtre de document 08Retouche.psd sur l'image 08Landscape.psd afin qu'elle semble survoler le sol.



- Fermez l'image 08Retouche.psd sans enregistrer les modifications et laissez le fichier 08Landscape.psd ouvert et actif.

Vous allez maintenant positionner la navette plus précisément sur l'arrière-plan.

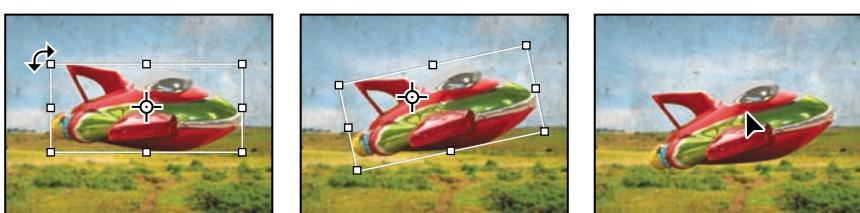
- Selectionnez le calque Navette spatiale dans le panneau Calques puis cliquez sur Édition > Transformation manuelle.

Un rectangle de transformation apparaît autour de la navette.

Note : Si vous déformez accidentellement la navette au lieu de la faire pivoter, appuyez sur la touche Échap et recommencez.

- Placez le pointeur sur une poignée de contrôle dans un coin du cadre de transformation. Lorsqu'il prend l'apparence d'une double flèche incurvée (), faites-le glisser de façon à faire pivoter la navette de – 12° environ. Pour une rotation plus précise, vous pouvez entrer cette valeur dans le champ Rotation de la barre d'options. Une fois satisfait du résultat, appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

- Assurez-vous que le calque Navette spatiale est toujours sélectionné et, avec l'outil Déplacement, faites glisser la navette pour la repositionner au-dessus du paysage, comme dans la troisième illustration ci-après.



- Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, renommez le fichier **08B_Retouche.psd** par exemple et cliquez sur Enregistrer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop.

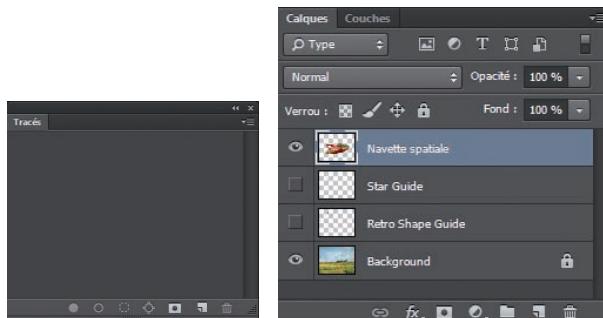
Création d'objets vectoriels pour l'arrière-plan

Les affiches sont souvent conçues pour pouvoir être redimensionnées tout en conservant la même qualité, d'où l'emploi de formes vectorielles. Vous allez maintenant créer de nouvelles formes vectorielles à partir de tracés et utiliser des masques pour contrôler ce qui sera visible sur l'enseigne. Comme il s'agit de formes vectorielles, elles pourront ainsi être redimensionnées par la suite sans perte de qualité ou de détails.

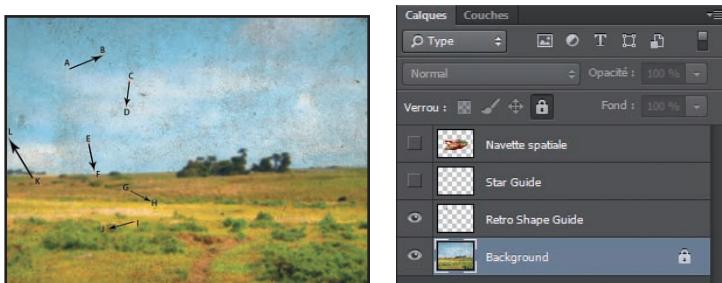
Créer une forme redimensionnable

Pour commencer, vous allez créer un objet de la forme d'un rein pour l'arrière-plan de l'enseigne.

1. Cliquez sur Affichage > Règles pour rendre visibles les règles verticale et horizontale.
2. Faites glisser le panneau Tracés hors du groupe de panneaux Calques. Comme vous allez beaucoup vous servir de ces deux panneaux, autant les afficher tous les deux.

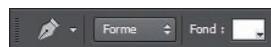


3. Cliquez sur les icônes de visibilité des calques dans le panneau Calques pour que les calques Retro Shape Guide et Background soient visibles et que les deux autres calques ne le soient pas. Sélectionnez ensuite le calque Background.



Le calque Retro Shape Guide Layer servira de modèle lorsque vous tracerez la forme.

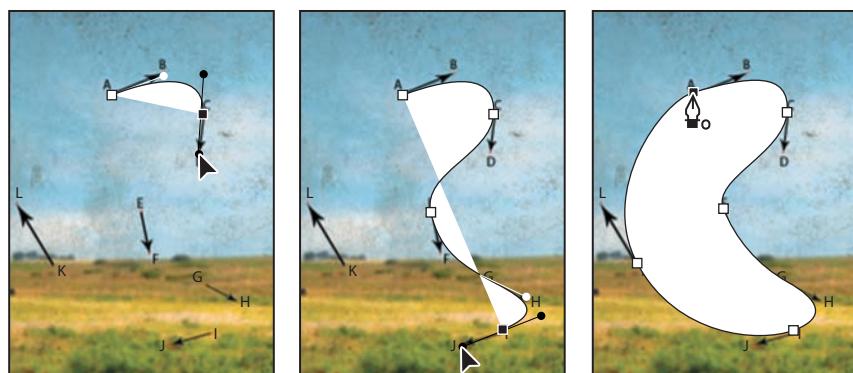
4. Sélectionnez l'outil Plume (dans le panneau Outils.
5. Choisissez Forme dans le menu déroulant Choisir un outil de la barre d'options. Cliquez ensuite sur l'échantillon de couleur de Fond et sélectionnez la couleur blanche.



Note : Si vous rencontrez des problèmes, ouvrez de nouveau l'image de la navette et entraînez-vous sur son contour jusqu'à vous familiariser avec le tracé de segments incurvés. Par ailleurs, n'hésitez pas à relire l'encadré "Créer des tracés avec l'outil Plume", précédemment dans ce chapitre.

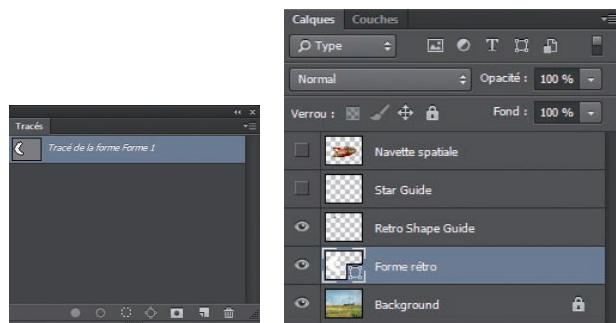
6. Créez la forme en procédant comme suit :

- Cliquez sur le point A et faites glisser le pointeur sur le point B, puis relâchez.
- Cliquez sur le point C et faites glisser le pointeur sur le point D, puis relâchez.
- Continuez à tracer les segments incurvés de cette façon autour de la forme jusqu'à revenir au point A, puis cliquez sur A pour fermer le tracé. Ne vous inquiétez pas si la forme se retourne sur elle-même, le tracé se met à jour au fur et à mesure que vous le créez.



Vous remarquerez au cours du tracé que Photoshop crée automatiquement un nouveau calque nommé Forme 1 au-dessus du calque actif Background dans le panneau Calques.

7. Double-cliquez sur le calque Forme 1, renommez-le **Forme rétro** par exemple et appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).



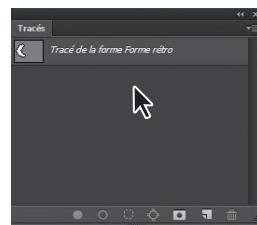
8. Rendez invisible le calque Retro Shape Guide dans le panneau Calques.

Désélectionner des tracés

Lorsque vous sélectionnez un outil de dessin vectoriel, vous devez parfois désélectionner les tracés pour que la barre d'options affiche les bonnes options. Cela peut aussi être nécessaire pour voir le résultat produit par certains effets, les contours des tracés pouvant être gênants.

Notez que la bordure entre la forme blanche et l'arrière-plan bleu est visible. Ce que vous voyez est en fait le tracé lui-même, qui n'est pas imprimable. C'est l'indice visuel indiquant que le calque Forme rétro est toujours sélectionné. Avant de passer à l'exercice suivant, vous allez vous assurer que tous les tracés sont désélectionnés.

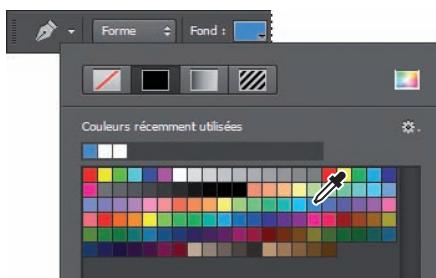
1. Dans le panneau Tracés, cliquez sur la zone vide sous le tracé pour tout désélectionner.
2. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.



Modifier la couleur de fond d'une forme

Vous avez choisi le blanc comme couleur de remplissage pour que la forme soit bien visible lors de sa création, mais vous allez maintenant lui donner sa couleur bleue définitive.

1. Assurez-vous que le calque Forme rétro est bien sélectionné dans le panneau Calques.
2. Activez l'outil Plume dans le panneau Outils s'il n'est pas déjà sélectionné.
3. Dans la barre d'options, cliquez sur l'échantillon de couleur de Fond et sélectionnez la couleur Bleu cyan clair.

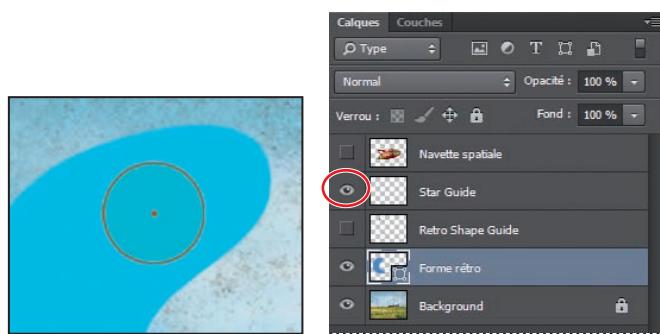


La couleur de remplissage de la forme devient bleue.

Soustraire des formes d'un calque de forme

Après avoir créé un calque de forme (une illustration vectorielle), on peut définir des options pour soustraire à la forme vectorielle d'autres formes. On peut aussi la déplacer, la redimensionner et la modifier avec les outils Sélection de tracé et Sélection directe. Vous allez améliorer la forme du calque Forme rétro en lui soustrayant une forme d'étoile à travers laquelle l'arrière-plan sera visible. Pour placer cette forme avec précision, vous pourrez vous aider du calque Star Guide, qui est invisible pour le moment.

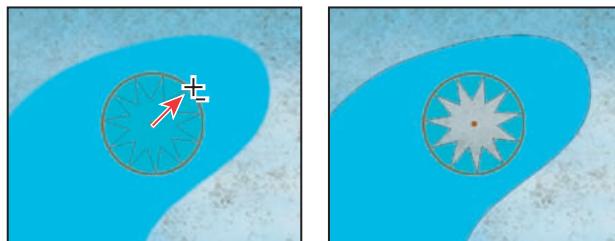
1. Dans le panneau Calques, rendez visible le calque Star Guide mais conservez le calque Forme rétro sélectionné. Le calque Star Guide est maintenant visible dans la fenêtre de document.



2. Dans le panneau Tracés, sélectionnez le tracé Tracé de la forme Forme rétro.
3. Dans le panneau Outils, activez l'outil Polygone (olygon), qui est caché sous l'outil Rectangle (rectangle).
4. Dans la barre d'options, définissez les options suivantes :
 - Dans le champ Côtés, entrez **11**.
 - Dans le menu Opérations sur les tracés, choisissez Soustraire la forme avant. Le pointeur prend alors l'apparence d'une croix accompagnée d'un signe moins (-).
 - Cliquez sur la flèche Options de Géométrie (à gauche du champ Côtés) pour afficher le panneau Options de polygone. Activez l'option Étoile et tapez **50 %** dans le champ Côtés indentés de. Cliquez ensuite en dehors de ce panneau pour le fermer.



5. Cliquez sur le point au centre du cercle orange dans l'image et faites glisser le pointeur vers l'extérieur jusqu'à ce que les pointes de l'étoile atteignent le contour du cercle.



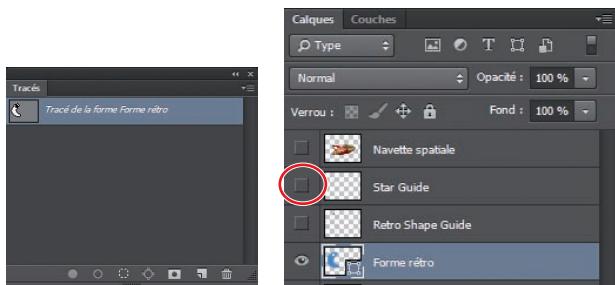
Note : Faites glisser le pointeur sur un côté pour faire pivoter l'étoile à mesure que vous la tracez.

Lorsque vous relâchez, la forme en étoile se transforme en découpe, qui permet de voir le ciel au travers.

Le contour noir des branches de l'étoile indique que ce tracé est sélectionné. Le tracé Tracé de la forme Forme rétro est également sélectionné dans le panneau Tracés.

6. Dans le panneau Calques, rendez invisible le calque Star Guide.

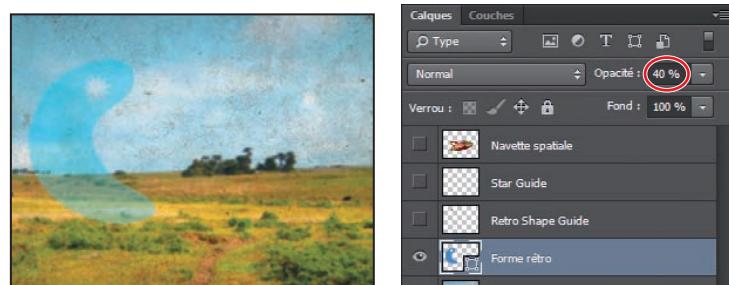
Notez que les vignettes des panneaux Calques et Tracés montrent maintenant la forme découpée de l'étoile.



7. Dans le panneau Tracés, cliquez dans la zone vide en dessous du tracé pour le désélectionner.

Le tracé est maintenant désélectionné et le contour noir a disparu, laissant une bordure nette entre les zones bleues et le ciel. De plus, le tracé Tracé de la forme Forme rétro n'apparaît plus en surbrillance dans le panneau Tracés. Pour éviter que cette forme n'attire trop l'attention au détriment de la navette, vous allez la rendre semi-transparente.

8. Dans le panneau Calques, réduisez la valeur d'Opacité du calque Forme rétro à 40 %.



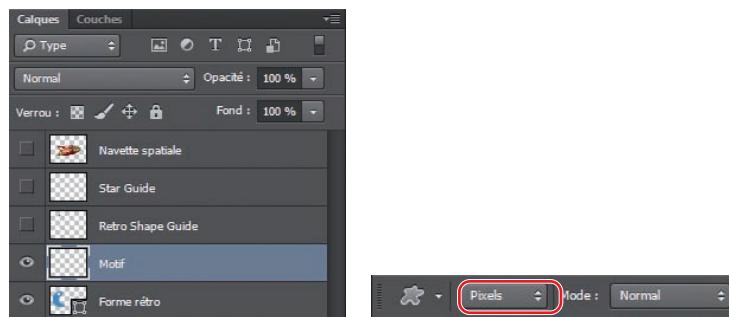
9. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Utilisation de formes personnalisées prédéfinies

Une autre façon d'utiliser les formes dans une image consiste à tracer une forme personnalisée ou prédéfinie. Pour cela, il suffit de cliquer sur l'outil Forme personnalisée, de sélectionner une forme dans le sélecteur de forme personnalisée et de la faire glisser dans la fenêtre de document. Vous allez le découvrir maintenant en ajoutant des carreaux et des touffes d'herbe à l'arrière-plan de l'enseigne.

1. Dans le panneau Calques, assurez-vous que le calque Forme rétro est sélectionné puis cliquez sur le bouton Créer un calque (+) pour ajouter un calque au-dessus. Nommez ce nouveau calque **Motif**, par exemple. Appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
2. Dans le panneau Outils, activez l'outil Forme personnalisée (shape), caché sous l'outil Polygone (square).
3. Dans la barre d'options, sélectionnez l'option Pixels dans le menu Choisir un outil.

Dans le mode de dessin Pixels, vous peignez des formes composées de pixels (non vectorielles) directement sur le calque.



- Toujours dans la barre d'options, cliquez sur la flèche du menu Forme pour ouvrir le sélecteur de forme personnalisée.
- Double-cliquez sur la forme de style damier (Carreau 4) dans le bas du sélecteur (si nécessaire, faites glisser la barre de défilement ou agrandissez le sélecteur pour afficher cette forme) pour la sélectionner et fermer le sélecteur de forme personnalisée.



- Sélectionnez le blanc comme couleur de premier plan dans le panneau Outils, appuyez sur la touche Maj et faites glisser le pointeur en diagonale dans le document pour créer une forme carrée de 4 cm de côté environ.

Note : Les options de la barre d'options changent selon le mode sélectionné dans le menu Choisir un outil. Dans le mode Forme, vous pouvez sélectionner la couleur de remplissage ou de contour alors que ces options ne sont pas disponibles dans le mode Pixels.

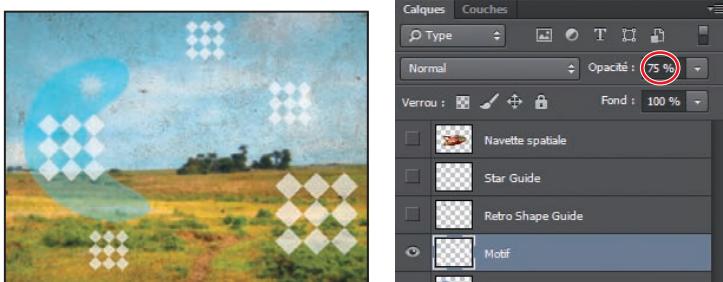


Maintenir la touche Maj enfoncée permet de conserver les proportions initiales de la forme.

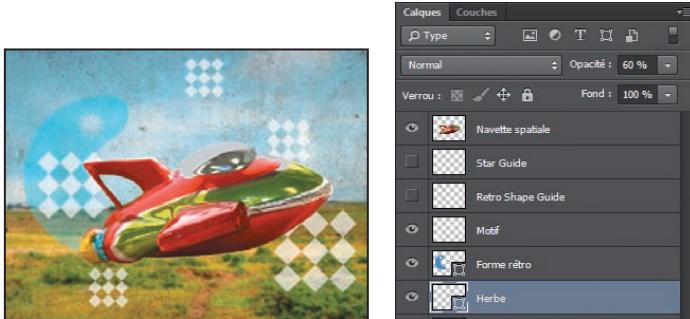
- Ajoutez quatre damiers supplémentaires de diverses tailles jusqu'à ce que l'image ressemble à l'illustration suivante.



8. Dans le panneau Calques, réduisez la valeur d'Opacité du calque Motif à 75 %.



9. Rendez visible le calque Navette spatiale pour voir toute la composition.



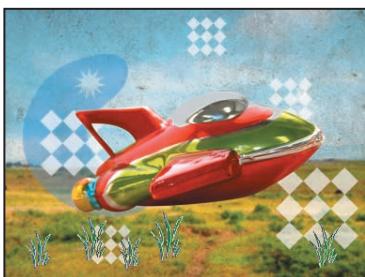
Avec l'outil Forme personnalisée, vous allez ajouter des brins d'herbe à l'arrière-plan. Vous pouvez définir la couleur de remplissage et de contour des tracés dans le mode Forme.

► **Astuce :**

Pour obtenir davantage de formes, choisissez différentes catégories dans le menu des options du sélecteur de forme personnalisée.

10. L'outil Forme personnalisée toujours sélectionné, ouvrez le sélecteur de forme personnalisé, puis double-cliquez sur la forme appelée Herbe 2.
11. Choisissez Forme dans le menu Choisir un outil. Sélectionnez la couleur Jaune vert foncé comme couleur de remplissage et Cyan vert plus foncé pour la couleur de contour. Donnez au contour une épaisseur de 0,75 pt.

- 12.** Maintenez la touche Maj enfoncée et tracez quatre touffes d'herbe dans le coin inférieur gauche de l'arrière-plan et une touffe d'herbe dans le coin inférieur droit.



Note : Si les brins d'herbe se placent sur des calques distincts, cela signifie que vous ne mainteniez pas la touche Maj enfoncée lors de leur création. Dans ce cas, supprimez-les et répétez les étapes 12 et 13.

La touche Maj permet de s'assurer que toutes les formes sont sur le même calque.

- 13.** Activez l'outil Sélection de tracé (Lasso) dans le panneau Outils puis, avec la touche Maj enfoncée, cliquez sur les cinq touffes d'herbe pour les sélectionner.
- 14.** Choisissez Répartir les largeurs dans le menu Alignement du tracé de la barre d'options.



Photoshop répartit les touffes d'herbe de façon régulière au bas de l'arrière-plan.

15. Renommez le calque **Herbe**, réduisez son opacité à **60 %** et déplacez-le au-dessus du calque **Background** dans le panneau Calques.



16. Désélectionnez le calque puis cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Utiliser des fichiers Photoshop dans Illustrator

Dans cette leçon, vous allez importer une illustration vectorielle créée dans Illustrator pour l'utiliser comme logo pour l'enseigne. Mais vous pouvez aussi ouvrir, importer ou coller des fichiers Photoshop dans Illustrator.

Bien qu'il soit possible de créer et de modifier des illustrations vectorielles dans Photoshop, ce programme est avant tout destiné au traitement des images constituées de pixels. De même, vous pouvez travailler avec des bitmaps dans Illustrator, mais sa force première réside dans sa capacité à créer et éditer des illustrations vectorielles. Selon la nature de votre projet, vous pourrez utiliser les deux applications pour tirer avantage des fonctionnalités qui sont propres à chacune.

Illustrator prend en charge la plupart des données en provenance de Photoshop, y compris les compositions de calques, les calques, le texte éditable et les tracés. Autrement dit, vous pouvez transférer des fichiers entre Photoshop et Illustrator sans perdre la possibilité de modifier ces illustrations. Au cas où Illustrator ait à convertir les données de Photoshop, un message d'avertissement s'affiche pour vous indiquer quel contenu ne sera plus modifiable.

Importation d'un objet dynamique

Les objets dynamiques sont des calques que vous pouvez modifier dans Photoshop de façon non destructive, ce qui signifie que les modifications apportées à l'image restent éditables et n'affectent pas les pixels de l'image. Quel que soit le nombre de fois où vous redimensionnez, faites pivoter, déformez ou modifiez un objet dynamique, il conserve des contours nets et précis.

Vous pouvez importer des objets vectoriels en tant qu'objets dynamiques depuis Illustrator. Si vous modifiez l'objet original dans Illustrator, les changements sont immédiatement répercutés dans l'objet dynamique de votre fichier image Photoshop. Vous allez maintenant utiliser un objet dynamique en important du texte Illustrator dans l'enseigne.

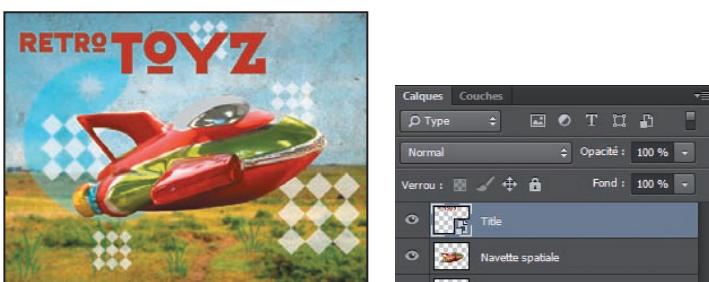
Ajouter le titre

Le nom du magasin de jouets a été créé dans Illustrator. Vous allez maintenant l'ajouter à l'enseigne.

1. Activez l'outil Déplacement (+) dans le panneau Outils. Sélectionnez ensuite le calque Navette spatiale puis cliquez sur Fichier > Importer. Naviguez jusqu'au dossier Lessons/Lesson08, sélectionnez le fichier Title.ai et cliquez sur Importer. Cliquez ensuite sur OK dans la boîte de dialogue Importer un fichier PDF.

Le texte "Retro Toyz" s'affiche au milieu de la composition, dans un rectangle de transformation muni de poignées de redimensionnement. Un nouveau calque, Title, apparaît dans le panneau Calques.

2. Faites glisser l'objet Retro Toyz vers le coin supérieur gauche de l'image. Faites ensuite glisser un coin de l'élément en maintenant la touche Maj enfoncée pour agrandir la taille du texte afin qu'il remplisse la partie supérieure de l'image, comme dans l'illustration suivante. Appuyez ensuite sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) ou cliquez sur le bouton Valider la transformation (✓) dans la barre d'options.



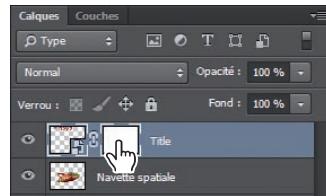
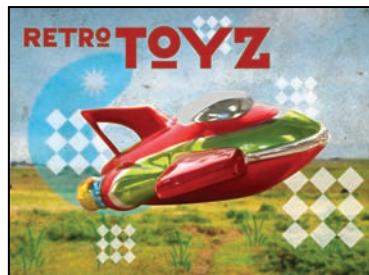
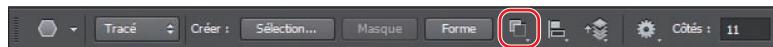
Lorsque vous validez la transformation, la vignette du calque se transforme pour indiquer qu'il s'agit d'un objet dynamique.

Comme pour tout calque de forme ou tout objet dynamique, vous pouvez continuer à modifier la taille et la forme du texte “Retro Toyz” comme bon vous semble. Il suffit pour cela de sélectionner le calque et de choisir Édition > Transformation manuelle pour accéder aux poignées de redimensionnement et les faire glisser à votre convenance. Vous pouvez également sélectionner l’outil Déplacement (), en activant Options de transf. dans la barre d’options afin d’afficher ces poignées.

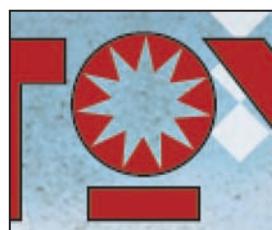
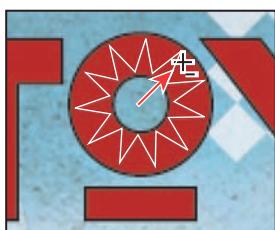
Ajouter un masque vectoriel à un objet dynamique

Pour créer un effet amusant, vous allez transformer le centre de chaque lettre “O” en une étoile qui corresponde à la découpe que vous avez créée plus tôt. Vous utiliserez pour cela un masque vectoriel, que vous pouvez lier à un objet dynamique dans Photoshop.

1. Sélectionnez le calque Title puis cliquez sur Calque > Masque vectoriel > Tout faire apparaître.
2. Sélectionnez l’outil Polygone () caché derrière l’outil Forme personnalisée (). Les options que vous avez utilisées précédemment pour créer l’étoile doivent toujours être activées, à savoir 11 pour Côtés et 50 % dans le champ Côtés indentés de. L’outil Polygone conserve en effet les mêmes paramètres jusqu’à ce que vous les modifieiez.
3. Choisissez Tracé dans le menu Choisir un outil de la barre d’options. Assurez-vous que l’option Soustraire la forme avant est toujours sélectionnée dans le menu Opération sur les tracés puis cliquez sur la vignette du masque vectoriel du calque Title.



4. Cliquez au centre de la lettre “O” du mot “Toyz” et faites glisser le pointeur vers l’extérieur jusqu’à ce que l’étoile couvre le centre de la lettre.
5. Répétez l’étape 4 pour ajouter une autre étoile dans le “O” du mot “Retro”. Désélectionnez ensuite le tracé Masque vectoriel Title dans le panneau Tracé.

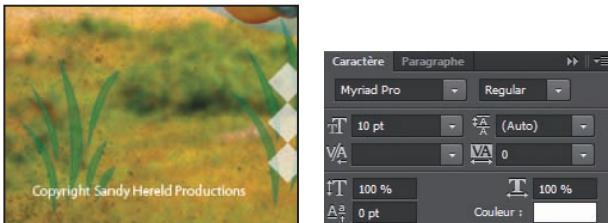


Rotation de l'affichage (OpenGL seulement)

Vous avez travaillé sur l'image en conservant les mots "Retro Toyz" en haut de la zone de travail et le sol en bas. Mais si votre carte graphique prend en charge OpenGL, vous pouvez faire pivoter la zone de travail afin de dessiner, saisir du texte ou disposer des objets depuis un point de vue différent. Vous allez faire pivoter l'affichage afin d'ajouter une indication de copyright sur le côté de l'image (si votre carte graphique ne prend pas en charge OpenGL, passez directement à la section suivante).

Pour commencer, entrez le texte.

1. Cliquez sur Fenêtre > Caractère pour ouvrir le panneau du même nom. Sélectionnez une police sans serif comme Myriad Pro, d'une taille de 10 points, et choisissez la couleur blanche.
2. Sélectionnez l'outil Texte horizontal et cliquez dans le coin inférieur gauche de l'image. Tapez ensuite : **Copyright VOTRE NOM Productions**, en indiquant votre propre nom.



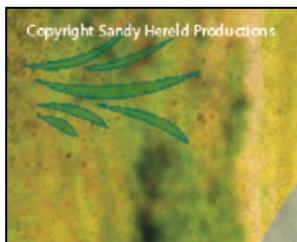
Cette indication doit s'afficher verticalement sur le côté de l'image. Vous allez donc faire pivoter la zone de travail pour vous faciliter la tâche.

3. Sélectionnez l'outil Rotation de l'affichage (⌚), caché sous l'outil Main (👉).
4. Appuyez sur la touche Maj et faites glisser l'outil de façon circulaire pour faire pivoter la zone de travail de 90° dans le sens horaire. Avec la touche Maj enfonceée, la rotation s'effectue par incrément de 45°.



Astuce :
Vous pouvez également entrer une valeur dans le champ Angle de rotation de la barre d'options.

5. Sélectionnez le calque de texte Copyright et choisissez Édition > Transformation > Rotation 90° antihoraire.
6. Utilisez l'outil Déplacement pour aligner le texte le long du bord supérieur de l'image, qui sera donc le côté gauche lorsqu'elle s'affichera dans sa disposition normale.

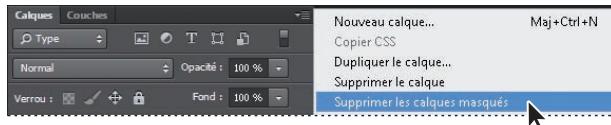


7. Sélectionnez de nouveau l'outil Rotation de l'affichage puis cliquez sur le bouton Réinitialiser la vue dans la barre d'options.
8. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Finitions

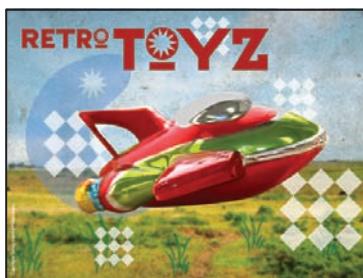
Pour finir, vous allez nettoyer le panneau Calques en supprimant les calques qui vous ont servi de guide.

1. Assurez-vous que les calques Copyright, Title, Navette spatiale, Motif, Forme rétro, Herbe et Background sont les seuls calques visibles dans le panneau Calques.
2. Dans le menu du panneau Calques, choisissez Supprimer les calques masqués, puis cliquez sur Oui pour confirmer la suppression.



3. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Félicitations ! Vous avez terminé cette enseigne. Le résultat doit ressembler à l'illustration suivante





Infos plus

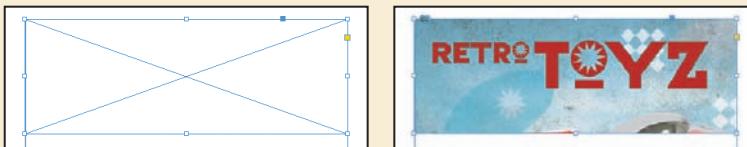
Utiliser des fichiers Photoshop dans InDesign

Adobe InDesign prend en charge les fichiers Photoshop de façon native. Vous pouvez importer des fichiers PSD et revenir facilement dans Photoshop pour les modifier ; ils sont automatiquement mis à jour dans InDesign.

Importer des images

Vous allez importer l'image de l'enseigne contenant la navette spatiale et le logo du magasin dans un modèle de papier à lettres InDesign. Puis vous modifierez cette image dans Photoshop pour l'adapter à cette utilisation.

1. Dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Enregistrer sous. Sauvegardez le fichier sous le nom Navette_final.psd. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format de Photoshop.
2. Lancez InDesign puis cliquez sur Fichier > Ouvrir. Double-cliquez ensuite sur le fichier Lesson08/Extra_Credit/08_Stationery.indd pour l'ouvrir.
3. Dans InDesign, sélectionnez le mode Normal au bas du panneau Outils afin d'afficher les cadres des objets dans le modèle.
4. Sélectionnez le bloc en haut de la lettre à l'aide de l'outil Sélection.
5. Cliquez sur Fichier > Importer puis double-cliquez sur le fichier Lesson08/Navette_final.psd.



L'image apparaît dans le bloc que vous avez sélectionné. Les options d'ajustement de bloc étaient déjà appliquées dans le modèle, si bien que les images s'affichent en fonction de la taille du bloc et le bas de l'image est coupé.

6. Répétez les étapes 4 et 5 pour importer la même image dans la carte postale et la carte de visite.



Infos plus (suite)

Modifier les images

Vous allez modifier l'image liée pour qu'elle s'adapte mieux au modèle de papier à lettres. Vous allez ajuster la position de la navette spatiale et du texte de copyright, puis vous supprimerez le motif de l'arrière-plan qui distrait le regard. L'image ne s'affichera pas en entier dans tous les blocs, mais la mention légale et une plus grande partie de la navette spatiale seront visibles.

1. Dans InDesign, cliquez sur Fenêtre > Liens pour afficher le panneau du même nom.
2. Sélectionnez Navette_final.psd puis cliquez sur le bouton Modifier l'original au bas du panneau Liens.

Le fichier Navette_final.psd s'ouvre dans Photoshop.

3. Dans Photoshop, sélectionnez le calque Navette spatiale puis approchez-le du texte Retro Toyz à l'aide de l'outil Déplacement.
4. Rendez le calque Motif invisible.
5. Sélectionnez le calque Copyright et déplacez-le dans le coin supérieur droit de l'image à l'aide de l'outil Déplacement. Cliquez ensuite sur Édition > Transformation > 180°.



6. Dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Enregistrer puis revenez dans InDesign.

Les images liées sont automatiquement mises à jour selon les modifications que vous avez effectuées dans Photoshop. Si vous ne voyez aucun changement, cliquez sur le bouton Mettre à jour le lien au bas du panneau Liens d'InDesign.



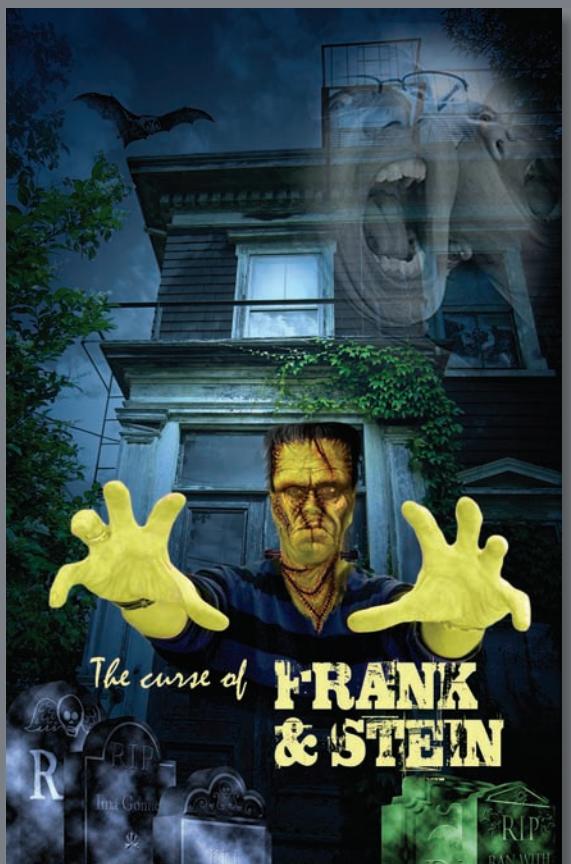
Révisions

Questions

1. En quoi l'outil Plume peut-il être utile pour créer une sélection ?
2. Quelle est la différence entre une image bitmap et une illustration vectorielle ?
3. Qu'est-ce qu'un calque de forme ?
4. Quels outils utilise-t-on pour déplacer et redimensionner les tracés et les formes ?
5. Que sont les objets dynamiques et quels avantages présentent-ils ?

Réponses

1. Dans le cas d'une sélection de forme complexe, il est souvent plus facile de dessiner un tracé avec l'outil Plume puis de le convertir en sélection.
2. Les images bitmap sont constituées d'un ensemble de points appelés *pixels*. Parce qu'elles permettent de représenter des transitions subtiles de formes et de couleurs, ces images sont le support des photographies numérisées et des travaux de "peinture" numérique. Les illustrations vectorielles sont constituées de courbes et de lignes, définies par des formules mathématiques. Elles peuvent être affichées à n'importe quelle échelle ou redimensionnées sans perte de qualité. Elles sont donc particulièrement adaptées aux graphismes précis susceptibles d'être redimensionnés, tels les logos et les graphiques.
3. Un calque de forme est un calque vectoriel qui peut contenir une forme (y compris une couleur de remplissage et de contour), des pixels ou un tracé.
4. Les outils Sélection d'élément de tracé et Sélection directe permettent de redimensionner et de déplacer les tracés et les formes. On peut également cliquer sur Édition > Transformation manuelle du tracé.
5. Les objets dynamiques sont des objets vectoriels qui peuvent être importés et modifiés dans Photoshop sans perte de qualité. On peut mettre à l'échelle, faire pivoter, pencher et modifier un objet dynamique à souhait sans pour autant que les données de l'image d'origine soient perdues. Les objets dynamiques présentent l'avantage d'être modifiables dans l'application où ils ont été créés, comme Illustrator ; les changements sont alors immédiatement répercutés dans l'objet dynamique importé dans le fichier image de Photoshop.



Création de la créature par de Russell Brown, illustration de John Connell

PROJET : CONCEPTION D'UNE AFFICHE DE FILM D'HORREUR.

Les filtres permettent de transformer une photographie ordinaire en œuvre d'art numérique. Les filtres dynamiques permettent de modifier ces transformations. Photoshop dispose de nombreuses fonctionnalités pour faire varier l'aspect d'une illustration. Les actions vous permettent d'effectuer rapidement des tâches répétitives et donc de vous consacrer davantage au processus créatif.

COMPOSITION AVANCÉE

9

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- appliquer et modifier des filtres dynamiques ;
- appliquer des effets de couleurs aux zones sélectionnées d'une image ;
- appliquer des filtres pour créer différents effets ;
- enregistrer et exécuter une action pour automatiser une série d'opérations ;
- créer une action conditionnelle ;
- augmenter la résolution d'une image en vue de l'imprimer ;
- fusionner des images pour créer un panorama.



Cette leçon vous prendra environ une heure et demie. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 9 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

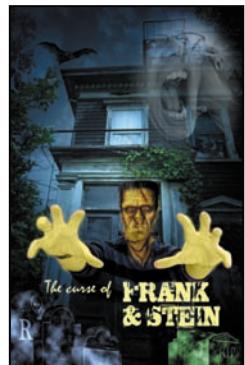
Préparatifs

Dans cette leçon, vous allez créer du matériel publicitaire pour un film d'horreur. Vous effectuerez un montage de plusieurs images afin de concevoir une affiche, puis vous réaliserez un panorama pour une bannière web. Pour commencer, observez les versions finales de ces projets.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section “Rétablissement des préférences par défaut” de l’Introduction).
2. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge.
4. Dans Bridge, cliquez sur l’onglet Favoris puis sur le dossier Lessons. Double-cliquez ensuite sur le dossier Lesson09 dans le volet Contenu.
5. Examinez la miniature du fichier 09A_End.psd. Si nécessaire, utilisez le curseur au bas de la fenêtre de Bridge pour agrandir la taille de la vignette et mieux voir l’image.

● Note : Si vous n'avez pas installé Bridge et Mini Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

Il s'agit d'une affiche de film contenant un décor en arrière-plan, une image de monstre et de différentes images de plus petite taille. Un effet ou un filtre différent a été utilisé sur chacun de ces éléments.



La créature se compose de l'image d'une personne tout à fait normale dans une attitude menaçante sur laquelle Russell Brown a appliqué plusieurs autres images afin de lui donner l'aspect d'un monstre. L'illustration à l'arrière-plan est de John Connell.

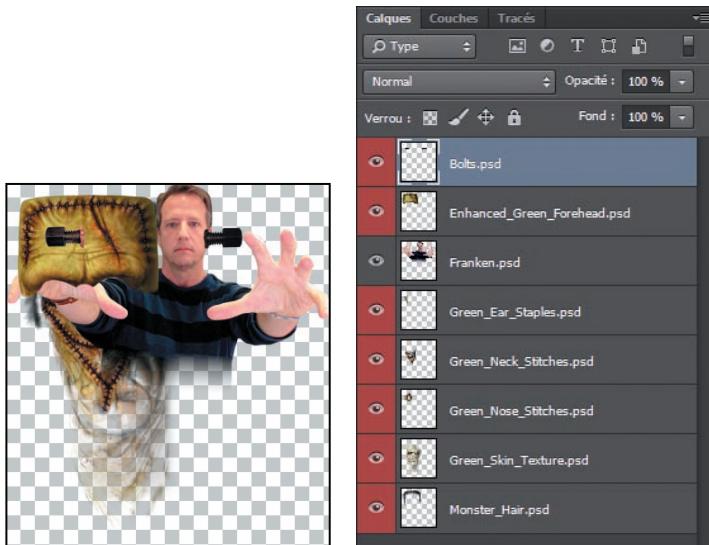
6. Examinez maintenant ensuite la vignette 09B_End.jpeg.



Ce fichier est une bannière web contenant une image panoramique et du texte. Pour commencer, vous allez créer l'affiche à partir de plusieurs images, en commençant par combiner plusieurs calques pour assembler la créature.

7. Ouvrez le dossier Lesson09/Monster_Makeup dans Bridge.
8. Maintenez la touche Maj enfoncee et cliquez sur tous les fichiers du dossier Monster_Makeup pour les selectionner. Cliquez ensuite sur Outils > Photoshop > Chargement des fichiers dans les calques Photoshop.

Photoshop importe tous les fichiers selectionnés en tant que calques dans un nouveau fichier Photoshop. L'icône de visibilité des calques qui donnent son aspect effrayant à la créature est en rouge.



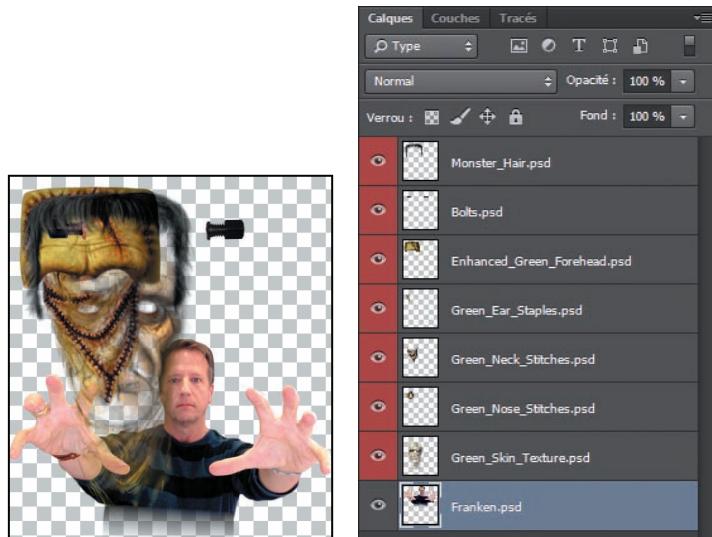
9. Dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez l'image au format Photoshop sous le nom **09Retouche.psd** dans le dossier Lesson09. Cliquez sur OK dans la boîte de message Options de format.

Réorganisation des calques

L'image contient huit calques, importés par ordre alphabétique, mais cette disposition ne convient pas du tout pour créer un monstre convaincant. Vous devez donc commencer par modifier l'ordre des calques et redimensionner leurs contenus.

1. Zoomez en arrière ou faites défiler l'image pour visualiser tous les calques dans la fenêtre de document.
2. Dans le panneau Calques, faites glisser le calque Monster_Hair au sommet de la pile.

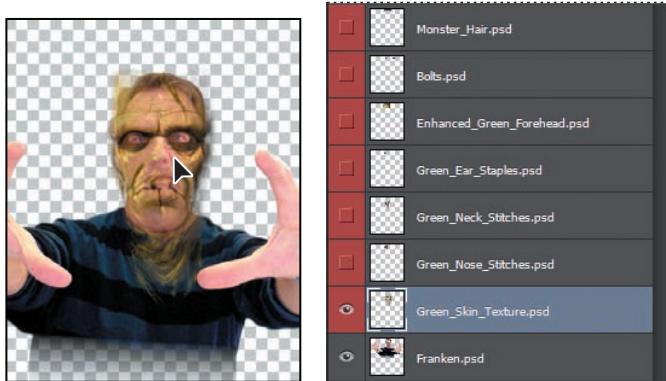
- Faites glisser le calque Franken au bas de la pile des calques.
- Selectionnez l'outil Déplacement puis faites glisser le calque Franken (la photo de l'homme bras tendus) au bas de la pile des calques.



- Dans le panneau Calques, cliquez en maintenant la touche Maj enfonceée sur tous les calques sauf le calque Franken puis cliquez sur Édition > Transformation manuelle.
- Appuyez sur la touche Maj et faites glisser un des angles de la sélection vers l'intérieur pour réduire la taille de tous les calques sélectionnés de 50 % environ. (Surveillez les valeurs en pourcentage indiquées dans les champs Hauteur et Largeur de la barre d'options.)



7. Les calques redimensionnés toujours sélectionnés, déplacez-les sur la tête de l'homme (qui se trouve sur le calque Franken). Appuyez ensuite sur Entrée ou Retour pour valider la transformation.
8. Zoomez pour mieux voir la tête.
9. Rendez tous les calques invisibles sauf les calques Green_Skin_Texture et Franken.
10. Sélectionnez le calque Green_Skin_Texture puis centrez-le sur le visage à l'aide de l'outil Déplacement.



11. Cliquez de nouveau sur Édition > Transformation manuelle pour ajuster la texture sur le visage. Utilisez les poignées de contrôles du cadre de sélection latéraux pour ajuster la largeur et ceux situés en bas et au sommet pour modifier la hauteur de la texture. Repositionnez ensuite le calque à l'aide des flèches directionnelles du clavier, en vous aidant des yeux et de la bouche comme guides. Une fois la texture de la peau en position, appuyez sur Entrée ou Retour pour valider la transformation.



12. Enregistrez votre travail.

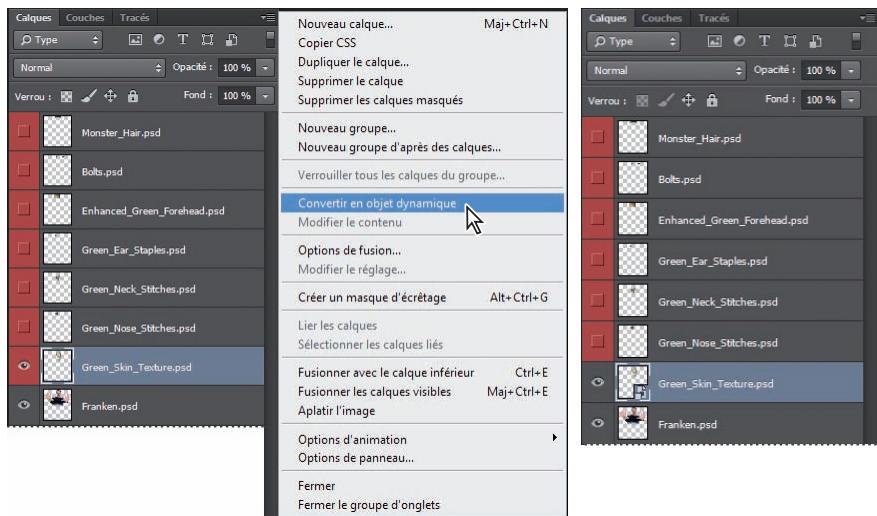
Les filtres dynamiques

Contrairement aux filtres classiques, qui altèrent de manière définitive les images, les filtres dynamiques ne sont pas destructifs : ils peuvent être modifiés, activés et désactivés ou supprimés à tout moment. Par contre, les filtres dynamiques ne s'appliquent que sur les objets dynamiques.

Le filtre Fluidité

Vous allez utiliser le filtre Fluidité pour que les yeux soient moins ouverts et pour modifier la forme du visage du monstre. Comme vous devrez ajuster les paramètres du filtre par la suite, vous allez utiliser le filtre Fluidité comme un filtre dynamique. Pour commencer, vous devez donc convertir le calque Green_Skin_Texture en objet dynamique.

- Assurez-vous que le calque Green_Skin_Texture est sélectionné dans le panneau Calques, puis ouvrez le menu du panneau et choisissez Convertir en objet dynamique.



- Cliquez sur Filtre > Fluidité.

Photoshop affiche alors le calque dans la boîte de dialogue Fluidité.

- Activez l'option Mode Avancé pour afficher des options supplémentaires.
- Activez l'option Afficher le fond puis sélectionnez Arrière dans le menu déroulant Mode. Réglez ensuite l'Opacité à 75.
- Activez l'outil Zoom (dans le panneau Outils situé à gauche de la boîte de dialogue et zoomez sur les yeux.

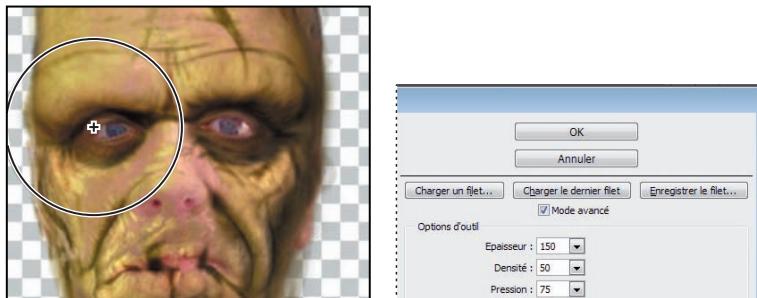
6. Activez l'outil Déformation avant () (le premier outil).

L'outil Déformation avant pousse les pixels en les éloignant de la position du pointeur.

7. Réglez Épaisseur à **150** et Pression à **75**.

8. Cliquez sur la paupière de gauche (la droite du monstre) et faites glisser le pointeur vers le bas pour fermer davantage l'œil. Faites également glisser le bas de l'œil vers le haut pour le fermer encore davantage.

9. Répétez l'étape 8 sur l'œil gauche.



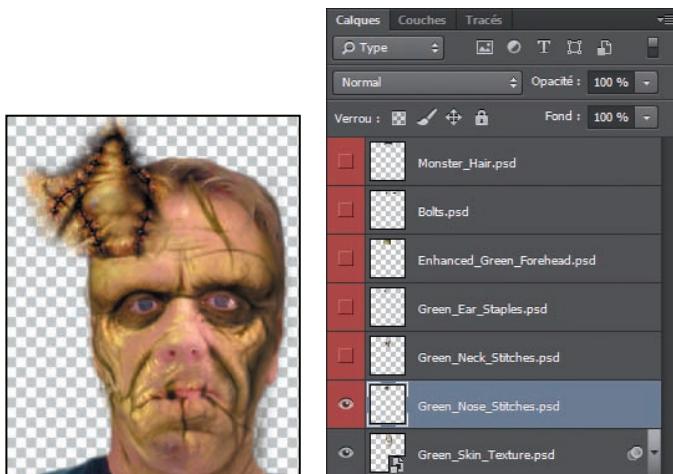
10. Lorsque vous avez réduit l'ouverture des deux yeux, cliquez sur OK.

Comme vous avez appliqué le filtre Fluidité comme filtre dynamique, vous pourrez rouvrir cette boîte de dialogue plus tard et procéder à d'autres modifications sur le visage.

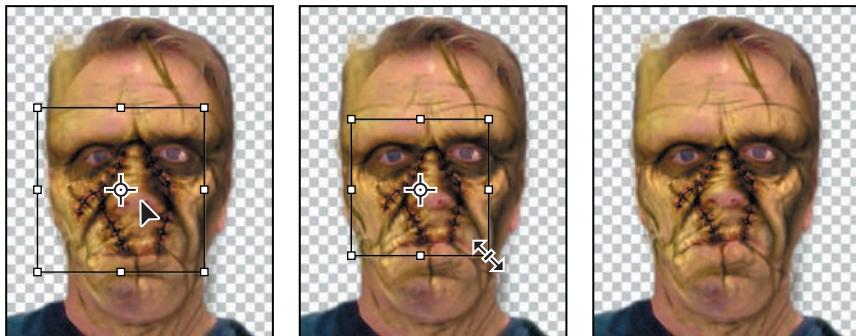
Positionner les autres calques

Maintenant que la texture de la peau est au bon emplacement, vous allez déplacer les autres calques, en commençant par ceux situés au bas de la pile dans le panneau Calques.

1. Rendez visible le calque **Green_Nose_Stitches** puis sélectionnez-le dans le panneau Calques.



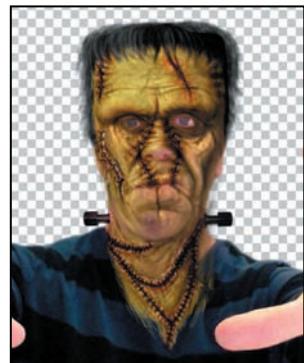
- Cliquez sur Édition > Transformation manuelle puis placez le calque sur le nez, en le redimensionnant si nécessaire. Appuyez ensuite sur Entrée ou Retour pour valider la transformation.



- Répétez les étapes 1 et 2 pour disposer les calques suivants :

- Green_Neck_Stitches sur le cou ;
- Green_Ear_Staples sur l'oreille gauche ;
- Enhanced_Green_Forehead sur le front ;
- Bolts afin que les boulons se trouvent de part et d'autre du cou ;
- Monster_Hair sur le haut du front.

- Enregistrez votre travail.



Modifier un filtre dynamique

À présent que tous les calques sont bien positionnés, vous pouvez affiner davantage l'ouverture des yeux et les arcades sourcilières proéminentes de la créature. Pour cela, vous allez utiliser de nouveau le filtre Fluidité.

- Dans le panneau Calques, double-cliquez sur Fluidité dans la liste des filtres dynamiques sous le calque Green_Skin_Texture.

Photoshop rouvre la boîte de dialogue Fluidité. Comme tous les calques sont visibles cette fois dans le panneau Calques, ils s'affichent tous si vous activez l'option Afficher le fond. Il est parfois plus aisément d'effectuer des modifications sans être distrait par le fond mais il peut aussi dans d'autres cas être utile de voir l'impact des modifications dans le contexte.

2. Zoomez sur les yeux.
3. Sélectionnez l'outil Contraction (≡) dans le panneau Outils de la boîte de dialogue, puis cliquez au coin de chaque œil.

Comme son nom l'indique, l'outil Contraction décale les pixels vers le pointeur et crée un effet de contraction.



4. Sélectionnez l'outil Dilatation (⊕) et cliquez sur le bord extérieur d'un sourcil pour augmenter sa taille. Répétez la même opération sur l'autre sourcil.

L'outil Dilatation éloigne les pixels du centre du pointeur.

5. Effectuez différents essais avec les différents outils de la boîte de dialogue Fluidité (Contraction, Dilatation et autres) pour personnaliser l'aspect du visage de la créature. Modifiez si vous le souhaitez la taille de la brosse et les autres paramètres. Vous pouvez aussi annuler chaque étape une par une mais, si vous voulez recommencer du début, le plus simple consiste à cliquer sur Annuler puis à ouvrir de nouveau la boîte de dialogue Fluidité.



6. Lorsque l'apparence du visage du monstre vous satisfait, cliquez sur OK.

Peinture sur un calque

Il existe de nombreuses façons de peindre les objets et les calques dans Photoshop. L'une des plus simples consiste à utiliser le mode de fusion Couleur et l'outil Pinceau, comme vous allez le faire pour peindre la partie verte de la peau du monstre.

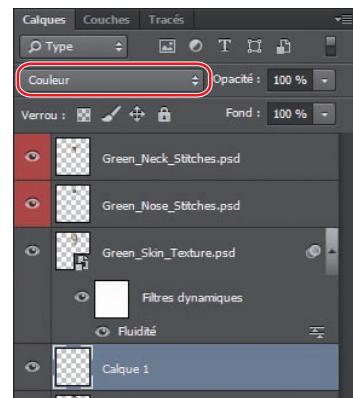
1. Sélectionnez le calque Franken dans le panneau Calques.
2. Cliquez sur le bouton Créer un calque au bas du panneau Calques.

Photoshop ajoute un nouveau calque nommé Calque 1.

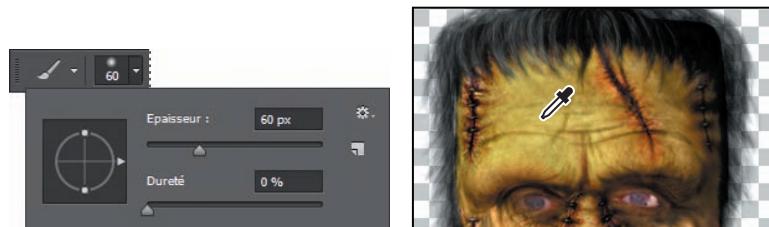
► **Astuce :** Pour en savoir plus sur les modes de fusion des calques et lire une description de chacun d'eux, reportez-vous à la rubrique "Modes de fusion" dans l'Aide de Photoshop.

- Le calque Calque 1 étant sélectionné, choisissez Couleur dans le menu Mode de fusion du panneau Calques.

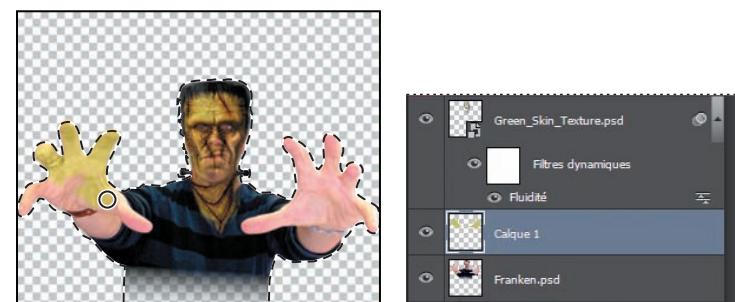
Le mode de fusion Couleur combine la luminance de la couleur présente sur le calque avec la teinte et la saturation de la couleur que vous appliquez. Ce mode est idéal pour colorier des images monochromes ou donner une teinte particulière à des images en couleurs.



- Sélectionnez l'outil Pinceau (brush). Dans la barre d'options, réglez les valeurs d'Épaisseur de la brosse à **60 pixels** et de Dureté à **0**.
- Appuyez sur la touche Alt ou Option pour activer temporairement l'outil Pipette et échantillonner une couleur verte sur le front de la créature. Relâchez ensuite la touche Alt ou Option pour revenir à l'outil Pinceau.



- Cliquez en maintenant la touche Ctrl ou Cmd enfonceée sur la vignette du calque Franken pour sélectionner son contenu.
- Assurez-vous que le calque Calque 1 est toujours sélectionné dans le panneau Calques puis utilisez l'outil Pinceau pour peindre sur les mains et les bras. Veillez à ne pas peindre en dehors de la peau là où elle jouxte les couleurs du pull. Par contre, vous pouvez être moins précautionneux sur les zones où la peau se trouve au bord de la sélection puisque les zones non sélectionnées ne sont pas modifiées.



8. Peignez toutes les zones sur le visage et le cou où la couleur de peau originale est visible sur le calque Green_Skin_Texture.
9. Lorsque le résultat vous convient, cliquez sur Sélection > Désélectionner. Enregistrez ensuite votre travail.



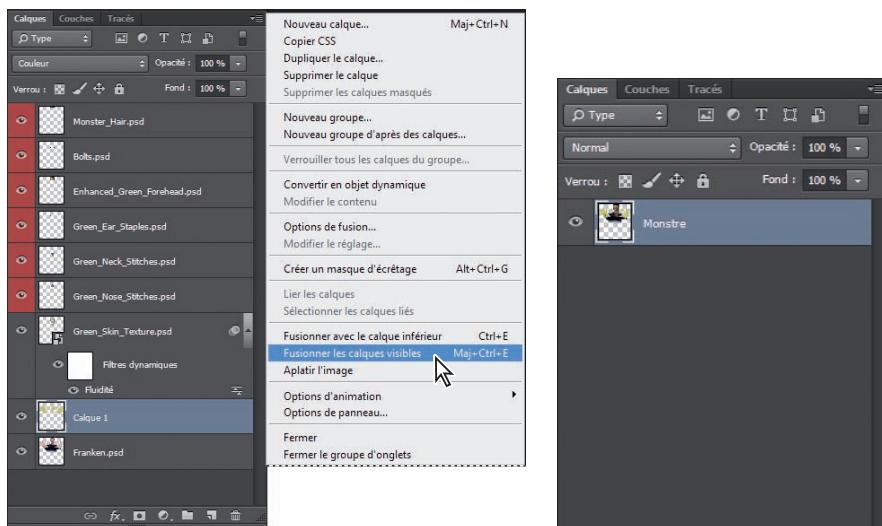
Ajout d'un arrière-plan

Le monstre est maintenant prêt à être intégré dans le décor fantasmagorique. Pour déplacer facilement tous les éléments qui constituent le monstre sur un arrière-plan, vous allez tout d'abord fusionner tous les calques.

1. Assurez-vous que tous les calques sont visibles. Ouvrez ensuite le menu du panneau Calques et choisissez Fusionner les calques visibles.

Photoshop fusionne alors tous les calques en un seul, nommé Calque 1.

2. Renommez ce calque **Monstre**.



3. Cliquez sur Fichier > Ouvrir. Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson09 et ouvrez le fichier Backdrop.psd.
4. Cliquez sur Fenêtre > Réorganiser > 2 vignettes verticales afin d'afficher à la fois l'image du monstre et le décor.
5. Cliquez sur la fenêtre de l'image 09Retouche.psd pour l'activer.

6. Sélectionnez l'outil Déplacement (), puis faites glisser le calque Monstre sur la fenêtre de document du fichier Backdrop.psd file. Placez le monstre dans l'image de telle façon que ses mains se trouvent juste au-dessus du titre du film.



7. Fermez le fichier 09Retouche.psd, en sauvegardant les modifications lorsque Photoshop vous le demande.
8. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous. Nommez le fichier **Affiche-film.psd**. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format de Photoshop.

Automatisation d'une tâche

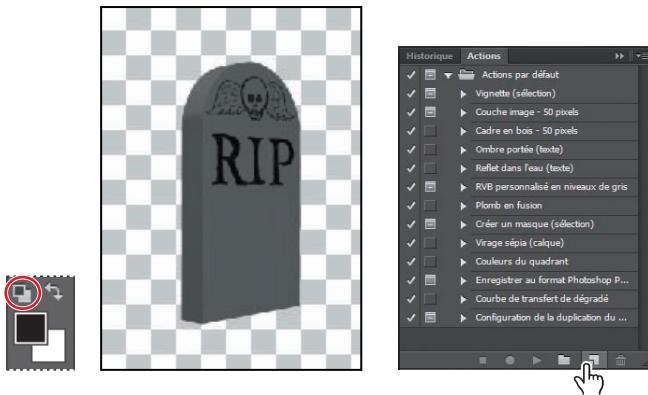
Une *action* est un ensemble de plusieurs commandes enregistrées que vous pouvez ensuite lancer pour répéter les mêmes opérations sur un ou plusieurs fichiers en une seule instruction. Vous pouvez même créer des actions conditionnelles dont le comportement change selon certains critères que vous définissez. Dans cet exercice, vous allez créer des actions pour appliquer des filtres sur des images de pierres tombales puis vous utiliserez une action conditionnelle pour définir la manière dont ces instructions seront appliquées.

L'emploi des actions n'est qu'un des moyens possibles d'automatiser les tâches dans Photoshop. Pour en savoir plus sur l'enregistrement des actions, consultez l'Aide de Photoshop.

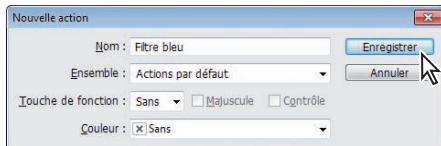
Enregistrer une action

Pour commencer, vous allez enregistrer une action qui applique une série de filtres sur une image. Les actions s'enregistrent, s'exécutent, se modifient et se suppriment éventuellement dans le panneau Actions. Elles peuvent également y être sauvegardées et chargées en tant que fichiers.

1. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Mini Bridge pour ouvrir le panneau Mini Bridge.
2. Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson09 puis cliquez sur le dossier Tombstones dans le panneau de gauche pour afficher son contenu.
3. Double-cliquez sur le fichier T1.psd pour l'ouvrir.
4. Dans le panneau Outils, cliquez sur le bouton Couleur de premier plan et d'arrière-plan par défaut (■) pour que la couleur de premier plan soit le noir.
5. Cliquez sur Fenêtre > Actions pour ouvrir le panneau du même nom.
6. Dans le panneau Actions, cliquez sur le bouton Créer une action (■).

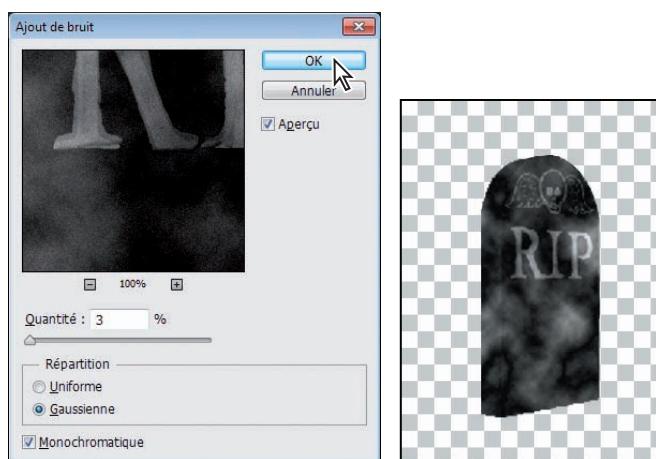


7. Dans le champ Nom de la boîte de dialogue Nouvelle action, tapez **Filtre bleu** puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

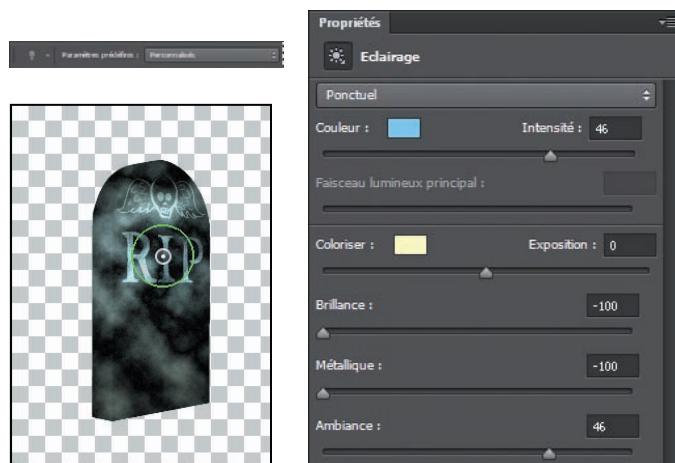


Enregistrer vos actions ne signifie pas que vous devez vous presser pour les réaliser. Prenez tout le temps pour réaliser cette procédure correctement. La vitesse à laquelle vous travaillez n'a aucune influence sur le temps nécessaire à son exécution.

8. Cliquez sur Filtre > Rendu > Nuages par différence.
9. Cliquez sur Filtre > Bruit > Ajout de bruit.
10. Dans la boîte de dialogue Ajout de bruit, réglez Quantité à 3 %, sélectionnez la répartition Gaussienne, activez l'option Monochromatique puis cliquez sur OK.

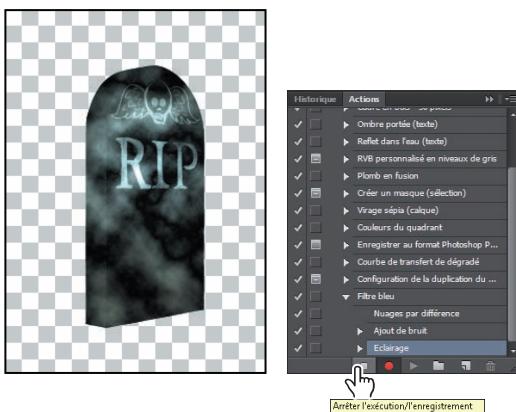


- Note : Le filtre Éclairage n'est pas disponible si l'option Utiliser un processeur graphique n'est pas activée dans la section Performances de la boîte de dialogue Préférences. Si votre carte graphique ne prend pas en charge cette option, passez les étapes 11 à 16.
11. Cliquez sur Filtre > Rendu > Éclairage.
 12. Sélectionnez Ponctuel dans le menu déroulant Paramètres prédéfinis de la barre d'options.
 13. Dans le panneau Propriétés, cliquez sur l'échantillon de couleur de l'option Couleur et sélectionnez un bleu clair.
 14. Dans la fenêtre de document, faites glisser la source d'éclairage dans le tiers supérieur de la pierre tombale en la centrant sur les lettres "RIP".
 15. Dans le panneau Propriétés, donnez au paramètre Ambiance une valeur de 46.



16. Cliquez sur le bouton OK dans la barre d'options pour valider les réglages du filtre Éclairage.

17. Cliquez sur le bouton Arrêter l'exécution/l'enregistrement (■) au bas du panneau Actions.



L'action que vous venez d'enregistrer s'affiche dans le panneau Actions. Le détail de chaque étape peut être affiché ou masqué d'un clic sur la flèche à gauche de son nom.

Améliorer les performances lors de l'utilisation des filtres

Certains filtres consomment beaucoup de mémoire vive, en particulier s'ils sont appliqués à des images haute résolution. Pour ne pas abuser de vos ressources système, suivez ces indications :

- Essayez les filtres sur une petite portion de l'image.
- Appliquez l'effet sur les couches une à une – sur chacune des trois couches RVB, par exemple – si l'image est très grande et si vous manquez de mémoire. (Notez toutefois qu'avec certains filtres les effets varient lorsqu'ils sont appliqués à une couche séparée plutôt qu'à la couche de synthèse, en particulier si le filtre modifie les pixels de façon aléatoire).
- Utilisez la commande Purger du menu Édition avant de lancer les filtres afin de libérer la mémoire.
- Fermez toutes les autres applications afin de libérer le maximum de mémoire pour Photoshop. Sous Mac OS, allouez plus de mémoire RAM à Photoshop.
- Essayez de modifier les paramètres pour accélérer la vitesse d'exécution des filtres qui consomment le plus de mémoire, dont Éclairage, Découpage, Vitrail, Chrome, Ondulation, Effet pointilliste et Verre. Par exemple, augmentez la taille des pièces de verre dans le cas du filtre Vitrail ; augmentez la simplicité et/ou diminuez la fidélité du contour dans le cas du filtre Découpage.
- Si l'image est destinée à une impression monochrome, convertissez une copie de l'image en niveaux de gris avant d'appliquer les filtres. Sachez que l'application d'un filtre à une image en couleurs, ensuite convertie en niveaux de gris, ne produit pas forcément le même effet que l'application directe du filtre sur une image en niveaux de gris.

Exécuter une action

Essayons l'action que vous venez d'enregistrer. Comme vous n'avez pas enregistré les modifications que vous avez effectuées, vous pouvez facilement revenir à l'image originale. Vous pourrez ainsi lancer l'action ensuite et voir les résultats.

1. Cliquez sur Fichier > Version précédente.

Toutes les modifications que vous avez apportées à la pierre tombale disparaissent, mais le panneau Actions contient toujours votre action.

2. Sélectionnez l'action Filtre bleu dans le panneau Actions puis cliquez sur le bouton Exécuter la sélection (▶).

L'effet d'éclairage sur la pierre tombale est appliqué quasi instantanément. Vous allez à présent créer une seconde action à partir de la première et vous l'appliquerez sur la même pierre tombale. Vous devez donc commencer par revenir une nouvelle fois à l'image originale.

3. Cliquez sur Fichier > Version précédente.

À propos des filtres

Pour utiliser un filtre, sélectionnez la commande de sous-menu appropriée dans le menu Filtre. Les indications suivantes devraient vous aider dans vos opérations.

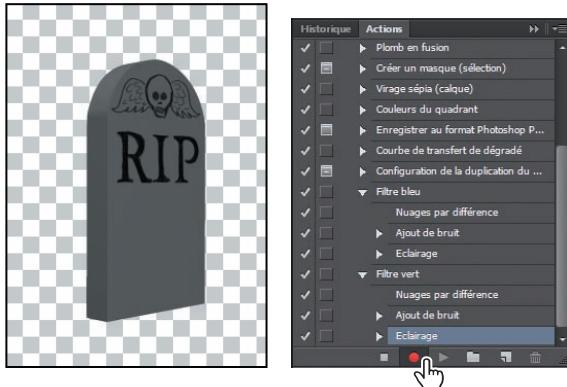
- Le dernier filtre sélectionné s'affiche en haut du menu Filtre.
- Les filtres s'appliquent au calque actif et visible.
- Les filtres ne peuvent pas être appliqués sur les images en mode Bitmap ou Couleurs indexées.
- Certains filtres fonctionnent uniquement sur des images RVB.
- D'autres sont traités entièrement dans la mémoire RAM.
- Reportez-vous à la section "Utilisation des filtres" dans l'Aide de Photoshop pour obtenir une liste des filtres pouvant être employés aussi bien sur des images 16 bits par couche que 32 bits par couche.
- Consultez l'Aide de Photoshop pour de plus amples informations sur des filtres spécifiques.

Copier et modifier une action

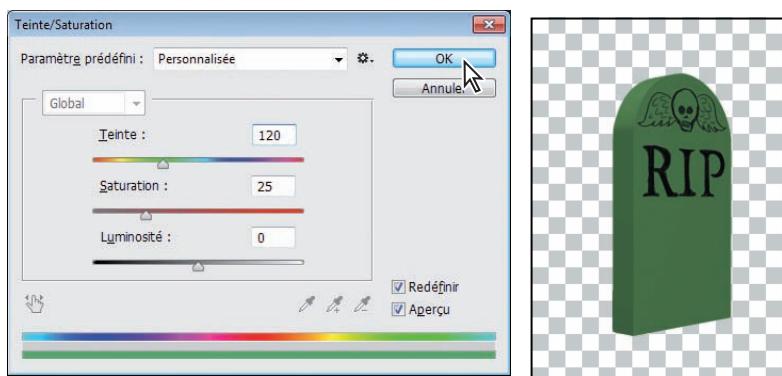
Vous allez créer une autre action qui applique les mêmes filtres mais l'effet de couleur sera différent. Plutôt que de répéter les mêmes opérations pour enregistrer cette seconde action, vous allez copier l'action originale, puis vous la modifierez.

1. Dans le panneau Actions, faites glisser l'action Filtre bleu sur le bouton Créeer une action.

- Renommez cette copie **Filtre vert**. Vous devrez peut-être augmenter la taille du panneau Actions ou faire défiler la liste pour le visualiser.
- Affichez les différentes étapes de l'action Filtre vert si elles ne sont pas déjà affichées.
- Sélectionnez l'étape Éclairage, puis cliquez sur Lancer l'enregistrement pour commencer l'enregistrement de la nouvelle action à partir de ce point.



- Cliquez sur Image > Réglages > Teinte/Saturation.
- Dans la boîte de dialogue Teinte/Saturation, activez l'option Redéfinir puis donnez une valeur de **120** à Teinte. Cliquez ensuite sur OK.

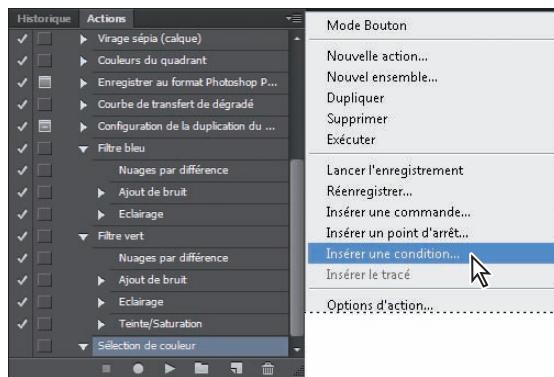


- Cliquez sur le bouton Arrêter l'exécution/l'enregistrement au bas du panneau Actions.
 - Cliquez sur Édition > Annuler Teinte/Saturation afin de revenir à l'image originale et tester l'action.
 - Sélectionnez l'action Filtre vert puis cliquez sur le bouton Exécuter la sélection (▶).
- Toutes les textures et les filtres de la première action ont été appliqués, mais l'image adopte une teinte verte.
- Cliquez de nouveau sur Fichier > Version précédente.

Créer une action conditionnelle

Dans le cas d'une action conditionnelle, les différentes commandes s'exécutent selon certains critères comme l'orientation du fichier, la profondeur de pixels, le mode colorimétrique, l'état du document (ouvert ou fermé), les attributs des calques et ainsi de suite. Vous avez créé deux actions : la première donne une légère teinte bleutée à l'image et la seconde, une teinte verte plus accentuée. Vous allez maintenant créer une action conditionnelle pour appliquer le Filtre vert sur les pierres tombales couchées et le Filtre bleu sur les autres.

1. Cliquez sur le bouton Créer une action. Nommez-le **Sélection de couleur** puis cliquez sur Enregistrer.
2. Cliquez immédiatement sur le bouton Arrêter l'exécution/l'enregistrement au bas du panneau Actions car vous ne voulez rien enregistrer.
3. L'action Sélection de couleur étant sélectionnée, ouvrez le menu du panneau Actions et choisissez Insérer une condition.



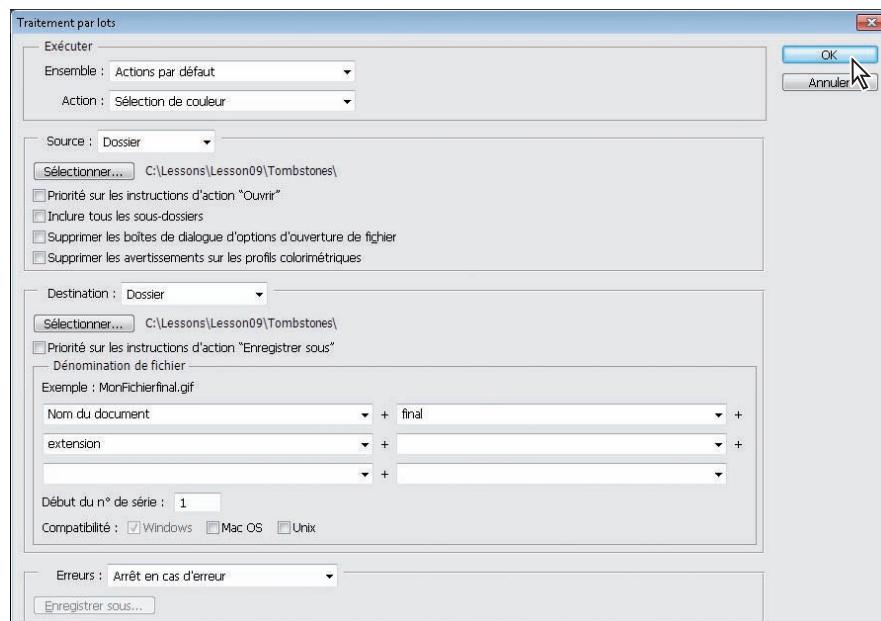
4. Parcourez les options du menu déroulant Si de la boîte de dialogue Action conditionnelle. Il s'agit des critères que vous pouvez utiliser pour une action conditionnelle.
5. Choisissez le document est au format paysage dans le menu déroulant Si.
6. Sélectionnez Filtre vert dans le menu Alors exécuter l'action.
7. Sélectionnez Filtre bleu dans le menu Sinon exécuter l'action puis cliquez sur OK.



Traitement par lots

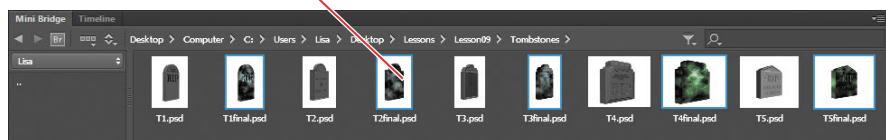
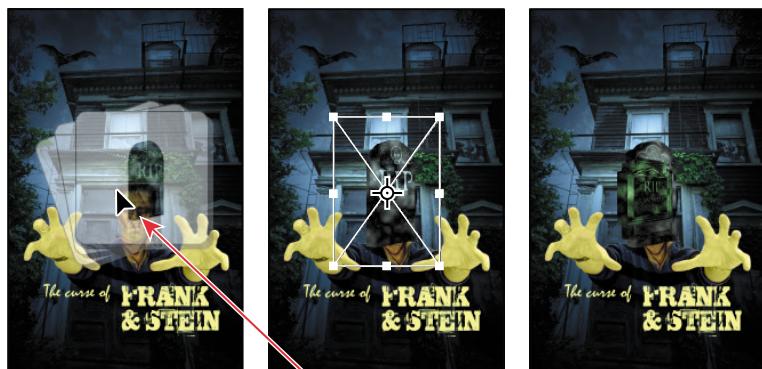
Les actions permettent de gagner énormément de temps pour effectuer des opérations répétitives sur des fichiers. Mais vous pouvez davantage automatiser votre travail en utilisant des actions sur plusieurs fichiers simultanément, comme vous allez le voir en appliquant l'action conditionnelle que vous venez de créer sur les cinq images de pierres tombales avant de les ajouter à l'affiche.

1. Cliquez sur Fichier > Automatisation > Traitement par lots.
2. Dans la section Exécuter de la boîte de dialogue Traitement par lots, choisissez l'action Sélection de couleur dans le menu déroulant Action puis choisissez Dossier dans le menu Source.
3. Dans la section Source de la boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Sélectionner. Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson09/Tombstones puis cliquez sur OK ou Choisir.
4. Dans la section Destination de la boîte de dialogue Traitement par lots, choisissez Dossier dans le menu Destination puis cliquez sur le bouton Sélectionner. Parcourez votre disque dur jusqu'au même dossier Lesson09/Tombstones et cliquez sur OK ou Choisir.
5. Dans la section Dénomination de fichier de la boîte de dialogue Traitement par lots, assurez-vous que le premier champ indique Nom du document. Tapez ensuite **final** dans le champ situé à droite.
6. Cliquez sur la flèche du champ suivant (situé sous le champ "Nom du document") pour ouvrir le menu déroulant puis choisissez extension (en minuscules). Ainsi, l'extension du fichier sera indiquée dans son nom.
7. Cliquez sur OK.



Photoshop exécute l'action Sélection de couleur sur les cinq fichiers du dossier Tombstones, en ajoutant le terme "final" au nom de chacun des fichiers modifiés.

8. Dans Mini Bridge, maintenez la touche Ctrl ou Cmd enfoncee et cliquez sur les cinq fichiers dont le nom se termine par "final" pour les sélectionner.
9. Faites glisser ces fichiers au centre de la composition puis appuyez sur Entrée ou Retour cinq fois pour accepter l'importation.



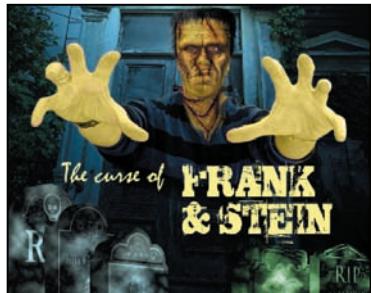
10. Double-cliquez sur l'onglet Mini Bridge pour le fermer.
11. Sélectionnez l'outil Déplacement (). Dans la barre d'options, activez ensuite l'option Sélection automatique et choisissez Calque dans le menu déroulant suivant.

Lorsque l'option Sélection auto est activée et l'option Calque sélectionnée dans le menu, vous pouvez déplacer chaque objet indépendamment sans devoir sélectionner au préalable chaque calque dans le panneau Calques.

12. Faites glisser chaque pierre tombale au bas de l'affiche, en vous assurant que le bas de chaque pierre est coupé par le bord inférieur de l'affiche. Vous pouvez disposer les pierres tombales comme vous le voulez.



13. Sauvegardez votre travail.



Augmentation des dimensions d'une image basse résolution

Les images en basse résolution sont parfaites et préférables pour les pages web et les réseaux sociaux. Par contre, si vous devez augmenter leurs dimensions pour les imprimer, il est alors probable qu'elles ne contiennent pas suffisamment d'informations pour que le résultat soit de bonne qualité. Pour augmenter les dimensions d'une image, Photoshop doit la rééchantillonner, autrement dit créer des pixels là où ils manquent en estimant leurs contenus. Un nouvel algorithme dans Photoshop CC améliore grandement ce processus, si bien que vous pouvez redimensionner des images en basse résolution avec de bien meilleurs résultats.

Pour l'affiche de ce film, vous devez utiliser une image en basse résolution postée sur un réseau social. Vous allez augmenter ses dimensions sans diminuer la qualité en vue de l'imprimer.

1. Cliquez sur Fichier > Ouvrir, parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson09 puis ouvrez le fichier Faces.jpg.
2. Zoomez à 300 % afin de visualiser les pixels.
3. Cliquez sur Image > Taille de l'image.
4. Choisissez l'unité Pourcentage pour les champs Largeur et Hauteur puis donnez-leur une valeur de **400 %**.

Par défaut, la largeur et la hauteur sont liées, si bien que l'image sera redimensionnée de façon proportionnelle. Si vous souhaitez modifier les dimensions de l'image séparément, cliquez sur l'icône en forme de lien entre les champs Largeur et Hauteur pour les rendre indépendants.

5. Faites glisser l'aperçu de l'image afin que les lunettes de l'homme au premier plan soient visibles.
6. Assurez-vous que l'option Rééchantillonnage est activée puis choisissez Conserver les détails (agrandissement) dans le menu déroulant situé à droite.

L'image est plus nette, mais ce renforcement a entraîné l'apparition de bruit.

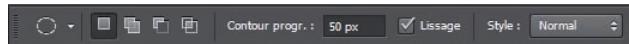
7. Déplacez le curseur Réduction du bruit à **50 %** pour adoucir l'image.



8. Cliquez et maintenez sur l'aperçu pour afficher l'image originale et ainsi la comparer à l'image modifiée.
9. Cliquez sur OK.

L'aspect de l'image finale est plus lisse, mais le résultat reste bon, surtout si l'on considère que vous avez multiplié la taille de l'image par quatre et rendu une image en basse résolution utilisable pour l'impression. Vous allez maintenant coller cette image dans une sélection sur l'affiche.

10. Cliquez sur Sélection > Tout sélectionner puis sur Édition > Copier.
11. Cliquez sur l'onglet Affiche-film.psd pour afficher cette image au premier plan puis sélectionnez l'outil Ellipse de sélection (○) caché sous l'outil Rectangle de sélection (□).
12. Dans la barre d'option, donnez à l'option Contour progressif une valeur de **50 px**.
13. Tracez une sélection ovale dans le coin supérieur droit de l'affiche, au-dessus de la tête de la créature. L'ellipse de sélection doit chevaucher la fenêtre et la sortie de secours.
14. Cliquez sur Édition > Collage spécial > Coller dedans. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue signalant des profils non concordants si elle s'affiche.



15. Activez l'outil Déplacement (►*) et centrez l'image que vous venez de coller dans la sélection.
16. Dans le panneau Calques, sélectionnez le mode de fusion Luminosité et réduisez l'Opacité du calque à **50 %**.



17. Cliquez sur Fichier > Enregistrer. Fermez ensuite le fichier Faces.jpg sans l'enregistrer.

Enregistrement de l'image avant impression en quadrichromie

Si vous prévoyez d'imprimer un fichier Photoshop en qualité professionnelle sur une photocomposeuse ou en quadrichromie, vous devez la convertir en mode CMJN à l'aide de la commande Mode. Comme certains filtres et effets fonctionnent uniquement en mode RVB, vous devez effectuer toutes les modifications sur l'image avant de la convertir.

De nombreux imprimeurs préfèrent utiliser des fichiers PDF, donc vous allez enregistrer ce fichier au format Photoshop PDF. Nous vous conseillons de contacter votre imprimeur pour connaître les réglages nécessaires avant d'enregistrer le PDF.

Pour en savoir plus sur les conversions d'un mode colorimétrique à un autre, consultez l'Aide de Photoshop.

1. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous. Nommez le fichier Affiche_CMJN.psd. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format de Photoshop s'affiche.

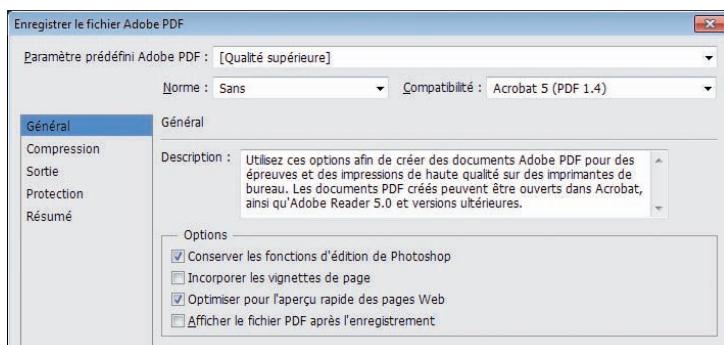
Il est toujours préférable de sauvegarder une copie du fichier original avant de modifier le mode colorimétrique. Vous pouvez ainsi retoucher l'image originale au besoin.

2. Cliquez sur Image > Mode > Couleurs CMJN. Cliquez sur Pixelliser pour conserver l'aspect des objets dynamiques puis sur Fusionner pour aplatis l'image. Pour finir, cliquez sur OK si un message d'avertissement sur la gestion des couleurs s'affiche.

Si vous préparez cette image pour une véritable impression, vous devriez vous assurer que vous utilisez le profil CMJN approprié. Pour en savoir plus sur la gestion des couleurs, consultez la Leçon 14.

3. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous puis choisissez Photoshop PDF dans le menu Type de la boîte de dialogue Enregistrer sous.
4. Conserver le nom par défaut (Affiche_CMJN.pdf) puis cliquez sur Enregistrer. Cliquez ensuite sur OK dans la boîte d'informations qui s'affiche.
5. Sélectionnez Qualité supérieure dans le menu Paramètres prédefinis Adobe PDF de la boîte de dialogue Enregistrer le fichier Adobe PDF.

Astuce : La plupart des images comptent plus d'un calque. Cliquez sur Calque > Fusionner les calques visibles avant de changer de mode colorimétrique afin d'être sûr que l'image CMJN contienne toutes les modifications que vous avez effectuées.



Les Paramètres prédéfinis sont des ensembles de réglages destinés à différentes utilisations. Dans de nombreux cas, le paramètre prédéfini Qualité supérieure permet d'obtenir les meilleurs résultats sur une imprimante de bureau. Néanmoins, l'imprimeur peut vous demander de personnaliser ces réglages.

6. Cliquez sur Enregistrer le PDF puis sur Oui si un message d'avertissement concernant la conservation des fonctions d'édition de Photoshop s'affiche.
7. Fermez le fichier Affiche_CMJN.pdf.

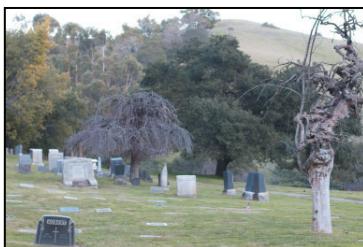
Votre affiche est prête à être imprimée ! Vous allez maintenant créer une bannière web pour la publicité en ligne du film.

Correspondance des couleurs entre plusieurs images

Vous allez combiner sept images d'un cimetière dans un panorama pour créer une bannière web. Pour que les raccords soient invisibles, vous harmoniserez les couleurs de ces images en les faisant correspondre aux couleurs dominantes d'une image source. La fonctionnalité Correspondance de la couleur peut s'utiliser pour créer des effets intéressants et inhabituels. Elle est également utile pour corriger certaines couleurs (les tons de la peau par exemple) dans certaines images. Enfin, elle peut aussi permettre une meilleure concordance des couleurs sur les différents calques d'une même image. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'Aide de Photoshop.

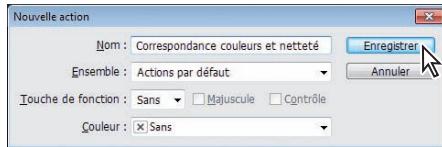
Pour commencer, vous allez créer une action afin d'effectuer toutes les modifications plus rapidement.

1. Ouvrez le panneau Mini Bridge puis parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson09/panorama. Double-cliquez ensuite sur ce dossier pour afficher son contenu. Ce dossier contient sept images, nommées de façon séquentielle et dont vous allez faire correspondre les couleurs.
2. Dans le panneau Mini Bridge, double-cliquez sur le fichier IMG_7437.jpg pour l'ouvrir. Double-cliquez ensuite sur le fichier IMG_7436.jpg pour l'ouvrir également.
3. Cliquez sur Fenêtre > Réorganiser > 2 vignettes verticales pour voir les deux images côté à côté.

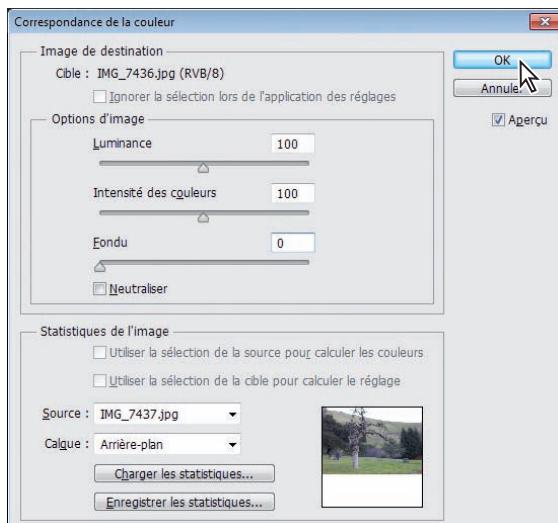


Certaines parties de l'image IMG_7436.jpg sont surexposées et décolorées. Vous allez utiliser la fonctionnalité Correspondance de la couleur pour que ces couleurs correspondent à celles du fichier IMG_7437.jpg. Vous améliorerez ensuite la netteté de l'image. Comme vous devrez effectuer ces mêmes opérations sur tous les fichiers du dossier, vous allez créer une action.

4. Cliquez sur l'onglet de l'image IMG_7436.jpg pour vous assurer qu'elle est active.
5. Cliquez sur Fenêtre > Actions pour afficher le panneau du même nom.
6. Cliquez sur le bouton Créer une action, nommez-la **Correspondance couleurs et netteté** puis cliquez sur Enregistrer.

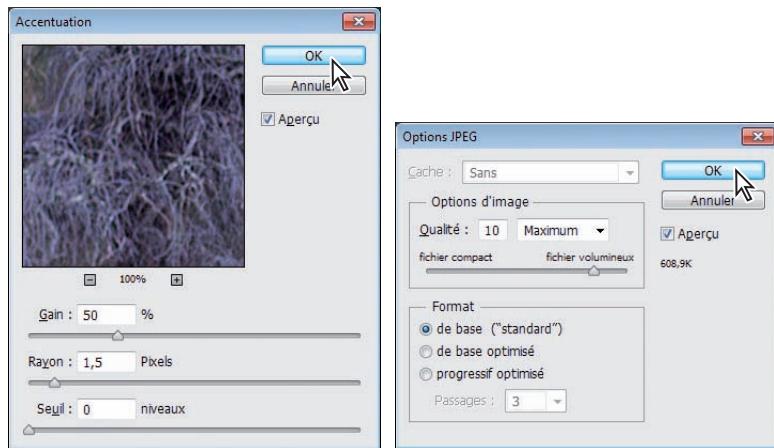


7. Cliquez sur Images > Réglages > Correspondance de la couleur pour ouvrir la boîte de dialogue du même nom (vous ne devez pas confondre les fonctionnalités Correspondance de la couleur et Correspondance de couleur). Ensuite :
 - Activez l'option Aperçu si elle ne l'est pas déjà.
 - Sélectionnez IMG_7437.jpg dans le menu déroulant Source.
 - Sélectionnez Arrière-plan dans le menu Calque. Vous pouvez sélectionner n'importe quel calque d'une image, mais ce document n'en contient qu'un seul.
 - Testez différentes valeurs pour les paramètres Luminance, Intensité des couleurs et Fondu si vous le souhaitez. Nous avons conservé ces paramètres par défaut.
 - Lorsque vous avez défini les paramètres qui conviennent le mieux à la correspondance des couleurs, cliquez sur OK.



8. Cliquez sur Filtre > Renforcement > Accentuation.

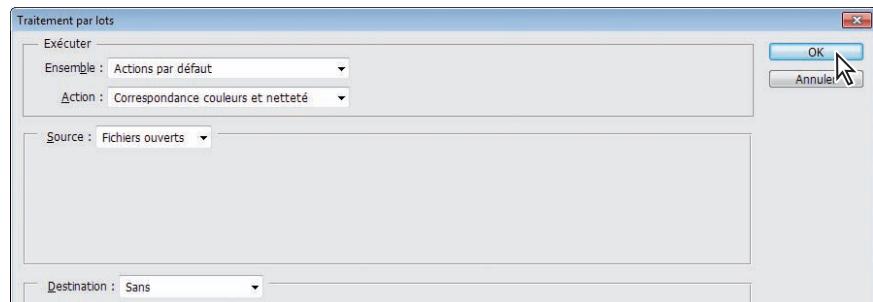
9. Dans la boîte de dialogue Accentuation, donnez au paramètre Rayon une valeur de 1,5 pixel et conservez les autres réglages par défaut. Cliquez ensuite sur OK.
10. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, sélectionnez JPEG dans le menu Type, conservez le même nom de fichier (IMG_7436.jpg) et enregistrez l'image dans un nouveau dossier nommé **Prêt pour panorama**. Cliquez ensuite sur Enregistrer.
11. Sélectionnez Maximum dans le menu Qualité de la boîte de dialogue Options JPEG, activez l'option de base ('standard'), puis cliquez sur OK.



12. Fermez le fichier IMG_7436.jpg.
13. Cliquez sur le bouton Arrêter l'exécution/l'enregistrement (■) au bas du panneau Actions.
14. Fermez le fichier IMG_7437.jpg. Cliquez ensuite sur Fichier > Ouvrir. Sélectionnez les fichiers IMG_7431.jpg, IMG_7432.jpg, IMG_7433.jpg, 7434.jpg, 7435.jpg et 7437.jpg, puis cliquez sur Ouvrir.

Il peut sembler curieux de fermer le fichier IMG_7437.jpg pour le rouvrir immédiatement mais les étapes de l'action nécessitent que les fichiers à traiter soient ouverts et que l'image de référence soit celle qui est ouverte dans le dernier onglet.

15. Cliquez sur Fichier > Automatisation > Traitement par lots.
16. Dans le menu Source, sélectionnez Fichiers ouverts. Dans le menu Destination, laissez Sans et cliquez sur OK.



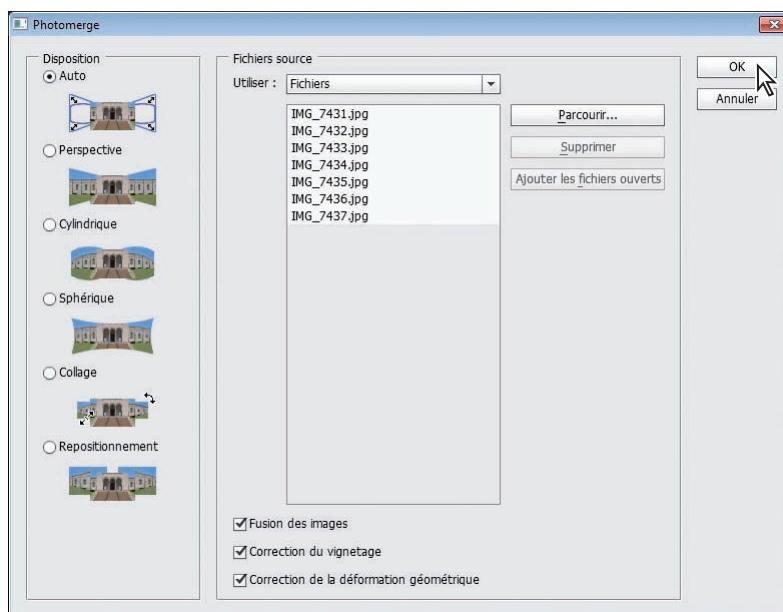
Vous n'avez pas besoin de préciser de dossier de destination dans la boîte de dialogue Traitement par lots car cette information est enregistrée dans l'action. Dès que vous avez cliqué sur OK, Photoshop exécute l'action sur tous les fichiers ouverts, les enregistre dans le dossier Prêt pour panorama et les ferme.

17. Double-cliquez sur l'onglet Mini Bridge pour fermer ce panneau.

Création d'un panorama

Les couleurs des images correspondent, leur netteté a été accentuée et les fichiers enregistrés afin d'éviter toute incohérence. Vous êtes maintenant prêt à assembler ces éléments pour former un panorama. Vous ajouterez ensuite la créature et le titre du film pour compléter la bannière web.

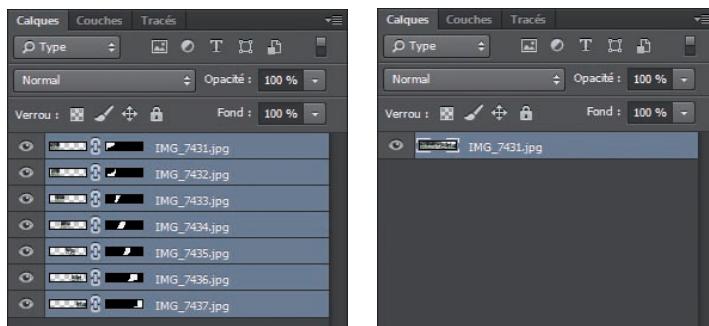
1. Aucun fichier n'étant ouvert dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Automatisation > Photomerge.
2. Sélectionnez Auto dans la section Disposition de la boîte de dialogue Photomerge. Cliquez sur le bouton Parcourir de la section Fichiers source, naviguez jusqu'au dossier Lesson09/Prêt pour panorama. Cliquez en maintenant la touche Maj enfoncee sur toutes les images du dossier pour les sélectionner. Cliquez ensuite sur Ouvrir ou OK.
3. Activez les options Fusion des images, Correction du vignetage et Correction de la déformation géométrique au bas de la boîte de dialogue Photomerge, puis cliquez sur OK.



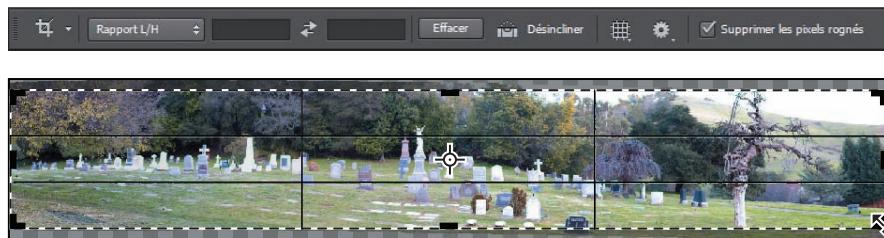
Photoshop crée alors le panorama. Il s'agit d'un processus complexe, qui peut prendre plusieurs minutes. Une fois qu'il est terminé, une image semblable à celle de l'illustration suivante doit s'afficher. Elle doit contenir sept calques, un pour chaque image. Photoshop a décelé les zones communes des images et les a raccordées, en corrigeant les différences d'angle. Au cours de cette opération, certaines zones sont restées vides. Vous allez améliorer l'aspect du panorama en recadrant l'image.



- Dans le panneau Calques, sélectionnez tous les calques puis cliquez sur Calque > Fusionner les calques.



- Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, choisissez Photoshop dans le menu Format, renommez le fichier **09B_Retouche.psd** puis enregistrez-le dans le dossier Lesson09. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop.
- Selectionnez l'outil Recadrage (). Dans la barre d'options, assurez-vous que les champs Largeur, Hauteur et Résolution sont vides et que l'option Supprimer les pixels rognés est activée. Redimensionnez ensuite le cadre de recadrage pour éliminer toutes les zones transparentes tout en conservant autant de l'image que possible. Lorsque le résultat vous convient, appuyez sur la touche Entrée ou Retour ou cliquez sur le bouton Valider le recadrage en cours () dans la barre d'options.



7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.



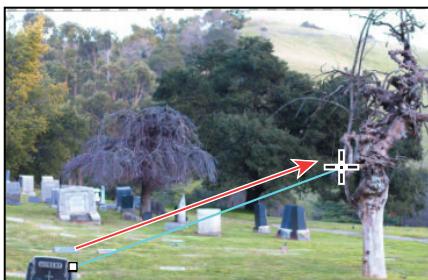
Finalisation de l'image

Vous allez utiliser le filtre Grand-angle adaptatif pour corriger la perspective de l'image, puis vous ajouterez des effets de lumière pour la rendre plus spectaculaire. Enfin, vous insérerez des éléments de l'affiche pour compléter cette bannière web.

Utiliser le filtre Grand-angle adaptatif

L'aspect de ce panorama est bon mais, en raison de l'objectif grand-angle utilisé, certaines lignes sont légèrement déformées et plusieurs bâtiments penchent de façon irréaliste. Ainsi, la pente sur le côté droit de l'image est plus accentuée qu'elle ne l'est en réalité.

1. Cliquez sur Filtre > Grand-angle adaptatif.
2. Sélectionnez l'outil Contrainte (R) dans la boîte de dialogue Grand-angle adaptatif. Cet outil permet de définir les zones rectilignes dans une image ; le filtre modifie le reste de l'image en fonction de la perspective que vous indiquez.
3. Cliquez sur la pierre tombale noire au premier plan dans le tiers droit de l'image puis cliquez pour créer un autre point au centre de l'arbre à sa droite afin de tracer une ligne droite.



Lorsque vous relâchez après avoir cliqué sur le second point, le filtre ajuste légèrement la perspective dans l'image. Vous allez davantage accentuer cette modification.

4. Placez le pointeur au-dessus de la poignée de rotation à droite du cercle jusqu'à ce qu'il prenne l'apparence d'une double flèche de rotation. Cliquez alors et faites légèrement glisser le pointeur vers le haut pour rehausser la partie droite de l'image.

Note : Le filtre Grand-angle adaptatif n'est pas disponible si l'option Utiliser un processeur graphique n'est pas activée dans la section Performances de la boîte de dialogue Préférences. Si votre carte graphique ne prend pas en charge cette option, passez cet exercice.

Astuce : Si des zones transparentes apparaissent sur les bords de l'image, modifiez la valeur du paramètre Homothétie dans la boîte de dialogue Grand-angle adaptatif pour redimensionner l'image.

5. Réglez Homothétie à 135 % pour supprimer les zones transparentes qui se créent alors. Selon l'angle que vous avez utilisé, il est possible que vous deviez utiliser une valeur plus importante.



Vous pouvez continuer à ajuster la rotation et l'échelle tant que la boîte de dialogue du filtre reste ouverte.

6. Lorsque le résultat vous satisfait, cliquez sur OK pour valider les modifications et appliquer le filtre à l'image.



Ajouter un filtre photo

Le cimetière ne semble pas assez effrayant. Vous allez donc le rendre plus spectaculaire à l'aide d'un filtre photo bleu froid qui donnera l'illusion que cette photo a été prise de nuit. Puis vous accentuerez cet effet avec l'outil Dégradé.

Julieanne Kost est une porte-parole officielle d'Adobe Photoshop.

Les astuces d'une porte-parole de Photoshop

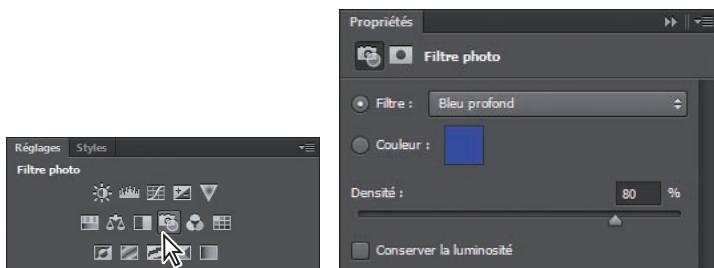


Les raccourcis clavier pour les filtres

Ces raccourcis clavier suivants permettent de gagner du temps lors de l'application de filtres :

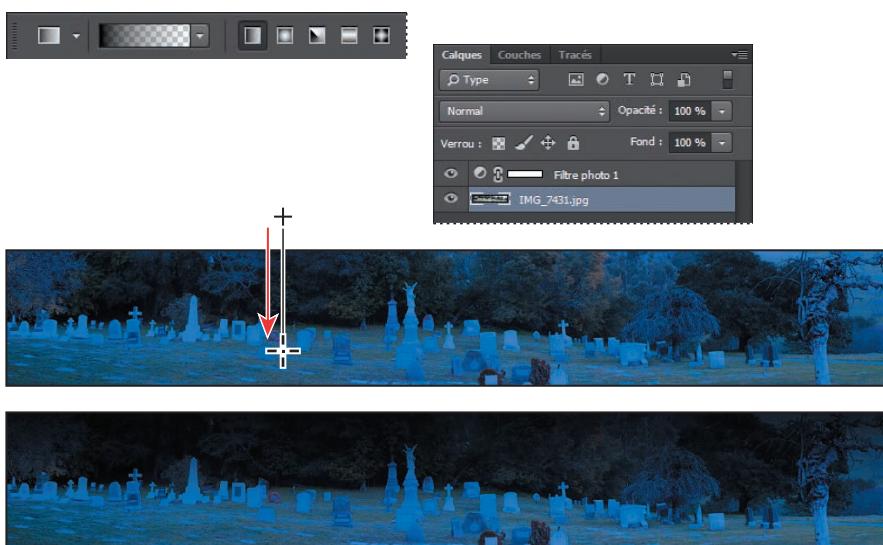
- Pour appliquer de nouveau le dernier filtre avec les mêmes réglages, appuyez sur les touches Ctrl+F (Windows) ou Cmd+F (Mac OS).
- Pour ouvrir la boîte de dialogue du dernier filtre appliqué, appuyez sur les touches Ctrl+Alt+F (Windows) ou Cmd+Option+F (Mac OS).
- Pour réduire l'effet du dernier filtre utilisé, appuyez sur les touches Ctrl+Maj+F (Windows) ou Cmd+Maj+F (Mac OS).

1. Cliquez sur le bouton Filtre photo dans le panneau Réglages pour créer un calque de réglage.
2. Dans le menu Filtre du panneau Propriétés, choisissez Bleu profond, réglez la Densité à **80 %** et désactivez l'option Conserver la luminosité.



Le filtre photo donne à toute la scène une teinte de couleur bleue, mais le ciel reste trop clair. Vous allez donc utiliser un dégradé pour l'assombrir.

3. Dans le panneau Outils, changez la couleur de premier plan pour le noir puis sélectionnez l'outil Dégradé.
4. Dans la barre d'options, ouvrez le sélecteur de dégradé puis sélectionnez la seconde option (Premier plan vers Transparent).
5. Sélectionnez le calque **IMG_7431.jpg** dans le panneau Calques. Cliquez ensuite environ un centimètre au-dessus de l'image et faites glisser le pointeur vers le bas un peu en dessous du milieu de l'image.



6. Enregistrez le fichier.

Préparer l'image pour le Web

Il ne manque plus que les éléments de l'affiche du film et le texte sur le côté de l'image pour que la bannière web soit complète. Cependant, ces éléments sont en plus haute résolution et vous devez les donc utiliser la fonctionnalité Enregistrer pour le Web afin d'être sûr que le poids du fichier final sera suffisamment compact pour s'afficher rapidement en ligne. Vous en apprendrez plus sur la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web au cours de la Leçon 13.

1. Cliquez sur Fichier > Ouvrir puis double-cliquez sur le fichier Affiche-film.psd pour l'ouvrir.
2. Cliquez sur Fenêtre > Réorganiser > 2 vignettes verticales afin de voir simultanément le panorama et l'affiche du film. Cliquez sur l'image Affiche-film.psd pour l'activer.
3. Maintenez la touche Ctrl ou Cmd enfoncee et cliquez sur les calques Title et Monstre pour les sélectionner. Faites ensuite glisser ces deux calques dans la fenêtre de document du fichier 09B_Retouche.psd.



4. Fermez le fichier Affiche-film.psd sans l'enregistrer. Ensuite, avec l'outil Déplacement, faites glisser l'image du monstre et le titre sur la droite du panorama.
5. Dans le panneau Calques, faites glisser le calque de réglage Filtre photo 1 sous les calques Title et Monstre pour que le filtre n'agisse que sur le calque IMG_7431.jpg (le panorama).
6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour le Web.
7. Sélectionnez JPEG supérieur dans le menu déroulant Paramètre prédéfini de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web.
8. Dans la section Taille de l'image, entrez **1024 px** dans le champ Largeur. Comme la hauteur est liée à la largeur par défaut, les valeurs du champ Largeur changent automatiquement.
9. Cliquez sur Enregistrer.
10. Choisissez Images dans le menu Format de la boîte de dialogue Enregistrer une copie optimisée sous. Nommez le fichier Banniere.jpg puis parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson09. Cliquez ensuite sur Enregistrer.
11. Ouvrez le fichier Banniere.jpg dans Photoshop pour visualiser la bannière web terminée. Elle est prête à être confiée à un concepteur de sites web.

Vous avez créé un montage de plusieurs images et réalisé un panorama en fusionnant d'autres images. Vous êtes à présent prêt à créer des montages et des panoramas de vos propres images.

Révisions

Questions

1. Quelles sont les différences d'emploi entre un filtre dynamique et un filtre normal ?
2. Quelle est l'action des outils Contraction et Dilatation de la boîte de dialogue Fluidité ?
3. Qu'est-ce qu'une action ? Comment en créer une ?
4. Comment créer un panorama ?

Réponses

1. Les filtres dynamiques sont non destructifs. Il est possible de les retoucher, de les désactiver, de les réactiver ou de les supprimer à tout moment. À l'inverse, l'effet des filtres normaux est permanent sur l'image. Une fois qu'ils sont appliqués, il n'est pas possible de les supprimer. Les filtres dynamiques ne peuvent être employés que sur les calques d'objets dynamiques.
2. L'outil Dilatation déplace les pixels depuis le centre de la brosse vers l'extérieur tandis que l'outil Contraction déplace les pixels de l'extérieur vers le centre de la brosse.
3. Une *action* est un ensemble de plusieurs commandes qu'on peut enregistrer puis exécuter afin d'appliquer les mêmes opérations sur un ou plusieurs fichiers. Pour créer une action, on clique sur le bouton Créer une action au bas du panneau Actions, on lui donne un nom puis on clique sur Enregistrer. On effectue ensuite les tâches à inclure puis on clique sur le bouton Arrêter l'exécution/l'enregistrement au bas du panneau Actions.
4. Pour créer un panorama, on utilise plusieurs photos destinées à former un ensemble. Puis, on clique sur Fichier > Automatisation > Photomerge, on choisit les images à fusionner et on définit les options, puis on clique sur OK.



PROJET : VIDÉO FAMILIALE FILMÉE SUR UN TÉLÉPHONE PORTABLE.

Vous pouvez maintenant éditer des fichiers vidéo dans Photoshop et utiliser plusieurs de ses effets pour retoucher des images. Vous pouvez créer un film à partir de plusieurs fichiers vidéo, d'images fixes, d'objets dynamiques, de fichiers audio et de calques de texte, appliquer des transitions et animer des effets à l'aide d'images clés.

10

ÉDITION VIDÉO

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- créer un montage vidéo dans Photoshop ;
- ajouter des éléments à une vidéo dans le panneau Montage ;
- ajouter du mouvement dans des vidéos et des images fixes ;
- animer du texte et des effets en utilisant des images clés ;
- appliquer un filtre dynamique sur une vidéo ;
- ajouter des transitions entre les séquences vidéo ;
- intégrer du son dans une séquence vidéo ;
- procéder au rendu d'une vidéo.



Cette leçon vous prendra environ une heure et demie. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 10 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

● Note :

Certaines fonctionnalités de cette leçon nécessitent Mac OS 10.7 ou supérieur, ou Windows 7 ou supérieur. Pour une description complète de la configuration requise par Photoshop CC, reportez-vous à la page : www.adobe.com/fr/products/photoshop/tech-specs.html.

● Note : Si

vous n'avez pas installé Bridge et Mini Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

Préparatifs

Dans cette leçon, vous allez éditer une vidéo filmée avec un appareil photo. Vous créerez le montage, importerez des séquences vidéo, ajouterez des transitions et d'autres effets vidéo, puis vous procéderez au rendu de la vidéo finale. Pour commencer, regardez la version finale de ce projet.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).
2. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge.
4. Dans Bridge, sélectionnez le dossier Lessons dans le volet Favoris puis double-cliquez sur le dossier Lesson10 dans le volet Contenu.
5. Double-cliquez sur le fichier 10End.mp4 pour l'ouvrir dans QuickTime ou dans le Lecteur Windows Media.



6. Cliquez sur le bouton Lecture pour visionner la vidéo.

Cette courte vidéo regroupe plusieurs séquences filmées lors d'une journée à la plage. Elle contient des transitions, des effets de calque, du texte animé et une bande sonore musicale.

7. Fermez le lecteur QuickTime ou le Lecteur Windows Media pour revenir dans Bridge.
8. Double-cliquez sur le fichier 10End.psd pour l'ouvrir dans Photoshop. Cliquez sur le bouton Lecture ou déplacez manuellement le curseur pour voir différentes parties de la vidéo.

Le panneau Montage s'ouvre dans Photoshop et la fenêtre de document contient des repères. Ils indiquent la partie de l'image qui sera visible sur un écran de télévision. Le panneau Montage contient toutes les séquences vidéo ainsi que la piste audio.

9. Lorsque vous avez terminé d'examiner le fichier final, fermez-le mais laissez Photoshop ouvert.

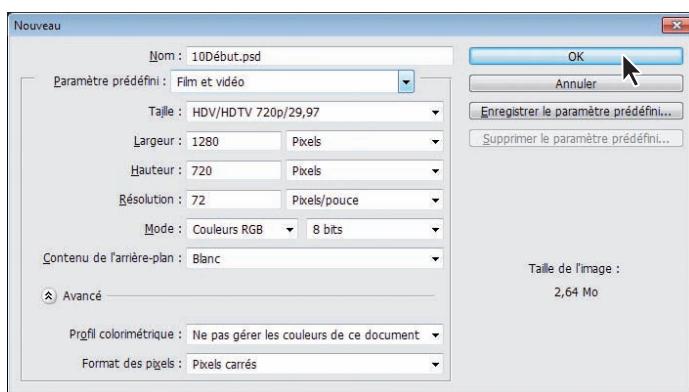
Créer un projet vidéo

Le travail sur la vidéo est légèrement différent de celui sur les images fixes dans Photoshop. Il peut être plus facile de commencer par créer le projet puis d'importer les éléments que vous souhaitez utiliser. Pour le projet de cette leçon, vous allez utiliser le paramètre prédéfini vidéo puis vous ajouterez les neuf fichiers vidéo et image à intégrer dans le film.

Créer un fichier vidéo

Photoshop dispose de plusieurs paramètres prédéfinis pour les films et vidéo. Vous allez créer un fichier et sélectionner le paramètre prédéfini approprié.

1. Cliquez sur Fichier > Nouveau.
2. Nommez le fichier **10Début.psd** par exemple.
3. Choisissez Film et vidéo dans le menu Paramètre prédéfini.
4. Choisissez HDV/HDTV 720p/29,97 dans le menu Taille.
5. Laissez les autres paramètres sur leurs valeurs par défaut et cliquez sur OK.



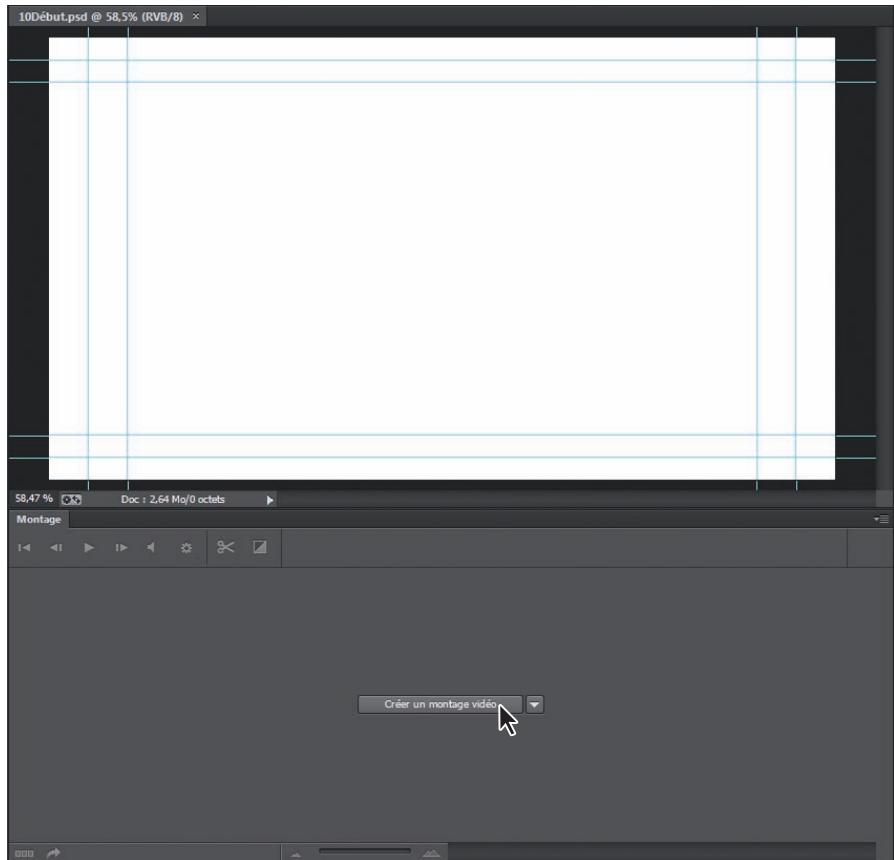
Note : La vidéo utilisée dans cette leçon a été filmée avec un Apple iPhone, si bien que les paramètres prédéfinis HDV conviennent bien. Le paramètre prédéfini 720p offre une bonne qualité d'image tout en permettant de réaliser une vidéo destinée à être diffusée en flux continu en ligne.

6. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et enregistrez le fichier dans le dossier Lesson10.

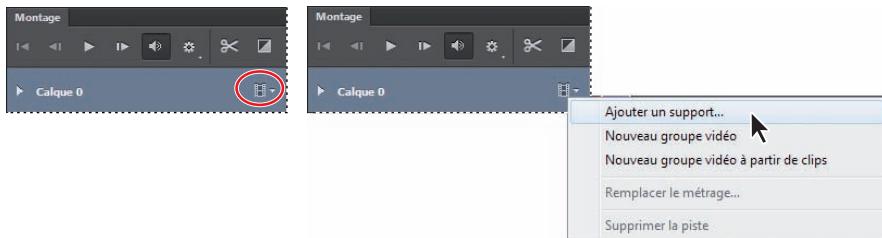
Importer des éléments

Photoshop dispose de nombreux outils spécifiques du travail sur la vidéo, comme le panneau Montage. Celui-ci, qui peut déjà être ouvert car vous avez examiné le projet final de cette leçon, s'utilise pour disposer les calques d'une vidéo, animer leurs propriétés, définir le début et la fin de chaque calque et appliquer des transitions. Pour vous assurer que vous avez accès aux ressources dont vous avez besoin, vous allez sélectionner l'espace de travail Mouvement et réorganiser les panneaux avant d'importer les fichiers.

1. Cliquez sur Fenêtre > Espace de travail > Mouvement.
2. Faites glisser le bord supérieur du panneau Montage vers le haut pour que celui-ci occupe la moitié inférieure de l'espace de travail.
3. Activez l'outil Zoom () puis cliquez sur le bouton Adapter à l'écran dans la barre d'options afin que tout le document soit visible dans la moitié supérieure de l'écran.
4. Cliquez sur le bouton Créer un montage vidéo dans le panneau Montage. Photoshop crée un montage vidéo contenant deux pistes par défaut : le Calque 0 et une Piste audio.

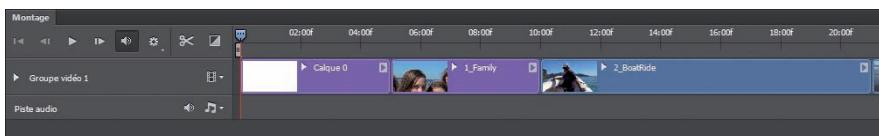


- Dans le panneau Montage, cliquez sur le menu Vidéo de la piste Calque 0 et choisissez Ajouter un support.



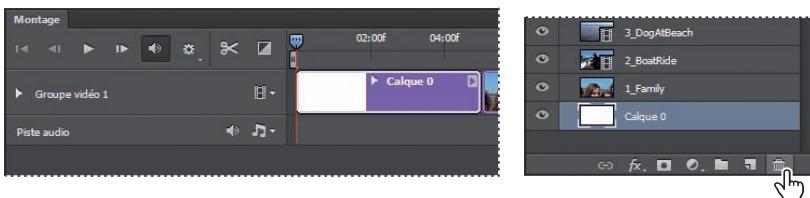
- Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson10.
- Maintenez la touche Maj enfoncee et cliquez sur les fichiers numérotés 1 à 9 (vidéos et photos) pour les sélectionner, puis cliquez sur Ouvrir.

Note : Lorsque vous choisissez Ajouter un support dans un montage sans avoir précisé ses dimensions, Photoshop définit celles-ci en fonction de la taille du premier fichier vidéo ou de la première image que vous importez.



Photoshop importe les neuf éléments que vous avez sélectionnés dans le panneau Montage sur la même piste, renommée Groupe vidéo 1. Les images fixes sont représentées avec un fond violet et les séquences vidéo avec un fond bleu. Dans le panneau Calques, ces éléments s'affichent comme des calques distincts dans le groupe de calque nommé Groupe vidéo 1. Le calque Calque 0 étant inutile, vous allez le supprimer.

- Sélectionnez le calque Calque 0 dans le panneau Calques puis cliquez sur le bouton Supprimer le calque au bas du panneau. Cliquez sur Oui dans la boîte de dialogue pour confirmer la suppression.

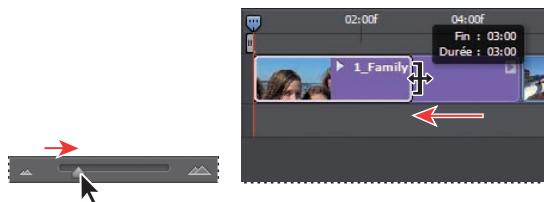


Modifier la durée des séquences dans le montage

Comme vous pouvez le constater dans le panneau Montage, les éléments que vous avez importés ont des longueurs très différentes et n'auront pas la même durée dans la vidéo. Or, dans ce montage, toutes les séquences doivent avoir la même durée. Vous allez donc toutes les raccourcir pour qu'elles durent trois secondes. La longueur d'un élément (sa durée) est indiquée en secondes et en images. Ainsi, 03:00 correspond à trois secondes et 02:25 à deux secondes et vingt-cinq images.

Note : Vous donnez la même durée à tous les éléments ici, mais vous pouvez bien sûr avoir des séquences plus ou moins longues dans un montage, tout dépend du projet sur lequel vous travaillez.

1. Faites glisser vers la droite le curseur Gérer le zoom du montage au bas du panneau Montage pour agrandir la taille d'affichage du montage. Vous devez pouvoir visualiser la vignette de chaque élément et l'échelle de temps doit afficher suffisamment de détails pour que vous puissiez modifier la durée de chaque élément avec précision.
2. Faites glisser le bord droit de la première séquence (1_Family) à 03:00 sous l'échelle de temps. Photoshop affiche le point de sortie (la fin) et la durée au cours du redimensionnement pour que vous puissiez indiquer le moment exact.



3. Faites glisser le bord droit de la seconde séquence (2_BoatRide) pour lui donner une durée de 03:00.

Réduire la durée d'une séquence vidéo ne comprime pas son contenu mais en supprime une partie. Dans notre exemple, vous n'allez ainsi utiliser que les trois premières secondes de chaque séquence. Si vous voulez utiliser une partie différente d'une vidéo, vous devriez réduire sa longueur en faisant glisser ses bords gauche et droit. Lorsque vous faites glisser le point de sortie d'une séquence vidéo, Photoshop affiche un aperçu de la séquence afin que vous voyiez ce qu'elle contient.

Astuce :
Pour changer rapidement la durée d'une séquence vidéo, cliquez sur la flèche située dans le coin supérieur droit de l'élément puis entrez une valeur de Durée. Cette option n'est pas disponible pour les images fixes.

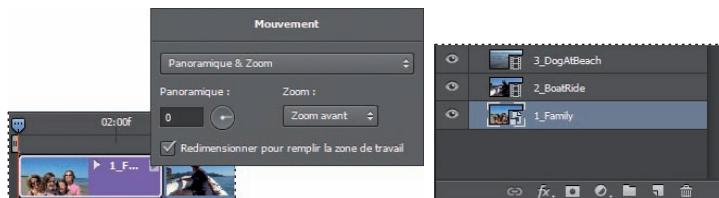
4. Répétez l'étape 3 pour chacun des éléments restant afin que tous aient une durée de trois secondes.



Toutes les séquences ont maintenant la durée appropriée, mais les dimensions de certaines images ne conviennent pas à la taille de ce projet. Vous allez donc les redimensionner avant de continuer.

5. Sélectionnez le calque 1_Family dans le panneau Calques. Cette séquence est également sélectionnée dans le panneau Montage.

- Cliquez sur le triangle situé dans le coin supérieur droit de l'élément 1_Family dans le panneau Montage pour ouvrir le panneau Mouvement.
- Choisissez Panoramique & Zoom dans le menu puis assurez-vous que l'option Redimensionner pour remplir la zone de travail est activée. Cliquez ensuite dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement.



Astuce : La flèche située à gauche de l'élément (près de la vignette) permet d'afficher les propriétés que vous pouvez animer à l'aide d'images clés. La flèche sur la droite de l'élément ouvre la boîte de dialogue Mouvement.

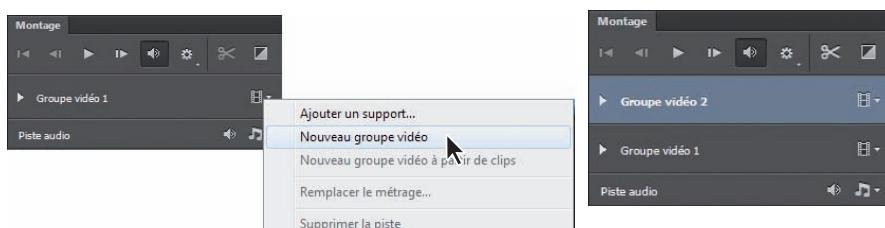
L'image est redimensionnée pour occuper la zone de travail, ce qui correspond à ce que nous voulions. En revanche, vous n'avez pas besoin de l'effet panoramique et zoom et vous allez donc le supprimer.

- Ouvrez de nouveau le panneau Mouvement de la séquence 1_Family et choisissez Aucun mouvement dans le menu. Cliquez ensuite dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement.
- Cliquez sur Fichier > Enregistrer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format de Photoshop.

Animer du texte avec des images clés

Les images clés permettent de contrôler une animation, des effets et tous les autres changements qui surviennent dans le temps. Une image clé marque le moment où vous définissez une valeur de position, de taille ou de style par exemple. Pour qu'il y ait évolution dans le temps, vous devez utiliser au moins deux images clés : la première pour l'état de départ et la seconde pour l'état final. Photoshop interpole ensuite les valeurs intermédiaires afin que le changement se déroule de façon fluide sur la durée définie. Vous allez utiliser des images clés pour animer le titre d'une vidéo (*Beach Day – Une journée à la plage*) afin qu'il traverse l'image d'introduction de la gauche vers la droite.

- Ouvrez le menu contextuel Vidéo de la piste Groupe vidéo 1 et choisissez Nouveau groupe vidéo. Photoshop ajoute une piste nommée Groupe vidéo 2 dans le panneau Montage.



2. Activez l'outil Texte horizontal (T) puis cliquez sur le côté gauche de l'image, à mi-distance environ du haut et du bas de l'image. Photoshop crée un nouveau calque de texte nommé Calque 1 sur la piste Groupe vidéo 2.
3. Choisissez une police de caractères sans serif comme Myriad Pro dans la barre d'options, définissez une taille de **600 pt** et sélectionnez la couleur blanche.
4. Saisissez **BEACH DAY**.

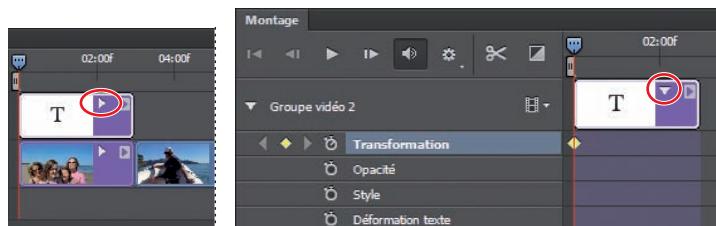
Le texte n'est pas entièrement visible dans l'image en raison de sa taille très importante. Mais vous allez l'animer pour qu'il se traverse l'image

5. Dans le panneau Calques, réduisez l'opacité du calque BEACH DAY à **25 %**.



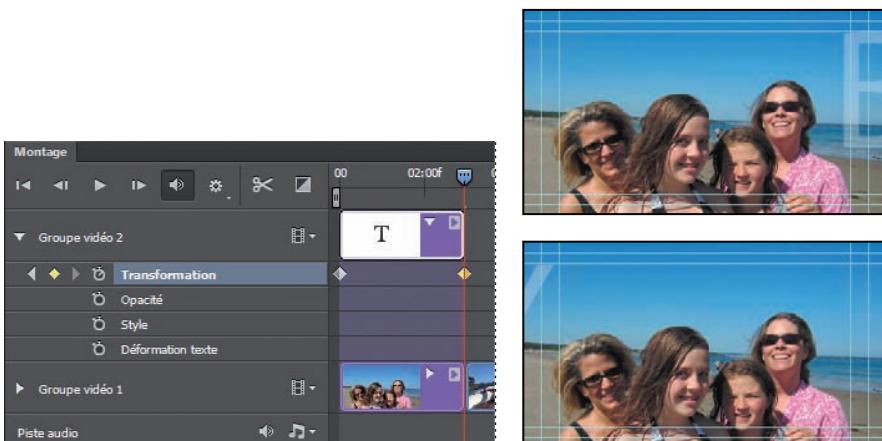
6. Dans le panneau Montage, faites glisser le point de sortie du calque de texte à 03:00 pour qu'il ait la même durée que le calque 1_Family.
7. Cliquez sur la flèche à gauche de la vignette de la séquence BEACH DAY pour afficher ses propriétés.
8. Assurez-vous que la tête de lecture se trouve bien au début de l'échelle de temps.
9. Cliquez sur l'icône en forme de chronomètre de la propriété Transformation pour définir une première image clé sur ce calque.

L'image clé s'affiche sous la forme d'un losange jaune dans l'échelle de temps.



10. Activez l'outil Déplacement () et faites glisser le calque de texte sur la zone de travail en alignant le sommet des lettres sur le deuxième repère en partant du haut de l'image. Faites ensuite glisser le texte vers la droite afin que seul le bord gauche de la lettre "B" du mot "BEACH" soit visible.
11. Déplacez la tête de lecture sur la dernière image de la séquence (à 02:29).
12. Maintenez la touche Maj enfoncee et faites glisser le texte sur la gauche de l'image afin que seul le bord droit de la lettre "Y" du mot "DAY" soit visible. En maintenant la touche Maj enfoncee, vous êtes sûr de ne pas modifier la position verticale du texte.

Comme vous avez modifié la position du texte, Photoshop crée une nouvelle image clé.



Astuce :
Photoshop indique la position de la tête de lecture dans le coin inférieur gauche du panneau Montage.

13. Faites glisser la tête de lecture sur les trois premières secondes de l'échelle de temps pour visualiser l'animation. Le titre traverse l'image.
14. Cachez les propriétés de l'élément puis cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Les effets

Un des avantages de travailler sur des fichiers vidéo dans Photoshop est que vous pouvez créer des effets en utilisant les calques de réglage, les styles et réaliser des transformations simples.

Utiliser les calques de réglage sur des séquences vidéo

Vous avez utilisé des calques de réglage sur des images fixes dans les leçons précédentes. Mais ils fonctionnent également parfaitement sur les séquences vidéo. Lorsque vous utilisez un calque de réglage sur un groupe vidéo, Photoshop l'applique uniquement au calque situé immédiatement en dessous dans le panneau Calques.

1. Sélectionnez le calque 3_DogAtBeach dans le panneau Calques.
2. Dans le panneau Montage, placez la tête de lecture au début de la séquence 3_DogAtBeach (à 06:00) afin de voir l'effet du filtre sur l'image.
3. Dans le panneau Réglages, cliquez sur le bouton Noir et blanc.
4. Dans le panneau Propriétés, laissez le paramètre prédéfini par défaut et activez l'option Teinte. La couleur par défaut crée un effet sépia qui convient bien pour cette séquence. Vous pouvez essayer différentes valeurs de couleur pour modifier l'effet noir et blanc selon vos goûts.

Note : Si vous avez importé le fichier vidéo à l'aide de la commande Importer, il ne serait pas dans un groupe vidéo et vous devriez créer un calque d'écrêtage pour limiter l'action du calque de réglage à ce seul élément.



5. Faites glisser la tête de lecture dans le panneau Montage pour afficher un aperçu de l'effet sur la séquence 3_DogAtBeach.

Animer un effet de zoom

Même des transformations très simples peuvent produire des effets intéressants lorsque vous les animez. Vous allez animer un effet de zoom sur la séquence 4_Dogs.

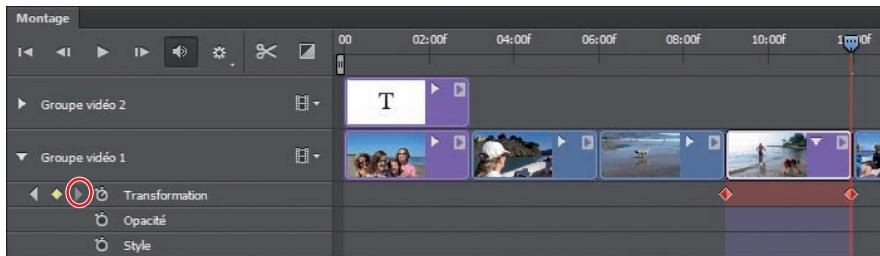
1. Placez la tête de lecture au début de la séquence 4_Dogs dans le panneau Montage (à 09:00).
2. Cliquez sur la flèche à droite de la séquence 4_Dogs pour afficher le panneau Mouvement.
3. Choisissez Zoom dans le menu déroulant, puis Zoom avant dans le menu Zoom. Cliquez ensuite sur le coin supérieur gauche de la grille de zoom située en bas à gauche du panneau Mouvement pour que l'effet de zoom s'effectue sur ce point de référence. Assurez-vous que l'option Redimensionner pour remplir la zone de travail est activée puis cliquez dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement.
4. Faites glisser la tête de lecture sur la durée de la séquence pour afficher un aperçu de l'effet. Vous allez augmenter la taille de l'image à la dernière image pour renforcer l'effet de zoom.
5. Cliquez sur la flèche à gauche de la vignette de la séquence 4_Dogs pour afficher ses propriétés.

La séquence compte deux images clés, une pour le début et l'autre pour la fin de l'effet Zoom avant.

- Cliquez sur la flèche pointant vers la droite située devant la propriété Transformation pour placer la tête de lecture sur la dernière image clé de cette séquence puis cliquez sur Édition > Transformation manuelle. Entrez 120 % dans les champs Largeur et Hauteur de la barre d'options puis pressez la touche Entrée ou Retour pour valider la transformation.



Astuce : Les flèches situées devant le nom d'une propriété dans le panneau Montage permettent de passer d'une image clé à l'autre. Cliquez sur la flèche pointant vers la gauche pour revenir à l'image clé précédente.



- Faites glisser la tête de lecture sur la durée de la séquence 4_Dogs pour afficher de nouveau l'animation.
- Cliquez sur Fichier > Enregistrer.

Appliquer un filtre dynamique sur une vidéo

Vous pouvez appliquer des filtres dynamiques sur des objets dynamiques, y compris ceux d'un projet vidéo. Vous allez convertir la séquence vidéo qui se déroule sur le bateau en objet dynamique puis vous lui appliquerez un effet de flou interactif. Comme il s'agit d'un filtre dynamique, vous pourrez à tout moment modifier ses réglages ou le supprimer ensuite si vous le souhaitez.

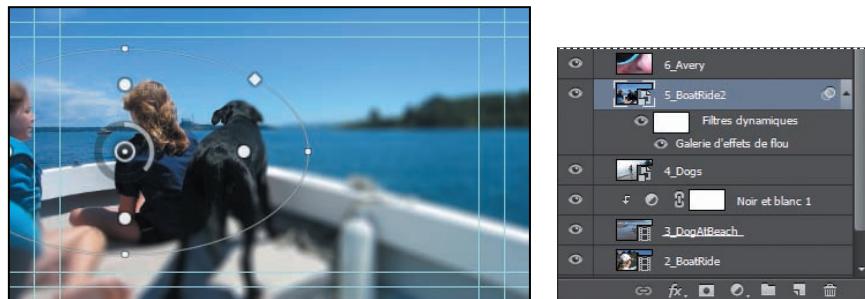
- Déplacez la tête de lecture à 12:00, soit la première image de la séquence 5_BoatRide2, puis sélectionnez cette séquence dans le panneau Montage.
- Le calque 5_BoatRide2 étant sélectionné dans le panneau Calques, ouvrez le menu du panneau Calques et choisissez Convertir en objet dynamique.

Note : Pour en savoir sur les flous interactifs, reportez-vous à la Leçon 5.

L'icône du calque change dans le panneau Calques pour indiquer qu'il s'agit d'un objet dynamique.

3. Cliquez sur Filtre > Flou > Flou de diaphragme.

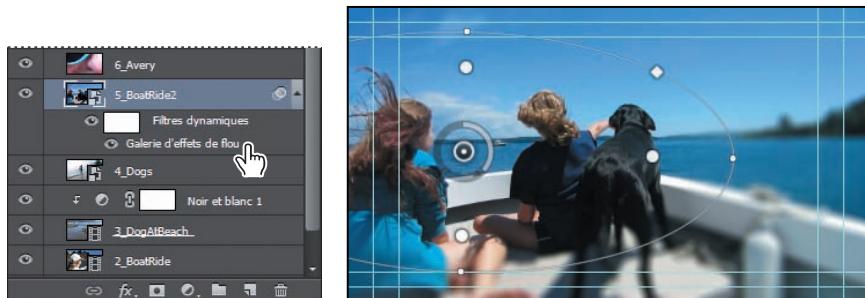
L'espace de travail change pour afficher la Galerie d'effets de flou et ouvrir les panneaux Outils effets de flou et Effets de flou.



- 4.** Faites glisser la poignée centrale sur l'épaule de la femme afin que la mise au point s'effectue sur les personnes et le chien et que le reste de la scène soit flou. Cliquez ensuite sur OK dans la barre d'options.
- 5.** Faites glisser la tête de lecture sur la séquence vidéo pour visualiser l'effet.

La caméra bouge au cours de la vidéo mais la zone de netteté reste la même, si bien que vers 14:20, le chien se trouve en dehors de cette zone et devient flou. Vous allez ajuster l'effet pour élargir la zone de mise au point. Comme il s'agit d'un filtre dynamique, le flou est très facile à ajuster.

- 6.** Double-cliquez sur Galerie d'effets de flou dans le panneau Calques pour modifier les paramètres du filtre. Faites glisser les poignées de contrôle de l'ellipse et celles qui contrôlent le contour progressif du flou pour agrandir la zone de mise au point afin que les personnes et le chien restent nets tout au long de la séquence. Cliquez ensuite sur OK dans la barre d'options.



Astuce : Si vous voulez que la zone de netteté change au cours de la séquence, vous devez l'animer à l'aide d'images clés.

- 7.** Faites glisser la tête de lecture sur la séquence vidéo pour visualiser l'effet ainsi modifié.

Les modifications que vous venez d'apporter s'appliquent sur l'ensemble de la séquence vidéo, même si la tête de lecture se trouvait à un endroit différent.

Animer des styles de calque

Vous pouvez appliquer des styles de calque sur des séquences du panneau Montage, comme vous allez le voir en ajoutant un effet intéressant sur l'image de la fillette qui porte des lunettes de soleil. Pour commencer, vous allez redimensionner cette image afin qu'elle ait les mêmes dimensions que la zone de travail. Vous appliquerez ensuite un style, le supprimerez puis l'appliquerez de nouveau à différents instants afin que l'image semble clignoter dans la vidéo.

1. Placez la tête de lecture au début de la séquence 6_Avery clip (à 15:00).

Cette image est trop grande pour la zone de travail.

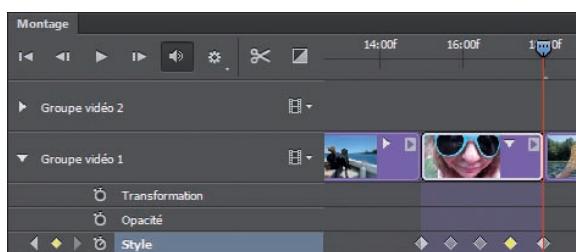
2. Ouvrez le panneau Mouvement de cette séquence, choisissez Panoramique & Zoom dans le menu, puis assurez-vous que l'option Redimensionner pour remplir la zone de travail est activée. Cliquez ensuite dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement et redimensionner l'image.
3. Ouvrez de nouveau le panneau Mouvement et choisissez Aucun mouvement dans le menu, puisqu'on ne souhaite pas effectuer un effet de panoramique et de zoom sur cette image. Cliquez ensuite dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement.
4. Cliquez sur Fenêtre > Styles pour ouvrir le panneau du même nom.
5. Cliquez sur la flèche à gauche de la vignette de la séquence 6_Avery pour afficher ses propriétés dans le panneau Montage puis cliquez sur l'icône en forme de chronomètre de sa propriété Style.
6. Déplacez la tête de lecture au quart de la durée de la séquence environ. Dans le panneau Styles, sélectionnez ensuite le style Négatif.



Photoshop ajoute une image clé.

7. Déplacez la tête de lecture à la moitié de la séquence. Sélectionnez le style par défaut dans le panneau Styles pour supprimer l'effet. Photoshop ajoute une nouvelle image clé.
8. Déplacez la tête de lecture aux trois quarts de la séquence et appliquez de nouveau le style Négatif. Photoshop ajoute une quatrième image clé.

9. Déplacez la tête de lecture à la fin de la séquence (à 17:29), puis sélectionnez le style par défaut. Photoshop ajoute une dernière image clé pour cette séquence.



10. Faites glisser la tête de lecture sur l'échelle de temps pour visualiser l'effet.

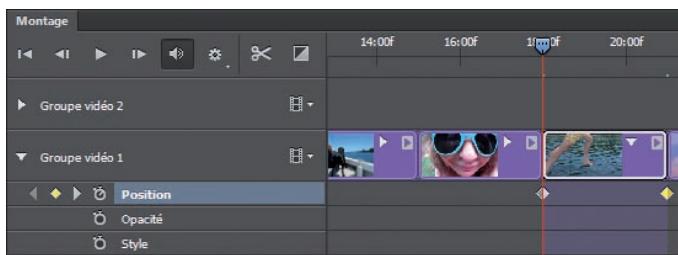
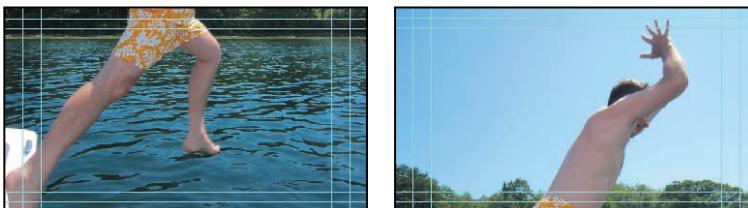
Animer une image pour créer un effet de mouvement

Vous allez animer une autre transformation pour donner l'illusion du mouvement. Pour cela, vous modifierez l'image du plongeur en commençant par montrer ses pieds pour finir sur ses mains.

1. Déplacez la tête de lecture à la fin de la séquence 7_jumping (à 20:29) et cliquez sur cette séquence pour la sélectionner. Maintenez la touche Maj enfonceée et faites glisser l'image vers le bas à l'aide de l'outil Déplacement pour que la main du plongeur se trouve près du haut de l'image. Il s'agit de la position finale du plongeur.
2. Affichez les propriétés de cette séquence puis cliquez sur l'icône en forme de chronomètre de la propriété Position pour ajouter une image clé.

- Déplacez la tête de lecture au début de la séquence (à 18:00). Déplacez l'image en maintenant la touche Maj enfoncee pour que les pieds du plongeur se trouvent au bas de l'image dans la fenêtre de document.

Photoshop ajoute une image clé.



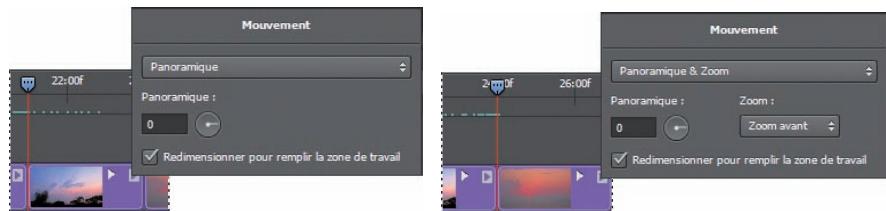
- Faites glisser la tête de lecture sur l'échelle de temps pour visualiser un aperçu de l'animation.
- Cachez les propriétés de cette séquence puis cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Ajouter des effets de panoramique et de zoom

Vous pouvez facilement créer des effets de panoramique et de zoom comparables à ceux que l'on voit dans les documentaires. Vous allez le faire ici sur les couchers de soleil pour améliorer la fin de la vidéo.

- Déplacez la tête de lecture au début de la séquence 8_Sunset (à 21:00).
- Ouvrez le panneau Mouvement pour cette séquence, choisissez Panoramique dans le menu déroulant, puis assurez-vous que l'option Redimensionner pour remplir la zone de travail est activée. Cliquez ensuite dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement.
- Déplacez la tête de lecture au début de la séquence 9_Sunset2 (à 24:00).

- Ouvrez le panneau Mouvement pour cette séquence, choisissez Panoramique et zoom dans le menu déroulant, puis Zoom arrière dans le menu Zoom. Assurez-vous que l'option Redimensionner pour remplir la zone de travail est activée. Cliquez ensuite dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement.



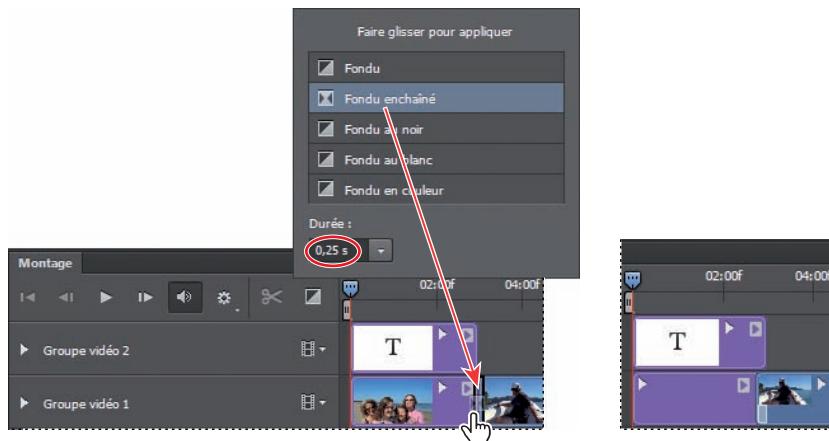
- Faites glisser la tête de lecture sur l'échelle de temps du début à la fin des deux dernières séquences pour visualiser un aperçu de ces effets.

Ajout de transitions

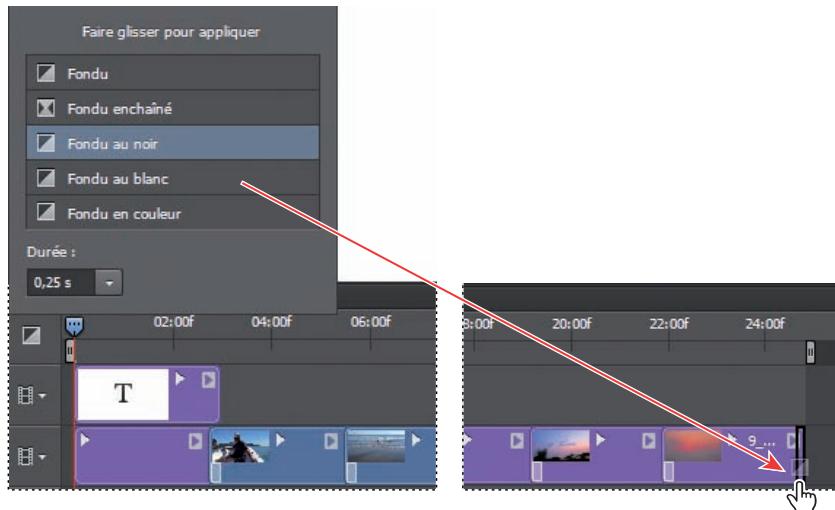
Une transition permet de faire le lien entre une séquence et la suivante. Dans Photoshop, les transitions se créent par simple glisser-déposer.

- Cliquez sur le bouton Atteindre la première image () situé dans le coin supérieur gauche du panneau Montage pour placer la tête de lecture au début de l'échelle de temps.
- Cliquez sur le bouton Transitions () situé dans le coin supérieur gauche du panneau Montage. Sélectionnez Fondu enchaîné et donnez au paramètre Durée une valeur de **0,25** seconde (un quart de seconde).
- Faites glisser la transition Fondu enchaîné entre les séquences 1_Family et 2_BoatRide.

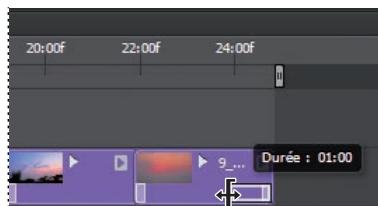
Photoshop ajuste la fin des séquences pour appliquer la transition. Une icône blanche s'affiche dans le coin inférieur gauche de la deuxième séquence.



- Faites glisser une transition Fondu enchaîné après chacune des autres séquences du montage.
- Faites glisser une transition Fondu au noir sur la fin de la dernière séquence.



- Pour rendre la transition moins abrupte, faites glisser le bord gauche de la transition Fondu au noir vers la gauche pour lui donner une durée équivalente à environ un tiers de la durée de la séquence.



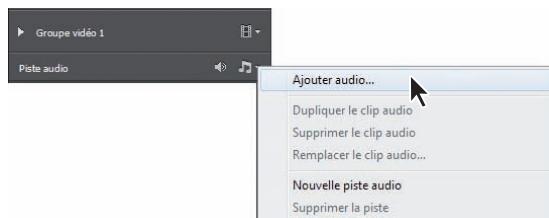
- Cliquez sur Fichier > Enregistrer.

Ajout de son

Vous pouvez ajouter une piste audio séparée à un fichier vidéo dans Photoshop. En fait, le panneau Montage contient une piste audio par défaut. Vous allez ajouter un fichier MP3 comme bande sonore de ce court projet vidéo.

► **Astuce :** Vous pouvez également ajouter une piste audio en cliquant sur le bouton + situé à l'extrême droite de la piste dans le panneau Montage.

1. Cliquez sur l'icône en forme de note de musique de la piste audio dans le panneau Montage puis choisissez Ajouter audio dans le menu.

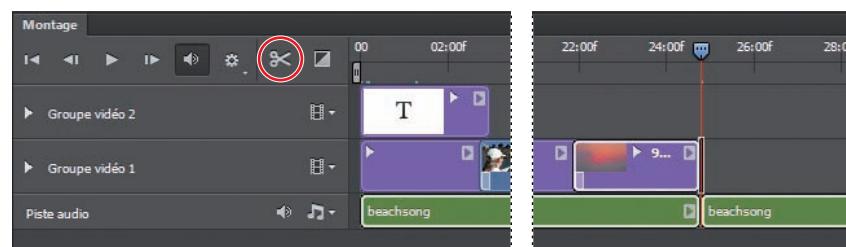


2. Sélectionnez le fichier beachsong.mp3 situé dans le dossier Lesson10 puis cliquez sur Ouvrir.

Le fichier audio est ajouté au montage, mais il est beaucoup plus long que la vidéo. Vous allez donc réduire sa durée avec l'outil Fractionner à la tête de lecture.

3. Déplacez la tête de lecture à la fin de la séquence 9_Sunset2 clip puis cliquez sur l'outil Fractionner à la tête de lecture.

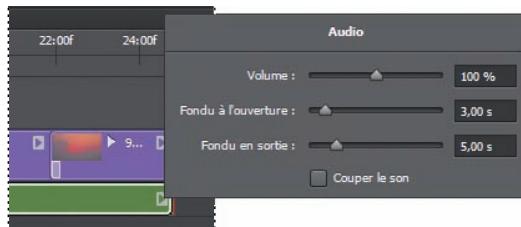
Le fichier audio est coupé en deux séquences audio à ce moment.



4. Sélectionnez le second segment audio, qui débute après la fin de la séquence 9_Sunset2, puis appuyez sur la touche Suppr pour supprimer cette séquence audio du montage.

La piste audio a maintenant la même durée que la vidéo. Vous allez ajouter un fondu pour que la musique se termine de manière moins abrupte.

- Cliquez sur la petite flèche à droite de la séquence audio pour ouvrir le panneau Audio puis donnez une valeur de 3 secondes au paramètre Fondu à l'ouverture et de 5 secondes au paramètre Fondu en sortie.



- Enregistrez votre travail.

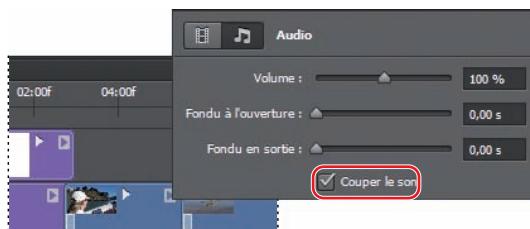
Rendre muet l'audio d'une vidéo

Vous avez jusqu'à présent fait glisser la tête de lecture sur l'échelle de temps pour visualiser un aperçu de certaines séquences. Vous allez maintenant lancer un aperçu de toute la vidéo en utilisant le bouton Lecture du panneau Montage puis vous couperez le son aux moments où il est superflu.

- Cliquez sur le bouton Lecture (▶) situé dans le coin supérieur gauche du panneau Montage pour visualiser le projet.

Le résultat est bon, mais certaines séquences vidéo contiennent une bande sonore superflue en arrière-plan. Vous allez donc mettre en sourdine ces sons inutiles.

- Cliquez sur le petit triangle à droite de la séquence 2_BoatRide.
- Cliquez sur l'onglet Audio pour afficher les options sonores de cette séquence puis activez l'option Couper le son. Cliquez ensuite dans une zone vide du panneau Montage pour fermer le panneau Mouvement.



- Répétez les étapes 2 et 3 pour la séquence 3_DogAtBeach.

Astuce : Pour que la lecture soit plus fluide, cliquez sur l'icône en forme de haut-parleur de la piste audio pour désactiver la bande sonore et lancez une première fois la lecture de la vidéo. Photoshop peut alors mettre en cache le montage de façon plus complète et l'aperçu est ainsi plus précis. Relancez ensuite la lecture en réactivant le son.

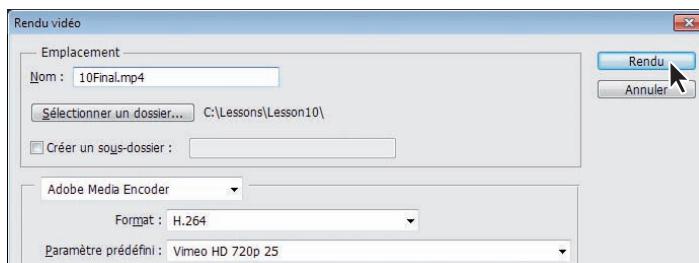
La séquence 5_BoatRide2 contient aussi une piste sonore superflue. Mais comme il s'agit d'un objet dynamique, vous devez l'ouvrir et couper le son séparément.

5. Double-cliquez sur la vignette du calque 5_BoatRide2 dans le panneau Calques pour ouvrir cet objet dynamique. Cliquez sur OK dans la boîte de message qui s'affiche.
6. Cliquez sur le petit triangle à la fin de l'élément 5_BoatRide2 pour ouvrir le panneau Mouvement. Cliquez ensuite sur l'onglet Audio et activez l'option Couper le son.
7. Fermez l'objet dynamique 5_BoatRide2 puis enregistrez-le quand Photoshop vous le demande. Vous revenez alors au fichier 10Début.psd.
8. Lancez de nouveau la lecture du projet. À présent, seul le son de la piste audio que vous avez ajoutée est audible.
9. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Rendu de la vidéo

Vous êtes prêt à effectuer le rendu de votre projet en vidéo. Photoshop fournit pour cela plusieurs options. Vous allez ici sélectionner des options adaptées à une lecture en continu afin de partager votre réalisation sur le site web Vimeo. Pour en savoir plus sur les autres options de rendu, consultez l'Aide de Photoshop.

1. Cliquez sur Fichier > Exportation > Rendu vidéo ou sur le bouton Rendu vidéo (>) situé dans le coin inférieur gauche du panneau Montage.
2. Nommez le fichier 10Final.mp4.
3. Cliquez sur le bouton Sélectionner un dossier puis parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson10. Cliquez ensuite sur OK ou Choisir.
4. Dans le menu Paramètre prédéfini, choisissez Vimeo HD 720p 25.
5. Cliquez sur Rendu.



Photoshop affiche une barre de progression indiquant l'avancée de l'exportation de la vidéo. Selon votre configuration matérielle, ce rendu peut nécessiter plusieurs minutes.

6. Ouvrez le dossier Lesson10 dans Bridge puis double-cliquez sur le fichier 10Final.mp4 que vous venez de créer pour le visualiser.



Le rendu peut être assez long, selon votre configuration matérielle.

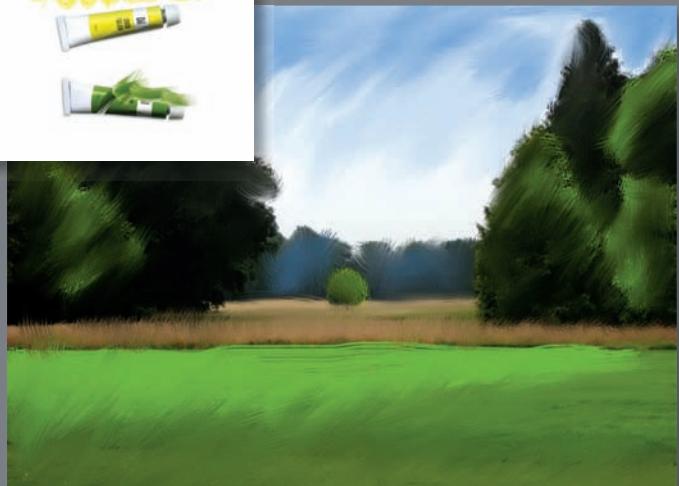
Révisions

Questions

1. Qu'est-ce qu'une image clé et comment en créer une ?
2. Comment ajouter une transition entre des séquences ?
3. Comment effectuer le rendu d'une vidéo ?

Réponses

1. Une image clé marque le moment où une valeur précise est définie, qu'il s'agisse de la position, de la taille ou du style. Pour que cette valeur évolue dans le temps, deux images clés au moins sont nécessaires, l'une pour définir l'état de départ et l'autre pour l'état final. Pour créer la première image clé, on clique sur l'icône en forme de chronomètre à gauche de la propriété à modifier. Photoshop crée des images clés additionnelles chaque fois qu'on modifie les valeurs de cette propriété dans le temps.
2. Pour ajouter une transition, il suffit de cliquer sur l'icône Transition située dans le coin supérieur gauche du panneau Montage puis de faire glisser une transition sur une séquence.
3. Pour procéder au rendu d'une vidéo, on clique sur Fichier > Exportation > Rendu vidéo ou sur le bouton Rendu vidéo situé dans le coin inférieur gauche du panneau Montage. On sélectionne ensuite les réglages vidéo appropriés à la méthode de diffusion voulue.



PROJET : PEINTURE NUMÉRIQUE.

L'outil Pinceau mélangeur vous permet de mélanger les couleurs et de peindre comme vous le feriez sur un véritable chevalet.

PEINDRE AVEC L'OUTIL PINCEAU MÉLANGEUR

11

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- personnaliser les paramètres de l'outil Pinceau mélangeur ;
- nettoyer la charge de la brosse ;
- mélanger les couleurs ;
- utiliser une brosse qui s'érode ;
- créer un paramètre prédéfini de forme ;
- utiliser les formes sèches et humides pour fusionner des couleurs.



Cette leçon vous prendra environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 11 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

À propos de l'outil Pinceau mélangeur

Au cours des leçons précédentes, vous avez utilisé les brosses de Photoshop pour effectuer différentes tâches. L'outil Pinceau mélangeur fonctionne différemment des autres brosses dans le sens où il permet de mélanger plusieurs couleurs. Vous pouvez modifier l'humidité de la brosse et la façon dont la couleur sélectionnée fusionne avec celle déjà peinte dans la fenêtre de document.

Dans Photoshop, les brosses agissent également de manière réaliste, si bien que vous pouvez ajouter des textures qui ressemblent à celles que vous pouvez obtenir dans le monde réel. Bien que cette fonctionnalité soit très pratique dans tous les cas, elle se révèle particulièrement utile avec l'outil Pinceau mélangeur. Vous pouvez aussi utiliser les brosses qui s'érodent pour obtenir des effets comparables à ceux de crayons de couleur et de pastels dans le monde réel. En combinant différentes options de formes et de brosses et en faisant varier l'humidité, la quantité de peinture chargée dans le réservoir et les paramètres de mélange des couleurs, vous pouvez obtenir exactement le résultat que vous souhaitez.

Préparatifs

Dans cette leçon, vous allez découvrir l'outil Pinceau mélangeur et les options de forme et de brosses de Photoshop CC. Pour commencer, observez les versions finales des projets que vous allez réaliser.

Note : Si vous n'avez pas installé Bridge et Mini Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

Note : Si vous prévoyez d'utiliser Photoshop pour de nombreux travaux de peinture, nous vous conseillons l'achat d'une palette graphique. Photoshop tient compte à la volée de la manière dont vous tenez et utilisez le stylet pour modifier la taille de la brosse, sa dureté et son angle.

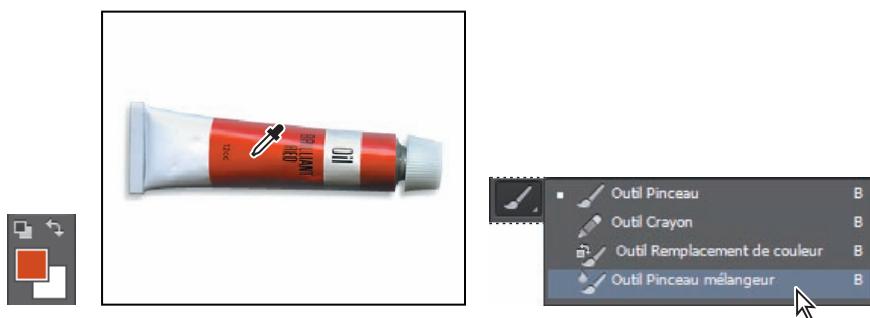
1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section «Rétablissement des préférences par défaut» de l'Introduction).
2. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge pour ouvrir Adobe Bridge.
4. Dans Bridge, cliquez sur Lessons dans le volet Favoris, puis double-cliquez sur le dossier Lesson11 dans le volet Contenu.
5. Examinez les fichiers finaux du dossier Lesson11. Vous allez utiliser l'image de la palette pour découvrir les options de forme et apprendre à mélanger les couleurs. Vous mettrez ensuite en pratique ces connaissances pour transformer l'image du paysage en aquarelle.
6. Double-cliquez sur le fichier 11Palette_start.psd pour l'ouvrir dans Photoshop.
7. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez l'image au format Photoshop sous le nom **11PaletteRetouche.psd**. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop si elle s'affiche.



Sélection des paramètres de forme

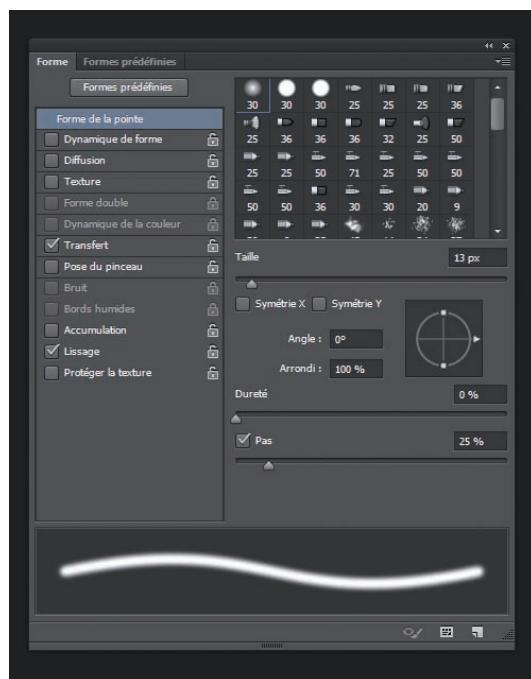
Cette image se compose d'une palette et de quatre tubes de peinture avec lesquels vous allez échantillonner les couleurs. Vous modifierez les paramètres en peignant avec différentes couleurs et découvrirez les formes de pointe et d'humidité.

1. Activez l'outil Zoom () et zoomez sur les tubes de peinture.
2. Sélectionnez l'outil Pipette () et échantillonnez la couleur rouge du premier tube.
3. Activez l'outil Pinceau mélangeur () caché sous l'outil Pinceau ().



4. Cliquez sur Fenêtre > Forme pour ouvrir le panneau du même nom. Sélectionnez ensuite la première forme si cela n'est pas déjà le cas.

Le panneau Forme contient plusieurs formes prédéfinies et différentes options de personnalisation.



Note : Si l'option OpenGL est activée, Photoshop affiche un cercle qui permet de visualiser la couleur échantillonnée.

Tester les options d'humidité des brosses

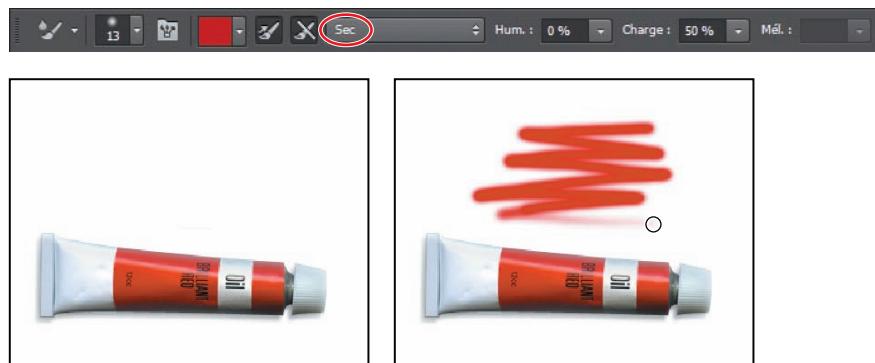
L'effet de la brosse est défini par les options Humidité, Charge et Mélange de la barre d'options. L'humidité contrôle la quantité de peinture que la forme préleve dans l'image. L'option Charge contrôle la quantité de peinture chargée dans le réservoir lorsque vous commencez à peindre (tout comme un vrai pinceau, vous disposez donc d'une quantité limitée de peinture). L'option Mélange contrôle le rapport entre la peinture dans l'image et la peinture du réservoir.

Vous pouvez modifier ces paramètres séparément. Cependant, il est plus rapide de sélectionner une combinaison standard dans le menu déroulant Combinaison de fusion de formes pratiques.

1. Dans la barre d'options, choisissez Sec dans le menu déroulant Combinaison de fusion de formes pratiques.

Lorsque vous choisissez le paramètre Sec, Humidité est fixée à 0 %, Charge à 50 % et Mélange est désactivé. La couleur que vous peignez est alors opaque ; vous ne pouvez pas mélanger des couleurs sur une toile sèche.

2. Peignez au-dessus du tube de peinture rouge. La couleur est rouge unie. Au fur et à mesure que vous peignez sans relâcher le bouton de la souris, la quantité de peinture s'amenuise peu à peu.

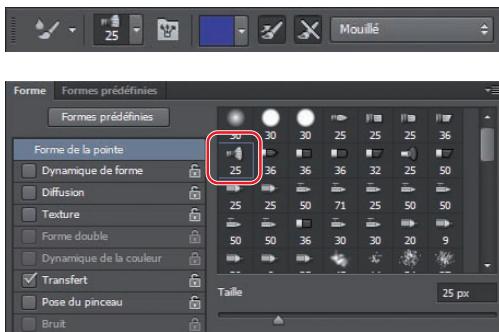


● Note :

Lorsque vous échantillonnez une couleur dans la fenêtre de document avec Alt+clic ou Option+clic, toutes les variations de la couleur sont prises en compte. Si vous voulez échantillonner une couleur unie seulement, sélectionnez Charger les couleurs unies seulement dans le menu Charge de la forme actuelle de la barre d'options.

3. Échantillonnez la couleur bleue du deuxième tube à l'aide de l'outil Pipette ou en cliquant sur le tube tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Si vous utilisez l'outil Pipette, activez de nouveau l'outil Pinceau mélangeur après avoir échantillonné la couleur bleue.
4. Dans le panneau Forme, sélectionnez la brosse Éventail arrondi. Choisissez ensuite Mouillé dans le menu déroulant de la barre d'options.

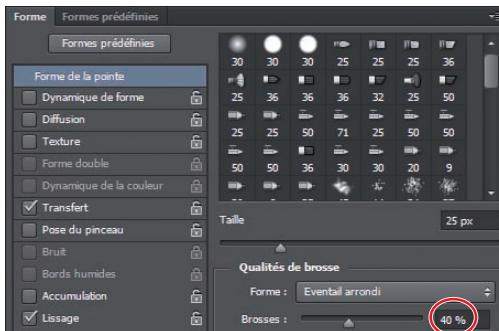
5. Peignez au-dessus du tube de peinture bleu. La couleur se mélange avec l'arrière-plan blanc.



6. Choisissez Sec dans le menu déroulant de la barre d'options puis peignez de nouveau au-dessus du tube de peinture bleu. La couleur est plus sombre, plus opaque, et ne se mélange pas avec l'arrière-plan.

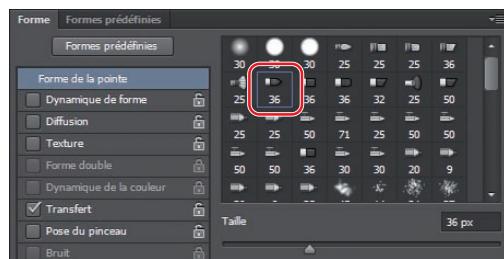
Les coups de pinceau de la brosse Éventail arrondi sont beaucoup plus visibles que ceux de la première forme. Le choix de la brosse a un énorme impact sur la texture que vous peignez.

7. Dans le panneau Forme, réduisez la valeur **Brosses** à **40 %**. Peignez de nouveau avec la couleur bleue pour observer le changement de texture. Les traits sont encore plus visibles.



Astuce :
L'aperçu de la brosse permet de prévisualiser la forme de la brosse que vous utilisez. Pour l'afficher ou non, cliquez sur le bouton Activer/désactiver l'aperçu de la pointe active au bas du panneau Forme. Cette option est uniquement disponible si OpenGL est activé.

8. Échantillonnez la couleur jaune du troisième tube. Dans le panneau Forme, sélectionnez la brosse Point plat (à droite de la brosse Éventail arrondi). Choisissez ensuite Sec dans le menu déroulant de la barre d'options et peignez au-dessus du tube de couleur jaune.



9. Choisissez Très mouillé dans le menu de la barre d'options puis peignez de nouveau dans l'image. La couleur jaune se mélange alors avec l'arrière-plan blanc.

Utiliser une brosse qui s'érode

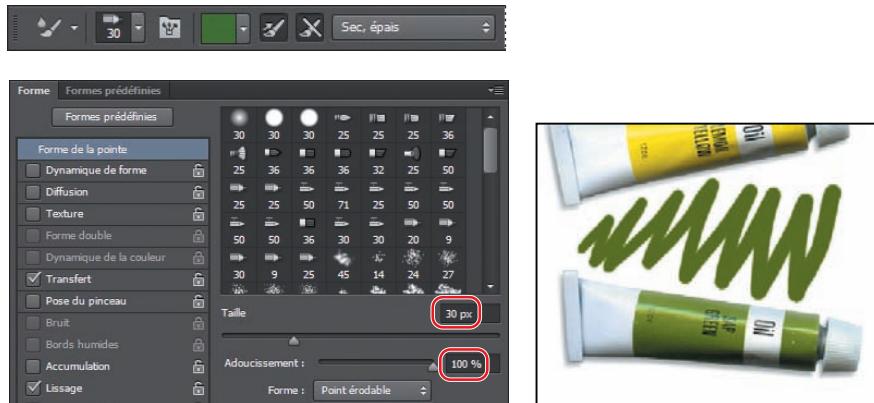
Lorsque vous utilisez une brosse qui s'érode, son épaisseur évolue au fur et à mesure que vous peignez. Les brosses qui s'érodent se reconnaissent dans le panneau Forme à leurs icônes en forme de crayons car dans le monde physique, la mine des crayons et des pastels s'érode. Vous allez essayer des pointes érodables et des brosses triangulaires.

1. Échantillonnez la couleur du tube vert et choisissez Sec, épais dans la barre d'options.
2. Sélectionnez une forme érodable (n'importe quelle brosse qui a une icône en forme de crayon), puis choisissez Point érodable dans le menu Forme. Réglez Taille de la brosse à **30 px** et sa valeur d'Adoucissement à **100 %**.

Le paramètre Adoucissement définit la vitesse à laquelle la pointe s'érode. Plus sa valeur est élevée et plus l'érosion est rapide.

3. Peignez une ligne en zigzag au-dessus du tube de couleur verte.

La ligne devient plus épaisse au fur et à mesure que la pointe s'érode.



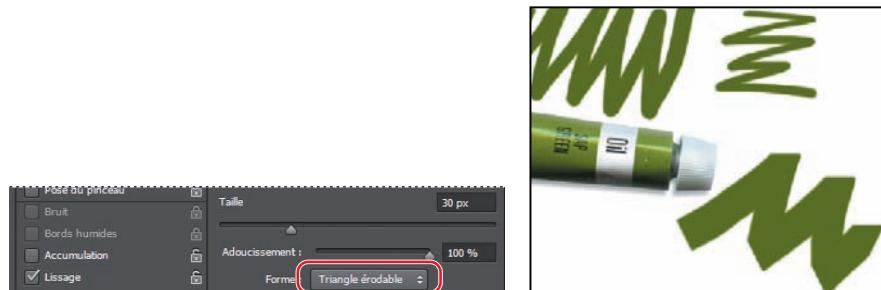
4. Cliquez sur Accentuer la pointe dans le panneau Forme puis peignez une nouvelle ligne près de la première.



La pointe plus fine peint une ligne beaucoup plus étroite.

- Choisissez Triangle érodable dans le menu Forme du panneau Forme puis peignez une ligne brisée.

Vous pouvez choisir plusieurs types de pointes qui s'érodent selon l'effet que vous recherchez.



Mélangage des couleurs

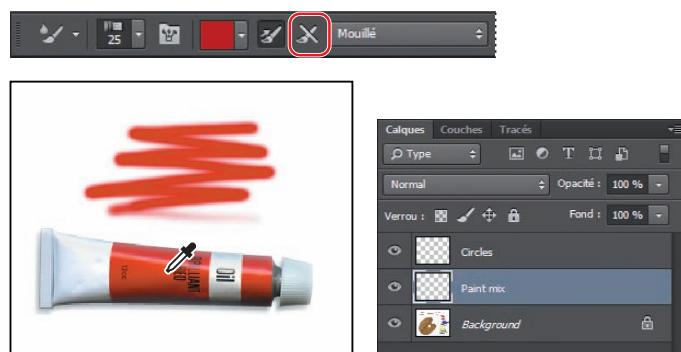
Note : Le mélange des couleurs sollicite beaucoup la mémoire et peut donc nécessiter plus ou moins de temps selon la complexité de votre projet.

Vous avez utilisé les brosses sèches et humides, modifié les paramètres des formes et mélangé une couleur à celle de l'arrière-plan. Vous allez maintenant voir comment mélanger plusieurs couleurs en en ajoutant à la palette dans l'image.

- Zoomez en arrière suffisamment pour que la palette et tous les tubes de peinture soient visibles à l'écran.
- Selectionnez le calque Paint mix dans le panneau Calques afin que la couleur que vous allez peindre ne se mélange pas avec la palette en bois du calque Background.

L'outil Pinceau mélangeur fusionne uniquement les couleurs du calque actif à moins d'activer l'option Échantillonner tout dans la barre d'options.

- Utilisez l'outil Pipette pour échantillonner la couleur du tube rouge. Sélectionnez la brosse Émoussé arrondi (la cinquième forme) puis choisissez Mouillé dans le menu déroulant de la barre d'options. Peignez ensuite sur le cercle en haut et à gauche de la palette.
- Dans la barre d'options, cliquez sur le bouton Nettoyer la forme après chaque trait pour désactiver cette option.



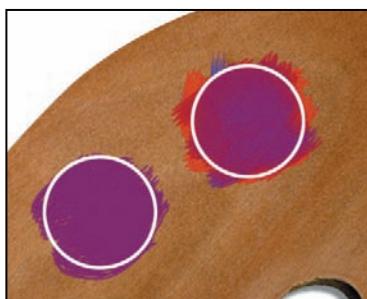
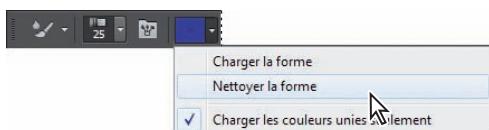
5. Utilisez l'outil Pipette pour échantillonner la couleur du tube bleu puis peignez sur le même cercle. Le rouge et le bleu se mélangent pour créer une couleur violette.

L'outil Pipette permet d'échantillonner des couleurs sur un calque qui n'est pas sélectionné (ici, le calque d'arrière-plan).



6. Peignez dans le cercle suivant. La peinture est toujours violette car la brosse conserve la même couleur tant que vous ne la nettoyez pas.

7. Dans la barre d'options, choisissez Nettoyer la forme dans le menu Charge de la forme actuelle. L'échantillon de couleur de la barre d'options devient transparent pour indiquer que la brosse ne contient plus de peinture.



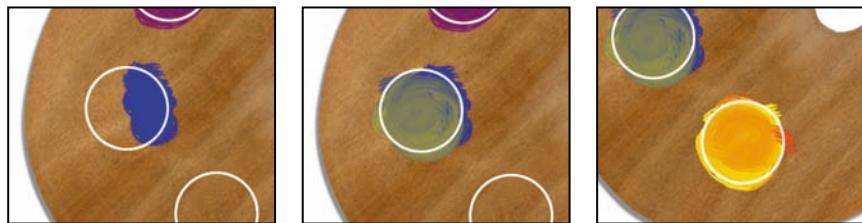
Pour supprimer la charge de peinture d'une brosse, choisissez Nettoyer la forme dans le menu Charge de la forme actuelle. Pour remplacer la charge de peinture dans une brosse, échantillonnez une couleur différente.

Si vous souhaitez que Photoshop nettoie la brosse après chaque utilisation, activez l'option Nettoyer la forme après chaque trait dans la barre d'options. Pour que la brosse soit chargée avec la couleur de premier plan après chaque utilisation, activez l'option Charger la forme après chaque contour. Ces deux options sont activées par défaut.

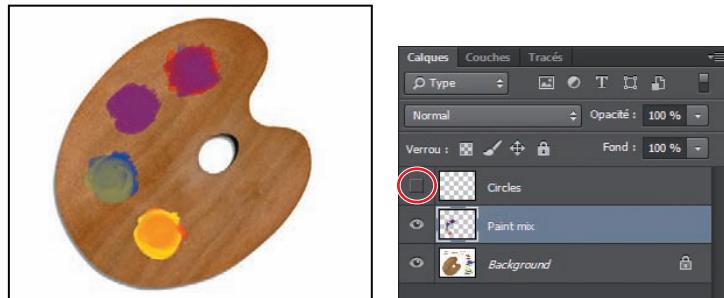
8. Dans la barre d'options, choisissez Charger la forme dans le menu Charge de la forme actuelle pour que la brosse utilise la couleur au premier plan, en l'occurrence le bleu. Peignez ensuite la moitié du troisième cercle sur la palette.



9. Échantillonnez la couleur du tube jaune puis peignez sur la couleur bleue avec une brosse mouillée pour mélanger les deux couleurs.
10. Mélez de la même manière du jaune et du rouge sur le dernier cercle de la palette pour obtenir une couleur orange.



11. Rendez invisible le calque Circles dans le panneau Calques pour supprimer les contours circulaires sur la palette.



12. Cliquez sur Fichier > Enregistrer.

Julieanne Kost est une porte-parole officielle d'Adobe Photoshop.



Les astuces d'une porte-parole de Photoshop

Les raccourcis clavier de l'outil Pinceau mélangeur

Il n'existe pas de raccourci clavier par défaut pour l'outil Pinceau mélangeur, mais vous pouvez créer les vôtres :

1. Cliquez sur Édition > Raccourcis clavier.
2. Choisissez Outils dans le menu Raccourcis pour.
3. Faites défiler la liste jusqu'en bas.
4. Sélectionnez une commande, puis entrez un raccourci clavier personnalisé. Vous pouvez créer un raccourci pour les commandes suivantes :
 - Charger le Pinceau mélangeur ;
 - Nettoyer le Pinceau mélangeur ;
 - Activer/désactiver le chargement automatique du Pinceau mélangeur ;
 - Activer/désactiver le nettoyage automatique du Pinceau mélangeur ;
 - Activer/désactiver tous les calques d'échantillon de Pinceau mélangeur ;
 - Accentuer les pointes érodables.

Création d'une forme prédéfinie

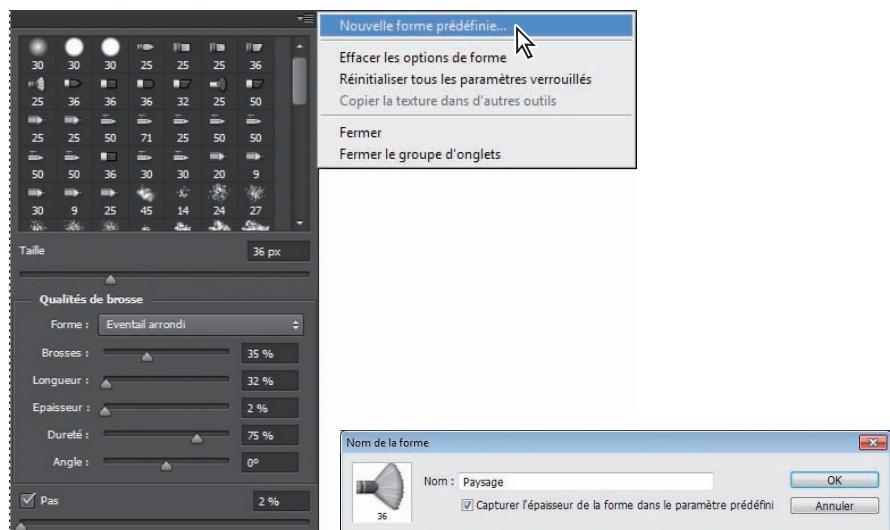
Photoshop dispose de nombreuses formes prédéfinies très utiles. Mais il est souvent plus simple de créer une forme prédéfinie pour un projet en particulier que de personnaliser une brosse. Vous allez voir comment dans l'exercice suivant.

1. Dans le panneau Forme, définissez les paramètres suivants :

- Taille : **36 px** ;
- Forme : Éventail arrondi ;
- Brosses : **35 %** ;
- Longueur : **32 %** ;
- Épaisseur : **2 %** ;
- Dureté : **75 %** ;
- Angle : **0°** ;
- Pas : **2 %**.

2. Ouvrez le menu du panneau Forme et sélectionnez Nouvelle forme prédéfinie.

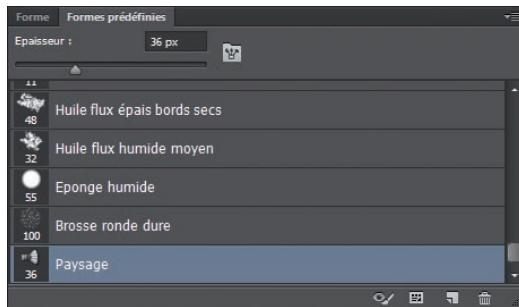
3. Nommez la forme **Paysage** puis cliquez sur OK.



4. Dans le groupe de panneaux Forme, cliquez sur l'onglet Formes prédéfinies pour afficher ce panneau.

Le panneau Formes prédéfinies affiche des exemples de formes créées pour les différentes brosses. Si vous savez quelle brosse utiliser, il peut être plus simple de la trouver par son nom. Vous allez afficher cette liste de formes par leurs noms afin de sélectionner la forme pré définie que vous avez créée pour le prochain exercice.

5. Dans le menu du panneau Formes prédéfinies, sélectionnez Grande liste.
6. Faites défiler le contenu du panneau jusqu'en bas de la liste pour afficher la forme pré définie Paysage que vous venez de créer.



7. Fermez l'image 11PaletteRetouche.psd.

Mé lange de couleurs dans une photographie

Vous avez mélangé des couleurs entre elles et avec un arrière-plan blanc. Maintenant, vous allez utiliser une photographie comme toile. Vous ajouterez des couleurs et les mélangerez entre elles et avec les couleurs de l'arrière-plan afin de transformer cette image en aquarelle.

1. Cliquez sur Fichier > ouvrir. Double-cliquez ensuite sur l'image 11Landscape_Start.jpg située dans le dossier Lesson11 pour l'ouvrir.
2. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez l'image sous le nom **11PaysageRetouche.jpg**. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options JPEG.

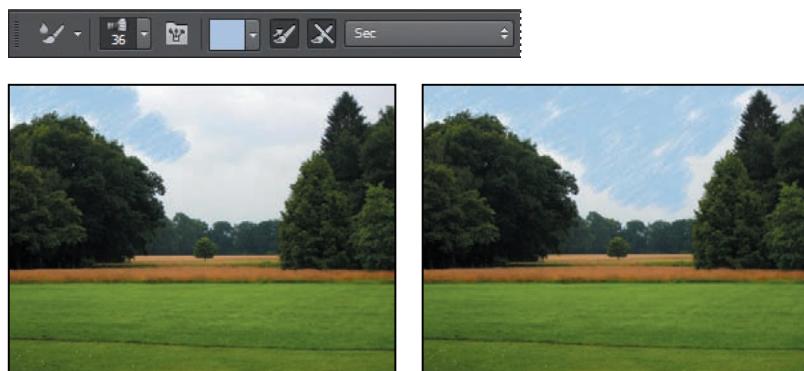


Vous allez commencer par peindre le ciel. Pour cela, vous devez choisir une couleur et une brosse.

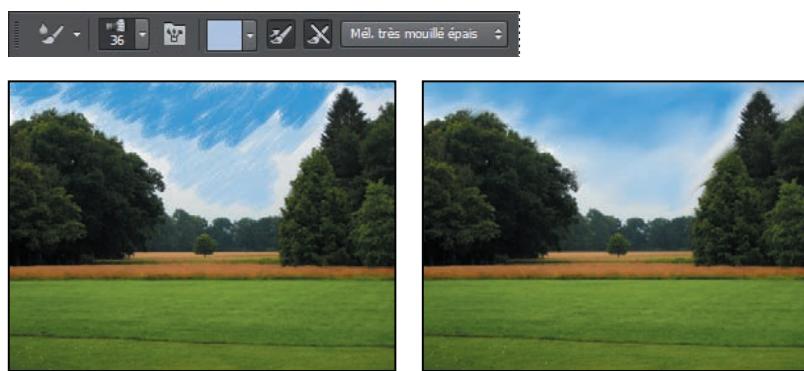
3. Cliquez sur l'échantillon de couleur Définir la couleur de premier plan dans le panneau Outils et sélectionnez un bleu clair (nous avons choisi la couleur R=185, V=204, B=228). Cliquez ensuite sur OK.
4. Activez l'outil Pinceau mélangeur () s'il n'est pas déjà sélectionné. Choisissez Sec dans le menu déroulant de la barre d'options puis la forme Paysage dans le panneau Formes prédéfinies.

Les formes prédéfinies sont enregistrées sur votre ordinateur et restent donc disponibles pour tous vos projets.

5. Peignez sur le ciel, en vous approchant de la cime des arbres mais sans les recouvrir. Comme vous peignez avec une brosse sèche, la couleur du pinceau ne se mélange pas à celle de l'image.



6. Sélectionnez un bleu plus foncé (nous avons choisi la couleur R=103, V=151, B=212) et peignez sur la partie supérieure du ciel, toujours avec ce pinceau sec.
7. Sélectionnez de nouveau un bleu clair puis choisissez Mélange très mouillé épais dans le menu déroulant de la barre d'options. Peignez en diagonale dans le ciel avec cette brosse pour mélanger les deux teintes de bleu avec la couleur d'arrière-plan. Essayez de peindre aussi près que possible des arbres pour lisser l'aspect du ciel.



Ajout d'une couleur plus foncée avec une brosse sèche.

Mélange des couleurs à l'aide d'une brosse mouillée.

Lorsque l'apparence du ciel vous satisfait, passez à la pelouse et aux arbres.

8. Sélectionnez un vert clair (nous avons choisi la couleur R=92, V=157, B=13). Choisissez Sec dans le menu déroulant de la barre d'options puis peignez sur la partie supérieure de la pelouse.
9. Échantillonnez un vert plus foncé depuis la pelouse elle-même. Choisissez Mé lange très mouillé épais dans le menu déroulant Combinaison de fusion de formes pratiques de la barre d'options puis peignez en diagonale pour mélanger les couleurs de la pelouse.



Ajout d'une couleur vert clair avec une brosse sèche.



Mé lange des couleurs avec une brosse mouillée.

Astuce :
Souvenez-vous que vous pouvez échantillonner avec le raccourci Alt+clic ou Option+clic au lieu d'utiliser l'outil Pipette. Pour n'échantillonner que les couleurs unies à l'aide de ce raccourci clavier, cliquez sur Charger les couleurs unies seulement dans le menu Charge de la forme actuelle de la barre d'options.

10. Échantillonnez un vert clair puis utilisez une brosse sèche pour peindre les zones les plus claires des arbres sur les côtés et l'arbre de plus petite taille au centre de l'image. Sélectionnez ensuite un vert plus foncé (nous avons choisi la couleur R=26, V=79, B=34) et choisissez Mé lange très mouillé épais dans le menu déroulant Combinaison de fusion de formes pratiques de la barre d'options. Peignez sur les arbres pour mélanger les couleurs.



Peinture des zones claires des arbres.



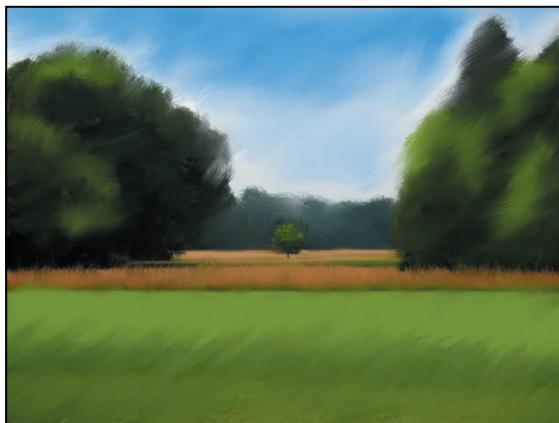
Mé lange des couleurs.

Seuls les arbres à l'arrière-plan et les herbes brunes restent encore à peindre.

11. Pour les arbres à l'arrière-plan, sélectionnez une couleur tirant davantage sur le bleu (nous avons choisi la couleur R=65, V=91, B=116) puis peignez avec une brosse sèche sur leur sommet. Choisissez ensuite Mouillé dans le menu déroulant de la barre d'options puis peignez sur les arbres pour mélanger leur couleur avec la couleur bleue.

Astuce :
Donnez des coups de pinceau dans différentes orientations pour obtenir des effets différents. L'outil Pinceau mélangeur vous permet de laisser libre cours à vos instincts artistiques.

- 12.** Échantillonnez une couleur brune des herbes hautes puis choisissez Mélange très mouillé épais dans le menu déroulant de la barre d'options. Donnez des coups de pinceau verticaux sur la partie la plus proche pour représenter les herbes et peignez horizontalement sur la zone la plus éloignée pour lui donner un aspect plus lisse.



Votre aquarelle est à présent terminée.

Variations des brosses

Vous pouvez aller plus loin et essayer de nombreux paramètres et variations de pointe. Vous pouvez en particulier essayer les options Pose du pinceau et Dynamique de forme.

Le paramètre Pose du pinceau modifie l'angle, la rotation et la pression de la brosse. Dans le panneau Forme, sélectionnez Pose du pinceau sur la liste de gauche. Le curseur Inclinaison X gère l'inclinaison de gauche à droite et le curseur Inclinaison Y d'avant en arrière. Modifiez la valeur Rotation pour changer l'orientation des poils du pinceau (le changement de Rotation est plus évident avec une brosse large et plate). Modifiez le paramètre Pression pour définir à quel point la brosse affecte l'illustration.

Le paramètre Dynamique de forme définit la régularité du coup de pinceau. Augmentez les valeurs des options pour rendre le trait plus variable.

Si vous utilisez une palette graphique Wacom, Photoshop reconnaît l'angle et la pression du stylet et les applique à la forme. Vous pouvez ainsi utiliser le stylet pour contrôler le paramètre Variation de la taille. Choisissez Pression de la plume ou Inclinaison de la plume dans le menu Contrôle du paramètre Dynamique de forme pour définir comment cette valeur change.

De nombreuses options supplémentaires permettent de créer une multitude d'effets plus ou moins subtils. Les options disponibles dépendent de la forme de brosse sélectionnée. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'Aide de Photoshop.

Galerie de peintures

Les outils de peinture et les pointes de Photoshop CC permettent de réaliser toutes sortes d'effets.

Les pointes qui s'érodent rendent la peinture plus réaliste. Les exemples des pages suivantes sont des exemples de travaux artistiques réalisés avec les nouvelles options et les nouveaux outils de peinture de Photoshop CC.



Tous droits réservés sholby, www.sholby.net.



Tous droits réservés sholby, www.sholby.net.

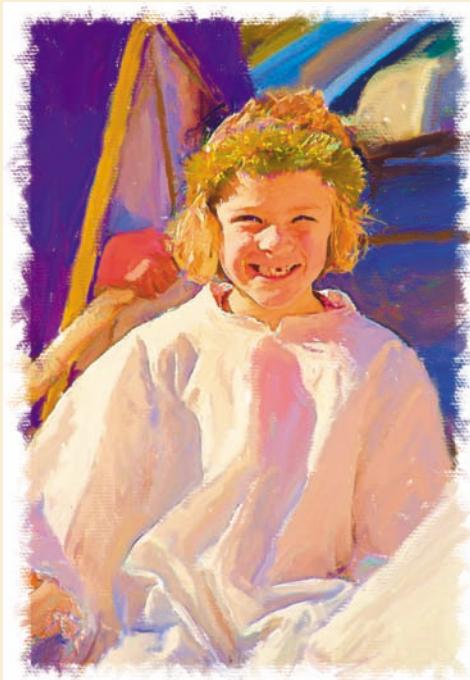


Tous droits réservés Victoria Pavlov, www.pavlovphotography.com.



Tous droits réservés Lynette Kent, www.LynetteKent.com.

Galerie de peintures *suite*



Tous droits réservés Janet Stoppee, pour m2media.com.



Tous droits réservés John Derry,
www.pixelart.com.



Tous droits réservés sholby,
www.sholby.net.



Tous droits réservés John Derry, www.pixelart.com.

Révisions

Questions

1. Quelle est la différence entre l'outil Pinceau mélangeur et les autres outils de peinture ?
2. Comment charger la forme d'une brosse ?
3. Comment nettoyer la forme d'une brosse ?
4. Comment afficher le nom des formes prédéfinies ?
5. Expliquez l'option Aperçu de la brosse et comment la désactiver.
6. Qu'est-ce qu'une pointe qui s'érode ?

Réponses

1. L'outil Pinceau mélangeur mélange la couleur de la brosse avec les couleurs déjà présentes dans l'image.
2. On peut charger la forme d'une brosse en échantillonnant une couleur, soit à l'aide de l'outil Pipette soit en utilisant les raccourcis clavier (Alt+clic ou Option+clic). On peut également choisir Charger la forme dans le menu déroulant Charge de la forme actuelle de la barre d'options pour utiliser la couleur de premier plan.
3. Pour nettoyer une brosse, on choisit Nettoyer la forme dans le menu déroulant Charge de la forme actuelle de la barre d'options.
4. Pour afficher les formes prédéfinies par leurs noms, on choisit Grande liste (ou Petite liste) dans le menu du panneau formes prédéfinies.
5. L'option Aperçu de la brosse permet de visualiser la direction des coups de pinceau. Elle est disponible si OpenGL est activée. Pour afficher ou masquer cette option, on clique sur le bouton Activer/désactiver l'aperçu de la brosse au panneau des panneaux Forme ou Formes prédéfinies.
6. Une pointe qui s'érode change d'épaisseur au cours de son utilisation, de la même façon que la mine d'un crayon ou d'un pastel change de forme.



PROJET : PUBLICITÉ POUR DU VIN.

Les artistes 3D passent des heures, des jours, voire des semaines, à créer des images photoréalistes. Les capacités 3D de Photoshop permettent de réaliser facilement et avec précision des images 3D complexes et de les modifier tout aussi aisément.

12

LES IMAGES 3D

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- créer une forme 3D à partir d'un calque ;
- importer un objet 3D ;
- créer du texte en 3D ;
- appliquer l'effet Carte postale 3D ;
- manipuler des objets à l'aide du widget Axe 3D ;
- ajuster la position de la caméra ;
- définir les coordonnées d'un objet dans le panneau Propriétés ;
- ajuster les sources de lumière ;
- animer un fichier 3D.



Cette leçon vous prendra environ une heure et demie. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 12 depuis le site **www.pearson.fr**, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

Note :
Certaines fonctionnalités de cette leçon nécessitent Mac OS 10.7 ou supérieur, ou Windows 7 ou supérieur. Pour une description complète de la configuration requise par Photoshop CC, rendez-vous sur la page : www.adobe.com/fr/products/photoshop/tech-specs.html.

Note : Si vous n'avez pas installé Bridge et Mini Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

Préparatifs

Les fonctionnalités 3D étudiées dans cette leçon sont disponibles seulement si votre carte graphique dispose d'un minimum de 512 Mo de mémoire vive, prend en charge OpenGL 2.0 et si cette option est activée sur votre ordinateur. Pour en savoir plus sur votre carte graphique, cliquez sur Édition > Préférences > Performance (Windows) ou Photoshop > Préférences > Performance (Mac OS) puis examinez les informations de la section Paramètres du processeur graphique.

Vous allez créer une scène en trois dimensions pour une publicité pour du vin.

Commencez par examiner la scène finale.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut du logiciel (pour en savoir plus, reportez-vous à la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).
2. Dans la boîte de message qui apparaît, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge pour ouvrir Adobe Bridge.
4. Dans le volet Favoris, cliquez sur le dossier Lessons puis double-cliquez sur le dossier Lesson12 dans le volet Contenu.
5. Étudiez le fichier 12End.psd. La scène contient une bouteille, un verre de vin et une carte en trois dimensions, posés sur une boîte en bois sur la face avant de laquelle est inscrit du texte 3D.
6. Double-cliquez sur le fichier 12End.mp4 pour visualiser une vidéo montrant comment la lumière a été animée pour simuler un lever de soleil. Une fois que vous avez examiné la vidéo, fermez QuickTime.
7. Double-cliquez sur le fichier 12Start.psd pour l'ouvrir dans Photoshop.

Ce fichier contient une image de vigne, un calque de fond noir et deux calques supplémentaires.

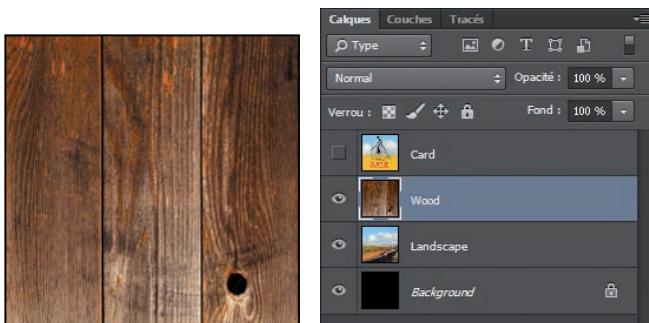


Création d'une forme 3D à partir d'un calque

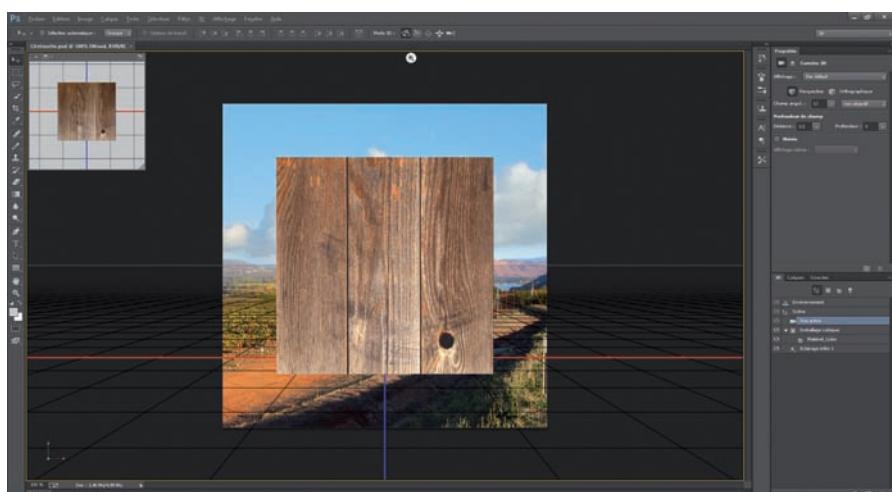
Photoshop intègre plusieurs formes 3D prédéfinies, dont des formes géométriques et des formes d'objets courants comme une bouteille de vin ou un anneau. Lorsque vous créez une forme à partir d'un calque, Photoshop enroule le calque sur cet objet 3D prédéfini. Vous pouvez ensuite faire pivoter, repositionner et redimensionner l'objet 3D, voire l'éclairer sous plusieurs angles avec des lumières de différentes couleurs.

Vous allez commencer par créer la table sur laquelle se trouveront la bouteille, le verre et la carte. Pour cela, vous allez emballer un cube 3D avec le calque qui contient une image de bois.

1. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous. Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson12 et enregistrez le fichier sous le nom **12retouche.psd** par exemple. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format Photoshop s'affiche.
2. Dans le panneau Calques, rendez visible le calque Wood puis sélectionnez-le.



3. Cliquez sur 3D > Nouveau filet à partir du calque > Filet prédéfini > Emballage cubique.
4. Cliquez sur Oui lorsque Photoshop vous demande si vous souhaitez passer dans l'espace de travail 3D.



L'espace de travail 3D affiche les panneaux 3D, Calques et Propriétés, qui sont les plus utilisés pour travailler sur des objets 3D. La grille qui s'affiche indique la position du sol par rapport aux objets 3D. La fenêtre Vue secondaire permet de voir l'objet 3D d'un point de vue différent.

Photoshop enroule l'image de bois autour d'un cube. Celui-ci est vu de face. Vous allez enregistrer le fichier afin de pouvoir facilement revenir à cette étape après avoir testé les différents outils 3D.

5. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Manipulation d'objets 3D

Les objets 3D présentent l'avantage évident de pouvoir être manipulés en trois dimensions. Vous pouvez également modifier les couleurs, l'éclairage, les matières et la position d'un calque 3D sans devoir tout recréer depuis le début. Photoshop contient plusieurs outils simples permettant de les faire pivoter, de les redimensionner et de les positionner. Les outils 3D dans la barre d'options agissent directement sur l'objet lui-même. Le widget Caméra situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document permet de manipuler la caméra afin de voir l'objet sous différents angles.

Vous pouvez utiliser les outils 3D chaque fois que, dans le panneau Calques, un calque 3D est sélectionné. Celui-ci se comporte de la même façon que les autres types de calques et vous avez donc la possibilité de vous servir des styles de calque, des masques, etc. En revanche, un calque 3D peut être assez complexe.

Contrairement aux calques traditionnels, un calque 3D contient un *filet*, voire plusieurs. Cette structure filaire définit l'objet 3D. Dans le calque que vous venez de créer, le filet correspond à la forme du cube. Chaque filet, à son tour, contient des *matières*, qui définissent l'aspect d'une partie ou de l'ensemble du filet. Chaque matière contient des *textures plaquées*, qui sont les composants de l'apparence. Il existe neuf textures plaquées et il ne peut y en avoir qu'une seule de chaque type à la fois. En revanche, vous pouvez créer des textures plaquées personnalisées. Chaque texture plaquée contient une *texture*, c'est-à-dire l'image qui définit l'aspect des textures plaquées et des matières. La texture peut être une simple image bitmap ou un ensemble de calques, et la même texture peut être employée par plusieurs textures plaquées et plusieurs matières. Dans le calque que vous venez de créer, l'image du bois forme la texture.

En plus des filets, un calque 3D peut contenir des *éclairages*, qui influent sur l'aspect des objets 3D et restent dans une position fixe lorsque vous faites pivoter ou que vous déplacez l'objet qu'elles éclairent. Il peut également compter des *caméras*, qui sont des vues enregistrées de l'objet dans une position en particulier. L'apparence finale de l'objet est créée à partir des matières, des propriétés de l'objet et des informations de rendu.

Cela semble assez compliqué, mais vous devez avant tout retenir que les outils 3D de la barre d'options agissent sur les objets dans l'espace 3D et que le widget Caméra modifie la vue de l'objet.

1. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Déplacement ().

Toutes les options 3D sont intégrées à l'outil Déplacement et s'affichent lorsqu'un calque 3D est sélectionné.

2. Sélectionnez l'outil Faire glisser l'objet 3D ( dans la section Mode 3D de la barre d'options.
3. Cliquez sur le bord extérieur du bois, ou juste à côté, puis faites glisser cette image d'un côté et de l'autre et de haut en bas (si vous cliquez sur la surface du bois, Photoshop reconnaît le widget 3D et active l'outil correspondant).



4. Sélectionnez l'outil Faire rouler l'objet 3D ( dans la barre d'options puis cliquez sur le cube et faites-le glisser.



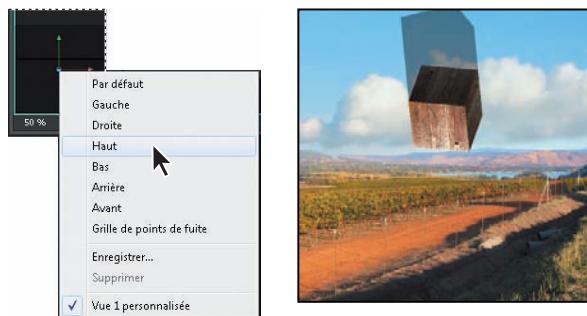
5. Testez les autres outils pour voir comment ils agissent sur l'objet.

Les couleurs du widget Axe 3D représentent différents axes. Le rouge indique l'axe x, le vert, l'axe y et le bleu, l'axe z (pensez à l'ordre des couleurs RVB pour vous en souvenir).

Si vous placez le pointeur sur la forme au centre du widget Axe 3D, elle devient alors jaune. Vous pouvez alors cliquer sur ce cube et le faire glisser pour redimensionner l'objet de façon uniforme. Chaque axe dispose de trois contrôles : la pointe de flèche permet de déplacer l'objet sur cet axe, la poignée de forme incurvée de faire pivoter l'objet sur cet axe et la plus petite poignée de redimensionner l'objet sur cet axe.

Astuce :
Lorsque vous déplacez l'objet, le widget Axe 3D change également. Par exemple, les flèches des axes x et y peuvent être disponibles mais l'axe z pointer directement dans la scène. Le cube jaune central peut également être masqué par un axe.

6. Redimensionnez, faites pivoter et déplacez le cube à l'aide du widget Axe 3D.
7. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl (Mac OS) sur le widget Caméra dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document (deux axes sont visibles) et choisissez Haut.



Les options du menu Caméra définissent l'angle à partir duquel vous voyez l'objet. L'angle de la caméra change mais pas l'objet lui-même. Ne vous laissez pas tromper par l'image d'arrière-plan, celle-ci n'est pas en 3D, si bien que Photoshop ne la déplace pas lorsque vous déplacez la caméra autour de l'objet 3D.

8. Choisissez d'autres vues pour voir comment elles modifient la perspective.
9. Lorsque vous avez fini de tester les différentes vues, cliquez sur Fichier > Version précédente. Le cube en bois s'affiche de nouveau de face.

Ajout d'objets 3D

Le cube en bois n'est qu'un des cinq objets 3D que doit compter la scène. Vous allez créer tous les objets 3D puis vous les fusionnerez sur un seul calque 3D afin de les modifier en tant que groupe. Les objets d'un même calque partagent les mêmes caméras et lumières.

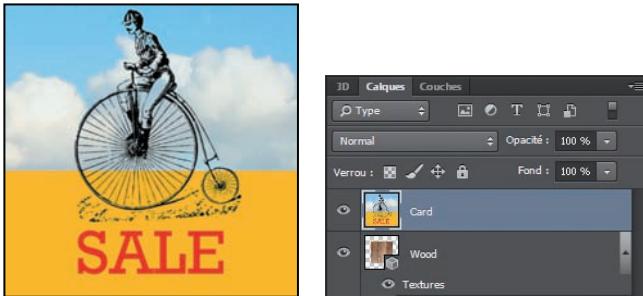
Créer une carte postale 3D

Photoshop permet de transformer un objet 2D en carte postale 3D qu'on manipule ensuite en perspective dans un espace 3D. On emploie les termes "carte postale" car l'image devient alors comme une carte postale qu'on peut tourner dans sa main.

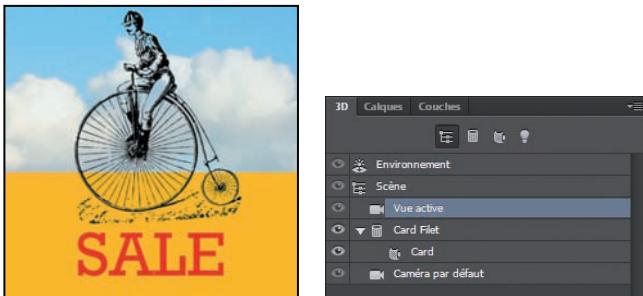
Vous allez créer une carte postale 3D pour la carte en appui sur la bouteille.

1. Cliquez sur l'onglet Calques pour afficher ce panneau au premier plan.

- Rendez le calque Card visible puis sélectionnez-le.



- Cliquez sur 3D > Nouveau filet 3D à partir du calque > Carte postale.



La carte ne semble pas avoir changé car elle est affichée de face, mais il deviendra évident qu'il s'agit d'un calque 3D lorsque vous la modifierez. Pour le moment, vous savez qu'il s'agit bien d'un objet 3D car Photoshop affiche le panneau 3D et la fenêtre Vue secondaire dans le coin supérieur gauche, active les outils 3D dans la barre d'options et affiche le widget Caméra dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document.

Créer un filet 3D à partir d'un nouveau calque

Vous avez utilisé un filet 3D prédéfini pour plaquer le calque de bois autour d'un cube mais vous pouvez aussi appliquer un filet prédéfini sur un nouveau calque vierge. C'est ce que vous allez faire pour créer une bouteille de vin.

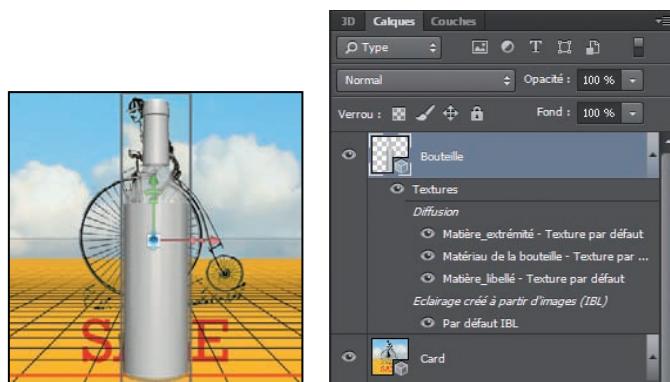
- Affichez de nouveau le panneau Calques au premier plan et assurez-vous que le calque Card est sélectionné.
- Cliquez sur le bouton Créer un calque () au bas du panneau Calques.

Un nouveau calque nommé Calque 1 apparaît au-dessus du calque Card.

- Le calque Calque 1 étant sélectionné, cliquez sur 3D > Nouveau filet à partir du calque > Filet prédéfini > Bouteille de vin.

La forme grise d'une bouteille de vin apparaît devant la carte. Vous appliquerez plus tard des matières et des lumières sur cette forme pour qu'elle ressemble vraiment à une bouteille de vin.

- Renommez le calque **Bouteille** dans le panneau Calques.

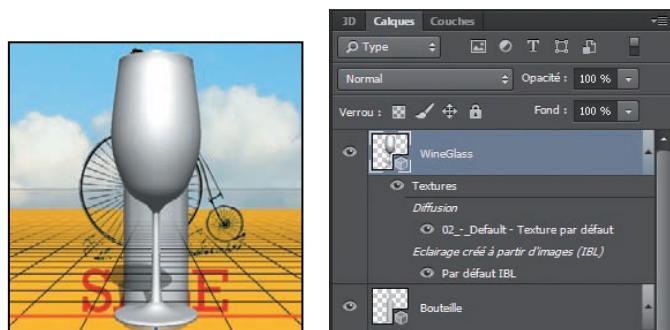


Importer un fichier 3D

Il est possible d'ouvrir et de travailler dans Photoshop sur des fichiers 3D exportés depuis différentes applications aux formats 3DS, KMZ (Google Earth) ou U3D. Vous pouvez également travailler sur des fichiers enregistrés au format Collada, un format d'échange pris en charge par Autodesk notamment. Lorsque vous ajoutez un fichier 3D en tant que calque 3D, celui-ci contient le modèle 3D et un fond transparent. Il reprend également les dimensions du fichier d'origine, mais vous pouvez le redimensionner ensuite.

Vous allez importer un verre de vin en 3D qui a été créé dans un autre programme.

- Cliquez sur 3D > Nouveau calque 3D à partir d'un fichier.
- Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson12/Assets puis double-cliquez sur le fichier WineGlass.obj.



La forme du verre apparaît devant la bouteille au centre de la fenêtre de document.

- Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Créer du texte 3D

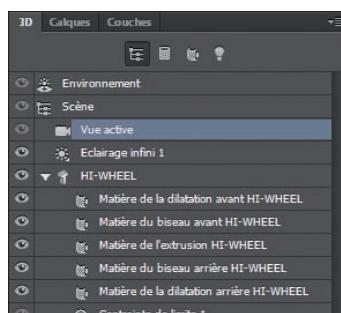
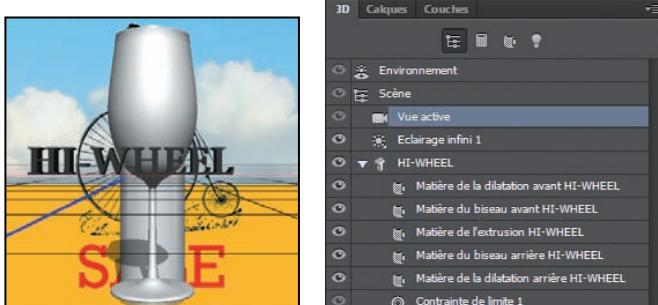
Même le texte peut être en trois dimensions. Vous pouvez faire pivoter, redimensionner, déplacer du texte 3D, lui appliquer des matières, modifier son éclairage (et les ombres) et l'extruder. Vous allez créer du texte 3D pour la face avant de la table en bois.

1. Sélectionnez l'outil Texte horizontal (T) dans le panneau Outils.
2. Tracez une zone de texte au centre de l'image.
3. Dans la barre d'options, choisissez une police sans serif comme Minion Pro, le style **Bold** et définissez une taille de **72 pt**.
4. Tapez **HI-WHEEL**, en majuscules.



Vous avez créé du texte, mais il n'est pas encore en 3D. Vous devez le convertir.

5. Cliquez sur le bouton Mettre à jour la 3D associé avec ce texte dans la barre d'options.



Le texte est maintenant en 3D et Photoshop affiche le plan et les autres options de l'espace de travail 3D.

Fusion de calques 3D en un même espace 3D

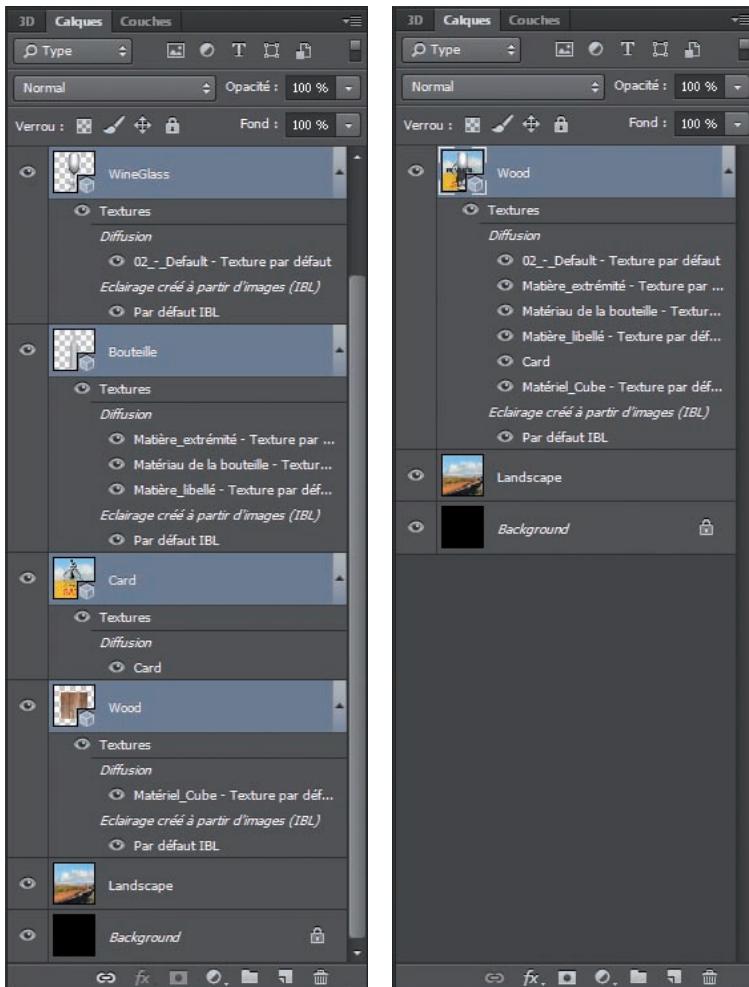
Il est possible d'incorporer plusieurs filets 3D dans le même calque 3D. Les filets d'un calque peuvent partager les mêmes effets d'éclairage et pivoter dans le même espace 3D (aussi appelé *scène*) afin de créer un effet 3D plus réaliste.

Vous allez fusionner les calques 3D que vous avez créés pour que tous les objets 3D fassent partie de la même scène.

1. Affichez le panneau Calques au premier plan.
2. Appuyez et maintenez sur la touche Maj et sélectionnez les calques HI-WHEEL, WineGlass, Bouteille, Card et Wood.

Les cinq calques 3D étant sélectionnés, vous allez maintenant les fusionner. Assurez-vous de conserver la touche Maj enfoncee pour les fusionner dans l'ordre afin qu'ils conservent le même alignement.

3. Cliquez en maintenant la touche Maj enfoncee sur 3D > Fusionner les calques 3D.



Photoshop fusionne les calques en un seul du nom de Wood. Comme vous appuyez sur la touche Maj lors de la fusion des calques, la position des objets reste inchangée.

4. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.



Astuce : Si vous n'obtenez pas le même résultat que dans l'illustration ci-contre, cela signifie que vous ne mainteniez sans doute pas la touche Maj. Cliquez sur Édition > Annuler Fusionner les calques et recommencez.

Placement des objets dans la scène

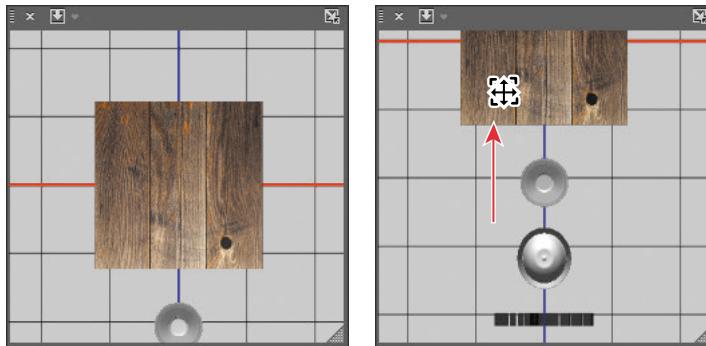
Tous les objets sont présents, mais leur disposition doit être modifiée. Vous allez utiliser les widgets dans la fenêtre de document et le panneau Propriétés pour redimensionner et repositionner chacun des objets 3D afin qu'en ensemble ils composent une scène intéressante.

Modifier la vue caméra

La fenêtre Vue secondaire permet d'afficher la scène sous une perspective différente. Vous allez l'utiliser pour afficher les objets, puis vous changerez la vue caméra afin de mieux visualiser leur disposition.

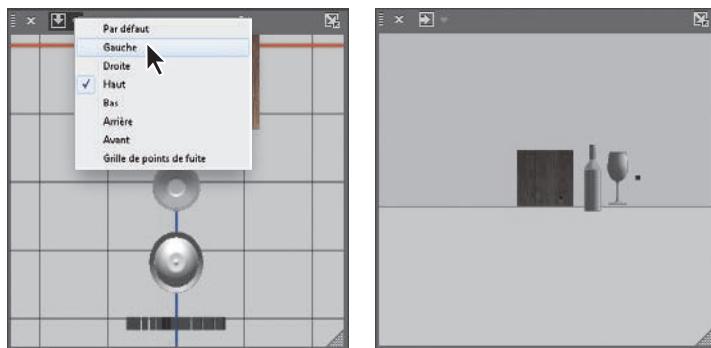
1. Cliquez dans la fenêtre Vue secondaire située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de document et faites glisser le pointeur vers le haut pour afficher les objets situés sous le cube en bois dans cette vue.

Note : La vue caméra de la fenêtre Vue secondaire est indépendante de la vue caméra de la scène. Vous pouvez donc changer la vue dans la fenêtre Vue secondaire pour afficher la scène sous un angle différent.



La vue de dessus (Haut) est actuellement sélectionnée dans la fenêtre Vue secondaire, si bien que les objets que vous avez créés apparaissent devant le cube en bois.

2. Cliquez sur le bouton Sélectionner une vue/caméra en haut de la fenêtre Vue secondaire et choisissez Gauche.



Vous pouvez à présent voir les objets clairement. Vous allez utiliser cette vue pour la scène.

3. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl (Mac OS) sur le widget Caméra dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de document puis choisissez Gauche.

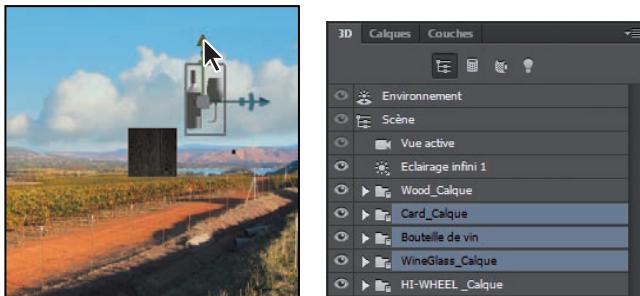


Déplacement d'objets à l'aide du widget Axe 3D

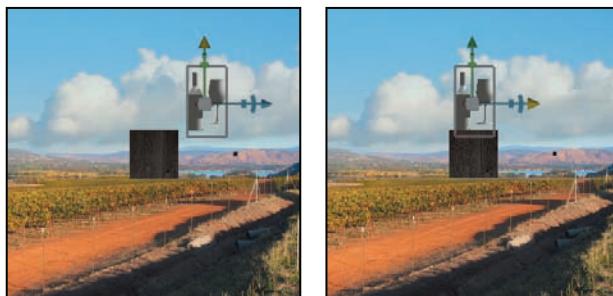
Le verre, la bouteille et la carte doivent se trouver sur la table et non à côté. Vous pouvez manipuler indépendamment les différents objets 3D en sélectionnant leurs dossiers dans le panneau 3D. Vous allez utiliser le widget Axe 3D pour placer les objets sur la table.

1. Affichez le panneau 3D au premier plan.
2. Sélectionnez le dossier Card_Calque puis pressez la touche Maj pour sélectionner également les dossiers des calques Bouteille de vin et WineGlass_Calque pour les sélectionner.
3. Placez le pointeur sur la pointe de la flèche verte pour afficher l'outil Déplacement sur l'axe Y.

- Cliquez sur la pointe de la flèche verte et faites glisser les objets vers le haut jusqu'à ce que la base de la bouteille soit au même niveau que le sommet du cube en bois.



- Cliquez sur la pointe de la flèche bleue et faites glisser les objets vers la gauche pour les centrer sur le cube. Vous pouvez de nouveau utiliser la flèche verte pour déplacer davantage les objets vers le haut ou vers le bas. Il n'est pas nécessaire de les positionner avec précision, vous aurez la possibilité de le faire par la suite.



Astuce : Vous pouvez changer la taille du widget Axe 3D. Pour cela, pressez la touche Maj et placez le pointeur au-dessus du cube jaune de redimensionnement, puis cliquez et faites glisser pour agrandir ou réduire la taille du widget Axe 3D.

Vous avez déplacé la carte, la bouteille et le verre. Vous allez à présent positionner le texte, qui apparaît actuellement sous la forme d'un petit rectangle noir sur le côté droit.

- Dans le panneau 3D, affichez le contenu du dossier HI-WHEEL_Calque, puis sélectionnez le texte HI-WHEEL.
- Faites glisser le texte HI-WHEEL pour qu'il se trouve juste devant le sommet du cube, en utilisant les flèches verte et bleue de l'Axe 3D. Cliquez ensuite devant la flèche du dossier HI-WHEEL_Calque pour cacher son contenu.



Souvenez-vous que la vue caméra est la vue Gauche. Pour placer le texte devant le cube, il doit donc se trouver à la droite du cube dans cette vue.

8. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl (Mac OS) sur le widget Caméra et choisissez Par défaut.



L'angle de la caméra change pour afficher la scène vue depuis l'avant.

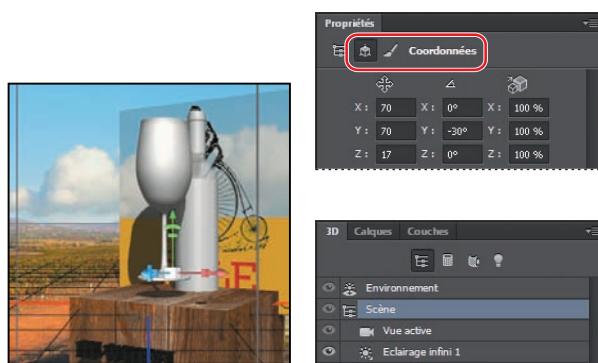
Utiliser le panneau Propriétés pour positionner des objets 3D

Vous avez fait du bon travail, mais les objets ne sont pas encore dans leur position finale. Vous allez changer leurs coordonnées dans le panneau Propriétés pour définir leur position définitive.

1. Sélectionnez Scène dans le panneau 3D.

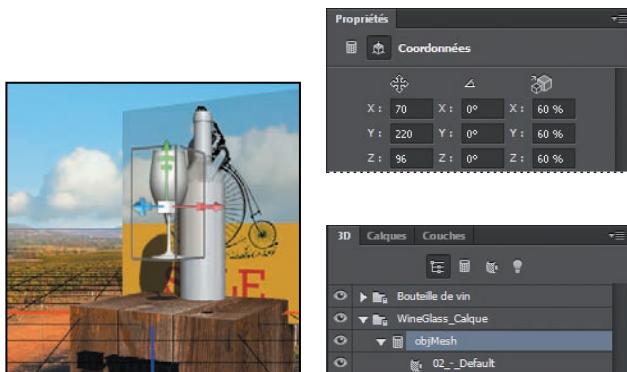
Lorsque l'option Scène est sélectionnée, les modifications que vous effectuez affectent l'ensemble de la scène 3D. Vous allez déplacer et faire pivoter tous les objets en tant que groupe.

- **Astuce :**
Pressez la touche V pour passer d'un onglet à l'autre dans le panneau Propriétés.
2. Dans le panneau Propriétés, cliquez sur le bouton Coordonnées pour modifier les options disponibles.
 3. Entrez 70 dans les champs Position X et Position Y et 17 dans le champ value.
 4. Entrez -30 dans le champ Angle de rotation Y.

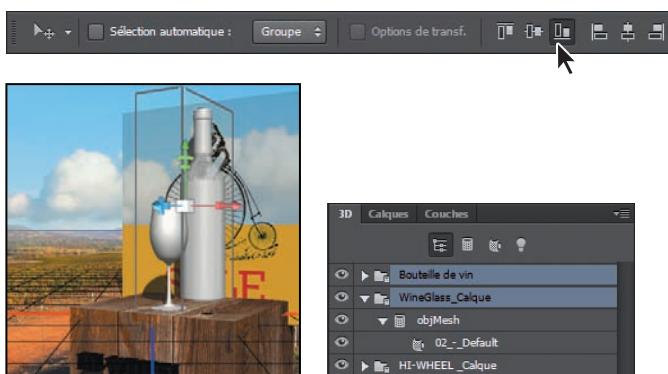


La scène entière pivote de 30 degrés par rapport à l'arrière-plan. Vous allez maintenant redimensionner le verre de vin et l'aligner sur la bouteille.

5. Dans le panneau 3D, affichez le contenu du dossier WineGlass_Calque et sélectionnez ObjMesh.
6. Dans le panneau Propriétés, entrez une valeur de **60 %** pour les propriétés Échelle X, Échelle Y et Échelle Z.



7. Dans le panneau 3D, sélectionnez le dossier Bouteille de vin puis cliquez en maintenant la touche Maj enfoncee sur le dossier WineGlass_Calque pour le sélectionner également.
8. Cliquez sur le bouton Aligner les bords inférieurs dans la barre d'options pour aligner la base de ces deux objets (afin que tous deux se placent sur le cube). Si les objets ne se positionnent pas sur le cube, utilisez la flèche verte du widget Axe 3D pour les décaler vers le haut ou vers le bas.

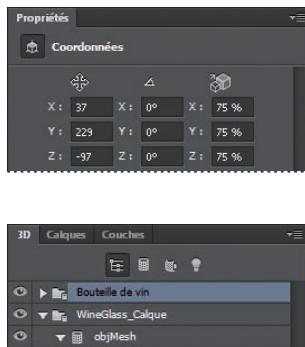
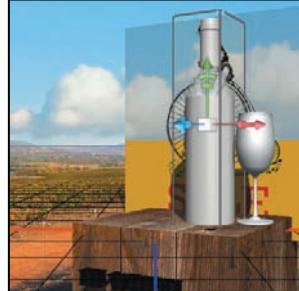


Le verre est à présent aligné sur la bouteille et ses dimensions sont plus adaptées. Vous allez maintenant le déplacer sur la droite de la bouteille, que vous déplacerez ensuite sur le côté gauche de la boîte. Pour placer ces objets, vous entrerez des coordonnées mais vous devrez peut-être ensuite ajuster leur position plus précisément.

Astuce :

Vous pouvez également utiliser le widget Axe 3D pour déplacer ces deux objets si vous préférez.

9. Sélectionnez ObjMesh dans le dossier WineGlass_Calque du panneau 3D. Entrez ensuite les valeurs suivantes dans les champs Positions du panneau Propriétés : X : **126**, Y : **123**, Z : **136** (cliquez sur le bouton Coordonnées si les champs Position ne sont pas visibles dans le panneau Propriétés).
 10. Sélectionnez le dossier Bouteille de vin dans le panneau 3D puis entrez les valeurs suivantes dans les champs Position du panneau Propriétés : X : **37**, Y : **229**, Z : **-97**.
 11. Dans le panneau Propriétés, entrez **75 %** dans les champs Échelle X, Échelle Y et Échelle Z.
- Selon la position originale des objets, les coordonnées que vous venez de saisir peuvent ne pas donner le résultat que vous attendiez. Vous pouvez alors déplacer manuellement les objets si nécessaire.
12. Utilisez le widget Axe 3D pour décaler la bouteille et le verre de vin afin qu'ils soient posés sur le cube.



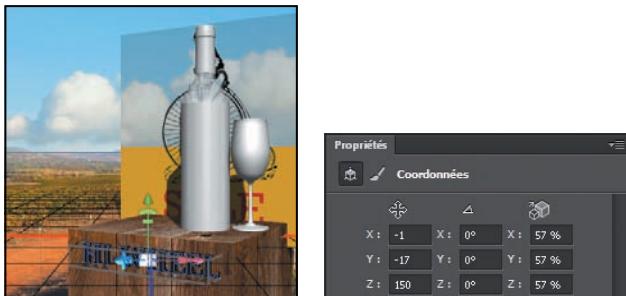
13. Dans le panneau 3D, fermez le contenu du dossier WineGlass_Calque puis cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Redimensionner et faire pivoter des objets avec les widgets

Note : Si vous préférez saisir les coordonnées, donnez une valeur de **57 %** à Échelle X, Échelle Y et Échelle Z. L'échelle de départ étant environ de 42 %, une valeur de 57 correspond donc environ à 135 % de 42.

- Le verre et la bouteille sont maintenant en place, mais le texte et la carte non. Vous allez utiliser le widget Axe 3D pour les redimensionner et les positionner correctement.
1. Dans le panneau 3D, affichez le contenu du dossier HI-WHEEL_Calque puis sélectionnez le texte HI-WHEEL.
 2. Utilisez la flèche rouge du widget Axe 3D pour déplacer le texte et le centrer sur la face avant du cube en bois. Utilisez les flèches verte et bleue pour déplacer le texte vers le haut ou vers le bas et d'avant en arrière si nécessaire. Assurez-vous que le texte est plaqué sur le cube en bois, voire même légèrement enfoncé dans la surface de celui-ci.
 3. Placez le pointeur au centre du widget Axe 3D. Lorsque le cube devient jaune, faites glisser le widget pour redimensionner le texte afin que sa taille corresponde

à celle de la caisse en bois (environ 135 % de la taille originale, comme indiqué dans l'info-bulle).

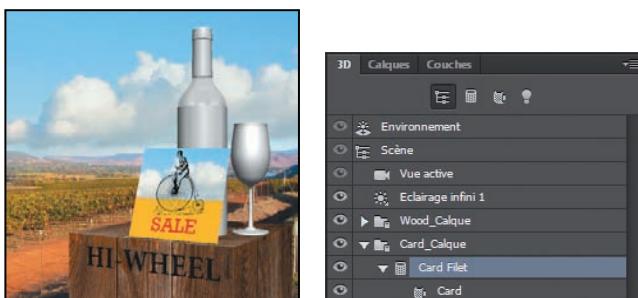


Le texte est en position. Vous allez à présent redimensionner et repositionner la carte.

4. Dans le panneau 3D, fermez le dossier HI-WHEEL_Calque et affichez le contenu du dossier Card_Calque.
5. Sélectionnez Card Filet dans le panneau 3D puis avec le widget Axe 3D, réduisez sa taille à 25 % environ.
6. Faites glisser la pointe de la flèche bleue du widget Axe 3D pour déplacer la carte le long de l'axe Z jusqu'à ce que sa face avant soit au même niveau que la face avant de la caisse en bois.
7. Faites glisser la pointe de la flèche verte pour déplacer la carte vers le bas et la poser sur la boîte.
8. Utilisez la poignée rouge pour placer la carte devant la bouteille, puis la poignée incurvée bleue pour faire pivoter le sommet de la carte vers l'arrière et ainsi donner l'impression qu'elle est posée contre la bouteille. Procédez aux autres ajustements nécessaires pour positionner la carte à l'aide des flèches bleue, verte et rouge.
9. Si vous devez encore affiner la position de la bouteille et du verre, sélectionnez les dossiers Bouteille de vin et WineGlass_Calque dans le panneau 3D et déplacez ces objets.

► **Note :** Si le widget Axe 3D se comporte de façon curieuse ou disparaît, assurez-vous que Card Filet est bien sélectionné dans le panneau 3D puis essayez de nouveau.

Tous les objets sont maintenant en place !



10. Cachez le contenu de tous les dossiers ouverts dans le panneau 3D puis cliquez sur Fichier > Enregistrer.

Application de matières sur des objets 3D

Un des avantages des objets 3D est qu'on peut rapidement modifier leur apparence. Vous allez appliquer des matières au texte pour le mettre en valeur puis vous donnerez un aspect beaucoup plus réaliste à la bouteille et au verre.

Changer l'apparence du texte 3D

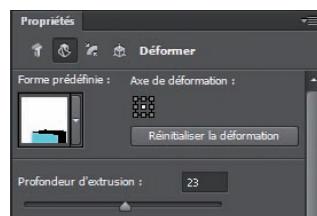
Vous allez modifier la forme du texte en l'extrudant puis vous appliquerez des matières sur chaque surface du texte 3D.

1. Dans le panneau 3D, affichez le contenu du dossier HI-WHEEL_Calque puis sélectionnez HI-WHEEL.
2. Pressez la touche V pour passer tour à tour aux différents onglets du panneau Propriétés : Filet, Déformer, Extrémité et Coordonnées. Les widgets qui s'affichent dans la fenêtre de document sont différents selon les panneaux.
3. Cliquez sur le bouton Déformer (✿) du panneau Propriétés pour afficher les propriétés de déformation.
4. Choisissez Biseau dans le menu Forme prédéfinie (la deuxième option sur la première ligne).

5. Cliquez sur le centre du widget Déformer dans la fenêtre de document et faites-le glisser jusqu'à ce que la profondeur d'extrusion soit environ de 23.

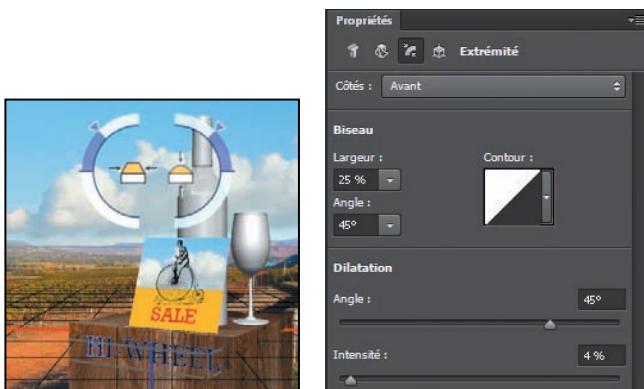
Astuce :

Lorsque les propriétés de l'onglet Déformer sont affichées, le widget de la fenêtre de document permet d'extruder, d'effiler, de courber ou de déformer le filet de l'objet sélectionné.



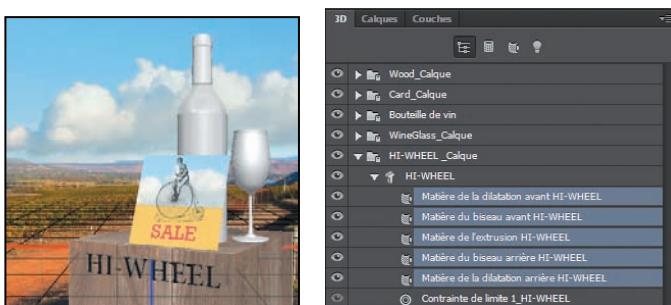
6. Pressez la touche V pour afficher les propriétés de l'onglet Extrémité (✿) dans le panneau Propriétés.

7. Dans la fenêtre de document, faites glisser le symbole de droite du widget vers le haut jusqu'à donner une valeur de 4,75 environ à la propriété Intensité de Dilatation (le curseur Intensité du panneau Propriétés affiche une valeur de 4 ou 5 %).

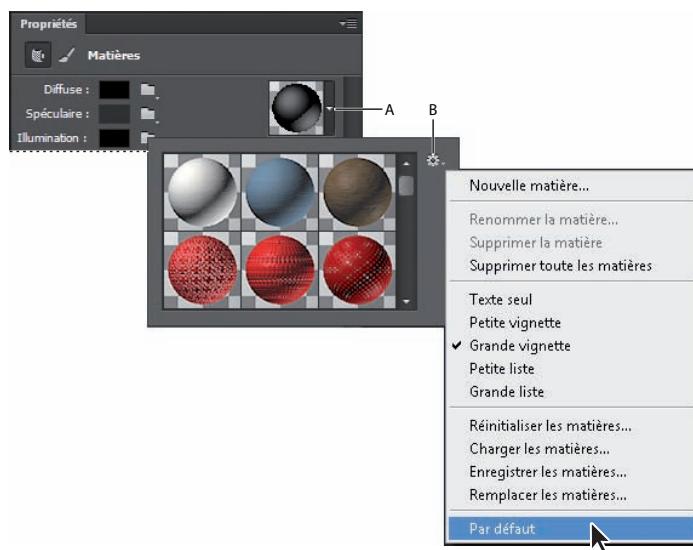


L'aspect du biseau est parfait. Vous allez maintenant appliquer une matière pour rendre le texte brillant.

8. Dans le panneau 3D, cliquez tout en maintenant la touche Maj enfonceée sur les cinq composants de matière du texte HI-WHEEL : Matière de la dilatation avant HI-WHEEL, Matière du biseau avant HI-WHEEL, Matière de l'extrusion HI-WHEEL, Matière du biseau arrière HI-WHEEL et Matière de la dilatation arrière HI-WHEEL.



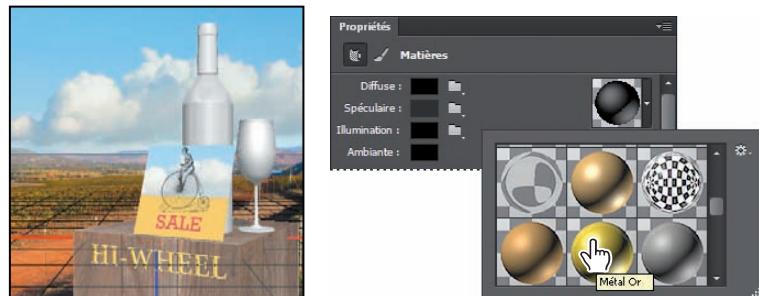
- Dans le panneau Propriétés, ouvrez le sélecteur de matière.
- Choisissez Par défaut dans le menu Paramètres. Cliquez sur OK lorsque vous êtes invité à remplacer les matières puis cliquez sur Non si un message vous demande si vous souhaitez sauvegarder les matières actuelles.



A. Sélecteur de matières
B. menu Paramètres

Un ensemble de différentes matières s'affiche dans le sélecteur de matière.

- Dans le sélecteur de matière, sélectionnez Metal Or, l'option au centre de la sixième ligne.



Toutes les surfaces du texte 3D sont maintenant dorées. Vous utiliserez le même procédé pour la bouteille et le verre.

- Masquez le contenu du dossier HI-WHEEL_Calque dans le panneau 3D.

Appliquer des matières sur des objets

Avec des techniques identiques, vous allez appliquer des matières sur le col de la bouteille et le verre, puis vous importerez et ajouterez une étiquette. Vous donnerez ensuite un aspect beaucoup plus réaliste au verre de vin.

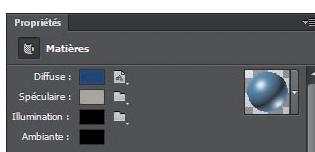
1. Affichez le contenu du dossier Bouteille de vin dans le panneau 3D puis sélectionnez le composant Matière_extrémité.

Cette matière s'applique uniquement au col de la bouteille.

2. Dans le panneau Propriétés, ouvrez le sélecteur de matières puis sélectionnez Laiton (solide) au milieu de la troisième ligne.

Le col de la bouteille semble maintenant recouvert de papier aluminium doré.

3. Dans le panneau Propriétés, cliquez sur l'échantillon de couleur de l'option Diffuse. Sélectionnez ensuite un bleu sombre (nous avons choisi R=20, V=66, B=112) puis cliquez sur OK.



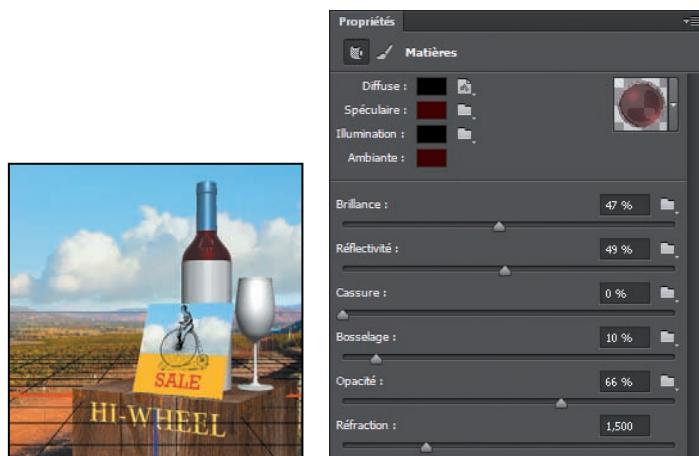
Astuce :
Lorsque la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs est ouverte, le pointeur prend l'apparence d'une pipette. Vous pouvez alors cliquer partout dans la fenêtre de document pour sélectionner une couleur.

Le col de la bouteille est maintenant recouvert d'un papier bleu.

4. Sélectionnez le composant Matériau de la bouteille dans le panneau 3D puis sélectionnez Verre (lisse) dans le sélecteur de matières. Cette matière se trouve juste à la gauche de Laiton (solide) sur la liste.
5. Dans le panneau Propriétés, donnez une valeur de **66 %** au paramètre Opacité afin de voir les couleurs que vous appliquez.
6. Cliquez sur l'échantillon de couleur Diffuse dans le panneau Propriétés, sélectionnez une couleur rouge très sombre et proche du noir. Au bas de la boîte de dialogue, entrez R=**191**, V=**6**, B=**6**. Donnez ensuite une valeur de **-4 arrêts** à l'option Intensité puis cliquez sur OK.

Lorsque vous définissez les propriétés des objets 3D, Photoshop affiche le sélecteur de couleurs HDR, qui dispose d'options supplémentaires. Vous pouvez utiliser le curseur Intensité pour accentuer ou réduire la luminosité d'une couleur. Cette valeur correspond à l'inverse des valeurs d'exposition.

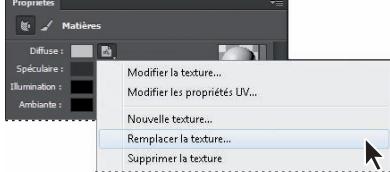
7. Dans le panneau Propriétés, remplacez la couleur du paramètre Spéculaire par une couleur bordeaux sombre (R=73, V=3, B=3), celle du paramètre Illumination par un rouge presque noir (R=191, V=4, B=4) et la couleur du paramètre Ambiant pour un bordeaux sombre (R=71, V=6, B=6). Conservez pour tous Intensité à 0.
8. Donnez ensuite les valeurs suivantes aux propriétés :
 - Brillance : 47 % ;
 - Réflectivité : 49 % ;
 - Bosselage : 0 % ;
 - Réfraction : 1,5.



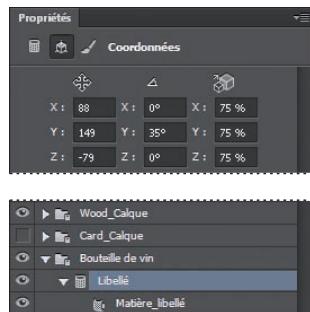
Vous allez maintenant ajouter une étiquette à la bouteille. Pour mieux voir la bouteille, rendez la carte invisible.

9. Dans le panneau 3D, cliquez sur l'icône de visibilité du dossier Card_Calque pour le masquer.

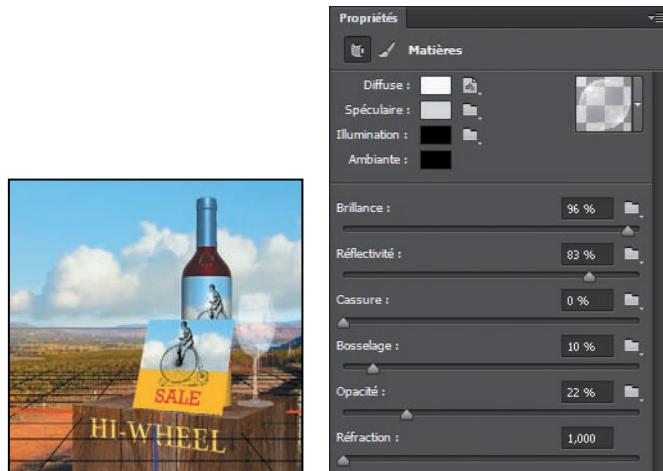
10. Sélectionnez le composant Matière_libellé dans le panneau 3D puis cliquez sur l'icône à droite de l'échantillon de couleur Diffuse dans le panneau Propriétés. Choisissez Remplacer la texture dans le menu contextuel. Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson12/Assets et double-cliquez sur Label.psd (sous Windows, choisissez Tous les formats dans le menu Types de fichiers pour voir le fichier Label.psd si nécessaire).



11. Sélectionnez le filet Libellé dans le dossier Bouteille de vin dans le panneau 3D. Cliquez ensuite sur le bouton Coordonnées situé en haut du panneau Propriétés et donnez au paramètre Angle de rotation Y une valeur de 35 degrés pour que l'étiquette soit plus visible.



12. Dans le panneau 3D, cliquez sur l'icône de visibilité du dossier Card_Calque pour l'afficher de nouveau.
13. Dans le panneau 3D, affichez le contenu du dossier WineGlass_Calque et sélectionnez le composant 02_Default sous ObjMesh.
14. Dans le sélecteur de matières, sélectionnez Verre (lisse), la première option de la troisième ligne.
15. Modifiez ensuite les valeurs dans le panneau Propriétés de la façon suivante :
 - Brillance : **96 %** ;
 - Réflectivité : **83 %** ;
 - Cassure : **0 %** ;
 - Bosselage : **10** ;
 - Opacité : **22 %** ;
 - Réfraction : **1.**



16. Cachez les propriétés de chacun des calques dans le panneau 3D puis cliquez sur Fichier > Enregistrer.

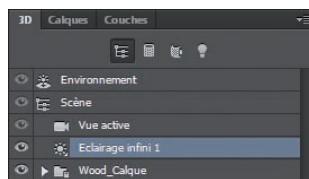
Éclairage d'une scène 3D

Vous pouvez ajuster l'éclairage par défaut d'une scène et ajouter de nouvelles sources lumineuses. La façon dont vous réglez les lumières influe sur les zones sombres et claires et définit l'atmosphère de la scène.

1. Sélectionnez Éclairage infini 1, dans le panneau 3D.

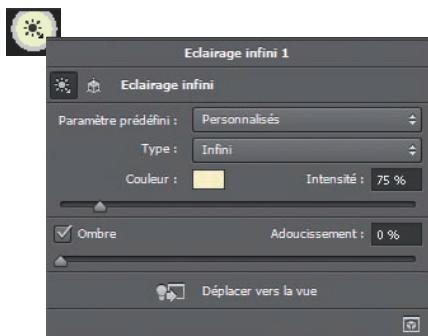
Par défaut, Photoshop crée une lumière infinie pour chaque nouvelle scène 3D. Lorsque vous sélectionnez cette lumière, un widget s'affiche dans la fenêtre de document pour vous aider à régler sa direction. Utilisez la poignée de grande taille pour effectuer des modifications importantes et la poignée de petite taille pour des réglages plus précis.

- Placez la plus petite des poignées du widget dans le coin supérieur gauche (environ à 11 heures sur une horloge) pour que le col de la bouteille soit fortement éclairé au centre et que la couleur de la bouteille s'assombrisse.



Note : La taille du widget dépend de la taille d'affichage de la scène à l'écran. Il peut donc être plus grand ou plus petit que celui illustré ici.

- Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncee (Mac OS) sur la lumière elle-même (l'icône ronde et blanche au-dessus de l'image) pour ouvrir le panneau Éclairage infini 1. Donnez ensuite à la lumière une couleur légèrement dorée (nous avons utilisé les valeurs R=251, V=242, B=203) et réduisez Intensité à 75 % dans le panneau Éclairage infini 1.



Note : Vous pouvez aussi effectuer ces modifications sous l'onglet Éclairage infini du panneau Propriétés ou dans le panneau Éclairage infini 1.

- Cliquez sur le bouton Ajouter un nouvel éclairage à la scène (⊕) situé au bas du panneau 3D et choisissez Nouvel éclairage infini dans le menu.
- Le composant Éclairage infini 2 étant sélectionné dans le panneau 3D, donnez-lui une couleur dorée identique à celle de la lumière précédente puis réduisez son Intensité à 30 % dans le panneau Propriétés.

6. Le composant Éclairage infini 2 toujours sélectionné, déplacez la plus petite poignée du widget dans la fenêtre de document pour placer cette lumière en haut et à droite du col de la bouteille (à environ 1 heure sur une horloge) afin que le contour de la bouteille soit bien éclairé.



7. Cliquez sur le bouton Ajouter un nouvel éclairage à la scène au bas du panneau 3D puis choisissez Nouvel éclairage ponctuel.
8. Sélectionnez le composant Éclairage ponctuel 1 dans le panneau 3D puis réduisez son Intensité à 30 % dans le panneau Propriétés.
9. Utilisez le widget de la fenêtre de document pour placer cette lumière au centre du verre de vin.

10. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.



Rendu d'une scène 3D

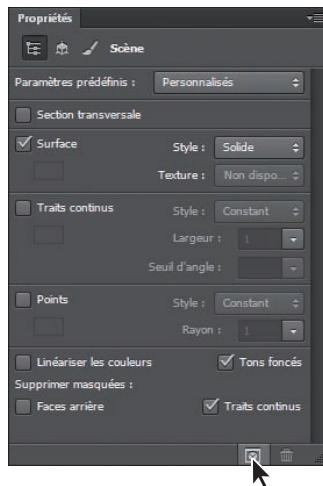
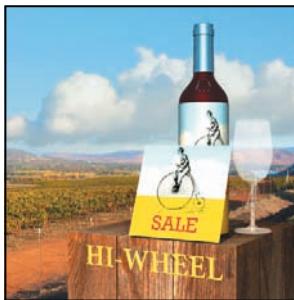
Lorsque vous créez la scène dans Photoshop, vous avez une assez bonne idée de son aspect. Mais vous ne saurez vraiment à quel point son apparence est réaliste qu'après avoir effectué son rendu. Vous pouvez effectuer un rendu de certaines zones de la scène à tout moment, mais attendez d'avoir terminé la scène avant de procéder au rendu de l'ensemble. Le rendu est un processus assez long et chaque modification que vous faites ensuite nécessite un autre rendu.

Vous pouvez effectuer le rendu de la scène maintenant ou réaliser l'exercice de l'encadré Info Plus et procéder au rendu de la scène une fois celle-ci animée.

1. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous et sauvegardez le fichier sous le nom **12_rendu.psd**. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue Options de format Photoshop s'affiche.

En enregistrant un fichier distinct pour le rendu, vous pourrez ensuite modifier la scène originale plus rapidement.

2. Dans le panneau 3D, sélectionnez Scène pour vous assurer que toute la scène est sélectionnée.
3. Cliquez sur le bouton Rendu () au bas du panneau Propriétés.



Photoshop procède au rendu du fichier. Selon votre système, cela peut aller de quelques minutes à une demi-heure, voire plus.

Astuce : Vous pouvez modifier le nombre de passes que Photoshop effectue pour procéder au rendu de la scène. Pour cela, cliquez sur Édition > Préférences > 3D (Windows) ou sur Photoshop > Préférences > 3D (Mac OS) et modifiez la valeur Seuil de qualité supérieure dans la section Lancer de rayon.



Selon votre configuration matérielle, le rendu peut être assez long.

Astuce : Si vous devez interrompre le rendu ou si vous estimatez que sa qualité est insuffisante, cliquez sur l'image pour stopper le processus.

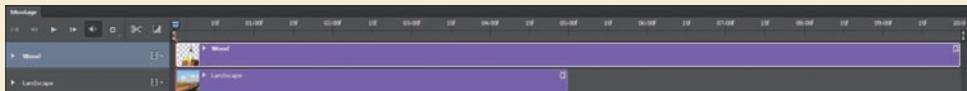


Infos plus

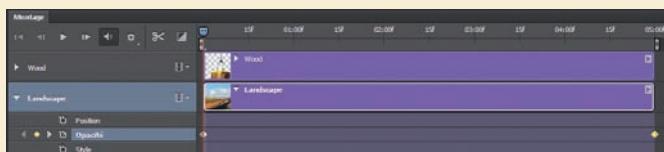
Animer les lumières d'une scène 3D

Vous pouvez simuler un lever de soleil en accélérant les lumières et l'opacité de l'arrière-plan. Pour en savoir plus sur l'animation des propriétés dans le panneau Montage, reportez-vous à la Leçon 10.

1. Cliquez sur l'onglet Montage au bas de la fenêtre d'application pour ouvrir le panneau du même nom.
2. Si les calques du document dans le montage n'apparaissent pas dans le panneau Montage, cliquez sur le bouton Créer un montage vidéo.



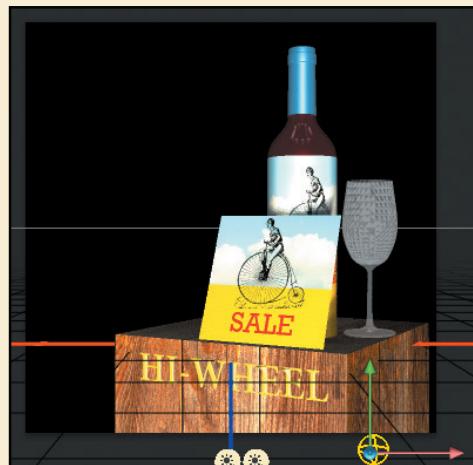
3. Réduisez la durée de l'élément Wood en faisant glisser son bord droit vers la gauche et lui donner la même longueur que l'élément Landscape (05:00).
4. Affichez les propriétés d'animation de l'élément Landscape. Déplacez la tête de lecture à la fin de l'échelle de temps puis cliquez sur l'icône en forme de chronomètre de la propriété Opacité pour créer une image clé.
5. Déplacez la tête de lecture au début de l'échelle de temps.
6. Affichez le panneau Calques au premier plan et réduisez l'opacité du calque Landscape à **0 %**.



- Dans le panneau Montage, masquez les propriétés d'animation de l'élément Landscape et affichez celles de l'élément Wood. Affichez ensuite les propriétés du paramètre Éclairages 3D.
- Déplacez la tête de lecture à la fin de l'échelle de temps puis cliquez sur l'icône en forme de chronomètre des trois propriétés Éclairages 3D : Éclairage infini 1, Éclairage infini 2 et Éclairage ponctuel 1.



- Déplacez la tête de lecture au début de l'échelle de temps.
- Affichez le panneau 3D au premier plan et sélectionnez Éclairage infini 1. Déplacez ensuite la petite poignée du widget dans la fenêtre de document pour diriger cette lumière vers le bas. Sélectionnez ensuite Éclairage infini 2 et orientez également sa lumière vers le bas.
- Sélectionnez Éclairage ponctuel 1 et faites glisser sa lumière au bas de la scène.
- Cliquez sur Lecture dans le panneau Montage pour voir l'animation puis procédez à tous les ajustements qui vous semblent nécessaires.
- Dans le panneau 3D, cliquez sur Scène pour vous assurer que la scène est sélectionnée en intégralité.
- Cliquez sur Rendu vidéo dans le menu du panneau Montage.
- Si votre ordinateur est peu puissant, choisissez Interactif dans le menu Qualité 3D situé au bas de la boîte de dialogue Rendu vidéo. Sinon, choisissez l'option Ébauche de lancer de rayon.
- Laissez toutes les autres options par défaut puis cliquez sur Rendu.
- Une fois le rendu effectué, double-cliquez sur le fichier 12Retouche.mp4 situé dans le dossier Lesson12/Assets pour le visualiser.



Révisions

Questions

1. Quelles sont les différences entre un calque 3D et les autres calques dans Photoshop ?
2. Comment changer la vue caméra ?
3. Comment appliquer des matières sur un objet ?
4. Quelles sont les couleurs utilisées pour représenter chaque axe sur le widget Axe 3D ?
5. Comment effectuer le rendu d'une scène 3D ?

Réponses

1. Un calque 3D se comporte comme les autres calques et on peut lui appliquer des styles de calques, employer des masques, etc. En revanche, contrairement aux autres calques, il peut également contenir des filets qui définissent les objets 3D. On travaille alors avec les filets ou les matières, les textures plaquées et les textures qu'il contient, et on ajuste aussi son éclairage.
2. On peut changer la vue caméra à l'aide du widget Caméra. On peut aussi cliquer du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncee (Mac OS) sur le widget pour choisir une vue prédéfinie.
3. Pour appliquer des matières, on sélectionne le composant de matière dans le panneau 3D, puis on sélectionne les matières et on définit les paramètres dans le panneau Propriétés.
4. Sur le widget Axe 3D, la flèche rouge représente l'axe X, la flèche verte l'axe Y et la flèche bleue l'axe Z.
5. Pour effectuer le rendu d'une scène 3D, on sélectionne Scène dans le panneau 3D puis on clique sur le bouton Rendu au bas du panneau Propriétés.

M

MUSEO ARTE | International Collection of the Arts



New Wing Opening
October 13-27

About Museo Arte
Tour the Museum
Exhibit Schedule
Membership
How to Contact Us

Welcome to Museo Arte : Treasures from South America, Europe & Asia

Museo Arte, founded in 1864, and located in the heart of Madrid's cultural district offers a dazzling array of art works from Spanish masters, as well as from other areas of Europe, and from Asia. The permanent collection at Museo Arte includes paintings, drawings, ceramics, and sculptural works.

Current Exhibits
Museo Arte is currently showing a travelling exhibit of **Watercolors by Spanish Contemporary Artists**. Other current exhibits include a **Sculpture Show In the Sculpture Garden Courtyard**, and **Road to Morley: An Installation by Jaime Nelson**. For more information on exhibits at Museo Arte, visit [Exhibits](#).

Special Events
Museo Arte holds special events throughout the year for general public, as well as special groups. Facilities are also available for charity events, weddings, and private gatherings.



PROJET : SITE WEB D'UN MUSÉE.

Une partie de l'attrait du Web vient de la possibilité de cliquer sur les images pour ouvrir de nouvelles pages et déclencher des animations. Vous allez découvrir comment préparer des fichiers pour le Web dans Photoshop, en ajoutant des tranches pour les liens vers d'autres.

PRÉPARER DES FICHIERS POUR LE WEB

13

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- créer des tranches avec l'outil Tranche ;
- distinguer les tranches automatiques des tranches utilisateur ;
- lier des tranches utilisateur à d'autres pages HTML ou à d'autres zones ;
- optimiser des images pour le Web et faire les bons choix de compression ;
- exporter des images de grande taille en haute résolution ;
- convertir les propriétés d'un calque en code CSS pour une utilisation dans un site web.



Cette leçon durera environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 13 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

Préparatifs

Pour cette leçon, vous devrez utiliser un navigateur web (tels que Firefox, Internet Explorer, Safari ou Chrome). Il n'est pas nécessaire d'être connecté à Internet.

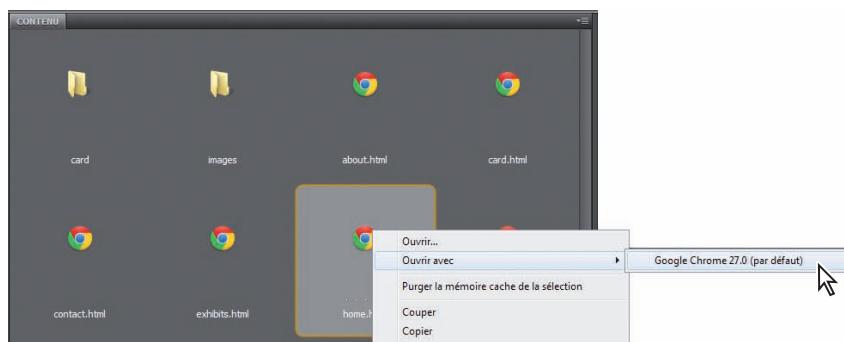
Vous allez améliorer les graphismes de la page d'accueil du site web d'un musée espagnol. Vous ajouterez des liens hypertextes aux différentes rubriques afin que les visiteurs du site puissent accéder aux autres pages. Les visiteurs pourront donc cliquer sur un lien pour ouvrir une page liée.

Pour commencer, vous allez étudier la page HTML finale à reproduire, créée à partir d'un seul fichier Photoshop.

1. Lancez Adobe Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut (pour en savoir plus, reportez-vous à la section "Rétablissement des préférences par défaut" de l'Introduction).
2. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier de paramètres de Photoshop.
3. Cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge.

Note : Si vous n'avez pas installé Bridge et Mini Bridge, vous devez le faire maintenant. Reportez-vous à l'Introduction pour en savoir plus.

4. Dans le volet Favoris, cliquez sur le dossier Lessons, puis double-cliquez sur le dossier Lesson13 dans le volet Contenu, puis sur le dossier 13End, et enfin sur le dossier site.
- Le dossier site contient tous les fichiers du site web sur lequel vous allez travailler.
5. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfonce (Mac OS) sur le fichier home.html pour ouvrir le menu contextuel puis choisissez Ouvrir avec. Sélectionnez le navigateur web dans lequel vous souhaitez ouvrir le fichier HTML.



6. Placez le pointeur sur les rubriques à gauche de la page web et sur les images. Lorsque le pointeur survole un lien, il prend l'apparence d'une main avec l'index levé.

Welcome to Museo Arte : Treasures from South America, Europe & Asia

Museo Arte, founded in 1864, and located in the heart of Madrid's cultural district offers a dazzling array of art works from Spanish masters, as well as from other areas of Europe, and from Asia. The permanent collection at Museo Arte includes paintings, drawings, ceramics, and sculptural works.

Current Exhibits

Museo Arte is currently showing a travelling exhibit of *Watercolors by Spanish Contemporary Artists*. Other current exhibits include a *Sculpture Show in the Sculpture Garden Courtyard*, and *Read to Morris: An Installation by Jaime Nelson*. For more information on exhibits at Museo Arte, visit [Exhibits](#).

Special Events

Museo Arte holds special events throughout the year for general public, as well as special groups. Facilities are also available for charity events, weddings, and private gatherings.

- Cliquez sur l'image de l'ange située dans le coin inférieur droit de la page pour l'ouvrir dans une fenêtre Zoomify. Cliquez sur les différents contrôles de cette fenêtre pour voir comment ils permettent d'agrandir ou de réduire la taille d'affichage de l'image et de la repositionner.



Note : Selon les paramètres du navigateur, certains messages d'alerte peuvent s'afficher. Vous pouvez les ignorer puisque vous travaillez sur des fichiers situés sur votre disque dur et non sur le Web.

8. Fermez la fenêtre ou l'onglet Zoomify pour revenir à la page d'accueil.
9. Cliquez sur l'image du garçon à gauche de l'image de l'ange pour l'ouvrir dans sa propre fenêtre et l'examiner. Fermez ensuite cette fenêtre ou cet onglet pour revenir à la page d'accueil.
10. Dans la page d'accueil, cliquez sur les différentes rubriques de gauche pour ouvrir les pages liées. Pour revenir à la page d'accueil, cliquez sur *Museo Arte*, situé sous le logo dans le coin supérieur de chaque page.
11. Une fois tous les liens testés, fermez votre navigateur et revenez à Bridge.
12. Dans Bridge, cliquez sur le dossier Lesson13 dans la barre de chemin située en haut de la fenêtre pour afficher son contenu. Double-cliquez ensuite sur le dossier 13Start puis sur la vignette du fichier 13Start.psd pour l'ouvrir dans Photoshop. Cliquez sur OK si la boîte de dialogue indiquant des profils de couleur manquants s'affiche.



13. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, nommez le fichier **13Retouche.psd**. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options de format Photoshop.

Lors des étapes précédentes, vous avez cliqué sur deux types de liens : des *tranches* (les rubriques à gauche de la page Web) et des *images* (le garçon et l'ange).

Une *tranche* est une zone découpée dans une image. Elle se définit à partir de calques, de repères ou de sélections précises, ou à l'aide de l'outil Tranche. Lorsque vous créez des tranches, Photoshop produit un tableau HTML ou une feuille de style en cascade (CSS) qui les contient et les aligne. Vous pouvez générer et prévisualiser un fichier HTML qui contient l'image découpée en tranches dans le tableau HTML ou dans la feuille de style en cascade.

Vous pouvez également ajouter des liens hypertextes aux images. Le visiteur du site web clique alors sur les images pour ouvrir une page liée. Contrairement aux tranches qui sont toujours rectangulaires, les images peuvent avoir n'importe quelle forme.

Création de tranches

Lorsque vous définissez qu'une zone rectangulaire d'une image est une *tranche*, Photoshop crée un tableau HTML qui la contient et gère son alignement. Vous pouvez utiliser les tranches comme des boutons dont vous programmez le fonctionnement.

Chaque nouvelle tranche que vous créez dans une image (une tranche *utilisateur*) entraîne automatiquement la création d'autres tranches (tranches *automatiques*) qui recouvrent toute la partie de l'image en dehors de la tranche utilisateur.

Sélectionner des tranches et définir leurs options

Pour commencer, vous allez sélectionner une tranche existante dans le fichier de départ. Nous avons en effet créé la première tranche pour vous.

1. Activez l'outil Sélection de tranche () , caché sous l'outil Recadrage ().



Lorsque vous sélectionnez l'outil Tranche ou l'outil Sélection de tranche, Photoshop affiche les tranches et leurs numéros sur l'image.

Le numéro de la tranche 01 s'affiche dans son coin supérieur gauche. Il est accompagné d'une petite icône (ou *badge*) en forme de montagne. La couleur bleue du cadre indique qu'il s'agit d'une tranche utilisateur.

Les icônes des tranches 02 et 03 (respectivement à droite et au-dessous de la tranche 01) s'affichent en gris. Cette couleur montre qu'il s'agit de tranches automatiques ajoutées lorsque nous avons créé la tranche utilisateur. Le symbole qui figure dans le deuxième rectangle signifie que la tranche a une image pour contenu. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'encadré suivant, "À propos des symboles de tranches".

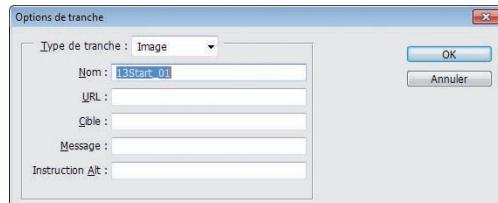
2. Cliquez sur la tranche qui porte le numéro 01, située dans le coin supérieur gauche de l'image. Un cadre doré s'affiche pour indiquer qu'elle est sélectionnée.

À propos des symboles de tranches

Les symboles (ou *badges*) gris et bleus des tranches – qui s'affichent dans la fenêtre de document ainsi que dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web – permettent de connaître la nature exacte de toutes les tranches affichées. En fonction de sa nature, une tranche peut avoir plusieurs symboles :

- 01 indique le numéro de la tranche. Les tranches sont numérotées par ordre croissant, de la gauche vers la droite et du haut vers le bas de l'image.
- indique que la tranche contient une image.
- indique que la tranche est de type Pas d'image.
- indique que la tranche a été créée à partir d'un calque.
- indique que la tranche est liée à d'autres tranches (dans un but d'optimisation).

3. Toujours avec l'outil Sélection de tranche, double-cliquez sur la tranche pour ouvrir la boîte de dialogue Options de tranche. Par défaut, Photoshop nomme chaque tranche en utilisant le nom du fichier suivi d'un numéro. Ainsi, cette tranche a pour nom 13Start_01.

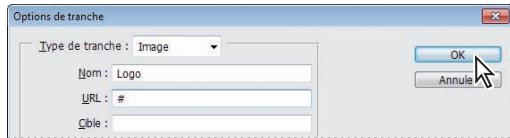


Note : Vous pouvez définir les options d'une tranche automatique mais cela la convertit alors automatiquement en tranche utilisateur.

Une tranche n'est pas très utile tant que vous n'avez pas paramétré ses options, parmi lesquelles son nom et l'URL qui s'ouvre quand on clique dessus.

4. Dans la boîte de dialogue Options de tranche, saisissez les informations suivantes : dans le champ Nom, entrez **Logo**, dans le champ URL, saisissez **#**. Le signe dièse permet de prévisualiser le fonctionnement d'un bouton sans programmer de lien effectif. Cette option est très utile dans les premières phases de la conception lorsque vous vous concentrez sur l'apparence et le comportement des éléments.

5. Cliquez sur OK pour valider les modifications apportées.



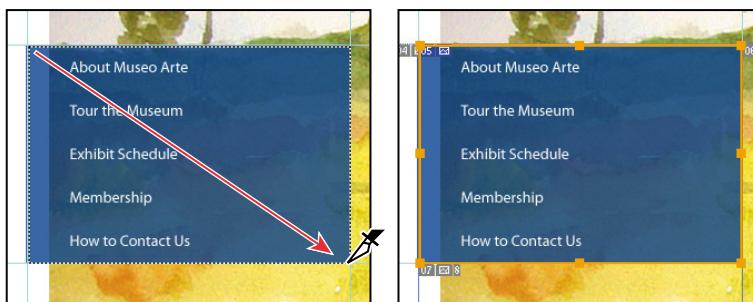
Créer des boutons de navigation

Vous allez maintenant ajouter des tranches sur les boutons de navigation situés sur la gauche de la page. Vous pourriez sélectionner et définir les propriétés de chaque bouton l'un après l'autre mais vous allez voir qu'il est possible d'opérer beaucoup plus rapidement.

1. Activez l'outil Tranche (dans le panneau Outils pour le sélectionner ou appuyez sur les touches Maj+C (les outils Recadrage Correction de perspective par recadrage, Tranche et Sélection de tranche partagent la touche C comme raccourci clavier. Pour passer de l'un à l'autre, appuyez sur les touches Maj+C).

Notez que des repères ont été placés au-dessus et au-dessous du texte situé à gauche de l'image.

2. Faites glisser diagonalement l'outil Tranche depuis le repère situé au-dessus de la première ligne de texte jusqu'au repère situé au-dessous sous la dernière ligne de texte afin d'encadrer les cinq lignes.



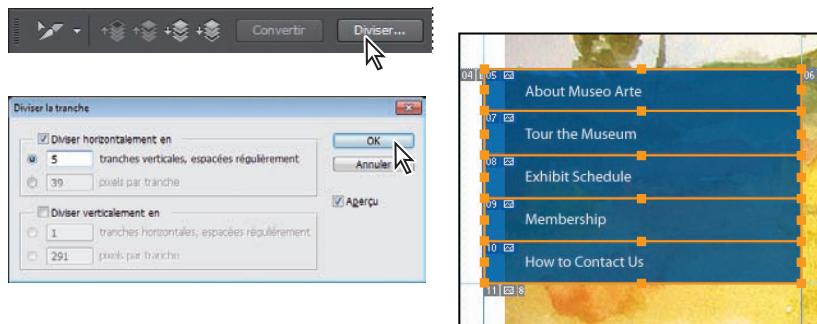
Un rectangle bleu, identique à celui de la tranche 01, apparaît dans le coin supérieur gauche de la nouvelle tranche créée, qui est logiquement identifiée par le numéro 05. La couleur bleue indique qu'il s'agit d'une tranche utilisateur et non d'une tranche automatique. Le cadre de redimensionnement doré indique que la tranche 05 est sélectionnée.

Le rectangle gris de la tranche automatique 03 reste inchangé mais cette tranche est bien plus petite puisqu'elle ne couvre plus qu'un rectangle situé au-dessus du texte. Une autre tranche automatique, portant le numéro 07, apparaît sous la tranche que vous venez de créer.

- L'outil Tranche étant toujours sélectionné, appuyez sur les touches Maj+C pour activer l'outil Sélection de tranche ().

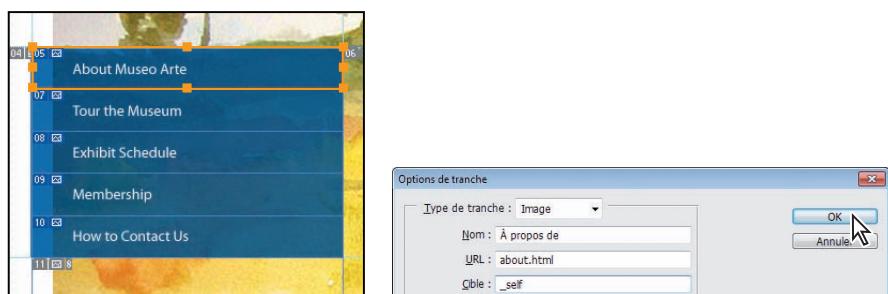
De nouvelles options s'affichent alors dans la barre d'options et notamment un ensemble de boutons d'alignement. Vous allez maintenant diviser votre sélection en cinq tranches séparées.

- Cliquez sur le bouton Diviser dans la barre d'options.
- Dans la boîte de dialogue Diviser la tranche, activez l'option Diviser horizontalement en, puis tapez 5 dans le champ Tranches verticales, espacées régulièrement. Cliquez ensuite sur OK.



Vous allez à présent nommer et attribuer un lien à chacune de ces cinq tranches.

- Double-cliquez à l'aide de l'outil Sélection de tranche sur la première tranche (elle contient les mots "About Museo Arte").
- Dans la boîte de dialogue Options de tranche, nommez la tranche **À propos de**, tapez **about.html** dans le champ URL et saisissez **_self** dans le champ Cible (assurez-vous de ne pas oublier le trait de soulignement avant la lettre "s"). Cliquez ensuite sur OK.



Le paramètre Cible définit la façon dont le fichier lié s'ouvre. Avec l'option `_self`, le fichier lié s'ouvre dans le même cadre que le fichier original.

8. Répétez les étapes 6 et 7 pour les autres tranches, de la façon suivante :

- Pour la deuxième tranche, tapez **Visite** dans le champ Nom, **tour.html** dans le champ URL et `_self` dans le champ Cible.
 - Pour la troisième tranche, tapez **Expositions** dans le champ Nom, **exhibits.html** dans le champ URL et `_self` dans le champ Cible.
 - Pour la quatrième tranche, tapez **Membres** dans le champ Nom, **members.html** dans le champ URL et `_self` dans le champ Cible.
 - Pour la cinquième tranche, tapez **Contact** dans le champ Nom, **contact.html** dans le champ URL et `_self` dans le champ Cible.
9. Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

Note :
Respectez exactement les noms des pages HTML indiquées ici, car ils correspondent à celui des pages HTML auxquelles ces boutons seront liés.

Astuce : Si les identificateurs des tranches automatiques vous perturbent, activez l'outil Sélection de tranche puis cliquez sur le bouton Masquer les tranches auto de la barre d'options. Si vous souhaitez masquer les repères, cliquez sur Affichage > Afficher > Repères.

À propos de la création de tranches

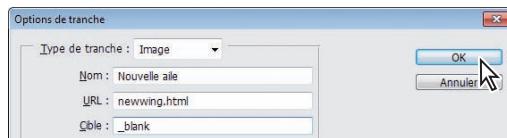
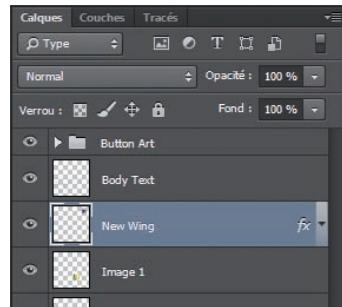
Voici d'autres méthodes pour créer des tranches, à tester vous-même :

- Créez des tranches Aucune image puis ajoutez-leur du texte ou du code source HTML. Ces tranches peuvent être dotées d'une couleur d'arrière-plan et sont enregistrées dans le fichier HTML. Lorsqu'elles sont employées pour du texte, elles en permettent la modification dans tout éditeur HTML, ce qui vous épargne ainsi le retour à Photoshop. Cependant, si le texte s'agrandit trop pour la tranche, il sort du cadre du tableau, et des espaces risquent d'être introduits.
- En employant les Repères commentés, vous pouvez instantanément diviser une image entière en tranches grâce au bouton Tranches d'après les repères dans la barre d'options. Cette technique doit cependant être maniée avec précaution, car elle élimine toutes les tranches précédemment créées et toutes les options qui leur sont associées. De plus, elle ne crée que des tranches utilisateur, qui ne sont peut-être pas souhaitables en si grand nombre.
- Pour créer des tranches de même taille, espacées et alignées de manière identique, essayez de créer une seule tranche utilisateur qui englobe avec précision la zone entière. Puis, avec le bouton Diviser de l'outil Sélection de tranche, divisez la tranche initiale en autant de rangées de tranches horizontales et verticales que nécessaire.
- Si vous souhaitez supprimer un lien dans une tranche créée à partir d'un calque, convertissez cette tranche en tranche utilisateur. Pour cela, sélectionnez la tranche à l'aide de l'outil Sélection de tranche et cliquez sur le bouton Convertir dans la barre d'options.

Créer des tranches à partir de calques

Il est également possible de créer des tranches d'après des calques plutôt qu'avec l'outil Tranche. L'avantage de cette méthode est qu'elle vous permet d'obtenir une tranche qui tient compte des dimensions du calque et qui inclut toutes les données des pixels. Si vous déplacez le calque, si vous modifiez son contenu ou si vous lui appliquez un effet, la zone de la tranche s'adapte automatiquement pour englober les nouveaux pixels.

1. Dans le panneau Calques, sélectionnez le calque New Wing. Si vous ne pouvez pas voir tout le contenu du panneau Calques, faites-le glisser en dehors de son groupe et agrandissez sa taille en faisant glisser son coin inférieur droit vers le bas.
2. Cliquez sur Calque > Nouvelle tranche d'après un calque. Une tranche numérotée 04 apparaît alors dans la fenêtre de document, sur l'image annonçant l'ouverture d'une nouvelle aile du musée. Son numéro dépend de sa position dans l'image, en partant du coin supérieur gauche.
3. Double-cliquez sur cette tranche avec l'outil Sélection de tranche (), tapez **Nouvelle aile** dans le champ Nom, **newwing.html** dans le champ URL et **_blank** dans le champ Cible. L'option _blank ouvre la page liée dans une nouvelle fenêtre du navigateur web. Cliquez ensuite sur OK.



Assurez-vous de saisir ces options exactement comme indiqué, en particulier pour les noms des pages web auxquelles les tranches seront liées.

Vous allez maintenant créer d'autres tranches pour les calques Image 1 et Image 2.

4. Répétez les étapes 1 à 3 pour les images restantes, de la façon suivante :
 - Créez une tranche d'après le calque Image 1 (l'image du garçon), tapez **Image 1** dans le champ Nom, **image1.html** dans le champ URL et **_blank** dans le champ Cible. Cliquez ensuite sur OK.

- Créez une tranche d'après le calque Image 2. Tapez **Carte** dans le champ Nom, **card.html** dans le champ URL et **_blank** dans le champ Cible. Cliquez ensuite sur OK.

Vous avez sans doute remarqué que la boîte de dialogue Options de tranche contient d'autres options que les trois champs que vous avez renseignés. Pour plus d'informations sur leur utilisation, consultez l'Aide de Photoshop.

- Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder votre travail.

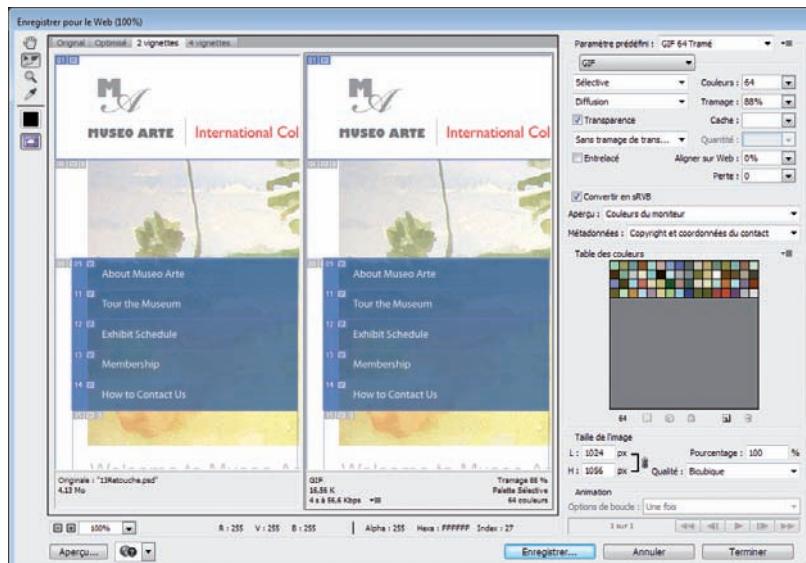
Exportation des images et du fichier HTML

Vous allez à présent créer les dernières tranches, définir les liens et exporter le fichier afin de créer une page HTML dans laquelle vos tranches s'afficheront comme un seul ensemble.

Il est important que les fichiers des images destinées au Web conservent une taille aussi faible que possible afin que les pages s'ouvrent rapidement. Les outils prédéfinis de Photoshop vous permettent de juger des paramètres d'optimisation que vous pouvez utiliser pour chaque tranche sans compromettre la qualité des images. Il est conseillé d'employer la compression JPEG pour les photographies et les images en couleurs continues, et la compression GIF pour les images ou illustrations comprenant des plages de couleur unies (comme c'est le cas de toutes les zones autour des trois images principales pour le site de cette leçon).

Vous aurez recours à la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web afin de comparer les différents paramètres de compression de chaque format.

- Cliquez sur Fichier > Enregistrer pour le Web.
- Cliquez sur l'onglet 2 vignettes situé en haut de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web.



Les polices pour le Web

Auparavant, la gestion des polices pour le Web était une tâche complexe. Il fallait soit s'en tenir à une poignée de polices "sécurisées pour le Web" ou incorporer le texte sous forme d'images, ce qui risquait de ralentir le téléchargement des pages. Aujourd'hui, Adobe TypeKit vous donne accès à un choix de plus de 25 000 polices professionnelles pour votre site qui fonctionnent sur Windows et Mac OS ainsi que sur les appareils mobiles. Comme ces polices sont hébergées par TypeKit, les pages web s'affichent plus rapidement, et vous n'avez plus à vous soucier de la compatibilité du navigateur.

Si vous avez souscrit à un abonnement Creative Cloud, vous avez accès à la bibliothèque complète des polices TypeKit. Avec un abonnement gratuit, vous pouvez utiliser la Bibliothèque d'évaluation de TypeKit qui contient une partie seulement des polices existantes.

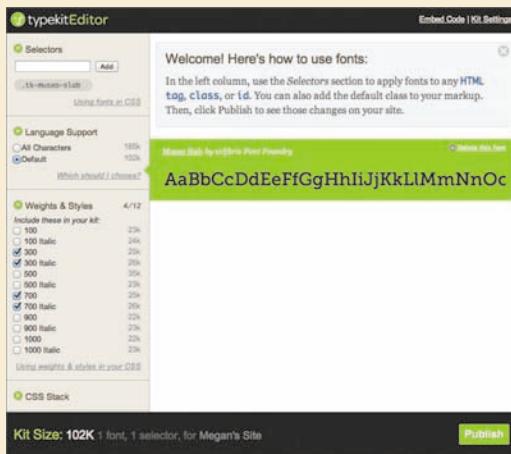
Pour utiliser TypeKit, connectez-vous avec votre identifiant Adobe. Parcourez ou consultez la bibliothèque de polices, et créez un "kit" des polices que vous souhaitez utiliser sur un site web en particulier. TypeKit crée le code à ajouter à votre site et peut également vous aider à écrire une partie du code CSS pour les styles. Indiquez le format des blocs de texte (paragraphe, en-têtes, tableaux, etc.) puis cliquez sur Ajouter. Cliquez sur Publier puis utilisez un éditeur CSS comme Dreamweaver pour ajouter vos nouvelles polices sur votre site.

Pour en savoir plus sur TypeKit, rendez-vous à l'adresse : <http://html.adobe.com/fr/edge/typekit/>.



The screenshot shows the Adobe Typekit website's font library. It features a grid of font preview cards, each showing a sample of a specific font like 'Freight Sans Pro' or 'Futura PT'. To the right, there's a 'Classification' section with categories like 'Sans Serif', 'Serif', 'Slab Serif', 'Script', 'Blackletter', 'Mono', 'Hand', and 'Decorative'. Below this is a 'Recommended For' section with a note: 'Design is an art of situations.' At the bottom right of the library area, there's a callout text: 'Sélectionnez les polices dans la bibliothèque pour créer un kit pour votre site web.'

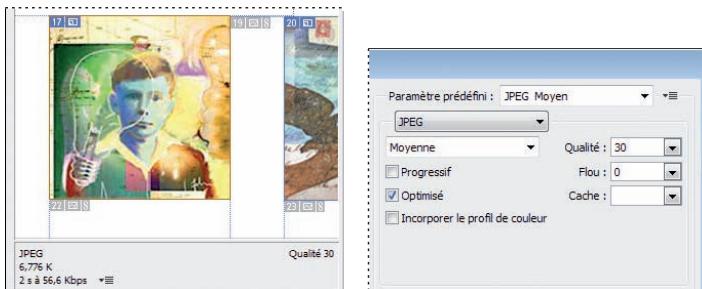
Sélectionnez les polices dans la bibliothèque pour créer un kit pour votre site web.



The screenshot shows the Typekit Editor interface. It includes sections for 'Selectors' (with a dropdown for 'ts-museu-slab'), 'Language Support' (with 'Default' selected), 'Weights & Styles' (listing weights from 100 to 1000 with various styles checked), and 'CSS Stack'. A central panel displays a 'Mosaic' of letters from different fonts. At the bottom, it says 'Kit Size: 102K 1 font, 1 selector, for Megan's Site' and has a 'Publish' button. To the right of the editor, there's a callout text: 'Indiquez où vous souhaitez utiliser ces polices (tableaux, en-têtes, etc.) et Typekit crée le code pour vous.'

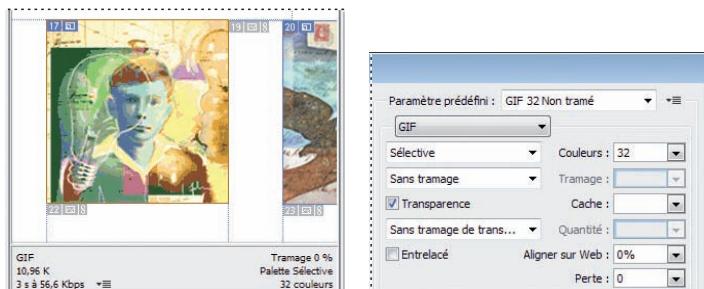
Indiquez où vous souhaitez utiliser ces polices (tableaux, en-têtes, etc.) et Typekit crée le code pour vous.

- Utilisez l'outil Main (de la boîte de dialogue pour déplacer l'image afin que le portrait du garçon soit visible.
- Activez l'outil Sélection de tranche (de la boîte de dialogue, puis cliquez sur la tranche 17 (le portrait du garçon) dans l'aperçu de l'image sur la gauche. Notez le poids du fichier qui est indiqué sous l'image.
- Dans le menu déroulant Paramètre prédéfini situé à droite de la boîte de dialogue, choisissez l'option JPEG Moyen. Vous voyez que le poids du fichier, indiqué sous l'image, diminue considérablement lorsque vous sélectionnez cette option.



Vous allez maintenant observer l'effet de la compression au format GIF sur la même tranche dans la fenêtre de droite.

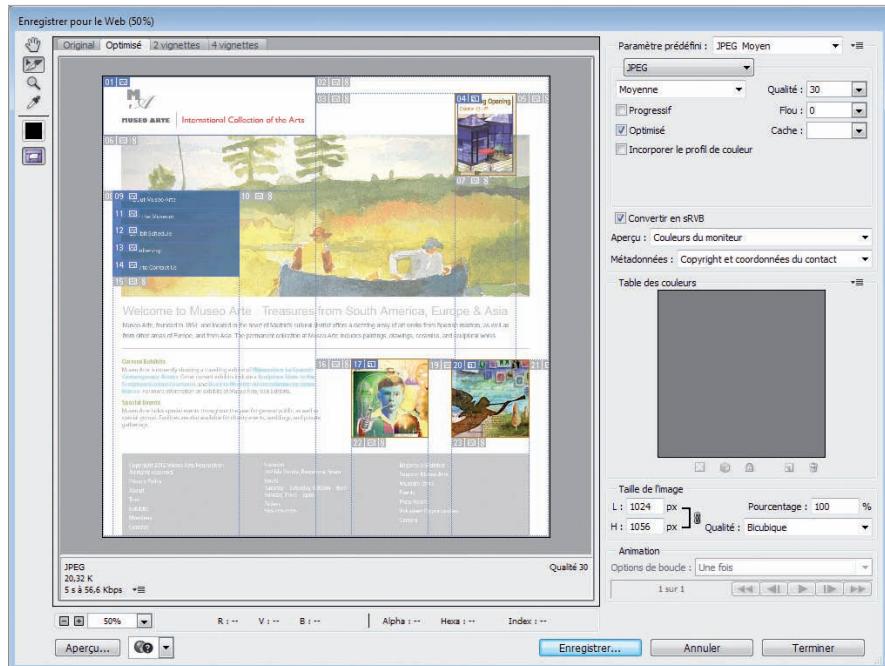
- Selectionnez la même tranche 17 dans l'image de droite à l'aide de l'outil Sélection de tranche, puis choisissez l'option GIF 32 Non tramé dans le menu déroulant Paramètre prédéfini.



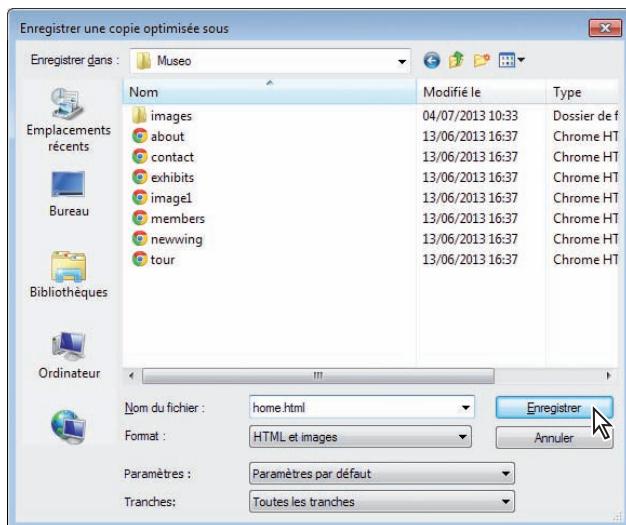
Vous voyez que les couleurs de l'image du bas semblent plus ternes et postérisées mais que le poids du fichier est sensiblement le même.

En fonction de ces observations, vous pouvez maintenant choisir les paramètres de compression à utiliser sur toutes les tranches de cette page.

7. Cliquez sur l'onglet Optimisé en haut de la boîte de dialogue puis réduisez la taille d'affichage afin de voir la page dans son ensemble.
8. Maintenez la touche Maj enfoncee et, avec l'outil Sélection de tranche, cliquez sur les images du garçon, de l'ange et de la nouvelle aile du musée dans la fenêtre d'aperçu. Sélectionnez l'option JPEG Moyen dans le menu déroulant Paramètre prédéfini.



9. Sélectionnez ensuite les autres tranches et choisissez l'option GIF 64 Tramé dans le menu déroulant Paramètre prédéfini.
10. Cliquez sur Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Enregistrer une copie optimisée sous, parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson13/13Start/Museo, qui contient déjà les autres éléments du site, dont les pages auxquelles vos tranches sont liées.
11. Choisissez HTML et images dans le champ Format. Conservez les paramètres par défaut du champ Paramètres et choisissez Toutes les tranches dans le champ Tranches. Nommez le fichier **home.html** et cliquez sur Enregistrer.



12. Dans Photoshop, cliquez sur Fichier > Parcourir dans Bridge. Dans le panneau Favoris, cliquez sur Lessons. Dans le panneau Contenu, double-cliquez sur le dossier Lesson13, sur le dossier 13Start puis sur le dossier Museo.
13. Cliquez du bouton droit (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncee (Mac OS) sur le fichier home.html pour ouvrir son menu contextuel puis choisissez Ouvrir avec. Sélectionnez le navigateur Web dans lequel vous souhaitez ouvrir le fichier HTML.
14. Dans votre navigateur, vérifiez le fonctionnement du fichier HTML :
 - Placez le pointeur sur les tranches que vous avez créées. Il doit prendre l'apparence d'une main pointant du doigt, signalant ainsi la présence d'un bouton.
 - Cliquez sur le portrait du garçon pour ouvrir l'image entière dans une nouvelle fenêtre.



Note : Un clic sur la carte entraîne l'affichage d'un message d'erreur car le fichier card.html n'existe pas encore. Vous allez le créer bientôt.

- Cliquez sur l'image New Wing Opening pour ouvrir une nouvelle fenêtre.



- Cliquez sur les liens textuels à gauche de la page pour être redirigé vers les autres pages du site.



15. Lorsque vous avez terminé d'étudier les pages, fermez le navigateur.

La fonctionnalité Zoomify

Avec Zoomify, vous avez la possibilité, par exemple, de poster sur le Web des images haute résolution, qu'il s'agisse d'une image d'une taille supérieure à celle de l'écran et que les utilisateurs peuvent faire défiler ou qu'elle puisse être agrandie pour afficher certaines zones en détail. Le téléchargement d'une image de taille standard prend autant de temps que celui d'un fichier JPEG de même taille. Photoshop exporte les fichiers JPEG et le fichier HTML que vous placez ensuite sur votre site web. Les fonctionnalités de Zoomify fonctionnent avec tous les navigateurs web.

1. Cliquez sur le dossier 13Start dans la barre de chemin en haut de la fenêtre de Bridge puis double-cliquez sur le fichier card.jpg pour l'ouvrir dans Photoshop. Cliquez sur OK si la boîte de message indiquant des profils non concordants s'affiche.

Il s'agit d'une image de grande taille que vous allez exporter en HTML à l'aide de la fonctionnalité Zoomify. Vous convertirez l'image de cet ange en un fichier comprenant un lien avec les liens que vous avez créés plus tôt dans la page d'accueil du site.

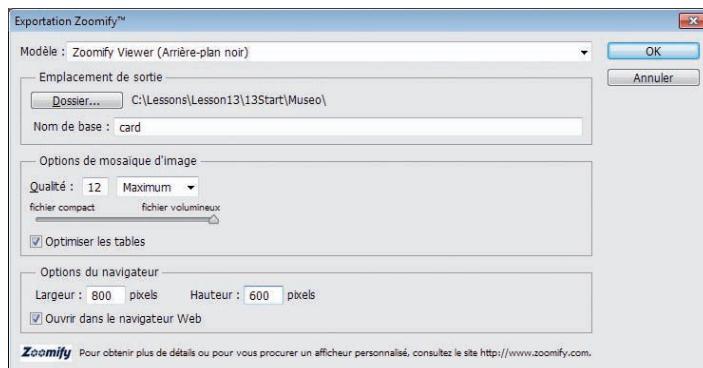
Optimiser des images pour le Web

Optimiser est une procédure qui consiste à définir le format, la résolution et la qualité d'une image pour que celle-ci s'affiche correctement et rapidement sur le Web. Il s'agit donc, autrement dit, de trouver le compromis idéal entre la taille du fichier et sa qualité d'affichage. L'optimisation est affaire de jugement personnel et ne saurait répondre à une systématisation des procédures.

Les options de compression varient en fonction du format de fichier sélectionné lors de l'enregistrement d'une image. Les deux formats les plus répandus sont : JPEG et GIF. Le format JPEG préserve les couleurs et les variations de luminosité. Il est idéal pour représenter des photographies ou des créations graphiques complexes sur le Web et représente le choix à privilégier pour toute image devant être affichée en millions de couleur. Le format GIF est parfait pour représenter des images contenant des couleurs unies ou des motifs répétitifs (comme des dessins, des logos et des illustrations comprenant du texte). Ce format fait appel à une palette limitée à 256 couleurs et prend en charge la transparence de l'arrière-plan.

Photoshop dispose de nombreux paramètres pour contrôler la compression des fichiers et optimiser leur représentation à l'écran. En règle générale, on optimise les images avant de les enregistrer dans un fichier HTML. Utilisez la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web pour comparer l'image originale à différentes versions compressées du fichier. Pour en savoir plus sur l'optimisation des images GIF et JPEG, consultez l'Aide de Photoshop.

2. Cliquez sur Fichier > Exportation > Zoomify.
3. Dans la boîte de dialogue Exportation Zoomify, cliquez sur le bouton Dossier, sélectionnez le dossier Lesson13\13Start\Museo puis cliquez sur OK ou Choisir. Tapez **Card** dans le champ Nom de base. Dans la section Options du navigateur, donnez une valeur de **12** à Qualité, de **800** à Largeur et de **600** à Hauteur. Assurez-vous que l'option Ouvrir dans le navigateur Web est activée.



4. Cliquez sur OK pour exporter le fichier HTML et les images. Zoomify les ouvre ensuite dans votre navigateur web.
5. Utilisez les contrôles de la fenêtre Zoomify pour agrandir et réduire la taille d'affichage de l'image de l'ange.



6. Fermez ensuite la fenêtre du navigateur.

Utiliser des images Photoshop dans Dreamweaver

Dans cette leçon, vous avez conçu un site web dans Photoshop et exporté le code HTML de celui-ci. Vous pouvez ensuite ouvrir ce fichier HTML dans Dreamweaver pour développer davantage le site. Mais vous pouvez aussi ajouter des images Photoshop aux pages web que vous créez dans Dreamweaver.

Si vous insérez un fichier natif de Photoshop (PSD) dans une page web, Dreamweaver optimise le fichier pour le Web au format GIF, JPEG ou PNG. Il insère ce fichier en tant qu'objet dynamique, si bien qu'il conserve un lien direct vers le fichier PSD d'origine. Bien que l'image insérée soit liée, vous pouvez la modifier dans le fichier Dreamweaver sans affecter l'image d'origine.

Une autre solution consiste à copier et coller tout ou partie d'une image sur la page web dans Dreamweaver. Par contre, les images ainsi collées ne sont pas liées. Si vous modifiez un jour l'image originale, vous devrez la copier et la coller de nouveau sur la page web.



Infos plus

Copier les propriétés CSS des calques

Dans Photoshop CC, vous pouvez créer les propriétés CSS pour les calques d'images et de texte sans écrire de code. Pour les blocs de mise en forme, la fonction Copier CSS enregistre la taille, l'emplacement, la couleur de remplissage (y compris les dégradés), la couleur de trait et les ombres portées créés avec des styles de calque. Pour les calques de texte, elle enregistre aussi la famille, la taille et le poids de la police, la hauteur de ligne, si le texte est souligné, barré, en exposant ou en indice ainsi que son alignement.

Vous allez créer des propriétés CSS pour le fichier Flyer.psd et les coller dans le fichier HTML du site.

1. Dans Photoshop, parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson13/Extra_Credit puis ouvrez le fichier Flyer.psd.
2. Sélectionnez le calque new_wing layer puis cliquez sur Calque > Copier CSS.



Photoshop copie les propriétés CSS du calque new_wing dans le Presse-papiers.

3. Ouvrez Dreamweaver. Parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lesson13/Extra_Credit puis ouvrez le fichier New-Wing_Start.html.
4. Cliquez sur Ficher > Enregistrer sous et enregistrez la page sous le nom **Nouvelle-Aile_Final.html** par exemple dans le dossier Lesson13/Extra_Credit.
5. Dans Dreamweaver toujours, cliquez sur Affichage > Code pour afficher le code source s'il n'est pas déjà visible. Sélectionnez ensuite le commentaire entier entre les balises <style> et </style> ("<!-- Paste your CSS code here -->") et cliquez sur Édition > Coller.

```
<style type="text/css">
<!-- Paste your CSS code here --&gt;
&lt;/style&gt;</pre>  


```
<style type="text/css">
.new_wing {
 font-size: 0.436in;
 font-family: "Trajan Pro";
 color: rgb(254, 242, 147);
 text-align: center;
 -moz-transform: matrix(1.43355542890517, 0, 0, 1.43355542890517, 0, 0);
 -webkit-transform: matrix(1.43355542890517, 0, 0, 1.43355542890517, 0, 0);
 text-shadow: 0.021in 0.036in 0.0694444444444444in rgb(0, 0, 0);
 position: absolute;
 left: 1.051in;
 top: 3.88in;
 height: 0.625in;
 z-index: 3;
}
</style>
```


```

Infos plus (suite)

Le code CSS copié dans Photoshop est alors collé dans le fichier Dreamweaver. Vous n'avez pas forcément besoin de l'intégralité de ce code pour votre site. Ici, vous allez supprimer certaines lignes superflues.

6. Supprimez les lignes de code qui indiquent la position (position, left, top et height).
7. Dans Photoshop, sélectionnez le calque info puis cliquez sur Calque > Copier CSS.
8. Dans Dreamweaver, cliquez sous l'accolade de fermeture (}) qui suit le code CSS que vous avez collé pour le calque new_wing puis cliquez sur Édition > Coller pour ajouter le code CSS du calque info.

```
.info {  
    font-size: 0.222in;  
    font-family: "Myriad Pro";  
    color: rgb( 254, 242, 146 );  
    line-height: 1.752;  
    text-align: center;  
    position: absolute;  
    left: 1.848in;  
    top: 4.589in;  
    height: 0.611in;  
    z-index: 2;  
}
```

9. Supprimez les lignes de code qui indiquent la position (position, left, top et height). Cliquez ensuite sur Fichier > Enregistrer pour sauvegarder les modifications apportées au fichier HTML.
10. Cliquez sur le bouton Aperçu/Débogage dans le navigateur puis choisissez un navigateur.
11. Examinez le site web. Notez que le texte, les polices, la taille et la couleur des caractères ainsi que l'ombre portée ont été copiés depuis Photoshop.



Il est conseillé d'afficher un aperçu d'un site web sur plusieurs navigateurs, car les résultats peuvent varier de l'un à l'autre. Vous devrez alors avoir à modifier le code CSS pour définir la taille et la position du texte par exemple.

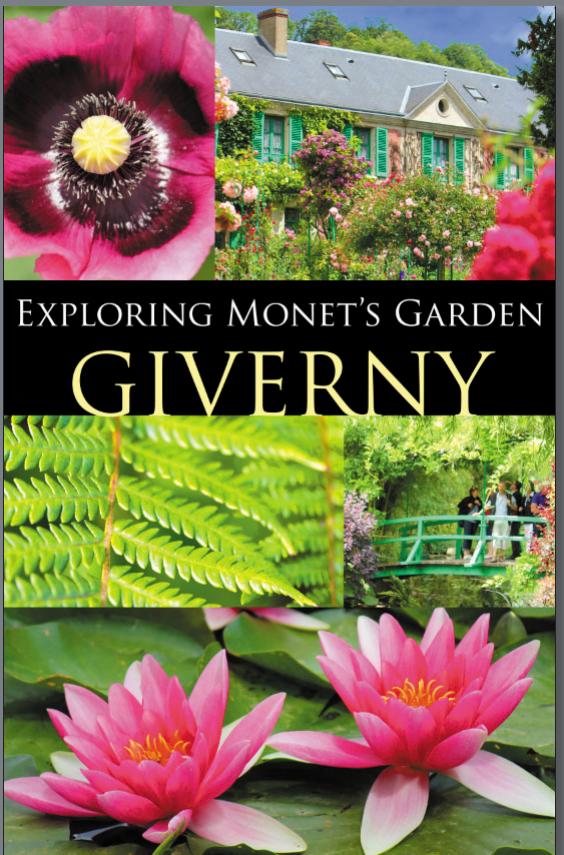
Révisions

Questions

1. Que sont les tranches ? Comment les créer à partir d'une image dans Photoshop ?
2. Qu'est-ce que l'optimisation d'image ? Et comment optimiser des images pour le Web ?
3. Comment copier les propriétés d'un calque pour obtenir du code CSS ?

Réponses

1. Les tranches sont des zones rectangulaires définies pour optimiser des portions individuelles d'une future page web et auxquelles peuvent être ajoutés des GIF animés, des liens URL et des transformations par souris. On peut les créer à l'aide de l'outil Tranche ou en convertissant des calques en tranches *via* le menu Calques.
2. L'optimisation d'image consiste à choisir un format de fichier, une résolution et des paramètres de qualité pour une image destinée à être publiée sur le Web. Lors de cette opération, il est nécessaire de trouver un bon compromis entre la taille du fichier et l'apparence visuelle de l'image compressée. Les images en tons continus sont généralement optimisées au format JPEG tandis que les images comprenant principalement des aplats de couleurs unies et des zones de couleurs répétitives le sont au format GIF. Pour optimiser des images, il faut choisir Fichier > Enregistrer pour le Web.
3. Pour créer du code CSS à partir des propriétés d'un calque, on sélectionne le calque dans Photoshop puis on clique sur Calque > Copier CSS. Il suffit ensuite de coller le contenu du presse-papiers dans le code HTML d'une page web dans un éditeur de site web comme Dreamweaver.



PROJET : AFFICHE COMPOSÉE DE PHOTOS POUR UN JARDIN.

Pour reproduire les couleurs avec fidélité, il faut définir l'espace colorimétrique dans lequel on modifie et affiche les images RVB et l'espace colorimétrique dans lequel on modifie, affiche et imprime les images CMJN. Cette opération garantit une correspondance aussi étroite que possible entre les couleurs à l'écran et celles sur le papier.

L'IMPRESSION COULEUR

14

Au cours de cette leçon, vous apprendrez à :

- définir des espaces colorimétriques RVB, CMJN et niveaux de gris pour l'affichage, la retouche et l'impression d'images ;
- préparer une image pour une impression en quadrichromie sur une photocomposeuse PostScript ;
- créer une épreuve-écran ;
- enregistrer une image CMJN au format EPS ;
- créer une séparation des couleurs, c'est-à-dire le processus par lequel les couleurs d'une image RVB sont redistribuées entre les quatre couleurs employées pour l'impression (le cyan, le magenta, le jaune et le noir) ;
- comprendre les principes de préparation des images pour une impression sur presse.



Cette leçon vous prendra environ une heure. Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez les fichiers de la Leçon 14 depuis le site www.pearson.fr, sur la page dédiée au livre. Au cours de cette leçon, vous ne modifierez pas les fichiers de départ. Si vous devez néanmoins revenir à la version d'origine des fichiers, téléchargez-les de nouveau.

Gestion des couleurs

● Note : Un exercice de cette leçon nécessite que votre ordinateur soit connecté à une imprimante couleur PostScript. Si tel n'est pas le cas, vous ne pourrez pas réaliser tous les exercices.

À l'écran, les couleurs sont affichées au moyen de combinaisons de lumières rouge, verte et bleue (RVB) ; sur le papier, elles sont imprimées par le biais de quatre encres : cyan, magenta, jaune et noir (d'où l'appellation CMJN). On appelle ces dernières *couleurs de traitement* parce que ce sont les encres standard de l'impression en quadrichromie.

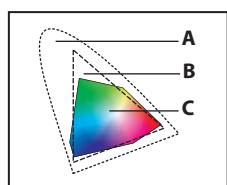


Image RVB avec les couches Rouge, Vert et Bleu.

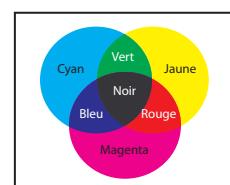
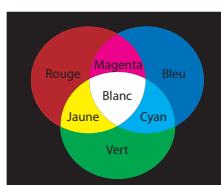


Image CMJN avec les couches Cyan, Magenta, Jaune et Noir.

Les modèles RVB et CMJN utilisent des méthodes très différentes pour l'affichage des couleurs. Il n'est donc pas étonnant que leurs *gammes chromatiques*, c'est-à-dire la plage des couleurs employées, ne soient pas tout à fait les mêmes. À titre d'exemple, la gamme RVB comprend des couleurs *néon* (comparables à celles d'une enseigne au néon), parce que le modèle RVB produit les couleurs à partir d'une combinaison de lumières. Au contraire, les encres de traitement sont parfaites pour reproduire certaines couleurs, dont les couleurs pastel et le noir pur, qui ne font pas partie de la gamme chromatique RVB.



- A. Gamme de couleurs naturelles
B. Gamme de couleurs RVB
C. Gamme de couleurs CMJN



Modèle de couleurs CMJN

Par ailleurs, toutes les gammes RVB et CMJN ne sont pas identiques. Chaque modèle d'écran et d'imprimante est unique et affiche donc une gamme quelque peu différente des autres. Il est possible, par exemple, qu'une marque de moniteurs produise des bleus plus clairs qu'une autre marque. L'*espace colorimétrique* d'un périphérique (moniteur ou imprimante) est défini par la gamme chromatique qu'il peut reproduire.

Le modèle RVB

Un fort pourcentage du spectre visible peut être représenté par le mélange des lumières rouge, verte et bleue (RVB) dans diverses proportions et intensités. Là où les couleurs se chevauchent, elles créent du cyan, du magenta, du jaune et du blanc.

Comme les couleurs RVB s'associent pour créer du blanc, on les appelle également *couleurs additives*. En les associant toutes, on crée du blanc (c'est-à-dire que toute la lumière est retransmise à l'œil). Elles sont employées pour l'éclairage, la vidéo et les moniteurs. Votre moniteur, par exemple, crée de la couleur en émettant de la lumière à travers les luminophores rouges, verts et bleus.

Le modèle CMJN

Le modèle CMJN repose sur la qualité d'absorption de la lumière de l'encre imprimée sur du papier. Quand de la lumière blanche atteint des encres translucides, une partie du spectre est absorbée et une autre est renvoyée vers vos yeux.

En théorie, il est possible d'associer des pigments de cyan (C), de magenta (M) et de jaune (J) de manière à absorber toute la couleur et à produire du noir. C'est pour cette raison que ces couleurs sont appelées *couleurs soustractive*s. Étant donné que toutes les encres d'impression contiennent des impuretés, ces trois encres produisent en réalité un marron terne, et elles doivent être associées à de l'encre noire (N) pour produire un noir véritable. La reproduction de la couleur à partir de l'association de ces encres s'appelle *impression en quadrichromie*.

Pour la gestion des couleurs de Photoshop, utilisez les profils colorimétriques ICC (*International Color Consortium*) afin de convertir les couleurs d'un espace colorimétrique en un autre. Un profil colorimétrique est une description d'un espace colorimétrique particulier, généralement celui d'un périphérique, tel l'espace colorimétrique CMJN d'une imprimante donnée. Vous définissez quels profils doivent être employés pour vérifier et imprimer vos images. Quand vous les avez spécifiés, Photoshop les intègre directement aux fichiers graphiques. Photoshop (et toute autre application compatible avec les profils ICC) peut ensuite gérer précisément les couleurs de l'image.

Pour plus d'informations sur l'intégration des profils colorimétriques ICC, reportez-vous à l'Aide de Photoshop.

Avant de procéder à une gestion des couleurs, vous devez calibrer votre moniteur. Si celui-ci n'affiche pas correctement les couleurs, les réglages colorimétriques que vous effectuez en fonction de ce que vous voyez à l'écran peuvent ne pas être exacts. Pour en savoir plus sur le calibrage de votre moniteur, reportez-vous à l'Aide de Photoshop.

Préparatifs

Pour commencer, vous allez lancer Photoshop et restaurer les préférences du programme par défaut.

1. Lancez Photoshop et appuyez aussitôt sur les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Cmd+Option+Maj (Mac OS) pour restaurer les préférences par défaut (pour en savoir plus, reportez-vous à la section “Rétablissement des préférences par défaut” de l’Introduction).
2. Lorsque vous y êtes invité, cliquez sur Oui pour supprimer le fichier des paramètres Photoshop.

Définition des paramètres de gestion des couleurs

Vous allez commencer par apprendre à définir un profil de gestion des couleurs. La boîte de dialogue Couleurs de Photoshop contient la majorité des contrôles dont vous avez besoin pour cela.

Photoshop utilise par défaut le modèle RVB standard adapté à un travail destiné à un affichage sur un écran. Si vous travaillez sur une image en vue d'une impression, vous pouvez modifier ces réglages pour des paramètres mieux appropriés aux images destinées à une sortie papier et non pas uniquement affichées sur un écran.

Commencez en créant un profil personnalisé de gestion des couleurs.

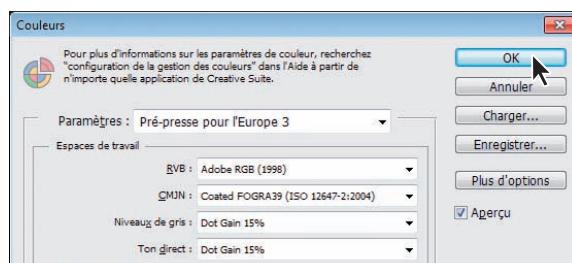
1. Cliquez sur Édition > Couleurs pour afficher la boîte de dialogue Couleurs.

Chaque option est décrite de façon interactive au bas de la boîte de dialogue.

2. Survolez avec le pointeur chacune des parties de la boîte de dialogue, y compris les noms des sections (comme Espaces de travail), des menus déroulants et les options proposées. À chaque déplacement du pointeur, Photoshop affiche des informations sur chaque élément. N'oubliez pas de rétablir les options par défaut lorsque vous avez fini.

Vous allez maintenant choisir un ensemble d'options prédéfinies pour l'impression et non pour un travail destiné à être affiché à l'écran.

3. Sélectionnez Pré-presse pour l'Europe 3 dans le menu Paramètres. Les options des sections Espaces de travail et Gestion des couleurs changent. Cliquez ensuite sur OK.



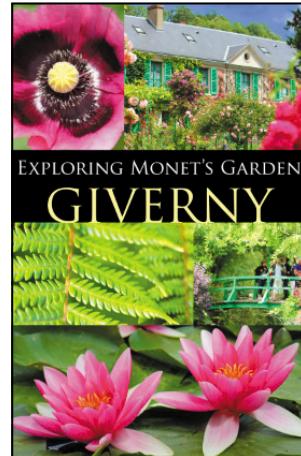
Création d'une épreuve-écran

Vous allez sélectionner un profil colorimétrique de manière à obtenir à l'écran une représentation aussi proche que possible de ce que sera la version imprimée. Cette *épreuve-écran* vous donnera une idée du résultat de l'impression.

1. Cliquez sur le Fichier > Ouvrir, parcourez votre disque dur jusqu'au dossier Lessons/Lesson14 et double-cliquez sur le fichier 14Start.tif. Cliquez sur OK si un message d'avertissement concernant le profil colorimétrique s'affiche.

Une affiche scannée dans le mode RVB s'ouvre alors.

2. Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous, renommez le fichier **14Retouche.tif**. Conservez le format TIFF et cliquez sur Enregistrer. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Options TIFF.



Avant de réaliser une épreuve-écran d'un document ou d'imprimer l'image, il convient de créer un profil d'épreuve (ou format d'épreuve) afin de définir le procédé d'impression et d'ajuster l'apparence de la version écran selon ces critères. Photoshop propose de nombreux paramètres susceptibles de vous aider à réaliser des épreuves-écrans pour les travaux les plus variés, que ce soit en vue d'une impression ou d'un affichage sur le Web. Ces paramètres peuvent être enregistrés et appliqués à d'autres images destinées au même mode d'édition.

3. Cliquez sur Affichage > Format d'épreuve > Personnalisé. Assurez-vous que l'option Aperçu est activée dans la boîte de dialogue Personnaliser les conditions d'épreuve.
4. Dans le menu déroulant Périphérique de simulation, choisissez un profil correspondant au périphérique de sortie, par exemple votre imprimante. Si vous n'en possédez pas, le profil Espace de travail CMJN - Coated FOGRA39 proposé par défaut est recommandé.
5. Si vous choisissez un profil différent, assurez-vous que l'option Conserver les numéros n'est *pas* sélectionnée.

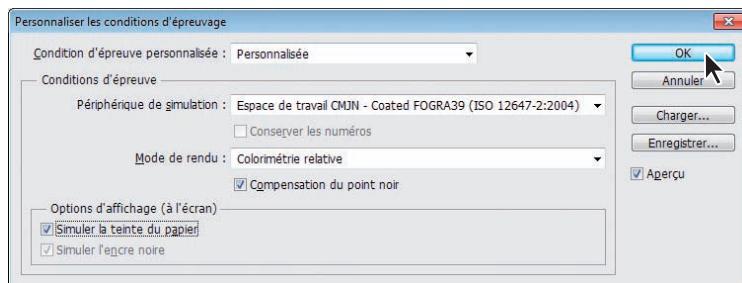
L'option Conserver les numéros permet de simuler la manière dont les couleurs apparaîtront sans être converties dans l'espace colorimétrique du périphérique de sortie.

6. Dans le menu Mode de rendu, assurez-vous que l'option Colorimétrie relative est sélectionnée.

Le mode de rendu définit la manière dont les couleurs sont converties en passant d'un espace colorimétrique à l'autre. L'option Colorimétrie relative, qui permet de préserver les relations entre les couleurs sans les dénaturer, est le mode de rendu standard pour l'impression en Europe et en Amérique du Nord.

Note : L'option Conserver les numéros n'est pas disponible lorsque le profil CMJN - Coated FOGRA39 est sélectionné.

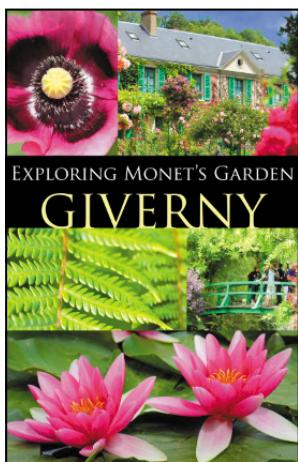
7. Si cette option est disponible dans le profil choisi, activez l'option Simuler l'encre noire. Désactivez-la ensuite et activez l'option Simuler la teinte du papier. Comme vous pouvez le constater, lorsque cette option est sélectionnée, l'option Simuler l'encre noire est automatiquement activée. Cliquez ensuite sur OK.



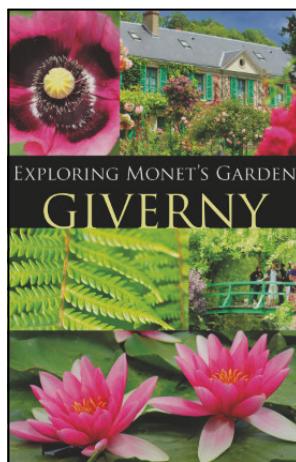
► Astuce :

Pour activer et désactiver ces paramètres, cliquez sur Affichage > Couleurs d'épreuve.

L'image apparaît moins contrastée. L'option Simuler la teinte du papier simule la nuance de blanc terne du papier, en fonction du profil d'épreuve sélectionné. L'option Simuler l'encre noire simule le gris clair que reproduisent la plupart des imprimantes à la place d'un "vrai" noir. Tous les profils ne prennent pas en charge cette option.



L'image originale.



La même image avec les options Simuler la teinte du papier et Simuler l'encre noire activées.

Identification des couleurs non imprimables

La plupart des photographies numérisées contiennent des couleurs RVB qui font également partie de la gamme CMJN : la conversion de ces images en mode CMJN n'implique qu'un petit nombre de substitutions. En revanche, les images créées ou modifiées dans un logiciel de retouche numérique contiennent souvent des couleurs RVB absentes de la gamme CMJN ; c'est notamment le cas des logos réalisés avec des lumières néon.

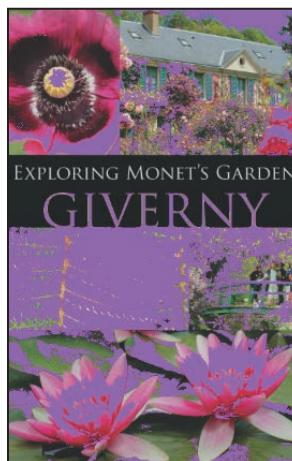
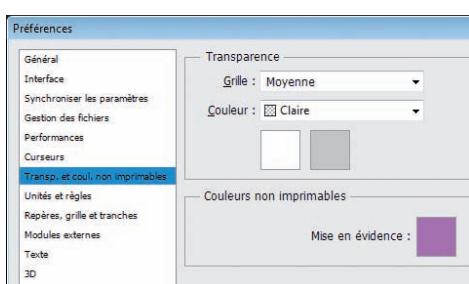
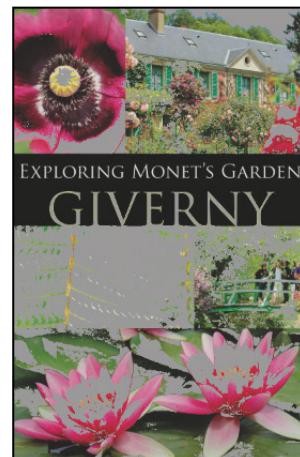
Avant de convertir une image RVB en mode CMJN, vous pouvez avoir un aperçu des valeurs CMJN tout en restant en mode RVB.

1. Cliquez sur Affichage > Couleurs non imprimables. Photoshop crée une table de conversion des couleurs et affiche un gris neutre à la place des couleurs non imprimables.

Comme les zones grisées ne sont pas toujours faciles à localiser dans l'image, vous allez changer cette couleur.

2. Cliquez sur Édition > Préférences > Transparence et couleurs non imprimables (Windows) ou Photoshop > Préférences > Transparence et couleurs non imprimables (Mac OS).
3. Cliquez sur l'échantillon de couleur Mise en évidence au bas de la boîte de dialogue, choisissez une couleur plus vive, un violet ou un vert très clair par exemple, et cliquez sur OK.
4. Cliquez de nouveau sur OK pour fermer la boîte de dialogue Préférences.

Le gris signalant les zones de couleurs non imprimables est maintenant remplacé par la couleur choisie.



5. Cliquez sur Affichage > Couleurs non imprimables pour ne plus afficher ces couleurs.

Ces couleurs non imprimables seront automatiquement corrigées lorsque, plus tard, vous enregistrerez le fichier au format EPS. Ce format convertit les images RVB en mode CMJN en remplaçant, si besoin est, les couleurs RVB par leur équivalent CMJN.

Préparation et impression d'une épreuve

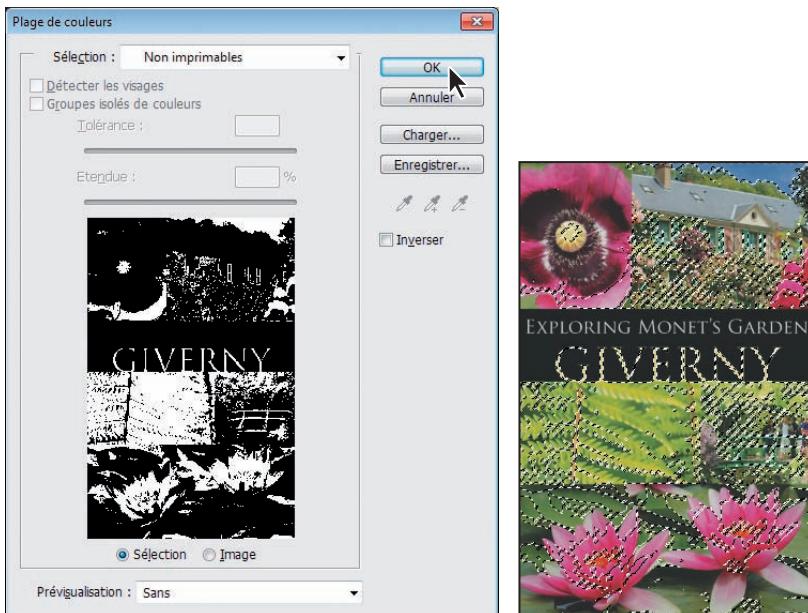
L'étape suivante dans la préparation de l'image pour l'impression consiste à réaliser tous les réglages des couleurs et des tons nécessaires. Dans l'exercice suivant, vous allez retoucher les tons et les couleurs afin de réduire la saturation excessive des couleurs dans l'affiche.

Afin de pouvoir comparer le résultat de ces réglages avec l'original, vous commencerez par en faire une copie.

1. Cliquez sur Image > Dupliquer et cliquez sur OK.
2. Cliquez sur Fenêtre > Réorganiser > 2 vignettes verticales afin de pouvoir comparer les images au fur et à mesure de vos modifications.

Vous allez ajuster la teinte et la saturation de l'image afin que toutes les couleurs soient imprimables.

3. Sélectionnez le document original (14Retouche.tif).
4. Cliquez sur Sélection > Plage de couleurs.
5. Dans la boîte de dialogue Plage de couleurs, choisissez Non imprimables dans le menu Sélection puis cliquez sur OK.

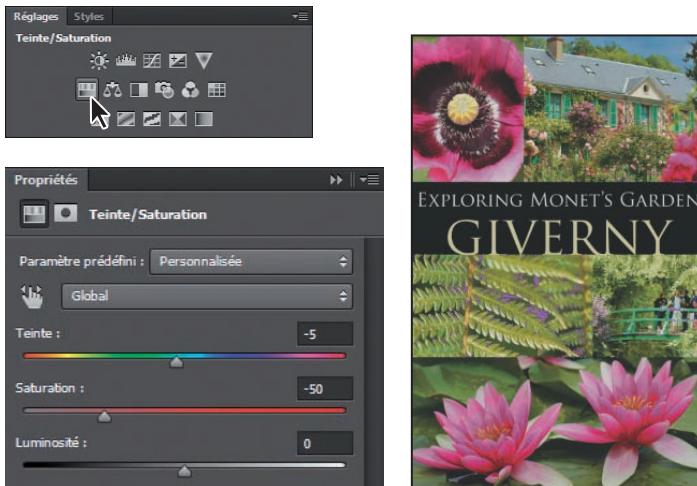


Les zones de l'image indiquées comme non imprimables sont maintenant sélectionnées. Les modifications que vous allez apporter les concerneront donc uniquement.

6. Cliquez sur Affichage > Extras pour masquer le cadre de sélection pendant que vous retouchez cette partie de l'image.

Le cadre de sélection peut en effet constituer une gêne. Quand vous désactivez l'affichage des extras, le cadre de sélection n'est plus visible mais la sélection est toujours active.

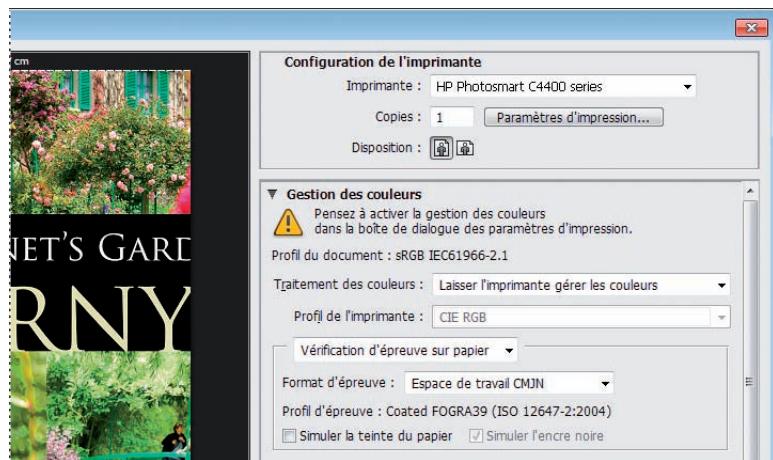
7. Cliquez sur le bouton Teinte/Saturation dans le panneau Réglages pour créer un calque de réglage de Teinte/Saturation (cliquez sur Fenêtre > Teinte/Saturation si le panneau n'est pas ouvert). Le calque de réglage Teinte/Saturation contient un masque de fusion créé à partir de la sélection.
8. Dans le panneau Propriétés :
 - Faites glisser le curseur Teinte jusqu'à ce que les couleurs semblent plus neutres (nous avons choisi une valeur de -5).
 - Faites glisser le curseur Saturation pour réduire l'intensité des couleurs et les rendre plus réalistes (nous l'avons réglé à -50).
 - Conservez le paramètre de Luminosité par défaut (0).
9. Cliquez sur Affichage > Couleurs non imprimables. Vous pouvez constater que la plupart des couleurs non imprimables ont été supprimées de l'image. Cliquez de nouveau sur Affichage > Couleurs non imprimables pour désactiver cette option.



10. L'image 14Retouche.tif toujours active, cliquez sur Fichier > Imprimer.

11. Dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression :

- Sélectionnez votre imprimante dans le menu Imprimante.
- Choisissez Laisser l'imprimante gérer les couleurs dans le menu Traitement des couleurs de la zone Gestion des couleurs.
- Choisissez Vérification d'épreuve sur papier dans le troisième menu déroulant.
- Sélectionnez Espace de travail CMJN dans le menu Format d'épreuve.
- Si vous disposez d'une imprimante couleur PostScript, cliquez sur Imprimer et comparez les couleurs de la sortie papier à celles de la version affichée sur votre écran. Dans le cas contraire, cliquez sur Annuler.



Enregistrement d'une image au format EPS CMJN

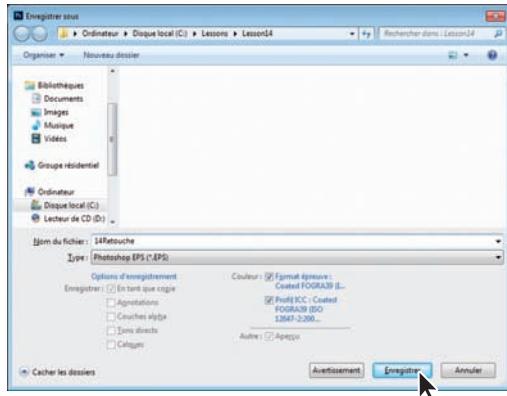
Vous allez enregistrer l'image dans un fichier EPS au format CMJN.

Note :

L'enregistrement d'une image RVB au format Photoshop EPS (*Photoshop Encapsulate de PostScript*) provoque sa conversion automatique en mode CMJN.

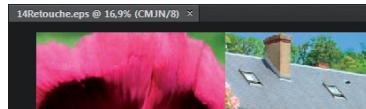
1. Le document 14Retouche.tif toujours sélectionné, cliquez sur Fichier > Enregistrer sous.
2. Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous :
 - Choisissez Photoshop EPS dans le menu déroulant Type.
 - Dans la section Couleur, activez l'option Format d'épreuve : Coated FOGRA39. Ne vous préoccupez pas du bouton Avertissement qui apparaît, vous allez enregistrer une copie de l'image.

- Acceptez le nom de fichier 14Retouche.eps et cliquez sur Enregistrer.



3. Dans la boîte de dialogue Options EPS, cliquez sur OK.
4. Enregistrez et fermez les fichiers 14Retouche.tif et 14Retouche copie.tif.
5. Cliquez sur Fichier > Ouvrir et ouvrez le fichier 14Retouche.eps situé dans le dossier Lessons/Lesson14 sur votre disque dur.

Vous pouvez constater dans la barre de titre de l'image que 14Retouche.eps est un fichier CMJN.



Impression

Voici les étapes à suivre pour obtenir le meilleur résultat possible :

- Imprimez une épreuve couleur, c'est-à-dire une image composite qui regroupe les couches Rouge, Vert et Bleu d'une image RVB (ou les couches Cyan, Magenta, Jaune et Noir d'une image CMJN). Cette opération vous donnera un bon aperçu du résultat final.
- Définissez les paramètres des trames de demi-teintes.
- Imprimez les séparations pour les vérifier une dernière fois.
- Imprimez sur film.

Dans cet exercice, vous allez imprimer l'image avec séparation des couleurs.

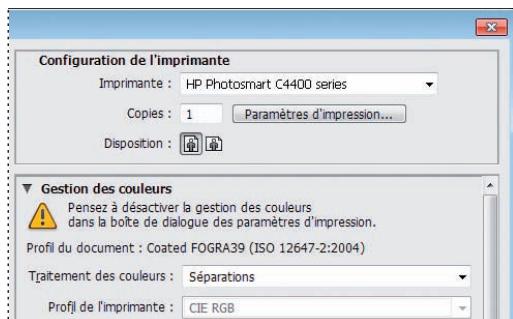
1. L'image 14Retouche.eps étant ouverte, cliquez sur Fichier > Imprimer.

Par défaut, Photoshop imprime tous les documents en tant qu'image composite. Pour imprimer les quatre séparations d'un fichier, vous devez sélectionner l'option Séparations dans la boîte de dialogue Imprimer.

2. Dans la boîte de dialogue Paramètres d'impression, procédez de la façon suivante :

- Choisissez Séparations dans le menu Traitement de couleurs de la zone Gestion des couleurs.
- Cliquez sur Imprimer.

3. Cliquez sur Fichier > Fermer sans enregistrer les modifications.



Cette leçon vous a présenté la reproduction correcte des couleurs lors d'une impression dans Photoshop. Si vous utilisez une imprimante de bureau, vous pouvez essayer différents paramètres afin de trouver les meilleurs réglages pour les couleurs et l'impression sur votre système. Si vous préparez des images pour qu'elles soient imprimées de manière professionnelle, consultez l'imprimeur pour définir les meilleurs réglages à utiliser. Pour en savoir plus sur la gestion des couleurs, sur les options d'impression et sur la séparation des couleurs, consultez l'Aide de Photoshop.

Révisions

Questions

1. Quelles étapes faut-il suivre pour reproduire les couleurs avec la plus grande fidélité ?
2. Qu'appelle-t-on gamme chromatique ?
3. Qu'est-ce qu'un profil colorimétrique ?
4. Qu'est-ce que la séparation de couleurs ? Quelles sont les différences entre une image RVB et une image CMJN ?

Réponses

1. Pour reproduire correctement les couleurs, il faut étalonner le moniteur, puis sélectionner, dans la boîte de dialogue Couleurs, les espaces colorimétriques RVB et CMJN à employer pour l'édition numérique ou l'impression. On doit ensuite réaliser une épreuve-écran, identifier les couleurs non imprimables, appliquer les réglages chromatiques nécessaires et, pour une impression en quadrichromie, préparer la séparation des couleurs.
2. Une gamme chromatique représente la plage des couleurs qui peuvent être reproduites par un modèle colorimétrique ou par un périphérique. Les modèles colorimétriques RVB et CMJN ont une gamme différente, mais c'est aussi le cas de deux scanners RVB.
3. Un profil colorimétrique est une description de l'espace colorimétrique d'un périphérique, l'espace CMJN d'une imprimante, par exemple. Les logiciels comme Photoshop peuvent interpréter les profils colorimétriques d'une image de manière à garantir l'uniformité des couleurs entre plusieurs logiciels, plates-formes ou périphériques.
4. La séparation des couleurs désigne l'impression de chaque encre d'un document sur une page ou une plaque différente. Généralement, les couleurs de l'image sont séparées en quatre encres : Cyan, Magenta, Jaune et Noir (CMJN).

Panneau Outils

Le panneau Outils de Photoshop CC



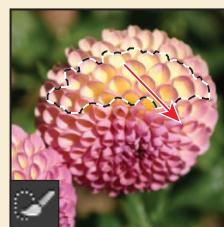
L'outil Déplacement permet de déplacer les sélections, les calques et les guides.



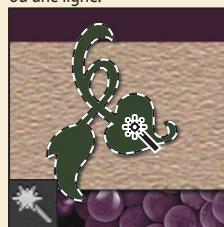
L'outil Rectangle de sélection permet de tracer des sélections rectangulaires, des formes ovales ou de sélectionner une colonne ou une ligne.



L'outil Lasso trace des éléments à main levée, polygonales ou magnétiques.



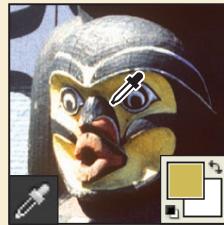
L'outil Sélection rapide permet de "peindre" rapidement une sélection.



L'outil Baguette magique sélectionne les zones par similitude de couleur.



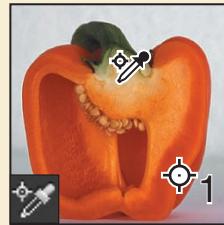
Les outils Recadrage permettent de recadrer, de redresser les images et de modifier la perspective.



L'outil Pipette échantillonne les couleurs d'une image.



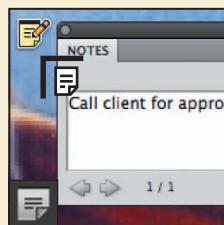
L'outil Pipette de matière 3D charge les matériaux sélectionnés depuis un objet 3D.



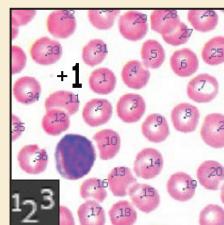
L'outil Échantillonage de couleur peut échantillonner jusqu'à quatre zones différentes dans une image.



L'outil Règle indique la distance et l'angle qui séparent deux points dans une image.



L'outil Annotations permet d'attacher des notes audio ou textuelles à une image.



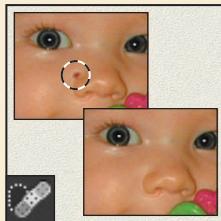
L'outil Comptage permet de compter le nombre d'objets dans une image.



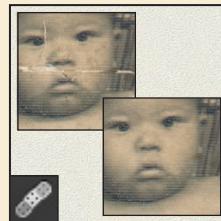
L'outil **Tranche** crée les tranches.



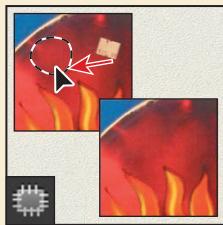
L'outil **Sélection de tranches** sélectionne les tranches.



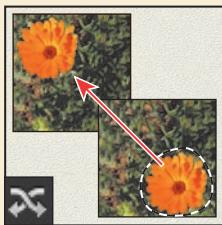
L'outil **Correcteur localisé** permet de supprimer rapidement les défauts et les imperfections dans les zones de couleur uniformes d'une image.



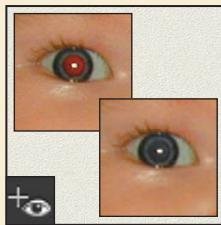
L'outil **Correcteur** utilise un échantillon ou un motif pour supprimer les imperfections d'une image.



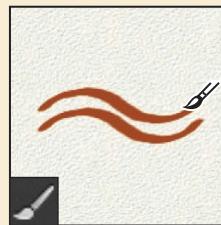
L'outil **Pièce** répare les imperfections d'une zone sélectionnée d'une image en utilisant un échantillon ou un motif.



L'outil **Déplacement basé sur le contenu** recompose les pixels d'un objet déplacé pour qu'il fusionne avec ce qui l'entoure.



L'outil **Œil rouge** supprime d'un seul clic le reflet rouge dans les photos prises avec un flash.



L'outil **Pinceau** peint des traits de couleur.



L'outil **Crayon** peint des lignes aux contours nets.



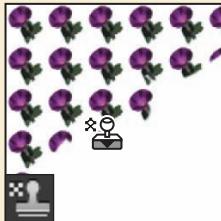
L'outil **Remplacement de couleur** substitue une couleur à une autre.



L'outil **Pinceau mélangeur** fusionne la couleur échantillonnée avec une couleur existante.



L'outil **Tampon de duplication** clone une partie de l'image.



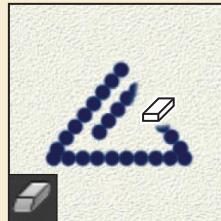
L'outil **Tampon de motif** utilise une partie d'une image comme motif.



L'outil **Forme d'historique** peint une copie de l'état ou de l'instantané sélectionné dans le panneau Historique.



L'outil **Forme d'historique artistique** reproduit des traits stylisés en utilisant l'état ou l'instantané sélectionné dans le panneau Historique.



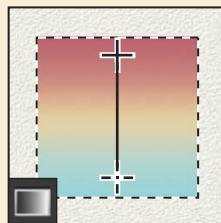
L'outil **Gomme** supprime les pixels et restaure les parties d'une image dans leur état précédent.



L'outil **Gomme d'arrière-plan** remplace les zones de couleur unies par des pixels transparents en faisant glisser le curseur.



L'outil **Gomme magique** remplace les zones de couleur unies par des pixels transparents d'un simple clic.



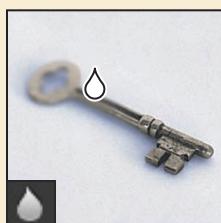
L'outil **Degradé** crée des transitions dégradées de couleurs linéaires, radiales, inclinées, réfléchies et en losange.



L'outil **Pot de peinture** emplit les zones de couleurs identiques avec la couleur de premier plan.



L'outil **Dépot de matière 3D** plaque le matériau chargé avec l'outil Pipette de matière 3D sur une zone précise d'un objet 3D.



L'outil **Goutte d'eau** adoucit les contours d'une image.



L'outil **Netteté** renforce les contours d'une image.



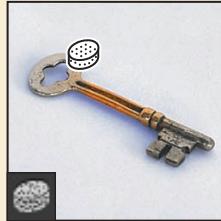
L'outil **Doigt** étale les données dans l'image.



L'outil **Densité** assombrit les zones de l'image.



L'outil **Densité+** éclaire les zones de l'image.



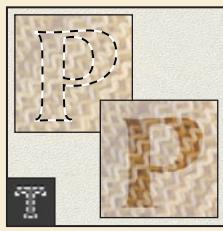
L'outil **Éponge** modifie la saturation d'une partie de l'image.



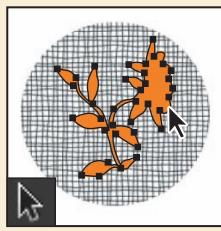
L'outil **Plume** crée des tracés aux contours adoucis.



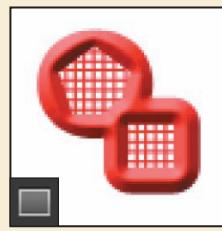
L'outil **Texte** permet d'ajouter du texte dans une image.



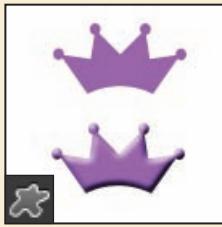
L'outil **Masque de texte** permet de créer une sélection de la forme d'une lettre.



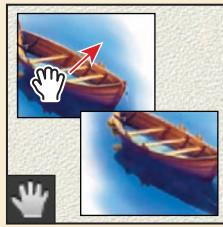
L'outil **Sélection de tracé** permet de sélectionner les formes et les tracés vectoriels et d'afficher leurs points d'ancre, leurs lignes directrices et leurs points directeurs.



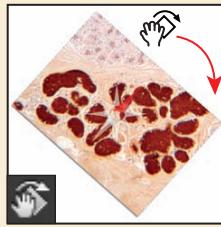
Les outils **Rectangle arrondi**, **Ellipse**, **Polygone** et **Trait** tracent des formes et des lignes dans un calque normal ou un calque de forme.



L'outil **Forme personnalisée** crée des formes à partir d'une liste de formes personnalisées.



L'outil **Main** déplace l'image dans sa fenêtre.



L'outil **Rotation de l'affichage** fait pivoter de façon non destructrice l'espace de travail.



L'outil **Zoom** permet d'agrandir ou de réduire la taille d'affichage de l'image.

INDEX

Symboles

3D 340
carte postale 3D 316
composants des objets 314
définition 314
éclairage
 animation 338
 infini 334
 ponctuel 336
filets 3D 314
formats pris en charge 318
fusionner les calques 320
importation de fichiers 3D 318
matières 334
OpenGL 312
outils 314
panneau 3D 322
panneau Propriétés 321
Préférences 337
rendu 337
sélecteur de couleurs HDR 331
sélecteur de matières 331
texte 3D 319
widgets
 Axe 3D 315, 322
 Caméra 314
 fenêtre de document 321

A

Accentuation (filtre) 56
Actions 267
 conditionnelles 252
 copier 250
 enregistrer 247
 exécuter 250
 modifier 250
 traitement par lots 253
Adobe Bridge
 ouvrir un fichier 13
 Camera Raw 117
Adobe Digital Negative 158
Affichage
 agrandissement/réduction 15, 20, 168

calques 86
couleurs d'épreuve 370
couleurs non imprimables 370
extras 373
gestion des couleurs, paramètres 368
groupe de panneaux 31
Masquer les tranches auto 351
mode Masque 169
mode standard 169
options OpenGL
 aperçu de la brosse 295
 rotation 229
panneaux 29
règles 217
repères
 commentés 351
résolution 43
taille du document 108
taille écran 72
Agrandissement/réduction d'une image
 panneau Navigateur 20
 Zoom (outil) 15, 168
Alignement automatique des calques 110, 151
Alpha (couches) 162, 174, 178, 179
Améliorer le contour
 élection 173
Animation
 éclairage 3D 338
 images clés 275
 Panoramique & Zoom 275
 position 282
 styles de calque 281
Annotations 193
Annulation 27
 panneau Historique 26
 Photoshop 25
Annuler (commande) 26
Aplatir l'image (commande) 108
Arrière-plan (calque) 82, 84
Audio, couper le son 287
Automatisation d'une tâche 246

B

Baguette magique (outil) 62, 68
Balance des blancs
 dans Camera Raw 119

Barre d'options 21, 31
Bitmap 10, 206
Bringing objects forward. *Voir* layers

C

Calques 82
ajout d'un dégradé 98
alignement
 automatique 151
alignement automatique 110
aplatir 108
calques de réglage 103
coller 77
Coller dedans (commande) 256
composition de calque 109
copie 85
copier avec fusion 77
copier les propriétés CSS 361
création 85, 94
 par glisser-déposer 95
d'arrière-plan 82, 84
 conversion 84
de texte 203
 mise à jour 208
édition 87
fusion 108
 automatique 151
 de calques 3D 320
 Photomerge 261
fusionner les calques visibles 109
mode de fusion 90
nouvelle tranche d'après un calque
 352
opacité 89
ordre d'empilement 88
panneau 83
pixelliser un masque vectoriel 178
renommer 85
styles 107
 Ombre portée 99
 Satin 102
visibilité 86

Camera Raw
balance des blancs 119
définition 117
enregistrer modifications 127
exportation 117, 158
fichiers XMP 125
histogramme 118, 123
ouverture 117

réglements de base 119
résolution des images 118
synchroniser les retouches 125
Carte postale 3D 316
CMJN (modèle de couleurs) 366
Coller dedans (commande) 256
Commandes
 Annuler 26
 Aplatir l'image 108
 Coller dedans 256
 Copier 77
 avec fusion 77
 Définir une sélection 214
 Extras 68, 373
 menus contextuels 21
 Mode 257
 Rotation 72
 Teinte/Saturation 372
 Transformation manuelle 92
Compositions de calques 109
Contenu pris en compte 52, 54
Contour
 progressif 70
Conversion
 calque d'arrière-plan 84
 mode RVB vers mode CMJN 371
 sélections en calques 215
 tracés en sélections 214
Copie
 calques 77, 85
 avec fusion 77
 copier les propriétés CSS 361
 image 108
 sélection 76, 77
Correcteur
 outil 48
Correcteur localisé
 outil 48
Correction de l'objectif (filtre) 147
Couches 162
 alpha 162, 164, 174, 178, 179
 mémoriser la sélection 172
 récupérer la sélection 176
 panneau 172
Couleurs
 CMJN 367
 correspondance entre plusieurs
 images 258
 couches 162
 d'épreuve 370

- de traitement 366
 - gestion des paramètres 368
 - mélanger 300, 306
 - non imprimables 370, 371
 - panneau Nuancier 23
 - profils ICC 367
 - RVB 367
 - saturation 372
 - sélection
 - avec l'outil Baguette magique 68
 - couleurs unies (Pinceau mélangeur) 305
 - Courbes (commande) 18
 - CRW (format) 114
- D**
- Définir une sélection (commande) 214
 - Déformation
 - texte 191
 - Déformation avant (outil) 241
 - Déformation de la marionnette 171
 - Degradié
 - affichage 98
 - calques 98
 - Démarrage
 - Adobe Bridge 13
 - Photoshop 10
 - Déplacement
 - outil 64, 67
 - raccourci clavier 67
 - touches de direction 67
 - panneaux 30
 - sélections 67
 - Désélectionner
 - tracés 219
 - Désélections 65
 - DNG 158
 - Dreamweaver, utiliser des images
 - Photoshop 360
 - Duplication
 - images 108
- E**
- Éclairage
 - 3D 314
 - animation 338
 - éclairage infini 334
 - éclairage ponctuel 336
 - global (ombre portée) 100
- Effets
 - vidéo 284
 - Effets (styles de calques) 107
 - Ellipse de sélection 17, 66, 74
 - Enregistrer
 - paramètres Camera Raw 127
 - pour le Web 266
 - pour le Web 359
 - Épreuve 372
 - Épreuve-écran 369
 - EPS (format) 182, 371
 - Espaces de travail 36
 - Mouvement 271
 - personnaliser 36
 - Photoshop 11
 - raccourcis clavier et menus 33
 - Exportation
 - fichiers Camera Raw 117, 158
 - fichiers HTML 353
 - images dans Dreamweaver 360
 - Photoshop PDF 257
 - vidéo 288
 - Extras (commande) 68, 373
- F**
- Fenêtre de document 13
 - barre d'état
 - taille du document 15, 108
 - panneau Navigation 20
 - Fichiers
 - CRW 114
 - DNG 158
 - EPS 371
 - formats 129
 - GIF 359
 - HTML 353
 - JPEG 129, 359
 - ouverture 12
 - Adobe Bridge 13
 - PSD 129
 - TIFF 129
 - XMP (Camera Raw) 125
 - Filets 3D 314
 - Filtres 250
 - Accentuation 56
 - amélioration des performances 249
 - correction de l'objectif 147
 - dynamiques 240
 - modifier 242
 - sur une vidéo 279

- Éclairage (OpenGL) 248
 - flou de surface 140
 - Fluidité 240
 - Déformation avant (outil) 241
 - Grand-angle adaptatif (OpenGL) 263
 - raccourcis clavier 264
 - Réduction du bruit 145
 - suppression 267
 - Flou de diaphragme 153
 - Fluidité (filtre) 240
 - Formats
 - de fichier
 - Camera Raw 117
 - importation 10
 - JPEG 129
 - PSD 129
 - TIFF 129
 - de fichiers
 - 3D 318
 - EPS 371
 - GIF 359
 - JPEG 359
 - Photoshop PDF 257
 - d'épreuve 369
 - des pixels 34
 - Forme (panneau) 293
 - Formes
 - sélecteur de forme personnalisée 222
 - vectorielles 206
 - Étoile 220
 - soustraction de formes 220
 - Formes prédéfinies (panneau) 301, 309
 - Fusion
 - calques 108
 - automatique 151
 - copier avec fusion 77
 - Photomerge 261
 - calques 3D 320
 - mode de fusion des calques 90
- G**
- Gestion des couleurs, paramètres 368
 - GIF 359
 - optimisation 359
 - Groupes
 - de panneaux 29
- H**
- HDR 157
- Histogramme (panneau)
 - Camera Raw 118, 123
 - Historique (panneau) 26
 - préférences 27
 - Homothétie (commande) 263
 - HTML 353
- I**
- ICC (profil) 367
 - Illustrator
 - objets dynamiques 205, 227
 - utiliser des fichiers Photoshop 226
 - Image fixe, animer la position 282
 - Images
 - agrandissement/réduction 15, 168
 - aplatissement 108
 - assemblage 237
 - augmenter la profondeur de champ 150
 - augmenter la taille 255
 - bitmap et vectorielles 10, 206
 - conversion en noir et blanc 58
 - copier les propriétés CSS 361
 - correction de l'objectif 147
 - correspondance de la couleur 258
 - duplication 108
 - épreuve 372
 - épreuve-écran 369
 - fenêtre de document 13
 - barre d'état 15
 - panneau Navigation 20
 - HDR 157
 - impression quadrichromie 257
 - mode Masque 169
 - mode standard 169
 - négatif 176
 - niveaux 131
 - optimisation 359
 - préparer pour le Web 266
 - profils 137
 - recadrage 45, 77
 - redimensionnement 45
 - réduction du bruit 145
 - résolution 42, 43, 59, 137, 206
 - Camera Raw 118
 - copier-coller 77
 - éléments vectoriels 206
 - optimisation 359, 363
 - retouche des fichiers Camera Raw 119

- Rognage (commande) 46
 sélection 17
 modification 18
 séparation des couleurs pour l'impression 376
 tons foncés/tons clairs 142
 traitement par lots 253
 yeux rouges 145
- Importation
 fichier 3D 318
 formats de fichiers 10
 objets dynamiques 205
- Impression 376
 couleurs non imprimables 370
 épreuve 372
 formats 369
 épreuve-écran 369
 quadrichromie 257, 367
 résolution 44
 séparation des couleurs 376
- Interface
 personnaliser 37
 thèmes 37
- Interversion
 sélection 18
- J**
- JPEG (format) 129, 359
- L**
- Lasso (outil) 62, 71, 73
 Linéature 44
 Lissage de la sélection 70
- M**
- Masquer les panneaux 29
 Masques 178
 couches alpha 162
 création 163
 de couche 164
 d'écrêtage 164, 183, 185, 203
 définition 164
 de fusion 164, 178
 de pixels 163
 mode Masque 169
 modification 164
 contour du masque 165
 panneau 163
 vectoriel
- pixellisation 178
 vectoriels 164
 sur objet dynamique 228
- Matières 3D 334
- Menus
 contextuels 21
 des panneaux 23
 personnaliser 36
- Mode (commande) 257
- Modèle de couleurs CMJN et RVB 367
- Modes
 colorimétriques, conversion 257
 Masque 169
- Moniteurs, résolution 43
- Mouvement (espace de travail) 271
- N**
- Navigation (panneau) 20
 Niveaux 131
 Nuancier (panneau) 23
- O**
- Objets dynamiques
 définition 233
 images dans Dreamweaver 360
 importation 205, 227
- Opacité (calques) 89
- OpenGL 293
 aperçu de la brosse 295
 options 3D 312
 rotation de l'affichage 229
 sélection de couleur 293
- OpenType 199
 prévisualisation 197
- Optimisation des images 359
- Ordre des calques 88
- Outils
 3D 314
 activation 15
 Baguette magique 62, 68
 barre d'options 21, 31
 cachés 16
 Correcteur 48
 Correcteur localisé 48
 Dégradé 98
 Déplacement 64
 Ellipse de sélection 17, 66, 74
 Forme personnalisée 222
 Lasso 62, 71, 73

panneau Outils 14, 31
Pinceau
 formes prédéfinies 301
 mode de fusion 243
 paramètres de forme 293
Pinceau mélangeur 292, 309
 aperçu de la brosse (OpenGL) 295
 charger la brosse 305, 309
 mélanger les couleurs 300, 306
 nettoyer la brosse 299, 309
 options 294
 sélection de couleur 305
Pipette
 aperçu de la sélection de couleur
 (OpenGL) 293
Plume 233
 sélections 208
 types 207, 209
Polygone 220
propriétés 22
Recadrage 77
Rectangle de sélection 62, 69
Règle 45
Sélection
 de tracé 219
 de tranche 347
 rapide 64, 79
Tampon de duplication 52
Texte 96, 105
Texte horizontal, propriétés 22
Zoom 16
 raccourcis clavier 168
 zoom variable 16
Ouverture d'un fichier 12
 Bridge 13

P

Panneaux 29
 3D 322
 afficher/masquer 29
Annotations 193
Calques 83
Compositions de calque 109
Couches 172
déplacer 30
Forme 293
formes prédéfinies 301, 309
Histogramme
 Camera Raw 118, 123
Historique 26
préférences 27
Masque 163
menus 23
Montage 338
Mouvement 275
Navigation 20
Nuancier 23
Outils 14, 31
Propriétés (3D) 321
redimensionner 30
réduire un groupe 31
RégLAGES
 Niveaux 131
RégLAGES de base
 Camera Raw 119
Tracés 210
Panorama 266
Panoramique & Zoom (animation) 275
Performance
 filtres 249
 historique 27
Photomerge 261
Photoshop
 annulation d'actions 25
 démarrage 10
 espaces de travail 11
 personnalisation 36
 exporter les images dans
 Dreamweaver 360
 Photoshop PDF (format) 257
Pinceau mélangeur (outil) 292, 309
 aperçu de la brosse 295
 charger la brosse 305, 309
 nettoyer la brosse 299
 options 294
 pointes érodables 296
Pinceau (outil) 243, 293
Pixelisation de masque vectoriel 178
Pixels 10
 format 34
Plume (outil)
 sélections 208
 types 207, 209
Polices
 OpenType 199
Polygone (outil) 220
Préférences
 3D 337
 Filtre Éclairage (OpenGL) 248
 Filtre Grand-angle adaptatif

- (OpenGL) 263
 - performance 27
 - transparence et couleurs non imprimables 371
 - Profils**
 - colorimétriques ICC 367
 - d'épreuve 369
 - Profils colorimétriques 137
 - Propriétés des outils 22
 - PSD (format) 129
- R**
- Raccourcis clavier 33, 36
 - déplacement 67
 - filtres 264
 - masques 178
 - personnaliser 301
 - Plume 207
 - zoom 16, 168
 - Recadrage
 - avec l'outil Règle 45
 - outil 77
 - Rectangle
 - de sélection (outil) 62, 69
 - Redimensionnement
 - images 45
 - panneaux 30
 - Réduction du bruit (filtre) 145
 - Réglages
 - accentuation 56
 - courbes 18
 - réduction du bruit 145
 - Teinte/Saturation 372
 - Tons foncés/Tons clairs (commande) 142
 - Réglages de base (panneau)
 - Camera Raw 119
 - Remplissage
 - contenu pris en compte 52, 54
 - Rendu
 - 3D 337
 - vidéo 288
 - Renommer les calques 85
 - Repères
 - commentés 351
 - positionnement du texte 183, 192
 - Résolution
 - écran 43
 - image 42, 43, 59, 137, 206
 - Camera Raw 118
 - copier-coller 77
 - éléments vectoriels 206
 - optimisation 359, 363
 - impression 44
 - texte 182, 203
 - Retouche**
 - Correcteur localisé (outil) 48
 - photographique
 - accentuation 56
 - augmenter la taille de l'image 255
 - corriger la distorsion de l'objectif 147
 - destination de l'image 42
 - fichiers Camera Raw 119, 125
 - procédures élémentaires 42
 - recadrage 45
 - résolution 42
 - tons foncés/tons clairs 142
 - yeux rouges 145
 - Tampon de duplication 52
 - Retouche photographique**
 - contenu pris en compte 52, 54
 - niveaux 131
 - Rognage (commande) 46
 - Rotation**
 - de l'affichage 229
 - objets 3D 326
 - Rotations**
 - sélections 72
 - RVB (modèle de couleurs) 366
 - conversion vers CMJN 371
- S**
- Saturation 372
 - Sélecteur**
 - de couleurs
 - HDR 331
 - HDR (3D) 331
 - de formes prédefinies 222
 - de matières 3D 331
 - Sélections**
 - améliorer le contour 173
 - à partir d'un point central 74
 - Baguette magique 68
 - cadre de sélection (repositionnement) 66
 - calques 87
 - contour

progressif 70
convertir
en calque 215
en tracés 213
copie 76, 77
couleur 23
déplacement 64, 66, 67, 75
depuis un tracé 214
désélectionner
tracés 219
désélections 65
images 17
modification 18
interversion 18
Lasso (outil) 71, 73
lissage 70
mémoriser la sélection 172
outils 15
cachés 16
Sélection de tracé 219
Plume 208
récupérer la sélection 176
rotations 72
Sélection rapide (outil) 64, 79
Soustraire de la sélection (option)
215
tranches 347
zone multicolore 69
Séparation des couleurs pour
l'impression 376
sharpening images
in Camera Raw 123–124
Soustraire de la sélection (option) 215
Styles
de calques 99
Ombre portée 99
Satin 102
Styles de calque
animer 281
copier les propriétés CSS 361
Styles de calques 107
3D 340
Suppression
calque
éléments d'un calque 87
filtres 267
points d'ancrage 73
Synchroniser les retouches sur fichiers
Raw 125

T

Tampon de duplication (outil) 52
Teinte/Saturation (réglage) 372
Texte 96
3D 319
ajout à partir d'une annotation 193
animation 275
définition 182
déformation 191
de paragraphe 184, 192
de point 184, 191
modification 105
ombre portée 185
options 96
polices OpenType 199
positionner
avec des repères 183, 192
propriétés 22
résolution 182, 203
sur tracé 187
TIFF (format) 129
Tolérance
Baguette magique 68
Tons foncés/tons clairs 142
Tracés 233
ajouter un texte 187
autour d'un dessin 208
conversion en sélection 214
depuis une sélection 213
désélection 219
ouverts et fermés 207
panneau 210
Plume 207, 209
sélection 219
suppression des points d'ancrage 73
Traitement par lots 253
Tranches 351
d'après un calque 352
exportation 353
masquer les tranches 351
options 348
sélection 347
symboles 348
utilisateur et automatique 349
Transformation
homothétie 263
manuelle 92, 216
Transitions vidéo 284

V

Vidéo

- ajout de transitions 284
- animer des styles de calque 281
- couper l'audio 287
- effet de zoom 278
- effets 284
- éléments
 - durée 274
 - importer 271
- exportation 288
- filtres dynamiques 279
- images clés 275
- piste audio 286
- rendu 288

W

Widgets

- Axe 3D 315, 322

Caméra 3D 314
fenêtre de document 321

X

XMP

- Camera Raw 125

Y

Yeux rouges 145

Z

Zoom

- animation vidéo 278
- Zoomify 345, 360
- Zoom (outil) 16
 - raccourcis clavier 168