

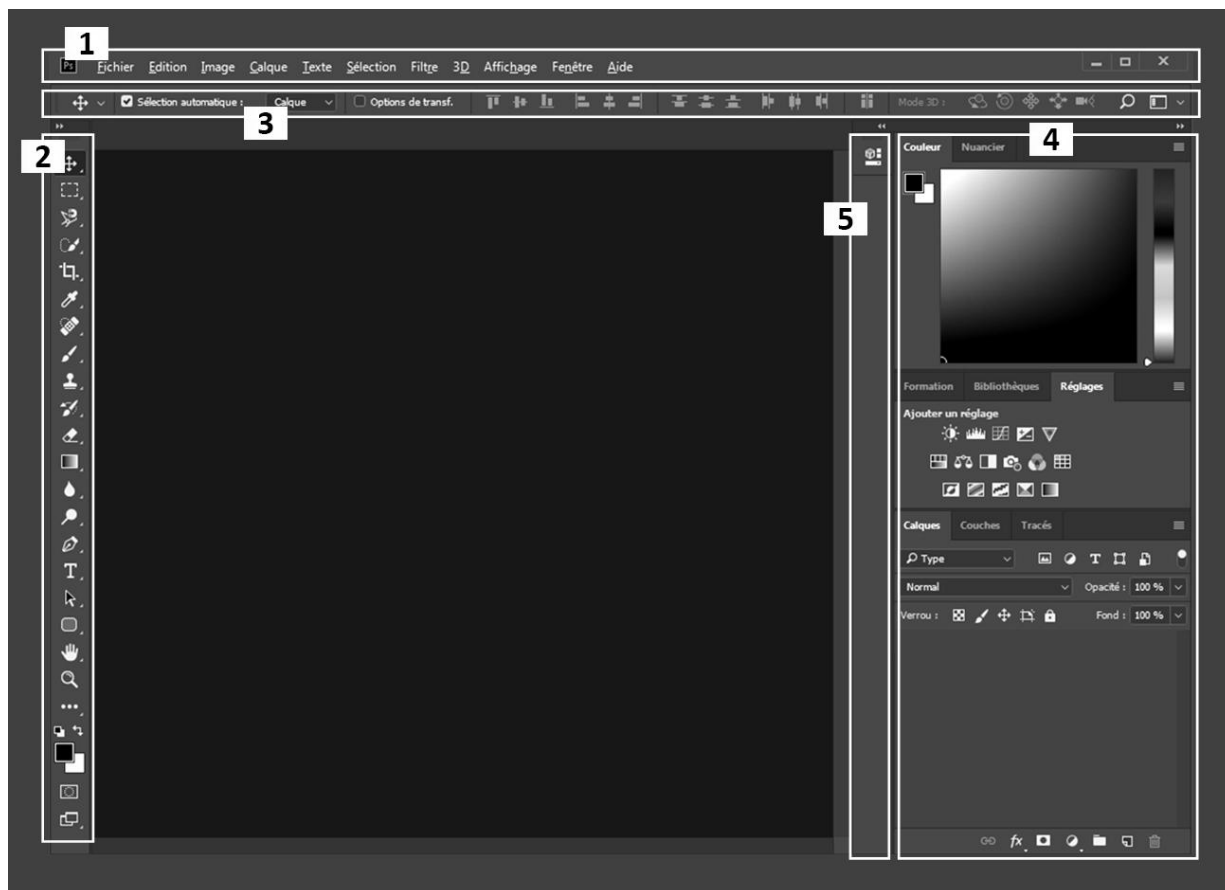
Photoshop CC

MEMO

SOMMAIRE

I. L'ESPACE DE TRAVAIL.....	3
II. LES MENUS	4
Fichier	4
Édition.....	5
Image.....	6
Image → Réglages	7
Calque.....	8
Sélection	9
Filtre	10
Affichage.....	11
Fenêtre	11
III. LES OUTILS	12
Outils de sélection	13
Outils de retouche	14
Outils vectoriels	16
Outils d'annotation et de navigation	17
Et ce qu'il y a en bas de la boîte à outils	17
IV. LES PALETTES	18
V. PETIT LEXIQUE PHOTOSHOP	19

I. L'ESPACE DE TRAVAIL



1. Barre des menus

Se compose, entre autres, des menus Fichier, Édition et Image, qui donnent accès à divers réglages, commandes et panneaux.

2. Boîte à outils

Regroupe des outils permettant de retoucher des images et de créer des illustrations. Les outils apparentés sont regroupés (cliquer longuement sur l'icône correspondante pour accéder aux outils d'un groupe).

3. Barre des options d'outil

Présente les options relatives à l'outil sélectionné. Permet d'en modifier les paramètres.

4. Panneaux flottants visibles

Fenêtres à partir desquelles sont accessibles les fonctionnalités de Photoshop les plus utilisées (par exemple les calques, les couleurs, les réglages, etc.).

Il est possible d'organiser les panneaux et de choisir ceux qui doivent être affichés.

La liste complète des panneaux est disponible sous le menu Fenêtre.

5. Panneaux flottants masqués

Contient les raccourcis des panneaux flottants. Il est possible de déposer à l'intérieur de cette colonne tous les panneaux souhaités.

Pour afficher le contenu d'un panneau miniaturisé, cliquer sur la petite vignette qui lui correspond.

II. LES MENUS



Fichier

- Création d'un **Nouveau** fichier (hauteur, largeur, résolution, mode, arrière plan). **Ctrl N**
- **Parcourir** Ouvre l'explorateur de fichiers **Alt Ctrl O**
- **Ouvrir** un fichier existant ou un fichier récent **Ctrl O**
- **Fermer** un fichier ouvert ou tous les fichiers ouverts. **Ctrl W**
- **Enregistrer** un fichier en le laissant ouvert. **Ctrl S**
- **Enregistrer sous** un autre nom en le laissant ouvert. **Maj Ctrl S**
- Revenir à la **Versión précédente** du fichier (dernier enregistrement). **F12**
- **Importer** : Format Illustrator, PDF, EPS...
- **Importation** permet l'importation de vidéos dans des calques (pour la création de gifs animés par exemple) ou d'utiliser un scanner.
- **Exportation** : Exporter un tracé vers Illustrator.
- **Automatisation** : pour exécuter des actions automatiques (traitements par lots avec scripts, passerelle vers Acrobat, adapter une image [comme "taille de l'image" en simplifié], changement de mode conditionnel [comme "Image> Mode"], collection d'images [permet d'organiser une petite présentation rapidement], Conversion pdf multipage [créer autant de PSD qu'il y a de page dans votre doc. PDF], Rogner et désincliner, présentation web, planche contact.).
- **Scripts** : Exporter un ou des calques du document en fichiers séparés.
- **Informations** : pour ajouter des éléments permettant de décrire et référencer l'image.
- Gérer options et formats d'impression et **imprimer** **Ctrl P**
- **Quitter** **Ctrl Q**



Pour l'optimisation pour le web (au format jpg, mais aussi pour l'enregistrement des gif animés) il faut passer par **Fichier | Exportation | Enregistrer pour le Web (hérité)**

Edition

- Annuler la dernière commande	Ctrl Z
- Aller vers l'avant pour reprendre des actions annulées à la suite	Maj Ctrl Z
- Aller vers l'arrière pour annuler plusieurs commandes à la suite	Alt Ctrl Z
- Atténuer : atténue ou annule le dernier effet appliqué du menu filtre.	Maj Ctrl F
- Couper	Ctrl X
- Copier	Ctrl C
- Copier avec fusion met dans le cache une copie de tous les calques fusionnés	Maj Ctrl C
- Coller	Ctrl V
- Rechercher du texte	Ctrl F
- Orthographe : Vérificateur	
- Rechercher et remplacer du texte.	
- Remplir . Remplir un calque ou une zone de calque avec une couleur	Maj F5
- Faire un contour . Définir la couleur et la taille (ne marche pas sur arrière plan)	
- Echelle basée sur le contenu permet de diminuer la largeur ou la hauteur d'une image sans en déformer le contenu	Maj Ctrl A
- Déformation de la marionnette permet de déformer radicalement des zones de l'image tout en laissant d'autres zones intactes. Ses applications vont de la retouche subtile (par exemple, la mise en forme des cheveux) à des transformations totales (par exemple, repositionner des bras ou des jambes)	
- Déformation de la perspective modifie facilement la perspective des images	
- Transformation manuelle permet d'appliquer des transformations (rotation, homothétie, inclinaison, torsion et perspective) en une seule opération continue.	Ctrl T
- Transformation (Homothétie, Rotation, Inclinaison, Torsion, Perspective, Déformation, Rotation 180°, Rotation horaire de 90°, Rotation antihoraire de 90°, Symétrie axe horizontale, Symétrie axe vertical) permet de transformer un élément sélectionné ou un calque	
- Définir une forme prédéfinie (Créer des formes à partir d'une sélection. Nouvelle forme apparaissant dans la collection de forme des outils de peinture).	
- Utiliser comme motif : Créer un motif à partir d'une sélection pour le remplissage	
- Purger les commandes annulation, le presse-papier, l'historique ou tout (vide le cache)	
- Couleurs : Choisir l'espace de travail colorimétrique et la gestion des couleurs. SRGB pour le web, Adobe 98 pour la PAO. CMJN par défaut.	
- Raccourcis : Choisir les raccourcis clavier	Alt Maj Ctrl K
- Préférences : Personnalisation de l'espace de travail	

Image

-
- **Mode** : Gérer le mode de fichier (bitmap, niveau de gris, bichromie, RVB, CMJN...).
RVB : Web, photographie, PAO.
CMJN : Imprimerie Bichromie : Web, Impression en ton direct (pantone).
Niveaux de gris : Web et impression Noir et blanc.
Couleurs indexées : Format GIF pour le web indexé sur une table de 256 couleurs.
-
- **Réglages** *voir page 7*
 - **Tonalité automatique** **Maj Ctrl L**
 - **Contraste automatique** **Alt Maj Ctrl L**
 - **Couleur automatique** **Maj Ctrl B**
 - **Taille de l'image** : Modifier la dimension en pixels d'une image et sa résolution, sa taille d'impression. **Alt Ctrl I**
 - **Taille de la zone de travail** : Agrandir la zone autour de l'image en ajoutant des pixels de façon uniforme ou seulement en bas, en haut, à gauche, à droite. Les pixels créés, ont par défaut, la couleur de l'arrière plan du sélecteur de couleurs. **Alt Ctrl C**
 - **Rotation de l'image** : faire pivoter l'image dans tous les sens.
 - **Recadrer** : Recadrer l'image à partir d'une sélection
 - **Rognage** : Recadrer l'image en fonction d'un pixel de départ
ex. transparent : supprime tous les pixels transparents.
 - **Dupliquer** l'image. (Réaliser une copie)
 - **Appliquer** une image : mélanger 2 images avec opacité ou mode de fusion.
Revient à placer 2 images l'une sur l'autre dans la palette calque et leur appliquer un mode de fusion ou une opacité spécifique.
 - **Opérations** : Mélanger les couches RVB de différents calques d'un fichier.
 - **Taille de la zone de travail** : Agrandir la zone autour de l'image en ajoutant des pixels de façon uniforme ou seulement en bas, en haut, à gauche, à droite. Les pixels créés, ont par défaut, la couleur de l'arrière plan du sélecteur de couleurs.
 - **Recouvrement** : Pour l'impression uniquement : définit une zone de recouvrement pour pallier à un éventuel décalage lors de l'impression sous presse entre des zones de couleurs différentes. La valeur est indiquée généralement par l'imprimeur si nécessaire.
-

Image → Réglages

- Luminosité/contraste ajoute + ou – de luminosité et de contraste.	
- Niveaux augmente ou diminue les tons foncés, moyens et clairs.	Ctrl L
- Courbes éclaircit ou assombrit l'image en tirant sur un point central sur la courbe.	Ctrl M
- Exposition augmente ou diminue l'exposition et règle le gamma.	
- Vibrance augmente ou diminue la saturation des couleurs.	
- Teinte/saturation permet d'agir sur trois paramètres à la fois : La teinte, la saturation et la luminosité de l'image toute entière. Avec l'option « redéfinir », il est possible de créer une image monochrome d'une teinte au choix.	Ctrl U
- Balance des couleurs permet d'ajouter ou retrancher parmi les 3 couleurs primaires RVB afin de modifier l'ambiance de l'image.	Ctrl B
- Noir et blanc désature et augmente ou diminue la luminosité des couleurs	Alt Maj Ctrl B
- Filtre photo superpose un filtre de couleur.	
- Mélangeur de couches permet de créer des images en niveaux de gris, sépia ou dans d'autres teintes.	
- Correspondance de couleur modifie les couleurs selon une table LUT (Look Up Table).	
- Négatif inverse les couleurs et les tons	Ctrl I
- Isohélie réduit le nombre de couleurs de l'image selon un palier à définir.	
- Seuil transforme l'image en points blancs et noirs	
- Courbe de transfert de dégradé applique un dégradé à une image. Les tons foncés de l'image sont mis en correspondance avec l'une des couleurs d'extrémité du fond en dégradé, les tons clairs avec l'autre couleur d'extrémité et les tons moyens, avec les graduations entre les deux extrémités.	
- Correction sélective permet d'intervenir sur une couleur précise (une des primaires plus noir et blanc) et de lui ajouter une autre primaire au choix.	
- Tons foncés, Tons clairs : Idéal pour corriger un contre-jour. Débouche les ombres et baisse les hautes lumières.	
- Virage HDR s'applique notamment aux images HDR 32 bits, mais peut également être appliqué à toute image pour créer des effets de type HDR	
- Désaturation supprime toutes les informations de couleur.	Maj Ctrl U
- Correspondance de la couleur permet d'adapter les tonalités d'une image à une autre image. Pour harmoniser autant que faire se peut, deux images entre elles quant à leurs dominantes de couleurs.	
- Remplacement de couleur combine les outils de sélection d'une plage de couleurs avec les curseurs HSL pour remplacer cette couleur. On peut également choisir la couleur de remplacement dans le sélecteur de couleurs.	
- Egaliser est similaire à Tons foncé, tons clairs mais moins précis.	

Calque

- Nouveau : Créer un calque.	Maj Ctrl N
- Dupliquer : Dupliquer un calque.	
- Supprimer : Supprimer un calque, les calques liés ou les calques masqués (dont l'œil est décoché)	
- Style de calque (option de fusion, effets ombre portée, lueur, incrustation, etc.).	
- Créer un nouveau calque de remplissage (couleur unie, dégradé, motif)	
- Créer un nouveau calque de réglage (Niveaux, courbes, teinte, saturation etc. On retrouve ici les grandes fonctions du menu Image> Réglages.	
- Option du contenu du calque (Changer les paramètres du calque de réglage. Même chose que double clic sur l'icône du calque dans la palette calque)	
- Masque de fusion (faire apparaître ou disparaître une zone grâce à un masque ; la couleur noir masque et le blanc révèle)	
- Masque vectoriel (créer un masque à partir d'une forme ou d'un tracé)	
- Créer un masque d'écrêtage (masquer un calque avec celui positionné en dessous dans la palette des calques)	Alt Ctrl G
- Objets dynamiques (Convertir en objet dynamique pour appliquer des filtres de façon non-destructive, gérer les objets dynamiques...)	
- Pixellisation (Pixelliser du vectoriel : formes, textes, tracés)	
- Nouvelle tranche d'après un calque (Pour le web : créer une tranche)	
- Associer les calques réuni les calques sélectionnés dans un groupe	Ctrl G
- Dissocier les calques annule l'association des calques	Maj Ctrl G
- Masquer les calques désactive la visualisation des calques sélectionnés	
- Disposition (Faire passer au premier plan, à l'arrière plan, rapprocher ou éloigner un calque dans la hiérarchie)	
- Alignement (par rapport aux centres, aux bords...)	
- Répartition (par rapport aux centres, aux bords...)	
- Verrouiller les calques : On ne peut plus travailler dessus.	Ctrl /
- Lier les calques pour qu'ils puissent être déplacés ensemble	
- Fusionner les calques : les calques sélectionnés n'en font plus qu'un seul	Ctrl E
- Fusionner les calques visibles : les calques visibles n'en font plus qu'un	Maj Ctrl E
- Aplatir l'image (fusionner tous les calques de l'image)	

Sélection

- Tout sélectionner	Ctrl A
- Désélectionner	Ctrl D
- Resélectionner	Maj Ctrl D
- Intervertir	Maj Ctrl I
- Tous les calques	Alt Ctrl A
- Désélectionner les calques	
- Plage de couleur sélectionne une couleur ou une plage de couleurs dans une sélection existante ou une image complète. (On détermine la sélection en choisissant une couleur avec plus ou moins de tolérance grâce à l'outil pipette)	
- Zone de mise au point permet de sélectionner les zones/pixels actifs d'une image.	
- Sujet permet de sélectionner le sujet le plus visible d'une image en un seul clic	
- Modifier la sélection (Cadre, Lisser, Dilater, Contracter, Contour progressif)	
- Etendre (Augmente la zone de sélection en sélectionnant des pixels plus éloignés par rapport à la sélection initiale)	
- Généraliser (Comme Etendre mais avec une plus grande tolérance encore)	
- Transformer la sélection (Transformation manuelle)	
- Mode Masque pour créer et modifier des sélections rapidement. Les zones protégées et les zones non protégées se distinguent par leur couleur.	
- Récupérer la sélection (Récupérer la sélection mémorisée)	
- Mémoriser (Mettre la sélection en mémoire. Crée une nouvelle couche dans la palette couche pour y mémoriser la sélection).	

Filtre

Utiliser la galerie de filtres pour tester les nombreux filtres proposés.

- Une fois le filtre appliqué, vous pouvez l'atténuer avec la commande Edition>Atténuer.
- Vous pouvez appliquer autant de filtres que vous le souhaitez sur une image.

Tout filtre appliqué à un objet dynamique est un filtre dynamique.

Les filtres dynamiques apparaissent dans le panneau Calques, sous le calque d'objet dynamique auquel ils sont appliqués. Ils peuvent être réglés, supprimés ou masqués et sont donc non destructifs.

Tout filtre Photoshop (configuré pour prendre en charge les filtres dynamiques) peut être appliqué en tant que filtre dynamique, à l'exception des filtres Flou de l'objectif, Flamme, Cadre d'image, Arbre et Point de fuite.

Pour utiliser les filtres dynamiques, sélectionner un calque d'objet dynamique, choisir un filtre, puis définir les options du filtre. Une fois un filtre dynamique appliqué, on peut le régler, le réorganiser ou le supprimer.

Utiliser les masques filtrants pour masquer au cas par cas les effets de filtre dynamique.

Affichage

- Cocher ou décocher les extras rend visibles ou invisibles les éléments non imprimables tels que la grille, les repères, les tranches etc.	Ctrl H
- Cocher ou décocher le magnétisme permet de rendre les repères «magnétiques» pour que des sélections viennent se coller automatiquement aux repères quand on les dessine : c'est une aide à la mise en forme	Maj Ctrl :
- Afficher les règles permet d'utiliser les repères en se plaçant sur les règles et en tirant des repères horizontaux ou verticaux avec la souris.	Ctrl R
- Taille réels des pixels affiche le document à 100%. On peut atteindre le même résultat en double cliquant sur la loupe	
- Taille d'impression simule la taille du document à l'impression en fonction de sa taille en pixels et de sa résolution	

Fenêtre

- **Réorganiser et Espace de Travail** (pour définir et paramétrer l'organisation des palettes et panneaux visibles dans l'espace de travail)
- Toutes les palettes qu'il est possible d'afficher dans l'espace de travail sont répertoriées sous forme de liste (les palettes dont on souhaite rendre visible le panneau doivent être cochées)

III. LES OUTILS

Outils de
Sélection

Outils de
Dessin & Retouche

Outils
Vectoriels

Outils de
Navigation & autres



Outils de sélection



→ Déplacement

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



→ Outils Rectangle, Ellipse, Rangée de sélection

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



→ Lasso, Lasso polygonal, Lasso magnétique

Permet de réaliser des sélections à main levée en dessinant la sélection sur l'image. Bien pour démarrer un détourage par exemple ou faire des sélections simples. Son complément le **lasso magnétique** permet aussi de réaliser des sélections à main levée sauf qu'une aide est apportée par le logiciel en magnétisant l'outil sur les zones à fort contraste. Pratique pour les détourages de premier plan qui contraste fortement avec l'arrière plan.



→ Sélection rapide, Baguette magique

Permet de sélectionner un ensemble de pixels de l'image en fonction du pixel de départ. On utilise l'outil **Sélection rapide** pour « peindre » rapidement une sélection à l'aide d'une pointe de forme ronde réglable. Au fur et à mesure que l'on fait glisser la souris, la sélection s'élargit et suit automatiquement les contours définis de l'image.

L'outil **Baguette magique** permet de sélectionner une zone colorée uniforme (par exemple, une fleur rouge) sans être obligé de tracer son contour. Il suffit de spécifier la gamme des couleurs, ou *tolérance*, dans la barre d'options pour les sélections effectuées avec cet outil, selon les similarités avec le pixel sur lequel vous avez cliqué.



→ Recadrage, Tranche, Sélection de Tranche

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

Les **Tranches** sont réservées au web et servent à découper une image pour l'intégrer dans une page HTML.

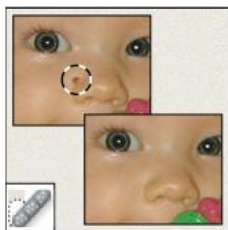


→ Pipette et Echantillonnage de couleur

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

Echantillonnage de couleur permet de poser différentes pipettes sur l'image avec affichage simultané des données lues.

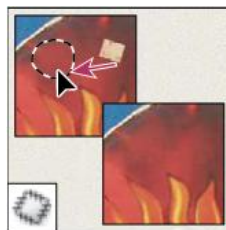
Outils de retouche



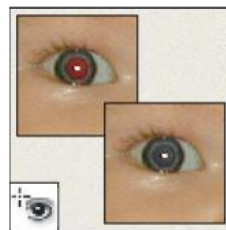
Correcteur de tons directs :
supprime certaines imperfections et objets.



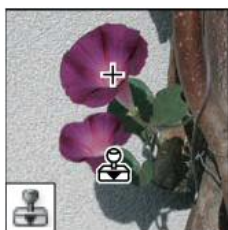
Correcteur :
corrige les imperfections d'une image par application d'un échantillon ou d'un motif.



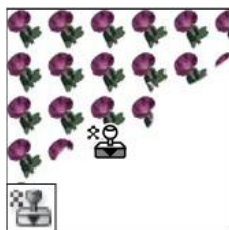
Pièce :
corrige les imperfections d'une portion d'image sélectionnée par application d'un échantillon ou d'un motif.



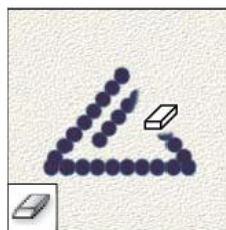
Ceil rouge :
supprime le reflet rouge provoqué par un flash.



Tampon de duplication:
peint en utilisant l'échantillon prélevé sur une image.



Tampon de motif :
peint en utilisant une portion d'image comme motif.



Gomme :
efface des pixels et annule les modifications effectuées sur l'image depuis le dernier enregistrement.



Gomme d'arrière-plan :
rend une zone transparente par glissement de la souris.



Gomme magique :
efface les zones de couleurs en aplat et les rend transparentes d'un seul clic.



Goutte d'eau :
rend flous les contours nets d'une image.



Netteté :
accentue la netteté des contours d'une image.



Doigt :
étalement des données sur une image.



Densité - :
éclaircit certaines zones de l'image.



Densité + :
obscurcit certaines zones de l'image.



Eponge :
modifie la saturation des couleurs d'une zone de l'image.

→ Outils correcteur et tampon

Permettent de dupliquer des pixels d'un endroit à l'autre de l'image. Le principe est le suivant : on clic avec la touche « **Alt** » enfoncée à un endroit de l'image. C'est la cible qui va servir de point de départ à la duplication. On se déplace à un autre endroit de l'image et on commence la duplication en appliquant l'outil sur la zone où l'on veut que la duplication s'effectue. On voit que les pixels dupliqués sont ceux qui sont survolés par le symbole de la cible qui reste bien visible à l'écran.

La différence principale entre le correcteur et le tampon qui fonctionne de la même manière est la suivante : le tampon recouvre la zone où l'on duplique par les pixels dupliqués alors que le correcteur mélange les pixels dupliqués avec les pixels sur lesquels on applique la duplication.

→ La gomme

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

→ Goutte d'eau, Netteté, Doigt

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

→ Pinceau

Autant un outil de dessin que de retouche, le pinceau possède une bibliothèque de formes bien fourni. On peut paramétrer outre son opacité dans la barre d'option de l'outil comme d'ailleurs la plupart des outils, sa dureté qui correspond à la présence ou non d'un léger flou autour de la forme de l'outil, et son diamètre.

Il est très utile en retouche soit pour peindre en noir ou en blanc sur un masque (voir masque), soit pour utiliser sur l'image les modes de fusion de l'outil (voir mode de fusion). L'outil crayon est similaire.

→ Forme d'historique

A ne pas confondre avec le pinceau.

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

→ Dégradé, pot de peinture

Le premier sert à appliquer un dégradé en « tirant un trait » avec l'outil sur l'image.

Pour éditer un dégradé cliquer dans la barre d'option de l'outil sur la barre de dégradés pour ouvrir l'éditeur puis déplacer les curseurs et changer leur couleur.

Le pot de peinture remplit une sélection avec la couleur de premier plan du sélecteur couleur.

→ Densité et Eponge

Permet d'augmenter ou de diminuer localement la densité de l'image.

L'Eponge, elle, permet de dé-saturer localement l'image.

Outils vectoriels

4 types d'outils:

→ L'outil de sélection de tracé (flèche noire), outil de sélection direct (flèche blanche).

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

La flèche blanche permet de sélectionner un tracé point par point.

→ La plume et l'outil de conversion de point.

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

→ L'outil texte

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

→ L'outil forme vectorielle et ses déclinaisons

Ces outils permettent de réaliser des tracés dont les formes sont prédéfinies (rectangle, Ellipse etc.)

Dès que l'on dessine un tracé, le tracé apparaît dans la palette Tracé ; on peut le supprimer ou le transformer en sélection via cette palette.

Dans la barre d'option de ces outils, il faut distinguer :

- Le calque de forme (1^{ère} icône carrée, en partant de la gauche, celle avec 4 points) qui dessine un tracé et lui associe un calque de remplissage de couleur unie que l'on peut modifier par la suite (pratique pour cette raison)
- Le tracé simple. Des points de tracé et des lignes ou courbes sans contour, ni remplissage. C'est pour cette raison que le tracé dessiné peut devenir invisible quand il n'est pas sélectionné. Pour le « retrouver », cliquer sur son symbole dans la palette « tracé »
- Pixels de remplissage. Curieux par rapport à l'outil car dans ce cas, rien à voir avec du vectoriel. On dessine une forme en pixel directement.
- L'outil forme personnalisé (le dernier en bas) permet d'ouvrir une bibliothèque de formes variées à sélectionner dans la barre d'option de l'outil.

Remarque : Dès que l'on dessine un tracé, le tracé apparaît dans la palette tracé ; on peut le supprimer ou le transformer en sélection via cette palette.

Outils d'annotation et de navigation



→ **2 outils masqués dans l'outil pipette** (visibles par clic maintenu sur l'icône)



Outil d'annotation

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



La règle

Permet de mesurer une distance sur le document via aussi la palette info.



→ La main

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



→ La loupe

Permet de zoomer et dézoomer sur le document de 0.195 à 1600%

En double cliquant sur la loupe vous affichez 100%

Option **loupe +** et **Loupe -** dans la barre d'option de l'outil.

La molette permet aussi de zoomer

Ainsi que les raccourcis **Ctrl+** et **Ctrl17**

...Et ce qu'il y a en bas de la boîte à outils



→ Le sélecteur de couleur

Permet d'afficher en permanence la couleur de premier plan (carré supérieur décalé à gauche) et la couleur d'arrière-plan (carré inférieur décalé à droite).

On ouvre le sélecteur en cliquant sur l'icône de la couleur. On peut se déplacer dans le spectre chromatique en sélectionnant par teinte (T, recommandé), par saturation (S) ou Luminosité (L) En cliquant sur « personnalisé » on ouvre la gamme des couleurs **pantone** (un nuancier utilisé par l'imprimerie).

Ces deux couleurs sont permutable avec la **double flèche** en haut à droite du sélecteur (ou en tapant sur la touche « X » du clavier).

L'**icône miniature en haut à gauche du sélecteur** permet de choisir le noir et blanc par défaut.



→ Le mode masque

En cliquant sur le **cercle blanc sur fond gris**, on passe en mode masque :

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

IV. LES PALETTES (PANNEAUX)

- **Calques** : Gère les calques. Nouveau calques, Dossiers de calques, liaisons, affichage avec l'œil, fusions etc.
- **Caractères** : Gère les polices, le corps du texte, l'interlignage etc.
- **Couches** : Visualiser les différentes couches qui composent l'image
- **Couleur** : Un complément du sélecteur pour modifier les couleurs
- **Explorateur de fichier** : pratique pour rechercher et ouvrir des images
- **Formes** : Pour retrouver toutes les formes d'outils disponibles
- **Histogramme** : Avoir un aperçu de la répartition des tonalités du foncé au clair dans l'image.
- **Historique** : Permet de revenir à un état antérieur. Peut-être paramétré dans les préférences (rafraîchissement au bout d'un nombre lambda d'étapes)
- **Infos** : Permet d'avoir des infos sur la position d'un objet, la taille d'une sélection ou la composition d'une couleur.
- **Navigateur** : Un outil similaire au zoom pour naviguer dans le document.
- **Nuancier** : Un autre outil de gestion de la couleur : Permet de choisir à la pipette des couleurs et d'ouvrir la bibliothèque de nuance qui comprend notamment les nuanciers Pantone.
- **Options** : Affiche la barre d'option pour chaque outil
- **Outils** : Ouvre la boîte à outils
- **Outils prédéfinis** : permet de se constituer sa propre bibliothèque d'outil en cliquant sur nouveau en bas : sélectionne automatiquement l'outil en cours et l'ajoute dans la palette.
- **Paragraphe** : Permet de gérer le ferrage et le retrait du texte
- **Scripts** : permet d'enregistrer des scripts : **Nouveau script** → On nomme le nouveau script → le script démarre en réalisant des commandes à partir d'une image → Toutes les commandes sont enregistrées dans le script tant que l'icône carré est allumée en rouge → Une fois les commandes effectuées, on arrête le script (bouton stop).
Pour appliquer le script à un lot d'images on passe par la commande «traitement par lot» dans Fichier → Automatisation → Traitement par lot.
- **Style** : des styles prédéfinis que l'on peut appliquer à n'importe quel objet : calque, forme, texte
- **Tracés** : Sélectionner les tracés et les convertir en sélection. Convertir une sélection en tracé.

V. PETIT LEXIQUE PHOTOSHOP

APLATIR

Action qui consiste à fusionner tous les calques d'un document Photoshop.

S'effectue via la palette des calques dans le menu déroulant actionné par la flèche en haut à droite de la palette.

BITMAP

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

CALQUE

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

Plusieurs choses à retenir pour les calques :

- Ils ont un ordre hiérarchique : Un calque placé au dessus d'un autre le masque entièrement sauf si son opacité est inférieure à 100% ou si un mode de fusion lui est appliqué.
 - Un calque peut être totalement opaque ou semi transparent. Si l'opacité d'un calque est réglée sur 50%, il laissera apparaître en partie le calque qui se trouve en dessous.
 - Un calque peut se mélanger à un autre grâce aux modes de fusion.
 - On aura tendance à créer un calque différent pour chaque élément (objet) du document par confort de travail. Ce point est très important.
-

COMPLÉMENTAIRES

La couleur complémentaire à une couleur lambda dans un système colorimétrique donné est celle qui se trouve à l'exact opposé de la couleur lambda sur le cercle chromatique.

Exemple : en RVB la complémentaire du bleu est le jaune, en CMJN la complémentaire du Jaune est le violet.

CONTOUR PROGRESSIF

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

CONTRASTE

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

COUCHE

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

ENREGISTRER POUR LE WEB

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

ESPACE COLORIMÉTRIQUE

Un espace colorimétrique contient un éventail de couleur qui lui est propre. Les espaces colorimétriques ont des « tailles » différentes.

Certaines couleurs peuvent exister dans un espace et pas dans un autre d'où la nécessité des « moteurs de conversion » intégrés à Photoshop qui permettent de convertir les couleurs d'un espace à l'autre tout en préservant l'apparence de l'image. Les principaux espaces sont RVB (écran, appareil photo) et CMJN (Imprimerie).

La conversion de **RVB** vers **CMJN** s'appelle la « **séparation des couleurs** »

GIF

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

INSTANTANÉ

Dans la palette historique (en bas), on trouve une icône d'appareil photo : c'est l'**outil d'instantané** qui permet de réaliser une « capture » du document à un instant T.

Pratique quand on veut sauvegarder une partie du travail réalisé et revenir éventuellement à ce stade T ultérieurement.

JPG

Autres format d'image utilisé pour le web mais aussi très populaire en photo numérique. La raison de cette popularité est sa grande capacité à « compresser » le poids des images par un algorithme qui supprime plus ou moins fortement des pixels « redondants » de l'image. Plus la compression est grande et moins l'image pèsera lourd mais sa qualité sera également amoindrie.

Attention : le Jpg n'est pas un format de conservation et d'archivage : Sa compression est destructive dès qu'elle est assez élevée et fait donc perdre définitivement du détail à l'image.

LIER LES CALQUES

Dans la palette calque, une case à cocher à côté de l'icône du calque fait apparaître un chaînon qui indique que deux ou plusieurs calques seront liés ensemble.

Permet de déplacer plusieurs calques ensemble, de fusionner seulement les calques liés.

MASQUE D'ÉCRÉTAGE

Permet à un calque de prendre la forme du calque précédent. Utilisé pour créer des textes avec des fonds travaillés, ou encore pour réaliser des formes originales. Il est possible de déplacer le calque pour mettre en avant certaines parties de la création.

MASQUE DE FUSION

Permet de masquer certaine partie du contenu d'un calque, laissant ainsi apparaître ce qui se trouve en dessous de ce calque.

Pour créer un masque de fusion :

Cliquer sur l'icône du masque en bas de la palette calque une fois le calque sélectionné. Le masque créé est alors vierge c'est-à-dire blanc : il ne masque rien du calque auquel il est lié. Pour commencer à masquer des parties du calque, on se sert du **pinceau de couleur noire** en peignant sur les parties d'image à masquer.

Attention! C'est l'icône du masque qui doit être sélectionnée et non celle du calque!

Pour en être sûr, l'icône sélectionnée est entourée d'un liseré supplémentaire.

Si le liseré est autour de l'icône du calque vous allez peindre en noir directement sur l'image ce qui n'est pas le but recherché.

Si le liseré est autour de l'icône du masque en revanche, vous allez bien masquer les parties d'image sur lesquelles vous peignez.

Pour revenir en arrière, c'est à dire dé-masquer les parties d'image masquées, il suffit de peindre en blanc : les parties du masque redevenues blanches ne masquent rien : l'image réapparaît.

MODE DE FUSION

Mode de calcul entre les pixels d'un calque et celui qui est en dessous permettant de mélanger les pixels des deux calques selon le mode sélectionné. Assez difficile à appréhender sur des calques entiers car le calcul est complexe.

Pour les tester, il semble plus intuitif d'utiliser le pinceau en « mode de fusion » et peindre sur une image pour voir comment le mélange s'effectue.

Un exemple de fusion : le pinceau en mode **teinte** applique là où on le passe, la teinte de la couleur choisie pour le pinceau mais ne touche pas à la saturation et la luminosité des pixels existants. C'est une méthode efficace pour retoucher ponctuellement les couleurs d'une image voire coloriser une image en noir et blanc.

PNG

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

PSD

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

TAILLE DE L'IMAGE

A ne pas confondre avec la taille d'affichage à l'écran qu'on modifie avec la loupe. Il faut distinguer la taille « physique » de l'image en pixels (300 x 200 par ex) avec la taille d'impression qui elle, dépend de la résolution. A 150 pixels par pouce cette image de 300 x200 s'imprimera au format 5.08 par 3.39 cm alors qu'en 300 ppp en 2.54 par 1.69. c'est-à-dire deux fois plus petit puisqu'on met dans 1 pouce deux fois plus de pixels.

TIFF

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

TSL

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

VECTORIEL

Contrairement aux images « bitmap »(pixels), les images vectorielles sont définies par des vecteurs ou tracés ou si l'on préfère des courbes ou lignes résultant de calculs mathématiques qui permettent à des logiciels de les retranscrire sur un écrans ou sur le papier.

La retranscription de ces calculs mathématiques en formes imprimable pixélisées s'appelle la « rastérisation ». On parle aussi de langage PostScript pour définir les périphériques d'impression capables d'opérer ce type de transcription vecteurs vers pixels.

UTILISER TOUS LES CALQUES

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