

Cours 06

Photoshop

Formats de documents, images,
couleurs, présentation d'outils



Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Les images sont constituées d'une grille de points appelés pixels.



Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Les images sont composées de pixels et destinées à l'impression ou au web.

4 questions fondamentales déterminent le travail sur Photoshop :

1. Quelle sera la destination de l'image à créer ?
 - a- Impression (print)
 - b- Site internet (web)
2. Quel sera le mode colorimétrique de l'image ?
 - a- CMJN (print)
 - b- RVB (web)
3. Quelle sera la résolution (pixels/pouce ou dpi) ?
 - a- 300 dpi (print)
 - b- 72 dpi (web)
4. Quel sera le format final de l'image ?
 - a- PSD, EPS, TIFF, PDF... (print)
 - b- JPG, PNG, GIF (web)

IMPORTANT :

Créer des dossiers :

- PSD : pour fichiers natifs
- PNG : pour images finales

Nommer les fichiers :

Burgetman-nomduburger-format

Ni espaces ni caractères
Spéciaux (accents) entre
les mots !

1. Photoshop – Formats de documents

Les formats de documents graphiques se différencient par leur représentation des données d'image (pixels, vecteurs) et leur prise en charge des techniques de compression et des fonctionnalités Photoshop.

Le codage standard pour les images est de 8 bits par couche. Pour obtenir une plus grande plage dynamique avec images 16 ou 32 bits, « enregistrer sous » les formats PSD, PSB, TIFF, JPG 2000

Les formats de documents peuvent être classés selon :

- **Les Formats de documents avec les fonctionnalités de photoshop**
- **Les Formats de documents pour le web**
- **Les Formats de documents pour l'impression**
- **Les Formats de documents pour la photographie**

2. Formats de documents Photoshop

Les Formats de documents avec les fonctionnalités de photoshop :

PSD : format de document natif de Photoshop. Pour préserver toutes les fonctionnalités de Photoshop (calques, effets, masques, images, textes, etc), enregistrer une copie de l'image au format Photoshop (PSD).

Taille max : 2Go

PSB : format de document Photoshop Brut, possède les mêmes caractéristiques que le PSD. **Taille max : 4Go**

Important : Toujours enregistrer le document au format PSD pour sauvegarder le travail sur les calques, effets, images et textes !

Autres formats

EPS : (Encapsulated PostScript®) peut représenter des données graphiques vectorielles et bitmap et est pris en charge par la majorité des logiciels graphiques, d'illustration et de mise en page.

Utilisation : Tracés vectoriels ou bitmaps

TIFF : est un ancien format graphique, permettant de stocker des images bitmap (raster) de taille importante (plus de 4 Go compressées), sans perte de qualité et indépendamment des plates formes ou des périphériques utilisés.

Utilisation : Image de très haute résolution

PDF (Portable Document Format) : est un format de document souple, compatible entre différentes plates-formes et applications. Les documents PDF affichent avec précision et conservent polices, les mises en page et les graphiques vectoriels et bitmap. En outre, les documents PDF peuvent présenter des fonctionnalités de navigation et de recherche pour documents électroniques, tels que des liens électroniques.

3. Formats de documents pour le web

Dans photoshop, pour enregistrer en JPEG: ouvrir l'image > document > Enregistrer pour le web > JPEG

JPEG : (Joint Photographic Experts Group)

Technique de compression avec perte, prise en charge par les formats de document TIFF, PDF, JPEG et de langage PostScript. Elle est recommandée pour les photographies.

Le format JPEG (Joint Photographic Experts Group) est généralement utilisé pour afficher les photographies et autres images à tons continus de documents HTML. Le format JPEG prend en charge les modes CMJN, RVB et Niveaux de gris, mais pas les transparences. A la différence du format GIF, le format JPEG conserve les informations chromatiques d'une image RVB, mais il compresse la taille des documents en éliminant des données de façon sélective.

3. Formats de documents pour le web

Dans photoshop, pour enregistrer en GIF : ouvrir l'image > document > Enregistrer pour le web > GIF

GIF (Graphics Interchange Format) : est généralement utilisé pour afficher des graphiques et des images à couleurs indexées dans des documents HTML. Le format GIF est un format compressé conçu pour réduire à la fois la taille du document et le temps de transfert électronique. Il préserve les transparences des images à couleurs indexées, mais il ne prend pas en charge les couches alpha.

3. Formats de documents pour le web

Dans photoshop, pour enregistrer en PNG : ouvrir l'image > document > Enregistrer pour le web > PNG

PNG (Portable Network Graphics) : développé comme variante sans brevet du format GIF, est utilisé pour la compression sans perte et l'affichage des images sur le web. Contrairement au format GIF, le format PNG prend en charge les images 24 bits et génère des transparences d'arrière-plan sans crénelier les contours. Le format PNG prend en charge les images en mode RVB, Couleurs indexées, Niveaux de gris et Bitmap sans couche alpha. Il permet de conserver les transparences des images en niveaux de gris et RVB.

Avantages : haute résolution + transparence

4. Formats utiles pour le web

- **JPG** : image et illustration avec perte et sans transparence, poids minimal
- **GIF** : illustration avec transparence aux contours pixelisés
- **PNG** : image et illustration de bonne qualité avec transparence
- **PDF** : document avec une mise en page de textes, images et liens. Ex : Fiches produit

5. **RVB** : format colorimétrique web

RVB : Rouge Vert Bleu

Le web est régi par le mode colorimétrique RVB.

Mode Couleurs RVB

Dans photoshop, pour mettre une image en RVB : ouvrir l'image > Image > Mode > Couleurs RVB

Ce mode dans Photoshop utilise le modèle RVB, attribuant une valeur d'intensité à chacun des pixels. Dans les images en 8 bits par couche, les valeurs d'intensité vont de 0 (noir) à 255 (blanc) pour chacune des composantes RVB (rouge, vert, bleu) d'une image en couleurs. Par exemple, un rouge vif aura une valeur R de 246, une valeur V de 20 et une valeur B de 50. Lorsque toutes les composantes ont une valeur égale, on obtient une nuance de gris neutre ; lorsqu'elles ont chacune une valeur de 255, on obtient un blanc pur. Une valeur égale à 0 pour chacune produit du noir.

6. Le codage des couleurs

Les couleurs en HTML sont définies par 3 nombres hexadécimaux représentant les tons de Rouge, de Vert et de Bleu (selon le codage RGB (Red Green Blue, en français : RVB) de la couleur choisie. Ainsi la syntaxe de codage d'une couleur en HTML est la suivante :

couleur="#RRVVBB"

RR, VV et BB représentent respectivement un nombre hexadécimal entre 00 et FF pour le Rouge, le Vert et le Bleu.

Ainsi, plus de 16 millions de couleurs sont disponibles pour colorer les pages web. Toutefois, étant donné que tous les navigateurs ne reconnaissent pas les couleurs de la même façon, le W3C conseille l'utilisation des couleurs ci-dessous, pour lesquelles un nom intelligible a été donné.

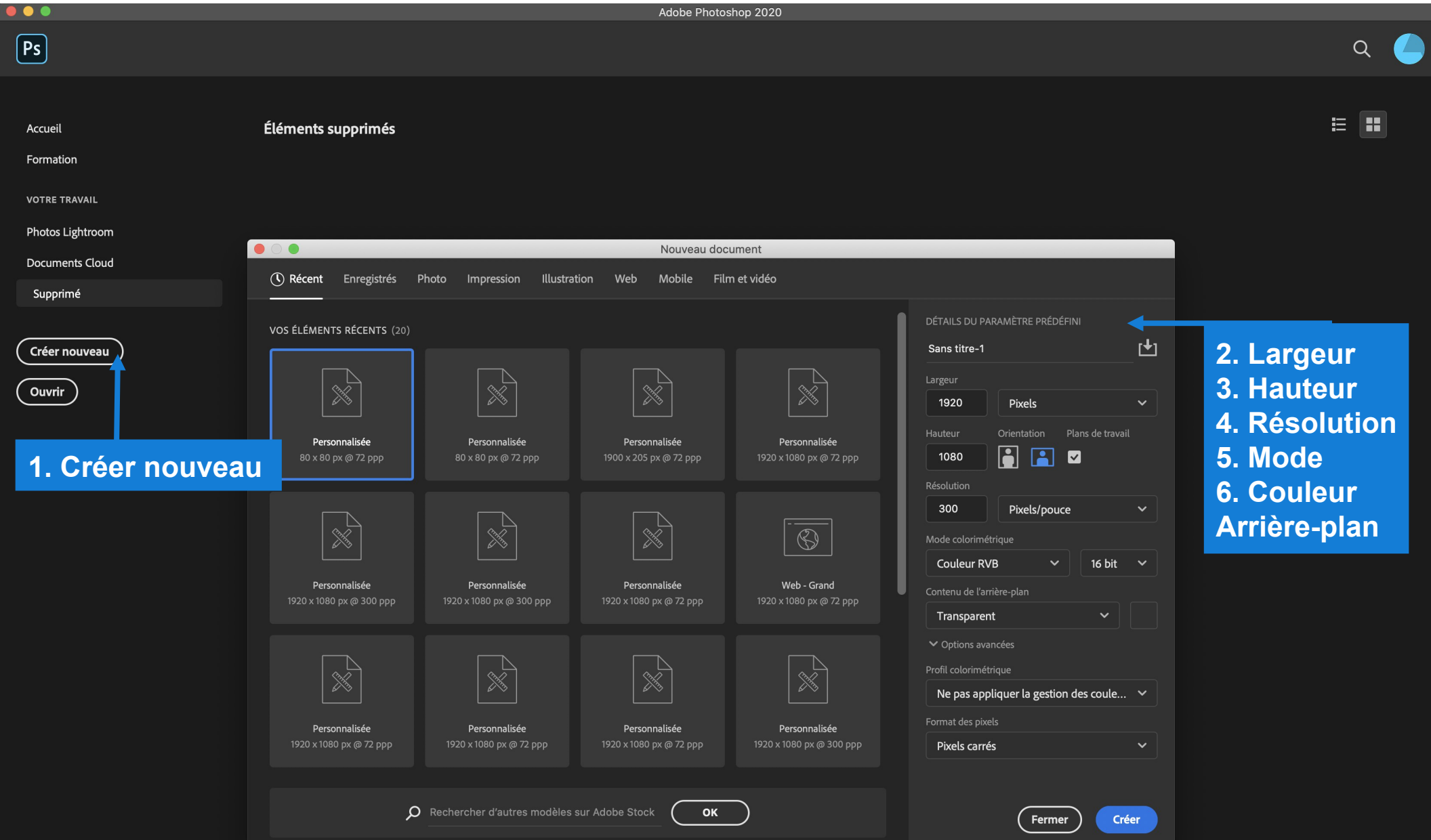
Exemples :

Noir : #000000 ; Blanc : #FFFFFF ;

Gris : #CCCCC ; Orange : #F99C10 ;

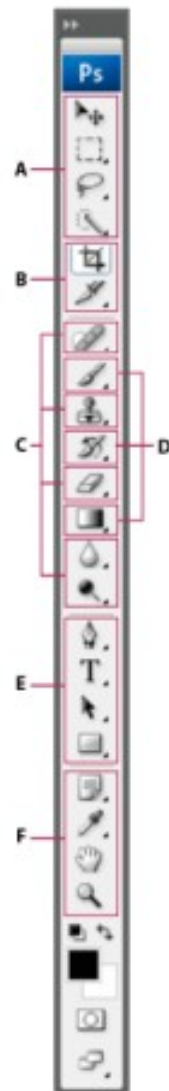
7. Photoshop - Créer un document

Créer nouveau



8. Outils

Présentation de la palette d'outils



A Outils de sélection

- **Déplacement (V)**
- **Rectangle de sélection (M)**
 - Ellipse de sélection (M)
 - ⌘ Rectangle de sélection 1 colonne (M)
 - ⇧ Rectangle de sélection 1 rangée (M)
- **Lasso (L)**
 - ↳ Lasso polygonal (L)
 - ↳ Lasso magnétique (L)
- **Sélection rapide (W)**
 - ↳ Baguette magique (W)

B Outils de recadrage et de tranche

- **Recadrage (C)**
- **Tranche (K)**
 - ↳ Sélection de tranche

C Outils de retouche

- **Correcteur de tons directs (J)**
 - ↳ Correcteur (J)
 - ↳ Pièce (J)
 - ↳ Œil rouge (J)
- **Tampon de duplication (S)**
 - ↳ Tampon de motif (S)
- **Gomme (E)**
 - ↳ Gomme d'arrière-plan (E)
 - ↳ Gomme magique (E)

- **Goutte d'eau (R)**
 - ↳ Netteté (R)
 - ↳ Doigt (R)
- **Densité- (O)**
 - ↳ Densité+ (O)
 - ↳ Eponge (O)

D Outils de peinture

- **Pinceau (B)**
 - ↳ Crayon (B)
 - ↳ Remplacement de couleur (B)
- **Forme d'historique (Y)**
 - ↳ Forme d'historique artistique (Y)
- **Dégradé (G)**
 - ↳ Pot de peinture (G)

E Outils de dessin et de texte

- **Plume (P)**
 - ↳ Plume libre (P)
 - ↳ Ajout de points d'ancrage
 - ↳ Suppression de point d'ancrage
 - ↳ Conversion de point

- **Texte horizontal (T)**
 - ↳ Texte vertical (T)
 - ↳ Masque de texte horizontal (T)
 - ↳ Masque de texte vertical (T)

- **Sélection de tracé (A)**
 - ↳ Sélection directe (A)

- **Rectangle (U)**
 - ↳ Rectangle arrondi (U)
 - ↳ Ellipse (U)
 - ↳ Polygone (U)
 - ↳ Trait (U)
 - ↳ Forme personnalisée (U)

F Outils d'annotation, de mesure et de navigation

- **Annotations (N)**
 - ↳ Annotation audio (N)
- **Pipette (I)**
 - ↳ Echantillonnage de couleur (I)
 - ↳ Règle (I)
 - ↳ Comptage (I)†
- **Main (H)**
- **Zoom (Z)**

■ Indique l'outil affiché par défaut * Les raccourcis clavier apparaissent entre parenthèses † Extended seulement

8.1 Outils de sélection

Galerie d'outils de sélection



Les outils de sélection permettent de tracer des rectangles et des ellipses de sélection, ainsi que de sélectionner une seule rangée ou une seule colonne.



L'outil Déplacement permet de déplacer des sélections, des calques et des repères.

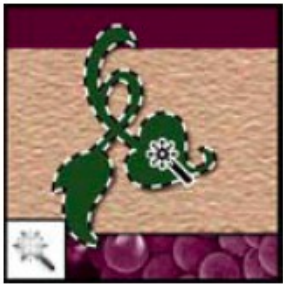


Les outils de lasso permettent d'effectuer des sélections de forme libre, polygonales (aux bords droits) et magnétiques.



L'outil Sélection rapide permet de « peindre » rapidement une sélection à l'aide d'une pointe de forme arrondie réglable.

8.2 Outils de sélection



L'outil Baguette magique
permet de sélectionner des
zones de couleur identique.

Galerie d'outils de recadrage et de tranche



L'outil Recadrage permet de recadrer
des images.



L'outil Tranche permet de créer des
tranches.



L'outil Sélection de tranche permet de
sélectionner des tranches.

8.3 Outils de retouche

Galerie d'outils de retouche



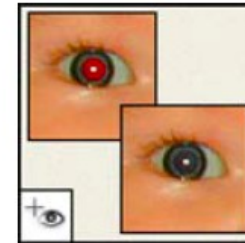
L'outil Correcteur localisé permet de supprimer certaines imperfections et objets.



L'outil Correcteur permet de corriger les imperfections d'une image par application d'un échantillon ou d'un motif.



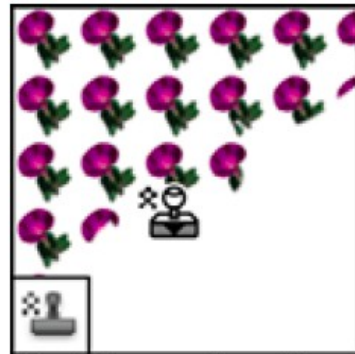
L'outil Pièce permet de corriger les imperfections d'une portion d'image sélectionnée par application d'un échantillon ou d'un motif.



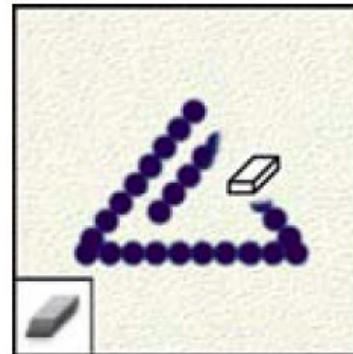
L'outil Œil rouge permet de supprimer le reflet rouge provoqué par un flash.



L'outil Tampon de duplication permet de peindre en utilisant l'échantillon prélevé sur une image.



L'outil Tampon de motif permet de peindre en utilisant une portion d'image comme motif.



L'outil Gomme permet d'effacer des pixels et d'annuler les modifications effectuées sur l'image depuis le dernier enregistrement.



L'outil Gomme d'arrière-plan permet de rendre une zone transparente par glissement de la souris.

8.4 Outils de retouche



L'outil Gomme magique permet d'effacer les zones de couleurs en aplat et de les rendre transparentes d'un seul clic.



L'outil Goutte d'eau permet de rendre flous les contours nets d'une image.



L'outil Netteté permet d'accentuer la netteté des contours d'une image.



L'outil Doigt permet d'étaler des données sur une image.



L'outil Densité - permet d'éclaircir certaines zones de l'image.



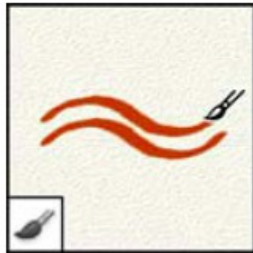
L'outil Densité + permet d'obscurcir certaines zones de l'image.



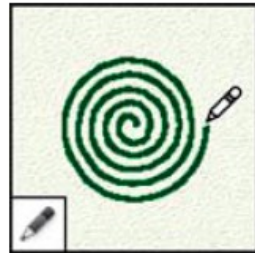
L'outil Eponge permet de modifier la saturation des couleurs d'une zone de l'image.

8.5 Outils de peinture

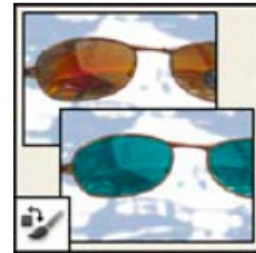
Galerie d'outils de peinture



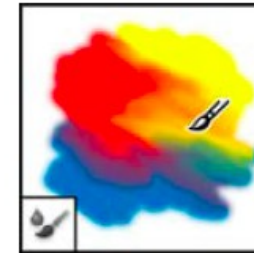
L'outil Pinceau permet d'appliquer une couleur par touches successives.



L'outil Crayon permet de dessiner des tracés aux bords nets.



L'outil Remplacement de couleur permet de remplacer une couleur sélectionnée par une autre couleur.



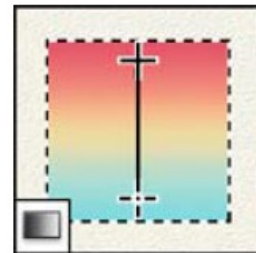
L'outil Pinceau mélangeur simule des techniques de peinture réalistes, telles que la fusion des couleurs et les différences d'humidité de peinture.



L'outil Forme d'historique permet de peindre une copie de l'état ou de l'instantané sélectionné dans la fenêtre de l'image.



L'outil Forme d'historique artistique permet d'appliquer des touches de peinture reproduisant différents styles de peinture, à partir d'un état ou d'un instantané sélectionné.



Les outils de dégradé permettent de créer des dégradés ou des transitions linéaires, circulaires, inclinées, réfléchies et en forme de losange entre les couleurs.



L'outil Pot de peinture permet d'appliquer la couleur de premier plan à des zones de même couleur.

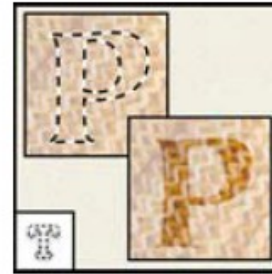
8.6 Outils de tracé de forme et texte



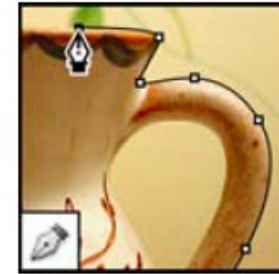
Les outils de sélection de tracé permettent de sélectionner des formes ou des segments et d'afficher leurs points d'ancrage, lignes directrices et points directeurs.



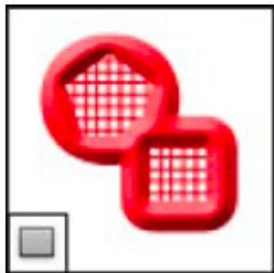
Les outils de texte permettent de saisir du texte dans une image.



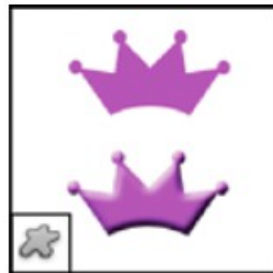
Les outils de masque de texte permettent de créer une sélection épousant la forme du texte.



Les outils de plume permettent de réaliser des tracés aux contours lisses.



Les outils de forme et l'outil Trait permettent de dessiner des formes et de tracer des lignes dans un calque simple comme dans un calque de forme.



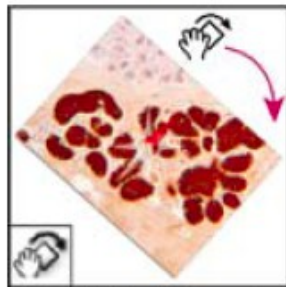
L'outil Forme personnalisée permet d'appliquer des formes personnalisées à partir d'une liste.

8.7 Outils de navigation

Navigation, notes et galerie d'outils de mesure



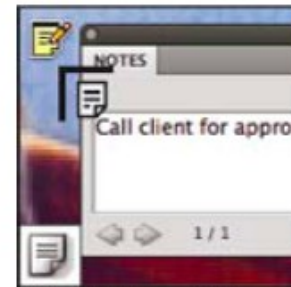
L'outil Main permet de déplacer une image à l'intérieur de la fenêtre.



L'outil Rotation de l'affichage fait pivoter la zone de travail de manière non destructrice.



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



L'outil Annotation crée des annotations qui peuvent être jointes à une image.



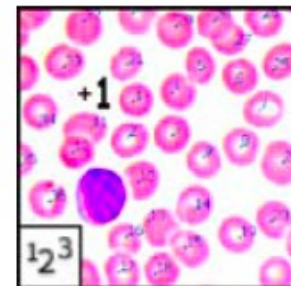
L'outil Pipette permet de prélever les couleurs d'une image.



L'outil Echantillonnage de couleur affiche les valeurs de couleur pour quatre zones maximum.



L'outil Règle permet de mesurer les distances, les positions et les angles.

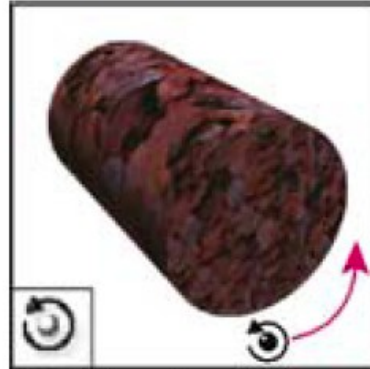


L'outil Comptage compte les objets d'une image. (Photoshop Extended uniquement)

8.8 Outils de trans



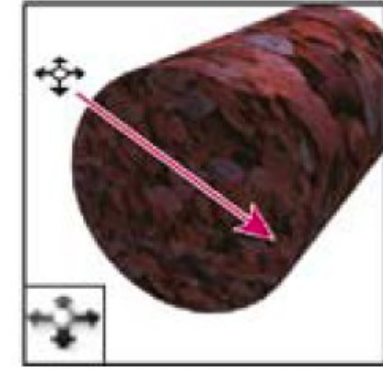
L'outil Rotation de l'objet 3D fait pivoter l'objet autour de son axe x.



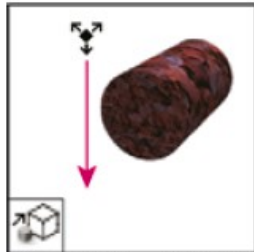
L'outil Enroulement de l'objet 3D fait pivoter l'objet autour de son axe z.



L'outil Panoramique de l'objet 3D permet d'appliquer un panoramique à l'objet dans la direction x ou y.



L'outil Coulisement de l'objet 3D déplace l'objet latéralement lorsque vous faites glisser horizontalement, ou vers l'avant et l'arrière lorsque vous faites glisser l'objet verticalement.



L'outil Mise à l'échelle de l'objet 3D augmente ou réduit l'échelle de l'objet.



L'outil Rotation de la caméra 3D tourne autour de la caméra dans la direction x ou y.



L'outil Enroulement de la caméra 3D fait pivoter la caméra autour de l'axe z.



L'outil Panoramique de la caméra 3D effectue un panoramique avec la caméra dans la direction x ou y.

8.9 Pixel ou bitmap

[Haut de la page](#)

A propos des images bitmap

Les images bitmap — appelées images pixellisées sur le plan technique — utilisent une grille de couleurs (pixels) pour représenter les images. A chaque pixel sont attribués un emplacement et une valeur de couleur spécifiques. Lorsque vous manipulez des images bitmap, vous ne modifiez ni des objets ni des formes, mais des pixels. Les images bitmap sont le support électronique le plus couramment utilisé pour obtenir des images à tons continus, comme des photographies ou des peintures numériques, car elles permettent de représenter de manière beaucoup plus efficace des gradations subtiles de tons et de couleurs.

Les images bitmap sont dépendantes de la résolution, c'est-à-dire qu'elles sont constituées d'un nombre fixe de pixels. Leur affichage est donc irrégulier et moins net si elles sont mises à l'échelle à l'écran ou si elles sont imprimées avec une résolution inférieure à leur résolution d'origine.



Exemple d'image bitmap dans différentes échelles d'affichage

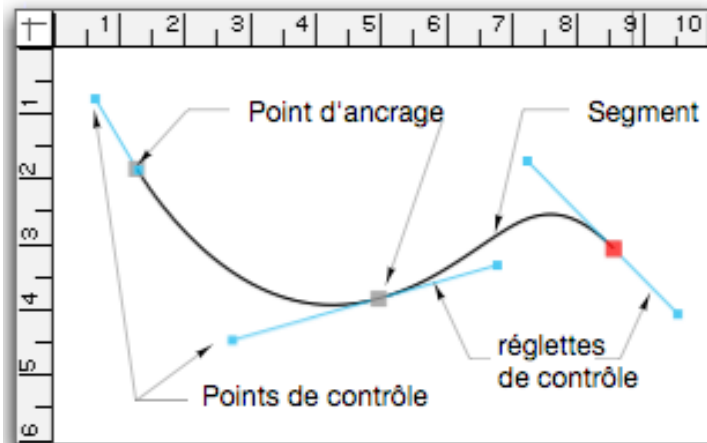
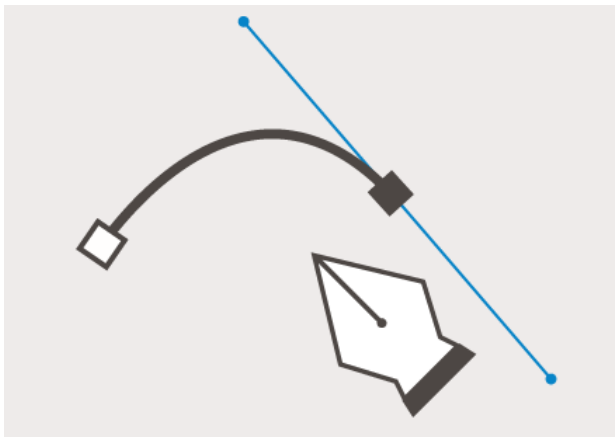
Les images bitmap requièrent parfois un espace de stockage important, et doivent souvent être compressées pour permettre de limiter les tailles des fichiers lorsqu'elles sont utilisées dans certains composants Creative Suite. Par exemple, un fichier image doit être compressé dans son application d'origine avant d'être importé dans une présentation.

9. La plume : tracer des lignes et courbes pour sélectionner

Elle sert à tracer des lignes et courbes vectorielles ou des courbes de Bézier. Ces courbes ne sont pas constituées de pixels et sont indépendantes de la résolution. La plume sert aussi d'outil de sélection, elle est d'ailleurs très pratique pour découper des formes.

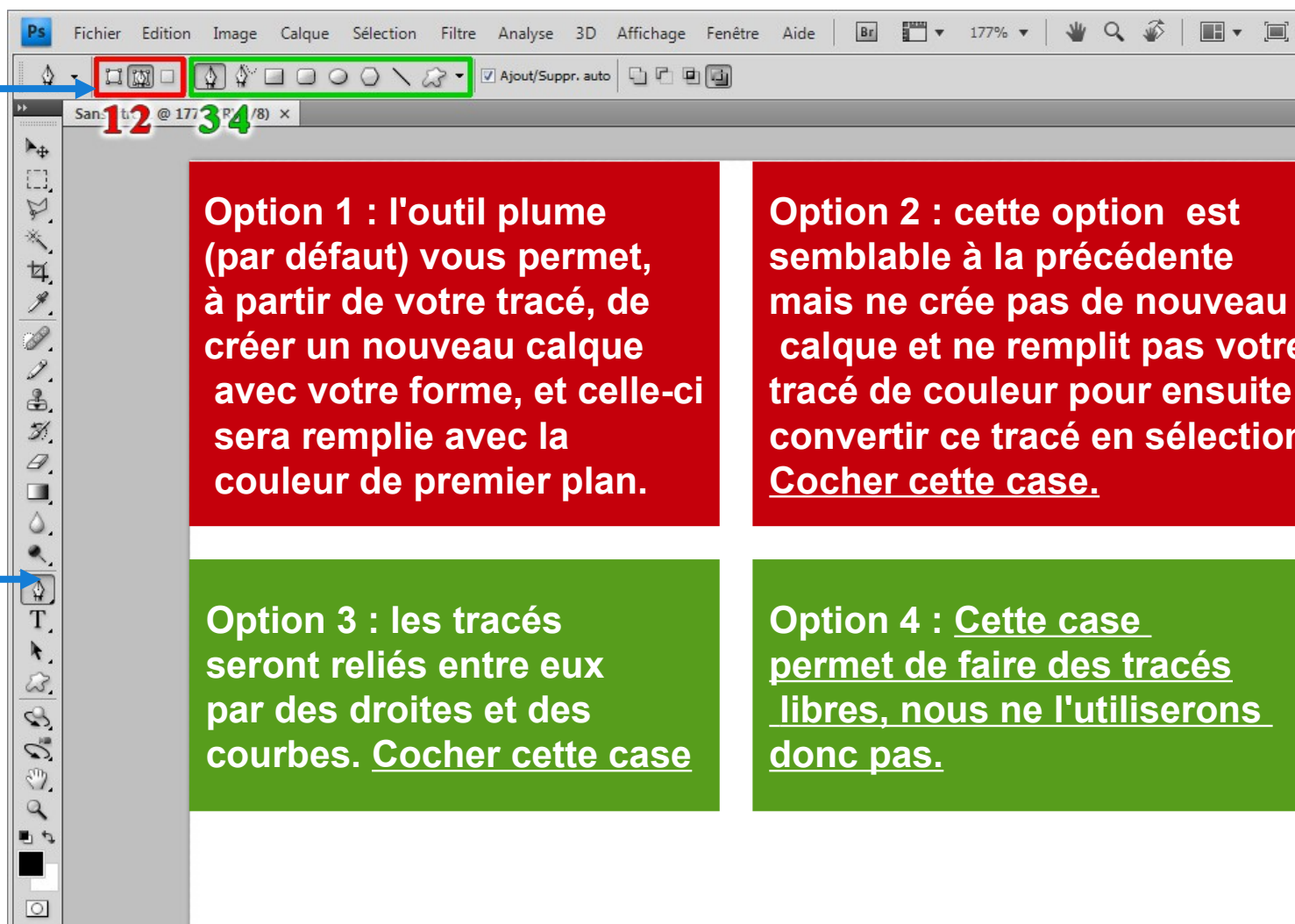
Les courbes de Bézier sont des courbes mathématiques lisses qui passent par des points spécifiques.

Un segment de Bézier est constitué de trois composantes de base : les points d'ancrage, les points de contrôle, et les réglettes de contrôle. Les points d'ancrage représentent les points terminaux d'un segment. Un point de contrôle est un point lié au point d'ancrage qui lorsqu'on le fait glisser, affecte la direction et la forme de la courbe. En augmentant la distance séparant le point de contrôle de son point d'ancrage, on augmente l'inflexion de la courbe, et inversement, en diminuant la distance, on diminue l'étirement de la courbe. Si la distance est égale à zéro, la courbe formera un angle droit. La distance entre le point de contrôle et son point d'ancrage est représentée par une réglette de contrôle. Il convient de souligner que la courbe passant par un point d'ancrage est toujours tangente à la ligne reliant la réglette de contrôle à son point d'ancrage.



10. Plume - utilisation

2. Cocher les cases 2 et 3

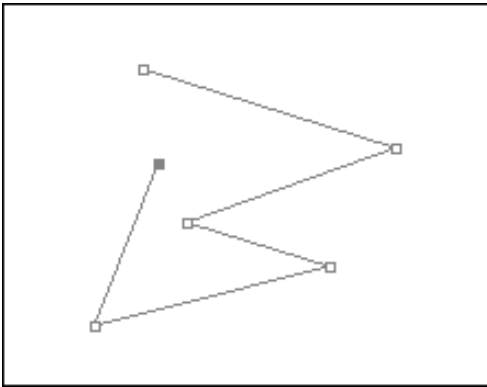


1. Plume

11. Plume – Tracé simple

Cliquez sur votre plan pour créer un point d'ancrage. Un point d'ancrage permet de définir la forme du tracé. Le tracé passera obligatoirement par tous les points d'ancrage.

Ensuite, cliquez ailleurs pour créer un autre point d'ancrage : les 2 points sont reliés dans l'ordre où ils ont été créés par un segment.



Créez plusieurs points d'ancrage et regardez votre résultat. Sachez que vous n'êtes pas obligés de boucler votre tracé. Pour vous repérer, le point grisé est celui qui est actuellement sélectionné.

Pour fermer votre tracé, cliquez sur l'autre extrémité, la plume sera accompagnée d'un cercle pour signifier la fermeture du tracé.

12. Plume – Enregistrer le tracé dans le Panneau Tracé

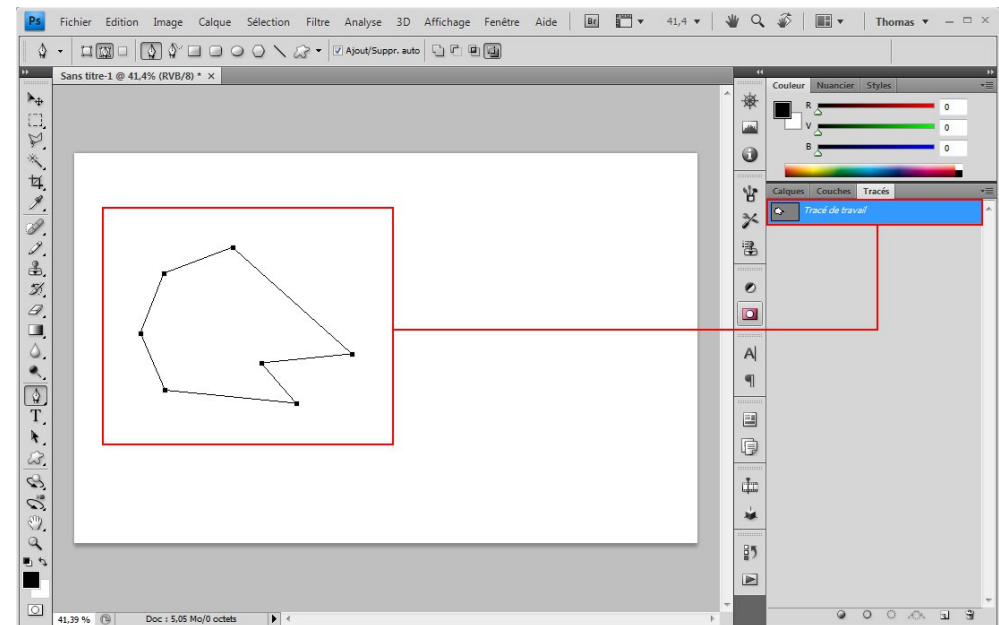
Votre tracé apparaît dans le panneau Tracés

(Fenêtre > Tracés)

Important !

**Pour enregistrer le tracé,
double-cliquez le dans le panneau
Tracés et enregistrez-le.**

Le fait d'en créer un autre ne
supprimera pas l'ancien !



13.Plume – Courbes de bézier

Les points d'inflexion pour créer des courbes

Inflexion désigne tout simplement un point qui est la base du tracé de courbes.

Faites un point d'ancrage normalement sur votre plan.

Puis, pour créer un point d'inflexion, commencez par cliquer à un autre endroit sur votre plan et faites glisser votre souris avant de relâcher le clic.

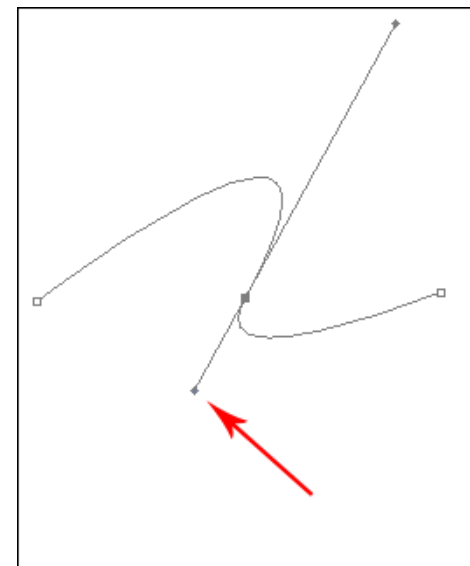
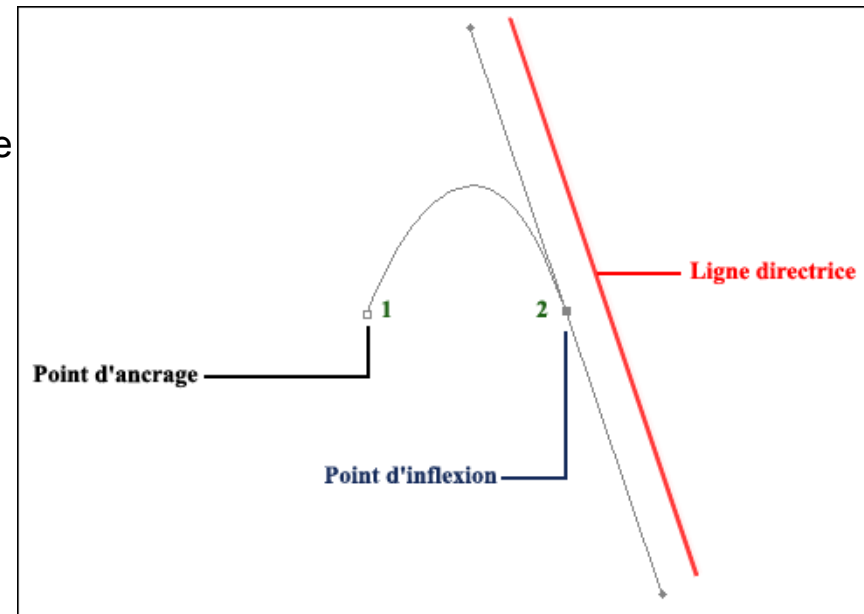
Vous venez de créer un point d'inflexion et une ligne directrice.

Cliquez ensuite encore un peu plus loin pour créer un autre point d'ancrage. Vous remarquerez que les lignes directrices servent de support pour créer les courbes.

Pour afficher les lignes directrices d'un point d'inflexion, cliquez-lui dessus en appuyant sur Ctrl.

Vous voyez que la ligne a bougé ainsi que la courbe !
Donc, les propriétés de la courbe dépendent des lignes directrices. On appelle aussi ces lignes des tangentes. Ce n'est pas pour rien, car ces lignes sont tangentes à la courbe. La longueur des tangentes influe aussi.

Vous pouvez aussi convertir un point d'ancrage en point d'inflexion en le déplaçant tout en maintenant la touche ALT enfoncée.



14. Utilisations du tracé

Transformer un tracé en sélection

Vous pouvez convertir votre tracé en sélection. Cliquez droit sur votre tracé avec l'outil plume et sélectionnez Définir une sélection ou appuyez sur CTRL + ENTRÉE.

Remplir le fond et faire des contours

Vous pouvez aussi remplir le fond du tracé ou faire un contour, toujours en cliquant droit sur votre tracé. Pour le contour, on vous demande de choisir un outil. Cet outil sera utilisé pour faire le contour. Généralement, on choisit l'outil forme (la brosse).

Redimensionner le tracé

Un avantage des tracés, comme nous l'avons dit précédemment, est qu'ils sont indépendants de la résolution ! Pour modifier la taille de votre tracé, cliquez droit sur celui-ci et sélectionnez Transformation manuelle du tracé ou appuyez sur CTRL +T. En cliquant droit à nouveau, vous pouvez lui faire subir plusieurs transformations, comme des symétries. ;)

Créer des masques vectoriels

Les tracés peuvent aussi servir de masques vectoriels, où l'intérieur du tracé laissera apparaître le calque sur lequel il se trouve. Sélectionnez un calque, ajoutez un masque vectoriel dans Calque > Masque vectoriel et en choisissant Tout faire apparaître, Tout masquer ou Tracé sélectionné.

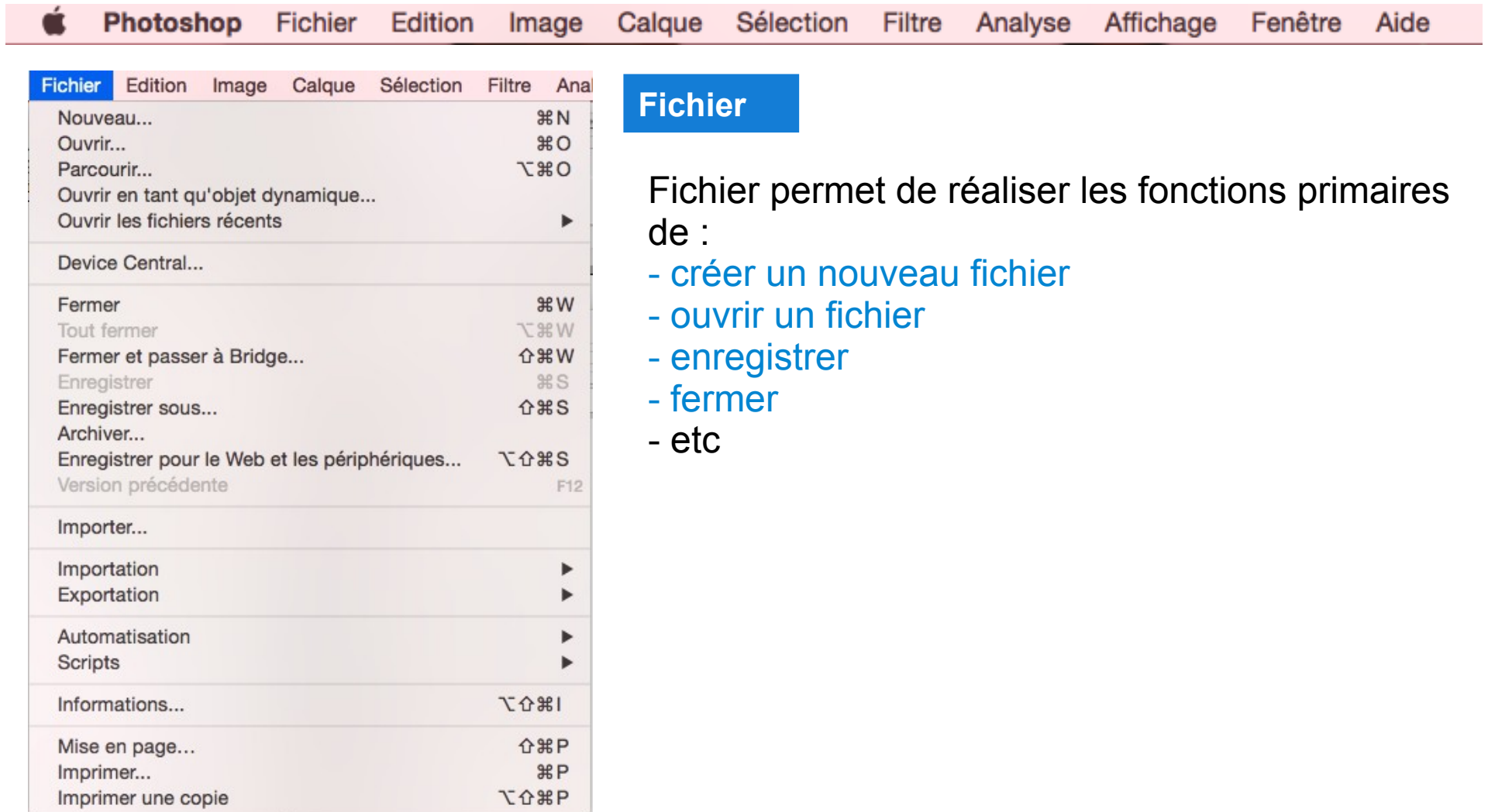
Sélectionnez votre masque vectoriel dans l'onglet des calques et faites un tracé. La partie du calque qui est à l'intérieur de celui-ci sera visible. Le fonctionnement reste le même que pour les masques "normaux".

Utiliser un tracé comme guide de texte

Vous pouvez faire suivre la direction d'un tracé à un texte. Pour cela, dessinez votre tracé, et sélectionnez-le avec l'Outil texte (l'icône change) et tapez votre texte : le tracé sert de guide au texte.

15. Menu de Photoshop : Fichier

Le menu de Photoshop permet d'accéder aux fonctions principales d'un clic :



16. Menu de Photoshop : Edition



Edition

Edition permet de réaliser les fonctions de :

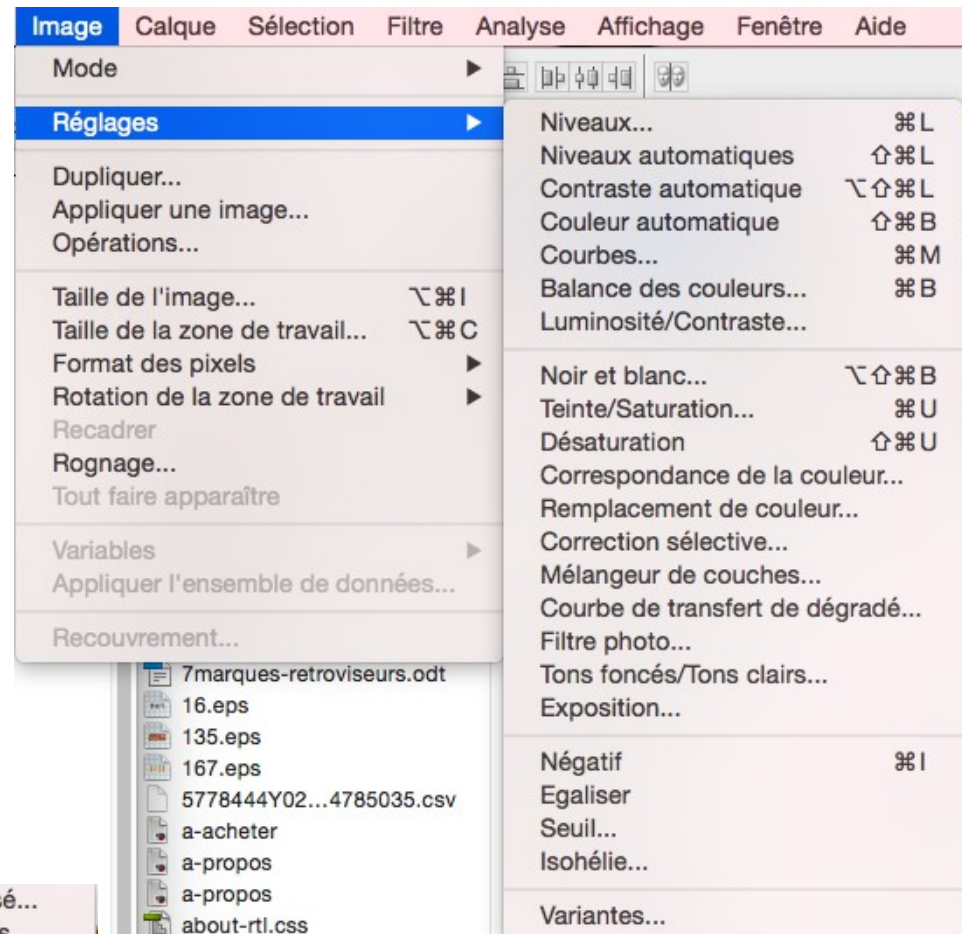
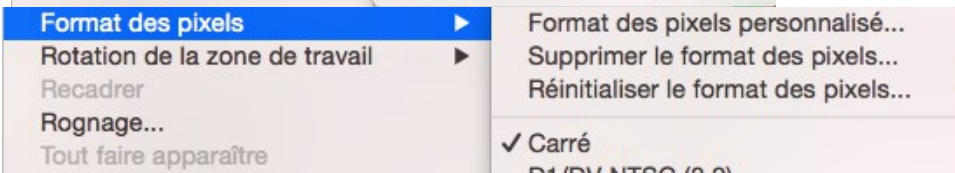
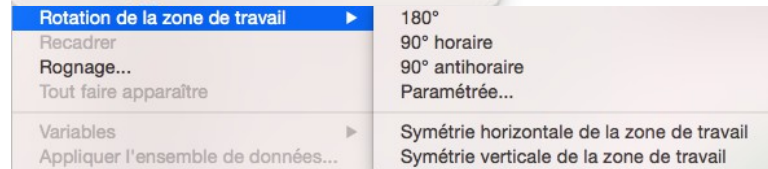
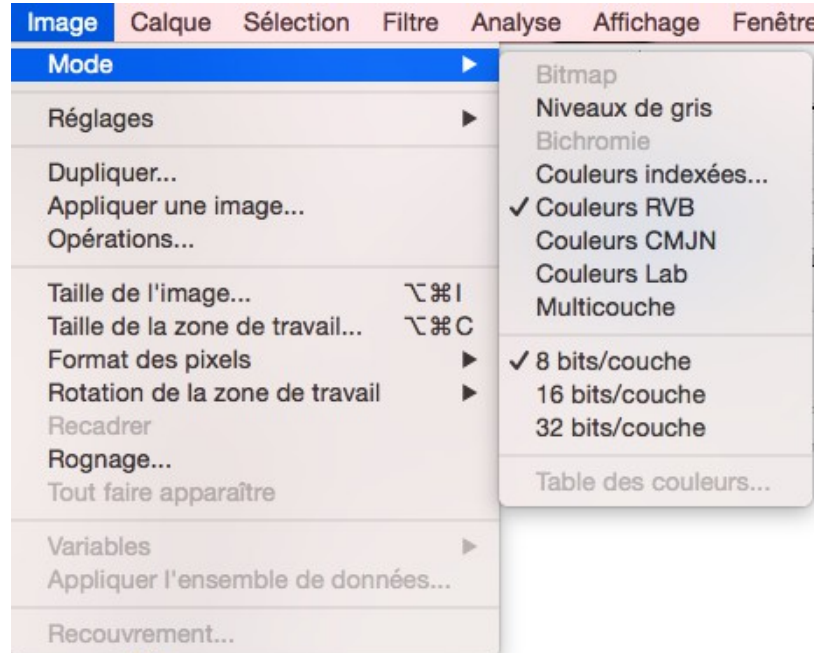
- annuler l'action précédente
- aller vers l'arrière
- couper
- copier
- effacer
- remplir
- contour
- transformation manuelle
- transformation
- couleurs
- etc

17. Menu de Photoshop : Image

Image

Image permet de réaliser les fonctions de :

- Mode : choisir le mode colorimétrique RVB (web)
- Réglages : régler les niveaux, courbes, contrastes, luminosité, teinte, saturation...
- Rotation de la zone de travail : en degrés, symétrie...
- etc



18. Menu de Photoshop : Calque

Calque	Sélection	Filtre	Analyse	Affichage
Nouveau				▶
Dupliquer le calque...				
Supprimer				▶
Propriétés du calque...				
Style de calque				▶
Filtre dynamique				▶
Nouveau calque de remplissage				▶
Nouveau calque de réglage				▶
Modifier le contenu du calque				▶
Options de contenu de calque...				
Masque de fusion				▶
Masque vectoriel				▶
Créer un masque d'écrêtage			⌘ ⌘ G	
Objets dynamiques				▶
Calques vidéo				▶
Calques 3D				▶
Texte				▶
Pixellisation				▶
Nouvelle tranche d'après un calque				
Associer les calques				⌘ G
Dissocier les calques				⇧ ⌘ G
Masquer les calques				
Disposition				▶
Aligner les calques sur la sélection				▶
Répartition				▶
Verrouiller tous les calques du groupe...				
Lier les calques				
Sélectionner les calques liés				
Fusionner les calques				⌘ E
Fusionner les calques visibles				⇧ ⌘ E
Aplatir l'image				
Cache				▶

Calque

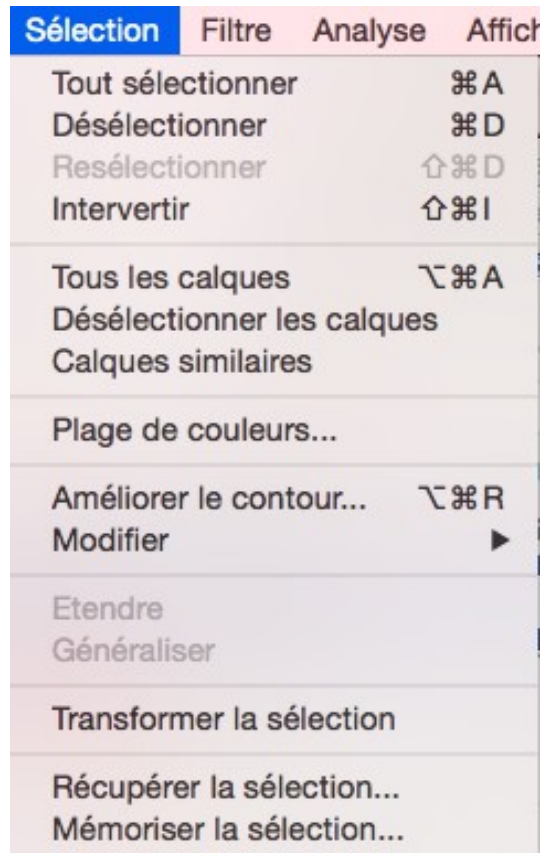
Calque permet de réaliser les fonctions de :

- créer un Nouveau calque
- dupliquer le calque
- supprimer
- masque de fusion
- Aplatir l'image
- etc

Calque	Sélection	Filtre	Analyse	Affichage	Fenêtre	Aide
Nouveau						
Dupliquer le calque...						
Supprimer						
Propriétés du calque...						
Style de calque						
Filtre dynamique						

Nouveau calque de réglage ▶	Niveaux...
Modifier le contenu du calque ▶	Courbes...
Options de contenu de calque...	Balance des couleurs...
	Luminosité/Contraste...
Masque de fusion ▶	Noir et blanc...
Masque vectoriel ▶	Teinte/Saturation...
Créer un masque d'écritage ⌘⌘G	Correction sélective...
Objets dynamiques ▶	Mélangeur de couches...
Calques vidéo ▶	Courbe de transfert de dégradé...
Calques 3D ▶	Filtre photo...
Texte ▶	Exposition...
Pixellisation ▶	
Nouvelle tranche d'après un calque	Inverser...
	Seuil...
Associer les calques ⌘G	Isohélie...

19. Menu de Photoshop : Sélection

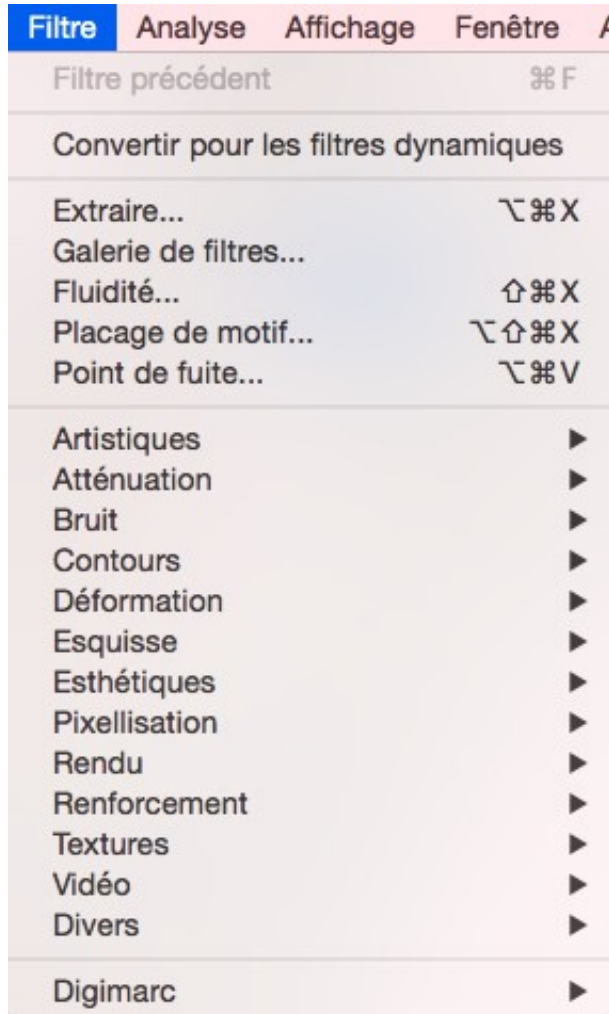


Sélection

Sélection permet de réaliser les fonctions de :

- Tout sélectionner
- Désélectionner
- Invertir
- Plage de couleurs : sélectionner un fond de couleur
- etc

20. Menu de Photoshop : Filtres



Filtres

Filtres permet d'ajouter aux images des effets :

- artistiques
- atténuation
- bruit
- contours
- déformation
- etc

21. Menu de Photoshop : Affichage

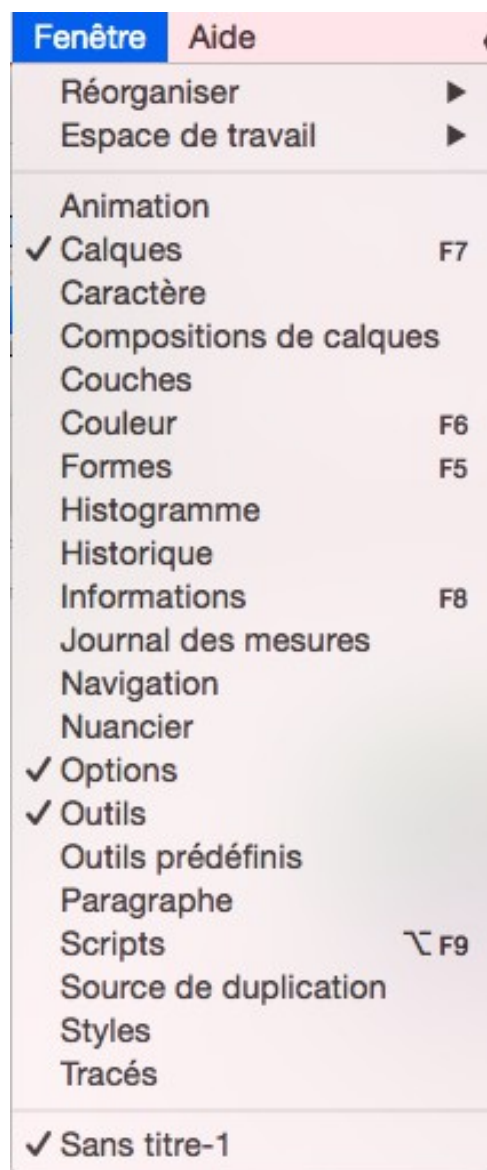


Affichage

Affichage permet d'afficher :

- Zoom avant : zoom
- Zoom arrière : dézoomer
- Taille écran : afficher toute l'image à l'écran
- Règles
- Magnétisme
- Repères
- Tranches
- etc

22. Menu de Photoshop : Fenêtre



Fenêtre

Fenêtre permet d'afficher les fenêtres de :

- Calques : de composition
- Caractère : texte
- Nuancier : couleurs
- Options : en dessous du menu
- Outils : panneau d'outils à gauche
- Paragraphe :
- Tracés
- etc

IMPORTANT : Dans chaque fenêtre, les outils vous permettent d'effectuer les mêmes actions que le menu correspondant.

Exemple :

La Fenêtre Calque permet d'effectuer les mêmes actions que Le menu Calque :

- Nouveau calque, calque de remplissage etc.

23. Calques

Les calques sont semblables à des feuilles d'acétate ou films transparents empilés. Ses zones transparentes permettent de visualiser les calques situés en dessous. Vous déplacez un calque pour positionner son contenu comme vous glisseriez une feuille d'acétate dans une pile. Vous pouvez également modifier l'opacité d'un calque pour rendre son contenu partiellement transparent.

Les zones transparentes d'un calque laissent transparaître les calques situés au-dessous.

Les calques sont utilisés pour effectuer des opérations telles que la composition d'images multiples, l'ajout de texte à une image ou l'ajout de formes à une image vectorielle. Un style peut leur être appliqué pour ajouter un effet spécial, comme une ombre portée ou une lueur.

Le travail sur les calques s'effectue dans le panneau Calques. Les groupes de calques vous permettent d'organiser et de gérer vos calques. Vous pouvez utiliser les groupes pour organiser vos calques de façon logique et ainsi réduire l'encombrement du panneau Calques. Vous pouvez imbriquer des groupes les uns dans les autres. Vous pouvez également utiliser des groupes de calques pour appliquer des attributs et des masques à plusieurs calques simultanément.

24. Panneau Calques

Le panneau Calques de Photoshop recense tous les calques, groupes de calques et effets de calque d'une image. Vous pouvez utiliser le panneau Calques pour masquer et afficher les calques, créer des calques ou encore travailler avec des groupes de calques. D'autres commandes et options sont accessibles par le biais du menu du panneau Calques.

Panneau Calques de Photoshop

A. Menu du panneau Calques B. Filtre C. Groupe de calques D. Calque E. Développer ou réduire les effets appliqués aux calques F. Effet de calque G. Vignette de calque

Affichage du panneau Calques de Photoshop : Choisissez Fenêtre > Calques.

Choix d'une commande dans le menu du panneau Calques de Photoshop
Cliquez sur le triangle situé dans l'angle supérieur droit du panneau.

Modification de la taille des vignettes de calque de Photoshop
Choisissez la commande Options de panneau dans le menu du panneau Calques, puis sélectionnez une taille de vignette.

Modification du contenu des vignettes
Choisissez la commande Options de panneau dans le menu du panneau Calques, puis sélectionnez l'option Document entier pour afficher le contenu de l'intégralité du document. Sélectionnez Limites du calque pour limiter la vignette aux pixels de l'objet sur le calque. Désactivez les vignettes pour améliorer les performances et libérer de l'espace à l'écran.

Agrandissement et réduction des groupes
Cliquez sur le triangle situé à gauche d'un dossier de groupe de calques. Voir Affichage des calques et des groupes au sein d'un groupe.

Calques de filtres de Photoshop
Dans la partie supérieure du panneau Calques, les options de filtrage vous permettent de trouver rapidement des calques clés dans les documents complexes. Vous pouvez afficher un sous-ensemble de calques en fonction du nom, du type, de l'effet, du mode, de l'attribut ou du libellé de couleur.

Options de calques de filtre dans le panneau Calques de Photoshop
Options de calques de filtre dans le panneau Calques
Choisissez un type de filtre dans le menu contextuel.
Sélectionnez ou entrez les critères de filtre.

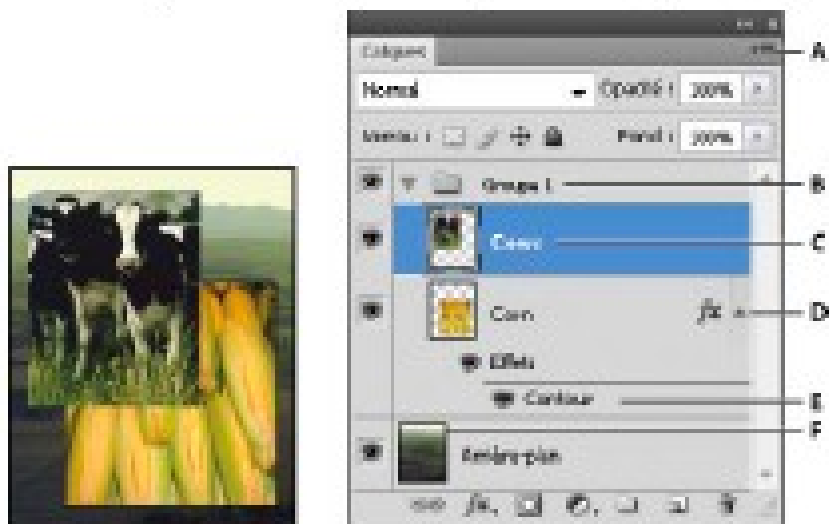
Cliquez sur le bouton pour activer ou désactiver le filtrage de calque.

24. Utilisation de Calque

[Haut de la page](#)

Présentation du panneau Calques

Le panneau Calques recense tous les calques, groupes de calques et effets de calque d'une image. Vous pouvez utiliser le panneau Calques pour masquer et afficher les calques, créer des calques ou encore travailler avec des groupes de calques. D'autres commandes et options sont accessibles par le biais du menu du panneau Calques.



Panneau Calques de Photoshop

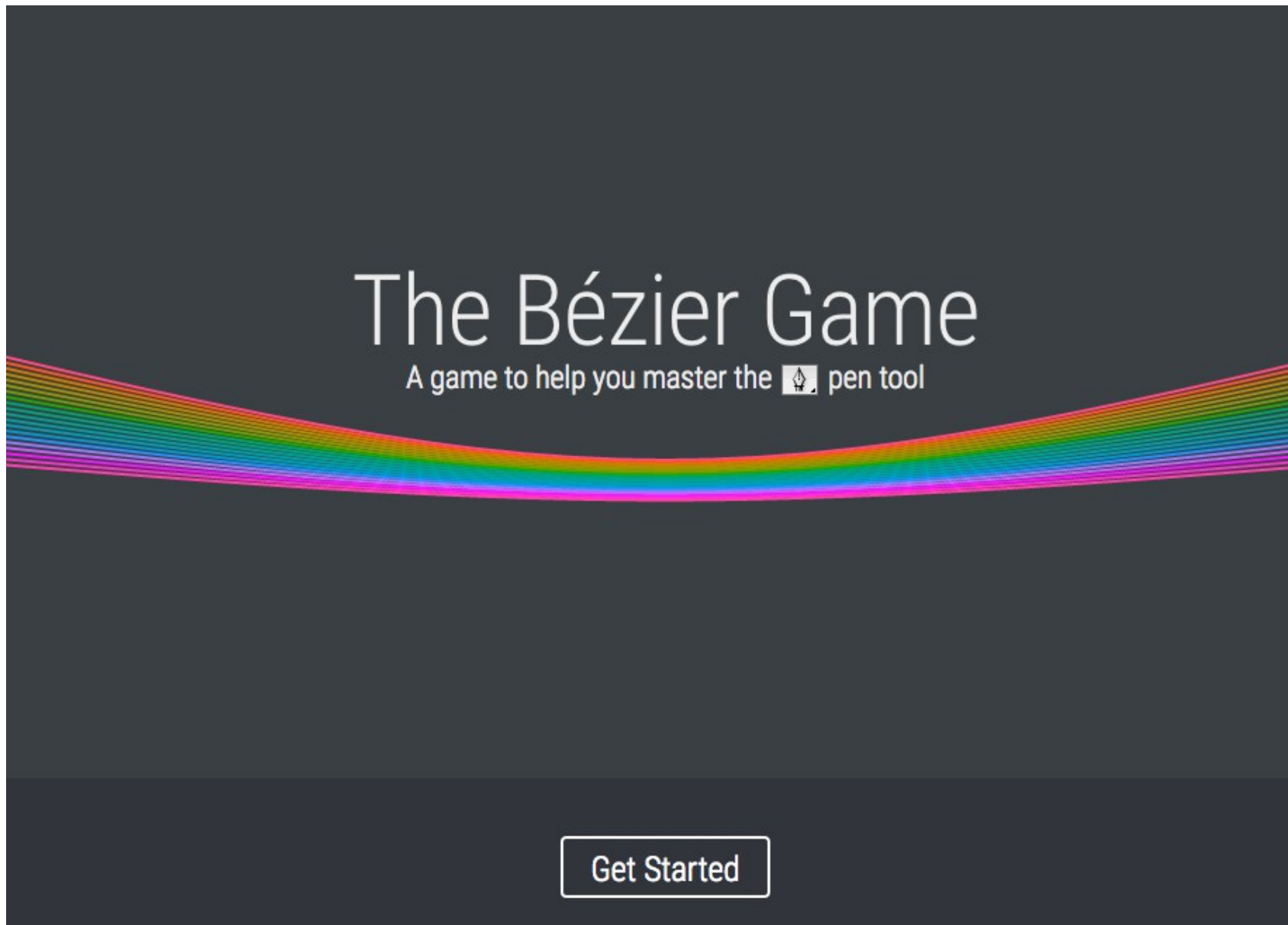
A. Menu du panneau Calques B. Groupe de calques C. Calque D. Développer ou réduire les effets appliqués aux calques E. Effet de calque F. Vignette de calque

Affichage du panneau Calques

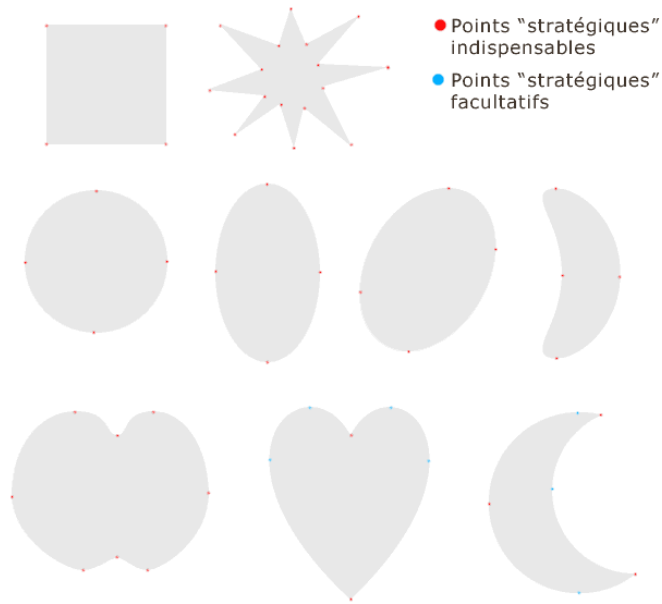
☞ Choisissez Fenêtre > Calques.

Exercices - The Bézier Game :

<http://bezier.method.ac/>



Exercices : dessin avec la plume



1. Ouvrir > Exercies-Plume > Plume02.gif
2. Sélectionner la plume dans les outils
3. Créer un calque
4. Dessiner la 1ère forme
5. Enregistrer le tracé
6. Renouveler les étapes 3, 4, 5 pour chaque dessin de forme

À ne faire qu'après avoir maîtrisé la première série



RABAGNAC Graphism' - www.rabagnac.com