

Bases de Photoshop CS3

Photoshop est un logiciel de traitement d'images qui vous permettra entre autres de :

- Corriger les défauts d'une photographie (photo ancienne abîmée, déchirée, éléments indésirables sur une image, photo trop sombre (sous-exposée) ou trop claire (surexposée).
- Créer de nouvelles images (montages de plusieurs photographies, déplacer un personnage sur un autre fond ...)
- Inventer des images en combinant la photo et le dessin par exemple.



NATURE



Février 2010
Danielle Bonardelle

Sommaire

Bitmap et vectoriel.....	3
Résolution	3
Modes couleurs.....	3
Mode RVB : Rouge – Vert – Bleu (RGB en anglais)	3
Mode CMJN (CMYK en anglais) : Cyan – Magenta – Jaune – Noir (quadrichromie).....	3
Mode TSL : Teinte Saturation Luminosité (HSB en anglais).....	3
Format d'images	4
Interface.....	4
Barre des menus.....	4
Les palettes flottantes	4
Navigation.....	4
Les outils	5
Recadrage	6
Redressement d'une photo	7
Redressement à l'aide de la grille.....	7
Redressement d'une photo avec l'outil mesure :.....	9
Les calques	10
Les sélections	10
Les calques de réglage	11
Les niveaux	12
Luminosité/contraste	13
Les courbes.....	13
Teinte/Saturation	15
Masques de fusion.....	15
Passer une image en noir et blanc.....	17
Niveaux de gris	17
Calque de réglage : teinte/saturation.....	17
Calque courbe de transfert de dégradé	17
Couche luminosité	18
Mélangeur de couches	19
Conversion en noir et blanc – nouveauté de la version CS3	20
Le tampon de duplication et le correcteur	21
Détourage	22
Détourage par tracé (plume).....	22
Détourage par extraction	25
Transformation	26
Composition Photomerge.....	27
Encadrement.....	29
Texte	32

Bitmap et vectoriel

Photoshop fait partie des logiciels dit bitmap qu'on oppose aux logiciels vectoriels. Lorsque vous travaillez sur une image dans Photoshop, vous travaillez en fait sur un immense canevas composé de milliers de petits carrés colorés appelés pixels. Tout agrandissement ou transformation de l'image dégrade la qualité de celle-ci, car le logiciel doit inventer de nouveaux pixels ou modifier les pixels existants. Un logiciel vectoriel comme **Illustrator** fonctionne sur un principe très différent ; on travaille avec des objets codés par le logiciel sous forme mathématique. L'agrandissement ou la déformation d'un objet entraîne une modification de l'équation mathématique qui permet de dessiner celui-ci. On peut donc agrandir à l'infini sans perte de qualité.

Résolution

La résolution définit le nombre de pixels par unité de longueur (centimètre ou pouce). La résolution d'une image numérique s'exprime en PPI (Pixel Per Inch) ou PPP (Pixels Par Pouce). La résolution d'impression d'une imprimante se détermine en DPI (Dot Per Inch) ou PPP (Points Par Pouce)

Quelques résolutions standards : 72dpi (pour le web), 300 dpi (pour l'impression), 400 dpi (haute résolution pour l'impression haut de gamme).

Modes couleurs

Mode RVB : Rouge – Vert – Bleu (RGB en anglais)

C'est le mode de couleurs le plus fréquemment utilisé pour les images numériques à destination du web ou plus généralement pour l'affichage à l'écran. Chaque couleur est décomposée sur une certaine quantité de Rouge, de Vert et de Bleu. Le site internet en est encore le meilleur exemple, tous les documents graphiques composant un site internet sont faits en RVB.

Mode CMJN (CMYN en anglais) : Cyan – Magenta – Jaune – Noir (quadrichromie)

C'est le mode de couleurs utilisé principalement pour l'impression et basé sur une synthèse soustractive des couleurs.

Mode TSL : Teinte Saturation Luminosité (HSB en anglais)

Ce mode s'appuie sur la perception humaine de la couleur. L'image perçue par l'œil est considérée comme une distribution énergétique transmise par le rayon lumineux. Ce rayon est composé de ces 3 signaux que l'on peut distinguer suivant la :

- sensation de luminosité
- sensation de teinte (la couleur)
- sensation de saturation d'une couleur (vive ou pâle)

Format d'images

Un format d'image est une représentation informatique de l'image, associée à des informations sur la façon dont l'image est codée et fournissant éventuellement des indications sur la manière de la décoder et de la manipuler.

Formats standards : TIFF, BMP, PSD (Photoshop)

Formats compressés (compression destructive) : JPG, GIF, PNG (GIF et PNG autorisent la transparence)

Interface

Barre des menus

Vous retrouvez en haut de votre fenêtre les différents menus au nombre de neuf : fichier, édition, image, calque, sélection, filtre, affichage, fenêtre, aide.

Les palettes flottantes

Ce sont de petites boîtes que l'on peut déplacer en effectuant un cliquer- glisser sur la barre de titre. En général, on place la barre d'outils à gauche de l'écran et les palettes sur la droite; Pour ouvrir une palette donnée, utilisez le menu fenêtre.

Par exemple,

- la palette de navigation vous aide à naviguer sur un document de grande taille,
- la palette d'infos affiche des informations sur votre document ouvert, ainsi que sur la position de votre curseur,
- la palette de couleurs, pour choisir votre couleur de premier ou d'arrière plan,
- la palette des nuanciers, avec un choix pré défini de couleurs à utiliser
- la palette des styles, pour appliquer des styles «options de fusion» a votre calque courant
- la palette des calques affiche les calques du document
- la palette des couches affiche les différentes couches de couleurs de votre image (Rouge, Vert et Bleu dans le mode RVB, ou Cyan, Magenta, Jaune et Noir pour le mode CMJN)
- la palette des tracés, qui affiche vos tracés créés avec l'outil «Plume», lors d'un détourage d'image par exemple.

Navigation

Utilisez le menu " fichier/ouvrir " pour ouvrir une image dans Photoshop. Pour zoomer sur cette image, maintenez les touches CTRL et + (ou -). Vous pouvez également zoomer en maintenant la touche Alt enfoncée et en tournant la molette centrale de la souris. Pour visualiser une autre partie de l'image, maintenez la barre ESPACE enfoncée, le curseur prend la forme d'une main : faites un cliquer-glisser pour voir une zone différente de l'image.

Les outils

Cette boîte à outils regroupe les outils qui vont vous permettre de transformer une bonne photo en un chef-d'œuvre !

On choisit un outil en enfonçant la case correspondante : le bouton est alors grisé. Sous la barre des menus, vous avez les différents réglages de l'outil sélectionné.



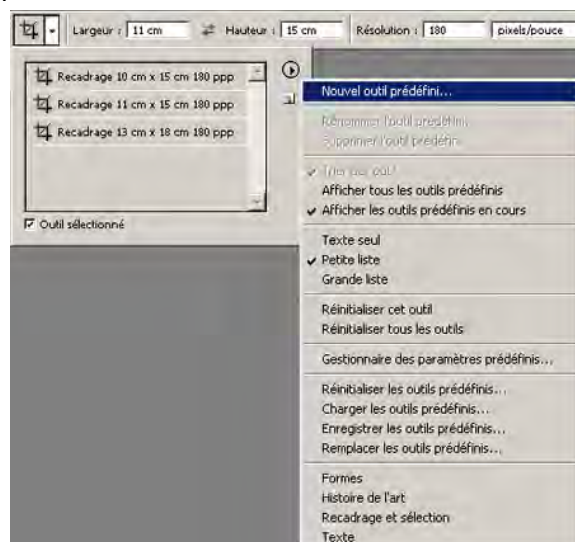
- Déplacement
- sélection
- lasso
- Baguette magique
- recadrage
- tranche
- correcteur
- pinceau
- tampon de duplication
- forme d'historique
- gomme
- pot de peinture
- goutte d'eau
- densité

- plume
- texte
- sélection de tracés
- trait
- annotations
- pipette
- main
- zoom
- couleurs de 1^{er} et arrière-plan par défaut
- couleur de 1^{er} plan
- couleur d'arrière-plan
- mode masque
- mode d'affichage

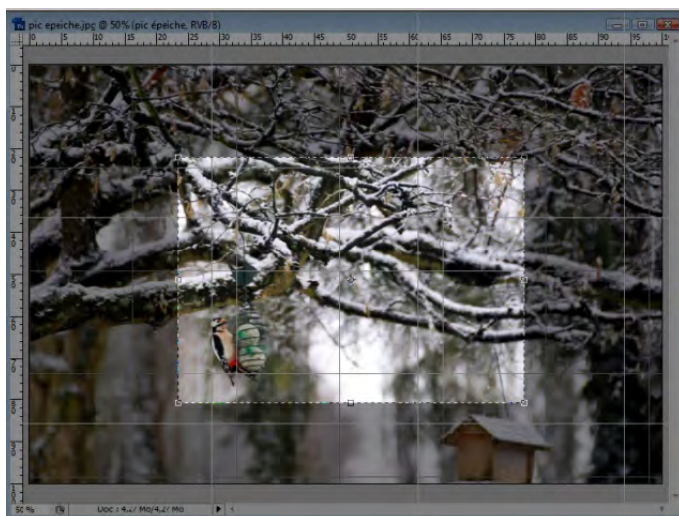
Astuce : Pour chaque outil, vous pouvez enregistrer vos propres réglages. Pour cela dans la barre d'options, cliquez sur la petite flèche près de l'outil, cela ouvre un menu où l'on retrouve des solutions préprogrammées. Sur la droite du menu un bouton vous permet d'accéder aux options, cliquez dessus et choisissez "Nouvel outil prédéfini".

Nommez votre outil prédéfini à votre guise et validez.

Maintenant vous n'avez plus besoin de préciser vos préférences, il vous suffira de choisir votre outil prédéfini dans la barre d'options pour pouvoir l'utiliser.

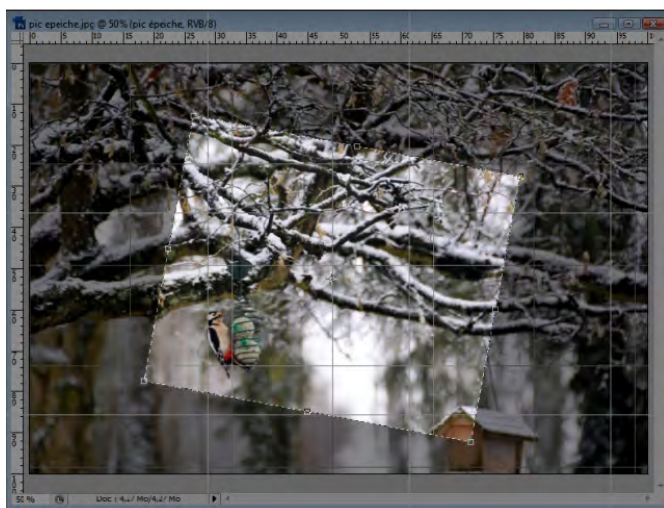


Recadrage



Sélectionnez l'outil "recadrage" et faites le glisser sur la photo de façon à sélectionner la partie que vous voulez recadrer. Vous pouvez grâce aux poignées modifier votre cadre à votre souhait.

Vous pouvez par exemple faire pivoter votre cadre pour corriger un redressement d'une photo penchée en vous plaçant sur l'une des quatre extrémités du cadre.



Astuce :
Si vous ne désirez plus recadrer vous pouvez sortir du mode en cliquant sur la touche "Echap" du clavier ou bien en cliquant sur le symbole d'interdiction sur la barre d'options.



Recadrage suivant un format

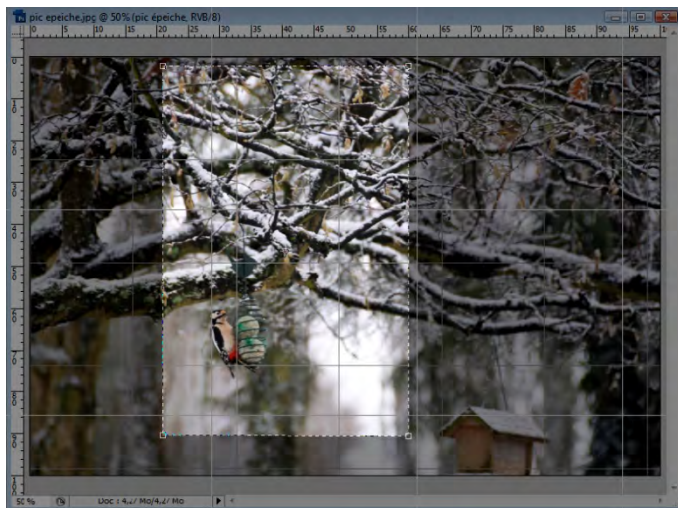
Il est souvent utile de recadrer suivant un format bien défini, par exemple un format photo 10 x 15 cm.

Choisissez une photo qui est bien évidemment supérieure à 10 cm par 15 cm pour ne pas perdre en qualité.

Sélectionnez l'outil recadrage, et indiquez dans la barre d'options les dimensions voulues, ici 10 cm par 15 cm.



Faites glisser l'outil sur la photo de façon à sélectionner la partie que vous désirez recadrer.



Astuce : Dans le domaine de la photographie, il y a des standards d'impression comme le format 10 x 15 cm, il est bien utile de préparer l'outil de recadrage aux formats que l'on désire en enregistrant des dimensions d'images.

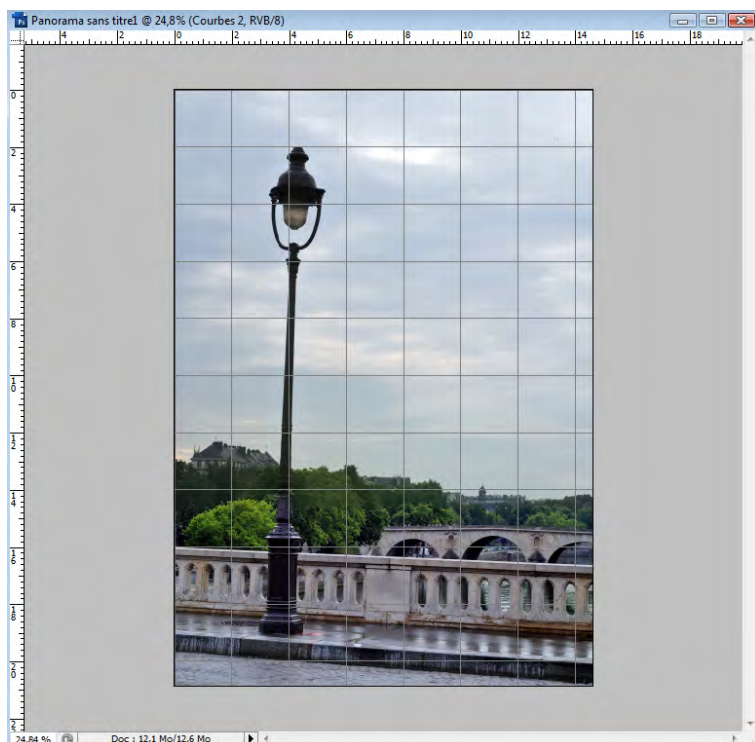
Si vous désirez déplacer le cadre, il vous suffit de placer le curseur de la souris à l'intérieur du cadre et de vous déplacer. Une fois votre cadre bien positionné vous pouvez valider sur "Entrée".

Redressement d'une photo

Redressement à l'aide de la grille

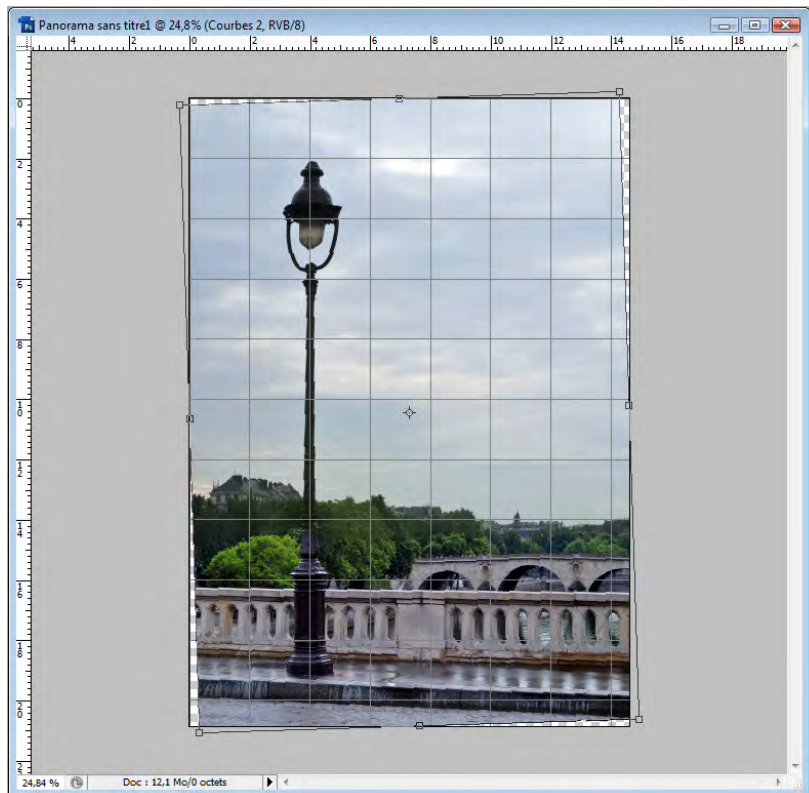
Il est nécessaire de placer une grille qui permettra de bien aligner le sujet verticalement ou horizontalement.


Dans le menu "Affichage" vérifiez que l'option "Extras" est cochée puis allez dans "Afficher" et choisissez "Grille". Une grille apparaît alors et va nous permettre de redresser facilement et avec précision notre photo.

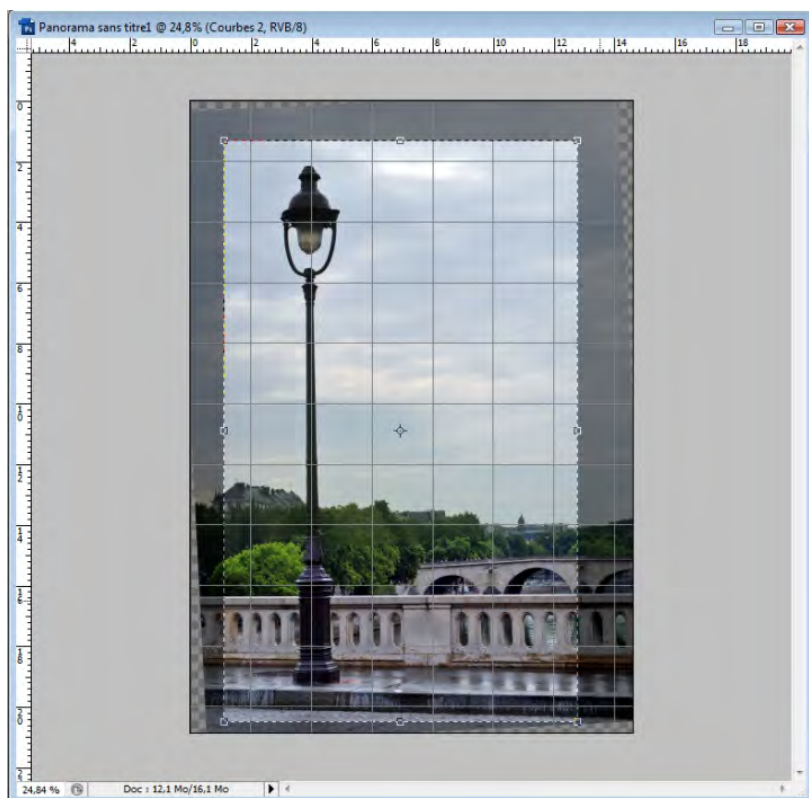


*Astuce :
Pour modifier la taille de la grille
Edition > préférence > repère
grille et tranche*


Faire pivoter la photo pour la redresser : menu "Edition" "Transformation" et "Rotation" (CTRL T). Faites pivoter votre photo avec l'aide des poignées et validez avec "Entrée".



La dernière étape va permettre de recadrer la photo. Sélectionnez l'outil "recadrage"  et tracez un cadre afin d'éliminer les parties vides. Validez avec la touche "Entrée".




Redressement d'une photo avec l'outil mesure :

Dans le menu des outils, sélectionnez l'outil "mesure"  (il est caché derrière l'outil pipette)
Dans votre photo, cherchez une ligne qui montre bien le défaut (ici la ligne d'horizon), d'un clic maintenu faites glisser votre outil d'une extrémité à l'autre.



Allez dans le menu "Image" "Rotation de la zone de travail" et choisissez "paramétrée..."
Une boîte de dialogue s'ouvre, les réglages sont déjà pré-remplis, vous n'avez plus qu'à valider.

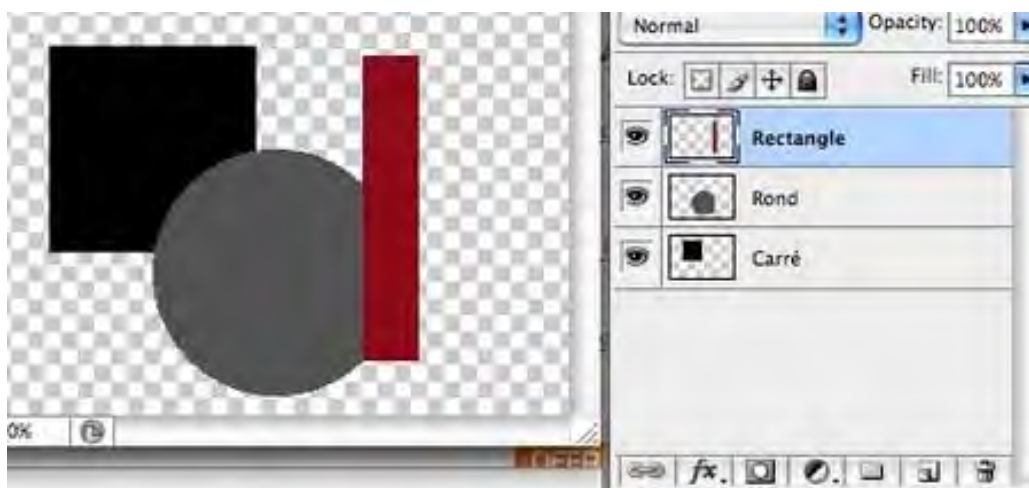


Une fois redressée, vous n'avez plus qu'à recadrer. Sélectionnez l'outil "recadrage"  et tracez un cadre afin d'éliminer les parties vides. Validez avec la touche "Entrée".

Les calques

Les calques sont une notion très importante à comprendre pour manipuler des images. Le calque porte bien son nom, il s'agit d'une sorte de feuille transparente posée au dessus du document. Il devient opaque à l'endroit où l'on peint, mais laisse apparaître les calques du dessous aux endroits laissés vierges. A noter que la transparence est affichée par défaut avec une mosaïque grise et blanche.

Grâce à l'utilisation de calques, il est possible de bien séparer les différents éléments d'une image pour les manipuler séparément ou de faire des corrections sélectives. Dans l'exemple suivant, chaque calque peut être travaillé séparément, ou être déplacé dans la pile pour modifier l'ordre (faire passer le rond devant par exemple).

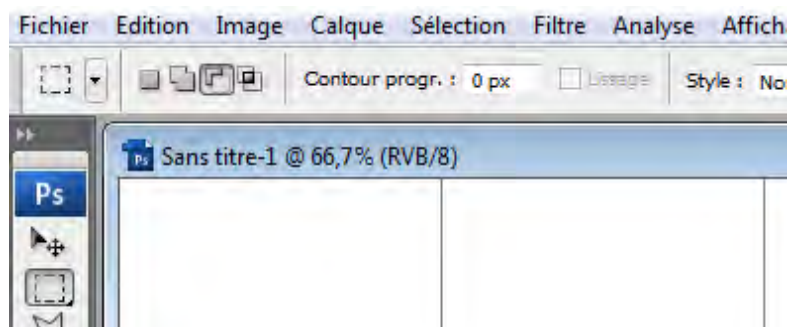


Insérer un nouveau calque

Il est pratique d'utiliser un calque différent à chaque fois qu'un élément est autonome, au sens où il peut subir des modifications indépendamment du reste. Pour un détourage par exemple, le fond et le sujet placés sur deux calques séparés permet d'agir séparément sur chacun, pour ajuster la luminosité, changer la couleur du fond etc.

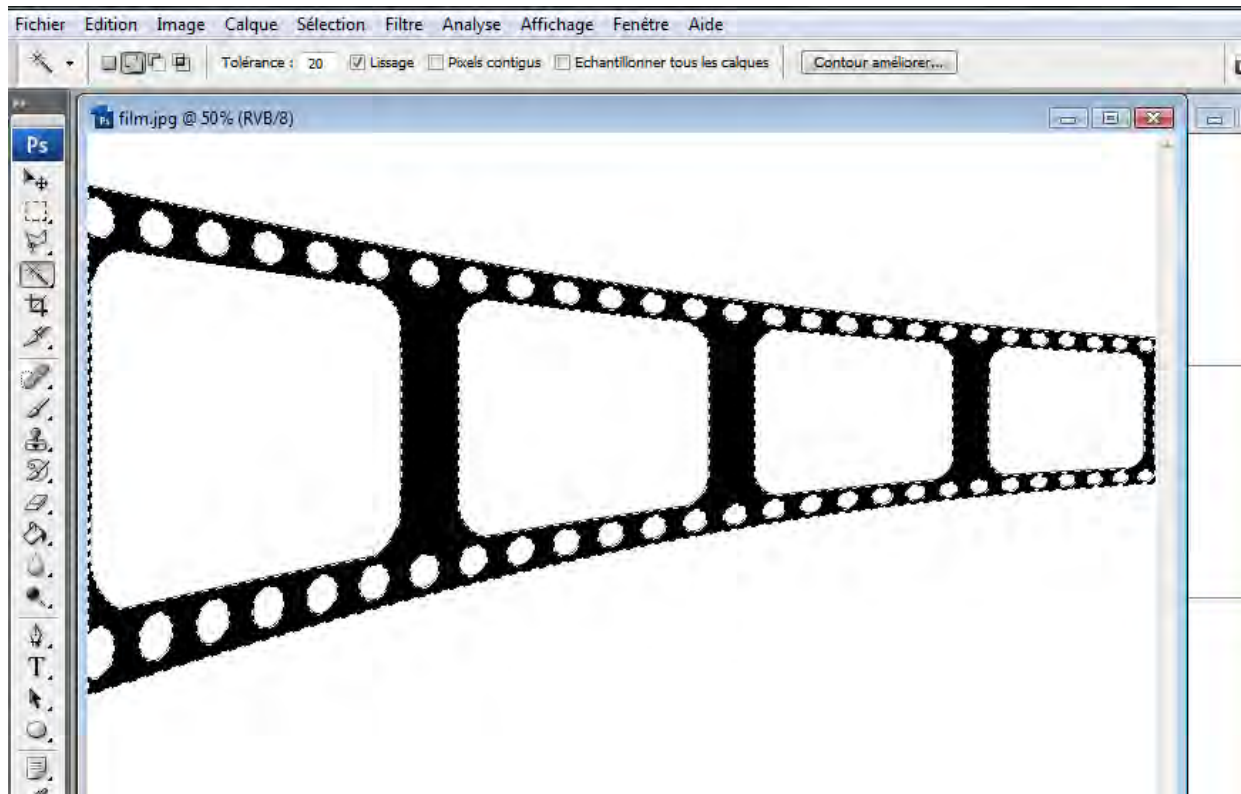
Les sélections

Il est possible de limiter l'effet de l'outil à une portion de l'image grâce aux sélections. Plusieurs moyens sont possibles pour créer une sélection. Le plus simple et le plus naturel est d'utiliser l'outil de sélection rectangle. Voici la barre des options qui s'affiche, une fois l'outil sélectionné (ici, le rectangle de sélection):



Les quatre carrés de gauche permettent de choisir ce qui va être sélectionné : nouvelle sélection, ajout à la sélection courante, suppression de la sélection, ou l'intersection avec la sélection courante. La case suivante permet de régler le contour progressif. Il s'agit de la largeur du passage entre une sélection totale, et pas de sélection. Avec cette valeur à 0, la sélection aura les contours nets, tandis qu'à 200 px, la sélection sera dégradée sur 200 pixels. Attention, la sélection étant matérialisée par des pointillés, ceux-ci ne peuvent pas indiquer un contour progressif.

Pour des sélections moins basiques que de simples formes géométriques, il est possible d'utiliser l'outil de sélection magique.




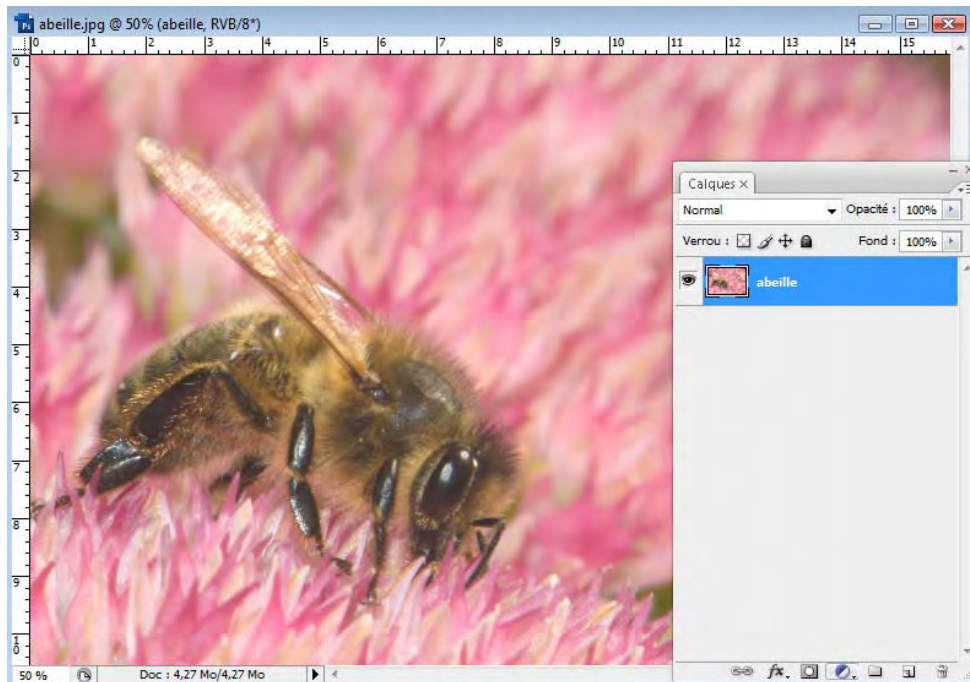
Pour définir une sélection totalement manuellement, on utilise au choix le lasso, le lasso magnétique, ou le lasso polygonal. Il suffit alors de dessiner les contours, et l'intérieur formera la sélection. Le lasso magnétique choisit lui-même ses points d'ancrage, en fonction des contrastes. Pour le lasso polygonal, il suffit de cliquer pour créer un nouveau point, et une droite se forme entre les deux points.

Les calques de réglage

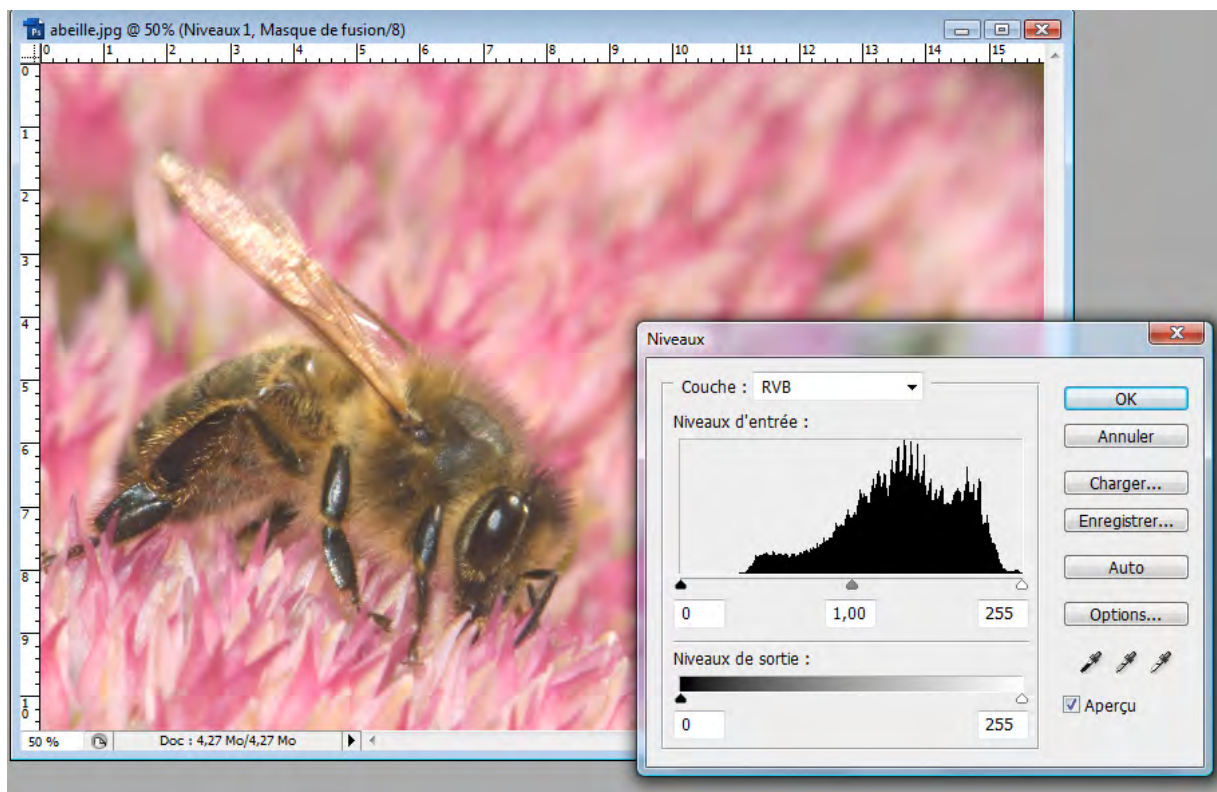
Afin d'obtenir le plus de souplesse pendant la retouche, il est préférable dès que possible d'utiliser les calques de réglages plutôt que l'outil directement. Accessibles par le menu Calque/Nouveau calque de réglage, ils permettent une retouche non destructive de l'image. *Les réglages disponibles dans le menu Image/Réglages agissent sur l'ensemble de l'image, et il est impossible de les modifier sans revenir dans l'historique.* Avec un calque de réglage, il est possible de modifier le réglage après coup, sans nécessiter de retour arrière dans l'historique. De plus, ce calque est associé à un masque, qui permet de n'agir que sur une partie de l'image.

Les niveaux

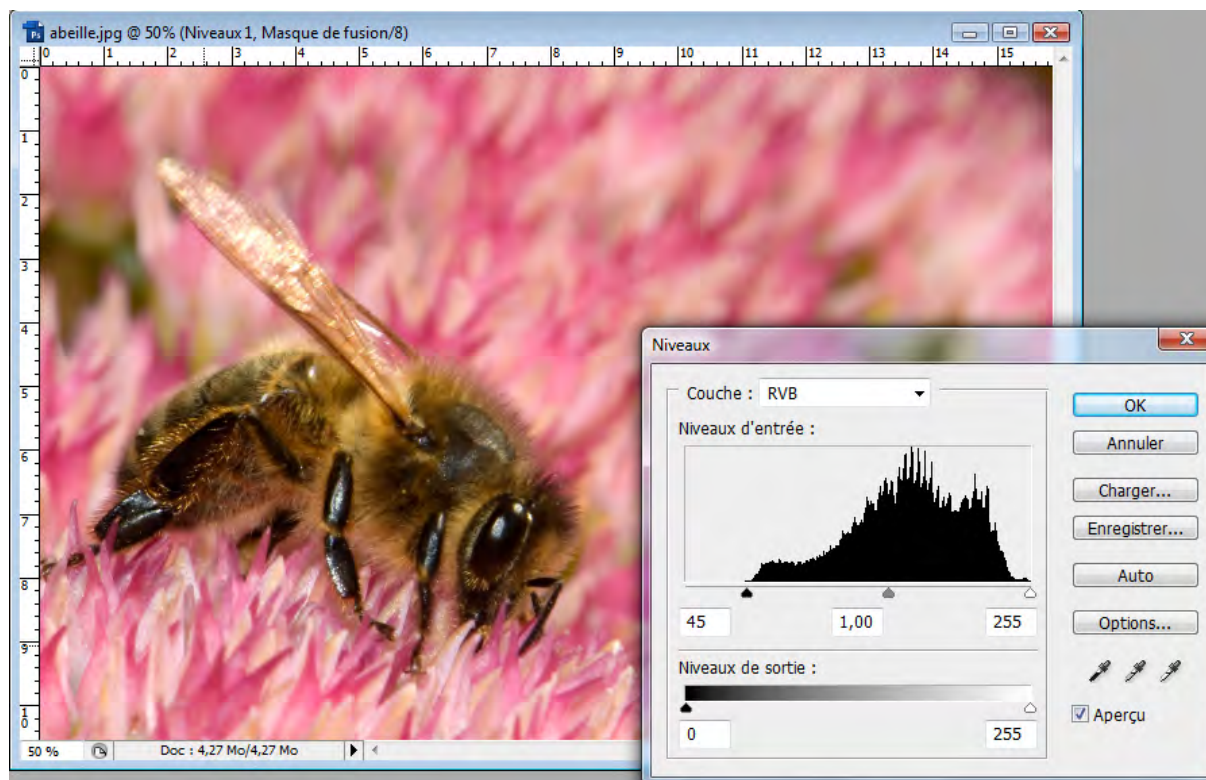
Pour ajouter un calque de réglage, appuyez sur le bouton  et choisir "Niveaux".



Le réglage des niveaux se base sur un histogramme de répartition des tons foncés et des tons clairs. L'abscisse représente les différentes valeurs, allant du noir au blanc. En ordonnée se trouve la quantité des pixels de l'image présents pour chaque ton.



Sur cet histogramme, on voit que le curseur des « noirs » est mal positionné. Déplacez le vers la droite.



Le réglage est possible sur chacune des couches (RVB généralement), afin de rattraper ou au contraire d'introduire une dominante colorée dans l'image. Il est nécessaire cependant de bien connaître les couleurs complémentaires (Rouge-Cyan, Vert-Magenta, Bleu-Jaune) lorsque l'on modifie les niveaux couche par couche, puisqu'en modifiant la couche bleue par exemple, on peut amener du jaune.

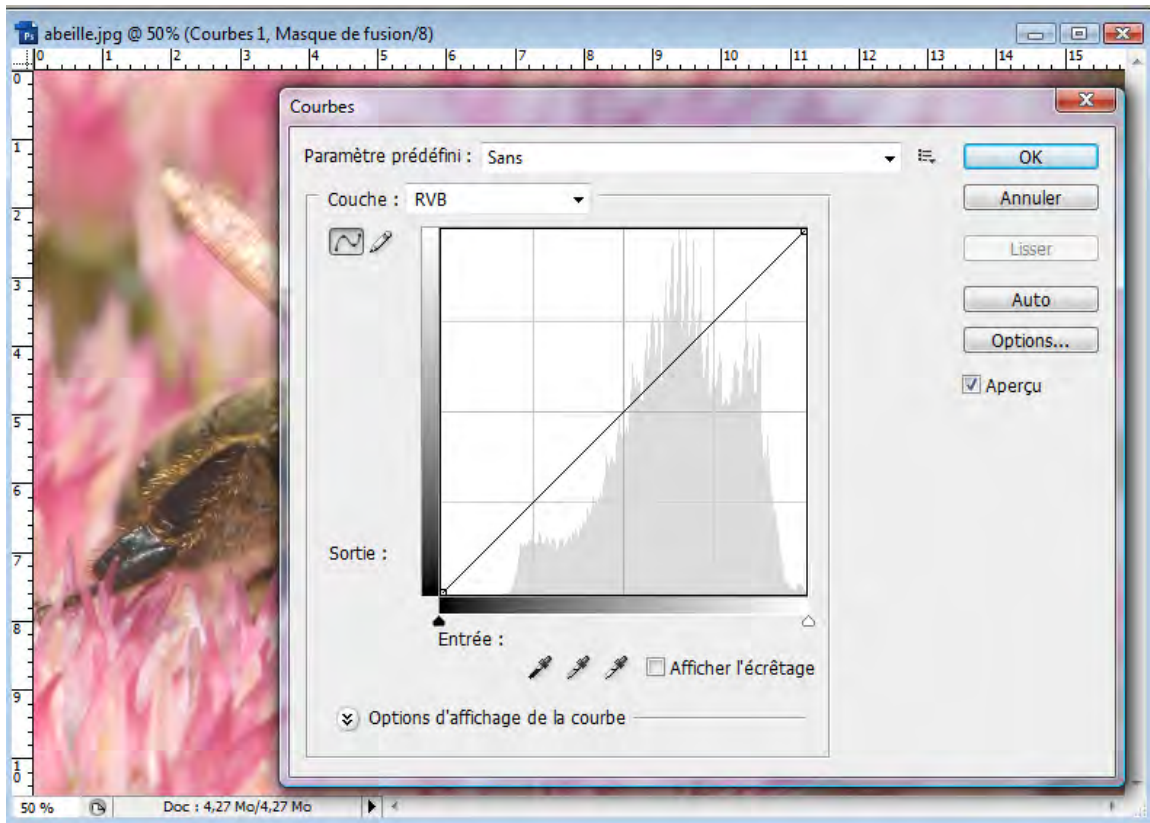
Luminosité/contraste

C'est le plus basique des outils d'ajustement, avec un simple curseur pour la luminosité et un autre pour le contraste. Le fonctionnement est simplissime, le curseur de luminosité fait varier l'ensemble de l'image vers les tons clairs ou foncés, et le curseur de contraste modifie les tons moyens, sans toucher à la tonalité de l'image.

La case "utilisée la luminosité existante" permet de ne pas modifier les points noirs et blancs d'origine.

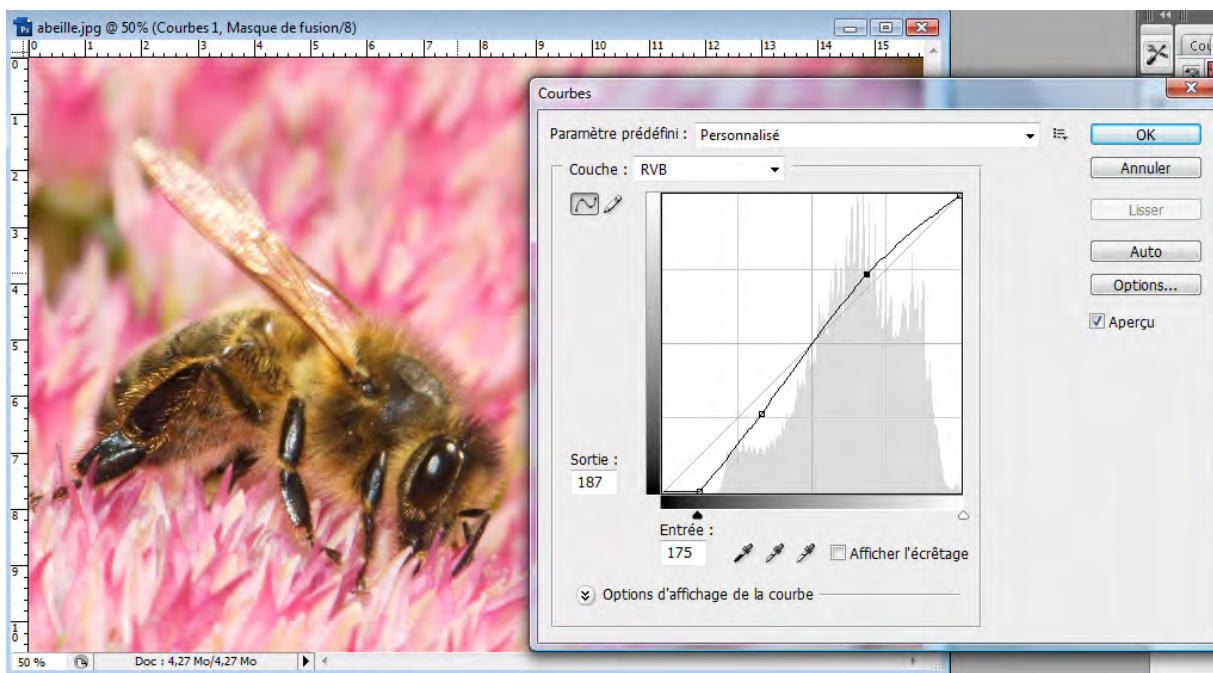
Les courbes

Un peu dans le même esprit que les niveaux, les courbes permettent de régler plus finement les tonalités de l'image. Là encore, on peut régler chaque couche séparément.



La fenêtre des courbes est relativement simple à comprendre. En abscisse se trouvent l'ensemble des valeurs de l'image de départ, et en ordonnée les valeurs d'arrivée. Au départ, chaque valeur de l'image est traduite par la même valeur, rien n'est modifié, la courbe est une droite oblique à 45°.

On peut ensuite agir sur la courbe en ajoutant des points pour lui donner la forme souhaitée. Il suffit de cliquer sur la courbe à l'endroit souhaité, et un point de contrôle apparaît que vous pouvez déplacer.

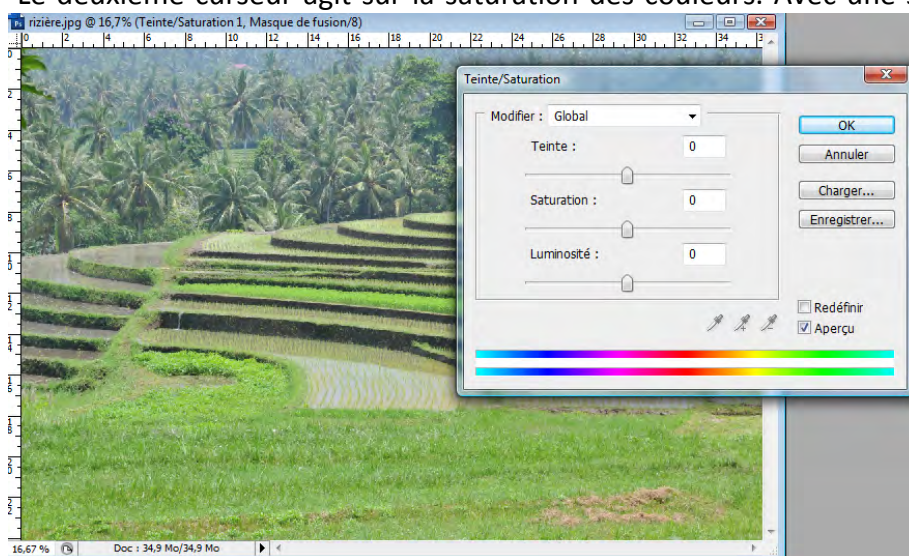


Il faut manipuler l'outil pour bien comprendre son fonctionnement, mais les courbes permettent une manipulation très fine des tonalités.

Teinte/Saturation

C'est là aussi un réglage basique, qui ressemble tout à fait au réglage Luminosité/Contraste. Le premier curseur agit sur la teinte globale de l'image, en décalant le spectre. Les deux barres colorées situées en bas de la fenêtre illustrent le changement, celle du haut représentant l'image d'origine, et celle du bas le résultat.

Le deuxième curseur agit sur la saturation des couleurs. Avec une saturation nulle, l'image



passse en niveau de gris. Au contraire, une saturation maximum donne des couleurs très vives. Il est possible de retoucher finement l'image en agissant seulement sur des couleurs particulières.

Le troisième curseur sert simplement à régler la luminosité.

Masques de fusion

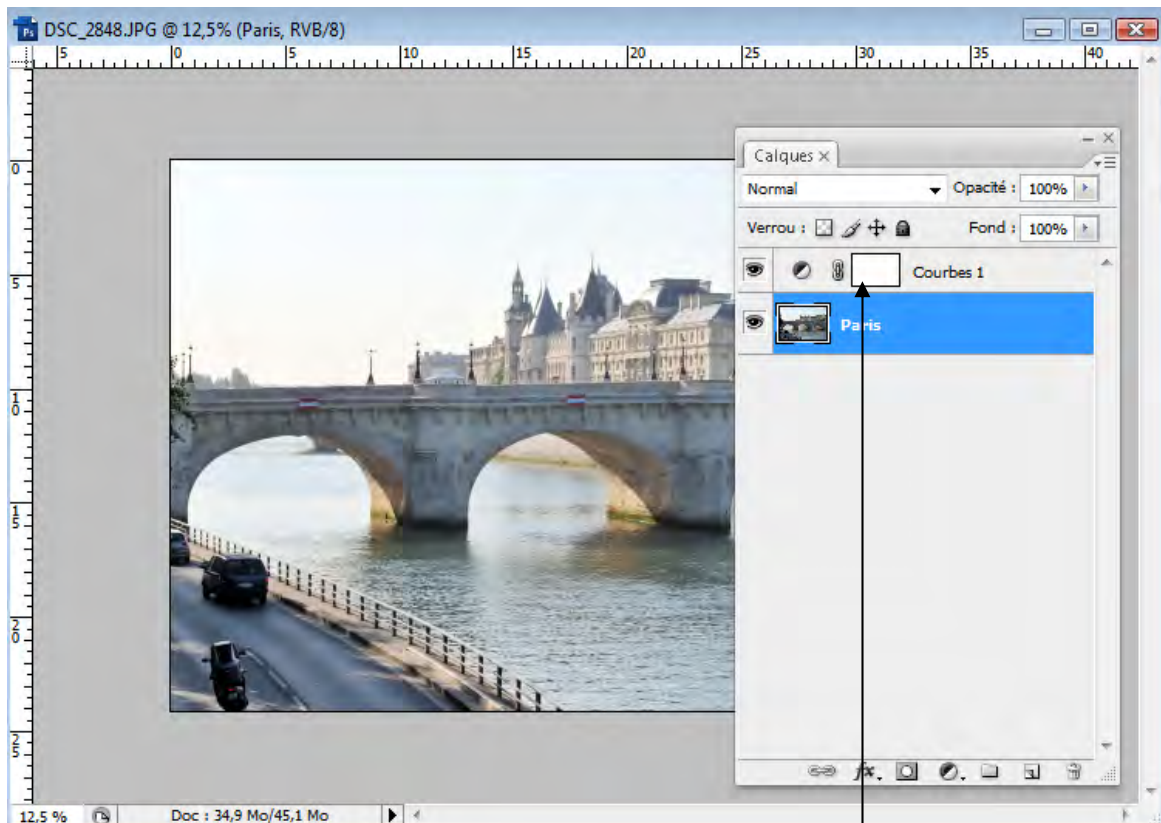
Les masques de fusion sont associés aux calques afin qu'une partie en soit temporairement effacée, rendue totalement ou partiellement invisibles.

Les masques de fusion sont des images en niveaux de gris et ils peuvent être modifiés à votre convenance.

Les masques de fusion sont parfaits pour mélanger des calques et dans la création de transitions progressives entre divers éléments d'une image. Ils permettent également d'éclaircir ou de foncer des parties sous ou sur exposées.

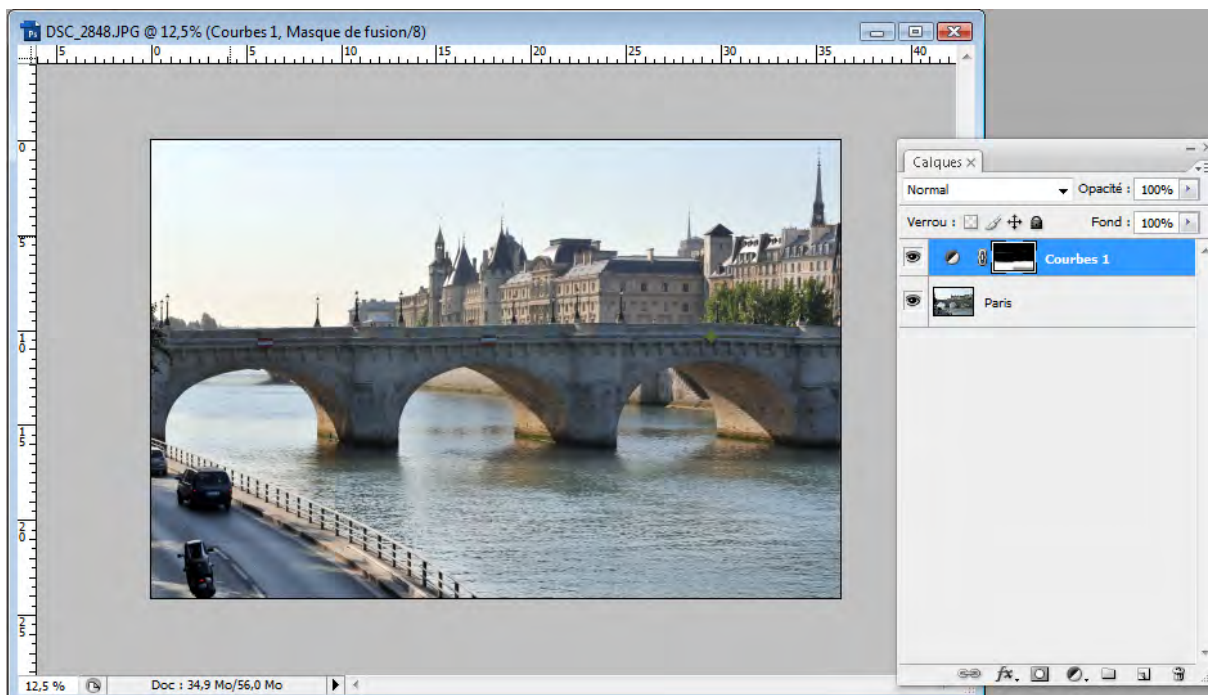


Cette image présente des tons très clairs dans le haut, tandis que le bas est très foncé. On va lui ajouter un calque de réglage « courbes » pour éclaircir l'image et avec un masque de fusion on va seulement appliquer ce réglage au bas de la photo.



A chaque calque de réglage est associé automatiquement un **masque de fusion** qui par défaut est blanc.

Pour n'appliquer le réglage qu'à certains endroits, il faut rendre noires les parties à ne pas régler. Cliquez sur le masque de fusion, prenez l'outil pinceau, réglez son diamètre et sa dureté et vérifiez que la couleur de premier-plan est le noir. Peindre les parties voulues.



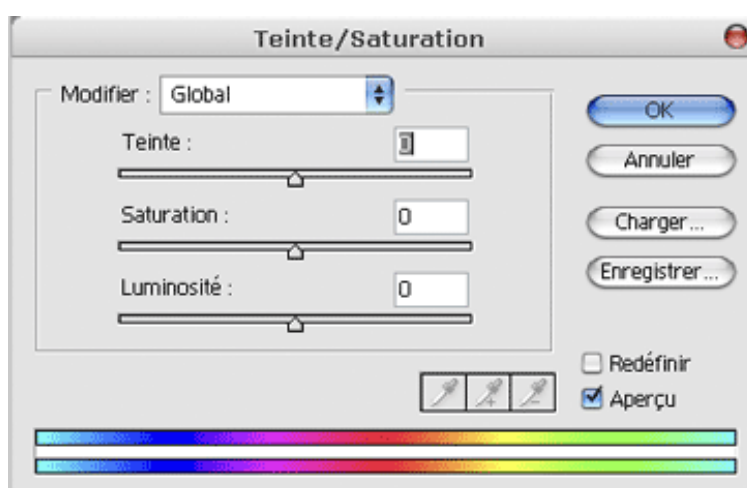
Passer une image en noir et blanc

Photoshop comme logiciel d'image par excellence propose plusieurs méthodes pour produire des images en gamme de gris.

Niveaux de gris

Ceci reste l'opération la plus simple à effectuer et malheureusement, comme très souvent, aussi la moins convenable pour convertir des images RVB. On y accède par "Mode-Niveaux de gris". Cette méthode produit des résultats trop ternes, sans contraste. Au final, une solution peu intéressante.

Calque de réglage : teinte/saturation

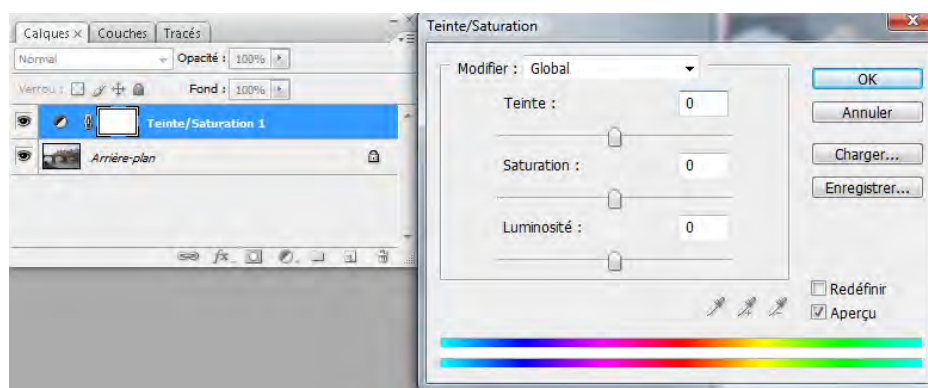


Pour désaturer l'image, tirer le curseur "Saturation" vers la gauche. Cette méthode à l'avantage de garder une image en RVB ce qui facilite des ajustements successifs pour le contraste etc.

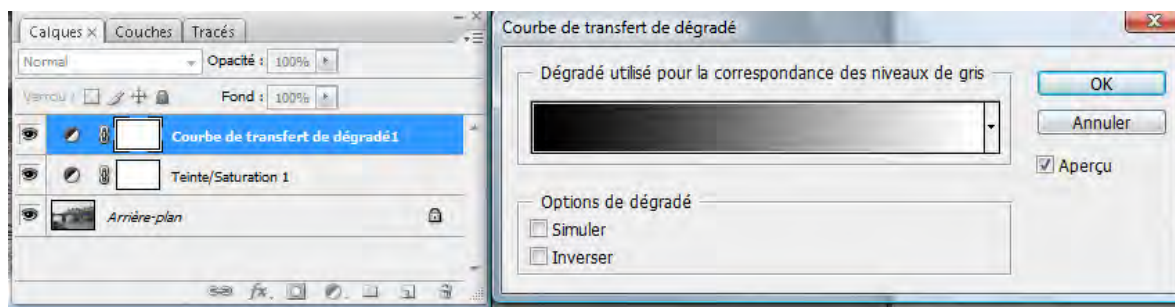
Calque courbe de transfert de dégradé

Cette variante de la technique désaturation utilise un calque de transfert de dégradé à la place du calque de désaturation. Elle donne souvent de meilleurs résultats.

Dans la palette Calques, sélectionnez le calque que vous voulez convertir en noir et blanc. Assurez-vous que les couleurs de premier et d'arrière-plan sont respectivement le blanc et le noir (ce sont les valeurs par défaut). Créez un nouveau calque Teinte/Saturation avec tous les paramètres à zéro.



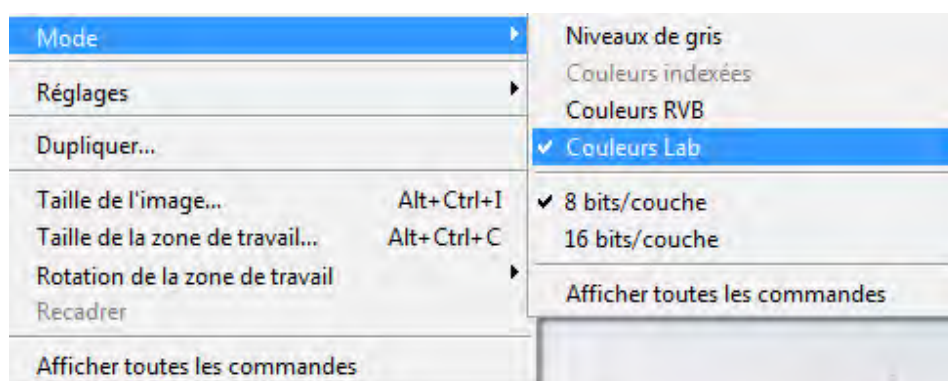
Assurez-vous que ce calque est sélectionné dans la palette Calques, puis créez un nouveau calque Courbe de transfert de dégradé avec le dégradé par défaut (du noir au blanc). Sélectionnez le calque teinte/saturation dans la palette Calques.



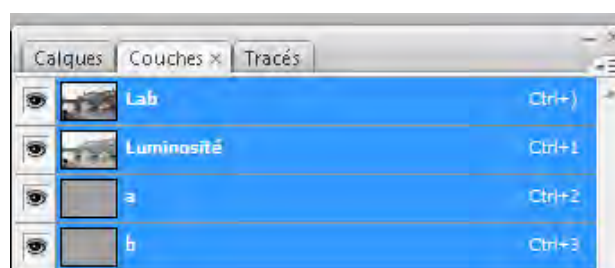
Double-cliquez sur l'aperçu du calque Teinte/Saturation afin d'ouvrir la boîte de dialogue et faites varier le paramètre Teinte jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant (n'oubliez pas de cocher la case Aperçu pour prévisualiser l'effet du calque).

Couche luminosité

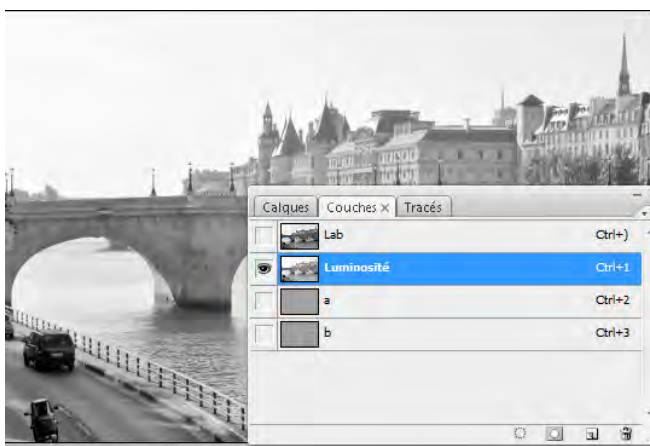
Une autre méthode assez simple aussi et qui permet un réglage plus précis. Dans le menu "Image" "Mode" choisissez "couleurs Lab".



Ouvrez ensuite la palette des couches.



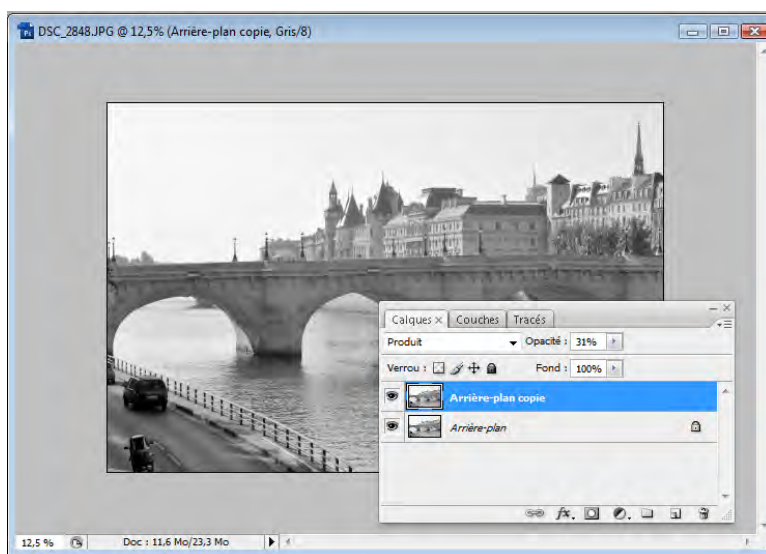
En mode Lab, il existe trois couches, la première L qui est en fait une composante de luminosité, la composante a qui est la gamme de couleurs allant du rouge au vert et la composante b qui est la gamme de couleurs allant du jaune au bleu. Sélectionnez la couche Luminosité, votre image passe en noir et blanc.



Allez dans le menu "Image" "Mode" et choisissez "Niveaux de gris", une fenêtre s'ouvre et vous demande si vous voulez supprimer les autres couches, valider sur OK. Vous constatez que vous n'avez plus qu'une seule couche.

Allez dans la fenêtre des calques et dupliquez votre calque Ctrl + j, passez le mode de fusion de ce calque sur Produit, votre photo s'assombrit alors. Vous allez maintenant pouvoir jouer sur

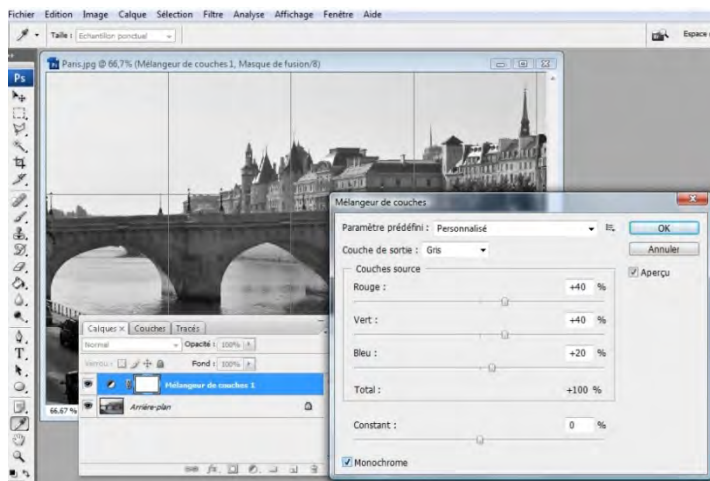
la transparence du calque pour pouvoir avoir le résultat que vous désirez.



Mélangeur de couches

La technique de conversion d'une image en noir et blanc via le mélangeur de couche offre un résultat plus fin et plus varié. En effet vous pouvez facilement obtenir des rendus très différents en changeant juste quelques réglages.

Rajoutez un calque de réglage « mélangeur de couches ». Cocher la case Monochrome en bas à gauche.

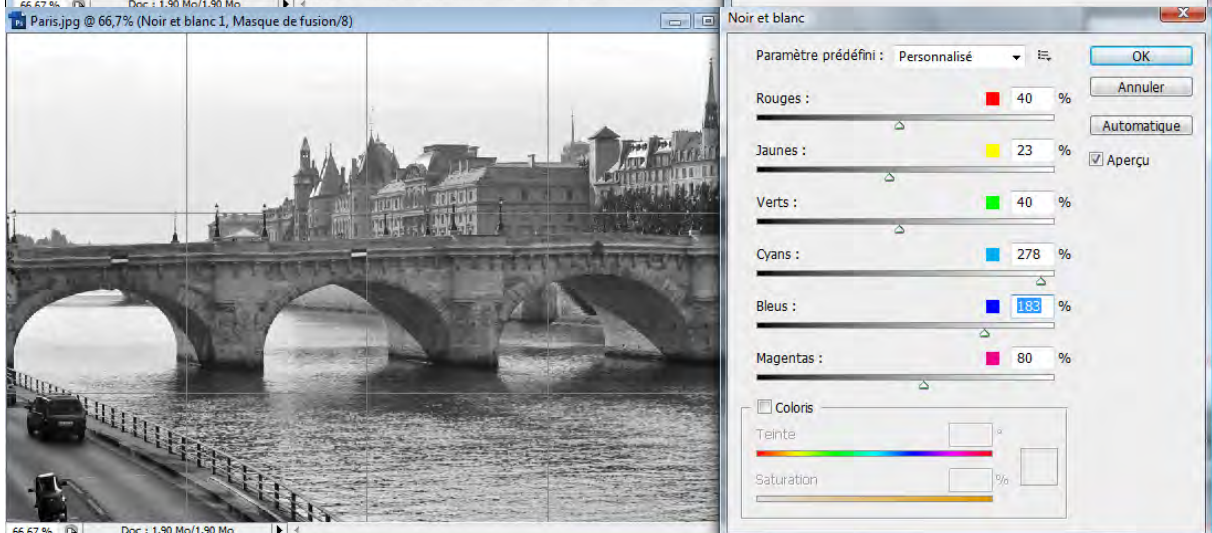
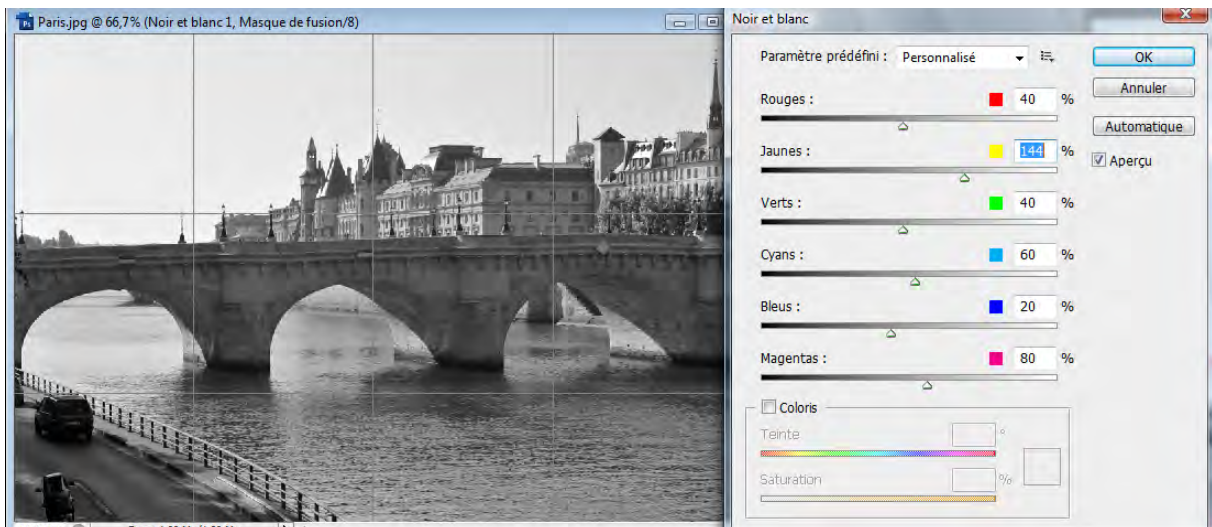
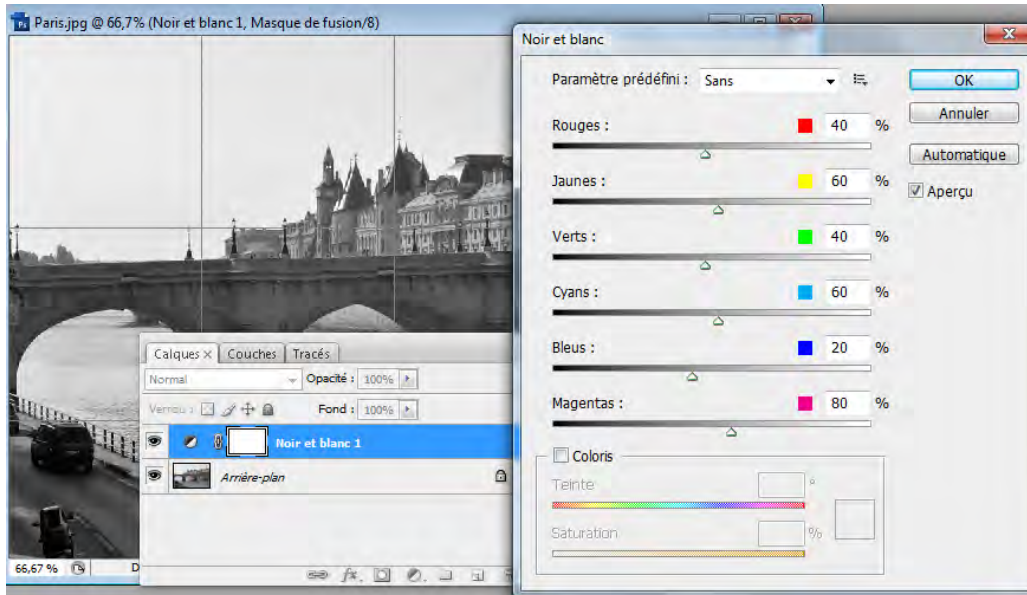


Effectuez les réglages en agissant sur les curseurs des différentes couches de couleur.

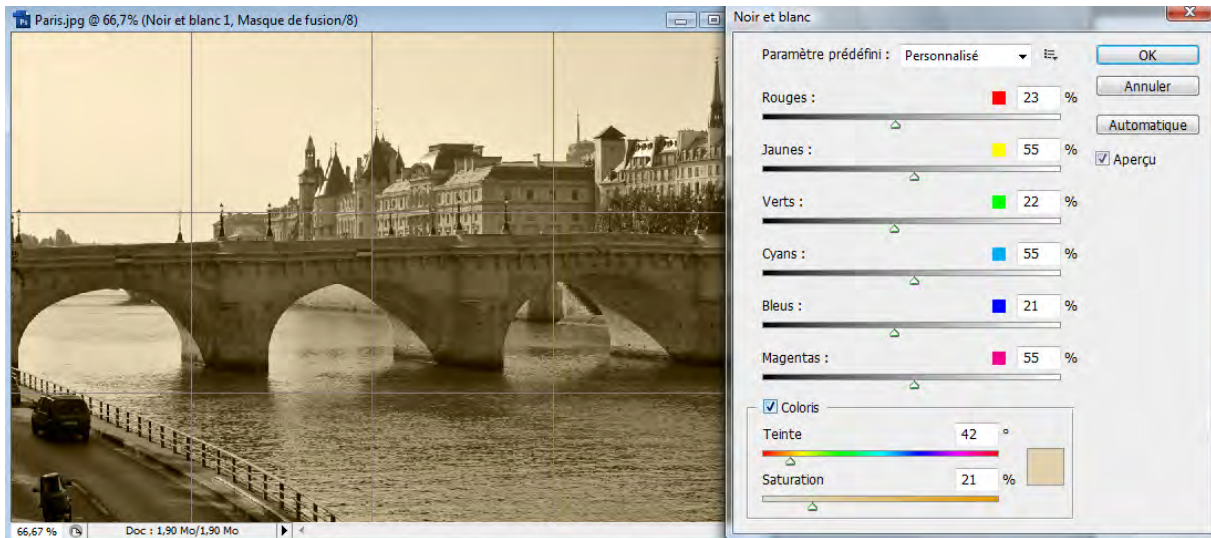
Vous pouvez ensuite associer un calque de réglage de niveaux. Si vous désirez un noir et blanc plutôt classique, le total en pourcentage des couches doit être égal à 100% (par exemple R: 40% V: 40% B: 20%). Vous pouvez cependant ne pas respecter cette règle si vous cherchez un traitement spécial.

Conversion en noir et blanc – nouveauté de la version CS3

Photoshop intègre désormais un outil de conversion en noir et blanc. Il agit un peu comme le mélangeur de couche, mais de manière encore plus simple et visuelle. Chaque couleur possède sa propre graduation, pour les densifier, ou au contraire les éclaircir. Disponible là encore en calque de réglage, les modifications peuvent donc être reprises à volonté.



En cochant la case coloris en bas à gauche, vous avez la possibilité de passer en bichromie pour obtenir par exemple une teinte sépia.




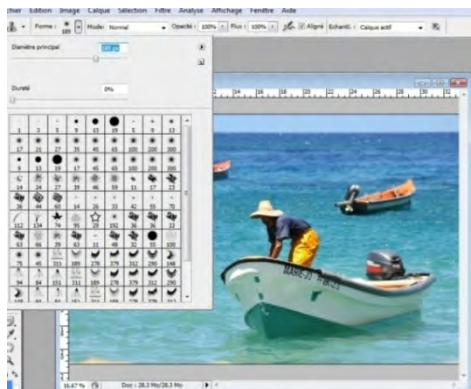
Le tampon de duplication et le correcteur

Le *tampon de duplication* est un outil très particulier. Il reproduit une partie de l'image (appelée « zone à dupliquer ») à un autre endroit de celle-ci. Il faut donc déjà sélectionner la zone à dupliquer avant de commencer à utiliser le tampon.



Sur cette image, nous allons faire disparaître les 2 bateaux amarrés pour ne laisser que le pêcheur en sujet principal.

Choisissez l'outil "tampon de duplication" 



Choisissez une taille de tampon de la zone à dupliquer et cliquez sur la partie de l'image à dupliquer tout en maintenant la touche Alt du clavier enfoncée. Il faut faire Alt + Clic pour définir ce point. Quand vous appuyez sur Alt, vous pouvez d'ailleurs voir une petite cible remplacer le curseur ordinaire. Maintenant, relâchez le clic et la touche Alt. Positionnez le curseur sur le fil, et commencez à

« dessiner ». Vous verrez une petite croix suivre vos mouvements en parallèle. Le tampon de duplication reproduit l'endroit de l'image où se trouve la croix dans le petit cercle qui représente votre curseur. Vous dupliquez donc la zone à dupliquer à l'endroit que vous voulez.

L'outil correcteur (le sparadrap) fonctionne un peu comme le tampon de duplication à la seule différence qu'il détecte automatiquement les contours d'un objet et il s'efforcera de l'intégrer dans la zone sur laquelle il s'applique. Cet outil vous permettra de pouvoir retirer les petites imperfections que l'on trouve sur un visage par exemple

Le correcteur existe sous deux formes. L'une fonctionne de la même manière que le tampon, en définissant un point source avec alt, tandis que l'autre s'utilise comme un pinceau, le logiciel choisissant lui-même la zone source. La méthode automatique donne généralement de bons résultats.

La différence principale entre les deux outils est que le tampon duplique sans tenir compte de l'environnement, tandis que le correcteur utilise la texture et la couleur des pixels environnants pour fonder la retouche.

Le tampon est généralement utilisé pour des retouches dans des environnements contrastés, où le tampon tenterait de mélanger les deux couleurs environnantes.

Détourage

Détourage par tracé (plume)

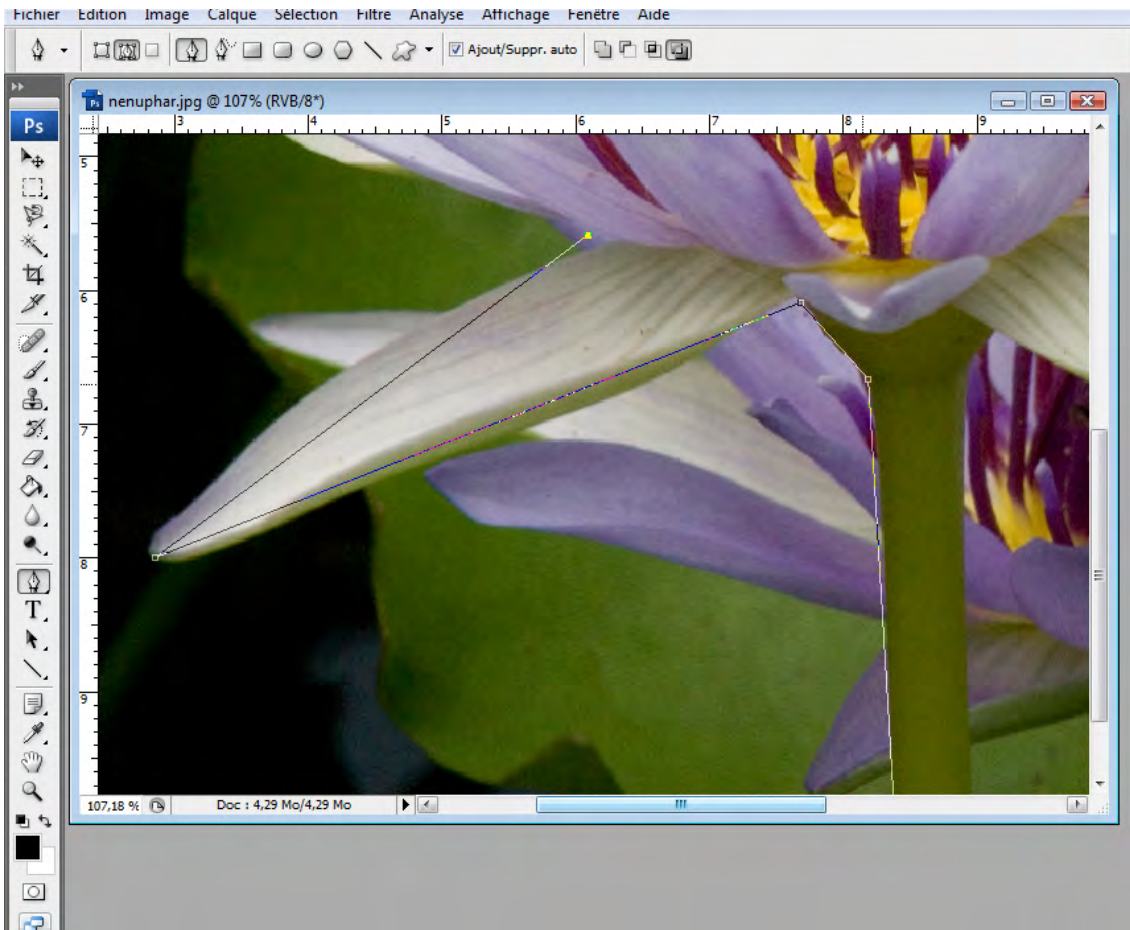
Avec l'outil plume, nous allons d'abord créer un tracé polygonal, sans tangente, afin de délimiter rapidement le modèle par quelques points d'ancrage. Dans une seconde étape, nous affinons le tracé



en y créant des courbes de Bézier. *Certains graphistes préfèrent produire directement le tracé final en « tirant » les tangentes (courbes de Bézier) à mesure qu'ils placent les points de contrôle. Bien qu'un peu plus rapide, cette technique exige beaucoup plus d'habileté que celle exposée ici.*

Enfin, le tracé sera converti en sélection afin de détacher le modèle sur un calque autonome et de supprimer le fond.

Sélectionnez l'outil plume et assurez-vous que dans la barre de réglage de cet outil, le bouton tracé soit bien sélectionné.



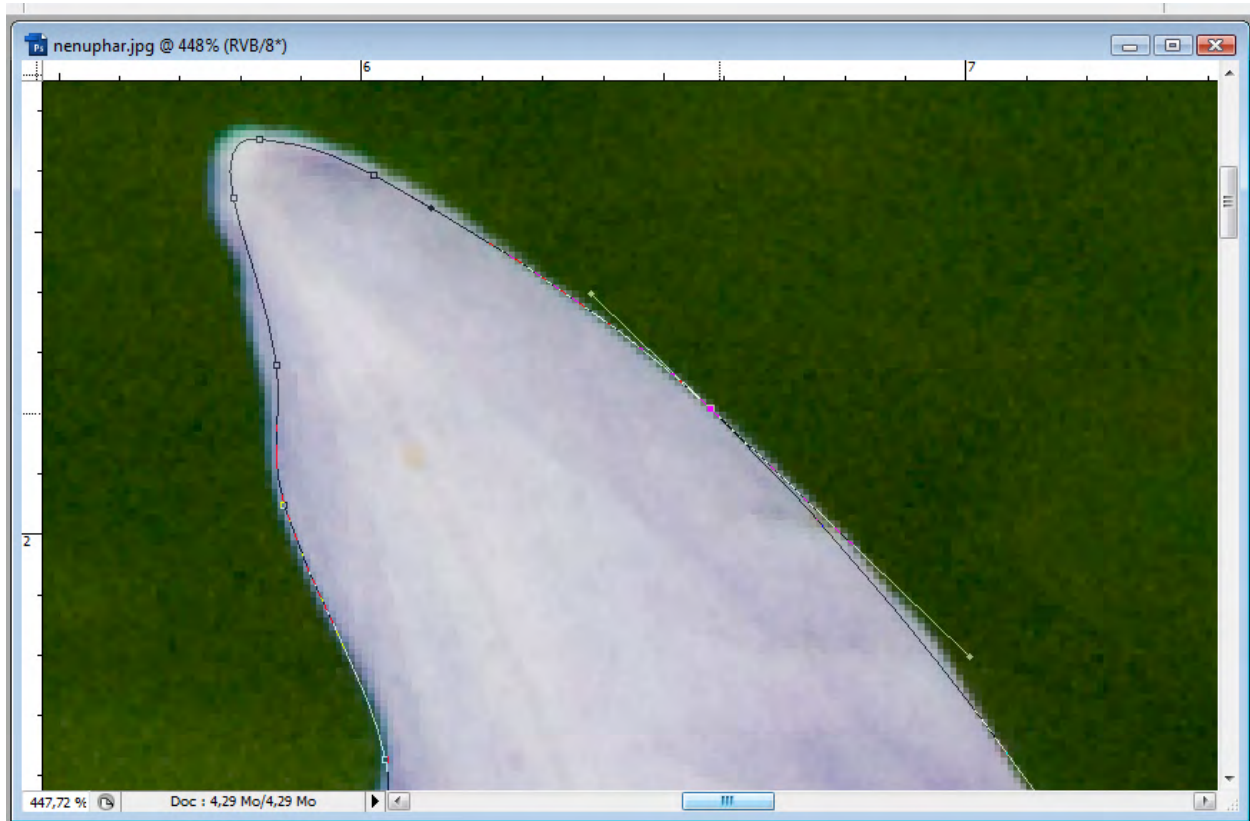
Pour un emploi confortable de la plume, cocher le paramètre « Afficher le déplacement » dans la palette d'options de l'outil. Vous voyez ainsi les « cordes » se créer avant de valider chaque point d'ancrage par un clic. Veillez à ce que chaque clic soit franc et stable, sinon vous risquez de générer avant l'heure les tangentes de Bézier.

L'idée est de placer tous ces points aux extrémités de chaque courbe homogène constituant le contour (comme si vous traçiez les cordes d'une forme convexe). Nous placerons plus tard les « points tangentiels » intermédiaires. Cette première étape est donc plutôt rapide et peut être exécutée sans zoomer bestialement. Les ajustements seront possibles lors de la seconde passe.

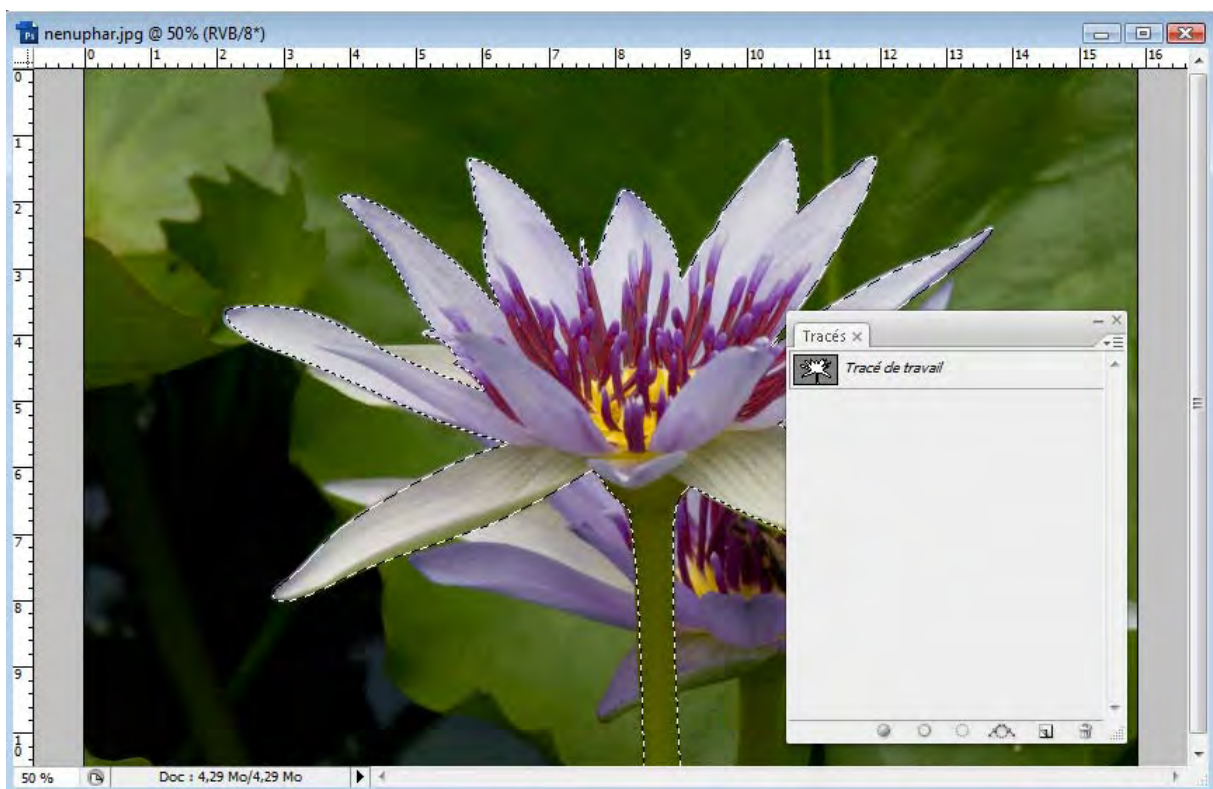
Faites ainsi le tour complet du modèle en n'oubliant pas de recliquer sur le point de départ pour valider le tracé.

Une fois le squelette obtenu, gardez le tracé actif (ou réactivez-le en cliquant sur la vignette du *Tracé de travail* dans la palette « Tracés »), puis sélectionnez l'outil « Plume+ » (*Ajout de point d'ancrage*) symbolisé par une plume surmontée d'un signe +. Cet instrument permet à la fois d'insérer des points (clic simple sur le tracé, en dehors d'un point existant), de régler la force et la direction des demi-tangentes (clic-et-glisser sur le point extrémité de la tangente), et même de déplacer les points anguleux précédemment disposés. Lorsque vous sélectionnez un point existant avec la Plume+, le pointeur se transforme en effet en simple *outil de sélection directe*. Cet instrument est donc un redoutable tout-en-un pour parachever notre tracé. Avec le bouton droit de la souris vous pouvez supprimer un point en cliquant sur celui-ci.

Cette fois-ci, il est indispensable de zoomer sur les zones complexes si vous souhaitez un travail de haute précision. À moins que la forme à détourner comporte des sections anguleuses à conserver telles quelles, vous aurez en principe à créer un point au milieu de chaque corde initialement tracée. Par défaut, le nouveau point (1 clic) est immédiatement muni d'une tangente parfaitement équilibrée (dont l'intensité dépend du segment subdivisé). Il suffit alors de déplacer ce point convenablement pour épouser les courbures quasi-circulaires. Lorsque la courbure est plus subtile, vous ajusterez la direction et l'intensité de la tangente en cliquant-glissant sa poignée



Il reste à convertir le tracé en sélection et à extraire la forme.
Depuis la palette « Tracés », activez votre tracé de travail puis cliquez sur le bouton de sélection.
Vous pouvez aussi « glisser » la vignette du tracé sur ledit bouton.



Une fois la conversion effectuée, il suffit de créer un calque par couper (ctrl maj J) pour extraire la forme sur un calque séparé. Le calque initial peut alors être masqué ou remplacé par un fond uni.



Astuce : L'avantage du détourage « par tracé », outre qu'il produit un rendu de qualité exceptionnelle, est que le tracé réalisé se récupère facilement dans Illustrator. Dans ce cas, la photo initiale n'aura servi que de patron. Ce tracé peut tout simplement être copié depuis Photoshop (Ctrl C) puis collé dans Illustrator (Ctrl V).



Détourage par extraction



Dupliquer le calque. Désactiver l'original (œil).



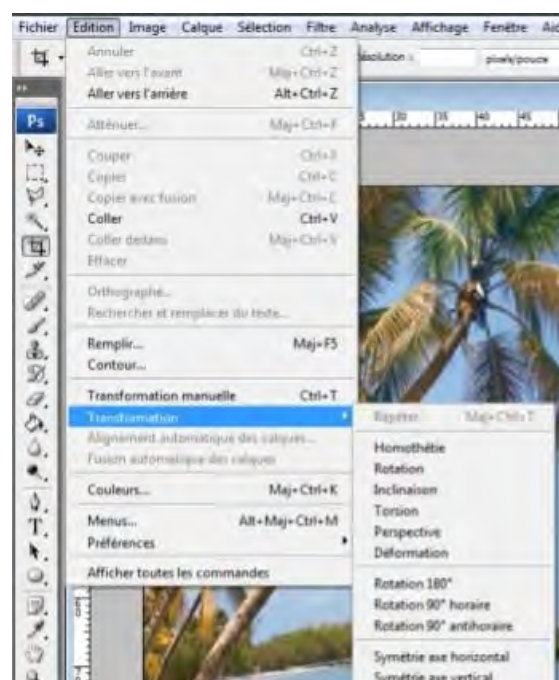
Cliquez sur Filtre/Extraire... (Alt+Ctrl+X)

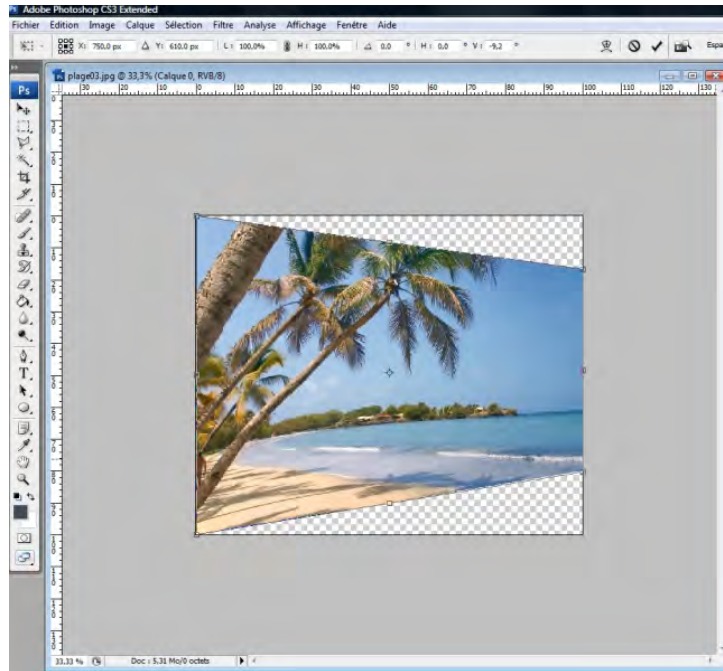
Prendre l'outil "Sélecteur de contour"  tracez le contour de l'objet que vous voulez garder (prendre une grosseur qui recouvre les bords intérieur et extérieur à proportions égales). Délimiter le sujet à isoler. (On peut rectifier en utilisant l'outil gomme). Sélectionner l'outil "Pot de peinture"  et cliquez pour remplir la zone à conserver.

Cliquer sur OK. Gommer les résidus indésirables (outil gomme). Réactiver le calque d'origine (œil) et ajoutez lui un masque de fusion. Rendez ce masque noir (ctrl + I). Utilisez le pinceau blanc sur ce masque pour redonner de la matière aux endroits où il en manque.

Transformation

La transformation permet de faire pivoter, d'étirer, d'incliner, de déformer une image. Les transformations peuvent s'appliquer sur tout ou partie de l'image. Pour appliquer une transformation, il vous suffit d'aller dans le menu Edition > Transformation > Homothétie, Rotation, Inclinaison, Torsion, Perspective ou Déformation.





Astuce : avec cet outil, vous pouvez déformer des photos pour leur donner une perspective et réaliser par exemple des montages photographiques.



Composition Photomerge

La fonction Photomerge permet de composer une image panoramique à partir de plusieurs photos qui sont prises d'un même endroit et dont un tiers de l'image environ est commun.

Vous devez choisir un minimum de 2 photos. Pour cela, vous pouvez procéder par dossier ou sélectionner image par image. Sélectionnez "Fichiers ou Dossier" dans le menu déroulant Utiliser puis cliquez sur "Parcourir". Sélectionnez vos images ou votre dossier et validez. La liste des photos s'inscrit dans la fenêtre.



Choisissez ensuite une option de composition.

- Auto

Photoshop analyse les images source et applique une disposition en perspective ou cylindrique en fonction du meilleur résultat Photomerge.

- Perspective

Cette option crée une composition uniforme en désignant l'une des images source (par défaut l'image centrale) comme image de référence. Les autres images sont ensuite transformées (repositionnées, étirées ou inclinées au besoin) afin d'ajuster le chevauchement du contenu sur les calques.



- Cylindrique

Réduit la distorsion « arquée » qui peut survenir avec une disposition en perspective en affichant les images individuelles comme s'il s'agissait d'un cylindre déplié. Le chevauchement du contenu sur les calques est toujours ajusté. L'image de référence est placée au centre, ce qui est idéal pour créer de larges panoramas de paysage. Avec cet exemple de la cathédrale d'Amiens, l'option cylindrique ne convient pas.



- **Repositionnement seul**

Aligne les calques et ajuste le chevauchement du contenu, mais ne transforme aucun calque source (étirement ou inclinaison).

- **Disposition interactive**

Cette option permet de positionner manuellement les images.

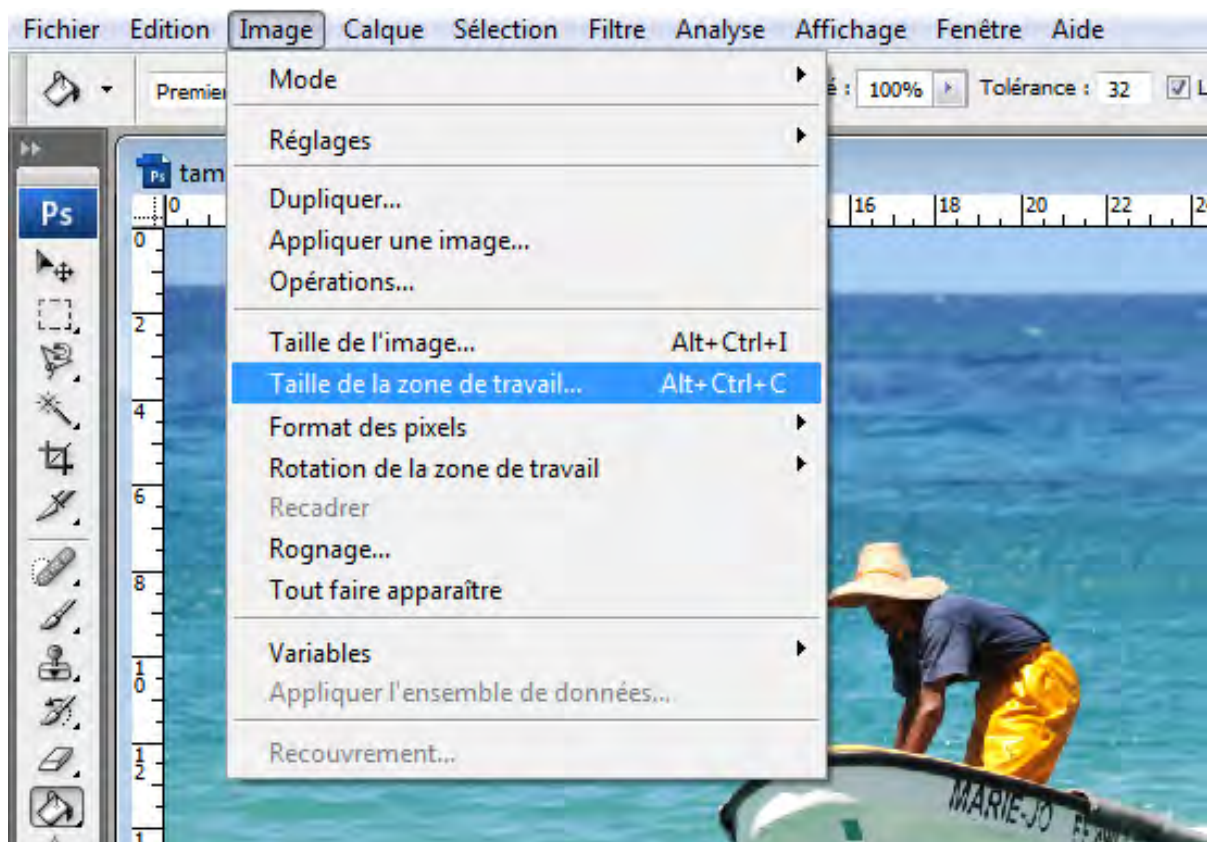
Une fois tous les fichiers source ajoutés, cliquez sur OK pour créer la composition Photomerge.

Si la composition ne peut pas être assemblée automatiquement, un message s'affiche.

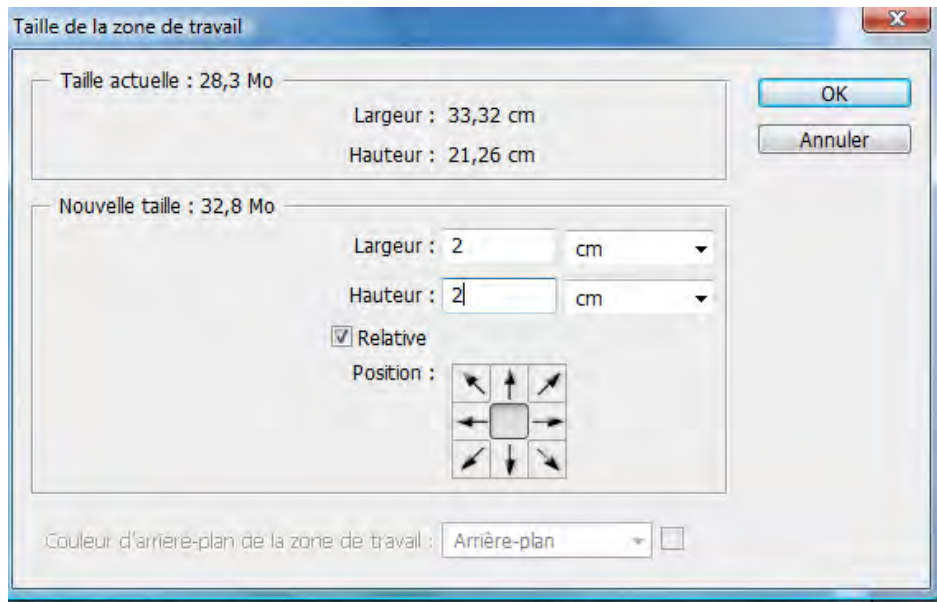
Encadrement

Cadre simple

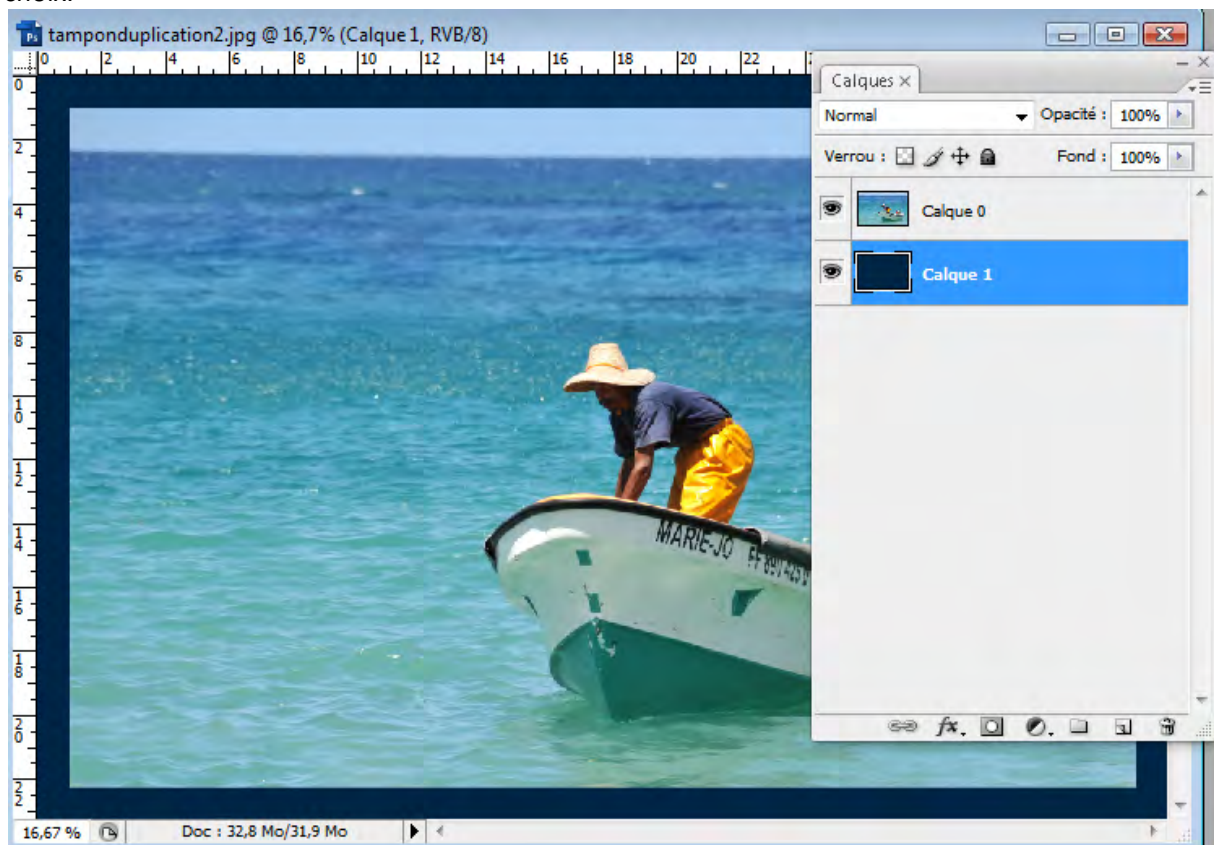
Dans le menu "Image", sélectionnez taille de la zone de travail.



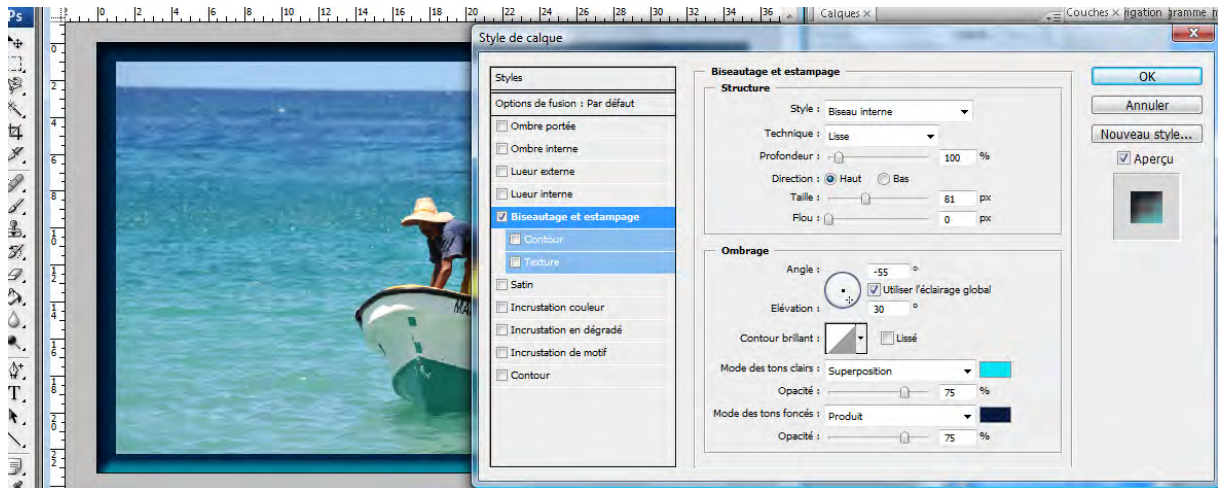
Dans la fenêtre qui s'ouvre, indiquez le nombre de cm que fera votre cadre.



Vous obtenez alors une image avec un cadre transparent autour.
Insérez un nouveau calque en dessous et remplissez le (pot de peinture) avec une couleur de votre choix.



Vous pouvez ensuite apporter quelques modifications.
Cliquez sur le calque du fond puis sur *fx* Ajouter un style de calque. Choisissez par exemple biseautage et estampage.



Réglez les différentes options à votre guise en ayant soin de cocher la case Aperçu.

Estomper les bords d'une image

Ajoutez un nouveau calque, en cliquant sur la petite feuille blanche, en bas de la fenêtre de calque.

Passer ce calque sous le calque de l'image et le remplir avec une couleur de votre choix.

Revenez sur le calque image et dessinez un rectangle de sélection à l'intérieur de l'image en vous servant de la règle.

Dans le menu sélection, cliquez sur modifier et choisissez contour progressif.

Entrez un rayon de 20 pixels par exemple et OK.

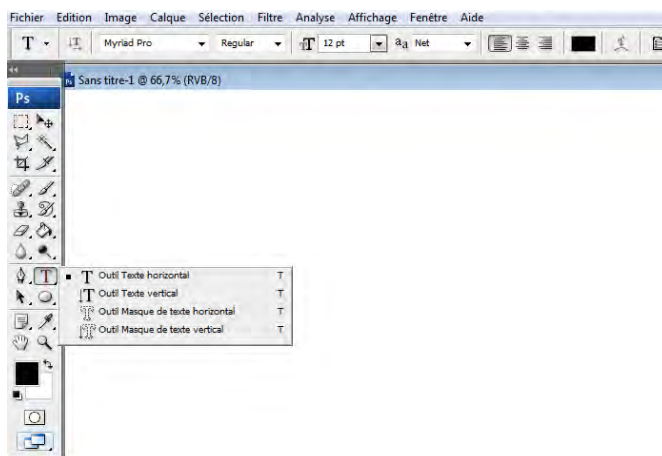
Dans le menu sélection, cliquez sur intervertir et ensuite sur Suppr.

CTRL D pour désélectionner.



Texte

Bien que la fonction première de Photoshop ne soit pas la gestion des caractères, il propose des fonctions et des outils typographiques très intéressants et sophistiqués pour créer des titres ou des effets spéciaux sur du texte. Les textes sont définis de façon vectorielle. Il est ainsi possible de créer du texte avec des contours nets, indépendants de la résolution. Cela permet également d'effectuer facilement des transformations ou des déformations. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'outil texte et vous aurez la liste ci-contre :



On dispose de quatre outils textes :

- Les types d'outil texte vectoriels :
Outil Texte horizontal et Outil Texte vertical
- Les types d'outils texte « sélection de pixels » :
Outil masque de texte horizontal et outil masque de texte vertical

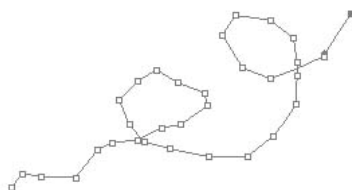
Écrire en suivant un tracé

Une fonction augmente la souplesse de l'outil texte et permet de saisir un texte suivant une courbe régulière.

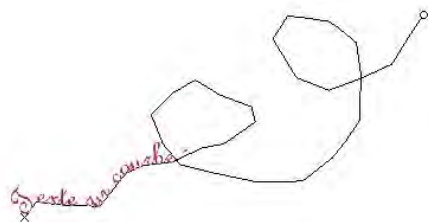


L'outil plume permet de créer le tracé servant de guide au texte.

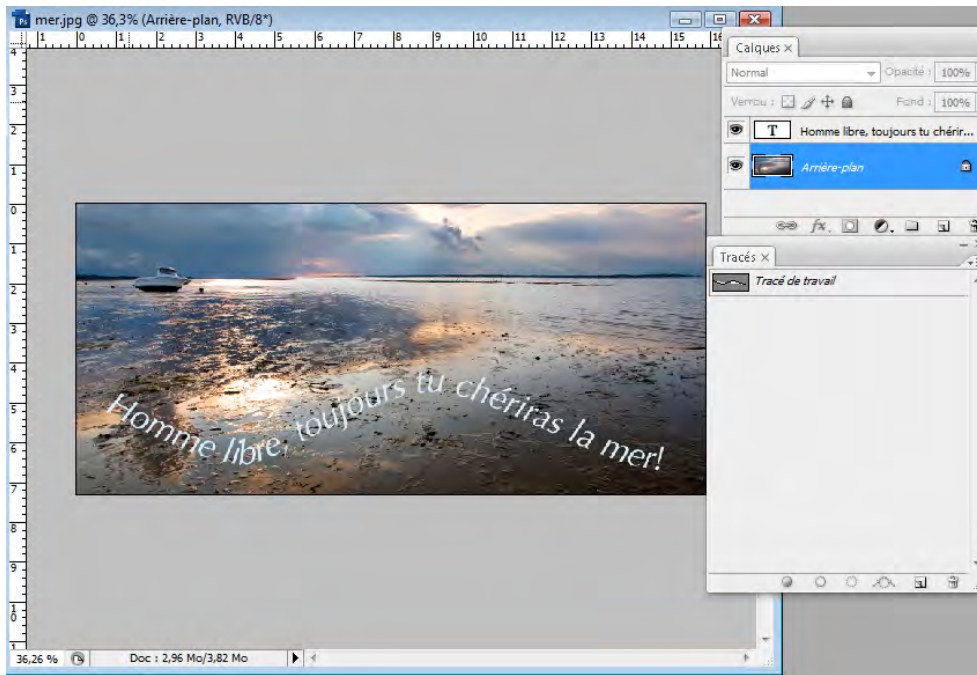
Cliquez sur la plume et dans la barre d'options sur Tracé.
Dessiner le tracé en cliquant à divers points en créant une courbe.



3 - Activez l'outil texte, paramétrez la couleur, la police et la taille et cliquez sur le début de la courbe.



Vous pouvez commencer à saisir. Le texte suit alors le tracé dans la direction où les points ont été créés.



Texte dans une forme

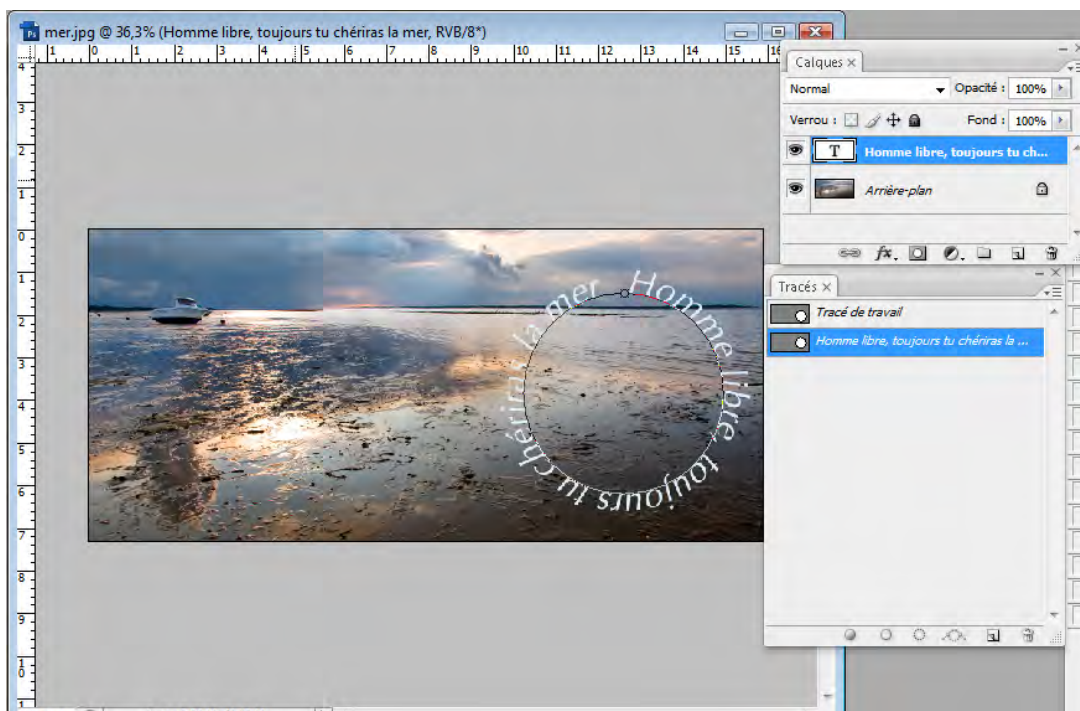
Activez l'outil forme personnalisée Ellipse (U).

Sélectionnez "tracé" dans la barre d'options, options d'ellipse (petit triangle à droite de l'icône étoile) et tracez un cercle.

Au bas de la Palette calques, cliquez sur "Créer un calque".

Activez l'outil texte. Choisissez la couleur, la taille de police et la police.

Cliquez sur la ligne du tracé, le curseur change de forme, saisissez le texte. Validez.



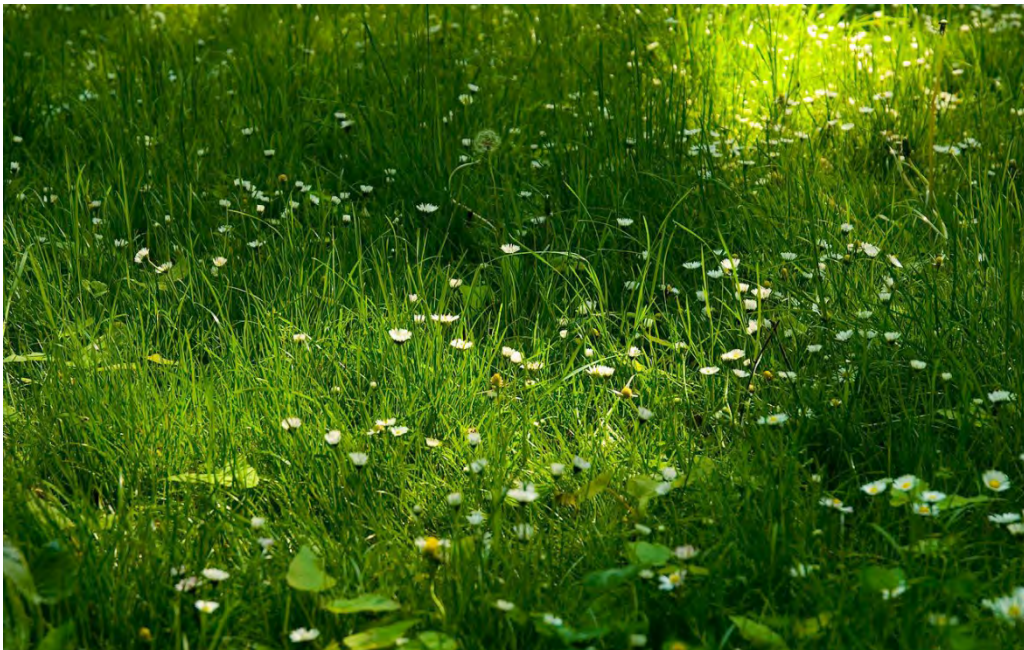
Vous pouvez également écrire à l'intérieur d'une forme.

Tracez une forme puis sélectionnez l'outil texte, centrez le texte et cliquez à l'intérieur de la forme.



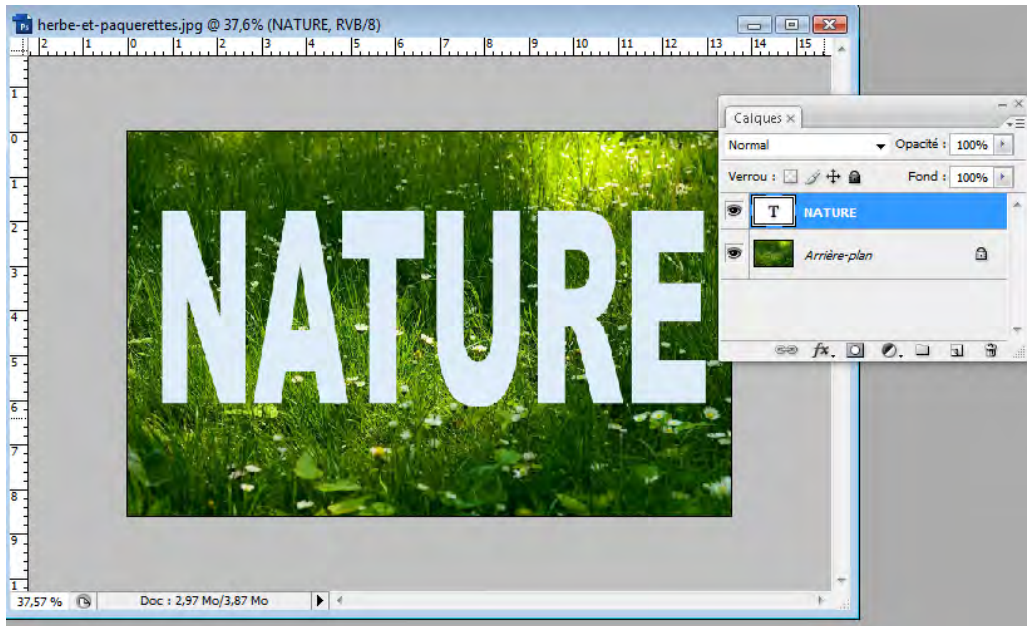
Texte avec masque d'écrêtage

Ouvrez une image de pelouse par exemple.



Au milieu de celle-ci, écrivez du texte dans une police assez épaisse, telle que l'Arial Black. N'hésitez pas à déformer manuellement le texte pour lui donner plus d'épaisseur. Double-cliquez sur le calque "arrière-plan" et validez la fenêtre qui apparaît. Cela a pour effet de convertir de calque d'arrière-plan en calque normal.

Placez maintenant le calque de texte sous le calque contenant l'image de feuilles. Votre texte n'est plus visible.



Allez dans le menu "Calque" et choisissez l'option "Créer un masque d'écrêtage"
L'image de la pelouse recouvre alors seulement la forme du texte. Avec l'outil de Déplacement, vous pouvez donc déplacer cette image, sans déplacer le texte.



Cette option marche également avec une forme, ou un calque de toute nature, et non pas seulement avec du texte.

Voici quelques sites qui m'ont aidé à réaliser ce document :

<http://www.adobe.com/support/documentation/fr/photoshop>

<http://www.presence-pc.com/tests/photoshop-cs3-22671/>

<http://www.absolut-photo.com/tutoriels/photoshop.php>

<http://graphisme.delphine.free.fr/bases/bases.htm>

http://www.mosaicale.com/graphic/photoshop/bases_1.htm

<http://www.cours-photophiles.com/index.php/le-traitement-dimage/les-bases-de-photoshop.html>

<http://photoshopplus.info/pages/tutoriels.htm>

Des tutoriels vidéo :

<http://www.wisibility.com/pages/Tutoriels-gratuits>