



## TRAVAILLER LES IMAGES

De la prise de vue au traitement numérique par Photoshop

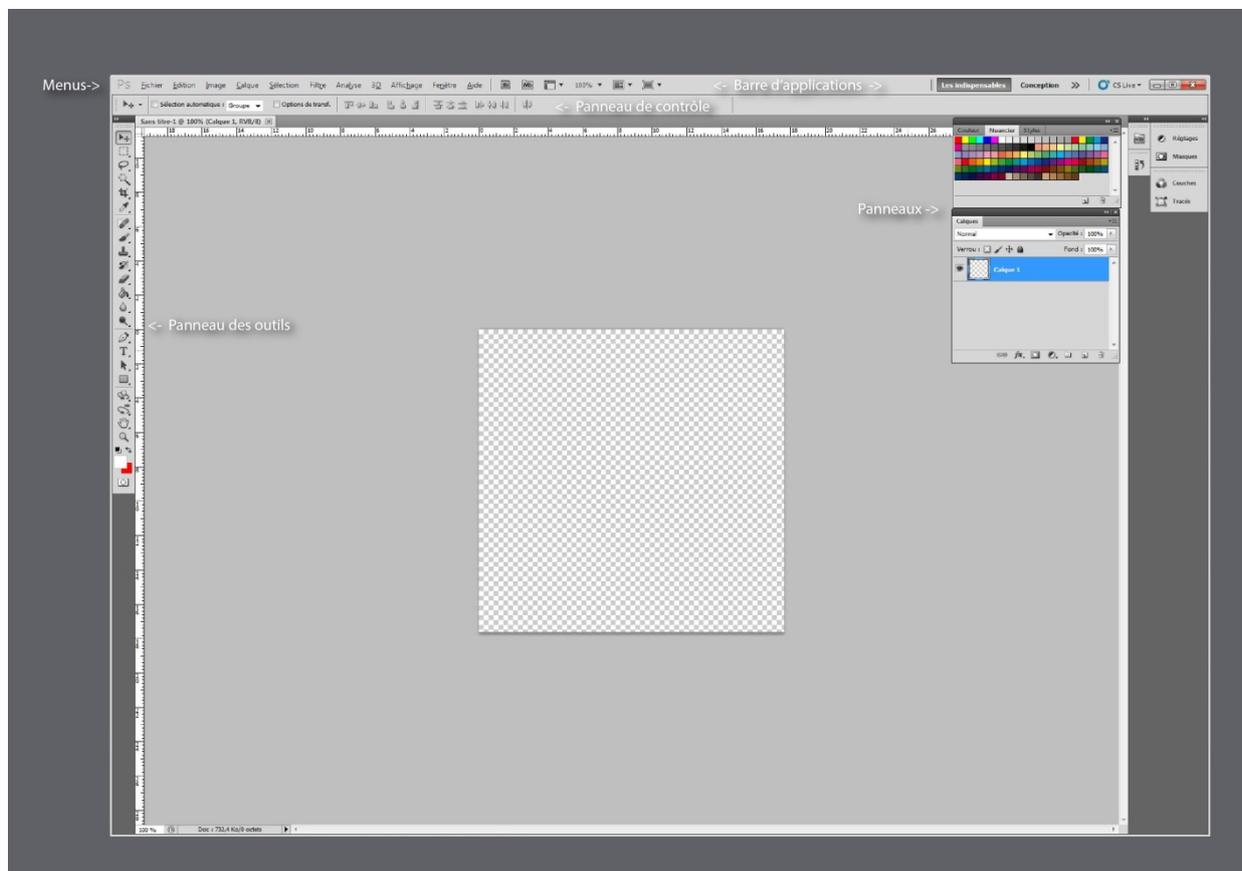
### MODULE 2

*Apprendre les bases de Photoshop*

## A. COMPRENDRE L'INTERFACE DU LOGICIEL

### 1. L'espace de travail

L'espace de travail (ou bureau) de Photoshop est constitué de plusieurs parties :



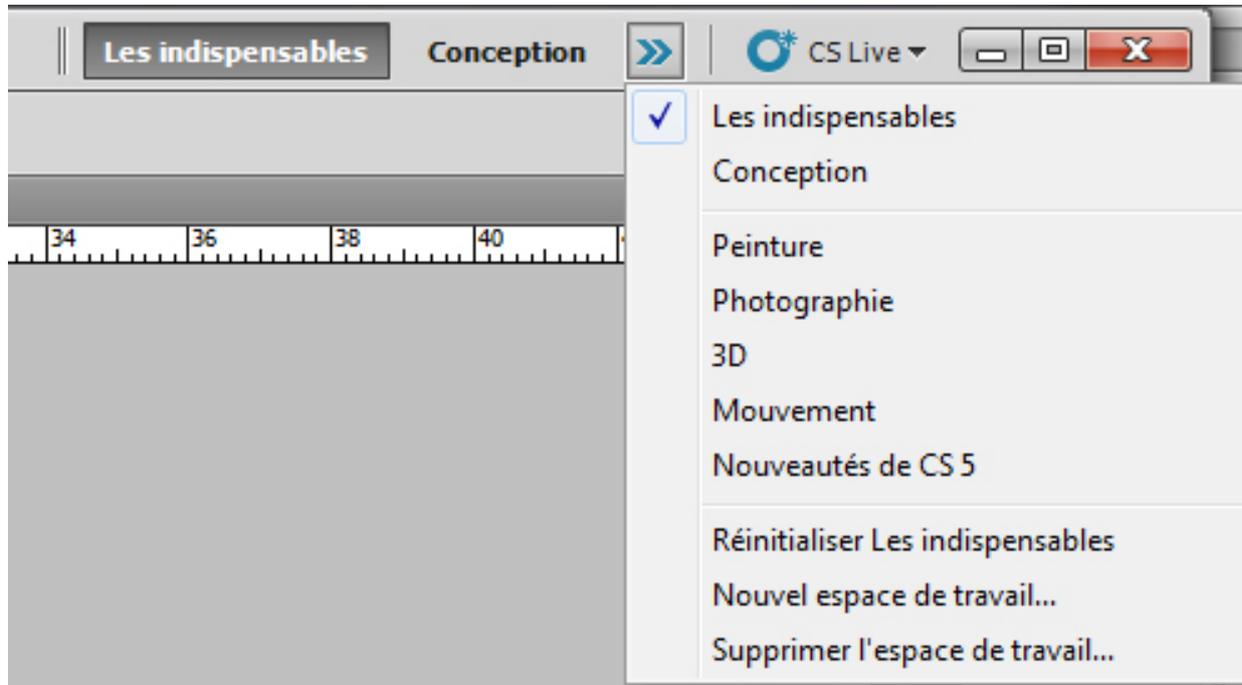
- tout en haut de l'écran se trouvent les **MENUS** du programme et la **BARRE D'APPLICATIONS** (avec différentes icônes)
- en dessous : le **PANNEAU DE CONTRÔLE** (ou barre d'options)
- au centre c'est la **FENÊTRE de DOCUMENT** (ou Fenêtre image), là où apparaissent les images
- sur la gauche vous voyez le **PANNEAU des OUTILS** (ou Barre d'outils) avec une icône par outil : ils sont directement accessibles
- sur la droite c'est l'emplacement pour les **PANNEAUX**.

On peut masquer tous les panneaux en appuyant sur la touche Tab, un autre appui les fait réapparaître.

Tous les panneaux sont *flottants*, c'est à dire que l'on peut les déplacer, les redimensionner ou les masquer provisoirement.

Les panneaux de droite peuvent en plus être regroupés manuellement (ou redistribués) par groupe à votre convenance.

Tout en haut à droite de l'espace de travail, dans la *Barre d'applications* se trouve un *Sélecteur d'espace de travail* (menu déroulant).



Il contient des *espaces prédéfinis* que l'on peut sélectionner.

Si vous avez configuré votre propre espace de travail, vous pouvez le mémoriser à l'aide de la commande *Mémoriser l'espace de travail*, et ainsi le retrouver si besoin (on peut mémoriser plusieurs espaces de travail).

Pour restaurer l'espace de travail par défaut : choisir le menu *Fenêtre /Espace de travail/Les indispensables* (par défaut).

## 2. Les menus

Les menus se trouvent en haut de la fenêtre du programme.



Ils permettent d'accéder à toutes les fonctions de Photoshop.

Certains menus ont des actions directes alors que d'autres ouvrent des sous-menus ou des fenêtres de réglages.

Les 4 menus les plus utilisés sont : *Edition*, *Image*, *Calque* et *Sélection*.

### Liste et fonctions des menus :

- *Fichier* : pour créer une nouvelle image, ouvrir, fermer, enregistrer, imprimer, quitter, et contient également les Automatismes

- **Edition** : contient les commandes copier/coller, des commandes de transformation et l'accès aux Préférences de Photoshop
- **Image** : tous les réglages et modifications pour les images
- **Calque** : gestion des calques
- **Sélection** : des fonctions à partir d'une sélection
- **Filtre** : des effets sur les images
- **Analyse** : des fonctions de mesure
- **3D** : fonctions en 3D
- **Affichage** : le réglage de l'affichage du programme
- **Fenêtre** : pour afficher ou cacher les différents panneaux
- **Aide** : de l'aide en ligne ou intégrée au logiciel

### 3. Le panneau des outils

Par défaut à gauche de l'écran.

Pour sélectionner un outil : il suffit de cliquer sur son icône. Chaque outil a une fonction très précise. On peut également accéder aux outils par des raccourcis clavier.

Lorsqu'un outil est sélectionné le *Panneau de contrôle*, en haut de l'écran, change en fonction des options de l'outil choisi et donne accès aux réglages de cet outil sélectionné.

Le *Panneau des outils* comporte tout en haut une icône (double flèche) qui permet de l'afficher soit sous la forme d'1 colonne soit de rassembler les outils en 2 colonnes, on peut également basculer entre ces 2 affichages en faisant un double-clic sur la barre du haut du panneau.



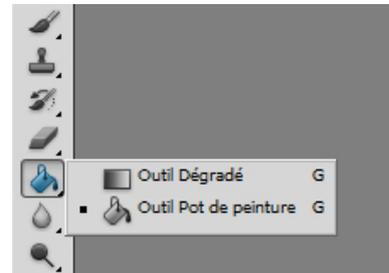
On a également accès pour la plupart des outils à un menu contextuel, en faisant un clic droit dans une image.

Les outils sont rangés en plusieurs groupes (dans l'ordre de haut en bas) :

- *Outils de sélection* : **Déplacement**, **Rectangle de sélection**, **Lasso**, **Sélection rapide**
- *Outils de recadrage et tranche* : **Recadrage** et **Tranche**
- *Outils de mesure* : **Pipette**, **Règle**, **Annotation**, **Comptage**
- *Outils de retouche* : **Correcteurs**, **Tampons**, **Gomme**, **Goutte d'eau**, **Densité**
- *Outils de peinture* : **Pinceau**, **Forme d'historique**, **Dégradé**
- *Outils de dessin, de texte et de tracé* : **Plume**, **Texte**, **Sélection de tracé**, **Formes personnalisées**
- *Outils de navigation* : **Rotation**, **Orbite**, **Main**, **Zoom**
- Le *contrôle des couleurs*
- Le mode *Masque*

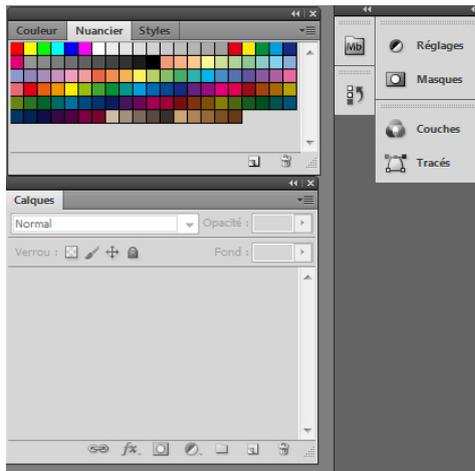
En laissant le pointeur de la souris quelques secondes sur l'icône d'un outil, son nom apparaît ainsi que son raccourci.

D'autres outils sont masqués : pour y accéder il suffit de maintenir le curseur sur un outil comportant une toute petite flèche, pour voir apparaître un sous-menu. On peut également changer d'outil en faisant un Alt + clic sur l'icône de l'outil.



## 4. Les panneaux

Les panneaux se trouvent à droite de l'écran. Ils sont au nombre de 24 :



3D, Animation, Annotations, Calques, Caractère, Compositions de calques, Couches, Couleur, Forme, Formes prédéfinies, Histogramme, Historique, Informations, Journal des mesures, Masques, Navigation, Nuancier, Outils prédéfinis, Paragraphe, Réglages, Scripts, Source de duplication, Styles et Tracés.

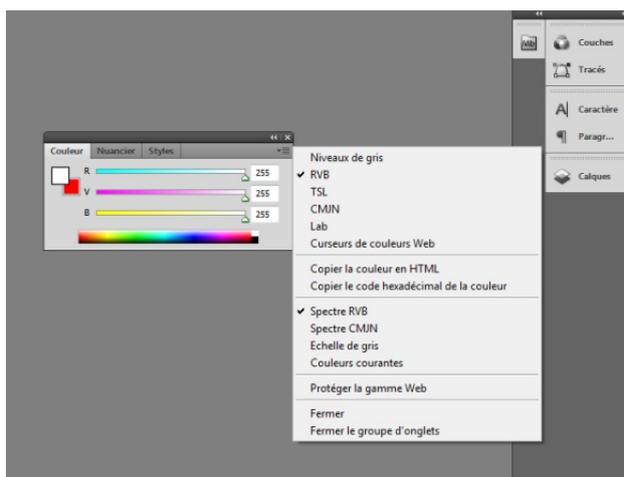
On affiche ou masque les panneaux à l'aide du menu *Fenêtre*.

Les panneaux peuvent apparaître soit ouverts soit sous forme d'icônes (avec ou sans texte) : un clic du bouton gauche sur l'icône de la double flèche tout en haut d'un panneau, permet de passer d'un état à l'autre.

Un clic du bouton droit sur la barre du haut d'un panneau fait apparaître des options.

Dans ce menu : le lien *Options de l'interface* permet d'accéder directement au menu *Edition/Préférences/Interface*.

Lorsque plusieurs panneaux sont regroupés ensemble : un clic sur la double flèche les affiche tous, ou un clic uniquement sur l'icône d'un panneau n'affiche que le panneau concerné.



On peut également placer les panneaux directement dans l'espace de travail : les *tenir* par leur barre du haut, les déplacer dans l'espace de travail et lâcher le panneau, ensuite cliquer sur l'icône du panneau pour l'afficher au complet.

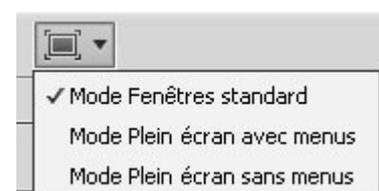
Chaque panneau contient un *menu de panneau* auquel on accède par une petite flèche en haut à droite.

Dans ce menu se trouve des fonctions spécifiques au panneau et également des fonctions communes à tous les panneaux.

## 5. Affichage de l'espace de travail

L'espace de travail peut s'afficher de plusieurs façons.

En plus de faire apparaître ou disparaître les panneaux, avec la touche Tab, il y a 3 modes d'affichage différents :



- Mode fenêtre standard (mode par défaut)
- Mode plein écran avec menus
- Mode plein écran sans menu

On peut également sélectionner directement le mode désiré à l'aide de l'icône (menu déroulant) présente tout en haut de l'écran, dans la barre d'applications.

Il est possible de personnaliser les couleurs de l'interface en allant dans le menu *Edition /Préférences/Interface*.

## B. CONNAÎTRE ET UTILISER LES PRINCIPAUX OUTILS

Chaque outil a une fonction précise, voici la liste détaillée de la fonction de chaque outil.

### Les outils de sélection

-  **Déplacement** : permet de déplacer des sélections, des calques ou des repères.
-  Les outils de sélection (**Rectangle de sélection**, **Ellipse de sélection**, **Rectangle de sélection 1 rangée**, **Rectangle de sélection 1 colonne**) : permettent de tracer des rectangles et des ellipses, ainsi que de sélectionner une rangée ou une colonne.
-  Les outils de lasso (**Lasso**, **Lasso polygonal**, **Lasso magnétique**) : permettent d'effectuer des sélections de forme libre, polygonales (bords droits) ou magnétiques.
-  **Sélection rapide** : permet de « peindre » rapidement une sélection à l'aide d'une pointe de forme arrondie réglable.
-  **Baguette magique** : permet de sélectionner des zones de couleur identique.

### Les outils de recadrage

-  **Recadrage** : permet de recadrer des images.
-  **Tranche** : permet de créer des tranches.
-  **Sélection de tranche** : permet de sélectionner une tranche.

### Les outils de retouche

-  **Correcteur localisé** : permet de supprimer certaines imperfections et objets.
-  **Correcteur** : permet de corriger les imperfections d'une image par application d'un échantillon ou d'un motif.
-  **Pièce** : permet de corriger les imperfections d'une portion d'image sélectionnée par application d'un échantillon ou d'un motif.
-  **Œil rouge** : permet de supprimer le reflet rouge provoqué par un flash.
-  **Tampon de duplication** : permet de peindre en utilisant l'échantillon prélevé sur une image.
-  **Tampon de motif** : permet de peindre en utilisant une portion d'image comme motif.
-  **Gomme** : permet d'effacer des pixels et d'annuler les modifications effectuées sur l'image depuis

le dernier enregistrement.

-  **Gomme d'arrière-plan** : permet de rendre une zone transparente par glissement de la souris.
-  **Gomme magique** : permet d'effacer les zones de couleurs en aplat et de les rendre transparentes d'un seul clic.
-  **Goutte d'eau** : permet de rendre flous les contours nets d'une image.
-  **Netteté** : permet d'accentuer la netteté des contours d'une image.
-  **Doigt** : permet d'étaler des données sur une image.
-  **Densité** : permet d'éclaircir certaines zones de l'image.
-  **Densité +** : permet d'obscurcir certaines zones de l'image.
-  **Eponge** : permet de modifier la saturation des couleurs d'une zone de l'image.

## Les outils de peinture

-  **Pinceau** : permet d'appliquer une couleur par touches successives.
-  **Crayon** : permet de dessiner des tracés aux bords nets.
-  **Remplacement de couleur** : permet de remplacer une couleur sélectionnée par une autre couleur.
-  **Pinceau mélangeur** : simule des techniques de peinture réalistes, telles que la fusion des couleurs et les différences d'humidité de peinture.
-  **Forme d'historique** : permet de peindre une copie de l'état ou de l'instantané sélectionné dans la fenêtre de l'image.
-  **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.
-  **Dégradé** : permet de créer des dégradés ou des transitions linéaires, circulaires, inclinées, réfléchies et en forme de losange entre les couleurs.
-  **Pot de peinture** : permet d'appliquer la couleur de premier plan à des zones de même couleur.

## Les outils de dessin et de texte

-  **Sélection de tracé et Sélection directe** : permettent de sélectionner des formes ou des segments et d'afficher leurs points d'ancrage, lignes directrices et points directeurs.
-  **Texte** (horizontal et vertical) : permettent de saisir du texte dans une image.
-  **Masque de texte** (horizontal et vertical) : 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 trait : permettent de dessiner des formes et de tracer des lignes dans un calque simple comme dans un calque de forme.
-  **Forme personnalisée** : permet d'appliquer des formes personnalisées à partir d'une liste.

## Les outils d'annotation, de mesure et d'affichage

-  **Pipette** : permet de prélever les couleurs d'une image.
-  **Echantillonnage de couleur** : affiche les valeurs de couleur pour quatre zones maximum.
-  **Règle** : permet de mesurer les distances, les positions et les angles.
-  **Annotation** : crée des annotations qui peuvent être jointes à une image.
-  **Comptage** : compte les objets d'une image (Photoshop Extended uniquement).
-  **Main** : permet de déplacer une image à l'intérieur de la fenêtre.
-  **Rotation de l'affichage** : fait pivoter la zone de travail de manière non destructive.
-  **Zoom** : permet d'agrandir et de réduire l'affichage d'une image.

## Les outils 3D

-  **Rotation de l'objet 3D** : fait pivoter l'objet autour de son axe x (déplace l'objet et non la caméra).
-  **Enroulement de l'objet 3D** : fait pivoter l'objet autour de son axe z (déplace l'objet et non la caméra).
-  **Panoramique de l'objet 3D** : permet d'appliquer un panoramique à l'objet dans la direction x ou y (déplace l'objet et non la caméra).
-  **Coulissement de l'objet 3D** : déplace l'objet latéralement lorsque vous faites glisser horizontalement, ou vers l'avant et arrière lorsque vous faites glisser l'objet verticalement.
-  **Mise à l'échelle de l'objet 3D** : augmente ou réduit l'échelle du modèle.
-  **Rotation de la caméra 3D** : tourne autour de la caméra dans la direction x ou y (déplace la caméra et non l'objet).
-  **Enroulement de la caméra 3D** : fait pivoter la caméra autour de l'axe z (déplace la caméra et non l'objet).
-  **Panoramique de la caméra 3D** : effectue un panoramique avec la caméra dans la direction x ou y.
-  **Déplacement de la caméra 3D** : déplace latéralement lorsque vous faites glisser horizontalement, ou vers l'avant et l'arrière lorsque vous faites glisser verticalement.
-  **Zoom de la caméra 3D** : rapproche ou éloigne le champ angulaire.

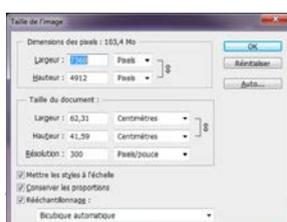
## C. PETIT EXERCICE D'APPLICATION

Nous allons travailler sur une image existante et voir quelques outils de base.

Ouvrir le fichier « cygne.jpg ».



### 1. Taille de l'image

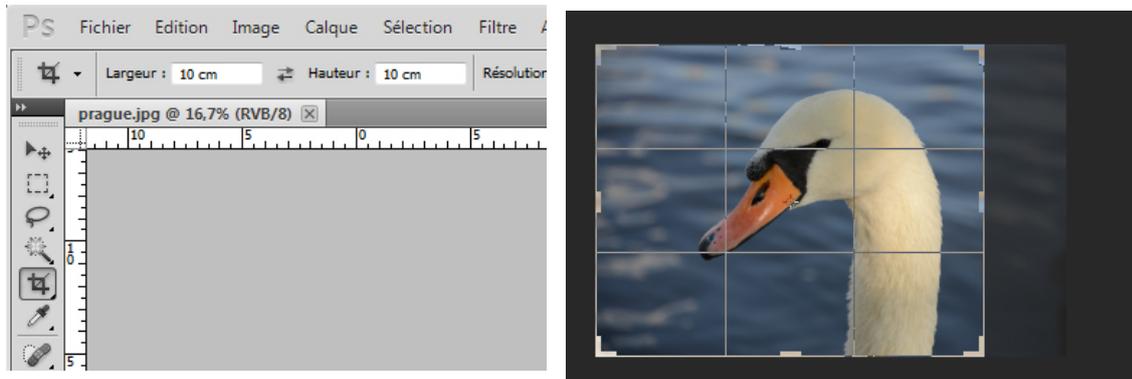


L'image d'origine est très grande, nous pouvons réduire sa taille dans Image/Taille de l'image/

Réduire la résolution à 72 pixels/pouce. (voir module 1)

## 2 Recadrage

Prendre l'outil « Recadrage » et sélectionner la zona à valider comme ci-dessous. (voir la règle des tiers, module 1).



## 3. Quelques réglages

Ouvrir le panneau « Calques »

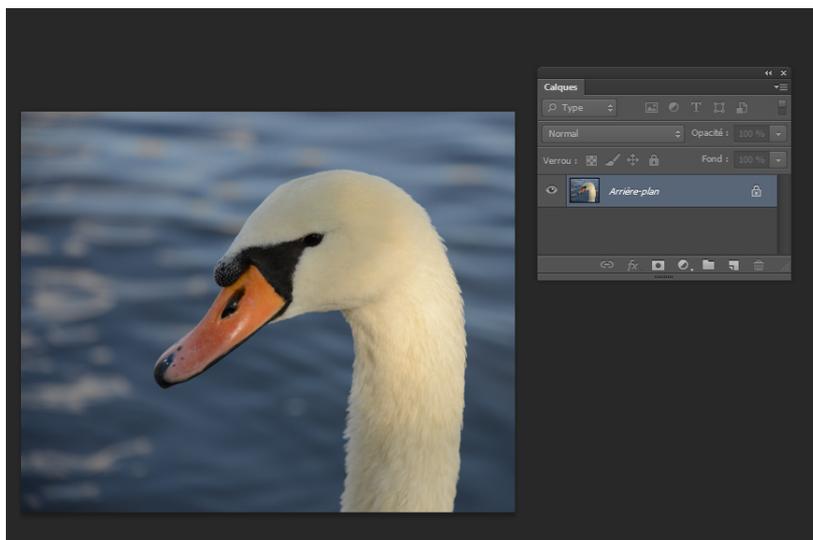
Le calque correspondant à notre image se nomme arrière-plan et double-cliquez dessus pour le renommer et désactiver le cadenas qui le protège.

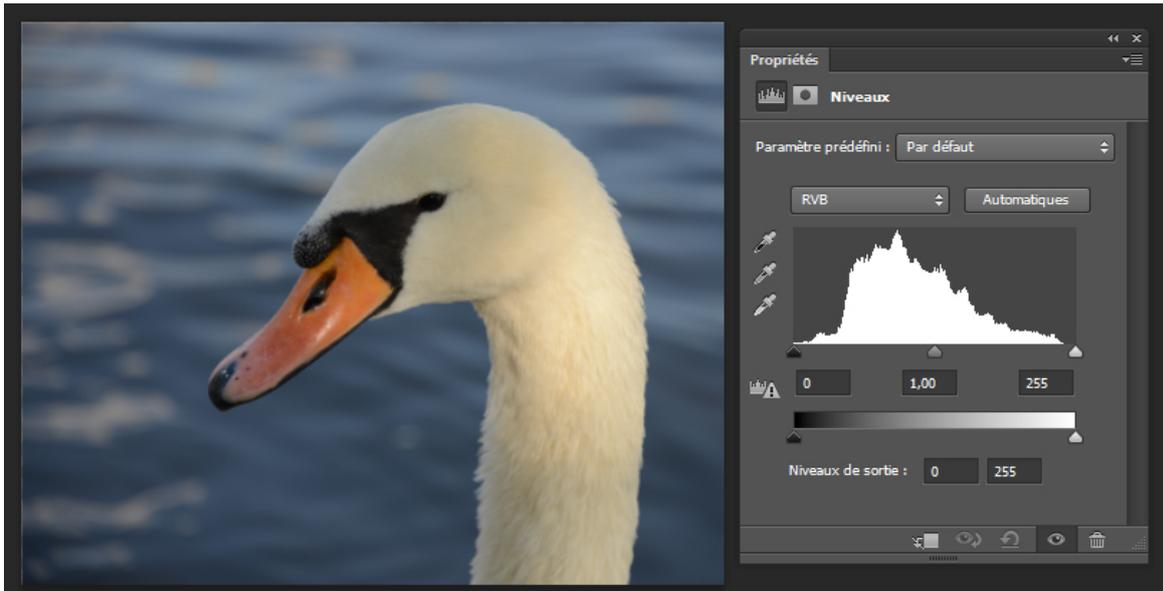
En bas de ce panneau « calque » se trouvent des icônes.

L'icône  permet de rajouter un calque de réglage par-dessus notre image du cygne.

### Calque Niveaux.

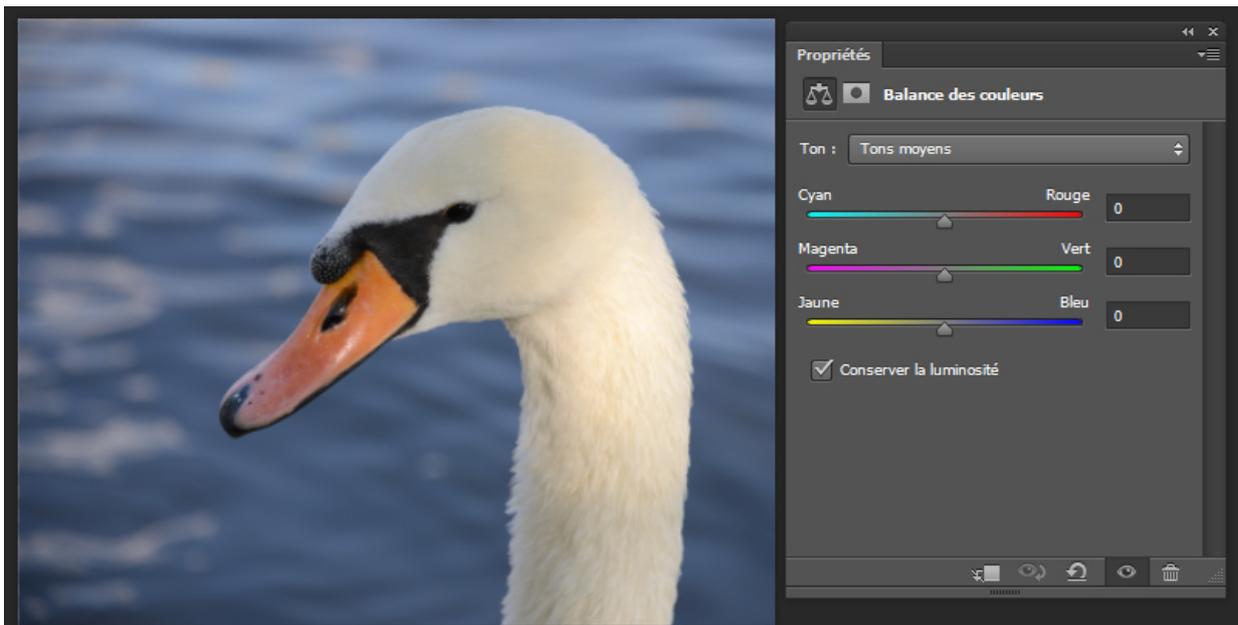
Le réglage Niveaux vous permet de corriger la gamme des tons et la balance des couleurs d'une image en réglant les niveaux d'intensité des tons foncés, moyens et clairs. L'histogramme Niveaux sert de repère visuel pour le réglage des tons prédominants de l'image.





### Calque Balance des couleurs

Ouvrir un nouveau calque de réglage Balance des couleurs.



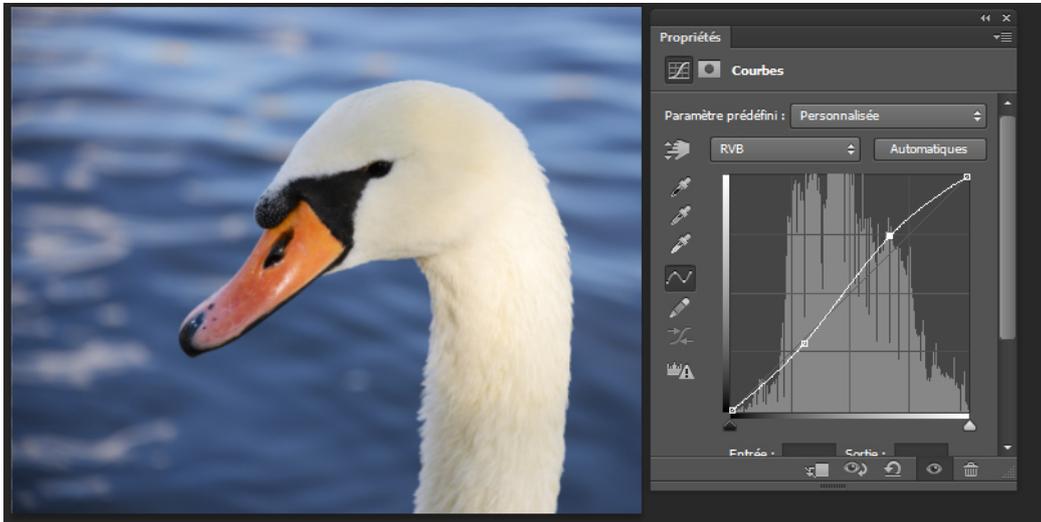
Dans le panneau Réglages, sélectionnez l'option Tons foncés, Tons moyens ou Tons clairs pour sélectionner la gamme des tons sur laquelle concentrer les modifications.

Sélectionnez Conserver la luminosité pour empêcher la modification des valeurs de luminosité dans l'image lors de la modification de couleur. Cette option permet de conserver la balance des tons dans l'image.

Faites glisser un curseur vers une couleur que vous voulez augmenter dans l'image.

## Calque Courbes

Choisissez ensuite le calque de réglage Courbe et modifier la courbe. Elle vous permet de contrôler précisément les luminosités, contrastes et couleurs d'une image et, ceci, sur toutes les couches ou sur chacune d'elles.



Quand la boîte de dialogue s'ouvre, par défaut, la courbe est une diagonale dont l'entrée et la sortie de chaque point ont les mêmes valeurs. Elle représente les 256 niveaux de gris. Le point en haut à droite représente le blanc pur et la pointe en bas à gauche, le point noir le plus pur. Au milieu de la courbe se trouvent donc les tons moyens de l'image. Si la diagonale de la courbe devient plus forte, le contraste augmente. Si elle devient plus faible, le contraste diminue.

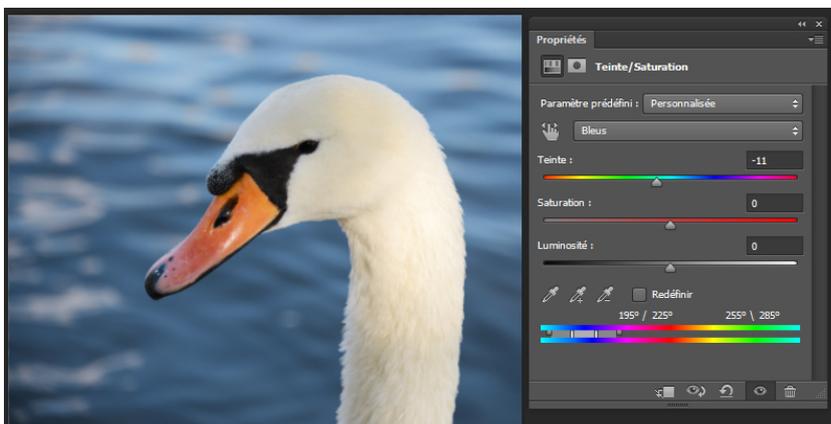
Si la diagonale est montée, la luminosité augmente. Si elle est descendue, la luminosité diminue.

Pour ajouter un point sur la courbe, cliquez sur la courbe. Pour positionner le point à l'endroit désiré, faites-le glisser.

## Calque Teinte/Saturation

Choisissez ensuite le réglage Teinte/saturation.

La commande Teinte/Saturation permet de régler la teinte (couleur), la saturation (pureté) et la luminosité de la totalité de l'image ou de composantes de couleur isolées.



Utilisez le curseur Teinte pour obtenir des effets spéciaux, colorer une image noire et blanche (par exemple, pour lui donner un aspect sépia) ou pour modifier la gamme des couleurs d'une partie de l'image.

Vous obtenez ainsi, une image recadrée, dont les niveaux sont rééquilibrés et avec des couleurs correctes.

