# Photoshop

# *Module 1* – Les contraintes de l'image:

#### • 01-Bitmap VS Vectoriel.

**Bitmap** = image pixélisée format plus lourd 16 millions de couleurs On peut travailler chaque point (pixel) de l'image Idéal pour la retouche ou la manipulation de photographies, les affiches...

Vectoriel = les éléments sont recalculés en fonction de la taille (sans perte de qualité) Format plus léger Idéal pour les logos, le dessin technique

• 02-Définition, résolution.

La résolution = le nombre pixels par surface (sur 1 pouce carré) On parle de DPI. Plus il y a de points, plus la résolution est forte et plus l'image est lourde (son téléchargement sera donc ralentit). Si on agrandit l'image, on écarte les points = déformation de l'image. 72 DPI = écran, internet 150 DPI = tablettes 300DPI = Impression de bonne qualité

**La définition** = le nombre de points en largeur et en hauteur. Ex = 1024x768Plus il y a de points, plus l'image est grande = image plus lourde.

• 03-Les modes colorimétriques RVB et CMJN.

**RVB** (Rouge, Vert, Bleu) – RGB Adapté à **l'affichage écran.** 

CMJN (Cyan, Magenta, Jaune et Noir) - CMYB Adapté à l'impression.

• 04-La finalité d'utilisation.

Photoshop s'utilise pour :

- Web-Blog = vérifier les compatibilités, le poids
- Affichage digital = écran d'aéroport, TV = vérifier les compatibilités, le poids
- Impression maison = qualité courante, moyenne
- Impression professionnelle = haute qualité, poids très élevé.
  - 05-Les formats d'images courants.

JPEG = format d'échange, adapté au web, aux téléphones, aux échanges courants. Poids léger. Pas de transparence.
 GIF = proche JPEG, qualité moindre, possibilité de conserver la transparence et d'animer l'image.
 PNG = bonne qualité, permet de conserver la transparence, n'est pas lu par tous les supports.
 PSD = fichier de travail de Photoshop qui conserve tous les réglages de votre travail.

• 06-Les sites pour trouver des images de qualité.

Toujours choisir **des images HD**, de grande taille. Connaître les sites d'images libres de droits

Unsplash.com - en anglais Pixabay.com Pexels.com

# Module 2 - Présentation de Photoshop:

# 01-Découverte de l'interface

- Création et ouverture d'un fichier.

À l'ouverture du logiciel, deux possibilités :

- **Ouvrir un document existant** = rechercher le document dans vos dossier et ouvrir.

- Créer un nouveau document. Photoshop vous propose plusieurs formats prédéfinis. Il convient donc de savoir ce que l'on veut créer pour faire le bon choix. Cependant, on peut revenir sur certains paramètres plus tard, quand le document est créé.

- Espaces de travails et panneaux ...

Le menu fenêtre (Window) propose différents espaces de travail (Workspace).

Selon le choix de l'espace de travail, les outils et les différentes fenêtres peuvent changer selon les spécificités de cet espace.

Par défaut, nous travaillerons avec le Workspace Essentials (les indispensables).

Toujours dans le menu Fenêtre, vous trouvez la liste des fenêtres de réglages qu'il est possible d'ouvrir.

- Les outils et les raccourcis

#### Pour chaque outil vous avez :

- Un raccourci clavier

- Un choix de différents outils (en restant cliqué sur l'outil)

- Un menu option pour les réglages (en haut, sous les menus)









#### - Maitriser l'affichage.

#### La loupe = Z

Zoom Avant = Z + molette (ou clic) = Loupe Zoom Arrière = Loupe + ALT + molette (ou clic) Le zoom est directionnel, en fonction de la position de la souris. Double clic sur la loupe = affichage à 100%

#### La main = H

Double clic sur l'outil main = affiche de l'image entière

Flèche de déplacement = V

# - La palette de propriétés.

Elle résume les informations du fichier ouvert.

On peut y changer certains paramètres :

- taille de l'image
- la résolution
- le cadrage
- la rotation



# - L'enregistrement des fichiers et les documents en ligne.

#### 1/ Menu fichier : enregistrer sous (Save As)

Toujours sauvegarder votre travail sous le **format Photoshop PSD**. C'est le seul format qui conserve vos réglages de travail.

Nommer votre travail avec un nom clair que vous retrouverez facilement. Je vous encourage à le sauvegarder en local, sur l'ordinateur.

#### 2/ Un format d'échange

Sauvegardez ensuite votre réalisation en JPEG. Il s'Agit d'un format lisible par tous les appareils. Mais attention vous ne pourrez pas retravailler ce format, vos réglages n'y sont pas conservés.

# Module 3 - Préparation de l'image:

• 01 - Réglage global de l'image - Luminosité contraste ou exposition...

Menu Image - Adjustments (Réglages) - Brightness/Contrast (luminosité/Contraste)

Cocher la case Aperçu pour voir en temps réel le résultat.

2 curseurs :

- Lumière : augmente ou baisse la lumière
- Contraste :

Cocher la case Use Legacy (Utiliser l'algorithme hérité) pour un résultat plus vif.



Attention, vos réglages peuvent varier selon la qualité de votre écran.

Brightness/Contrast... 0. Ctrl+L Levels... Auto Tone Shift+Ctrl+L Ctrl+M Curves... Auto Contrast Alt+Shift+Ctrl+L Exposure... Auto Color Shift+Ctrl+B Vibrance... Image Size... Alt+Ctrl+I Hue/Saturation.. Ctrl+U Alt+Ctrl+C Canvas Size ... Color Balance... Ctrl+B Image Rotation Black & White ... Alt+Shift+Ctrl+B Crop Photo Filter... 1 Trim. Channel Mixer. ৾ Reveal All Color Lookup... Duplicate... Invert Ctrl+I 1 Apply Image. Posterize... Calculations... 1 Threshold... Gradient Map.. Variables Ł, Selective Color. Apply Data Set. Trap. Shadows/Highlights.. HDR Toning... Analysis Desaturate Shift+Ctrl+U

📧 File Edit Image Layer Type Select Filter 3D View Window Help

Mode

Autre réglage de base = Exposure - Exposition Menu Image – Adjustments – Exposure

Cocher la case Aperçu pour voir en temps réel le résultat.

3 curseurs :

- Exposition = lumière
- Décalage = contraste
- Correction gamma = influence également la lumière



### **02 - Réglage global de l'image - Niveaux.** Command + L (CTRL +L)

Chaque image possède ses propres courbes.

On peut observer l'équilibre de l'image (tons foncés à gauche, tons clairs à droite). On peut ensuite atténuer les tonalités trop présentes ou augmenter les tonalités manquantes.

Il faut régler les couches (Channels) une par une.

#### **Régler les courbes :**

Commençons par le rouge, puis le vert, puis le bleu. Maintenir au clavier la touche Option (Alt) et glisser doucement le curseur de gauche. L'écran devient rouge. Glisser jusqu'à l'apparition de marques noires. Arrêter à cet instant.

Répéter la même opération avec le curseur de droite. L'écran devient noir. Glisser jusqu'à l'apparition de marques rouges. Arrêter à cet instant.



### Répéter pour les verts. Répéter pour le bleus.

#### Comparer votre résultat avec la case Aperçu.

Finir en variant le curseur central en couche RVB

F12 = revenir à la version précédente de l'image (si vous vous êtes égaré dans vos réglages.

#### • 03-Réglage de la netteté.

Menu Fliter (Filtre) - Sharpen (Renforcement) - Sharpen (Accentuation)



Possibilité d'accentuer la netteté.

Le fenêtre centrale (image) me permet de me déplacer dans l'image pour voir le résultat dans la partie de l'image qui m'intéresse.

Le gain (Amound) et le rayon (radius) vont améliorer les contours. Monter les réglages progressivement.

Le seuil (Treshold) = redonne un peu de flou et limite les effets de pixels.



#### • 04-Réglage de la saturation.

La saturation rehausse la puissance et la vivacité de la couleur

Menu Image - Adjustments (Réglages) – Hue/Saturation (Teinte / Saturation) Command + U (CTRL + U)

Hue = teinte Saturation = Saturation Lightness = Luminosité

En baissant la saturation, je perds les couleurs (jusqu'au noir et blanc). En montant la saturation, les couleurs deviennent de plus en plus vives.

Il est possible de jouer sur la saturation d'une seule couleur, en choisissant dans la liste (Master).



#### • 05-Recadrage libre.

Command + C (CTRL + C)

Saisir l'outil CROP, cliquer dans l'image et tracer votre cadrage. Varier les proportions avec les poignées noires. Valider quand le cadrage vous convient (entrée au clavier, ou le check en haut).

Pour ne pas perdre les pixels définitivement, **décocher l'option Delete Cropped Pixels** (supprimer les pixels rognés). Ainsi si vous re-sélectionnez l'outil, les pixels rognés se retrouvent facilement.

• 06-Recadrage paramétré.

Dans le menu Option de l'outil, chercher dans la liste le réglage qui vous convient (Hauteur, Largeur et Résolution). Glisser ensuite l'image dans le cadre proposé.

Pour ne pas perdre les pixels définitivement, **décocher l'option Delete Cropped Pixels** (supprimer les pixels rognés). Ainsi si vous re-sélectionnez l'outil, les pixels rognés se retrouvent facilement.

Valider quand le cadrage vous convient (entrée au clavier, ou le check en haut).

• 07-Inclinaison.

Saisir l'outil CROP, cliquer dans l'image et tracer votre cadrage.

Se déplacer dans l'angle extérieur de l'image.

Une flèche courbée apparaît. Elle permet de varier la rotation de l'image dans le cadre. Se baser sur le quadrillage pour s'aligner.

Valider quand le cadrage vous convient (entrée au clavier, ou le check en haut).

• 08-Taille de l'image.

Menu Image – Image Size (taille de l'Image)

On y trouve :

- le poids de l'image
- La dimension en pixels
- La hauteur et la largeur
- La résolution

Une case Resample (ré-échantillonnage) permet de diminuer la taille ou la résolution sans perdre en qualité. Attention l'opération n'est pas réversible.

Image Size			
Image Size:	2.86M		٥.
Dimensions:	💟 1000 рх	× 1000 px	
Fit To:	Original Size		
୍ର Width:	8.47	Centimeters	
o └── Height:	8.47	Centimeters	
Resolution:	300	Pixels/Inch	
Resample:	Automatic		
Cancel		ОК	





# • 09-Exercice pratique \_ le traitement.

À partir d'une image moyenne, rechercher des réglages pour améliorer la luminosité, le contraste, le cadrage, les niveaux...



• 10-Exercice pratique \_ la netteté.

Travailler la netteté sur le maillot, le casque...



# Module 4 - Sélections rapides et efficaces:

# • 01 - Une sélection pour quoi faire.

Certaines modifications peuvent se faire sur des pixels particuliers, par exemple, les courbes de couleurs peuvent s'appliquer que sur les rouges ou les jaunes.

Mais d'autres réglages s'appliquent par défaut sur l'image entière, par exemple la luminosité ou le contraste.

On sélectionne alors une partie d'image pour pouvoir travailler cette zone, sans altérer le reste.

- 02 Outils de sélection.
- 1 L'outil rectangle = sélectionne une zone rectangulaire Ctrl + M 2 - L'outil ellipse = sélectionne une zone circulaire Ctrl + M
- En faisant **un clic droit dans la sélection**, on ouvre un menu. On peut alors transformer la sélection. Des poignées apparaissent et permettent de redimensionner la sélection.

En cliquant l'icône Homothétie (la petite chaine, dans les options de l'outil) pour quitter le mode proportionnel ou utiliser Shift+clic

Quand la sélection est faite, il est alors possible d'appliquer des réglages à cette zone.

Ctrl + D = supprimer une sélection

#### 3 - Les lassos

- Le lasso simple = suit le parcours de la souris pour effectuer la sélection. Difficulté = précision du déplacement de la souris. Difficile à maîtriser.

- Le lasso magnétique, s'approche des pixels selon sa propre appréciation. Difficulté, il travaille avec une grande approximation, manque de précision.

 Le lasso polygonale = le plus pratique. Une série de clic me permet de faire les contours des objets par une site de lignes droites.
 Si les clics sont suffisamment rapprochés, on peut aisément créer des courbes.

Important : la touche Back-Space du clavier permet d'effacer les clics (en remontant l'historique) en cas d'erreur.

Dans les options des outils, régler le contour progressif à 1 ou 2 pixels pour créer un léger flou sur la coupe.

# • 03 - Outils semi-automatiques - Baguette magique.

#### Ctrl + W

**Régler la tolérance** = choisir la variation des pixels sélectionnés. La baguette va saisir les pixels plus ou moins proches de celui qui sera cliqué.

Si la sélection a du mal à se faire, désélectionner, puis augmenter ou baisser la tolérance. Refaire la sélection ensuite.

L'outil est excellent si les couleurs sont très contrastées. L'outil est moins performant quand les couleurs possèdent beaucoup de variations fines.





Ne pas hésiter à zoomer pour faire des sélections précises.

• 04 - Outils semi-automatiques - Sélection rapide.

Ctrl + W Outil complémentaire de la baguette magique. Permet de sélectionner **en fonction d'une taille d'outil**. Régler la taille dans le menu Option de l'outil. Mettre une dureté forte.

Pour démarrer la sélection, utiliser les pinceaux dans les Options. Pinceau + = ajouter de la sélection Pinceau - = retrancher de la sélection

Glisser le pinceau en cliquant. Ne pas s'approcher trop près de ce qui ne doit pas être sélectionné.

Ne pas hésiter à zoomer pour faire des sélections précises.

### • 05 - Plages de couleurs.

Pour les sélections qui demandent beaucoup de détails, certains outils manquent de finesse.

La solution est de sélectionner par **plages de couleur**. Menu Sélection – **Color Range** (plage de couleur)

Mettre le curseur de tolérance (Fuzziness) vers le milieu. Prendre la pipette, Cliquer sur la partie que je veux sélectionner (possibilité d'inverser). Varier la tolérance au besoin. Valider.

On peut à tout moment inverser la sélection.

#### • 06 - Outils automatiques -Sujet.

Cet outil est préréglé pour sélectionner des personnages. Menu Sélection – Subject (sujet) Cliquer sur le personnage. On pourra ensuite avec le pinceau + ou -, on peut affiner la sélection et améliorer les contours.

# • 07 - Outils automatiques - Objet.

Outil disponible dans l'icône pinceau Ctrl + W

Il permet une sélection rapide de plusieurs objets si besoin (avec les icones ajouter ou soustraire, en haut dans les options de l'outil).

On pourra ensuite avec le pinceau + ou -, on peut affiner la sélection et améliorer les contours.







• 08 - Améliorer la sélection et gérer les modes de sortie.

Pour lisser les bordures de la sélection, on va utiliser un fond noir (On Black). Une fois l'objet sélectionné, aller dans le menu <u>Sélection – Select and Mask</u> (sélectionner et masquer) Dans la fenêtre des propriétés, choisir le fond noir. Zoomer sur les bordures, constater les

défauts et affiner le contour avec les curseurs lissage + contour progressif. Manier les curseurs avec délicatesse et travailler finement.

Properties	
View Mode	
View: View:	Show Edge (J) Show Original (P) Preview
Onion Skin (O)	50%
Marching Ants (M)	
Overlay (V)	
On Black (A)	
On White (T)	0 px
Black & White (K)	
On Layers (Y)	
Press F to cycle views. Press X to temporarily disable all views	

09 - Mémoriser les sélections.

Faire sa sélection. Dans le menu <u>Sélect – Save Selection</u> (sauvegarder la sélection) Lui donner un nom. Cette sélection va se retrouver dans une liste et je pourrais l'appeler à n'importe quel moment.

Pour **rappeler la sélection**, **Menu Select – Load Selection** (charger la sélection) Trouver le nom dans la liste. La sélection redevient active.

On peut ainsi retrouver toutes les sélections qui ont été utiles au projet.

Pour récupérer deux sélections ensemble, il faut simplement cocher la case rajouter à la sélection (Add to Slection)

Load Selection	
Source	ОК
Document: Pantheon - selections.tif	
Channel 🗸 Sky	Cancel
Buildings	
Operation	
O New Selection	
Add to Selection	
O Subtract from Selection	
O Intersect with Selection	

Select	Filter	View	
All			ЖA
Desel	ect		ЖD
Resele	ect		☆₩D
Invers	е		☆第Ⅰ
All Lay Desel	/ers ect Laye	ers	
Feath Refine	er e Edge		₹₩D
Subje	ct		~₩S
Modif	у		•
Grow			
Simila	r		
Transf	form Sel	ection	
Load	Selectio	n	
Save S	Selection	n	
Delete	e Selecti	on	

Important pour conserver les sélections il faut sauvegarder sous le format PSD.

### • 10 - Exercice pratique \_ les sélections de base.

Sélectionner une partie d'image (assiette) et la mettre en noir et blanc. Utiliser la saturation.

### • 12 - Exercice pratique \_ les plages de couleurs.

Sélectionner certaines parties d'image (chaussure de sport en toile). Utiliser les plages de couleurs.

# Module 5 - Le coloriage

# • 01 - La mise en couleur.

Dans la fenêtre **Teinte (Hue) et saturation** : La teinte sert à modifier la base de la couleur initiale.

Astuce : En cliquant ALT, le bouton annuler devient réinitialiser = possibilité de revenir au réglage initial.

Possibilité de ne varier que les pixels d'une seule couleur (changer Global/Master pour jaune, rouge, vert, cyan, magenta).

Possibilité de faire une sélection et d'appliquer la variation de couleur sur cette sélection.

Mas	iter ~		Cancel
	Hue:	0	
	Saturation:	0	
	Lightness:	0	
	<b>△</b>		🗌 Coloriz
۳.			🖉 🔽 Previev

# • 02 - Le pot de peinture

Il n'est pas forcément nécessaire de faire une sélection pour utiliser le pot de peinture.

L'outil se trouve avec l'outil dégradé (Gradient).

Ouvrir la fenêtre sélection des couleurs (Color F6). Nous avons maintenant 16 millions de couleurs disponibles.

1 - Choisir sa couleur, elle se place dans un des 2 carrés de la barre d'outils, en bas. Vous pouvez sélectionner 2 couleurs dans ces carrés.
2 - Prendre l'outil Pot de peinture.

2 - Prendre i outil Pot de peinture.

3 – Cliquer sur la partie à peindre. La couleur couvre l'élément.
 Faire des essais avec chaque réglage pour choisir le meilleur.

4 – Régler l'opacité (transparence) pour garder les éléments de texture de l'image originale.

5 – Régler la tolérance (nombre de pixels couverts par la couleur)

6 - les modes : une liste de préréglages vous permettent d'obtenir des résultats différents.

Il faut essayer plusieurs fois avant de choisir.



# • 03 - La fonction remplir.

La fonction remplir vous oblige à faire une sélection.

- 1 Faire la sélection
- 2 Menu Edit (édition) Fill (remplir) = ouvrir la fenêtre remplir.
- 3 Choisir la couleur
- 4 régler l'opacité
- 5 Cliquer OK



#### • 04 - Le pinceau, les brosses ...

Faire une sélection. Saisir le **Pinceau (Brush) = B** Ouvrir la fenêtre **Brush Setting** = réglages de la ligne, la forme du pinceau, l'épaisseur, la dureté et le contour.

Il y a un grand choix de pinceaux, il convient de les essayer pour en découvrir le potentiel.

Flux (Flow) = quantité de peinture contenue dans le pinceau.

En variant l'opacité, nous pouvons garder les textures de l'image d'origine.





• 05 - Créer des gammes de couleurs réutilisables.

Il y a plusieurs façons de fabriquer les couleurs dans Photoshop.

Ouvrir la fenêtre Swatches (nuancier)

Nous y trouvons des dossiers dans lesquels les couleurs sont classées.

Nous pouvons créer nos propres dossiers = cliquer le petit dossier, nommer le dossier.

Nous pouvons ensuite créer une couleur dans le sélecteur de couleur (Color Picker). Cliquer sur Add to Swatches (Ajouter au nuancier)

La couleur se dépose en fin de liste. Je peux la saisir pour la mettre dans mon dossier. Ainsi je garde une trace des couleurs que je fabrique.





#### • 06 - La pipette et ses réglages.

La pipette permet de sélectionner une couleur à partir d'une couleur existante sur l'écran.

On peut varier la zone d'échantillonnage pour stabiliser la couleur choisie (elle fait une moyenne des pixels sélectionnés). La couleur peut aussi s'ajouter au nuancer



#### • 07 - Exercice pratique \_ changer la couleur d'une voiture.

Changer la couleur d'une Ferrari rouge. Le reflet au sol doit aussi changer. Les sièges, les logos et les feux avant et arrière ne doivent pas changer

#### Astuce = ne pas sélectionner le rouge

#### Solution :

Sélectionner ce que nous ne voulons pas modifier. Inverser la sélection Travailler la teinte en choisissant seulement les pixels rouges.



# Module 6 - Montage : les bases:

• 01 - Un montage c'est quoi.

Un collage est une **superposition d'élément**s détourés et assemblés ensemble. Il faut donc maitriser les **sélections** pour commencer un photomontage. Chaque élément est isolé sur un **calque (Layer)** séparé et peut se travailler individuellement.

• 02 - Comprendre les bases du montage.

Nous avons besoin **d'images sources** et d'une image cible. Les sources fournissent les éléments que l'on souhaite utiliser. La cible sert à recevoir et organiser les différents éléments.

Il faut penser à :

- mettre les éléments à la taille désirée
- régler la lumière
- régler les teintes
- 1 faire une sélection dans une image source
- 2 Copier la sélection
- 3 Basculer dans l'image cible
- 4 Coller l'élément (un calque se crée automatiquement nommer le calque)
- 5 Déplacer l'élément (avec la flèche de déplacement = V) et le mettre à la bonne taille (Ctrl+T)
- 6 Régler la lumière te la teinte pour harmoniser la source et l'élément importé.
  - 03 Créer un montage à partir d'un nouveau document.

Créer votre nouveau document en fonction de la diffusion prévue (impression, écran, web...). Choisir votre mode couleur (RVB ou CMJN).

Choisir la couleur de fond (Choisir transparent si vous n'êtes pas décidé).

Ouvrir vos images sources.

Commencer votre travail.

#### • 04 - Gérer les plans de travail.

Si vous n'êtes pas certain de la finalité de votre travail (impression, écran, web), démarrez avec une résolution forte de façon à convenir à tous les cas de figure.

Vous pouvez aussi travailler avec plusieurs plan de travail pour prévoir les différentes possibilités. Il faut pour cela, cocher la case Artboards (Plans de travail) dans la fenêtre de création d'un nouveau document.

- Vous obtenez votre document titré Plan de travail 1.

- Réduisez votre vue pour positionner les autres plans de travail.
- Dans l'outil déplacement, trouver l'outil Plan de travail.
- Des + apparaissent près des 4 côté du document.
- Cliquer sur un + pour dupliquer le plan de travail.

- Cliquer sur le nouveau document, et cliquer dans l'onglet taille (option du document sous les menus en haut) pour choisir la dimension désirée.

- Créer autant de plans désirés.
- Renommer les plans dans la fenêtre des calques.



• 05 - La taille de l'image et la zone de travail.

La zone de travail = taille en pixel de l'espace de travail. On peut augmenter ou diminuer cette zone, sans augmenter ou diminuer la taille des éléments qui s'y trouvent.

La taille de l'image = taille réelle de l'image source. On variant la taille de l'image, le nombre de DPI changera également.

• 06 – Les calques – Layers (F7).

Les calques séparent les différents éléments d'une composition. Quand on copie-colle un éléments, un nouveau calque se crée automatiquement.

On peut :

- Dupliquer un calque et l'élément qui s'y trouve = CTRL + J
- Supprimer un calque
- Classer les calques (de haut en bas) pour placer un éléments vers l'avant ou vers l'arrière.
- Activer un réglage sur un seul calque en le sélectionnant sans affecter les autres.

### • 07 - Les calques de réglages pour quoi faire.

Le calque de réglage permet d'affecter un réglage sur une sélection sans que celui-ci soit définitif.

Ainsi vous pouvez revenir sur ce réglage pour le modifier ou le supprimer.

1 - Faire une sélection avant de commencer le réglage

2 - Dans boutons en bas de la fenêtre des calques, cliquez (et maintenez le clic) sur l'icône ronde (cercle coupé).

Un menu apparait. Il propose une multitude de choix de réglage.





Choisir le réglage désiré pour créer le calque de réglage. En créant ce calque particulier se superpose à celui qui contient la sélection.

Vous pouvez maintenant affiner votre réglage et l'appliquer.

**Avantage** = on peut modifier le réglage à tout moment, possibilité de supprimer le réglage. La modification n'est donc pas définitive.

Il faut donc favoriser les calques de réglages pour optimiser la manière de travailler.

#### • 08 - La gestion du détourage.

Détourer = supprimer le fond ou l'arrière plan d'un éléments qui nous intêresse.

#### Solution 1 :

Faire la sélection de la partie qui nous intéresse. Déverrouiller l'arrière plan (verrou sur le calque). Inverser la sélection. Supprimer l'arrière plan.

#### Solution 2 :

Faire la sélection de la partie qui nous intéresse. Faire Ctrl + J = nouveau calque qui ne conserve que la sélection. Mettre invisible l'arrière plan (L'œil sur le calque).

#### Solution 3 :

Possibilité de faire un masque = rendre le fond invisible, sans le supprimer.

• 09 - La gestion des calques Textes.

Quand vous utilisez l'outil Texte, les calques se créent automatiquement. Chaque nouvelle utilisation de l'outil créera un nouveau calque. En double-cliquant sur le calque, on facilite la sélection du texte

• 10 - Le placement d'image - Importation et liens.

#### Solution 1 :

Ouvrir vos images sources et créer l'image cible. Sélectionner un élément dans une source et le copier. Revenir dans l'image cible et coller l'élément.

#### Solution 2 :

Se placer dans l'image cible. Dans le menu File (fichier) – Place Embedded (importer et incorporer) Choisir l'image source Celle-ci se trouve maintenant dans le fichier cible. Travailler sur le calque de cet élément (sélection, supprimer le fond etc)

#### Solution 3 :

Ouvrir l'image source. Sélection l'élément à conserver et supprimer le fond. Sauvegarder l'image source en PSD (pour garder la transparence) Ouvrir l'image cible.

Dans le menu File (fichier) – Place Linked (importer et lier) Choisir l'image source dernièrement sauvegardée

Celle-ci se trouve maintenant dans le fichier cible.

**Avantage :** si vous travailler votre élément à partir du fichier source et que vous le sauvegardez de nouveau, il se modifie aussi dans le fichier cible.



### • 11 - Les formes vectorielles de base.

Vous disposez dans les outils de la possibilité de créer des formes prédéfinies.

Vous les trouvez dans le sous-menu de l'outil rectangle.

En créant une forme, vous créez également un **calque dédié**. En appuyant sur **Shift**, vous conservez les **proportions** lors de la création ou la transformation de la forme.

Vous pouvez changer le nombre de cotés des polygones.

Vous pouvez affecter ou supprimer une couleur pour le fond et une pour le contour.

#### • 12 - L'opacité de calque.

Les claques possèdent une opacité réglable facilement (de 0 à 100). Vous pouvez ainsi créer de la transparence de vos éléments.

• 13 - Enregistrer le montage.

Sauvegarder en PSD pour pouvoir retravailler votre montage. Exportez en JPEG pour le partager.

#### • 14 - Exercice pratique \_ réaliser un montage.

Créer un assemblage qui contient :

- Du texte
- Plusieurs éléments issus de sources différentes
- Des formes vectorielles superposées et qui utilisent la transparence

Vous devez :

- vous assurez que les couleurs soient cohérentes
- vous assurez que la luminosité soit cohérente
- proposez au moins 2 versions différentes de votre travail (varier la composition de votre proposition).



Layers Cha	annels Paths	≡
Q, Kind	– стп 🗗 📍	
Normal	V Opacity: 100% V	
Lock: 🔯 🆌	✓ 💠 🎞 🔒 🛛 Fill: 100% 〜	
o 🚮	Example Image	
• 📃	Background	
	ତେ fx୍ 🗖 🍳 🖿 🕀 🛍	

# Module 7 - Retouche : les bases,

Le tampons, la pièce et le correcteur localisé.

• 01 - Outils-de-retouche-manuels-le-tampon.

Clone Stamp Tool (S) = outil de duplication. Il permet de recopier des pixels sur une autre partie de l'image.

Les réglages : Size - Épaisseur = taille de l'outil Hardness - Dureté = précision de la recopie des pixels

Utiliser la **touche ALT** pour placer votre curseur sur les pixels que vous souhaitez cloner. Relâcher. Placer votre souris sur la partie à recouvrir. Clic sans relâcher et barbouillez doucement la zone.



Pattern Stamp Clone = duplication de motifs

Dans les options, choisir un motif, puis barbouiller doucement dans l'image. Le motif se reproduit.

• 02 - Outils de retouche manuels - La pièce.

Patch Tool (J) = outil pièce Il permet de conserver la texture d'origine.

Entourer la zone à travailler.

Relâcher.

Déplacer la zone vers une partie à cloner (zone sans défaut). Relâcher.

On peut voir que les pixels ont été clonés mais que les ombres ont été respectées.

Spot Healing Brush Tool

Content-Aware Move Tool

n

1

8

Healing Brush Tool

Patch Tool

Red Eye Tool





# Spot Haling Brish Tool (J) = correcteur localisé.

Il suffit de cliquer sur l'élément à supprimer et l'outil fait la correction tout seul.

Régler la taille en fonction de l'effet désiré.

Zoomer si besoin pour soigner la retouche.

• 04 - L'outil forme d'historique.

Attention, Quand on quitte un travail, l'historique s'efface. Il n'est donc plus possible de revenir en arrière.. Donc l'outil suivant ne fonctionne que si vous n'avez pas fermé votre travail entre temps.

History Brush Tool (Y) = Pinceau Forme Historique

Cet outil permet de retrouver les pixels d'origine après de multiples retouches. Il suffit de cliquer et glisser sur la partie à restaurer.



•	05 – Remplissage	par c	contenu	pris en	compte	automatique.
---	------------------	-------	---------	---------	--------	--------------

Sélectionner l'élément à effacer. Menu Edit (édition) - Fill (remplir) Shift + F5

Dans la fenêtre : Contents = Content-Aware (contenu pris en compte) Cocher : Color Adaptation (adaptation des couleurs)

Il faudra probablement ensuite affiner la retouche avec les outils disponibles.

Fill	×
Contents: Content-Aware ~ Options Color Adaptation	OK Cancel
Blending	
Mode: Normal ~	
Opacity: 100 %	

# Module 8 - Filtres et déformations:

• 01 - Les flous.

### Menu Filter (Filtres) – Blur (Flou)

Vous trouverez une grande gamme de flous disponibles.

Exemple : rendre flou un fond, tout en gardant le sujet net.

- Faire une sélection sur le sujet.

- --- Clic droit dans la sélection pour la transformer si besoin (utiliser Shift pour ne pas respecter les proportions).

- Intervertir la sélection (pour sélectionner le fond).

- -
- Choisir le flou (Gaussian conseillé)
- - Régler le radius (rayon). Attention à placer l'aperçu sur la zone sélectionnée.
- C

- Cliquer OK.

Le flou de surface = plus adapté aux visages (garder un seuil et un radius assez bas).

• 02 - Les effets de rendus - Halo.

Menu Filter (filtres) - Render (Rendu) - Lens Flare (Halo)

Il s'agit d'un effet de lumière qui crée un éclat.

Dans la fenêtre de réglage, déplacer la croix à l'endroit désiré. Régler la luminosité. Régler les types de focale.

À utiliser avec parcimonie.







03 - Les effets de rendus - Éclairage.

Cet effet permet d'accentuer un éclairage sur une zone particulière.

Menu Filter (filtres) – Render (Rendu) – Lighting Effects (Éclairage)

Dans la fenêtre de réglage, varier l'ellipse extérieure en étirant ou en ré-équilibrant le cercle.

Une zone de focus apparait au centre.

Varier le curseur du centre pour augmenter ou baisser l'éclairage.

Dans les propriétés à droite, varier les curseurs en fonction de l'effet recherché.

• 04 - Les effets de rendus - Fibre.

Permet de gérer des textures d'arrière plan.

S'applique sur un fond transparent ou sur une sélection.

L'effet dépend des deux couleurs sélectionnées dans la barre d'outil. Menu Filter (filtres) – Render (Rendu) – Fiber (Fibre)

Varier les curseurs pour travailler l'effet

		OK
		Capcel
<b>动力的</b>	TRUCK	
	100ki	
	制有器性	
REAL REAL PROPERTY.		
	-7	
storeth R	4	

• 05 - Les effets de rendus - Nuages.

Sélectionner le ciel à transformer. Créer un nouveau calque, le mettre en arrière plan. Choisir ses couleurs dans la barre d'outil. **Menu Filter (filtres) – Render (Rendu) – Clouds (Nuages)** Appliquer le filtre.

• 06 - Les effets de rendus - Arbres.

#### Menu Filter (filtres) - Render (Rendu) - Trees (Arbres)

Créer un calque puis appliquer le filtre. Une multitude réglages sont disponibles : Nombre d'arbres Type d'arbre Couleurs Tailles...

Possibilité **d'enregistrer votre réglage** pour pouvoir l'utiliser ultérieurement.

Appliquez le filtre.

Vous pourrez déplacer et redimensionner les arbres dans le calque ensuite.

#### • 07 - Quelques filtres graphiques.

Noise = ajouter du grain à l'image Stylize – Oil Paint = Transforme la photo en peinture. Stylize – Trace Contour = transforme la photo en dessin, lignes de contour.

La galerie des filtres offrent une vison d'ensemble de tous les filtres : voir <u>https://www.youtube.com/watch?v=6z2GGITMBrl</u>

	Preset: Default v
an at drive	Basic Advanced Reset
Contraction of the second	Cancel
	Light Direction: 0
	- Leaves Amount: 70
	Leaves Size: 100
	Branches Height: 100
	Branches Thickness: 100
	Default Leaves
	Leaves Type: 1: Leaves 1 🗸
	Randomize Shapes

### • 08 - La gestion des transformations.

La transformation permet d'agrandir ou de diminuer un élément ou une sélection CTRL + T.

La touche CTRL (ou command) permet de varier la perspective de la sélection. Possibilité d'adapter plus finement la transformation.

# Il faut donc :

- maintenir la touche CTRL (ou command),
- cliquer la poignée à déplacer
- varier la transformation.





#### • 09 - La gestion des déformations.

# Menu Edit (édition) – Transform (Transformation) – Wrap (déformation)

Grid (grille) = affine la grille pour une déformation plus sensible. Split = ajoute des séparations

Ensuite, varier la position des points dans la grille pour déformer la zone ou l'élément sélectionné.

# Module 9 - Masques : les bases:

#### • 01 - Sélection.

Permettent de créer des compositions originales réversibles. Les pixels restent toujours disponibles.

# 1 Dans l'image cible :

- Faire une sélection.
- Possibilité de mémoriser la sélection.

#### 2 Dans une image source :

- Copier un élément de votre choix.

#### 3 Revenir dans la 1ere image source.

### Coller l'échantillon en utilisant Paste Special (Collage Spécial) – Paste into (coller dedans)

Un masque se crée et l'élément se colle à l'intérieur de ce masque.

Dans les couches de calques, on peut voir une vignette spécifique, celle du masque.

Avantage : les pixels de la sélection de l'image source ne sont pas effacés, ils sont simplement invisibles. Effet Pochoir. Toutes les fonctions restent disponibles (agrandissement, déplacement).

Possibilité d'appliquer tous les réglages désirés à ce masque, comme avec un calque classique.

02 - Ecrêtage.

Même effet de pochoir.

#### Exemple 1 :

Outils de texte

- Choisir une image.
- Déverrouiller le calque de fond pour pouvoir le déplacer.
- Écrire dans une couleur qui contraste avec l'image.
- Déplacer le calque image au-dessus de celui du texte.
- Sélectionner le calque image.

- Dans le menu (3 barres) des calques, choisir Create Clipping Mask (Créer un masque d'écrêtage)

Automatiquement, l'image s'incruste dans le texte.

Avantages : Les pixels ne sont pas perdus et l'opération est réversible (simplement intervertir les 2 calques).

Pour déplacer le texte sans déplacer l'image, décocher l'option Auto-Select de l'outil déplacement. Le texte peut maintenant se déplacer de façon indépendante.

#### Exemple 2 :

Suivre le même processus en choisissant une image (genre silhouette – une seule couleur) à la place du texte.

L'image épouse les contours de cette silhouette.





• 03 - Le masque de fusion.

Sélectionner une portion de l'image.

Dans la fenêtre des claques, en bas, cliquer sur Add a Mask (Ajouter un masque). Un masque se crée ne laissant apparaitre que la sélection. Clic + Shift sur le masque pour revoir les pixels cachés.

Ainsi, on peut masquer des parties d'images sans supprimer les pixels. Ainsi, toutes les opérations sont réversibles.

Astuces : en dupliquant un calque qui possède un masque, la copie possèdera également un masque identique.

