Le Traitement Numérique de l'Image

à l'usage des Artistes
qui s'ignorent encore …
mais qui vont sûrement le devenir !!



Rédacteur en chef : Jean Pierre Coston

Version 12 du 23.09.2013

Edito

Ce modeste document, rédigé à partir de ma pratique empirique d'un logiciel de retouche d'image bien connu, est destiné à servir de support à une initiation « débutants » au traitement d'une image numérique afin de l'améliorer et de la retoucher si et seulement si ! l'image concernée a une bonne qualité initiale.

Le traitement numérique ne fera pas de miracles sur une image médiocre !!

Il existe différents logiciels disponibles soit payants (Photoshop par ex.) soit gratuits (The Gimp par ex.) qui ont tous des fonctions similaires.

Dans ce document, nous étudierons uniquement l'utilisation de Photoshop, qui est le logiciel le plus répandu.
Pour certaines fonctions présentées dans ce document, je suis sûr que d'autres pratiquent différemment.
Dans certains paragraphes, il existe aussi sûrement plusieurs autres façons de procéder (par exemple, conversion N&B, réglage de la luminosité, utilisation des calques ....) mais dans une première phase d'initiation, rien ne sert de trop compliquer les choses.

Par la suite, ce document de base pourra être enrichi et complété de mes ou de vos apports.
Si vous constatez des erreurs ou des manques, n'hésitez pas à les signaler.

PS : Dans le document que j'ai rédigé, toute ressemblance physique ou morale avec un autre document utilisé dans une précédente initiation - oeuvre qui est la propriété personnelle de son auteur et qu'il ne souhaitait pas voir divulgué en dehors des "élèves" de cette formation - ne pourrait être que la conséquence du hasard, car les mêmes causes produisent souvent les mêmes effets !

JPC

Sommaire

L'Image Numérique

Principes du Numérique

- caractéristiques d'une image numérique
- imprimante : principe (dpi)
- stockage sur carte mémoire et disque dur : Mo
- couleurs : palette RVB et palette CMJN
- capteur numérique : principe (Pixel), formats (2/3 & 4/3),
- formats images (RAW, JPEG, PSP, autres)

Les règles de composition d'une photo

- la règle des tiers
- les points forts des lignes de force
- le sens de lecture d'une image
- les priorités de lecture

Mode opératoire de Photoshop CS

- Principes de base à ne jamais oublier
- Données EXIF d'une photo
- Les raccourcis clavier
- Présentation de l'écran à l'ouverture de Photoshop

Fonctions de base, de retouche et de création image

1 - Fonctions de base image

101 : ouvrir une photo
102 : ouvrir fenêtre « Historique » si fenêtre non visible
103 : faire une copie de travail de la photo
104 : caractéristiques de la photo (qualité et taille)
105 : redimensionnement de la photo
106 : luminosité & contraste
107 : densité -, densité +, éponge
    - 107-1 : densité -
    - 107-2 : densité +
    - 107-3 : éponge
108 : histogramme des niveaux
109 : tons foncés - tons clairs
110 : amélioration de la netteté
    - 110-1 : accentuation directe
    - 110-2 : accentuation sur couche « lumière » uniquement

2 - Fonctions de retouche image

201 : zoom image à l'écran
202 : balance des couleurs
203 : remplacement d'une couleur
204 : mode noir & blanc
    - 204-1 : méthode 1 : désaturation (la plus basique)
    - 204-2 : méthode 2 : mode de gris (résultat acceptable)
    - 204-3 : méthode 3 : mélangeur de couches (méthode plus nuancée)
205 : mode sépia
206 : courbe de transfert de dégradé
    - 206-1 : conversion au noir & blanc (méthode 4)
    - 206-2 : virage en sépia
    - 206-3 : transposition en monochrome
207 : recadrage homothétique
208 : redressement perspectives
209 : redressement horizon
210 : recadrages différents
    - 210-1 : recadrage horizontal
    - 210-1 : recadrage vertical
211 : rotation de la photo
    - 211-1 : rotation définie
    - 211-2 : rotation de l'image dans sa zone de travail

212 : effet miroir
- 212-1 : miroir horizontal
- 212-2 : miroir vertical

213 : suppression des yeux rouges

3 - Fonctions de création image

301 : principe des calques
- 301-1 : les différents types de calques
- 301-2 : exemple
- 301-3 : calque de réglages
- 301-4 : supprimer un calque
- 301-5 : enregistrer son travail et l'image finale

302 : la boite à outils
303 : téléchargement de polices supplémentaires
304 : utilisation de l'outil « Texte »
305 : création d'un bandeau pour écrire une légende ou un texte au dessus ou au dessous de la photo
306 : déformations de texte
307 : effets de texte
308 : création de titres avec incrustation d'une image dans les lettres du titre
309 : encadrement d'une photo
- 309-1 : Encadrement
- 309-2 : création de liserés

310 : créer une photo comportant plusieurs photos
311 : création d'un patchwork
312 : ombre portée d'une photo
- 312-1 : effet de base
- 312-2 : effet d'ombre portée avec variante

313 : insertion d'une forme dans l'image
- 313-1 : utilisation de formes géométriques
- 313-2 : utilisation de traits
- 313-3 : utilisation de flèches
- 313-4 : utilisation de formes prédéfinies

4 - Outils et scripts de création image

401 : la boite à outils
- 401-1 : les outils de sélection
- 401-2 : les outils de dessin et de tracé
- 401-3 : les autres outils

402 : tampon
- 402-1 : méthode de base de la duplication-
- 402-2 : méthode de duplication avec possibilité de transformation

403 : lasso
404 : plume
405 : densité +/-
406 : éponge
407 : outil correcteur localisé
408 : filtre fluidité
409 : filtres artistiques
410 : filtre anti-poussières

5 - Quelques applications utilisant les différents outils & scripts

501 : remplacement d'une zone de l'image par une autre zone
- 501-1 : méthode de substitution
- 501-2 : méthode par masque de fusion

502 : effet d'encadrement pellicule et bande-film
- 502-1 : une seule vue façon négatif 24 x 36
- 502-2 : style bande-film négatif 24 x 36

503 : effet de zooming
504 : effet de filé
505 : effet de dessin avec tracé au crayon
506 : effet de dessin colorisé avec tracé au crayon
507 : portrait en lumière stylisée
508 : portrait en mixte N&B / Couleur
509 : effet de peinture
510 : effet d'étoiles « star »
511 : effet de constellation d'étoiles

512 : écrire un texte en lettres d’or ou d’argent
513 : effet chute de neige
514 : sortir le sujet de son arrière-plan
515 : effet psychédélique sur un sujet
516 : effet psychédélique sur une fumée
517 : effet puzzle
518 : utilisation du logiciel Shape Collage 2.5.3 et son transfert dans Photoshop

6 - Autres fonctions utiles

601 : planches contact
602 : traitement par lots

L'Image Numérique

Principes du Numérique

Une image numérique est caractérisée par 3 valeurs liées entre elles :
- sa taille exprimée en points de base (pixels en anglais)
- ses dimensions réelles exprimées en centimètres ou en pouces (inch en anglais)
- sa résolution exprimée en points (ou pixels) par pouce (dpi en anglais)

Le pixel

Une image est constituée d'un ensemble de points appelés **pixels**
Pixel est une abréviation de *PICture ELement*
Le pixel représente ainsi le plus petit élément constitutif d'une image numérique. L'ensemble de ces pixels est contenu dans un tableau à deux dimensions constituant l'image :
Etant donné que l'écran effectue un balayage de gauche à droite et de haut en bas, on désigne généralement par les coordonnées [0,0] le pixel situé en haut à gauche de l'image, cela signifie que les axes de l'image sont orientés de la façon suivante :
L'axe X est orienté de gauche à droite & l'axe Y est orienté de haut en bas.



Fichier numérique

Dimension de l'image

La dimension d'un fichier graphique est donnée en pixels. La dimension d'une image correspond aux mesures (largeur x longueur) d'une image numérique par exemple 4608 x 3072 px.
Habituellement on commence par donner la largeur.
Les dimensions d'une image numérique ne sont jamais données en dpi, cm ou inch mais toujours en pixels.

Résolution de l'image

Lorsqu'on parle de résolution en photographie numérique, on parle du produit de la longueur de l'image par sa largeur en pixels. Pour une image de 4608 x 3072 px la résolution est alors de 14155776 pixels soit environ 14,2 mégapixels. Les fabricants d'appareils photos numériques utilisent les mégapixels pour donner la résolution de leur appareil.

Image imprimée

Taille de l'image

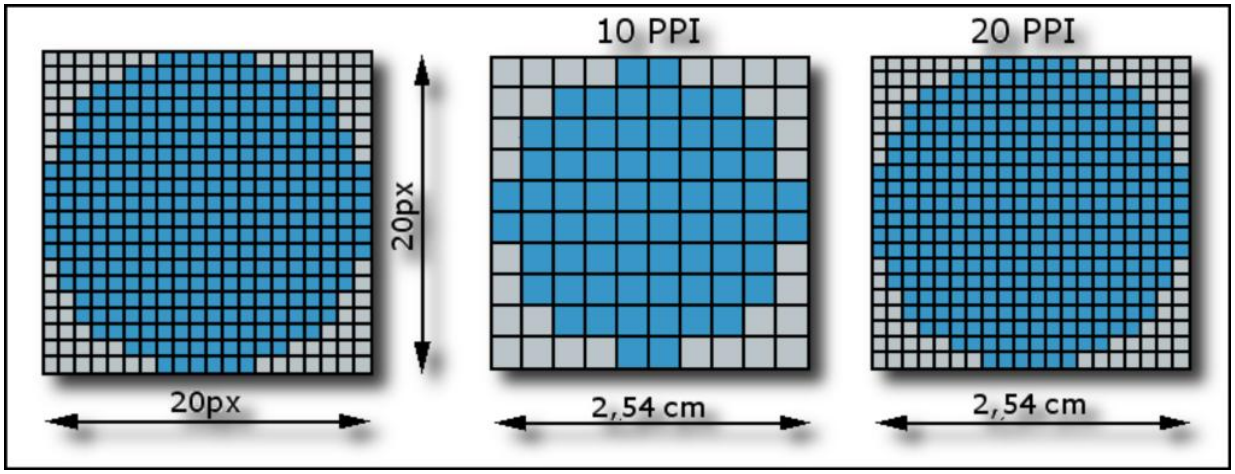
La taille de l'impression, pour un poster ou une photo par exemple, est donnée en cm ou en inch (Grande-Bretagne ou États-Unis) et correspond à la taille du papier ou de la toile.
La taille d'un tirage photographique peut être par exemple 10 x 15 cm ou pour un poster 90 x 60 cm.

Résolution

La résolution d'une impression est donnée en dpi (dots per inch) ou ppi (pixels per inch).
On définit ainsi le nombre de points qu'une imprimante peut imprimer par inch (2,54 cm).
Plus cette donnée est élevée, plus l'impression est fine.
La résolution de 300 dpi est courante et en général, totalement suffisante pour les exigences courantes.

DPI / PPI

Dpi signifie Dots per inch et désigne le nombre de points (dots) par inch.
Ppi signifie pixels per inch et désigne le nombre de pixels par inch
Dpi et ppi désignent en fait la même chose, bien que ppi soit la désignation correcte et que dpi ne soit utilisé que pour certaines imprimantes ou certains procédés d'impression.
Donner seulement les dpi/ppi pour retoucher une image n'a pas de sens.
Il est nécessaire de donner en plus des dpi/ppi, la taille de l'image souhaitée en cm ou inch.



Poids d'une image

Pour connaître le poids (en octets) d'une image, il est nécessaire de compter le nombre de pixels que contient l'image, cela revient à calculer le nombre de cases du tableau, soit la hauteur de celui-ci que multiplie sa largeur. Le poids de l'image est alors égal à son nombre de pixels que multiplie le poids de chacun de ces éléments.
Voici le calcul pour une image 640 x 480 en *True color* :
Nombre de pixels :
640 x 480 = 307200
Poids de chaque pixel
24 bits / 8 = 3 octets
Le poids de l'image est ainsi égal à :
307200 x 3 = 921600 octets
921600 / 1024 = 900 Ko

Le codage de la couleur

Une image est donc représentée par un tableau à deux dimensions dont chaque case est un pixel.
Pour représenter informatiquement une image, il suffit donc de créer un tableau de pixels dont chaque case contient une valeur. La valeur stockée dans une case est codée sur un certain nombre de bits déterminant la couleur ou l'intensité du pixel, on l'appelle **profondeur de codage** (parfois *profondeur de couleur*).
Il existe plusieurs standards de codage de la profondeur :

Bitmap noir et blanc:
En stockant un bit dans chaque case, il est possible de définir deux couleurs (noir ou blanc).

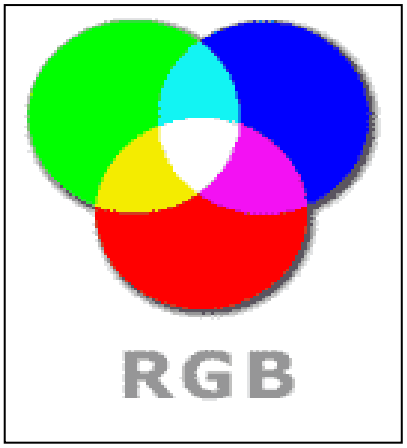
Bitmap 16 couleurs ou 16 niveaux de gris:
En stockant 4 bits dans chaque case, il est possible de définir 2^4 possibilités d'intensités pour chaque pixel, c'est-à-dire 16 dégradés de gris allant du noir au blanc ou bien 16 couleurs différentes.

Bitmap 256 couleurs ou 256 niveaux de gris:
En stockant un octet dans chaque case, il est possible de définir 2^8 intensités de pixels, c'est-à-dire 256 dégradés de gris allant du noir au blanc ou bien 256 couleurs différentes.

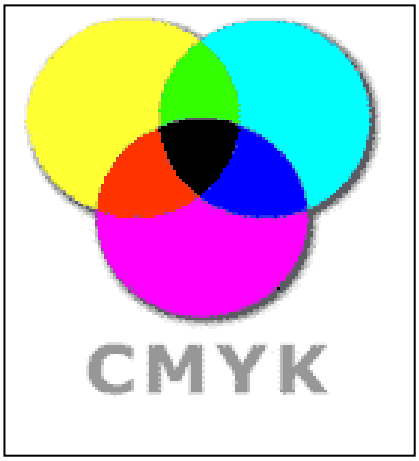
Palette de couleurs (colormap):
Grâce à cette méthode, il est possible de définir une palette, ou table des couleurs, contenant l'ensemble des couleurs pouvant être contenues dans l'image, à chacune desquelles est associé un indice. On appelle ainsi **image en couleurs indexées** une image dont les couleurs sont codées selon cette technique.

« **Couleurs vraies** » (*True color*) ou « *couleurs réelles* » : cette représentation permet de représenter une image en définissant chacune des composantes (RGB, pour rouge, vert et bleu).
Chaque pixel est représenté par un entier comportant les trois composantes, chacune codée sur un octet, c'est-à-dire au total 24 bits (16 millions de couleurs).

RVB (RGB)
Le mode RVB est optimisé pour l'affichage sur des moniteurs d'ordinateurs.
Le rouge, le vert, et le bleu sont "des couleurs additives".
Si on combine des lumières rouge, verte et bleue, on obtient une lumière blanche.
Un même code couleur RVB aura un rendu différent sur deux écrans !

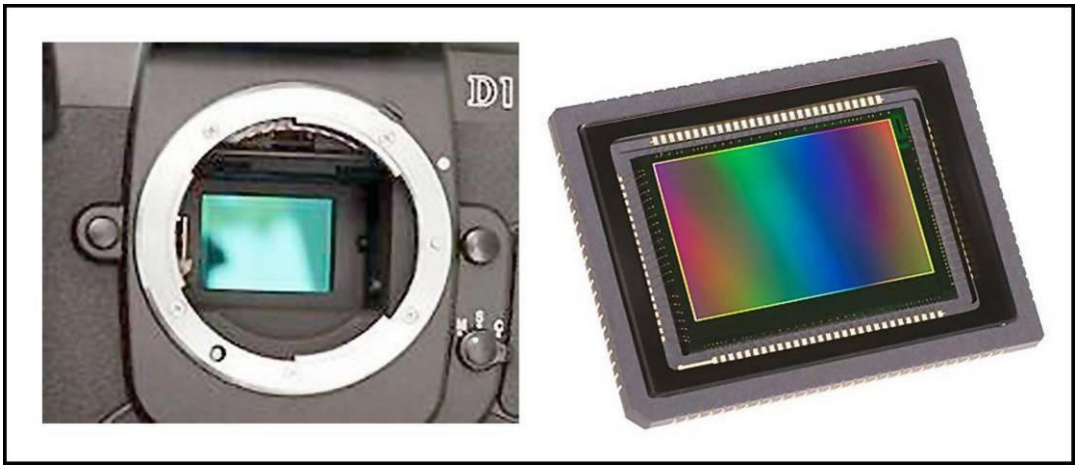


CMJN (CMYK)

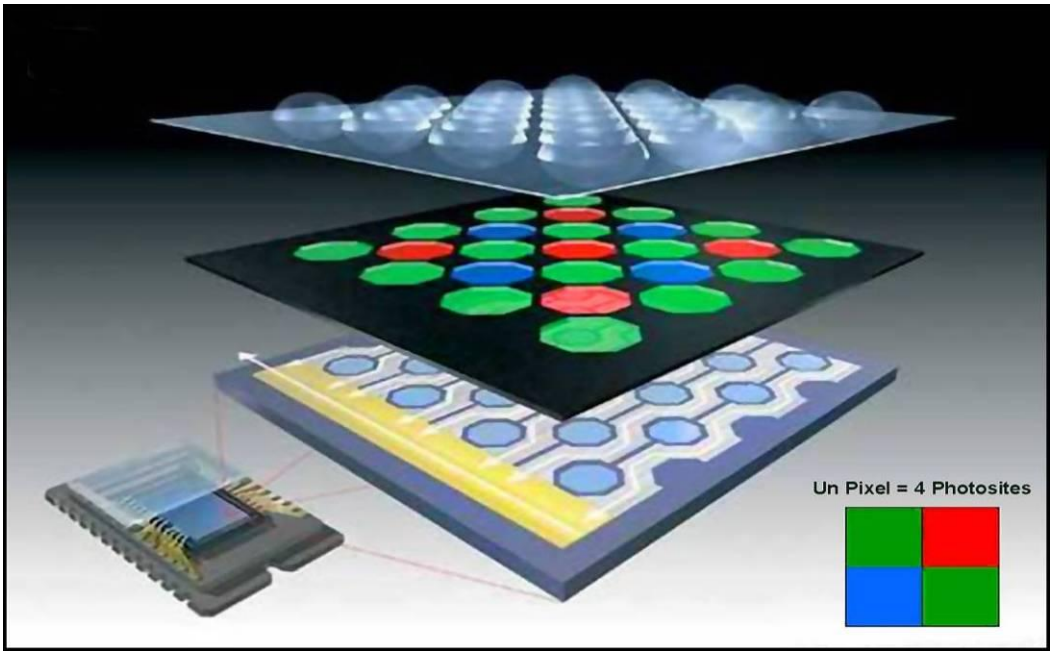


Le CMJN appelé plus techniquement quadrichromie est un standard colorimétrique pour l'imprimerie permettant de reproduire un large spectre de couleurs.
Ces couleurs sont créées en mélangeant trois encres de bases : le cyan, le magenta et le jaune auxquels on ajoute le noir.
Le cyan, le magenta et le jaune sont "des couleurs soustractives".
Si on imprime des encres cyan, magenta et jaune sur une feuille blanche, ils absorbent la lumière brillante sur la page.
Comme nos yeux ne reçoivent aucune lumière réfléchie par le papier, nous percevons du noir... dans un monde parfait !

Le capteur

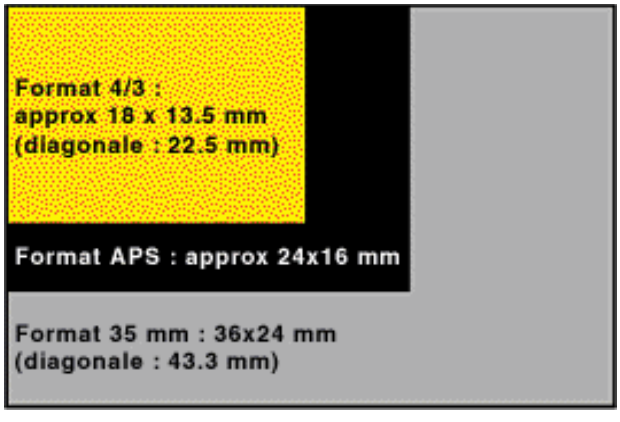


Le capteur est un composant électronique permettant de retraduire une image lumineuse en informations de 3 couleurs **R**ouge, **V**ert & **B**leu converties ensuite en signaux électriques qui seront codés et compressés afin de donner une image en pixels (Picture Elements). La surface du capteur intègre une couche de silicium qui va réagir à l'action des photons et la traduire en grandeur électrique.
Le capteur est composé d'une multitude de photosites (ou cellules) eux-mêmes composés d'une photodiode qui reçoit la lumière et d'une autre qui transmet la charge. On a donc deux photodiodes pour traduire la lumière en charge. Cependant, les photodiodes ne distinguent pas les couleurs (l'image est pour ainsi dire dans un premier temps en noir et blanc) il faut donc ajouter des filtres (rouge, vert & bleu) ne laissant passer que les couleurs voulues afin de décomposer la lumière. C'est le même principe sur un téléviseur, chaque pixel est la composition de trois couleurs (rouge, vert, bleu). Il faut donc, en principe, 3 photosites pour capter une couleur et la coder. En fait, 4 photosites car 2 verts qui captent moins de lumière.



La taille du capteur se définit en pouces pour des valeurs semblables à 3/2'', 4/3'' qui déterminent la longueur de la diagonale du capteur.
Par exemple, un capteur 2/3'' a une diagonale de 2 x 25,4 mm /3 = 16,93 mm.
(NB : 1 pouce = 25,4 mm)

Différents formats du capteur:
Les plus usuels sont le capteur 4/3 dans les compacts (18 x 13,5 mm en format écran PC) ou le 3/2 dans les reflex grand public (24 x 16 mm en format film argentique APS) et reflex semi-pro (36 x 24 mm en format film argentique 35 mm) et même plus pour les boitiers pro.



Comparaison des différents formats de sortie des appareils photo numériques

Formats	RAW	JPEG	TIFF
Profondeur des couleurs	Entre 12 et 14 bits	8 bits	8 bits
Poids*	15,8 Mo	Entre 1,2 et 4,8 Mo	29,2 Mo
Inter-opérabilité	Supporté uniquement par logiciels spécifiques	Multi plateforme et standardisé, très usité	Multi plateforme, standardisé
Qualité	Maximale, avec possibilité de traitement sans perte	+ ou - dégradée selon taux de compression	Maximale
Utilisation	Demande interprétation des données	Directe	Directe
Traitement nécessaire avant utilisation	Demande interprétation des données	aucun	aucun
Utilisation	Convertir en TIFF ou JPEG	Directement insérable dans créations	Directement insérable dans créations

JPEG & RAW

Le JPEG, un incontournable !

C'est le format de fichier image le plus répandu.
Il permet de compresser fortement les photos pour les rendre plus « légères ». Il a donc l'avantage de permettre de stocker davantage de documents sur le même support.
Mais, il y a quand même des inconvénients. En utilisant ce format, on perd beaucoup en qualité.
Qui dit forte compression, dit perte d'informations. Or pour enregistrer une image parfaitement, il est indispensable d'enregistrer chacun des points (pixels) la constituant. En enregistrant en JPEG, on élimine souvent des nuances de couleurs. Vous ne perdrez pas les détails à fort contraste en prenant vos photos en JPEG, mais plutôt les détails à faible contraste.

Il y a différents niveaux de compression en JPEG :
• FINE => Qualité élevée => Compression faible.
• NORMAL => Qualité standard => Compression intermédiaire.
• BASIC => Qualité faible => Compression importante.
Plus vous aurez une compression importante, plus vous « détruirez » vos images.
Lorsque vous enregistrez avec votre appareil photo en JPEG haute qualité (JPEG Fine) vous n'avez aucune perte visible due à la compression sur vos images.
Par contre lorsque vous réaliserez votre post-traitement, vous aurez des effets de dégradation dus à la compression JPEG.

Le RAW c'est quoi ?

On définit ce format de fichier « le négatif » de la photo numérique.
Il s'agit de l'image directement enregistrée par le capteur (RAW signifie « brut » en anglais).
Les fichiers contiennent les réglages de l'appareil au moment du déclenchement.
On a donc par défaut l'exposition, la balance des blancs, … à l'intérieur du fichier, avec la possibilité de modifier ceux-ci ultérieurement.
Les fichiers RAW ont pour gros avantage de ne pas avoir de compression lors de l'enregistrement, donc pas de perte de qualité sur les photos. Conséquence inévitable, les fichiers sont plus gros. Par exemple avec un D90, qui est équipé d'un capteur de 12 mégapixels, les photos en JPEG Fine font entre 5 et 6 Mo alors que les fichiers RAW font de 10 à 12 Mo.
L'enregistrement se fait sans post-traitement. A vous de le réaliser sur votre ordinateur.
Cette étape supplémentaire prend un temps non négligeable surtout si vous ajuster les paramètres de chaque cliché : contraste, saturation et autres effets …

Définition de l'image	Noir et blanc (1 bit)	256 couleurs (8 bits)	65000 couleurs (16 bits)	True color (24 bits)
320 x 200	7,8 Ko	62,5 Ko	125 Ko	187,5 Ko
640 x 480	37,5 Ko	300 Ko	600 Ko	900 Ko
800 x 600	58,6 Ko	468,7 Ko	937,5 Ko	1,4 Mo
1024 x 768	96 Ko	768 Ko	1,5 Mo	2,3 Mo

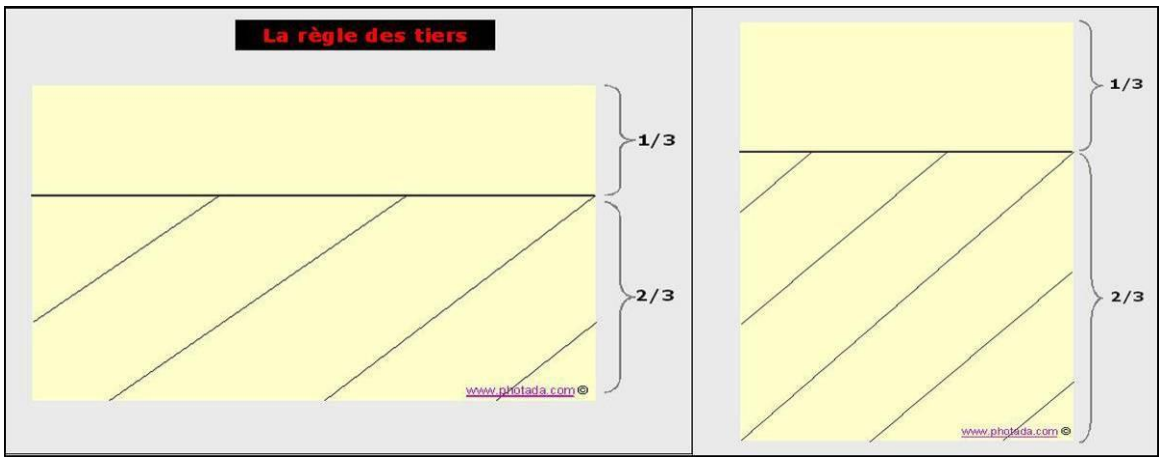
L'image

Les règles de composition d'une photo

La règle des tiers

La règle des tiers nous vient des artistes peintres du 19ème siècle.
Cette règle, aussi applicable en photographie, permet d'équilibrer l'image.
Pour respecter la règle des tiers, il faut 1/3 d'arrière-plan et 2/3 de premier plan.
Cette règle classique permet de composer des photos agréables à l'oeil de tous.
Cependant cette règle n'est pas obligatoire, on peut y déroger pour obtenir une photo un peu moins classique.

La règle des tiers pour un format 24 x 36

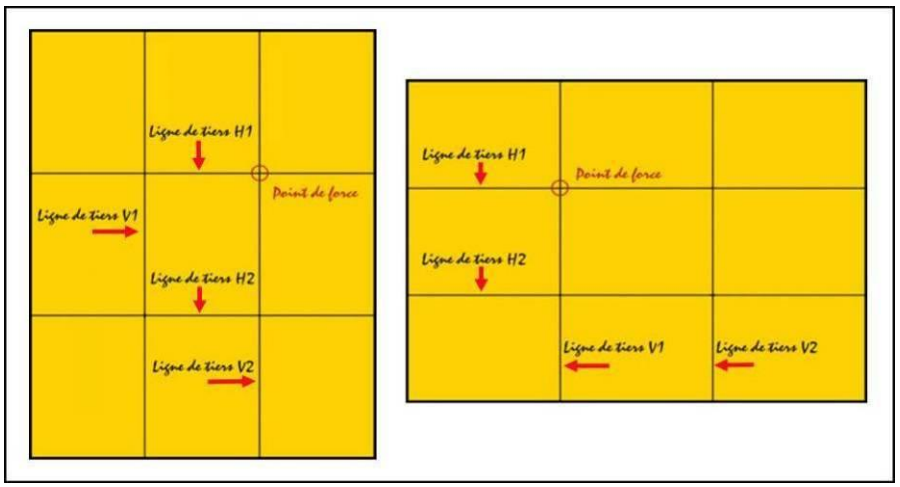


Placer la ligne d'horizon au milieu de la photo coupe l'image et apporte moins que si elle est placée au premier tiers ou au dernier tiers en haut.

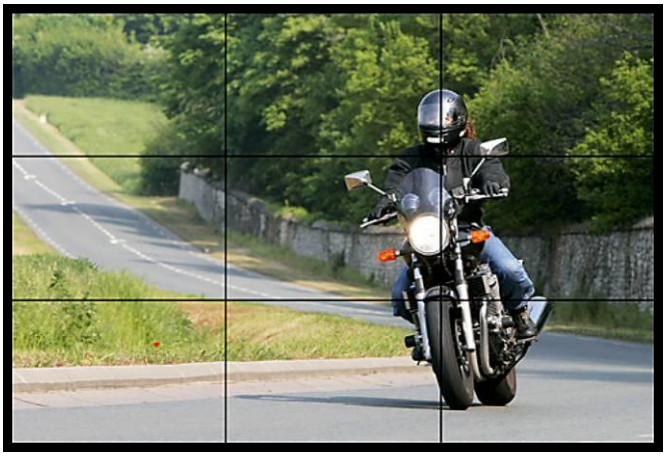


Les points forts des lignes de force

La détermination des points forts d'une image nous vient aussi des peintres. Cette méthode est aussi transposable à la composition d'une photographie. Elle permet d'équilibrer l'image et de décentrer le sujet.
Les lignes de force d'une image séparent l'image en 3 tiers horizontaux et verticaux.
A l'intersection de ces quatre lignes de force se trouvent les quatre points forts sur lesquels il est recommandé de placer le sujet de sa photo pour créer un effet de dynamisme.



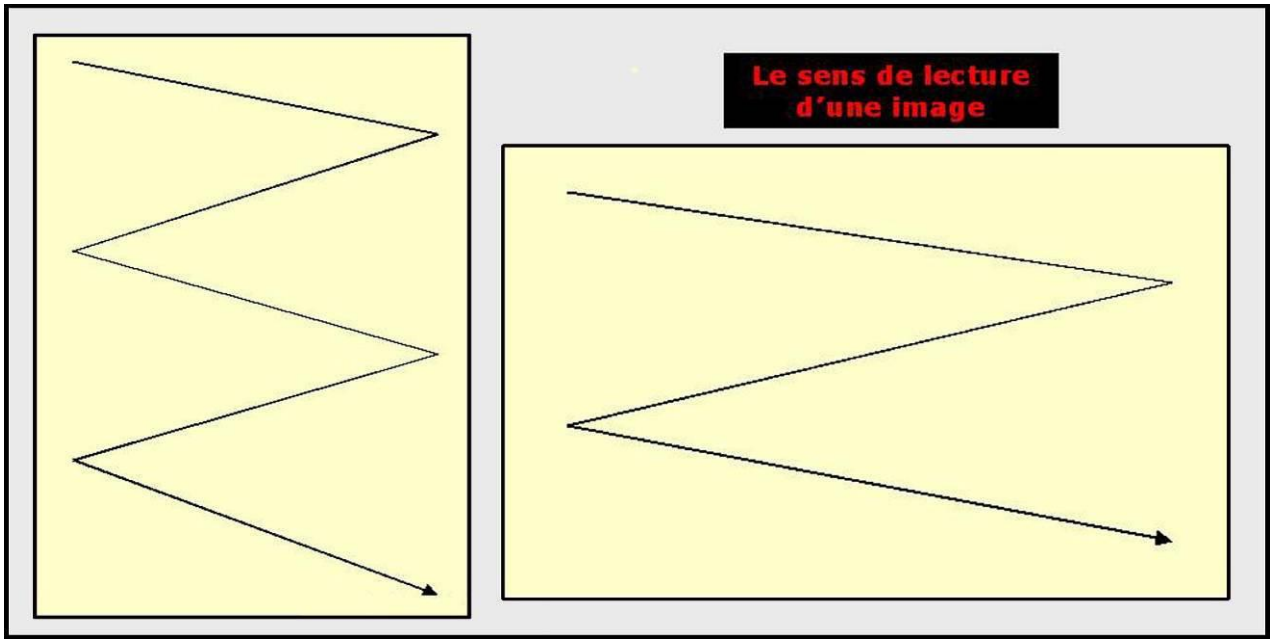




Le sens de lecture d'une image

Une image se lit de gauche à droite pour tous les personnes des pays dont le sens de lecture est de gauche à droite.
Il convient donc de suivre ce sens de lecture pour composer votre photo afin de retenir votre « lecteur » le plus longtemps possible sur votre photo.
Le respect du sens de lecture d'une image apporte force et dynamisme à votre photo.

Le sens de lecture pour un format 24 x 36



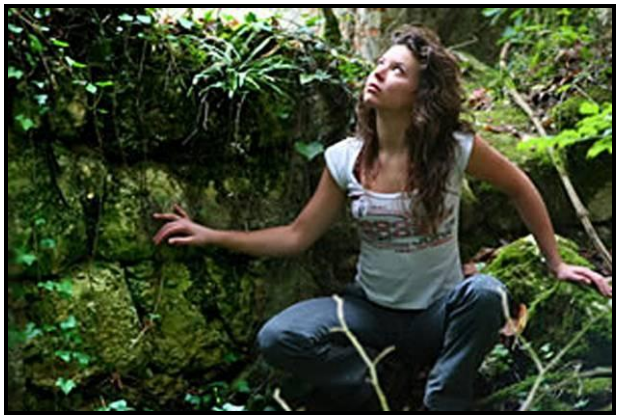
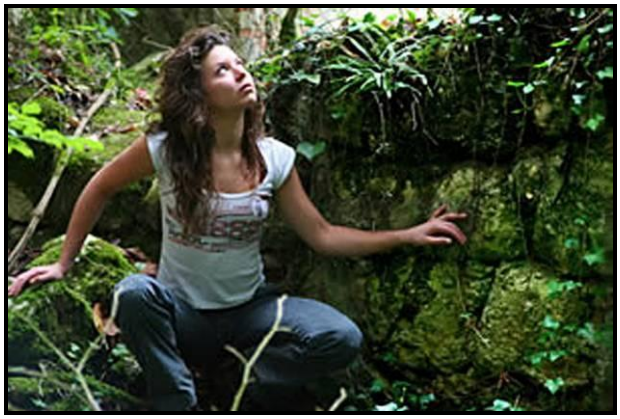
Retourner une image changera complètement la signification de l'image et le ressenti visuel.

En lecture de gauche à droite, la 1ère image donne l'impression d'un escalier qui monte alors que l'escalier de la 2ème image donne l'impression de descendre.





Ci-dessous ⬇, dans l'image de gauche, la femme parait bloquée au fond d'une impasse et donc subir cette situation tandis que dans l'image de droite, elle semble vouloir regarder au-dessus du mur ou le franchir et est donc actrice de sa situation.

Dans l'exemple suivant :
- en lisant l'image de gauche, l'œil bute immédiatement sur la bicyclette posée contre le mur et en fait le sujet fort de l'image puis, dans un second temps, continue jusqu'à la porte mais sans y accorder d'attention particulière.
- en lisant l'image de droite, l'œil passe sans s'y attarder devant de la bicyclette abandonnée le long du mur et file directement jusqu'à la porte du fond fortement éclairée qui devient l'élément important de l'image, la bicyclette étant reléguée au rôle de décor




Les priorités de lecture

La lecture d'une photo se fait par priorité.
On s'attarde sur les sujets d'une photo selon cet ordre hiérarchique :
- 1ère catégorie d'éléments perçus : les êtres vivants (hommes, animaux)
- 2ème catégorie d'éléments perçus : les choses en mouvement (voiture qui roule, eau, nuages, soleil, lune, bateau sur l'eau, sportif en action...)
- 3ème catégorie d'éléments perçus : les choses fixes (bâtiments, montagne, arbre, panneaux...)
En composant votre photo, essayez de respecter cette hiérarchie de lecture, votre photo sera d'autant plus expressive.

Mode opératoire de Photoshop CS

Traitement de l'image

La règle de base est qu'une photo se pense et se compose d'abord dans le viseur de l'appareil photo.
Contrairement aux idées reçues, les logiciels de traitement de l'image ne font pas de miracles !

- régler les paramètres de l'appareil à la prise de vue car une photo floue, complètement sur-ex ou sous ex ne fera jamais une bonne photo.
- au préalable, faire un tri sévère de ses photos sauf si photo irremplaçable
- but du traitement : amélioration et retouche d'une image si l'image a une bonne qualité initiale
- différents logiciels payants et gratuits disponibles : Photoshop, The Gimp ….

2 principes de base à ne jamais oublier

- premier réflexe indispensable pour gérer ses dossiers photos et éviter des destructions irrécupérables : archiver (dossiers PC) et sauvegarder au plus tôt (double sauvegarde : CD /DVD gravé et/ou disque dur externe rangé à part)

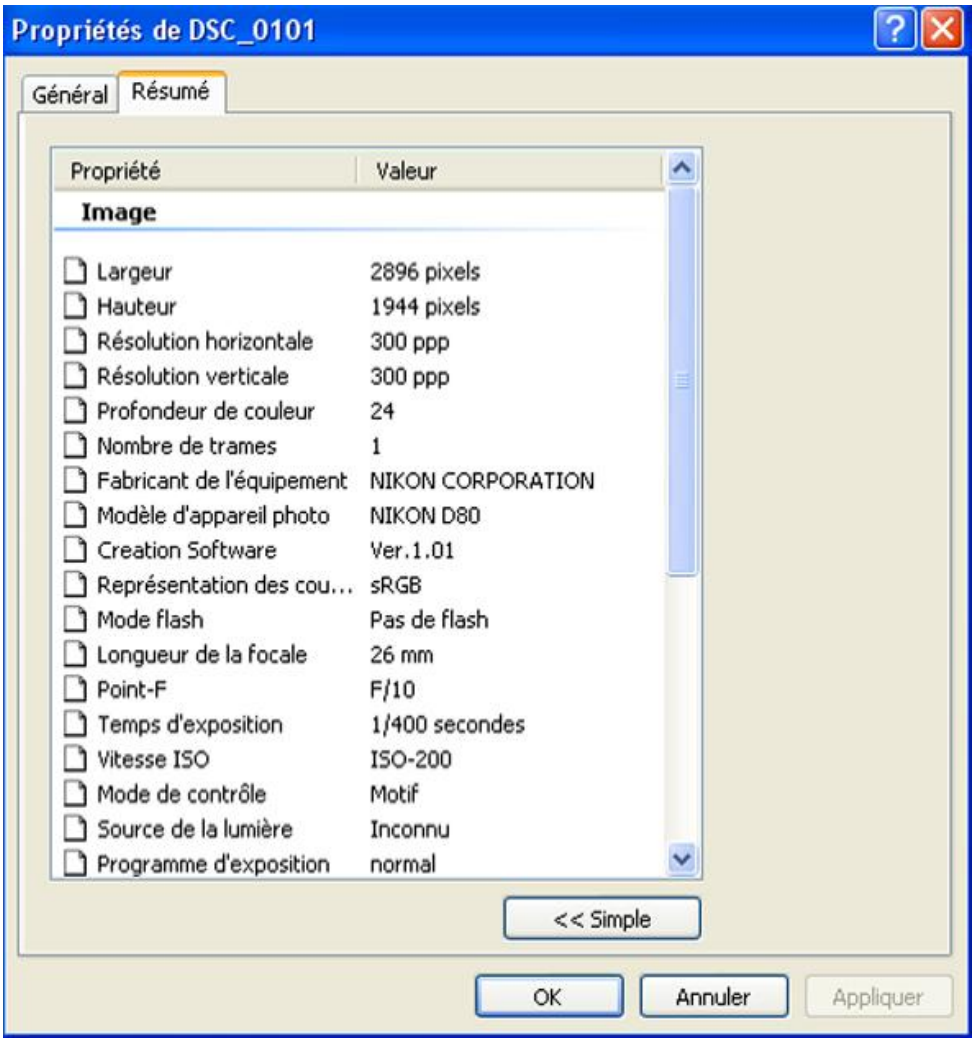
- avant de modifier ou de retravailler une photo, faire systématiquement une copie

Les données EXIF d'une photo

Permet d'accéder aux données EXIF (EXchangeable Image file Format) d'une photo pour noter les réglages de l'appareil photo au moment de la prise de vue : vitesse, ouverture, focale, sensibilité … et pour comprendre les erreurs éventuelles

Dans le dossier de stockage des photos, faire un clic droit de la souris sur la photo dont on veut connaître les données

Clic droit → Propriétés → Résumé → Avancé

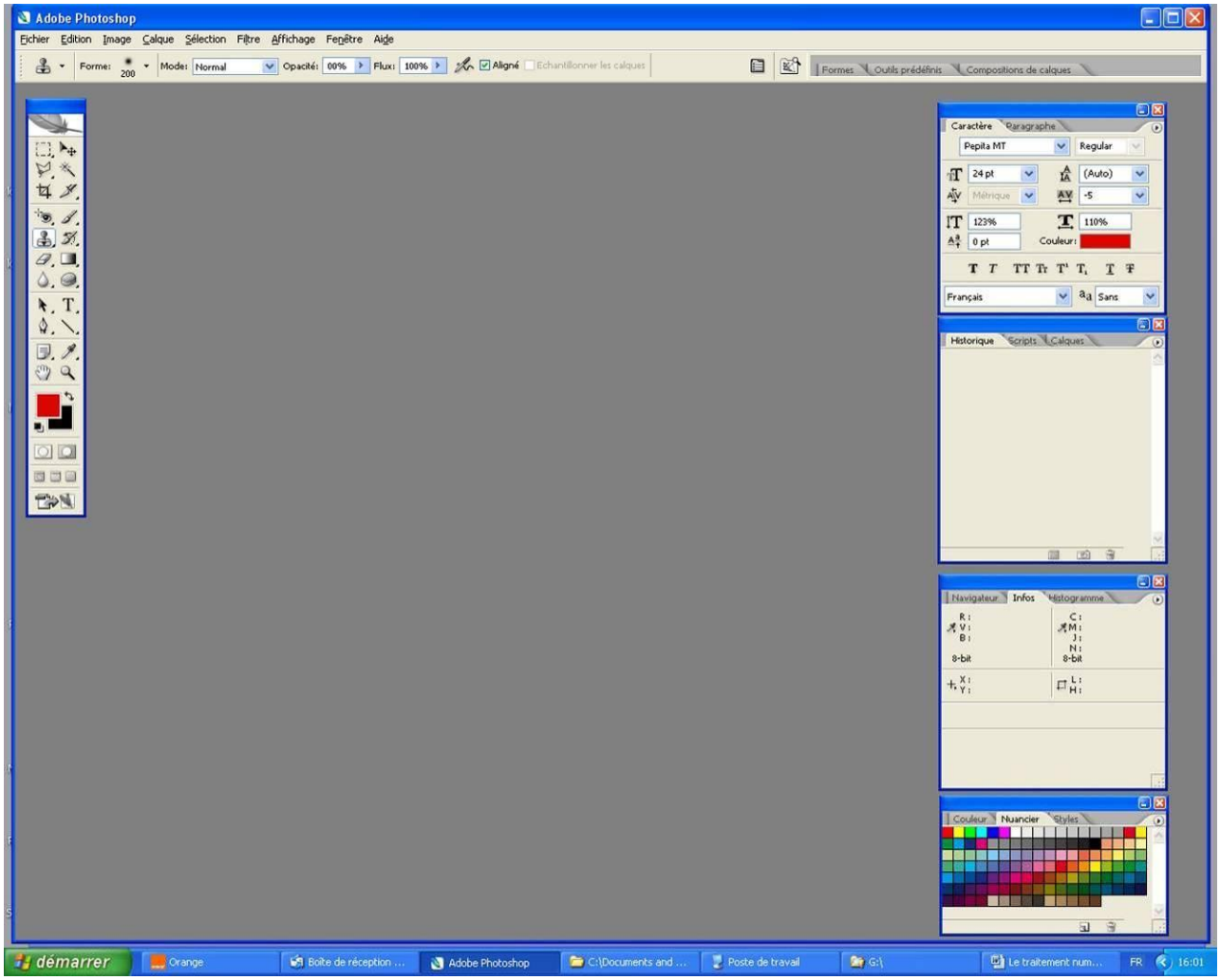


Les raccourcis clavier

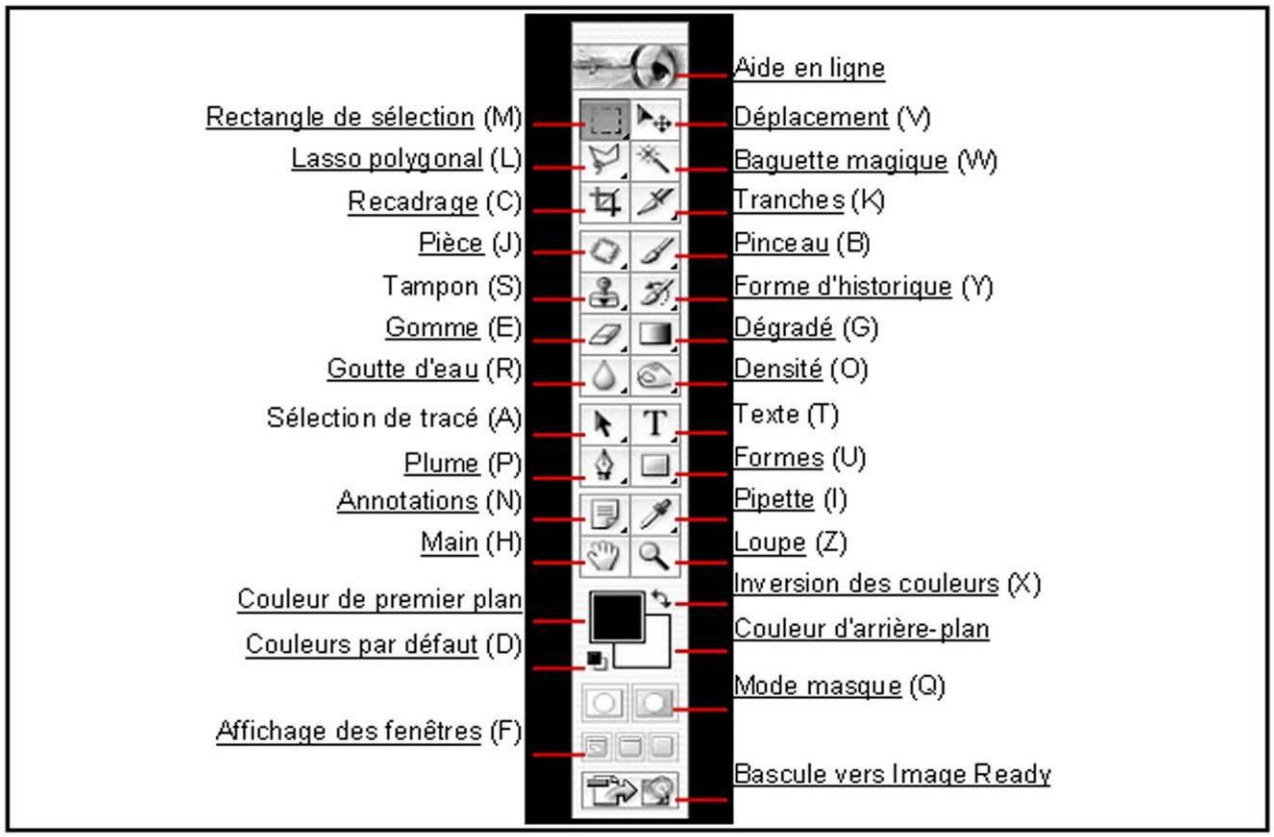
Le travail de retouche numérique demandant pas mal de temps, il est recommandé, dès que l'on est un peu familier avec ce logiciel, d'employer les raccourcis clavier permettant d'économiser beaucoup de temps et de manipulations de souris. Ces raccourcis sont toujours indiqués à côté de chaque fonction ou outil.

Par exemple : **Copier (raccourci clavier : Ctrl / C)** et **Coller (raccourci clavier : Ctrl / V)**

Présentation de l'écran à l'ouverture de Photoshop



La Boite à outils (voir descriptif des outils dans le § 302)



Fonctions de base, de retouche et de création image

1 -Fonctions de base image

101 : ouvrir une photo

Fichier → Ouvrir → Sélectionner le dossier et la photo à travailler → Ouvrir
Autre solution : ouvrir conjointement le dossier où se trouve la photo, puis clic gauche sur la photo et, sans relâcher la souris, faire glisser la photo directement dans l'écran Photoshop

102 : ouvrir fenêtre « Historique » si fenêtre non visible

Permet de connaître l'historique des opérations effectuées sur la photo
Fenêtre → Historique
Si en cours de travail, une étape ne convient pas ou pour visualiser avant action, cliquer sur l'étape précédente

103 : faire impérativement une copie de travail de la photo

Permet d'éviter de détruire l'original en enregistrant par inadvertance les modifications.
Image → Dupliquer → **OK**
Fermer la photo originale : → **X**
Travailler sur la copie nommée « **AAAA copie** »

104 : caractéristiques de la photo (qualité et taille)

Permet de connaître les caractéristiques de la photo
Image → Taille de l'image
Noter les infos (pixels, cm et dpi)
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

105 : Redimensionnement de la photo

Permet de modifier la taille d'une photo avant tirage ou impression
Image → taille de l'image
Cocher « **Conserver les proportions** »
Si nécessaire :
- Sélectionner « **pixels/pouce** »
- Sélectionner « **cm** » pour « **Largeur** »
- Sélectionner « **cm** » pour « **Longueur** »
- Dans fenêtre « **Résolution** », tapez « **300** » et « **dpi** »

Modifier selon convenance, la taille de la photo, en tapant dans la fenêtre « **Largeur** » la nouvelle dimension de votre photo. La longueur s'adaptera automatiquement en proportion.
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

106 : luminosité & contraste

Permet de modifier simplement une photo légèrement sur-ex ou sous-ex
Image → Réglages → luminosité/Contraste
Agir sur les curseurs avec délicatesse
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

107 : densité -, densité +, éponge





107-1 : densité −

Diminue ponctuellement, la densité d'une zone de l'image (taille, forme, dureté du contour paramétrables)
Raccourci clavier : O + « Gamme » → Tons moyens + « Flux » = 25% environ

107-2 : densité +

Augmente ponctuellement la densité d'une zone de l'image (taille, forme, dureté du contour paramétrables)
Raccourci clavier : O + « Gamme » → Tons moyens + « Flux » = 25% environ

107-3 : éponge

Sature ou désature la couleur d'une zone de l'image sans toucher au reste de l'image
Raccourci clavier : O + « Mode » → Saturation + « Flux » = 25% environ

Quelque soit l'outil utilisé, choisir un diamètre d'outil à bords progressifs, approprié à la zone à corriger et passer délicatement sur la zone par rotations successives pour ne pas créer de démarcation visible.
Il est plus progressif de faire 2 ou 3 passages avec 1 flux à 25% qu'une seule passe avec un flux à 100%.

108 : histogramme des niveaux

Permet d'agir sur les limites de la gamme de tons depuis les tons foncés jusqu'aux tons clairs afin d'éclaircir ou d'assombrir une photo légèrement sur-ex ou sous-ex

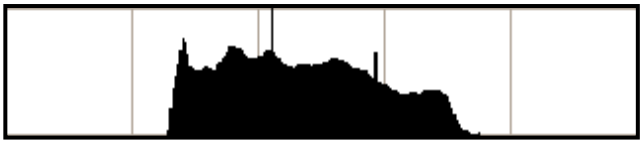
Accès à l'histogramme d'une photo avec Image → Réglages → Niveaux

L'histogramme principal concerne toutes les couleurs contenues dans une image, et les histogrammes par couleurs affichent les informations relatives aux couches rouge, verte, et bleue qui composent l'image.
Plus on va vers la gauche, plus les tons sont foncés, et plus on va vers la droite, plus les tons sont clairs.
Le point situé le plus à gauche est le noir absolu, et le point situé le plus à droite est le blanc absolu.

Un histogramme long est représentatif d'une image à fort contraste, qui utilise toutes les plages, du plus foncé au plus clair ➔



Au contraire, **un histogramme qui n'occupe qu'une partie restreinte est représentatif d'une image sans contrastes forts ➔**



Si l'histogramme touche le bord de droite, cela signifie qu'une partie de l'image est surexposée, ou « cramée » (une partie des blancs est 100% blanc) ➔



L'inverse est également valable : **si l'histogramme touche le bord de gauche, cela signifie qu'une partie de l'image est 100% noire ➔**

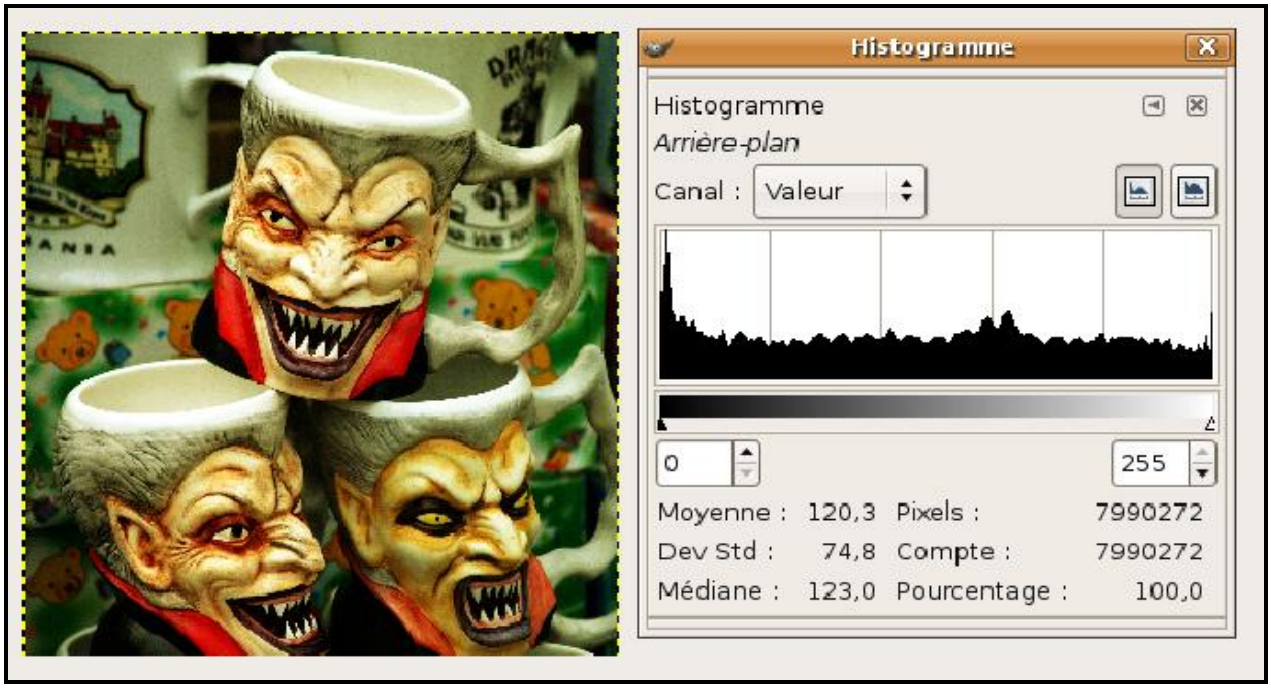


Un histogramme en dents de scie montre la présence d'une perte de données, qui donne un bruit excessif sur l'image (souvent après des retouches « poussées ») ➔



Lorsqu'on applique un flou sur cette image, où que l'on réduit le bruit avec un logiciel adapté, l'histogramme devient plus lisse, mais ce lissage reste « artificiel » et l'image perd en qualité.

Lecture d'un histogramme :



D'après l'histogramme, on voit que l'image est très contrastée (courbe qui s'étend de gauche à droite), que l'on a du noir à 100% et du blanc à 100% (« cramage » dans ce cas volontaire pour un rendu très contrasté). Les dents de scie indiquent que l'image a certainement été manipulée (ce qui est le cas : les couleurs ont été travaillées sur un logiciel), ce qui amène une perte de données. On voit aussi sur l'histogramme que les tons sont homogènes avec cependant plus de tons sombres que de tons moyens et clairs.

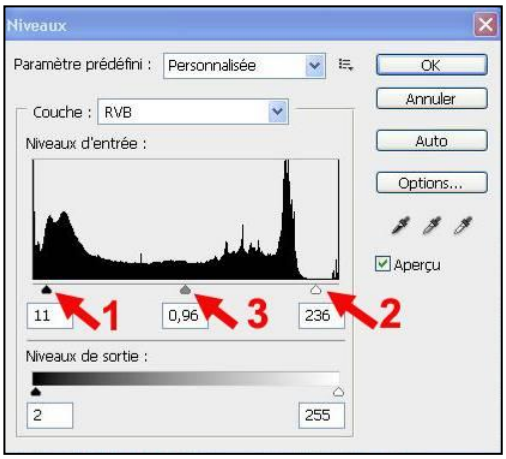
Utilisation de l'histogramme

Image → Réglages → Niveaux

Agir délicatement sur les curseurs 1, 2 & 3 du niveau d'entrée

- le curseur 1 déplacé vers la droite assombrit toute l'image
- le curseur 2 déplacé vers la gauche éclaircit toute l'image
- le curseur 3 déplacé vers la droite diminue la luminosité de toute l'image
- le curseur 3 déplacé vers la gauche augmente la luminosité de toute l'image

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



109 : tos foncés – tons clairs

Permet d'agir séparément sur la luminosité des tons foncés et des tons clairs

Accès par Image → Réglages → Tons foncés / Tons clairs

Rôle des différents curseurs :

Facteur : Ce curseur règle l'intensité de la correction des tons foncés ou des tons clairs. C'est la commande principale.
Pour un sujet à contre-jour, agir surtout avec le curseur « **Tons foncés** », pas avec le curseur « **Tons clairs** ».
Si vous devez corriger un sujet délavé, vous réglerez le curseur « **Tons foncés** » à 0% et travaillerez avec le curseur « **Tons clairs** ».

Gamme de tons : Actionnez ce curseur pour indiquer la gamme de tons à considérer comme tons foncés ou comme tons clairs.
En la réglant à 100%, vous travaillez sur toute la gamme tonale de l'image.

Rayon : Il sert à indiquer à la commande « **Tons foncés/Tons clairs** » quels pixels doivent être considérés comme des tons clairs et lesquels doivent être considérés comme des tons foncés.
Si le paramètre Rayon est trop faible, un seul pixel noir au milieu d'une zone clair peut faire considérer cette partie comme une zone de tons foncés.
Mais s'il est trop élevé, la correction risque de s'appliquer à toute l'image.

Correction colorimétrique ou Luminosité : La correction colorimétrique ne s'applique qu'aux pixels impliqués avec les curseurs « **Facteur** » et « **Gamme de tons** ».

Contraste des tons moyens : Actionner ce curseur règle le contraste dans toute la gamme tonale, y compris les tons clairs et foncés.



Ecrêtage : L'écrêtage force en noir pur les pixels qui sont presque noirs, et force en blanc les pixels qui sont presque blancs.
Ecrêter les tons foncés et les tons clairs, réduit les subtiles différences de couleur qui produisent du détail dans les ombres et les hautes lumières.

Procédure :
Cocher la case « afficher plus d'options » pour agir sur la colorimétrie globale

Agir avec parcimonie sur les différents curseurs et vérifier le résultat obtenu en cochant « **Aperçu** ».

Si les réglages utilisés vous conviennent, cliquer sur « **Enregistrer comme valeurs par défaut** » pour conserver ces réglages comme réglages de base pour une prochaine utilisation.

110 : amélioration de la netteté

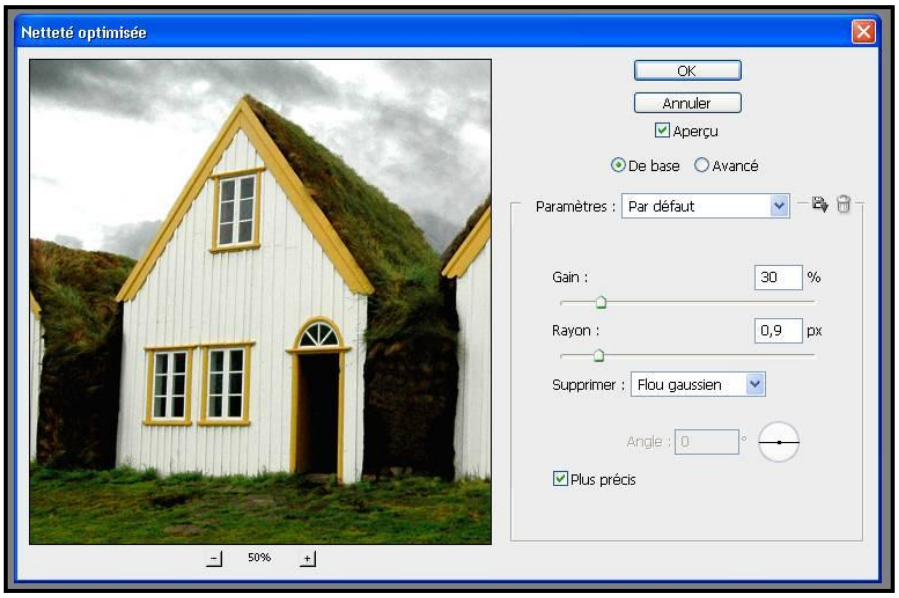
Permet d'augmenter artificiellement le manque de netteté d'une image.
Il faut donc en faire usage avec précaution car un excès de netteté fait perdre tout naturel à la photo.
Cette augmentation de la netteté s'effectue à l'aide des filtres « **Accentuation »** ou « **Netteté optimisée »**, filtres programmés pour accentuer la clarté des pixels les plus clairs et rendre plus foncés les pixels les plus sombres au niveau des contours.
Il s'agit donc plus ou moins d'un outil de contrôle localisé du contraste.

2 méthodes simples

110-1 : accentuation directe

Filtres → Renforcement → Accentuation ou Filtres → Renforcement → Netteté optimisée

Cocher « **plus précis** »
Dans « **Supprimer** », sélectionner l'un des 3 flous
Agir avec délicatesse sur les curseurs « **Gain** », « **Rayon** » et « **Seuil** »
Observer l'action sur l'image réelle et sur la petite image de la fenêtre « **Netteté optimisée** ».



En cliquant sur cette petite image et en maintenant la souris, on peut déplacer cette image vers une zone précise à améliorer + fonction « **Zoom »** avec **+** et **–** sous petite image
Cette méthode restant à l'appréciation, faire plusieurs essais en agissant avec modération.
Son inconvénient est qu'elle agit sur toutes les caractéristiques du pixel : lumière, contraste, couleur.
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

110-2 : accentuation sur couche « lumière » uniquement

Permet d'agir uniquement sur la caractéristique « lumière » du pixel sans accentuer les couleurs

Ouvrir la fenêtre « **Couches** » avec Fenêtre → Couches
Image → Mode → Couleurs Lab

Dans la fenêtre « **Couches** », cliquer sur la couche **L (raccourci clavier : Ctrl +1)**
L'image apparaît en noir & blanc

Filtres → Renforcement → Accentuation ou Filtres → Renforcement → Netteté optimisée
Cocher « **Plus précis** »
Dans « **Supprimer** », sélectionner l'un des 3 flous
Agir avec délicatesse sur les curseurs « **gain** », « **rayon** » et « **seuil** »
Voir conseils § 110-1
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Revenir à la couleur par :
Image → Mode → Couleurs RVB



2 - Fonctions de retouche image

201 : zoom image à l'écran

Raccourci clavier pour zoomer sur une partie de la photo

Affichage → Agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**

Affichage → Réduire **(raccourci clavier : Ctrl / -)**

202 : balance des couleurs

Permet de modifier l'équilibre colorimétrique d'une photo

Très utile pour corriger la dominante bleue apparaissant sur les photos sous-marines prises à plusieurs mètres de profondeur sans correction de balance des blancs.

Pratique pour réchauffer l'ambiance d'un paysage ; ambiance automnale par exemple.

Image → Réglages → Balance des couleurs

Agir sur les curseurs avec délicatesse

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**





203 : remplacement d'une couleur

Permet de modifier une seule couleur sans modifier le reste de la photo

Image → Réglages → Remplacement couleur

Dans la fenêtre, cocher « **Image** »

Prendre la pipette simple (en haut à gauche) et la pointer sur la couleur à modifier

Diminuer la tolérance en **+** ou **–** suivant largeur du spectre de la couleur à modifier

Agir sur les curseurs « **Teinte** », « **Contraste** » & « **Lumière** » avec délicatesse

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



204 : mode noir & blanc

Permet de convertir une photo couleur en noir & blanc

Il existe plusieurs méthodes depuis la plus basique mais peu satisfaisante jusqu'à des méthodes plus précises donnant un résultat plus proche de l'argentique



204-1 : méthode 1 : désaturation (la plus basique)

Image → Réglages → Désaturation
Eventuellement, retoucher délicatement « **Luminosité/Contraste** » pour compenser le manque de contraste
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
La photo obtenue, bien qu'en N&B, conserve les infos « **Couleurs** »

204-2 : méthode 2 : niveau de gris (résultat acceptable)

Image → Mode → Niveau de gris
Accepter « **Suppression des informations de couleur** »
Eventuellement retoucher délicatement « **Luminosité/Contraste** » pour compenser le manque de contraste
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

204-3 : méthode 3 : mélangeur de couches (méthode plus nuancée)

Image → Réglages → Mélangeur de couches
Cocher « **Monochrome** »
Mettre le curseur « **Rouge** » = + 20%
Mettre le curseur « **Vert** » = + 40%
Mettre le curseur « **Bleu** » = + 40%
Reprendre délicatement les réglages des 3 curseurs pour obtenir luminosité & contraste satisfaisants
Eventuellement retoucher délicatement « **Luminosité/Contraste** » pour compenser le manque de contraste
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

NB : il existe d'autres méthodes plus complexes qui pourront être vues ultérieurement.

205 : mode sépia

Permet de transformer une photo en vieille photo jaunie



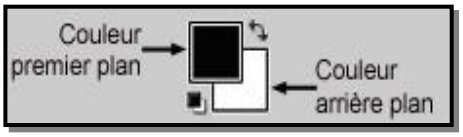
Image → Réglages → Désaturation
Image → Réglages → Filtre photo
Dans « **Filtres** », sélectionner « **Sépia** »
Mettre curseur « **Densité** » vers 90% puis faire varier selon convenance
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

206 : Courbe de transfert de dégradé

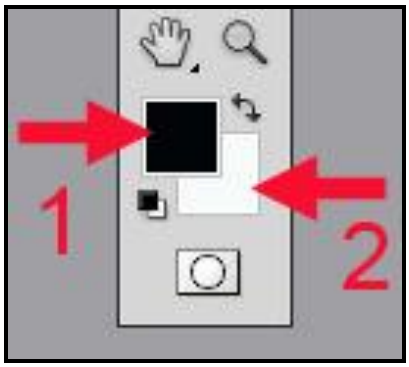
Permet de transposer une photo couleur en photo monochrome de n'importe quelle couleur, y compris de convertir une photo couleur en noir & blanc ou de la virer en sépia.

206-1 : conversion au noir & blanc (méthode 4)

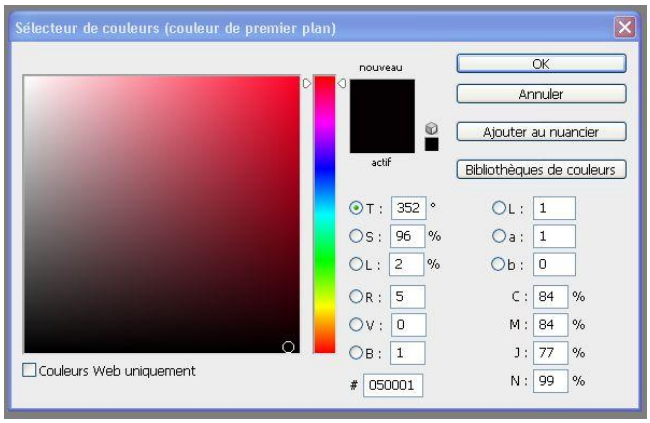
Dans la boite à outils (colonne de gauche), mettre la **Couleur de 1er plan** (indiquée par flèche **1**) en noir et la **Couleur d'arrière-plan** (indiquée par flèche **2**) en blanc.



Cliquer 1 fois sur carré de couleur de gauche (**1**) (**Couleur 1er plan**)
Choisir avec la souris, la couleur **Noir** dans la palette.
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Cliquer 1 fois sur carré de couleur de droite (**Couleur arrière plan**)
Choisir avec la souris, la couleur **Blanc** dans la palette.
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

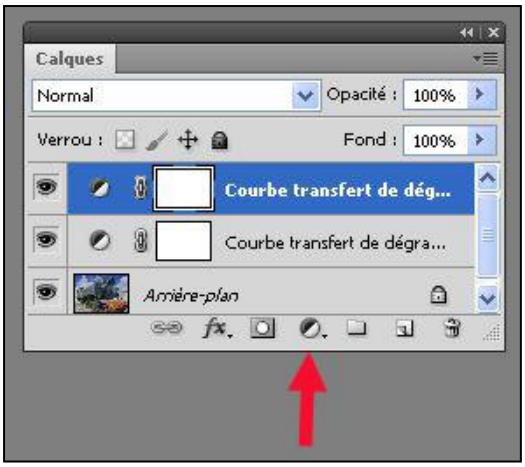


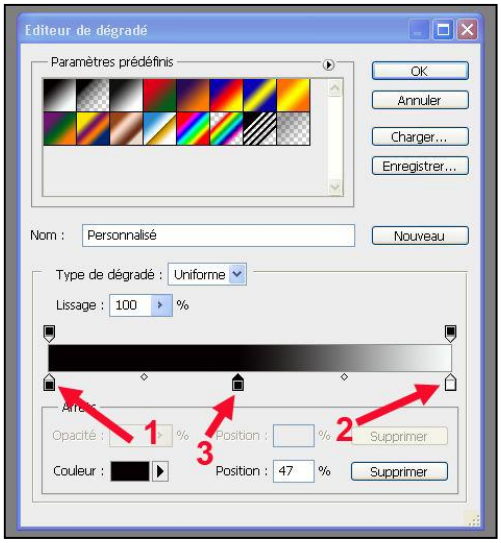
→



Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Faire apparaitre la fenêtre « **Calques** » si celle-ci n'est pas ouverte, en cliquant sur « **Fenêtre** » dans le bandeau supérieur puis cocher « **Calques** » **(raccourci clavier : F7)** : Fenêtre → Calques

En bas de la fenêtre « **Calques** », cliquer sur le petit rond bicolore.
Puis cliquer dans la liste proposée apparue, sur
« **Courbe de transfert de dégradé** »
Une nouvelle fenêtre apparaît :
« **Réglages de la courbe de transfert de dégradé** »
L'image apparaît alors en noir & blanc
Si nécessaire, pour améliorer le contraste des noirs & blancs, cliquer sur le petit bandeau avec le dégradé noir & blanc.
Une nouvelle fenêtre « **Editeur de dégradé** » apparaît.
Jouer sur les curseurs **1** & **2** ci-dessous ↓ du bandeau inférieur, pour améliorer le contraste et la saturation des noirs & blancs.
Jouer sur le curseur **3** pour augmenter ou diminuer la luminosité.
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



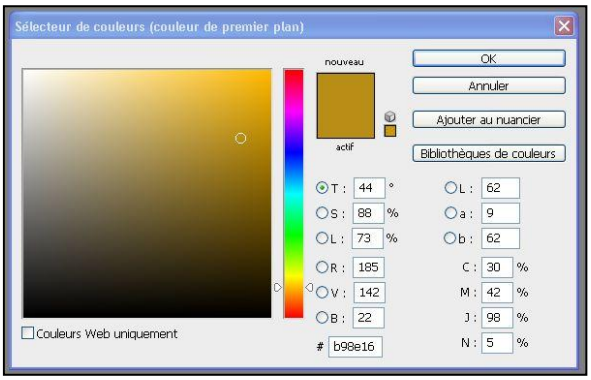


←






206-2 : virage en sépia



Même méthode que pour le noir & blanc (§ 206-1)
Mais dans la boite à outils (colonne de gauche), mettre la **Couleur de 1er plan** (**1**) en marron clair

Dans la fenêtre « **Sélecteur de couleur de premier plan** », afficher approximativement :
R = 185 / V = 142 / B = 22
Couleur à affiner à votre convenance
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Si nécessaire, pour améliorer le rendu sépia, cliquer sur le petit bandeau avec le dégradé sépia & blanc.
Une nouvelle fenêtre « **Editeur de dégradé** » apparaît.
Jouer sur les curseurs **1** & **2** ci-dessous du bandeau inférieur, pour améliorer le contraste et la saturation.
Jouer sur le curseur **3** pour augmenter ou diminuer la luminosité. Valider par **OK (**ou touche **Enter)**




206-3 : transposition en monochrome

Même méthode que pour le sépia (§ 206-2)
Mais dans la boite à outils (colonne de gauche), mettre la **Couleur de 1er plan** (**1**) dans la couleur de votre choix (vert par exemple !) à affiner à votre convenance. Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Si nécessaire, pour améliorer idem § 206-2 dans la fenêtre « **Editeur de dégradé** »
Jouer sur les curseurs **1** & **2** ci-dessous du bandeau inférieur, pour améliorer le contraste et la saturation.
Jouer sur le curseur **3** pour augmenter ou diminuer la luminosité. Valider par **OK (**ou touche **Enter)**




207 : recadrage homothétique

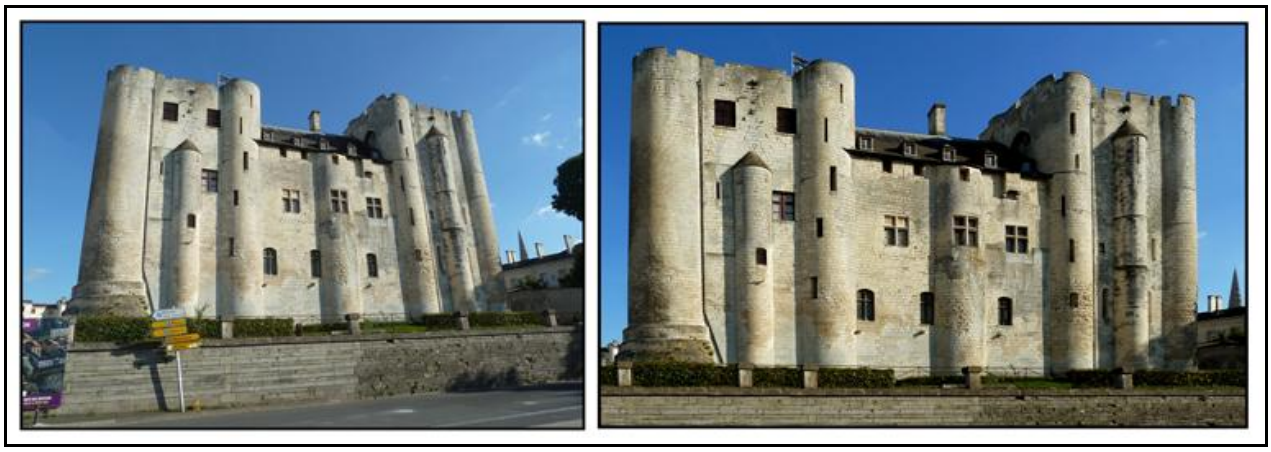
Permet de recadrer une photo pour mettre en valeur la partie intéressante de l'image en éliminant les zones inutiles sans toucher aux dimensions de la photo

Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Maintenir le doigt sur touche « **MAJ** / ↑ » du clavier pour conserver l'homothétie de l'image
Et saisir l'un des 4 carrés d'angle de l'image avec la souris et étirer l'image en diagonale selon convenance, pour recadrer le sujet
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



208 : redressement perspectives

Permet de redresser les défauts de perspective (surtout architecturales) et les fuyantes d'un élément (bâtiment ...) sans toucher aux dimensions de la photo



Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Maintenir le doigt sur touche « **Ctrl** » du clavier
Et saisir l'un des 2 carrés d'angle supérieurs de l'image avec la souris et étirer la partie haute de l'image selon convenance, pour redresser les fuyantes du sujet
Agir avec délicatesse et par touches successives
Si nécessaire, réduire la taille de l'image à l'écran avec zoom arrière (**raccourci clavier : Ctrl / -**)
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



209 : redressement horizon

Permet de redresser l'horizon d'une photo (niveau de la mer pas horizontal par exemple) sans toucher aux dimensions de la photo



Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Maintenir le doigt sur touche « **Ctrl** » du clavier
Et saisir l'un des 2 carrés d'angle droit ou gauche de l'image avec la souris et étirer vers le haut ou le bas de l'image selon convenance, pour redresser l'horizon
Agir avec délicatesse et par touches successives
Si nécessaire, réduire la taille de l'image à l'écran avec zoom arrière **(raccourci clavier : Ctrl / -)**
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

210 : recadrages différents

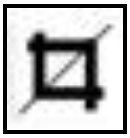
Permet de recadrer une photo pour la transformer en format vertical, carré ou panoramique
Cette action modifie les dimensions de la photo

Le recadrage d'un paysage en format panoramique renforce l'impression d'espace en éliminant un ciel trop vide ou un premier plan inintéressant.
Un recadrage plus serré sur un portrait donne plus de force à l'expression du visage en éliminant tous les éléments environnants qui pourraient distraire le regard.

210-1 : recadrage horizontal

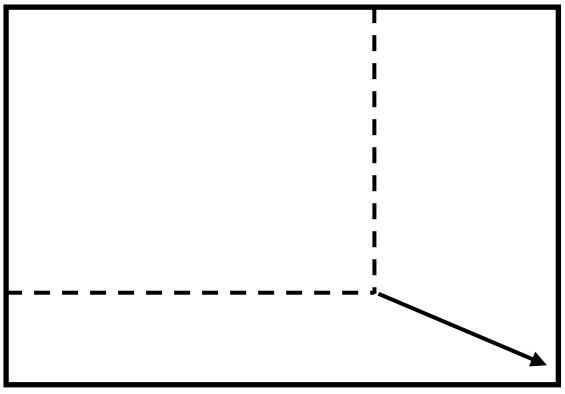


Ouvrir la fenêtre « **Infos** » : Fenêtre → Infos **(raccourci clavier : touche F8)**
Dans la boite à outils (colonne de gauche), sélectionner l'outil de recadrage **(raccourci clavier : C)**



Appliquer l'outil sur l'image
Recadrer l'image selon convenance en agissant sur les 4 carrés d'angle.

Pendant le recadrage, les valeurs **L** et **H** de la fenêtre « **Infos** » permettent de contrôler et d'ajuster avec précision les côtes de l'image.
Par exemple, si l'on veut un carré parfait, faire **L = H**
Validez par **Enter**
Redimensionner la photo suivant § 105
Validez par **OK (**ou touche **Enter)**



210-2 : recadrage vertical

Procédure idem § 210-1



211 : rotation de la photo

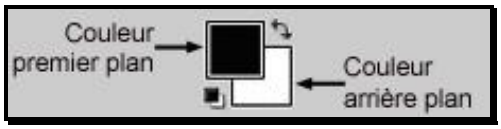
Permet de faire pivoter une photo soit intégralement soit dans ses limites

211-1 : rotation définie

Image → Rotation de la zone de travail → Choisir l'angle de rotation

211-2 : rotation de l'image dans sa zone de travail

Choisir d'abord la couleur de l'arrière-plan qui apparaîtra après rotation de l'image
Dans boite à outils (colonne gauche), cliquer 1 fois sur carré de couleur de droite (**Couleur arrière plan**)



Choisir avec la souris, la couleur à sa convenance dans la palette.
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Si l'on veut assortir cet arrière-plan avec une couleur très précise existant dans l'image (par exemple, la dominante), déplacer la souris de la palette vers l'image.
Une pipette apparaît / cliquer avec précision sur la couleur voulue.
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Puis : Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → Transformation → Rotation
Saisir l'un des 4 carrés d'angle de l'image avec la souris et faire pivoter l'image selon convenance
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

212 : effet miroir

Permet de créer une photo « miroir » soit verticale soit horizontale

212-1 : miroir horizontal

Image → Rotation de la zone de travail → Symétrie horizontale de la zone de travail



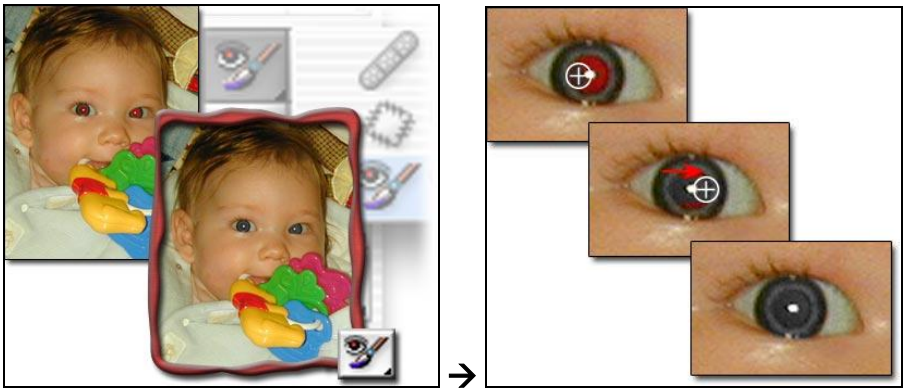
212-2 : miroir vertical

Image → Rotation de la zone de travail → Symétrie verticale de la zone de travail

213 : suppression des yeux rouges

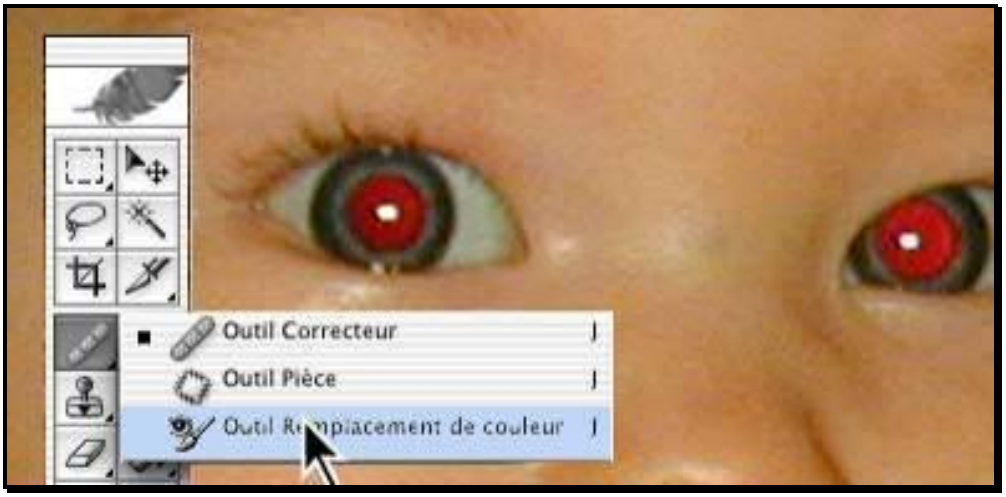
Permet de supprimer les yeux rouges (générés par un flash direct dilatant la rétine)





Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101 & 103)
Faire un zoom avant pour rendre bien visibles les yeux rouges à retoucher.
Affichage → Agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.
Sélectionner ensuite l'outil « **Œil rouge** » (situé dans la boite d'outils avec les outils « **Correcteur** » et « **Pièce** »).
Cliquer sur le petit triangle noir à la partie inférieure droite de l'icône pour accéder aux différents outils





Dans la barre d'options de l'outil, configurer :
- «**Taille de la pupille**» à ajuster selon diamètre de la pupille (mettre environ 50%)
- «**Taux d'obscurcissement**» à ajuster selon que l'on veut yeux clairs ou yeux foncés (mettre environ 50%)
- la couleur s'adapte automatiquement sur les couleurs très proches de celles des pixels périphériques.

Cliquer une fois sur le centre de la pupille du 1er œil avec le croisillon de l'outil.
Si la correction n'enlève pas tout le rouge ou recouvre trop la pupille, annuler (historique) puis augmenter « **Taille de la pupille** » et réessayer.
Idem pour le 2ème œil.

3 - Fonctions de création image

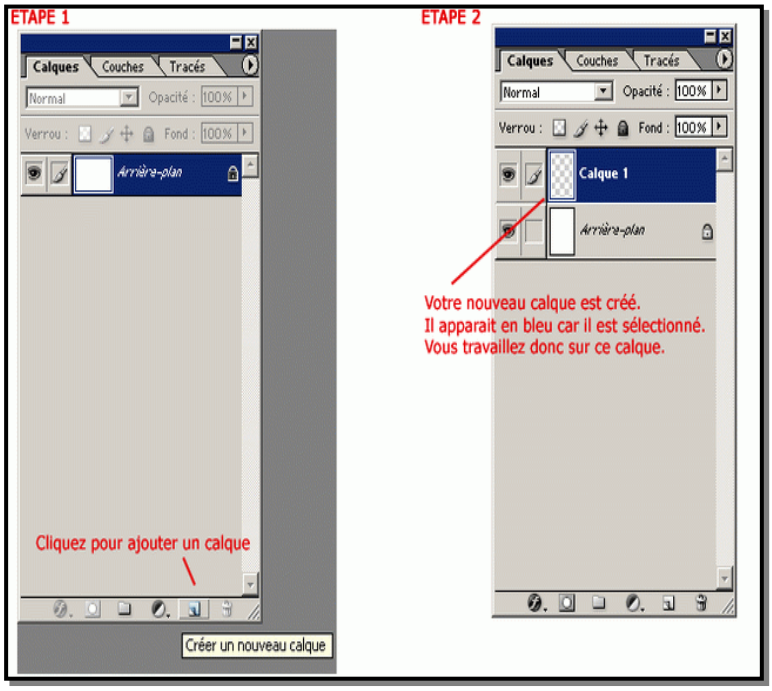
301 : principe des calques - Paragraphe important



Sous Photoshop, l'utilisation des calques ouvre des perspectives nouvelles dans la retouche photo.
Les calques sont des couches indépendantes superposées à l'image d'origine et qui permettent différentes manipulations et réglages (idem du papier calque permettant de voir à travers, ce qui existe déjà).
Il est possible de les réorganiser, modifier, déplacer, supprimer, fusionner, déformer …

Il existe différents types de calques qui permettent les réglages de l'image (couleurs, niveaux, courbes…) ou la copie de tout ou partie de l'image pour créer des montages par exemple.
Les calques facilitent aussi grandement la réalisation de montages ou la suppression d'éléments gênants sur une image puisqu'ils sont modifiables avec les outils de dessin (gomme, tampon …).
Leur avantage est de limiter les pertes engendrées par chaque correction.
En travaillant sur un calque, on n'altère pas l'image originale. Les calques étant modifiables et enregistrables, en cas de fausse manipulation, on peut les supprimer et retrouver l'image d'origine intacte.

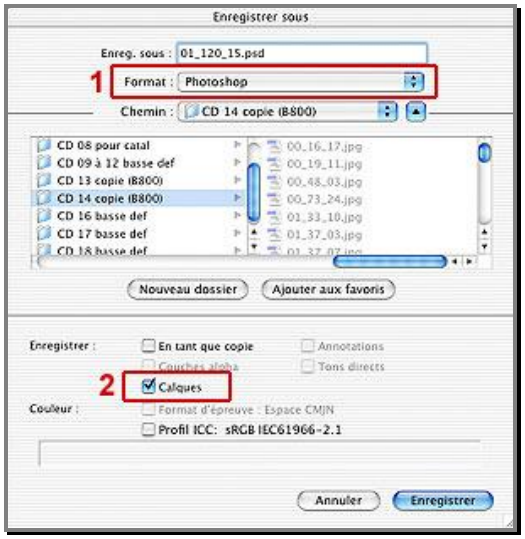
On peut enregistrer une image avec l'intégralité des calques et reprendre plus tard une retouche en cours.
Le point important à noter sur les calques, c'est que chaque couche peut être modifiée sans affecter les autres couches. Vous pouvez changer le texte ou le décor à tout moment sans perturber la photographie principale.
Vous pouvez également réutiliser le même calque secondaire avec d'autres photos, ou réutiliser l'image avec du texte différent, par exemple en prenant une autre personne.

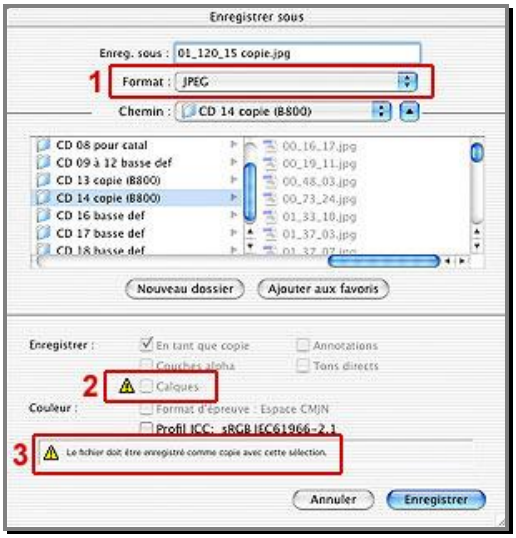


Les avantages à utiliser les calques sont très nombreux. En voici les principaux avantages :
- séparer les parties de l'image et les modifier sans affecter les autres parties de l'image.
- utiliser des calques modèles (par exemple arrière plan, mobilier, graphismes ou textes), les inclure ou pas dans la composition finale en les désactivant ou en jouant sur la transparence.
- importer de nouveaux objets, déplacer, redimensionner le nouvel objet dans la composition sans toucher à l'image d'origine.
- créer plusieurs versions d'un calque avec des effets différents (par exemple fond de décor avec couleurs différentes ou texte différent).
- garder l'image d'origine et ne travailler que sur un calque de la copie d'origine, de manière à préserver l'image originale de toute fausse manipulation.
- appliquer des filtres, des effets sur chaque couche de manière indépendante, ajustement de couleur, de netteté, ajout de dégradé, photo mixte noir et blanc ...

Un document avec calques est enregistré en format PSD et est souvent composé d'un certain nombre de couches indépendantes superposées les unes sur les autres.
Si d'aventure, vous choisissez un format d'enregistrement incompatible avec les calques comme le jpeg, Photoshop vous en avertit.

L'image sera enregistrée en tant que copie, une copie sur laquelle les calques seront fusionnés.

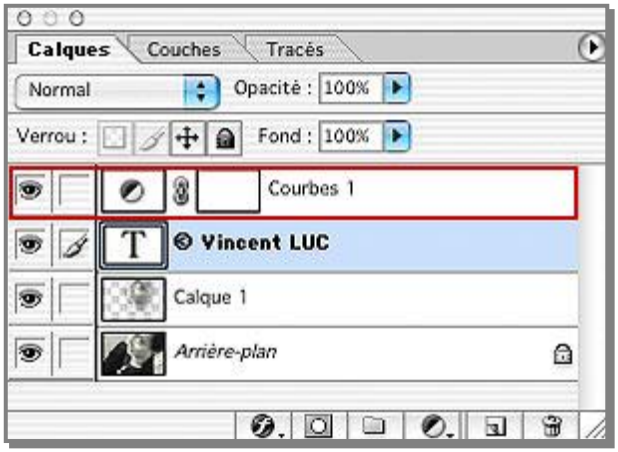




301 -1 : Les différents types de calques

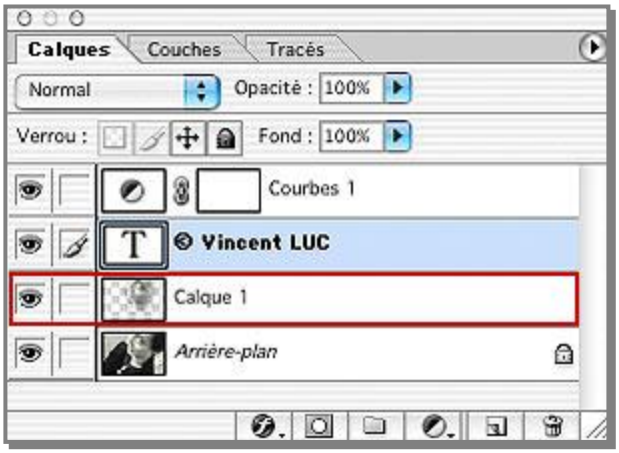
Les calques de réglage

La quasi intégralité des réglages du menu « **Image → Réglages** » peut être appliquée sur des calques.
On trouve ainsi des calques de réglage de niveaux, courbes, balance des couleurs, etc que l'on peut appliquer sur l'intégralité de l'image ou sur une zone locale seulement.
Très pratique pour maquiller une image.
Ici, on voit un calque de réglage de courbes ➔.



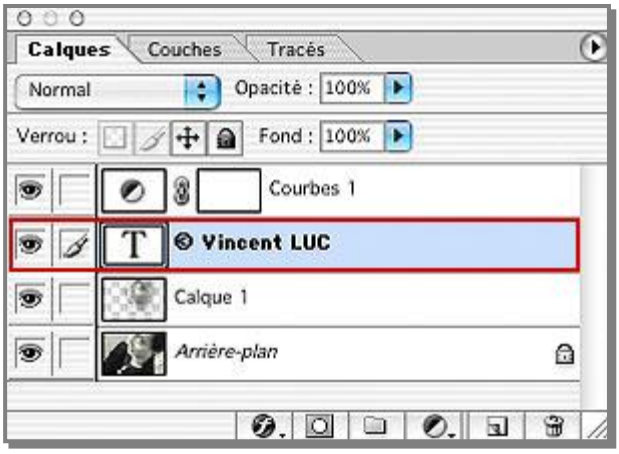
Les calques image

Il est possible de dupliquer tout ou partie d'une image sur un calque afin de réaliser des montages ou de supprimer un élément gênant.
On peut créer un calque à partir d'un tracé de sélection et le modifier avec des outils de dessin tel la gomme pour estomper des contours par exemple.
Ici, un calque image qui ne prend en compte qu'une partie de la photo, en l'occurrence le visage sur un portrait ➔



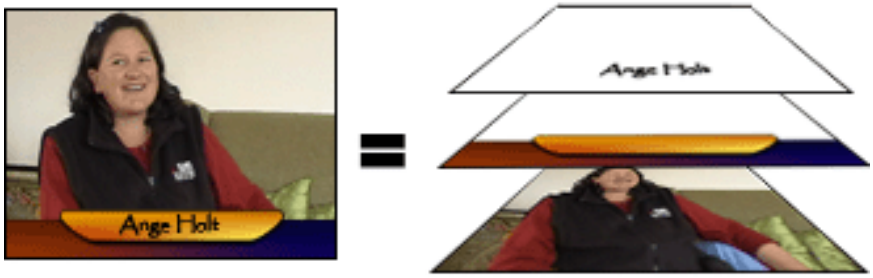
Les calques de texte

L'outil « **Texte** » est automatiquement appliqué par Photoshop sur un calque.
Avant que les calques ne soient fusionnés, il est donc possible de reprendre le calque, son contenu, sa position, de modifier la police, le corps des caractères …
Ici un calque de texte en guise de signature sur l'image ➔
Notez que par défaut, Photoshop affiche comme nom de calque le contenu de son texte.

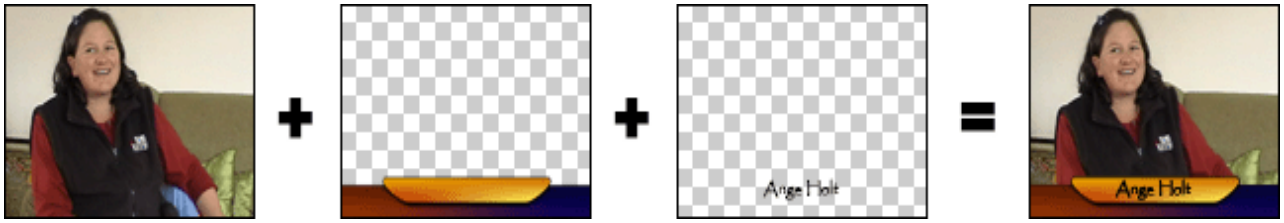


301 – 2 : Principe

L'exemple ci-dessous est composé de 3 calques : le premier calque représente la photographie principale d'un personnage, le deuxième un décor de bureau, le troisième une inscription. La somme de ces 3 calques donne une nouvelle composition dans un décor qui n'était pas celui à l'origine.

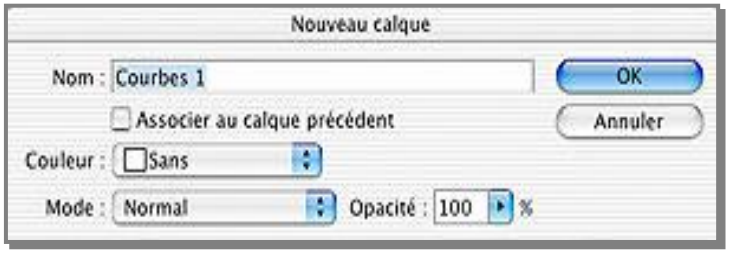


Toute partie d'un calque qui ne contient pas d'information est transparente, cette transparence est par défaut représentée par un damier gris et blanc. Chaque couche peut aussi avoir différents niveau de réglages d'opacité, (de 100% à 0%), ainsi certaines couches ou calques peuvent être partiellement ou totalement transparents.



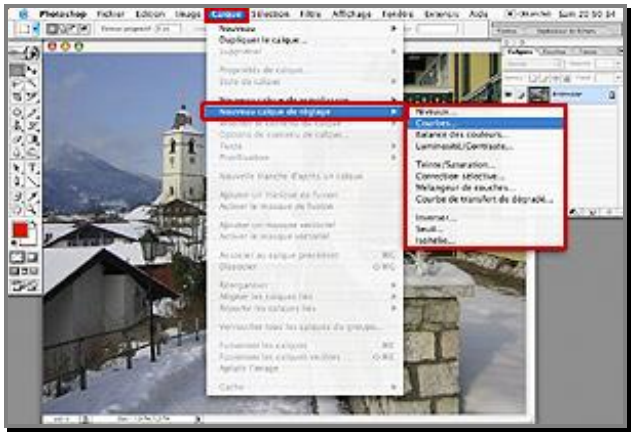
Opérations

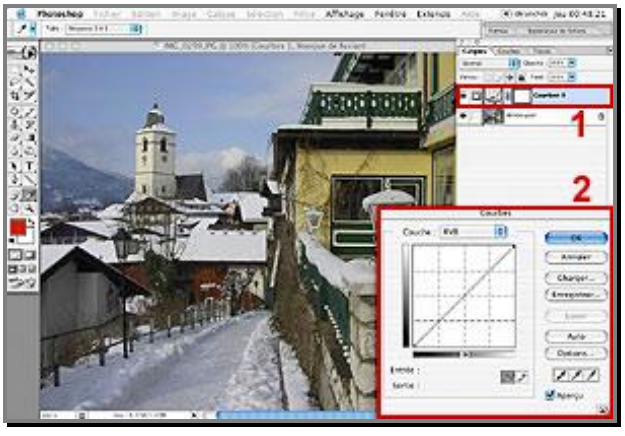
Pour visualiser les calques créés, ouvrir la fenêtre « **Calques** » :
Fenêtre → Calques **(raccourci clavier : touche F7)**
La photo de base constitue le calque d'arrière-plan
Pour créer un nouveau calque, faire :
Calques → nouveau → calque
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Ou cliquer directement sur le petit icône en bas à droite de la fenêtre « **Calques** »
La création d'un nouveau calque apparaît au-dessus de l'arrière plan.
On travaille d'office sur le dernier calque créé



301 – 3 : Calque de réglage

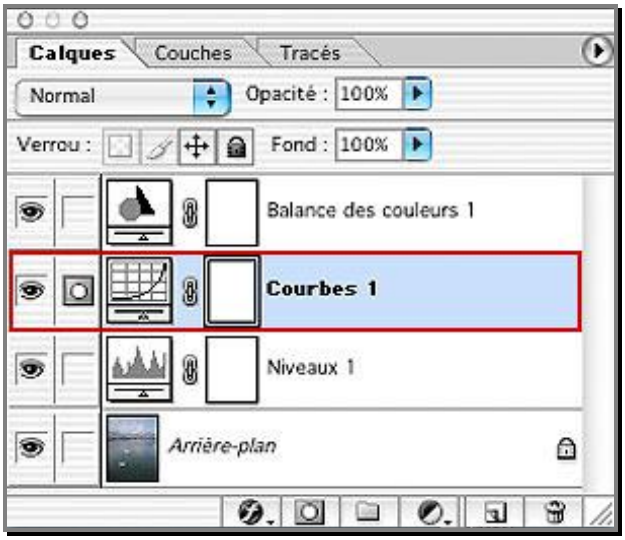
Pour créer un calque de réglage, allez dans le menu « **Calques → nouveau calque de réglage** » et choisissez le type de calque désiré.
Après confirmation, le nouveau calque apparaît dans la palette
La boîte de dialogue correspondant au type de calque créé (ici un calque de courbes) s'affiche aussi et permet d'appliquer la correction.
Une fois la correction apportée, il suffit de valider par OK **(**ou touche **Enter)**

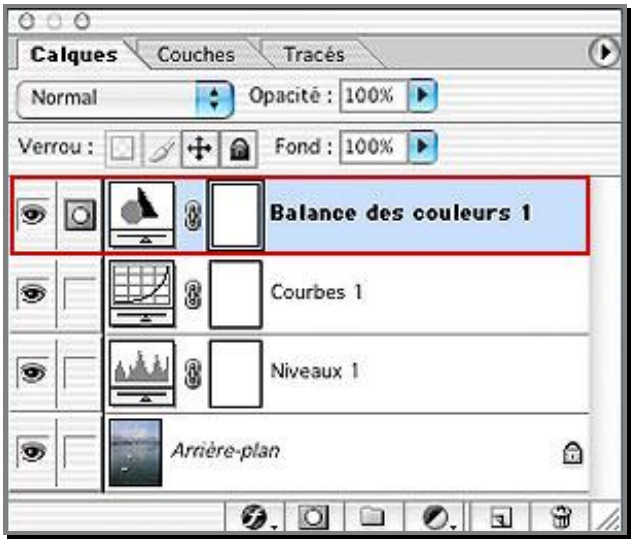




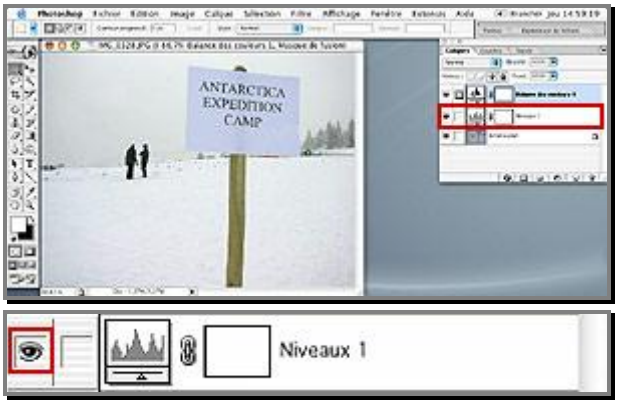
Le calque actif est celui sur lequel on travaille. On ne peut travailler sur plusieurs calques à la fois, aussi il est nécessaire de « jongler » entre l'activation et le désactivation des calques afin de pouvoir les modifier, déplacer etc.

Dans la palette des calques, le calque dit **« actif** » est présenté avec un surlignage bleu.
Ici, il s'agit d'un calque de réglage des niveaux ⬇
Pour changer de calque actif, il suffit d'aller cliquer une fois sur le nom du calque que l'on veut activer dans la palette. Ici le calque de réglage de la balance des couleurs est maintenant surligné en bleu : c'est le calque actif ⬇.





Pour visualiser l'effet d'une correction, il est souvent utile d'afficher et masquer un calque. On peut ainsi facilement comparer l'image avant et après correction et juger de son efficacité ou de sa discrétion.
Dans la palette des calques, chaque calque visible est précédé par une icône symbolisant un oeil.
En cliquant sur cette icône, on peut masquer le calque sans pour autant le supprimer.
L'image contient encore le calque, mais celui-ci est invisible.
Pour l'afficher à nouveau, il suffit de cliquer sur la case pour faire réapparaître l'oeil, donc le calque.





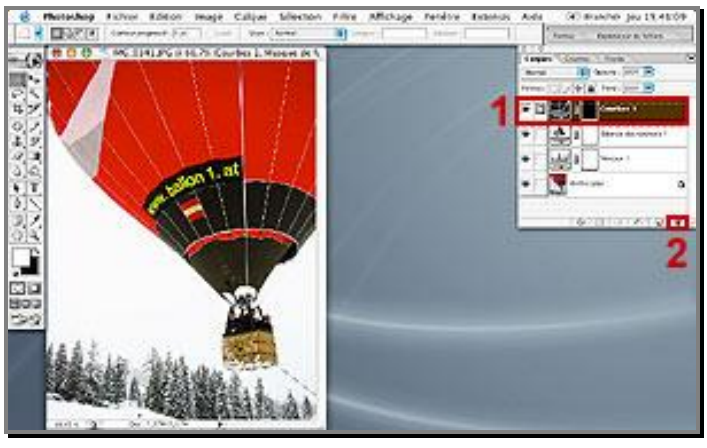
Certaines fonctions créent automatiquement de nouveaux calques.

301 – 4 : Supprimer un calque

Pour supprimer un calque : dans la fenêtre « **calques** » :
- soit cliquer sur le calque à supprimer et l'emmener dans le petit icône « poubelle »  en bas à droite de la fenêtre
- soit clic droit sur le calque à supprimer → supprimer le calque

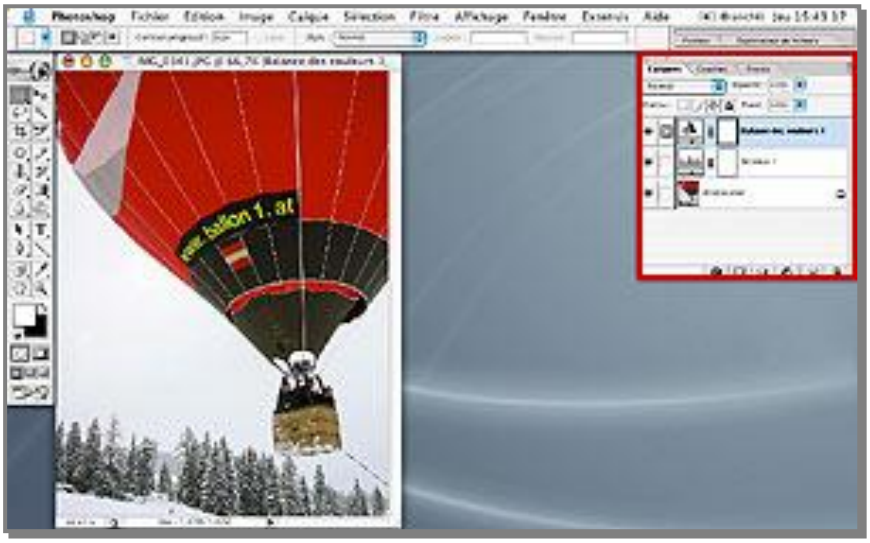
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Si on ne travaillait pas sur un calque, l'image serait difficile (voire impossible) à récupérer "proprement".
Le calque est alors supprimé et on retrouve l'image telle qu'elle était avant la "mauvaise" correction.
Notez que l'on conserve le bénéfice des autres calques.
Jeter un calque ne signifie pas supprimer tous les calques.



301 – 5 : Enregistrer son travail et l'image finale

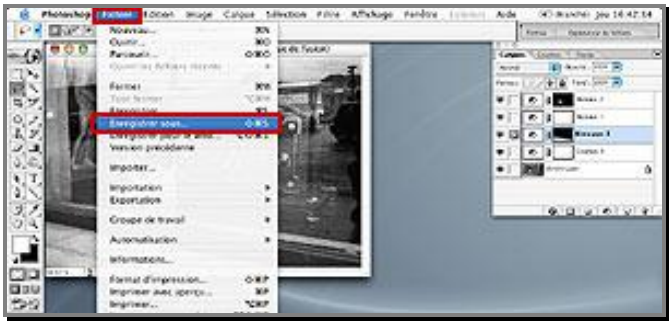
Une fois combinés, ces calques forment l'image finale
Pour conserver ces calques et donc pouvoir retravailler ultérieurement cette image, il faut enregistrer l'image au format Photoshop PSD (parfaitement adapté aux calques).
Le format PSD n'étant reconnu que par Photoshop, il est nécessaire, une fois la retouche terminée « d'aplatir l'image » c'est à dire de fusionner tous les calques entre eux.
L'image redevient « classique » et enregistrable dans le format jpeg

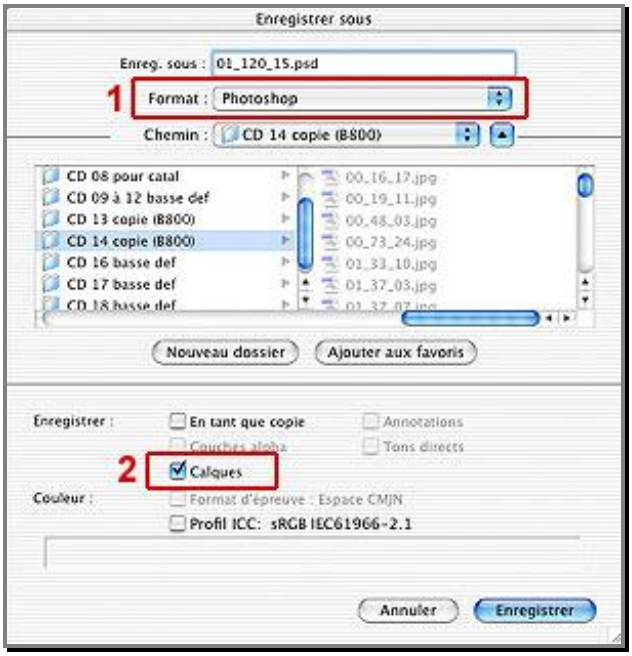


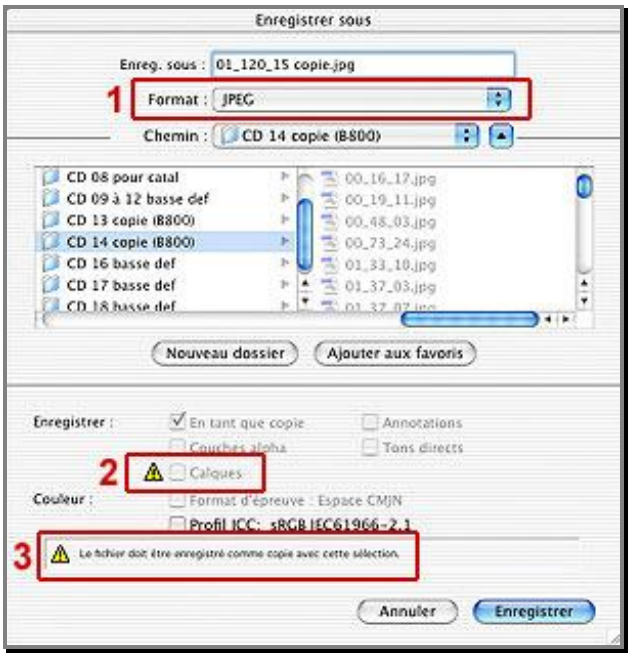
TOUJOURS APLATIR LES CALQUES AVANT UN ENREGISTREMENT EN JPEG

Calques → Aplatir l'image



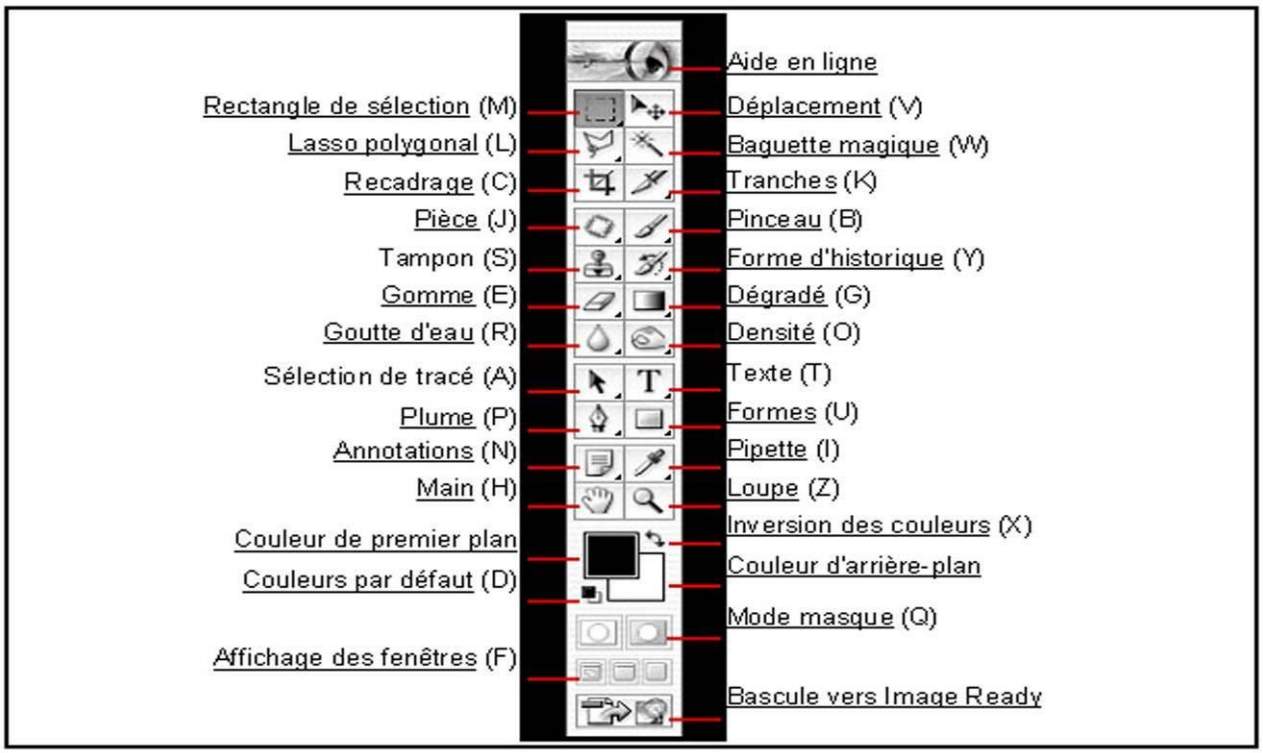






302 : la boite à outils

Elle contient tous les outils de retouche et de création.
Voir détail de chaque outil au § 401



303 : téléchargement de polices supplémentaires

Permet de télécharger des polices originales pour créer des titres et des polices « manuscrites » pour légender des photos

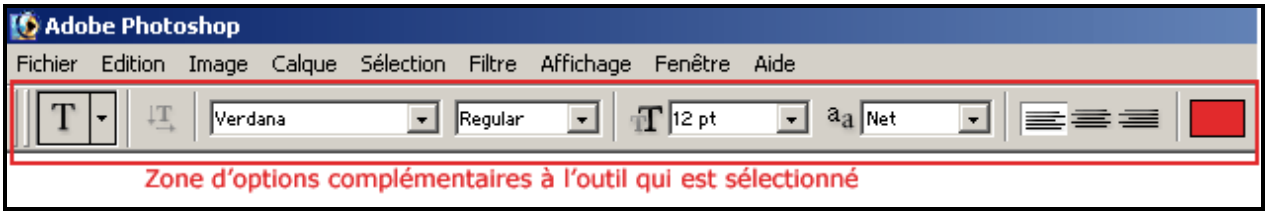
Pour trouver des polices sympas, manuscrites ou ethniques :
http://www.1001fonts.com/font_selections.html
http://www.fontasy.de/
http://www.font.com/
http://www.abstractfonts.com/

Pour installer ces nouvelles polices:
- les télécharger et enregistrer les fichiers du type **« xxx.ttf** » dans un dossier du PC
- dans « **Démarrer** » → ouvrir « **Panneau de configuration** » → « **Polices** »
- faire glisser les polices de votre dossier dans la fenêtre « **Polices** »

304 : utilisation de l'outil « Texte »

L'outil « Texte » engendre automatiquement un calque.
Avant que les calques ne soient fusionnés, il est donc possible de reprendre le texte : son contenu, sa position, de modifier la police, le corps des caractères, l'orientation, les effets …

Infos de base dans bandeau



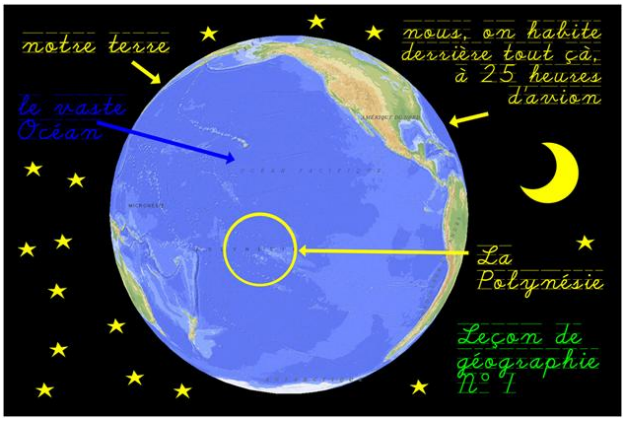
Boite à outils → T **(raccourci clavier : T)**
Ouvrir la fenêtre « **Caractères** » qui donne des possibilités de modification de la police : hauteur, largeur, espacement … Fenêtre → Caractères
Mêmes propriétés de texte que dans Word : choisir police, taille …
Pour la couleur du texte, cliquer dans le carré de couleur pour ouvrir la palette de couleurs et sélectionner la couleur désirée dans la palette ou dans l'image idem § 203
Positionner la souris à l'endroit approximatif du texte puis écrire le texte
Repositionner le texte dans l'image : Boite à outils → outil de déplacement
(raccourci clavier : V)
Déplacer le texte selon convenance.



Pour modifier le texte, vérifier que l'on est toujours sur le calque du texte puis resélectionner le texte et le retoucher …

Important : pour modifier ultérieurement ce texte, enregistrer une version non aplatie en PSD puis aplatir l'image et enregistrer en jpeg. (voir § 301-5)





305 : création d'un bandeau pour écrire une légende ou un texte au dessus ou au dessous de la photo

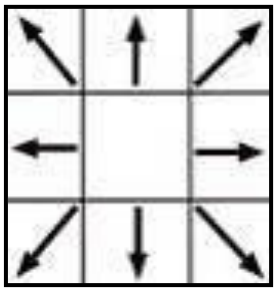
Procéder comme pour « encadrement » dans § 309-1

Image → taille de la zone de travail

Cocher « **relative** »

Taper dans « **Largeu**r » et « **Hauteur** », les dimensions (en cm) du bandeau désiré.

Si simple bandeau sous la photo, faire L = 0 et H = xx cm



Choisir la couleur du bandeau idem § 301-1

Puis positionner le bandeau dans le carré « **position** » ➔

En plaçant le carré central vers le haut si bandeau bas, vers le bas si bandeau supérieur, vers la droite si bandeau vertical gauche …

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Puis composer texte idem § 304

Attention : cette application modifie la dimension « normalisée » homothétique du 10x15 ou du 11,25x15.

Cela n'est pas gênant pour impression sur imprimante mais pour tirage par Internet, recréer un encadrement redimensionnant l'image dans un format standard.







306 : déformations de texte

Permet de déformer le texte : arc de cercle, ondulation, renflement, drapeau …

Vérifier que l'on est bien sur le calque « **texte** »

Calque → Texte → Déformer le texte → style

Choisir le style de déformation puis agir sur les curseurs pour donner de l'effet

307 : effets de texte

Permet de rajouter des effets au texte : ombre portée, dégradé, contour ….
Vérifier que l'on est bien sur le calque « **texte** »
Calque → Style de calque → choisir effet
Par exemple, le plus intéressant est de créer une « **ombre portée** » derrière chaque lettre du texte
Calque → Style de calque → Ombre portée
Agir sur les curseurs « **angle** », « **distance** » & « **couleur** » pour créer l'effet
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Faire des essais selon son imagination pour tester tous les autres effets proposés

308 : création de titres avec incrustation d'une image dans les lettres du titre

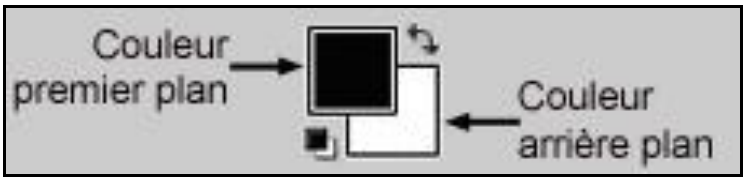
Permet de créer des pages « titre » avec des éléments de photo incrustés dans les lettres du titre
Technique fréquemment employée en publicité





Exemple d'application : créer une image avec fond blanc et titre où les lettres sont remplies d'une image
Choisir d'abord une photo de fleurs ou autre sujet fantaisie
Redimensionner sa taille aux mêmes dimensions que la page titre
Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → copier **(raccourci clavier : Ctrl / C)**

Réduire cette photo en cliquant sur ☐ dans l'angle supérieur de l'image
Choisir ensuite la couleur de l'arrière plan de votre page–titre (blanc ou autre)
Dans boite à outils (colonne gauche), cliquer 1 fois sur carré de couleur de droite (couleur arrière plan)



Choisir avec la souris, la couleur à sa convenance dans la palette.
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Créer une nouvelle photo
Fichier → Nouveau
Entrer toutes les caractéristiques de la photo :
- nom photo : par ex « titre Auvergne »
- largeur : sélectionner « **cm** » et entrer « **largeur** » : par ex : 15
- hauteur : sélectionner « **cm** » et entrer « **hauteur** » : par ex : 10
- résolution : sélectionner « **pixels/pouce** » et entrer « **résolution** » : par ex : 300
- mode colorimétrique : sélectionner « **couleurs RVB** »
- contenu de l'arrière plan : sélectionner « **couleur d'arrière plan** »

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Ecrire le titre en choisissant une police avec des caractères très larges et majuscules et une couleur quelconque mais différente de l'arrière plan
Ouvrir la fenêtre « **Caractères** » qui donne des possibilités de modification de la police pour agrandir ce titre
Fenêtre → caractères

Dans la boite à outils, cliquer sur l'outil « **Baguette Magique »** ( ) **(raccourci clavier : W)**
Afficher « **tolérance »** = 50

Maintenir le doigt sur la touche « **majuscule** » ⇧ du clavier et cliquer successivement sur chacune des lettres du titre pour toutes les sélectionner.
Edition → collage spécial → Coller dedans.

La 1ère photo doit apparaître dans les lettres
Dans boite à outils, sélectionner l'outil de déplacement **(raccourci clavier : V)**
En cliquant sur la photo, on peut ajuster la position de la photo à l'intérieur des lettres
Il est possible d'ajouter ensuite des effets de texte genre « **Ombre portée** »

Pour conserver ces calques et donc pouvoir retravailler ultérieurement cette image, enregistrer d'abord l'image au format Photoshop PSD
Finaliser en aplatissant l'image
Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

309 : encadrement d'une photo

Permet de créer un encadrement et/ou un (ou plusieurs) liserés autour d'une photo

309-1 : Encadrement

Permet d'encadrer une photo (par exemple : 10 x 15 cm) par un passe-partout de format défini (par exemple : 20 x 30 cm)



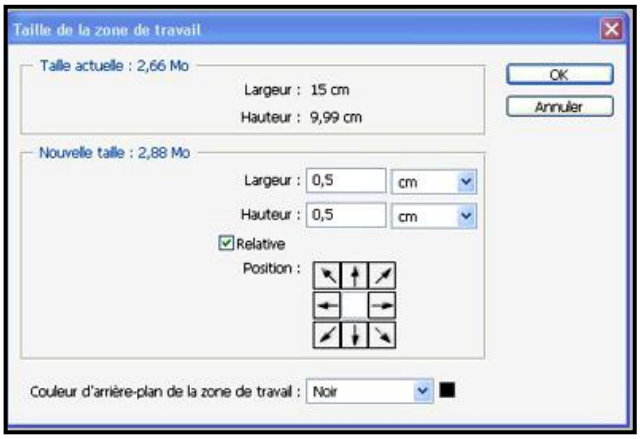
Image → taille de la zone de travail
Décocher « **relative** » si vous connaissez la taille finale du document
Taper dans « **largeur** » et « **longueur** », les dimensions (en cm) du format d'encadrement désiré
Cocher « **relative** » si vous connaissez la taille de l'encadrement
Taper dans « **largeur** » et « **longueur** », l'épaisseur (en cm) du liseré désiré.
Attention : si liseré de 0,1 cm, taper 0,2 cm (soit 0,1 cm de chaque côté)
Choisir la couleur d'arrière-plan qui encadrera la photo en cliquant sur « **blanc** », « **noir** » ou « **autre** »
Si autre, choisir la couleur en cliquant sur la couleur désirée dans la palette
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Si l'on veut assortir cet encadrement avec une couleur très précise existant dans l'image (par exemple, la dominante), déplacer la souris de la palette vers l'image.
Une pipette apparaît : cliquer avec précision sur la couleur voulue.
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Valider cette couleur par **OK (**ou touche **Enter)**
Valider l'encadrement par **OK (**ou touche **Enter)**

309-2 : création de liserés

Permet d'entourer une photo (par exemple : 10 x 15 cm) par un ou plusieurs liserés d'épaisseur définie (par exemple : 0,1 cm)



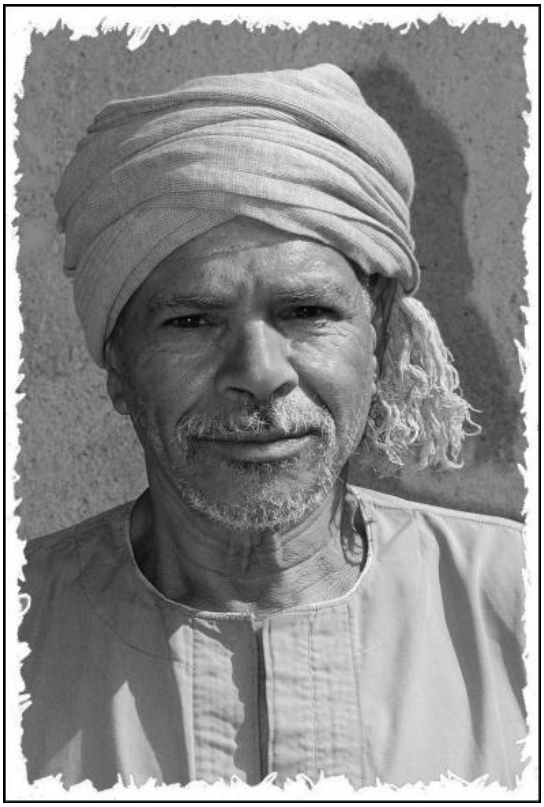
Image → taille de la zone de travail
Cocher « **relative** »
Taper dans « **largeur** » et « **hauteur** », l'épaisseur (en cm) du liseré désiré.
Attention : si liseré de 0,1 cm, taper 0,2 cm (soit 0,1 cm de chaque côté)



Choisir la couleur du liseré qui entourera la photo en cliquant sur « **blanc** », « **noir** » ou « **autre** »
Si autre, choisir la couleur en cliquant sur la couleur désirée dans la palette
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette.
Si l'on veut assortir ce liseré avec une couleur très précise existant dans l'image (par exemple, la dominante), déplacer la souris de la palette vers l'image.
Une pipette apparaît ; cliquer avec précision sur la couleur voulue.
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette
Valider cette couleur par **OK (**ou touche **Enter)**

Valider le liseré par **OK (**ou touche **Enter)**
Répéter l'opération autant de fois que l'on veut créer de liserés
La photo avec ses liserés peut ensuite être suivie d'un encadrement : voir § 309-1





310 : créer une photo comportant plusieurs photos

Permet de regrouper sur une même photo, 2 ou plusieurs images réduites
- soit pour création (par ex : une photo 20 x 30 regroupant 5 portraits 5 x 7,5 cm)
- soit pour impression (par ex : imprimer 2 photos 10 x 15 sur une feuille A4)

Choisir la couleur de l'arrière-plan de votre photo (noir, blanc ou autre) voir § 309-1
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Créer une nouvelle photo
Fichier → Nouveau
Entrer toutes les caractéristiques de la nouvelle photo :
- nom photo : par ex « portraits AB »
- largeur : sélectionner « **cm** » et entrer « **largeur** » : par ex : 20
- hauteur : sélectionner « **cm** » et entrer « **hauteur** » : par ex : 30
- résolution : sélectionner « **pixels/pouce** » et entrer « **résolution** » : par ex : 300
- mode colorimétrique : sélectionner « **couleurs RVB** »
- contenu de l'arrière plan : sélectionner « **couleur d'arrière plan** »

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Attention : il faut impérativement que la nouvelle photo et les photos à copier soient dans la même résolution (par ex : 200 ou 300 dpi) sinon les dimensions ne seront pas respectées



Ouvrir chacune des photos à grouper sur la nouvelle photo
Calculer au préalable, la dimension que vous voulez donner à chaque photo pour mise en page
Redimensionner cette photo (voir § 105)
Eventuellement, changer la résolution (voir § 105)
Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → copier **(raccourci clavier : Ctrl / C)**

Réduire cette photo en cliquant sur ☐ dans l'angle supérieur de l'image
Revenir à votre photo de base
Edition → coller **(raccourci clavier : Ctrl / V)**
La création d'un nouveau calque apparaît au-dessus de l'arrière-plan

Mettre en service une fonction qui permet le positionnement précis des photos
Affichage → Afficher → Repères commentés
Dans boite à outils, sélectionner l'outil de déplacement **(raccourci clavier : V)**
En cliquant sur la photo, on peut ajuster la position de la photo à l'intérieur de la photo de base
Des traits-repères d'alignement apparaissent, permettant le positionnement précis en vertical et horizontal par rapport aux bords de la photo et aux autres photos déjà positionnées

Ensuite, réitérer l'ensemble des opérations pour chacune des petites photos
Eventuellement, écrire un titre ou des légendes, encadrer la photo ou créer des effets ….

Pour conserver ces calques et donc pouvoir retravailler ultérieurement cette image, enregistrer d'abord l'image au format Photoshop PSD
Finaliser en aplatissant l'image
Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

311 : création d'un patchwork

Extrapolation du § précédent pour créer une nouvelle image « patchwork » d'un ensemble de petites photos regroupées côte à côte

Par ex : une photo 20 x 30 cm regroupant 9 petites photos 10 x 6,66 cm ou 25 petites photos 4 x 6 cm (dimension homothétique du 10 x 15 cm)



Même méthode que § 310 mais en positionnant avec précision, chaque photo collée à la précédente



312 : ombre portée d'une photo

Permet de créer l'ombre portée d'une photo sur un support

312-1 : effet de base



Ouvrir la photo concernée (voir § 101)
Dupliquer l'original (voir § 103)
Noter ses dimensions (en cm) et sa résolution (en dpi) (voir § 102)
Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → copier **(raccourci clavier : Ctrl / C)**

Réduire cette photo en cliquant sur ☐ dans l'angle supérieur de l'image

Créer une nouvelle photo
Fichier → Nouveau
Entrer toutes les caractéristiques de la nouvelle photo :
- nom photo : « portrait CD » par exemple.
- largeur : sélectionner « **cm** » et entrer une largeur supérieure de 1 cm à la largeur de la photo à ombrer
- hauteur : sélectionner « **cm** » et entrer une hauteur supérieure de 1 cm à la largeur de la photo à ombrer
- résolution : sélectionner « **pixels/pouce** » et entrer résolution égale à la résolution de la photo à ombrer
- mode colorimétrique : sélectionner « **couleurs RVB** »
- contenu de l'arrière plan : sélectionner « **blanc** »

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Edition → coller **(raccourci clavier : Ctrl / V)**
La photo à ombrer apparaît au-dessus de l'arrière-plan
La création d'un nouveau calque apparaît. Calque → Style de calque → Ombre portée
Agir sur les curseurs « **angle** », « **distance** » & « **couleur** » pour créer l'effet
En principe, on utilise un support blanc et une ombre grise (couleur noire avec opacité de 75%)
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Dans boite à outils, sélectionner l'outil de déplacement **(raccourci clavier : V)**
En cliquant sur la photo, on peut ajuster sa position à l'intérieur de la photo de base pour répartir les marges

Eventuellement, écrire un titre ou une légende, encadrer la photo …
Pour conserver ces calques et donc pouvoir retravailler ultérieurement cette image, enregistrer l'image au format Photoshop PSD
Finaliser en aplatissant l'image : Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

312-2 : effet d'ombre portée avec variante

Même principe mais en remplaçant le fond blanc par la même photo en arrière-plan mais floutée

Une fois que la nouvelle photo a été créée avec fond blanc, coller une 1ère fois, la photo à ombrer
Edition → coller **(raccourci clavier : Ctrl / V)**
Agrandir au même format (ou plus grand selon convenance) que le fond blanc
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Transformation homothétique voir § 207
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



Appliquer un flou de surface
Filtre → Atténuation → Flou de surface
Agir sur les curseurs « **rayon** » & « **seuil** » pour obtenir l'effet souhaité

Coller une 2ème fois la photo à ombrer.
Reprendre la procédure du § 312-1 pour créer l'ombre portée.

Enregistrer l'image au format Photoshop PSD
Finaliser en aplatissant l'image : Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

313 : insertion d'une forme dans l'image

Permet d'insérer dans une image, des formes prédéfinies pour faire des effets amusants ou graphiques.
Par exemple, rajouter des bulles près d'un personnage pour lui faire exprimer des paroles ou des pensées ou rajouter des notes de musique ou un cœur sur un T-Shirt.
Il suffit de laisser courir son imagination ...





313-1 : utilisation de formes géométriques

Dans la Boite à outils, sélectionner l'outil « **Rectangle** » **(raccourci clavier : U)**



Cliquer sur le petit triangle noir à la partie inférieure droite de l'icône pour accéder aux différents outils



Cliquer sur la forme géométrique que vous voulez utiliser : rectangle, ovale, rond, hexagone
Elle apparaît surlignée dans le bandeau supérieur : par exemple, un rectangle.
Si nécessaire, ouvrir la fenêtre « **infos** » : Fenêtre → infos **(raccourci clavier : touche F8)**
Cliquer ensuite sur la fenêtre « **couleur** » pour choisir la couleur de votre forme
Valider cette couleur par **OK (**ou touche **Enter)**
Pour reporter cette forme dans l'image, clic gauche de la souris sur l'image et déplacer la souris.
Tant que vous maintenez le clic gauche de la souris, la forme sélectionnée se dessine avec la couleur sélectionnée et vous pouvez modifier non homothétiquement sa forme et sa taille.
Dans la fenêtre « **infos** », L & H s'affichent, que vous pouvez ajuster avec précision.
Un nouveau calque de forme se crée automatiquement.
Si besoin, vous pouvez maintenant écrire un texte dans la forme avec l'outil « **Texte** »
En sélectionnant le calque correspondant à la forme dessinée, vous pouvez à tout moment modifier sa forme
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
En tirant sur les curseurs, vous modifiez non homothétiquement la forme et ses dimensions à votre guise
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

313-2 : utilisation de traits

Dans la Boite à outils, sélectionner l'outil « **Rectangle** » **(raccourci clavier : U)**



Cliquer sur le petit triangle noir à la partie inférieure droite de l'icône
pour accéder aux différents outils
Sélectionner l'outil «**trait**» Il apparaît surligné dans le bandeau supérieur



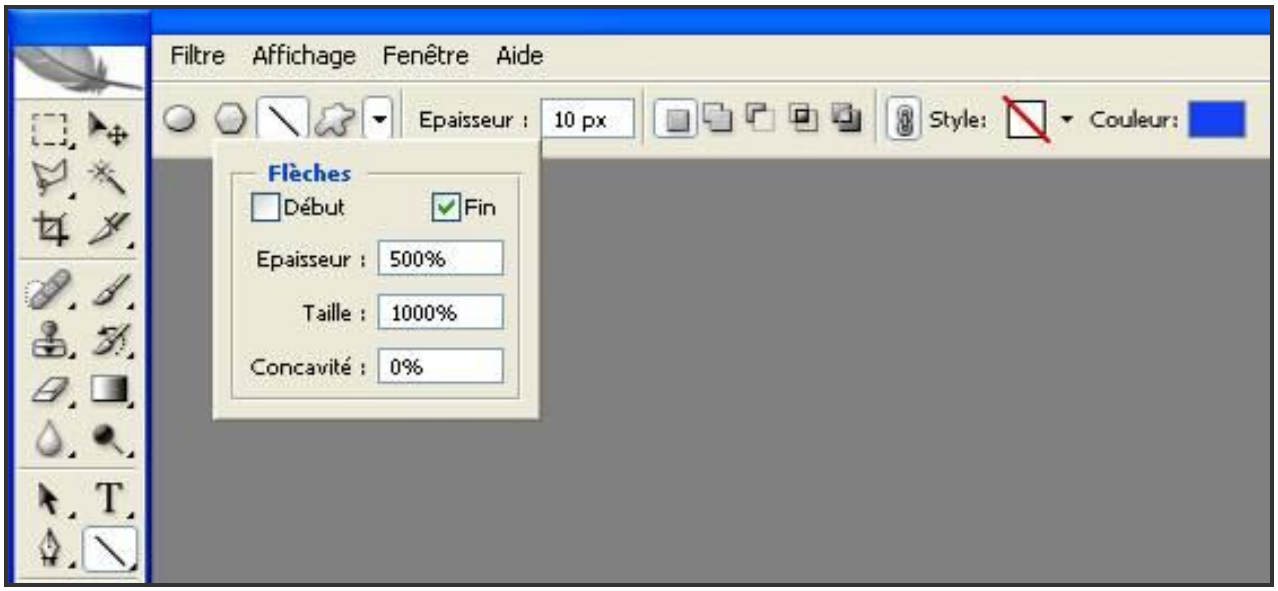
Si nécessaire, ouvrir la fenêtre « **infos** » : Fenêtre → infos **(raccourci clavier : touche F8)**
Dans le bandeau supérieur, définir « **épaisseur du trait** » en pixels en tapant sa valeur à la place de 1 par défaut (par exemple : 5 px)
Cliquer ensuite sur la fenêtre « **couleur** » pour choisir la couleur de votre trait
Valider cette couleur par **OK (**ou touche **Enter)**
Pour reporter ce trait dans l'image, clic gauche de la souris sur l'image.
Tant que vous maintenez le clic gauche de la souris, le trait se dessine avec la couleur sélectionnée et vous pouvez modifier non homothétiquement sa longueur et son inclinaison.
Dans la fenêtre « **Infos** », L & Angle s'affichent, que vous pouvez ajuster avec précision.
Un nouveau calque de forme se crée automatiquement.
En sélectionnant le calque correspondant à la forme dessinée, vous pouvez à tout moment modifier sa forme et son angle
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
En tirant sur les curseurs, vous modifiez non homothétiquement la forme et ses dimensions à votre guise
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

313-3 : utilisation de flèches



Idem § 313-02, mais après choix de la couleur,
Cliquer sur le triangle noir dans le bandeau supérieur, situé à droite de la forme en étoile «options de géométrie »
Une petite fenêtre apparaît avec les caractéristiques de la flèche
Cocher « **début** » ou « **fin** » ou les 2 puis sélectionner épaisseur taille et concavité de la flèche





Pour reporter cette flèche dans l'image, suite idem § 313-2
Pour reporter cette flèche dans l'image, clic gauche de la souris sur l'image.
Tant que vous maintenez le clic gauche de la souris, le trait se dessine avec la couleur sélectionnée et vous pouvez modifier non homothétiquement sa longueur et son inclinaison.
Dans la fenêtre « **Infos** », L & Angle s'affichent, que vous pouvez ajuster avec précision.
Un nouveau calque de forme se crée automatiquement.
En sélectionnant le calque correspondant à la forme, vous pouvez modifier sa forme et son angle
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
En tirant sur les curseurs, vous modifiez non homothétiquement la forme et ses dimensions à votre guise
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

313-4 : utilisation de formes prédéfinies

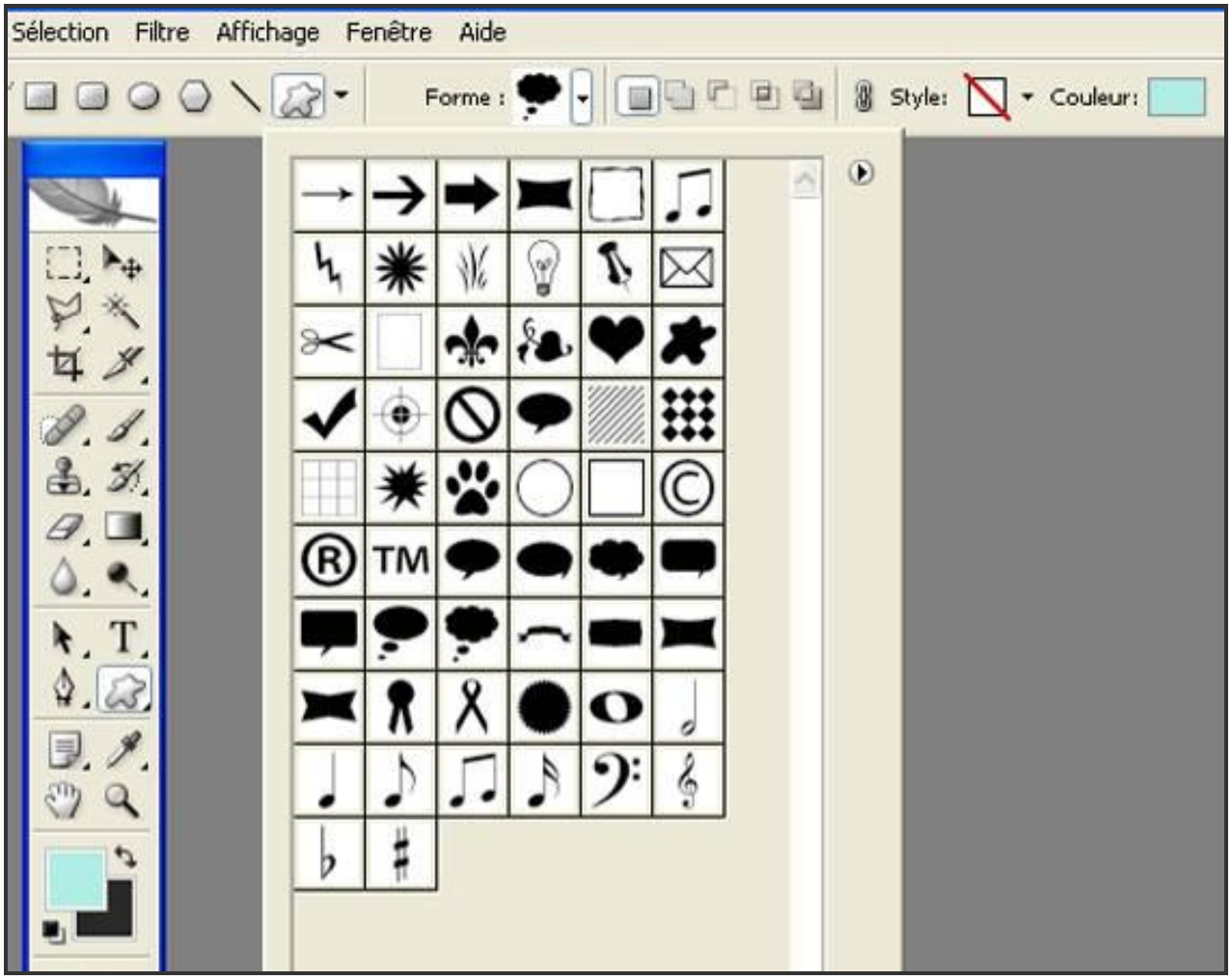
Dans la Boite à outils, sélectionner l'outil « **Rectangle** » **(raccourci clavier : U)**



Cliquer sur le petit triangle noir à la partie inférieure droite de l'icône pour accéder aux différents outils

Sélectionner «**forme personnalisée**»





Dans le bandeau supérieur, cliquer sur le petit triangle noir situé à droite de « **Forme** »

Une zone apparaît : cliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone, puis cliquer sur « **petites vignettes** » : une liste de « **formes par défaut** » apparaît.

Recliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone, puis cliquer sur « **toutes** » : une longue liste de « **formes**» apparaît.

Cliquer sur la forme que vous souhaitez utiliser : elle apparaît dans la petite fenêtre « **forme** » du bandeau supérieur. Par exemple, une bulle pour texte

Cliquer ensuite sur la fenêtre « **couleur** » pour choisir la couleur de votre dessin (blanc pour une bulle par exemple).

Valider cette couleur par **OK (**ou touche **Enter)**

Pour reporter cette forme dans l'image, clic gauche de la souris sur l'image et déplacer la souris.

Tant que vous maintenez le clic gauche de la souris, la forme sélectionnée se dessine avec la couleur sélectionnée et vous pouvez modifier non homothétiquement sa forme et sa taille.

Un nouveau calque de forme se crée automatiquement.

Vous pouvez maintenant écrire votre texte dans la bulle avec l'outil « **Texte** »

En sélectionnant le calque correspondant à la forme dessinée, vous pouvez à tout moment modifier sa forme

Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**

En tirant sur les curseurs, vous modifiez non homothétiquement la forme et ses dimensions à votre guise

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Répéter cette opération avec d'autres formes ou bulles si nécessaire.

Pour conserver ces calques créés et donc pouvoir retravailler ultérieurement l'image, enregistrer l'image au format Photoshop PSD

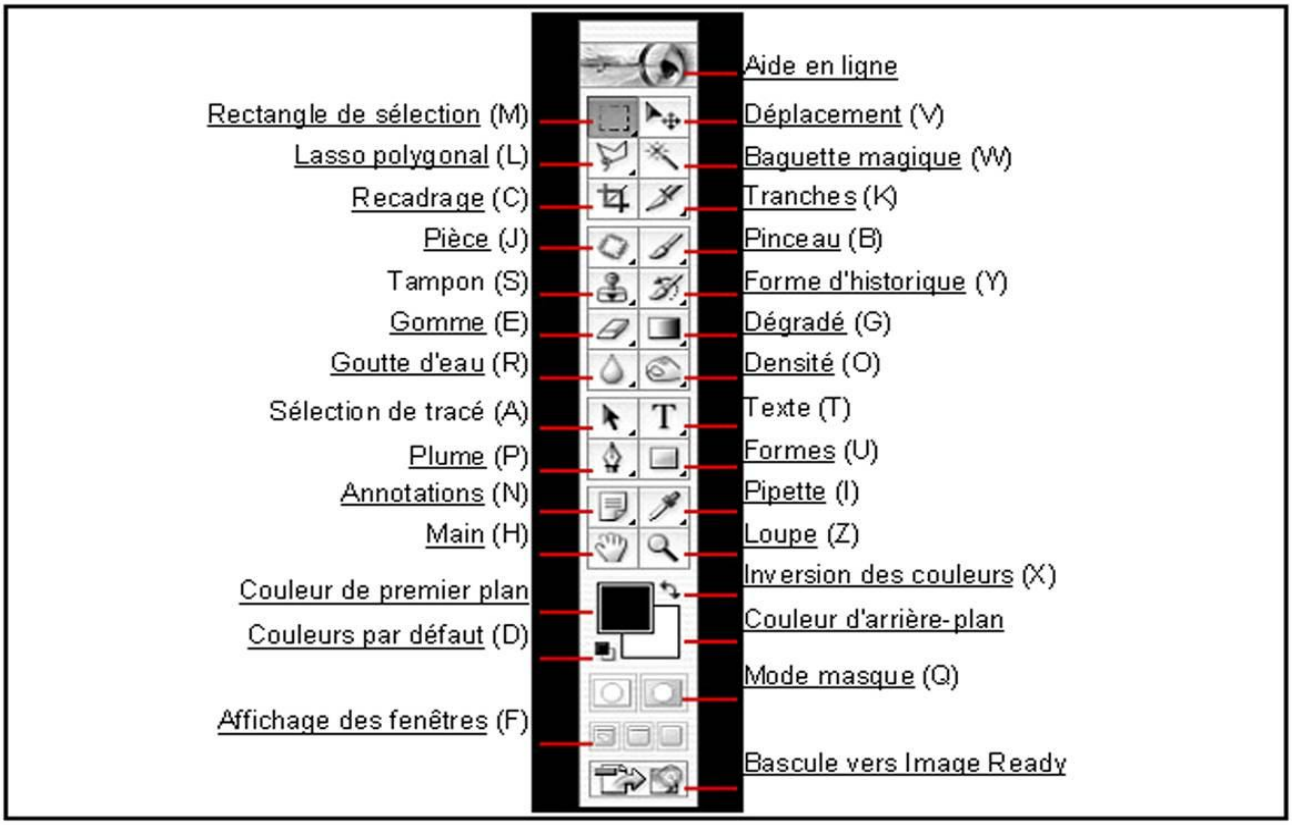
Finaliser en aplatissant l'image

Calques → Aplatir l'image

Enregistrer l'image finale en jpeg

4 - Outils et scripts de création image

401 : la boite à outils contient tous les outils de retouche et de création.



401-1 : les outils de sélection

Le lasso



Outils masqués
(visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Lasso :** Sélection à forme libre
- **Lasso polygonal :** Sélection point par point par segments de droite
- **Lasso magnétique :** Sélection à main levée avec reconnaissance automatique du contour de la zone sélectionnée

Le recadrage



(Pas d'outils masqués)

- **Recadrage :** Sélection d'une zone à recadrer avec ou sans contrainte de proportions, taille et résolution de l'image

Les tranches



Outils masqués

(visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Tranches :** Découpage d'une image en plusieurs sections pour permettre des réglages d'exportation web différents d'une section à l'autre
- **Sélection de tranche :** Sélection de la tranche que l'on souhaite active

La sélection de tracé



Outils masqués
(visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Sélection de tracé :** Sélection et manipulation d'un ou plusieurs tracé(s)

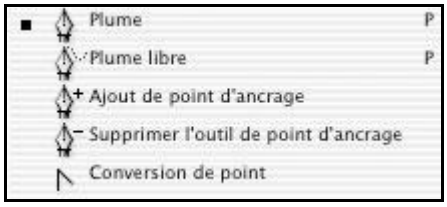
- **Sélection directe :** Permet la modification d'un point de tracé

401-2 : les outils de dessin et de tracé

La plume



Outils masqués
(visibles par clic maintenu sur l'icône)

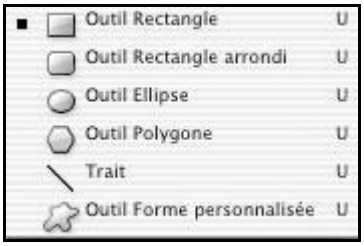


- **Plume :** Réalisation de tracés rectilignes ou curvilignes convertibles en sélection
- **Plume libre :** Dessin vectoriel à main levée
- **Ajout de point :** Ajoute un point d'ancrage sur un tracé
- **Supprimer le point :** Enlève un point inutile sur un tracé
- **Conversion de point :** Converti un type de point en un autre sur un tracé composite

Les formes



Outils masqués
(visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Rectangle :** Tracé vectoriel de forme rectangulaire
  - **Rectangle arrondi :** Idem avec bords arrondis (type bouton)
- **Ellipse :** Tracé vectoriel en ellipse
- **Polygone :** Tracé vectoriel polygonal avec imposition du nombre de côtés
- **Trait :** Tracé vectoriel pour traits et des flèches
- **Forme personnalisée :** Sélection d'une forme de tracé vectoriel à choisir dans la palette d'options

Le pinceau



Outils masqués
(visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Pinceau :** Dessin pixélisé à main levée, paramétrable (épaisseur, opacité, débit…) produisant des bords plus ou moins flous
- **Crayon :** Idem avec bords nets

La pièce



Outils masqués
(visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Correcteur :** Clonage d'une zone et sa copie avec préservation de la luminosité
- **Pièce :** Clonage d'une zone sélectionnée à la main et sa copie avec intégration de luminosité, contraste et texture

Le tampon



Outils masqués
(visibles par clic maintenu
sur l'icône)



- **Tampon de duplication :** Clonage parfait d'une zone et sa copie sur une autre (bord net ou flou, taille paramétrable)
- **Tampon de motif :** Application d'un motif prédéfini ou personnalisé sur une zone image

La forme d'historique



Outils masqués
(visibles par clic maintenu
sur l'icône)



- **Forme d'historique :** Permet de dessiner et faire apparaitre un état antérieur de l'image
- **Forme d'historique artistique :** idem permettant en plus un fondu entre deux états (antérieur et actuel) d'une image

La gomme



Outils masqués
(visibles par clic
maintenu sur l'icône)



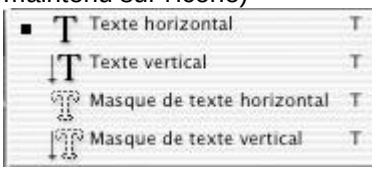
- **Gomme :** Efface plus ou moins un dessin ou un calque pour le rendre transparent
- **Gomme d'arrière-plan :** Utilisation plus sélective de la gomme sur un calque
- **Gomme magique :** Efface tous les pixels similaires à ceux sélectionnés comme référence

401-3 : les autres outils

Le texte



Outils masqués
(visibles par clic
maintenu sur l'icône)

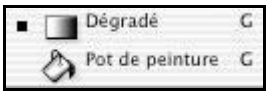


- **Texte horizontal :** Permet d'écrire avec une orientation horizontale
- **Texte vertical :** idem en vertical
- **Masque de texte horizontal :** Permet l'incrustation dans du texte avec orientation horizontale
- **Masque de texte vertical :** idem en vertical

Le dégradé



Outils masqués
(visibles par clic maintenu
sur l'icône)



- **Dégradé :** Réalisation de différents types de dégradé (linéaire, circulaire…) en vue du remplissage d'une zone image
- **Pot de peinture :** Remplissage d'une sélection ou d'un calque avec une couleur uniforme à définir

La goutte d'eau



Outils masqués
(visibles par clic
maintenu sur l'icône)



- **Goutte d'eau :** Crée un effet de flou sur une zone de l'image
- **Netteté :** Effet inverse en augmentant le microcontraste d'une zone
- **Doigt :** Adouci certaines zones d'une image en en mélangeant les couleurs localement

La densité



Outils masqués (visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Densité - :** Réduit la densité d'une zone image (taille, forme, dureté du contour paramétrables)
- **Densité + :** Augmente la densité d'une zone image (taille, forme, dureté du contour paramétrables)
- **Eponge :** Augmenter ou de réduire localement la saturation des couleurs

L'affichage des outils



(Pas d'outils masqués)

- **Mode standard (gauche) :** Affichage des sélections de façon classique avec les outils dédiés
- **Mode masque (droite) :** Affichage et modifications des sélections avec des outils de dessin et affichage coloré

L'affichage des fenêtres



(Pas d'outils masqués)

- **Standard (gauche) :** mode d'affichage par défaut de Photoshop avec fenêtres, palettes et barres d'outils
- **Fenêtre plein écran (milieu) :** Affichage de la fenêtre image en plein écran (1 seule image à la fois)
- **Pleine image (droite) :** Affichage de l'image sur un fond noir et sans les outils du logiciel

La loupe



(Pas d'outils masqués)

- **Loupe :** Modifier le rapport de grandissement de l'affichage de l'image par zooming et zooming inverse

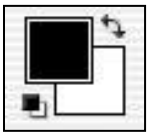
La main



(Pas d'outils masqués)

- **Main :** Navigation sur l'image quand celle-ci est affichée à un fort rapport de grandissement

Les couleurs



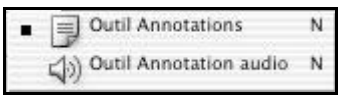
(Pas d'outils masqués)

- **Couleurs :** Défini (par clic), inverse (double flèche) ou réinitialise (petits carrés) les couleurs de premier et arrière-plan

Les annotations



Outils masqués (visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Annotations :** Affiche un « Post-It » d'annotation sur les images
- **Annotation audio :** Permet via un micro extérieur d'enregistrer un commentaire sonore accompagnant l'image

Le déplacement



(Pas d'outils masqués)

- **Déplacement :** Permet le déplacement de sélections, calques image et calques de texte

La pipette



Outils masqués
(visibles par clic maintenu sur l'icône)



- **Pipette :** Mesure et affiche des informations et composantes colorées de l'échantillon de pixels sélectionnés
- **Echantillonnage de couleur :** Permet de poser différentes pipettes sur l'image avec affichage simultané des données lues

Utilisation des principaux outils les plus fréquemment utilisés

402 : tampon de duplication

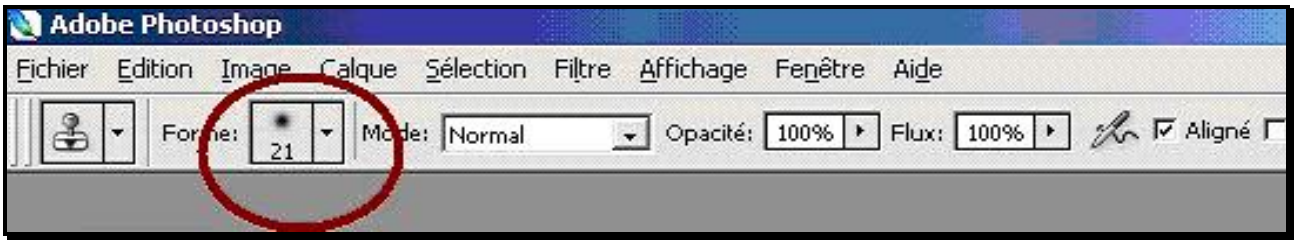
Cet outil est l'outil le plus utile et le plus utilisé pour la retouche d'une photo
2 utilités :
- Permet d'effacer un élément ou une zone indésirable d'une photo en dupliquant les pixels voisins
- Permet de reproduire un élément d'une photo sur la même photo ou sur une autre photo

402-1 : méthode de base de la duplication-

Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir & 103)
Faire un zoom avant pour rendre bien visible la zone à retoucher.
Affichage → agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.

Sélectionner ensuite l'outil « **Tampon de duplication** » 
Il est situé dans la boite d'outils avec l'outil Tampon de motif.
Cliquer sur le petit triangle noir à la partie inférieure droite de l'icône pour accéder aux différents outils
Sélectionner «**Tampon de duplication** » **(raccourci clavier : S)**

La barre supérieure permet de régler les paramètres du tampon : forme, mode, opacité …



- forme : choisir dans les « **formes »** proposées, un rond avec « **bords progressifs** »
- diamètre : définir un « **diamètre de tampon »** en fonction de la taille de la zone à retoucher
- mode : choisir « **normal** » pour une reproduction identique de la zone sélectionnée
- opacité : choisir « **100%** » pour une reproduction identique de la zone sélectionnée

Appuyer sur la touche « **Alt**. » : l'outil se transforme en cible ce qui permet de cliquer sur une partie précise de l'image pour sélectionner les pixels à proximité immédiate ou la zone voisine qui viendront remplacer la partie à supprimer
Si une croix apparaît à la place de la cible, vérifier que la touche « Cap lock » (petit cadenas) n'est pas activée
Sinon faire :
Edition → Préférences → Affichage et pointeur
Sélectionner : « **pointe standard** » + « **affichage du réticule de la pointe** »
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Maintenir son doigt gauche sur la touche « **Alt** » et déplacer la cible sur la zone à dupliquer.
Tout en gardant la touche « **Alt** » appuyée, faire un clic gauche de la souris pour valider cette zone.

Relâcher la touche « **Alt** », déplacer la cible vers la zone à effacer puis faire un clic gauche de la souris pour valider cette duplication.
Réitérer l'opération pour une autre petite zone
Sinon, maintenir le bouton gauche de la souris et « peindre » l'image avec les pixels sélectionnés.
La partie à effacer commence à disparaître.
Attention ! En déplaçant la souris, il se peut que l'outil « capte » d'autres pixels indésirables.
Pour cela revenez régulièrement sur la zone à dupliquer et resélectionner les pixels à copier.

Pour un travail efficace et rapide, la difficulté consiste à bien choisir le diamètre de la cible et à bien synchroniser les actions « cibler » et « dupliquer » en appuyant et relâchant la touche « Alt »

Pour finir l'action de duplication, il peut être nécessaire d'adoucir les bords de la zone retouchée.
Pour cela, mettre « **opacité du tampon** » à 50% environ, et reprendre l'opération sur les bords de la zone avec une duplication « adoucie »
Enregistrer fréquemment les modifications car l'outil de duplication ne crée pas de calque supplémentaire et l'historique ne mémorise que les 30 dernières opérations appliquées sur une image.

402-2 : méthode de duplication avec possibilité de transformation
Pour pallier à ces duplications faites directement sur l'image, il est possible de créer un nouveau calque vierge avant de débuter les retouches par duplication, puis de passer à chaque retouche, du calque d'arrière plan pour la zone à dupliquer au nouveau calque pour reporter cette copie.
Mais méthode plus complexe à utiliser
- Ouvrir la photo
- Création automatique du calque « **arrière-plan** »
- Calque → Nouveau → Calque
- Appliquer l'outil tampon sur le calque arrière-plan pour la zone à dupliquer
- Sélectionner Calque1
- Reproduire la duplication

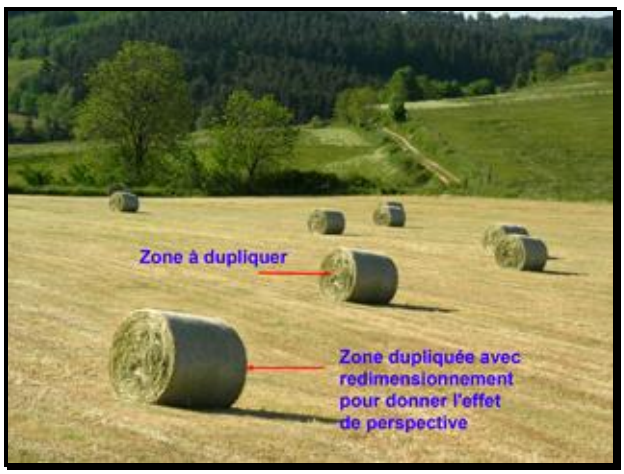
La création d'un nouveau calque où copier la zone dupliquée permet aussi de redimensionner ou de retoucher la zone dupliquée. Cela permet par exemple, de modifier ses dimensions pour respecter l'effet de perspective (premier plan et arrière-plan)



Image d'origine où le 1er plan est vide



Duplication sans redimensionnement



Duplication avec redimensionnement



Image définitive

403 : le lasso

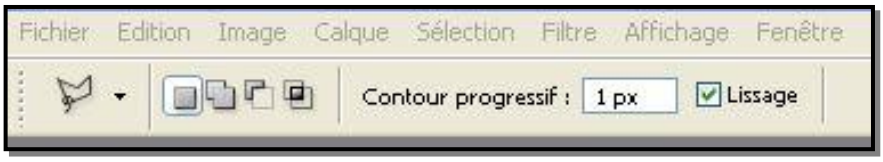
Permet de détourer une zone de l'image dans laquelle on souhaite faire des modifications ou des transformations sans toucher au reste de cette image

3 types de lasso : libre, polygonal et magnétique (voir description des outils § 401)



Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir & 103)
Sélectionner l'outil **lasso polygonal** ou **lasso magnétique** dans la boite à outils **(raccourci clavier : L)** suivant aspect de la zone à détourer (formes & couleurs simples ou nuancées)
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les propriétés du lasso
Régler « **contour progressif** » sur « **1px** » si détourage précis
Faire un zoom avant pour rendre bien visible la zone à détourer.
Affichage → Agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.
Appliquer le lasso sur le bord de la zone à détourer et agir délicatement par clics successifs.
Le détourage est terminé lorsque l'on reboucle sur le premier point du détourage.

Les fonctions **lasso +** et **lasso –** permettent d'augmenter ou diminuer la sélection si on a besoin de modifier un détourage insuffisamment précis



Appliquer ensuite la fonction que vous souhaitez dans la zone ainsi détourée : réglage luminosité-contraste, outil tampon, changement de couleur, désaturation …

Par exemple, après avoir détouré la porte,
- augmenter la lumière-contraste de la porte avec Image → réglages → lumière-contraste (voir § 106)
- changer la couleur de la porte avec Image → réglages → Remplacement de couleur (voir § 203)
- passer le reste de l'image en Noir & Blanc
Inverser la sélection pour sélectionner tout le reste de l'image avec Sélection → Intervertir **(raccourci clavier : Ctrl / Maj / I)**
Passer la zone sélectionnée en Noir & Blanc suivant l'une des méthodes décrites § 204



Enregistrer l'image transformée sous un autre nom avec Fichier → Enregistrer sous **(raccourci clavier : Ctrl / Maj / S)**

404 : la plume

Principe de fonctionnement identique au lasso : permet de détourer une zone dans laquelle on souhaite faire des modifications sans toucher au reste de l'image. Voir description des outils § 401

405 : densité +/-

Permet d'augmenter (densité +) ou de diminuer (densité -) la densité d'une zone de l'image
(raccourci clavier : O) voir description des outils § 401 et utilisation §107

406 : éponge

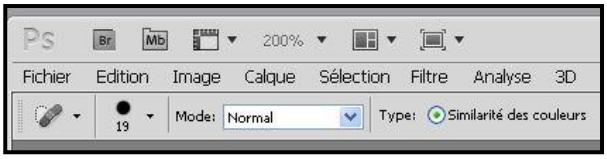
Permet de saturer ou de désaturer une zone de l'image sans toucher au reste de l'image
(raccourci clavier : O) voir description des outils § 401 et utilisation §107

407 : outil correcteur localisé

Permet d'effacer les petits défauts ponctuels d'une image tels poussières déposées sur le capteur numérique, petits défauts de la peau sur un portrait ou pétouilles sur une photo ancienne à restaurer. Même principe que l'outil tampon mais de façon directe.

Dans boite à outils, sélectionner l'outil « **correcteur localisé** » **(raccourci clavier : J)**





La barre supérieure permet de régler les paramètres du correcteur localisé : épaisseur, mode, type …
- épaisseur : définir un cercle « **diamètre de correcteur»** en fonction de la taille des points à effacer
- mode : choisir « **normal** » pour une reproduction identique de la zone sélectionnée
- type : cocher « **similarité de couleurs** »
- dureté : 100% et pas : 1%

Faire un zoom avant pour rendre bien visible les points à effacer.
Affichage → agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main. Déplacer cette main pour déplacer la zone de l'image à travailler.
Appliquer le cercle du correcteur centré sur le point à effacer et valider par un clic gauche de la souris.
Répéter ensuite l'opération pour chaque point à effacer.

408 : filtre fluidité

Cet outil est très utile pour la retouche de portraits ou de corps par exemple

Permet de déformer la forme d'une zone de l'image sans toucher au reste de l'image



Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Sélectionner l'outil « **Fluidité** » dans le bandeau supérieur
Filtre → fluidité
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les fonctions du filtre

Si besoin de déformer seulement une zone sans toucher aux zones voisines, utiliser d'abord **l'outil de blocage de masque (flèche 1)** pour protéger les zones qui ne doivent pas être déformées.
Sélectionner cet outil dans le bandeau supérieur gauche, déterminer son épaisseur en fonction de la surface à protéger puis peigner ces zones pour les recouvrir d'un film protecteur rouge (cette couleur est modifiable).





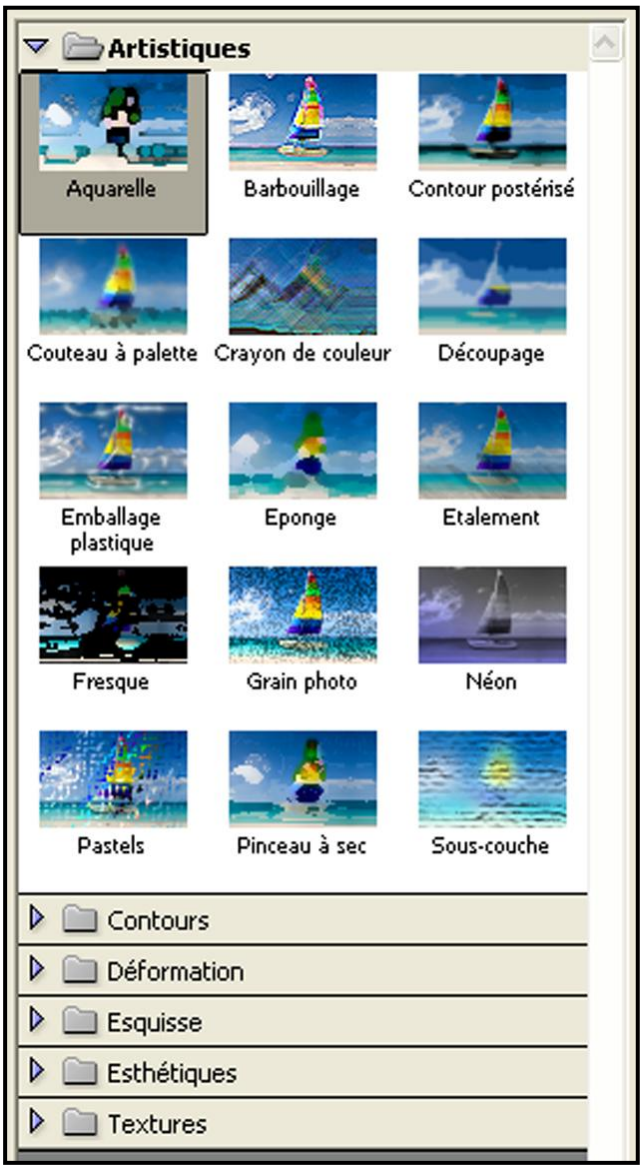
Sélectionner **l'outil Fluidité (flèche 2)** et régler son « **épaisseur** » en fonction de l'importance de la déformation
Faire un zoom pour rendre bien visible la zone à retoucher avec Affichage → agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.
Appliquer le centre de la cible sur le bord de la zone à modifier et agir délicatement par touches successives
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
La fenêtre « **fluidité** » se referme et redonne la main sur l'image en cours



409 : utilisation des filtres artistiques

Ces filtres permettent des trucages graphiques et des effets artistiques.

Le résultat étant très subjectif, il n'y a pas de procédure particulière ni de conseils précis
La seule solution est de jouer avec ces filtres (avec modération) jusqu'à obtenir un effet satisfaisant.









410 : filtre anti-poussières

Permet de supprimer les points blancs et traces de poussières pour restaurer une photo ancienne.

A utiliser avec prudence car cette suppression se fait avec une importante perte de netteté.

Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Sélectionner le filtre dans le bandeau supérieur
Filtre → Bruit → Anti poussière
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les curseurs de réglage
Agir sur ces curseurs avec beaucoup de délicatesse tout en contrôlant l'efficacité mais aussi la perte de netteté de l'ensemble de la photo
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



5 – Quelques applications utilisant les différents outils & scripts

501 : remplacement d'une zone de l'image par une autre zone

Permet de modifier la zone d'une image (un ciel gris ou vide par exemple) par une autre image ou partie d'image plus intéressante (ciel contrasté par exemple) par importation

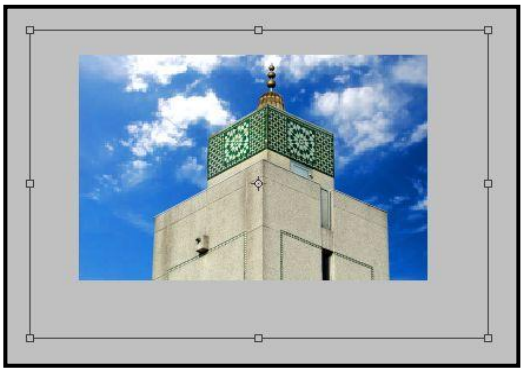
Initialement, les deux images doivent avoir des niveaux de qualité, de netteté et de taille compatibles (sauf si effet différent recherché).

501-1 : méthode de substitution



Ouvrir l'image à modifier (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Détourer soigneusement la zone de l'image à remplacer (ciel).
Pour cela, sélectionner l'outil « **Lasso** » **(raccourci clavier : L)** situé dans la boite à outils.
La barre supérieure permettra de régler les paramètres du lasso : « **contour progressif** » = 1 px
Faire un zoom avant pour rendre bien visible la zone à détourer.
Affichage → agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.
La zone entourant le sujet est entourée par un pointillé.

Dans certains cas simples, il peut être plus rapide d'utiliser l'outil « **Baguette magique** »



Dans une 2ème fenêtre, ouvrir la photo de ciel de votre banque d'images que vous voulez rapporter dans la 1ère photo.
Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → copier **(raccourci clavier : Ctrl / C)**

Revenir à la 1ère photo à transformer.
Edition → collage spécial → Coller dedans **(raccourci clavier : Alt / Maj / Ctrl / V)**

La 2ème photo doit apparaître uniquement dans la zone détourée de la 1ère photo.

Redimensionnement de la zone rapportée :
La zone rapportée ayant créé automatiquement un nouveau calque, cela donne des possibilités d'adapter cette zone à sa convenance.
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Maintenir le doigt sur touche MAJ « ⇧ » du clavier pour conserver l'homothétie de l'image
Et saisir l'un des 4 carrés d'angle de l'image avec la souris et étirer l'image en diagonale selon convenance, pour recadrer le sujet
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Ajustement de la position de la zone rapportée à l'intérieur de la zone à changer
Dans boite à outils, sélectionner l'outil de déplacement **(raccourci clavier : V)**
En cliquant sur la photo, on peut ajuster la position de la photo rapportée à l'intérieur de la zone délimitée.

Reprendre éventuellement les réglages de luminosité/contraste pour harmoniser ou dramatiser la zone rapportée : Image → réglages → luminosité/contraste
Agir sur les curseurs avec délicatesse. Valider par **OK (**ou touche **Enter)**





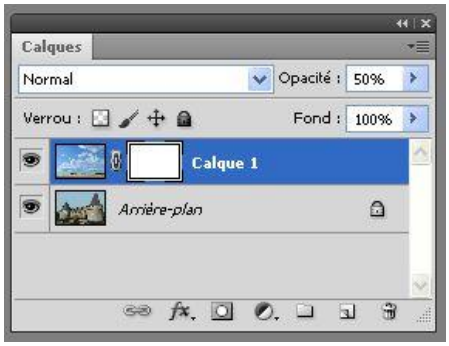
501-2 : méthode par masque de fusion

Même principe de modification de la zone d'une image (un ciel gris ou vide par exemple) par une autre image ou partie d'image plus intéressante (ciel contrasté par exemple) mais méthode plus efficace dans le cas d'une zone difficile à détourer (horizon mal délimité, cimes d'arbres touffues …)

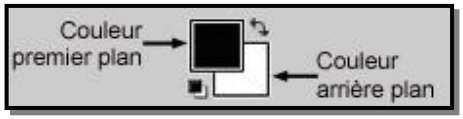
Ouvrir l'image à modifier (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Dans une 2ème fenêtre, ouvrir la photo de ciel de votre banque d'images que vous voulez importer dans la 1ère photo.
Soit sélectionner toute l'image à importer et la copier
Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)** + copier **(raccourci clavier : Ctrl / C)**
Soit détourer grossièrement la partie intéressante de l'image à l'aide du lasso et la copier
Edition → copier **(raccourci clavier : Ctrl / C)**
Revenir à la 1ère photo et coller la sélection précédente → coller **(raccourci clavier : Ctrl / V)**
La création d'un nouveau calque 1 apparaît au-dessus de l'arrière-plan
Redimensionnement de la zone rapportée :
Si l'image collée n'a pas les mêmes dimensions que l'image à modifier, il faut la redimensionner :
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Maintenir le doigt sur touche MAJ « ↑ » du clavier pour conserver l'homothétie de l'image
Et étirer l'image pour recadrer l'image. Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Ajustement de la position de la zone rapportée
Dans boite à outils, sélectionner l'outil de déplacement **(raccourci clavier : V)**
En cliquant sur la photo, on peut ajuster la position de la photo rapportée à l'intérieur de la zone

Pour effectuer un assemblage de qualité, il faut maintenant fusionner de façon invisible la zone rapportée et l'image à modifier à l'aide d'un « **Masque de fusion** ».
Pour cela : Calque → masque de fusion → tout faire apparaître.
Faire apparaitre la fenêtre « **Calques** » si celle-ci n'est pas ouverte, en cliquant sur « **Fenêtre** » dans le bandeau supérieur puis cocher « **Calques** » **(raccourci clavier : F7)** : Fenêtre → Calques

Dans cette fenêtre, sélectionner le calque 1
Régler « **Opacité** » = 50% afin de voir apparaître l'image d'arrière-plan en filigrane.

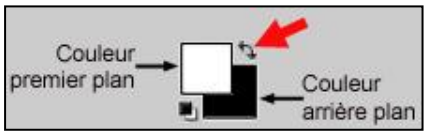


Dans la boite à outils, mettre la couleur de 1er plan en noir et la couleur d'arrière-plan en blanc.



Voir § **206-1 : conversion au noir & blanc**
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Dans la boite à outils, sélectionner l'outil « **Pinceau** » en mode « **normal** » + flux = 100%
Passer le pinceau noir sur toute la partie de l'image où l'image superposée ne doit pas apparaître.
Faire un zoom avant pour rendre bien visible la zone à peindre.
Affichage → agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
En cas de débordement de la zone à effacer, il est possible de revenir en arrière en repeignant la zone effacée inutilement avec le pinceau blanc (qui restitue cette partie effacée)



Pour cela, inverser les couleurs de 1er et d'arrière-plan, en cliquant sur la petite flèche courbe ↑.
Repasser le pinceau blanc sur la zone à faire réapparaître.
Procéder ainsi en plusieurs étapes jusqu'à ce que la fusion soit parfaite dans les détails de l'image.
Aplatir l'image avec Calque →Aplatir l'image et enregistrer l'image finale en jpeg





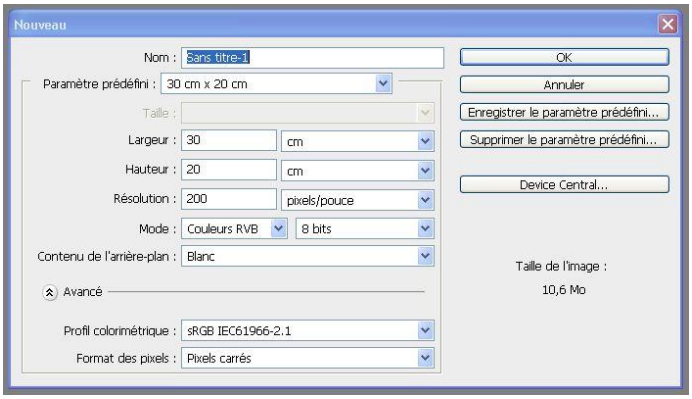
502 : effet d'encadrement pellicule et bande-film

Permet d'encadrer une image d'un effet pellicule argentique ou des images d'une bande-film.

502-1 : une seule vue façon négatif 24 x 36

Créer un document vierge : Fichier → Nouveau
Dans la fenêtre créée, entrer les caractéristiques de travail suivantes :
- largeur = 30 cm
- hauteur = 20 cm
- résolution = 200 pixels/pouce
- mode colorimétrique = **couleurs RVB**
- couleur de l'arrière plan = blanc

Valider par **OK (**ou touche **Enter)**



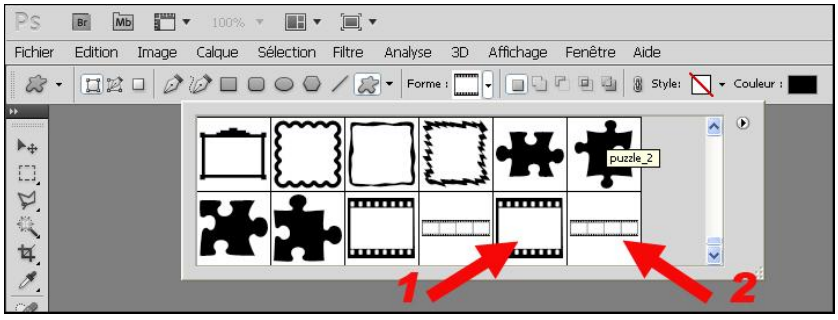
Dans la Boite à outils, sélectionner l'outil «**forme personnalisée**» **(raccourci clavier : U)**



Dans le bandeau supérieur, cliquer sur le petit triangle noir situé à droite de « **forme** »

Une zone apparaît : cliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone, puis cliquer sur « **petites vignettes** » : une liste de « **Formes par défaut** » apparaît.

Recliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone : une longue liste de « **Formes**» apparaît.
Dans la liste, cliquer sur « **Film** ».
Une nouvelle fenêtre apparaît demandant de remplacer les formes actives par les formes « **Film** »
Valider par « **Ajouter** »
Les 2 formes : « **Négatif simple** » et « **Bande-film** » apparaissent dans la liste des formes proposées.

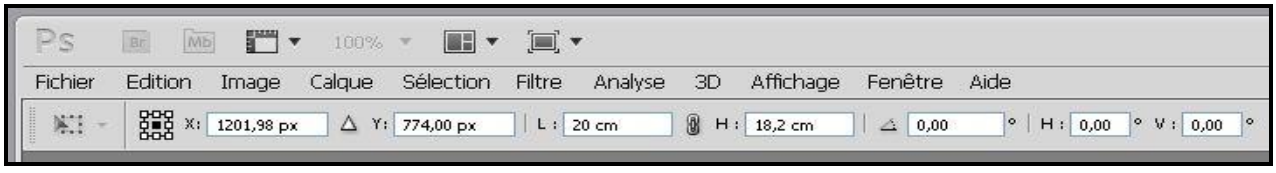


Cliquer sur la forme 1 « **Négatif simple** »
Dans le bandeau supérieur, choisir la couleur de la pellicule : en principe noir.
Pour obtenir une pellicule d'une autre couleur sur un fond de couleur différente, changer les couleurs à votre convenance.



Pour reporter la forme, maintenir le clic gauche de la souris et pointer sur l'image.
Tant que vous maintenez le clic gauche de la souris, en déplaçant la souris, la forme sélectionnée se dessine en noir sur blanc.

Un nouveau calque de forme se crée automatiquement.
Dans ce calque, ajuster les dimensions de la forme créée pour pouvoir insérer ensuite une photo homothétique du 20 x 30 dans le négatif
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Taper les valeurs suivantes dans le bandeau s de l'outil « transformation » : **L= 20 cm / H = 18,20 cm**



Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Puis, transformer cette forme en objet utilisable :
Calque → objet dynamique → convertir en objet dynamique

Dans boite à outils, sélectionner l'outil « **Baguette magique** » **(raccourci clavier : W)** en appliquant les réglages suivants : **Tolérance = 20, cocher « lissage » & « pixels contigus »**
Cliquer la baguette magique dans la zone blanche afin de sélectionner l'intérieur du négatif pour y insérer la photo à encadrer en négatif.

Dans une 2ème fenêtre de travail, ouvrir l'image à encadrer (voir § 101)
Réduire sa taille avec Image → taille de l'image
Entrer les valeurs suivantes : L = 18,5 cm / H = 12,3 cm / 200 dpi. Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Copier cette image en effectuant :
Sélection → Tout sélectionner **(raccourci clavier : Ctrl / A)**
Edition → copier **(raccourci clavier : Ctrl / C)**

Revenir à l'image du négatif et coller la 2ème image dans la zone détourée du négatif.
Edition → collage spécial → Coller dedans **(raccourci clavier : Alt / Maj / Ctrl / V)**
La 2ème photo doit apparaître uniquement dans cette zone.

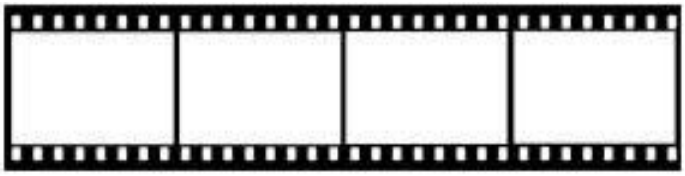


Ajuster éventuellement les dimensions homothétiques de l'image collée pour qu'elle s'insère exactement dans le négatif
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Pour conserver ces calques créés et donc pouvoir retravailler ultérieurement l'image, enregistrer l'image au format Photoshop PSD
Finaliser en aplatissant l'image
Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

502-2 : style bande-film négatif 24 x 36
Même principe que § 502-1 mais en utilisant la forme 2 (bande-film).

Procédure pour une bande-film de 4 photos.



Dans le calque créé, ajuster les dimensions de la forme pour pouvoir insérer ensuite 4 petites photos homothétique du 20 x 30 dans le négatif
Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Taper les valeurs suivantes dans le bandeau supérieur de l'outil « transformation » : **L= 28 cm / H = 6,5 cm**

Dans une 2ème fenêtre de travail, ouvrir la 1ère des 4 images à insérer
Réduire sa taille avec Image → taille de l'image
Entrer les valeurs suivantes : L = 6,8 cm / H = 4,5 cm / 200 dpi

Copier cette 1ère image et la « coller dedans » dans le 1er négatif
Ajuster éventuellement les dimensions homothétiques de l'image collée pour qu'elle s'insère exactement dans le négatif avec Edition → Transformation manuelle **(raccourci clavier : Ctrl / T)**
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Répéter ces mêmes opérations pour insérer les 3 autres images.

Pour conserver ces calques créés et donc pouvoir retravailler ultérieurement l'image, enregistrer l'image au format Photoshop PSD

Finaliser en aplatissant l'image
Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

Cette procédure peut s'appliquer à une bande-film contenant plus de négatifs.
Dans ce cas, recalculer les dimensions préconisées pour la bande-film et pour les images insérées.

Même remarque qu'au § 502-1 pour obtenir une pellicule d'une autre couleur que le noir sur un fond d'une couleur différente du blanc, en changeant les couleurs à votre convenance.



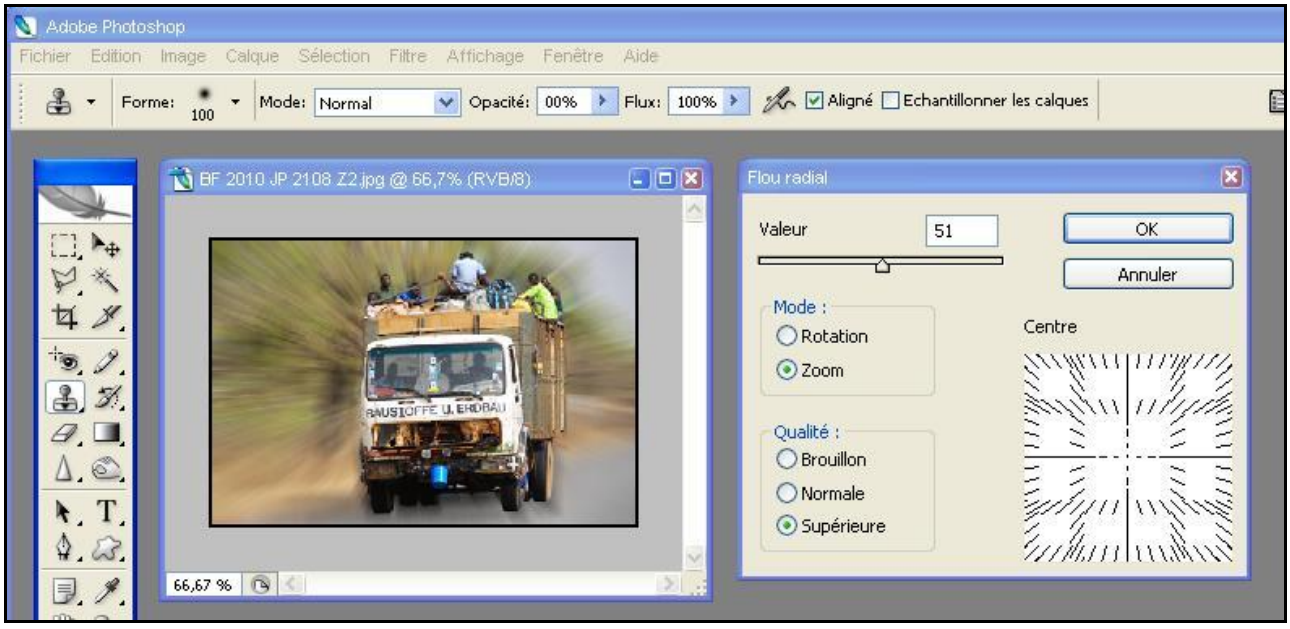
503 : effet de zooming

Permet de modifier la zone d'une image entourant un sujet vu de face et en mouvement pour lui donner un effet spectaculaire de progression du sujet





Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Détourer soigneusement le sujet sur lequel vous voulez appliquer l'effet de zooming.
Pour cela, sélectionner l'outil « **Lasso** » **(raccourci clavier : L)** situé dans la boite à outils.
La barre supérieure permettra de régler les paramètres du lasso : « **Contour progressif** » = 1 px
Faire un zoom avant pour rendre bien visible la zone à détourer.
Affichage → agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.
Une fois le détourage effectué, inverser la sélection pour sélectionner toute la zone autour du sujet où l'on applique le zooming
Sélection → Intervertir
Un flou radial va être appliqué à la zone entourant le sujet, délimitée par un pointillé.
Sélectionner le filtre nécessaire « **Flou Radial** » dans le bandeau supérieur
Filtre → atténuation → flou radial
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les fonctions du flou radial



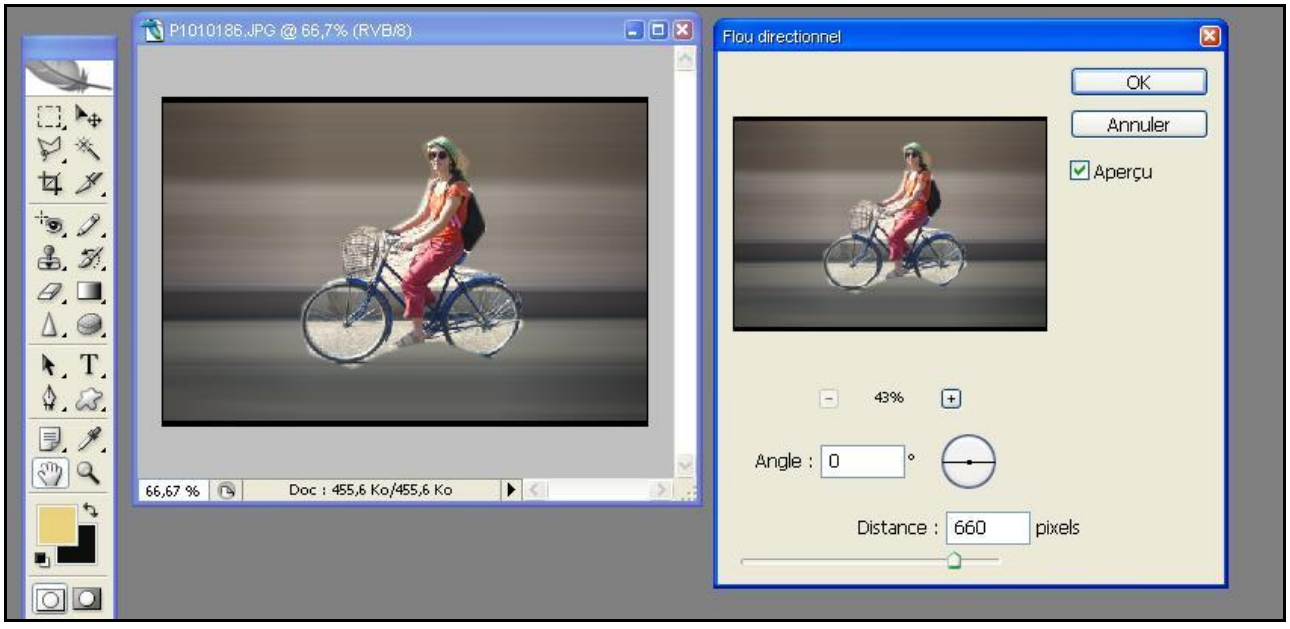
Cocher « **zoom** » + « **normal ou supérieur**»
Régler le curseur « **valeur** » selon l'effet à créer pour accentuer + ou – l'effet radial
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
La fenêtre « **Flou radial** » se referme et l'effet zooming s'applique sur l'image en cours.
Désélectionner la zone
Sélection → désélectionner
Si l'effet est trop ou pas assez accentué, reprendre Filtre → atténuation → flou radial
Enregistrer l'image finale en jpeg

504 : effet de filé

Permet de modifier la zone d'une image entourant un sujet vu de profil et en mouvement pour lui donner un effet spectaculaire de déplacement du sujet



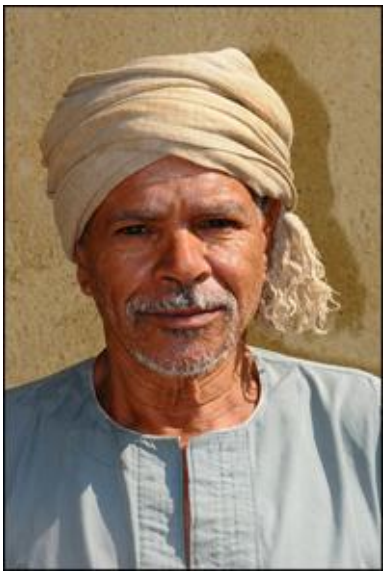

Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Détourer soigneusement le sujet sur lequel vous voulez appliquer l'effet de filé.
Pour détourer, sélectionner l'outil « **Lasso** » **(raccourci clavier : L)** situé dans la boite à outils.
La barre supérieure permettra de régler les paramètres du lasso : « **contour progressif** » : 1 px
Faire un zoom avant pour rendre bien visible la zone à détourer.
Affichage → agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.
Une fois le détourage effectué, inverser la sélection pour sélectionner toute la zone autour du sujet où l'on applique le filé
Sélection → Intervertir
Un flou directionnel va être appliqué à la zone entourant le sujet, délimitée par un pointillé.
Sélectionner le filtre nécessaire « **Flou directionnel** » dans le bandeau supérieur
Filtre → atténuation → flou directionnel
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les fonctions du flou directionnel



Régler le curseur « **angle** » en fonction de l'angle de progression du sujet
Régler le curseur « **distance** » selon l'effet à créer.
Cocher « **aperçu** » pour prévisualiser l'effet cherché
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
La fenêtre « **Flou directionnel** » se referme et l'effet de filé s'applique sur l'image en cours.
Désélectionner la zone
Sélection → désélectionner
Si l'effet est trop ou pas assez accentué, reprendre Filtre → atténuation → flou directionnel
Enregistrer l'image finale en jpeg

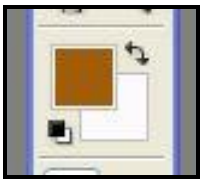
505 : effet de dessin avec tracé au crayon

Permet de créer un effet de dessin avec tracé au crayon (noir ou de couleur) à partir d'une photo



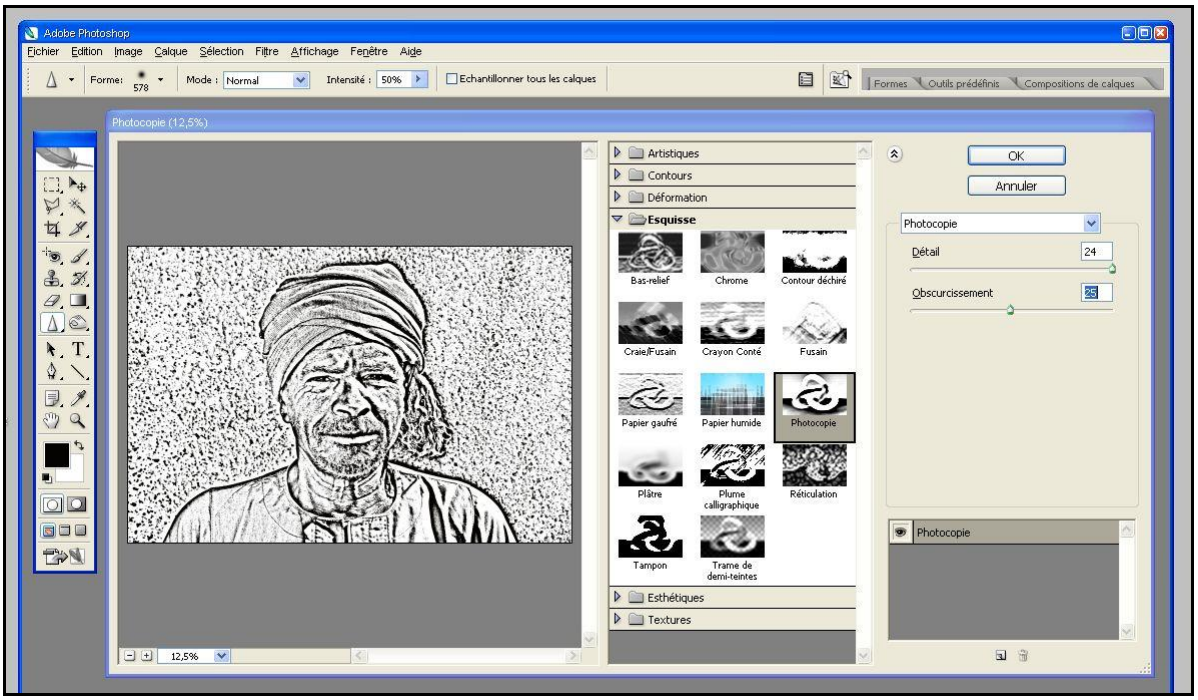


Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)



Dans l'outil « **Palette 1er plan & arrière-plan** » de la boite à outils, choisir :
- la couleur du crayon :
En cliquant sur la couleur de 1er plan, vous avez accès au sélecteur de couleurs.
Choisir la couleur puis valider par **OK (**ou touche **Enter)**
- la couleur de la feuille de papier (arrière-plan) :
En cliquant sur la couleur d'arrière plan, vous avez accès au sélecteur de couleurs.
Choisir la couleur puis valider par **OK (**ou touche **Enter)**

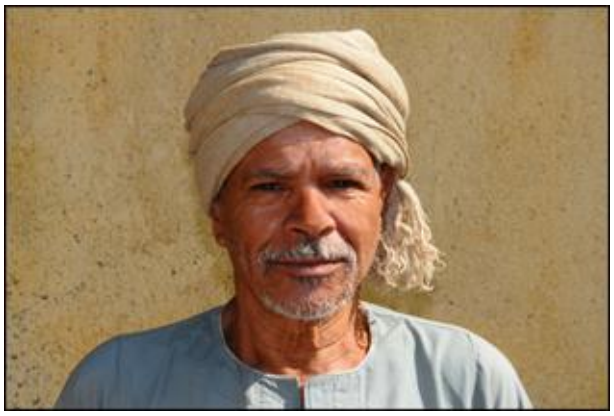
Sélectionner le filtre nécessaire « **Photocopie** » dans le bandeau supérieur de Photoshop
Filtre → Esquisse → Photocopie
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les fonctions du filtre « **Photocopie** »



L'aperçu de gauche étant dimensionné à 100%, n'est pas visible dans sa totalité.
Agir sur le curseur «▪» en bas à gauche de l'aperçu **(raccourci clavier : Ctrl / -)** pour visualiser l'aperçu en totalité
Agir avec délicatesse sur les curseurs « **détail** » & « **obscurcissement** » en fonction de la densité et du détail de la photo et du résultat recherché.
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Si l'effet est trop ou pas assez accentué, reprendre **Filtre → Esquisse → Photocopie**
Enregistrer l'image finale en jpeg

506 : effet de dessin colorisé avec tracé au crayon (version colorisée du § 505)

Permet de créer un effet de dessin en couleur avec tracé au crayon à partir d'une photo

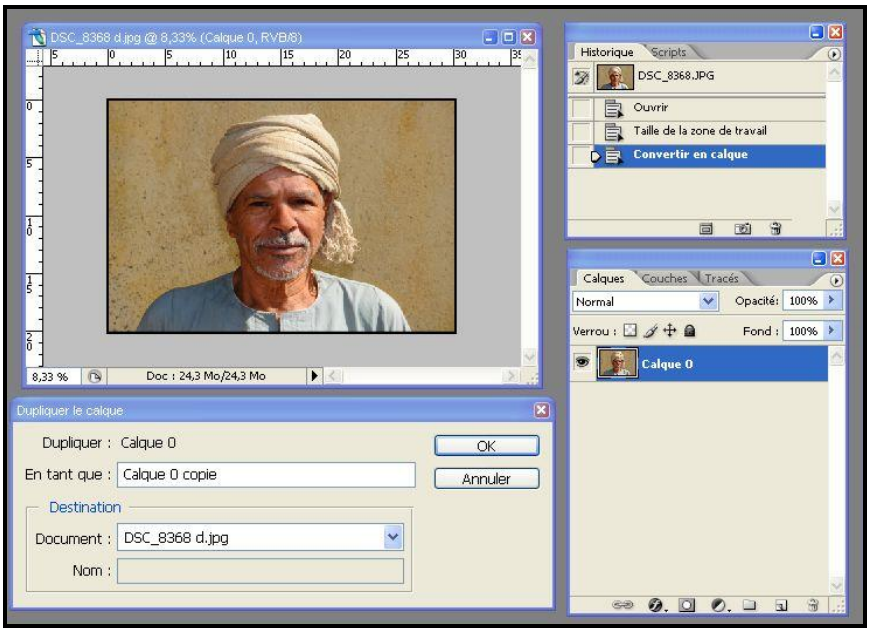




Ouvrir l'image à retoucher (voir § 101)
Faire copie de travail (voir § 103)
Faire apparaitre la fenêtre « **Calques** » si celle-ci n'est pas ouverte, en cliquant sur « **Fenêtre** » dans le bandeau supérieur puis cocher « **Calques** » **(raccourci clavier : F7)** : Fenêtre → Calques
Dans la fenêtre « **Calques** », la photo est en calque arrière-plan verrouillé (icône petit cadenas)
Pour agir sur la photo, déverrouiller le calque en double-cliquant sur le cadenas.



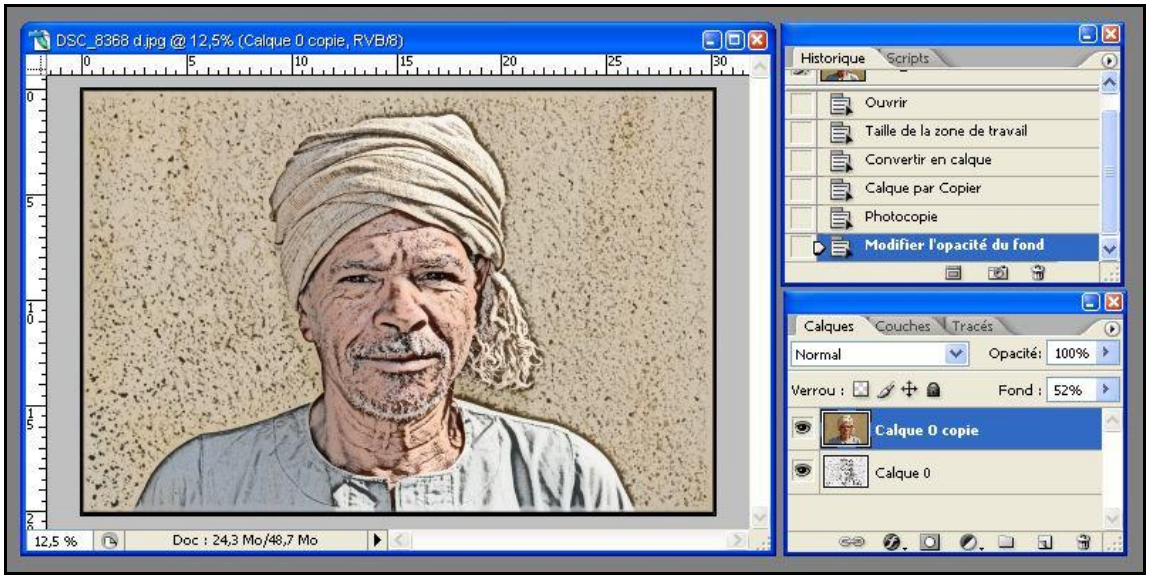
Il faut maintenant dupliquer ce calque 0
Dans le bandeau supérieur, faire Calque → Dupliquer le calque **(raccourci clavier : Ctrl / J)**
Une fenêtre apparaît dupliquant le calque 0 en « **calque 0 copie**»
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**





Dans l'outil « **Palette 1er plan & arrière-plan** » de la boite à outils, choisir :
- la couleur du crayon : noir de préférence ! :
En cliquant sur la couleur de 1er plan, vous avez accès au sélecteur de couleurs.
Choisir la couleur noire puis valider par **OK (**ou touche **Enter)**
- la couleur de l'arrière-plan : blanc
En cliquant sur la couleur d'arrière-plan, vous avez accès au sélecteur de couleurs.
Choisir la couleur blanche puis valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Activation du calque « 0 ».
Dans la fenêtre des calques, le calque dit « **actif** » est présenté avec un surlignage bleu.
Pour rendre un calque actif, il suffit d'aller cliquer une fois sur le nom du calque que l'on veut activer.
Rendre maintenant le calque 0 actif (surlignage bleu)
Appliquer à ce calque le filtre « **Photocopie** »
Sélectionner le filtre nécessaire dans le bandeau supérieur de Photoshop
Filtre → Esquisse → Photocopie
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les fonctions du filtre « **Photocopie** » : voir actions et réglages au § 505
Agir avec délicatesse sur les curseurs « **détail** » & « **obscurcissement** » en fonction de la densité et du détail de la photo et du résultat recherché.
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
NB : malgré l'effet « **Photocopie** », l'image à l'écran ne change pas en apparence, d'aspect car le calque « **0** » est masqué par le calque « **0 copie** »
Activation du calque « 0 copie »
Rendre maintenant le calque « **0 copie** » actif en cliquant une fois sur le nom de ce calque (surlignage bleu)



Dans la fenêtre « **Calque** », juste au-dessus de la bande surlignée en bleu « **Calque 0 copie** », apparaît la fonction « **Fond** » avec la valeur « 100 % ».
Juste à droite de « **100 %** » en cliquant sur la petite flèche bleue, apparaît un curseur « **Fond**», faisant varier le % du fond de 100 à 0.

Vers le réglage « **50 %** » de ce curseur, la photo apparaît alors en dessin au crayon noir, + ou – colorisé.
Agir avec délicatesse sur ce curseur en fonction de la densité de la photo et du résultat recherché.
Enregistrer l'image finale en jpeg.

D'autres effets intéressants peuvent être obtenus en changeant la couleur de 1er plan avant d'appliquer le filtre « **Photocopie** » en laissant divaguer son imagination.



507 : portrait en lumière stylisée

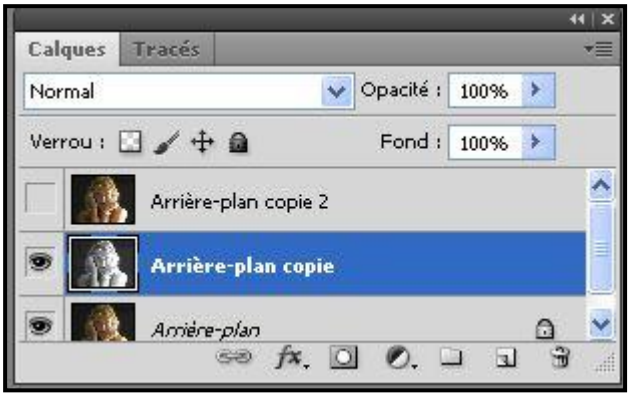
Permet de transformer un portrait classique en image plus graphique

1 - Ouvrir l'image à transformer (voir § 101)
Faire copie de travail (voir & 103)

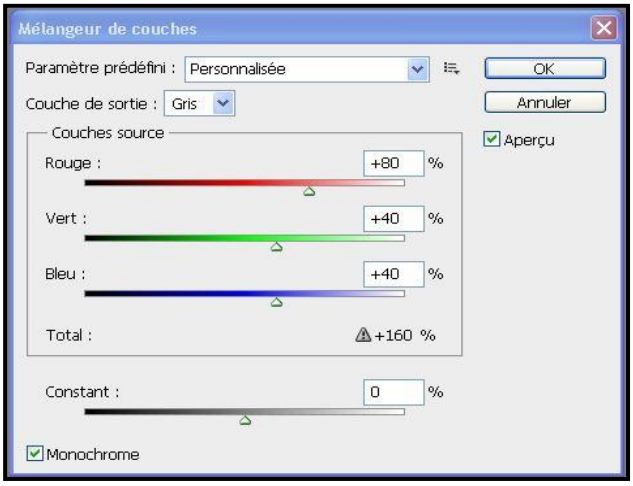


2 - Dupliquer 2 fois le calque «arrière-plan» en faisant 2 fois Calque → Dupliquer **(ou 2 x raccourci Ctrl / J)**

Faire apparaître la fenêtre « **Calques** » avec Fenêtre → Calques **(Raccourci F7)**
Cliquer sur l'œil à coté du calque « **Arrière-plan copie 2** » pour le masquer provisoirement.
Sélectionner le calque « **Arrière-plan copie 1**» ↓

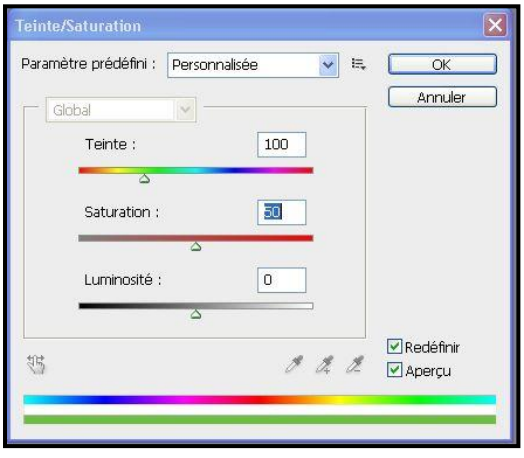


3 - Convertir ce calque en mode Noir & Blanc avec la méthode « Mélangeur de couches » voir § 204-3
Image → Réglages → Mélangeur de couches
Reporter les valeurs suivantes :
Rouge = +80%, Vert = + 40%, Bleu = +40%, Constant = 0%, Monochrome = coché,
Voir valeurs ci-dessous ↓
Puis valider par **OK**



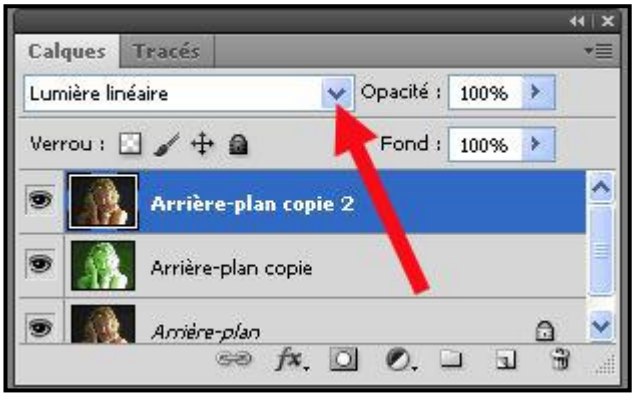


4 - Modifier la teinte de ce calque avec Image → Réglages → Teinte/Saturation
Reporter les valeurs suivantes : **Redéfinir = coché, Teinte = 100, Saturation = 50, Luminosité = 0**
Voir valeurs ci-dessous ↓
Puis valider par **OK**





5 - Recliquer sur l'œil à coté du calque « **Arrière-plan copie 2** » pour le faire apparaître et sélectionner ce calque.
Passer le mode de ce calque en mode : « **Lumière linéaire** » indiqué par la flèche rouge ➔



6 - Pour conserver ces calques créés et pouvoir retravailler ultérieurement l'image, enregistrer l'image au format Photoshop PSD
Finaliser en aplatissant l'image avec Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg



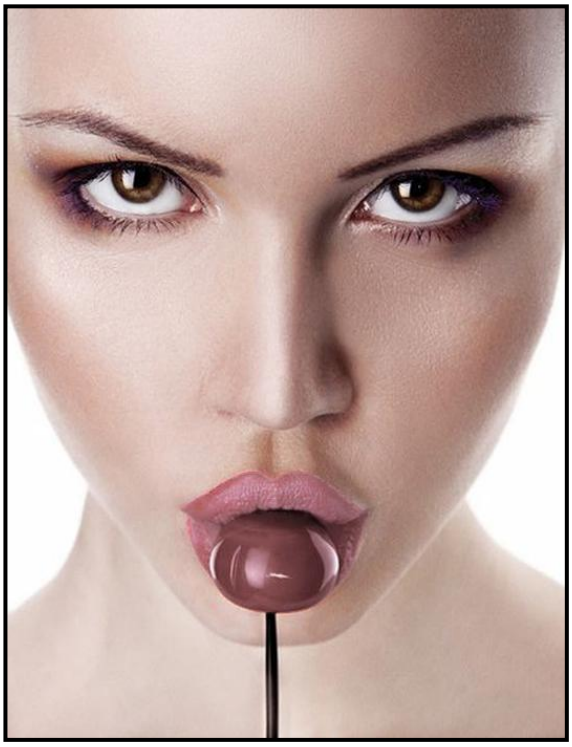
D'autres effets différents peuvent être obtenus en changeant la Teinte dans « **Teinte / Saturation** »
Pour cela, revenir au § 507-4
Reporter les valeurs suivantes :
Redéfinir = coché, Saturation = 50, Luminosité = 0
Teinte = 50 si dominante Jaune ou T = 230 si dominante Bleu ou T = 350 si dominante Rouge
Puis valider par **OK**
Reprendre § 507-5 & 507-6





508 : portrait en mixte N&B / Couleur

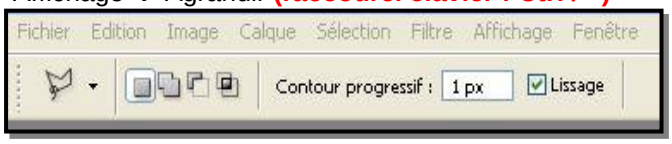
Permet de transformer un portrait classique en image plus originale



1 - Ouvrir l'image à transformer (voir § 101)
Faire copie de travail (voir & 103)

2 - Sélectionner l'outil « **Lasso polygonal »** ou **« Lasso magnétique »** dans la boite à outils **(raccourci clavier : L)** suivant aspect de la zone à détourer (formes & couleurs simples ou nuancées)
Une nouvelle fenêtre apparaît avec les propriétés du lasso
Régler « **contour progressif** » sur « **1 px** » si détourage précis

Faire un zoom avant pour rendre bien visible la zone à détourer.
Affichage → Agrandir **(raccourci clavier : Ctrl / +)**



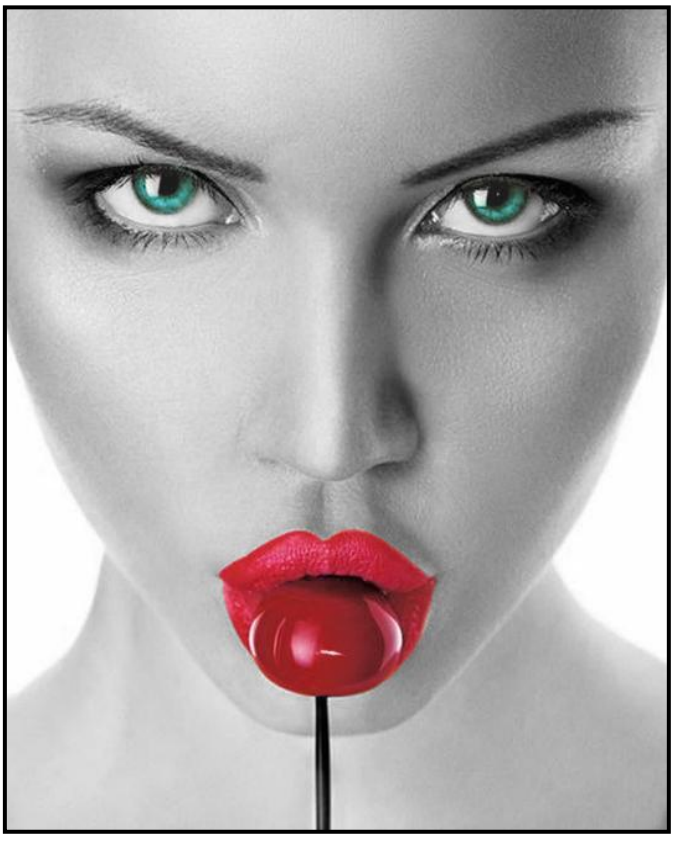
Pour se déplacer facilement dans l'image, maintenir appuyée la barre d'espace du clavier, le pointeur de la souris se transforme en petite main.
Il suffit de déplacer cette main pour déplacer avec précision la zone de l'image à travailler.
Appliquer le lasso sur le bord de la zone à détourer et agir délicatement par clics successifs

Le détourage est terminé lorsque l'on reboucle sur le premier point du détourage

Les fonctions « **Lasso +** » et « **Lasso –** » permettent d'augmenter ou de diminuer la sélection si on a besoin de modifier un détourage insuffisamment précis

3 - Si une autre zone est à détourer, utiliser la fonction « **Lasso +** », reprendre le § 2
Dans l'exemple, le 1er détourage a permis de sélectionner la bouche du modèle, les 2ème & 3ème détourages ont permis de détourer successivement les 2 yeux.

4 - Inverser la sélection pour sélectionner tout le reste de l'image avec Sélection → Intervertir **(raccourci clavier : Ctrl / Maj / I)**
Passer la zone sélectionnée en Noir & Blanc suivant l'une des méthodes décrites § 204



5 – Re-inverser la sélection pour retrouver les éléments sélectionnés initialement avec Sélection → Intervertir **(raccourci clavier : Ctrl / Maj / I)**

Changer la couleur de la bouche avec Image → réglages → Remplacement de couleur (voir § 203)

Sélectionner le rouge des lèvres avec la pipette, mettre une tolérance de 100 environ
Puis faire varier la « **Teinte** » et la « **Saturation** » pour obtenir une bouche carmin.

6 – Désélectionner cette zone ainsi traitée avec le « **Lasso –** » en entourant grossièrement la zone, afin de ne conserver que la sélection des 2 yeux.

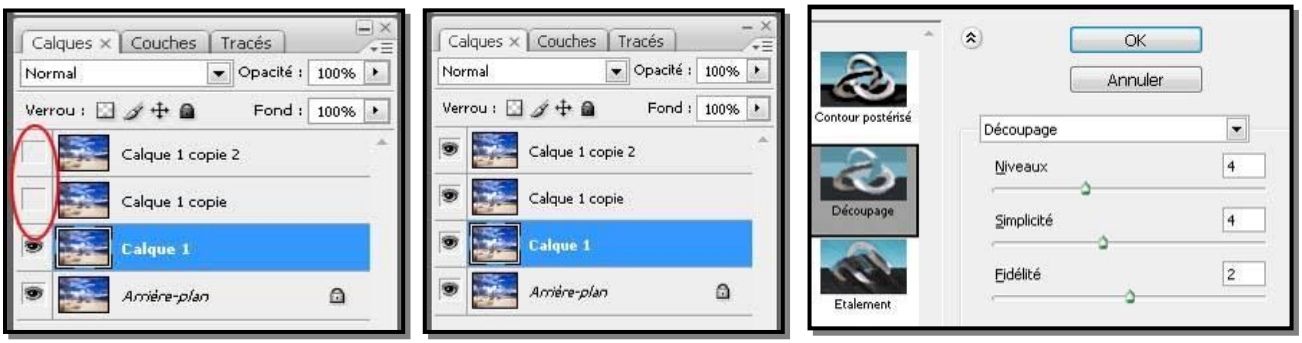
Changer la couleur des yeux avec Image → réglages → Remplacement de couleur (voir § 203)
Sélectionner la couleur des yeux avec la pipette, mettre une tolérance de 100 environ
Puis faire varier la « **Teinte** » et la « **Saturation** » pour obtenir des yeux d'un bleu lumineux.

Enregistrer l'image transformée sous un autre nom avec Fichier → Enregistrer sous **(raccourci clavier : Ctrl / Maj / S)**

509 : effet de peinture

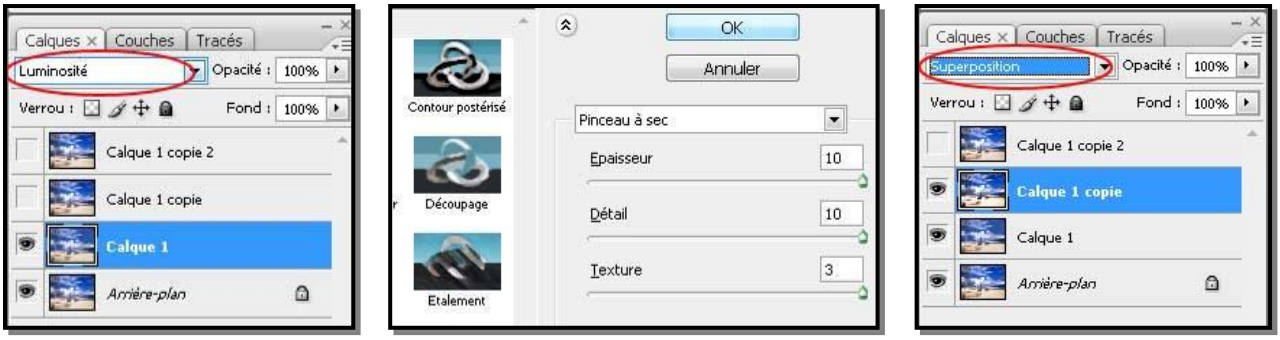
Permet de transformer une photo en peinture

Ouvrir l'image à transformer (voir § 101)
Dupliquer 3 fois le calque «**Arrière-plan**» en faisant 3 fois Calque → Dupliquer **(ou 3 x raccourci Ctrl / J)**
Cliquer sur les deux yeux à coté des calques 2 (**calque 1 copie**) & 3 (**calque 1 copie 2**) pour les masquer.
Sélectionner le « **Calque 1** » et aller à Menu → Filtres → Artistique → Découpage



Dans cette fenêtre « **Découpage** », reporter les **réglages suivants : 4 – 4 – 2**
Passer le mode de fusion en « **Luminosité** » et reporter le **réglage : 100 %**

Ensuite sélectionner le calque **2** et aller à Menu → Filtres → Artistique → Pinceau à sec
Dans cette fenêtre « **Pinceau à sec** », reporter les **réglages suivants : 10 – 10 – 3**
Passer le « **Mode de fusion** » en « **Superposition** » et reporter le **réglage = 100 %**



Sélectionner le calque **3** et aller à Menu → Filtres → Bruit → Médiane et reporter le **réglage = 12 pixels**
Enfin passer le « **Mode de fusion** » en « **Lumière tamisée** ».



Aplatir l'image avec Calque →Aplatir l'image et enregistrer l'image finale en jpeg



Résultat final →



510 : effet d'étoiles « star »

Permet de créer des étoiles scintillantes sur une carte de vœux par exemple.



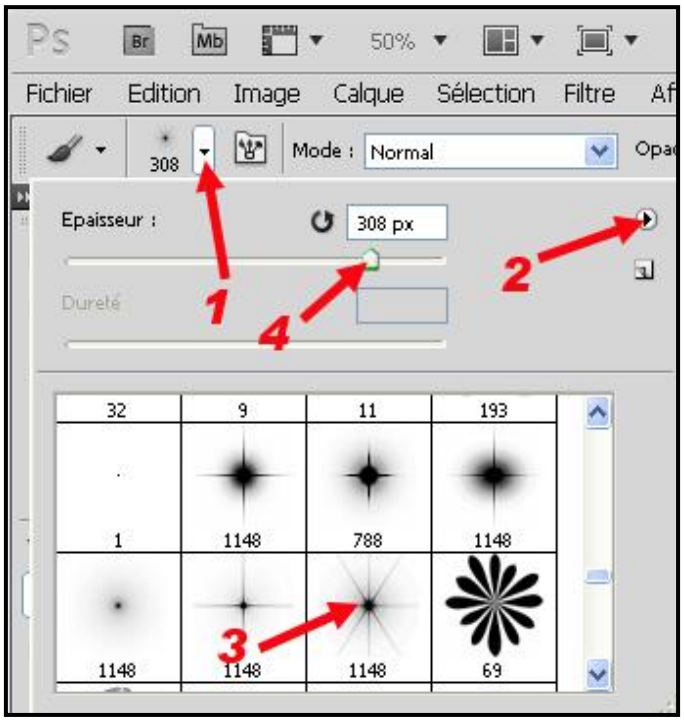
1 - Procédure préalable à exécuter la 1ère fois pour installer cet outil (Photoshop étant fermé).
Télécharger le plugin **« Star_Brushes_by_DemosthenesVoice.abr »**
sur le site : **http://www.4shared.com/file/N46cS17c/Star_Brushes_by_DemosthenesVoi.html**

Installer ce plug-in dans le logiciel Photoshop en respectant la procédure suivante :
Ouvrir le dossier où ce plug-in a été téléchargé et copier « **Star_Brushes_by_DemosthenesVoice.abr** »
Aller à :
Poste de travail (ou Ordinateur) → Disque local C/: → Program files → Adobe Adobe → Photoshop CS5 → Presets → Brushes.
Coller le plug-in « **Star_Brushes_by_DemosthenesVoice.abr** » dans ce dossier.

2 - Utilisation de l'outil « Star » :
Ouvrir le document où vous voulez insérer une ou des étoiles.
Dans la Boite à outils, sélectionner l'outil «**Pinceau**» **(raccourci clavier : B)** →



Dans le bandeau supérieur, cliquer sur le petit triangle noir situé à droite de « **Forme** » indiqué par la flèche rouge **1**



Une nouvelle zone apparaît :
Cliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone, indiqué par la flèche rouge **2**
Puis cliquer sur « **Petites vignettes** » : une liste de « **Formes par défaut** » apparaît.

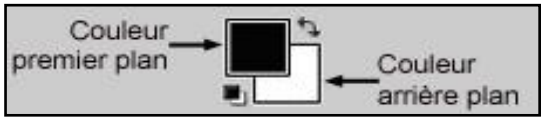
Recliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone indiqué par la flèche rouge **2** : une longue liste de « **Formes**» apparaît.
Dans cette liste, cliquer sur « **Star Brushes by DemosthenesVoice** ».
Une nouvelle fenêtre apparaît demandant de « **Remplacer** » ou « **Ajouter** ».
Valider en cliquant sur « **Ajouter »**

Dans la fenêtre « **Pinceau** », faites défiler les formes jusqu'à trouver les formes « **Star** » indiquées par la flèche rouge **3**.

Cliquer sur l'une de ces formes au choix.
Elle apparaît dans la petite fenêtre « **Forme** » du bandeau supérieur.

Agir ensuite sur le curseur « **Epaisseur** » indiqué par la flèche rouge **4** pour définir la taille de l'étoile selon l'effet recherché.

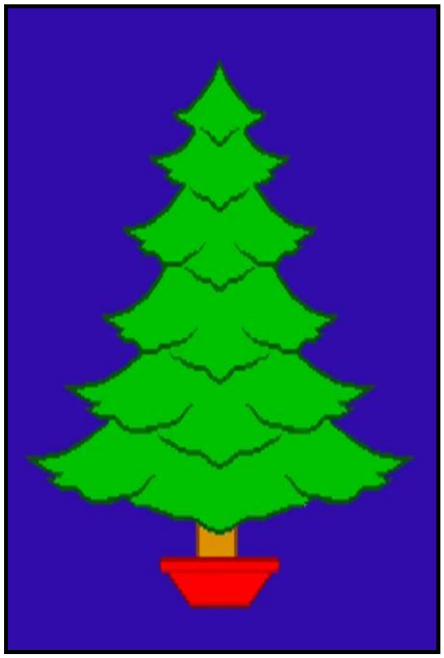
Choisir ensuite la couleur des étoiles
Dans boite à outils, cliquer 1 fois sur le carré de couleur de gauche (**Couleur premier plan**)



Choisir la couleur dans la palette (par exemple : jaune).
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette. Valider par **OK**
Créer un nouveau calque : Calque → Nouveau → Calque
Chaque clic gauche de souris crée une « star ».
Eventuellement, reprendre en modifiant en **+** ou en **–** l'épaisseur de la « Star » pour obtenir l'effet voulu.
Finaliser en aplatissant l'image : Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

511 : effet de constellation d'étoiles

Permet de créer des étoiles de décoration de couleurs différentes, par exemple, pour décorer une carte de vœux ou pour réaliser un arrière-plan constellé.



1 - Ouvrir un document vierge aux dimensions de votre choix.
Le remplir avec une couleur assez sombre (bleu) pour faire ressortir ultérieurement les étoiles créées.
Y copier ou non un objet à décorer (un sapin par exemple)

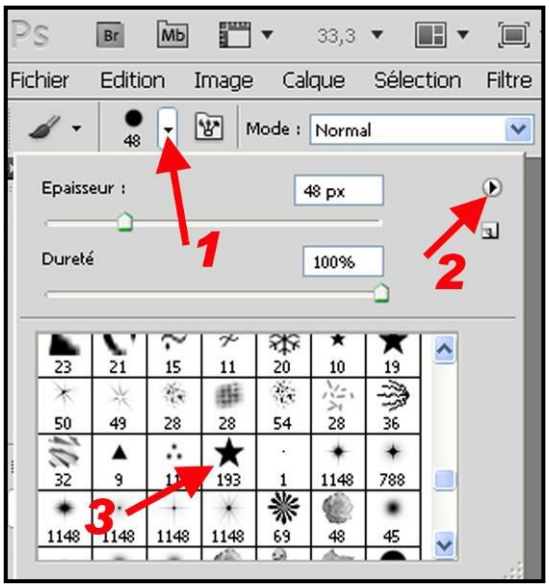


2 – Dans la boite à outils, sélectionner l'outil **« Pinceau »** **(raccourci B)** ➔

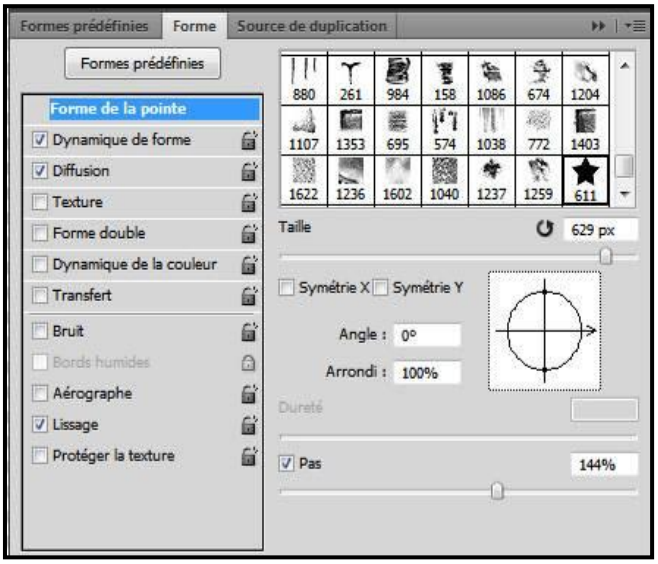
Dans le bandeau supérieur, cliquer sur le petit triangle noir situé à droite de la fenêtre « **Pinceau** » indiqué par la flèche rouge **1**

Une nouvelle zone apparaît : cliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone, indiqué par la flèche rouge **2** puis cliquer sur « **Petites vignettes** » :
Une liste de « **Formes par défaut** » apparaît.
Recliquer sur le petit triangle noir à droite de cette zone, indiqué par la flèche rouge **2** : une longue liste de « **Formes**» apparaît. Dans cette liste de formes proposées, cliquer sur « **Formes d'outil variées** »
Valider en cliquant sur « **Ajouter »**
Dans la fenêtre « **Pinceau** », faites défiler les formes jusqu'à trouver la forme « **Etoile** » indiquée par la flèche rouge **3**.
Cliquer sur cette forme à utiliser : elle apparaît dans la petite fenêtre « **Forme** » du bandeau supérieur.

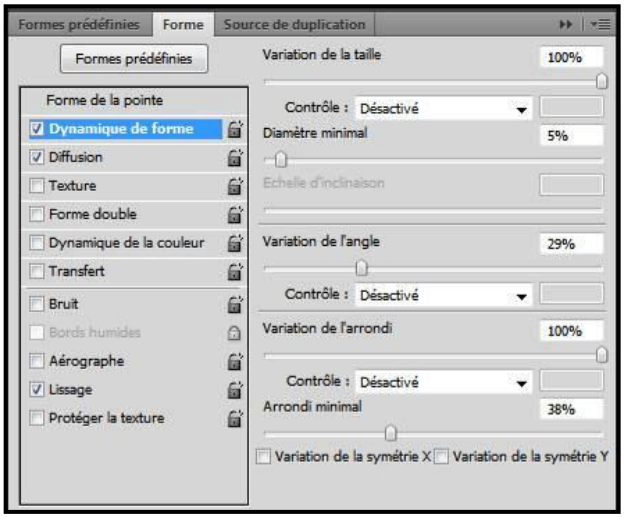
3 - Faire apparaitre la fenêtre « **Forme** ». Si celle-ci n'est pas ouverte, cliquer sur « **Fenêtre** » dans le bandeau supérieur.
Puis cocher « **Forme** » **(raccourci clavier : F5)** :
Fenêtre → Forme.



Une nouvelle zone apparaît ➔

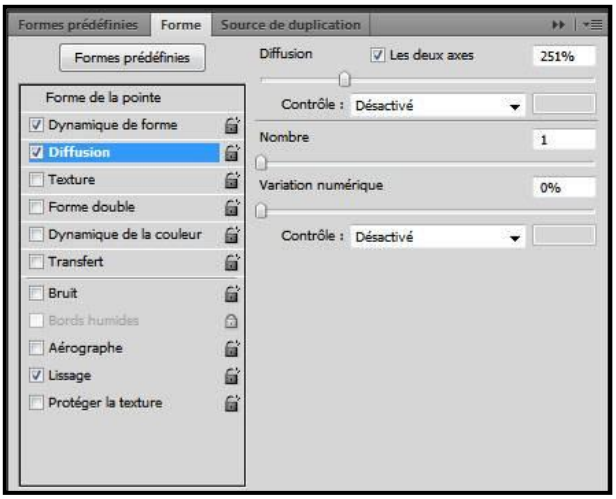


➔ **4** - Cliquer d'abord sur « **Forme de la pointe** » qui se surligne en bleu et reporter les valeurs ci-contre :



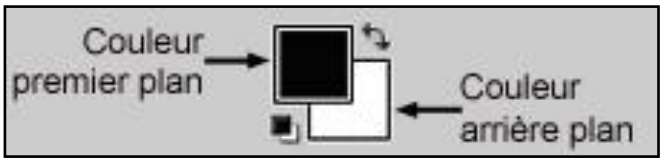
5 - Cocher ensuite « **Dynamique de forme** » puis cliquer sur « **Dynamique de forme** » qui se surligne en bleu et reporter les valeurs ci-contre ➔

6 - Cocher ensuite « **Diffusion** » puis cliquer sur « **Diffusion** » qui se surligne en bleu et reporter les valeurs ci-contre ➔



Cocher ensuite **« Lissage** ».

7 - Choisir ensuite la couleur des étoiles
Dans boite à outils, cliquer 1 fois sur le carré de couleur de gauche (**Couleur premier plan**) ⬇



Choisir la couleur à sa convenance dans la palette (par exemple : blanc)
La couleur sélectionnée apparaît dans un petit carré en haut à droite de la palette.
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**

Créer un nouveau calque : Calques → Nouveau → Calque
Tout en maintenant le clic gauche de la souris appuyé, déplacer la souris de façon harmonieuse, sur la zone à consteller.
Une succession d'étoiles de tailles différentes se crée à votre convenance.



8 - Si le résultat obtenu n'est pas satisfaisant, revenir à l'étape précédente dans « **Historique** » puis re-ouvrir la fenêtre « **Forme** » **(raccourci clavier : F5)**
Recliquer sur « **Forme de la pointe** » qui se surligne en bleu et modifier les valeurs affichées de « **Taille** » et de « **Pas** » en agissant en **+** ou en **–** sur les curseurs correspondants.
Modifier aussi éventuellement les valeurs affichées de « **Dynamique de forme** » et de « **Diffusion** » suivant effet recherché.
Refaire un essai de constellation dans le nouveau calque précédent.



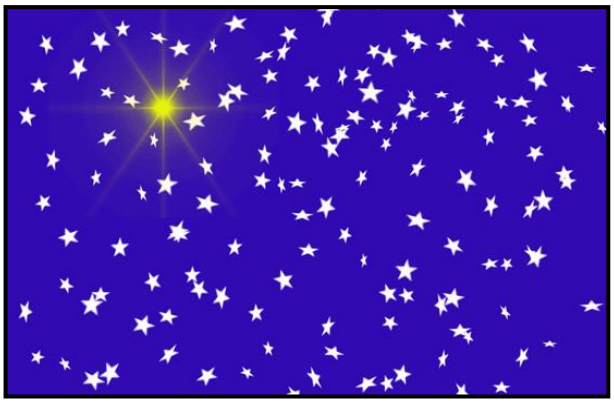
9 – autres couleurs
Si nécessaire, répéter cette opération avec d'autres couleurs d'étoiles (par exemple : jaune puis rouge) en changeant la couleur de premier-plan et en créant à chaque fois, un nouveau calque. ➔

Pour conserver ces calques créés et pouvoir retravailler ultérieurement l'image, enregistrer le document au format Photoshop PSD

Finaliser en aplatissant l'image
Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg



10 - autre application : Ciel étoilé ⬇



512 : écrire un texte en lettres d'or ou d'argent

Permet de créer des textes de cartes de vœux par exemple, avec des lettres donnant un effet d'or ou d'argent

A – Ecrire un texte en lettres d'or

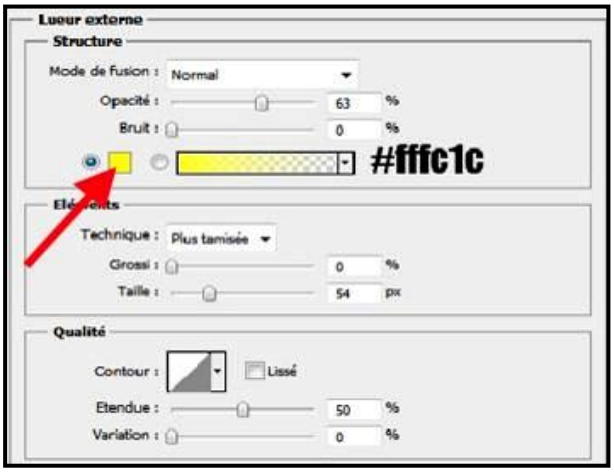


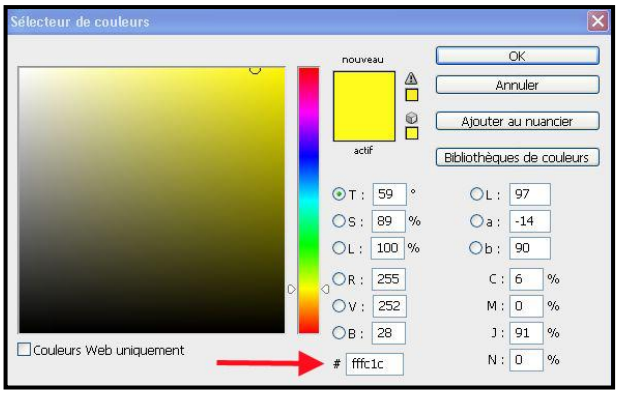
1 - Créer un document vierge aux dimensions de votre choix.
Le remplir avec une couleur assez sombre pour faire ressortir ultérieurement l'effet « Or »

Ecrire le texte en lettres blanches en utilisant **l'outil texte (T)** avec la police et la taille à votre convenance (voir § 304)

2 - Aller dans Calques ➔ Styles de calques ➔ Lueur externe

Dans la fenêtre « **Lueur externe** », pour obtenir la couleur référencée **« #fffc1c »,** cliquer sur la case « **Couleur** » indiquée ci-contre par la flèche rouge, donnant accès au « **Sélecteur de couleurs »** ➔

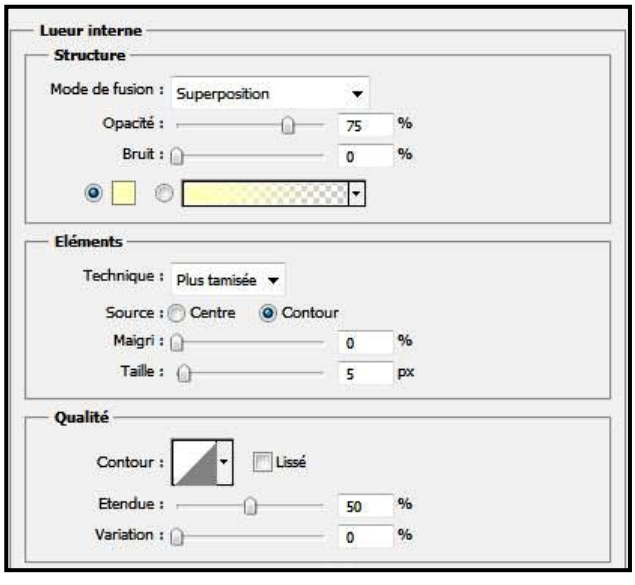




➔ Dans la fenêtre « **Sélecteur de couleurs** », dans la case indiquée ci-contre par la flèche rouge, taper la référence couleur **« #fffc1c »** pour obtenir un jaune puis valider par **OK.**

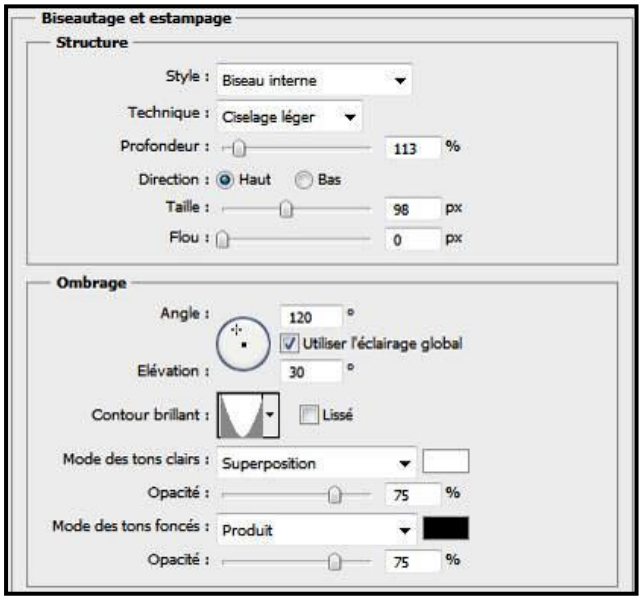
➔ Reporter les autres valeurs et réglages indiqués
Puis valider par **OK.**

3 - Aller ensuite dans Calques ➔ Styles de calques ➔ Lueur interne.
Dans la fenêtre « **Lueur interne** », reporter les valeurs et réglages indiqués ➔
Puis valider par **OK.**



4 - Aller ensuite dans Calques ➔ Styles de calques ➔ Biseautage & Estampage.

Dans la fenêtre « **Biseautage & Estampage**», reporter les valeurs et réglages indiqués ➔
Puis valider par **OK.**



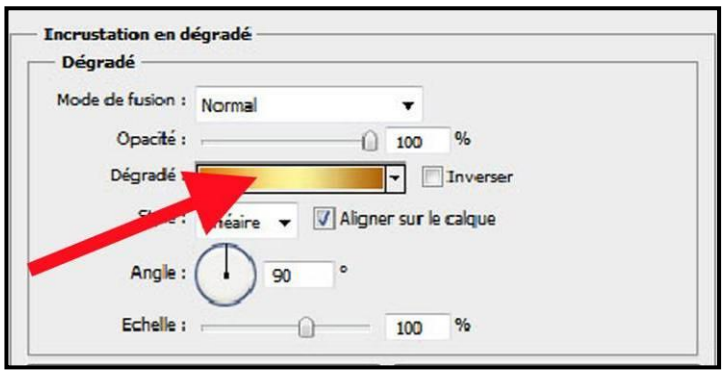
5 - Aller ensuite dans Calques ➔ Styles de calques ➔Satin.

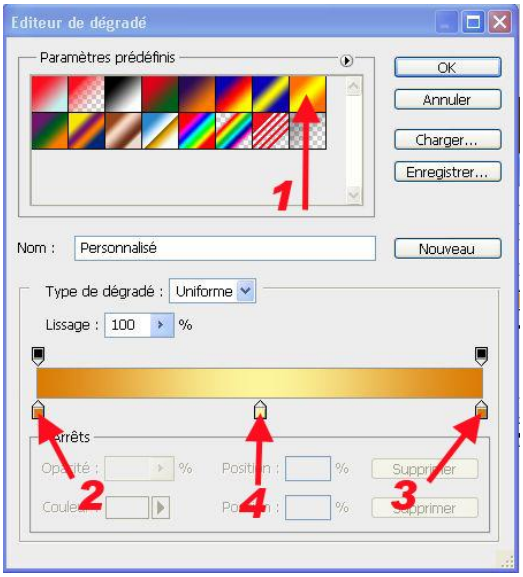
Dans la fenêtre « **Satin**», reporter les valeurs et réglages indiqués dont la couleur jaune référencée **« #ffea00 »** ➔
Puis valider par **OK.**



6 - Aller ensuite dans Calques ➔ Styles de calques ➔ Incrustation en dégradé.

Dans la fenêtre « **Incrustation en dégradé**», pour obtenir le dégradé demandé, cliquer dans la fenêtre indiquée par la flèche rouge ci-contre ➔
Donnant accès à l'« **Editeur de dégradé** » ➔





➔ Dans la fenêtre « **Editeur de dégradé**», cliquer d'abord dans la zone indiquée par la flèche rouge **1** ci-contre, pour obtenir un dégradé symétrique.

➔ Puis reporter les couleurs référencées en cliquant sur :
- case « **2** » et en tapant **« #da7c06** »
- puis case « **3** » et en tapant « **#da7c06** »
- puis case « **4** » et en tapant « **#fcf59c** »



Reporter les autres valeurs et réglages indiqués puis valider par **OK.**

Cette procédure un peu complexe vous donne un texte avec **de superbes effets d'or.**



B - Ecrire un texte en lettres d'argent

Même procédure que pour effet « Lettres d'or » avec modifications suivantes :
- dans « **Lueur externe** », mettre couleur « blanc » référencée « **fffff** »
- dans « **Lueur interne** », mettre couleur « blanc » référencée « **fffff** »
- dans « **Biseautage & Estampage** », pas de changements
- dans « **Satin** », mettre couleur « blanc » référencée « **fffff** »
- ne pas appliquer la dernière étape « Incrustation en dégradé »

Tout cela vous donne un texte avec **de superbes effets argentés.**



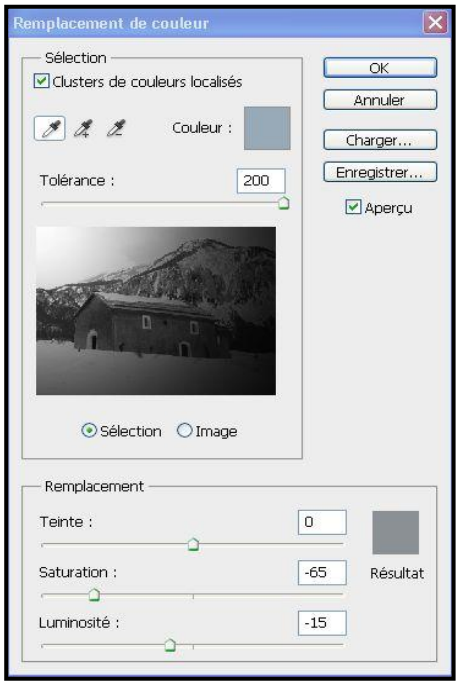
513 : effet chute de neige

Permet de donner l'impression d'une chute de neige sur un paysage hivernal

Ouvrir la photo à transformer (voir § 101)



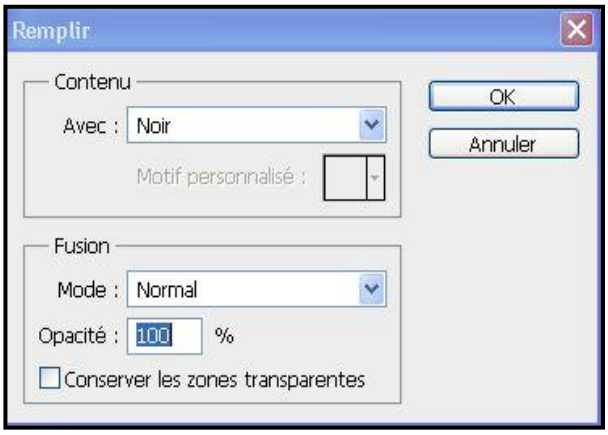
1 - Désaturer le ciel en particulier et le paysage plus généralement pour donner l'impression d'un temps de neige gris avec : Image → Réglages → Remplacement de couleur
Dans la fenêtre « **Remplacement de couleur** », effectuer les opérations suivantes
- avec la pipette, sélectionner la couleur du ciel
- mettre la tolérance maxi. avec T = 200
- déplacer les curseurs « **Saturation** » et « **Luminosité** » vers le **-** pour griser le ciel et l'ambiance générale
(voir valeurs ci-dessous 🡻)
Valider par **OK**

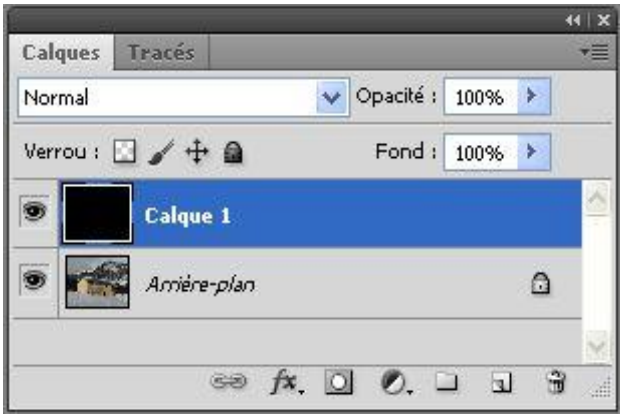




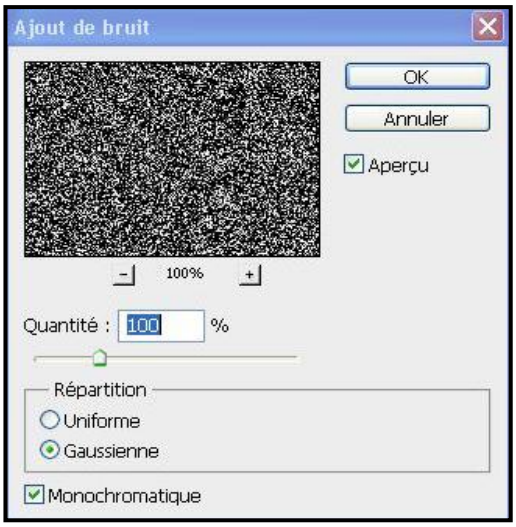
2 - Créer un nouveau calque avec Calques → Nouveau → Calque → **« Calque 1 »**
Valider par **OK**

3 - Remplir ce « **Calque 1** » de la couleur **Noir** avec : Edition → Remplir → Calque → Contenu avec → Noir
Appliquer les réglages suivants : Opacité = 100%, Mode de fusion = normal.
(voir valeurs ci-contre →)
Valider par **OK**

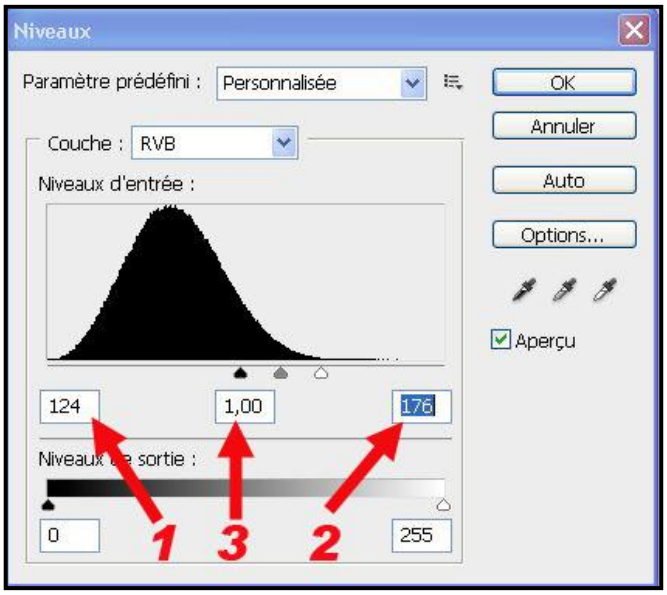




4 - Dans la fenêtre « **Calques** », sélectionner le « **Calque 1** »
Ajouter du bruit avec : Filtre → Bruit → Ajout de bruit
Appliquer les réglages suivants : Quantité = 100%, Répartition = Gaussienne, Monochromatique = coché
(voir valeurs ci-contre →)
Valider par **OK**

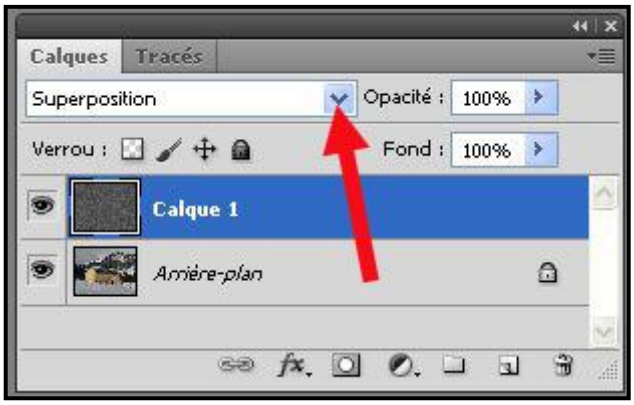


5 - Ajouter du Flou avec : Filtre → Atténuation → Plus de flou
Valider par **OK**

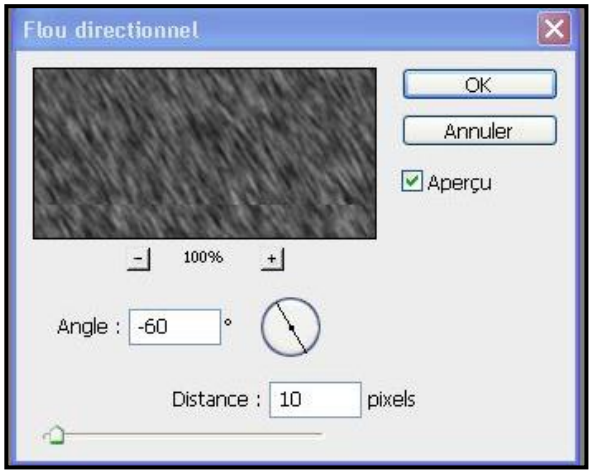


6 - Transformer ce bruit avec : Image → Réglages → Niveaux
Modifier les 3 curseurs avec les valeurs suivantes : Curseur « noir » = 124, curseur « blanc » = 176, curseur « moyen » = 1
(← voir valeurs ci-contre indiquées par les flèches **1, 2, 3**)
Valider par **OK**

7 - Dans la fenêtre « **Calques** » ↓, mettre le mode du « **Calque 1** » sur « **Superposition** »



8 - Ajouter du Flou directionnel avec : Filtre → Atténuation → Flou directionnel
Avec les réglages suivants : Angle = -60°, Distance = 10 pixels
(voir valeurs ci-dessous ↓)
Valider par **OK**

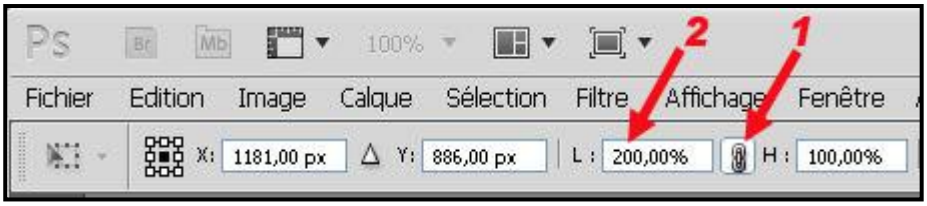


9 - Dupliquer ce « **Calque 1** » avec : Calque → Dupliquer ce calque → Calque 1 copie
Valider par **OK**

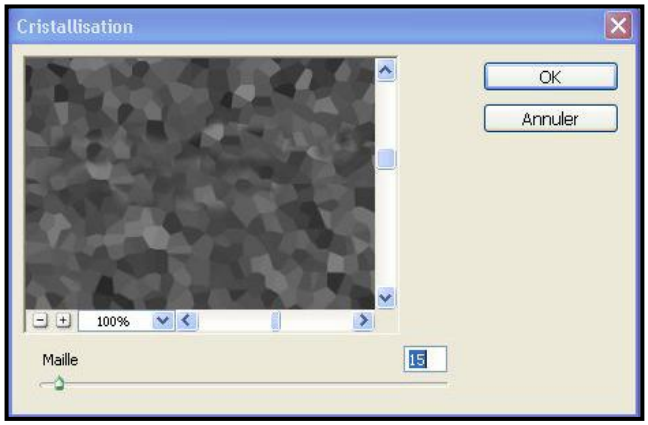
10 - Retourner le « **Calque 1 copie** » de 180° avec : Edition → Transformation → Rotation 180°

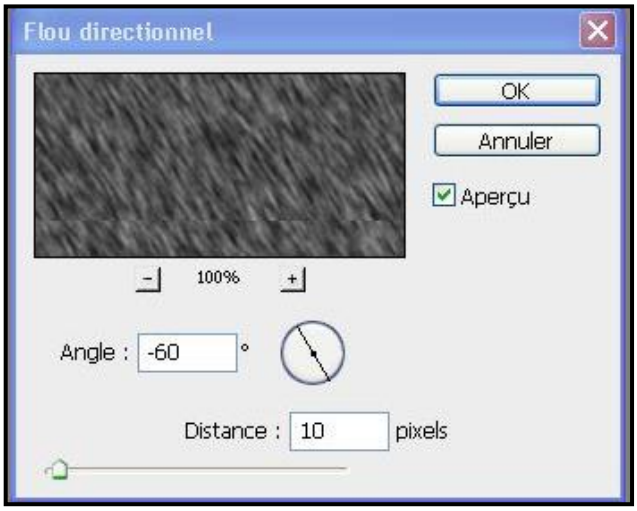
11 - Modifier les proportions du « **Calque 1 copie** » avec Edition → Transformation manuelle **(raccourci Ctrl +T)**
Dans le bandeau supérieur, cliquer sur les maillons de chaines situés entre L & H (voir flèche **1**) pour désolidariser les 2 dimensions L & H

Passer la valeur de L = 100,00 à L = 200,00 % (voir flèche **2**)
(voir valeurs ci-contre →)
Valider par **OK**



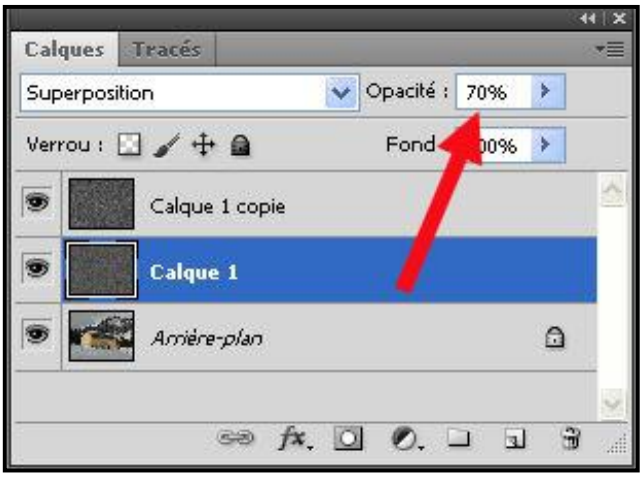
12 - Modifier l'aspect du bruit de « **Calque 1 copie** » avec : Filtre → Pixellisation → Cristallisation
Avec le réglage suivant : Maille = 15
(voir valeurs ci-contre →)
Valider par **OK**





13 - Ajouter à nouveau du Flou directionnel avec : Filtre → Atténuation → Flou directionnel
Avec les réglages suivants : Distance = 10 pixels, Angle = -60°,
(← voir valeurs ci-contre)
Valider par **OK**

14 - Dans la fenêtre « **Calques** », sélectionner le « **Calque 1**» et baisser si nécessaire, le curseur « **Opacité** » = 85%
(voir valeurs ci-contre →)



15 - Pour conserver ces calques créés et pouvoir retravailler ultérieurement l'image, enregistrer l'image au format Photoshop PSD

16 - Finaliser en aplatissant l'image avec Calques → Aplatir l'image
Enregistrer l'image finale en jpeg

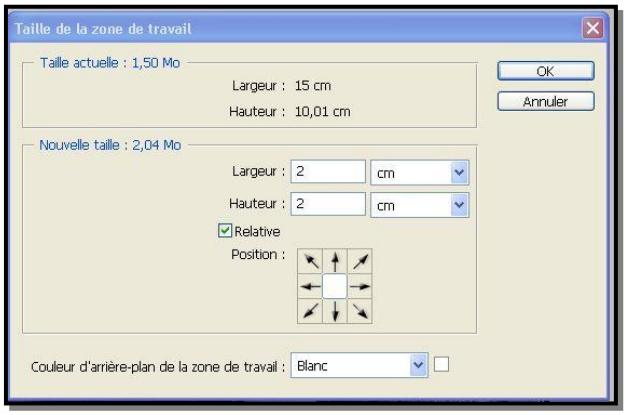


514 : sortir le sujet de l'image

Permet de sortir une partie d'un sujet de son arrière-plan

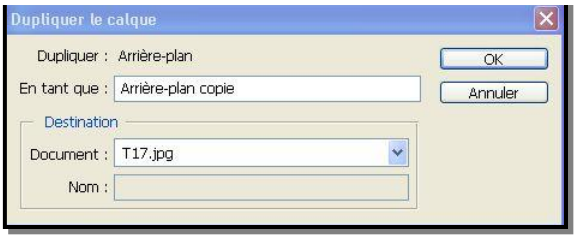
Ouvrir l'image à transformer (voir § 101)
Créer une zone blanche de 2 cm autour de la photo avec : Image → Taille de la zone de travail
Pour cela, reporter les réglages suivants : Largeur = 2 cm / Hauteur = 2 cm





Dupliquer le calque « **Arrière-plan** » en faisant Calque → Dupliquer **(raccourci Ctrl / J)**

Sélectionner ensuite ce calque « **Arrière plan copie** »
Dans la boite à outils, prendre l'outil **« Plume »** **(raccourci P)** et sélectionner l'avant du sujet en zoomant **(raccourci Ctrl / +)** pour avoir le max de précision dans le tracé.







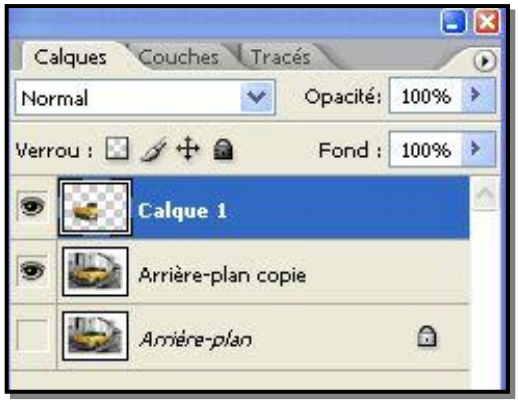
Ensuite cliquer sur « **Tracés** »

Tout en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, cliquer sur le **tracé** nommé « **Tracé de travail »**
La zone entourée par l'outil plume devient la zone sélectionnée.
Effectuer un copier/coller de cette zone avec : Edition → Copier + Coller **(raccourci Ctrl / C puis Ctrl / V)**
Cette opération crée un nouveau calque « **Calque 1** »
Masquer le calque « **Arrière-plan** » en cliquant sur l'œil à gauche de ce calque pour le faire disparaître.



Retourner au calque « **Arrière plan copie** »
Avec l'outil « **Rectangle de sélection** » de la boite à outils **(raccourci M)**, sélectionner la zone de l'image que l'on souhaite conserver en arrière plan
Intervertir la sélection avec : Menu → Sélection → Intervertir
Puis faire « **Couper** » **(raccourci Ctrl / X)** pour supprimer tout ce qui ne fait pas partie de la sélection

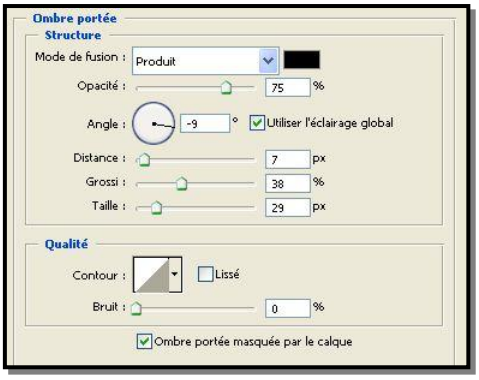
Vérifier que les calques « **Calque 1** » et « **Arrière-plan copie** » se superposent parfaitement sinon déplacer l'un des 2 calques pour obtenir cette superposition correcte.



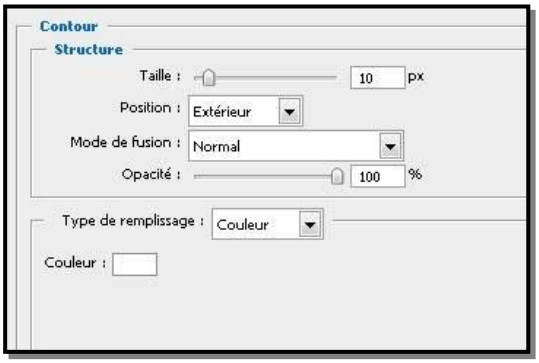
Rester dans le calque « **Arrière plan copie** » et appliquer une ombre portée.

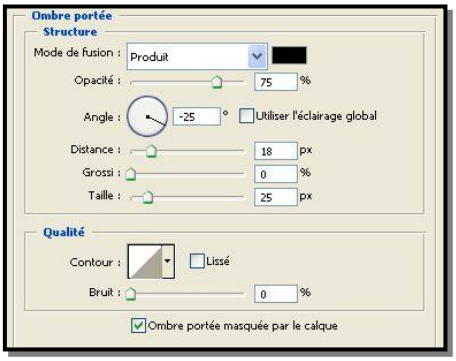
Calque → style de calque → ombre portée et reporter les réglages suivants **: 75% - 7 – 38 – 29 - 0**
+ si mouvement vers la gauche : « **angle » : - 9**
+ si mouvement vers la droite : « **angle » : + 171**





Effet contour par Calque → style de calque → contour avec couleur « **blanc** » **+ réglages : 10 – 100%**



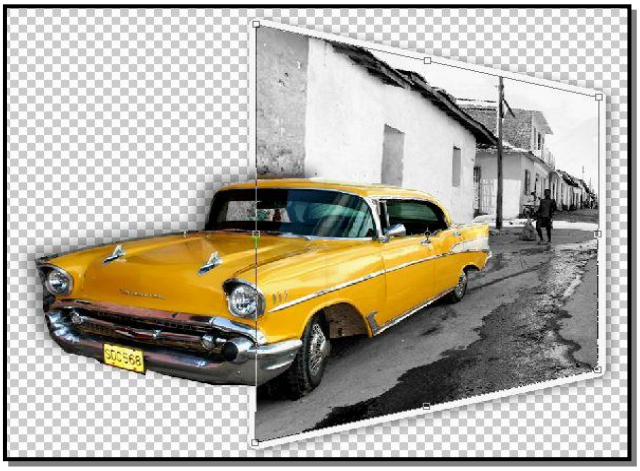


Sélectionner le calque « **Calque 1** » et appliquer une ombre portée.
Calque → style de calque → ombre portée et reporter les réglages suivants **: 75% - 18 – 0 – 25 - 0**
- décocher « **utiliser l'éclairage global** »
+ si mouvement vers la gauche : « **angle » : - 25**
+ si mouvement vers la droite : « **angle » : + 155**

Resélectionner le calque « **Arrière plan copie** »
Aller à Menu → Edition → Transformation → Perspective.
Agir sur les coins de la sélection pour créer l'effet de perspective en veillant bien à ce que les calques « **Calque 1** » et « **Arrière-plan copie** » se superposent parfaitement sinon retoucher la perspective ou déplacer l'un des 2 calques pour obtenir cette superposition correcte.

Valider par **OK (**ou touche **Enter)** et désélectionner avec Sélection → Désélectionner **(raccourci Ctrl / D)**
Faire réapparaître le calque « **Arrière-plan** » en cliquant sur l'œil à gauche du calque pour le rendre visible.
Dans la boite à outils, utiliser l'outil « **Pipette** » **(raccourci I)** pour sélectionner 2 couleurs.
Par exemple, blanc et jaune.
A l'aide de l'outil « **Dégradé** » de la boite à outils **(raccourci G),** remplir le calque « **Arrière plan** » avec ces 2 couleurs en dégradé avec un angle à votre convenance (par exemple de bas en haut).

Pour finir, fusionner tout les calques : Calque → Fusionner les calques **(raccourci Ctrl / Maj / E)**





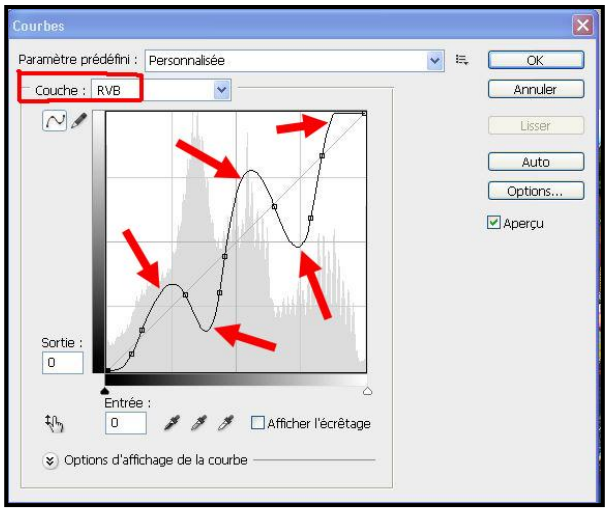
515 : effet psychédélique sur un sujet

Permet de créer des effets complètement irréels de couleurs sursaturées et aléatoires sur une image.

Ouvrir l'image à transformer (voir § 101)



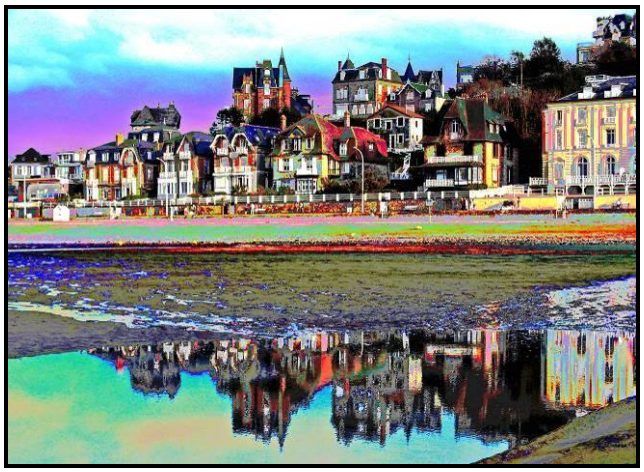
Accéder à la « **Courbe de colorimétrie** » avec : Image → Réglages → Courbes **(raccourci Ctrl / M)**
Voir principe ci-contre ➔ :
Sélectionner Couches = RVB



Créer plusieurs points d'ancrage sur la courbe puis tirer cette courbe entre les points d'ancrage vers le haut ou le bas de façon aléatoire en observant les modifications colorimétriques de l'image jusqu'à ce que cela vous convienne comme effet « psychédélique ».

Le résultat est laissé à l'appréciation de celui qui regardera ces transformations et qui n'est pas obligé d'apprécier ce style !!

Possibilité d'obtenir d'autres effets aléatoires en sélectionnant uniquement la couche : R ou V ou B
Puis agir sur la courbe de colorimétrie comme précédemment.





Autres exemples :





516 : effet psychédélique sur une fumée

Permet de créer des effets de couleurs aléatoires sur les volutes d'une fumée



A - Conditions de prise de vue :

Pour la fumée, il est préférable d'utiliser un bâtonnet d'encens qui produit une fumée plus lourde qu'une cigarette et crée des volutes plus graphiques

Mettre ce bâtonnet devant un carton noir et éclairer latéralement la fumée avec un flash cobra déporté.

Mettre un coupe flux (carton déflecteur) sur le côté du flash pour qu'il éclaire uniquement les volutes de fumée sans éclaircir le fond noir du carton.

Faire plusieurs prises de vue en soufflant très légèrement sur la fumée pour créer des volutes et des dispersions intéressantes.

B- Transformations

1 - Ouvrir l'image à transformer (voir § 101)

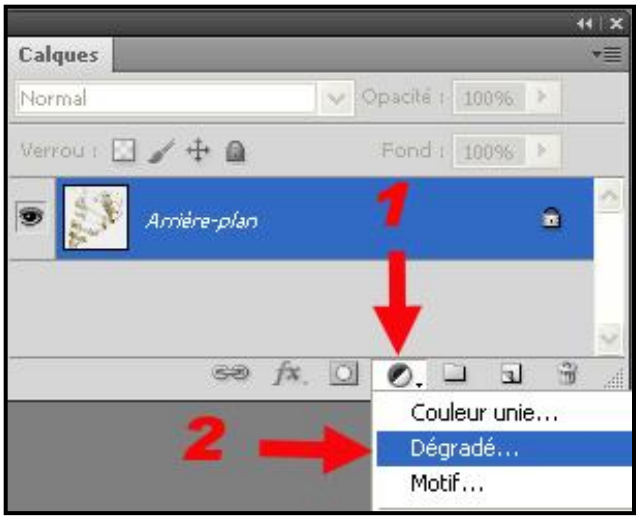
Convertir en négatif pour obtenir un fond blanc avec

Image → Réglages → Négatif **(raccourci Ctrl / I)**

Voir résultat ci-contre ➔

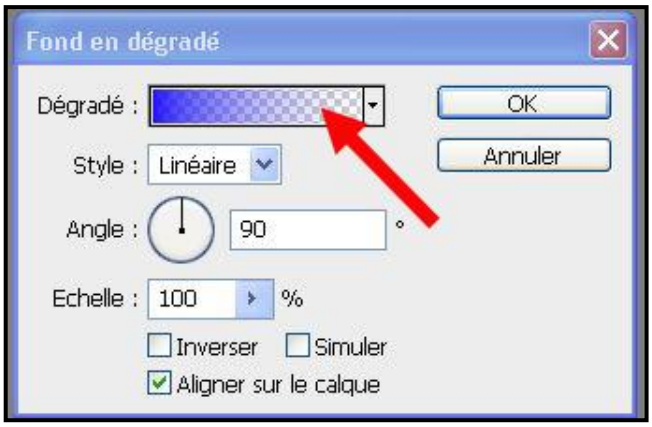


2 - Dans la fenêtre « **Calques** », sélectionner le calque « **Arrière-plan** » puis cliquer sur l'icône (petit rond bicolore) indiqué par la flèche **1** ➔



➔ **3** - Dans le menu déroulant proposé, cliquer sur « **Dégradé** », comme indiqué par la flèche **2** ci-contre.

4 - Dans la nouvelle fenêtre « **Fond en dégradé** », cliquer sur le bandeau « **Dégradé** » comme indiqué par la flèche ci-dessous ➔.

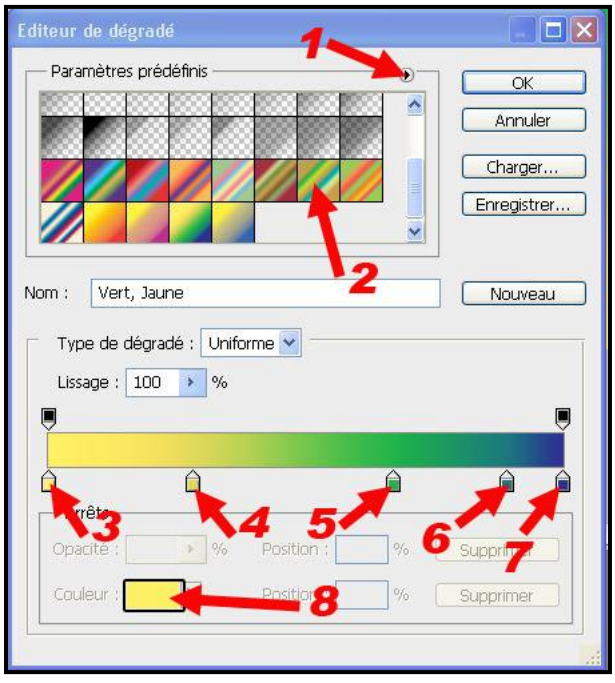


5 - Dans la nouvelle fenêtre « **Editeur de dégradé** » cliquer sur le petit triangle indiqué par la flèche **1** comme montré ci-contre ➔

Dans la liste de « **Dégradés**» proposés, cliquer sur « **Harmonies de couleurs 1** »

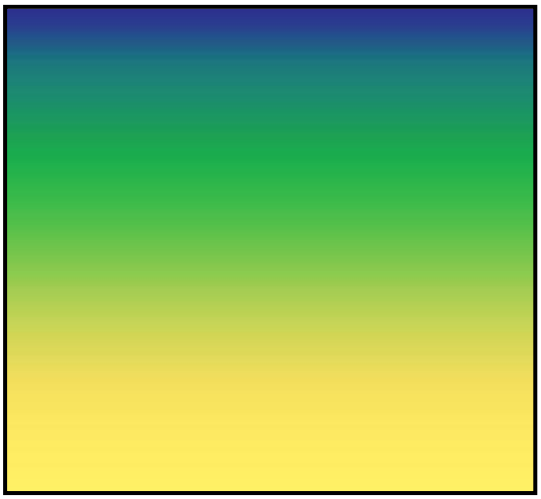
Valider en cliquant sur « **Ajouter »**

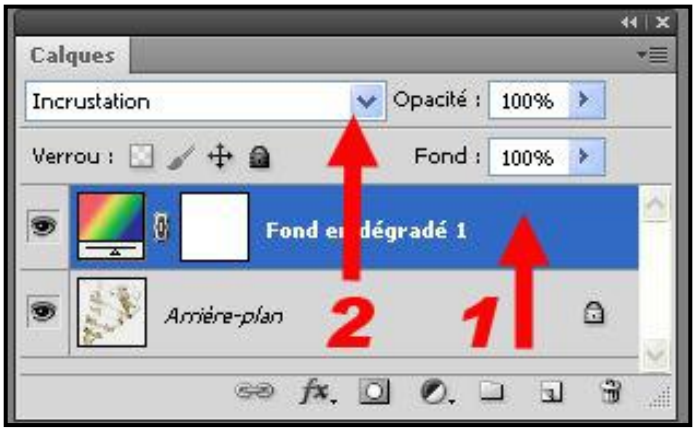
Idem avec « **Harmonies de couleurs 2** »



6 - Dans la fenêtre « **Editeur de dégradé** », choisir l'un des dégradés proposés en « **Paramètres prédéfinis** » selon la gamme de couleurs souhaitées pour créer l'effet psychédélique comme indiqué par la flèche 2 ci-dessus ↑.

Valider par **OK**
L'image apparaît alors comme indiqué ci-contre →





← **7** - Dans la fenêtre « **Calques** », sélectionner le calque « **Fond en dégradé** » comme indiqué par la flèche **1** ci-contre. Puis mettre le mode de ce calque sur « **Incrustation** » comme indiqué par la flèche **2** ci-contre.

L'image de volutes de fumée apparaît alors dans un dégradé de couleurs qui n'affecte que les zones de fumée sans colorer l'arrière-plan blanc.
Terminer l'effet en jouant éventuellement sur le contraste pour accentuer ce résultat.

8 - Pour conserver ces calques créés et pouvoir retravailler ultérieurement l'image, enregistrer l'image au format Photoshop PSD

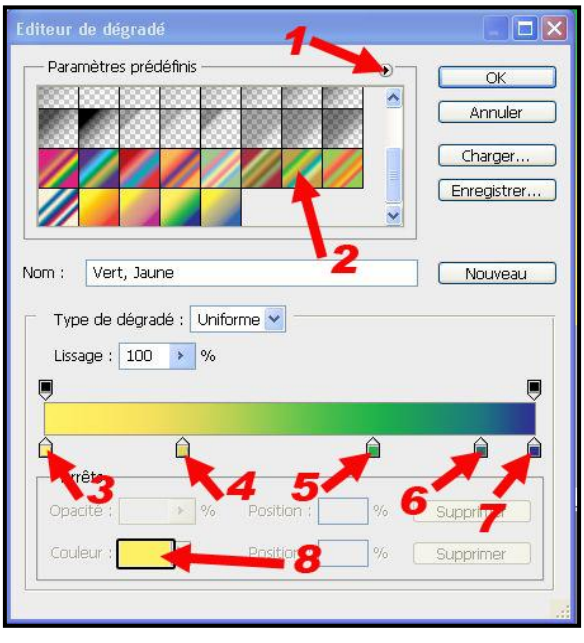
9 - Finaliser en aplatissant l'image avec : Calques → Aplatir l'image.
Enregistrer l'image finale en jpeg

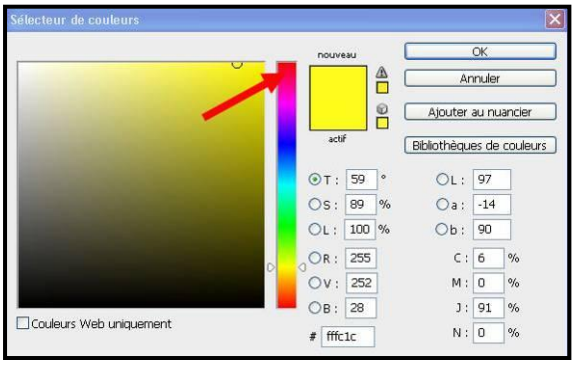


10 - Pour modifier la gamme des couleurs, revenir au § 515-6.
Dans la fenêtre « **Editeur de dégradé** », choisir un autre dégradé dans la liste proposée en « **Paramètres prédéfinis** » selon la nouvelle gamme de couleurs souhaitées
Valider par **OK**

11 - Si la gamme souhaitée n'apparaît pas dans la liste des « **Paramètres prédéfinis** », il est possible de modifier séparément chacune des couleurs.

Cliquer dans les cases « **3 à 7** » indiquées par les flèches rouges ci-contre →, pour changer la (ou les) couleurs.
Pour cela**,** cliquer sur la case « **Couleur** » indiquée par la flèche rouge **8**, donnant accès au **Sélecteur de couleurs** ↓





Voir ensuite idem § 512-A-2
Valider l'effet obtenu ou reprendre § 515-10

517 : effet puzzle

Permet de créer un effet de puzzle de 20 pièces sur une image avec possibilité de modifier chaque pièce du puzzle

1 - Installation

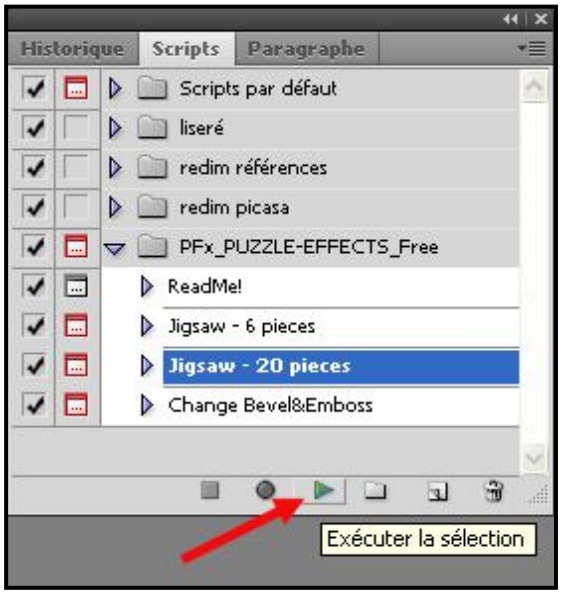
Télécharger le dossier zippé sur **http://runamux.net/search/view/zip/Nhtq3v-e/pfx_puzzle-effects_free**
Enregistrer le dossier zippé dans votre PC



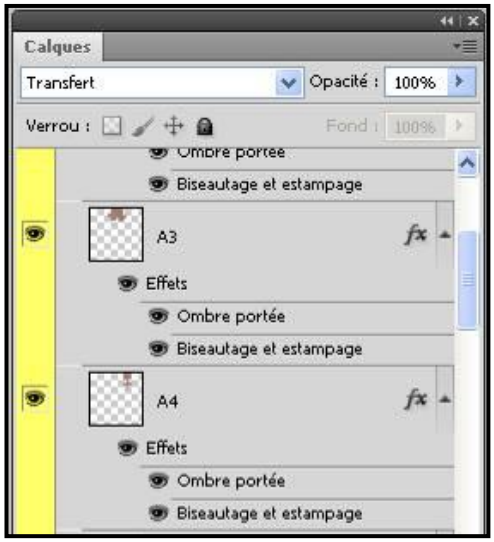
Dézipper le dossier pour extraire les différents fichiers
Sélectionner le fichier Action « **PFx_PUZZLE-EFFECTS_Free.atn** »
Un double clic gauche sur ce fichier installe le script « **PFx_PUZZLE-EFFECTS_Free** » dans les scripts de Photoshop CS5

2 - Utilisation

Ouvrir une image dans Photoshop
Ouvrir la fenêtre « **Scripts** » avec : Fenêtre → Scripts
Le dossier script « **PFx_PUZZLE-EFFECTS_Free** » propose 2 types de puzzles :
- Jigsaw 6 pièces
- Jigsaw 20 pièces

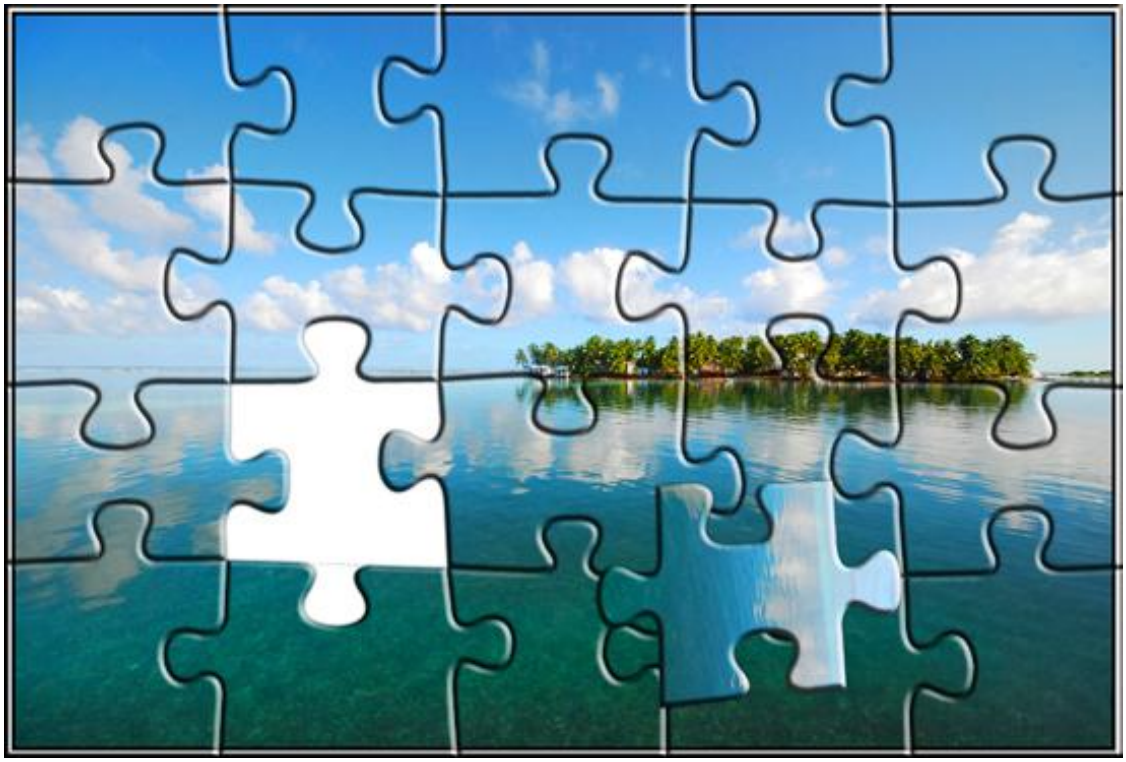


Sélectionner l'un des 2 types, « **Jigsaw 20 pièces** » par exemple.
Lancer le script en cliquant sur le bouton « **Exécuter la sélection** », indiqué par la flèche rouge →



Le script crée un document avec 20 calques nommés de A1 à D5 correspondant à chacune des 20 pièces du puzzle.

En sélectionnant l'un de ces calques, il est possible d'agir à sa convenance sur la pièce correspondante, indépendamment des autres pièces du puzzle : déplacer, tourner, modifier taille ou couleur, ajouter un texte ….



518 : utilisation du logiciel Shape Collage 2.5.3 et son transfert dans Photoshop

1 – Installation du logiciel

Télécharger le logiciel **Shape Collage 2.5.3 sur le site :** http://www.shapecollage.com/download
Enregistrer le fichier téléchargé nommé « **ShapeCollage-2.5.3-Setup.exe** » dans un dossier de votre PC.

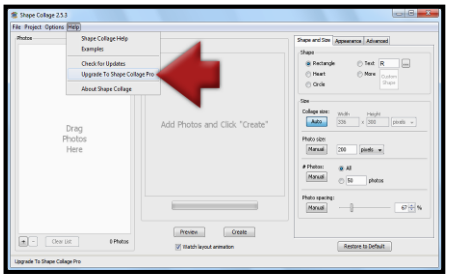
Ce fichier est un exécutable qui va installer le logiciel dans votre PC.
Pour cela, double clic sur ce fichier puis suivre la procédure d'installation (dont choisir la langue : français) de Shape Collage représenté par l'icône ➔



Cette version est un gratuitiel aux possibilités réduites :
- incrustation d'un filigrane en bas de chaque image
- impossibilité d'enregistrer en PSD pour transformation dans Photoshop

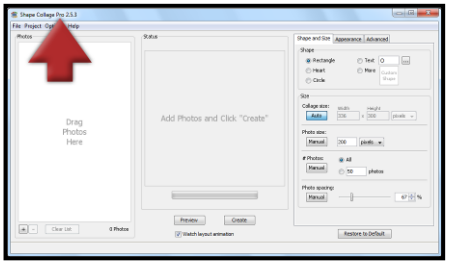
Pour obtenir la version « **Shape Collage Pro 2.5.3** » avec toutes les possibilités, il faut effectuer une mise à niveau « **Pro** » en entrant la clef de licence en effectuant la procédure suivante :

- lancer le logiciel Shape Collage
- cliquez sur « Aide » → « Mettre à jour Shape Collage Pro » ➔
- entrer la clé de licence Shape Collage Pro suivante:
  KTEYE-A89YD-NMH32-BB5BY-UDNKK-WE8MH-38A6-4AHGB
- valider par « **Upgrade** » ➔

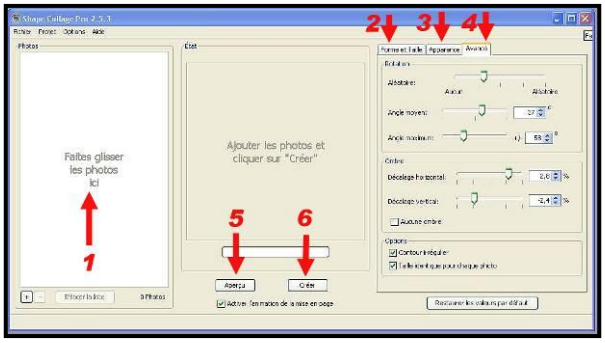




- le titre doit être maintenant **« Shape Collage Pro »** ➔



2 – Utilisation du logiciel



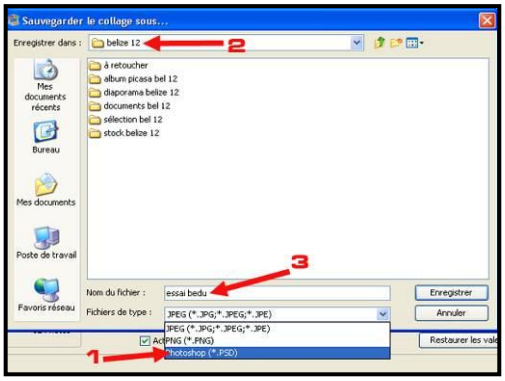
Ouvrir **« Shape Collage Pro »** ➔
Faire glisser dans la fenêtre de gauche, les photos sélectionnées (flèche rouge **1**)

Agir à votre convenance sur les différents réglages des onglets : « **Forme & taille** » (flèche rouge **2**), « **Apparence** » (flèche rouge **3**) & « **Avancé** » (flèche rouge **4**).

Cliquer autant de fois que nécessaire sur « **Aperçu** » (flèche rouge **5**) jusqu'à obtenir une disposition des photos à votre convenance.

cliquer ensuite sur Créer (flèche rouge **6**)
Ouverture de la fenêtre « **Sauvegarder le collage sous ...** »
Dans « Fichier de type », choisir (flèche rouge **1**) :
- « JPEG » si enregistrement direct mais sans possibilités de transformation du document créé.
- « Photoshop PSD »pour enregistrer le document pour transformation ultérieure

Indiquer dans quel dossier enregistrer le document (flèche rouge **2**) pour le retrouver ensuite
Donner un nom de fichier au document « carte vœux 2013 » par ex. (flèche rouge **3**)
Valider en cliquant sur « **Enregistrer** »



Le document se crée dans Shape Collage et s'enregistre sous la forme d'un icone PSD ➔



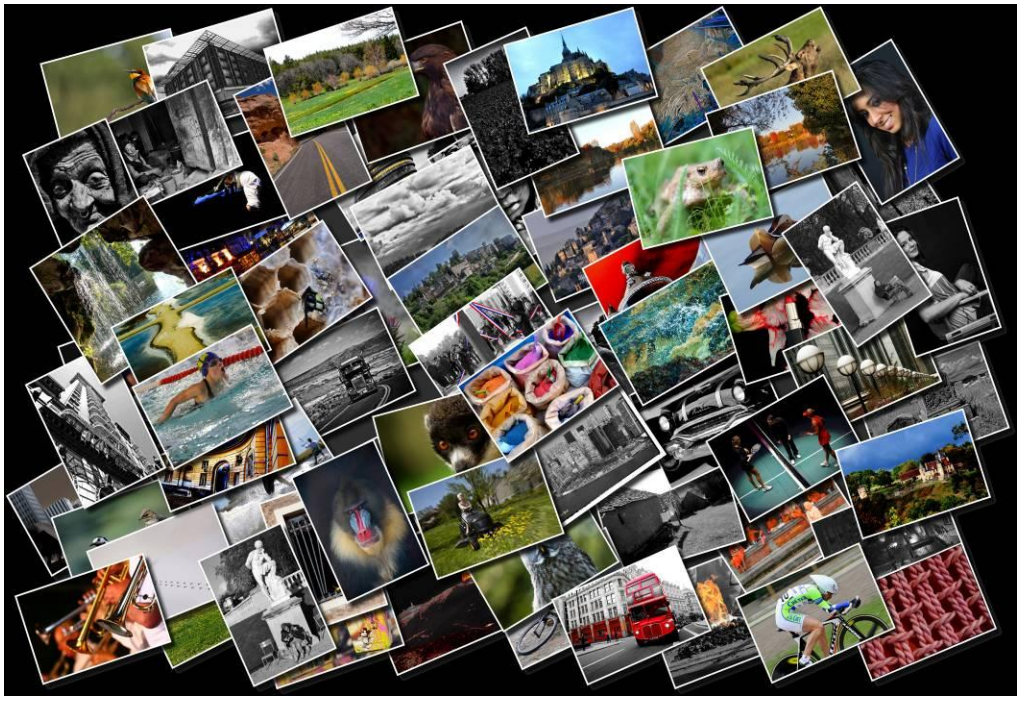
2 – transfert dans Photoshop

Double cliquer sur cet icone et le document va s'ouvrir automatiquement dans Photoshop
Ouvrir la fenêtre « **Calques** » de Photoshop avec : Fenêtre → Calques, pour voir tous les calques et les modifier (déplacement, rotation, ordre …)
Enregistrer ensuite directement en PSD pour pouvoir le remodifier ultérieurement
Puis Aplatir les calques avec : Calques → Aplatir l'image, pour enregistrer en Jpeg exploitable

3 - Exemples









6 – Autres fonctions très utiles

601 : Création de planches contact

Très utile pour archivage sur papier afin de retrouver une photo dans un dossier ou un CD

Chemin d'accès : Fichier → Automatisation → Planche contact**.**

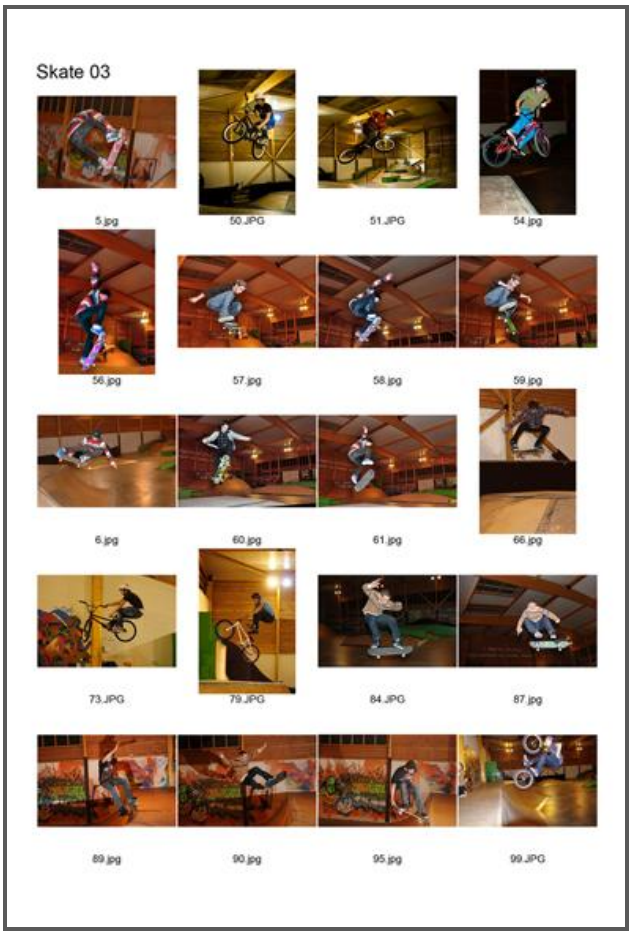
Une fenêtre s'ouvre où l'on doit entrer toutes les infos. nécessaires
- sélectionner le dossier où sont les photos à traiter dans « **Parcourir** »
- définir le format de la zone utile : 19 x 27 cm pour une feuille 21 x 29,7 cm pour rajouter les marges extérieures
- choisir la résolution (100 dpi suffit), le mode couleur ou N / B,
- définir le nombre de colonnes et de lignes suivant le nombre de photos à archiver.
  Dans les exemples ci-dessous : 3 ou 4 colonnes & 5 lignes
- fixer la police et la taille des caractères des légendes des photos : Arial = 9 pts.
- choisir "**Espacement automatique**" pour espaces vertical et horizontal entre les photos
- valider par **OK (**ou touche **Enter)** pour lancer la réalisation de la planche contact.

Attention : pendant la réalisation de la planche contact, on voit des images furtives clignoter bizarrement pendant un certain temps:
Pas de panique, c'est le PC qui travaille.
Attendre tranquillement qu'il ait fini sans rien toucher !!

Si le fichier contient plus de photos que ne peut en contenir une feuille, il sera créé automatiquement autant de pages que nécessaire.
Taille de l'image obtenue : Une feuille de 21 x 29,7 cm avec 42 photos en 100 dpi pèse environ 2M.
Aplatir l'image avec : Calques → Aplatir l'image pour enregistrer la planche contact en jpeg
Imprimer les pages pour en conserver l'aperçu.

Un conseil : Pour créer un classeur avec les planches contact afin de les visualiser facilement, penser à la marge de gauche.
Pour cela, modifier la taille de la zone de travail en ajoutant 1 cm à gauche puis ajuster la taille de l'image pour l'imprimer en totalité et en optimisant la taille des vignettes.





602 : Traitement par lots

Très utile pour redimensionner, redimensionner, encadrer ou retoucher un grand nombre de photos de la même façon. Il fait économiser beaucoup de temps en automatisant des fonctions répétitives.

1 - Principe : effectuer sur une photo un certain nombre d'actions qui sont en même temps, enregistrées par Photoshop dans un script, puis appliquer ce script à toutes les photos d'un dossier.
Ce script est conservé pour utilisation ultérieure sur un lot d'images répondant aux mêmes actions.
Il est éventuellement possible de modifier les ou une action du script en cas d'erreur ou de modification volontaire.

Cette fonction « **Traitement par lots** » est très utile pour harmoniser une série de photos en présentation, en définition ou en taille. Il faut donc bien choisir avant de se lancer dans un traitement par lot, quelles sont les photos à mettre dans le même lot et sur quels critères d'harmonisation.

Quelques exemples : toutes les photos verticales, toutes les photos qui auront la même bordure, toutes les photos qui auront la même couleur de marge, etc……

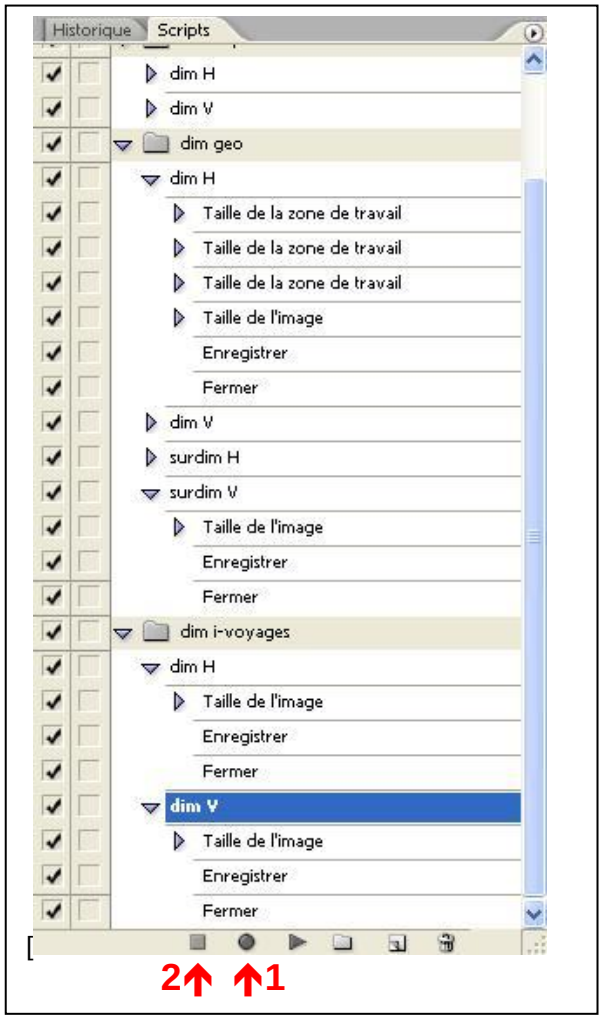
Il faut donc avant tout préparer les images pour qu'elles puissent être traitées par lots.
Les plus fréquents sont : cadrage homothétique, qualité de l'image, marge ou filet d'encadrement.
D'autres sont bien sûr possibles…

Précautions : Copier les photos que vous souhaitez traiter par lot dans un fichier en le nommant de façon facile à identifier par la suite….Cela vous évitera de tout perdre en cas de manœuvre destructrice.
Au début, on n'est jamais à l'abri…….
Ensuite, copier une image du lot dans le même dossier.
Cette image servira uniquement à écrire le script, car si on travaillait directement sur une image du lot, celle-ci serait transformée 2 fois ; une première fois pendant l'écriture du script et une seconde fois, pendant le traitement par lots

2 - Procédure d'écriture du script

Ouvrir cette image dans PSP
Ouvrir la fenêtre « **Scripts** » avec : Fenêtre → Scripts
Créer un nouvel ensemble (dossier où l'on range tous les scripts relatifs à une série de photos afin de retrouver facilement ce script ultérieurement)
Palette script → Commencer un nouvel ensemble  et lui donner un nom
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Créer un nouveau script dans cet ensemble, lui donner un nom.

Palette script → Commencer un nouveau script  et lui donner un nom
Il est possible de créer plusieurs scripts dans un même ensemble.
Valider par **OK (**ou touche **Enter)**
Lancer l'enregistrement du script en cliquant sur **1** ● qui devient rouge **1** ●
Effectuer les opérations souhaitées, celles-ci s'enregistrent au fur et à mesure dans la palette script ligne par ligne (vérifier pour être sûr).
Pour valider ces actions : → Fichier → Enregistrer ou → Enregistrer sous (pour changer de fichier ou de format), puis fermer cette photo.
Arrêter l'enregistrement du script en cliquant sur **2** ■, L'enregistrement s'arrête et **1** ● rouge s'éteint **1** ●
Effectuer maintenant le traitement du lot :
Fichier → Automatisation → Traitement par lots
L'ensemble s'affiche (ou l'afficher)
Le script s'affiche (ou l'afficher) dans le cas de plusieurs scripts.



Source : Sélectionner le dossier à modifier
Destination : Enregistrer / Fermer (ou sélectionner un fichier de destination).
Faire **OK** pour lancer le traitement.
L'ensemble des photos du lot sont alors modifiées suivant le script.
Vérifier que l'opération a réussi comme prévue, puis supprimer les copies intermédiaires pour éviter les confusions.

Notes