



Avec les Nuls, tout devient facile!

Photoshop CS6

POUR LES NULS

- ✓ Acquérir, conserver, et diffuser des images
- ✓ Montage d'images et tracés vectoriels
- ✓ Corriger les images avec une grande précision
- ✓ Le module Adobe Camera Raw
- ✓ Les tracés vectoriels

TOUT EN COULEUR!

Peter Bauer

Professeur au Photoshop World
Dream Team



Photoshop CS6
POUR
LES NULS

Peter Bauer

FIRST
» Interactive

Photoshop CS6 pour les Nuls

Titre de l'édition originale : *Photoshop CS6 For Dummies*

Publié par Wiley Publishing, Inc.
111 River Street
Hoboken, NJ 07030-5774
USA

Copyright © 2012 Wiley Publishing, Inc.

Pour les Nuls est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.
For Dummies est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

Edition française publiée en accord avec Wiley Publishing, Inc.

© 2012 Éditions First-Grund

60 rue Mazarine

75006 Paris - France

Tél. 01 45 49 60 00

Fax 01 45 49 60 01

E-mail : firstinfo@efirst.com

Web : www.editionsfirst.fr

ISBN numérique : 9782754045018

ISBN : 978-2-7540-4205-5

Dépôt légal : 3^e trimestre 2012

Mise en page : maged

Collection dirigée par Jean-Pierre Cano

Traduction : Philip Escartin

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre, est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la Propriété Intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales.

Limites de responsabilité et de garantie. L'auteur et l'éditeur de cet ouvrage ont consacré tous leurs efforts à préparer ce livre. Les Editions First-Grund, Wiley Publishing, Inc. et l'auteur déclinent toute responsabilité concernant la fiabilité ou l'exhaustivité du contenu de cet ouvrage. Ils n'assument pas de responsabilités pour ses qualités d'adaptation à quelque objectif que ce soit, et ne pourront être en aucun cas tenus responsables pour quelque perte, profit ou autre dommage commercial que ce soit, notamment mais pas exclusivement particulier, accessoire, conséquent, ou autres.

Marques déposées. Toutes les informations connues ont été communiquées sur les marques déposées pour les produits, services et sociétés mentionnés dans cet ouvrage. Wiley Publishing, Inc. et les Editions First-Grund déclinent toute responsabilité quant à l'exhaustivité et à l'interprétation des informations. Tous les autres noms de marque et de produits utilisés dans cet ouvrage sont des marques déposées ou des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.

Photoshop CS6 couleurs Poche PLN

Sommaire

[Page de titre](#)

[Page de Copyright](#)

[Introduction](#)

[À propos de ce livre](#)

[L'organisation de ce livre](#)

[Première partie : Commencer par le commencement](#)

[Deuxième partie : Améliorer facilement vos images](#)

[Troisième partie : Photoshop au service de votre art](#)

[Quatrième partie : Les dix commandements](#)

[Les conventions utilisées dans ce livre](#)

[Les icônes utilisées dans ce livre](#)

[Comment lire ce livre](#)

[Première partie - Commencer par le commencement](#)

[1 - Bienvenue dans Photoshop !](#)

[Découvrir Adobe Photoshop CS6](#)

[Photoshop OK, mais pour quoi faire ?](#)

[D'autres tâches pour Photoshop](#)

[Éléments et processus de Photoshop](#)

[Les opérations informatiques de base](#)

[Les remarquables annulations sélectives](#)

[Installation de Photoshop : bon à savoir](#)

[2 - Pour bien comprendre l'image numérique](#)

Qu'est-ce qu'une image numérique ?

La nature profonde du pixel

Combien de pixels sur une tête d'épingle ?

La résolution révélée

La résolution

Formats de fichier : lequel choisir ?

Les formats de la photo numérique

Les formats pour le Web

Les formats pour l'imprimerie

Les formats pour PowerPoint et Word

3 - Le tour du propriétaire

Comment tout cela fonctionne

C'est au menu

Panneaux à volonté

À propos de vos outils

Personnaliser Photoshop

Les espaces de travail personnalisés

Des raccourcis sans détour

Les outils prédéfinis

Les paramètres de Photoshop

Plus rationnel avec les préférences

Plus cohérent avec les couleurs

Quand Photoshop fait des siennes

4 - Acquérir, conserver, et diffuser des images

Importer des images

Transférer des images depuis un appareil photo numérique

Numériser des tirages photo

Organiser vos images

Créer une arborescence de dossiers

Adobe Bridge

Renommer facilement les fichiers

Imprimer les images

Recadrer à une proportion spécifique

Retour sur la résolution

Contrôler la couleur via Fichier/Imprimer

Les autres techniques d'impression

Partager vos images

[Créer des PDF et des sites Web](#)

[Envoyer des images avec la messagerie électronique](#)

[Deuxième partie - Améliorer facilement vos images](#)

[5 - Ombres et lumières](#)

[Donner de la vigueur à une image](#)

[Quelques notions simples sur l'histogramme](#)

[Les corrections automatiques](#)

[Courbes et Niveaux](#)

[Le réglage Niveaux](#)

[Les corrections tonales à la pipette](#)

[Le réglage Courbes](#)

[Un contrôle encore plus étroit](#)

[Tons foncés/Tons clairs](#)

[Modifier l'exposition après coup](#)

[Les outils de correction de tons](#)

[6 - Rendre les couleurs plus naturelles](#)

[Qu'est la couleur dans Photoshop ?](#)

[Modes, modèles et profondeur](#)

[Enregistrer la couleur dans l'image](#)

[Les réglages de la couleur](#)

[Se baser sur les panneaux Histogramme et Informations](#)

[Choisir les commandes de réglage](#)

[Seuil](#)

[Les corrections manuelles dans les couches](#)

[Couleurs de peaux](#)

[7 - Le module Adobe Camera Raw](#)

[Comprendre le format RAW](#)

[Qu'a de plus le RAW ?](#)

[Travailler en RAW](#)

[Avez-vous ce qu'il faut ?](#)

[Travailler avec Camera Raw](#)

[Les outils et les options d'aperçu](#)

[L'histogramme](#)

La zone d'aperçu

Les options de flux de production et les paramètres prédéfinis

Le panneau Réglages de base

Le panneau Détail

HSL, Niveaux de gris et Virage partiel

Compenser avec Corrections de l'objectif

Ajouter des effets spéciaux

Étalonner l'appareil photo

Les boutons de Camera Raw

8 - Corriger vos images avec une grande précision

Qu'est-ce qu'une sélection ?

Contour progressif et lissage

Sélectionner avec les outils adaptés

Les outils de contour de sélection

Les outils de sélection Lasso

L'outil Sélection rapide

L'outil Baguette magique

Améliorer le contour

Les commandes de sélection

Les principales commandes de sélection

La commande Plage de couleurs

Les commandes de modification de la sélection

Transformer une forme en sélection

Sélectionner avec le mode Masque

Les commandes de sélection liées aux masques

Ce qu'il y a sous le masque

Mémoriser et récupérer des sélections

Modifier une couche alpha

Ajouter des masques à des calques et à des objets dynamiques

Les masques de fusion à tracés vectoriels

Un contrôle complet grâce aux calques de réglage

Ajouter un calque de réglage

Limiter les réglages

9 - Les problèmes courants et leur solution

Devenir plus beau

T'as de beaux yeux tu sais
La fontaine de Jouvence numérique
Le régime amaigrissant numérique
Le traitement antireflet des verres de lunettes
Blanchir les dents
Réduire le bruit
L'atténuation du bruit numérique
Éliminer le bruit de luminance
S'arranger de mère nature
Ôter le superflu
Corriger la perspective
Pivoter une image avec précision

Troisième partie - Photoshop au service de votre art

10 - Le montage d'images

Le montage : $1 + 1 = 1$

Comprendre les calques
Pourquoi utiliser des objets dynamiques ?
Les modes de fusion de base
Opacité, transparence et masques de fusion
Créer des groupes d'écritage
Réalisme de vos montages
Créer des sélections complexes
La commande Point de fuite
Créer des panoramas avec Photomerge

11 - Des bords précis avec les tracés vectoriels

Pixel et vectoriel

Calques de forme : la vectorisation facile

Les outils de formes élémentaires
L'outil Forme personnalisée
Définir vos propres formes personnalisées
Modifier l'apparence d'une forme personnalisée
Simuler un calque de forme multicolore
Créer des tracés avec l'outil Plume

Comprendre les tracés

Cliquer et tirer tout au long d'un tracé

Le panneau Tracés

Personnaliser un tracé

Ajouter, supprimer et déplacer des points d'ancrage

Combiner des tracés

Personnaliser certains caractères d'une police

12 - De la classe avec les styles de calque

Que sont les styles de calque ?

Le panneau Styles

Créer des styles personnalisés

Le menu Style de calque

La boîte de dialogue Style de calque

Les bases d'un effet

Opacité, Fond et Fusion avancée

Enregistrer les styles de calque

Ajouter des styles au panneau Styles

Préserver les styles de calque

13 - Du texte dans l'image

Un mot vaut mille pixels

Outils Texte : calques et Masque

Les options de texte

Contrôler le texte avec deux panneaux

Le menu des panneaux : encore plus d'options

Travailler avec des styles

Placer une image dans du texte

Créer des paragraphes dans des zones de texte

Alignement ou justification ?

La césure

Texte déformé et texte sur un tracé

Les déformations prédéfinies

Personnaliser une déformation avec un tracé

14 - La peinture avec Photoshop

Les outils de peinture de Photoshop

Peindre avec l'outil Pinceau

Colorier avec l'outil Crayon

Effacer la couleur avec l'outil Gomme

Travailler avec les panneaux et sélectionner des couleurs

Un survol des options

Créer et enregistrer des pointes de forme personnalisées

Prélever une couleur

Intégrer un iPad dans votre flux de production de peinture numérique

Exprimez-vous sur Photoshop Express

Utiliser Adobe Nav

La peinture avec Color Lava

Eazel pas si simple

Connexion avec Photoshop

Peinture artistique avec des formes spéciales, le Pinceau mélangeur

Explorer les formes érodables

Présentation des formes aérographe et aquarelle

Mixer avec le Pinceau mélangeur

Remplissage, contours et pot de peinture

Ajouter de la couleur

Les dégradés

15 - Filtres : le côté divertissant de Photoshop

Les filtres dynamiques : Créer sans détruire

Les filtres indispensables

Renforcer la netteté

Accentuation

Netteté optimisée

Rendre des images ou des sélections floues

Corriger les déformations des objectifs

Nettoyer avec le filtre Réduction du bruit

J'aurais voulu être un artiste

Peignez à l'huile

Travailler avec la Galerie de filtres

Pousser, tirer et tordre avec Fluidité

Ai-je besoin de tous ces autres filtres ?

Ajouter un éclairage intense

Déformer

Créer des nuages

Quatrième partie - Les dix commandements

16 - Dix fonctions de Photoshop CS6 Extended

Photoshop CS6 Extended

Modes d'empilement des objets dynamiques

Travailler avec des œuvres 3D

Créer des objets 3D

Importer des objets 3D

Rendu et sauvegarde des scènes 3D

Mesurer, compter et analyser des pixels

Mesurer longueurs, surfaces, etc.

Calculer avec un point de fuite

Compter la foule ou les microbes

Afficher des enregistrements médicaux DICOM

Oublier MATLAB, DICOM et autres acronymes

Index

Introduction

Adobe Photoshop est l'un des logiciels marquants de notre époque. Il a banalisé la retouche photo, qui est techniquement à la portée de tous. Photoshop peut toutefois être intimidant – surtout par son prix ! – en raison de la quantité de menus et de panneaux, d'outils, d'options et de raccourcis, et devenir une véritable usine à gaz lorsque des modules lui sont ajoutés. Voilà pourquoi vous tenez ce livre entre vos mains. Et voilà pourquoi je l'ai écrit.

Vous désirez maîtriser Photoshop, ou vous souhaitez l'utiliser aussi efficacement que possible et accomplir les tâches pour lesquelles il a été conçu. Vous voulez un ouvrage de référence qui explique comment le logiciel fonctionne et ce qu'il faut faire, sans recourir à du jargon ni de façon encyclopédique, mais plutôt comme si un ami vous faisait partager son expérience. Bien que les explications étape par étape soient parfaites pour démontrer une manipulation, vous ne voulez pas de recettes toutes faites, mais utiles pour votre travail. Vous n'avez rien contre les astuces, du moment qu'elles peuvent s'appliquer de manière productive et censée à vos images et à vos travaux artistiques.

À propos de ce livre

Vous disposez donc d'un livre de la collection *pour les Nuls*. Il a été conçu en pensant à vos besoins spécifiques, c'est-à-dire rendre Photoshop compréhensible, convivial et... utilisable. C'est ainsi que cette nouvelle version du logiciel, estampillée

CS6, trouve dans ce livre l'expression d'un niveau d'expérience qui vous permet, enfin, de travailler avec Photoshop.

Lorsque j'ai réalisé la mise à jour de cet ouvrage, je me suis efforcé de trouver un juste équilibre entre les types d'images sur lesquels vous aurez le plus de chance de travailler et des images visuellement attrayantes, montrant des objets insolites ou des paysages lointains. Mais ce parti pris ne doit pas l'emporter sur le but de cet ouvrage. Quand un exemple pratique est nécessaire, je vous montre comment faire. J'ai veillé à ce que chaque image illustre une technique, sans chercher à distraire votre attention.

Vous constaterez dans ce livre que j'ai travaillé avec un ordinateur fonctionnant sous Windows 7. C'est une simple question de choix personnel. Hormis les boutons de la barre de titre, les touches modificatrices, quelques termes – des menus locaux au lieu des menus contextuels – et l'emplacement de quelques commandes, le fonctionnement de Photoshop est quasiment le même sur un Mac tournant sous Mac OS X Lion ou Leopard. Ensuite, je dirais que pour manipuler les outils Photoshop avec précision, il est recommandé d'investir dans une tablette graphique Wacom. Enfin, j'affirme que plus vous disposez de mémoire vive (RAM) dans votre ordinateur, et plus vous tirerez parti de la puissance de Photoshop CS6.

Un dernier point : je suppose que vous connaissez les bases de l'informatique et de l'imagerie numérique. Par exemple, si vous savez ce que signifie “cliquez sur Fichier/Ouvrir”, que vous savez ôter le bouchon de protection d'un objectif photo, vous pouvez vous lancer dans la lecture de ce *Photoshop CS6 pour les Nuls*.

L'organisation de ce livre

Photoshop CS6 pour les Nuls est un ouvrage de référence dont vous consulterez le sommaire ou l'index pour trouver les pages consacrées à un sujet spécifique et obtenir l'information recherchée. Vous pouvez aussi le lire chronologiquement du début à la fin, surtout si vous utilisez Photoshop pour la première fois. Pour mieux organiser l'information, j'ai réparti le contenu de ce livre dans des parties thématiques. Voici un aperçu de leur contenu :

Première partie : Commencer par le commencement

Le premier groupe de chapitres présente les opérations de base de Photoshop, ce que vous devez connaître du logiciel, ainsi que les manipulations élémentaires d'ouverture des images et les possibilités de revenir en arrière. Si vous débutez en infographie et si Photoshop vous est complètement nouveau, lisez attentivement les Chapitres 1 à 3. Si vous avez déjà travaillé avec Photoshop ou avec d'autres logiciels de retouche, mais ne maîtrisez pas bien la notion de *format de fichier* et/ou de *résolution*, ne manquez pas le Chapitre 2. Le Chapitre 4 est consacré au tout-venant de Photoshop : la numérisation des images et leur téléchargement depuis un appareil photo numérique, le recadrage, l'impression et la mise en ligne des images sur le Web.

Deuxième partie : Améliorer facilement vos images

Du Chapitre 5 au Chapitre 9, vous découvrirez comment améliorer vos images. Vous apprendrez ce que sont la *tonalité* (la luminosité d'une image), la *correction des couleurs* (comment les rendre plus naturelles) et aussi comment

sélectionner une partie de l'image pour corriger sélectivement. Cette deuxième partie comporte aussi un chapitre entièrement consacré au format RAW des appareils photo numériques, à son importance et comment déterminer s'il vous convient. Le dernier chapitre traite des problèmes les plus couramment rencontrés en photo numérique : la correction des yeux rouges, des rides, et l'élimination des éléments indésirables (objets, personnages...).

Troisième partie : Photoshop au service de votre art

Nous abordons ici l'aspect créatif de Photoshop. Bien que tout le monde ne désire pas l'utiliser comme logiciel de dessin, il est cependant important de bien connaître l'impressionnant et complexe panneau Formes. Les montages d'images ou *compositing*, l'ajout de texte, l'utilisation des tracés et l'application de styles de calque sont des compétences indispensables, même à ceux qui ne veulent pas "faire de l'art".

Quatrième partie : Les dix commandements

Cette dernière partie a été à la fois facile et difficile à préparer. Facile parce que les chapitres sont courts. Mais il n'a pas été facile de réduire la longue liste des sujets à seulement dix d'entre eux. Photoshop est si riche qu'il est dur de se limiter à seulement dix trucs et astuces. Toutefois, vous trouverez dix trucs sur la version Extended de CS6, vous verrez pourquoi une tablette graphique Wacom peut devenir votre meilleur allié, ou encore ce que vous devez connaître du HDR.

Les conventions utilisées dans ce livre

Vous trouverez dans les manipulations des formulations de ce genre :

Choisissez (ou parfois Cliquez sur)
Image/Réglages/LuminositéContraste.

Cela signifie que vous devez cliquer sur le menu Image, puis faire glisser le pointeur jusqu'au sous-menu Réglages, l'option LuminositéContraste, et relâcher le bouton.

Les utilisateurs d'un Mac devront simplement faire quelques adaptations sommaires. Ainsi lorsqu'ils liront : "Appuyez sur la touche Ctrl", ils comprendront "Appuyez sur la touche Cmd". Idem pour la touche Alt sur PC qui devient Option sur Mac (bien que les claviers récents des ordinateurs Macintosh soient équipés d'une touche Alt).

J'espère que les utilisateurs du Mac ont découvert le plaisir d'utiliser une souris multibouton. Donc, au lieu d'écrire :

Ctrl + clic (Mac) ou clic droit (Windows)

J'écris simplement "faites un clic-droit...". Les lecteurs Mac qui utilisent une souris autre que la Mighty Mouse sauront que l'équivalent du clic-droit est un Ctrl+clic.

Les icônes utilisées dans ce livre

Vous rencontrerez des icônes en marge des pages. Elles attirent l'attention sur des points particuliers.



Cette icône présente une nouveauté de Photoshop CS6. Si vous ne connaissez pas encore le logiciel, vous pouvez ne pas en tenir compte, c'est-à-dire que vous lirez absolument tout, y compris le contenu pointé par ce pictogramme.



Si j'ai des petits secrets ou des raccourcis à vous proposer, qui vous faciliteront la tâche et l'existence, ils seront signalés par cette icône.



Vous ne rencontrerez pas souvent cette icône. Elle signale ce qui pourrait vous compliquer l'existence ou gâcher irrémédiablement l'image sur laquelle vous travaillez.



Cette icône rappelle ce qu'il est utile de retenir, notamment les manipulations qui vous facilitent la tâche.



Vous trouverez cette icône à quelques rares endroits du livre. Elle signale un sujet très technique, qu'il n'est pas indispensable de connaître, mais qui vous aidera néanmoins à mieux comprendre telle ou telle notion un peu ardue.

Comment lire ce livre

Ce livre est un ouvrage de référence, pas un livre d'exercices ou de trucs et astuces. Si Photoshop vous pose un problème, reportez-vous au sommaire ou à l'index pour trouver les pages qui contiennent la solution. Vous pouvez aussi lire la totalité du livre, du début à la fin, mais gardez-le néanmoins à proximité de l'ordinateur lorsque vous utilisez Photoshop. Lire entièrement le livre ne garantit pas que vous aurez tout retenu, mais au moins vous n'aurez manqué aucun dessin marrant au début des parties ni aucune blague.

À moins que vous ayez emprunté ce livre, je vous conseille de l'annoter copieusement. Photoshop CS6 est un logiciel très complexe que personne ne connaît sans doute dans ses moindres détails. De nombreux concepts et techniques sont difficiles à assimiler, surtout ceux que vous utilisez rarement.

Première partie

Commencer par le commencement



“Je voulais juste régler la valeur de votre fonction Étaler.”

Dans cette partie...

Une bonne compréhension des notions et techniques de base facilite considérablement la prise en main de Photoshop. Car comment comprendre un exposé sur les contours progressifs si vous ne savez pas exactement ce qu'est un *pixel*?



Le Chapitre 1 présente Photoshop CS6. Le Chapitre 2 est consacré aux notions de base de l'imagerie numérique. Vous ferez connaissance avec les principaux formats d'image de Photoshop. Le Chapitre 3 présente la nouvelle interface du logiciel. Enfin, le Chapitre 4 explique comment importer des images dans Photoshop, qu'elles proviennent d'un appareil photo numérique ou d'un scanner. Vous apprendrez à organiser les fichiers, et vous acquerrez les notions de base de la sortie des images pour l'impression.





1

Bienvenue dans Photoshop !

Dans ce chapitre :

- ▶ Ce que Photoshop fait bien, plutôt bien ou pas mal...
 - ▶ Ce qu'il faut savoir pour travailler avec Photoshop.
 - ▶ Ce qu'il faut savoir sur l'installation de Photoshop.
-

Adobe Photoshop est sans aucun doute le meilleur logiciel de retouche d'images. Il est même devenu une sorte d'icône culturelle. Il n'est pas rare d'entendre dire : "Tiens, ça a sûrement été repris sous Photoshop", et vous retrouvez sa marque dans les bandes dessinées. Vous participez à présent à ce gigantesque phénomène appelé "Photoshop".

Que vous débutiez avec Photoshop ou que vous ayez procédé à une mise à niveau depuis une version antérieure, ou utilisé Photoshop Elements, vous serez gâté. En effet, les nouveautés Photoshop CS6 permettent de travailler mieux et plus facilement que jamais. Avant de vous guider dans les arcanes du logiciel, je commencerai par une présentation générale. Vous apprendrez comment Photoshop a été conçu, ce qu'il sait faire et ce que vous pouvez en attendre si votre tâche s'annonce vraiment très pointue. Je reverrai avec vous quelques concepts de base de l'informatique, et mettrai l'accent sur quelques spécificités de Photoshop qui font que ce logiciel diffère un peu

des autres. À la fin du chapitre, je vous communiquerai quelques conseils concernant l'installation de Photoshop, pour faire en sorte qu'il tourne au mieux.



Découvrir Adobe Photoshop CS6

Photoshop est utilisé pour toutes sortes de tâches, de la retouche et de la correction de photos numériques à la préparation des images des journaux et des magazines, en passant par la publication sur le Web. Vous trouverez Photoshop dans les agences de publicité, les laboratoires de recherche, dans des cabinets médicaux et dentaires, mais aussi dans des universités et des écoles d'art, des studios graphiques et chez des imprimeurs. En tant que Help Desk Director au National Association of Photoshop Professionals (NAPP), j'ai résolu une foule de problèmes et proposé des solutions dans d'innombrables domaines de l'infographie. Des graphistes talentueux maîtrisent Photoshop à un point tel qu'ils peuvent en faire ce qu'ils veulent.

Photoshop OK, mais pour quoi faire ?

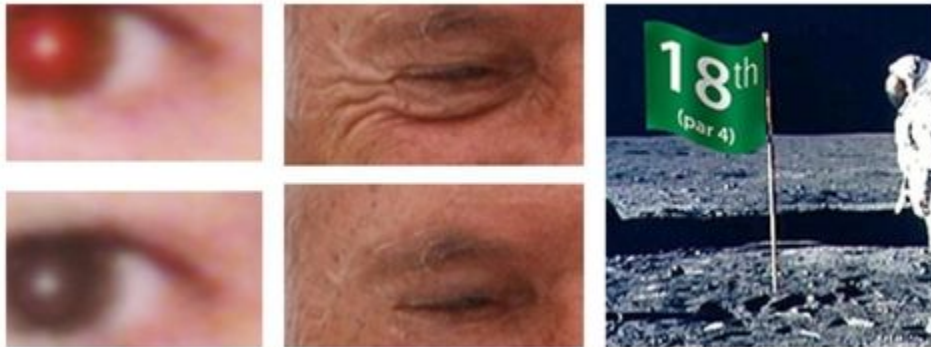
Adobe Photoshop est un logiciel de retouche. Il a été conçu pour permettre l'édition des images numériques ou numérisées, des photographies, dessins et autres œuvres. Au fil des ans, Photoshop s'est développé, proposant des fonctions de plus en plus sophistiquées. Mais, fondamentalement, c'est un logiciel de retouche. Le processus classique se ramène à ceci : vous ouvrez une image dedans, vous intervenez dessus, puis vous l'imprimez, comme l'illustre la [Figure 1.1](#).

Figure 1.1 : Les trois phases de la photo numérique sont la prise de vue, la retouche et l'impression.



Que l'image provienne d'un appareil photo numérique, qu'elle ait été numérisée par un scanner ou entièrement créée dans Photoshop, elle est dans tous les cas constituée de minuscules points colorés carrés, c'est-à-dire d'éléments d'image appelés *pixels*. Nous y reviendrons plus en détail au Chapitre 2. La tâche de Photoshop consiste à modifier et régler la couleur de ces pixels, que ce soit un par un ou en groupe, afin de donner à l'image l'apparence désirée. C'est à vous seul qu'incombe cette apparence finale (signalons à ce sujet que Photoshop est dépourvu de filtre Sens artistique ou Bon goût). La [Figure 1.2](#) montre quelques tâches classiques de retouche : la correction des yeux rouges, l'atténuation des rides (tous deux traités au Chapitre 9), et le montage d'images ou *compositing* (étudié au Chapitre 10).

Figure 1.2: Quelques tâches classiques de Photoshop.



Cette nouvelle version de Photoshop propose de nombreuses fonctions inédites qui aident à l'accomplissement de tâches souvent complexes. Par exemple, toutes les versions de Photoshop CS6, c'est-à-dire Standard et Extended, permettent de travailler sur des séquences vidéo. La fonction Plage de couleur du menu Sélection permet de Détecter les visages. Désormais, lorsqu'il faut travailler sur du texte, CS6 inclut les styles de caractères et de paragraphes (Chapitre 13). Vous pouvez également activer l'option Enregistrer automatiquement les données de récupération afin de protéger votre travail en cas de blocage de Photoshop.

Les grandes nouveautés de CS6 sont les améliorations apportées à l'outil Pièce ainsi que l'apparition de l'outil Déplacement basé sur le contenu. Ainsi, l'outil Pièce dispose désormais de la fonction Contenu pris en compte qui s'avère bien plus puissante que la fonction éponyme de la boîte de dialogue Remplir.

L'outil Déplacement basé sur le contenu permet de sélectionner un élément de l'image que vous souhaitez faire apparaître dans une partie de votre document. Une fois que vous avez positionné (donc coupé) l'élément, le vide qu'il laissait

antérieurement (un trou) est automatiquement rempli par les pixels environnants. Ainsi, sur la [Figure 1.3](#), j'ai déplacé le ballon. Vous constatez qu'aucun raccord n'est visible à l'endroit où se situait initialement l'objet et à l'emplacement où il repose désormais.

Pour utiliser l'outil Déplacement basé sur le contenu vous n'avez pas besoin de créer préalablement une sélection avec un outil de ce type. En effet, l'outil Déplacement basé sur le contenu effectue des sélections comme l'outil Lasso. Toutefois, rien ne vous empêche, comme pour l'outil Pièces, de procéder à une sélection avec un outil de sélection traditionnel comme le Lasso, puis de déplacer l'élément avec l'outil Déplacement basé sur le contenu.

Figure 1.3: L'outil Déplacement basé sur le contenu permet de déplacer un élément sans raccord visible.



Depuis des années, Photoshop a développé de puissantes fonctions d'illustration et a rejoint Illustrator dans la gestion des formes vectorielles. Photoshop CS6 présente désormais un moteur de forme optimisé dont les pointes de forme érodables, des aéroglyphes, et des pinceaux pour aquarelle, étendant ainsi ses possibilités d'outil de peinture numérique. La [Figure 1.4](#) montre les différences qui existent entre une image pixellisée (photo) à gauche, une illustration vectorielle au centre, et une

peinture numérique à droite. L'art vectoriel est traité au Chapitre 11, et la peinture numérique au Chapitre 14.

Figure 1.4: Photoshop gère les images point à point, vectorielles et même la peinture numérique.



Photoshop inclut des fonctionnalités élémentaires de conception Web dont les tranches et les animations qui ne sauraient rivaliser avec un outil comme Dreamweaver ou Flash. Photoshop CS6 est accompagné par Adobe Bridge dont le panneau Sortie permet de créer des sites Web complets, mais aussi de diffuser vos œuvres sous la forme de présentations PDF avec des effets de transition entre chaque diapositive.

Photoshop CS6 et Photoshop CS6 Extended

Une fois encore, Adobe décline Photoshop en deux versions : Photoshop CS6 et Photoshop CS6 Extended. Les fonctions de retouche sont identiques dans les deux versions. En revanche, Photoshop CS6 Extended propose des fonctionnalités qui intéressent les scientifiques, les chercheurs, le montage vidéo et

les programmes de modélisation 3D (ces nouveautés sont approchées au Chapitre 16).

Quelle version acquérir? Tout simplement celle dont vous avez le plus besoin. Si vous utilisez CS6 pour la retouche d'image, inutile de dépenser des euros supplémentaires pour obtenir une version Extended dont vous n'emploierez jamais les fonctionnalités spécifiques. En revanche, si vous achetez une suite créative CS6 pour profiter de programmes supplémentaires comme Adobe Acrobat, Illustrator et InDesign (entre autres), vous profiterez également de Photoshop CS6 Extended.

En conclusion, il est impossible de vous conseiller. Le mieux est sans doute de télécharger les versions d'évaluation de Photoshop CS6 pour cibler vos besoins. Vous achèterez alors la version qui vous convient, en toute connaissance de cause.

D'autres tâches pour Photoshop

Bien que Photoshop ne soit pas un logiciel de PAO ou de création d'illustrations, il permet malgré tout de confectionner des brochures simples, des affiches, des cartes de vœux et autres documents apparentés. L'une des fonctions qui démarquent Photoshop des logiciels graphiques d'entrée de gamme est son puissant moteur typographique, capable de placer du texte, le modifier, le mettre en forme et l'enrichir à l'instar des meilleurs traitements de texte. Photoshop est même équipé d'un correcteur orthographique. Pas mal pour un logiciel conçu à l'origine pour la retouche des photos...

La mise en page dans Photoshop n'est pas particulièrement compliquée, pour un document ne comportant qu'une à trois pages. Le moteur typographique de Photoshop est plus

Éléments et processus de Photoshop

À bien des égards, Photoshop CS6 est un logiciel comme les autres : vous le démarrez, vous ouvrez et enregistrez des fichiers, et quittez le programme normalement. Beaucoup de fonctions ont un raccourci clavier. À l'instar des autres logiciels, la fenêtre peut être agrandie, réduite, redimensionnée et fermée.

Les opérations informatiques de base

Le Chapitre 3 aborde les aspects spécifiques à Photoshop concernant les panneaux flottants, les menus et les sous-menus ainsi que les outils de la barre Options. Mais auparavant, je tiens à réviser quelques notions informatiques fondamentales.

Démarrer Photoshop

Photoshop peut être démarré en double-cliquant sur un fichier d'image, ou depuis le dossier Applications (Mac) ou le menu Démarrer (Windows). Les utilisateurs de Mac peuvent en outre tirer l'icône du programme – le logiciel lui-même – et la déposer dans le Dock afin d'y accéder d'un seul clic. Vous trouverez aussi un fichier nommé Adobe Photoshop CS6 dans le dossier Adobe Photoshop CS6, à l'intérieur du dossier Applications. Le Chapitre 3 présente l'interface de Photoshop CS6.



Sous Windows 7, vous pouvez également cliquer sur le bouton Démarrer, puis saisir immédiatement au clavier Photoshop. Dans la section Programmes du menu Démarrer, vous verrez apparaître Adobe Photoshop CS6. Cliquez dessus !



N'ouvrez jamais une image dans Photoshop à partir d'un support amovible (CD, DVD, l'appareil photo ou sa carte Flash, une disquette ZIP, une clé USB, etc.) ou d'un lecteur réseau. Copiez toujours le fichier dans le disque dur local, ouvrez-le depuis ce disque et enregistrez-le dessus. Ensuite seulement, copiez le fichier vers sa destination. Vous pouvez ouvrir un fichier depuis un disque dur interne ou externe, mais pour éviter de perdre votre travail, ou le fichier tout entier, à cause d'un problème de lecture ou d'écriture sur un support amovible, il est recommandé de s'en tenir au disque dur de l'ordinateur.

Travailler avec les images

Dans Photoshop, vous travaillez sur des fichiers d'image séparés. Chacun est enregistré sur le disque dur dans un format spécifique. Photoshop est capable d'ouvrir presque n'importe quelle image faite de pixels, de même que certains formats de fichiers qui ne le sont pas (les formats sont étudiés au Chapitre 2). Rappelez-vous que pour changer de format de fichier, vous ouvrez l'image dans Photoshop et utilisez la commande Enregistrer sous afin de créer un autre fichier. Bien que ce ne soit théoriquement pas obligatoire sur un Mac, je vous recommande vivement de toujours ajouter l'extension de fichier à la fin du nom. Si Photoshop ne parvient pas à ouvrir une image, c'est peut-être parce qu'il n'en reconnaît pas le format. Par exemple, Photoshop ne pourra pas ouvrir un fichier Excel (extension .xls) ou un document Word (.doc), car ce ne sont pas des formats d'image. Si vous venez d'acheter un appareil photo numérique et que Photoshop est incapable d'ouvrir les images RAW qu'il produit, recherchez un module Camera Raw. Dans ce cas, ouvrez le menu Aide et exécutez la commande Mises à jour qui installera la dernière version du plug-in Camera Raw.

Enregistrer les fichiers

Vous devez utiliser la commande Enregistrer ou Enregistrer sous afin de préserver les modifications apportées aux images. Après avoir enregistré puis fermé l'image, les changements sont irréversibles. Tenez compte de ces deux préceptes lorsque vous travaillez sur des images auxquelles vous tenez :

✓ **Travaillez uniquement sur une copie du fichier d'image.** À moins que vous travailliez sur une photo numérique au format Raw (étudié au Chapitre 7), vous devez effectuer une sauvegarde de sécurité de l'image avant de la modifier dans Photoshop. Vous aurez ainsi l'assurance, si vous commettez une horrible erreur, de pouvoir tout reprendre du début. Cela dit, vous ne travaillez jamais directement sur une photo au format Raw : comme Photoshop ne peut réécrire le fichier original, c'est toujours sur une copie que vous intervenez.



✓ **Activez la récupération automatique.** Cliquez sur Edition/Préférences /gestion des fichiers (Photoshop/Préférences/Gestion des fichiers sur Mac), et cochez l'option Enregistrer automatiquement les données de récupération tous/toutes les x minutes. Choisissez une périodicité de sauvegarde dans le menu local adjacent. Ainsi, en cas de blocage de Photoshop, le programme sera capable de vous proposer une version de récupération de votre travail. Certes vous aurez probablement perdu quelques modifications mais limiterez ainsi les dégâts.

✓ **Ouvrez un objet dynamique.** Plutôt que d'ouvrir un fichier via Fichier/Ouvrir, prenez l'habitude de choisir Fichier/Ouvrir en tant qu'objet dynamique. Avec ce

type d'image transformée en objet dynamique, vous pouvez la redimensionner et la transformer de multiples manières sans en altérer la qualité à chaque nouvelle manipulation. De plus, vous pourrez lui appliquer des filtres dynamiques. Génial ! Vous en apprendrez davantage au Chapitre 15.

➤ **Sauvegardez aussi vos fichiers PSD.** Vous devez notamment sauvegarder l'image au format natif de Photoshop, complète, avec ses calques, tracés, etc., avant de recourir à Enregistrer sous afin de créer une copie finale dans un autre format. Si vous oubliez d'enregistrer une copie avec des calques, revenir en arrière pour effectuer une petite modification peut nécessiter des heures de travail.

Si vous tentez de fermer une image ou de quitter Photoshop sans avoir d'abord enregistré votre travail, un message vous demande si vous désirez enregistrer, fermer sans enregistrer ou annuler ([Figure 1.6](#)).

Figure 1.6: Si des modifications n'ont pas été enregistrées, Photoshop vous le rappelle.



Les raccourcis clavier

Dans Photoshop, les raccourcis clavier sont personnalisables (voir Chapitre 3), mais les plus élémentaires sont ceux que l'on trouve dans d'autres programmes. Vous ouvrez, copiez, coupez, collez, enregistrez, fermez et quittez exactement comme dans Word, dans votre logiciel de messagerie ou quasiment n'importe quelle autre application. Je vous recommande de ne pas modifier ces raccourcis, même si vous en personnalisez d'autres.

Les remarquables annulations sélectives

C'est là une des différences marquantes avec les autres logiciels que vous utilisez. Presque tous les programmes proposent une fonction d'annulation qui permet de revenir sur la dernière commande ou action erronée. À l'instar de beaucoup de programmes, Photoshop propose le raccourci ⌘ + Z/Ctrl + Z pour annuler et rétablir. Mais il est aussi doté de deux grandes fonctionnalités qui permettent d'annuler partiellement. Vous pouvez modifier les raccourcis clavier par défaut comme cela est expliqué au Chapitre 3.

L'outil Forme d'historique permet d'annuler partiellement, en peignant, les effets de presque n'importe quel filtre, réglage ou outil : vous sélectionnez la Forme d'historique, choisissez l'état – un niveau du travail en cours – à rétablir, puis vous peignez sur les parties de l'image à rétablir à cet état antérieur.

Vous pouvez revenir aussi loin que vous le désirez, à deux limitations près : le panneau Historique, où vous sélectionnez les états antérieurs, ne contient qu'un nombre limité d'états. Il est possible, en choisissant Photoshop/Préférences, onglet Performances (Mac) ou Édition/ Préférences, catégorie Performances (Windows), de définir le nombre d'états, jusqu'à un maximum de 1000. Notez toutefois qu'augmenter ce nombre s'effectue au détriment de la mémoire vive dont vous pourriez avoir besoin pour les filtres et les réglages, ce qui entraînerait un ralentissement de l'ordinateur. Les vingt états antérieurs proposés par défaut sont suffisants pour la plupart des projets, mais si vous utilisez des outils de peinture ou d'autres procédures qui incitent à cliquer beaucoup, un nombre d'états plus élevé, de l'ordre d'une soixantaine, est recommandé.

La seconde limitation est la dimension des pixels. Quand vous modifiez la taille d'une image (en pixels), à l'aide de l'outil Recadrage ou avec les commandes Taille de l'image ou Taille

de la zone de travail, la Forme d'historique ne permet pas de revenir aux états antérieurs à ces commandes. Vous pouvez en revanche choisir comme source n'importe quel état d'historique postérieur au redimensionnement.

Voici un exemple d'utilisation créative de l'outil Forme d'historique : ouvrez une photographie dans Photoshop. Appliquez divers filtres pour réduire le bruit, et aussi pour renforcer la netteté. Ensuite, convertissez-la en noir et blanc *via* Image/Réglages/Noir et blanc. Pour redonner la couleur d'origine à certaines zones de l'image, ouvrez le panneau Historique *via* le menu Fenêtre. Dans le panneau Historique, cliquez dans la case de gauche en regard de l'état qui précède Noir et blanc comme le montre la [Figure 1.7](#). Dans mon exemple, il s'agit de l'état Pixelliser le calque. Vous en faites l'état source à rétablir. Sélectionnez l'outil Forme d'historique, puis peignez sur l'oie et l'herbe pour restaurer leur couleur d'origine : vous obtenez une photo en noir et blanc avec des touches de couleur.

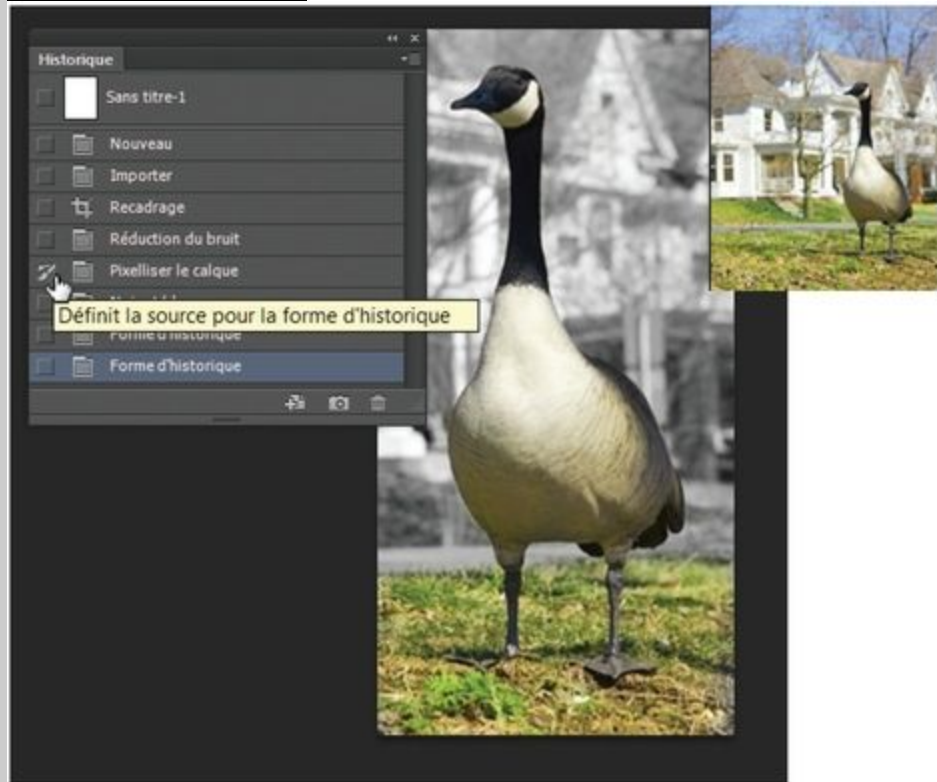
Installation de Photoshop : bon à savoir

Si vous n'avez pas encore installé Photoshop CS6 ou Creative Suite, voici quelques points à garder à l'esprit :

✓ **N'installez qu'à l'emplacement par défaut.** Photoshop est un logiciel gourmand en ressources informatiques. L'installer à l'emplacement par défaut – dossier Applications (Mac) ou dossier \ Program File\Adobe\ (Windows) – garantit l'accès du logiciel au système d'exploitation et aux périphériques. L'installer ailleurs ou tenter de le lancer à partir du réseau peut engendrer des problèmes contrariants et causer la perte du travail en cours.

➤ **Désactivez votre antivirus et votre antispyware avant de commencer l'installation.** Le logiciel antivirus risque d'intercepter certaines procédures d'installation, ce qui risque de compromettre le bon état du système. Il peut en résulter des dysfonctionnements, des plantages, beaucoup de travail pour tout remettre sur les rails, de l'énervement et ce que j'appelle le "syndrome de l'ordinateur qui vole à travers la pièce". Si vous utilisez un antivirus – sous Windows, c'est plus que recommandé ! – désactivez-le avant d'installer un programme quel qu'il soit, surtout s'il est aussi complexe que Photoshop. Sous Windows, son icône se trouve sans doute dans la zone de notification de la barre des tâches. Ou alors vous devrez choisir Démarrer/Tous les programmes, le localiser dans la liste des logiciels (*NdT* : Recherchez le nom de son éditeur) et le désactiver. Sur un Mac, cherchez-le dans le Dock. Et n'oubliez surtout pas de le réactiver à la fin des opérations d'installation ! Si Photoshop est déjà installé et que l'antivirus fonctionnait lors de l'installation, je vous recommande vivement de désinstaller Photoshop et de le réinstaller. Sur un Mac, relancez la procédure d'installation. Dans la boîte de dialogue Gérer les composants, choisissez l'option Supprimer les composants.

Figure 1.7: Peindre grâce à des annulations effectuées avec la Forme d'historique.



- **Si vous utilisez un logiciel de sauvegarde automatique, désactivez-le aussi.** Il ne devrait jamais être en service lors de l'installation d'un logiciel. À l'instar des antivirus, il risque en effet d'interférer avec l'installateur et de causer des problèmes.
- **Établissez la connexion Internet et procédez à l'enregistrement.** Il est préférable d'installer Photoshop alors que la connexion Internet est active. Photoshop pourra ainsi lancer la procédure d'enregistrement.



➤ **Photoshop CS6 est une application 64 bits (mais aussi 32 bits).** Sur Mac et PC, Photoshop CS6 est un programme qui fonctionne en 64 bits si et seulement si votre système d'exploitation est de type 64 bits. Ce sera le cas de Windows 7, Windows Vista, et XP qui proposent tous les trois des versions 64 bits. Donc vérifiez si la version de Windows que vous utilisez est 32 ou 64 bits. Mac OS X Lion est également un système d'exploitation 64 bits. C'est-à-dire ? Ces systèmes d'exploitation tirent profit des ressources de votre ordinateur. Ainsi, une application 64 bits fonctionne plus rapidement, et peut utiliser plus de 4 Go de RAM. Toutefois, dans un système d'exploitation 64 bits, Photoshop va installer une version 64 et 32 bits. Sur PC, vous avez le choix de démarrer la version 64 ou 32 bits depuis le dossier Program Files de votre disque C:.

➤ **Si vous avez vraiment beaucoup de modules externes, créez des ensembles.** Les modules sont gourmands en mémoire vive (RAM). Si vous avez beaucoup de modules, envisagez de les diviser en groupes selon leur usage et la fréquence à laquelle vous les utilisez. Répartissez-les, ou installez-les, dans des dossiers séparés. (*Astuce* : Les modules qui servent dans de nombreuses situations peuvent être installés dans de multiples dossiers.) Ainsi, lorsque vous devrez charger un ensemble spécifique, faites-le dans Préférences/Modules externes, puis définissez un répertoire de modules externes complémentaires. Redémarrez ensuite Photoshop.

➤ **Si vous appréciez les polices, utilisez un gestionnaire spécialisé.** Si vous avez des centaines de polices – je connais quelqu'un qui en a collecté plus de 7 500 en une année –, installez un utilitaire de polices capable de les grouper selon leur style, et n'activez ou n'installez que les polices dont vous avez besoin. Le Livre des Polices de Mac OS X est parfait. Sous

Windows, vous devrez sans doute acheter Suitcase (www.extensis.com/fr/). Un trop grand nombre de polices risque d'engorger le moteur typographique de Photoshop et de ralentir les performances.

2

Pour bien comprendre l'image numérique

Dans ce chapitre :

- ▶ Comprendre ce qu'est l'imagerie numérique.
 - ▶ La résolution.
 - ▶ Les nombreux formats de fichier de Photoshop.
-

Aux débuts de la photographie, des cultures peu avancées ont accueilli cet art avec une grande méfiance, voire de la crainte. Était-ce une véritable personne enfermée dans le papier ? La photo volait-elle l'âme du sujet ? Mais aujourd'hui, que sait le photographe moyen de l'imagerie numérique ? Et que faut-il connaître de ce domaine pour exploiter efficacement Photoshop ?

La réponse à ces questions est : "Il n'en connaît pas autant qu'il le devrait et pas autant que vous pourriez le craindre." Dans ce chapitre, je vous prodiguerai les notions de base sur l'imagerie numérique telle qu'elle existe dans Photoshop. Vous apprendrez ce qu'est la *résolution* – une notion importante – ainsi que les différentes manières d'enregistrer des images. Mais surtout, je vous apprendrai à comprendre la nature

profonde des images numériques, en vous disant tout sur le pixel.



Qu'est-ce qu'une image numérique ?

Chaque fois que vous prenez une photo avec un appareil numérique ou que vous utilisez un scanner pour pouvoir importer une image dans Photoshop, vous la *numérisez*. Le terme “digitaliser” est aussi utilisé, mais abusivement, car si en anglais la racine de mot *digit* signifie “chiffre”, en français, cette même racine signifie “doigt” : une empreinte digitale n’a rien de numérique. En informatique, tout, absolument tout se réduit à deux chiffres, 0 et 1, qui sont la base du calcul binaire. La photo d’un coucher de soleil, le nom d’un client dans une base de données, une page Internet sont tous représentés par du code binaire.

Quel est le rapport entre le code binaire et les photos de mariage que vous venez de prendre ou le chef-d’œuvre que vous venez de réaliser ? Dans Photoshop, une image est constituée de minuscules carrés colorés appelés “pixels”, contraction de *picture element*, “élément d’image” (voir [Figure 2.1](#)). Dans l’ordinateur, chaque pixel est enregistré et traité sous

forme de code binaire. Ces pixels représentent une image selon le même principe que les mosaïques antiques.

Figure 2.1 : Ce chien est en réalité un ensemble de minuscules carrés colorés.



Une dalle d'une mosaïque n'est ni un visage, ni du ciel, ni de l'herbe. Elle est seulement rose, bleue ou verte. Chaque dalle isolée n'a aucune relation particulière avec l'image prise dans sa globalité ; c'est en réalité l'association d'une dalle avec toutes celles qui l'entourent qui donne du sens, et la place dans son contexte graphique. Sans les autres, une dalle ne signifie rien.

Il en va de même pour le pixel d'une image numérique, qui n'est rien d'autre qu'un carré coloré. Il n'a de sens que s'il appartient à un ensemble de pixels de couleurs identiques ou différentes qui forment la totalité de l'image. La manipulation de ces pixels, de l'acquisition de l'image à son impression sur le papier ou à sa mise en ligne sur le Web, détermine le résultat final, c'est-à-dire l'agencement de pixels qui restitue le plus fidèlement l'image ou le graphisme que vous avez à l'esprit.

La nature profonde du pixel

Vous devez acquérir quelques notions élémentaires d'imagerie de synthèse pour mieux connaître ce qu'il advient des pixels lorsque vous travaillez avec Photoshop.

✓ **Un pixel est indépendant.** Vous croyez voir un vélo rouge ou la trogne de l'oncle Barnabé, mais ce n'est en réalité qu'un ensemble de pixels. Dans ce livre, vous apprendrez à manipuler des groupes de pixels, mais cela n'empêche pas chacun d'exister par lui-même.

✓ **Un pixel est carré (sauf sur la TV).** Excepté en imagerie télévisuelle, basée sur des pixels non carrés, les pixels sont carrés. C'est un détail qui compte, notamment lors d'une rotation de tout ou partie d'une image.

✓ **Un pixel représente une couleur précise.** Cette couleur, qui est modifiable, est celle de la totalité du pixel. Un pixel ne peut pas être bicolore. Dans la [Figure 2.2](#), un zoom à 3 200 % montre chacun des pixels.

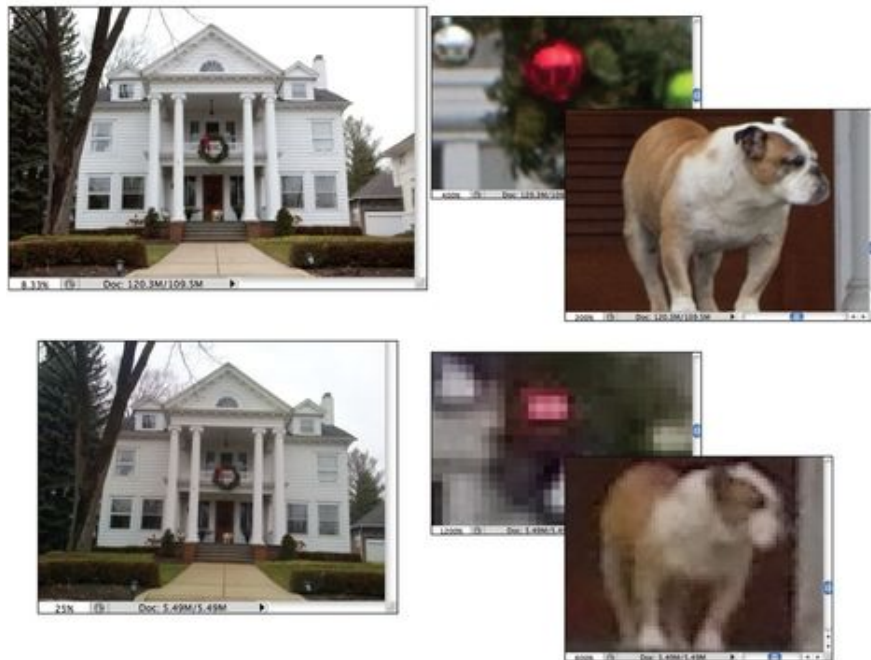
Figure 2.2: Un pixel est toujours monochrome.



✓ **Plus c'est petit, mieux c'est.** Plus un pixel est petit, plus l'image est détaillée (mais si des images sont préparées pour le Web, elles doivent être compactes et, par conséquent, moins détaillées). Si vous

photographiez un chien dans un parc avec un appareil trimégapixel – à trois millions de pixels –, et refaites la même prise de vue à 30 000 pixels seulement, il est facile de deviner laquelle des images restituera le mieux le poil et l’herbe, comme le révèle la [Figure 2.3](#). Des pixels plus petits atténuent l’inesthétique effet d’escalier – ou crénelage – parfois visible le long des courbes et des lignes inclinées.

Figure 2.3: Un plus grand nombre de pixels (en haut) produit une image plus détaillée.



Gardez à l’esprit que la taille d’impression d’une image dépend du nombre de pixels qui la constituent. Aujourd’hui, les appareils photo numériques dépassent allégrement les 10 mégapixels. Cela permet d’obtenir de superbes impressions au format 20 x 25. Vous pouvez même aller jusqu’à 40 x 50 sans

discerner d'importantes dégradations de l'image. Mais qu'en est-il des photos prises avec des téléphones mobiles ? Comment faire un superbe gros plan d'un joueur de football quand on possède un appareil photo numérique compact dont le zoom est très faible ? Dans ces hypothèses, vous êtes obligé de recadrer et d'échantillonner votre image pour en augmenter le nombre de pixels. Cette technique est traitée plus loin dans ce chapitre.

✓ **Les pixels sont alignés comme des cellules.** Les pixels sont alignés sur des lignes et des colonnes. Ils forment un motif qui génère ainsi une image. Chaque image est constituée d'un certain nombre de rangées de pixels. Ces rangées constituent des colonnes. Sur le motif, les pixels sont bord à bord, de haut en bas.

✓ **Une image faite de pixels s'inscrit toujours dans un quadrilatère.** Une image peut sembler circulaire ou en forme d'étoile, ou peut présenter un orifice, mais elle n'en est pas moins inscrite dans un quadrilatère. Les pixels existent en effet dans la zone environnante ou dans l'orifice, mais ils sont transparents.

Combien de pixels sur une tête d'épingle ?

“Résolution” est un terme qui revient sans cesse lorsqu'il est question d'infographie. Celle d'un appareil photo numérique s'exprime en mégapixels, c'est-à-dire le nombre de millions de pixels de son capteur photosensible. Une imprimante à jets d'encre a une certaine résolution, de même que l'écran du moniteur dont la résolution maximale est d'au moins 1 024 x 768 pixels. Un dessin doit être numérisé à une résolution très élevée. Lorsque vous imprimez une image, la résolution doit être de 300 pixels par pouce (faux !) et celle d'une image pour le Web de 72 pixels (encore faux !), sans oublier les bonnes résolutions du Nouvel An.

La résolution révélée

Dans le bel univers de l'infographie, la résolution s'exprime sous quatre formes :

✓ **La résolution d'image** : Appelée aussi “définition” ou tout simplement “résolution”, elle dépend de la taille de chacun des pixels de l'image que vous imprimez. Nous y reviendrons plus en détail dans la section “Choisir la résolution d'image”.

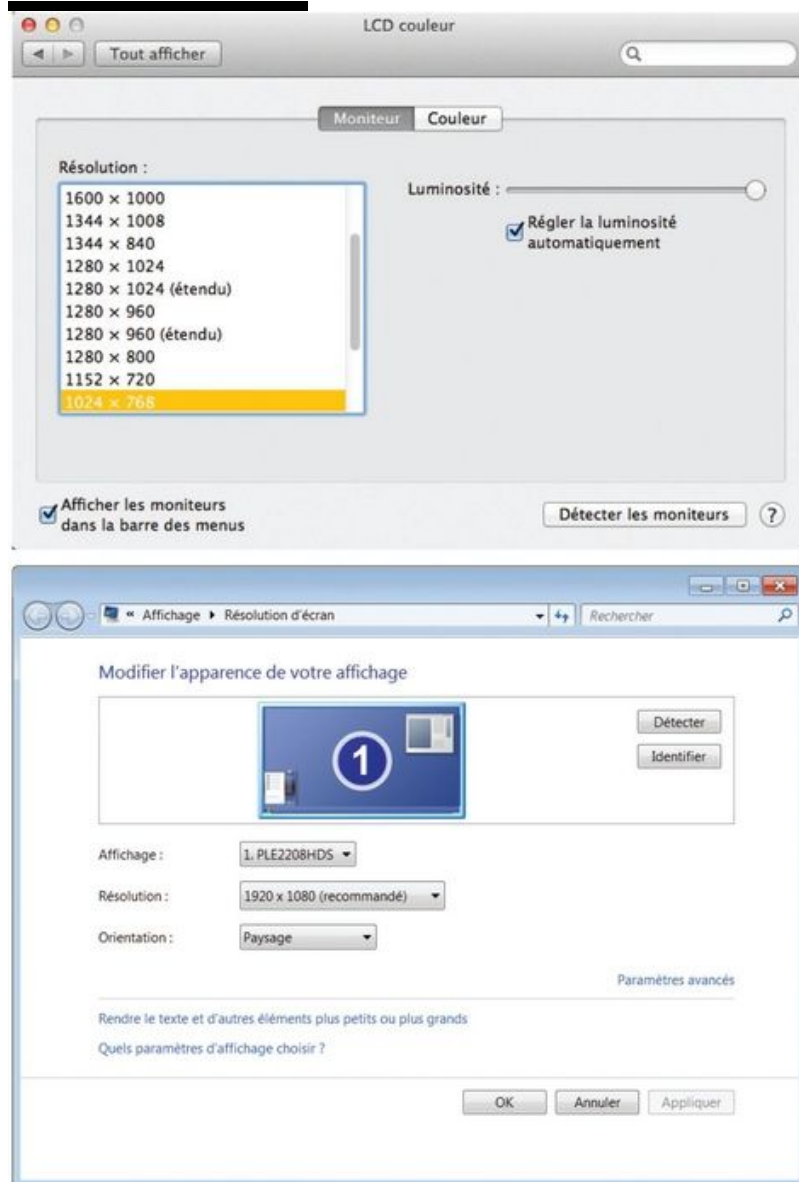
✓ **La résolution du capteur** : Chaque modèle d'appareil photo numérique acquiert une image formée d'un certain nombre de pixels. Consultez le manuel de votre appareil ou ouvrez une image dans Photoshop et choisissez Image/Taille de l'image. Voyez le nombre de pixels en largeur et en hauteur. Multipliez ces deux chiffres, divisez par 1 million et arrondissez le résultat: vous obtenez le nombre de mégapixels de l'appareil plus ou moins annoncé par le fabricant (*NdT* : Il faut en effet retrancher une zone de pixels aveugles utilisée pour l'étalonnage du capteur). Si les photos sont destinées au Web ou si elles doivent être imprimées à une petite taille, 3 ou 4 mégapixels sont suffisants. Mais, pour des tirages en grand format, 6 mégapixels sont un minimum.

✓ **La résolution d'écran** : Elle indique le nombre de pixels visibles à l'écran. Que ce dernier soit branché à un Mac ou à un PC, la résolution est définie au niveau du système, comme le montre la [Figure 2.4](#).

- **Macintosh** : Sur un Mac, cliquez sur le menu Pomme, en haut à gauche de l'écran, et choisissez Préférences Système. (Vous pouvez également cliquer sur l'icône éponyme du Dock). Cliquez ensuite sur l'icône Moniteurs. Une résolution d'écran élevée procure un espace de travail plus confortable, mais chaque pixel est plus petit, ce

qui risque de rendre certaines tâches délicates à effectuer. Procédez à des essais pour trouver la résolution qui vous convient le mieux.

Figure 2.4: La résolution de l'écran Mac OS X s'effectue dans les Préférences Système, celle de Windows 7 dans la boîte de dialogue Résolution d'écran.



- **Windows 7** : Faites un clic droit sur un espace vide du Bureau. Dans le menu contextuel, exécutez la commande Résolution d'écran. Ouvrez la liste Résolution, et faites glisser le curseur pour sélectionner la résolution que vous désirez utiliser.



Force est de constater que sur Mac et PC, très souvent le couple carte graphique/moniteur n'affiche correctement les textes et les images que dans la résolution la plus haute. Cette résolution affiche la mention “(recommandé)”. Pour travailler correctement sur des images, optez pour la meilleure résolution d’affichage prise en charge par votre carte graphique et votre écran.

✓ **La résolution d’impression** : Contrairement aux termes qui précèdent, la résolution d’impression n’implique pas la notion de pixel. Il s’agit plutôt de la résolution de l’imprimante, c’est-à-dire sa capacité à aligner un certain nombre de gouttelettes d’encre sur le papier pour reproduire une image. Vous n’aurez assurément pas besoin que la définition d’une image se rapproche de la résolution de l’imprimante !

La résolution

La *résolution* n’est rien d’autre qu’une instruction indiquant à l’imprimante à quelle taille elle doit reproduire chaque pixel. À l’écran, quand vous travaillez avec Photoshop, une image n’a pas de résolution. Une image large de 3 000 pixels et haute de 2

400 aura exactement la même apparence dans Photoshop, que le paramètre Résolution soit à 300 ou à 72 pixels par pouce.

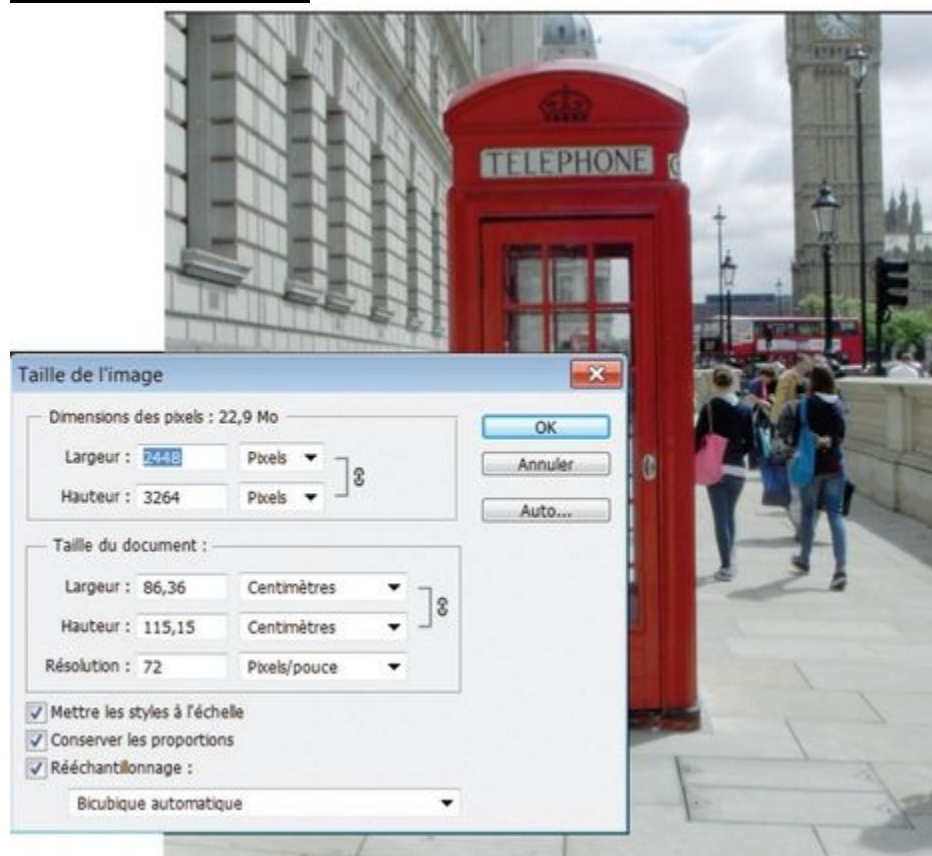


La résolution de l'image peut à tout moment être vérifiée et changée dans Photoshop en choisissant Image/Taille de l'image. La boîte de dialogue Taille de l'image (voir [Figure 2.5](#)) contient deux jeux de paramètres distincts, mais cependant liés. La zone du haut, nommée Dimensions de pixel, contient la taille de l'image elle-même. En bas, la zone Taille du document contient les instructions pour le périphérique d'impression : les dimensions ne concernent que l'imprimante et n'ont aucune incidence sur ce que vous faites dans Photoshop.



Vous découvrirez qu'il est très commode de changer simultanément les dimensions de pixel et la taille du document, dans la boîte de dialogue Taille de l'image. L'ordinateur se charge de tous les calculs. Par exemple, quand l'option Conserver les proportions est activée, si vous entrez une valeur pour la Largeur, Photoshop ajuste automatiquement et proportionnellement celle de la Hauteur. Ainsi, l'image n'est pas déformée.

Figure 2.5: La taille réelle de l'image est indiquée en haut. En bas, ce ne sont que des instructions pour l'impression.



Modifier la taille d'une image

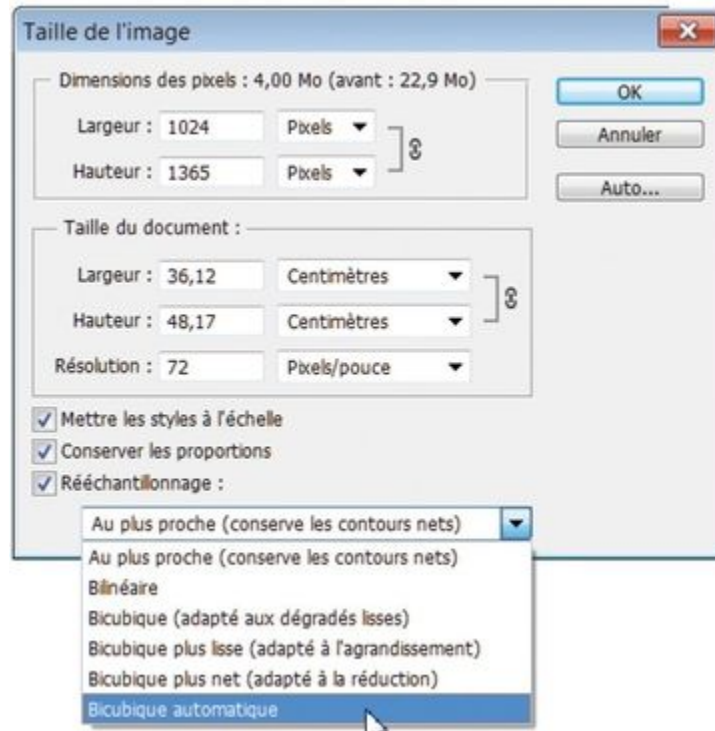
Il existe plusieurs façons de changer la taille des photos et autres graphismes. Au Chapitre 4, vous découvrirez le *recadrage*, qui permet de couper les parties superflues d'une image afin de ne conserver que l'essentiel. Vous pouvez aussi recourir à la commande Taille de l'image pour modifier les dimensions de l'image, y compris à l'impression, tout en conservant la composition originale, c'est-à-dire l'agencement des lignes et des volumes. Mais, comme le montre la [Figure 2.6](#), trop réduire la taille d'une image rend son contenu plus difficilement identifiable.

Si vous connaissez les dimensions que doit prendre l'image finale— disons, pour un placement dans une page Web —, il suffit de taper ce chiffre dans l'un des champs de la zone supérieure de la boîte de dialogue Taille de l'image, puis de cliquer sur OK. Dans la plupart des cas, vous cochez les trois cases au pied de la boîte de dialogue, vous entrez la largeur ou la hauteur d'impression désirée (Photoshop calcule la dimension manquante), puis vous cliquez sur OK. Vous désirez bien sûr contrôler plus étroitement le procédé, n'est-ce pas ? La [Figure 2.7](#) montre la boîte de dialogue Taille de l'image.

Figure 2.6: Trop réduire une image nuit à sa lisibilité.



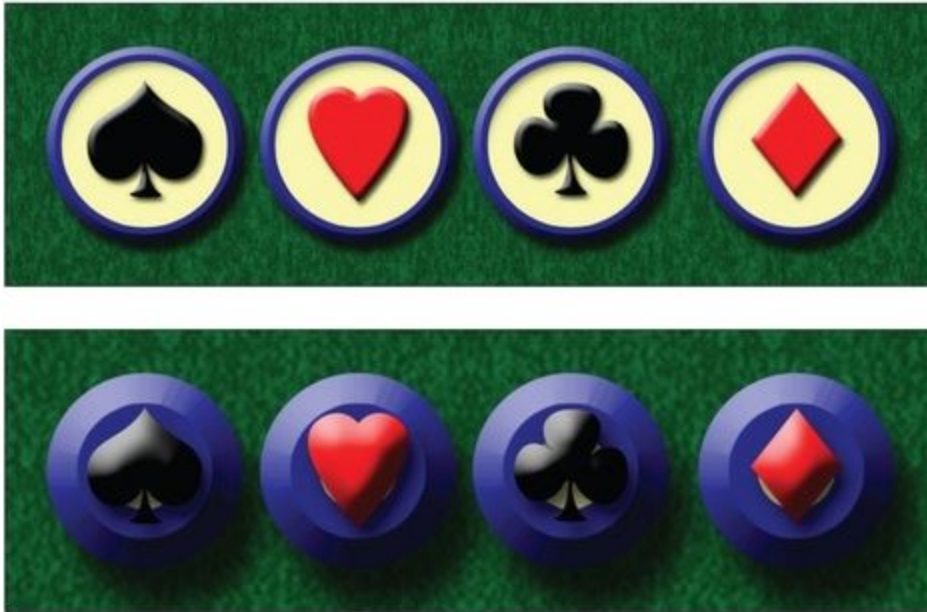
Figure 2.7: Ces paramètres ont un effet décisif sur l'apparence de l'image finale.



Trois décisions doivent être prises dans la partie inférieure de la boîte de dialogue Taille de l'image. La première est assez facile : si vous redimensionnez une image comportant des styles de calque (voir Chapitre 12), vous cochez sans doute la case Mettre les styles à l'échelle, afin de préserver l'apparence de l'image lorsqu'elle est étirée ou contractée. En quelques mots, les styles de calque – comme les ombres, les lueurs et les biseautages – sont appliqués à un calque à une taille spécifique. Une image peut être redimensionnée sans que les styles soient affectés ou, au contraire, le style peut changer proportionnellement. Ne pas modifier l'échelle d'un style de calque peut affecter considérablement l'image redimensionnée, comme le révèle la [Figure 2.8](#). Un léger biseautage associé à une faible ombre portée produit un délicat effet 3D dans l'original (en haut). Mais si cet original est réduit au quart de sa taille (en bas), l'effet est calamiteux.

Figure 2.8:

Redimensionner une image sans changer l'échelle des styles de calque peut produire un effet désastreux.



La case du milieu, Conserver les proportions, doit toujours être cochée. Sauf à quelques rares exceptions près, vous désirerez préserver l'homothétie – le rapport largeur-hauteur – lors d'un redimensionnement afin d'empêcher la déformation de l'image. La [Figure 2.9](#) montre ce qui risque de survenir lorsqu'un côté d'une image est redimensionné sans conserver les proportions.

La case du bas, Rééchantillonnage, est l'une de celles qui titillent volontiers la matière grise : vous êtes non seulement censé décider s'il faut rééchantillonner l'image, mais aussi choisir comment. Reportez-vous à la [Figure 2.7](#) pour constater que vous disposez de six options ou, plus exactement, de six algorithmes de rééchantillonnage.

Figure 2.9:

Redimensionner sans conserver les proportions? Intéressant, mais pas très utile...



Rééchantillonner ou rogner ?

Pour mieux comprendre la différence entre rééchantillonnage et rognage d'une image, examinons ce douloureux cas de figure :

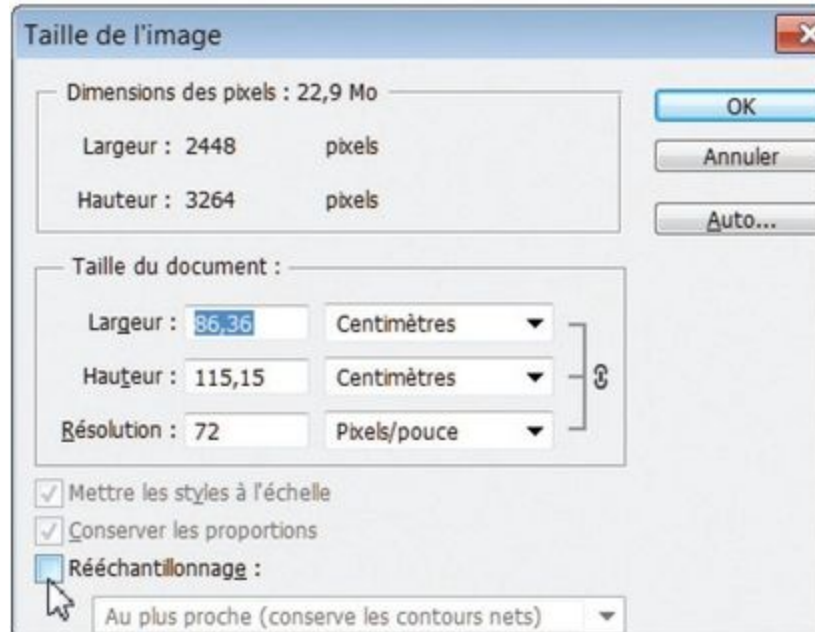
1. **Un peintre crée un tableau.** Il peint sur une toile dont les dimensions lui semblent appropriées.
2. **Un acheteur est séduit par l'œuvre, mais elle est trop grande pour le cadre qui se trouve dans le salon.** Ce sont des choses qui arrivent...
3. **L'acheteur demande à l'artiste d'adapter son œuvre au cadre.** L'artiste est contrarié, mais, comme il a des loyers en retard, le client est roi.
4. **L'artiste hésite entre rogner ou rééchantillonner.** Il hésite entre prendre un cutter et couper ce qui est en trop (rogner), ou refaire entièrement le tableau à une taille plus petite (rééchantillonnage). Cette dernière option Photoshop sait l'appliquer : il refait le tableau grâce à la commande Taille d'image et ses algorithmes de rééchantillonnage.
5. **L'artiste fait payer le surcroît de travail à l'acheteur** (non mais !).



Rogner supprime une partie de l'image afin de l'adapter à la taille finale. Le rééchantillonnage préserve la totalité de l'image, mais il réduit ou agrandit l'image à la taille finale.

Avant d'aborder ces options, permettez-moi d'expliquer ce qui se passe lorsque la case Rééchantillonnage n'est pas cochée. La partie supérieure de la boîte de dialogue Taille de l'image n'est plus accessible: impossible de modifier le contenu de la zone Dimensions de pixel, comme le montre la [Figure 2.10](#). L'information est affichée, mais elle est immuable. En décochant la case Rééchantillonnage, vous protégez les pixels d'origine, interdisant tout changement à l'image elle-même.

Figure 2.10: Décocher la case Rééchantillonnage laisse la possibilité de changer la taille à l'impression, mais plus celle des pixels.



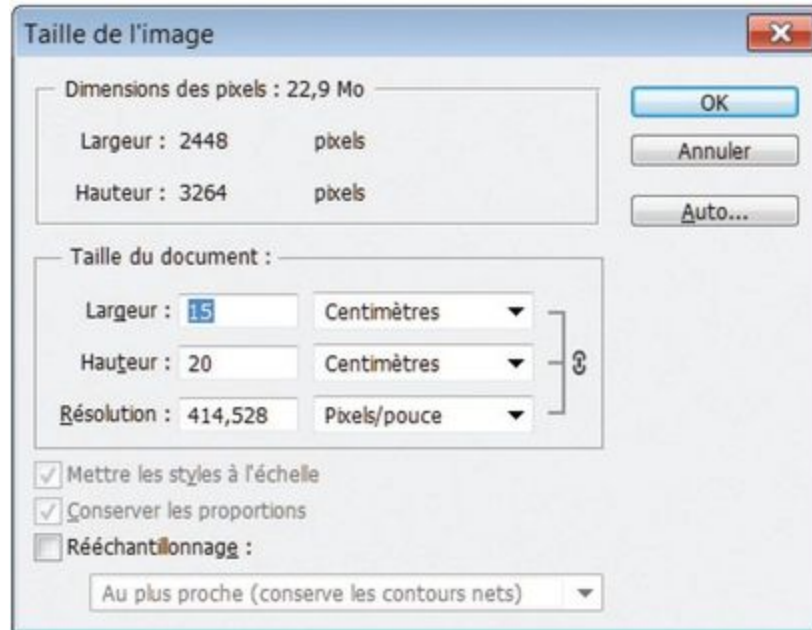
Que reste-t-il à faire ? En utilisant Taille de l'image sans rééchantillonner, vous modifiez uniquement les instructions qui, dans l'image, sont destinées au périphérique d'impression. Quand vous entrez une dimension, largeur ou hauteur, Photoshop calcule l'autre dimension ainsi que la nouvelle résolution. Ou alors vous pouvez modifier le paramètre Résolution, Photoshop recalculant la taille d'impression, bien qu'il soit généralement plus rationnel de la spécifier directement.



Jetez un coup d'œil à la [Figure 2.11](#) : la case Rééchantillonnage a été décochée et la valeur **15** exprimée en **cm** a été entrée afin d'imprimer la photo sur du papier photo au format 13 x 18 cm. Photoshop a calculé l'autre dimension, 20 cm, et une nouvelle résolution : 414,528 pixels par pouce (ppp). Mais si la photo doit être tirée en 13 x 18 ? Si j'entre **13** pour la hauteur, Photoshop recalcule la largeur, soit 9,75 cm, avec une résolution de 637 ppp. Pour obtenir un véritable 13 x 18, je dois entrer **18** dans le champ Hauteur puis rogner l'image, car le rapport largeur-hauteur de la photo numérique n'est pas le

même que celui du papier, la Largeur étant automatiquement ajustée sur 13,48 (dans mon exemple). Nous y reviendrons au Chapitre 4.

Figure 2.11 : Entrez une valeur et Photoshop calcule les deux autres.



Revenons au rééchantillonnage. Quand vous rééchantillonnez une image – modification des dimensions de pixel –, Photoshop la met à la nouvelle taille, en s’efforçant autant que faire se peut d’en préserver l’apparence. Bien sûr, si vous réduisez une image de plus de 3 000 pixels de côté à 300 pixels seulement, des pixels seront perdus (souvenez-vous de ce qui est arrivé au paysage alpin à la [Figure 2.6](#)).

Choisir un algorithme de rééchantillonnage

Après avoir décidé de modifier les dimensions de pixel de l’image au travers de la boîte de dialogue Taille de l’image, vous devez sélectionner l’un des six algorithmes de rééchantillonnage – ils sont visibles à la [Figure 2.7](#) – selon les conseils prodigués par le [Tableau 2.1](#).



CS6 rajoute le rééchantillonnage Bicubique automatique qui donne d'excellents résultats lorsque vous augmentez la taille jusqu'à 200 %. Le [Tableau 2.1](#) indique quand vous devez ou non appliquer ce type de rééchantillonnage.



Si vous devez fréquemment redimensionner un grand nombre d'images de la même manière, que ce soit en augmentant le rééchantillonnage ou en le réduisant, choisissez Photoshop/Préférences/ Général (Mac) ou Édition/Préférences/Général (Windows) et sélectionnez votre algorithme de prédilection dans le menu Interpolation de l'image. L'algorithme choisi sera désormais proposé par défaut, ce qui vous évitera de devoir le sélectionner chaque fois.



L'algorithme de rééchantillonnage sélectionné dans les préférences est aussi utilisé par la commande Édition/Transformation, qui sert à redimensionner, pivoter et déformer une partie d'un graphisme. Cette commande est décrite au Chapitre 10.

[Tableau 2.1](#) : Les cinq autres algorithmes de rééchantillonnage.

Algorithme	Utilisation	Résultat
Au plus proche	Graphisme contenant de vastes aplats de couleur (graphiques à secteurs,	Préserve la couleur des pixels.

logo simple...)). À éviter avec les photos.

Bilinéaire	Graphisme contenant des lignes horizontales et verticales, et des blocs colorés (boutons pour pages Web...). À éviter avec les photos.	Préserve la netteté des bords.
Bicubique	Rééchantillonnage universel. À utiliser pour des changements de taille assez faibles.	Calcule la couleur de chaque nouveau pixel selon la moyenne des pixels environnants.
Bicubique plus lisse	Des dégradés et des décalages de couleurs progressifs sont introduits lors de l'augmentation de la taille d'une photo ou d'un graphisme.	Produit le résultat le plus plaisant lorsque le rééchantillonnage est augmenté.
Bicubique plus net	Lors de la réduction du nombre de pixels d'une photo.	Préserve la netteté de l'image.

Choisir la résolution d'image

Après avoir réglé la question du rééchantillonnage, comment saurez-vous à quelle taille vous devez rééchantillonner ? Combien de pixels faut-il ? Voici quelques recommandations :

➤ **Photos destinées à une impression à jets d'encre :**

Les imprimantes sont des périphériques stochastiques, dans la mesure où elles projettent d'innombrables gouttelettes d'encre sur le papier afin de reproduire chacun des pixels de l'image, comme le montre la [Figure 2.12](#). Théoriquement, la résolution d'image optimale est le tiers de la résolution de l'imprimante. Par exemple, une imprimante à 720 pixels par pouce produit le meilleur résultat avec des images à 240 ppp. Pour une imprimante à 1 440 ppp, la formule s'applique à des images à 480 ppp (et il en va de même pour des imprimantes de type 2 880 x 1 440). Toutefois, quelles que soient les performances de l'imprimante, vous n'aurez jamais à utiliser une résolution d'image supérieure à 300 ppp.

Si vous voulez imprimer quelque chose qui sera vu d'assez loin comme une bannière ou une affiche, vous pouvez choisir une résolution relativement faible afin d'économiser votre encre et d'imprimer plus rapidement. Très souvent, bannières et affiches ont une résolution de 100 ppp.



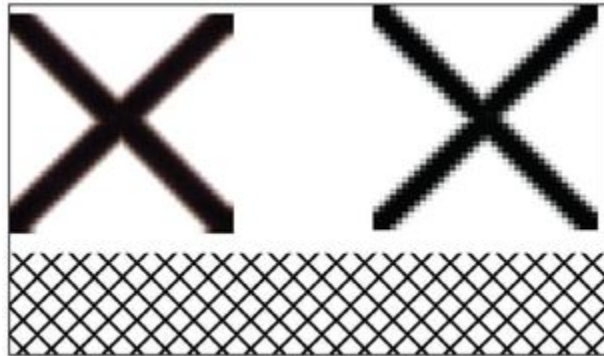
➤ **Images pour le Web :** Ignorez la résolution. Ignorez la totalité de la zone Taille du document, dans la boîte de dialogue Taille de l'image. Ne prenez en compte que les dimensions en pixels. Déterminez-les sur la page Web et reportez-les exactement pour l'image.

➤ **Logiciels de PAO presses typographiques :** Si l'image doit être importée dans un logiciel de PAO, puis envoyée chez un imprimeur, vous devez connaître la linéature de la trame utilisée pour la gravure. Demandez à l'imprimeur ou au maquettiste. La résolution de votre image doit être soit exactement

égale à 1,5 fois, soit exactement égale à 2 fois la linéature. Dans les deux cas, aucune différence sensible ne devrait apparaître à l'impression finale.

✓ **Présentations PowerPoint et documents de traitement de texte** : En règle générale, une résolution de 72 ppp est appropriée pour les images placées dans une présentation ou dans un document Word. Vous devez les redimensionner à la taille définitive exacte.

Figure 2.12: Cet agrandissement révèle les gouttelettes de l'imprimante à jets d'encre.



Échelle basée sur le contenu

La fonction Échelle basée sur le contenu du menu Édition permet de redimensionner une image sans la recadrer. Sa grande force est de respecter les proportions afin de ne pas déformer les éléments de l'image. Voici comment l'utiliser :

- 1. Ouvrez une image ou créez une sélection sur une image.** Ne créez une sélection que si vous souhaitez redimensionner une partie de l'image. Pour redimensionner toute l'image, n'effectuez pas de sélection.
- 2. Convertissez le calque Arrière-plan.** Si votre image n'est composée que d'un seul calque (Arrière-plan), double-cliquez sur sa vignette dans

le panneau calque pour le convertir en calque standard. La fonction Échelle basée sur le contenu ne fonctionne pas sur une image aplatie.

3. Cliquez sur Image/Taille de la zone de travail. Définissez une nouvelle taille de la zone de travail soit plus grande, soit plus petite, en fonction des besoins de redimensionnement de votre photo.

4. Cliquez sur Édition/Échelle basée sur le contenu. Faites glisser les poignées situées au centre de chaque bord du cadre de redimensionnement jusqu'à ce que la zone de travail soit entièrement remplie. Pour procéder à une mise à l'échelle depuis le centre, appuyez sur Alt/Option pendant que vous agissez sur ces poignées. Si vous redimensionnez une image contenant des personnes, cliquez sur l'icône de la silhouette située à droite du menu local Protéger de la barre d'options afin de préserver les tonalités de la peau.



5. (Facultatif) Aplatissez l'image. Si nécessaire, cliquez sur Calque/Aplatir l'image.

Dans cet exemple, la photo d'origine est représentée à gauche. Au centre, vous avez l'étape intermédiaire avec une zone de travail augmentée de 40 cm. À droite, vous constatez que la fonction Échelle basée sur le contenu fait un excellent travail en étendant la zone séparant les deux tours sans déformer l'image. Est-ce que la mise à l'échelle basée sur le contenu vous permet de cadrer vos images n'importe comment à la prise de vue ? Certainement pas ! Est-il préférable de recadrer avec Photoshop en appliquant de nouvelles proportions ? Rarement ! Cette fonction permet-elle de redimensionner toutes les photos ? Essayez et nous en reparlerons !

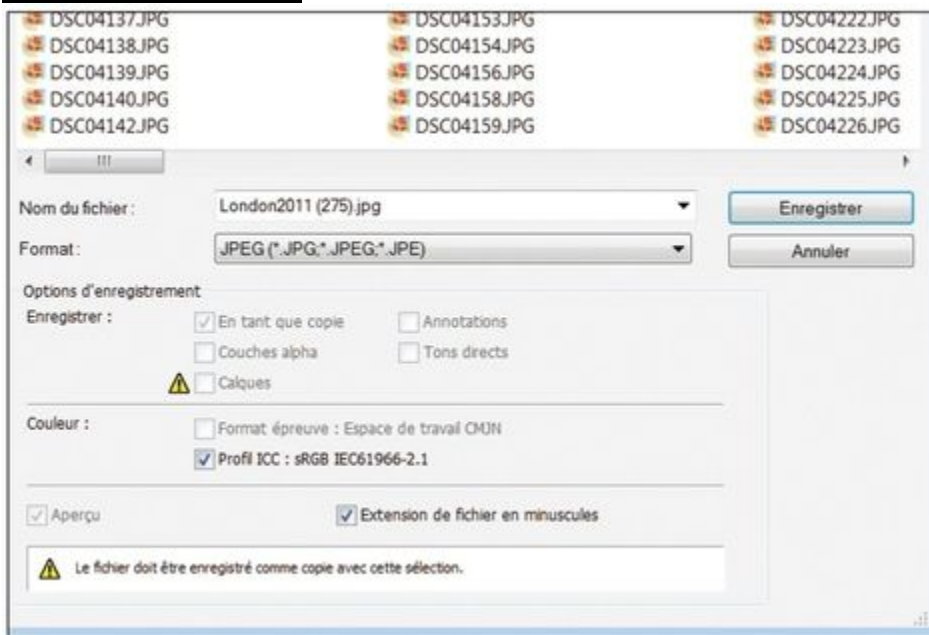
Formats de fichier : lequel choisir ?

Après avoir travaillé sur vos images dans Photoshop, vous devez enregistrer les modifications. La commande Fichier/Enregistrer les applique au fichier présent sur le disque dur, en conservant si possible le format de fichier. Mais si vous avez ajouté des fonctionnalités qui ne sont pas reconnues par le format de fichier d'origine, Photoshop ouvre automatiquement la boîte de dialogue Enregistrer sous et les signale. Dans la [Figure 2.13](#), un triangle jaune en bas de la boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît en regard des fonctionnalités non reconnues par le format JPEG.

Vous pouvez néanmoins enregistrer l'image au format choisi, sachant que le fichier ne contiendra pas les fonctionnalités non reconnues. Dans l'exemple de la [Figure 2.13](#), vous pourrez certes cliquer sur le bouton Enregistrer et obtenir un fichier JPEG, mais il ne contiendra pas le ou les calques. L'image sera

aplatie, c'est-à-dire que tous ses calques seront réduits à un seul calque. Si vous tenez à conserver tous ces calques, vous devez choisir un autre format, comme le PSD, qui est le format propre à Photoshop. (Vous en saurez davantage sur les couches alpha au Chapitre 8 et sur les couches de tons directs au Chapitre 6.)

Figure 2.13: Photoshop signale les fonctionnalités non reconnues par le format de fichier sélectionné.



Quel que soit le format de fichier choisi, si vous ajoutez des calques, du texte, des calques de réglage, des couches ou des tracés à votre image, conservez un original au format Photoshop (PSD) ou au format TIFF avec calques qui ne soit ni aplati ni fusionné afin de préserver les calques. Si par la suite il faut intervenir sur l'image, ou recopier un effet à partir de cette image, vous n'aurez pas à tout recommencer de zéro.

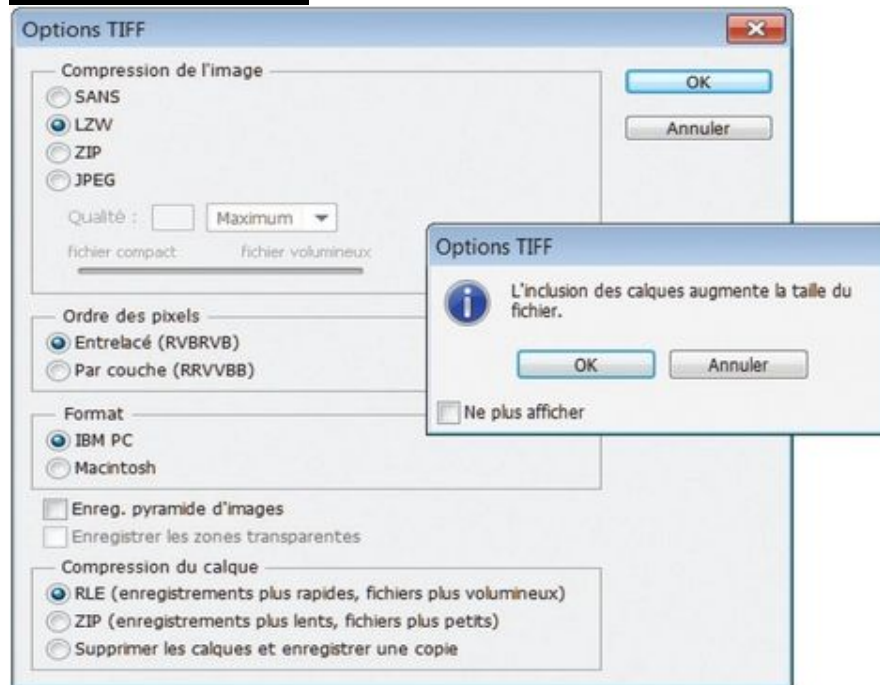
Les formats de la photo numérique

Si vous imprimez vous-même les images, vous pouvez vous en tenir au format d'origine des photos ou opter pour le format PSD de Photoshop. Mais si vous confiez l'impression de vos images à une boutique photo, choisissez le format JPEG ou, s'il est accepté, le format TIFF. Voici les avantages et les inconvénients des principaux formats photographiques:

✓ **PSD** : C'est le format natif de Photoshop, parfait pour enregistrer une image avec un maximum de souplesse. Comme le format PSD prend en charge toutes les fonctionnalités de Photoshop, il n'est pas nécessaire d'aplatir l'image : tous les calques sont conservés, ce qui permet de les retravailler par la suite. Si le fichier est gros – plus de 400 Mo –, faites une copie aplatie en TIFF ou en JPEG avant d'imprimer. Ne confiez jamais de fichier PSD à une boutique, pour l'impression.

✓ **TIFF** : Bien que le format TIFF puisse conserver les calques ainsi que d'autres fonctionnalités de Photoshop, utilisez la commande Calques/Aplatir l'image avant de faire imprimer des fichiers. Un fichier TIFF à calques n'est en effet compatible qu'avec Photoshop. Si vous n'aplatissez pas l'image avant de l'enregistrer en TIFF, ou si vous choisissez d'y inclure les calques, Photoshop affiche le message de la [Figure 2.14](#).

Figure 2.14: Aplatissez une image avant de l'enregistrer au format TIFF pour l'utiliser dans d'autres logiciels.



✓ **JPG** : Ce que l'on appelle JPEG est en réalité une méthode de compression de fichier plutôt qu'un format d'image, mais c'est un détail. Ce qui est important, c'est de savoir que le JPEG modifie plus ou moins le contenu de l'image au moment de l'enregistrement. Les images auxquelles vous tenez doivent être enregistrées en PSD ou en TIFF ; n'utilisez le format JPEG que pour les copies. Quand faut-il recourir au JPEG ? Lorsque vous confiez des images à un labo photo qui n'accepte pas le TIFF ou si vous envoyez des images – par courrier électronique ou sur CD – à des gens qui n'ont pas Photoshop. En effet, contrairement au PSD et au TIFF, des images JPEG peuvent être ouvertes dans un navigateur Web puis imprimées. C'est ainsi que le tonton Clodomir, qui n'y connaît rien en imagerie, pourra visionner vos photos de vacances.

Quand vous sélectionnez l'enregistrement au format JPEG, plus le paramètre Qualité est faible, plus le fichier sera compact, mais plus l'image sera dégradée. Les spécificités du format JPEG sont développées dans l'encadré "Réenregistrer au format JPEG".

➤ **PDF** : Le format PDF est souvent oublié, à tort, lorsqu'il est question de photos. Bien que les labos photo n'en veuillent pas, ce format est néanmoins appréciable pour partager vos images avec des gens qui n'ont pas Photoshop. Contrairement au JPEG, les images ne sont pas dégradées lors d'un enregistrement en PDF. Et, à l'instar du JPEG, quiconque possède un ordinateur peut les visionner. Le lecteur de fichiers PDF Adobe Reader est en effet installé sur la plupart des machines. Sachez cependant qu'un fichier PDF est plus gros qu'un fichier JPEG.

➤ **PSB (format document volumineux)** : Des documents de très grosse taille – plus de 30 000 pixels de côté – doivent être enregistrés au format PSB. Aurez-vous besoin de cette fonctionnalité? Une photo de 30 000 pixels de largeur à une résolution de 300 pixels par pouce produirait un tirage d'environ 2,50 mètres. Une résolution de 85 ppp serait plus appropriée pour une bannière à suspendre dans une entrée ; sa largeur serait d'un peu plus de 75 cm.

Bien d'autres formats sont disponibles, notamment les formats DCS, PNG et Photoshop RAW, mais ils ne sont pas indispensables, comparés aux formats plus courants et plus souples que nous venons d'évoquer.

Le format JPEG ne prend pas en charge les images codées en 16 bits. Toutefois, même si vous travaillez avec des images correspondant à ce mode, CS6 proposera le format JPEG dans sa boîte de dialogue Enregistrer sous. Que se passera-t-il si vous enregistrez en JPEG une image 16 bits ? Eh bien, Photoshop CS6 en effectuera la conversion en 8 bits. Cela vous

évite de le faire manuellement *via* Image/Mode/8 bits/ couche. Pour conserver un original en 16 bits, enregistrez-le préalablement au format TIFF ou PSD, puis procédez à un autre enregistrement de ce fichier au format JPEG. Vous obtiendrez ainsi une version 8 bits en plus de l'original 16 bits.

Les formats pour le Web

En règle générale, pour enregistrer des images destinées à orner les pages d'un site Web, vous choisirez Enregistrer pour le Web et les périphériques plutôt que la classique commande Enregistrer sous. Ainsi, vous préparez des images destinées au Web, aux téléphones mobiles, aux PDA (assistants personnels) et bien d'autres encore. Voici d'ores et déjà les trois formats couramment utilisés sur le Web :

✓ **JPG** : C'est l'appellation en trois lettres du format JPEG. Utilisez-le pour les photos, et n'oubliez pas de les redimensionner à la bonne taille pour les pages du site. Le paramètre Qualité vous obligera à trouver un compromis entre l'apparence de l'image et la taille de son fichier. Un petit fichier est téléchargé plus rapidement, mais un fichier plus gros produit généralement une meilleure image. Réduisez la qualité jusqu'au point qui précède celui où l'image cesse d'être acceptable, et vous aurez trouvé le "point optimal". Le format JPEG est capable de restituer près de 16,8 millions de couleurs.

✓ **GIF** : Ce format est plus approprié pour des éléments comme les boutons Web et les bannières (comme celles de la [Figure 2.15](#)) que pour les photos, car il n'enregistre pas plus de 256 couleurs. De ce fait, les subtils dégradés deviennent des aplats, produisant un désagréable effet de bandes. Il accepte une couleur de transparence et peut être animé.

➤ **PNG** : Il existe deux types de format PNG : le PNG-8, qui est l'équivalent du GIF, et le PNG-24, qui est l'équivalent du JPEG, mais sans dégradation des données. Le PNG est capable de gérer une couleur de transparence, mais pas les animations, et il n'est pas reconnu par tous les navigateurs Web. C'est pourquoi il est plus prudent d'utiliser le JPEG et le GIF.

Figure 2.15 : Utilisez le format GIF pour les éléments des pages Web.



Les formats pour l'imprimerie

Au bureau, vous êtes le spécialiste de Photoshop, celui qui est incollable en infographie, la personne idoine pour créer la nouvelle plaquette publicitaire de la société. À ce détail près que vous êtes photographe, ou concepteur de pages Web, et que vous ne savez pas du tout comment préparer des images pour une impression sur une presse typographique.

Voici ce que vous devez savoir au sujet des images CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) que vous remettrez à l'imprimeur :

✓ **TIFF** : C'est généralement un choix éprouvé. Choisissez ce format pour les photographies ne contenant pas de calque.

✓ **EPS** : Choisissez le format EPS si du texte a été ajouté à l'image. N'aplatissez ni ne fusionnez les calques de texte avant d'avoir utilisé la commande Enregistrer sous, afin de créer le fichier EPS. Parmi les options, n'oubliez pas de cocher la case Inclure les données vectorielles pour être sûr que la typographie soit parfaitement imprimée.

Quand vous rouvrez un fichier EPS dans Photoshop, les calques de texte fusionnent. Ne le faites pas ! Assurez-vous d'abord d'avoir enregistré le fichier original en PSD, puis recréez un nouveau fichier EPS après avoir effectué les retouches.



✓ **PDF** : À l'instar de l'EPS, le format PDF doit lui aussi ne pas être rouvert dans Photoshop. En revanche, contrairement à l'EPS, il enregistre les couches chromatiques en ton direct (couleurs personnalisées), les couches alpha (données de transparence) et les tracés. Si vous tenez à conserver l'une de ces fonctionnalités, préférez le PDF à l'EPS, à condition bien sûr que votre imprimeur accepte ce format.

Quand vous enregistrez en PDF, la boîte de dialogue Enregistrer sous propose une option Conserver les fonctions d'édition de Photoshop. Si vous la sélectionnez, le fichier PDF sera rouvert dans Photoshop avec ses calques et les textes modifiables. Cette option n'est toutefois pas compatible avec les

versions antérieures de Photoshop, et peut provoquer des problèmes dans un logiciel de PAO autre qu'InDesign.



- ✓ **PSD** : N'optez pour le format PSD que si le fichier d'image doit être utilisé dans Adobe InDesign. Ne confiez pas de fichier PDF à votre imprimeur.
- ✓ **DCS** : Le format DCS 2.0 est une variante du format EPS qui prend en charge les tons directs et les couches alpha. Il est surtout utilisé avec QuarkXPress.

Les formats pour PowerPoint et Word

Si vos images sont destinées à PowerPoint ou Word, choisissez le format PNG. Si elles comportent des zones transparentes, ce format est incontournable (les deux types de format PNG sont décrits à la section “Les formats pour le Web”, précédemment dans ce chapitre).

Comment utiliser tous les cliparts qui s'entassent dans le disque dur alors que Photoshop ne sait pas ouvrir les fichiers d'images vectorielles WMF et EMF ? Voici comment procéder pour importer rapidement et facilement des cliparts dans Photoshop :

1. Ouvrez un nouveau document dans Word (ou dans un logiciel de traitement de texte équivalent).

2. Ajoutez le clipart.

Dans Word, choisissez Insertion/Images clipart ou, dans un autre logiciel, la commande similaire. Cliquez dans le clipart puis tirez sur son coin inférieur droit afin de le redimensionner (*NdT*: Dans Word, maintenez la touche Majuscule enfoncée afin de conserver les proportions). Le graphisme sera importé dans Photoshop à 300 pixels par pouce.

Réenregistrer au format JPEG

Le format JPEG exploite un algorithme de compression à perte de données : des données graphiques sont perdues ou altérées lors de l'enregistrement. Plus le paramètre Qualité est faible, plus la dégradation est forte. Examinez les photos. L'original se trouve à gauche. Au milieu, la photo est enregistrée en JPEG avec une qualité élevée. À droite, la qualité est faible. Vous voyez maintenant ce que je veux dire par "dégradation" ?



Si vous enregistrez une image en JPEG une deuxième fois, davantage de données graphiques sont perdues. Chaque fois que vous procédez ainsi, la qualité en souffre. Bien sûr, il arrive parfois qu'une image en JPEG doive être ouverte, retouchée puis réenregistrée en JPEG, que ce soit dans le cadre d'un travail pour le Web ou pour dépanner quelqu'un. Pour minimiser les dommages, réenregistrez avec la qualité la plus élevée (12) ou, si vous les connaissez, avec exactement les mêmes paramètres que ceux utilisés la première fois dans Photoshop.

3. Choisissez Édition/Copier.

L'image est copiée dans le Presse-papiers de Word.

5. Choisissez Édition/Coller.

Le clipart est collé, prêt à être utilisé dans Photoshop. Choisissez les options d'Édition/Transformations pour le redimensionner, le pivoter, le basculer, etc. (voir [Figure 2.16](#)).

Figure 2.16: Copiez un graphisme vectoriel dans Word et collez-le dans Photoshop.



3

Le tour du propriétaire

Dans ce chapitre :

- ▶ Les règles générales du travail avec Photoshop.
 - ▶ Travailler plus efficacement en personnalisant Photoshop.
 - ▶ Définir vos préférences et vos paramètres de couleur.
 - ▶ Dépanner Photoshop.
-

Je sais combien vous êtes impatient de commencer à concocter de petits chefs-d'œuvre, mais, avant de nous mettre à la cuisine (de laboratoire), nous devons d'abord faire le tour du propriétaire, faire l'inventaire du matériel, des couteaux aux casseroles en passant par le four et les poêles.

Dans ce chapitre, plutôt que de vous promener par tous les menus, panneaux et outils de Photoshop CS6, ce qui vous infligerait des centaines de pages mortellement ennuyeuses, je vous présenterai quelques notions de base. Mais ne vous inquiétez pas ; vous découvrirez les commandes et les outils dans les chapitres qui leur conviennent le mieux. Ici, vous apprendrez à reconnaître les menus qui ouvrent des boîtes de dialogue, à quoi sert le petit triangle dans le coin d'un panneau, et quels outils sont dépourvus de barre d'options. Vous verrez aussi comment personnaliser l'environnement de Photoshop

afin de travailler mieux et plus vite. Ensuite, je vous montrerai comment configurer les préférences de Photoshop et les paramètres de couleur. Et, pour couronner le tout – ce sera sans doute la section la plus importante de ce livre –, je vous expliquerai ce qu’il faut faire si Photoshop semble ne pas fonctionner correctement.



Comment tout cela fonctionne

Une bonne connaissance des opérations et fonctionnalités de base de Photoshop vous procurera le bagage indispensable pour bien appliquer les recettes de ce livre et le mettre au service de votre créativité.



N’oubliez pas les info-bulles de Photoshop ! Si vous ne savez pas à quoi servent un outil ou certaines options, immobilisez le pointeur de la souris deux ou trois secondes au-dessus et Photoshop vous donnera l’information.

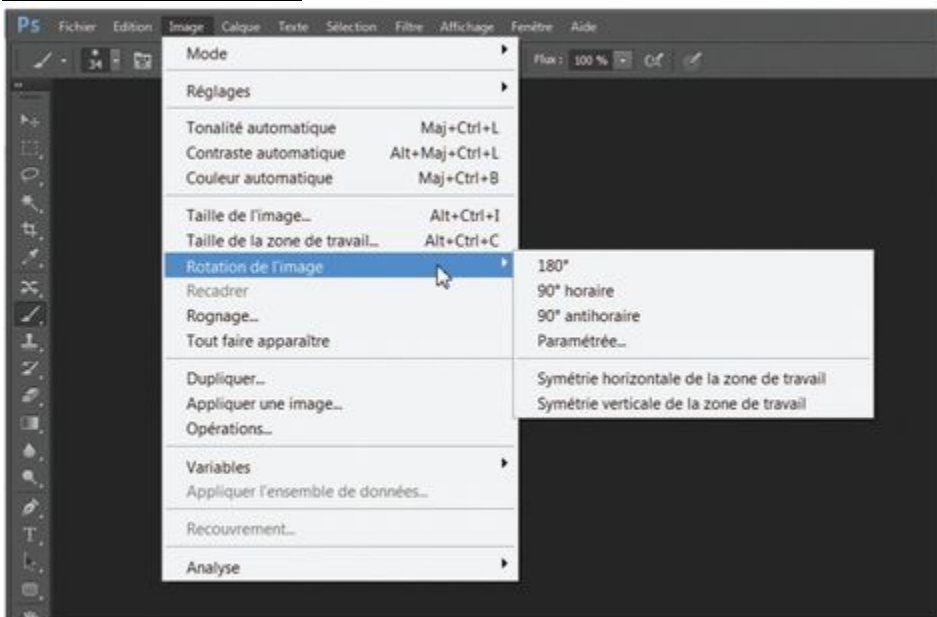
C'est au menu

Dans Photoshop, une liste horizontale de menus se trouve tout en haut de l'interface (Mac) ou presque (Windows). Ils ont pour noms : Fichier, Édition, Image, Calque, Sélection, Filtre, Affichage, Fenêtre et Aide. La présence du menu 3D indique que vous utilisez la version Extended de Photoshop CS6. Sur Mac, il existe en plus un menu nommé Photoshop, à gauche du menu Fichier.

À l'instar de nombreux autres logiciels, cliquer sur le nom d'un menu déploie une liste de commandes. Sur un Mac ou sous Windows, il est possible de cliquer sur le nom d'un menu puis, bouton enfoncé, d'aller jusqu'à la commande désirée, en passant par les sous-menus. Ou alors vous cliquez, relâchez le bouton, puis cliquez sur la commande. Des commandes comme Recadrage ou Tout faire apparaître sont exécutées immédiatement après avoir cliqué dessus. Quand le nom d'une commande est suivi par des points de suspension – c'est le cas de la commande Appliquer une image, à la [Figure 3.1](#) –, vous savez qu'une boîte de dialogue s'ouvrira, où vous devrez définir des paramètres. Un triangle à droite d'une commande, comme Rotation de l'image ([Figure 3.1](#)), indique un sous-menu. Cliquez sur la commande et un autre menu apparaît à droite. Les symboles ésotériques à droite de la commande Intervertir, par exemple, sont les touches de son raccourci clavier. Vous découvrirez plus loin dans ce chapitre, dans la section “Des raccourcis sans détour”, comment assigner vous-même des raccourcis à des commandes.

Comme vous le lirez dans la section à venir “Les espaces de travail personnalisés”, les menus de Photoshop CS6 sont personnalisables.

Figure 3.1 : Certaines commandes ouvrent des boîtes de dialogue, d'autres déploient des sous-menus.



Il est ainsi possible de ne pas afficher les commandes jamais utilisées. Vous pouvez aussi affecter un code de couleur aux commandes, ce qui permet de repérer rapidement celles que vous utilisez le plus souvent.

Quand une commande est en grisé, cela signifie qu'elle n'est pas disponible. Certaines, comme Resélectionner du menu Sélection, ne sont utilisables que dans certaines conditions (en l'occurrence, lorsqu'une désélection vient d'être faite). De même, bon nombre des filtres créatifs de Photoshop ne sont disponibles que si vous travaillez en mode chromatique RVB (rouge, vert, bleu) 8 bits/couche. Les modes chromatiques et la profondeur de bits sont étudiés au Chapitre 6, et les filtres au Chapitre 15.

Panneaux à volonté

Photoshop, mais aussi tous les autres logiciels d'Adobe Creative Suite, possèdent des panneaux flottants. Quelques-uns se trouvent à droite de l'interface ; ils flottent toujours au-dessus de la fenêtre d'image. Une image ne peut jamais occulter un panneau, mais les panneaux peuvent s'occulter mutuellement. La barre d'options, en haut de la zone de travail, et la Boîte à outils, à gauche de l'écran, sont aussi des panneaux.

Les panneaux contiennent des fonctionnalités de Photoshop qui doivent toujours rester à portée de clic. Je ne m'imaginerais pas devoir déployer un menu et naviguer longuement jusqu'à l'outil requis chaque fois que je dois sélectionner un outil ou activer un calque. Il n'est pas nécessaire que les panneaux soient toujours visibles. Appuyez sur la touche Tab pour les faire tous disparaître, ou appuyez sur Maj + Tab pour les masquer tous, sauf la Boîte à outils et la barre d'options. Moins de panneaux dégagent davantage de place pour l'image. Les panneaux peuvent être sélectivement affichés ou masqués à partir du menu Fenêtre.

Figure 3.2: Réduire/développer les panneaux libère de l'espace pour les images affichées dans la zone de travail.



En cliquant et en glissant l'onglet d'un panneau qui n'est pas réduit, vous pouvez en faire un panneau flottant, ou le grouper avec d'autres panneaux ancrés. Vous avez la possibilité de faire de même avec les panneaux réduits. Ainsi, vous pouvez glisser-déplacer l'icône d'un panneau Source de duplication dans un autre endroit de l'interface afin d'exécuter plus facilement des opérations complexes de duplication. (Le panneau Source de duplication s'utilise avec l'outil Tampon de duplication. Vous pouvez définir jusqu'à cinq sources différentes de duplication pour faciliter vos différents clonages.)

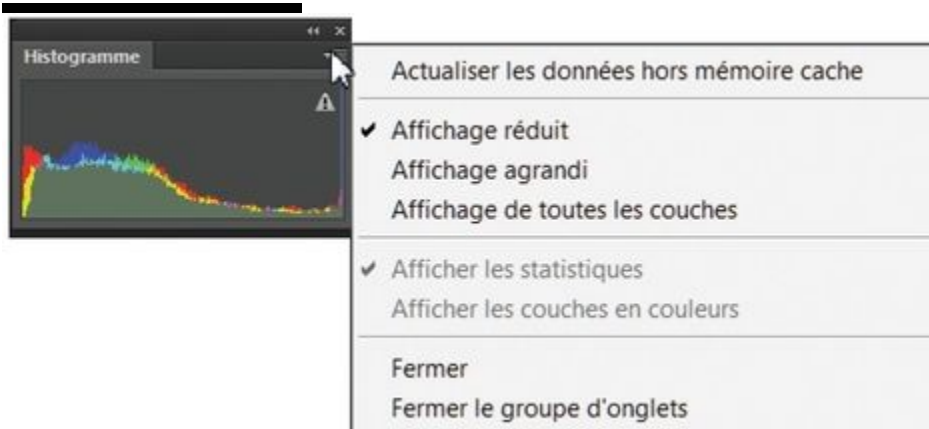
Beaucoup de panneaux de Photoshop sont redimensionnables. Comme pour une fenêtre d'image, tirez sur le coin inférieur droit d'un panneau pour réduire sa taille ou l'agrandir. Des boutons, sur la barre de titre, contrôlent la visibilité et la taille d'un panneau ou d'un groupe de panneaux (voir [Figure 3.3](#)). Le menu d'un panneau contient des options comme la taille des

vignettes avec le panneau Calques qui permet de définir la manière dont les éléments du panneau vont s'afficher.



Sur la [Figure 3.2](#), vous constatez que la boîte à outils (ou panneau Outils) de Photoshop tient sur une seule colonne disposée sur le côté gauche de l'interface. Elle libère ainsi de l'espace pour afficher vos images. Si vous préférez la boîte à outils sur deux colonnes, cliquez sur les chevrons situés dans le coin supérieur gauche de ce panneau.

Figure 3.3: Le menu local d'un panneau situé sous les chevrons affiche des options.



Le contenu de certains panneaux change automatiquement selon le travail en cours. Ajoutez un calque et il apparaît dans le panneau Calques. Mémorisez une sélection et le panneau Couches contient une nouvelle couche alpha. Il suffit de tracer une forme sur la zone de travail avec l'outil Forme personnalisée pour qu'un calque spécifique apparaisse dans le panneau Calques, tandis que le panneau Couches affiche le masque vectoriel du calque. Vous contrôlez quelques autres panneaux en chargeant (et supprimant) leur contenu à partir du

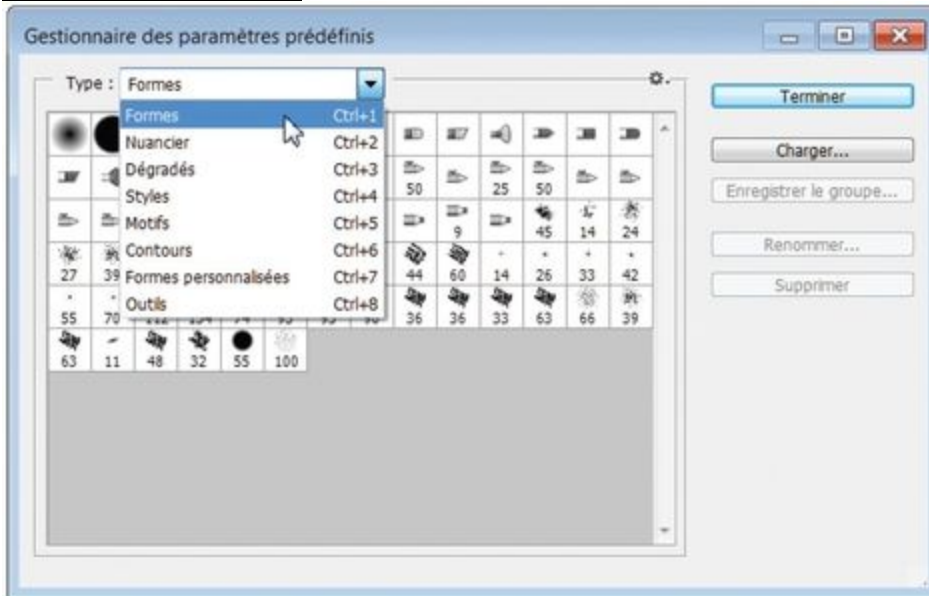
menu de panneau ou avec la commande Édition/Gestionnaire des paramètres prédéfinis. Ce gestionnaire, que montre la [Figure 3.4](#), sert à enregistrer vos personnalisations, mais aussi à charger des éléments graphiques dans des panneaux ou les supprimer.

En plus du contenu des panneaux Formes, Nuancier, Style et Outil prédéfini, le Gestionnaire des paramètres prédéfinis est utilisé dans les panneaux déroulants. Ces derniers sont des sortes de mini-panneaux propres à quelques outils et fonctionnalités. Ceux des outils Dégradé et Forme personnalisée se trouvent dans leur barre d'options. Le panneau déroulant Motif se trouve dans les boîtes de dialogue Remplir, Style de calque et – pour certains outils – dans la barre d'options. Le panneau déroulant Contour est utilisé avec une demi-douzaine d'effets, dans la boîte de dialogue Style de calque.



Si vous avez installé CS6 en tant que mise à jour d'une ancienne version du programme, deux versions sont alors disponibles sur votre ordinateur. Dans ce cas, la première fois que vous démarrez CS6, un message vous propose de migrer les paramètres prédéfinis de votre ancienne version vers la nouvelle. Si vous répondez négativement, vous pourrez procéder ultérieurement à cette migration en exécutant la commande Édition/Paramètres prédéfinis/Migrer les paramètres prédéfinis.

Figure 3.4: Le Gestionnaire des paramètres prédéfinis sert à contrôler le contenu de bon nombre de panneaux.



Quand vous créez des styles de calque, des formes, des dégradés personnalisés et autres outils, utilisez le Gestionnaire des paramètres prédéfinis pour sauvegarder vos éléments. Créez un jeu d'éléments et enregistrez-le avec le gestionnaire. Rappelez-vous qu'il faut enregistrer ce jeu en dehors du dossier de Photoshop, pour le cas où vous devriez réinstaller le logiciel. Rappelez-vous aussi que le nouveau contenu des panneaux n'est stocké que dans le fichier des préférences de Photoshop – présenté plus loin dans ce chapitre –, tant que vous n'avez pas créé et enregistré le jeu de prédéfinitions.

À propos de vos outils

Le comportement des outils est contrôlé au travers de la barre d'options. À l'exception de quelques outils de tracé (Sélection directe, Ajout de point d'ancrage, Supprimer l'outil de point d'ancrage et Conversion de point), tous les outils de Photoshop en ont une. La barre d'options varie d'un outil à un autre. Dans certains cas, elle varie même en cours d'utilisation. Le comportement de certains outils varie lorsque vous enfoncez une touche modificatrice comme ⌘, Majuscule et Option pour le Mac, ou Ctrl, Majuscule et Alt pour Windows. Voyons avec les outils Rectangle de sélection et Ellipse de sélection comment une touche modificatrice peut affecter le comportement d'un outil :

✓ **Touche Majuscule enfoncée tout en tirant.** Les outils de sélection sont généralement libres : vous les tirez où et comme vous le désirez. En revanche, lorsque la touche Majuscule est enfoncée, le Rectangle de sélection est contraint à un carré et l'Ellipse de sélection à un cercle.

✓ **Touche Option/Alt enfoncée tout en tirant.** Quand vous maintenez la touche Option/Alt enfoncée tout en tirant un contour de sélection, la sélection est centrée sur le clic d'origine. Elle ne s'effectue plus depuis un coin.

✓ **Touches Majuscule et Option/Alt enfoncées tout en tirant.** La sélection s'effectue à partir du centre tout en contraignant la forme en carré ou en cercle.

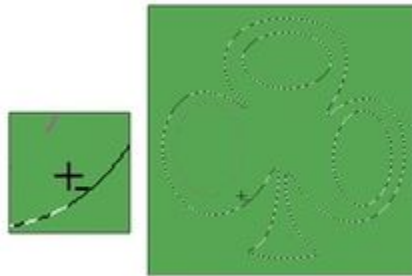
✓ **Appuyer sur la touche Majuscule pour ajouter la sélection à celle qui existe déjà.** Si une sélection a déjà été faite, la suivante s'y ajoute. Appuyez sur la touche Majuscule et maintenez-la enfoncée avant de cliquer et tirer.

✓ **Appuyer sur la touche Option/ Alt pour soustraire la sélection de celle qui existe déjà.** Si une sélection a déjà été faite, vous pouvez cliquer dedans et tirer pour définir la partie à ôter. Remarquez, à la [Figure 3.5](#), que le pointeur de l'outil de sélection est accompagné d'un

signe moins (-) lors d'une soustraction à la sélection.

✓ **La double action avec les touches Majuscule et Option/Alt.** Il est même possible de contraindre en carré ou en cercle, ou de sélectionner à partir du centre tout en ajoutant ou en soustrayant la sélection. Enfoncez la touche Majuscule pour ajouter à la sélection ou appuyez sur Option/Alt pour soustraire. Cliquez et tirez l'outil de sélection. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, relâchez la touche modificatrice, appuyez sur la touche Majuscule et maintenez-la enfoncée (afin de contraindre les proportions) ou appuyez sur Option/Alt pour centrer la sélection, ou faites les deux à la fois. Continuez ensuite à tirer l'outil de sélection. Cette technique est parfaite pour créer un anneau : tracez une sélection circulaire, puis soustrayez une sélection plus petite à partir du centre du cercle initial.

Figure 3.5 : La touche Option/Alt permet de soustraire de la sélection existante.



N'hésitez pas à expérimenter les touches modificatrices avec les divers outils. En cas d'incident, vous pourrez toujours revenir en arrière avec la commande Annuler (⌘ + Z/Ctrl + Z).

Personnaliser Photoshop

La personnalisation de Photoshop vous aide non seulement à travailler plus efficacement et plus rapidement, mais elle vous aide aussi à travailler avec plus de précision et peut empêcher quelques erreurs calamiteuses. Supposons que vous utilisez un

outil prédéfini réglé pour produire un tirage en 13 x 18 (cm) à 300 pixels par pouce. Cet outil produira toujours exactement ces dimensions. Configurer manuellement le recadrage chaque fois que vous devez imprimer en 13 x 18 à 300 ppp est non seulement une perte de temps, mais expose aussi à des fautes de frappe coûteuses en papier : *oups* ! l'impression a été faite à 30 ppp seulement...

Les espaces de travail personnalisés

Bien voir l'image contribue au confort de travail, et donc à l'efficacité. Plus vous disposez de place pour afficher un graphisme, mieux vous pourrez zoomer et faire du travail précis. Quel est le moyen le plus rapide et facile pour faire de la place ? C'est d'appuyer sur la touche Tab pour faire disparaître les panneaux de Photoshop. Appuyer sur Maj + Tab masque tous les panneaux, excepté la barre d'options et la Boîte à outils.



Une image doit toujours être affichée à 100 % pour l'évaluer et vérifier la présence d'un moiré ou d'un effet de bandes, de même que lors de l'application de filtres. Les autres facteurs de zoom ne font que simuler l'apparence de l'image. Si votre ordinateur est équipé d'une carte graphique compatible OpenGL, l'affichage écran sera bien meilleur qu'avec une autre carte vidéo. (Pour savoir si votre Mac ou votre PC utilise l'OpenGL, ouvrez les Préférences/Performance. Dans la section Paramètre du processeur graphique, cochez l'option Utiliser un processeur graphique. Ensuite, cliquez sur le bouton Paramètres avancés, et cochez Utiliser OpenGL.)

Vous pouvez aussi grouper les panneaux. Il suffit pour cela de glisser-déposer le panneau sur un groupe de plusieurs autres panneaux. Les panneaux les plus importants sont dotés de

raccourcis clavier qui permettent de les masquer et les afficher en un clin d'œil. Bien que les raccourcis soient personnalisables, comme vous le découvrirez dans ce chapitre, il est recommandé de conserver les touches de fonction assignées aux principaux panneaux :

- ✓ **Scripts** : Option/Alt + F9
- ✓ **Formes** : F5
- ✓ **Couleur** : F6
- ✓ **Calques** : F7
- ✓ **Informations** : F8



Tous les panneaux appartenant au groupe de celui que vous affichez ou masquez apparaissent ou disparaissent. Sachez que l'emplacement par défaut des panneaux peut être restauré à tout moment en choisissant Fenêtre/Espace de travail/Indispensable (par défaut). Cependant, si vous modifiez l'espace de travail Indispensable, vous devrez exécuter la commande Fenêtre/Espace de travail/Réinitialiser les indispensables. Les espace de travail sont également accessibles depuis le menu local situé dans le coin supérieur droit de l'interface.

Le moyen le plus efficace de personnaliser l'espace de travail consiste à créer et enregistrer des espaces de travail spécialisés. Disposez les panneaux exactement selon vos besoins pour une tâche que vous effectuez régulièrement, choisissez Fenêtre/Espace de travail/Nouvel espace de travail, puis nommez l'espace de travail en fonction du travail. Vous pouvez en créer pour toutes sortes de tâches. Par exemple, quand vous corrigez les couleurs, vous devez voir les panneaux Histogramme (en vue étendue), Infos et Couches. Placez-les là où cela vous arrange, masquez les autres et enregistrez un espace de travail nommé Correction de couleurs. Ou alors, si

vous créez des illustrations dans Photoshop, vous devrez voir à la fois les panneaux Calques et Tracés. Extrayez-les de leur groupe, disposez-les à l'écran, puis enregistrez un espace de travail nommé *Illustration*.

Pour charger un espace de travail, choisissez Fenêtre/Espace de travail, puis sélectionnez-le dans le menu, comme le montre la [Figure 3.6](#). Vous y trouverez quelques espaces de travail prédéfinis.



Vous pouvez aussi enregistrer, dans l'espace de travail, l'état courant des raccourcis clavier et des menus personnalisés. Bien que la rationalisation des menus selon des tâches spécifiques soit une bonne idée, on ne saurait en dire autant des raccourcis. Il n'est en effet pas facile de se rappeler quels sont les raccourcis qui s'utilisent avec tel ou tel espace de travail.

Pour personnaliser les menus de Photoshop, choisissez Édition/Menus (ou bien choisissez Édition/Raccourcis clavier et cliquez sur l'onglet Menus). La liste de tous les menus s'affiche. Vous trouvez ici une option permettant de masquer une commande ou de lui affecter une couleur personnalisée afin de faciliter son identification. Vous pourriez par exemple masquer les filtres artistiques que vous n'utilisez jamais, et colorer les autres selon l'usage que vous en faites (voir [Figure 3.7](#)).

Figure 3.6:

Sélectionnez un espace de travail dans le menu afin de repositionner instantanément les panneaux.

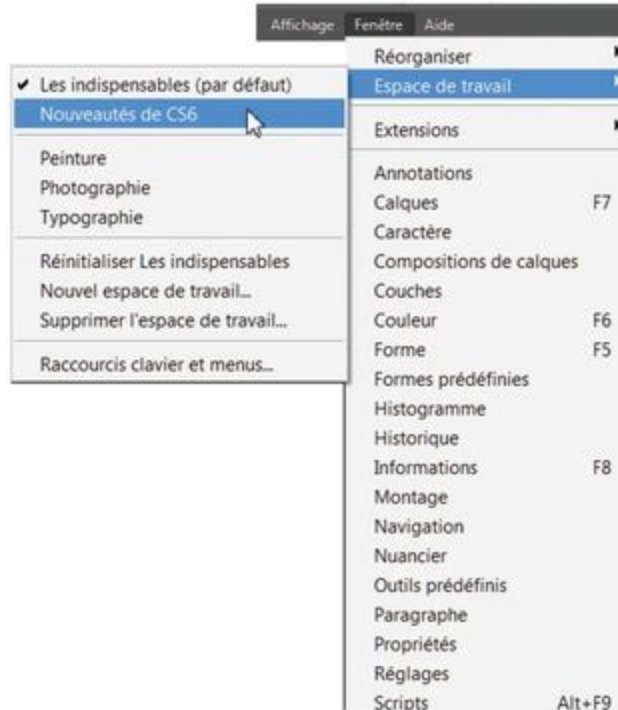
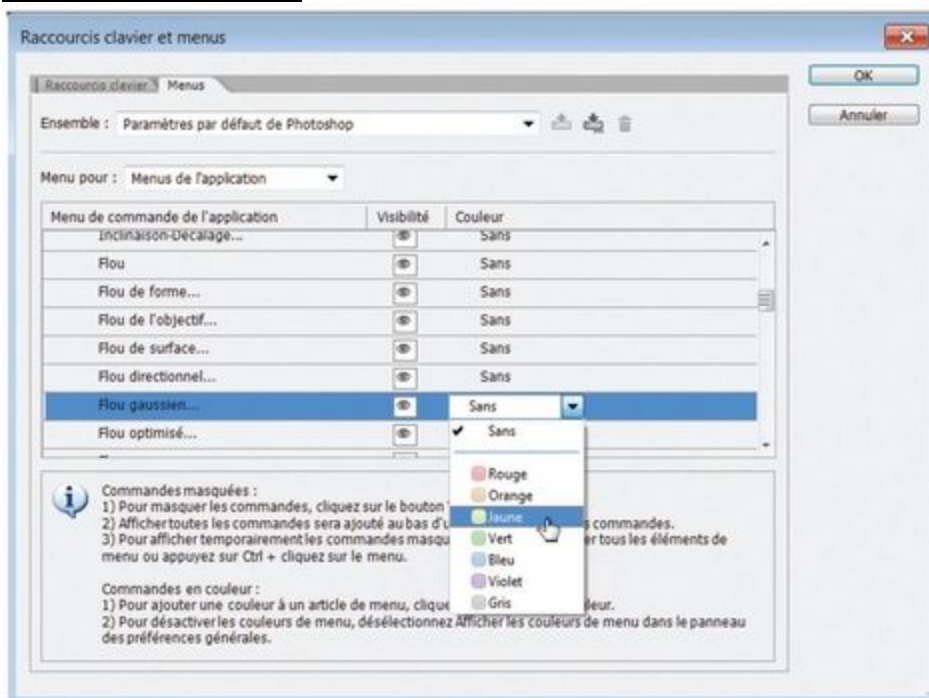


Figure 3.7: Des commandes peuvent être masquées, dans les menus, ou colorées pour les mettre en évidence.



Dans le menu déroulant nommé Menu pour (en haut de la boîte de dialogue), l'option Menus de l'application peut être remplacée par l'option Menus de panneau. N'oubliez pas d'enregistrer votre nouvelle configuration en cliquant sur le bouton immédiatement à droite du menu déroulant Ensemble. Les noms des jeux de menus personnalisés figureront dans le menu Ensemble, où ils seront facilement accessibles.

Des raccourcis sans détour

Les raccourcis clavier de Photoshop font gagner beaucoup de temps. Plutôt que d'amener la souris jusque dans la Boîte à outils pour sélectionner l'outil Pinceau, appuyez sur la touche B. Pour ouvrir la boîte de dialogue Niveaux, appuyez sur ⌘ + L/Ctrl + L au lieu de laisser la souris musarder à travers le menu Image et le sous-menu Réglages, jusqu'à la commande Niveaux.

Les raccourcis clavier de Photoshop CS6 sont personnalisables. Ceux proposés par défaut étant relativement standard – pas seulement avec Adobe Creative Suite, mais avec la plupart des logiciels connus –, il sera préférable de ne modifier que peu d'entre eux. Choisissez Édition/ Raccourcis clavier, comme le montre la [Figure 3.8](#). Ainsi, vous pouvez afficher les commandes d'un menu particulier comme ici Édition. Ensuite, vous cliquez sur la commande dont vous désirez changer le raccourci comme Allez vers l'avant. Son raccourci par défaut, Maj + Ctrl + Z (Maj + ⌘ + Z sur Mac), peut être changé. Cliquez dessus, et appuyez sur les touches du clavier qui vont définir le nouveau raccourci, comme Ctrl + Z (Mac : ⌘ + Z). Un message s'affiche en bas de la boîte de dialogue Raccourcis clavier et menus. Il vous informe que ce raccourci est déjà utilisé pour la commande Annuler. Si vous validez votre choix, ce raccourci sera supprimé dans Édition/Annuler. Pour éviter cela, car ce raccourci d'annulation est commun à toutes les

applications et systèmes informatiques, appuyez sur Alt + Ctrl + Z (Mac : Alt + ⌘ + Z).

Les outils prédéfinis

Pour travailler efficacement, il faut utiliser l'outil approprié. L'outil Pièce, par exemple, ne recopie que la texture. Si vous désirez retoucher une tache sur un visage, vous devrez utiliser l'outil Tampon de duplication plutôt que Pièce (nous aurons souvent l'occasion de parler de ces outils).

Il faut non seulement l'outil approprié, mais aussi les réglages corrects. C'est à cette fin que sont proposés les outils prédéfinis qui mémorisent les paramètres de la barre d'outils. Il suffit ensuite de sélectionner l'un d'eux – auquel vous aurez bien entendu donné un nom évocateur – dans le panneau Outils prédéfinis ou à gauche de la barre d'options, comme le montre la [Figure 3.9](#).

Figure 3.8 : Définissez des raccourcis clavier personnalisés pour accélérer votre travail.

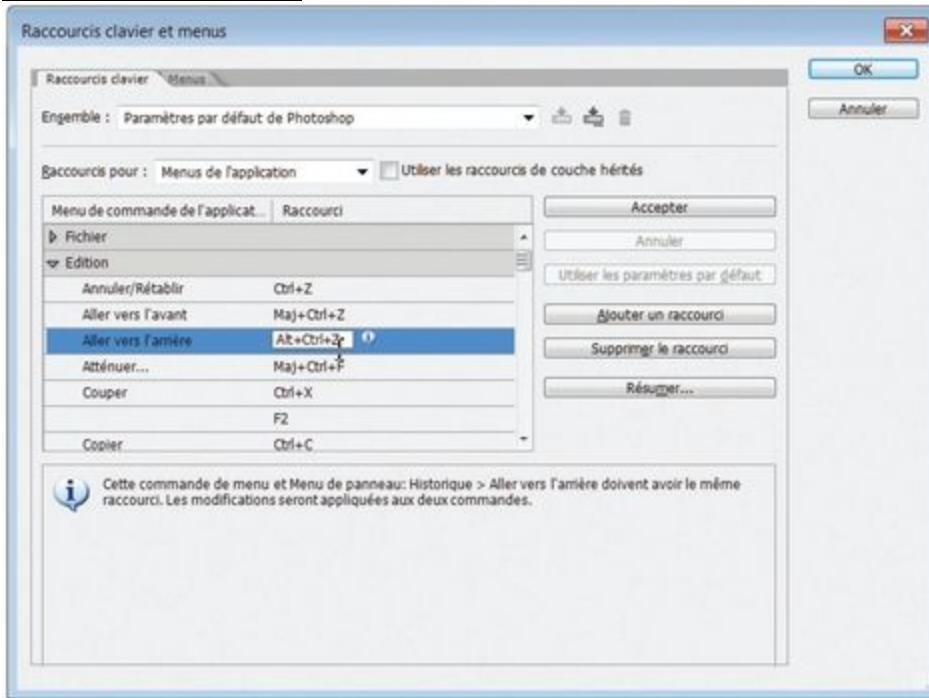
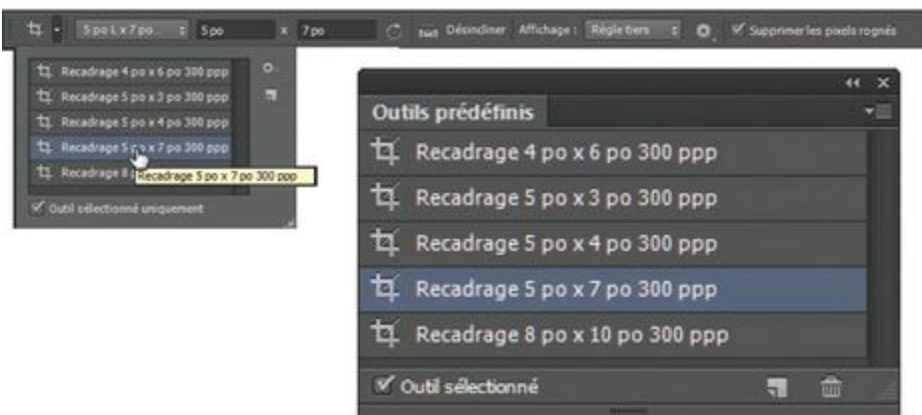


Figure 3.9 : Les outils prédéfinis permettent de travailler plus vite et plus précisément.



Bien que la plupart des outils puissent être prédéfinis, certains s'y prêtent tout particulièrement. L'outil Recadrage se prête

très bien à cette prédéfinition. Comme nous le verrons au Chapitre 4, la photo importée d'un appareil numérique possède un rapport *largeur/hauteur* qui est de 2:3, alors que celui de beaucoup de formats de papier est de 4:5 (papier 20 x 25), 5:7 et 13:19 (format large). De plus, le rapport largeur/hauteur de certains appareils bas de gamme est différent. C'est pourquoi vous devrez fréquemment recadrer une image à un format spécifique avant de l'imprimer. Sans oublier la résolution – imprimer à la bonne taille, mais à la mauvaise résolution n'est qu'un gâchis d'encre et de papier ! Définissez les paramètres de l'outil Recadrage et vous voilà tranquille : le recadrage sera toujours impeccable.

L'outil Texte est aussi un candidat idéal à la prédéfinition. Les options L'outil Texte est aussi un candidat idéal à la prédéfinition. Les options de cet outil ne résident pas uniquement dans la barre d'options. Vous en trouvez aussi dans les panneaux Caractère et Paragraphe. Pour que tous les textes d'un projet soient cohérents, il est conseillé de créer un outil texte prédéfini qui prendra en compte la police, sa taille, sa couleur, les effets spéciaux, les caractères accentués, et même vos informations de copyright. Ces sujets sont traités au Chapitre 13.



Avec le Gestionnaire des paramètres prédéfinis accessible depuis le menu Édition, vous pouvez glisser vers le haut et le bas les prédéfinitions afin de les réorganiser. Placez en haut des panneaux les outils prédéfinis que vous employez le plus souvent. Ces changements se retrouvent dans les outils prédéfinis des panneaux et dans le sélecteur d'outils prédéfinis situés à l'extrême gauche de la barre d'options.

Les paramètres de Photoshop

Tout votre travail dans Photoshop dépend étroitement des paramètres de deux boîtes de dialogue : Préférences et Couleurs. Les options que vous choisissez dans les préférences contrôlent de nombreux aspects du logiciel. Les choix effectués dans la boîte de dialogue Couleurs définissent l'apparence du document à l'écran et à l'impression. Et c'est bien cela qui compte !

Plus rationnel avec les préférences

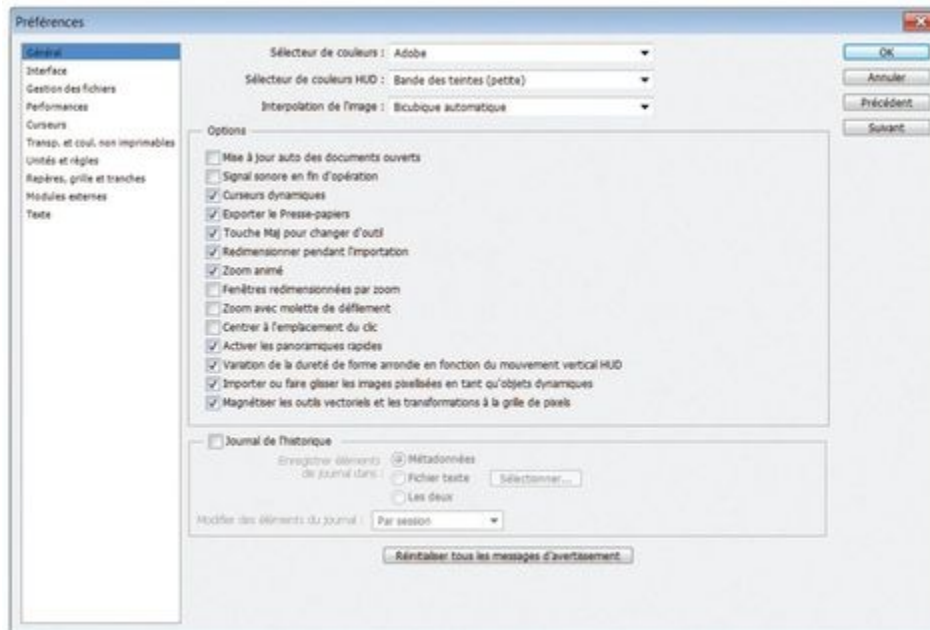
Le fichier des préférences de Photoshop contient une foule d'informations concernant votre manière d'utiliser le logiciel. L'affichage des mesures en pixels ou en centimètres, la couleur des repères ou le style de la grille, la taille des vignettes dans les panneaux, la dernière police utilisée, tout cela figure, avec d'autres données, dans les préférences. La plupart des informations qui s'y trouvent sont récupérées automatiquement au cours de votre travail. C'est le cas de la taille et du mode chromatique du dernier nouveau document que vous avez créé, du fait que le panneau Caractère était visible ou non lorsque vous avez quitté le logiciel, ainsi que des paramètres réglés dans la barre d'options. Mais vous pouvez aussi entrer vous-même un grand nombre d'options dans la boîte de dialogue Préférences, comme le montre la [Figure 3.10](#).



Les scripts, styles, formes et autres éléments personnalisés sont enregistrés seulement dans les préférences de Photoshop, en attendant que vous les ayez enregistrés sur le disque dur. Ils sont de ce fait très exposés à une perte accidentelle. Utilisez la commande Enregistrer les scripts, dans le menu d'options du panneau Scripts, pour sauvegarder des ensembles d'actions, et non des scripts isolés, et utilisez le Gestionnaire des paramètres prédéfinis, dans le menu Édition, pour enregistrer tous les

autres types de personnalisation. Avez-vous envie d'être obligé de réinstaller Photoshop en cas de suppression malencontreuse de vos éléments personnalisés ?

Figure 3.10 : Avec les préférences, définissez les comportements de Photoshop.



Sur un Mac, vous accédez aux préférences avec le raccourci clavier ⌘ + K ou en choisissant Photoshop/Préférences, puis l'un des neuf panneaux thématiques. Sous Windows, le raccourci est Ctrl + K, à moins de choisir Édition/Préférences. Les paramètres par défaut sont parfaitement acceptables – c'est bien pour cela qu'ils sont proposés –, mais quelques modifications sont cependant à envisager dans chacun des panneaux. Examinons-les.

Préférences/Général

Un journal de l'historique enregistre toutes vos actions dans un fichier texte. Ce journal conserve une trace de toutes les modifications effectuées sur une image. Mais, comme ces informations figurent dans le fichier sous la forme de

métadonnées, elles accroissent sensiblement sa taille. Vous pouvez consulter ces métadonnées *via* Fichier/Informations.



Vous notez également la présence du bouton Réinitialiser tous les messages d'avertissement en bas du panneau Général. Bien souvent, pour ne plus être interrompu par ces messages, l'utilisateur y coche l'option Ne plus afficher. Si, pour une raison ou une autre, vous avez besoin d'afficher de nouveau ces messages, cliquez sur ce bouton de la boîte de dialogue Préférences.



Si les options Zoom animé et Activer les panoramiques rapides ne sont pas accessibles, cela indique que votre ordinateur ne prend pas en charge l'affichage OpenGL. Dans le cas contraire, vous disposerez de zooms fluides et de panoramiques rapides notamment quand vous utiliserez l'outil Main pour parcourir le contenu de la fenêtre d'un document.

Préférences/Interface

Le panneau Interface contient les options suivantes :



- ✓ **Thèmes de couleur** : L'interface très sombre par défaut de Photoshop CS6 n'emportera probablement pas tous les suffrages. Cette nouvelle option de la section Apparence des préférences d'interface permet de choisir une des quatre couleurs proposées par Adobe.

✓ **Modes d’affichage à l’écran :** Trois listes permettent de déterminer l’apparence de Photoshop lorsque vous optez pour un affichage plein écran avec ou sans menus.

✓ **Réduire automatiquement les panneaux d’icônes :** Voici une option idéale pour tous ceux qui désirent travailler dans un espace débarrassé de tout ce qui gêne l’image affichée. Lorsque vous activez cette option, les panneaux réduits se réduisent automatiquement. Je m’explique. Si vous développez un panneau réduit pour utiliser ses outils et ses options, puis que vous cliquez sur un autre panneau développé (ou non ancré) pour l’activer et l’utiliser à son tour, le panneau précédemment développé revient à son état réduit. En d’autres termes, cette option laisse visible uniquement le panneau en cours d’utilisation.

✓ **Réduire automatiquement les panneaux masqués :** Dès que vous placez le pointeur de la souris sur un de ces panneaux, il apparaît. Si vous éloignez le pointeur de la souris du panneau, il se referme tout seul.

✓ **Ouvrir les documents dans de nouveaux onglets :** Par défaut, Photoshop ouvre ses documents dans un espace composé d’onglets. Pour afficher l’image d’un document, il suffit de cliquer sur son onglet. Si vous préférez que les images s’affichent systématiquement dans une fenêtre indépendante, décochez cette option.

✓ **Afficher les couches en couleurs :** Lorsque le panneau Couche n’affiche qu’une seule couche, elle apparaît généralement en niveaux de gris. Il est tout à fait possible d’afficher vos couches en couleurs. Cependant, dans de nombreuses circonstances de retouches des images, il est recommandé d’afficher les couches en niveaux de gris.

✓ **Afficher les couleurs de menu :** Comme je l’ai expliqué plus haut dans ce chapitre, vous pouvez assigner des couleurs spécifiques aux commandes des

menus de Photoshop. Cela facilite l'identification et l'exécution des commandes que vous utilisez le plus souvent. Avec cette option, vous pouvez désactiver l'affichage en couleurs des commandes sans être obligé d'intervenir individuellement sur chacune d'elles.

✓ **Afficher les info-bulles** : Avec cette option, placer le pointeur de la souris sur un outil ou une option affiche une petite légende à la base du curseur. Elle permet de connaître le nom et/ou la fonction de l'élément ainsi pointé. Si vous trouvez que ces info-bulles détournent votre attention, décochez cette option.



✓ **Afficher les valeurs de transformation** : Lorsque vous utilisez les commandes de transformation, Photoshop affiche l'équivalent numérique des actions que vous effectuez. Ainsi, une incrustation indique les nouvelles dimensions d'une image ou la valeur d'un angle de rotation. Le menu local de cette fonction permet de choisir l'emplacement de l'affichage desdites valeurs. Pour ne pas afficher ces valeurs, optez pour Jamais.

✓ **Corps de la police de l'interface utilisateur** : Si vous rencontrez des difficultés pour lire les textes de l'interface, choisissez l'option Grand de ce menu local. Ensuite, redémarrez Photoshop pour activer cette préférence.

Préférences/Gestion des fichiers

L'aperçu d'image augmente quelque peu la taille du fichier, mais le plus souvent vous conserverez cette option. Les utilisateurs de Mac ont la possibilité d'ajouter une extension de fichier ou non, ou de faire en sorte que Photoshop le demande à chaque fois. Même si vous n'envisagez pas de reprendre des

fichiers sous Windows, je vous recommande vivement d'ajouter systématiquement l'extension à son nom en sélectionnant l'option Toujours. De même, je vous conseille de toujours maximiser la compatibilité des fichiers PDF et PSB. Cette option assure que vos fichiers pourront être ouverts par les anciennes versions du programme ou d'autres applications de la Creative Suite. Il est également judicieux d'utiliser l'optimisation lorsque vous travaillez avec Lightroom 4.



Adobe a enfin inclus une fonction de récupération automatique de votre travail. Elle enregistre le travail en cours à intervalle régulier et en tâche de fond, ce qui ne nuit jamais à votre flux de production. Il arrive en effet que vous soyez dérangé pendant un travail et que, revenu à votre retouche, vous oubliiez d'enregistrer vos modifications. Autrefois, si Photoshop ou votre ordinateur plantait, le travail non enregistré était irrémédiablement perdu. Ce genre de mésaventure est terminé sauf si vous désactivez la fonction "Enregistrer automatiquement les données de récupération toutes les x minutes".

Préférences/Performances

Le panneau Performances regroupe des options concernant les ressources de votre système informatique.

✓ **Utilisation de la mémoire** : Généralement, vous laisserez sur 70 % la mémoire allouée à Photoshop CS6. Si vous disposez d'au moins 4 Go de RAM, vous pouvez porter ce pourcentage à 80 ou 85. Si vous disposez d'une faible quantité de mémoire, comme 512 Mo, et que votre système d'exploitation est très ralenti, n'allouez pas plus de 50 % de la mémoire à Photoshop.



✓ **Disques de travail** : Il s'agit des disques que Photoshop utilise quand la mémoire vive vient à manquer. N'utilisez jamais de disques durs externes comme disques de travail. Il est également conseillé de réserver une partition d'au moins 15 Go comme disque de travail. La sélection de vos disques se fait en les cochant. (Sous Windows, un message peut vous avertir que le disque de travail et le fichier d'échange se trouvent sur le même disque dur. Si vous n'avez qu'un seul disque dur, ignorez cet avertissement.) Une fois les disques de travail sélectionnés, vous pouvez modifier leur ordre d'utilisation.. Pour cela, activez le disque et cliquez sur la flèche du haut ou celle du bas. Le disque placé en haut de la liste sera utilisé en premier. Le second ne sera utilisé que si le premier est saturé.

✓ **États d'historique** : Ce champ permet de définir le nombre d'étapes que l'historique de Photoshop garde en mémoire pendant une session de travail sur vos fichiers. Par défaut, la valeur est de 20. Sachez que vous pouvez aller jusqu'à 1 000. Si vous effectuez régulièrement des travaux mettant en œuvre des outils de peinture, comme le Pinceau et les outils de densification, vous pouvez porter cette valeur à 50 ou 60.

✓ **Niveaux de cache** : Le *cache* stocke des copies basse résolution de vos images afin d'en accélérer l'affichage à diverses valeurs de zoom. Si votre carte graphique n'a pas de mal à afficher l'image en fonction de l'échelle de zoom sélectionnée, vous gagnerez à fixer la valeur du cache sur 1, qui donne l'image la plus précise pour travailler. (N'oubliez jamais d'effectuer vos modifications les plus importantes à 100 %. Avec

ce niveau de zoom, un pixel de l'image équivaut à un pixel de l'écran.)

✓ **Paramètres du processeur graphique** : Cette section du panneau Performances donne des indications sur la carte graphique qui équipe votre ordinateur. Si vous utilisez Photoshop CS6 Extended, et en fonction de votre carte graphique, vous disposez de l'option Activer le dessin OpenGL.

Préférences/ Curseurs

Photoshop CS6 offre plusieurs manières d'afficher les curseurs (ou pointeurs) des outils de peinture. Vous avez le choix entre une icône propre à l'outil (Standard) et un réticule (Précis), ou encore un cercle de diamètre variable (Pointe standard). Avec une forme adoucie, le cercle délimite la zone où l'outil est appliqué à 50 % ou plus. Vous bénéficiez aussi d'une alternative, Taille réelle de la pointe, qui affiche toujours la totalité de la zone d'application, quel que soit le réglage de Dureté.

Vous avez aussi la possibilité d'afficher un réticule au milieu d'un pointeur. Cette option est pratique pour maintenir le pinceau centré le long d'un bord ou d'un tracé. Elle supprime le recours au pointeur Précis. Comme le montre la [Figure 3.11](#), lorsque vous l'utilisez avec une forme adoucie, afficher tous les pixels, même ceux qui ne sont que peu modifiés (à droite), ne donne pas une idée précise du travail. Le pointeur Standard est visible au milieu, et ce même pointeur avec l'option Taille réelle de la pointe est affiché à gauche.

Figure 3.11 : Avec une Dureté faible, le pointeur Pointe standard est généralement le plus approprié.



Si vous avez choisi d'afficher la taille réelle de la pointe, et que vous souhaitez voir temporairement le curseur en mode Précis, appuyez sur la touche Verr. Maj (CapsLock). Pour revenir à la taille réelle, appuyez de nouveau sur cette touche.

Dans le panneau Curseurs, vous trouverez le paramètre Aperçu de la forme. Cliquez sur l'indicateur de couleur pour ouvrir le sélecteur Couleur d'aperçu de la forme. Là, vous pouvez modifier la couleur par défaut de cet aperçu (en fonction des teintes de votre image). Si vous ne disposez pas d'une carte graphique permettant d'utiliser le dessin OpenGL, la pointe de la forme sera redimensionnable, mais vous ne verrez pas la couleur d'aperçu. Pour effectuer un redimensionnement à la volée de la pointe de la forme, appuyez sur la touche Ctrl, et pressez le bouton droit de la souris (Mac : ⌘ + Ctrl + Alt, ou ⌘ + Pression à droite sur une MightyMouse). Faites glisser le curseur sur la zone de travail. Vous faites varier le diamètre de la forme, et l'aperçu de couleur montre la zone couverte par l'outil. Cette zone varie bien entendu en fonction du niveau de dureté de la forme.

Préférences/Transparence et couleurs non imprimables

Si le damier gris et blanc qui apparaît dans la partie transparente d'une image vous gêne, mettez l'option Grille sur Sans. Les transparences seront ainsi représentées en blanc. Si vous travaillez régulièrement en noir et blanc, vous préférerez

sans doute que le damier gris soit plus visible. Vous l'afficherez alors en bleu clair ou en jaune clair.

Préférences/Unités et règles

Quand vous créez des graphismes pour le Web plutôt que pour l'impression, vous préférerez sans doute afficher les dimensions de l'image en pixels plutôt qu'en centimètres. Sachez qu'il est possible de changer de système de mesure à la volée, en cliquant dans la règle du bouton droit (bord droit de la Mighty Mouse d'Apple) ou avec Ctrl + clic (souris standard d'Apple). Si vous imprimez régulièrement à une autre résolution que 300 ppp, réglez ici la résolution d'impression par défaut pour tous les nouveaux documents.

Préférences/Repères, grille et tranches

Photoshop est doté de repères commentés qui apparaissent et disparaissent automatiquement lorsque vous alignez ou désalignez le contenu d'un calque par rapport au contenu d'autres calques. Les repères commentés, de couleur magenta, apparaissent lorsque le contenu d'un calque que vous déplacez est parfaitement aligné avec le bord ou le centre du contenu d'un autre calque (voir [Figure 3.12](#)).

Figure 3.12 : Les repères magenta montrent comment le calque s'aligne par rapport aux autres.



Le seul paramètre que vous changerez peut-être dans ce panneau est l'option Afficher les numéros de tranches. Ils apparaissent dans le coin supérieur gauche de chaque tranche lorsque vous subdivisez un graphisme pour le Web. À moins que vous envisagiez de modifier les images isolément par la suite, connaître leur numéro n'a pas grand intérêt. Décochez cette case pour supprimer cette information superflue.

Préférences/Modules externes



Si vous utilisez des modules développés par des sociétés tierces, c'est-à-dire des modules achetés indépendamment de Photoshop, installez-les dans un dossier externe à celui où se trouve Photoshop CS6 sur votre disque dur. Cela évite en effet de devoir réinstaller ces modules si jamais vous êtes obligé de désinstaller puis de réinstaller Photoshop. Ensuite, dans la boîte de dialogue Préférences, indiquez l'emplacement du dossier des modules externes que Photoshop doit charger quand vous l'ouvrez. Sachez que les modules externes les plus anciens ne fonctionneront probablement pas avec CS6.



L'ensemble des filtres créatifs de la Galerie de filtres ne sont plus listés dans le menu Filtre. Pour y accéder vous devez cliquer sur Galerie de filtres. Toutefois, si vous souhaitez afficher le contenu du menu Filtre comme il l'était dans les anciennes versions du programme, cochez l'option "Afficher tous les groupes et noms de la galerie de filtres". Les filtres seront de nouveau affichés dans le menu Filtre au redémarrage de Photoshop CS6.

Préférences/Texte

Ce panneau permet de sélectionner des options typographiques. Photoshop est capable d'afficher des polices avec leur graphie, et vous pouvez indiquer ici la taille de cet aperçu.



Le menu Préférences de Photoshop offre un accès direct aux préférences de Camera Raw. Vous y déterminerez notamment si les fichiers JPEG et TIFF doivent préalablement être ouverts dans Camera Raw avant d'être affichés dans Photoshop.

Plus cohérent avec les couleurs

S'il est un terme qui sème le trouble chez l'utilisateur de Photoshop, c'est bien la gestion des couleurs. Quelques aspects sont notoirement sous-estimés. Or, sans une gestion avisée des couleurs, vos tirages ne seront pas fidèles. Pour la plupart des utilisateurs de Photoshop, la gestion des couleurs peut être rapidement réglée en choisissant Édition/Couleurs.

✓ **Sélectionnez un espace de travail RVB.** Ouvrez la boîte de dialogue Couleurs, sous le menu Édition, et sélectionnez votre espace de travail RVB : il s'agit de l'espace de couleur dans lequel vous retouchez et créez. Si vous faites surtout du graphisme pour le Web, si vous confiez le tirage des photos à un laboratoire numérique ou si vous imprimez avec une imprimante à jets d'encre à quatre couleurs (cyan, magenta, jaune et noir), choisissez l'espace de couleur RVB. Si vous utilisez une imprimante de gamme moyenne ou supérieure, ou si vos travaux seront convertis dans un espace de couleur CMJN, choisissez Adobe RGB. Si vous possédez du matériel et un logiciel capables de définir le profil colorimétrique de votre moniteur, utilisez ce profil.

✓ **Convertissez les images dans votre espace de travail.** Dans la zone Règles de gestion des couleurs, choisissez RVB : Conversion en RVB. Ainsi, les images que vous verrez à l'écran utiliseront réellement le profil de travail que vous aurez choisi.

✓ **Désactivez les alertes de non-concordance.** Décochez les cases de ces ennuyeuses alertes qui s'affichent chaque fois que vous ouvrez une image dont le profil est différent de votre espace de travail, et qui font perdre du temps. Vous avez intentionnellement choisi la conversion vers votre espace de travail. Alors, à quoi bon confirmer sans cesse ?

➤ **CMJN et Niveaux de gris.** CMJN (Cyan/Magenta/Jaune/Noir) est un mode de couleurs exclusivement employé dans le domaine de l'impression professionnelle sur presse, et avec quelques imprimantes laser couleur. En revanche, malgré la présence de ces quatre couleurs sur la majorité des imprimantes à jets d'encre, n'effectuez jamais de sortie CMJN vers ce périphérique d'impression. Restez dans le mode RVB. Pour imprimer en noir et blanc, c'est-à-dire en niveaux de gris, vous pouvez laisser faire le pilote d'impression de votre imprimante. Par exemple, un matériel comme l'Epson Stylus Pro 7900 donne des impressions noir et blanc absolument magnifiques. Lorsque vous préparez une image pour une impression sur presse, c'est-à-dire chez un vrai imprimeur, il est conseillé de discuter avant avec le flasheur et l'imprimeur. C'est en disposant des pilotes de périphérique du flasheur que vous réussirez à créer une image CMJN dont les couleurs seront respectées.

Au moment de l'impression, vous obtiendrez des couleurs plus précises si vous laissez Photoshop les contrôler plutôt que de confier cette prise en charge à l'imprimante. Tout se déroule dans la boîte de dialogue Imprimer. Dans la section Gestion des couleurs, choisissez Document. Ensuite, dans la liste Traitement des couleurs, optez pour Laisser Photoshop gérer les couleurs. Dans la liste Profil de l'imprimante, choisissez le profil du papier que vous utilisez et qui correspond à votre modèle d'imprimante. Dans la liste Mode de rendu, choisissez Colorimétrie relative, et cochez l'option Compensation du point noir. Dès que vous cliquez sur le bouton Imprimer, la boîte de dialogue du pilote de votre imprimante apparaît. Veillez à désactiver la gestion des couleurs de l'imprimante.

Les explications ci-dessus valent pour la plupart des travaux d'impression. Cependant, si vous créez des graphiques

uniquement pour le Web, c'est-à-dire pour un affichage écran, ouvrez la liste Paramètres de la boîte de dialogue Couleurs, et choisissez l'option Web/Internet pour l'Europe. Lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web et les périphériques, cliquez sur la flèche du menu local situé en haut à droite. Là, choisissez Couleur non compensée. Lorsque vous enregistrez les images en JPEG, n'incorporez pas les profils ICC. (Les *profils ICC* appliquent des ajustements spécifiques pour compenser les caprices des matériels. Les profils sont étudiés au Chapitre 4.) Vous créez ainsi des images pour le Web que n'importe quel navigateur affichera correctement.

Si les couleurs doivent être reproduites à la perfection, vous devrez acquérir du matériel et un logiciel d'étalonnage de votre chaîne graphique. GretagMacbeth et X-Rite (www.xrite.com), Datacolor (www.datacolor.com), et PANTONE (www.pantone.com) sont trois ressources incontournables.

Quand Photoshop fait des siennes

Il y a des jours comme ça où rien ne va : les outils ne fonctionnent pas correctement, une commande simple met une éternité à s'activer et – horreur ! – Photoshop plante. Ne déprimez pas davantage, ne vous laissez pas aller à des réactions caractérielles (un ordinateur jeté par la fenêtre du 12^e étage ne s'en tire pas indemne), car le dépannage est parfois très facile.

➤ **Vérifiez les panneaux et la sélection.** Si un outil ne fonctionne pas comme prévu, voire pas du tout, voyez si vous ne l'avez pas tout bêtement empêché de faire son travail. Vérifiez notamment si vous n'avez pas créé par inadvertance une minuscule sélection quelque part dans le document : appuyez sur ⌘ + D / Ctrl + D pour tout désélectionner. Regardez le panneau Calques : est-

ce le bon calque qui est actif ? Est-ce le calque lui-même qui est sélectionné ou son masque de fusion ? Vérifiez le panneau Couches : les couches chromatiques sont-elles actives ? À l'extrême gauche de la barre d'options, cliquez du bouton droit (côté droit de la Mighty Mouse d'Apple) ou faites un Ctrl + clic (souris Apple standard) sur l'icône de l'objet et sélectionnez Réinitialiser cet outil. Ouvrez une autre image – une image à 8 bits/couche aplatie –, et essayez les outils et la manipulation sur cette image. Si cela fonctionne, c'est que le problème est au niveau de l'image et non de Photoshop. Vérifiez le mode de couleur (Image/Mode), et assurez-vous que le mode de couleur et son codage par couche sont appropriés.

➤ **Réinitialisez le fichier des préférences de Photoshop.** Avant de remplacer les préférences, ouvrez le Gestionnaire des paramètres prédéfinis (sous le menu Édition), et enregistrez tous les styles, dégradés, formes et autres éléments personnalisés. Enregistrez-les en lieu sûr, hors du dossier de Photoshop. Ouvrez le panneau Scripts puis, dans le menu, cliquez sur Enregistrer les scripts. Il s'agit en effet de les sauvegarder tous. Ouvrez les boîtes de dialogue Préférences et Couleurs, et notez tous les paramètres spéciaux. Quittez Photoshop puis redémarrez-le, touches ⌘ + Option + Maj enfoncées (Mac) ou, sous Windows, touches Ctrl + Alt + Maj enfoncées. Quand il vous sera demandé s'il faut supprimer le fichier des paramètres Adobe Photoshop, relâchez les touches modificatrices et confirmez la suppression par un clic sur Oui. Laissez le chargement de Photoshop se poursuivre. Rétablissez vos préférences et vos paramètres de couleurs, puis rechargez tous vos éléments personnalisés.

➤ **Réinstaller Photoshop.** Si le remplacement des préférences ne résout pas le problème, essayez de réinstaller Photoshop. Enregistrez vos éléments

personnalisés comme nous l'avons expliqué précédemment, puis supprimez Photoshop et tous les fichiers qui en font partie. Pour cela, relancez l'installation, et choisissez l'option de désinstallation.

Si la réinstallation de Photoshop ne résout pas le problème, le système d'exploitation peut être en cause, à moins que ce soit un problème de matériel. Dans ce cas, hormis le rebouteux du village ou le marabout africain de la porte de Choisy, seul un spécialiste pourra vous tirer d'affaire. Contactez le support technique d'Adobe à cette adresse : <http://www.adobe.fr/support/main.html>

4

Acquérir, conserver, et diffuser des images

Dans ce chapitre :

- ▶ D'où viennent les images ?
 - ▶ Ne pas égarer les images.
 - ▶ Tirer les images sur papier.
 - ▶ Partager vos travaux.
-

Rien ne vous empêche d'ouvrir un nouveau document vierge dans Photoshop, de dessiner dedans, d'enregistrer le fichier et de faire la tournée des amis et de la famille pour leur faire admirer votre impérissable chef-d'œuvre. Mais il y a beaucoup plus facile pour montrer vos images. Vous pouvez les imprimer, les poster sur le Web ou les envoyer par courrier électronique. C'est beaucoup plus commode que de pédaler par monts et par vaux avec l'ordinateur de bureau arrimé sur le porte-bagages.



Dans ce chapitre, vous découvrirez comment transférer dans Photoshop des images issues de votre appareil photo numérique ou de votre scanner, et comment les archiver rationnellement sur le disque dur, ou sur un CD ou un DVD. Je vous expliquerai les bases de l'impression avec une imprimante à jets d'encre, avec en prime quelques conseils pour que les tirages correspondent à ce que vous en attendez. Vous verrez aussi comment préparer vos images pour un envoi par courrier électronique.

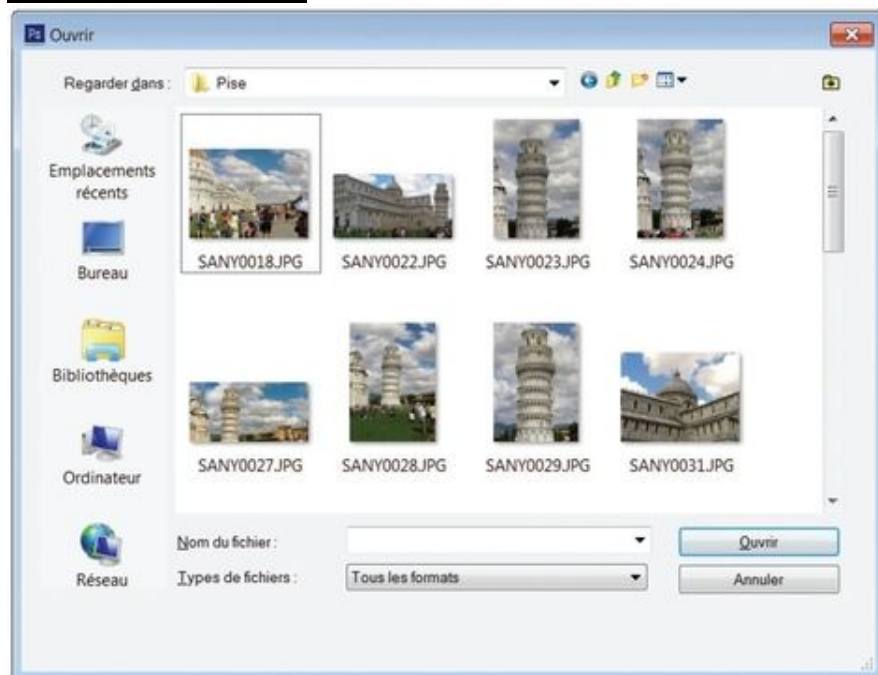
Importer des images

Un graphisme peut être importé dans Photoshop de trois manières :

- ✓ En ouvrant une image *via* Fichier/Ouvrir ([Figure 4.1](#)), ou en passant par l'application Bridge comme expliqué plus loin dans ce chapitre. Si vous possédez la Creative Suite d'Adobe, vous pouvez également utiliser la fonction Version Cue. (Vous en saurez plus à son sujet en consultant la rubrique Version Cue dans l'aide de Bridge.) La [Figure 4.1](#) montre la boîte de dialogue Ouvrir de Windows 7. Vous constatez que les

vignettes PSD ne montrent pas d'aperçu du fichier qu'elles représentent. Pour cette raison, beaucoup d'utilisateurs de PC préfèrent passer par Adobe Bridge pour bien identifier les images à ouvrir.

Figure 4.1 : La boîte de dialogue Ouvrir de Photoshop sous Windows 7.



- ✓ En important une image (classiquement à partir d'un périphérique de numérisation : appareil photo ou scanner).
- ✓ En créant une image de zéro, avec la commande Fichier/Nouveau.

En double-cliquant sur un fichier d'image, Photoshop devrait s'ouvrir et afficher l'image. Si ce n'est pas le cas, ou si l'image s'ouvre dans un autre logiciel, vous devrez associer le fichier d'image à Photoshop :

✓ **Association de fichier dans Adobe Bridge :**
Commencez par lancer Adobe Bridge puis :

- a. Ouvrez la boîte de dialogue Préférences d'Adobe Bridge via ⌘ + K/Ctrl + K.
- b. Dans la colonne de gauche, cliquez sur Association des fichiers.
- c. Dans la partie inférieure droite de la boîte de dialogue, cliquez sur Rétablir les associations par défaut.

✓ **Association de fichier sur un Mac :**

- a. Dans le Finder du Mac, effectuez un clic droit (Mighty Mouse d'Apple ou souris à plusieurs boutons) ou un Ctrl + clic (monobouton) sur un fichier du type à ouvrir avec Photoshop.
- b. Dans le menu contextuel, choisissez Lire les informations.
- c. Dans la boîte de dialogue Infos sur, cliquez sur la liste Ouvrir avec, choisissez Photoshop CS6 dans le menu local, puis cliquez sur Tout modifier.
- d. (Facultatif) Répétez la manipulation pour d'autres types de fichiers.



Si, après le double-clic, Photoshop démarre, mais que l'image n'apparaît pas, vous avez sans doute changé un élément de Mac OS. Vous devrez réinstaller Photoshop.

✓ **Association de fichier sous Windows 7:**

- a. Cliquez sur le bouton Démarrer, puis sur Ordinateur.
- b. Naviguez jusqu'au dossier contenant les fichiers que vous désirez systématiquement ouvrir avec Photoshop lorsque vous double-cliquez dessus.

- c. Faites un clic droit sur un fichier. Dans le menu contextuel, choisissez Ouvrir avec/Choisir le programme par défaut. Là, choisissez Photoshop CS6.
- d. (Facultatif) Répétez la manipulation pour d'autres types de fichiers.

Transférer des images depuis un appareil photo numérique

Adobe Bridge propose la commande Fichier/Obtenir des photos de l'appareil. Elle permet d'importer des images, de les organiser dans des sous-dossiers, de les renommer, et de les convertir automatiquement au format DNG. Bien sûr, vous pouvez préférer à Bridge le logiciel de transfert livré avec votre appareil photo numérique. Enfin, si vous possédez un lecteur de cartes mémoire ou si votre ordinateur intègre divers slots de lecture de ce type, retirez la carte mémoire de votre appareil photo numérique, et insérez-la dans le slot approprié. Toutefois, le transfert des photos opéré avec le Finder d'un Mac ou l'Explorateur Windows d'un PC est plus rapide et plus facile que de passer par le logiciel fourni avec votre appareil photo numérique.



N'ouvrez jamais une image dans Photoshop directement depuis un appareil photo, une clé USB ou un disque optonumérique (CD ou DVD). Procéder ainsi est lent, et vous risquez de perdre tout le travail si Photoshop ne parvient pas à lire immédiatement et efficacement l'original, au cours de la session. Comme Photoshop n'enregistre pas sur un support amovible, vous devrez de toute façon créer un nouveau fichier sur un support inscriptible. N'ouvrez des images depuis un

lecteur de réseau que si vous travaillez avec Version Cue, le gestionnaire de projets collaboratifs d'Adobe Creative Suite.

Après avoir stocké les images en lieu sûr sur le disque dur local ou sur un disque dur externe à grande vitesse, vous les ouvrez dans Photoshop à l'aide de l'une des trois techniques mentionnées précédemment dans ce chapitre. Selon les paramètres de couleur, vous risquez de voir apparaître un message vous informant que le profil colorimétrique de l'image et le profil RVB que vous avez défini pour votre espace de travail ne concordent pas. Photoshop vous demande ce qu'il faut faire. En règle générale, vous accepterez la conversion vers votre espace de travail afin que les couleurs soient restituées à l'écran le plus fidèlement possible. Vous désirerez peut-être que le profil incorporé à l'image soit préservé. La troisième option ignore les profils de couleur et affiche une image chromatiquement non corrigée. C'est un bon choix lorsque vous travaillez sur des images à utiliser ultérieurement avec des logiciels dépourvus de gestion des couleurs comme un navigateur Web ou un logiciel de présentation. Sans la gestion des couleurs, l'image apparaît en effet telle qu'elle sera affichée dans d'autres logiciels. Le message de non-concordance des couleurs peut être désactivé dans la boîte de dialogue Couleurs.

Quand vous ouvrez une image qui contient du texte, un message d'alerte risque de vous prévenir que les calques de texte doivent être mis à jour. Vous accepterez, sauf si l'image contient des polices qui ne sont pas installées dans votre ordinateur.

Acheter des images

Certains projets exigent des images que vous ne pourrez pas prendre vous-même. Supposons que vous prépariez une affiche ou une brochure pour une agence de voyages sur le thème du Japon. Vous devrez faire appel à une agence photo. Elles diffusent leur photothèque sur le Web ainsi que sur des CD et des DVD.

Quand vous utilisez des photos d'archives, faites bien la différence entre les photos libres de droits – mais pas forcément gratuites – et celles assujetties au droit d'auteur. Les photos libres de droits sont utilisables à votre convenance, dans le respect de l'accord de licence : pas de revente, pas d'usage pornographique ou diffamatoire, etc. Vous utilisez les images quand vous le voulez, aussi souvent que vous le désirez. Les photos sans droits ne peuvent faire l'objet d'aucune exclusivité; celui qui les a achetées, même si c'est un concurrent, en fait ce qu'il veut. En revanche, les photos soumises au droit d'auteur ne sont utilisables que pour un usage défini, sur un support défini et pendant une durée définie. Comme l'usage est strictement contrôlé, vous pouvez négocier une exclusivité : l'image ne pourra pas ainsi être utilisée en même temps que la vôtre dans la publicité d'un concurrent.

Numériser des tirages photo

Vous placez une photo contre la vitre du scanner et vous appuyez sur le bouton. Elle apparaît ensuite sur l'écran de votre ordinateur. C'est la numérisation réduite à sa plus simple expression. Si le logiciel de votre scanner a installé un plug-in compatible avec Photoshop dans le dossier Importation-Exportation du dossier Modules externes de Photoshop, vous

pouvez numériser directement depuis Photoshop. Le nom du scanner apparaît dans le menu Fichier/Importation.

Définir la résolution de numérisation

Avant de numériser une image, vous devez vous poser quelques questions :

- À quel usage est destinée l'image ?
- Quelle sera sa taille finale ?
- Quelle doit être sa résolution ?

En déterminant préalablement ses dimensions en pixels, vous éliminez la nécessité de la redimensionner dans Photoshop, ce qui entraînerait inévitablement une dégradation de l'image. Beaucoup de logiciels de scanners permettent de spécifier la taille et la résolution dès la numérisation. Si vous devez calculer manuellement la résolution, voici comment procéder :

1. Déterminez les dimensions requises en pixels.

Pour l'impression : déterminez le format du tirage en pouces (1 pouce = 2,54 cm) ainsi que la résolution d'impression ; elle est classiquement de 300 pixels par pouce. Multipliez la largeur et la hauteur en pouces par la résolution pour obtenir la dimension en pixels.

Pour le Web : définissez la taille de son emplacement, dans la page Web, exprimée en pixels.

2. Mesurez l'original.

Avant de plaquer la photo contre la vitre du scanner, mesurez-la. Si vous n'en utilisez qu'une partie, mesurez cette partie utile. Évitez les règles en métal qui risquent de rayer la glace.

3. Faites les calculs.

Divisez les dimensions requises en pixels (Étape 1) par les dimensions physiques en pouces (Étape 2). Le résultat est la résolution de numérisation. Si vous obtenez des chiffres différents pour la largeur et la hauteur, utilisez le chiffre le plus grand et prévoyez un recadrage dans Photoshop.



Beaucoup de scanners à plat sont équipés d'*adaptateurs pour transparents* qui permettent de numériser des négatifs et des diapositives. Mais si vous devez en numériser une grande quantité, il est préférable d'investir dans un scanner de films fabriqué par Nikon, Minolta ou Kodak.

Éviter le moirage

À moins d'acheter un scanner professionnel, il vaudra mieux oublier les fonctions de correction de couleur et de tonalité, car Photoshop octroie un meilleur contrôle. Mais, s'il y a une tâche que le logiciel du scanner fait mieux que Photoshop, c'est l'élimination du moirage. Ce phénomène est causé par les rosettes de points de trame utilisées en photogravure pour reproduire la couleur.

Quand vous numérisez une photo en couleurs d'un livre, d'un magazine ou d'un journal – ou de tout autre imprimé comme un emballage ou une étiquette –, vous devez régler le scanner afin que les points de trame deviennent flous (voir [Figure 4.2](#)), réduisant ainsi le risque de moirage.

La fonction d'atténuation des points de trame n'est pas toujours facile à trouver dans un logiciel de numérisation. Elle s'appelle parfois "réduction du moiré" ou "détramage", à moins que vous ayez un choix entre Couleur (photo) et Couleur (document). Dans le doute, consultez le manuel du scanner.

Figure 4.2 :

Numérisation sans réduction du moirage (à gauche) et avec (à droite).



Si numériser de nouveau le document est exclu et qu'un moirage se manifeste, rendez l'image suffisamment floue dans Photoshop pour dissimuler le problème, puis peignez avec la Forme d'historique pour rétablir les parties qui doivent rester nettes.



Un détail important : avant de numériser des documents, assurez-vous que la vitre du scanner est propre et exempte de poussière. Vérifiez aussi l'intérieur du couvercle : inutile de nettoyer en bas si la saleté doit tomber d'en haut. Une minute ou deux à manier le chiffon (non pelucheux) peut économiser des heures de fastidieuse repique. Une bombe d'air comprimé peut être utilisée, mais à distance pour ne pas endommager l'original. Au besoin, éliminez les empreintes digitales et les taches avec du liquide à vitre. Vérifiez ce que préconise le manuel du scanner : du liquide répandu sur du matériel électrique n'est pas sans danger (*NdT* : de plus, certains produits de nettoyage risquent de produire des auréoles irisées appelées "anneaux de Newton"). J'utilise de préférence du produit pour nettoyer les lunettes.



Vous pouvez également utiliser une bombe d'air comprimé pour débarrasser la photo de ses poussières. Prenez soin de placer la bombe assez loin de l'image, et donnez au souffle un angle qui ne risque pas d'abîmer le cliché. Certaines bombes ont tendance à envoyer un jet de gaz puissant qui laisse des traces. Faites des tests sur une photo sans importance.

Organiser vos images

La photo numérique n'ayant pas un coût au tirage, comme c'est le cas pour la photo argentique, il est tentant de prendre beaucoup de photos, et parfois n'importe quoi : pour voir ce que cela donne, parce que ça pourrait être intéressant, pour faire un effet spécial ou – c'est mon cas – pour multiplier les vues parmi lesquelles un choix sera fait. Tout cela finit par encombrer le disque dur. Qui aurait cru, il y a quelques années seulement, à l'époque où les sauvegardes se faisaient sur des disquettes de 3,5 pouces, qu'il serait aujourd'hui si facile de remplir un disque de plus 300 Go ?

Archiver les images n'est qu'une question d'organisation. Le plus dur est d'éliminer les images dont vous n'avez pas vraiment besoin : celles qui sont floues ou mal cadrées, celles où la tante Betsy a les yeux fermés, la 400^e photo du chien vautré sur le canapé, la 401^e photo du chien vautré sur le canapé, etc. C'est une simple question d'autodiscipline.

Créer une arborescence de dossiers

Je recommande généralement d'organiser les images par thèmes, comme à la [Figure 4.3](#). Par exemple, le dossier principal nommé Images peut contenir des sous-dossiers nommés Portraits de famille, Travail, Vacances_2012... Ensuite, dans le dossier Vacances_2012, vous créerez par exemple des sous-dossiers Tahiti, Serre-Chevalier. Ou alors, si vous êtes un accro du travail, le dossier Vacances sera vide (un jour, peut-être, vous le remplirez).



Ne surchargez pas vos dossiers ! Si vous constatez que l'ordinateur est lent à afficher le contenu de l'un d'eux, c'est parce qu'il contient trop de fichiers. Essayez de ne pas dépasser

500 Mo. Au-delà, scindez le dossier en en créant un autre ayant le même nom et numérotez-les tous deux (Grèce_01, Grèce_02).

Gravez les images sur un CD ou sur un DVD. Vous obtiendrez ainsi des sauvegardes sûres – à condition de stocker les disques optiques dans de bonnes conditions et de les manipuler soigneusement – et vous pourrez libérer de la place sur le disque dur. L'arborescence sera reproduite sur les CD et les DVD.

Adobe Bridge

Adobe Bridge sert à organiser, visionner et ouvrir les images. Il est installé en même temps que Photoshop CS6 ou que Creative Suite. Bridge possède son propre dossier sur le disque dur. Sur le Mac, il se trouve dans le dossier Applications ; sous Windows, il est installé dans le dossier Program Files (mais aussi dans Program Files (x86) si vous utilisez CS6 64 bits. Bridge (voir [Figure 4.4](#)) peut être ouvert indépendamment ou en choisissant la commande Fichier/Parcourir dans Bridge. Si, dans Bridge, vous choisissez Préférences/Avancée, vous pouvez demander que cet utilitaire s'ouvre automatiquement en arrière-plan quand vous démarrez Photoshop. Pour cela, activez l'option Lancer Bridge à la connexion. Dès lors, quand vous solliciterez l'ouverture de Bridge, il affichera son contenu très rapidement.

Figure 4.3 : Organisez vos images dans des sous-dossiers sérialisés.

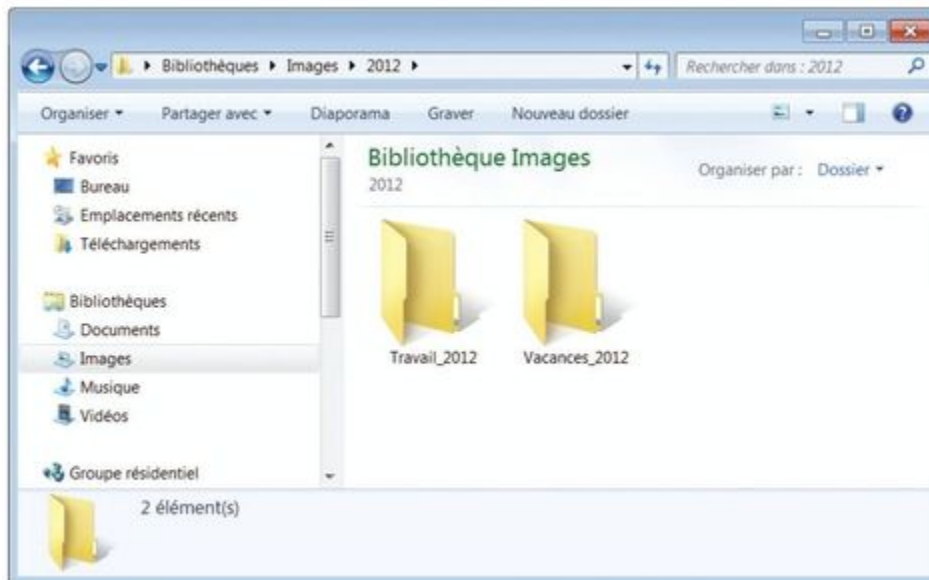
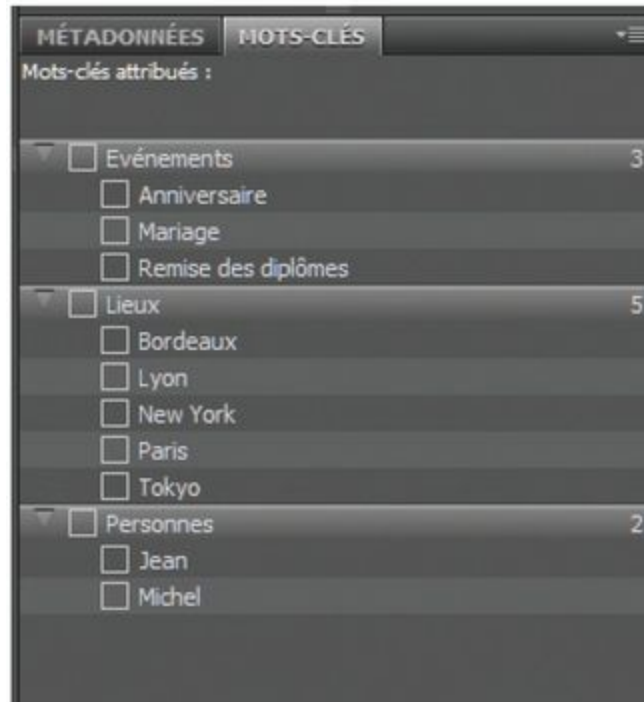


Figure 4.4 : Adobe Bridge est un programme autonome de gestion et d'organisation des images.



Figure 4.5 : Les catégories et les mots-clés permettent de retrouver plus facilement les images.



Voici quelques recommandations :

✓ **Utiliser des mots-clés et des catégories.** Après avoir cliqué sur l'onglet Mots-clés, en bas à droite de Bridge (voir [Figure 4.5](#)), vous pouvez attribuer des mots-clés et des catégories aux images. Tous deux sont des termes descriptifs qui facilitent une recherche thématique des images.

Sélectionner plusieurs images dans Bridge. De multiples images peuvent être sélectionnées dans Bridge en cliquant sur la première d'une série puis, touche Majuscule enfoncée, sur la dernière. Pour sélectionner des images éparses, cliquez dessus, touche ⌘/Ctrl enfoncée. En sélectionnant plusieurs images, vous pouvez leur assigner les mêmes mots-clés en une seule opération.

✓ **Utiliser les étiquettes, les notes, et les filtres.** Sous le menu Étiquette, vous pouvez attribuer des étoiles à vos images ainsi que des couleurs selon le sujet ou un projet en cours. Choisissez Affichage/Trier pour

disposer les vignettes des images selon leur étiquette ou leur nombre d'étoiles. Dans la partie inférieure gauche de l'espace de travail par défaut, vous trouvez l'onglet Filtre. S'il n'est pas visible, cliquez sur Fenêtre/Volet Filtre. Utilisez ses fonctionnalités pour afficher uniquement des fichiers répondant à des critères de recherche particuliers. Vous souhaitez afficher uniquement les images portant l'extension .jpg ? Alors, affichez le contenu de l'onglet Filtre, puis cliquez sur la flèche située à gauche du filtre Type de fichier, en l'occurrence Fichier JPEG.

✓ **Ajouter des dossiers aux Favoris.** Vous visitez sans doute régulièrement certains dossiers. Choisissez Fichier/Ajouter aux favoris pour y accéder d'un clic par la suite, en cliquant sur l'onglet Favoris, dans le coin supérieur gauche de Bridge. Sachez qu'il est possible de placer un dossier dans les Favoris alors que vous travaillez sur un projet spécifique, puis de l'en ôter en choisissant Fichier/Supprimer des favoris.

✓ **Changer de vue et d'espace de travail.** Déployez le menu Affichage pour choisir ce que Bridge doit montrer, puis le menu Fenêtre/Espace de travail pour choisir un type de présentation. Dans le menu Affichage, vous pouvez sélectionner Mode réduit. Dans certaines circonstances, vous trouverez que ce mode est plus intéressant que le Mode complet. N'oubliez pas non plus les fonctionnalités de Diaporama de Bridge. C'est un excellent moyen de montrer votre travail.

✓ **Utiliser des piles pour organiser vos images.** Pour cela, sélectionnez-les, puis cliquez sur Piles/Grouper comme pile. Toutes ces images sont alors empilées sous une seule vignette. Un chiffre situé dans le coin supérieur gauche de la vignette indique le nombre de clichés qu'elle contient. Cliquez sur ce chiffre pour afficher les vignettes des images que contient la pile. Pour dégroupier ces images, cliquez sur Piles/Dissocier

comme pile.



✓ **Exporter directement vers Facebook ou Flickr.**

Une fois que vous avez parfaitement bien retouché votre image dans Photoshop, ouvrez le menu Fichier de Bridge, et exécutez la commande Exporter vers.

✓ **Zoomer avec la loupe.** Cliquez sur l'aperçu situé dans le coin supérieur droit de Bridge lorsque vous utilisez l'Espace de travail Informations Essentielles. Le pointeur prend la forme d'une loupe. Cliquez pour effectuer un agrandissement de la zone de l'image qui vous intéresse. Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, il suffit de faire glisser le pointeur pour naviguer dans l'image comme si une loupe était tenue entre vos doigts.

Photoshop CS6 dispose aussi de Mini Bridge qui permet de disposer directement dans Photoshop d'un outil aux allures de Bridge. Vous l'ouvrez *via* Fichier/Parcourir dans Mini Bridge ou en cliquant sur l'icône Mb de la barre d'applications. Comme le montre la [Figure 4.6](#), Mini Bridge permet d'accéder rapidement et facilement aux fichiers sur lesquels vous souhaitez travailler. Pour profiter de petites vignettes, vous devez afficher le Mini Bridge de manière autonome, c'est-à-dire non ancré dans la partie inférieure de Photoshop. Pour cela, cliquez sur l'onglet Mini Bridge et, sans relâcher le bouton de la souris, faites-le glisser vers le haut ou bien à l'extérieur de Photoshop.

Figure 4.6 : Mini Bridge est bien plus rapide pour accéder immédiatement aux dossiers contenant vos images.



Renommer facilement les fichiers

Vous avez créé une arborescence de dossiers et de sous-dossiers. Vous y avez réparti vos images. Vous avez attribué des étoiles et un rang à vos œuvres. Mais, dans le menu Fichier/Ouvrir les fichiers récents, vous n'avez pas forcément une idée de ce qui est quoi. Des noms de fichiers comme CRW_1907.crw ou PB270091.jpg ne sont pas très évocateurs, c'est le moins que l'on puisse dire. La commande Outils/Changement de nom global, que montre la [Figure 4.7](#), permet d'affecter des noms plus parlants à vos fichiers. Sélectionnez le contenu dans les menus ou remplissez les champs de saisie. Pour ajouter d'autres éléments de dénomination, cliquez sur les boutons + situés à droite des champs d'informations.

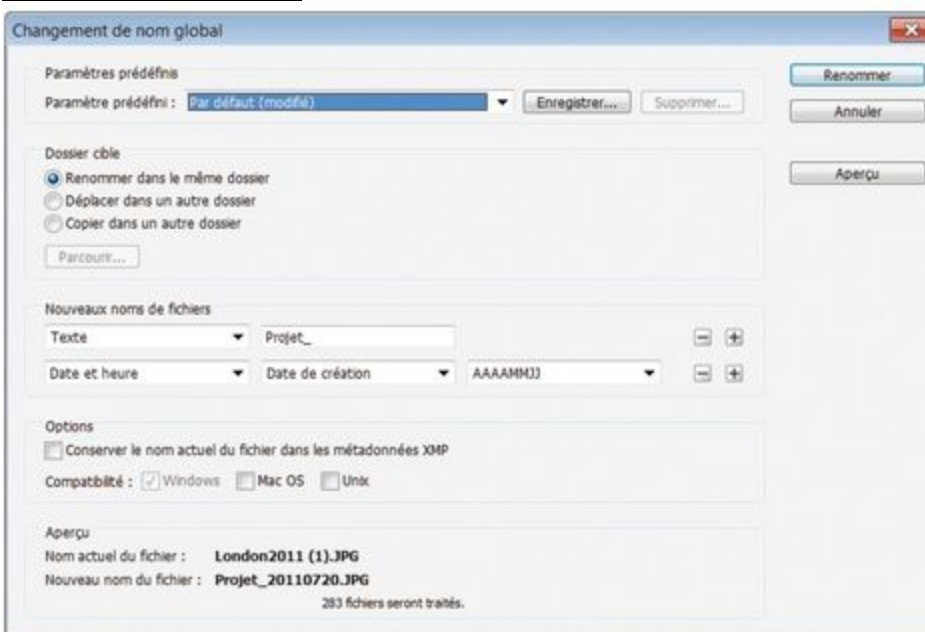


Afin que chacune de vos images reçoive un nom unique, vous devez inclure une variable lorsque vous utilisez Changement de

nom global. En effet, si vous tentiez de nommer **Photo. jpg** toutes les images d'un dossier, vous ne retrouveriez qu'un seul fichier dans le dossier de destination, car chaque image renommée aurait écrasé la précédente. C'est pourquoi vous devez sélectionner une des variables proposées dans le menu local. Grâce à une numérotation automatique ou à l'ajout de lettres, les noms des fichiers diffèrent, empêchant l'incident que nous venons d'évoquer.

Sachez aussi que vous ne devez en aucun cas taper un point (.) dans un champ. Ce caractère n'est utilisé que pour séparer l'extension du nom de fichier. Comme l'outil Changement de nom global fait bien les choses, il se charge d'ajouter l'extension de fichier.

Figure 4.7 : Donnez des noms plus évocateurs à vos fichiers avec l'outil Changement de nom global.



Imprimer les images

Dans un passé très récent, l'impression des images à partir de Photoshop était un sujet ardu dont l'explication s'étendait sur de nombreuses pages. Grâce aux améliorations du matériel et des logiciels, l'impression est devenue beaucoup plus facile. Les moniteurs sont correctement étalonnés en usine, les imprimantes reproduisent plus fidèlement les couleurs, les encres et les papiers conservent leurs qualités pendant des décennies. Eh oui, l'impression a fait du chemin en peu de temps. Mais, avant de cliquer sur le bouton Imprimer, vous devez vous assurer que l'image est prête à être imprimée. Sera-t-elle bien positionnée sur son support ? Les pixels sont-ils suffisamment petits pour se confondre et produire de beaux dégradés ? Les couleurs seront-elles fidèlement restituées ?

Recadrer à une proportion spécifique

Le rapport largeur/hauteur est celui des proportions entre deux côtés d'une image. Lorsque ce rapport est identique pour deux images, elles sont homothétiques. Dans une image dite Paysage – les artistes utilisent le terme “à l'italienne” –, la largeur est supérieure à la hauteur. Dans une image dite Portrait – ou “à la française” –, la largeur est inférieure à la hauteur. Les appareils photo numériques produisent des images à divers rapports, notamment 3:4 et 4:5. Celui du classique film 24 x 36 est de 3:2 : la longueur d'un côté est 1,5 fois celle de l'autre. Les formats des papiers photographiques sont classiquement 8 x 10 pouces (20 x 25 cm, rapport 4:5), 5 x 7 pouces (13 x 18, rapport 5:7), 4 x 6 pouces (10 x 15, rapport 3:2) et 3 x 5 pouces (9 x 13, rapport 3:5). Dans la [Figure 4.8](#), le rapport 3:2 est indiqué par du vert, le rapport 5:7 par du jaune et le rapport 4:5 par du rouge.

Figure 4.8 : Les différents formats de papier cadrent différemment une image.



Bien qu'un papier au format 8 x 10 pouces soit physiquement plus grand qu'un papier de 4 x 6 pouces, il montre moins de l'image originale, car il faut la recadrer. En revanche, en raison de son rapport 2:3, un papier au format 4 x 6 pouces conserve la totalité de l'image. Quant au papier 8 x 10, il oblige à éliminer 2 pouces dans la longueur (5 cm environ) à cause de son rapport 4:5. Pour imprimer sur une largeur de 8 pouces (20 cm), il faudrait un papier au format 8 x 12 pouces (20 x 30 cm).

Dans Photoshop, le rapport largeur/hauteur de l'image peut être modifié avec la commande Taille de la zone de travail si l'une des dimensions est déjà à la taille, avec l'outil Recadrage ou encore avec le Rectangle de sélection suivi de la commande Image/Recadrer. L'outil Recadrage peut rééchantillonner l'image aux dimensions et résolution d'impression exactes, en

une seule opération, mais vous devrez généralement recourir à la commande Taille de l'image si vous modifiez le rapport largeur/hauteur avec la commande Taille de la zone de travail ou avec le Rectangle de sélection.

L'outil Recadrage sélectionné, vous pouvez entrer des dimensions fixes ainsi que la résolution à appliquer, dans la barre d'options. Tirez l'outil, positionnez et réglez le cadre de délimitation, et appuyez sur Entrée pour exécuter le recadrage. Tout ce qui se trouve dans le cadre est rééchantillonné à la taille exacte spécifiée dans la barre d'options. Ceci fait, pensez à cliquer sur le bouton Effacer afin de réinitialiser l'outil Recadrage.



Lors du recadrage, Photoshop utilise l'algorithme de rééchantillonnage, spécifié sous l'onglet Général des préférences, comme méthode d'interpolation. Pour de meilleurs résultats, choisissez Bicubique plus lisse lorsque vous augmentez la taille d'une image et Bicubique plus net lorsque vous la réduisez.



Dans Photoshop CS6, l'outil Recadrage présente des incrustations de repères très utiles. Vous les sélectionnez dans la barre d'options de l'outil. Vous avez le choix entre afficher simplement le cadre de découpage, une grille qui permet de respecter la règle des tiers, et enfin une grille complète. La [Figure 4.9](#) montre l'aperçu du recadrage en mode Règle tiers. L'option Grille est très utile quand vous devez faire pivoter le cadre du recadrage.

Quand vous choisissez de recadrer avec l'outil Rectangle de sélection, sachez que le paramètre Style, dans la barre d'options, qui est sur Normal, peut être remplacé par Proportions fixes ou Taille fixe. En règle générale, optez pour

Proportions fixes, et tirez le rectangle jusqu'à ce qu'il entoure la partie de l'image qui vous intéresse. Après avoir éventuellement repositionné le cadre, choisissez la commande Image/Recadrer.



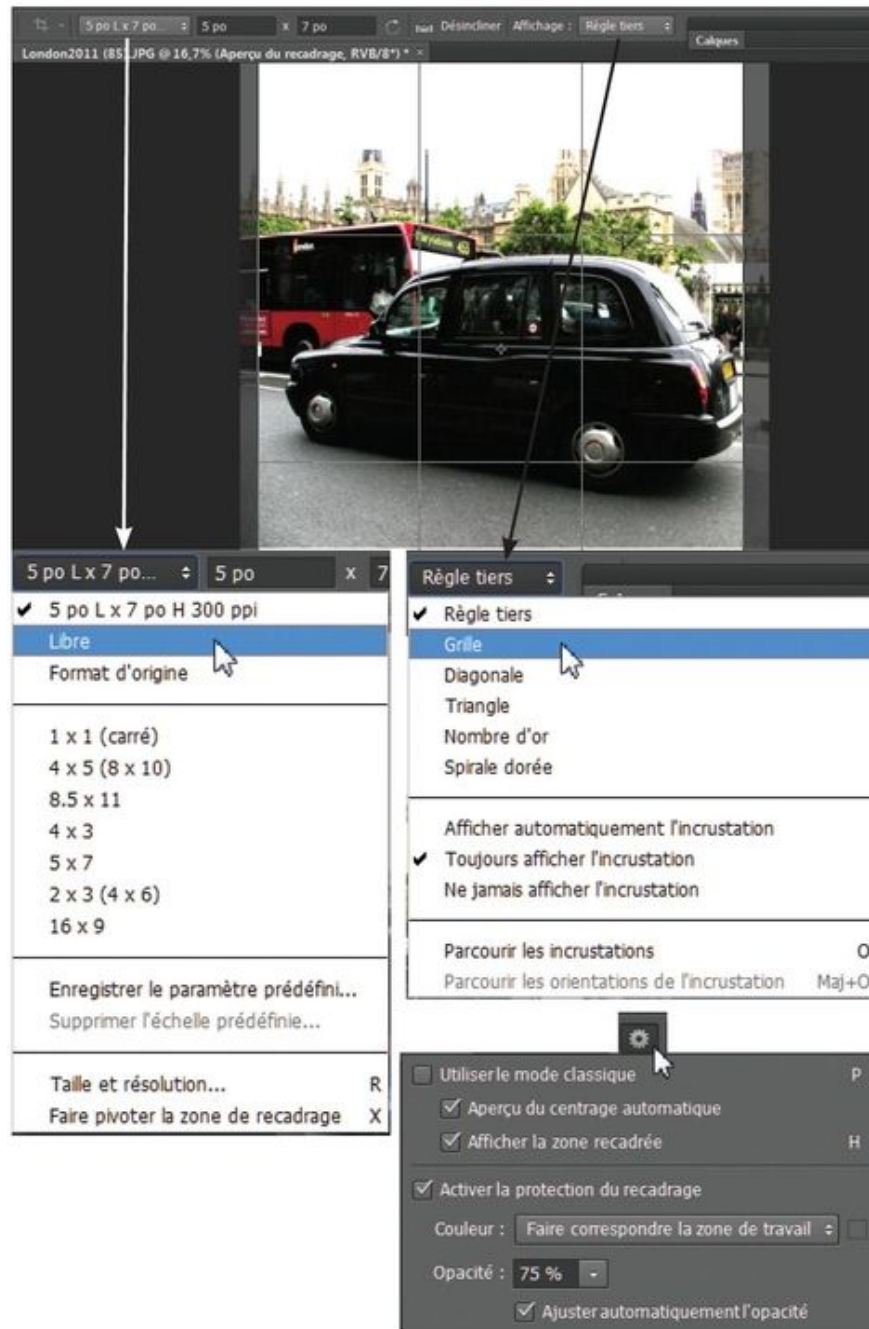
La commande Recadrer ne rééchantillonne pas l'image. Elle ne change que ses dimensions. Vous devrez donc aussi utiliser la commande Image/Taille de l'image, décrite au Chapitre 2.

Retour sur la résolution

Nous avons abordé au Chapitre 2 la résolution telle qu'elle s'applique à l'imagerie numérique. Revenons sur ces notions dans le contexte de l'impression des images :

✓ **Les images n'ont pas, par elles-mêmes, de résolution.** Qu'elles se trouvent dans votre appareil photo numérique, sur le disque dur ou dans Photoshop, vos images sont faites de minuscules carrés colorés, les pixels. Une image a toujours la même apparence et le même comportement dans Photoshop quelle que soit la résolution. Une image de 3 000 x 2 000 pixels à 300 pixels par pouce est gérée et manipulée exactement comme une image de 3 000 x 2 000 pixels à 72 ppp.

Figure 4.9 : Les repères de l'outil Recadrage sont une aide précieuse pour bien composer une image.



✓ La résolution est une instruction envoyée au périphérique d'impression. La résolution définie au

moment de la prise de vue ou dans la boîte de dialogue Taille de l'image de Photoshop est enregistrée dans l'image uniquement sous la forme d'une instruction destinée au matériel d'impression.

✓ **La résolution fixe la taille des pixels.** Une résolution de 300 ppp signifie qu'à l'impression chaque pixel aura une taille de 1/300 pouce carré ($1/118 \text{ mm}^2$). De même, si la résolution est de 72 ppp, la taille de chaque pixel sera de 1/72 pouce carré ($1/28 \text{ mm}^2$). Certaines personnes estiment que ce calcul n'est pas très commode. Par exemple, qu'advient-il de la résolution si elle est de 300 ppp, mais que la largeur de l'image n'est que de 299 pixels ? Eh bien, c'est une bonne question.

✓ **Les images sur le Web s'en tiennent strictement aux dimensions en pixels.** Les navigateurs Web ne sont pas capables de lire l'information de résolution incorporée dans un graphisme par Photoshop. Une image n'est affichée dans le navigateur qu'en fonction de son seul nombre de pixels en largeur et en hauteur.

Contrôler la couleur via Fichier/Imprimer

Ces dernières années, la reproduction précise, par l'imprimante, des couleurs affichées à l'écran est devenue plus facile. Bien que la gestion des couleurs intimide encore de nombreux utilisateurs, la nécessité de recourir à du matériel et à des logiciels complexes se fait moins ressentir. Pourquoi ? Parce que les fabricants d'ordinateurs ont fini par se rendre compte que nous autres, les consommateurs, désirons des couleurs plus fidèles. Les moniteurs sont étalonnés en usine. L'encre pour imprimantes a fait de gros progrès. Les logiciels traitent mieux la couleur.

Pour la plupart des utilisateurs de Photoshop, la fidélité des couleurs importe beaucoup. Après avoir passé des heures à peaufiner une image à l'écran, ils désirent que la version imprimée soit exactement la même. Voici comment obtenir de fabuleuses couleurs :

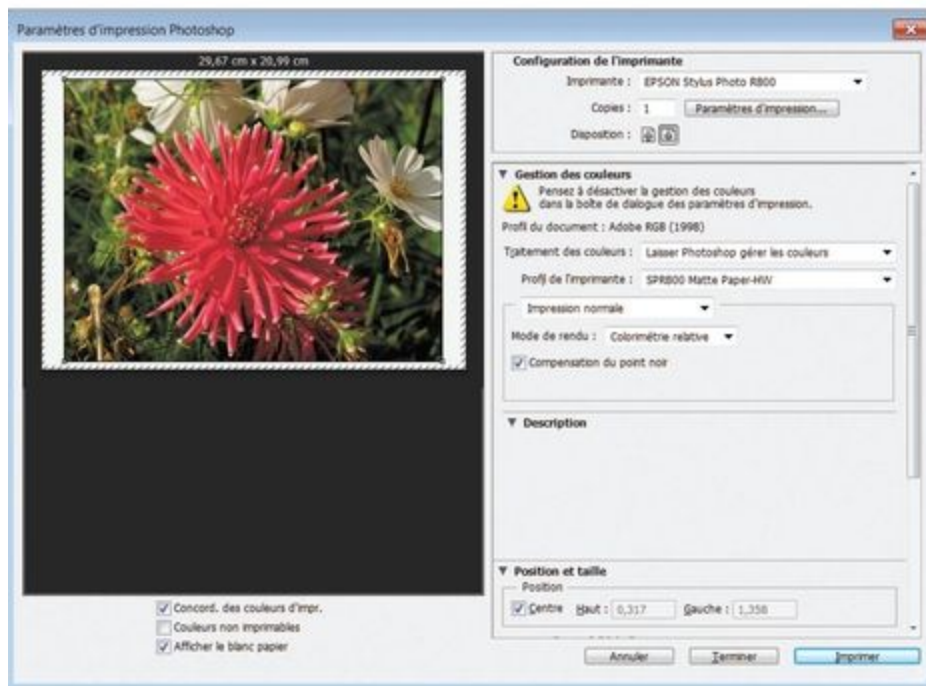
1. Quand l'image sera prête à être imprimée, choisissez la commande Fichier/Imprimer.

La boîte de dialogue éponyme apparaît, comme à la [Figure 4.10](#).

2. Dans la liste Imprimante, sélectionnez le périphérique d'impression que vous utilisez. Ensuite, spécifiez le nombre de copies que vous désirez imprimer de cette photo.

3. Indiquez le traitement des couleurs.

Figure 4.10 : La boîte de dialogue Imprimer de Photoshop.



- Dans la liste du coin supérieur droit de la boîte de dialogue, choisissez Gestion des couleurs. Assurez-vous que l'option Document est cochée, plutôt qu'Épreuve. Ensuite, définissez vos options.

- Dans le menu local Traitement des couleurs, choisissez Laisser Photoshop gérer les couleurs.
- Dans le menu Profil de l'imprimante, choisissez celui correspondant au papier que vous utilisez.
- Dans le menu Mode de rendu, choisissez Colorimétrie relative et cochez la case Compensation du point noir.

4. Dès que vous êtes prêt, cliquez sur le bouton Imprimer.

Cette action ferme la boîte de dialogue Imprimer et ouvre celle du pilote d'impression de l'imprimante.

5. Dans votre pilote d'impression, désactivez la gestion des couleurs par l'imprimante.

Du fait que la gestion des couleurs s'effectue dans Photoshop, vous devez désactiver celle prise en charge par l'imprimante (pour les instructions spécifiques, reportez-vous au manuel de l'imprimante).

6. Imprimez.

Cliquer sur le bouton Imprimer, dans la boîte de dialogue Imprimer, démarre le travail d'impression.



Adobe Bridge propose plusieurs moyens d'économiser le papier, et par conséquent du temps et de l'argent, en imprimant plusieurs images sur une seule feuille.

Les autres techniques d'impression

Il est probable que vous imprimez vos photos avec une imprimante à jets d'encre. Bien que ce matériel soit le plus répandu et sans doute le plus commode, il existe d'autres solutions. Par exemple, si votre travail consiste à produire des prospectus et des brochures plutôt qu'à retoucher des photos, une imprimante laser en couleurs répondra mieux à vos besoins. Le coût d'achat est plus élevé, mais le coût à la page est inférieur. Une imprimante laser reproduit moins bien des photos qu'une bonne imprimante à jets d'encre et elles

vieillissent mal (les couleurs se délavent au bout de peu d'années), mais c'est peut-être suffisant pour partager des instantanés avec la famille et les amis. Les options d'une imprimante laser diffèrent de celles d'une imprimante à jets d'encre.

Les imprimantes à sublimation utilisent des rouleaux de papier imprégnés de colorant. Leur coût est de quelques centaines à plusieurs milliers d'euros. La qualité et la longévité des tirages sont généralement liées au prix.

Voici une autre solution accessible à presque tous les utilisateurs de Photoshop. Gravez vos images au format JPEG, à la qualité maximale, sur un CD que vous confierez à un labo de photo numérique. Vous pouvez recourir aux services de tirage en ligne ; vous transférerez les fichiers d'images sur le Web et les tirages – sur papier mat ou brillant, au format désiré – vous seront envoyés par La Poste. De plus, le coût par tirage peut être sensiblement inférieur à une sortie imprimante faite chez vous. Le labo photo est une solution de choix pour des photos d'un événement familial qui doivent être envoyées à un grand nombre de personnes.



À moins que votre imprimante soit spécialement conçue pour produire des images à niveaux de gris, vous ferez plutôt appel à un laboratoire pour imprimer du noir et blanc. Les imprimantes à jets d'encre prévues pour sortir du gris utilisent de l'encre noire à laquelle s'ajoute une encre supplémentaire grise destinée à augmenter la plage tonale et garantir la restitution des détails dans les ombres. Les imprimantes à jets d'encre conventionnelles peuvent imprimer du noir et blanc en utilisant uniquement l'encre noire, mais au prix de sévères limitations dans les détails et la plage tonale, ou utiliser du noir enrichi – par l'ajout d'une couleur supplémentaire –, ce qui introduit inévitablement une coloration ou une dominante de couleur

dans un document supposé ne contenir que du gris. De plus, comme les gouttelettes colorées se juxtaposent aux gouttelettes grises, ce qui est inhérent à l'impression à jets d'encre, cette coloration tend à être facilement discernable. Consultez le manuel de votre imprimante. S'il ne contient pas d'instructions spécifiques pour l'impression de photos en niveaux de gris, confiez-les plutôt à un laboratoire.

Partager vos images

Photoshop propose quelques fonctions très sympathiques pour partager vos images avec les autres. Bridge permet d'exporter vos images vers Facebook et Flickr. Vous pouvez également envoyer très aisément un dossier de fichiers JPEG à des amis ou à un client. Toutefois, il existe des techniques bien plus élégantes pour montrer votre savoir-faire.

Créer des PDF et des sites Web

Le format PDF (*Portable Document Format*) est le format de fichier natif d'Adobe Acrobat. Il est rapidement devenu le format incontournable, donc universel, de distribution des documents. On peut même dire que tous les ordinateurs disposent d'Adobe Reader, c'est-à-dire du logiciel gratuit qui permet de lire le contenu d'un fichier PDF.

Vous pouvez utiliser le volet Sortie de Bridge (Métadonnées/Sortie) pour créer des présentations PDF et des galeries Web au format Flash.

Envoyer des images avec la messagerie électronique

Vous pouvez utiliser votre messagerie pour diffuser vos images. Mais si vous appréciez votre entourage au point de lui envoyer des tas de photos, vous devrez aussi ne pas l'indisposer. Et pour cela vous devrez faire en sorte que les pièces jointes soient d'une taille raisonnable. Autrement, si le téléchargement est long ou laborieux, le destinataire perdra patience.



En règle générale, la ou les pièces jointes ne devraient jamais dépasser 1 Mo en tout, à moins que vous soyez certain que tous vos destinataires ont une connexion Internet haut débit de type ADSL ou câble, et que des envois plantureux ne les gênent pas. La taille de chaque image ne devrait pas excéder 550 pixels en hauteur, afin qu'elles puissent être visionnées en totalité dans un navigateur Web, sans avoir à les faire défiler. Compresser les images avec un utilitaire comme StuffIt (Mac) ou WinZip (Windows) est une bonne idée, car elles seront téléchargées plus rapidement. Mais vous devrez vous assurer que le destinataire a de quoi les décompresser sur son disque dur.

Deuxième partie

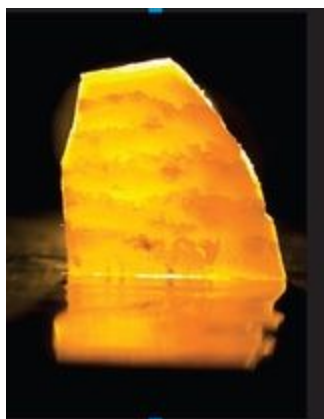
Améliorer facilement vos images



“Je vais appliquer un filtre Fluidité sur nos photos pour voir la tête que ça nous fait quand on est moche !”

Dans cette partie...

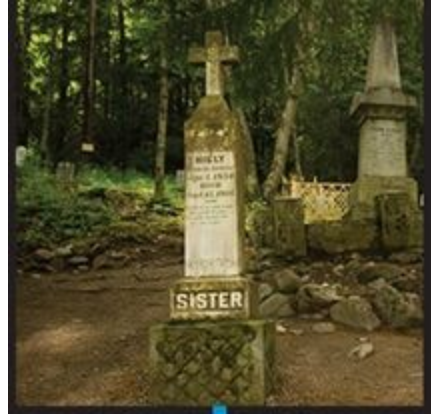
Certaines photos peuvent être imprimées sitôt extraites de l'appareil photo, sans même avoir transité par Photoshop. Mais la plupart nécessitent un minimum de corrections et beaucoup un traitement de choc. Vous découvrirez ici comment améliorer vos images.



La gamme des luminosités, qui s'étend du noir au blanc, joue un rôle crucial pour la plupart des images. Au Chapitre 5, vous apprendrez comment optimiser et régler la gamme des tons de vos photos, et comment utiliser le panneau Histogramme. Mais le réglage des ombres et des lumières n'est pas tout. Au Chapitre 6, nous nous efforcerons de rendre les couleurs aussi naturelles que possible. De plus en plus de photographes numériques adoptent le format de fichier RAW, en raison du contrôle accru qu'il octroie sur l'image finale. Nous aborderons l'utilisation du module Camera Raw au Chapitre 7.



Parfois, seule une partie de l'image nécessite d'être corrigée. Pour apprendre à effectuer ces interventions très ciblées, reportez-vous au Chapitre 8 où vous travaillerez avec les sélections et les masques. Le Chapitre 9 est consacré à bon nombre des travaux les plus souvent effectués avec Photoshop : l'élimination des yeux rouges, l'atténuation des rides, le blanchissement de la dentition et la réduction du bruit numérique.



5

Ombres et lumières

Dans ce chapitre :

- ▶ Découvrir les tons (au naturel).
 - ▶ Les interventions automatiques.
 - ▶ Corriger avec les fonctions Niveaux et Courbes.
 - ▶ La correction de tons avancée.
-

C'est la différence entre un tirage de prestige d'Ansel Adams et la la différence entre un tirage de prestige d'Ansel Adams et la photo jaunie de votre grand-père enfant. C'est la différence entre la télévision en haute définition et le vieux poste qui traîne dans le garage. C'est la différence entre une Ferrari et une Deudeuche. Bref, c'est la différence entre ce qui frise la perfection et ce qui peut aller.

Quand une image a de la pêche, quand elle ressort de la page, c'est généralement parce que les ombres sont profondes, les hautes lumières éclatantes et les couleurs riches. Il va sans dire que Photoshop peut y contribuer activement.

Dans ce chapitre, vous découvrirez la notion de *tonalité*, c'est-à-dire la gamme des niveaux de luminosité de l'image. Je vous présenterai les diverses commandes de Photoshop pour régler les tons d'une image. Il existe même un outil qui contrôle

finement les ombres et les hautes lumières. Et pendant que nous y sommes, je vous propose de jeter un coup d'œil au panneau



Histogramme : ce qu'il révèle, ce qu'il ne révèle pas, et comment l'utiliser au mieux.

Donner de la vigueur à une image

La plupart des photos gagnent à être légèrement corrigées. Même une photo qui paraît bonne mérite un petit réglage tonal : renforcer la densité des ombres et éclairer les hautes lumières améliorent la *gamme de tons* ou *plage tonale* de l'image, ce qui équivaut en quelque sorte à augmenter la distance entre le noir et le blanc. Examinez la [Figure 5.1](#). C'est une photo plaisante, dont la composition est correcte et le sujet intéressant (surtout quand vous apprenez à le connaître à vos dépens). Mais elle manque de vigueur.

Figure 5.1 : Une photo sympa, mais sans plus.



Avec Photoshop, vous pouvez assombrir les ombres et éclaircir le reste de l'image afin de la rendre plus dynamique. En intensifiant la différence entre ce que nous considérons comme du sombre et ce que nous considérons comme du clair, vous ajoutez de la profondeur à cette banale image. En comparant la [Figure 5.2](#) avec la [Figure 5.1](#), vous constatez qu'un réglage élémentaire des tons produit des couleurs plus riches et semble même améliorer la netteté.



Plusieurs termes sont apparentés au même concept : la luminosité de l'image. Les tons, la luminosité, voire la brillance sont des termes communément utilisés. Mais dans Photoshop la luminosité se rapporte à chaque pixel en particulier et les tons à l'image dans sa globalité.

Figure 5.2 : Un simple réglage tonal produit des ombres plus denses, illumine les zones claires et fait ressortir les détails.



Quelques notions simples sur l'histogramme

Dans la plupart des photographies, l'œil considère le ton neutre (gris) le plus sombre comme du noir et le ton neutre le plus clair comme du blanc (mais si la couleur la plus sombre est de toute évidence du violet et la plus claire un jaune vif, vous ne considérerez pas le sujet de la photo comme "général"). Dans une image, l'ombre sous une chaussure peut être un gris foncé et il semblerait que la chemise mérite d'aller à la blanchisserie, mais nos yeux, ou plus exactement notre esprit, compensent quelque peu cette perception afin de nous permettre de voir du noir et du blanc.

Pour nous permettre de mieux percevoir la gamme de tons de l'image, Photoshop offre un panneau Histogramme (il fait

partie du même groupe que les panneaux Navigateur et Infos). L'histogramme affiche la répartition des pixels dans l'image selon les diverses valeurs de luminosité. Les pixels foncés (tons foncés) sont empilés à l'extrême gauche, les pixels clairs (tons clairs) à l'extrême droite. Le restant des pixels (tons moyens) se trouve entre. Plus une colonne est élevée dans l'histogramme, plus l'image contient de pixels de cette valeur. La [Figure 5.3](#) montre une image que des spécialistes appelleraient une "répartition presque parfaite" en raison de la belle courbe centrée dans le graphique.

Mais ne vous laissez pas séduire par la répartition dans l'histogramme, car toutes les images correctement exposées ne présentent pas forcément une distribution tonale équilibrée. Beaucoup d'images techniquement parfaites présentent un histogramme moins cohérent que celui de la [Figure 5.3](#). La répartition correcte dans l'histogramme dépend de deux paramètres : le contenu de l'image et l'intention de l'artiste.

Figure 5.3 : La distribution des pixels est très régulière dans les tons moyens.



Le codage des couleurs de l'histogramme identifie les valeurs de luminosité et leur distribution dans l'image. Partout où l'histogramme affiche du rouge, du vert, ou du bleu, les pixels présents dans ces niveaux de luminosité appartiennent majoritairement à une des trois couches RVB de la photo. Les zones cyan, magenta, et jaune indiquent que ces pixels appartiennent à deux des trois couches RVB. Enfin, quand la couleur est grise, les pixels sont présents dans les trois couches RVB de l'image.

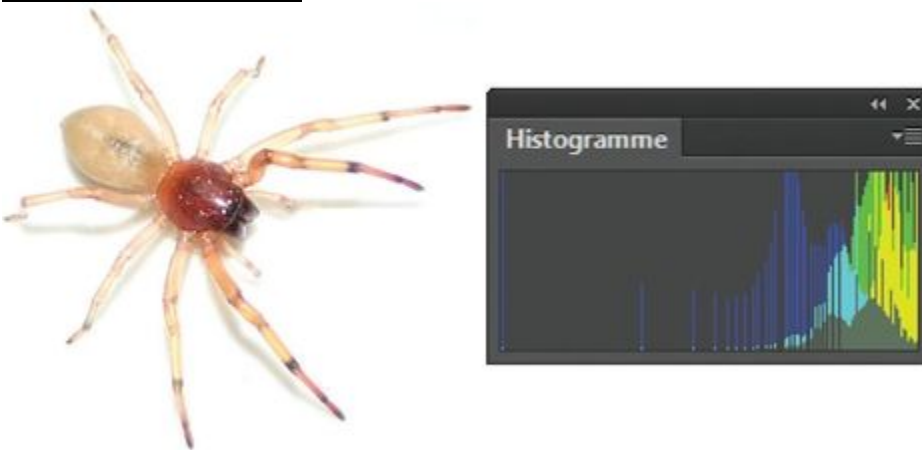
Imaginons une photo contenant principalement des pixels blancs, comme un paysage alpin sous la neige ou l'araignée qui, à la [Figure 5.4](#), crapahute sur de la porcelaine. Pour chacune de ces images, l'histogramme est spectaculairement

calé à droite, produisant ce que l'on appelle en jargon photographique un *high key* ou effet de grisaille (même si ce gris est ici franchement blanc). Rien dans cette image n'est problématique, en dépit de l'histogramme atypique. Sa forme n'est due qu'au très grand nombre de pixels clairs.

De même, une image en *low key* ou clair-obscur présente une prépondérance de pixels sombres. L'histogramme est alors calé à gauche. Dans presque toutes les scènes de nuit, les pixels très sombres sont extrêmement nombreux et s'accumulent de ce fait à gauche du graphique. Mais s'il y a des réverbères dans la photo, des pics apparaîtront à droite.

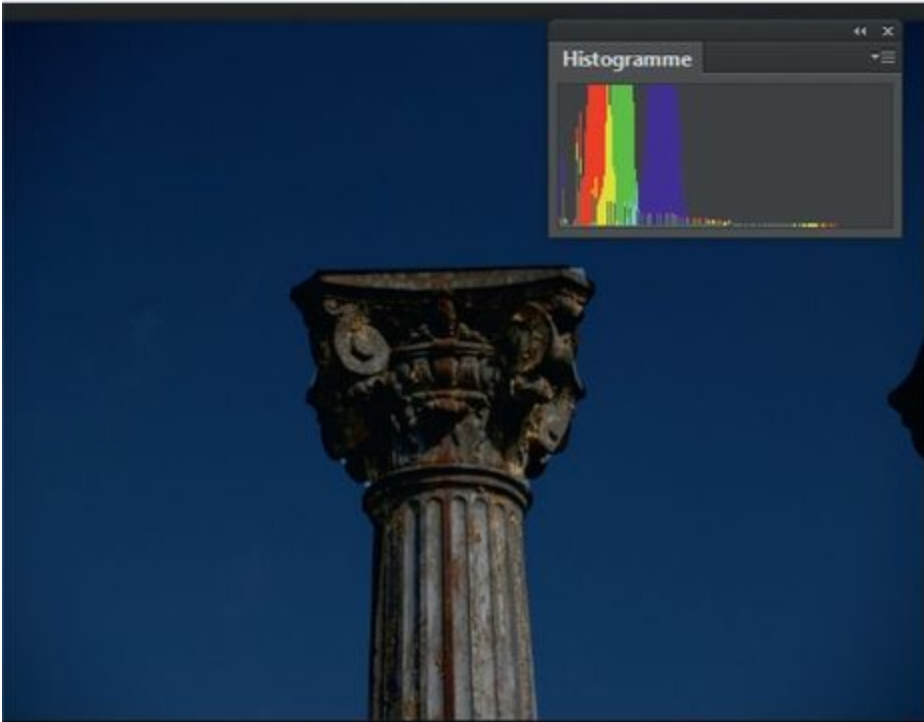
Figure 5.4 :

L'histogramme est décalé à cause du grand nombre de pixels blancs.



Dans l'histogramme, les hauteurs des colonnes sont relatives. La plus grande atteint toujours le haut du cadre, et les autres sont dimensionnées proportionnellement. Par exemple, une image sur un fond noir peut comporter un si grand nombre de colonnes à l'extrême gauche que le restant de la courbe paraît presque plat et peu significatif, comme l'illustre la [Figure 5.5](#).

Figure 5.5 : Une colonne trop élevée à gauche réduit le restant de la courbe à peu de chose.



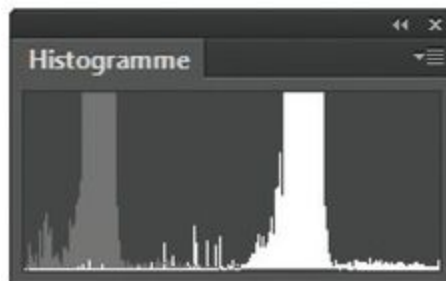
Si l'histogramme est décalé d'un côté ou de l'autre, ce qui le rend difficilement lisible, sélectionnez une partie de l'image : l'histogramme ne montrera que les données concernant cette partie (les sélections sont expliquées au Chapitre 8). Si l'image se compose de plusieurs calques standard ou de réglages, ouvrez le menu local situé en haut à droite de l'histogramme. Là, choisissez Affichage agrandi. Ensuite, dans le petit menu local Source, sélectionnez le calque dont vous désirez afficher l'histogramme.



Si un petit triangle apparaît dans le coin supérieur droit des données de l'histogramme, cela ne signifie pas qu'il affiche de mauvaises informations. Non ! Cela peut venir du fait que l'histogramme correspond à l'image qui est en mémoire cache et non pas à la réalité de cette même image qui est sous vos yeux. Dans ce cas, cliquez simplement sur le triangle pour actualiser l'histogramme. Si vous cliquez sur Préférences/Performance, fixez le niveau de cache à 1 (et redémarrez Photoshop) pour être certain que l'histogramme reflète systématiquement les informations de l'image affichée.

Parfois, un histogramme semble ne plus correspondre à rien, comme celui de la [Figure 5.6](#). La répartition n'est pas en cloche. Ce n'est pas une image en *high key*, car il n'y a pas d'accumulation de pixels vers la droite, et ce n'est pas un *low key*, car les pixels ne sont pas empilés à gauche. Le graphique contient des colonnes bien séparées, qui identifient des gammes de tonalités distinctes contenant la majorité des pixels.

Figure 5.6 : Un histogramme est parfois une énigme.



Cliquer sur le triangle en haut à droite du panneau Histogramme permet de modifier sa configuration : l’Affichage réduit, utilisé jusqu’à présent dans ce livre est très compact tandis que l’Affichage agrandi est plus lisible. L’option

Affichage de toutes les couches montre un histogramme pour chacune des couches chromatiques comme le montre la [Figure 5.7](#). L'image contient un grand nombre de pixels dans des plages de couleur bien définies.

Comme vous l'apprendrez dans la section “Le réglage Niveaux”, l'histogramme permet d'éviter la dégradation de l'image lors des réglages. Et, comme vous le lirez au Chapitre 7, il joue un rôle important lorsque vous travaillez avec le module Camera Raw.

Figure 5.7 : L'affichage de toutes les couches montre un histogramme par couche chromatique.



Les corrections automatiques

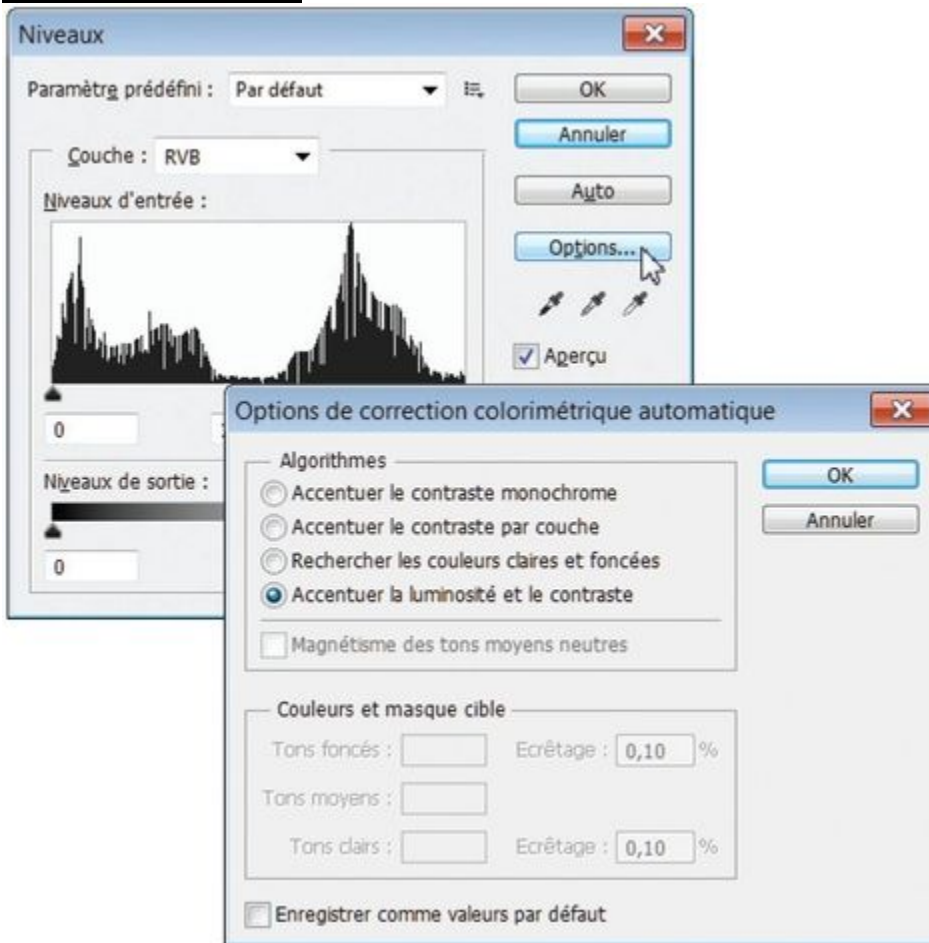
Le réglage tonal de l'image peut se limiter à la seule utilisation de l'une des commandes automatiques du menu Image/Réglages. Sur beaucoup de photos, les tons, et même la couleur, se calent exactement comme il faut. Pas de problème, pas de misère : une seule commande et l'image est améliorée. Si vous devez appliquer un traitement spécial à l'image, ou si elle est mal en point, les commandes automatiques ne seront pas la panacée. Mais il ne coûte rien d'essayer. Au pire, vous annulerez.



Bien que la correction automatique puisse donner de bons résultats sur des images qui ne nécessitent pas de retouches approfondies, prenez quelques minutes pour tester le bouton Auto des boîtes de dialogue Niveaux et Courbes. Pour cela, cliquez sur Image/Réglages, et choisissez Courbes ou Niveaux. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur le bouton Auto. L'algorithme calcule alors la meilleure luminosité et le meilleur contraste des trois couches d'une image RVB.

Si vous préférez les anciens algorithmes de ces deux fonctionnalités, cliquez sur le bouton Options de leur boîte de dialogue, puis activez l'algorithme que vous souhaitez utiliser comme à la [Figure 5.8](#).

Figure 5.8 : Le nouvel algorithme Accentuer la luminosité et le contraste est utilisé par défaut.



Courbes et Niveaux

Vous désirerez parfois mieux contrôler l'image que ne le permettent les commandes automatiques, soit parce que le problème est plus ardu, soit parce que vous avez des exigences particulières ; vous voudrez effectuer des corrections majeures ou créer des effets spectaculaires. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que Photoshop offre de nombreuses possibilités d'intervention sur une image, notamment plusieurs moyens

d'en régler la tonalité. Les outils les plus communément utilisés sont Niveaux et Courbes. Tous deux se trouvent dans le menu Image/Réglages (voir le Chapitre 8), mais peuvent aussi être appliqués sous la forme de calques de réglage.

Avant de vous présenter ces deux commandes, je me permettrai une brève explication sur deux autres options à ne pas utiliser. La commande Luminosité/Contraste existe depuis toujours dans le menu Image/Réglages de Photoshop. À l'époque, c'était l'unique réglage de ce type. Aujourd'hui, cette fonctionnalité est rudimentaire ; elle sert essentiellement à régler une couche alpha ou un masque de fusion (la couche alpha est expliquée au Chapitre 8, le masque de fusion au Chapitre 10). Dans ces deux éléments, des niveaux de gris correspondent à des parties spécifiques de l'image.

Définir le blanc et le noir

Dans la boîte de dialogue Niveaux – et aussi dans celle de Courbes –, le bouton Options donne accès à des paramètres que je vous déconseille de modifier, car c'est le meilleur moyen de mettre une belle pagaille. Mais si vous y tenez, voici de quoi il retourne. Le bouton Options permet de contrôler le comportement du bouton Auto des boîtes de dialogue Niveaux et Courbes. Plus important, il permet de définir le pixel que Photoshop doit considérer comme le plus clair, et celui qu'il doit considérer comme le plus foncé. Eh oui, le noir et le blanc ne sont pas toujours ce que l'on croit.

Si vous utilisez une imprimante à jets d'encre et désirez exploiter la totalité de sa gamme de tons, le noir et le blanc doivent rester définis aux extrêmes, aussi loin l'un de l'autre que possible. Mais, si vous

préparez des images pour une impression offset, vous devrez peut-être ajuster les valeurs utilisées pour les tons foncés et les tons clairs. Si le blanc est trop clair, les nuages, une chemise blanche ou la neige n'ont plus de détails ; ils sont complètement délavés. Si le noir est trop foncé, les ombres sont bouchées ; elles deviennent des aplats sans détails.

Si votre imprimeur – ou toute autre personne de la chaîne graphique – vous demande de redéfinir les tons sombres et les tons foncés, ouvrez la boîte de dialogue Niveaux (ou Courbes), cliquez sur le bouton Options. Ensuite, activez un des trois anciens algorithmes que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur l'indicateur de couleur blanc Tons clairs. Dans le Sélecteur de couleurs qui apparaît, entrez les valeurs à utiliser. Cliquez sur OK et faites de même pour le champ Tons foncés. Veillez à cocher la case Enregistrer comme valeurs par défaut, avant de fermer la boîte de dialogue.

Le réglage Égaliser est lui aussi à éviter. Il recherche le pixel le plus clair de l'image, qu'il considère comme du blanc pur, ainsi que le plus foncé, qu'il considère comme du noir pur, puis il règle le restant des pixels selon ces deux valeurs, produisant ainsi une gamme de tons étendue. En pratique, vous découvrirez que cette commande produit des tons foncés et des tons clairs extrêmes, avec des couleurs plutôt criardes et une perte de détails dans les tons moyens.



Les corrections ne s'effectuent pas forcément sur la totalité de l'image. Si une partie de l'image seulement est concernée, sélectionnez-la avant d'ouvrir la boîte de dialogue requise. Les sélections sont décrites au Chapitre 8. Par exemple, si vous avez fait une photo d'intérieur qui serait parfaite si la fenêtre

n'était pas exagérément lumineuse, sélectionnez-la puis réduisez sa luminosité avec les commandes appropriées.

Le réglage Niveaux

La commande Image/Réglages/Niveaux (⌘ + L/Ctrl + L) contrôle finement les tons foncés, les tons clairs ainsi que la tonalité générale de l'image. Une glissière à trois curseurs permet de régler l'image à vue, en vous basant sur un histogramme. Il est aussi possible d'entrer des valeurs manuellement.



La correction des niveaux consiste à limiter les tons de l'image à la gamme de tons disponible. Pour ce faire, il suffit de déplacer le curseur, sous l'histogramme de la boîte de dialogue Niveaux, jusqu'au pied de la courbe. Ne tenez pas compte de la petite queue plate qui représente des pixels vagabonds et amenez le curseur jusqu'à l'endroit où la colonne est haute de quelques pixels. L'histogramme que montre la [Figure 5.9](#) sert de référence pour les modifications. Notez que, pendant vos réglages dans l'histogramme Niveaux, le panneau Histogramme est automatiquement mis à jour, montrant l'état antérieur (en gris) et l'état actuel (en noir).



Décaler le curseur central vers la droite équivaut à décentrer l'histogramme, ce qui entraîne un assombrissement de l'image. Si vous le glissez vers la gauche, vous éclaircissez la totalité de la photo.

Remarquez aussi le curseur Niveaux de sortie, dans la [Figure 5.9](#). Vous ne l'utilisez généralement que si vous préparez des

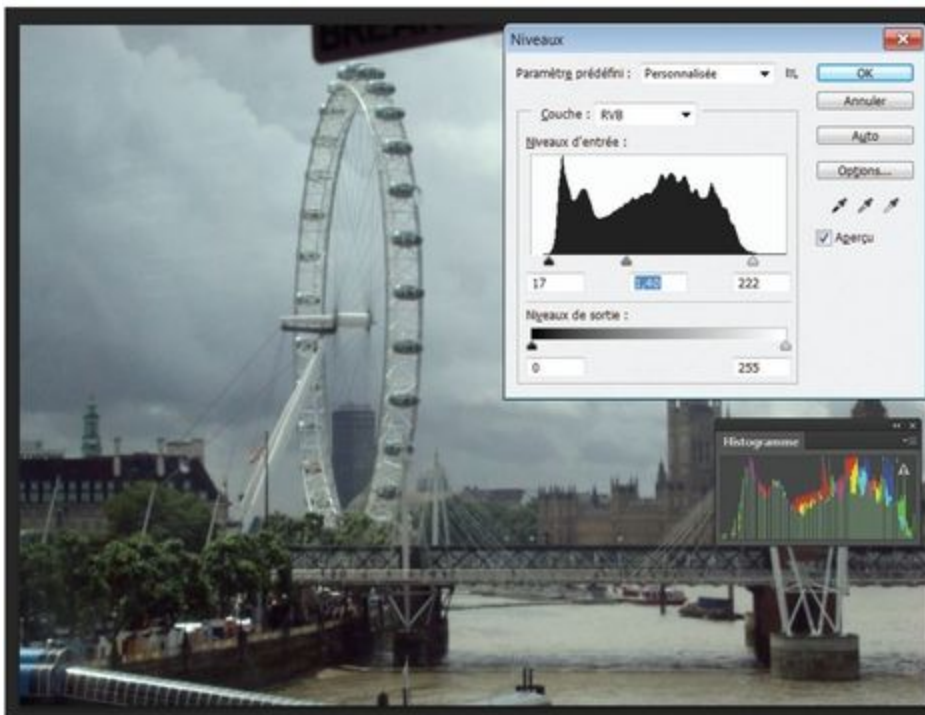
images pour une presse typographique exigeant une compression de la gamme tonale de l'image. Dans les autres cas, ignorez ce curseur et ses deux champs, sauf si vous recherchez des effets spéciaux. Notez aussi le menu déroulant, en haut de la boîte de dialogue : il permet d'appliquer la commande Niveaux à des couches chromatiques en particulier, ce qui transforme cet outil de réglage tonal en outil de correction des couleurs. La correction des couleurs est étudiée au Chapitre 6.



Quand vous travaillez avec les Niveaux – et avec quasiment n'importe quelle boîte de dialogue –, sachez que maintenir la touche Option/Alt enfoncée transforme le bouton Annuler en bouton Réinitialiser. Quand vous cliquez dessus, tous les paramètres de la boîte de dialogue sont réinitialisés à leurs valeurs par défaut, vous permettant ainsi de recommencer sans devoir annuler puis réactiver la commande.

Figure 5.9 :

Comparaison de
l'histogramme Niveaux
et du panneau
Histogramme à un
même moment.

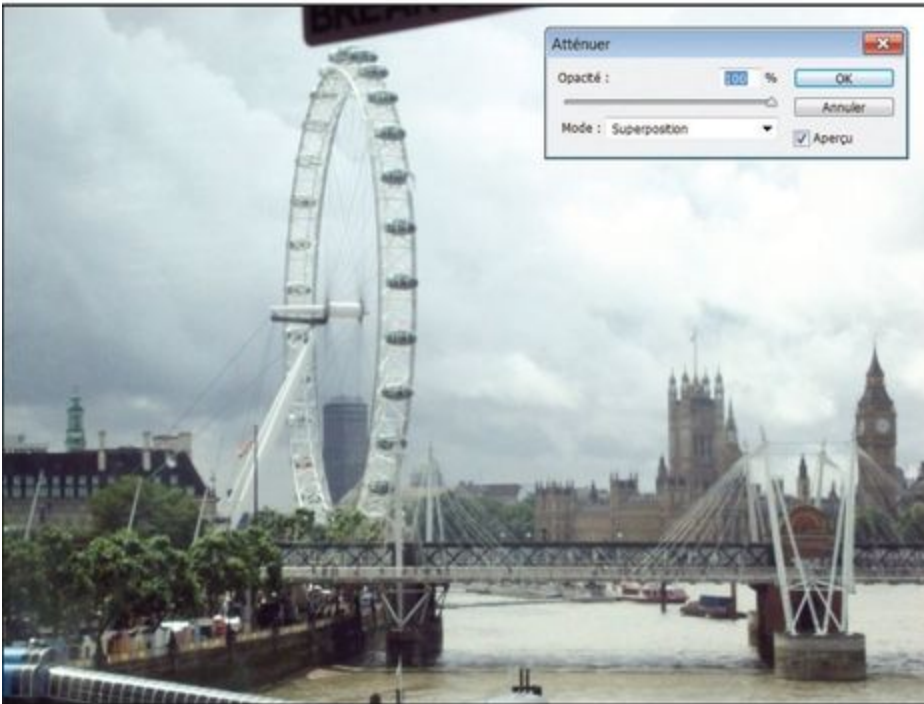


Précédemment dans ce chapitre, j'ai mentionné que le panneau Histogramme pouvait être utilisé pour éviter d'introduire des problèmes dans l'image. Remarquez, à la [Figure 5.9](#), l'apparition d'interstices dans la courbe noire. Ils représentent ce que l'on appelle techniquement une *isohélie* : des valeurs tonales ont été ramenées à une seule valeur. Les pixels d'un niveau de luminosité ont été décalés vers la prochaine valeur voisine plus faible ou plus élevée, d'où une colonne vide. Est-ce un problème ? Non, tant que les interstices ne sont pas larges, révélant ainsi plusieurs valeurs tonales contiguës inutilisées. Une forte isohélie abîme les délicates transitions d'une couleur à une autre. C'est une raison pour toujours garder un œil sur le panneau Histogramme.



Il existe un moyen facile pour réduire les risques d'isohélie, et utiliser ainsi la commande Niveaux sans compromettre la régularité de l'histogramme. Immédiatement après avoir appliqué Niveaux, choisissez la commande Édition/Atténuer Niveaux et remplacez le mode de fusion Normal par le mode de fusion Superposition. Comme vous le constatez dans la [Figure 5.10](#), l'isohélie est éliminée sans modification notable des niveaux. Rappelez-vous que la commande Atténuer doit être appliquée immédiatement après un réglage, un filtre ou un outil. Même la commande Enregistrer ne doit pas être utilisée entre-temps (la commande Estomper est décrite au Chapitre 15).

Figure 5.10 : Choisissez Édition/Atténuer pour remplacer le mode de fusion Normal des niveaux par le mode Superposition.



Les corrections tonales à la pipette

La boîte de dialogue Niveaux – mais aussi Courbes – offre un autre moyen de corriger les tons d’une image. C’est une technique semiautomatique recourant à trois pipettes situées en bas à droite de la boîte de dialogue. Ouvrez l’image, puis la boîte de dialogue Niveaux, et corrigez les couleurs en trois clics :

1. Cliquez avec la pipette de gauche sur ce qui doit être du noir.

Il peut s’agir d’une ombre très dense, d’un morceau de tissu, d’un pneu... Tout ce qui est très foncé convient.

2. Cliquez avec la pipette de gauche sur ce qui doit être du blanc.

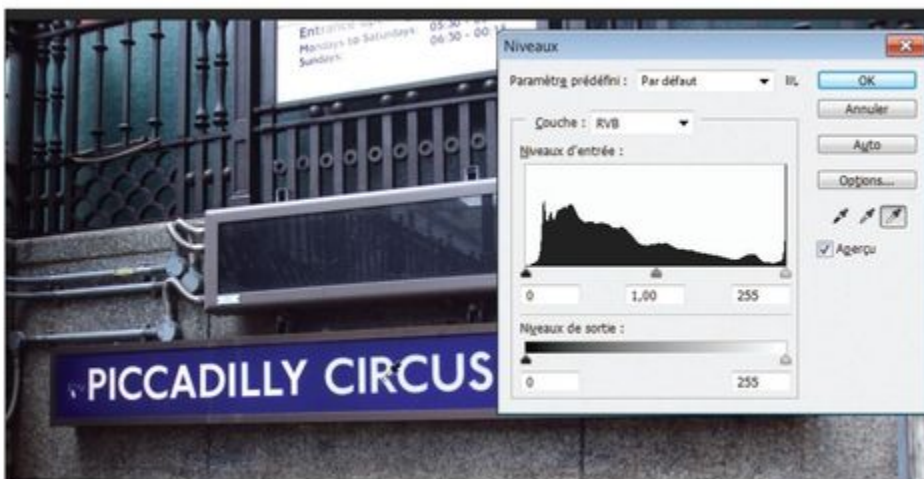
Un nuage, une robe de mariée, le blanc d'un œil... Tout ce qui est très clair convient.

3. Cliquez avec la pipette du milieu sur ce qui doit être du gris.

Choisissez un élément dont la couleur devrait être neutre. Il n'est pas nécessaire qu'il soit en gris moyen, seulement neutre, ce qui réduit ou élimine toute dominante de couleur indésirable. Si le résultat ne vous convient pas, cliquez ailleurs dans l'image. Continuez ainsi jusqu'à ce que les couleurs vous semblent correctes.

Dans la [Figure 5.11](#), les lettres du nom de la station de métro, le granit situé dessous, et la partie noire située au-dessus sont d'excellentes cibles pour les trois pipettes.

Figure 5.11 : Utilisez les pipettes pour définir le point noir et le point blanc. Neutralisez ensuite les couleurs.



Une autre méthode de réglage de la couleur consiste à dupliquer le calque. Sur la copie, appliquez le filtre Atténuation/Moyenne. Le calque se transforme en un gris uni. Ouvrez alors la boîte de dialogue Niveaux. Activez la pipette

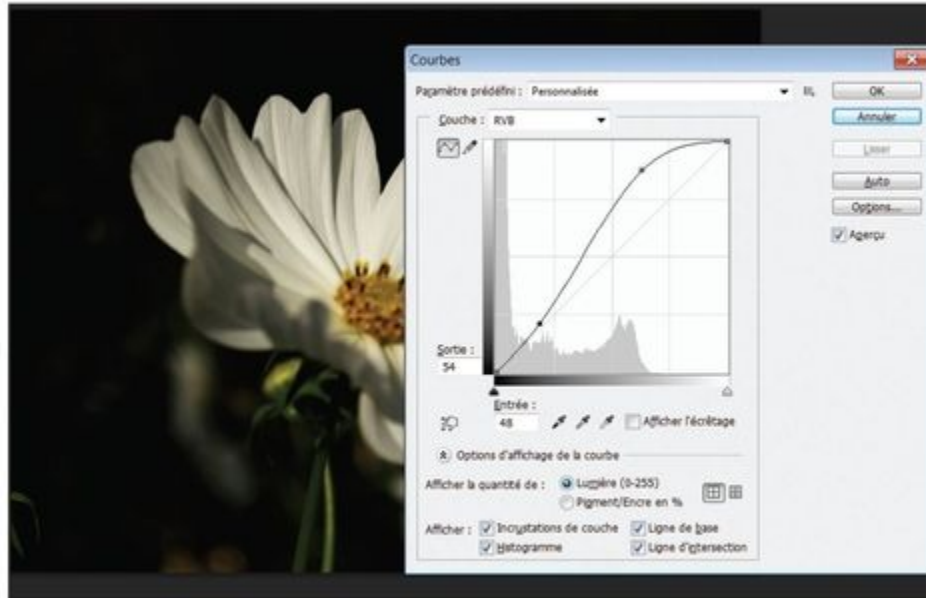
des tons moyens, et cliquez dans l'image, c'est-à-dire le gris du calque dupliqué. Ensuite, cliquez sur OK. Cette technique ne marche pas avec toutes les images, notamment celles qui sont très claires ou très saturées.

Le réglage Courbes

Le contrôle de l'image est plus précis, mais aussi plus complexe, lorsque l'on utilise la commande Courbes. Pour cela, cliquez sur Image/Réglages/Courbes, ou appuyez sur ⌘ + M/Ctrl + M. La courbe elle-même se contrôle de différentes manières en fonction des diverses parties de la plage tonale. La boîte de dialogue Courbes propose aussi des pipettes pour les corrections tonales et chromatiques. Vous les utilisez comme celles de la boîte de dialogue Niveaux.

Au tout début de ce chapitre, j'ai montré comment un simple réglage tonal peut redonner de la vigueur à une image un peu fade. La [Figure 5.12](#) montre la courbe simple appliquée à cette image (ici sous la forme d'un calque de réglage). Tirer la courbe vers le bas, dans les tons foncés, rend l'image plus sombre, la tirer vers le haut, dans les tons clairs, la rend plus lumineuse. Les tons moyens sont eux aussi légèrement éclaircis par ce réglage.

Figure 5.12 : La commande Courbes densifie la photo d'origine.



Lorsque la boîte de dialogue Courbes est ouverte ou si vous l'ajoutez en tant que calque de réglage, elle contient une ligne droite en diagonale, tendue entre un point d'ancrage situé dans le coin inférieur gauche et un autre dans le coin supérieur droit. Vous devez cliquer sur cette ligne et tirer vers le haut ou vers le bas – et non de côté – afin de modifier son incurvation, et de ce fait le rendu de l'image. Par défaut, les tons foncés sont en bas à gauche, de sorte que tirer la courbe vers le bas assombrit, et la tirer vers le haut éclaircit. (Les Options d'affichage de la courbe permettent de choisir entre Lumière et Pigment/ Encre. Le passage de l'un à l'autre inverse les tons foncés et les tons clairs. N'utilisez cette option que si vous préparez des images CMJN destinées à des programmes de mise en page.) Une bonne douzaine de points peuvent être ajoutés, bien qu'habituellement vous en placerez rarement plus de trois.

La plupart des photos gagnent à subir une petite correction dans Courbes. Cliquez à l'intersection de la première ligne horizontale et de la première ligne verticale, en bas à gauche, et

tirez légèrement le point. Le champ Entrée devrait indiquer 64 et le champ Sortie une valeur entre 55 et 60. Cliquez ensuite à l'intersection en haut à droite et remontez légèrement le point. Le champ Entrée devrait indiquer 192 et le champ Sortie une valeur entre 195 et 205. Cette forme obtenue est généralement appelée *courbe en S*.



Les boîtes de dialogue Courbes et Niveaux ont toutes deux des boutons Charger et Enregistrer. Si une correction doit être appliquée à d'autres images exactement de la même manière, enregistrez-la. Vous la récupérerez ultérieurement avec le bouton Charger. Par exemple, si vous avez pris une série de photos dans des conditions défavorables, il est fort probable que chacune doive être corrigée de la même manière. Corrigez la première, enregistrez les paramètres en cliquant sur le bouton Enregistrer, puis appliquez la même correction aux autres images grâce au bouton Charger.

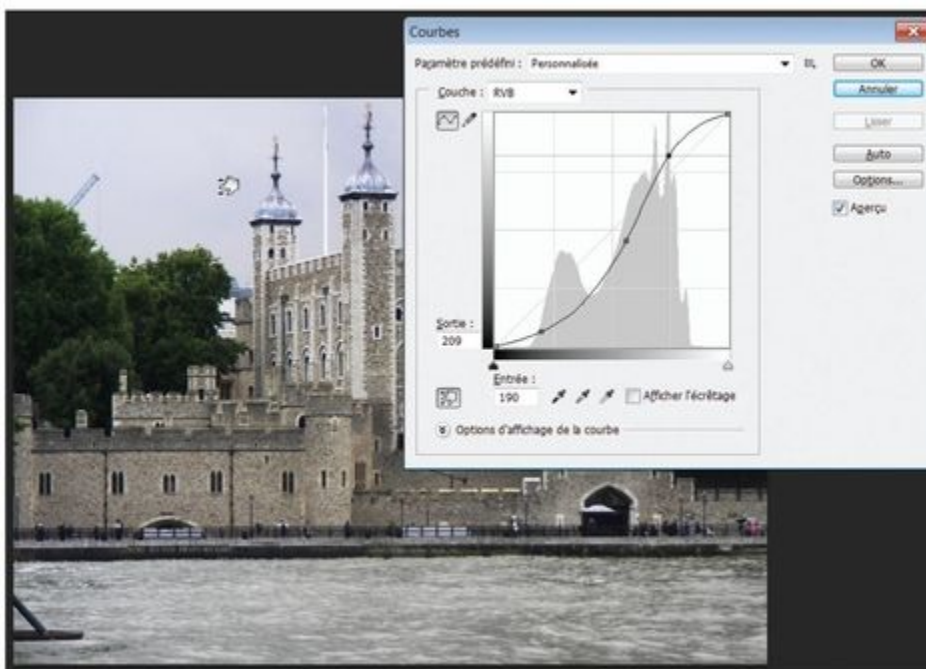


Si vous corrigez une zone spécifique, placez le pointeur de la souris dans la fenêtre du document. Il prend la forme d'une pipette. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le pointeur en forme de pipette dans l'image. Un cercle apparaît sur la courbe indiquant la valeur tonale du pixel survolé. Pour placer un point d'ancrage, cliquez dans l'image, bouton ⌘/Ctrl enfoncé.

Il est possible d'ajuster la courbe en cliquant directement dans l'image et en faisant glisser le curseur. Activez l'outil situé dans le coin inférieur gauche de la courbe. Son icône représente une main pointant un doigt orné d'une double flèche. (Lorsque vous appliquez une courbe *via* un calque de réglage, cet outil se trouve dans le coin supérieur gauche.) Une fois l'outil activé, placez-le dans la zone de l'image nécessitant une amélioration.

Cliquez et faites glisser le curseur vers le haut pour éclaircir la zone, ou vers le bas pour l'assombrir, comme à la [Figure 5.13](#). Le réglage est alors appliqué à la totalité de l'image ou à une portion sélectionnée. (Le Chapitre 8 explique comment travailler avec le panneau Réglages.)

Figure 5.13 : Faites glisser l'outil vers le haut pour éclaircir une zone de l'image et vers le bas pour l'assombrir.

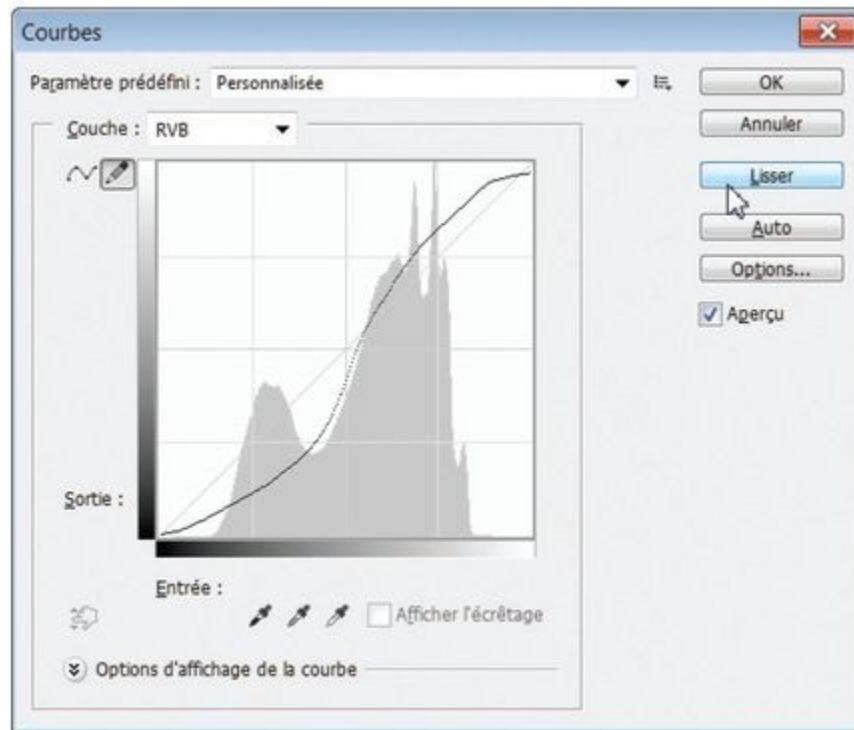


Quand plusieurs points d'ancrage ont été placés sur une courbe, le point actif est représenté par un carré plein. Les points non sélectionnés sont représentés par des carrés vides. Pour plus de précision, le point d'ancrage actif peut être déplacé par les touches du clavier. Ou encore une valeur peut être tapée dans les champs Entrée (position en abscisse) et Sortie (position en ordonnée).

Pour afficher une grille plus ou moins dense, appuyez sur Option/ Alt et cliquez dans la zone d'affichage de la courbe. Il est également possible de dessiner la courbe à main levée avec

le crayon illustré à la [Figure 5.14](#). Une fois la courbe tracée, le bouton Lisser devient accessible. Pour une meilleure transition dans les réglages de la tonalité, il est conseillé de cliquer dessus.

Figure 5.14 : Une courbe lissée préalablement tracée à main levée.



Un contrôle encore plus étroit

Le menu Image/Réglages de Photoshop CS6 comporte d'autres outils extrêmement puissants pour ajuster les tons d'une image. Le réglage Tons foncés/Tons clairs permet d'isoler et de modifier n'importe quelle plage de pixels foncés ou clairs. En spécifiant la gamme de valeurs tonales à considérer comme sombres ou claires, vous contrôlez l'étendue – large ou étroite – des changements appliqués. La fonction Exposition modifie la tonalité globale de l'image, comme si l'appareil photo avait été réglé différemment. N'oubliez pas non plus les corrections ponctuelles avec les outils Densité + et Densité -.

La fonction Virage HDR que vous trouverez dans Image/Réglages est conçue pour être utilisée avec des images disposant d'une plage dynamique de 32 bits.



Les réglages Tons foncés/Tons clairs et Exposition n'ont rien à voir avec le travail sur des images au format RAW dans le module Camera Raw (voir Chapitre 7). Camera Raw travaille sur des données d'image brutes, d'où l'appellation de "négatif numérique". Avec les commandes du menu Réglages, vous travaillez sur des données qui ont déjà été traitées à l'intérieur de l'appareil photo, par Photoshop ou par les deux. Quand vous travaillez sur des données brutes dans Camera Raw, vous bénéficiez effectivement du contrôle sur l'exposition, les tons foncés et clairs et sur bien d'autres paramètres.

Les réglages Tons foncés/Tons clairs et Exposition ne sont pas disponibles en tant que calque de réglage. Les modifications sont appliquées directement à l'image. Toutefois, le réglage Tons foncés/ Tons clairs peut s'appliquer aux objets dynamiques en tant que filtre dynamique. Ces deux fonctionnalités sont respectivement étudiées aux Chapitres 10 et 15.

Tons foncés/Tons clairs

La commande Tons foncés/Tons clairs a été conçue pour corriger deux sortes de problèmes : l'arrière-plan est parfaitement exposé, mais le sujet est terriblement sous-exposé ou, ce qui n'est pas mieux, l'arrière-plan est bien exposé, mais le sujet est surexposé par un flash trop puissant, ou encore comme sur l'image de gauche de la [Figure 5.15](#) aucun des deux plans n'est bien exposé. En contrôlant les tons foncés et clairs séparément du restant de l'image, vous pourrez rattraper

l'exposition défectueuse et rééquilibrer ainsi les tons de l'image, comme le montre la photo de droite de la [Figure 5.15](#).

Les paramètres par défaut de Tons foncés/Tons clairs sont censés corriger des problèmes de contre-jour ou de dominante des tonalités dans tel et tel secteur de la photo. Quand une partie manque de détails suite à une surexposition, limitez les modifications aux tons foncés et actionnez le curseur Tons clairs. La [Figure 5.16](#) montre une correction réalisée en affichant les options supplémentaires de la boîte de dialogue. Vous disposez d'un ensemble de réglages qui couvrent toute la plage tonale d'une image.



Dans la boîte de dialogue Tons foncés/Tons clairs, le curseur Tons foncés éclaire les zones sombres de l'image, tandis que le curseur Tons clairs assombrit les parties lumineuses. Vous utiliserez donc l'un ou l'autre de ces curseurs selon la correction à effectuer. Mais vous pouvez utiliser les deux à la fois, par exemple pour déboucher des ombres tout en récupérant des détails dans les hautes lumières.

Figure 5.15 : La commande Tons foncés/Tons clairs rattrape assez bien ces problèmes d'exposition très fréquents.

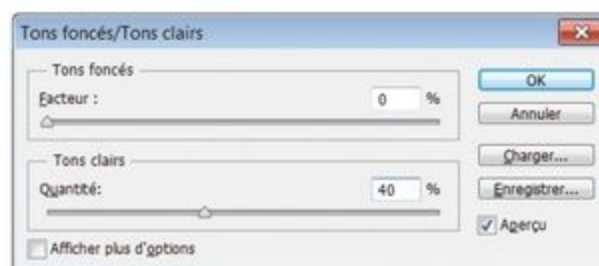
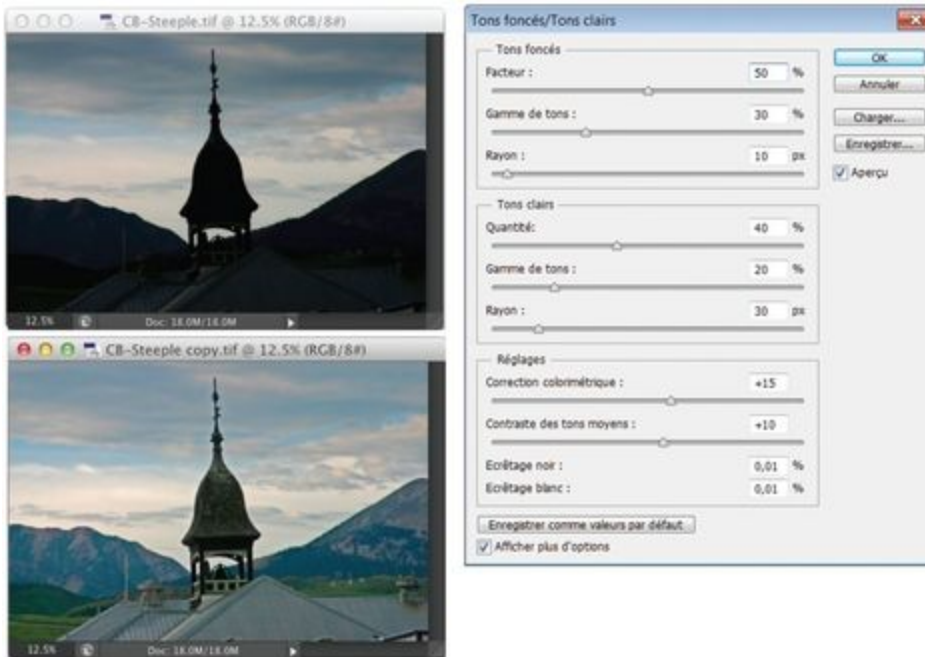


Figure 5.16 : Pour certaines images, il faut corriger à la fois les tons foncés et les tons clairs.



Quand la case Afficher plus d'options est cochée, la boîte de dialogue Tons foncés/Tons clairs déploie une impressionnante panoplie de commandes. Elles sont heureusement assez simples à utiliser :

✓ **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, vous agirez surtout avec le curseur Tons foncés, pas avec le curseur Tons clairs. Si vous devez corriger un sujet délavé, vous réglerez probablement 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 : ce n'est toutefois pas une situation appropriée pour la

commande Tons foncés/Tons clairs (utilisez plutôt la commande Courbes). La valeur par défaut de 50 % est le plus souvent trop élevée. Il est préférable de régler la gamme de tons à 20 %, quitte à la régler plus finement ensuite.

➤ **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 claire 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. En règle générale, commencez avec un rayon de 10 pixels pour de petites images et de 30 pixels pour de grandes photos numériques. Après avoir réglé les curseurs Facteur et Gamme de tons, actionnez franchement le curseur Rayon dans un sens et dans l'autre, tout en observant de petites zones foncées ou claires – celles que vous désirez corriger –, et vérifiez si les parties à corriger sont incluses dans les variations que vous observez.

➤ **Correction colorimétrique ou Luminosité** : Ce curseur change de nom selon le mode chromatique de l'image. Si l'image est en couleurs, Correction colorimétrique est affiché. Si elle est à niveaux de gris, Luminosité est affiché. Ne touchez pas à ce réglage tant que vous n'avez pas modifié le paramètre Facteur. Dans une image en couleurs, éclaircir les tons foncés ou assombrir les tons clairs montre la véritable couleur des pixels dans ces zones. Actionnez ce curseur vers la droite pour augmenter, ou vers la gauche pour réduire, la saturation de ces pixels. Rappelez-vous que la Correction colorimétrique ne s'applique qu'aux pixels impliqués avec les curseurs Facteur et Gamme de tons (si elles sont à 0 %, la correction colorimétrique n'a aucun effet). Par ailleurs, quand vous corrigez une

image en niveaux de gris, le curseur Luminosité affecte tous les pixels, sauf ceux qui sont déjà en blanc pur et en noir pur.

✓ **Contraste des tons moyens** : Comme lorsque vous cliquez au milieu de la ligne de la commande Courbes et que vous tirez le point d'ancrage vers le haut ou vers le bas, actionner ce curseur règle le contraste dans toute la gamme tonale, y compris dans les tons clairs et foncés. Lorsqu'une image nécessite une correction globale, commencez par le Contraste des tons moyens, puis peaufinez chaque gamme de tons à part.

✓ **Écrêtage** : Le plus souvent, vous ne toucherez pas les valeurs d'écrêtage. L'écrêtage force en noir pur les pixels qui sont presque noirs, et force en blanc les pixels qui sont presque blancs. Écrêter les tons foncés et les tons clairs réduit les subtiles différences de couleur qui produisent du détail dans les ombres et les hautes lumières. Dans quelles conditions appliquerez-vous un écrêtage ? Lorsque vous n'avez que faire des détails et que le contraste des tons moyens doit être renforcé.

Modifier l'exposition après coup

Placé dans le menu Image/Réglages, la commande Exposition simule l'apparence qui aurait été celle de l'image si l'exposition avait été différente à la prise de vue. C'est la solution de dernier recours pour corriger la gamme de tons d'une image.

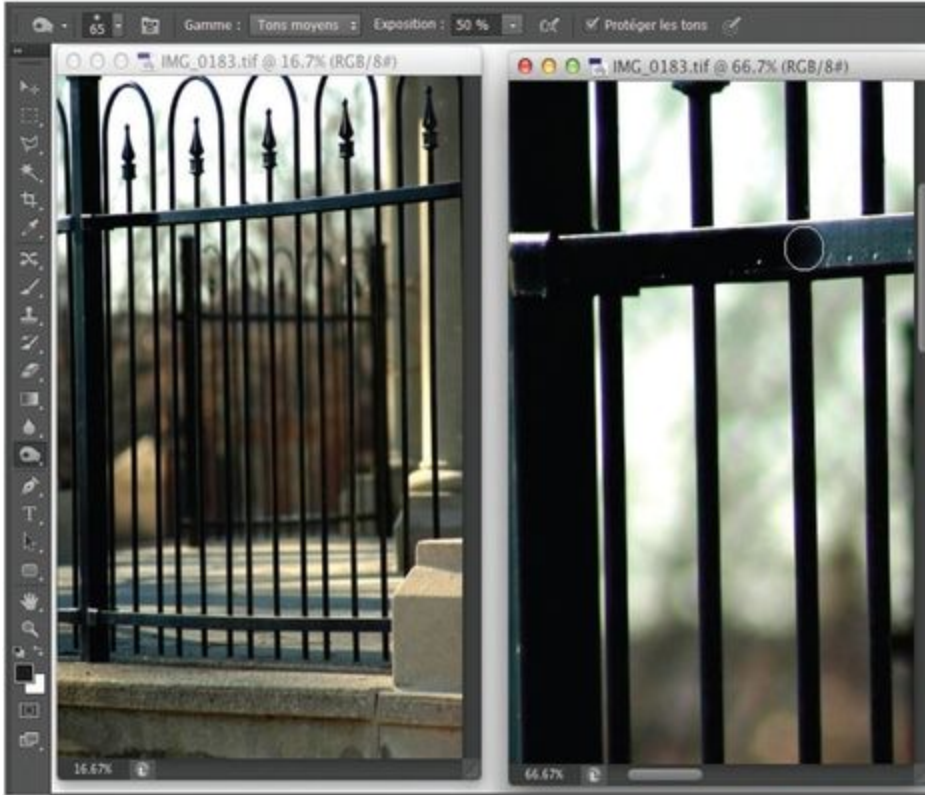
La boîte de dialogue Exposition propose trois autres paramètres. Le curseur Exposition corrige un mauvais rapport Ouverture/Vitesse d'obturation à la prise de vue. Les curseurs Décalage et Correction gamma sont principalement conçus pour les images disposant d'une plage dynamique élevée (32

bits/couche), ce qui en fait des réglages très sensibles pour des images standard.

Les outils de correction de tons

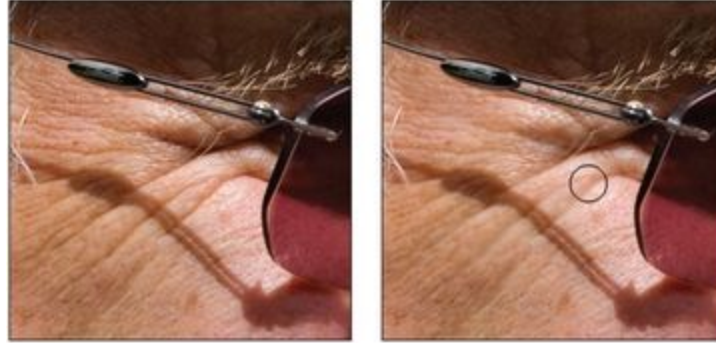
La boîte à outils de Photoshop contient deux outils très précieux pour modifier les tons dans des parties d'une image. Apparentés au pinceau dont ils utilisent la forme, les outils Densité + et Densité - permettent respectivement d'assombrir ou d'éclaircir très sélectivement les zones retouchées. Après avoir choisi l'un de ces outils, sélectionnez une Forme dans la barre d'options puis appliquez les corrections. Le maniement des outils basés sur une forme et le complexe panneau Formes sont décrits au Chapitre 14. Dans la [Figure 5.17](#), l'outil Densité + a servi à assombrir une partie de la grille, à droite.

Figure 5.17: À droite, la grille a été “repeinte” en plus sombre avec l’outil Densité +.



L’outil Densité - est parfait pour réduire, mais sans les supprimer, les tons foncés d’une image. Il est notamment utile pour atténuer les rides d’un visage et pour d’autres tâches où il faut éclaircir des parties d’une image. La [Figure 5.18](#) montre un original (à gauche) et une copie (à droite) où l’outil Densité + a été utilisé pour atténuer des rides. Ne pas les supprimer préserve le caractère du personnage. Les supprimer complètement risquerait de lisser la peau, produisant un désagréable effet de chirurgie plastique.

Figure 5.18: Utilisez l'outil Densité - pour atténuer les rides sans les éliminer.



Pour la majorité des interventions que vous effectuerez avec les outils Densité, la valeur par défaut du paramètre Exposition, qui est de 50 %, est bien trop élevée. Pour la plupart des travaux, réduisez-la à une valeur de 12 à 15 %, dans la barre d'options. Et, à moins que n'ayez à éclaircir des tons sombres ou à assombrir des tons clairs, mettez le paramètre Gamme sur Tons moyens dans la barre d'options.

6

Rendre les couleurs plus naturelles

Dans ce chapitre :

- ▶ Les rouges, les verts et tous les autres.
 - ▶ La panoplie pour la correction de couleur.
 - ▶ Corriger la couleur de la peau.
-

Dans Photoshop, une image se réduit à de simples carrés colorés. Chacun d'eux – chaque pixel – ne peut avoir qu'une seule couleur. Laquelle ? Cela dépend de vous. Répétons-le : il n'y a ni trait, ni cercle, ni vélo rouge, ni trogne de l'oncle Barnabé dans une image dans Photoshop, mais seulement une kyrielle de petits carrés colorés.

Dans ce chapitre, j'explique ce que sont ces petits carrés colorés, comment Photoshop les traite et, surtout, comment vous pouvez les manipuler. À la fin du chapitre, vous apprendrez à effectuer une des corrections de couleur les plus ardues : restituer correctement les teintes de la peau.



Qu'est la couleur dans Photoshop ?

Photoshop traite des images numériques : celles produites par un appareil photo numérique, par un scanner, ou celles que vous avez créées dans Photoshop à partir d'un document vide. Le terme "numérique" fait allusion au fait qu'en informatique tout se ramène à des chiffres. Le nombre de pixels, la couleur de chacun d'eux et toutes les autres informations graphiques se réduisent à des 0 et des 1 qui se succèdent sur le disque dur. Tout n'est donc que chiffres, du moins dans l'univers de Photoshop. Mais, pour vous et moi, la couleur est bien plus que du code binaire entassé dans un disque dur. Elle est l'image, l'art et le message. L'art est couleur et la couleur est art, pixel par pixel.

Modes, modèles et profondeur

Photoshop enregistre de diverses manières la couleur de chacun des pixels d'une image. Toutes les couleurs de tous les pixels d'une image sont enregistrées dans un même mode de couleur, qui est en fait le format colorimétrique du fichier d'image.

Mais, quand vous travaillez sur une image, vous pouvez définir des couleurs spécifiques propres à une variété de modèles de couleur qui régissent leur mélange. Une image ne peut avoir qu'une seule profondeur de couleur, dont dépend le nombre de couleurs de l'image.

Avant d'entrer dans les détails, vous devez assimiler une notion de base : la gamme des couleurs théoriquement susceptibles d'être reproduites par un mode ou un profil de couleur donnés. (NdT: Les Anglo-Saxons utilisent pour ce concept un terme intraduisible autrement que par son interminable définition : le *gamut*. Nous l'adopterons par commodité.) Un *gamut étendu* permet d'utiliser beaucoup plus de couleurs qu'un *gamut étroit*. Ces couleurs supplémentaires sont généralement plus vives, plus brillantes, plus éclatantes... que celles d'une image conventionnelle. Le gamut du mode de couleur RVB (rouge, vert, bleu) est plus étendu que celui du mode de couleur CMJN (cyan, magenta, jaune, noir), comme le révèle la [Figure 6.1](#). Et gardez bien à l'esprit qu'un profil colorimétrique – l'espace de travail que vous avez sélectionné – a aussi un impact sur les couleurs de votre image.

Quel mode de couleur choisir ?

Si vous imprimez vos images avec une imprimante à jets d'encre ou si vous les postez sur le Web, vous choisirez le mode RVB. En effet, bien que les encres de l'imprimante soient celles du mode CMJN, le logiciel de l'imprimante attend des données en RVB, qu'il convertit ensuite.

Figure 6.1 : Une image à gamut étendu (à gauche) et la même à gamut étroit (à droite).



Si vous préparez des images destinées à être reprises en PAO avant d'être imprimées en offset, vous devrez choisir le mode CMJN. Le choix s'effectue dans le menu Image/Mode. Voilà pour les généralités. Mais il y a bien plus à dire. Voici les modes de couleur présentés dans l'ordre où vous avez le plus de chance d'en avoir besoin :

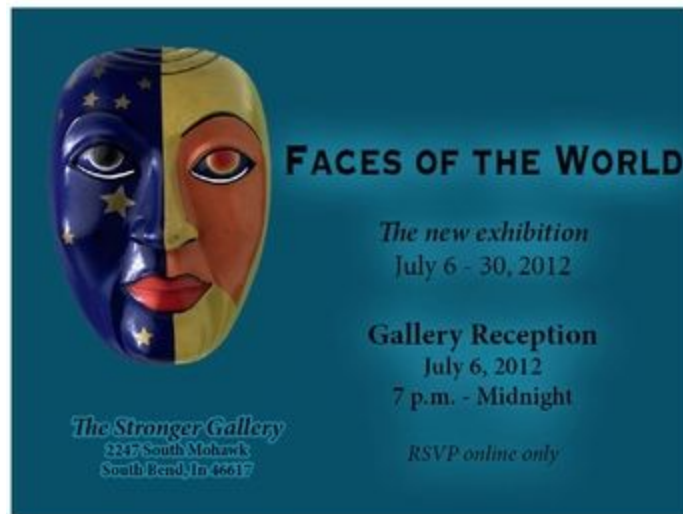
✓ **RVB** : C'est le mode de couleur de la photographie numérique, des moniteurs informatiques, du Web et des imprimantes à jets d'encre. Toutes les couleurs sont obtenues par le mélange des trois couleurs primaires : rouge, vert et bleu. La couleur RVB est enregistrée dans trois couches chromatiques (décrites plus loin dans ce chapitre). Le mode RVB repose sur la synthèse additive de la couleur : plus vous ajoutez de la couleur, plus elle tend vers le blanc.

✓ **CMJN** : Ce mode est principalement utilisé dans les imprimeries, mais aussi par les imprimantes laser couleur ou par des imprimantes à jets d'encre haut de gamme équipées d'un RIP (*Raster Image Processor*, processeur d'image vectorielle). Le mode CMJN est celui de la presse, de l'édition et de l'imprimerie en général, comme l'illustre la [Figure 6.2](#). Le mode

CMJN repose sur la synthèse soustractive de la couleur : plus vous ajoutez de la couleur, plus elle tend vers le noir.

✓ **Niveaux de gris** : Quand il est question de photos en noir et blanc, il s'agit en réalité de photos en niveaux de gris. L'image contient certes du noir et du blanc, mais aussi une vaste gamme de gris intermédiaires. Le mode Niveaux de gris est utilisable aussi bien pour l'impression que pour le Web. Mais rappelez-vous que, sauf si votre imprimante a été spécifiquement conçue pour reproduire des images à niveaux de gris avec des encres noires et grises, le résultat ne sera pas forcément attrayant. N'utiliser que l'encre noire ne permet pas de reproduire la totalité des gris d'une image. Utiliser des encres de couleur teinte légèrement l'image. Faute d'imprimante spéciale, la seule solution est de confier les photos à un laboratoire.

Figure 6.2: Une image CMJN est destinée à l'impression.



✓ **Couleurs indexées** : Basé sur une table d'indexation dans laquelle chacune des couleurs est numérotée, ce mode est fait pour le Web. Les formats de fichier GIF

et PNG-8 sont à couleurs indexées. En raison du petit nombre de couleurs – 256 au maximum –, ces formats doivent être réservés à des logos, boutons et dessins simples. Peu encombrantes, les images à couleurs indexées sont rapidement téléchargées par les navigateurs Web.

✓ **Lab** : Espace de couleur établi en 1931 par la Commission internationale de l'éclairage, rebaptisée CIE L*a*b en 1976. C'est un mode de couleur que vous n'utiliserez que pour produire certains effets ou pour exploiter certaines techniques dans Photoshop. Vous ne l'utiliserez pas pour enregistrer votre travail terminé. Les trois couches d'une image Lab sont :

- *Luminance* : elle enregistre la luminosité de chacun des pixels.
- *a*: couleur de chaque pixel sur un axe du vert au rouge.
- *b*: couleur de chaque pixel sur un axe du bleu au jaune.

Une image Lab ne doit pas être envoyée vers une imprimante à jets d'encre ou postée sur un site Web. Vous risquez de voir apparaître un message indiquant que vous devez la convertir en RVB ou en CMJN lorsque vous essayez d'appliquer un des filtres de renforcement. Dans ce cas, appliquez le filtre Accentuation, choisissez la commande Édition/Atténuer Accentuation, puis remplacez le mode de fusion Normal par Luminosité. Le résultat est le même, le travail moindre et le risque de dégradation de l'image potentiellement réduit.

✓ **Bichromie** : La bichromie (à l'instar de la trichromie et de la quadrichromie) est un mode spécial réservé à l'imprimerie dans lequel deux couleurs seulement sont appliquées au papier. Bien que cela semble aussi convenir aux imprimantes à jets d'encre, ce n'est pas le

cas. Une image en bichromie exige l'utilisation d'encre préalablement mélangées, ce que votre imprimante ne peut pas faire.

✓ **Multicouche** : À l'instar du mode Bichromie, le mode Multicouche ne s'adresse qu'au monde de l'imprimerie, car il dépend d'encre prémélangées. Mais, contrairement à la bichromie, où les encre sont généralement appliquées à toute la page, les images multicouches n'utilisent que certaines encre à certains endroits. Vous choisirez peut-être ce mode lorsque vous dessinerez un logo.

✓ **Bitmap** : C'est un mode authentiquement noir et blanc, comme le montre la [Figure 6.3](#). Chaque pixel est soit blanc, soit noir. Leur répartition produit l'illusion d'un ombrage, mais en réalité il n'y a aucun pixel gris. Vous utiliserez le mode Bitmap pour créer des images pour certains appareils sans fil, pour le Web ou pour l'imprimerie, mais c'est tout.

Figure 6.3 : Dans Photoshop, une image bitmap est une image en noir et en blanc, sans nuances de gris ni couleur.



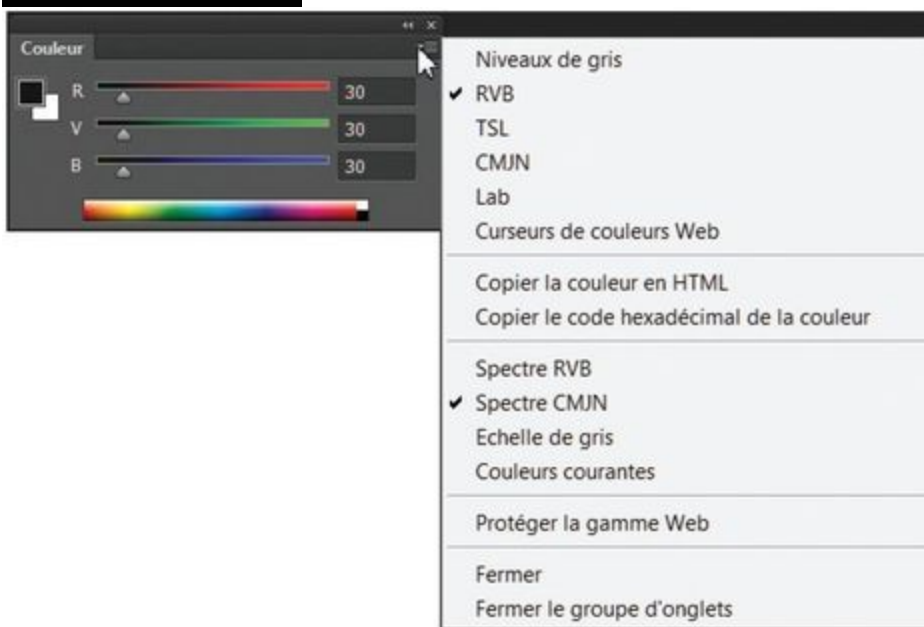
La conversion entre les modes de couleur ou les gamuts, effectuée dans le menu Image/Mode, peut réduire la qualité de votre image en ramenant différentes couleurs à une seule valeur colorimétrique. Abstenez-vous de convertir une image RVB, dont le nombre de couleurs est élevé, en image CMJN, dont le gamut est plus étroit, puis de la reconvertir en RVB, car les

couleurs compressées par cette conversion ne seront pas restaurées à leurs valeurs initiales.

Le modèle de couleur fait-il une différence ?

Bien qu'une image n'ait qu'un seul mode de couleur, vous pouvez choisir n'importe lequel des modèles colorimétriques pour définir les couleurs dans Photoshop. Supposons que vous vous prépariez à utiliser l'outil Pinceau. Le projet est en mode RVB, car vous l'imprimerez sur votre imprimante à jets d'encre. Vous choisirez la couleur de premier plan dans le panneau Couleur de la manière qui vous plaît : RVB, CMJN, Niveaux de gris, Lab, voire TSL (teinte, saturation, luminosité, qui n'est pas un mode, mais un modèle de couleur). Peu importe comment vous avez configuré le panneau Couleur, comme l'indique la [Figure 6.4](#). Lorsque vous appliquez la couleur à l'image, Photoshop utilise l'équivalent RVB ou CMJN le plus proche.

Figure 6.4 : Choisissez votre modèle de couleur préféré dans le menu du panneau Couleur.



Pourquoi la profondeur de couleur compte ?

La *profondeur de couleur* est le nombre réel de couleurs disponibles. Rappelez-vous en effet que chaque pixel ne peut être que d'une seule couleur à un moment donné. Quand vous travaillez en couleurs, avec un codage de 8 bits par couche, chacun des composants de la couleur est enregistré sur 8 bits dans le fichier, produisant des images 24 bits capables d'afficher plus de 16,7 millions de couleurs. Dans une image RVB à 8 bits par couche, la couleur de chaque pixel est enregistrée sous la forme de trois chaînes de huit caractères. Plus ce chiffre est élevé, plus les possibilités de définir la couleur sont vastes, mais aussi plus le fichier est gros.

En pratique, cela signifie qu'une image codée sur 16 bits par couche sera bien meilleure. Si elle comporte de subtils dégradés, aucun effet de bande ne se manifestera, et elle sera à l'abri des isohélies (expliquées au Chapitre 5) qui surviennent lorsque des couleurs similaires sont considérées comme des couleurs identiques, produisant d'abruptes transitions. Beaucoup de corrections de tons et de couleurs qui produisent des isohélies sur des images à 8 bits par couche ne dégraderont quasiment pas des images à 16 bits par couche. Observez la [Figure 6.5](#). Un réglage Niveaux a augmenté la gamme de tons de l'image. Appliqué à une image à 8 bits par couche, un effet d'isohélie est discernable, représenté par les interstices vides dans l'histogramme.

Figure 6.5 : Comparez les panneaux Histogramme pour déceler une isohélie (à droite).



Utiliserez-vous tout le temps la couleur à 16 bits par couche ? Non, parce qu'il est impossible de la poster sur le Web et parce que des images ainsi codées sont rarement imprimées en CMJN. Les photos numériques au format JPEG sont à 8 bits par couche, car ce format ne supporte pas la couleur à 16 bits par couche. Et avec la plupart des imprimantes à jets d'encre, vous ne verriez aucune différence dans le résultat final. En revanche, l'allongement de la durée d'impression ne vous échapperait pas, l'imprimante étant obligée de traiter le double de données.

Mais si vous photographiez à 16 bits par couche, que ce soit en TIFF ou en RAW, il est pertinent de retravailler les images avec ce même codage. Convertissez-les ensuite pour l'impression (Image/Mode/8 bitscouche). Il vous arrivera parfois de convertir dans l'autre sens pour éviter les effets de bande et d'isohélie au cours des retouches.

Un dernier détail : Photoshop est capable de travailler sur des images à 32 bits par couche. Ces fichiers monstrueux, appelés HDR (*High Dynamic Range*, à plage dynamique élevée), sont classiquement obtenus en combinant différentes expositions dans la même image. Photoshop CS6 permet de travailler avec plusieurs expositions à la fois grâce à la fonction Fusion HDR.

Enregistrer la couleur dans l'image

Les données chromatiques de toutes vos images sont enregistrées dans le panneau Couches. Qu'elles soient en RVB ou en CMJN, chaque couche chromatique contient les données de l'un des composants de la couleur : rouge, vert, bleu ou cyan, magenta, jaune, noir. Chaque couche est une version à niveaux de gris de la totalité de l'image. La densité du gris indique où et en quelle quantité la couleur apparaît. Dans une image RVB, plus le pixel est clair dans la couche, plus il y a de couleur. En CMJN, le principe est inversé : ce sont les zones les plus foncées qui indiquent les endroits où il y a le plus de couleur.



La couche Bleu d'une image RVB et Jaune de sa copie CMJN sont quasi identiques. En effet, un grand nombre de bleus d'une image RVB est comparable à une absence de jaune dans une image CMJN. Cette similarité existe aussi avec les couches Rouge/Cyan et Vert/Magenta.

Les réglages de la couleur

Parfois, les couleurs d'une image ont vraiment besoin d'être corrigées, soit parce que les réglages de l'appareil étaient mauvais lors de la prise de vue, soit parce que l'image présente une dominante de couleur (comme si elle était vue à travers un filtre teinté), soit seulement parce qu'elle est terne et défraîchie. Photoshop est équipé d'une incroyable panoplie de commandes capables de restaurer les couleurs d'une image. Le terme "correction des couleurs" vous vient naturellement à l'esprit, mais toutes les images ne présentent pas des déficiences au niveau des couleurs. Celles de certaines photos peuvent être très bonnes ; dans ce cas, elles deviendront fabuleuses. Plutôt

que de “correction des couleurs”, je préfère parler d’“amélioration des couleurs”. À vrai dire, n’importe quelle image a tout à y gagner.

Comment savoir si la couleur est correcte ? Votre premier outil est votre tête. Littéralement. Faites d’abord confiance à vos yeux. Mais, bien sûr, vous pouvez vérifier la couleur dans les panneaux Informations et Histogramme si les tons foncés comportent du noir et si les tons clairs comportent du blanc. Réglez ensuite l’image jusqu’à ce qu’elle vous paraisse satisfaisante.

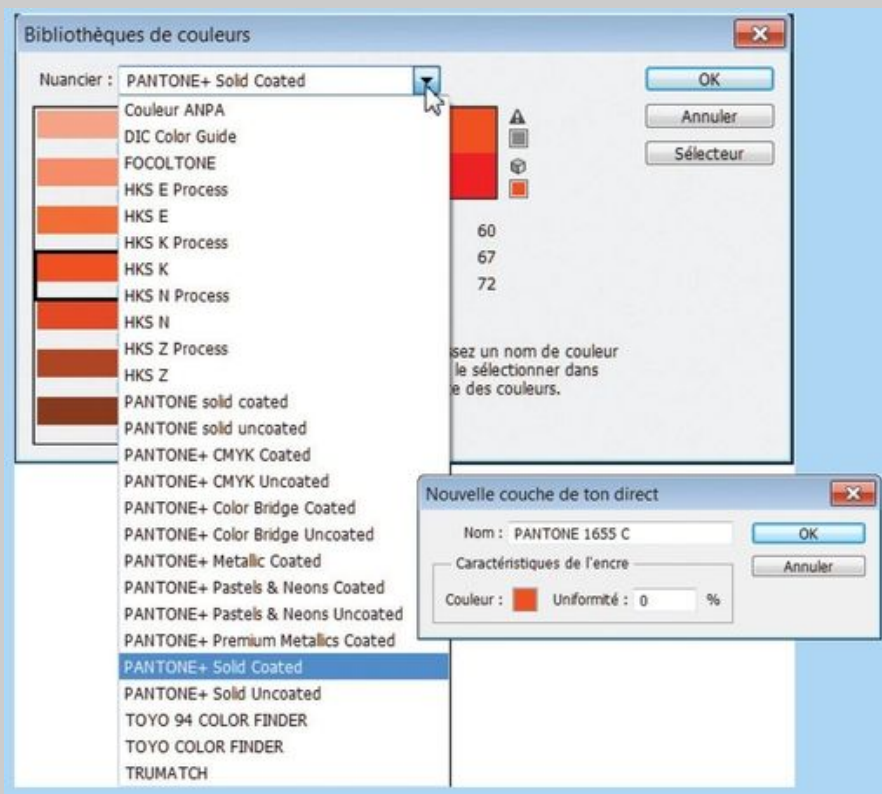
Le ton direct, c’est quoi ?

Les tons directs d’une image sont imprimés avec un mélange d’encre produisant exactement ces couleurs (nous sommes ici dans le monde de l’imprimerie, pas dans celui des imprimantes à jets d’encre à trois sous). Pour préparer correctement un ton direct pour l’impression, il doit se trouver dans sa propre couche de ton direct, qui est en fait une couche supplémentaire indiquant à quels endroits l’encre spécialement préparée doit être appliquée. La couche de ton direct peut d’ailleurs servir à créer la plaque d’impression. Comme les couches de ton direct sont utilisées avec les images en mode CMJN, les parties foncées représentent celles où il y a le plus d’encre. Si un ton direct doit être appliqué à 100 %, peignez directement dans la couche avec du noir. Peignez en gris clair dans les parties où le ton direct doit être léger.

Un ton direct est configuré en choisissant la commande Nouvelle couche de ton direct, dans le menu du panneau Couches. Cliquez dans le champ Couleur de la boîte de dialogue Nouvelle couche de

ton direct pour accéder à la bibliothèque de couleurs. Si vous utilisez le sélecteur de couleurs conventionnel, cliquez sur le bouton Bibliothèque des couleurs, dans sa boîte de dialogue. Sélectionnez le nuancier approprié à votre projet (voir figure), puis choisissez la couleur du ton direct. Cliquez ensuite sur OK, dans la boîte de dialogue Nouvelle couche de ton direct, afin de valider votre choix. Ne modifiez pas le nom de la couche. Vous pouvez à présent peindre, copier et coller dans cette nouvelle couche.

Vous pouvez utiliser le format PSD, lors de l'enregistrement des tons directs, si l'image est destinée à être placée dans un document InDesign, ou choisir le format PDF, TIFF ou DCS 2.0. Demandez au maquettiste ou à l'imprimeur quel format il préfère.





Procédez aux ajustements de tons avant de régler la couleur. Appliquez d'abord les procédures expliquées au Chapitre 5, et après seulement les techniques exposées ici. Pourquoi ? Parce que si vous avez réglé parfaitement la teinte et la saturation des couleurs, et que vous modifiez ensuite les tons, cela risque de tout compromettre. Mais évidemment, il est aussi possible d'améliorer les couleurs par des ajustements de tons.

Se baser sur les panneaux Histogramme et Informations

Lors du réglage des couleurs, deux panneaux vous seront utiles pour suivre vos modifications : Informations et Histogramme. L'histogramme est utile pour suivre les changements dans la répartition des pixels à diverses gammes tonales. Ce sujet est traité au Chapitre 5. Quand la boîte de dialogue d'un réglage est ouverte, le panneau Informations permet de connaître une valeur "avant" et "après". Chaque fois que vous déplacez le pointeur au-dessus d'une image – il a la forme d'une pipette –, le panneau Informations montre le résultat d'un réglage ou, si vous préférez, les conséquences de votre action. Maintenir la touche Maj enfoncée quand vous utilisez la Pipette active l'outil Échantillonnage de couleur. Quand vous cliquez dans l'image, il place jusqu'à quatre marqueurs. La valeur de la couleur sous chacun d'eux est affichée dans le panneau Informations et, à l'instar de l'emplacement du curseur, le panneau montre les valeurs "avant" et "après" au cours de vos interventions (voir [Figure 6.6.](#))

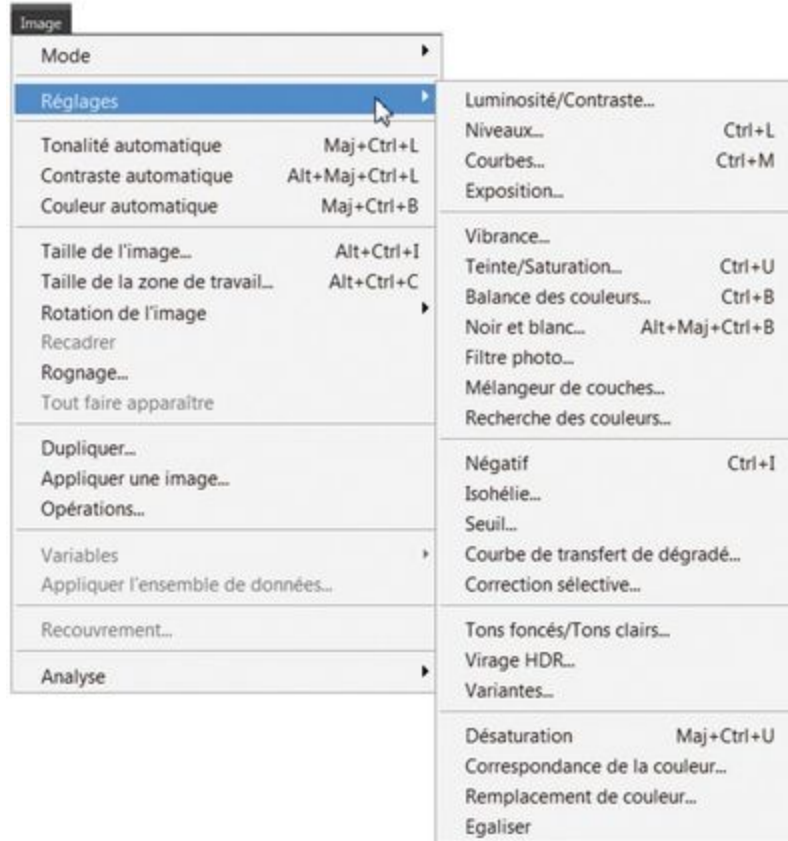
Figure 6.6 : Chacun des réticules placés dans l'image figure dans le panneau Informations.



Choisir les commandes de réglage

Photoshop propose plus d'une douzaine de commandes permettant d'améliorer l'apparence des images. Toutes sont aisément accessibles par le menu Image/Réglages, comme le montre la [Figure 6.7](#). Certaines sont très spécialisées, d'autres très polyvalentes, mais toutes méritent d'être connues afin que vous puissiez choisir celle qui contribuera le mieux à résoudre votre problème. La plupart des commandes évoquées peuvent être utilisées sous la forme de calque de réglage, ce qui accroît leur souplesse. Les calques de réglage sont expliqués en détail au Chapitre 8.

Figure 6.7 : Le menu Image/ Réglages révèle la flexibilité de Photoshop.



Niveaux automatiques/Contraste automatique/Couleur automatique

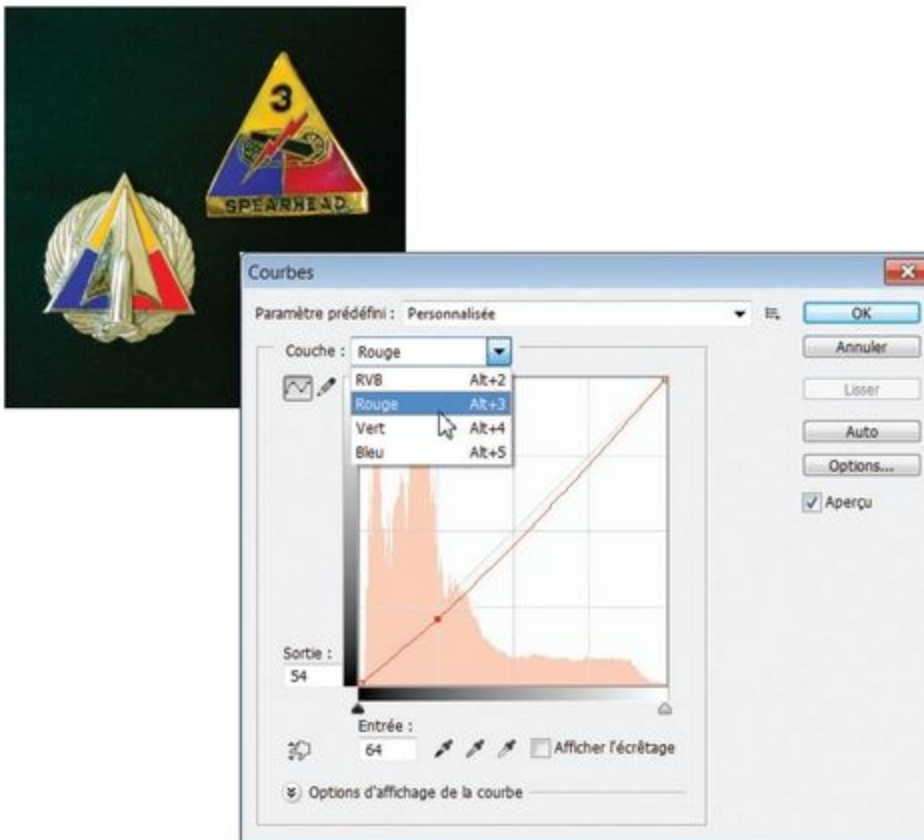
Ces trois réglages automatiques permettent de corriger une image en un seul clic (ou en trois, si vous appliquez chacun d'eux). Vous les trouvez directement dans le menu Image. Couleur automatique est probablement le réglage le plus puissant de tous. Il permet de corriger simplement la couleur et la tonalité (les tons foncés les plus sombres et les tons clairs les plus lumineux). Un clic sur cette commande et Photoshop s'occupe du reste. Pour plus de détails sur ces trois automatismes de Photoshop, consultez le Chapitre 5.

Luminosité/Contraste, Niveaux, Courbes, Exposition

Ces commandes sont généralement utilisées pour modifier la tonalité plutôt que la couleur (voir le Chapitre 5). Toutefois, Niveaux ou Courbes ([Figure 6.8](#)) peuvent ajuster la couleur.

Sachez que les modifications apportées à une couche de couleur altèrent toutes les couleurs de l'image.

Figure 6.8 : Pour mieux régler les couleurs de l'image, corrigez chaque couche séparément.



Vibrance

Le réglage Vibrance permet de contrôler la saturation des couleurs proches de la neutralité, mais aussi celle de toutes les couleurs de l'image. Ainsi, vous pouvez intensifier la saturation des couleurs “neutres”, ou bien la réduire pour leur donner plus de réalisme. Il est ensuite possible d'augmenter la saturation globale des couleurs pour donner plus d'intensité à la photo.

Teinte/Saturation

Souvent sous-estimée et mal exploitée à fond, la commande Teinte/ Saturation est un outil puissant. Utilisées conjointement, les trois glissières permettent de régler la teinte pour éliminer une dominante de couleur, augmenter la saturation pour obtenir des couleurs plus riches et plus vives, et régler la luminosité afin d'améliorer les tons de l'image. (La [Figure 6.9](#) montre l'utilisation de cette fonction sous la forme d'un calque de réglage.) Gardez à l'esprit qu'en corrigeant un sujet très sombre il est préférable de commencer par le curseur Luminosité, ce qui permet de mieux évaluer les deux autres modifications, la teinte et la saturation. Le menu en haut de la boîte de dialogue permet d'appliquer la commande Teinte/Saturation à des plages de couleurs spécifiques.

Figure 6.9 : Teinte/
Saturation corrige trois
problèmes à la fois.



Photoshop CS6 affiche la fonction Teinte/Saturation dans le panneau Propriétés qui apparaît quand vous l'appliquez sous la forme d'un calque de réglage. Ce panneau dispose des mêmes options que la boîte de dialogue éponyme que vous invoquez *via* Image/Réglages/Teinte/ Saturation. La grande différence tient au fait que l'invocation de cette fonction sous la forme d'un réglage applique vos modifications en tant que calque de réglage. Ici, l'aperçu s'active et se désactive par un clic sur

l'icône de l'œil située en bas du panneau. Utilisez le panneau Propriétés pour ajouter les réglages suivants en tant que calque de réglage indéfiniment modifiable tant que votre fichier est au format PSD non fusionné : Luminosité/Contraste, Niveaux, Courbes, Exposition, Vibrance, Balance des couleurs, Noir et blanc, Filtre Photo, Mélangeur de couches, Négatif, Isohélie, Seuil, Courbes de transfert de dégradé et Correction sélective.

Balance des couleurs

La commande Balance des couleurs que montre la [Figure 6.10](#) comporte trois glissières. Chacune sert à régler l'équilibre entre deux couleurs opposées. Si l'image est trop bleue, éloignez le curseur de la troisième glissière du bleu et tirez-le vers le jaune (voilà un bon moyen de mémoriser les couleurs antagonistes).

Figure 6.10 : La commande Balance des couleurs permet de contrôler les couleurs antagonistes.



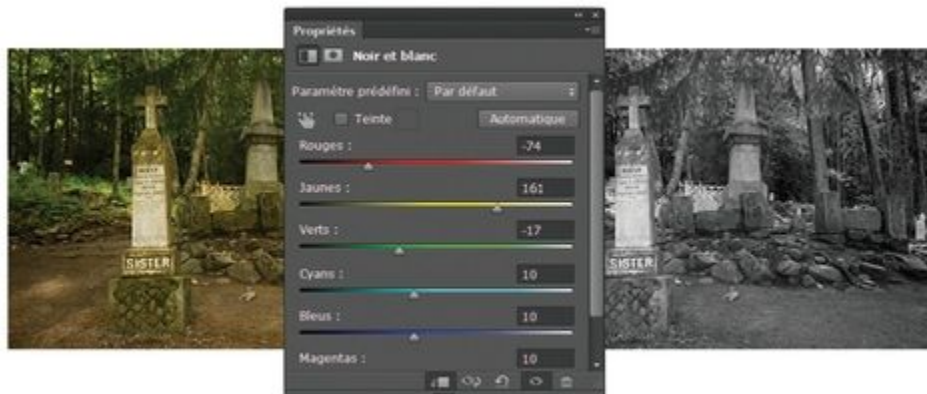
Les tons foncés, moyens et clairs peuvent être contrôlés séparément en sélectionnant le bouton d'option approprié, en bas de la boîte de dialogue Balance des couleurs. Dans presque tous les cas, laissez la case Conserver la luminosité cochée afin de préserver la luminosité de chacun des pixels.

La commande Balance des couleurs peut aussi servir à créer des effets spéciaux ou à compenser une dominante de couleur introduite par un périphérique d'impression.

Noir et blanc

Le réglage Noir et blanc permet de créer des versions en niveaux de gris de vos plus belles photos couleur (et de vos moins belles aussi d'ailleurs). Comme le montre la [Figure 6.11](#), vous contrôlez la quantité de chaque composante utilisée dans une image en couleurs. La photo de cet exemple montre une dominante de couleurs verte et chair. En appliquant les valeurs affichées dans la boîte de dialogue Noir et blanc, j'obtiens une photo en niveaux de gris mettant bien en avant le visage et contrastant correctement la photo.

Figure 6.11 : Le réglage Noir et blanc permet de déterminer les tons de vos niveaux de gris en mélangeant les valeurs des couleurs.



Notez la présence d'une case Teinte dans la partie supérieure de la boîte de dialogue. Cette option permet de créer très rapidement une tonalité sépia ou tout autre type de bichromie.

Lorsque vous envisagez d'imprimer sur un périphérique à jets d'encre, appliquez Noir et blanc sous forme d'un calque de réglage. En effet, il se peut que votre imprimante introduise une légère dominante de couleur. Dans ce cas, vous pourrez facilement réajuster le réglage Noir et blanc. Il suffit de double-cliquer sur son calque de réglage, et d'agir sur les curseurs Teinte et Saturation de la section Coloris. **IMPORTANT** : Pour disposer de ces deux paramètres, vous devez ouvrir la boîte de dialogue Noir et blanc *via* Image/Réglages, et non pas utiliser le calque de réglages Noir et blanc.

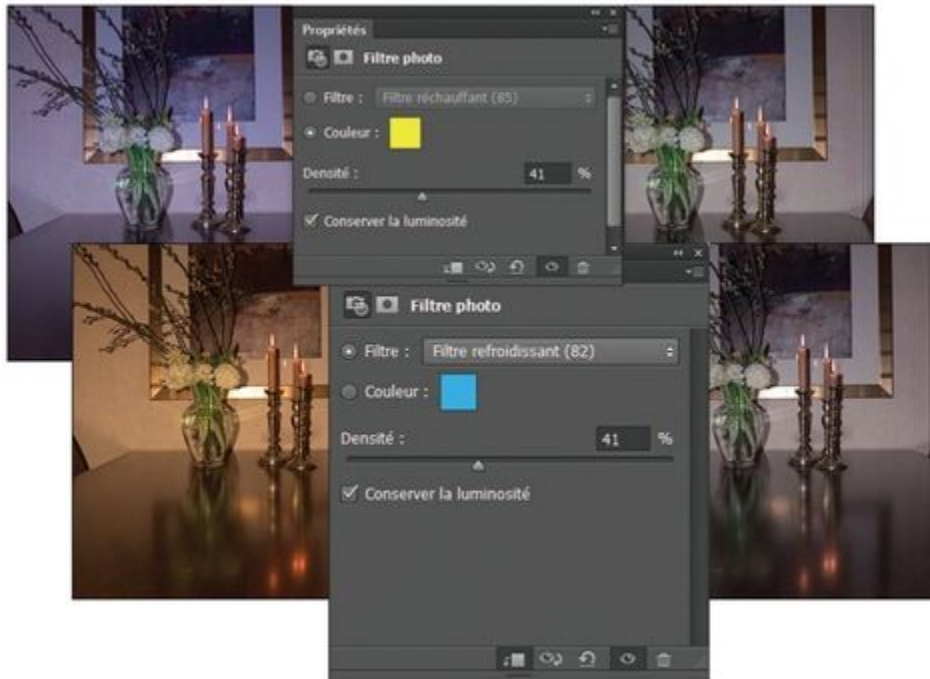
Filtre photo

Filtre photo est plus une commande de correction des couleurs qu'un filtre d'effet. Le filtre dont il est question fait allusion aux filtres que les photographes vissent sur l'objectif de leur appareil pour corriger la température de couleur en fonction du type de film utilisé. Par exemple, l'excès de bleu qui se manifeste par temps couvert sera compensé par un filtre légèrement ambre. D'autres filtres servent à utiliser un film de type "lumière du jour" en lumière artificielle, évitant ainsi une forte dominante orangée sur les photos prises à l'intérieur. Une image bleutée est trop froide, une image orangée trop chaude. Ce sont des évaluations perceptuelles, car dans l'échelle des températures, une émission de bleu est plus chaude qu'une émission de jaune ou de rouge.

Dans Photoshop, le filtre de correction est sélectionné dans un menu déroulant, comme le montre la [Figure 6.12](#) ; les filtres proposés ou la couleur que vous pouvez définir neutralisent efficacement une dominante.

Figure 6.12 :

Neutralisez une couleur dominante avec un Filtre photo.



Mélangeur de couches

Conçu pour réparer une couche défectueuse, le Mélangeur de couches est équipé de curseurs qui permettent de remplacer certaines ou toutes les intensités de couleur d'une couche par le contenu d'autres couches. Si une couche est abîmée, vous aurez de bonnes chances de récupérer l'image. Pour ce faire, vous réduirez la valeur de la couche cible en déplaçant le curseur d'un réglage vers la droite. Vous tirez ensuite le curseur d'un ou des deux autres réglages vers la droite. En règle générale, vous ajouterez un pourcentage, combiné avec les deux autres couches, quasiment égal à ce que vous soustrairez de la couche cible.



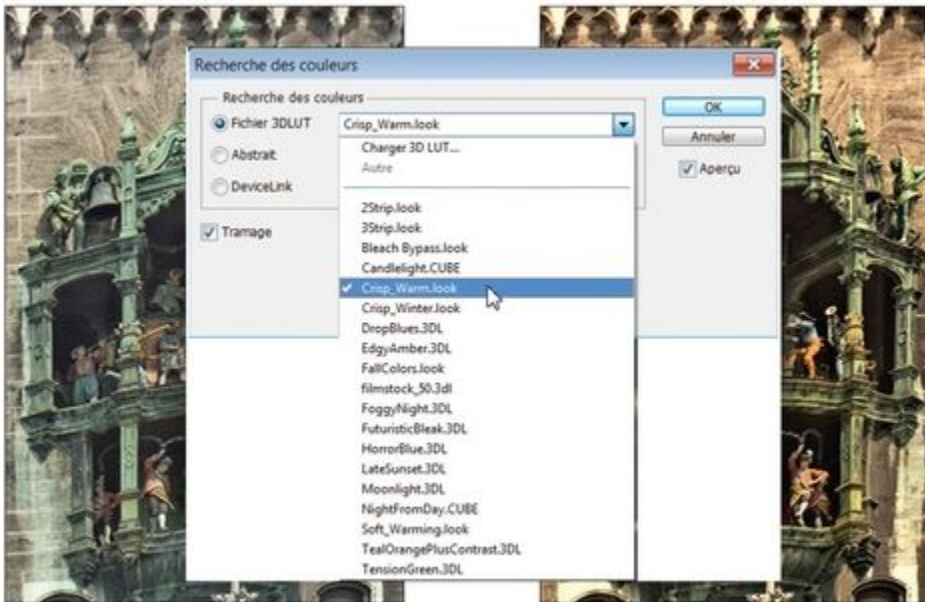
Actionner un curseur vers la gauche, dans les valeurs négatives, inverse le contenu de la couche, produisant des effets parfois surprenants. En cochant la case Monochrome, vous disposez d'une alternative au réglage Noir et blanc pour la conversion des photos couleur en niveaux de gris.

Recherche de couleurs



Cette nouvelle fonctionnalité de Photoshop permet d'appliquer une table de couleur particulière à une image comme le montre la [Figure 6.13](#). Généralement, ce mapping de couleurs est plutôt utilisé en vidéo. La table 3DLUT se réfère aux trois couches de couleur RVB et n'a rien à voir avec un environnement infographique 3D.

Figure 6.13 : La recherche de couleur est souvent utilisée pour ajuster la lumière d'une scène générée sur ordinateur avec celle d'un film ou d'une vidéo.



Négatif

Cette commande dépourvue de boîte de dialogue inverse les couleurs de l'image ou de la zone sélectionnée. Ses usages sont plutôt techniques; vous l'utiliserez notamment avec des images au trait, en mode Bitmap notamment où l'inversion des zones noires et blanches peut s'avérer intéressante, ou pour inverser une couche alpha. En couleurs, la commande Négatif peut être utile pour rétablir les teintes d'un négatif numérisé ; mais, dans ce cas, il faudra corriger la forte dominante provoquée par le filtre de protection du film.

Isohélie

La commande Isohélie réduit la vaste gamme de couleurs d'une image à seulement quelques-unes. L'image ne contient plus que du noir et du blanc auxquels s'ajoute le nombre de couleurs –

jusqu'à 255 – mentionné dans Niveaux. Un petit nombre de couleurs produit l'effet le plus plaisant, souvent exploité pour des affiches ou des couvertures de livres.



Lors de vos essais avec la commande Isohémie, tapez le nombre de couleurs à afficher dans le champ Niveaux et appuyez ensuite sur la touche Flèche haut ou Flèche bas pour varier le chiffre et faire défiler les effets (la case Aperçu doit être cochée). Cliquez sur OK pour appliquer celui qui vous plaît.

Seuil

Seuil convertit chaque pixel soit en noir, soit en blanc. Le curseur de la boîte de dialogue permet de définir la topographie des pixels noirs et des pixels blancs. Vous obtiendrez le même résultat en tapant directement une valeur dans le champ éponyme.

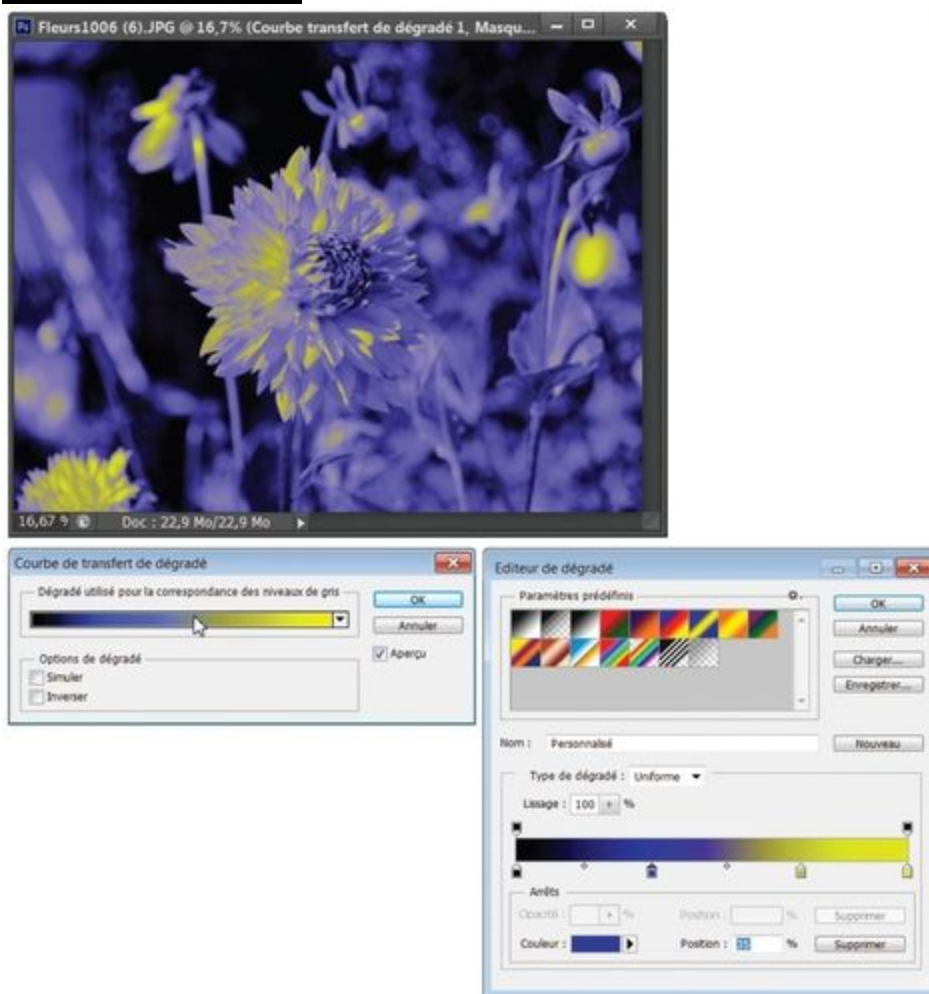


Parfois, lorsque vous ajustez la couleur d'une image, vous avez besoin d'identifier les pixels les plus foncés et les plus clairs. Ce sera le cas pour utiliser correctement les pipettes de la boîte de dialogue Courbes. Ouvrez Seuil, faites glisser le curseur complètement à gauche, puis revenez lentement vers la droite. Le premier pixel noir que vous voyez est le plus foncé de l'image. Vous pouvez ajouter un réticule d'échantillonnage des couleurs en appuyant sur la touche Maj, puis en cliquant dans l'image. Faites glisser ce réticule jusqu'au pixel révélé par Seuil. Une fois le réticule en place, cliquez sur le bouton Annuler de la boîte de dialogue Seuil. Vous savez ainsi où se trouve le pixel le plus sombre de l'image.

Courbe de transfert de dégradé

Plus créative que corrective, la fonction Courbe de transfert de dégradé recrée une image à partir d'un dégradé. L'étape – ou point d'ancrage – la plus à gauche du dégradé est appliquée aux tons foncés, celle la plus à droite aux tons clairs, et toutes les étapes intermédiaires sont appliquées de façon appropriée au restant de la gamme des tons. Dans la [Figure 6.14](#), vous constatez qu'un dégradé bicolore restitue beaucoup moins de détails que le dégradé à quatre couleurs de l'image d'en bas.

Figure 6.14 : Un dégradé riche en couleurs produit plus de détails.



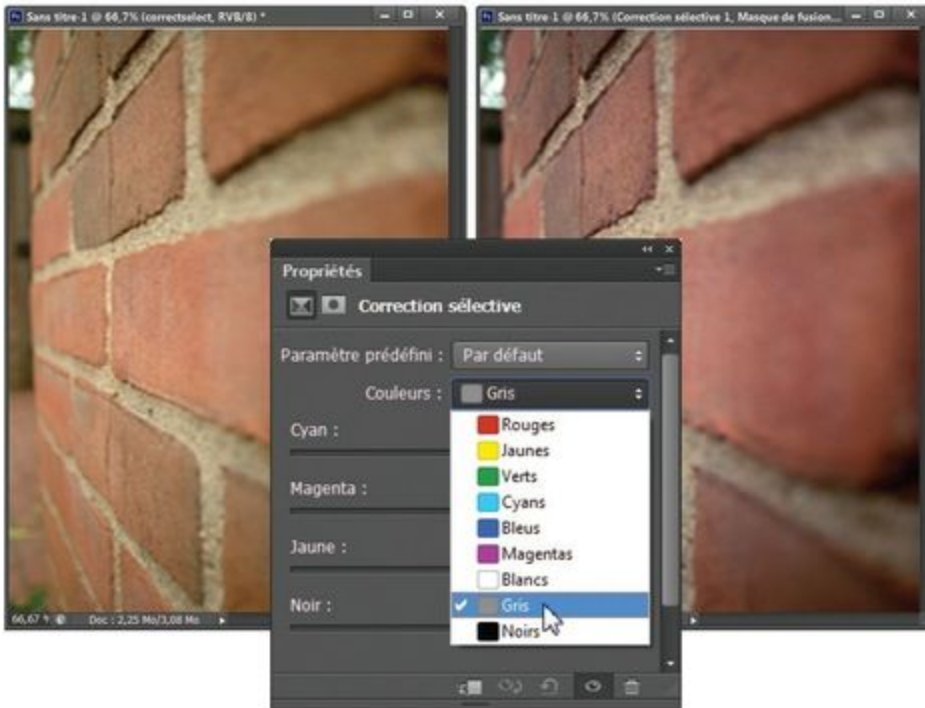
Vous appliquerez de préférence les couleurs foncées aux étapes situées à gauche et les couleurs claires aux étapes de droite. Comme toujours dès qu'il s'agit de créativité, des effets intéressants peuvent être obtenus en transgressant sans vergogne cette règle. Un dégradé du noir au blanc produit une image à niveaux de gris.

Pour modifier un dégradé, cliquez dans le dégradé de la boîte de dialogue Courbe de transfert de dégradé. Cliquez ensuite juste sous le dégradé pour placer des étapes, et faites-les glisser où bon vous semble. Double-cliquez sur le carré coloré d'une étape afin de lui attribuer une autre couleur (la création des dégradés est expliquée plus en détail au Chapitre 14).

Correction sélective

Bien que conçue dans le but de compenser les écarts des presses typographiques, la commande Correction sélective n'en est pas moins utile. Sa boîte de dialogue (voir [Figure 6.15](#)) comporte un menu déroulant proposant les six couleurs de base de Photoshop, auxquelles s'ajoutent les blancs, les gris et les noirs. Vous sélectionnez la plage de couleurs à régler, puis vous actionnez les curseurs. Il est possible de travailler sur un ensemble de couleurs, de passer à un autre et de le régler, puis à un autre encore, et ainsi de suite, sans avoir à cliquer sur OK entre-temps. Par exemple, vous pouvez corriger les rouges d'une image sans toucher aux bleus, ou régler les rouges et les bleus sans avoir à quitter la boîte de dialogue.

Figure 6.15 : Intervenir sur les gris peut agir sur l'apparence globale de l'image.



Si vous devez intervenir sur de petites zones, activez l'option Relatif. Si les modifications portent sur de vastes zones, choisissez plutôt le mode Absolu.

Virage HDR

Conçue pour des images à la plage dynamique élevée (32 bits/couche), la fonction Virage HDR propose différentes méthodes d'ajustement de la couleur. Vous pouvez l'utiliser sur des images 8 ou 16 bits, mais c'est avec des images 32 bits qu'elle montre toute sa puissance.

Tons foncés/Tons clairs

Cette commande de correction des tons est longuement expliquée au Chapitre 5. Rappelez-vous que ses options supplémentaires comportent un curseur Correction

colorimétrique permettant d'augmenter ou de réduire la saturation dans les zones ajustées.



Bien que la fonction Tons foncés/Tons clairs ne soit pas applicable en tant que calque de réglage, il vous suffit de convertir préalablement votre calque en objet dynamique pour appliquer le réglage tons foncés/tons clairs en tant que filtre dynamique. Vous pourrez ainsi modifier ses paramètres à tout moment.

Désaturation

La commande Désaturation produit une représentation en niveaux de gris de l'image sans changer son mode de couleur. C'est une technique sympa lorsque vous procédez d'abord à une sélection, ce qui laisse une partie de l'image en couleurs. Toutefois, ce réglage ne saurait valoir l'immense et génial Noir et blanc.

Correspondance de la couleur

Cette commande est appréciable : imaginez que vous fassiez un montage de photos de famille. Vous ajoutez un personnage et vous vous rendez compte qu'il ressort bizarrement du groupe. En fait, la photo présente une forte dominante, due probablement à un problème de température de couleur à la prise de vue.

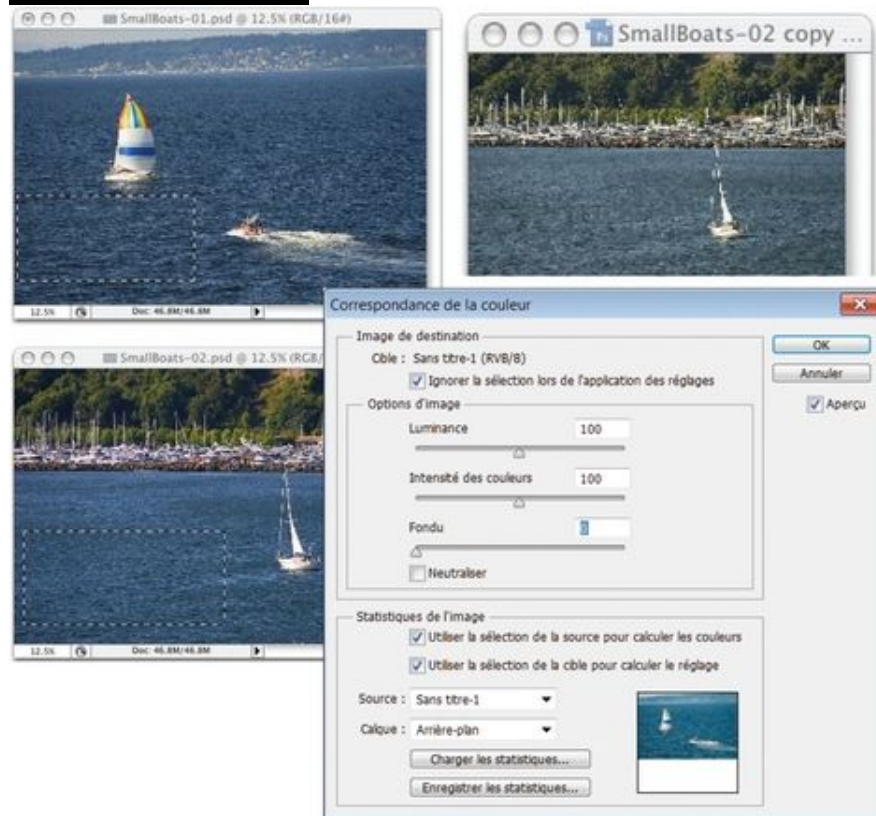
La commande Correspondance de la couleur permet de régler les couleurs d'une image selon celles d'une autre. Vous pouvez même limiter la correction à certaines parties d'une image grâce à des sélections. Mais retenez que les meilleurs résultats sont obtenus avec des images dont les couleurs sont assez proches. Vous pouvez corriger une photo, puis mémoriser le réglage pour en corriger d'autres. En effet, à l'instar de la plupart des réglages, une modification peut être enregistrée

dans un script, après quoi vous utilisez la commande Automatisation/ Traitement par lot pour appliquer le réglage à une série d'images. La [Figure 6.16](#) montre la boîte de dialogue Correspondance de la couleur.

L'utilité de la commande Correspondance de la couleur mérite que nous nous attardions sur sa boîte de dialogue :

✓ **Ignorer la sélection lors de l'application des réglages** : Cochez cette case si une sélection active a été définie dans le calque ou dans l'image de destination, et que le réglage doit être appliqué à sa totalité. Si la case est décochée, le réglage est appliqué uniquement dans la sélection. Notez qu'une correspondance de couleur peut n'être appliquée qu'à une partie de l'image, comme les tons chair.

Figure 6.16 : La boîte de dialogue Correspondance de la couleur.



- ✓ **Luminance** : Après avoir prévisualisé l'image dans l'aperçu, ce curseur permet d'augmenter ou de réduire sa luminosité.
- ✓ **Intensité des couleurs** : Ce curseur est l'équivalent d'un curseur "saturation".
- ✓ **Fondu** : Harmonise l'effet du réglage, réduisant ainsi son intensité.
- ✓ **Neutraliser** : Si le réglage produit une dominante de couleur, cocher cette case peut l'éliminer.
- ✓ **Utiliser la sélection de la source pour calculer les couleurs** : Vous pouvez effectuer une sélection dans l'image source et utiliser les couleurs présentes dans la sélection pour les calculs de concordance.

- **Utiliser la sélection de la cible pour calculer le réglage** : Une sélection peut être effectuée dans l'image à corriger, ou dans un de ses calques, et servir de base pour le calcul du réglage.
- **Source** : Le menu de cette commande liste toutes les images ouvertes susceptibles de servir de base pour le réglage. Seules les images dont le mode de couleur et la profondeur de couleur sont équivalents sont acceptées. Par défaut, l'aperçu montre le calque sélectionné. La source est l'image contenant les couleurs correctes.
- **Calque** : Quand une image à calques multiples est sélectionnée dans le menu Source, ce menu permet de sélectionner le calque – ou la fusion de l'ensemble des calques – à considérer comme source. Dans l'exemple, le calque d'arrière-plan, qui contient l'herbe, est la source.
- **Charger les statistiques, Enregistrer les statistiques** : Si vous corrigez une série d'images et désirez accélérer le travail, enregistrez le réglage que vous venez d'effectuer, puis chargez-le pour chacune des images à traiter.

Sur la [Figure 6.16](#), une portion de l'eau est sélectionnée dans l'image cible. Elle est comparée à une zone de l'eau de l'image source. Avec les deux sélections, je demande à la fonction Correspondance de la couleur d'ajuster l'image cible en fonction des différences qui existent dans la couleur de l'eau des deux photos. Les sélections évitent d'altérer la couleur d'autres éléments, notamment celle du voilier de l'image source et des arbres de l'image cible. L'option Ignorer la sélection lors de l'application du réglage assure que l'intégralité de l'image cible sera ajustée, et pas seulement la zone sélectionnée.

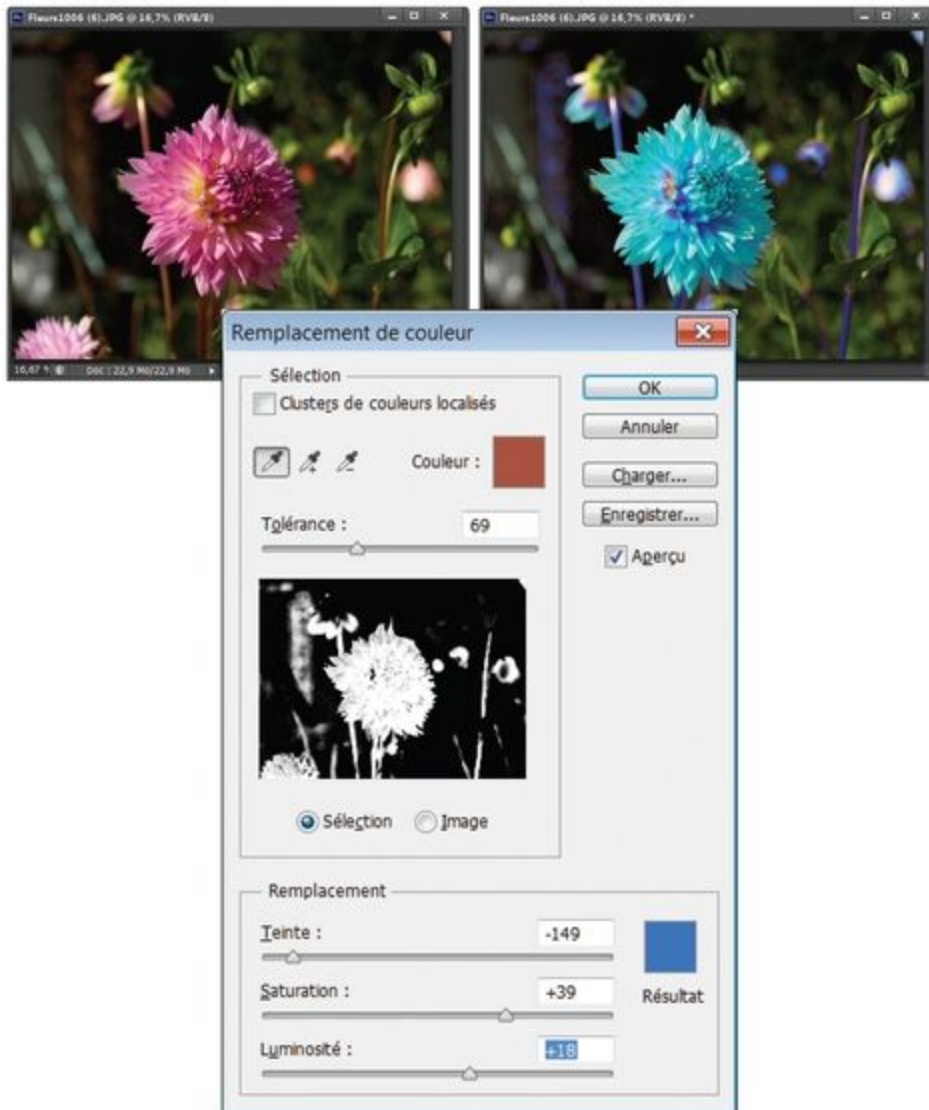
Remplacement de couleur

Hybride de la commande Sélection/Plage de couleurs décrite au Chapitre 8 et du réglage Teinte/Saturation, la commande Remplacement de couleur est parfaite pour substituer une couleur à une autre. Elle est très appréciée dans les studios graphiques, lorsqu'il faut décliner un même objet, une blouse par exemple, en plusieurs couleurs.

La boîte de dialogue que montre la [Figure 6.17](#) est divisée en deux parties : Sélection et Transformation. Effectuez une sélection initiale en cliquant avec la pipette de gauche soit dans l'aperçu, soit dans l'image. Réglez ensuite la plage de couleurs à prendre en compte avec le curseur Tolérance. Utilisez ensuite la pipette du milieu pour ajouter une autre couleur ou une nuance de la couleur initiale. Utilisez enfin la pipette de droite pour soustraire de la sélection, en ne choisissant que des variantes d'une même couleur. Actionnez ensuite les curseurs Teinte, Saturation et Luminosité, dans la zone Transformation, afin de changer l'apparence de l'image à votre gré.

Figure 6.17 :

Sélectionnez puis modifiez la teinte, la saturation et la luminosité.



Plutôt que de passer d'une pipette à une autre, utilisez celle de gauche et appuyez sur Maj pour ajouter, ou sur Option/Alt pour soustraire. Vous pouvez aussi tirer, touche Majuscule enfoncée,

pour sélectionner toutes les couleurs se trouvant dans la zone. Si par mégarde vous en sélectionnez une dont vous ne voulez pas, relâchez la touche Majuscule et recommencez.

La fonction Remplacement de couleur propose l'option Clusters de couleurs localisés. Lorsque vous cochez cette case, la fonction identifie, comme une entité séparée, chaque plage de couleurs que vous ajoutez à la sélection. Cela permet un meilleur contrôle des couleurs sélectionnées. Toutefois, elle n'est pas appropriée à la majorité des utilisations que vous ferez de cette fonction. En effet, dans la plupart des cas, vous souhaitez purement et simplement transformer toutes les couleurs sélectionnées.

Égaliser

Avec ce réglage, Photoshop trouve le pixel le plus foncé de l'image et le rend complètement noir. Ensuite, il rend d'un blanc pur le pixel le plus clair. La valeur des autres pixels de l'image est équilibrée en conséquence. Vous préférerez le réglage Couleur automatique à Égaliser.

Les corrections manuelles dans les couches

Parfois, différentes zones d'une image requièrent des corrections ou des réglages particuliers, notamment en "peignant" les corrections dans des parties spécifiques d'une couche à l'aide d'un des outils Densité de Photoshop. La photo de la [Figure 6.18](#) présente, dans le coin inférieur gauche, une zone délavée verdâtre – peut-être causée par un reflet parasite – qui, si elle était éliminée, sauverait la photo. Il devrait être possible de l'assombrir en appliquant sélectivement l'outil Densité + sur une seule couche à la fois.

Dans l'illustration de gauche, le reflet est visible dans chacune des couches. À droite, après une retouche avec l'outil Densité +, il a disparu et la photo ne s'en porte que mieux.

Outre l'outil Densité +, vous pouvez utiliser les outils Densité -, Goutte d'eau, Netteté et Doigt, de même que le Pinceau, et peindre en noir, en blanc ou en gris. Vous pouvez aussi appliquer les commandes Niveaux et Courbes sur une couche, voire dans une sélection faite dans une couche. N'hésitez jamais à n'intervenir que sur une couche à la fois pour améliorer l'ensemble d'une image.

Examinez de nouveau les deux palettes Couches de la [Figure 6.18](#). À droite, la couche Vert est active, et elle seule est affichée (remarquez l'icône de visibilité en forme d'œil). Les autres couches sont invisibles et seule la représentation en niveaux de gris de la couche Vert apparaît dans la fenêtre. À gauche, la couche Rouge est active, mais la totalité des couches est affichée, ce qui permet de se rendre compte de l'effet général.



Dans certains cas, vous désirerez n'afficher qu'une couche, par exemple pour équilibrer sa gamme de tons, mais le plus souvent vous préférerez voir l'image dans son intégralité. Cliquez dans la couche (ou Maj + cliquez dans les deux couches) dans laquelle vous désirez intervenir. Cliquez ensuite dans la couche composite, tout en haut du panneau, pour afficher toutes les couches à la fois.

Figure 6.18 : Le reflet se manifeste seulement dans une partie de chaque couche. Il pourra être éliminé manuellement.



Couleurs de peaux

L'une des tâches les plus ardues dans Photoshop, mais des plus importantes, est de s'assurer que les tons de la peau – les carnations – sont corrects. Leurs variétés sont nombreuses et varient d'un endroit du corps à un autre et selon le moment de l'année. Donner une belle apparence à la peau est souvent un véritable défi dont on ne saurait faire l'économie.

Dans une image, la peau attire toujours l'attention, même si la personne photographiée n'est pas le sujet. L'œil se porte en effet tout naturellement vers les gens. Certes, pas toujours du premier coup d'œil, mais tôt ou tard.

Vous découvrirez aussi que les variantes peu naturelles d'une carnation sont aussitôt remarquées. Combien de fois avez-vous pensé d'une personne qu'elle paraît pâle, rougeaude, qu'elle a reçu un coup de soleil, qu'elle est bronzée ou alors carrément malade ? Tous ces jugements sont fondés sur l'apparence de la peau.

Les valeurs chromatiques de diverses carnations que montre la [Figure 6.19](#) ne sont données qu'à titre indicatif, car elles varient sensiblement selon les individus. Je vous les ai préparées pour vous aider à évaluer les teintes, en gardant toutefois à l'esprit que la carnation réelle du sujet et les conditions d'éclairage jouent un rôle déterminant.

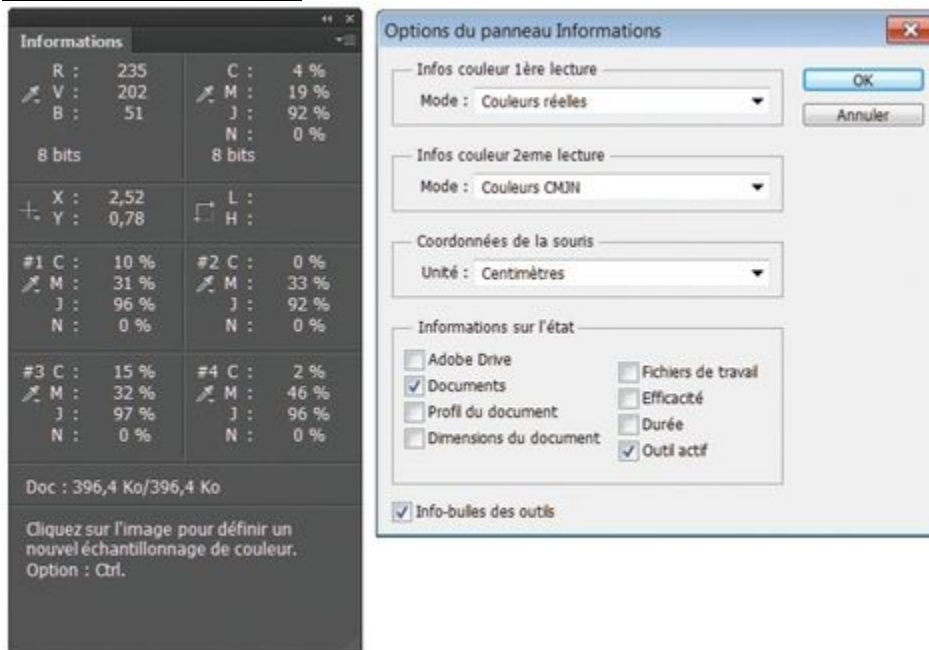
Figure 6.19 : Ces valeurs ne sont qu'indicatives. La réalité est plus riche et plus complexe.

Les teintes de peau				
	Caucasien clair	Caucasien foncé	Afro-américain	Asiatique
Tons clair	C=4 M=17 J=15 N=0	C=11 M=35 J=42 N=0	C=5 M=14 J=22 N=0	C=3 M=11 J=13 N=0
Tons moyens	C=14 M=35 J=35 N=0	C=14 M=38 J=49 N=0	C=23 M=50 J=63 N=5	C=12 M=35 J=42 N=0
Tons foncés	C=31 M=63 J=71 N=31	C=35 M=64 J=73 N=27	C=35 M=67 J=72 N=52	C=29 M=60 J=56 N=25

Notez que les valeurs sont indiquées pour le mode CMJN, même si vous travaillez sur une image RVB. Ouvrez le panneau Informations, déployez son menu et choisissez Options. Déroulez le menu Informations couleur 2ème lecture et choisissez Couleurs CMJN ([Figure 6.20](#)).

Figure 6.20 :

Configurez les informations du panneau éponyme via sa boîte de dialogue d'options.



Rappelez-vous que des échantillonneurs de couleur peuvent être placés dans l'image, afin de suivre les modifications dans le panneau Informations. Affichez également le mode CMJN dans le panneau en cliquant sur la pipette de chacun des modes de couleur.



Au risque d'être insistant, je rappelle que les valeurs de carnation ne sont que des indications. Utilisez-les comme point de départ, mais fiez-vous ensuite à vos yeux et à votre jugement.

7

Le module Adobe Camera Raw

Dans ce chapitre :

- ▶ Tirer profit des avantages du format RAW.
 - ▶ Évaluer la compatibilité RAW.
 - ▶ Utiliser le module Camera Raw.
-

Il n’y a pas si longtemps, faire des photos au format RAW était réservé à une élite fortunée. Ce remarquable format sert à enregistrer des images dont les données graphiques n’ont à aucun moment été traitées – ce sont des données brutes –, ce qui octroie à l’utilisateur un contrôle complet sur leur apparence finale. À présent, des appareils photo d’un prix abordable sont capables de “photographier en RAW”. Les avantages de ce format de fichier sont séduisants.

Dans ce chapitre, vous découvrirez en quoi le format RAW diffère des autres formats de fichier, et en quoi ces différences sont décisives. Vous apprendrez aussi à déterminer si vous avez ce qu’il faut pour travailler en RAW, et si le module Camera Raw 7 de Photoshop CS6 sera en mesure d’exploiter vos fichiers. La majeure partie de ce chapitre est consacrée à cet outil.



Comprendre le format RAW

Fondamentalement, le format RAW n'est qu'un ensemble de données d'image non traitées. Il existe en une foule de variantes, et parfois même en plusieurs au sein même d'une marque d'appareils photo. De plus, chacune a sa propre extension de fichier (.crw, .cr2, .nef, etc.) et beaucoup ont des spécificités qui les rendent incompatibles entre elles (*NdT* : C'est un peu l'histoire du RAW des villes et du RAW des champs). Pour compliquer les choses, chaque fabricant se fait un malin plaisir de bidouiller ses formats propriétaires, qui changent régulièrement. Mais, à la base, fondamentalement, c'est quand même du RAW. Vérifiez dans son manuel si votre appareil photo est capable d'enregistrer dans un autre format que JPEG ou TIFF. Si oui, c'est probablement dans une variante du RAW.

Fort heureusement, Adobe procède régulièrement à des mises à jour de Camera Raw, le module pour Photoshop illustré à la [Figure 7.1](#), l'agréant des fonctionnalités offertes par les nouveaux appareils dès leur sortie. D'où l'intérêt de mettre régulièrement les modules – ou plug-ins – eux aussi à jour. Cela dit, sachez qu'acheter le tout dernier modèle d'appareil

photo numérique vous obligera sans doute à utiliser son logiciel, car il risque de s'écouler un certain temps avant que Camera Raw soit mis à jour pour le prendre en compte.

Figure 7.1 :

L'impressionnant module Camera Raw est décortiqué dans ce chapitre.



Sur la [Figure 7.1](#), vous remarquez la présence de vignettes dans le volet gauche de l'interface. Cela tient au fait que j'ai sélectionné plusieurs images dans la boîte de dialogue Ouvrir de Photoshop (ou dans Adobe Bridge). Cliquez sur la vignette de l'image que vous désirez modifier dans Camera Raw. Si toutes les images présentes ont besoin de la même correction,

cliquez sur le bouton Tout sélectionner, puis sur le bouton Synchroniser.

Adobe met gratuitement à votre disposition le programme DNG Converter. Il permet de convertir les images RAW au format open source DNG. Bien que certains constructeurs aient intégré ce format dans leurs appareils photo numériques, on l'utilise bien plus pour assurer la pérennité de nos photos que pour la prise de vue. Cet utilitaire va effectuer une copie de vos fichiers RAW au format DNG. Ainsi, vous serez toujours certain de pouvoir ouvrir vos images même si le format RAW propriétaire de votre appareil est un jour abandonné par son constructeur. Adobe Camera Raw n'intègre pas de convertisseur de ce type. Il faut donc vous en remettre à DNG Converter. Téléchargez-le sur le site Adobe à www.adobe.fr.

Qu'a de plus le RAW ?

Les appareils photo utilisant le format RAW enregistrent des données d'image non traitées. Lorsque vous photographiez en TIFF ou en JPEG, l'appareil manipule les données graphiques et leur applique divers traitements. Mais qu'en est-il du RAW ? Partant du principe que vous savez apprécier la bonne bouffe, je vais recourir à une analogie culinaire.

Supposons que vous avez acheté une lasagne surgelée que vous avez réchauffée dans le four à micro-ondes. Elle est sans doute bonne à manger et vous l'avez appréciée. Le chef qui a conçu ce plat a utilisé une recette spéciale destinée à plaire au plus grand nombre, en espérant qu'elle ne rebuterait que très peu de consommateurs. Au moment de mettre la lasagne dans le four, vous avez plusieurs options : suivre scrupuleusement les instructions sur la boîte ou l'agréments de sel, de poivre et peut-être d'une rasade d'huile piquante.

En revanche, ce que vous ne pouvez pas faire avec cette lasagne surgelée, c'est extraire l'excès de sel et les mauvaises graisses qui s'y trouvent. Pas moyen non plus de remplacer l'huile mise à la fabrication par du beurre, ni d'ôter l'ail si vous ne l'aimez pas. Bref, vous êtes plus ou moins obligé de vous en tenir à ce que vous avez acheté. Vous pourriez bien sûr napper la lasagne d'un coulis de colorant alimentaire bleu pour créer un effet spécial, mais vous ne ferez croire à personne que c'est de la grande cuisine.

Le RAW, c'est du pareil au même. Si vous n'êtes pas trop exigeant, optez pour le JPEG. Il est à la photo numérique ce que le micro-ondes est à la cuisine. Mais si vous avez des ambitions culinaires et photographiques, si pour vous l'art ce n'est pas du cochon, vous opterez pour le format RAW. Vous éviterez ainsi toutes les limitations à la retouche qu'inflige le prétraitement des images, et vous bénéficierez en prime d'une très grande souplesse. La lasagne sera plus appétissante en photo que dans l'assiette.

Travailler en RAW

Il existe une différence fondamentale entre une image au format RAW et celles au format JPEG ou TIFF : vous ne modifiez en réalité jamais le fichier RAW. Les modifications apportées à l'image sont enregistrées sous forme de métadonnées, c'est-à-dire de données "non image" enregistrées avec les données graphiques, ou dans un fichier annexe si les informations ne peuvent être incluses comme métadonnées. Ces fichiers annexes ont le même nom que le fichier d'image, mais leur extension est **.xmp** ; ils doivent être stockés dans le même dossier que le fichier d'image correspondant. Les réglages étant enregistrés séparément plutôt qu'appliqués aux images, les données d'origine restent inchangées, prêtes à être

retravaillées à volonté, autant de fois que vous le désirez. Elles sont toujours brutes, sans dégradation.



Les fichiers annexes portent le même nom que les fichiers image dont ils dépendent. Par conséquent, veillez à enregistrer ces fichiers texte dans le même dossier que les fichiers image. Si vous ne respectez pas cette règle, le contenu des fichiers **.xmp** ne s'ouvrira pas en même temps que l'image. C'est exactement comme si vous n'aviez fait aucune manipulation sur le fichier RAW.



Quand vous photographiez en RAW, vous pouvez ignorer tous les réglages autres que l'ouverture, la vitesse, la sensibilité ISO et, bien sûr, la distance. Tout le reste peut être ajusté dans le module Camera Raw. Toutefois, du fait que le format RAW octroie significativement plus de ressources à l'enregistrement des tons clairs qu'à celui des tons foncés, il n'est pas inutile de se concentrer sur les hautes lumières lors de la prise de vue. Si ces dernières le permettent, vous pouvez réallouer une partie de la gamme de tons aux ombres, ce qui les détaille tout en réduisant le bruit numérique.

Sachez qu'en plus du module Camera Raw de Photoshop CS6 vous disposez du logiciel fourni avec votre appareil photo numérique, et peut-être même d'autres programmes, selon la marque de votre équipement. (Deux programmes très puissants dédiés aux photographes numériques concurrencent Adobe Camera Raw. Il s'agit d'Aperture d'Apple et d'Adobe Lightroom 4.) Lequel de ces logiciels est le meilleur ? Comme souvent, le terme "meilleur" est relatif. Par exemple, le logiciel fourni par Nikon est fabuleux pour le traitement de la netteté des fichiers .nef, mais n'offre pas autant de fonctionnalités que Camera Raw. Si la netteté est votre souci quotidien, optez pour

le logiciel de Nikon. Sachez toutefois que vos fichiers RAW ne peuvent pas être traités par le logiciel d'un fabricant de matériel photo et ensuite par Camera Raw. En revanche, les données peuvent être traitées par chacun d'eux, puis reprises dans Photoshop lui-même.



La boîte de dialogue Enregistrer sous propose l'enregistrement au format de fichier RAW. Or, le format RAW de Photoshop est incompatible avec le module Camera Raw, et n'octroie pas la possibilité d'utiliser le format RAW avec votre appareil photo numérique. Il est cependant indispensable pour certains logiciels graphiques et d'animation haut de gamme qui importent des images Photoshop.

Avez-vous ce qu'il faut ?

Pour prendre des photos au format RAW, il suffit d'un appareil capable de le faire. Mais pour travailler sur ces images dans Photoshop, il vous faut l'appareil et le logiciel capables de traiter les fichiers RAW. Pour travailler les images dans le module Camera Raw de Photoshop, votre appareil photo doit figurer dans la liste du matériel reconnu par Camera Raw. Adobe la met régulièrement à jour afin d'assurer la compatibilité avec les derniers modèles sortis, mais aussi avec les derniers petits changements que ces pinailleurs de fabricants apportent à leurs versions propriétaires du format RAW (il faudrait vraiment qu'ils adoptent tous le format DNG !). Vérifiez à cette adresse si une nouvelle version de Camera Raw est sortie, sans oublier de consulter les instructions pour l'installation :

<http://www.adobe.fr/products/photoshop/cameraraw.html>

Travailler sur des images au format RAW exige un autre élément qui vous manque peut-être : le temps. Ouvrir le module Camera Raw, procéder aux indispensables réglages de l'image puis la transférer dans Photoshop, tout cela prend du temps. C'est sûr, les interventions dans Camera Raw éliminent la nécessité de nombreux réglages dans Photoshop, mais travailler dans Camera Raw peut paraître plus lent. En fait, cela dépend de votre ordinateur. Camera Raw peut même s'avérer plus rapide à l'usage, car les réglages de tons, la correction des couleurs, l'amélioration de la netteté et la réduction du bruit se trouvent tous à un seul emplacement : vous n'avez plus à attendre que les filtres aient été appliqués avant de pouvoir accéder à une autre boîte de dialogue.

Camera Raw et les fichiers JPEG et TIFF

Camera Raw permet de travailler avec les fichiers au format JPEG et TIFF. Bien que cette fonction ne se substitue pas à la prise de vue au format RAW puisque les images JPEG et TIFF sont traitées par l'appareil photo numérique avant de vous être délivrées, elle apporte une grande souplesse dans le traitement de ces deux types de formats. Lorsque vous effectuez des réglages dans Adobe Camera Raw, des instructions les concernant sont enregistrées dans un fichier de métadonnées au lieu d'être directement appliquées aux pixels de votre image. *De facto*, l'image d'origine n'est jamais altérée. Ce fichier texte sera actualisé dès que vous souhaiterez effectuer de nouveaux réglages sur l'image. Vous pouvez donc obtenir des dizaines de versions différentes de l'image

sans jamais les dupliquer ni altérer les originaux. Vous créez en effet des dizaines de fichiers de métadonnées. Dans la version Mac de Photoshop CS6, vous pouvez ouvrir un fichier JPEG ou TIFF dans Camera Raw *via* la boîte de dialogue Ouvrir de Photoshop. Commencez par cliquer sur Fichier/Ouvrir. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez le fichier qui vous intéresse. Ensuite, dans la liste Format, sélectionnez Camera Raw. Enfin, cliquez sur le bouton Ouvrir. L'image s'ouvre dans Adobe Camera Raw. En revanche, sur Mac et PC, si vous souhaitez systématiquement ouvrir les fichiers JPEG avec Camera Raw, affichez la boîte de dialogue Préférences de Photoshop CS6 (pas d'Adobe Camera Raw). Dans le volet Gestion des fichiers, cliquez sur le bouton Préférences de Camera Raw. Dans la section Gestion des fichiers JPEG et TIFF, déroulez la liste JPEG. Choisissez l'option Ouverture automatique de tous les fichiers JPEG pris en charge. Dans ce cas, ne passez pas par Photoshop. Affichez vos images JPEG et TIFF dans Adobe Bridge. Faites un clic droit sur une des photos JPEG ou TIFF et, dans le menu contextuel, choisissez Ouvrir dans Camera Raw.

Travailler avec Camera Raw

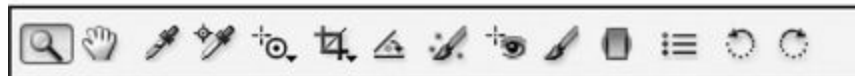
Dans Photoshop, la clé de voûte des capacités RAW est le module Camera Raw. Bien qu'une image puisse être ouverte directement depuis Adobe Bridge, le gestionnaire de fichiers installé en même temps que Photoshop (voir Chapitre 4), le recours à Camera Raw indique clairement que vous désirez utiliser les réglages enregistrés sous forme de métadonnées. Si l'image est ouverte dans Photoshop, vous manipulez les pixels

directement, et donc des métadonnées. En revanche, avec Camera Raw, vous ne touchez jamais à l'image, mais seulement à ses métadonnées enregistrées dans le fichier ou dans un fichier annexe. Comme le montre la [Figure 7.1](#) un peu plus haut dans ce chapitre, l'interface de Camera Raw contient nombre d'outils et de curseurs. Même si vous n'utiliserez pas toutes ces fonctionnalités, nous les passerons néanmoins en revue.

Les outils et les options d'aperçu

Dans le coin supérieur gauche de Camera Raw (voir [Figure 7.2](#)). En plus des outils standard comme Zoom, Main, Balance du blanc, Échantillonnage de couleurs, Recadrage, Redressement et Retouche, vous disposez des outils Pinceau retouche et Filtre gradué. À droite des outils, un bouton permet d'accéder aux préférences de Camera Raw, et deux autres gèrent la rotation de l'image.

Figure 7.2 : Les 11 outils de perfectionnement de vos images de Camera Raw.



Quand vous ouvrez plusieurs images avec Camera Raw, l'icône de la corbeille s'affiche à droite des boutons de rotation. Il suffit de cliquer dessus pour que les fichiers sélectionnés dans le volet gauche soient immédiatement supprimés de l'interface de Camera Raw. Ils sont envoyés dans la corbeille de votre ordinateur. N'effectuez cette opération que si vous êtes certain de vouloir vous débarrasser définitivement des images en question.

Les outils Zoom et Main fonctionnent comme vous le supposez. Le Zoom (la loupe) permet d'effectuer des agrandissements sur des zones spécifiques de l'image, puis de revenir à une échelle d'affichage permettant de voir la totalité de l'image. L'outil Main permet de se déplacer dans l'image quand vous zoomez. Avec l'outil Balance du blanc, il suffit de cliquer sur une zone de l'image qui devrait être grise pour lui assigner la bonne température de couleurs et ainsi éliminer la couleur dominante. En un seul clic, vous réglez correctement ce qui vous demanderait beaucoup d'efforts à obtenir avec les curseurs Température et Teinte. Bien entendu, si vous vous trompez en désignant une couleur qui, en réalité, n'est pas grise, cliquez n'importe où. Ensuite, ajustez la balance des couleurs en jouant sur la valeur des paramètres Température et Teinte.

Quand vous placez des échantillonneurs de couleur – jusqu'à neuf – dans l'image, en cliquant avec l'outil Échantillonnage de couleur, leurs valeurs sont affichées sous les outils, comme à la [Figure 7.1](#). Si vous n'en avez pas utilisé, cette zone est rétractée, libérant ainsi plus de place pour l'image. L'outil Échantillonnage de couleur de Camera Raw fonctionne exactement comme celui de Photoshop (voir Chapitre 6). Vous pouvez glisser les réticules d'échantillonnage pour afficher les valeurs d'une autre couleur. Pour supprimer un réticule, appuyez sur Option/Alt et cliquez dessus. Le pointeur de la souris prend, pour la circonstance, la forme d'une paire de ciseaux dès que vous le placez sur le réticule. Lorsque vous déplacez l'outil Échantillonnage de couleur sur l'image, les valeurs RVB de la couleur sous laquelle se trouve le pointeur de la souris sont affichées sous l'histogramme.

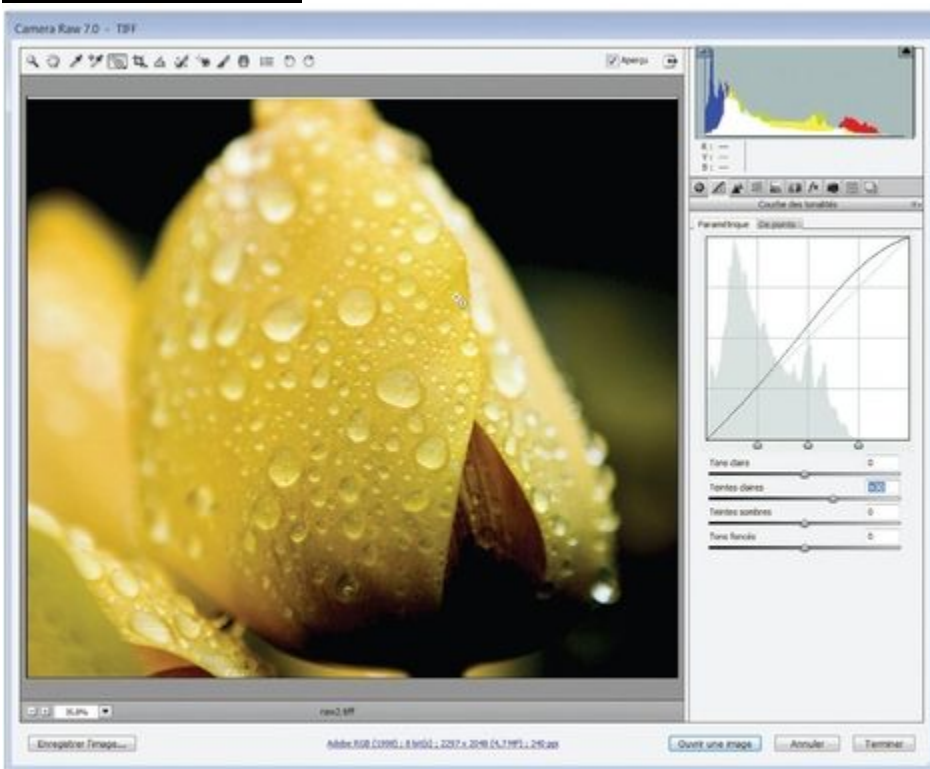
L'échantillonnage de couleur est parfait pour être certain de ne pas griller les hautes lumières, qui deviendraient toutes blanches, ou de boucher les ombres, qui deviendraient noires. Placez un échantillonneur de couleur dans une zone très claire et dans une zone très foncée, et les deux autres échantillonneurs

à des endroits stratégiques. Personnellement, j'aime bien en positionner un à un endroit neutre, gris moyen de préférence, et l'autre dans une partie de l'image importante. Un échantillonneur peut être déplacé avec l'outil Échantillonnage de couleur ; tirez-le hors de l'image pour le supprimer. Pour les supprimer tous, cliquez sur le bouton Effacer les échantillonnages.

L'excellent outil Réglage ciblé, illustré à la [Figure 7.3](#), permet d'effectuer des réglages sélectifs. Activez-le. Ensuite, dans le volet droit, choisissez le type de modification que vous désirez apporter à votre image, comme Courbes des tonalités sur la [Figure 7.3](#). Placez l'outil sur la partie de l'image dont vous souhaitez modifier le réglage. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, et faites glisser l'outil vers le haut ou le bas, la gauche, ou la droite. Avec la Courbe des tonalités, je peux modifier ainsi une plage tonale spécifique de l'image. Vous remarquez alors que, dans les paramètres du volet Courbe des tonalités, les curseurs s'ajustent en fonction des mouvements que vous imprimez à l'outil.

Maintenez le bouton de la souris enfoncé sur l'outil Recadrage pour sélectionner un *rapport hauteur/largeur*, comme le montre la [Figure 7.4](#). Ensuite, cliquez dans l'image et, sans relâcher le bouton de la souris, tracez un cadre de sélection autour de la zone de l'image que vous désirez conserver. En fonction de la direction que vous imprimez à la formation de ce cadre, il adopte automatiquement le mode portrait ou paysage, tout en respectant le rapport de hauteur et de largeur que vous avez choisi. Une fois ce cadre créé, vous pouvez le redimensionner en faisant glisser un de ses quatre points d'ancrage. Vous pouvez aussi faire pivoter la zone de recadrage. Pour cela, placez le pointeur de la souris en dehors du cadre. Il prend alors la forme d'une double flèche incurvée. Cliquez et, sans relâcher le bouton de la souris, faites glisser cette flèche vers le haut ou le bas.

Figure 7.3 : Cliquez dans l'image et faites glisser l'outil Réglage ciblé pour altérer ici une plage de tonalités spécifiques.



Si vous faites glisser verticalement ou horizontalement l'outil Redressement, par exemple le long d'un mur ou de la ligne d'horizon, une zone de recadrage est définie en fonction de cet alignement opéré.

Dès que vous avez recadré, cliquez sur le bouton Ouvrir une image ou Terminer. Si, au final, vous ne désirez pas recadrer, maintenez le bouton de la souris enfoncé sur l'outil Recadrage, et choisissez Effacer le recadrage. Vous obtiendrez un résultat identique si vous appuyez sur la touche Echap ou Retour arrière de votre clavier.

Figure 7.4 : L'outil Recadrage préserve le rapport hauteur/largeur.



L'outil Retouche des tons directs permet d'effectuer des corrections mineures directement dans la boîte de dialogue Camera Raw. Comme le montre la [Figure 7.5](#), il offre des possibilités proches de celles des outils Tampon de duplication et Correcteur. Toutefois, son utilisation est quelque peu différente :

Figure 7.5 : L'outil Retouche des tons directs de Camera Raw permet de corriger ou de dupliquer.



1. Cliquez dans la zone que vous désirez dupliquer ou corriger.
 2. Tracez un cercle en partant du centre de l'élément concerné par votre retouche.
- Vous pouvez affiner le diamètre du cercle en modifiant la valeur du

paramètre Rayon.

Un cercle rouge apparaît, puis quelques secondes plus tard un cercle vert légèrement éloigné du rouge.

3. Positionnez le cercle source (vert) et celui de destination (rouge).

Pour cela, il suffit de placer le pointeur de la souris dans le cercle, et de le faire glisser sur la bonne partie de l'image. Ainsi, le cercle rouge devra couvrir la zone à corriger, et le cercle vert la zone où sont prélevés les pixels "propres" à appliquer dans le cercle rouge.

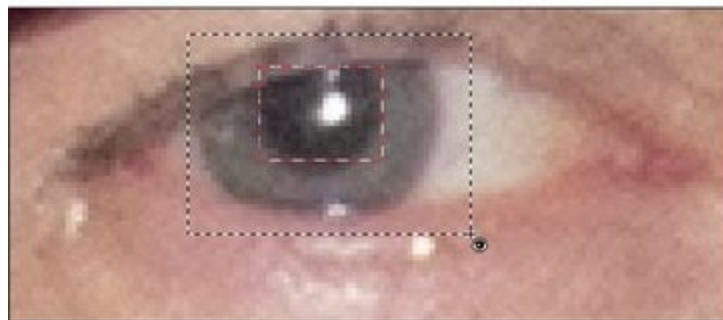
Pour redimensionner les cercles, placez le pointeur de la souris sur le bord de l'un d'eux, cliquez et faites-le glisser. Vous pouvez également redimensionner les cercles en utilisant le curseur du paramètre Rayon.

4. Répétez, acceptez ou effacez.

Cliquez en dehors des cercles pour accepter la modification et commencer une nouvelle correction ou duplication. Pour effectuer d'autres modifications, il suffit de changer d'outil. L'activation d'un autre outil a pour effet de valider la correction en cours. Pour annuler la correction avant de l'appliquer, cliquez sur le bouton Tout effacer.

L'outil Retouche des yeux rouges permet d'éliminer automatiquement et facilement les yeux de lapin albinos qui viennent défigurer certains portraits magnifiques comme le montre la [Figure 7.6](#). Dès que vous activez cet outil, deux curseurs font leur apparition : Taille et Obscurcir.

Figure 7.6 : Réduisez les yeux rouges diaboliques directement dans Camera Raw.



Vous disposez d'un outil Pinceau de retouche qui permet d'appliquer plusieurs types de retouche sur une même image ([Figure 7.7](#)). Il suffit pour cela de cliquer dans l'image. Un point de contrôle apparaît. Faites glisser le pinceau pour retoucher la zone qui vous intéresse en définissant les

différentes valeurs des paramètres (dans le volet de droite). Si l'option Ajouter est active, cliquer dans l'image crée un nouveau point de contrôle autorisant la correction d'une autre zone de l'image avec de nouvelles valeurs. Bien entendu, vos corrections sont toujours modifiables. Il suffit de cliquer sur un point de contrôle existant, puis de changer la valeur de ses paramètres.

Avec l'outil Filtre gradué, placez le curseur dans la partie droite de la zone à corriger. Cliquez et faites glisser l'outil de manière rectiligne pour couvrir la zone à corriger ([Figure 7.8](#)). Par défaut, le réglage est appliqué en pleine puissance, puis il s'atténue progressivement jusqu'à être nul en bas de la photo. Vous pouvez redéfinir la zone couverte par ce filtre gradué en cliquant sur un bouton et en le faisant glisser. Vous pouvez également faire pivoter la zone pour appliquer un dégradé en fonction d'un certain angle.

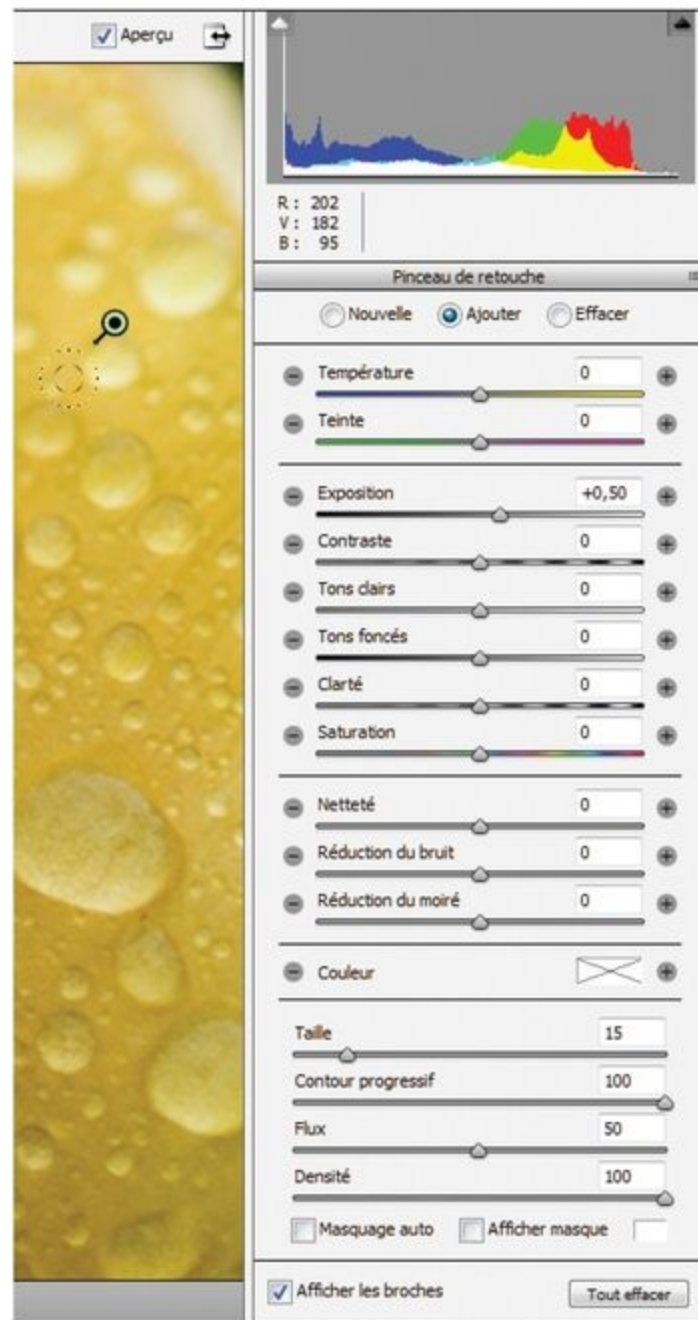
À droite des outils de la boîte de dialogue Camera Raw, vous trouvez des boutons de rotation. Chacun fait pivoter l'image par incrémentations de 90 degrés dans la direction indiquée par le bouton. Vous pouvez accéder rapidement aux préférences de Camera Raw. Pour cela, cliquez sur le bouton du même nom ou appuyez sur le raccourci clavier ⌘/Ctrl + K.

Voici quelques modifications que vous pouvez apporter aux préférences de cet utilitaire :

✓ **Enregistrer les paramètres de l'image dans des fichiers annexes.** Il s'agit du paramètre par défaut, ce qui représente un excellent choix. Lorsque Camera Raw ne peut pas enregistrer directement les données dans un fichier de métadonnées, il est possible de tout enregistrer dans la base de données Camera Raw. Le problème est que vous perdez absolument toutes les informations si la base de données est endommagée ou corrompue. L'avantage des fichiers annexes est que

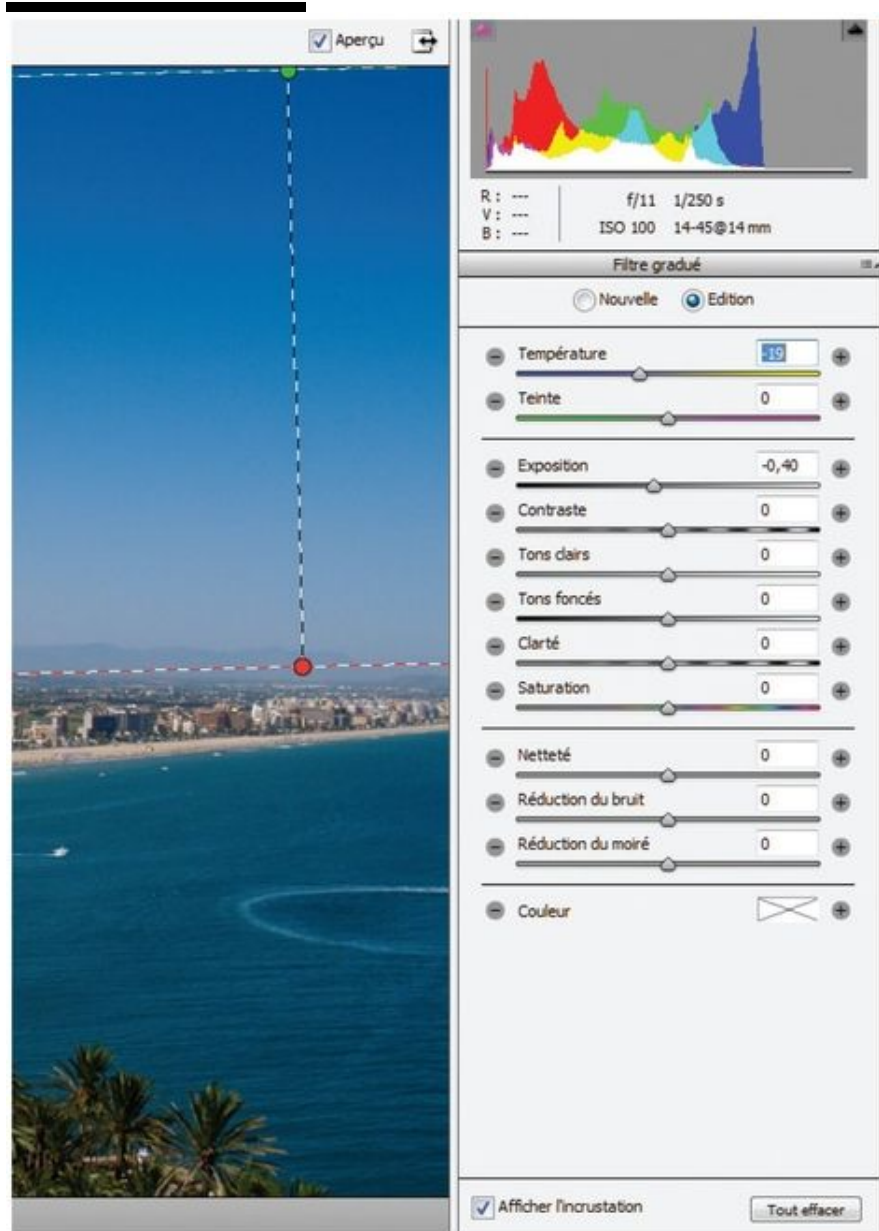
vous pouvez toujours faire une sauvegarde sur un autre disque dur.

Figure 7.7 : Camera Raw sait maintenant faire des réglages ciblés.



➤ **Les paramètres par défaut de l'image.** Si vous utilisez plusieurs appareils photo, il est judicieux d'utiliser des paramètres par défaut pour chacun d'eux. La sauvegarde d'un nouvel appareil par défaut est expliquée plus loin dans ce chapitre.

Figure 7.8 : Comme si vous utilisiez un filtre gris à la prise de vue, mais avec beaucoup plus de souplesse ici.



➤ **Mettre à jour les aperçus DNG.** Si vous travaillez avec le convertisseur DNG d'Adobe et que vous créez des copies DNG de vos images, souhaitez-vous que les derniers réglages appliqués soient reproduits dans les aperçus du fichier? (L'aperçu JPEG est utilisé par le système d'exploitation et d'autres programmes de votre ordinateur qui ne sont pas capables de lire les fichiers DNG.) Ces aperçus peuvent également être affichés en taille réelle.

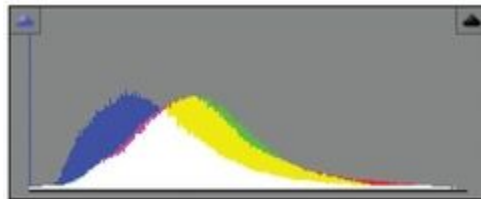
Vous pouvez également spécifier les préférences d'ouverture des fichiers TIFF et JPEG dans Camera Raw. Dans ce cas, chaque fois que vous souhaitez ouvrir une image de ce type dans Photoshop, elle passera d'abord dans l'interface de Camera Raw. L'intérêt de retoucher une image JPG dans Camera Raw est que vous n'altérez jamais son fichier d'origine à l'inverse d'une modification dans Photoshop suivie d'un enregistrement au format JPEG. En effet, dans ce cas, vous appliquez une nouvelle compression à une image JPEG déjà compressée. Ceci risque d'en altérer la qualité.

L'histogramme

En raison de la nature brute des images RAW, l'histogramme que vous apercevez en haut à droite de l'interface (voir [Figure 7.9](#)) est généralement plus important que celui du panneau Histogramme de Photoshop. Gardez un œil dessus pendant que vous réglez des curseurs. Vous éviterez ainsi de griller les hautes lumières (quand l'extrémité droite de l'histogramme commence à grimper au mur) et de boucher les ombres (quand la partie gauche est trop haute). Les valeurs R, V et B au-dessus de l'histogramme représentent la valeur du pixel sous le pointeur, lorsque celui-ci se trouve dans l'image.

L'histogramme de Camera Raw montre non seulement la répartition des valeurs tonales, mais aussi la répartition dans les couches. La [Figure 7.9](#) montre que la couche Bleu, prédominante à gauche, contient beaucoup de pixels foncés. Cela peut correspondre à nombre de situations. Mais, comme la répartition du bleu est bonne sur l'ensemble de l'histogramme, il est quasiment certain que le tas de bleu à gauche indique la présence d'une grande quantité de jaune dans l'image (en mode RVB, le bleu et le jaune sont des couleurs antagonistes). Comme toujours, rappelez-vous que l'image que vous voyez l'emporte toujours sur les informations fournies par l'histogramme.

Figure 7.9 : Basez-vous sur l'histogramme pour préserver les hautes lumières et les ombres.



Pour afficher les zones d'écrapage dans les tons foncés et les tons clairs de l'histogramme, cliquez sur les triangles situés en haut à gauche et à droite de la zone d'affichage de l'histogramme. Partout où les tons foncés sont des noirs purs, c'est-à-dire des zones ne contenant aucun détail, vous voyez une incrustation bleu uni. Partout où les tons clairs sont saturés, c'est-à-dire affichent un blanc pur ne permettant de distinguer aucun détail de l'image, vous voyez une incrustation blanc uni. (La correction des problèmes d'écrapage en utilisant les curseurs Exposition, Noirs, Luminosité et Lumière d'appoint est expliquée plus loin dans ce chapitre.) Pour masquer ces avertissements chromatiques, cliquez de nouveau sur les triangles.

La zone d'aperçu

Comme vous le constatez dans la [Figure 7.1](#), l’aperçu de l’image occupe la plus grande partie de Camera Raw afin que vous puissiez évaluer efficacement vos interventions. L’interface de Camera Raw peut être redimensionnée en la tirant par son coin inférieur droit. La représentation de l’image risque cependant de pâtir de ce genre de manipulation. En bas à gauche, un menu déroulant contient plusieurs facteurs de zoom. Deux boutons de zoom en avant et en arrière se trouvent juste à côté. Ils s’ajoutent à l’outil Zoom. Contrairement à Photoshop, le facteur d’agrandissement de Camera Raw ne dépasse pas 400 %.

Dans le coin supérieur droit de la zone d’aperçu, vous constatez la présence d’une option libellée Aperçu. Elle permet d’apprécier la différence entre les réglages que vous venez d’effectuer et l’image d’origine, ou tout au moins des précédents réglages effectués dans Camera Raw. À droite de l’option Aperçu, vous découvrez un bouton qui permet d’activer et de désactiver le mode Plein écran. Si vous cliquez dessus, l’interface de Camera Raw occupe la totalité de votre moniteur. Seule la barre de titre du programme disparaît. Les utilisateurs d’un Macintosh ne pourront plus accéder au Dock. Pour revenir au mode d’affichage normal de Camera Raw, cliquez de nouveau sur ce bouton d’activation et de désactivation du mode plein écran.

Les options de flux de production et les paramètres prédéfinis

Sous la fenêtre d’aperçu, une ligne de texte bleue indique les options de flux de production. Les choix effectués ici définissent la dimension en pixels, la profondeur de couleur, la résolution et même le profil colorimétrique qui sera utilisé dans Photoshop. Pour les modifier, cliquez sur la ligne. Vous accédez à une boîte de dialogue.

Voici les options du flux de production :

✓ **Distance** : Camera Raw ne contient que quatre espaces de couleur: Adobe RGB, ColorMatch RGB, ProPhoto RGB et sRGB. Un *espace de couleur* (voir Chapitre 6) définit le nombre de couleurs disponibles dans une image.



L'espace de couleur PhotoPro RGB propose le *gamut* – le nombre de couleurs exploitables – le plus étendu, ce qui minimise le risque de voir des couleurs réduites à des valeurs équivalentes. Si l'image comporte des couleurs extrêmes, sélectionnez l'espace ProPhoto en 16 bits par couche dans Camera Raw, puis choisissez la commande de Photoshop Édition/Convertir en profil afin d'obtenir le profil approprié, sans doute Adobe RGB ou sRGB. Sélectionnez le mode Colorimétrie Relative.

✓ **Profondeur** : Une grande profondeur de couleur favorisant la diversité dans les couleurs, vous sélectionnerez le codage sur 16 bits par couche. Par la suite, vous la réduirez peut-être à 8 bits/couche dans Photoshop avec la commande Image/ Mode/8 bits-couche. Ce sera le cas si vous comptez enregistrer l'image en JPEG (pour le Web, par exemple) ou en CMJN, ou si la taille du fichier en 16 bits par couche est trop élevée pour votre imprimante. La conversion à 8 bits est aussi une option lorsque l'espace de stockage est limité. Nous reviendrons plus en détail sur la profondeur de couleur au Chapitre 6.

✓ **Taille** : Vous avez le choix entre des dimensions de pixels applicables à votre image. Par défaut, la dimension en pixels native de l'appareil photo est

sélectionnée, mais vous pouvez la réduire ou l'augmenter. Pour augmenter le rééchantillonnage, Camera Raw utilise une variante de l'algorithme Bicubique plus net. Si vous recadrez l'image dans Camera Raw, les dimensions des pixels sont ajustées proportionnellement.

✓ **Résolution** : C'est une instruction concernant la taille des pixels envoyée au périphérique d'impression. Elle peut être définie dans Camera Raw ou, plus tard, dans la boîte de dialogue Taille de l'image de Photoshop (avec la commande Rééchantillonnage désélectionnée). Si votre appareil incorpore une résolution que Camera Raw peut lire, elle sera bien évidemment utilisée. En règle générale, 300 ppp est une bonne résolution pour les images destinées à l'impression.



✓ **Plus net pour** : Nouveauté de CS6, ce menu local permet de choisir un type de renforcement de la netteté en fonction du papier utilisé pour l'impression de l'image. Cette netteté s'ajoute à celle que vous aurez préalablement déterminée dans l'onglet Détails d'Adobe Camera Raw.

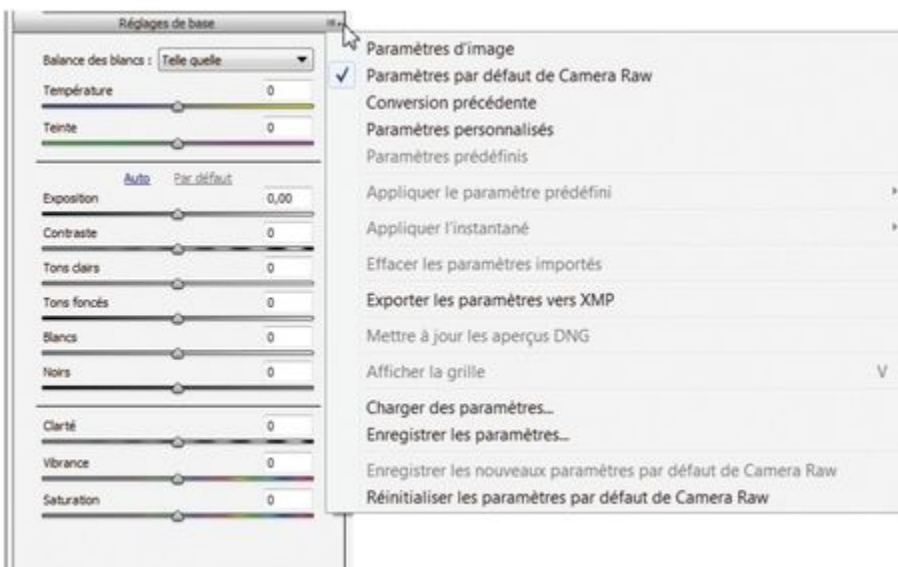
✓ **Ouvrir dans Photoshop comme objets dynamiques** : Cette option permet d'ouvrir automatiquement l'image traitée dans Camera Raw comme un objet dynamique de Photoshop. Les objets dynamiques sont étudiés au Chapitre 10. Ils peuvent être redimensionnés et subir de multiples transformations avec un minimum de dégradation de l'image. La grande nouveauté des objets dynamiques est que CS6 permet de leur appliquer des filtres dynamiques. Il s'agit de filtres qui agissent comme des calques de réglages. Ils sont donc modifiables à tout

moment et ne s'appliquent pas aux images de manière destructive. Les filtres dynamiques sont traités au Chapitre 15.



En matière de flux de production, il est important d'enregistrer vos paramètres. La [Figure 7.10](#) montre le menu local de Camera Raw en la matière. Toutes ses commandes ne sont pas systématiquement accessibles. Cela dépend du travail que vous effectuez dans Camera Raw. Ici, la commande la plus importante est Enregistrer les nouveaux paramètres par défaut Camera Raw.

Figure 7.10 : Camera Raw permet de sauvegarder, d'exporter et d'importer des paramètres, ainsi que de définir des paramètres par défaut personnalisés.



Voici ce que je préconise :

1. Ouvrez une image typique de vos travaux photographiques.

Cette image doit être correctement exposée et refléter votre manière de prendre des photos.

2. Appliquez vos réglages de manière à rendre l'image la plus belle possible.

Ces réglages sont traités dans les prochaines sections. Incluez-y la réduction du bruit et la calibration de l'appareil si nécessaire.

3. Enregistrez vos nouveaux paramètres par défaut de Camera Raw.

Ouvrez le menu local et choisissez Enregistrer les nouveaux paramètres par défaut Camera Raw.

Désormais, dès que vous ouvrez une image dans Camera Raw, elle est correctement corrigée. Seuls quelques ajustements seront probablement nécessaires.



N'oubliez pas que vous pouvez également enregistrer des paramètres pour chacun de vos clichés. Il suffit pour cela d'utiliser la commande Enregistrer les paramètres. Par exemple, vous photographiez dans un lieu où les conditions d'éclairage sont difficiles. Plutôt que de procéder à la correction de chaque image, appliquez des modifications sur une seule d'entre elles, enregistrez ces réglages, puis appliquez-les aux autres photographies qui ont été prises dans les mêmes conditions.

Le panneau Réglages de base

Lorsque vous devez corriger vos images dans Camera Raw, l'essentiel de vos actions s'accomplit dans le panneau Réglages de base. Cliquez sur le bouton situé le plus à gauche sous l'histogramme. Vous affichez ainsi le contenu du panneau Réglages de base illustré à la [Figure 7.11](#).

Voici une présentation du travail que vous pouvez réaliser dans ce panneau (sans oublier que chaque image a ses propres particularités):

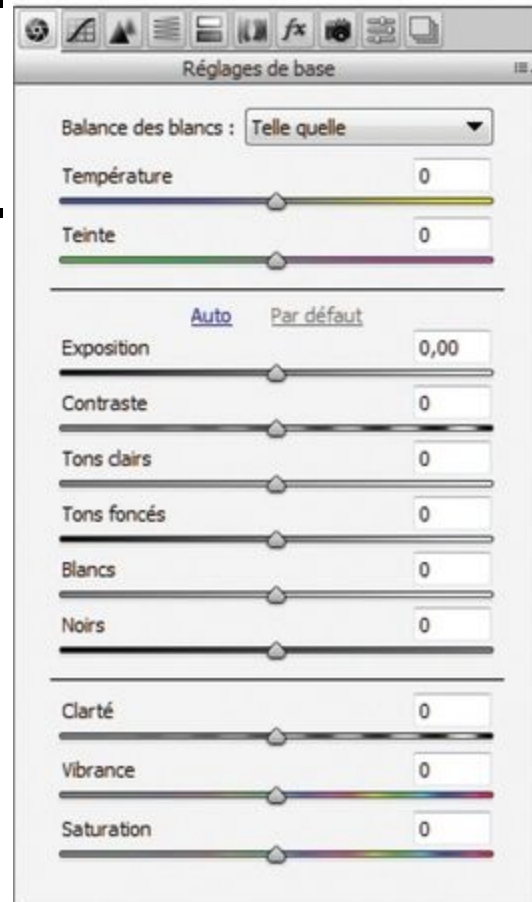


✓ **Réglage du point blanc.** Normalement, vous réglez le point blanc en utilisant l'outil Balance du blanc. Vous cliquez dans une portion que vous supposez neutre de l'image, c'est-à-dire proche du gris ou du blanc. Si vous ne vous trompez pas de couleur, cette action a pour effet d'équilibrer toutes les autres teintes de l'image. Si cette première correction s'avère insuffisante, cliquez n'importe où ou bien ajustez manuellement les paramètres Température et Teintes.

✓ **Régler l'exposition.** Faites glisser le curseur Exposition vers la droite ou la gauche de manière à étendre l'histogramme le plus possible. N'oubliez pas qu'il s'agit simplement d'une méthode d'équilibrage de l'exposition. Elle ne saurait établir une véritable règle.

✓ **Ajuster les tons foncés et les tons clairs.** Utilisez les curseurs éponymes pour étendre l'histogramme vers la droite et la gauche. Le curseur Blancs permet de restaurer une partie de la profondeur située dans la partie supérieure de la plage tonale. En d'autres termes, cela concerne les zones claires qui sont légèrement moins lumineuses que les hautes lumières. De son côté, le curseur Noirs permet d'éclaircir les tons moyens.

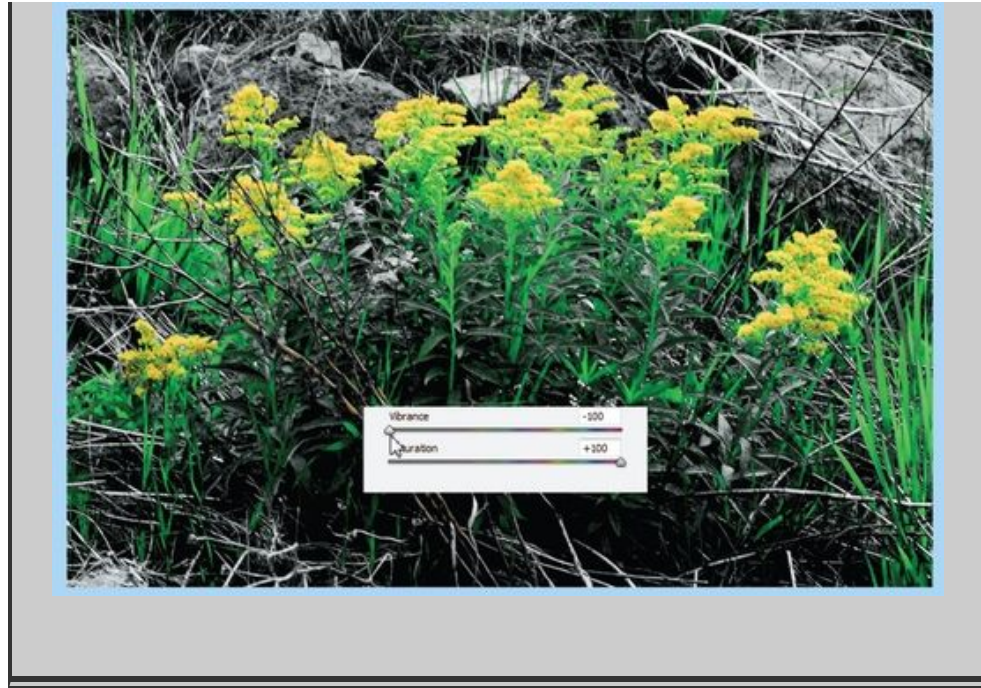
Figure 7.11 : La plupart de vos corrections s'effectuent dans le panneau Réglages de base.



- ✓ **Régler le contraste.** Faites glisser le curseur Contraste vers la droite pour l'augmenter ou vers la gauche pour le réduire.
- ✓ **Dynamiser l'image avec le curseur Clarté.** Faites glisser le curseur Clarté vers la droite pour augmenter le contraste des zones environnantes. Jouant en partie sur le contraste, ce paramètre permet de donner davantage de vie à une photo.
- ✓ **Ajuster les couleurs.** En utilisant conjointement le curseur Vibrance et le curseur Saturation, vous ajustez l'apparence de la couleur de votre image. Notez également la présence de l'option Convertir en niveaux de gris. Vous pouvez utiliser cette option ou bien celle de l'onglet TSL/niveaux de gris. Le fait de sélectionner l'un va sélectionner l'autre.

Vibrance et Saturation

Les curseurs Vibrance et Saturation de Camera Raw règlent l'intensité des couleurs de l'image. Alors, quelle est la différence entre les deux ? Le curseur Saturation altère toutes les couleurs de l'image, alors que le curseur Vibrance n'agit que sur les pixels les moins saturés. Pour voir comment cela fonctionne, ouvrez une image dans Camera Raw et ajustez les curseurs nécessaires pour en améliorer la qualité. Ensuite, placez le curseur Saturation complètement à gauche. Normalement, l'image apparaît en niveaux de gris. Maintenant, placez ce même curseur complètement à droite. L'image apparaît saturée. Faites glisser le curseur Vibrance très lentement vers la droite tout en regardant l'aperçu de l'image. Vous voyez alors dans quelle partie de l'image ce curseur augmente graduellement la couleur. Voici maintenant une astuce tout à fait sympathique : alors que la valeur de Saturation est fixée à +100, positionnez le curseur Vibrance complètement à gauche, c'est-à-dire à la valeur -100. Si vous travaillez avec une image appropriée, vous obtiendrez un effet extrêmement intéressant.



Pour réinitialiser la valeur de n'importe quel curseur, double-cliquez dessus. Cette règle vaut pour tous les curseurs disponibles dans Camera Raw, donc pas uniquement pour ceux présents dans le panneau Réglages de base.

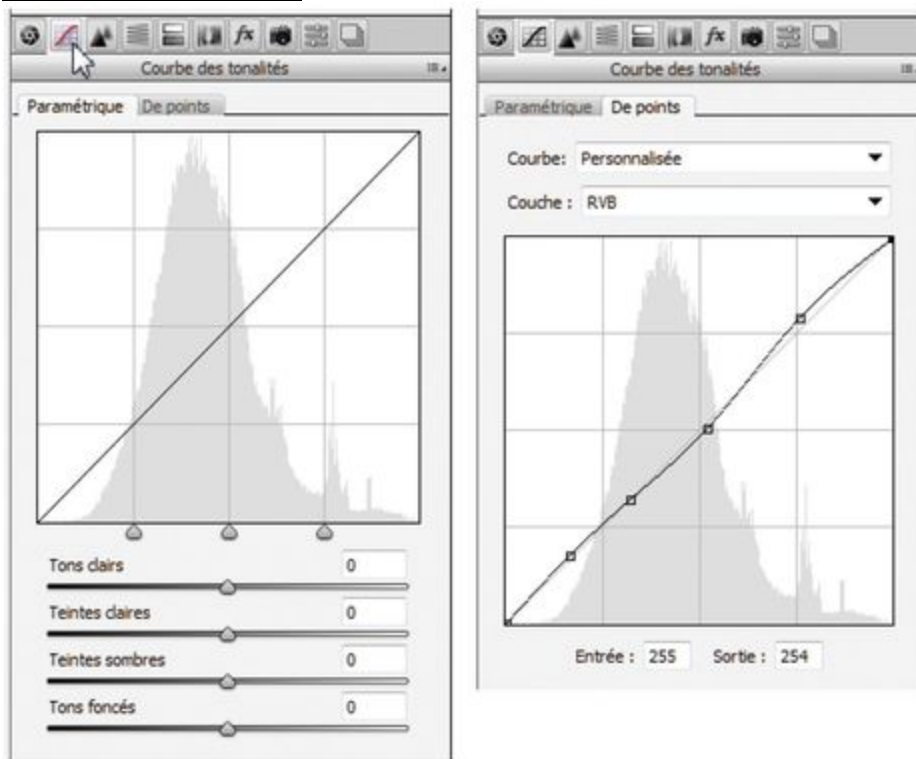


Lorsque vous travaillez sur le réglage des images, n'oubliez jamais que votre sens artistique est le seul juge de paix valable. Personne ne peut se permettre de dire qu'il existe un réglage objectif des photographies. Laissez parler votre sensibilité et votre perspicacité artistique.

Le deuxième onglet de Camera Raw permet d'ajuster l'histogramme en utilisant des courbes (voir la [Figure 7.12](#)). L'onglet en question en propose deux autres : Paramétrique et De points. Vous devez absolument comprendre cette chose essentielle : tout ce que vous effectuez sur la courbe des

tonalités s'ajoute aux réglages que vous avez réalisés dans l'onglet Réglages de base. Par conséquent, les curseurs de ces réglages ne sont pas du tout affectés par vos manipulations de la courbe des tonalités.

Figure 7.12 : Vous modifiez la tonalité dans l'onglet Courbe des tonalités.



Dans le panneau Paramétrique, vous travaillez avec quatre curseurs qui permettent de contrôler les diverses parties de la plage tonale. Les trois curseurs situés juste sous la courbe gouvernent les *points pivots* autour desquels ils modifient cette courbe. Les deux curseurs extrêmes définissent la partie de la plage tonale qui est affectée par les curseurs Tons foncés et Tons clairs. Le curseur du milieu contrôle la relation qui existe entre les curseurs Teintes sombres et Teintes claires.

Le panneau De points de l'onglet Courbe des tonalités fonctionne à peu près comme le réglage Courbe de Photoshop :

cliquez sur la courbe pour ajouter un point de contrôle ; faites-le glisser vers le haut ou le bas pour ajuster cette zone de la plage tonale. Vous pouvez placer jusqu'à 14 points de contrôle sur la courbe. Pour activer un point de contrôle, il suffit de cliquer dessus. Vous pouvez utiliser les champs Entrée et Sortie pour préciser la valeur numérique d'un point, ou bien utiliser les touches du pavé numérique pour changer la position des points.

Je sens naître dans votre cerveau embrumé une question tout à fait légitime : “Dois-je utiliser l'onglet Réglages de base, l'onglet Courbe des tonalités, ou bien les deux ?” La réponse est : “Oui ! Vous devez utiliser l'onglet Réglages de base. Ou bien l'onglet Courbe des tonalités. Ou bien les deux.” Certains utilisateurs sont plus à l'aise avec la courbe qu'avec les curseurs Noirs, Luminosité et Contraste de l'onglet Réglages de base. Dans certaines circonstances, vous constaterez que les images ont besoin de quelques réglages de base, qui doivent être affinés par d'autres interventions.

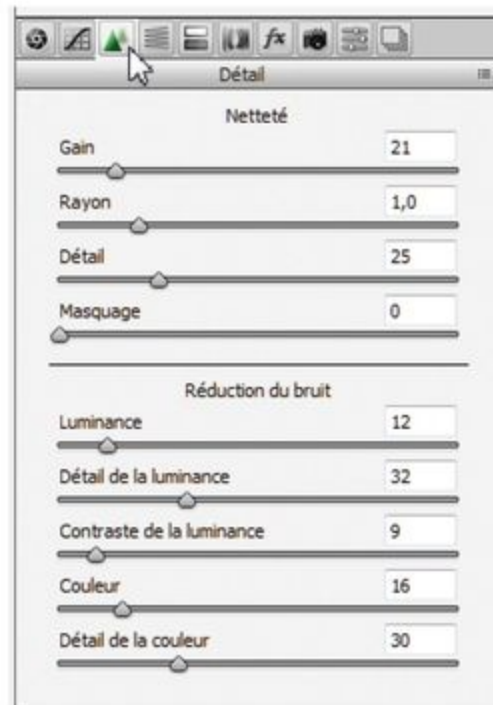
Le panneau Détail

Les neuf curseurs du panneau Détail contrôlent la netteté et le bruit de l'image ([Figure 7.13](#)). Dès que vous cliquez sur l'onglet Détail, je vous suggère de zoomer à 200 ou 400 %. Ensuite, positionnez les trois curseurs complètement à gauche, soit à la valeur zéro. Laissez le curseur de Netteté sur zéro ; améliorez la netteté dans Photoshop en utilisant le filtre Netteté optimisée ou Accentuation. Dans la section Réduction du bruit, faites glisser le curseur Couleur très lentement vers la droite jusqu'à ce que les taches rouges, vertes et bleues disparaissent des tons foncés.

Ensuite, faites glisser le curseur Luminance vers la droite pour réduire les éclats lumineux présents dans les tons foncés. Faites

attention de ne pas éliminer tous les détails de votre image. Avec les curseurs **Détail de la luminance**, **Contraste de la luminance**, et **Détail de la couleur**, vous pouvez réduire la perte des détails.

Figure 7.13 : Réduire le bruit et atténuer la luminance améliore considérablement les zones ombrées.



La netteté a été considérablement améliorée dans Camera Raw. Elle est probablement meilleure que dans Photoshop. Vous la contrôlez grâce à quatre curseurs :

- ✓ **Gain.** Ce curseur détermine l'intensité de la netteté appliquée à l'image. Plus sa valeur est élevée et plus vous risquez d'introduire des halos sur les contours des éléments de l'image. La valeur du Gain va de 0 à 150.
- ✓ **Rayon.** Contrôle la largeur des halos sur les contours. Plus la valeur est élevée et plus les halos sont épais.
- ✓ **Détail.** Il permet de définir à partir de quelle épaisseur des contours la netteté aura un impact sur l'image. Si vous placez ce curseur totalement sur la droite, toute l'image sera accentuée.

➤ **Masquage.** Ce curseur utilisé conjointement avec le curseur Détail protège les plus petits détails contre un suraccentuation. Plus ce curseur se situe sur la droite et plus vous épargnez les détails.



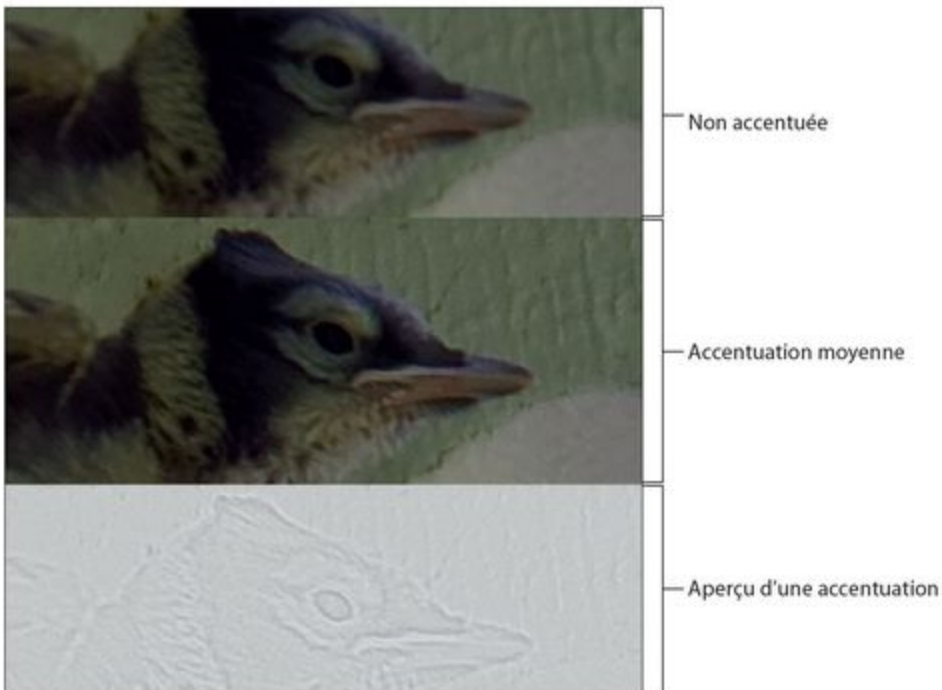
Voici la partie la plus sympa : effectuez un zoom à 100 %. Maintenez la touche Option/Alt enfoncée tout en faisant glisser les curseurs de netteté. Une incrustation grise permet de voir exactement l'impact de vos réglages sur l'image.

Sur la [Figure 7.14](#), la photo d'origine (en haut) est assez floue. La photo du centre s'est vu appliquer les valeurs suivantes : Gain : 85, Rayon : 1.0, Détail : 55, et Masquage : 5. L'image du bas montre un aperçu de l'impact de ces réglages.

HSL, Niveaux de gris et Virage partiel

L'onglet TSL/Niveaux de gris est une nouveauté CS6. Il contient trois onglets plus une option Niveaux de gris illustrés à la [Figure 7.15](#). L'ensemble donne un contrôle poussé sur des plages de couleurs spécifiques de votre image. Besoin de rehausser les rouges ? Pas de problème – glissez le curseur Rouges de l'onglet Saturation et Luminance. Les jaunes sont trop criants ? Descendez le curseur Jaunes ! L'herbe verte est un peu jaune ? Placez le curseur Verts dans le dernier tiers de l'onglet Teinte.

Figure 7.14 : Maintenez la touche Option /Alt enfoncée pour prévisualiser l'impact de votre accentuation.



Quand vous activez l'option Convertir en niveaux de gris, vous contrôlez la distribution de chaque plage de couleurs dans l'image finale en niveaux de gris. Utilisez les curseurs Exposition, Noirs, Luminosité et Contraste de l'onglet Réglages de base pour contrôler l'apparence générale de la photo.

Figure 7.15 : Vous pouvez ajuster la teinte, la saturation et la luminance individuellement sur les diverses parties du spectre.

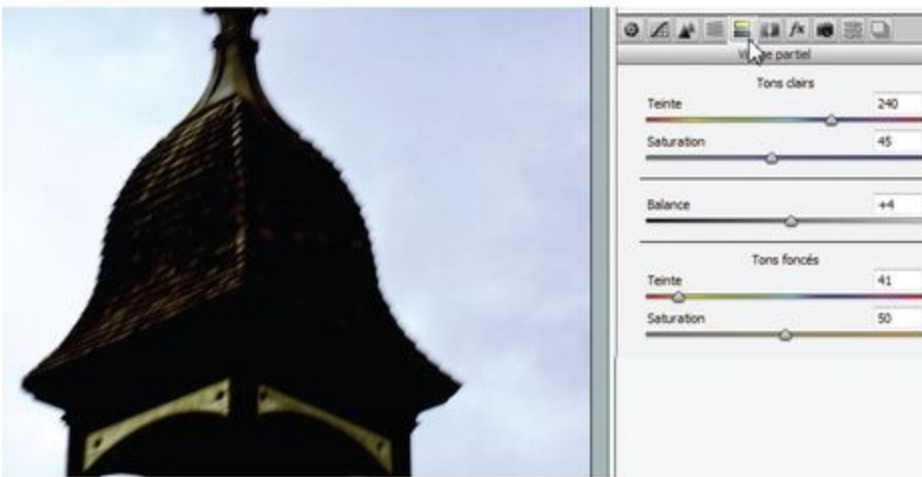


L'onglet Saturation permet de créer facilement une image partiellement colorisée. Faites glisser quelques curseurs vers la gauche pour transformer en niveaux de gris les plages de l'image qui contiennent les couleurs correspondantes. Ensuite, glissez les autres curseurs vers la droite. La [Figure 7.15](#) montre comment obtenir pareil effet.

L'onglet Virage partiel est généralement utilisé en conjonction avec les options des onglets Réglages de base et TSL/Niveaux de gris. Envisagez le virage partiel comme la création d'une version sépia ou bichromique de votre image. Comme le montre la [Figure 7.16](#), vous avez des contrôles indépendants pour ajuster les tons clairs et foncés. Choisissez une teinte

différente pour chacune de ces tonalités, et ajustez indépendamment la saturation. Le curseur Balance permet de contrôler la partie de la plage tonale qui est considérée comme faisant partie des tons clairs ou des tons foncés.

Figure 7.16 : Une photo d'un clocher sur un ciel couvert est améliorée par un virage partiel.



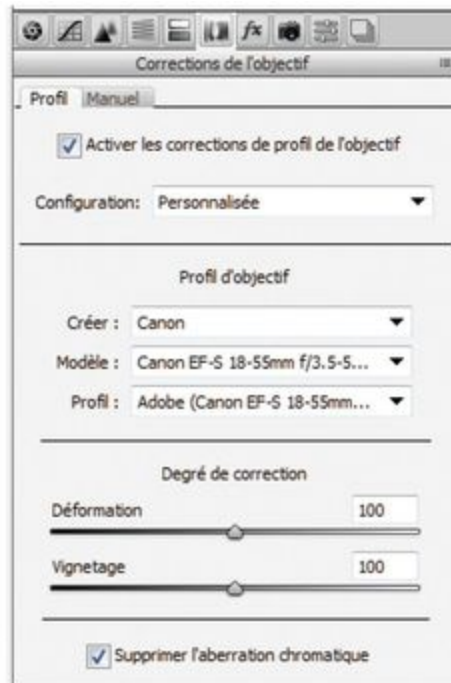
Pour créer un effet sépia, fixez les valeurs des deux champs Tons clairs et Tons foncés sur 40. Fixez la valeur de Balance sur 30. Pour les Tons foncés, appliquez une valeur de Saturation égale à 0. Si vous désirez amplifier l'effet sépia, jouez sur les curseurs Saturation. Pour créer un effet monochrome, les curseurs Tons foncés et Tons clairs doivent viser la même teinte.

Compenser avec Corrections de l'objectif

Avec les contrôles de l'onglet Corrections de l'objectif, illustré [Figure 7.17](#), vous compensez certains effets indésirables provoqués par votre objectif. Effectuez un zoom avant sur une zone d'une image présentant des lignes diagonales, comme la branche d'un arbre sur un ciel clair. Sur les contours de cette

branche, cherchez des halos ou des franges de couleurs. Avec les curseurs de la section Aberration chromatique, réduisez la frange de couleurs. Soyez aussi patient que précis.

Figure 7.17 : Réduire la frange de couleurs avec les curseurs de la section Aberration chromatique.



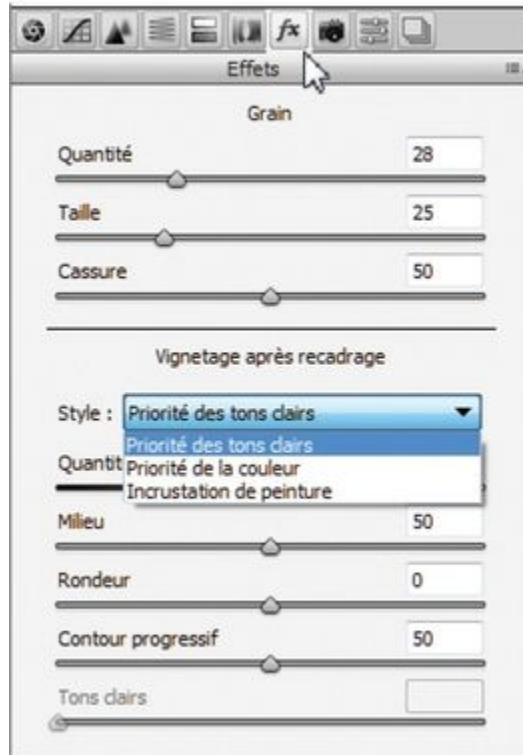
L'onglet Manuel sera utilisé quand aucun profil n'est disponible pour votre appareil. Ses réglages peuvent aussi compenser les lacunes d'un profil. Les curseurs Vertical, Horizontal, et Rotation sont très pratiques. Le curseur Echelle ne modifie pas les dimensions physiques de l'image mais simplement son facteur de zoom.

Ajouter des effets spéciaux



Le panneau Effets de Camera Raw 7, illustré à la [Figure 7.18](#), permet de simuler le grain de la pellicule et d'ajouter des vignettages plus performants. Cela vous évite de recourir à Photoshop dont la simulation opérée par les filtres Grain et Grain photo n'est pas très réaliste. De plus, dans Camera Raw, vous êtes certain que vos modifications sont non destructives. Par conséquent, vous pourrez les altérer à n'importe quel moment. Les curseurs Vignettage après recadrage permettent d'ajouter un effet de vignettage avant ou après avoir utilisé les outils Redressement et Recadrage. Les paramètres Quantité du Grain et de Vignettage après recadrage déterminent tous les deux l'intensité des réglages auxquels ils correspondent. Testez également les trois styles de mise en vignette pour choisir celui qui répond le mieux à vos velléités artistiques.

Figure 7.18 : Simuler un grain de pellicule et un vignettage plus réalistes via le panneau Effets.



Étalonner l'appareil photo

Avec l'onglet Étalonnage de l'appareil photo, vous pouvez facilement corriger certains défauts introduits par votre matériel dans vos photographies. Par exemple, vous pourrez utiliser ses paramètres pour réduire une couleur dominante. Pour cela, vous agirez sur les curseurs de l'onglet Étalonnage de l'appareil photo. Appliquez des réglages minimalistes ! La majorité d'entre vous n'auront pas besoin d'utiliser les paramètres de cet onglet.

Si vous possédez un modèle d'appareil photo particulier pour lequel il existe plusieurs profils, vous les trouverez dans la liste située en haut de l'onglet Étalonnage de l'appareil photo. L'onglet Paramètres prédéfinis et Instantanés de Camera Raw simplifie votre flux de production. Chaque fois que vous utilisez la commande Enregistrer les paramètres, ce nouveau

paramètre est ajouté à la liste de cet onglet. Il est alors très facile d'appliquer un de ces paramètres. Commencez par ouvrir une image dans Camera Raw, puis cliquez sur le panneau Paramètres prédéfinis, et enfin sur le nom du paramètre à appliquer. Ensuite, cliquez sur Ouvrir une image/Ouvrir un objet ou sur Terminer. Utilisez le panneau Instantanés pour enregistrer et restaurer des étapes de votre flux de production. Les instantanés sont enregistrés avec les images et peuvent donc être utilisés chaque fois que vous l'ouvrez dans Camera Raw.

Les boutons de Camera Raw

Dans les coins inférieur gauche et inférieur droit de Camera Raw se trouvent quatre boutons. Trois d'entre eux ont des fonctions cachées auxquelles vous accédez en appuyant sur la touche Option/Alt :

- ✓ **Enregistrer l'image.../Enregistrer l'image** : Une fois vos réglages terminés, cliquez sur le bouton Enregistrer l'image... pour ouvrir la boîte de dialogue des options d'enregistrement, qui permet entre autres de convertir l'image au format DNG, JPEG, TIFF ou Photoshop. En bas de cette fenêtre, vous constatez que la liste Format affiche DNG. Lorsque vous appuyez sur la touche Option/Alt, ce bouton devient simplement Enregistrer l'image. Dans ce cas, l'enregistrement se fait au format DNG, mais sans afficher la boîte de dialogue Options. Lorsque vous fermez la fenêtre Camera Raw, l'image est automatiquement enregistrée.
- ✓ **Ouvrir une image/Ouvrir une copie (ou Ouvrir un objet/ Ouvrir une copie)** : Une fois vos réglages effectués, cliquez sur Ouvrir pour actualiser les métadonnées du fichier et faire apparaître l'image dans Photoshop. Si vous appuyez sur la touche Option/Alt,

le bouton devient Ouvrir une copie. Cela signifie que si vous cliquez dessus, l'image s'ouvre, mais sans actualiser les métadonnées. En règle générale, vous utilisez Ouvrir une copie pour créer une deuxième version de l'image, préservant ainsi vos précédents réglages. (Rappelez-vous que pour ouvrir l'image en tant qu'objet dynamique, il suffit de cliquer sur le lien situé en bas et au centre de la boîte de dialogue Camera Raw. Dans les Options du flux de production qui apparaît, cochez la case Ouvrir dans Photoshop comme objets dynamiques.)

✓ **Annuler/Réinitialiser** : Cliquer sur Annuler ferme la boîte de dialogue Camera Raw sans appliquer vos modifications aux métadonnées de l'image. Si vous appuyez sur la touche Option/Alt, ce bouton prend le libellé Réinitialiser. Si vous cliquez dessus, tous les paramètres sont restaurés sur les valeurs qui étaient les leurs lorsque vous avez ouvert pour la première fois votre image dans Camera Raw.

✓ **Terminer** : Le bouton Terminer, que vous appuyiez ou non sur la touche Option/Alt, se contente d'actualiser les métadonnées de l'image en fonction des réglages que vous venez d'effectuer. Cela referme Camera Raw sans ouvrir l'image dans Photoshop.

8

Corriger vos images avec une grande précision

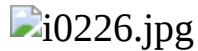
Dans ce chapitre :

- ► Délimiter les retouches grâce aux sélections.
- ► Masquer à la fois pour la visibilité et pour protéger des parties de l'image.
- ► Réviser des commandes grâce aux calques de réglage.

Vous repeignez votre chambre à coucher. C'est le moment de passer aux fenêtres. Vous ne voulez pas que la peinture bave sur les vitres, n'est-ce pas ? Il ne faut peindre que sur les dormants, les montants, les traverses, les meneaux et les croisillons. Pour ne pas salir les carreaux, vous pouvez utiliser un petit pinceau et peindre avec beaucoup de soin. Ou alors choisir un pinceau plus large et nettoyer ce qui déborde sur les vitres. Ou encore recouvrir les carreaux d'une incrustation de protection ou de ruban adhésif et peindre sans aucun souci : le film ou l'adhésif retiré, les vitres sont propres.

C'est d'une manière à peu près similaire que vous procéderez dans Photoshop, pour ne travailler que sur une partie précise de l'image. Vous pouvez zoomer dessus et ne passer le curseur que sur les pixels à modifier (comme si c'était un petit pinceau), et utiliser la Forme d'historique présentée au Chapitre 1 pour restaurer à leur état initial les parties que l'outil ne devait pas modifier (c'est comme gratter la peinture qui a maculé

les vitres). Et, bien sûr, vous pouvez protéger les parties de l'image à ne pas modifier en les excluant d'une sélection (ce qui équivaut à protéger les vitres avec de l'adhésif).



Dans ce chapitre, vous apprendrez à vous préparer à modifier une image, plutôt que la modifier réellement. Vous isolerez des groupes de pixels de diverses manières. Par exemple, vous sélectionnerez ceux qui appartiennent à la même partie de l'image, indépendamment de leur couleur, ou alors ceux qui sont de la même couleur, indépendamment de l'endroit où ils se trouvent. C'est cette capacité à indiquer à Photoshop sur quels pixels il doit agir qui fait la puissance de ce logiciel. Après avoir procédé à une sélection, vous ferez ce que vous voudrez des pixels, des réglages de tons et de couleurs à l'application de filtres créatifs, en passant par des copier-coller dans le document ou vers une autre image.

Nous allons d'abord étudier l'application d'une "incrustation de protection", puis nous aborderons les masques, qui sont des couches dans lesquelles sont stockées les informations de sélection. Puis nous passerons aux calques de réglage, calques spéciaux permettant de régler des tons et des couleurs sans véritablement modifier les pixels de l'image. Un calque de réglage permet même de limiter les changements à un ou plusieurs calques de l'image.

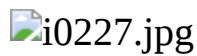
Qu'est-ce qu'une sélection ?

Quand vous effectuez une sélection, vous choisissez des pixels et vous les isolez des autres. Vous pouvez ainsi travailler sur la sélection sans risquer de modifier le restant de l'image. Photoshop affiche le contour d'une sélection sous la forme d'une ligne en pointillé animée qui évoque une colonne de fourmis en mouvement.

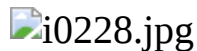
Supposons qu'une image serait parfaite si certaines parties en étaient corrigées. La [Figure 8.1](#) est un excellent exemple.

Cette image serait bien meilleure si une partie en était sélectionnée afin de la corriger. Le résultat est visible en bas à gauche de la [Figure 8.2](#). En sélectionnant les barres avec l'outil Lasso polygonal (cet outil est expliqué plus loin), nous les isolons du restant de l'image, ce qui permet de modifier leur couleur sans rien changer d'autre.

[Figure 8.1](#) : Parfois, seul un détail d'une image doit être retouché.



[Figure 8.2](#) : La sélection (à droite) restreint les modifications à une partie précise de l'image.



Les réglages de tons et de couleurs expliqués aux Chapitres 5 et 6 sont souvent appliqués à la totalité d'une image. Or, ils peuvent aussi l'être à une partie spécifique, comme ci-dessus.

Dans Photoshop, les sélections et les calques permettent de combiner plusieurs éléments en un seul comme le montre la [Figure 8.3](#). Le sujet est sélectionné (un agrandissement de la sélection est visible à droite), puis la commande Édition/Copier copie la sélection dans la mémoire de l'ordinateur, le Presse-papiers. Vous pouvez ensuite passer à une autre image, puis choisir Édition/Coller pour placer la sélection dans une autre image (en bas à gauche). Vous pouvez ajuster la taille via Édition/Transformation/Homothétie, définir une nouvelle position avec l'outil Déplacement et, pourquoi pas, ajouter des ombres avec le Pinceau ou un style de calque Ombre portée.

[Figure 8.3](#) : Sélectionnez, copiez, basculez vers une autre image et collez.

i0229.jpg

i0230.jpg N'importe quel pixel d'une image peut être sélectionné, ne pas l'être ou l'être partiellement. Par exemple, si vous avez sélectionné une zone et la remplissez de rouge, tous les pixels qui s'y trouvent deviennent rouges, les pixels non sélectionnés restent tels qu'ils étaient, et ceux partiellement sélectionnés reçoivent une teinte rouge. L'intensité de cette teinte correspond à l'un des 256 niveaux de sélection d'un masque en valeurs de gris codé sur 8 bits.

Contour progressif et lissage

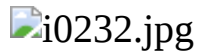
Quelques termes importants doivent impérativement être connus avant d'étudier les divers outils et commandes de sélection. Contour progressif et lissage contribuent tous deux à adoucir les bords d'une sélection en les rendant translucides ou en ajoutant des pixels colorés.

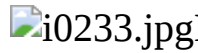
Une sélection ainsi traitée s'intègre beaucoup mieux dans le restant de l'image.

i0231.jpg Tous les pixels d'une image sont carrés, parfaitement ordonnés en lignes et en colonnes (d'où le terme de “matriciel” pour ce type d'image). Quand vous tracez une courbe ou une ligne inclinée, les coins des pixels pointent et deviennent apparents. Le contour progressif et le lissage atténuent cet aspect en escalier. La largeur de la zone adoucie produite par le contour progressif est réglable. Retenez que le lissage sert à améliorer la qualité des bords, tandis que le contour progressif sert à créer des sélections aux bords estompés.

Rien n'explique mieux le contour progressif qu'une démonstration en noir et blanc comme celle de la [Figure 8.4](#). En haut à gauche, une sélection a été remplie de noir. En haut à droite, la sélection est identique, mais avec un contour progressif de 2 pixels. En bas, il est de 15 pixels.

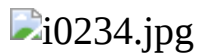
[Figure 8.4](#) : Agrandissement d'une sélection simple, à contour progressif et à contour fortement progressif.



Le contour progressif s'applique de part et d'autre du bord de la sélection. Ne vous fiez pas aveuglément à la valeur entrée dans le champ Contour progressif, dans la barre d'options, car elle n'est qu'indicative. Un contour progressif de 15 pixels appliqué à une Ellipse de sélection peut produire une plage de 50 ou 60 pixels partiellement transparents de part et d'autre du bord de la sélection. Même s'il n'est que d'un seul pixel, un contour progressif peut s'étendre sur plusieurs pixels.

Le lissage s'apparente au contour progressif dans la mesure où il estompe les bords. Il sert à atténuer les coins des pixels le long des courbes et des lignes inclinées. Le lissage est surtout appliqué aux caractères typographiques, comme nous le verrons au Chapitre 13. Vous vous rendrez compte qu'il est souvent suffisant pour une sélection. Le lissage fonctionne en "tout ou rien" ; il n'est pas paramétrable. La [Figure 8.5](#) montre une ligne inclinée non lissée, la même (en diagonale) avec un lissage et plus bas avec un contour progressif.

[Figure 8.5](#) : Le lissage atténue la rugosité des lignes inclinées.



En haut à gauche, à un facteur de zoom de 100 %, le premier trait est rugueux à cause de l'effet d'escalier. Le trait tout en bas est plus doux, mais paraît flou. Et celui du milieu ? Il est exactement comme il faut. Un zoom à 600 % révèle la rugosité d'un trait et l'atténuation des autres. Observez, dans celui du milieu, la présence de pixels gris parsemés le long du bord pour donner l'illusion de douceur. À 100 %, le subterfuge est indiscernable, d'où l'impression d'une ligne aux bords bien réguliers.

Sélectionner avec les outils adaptés

Dans Photoshop, neuf outils servent essentiellement à faire des sélections. Vous vous en servirez aussi pour cumuler des sélections, en soustraire une d'une autre, ou ne conserver que la partie commune à deux sélections. Les neuf outils de sélection se répartissent en trois groupes :

- coche.jpg quatre outils de type “contour de sélection” ;
- coche.jpg trois outils de type “lasso” ;
- coche.jpg les outils Sélection rapide et Baguette magique.

Les outils de contour de sélection

Vous disposez de quatre outils permettant de tracer un contour de sélection; mais, à vrai dire, vous n'en utiliserez fréquemment que deux. La [Figure 8.6](#) montre ces outils ainsi que leur barre d'options.

[Figure 8.6](#) : Il existe quatre outils de contour de sélection, dont deux sont très utilisés.

i0235.jpg

Les fort utiles outils Rectangle de sélection et Ellipse de sélection fonctionnent par traction : cliquez et tirez dans une direction pour sélectionner une zone. Si la touche Majuscule est maintenue enfoncée pendant l'opération, un carré ou un cercle est créé plutôt qu'un rectangle ou un ovale. Si la touche Option/Alt est enfoncée au moment de tirer, la sélection se centre d'elle-même sur le point où vous venez de cliquer. Les touches Maj et Option ou Maj et Alt peuvent être enfoncées ensemble. Toutefois, enfoncer la touche Majuscule avant d'avoir cliqué et tiré cumule la sélection à celle existant déjà, tandis qu'enfoncer la touche Option/Alt avant de cliquer soustrait la sélection de celle existant déjà.

Les outils Rectangle de sélection 1 rangée et Rectangle de sélection 1 colonne délimitent une sélection d'un pixel de haut ou de large à l'endroit où vous cliquez. La sélection s'étend sur toute la largeur ou sur toute la

hauteur de l'image. Ils servent à créer des sélections en forme de quadrillage ou à supprimer une rangée ou une colonne de pixels qui aurait été sélectionnée en trop avec le Rectangle de sélection.

Jetez de nouveau un coup d'œil aux barres d'options de la [Figure 8.6](#). Les quatre boutons à gauche définissent la manière dont les outils interagissent avec une sélection existante :

-  Nouvelle sélection : La sélection que vous effectuez remplace la précédente. Si vous cliquez dans une sélection active, son contour peut être déplacé sans mouvoir aucun des pixels de l'image. Notez que si aucune sélection n'est présente dans l'image, les outils en créent systématiquement une nouvelle, quel que soit le bouton actif.
-  Ajouter à la sélection : Conserve une sélection déjà existante, permettant ainsi d'en ajouter une autre. Le même effet est obtenu en maintenant la touche Majuscule enfoncée tout en tirant une sélection.
-  Soustraire de la sélection : Retranche une partie d'une sélection existante. Vous utiliserez cette option pour créer une sélection en forme d'anneau, en traçant une sélection circulaire au milieu d'une sélection circulaire plus grande (maintenir la touche Option /Alt enfoncée facilite le centrage de la sélection).
-  Intersection avec la sélection : La zone sélectionnée est la partie commune à une sélection existante et à celle que vous tracez.

La [Figure 8.7](#) illustre le comportement de ces quatre boutons. Vous voyez à gauche le bouton activé dans la barre d'options, puis une première sélection. Dans la colonne suivante, une deuxième sélection est faite (l'outil est tiré d'en bas à droite vers en haut à gauche). La dernière colonne montre le résultat du cumul des sélections selon le bouton actif.

Dans l'exemple tout en bas, une technique consisterait à couper tous les points de la sélection en étoile par des soustractions successives, mais ce

serait fastidieux. L'option de sélection de l'intersection exécute l'opération en un seul cliquer-tirer.

 Pendant que vous définissez une sélection avec les outils Rectangle de sélection ou Ellipse de sélection, et que le bouton de la souris est enfoncé, vous pouvez appuyer sur la barre Espace – ne relâchez pas le bouton de la souris – pour déplacer le contour de sélection. Après l'avoir repositionné, relâchez la touche Espace et continuez à tirer le rectangle ou l'ellipse.

Regardez de nouveau les quatre icônes de la barre d'options représentée à la [Figure 8.6](#). Notez ceci :

-  Le Lissage n'est pas disponible pour l'outil Rectangle de sélection. Cela s'explique par le fait que les quatre angles s'alignent parfaitement sur les bords de chaque pixel. Bien entendu, une fois la sélection créée, rien ne vous empêche d'appliquer un contour progressif qui produit un effet identique au lissage.

[Figure 8.7](#) : Les boutons à gauche de la barre d'options définissent les interactions entre les sélections.

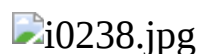
 i0237.jpg

-  Les outils Rectangle et Ellipse de sélection disposent d'une liste Style. L'option Normal trace exactement ce que vous définissez avec le pointeur de la souris ; l'option Proportions fixes détermine une contrainte de traçage de la sélection en fonction des valeurs saisies dans les champs Largeur et Hauteur ; et l'option Taille fixe trace, en un clic, une sélection dont les dimensions ont été préalablement déterminées dans les champs Largeur et Hauteur.
-  Les outils Rectangle de sélection 1 rangée et Rectangle de sélection 1 colonne disposent de quatre boutons qui déterminent l'interaction avec une sélection existante, et d'une option Contour progressif. Il paraît toutefois assez improbable d'appliquer un contour progressif à une sélection qui ne dépasse pas le pixel de large.

Les outils de sélection Lasso

Photoshop CS6 propose trois outils de sélection Lasso. Dans la barre d'options, leurs options de base sont identiques à celles des outils de type "contour de sélection", comme le montre la [Figure 8.8](#). Vous pouvez ajouter une sélection, soustraire à une sélection ou ne conserver que l'intersection ; les options Contour progressif et Lissage sont disponibles.

[Figure 8.8](#) : Les options des outils Lasso sont aussi celles des outils de contour de sélection.



Qu'est-ce qui fait la différence entre les outils qui délimitent un contour et les lassos ? Ceci :

-  **Lasso** : Le lasso s'utilise à main levée. Vous cliquez dans l'image puis, bouton de la souris enfoncé, vous promenez le pointeur autour de la zone à sélectionner, en revenant au point de départ. Si vous relâchez le bouton prématurément, une droite est tracée jusqu'au clic d'origine, ce qui est parfois fort utile. Appuyer sur la touche Option/Alt au cours de la sélection transforme provisoirement l'outil Lasso en lasso polygonal.
-  **Lasso polygonal** : Au lieu de dessiner, vous cliquez-cliquez-cliquez successivement tout autour de la zone à sélectionner. Lorsque le pointeur a rejoint le point de départ, un minuscule cercle, à proximité, indique qu'il est prêt à fermer le contour de sélection. Un double-clic la clôt aussi. Appuyer sur la touche Option/Alt au cours de la sélection transforme provisoirement l'outil Lasso polygonal en lasso simple. C'est commode pour délimiter des détails.
-  **Lasso magnétique** : Si le sujet à sélectionner ressort bien de l'arrière-plan, le Lasso magnétique fera merveille. Cliquez puis, sans même appuyer sur le bouton de la souris, promenez le pointeur le long du bord contrasté. Si l'outil perd le fil, revenez en arrière puis recommencez. Si le bord change soudainement de direction, cliquez pour placer un point d'ancrage. Si l'outil a placé un point d'ancrage au

mauvais endroit, revenez en arrière et appuyez sur la touche Supprimer/Retour arrière pour ôter le point. (Soit dit en passant, si une tablette graphique de marque Wacom est installée, vous pouvez associer la largeur de la zone de détection du Lasso magnétique à la pression du stylet. Pour ce faire, cliquez sur le bouton à gauche du conteneur, dans la barre d'outils.)

Le Lasso magnétique identifie les différences de couleur le long d'un bord, en se basant sur toutes les couches chromatiques disponibles. Dans la barre d'options, indiquez dans le champ Largeur le périmètre de détection que l'outil doit analyser pour repérer un bord. Le champ Contraste quantifie la différence de contraste à prendre en compte. Le champ Fréquence indique à l'outil à quel intervalle il doit placer des points d'ancrage le long du contour qui délimite la sélection.

Les sélections contrôlées

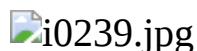
Dans le menu Style de la barre d'options, deux commandes méritent votre attention : Proportions fixes et Taille fixe. Utilisée avec le Rectangle de sélection et l'Ellipse de sélection, la commande Proportions fixes oblige la sélection à respecter les proportions indiquées dans les champs Largeur et Hauteur. La sélection ainsi définie ne redimensionnera pas automatiquement une image, mais vous pourrez le faire en choisissant Image/Recadrer pour rogner la photo, puis Image/Taille de l'image pour la dimensionner à la taille et à la résolution désirées.

L'option Taille fixe change le comportement des outils. Après avoir indiqué la Largeur et la Hauteur précises de la sélection dans la barre d'options, positionnez le pointeur dans le coin supérieur gauche de la zone à sélectionner, puis cliquez une seule fois. La sélection est aussitôt créée à partir de ce point. Ne vous souciez pas de la précision du clic, car vous pourrez repositionner la sélection après coup (à condition que le bouton Nouvelle sélection soit sélectionné, à gauche dans la barre d'options). Remarquez le bouton entre les champs Largeur et Hauteur : il sert à permuter leurs valeurs.

L'outil Sélection rapide

Envisagez l'outil Sélection rapide comme une sorte de Baguette magique qui s'appliquerait comme un Pinceau. Vous passez cet outil sur une couleur de votre image, et toutes les teintes qui s'en rapprochent sont sélectionnées au passage du pointeur de la souris. En fonction de la grandeur des portions sur lesquelles vous passez l'outil, vous pouvez obtenir une plus grande précision en réduisant la taille du Pinceau. Si vous travaillez avec une tablette graphique Wacom, la taille de l'outil peut varier en fonction de la pression que vous exercez sur la pointe du stylet. Avec un peu de pratique, vous pouvez très vite opérer des sélections comme celle de la [Figure 8.9](#).

[Figure 8.9](#) : Faites glisser la souris sur une couleur pour sélectionner les teintes environnantes qui s'en rapprochent.



L'outil Baguette magique

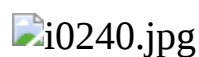
L'outil Baguette magique sélectionne les pixels de même couleur que celui sur lequel vous avez cliqué. À l'instar des autres commandes de sélection, vous pouvez ajouter une sélection, soustraire à une sélection ou ne conserver que l'intersection. Le paramètre Tolérance définit l'exactitude exigée pour que les pixels soient inclus dans la sélection. Si la case Pixels contigus est cochée, seuls les pixels en contact les uns avec les autres avec celui sur lequel vous avez cliqué sont pris en compte. L'option Échantillonner tous les calques permet de sélectionner les pixels sur chacun des calques visibles de l'image, et pas uniquement sur le calque actif.

Quand la valeur de Tolérance est faible, seuls les pixels très semblables à celui sur lequel vous avez cliqué sont sélectionnés. Une valeur élevée étend la sélection, mais elle risque de déborder malencontreusement sur des zones à ne pas sélectionner.

Améliorer le contour

Si vous avez bien observé les différentes barres d'options des outils de sélection, vous avez noté la présence du bouton Améliorer le contour. Il donne accès à la boîte de dialogue illustrée [Figure 8.10](#) qui vous aide à affiner le contour de vos sélections.

[Figure 8.10](#) : Améliorer le contour affiche une explication sur chaque paramètre dans la zone Description.



Voici ce que vous devez savoir sur les options de la boîte de dialogue Améliorer le contour :

-  **coche.jpg Mode d'affichage** : Cliquez sur la petite flèche du menu local Affichage pour sélectionner un mode d'affichage de la sélection dont vous désirez améliorer le contour. Opter pour un masque noir, blanc, ou rouge est la meilleure solution pour la majorité des images. L'option Sur calques affiche le contenu de la sélection comme si elle flottait sur un calque indépendant. Les options Afficher le rayon et Afficher l'original servent à obtenir des aperçus rapides de ce que vous faites. En règle générale, ces options ne servent pas à grand-chose. Les raccourcis clavier des divers affichages sont très utiles, et plus particulièrement X qui désactive tous les affichages, et F qui permet de parcourir tous les modes d'affichage successivement. Choisissez alors celui qui correspond le mieux à vos besoins.
-  **coche.jpg Détection des contours** : Le curseur Rayon permet de mieux définir le bord de la zone de couleur sélectionnée. L'option Rayon dynamique permet au programme de faire la différence entre des contours marqués et des contours atténués. Par exemple, des cheveux sur un arrière-plan présentent des contours très atténués contrairement aux vêtements du sujet photographié qui sont parfaitement bien détachés sur un arrière-plan uni.
-  **coche.jpg Régler le contour** : Augmentez la valeur du Contraste pour créer un contour de sélection très marqué. Le paramètre Lissage réduit

les effets de crénelage (escalier). Le Contour progressif produit le même effet que lorsque vous choisissez Sélection/Modifier /Contour progressif. Augmenter la valeur de ce paramètre adoucit les contours d'une sélection en les rendant plus flous. Décalage du contour réduit ou étend le contour de la sélection.

-  Sortie : C'est ici que l'amélioration du contour sort le grand jeu. Vous n'allez pas cliquer sur OK, mais vous allez choisir la manière dont va être représentée la sélection dans Photoshop. Ainsi, dans le menu local Sortie vers, vous pourrez choisir d'afficher la sélection sous la forme d'un masque de fusion, sous celle d'un nouveau calque qui ne contiendra que le contenu de cette sélection améliorée, d'un nouveau document ne contenant que la sélection, ou d'un nouveau document consistant en un calque dont le masque de fusion révèle le contenu de la sélection. L'option Décontamination des couleurs permet de réduire la frange de la couleur d'arrière-plan qui parfois apparaît autour d'une sélection complexe. Avec cette option, vous limitez les sorties à un nouveau calque ou un nouveau document avec ou sans masque de fusion.
-  Les outils : La partie supérieure gauche de la boîte de dialogue Améliorer le contour propose trois outils. La loupe permet de zoomer sur des zones de la sélection, et la main permet de se repositionner sur des sections précises de ladite sélection. L'outil Amélioration du rayon permet d'adoucir sélectivement le contour sur lequel vous glissez l'outil. Effacement des améliorations annule vos modifications. Si vous appuyez sur la touche Alt en utilisant l'un de ces deux outils, vous basculez de l'un à l'autre, ce qui améliore votre productivité.
-  Mémoriser les paramètres : Si des paramètres d'amélioration du contour vous séduisent et que vous désirez les réutiliser sur d'autres sélections, enregistrez-les ! Pour cela, cochez l'option Mémoriser les paramètres. Désormais, chaque fois que vous ouvrirez cette boîte de dialogue, les paramètres mémorisés seront affichés.

 Améliorer le contour fait double emploi avec Améliorer le masque. Cette option est disponible lorsque vous créez un masque de fusion.

Il suffit alors de faire un clic droit sur la vignette de ce masque dans le panneau Calques. Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquez sur Améliorer le masque. Les paramètres disponibles dans la boîte de dialogue qui apparaît sont les mêmes que ceux que nous venons d'étudier.

Les commandes de sélection

Vous disposez de 17 commandes qui vous aident à sélectionner des pixels. Certaines, comme celles en haut du menu Sélection, sont simples à comprendre (voir [Figure 8.11](#)).

[Figure 8.11](#) : Les commandes de sélection de Photoshop.

i0242.jpg

Les principales commandes de sélection

Les commandes en haut du menu Sélection sont des fonctions que vous utiliserez régulièrement, sauf peut-être Resélectionner. Mémoriser leur raccourci clavier fait gagner beaucoup de temps.

- coche.jpg Tout sélectionner (⌘ + A/Ctrl + A) : Sélectionne la totalité des pixels de l'image, mais seulement dans le calque actif ou dans le masque de fusion actif.
- coche.jpg Désélectionner (⌘ + D/Ctrl + D) : Utilisez cette commande pour vous assurer que plus aucun pixel n'est sélectionné. Elle vous tirera d'affaire si un réglage ou un filtre semble ne pas fonctionner. Il arrive en effet qu'une minuscule sélection à peine repérable existe quelque part dans l'image, empêchant certaines commandes de fonctionner.
- coche.jpg Resélectionner (⌘ + Maj + D/Ctrl + Maj + D) : C'est une commande qui évite bien des énervements, quand vous avez passé un long moment à sélectionner méticuleusement et qu'à cause d'une

action inopportune la sélection disparaît. Cette commande restaure la sélection la plus récente.

-  Intervertir (⌘ + Maj + I/Ctrl + Maj + I) : Cette précieuse commande inverse la sélection. Ce qui était sélectionné ne l'est plus et ce qui n'était pas sélectionné l'est à présent. Une manipulation classique consiste à sélectionner l'environnement d'un sujet à la Baguette magique, puis à utiliser cette commande pour que le sujet soit sélectionné.

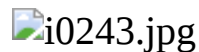
La commande Plage de couleurs

Cette puissante commande se trouve au milieu du menu Sélection. Observez les fleurs orange de la [Figure 8.12](#). Au lieu de cliquer dedans avec l'outil Baguette magique, touche Majuscule enfoncée, vous pouvez sélectionner la couleur rapidement et facilement à l'aide de la commande Plage de couleurs. Dans la [Figure 8.13](#), j'ai cliqué et tiré autour de quelques zones rouges, dans l'image, avec la pipette du milieu. Vous pouvez aussi cliquer une seule fois avec la pipette de gauche, et utiliser les autres pour ajouter ou soustraire des couleurs de la sélection. La glissière Tolérance spécifie jusqu'à quel point une couleur doit être similaire pour être prise en compte.

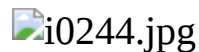
Voici deux moyens pour améliorer une sélection. La [Figure 8.13](#) montre les options du menu déroulant Prévisualisation. Les options Niveaux de gris (en haut à gauche) et Cache noir (en haut à droite) montrent bien que l'arrière-plan sera partiellement sélectionné si vous cliquez sur OK. Réduisez la Tolérance ou cliquez avec la pipette de droite dans les zones de la palissade à ne pas sélectionner. L'option Cache blanc (en bas à gauche) montre qu'un contour vert parasite les pétales jaunes. Ignorez cela, et désélectionnez ultérieurement avec le Lasso, touche Option/Alt enfoncée. Du fait de la couleur du sujet, l'option Masque, qui est rouge (en bas à droite), est pratiquement inutilisable, bien qu'elle soit appréciable sur d'autres images où le rouge n'est pas dominant.

L'option Clusters de couleurs localisés recherche des zones distinctes contenant la couleur sélectionnée. Lorsque vous cherchez à sélectionner la même couleur dans plusieurs zones de l'image, cette option vous sera d'une grande utilité. En revanche, quand vous sélectionnez une plage de couleur avec des transitions subtiles, décochez cette option.

[Figure 8.12](#) : La commande Plage de couleurs sélectionne par couleur.



[Figure 8.13](#) : La commande Plage de couleurs est dotée de quatre modes d'aperçu.



i0245.jpg Lorsque l'option Clusters de couleurs localisés est active, la fonction Détecter les visages devient disponible. Ainsi, lorsque des êtres humains sont présents sur la photo, leur visage est automatiquement sélectionné. Bien entendu il vous faudra ajouter leur corps à la sélection en utilisant les autres options de la boîte de dialogue Plage de couleurs. Le menu déroulant en haut de la boîte de dialogue Plage de couleurs permet d'échantillonner des couleurs RVB (rouge, vert, bleu), CMJN (cyan, magenta, jaune, noir), de même dans les tons foncés, moyens et clairs et les couleurs non imprimables (hors du gamut). Quand vous choisissez une de ces options, le curseur Tolérance n'est plus disponible, ce qui limite leur intérêt.

Les commandes de modification de la sélection

Le prochain groupe du menu Sélection contient six commandes : Contour progressif ainsi que les cinq variantes de la commande Modifier. Chacune possède une boîte de dialogue à un seul paramètre :

-  Cadre : Reléguée dans le sous-menu Modifier, la commande Cadre crée un second contour de sélection autour de celui que vous venez de réaliser. La sélection est la zone entre les deux contours. Cette commande est disponible pour tous les types de sélection, y compris Tout sélectionner. Mais, si toute l'image est sélectionnée, le cadre est – forcément – formé à l'intérieur.
-  Lisser : Il arrive qu'après avoir cliqué avec la Baguette Magique d'innombrables petites zones de un ou deux pixels se trouvent hors du contour de sélection. Ces pixels auraient normalement dû être sélectionnés, mais ils sont probablement tout juste hors de la Tolérance. Utilisez la commande Lisser pour intégrer ces pixels vagabonds dans la sélection. Elle élimine aussi l'effet d'escalier autour de la sélection.
-  Dilater : Cette commande agrandit la sélection du nombre de pixels spécifié. Les angles vifs sont arrondis. Cet effet peut être corrigé en convertissant la sélection en tracé qui est ensuite dimensionné puis reconverti en sélection. Les tracés sont expliqués au Chapitre 11.
-  Contracter : Cette commande rétrécit la sélection du nombre de pixels spécifié.
-  Contour progressif : Décrit précédemment dans ce chapitre, le contour progressif adoucit les bords d'une sélection. Quand vous copiez et collez une sélection, ou quand vous déplacez une sélection à l'intérieur de l'image, un contour progressif de un ou deux pixels est recommandé. Cette commande est utilisable avec tous les types de sélection, excepté Tout sélectionner.

En bas du menu Sélection se trouvent les commandes Étendre et Généraliser, des équivalents de la case Pixels contigus cochée et non cochée, dans le panneau d'options de la Baguette magique. Étendre ajoute à la sélection tous les pixels adjacents de la couleur appropriée; Similaire recherche et sélectionne dans l'image les pixels de couleur similaire. Utilisez ces fonctions de préférence lorsque la sélection initiale contient principalement une seule couleur. Si elle en contient trop, ces commandes ont tendance à sélectionner la totalité de l'image.

Transformer une forme en sélection

Vous vous rendrez vite compte que les capacités des outils de sélection ne répondent pas toujours à vos besoins. Par exemple, l'Ellipse de sélection est certes capable de former des ovales, mais ces derniers sont toujours verticaux ou horizontaux. Comment ferez-vous alors pour effectuer une sélection inclinée ? C'est là que la commande Sélection /Transformer la sélection entre en jeu. Tracez une sélection initiale, choisissez la commande Transformer la sélection, puis déformez le contour de sélection selon les nécessités, comme à la [Figure 8.14](#).

Voici quelques explications sur ce que montre la [Figure 8.14](#) :

-  En haut à gauche : La sélection originale (NdT : Effectuée avec l'outil Forme personnalisée/Empreinte de chat).
-  En haut au milieu : Cliquez sur un point d'ancrage latéral et tirez-le pour modifier la largeur ou la hauteur de la sélection.
-  En haut à droite : Placez le pointeur hors du contour et tirez-le pour pivoter la sélection.
-  Au milieu à gauche : Tirez le contour par un point d'ancrage d'angle pour modifier simultanément la largeur et la hauteur de la sélection.
-  Au milieu : Tirez le contour par un point d'ancrage d'angle, touche Majuscule enfoncée, pour modifier simultanément la largeur et la hauteur de la sélection tout en conservant les proportions.

[Figure 8.14](#) : Différentes transformations d'un contour de sélection.

 i0246.jpg

-  Au milieu à droite : Tirez le contour par un point d'ancrage d'angle, touche Option/Alt enfoncée, pour redimensionner l'image autour du réticule central, qui reste à sa position. Il peut

cependant être décentré, voire placé hors du contour – cela est aussi possible avec les autres manipulations –, afin de transformer la sélection d’une autre manière.

-  En bas à gauche : La touche ⌘/Ctrl enfoncée, tirez sur un point d’ancrage latéral pour incliner la sélection.
-  En bas au milieu : La touche ⌘/Ctrl enfoncée, tirez sur un point d’ancrage d’angle pour déformer la sélection.
-  En bas à droite : En déplaçant deux ou quatre points d’ancrage d’angle, touche ⌘/Ctrl enfoncée, il est possible de créer un effet de perspective. Par exemple, en faisant se succéder, par des copier-coller, une série de sélections remplies de couleur et ainsi déformées, nous pourrions donner l’impression qu’un chat s’est éloigné en laissant ses empreintes.

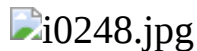
Sélectionner avec le mode Masque

Dans Photoshop, en mode Masque, vous effectuez une sélection de base, vous appuyez sur la touche Q pour activer le mode Masque, vous modifiez les bords de la sélection comme si c’était une couche alpha, et vous appuyez de nouveau sur Q. Il n’est même pas nécessaire de sélectionner : en mode Masque, une incrustation rouge recouvre l’image, semblable à celle qui apparaît lorsque la couche composite RVB est visible. Peignez, appliquez des réglages et des filtres ou faites des sélections : tout ce qui peut être fait sur une image à niveaux de gris peut l’être aussi sur l’incrustation rouge du mode Masque.

 Si vous êtes plus à l’aise avec l’outil Pinceau qu’avec le Lasso, vous préférerez faire vos sélections en mode Masque. Il vous sera en effet plus facile et plus rapide de “peindre” une sélection que de promener le lasso autour de la zone à sélectionner, ou de recourir à une commande de sélection. Activez le mode Masque, peignez dans le masque, puis quittez ce mode : la sélection est aussitôt créée. Vous pouvez aussi passer du mode normal au mode Masque et inversement, en cliquant sur l’un des deux boutons dans la Boîte à outils, juste sous les indicateurs de couleur. Double-cliquer sur l’un d’eux affiche la boîte de dialogue Options de masque de la [Figure 8.15](#). Le comportement de l’incrustation peut être inversé afin de

montrer les parties sélectionnées plutôt que non sélectionnées, et la couleur de l'incrustation peut être modifiée.

[Figure 8.15](#) : L'opacité et la couleur du mode Masque sont réglables.



i0249.jpg Par défaut, vous peignez en noir, en mode Masque, pour définir les zones à ne pas sélectionner, en blanc pour définir les zones sélectionnées, et en gris pour définir des zones partiellement sélectionnées.

Les commandes de sélection liées aux masques

Les deux dernières commandes du menu Sélection servent à stocker des sélections afin de les réutiliser ultérieurement et à les rappeler.

Quand vous mémorisez une sélection, vous créez une couche alpha dans l'image, c'est-à-dire une représentation en niveaux de gris de l'image. Les parties blanches de la couche alpha correspondent aux parties sélectionnées lorsque la couche alpha est chargée comme sélection. Les parties noires correspondent aux parties non sélectionnées. Les parties grises représentent des contours progressifs ou d'autres pixels partiellement sélectionnés.

Les couches sont expliquées plus en détail plus loin dans ce chapitre. En ce qui concerne les sélections, retenez avant tout que la commande Mémoriser la sélection sert à enregistrer n'importe quelle sélection sous la forme d'une couche alpha, et que la commande Récupérer la sélection sert à la réactiver sans avoir à la refaire entièrement.

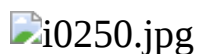
Ce qu'il y a sous le masque

Dans Photoshop, un masque est une couche – présente dans le panneau Couches – qui stocke des informations à propos de la visibilité d'un calque. En fait, quand il est question de sélections enregistrées comme masques, c'est de couche alpha qu'il s'agit. Chaque fois que vous réalisez laborieusement une sélection complexe, ne manquez pas de l'enregistrer en tant que couche alpha, pour le cas où... Mais qu'appelle-t-on complexe ? Cela dépend du temps. Toute opération qui exige plus d'une ou deux minutes devrait être enregistrée. Et qu'entend-on par "pour le cas où" ? La probabilité d'avoir à travailler de nouveau sur l'image ultérieurement, mais aussi un blocage de Photoshop ou un plantage de l'ordinateur. Enregistrez la sélection, juste pour le cas où...

Mémoriser et récupérer des sélections

La création d'une couche alpha à partir d'une sélection est aussi simple que choisir la commande Sélection/Mémoriser la sélection, puis nommer cette nouvelle couche. Si plusieurs documents sont ouverts dans Photoshop, et à la condition expresse qu'ils aient tous une même dimension en pixels, n'importe lequel d'entre eux peut être sélectionné pour la nouvelle couche. Si vous avez d'ores et déjà mémorisé une sélection en tant que couche alpha, vous pouvez faire en sorte que deux sélections interagissent dans une seule couche. Comme le montre la [Figure 8.16](#), les options de la zone Résultat sont calquées sur celles de la barre d'options des outils de sélection : la couche peut remplacer celle qui existait, s'y ajouter, s'y soustraire ou encore se limiter aux parties communes.

[Figure 8.16](#) : Si une couche alpha a déjà été créée, la nouvelle sélection peut la modifier.



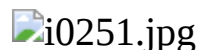
Si vous avez besoin de travailler avec une sélection mémorisée, choisissez Sélection/Récupérer la sélection ou, touche ⌘/Ctrl enfoncée, cliquez dans la vignette de la couche, dans le panneau Couches.

La boîte de dialogue Récupérer la sélection contient les mêmes fonctions que pour la mémorisation : quand vous chargez une sélection, vous pouvez l'ajouter à celle qui existe, la soustraire de celle qui existe ou ne conserver que la partie commune. La sélection peut aussi être intervertie en cochant la case Inverser. Le résultat est le même qu'avec Sélection/Intervertir, mais en plus rapide.

Modifier une couche alpha

À l'instar des couches chromatiques, les couches alpha sont des représentations en niveaux de gris. C'est en tant que telles que vous les modifierez. Cliquez sur une couche, dans le panneau Couches, pour l'activer et la rendre visible. Vous voyez dans la fenêtre une représentation en niveaux de gris – en noir et blanc, si vous préférez – de la sélection mémorisée. Pour voir l'image tout en travaillant sur la couche, cliquez dans la colonne, celle avec l'œil, située à gauche de la couche composite RVB ou CMJN. La couche alpha apparaît sous la forme d'une incrustation rouge (NdT : Les photograpeurs reconnaîtront l'analogie avec le film inactinique Rubylith) qui recouvre l'image. La [Figure 8.17](#) montre l'image quand seule la couche alpha est affichée (en haut), et la même quand la couche composite RVB est activée. Remarquez les icônes de visibilité en forme d'œil, dans le panneau Calques.

[Figure 8.17](#) : Une couche alpha peut être affichée seule (en haut) ou avec une incrustation rouge (en bas).



Voici ce que vous pouvez effectuer sur une couche alpha :

-  couche.jpg La rendre floue. Rendre une couche alpha floue avec une des commandes Filtre/Atténuation équivaut à créer une sélection à contour progressif : les bords sont estompés. La grande différence est

que le flou peut être prévisualisé, ce qui est plus efficace que de deviner ce que donnera la commande Contour progressif.

-  **coche.jpg** Rendre la couche alpha plus nette. Appliquer la commande Filtre/Renforcement rend les bords plus nets et mieux définis.
-  **coche.jpg** Peindre dans la couche alpha. Peindre en noir, en blanc ou en gris dans une couche alpha, avec l'outil Pinceau, modifie la sélection. Peindre avec du blanc ajoute des zones à la sélection, peindre avec du noir en ôte, et peindre avec du gris sélectionne partiellement des parties de l'image. Une couche alpha peut être modifiée très précisément avec l'outil Pinceau, ce qui permet d'éliminer des pixels erratiques, et aussi de créer des bords d'une très grande finesse.
-  **coche.jpg** Appliquer la commande Courbes ou Niveaux. Si la sélection est à contour progressif, ou si elle comporte des zones partiellement sélectionnées (en gris), vous pouvez intervenir dessus avec les commandes Niveaux ou Courbes du menu Image/Réglages. Le réglage avec Niveaux est particulièrement approprié pour contrôler le contour progressif sur les bords.
-  **coche.jpg** Appliquer un ou plusieurs filtres. Appliquez des filtres artistiques à une sélection mémorisée pour créer des effets spéciaux comme des bordures et des cadres. Les filtres sont décrits au Chapitre 15.

Ajouter des masques à des calques et à des objets dynamiques

Lorsqu'une image comporte plusieurs calques, comme nous le verrons au Chapitre 10, ces derniers peuvent être partiellement masqués grâce à des masques de fusion. Les masques de fusion et les couches de fusion ont de nombreux points communs : les masques de fusion sont eux aussi des sélections mémorisées et, à l'instar des couches, vous pouvez peindre dessus, leur appliquer des réglages et des filtres, etc. Gardez simplement à l'esprit qu'un masque de fusion n'apparaît dans le panneau Couches que lorsque vous sélectionnez son calque dans le panneau Calques. Dans ce

dernier, la vignette du masque de fusion est affichée à droite du panneau du calque. Pour modifier un masque de fusion, cliquez sur la vignette dans le panneau Calques, puis retouchez-le comme vous le feriez d'une couche alpha. N'oubliez pas de cliquer ensuite sur la vignette du calque afin de le réactiver. Vous pouvez également modifier un masque de fusion via Sélection/ Améliorer le masque.

Le moyen le plus facile d'ajouter un masque de fusion consiste à sélectionner, dans un calque, les pixels qui doivent rester visibles, puis à cliquer sur le bouton Ajouter un masque de fusion, en bas du panneau Calques. Vous pouvez aussi faire une sélection, puis choisir Calque/ Ajouter un masque de fusion/Faire apparaître la sélection ou Calque/ Ajouter un masque de fusion/Masquer la sélection. Ce sous-menu contient des options Tout faire apparaître et Tout masquer, de même que des commandes permettant de désactiver (masquer) ou supprimer le masque de fusion.

 Vous pouvez densifier et atténuer un masque dans le panneau Propriétés en jouant sur la valeur des paramètres Densité et Contour progressif. Ce même panneau donne accès aux fonctions Contour du masque et Plage de couleurs. Enfin, sa dernière option, Inverser, permet d'invertir le masque comme la commande éponyme du menu Sélection.

Par défaut, le masque de fusion est lié à son calque ou à son objet dynamique. Donc, si vous déplacez le calque, le masque va le suivre comme son ombre. Il restera parfaitement aligné. Si vous cliquez sur l'icône du chaînon qui sépare la vignette du calque de celle du masque, vous rompez ce lien. Dans ce cas, le calque et le masque se déplaceront indépendamment l'un de l'autre. Pour rétablir le lien, cliquez entre les deux vignettes. L'icône du chaînon réapparaît.

 Dans le panneau Calques, un calque nommé Arrière-plan (en italique) ne peut pas contenir de parties transparentes. C'est pourquoi il est impossible de lui ajouter un masque de fusion. Mais ce n'est pas un

problème: double-cliquez sur le nom du calque et acceptez ou modifiez le nouveau nom qui est proposé, Calque 0 en l'occurrence. Renommer le calque d'arrière-plan le convertit en calque conventionnel qui acceptera le masque de fusion.

Les masques de fusion à tracés vectoriels

Un calque ou un objet dynamique peut aussi être masqué à l'aide d'un tracé vectoriel (les tracés sont expliqués au Chapitre 11). Un tracé vectoriel se caractérise par des bords très précis, qui peuvent être modifiés à l'aide de l'outil Sélection directe. Un calque (autre que d'arrière-plan) peut recevoir à la fois un masque de fusion basé sur des pixels et un masque vectoriel. Pour qu'ils apparaissent dans le graphisme, les pixels d'un calque doivent se trouver à la fois dans le masque de fusion et dans le masque vectoriel. Quand un calque possède ces deux types de masques, la vignette du masque vectoriel se trouve à droite, dans le panneau Calques.

i0254.jpg Les masques vectoriels n'ont plus besoin de présenter des bordures précises définies par un tracé. En effet, vous pouvez modifier leur densité et leur contour progressif dans le panneau Propriétés comme vous le faites avec des masques pixellisés.

Un contrôle complet grâce aux calques de réglage

Les nombreuses commandes permettant de contrôler les tons et les couleurs d'une image sont présentées aux Chapitres 5 et 6. Beaucoup de ces commandes sont disponibles sous la forme de calques de réglage. Un calque de réglage applique les réglages exactement comme le ferait la commande seule, mais avec en prime quelques avantages appréciables. Les réglages sont en effet :

-  Ajustables. La boîte de dialogue d'un calque de réglage peut être rouverte à tout moment afin de modifier ses paramètres.
-  Réversibles. Un calque de réglage peut être supprimé, ce qui ôte tous ses changements de l'image.
-  Masquables. Cliquez sur l'icône en forme d'œil, en regard d'un calque de réglage, dans le panneau Calques, et ses effets sont temporairement désactivés.
-  Améliorables. L'opacité et le mode de fusion d'un calque de réglage peuvent être ajustés afin d'améliorer l'effet.
-  Délimitables. Des masques de fusion et des masques de réglage peuvent être ajoutés à des calques afin de réduire leurs effets à seulement quelques pixels. Les masques peuvent être modifiés ultérieurement.

Du fait de cette souplesse d'utilisation, vous utiliserez des calques de réglage plutôt que d'exécuter des commandes dont les actions sont irréversibles. Cependant, vous n'aurez parfois pas le choix, car certaines commandes ne disposent pas d'un équivalent sous forme d'un calque de réglage.

Ajouter un calque de réglage

Le panneau Réglages, illustré à la [Figure 8.18](#), permet d'appliquer plus rapidement et plus intuitivement des calques de réglage à votre image. Vous pouvez soit ajouter un calque de réglage pur et simple que vous personnaliserez par la suite, soit cliquer sur un paramètre prédéfini d'un type de calque de réglage particulier. Les réglages contenus dans les masques de fusion du panneau Réglages sont presque toujours les mêmes que ceux des boîtes de dialogue qui s'ouvrent lorsque vous appliquez un calque de réglages via Calque/Nouveau calque de réglages.

Lorsque vous avez appliqué un calque de réglage, voici les boutons qui apparaissent en bas du panneau Réglages :

-  Appliquer le calque de réglages à tous les calques inférieurs. Ce bouton permet d'appliquer l'effet à tous les calques situés sous le calque actif ou uniquement au calque situé en dessous du calque de réglages créé. On dit alors que le calque de réglages est écrêté. Cette notion est expliquée plus loin dans cette section.

[Figure 8.18](#) : Le panneau Réglages (à gauche) et les paramètres du calque de réglages Courbes (à droite).

 i0255.jpg

-  Désactivation temporaire. Cliquez sur l'icône de l'œil orné d'une flèche incurvée, et surtout ne relâchez pas le bouton de la souris. Ainsi, vous pouvez rapidement apprécier l'impact du calque de réglage sur l'image. Dès que vous relâchez le bouton de la souris, vous voyez votre image corrigée par le calque de réglage.
-  Activer/Désactiver la visibilité du calque. Cliquez sur l'icône de l'œil pour masquer l'effet du calque de réglage actif dans le panneau Calques. Ainsi, vous appréciez votre image avec et sans l'application d'un calque de réglage précis, ou en cours de personnalisation.
-  Rétablir les valeurs par défaut. Si vous êtes complètement perdu dans vos réglages, cliquez sur la flèche incurvée. Les valeurs initiales du calque de réglage sont restaurées.
-  Supprimer un calque de réglage. Cliquez simplement sur l'icône de la Corbeille. Le calque de réglage actif disparaît.

Vous pouvez également appliquer un calque de réglage depuis le panneau Calques. Cliquez sur le quatrième bouton de ce panneau. Dans le menu local qui apparaît, sélectionnez le calque de réglage à appliquer. Il est aussi possible d'appliquer un tel calque via Calque/Nouveau calque de réglage. Les choix sont les mêmes. Dans ce cas, et à l'inverse du panneau Réglages, une boîte de dialogue contenant les paramètres du calque de réglage choisi apparaît. (Lorsque vous créez un calque de réglage depuis le menu Calque, la boîte de dialogue Nouveau calque s'ouvre en premier lieu.)

 i0256.jpg Dans le menu accessible au travers du panneau Calques, les trois premières options sont des calques de remplissage. Ils sont totalement remplis par une couleur, un dégradé ou un motif. Vous pourriez aussi

ajouter un nouveau calque et utiliser la commande Édition/Remplir pour obtenir le même effet, ou encore choisir la commande Calque/ Nouveau calque de remplissage.

Limiter les réglages

Lorsqu'une image contient plusieurs calques et que vous désirez appliquer les effets d'un calque de réglage à un seul d'entre eux, vous devez créer un masque d'écrêtage. Pour appliquer ce masque, appuyez sur la touche Option/Alt, et placez le pointeur de la souris entre le calque de réglage et le calque auquel vous désirez l'appliquer, comme sur l'illustration de gauche de la [Figure 8.19](#). Sur l'illustration de droite de cette même figure, vous voyez le calque de réglage auquel le masque d'écrêtage a été appliqué. Quand un réglage n'est pas écrêté, il s'applique à tous les calques qui se trouvent dessous.

i0257.jpg Pour convertir rapidement un calque de réglage en masque d'écrêtage, appuyez sur Ctrl + Maj + G/⌘ + Maj + G. Répétez ce raccourci pour obtenir l'effet inverse.

À gauche, dans la [Figure 8.19](#), le réglage Teinte/Saturation n'est appliqué qu'au calque supérieur. À droite, la position du calque de réglage induit que les modifications que vous lui apportez affecteront tous les calques de l'image. Remarquez, à propos, que la vignette du panneau Calques montre la couleur originale du symbole. L'un des avantages des calques de réglage est la possibilité de répondre “pas de problème” lorsque le client vous dit : “Finalement, vous aviez raison, revenons à la première idée.”

Dans le panneau Calques, à droite sur la [Figure 8.19](#), l'icône d'un carré fléché se trouve entre le calque de réglage et le symbole situé juste en dessous. Elle indique que, si vous cliquez, le calque de réglage sera écrêté. Cette icône apparaît lorsque vous appuyez sur la touche Option/Alt.

i0258.jpg Mais comment ferez-vous pour que le calque de réglage agisse sur, disons, les trois calques d'en dessous ? Vous créerez un groupe contenant ces calques. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Créer un groupe, en bas du panneau Calques, puis faites glisser les trois calques dans le groupe. Ensuite, en haut du panneau, remplacez le mode de fusion Normal du groupe par le mode de fusion Transfert (normalement c'est le mode de fusion par défaut). Le calque de réglage au-dessus ou dans le groupe est alors appliqué à tous les calques du groupe, et à eux seuls.

[Figure 8.19](#) : L'écrêtage réduit le réglage au seul calque situé dessous, et non à tous les calques d'en dessous.

i0259.jpg

i0260.jpg Le masque de fusion étant un calque, vous pouvez l'utiliser pour appliquer les réglages à seulement une partie d'un calque. Il vous sera plus facile de sélectionner les parties à modifier avant de sélectionner le calque de réglage. Le masque sera ensuite automatiquement créé à partir de cette sélection.

9

Les problèmes courants et leur solution

Dans ce chapitre :

-  triangle.jpg Améliorer les portraits.
-  triangle.jpg Atténuer le bruit dans une image.
-  triangle.jpg Améliorer les photos prises en extérieur.

Vous prenez parfois des photos parfaites de gens qui ne sont pas parfaits, et parfois des photos imparfaites de gens... imparfaits (même un top model a parfois besoin d'une petite intervention dans Photoshop). Bien que l'absolue reproduction de la réalité soit le but de certains artistes et de la plupart des photojournalistes, les personnes photographiées aiment bien l'être à leur avantage.

Dans ce chapitre, vous découvrirez quelques techniques de base susceptibles de corriger bon nombre des problèmes que vous rencontrerez en tant que photographe. Je vous montrerai comment supprimer l'effet yeux rouges lorsque la lumière du flash se reflète sur les vaisseaux sanguins qui irriguent la rétine. Vous apprendrez aussi à atténuer les rides, à blanchir les dents, et même à diminuer le tour de taille et à améliorer ainsi la ligne. Le bruit numérique – des pixels rouges, verts et bleus indésirables dispersés dans les tons foncés de l'image – est facile à minimiser grâce aux techniques décrites dans ces pages. À la fin du chapitre, j'explique comment supprimer des éléments de l'image qui n'ont rien à y faire,

comme des objets ou l'ex- petit(e) ami(e). Ce sera l'occasion de découvrir la fonction Contenu pris en compte, et d'étudier succinctement la Déformation de la marionnette. Tout au long de ce chapitre, je vais travailler avec des images proches de celles que vous photographiez à longueur d'année.

i0261.jpg

Devenir plus beau

Il existe bien des manières d'améliorer des images avec Photoshop. Les techniques les plus appréciées sont celles qui corrigent les petites imperfections du sujet (celles de leur apparence, pas leurs mauvaises habitudes). Qu'il s'agisse d'un portrait posé ou d'un instantané, les sujets gagnent toujours à être un peu retouchés.

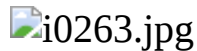
i0262.jpg Bien que la plupart des sujets puissent théoriquement être embellis et devenir séduisants dans Photoshop – c'est Quasimodo, La Bête et Elephant Man qui vont être contents –, rappelez-vous qu'il faut néanmoins conserver un juste équilibre entre "améliorer" et "respecter la réalité". Travaillez toujours sur une copie de l'image. Je recommande aussi d'enregistrer des exemplaires séparés à différents stades de la retouche. Car un client peut fort bien demander un blanchiment des dents, puis revenir sur cette décision.

T'as de beaux yeux tu sais

Quand un sujet regarde vers l'appareil photo au moment où le flash se déclenche, il en résulte souvent un hideux effet yeux rouges, car la lumière est réfléchiée par le réseau de vaisseaux sanguins de la rétine. L'outil Œil rouge permet de corriger ce phénomène. Zoomez sur un œil, puis cliquez une seule fois dedans pour faire disparaître l'affreuse coloration et obtenir un rendu naturel de l'œil. Comme le révèle la [Figure 9.1](#), les paramètres par défaut sont efficaces, même quand le phénomène est très marqué.

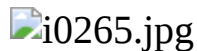
L'outil Œil rouge ne corrige pas l'effet "yeux verts" d'un animal qui a été flashé ([Figure 9.2](#)). Pour cela, vous devrez utiliser l'outil Pinceau. Définissez une couleur de premier plan noire. Dans la barre d'options, sélectionnez le mode de fusion Luminosité et mettez l'opacité à environ 50 %. Le diamètre du pinceau doit être légèrement supérieur à la pupille, et la Dureté à environ 75 %. Cliquez une seule fois et évaluez le résultat. Au besoin, réduisez l'Opacité à 20 %.

[Figure 9.1](#) : Cliquez avec l'outil œil rouge pour obtenir un regard naturel.



i0264.jpg Voici une autre technique pour corriger les yeux rouges ou verts : l'outil Éponge en mode Désaturer suivi de l'application de l'outil Densité + (Tons moyens, Exposition à 25 %) rectifient très bien un effet yeux rouges pas trop accentué.

[Figure 9.2](#) : Si l'outil œil rouge n'est pas approprié, essayez avec l'outil Pinceau.



La fontaine de Jouvence numérique

À la fin du Chapitre 5, j'ai montré comment atténuer des rides avec l'outil Densité -, mais sans les ôter complètement. Photoshop est capable de s'acquitter de cette tâche de bon nombre d'autres manières, notamment à l'aide des outils Correcteur, Pièce et Tampon de duplication.

Les outils Correcteur et Pièce copient tous deux la texture d'une zone vers une autre. Vous pouvez ainsi recopier de la peau bien lisse sur une partie ridée, puis atténuer les rides tout en conservant les tons et les couleurs généraux. Pour travailler avec le Correcteur, cliquez, touche Option/Alt

enfoncée, dans la partie à prélever, puis cliquez et tirez dans la partie à corriger. Si la case Aligné est cochée, dans la barre d'options, la relation entre le point source et le point de correction est maintenue : quels que soient les mouvements du curseur, le point source reste à la même distance, dans la même direction. Mais, pour retoucher un visage, il sera sans doute plus commode de décocher la case Aligné. Ainsi, chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris et retouchez ailleurs, le point source restera inchangé.

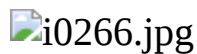
Pour utiliser l'outil Pièce, sélectionnez d'abord une zone, activez l'outil Pièce puis déplacez la sélection. Selon l'option Rapiécer, dans la barre d'options, vous pouvez sélectionner et tirer une partie endommagée vers une partie correcte (option Source), ou sélectionner et tirer une partie saine vers la partie à corriger (option Destination). Les outils Correcteur et Pièce peuvent tous deux appliquer un motif prédéfini. C'est commode pour ajouter une texture inexistante dans l'image.

À l'instar de l'outil Correcteur, vous activez l'outil Tampon de duplication, puis vous cliquez, touche Option/Alt enfoncée, pour définir la zone que vous copierez là où vous promènerez le curseur. Tandis que le Correcteur recopie la texture, l'outil Tampon de duplication recopie des pixels qui remplacent ceux présents dans la zone retouchée. L'effet exact dépend toutefois grandement du mode de fusion et de l'opacité définis dans la barre d'options. Le Tampon de duplication comporte lui aussi une case Aligné. La [Figure 9.3](#) compare une atténuation de rides effectuée avec l'outil Correcteur et la même opération esthétique réalisée avec le Tampon de duplication avec un mode de fusion Normal et l'Opacité à 100 %. À vrai dire, il vaut mieux réduire l'opacité lorsque vous retouchez la peau, et choisir comme source une partie où le grain de la peau, sa couleur et son éclairage sont pareils que la partie corrigée.

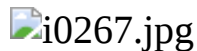
Le régime amaigrissant numérique

Vous pourriez sans doute utiliser l’outil Tampon de duplication pour réduire un peu de ventre à la taille ou redonner sa ligne à un bras, mais il sera plus facile – et beaucoup plus naturel – de sélectionner la partie disgracieuse et de pivoter la partie renflée vers l’intérieur, comme le montre la [Figure 9.4](#). Bien que le sujet ne ressemble pas encore au Bibendum Michelin, le bourrelet qui dépasse de la jupe n’est guère flatteur. Sélectionnez-le avec le Lasso en incluant un peu de l’arrière-plan et un peu de la peau (ou du vêtement, le cas échéant). Copiez la sélection sur un calque autonome en appuyant sur ⌘ + J/Ctrl + J. Appuyez sur ⌘ + T/Ctrl + T afin d’activer la commande Transformation manuelle (ou choisissez Édition/Transformation/Rotation). Tirez le point de pivot qui se trouve au centre du cadre de délimitation, et placez-le légèrement à l’extérieur. Tirez ensuite à proximité pour pivoter la transformation. Dès que l’effet paraît satisfaisant, appuyez sur Entrée pour valider la transformation. Ensuite, appuyez sur ⌘ + E/Ctrl + E pour fusionner les calques. (Si l’arrière-plan est complexe, vous devrez le retoucher avec l’outil Tampon de duplication.)

[Figure 9.3](#) : Pour atténuer des rides, utilisez plutôt l’outil Correcteur (en bas à droite) que le Tampon de duplication (en bas à gauche).

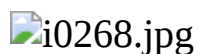


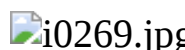
[Figure 9.4](#) : Pivotez la sélection pour retrouver la ligne.



Un double menton doit plutôt être minimisé qu’effacé, car plaquer de la peau provenant du cou, sous le visage, ne paraît pas très naturel. Vous réduirez le double menton à l’aide de la technique par rotation évoquée précédemment, puis vous assombrirez l’excès de chair avec l’outil Densité +. Cette partie semblera être une zone d’ombre sous le visage (voir [Figure 9.5](#)). Utilisez éventuellement l’outil Densité - pour masquer les plis du double menton. Redéfinissez le profil du menton en gardant à l’esprit que le résultat doit non seulement paraître naturel, mais aussi convenir au client.

[Figure 9.5](#) : Les outils Densité - et Densité + sont capables de réduire un double menton.



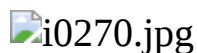
 Quand vous travaillez avec les outils Densité - et Densité +, n'oubliez pas de réduire le paramètre Exposition, dans la barre d'options : 15 à 20 % sont plus qu'il n'en faut pour ce genre d'intervention. Vous devez aussi jongler avec les Tons clairs et les Tons moyens du paramètre Gamme, lorsque vous créez l'ombre sous le menton. Zoomez afin de mieux travailler. Ouvrez une nouvelle fenêtre en choisissant Fenêtre/Réorganiser/Nouvelle fenêtre pour [nom de fichier] afin de garder un œil sur l'effet global des modifications.

Vous pouvez aussi recourir à la fonction Filtre/Fluidité pour repousser, tirer, tordre, contracter, dilater et déformer une image de bien d'autres façons. Rien ne vaut cet outil lorsqu'il s'agit de modifier un visage. La [Figure 9.6](#) montre son efficacité pour rectifier un tour de taille un peu négligé. Une petite retouche avec les outils Densité - et Densité + éliminera les plis de la chemise. Le filtre Fluidité est expliqué en détail au Chapitre 15.

Le traitement antireflet des verres de lunettes

Photographier un sujet qui porte des lunettes pose toujours des problèmes de prise de vue. Les réflexions se manifestent souvent sous la forme de reflets spéculaires, c'est-à-dire, sur la photo, de zones blanches complètement dépourvues de détails. Pour mesurer les réflexions sur l'image, ouvrez le panneau Infos et déplacez le pointeur dessus. Si les valeurs RVB ne varient pas, vous devriez pouvoir restaurer cette zone avec l'outil Densité +.

[Figure 9.6](#) : Le filtre Fluidité est parfait pour rhabiller les gens négligés.



Si le panneau Informations indique des valeurs 255/255/255 ou très proches, cette zone n'a pas de détails. Utilisez le Tampon de duplication pour la recouvrir avec des détails provenant d'une autre partie de l'image, voire d'une autre image (le Tampon de duplication est en effet capable de prélever des pixels dans une image tout en les recopiant dans une autre). Au pire, vous devrez recopier des pixels à partir d'une autre photo de la même personne. Si possible, pour un portrait posé, prenez une seconde photo du sujet sans les lunettes.

Blanchir les dents

Les dents ne sont généralement pas d'une blancheur naturelle absolue. Elles sont souvent légèrement ivoire ou jaunes, mais cette teinte ne doit pas être trop appuyée. Utilisez l'outil Densité - pour éclaircir les dents. Dans la barre d'options, sélectionnez la gamme Tons moyens (surtout pas Tons clairs), avec une Exposition de 30 % pour les incisives et les canines. Activez ensuite Tons foncés et éclaircissez les molaires. N'en faites pas trop car, hormis les vedettes d'Hollywood et les présentateurs de la télé, les dents du commun des mortels ne sont pas toutes blanches. La [Figure 9.7](#) montre une dentition normale, une dentition améliorée et une dentition hollywoodienne. Quoi qu'il en soit, respectez la demande du client.

[Figure 9.7](#) : Café, cigarette et couronne dentaire, correction avec l'outil Densité - et sourire commercial.

i0271.jpg

Réduire le bruit

Passer de la chambre noire au labo photo numérique a fait économiser des milliers d'euros en développement et en tirage, sans parler des gains au niveau écologique. Cette évolution a toutefois posé des problèmes techniques nouveaux, dont l'un des plus épineux est celui du bruit. Le bruit est un parasitage de l'image par des pixels rouges, verts ou bleus, plus ou

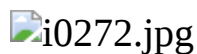
moins clairs ou foncés, qui peuvent compromettre une photo numérique. Il se manifeste de préférence dans les tons foncés.

Si la sensibilité de votre appareil photo est réglable, le bruit peut être minimisé en choisissant une valeur ISO faible, ce qui équivaut, en photo argentique, à utiliser un film peu sensible. Ce n'est certes pas recommandé pour la photo d'action, mais pour du paysage, vous pourrez caler l'appareil sur un trépied.

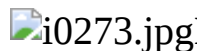
L'atténuation du bruit numérique

Dans votre lutte contre le bruit (hélas ! pas celui de la rue), Photoshop CS6 propose un outil auquel vous accédez via le menu Filtre/Bruit. Comme le montre la [Figure 9.8](#), il parvient à réduire efficacement les pixels aléatoires rouges, verts et bleus, tout en préservant des détails dans l'image.

[Figure 9.8](#) : Le filtre Réduction du bruit préserve la netteté de l'image tout en éliminant le bruit parasite.



Remarquez la présence, dans le filtre Réduction du bruit, d'une option Supprimer l'artefact JPEG. Quand vous enregistrez un fichier au format JPEG, vous faites un compromis entre la qualité de l'image et son taux de compression. Plus le fichier est compact, plus la compression risque d'abîmer l'image. Les dommages se manifestent sous la forme de pixels modifiés à l'intérieur de blocs carrés de huit pixels de côté.



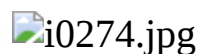
La commande Remplacement de couleur est elle aussi très commode pour réduire le bruit, notamment dans les zones où la couleur est plutôt uniforme. La touche Option/Alt enfoncée, cliquez dans la zone afin de définir la couleur de premier plan, puis peignez par-dessus le bruit numérique. Au fur et à mesure que vous vous déplacez dans l'image,

cliquez de nouveau, touche Option/Alt enfoncée, pour définir la nouvelle couleur de premier plan.

Éliminer le bruit de luminance

Outre le bruit bleu, vert ou rouge, vous risquez d'être confronté à un bruit de luminance. Il se traduit par des pixels clairs ou foncés dispersés dans l'image qui donnent à cette dernière un aspect granuleux. Le filtre Flou de surface est capable de le réduire, mais vous le contrôlerez mieux en choisissant Filtre/Atténuation/Flou optimisé. Contrairement au Flou de surface, le Flou optimisé permet d'entrer une valeur de Rayon et de Seuil fractionnaire (voir [Figure 9.9](#)). Parfois, un réglage à 1,5 pixel au lieu de 2 fait la différence qui sauvera les petits détails de l'image.

[Figure 9.9](#) : Le filtre Flou optimisé est un bon choix pour réduire le bruit de luminance.



S'arranger de mère nature

Parfois, une photo serait parfaite si un élément indésirable (pylône électrique, poteau téléphonique, immeuble, personnage...) ne troublait pas la composition. Parfois aussi l'angle de prise de vue produit un effet de perspective inesthétique. Photoshop est fort heureusement équipé de tout ce qu'il faut pour couper et coller dans une image, et même pour rectifier sa perspective.

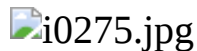
Ôter le superflu

Le moyen le plus radical d'éliminer ce qui est en trop est de recadrer l'image, c'est-à-dire couper ce qui ne lui apporte rien. Cette technique est envisageable si l'élément à supprimer se trouve au bord de l'image et si le

recadrage ne compromet pas la composition. Mais, s'il faut recouvrir l'élément indésirable plutôt que le couper, vous appliquerez la fonction Contenu pris en compte de la boîte de dialogue Remplir.

Cette fonction analyse les pixels de la zone sélectionnée et les compare aux pixels situés à l'extérieur. Dès que vous supprimez le contenu de la sélection, Photoshop tente de les remplacer de manière à rendre cette suppression invisible. La [Figure 9.10](#) montre une chute d'eau dont les rochers sont automatiquement remplacés par de la végétation via la fonction Contenu pris en compte de la boîte de dialogue Remplir.

[Figure 9.10](#) : Utilisez le Tampon de duplication pour éliminer un élément indésirable.



Si le remplacement ne vous convient pas, annulez-le et refaites une nouvelle sélection incluant plus ou moins d'éléments environnants, et relancez la commande Remplir.

Si, en fonction de la complexité de l'image, le Contenu pris en compte s'avère un échec, utilisez l'outil Tampon de duplication en zoomant sur la zone à corriger afin de travailler avec précision. Commencez par définir la zone de l'image que vous souhaitez dupliquer sur celle à remplacer. Pour cela, appuyez sur la touche Alt (Option sur Mac) et cliquez sur la zone "saine" de l'image, c'est-à-dire celle dont les pixels vont remplacer l'élément à éliminer. Ensuite, relâchez la touche Alt (Option), et peignez sur l'élément qui doit disparaître. En réalité, vous dupliquez les pixels de la zone source. L'élément disparaît progressivement. Si un objet, une texture ou un motif doit être répété dans plusieurs zones, la case Aligné ne doit pas être cochée. Chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris, le point source retourne à l'emplacement exact où vous avez cliqué, touche Option/Alt enfoncée. Une même partie de l'image peut ainsi être copiée dans différentes parties.

Voici quelques conseils pour travailler efficacement avec l'outil Tampon de duplication :

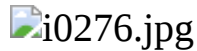
Utilisez l'outil Correcteur de tons directs, qui s'appelle désormais le Correcteur localisé. Contrairement au Tampon de duplication, le Correcteur localisé échantillonne dans les proches environs des éléments à supprimer sans que vous ayez à définir une zone d'échantillonnage via Alt/Option. Cela est parfait pour retoucher de petites irrégularités locales plutôt que de transférer une texture.

Vous pouvez également déplacer un élément de votre image comme à la [Figure 9.11](#). Commencez par copier le calque Arrière-plan. Ensuite, repositionnez la totalité de son contenu afin que l'élément se trouve à sa nouvelle position. Sur cette figure, j'ai déplacé les silhouettes vers la droite. Ensuite, grâce à un masque de fusion, je supprime le raccord visible entre les deux images. Vous constatez que l'illusion est parfaite.

Photoshop dispose d'une fonction appelée Déformation de la marionnette. À l'instar du filtre Fluidité, la Déformation de la marionnette produit des déformations très complexes. Voici comment la mettre en œuvre en vous inspirant de la [Figure 9.12](#) :

1. Créer une sélection autour de la zone à modifier.
Utilisez pour cela n'importe quelle technique de sélection : Lasso, Plage de couleur, etc. Reportez-vous si nécessaire au Chapitre 8.
2. Copiez le contenu de la sélection dans un nouveau calque.
J'ai utilisé le raccourci clavier ⌘ + J / Ctrl + J pour copier la sélection dans un nouveau calque.
3. Sur le calque Arrière-plan, supprimez le contenu de la sélection.

[Figure 9.11](#) : Une duplication d'un calque avec déplacement de son contenu et un masque de fusion donnent l'illusion que le sujet se situait bien à droite du cadre au moment de la prise de vue.



Pour vous y aider, désactivez la visibilité du Calque 1. Ensuite, utilisez une des techniques étudiées précédemment pour éliminer l'élément sélectionné.

C'est le moment où jamais de tester la fonction Contenu pris en compte de la boîte de dialogue Remplir !

4. Réactivez la visibilité du Calque 1, et veillez à le sélectionner dans le panneau Calques.

Pour cela, cliquez dans le carré vide situé à gauche de la vignette du calque. L'icône d'un œil apparaît en même temps que le contenu du calque sur votre image.

5. Cliquez sur Édition/Déformation de la marionnette.

6. Créez des épingles.

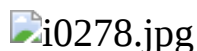
Pour cela, cliquez dans plusieurs endroits du filet. Ici, pour manipuler le bras, je positionne une épingle sur l'épaule, une autre sur le coude, et une troisième sur le poignet.

7. Choisissez vos options.

Dans la barre d'options, sélectionnez un mode. Normale est souvent le plus approprié. Déformation permet de modifier la perspective, et Rigidité préserve une certaine relation entre les éléments manipulés.

Vous pouvez jouer sur la densité du filet et utiliser le curseur Expansion pour dilater ou contracter le contenu du filet.

[Figure 9.12](#) : L'original en haut à gauche, le calque cloné en haut à droite, et la Déformation de la marionnette avec ses options en bas.



8. Faites glisser les épingles et acceptez la déformation.

Cliquez sur une épingle puis faites-la glisser dans la direction souhaitée. Passez à tout moment d'une épingle à une autre. Vous pouvez supprimer une épingle en la sélectionnant et en appuyant sur Suppr. Dès que la déformation vous convient, appuyez sur Entrée.

Corriger la perspective

Quand vous photographiez un immeuble sous un certain angle, en contre-plongée par exemple, les lignes parallèles tendent à converger. La commande Filtre/Correction de l'objectif permet de corriger les problèmes de perspective.

Le filtre Correction de l'objectif est directement accessible depuis le menu Filtre. Il propose de nouvelles fonctions grâce au panneau Correction automatique. Si vous possédez un reflex numérique relativement récent, vous pouvez appliquer vos corrections grâce à des paramètres personnalisés spécialement créés pour tel ou tel type d'appareil photo numérique. Ainsi, le filtre Correction de l'objectif applique une retouche prenant en compte la déformation introduite par votre appareil spécifique. Vous pourrez trouver des profils sur le site Adobe Labs. Ils sont créés par les constructeurs ou les utilisateurs d'appareil photo.

Dans le panneau Personnalisé du filtre Correction de l'objectif, faites glisser vers la gauche le curseur Perspective verticale de la section Transformation jusqu'à ce que l'image vous semble correcte. Il est possible d'intervenir sur la Perspective horizontale, la Déformation (barillet), l'Aberration chromatique et le Vignettage ([Figure 9.13](#)).

[Figure 9.13](#) : Le filtre Correction de l'objectif fait un bon travail de correction de la perspective.

 i0279.jpg

 i0280.jpg Avant d'invoquer la Correction de l'objectif, double-cliquez sur le nom du calque Arrière-plan. Modifiez son nom. Ensuite, cliquez sur Image/ Taille de la zone de travail. Ajoutez un espace vide en haut ou en bas de l'image. Ainsi, l'image ne sera pas coupée lorsque vous agirez sur le curseur Perspective verticale. Vous constatez que, sur la [Figure 9.13](#), un

espace vide a été ajouté dans la partie supérieure de l'image. Cet espace facilite le recadrage de la photo après correction de la perspective.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction Édition/Transformation/Perspective. Après avoir sélectionné la zone, choisissez la commande Perspective, puis tirez sur les coins pour élargir le sujet et rétablir le parallélisme d'origine. La perspective peut aussi être corrigée avec l'outil Recadrage. Dans la barre d'options, cochez la case Perspective avant de tirer le cadre de délimitation. Pour un meilleur résultat, positionnez les quatre coins du cadre autour de l'élément à redresser. Tirez ensuite les poignées latérales vers l'extérieur afin que le cadre de délimitation englobe la totalité de l'image. Appuyez sur Retour/Entrée.

Le menu Filtre propose une nouvelle fonction appelée Grand-angle adaptatif qui compense les déformations des grands-angulaires et des fish-eye. Vous l'utiliserez lorsque la fonction Correction de l'objectif s'avérera insuffisante. Lorsque les métadonnées de votre appareil et de votre objectif sont disponibles, une correction Automatique est appliquée. Dans le cas contraire, elle est refusée par le programme. Dans ce cas, les curseurs Longueur focale et Facteur de recadrage sont mis à votre disposition, comme à la [Figure 9.14](#). Commencez par sélectionner le mode de correction dans le menu local éponyme.

Lorsque vous travaillez manuellement ou automatiquement, vous pouvez assister le filtre en utilisant la fonction Contrainte polygonale (deuxième icône en haut à gauche). Avec le premier outil, Contrainte, commencez par tracer des lignes qui, sur votre image, devraient être verticalement et/ou horizontalement droites. Ensuite, avec le deuxième outil, tracez des rectangles autour des formes qui devraient être carrées ou rectangulaires. Le curseur Homothétie sera utilisé pour réduire ou agrandir l'image afin de l'aligner sur la taille de la zone de travail. L'outil Déplacement permet de repositionner l'image après redimensionnement de la zone de travail. Enfin, les fonctions Main et Zoom permettent de repositionner l'affichage et d'en modifier le facteur d'agrandissement.

Pivoter une image avec précision

Caché parmi les sous-outils de la Pipette, l'outil Règle gagne à être connu. Il est généralement utilisé conjointement avec le panneau Informations pour déterminer des distances et des angles. Il est aussi très commode pour obtenir l'angle de rotation précis à appliquer à une image. Activez l'outil Règle, tirez-le le long d'une ligne droite de l'image qui devrait être verticale ou horizontale, puis choisissez Image/Rotation de l'image/Paramétrée. L'angle de rotation exact apparaissant aussitôt dans la boîte de dialogue, il suffit de cliquer sur OK pour l'appliquer.

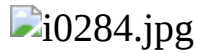
[Figure 9.14](#) : Grand-angle adaptif est une autre technique de correction des déformations de l'objectif.

i0282.jpg

i0283.jpg Un dernier mot pour conclure ce chapitre : si la retouche ou la correction d'une image nécessite plus de temps que vous n'en disposez, si la suppression du bruit s'annonce longue et fastidieuse ou si la photo présente un problème quel qu'il soit, allez dans la Galerie de filtres. C'est incroyable le nombre de défauts que vous pouvez masquer avec quelques effets artistiques. Créer un rendu artistique est souvent préférable à la suppression d'une photo ratée. Éliminez le bruit d'un coup de flou et texturez la photo avec le filtre Placage de texture. Des hautes lumières grillées ? Essayez avec le filtre Crayon de couleur. En cas de pépins, pensez toujours à la Galerie de filtres. (Vous en saurez davantage à son sujet au Chapitre 15.)

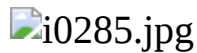
Troisième partie

Photoshop au service de votre art

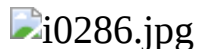


Dans cette partie...

Photoshop est bien plus qu'un logiciel de retouche. En plus de perfectionner des images, vous pouvez faire de la création artistique. Photoshop comporte en effet un moteur pictural très puissant. Mais pour l'exploiter, vous devez comprendre le complexe panneau Formes ainsi que les outils de peinture. C'est de cela qu'il sera question dans cette partie.



Le Chapitre 10 vous initie au montage des images et au travail avec les calques que l'on appelle compositing. Vous découvrirez aussi la puissante fonction Extraire, fabuleuse pour couper dans une image et coller dans une autre. Le Chapitre 11 présente les Calques de forme ainsi que les Tracés vectoriels, qui sont des outils de dessin servant à ajouter des éléments spécifiques.



Au Chapitre 12, je vous expliquerai comment travailler avec le panneau Styles et comment créer vos propres styles personnalisés, et ne pas les perdre par inadvertance. Le Chapitre 13 est consacré aux innombrables outils, panneaux et commandes typographiques. Le Chapitre 14 présente le puissant moteur de peinture de Photoshop. Enfin, le Chapitre 15 décrit les filtres que vous utiliserez quotidiennement, puis ceux de la Galerie de filtres ainsi que le filtre Fluidité.

 i0287.jpg

10

Le montage d'images

Dans ce chapitre :

- ► Monter des éléments grâce aux calques.
- ► Intégrer grâce aux modes de fusion et à l'opacité.
- ► Masquer pour réaliser des sélections complexes.
- ► Respecter la perspective avec la commande Point de fuite.
- ► Créer des panoramas avec Photomerge.

La tête d'un pharaon sur un corps de lion allongé, des griffes de lion aux pattes d'un dragon. Ainsi que le prouve la représentation du Sphinx dans la mythologie antique, le montage ne date pas de Photoshop. Mais Photoshop le facilite assurément. Prenez une photographie, montez-la avec une autre, et vendez le résultat à prix d'or à la presse populaire. L'une des utilisations les plus douteuses de Photoshop fut sans doute la diffusion d'une photo truquée du candidat John Kerry le montrant à un meeting de l'actrice Jane Fonda contre la guerre du Viêt-Nam.

Dans ce chapitre, vous apprendrez quelques techniques de montage ou compositing, comment utiliser les couches pour sélectionner une partie d'une image, asservir la fonction Point de fuite, puis nous finirons ce chapitre en expliquant comment créer automatiquement des panoramas.

i0288.jpg

Le montage : $1 + 1 = 1$

Sélectionnez une partie d'une image, copiez, passez à une autre image, et collez. Et voilà ! Vous venez de faire un montage élémentaire ! Facile, non ? Lorsque vous montez une douzaine d'éléments pour produire un document complexe, l'astuce est de faire en sorte que le montage ne se voie pas. Pour cela, les bords des éléments doivent s'intégrer harmonieusement dans l'image, et les couleurs correspondre.

Comprendre les calques

Dès lors que vous associez des images, vous travaillez avec des calques. Imaginez les calques comme des feuilles transparentes empilables, contenant chacune un élément de l'image. Là où un calque est transparent, les calques d'en dessous sont visibles. Mais là où il y a des pixels opaques, il n'est pas possible de voir ce qu'il y a dessous. En revanche – et c'est là que s'arrête l'analogie avec des feuilles transparentes –, les pixels d'un calque peuvent interagir avec ceux qui se trouvent dessous. Cette interaction est contrôlée par les modes de fusion et par l'opacité, comme nous le verrons plus loin dans ce chapitre.

Examinez la [Figure 10.1](#). Le panneau Calques montre chacune des couches et leur contenu. Chaque élément participe à la création d'une seule et même image.

Le contenu de chaque calque peut être manipulé indépendamment – déplacement, redimensionnement, effacement, peinture, réglages de la couleur et de la tonalité... –, selon vos besoins et vos ambitions artistiques. Des calques peuvent être liés afin qu'ils maintiennent leur position les uns par rapport aux autres lorsque vous les déplacez. Cliquez, touche Majuscule enfoncée, pour sélectionner les calques. Puis cliquez sur le bouton Lier les

calques, en bas du panneau Calques : un symbole de liaison apparaît à droite des calques actifs, lorsqu'ils sont sélectionnés dans le panneau. Vous lierez par exemple un calque de texte au calque contenant le rectangle dans lequel il doit rester centré. Vous pourrez ainsi déplacer simultanément le texte et son cadre.

 La colonne de gauche, dans le panneau Calques, contient des cases avec des icônes de visualisation qui permettent de masquer un calque, rendant son contenu invisible. Les pixels sont toujours là, mais ils ne sont plus affichés. Cliquez sur l'œil pour masquer un calque, puis cliquez dans la case à présent vide pour le faire réapparaître. Cette manipulation fonctionne aussi avec les calques de réglage, ce qui permet de vérifier leur effet dans l'image (les calques de réglage sont décrits au Chapitre 8).

[Figure 10.1](#) : Les éléments présents dans les différents calques contribuent à former une seule image.



La [Figure 10.1](#) illustre bien l'un des concepts clés des calques. Plus un calque occupe une position élevée dans l'ordre d'empilement dans le panneau, plus il sera vers le premier plan. Dans l'image, les calques Nuages sombres et Nuages clairs sont au-dessus de tous les autres éléments. Le calque Homme est au-dessus de tous les éléments, mais sous les calques des nuages. En raison de l'ordre de l'empilement, le personnage semble marcher sur les notes de musique, et les notes sont au-dessus du disque compact.

Vous pouvez aussi créer des groupes de calques, ce qui permet d'intervenir sur tous les calques à la fois. Il est possible de créer des groupes imbriqués : le groupe nommé Eléments d'arrière-plan contient un autre groupe nommé Soleil, ainsi que plusieurs calques qui n'appartiennent pas au sous-groupe Soleil.

Si vous ouvrez le menu Sélection, vous constatez la présence des commandes Tous les calques et Désélectionner les calques. Leur nom est assez explicite pour m'éviter de vous les décrire en détail. En revanche, la commande Calques similaires mérite une attention particulière. Lorsqu'un calque est actif dans le panneau Calques, le fait d'invoquer cette commande va permettre de sélectionner dans ce panneau tous les calques appartenant à la même catégorie. Ainsi, vous pourrez rapidement sélectionner tous les calques de texte, de forme, et de réglages. Cela va permettre d'appliquer des styles à un certain nombre de calques de texte en utilisant le panneau Caractère ou Paragraphe.

Pourquoi utiliser des objets dynamiques ?

Les objets dynamiques donnent une extrême souplesse de travail à Photoshop. Avec ces objets, vous conservez toutes vos possibilités d'édition sans courir le risque d'endommager vos images. Par exemple, chaque fois que vous transformez un objet dynamique, Photoshop restaure d'abord les pixels originaux, et applique ensuite la nouvelle transformation. Cette technique empêche toute dégradation irréversible des pixels d'une image.

Photoshop CS6 profite bien évidemment d'une fonction introduite par CS3, c'est-à-dire des filtres que l'on peut modifier après leur application. Vous pouvez à souhait changer leurs paramètres, mais aussi les supprimer. Cette fonction n'est utilisable qu'avec des objets dynamiques. Là encore, avant d'appliquer une modification apportée à un filtre dynamique, Photoshop commence par restaurer les pixels d'origine de l'image. (Les filtres sont étudiés au Chapitre 15.) Dans le panneau Calques, les filtres dynamiques ressemblent beaucoup aux styles de calque. Vous pouvez tout aussi facilement les masquer temporairement, et double-cliquer sur leur nom pour ouvrir la boîte de dialogue de leurs paramètres, comme l'indique la [Figure 10.2](#).

Lorsque vous créez une sélection sur l'objet dynamique avant d'appliquer un filtre dynamique, vous créez un masque qui limite l'incidence du filtre à la portion sélectionnée. Retenez qu'un objet dynamique peut aussi bien avoir des filtres dynamiques que des styles de calque.

Lorsque vous choisissez Fichier/Importer, un objet dynamique est automatiquement créé. Pour créer un objet dynamique avec un calque standard (y compris le calque Arrière-plan), choisissez Calque/Objets dynamiques/Convertir en objet dynamique.

[Figure 10.2](#) : Les filtres appliqués à des objets dynamiques sont des filtres dynamiques.

i0291.jpg

Les modes de fusion de base

Le menu déroulant en haut à gauche du panneau Calques contient plus d'une vingtaine de modes de fusion. Un mode de fusion définit la manière dont les pixels du calque interagissent avec les pixels visibles des calques d'en dessous.

i0292.jpg Du fait qu'aucun calque ne peut se trouver sous un calque nommé Arrière-plan, le mode de fusion de ce dernier ne peut pas être modifié. Convertissez le calque Arrière-plan en calque conventionnel en modifiant son nom dans le panneau. Pour cela, double-cliquez sur son nom afin de le renommer.

Dans la [Figure 10.3](#), une fleur repose sur un dégradé. Sept bandes ont été définies, et chacune se voit appliquer un mode de fusion particulier. L'image d'origine est visible dans le bandeau Normal. Celui-ci ainsi que

Produit, Superposition et Incrustation sont les modes de fusion que vous utiliserez le plus souvent.

 Quand vous travaillez avec les modes de fusion, souvenez-vous que les paramètres Opacité et Fond définissent aussi la visibilité et l'apparence du calque. L'Opacité agit sur la transparence des pixels du calque. De son côté, Fond joue sur la transparence de ces pixels, mais sans masquer les styles de calque. Pour mieux comprendre la différence entre ces deux types d'opacité, consultez le Chapitre 12.

[Figure 10.3](#) : Les modes de fusion régissent les interactions entre ces dégradés et la photo.



Le menu des modes de fusion du panneau Calques est divisé en six parties. Ces catégories correspondent vaguement à la manière dont les pixels du calque supérieur affectent ceux du calque en dessous. Voici un bref aperçu de quelques modes de fusion :

-  Normal : C'est le mode de fusion par défaut. Les pixels du calque supérieur masquent complètement ceux du calque en dessous (sous réserve, bien sûr, des réglages Opacité et Fond). Choisissez le mode Normal pour afficher le contenu du calque sans aucune interaction avec les calques en dessous.
-  Produit : Ce mode assombrit les parties foncées et ignore le blanc. Utilisez-le pour que le calque supérieur assombrisse – mais n'obscurcisse pas – le calque inférieur, et aussi pour produire des effets d'ombres et des lueurs sombres.
-  Superposition : Opposé à Produit, le mode de fusion Superposition utilise les pixels les plus clairs pour éclaircir les pixels en dessous. Utilisez-le pour les tons clairs et les lueurs légèrement colorées.
-  Incrustation : C'est un hybride des modes Produit et Superposition. Utilisez-le lorsque le calque supérieur comporte à la fois des pixels foncés et clairs qui doivent interagir avec les pixels sous-jacents.

-  **Lumière tamisée** : C'est un mode de fusion très subtil. À l'instar du mode Incrustation, où les pixels du calque supérieur sont noirs, ici les pixels du calque d'en dessous sont assombris. C'est comme si vous éclairiez le calque sous-jacent avec une lumière diffuse. Parfait pour dramatiser quelque peu le calque d'en dessous.
-  **Lumière vive** : Ce mode est une version plus vive de Lumière tamisée. Utilisez-le pour dramatiser fortement le calque sous-jacent. Le mode Lumière crue fonctionne bien avec des couleurs qui ne sont pas trop claires.
-  **Différence** : Du noir apparaît là où le calque supérieur et le calque sous-jacent sont exactement pareils. Là où ils diffèrent, l'image est lumineuse ou colorée. Utilisez temporairement le mode Différence pour rabouter des photos qui se chevauchent : dès que les zones en superposition deviennent noires, rétablissez le mode de fusion Normal.
-  **Couleur** : Lorsque le calque supérieur est en mode Couleur, la luminosité et la saturation du calque inférieur sont conservées, et la couleur du calque supérieur est affichée. Pour créer une image en couleurs d'après une image en niveaux de gris, convertissez l'image en RVB (Image/Mode/Couleur RVB), ajoutez un nouveau calque, mettez le calque supérieur en mode de fusion Couleur et peignez dessus, comme le montre la [Figure 10.4](#).

[Figure 10.4](#) : Peignez sur un calque en mode Couleur pour conserver les détails du calque sous-jacent.

 i0295.jpg

-  **Luminosité** : La couleur et la saturation du calque sous-jacent sont conservées, et la luminosité du calque supérieur est appliquée. Comme elle produit généralement de la texture, utilisez ce mode pour obtenir du détail dans le calque sous-jacent.

Photoshop propose aussi quatre modes de fusion que vous trouverez très utiles, bien que peu simples à appréhender. Il s'agit des modes de fusion Éclaircir et Couleur plus claire. Éclaircir analyse chaque couche de couleur. Là où Éclaircir analyse chaque couche indépendamment des autres, Couleur plus claire se base sur la luminosité globale. Les modes Obscurcir

et Couleur plus foncée fonctionnent identiquement, mais analysent les valeurs les plus sombres.

Opacité, transparence et masques de fusion

Les modes de fusion définissent la manière dont les pixels du calque supérieur interagissent avec les pixels du calque inférieur. Ces pixels du dessus doivent cependant être visibles pour que l'interaction puisse se faire. Quand vous travaillez avec les pixels d'un calque, quatre facteurs doivent être pris en compte, concernant la transparence:

-  La couleur que le pixel doit préalablement posséder.
-  La valeur du paramètre Opacité.
-  La valeur du paramètre Fond.
-  L'éventuelle présence d'un masque de fusion.

Quand vous créez un calque et peignez dessus, vous colorez des pixels et en laissez d'autres transparents (chaque calque d'une image est complètement rempli de pixels, qu'ils soient visibles ou non). Si rien n'est fait pour colorer des pixels, ils restent transparents, laissant voir les calques qui sont dessous. Dans la [Figure 10.5](#), les mots Calque supérieur se trouvent sur un calque séparé, au-dessus du calque contenant les mots Calque inférieur. Là où, dans le calque supérieur, des pixels sont transparents, le calque sous-jacent est visible.

[Figure 10.5](#) : Là où le calque inférieur est visible, le calque supérieur est transparent.

 i0296.jpg

 i0297.jpg Dans le panneau Calques, un calque nommé Arrière-plan ne peut pas avoir de pixels transparents.

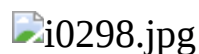
Réduire le paramètre Opacité ou Fond – ou dans la boîte de dialogue Style de calque – rend translucides tous les pixels visibles du calque : les pixels d’en dessous deviennent visibles par transparence. Le curseur Opacité contrôle tous les pixels du calque et tous les styles de calques. Le curseur Fond n’agit que sur les pixels, pas sur le style de calque.

Le Chapitre 8 traite des masques de fusion et des masques vectoriels. Rappelez-vous que tout pixel à l’intérieur d’un masque est visible, et que tout pixel à l’extérieur d’un masque est transparent, qu’il soit coloré ou non. Mais, comme vous le devinez, tout pixel transparent situé à l’intérieur d’un masque reste transparent.

Créer des groupes d’écêtage

Il existe un autre moyen de limiter la visibilité des pixels du calque supérieur : ce sont les groupes d’écêtage. Écêter le calque supérieur d’après le calque inférieur place en effet un masque sur le calque d’en haut. L’opacité des pixels du calque inférieur est appliquée aux pixels du calque supérieur. Là où le calque inférieur est transparent, le calque du dessus – quel que soit le contenu d’origine – devient transparent. Dans le panneau Calques, cliquez, touche Option/Alt enfoncée, sur la ligne entre les deux calques pour transformer le pointeur de la souris en anneau, comme à la [Figure 10.6](#).

[Figure 10.6](#) : Touche Option/Alt enfoncée, cliquez sur la ligne entre deux calques pour écêter celui d’en haut selon celui d’en bas.



Après avoir cliqué, touche Option/Alt enfoncée, sur la ligne entre le Calque 0 et le calque nommé WELCOME IN LONDON, le calque supérieur n’est visible que dans le texte du calque situé juste en dessous. Dans le panneau, le calque supérieur est décalé vers la droite ; à gauche, une flèche coudée vers le bas signale l’écêtage avec le calque d’en dessous. Remarquez que la vignette du calque supérieur montre la totalité de l’image, et non la seule partie visible dans l’image. Pour supprimer ce masque d’écêtage, il suffit

d'appuyer de nouveau sur Option/Alt et de cliquer entre la barre qui sépare les deux calques. Sur la [Figure 10.6](#), vous constatez que deux styles de calque sont appliqués au calque de texte.

Photoshop affiche les vignettes de calque de deux manières. Normalement, la totalité du calque, y compris les zones transparentes, est visible dans la vignette. Bien que cela donne une bonne indication de la taille du contenu du calque dans l'image, si ce contenu est minuscule, quasiment rien n'est visible dans la vignette. Il est possible de choisir, dans le menu du panneau, ou par un clic droit (Mighty Mouse) ou un Ctrl + clic (monobouton) dans une partie vide en bas du panneau, de n'afficher que les parties non transparentes de la vignette. Un élément de petite taille emplira la vignette, mais, bien sûr, il ne sera plus en proportion avec les autres. À vous de choisir...

Réalisme de vos montages

Pour qu'un montage soit réussi, il faut que ses éléments s'intègrent harmonieusement. C'est ce que permet de faire la commande Contour progressif : au lieu de présenter des bords nets donnant l'impression d'avoir été découpés avec des ciseaux, les bords sont estompés. Reportez-vous au Chapitre 8 pour tout savoir sur les contours progressifs. Il existe différentes manières de les créer, dont celles-ci :

-  Dans le champ Contour progressif de la barre d'options, lorsque vous utilisez un outil de sélection.
-  En utilisant le bouton Contour amélioré de la barre d'options ou la commande Améliorer le contour du menu Sélection.
-  En choisissant Sélection/Contour progressif après avoir défini une sélection.
-  En appliquant un léger flou à la couche alpha d'une sélection mémorisée, dans le panneau Calques ou dans un masque de fusion.

Faire concorder les couleurs est indispensable pour que l'apparence soit naturelle. Reportez-vous au Chapitre 6 pour en savoir plus sur la fonction Correspondance de la couleur et les autres réglages de la couleur.

Vous devez surtout être bien conscient de la perspective et de l'échelle. Si un élément dans le montage paraît trop grand ou trop petit, s'il est mal orienté ou s'il semble léviter, faites appel aux commandes Édition/Transformation. La commande Rotation n'appelle aucune explication particulière. La commande Homothétie, elle, sert à modifier l'échelle. La [Figure 10.7](#) montre l'utilisation d'autres commandes comme Inclinaison, Perspective et la nouvelle commande Déformation. Tirez sur les points d'ancrage pour déformer les pixels sélectionnés.

La commande Édition/Transformation /Déformation place un maillage sur le contenu d'un calque ou d'une sélection. Vous cliquez et tirez sur les lignes directrices et aux intersections du maillage pour distordre le graphisme. Comme le montre la [Figure 10.8](#), la commande Déformation permet d'agir comme le faisait jusqu'à présent la fonction Fluidité (décrite au Chapitre 15). La commande Déformation s'applique aussi aux tracés et aux calques de forme.

[Figure 10.7](#) : Tirez les points d'ancrage pour transformer.

i0299.jpg

Créer des sélections complexes

Le compositing d'éléments provenant de diverses sources dans le but de créer une image unique nécessite parfois la définition de sélections complexes. La meilleure méthode pour les créer est d'utiliser une couche alpha. Cette couche s'obtient via Sélection/Mémoriser la sélection. Voici plusieurs techniques de création d'une couche alpha :

-  **Mémoriser une sélection** : Si vous avez déjà créé une sélection, la technique la plus simple consiste à exécuter la commande Sélection/Mémoriser la sélection, qui enregistre la sélection sous la forme d'une couche alpha qui sera elle-même enregistrée avec votre image. Vous pourrez alors la récupérer et la modifier à volonté, même des mois après l'avoir créée.

[Figure 10.8](#) : La commande Déformation sert à distordre un calque ou une sélection.

 **i0300.jpg**

-  **Dupliquer un masque créé en Mode masque** : Appuyez sur la touche Q pour basculer en Mode masque (voir le Chapitre 8). Définissez le masque. Avant de quitter ce mode, glissez-déposez la vignette du masque créé par le Mode masque sur le bouton Créer une couche du panneau Couches.
-  **Peindre un masque** : Cliquez sur le bouton Créer une couche du panneau Couches, et peignez en noir et blanc. Tout ce qui est blanc est inclus dans la sélection, et tout ce qui est noir en est exclu. Les zones grises sont partiellement sélectionnées.
-  **Dupliquer une couche existante comme point de départ d'un nouveau masque** : Vous pouvez examiner les couches de couleur pour voir laquelle présente le meilleur contraste entre le sujet principal et l'arrière-plan. Glissez-déposez cette couche sur le bouton Créer une couche pour la dupliquer et intervenir sur cette copie.

La duplication d'une des trois couches RVB est souvent le meilleur moyen de créer une sélection complexe. Voici la procédure générique de cette technique :

1. Analysez chacune des couches pour identifier celle qui présente le meilleur contraste entre le sujet principal et l'arrière-plan. Ouvrez le panneau Couches, et cliquez sur chacune des couches successivement. Vous verrez ainsi celle qui présente le meilleur contraste.

 **i0301.jpg** N'oubliez jamais que vous disposez de 10 couches de couleurs. En effet, en plus des trois couches RVB, vous avez les couches CMJN et Lab. Vous accédez à ces couches en convertissant

votre image dans l'un de ces modes via Image/Mode/Couleurs CMJN ou Lab. Très souvent, une des couches CMJN présente un bien meilleur contraste que n'importe quelle couche RVB. En mode Lab, les couches a et b peuvent révéler un contraste intéressant. Une fois que vous avez créé votre couche alpha à partir d'une des couches de votre image, basculez de nouveau en mode RVB.

2. Dupliquez la couche sélectionnée.

Pour cela, glissez-déposez la vignette de la couche présentant le meilleur contraste sur le bouton Créer une couche du panneau Couches.

3. Sur cette copie, augmentez le contraste entre le sujet principal et le fond.

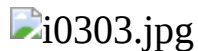
Pour que la sélection soit parfaite, le fond devrait être entièrement noir et le sujet principal entièrement blanc. Si jamais vous obtenez l'inverse, pas de problème ! Il suffit d'appuyer sur Ctrl + I/⌘ + I ou d'exécuter la commande Image/Réglages/Négatif pour basculer la couche en négatif. Ce qui était noir devient blanc et vice versa. Le meilleur moyen d'accentuer ce contraste est de passer par la commande Niveaux. Faites glisser les curseurs jusqu'à ce que vous obteniez un contraste plus important. Une fois les niveaux effectués, prenez l'outil Pinceau et affinez le masque en peignant en blanc et en noir directement sur l'image (en effet, il s'agit de la couche alpha).

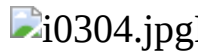
i0302.jpg Lorsque vous créez ainsi votre masque, faites bien attention aux contours qui séparent le sujet principal et l'arrière-plan. Vous peaufinerez ces contours avec l'outil Pinceau. Laissez toujours un léger écart entre les bords de l'objet principal et le fond afin de ne pas éliminer de la sélection des parties de l'objet. Cela ruinerait votre trucage.

La [Figure 10.9](#) illustre ces étapes. À gauche, je sélectionne la couche Bleu, car elle présente le meilleur contraste. Si vous travaillez en CMJN, optez pour la couche Noir. Je duplique la couche sélectionnée, et je lui applique deux fois la commande Niveaux. Ensuite, avec l'outil Pinceau et les couleurs de premier et d'arrière-plan noire et blanche, je peaufine le masque. Je dois obtenir une image noir et blanc (deux couleurs). Revenez

alors à la copie RVB de l'image. Cliquez sur Sélection/ Récupérer la sélection. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, ouvrez le menu local Couche, et choisissez Alpha 1 (ou tout autre nom de votre couche Alpha, comme ici Bleu copie). Affichez la couche composite RVB. L'élément principal est sélectionné !

[Figure 10.9](#): Dupliquer et contraster une couche de couleur est souvent la meilleure technique de création d'une couche alpha (donc d'une sélection complexe).



i0304.jpg Lorsque vous travaillez avec des images Raw, une option supplémentaire est disponible. Une fois que vous avez effectué vos réglages dans Camera Raw, vous cliquez sur le bouton Ouvrir une image. Ensuite, vous la sauvegardez au format .psd ou .tif. Rouvrez l'original dans Camera Raw. Cette fois optimisez les contours du sujet pour bien le distinguer de l'arrière-plan en modifiant les paramètres du panneau Réglages de base et TSL/Niveaux de gris. Peu importe que l'image soit bien ou mal réglée. Ce qui importe c'est d'obtenir une forte détection des contours. Ensuite, appuyez sur la touche Option/Alt, et cliquez sur le bouton Ouvrir une copie. Une copie de l'image est ouverte sans modification des précédents réglages effectués dans Camera Raw. Sélectionnez une couche de couleur, dupliquez-la, et créez votre couche alpha comme cela est expliqué dans la précédente section.

La commande Point de fuite

Quand vous monterez des images pour créer une scène, vous serez tenté de plaquer une texture ou un motif sur ce qui est censé être un objet en trois dimensions. Ce sera par exemple le cas pour ajouter un élément de cuisine à la photo d'une cuisine intégrée, ou pour apposer un logo sur une boîte. Si vous désirez placer un château médiéval en haut d'une colline, vous aurez besoin d'une texture de pierre réaliste pour les murs. La fonction Point de fuite permet de plaquer un motif sur une surface vue sous un certain angle comme des murs, un plancher, des immeubles ou des boîtes. En fonction

des informations que vous lui fournirez, la commande Point de fuite déterminera automatiquement l'angle, l'échelle et la perspective corrects. Cet outil étant relativement complexe, vous vous en tiendrez, pour des tâches simples, à un copier-coller suivi d'Édition/Transformation.

Procédez comme suit pour appliquer la commande Point de fuite :

1. Copiez le motif.
Ouvrez le fichier contenant le motif, la texture, le logo ou n'importe quel graphisme destiné à être plaqué contre une surface. Sélectionnez puis choisissez Édition/Copier. Vous pouvez à présent fermer le fichier de motif.
2. Créez une sélection sur votre image de travail.
Localisez l'emplacement de destination du motif. Si vous travaillez avec des murs, créez une sélection qui inclut les murs mais sans les fenêtres et les portes.
3. Cliquez sur Filtre/Point de fuite.
La fenêtre Point de fuite s'ouvre. Elle affiche votre image.
4. Créez des plans de l'image dans la fenêtre Point de fuite.
 1. Sélectionnez l'outil Création de plan (le deuxième à partir du haut, à gauche de la fenêtre).
 2. Cliquez dans l'image aux endroits où vous désirez placer trois coins du plan, puis placez le pointeur à l'endroit du quatrième coin.
Le plan s'étend selon les déplacements du pointeur.
 3. Cliquez sur le quatrième angle pour créer le plan.
Si le plan est jaune ou rouge plutôt que bleu, il n'est pas correctement assujéti. Tirez les coins avec l'outil Modification du plan (tout en haut à gauche). Arrangez-vous pour que le maillage du plan recouvre au mieux le mur.
 4. Si nécessaire, créez des plans perpendiculaires en maintenant la touche ⌘/Ctrl enfoncée et en tirant les points d'ancrage latéraux jusqu'à l'endroit où les deux points doivent se rencontrer. Si le second plan doit se trouver à un angle différent de 90 degrés par rapport au premier plan, appuyez sur Option/Alt et faites glisser un des points d'ancrage pour faire pivoter la grille.

Si le second plan est un peu décalé, tirez un point d'angle pour ajuster sa position.

La [Figure 10.10](#) montre la surface sur laquelle va s'insérer une autre image.

[Figure 10.10](#): Utilisez l'outil Création de plan pour délimiter les surfaces.



5. Collez le motif.

1. Appuyez sur $\text{⌘} + \text{V}/\text{Ctrl} + \text{V}$ pour coller le motif dans le Point de fuite.

Le motif est collé à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre Point de fuite.

2. Activez l'outil Rectangle de sélection (le troisième à partir d'en haut) et tirez-le dans le plan.

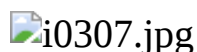
Le motif adopte aussitôt l'orientation du plan. Au besoin, appuyez sur T pour activer l'outil de transformation, puis pivotez et dimensionnez le motif.

6. Si besoin, dupliquez le motif.

À moins que le motif s'assujettisse exactement, vous devrez le répliquer pour qu'il remplisse le plan. L'outil Rectangle de sélection actif, maintenez la touche Option/Alt enfoncée puis cliquez et tirez dans le motif pour le répliquer. Procédez ainsi autant de fois que nécessaire pour remplir le plan. Comme vous le voyez [Figure 10.11](#), un motif peut se répéter sur une surface en un minimum de manipulations.

[Figure 10.11](#) : Touche Option/Alt enfoncée, agissez sur les poignées de l'outil Transformation pour donner la forme adéquate à la sélection collée.



 [i0307.jpg](#) Si l'éclairement de l'image d'origine varie, choisissez Luminance dans le menu Correction, en haut de la fenêtre (seulement si l'outil Rectangle de sélection est actif).

7. Cliquez sur OK pour quitter la fenêtre Point de fuite et appliquer le motif ou la texture à l'image.

Après avoir quitté la fenêtre Point de fuite, vous devrez probablement effectuer quelques retouches avec l'outil Tampon de duplication. Peut-être faudra-t-il aussi, selon l'image originale, ajouter un calque et y peindre quelques tons clairs et quelques tons foncés afin de reproduire l'illumination originale de la scène.

Voici quelques conseils pour la commande Point de fuite :

-  **coche.jpg** Créez des plans précis, puis tirez. Cliquez aux quatre coins pour délimiter le plan – une fenêtre, par exemple –, puis tirez les points d'ancrage vers l'extérieur ou vers l'intérieur afin de délimiter la totalité du plan.
-  **coche.jpg** Appuyez sur X pour zoomer. Maintenir cette touche enfoncée montre la zone où vous travaillez. Relâchez la touche pour rétablir la vue normale.
-  **coche.jpg** Appuyez sur T pour transformer le plan. Après avoir collé le motif, vous pourrez ainsi le dimensionner et le pivoter.
-  **coche.jpg** Maintenez la touche Majuscule enfoncée pour tirer dans l'alignement. En tirant, touches Option + Maj/Alt + Maj enfoncées, pour répliquer le motif, la nouvelle partie reste alignée avec l'ancienne.
-  **coche.jpg** Dupliquez les éléments dans l'image. Sélectionnez avec l'outil Rectangle de sélection, puis tirez, touches ⌘ + Option/Ctrl + Alt enfoncées, dans la zone où vous désirez placer la copie.
-  **coche.jpg** Collez sur des objets, dans Point de fuite. Créez votre plan. Sélectionnez la zone à remplacer avec l'outil Rectangle de sélection, puis, touche ⌘/Ctrl enfoncée, tirez dans la zone à coller dans la sélection.
-  **coche.jpg** Dupliquez dans Point de fuite. Définissez le plan, sélectionnez l'outil Tampon de sélection, puis, touche Option/Alt enfoncée, cliquez sur le point source. Relâchez la touche, puis amenez le pointeur à l'endroit où vous désirez commencer à recopier. Dès que l'aperçu est correctement aligné, tirez et cliquez pour recopier.
-  **coche.jpg** Peignez en perspective. Quand un plan a été créé, le diamètre de l'outil Pinceau varie dans Point de fuite selon la

perspective.

-  **coche.jpg** Travaillez dans un calque vide. Créez des calques vides avant d'activer la fonction Point de fuite. Le résultat est ajouté au nouveau calque, ce qui permet de recourir aux modes de fusion et à l'opacité pour bien intégrer le motif dans l'image originale.

Créer des panoramas avec Photomerge

Parfois, une seule image est insuffisante pour saisir la totalité d'une scène : le Grand Canyon paraît un peu étriqué dans un format rectangulaire classique. Dans ce cas, prenez une série de vues et accolez-les pour former un panorama grâce à Photomerge.

La réussite de l'opération commence dès la prise de vue. Voici quelques conseils :

-  **coche.jpg** Utilisez un trépied équipé d'un niveau à bulle. Assurez-vous de sa stabilité et de son horizontalité.
-  **coche.jpg** Débrayez l'exposition automatique. Si elle est active, chaque image sera exposée différemment en raison de la variation de l'éclairage ambiant. Exposez pour l'image centrale – ou pour l'élément le plus important de l'image – et conservez le même réglage à chaque prise de vue.
-  **coche.jpg** Débrayez la mise au point automatique du zoom. Elle risque de modifier le facteur de grossissement du zoom. Faites d'abord le point sur l'élément principal avec l'autofocus, puis passez en mode manuel.
-  **coche.jpg** Prévoyez un chevauchement des images de 15 %. Un quart de chaque image, de chaque côté, doit empiéter sur l'image voisine afin que Photomerge puisse découvrir suffisamment de similarité entre les images.

Si les images sont correctement exposées et se chevauchent suffisamment, Photomerge agit tout seul. Vous les ouvrez, vous sélectionnez les images à utiliser, vous cliquez sur OK, vous patientez et regardez comment les éléments sont repositionnés, alignés et fusionnés.

Une fois la fusion opérée, vous disposez d'une image multicalque. Chaque calque porte le nom du fichier qu'il contient et un masque de fusion. En général, vous devez recadrer légèrement un panorama afin de nettoyer ses bords.

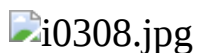
11

Des bords précis avec les tracés vectoriels

Dans ce chapitre :

- ► Comprendre le graphisme vectoriel.
- ► Créer des objets à l'aide de calques de forme.
- ► Dessiner un nouveau tracé.
- ► Déformer un tracé.
- ► Déformer des caractères typographiques.

La plupart des images sur lesquelles vous travaillez dans Photoshop – photos numériques, images numérisées, calques dans lesquels vous avez peint, et des sélections remplies – sont formées de pixels. Il existe toutefois un autre type de graphisme, appelé vectoriel, que vous créez en définissant un tracé (un contour) auquel vous appliquez de la couleur. Ce tracé se caractérise par un bord précis, ce qui permet de dessiner des lignes très nettes et très épurées.



Classiquement, un dessin vectoriel est constitué d'éléments spécifiques (des objets) d'une couleur uniforme, bien qu'il soit possible d'appliquer des dégradés. Votre logo peut par exemple être fait d'un triangle rouge, d'un carré bleu et d'un cercle vert (pour être original, c'est original !). Ces trois objets à couleur uniforme sont un graphisme vectoriel. La vectorisation n'est cependant pas appropriée pour la photographie ou pour des images comportant de délicates transitions d'une couleur à une autre.

Photoshop est doté d'outils de création de formes prédéfinies. Une forme peut être créée à main levée, puis modifiée grâce à des commandes et à des options. Elle peut même être exportée vers Adobe Illustrator. Après avoir lu ce chapitre, vous comprendrez bien les tenants et les aboutissants de la vectorisation. Je vous expliquerai en prime où trouver des dizaines, voire des centaines de formes personnalisées dans votre ordinateur, gratuites et prêtes à l'emploi.

Pixel et vectoriel

La grande majorité des graphismes que vous manipulez dans Photoshop sont de type point-à-point. Ils sont formés de carrés colorés, les pixels, disposés en lignes et en colonnes. Les photos numériques, les images numérisées et, d'une manière générale, tout ce que vous placez dans un calque sont faits de pixels. Quand vous retouchez l'image, vous modifiez la couleur de ses pixels, parfois subtilement, parfois complètement. On parle généralement d'image bitmap (qui n'a rien à voir avec le mode du même nom que vous trouverez dans le menu Image de Photoshop).

 Le graphisme vectoriel est une autre paire de manches. Au lieu d'être fait de pixels, il est constitué de tracés définis par une formule mathématique auxquels vous ajoutez de la couleur. Désormais, à l'instar de ce que propose Illustrator, le tracé représente la forme de l'objet. Vous ajoutez ensuite la couleur tout au long du tracé (contour), ou à l'intérieur (fond), ou les deux à la fois afin que la forme devienne un objet. (Les précédentes versions de Photoshop simulaient un graphisme vectoriel à l'aide de tracés vectoriels placés sur un calque de forme, pour masquer des parties d'un calque.)

La [Figure 11.1](#) montre un bel exemple de dessin vectoriel. Notez que chaque élément de l'image est d'une seule couleur. Chaque partie est aisément identifiable en tant qu'objet unique, d'une couleur précise. Sachez

toutefois que les objets vectoriels peuvent être remplis avec un dégradé plutôt qu’avec une couleur uniforme.

Chaque élément du graphisme est délimité par un tracé, lui-même constitué d’un certain nombre de segments. La [Figure 11.2](#) montre le tracé qui définit la chevelure de la femme. Nous analyserons les tracés plus loin dans ce chapitre, à la section “Comprendre les tracés”.

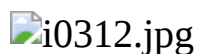
 Quand un graphisme est à base de pixels, les coins des pixels risquent de produire un crénelage – ou effet d’escalier – perceptible le long des courbes et des lignes inclinées. Dans un graphisme vectoriel, les bords sont toujours nets et bien définis. Mais, pour que cette vectorisation donne les meilleurs résultats, le graphisme doit être imprimé sur un périphérique compatible PostScript, comme une imprimante laser. PostScript est un langage de définition de page capable d’exploiter la description mathématique du graphisme vectoriel. Sur une imprimante à jets d’encre, la vectorisation est convertie en pixels. Dans ce cas, une résolution de 300 pixels par pouce donne généralement un bon résultat. Si vous utilisez un périphérique non-PostScript, Cliquez sur Edition/Préférences/Général, et cochez l’option Magnétiser les outils vectoriels et les transformations à la grille de pixels.

[Figure 11.1](#) : Chaque élément d’un dessin vectoriel a une couleur spécifique.

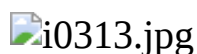
 i0311.jpg

Un tracé vectoriel peut être redimensionné sans contraintes, sans rien perdre de ses qualités. Un logo vectorisé peut être utilisé indifféremment pour une carte de visite comme pour une affiche sans rien perdre de son apparence, car son tracé est recalculé mathématiquement avant que le contour ou le fond soit ajouté. En revanche, une image pixellisée sera terriblement dégradée par le redimensionnement. La [Figure 11.3](#) illustre la différence entre un graphisme à pixels et un graphisme vectoriel.

[Figure 11.2](#) : Un tracé définit le contour d’un objet, comme la langue de ce serpent.



[Figure 11.3](#): Du texte montre bien la différence entre les pixels et le vectoriel lors d'un redimensionnement.



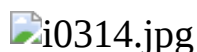
Calques de forme : la vectorisation facile

Maintenant que vous savez ce qu'est la vectorisation, le moment est venu de passer à la pratique. Gardez à l'esprit que, dans Photoshop, une forme vectorielle est en réalité un calque de forme contenant un tracé qui définit la partie du calque qui doit être visible et celle qui doit être masquée. Le contenu du calque – couleur uniforme, dégradé ou motif – est visible à l'intérieur du tracé, mais masqué à l'extérieur. Le meilleur moyen d'obtenir un calque de forme consiste à recourir à un des outils de forme ; ils créent automatiquement un calque contenant la couleur de remplissage, ainsi qu'un tracé vectoriel qui affiche ou masque le calque selon la forme sélectionnée. Pour créer un objet vectoriel, il suffit de cliquer et de tirer. Qui dit mieux ?

Les outils de formes élémentaires

Les rectangles, rectangles arrondis, cercles et ovales, polygones, traits et flèches, auxquels s'ajoutent une kyrielle de formes personnalisées, sont accessibles d'un simple cliquer-tirer : sélectionnez l'outil approprié dans la Boîte à outils, puis cliquez et tirez pour créer l'objet. La [Figure 11.4](#) montre les divers outils de forme. Voici quelques fonctionnalités qui facilitent le travail :

[Figure 11.4](#): Tous les outils de forme se trouvent dans la Boîte à outils.



-  Utilisez la touche Majuscule. La maintenir enfoncée contraint les proportions pendant que vous tirez : l'outil Rectangle trace un carré, l'outil Ellipse un cercle, l'outil Polygone change d'échelle, l'outil Trait trace à l'horizontale, à la verticale ou à 45°. Avec les formes personnalisées, maintenir la touche Majuscule enfoncée garantit la préservation du rapport largeur/ hauteur d'origine.
-  Utilisez la touche Option (Mac) ou Alt (Windows). L'objet est créé, centré sur le point sur lequel vous avez cliqué. Sans cette touche, l'objet est créé dans la direction où vous tirez.
-  Utilisez la touche Option + Maj (Mac) ou Alt + Maj (Windows). Cette combinaison de touches produit un objet contraint centré là où vous avez cliqué.
-  Cliquez avec un outil de forme. Si vous cliquez au lieu de glisser-déplacer l'outil, vous accédez à une boîte de dialogue où vous pouvez taper les dimensions précises de la forme. Cliquez sur le bouton OK pour créer la forme comme le montre la [Figure 11.4](#) ci-dessus.
-  Utilisez la touche Espace. En enfonçant cette touche pendant que vous tirez une forme, vous pouvez la repositionner tout en la créant. Relâchez le bouton de la souris après le repositionnement et continuez à former ou déformer l'objet.
-  Surveillez les options de la barre d'options. Quand vous passez d'un outil de forme à un autre, le contenu de la barre d'options change. Par exemple, l'outil Rectangle arrondi permet de paramétrer le rayon de l'arrondi des coins. Avec l'outil Polygone, un champ permet de paramétrer le nombre de côtés. Avec l'outil Trait apparaît un champ Épaisseur. De plus, un menu permet d'en faire une flèche dont vous définissez les caractéristiques.
-  Changez le contenu du calque. Après avoir créé un calque de forme, la couleur du calque peut être remplacée par une autre ou par un dégradé, voire un motif. Pour ce faire, choisissez Calque/Modifier le contenu du calque.
-  Éditez le tracé vectoriel. Comme vous le découvrirez plus loin dans ce chapitre, à la section “Ajouter, supprimer et déplacer des points d'ancrage”, l'outil Sélection directe permet de modifier la forme d'un tracé, et par conséquent celle de l'objet présent dans le calque de forme.

-  Créer un calque de forme, un tracé ou des pixels de remplissage. Avec les trois boutons situés à gauche de la barre d'options, vous pouvez décider de créer des calques de forme, des tracés ou ajouter des pixels à la forme sélectionnée sur le calque actuellement en cours d'utilisation.

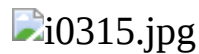
Il est facile de reconnaître un calque de forme dans le panneau Calques, notamment si son nom commence par le mot *Forme* attribué par défaut. Ce nom est bien sûr modifiable en double-cliquant dessus. Comme l'illustre la [Figure 11.5](#), un calque de forme est constitué d'un calque montrant la forme, et d'une icône située dans son coin inférieur droit. Quand une forme est sélectionnée dans le panneau Calques, son tracé est affiché dans le panneau Tracés.

L'outil *Forme personnalisée*

Bien que les outils de formes élémentaires soient parfaits pour tracer des carrés, des cercles, des traits et des flèches, c'est sans doute l'outil *Forme personnalisée* qui sera le plus utile. Après l'avoir sélectionné, cliquez sur le triangle à droite de son icône, dans la barre d'options, pour accéder au sélecteur de formes que montre la [Figure 11.6](#) ; il contient un grand nombre de formes personnalisées prêtes à l'emploi. Cliquer sur le bouton en haut à droite du sélecteur déroule un menu qui propose, tout en bas, de nombreux autres ensembles de formes personnalisées.

Quand vous sélectionnez des formes personnalisées dans le menu – ou à l'aide de la commande *Charger les formes* pour en ajouter d'autres encore, non listées dans le menu –, il vous est demandé si vous désirez ajouter les formes supplémentaires à l'actuel contenu du panneau (*Ajouter*) ou remplacer le contenu actuel (*OK*), ou ne rien faire (*Annuler*). Après avoir chargé toutes les formes personnalisées de Photoshop CS6, vous vous retrouvez avec une collection assez impressionnante.

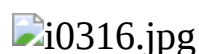
[Figure 11.5](#): Cliquer et tirer avec un outil de forme crée un calque rempli de couleur dans lequel un tracé définit la forme.



Définir vos propres formes personnalisées

Les formes prédéfinies de Photoshop couvrent une grande variété de besoins, mais pas forcément tous. Il est possible d'en acheter, mais aussi de créer vos propres tracés personnalisés. Mais avant d'en arriver là, sachez que votre ordinateur contient une foule de formes qui n'attendent que votre bon vouloir. Sélectionnez l'outil Texte et jetez un coup d'œil au menu Police. Vérifiez la présence de polices ayant pour noms Wingdings, Webdings, Symbol et Dingbats. Toutes sont des polices de pictogrammes. Au lieu d'afficher des chiffres et des lettres, elles affichent des images. D'autres apparaissent souvent en maintenant la touche Option/Alt enfoncée.

[Figure 11.6](#): Chargez beaucoup d'autres formes supplémentaires à partir de la liste en bas du menu déroulant.



Voici comment définir une forme personnalisée à partir d'un symbole :

1. Choisissez Fichier/Nouveau pour ouvrir un nouveau document. Sa taille est indifférente, et il peut être en niveaux de gris ou en couleurs.
2. Sélectionnez l'outil Texte et choisissez une police. Choisissez une police de symboles dans la barre d'options ou dans le panneau Caractère. La taille n'a aucune importance, puisque vous créerez une forme vectorielle facile à redimensionner.
3. Ne tapez qu'un seul symbole, puis terminez la session d'édition. Cliquez sur la coche à droite dans la barre d'outils ou choisissez un

autre outil, ou appuyez sur ⌘ + Retour (Mac) ou Ctrl + Entrée (Windows) pour mettre fin à l'édition.

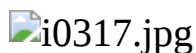
4. Convertissez le caractère en calque de forme.

Le calque de texte actif dans le panneau Calques, choisissez Texte/Convertir en forme. (Ou bien faites un Ctrl + Clic/Clic droit sur le calque du panneau Calques, et exécutez cette même commande dans le menu contextuel.)

5. Définissez la forme personnalisée.

Cliquez sur Édition/Créer une forme personnalisée. Nommez votre forme dans la boîte de dialogue qui apparaît (voir [Figure 11.7](#)) et enregistrez-la. Elle est ajoutée au panneau Formes personnalisées, prête à l'emploi.

[Figure 11.7](#) : Nommez la nouvelle forme puis cliquez sur OK.



 Souvenez-vous de cette manipulation plus loin dans ce chapitre, quand vous maîtriserez l'outil Plume, car vous pourrez définir une forme personnalisée à partir des tracés que vous aurez vous-même dessinés. En fait, n'importe quelle forme peut être ainsi enregistrée.

 Une forme personnalisée n'est pas véritablement enregistrée tant que vous n'avez pas utilisé la commande Enregistrer les formes, dans le panneau (pour enregistrer toutes les formes dans un même jeu), ou Édition/Paramètres prédéfinis/Gestionnaire des paramètres prédéfinis (pour enregistrer un jeu de formes sélectionnées). Dans la boîte de dialogue Gestionnaire des paramètres prédéfinis, cliquez, touche ⌘/Ctrl enfoncée, sur chacune de vos formes personnalisées, puis cliquez sur le bouton Enregistrer le groupe (voir [Figure 11.8](#)). Tant que l'enregistrement n'a pas été fait, la forme n'existe que dans le fichier des préférences de Photoshop. Si ce fichier a été abîmé, toutes les formes risquent d'être perdues. C'est également vrai pour les pinceaux personnalisés, les styles de calque, les nuanciers, etc. Tout ce qui a été personnalisé doit être enregistré à l'aide du Gestionnaire des paramètres prédéfinis.

[Figure 11.8](#): Utilisez le Gestionnaire des paramètres prédéfinis pour enregistrer vos formes personnalisées.

 i0320.jpg

 i0321.jpg Quand vous enregistrez des formes personnalisées – ou n’importe quel autre élément personnalisé – avec le Gestionnaire des paramètres prédéfinis, placez le fichier dans un dossier situé en dehors de Photoshop. Vous pourrez ainsi les récupérer si jamais vous deviez réinstaller Photoshop.

 i0322.jpg Une fois CS6 installé, le programme vous demande si vous souhaitez migrer les paramètres prédéfinis de votre ancienne version. Si vous avez refusé, il est toujours temps de le faire en cliquant sur Edition/Paramètres prédéfinis/Migrer les paramètres prédéfinis.

Modifier l’apparence d’une forme personnalisée

Après avoir utilisé l’un des nombreux outils de forme de Photoshop pour dessiner un tracé, ce dernier peut être amélioré, ajusté, et son apparence changée de diverses manières par :

-  coche.jpg L’application d’un style de calque. Appliqués en choisissant Calque/Style de calque, les styles de calque comme le biseautage, les lueurs et les ombres agrémentent utilement un calque de forme, comme l’illustre la [Figure 11.9](#). Les styles de calque sont décrits au Chapitre 12.

[Figure 11.9](#): Un simple style de calque donne du relief à cette forme.

 i0323.jpg

-  coche.jpg La modification du contenu du calque. Le menu Calque/Options du contenu du calque permet de remplir le calque avec une autre couleur, un dégradé ou un motif.
-  coche.jpg La modification de la forme du tracé. Cliquez sur un tracé avec l’outil Sélection directe puis tirez pour le déformer. Nous y reviendrons en détail plus loin dans ce chapitre.

-  Un autre mode de fusion et le réglage de l'opacité. Par défaut, le mode de fusion du calque de forme est Normal et son opacité est de 100 %. Le calque de forme empêche de voir tous les calques qui se trouvent dessous. En choisissant un autre mode de fusion et une autre opacité, vous permettez au calque de forme d'interagir avec les calques sous-jacents. Faites des essais avec différents modes. Les modes de fusion sont décrits au Chapitre 10.

Simuler un calque de forme multicolore

Un calque de forme ne contient classiquement qu'une couleur uniforme, bien qu'il soit possible d'utiliser un dégradé ou un motif. Mais vous aurez parfois besoin d'une forme multicolore. Comparez, dans la [Figure 11.10](#), les deux calques de forme de gauche avec ceux de droite.

[Figure 11.10](#): Des formes élémentaires et les mêmes après quelques interventions.

 i0324.jpg

En plus des styles de calque qui ont été appliqués, des masques de fusion cachent des parties des deux formes de droite. À l'instar des tracés vectoriels qui masquent des parties d'un calque de forme, un masque de fusion définit les parties d'un calque qui sont visibles ou non. Plusieurs masques de fusion et masques vectoriels peuvent être appliqués à un seul calque, comme vous le constatez sur trois des quatre calques dans la [Figure 11.11](#).

[Figure 11.11](#) : Masques de fusion et masques vectoriels définissent les parties visibles d'un calque.

 i0325.jpg

Voici quelques explications concernant les calques de la [Figure 11.11](#) :

-  coche.jpg Forme 1 copie : Placé au-dessus de tous les autres, il devrait normalement tous les masquer. Comme l'indique la vignette gauche, il est rempli de vert. La vignette de droite est le masque vectoriel. Le tracé est visible dans le calque. La vignette du milieu est un masque de fusion. En peignant dedans avec du noir, vous pouvez cacher des parties du calque. Ici, la partie droite du calque de forme est masquée.
-  coche.jpg Forme 2 copie : Là encore, deux masques sont utilisés. Le masque vectoriel représente la paire de ciseaux en entier. La vignette du milieu révèle l'endroit où le calque est caché par un masque de fusion, ne laissant voir que les lames sur le calque gris.
-  coche.jpg Forme 2 : Ce calque n'exige que la forme de tracé vectoriel. Le calque gris juste au-dessus masque ce qui serait autrement des lames noires.
-  coche.jpg Forme 1 : Le calque au-dessus masque partiellement la forme rouge. Remarquez comment l'ordre judicieux des calques, dans le panneau, fait en sorte qu'une lame de ciseaux apparaisse au-dessus de la feuille de lierre rouge, et l'autre sous la tige verte.

Ajouter un masque de fusion à un calque de forme se réduit tout bonnement à cliquer sur le bouton Ajouter un masque de fusion, en bas du panneau Calques. Pour que le masque de fusion soit noir, et qu'il masque les pixels du calque auquel il a été appliqué, maintenez la touche Alt (Option) enfoncée quand vous cliquez sur l'icône de création du masque de fusion. Dans ce cas, peignez dessus avec du blanc. Vous aurez donc compris que la couleur noire masque et que la blanche révèle. Vous pouvez aussi sélectionner dans l'image et utiliser la commande Calque/Ajouter un masque de fusion. Des masques de fusion peuvent être placés dans n'importe quel calque, sauf celui nommé Arrière-plan, car il ne peut pas recevoir de zone transparente. En revanche, il peut être converti en calque conventionnel simplement en double-cliquant dessus.

Créer des tracés avec l'outil Plume

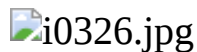
Malgré la quantité de formes personnalisées disponibles, vous serez certainement amené à créer des tracés spécifiques à une image. C'est

pourquoi Photoshop propose l'outil Plume ainsi que les outils qui lui sont associés. Avant de commencer à dessiner des tracés, voyons de quoi il s'agit exactement.

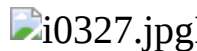
Comprendre les tracés

Quand vous cliquez et tirez avec l'outil Plume, vous placez des points d'ancrage qui relient des segments formant le tracé. Les segments d'un tracé peuvent être rectilignes ou incurvés. Vous contrôlez les courbes, non pas par un régime amaigrissant et de l'exercice, mais en actionnant des lignes directrices et leurs points directeurs. À chaque extrémité d'un segment rectiligne se trouvent des points d'ancrage ; un tracé incurvé est porté par deux points d'inflexion, ou un point de chaque type. Comme le montre la [Figure 11.12](#), Photoshop aide à différencier un segment de tracé d'une ligne directrice grâce à des carrés pleins ou vides pour signaler les points d'ancrage, ou à des losanges pour signaler les points directeurs.

[Figure 11.12](#) : Un tracé peut comporter des points d'ancrage carrés et des points directeurs en losange.



Seuls les points d'inflexion sont dotés de lignes directrices et de points directeurs. L'angle et la longueur d'une ligne directrice définissent la courbure de la forme. Quand vous créez un segment de tracé incurvé entre un sommet et un point d'inflexion, seules les lignes directrices du point d'inflexion règlent la courbe. Quand vous créez un segment de tracé entre deux points d'inflexion, les lignes directrices des deux points affectent la courbe.



Il faut savoir que dans Photoshop un tracé peut être ouvert ou fermé :

-  coche.jpg Un tracé ouvert comporte deux points d'extrémités. C'est une sorte de ligne.

-  Un tracé fermé n'a ni début ni fin, comme le cercle ou un polygone.

Un outil de forme produit des tracés fermés. Lorsque vous dessinez un tracé par des clics successifs avec l'outil Plume, vous créez un tracé ouvert, à moins bien sûr que le dernier clic ramène au point d'ancrage initial, auquel cas le tracé est fermé.

Cliquer et tirer tout au long d'un tracé

La théorie, c'est bien. Mais c'est en prenant la plume, l'outil Plume en l'occurrence, que vous vous familiariserez avec. Ouvrez un nouveau document (peu importe sa taille, la couleur d'arrière-plan ou la résolution), puis sélectionnez l'outil Plume. Dans la barre d'options, cliquez sur le bouton du milieu, parmi les trois qui sont à gauche, comme le montre la [Figure 11.13](#), afin de créer un tracé de travail plutôt qu'un calque de forme, puis cliquez de-ci, de-là. Des segments se forment au gré des clics.

[Figure 11.13](#): Choisissez le type de tracé dans ce menu local de la barre d'options.

 i0328.jpg

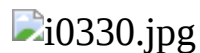
 i0329.jpg La troisième option, Pixels, n'est utilisée qu'avec les outils Forme.

Pour créer un tracé, cliquez et faites glisser l'outil pour générer des segments de droite incurvés. Plus vous faites glisser la souris et plus vous pouvez déformer la courbe. Votre tracé n'étant pas un chef-d'œuvre, appuyez deux fois sur la touche Supprimer/Retour arrière. La première fois pour supprimer le point d'ancrage le plus récent, la seconde pour supprimer le restant du tracé.

Maintenant, essayez ceci, afin d'apprendre à mieux contrôler des segments de tracé incurvés :

1. Choisissez Fichier/Nouveau.
2. Dans la liste Paramètre prédéfini, choisissez Web, et dans Taille optez pour 1 024 x 768.
C'est une bonne taille pour travailler. Affichez l'image à 100 %.
3. Affichez la grille.
Appuyez sur ⌘/Ctrl + “ pour afficher un quadrillage dans l'image. Il permettra de mieux contrôler l'outil Plume. La grille peut aussi être activée avec la commande Affichage/Afficher/Grille. La grille se paramètre via Préférences/Repères, grille, tranches et comptage.
4. Sélectionnez l'outil Plume, dans la Boîte à outils.
5. Cliquez et tirez d'un point à un autre en vous inspirant de la [Figure 11.14](#).

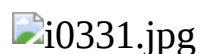
[Figure 11.14](#): Il n'est pas nécessaire d'être précis. Suivez plus ou moins les quatre itinéraires.



Vous venez de créer quatre des courbes et festons les plus utiles. Ce genre de tracé peut servir à une foule d'usages, notamment en leur appliquant un contour ou un remplissage, ou en créant des sélections – toutes choses dont il sera question d'ici peu – et obtenir ainsi des bordures et autres éléments décoratifs.

Vous devez connaître deux autres fonctionnalités de l'outil Plume avant de poursuivre. L'outil Plume actif, jetez un coup d'œil à sa barre d'options ([Figure 11.15](#)).

[Figure 11.15](#): L'outil Plume a plus d'un tour dans son sac.



Quand Plume libre est sélectionné dans la barre d'options, vous créez le tracé en cliquant et tirant dans l'image. Ce comportement est comparable au travail avec l'outil Pinceau ou Crayon : le tracé se forme partout où vous passez.

L'outil Plume libre est doté d'une option Magnétique. Quand vous devez créer un tracé ou une sélection autour d'un élément de couleur uniforme ou qui ressort bien de l'arrière-plan, l'option Magnétique force le tracé à suivre exactement la bordure, comme le montre la [Figure 11.16](#).

[Figure 11.16](#): L'option Magnétique de l'outil Plume libre est parfaite pour suivre les bords d'un objet.

i0332.jpg

Le panneau Tracés

Vous pouvez enregistrer, dupliquer, convertir, appliquer un contour, remplir, et supprimer des tracés via le panneau Tracés.

Le panneau Tracés est capable de stocker tous les tracés dont vous pourriez avoir besoin. Ils peuvent être classés en cinq catégories. Six boutons en bas du panneau facilitent le travail.

Vous n'utiliserez peut-être pas toutes les sortes de tracés, mais il n'en est pas moins utile de les connaître :

- coche.jpg Tracé de travail : Quand vous créez un tracé, Photoshop génère un tracé de travail provisoire. À moins d'enregistrer le tracé, il est supprimé dès que vous commencez à en créer un autre, ou au moment de fermer le fichier. Pour enregistrer un tracé de travail,

double-cliquez sur son nom, dans le panneau Tracés, puis renommez-le.

-  Tracé enregistré : Comme dans le panneau Calques, vous renommez un tracé en double-cliquant sur son nom, dans le panneau Tracés. Il est impératif de renommer un tracé de travail si vous tenez à le réutiliser. Une fois nommé, un tracé est protégé de toute suppression accidentelle.
-  Masque : Ce type de tracé, appelé aussi “tracé de détournage”, est principalement utilisé dans des logiciels de PAO comme Adobe PageMaker et QuarkXPress. À l’instar d’un tracé vectoriel sur un calque de forme, un tracé de type Masque définit la partie du calque qui sera visible. Vous n’en aurez pas besoin si vous travaillez avec Adobe InDesign, car il suffit alors de créer l’image sur un arrière-plan transparent et d’importer ce fichier dans le document InDesign. Pour créer un tracé Masque, créez d’abord un tracé, nommez-le dans le panneau Tracés (afin de l’enregistrer) puis, dans le menu d’options du panneau, choisissez Masque.
-  Tracé de calque de forme : Quand un calque de forme est actif dans le panneau Calques, son tracé de masque vectoriel est visible dans le panneau Tracés. Pour personnaliser un tracé de calque de forme, il faut d’abord activer son calque. Ensuite, vous pouvez faire glisser le tracé de calque de forme, dans le panneau Tracés, jusque sur l’icône Créer un tracé afin de le dupliquer.
-  Masque vectoriel : Quand un calque conventionnel a reçu un masque vectoriel et que ce dernier est visible dans le panneau Calques, le tracé du masque vectoriel est visible dans le panneau Tracés.

 Quand vous créez un tracé de type Masque, laissez le champ Flèche vide, à moins que l’imprimeur vous ait communiqué une valeur à y entrer. Elle passe outre le réglage natif du périphérique de sortie pour la reproduction des courbes. Utiliser une valeur erronée serait une calamiteuse et coûteuse erreur.

Pour activer un tracé dans le panneau Tracés, cliquez dessus. Vous le verrez ensuite dans la fenêtre de l'image, où vous pourrez le modifier. Hormis les tracés de calque de forme et de masque vectoriel, les tracés présents dans le panneau Tracés sont indépendants de tout calque. Il est parfaitement possible de créer un tracé dans le calque Arrière-plan, puis de l'utiliser par la suite comme base pour un graphisme situé, par exemple, dans le Calque 3.

Les boutons du panneau Tracés

Les six boutons en bas du panneau Tracés ne sont pas là que pour faire joli. Ils servent notamment à gérer les conversions de tracé en sélection et inversement. Examinons-les de plus près :

-  Fond du tracé avec couleur de premier plan : Cliquez sur un tracé dans le panneau Tracés, puis cliquez sur ce bouton pour remplir l'intérieur du tracé avec la couleur de premier plan. Si vous remplissez un tracé ouvert, Photoshop fait comme si une droite reliait les points d'extrémité. Le remplissage est ajouté au calque actif, dans le panneau Calques. S'il s'agit d'un calque de forme ou de texte, le bouton de remplissage Fond du tracé n'est pas disponible. La [Figure 11.17](#) montre un tracé rempli.

[Figure 11.17](#): Faut-il appliquer d'abord le contour (à gauche) ou le remplissage (à droite) ?

 i0334.jpg

-  Contour du tracé avec la forme : Cliquez sur un tracé, dans le panneau Tracés, puis cliquez sur ce bouton pour créer un liseré de la couleur de premier plan tout au long du tracé. Le plus souvent, vous l'utiliserez après avoir activé l'outil Pinceau ; le contour aura ainsi les caractéristiques définies par cet outil. En revanche, si un autre outil est actif – comme le Tampon de duplication, le Correcteur, un des outils Densité, la Gomme, etc. –, le tracé reçoit un contour défini par l'outil en question. À l'instar du remplissage, le contour est ajouté au calque actif. Un tracé de calque de forme ne peut pas recevoir de

contour. Il est cependant possible de le dupliquer et d'ajouter un contour à cette copie dans un autre calque. La [Figure 11.17](#) montre la différence entre un contour et un remplissage.

-  Récupérer le tracé comme sélection : Quand un tracé est sélectionné dans le panneau Tracés, il suffit de cliquer sur ce bouton pour qu'il soit aussitôt transformé en sélection très précise. Une sélection peut être créée à partir de n'importe quel tracé. Si elle doit présenter un contour progressif, choisissez Définir une sélection, dans le menu d'options du panneau, plutôt que de cliquer sur le bouton Récupérer le tracé comme sélection.
-  Convertir une sélection en tracé : Un tracé de travail peut être obtenu à partir de n'importe quelle sélection d'un simple clic sur ce bouton. Si le tracé n'est pas aussi précis que vous le voudriez, ou s'il est trop compliqué parce qu'il tente de s'assujettir au moindre pixel, ouvrez le menu du panneau Tracés, choisissez Convertir en tracé et réglez la Tolérance selon vos besoins.
-  Créer un tracé : Ce bouton sert principalement à dupliquer un tracé existant. Déposez un tracé sur ce bouton, et une copie est aussitôt disponible dans le panneau Tracés. Quand vous cliquez sur le bouton, vous ne créez ni ne remplacez aucun tracé de travail ; vous démarrez en fait un nouveau tracé enregistré.
-  Supprimer le tracé sélectionné : Tirez un tracé, dans le panneau, et déposez-le sur ce bouton. Il est éliminé à la fois du panneau et du graphisme.

 L'ordre dans lequel vous appliquez un contour et un remplissage produit des effets très différents. Le contour est centré sur le tracé, une moitié à l'intérieur, l'autre à l'extérieur. Le remplissage, lui, s'étend sur la totalité du tracé. Si vous appliquez d'abord le contour et que vous remplissez ensuite, le remplissage recouvre la moitié intérieure du contour. Comme l'illustre la [Figure 11.18](#), ce n'est pas toujours une mauvaise chose (notez que, pour permettre la comparaison, les deux tracés sont visibles ; en réalité, ce n'est possible que pour un seul à la fois).

 Gardez à l'esprit que Photoshop ne crée désormais pas véritablement des objets vectoriels auxquels vous pouvez ajouter un contour ou un remplissage.

 Parfois, le moyen le plus rapide et le plus efficace de créer un tracé complexe consiste à procéder à une sélection, puis à la convertir en tracé. Vous cliquerez par exemple avec la Baguette magique, puis sur le bouton Convertir une sélection en tracé, dans le panneau Tracés. N'oubliez pas de renommer le tracé afin qu'il soit enregistré !

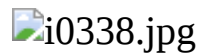
Personnaliser un tracé

Photoshop permet un contrôle étroit des tracés, non seulement au moment de leur création, mais aussi par la suite. Après l'avoir activée dans le panneau Tracés, la commande Édition/Transformation du tracé est accessible, ce qui permet de modifier les dimensions du tracé, de le pivoter, de changer sa perspective, de l'incliner et de le déformer. Vous disposez en outre de contrôles encore plus fins comme le réglage des points d'ancrage ou de la courbure des segments, l'ajout ou la suppression de points d'ancrage, et même la possibilité de combiner plusieurs tracés pour en faire des tracés combinés dans lesquels un tracé découpe un trou dans un autre (anneau).

Ajouter, supprimer et déplacer des points d'ancrage

Photoshop contient de nombreux outils de modification d'un tracé, bien que vous n'ayez peut-être jamais à utiliser deux d'entre eux. Considérez par exemple les outils Ajout de point d'ancrage et Supprimer l'outil de point d'ancrage, visibles dans la [Figure 11.18](#). Examinez à présent la barre d'options : elle contient une case Ajout/Suppr. auto. L'outil Plume actif, il devient un outil de suppression de point d'ancrage lorsqu'il survole un point d'ancrage, et un outil de création de point d'ancrage lorsqu'il survole un segment de tracé. Astucieux, non ? En revanche, l'outil Conversion de point peut s'avérer précieux. Cliquez sur un sommet pour en faire un point d'inflexion, et inversement.

[Figure 11.18](#): Photoshop offre tous les outils nécessaires pour éditer des tracés vectoriels.

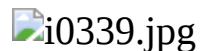


Présent dans la Boîte à outils au même endroit que l’outil Sélection de tracé, l’outil Sélection directe permet de modifier des segments, des points directeurs et même chacune des lignes directrices qui régissent les segments de tracé incurvés.

Quand vous cliquez sur un point d’ancrage avec l’outil Sélection directe, vous pouvez le repositionner, modifiant ainsi la forme du tracé. Si c’est un point d’inflexion, cliquer dessus rend les lignes directrices visibles, de même que les points d’inflexion immédiatement voisins.

L’outil Sélection directe ne possède aucune option. C’est un outil qui n’appelle que peu de commentaires, dont le comportement très simple est illustré par les paires “avant” et “après”, dans la [Figure 11.19](#).

[Figure 11.19](#): Diverses manières de manipuler des segments de tracé et des points d’ancrage.



-  Tirer un segment de tracé : Déplacer un segment à deux sommets met tout l’ensemble en mouvement. Si le segment possède un ou deux points d’inflexion, il est déplacé – ce qui déforme la courbe –, mais les points d’ancrage restent fermement en place. Remarquez en haut à gauche, dans la [Figure 11.19](#), qu’en déplaçant un segment incurvé la longueur des lignes directrices voisines change, mais sans que leur angle varie.
-  Tirer un sommet : Quand un sommet est déplacé avec l’outil Sélection directe, les deux segments de part et d’autre suivent le mouvement. Ainsi que l’illustre l’exemple en haut au milieu de la [Figure 11.19](#), les deux autres points d’ancrage ainsi que le segment qui les relie restent inchangés.

-  Tirer un point d'inflexion : La longueur et l'angle des deux paires de lignes directrices, de part et d'autre du segment de tracé, ne changent pas. Seuls les segments incurvés connectés aux points d'inflexion sont modifiés. En haut à droite, à la [Figure 11.19](#), le tracé continue d'être incurvé au niveau du point d'ancrage, même si ce dernier est déplacé.
-  Actionner la ligne directrice d'un point d'inflexion : La courbe change de part et d'autre du point d'ancrage, afin que le tracé continue d'être incurvé au point. Une ligne directrice est actionnée en tirant le point de contrôle qui se trouve à son extrémité. Dans la [Figure 11.19](#), en bas à gauche, les segments de tracé de chaque côté du point d'inflexion sont ajustés selon l'orientation de la ligne directrice. Toutefois, les tracés ne traversent pas toujours un point d'incurvation en douceur, comme l'explique le prochain point.
-  Actionner la ligne directrice d'un point d'inflexion, touche Option /Alt enfoncée : La courbure régulière du tracé est rompue, car le segment de tracé n'est modifié que d'un seul côté, l'autre restant inchangé. En bas à droite de la [Figure 11.19](#), la ligne directrice de gauche a été déplacée sans la touche Option/Alt. À droite, l'utilisation de la touche modificatrice préserve l'apparence du segment de tracé attenant.

 Maintenez la touche Majuscule enfoncée afin de tirer en ligne droite avec l'outil Sélection directe. Cette même touche permet aussi de sélectionner de multiples points d'ancrage avant de les déplacer.

Combiner des tracés

Comme vous l'avez sans doute remarqué au cours de ce chapitre, certains tracés sont vraiment simples, d'autres plus compliqués. Les tracés complexes sont des tracés composés : ils contiennent plusieurs sous-tracés qui interagissent les uns avec les autres. Par exemple, dans le cas de deux tracés circulaires centrés, celui qui est inscrit peut servir à découper un trou dans celui qui l'entoure, et former ainsi le cerclage d'une roue, une bague ou tout autre objet troué, comme le montre la [Figure 11.20](#).

Des tracés peuvent interagir de diverses manières. Ils peuvent :

-  S'ajouter : Les zones inscrites dans les deux sous-tracés se cumulent.
-  Se soustraire : Le second tracé est utilisé pour découper de la matière dans le premier (pour créer une bague, par exemple).
-  Se recouper : Seule la partie commune aux deux sous-tracés est conservée.
-  S'exclure : Ce qui se trouve dans chacun des deux tracés est conservé, sauf la partie commune.

 La [Figure 11.21](#) montre que de nouvelles options sont disponibles sous CS6. Lorsqu'un outil est configuré pour créer une forme, l'option Nouveau calque est active. Fusionner les composants de forme mélange les tracés qui se chevauchent pour créer un tracé unique plutôt qu'un tracé composé.

[Figure 11.20](#): Des tracés peuvent interagir. Ils forment alors un tracé composé, qui comporte un ou plusieurs sous-tracés.



[Figure 11.21](#) : Les boutons contrôlent l'interaction de deux tracés.

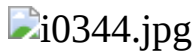


Personnaliser certains caractères d'une police

Pour terminer ce chapitre, je vais vous présenter un effet intéressant basé sur la vectorisation. Chaque caractère d'une police est fait de tracés. Un calque de texte peut être converti en calques de forme ou en tracés de travail ; après, l'apparence de chaque caractère peut être modifiée en éditant son tracé avec l'outil Sélection directe. Voici comment :

1. Ouvrez un nouveau document dans Photoshop.
2. Dans la liste Paramètre prédéfini, choisissez Personnalisé, et définissez une taille de 800 x 600 pixels. Cliquez sur OK.
3. Dans la Boîte à outils, sélectionnez Texte horizontal, puis choisissez une police.
Dans la barre d'options, choisissez Arial, mettez-la en gras (Bold, dans le menu), portez sa taille à 72 points, choisissez le lissage Net, l'alignement à gauche, puis cliquez à peu près au milieu à gauche du document.
À vrai dire, vous pouvez choisir n'importe quel paramètre, mais avec ceux-ci votre image sera comme la mienne.
4. Tapez le mot Billard directement sur le document.
5. Appuyez sur ⌘ + Retour/Ctrl + Entrée afin de terminer l'édition du texte.

[Figure 11.22](#) : Convertissez des caractères vectoriels en calque de forme, puis modifiez chacun d'eux avec l'outil Sélection directe.



6. Choisissez Texte/Convertir en forme.
Cela transforme le calque de texte, où le texte peut être modifié en calque de forme de couleur unie dans lequel seules les zones à l'intérieur du tracé vectoriel seront visibles dans le graphisme.
7. Activez l'outil Sélection directe.
8. Modifiez la forme des “l” et la hampe du “d” afin de suggérer des queues de billard.
N'oubliez pas d'augmenter la hauteur des lettres pour que les queues soient crédibles.
La [Figure 11.22](#) montre le résultat.

12

De la classe avec les styles de calque

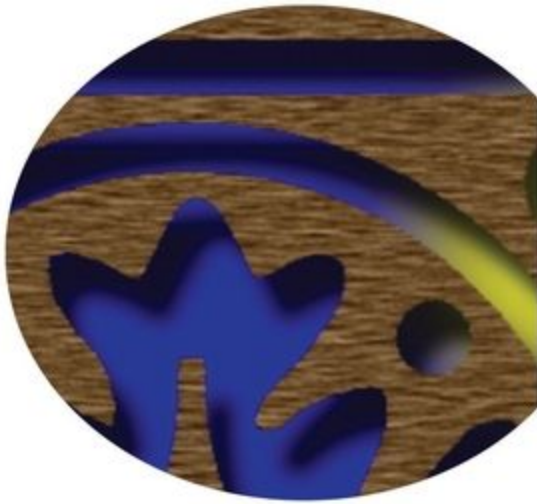
Dans ce chapitre :

- ▶ Comprendre les styles de calque.
 - ▶ Appliquer des styles de calque avec le panneau Styles.
 - ▶ Créer vos propres styles.
 - ▶ Préserver vos styles de calque personnalisés.
-

Dans un dessin ou dans une photographie, les tons clairs et foncés contribuent à produire l'impression de profondeur, en suggérant à celui qui les regarde que la lumière éclaire la scène ou les objets sous un certain angle. Vous pouvez aussi recourir à une ombre portée ou à une lueur pour suggérer la distance qui sépare un objet de l'arrière-plan. Les styles de calque de Photoshop permettent d'ajouter presque instantanément des ombres portées, des lueurs et d'autres effets spectaculaires.

Dans ce chapitre, vous apprendrez comment les parties transparentes des calques permettent aux styles d'apparaître sur les calques inférieurs. Vous découvrirez le panneau Styles et apprendrez comment stocker des styles – y compris ceux que vous aurez confectionnés – afin de les réutiliser. Puis nous passerons à l'imposante boîte de dialogue Style de calque et aux divers effets qu'elle permet de concocter. Je vous montrerai

comment enregistrer et protéger vos styles de calque personnalisés.



Que sont les styles de calque ?

Un *style de calque* est un effet appliqué aux pixels d'un calque ou aux alentours de ces pixels. Les effets qui entourent des pixels sont les *contours*, les *ombres* et les *lueurs*. Les effets qui s'appliquent aux pixels sont des *incrustations* de couleur, de motif ou de dégradé. D'autres effets sont prévus, comme le *biseautage* et l'*estampage*, qui produisent une impression de relief. Des effets peuvent bien sûr être cumulés, comme le révèle la [Figure 12.1](#). Des effets peuvent être ajoutés à des calques de diverses manières, y compris à partir du menu accessible en cliquant sur un bouton en bas du panneau Calques, comme le montre la [Figure 12.2](#). Tous ces effets seront décrits en détail plus loin dans ce chapitre, dans la section consacrée à la création des styles de calque personnalisés.

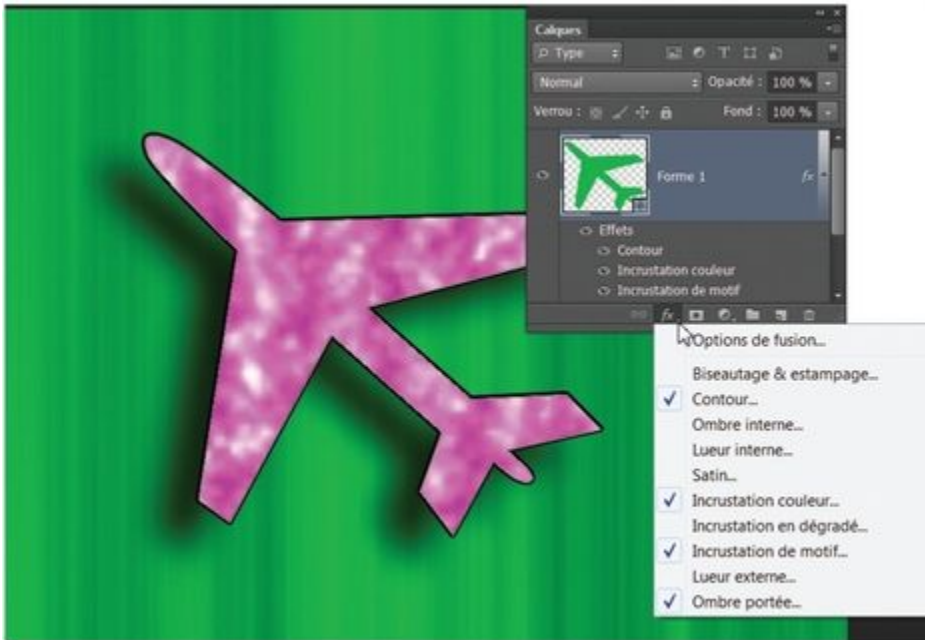
Figure 12.1 : Les contours, ombres, incrustations et biseautages ne sont que quelques-uns des effets disponibles.



Afin que tout le monde soit sur la même longueur d'onde, quand il sera question d'une ombre portée, d'une lueur externe, d'une incrustation de couleur ou de tout autre élément du menu de la [Figure 12.2](#), nous appellerons cela un *effet de calque* ou tout simplement un *effet*.

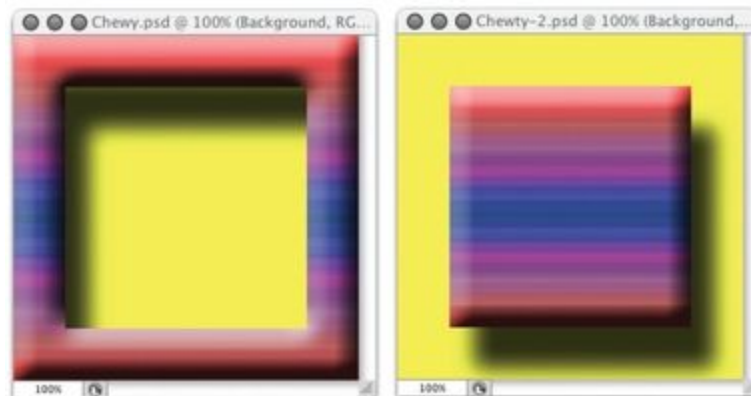
Quand un effet est appliqué à un calque ou enregistré dans le panneau Styles – ce que nous verrons d'ici peu –, il devient un style de calque. Un style de calque peut comporter un ou plusieurs effets. Chacun des effets de calque est élaboré dans Photoshop, mais vous pouvez aussi ajouter ou supprimer des styles de calque, voire créer le vôtre. À propos, les Options de fusion, en haut du menu dans la [Figure 12.2](#), ne sont pas vraiment des effets de calque ; elles régissent la manière par laquelle la couleur des pixels du calque sélectionné interfère avec les pixels des calques sous-jacents.

Figure 12.2: Un style de calque peut être créé depuis le panneau Calques.



Certains effets de calque, comme les ombres portées et les lueurs externes, apparaissent hors du contenu du calque. Pour qu'ils soient visibles dans votre graphisme, le calque doit comporter un minimum de pixels transparents. S'il est rempli de bord à bord, l'effet n'a plus de place pour se manifester, car en toute logique, l'ombre portée ou la lueur devrait s'étendre hors de la zone de travail. Examinez les styles de calque de la [Figure 12.3](#).

Figure 12.3: Certains effets exigent des zones transparentes, faute de quoi ils n'apparaissent pas.



Dans l'exemple de gauche, en toute logique, l'ombre devrait aussi apparaître en bas à droite de l'objet. Mais comme elle serait alors hors de la zone de travail, ce n'est pas possible.

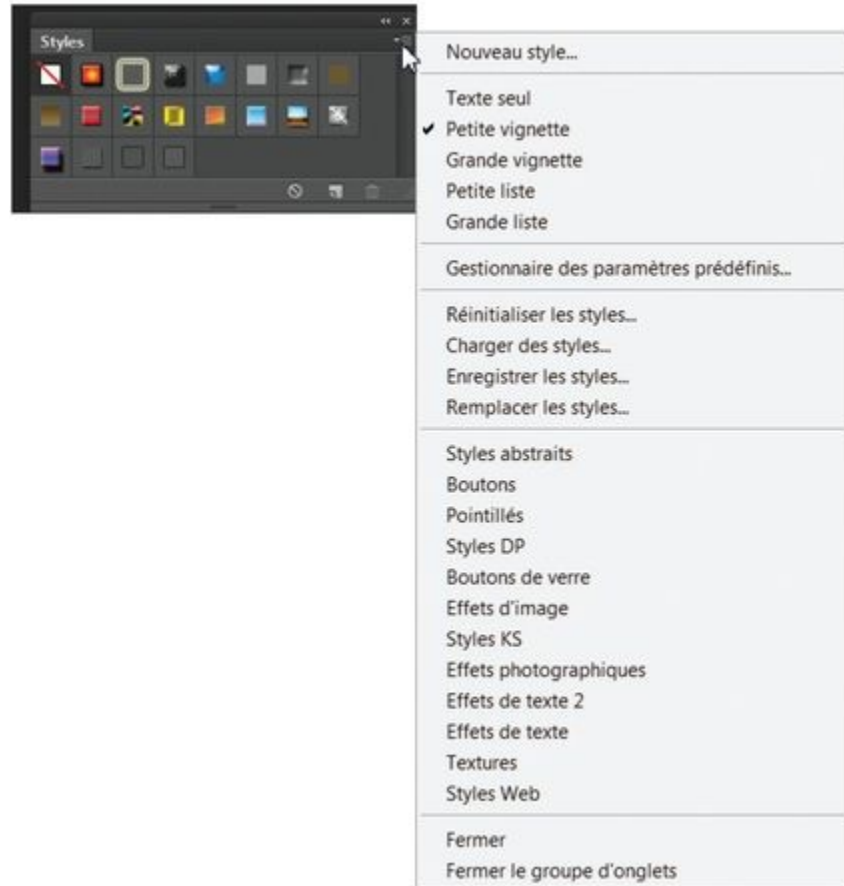


Rappelez-vous que chaque calque de l'image a le même nombre de pixels, et que certains peuvent être transparents. Lorsque des parties d'un calque sont transparentes, les calques situés en dessous sont visibles. Dans les deux exemples de la [Figure 12.3](#), le calque d'arrière-plan blanc est visible, permettant ainsi à l'ombre portée de produire son effet. Vous apprendrez tout sur les calques au Chapitre 10.

Le panneau Styles

Par défaut, le panneau Styles est imbriqué avec les panneaux Couleur et Nuancier. Si vous ne le voyez pas, choisissez Fenêtre/Styles afin de l'afficher. C'est dans ce panneau, dont la [Figure 12.4](#) montre le menu, que vous trouverez et stockerez les styles de calque. C'est aussi à partir de là que vous appliquerez facilement un style au calque actif.

Figure 12.4: Le panneau Styles contient les styles prédéfinis ainsi que les styles enregistrés.



Pour appliquer un style à partir du panneau Styles, activez le calque de destination en cliquant dessus, dans le panneau Calques, puis cliquez sur le style à appliquer. Ce n'est pas plus compliqué que ça ! Pour ôter un style du calque actif, cliquez sur le bouton de gauche, dans le panneau Styles. Le bouton du milieu sert à enregistrer un style personnalisé, comme nous le verrons d'ici peu. Pour supprimer un style du panneau, faites-le glisser et déposez-le sur le bouton Corbeille. En effet, sélectionner un style n'active pas cette corbeille.

Examinez le menu du panneau Styles. La première commande ajoute aux styles existants celui qui est actuellement appliqué au calque actif. Cela revient en fait à cliquer sur le bouton Créer un nouveau style (reportez-vous à la [Figure 12.4](#)).

Le groupe de commandes qui suit permet de choisir entre cinq modes d’affichage du contenu du panneau. Les options Texte seul, Petite liste et Grande liste sont commodes si vous avez créé un grand nombre de styles aux noms évocateurs, mais, tant que vous n’êtes pas familiarisé avec le panneau, les noms par défaut ne sont guère informatifs. L’option Grande vignette donne une meilleure idée des effets, mais vous en verrez moins à la fois qu’avec l’option par défaut, Petite vignette.

La commande Gestionnaire des paramètres prédéfinis est l’équivalent de celle du menu Édition. Utilisez-la pour enregistrer les styles personnalisés dans des groupes, sur le disque dur, afin de les protéger d’une perte accidentelle. Nous y reviendrons à la fin de ce chapitre.

Les quatre commandes suivantes sont ce que j’appelle des “commandes pour faire le ménage”, car elles régissent le contenu du panneau:

✓ **Réinitialiser les styles** : Elle rétablit le panneau comme il est par défaut. Le bouton Ajouter permet d’adjoindre l’ensemble sélectionné au contenu du panneau courant, à moins que vous remplaciez le contenu courant par l’ensemble sélectionné en cliquant sur OK.

✓ **Charger des styles** : Cette commande récupère les styles personnalisés sur le disque dur, ou à partir de tout autre endroit. Il existe dans le commerce des CD emplies de styles de calque. L’ensemble est automatiquement ajouté au contenu courant du panneau.

✓ **Enregistrer des styles** : Enregistre le contenu courant du panneau – c’est-à-dire la totalité des styles – dans un ensemble de styles stocké sur le disque dur.

✓ **Remplacer des styles** : Efface le contenu du panneau et le remplace par l’ensemble sélectionné.

En bas du panneau Styles, se trouve la liste de tous les ensembles de styles enregistrés dans le dossier Paramètres prédéfinis/Styles de Photoshop. Sélectionnez-en un. Vous aurez ensuite la possibilité de l'ajouter au contenu du panneau ou de remplacer ce dernier (votre liste risque de différer de celle de la [Figure 12.4](#)).

Les deux dernières commandes du panneau Styles contrôlent la visibilité du panneau. Elles permettent de fermer le panneau ou de l'imbriquer à d'autres sous la forme d'un onglet.

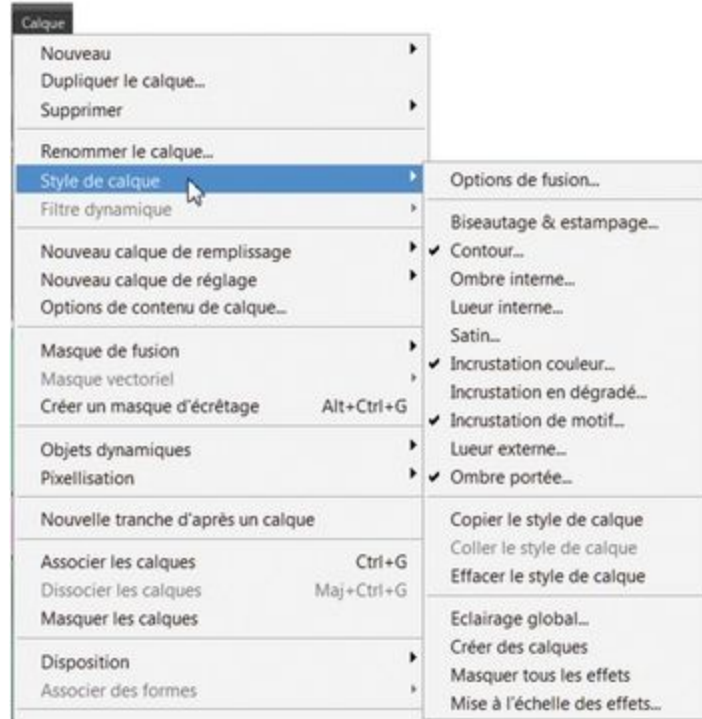
Créer des styles personnalisés

Vous créez un style personnalisé en appliquant un ou plusieurs effets au calque actif (à l'exception de celui nommé *Arrière-plan*, car il ne peut recevoir aucune transparence). Après avoir peaufiné un effet, il suffit de l'ajouter au panneau Styles. En l'enregistrant, vous pourrez même le partager avec vos collègues ou amis. La combinaison de multiples effets de calque permet de confectionner des styles de toute beauté qui transformeront une modeste forme en œuvre d'art.

Le menu Style de calque

En plus du menu déroulant en bas du panneau Calques (reportez-vous à la [Figure 12.2](#)), les effets peuvent être appliqués en choisissant Calque/Style de calque. Comme le montre la [Figure 12.5](#), procéder ainsi donne accès à quelques options supplémentaires.

Figure 12.5: Des effets peuvent être appliqués à partir du menu Calque/Style de calque.

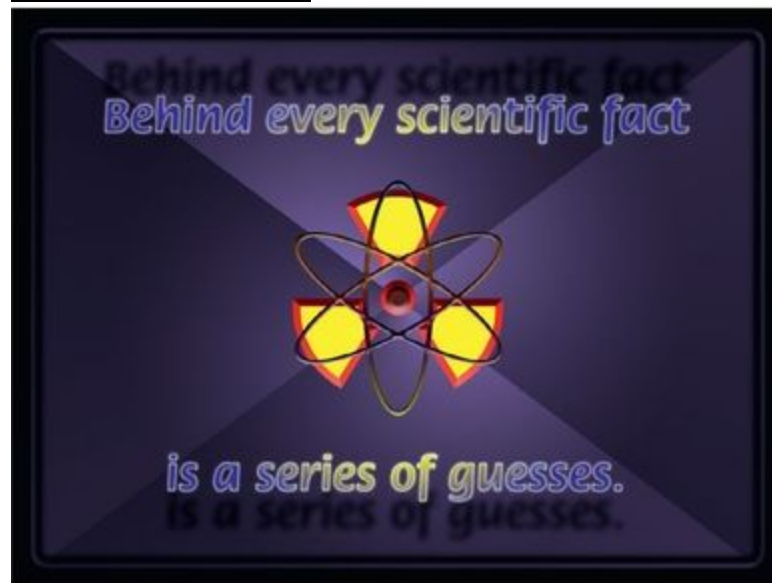


Les dix éléments sous Options de fusion sont des effets de calque. Les coches à gauche indiquent ceux qui sont actuellement appliqués au calque courant. Les commandes Copier le style de calque et Coller le style de calque sont commodes, mais, si vous préférez travailler à la souris plutôt qu'au clavier, il vous sera plus facile d'ajouter le style au panneau Styles, puis de cliquer dessus pour l'utiliser dans d'autres calques. Vous pouvez facilement copier des styles d'un calque à un autre directement depuis le panneau Calques. Pour cela, glissez-déposez des styles de calque à la souris, mais en maintenant la touche Option/Alt enfoncée. Cela duplique les styles de calque ainsi déplacés. Effacer le style de calque est l'équivalent du clic sur le bouton de gauche, en bas du panneau Styles : tous les effets sont supprimés du calque cible. Les quatre commandes en bas du menu méritent une attention particulière :

- **Éclairage global** : Bon nombre d'effets sont appliqués sous un certain angle. C'est le cas de l'ombre

portée, réglable selon la direction d'un éclairage virtuel. La commande Éclairage global fixe l'angle d'éclairage par défaut, utilisé par tous les effets. Ils seront ainsi cohérents dans tous les calques. La [Figure 12.6](#) montre une exception à cette règle. Dans ce graphisme, les ombres portées sont en opposition, simulant ainsi une source de lumière centrale, très proche de l'image. Comme vous le constaterez dans la prochaine section, vous avez la possibilité, pour chaque effet, d'activer ou non l'éclairage global.

Figure 12.6: Pour cet effet d'ombres portées divergentes, l'option Éclairage global doit être désactivée.



✓ **Créer des calques** : Il faut parfois modifier un effet de calque, pour contrôler par exemple la projection d'une ombre portée. La commande Créer des calques pixellise chaque effet : il est placé dans un nouveau calque qui ne contient que des pixels. Vous pouvez dès lors effacer des parties de ce calque, appliquer des filtres artistiques, etc. Rappelez-vous qu'après avoir pixellisé un style de calque avec cette commande, il

n'est plus modifiable dans la boîte de dialogue Style de calque. Mais si vous avez placé le style original dans le panneau Styles, celui-ci est toujours disponible.

✓ **Masquer tous les effets** : Cette commande masque temporairement un style de calque. Une autre solution, plus commode, consiste à cliquer, dans le panneau Calques, sur l'icône en forme d'œil à gauche du style afin de rendre l'effet invisible.

✓ **Mise à l'échelle des effets** : Cette commande agrandit ou réduit uniformément un style de calque.

La boîte de dialogue Style de calque

Pour créer des styles de calque, vous devez d'abord vous familiariser avec chacun des dix effets. Ils sont tous accessibles au travers de la boîte de dialogue Style de calque que montre la [Figure 12.7](#). Chaque effet possède ses propres réglages. Les valeurs par défaut sont un bon point de départ : il vous suffira parfois de ne changer qu'une couleur ou de régler une taille, la distance ou l'opacité. Et, bien sûr, l'effet peut aussi être abondamment personnalisé.

Figure 12.7: Dans la boîte de dialogue Style de calque, chaque effet bénéficie d'un panneau de réglage.



Dans le volet de gauche de la boîte de dialogue, vous cochez les effets à appliquer. Il faudra aussi cliquer sur leur nom pour ouvrir le panneau des paramètres correspondant. Dans la [Figure 12.7](#), les effets Ombre portée, Biseautage et estampage, Incrustation couleur, Incrustation de motif et Contour sont appliqués. Le panneau Biseautage et estampage est actuellement affiché, comme le révèle le surlignage de cette option dans le volet de gauche et aussi le titre du panneau. À droite du panneau, un aperçu montre le résultat des effets sur un carré de 55 x 55 pixels.

Regardez bien la boîte de dialogue Style de calque de la [Figure 12.7](#). Les deux boutons situés en bas de la boîte de dialogue, Définir en tant que paramètres par défaut et Restaurer les paramètres par défaut permettent respectivement de conserver les paramètres actuels comme paramètres par défaut, et de réinitialiser les valeurs des différents styles. Ainsi, dès que vous créez une forme personnalisée ou non, les paramètres des styles de calques par défaut s'appliqueront. Vous n'aurez donc

pas à les recréer manuellement. Si vous ne désirez pas appliquer la valeur par défaut des styles, cliquez sur le second bouton.



Tandis que vous lirez la description des divers jeux d'options, gardez à l'esprit les quelques généralités qui suivent :

- ✓ **Sélection de la couleur** : Cliquer sur un champ de couleur – généralement situé à proximité du mode de fusion – ouvre le Sélecteur de couleurs.
- ✓ **Bruit** : Le curseur Bruit donne un aspect granuleux à une lueur ou à une ombre.
- ✓ **Contour** : Les lueurs, ombres et autres effets de ce genre, peuvent être appliqués linéairement, en s'estompant progressivement du visible à l'invisible. Il est cependant possible d'opter pour une transition non linéaire. Elle convient généralement bien à un contour, mais produit surtout des effets intéressants avec les lueurs et les ombres.
- ✓ **Angle et Utiliser l'éclairage global** : L'angle d'éclairage de certains effets peut être réglé soit en le tapant dans le champ *ad hoc*, soit en déplaçant un repère dans le contrôleur d'angle circulaire. Cochez la case Utiliser l'éclairage global pour que cet angle soit appliqué à tous les styles dans tous les calques.

Les bases d'un effet

Dans cette section, vous découvrirez les bases des dix effets de calque, notamment les options de la boîte de dialogue Style de calque qui permettent de les réaliser. N'oubliez pas de lire l'encadré "Les quatre modes de fusion clés". Plus loin dans ce

chapitre, vous apprendrez à quoi servent les curseurs Opacité et Fond, ainsi que d'autres options de fusion avancées.

Biseautage et estampage

Sans doute l'un des effets les plus séduisants, Biseautage et estampage permet de créer facilement un effet de relief. Il est idéal pour agrémenter du texte, pour des boutons destinés à des sites Web, etc. La [Figure 12.8](#) montre quelques échantillons.



Si vous avez tout loisir de laisser votre imagination gambader dans les champs fertiles de Photoshop, vous serez tenté d'essayer les filtres, mais n'oubliez pas pour autant le duo infernal Biseautage et estampage. Placez une forme simple dans un calque, appliquez le style et jouez avec les paramètres. Les résultats obtenus seront plus parlants que des pages d'insipide littérature technique. Un détail : vous ne verrez aucun changement dans le calque, avec le style Contour de l'estampage, tant que vous n'utiliserez pas aussi l'effet Contour. N'hésitez pas à tester les diverses options du paramètre Contour brillant.

Gardez toujours le style Biseautage et estampage à l'esprit tout au long de la lecture de ce livre. Quand vous rencontrerez un effet comme celui de la [Figure 12.9](#), accordez-vous un petit moment pour comprendre comment il a été obtenu.

Contour

Cet effet sert notamment à ajouter un liseré autour d'un objet. Un filet d'un seul pixel est parfois suffisant pour détacher un objet et mieux le mettre en évidence.



Contour n'a pas qu'un usage purement "utilitaire". C'est aussi un magnifique outil de création, notamment utilisé avec d'autres effets de calque. Par exemple, un contour de couleur contrastant avec le fond est un bon moyen de souligner les bords d'un sujet auquel vous avez appliqué une lueur externe ou une ombre portée. Un contour peut faire d'une banale police une typographie attrayante. Et n'oubliez pas que Contour est indispensable pour que le style Contour de l'estampage de l'effet Biseautage et estampage fonctionne. La [Figure 12.10](#) montre quelques exemples de Contour.

Ombre interne

L'ombre interne est un effet intéressant, comme le prouve la [Figure 12.11](#). Comparez les deux paramétrages. À gauche, une ombre colorée diffuse est obtenue grâce au mode de fusion Superposition qui adoucit les bords. À droite, l'ombre interne plus dure est obtenue avec une couleur foncée et le mode de fusion Produit. L'effet est appliqué à la forme rouge qui se trouve sur le calque supérieur.

Figure 12.8: Quelques-uns des nombreux usages de Biseautage et estampage.



Figure 12.9: Beaucoup d'illustrations de ce livre bénéficient du biseautage et de l'estampage.



Figure 12.10: L'effet Contour est utilisable indépendamment ou avec d'autres effets de calque.



Figure 12.11 : Une ombre interne peut être diffuse ou dure, claire ou foncée.



Les quatre modes de fusion clés

Photoshop contient plus d'une vingtaine de modes de fusion, dont la plupart figurent dans la boîte de dialogue Style de calque. Vous n'utiliserez régulièrement que peu d'entre eux, et vous essayerez occasionnellement les autres.

Le mode de fusion Produit assombrit les pixels. Choisissez-le lorsque vous travaillez avec des ombres ou des lueurs pour obscurcir les pixels sous-jacents, sans toutefois les occulter complètement. Le mode de fusion Superposition éclaire les pixels. Utilisez-le avec les lueurs claires et autres effets de ce genre. Le mode de fusion Incrustation est un hybride de Produit

et Superposition. Il est approprié aux motifs contenant à la fois des couleurs foncées et claires.

N'oubliez pas pour autant le mode de fusion Normal. Choisissez-le avec une Opacité de 100 % si vous désirez que la lueur ou l'ombre occulte totalement ce qui se trouve dessous. Vous opterez aussi pour ce mode, à une opacité plus faible, si l'effet doit laisser deviner des pixels foncés ou clairs. N'hésitez pas à faire des essais : usez et abusez des modes de fusion rien que pour voir ce qu'ils donnent. (Pour plus d'informations sur les modes de fusion, consultez le Chapitre 10.)

Lueur interne

L'effet Lueur interne est régi par les mêmes commandes que la Lueur externe, mais produit un effet d'ombre interne. Comme le montre la [Figure 12.12](#), la Lueur interne peut servir de base pour créer un effet de néon. Ajoutez une lueur externe, peut-être un effet Contour, et le tour est joué.

Le mélange des effets Lueur interne et Ombre interne peut produire des effets spectaculaires, notamment en utilisant des paramètres Taille identiques et en variant la couleur et le mode de fusion, sans oublier les variations de Contour.

Satin

L'effet Satin se fonde sur la forme de l'objet pour produire une incrustation ondulatoire. Comme le montre la [Figure 12.13](#), il est plus efficace avec des caractères typographiques et des formes complexes qu'avec de grandes formes en aplat.

Figure 12.12: L'effet Lueur interne offre un plus grand contrôle que l'ombre interne.

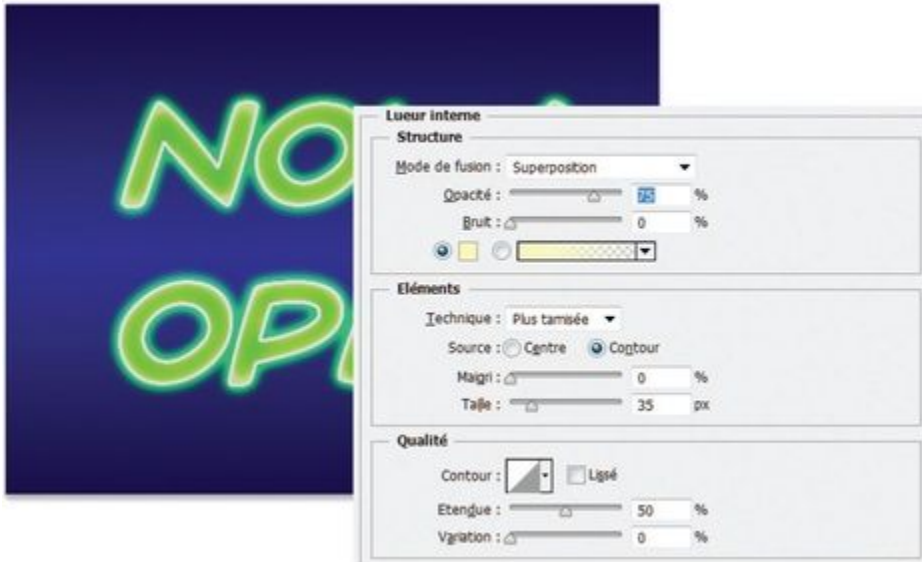
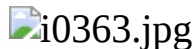


Figure 12.13: L'effet Satin est efficace avec des formes très complexes.

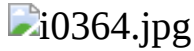


Incrustation couleur

Tout l'art de l'effet Incrustation couleur réside dans le choix du mode de fusion (reportez-vous à l'encadré "Les quatre modes de fusion clés"). Avec le mode de fusion Normal, tous les pixels du calque reçoivent la couleur sélectionnée. Pour fusionner la couleur avec le graphisme original ou avec un autre effet, comme l'incrustation de motif, choisissez un mode de fusion approprié comme Produit pour les couleurs foncées, Superposition avec les couleurs claires, ou faites des essais au pifomètre. Appliquer Incrustation couleur avec le mode de fusion Normal dans un style de calque personnalisé est un bon moyen de garantir la cohérence des graphismes (boutons ou bannières d'un site Web).

Bien que l'effet Incrustation de couleur soit surtout utile avec des formes simples, rien ne vous empêche d'y recourir pour des effets plus excitants comme ceux de la [Figure 12.14](#). L'original se trouve en haut à gauche. Rappelez-vous qu'il est toujours possible de revenir en arrière, lorsque vous appliquez un effet de calque, ou encore de modifier ou supprimer les changements.

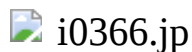
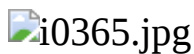
[Figure 12.14](#): L'effet Incrustation couleur peut être subtil ou très appuyé.



Incrustation en dégradé

Contrairement à la Courbe de transfert de dégradé décrite au Chapitre 6, qui applique un dégradé à l'image selon les tons de l'original, l'Incrustation en dégradé plaque simplement un dégradé sur l'image en utilisant le mode de fusion et l'opacité que vous lui avez indiqués. Vous contrôlez la forme du dégradé, l'angle sous lequel il est appliqué et son échelle (voir [Figure 12.15](#)).

[Figure 12.15](#): L'incrustation en dégradé plaque un dégradé paramétrable.

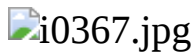


- g Lorsque vous travaillez avec des dégradés, cliquez sur le petit triangle à droite de l'aperçu pour déployer le panneau des dégradés prédéfinis. (Consultez le Chapitre 14 pour obtenir plus d'informations sur la création et la modification des dégradés.)

Incrustation de motif

À l'instar de l'Incrustation couleur, l'Incrustation de motif se fonde sur le mode de fusion et l'opacité pour savoir comment un motif doit interagir avec le graphisme. Comme le montre la [Figure 12.16](#), l'échelle du motif peut être réglée, le motif peut être calé dans le coin supérieur gauche de l'image – en cliquant sur le bouton Magnétisme de l'origine – et lié au calque afin que l'aspect du graphisme ne change pas pendant que vous repositionnez le calque. Cliquez sur le triangle à droite de l'aperçu du motif pour déployer un panneau qui en contient d'autres.

Figure 12.16: L'effet Incrustation de motif ajoute une texture au graphisme présent dans le calque.



Lueur externe

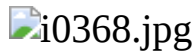
Appliquée avec une couleur sombre, la lueur externe ressemble à une ombre omnidirectionnelle. Mais avec une couleur claire et le mode de fusion Superposition, vous lui découvrirez une foule d'usages réalistes ou bizarres, comme le montre la [Figure 12.17](#) (car, dans la réalité, aucune étoile ne saurait être visible dans un croissant de lune).

La section Structure permet d'appliquer un mode de fusion et de régler l'opacité de l'effet. Vous pouvez également introduire du bruit, et choisir une couleur dans un sélecteur traditionnel de Photoshop. Vous avez également la possibilité de créer un dégradé dans l'éditeur idoine du programme. Réglez la taille et la portée de la lueur. Testez les options Précise et Plus tamisée du menu local Technique. Bien que vous n'utilisiez le paramètre Variation qu'avec des dégradés, le curseur Etendue contrôle la distance de décalage de la lueur.

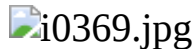
Ombre portée

Une ombre portée est idéale pour détacher un élément graphique du restant de l'image, comme l'illustrent les deux versions d'un graphisme, dans la [Figure 12.18](#). Le contenu du calque cible est copié, converti en noir puis placé sous le calque. Le mode de fusion et l'opacité déterminent la manière dont l'ombre interagit avec le calque d'en dessous. Vous réglez le décalage – ou Distance – et le flou à l'aide des glissières. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un style de calque ; en réalité, aucun calque supplémentaire n'est ajouté à l'image. En règle générale, l'option Contour est le profil linéaire proposé par défaut. Les ombres portées font merveille avec des calques de texte.

[Figure 12.17](#): L'effet Lueur externe est très polyvalent.



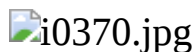
[Figure 12.18](#): Une ombre portée sépare efficacement le contenu du calque supérieur du contenu du calque inférieur.



Opacité, Fond et Fusion avancée

En haut à droite du panneau Options de fusion de la boîte de dialogue Style de calque se trouvent deux paramètres : Opacité et Opacité du fond (voir [Figure 12.19](#)). Des deux dépend la visibilité du contenu du calque.

[Figure 12.19](#): Les curseurs Opacité et Opacité du fond contrôlent la visibilité d'un calque.



Quand vous réduisez le paramètre Opacité du calque, le contenu du calque, ainsi que le style de calque, deviennent de plus en plus transparents. Le curseur Fond, lui, réduit l'opacité des pixels, mais pas celle des styles de calque. Quand faut-il modifier le paramètre Fond ? La première circonstance qui me vient à l'esprit est celle de la très populaire technique de la typographie en verre, qui produit une police transparente du plus bel effet, idéale pour filigraner vos œuvres sur le Web. Voici la procédure :

1. Placez du texte dans une image via l'outil Texte.

C'est une excellente technique pour placer une mention de copyright sur une image, car celle-ci reste visible, mais inexploitable par un plagiaire. Commencez par écrire le texte.

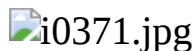
2. Appliquez un style de calque au calque de texte. Appliquez un biseautage, un fin contour noir et, éventuellement, une ombre interne. (Sélectionnez individuellement chaque effet comme décrit précédemment dans ce chapitre.)

3. Dans le panneau Calques, fixez le paramètre Fond à 0 %.

Vous pouvez cliquer dans le champ Fond ou sur la flèche à droite du champ et actionner le curseur, ou encore cliquer sur le mot Fond et tirer vers la gauche. Le calque de texte disparaît, mais l'effet reste.

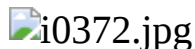
La [Figure 12.20](#) montre ces trois étapes.

Figure 12.20: Il suffit de jouer sur l'Opacité du fond pour voir l'image à travers le texte.



La zone Fusion avancée du panneau Options de fusion (voir [Figure 12.21](#)) contient d'autres paramètres.

Figure 12.21 : Les paramètres de Fusion avancée se trouvent dans le panneau Options de fusion.



À part Opacité du fond, vous ne toucherez sans doute jamais aux autres options de fusion avancée. Ce n'est pas une raison pour ne pas les évoquer:

✓ **Couches** : Décochez une ou plusieurs couches chromatiques pour masquer cette couleur dans le calque. Par exemple, si vous décochez la case R, la couche Rouge est entièrement masquée.

✓ **Masquage** : Vous pouvez utiliser le contenu du calque cible pour créer des transparences dans les calques sous-jacents. Le calque d'au-dessus devient transparent, de même que les calques sous-jacents, partout où le calque supérieur contient des pixels visibles (effet de découpe). Pour réduire l'effet au calque le plus bas du groupe, choisissez l'option Superficiel. L'option Profond l'étend jusqu'au calque *Arrière-plan* (ou jusqu'au calque formé par la transparence, si l'image est dépourvue de calque d'arrière-plan).

✓ **Fusionner les effets intérieurs en tant que groupe** : Vous pouvez fusionner les effets Lueur interne, Satin et les incrustations avant que le calque lui-même fusionne avec les calques inférieurs. Quand cette option est utilisée, c'est comme si le mode de fusion de l'effet était annulé par celui du calque.

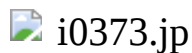
✓ **Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe** : Si des calques ont été écrêtés (voir Chapitre 10), vous pouvez imposer le mode de fusion du calque de base à tous les calques, ou laisser chaque calque interagir indépendamment. En général, cette option doit rester cochée.

✓ **Calque formé par la transparence** : Autre option qui doit toujours être active, Calque formé par la transparence limite le style de calque aux pixels visibles du calque cible. Par exemple, si vous appliquez un effet Incrustation couleur à un petit rectangle arrondi, décocher cette case applique l'effet au calque

entier, et pas uniquement au rectangle.

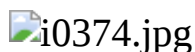
✓ **Effets masqués par le masque de fusion** : Si la visibilité du calque cible est contrôlée par un masque de fusion (voir Chapitre 8), vous pouvez faire en sorte que le style de calque soit lui aussi occulté par le masque. Un masque de fusion peut même ne masquer que le style de calque ; c'est commode pour éviter qu'une ombre portée s'étende là où elle ne doit pas. Créez un masque de fusion qui cache les parties où le style ne doit pas être visible, puis cochez l'option Effets masqués par le masque de fusion.

✓ **Effets masqués par le masque vectoriel** : Cette option utilise un masque vectoriel exactement de la même manière que l'option Effets masqués par le masque de fusion (rappelons qu'un *masque vectoriel* est un tracé qui définit les zones visibles d'un calque, comme nous l'avons expliqué au Chapitre 11).



- g Si l'arrière-plan d'une image est du blanc ou du noir uniforme, vous pouvez faire disparaître cet arrière-plan en actionnant les curseurs Comparaison sur (voir [Figure 12.22](#)). Dans le panneau Calques, double-cliquez sur le calque nommé *Arrière-plan* puis renommez-le. En bas du panneau Calques, cliquez sur le bouton Créer un calque. Déplacez le nouveau calque sous le calque original. Double-cliquez sur le calque Original pour ouvrir la boîte de dialogue Style de calque sur les Options de fusion. Tout en bas, dans la zone Comparaison sur, tirez le curseur droit vers la gauche, jusqu'à ce que l'arrière-plan ait disparu. Au cours de cette opération, le damier de transparence apparaît. Appuyez sur ⌘/Ctrl + E pour fusionner les calques et conserver l'arrière-plan désormais transparent.

Figure 12.22: Faites disparaître l'arrière-plan blanc avec les curseurs Comparaison sur.



Enregistrer les styles de calque

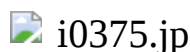
La création de styles exige du temps. Les enregistrer évite d'avoir à les recréer. Les styles doivent être enregistrés non seulement dans le panneau Styles, mais aussi sur le disque dur.

Ajouter des styles au panneau Styles

Quand un style est terminé, il peut être ajouté au panneau Styles. À partir de là, vous pourrez l'appliquer à n'importe quel calque, sauf bien sûr à celui nommé *Arrière-plan*. Il suffit pour cela d'activer le calque dans le panneau Calques, puis de cliquer sur un style dans le panneau Styles.

Pour ajouter un style au panneau Styles, vous devez d'abord le créer. Sélectionnez un calque dans le panneau Calques, ouvrez la boîte de dialogue Style de calque, puis sélectionnez les effets et les options. Après avoir cliqué sur OK pour fermer la boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Créer un nouveau style, en bas du panneau Styles. Nommez ensuite le style dans la boîte de dialogue qui apparaît, puis cliquez sur OK. Si vous le désirez, vous pouvez aussi mémoriser le mode de fusion du calque en même temps que le style.

Préserver les styles de calque

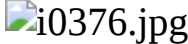


g Placer les styles personnalisés dans le panneau Styles permet de les avoir sous la main en permanence. Mais, si jamais le fichier des préférences de Photoshop devait être remplacé (voir Chapitre 3) ou si Photoshop devait être réinstallé, tous vos styles personnalisés seraient effacés. Pour être sûr de ne pas les perdre accidentellement, créez et enregistrez un ensemble de

styles que vous pourrez ensuite recharger dans le panneau Styles, en cas de nécessité.

Le menu du panneau Styles contient une commande Enregistrer les styles (reportez-vous à la [Figure 12.4](#) en début de chapitre) qui sauvegarde tous les styles courants dans un groupe. Mais, pour un contrôle plus fin – c’est-à-dire pour sélectionner les styles à placer dans le groupe –, utilisez le Gestionnaire des paramètres prédéfinis que montre la [Figure 12.23](#). Vous pouvez l’ouvrir soit depuis le panneau Styles, soit depuis le menu Édition. Veillez à ne pas modifier l’extension **.asl**, indispensable pour que Photoshop reconnaisse qu’il s’agit d’un fichier Style.

Comme vous le constatez dans la [Figure 12.23](#), le Gestionnaire des paramètres prédéfinis est capable d’enregistrer toutes sortes d’éléments.

Figure 12.23: i0376.jpg
Enregistrez vos styles
avec le Gestionnaire des
paramètres prédéfinis.

Ne vous privez pas de l’utiliser. Cliquez, touche Majuscule enfoncée, pour sélectionner une plage de styles ou, touche ⌘/Ctrl enfoncée, pour sélectionner des styles éparés. Cliquez ensuite sur le bouton Enregistrer le groupe. Là encore, nommez-le (avec l’indispensable extension **.asl**), choisissez un dossier puis cliquez sur OK.

 i0377.jp

- g Enregistrer des groupes de styles, de formes, de contours et autres éléments personnalisés dans le dossier Paramètres prédéfinis de Photoshop les ajoute tous à leurs panneaux respectifs, ce qui est fort commode. Vous devez toutefois enregistrer une copie à un endroit plus sûr, en dehors du dossier de Photoshop, afin de ne pas les perdre en cas de réinitialisation des préférences ou d’une réinstallation.

13

Du texte dans l'image

Dans ce chapitre :

- ▶ Un mot vaut mille pixels.
 - ▶ Créer des paragraphes dans une zone de texte.
 - ▶ L'outil Texte déformé et l'écriture le long d'un tracé.
-

“Un croquis vaut mieux qu'un long discours”, affirmait Napoléon. Mais parfois, dans un dessin, rien n'est plus précis qu'un nom. Le logo de la quincaillerie Duclou a beau montrer un marteau et une scie – ce qui est parfait pour identifier ce genre de commerce –, si le nom de son propriétaire n'y figure pas, le client aura du mal à savoir de qui il s'agit et où elle se trouve.

Pour un logiciel essentiellement graphique, Photoshop est plus que bien doté en fonctions typographiques. Bien qu'il ne saurait remplacer un logiciel de PAO comme InDesign ou un traitement de texte comme Word, il n'en est pas moins capable de placer du texte et des paragraphes dans vos images.

Photoshop propose trois catégories de texte:

✓ **Texte de point** : Il s'agit d'une ou plusieurs lignes de texte, comparables aux titres d'un journal ou à celui ajouté, par exemple, au logo de la quincaillerie Duclou. Cliquez avec un outil Texte pour placer du texte de point.



✓ **Texte de paragraphe** : Il comporte de multiples lignes de texte. À l'instar d'un traitement de texte, le retour à la ligne est automatiquement pris en charge. Cliquez et tirez avec un outil Texte pour tracer un cadre de sélection destiné à recevoir votre prose.

✓ **Texte déformé ou texte sur un tracé** : C'est généralement une seule ligne qui est courbée ou distordue afin d'obtenir un effet spécial. Utilisez la fonction Créer un texte déformé ou cliquez sur un tracé avec l'outil Texte.

Dans ce chapitre, vous découvrirez les outils et les panneaux servant à placer du texte dans une image. Vous apprendrez aussi à créer des paragraphes et des colonnes de texte – comme dans une brochure ou un livret – et comment faire courir du texte le long d'un tracé.

Un mot vaut mille pixels

Pour contrôler le travail de base sur du texte, Photoshop met à votre disposition quatre outils : la barre d'options et plusieurs paramètres que vous définissez dans la boîte de dialogue Préférences dont la catégorie Texte est illustrée à la [Figure 13.1](#).

Comme le montre la [Figure 13.1](#), la liste Police montre un aperçu des polices de caractères. Choisissez une des cinq tailles différentes via le menu Texte/Taille d'aperçu de la police.



Le texte possède désormais son propre menu et il dispose de quatre panneaux qui fournissent un certain nombre de fonctions avancées. Bien entendu, vous retrouvez les traditionnels panneaux Caractère et Paragraphes auxquels s'ajoutent les panneaux Styles de caractères et Styles de paragraphe, illustrés à la [Figure 13.2](#). Ces panneaux sont masqués par défaut car vous pouvez exécuter la majorité de vos modifications via la barre d'options.

Du texte peut être informatif ou décoratif, ou les deux à la fois. L'outil Texte peut servir à placer un seul caractère ou un paragraphe entier. (Au Chapitre 11, nous avons vu comment créer des formes personnalisées à partir de symboles.) Le texte peut être brut ou savamment élaboré avec des styles de calque comme l'ombre portée, des lueurs, un biseautage et n'importe quel autre effet à votre convenance. (Les styles de calques sont étudiés au Chapitre 12.) Bien utilisé, un texte peut être un puissant élément de communication ou symbolique, comme le révèle la [Figure 13.3](#). Les lignes de code binaire à gauche et même les notes de musique en bas sont du texte.

Figure 13.1 : Les outils typographiques ne manquent pas dans Photoshop.

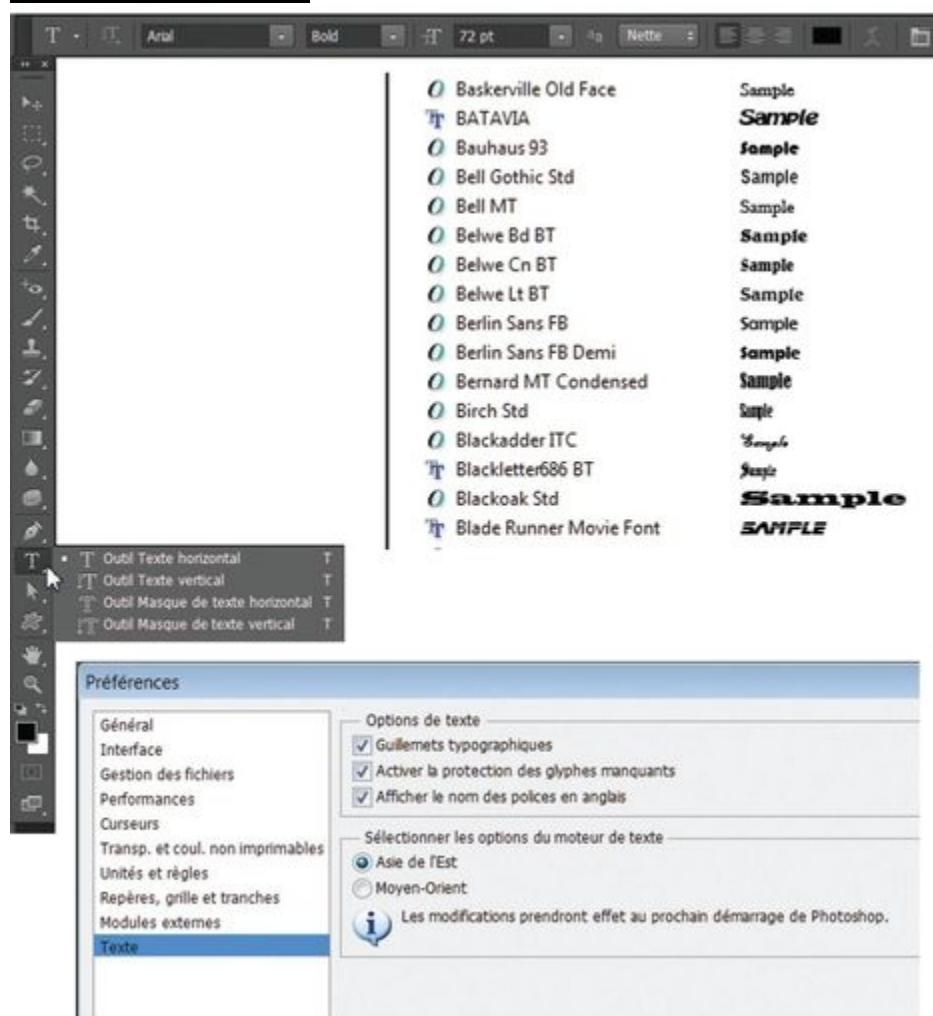


Figure 13.2: Les nouveaux panneaux Styles de caractères et Styles de paragraphe.

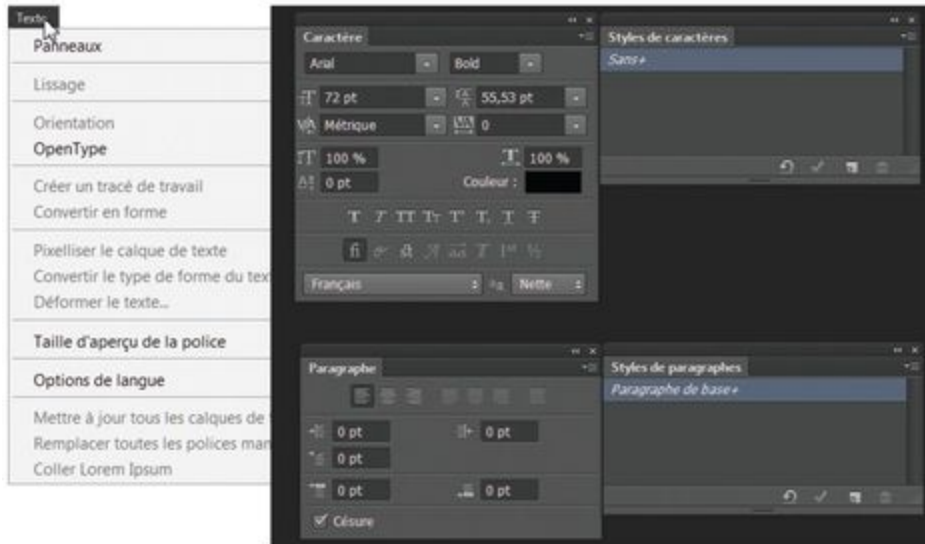


Figure 13.3 : Du texte peut être symbolique ou décoratif.



Mais, avant de commencer à placer du texte dans un graphisme, vous devez acquérir une bonne connaissance des divers outils, panneaux, menus et options disponibles.

Outils Texte : calques et Masque

Photoshop contient quatre outils Texte ou, pour être plus précis, deux paires d'outils Texte : les outils Texte horizontal et Texte vertical, qui créent des calques de texte, et les outils Masque de texte horizontal et Masque de texte vertical, qui produisent un contour de sélection ayant la forme des caractères (comparable aux outils de sélection évoqués au Chapitre 8).



Un calque de texte – avec tous ses avantages – est automatiquement créé lorsque vous utilisez l'outil Texte horizontal ou Texte vertical. Dans le panneau Calques, il est signalé par un “T” dans la vignette.

Vous utiliserez l'outil Texte horizontal ou Texte vertical pour placer du texte dans une image, qu'il s'agisse d'un simple smiley ☺ ou de plusieurs colonnes de texte d'une brochure. À quel moment utiliserez-vous les outils Masque de texte horizontal et Masque de texte vertical ? Peut-être jamais. Mais s'il vous fallait une sélection ayant la forme du texte, vous l'obtiendriez instantanément en cliquant dans la vignette du calque de texte, touche ⌘/Ctrl enfoncée ([Figure 13.4](#)) : vous avez ainsi la sélection, tout en conservant le calque de texte qui reste modifiable, juste pour le cas où...

Figure 13.4: Appuyez sur Ctrl (Cmd) et cliquez sur la vignette du calque de texte pour créer une sélection.



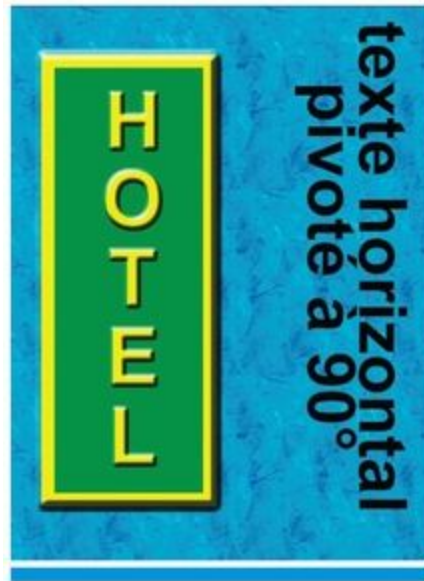
Que vous travailliez avec des calques de texte ou des masques de texte, vous avez la possibilité d'écrire le texte à l'horizontale ou à la verticale. La [Figure 13.5](#) montre la différence entre la rotation d'un texte à 90° et la fonction de texte vertical. Elle montre aussi qu'en utilisant l'outil Masque de texte, les caractères apparaissent d'abord découpés dans un film rouge (en haut à droite). Après validation, seuls subsistent les contours de sélection. Le Chapitre 8 explique en détail comment travailler avec des sélections.



Vous pouvez sélectionner les options de texte avant de placer du texte dans l'image ou modifier les options ultérieurement. Quand vous activez un calque de texte dans le panneau Calques – mais qu'aucun texte n'est sélectionné dans l'image elle-

même –, les modifications s’appliquent à tout le texte présent dans le calque. Vous pouvez aussi ne sélectionner qu’une partie du texte, en cliquant et tirant par-dessus, pour ne modifier que quelques caractères.

Figure 13.5 : Le texte vertical empile les caractères, alors que la rotation pivote les lignes.



Après avoir tapé ou modifié du texte, vous mettez fin à la session de placement de texte en procédant selon l’une de ces manières :

- En cliquant sur la coche de validation, ou sur le bouton Annuler, dans la barre d’options.
- En sélectionnant un autre outil dans la Boîte à outils.
- En appuyant sur les touches ⌘ + Retour ou Ctrl + Entrée.
- En cliquant, touche ⌘/Ctrl enfoncée, pour en finir avec ce calque de texte et en créer un nouveau.

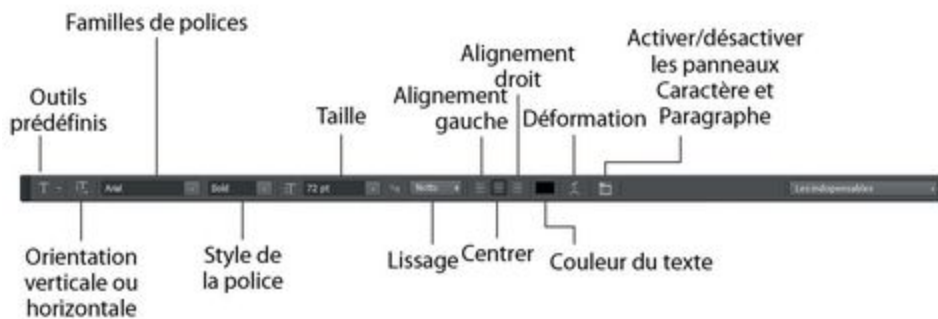
Les options de texte

À moins de démarrer sur un document vide, vous échappez à l’angoisse de la feuille blanche bien connue des écrivains. Mais

sans doute vous interrogez-vous sur toutes ces options de texte qui agrémentent votre logiciel ? À quoi servent-elles et comment les utiliser ? Lesquelles seront utiles au quotidien et lesquelles puis-je ignorer ? C'est à ces – disait la baleine, il faut que je me cache à l'eau – questions éminemment existentielles que nous répondrons dès à présent.

Examinez la [Figure 13.6](#) qui montre la barre d'options des outils Texte dans toute sa splendeur. Elle contient les options les plus fréquemment utilisées.

Figure 13.6: La barre d'options contient les options typographiques les plus usitées.



Les attributs de texte qui suivent sont modifiables à partir de la barre d'options :

- **Sélecteur d'outils prédéfinis** : Il permet de choisir parmi des groupes d'options que vous avez préalablement enregistrés. Par exemple, si vous utilisez toujours la même présentation pour des titres et une police toujours identique pour le corps du texte, enregistrez-les comme expliqué au Chapitre 3, puis récupérez tous les paramètres d'un seul clic.
- **Orientation** : Pivote la totalité d'un calque de texte à 90°. Ce bouton est en grisé lorsque le calque actif n'est pas un calque de texte.

✓ **Menu Police** : Cliquez sur le bouton à droite du champ Définir la famille de police pour découvrir toutes les polices installées, listées dans l'ordre alphabétique. Vous pouvez aussi cliquer dans le champ lui-même et utiliser les touches fléchées pour parcourir les polices. Lorsque vous sélectionnez d'abord des caractères avec un outil Texte, comme le montre la [Figure 13.7](#), parcourir avec les touches fléchées change automatiquement leur apparence. Si aucun caractère n'est sélectionné, tout le contenu du calque de texte est modifié.

Figure 13.7:

Sélectionnez le texte à modifier ou ne sélectionnez rien pour tout modifier.



✓ **Style de la police** : Lorsqu'une police est déclinée en plusieurs styles – ou "enrichissements", en jargon typographique –, vous pouvez en sélectionner un dans le menu Définir le style (voir [Figure 13.8](#)).

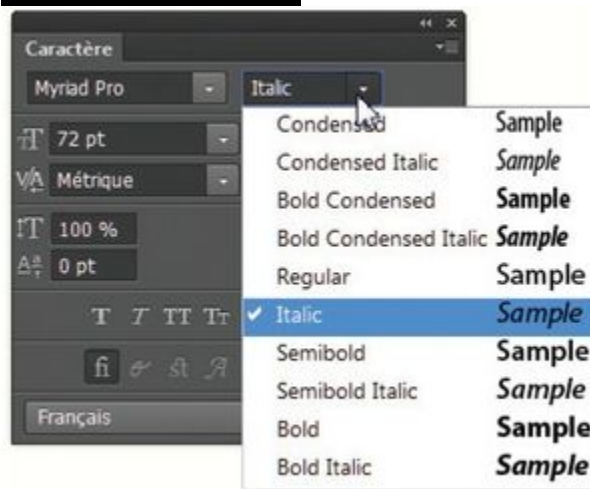


NdT : Le style de nombreuses polices est mentionné en anglais. Photoshop n'y est pour rien, car cette

indication est incorporée dans les fichiers de police.
Voici les traductions :

- Bold : gras
- Condensed : étroit
- Heavy : extra-gras

Figure 13.8: Certaines polices ont de nombreux styles.



- Italic : italique
- Light : maigre
- Medium : moyen
- Plain : à graisse normale
- Regular : normal
- Roman : romain
- Semibold : demi-gras

Beaucoup de polices n'ont pas de style intégré (NdT : Ou sont déclinées en divers styles : normal, gras, italique, etc.).

✓ **Taille de la police :** La taille d'une police – ou "corps" – peut être saisie en tapant sa taille (en points typographiques) dans le champ Définir le corps, ou en cliquant sur le bouton à droite du champ afin de

déployer une liste de corps prédéfinis. La taille peut aussi être réglée en cliquant sur l'icône à gauche du champ, et en tirant horizontalement pour la faire varier. La taille d'une police est généralement exprimée en points pica : 1 point pica est égal à 0,3527 millimètre (*NdT* : À ne pas confondre avec le point Didot français qui vaut 0,3759 mm). Mais vous pouvez aussi utiliser des pixels ou des millimètres. Ce choix s'effectue dans le panneau Préférences/Unités et règles.

✓ **Lissage** : Le lissage estompe les bords des caractères afin d'améliorer leur apparence à l'écran. Il supprime notamment le crénelage. Pour une sortie sur une imprimante laser ou tout autre périphérique PostScript, le lissage n'est pas requis. En revanche, il est indispensable avec les imprimantes à jets d'encre ou pour la publication sur le Web. Les choix proposés diffèrent peu, hormis bien sûr l'option Sans. L'option Léger est acceptable, sauf si le texte paraît trop flou, auquel cas vous choisirez plutôt Précis. Utilisez l'option Fort avec les caractères de grande taille, quand la largeur doit être préservée.

✓ **Alignement** : Les trois alignements proposés dans la barre d'options définissent la position des lignes les unes par rapport aux autres. Les icônes sont suffisamment explicites pour que nous n'ayons pas à les commenter. Un détail toutefois : ne confondez pas l'alignement avec la justification qui, elle, aligne le texte des deux côtés (cette option se trouve dans le panneau Paragraphe).

✓ **Couleur du texte** : Cliquez sur l'indicateur de couleur, dans la barre d'options, pour ouvrir le Sélecteur de couleurs et en choisir une. Elle peut être sélectionnée avant de placer du texte, ou ultérieurement. Si vous commencez par sélectionner un calque de texte dans le panneau Calques, vous modifiez les caractères présents sur ce calque lorsque vous choisissez une autre couleur. En revanche, si des

caractères sont sélectionnés, eux seuls seront modifiés, comme le montre la [Figure 13.9](#).

Figure 13.9:

Sélectionnez des caractères et modifiez sélectivement leur police, leur couleur, leur taille ou n'importe quel autre attribut.



✓ **Déformation de texte :** Cet effet, décrit plus loin dans ce chapitre, courbe le texte en fonction de plusieurs formes prédéfinies; les déformations sont réglables à l'aide de curseurs. À la [Figure 13.9](#), le texte a été courbé avec le style Renflement. Rappelez-vous toutefois que cette fonction n'est pas utilisable si un style Faux gras a été appliqué à partir du panneau Caractère (nous reviendrons sur les faux styles un peu plus loin).



Dans un calque de texte, chaque caractère peut recevoir ses propres attributs. Cliquez et tirez sur ceux que vous désirez modifier sélectivement, puis changez les attributs du texte à partir de la barre d'options.



À l'instar de nombreux traitements de texte, la totalité d'un mot peut être sélectionnée en double-cliquant dessus avec un outil Texte. Le triple-clic sélectionne la phrase entière et le quadruple-clic le paragraphe entier. Le quintuple-clic est un excellent moyen pour sélectionner tout le texte du calque.

Contrôler le texte avec deux panneaux

Utilisez les panneaux Caractère et Paragraphe pour contrôler plus étroitement encore l'apparence du texte. Ils contiennent en effet des fonctions typographiques qui s'ajoutent à celles de la barre d'options.

Les panneaux Caractère et Paragraphe sont affichés ou masqués en cliquant sur un bouton dans la barre d'options, ou en choisissant Fenêtre/Caractère ou Fenêtre/Paragraphe. Dans les deux cas, ces panneaux apparaissent ou disparaissent ensemble.

Le panneau Caractère sert à modifier un ou plusieurs caractères sélectionnés, ou le contenu de tout le calque de texte. La [Figure 13.10](#) montre ses fonctions.

Figure 13.10: Encore plus de fonctions que dans la barre d'options !



Lorsqu'une police Open Type est sélectionnée, des options Open Type s'affichent dans le panneau Caractère sous la forme de boutons. Tout bouton qui n'est pas grisé est une option Open Type applicable à votre texte.

À moins que vous ayez des notions de typographie, quelques termes exigent des explications :

- ✓ **Interligne** : C'est l'espace entre deux lignes de texte. Laissez-le sur Auto, sauf s'il faut resserrer les lignes ou les écarter. Il est même possible de les faire empiéter, un effet graphique souvent recherché par les affichistes.
- ✓ **Crénage** : Il concerne le recouvrement d'une lettre par une autre, comme le "V" dont la partie haute peut se retrouver au-dessus du "A". Il est réglable, ce qui permet par exemple de rapprocher un "P" et un "o" à un point tel que la voyelle se trouve sous la panse du "P". Il en résulte une mise en page plus harmonieuse.
- ✓ **Échelle** : L'échelle verticale ou horizontale modifie la hauteur ou la largeur des caractères sélectionnés.

Évitez de l'appliquer à de grandes longueurs de texte.

✓ **Approche** : L'espace entre deux caractères dans la police. L'approche est le réglage de l'espace qui sépare les caractères. Elle permet de rapprocher les lettres ou, au contraire, de les écarter les unes des autres. C'est pratique, notamment pour essayer de gagner une ligne lorsqu'un seul mot provoque un retour à la ligne intempestif.

✓ **Décalage de la ligne de base** : Permet de créer des exposants ou des indices, comme dans H_2O ou $E = mc^2$. Cette option doit de préférence être accompagnée d'une légère réduction du caractère décalé.

✓ **Faux styles** : Ils permettent d'appliquer des enrichissements qui ne sont pas intégrés à une police. Ce sont, de gauche à droite : Faux gras, Faux italique, Tout en majuscules, Petites majuscules, Exposant, Indice, Souligné, Barré. En règle générale, si l'un de ces faux styles est intégré à une police, il vaut mieux utiliser celui de la police que celui de Photoshop.

✓ **Options OpenType** : Les polices OpenType peuvent être des polices TrueType ou Type 1 disposant de fonctionnalités particulières comme la ligature standard, les variantes contextuelles, les ligatures conditionnelles, la lettre italique ornée, les variantes stylistiques, les variantes de titrage, les ordinaux et les fractions. Si vous tapez une certaine combinaison de caractères, un caractère unique plus agréable est alors substitué. Les options disponibles sont plus ou moins nombreuses en fonction de la police OpenType.

✓ **Dictionnaire** : Photoshop est livré avec des dictionnaires orthographiques dans plus d'une vingtaine de langues. Ils sont applicables à tout le texte ou seulement à la partie sélectionnée. Ainsi, le dictionnaire ne vous rappellera pas à l'ordre s'il rencontre le terme *Weltanschauung* dans le titre de la plaquette que vous mettez en page pour votre voisin philosophe. La correction orthographique peut aussi

être activée en choisissant Édition/ Orthographe.

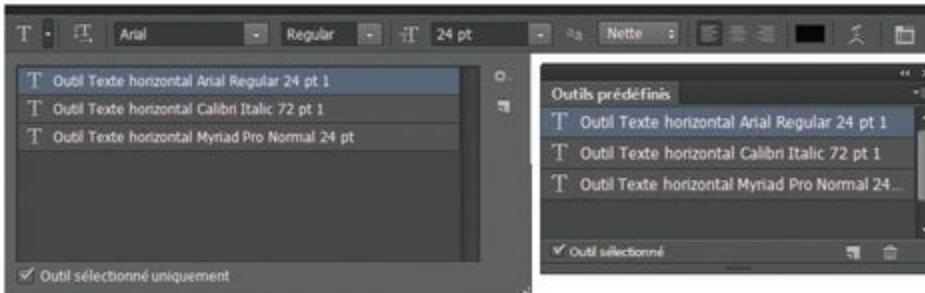


Si vous cliquez dans la fenêtre de votre image et que vous commencez à taper, mais qu'aucun caractère ne s'affiche, ouvrez le panneau Calques. Vérifiez que le calque de texte n'est pas masqué soit par l'absence d'une icône de visibilité (œil), soit parce qu'il se trouve sous un autre calque. Si le problème est ailleurs, vérifiez que vous n'utilisez pas comme couleur de texte la même couleur que l'arrière-plan de votre document. Si ce n'est toujours pas cela le souci, appuyez sur Echap. Ensuite, faites un clic droit sur la première icône de la barre d'options de l'outil Texte. Dans le menu contextuel, exécutez la commande Réinitialiser cet outil.



Vous serez sans doute amené à utiliser régulièrement certaines options. Fort heureusement, vous n'aurez pas chaque fois à reconfigurer dans la barre d'options et le panneau Caractère de l'Arial gras en 24 points, lissé Net avec un interligne de 22 points et une approche de +10. Définissez ces options une fois pour toutes, puis cliquez sur le bouton Créer un outil prédéfini, dans le panneau qui accompagne le bouton à l'extrême gauche de la barre d'options, comme le montre la [Figure 13.11](#). La prochaine fois que vous désirerez appliquer du texte avec ces paramètres, il vous suffira de choisir la prédéfinition mémorisée.

Figure 13.11 : Les
prédéfinitions font
gagner beaucoup de
temps.



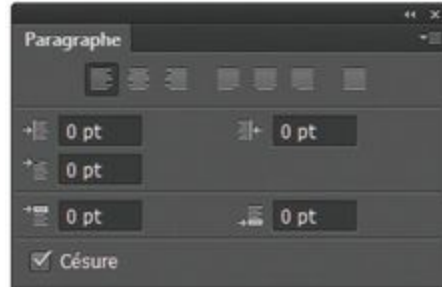
En toute logique, le panneau Paragraphe sert à créer des pavés de texte. Les options d'alignement en haut du panneau (voir [Figure 13.12](#)) sont applicables aussi à du texte de point et à du texte sur un tracé. Vous y accéderez plus rapidement depuis la barre d'options.



Le texte d'un paragraphe est contenu dans un cadre de sélection. Nous utiliserons plutôt, ici, le terme “zone de texte”, plus évocateur. C'est un quadrilatère dans lequel le texte s'écoule naturellement, avec un retour automatique à la fin de chaque ligne, exactement comme quand vous écrivez un courrier électronique. Pour créer une zone de texte, vous cliquez et tirez dans l'image avec un outil Texte, puis vous cliquez dans la zone pour commencer à écrire. En revanche, si vous cliquez dans l'image sitôt après avoir activé un outil Texte, vous devrez appuyer sur la touche Entrée pour revenir à la ligne.

Voici une brève description des options offertes par le panneau Paragraphe. Nous reviendrons sur certaines d'entre elles plus loin dans ce chapitre.

Figure 13.12 : Ce panneau sert surtout à créer des pavés de texte.



✓ **Alignement** : Il détermine la position des lignes les unes par rapport aux autres quand vous saisissez du texte dans une zone de texte. Ainsi, le texte peut s'aligner sur la marge de gauche, de droite, ou bien centrer ses lignes les unes au-dessus des autres. L'option d'alignement choisie détermine également la position du texte par rapport à l'endroit de l'image sur lequel vous avez cliqué avec l'outil Texte.

✓ **Justification** : Contrairement à l'alignement, qui cale les lignes à gauche ou à droite, ou les centre, la justification répartit le texte de manière à obtenir un alignement à gauche et à droite. Comme vous le constatez en examinant les quatre icônes, la différence entre les quatre options réside dans le traitement de la dernière ligne, qui peut être calée à gauche ou à droite, centrée ou encore étirée pour former une justification complète.

✓ **Retraits de la marge** : Des paragraphes peuvent être mis en retrait par rapport à la marge gauche ou droite. Même si un seul mot est sélectionné, le paragraphe tout entier est mis en retrait. Une valeur négative fait déborder le paragraphe ou la ligne dans la marge.

✓ **Retrait de première ligne** : Seule la première ligne d'un paragraphe est mise en retrait, ou déborde dans la marge si une valeur négative est utilisée. Cette option peut être définie avant de commencer à placer du texte. Elle s'applique à chaque paragraphe.

✓ **Ajouter un espace avant ou après le paragraphe** : Si la zone de texte contient plusieurs paragraphes, vous

pouvez indiquer ici la distance à respecter entre chacun d’eux. Ce qui est plus élégant et plus précis que d’appuyer sur la touche Retour/Entrée pour les séparer.

✓ **Césure** : Si le texte est justifié plutôt qu’aligné, il est recommandé de laisser la case Césure cochée. Car si un mot long est renvoyé à la ligne, de grands espaces vides risquent de se former dans la ligne où il était. Mais si les tirets des césures sont trop nombreux, ou si vous les trouvez peu esthétiques, décochez la case Césure. Parfois, une infime modification de la largeur de la zone de texte est suffisante pour redisposer plus élégamment le texte.



Après avoir tiré une zone de texte, vous pouvez y placer autant de paragraphes que vous le désirez. À la fin d’un paragraphe, appuyez sur Entrée. Une zone de texte est comparable à la colonne d’un journal ou d’un magazine.

Le menu des panneaux : encore plus d’options

À l’instar de tous les panneaux de Photoshop, cliquer sur le bouton en haut à droite déploie un menu contenant une tripotée d’options que vous n’utiliserez peut-être jamais (parce que si elles étaient si utiles, elles ne seraient pas planquées là...).

Comme le révèle la [Figure 13.13](#), tous les menus ne sont pas disponibles pour toutes les polices. Certains doublonnent tout bonnement les boutons du panneau (c’est le cas des faux styles), et beaucoup ne s’appliquent qu’aux polices de type Open Type, qui comportent un plus grand nombre de glyphes – ou caractères – que les autres polices.

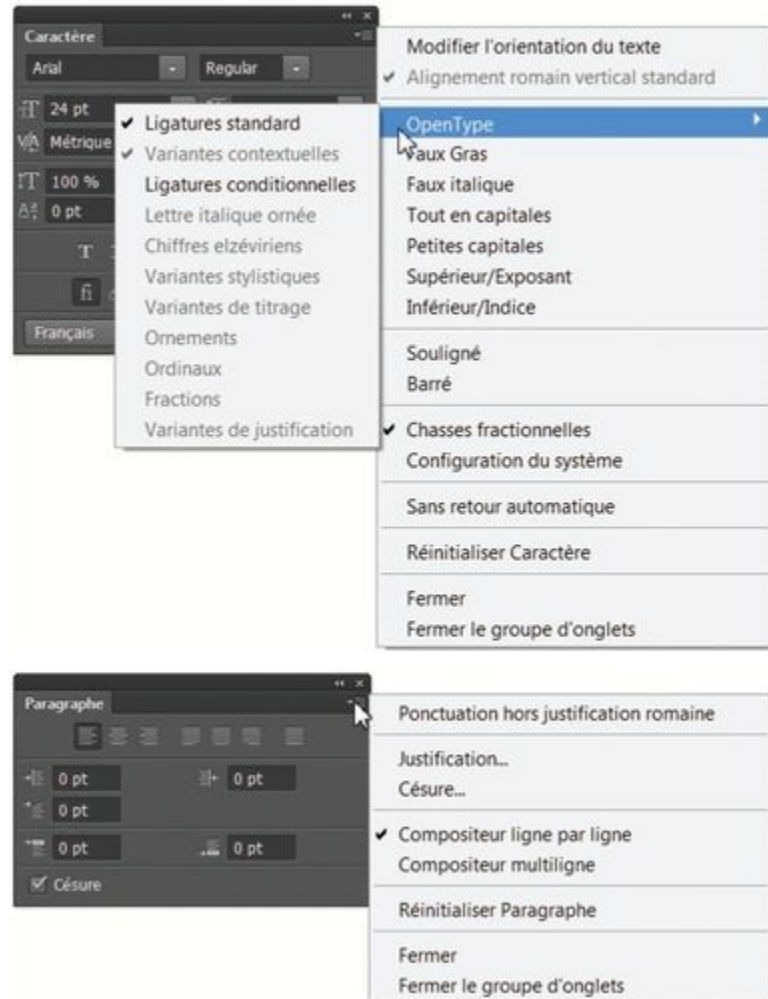
Voici quelques options de panneau que vous devez de connaître :

✓ **Chasses fractionnelles** : Photoshop se sert de cette option pour régler l'espacement entre les lettres. La différence est-elle discernable? Pas sur du texte de grande taille. En revanche, vous ne devez pas activer cette option pour du texte de petite taille, notamment s'il est destiné au Web. Qu'entend-on par petit ? Disons, 10 points ou moins.

✓ **Configuration du système** : À moins que le texte doive se présenter de la même manière dans TextEdit (Mac) et dans le Bloc-notes (Windows), laissez cette option inactive. Quand en aurez-vous besoin ? Lors de la conception d'éléments d'interface pour un logiciel ou pour un jeu vidéo.

✓ **Sans retour automatique** : Quand vous créez des paragraphes, sélectionnez un ou plusieurs mots, puis appliquez cette option pour empêcher la césure. À utiliser pour éviter une bourde calamiteuse comme "notre con-frère".

Figure 13.13: Toutes les options ne sont pas utilisables avec toutes les polices.



✓ **Ponctuation hors justification romaine** : Présente dans le panneau Paragraphe, cette option permet aux signes de ponctuation situés aux marges droite et gauche de dépasser dans la marge, d'où un aspect plus soigné de la justification. N'utilisez pas cette option si votre logiciel de PAO ne sait pas gérer les dépassements dans la marge.

✓ **Compositeur Adobe** : Ce choix est assez simple. Le compositeur ligne par ligne examine chacune des lignes pour définir la césure. Le compositeur multiligne

analyse le bloc de texte entier, d'où une apparence généralement plus plaisante du résultat.

✓ **Réinitialiser** [caractère ou paragraphe selon le panneau] : Si un outil Texte agit bizarrement, appliquez la commande Réinitialiser Caractère ou Réinitialiser Paragraphe. Chacune restaure les paramètres par défaut, éliminant les valeurs oubliées par vous qui pourraient être à l'origine du problème.



Souvenez-vous que vous pouvez effectuer un clic droit ou un Ctrl + clic sur l'icône de l'outil Texte située sur le bord gauche de la barre d'options pour ouvrir un menu contextuel. Là, vous choisirez de réinitialiser l'outil quand le texte ne répond plus à vos ordres.

Travailler avec des styles

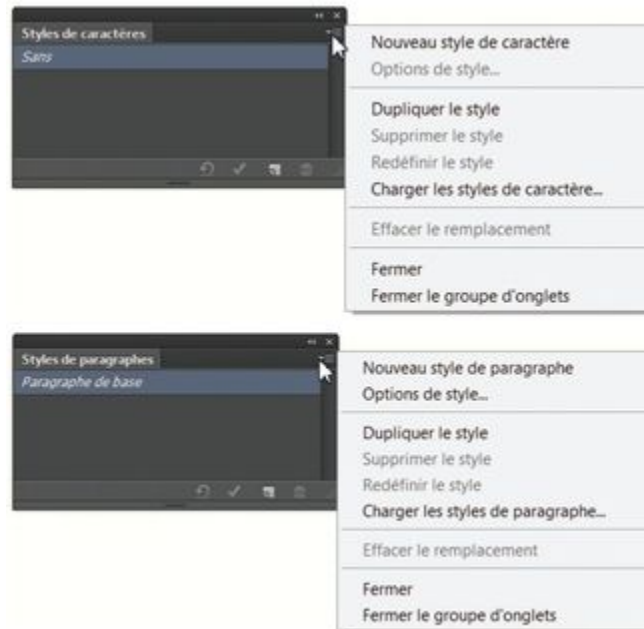


Les panneaux Styles de caractères et Styles de paragraphe sont des nouveautés de CS6 ([Figure 13.14](#)). Un style de caractère se définit sur le format du caractère (police, taille, style, etc.), les formats avancés (échelle, ligne de base), et les fonctions Open Type (quand vous utilisez des polices de ce type). Mieux encore, vous pouvez réutiliser, dans n'importe quel document, des styles définis dans un ancien projet. Vous appliquez ainsi une mise en forme instantanée.

Un style de paragraphe contient toutes les fonctions d'un style de caractère, et y ajoute des options spécifiques à la mise en

forme des paragraphes comme le retrait, la composition, la justification, et les césures.

Figure 13.14: Définir des styles de caractères et de paragraphes.



Après application d'un style de paragraphe ou de caractère, vous pouvez sélectionner tout ou partie du texte et apporter des modifications aux attributs de n'importe quel caractère ou paragraphe. Gardez cette hiérarchie à l'esprit : toute propriété définie après avoir assigné un style modifie l'attribut qui avait été défini dans ledit style. Si un style de paragraphe et de caractère est assigné au même texte, les propriétés définies dans le style de caractère remplacent celle du style de paragraphe. Par exemple, si le style du paragraphe utilise la police Minion Pro et que le style de caractère applique la police Myriad Pro, le texte apparaîtra en Myriad Pro.

Vous pouvez cliquer sur le bouton Créer un style de chaque panneau, puis double-cliquer sur le style pour ouvrir la boîte de dialogue Options de style. Définissez-y toutes les propriétés de votre style.

Si vous assignez un style et que vous modifiez manuellement ses propriétés, un signe + apparaît à droite de son nom dans le

panneau depuis lequel il a été appliqué. Vous pourrez alors cliquer sur le bouton situé dans la partie inférieure gauche du panneau pour restaurer les attributs d'origine du style.

Les styles sont stockés dans le document PSD où ils ont été définis. Ainsi, pour utiliser les styles du fichier Document -1.psd dans le Document -2.psd, voici ce que vous devez faire : ouvrez Document -2, et le panneau de styles approprié. Ouvrez le menu local du panneau et cliquez sur Charger les styles. Naviguez jusqu'au Document -1, et cliquez sur le bouton Ouvrir.

De facto, vous n'utiliserez que très rarement les panneaux Caractère et Paragraphes si vous avez de nombreux outils Texte prédéfinis.

Placer une image dans du texte

Quittons ces options arides pour une manipulation autrement plus sympa : la création d'une typographie à partir d'une photo, entièrement éditable. Voici comment le dire avec des fleurs :

1. **Ouvrez une image dans Photoshop, que ce soit avec Fichier/Ouvrir, en utilisant Adobe Bridge ou en double-cliquant sur un fichier d'image.**
2. **Si, dans le panneau Calques, le calque se nomme *Arrière-plan*, double-cliquez dessus et renommez-le. Si l'image comporte plusieurs calques, choisissez Calque/Fusionner les calques visibles.**



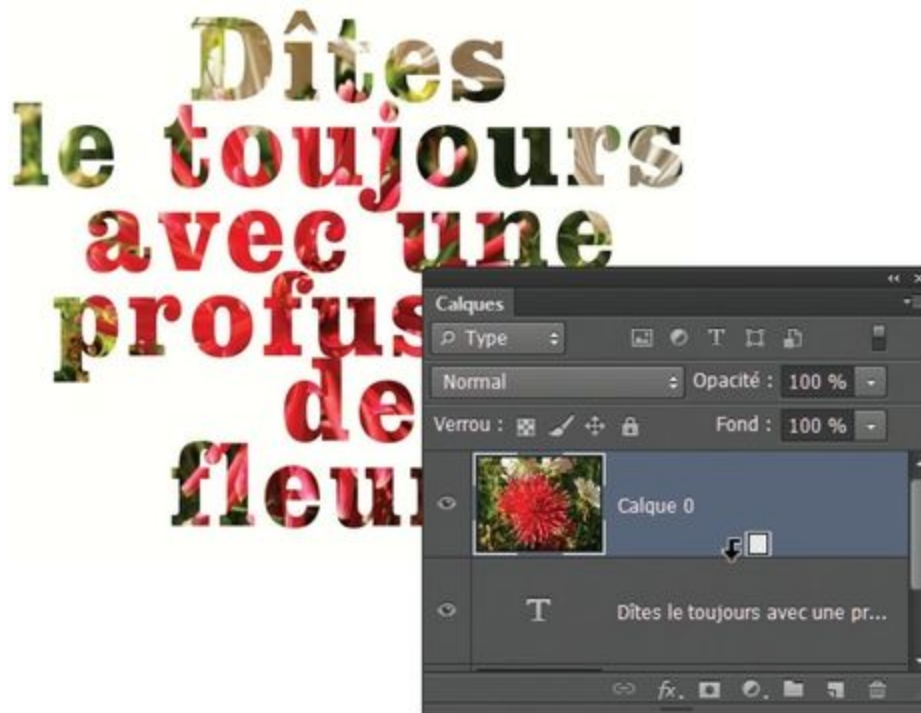
Ce projet impose de travailler sur de “vrais” calques, c'est-à-dire autre que le calque Arrière-plan car il ne prend pas en charge la transparence. Aucun calque ne peut être placé sous le calque Arrière-plan.

3. **Entrez le texte avec l'outil Texte horizontal.**

4. Dans le panneau Calques, cliquez sur le calque de texte, puis faites-le glisser sous le calque de l'image.
5. Toujours dans le panneau Calques, touche Option/Alt enfoncée, cliquez sur la ligne de séparation entre les deux calques.

Les deux calques sont joints avec un écrêtage, comme le montre la [Figure 13.15](#). Le calque inférieur sert à présent de masque pour le calque supérieur. Ce dernier n'est visible que là où le calque sous-jacent contient des pixels, et il adopte l'opacité de ces pixels sous-jacents.

Figure 13.15: “Écrêtez”
le calque supérieur avec
le calque inférieur.



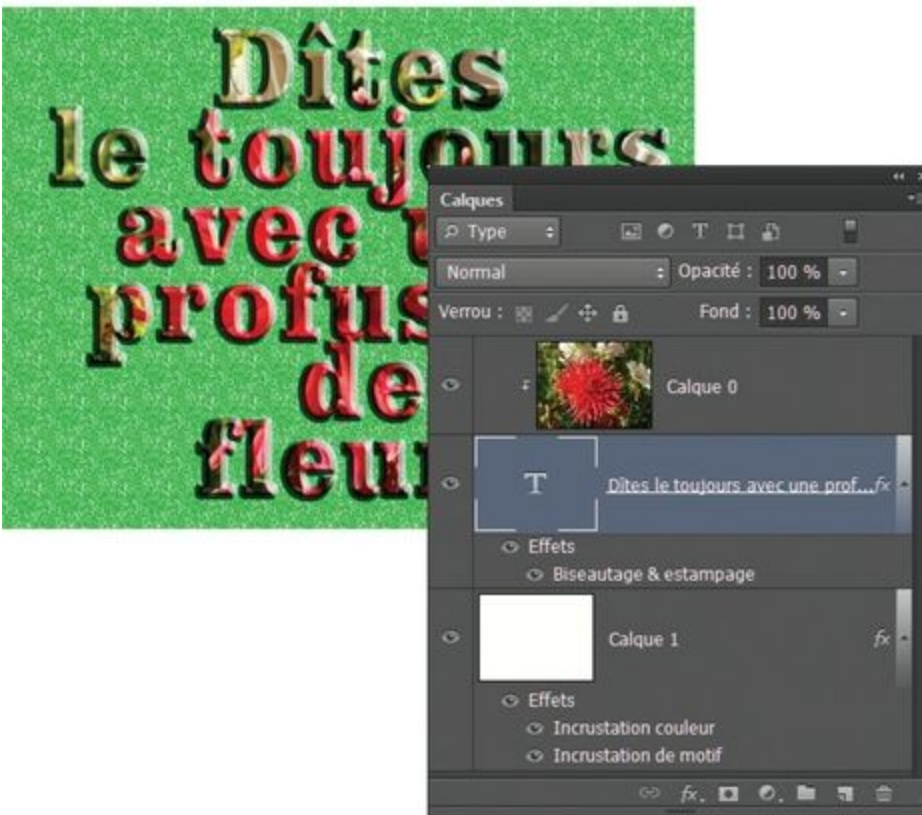
6. Peaufinez l'image en appliquant un style de calque au calque inférieur, ainsi que tout autre graphisme requis par le projet.

Cliquez dans le calque sous-jacent, dans le panneau Calques, puis choisissez un effet dans le panneau Styles. Vous pouvez bien sûr mémoriser l'effet en choisissant la commande Calque/ Style de calque. Dans la [Figure 13.16](#), j'ai appliqué une Incrustation de motif et de couleur à l'arrière-plan, et un Biseautage & estampage au texte.

Créer des paragraphes dans des zones de texte

Bien que la grande majorité du texte que vous placez dans Photoshop soit composée de caractères en mode point – c’est-à-dire du texte sur seulement une ligne ou deux –, vous serez sans aucun doute amené à placer de la prose dans une zone de texte. L’avantage principal de cette solution est le retour automatique chaque fois qu’une ligne atteint la bordure.

Figure 13.16: Les styles ajoutés au calque sous-jacent apparaissent sur le calque de texte.



En quoi cela est-il si important, puisqu’il suffit d’appuyer sur Retour ou sur Entrée pour obtenir le même résultat ? Eh bien, imaginez la situation en cas d’erreur, ce qui peut arriver à tout le monde : vous avez oublié un mot, et son insertion déstructure complètement la belle marge droite que vous aviez

réglée. Avec une zone de texte, le paragraphe se remet automatiquement en forme.



La différence entre une colonne créée avec du texte de point et celle créée en mode paragraphe est la même qu'entre une machine à écrire et un traitement de texte. Mais peut-être n'avez-vous pas connu la grande époque de la machine à écrire – la Remington de *L'homme à la tête de chou* – et le Tipp-Ex maladroitement badigeonné sur les fautes de frappe ?

La création d'une zone de texte est très facile : cliquez et tirez avec l'outil Texte horizontal ou, dans certains rares cas, avec l'outil Texte vertical, puis tapez le texte dedans. Appuyez sur la touche Retour/

Entrée pour revenir à la ligne et commencer un nouveau paragraphe à l'intérieur de la zone de texte.



Vous pouvez aussi copier-coller un texte depuis un traitement de texte ou un éditeur de texte. Par exemple, dans Word, vous sélectionnez le texte puis vous choisissez Édition/Copier – ou son raccourci ⌘ + C / Ctrl + C – afin de placer le texte dans le Presse-papiers (en fait, dans la mémoire vive de l'ordinateur). Passez au document Photoshop, puis choisissez Édition/Coller ou ⌘ + V / Ctrl + V pour coller le contenu du Presse-papiers dans la zone de texte. C'est non seulement plus rapide que de tout retaper, mais vous évitez en plus d'introduire des fautes de frappe ou des omissions.

Mais que se passe-t-il si le texte est trop long pour tenir dans la zone prévue ? Contrairement à Illustrator et à InDesign, il n'est pas possible de lier deux zones de texte afin que l'excès de texte s'écoule automatiquement dans la zone liée. Photoshop signale cependant l'existence du texte en excès par un signe

très discret dans le coin inférieur droit du cadre de sélection : à cet endroit, la poignée de redimensionnement contient deux médianes (une sorte de signe “+”), comme le révèle la [Figure 13.17](#).

Figure 13.17: Le signe “plus” dans la poignée de redimensionnement en bas à droite signale que le texte dépasse.



Si le texte ne tient pas dans la zone prévue, vous avez le choix entre plusieurs options :

- ✓ **Agrandir la zone de texte.** Cliquez sur l’une des poignées de redimensionnement, puis tirez-la afin d’augmenter la surface de la zone de texte. L’élargir un peu permet souvent de récupérer une ou deux lignes de texte.
- ✓ **Réduire le corps de la police.** Sélectionnez tout le texte avec le raccourci **⌘ + A** / **Ctrl + A**, puis sélectionnez une taille plus petite dans la barre d’options. (*NdT* : Réduire légèrement l’approche de quelques caractères dans la ligne permet souvent d’empêcher le mot qui se trouve à la fin de revenir à la ligne, ce qui peut en faire gagner une. Étroitiser très, vraiment très légèrement l’échelle horizontale d’un mot peut produire le même résultat.)
- ✓ **Réduire l’interligne.** Sélectionnez le texte puis, dans le panneau Caractère, modifiez le champ Définir l’interligne. Par défaut, il est sur Auto ; l’interligne est alors égal à 120 % du corps de la police. Choisir une valeur supérieure de 1 ou 2 points à la valeur du corps réduit l’interligne, sans que les hampes ascendantes et descendantes des

lettres “b”, “d”, “l” ou “g”, “p”, “q” se touchent.

✓ **Modifier le texte.** Reformuler une phrase en moins de mots donne souvent plus de force à un message. Mais si vous n’êtes pas l’auteur du texte, vous ne serez peut-être pas habilité à le modifier.

Alignement ou justification ?

Plusieurs options de Photoshop permettent de contrôler les marges. Dans la section “Contrôler le texte avec deux panneaux”, ci-avant dans ce chapitre, j’ai décrit les options du menu du panneau Paragraphe. Permettez-moi d’approfondir deux d’entre elles.

Quand vous préparez un paragraphe, l’un des choix les plus importants, après celui de la police et de sa taille, est l’alignement ou la justification. Quand un texte est aligné à gauche, la marge gauche est parfaitement rectiligne et la marge droite déchetée en raison de la longueur différente des lignes (*NdT* : Les typographes disent : “fer à gauche, en drapeau”, le *fer* étant le rebord contre lequel les lignes en plomb étaient calées). Quand une colonne de texte est alignée à droite, la marge droite est rectiligne et le bord gauche décheté (fer à droite, en drapeau). Si les lignes sont centrées, les deux marges sont en drapeau. La [Figure 13.18](#) montre ces trois compositions.

Contrairement à l’alignement, la justification produit des marges rectilignes de chaque côté. Les quatre options de justification du panneau Paragraphe ne diffèrent qu’au niveau du traitement de la dernière ligne d’un paragraphe. Comme l’illustrent les boutons du panneau Paragraphe, la dernière ligne peut être calée à gauche, à droite ou centrée, ou encore étirée d’un bord à l’autre afin d’être justifiée comme les autres. Cette dernière option ne doit être utilisée que si la ligne est presque

pleine, car l'étirement d'une ligne courte n'est guère esthétique en raison de l'énorme espace entre chaque caractère.

Figure 13.18:

Comparez les marges gauche et droite de chacune de ces colonnes.

DÉCLARATION DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN DE 1789	DÉCLARATION DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN DE 1789	DÉCLARATION DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN DE 1789
Les Représentants du Peuple Français, constitués en Assemblée nationale, considérant que l'ignorance, l'oubli ou le mépris des droits de l'homme sont les seules causes des malheurs publics et de la corruption des Gouvernements, ont résolu d'exposer, dans une Déclaration solennelle, les droits naturels, inaliénables et sacrés de l'homme, afin que cette Déclaration, constamment présente à tous les membres du corps social, leur rappelle sans cesse leurs droits et leurs devoirs ; afin que les actes du pouvoir législatif, et ceux du pouvoir exécutif pouvant être à chaque instant comparés avec le but de toute institution politique, en soient plus respectés ; afin que les réclamations des citoyens, fondées désormais sur des principes simples et incontestables, tournent toujours au main-	Les Représentants du Peuple Français, constitués en Assemblée nationale, considérant que l'ignorance, l'oubli ou le mépris des droits de l'homme sont les seules causes des malheurs publics et de la corruption des Gouvernements, ont résolu d'exposer, dans une Déclaration solennelle, les droits naturels, inaliénables et sacrés de l'homme, afin que cette Déclaration, constamment présente à tous les membres du corps social, leur rappelle sans cesse leurs droits et leurs devoirs ; afin que les actes du pouvoir législatif, et ceux du pouvoir exécutif pouvant être à chaque instant comparés avec le but de toute institution politique, en soient plus respectés ; afin que les réclamations des citoyens, fondées désormais sur des principes simples et incontestables, tournent toujours au main-	Les Représentants du Peuple Français, constitués en Assemblée nationale, considérant que l'ignorance, l'oubli ou le mépris des droits de l'homme sont les seules causes des malheurs publics et de la corruption des Gouvernements, ont résolu d'exposer, dans une Déclaration solennelle, les droits naturels, inaliénables et sacrés de l'homme, afin que cette Déclaration, constamment présente à tous les membres du corps social, leur rappelle sans cesse leurs droits et leurs devoirs ; afin que les actes du pouvoir législatif, et ceux du pouvoir exécutif pouvant être à chaque instant comparés avec le but de toute institution politique, en soient plus respectés ; afin que les réclamations des citoyens, fondées désormais sur des principes simples et incontestables, tournent toujours au main-

La césure

Quand un mot est trop long pour tenir sur la ligne, il peut soit être renvoyé à la prochaine ligne (retour chariot), soit être scindé en deux (césure).

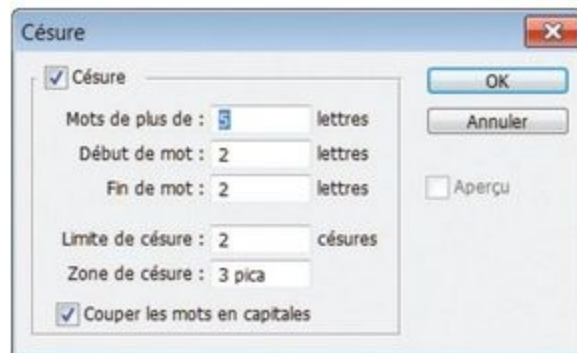


Les options de césure s'adressent aux typographes et aux maquettistes. Les valeurs par défaut sont parfaites et suffisantes pour des mises en page soignées (lesquelles devraient être faites avec InDesign ou à la rigueur Illustrator).

Si vous tenez à régler la césure, choisissez l'option Césure dans le menu du panneau Paragraphe afin d'accéder à la boîte de dialogue de la [Figure 13.19](#). Pour que les options soient appliquées, la case Césure, en haut à gauche, doit être cochée.

Les trois premiers champs régissent les conditions de la césure, notamment son emplacement. Les deux dernières lignes contrôlent l'esthétique des bouts de ligne, en limitant le nombre de césures qui peuvent se succéder (une marge bordée de tirets ne serait pas très belle) ainsi que la distance maximale entre le tiret et le bord de la marge.

Figure 13.19: Les valeurs par défaut de la césure produisent un effet satisfaisant.



Texte déformé et texte sur un tracé

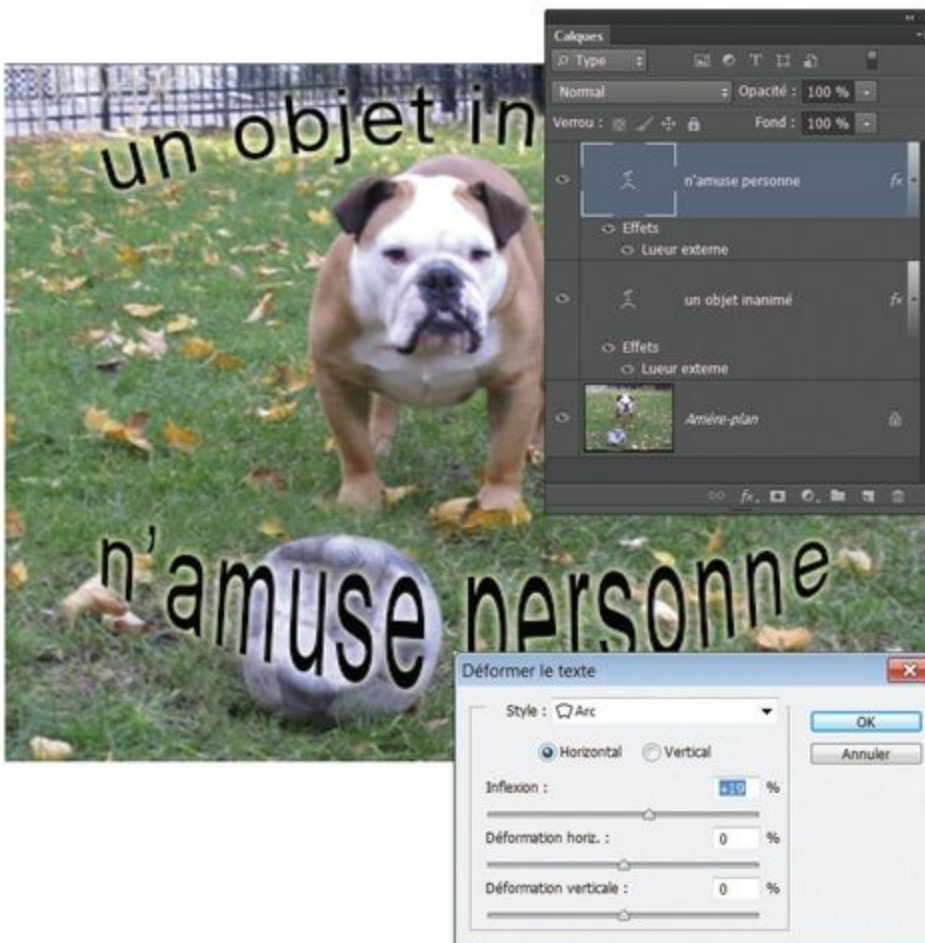
Un texte peut être déformé ou disposé le long d'un tracé. La fonction de déformation de texte se base sur des formes prédéfinies pour appliquer des effets curieux à un texte, tandis que la fonction de texte sur un tracé place les caractères le long d'un tracé vectoriel personnalisé. Ces effets sont utilisables avec du texte de point ou de paragraphe.

Déformer un texte ou le disposer sur un tracé est un excellent moyen d'agréments un message, à condition – comme en toutes choses dans le domaine de l'art – de ne jamais en faire trop.

Les déformations prédéfinies

Le calque de texte étant actif dans le panneau Calques et un outil Texte sélectionné, cliquez sur le bouton à droite de l'indicateur de couleur, dans la barre d'options. La boîte de dialogue Déformer le texte, visible dans la [Figure 13.20](#), s'affiche.

Figure 13.20: Deux calques de texte et différents paramètres de déformation ont été utilisés pour créer le texte convexe et le texte concave.



Photoshop contient 15 déformations prédéfinies, réglables chacune par des curseurs. Des nombres négatifs peuvent être utilisés afin d'inverser un effet. Notez que les boutons

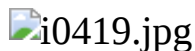
d'options Horizontal et Vertical sont indisponibles pour certains styles. La fonction Déformer le texte est sans doute l'une des plus amusantes de Photoshop. Le meilleur moyen de se familiariser avec elle est de faire des essais. Sans oublier les boutons Horizontal et Vertical, lorsqu'ils sont disponibles !

Personnaliser une déformation avec un tracé

Vous pouvez créer un tracé personnalisé avec l'outil Plume puis placer du texte tout du long (les tracés et les formes sont décrits au Chapitre 11). Pour ce faire, il suffit de sélectionner l'outil Texte horizontal ou Texte vertical, de cliquer sur le Tracé et d'écrire. La manière dont le texte se place dépend de l'endroit où vous avez cliqué sur le tracé – appelé “point d'origine” –, ainsi que de l'alignement sélectionné dans la barre d'options ou dans le panneau Paragraphe. L'alignement à gauche est parfait pour placer du texte sur un tracé ouvert, comme à la [Figure 13.21](#). Mais vous choisirez plutôt un alignement centré pour placer le texte en haut d'un arc ou d'un cercle.

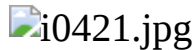
Figure 13.21 :

L'alignement du texte détermine son emplacement sur le tracé.



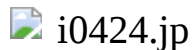
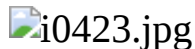
Si le texte doit aller dans deux directions, vous devrez créer deux calques de texte séparés, comme le montre la [Figure 13.22](#).

Figure 13.22: Pour disposer le texte de la sorte, vous devez créer deux calques de texte.



Après avoir placé le texte sur le tracé, vous pouvez appuyer sur la touche i0422.jpg/Ctrl puis repositionner le texte en le faisant glisser. Le pointeur se transforme en barre d'insertion accompagnée d'une épaisse flèche de part et d'autre qui indique la direction dans laquelle vous pouvez tirer le texte. Le point d'origine apparaît, sur le tracé, sous la forme d'un losange creux (voir [Figure 13.23](#)), à ne pas confondre avec les poignées de redimensionnement carrées. Notez qu'il est non seulement possible de faire glisser le texte le long du tracé, mais aussi de le faire basculer dessous.

Figure 13.23: Tirer le pointeur de l'autre côté du tracé fait basculer le texte.



- g Après avoir basculé du texte autour d'un tracé, vous devrez probablement ajuster l'approche entre les caractères (deuxième champ à partir du haut, à droite du panneau Caractère). N'hésitez pas à cliquer dans le texte et à insérer quelques espaces pour écarter des caractères.

Une affaire de familles

Le terme “police” est imprécis. Il faut parler de “familles de polices”. Le Times, par exemple, en est une, de même que l'Arial ou le Myriad Pro. En revanche, le Times New Roman gras de 24 points est

une police, de même que le Minion Pro demi-gras italique 24 points.

En quoi est-ce important? C'est au moment de l'achat de collections de polices ou d'une imprimante laser que la différence joue. La publicité pour une collection de polices peut annoncer 2 500 polices alors qu'une autre n'en propose que 100. Il est quasiment sûr que la première fait allusion à des polices et l'autre à des familles de polices. Mais, dans le langage courant, le terme "police" est d'usage et tout le monde sait de quoi il s'agit.

14

La peinture avec Photoshop

Dans ce chapitre :

- ▶ Découvrir les outils de peinture.
 - ▶ Choisir des couleurs.
 - ▶ Utiliser votre iPad avec Photoshop.
 - ▶ Peindre avec précision grâce aux formes et aux outils.
 - ▶ Autres méthodes d'ajout de la couleur.
-

La peinture : ce mot évoque l'image classique de la palette du peintre avec ses couleurs et divers pinceaux en poil. Ou encore les tubes de gouache, la peinture à l'huile ou le couteau à peinture... voire les tags sur un mur tracés à grands coups d'aérosol.

Outre le paysage et le portrait – réalisables dans Photoshop si vous avez du talent –, les outils de peinture de Photoshop permettent de réaliser diverses tâches comme la création de masque de sélection et de masque de fusion, le réglage des tons ou de la netteté dans des parties précises d'une image, l'élimination des taches ou la restauration d'une photo abîmée, et même la création d'éléments graphiques pour le Web ou la réalisation d'effets spéciaux.



Dans ce chapitre, nous nous attacherons plutôt à la retouche qu'aux beaux-arts. Vous découvrirez les concepts de base de la peinture dans Photoshop, ainsi que les outils, panneaux et fonctions dont vous aurez besoin. Vous découvrirez également le nouvel outil Pinceau mélangeur, ainsi que les options Aérographe de l'outil Pinceau. Pour clore le chapitre, je vous montrerai comment créer des formes – des pointes de pinceau et de crayon – personnalisées et comment les sauvegarder.

Les outils de peinture de Photoshop

Rien, dans Photoshop, ne procure un contrôle aussi précis de l'image que l'outil Crayon utilisé avec une forme de 1 pixel. Rappelez-vous qu'une *image* est une matrice de carrés colorés, les *pixels*. Ce sont eux qui produisent l'apparence d'un coucher de soleil ou d'un portrait intimiste. En zoomant fortement dans l'image, vous pouvez peindre au pixel près. Vous pourriez même créer une image complète, pixel par pixel.

Que vous utilisiez un outil Crayon fin ou un outil Pinceau plus large, ajouter de la couleur dans une image permet de créer de magnifiques images. Lors de vos activités dans Photoshop, vous découvrirez nombre d'usages importants pour les outils à

forme, qui n'ont rien à voir avec les arts graphiques : la repique des poussières et la retouche des rayures, l'élimination de pylônes électriques dans un paysage, l'ajout de cheveux au vent pour adoucir un visage... Les raisons de peindre dans Photoshop ne manquent pas, comme nous l'avons vu aux Chapitres 9 et 10. Quand vous serez à l'aise avec l'outil Pinceau, vous estimerez sans doute qu'il est idéal pour faire des sélections. Eh oui : peindre dans une couche alpha permet de créer ou d'affiner une sélection (la couche alpha est étudiée au Chapitre 8). Photoshop propose un outil qui permet d'effectuer directement des sélections. Cet outil, qui porte logiquement le nom de Sélection rapide, présente la particularité de sélectionner des zones de couleurs similaires. Son grand avantage est qu'au lieu d'être obligé d'appuyer sur la touche Maj et de cliquer sur diverses zones comme vous le feriez avec la Baguette magique, vous faites simplement glisser l'outil Sélection rapide sur les portions de l'image que vous désirez sélectionner. Le diamètre de la forme de l'outil, que vous définissez *via* la barre d'options, indique à Photoshop la surface de la zone utilisée pour définir la similarité des pixels à sélectionner.

Dans Photoshop, 19 outils utilisent une forme pour :

✓ **Les outils de peinture** : Les outils Pinceau, Crayon, et Pinceau mélangeur, que nous découvrirons un peu plus tard dans ce chapitre, appliquent la couleur de premier plan sur le calque actif du panneau Calques. Pour cela, il suffit de cliquer dans la zone de travail et, sans relâcher le bouton de la souris, de glisser l'outil sur le contenu de votre document.

✓ **Les outils pour gommer** : Ces outils permettent d'effacer des pixels en les rendant transparents, ou bien de peindre sur vos calques avec la couleur d'arrière-plan. Ce sera le cas quand vous agirez sur un calque qui ne peut pas gérer la transparence.

✓ **Les outils de correction** : Le Correcteur localisé et le Correcteur sont conçus pour retoucher certaines zones de l'image en préservant ses textures. Cela permet d'estomper facilement des rides. Pour fonctionner correctement, le Correcteur vous oblige à définir la zone dans laquelle vous allez prélever des pixels "propres" de la texture à utiliser pour réparer une zone de l'image. Il suffit de maintenir la touche Option/Alt enfoncée et de cliquer sur la zone d'échantillonnage (source de votre prélèvement). Le Correcteur localisé effectue cet échantillonnage automatiquement. Cela signifie que vous n'avez pas à définir une zone source comme avec le Correcteur. Grâce à sa nouvelle option Contenu pris en charge, cet outil permet de réaliser des retouches spectaculaires en un minimum d'efforts.

✓ **L'outil Remplacement de la couleur** : Présent sous le Pinceau et le Crayon, cet outil altère uniquement la couleur, laissant la luminosité intacte. Donc, peindre en noir sur du rose va créer du gris. Dans la barre d'options, vous pouvez choisir la luminosité plutôt que la couleur afin d'assombrir ou d'éclaircir certaines zones de l'image. Enfin, vous pouvez aussi choisir d'intervenir sur la saturation.

✓ **Les outils de duplication** : L'outil Tampon de duplication ne recopie pas les attributs de textures ou de couleurs. Il se contente de dupliquer les pixels de la zone de l'image que vous avez définie comme source. Comme pour l'outil Correcteur, vous devez donc appuyer sur la touche Option/Alt pour définir la partie de l'image dans laquelle vous allez "prélever" vos pixels propres. Ces pixels seront ensuite copiés, c'est-à-dire appliqués, sur la zone à corriger. Cela va permettre de supprimer aisément des objets qui dénaturent votre photo. De son côté, le Tampon de motif permet de peindre avec un motif sélectionné dans la barre d'options.



Lorsque vous travaillez avec le panneau Source de duplication, vous pouvez choisir entre cinq sources différentes d'échantillonnage. Vous avez également la possibilité d'afficher une incrustation qui permet d'anticiper le résultat obtenu.

✓ **Les formes d'historiques** : Avec un tel outil entrevu au Chapitre 1, vous pouvez peindre sur des zones de l'image afin de restaurer un état antérieur. Vous effectuez une sorte d'annulation sélective ce qui ouvre de vastes champs d'expérimentation artistique. L'état à restaurer est sélectionné dans le panneau Historique. Si vous utilisez la Forme d'historique artistique, vous appliquez un effet impressionniste à votre restauration.

✓ **Les outils de netteté** : Les outils Netteté et Goutte d'eau agissent sur la netteté de l'image. Leur intensité est fixée à 50 % par défaut dans la barre d'options. Ces outils vont permettre d'attirer l'attention sur une zone particulière de votre image. La première méthode pour y parvenir consiste à appliquer l'outil Netteté. Ainsi, les éléments sur lesquels vous l'appliquez seront plus nets, donc ressortiront de l'image. Mais vous pouvez également faire ressortir des éléments en atténuant les autres avec l'outil Goutte d'eau.

Avec ces deux outils, vous trouverez également l'outil Doigt. Il permet d'étaler les pixels de l'image comme si vous utilisiez votre doigt pour étaler de la peinture fraîche.

✓ **Les outils de densification** : L'outil Densité éclaircit la zone de l'image sur laquelle vous l'appliquez ; l'outil Densité + l'assombrit. Lorsque vous utilisez ces outils pour ajuster la luminosité de l'image, il est recommandé de fixer le paramètre Exposition aux environs de 15 %. Ensuite, appliquez répétitivement

l'outil afin de procéder à un ajustement progressif. N'oubliez pas que cette modification est destructive, c'est-à-dire qu'une fois appliquée, vous ne pouvez plus la corriger.

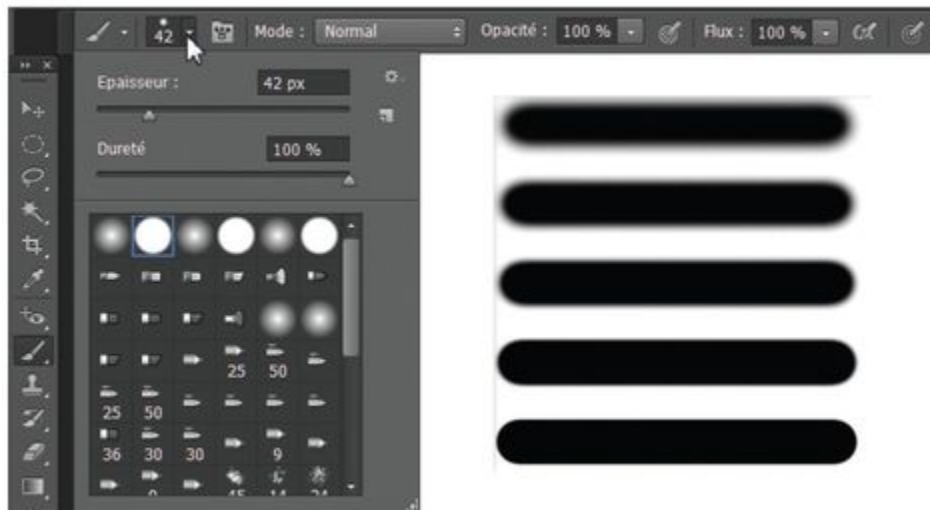
Avec ces deux outils, vous trouverez également l'outil Éponge. Il permet de réduire ou d'augmenter la saturation. Cet outil est idéal pour atténuer les couleurs d'une zone de l'image afin de définir des zones proches du noir et blanc.

Les outils Correcteur et Tampon de duplication disposent d'un bouton qui permet ou non d'inclure les calques de réglages dans vos modifications. Pour pouvoir activer cette fonction, vous devez sélectionner l'option Actif et inférieurs ou Tous les calques dans le menu local Échantillonnage. Cela permet de dupliquer ou de corriger sur un calque vide qui prendra en compte le contenu des calques et des calques de réglages situés en dessous de lui dans le panneau Calques. Ainsi, vos corrections ne seront pas destructives, car isolées sur un nouveau calque.

Peindre avec l'outil Pinceau

Vous contrôlez l'application de l'outil Pinceau en sélectionnant une pointe d'une taille, d'une forme et d'une dureté – ou flou – données. Rappelez-vous que l'outil Pinceau, de même que beaucoup d'autres outils, permet de modifier très subtilement les couleurs existantes, et de les mêler en sélectionnant un mode de fusion et une opacité appropriés. Ces choix s'effectuent dans la barre d'options de l'outil Pinceau que montre la [Figure 14.1](#).

Figure 14.1 : Le comportement d'un outil de peinture est essentiellement défini dans la barre d'options.



La barre d'options donne accès à un minipanneau dans lequel vous pouvez choisir la pointe d'un pinceau, modifier son diamètre et régler sa dureté (ce paramètre n'existe que pour les formes rondes). Les cinq traits donnés en exemple à droite illustrent la variation de la dureté de 0 à 100 %, par pas de 25 %, pour une forme de 42 pixels. L'outil Pinceau est capable d'utiliser n'importe quelle pointe du panneau Forme et, comme vous le lirez plus loin dans ce chapitre, une pointe peut être personnalisée de diverses manières.

Passons à la pratique. Sélectionnez une couleur de premier plan, sélectionnez le diamètre de forme désiré, réglez sa netteté ou son flou, choisissez éventuellement un mode de fusion et l'opacité, puis déplacez le pointeur dans l'image. Le plus fabuleux est que la térébenthine n'est pas nécessaire pour nettoyer les outils ; il suffit d'en choisir un autre dans la Boîte à outils. C'est beau le progrès !



Quand vous utilisez un outil basé sur une pointe de forme, n'oubliez pas qu'il n'est pas appliqué en continu, mais sous la forme d'une succession d'empreintes dont l'écartement est défini par l'option Pas. Observez attentivement les bordures dans la [Figure 14.2](#). Modifier la valeur Pas, sous l'onglet Forme de la pointe, dans le panneau Forme, écarte ou rapproche les empreintes. En haut à gauche, le paramètre Pas est à sa valeur par défaut de 25 %, ce qui produit un trait continu. En haut à droite, l'espace est de 67 %, d'où un empiètement des empreintes circulaires les unes sur les autres. En bas à gauche, Pas est à 133 %, une valeur parfaite pour tracer des pointillés. Chaque empreinte est nettement détachée des autres.

Figure 14.2: Le réglage du Pas révèle les empreintes d'une pointe de forme.





Si vous savez que le pointeur a été défini pour afficher la pointe, mais qu'un minuscule réticule est visible, vérifiez si la touche de verrouillage des majuscules n'est pas enclenchée. Elle bascule en effet entre ces deux présentations du pointeur.

Modifier le paramètre Opacité, dans la barre d'options de l'outil Pinceau, modifie l'apparence du trait. Le paramètre Flux, lui, règle la quantité de couleur appliquée par chacune des empreintes de la pointe. Lorsque le Flux est réduit et le Pas inférieur à 100 %, les parties d'empreinte qui se recouvrent, dans le trait, sont plus sombres (ou plus claires si l'on peint en blanc sur du noir). Une autre option de l'outil Pinceau mérite quelques explications. À droite de Flux se trouve le bouton Aérographe. Quand il est activé (le bouton est encadré), le paramètre Flux joue un rôle plus important. En réduisant sa valeur, vous réduisez la quantité d'encre virtuelle projetée ; en immobilisant le pointeur, la couleur devient de plus en plus dense, exactement comme avec un véritable aérographe. L'outil Aérographe peut être utilisé exactement comme le vrai et simuler la projection d'encre (voir [Figure 14.3](#)). (NdT : L'effet est encore plus saisissant avec une tablette graphique et un outil spécialisé comme l'aérographe Intuos de Wacom [www.wacom-europe.com/fr/]).

Figure 14.3: Projections d'encre réalisées avec l'option Aérographe de l'outil Pinceau.



Photoshop CS6 gère le dessin OpenGL. Cela met à votre disposition quelques fonctions aussi intéressantes que

surprenantes. Donc, si votre ordinateur est équipé d'un processeur et d'une carte graphique disposant de l'OpenGL, vous pouvez faire pivoter l'image à l'écran de manière à peindre plus facilement dans certaines zones du document. Avec l'outil Rotation de l'affichage, qui se trouve au même emplacement que l'outil Main, vous pouvez faire pivoter votre œuvre afin de travailler sous l'angle le plus confortable pour vous. Une boussole apparaît sur la zone de travail. La flèche rouge indique toujours où se situe le haut de l'image. Pour réinitialiser la position de l'affichage, il suffit de double-cliquer l'icône de l'outil.

Colorier avec l'outil Crayon

L'outil Crayon diffère notablement de l'outil Pinceau sur un point important : quel que soit le réglage de l'option Dureté dans le panneau Forme, le crayon l'utilise toujours à 100 %. La barre d'options propose le minipanneau de formes, le choix du mode de fusion et de l'opacité ainsi qu'une option Inversion auto. Lorsqu'elle est activée, Inversion auto permet de peindre sur la couleur de premier plan en appliquant la couleur d'arrière-plan. Cliquez sur la couleur de premier plan et le Crayon applique la couleur d'arrière-plan. Cliquez sur n'importe quelle autre couleur que celle de premier plan et le Crayon applique la couleur de premier plan. N'oubliez jamais que vous n'effacez pas, mais que vous peignez simplement avec la couleur d'arrière-plan, et ce même sur des calques transparents.

Effacer la couleur avec l'outil Gomme

Le quatrième des principaux outils de peinture est la Gomme. Appliquée à un calque qui prend en charge la transparence, la Gomme rend les pixels transparents. Sur le calque *Arrière-*

plan, la Gomme peint avec la couleur d'arrière-plan. Sa barre d'options offre les mêmes options que celles de l'outil Pinceau, y compris l'Aérographe, plus une autre d'importance : la case Effacer de l'historique. Lorsqu'elle est cochée, l'outil Gomme se comporte comme l'outil Forme d'historique, restaurant les pixels tels qu'ils étaient à un état précis de l'historique.

Dans la Boîte à outils, l'outil Gomme est décliné en deux autres variantes. L'outil Gomme d'arrière-plan sert – qui l'eût cru ? – à supprimer l'arrière-plan d'une image. À vrai dire, il n'est pas limité à ce qui semble être dans le fond. Rappelez-vous que les images numériques ne comportent pas véritablement d'arrière-plan ou de premier plan, ni de sujet entre les deux. Elles ne sont qu'un agglomérat de minuscules pixels colorés. Alors, à quoi sert exactement la Gomme d'arrière-plan ? À cliquer et tirer sur n'importe quelle couleur, dans l'image, pour la supprimer partout où le pointeur passe. Vous pouvez aussi choisir de n'effacer que l'actuelle couleur d'arrière-plan, mais protéger la couleur de premier plan.

À l'instar de la Baguette magique (voir Chapitre 8), l'outil Gomme magique n'est pas un outil de peinture, mais sa place dans la boîte à outils est justifiée. Cliquez sur une couleur pour l'effacer soit dans une région contiguë, soit partout où elle apparaît. Comme pour la Baguette magique, la Gomme magique possède un paramètre Tolérance et l'outil peut être défini pour n'agir que sur le calque courant ou sur tous les calques. Il y a cependant une différence entre les deux outils : la Gomme magique est en fait un outil de peinture dont vous pouvez régler l'opacité, pour n'effacer que partiellement les pixels sélectionnés.

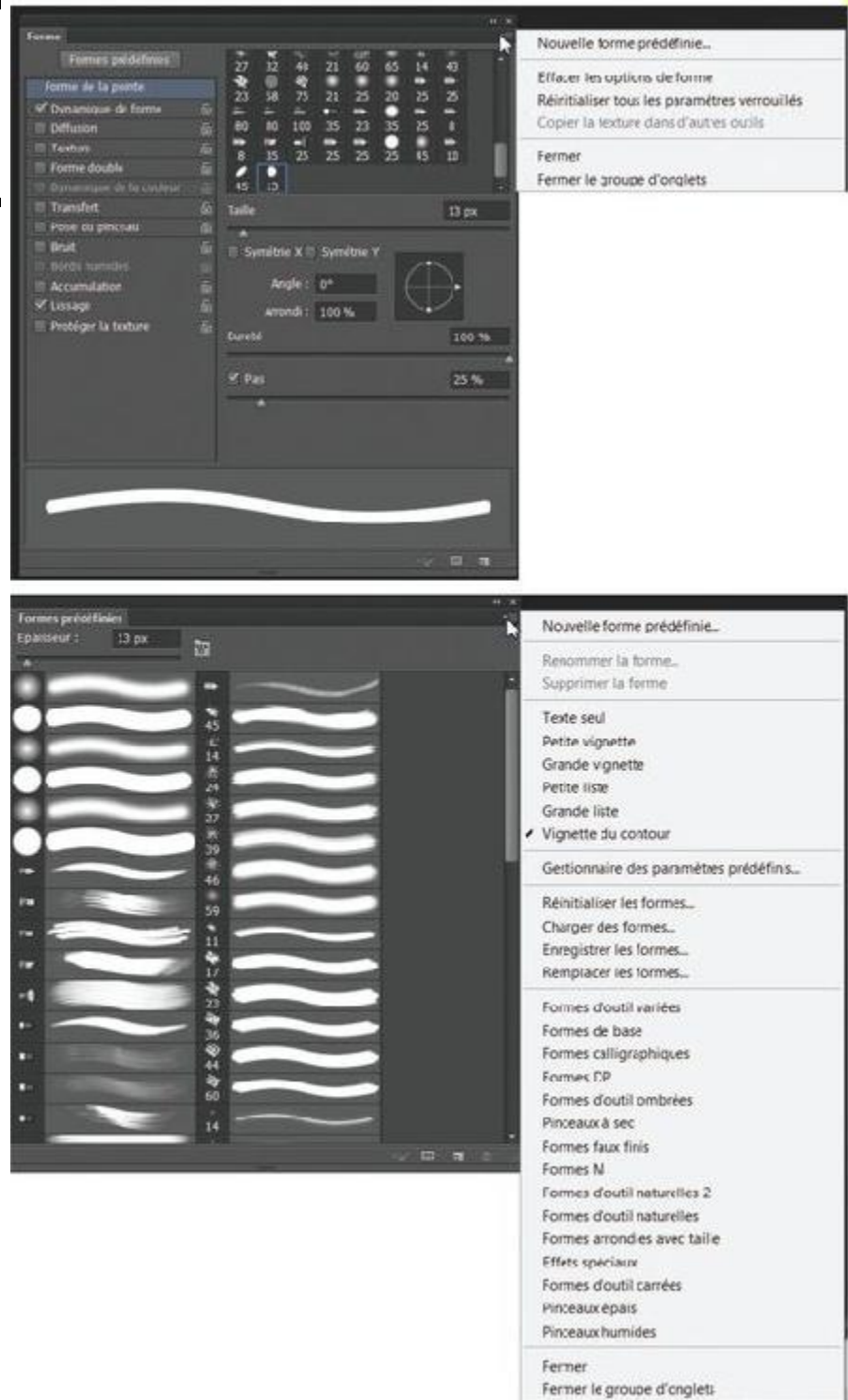
Travailler avec les panneaux et sélectionner des couleurs

Le panneau Forme de Photoshop est scindé en deux nouveaux panneaux: Forme et Formes prédéfinies. Ces deux panneaux sont visibles à la [Figure 14.4](#). Dans le panneau Formes prédéfinies, choisissez une pointe de forme (ou bien procédez-y dans la barre d'options de l'outil Pinceau). Ensuite, personnalisez-la avec les options du panneau Forme.



Un outil utilisant une pointe (forme) doit être actif pour accéder au panneau Forme. Autrement, le panneau est entièrement grisé, et de ce fait inutilisable. Si c'est le cas, appuyez sur la touche B pour activer l'outil Pinceau.

Figure 14.4: Les panneaux **Forme** et **Formes prédéfinies** avec leur menu local respectif.



Un survol des options

À l'instar de la boîte de dialogue Style de calque, le panneau Forme dispose d'un volet gauche dans lequel il faut cocher les options à appliquer ; l'autre à droite contient les réglages. Mais il faut cliquer sur le nom d'une option, à gauche, pour ouvrir son panneau. Comme le montre la [Figure 14.4](#), le menu du panneau contient une impressionnante quantité de commandes, dont diverses présentations du panneau, des commandes de gestion des formes (réinitialisation, enregistrement et chargement) et une liste de formes prédéfinies.

Ne mésestimez pas les petits cadenas à droite des noms de panneaux. Cliquer dessus verrouille leurs paramètres respectifs lorsque vous passez d'une forme prédéfinie à une autre. Autrement, les paramètres de la forme que vous venez d'activer remplaceraient les anciens. Par exemple, verrouiller les options Dynamique de forme conserve les paramètres en question, même si vous passez à une forme complètement différente.

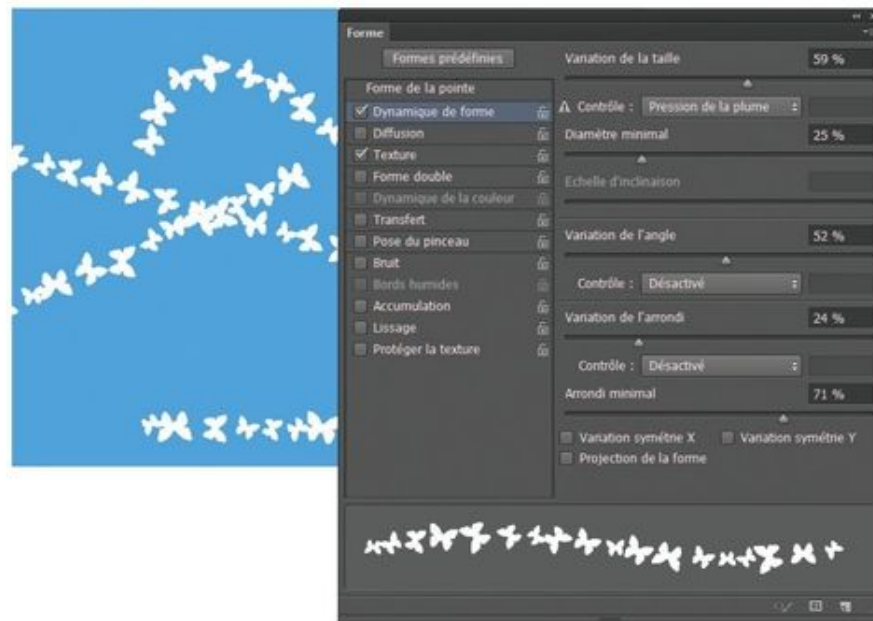
Voici une description des options des différents panneaux auxquelles vous devez accorder votre attention :

➤ **Formes prédéfinies** : C'est là que vous sélectionnez une forme parmi celles chargées dans le panneau. Vous pouvez modifier son diamètre, mais c'est tout. Remarquez, dans la [Figure 14.4](#), que cette option n'a pas de case de validation. En effet, vous n'activez ni ne désactivez des formes prédéfinies ; vous en choisissez une et vous l'utilisez.

➤ **Forme de la pointe** : Cette option aussi est dépourvue de case de validation. C'est dans ce panneau, sans doute le plus important, que vous personnalisez une forme (reportez-vous à la [Figure 14.4](#)). Vous pouvez modifier son diamètre, l'angle sous lequel elle est appliquée, l'ovaliser – avec l'option Arrondi – et régler son Pas.

➤ **Dynamique de forme** : Les options de ce panneau produisent des variations lorsque vous utilisez un outil. Supposons que vous ayez sélectionné une forme circulaire et réglé Variation de la taille. Lorsque vous tirez l'outil, le diamètre de chacune des empreintes qu'il laisse varie. Le panneau Dynamique de forme permet de faire varier la taille, l'angle et l'arrondi. Chacune de ces variations peut être paramétrée pour décroître au bout d'un certain nombre d'empreintes ou, si vous disposez d'une tablette graphique Wacom, vous pouvez contrôler la variation à l'aide du stylet. Le contrôle de l'angle peut être défini sur Direction ou Direction initiale, ce qui oblige la pointe à se régler sur la direction de la souris. Utilisez la Dynamique de forme pour ajouter une touche aléatoire à vos graphismes, comme dans la [Figure 14.5](#).

Figure 14.5: Les paramètres de variation ajoutent un élément aléatoire à vos créations.



➤ **Diffusion** : La diffusion fait varier le nombre d'empreintes ainsi que leur position le long de la

trajectoire. Comme la Dynamique de forme, la Diffusion peut être configurée pour s'atténuer ou peut être contrôlée par le stylet d'une tablette graphique Wacom.

✓ **Texture** : Vous attribuez ici un motif – le même que pour remplir une sélection – à la forme. Pour l'appliquer correctement, le Pas de la forme doit être d'au moins 50 %.

✓ **Forme double** : Selon le mode de fusion sélectionné, l'option Forme double ajoute une seconde pointe. Vous pouvez ainsi ajouter une forme diffuse à pointe circulaire pour briser le trait que vous tracez.

✓ **Dynamique de la couleur** : Le contenu de ce panneau fait varier la couleur du trait que vous êtes en train de tracer. Cette option est plutôt appréciée pour la création d'images et de scènes, plutôt que pour des interventions dans, disons, la couche alpha. De même que vous serez tenté d'apporter une variation à la taille, la forme et le placement de brins d'herbe lorsque vous créez un pré, vous voudrez sans doute que la couleur varie légèrement. Vous choisirez deux nuances de vert comme couleurs de premier plan et d'arrière-plan, et vous ferez varier la teinte, la saturation et la luminosité de ces deux couleurs au cours du dessin.

✓ **Transfert** : Envisagez ce paramètre comme l'opacité et la variation de l'angle. Vous pouvez aussi jouer sur le flux et l'opacité de la barre d'options afin de modifier la manière dont vous allez peindre sur la zone de travail.

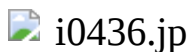


✓ **Pose du pinceau** : Lorsque vous travaillez avec une tablette Wacom, cette option affine la précision en se substituant à certaines variations contrôlées par le stylet. Par exemple, si vous ne souhaitez pas que l'épaisseur de la pointe varie proportionnellement au

niveau de pression exercé sur le stylet, fixez la valeur du paramètre Pression à 100 %, et cochez la case Remplacer la pression. Avec le même principe, vous pouvez déjuger la rotation et l'inclinaison du stylet, en appliquant n'importe quelle valeur située entre -100 et +100 sur les deux axes d'inclinaison, et de 0 à 360 degrés pour la rotation.

✓ **Les autres options** : Cinq options de forme supplémentaires se trouvent dans la zone inférieure du volet de gauche. Ce sont des cases à cocher ou non, qui ne donnent accès à aucun panneau :

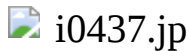
- *Bruit* : Il texture le trait de façon aléatoire et dissémine ses pixels sur les bords.
- *Bords humides* : Simule un effet de migration et de concentration de l'encre vers les bords du trait.
- *Accumulation* : Équivaut à activer l'Aérographe de la barre d'options.
- *Lissage* : Atténue les angles vifs lorsque vous maniez la souris ou le stylet.
- *Protéger la texture* : Garantit que toutes les formes à texture définie utilisent la même texture. Activez cette option si vous désirez simuler la peinture sur de la toile, par exemple.



g Quand vous créez une ligne en pointillé ou si vous appliquez un contour à un tracé avec une pointe non circulaire, ouvrez le panneau Dynamique de forme du panneau Forme, déroulez le menu Contrôle du curseur Variation de l'angle et choisissez Direction. En procédant ainsi, la pointe de la forme pivotera selon les méandres du contour de sélection ou du tracé recevant le contour. Laissez la variation de l'angle à 0 % afin que le contour suive précisément la sélection ou le tracé.

Créer et enregistrer des pointes de forme personnalisées

N'importe quel graphisme peut devenir une pointe de forme personnalisée. Vous pouvez même utiliser une photo de votre visage ! Le dessin ou la photo placé sur un fond blanc ou transparent – il n'est pas même nécessaire de le sélectionner –, choisissez la commande Édition/ Définir une forme prédéfinie. Tapez un nom puis cliquez sur OK. La nouvelle forme prédéfinie est ajoutée au panneau Forme. Vous pouvez désormais ajouter l'image à n'importe quel projet, d'un simple clic.



- g Juste après avoir défini une forme personnalisée, ouvrez le panneau Forme, sélectionnez-la, puis réglez le Pas et les autres options. Ensuite, dans le menu du panneau, choisissez la commande Nouvelle forme prédéfinie et réenregistrez la forme prédéfinie. Ses paramètres sont à présent enregistrés, prêts à être appliqués chaque fois que vous l'utiliserez.

Toutes les formes sont à niveaux de gris, quelles que soient les couleurs du graphisme d'origine, la forme est toujours enregistrée en niveaux de gris. La taille maximale d'une forme est de 5 000 pixels. Si, par exemple, vous numérisez votre signature pour l'utiliser comme un copyright personnalisé, l'option Nouvelle forme prédéfinie sera grisée. Vous devez donc réduire le nombre de pixels de la signature *via* la commande Image/Taille de l'image.

Prélever une couleur

Pour appliquer une couleur avec un outil de peinture, il faut pouvoir la choisir. Photoshop offre une foule de moyens de le faire :

- **Cliquer sur une couleur dans le panneau Nuancier.**
- **Entrer des valeurs numériques ou régler les curseurs dans le panneau Couleur.**
- **Cliquer sur un des indicateurs de couleur en bas de la Boîte à outils ou dans le panneau Couleur pour afficher le Sélecteur de couleurs.**
- **Sélectionner l'outil Pipette puis cliquer sur une couleur dans l'image.** Seulement dans l'image ? Activez l'outil Pipette puis, bouton de la souris enfoncé, sortez du cadre de l'image, sortez de Photoshop, et choisissez votre couleur n'importe où, même dans le Bureau ou dans une autre application !

 i0438.jp

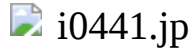
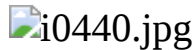
g

- **Utiliser la barre d'options pour spécifier les calques à échantillonner :** Autrefois, lorsque vous travailliez dans un document multicalque, vous pouviez échantillonner le calque actif ou tous les calques visibles. Désormais, vous pouvez y ajouter Actif et inférieur sans réglage, ainsi que tous les calques sans prendre en compte les calques de réglage qui leur sont appliqués.

 i0439.jp

- g Si vous possédez une carte graphique de type OpenGL, un cercle d'échantillonnage apparaît dès que vous cliquez sur une zone de l'image avec l'outil Pipette comme à la [Figure 14.6](#). Le cercle extérieur affiche un gris neutre. Ainsi, il isole l'anneau intérieur des couleurs environnantes. Le demi-cercle inférieur affiche la couleur de premier plan actuelle, et le demi-cercle supérieur montre la couleur sur laquelle glisse actuellement votre pipette (sous l'action de votre souris bien entendu !). Si cet anneau d'échantillonnage vous perturbe, désactivez-le en décochant sa case dans la barre d'options.

Figure 14.6: Utilisez le Sélecteur de couleurs pour définir vos couleurs avec précision. L'anneau d'échantillonnage de la Pipette est visible sur cette image.



g Dans la Boîte à outils et dans le panneau Couleur, la couleur de premier plan se trouve dans l'indicateur en haut à gauche, tandis que la couleur d'arrière-plan est partiellement cachée derrière. Appuyez sur la touche X pour permuter ces couleurs, sur la touche D pour restaurer les couleurs par défaut : le noir et le blanc.

Au Chapitre 6, j'ai présenté le panneau Couleur ainsi que ses diverses manières de définir la couleur. Nous allons à présent nous intéresser à son grand frère, le Sélecteur de couleurs. Pour l'ouvrir, cliquez sur l'un des indicateurs de couleur de Photoshop, dans la Boîte à outils par exemple, ou dans le panneau Couleur.

Par défaut, le bouton d'option "T", comme Teinte, est sélectionné. Les valeurs dépendent du curseur associé au bandeau coloré vertical montrant les teintes, ainsi que du carré coloré qui représente à la fois la saturation (en abscisse) et la luminosité (en ordonnée). Pour choisir une couleur, cliquez dans le carré ou actionnez le curseur. En haut à droite du curseur, l'indicateur de couleur supérieur affiche la couleur qui vient d'être sélectionnée (Nouveau), l'indicateur inférieur à celle qui l'était juste auparavant (Actif). Si vous cliquez sur le bouton "S", le curseur affiche la saturation, tandis que le carré affiche les teintes et la luminosité. Cliquez à présent sur le bouton "L", puis essayez les boutons des modes RVB et Lab. En mode CMJN, la couleur ne peut être définie que numériquement. Enfin, la valeur d'une couleur peut être lue ou entrée en hexadécimal (précédée du signe #, dièse) ; ce codage

de la couleur est celui du langage HTML (*HyperText Markup Language*, langage de balisage hypertexte) utilisé pour la création des pages Web.

Des petites icônes apparaissent parfois à proximité des deux indicateurs de couleur. Le triangle indique que la couleur affichée ne peut pas être reproduite par le profil colorimétrique CMJN utilisé. Sauf si vous préparez un graphisme pour l'impression sur une presse typographique, vous pouvez ignorer cette mise en garde (elle ne concerne pas les imprimantes à jets d'encre). Mais si le document est destiné à une imprimerie, cliquez sur le triangle pour afficher la couleur reproductible la plus proche.

L'icône cubique inférieure signale que la couleur n'est pas sécurisée pour le Web. Les couleurs Web sont un ensemble de 216 couleurs rendues exactement à l'identique sur un Mac ou sous Windows. Si l'ordinateur ou l'assistant numérique (PDA) de l'internaute qui visite le site Web n'affiche que 256 couleurs, la plupart des couleurs qu'il voit sont sécurisées pour le Web. En règle générale, vous pouvez ignorer cette mise en garde, car la variation des couleurs ne prête plus à conséquence. Mais si vous tenez à utiliser des couleurs sécurisées pour le Web, cliquez sur l'indicateur de couleur à côté de l'icône cubique et, en bas à gauche du Sélecteur de couleurs, cochez la case Couleurs Web uniquement.

Dès que vous avez défini une couleur personnalisée en utilisant les champs numériques ou en cliquant dans l'aperçu des couleurs, vous pouvez facilement enregistrer la couleur dans le nuancier. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton Ajouter au nuancier. Vous aurez alors tout le loisir de sélectionner cette couleur spécifique puisqu'elle sera présente dans le panneau Nuancier.

Le bouton Bibliothèques de couleurs remplace le Sélecteur de couleurs par la boîte de dialogue Bibliothèques de couleurs.

Elle sert à sélectionner les tons directs. Comme nous l'expliquons au Chapitre 6, les tons directs sont des encres prémélangées utilisées en imprimerie. Ils garantissent que la couleur imprimée sera exactement celle qui était prévue. Mais, comme chaque ton direct exige un passage supplémentaire à la presse, leur usage augmente la facture. Les tons directs peuvent être utilisés pour des travaux non destinés à l'imprimerie, mais ils seront convertis dans le mode de couleur courant et reproduits par un mélange d'encres conventionnelles. Cliquez sur le bouton Sélecteur pour retourner au Sélecteur de couleurs.

Intégrer un iPad dans votre flux de production de peinture numérique

Quatre applications très bon marché mettent Photoshop au service de votre iPad. Photoshop Express est même gratuit. Ce programme permet d'effectuer quelques retouches d'images directement sur votre tablette, puis de partager vos images sur des galeries en ligne ou sur Facebook.

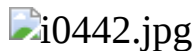
Exprimez-vous sur Photoshop Express

Bien que Photoshop Express n'ait pas la puissance de Photoshop, si vous n'avez pas les moyens d'acheter Photoshop, ou bien que vous souhaitez retoucher des images sur votre iPad, cette application sera bien suffisante. Elle permet de recadrer, de régler la luminosité, la netteté, d'appliquer des flous, et un grand nombre d'effets spéciaux et de bordures.

Utiliser Adobe Nav

Adobe Nav supplée votre espace de travail Photoshop en affichant un écran spécifique où vous sélectionnez des outils et des fonctions. Vous pouvez définir les outils à afficher en fonction de votre flux de production. La [Figure 14.7](#) montre les outils par défaut à gauche, et la personnalisation de l'environnement à droite. Supprimez un outil par un clic sur le bouton X, et glissez-déposez un autre outil dans l'emplacement ainsi libéré. Cliquez sur le bouton Done (Terminé) une fois que vous avez configuré votre espace de travail.

Figure 14.7: Les outils par défaut de Photoshop Express (à gauche) et leur personnalisation (à droite).



Sur l'écran de gauche de la [Figure 14.7](#), vous notez la présence de trois éléments placés à droite de la barre d'outils. Cliquez sur la double flèche incurvée pour permuter les couleurs de premier et d'arrière-plan. Ou bien, cliquez sur les deux petits indicateurs noir et blanc qui se chevauchent en bas à gauche des indicateurs de couleur de premier et d'arrière-plan pour restaurer les couleurs par défaut de Photoshop.

Le bouton Screen Mode (Mode Ecran) permet de choisir parmi trois modes d'affichage exactement comme vous le faites en appuyant sur la touche F de votre clavier sous Photoshop. Actual Pixels (Pixels Réels) zoome sur l'image à 100 %. En bas au centre, deux boutons permettent d'afficher respectivement les outils et les commandes. Si vous cliquez sur le bouton de droite (les 4 carrés), Adobe Nav bascule d'un navigateur d'outils à un navigateur d'image. Sur l'illustration de gauche de la [Figure 14.8](#), vous observez la présence de trois images actuellement ouvertes dans Photoshop. L'image en cours de modification présente un cercle bleu clignotant à gauche de son nom. Cliquez sur le bouton New (Nouveau) ou appuyez sur le symbole +.

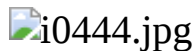
Figure 14.8: Passez d'une image ouverte dans Photoshop à une autre, ou bien ouvrez les deux dans Photoshop.



La peinture avec Color Lava

Sélectionnez une couleur dans la zone gauche de l'écran illustré à la [Figure 14.9](#), et mélangez les teintes dans la zone centrale. Cliquez sur un nuancier situé sur la droite, puis tapez sur la couleur que vous désirez utiliser. Nettoyez votre doigt en appuyant dans la partie supérieure gauche. Cliquez sur le X de la partie supérieure droite pour vider la zone de travail.

Figure 14.9: Mélangez vos couleurs pour créer des thèmes que vous utiliserez dans Photoshop.



Cliquez sur le bouton situé en bas et au centre pour sélectionner un thème, un des nuanciers, pour afficher des données techniques sur le thème, pour l'envoyer par courrier électronique, pour le renommer, ou le supprimer. Lorsque vous envoyez un thème vers Photoshop, il est automatiquement ajouté au panneau Nuanciers.

Voici en quoi Color Lava devient vraiment intéressant : regardez le bouton de l'appareil photo situé dans le coin inférieur droit de la zone de travail. Cliquez dessus pour ouvrir (ou prendre) une photo qui servira à créer un thème. L'image s'ouvre alors sur la zone de travail. Activez un indicateur de couleur sur la droite, puis cliquez sur une couleur de la zone de travail.

Eazel pas si simple

Des quatre applications Photoshop pour iPad, Eazel est la plus difficile à prendre en main. Testez-la ! Elle permet de peindre avec vos doigts. Vous utiliserez vos cinq doigts pour faire un clic droit, ouvrant ainsi un menu contextuel. Tapez sur une des variables (Couleur, Taille, Opacité, etc.) et faites glisser vos doigts pour en modifier les valeurs. Peignez ! Dès que vous êtes satisfait de votre travail, tapez de nouveau avec cinq doigts, sélectionnez Settings (Réglages), et enregistrez votre peinture ou envoyez-la vers Photoshop.

L'illustration de gauche de la [Figure 14.10](#) montre cinq doigts qui affichent la rotation de la zone de travail, la couleur, la taille, l'opacité, et les réglages. À droite, vous avez un exemple d'une peinture au doigt.

Figure 14.10: Cinq doigts pour afficher des commandes (à gauche) et un exemple de peinture au doigt (à droite).



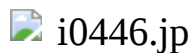
Connexion avec Photoshop

Lorsque vous utilisez un iPad conjointement à Photoshop, vous avez besoin que vos périphériques communiquent en toute sécurité. En effet, il serait mal venu qu'une personne possédant un iPad envoie une image ou des nuanciers à votre portable. Dans Adobe Nav, Color Lava, et Eazel, une icône Photoshop apparaît dans la partie inférieure droite de l'écran. Tapez dessus pour afficher la liste des versions de Photoshop qui tournent actuellement sur le réseau informatique. Choisissez la version à laquelle vous souhaitez vous connecter. Tapez le mot de passe demandé et cliquez sur le bouton Connect (Connexion). Votre

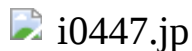
iPad est alors prêt à communiquer avec la version de Photoshop installée sur votre ordinateur.

Mais attendez ! Avant que la communication puisse s'établir, vous devez ouvrir le menu Edition de Photoshop, et cliquer sur Connexions à distance. Sélectionnez le nom du service et tapez le mot de passe, puis cliquez sur OK. Ce mot de passe devra être réintroduit dans votre iPad.

Peinture artistique avec des formes spéciales, le Pinceau mélangeur



- g Un certain nombre de nouvelles options sont disponibles lorsque vous utilisez l'outil Pinceau. La configuration des panneaux Formes et Formes prédéfinies change en fonction du type de pointe de la forme sélectionnée. La forme *érodable* fait son apparition. Le profil de la forme change en fonction de l'utilisation du pinceau. Vous trouverez aussi d'autres formes comme un nouvel aérographe et des aquarelles. Vous découvrirez des paramètres comme Distorsion, Granularité, Taille d'éclaboussure, etc.



- g Pour mieux découvrir les nouvelles formes, je vous suggère d'ouvrir le panneau Formes prédéfinies et de choisir le mode d'affichage Grande liste qui montre une icône des formes avec leur nom à droite.

Explorer les formes érodables

Les formes qui portent des noms comme Pastel carré, Crayon fusain, et Aquarelle arrondi sont des pointes de forme érodables dont les options sont visibles à la [Figure 14.11](#).

Pour les formes érodables, le paramètre Taille correspond à la taille de la forme avant utilisation. Le réglage Adoucissement détermine la vitesse de l'érosion. Ainsi, à 100 %, il n'y a pas d'érosion de la forme. Les paramètres prédéfinis de la forme sont le point, triangle, arrondi, carré, et érodable. Le bouton Accentuer la pointe réinitialise la forme de la pointe sur son apparence par défaut.

Présentation des formes aérographe et aquarelle

Les formes aérographe et aquarelle portent des noms comme Aquarelle arrondi, Aquarelle salée, Aquarelle liquide, Aérographe, Souple, Faible densité, Grain, etc.

Lorsque vous travaillez avec des formes d'aérographe ou d'aquarelle, le panneau Forme propose les paramètres Dureté, Distorsion, Granularité, Taille d'éclaboussure, et Nombre d'éclaboussures.

N'oubliez pas que si vous utilisez une forme de la pointe de type aérographe cela n'active pas l'option éponyme de la barre d'options. Par conséquent, pour combiner les deux, vous devez activer le paramètre Aérographe de la barre d'options.

 i0448.jp

g Le Chapitre 19, “Dix raisons d'utiliser une tablette graphique Wacom” permet de bien comprendre la puissance que revêtent ces outils de dessin dès qu'on utilise une tablette graphique.

Figure 14.11 : Erodable,  i0449.jpg
aérographe et aquarelle
pour une expression
artistique numérique.

Mixer avec le Pinceau mélangeur

Le Pinceau mélangeur est conçu pour donner une dimension réaliste à vos coups de pinceau. En fait, vous retrouvez presque les sensations de la peinture traditionnelle. Cela est d'autant plus vrai lorsque vous utilisez une tablette graphique et un stylet (reportez-vous au Chapitre 9). Vous y trouverez des pointes de pinceau capables de simuler physiquement la peinture, mais d'une manière numérique.

Le Pinceau mélangeur peut appliquer interactivement la couleur de premier plan sur vos images. Par exemple, si vous choisissez dans la barre d'options un pinceau humide, vous allez mélanger les couleurs du calque. Si vous désirez ajouter de la peinture, il suffit de créer un calque. Comme il est vide, vous pourrez y peindre ce que vous voulez et avec les couleurs que vous souhaitez. La [Figure 14.12](#) montre la configuration de Photoshop CS6 lorsque vous activez l'outil Pinceau mélangeur.

Figure 14.12: L'aperçu du Pinceau mélangeur présent dans le coin supérieur gauche peut être affiché ou masqué via le menu Affichage.



Voici quelques explications sur les options du Pinceau mélangeur :

- Dans la partie gauche de la barre d'options, la quatrième icône affiche la couleur actuellement utilisée par ce pinceau. Cliquez dedans pour afficher le sélecteur de couleurs. Là, définissez la couleur à appliquer sur l'image. Si vous cliquez sur le triangle de cet indicateur de couleur, vous affichez un menu local. Ses deux commandes permettent de charger la forme ou de la nettoyer. Si vous la nettoyez, vous enlevez la couleur qu'elle contient, exactement comme si vous

aviez nettoyé un vrai pinceau. En revanche, si vous la chargez, vous ajoutez la couleur actuelle, comme si vous trempiez le pinceau dans votre pot de peinture.

- ✓ Les deux boutons situés juste à droite de l'indicateur de couleur étudié ci-dessus permettent de charger et/ou de nettoyer systématiquement le pinceau après chaque application, c'est-à-dire entre deux clics de souris.

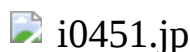
- ✓ Le menu local situé à droite des deux boutons de chargement et de nettoyage automatiques permet de sélectionner le type de mélange opéré. Vous avez le choix entre différents mélanges : sec, humide, mouillé, et très mouillé avec des variantes dans chacune de ces catégories.

- ✓ Le menu local Humidité permet de contrôler le niveau d'interactivité entre la couleur appliquée par le pinceau et les couleurs présentes sur le calque. Une faible valeur incruste la couleur chargée sans beaucoup la mélanger avec les couleurs présentes.

- ✓ Le paramètre Charge détermine la quantité de peinture déposée sur le pinceau. Si la valeur est faible, cela signifie que vous avez mis peu de peinture sur le pinceau. Très rapidement, le pinceau sera sans couleur car la peinture sera très vite entièrement déposée sur la zone de travail. La Charge est plus perceptible lorsque vous utilisez des pinceaux secs.

- ✓ Mélange contribue aussi à la manière dont la peinture chargée et la couleur existante vont se mélanger. Une faible valeur va appliquer beaucoup de peinture chargée sans vraiment la mélanger avec la couleur existante sur la zone de travail. En revanche, avec une valeur élevée, c'est davantage la couleur de la zone de travail qui va être utilisée.

- ✓ Le paramètre Flux détermine aussi la quantité de couleur qui sera ajoutée par le Pinceau mélangeur. Une faible valeur va produire des coups de pinceau presque transparents. Une valeur élevée va appliquer une couleur quasiment opaque.

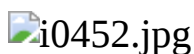


- g Le Pinceau mélangeur peut interagir avec des coups de pinceau appliqués par le Pinceau et le Crayon. Lorsque vous désirez créer une véritable peinture numérique, utilisez tous les outils susceptibles de manipuler vos couleurs comme le Doigt, la Netteté, l'Éponge, ou encore les outils Densité + et Densité -.

Remplissage, contours et pot de peinture

De la couleur peut être appliquée de diverses manières, et pas nécessairement avec des outils de peinture. Vous pouvez par exemple tracer une sélection et la remplir avec la commande Édition/Remplir, ajouter un liseré coloré avec Édition/Contour (la [Figure 14.13](#) montre les boîtes de dialogue de ces commandes) ou encore “répandre” de la couleur avec le Pot de peinture (un sous-outil de Dégradé). Utilisez cet outil pour remplir une sélection, ou remplacer celle sur laquelle vous avez cliqué, avec la couleur de premier plan.

Figure 14.13: Pour la mise en couleurs de vos images, Photoshop propose plusieurs outils qui ne sont pas basés sur le panneau Forme.



Ajouter de la couleur

La première fois que vous utiliserez les touches Suppr, Delete, et Retour arrière sur votre clavier, Photoshop CS6 ouvrira la boîte de dialogue Remplir. Par défaut, elle propose de réaliser une correction. Cette correction cherche à remplacer le contenu actuel par le contenu situé aux environs de la zone à supprimer. Des algorithmes très sophistiqués analysent l'image et tentent

de substituer intelligemment un contenu adapté au contenu de la section supprimée. Cela permet de dégrossir un travail de correction d'image souvent fastidieux. Si vous désirez purement et simplement supprimer le contenu d'une zone sélectionnée, appuyez sur la touche Option/Alt pour effacer avec la couleur de premier plan, et sur Cmd/Ctrl pour effacer avec la couleur d'arrière-plan.

N'oubliez pas non plus les calques de forme ! Décrits au Chapitre 11, ils sont géniaux pour placer des aplats aux bords bien nets dans une image.

Les dégradés

Les dégradés sont de subtiles transitions d'une couleur à une autre, faciles à ajouter à un graphisme :

- 1. Faites une sélection.**

Si aucune sélection n'est faite, le dégradé emplit tout le calque.

- 2. Sélectionnez l'outil Dégradé.**

Il se trouve dans la Boîte à outils. Si vous ne l'apercevez pas, c'est peut-être parce qu'il a été remplacé par l'outil Pot de peinture.

- 3. Sélectionnez un dégradé.**

Cliquez sur le bouton à droite de l'aperçu du dégradé pour déployer le panneau des dégradés prédéfinis (voir [Figure 14.14](#)). Cliquer sur l'aperçu lui-même ouvre l'Éditeur de dégradé.

Figure 14.14: Contrôlez un dégradé à partir de la barre d'options du Sélecteur de dégradé et de l'Éditeur de dégradé.



- 4. Choisissez un type de dégradé.**

Dans la barre d'options, les cinq boutons à droite de l'aperçu

définissent le type de dégradé ; soit, de gauche à droite : Linéaire, Radial, Incliné, Réfléchi et Losange.

5. Réglez les autres options.

Choisissez éventuellement le mode de fusion et l'opacité. Ou encore permutez le sens du dégradé en cochant la case Inverser. La case Simuler calcule des couleurs intermédiaires lorsqu'un effet de bande se manifeste. La case Transparence préserve les parties transparentes du calque.

6. Cliquez et tirez pour créer le dégradé.

L'aspect du dégradé dépend aussi de la direction et de la distance dans lesquelles vous tirez le pointeur.

Le dégradé de la [Figure 14.13](#) est de type Incliné ; il est basé sur le dégradé personnalisé visible dans l'Éditeur de dégradé. Remarquez, dans cet éditeur, les étapes d'opacité au-dessus de l'aperçu, et les étapes de couleur dessous. Les étapes déterminent la couleur et l'opacité du dégradé au point où elles se trouvent. Par défaut, la transition s'effectue en douceur et régulièrement d'une étape à une autre, mais il est possible de modifier cette transition en actionnant les petits curseurs en losange. Les étapes actives sont surmontées d'un triangle noir.

Cliquez au-dessus ou en dessous de l'aperçu du dégradé pour ajouter une étape d'opacité ou de couleur. Repositionnez-la à votre convenance. Maintenez enfoncée la touche Option/Alt lors du déplacement d'une étape pour la dupliquer. Les attributs de l'étape sélectionnée sont réglables dans la zone inférieure de la boîte de dialogue.

 i0454.jp

- g Après avoir élaboré un nouveau dégradé, n'oubliez surtout pas de cliquer sur le bouton Nouveau afin de l'ajouter au Sélecteur de dégradé. Mais gardez à l'esprit qu'un dégradé n'est pas véritablement sauvegardé tant qu'il n'a pas été enregistré avec le bouton Enregistrer ou avec le Gestionnaire des paramètres prédéfinis (reportez-vous au Chapitre 3).

15

Filtres : le côté divertissant de Photoshop

Dans ce chapitre :

- ▶ Découvrir les filtres dynamiques.
 - ▶ Être productif avec les filtres de restauration.
 - ▶ Faire de l'art avec les filtres créatifs.
 - ▶ Déformations et corrections précises avec Fluidité.
 - ▶ Un coup d'œil aux filtres spécialisés.
-

Le menu Filtre de Photoshop ne comporte pas moins d'une centaine de commandes que vous utiliserez pour restaurer, améliorer ou bidouiller vos photos. La plupart des filtres sont incontestablement utiles, voire indispensables, alors que d'autres ne seront que rarement, voire jamais utilisés.

Dans ce chapitre, nous commencerons par une discussion sur les filtres dynamiques. Les essayer c'est les adopter. Ensuite, je traite des "filtres de production", autrement dit les principaux filtres que vous utiliserez pour améliorer ou réparer des images. Nous passerons ensuite à deux des fonctionnalités les plus attrayantes de Photoshop : la Galerie de Filtres et Fluidité. Non seulement elles sont amusantes, mais elles vous permettront en outre d'obtenir de merveilleux effets. Nous terminerons le

chapitre par un coup d'œil à plusieurs autres filtres dignes d'intérêt.



Les filtres dynamiques : Créer sans détruire

Les filtres appliqués d'une manière non destructive, et rééritable représentent une avancée fondamentale dans le monde de l'infographie. Dès qu'un filtre dynamique est appliqué, il prend la forme d'un calque dans la palette... Calques, à l'instar des calques de réglage ou des styles de calque. Il devient alors très facile de comparer une image avec ou sans application des filtres. Pour cela, désactivez l'icône de visibilité (œil) du filtre dynamique tel que vous pouvez le voir à la [Figure 15.1](#).

Figure 15.1 : Les filtres dynamiques ont une philosophie identique à celle des calques de réglage et des styles de calque.



Sur la [Figure 15.1](#) vous voyez que deux filtres dynamiques ont été appliqués : Accentuation et Aquarelle. Les filtres dynamiques s'activent et se désactivent comme les styles de calque en cliquant sur l'icône d'un œil situé sur leur gauche. Vous constatez également que le filtre dynamique dispose d'un masque de fusion. Vous pouvez peindre dessus en noir pour que certaines zones de l'image ne subissent pas l'impact des filtres dynamiques. Le fait de double-cliquer sur les icônes du petit curseur des filtres dynamiques ouvre leur boîte de dialogue Options de fusion. Elle va permettre d'effectuer ce que l'on peut faire avec la commande Atténuer sur un filtre standard. La grande différence est qu'avec un filtre dynamique, cette fusion sera toujours modifiable. Pour modifier les paramètres du filtre lui-même, il suffit de double-cliquer sur son nom. Vous accédez alors à la boîte de dialogue des options

du filtre ou carrément à la Galerie des filtres. Si vous désirez supprimer un filtre dynamique, glissez-déposez-le sur l'icône de la poubelle de la palette Calques.



N'oubliez jamais que les filtres dynamiques ne s'appliquent qu'aux objets dynamiques que nous étudions au Chapitre 10. Si votre calque est standard, il suffit de le transformer en un objet de ce type *via* Calque/ Objets dynamiques/Convertir en objet dynamique. Il est en revanche possible d'ouvrir directement une image en tant qu'objet dynamique. Pour cela, cliquez sur Fichier/Ouvrir en tant qu'objet dynamique.

Vous comprenez la grande puissance des filtres dynamiques. Vous pouvez les appliquer, les désactiver, les modifier, les fusionner, sans jamais toucher aux pixels d'origine de l'image. Pour la première fois dans Photoshop, vous appliquez des filtres d'une manière non destructive. Petit bémol : tous les filtres ne s'appliquent pas en tant que filtres dynamiques.

Les filtres indispensables

Photoshop est équipé de nombreux filtres susceptibles d'améliorer vos images. La plupart des photos gagnent à être légèrement renforcées afin de mieux mettre les détails en valeur. Dans certains cas, vous voudrez que certaines parties de l'image soient floues afin de mieux faire ressortir le sujet. Deux filtres de Photoshop s'avéreront précieux pour corriger l'aberration optique d'un objectif ou pour réduire le bruit – des taches colorées aléatoires – qui affecte parfois une image numérique.



Certains filtres ne sont pas utilisables en mode CMJN, et d'autres ne le sont pas si l'image est codée à 16 bits par couche. En revanche, tous les filtres sont disponibles pour les images RVB à 8 bits par couche. Aucun n'est utilisable avec des images aux formats GIF ou PNG-8, qui sont des modes de couleur indexée. Gardez aussi à l'esprit que des filtres peuvent être appliqués à des endroits précis d'une image, en les sélectionnant préalablement (reportez-vous au Chapitre 8 pour en savoir plus sur les sélections et les masques).



Le dernier filtre utilisé peut être réappliqué avec exactement les mêmes paramètres grâce au raccourci ⌘ + F/Ctrl + F. Si vous désirez ouvrir la boîte de dialogue de ce dernier filtre afin de modifier un paramètre, appuyez sur Option + ⌘ + F/Alt + Ctrl + F.

Renforcer la netteté

Quand vous regardez une image, l'œil est naturellement attiré vers certaines parties. Les zones claires sont regardées avant les zones sombres, et les zones détaillées avant celles qui sont floues. Comparez les trois photos de la [Figure 15.2](#), qui ont été prises à différentes focales et à différents diaphragmes. Les filtres de renforcement de Photoshop permettent d'améliorer les détails dans toute l'image ou seulement sur la partie qui doit attirer l'attention.

Figure 15.2: Un arrière-plan flou fait ressortir le sujet.

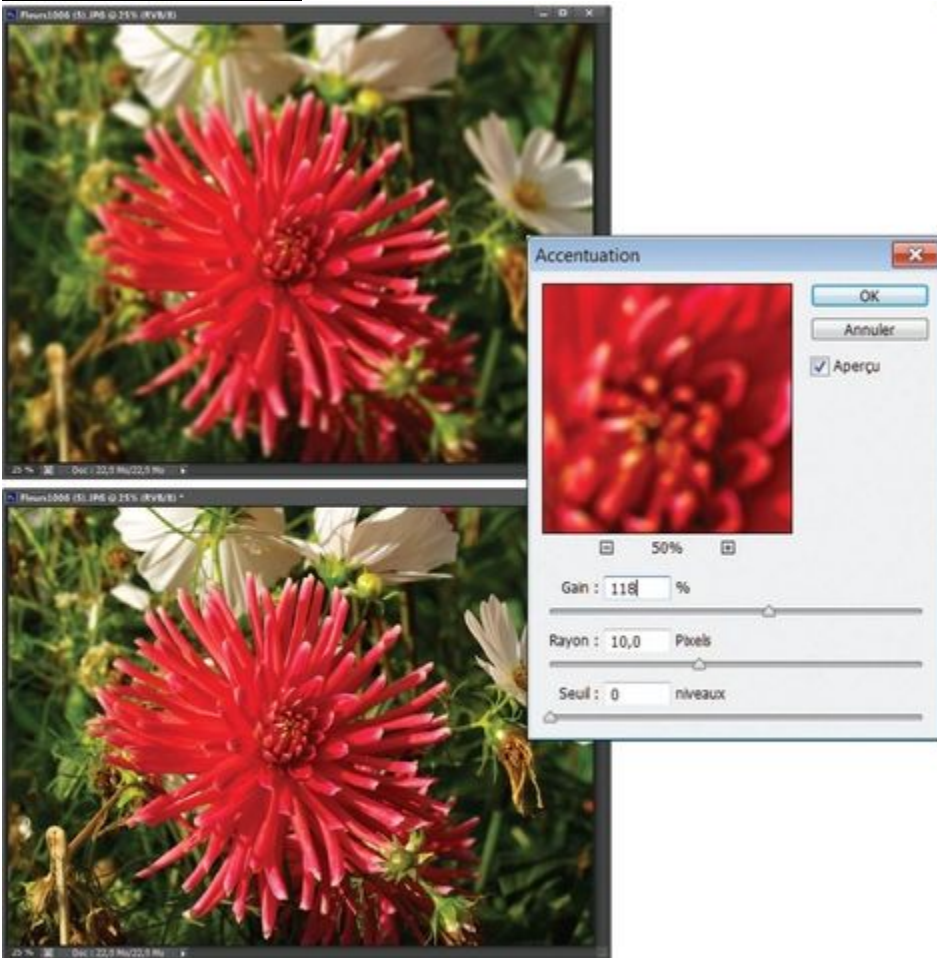


Photoshop comporte cinq filtres de renforcement, dont trois peuvent être ignorés. Les filtres Plus net, Encore plus net et Contours plus nets sont en effet dépourvus de tout réglage. Ce sont certes d'excellents filtres, mais qui n'octroient aucun contrôle supplémentaire. Préférez-leur les filtres paramétrables comme Accentuation et Netteté optimisée.

Accentuation

Le filtre Accentuation renforce la netteté. Comme vous le constatez dans la [Figure 15.3](#), il contient trois curseurs.

Figure 15.3: Le filtre Accentuation renforce la netteté de l'image.



L'original se trouve en haut à gauche. L'illustration au milieu montre la même image après le renforcement. À droite, l'aperçu du filtre Accentuation.



Essayez d'évaluer l'effet d'un filtre à 100 %, même s'il faut pour cela se limiter à ne voir qu'une partie de l'image. Un autre rapport de zoom ne restituerait pas les modifications avec exactitude, car dans l'image un pixel de l'écran ne serait plus l'équivalent d'un pixel de l'image. Mais vous pouvez bien sûr

ouvrir une seconde fenêtre de la même image, en choisissant Fenêtre/Réorganiser/Nouvelle fenêtre pour [*nom du fichier*], que vous visionnerez comme bon vous semble.

Le filtre Accentuation détecte les zones très différentes et augmente le contraste de part et d'autre de la ligne qui les sépare. À la limite d'une zone claire et foncée, le filtre Accentuation place un fin liseré de pixels foncés et un autre liseré de pixels clairs pour produire un halo donnant l'impression que les bords sont plus nets.

➤ **Gain** : Ce curseur règle l'intensité de l'effet en contrôlant la luminosité et l'assombrissement du halo. Un gain de 50 % convient généralement bien aux images de petite taille et d'assez bonne qualité. Utilisez 100 % pour les photos. Réservez les valeurs supérieures, jusqu'à 500 %, aux effets spéciaux, ou aux images qui présentent un vrai flou de mise au point.

➤ **Rayon** : Ce curseur règle la largeur du halo. 1 pixel est suffisant pour une petite image, et 7 pixels convient pour des images plus grandes dépourvues de minuscules détails.

➤ **Seuil** : Ce curseur évite de dégrader l'image en appliquant un effet trop fort aux détails fins. Si les petits détails d'une image sont trop renforcés, leur taille augmente et le halo devient brillant, leur donnant un aspect criard bien peu naturel. Plus le seuil compte de niveaux, plus une zone doit être vaste pour pouvoir être renforcée. Un Seuil de 2 niveaux convient aux petites images. Pour des images plus grandes, choisissez 5 ou 7 niveaux.

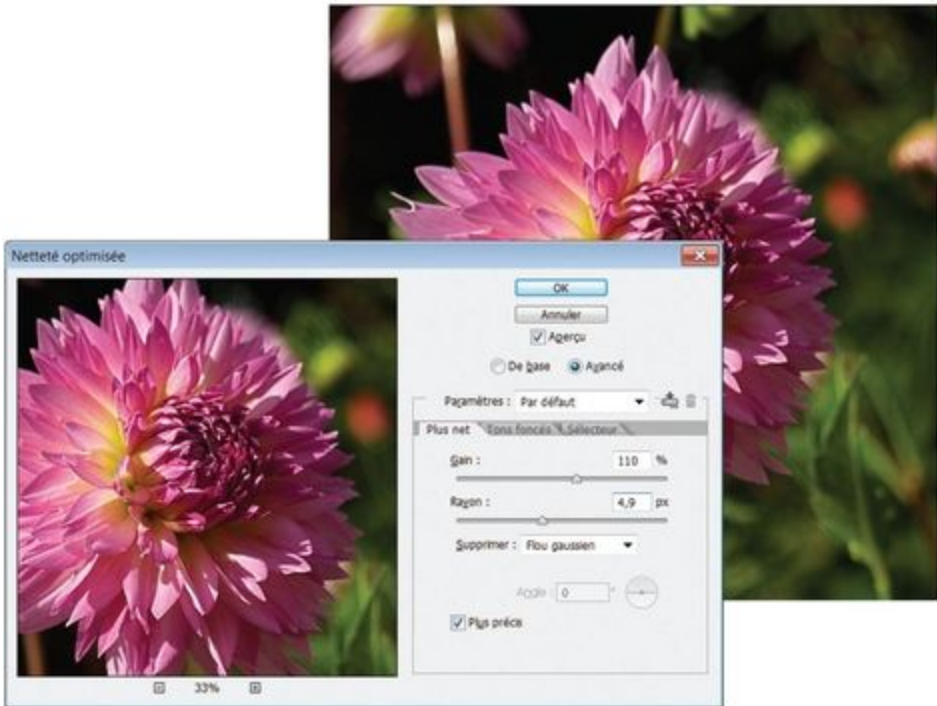
Netteté optimisée

Le filtre Netteté optimisée contrôle très étroitement le processus de renforcement. Bien qu'il ne fournira jamais un portrait hyper détaillé d'un malfaiteur à partir d'une silhouette floue filmée par une caméra de surveillance – on ne voit ça qu'à la télé –, il est cependant capable d'améliorer sensiblement une image. Les spécialistes en microphotographie et en astrophotographie l'apprécieront à sa juste valeur. Sachez toutefois que cette amélioration a des limites ; certains flous sont irrécupérables.

La [Figure 15.4](#) démontre la qualité du filtre Netteté optimisée sur une image appropriée. Ici, le flou est régulier sur la totalité du sujet, et le flou de l'arrière-plan est raisonnable. Remarquez qu'en sélectionnant le bouton d'option Avancé, des onglets apparaissent, dont deux avec de nouveaux panneaux : Ton foncé et Sélecteur. Ils permettent de limiter l'effet à la frange la plus claire ou la plus foncée des tons de l'image.

Le filtre Netteté optimisée permet aussi de préciser l'un des trois types de flou à supprimer : le Flou gaussien (flou uniforme), le Flou de l'objectif (zone floue de part et d'autre du plan de mise au point) et le Flou directionnel (dû à un bougé de l'appareil photo ou du sujet au moment de la prise de vue). Si la différence entre le flou de l'objectif et le flou directionnel ne vous semble pas évidente, tenez-vous-en au flou gaussien.

Figure 15.4: Le filtre Netteté optimisée fait du bon travail sur certaines images.



Lorsque vous travaillez avec des filtres Photoshop, prenez toutes vos décisions en affichant l'image à 100 %. Seul ce niveau de zoom permet d'apprécier l'impact exact du filtre sur votre photo.

Rendre des images ou des sélections floues

Comme vous avez pu le constater à la [Figure 15.2](#), les parties floues d'une image attirent moins l'attention que les parties nettes. Dans Photoshop, il est possible de sélectionner des

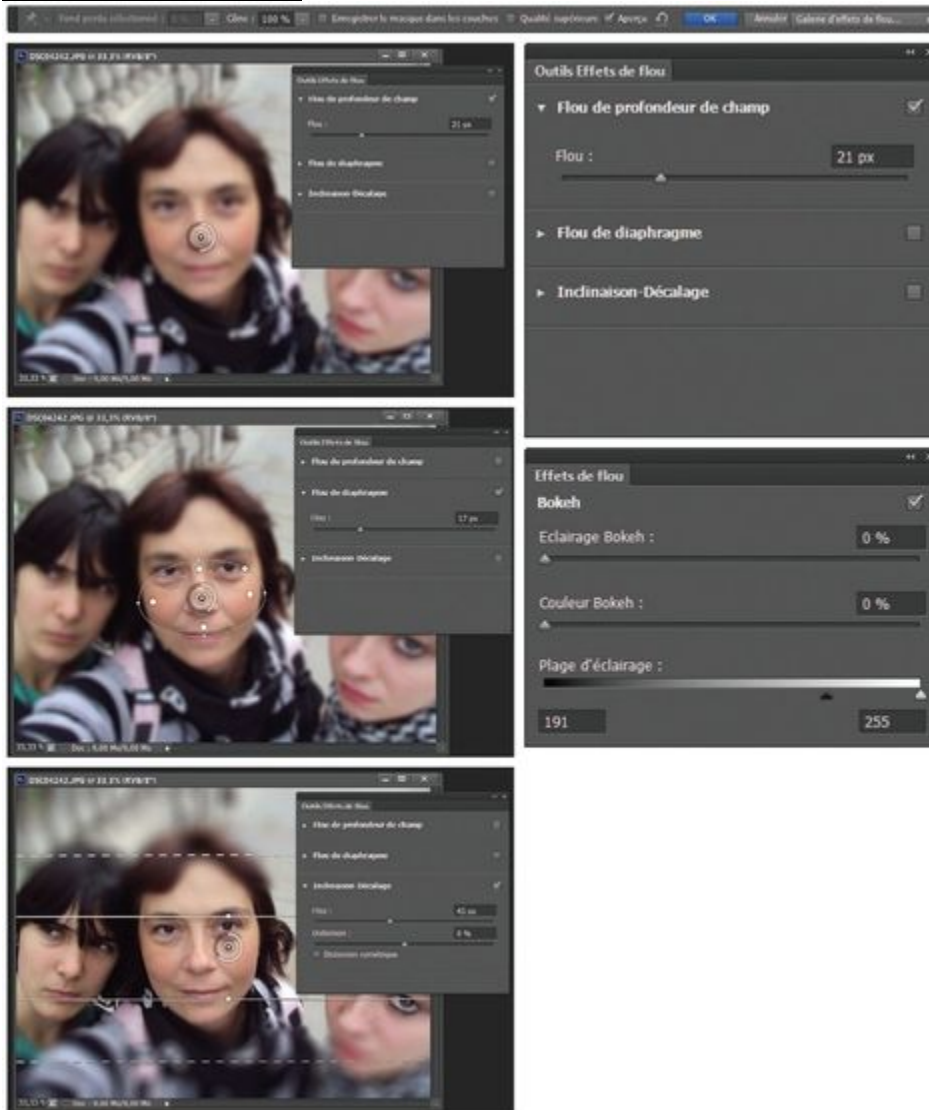
parties de l'image et de les rendre floues grâce aux filtres de la catégorie Atténuation. Le flou peut aussi servir de cache-misère pour masquer les défauts d'une image, notamment la poussière, le bruit ou de minuscules éléments indésirables. Vous appliquerez peut-être aussi un flou avant d'utiliser les filtres artistiques de la Galerie de filtres, comme nous le verrons plus loin dans ce chapitre.



Photoshop CS6 propose trois nouveaux filtres d'atténuation que sont le Flou de profondeur de champ, le Flou de diaphragme, et Inclinaison et décalage dont les interfaces sont illustrées à la [Figure 15.5](#). Cochez la case du filtre de flou à appliquer à l'image, puis sur le petit triangle de développement/réduction pour afficher leurs options.

La partie gauche de la barre d'options propose le curseur Fond perdu sélectionné qui définit la progressivité de l'effet de flou actif. Le curseur Flou des effets Flou de diaphragme et Inclinaison-décalage permet de définir l'étendue de la zone d'atténuation. Lorsque vous cochez l'option Enregistrer le masque dans les couches de la barre d'options, le flou s'applique sur une couche alpha créée pour la circonstance. (Appuyez sur la touche M de votre clavier pour afficher/masquer l'aperçu du masque.) La case à cocher Qualité supérieure doit être activée sauf si votre système informatique n'est pas assez puissant. En cliquant sur le bouton situé à droite de Aperçu, vous réinitialisez l'image en supprimant toutes les épingles d'édition des effets. Pour appliquer l'effet, cliquez sur OK, pour abandonner l'application de ces flous, cliquez sur Annuler.

Figure 15.5: Les nouveaux filtres de flou de CS6 et leurs options.



Vous pouvez contrôler l'intensité des flous en agissant directement sur les épingles d'édition que vous insérez et repositionnez sur l'image.

Pour supprimer une épingle, cliquez dessus pour la sélectionner et appuyez sur la touche Retour arrière de votre clavier.

Les options de chaque filtre affectent différemment l'image :

✓ **Flou de profondeur de champ** : En multipliant les épingles d'édition, vous pouvez créer des zones de flou de différentes intensités. Il devient alors possible de créer un flou de profondeur de champ en dégradé d'un bord à l'autre de l'image. Dans le même ordre d'idées, des épingles d'édition peuvent être positionnées à distance de la zone centrale d'une photo afin de flouter l'arrière-plan et d'attirer l'attention sur le sujet principal, donc net.

✓ **Flou de diaphragme** : Placez une épingle (et/ou ajoutez-en d'autres), puis ajustez les anneaux intérieur et extérieur en faisant glisser les points d'ancrage. L'anneau extérieur détermine l'espace où le flou est appliqué à pleine puissance, tandis que l'anneau intérieur contrôle la progressivité du passage de la zone nette à la zone floue. Les points d'ancrage extérieurs permettent de contrôler la taille et la forme du flou. Si vous placez le pointeur de la souris à l'extérieur de l'anneau vous pouvez alors le faire pivoter. Les losanges permettent de donner une forme ovale ou rectangulaire. Pour simuler un vrai flou de profondeur de champ, n'utilisez qu'une seule épingle d'édition.

✓ **Inclinaison et décalage** : Permet de simuler le flou des objectifs à bascule et décentrement souvent utilisés pour photographier des architectures. Avec un objectif de ce type, vous pouvez ajuster manuellement les éléments optiques et ainsi modifier l'angle qui existe entre l'objectif et le plan de capture (le capteur d'un appareil photo numérique). Cet ajustement permettra aussi de modifier la position de l'objectif par rapport au plan de l'image. Cette technique crée des bandes d'images nettes et floues. Les traits en pointillés déterminent les zones de l'image au-delà desquelles le flou est total. De leur côté, les traits pleins définissent la progressivité du flou. Ainsi, plus les lignes en pointillés et les lignes pleines sont éloignées les unes des autres, et plus le dégradé est progressif. Le curseur

Distorsion permet d'introduire une déformation des détails sur un des bords du flou. Une application typique de ce mode de flou se fait avec une seule épingle d'édition.

Le panneau Bokeh contrôle la qualité des tons clairs dans les zones floues. Le curseur Eclairage Bokeh contrôle les cercles de flou tandis que le curseur Couleur Bokeh gère la saturation des zones entourant les hautes lumières. Enfin, le curseur Plage d'éclairage contrôle l'intensité des bokeh.

La commande Édition/Atténuer

Immédiatement après avoir appliqué un filtre ou un réglage, ou après avoir utilisé bon nombre des outils de Photoshop, l'effet obtenu peut être atténué avec la commande Édition/Atténuer. Retenez bien qu'elle n'est disponible qu'aussitôt après avoir appliqué le filtre ou le réglage, ou utilisé l'outil. Même la commande Enregistrer ne doit pas avoir été utilisée entre-temps.

La boîte de dialogue Atténuer permet de réduire l'opacité de l'effet appliqué, et le rendre ainsi moins voyant. Un mode de fusion peut aussi être choisi, afin que l'effet interagisse de telle ou telle manière avec les pixels sous-jacents. Supposons, par exemple, que vous ayez peint un trait noir avec l'outil Pinceau en mode Normal à 100 % d'opacité. Juste après, vous choisissez Édition/Atténuer Pinceau. Vous pouvez dès lors réduire l'opacité et sélectionner un mode de fusion, ce qui modifie l'effet du Pinceau comme si

vous aviez choisi ces réglages dans la barre d'options, avant de peindre.

Vous pouvez aussi appliquer le filtre Accentuation puis choisir Édition/Atténuer Accentuation, comme dans la figure ci-dessous. Sélectionner le mode Luminosité garantit que le filtre Accentuation ne modifiera pas la couleur des pixels le long des bords traités. Utiliser la commande Atténuer de cette manière équivaut à passer en mode de couleur Lab et à n'accentuer que la couche de luminance L, et ce sans avoir à changer de mode de couleur.

Notez que la commande Atténuer n'est pas disponible avec les filtres dynamiques. Cela s'explique par le fait que ces filtres ont leur propre option de fusion modifiable à l'infini. Si vous tenez absolument à utiliser la commande Atténuer sur des objets dynamiques, vous devez préalablement faire ceci : Calques/Objets dynamiques/ Pixelliser.





Lorsque vous travaillez les flous directement sur la zone de travail, vous pouvez masquer/afficher les incrustations des réglages en appuyant sur Ctrl+H (Cmd+H). Enfin, pour positionner précisément les flous, affichez/masquez la grille en exécutant le raccourci clavier Ctrl+& (Cmd+&).

Photoshop est doté d'une dizaine de filtres de flou. Bien qu'un ou deux seulement d'entre eux deviendront vos filtres de prédilection, il est utile de savoir à quoi tous peuvent servir.

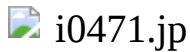
✓ **Flou gaussien** : Ce filtre produit un flou très homogène sans les défauts que finit par produire l'application répétée du filtre Plus flou. Le curseur Rayon règle très finement l'effet obtenu.

✓ **Flou de l'objectif** : Ce filtre simule la profondeur de champ de part et d'autre du plan de mise au point. Utilisez une couche alpha – une sélection mémorisée – pour définir où et à quelle intensité le filtre doit être appliqué. La [Figure 15.6](#) montre ce filtre à l'œuvre.

✓ **Flou optimisé** : Contrôle le flou en détectant les zones très différentes et en y appliquant le flou. Utilisez le Flou optimisé en mode Normal pour éliminer les détails fins de l'image, et en mode Contour seul pour détecter les bords des zones. Appuyez ensuite sur ⌘ + I/Ctrl + I pour inverser l'image et en obtenir un négatif.

✓ **Flou de surface** : Ce filtre va plus loin que le Flou optimisé, car il préserve les bords. Ne l'appliquez qu'à de vastes zones de couleurs similaires dont les petits détails doivent rester nets. Apparenté au filtre Accentuation, le curseur Rayon règle l'intensité de l'effet, tandis que le curseur Seuil exempte certaines parties de tout changement.

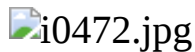
Corriger les déformations des objectifs



- g Le filtre Grand-angle adaptatif du menu Filtre a été conçu pour les photos prises avec des objectifs grand-angle et des fisheyes. Quand un profil d'objectif est incorporé à l'image, le filtre fixe le paramètre Correction sur Auto. La correction est donc automatique. Si l'objectif utilisé n'est pas identifié par le filtre, choisissez Perspective ou Sphérique complet dans le menu local Correction. Ensuite, effectuez une correction manuelle.

Cinq outils sont mis à votre disposition dans la partie supérieure gauche de la fenêtre du filtre comme le montre la [Figure 15.7](#). Utilisez l'outil Contrainte pour faire glisser deux points de l'image qui devraient être verticaux ou horizontaux. Ensuite, faites-le glisser vers la ligne incurvée. Dès que vous relâchez le bouton de la souris, le filtre redresse l'image en fonction de cette ligne. Avec l'outil Contrainte polygonal, cliquez dans les quatre angles de l'image qui devraient être rectangulaires pour réduire la déformation. L'outil Déplacement permet aussi de repositionner l'image sur la zone de travail. De leur côté, les outils Mains et Zoom effectuent exactement ce que l'on peut attendre d'eux, ce qui n'est pas une découverte pour vous. L'aperçu Détail affiche en gros plan la partie de l'image située sous le pointeur de la souris. Si vous avez photographié une série d'images avec le même objectif et qui, de facto, présentent les mêmes problèmes, effectuez vos corrections sur la première photo, puis enregistrez vos contraintes. Appliquez-les ensuite aux autres photos en les rechargeant depuis la boîte de dialogue de ce filtre.

Figure 15.6 : L'effet du filtre Flou de l'objectif peut être contrôlé par une couche (masque) alpha.



 **Figure 15.7** : Redressez les lignes en faisant glisser des contraintes.

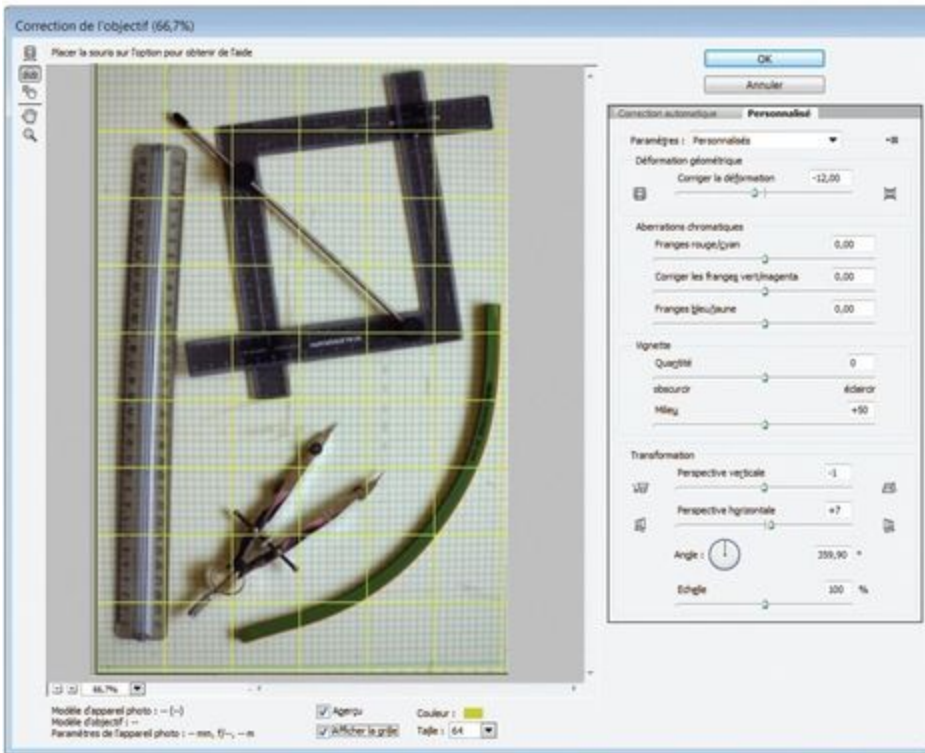
 i0474.jp

- g Les filtres Correction de l'objectif et Grand-angle adaptatif sont très utiles. Toutefois, si vous photographiez en Raw, préférez-leur l'onglet Correction de l'objectif de Camera Raw (Chapitre 7). Travailler dans Camera Raw permet d'appliquer des corrections à des données non compressées qui pourront toujours être modifiées ultérieurement.

Le filtre Correction de l'objectif est destiné à corriger les aberrations sphériques de l'objectif, notamment la déformation coussinet (l'image tend à devenir convexe) et la déformation en barillet (l'image tend à devenir concave). Ces déformations affectent surtout le zoom : déformation en coussinet en position téléobjectif, déformation en barillet en position grand-angulaire. Ces effets sont surtout discernables en photo d'architecture, lorsque le sujet présente des lignes droites. Le filtre Correction de couleur est aussi capable de redresser le plan vertical ou horizontal d'une image. La [Figure 15.8](#) montre l'interface relativement complexe du filtre Correction de l'objectif.

Voici les outils que vous trouverez dans la fenêtre Correction de l'objectif. Cinq se trouvent en haut à gauche :

Figure 15.8 : Le filtre Correction de l'objectif corrige les déformations en coussinet et en barillet et rattrape la perspective.

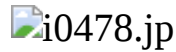


✓ **Correction de la déformation** : Sélectionnez cet outil, puis cliquez et tirez dans l'image pour compenser – ou introduire ! – une déformation en coussinet ou en barillet.

 i0477.jp

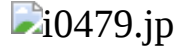
g

✓ **Redressement** : Cet outil est facile à utiliser. Cliquez et tirez le long d'une ligne qui, dans l'image, doit être redressée, et Photoshop se charge de la remettre d'aplomb.



g

➤ **Déplacement de la grille** : Sert à repositionner la grille en fonction du contenu de l'image.



g

➤ **Main et Zoom** : Ces outils vous sont sans doute familiers. La main sert à repositionner l'image, le Zoom à zoomer en avant. Maintenez la touche Option/Alt pour zoomer en arrière.

Vous trouverez aussi les outils suivants :

➤ **Corriger la déformation** : Ce curseur est la raison d'être de ce filtre. C'est elle qui sert à compenser la déformation en barillet (vers la gauche) ou en coussinet (vers la droite).

➤ **Aberration chromatique** : Des franges colorées apparaissent parfois le long de fines lignes inclinées (grillage, branchages...). Ce curseur corrige quelque peu ce phénomène de diffraction. Zoomez serré pour bien contrôler la correction.

➤ **Vignette** : Le curseur supérieur compense le vignettage de l'objectif (*NdT* : déperdition de lumière dans les angles due à une mauvaise couverture de la surface sensible) en tirant le curseur vers la droite. Tirer le curseur vers la gauche produit du vignettage. Le curseur inférieur éclaircit ou assombrit la partie centrale de l'image.

➤ **Transformation** : Les curseurs Perspective verticale ou Perspective horizontale simulent un effet de perspective sur chacun de ces axes. L'effet est comparable à celui obtenu avec la commande Édition/Transformation/Perspective. Le paramètre Angle bascule l'image (roulis).

✓ **Zoom et grille** : Cliquez sur les boutons “+” et “-”, en bas à gauche de l’interface, près de la mention du zoom, pour zoomer en avant ou en arrière, ou choisissez un facteur de zoom dans le menu. Déroulez le menu Taille, tout en bas, pour choisir un autre pas de grille. Cliquez sur l’indicateur de couleur (gris) pour sélectionner une autre couleur de grille. À la [Figure 15.8](#), la grille est affichée en jaune vif.

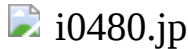
✓ **Enregistrer et charger les paramètres** : Le bouton à droite du menu Paramètres, en haut du panneau de commandes, contient les commandes Charger les paramètres et Enregistrer les paramètres. Elles permettent de conserver des corrections afin de les appliquer ultérieurement à d’autres photos affectées des mêmes défauts.

L’onglet Correction automatique illustré à la [Figure 15.8](#) permet d’apporter des corrections de l’objectif en appliquant des paramètres prédéfinis. Mais, pas n’importe lesquels ! Ce filtre gère la majorité des reflex numériques haut de gamme. Par conséquent, vous y trouverez la liste des plus grandes marques avec leurs modèles associés. Pour chaque modèle, vous disposerez d’une gamme d’objectifs recensant les défauts inhérents à ces modèles. En choisissant l’appareil et l’objectif avec lesquels la photo a été prise, vous obtiendrez une correction de l’objectif ultra précise, et ceci automatiquement. Sachez que de nombreux utilisateurs d’appareils moins répandus sur le marché publient régulièrement des paramètres prédéfinis que vous pouvez télécharger sur Internet.

Nettoyer avec le filtre Réduction du bruit

Le bruit numérique, ce parasitage de l’image causé par une déficience du capteur photosensible, qui se traduit par des taches aléatoires, peut compromettre une image qui serait

autrement parfaite. Photoshop est équipé d'un filtre qui atténue, mais n'élimine pas forcément, le bruit numérique dans une image. Pour éviter la formation du bruit, utilisez la sensibilité ISO la plus faible possible. Situé dans le menu Filtre/ Bruit, le filtre Réduction du bruit réussit à minimiser efficacement les pixels aléatoires bleus, rouges et verts.



- g Si vous travaillez avec des images au format RAW, effectuez toutes les corrections de bruit dans le module Camera Raw (voir Chapitre 7). Pour tous les autres formats, utilisez le filtre Réducteur du bruit.

Voici les étapes que je préconise pour le filtre Réducteur du bruit :

1. Mettez les curseurs de détails à 0 %.

Calez à gauche les deux curseurs Conserver les détails et Accentuer les détails. Vous éliminerez ainsi toute interférence avec la réduction du bruit proprement dite.

2. Actionnez le curseur Réduire le bruit de la couleur vers la gauche.

Vous atténuez les taches rouges, vertes et bleues. Tirez doucement le curseur jusqu'à ce que le bruit ait disparu.

3. Réglez le curseur Accentuer les détails.

Augmentez par paliers de 1 % jusqu'à ce que le bruit réapparaisse, puis reculez de 1 %.

4. Réglez le curseur Conserver les détails.

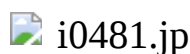
Glissez le curseur vers la droite jusqu'à ce que vous obteniez un équilibre satisfaisant entre les détails de l'image et un éventuel bruit de luminance (taches claires et sombres). Si un bruit est particulièrement insistant dans l'une des trois couleurs, lorsque vous actionnez le curseur Réduire le bruit de la couleur, cliquez sur le bouton d'option Avancé, puis travaillez sélectivement dans la couche chromatique qui pose problème. Remarquez aussi la case Supprimer l'artefact JPEG, en bas de la fenêtre. Si l'image a trop pâti de la compression JPEG – elle s'opère sur la base de blocs de carrés de 8 pixels de côté –, cette option peut corriger le défaut. Rappelez-vous que les paramètres que vous venez de configurer peuvent être enregistrés, pour les réutiliser par la

suite, en cliquant sur l'icône en forme de disquette. Ils apparaîtront ensuite dans le menu Paramètres, d'où vous pourrez les charger.

J'aurais voulu être un artiste

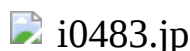
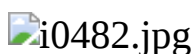
Photoshop propose de nombreux filtres qu'il faut savoir savamment utiliser pour ne pas créer des images qui sentent l'informatique à plein nez.

Peignez à l'huile



- g Le filtre Peinture à l'huile permet de transformer une photo en peinture de style Van Gogh en agissant sur les réglages de la [Figure 15.9](#). Pour que l'effet soit remarquable et remarqué il est préférable de travailler sur des photos de grande taille.

[Figure 15.9](#) : Van Gogh
au bout de votre souris.



- g Ce filtre identifie les zones contiguës qui contiennent des couleurs similaires ainsi que les contours qui suivent ces lignes de couleur. L'aspect des coups de pinceau dépend principalement de quatre curseurs localisés dans la section Forme de la boîte de dialogue. Lors de votre première utilisation de ce module d'effets, vous trouverez plus simple de positionner le curseur Netteté complètement à droite, le curseur Grosseur totalement à gauche, puis d'ajuster cette peinture numérique avec les réglages Stylisation et Échelle. Vous affinerez ensuite cette peinture en modifiant la valeur initiale des paramètres Netteté et Grosseur. Testez les curseurs de la section Éclairage qui permettent d'introduire des variantes dans

l'image. Faites un zoom à 200 % et faites glisser lentement le curseur Direction angulaire vers la gauche et la droite jusqu'à ce que vous parveniez à trouver un équilibre entre vos coups de pinceaux virtuels et les détails de l'image. Ensuite, revenez à 100 %, et affinez la peinture avec le réglage Brillance.

 i0484.jp

- g Le filtre Peinture à l'huile impose l'activation de l'option Utiliser le processeur graphique dans la section Performance des Préférences de Photoshop CS6. Si votre ordinateur ne prend pas en charge cette fonction, le filtre Peinture à l'huile sera grisé dans le menu Filtre. Vous ne pouvez l'utiliser que sur des images RVB en 8 et 16 bits, ainsi que sur des objets dynamiques.

Travailler avec la Galerie de filtres

La commande Filtre/Galerie de filtres permet d'appliquer et combiner bon nombre – mais pas la totalité – des filtres créatifs de Photoshop. Grâce à cette fenêtre intégrée, vous pouvez essayer plusieurs filtres en même temps plutôt que de vous demander quels paramètres donneront un bon résultat lorsqu'un autre filtre sera appliqué ultérieurement. Jetez un œil sur la [Figure 15.10](#).

Figure 15.10 : La vaste interface de la Galerie de filtres.

 i0485.jpg

 i0486.jp

- g Si la Galerie de filtres est inaccessible, cliquez sur Image/Mode, et choisissez 8 bits/couche. En effet, cette galerie ne fonctionne pas avec des images 16 bits. Les filtres de la galerie s'appliquent aussi sous forme de filtre dynamique sur des objets dynamiques (bien entendu !).

Le principe est le suivant : vous réglez un filtre, vous l'ajoutez dans la pile, vous sélectionnez un nouveau filtre dans le panneau du milieu, vous le réglez dans le panneau de droite, vous l'ajoutez à la pile et ainsi de suite. Si vous réglez un filtre et cliquez sur un nouveau filtre dans le panneau du milieu sans avoir ajouté le précédent à la pile, le nouveau filtre se contente de remplacer l'ancien. Voici comment procéder avec la Galerie de filtres :

1. Préparez l'image avant d'activer la Galerie de filtres.

Beaucoup de filtres fonctionnent au mieux lorsque l'image a d'abord été préparée. Des filtres majeurs ne figurent pas dans la Galerie de filtres : les uns pour atténuer les fins détails, les autres pour les mettre en valeur.

- *Atténuation des détails* : Comme les filtres artistiques de Photoshop agissent au niveau des moindres détails, une image exagérément détaillée risque de produire un effet touffu et grossier. Par exemple, avant d'appliquer le filtre Contour encré, vous devriez éliminer les pixels erratiques présents dans l'image. Nettoyez-les avec le filtre Flou optimisé ou avec le filtre Flou de surface.
- *Accentuation des détails* : Beaucoup de filtres de Photoshop ne produisent pas un effet satisfaisant sur l'image qui manque de détails ou de texture. C'est là que le filtre Ajout de bruit s'avère utile, en ajoutant du grain foncé et clair dans les zones trop lisses. Choisissez la répartition gaussienne et cochez la case Monochromatique. Réglez le curseur Quantité entre 10 et 15 %. Après avoir ajouté du bruit aux parties trop lisses, appliquez le filtre Atténuation/Flou directionnel ou Pixellisation/Cristallisation afin d'agrandir les taches.

2. N'oubliez pas les calques et les modes de fusion.

Dupliquez le calque avant d'activer la Galerie de filtres, afin de pouvoir bénéficier des modes de fusion du réglage de l'opacité pour combiner la version filtrée et l'original. Vous pourrez ainsi adoucir ou renforcer un effet. N'oubliez pas que vous pouvez également convertir

un calque en Objet dynamique afin de lui appliquer des filtres dynamiques. (Voir l'étude de ces filtres au début de ce chapitre.)

3. Ajoutez le filtre à la pile avant d'en sélectionner un autre.

Après avoir procédé au filtrage initial et aux réglages, ajoutez l'effet à la pile en cliquant sur le bouton Nouveau calque d'effet, en bas à droite de l'interface (à côté de la Corbeille).

4. Modifiez l'ordre de l'empilement.

Tirez les filtres vers le haut ou vers le bas.

L'ordre d'application des filtres est souvent déterminant. Une simple permutation d'effets peut modifier totalement le résultat.

5. Utilisez les icônes de visibilité.

Il est parfois judicieux de désactiver l'effet d'un filtre pendant que vous en réglez un autre.

 i0487.jp

g

Les effets des filtres sont cumulatifs. Un changement que vous avez effectué sur l'un peut à son tour être modifié par un changement effectué dans un autre filtre de la pile.

Tous les filtres créatifs ne figurent pas dans la Galerie de filtres. Rien que dans le menu Filtre, il y en a des dizaines.

Pousser, tirer et tordre avec Fluidité

Du fait de la puissance du filtre Correction de l'objectif, le filtre Fluidité, qui servait jusqu'à présent à corriger la déformation en coussinet ou en barillet, n'a plus de raison d'être pour un professionnel de la photo. Nous pouvons donc nous concentrer sur son aspect ludique.

Aucun autre outil de Photoshop ne permet, comme le filtre Fluidité, de transformer en un rien de temps la créature la plus adorable en monstre étrange. Certes, une lueur externe peut rendre un regard inquiétant, mais pour agrandir exagérément les oreilles de quelqu'un rien ne vaut les outils de Fluidité. Notez que l'effet inverse est aussi possible : de trop grandes

oreilles peuvent être réduites. Il est aussi possible, par une judicieuse déformation, de faire sourire quelqu'un qui n'en a pas l'habitude. Tout est possible avec Fluidité.

Cela dit, examinez la [Figure 15.11](#). La tour Eiffel a subi quelques avanies dans la fenêtre de Fluidité, au point de devenir une espèce de monstre métallique vivant.

Voici un aperçu des outils à votre disposition, en haut à gauche de la fenêtre de Fluidité :

 i0488.jp

g

✓ **Déformation avant** : Apparenté à l'outil Doigt, vous cliquez et tirez pour entraîner les pixels environnants.

 i0489.jp

g

✓ **Reconstruction** : Cet outil annule vos interventions. Il est certes possible d'utiliser le raccourci ⌘ + Z/Ctrl + Z, mais il n'annule que la dernière action. Tirez l'outil Reconstruction sur les zones à rétablir comme à l'origine.

 i0490.jp

g

✓ **Tourbillon horaire** : Cliquez et maintenez le bouton enfoncé, ou cliquez et tirez en cercle pour faire pivoter les pixels à l'intérieur de la forme circulaire. Pour appliquer une rotation dans le sens antihoraire, maintenez la touche Option/Alt enfoncée.

 i0491.jpg
[Figure 15.11](#) : Le filtre Fluidité octroie un contrôle total sur le moindre pixel.

 i0492.jp

g

➤ **Contraction** : Cet outil attire les pixels vers le centre de la forme. Cliquez et maintenez le bouton enfoncé. La touche Option/Alt enfoncée, c'est l'effet Dilatation qui est appliqué.

i0493.jp

g

➤ **Dilatation** : C'est l'inverse de l'outil Contraction. Il déplace les pixels vers l'extérieur de la forme. L'effet Contraction est appliqué lorsque la touche Option/Alt est enfoncée.

i0494.jp

g

➤ **Décalage à gauche** : Pendant que vous tirez avec cet outil, les pixels sont déplacés à gauche de la trajectoire du pointeur (mais pas nécessairement à votre gauche). En tirant vers le haut, les pixels migrent vers la gauche de l'écran. Tirez vers le bas et les pixels migrent vers la droite de l'écran. La touche Option/Alt inverse ce comportement.

i0495.jp

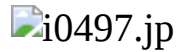
g

➤ **Miroir** : Lorsque vous tirez cet outil, tous les pixels immédiatement à gauche du pointeur sont basculés et collés de l'autre côté de la forme. En tirant de gauche à droite, tout ce qui est au-dessus du curseur, au cours du déplacement, est basculé et collé en bas de la forme. Pour de meilleurs résultats, appliquez d'abord l'outil Blocage de masque (voir plus loin) aux pixels à traiter. La touche Option/Alt inverse ce comportement en copiant les pixels à droite de la trajectoire.

i0496.jp

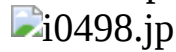
g

➤ **Blocage de masque** : C'est l'un des outils les plus importants, car il sert à protéger les zones de l'image qui ne doivent pas être déformées. Peignez par-dessus ces zones pour les recouvrir d'un film protecteur rouge (cette couleur est modifiable).



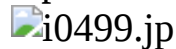
g

✓ **Libération de masque** : Il sert à déprotéger les parties de l'image bloquées. Le film teinté est effacé là où vous passez cet outil.



g

✓ **Main** : Comme d'habitude, cet outil sert à repositionner l'image dans la fenêtre.



g

✓ **Zoom** : Cet outil familier zoome en avant. Maintenez la touche Option/Alt pour zoomer en arrière. Il est aussi possible de cliquer et tirer afin de délimiter la zone à afficher dans toute la fenêtre.

Un grand nombre de paramètres et d'options se trouvent à droite de la boîte de dialogue Fluidité : Épaisseur règle le diamètre de la forme, Densité applique un contour progressif d'autant plus doux que la valeur est faible, Pression contrôle l'intensité de l'outil actif.

Les commandes de la zone Options de reconstruction servent à restaurer totalement ou partiellement l'image. Le bouton Reconstruction est moins l'équivalent de la commande Annuler ou Version précédente que celui de la commande Estomper, car au lieu de revenir en arrière il atténue l'effet à chaque étape. Le menu déroulant Mode propose plusieurs manières de contrôler la reconstruction de l'image (le mode Original est le plus précis). Le bouton Tout restaurer rétablit l'image telle qu'elle était avant l'application du filtre Fluidité.

Si vous ne travaillez que sur un seul calque, et que ce dernier possède un masque de fusion ou des zones transparentes, ou si vous avez défini une sélection avant d'activer Fluidité, vous pourrez utiliser les boutons de la zone Options de masque pour

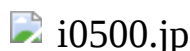
figer des parties de l'image, c'est-à-dire les protéger de toute déformation.

En bas à droite de la fenêtre de Fluidité (voir la [Figure 15.11](#)) se trouve la zone Options d'affichage. Elle permet notamment d'afficher un filet, ou quadrillage, qui montre les déformations appliquées. Remarquez les options de taille et de couleur du filet.

Ai-je besoin de tous ces autres filtres ?

Photoshop est doté de dizaines d'autres filtres de production ou de création, auxquels vous accédez par le menu Filtre plutôt que par la Galerie de filtres. Certains appliquent de curieux et souvent magnifiques effets à une sélection ou à l'image, d'autres produisent des effets bizarres dont vous n'aurez peut-être jamais besoin. Une description de chaque filtre se trouve dans l'Aide de Photoshop. Quelques-uns méritent votre attention.

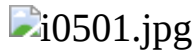
Ajouter un éclairage intense



- g Cliquez sur Filtre/Rendu/Éclairage pour redéfinir l'éclairage d'une scène en ajoutant divers types de lumière : Ponctuel, Directionnel, et Infini. Vous accédez alors à une interface illustrée à la [Figure 15.12](#). Pour ajouter des sources de lumière, cliquez sur un des boutons situés au centre de la barre d'options. Ensuite, glissez-déplacez ces éléments directement sur l'image pour éclairer la scène d'une manière bien particulière. Enfin, réglez chaque source avec les paramètres du panneau Propriétés.

Figure 15.12 :

Définissez des sources de lumière pour donner davantage d'intensité à une photo.



Le filtre Éclairage s'applique aux images RVB 8 et 16 bits et aux objets dynamiques respectant ces caractéristiques. Pour l'appliquer à une image en noir et blanc, vous devez partir d'une photo couleur RVB à laquelle vous appliquez le réglage Noir et blanc ou un calque de réglage Noir et blanc.

Déformer

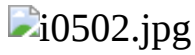
Vous trouverez dans le menu Filtre/Déformation les filtres Cisaillement et Sphérisation. Dans bien des cas, tous deux sont d'intéressantes alternatives au filtre Fluidité. Utilisez Cisaillement pour déformer une sélection selon une courbe paramétrable, ce qui produit un effet comparable à un miroir gondolé. Sphérisation sert à créer des effets de renflement rappelant les miroirs sphériques ou la vision à travers une goutte. Ces deux filtres sont plus facilement contrôlables si vous avez copié la sélection d'une partie de l'image dans un nouveau calque.

Créer des nuages

Les nuages forment de beaux fonds discrets, comme le montre la [Figure 15.13](#). Ils peuvent être redimensionnés et transformés pour produire de la fumée ou de la vapeur, voire des marbrures. Le menu Filtre/Rendu contient les filtres Nuages et Nuages par différence. Les deux créent le motif nuageux d'après les couleurs de premier plan et d'arrière-plan. Le filtre Nuages remplace le contenu de la sélection ou du calque, tandis que

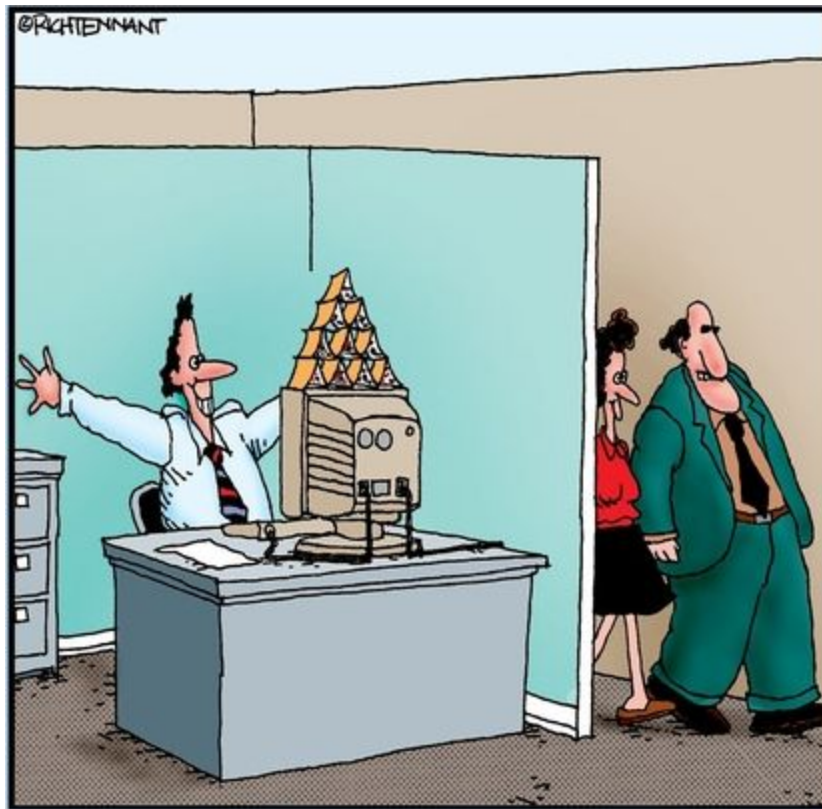
Nuages par différence interagit avec les pixels existants (il n'est pas utilisable avec un calque vide), un peu à la manière du filtre Nuages appliqué avec le mode de fusion Différence. L'application répétée du filtre Nuages par différence – jusqu'à une vingtaine de fois – produit un arrière-plan abstrait qui évoque les veines du marbre.

Figure 15.13 : Le filtre Nuages produit de plaisants arrière-plans.



Quatrième partie

Les dix commandements



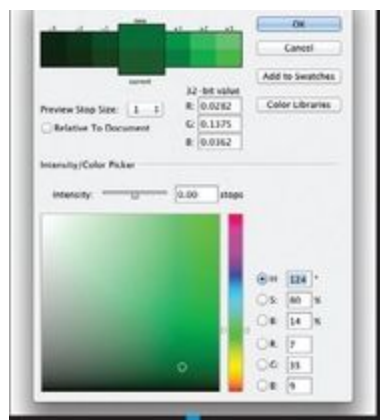
“Je suis très intéressé de voir l’acharnement avec lequel vous menez ce projet.”

Dans cette partie...

Et vous voici dans la partie la moins stressante du livre !



Le Chapitre 16 présente les dix meilleures fonctions de la version Extended de Photoshop CS6 (dont les illustrations seront exceptionnellement faites sous Mac OS X). Ce chapitre permettra aux lecteurs qui utilisent la version standard d'évaluer leurs besoins de la version Extended.



Dix fonctions de Photoshop CS6 Extended



Si vous disposez d'une version standard de Photoshop CS6, peut-être souhaitez-vous savoir ce qui la différencie de CS6 Extended. Ou bien vous avez acheté Adobe Creative Suite Premium et possédez de facto la version Extended de Photoshop, et désirez donc en connaître davantage sur ses fonctionnalités. Si vous hésitez entre les deux versions, je vous conseille de lire ce chapitre pour comprendre les tenants et les aboutissants des apports de CS6 Extended.

En effet, ce chapitre présente quelques fonctions spécifiques à Photoshop CS6 Extended. Vous comprendrez qu'il s'agit d'une simple introduction qui ne saurait entrer dans les détails d'utilisation de ces fonctionnalités très pointues. Toutefois, vous en apprendrez suffisamment pour choisir l'une ou l'autre version de Photoshop en toute connaissance de cause.



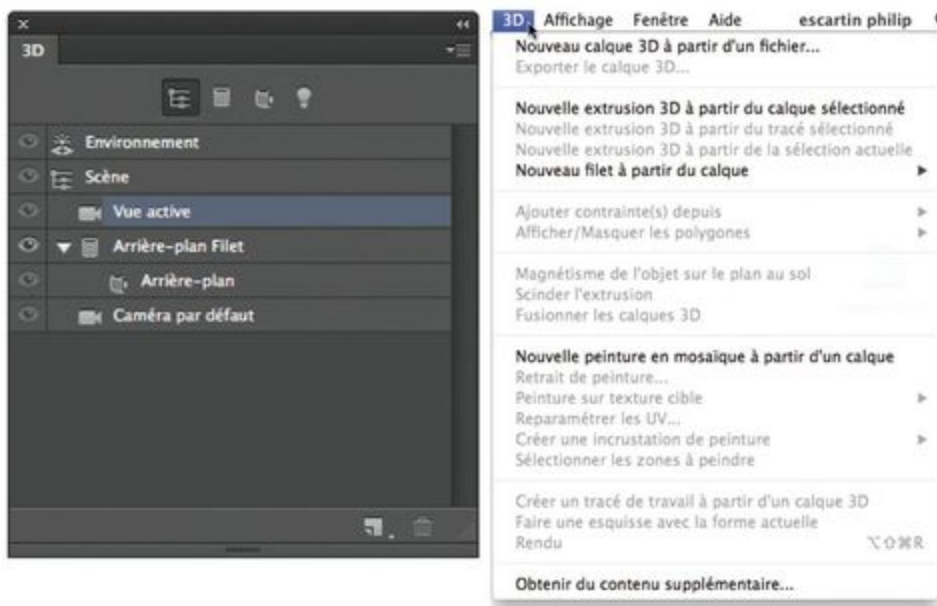
Photoshop CS6 Extended

Pendant des années, Adobe a fait la sourde oreille aux doléances des chercheurs, scientifiques et autres utilisateurs œuvrant dans des domaines d'activités très qualifiés qui souhaitent l'intégration de fonctions capables de répondre à leurs besoins spécifiques. Plutôt que d'ajouter ces fonctionnalités à Photoshop CS6, et de pénaliser d'un surcoût non négligeable les utilisateurs qui n'ont pas besoin de ces nouvelles fonctions, Adobe a décidé de présenter deux versions de Photoshop CS6. Comme vous le découvrirez tout au long de ce chapitre, les nouveautés de la version Extended n'intéresseront guère la majorité des infographistes.

Ce que je viens de dire ne signifie pas que si vous possédez CS6 Extended vous n'utiliserez jamais ses possibilités. Il est fort possible qu'en tant qu'utilisateur de la version standard vous ayez un jour besoin de travailler sur des images en 32 bits pour profiter d'une plage dynamique bien plus importante ; ou bien encore que vous souhaitiez calculer une hauteur ou une distance en utilisant des outils de mesure du filtre Point de fuite. Cependant, tant que vous ne travaillez pas dans des domaines spécifiquement visés par CS6 Extended, vous

n'aurez jamais besoin des outils propres à cette version. Toujours un doute sur votre version ? Regardez la barre des menus. La version Extended propose un menu 3D et un panneau, illustrés à la [Figure 16.1](#).

Figure 16.1 : Photoshop CS6 Extended propose des fonctionnalités 3D.

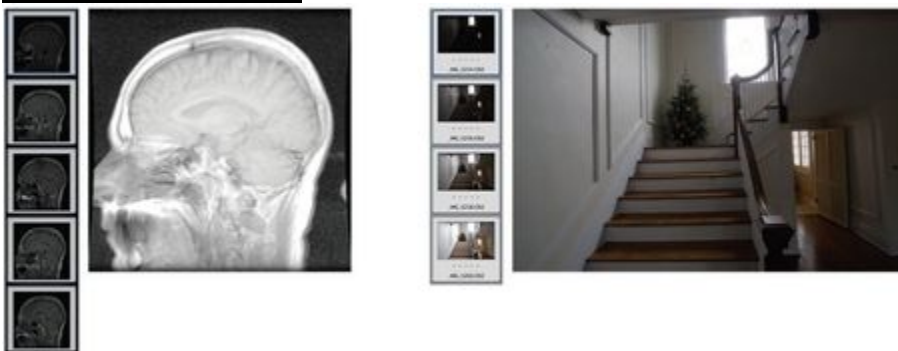


Modes d'empilement des objets dynamiques

Avec Photoshop CS6 Extended, vous pouvez combiner un certain nombre d'images en une seule *pile* d'objets dynamiques. Dans cette pile d'images, vous déterminez la méthode d'interaction des pixels les uns par rapport aux autres. Choisissez plusieurs photos qui ont un point commun ou bien encore des images qui présentent de grandes différences d'exposition. Ensuite, ajoutez-les à une image sous forme de calques. Sélectionnez ces calques, et exécutez la commande Calque/Objets dynamiques/Convertir en objet dynamique. À partir de cet instant, vous avez accès au contenu du sous-menu

Mode d'empilement. Ce contenu détermine la manière dont les calques de l'objet dynamique interagissent pour donner à cet objet son véritable aspect. Vous trouverez des explications techniques sur chacun de ces modes dans l'aide de Photoshop CS6 Extended. Jetez un œil sur les exemples de la [Figure 16.2](#). L'illustration de gauche montre l'effet obtenu avec le mode d'empilement Sommation. Il ajoute tous les pixels les plus clairs de chaque couche sur chaque calque. Sur l'illustration de droite, plusieurs images ont été fusionnées avec la commande Fusion HDR Pro, puis combinées en objets dynamiques auxquels le mode d'empilement Moyenne a été appliqué. Ce mode fait la moyenne des valeurs de chaque pixel dans chaque couche.

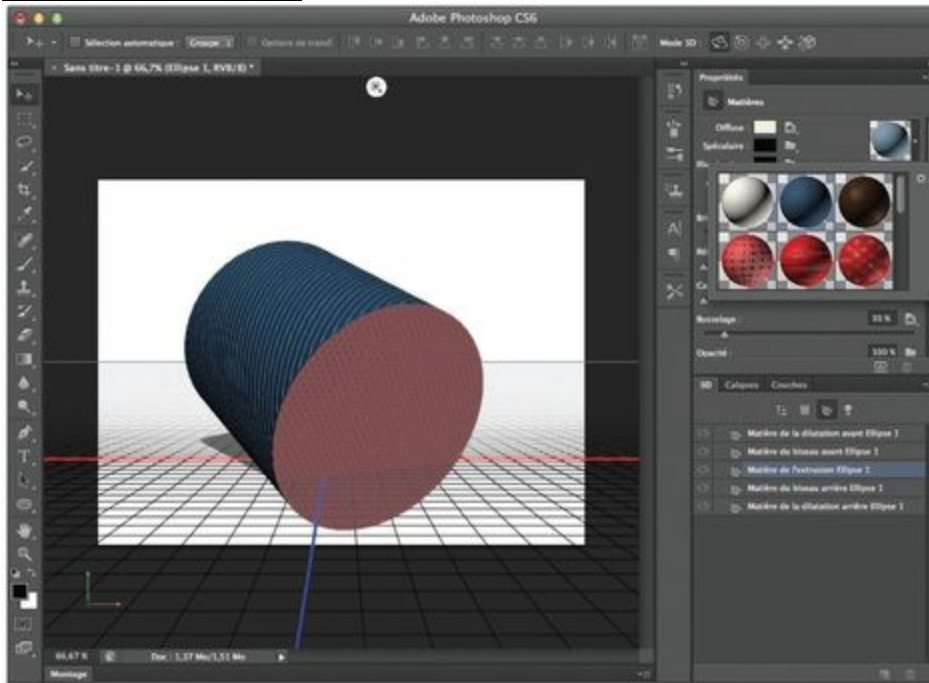
Figure 16.2 : Deux utilisations différentes des modes d'empilement.



Travailler avec des œuvres 3D

Photoshop CS6 Extended présente de nombreuses améliorations d'extrusion 3D qui permettent de créer des maillages (filets) 3D à partir de tracés 2D. Vous disposez également d'un contrôle sur les relations spatiales qui se créent entre les objets. Vous profiterez d'une amélioration du rendu, et d'un accroissement des performances en général. La [Figure 16.3](#) montre l'environnement 3D de Photoshop CS6.

Figure 16.3 : L'art tridimensionnel est à votre portée dans Photoshop CS6 Extended.



Créer des objets 3D

Tous les objets 2D de Photoshop CS6 peuvent être extrudés en objets 3D, ou affichés dans un environnement 3D. Pour créer facilement un objet, exécutez la commande 3D/Nouveau filet à partir du calque/Filet prédéfini. Vous créez alors une forme primitive en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. En revanche, si vous tracez une forme avec l'outil éponyme, vous pouvez la transformer en objet 3D via 3D/Nouvelle extrusion à partir du calque sélectionné. Une autre technique consiste à ouvrir le panneau 3D. Ensuite, activez-y la fonction Extrusion 3D, puis cliquez sur le bouton Créer.

Importer des objets 3D

Photoshop prend en charge les formats de fichiers 3D Studio, Collada DAE, Flash 3D, Google Earth 4 KMZ, U3D et Wavefront | OBJ. De nombreux objets 3D peuvent être téléchargés sur les sites Web suivants :

www.turbosquid.com/photoshop-3d

www.daz3d.com/i/3d-models/free-3d-models?cat=382&trid=97319875

www.archive3d.net/

Vous trouverez facilement des ressources supplémentaires en cliquant sur 3D/Obtenir du contenu supplémentaire. Vous serez alors redirigé vers des sites comme Adobe Photoshop 3D Marketplace et Adobe Photoshop 3D Exchange.

Pour ajouter un objet 3D à un projet existant, cliquez sur Fichier/Ouvrir, ou bien sur 3D/Nouveau calque 3D à partir d'un fichier.

Rendu et sauvegarde des scènes 3D

Dès que votre scène 3D vous semble parfaite, exécutez la commande 3D/Rendu. Une fois le rendu terminé, cliquez sur Fichier/Enregistrer sous, puis sauvegardez votre image dans le format de votre choix. Pour définir la qualité du rendu, ouvrez les Préférences 3D de Photoshop CS6 et fixez la valeur du paramètre Lancer de rayon.

Vous pouvez également utiliser la commande 3D/Exporter le calque 3D pour enregistrer votre projet dans un format de fichier 3D spécifique comme Collada DAE, Flash 3D, Google Earth 4 KMZ, U3D, et Wavefront | OBJ.

Mesurer, compter et analyser des pixels

Conçues pour les chercheurs et les scientifiques, les fonctionnalités de mesure de Photoshop CS6 Extended sont très puissantes. Vous pouvez à peu près tout mesurer et dans des proportions aussi bien microscopiques que cosmiques.

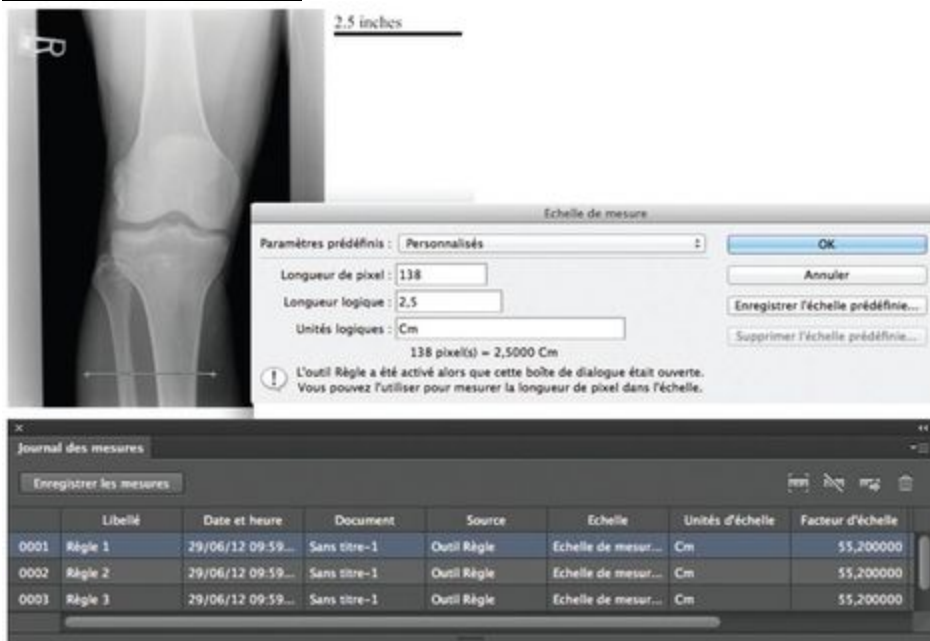
Mesurer longueurs, surfaces, etc.

Si vous connaissez précisément la taille de n'importe quel élément d'une image, vous pouvez découvrir beaucoup d'autres informations. L'élément clé est l'échelle de mesure que vous invoquez via Image/ Analyse/Définir l'échelle de mesure/Personnalisé, illustrée [Figure 16.4](#).

Dans cet exemple, nous savons que le genou du patient mesuré de profil fait 6,35 cm. Sachant que le trait mesure 138 pixels, nous indiquons alors comme échelle de mesure que 138 pixels = 2,35 cm. Cliquez sur Enregistrer l'échelle prédéfinie. À partir de cet instant, l'utilisation de l'outil Règle se basera sur cette échelle pour permettre une mesure correcte des autres clichés de ce malade.

Pour conserver les mesures effectuées sur les radios, il suffit de cliquer sur le bouton Enregistrer les mesures du panneau Journal des mesures. Vous pouvez également ajouter l'échelle de mesure à l'image (sous forme d'un groupe de calques modifiable) via Analyse/Placer un marqueur d'échelle.

Figure 16.4 : Mesurez une distance connue, puis réglez l'échelle de mesure.



Une fois que vous avez créé et enregistré les diverses mesures nécessaires à vos travaux, vous pouvez sélectionner toutes les lignes affichées dans le Journal des mesures, puis cliquer sur le troisième bouton situé dans le coin supérieur droit du panneau. Il permet d'exporter les données de manière à les utiliser dans un tableur.

Calculer avec un point de fuite

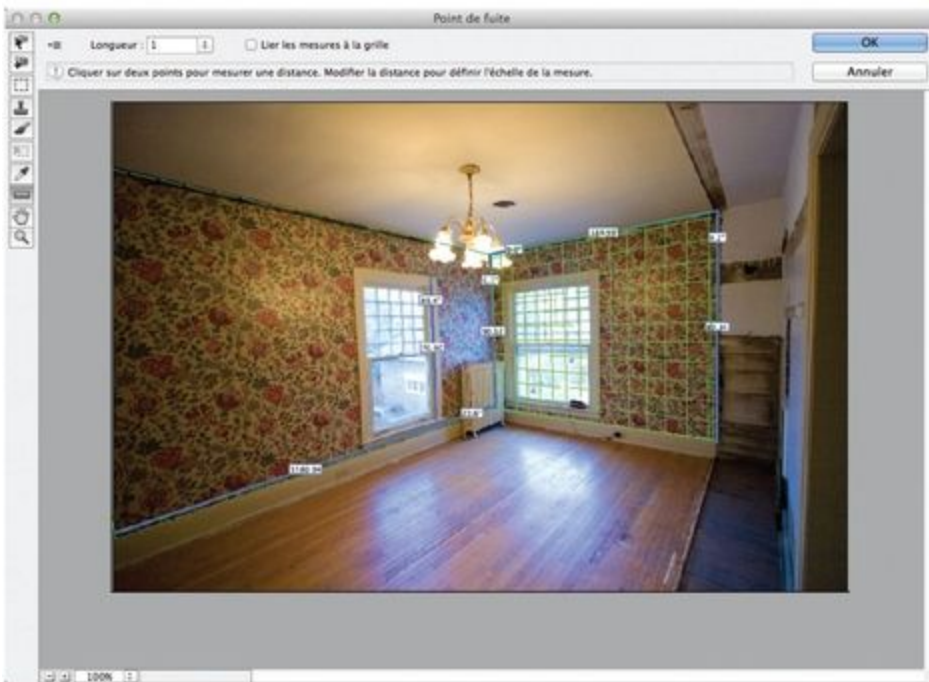
Photoshop CS6 Extended permet aussi de mesurer les perspectives dans la boîte de dialogue du filtre Point de fuite. Imaginez que vous deviez calculer les dimensions d'une fenêtre d'un bâtiment à réhabiliter comme à la [Figure 16.5](#). Si vous connaissez réellement une des mesures, vous allez définir une échelle par rapport à ses dimensions réelles, et à celles de sa représentation photographique. Ensuite, dans l'interface

Point de fuite, vous allez tracer la surface à couvrir et, malgré les perspectives, Photoshop sera capable de calculer les dimensions exactes.

Compter la foule ou les microbes

Imbriqué avec les outils Règle et Pipettes, vous découvrirez l'outil Comptage. Faites un zoom avant sur une image et cliquez sur chaque élément que vous désirez compter, comme une nuée d'oiseaux ou encore des microbes sur une diapositive. Chaque fois que vous cliquez, le nombre s'incrémente d'une unité. La barre d'options affiche toujours le nombre le plus récent. Cliquez sur le bouton Enregistrer les mesures du panneau Journal des mesures comme à la [Figure 16.6](#). Vous pouvez créer des *groupes de comptage*. Dans la barre d'options, vous remarquez la présence de l'icône d'un dossier. Il suffit de cliquer dessus pour créer un groupe de comptage. Pour supprimer un groupe créé, sélectionnez-le dans le menu local situé à gauche de l'icône de l'œil de la barre d'options. Ensuite, cliquez sur l'icône de la corbeille de cette même barre d'options. Vous pouvez également personnaliser la couleur d'un groupe. Choisissez-le dans le menu local précité, puis cliquez sur l'indicateur de couleur affiché à droite de l'icône de l'œil. Définissez une teinte dans le Sélecteur de couleurs qui apparaît. Vous pouvez également définir la taille du marqueur du groupe et de son libellé

Figure 16.5 : Les mesures peuvent aussi être prises en perspective avec le filtre Point de fuite.



Si vous modifiez la taille des marqueurs après les avoir créés, ils adopteront tous la même dimension. Cela risque de porter atteinte à la précision de la mesure. Pour éviter cela, définissez d'abord la taille du marqueur et cliquez ensuite dans l'image.

Figure 16.6 : Cliquez sur chaque élément et Photoshop tient les comptes pour vous.



Afficher des enregistrements médicaux DICOM

Si votre médecin, l'hôpital, ou un laboratoire vous a envoyé un CD, sachez qu'il contient probablement des images DICOM (Digital Imaging and Communication in Medicine). Vous y trouverez les résultats de scanners, d'IRM, d'ultrason, ou de radio. Vous pourrez ouvrir ce genre de fichier dans Photoshop. Commencez par copier les fichiers sur votre disque dur, puis cliquez sur Fichier/Ouvrir. Dans la boîte de dialogue Ouvrir, sélectionnez les images qui vous intéressent, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.

Oublier MATLAB, DICOM et autres acronymes

Photoshop CS6 Extended propose des fonctions pertinentes pour les scientifiques, les chercheurs et les techniciens. De ce fait certains formats de fichier n'ont de sens que si vous travaillez dans ces domaines très pointus. Par exemple, MATLAB est un environnement logiciel, sorte de langage de programmation qui accélère les calculs et qui aide à coordonner les travaux entre divers programmes techniques. Par conséquent, si vous ne travaillez pas avec MATLAB, il n'est vraiment pas utile de vous pencher sur la question. Si ce domaine vous intrigue, allez faire un tour à www.mathworks.com.

Index

« Pour retrouver la section qui vous intéresse à partir de cet index, utilisez le moteur de recherche »

3D

- importer
- objets
- obtenir du contenu supplémentaire
- préférences
- qualité
- rendu
- sauvegarde

A

- Aberration chromatique
- Accentuation
- Acheter des images
- Adobe Bridge
 - association de fichier
- Adobe Nav
- Aérographe
- Affichage
 - rotation
- Agence photo
- Algorithme de rééchantillonnage
- Alignement

Annulation
forme d'historique
sélective

Antivirus
Aplatir l'image
Approche
Archiver
Association de fichier
Adobe Bridge

Atténuer

B

Baguette magique
Balance des couleurs
Bichromie
Binaire
Biseautage
Bitmap
Blanc
Bokeh
effet
flou

Bridge
Facebook
Flickr

Brillance
Bruit
luminance
réduction

C

Cadre

Calque

- ajout de masque

- d'effet

- de forme

 - multicolore

 - tracé

- de réglage

- de texte

- fond

- groupe

- lié

- opacité

- ordre d'empilement

- remplissage

- style

Camera Raw

- corrections de l'objectif

- courbe des tonalités

- détail

- étalonnage de l'appareil photo

- flux de production

- Histogramme

- JPEG

- niveaux de gris

- paramètres

- réglage ciblé

- réglages de base

- retouche

- saturation

- TIFF

- TSL

- vibrance

- virage partiel

- yeux rouges

Caractère
Carnation
Catégorie
Césure
Cisaillement
Clipart
CMJN
Code binaire
Color Lava
Comparaison
Compositeur
Compression
Comptage
groupe

Contenu pris en compte
remplir
sélection

Contour
de sélection
progressif

Contracter
Contraste
tons moyens

Correcteur
Correction
de l'objectif
automatique
sélective

Correspondance de la couleur
Couche
alpha
modifier

corrections
de ton direct
mélangeur

Couleur(s)
aperçu de la forme
balance
enregistrer
gestion
HTML
indexées
modèle
modes
non imprimables
peau
profondeur
réglages
remplacement
sélecteur
texte
ton direct
Web

Courbe(s)
de transfert de dégradé
pipette

Crayon
Crénage
Curseur

D

Définition
Déformation de la marionnette
Dégradé
courbe de transfert

incrustation

Démarrer

Densité

Dents

Dépannage

Déplacement basé sur le contenu
sélection

Désaturation

Détramage

Digitaliser

Dilater

Dimensions de pixel

DNG

Convertir
format

Dominante de couleur
filtres

Dreamweaver

E

Eazel

Échantillonnage
de couleur

Échelle basée sur le contenu

Eclairage global

Ecrêtage
groupe

Effacer de l'historique

Égaliser

Ellipse de sélection

Enregistrer
pour le Web et les périphériques

Éponge
Espace de couleur
Adobe RGB
ColorMatch RGB
de travail
PhotoPro RGB
sRGB

Estampage
Étendre
Exposition
Extended
3D
analyser
comptage
compter
groupe de comptage
mesurer
objets dynamiques

F

Faux styles
Filtre(s)
accentuation
cisaillement
correction de l'objectif
dynamiques
fluidité
galerie
gradué
netteté optimisée
nuages par différence
peinture à l'huile

photo
réduction du bruit
sphérisation

Flou

Bokeh
de diaphragme
de profondeur de champ
de surface
inclinaison et décalage
optimisé

Fluidité

Flux
de production

Fond

Format

CR2
CRW
DCS
de fichier
EMF
EPS
GIF
imprimerie
JPEG
réenregistrer

JPG
NEF
PDF
photo numérique
PNG
PowerPoint
PSB
PSD
RAW

métadonnées

TIFF

Web

WMF

Word

XMP

Forme

aérographe

aquarelle

d'historique

enregistrer

érodable

outils

pas

personnalisée

Fusion avancée

G

Galerie de filtres

gamut

Généraliser

Gestionnaire des paramètres prédéfinis

Gomme

d'arrière-plan

magique

Grand-angle adaptatif

Grille

Groupe

d'écrêtage

de calques

H

HDRI

high key

Histogramme

Camera Raw

Historique

effacer de l'-
journal

Homothétie

Homothétique

I

Image

partager

texte

Importer

Imprimante

à jet d'encre

à sublimation

laser

Imprimer

couleurs

résolution

Incrustation

couleur

de motif

en dégradé

Informations

Installation

Interface
 préférences
 thèmes de couleur

Interligne
Interpolation
iPad
Isohélie

J

Journal de l'historique
JPEG
 artefact

Justification

L

Lab
Lasso
 magnétique
 polygonal

Ligne directrice
Linéature
Lissage
 police

Loupe
 Bridge

Low key
Lueur
 externe
 interne

Luminance
bruit

Luminosité
Luminosité/Contraste

M

Masquage

Masque
ajout à un calque
d'écrtage
de fusion
tracé

de texte
flèche
mode
tracé
vectoriel

Mégapixel

Mélangeur de couches

Mémoriser la sélection

Menu
personnaliser

Métadonnées

Migrer les paramètres prédéfinis

Mode
de couleur
de fusion
masque

Modèle de couleur

Modules externes

Moirage

Montage
Mot-clé
Motif
 incrustation

Multicouche

N

Négatif
Netteté
 optimisée

Niveaux
 de gris
 pipette

Noir
Noir et blanc
Nuages
 par différence

Numérisation
 résolution

O

Objet dynamique
Ombre
 interne
 portée

Opacité
 du fond

OpenType
Organiser

Outil
de forme
forme d'historique
prédéfini

Ouvrir en tant qu'objet dynamique

P

Palette
calques
caractère
histogramme
historique
informations
paragraphe
styles
tracés

Panneau
déroulante
formes
réinitialiser

Panorama
Paragraphe
Paramètres prédéfinis migrer
Partager des images
PDF
présentation

Peau
Peinture
sélection rapide

Performances préférences
Perspective

Photomerge
Photo numérique
formats
transfert d'images

Photoshop
Photoshop CS6 Extended
Photoshop Express
Pièce
Pinceau
retouche

Pipette
Pixel
Plage de couleurs
Plume
Point
d'ancrage
de fuite
d'inflexion
directeur
typographique

Pointeur
Police
corps
familles
faux styles
Lissage
OpenType
personnaliser
taille
transparente

Pose du pinceau
PostScript
Pot de peinture
PowerPoint

- Préférences
 - interface
 - performances
 - réinitialiser
 - thèmes de couleur

- Présentation PDF
- Profondeur de couleur
- Proportion

Q

- QuarkXPress

R

- Raccourcis clavier
- Recadrage
- Rectangle de sélection
- Récupération automatique
 - périodicité
 - préférences

- Récupérer la sélection
- Réduction du bruit
- Rééchantillonnage
 - algorithme
 - bicubique automatique

- Règle
- Réinitialiser
 - boîte de dialogue
 - panneaux

- Réinstaller
- Remplacement de couleur

Remplir
contenu pris en compte

Renommer

Repère

Réseau

Résolution

d'écran

d'image

d'impression

du capteur

numérisation

Web

Retrait

Rogner

Rotation

affichage

Rubylith

RVB

S

Satin

Saturation

Scanner

Sélecteur de couleurs

Sélection

commandes

contenu pris en compte

contour

contour

amélioré

progressif

contrôlée

de tracé
directe
lissage
mémoriser
mémoriser
modifier
outils
rapide
peinture

recupérer
recupérer
tracé
transformer

Seuil
Sommet
Sphérisation
Style
de calque
enregistrer

échelle
palette
personnalisé
police

Support amovible

T

Taille
de l'image
modifier

du document

Tampon de duplication

Teinte/Saturation

Texte

- cliquer

- couleur

- déformé

- de point

- image

- options

- outils

- police

- préférences

- style

 - caractères

 - paragraphe

- sur tracé

- zone de texte

Thèmes de couleur

Tolérance

Ton(s)

- direct

- foncés/Tons clairs

Touches modificatrices

Tracé

- calque de forme

- combiner

- composé

- de travail

- flèche

- masque

- palette

- personnaliser

- plume

- sélection

de tracé

types
vectoriel
masque

Tranches
préférences

Transférer
Transformer la sélection
Transparence

U

Unités

V

Vectorel
Version Cue
Vibrance
Vignettage
Virage HDR

W

Web
formats d'image

Word

Y

Yeux rouges

Z

Zone de texte

Zoom