

# Photoshop CC

Pour PC et Mac



Pierre Labbe

EYROLLES



Auteur de nombreux livres sur Photoshop, InDesign et Illustrator, **Pierre Labbe** est l'un des meilleurs experts français de ces logiciels. Il collabore en outre aux sites experts-graphiques.com et wisibility.com, blogs de formation en ligne sur Photoshop et les logiciels des métiers de l'image, qui présentent gratuitement des trucs et astuces sous forme de séquences vidéo.

## La référence sur Photoshop CC

Véritable bible d'informations, de conseils pratiques et d'astuces de travail, cet ouvrage très richement illustré détaille l'ensemble des fonctionnalités de Photoshop CC, des acquis fondamentaux aux techniques les plus avancées. Couvrant toutes les dernières nouveautés de cette version (filtre Camera Raw, génération et exportation de fichiers, réglages dynamiques...), il conduira le lecteur de la prise en main du logiciel jusqu'à la maîtrise de ses fonctions les plus pointues. Étoffé de nombreux exemples d'application, ce livre très didactique est complété par une extension web sur laquelle figurent toutes les ressources utiles ainsi que 150 pages de compléments. Nourri par la très grande expérience de son auteur, il constituera un excellent manuel d'apprentissage pour les débutants comme pour les professionnels.

### Au sommaire

**Les bases de Photoshop** • Les nouveautés et l'interface • Les formats d'images • La gestion du travail • **Importer et développer avec Camera Raw** • Importer et gérer les photos avec Bridge • Développer les photos avec Camera Raw • **Préparer des images** • Résolution et taille du document • Redimensionnement par recadrage ou ajout de matière • **Retoucher une photo** • Outils de nettoyage • Retouches locales : colorimétrie, déformation... • Retouches de lissage et de netteté • Traitements particuliers • **Détourer une image** • Les détourages avec les sélections • Les détourages avec les couches • Les détourages vectoriels avec les tracés • Les détourages destructifs • **Corriger une image** • Les corrections automatiques et simplifiées • Les techniques de corrections avancées • Le paramétrage des corrections avancées • **Travailler avec les calques** • Calques et détourages • Les objets dynamiques • Les calques de texte • Les effets de calque • **Peindre et appliquer un filtre à une image** • Remplir avec un aplat de couleur, un motif ou un dégradé • Peindre avec Photoshop • Appliquer un filtre de Photoshop • **Distribuer les images** • La préparation des images pour l'impression • La préparation des images pour le Web • L'impression d'une image • **Les éléments particuliers (compléments disponibles en ligne)** • Gérer les couleurs • Paramétrer les filtres • Créer une image 3D avec Photoshop • Monter une vidéo dans Photoshop • Préparer un dessin web avec Photoshop.

## Sur la fiche du livre sur [www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com)

- Téléchargez les ressources et les compléments
- Dialoguez avec l'auteur



# Photoshop CC

Pour PC et Mac

P. LABBE. – **Le grand cahier Photoshop. 100 tutoriels.**  
N°13935, 2014, 368 pages.

P. LABBE. – **Créer des magazines et des livres numériques avec InDesign.**  
N°13781, 2013, 196 pages.

P. LABBE. – **InDesign CC 2014. Pour PC et Mac.**  
N°13981, 2014, 674 pages.

P. LABBE. – **Illustrator CS5. Pour PC et Mac.**  
N°12875, 2011, 472 pages.

R. OSTERTAG. – **Cahier Gimp 2.8 (2e édition) – Spécial débutants.**  
N°14234, 2015, 190 pages.

V. AUDOUIN. – **Cahier InDesign CS6 – Débutants et initiés.**  
N°13554, 2012, 128 pages + CD-Rom.

É. SAINTE-CROIX. – **Cahier Illustrator CC – Spécial débutants.**  
N°13886, 2014, 144 pages.

S. KELBY. – **Photoshop pour les utilisateurs de Lightroom.**  
N°14061, 2014, 164 pages.

S. KELBY et M. KLOSKOWSKI. – **Photoshop Elements 12 pour les photographes.**  
N°13913, 2014, 428 pages.

R. NETHING. – **Photographe 3.0. Optimiser sa présence sur le Web et créer une dynamique commerciale efficace.**  
N°14151, 2015, 174 pages.

G. THEOPHILE. – **Lightroom 6/CC par la pratique.**  
N°14194, 2015, 356 pages.

# Photoshop CC

Pour PC et Mac



P i e r r e   L a b b e

EYROLLES

ÉDITIONS EYROLLES  
61, bd Saint-Germain  
75240 Paris Cedex 05  
[www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com)

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie, 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

© Groupe Eyrolles, 2015, ISBN : 978-2-212-14170-2

*Tous mes remerciements à*

*Madame **Stéphanie Saïssay** d'Adobe Systems France,*

*Monsieur **Denis-Pierre Guidot** d'Adobe Systems France,*

*Monsieur **Lionel Lemoine** d'Adobe Systems France,*

*Monsieur **Stéphane Baril** d'Adobe Systems France.*









*Pour ses conseils, je remercie Monsieur **Yves Chatain** (formateur sur les logiciels du Creative Cloud, [yves\\_chatain@mac.com](mailto:yves_chatain@mac.com)).*


*Yves Chatain et moi-même sommes membres de l'équipe de [wisibility.com](http://wisibility.com), le blog gratuit d'astuces et de formation en ligne sur les logiciels d'Adobe. Nous écrivons également sur le blog [experts-graphiques.com](http://experts-graphiques.com).*


*Certaines photos de ce livre m'ont été fournies par Mesdames Camille Perrot et Jeanne Damanne et Messieurs Adrien Labbe (<http://adrienlabbe.org>), Antoine Labbe, Yves Chatain et Emmanuel Molia (<http://www.em-photos.com>), je les en remercie vivement.*

## Avertissement Mac, PC

Photoshop fonctionne sur les environnements Windows et Mac. Les différences de fonctionnement entre les deux plates-formes sont uniquement dues aux environnements respectifs. Ce livre ayant été écrit sur Mac, la majorité des copies d'écran a été réalisée sur cette plate-forme. Les raccourcis clavier (personnalisables) sont indiqués d'abord pour Mac, puis entre crochets [...], pour Windows. De nombreux menus contextuels sont disponibles ; ils nécessitent le bouton droit de la souris. Sur Macintosh, vous pouvez dérouler ces menus en enfonçant la touche **ctrl**. L'utilisation d'une tablette graphique facilite également grandement le travail. Quelques précisions sur la terminologie employée dans cet ouvrage : le mot **cliquer** signifie appuyer d'un coup sec sur le bouton de la souris, **glisser** signifie maintenir enfoncé le bouton tout en déplaçant la souris. Le tableau ci-après indique les conventions utilisées pour désigner les touches des claviers Mac et Windows.

Touche Mac	Aspect	Touche PC	Aspect
Cmd ⌘		Contrôle	
Option (alt)		Alt	
Majuscule		Shift ou 	 ou 
Contrôle	<b>ctrl</b>	Cette touche n'existe pas.	

Attention : je parlerai de l'utilisation de la touche **Efface** (parfois appelée *Backspace* et située au-dessus de la touche ); ne la confondez pas avec la touche **Suppr**.

Dernier point à signaler : dans certains paragraphes, des cadres gris avec la marque **ASTUCE** présenteront une remarque, une note, une astuce de travail ou un conseil. De plus, l'icône  présente dans la marge, signale une nouveauté depuis la version CS6.

## Introduction

Ce livre dresse un panorama complet de Photoshop (mais également de Bridge et Camera Raw) ; certains éléments ne sont développés que dans la partie en ligne (gestion des couleurs, étude détaillée des filtres, 3D et vidéo). Ce livre vous montrera qu'associé à InDesign et Illustrator, ce logiciel est incontournable dans le domaine de la retouche, de la préparation et de la distribution des images. Cette version s'est enrichie de nombreuses nouveautés (depuis la version 6) qui faciliteront votre travail, aussi bien dans la gestion des fichiers (avec Bridge), que le développement des photos avec Camera Raw. Trois domaines ont été particulièrement privilégiés : la préparation des photos avec le nettoyage, la retouche (qui comporte des nouveaux filtres et les corrections de chromie ; la préparation des montages avec les détourages et le travail des calques (standards ou dynamiques, ainsi que des compositions de calque). À l'ensemble des nouveautés présentées s'ajoute un très grand nombre d'améliorations très attendues qui deviendront vite indispensables et dont tous les domaines bénéficient.

À l'aide de nombreux exemples, conseils et astuces de travail, ce livre s'attache à vous proposer des méthodes et des techniques pour préparer vos travaux en vue de les publier sur papier (document imprimé) ou sur le Web (document affiché), depuis la préparation des éléments jusqu'à leur mise en place dans le document prêt à être publié. Les utilisations conjointes à d'autres logiciels sont indiquées et exploitées tout au long du livre.

Vous pouvez m'écrire pour me poser des questions sur ce logiciel à l'adresse : [pierrelabbe@yahoo.com](mailto:pierrelabbe@yahoo.com), ou découvrir sur [experts-graphiques.com](http://experts-graphiques.com) ou [wisibility.com](http://wisibility.com) les dernières astuces du moment.

Et maintenant, bonne lecture !

Pierre Labbe



# Table des matières

## Préambule **Les bases de Photoshop** 1

### 1 - Les nouveautés et l'interface

#### Les nouveautés depuis CS6 3

De CS6 à CC de juin 2013 à janvier 2014 ..... 3

CC juin 2014 à juin 2015 ..... 3

#### L'environnement de travail 5

Les outils ..... 5

Le Cadre de l'application (Mac) ..... 9

La présentation des documents ..... 9

Les panneaux de Photoshop ..... 10

La personnalisation de l'interface ..... 15

### 2 - Les formats d'images

#### Les formats d'entrée 17

Les photos d'appareil numérique ..... 17

Le scanner : les images numérisées ..... 18

Les images d'Internet ..... 18

#### Les formats de sortie 19

Les deux types de productions ..... 19

Quel format de fichier choisir ? ..... 20

Le format natif de Photoshop ..... 20

Les formats classiques de la PAO ..... 20

Le format Photoshop PDF ..... 22

Les formats pour le Web ..... 22

### 3 - La gestion du travail (annuler et automatiser)

#### Les annulations simples et multiples : l'historique 23

Le principe de l'historique ..... 23

Le nombre d'états mémorisés ..... 23

Le réglage du panneau Historique ..... 23

La gestion de l'historique ..... 24

#### L'automatisation avec une action (script) 27

La création et la mise au point de l'action ..... 27

Le traitement d'une série de

photos : le traitement par lots ..... 29

L'automatisation avec le droplet ..... 30

#### Adobe Nav, le compagnon de Photoshop 31

La mise en œuvre de l'interconnexion ..... 31

Les fonctionnalités d'Adobe Nav pour Photoshop ..... 31

## Partie 1 **Importer et développer avec Camera Raw** 33

### 1 - Importer et gérer les photos avec Bridge

#### L'interface de Bridge 35

Bridge et les applications du Creative Cloud ..... 35

L'espace de travail de Bridge ..... 35

Les différents panneaux ..... 37

La gestion de l'affichage ..... 39

La gestion des espaces de travail ..... 42

#### L'importation et l'organisation des fichiers 43

L'import de photos d'un

appareil photo numérique (APN) ..... 43

Le marquage des photos ..... 43

La gestion des noms ..... 44

Les métadonnées, les mots-clés

et les recherches de fichiers ..... 46

#### Quelques traitements de fichiers avec Bridge 49

Les fonctions particulières de Bridge ..... 49

Les traitements basiques ..... 49

Les traitements via Photoshop ..... 50

Les présentations d'images

avec le module Sortie de Bridge ..... 55

Les présentations PDF ..... 55

Les galeries de photos pour le Web ..... 58

L'ajout de scripts pour Bridge ..... 58

### 2 - Développer les photos avec Camera Raw

#### Les formats de fichiers traités par Camera Raw 59

Le module Camera Raw ..... 59

Le format RAW : négatif numérique ..... 59

Les fichiers JPEG et TIFF ..... 60

La conversion de fichiers RAW en DNG ..... 61

#### L'interface et les outils de Camera Raw 62

La fenêtre de Camera Raw ..... 62

Les traitements multiples ..... 62

Les outils de Camera Raw ..... 63

Les options du flux de production ..... 64

Les types d'aperçu de Camera Raw ..... 65

L'histogramme et les écrêtages ..... 66

Les processus de développement

et les curseurs de traitement ..... 67

Les instantanés et les traitements prédéfinis .....	68
Les traitements multiples particuliers : panorama et HDR .....	69
<b>Les recadrages avec Camera Raw</b> .....	<b>70</b>
L'outil Recadrage .....	70
L'outil Redressement .....	70
<b>Les traitements globaux avec Camera Raw</b> .....	<b>71</b>
Les icônes et onglets de traitement .....	71
La balance des blancs .....	71
L'onglet Réglages de base .....	74
L'onglet Courbe des tonalités .....	77
La netteté et le traitement du bruit avec la rubrique Détail .....	79
L'onglet TSL/Niveaux de gris .....	87
L'onglet Virage partiel .....	89
L'onglet Corrections de l'objectif .....	90
L'onglet Effets .....	92
La rubrique Étalonnage de l'appareil photo .....	95
La rubrique Instantanés .....	95
<b>Les traitements locaux avec Camera Raw</b> .....	<b>96</b>
Les outils de retouche et de corrections localisées .....	96
La suppression des taches, défauts et poussières .....	96
L'atténuation des yeux rouges .....	99
L'outil Pinceau de retouche .....	100
Le filtre gradué .....	104
Le filtre radial .....	107
<b>La gestion des fichiers et des paramètres</b> .....	<b>108</b>
La rubrique Paramètres prédéfinis .....	108
L'enregistrement des fichiers RAW .....	109
La gestion des paramètres RAW .....	110
Le traitement d'un calque standard avec Camera Raw .....	110
<i>Exemples d'application</i> .....	111 à 123

## Partie 2 Préparer des images : résolution et taille **125**

### 1 - La résolution et la taille du document

<b>La définition d'une image et sa résolution</b> .....	<b>127</b>
La définition et la résolution de l'image .....	127
La résolution de l'imprimante et sa trame d'impression .....	127
Les réglages de la résolution de l'image .....	127
<b>Le réglage de la résolution et de la taille de l'image</b> .....	<b>129</b>
Le choix de la résolution selon la destination de l'image .....	129
Le rééchantillonnage de l'image .....	130
L'amélioration du rendu (Accentuation) .....	132

Le rééchantillonnage de fichiers RAW ouverts en objets dynamiques .....	132
---	-----

## 2 - Le redimensionnement par recadrage ou ajout de matière

<b>Le recadrage de l'image</b> .....	<b>133</b>
Le recadrage manuel avec l'outil Recadrage .....	133
Rogner et redresser l'image avec l'outil Recadrage .....	136
Le paramétrage de l'outil Recadrage .....	140
Le recadrage avec correction de la perspective .....	141
Les autres techniques de recadrage .....	145
<b>L'ajout de matière autour de l'image</b> .....	<b>146</b>
L'ajout de matière avec l'outil Recadrage .....	146
L'ajout de matière avec Taille de la zone de travail .....	146
L'ajout automatique avec Tout faire apparaître .....	147
<b>Le recadrage basé sur le contenu</b> .....	<b>148</b>
Les méthodes classiques et leurs inconvénients .....	148
Le recadrage par mise à l'échelle basée sur le contenu .....	149
Un recadrage par transformation .....	150
<b>Quelques traitements particuliers</b> .....	<b>152</b>
Le panoramique .....	152
La juxtaposition de photos avec fondu .....	156
L'ajout du fond perdu à une photo d'une mise en page .....	157
<i>Exemples d'application</i> .....	158 à 164

## Partie 3 Retoucher une photo : nettoyer, lisser... **165**

### 1 - Le nettoyage avec les outils (suppression d'éléments indésirables)

<b>Les techniques de correction avec les outils</b> .....	<b>168</b>
Les procédures de correction .....	168
Le calque de correction .....	168
Les réglages de l'outil de retouche .....	168
L'atténuation des corrections .....	169
<b>L'outil Correcteur localisé</b> .....	<b>171</b>
Le principe de fonctionnement .....	171
Les réglages de l'outil .....	171
L'application de l'outil .....	172
Les corrections avec le contenu pris en compte .....	173
<b>L'outil Correcteur</b> .....	<b>178</b>
Le principe de l'outil .....	178
Le mode d'emploi de l'outil Correcteur .....	178
Les options de l'outil Correcteur .....	178
Les retouches spéciales prévisualisées .....	179

<b>L'outil Pièce</b>	<b>180</b>
Les réglages de l'outil Pièce .....	180
La réalisation de la sélection à rapiécer .....	181
L'utilisation de l'outil Pièce avec l'option Contenu pris en compte.....	182
L'utilisation de l'outil Pièce avec l'option Normale .....	183
<b>L'outil Déplacement basé sur le contenu</b>	<b>186</b>
Le principe et les réglages.....	186
La procédure de traitement .....	186
Les traitements de la zone déplacée.....	188
<b>L'outil Tampon</b>	<b>191</b>
Les deux types de tampons .....	191
Les options des tampons.....	191
La procédure d'utilisation du tampon .....	191
Retoucher avec quel outil : Pièce, Tampon ou Retouche localisée ?.....	193
Le panneau Source de duplication.....	193
<b>2 - Les retouches locales : colorimétrie, déformation...</b>	
<b>Les petites retouches colorimétriques</b>	<b>196</b>
Les outils de retouche disponibles.....	196
Les retouches de luminosité.....	196
La suppression ou l'atténuation d'un reflet sur un visage.....	197
Les retouches locales de saturation .....	199
<b>Les retouches par déformation : Fluidité</b>	<b>200</b>
Le filtre Fluidité .....	200
La préparation de l'image avant l'application du filtre.....	201
Le mode de basique du filtre Fluidité .....	202
Le mode avancé du filtre Fluidité.....	203
<b>3 - Les retouches de lissage et de netteté</b>	
<b>Les corrections localisées avec les outils</b>	<b>207</b>
Le lissage et la netteté localisés .....	207
Les autres techniques de lissage.....	208
Le cumul des retouches et des calques.....	209
<b>L'utilisation des filtres dynamiques</b>	<b>210</b>
La mise en œuvre .....	210
La gestion du filtre dynamique .....	210
L'édition de l'objet dynamique .....	211
<b>Les flous et le lissage</b>	<b>212</b>
Les filtres de flou .....	212
Le lissage de peau.....	213
<b>Le traitement de la netteté</b>	<b>218</b>
Les filtres de renforcement.....	218
Le filtre Netteté optimisée .....	218
Le filtre Accentuation .....	219

Les méthodes de traitement de la netteté : calques ou masque.....	221
La netteté avec filtre Camera Raw .....	222
La netteté avec le filtre Passe-haut.....	222
La réduction du tremblement.....	222

## 4 - Les traitements particuliers

### Les flous de mouvement et la profondeur de champ 223

Les flous de mouvement .....	223
Les flous de mouvement avec la galerie d'effets de flou .....	225
La gestion de la profondeur de champ .....	228
La profondeur de champ avec la galerie d'effets de flou .....	229
L'augmentation de la profondeur de champ avec une pile d'images .....	234

### La retouche de perspective avec Point de fuite 236

Le principe du filtre Point de fuite .....	236
Le mode de fonctionnement du filtre.....	236
Les corrections en perspective avec l'outil Tampon.....	237
Les corrections avec une sélection .....	239

### La combinaison de photos 241

L'utilisation d'une pile d'images.....	241
La suppression d'un élément d'une pile par un masque .....	241

### La gestion du bruit d'une photo 243

La réduction du bruit d'une photo.....	243
Le filtre Réduction du bruit .....	243
Les autres filtres de gestion du bruit.....	245
L'atténuation du bruit avec une pile d'images.....	246

### La gestion du grain 247

Les filtres d'ajout de grain .....	247
Le filtre Ajout de bruit .....	247
Les autres filtres d'ajout de grain .....	248

## Exemples d'application ..... 249 à 256

## Partie 4 Détourer une image 257

Les préparatifs d'un détourage ou les trois états d'un masque.....	259
---	-----

## 1 - Les détourages avec les sélections

### Les outils de sélection 260

L'outil Rectangle et l'outil Ellipse .....	260
La sélection avec l'outil Lasso .....	261
L'outil Sélection rapide.....	263
L'outil Baguette magique.....	264
Les sélections en forme de texte.....	266
Les opérations entre les sélections.....	267

<b>La transformation d'une sélection</b>	<b>269</b>
Le déplacement d'une sélection.....	269
L'accès aux transformations.....	269
Les types de transformations.....	269
<b>Les traitements basiques d'une sélection</b>	<b>272</b>
Les modifications du contour de la sélection.....	272
L'extension de la sélection.....	273
L'interversion de la sélection.....	273
<b>La sélection par plage de couleurs</b>	<b>274</b>
Le principe de la sélection avec Plage de couleurs.....	274
Les aperçus du masque.....	274
La sélection avec les pipettes.....	275
La sélection par couleurs prédéfinies ou par gamme de tons.....	277
<b>Améliorer le contour : de la sélection au détourage</b>	<b>278</b>
Les utilisations d'Améliorer le contour.....	278
Le mode d'affichage de la sélection.....	278
Les utilisations basiques.....	280
Les utilisations avancées : détourage avec Améliorer le contour.....	282
Les utilisations avancées : la décontamination.....	287
<b>La sélection des zones nettes de l'image</b>	<b>292</b>
Le principe de la commande Zone de mise au point.....	292
Les réglages.....	292

## 2 - Les détourages avec les couches

<b>La gestion des couches</b>	<b>294</b>
Les types de couches.....	294
Les correspondances des couleurs de la couche alpha.....	295
L'ajout d'une couche alpha.....	295
L'affichage et l'édition d'une couche.....	296
<b>Le détourage avec le Mode Masque</b>	<b>297</b>
La mise au point d'une sélection avec le Mode Masque.....	297
Le travail sur la couche du Mode Masque.....	298
Le passage du Mode Masque à la sélection.....	298
Le passage du Mode Masque à la couche alpha.....	298
<b>Les détourages à l'aide de la couche alpha</b>	<b>299</b>
La couche par création.....	299
La couche par copie.....	299
La couche par les opérations.....	299
La couche du masque de fusion.....	300
<b>Le travail sur une couche de détourage</b>	<b>301</b>
L'affichage et l'édition d'un masque.....	301
Le dessin sur un masque.....	301
Le remplissage et le coloriage du masque.....	306
Les traitements classiques d'une couche par les menus.....	307

Les traitements spécifiques du masque par le panneau Propriétés.....	308
Le transfert de masque de fusion.....	313
Le déplacement ou la transformation du contenu du masque de fusion.....	313
Le placement d'objets pixellisés sur un masque.....	317
L'ajustement du masque à l'aide d'éléments vectoriels (tracés).....	317

## Les utilisations des couches 319

L'obtention d'une sélection.....	319
La couche pour détourer.....	320
Le passage d'une couche alpha à une couche de ton direct.....	321
La couche alpha utilisée par le filtre.....	321

## Le détourage des cheveux avec les couches 322

Les différentes possibilités.....	322
La procédure par la couche alpha.....	322
Le détourage et son amélioration.....	324

## 3 - Les détourages vectoriels avec les tracés

### Le dessin avec des vecteurs 325

L'intérêt et les utilisations.....	325
Les outils vectoriels.....	325
Les modes de travail du dessin.....	325

### Le dessin d'un tracé 327

Le dessin du tracé avec les outils Formes vectorielles.....	327
Le dessin du tracé à la plume.....	328
Le tracé à partir d'une sélection.....	332
Le tracé à partir d'un texte.....	332

### Les retouches du tracé 333

Les outils de retouche.....	333
La retouche de tracé ou de segment.....	333
L'ajout ou la suppression d'un point.....	333
La conversion d'un point d'ancrage.....	334
Les options dynamiques des tracés.....	334

### Le travail des tracés 335

La création de tracés successifs.....	335
Les combinaisons de tracés.....	335
La gestion de tracés.....	336
Le transfert de tracés depuis ou vers Illustrator.....	336
Les manipulations de tracés.....	338
Les transformations de tracés.....	339

### Les tracés et les sélections 340

La sélection à partir d'un tracé.....	340
---------------------------------------	-----

### Le tracé et le détourage d'un calque 342

Le détourage d'un calque par un tracé.....	342
--	-----

L'exportation d'image détournée par un tracé vers un logiciel de PAO.....	343
---	-----

## 4 - Les détourages destructifs

<b>Le détourage avec l'outil Gomme magique</b>	<b>344</b>
L'outil Gomme magique.....	344
Les options de l'outil Gomme magique.....	344
La limitation par une sélection.....	346
Le travail du détourage.....	346
<b>Le détourage avec l'outil Gomme d'arrière-plan</b>	<b>349</b>
L'outil Gomme d'arrière-plan.....	349
Les options de l'outil Gomme d'arrière-plan.....	349
Le travail du détourage.....	350
<b>Un récapitulatif des détourages</b>	<b>351</b>
Les détourages avec les sélections.....	351
Les détourages avec les couches alpha et le Mode Masque.....	351
Les détourages avec les tracés.....	351
Les améliorations des détourages complexes : les décontaminations.....	351
<i>Exemples d'application</i> .....	355 à 358

## Partie 5 Corriger une image 359

### 1 - Les corrections automatiques et simplifiées

<b>La préparation de l'image aux corrections</b>	<b>361</b>
Le travail en RVB ou CMJN : affichage des couleurs.....	361
Le travail sur un calque de sécurité.....	361
<b>Commandes automatiques et copies de calques</b>	<b>362</b>
La correction globale de l'image : Couleur automatique.....	362
La correction automatique du contraste et des tonalités.....	362
La suppression des couleurs : Désaturation.....	362
Les corrections par duplication.....	363
<b>Les méthodes de correction simples</b>	<b>365</b>
Déboucher les ombres avec Tons foncés/Tons clairs.....	365
Régler la luminosité et le contraste d'une image.....	369
L'harmonisation des couleurs entre deux images.....	371
La suppression du voile (brume).....	372
La correction avec la commande Exposition.....	373
<b>Les réalisations d'effets particuliers</b>	<b>374</b>
Les deux modes d'application.....	374
L'obtention d'image en niveaux de gris.....	375
Le virage HDR.....	378
L'obtention d'une image au trait (noir et blanc) avec Seuil.....	379

L'inversion des couleurs avec Négatif.....	380
La postérisation d'une image avec Isohémie.....	380
La modification du contraste d'une image avec Égaliser.....	380
La création d'une bichromie avec Courbe de transfert de dégradé.....	380
Le réglage de l'ambiance d'une photo : Filtre photo.....	381

### 2 - Les techniques de corrections avancées

<b>Les techniques de correction</b>	<b>383</b>
La correction définitive ou destructive.....	383
Les corrections non destructives.....	383
La correction selon le type du document.....	384
Le contrôle des corrections.....	384
<b>La mise en place du calque de réglage</b>	<b>386</b>
L'ajout d'un calque de réglage.....	386
L'ajout par le panneau Réglages.....	386
Le réglage par le panneau Calques.....	387
Les paramètres prédéfinis.....	388
L'utilisation d'un masque pour limiter l'action du réglage.....	388
Les techniques de préparation du masque de fusion.....	388
Le travail du masque de fusion.....	390
La préparation du masque vectoriel du calque de réglage.....	393
<b>Les traitements du calque de réglage</b>	<b>396</b>
Les manipulations du calque de réglage ou de son masque.....	396
Les modifications du réglage.....	396
La désactivation du masque ou du calque de réglage.....	398
L'écriture du réglage.....	399
Les groupes de calques de réglage.....	402
<b>La correction dynamique du menu Image/Réglages</b>	<b>403</b>
La mise en place du réglage dynamique.....	403
Les traitements du réglage dynamique.....	403

### 3 - Le paramétrage des corrections avancées

<b>Les étapes dans une procédure de correction</b>	<b>404</b>
<b>Les tons extrêmes : point blanc et point noir</b>	<b>405</b>
L'intérêt du point blanc et du point noir.....	405
Les valeurs cibles des tons clairs et foncés adaptées à la presse.....	405
Les pointages du blanc et du noir sur l'image.....	406
Le point blanc et le point noir automatiques.....	407
Le blanc et le noir par les niveaux.....	409
<b>Les corrections tonales : Niveaux et Courbes</b>	<b>410</b>
Les corrections tonales avec le réglage Niveaux.....	410
Les corrections tonales avec le réglage Courbes.....	413

Le travail de la courbe .....	414
Les réglages courants .....	416
Les paramètres prédéfinis .....	418

### La correction des couleurs par un réglage 419

La précision des réglages .....	419
La suppression d'une dominante .....	419
Le réglage Teinte/Saturation .....	421
Le réglage Balance des couleurs .....	425
Le réglage Vibrance .....	426
Le réglage Correction sélective .....	427
La commande Remplacement de couleur .....	427

### Les retouches locales de couleurs par les outils 428

Les outils de correction .....	428
Le paramétrage des outils .....	428
Le travail des retouches .....	431
Les retouches colorimétriques .....	431
La colorisation avec l'outil Remplacement de couleur .....	432

### Exemples d'application ..... 434 à 439

## Partie 6 Travailler avec les calques 441

### 1 - Le travail avec les calques

#### La gestion des calques 443

Les types de calques .....	443
La création de calque, groupe et objet dynamique .....	443
Les options des calques .....	445
L'affichage des calques .....	445
La sélection ou activation de calques .....	447
Les liaisons entre calques .....	448

#### La copie et le transfert de calques 449

La copie totale ou partielle d'un calque .....	449
Le transfert de calques entre documents .....	451

#### Les manipulations de calques 454

Les aides au positionnement .....	454
Les alignements et la répartition des calques .....	456
La gestion des superpositions de calques .....	457
La suppression de calques .....	457
Les fusions de calques .....	457
L'exportation de calques en fichiers .....	458

#### Les options de fusion des calques 459

Les réglages des opacités .....	459
Les modes de fusion des pixels .....	460
Les options de fusion avancée .....	469

#### Le travail du contenu d'un calque 474

Protéger ou verrouiller un calque .....	474
---	-----

La pixellisation d'un calque .....	474
La coloration du contenu d'un calque .....	475
Les colorations par calque .....	475
Les sélections à partir de calques .....	479
Le déplacement et la copie du contenu d'un calque .....	480
La transformation du contenu du calque .....	482

#### Les compositions de calques 487

L'intérêt des compositions de calques .....	487
La gestion des compositions .....	487
Les compositions de calques dans les objets dynamiques .....	491
L'exportation des compositions de calques .....	493

## 2 - Les calques et les détourages

#### Les détourages avec des masques 494

Le détourage avec les masques associés au calque .....	494
Le détourage avec un masque de fusion .....	494
Le détourage avec un masque vectoriel .....	498
Les manipulations du masque du calque .....	500

#### Le détourage par les options de fusion 503

Le réglage des options de fusion .....	503
La conversion du détourage en masque de fusion .....	504

#### Le masque d'écrêtage : détourage par un calque 507

Le principe du masque d'écrêtage .....	507
La création du masque d'écrêtage .....	507
Les styles de calques et le masque d'écrêtage .....	510
Les manipulations des éléments du masque d'écrêtage ..	511

#### Le calque perçant : détourage par un calque 512

Le perçage (défonce) par un calque .....	512
Les paramètres du calque perçant .....	512
La mise en place du calque perçant .....	512

## 3 - Les objets dynamiques

#### La gestion des objets dynamiques 516

L'objet dynamique .....	516
La création d'un objet dynamique .....	516
L'obtention de l'objet par placement .....	517

#### Les utilisations des objets dynamiques 519

Le transfert de calques en tant qu'objet dynamique .....	519
La limitation des calques de réglage .....	519
La correction dynamique du menu Image/Réglages .....	519
La transformation non destructive de l'objet dynamique .....	520
La déformation dynamique de perspective .....	521
La déformation dynamique de la marionnette .....	522
Les conversions colorimétriques .....	524
Les filtres et les objets dynamiques .....	524

La fusion de calques.....	525
<b>Les manipulations d'objets dynamiques</b> .....	<b>526</b>
Les masques sur un objet dynamique.....	526
Les transformations d'objets dynamiques.....	527
Les copies d'objets dynamiques.....	528
Les mises à jour du contenu de l'objet dynamique.....	529
L'utilisation de compositions de calques dans l'objet dynamique.....	530
La gestion des objets dynamiques liés.....	533
Le remplacement du contenu d'un objet dynamique.....	533
La pixellisation de l'objet dynamique.....	533
L'exportation d'un objet dynamique.....	534

## 4 - Les calques de texte

<b>Le texte sur une photo</b> .....	<b>535</b>
Le travail avec un texte.....	535
Le texte libre (texte de point).....	535
Le texte dans un bloc ou un paragraphe.....	536
Le texte le long d'un tracé.....	536
Le texte à l'intérieur d'un tracé (texte captif).....	537
<b>La typographie</b> .....	<b>539</b>
La sélection de texte.....	539
Le réglage des attributs typographiques.....	539
La mise en forme des caractères.....	539
L'automatisation de la mise en forme avec les styles de caractères.....	546
Les fonctions de type « traitement de texte ».....	548
La mise en forme des paragraphes.....	549
L'automatisation de la mise en forme avec les styles de paragraphes.....	552
<b>La déformation du texte</b> .....	<b>554</b>
La mise en place d'une déformation du texte.....	554
Les types de déformations.....	554
Le paramétrage de la déformation.....	555
<b>Le travail d'un calque de texte</b> .....	<b>556</b>
L'édition d'un texte.....	556
Le travail du calque.....	556
Les colorations du texte.....	556
La transformation d'un texte.....	557
La pixellisation du texte.....	557
La conversion en calque dynamique.....	558
La vectorisation du texte.....	558
L'extrusion en 3D du texte.....	558

## 5 - Les effets de calque

<b>L'utilisation des effets</b> .....	<b>559</b>
L'application d'un effet de calque.....	559
Les types d'effets de calque.....	562
Le paramétrage des effets.....	562

Afficher/masquer des effets.....	570
La gestion des effets de calque.....	571

## **Les styles de calque**..... **572**

La création d'un style de calque.....	572
L'application d'un style de calque prédéfini.....	573

## **Partie 7 Peindre et appliquer un filtre à une image**..... **575**

### **1 - Remplir avec un aplat de couleur, un motif ou un dégradé**

#### **Les aplats et les couleurs**..... **577**

La préparation d'une couleur.....	577
L'utilisation des panneaux de couleurs.....	580

#### **Les techniques de remplissage**..... **582**

Le remplissage au clavier.....	582
La commande Remplir.....	582
Le remplissage avec l'outil Pot de peinture.....	584
Le remplissage avec un tracé vectoriel.....	585

#### **Les motifs**..... **586**

La préparation d'un motif.....	586
Les techniques de remplissage.....	589

#### **Les contours**..... **591**

L'affectation d'un contour avec une sélection.....	591
L'application d'un contour à une forme vectorielle.....	591
L'application d'un ou plusieurs contours par l'effet de calque.....	592
L'application d'un contour à un tracé.....	592
Quelques utilisations des contours du tracé.....	593

#### **Les dégradés**..... **594**

L'application du dégradé avec l'outil Dégradé.....	594
Le paramétrage du dégradé.....	594
L'application d'un dégradé.....	595

### **2 - Peindre avec Photoshop**

#### **Les outils de peinture**..... **596**

Les techniques de peinture.....	596
Le paramétrage des outils de peinture.....	596
L'utilisation des formes.....	597
La personnalisation d'une forme.....	598
La gestion des formes.....	604

#### **La description des outils**..... **605**

L'outil Crayon.....	605
L'outil Pinceau.....	605
L'outil Pinceau mélangeur.....	605

Les autres outils de peinture.....	607
Les actions et le dessin.....	610

### 3 - Appliquer un filtre de Photoshop

<b>Les modes d'application des filtres</b>	<b>611</b>
Avant-propos sur les filtres.....	611
L'application classique (destructive).....	611
L'application dynamique du filtre.....	612
Les différentes séries de filtres.....	615
La galerie de filtres.....	615
<b>Le filtre Point de fuite</b>	<b>617</b>
Le travail avec les perspectives.....	617
La création des plans de perspective.....	617
Les corrections avec le filtre Point de fuite.....	619
Les manipulations particulières.....	622

## Partie 8 Distribuer les images 625

### 1 - La préparation des images pour l'impression

<b>L'échantillonnage des couleurs</b>	<b>627</b>
Les modes et les conversions.....	627
Les échantillonnages colorimétriques.....	627
<b>Image au trait ou bitmap</b>	<b>628</b>
L'utilisation d'une image bitmap.....	628
La conversion d'une image en image bitmap.....	628
L'enregistrement d'une image bitmap.....	630
<b>L'image en niveaux de gris</b>	<b>631</b>
La conversion d'une image bitmap en niveaux de gris..	631
La conversion d'une image couleur en niveaux de gris..	631
L'enregistrement des images en niveaux de gris.....	632
<b>La bichromie</b>	<b>633</b>
L'intérêt pour l'impression.....	633
La conversion en bichromie.....	633
Les couches de la bichromie.....	634
L'impression d'une bichromie.....	635
L'enregistrement des bichromies.....	635
<b>Les tons directs</b>	<b>636</b>
L'utilisation des tons directs.....	636

La création de la couche de ton direct.....	636
La mise au point du ton direct.....	637
Le travail d'une couche de ton direct.....	638
L'enregistrement d'une image avec des tons directs.....	638

### La quadrichromie (CMJN) 639

Travailler en RVB ou en CMJN ?.....	639
La gestion du problème des couleurs non imprimables.....	639
La personnalisation des séparations.....	639
La conversion RVB vers CMJN.....	640
L'enregistrement d'une image CMJN.....	640

## 2 - La préparation des images pour le Web

### Les images pour l'écran 645

Les commandes d'enregistrements.....	645
Les modifications d'un fichier enregistré.....	645

### L'enregistrement pour le Web 645

L'échantillonnage 8 bits ou 24 bits ?.....	646
Les paramétrages de l'enregistrement pour le Web.....	646
Le choix du format pour le Web.....	646
Le format GIF.....	647
Le format JPEG.....	648
Le format PNG.....	649
La gestion de la taille de l'image.....	649
La mémorisation et l'enregistrement des réglages.....	649

### Les fichiers avec Exporter sous et Générer 650

Les commandes Exporter sous.....	650
La génération de fichiers.....	650

## 3 - L'impression d'une image

### L'imprimante et son format d'impression 651

La configuration de l'imprimante.....	651
La gestion des couleurs à l'impression.....	652
Les options Position et taille.....	653
Les options de sortie.....	654

### Les impressions 655

Les types d'impression.....	655
La mémorisation automatique des réglages.....	655
Les impressions multiples.....	655

## Index 657

### Compléments

(sur [www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com) ou [expertsgraphiques.com](http://expertsgraphiques.com))

### Les éléments particuliers

- 1- Gérer les couleurs
- 2- Paramétrer les filtres
- 3- Créer une image 3D avec Photoshop
- 4- Monter une vidéo dans Photoshop
- 5- Préparer un design Web avec Photoshop



PRÉAMBULE

# Les bases de Photoshop

- 1 - Les nouveautés et l'interface
- 2 - Les formats d'images
- 3 - La gestion du travail (annuler et automatiser)



# 1 - Les nouveautés et l'interface

## Les nouveautés depuis CS6



Toutes les nouveautés ou améliorations seront marquées par la vignette visible dans la gouttière ci-contre.

### De CS6 à CC de juin 2013 à janvier 2014

Toutes les fonctionnalités de Photoshop Extended CS6 sont désormais disponibles dans Photoshop CC (l'offre Extended est incorporée). L'application Bridge n'est plus installée par défaut avec Photoshop CC.

#### JUIN 2013

- Réduction du flou dû au tremblement de l'appareil photo.
- Amélioration du redimensionnement des images.
- Partage des documents sur Behance.
- Synchronisation des paramètres à l'aide d'Adobe Creative Cloud.
- Amélioration du panneau 3D et de la peinture 3D.
- Amélioration de certains filtres : filtre de netteté optimisée, Minimum et maximum.
- Adobe Camera Raw est utilisable en tant que filtre.
- Amélioration d'Adobe Camera Raw : gestion des fichiers JPEG et TIFF, outil **Suppression des défauts**, **Filtre radial**, **Mode Upright**.
- Gestion multiple des tracés (sélection, déplacement, transformation, copie ou suppression... simultanés de plusieurs tracés).
- Gestion dynamique des formes (dimensions, position, rayons d'angle d'un rectangle ou d'un rectangle arrondi, contour...).
- Améliorations apportées à la copie CSS et leur gestion.
- Les métadonnées et les profils ICC sont maintenant inclus dans un document enregistré au format PNG.

#### SEPTEMBRE 2013

- Génération de fichiers d'image à partir de calques (générateur).

- Amélioration de la réduction du tremblement de l'appareil photo.
- Gestion multiple des tracés (sélection, déplacement, transformation, copie ou suppression... simultanés de plusieurs tracés).

#### JANVIER 2014

- Déformation de perspective.
- Impression d'objets 3D.
- Imagerie 3D.
- Objets dynamiques liés.
- Amélioration d'Adobe Camera Raw.

### CC juin 2014 à juin 2015

#### JUIN ET AOÛT 2014

La mise à jour de juin concerne plusieurs domaines alors que celle d'août 2014 est axée sur l'amélioration de l'impression 3D et de l'imagerie 3D.

- Amélioration 3D : impression, imagerie et peinture.
- Repères commentés.
- Améliorations des objets dynamiques liés.
- Compositions de calques dans les objets dynamiques.
- Utilisation des polices de Typekit.
- Recherche de polices.
- Effets de mouvement de galerie des effets de flou.
- Sélection des zones de mise au point d'une image.
- Adaptation des couleurs dans les fonctions basées sur le contenu (remplissage, retouches...).
- Exportation des tables de recherche de couleurs (vers After Effects, SpeedGrade et d'autres applications de retouche d'images/montage vidéo).
- Améliorations apportées à Adobe Camera Raw.
- Améliorations de la synchronisation des paramètres.

## OCTOBRE 2014

### Les nouveautés

- Interface utilisateur graphique pour extraire des calques en tant que fichiers d'image.
- Bibliothèques Creative Cloud. Avec ces bibliothèques, les éléments préférés (image, couleur, style de texte...) restent disponibles en permanence (voire partageables).
- Nouvelles fonctions de repères.
- Nouvel écran d'accueil.
- Améliorations de l'interface utilisateur de la commande **Remplissage**.
- Mouvements tactiles (windows 8).

### Les améliorations

- Amélioration des performances de la fonction de sélection **Zone de mise au point**.
- Améliorations de la commande **Sélection/Modifier** : dilatation de la sélection au-delà des limites du document et contraction d'une sélection située aux limites du document.
- Valeurs par défaut améliorées pour les styles de calque.
- Sélection d'objet améliorée dans la zone de travail.
- Comportement de verrouillage de calque amélioré.
- Nouvelle commande permettant de réduire tous les groupes de calques.
- Amélioration des paramètres prédéfinis des dégradés et des motifs.
- Amélioration des paramètres prédéfinis de nouveau document et taille de document par défaut.
- Les opérations d'enregistrement de document sont désormais enregistrées dans le panneau **Historique**.
- Nouvelle préférence pour activer le défilement prolongé lorsqu'un document est trop grand pour s'afficher entièrement dans la fenêtre.
- Ajout des calques sélectionnés au groupe de calques lors de sa création.
- Nouveau motif par script de flamme.
- (Mac uniquement) Prise en charge de la transparence pour le Copier/Coller depuis Photoshop vers d'autres applications.
- Modes supplémentaires d'adaptation de structure pour les options de **Contenu pris en compte**.
- Améliorations de l'interface utilisateur pour les paramètres d'adaptation pour les outils **Pièce** et **Déplacement basé sur le contenu**.
- Amélioration de l'affichage du panneau **Propriétés** des formes dynamiques.
- Panneau **Thèmes Adobe Color** (ex Kuler) disponible dans Photoshop.

- Prise en charge de l'impression 3D du Rigging pour l'installation et les animations de figurine.
- Prise en charge des fichiers PDF 3D et de nouveaux profils d'imprimante 3D.

### Les fonctions indisponibles

Tous les panneaux d'extension utilisant Flash ne sont plus disponibles (c'est le cas de Mini Bridge).

## FÉVRIER 2015

### Les améliorations

- Amélioration d'Adobe Camera Raw (version 9) dans la gestion des fichiers multiples : un menu local permet la sélection, la synchronisation et la création directe de panorama ou la fusion HDR.

### Les nouveautés

- Les réglages (menu **Image/Réglages**) s'appliquent comme des filtres dynamiques sur les objets dynamiques.
- Les rubriques des préférences ont été redistribuées.
- Les plans de travail apparaissent (ils définissent des groupes de calques).
- Les effets de calque (contour, ombre...) peuvent être appliqués de façons multiples (par exemple, un calque de texte pourra avoir plusieurs contours superposés avec des aspect différents).
- Certains filtres de flou ont été regroupés dans une série nommée **Galerie d'effets de flou**. De nouvelles options (d'ajout de bruit notamment) leur ont été ajoutées.

## MARS-AVRIL À JUIN 2015

### Les améliorations

- Amélioration d'Adobe Camera Raw avec la gestion de la suppression du voile (brume).
- Possibilité de réaliser une mise à l'échelle ou une rotation de la zone déplacée avec l'outil **Déplacement basé sur le contenu**.
- Les commandes d'exportation (de calques, de compositions...), autrefois dans les sous-menus **Scripts** ou **Automatisation**, ont été regroupées dans le sous-menu **Exportation** avec les commandes **Enregistrer pour le Web** et **Extraire**, modifiée et renommée **Exporter sous** (également disponible directement dans le panneau **Calques**).

### Les nouveautés

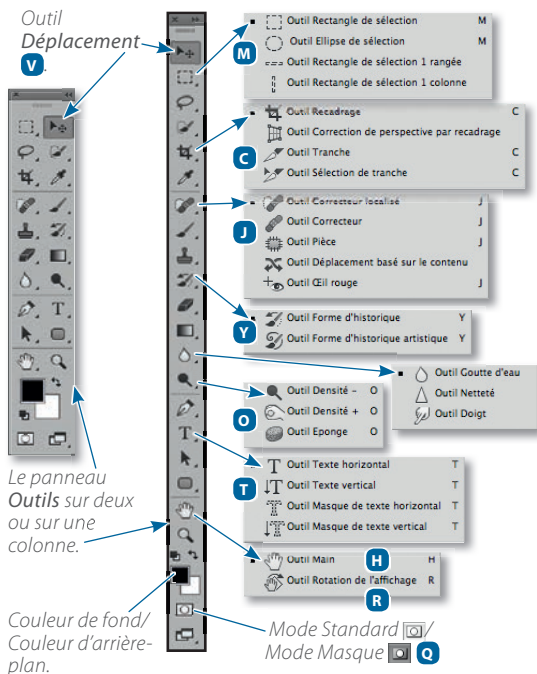
- Panneau **Glyphes** disponible dans Photoshop.
- Prévisualisation sur les mobiles et les tablettes avec le panneau **Device Preview** et l'app. **Adobe Preview CC**.

# L'environnement de travail

## Les outils

Le panneau **Outils** se présente sous deux aspects : une colonne ou deux. On passe d'une configuration à l'autre par **clik** sur les deux triangles situés en haut du panneau. Les outils s'y répartissent en plusieurs catégories : outils de sélection, de dessin pixellisé (pinceau, crayon) ou vectoriel (plume, forme...), de texte, de gestion de l'écran...

Certains outils sont masqués (un petit triangle noir le signale) et deviennent accessibles par **clik droit** sur l'outil affiché dans le panneau ou par **Alt** **clik** sur l'outil. Au clavier, on affiche un outil masqué en tapant la touche associée à l'outil visible avec la touche **L**. Par exemple, en tapant plusieurs fois **L**, on active respectivement : le lasso, le lasso polygonal, puis le lasso magnétique et à nouveau le lasso.



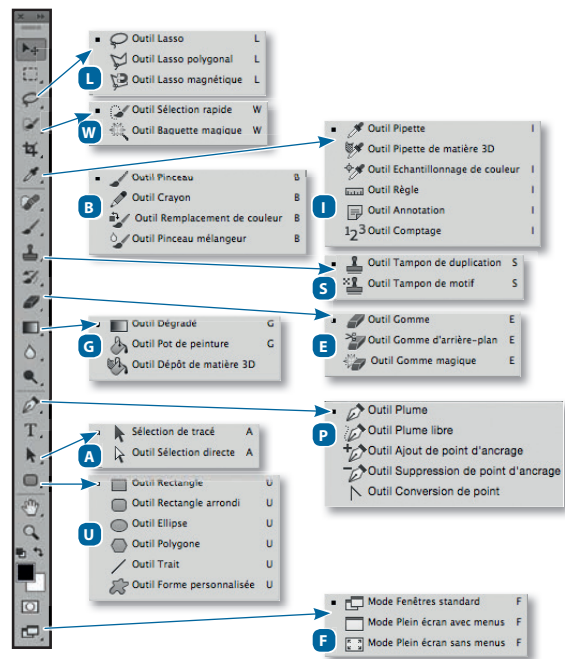
## LA DESCRIPTION DES OUTILS

Les paragraphes qui suivent décrivent brièvement les différents outils de Photoshop.

### L'outil Déplacement **[icône]**







L'outil est destiné à déplacer un contenu de sélection, un repère ou les parties opaques d'un calque, manipuler les calques (déplacer, transformer, aligner). Des outils 3D sont disponibles depuis le panneau **Options**.

**ASTUCE** Si vous enfoncez **⌘** **[Ctrl]**, l'outil actif se transforme en outil **Déplacement**. Vous retrouverez l'outil initial en relâchant **⌘** **[Ctrl]**. Une activation temporaire est également possible en maintenant enfoncée la touche **V**.





## Les outils de sélection

Ensemble d'outils destinés à la sélection d'une partie du document en vue de son traitement (masquage, réglages, coloration...).





- **Rectangle**  : créer une sélection rectangulaire avec ou sans contrainte.
- **Ellipse**  : créer une sélection elliptique avec ou sans contrainte.
- **Rangée/Colonne**  : créer une sélection rectangulaire ayant une hauteur (ou une largeur) d'un pixel (le pixel est le point élémentaire d'une image).
- **Lasso**  : créer une sélection à main levée comme si l'on dessinait avec un crayon, il permet de préparer ou retoucher certains détourages.
- **Lasso polygonal**  : créer une sélection polygonale en dessinant par clics successifs.
- **Lasso magnétique**  : créer une sélection à main levée utilisant le plus fort contraste dans la zone de détection de l'outil (rayon visible avec verrouillage de majuscules enfoncé).

**ASTUCE** Pendant le traçage, on passe d'un lasso à un autre avec **[Alt]**.

- **Baguette magique**  : créer une sélection par recherche de teintes identiques à une tolérance près dans des zones contiguës ou sur l'ensemble de l'image.
- **Sélection rapide**  : créer par glissement une sélection par détection de formes, basée sur les contrastes et changement de couleurs des zones.

## Les outils de découpe







Ensemble d'outils destinés à massicoter une image ou découper en morceaux pour le Web.

- **Recadrage**  : supprimer (ou masquer selon le paramétrage) des parties d'une image avec ou sans contraintes de taille (de nouvelles options sont disponibles), de proportion ou de résolution et en manipulant ou non la zone recadrée.
- **Correction de perspective par recadrage**  : avec cet outil, on clique aux quatre coins de la forme qui deviendra un rectangle.
- **Tranche**  : découper une image en morceaux afin d'enregistrer pour le Web chaque morceau séparément (avec une optimisation personnalisée).
- **Sélection de tranche**  : manipuler les tranches (sélection, changement de taille...) avant d'enregistrer le fichier pour le Web.

**ASTUCE** Sur une tranche sélectionnée, l'outil **Tranche** devient **Sélection de tranche**. Si la tranche n'est pas sélectionnée, enfoncez **⌘[Ctrl]** pour passer à l'outil **Sélection de tranche**. Vous retrouvez l'outil initial en relâchant **⌘[Ctrl]**.

## Les outils de mesure et d'échantillonnage

Ensemble d'outils destinés à effectuer des mesures (couleur, distance), ajouter des notes, compter.

- **Pipette**  : prélever la couleur depuis un endroit de l'écran pour l'utiliser avec un autre outil. Des tailles de zones de prélèvement sont disponibles : ponctuelle (1 × 1, valeur par défaut) et de 3 × 3 à 101 × 101.
- **Échantillon de couleur**  : placer jusqu'à dix marques d'échantillonnage de couleurs sur la photo pour afficher leurs informations chromatiques dans le panneau **Informations** et ainsi mieux contrôler certains réglages.
- **Règle**  : déterminer la longueur (ou orientation) du segment tracé ou connaître l'angle entre deux segments (l'angle est obtenu avec **⌥[Alt]**). Une option permet de désincliner un calque.
- **Pipette de matière 3D**  : cette pipette permet de prélever une matière sur un objet 3D pour l'appliquer sur un autre.
- **Annotation**  : créer par glissement un Post-it pour y écrire les commentaires voulus. Dans les images PDF, les notes seront lisibles dans Adobe Acrobat.
- **Comptage**  : placer des numéros sur l'image et, éventuellement, les enregistrer dans un rapport.




## Les outils de retouche et de nettoyage

Ensemble d'outils destinés à éliminer localement les imperfections de la prise de vue (ou créer des effets).

- **Correcteur localisé**  : éliminer les petites taches ou les parties indésirables d'une photo (relativement isolées sur un fond plus ou moins uniforme) par simple clic ou glissement. L'option **Contenu pris en compte** permet des suppressions presque magiques !
- **Correcteur**  : nettoyer une photo en supprimant les rayures et les poussières. Il fonctionne à la manière du tampon mais préserve la luminosité de la zone traitée.
- **Déplacement basé sur le contenu**  : déplacer une partie d'image et reconstruire la zone déplacée en se basant sur le contenu. De nouvelles options de structure et de couleur ainsi que de transformation (mise à l'échelle et rotation) permettent d'affiner la retouche.
- **Œil rouge**  : supprimer l'effet œil rouge du flash par simple cliquer-glisser sur la pupille.









- **Pièce**  : reconstruire des parties d'image par sélection de la zone à « corriger », puis glissement sur la zone de référence (ou inversement). Le nettoyage préserve la luminosité. Ici aussi, des options (structure et couleur) permettent d'affiner la retouche.
- **Tampon de duplication**  : copier une partie d'une photo préalablement désignée sur un autre endroit du calque, sur un autre calque ou un autre fichier.
- **Tampon de motif**  : appliquer localement un motif de tampon sélectionné dans le panneau **Options** de l'outil.

### Les outils de dessin

Ensemble d'outils destinés à la création de dessin pixellisé sur un calque standard ou sur une couche.

- **Pinceau**  : dessiner avec un outil dont les réglages d'épaisseur, d'opacité, de débit de peinture... s'effectuent à partir du panneau **Options**.
- **Crayon**  : dessiner comme avec le pinceau mais avec un outil aux bords nets.
- **Remplacement de couleur**  : colorier une partie d'image sans en perdre le modelé.
- **Pinceau mélangeur**  : dessiner en créant un mélange entre la couleur déposée et celles des plans inférieurs.

**ASTUCE** Avec  $\sphericalangle$ [Alt], l'outil permet de prélever une couleur. Il est également possible de choisir une couleur directement à partir d'un sélecteur chromatique qui apparaît sur l'image en enfonçant les touches  $\text{ctrl} \sphericalangle \%$  [Alt Ctrl clic droit].


### Les outils d'annulation et artistiques

Ensemble d'outils destinés à une annulation localisée et à un dessin spécial (artistique).



- **Forme d'historique**  : faire réapparaître un état antérieur du document défini dans le panneau **Historique**.
- **Forme d'historique artistique**  : créer un effet artistique en déposant sur l'état actuel de l'image des couleurs d'un état sélectionné dans le panneau **Historique**.

### Les outils gomme et détourage

Ensemble d'outils destinés à éliminer des zones de l'image en effaçant des pixels.









- **Gomme**  : effacer les parties indésirables d'une image pour les remplacer, selon le calque, par la couleur d'arrière-plan ou des pixels transparents.

**ASTUCE** La gomme a plusieurs formes : carrée, crayon ou pinceau ; on passe de l'une à l'autre par  $\uparrow$   $\text{ctrl}$  clic [ $\uparrow$  clic droit] ou par le panneau **Options**.

- **Gomme magique**  : effacer automatiquement tous les pixels similaires à ceux sur lesquels vous avez cliqué pour les rendre transparents.
- **Gomme d'arrière-plan**  : rendre transparents les pixels d'un calque par glissement dessus.







### Les outils de coloration

Ensemble d'outils destinés à colorier une partie d'un calque (pixellisé) ou d'une couche.

- **Dégradé**  : créer un dégradé selon un type (  linéaire,  radial,  incliné,  réfléchi et  diamant) choisi dans le panneau **Options**.
- **Dépôt de matière 3D**  : appliquer une matière à un élément 3D.
- **Pot de peinture**  : remplir une sélection ou une zone colorée avec une couleur (ou des motifs).

### Les outils de retouche localisés





Ensemble d'outils destinés à retoucher localement la netteté (contraste), la luminosité et la saturation.

- **Goutte d'eau**  : créer des zones de flou en diminuant le contraste localement.
- **Netteté**  : améliorer localement la netteté (le contraste local augmente). Une nouvelle option permet à l'outil d'avoir une efficacité réelle.
- **Doigt**  : modifier la netteté par un mélange des couleurs provoqué par glissement pour adoucir les transitions.
- **Densité -**  : réduire la densité du noir sur la gamme de tons choisie pour éclaircir une zone de l'image.
- **Densité +**  : augmenter la densité du noir pour assombrir une zone de l'image, sur la gamme de tons choisie.
- **Éponge**  : augmenter ou réduire localement la saturation et/ou la vibrance des couleurs.






**ASTUCE** Comme avec les outils **Goutte d'eau** et **Netteté**, passez de **Densité +** à **Densité -** (et réciproquement) directement sur la photo avec  $\sphericalangle$ [Alt].

### Les outils Texte

Ensemble d'outils destinés à créer des textes.

- **Texte**   : créer un texte (ou une zone de texte par glissement ou  $\sphericalangle$  clic [Alt clic]) de saisie horizontale ou verticale.
- **Masque de texte**   : créer une sélection ayant la forme d'un texte (avec une saisie horizontale ou verticale).



### Les outils vectoriels (I) : dessin et retouche d'élément

- **Plume**  : réaliser des tracés rectilignes (dessin par clics) ou curvilignes (par cliquer-glisser). Par la suite, les tracés permettront de créer une sélection, un détourage ou de colorier une zone d'un calque.
- **Plume libre**  : dessiner comme avec le crayon d'Illustrator. Le panneau **Options** de cet outil donne accès à l'outil **Plume magnétique**.
- **Ajout de point**  : ajouter un point d'ancrage sur un tracé.
- **Suppression de point**  : supprimer un point d'ancrage sur un tracé.
- **Conversion de point**  : convertir le point directeur pour créer des angles ou des courbures.

**ASTUCE** L'outil **Plume** ajoute (ou supprime) un point si on le place sur un point (ou sur un segment). Il devient outil **Conversion de point** avec **⌘ [Alt]** sur un point.

### Les outils vectoriels (II) : sélections








Ensemble d'outils destinés à la sélection d'une partie du document en vue de le traiter (masquage, coloration...).

- **Sélection d'objet**  : manipuler un tracé entier ou plusieurs tracés (combinaisons, alignements ou répartitions) dans le panneau **Options** de l'outil.
- **Sélection directe**  : sélectionner ou déplacer les points d'un tracé en vue de le retoucher.

**ASTUCE** On active un des outils **Sélection** à partir de l'outil **Plume** en enfonçant **⌘ [Ctrl]**. On passe de l'outil **Sélection directe** (flèche blanche) à l'outil **Sélection objet** (flèche noire ou blanche + sur un tracé) avec **⌘ [Alt]**.





### Les outils vectoriels (III) : création de formes

Ensemble d'outils destinés à créer un élément vectoriel d'aspect prédéfini (avec un fond et/ou un contour).

- **Rectangle**  : créer des rectangles ou des carrés.
- **Rectangle arrondi**  : créer des rectangles ou des carrés aux angles arrondis. Les rayons sont dynamiques.
- **Ellipse**  : créer des ovales ou des cercles.
- **Polygone**  : tracer un polygone (ou une étoile) dont vous définissez le nombre de côtés.
- **Filet**  : dessiner des traits ou des flèches.
- **Forme personnalisée**  : dessiner une forme sélectionnée dans la liste  du panneau **Options**.

### Les outils de gestion de l'affichage

Ensemble d'outils destinés à se déplacer dans l'image agrandie et gérer son affichage.

- **Main ou Défilement**  : déplacer l'image zoomée dans la fenêtre du document. Si **H** est maintenue enfoncée, on voit un cadre que l'on peut glisser jusqu'à la nouvelle zone qui sera zoomée.
- **Rotation de l'affichage**  : pivoter la surface de travail (avec  la rotation est de 15° en 15°). Si elle n'est pas circulaire, la forme de l'outil ne pivote plus avec le plan de travail.
- **Loupe ou Zoom**  : agrandir ou réduire le taux d'affichage (de 0,17 % à 3 200 %). Le zoom est continu si on maintient le bouton enfoncé. L'affichage se réduit avec **⌘ [Alt]**. L'option **Zoom défilant** permet de zoomer ou dézoomer par glissement vers la droite (zoom +) ou vers la gauche (zoom -).



### L'ACTIVATION TEMPORAIRE D'UN OUTIL

Quand vous avez activé un outil (comme l'outil **Déplacement**, par exemple), si vous maintenez enfoncée la touche correspondant à un autre outil (par exemple, la touche **M** pour l'outil **Rectangle**), cet outil sera temporairement activé et le restera tant que cette touche **M** sera maintenue enfoncée. De plus, le menu contextuel correspondra à l'outil activé temporairement. Vous retrouverez l'outil initial (outil **Déplacement**) dès que vous relâchez la touche **M**.

**ASTUCE** Si vous avez coché l'option **Zoom défilant** dans le panneau **Options** de l'outil **Zoom**, l'activation temporaire de cet outil, en maintenant enfoncée la touche **Z**, vous permettra de zoomer ou dézoomer par glissement horizontal.

### LES MODES DE PRÉPARATION DES SÉLECTIONS



Photoshop permet de travailler une sélection de deux façons. Dans le panneau **Outils**, une icône permet de passer d'un mode à l'autre, son aspect change selon le mode actif. Au clavier, on passe d'un mode à l'autre en tapant la touche **Q**. Ce passage s'effectue également par le menu **Sélection** et la commande **Mode Masque** (une coche est visible quand le **Mode Masque** est actif).

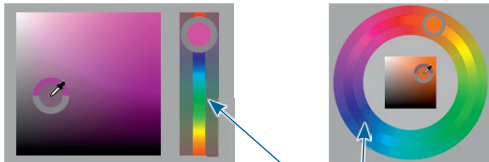
Le **Mode Standard**  est l'option par défaut. Les sélections se réalisent et se travaillent de façon classique, c'est-à-dire avec les outils de sélection (rectangle, ellipse, lasso...). Quand on clique sur l'icône précédente, elle devient , c'est le **Mode Masque**. Avec celui-ci, on prépare une zone qui deviendra une sélection principalement avec les outils de dessin. Ce mode offre une meilleure anticipation des transitions telles que les contours progressifs. Par la suite, les zones colorées sont transformées en sélection en repassant au **Mode Standard**.



## LES CASES DE COULEURS

La zone **Couleur** du panneau **Outils** comporte plusieurs icônes : les deux cases superposées définissent respectivement les couleurs de premier plan et de fond.

Ces couleurs servent à la fabrication des dégradés. La couleur de premier plan est utilisée lors d'un remplissage (pot de peinture) ou d'un coloriage (crayon, pinceau); elle se définit avec la pipette par **clik** sur la partie de l'écran ayant la couleur à prélever. Quant à la case de la couleur d'arrière-plan, elle se remplit par **clik** [Alt **clik**] avec la pipette. Ces couleurs se définissent également en cliquant dans la case correspondante : le **sélecteur de couleurs** apparaîtra. L'icône  inverse la couleur de premier plan avec celle de l'arrière-plan; on obtient le même résultat en tapant **X**. Un **clik** sur  réaffiche les couleurs par défaut (noir et blanc), on peut aussi taper **D** (comme Défaut). Avec un outil de dessin actif, il est possible de choisir une couleur à partir d'un sélecteur qui apparaît directement sur l'image en enfonçant les touches **ctrl**+**⌘** [Alt **Ctrl clic droit**]. L'aspect du sélecteur qui s'affiche localement (bandes de teintes ou roue de teintes) se sélectionne dans les préférences à la rubrique **Général**.



Le sélecteur local de couleurs : bandes et roue de teintes.

## Le Cadre de l'application (Mac)

### L'ACTIVATION SUR MAC

Il s'agit d'un mode de gestion de l'affichage de plusieurs documents ouverts en même temps. Actif par défaut sur PC, le **Cadre de l'application** n'apparaît sur Mac que s'il est activé par le menu **Affichage**. Comme sur Windows, des onglets apparaissent alors en haut de la zone d'affichage dès que plusieurs documents sont ouverts simultanément. Par un **clik** sur l'un des onglets (c'est-à-dire sur le nom du fichier), ou par le menu local à droite (>>), on affiche le document en question. On passe ainsi rapidement d'un document à l'autre (sur Mac, l'opération se réalise au clavier en tapant **ctrl**+**↔**, c'est le même raccourci sur Windows).

### L'INTERFACE DU CADRE

Le **Cadre de l'application** montre quatre éléments : le panneau **Options** en haut du cadre, à sa gauche, le panneau **Outils**, à sa droite, les panneaux de travail de l'image et au centre, la zone d'affichage. Le **Cadre de l'application** se déplace comme une seule fenêtre (sans les menus) et peut être redimensionné, voire placé sur un second écran.

Par glissement d'un onglet dans le **Cadre de l'application** (ou par la commande **Déplacer vers la fenêtre suivante** affichée par **clik droit** sur l'onglet), on obtient une fenêtre flottante. Par la suite, on peut la réintégrer dans le cadre par glissement de son nom sur l'un des autres onglets (un cadre bleu indique l'accrochage) ou par la commande **Regrouper ici** affichée par **clik droit** sur l'un des onglets du cadre.

## La présentation des documents

### L'OUVERTURE DES DOCUMENTS

Plusieurs solutions sont disponibles : le menu **Fichier** et la commande **Ouvrir** ou encore un **double-clik** sur l'écran de Photoshop. Comme nous le verrons plus loin, Bridge propose de nombreuses fonctionnalités pour trier, prévisualiser et ouvrir des images sélectionnées.

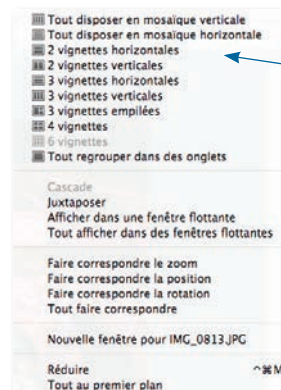
### LES OUTILS D'AFFICHAGE

Notez que l'outil **Zoom** possède une option **Zoom défilant** (activée par défaut) qui permet de zoomer par glissement vers la droite et de dézoomer par glissement vers la gauche sans avoir à enfoncer de touche. Cette option reste active quand l'outil est activé temporairement en maintenant enfoncée la touche **Z** (ou **⌘ Espace** [Ctrl **Espace**]).

### LA PRÉSENTATION DES DOCUMENTS

#### L'organisation des documents

Quand plusieurs documents sont ouverts, il est possible de modifier leur présentation à l'aide du menu **Fenêtre**. En effet, celui-ci propose le sous-menu **Réorganiser** dont les différentes options permettront de visualiser les différents documents ouverts dans plusieurs fenêtres (comportant éventuellement plusieurs onglets si elles contiennent plusieurs documents). Ce sous-menu propose d'autres commandes de gestion de l'affichage ou encore de création d'une seconde fenêtre du document actif (**Nouvelle fenêtre**).



Les documents peuvent être réorganisés dans plusieurs fenêtres réparties en colonnes ou en rangées.

L'affichage en plusieurs fenêtres juxtaposées s'avère pratique pour transférer des calques (ou d'autres éléments) entre documents ou pour visualiser, côte à côte, un document comportant un calque dynamique et le contenu de ce dernier.

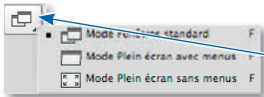


Les quatre documents sont affichés juxtaposés dans le Cadre de l'application (on a utilisé cette icône , on les regroupe dans le cadre avec celle-ci ).

**ASTUCE** Afin de passer rapidement d'un affichage sous forme d'onglets (dans le **Cadre de l'application**) dans lequel on ne voit qu'un seul fichier, à un affichage par juxtaposition des documents pour les voir tous, n'hésitez pas, à l'aide de la commande **Raccourcis clavier** du menu **Édition** à ajouter des raccourcis aux commandes du menu **Fenêtre** : **Juxtaper et Tout regrouper dans des onglets**.

## Les modes de présentation du document

On accède aux modes de présentation du document par le menu **Affichage** et son sous-menu **Mode d'affichage** ou par l'icône du bas du panneau **Outils** (on passe aussi d'une présentation à l'autre en tapant **F**).




Cette icône affiche les modes de présentation du document.


Examinons ces différents modes de présentation.

### Fenêtres standards

Le document est placé dans une fenêtre et il est possible de visualiser plusieurs documents s'ils sont dans des fenêtres flottantes. Si le **Cadre de l'application** est actif (menu **Fenêtre/Cadre de l'application**), la taille de la fenêtre peut être adaptée à la zone disponible sur l'écran sans couvrir les panneaux affichés contre les bords.

**ASTUCE** Avec cette présentation, tapez **Tabulation** (→ ) pour masquer les panneaux. Une bande verticale grise apparaît contre les bords du **Cadre de l'application** (ou de l'écran), son survol réaffiche les panneaux.

### Plein écran avec menus

La fenêtre du document occupe tout l'écran ; selon le taux d'agrandissement, une partie grise entoure l'image centrée sur l'écran. Les panneaux restent visibles mais ils disparaissent en tapant **Tabulation** (→ ). Ils réapparaissent en tapant à nouveau cette touche.

### Plein écran sans menus

La barre de menus et les panneaux disparaissent, la zone grise est remplacée par une zone noire ; la photo reste le seul élément visible. On quitte ce mode pour le **Mode Standard** en tapant **esc** [**Echap**].



**ASTUCE** Dans les modes **Plein écran**, avec l'outil **Main**, il est possible de déplacer l'image afin qu'elle ne se trouve plus au centre de l'écran. De plus, il est possible de remplacer la couleur de l'arrière-plan (gris ou noir selon le mode) par la couleur active au premier plan par **clic droit** (un menu local permet de choisir une couleur). On retrouve cette option de coloration dans les préférences à la rubrique **Interface**.

## LES ESPACES DE TRAVAIL MÉMORISÉS

L'extrémité droite du panneau **Options** affiche un menu qui liste les espaces de travail. Ce menu comporte tous les espaces de travail prédéfinis et permet d'en mémoriser un nouveau ou d'en supprimer. Ces espaces englobent la position des différents panneaux, les raccourcis clavier et l'aspect des menus. On retrouve l'équivalent de ce menu dans le menu **Fenêtre** et son sous-menu **Espace de travail**.

## Les panneaux de Photoshop

### L'ASPECT DES PANNEAUX

Par défaut (espace de travail **Les indispensables**, voir plus loin), les panneaux sont placés sur une colonne contre le bord droit de l'écran. Leur taille horizontale est modulable de manière à ne voir qu'une icône, une icône avec le nom du panneau, ou encore la totalité du contenu du panneau (c'est le panneau développé). Des petits triangles ( ou ) permettent de passer d'une configuration réduite à une configuration développée. Quand une colonne de panneaux est développée, on y voit les différents groupes également développés (un groupe étant constitué d'un ensemble de panneaux associés horizontalement dans la forme développée, les noms d'onglets sont sur la même ligne). Un **clic** sur la barre grise à droite du nom réduit le groupe à sa barre de titre. Les autres groupes développés peuvent alors être redimensionnés verticalement par glissement de la ligne qui sépare deux groupes.

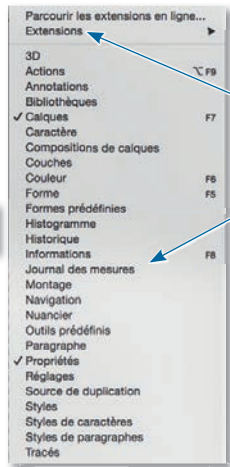
**ASTUCE** Un clic droit sur l'icône d'un panneau donne accès à un menu local qui permet le regroupement ou la fermeture automatique des panneaux ainsi que l'affichage des préférences (rubrique **Interface**).

Chaque panneau comporte un menu local (déroulé par clic sur l'icône située en haut à droite ☰ du panneau) qui propose des commandes ou options spécifiques au panneau.

**ASTUCE** Pour qu'un panneau reste ouvert en permanence, détachez-le des autres pour le rendre flottant (indépendant du cadre de l'application). Dans les préférences (rubrique **Interface**), vous pouvez définir qu'un panneau ouvert par clic sur son icône se ferme automatiquement. Le panneau peut aussi rester affiché sous forme d'icône seule pour occuper le minimum de place sur l'écran.

## LA DESCRIPTION DES DIFFÉRENTS PANNEAUX

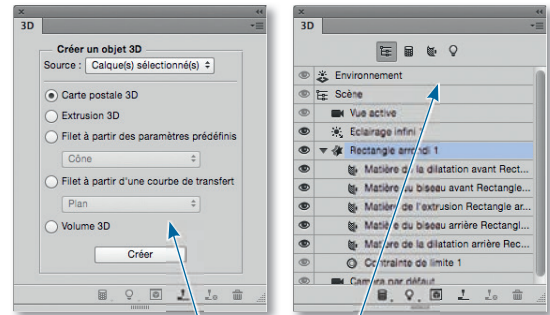
En plus du panneau **Outils** dont nous avons vu la description, Photoshop met donc à votre disposition un certain nombre de panneaux répartis en plusieurs catégories. Leur fonction est différente, mais tous s'affichent ou se masquent par l'intermédiaire du menu **Fenêtre** ou à l'aide des touches de fonction. Vous pouvez également programmer vos propres raccourcis par la commande **Raccourcis clavier** du menu **Édition**. On retrouvera la même interface dans tous les logiciels du Creative Cloud. Nous allons passer en revue les différents panneaux (ils sont examinés par ordre alphabétique).



Une partie du menu **Fenêtre**. Le sous-menu **Extensions** donne accès à d'autres panneaux (comme par exemple **Thème Adobe Couleur**).

## Panneau 3D

C'est dans ce panneau (activé automatiquement avec l'espace de travail **3D**) que l'on accède à des fonctions de création d'objet 3D quand un calque, un tracé, une sélection ou un calque de texte est sélectionné. Ce panneau propose des traitements de l'objet 3D réalisés tels que la gestion des vues, de l'éclairage, les modifications de textures... D'autres opérations se réaliseront dans le panneau **Propriétés**.



Le panneau **3D** pour créer un objet et avec un objet 3D existant.

## Panneau Annotations

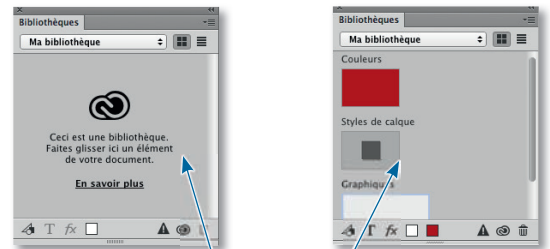
C'est le panneau dans lequel apparaissent les notes (Post-it) que vous avez placées sur le document.

## Panneau Bibliothèques



Ce panneau apparaît avec la version CC d'octobre 2014. Il permet de placer (puis d'utiliser) par glissement des éléments que vous souhaitez avoir à portée de main.

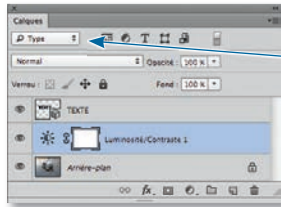
Il peut s'agir d'images, de calques de texte, de styles de calques, de couleurs... Les éléments de la bibliothèque sont synchronisés dans le Creative Cloud et pourront être partagés.



Le panneau **Bibliothèques** vide et personnalisé avec quelques éléments placés.

### Panneau Calques F7

Chaque calque peut être comparé à un film transparent sur lequel on place un dessin, une partie d'une image détournée, un fond, un texte, un réglage chromatique (agissant tel un filtre d'appareil photo), et des effets dynamiques de filtre. Il est possible de travailler chaque calque séparément, puis de les combiner entre eux avec transparence afin de réaliser l'image finale. Un masque (de pixels et/ou vectoriel) peut être associé pour cacher une partie du calque.



Le panneau *Calques* avec des options d'affichage par filtrage.

### Panneau Caractères A

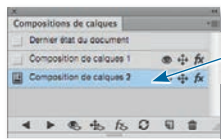
Ce panneau permet de définir les attributs de caractères d'un texte (police, corps, approche, etc.) ainsi que certaines options sur les glyphes des caractères OpenType.



Le panneau *Caractère* propose des options pour les glyphes OpenType.

### Panneau Compositions de calques

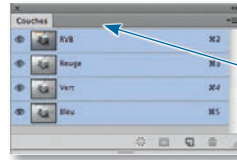
Ce panneau mémorise différentes combinaisons d'affichage, de position des calques ou d'effet de calque. Un script (menu **Fichier/Scripts**) permet de créer un document distinct à partir de chaque composition. Si le document est importé dans InDesign (ou Illustrator), il sera possible de choisir la composition à afficher dans la page (ou la planche à dessin). Dans le panneau, des icônes permettant des mises à jour simultanées des compositions sont disponibles.



Une composition affiche un état du document. Les icônes à droite du nom indiquent les options activées.

### Panneau Couches

Ce panneau assure l'affichage et la gestion des couches (création, suppression...). Les couches ajoutées (alpha) permettent l'élaboration (ou la mémorisation) de masques utilisés lors de la réalisation de montage ou l'ajout de ton direct.



Le panneau *Couches*. On peut y masquer une couche ou la sélectionner pour la travailler seule.


### Panneau Couleur F6

Dans ce panneau se définit la couleur de premier plan et celle d'arrière-plan (utilisée par l'outil **Gomme** ou **Dégradé**). Pour cela, il faut choisir un mode de définition de la couleur (RVB, CMJN, couleurs Web), puis glisser les curseurs. Vous pouvez aussi sélectionner une couleur dans la zone de prélèvement située en bas (l'icône se transforme en pipette). Par **⌘ [Alt] clic**, on prélève la couleur pour l'arrière-plan.



Le panneau *Couleur* avec ses curseurs de composition (ici RVB).

### Panneau Forme F5

Ce panneau, également affiché par **clic** sur l'icône  du panneau d'options d'un outil de dessin ou de retouche, permet de définir la taille des brosses utilisées et de leur affecter des effets particuliers (forme, dispersion, couleur, texture...). Ce panneau propose un accès au panneau **Formes prédéfinies**. Les réglages particuliers liés à la sensibilité des tablettes graphiques (pression, inclinaison, rotation...) se paramètrent dans ce panneau. La taille et l'aspect des bords de la forme de l'outil restent accessibles directement sur l'image au clavier (la variation dépend de sa taille initiale) ou par le menu contextuel (**clic droit**). Avec l'outil **Pinceau mélangeur**, une icône (située en bas du panneau) permet de visualiser la forme du pinceau dans un minipanneau.



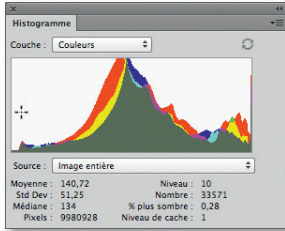
Les réglages des formes.



Ceci s'affiche avec certaines formes en cliquant ici.

## Panneau Histogramme

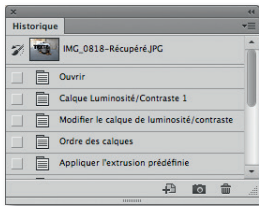
Ce panneau montre l'histogramme du document de manière à contrôler la nouvelle répartition des pixels lors d'une intervention sur l'image avec une commande du menu **Image/Réglages** ou un calque de réglage. La visualisation peut être plus détaillée à partir des options du panneau.



*On retrouve cet histogramme dans la fenêtre de propriétés de certains réglages (Courbes ou Niveaux).*

## Panneau Historique

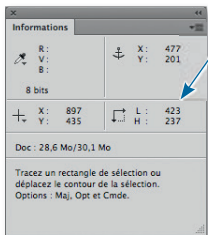
Ce panneau garde une trace (état d'historique) des manipulations réalisées au cours d'un travail afin de permettre éventuellement un retour en arrière sur l'image complète ou localement avec l'outil **Forme d'historique**, ou avec l'outil **Gomme** associé à la touche **⌘ [Alt]** ou à un paramétrage de son panneau **Options**. L'instruction **Enregistrer** est désormais considérée comme état de l'historique.



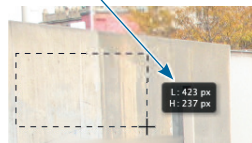
*Le panneau Historique affiche les différents états par lesquels le document est passé.*

## Panneau Informations

Ce panneau donne des renseignements sur la composition des couleurs en 8 bits ou 16 bits, les coordonnées de la souris, la taille d'un recadrage... Le panneau affichera également, en fonction des transformations effectuées, des caractéristiques de taille, d'angle... ou de variation de composition des couleurs lors des réglages chromatiques.



*Le panneau affiche des informations mais certaines sont directement visibles sur l'image.*



## Panneau Journal des mesures

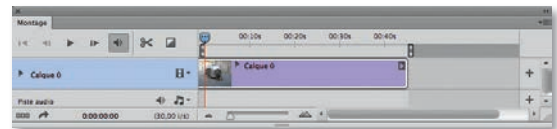
Ce panneau trouve son utilisation principalement dans les domaines de l'imagerie technique et médicale. Il se place en bas du **Cadre de l'application**. Il permet de mémoriser des mesures et des comptages réalisés sur la photo (radiographie, par exemple) après avoir défini une échelle de mesure à l'aide des commandes du menu du panneau.

Libellé	Date et heure	Document	Source	Echelle
0001 Mesure 1	23/02/12 11:07...	IMG_081...	Sélection	1 pixel(s) = 1,00

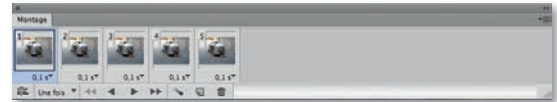
*Le journal des mesures.*

## Panneau Montage

Ce panneau s'affiche automatiquement en bas du **Cadre de l'application** (il est activé avec l'espace de travail **Mouvement**). Il permet la préparation d'animations selon deux modes : montage vidéo (avec une timeline dans laquelle on gère les transitions, l'audio...) ou animation d'images (de type GIF) ; dans ce cas, la mise au point est facilitée par des options du panneau **Calques**.

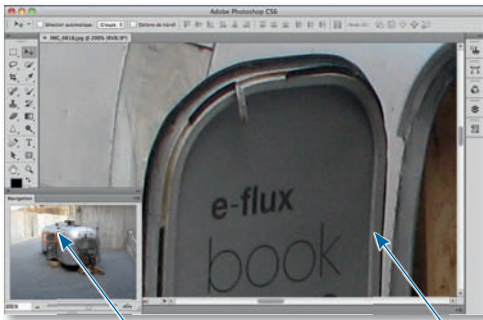


*Montage vidéo ou animation d'images.*



## Panneau Navigation

On y gère l'affichage. Un rectangle rouge apparaît quand vous zoomez sur une partie d'un document jusqu'à une taille supérieure à celle de l'écran ; il indique la zone affichée à l'écran, déplacez-la pour en voir une autre. Vous pouvez définir directement la zone à visualiser à l'écran en encadrant une nouvelle zone sur cette palette avec la touche **⌘ [Ctrl]**. Si vous maintenez la touche **H** (outil **Main**) sur un document zoomé, celui-ci passe temporairement en taille écran et un rectangle indiquant la zone qui était zoomée apparaît ; il peut être glissé pour définir la nouvelle zone à agrandir. Cette fonction rend le panneau **Navigation** moins indispensable.



Le rectangle rouge (que l'on peut glisser) montre la zone affichée.

## Panneau Nuancier

Ce panneau présente une série de nuances (échantillons de couleurs). Vous pouvez y choisir une couleur : un clic sur l'une des cases sélectionne une couleur de premier plan (elle deviendra couleur d'arrière-plan en tapant la lettre X). C'est également une zone de stockage des couleurs créées ou prélevées dans une illustration. Il est possible d'afficher un nuancier référencé (Pantone, Focoltone, Trumacht...) à partir du menu local de ce panneau. Les dernières couleurs utilisées (couleurs récentes) figurent en haut du panneau.



Panneau **Nuancier**, la première ligne affiche les couleurs récentes.

## Panneau Outils prédéfinis

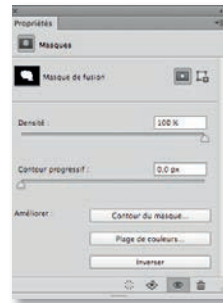
Après un réglage particulier pour un outil, vous pouvez le mémoriser dans le panneau **Outils prédéfinis** afin de le réutiliser ultérieurement. Ce panneau est également accessible directement par clic sur l'icône de l'outil située à gauche dans le panneau **Options**.

## Panneau Paragraphe

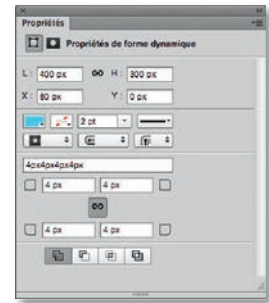
On peut y définir les attributs de paragraphes tels que les alignements, les retraits (gauche, droit et de première ligne), les espaces avant et après le paragraphe ainsi que la présence ou non de césure.

## Panneau Propriétés

Il s'agit d'un panneau contextuel affichant les paramètres de l'élément actif qui peut être un masque, un calque de réglage, un objet 3D, un objet dynamique, un calque de forme... Ainsi, on y retrouvera : les options du masque (de pixels ou vectoriel) et son menu local, les différents curseurs et options d'un réglage chromatique, ou les propriétés des composants pour un calque 3D.

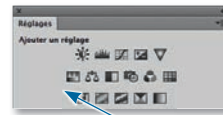


Le panneau **Propriétés** est contextuel : il affiche les paramètres des masques, des réglages ou des formes (il est également utilisé par les objets 3D).

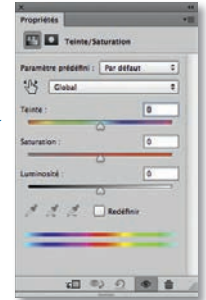


## Panneau Réglages

Ce panneau renferme tous les réglages chromatiques applicables sous forme de calque de réglage. Une fois le type du réglage choisi, son paramétrage se réalise dans le panneau **Propriétés** qui s'affiche automatiquement (celui-ci donne également accès aux paramètres prédéfinis et au masque associé au calque).

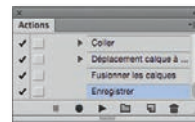


On choisit le réglage ici et ce panneau s'affiche aussitôt.



## Panneau Actions

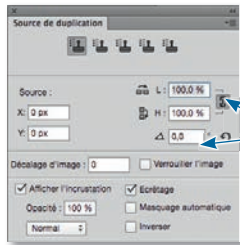
Ce panneau stocke vos actions (longtemps nommées scripts). Elles correspondent à un enchaînement de plusieurs commandes en vue de réaliser un traitement particulier. La commande **Traitement par lots** (menu **Fichier/Automatisation**) appliquera une action désignée à un ensemble de fichiers ; **Créer un droplet** crée une application contenant l'action.



## Panneau Source de duplication

On peut y définir jusqu'à cinq zones de référence pour des duplications avec l'outil **Tampon** (ou l'outil **Correction**) et associer des transformations (mise à l'échelle, symétrie et rotation) à chacune d'entre elles.

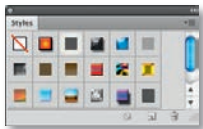
Des options de prévisualisation permettent de voir ce qui va être dupliqué, cette visualisation peut se limiter à la taille de l'outil (option **Écrêtage**).



La partie dupliquée peut subir des transformations.

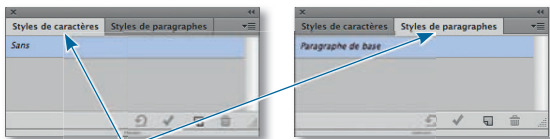
### Panneau Styles

Ce panneau présente une série d'échantillons correspondant à des réglages d'effets de calque (). Le style s'applique par glissement de l'échantillon sur la fenêtre du document ou sur un calque dans le panneau **Calques**. Lors de la mise au point de l'effet de calque, un bouton vous permet de le définir comme nouveau style : il figurera dans le panneau **Styles** et pourra être utilisé sur d'autres calques.



### Panneau Styles de caractères et de paragraphes

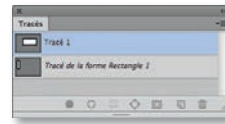
Photoshop propose deux panneaux (**Styles de caractères** et **Styles de paragraphes** ) qui reprennent quelques-unes des fonctionnalités issues d'InDesign afin d'automatiser la mise en forme des textes dans Photoshop. Ces panneaux sont accessibles depuis le menu **Texte**, puis **Panneaux**.



Les deux panneaux de styles pour les textes.

### Panneau Tracés

Ce panneau stocke les tracés réalisés avec l'outil de dessin vectoriel. Ces tracés pourront définir des « chemins » colorisés (s'ils sont affichés sur un calque), être transformés en sélection ou masque de réglage, de remplissage ou de détourage. À l'instar des masques de pixels dans le panneau **Couches**, on distingue dans le panneau **Tracés** les tracés classiques et ceux des masques vectoriels (écriture italique). Les sélections multiples de tracés sont désormais possibles.

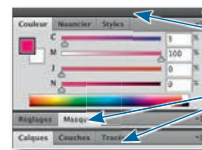


## La personnalisation de l'interface

### LA RÉORGANISATION DES PANNEAUX

Les panneaux se réorganisent sur une ou plusieurs colonnes sur le bord droit ou gauche de l'écran ou le bas. Certains sont associés par groupes de deux ou trois (leurs noms sont juxtaposés quand ils sont développés). Vous pouvez modifier ces associations par glissement : une ligne bleue montre « l'accrochage » du panneau. Celui-ci peut se réaliser entre deux panneaux, en bas de la colonne ou contre celle-ci (voire à gauche contre le panneau **Outils**) ; dans ce cas, il y aura création d'une nouvelle colonne.

Vous pouvez également rendre le panneau complètement indépendant et fermer ceux que vous n'utilisez pas ou seulement occasionnellement. Pour cela, effectuez un **clic droit** sur le nom du panneau pour choisir **Fermer** (vous pouvez aussi fermer le groupe). Utilisez le menu **Fenêtre** pour réafficher les panneaux fermés.



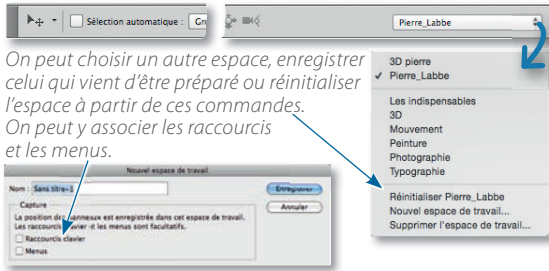
Ici, on a un groupe développé et, en dessous, deux autres groupes réduits.

### L'AFFICHAGE ET L'ESPACE DE TRAVAIL

Quand vous cachez tous les panneaux en tapant (ou pour garder le panneau **Outils** visible), d'étroites bandes verticales (gris foncé) apparaissent contre les bords latéraux de l'écran ; leur survol fait apparaître les panneaux. Ces derniers disparaissent quand le curseur revient sur l'image (il reste toujours possible d'afficher un panneau par le menu **Fenêtre**).

### L'ENREGISTREMENT DE L'ESPACE DE TRAVAIL

La position des panneaux sur l'écran peut être enregistrée par une commande du menu **Fenêtre/Espace de travail** ou de celui affiché en cliquant sur le nom de l'espace de travail affiché à droite dans le panneau **Options**. Ceci vous permet de définir différents environnements de travail, en affichant ou masquant certains panneaux, de manière à les faire correspondre à diverses phases du travail. Vous passerez d'un espace à l'autre en le sélectionnant dans la liste déroulée dans le panneau **Options** (ou dans le menu **Fenêtre/Espace de travail**). Vous pouvez aussi affecter un raccourci à chaque espace pour passer plus rapidement de l'un à l'autre.



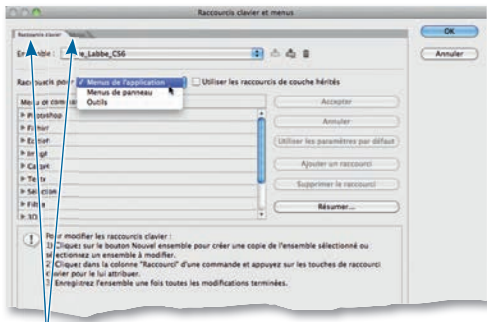
On peut choisir un autre espace, enregistrer celui qui vient d'être préparé ou réinitialiser l'espace à partir de ces commandes. On peut y associer les raccourcis et les menus.

## LES RACCOURCIS ET L'ASPECT DES MENUS

Lors de l'enregistrement de l'espace de travail, une fenêtre permet d'associer ou non, à cet espace, un jeu de raccourcis clavier et une personnalisation de l'apparence des menus. En effet, en plus de l'ajout de raccourcis clavier, Photoshop offre la possibilité de masquer ou de colorer certaines commandes des menus afin de personnaliser ces derniers.

### Les raccourcis clavier

Les raccourcis se définissent par le menu **Édition** et la commande **Raccourcis clavier**. La fenêtre permet de définir des raccourcis clavier et de personnaliser les menus. La première étape consiste à choisir parmi trois rubriques : **Menus de l'application**, **Menus de panneau** et **Outils**.

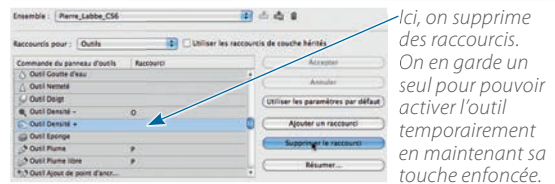


À partir de ces onglets, on personnalise les raccourcis et les menus. Cette personnalisation s'ajoute à l'espace de travail.

Chacune d'entre elles propose une liste de menus, de panneaux (ou d'outils), puis des commandes : c'est en cliquant sur cette dernière rubrique que vous pourrez définir le raccourci. S'il est déjà affecté ou s'il ne convient pas, un message le signalera. Vous pouvez affecter deux raccourcis à une même commande, pour conserver celui par défaut. Vous pourrez enregistrer le jeu de raccourcis (il apparaîtra alors dans la liste des jeux de raccourcis).

**ASTUCE** Les raccourcis peuvent être ajoutés mais dans certains cas, il est intéressant d'en supprimer. Voici un exemple :

- Affichez la fenêtre **Raccourcis clavier** et choisissez la rubrique **Outils**.
- Commencez par supprimer les raccourcis de l'outil **Densité +** (lettre **O**) et de l'outil **Éponge** (O également).
- Maintenant, lors de l'utilisation de l'outil **Densité +** (avec des réglages voulus sur les tons et l'opacité...), il devient possible d'activer temporairement l'outil **Densité +** en maintenant la touche **O** enfoncée et d'en modifier les réglages (ce n'est pas le cas si on passe d'un outil à l'autre avec la touche **⇧ [Alt]**). Si on relâche **O**, on retrouve l'outil **Densité +** avec ses réglages.



Ici, on supprime des raccourcis. On en garde un seul pour pouvoir activer l'outil temporairement en maintenant sa touche enfoncée.

### La personnalisation des menus

L'opération se réalise par la commande **Menus** du menu **Édition**. Dans la fenêtre, identique à celle ci-avant, visualisez les différents jeux de menus personnalisés et créez le vôtre en modifiant les commandes des menus ou des panneaux. Le masquage de certaines commandes permet de créer des menus plus courts et ainsi de faciliter l'accès aux commandes essentielles. L'affectation d'une couleur permet de repérer plus facilement une commande ou un filtre utilisé souvent et pour lequel vous n'avez pas affecté de raccourci.

**ASTUCE** Les commandes supprimées des menus deviennent visibles si le menu est déroulé en enfonçant **⌘ [Ctrl]**.

Comme pour les espaces de travail, vous pouvez faire des séries de jeux de menus correspondant à des phases de travail (le programme en propose quelques-uns).

Les raccourcis (ou les menus) sont imbriqués dans le fichier espace de travail sous la forme de fichier .kys (ou .mnu). Ils sont rangés dans le dossier (Bibliothèque/)Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CC 2015/Presets/Keyboard Shortcuts (ou Menu Customization). Photoshop propose, dans ses préférences (rubrique **Synchroniser les paramètres**), une possibilité de les télécharger dans votre dossier du Creative Cloud. Vous pourrez ainsi transférer les fichiers d'une machine à l'autre.

