

2^e édition

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 wibility.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. Mise à jour avec les dernières nouveautés de cette version, cette deuxième édition 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 www.editions-eyrolles.com/dl/0067489

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



www.editions-eyrolles.com

Photoshop CC

Pour PC et Mac

Du même auteur

P. LABBE. – **100 tutos Photoshop (2^e édition).**

N°67407, 2017, 374 pages.

P. LABBE. – **Illustrator CC. Pour PC et Mac.**

N°11810, 2016, 482 pages.

Autres ouvrages

S. KELBY. – **Dépannage Photoshop en 200 questions/réponses.**

N°11874, 2015, 280 pages.

S. KELBY. – **Photoshop pour les utilisateurs de Lightroom.**

N°14061, 2014, 164 pages.

M. EVENING. – **Photoshop CC pour les photographes.**

N°13746, 2014, 706 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.

P. CURTIL. – **À la découverte de Photoshop – Spécial grands débutants.**

N°12757, 2011, 128 pages.

G. THEOPHILE. – **Lightroom 6/CC par la pratique.**

N°14194, 2015, 356 pages.

V. AUDOUIN. – **Cahier d'exercices InDesign CC – Débutants et initiés.**

N°14444, 2016, 128 pages.

É. SAINTE-CROIX. – **Cahier d'exercices Illustrator CC – Spécial débutants.**

N°67380, 2017, 144 pages.

K. JOHANSSON, P. LUNDBERG et R. RYBERG. – **La chaîne graphique (2^e édition).**

N°14240, 2015, 452 pages.

2^e édition

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

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, 2017, ISBN : 978-2-212-67489-7

Imprimé en Slovénie par DZS

Dépôt légal : juin 2017

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).*


*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 enfoncée le bouton tout en déplaçant la souris. Le tableau ci-contre indique les conventions utilisées pour désigner les touches des claviers Mac et Windows.

Touche Mac	Aspect	Touche PC	Aspect
Cmde ⌘ Apple	⌘	Contrôle	Ctrl
Option (alt)	⌥	Alt	Alt
Majuscule	⇧	Shift ou ⇧	⇧ ou ⇩
Contrôle	ctrl	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. Ce livre montre toutes nouveautés de la version 6 à la version 2017 ; elles 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 détournages et le travail des calques (standards ou dynamiques, ainsi que des compositions de calque).

À l'ensemble des nouveautés présentées s'ajoute un 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 : pierrelab@gmail.com.

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 novembre 2015	3
CC 2016 à 2017	4
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
Les recadrages avec Camera Raw	70
L'outil Recadrage	70
L'outil Redressement	70
Les traitements globaux avec Camera Raw	71
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'outil Transformation	91
L'onglet Effets	92
La rubrique Étalonnage de l'appareil photo	95
La rubrique Instantanés	95
Les traitements locaux avec Camera Raw	96
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
La gestion des fichiers et des paramètres	108
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

Exemples d'application

PARTIE 2 Préparer des images : résolution et taille 125

1 - La résolution et la taille du document

La définition d'une image et sa résolution	127
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
Le réglage de la résolution et de la taille de l'image	129
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

Le recadrage de l'image	133
Le recadrage manuel avec l'outil Recadrage	133
Rogner et redresser l'image avec l'outil Recadrage	137
Le paramétrage de l'outil Recadrage	140
Le recadrage avec correction de la perspective	141
Les autres techniques de recadrage	145
L'ajout de matière autour de l'image	146
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
Le recadrage basé sur le contenu	148
Les méthodes classiques et leurs inconvénients	148
Le recadrage par mise à l'échelle basée sur le contenu	149
Un recadrage par transformation	150
Quelques traitements particuliers	152
Le panoramique	152
La juxtaposition de photos avec fondu	156
L'ajout du fond perdu à une photo d'une mise en pages	157

Exemples d'application

PARTIE 3 Retoucher une photo : nettoyer, lisser... 165

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

Les techniques de correction avec les outils	168
Les procédures de correction	168
Le calque de correction	168
Les réglages de l'outil de retouche	168
L'atténuation des corrections	169
L'outil Correcteur localisé	171
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
L'outil Correcteur	178
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

L'outil Pièce	180
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
L'outil Déplacement basé sur le contenu	186
Le principe et les réglages	186
La procédure de traitement	186
Les traitements de la zone déplacée	188
L'outil Tampon	191
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
2 - Les retouches locales : colorimétrie, déformation...	
Les petites retouches colorimétriques	196
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
Les retouches par déformation : Fluidité	200
Le filtre Fluidité	200
La préparation de l'image avant l'application du filtre	201
Les outils du filtre Fluidité	202
La modification des traits du visage	203
Les options avancées du filtre	207
3 - Les retouches de lissage et de netteté	
Les corrections localisées avec les outils	211
Le lissage et la netteté localisés	211
Les autres techniques de lissage	212
Le cumul des retouches et des calques	213
L'utilisation des filtres dynamiques	214
La mise en œuvre	214
La gestion du filtre dynamique	214
L'édition de l'objet dynamique	215
Les flous et le lissage	216
Les filtres de flou	216
Le lissage de peau	217
Le traitement de la netteté	222
Les filtres de renforcement	222

Le filtre Netteté optimisée	222
Le filtre Accentuation	223
Les méthodes de traitement de la netteté : calques ou masque	225
La netteté avec filtre Camera Raw	226
La netteté avec le filtre Passe-haut	226
La réduction du tremblement	226

4 - Les traitements particuliers

Les flous de mouvement et la profondeur de champ	227
Les flous de mouvement	227
Les flous de mouvement avec la galerie d'effets de flou	229
La gestion de la profondeur de champ	232
La profondeur de champ avec la galerie d'effets de flou	233
L'augmentation de la profondeur de champ avec une pile d'images	238
La retouche de perspective avec Point de fuite	240
Le principe du filtre Point de fuite	240
Le mode de fonctionnement du filtre	240
Les corrections en perspective avec l'outil Tampon	241
Les corrections avec une sélection	243
La combinaison de photos	245
L'utilisation d'une pile d'images	245
La suppression d'un élément d'une pile par un masque	245
La gestion du bruit d'une photo	247
La réduction du bruit d'une photo	247
Le filtre Réduction du bruit	247
Les autres filtres de gestion du bruit	249
L'atténuation du bruit avec une pile d'images	250
La gestion du grain	251
Les filtres d'ajout de grain	251
Le filtre Ajout de bruit	251
Les autres filtres d'ajout de grain	252

Exemples d'application

PARTIE 4 Détourer une image 261

Les préparatifs d'un détourage ou les trois états d'un masque	263
---	-----

1 - Les détourages avec les sélections

Les outils de sélection	264
L'outil Rectangle et l'outil Ellipse	264
La sélection avec l'outil Lasso	265
L'outil Sélection rapide	267
L'outil Baguette magique	268
Les sélections en forme de texte	270
Les opérations entre les sélections	271

La transformation d'une sélection	273
Le déplacement d'une sélection	273
L'accès aux transformations	273
Les types de transformations	273
Les traitements basiques d'une sélection	276
Les modifications du contour de la sélection	276
L'extension de la sélection	277
L'interversion de la sélection	277
La sélection par plage de couleurs	278
Le principe de la sélection avec Plage de couleurs	278
Les aperçus du masque	278
La sélection avec les pipettes	279
La sélection par couleurs prédéfinies ou par gamme de tons	281
Sélectionner et masquer : de sélection à détourage	282
L'espace de travail Sélectionner et masquer	282
L'affichage et la sortie du travail	282
Les utilisations basiques	284
Le travail avec les outils de l'espace	
Sélectionner et masquer	286
Les utilisations avancées : détourage avec	
Sélectionner et masquer	288
La décontamination d'un détourage	292
La sélection des zones nettes de l'image	297
Le principe de la commande Zone de mise au point	297
Les réglages	297

2 - Les détourages avec les couches

La gestion des couches	299
Les types de couches	299
Les correspondances des couleurs de la couche alpha	300
L'ajout d'une couche alpha	300
L'affichage et l'édition d'une couche	301
Le détourage avec le Mode Masque	302
La mise au point d'une sélection avec le Mode Masque	302
Le travail sur la couche du Mode Masque	303
Le passage du Mode Masque à la sélection	303
Le passage du Mode Masque à la couche alpha	303
Les détourages à l'aide de la couche alpha	304
La couche par création	304
La couche par copie	304
La couche par les opérations	304
La couche du masque de fusion	305
Le travail sur une couche de détourage	306
L'affichage et l'édition d'un masque	306
Le dessin sur un masque	306
Le remplissage et le coloriage du masque	312

Les traitements classiques d'une couche par les menus	313
Les traitements spécifiques du masque par le panneau Propriétés	313
Le transfert de masque de fusion	318
Le déplacement ou la transformation du contenu du masque de fusion	319
Le placement d'objets pixellisés sur un masque	322
L'ajustement du masque à l'aide d'éléments vectoriels (tracés)	322

Les utilisations des couches	324
L'obtention d'une sélection	324
La couche pour détourer	325
Le passage d'une couche alpha à une couche de ton direct	326
La couche alpha utilisée par le filtre	326

Le détourage des cheveux avec les couches	327
Les différentes possibilités	327
La procédure par la couche alpha	327
Le détourage et son amélioration	329

3 - Les détourages vectoriels avec les tracés

Le dessin avec des vecteurs	330
L'intérêt et les utilisations	330
Les outils vectoriels	330
Les modes de travail du dessin	330

Le dessin d'un tracé	332
Le dessin du tracé avec les outils Formes vectorielles	332
Le dessin du tracé à la plume	333
Le tracé dans l'espace une sélection	337
Le tracé dans l'espace un texte	337

Les retouches du tracé	338
Les outils de retouche	338
La retouche de tracé ou de segment	338
L'ajout ou la suppression d'un point	338
La conversion d'un point d'ancrage	339
Les options dynamiques des tracés	339

Le travail des tracés	340
La création de tracés successifs	340
Les combinaisons de tracés	340
La gestion de tracés	341
Le transfert de tracés depuis ou vers Illustrator	341
Les manipulations de tracés	343
Les transformations de tracés	344

Les tracés et les sélections	345
La sélection dans l'espace un tracé	345

Le tracé et le détourage d'un calque	347
Le détourage d'un calque par un tracé	347

L'exportation d'image détournée par un tracé vers un logiciel de PAO	348
--	-----

4 - Les détourages destructifs

Le détourage avec l'outil Gomme magique	349
L'outil Gomme magique	349
Les options de l'outil Gomme magique	349
La limitation par une sélection	351
Le travail du détourage	351
Le détourage avec l'outil Gomme d'arrière-plan	354
L'outil Gomme d'arrière-plan	354
Les options de l'outil Gomme d'arrière-plan	354
Le travail du détourage	355
Un récapitulatif des détourages	356
Les détourages avec les sélections	356
Les détourages avec les couches alpha et le Mode Masque	356
Les détourages avec les tracés	356
Les améliorations des détourages complexes : les décontaminations	356

Exemples d'application

PARTIE 5 Corriger une image 363

1 - Les corrections automatiques et simplifiées

La préparation de l'image aux corrections	365
Le travail en RVB ou CMJN : affichage des couleurs	365
Le travail sur un calque de sécurité	365
Commandes automatiques et copies de calques	366
La correction globale de l'image : Couleur automatique	366
La correction automatique du contraste et des tonalités	366
La suppression des couleurs : Désaturation	366
Les corrections par duplication	367
Les méthodes de correction simples	369
Déboucher les ombres avec Tons foncés/Tons clairs	369
Régler la luminosité et le contraste d'une image	373
L'harmonisation des couleurs entre deux images	375
La correction du voile	376
La correction avec la commande Exposition	377
Les réalisations d'effets particuliers	378
Les deux modes d'application	378
L'obtention d'image en niveaux de gris	379
Le virage HDR	382
L'obtention d'une image au trait (noir et blanc) avec Seuil	383
L'inversion des couleurs avec Négatif	384

La postérisation d'une image avec Isohémie	384
La modification du contraste d'une image avec Égaliser	384
La création d'une bichromie avec Courbe de transfert de dégradé	384
Le réglage de l'ambiance d'une photo : Filtre photo	385

2 - Les techniques de corrections avancées

Les techniques de correction	387
La correction définitive ou destructive	387
Les corrections non destructives	387
La correction selon le type du document	388
Le contrôle des corrections	388
La mise en place du calque de réglage	390
L'ajout d'un calque de réglage	390
L'ajout par le panneau Réglages	390
Le réglage par le panneau Calques	391
Les paramètres prédéfinis	392
L'utilisation d'un masque pour limiter l'action du réglage	392
Les techniques de préparation du masque de fusion	392
Le travail du masque de fusion	394
La préparation du masque vectoriel du calque de réglage	397
Les traitements du calque de réglage	400
Les manipulations du calque de réglage ou de son masque	400
Les modifications du réglage	400
La désactivation du masque ou du calque de réglage	402
L'écrêtage du réglage	403
Les groupes de calques de réglage	406
La correction dynamique du menu Image/Réglages	407
La mise en place du réglage dynamique	407
Les traitements du réglage dynamique	407
3 - Le paramétrage des corrections avancées	
Les étapes dans une procédure de correction	408
Les tons extrêmes : point blanc et point noir	409
L'intérêt du point blanc et du point noir	409
Les valeurs cibles des tons clairs et foncés adaptées à la presse	409
Les pointages du blanc et du noir sur l'image	410
Le point blanc et le point noir automatiques	411
Le blanc et le noir par les niveaux	413
Les corrections tonales : Niveaux et Courbes	414
Les corrections tonales avec le réglage Niveaux	414
Les corrections tonales avec le réglage Courbes	417
Le travail de la courbe	418
Les réglages courants	420

Les paramètres prédéfinis	422	La coloration du contenu d'un calque	479
La correction des couleurs par un réglage	423	Les colorations par calque	479
La précision des réglages	423	Les sélections à partir de calques	483
La suppression d'une dominante	423	Le déplacement et la copie du contenu d'un calque	484
Le réglage Teinte/Saturation	425	La transformation du contenu du calque	486
Le réglage Balance des couleurs	429	Les compositions de calques	491
Le réglage Vibrance	430	L'intérêt des compositions de calques	491
Le réglage Correction sélective	431	La gestion des compositions	491
La commande Remplacement de couleur	431	Les compositions de calques dans les objets dynamiques	495
Les retouches locales de couleurs par les outils	432	L'exportation des compositions de calques	497
Les outils de correction	432	2 - Les calques et les détourages	
Le paramétrage des outils	432	Les détourages avec des masques	498
Le travail des retouches	435	Le détourage avec les masques associés au calque	498
Les retouches colorimétriques	435	Le détourage avec un masque de fusion	498
La colorisation avec l'outil Remplacement de couleur	436	Le détourage avec un masque vectoriel	502
Exemples d'application		Les manipulations du masque du calque	504
PARTIE 6 Travailler avec les calques	445	Le détourage par les options de fusion	507
1 - Le travail avec les calques		Le réglage des options de fusion	507
La gestion des calques	447	La conversion du détourage en masque de fusion	508
Les types de calques	447	Le masque d'écrêtage : détourage par un calque	511
La création de calque, groupe et objet dynamique	447	Le principe du masque d'écrêtage	511
Les options des calques	449	La création du masque d'écrêtage	511
L'affichage des calques	449	Les styles de calques	
La sélection ou activation de calques	451	et le masque d'écrêtage	514
Les liaisons entre calques	452	Les manipulations des éléments du masque d'écrêtage	515
La copie et le transfert de calques	453	Le calque perçant : détourage par un calque	516
La copie totale ou partielle d'un calque	453	Le perçage (défonce) par un calque	516
Le transfert de calques entre documents	455	Les paramètres du calque perçant	516
Les manipulations de calques	458	La mise en place du calque perçant	516
Les aides au positionnement	458	3 - Les objets dynamiques	
Les alignements et la répartition des calques	460	La gestion des objets dynamiques	520
La gestion des superpositions de calques	461	L'objet dynamique	520
La suppression de calques	461	La création d'un objet dynamique	520
Les fusions de calques	461	L'obtention de l'objet par placement	521
L'exportation de calques en fichiers	462	Les utilisations des objets dynamiques	523
Les options de fusion des calques	463	Le transfert de calques en tant qu'objet dynamique	523
Les réglages des opacités	463	La limitation des calques de réglage	523
Les modes de fusion des pixels	464	La correction dynamique du menu Image/Réglages	523
Les options de fusion avancée	473	La transformation non destructive de l'objet dynamique	524
Le travail du contenu d'un calque	478	La déformation dynamique de perspective	525
Protéger ou verrouiller un calque	478	La déformation dynamique de la marionnette	526
La pixellisation d'un calque	478	Les conversions colorimétriques	528
		Les filtres et les objets dynamiques	528
		La fusion de calques	529

Les manipulations d'objets dynamiques	530
Les masques sur un objet dynamique	530
Les transformations d'objets dynamiques	531
Les copies d'objets dynamiques	532
Les mises à jour du contenu de l'objet dynamique	533
L'utilisation de compositions de calques dans l'objet dynamique	534
La gestion des objets dynamiques liés	537
Le remplacement du contenu d'un objet dynamique	537
La pixellisation de l'objet dynamique	537
L'exportation d'un objet dynamique	538

4 - Les calques de texte

Le texte sur une photo	539
Le travail avec un texte	539
Le texte libre (texte de point)	539
Le texte dans un bloc ou un paragraphe	540
Le texte le long d'un tracé	540
Le texte à l'intérieur d'un tracé (texte captif)	541
La typographie	543
La sélection de texte	543
Le réglage des attributs typographiques	543
La mise en forme des caractères	543
L'automatisation de la mise en forme avec les styles de caractères	550
Les fonctions de type « traitement de texte »	552
La mise en forme des paragraphes	553
L'automatisation de la mise en forme avec les styles de paragraphes	556
La déformation du texte	558
La mise en place d'une déformation du texte	558
Les types de déformations	558
Le paramétrage de la déformation	559
Le travail d'un calque de texte	560
L'édition d'un texte	560
Le travail du calque	560
Les colorations du texte	560
La transformation d'un texte	561
La pixellisation du texte	561
La conversion en calque dynamique	562
La vectorisation du texte	562
L'extrusion en 3D du texte	562

5 - Les effets de calque

L'utilisation des effets	563
L'application d'un effet de calque	563
Les types d'effets de calque	566
Le paramétrage des effets	566
Afficher/masquer des effets	574
La gestion des effets de calque	575

Les styles de calque	576
La création d'un style de calque	576
L'application d'un style de calque prédéfini	577

PARTIE 7 Peindre et appliquer un filtre à une image **579**

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

Les aplats et les couleurs	581
La préparation d'une couleur	581
L'utilisation des panneaux de couleurs	584
Les techniques de remplissage	586
Le remplissage au clavier	586
La commande Remplir	586
Le remplissage avec l'outil Pot de peinture	588
Le remplissage avec un tracé vectoriel	589
Les motifs	590
La préparation d'un motif	590
Les technique de remplissage	593
Les contours	595
L'affectation d'un contour avec une sélection	595
L'application d'un contour à une forme vectorielle	595
L'application d'un ou plusieurs contours par l'effet de calque	596
L'application d'un contour à un tracé	596
Quelques utilisations des contours du tracé	597
Les dégradés	598
L'application du dégradé avec l'outil Dégradé	598
Le paramétrage du dégradé	598
L'application d'un dégradé	599

2 - Peindre avec Photoshop

Les outils de peinture	600
Les techniques de peinture	600
Le paramétrage des outils de peinture	600
L'utilisation des formes	601
La personnalisation d'une forme	602
La gestion des formes	608
La description des outils	609
L'outil Crayon	609
L'outil Pinceau	609
L'outil Pinceau mélangeur	609
Les autres outils de peinture	611
Les actions et le dessin	614

3 - Appliquer un filtre de Photoshop

Les modes d'application des filtres 615

Avant-propos sur les filtres	615
L'application classique (destructive)	615
L'application dynamique du filtre	616
Les différentes séries de filtres	619
La galerie de filtres	619

Le filtre Point de fuite 621

Le travail avec les perspectives	621
La création des plans de perspective	621
Les corrections avec le filtre Point de fuite	623
Les manipulations particulières	626

PARTIE 8 Distribuer les images 629

1 - La préparation des images pour l'impression

L'échantillonnage des couleurs 631

Les modes et les conversions	631
Les échantillonnages colorimétriques	631

Image au trait ou bitmap 632

L'utilisation d'une image bitmap	632
La conversion d'une image en image bitmap	632
L'enregistrement d'une image bitmap	634

L'image en niveaux de gris 635

La conversion d'une image bitmap en niveaux de gris	635
La conversion d'une image couleur en niveaux de gris	635
L'enregistrement des images en niveaux de gris	636

La bichromie 637

L'intérêt pour l'impression	637
La conversion en bichromie	637
Les couches de la bichromie	638
L'impression d'une bichromie	639
L'enregistrement des bichromies	639

Les tons directs 640

L'utilisation des tons directs	640
La création de la couche de ton direct	640
La mise au point du ton direct	641

Le travail d'une couche de ton direct	642
L'enregistrement d'une image avec des tons directs	642

La quadrichromie (CMJN) 643

Travailler en RVB ou en CMJN ?	643
La gestion du problème des couleurs non imprimables	643
La personnalisation des séparations	643
La conversion RVB vers CMJN	644
L'enregistrement d'une image CMJN	644

2 - La préparation des images pour le Web

Les images pour l'écran 649

Les commandes d'enregistrements	649
Les modifications d'un fichier enregistré	649

L'enregistrement pour le Web 649

L'échantillonnage 8 bits ou 24 bits ?	650
Les paramètres de l'enregistrement pour le Web	650
Le choix du format pour le Web	650
Le format GIF	651
Le format JPEG	652
Le format PNG	653
La gestion de la taille de l'image	653
La mémorisation et l'enregistrement des réglages	653

Les fichiers avec Exporter sous et Générer 654

Les commandes Exporter sous	654
La génération de fichiers	654

3 - L'impression d'une image

L'imprimante et son format d'impression 655

La configuration de l'imprimante	655
La gestion des couleurs à l'impression	656
Les options Position et taille	657
Les options de sortie	658

Les impressions 659

Les types d'impression	659
La mémorisation automatique des réglages	659
Les impressions multiples	659

Index

661

COMPLÉMENTS

(SUR WWW.EDITIONS-EYROLLES.COM OU EXPERTSGRAPHIQUES.COM)

Les éléments particuliers

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

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.

JUIN 2013

- Réduction du flou de tremblement de l'appareil photo.
- Amélioration du redimensionnement des images.
- Partage des documents sur Behance.
- Synchronisation des paramètres avec le 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'arrondi d'un rectangle, 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.
- Réduction du tremblement de l'appareil photo.

JANVIER 2014

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

CC juin 2014 à novembre 2015

JUIN ET AOÛT 2014

La mise à jour de juin vise plusieurs domaines ; celle d'août est axée sur des améliorations 3D (impression et imagerie).

- 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.
- Amélioration d'interface de la commande **Remplissage**.
- Mouvements tactiles (Windows 8).

Les améliorations

- Amélioration des performances de la fonction de sélection **Zone de mise au point**.
- Valeurs par défaut améliorées pour les styles de calque.

- Sélection d'objet améliorée dans la zone de travail.
- Améliorations de la commande **Sélection/Modifier** : dilatation de la sélection au-delà des limites du document et contraction de celle aux limites du document.
- 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.
- 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.
- 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 tels 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).
- Application multiples des effets de calque (contour, ombre...) : par exemple, un calque de texte pourra avoir des contours superposés avec des aspects 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 ou compositions...), des 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**.

NOVEMBRE 2015

- Amélioration des bibliothèques Creative Cloud.
- Optimisation et accélération de l'exportation.
- Barre d'outils et espaces de travail personnalisables.

CC 2016 à 2017

JUIN 2016

- Amélioration de la collaboration avec les bibliothèques.
- Recadrage basé sur le contenu.
- Nouvel espace de sélection et de masquage.
- Amélioration des exportations.
- Optimisation des plans de travail.
- Modification des traits du visage (filtre **Fluidité**).

NOVEMBRE 2016

- Optimisation du panneau **Propriétés**.
- Amélioration de la collaboration avec les bibliothèques.
- Fonction de recherche d'élément de l'interface, de document, d'aide et de formation ou de ressources Stock.

DÉCEMBRE 2016

- Prise en charge de la barre tactile pour MacBook Pro.

L'environnement de travail

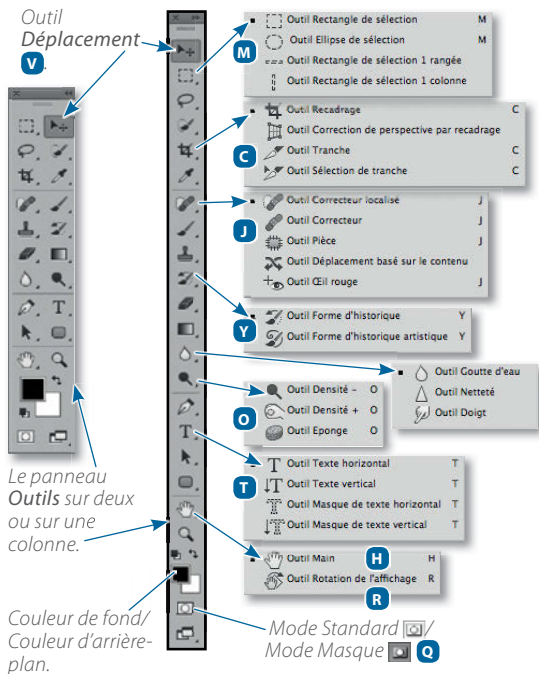
Les outils

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 pixelisé (pinceau, crayon) ou vectoriel (plume, forme...), de texte, de gestion de l'écran...



NOTE À l'aide de la commande **Barre d'outils** du menu **Édition**, vous pouvez enregistrer d'autres configurations de barre d'outils et les associer à vos espaces de travail.

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] clic** sur l'outil. Au clavier, on affiche un outil masqué en tapant la touche associée à l'outil visible avec la touche **⇧**.



Par exemple, en tapant plusieurs fois **⇧ L**, on active respectivement : le lasso, le lasso polygonal, puis le lasso magnétique et à nouveau le lasso.

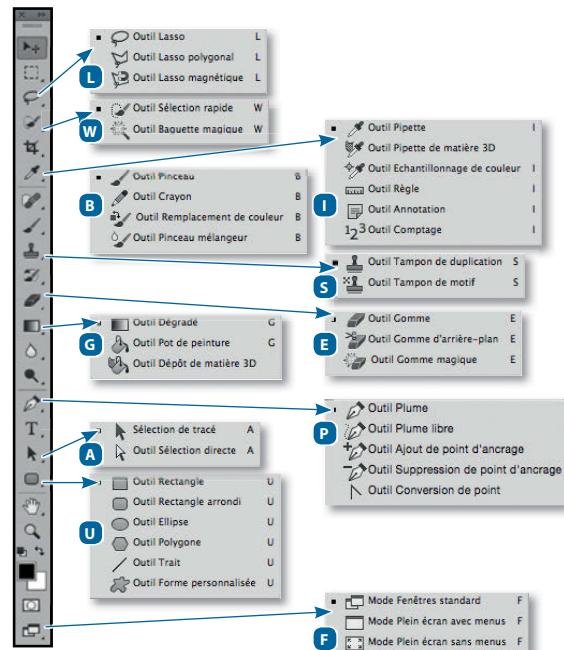
LA DESCRIPTION DES OUTILS

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

L'outil Déplacement








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-glissement 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 enfonceant 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 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 localisées





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).

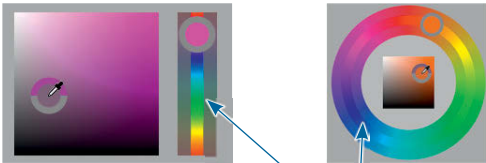
Le **Mode Standard**  est l'option par défaut. Les sélections se réalisent et se travaillent de façon classique, c'est-à-dire avec les outils de sélection (rectangle, ellipse, lasso...). Quand on clique sur l'icône précédente, elle devient , c'est le **Mode Masque**. Avec celui-ci, on prépare une zone 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 **⌘ clic** [Alt clic] 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'OUVVERTURE 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.

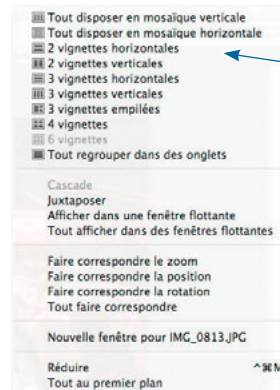
LES OUTILS D'AFFICHAGE

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

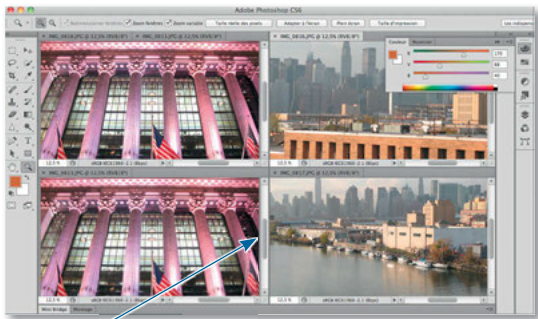
L'organisation des documents

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.

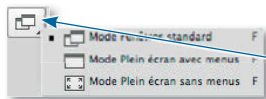


Les quatre documents sont affichés juxtaposés dans le Cadre de l'application (on a utilisé cette icône ) ; on les regroupe dans le cadre avec celle-ci .

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 : Juxtapo- ser** 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** .



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.

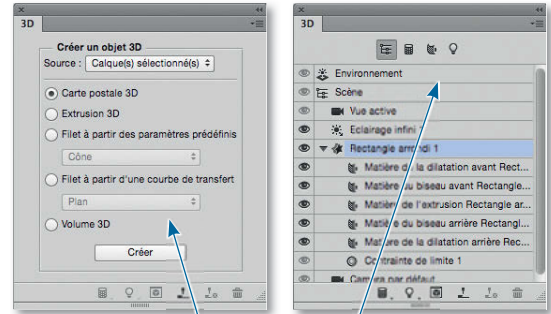
ASTUCE Pour qu'un panneau reste ouvert en permanence, détachez-le des autres pour le rendre flottant (indépendant du cadre de l'application). Dans les préférences (rubrique **Interface**), vous pouvez définir qu'un panneau ouvert par clic sur son icône se ferme automatiquement. Le panneau peut aussi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

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.

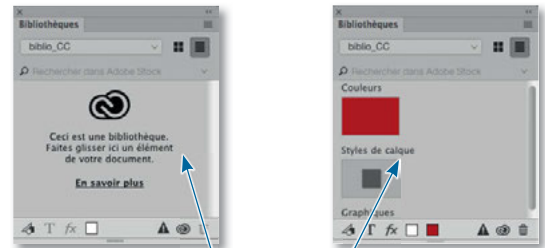
Panneau Annotations

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

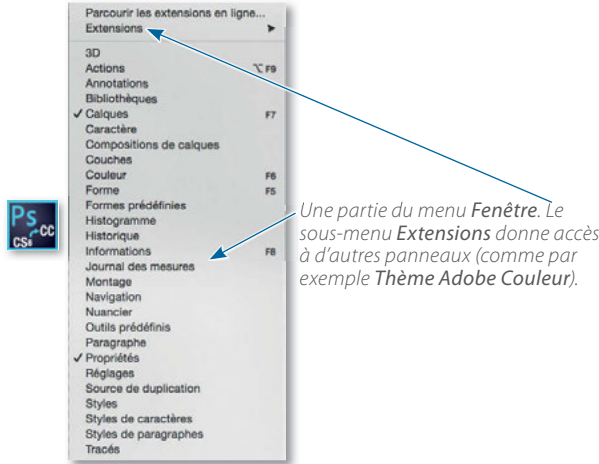
Panneau Bibliothèques

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. Il permet un accès aux images d'Adobe Stock.

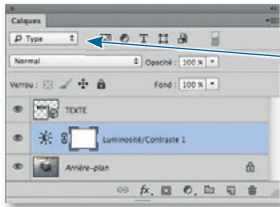


Le panneau Bibliothèques vide et personnalisé avec quelques éléments placés.



Panneau Calques F7

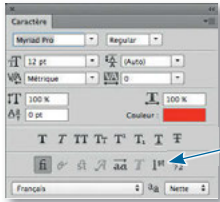
Chaque calque peut être comparé à un film transparent sur lequel on place un dessin, une partie d'une image détournée, un fond, un texte, un réglage chromatique (agissant tel un filtre d'appareil photo), et des effets dynamiques de filtre. Il est possible de travailler chaque calque séparément, puis 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

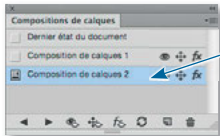
Ce panneau permet de définir les attributs de caractères d'un texte (police, corps, approche, etc.) ainsi que certaines options sur les glyphes des caractères OpenType.



Le panneau Caractère propose des options pour les glyphes OpenType.

Panneau Compositions de calques

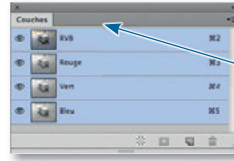
Ce panneau mémorise différentes combinaisons d'affichage, de position des calques ou d'effet de calque. Un script (menu **Fichier/Scripts**) permet de créer un document distinct à partir de chaque composition. Si le document est importé dans InDesign (ou Illustrator), il sera possible de choisir la composition 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

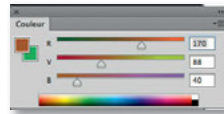
Ce panneau assure l'affichage et la gestion des couches (création, suppression...). Les couches ajoutées (alpha) permettent l'élaboration (ou la mémorisation) de masques utilisés lors de la réalisation de montage ou l'ajout de ton direct.



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


Panneau Couleur F6

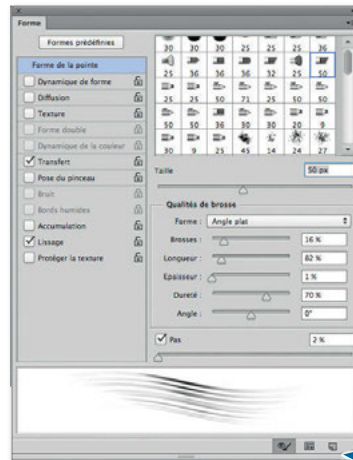
Dans ce panneau se définit la couleur de premier plan et celle d'arrière-plan (utilisée par l'outil **Gomme** ou **Dégradé**). Pour cela, il faut choisir un mode de définition de la couleur (RVB, CMJN, couleurs Web), puis glisser les curseurs. Vous pouvez aussi sélectionner une couleur dans la zone de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



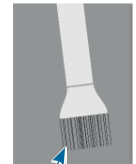
Le panneau Couleur avec ses curseurs de composition (ici RVB).

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.



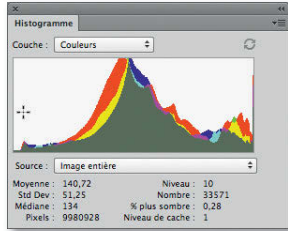
Les réglages des formes.



Ceci s'affiche avec certaines formes en cliquant ici.

Panneau Histogramme

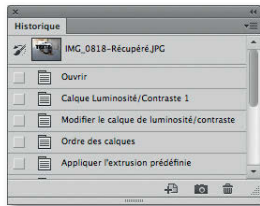
Ce panneau montre l'histogramme du document de manière à contrôler la nouvelle répartition des pixels lors d'une intervention sur l'image avec une commande du menu **Image/Réglages** ou un calque de réglage. La visualisation peut être plus détaillée à partir des options du panneau.



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

Panneau Historique

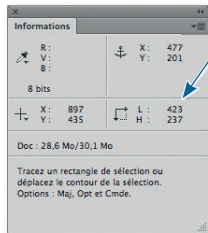
Ce panneau garde une trace (état d'historique) des manipulations réalisées au cours d'un travail afin de permettre éventuellement un retour en arrière sur l'image complète ou localement avec l'outil **Forme d'historique**, ou avec l'outil **Gomme** associé à la touche **Alt** ou à un paramétrage de son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



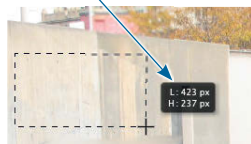
Le panneau Historique affiche les différents états par lesquels le document est passé.

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.

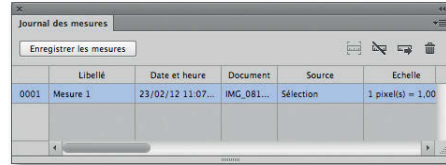


Le panneau affiche des informations mais certaines sont directement visibles sur l'image.



Panneau Journal des mesures

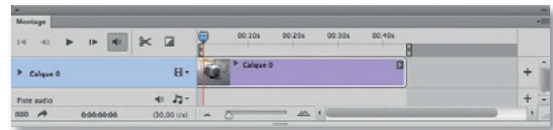
Ce panneau trouve son utilisation principalement dans les domaines de l'imagerie technique et médicale. Il se place en bas du **Cadre de l'application**. Il permet de mémoriser des mesures et des comptages réalisés sur la photo (radiographie, par exemple) après avoir défini une échelle de mesure à l'aide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



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**.

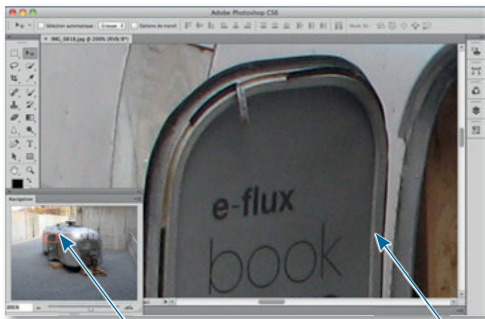


Montage vidéo ou animation d'images.



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

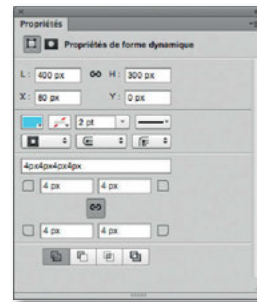
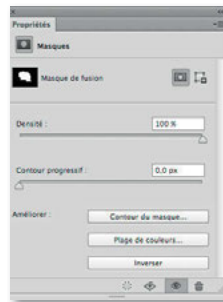
Après un réglage particulier pour un outil, vous pouvez le mémoriser dans le panneau Outils prédéfinis afin de le réutiliser ultérieurement. Ce panneau est également accessible directement par clic sur l'icône de l'outil située à gauche dans le panneau Options.

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

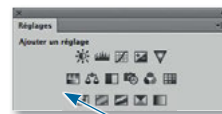
Il s'agit d'un panneau contextuel affichant les paramètres de l'élément actif qui peut être un masque, un calque de réglage, un objet 3D, un objet dynamique, un calque de forme... Ainsi, on y retrouvera : les options du masque (de pixels ou vectoriel) et son menu local, les différents curseurs et options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

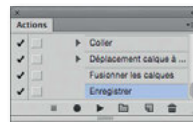
Ce panneau renferme tous les réglages chromatiques applicables sous forme de calque de réglage. Une fois le type de réglage choisi, son paramétrage se réalise dans le panneau Propriétés qui s'affiche automatiquement (celui-ci donne également accès aux paramètres prédéfinis et au masque associé au calque).



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

Panneau Actions

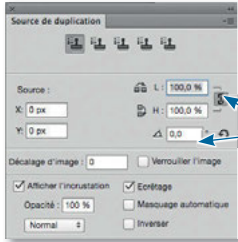
Ce panneau stocke vos actions (longtemps nommées scripts). Elles correspondent à un enchaînement de plusieurs commandes en vue de réaliser un traitement particulier. La commande Traitement par lots (menu Fichier/Automatisation) appliquera une action désignée à un ensemble de fichiers ; Créer un droplet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

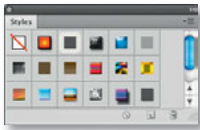
Des options de prévisualisation permettent de voir ce qui va être dupliqué, cette visualisation peut se limiter à la taille de l'outil (option **Écrêtage**).





La partie dupliquée peut subir des transformations.

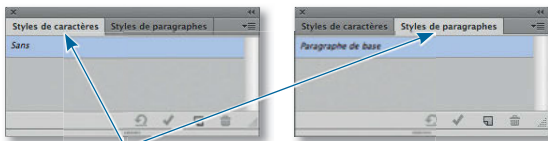
Panneau Styles

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

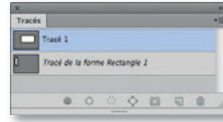
Photoshop propose deux panneaux (**Styles de caractères**  et **Styles de paragraphes** ) qui reprennent quelques-unes des fonctionnalités issues d'InDesign afin d'automatiser la mise en forme des textes dans Photoshop. Ces panneaux sont accessibles depuis le menu **Texte**, puis **Panneaux**.



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 » colorés (s'ils sont affichés sur un calque), être transformés en sélection ou masque de réglage, de remplissage ou de détournement. 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 **clik droit** sur le nom du panneau pour choisir **Fermer** (vous pouvez aussi fermer le groupe). Utilisez le menu **Fenêtre** pour réafficher les panneaux fermés.



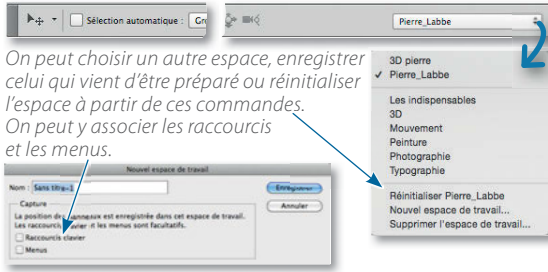
Ici, on a un groupe développé et, en dessous, deux autres groupes réduits.

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.



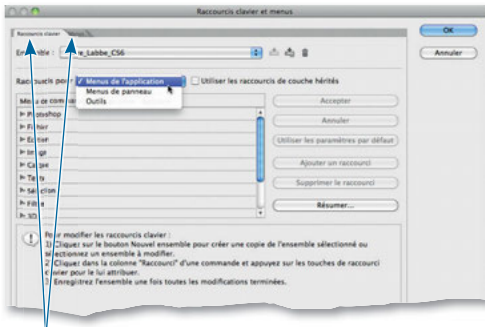
On peut choisir un autre espace, enregistrer celui qui vient d'être préparé ou réinitialiser l'espace à partir de ces commandes. On peut y associer les raccourcis et les menus.

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**.

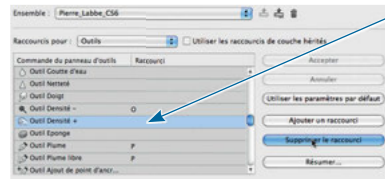


À partir de ces onglets, on personnalise les raccourcis et les menus. Cette personnalisation s'ajoute à l'espace de travail.

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 2017/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.

