

LA COLLECTION DE RÉFÉRENCE

POUR LES CRÉATIFS

PHOTOSHOP 2021

POUR PC/MAC

DIDIER MAZIER



studio
factory
collection



Environnement de travail

☞ Creative Cloud

Les grandes lignes du Cloud d'Adobe	11
Le fonctionnement du Cloud	11
Installer des applications	11
La synchronisation des fichiers sur le Cloud	12
Les bibliothèques	13
Le Marché	14
Les polices Adobe Fonts	15
Les ressources	18

☞ Notions de base

Les différentes résolutions	20
Les modes Adobe Photoshop	22

☞ Espace de travail

Découvrir l'espace de travail	24
Utiliser le panneau Outils	29
Modifier la barre d'outils	32
Gérer le panneau de contrôle	34
Utiliser les panneaux	35
Gérer les espaces de travail	38
La barre d'état	39
Rechercher dans l'application	40
Les plans de travail	41

☞ Affichage

Utiliser le panneau Navigation	45
Gérer l'affichage	45
Utiliser les règles	48
Utiliser les repères	49
Utiliser la grille	51
Réorganiser l'affichage	53
Appliquer une rotation à l'affichage	54
Visualiser les informations	55
Le panneau Propriétés	56
Créer et gérer les annotations	57

Fichiers

☞ Gestion des fichiers

Créer un fichier	59
Ouvrir et fermer un fichier	60
Accéder à Bridge	65
Importer des images depuis un appareil photo	65
Prendre des photos depuis un iPhone ou iPad	67
Accéder aux photos Lightroom CC	67
Gérer les images avec Camera Raw	68
Créer un panorama avec Photomerge	70
Créer un panorama 360	72
Enregistrer un fichier	75
Les principaux formats d'enregistrement	77
Enregistrer dans une bibliothèque	85
Créer une présentation PDF	86
Créer une planche contact	87
Partager un fichier	88

☞ Historique

L'historique des versions sur le Cloud	89
Le panneau Historique	90
Créer un instantané	92
Créer un document à partir d'un état ou d'un instantané	93
Définir les options d'historique	93
Utiliser les outils Forme d'historique	94

☞ Importation et exportation

Introduction	96
Placer une image	96
Numériser et acquérir des images	99
Importer un fichier PDF ou une image Illustrator	100
Importer un fichier natif SVG	103
Exporter au format PNG	104
Exporter des tracés vers Adobe Illustrator	105

☞ Impression

Paramétrer l'impression	106
-----------------------------------	-----

Sélection

☞ Réaliser des sélections

Introduction	111
Les outils de sélection classiques	111
Utiliser le Lasso	113
Utiliser la Baguette magique	115
Utiliser l'outil Sélection rapide	116
Sélectionner un sujet	118
Sélectionner un objet	118
Sélectionner une plage de couleurs	119
Sélectionner par zone de mise au point	121
Sélectionner ou désélectionner tout	122

☞ Gestion des sélections

Copier, déplacer ou supprimer une sélection	123
Mémoriser et récupérer une sélection	126
Étendre ou réduire une sélection	128
Créer un cadre autour d'une sélection	129
Gérer les contours progressifs	129
Lisser une sélection	130
Éditer en mode Masque	130
Sélectionner et masquer	131
Sélectionner le ciel	138
Remplacer le ciel	139

Couleurs

☞ Sélection de couleurs

Couleurs de premier plan et d'arrière-plan	143
Utiliser l'outil Pipette	143
Gérer le panneau Couleur	145
Utiliser le panneau Nuancier	146
Sélectionner une couleur avec le Sélecteur de couleurs	151
Sélectionner une couleur à l'aide de la roue chromatique	152
Sélectionner une couleur en temps réel	153
Gérer la bibliothèque de couleurs	153

☞ Conversion du mode de couleur

Convertir en mode Niveaux de gris	155
Convertir en mode Bichromie	156
Convertir en mode Couleurs RVB	158
Convertir en mode Couleurs CMJN	158
Convertir en mode Couleurs Lab.	158
Convertir une image en mode Multicouche	159
Gérer la Table des couleurs	159
Modifier la couleur de manière conditionnelle	161

Calques

☞ Gestion des calques

Principe des calques	163
Utiliser le panneau Calques	163
Créer un calque	169
Sélectionner les calques	170
Dupliquer un calque	171
Supprimer des calques	172
Gérer la disposition des calques	173
Lier les calques	175
Fusionner les calques	176
Gérer les groupes de calques	178
Compositions de calques	181
Gérer les calques d'objets dynamiques	184

☞ Calques : fonctions avancées

Gérer les masques de fusion	190
Utiliser un calque de remplissage	194
Les calques de réglages	197
Gérer un masque vectoriel	197
Créer un masque d'écrêtage (ou groupe de détournage)	199
Améliorer le contour d'un calque	200
Utiliser l'alignement automatique des calques	201
Utiliser la fusion automatique des calques	202
Exporter des calques	203
Exporter des compositions de calques	203
Exporter les CSS d'après les calques	205

☞ Styles de calque

Utiliser le panneau Styles	207
Utiliser les styles de calque	208
Gérer les styles de calque.	210
Les instances d'effets de calques	221

Dessin et texte

☞ Outils de dessin

Utiliser le crayon	225
Utiliser le pinceau et l'aérographe	225
Utiliser l'outil Pinceau mélangeur.	228
Dessiner en symétrie	229
Utiliser les outils Gomme	229
Utiliser l'outil Pot de peinture	232
Utiliser l'outil Dégradé	233
Utiliser l'Editeur de dégradé	235

☞ Pinceaux et motifs

Utiliser le Sélecteur de formes de pinceaux	239
Gérer les pinceaux	240
Définir les paramètres d'une forme d'outil.	241
Créer une forme de pinceau à partir d'un dessin ou d'une image	250
Créer et gérer les motifs	251

☞ Texte

Créer un texte.	253
Modifier/corriger un texte.	257
Mettre en forme un texte.	259
Utiliser les glyphes.	265
Mettre en forme un paragraphe	266
Utiliser les styles de caractère et de paragraphe	270
Convertir un texte en données vectorielles.	273
Déformer un texte	274
Créer un texte en 3D	276
Insérer une image dans du texte	278

Retouches et transformations

☐ Retouches

Utiliser l'outil Doigt	281
Utiliser les outils Goutte d'eau et Netteté	281
Utiliser les outils de maquillage	282
Utiliser les outils de correction	284
Utiliser les outils Tampon	288
Utiliser la fonction Source de duplication	290
Remplir une sélection ou un calque avec une couleur ou un motif.	293
Remplir une sélection avec un contenu existant.	294
Ajouter un contour à une sélection ou un calque	298

☐ Transformation/modification

Modifier la taille et/ou la résolution de l'image	299
Redimensionner la taille de la zone de travail	301
Recadrer une image	302
Rogner une image.	305
Appliquer une rotation/une symétrie à l'ensemble de l'image.	306
Appliquer une transformation.	306
Mettre à l'échelle une image selon son contenu.	309
Appliquer une déformation.	311
Corriger la perspective	313
Modifier la couleur des points de contrôle.	316

☐ Corrections colorimétriques

Échantillonner les couleurs	317
Afficher la répartition des tons d'une image	318
L'interface du panneau Réglages	321
Régler la luminosité et le contraste	323
Régler la gamme des tons à l'aide des niveaux.	323
Régler la gamme des tons à l'aide des courbes	327
Régler l'exposition.	334
Régler la vibrance	335
Régler la teinte et la saturation.	335
Régler la balance des couleurs.	337
Convertir une image couleur en niveaux de gris en fonction des canaux	338
Ajuster les couleurs en simulant un filtre photo	340
Régler les couches de couleur à l'aide du Mélangeur de couches.	341
Remplacer l'espace colorimétrique de l'image	342
Convertir une image en négatif.	342

Postériser une image	343
Convertir une image en noir et blanc avec le seuil	344
Corriger chaque couche à l'aide de la Correction sélective	344
Appliquer un dégradé de couleurs à une image en niveaux de gris	345
Définir les paramètres de la correction colorimétrique automatique	346
Corriger finement l'exposition d'une photo avec les tons foncés/clairs	348
Appliquer le réglage Virage HDR	349
Remplacer une couleur	350
Utiliser la correspondance de la couleur	352
Utiliser la fonction Egaliser	353
Gérer les images HDR 32 bits	355
Corriger une image avec Camera Raw	357

Filtres

☐ Filtres

Présentation des filtres	361
Neural Filters	362
Utiliser les filtres de base	370
Atténuer l'effet d'un filtre	372
Créer et gérer les filtres dynamiques	372
Modifier le mode de fusion d'un filtre	375
Filtre Grand-angle adaptatif	376
Filtre Camera Raw	378
Filtre Correction de l'objectif	379
Déformer des zones de l'image avec le filtre Fluidité	381
Corriger la perspective des images avec le filtre Point de fuite	386
Gérer les défauts d'une image numérisée avec le filtre Antipoussière	389
Renforcer la netteté d'une image avec un filtre	390
Régler l'éclairage à l'aide d'un filtre	397
Les filtres de flou	400
Les filtres de distorsion	405
Les filtres de pixellisation	406
Les filtres Artistiques	406
Les filtres Contours	407
Les filtres Esquisse	408
Les filtres Esthétiques	409
Les filtres Textures	410
Les filtres Vidéo	411
Les filtres Divers	412

Tracés et courbes

☐ Tracés

Notions de base	415
Concevoir un tracé	415
Modifier et transformer un tracé	417
Utiliser les outils de tracé vectoriel	419
Les outils de sélection de tracé	426
Utiliser les outils de forme	426
Utiliser le panneau Tracés	433
Créer et enregistrer un tracé	434
Copier et déplacer un tracé	434
Dupliquer un tracé	435
Fusionner des tracés	435
Convertir un tracé en sélection	436
Convertir une sélection en tracé	437
Appliquer une couleur de fond au tracé	437
Appliquer un contour au tracé	438
Exporter un tracé vers Illustrator	439
Utiliser un tracé pour détourer une image	439
Convertir un tracé en mode vectoriel	440

☐ Couches

Généralités	443
Utiliser le panneau Couches	443
Gérer les couches	444
Dupliquer une couche	445
Séparer et regrouper des couches	446
Utiliser les couches Alpha	447
Utiliser les couches de tons directs	449
Effectuer des opérations sur les couches	450

Conception Web, vidéos, 3D, modules externes et applications mobiles

☐ Conception Web

Utiliser les plans de travail	455
Copier les CSS.	456
Générer automatiquement des fichiers pour le Web à partir des calques	456
Exporter un document Photoshop pour le Web	458
Enregistrer une image pour le Web (hérité)	459

☐ Vidéos

Introduction.	460
Travailler sur une image fixe	460
Ouvrir une vidéo	461
Importer des images vidéo	462
Réduire un clip	463
Incruster du texte	463
Gérer les attributs d'un clip	464
Ajouter des effets de fondu.	465
Les principaux outils.	466
Exporter la vidéo réalisée	466

☐ 3D

Photoshop et la 3D	468
Gérer les fichiers 3D	468
L'espace 3D	469
Enrichir l'aspect des objets 3D	470
Générer le rendu	472
Impression 3D	473

☐ Modules externes et applications mobiles

Les modules externes.	474
La galaxie des applications Photoshop	480

Fonctions avancées diverses

☐ Paramétrages

Étalonner le moniteur	489
Régler les paramètres de gestion des couleurs	489
Définir les préférences	494
Définir les paramètres 3D	507
Options améliorées et Aperçus de technologie	508
Réinitialiser les préférences	508
Gérer les raccourcis-clavier	509
Personnaliser les menus	511
Gérer les paramètres prédéfinis	512
Utiliser des outils prédéfinis	514
Définir les paramètres prédéfinis Adobe PDF	518
Gérer le recouvrement	519

☐ Actions

Les actions	520
Créer une action	520
Exécuter une action	521
Gérer les actions	521
Le traitement par lots	522
Les droplets	523

Index	524
-----------------	-----

Échantillonner les couleurs

Pour vérifier les données colorimétriques d'une partie de l'image ou de plusieurs parties, utilisez les outils d'échantillonnage.

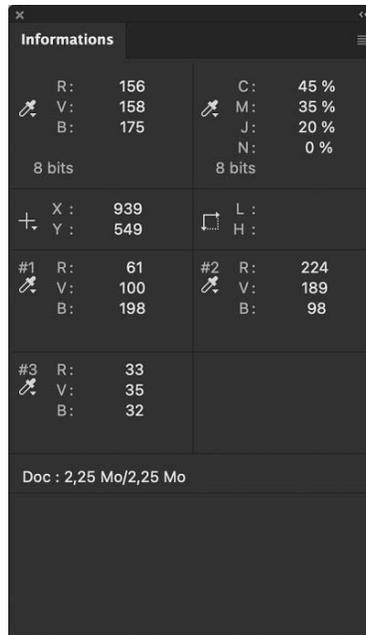
- ☐ Affichez le panneau **Informations** en utilisant le menu **Fenêtre - Informations** ou en appuyant sur la touche **F8**.



Le panneau **Informations** affiche les différentes informations en fonction de la position de l'outil actif sur l'image.

- ☐ Utilisez l'outil **Echantillonnage de couleur**  (dans la même série que l'outil **Pipette** ) afin de placer des points de contrôle sur l'image (4 maximum).

Chaque clic effectué sur l'image positionne un marqueur  avec un numéro à sa droite de 1 à 4.



Les informations de couleur des marqueurs numérotés sont affichées dans le panneau.

- ☒ Pour changer la position d'un marqueur , positionnez le pointeur dessus, cliquez et faites-le glisser jusqu'à son nouvel emplacement.
- ☒ Pour supprimer un marqueur, sélectionnez-le et faites-le glisser à l'extérieur de la fenêtre du document ou cliquez dessus en appuyant sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac). Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Effacer** du panneau de contrôle de l'outil

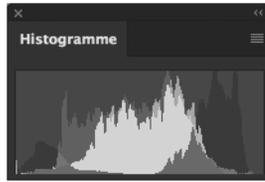


pour supprimer l'ensemble des marqueurs.

Afficher la répartition des tons d'une image

L'**Histogramme** affiche sous forme de graphique la répartition des tons d'une image ; pour un niveau de luminosité précis, il communique le nombre de pixels. Il permet de déterminer si une image comporte assez de détails dans les différents tons, foncés, moyens et clairs. Vous pouvez également effectuer une sélection afin de vérifier la plage tonale d'une zone de l'image.

- ☒ Affichez le panneau **Histogramme** à l'aide du menu **Fenêtre - Histogramme** ou en cliquant sur l'icône  de son panneau.



Le panneau **Histogramme** apparaît avec les informations des tons de l'image. Cliquez sur le symbole  pour afficher les données hors mémoire cache.

- ☒ Ouvrez le menu du panneau  pour modifier la présentation de l'histogramme : sélectionnez **Affichage agrandi** afin de visualiser des statistiques et d'avoir la possibilité de choisir une **Couche** précise.



Le panneau se redimensionne et affiche des informations supplémentaires.

Les statistiques suivantes sont affichées par défaut :

Moyenne : désigne la luminosité moyenne.

Std Dev : affiche la plage de variation des valeurs.

Médiane : indique la valeur médiane de la plage de valeurs.

Pixels : désigne le nombre de pixels de l'image ou d'une sélection.

Niveau : affiche le niveau de luminosité à la position du pointeur dans l'histogramme.

Nombre : affiche le nombre total de pixels à la position du pointeur.

% plus sombre : désigne le pourcentage cumulé de pixels au niveau de luminosité indiqué par le pointeur.

Niveau de cache : permet de déterminer la mémoire cache nécessaire pour créer l'histogramme, le document initial ayant un niveau de cache de 1. Cliquez sur le bouton



pour l'actualiser.

Vous pouvez masquer ces statistiques en désactivant l'option **Afficher les statistiques** du menu du panneau.

- ☒ Spécifiez le type de calque pour lequel Photoshop doit afficher les informations dans le menu **Source** :

Image entière : affiche les informations concernant tous les calques du document.

Calque sélectionné : affiche les informations concernant le calque actif.

Composite de réglage : uniquement disponible si un calque de réglage est défini sur le document.

- ☒ Pour visualiser toutes les couches dans l'histogramme, ouvrez le menu du panneau  puis cliquez sur l'option **Affichage de toutes les couches**. Pour **Afficher les couches en couleurs**, activez l'option correspondante du menu.



Le panneau affiche le premier histogramme de la couche choisie, et les trois autres, les couches du mode de couleurs défini.

Corrections colorimétriques 321

- ☒ Cliquez si besoin sur le bouton  pour actualiser les données absentes de la mémoire cache.

L'interface du panneau Réglages

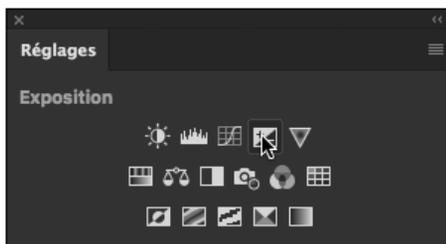
Le panneau **Réglages** a changé depuis la version CS6. Il ne sert maintenant pratiquement qu'à créer un calque de réglage en cliquant sur les icônes. Les réglages sont désormais affichés dans le panneau **Propriétés**.

Si une sélection est active lorsque vous appliquez une correction via le panneau des **Réglages**, le calque généré est automatiquement masqué en se basant sur la sélection. Le réglage ne s'appliquera ainsi qu'à la partie sélectionnée, le masque pouvant être édité ensuite.

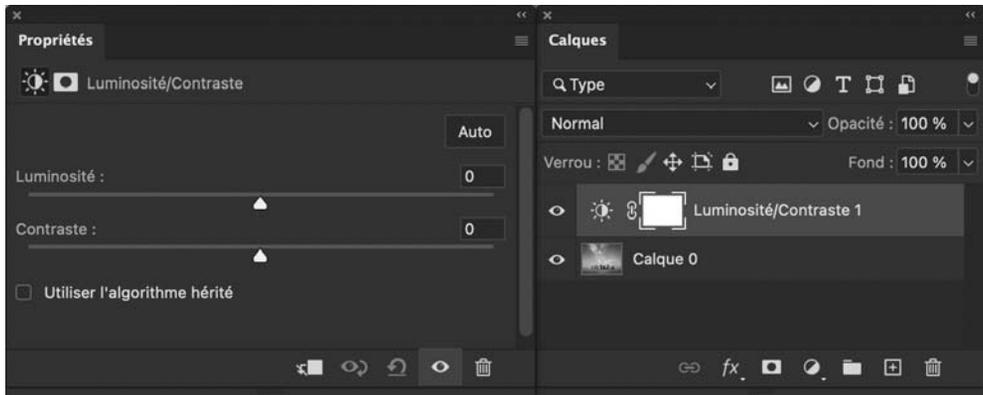
Les nostalgiques peuvent toujours accéder aux réglages destructifs comme autrefois, notamment pour travailler sur les **Objets Dynamiques**. Ces réglages sont accessibles par le menu **Image - Réglages**.

- ☒ Sélectionnez le calque au-dessus duquel vous voulez créer un calque de réglage. Celui-ci s'appliquera à tous les calques inférieurs.
- ☒ Pour créer le calque de réglage, trois solutions s'offrent à vous :

- Cliquer sur l'icône  en bas du panneau **Calques** pour choisir le type de réglage.
- Ouvrir le panneau **Réglages** et cliquer sur l'icône du réglage voulu. Au survol des icônes, l'intitulé du réglage correspondant s'affiche, comme **Exposition** dans l'exemple ci-après.



- Ouvrir le menu **Calque - Nouveau calque de réglage**.
- ☒ Une fois le calque de réglage créé, sélectionnez-le dans le panneau **Calques** et le panneau **Propriétés** affichera ses réglages.

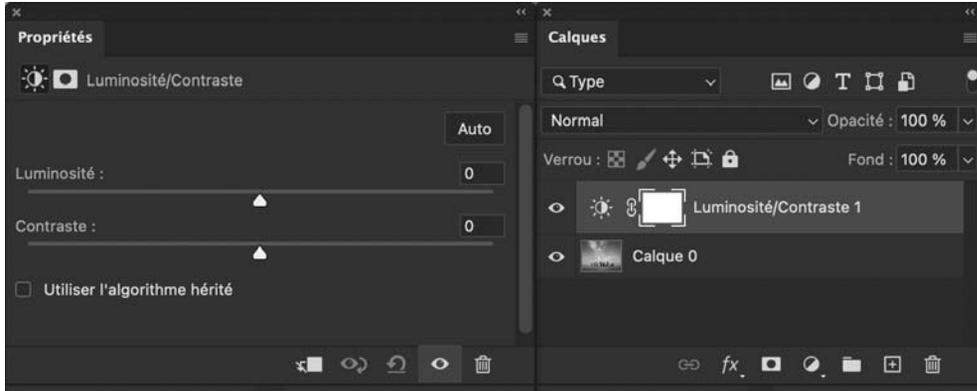


- ☒ Procédez aux réglages (qui sont décrits en détail dans ce chapitre).
- ☒ La barre d'icônes en bas du panneau **Propriétés** donne accès aux actions suivantes :
 -  Écrête le calque de réglage, c'est-à-dire ne l'applique qu'au calque immédiatement inférieur.
 -  Affiche l'état précédent.
 -  Rétablit les valeurs par défaut du calque de réglage.
 -  Active/désactive la visibilité du calque de réglage.
 -  Supprime le calque de réglage.
- ☒ Pour afficher les paramètres d'un calque de réglage dans le panneau **Réglages**, faites un double clic sur le calque de réglage concerné visible dans le panneau **Calques**.

Corrections colorimétriques 323

Régler la luminosité et le contraste

- ☞ Si seule une partie de l'image est concernée, sélectionnez-la.
- ☞ Cliquez sur l'icône  du panneau **Réglages** pour créer un nouveau calque de réglage.



- ☞ Saisissez une valeur de **Luminosité** (-150 à 150) et/ou de **Contraste** (-50 à 100), ou faites glisser les curseurs correspondants vers la gauche pour diminuer ou vers la droite pour augmenter.
- ☞ Le nouvel algorithme s'attache à préserver les valeurs extrêmes. Cochez **Utiliser l'algorithme hérité** aura pour conséquence d'écarter les détails dans les hautes et basses lumières.
- ☞ Pour appliquer un autre réglage, cliquez simplement sur une autre icône du panneau **Réglages**.

Régler la gamme des tons à l'aide des niveaux

Il s'agit ici d'afficher la gamme de tons dominante de l'image à l'aide d'un calque de réglage de niveaux. Vous pourrez effectuer une correction des tons foncés, moyens et clairs de la balance des couleurs à l'aide d'un histogramme et de différents paramètres d'entrée et de sortie.

- ☞ Cliquez sur l'icône  du panneau **Réglages** pour créer un nouveau calque de réglage.