

Formation Adobe

Photoshop

Niveau de Base



Table des matières

1. OBJECTIF DU COURS	1
2. UN PEU DE THÉORIE	1
Comment est formée une image sur l'ordinateur (mode R-V-B).....	1
Comment est formée une image à l'impression (mode C M J N ou CMYK).....	1
Explication des différentes profondeurs de couleurs	1
Explication des différents formats de fichiers.....	1
3. RÉGLAGE DE VOTRE ORDINATEUR ET DE VOTRE MONITEUR POUR UTILISER PHOTOSHOP....	3
4. PRÉSENTATION DE L'INTERFACE	4
5. CONFIGURATION PHOTOSHOP.....	5
Préférences.....	5
Fenêtres à droite.....	7
Couleurs... ..	7
6. ORIENTATION ET TAILLE IMAGE	7
Inverser gauche droite.....	7
Inverser haut bas	7
Rotation.....	7
Taille de la zone de travail et recadrer	8
Redimensionner la taille de l'image.....	8
7. RETOUCHES DE BASE SUR L'ENSEMBLE DE LA PHOTO.....	8
Luminosité	8
Contraste	8
Teinte/saturation.....	9
Flou ou adoucir	9
Accentuer	9
8. SÉLECTION D'UNE PARTIE DE LA PHOTO.....	9
Type de sélection	9
Ajout, retrait, inversion de sélection	11
Progressivité et lissage	12

Mémoriser une sélection	12
Appliquer un effet à une sélection plutôt qu'à l'ensemble de la photo	12
9. LES COMMANDES « NIVEAUX » ET « COURBES »	12
Récupérer la partie inutilisée de l'histogramme (augmenter contraste) et changer la luminosité d'une photo	13
Ajuster balance de blanc	13
10. OUTILS DE DESSINS ET DE RETOUCHE DE PHOTO	13
Pinceau	14
Crayon	14
Efface	14
Goutte d'eau	14
Netteté	14
Doigt	14
Densité -	14
Densité +	14
Éponge	14
Outil pot de peinture	15
Correction des yeux rouges	15
Outil supprimer	15
Outil tampon de duplication	16
Outil correcteur	16
Outil correcteur localisé	16
Remplissage basé sur le contenu	16
Échelle basée sur le contenu (redimensionner)	17
Outil déplacement basé sur le contenu	17
11. IMPRESSION DES PHOTOS	17
Quelle résolution est nécessaire	17
Imprimante à jet d'encre	17
Gestion des couleurs	18
12. LA PUISSANCE DES CALQUES	18
Types de calques	18
Explication de la palette des calques	19
Étapes à suivre pour coller la tête de quelqu'un d'autre sur un personnage	21
Styles de calques	22
13. TRANSFORMATION	22

Transformation manuelle	22
Déformation	23
14. TEXTE DANS PHOTOSHOP	23
15. MODES DE MÉLANGE	23
16. OUTIL PLUME - TRACÉS	24
Outil plume	25
Outil plume de courbure	25
Tracé à partir d'une sélection	26
17. REMPLISSAGE GÉNÉRATIF	26
Fonctionnement.....	26
À savoir.....	26
18. EXERCICES.....	27
Luminosité/contraste – Enfant	27
Balance des blancs	27
Exposition + balance des blancs	27
Exposition + balance des blancs	27
Redresser une image	27
Dame sombre : sélection, niveau, filtres	28
Changer la couleur d'un mur	28
Texte avec effets	28
Enlever un personnage sur une photo	28
Enlever des rides	28
Enlever des fils électriques (simple)	29
Yeux rouge (simple).....	29
Enlever personnage sur la plage.....	29
Redimensionner image carrée (échelle basée contenue).....	29
Déplacer un personnage sur une photo	29
Enlever fils électriques (compliqué)	29
Yeux rouge (compliqué)	30
Enlever personnage dans la photo - avancé	30
Outil plume et tracé.....	31
19. ANNEXE 1 : LEXIQUE ANGLAIS FRANÇAIS	32
Modes de mélange	32

Filtre	32
Réglage Teinte/saturation (hue/saturation)	33
Autre	33
20. ANNEXE 2 : TOUCHES DE RACCOURCIS UTILES	33
Général	33
Outil pinceau	33
Calque et Masque de calque.....	33
Sélection.....	34

1. Objectif du cours

Découvrir l'interface Adobe Photoshop. Retoucher une image numérique. Faire des compositions simples. Écrire du texte.

2. Un peu de théorie

Comment est formée une image sur l'ordinateur (mode R-V-B)

- Trois couleurs de base : Rouge, vert, bleu (RVB ou RGB pour red, green blue en anglais).
- 0 à 255 pour chacun
- Cela donne une possibilité de 16 777 216 de couleurs différentes (2^{24})
- Mode additif. Les 3 couleurs à 0 = noir. Les 3 couleurs à 255 = blanc.
- En noir et blanc, les 3 couleurs ont toujours la même valeur (ex : R=128, V=128, B=128). Cela donne une possibilité de 255 teintes de gris.

Comment est formée une image à l'impression (mode C M J N ou CMYK)

- Cyan, Magenta, Jaune et Noir (Cyan, Magenta, Yellow et K pour noir)
- Mode soustractif : C + M + J = noir
- En pratique, cela donne un brun foncé pas très beau.
- Le N (ou noir) est là pour aider l'assombrissement et diminuer la quantité d'encre couleur

Explication des différentes profondeurs de couleurs

- 1 bit (noir ou blanc) par pixel. C'est entre autres le mode d'impression des imprimantes en noir et blanc. C'est la diffusion ou le tramage qui donne l'effet des tons de noir et blanc
- Couleur : 2 à 16 bits pour chacune des trois couleurs de base : R, V, B
- Niveau de gris : 8 ou 16 bits par pixels
- Plus le nombre de bits est élevé, plus l'espace disque ou l'espace mémoire requis est élevé. Cependant, plus la photo est réaliste.

Explication des différents formats de fichiers

GIF

- Format créé par CompuServe® pour le web.
- Limité à 256 couleurs.
- Compression sans perte.
- Possibilité d'animation.

TIFF

- Format très évolué.
- Permet d'enregistrer des sélections.

- Permet d'enregistrer des commentaires de texte à même le fichier d'image.
- Compression sans perte.
- Permet des images 16 bits par couleurs (donc plus de 2 milliards de teintes possibles)

JPG ou JPEG

- Joint photographic expert group
- Image couleur de 8 bits par couleurs seulement. (16,7 millions de couleurs) ou 8 bits pour niveaux de gris (256 niveaux de gris).
- C'est plus un format d'archive.
- Compression avec perte! On détermine le taux de compression ou la taille de fichier voulu l'image est sauvegardée à cette taille. Plus la compression est élevée et plus la qualité de l'image sera dégradée. Faire essai en enregistrant en qualité 12, 6, 1.
- Très utilisé sur le web, car donne des petits fichiers pour des images de relativement bonne qualité.
- Ne jamais utiliser ce format de fichier pour travailler sur une photo. On s'en sert pour la sauvegarde finale seulement.

PNG

- Portable network graphic
- Compression sans perte
- Supporte la transparence
- De 1 à 48 bits (jusqu'à 16 bits par couleurs)
- Idéal pour graphique avec couleurs uniformes ou texte

Format propriétaire du logiciel de retouche de photo.

- PSD pour Photo Shop.
- Lorsqu'on travaille sur une image, c'est le format dans laquelle il faut la sauvegarder tant qu'on n'a pas atteint le résultat final. Permet de conserver des calques et des sélections.
- Donne des formats de fichier assez gros.

Format RAW

- Format propriétaire au fabricant de caméra (ex: .NEF pour Nikon). Il enregistre ce qui est capté par le capteur de la caméra tel quel.
- On ne peut pas conserver les modifications effectuées à ce format de fichier. Soit que les réglages sont enregistrés dans un fichier secondaire (ex : camera raw) ou soit qu'il faut enregistrer nos résultats dans un nouveau format.

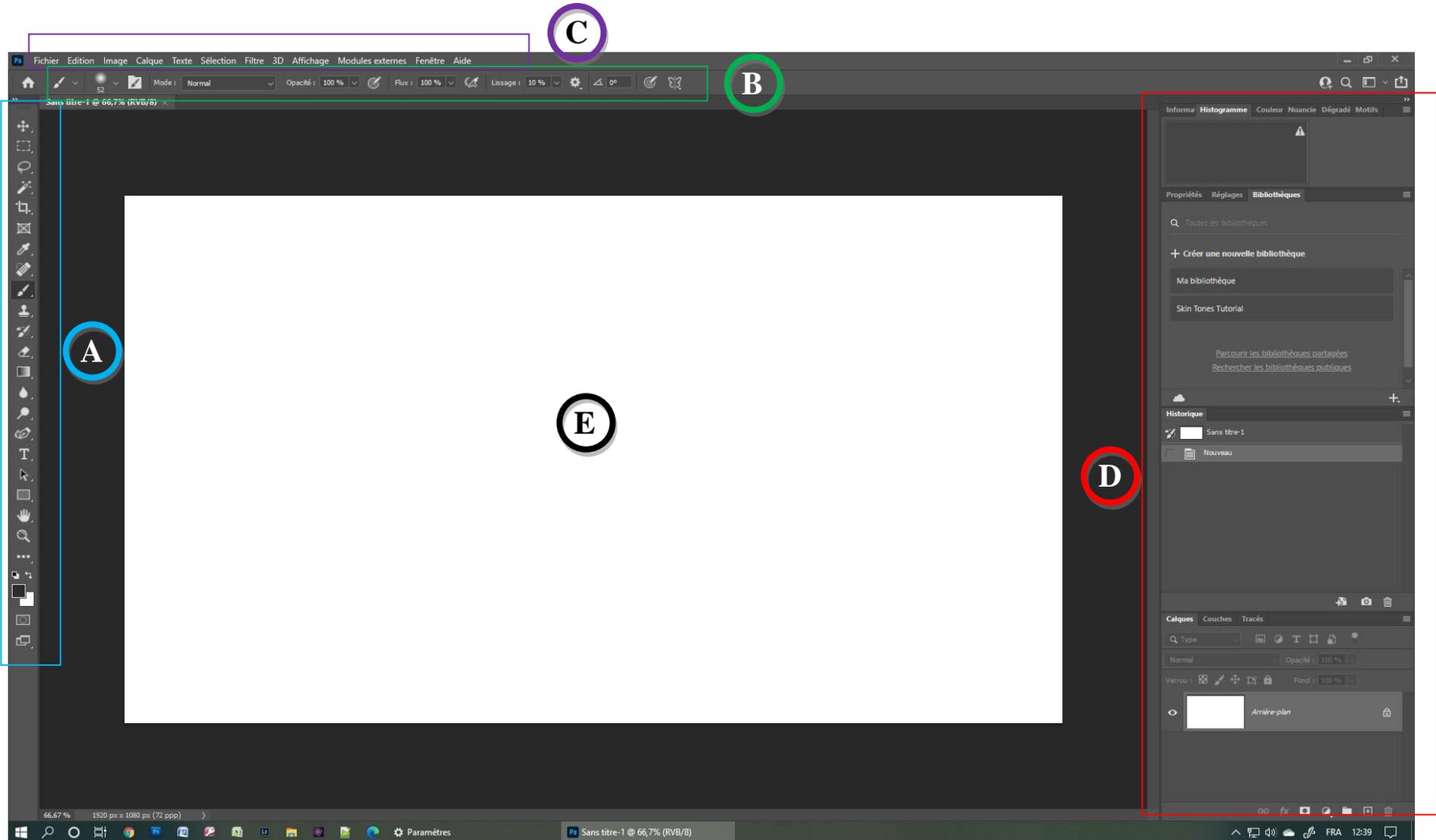
Autres formats

- Il existe une multitude d'autres formats, qui sont moins utilisés.

3. Réglage de votre ordinateur et de votre moniteur pour utiliser Photoshop

- Couleurs vraies : 32 bits (16 millions)
- Toujours utiliser la résolution native du moniteur.
- Le plus de mémoire ram possible.
- Une bonne carte vidéo permet d'améliorer les performances

4. Présentation de l'interface



- A : Barre des outils de « dessins ». La plupart des outils dans cette section demande qu'on « dessine » avec la souris pour avoir un effet.
- B : Barre d'option reliée à l'outil choisi de la barre d'outils. Dans l'exemple ci-dessus, ce sont les options du pinceau (qui est l'outil choisi à gauche)
- C : Menus généraux et aussi menus des effets « globaux ». C'est-à-dire que l'effet choisi s'applique automatiquement à l'image ou à la sélection choisie, sans avoir à « peindre »
- D : Fenêtres contextuelles d'information et de réglage
- E : Zone de travail. C'est notre image sur laquelle on travaille.

Vers le bas de la barre d'outils de gauche, on retrouve les choix de couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan.



Dans l'exemple ci-dessus, le rouge est la couleur d'avant-plan et le jaune la couleur d'arrière-plan. Certains outils, comme le pinceau, utilisent la couleur d'avant-plan. Donc dans le présent cas, on peindrait en rouge.

Certains outils, comme le dégradé, peuvent utiliser la couleur d'avant et d'arrière-plan. On pourrait faire un dégradé du rouge vers le jaune dans ce cas.

En cliquant sur les 2 petites flèches, on inverse les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan. Touche de raccourci : x

En cliquant sur les petits carrés noir et blanc, on réinitialise les couleurs d'avant-plan et d'arrière-plan à leur défaut, soit noir et blanc respectivement. Touche de raccourci : d

En cliquant sur la couleur d'avant-plan ou la couleur d'arrière-plan, on fait apparaître une boîte de dialogue permettant de choisir la couleur.

5. Configuration Photoshop

Menu « Edition > préférence... »

Préférences

- Général :
 - Interpolation de l'image : Bicubique automatique
 - Cocher « Utiliser la transformation manuelle héritée » si désirée. Ainsi, lorsqu'on appuie « shift » + qu'on redimensionne un objet, il conserve ses proportions initiales (comme dans la plupart des logiciels). Si cette case n'est pas cochée, c'est l'inverse qui se produit.
 - Exporter le presse-papier : coché (utile pour coller dans un autre logiciel)

- Interface
 - Avec les versions Windows 10 et plus récent, les options de mise à l'échelle et de grosseur de polices n'ont aucun effet. C'est le paramètre global de Windows qui est utilisé.
- Espace de travail
 - Condensé : décocher « Activer la barre d'options étroites ». Si cette case est cochée, plusieurs libellés sont remplacés par des petits icônes. On peut la cocher lorsqu'on devient habitué ou si l'espace est réduit.
- Outils
 - Cocher « Zoom avec molette de défilement » pour pouvoir zoomer avec la roulette de la souris.
 - Cocher « défilement prolongé » (permet de déplacer la photo avec la main, même si on la voit au complet dans l'écran. Sinon, elle reste au milieu seulement).
- Historique et informations de traçabilité du contenu
 - Journal de l'historique : permet de conserver l'historique de toutes les commandes effectuées dans Photoshop. On peut enregistrer dans un fichier texte, dans la photo ou les deux. On peut choisir 3 niveaux de détails
- Performances :
 - États d'historique : 50
 - Utilisation de la mémoire : Laisser Photoshop utiliser environ le maximum recommandé pour de meilleurs performances
 - Paramètres du processeur graphique
 - Cocher « utiliser un processeur graphique » si vous avez une bonne carte vidéo. (Note : Si votre carte vidéo n'est pas assez puissante, ça ralentira Photoshop au lieu de l'accélérer)
 - Voir l'aide de Photoshop pour déterminer si votre carte vidéo est assez performante : https://helpx.adobe.com/ca_fr/photoshop/kb/photoshop-cc-gpu-card-faq.html
- Traitement de l'image
 - Traitement du sujet sélectionné : Cloud
- Disques de travail
 - Idéalement, choisir un disque différent de celui où Photoshop est installé.
 - Choisir le disque le plus rapide (disque SSD si disponible)
- Curseurs :
 - Pointeurs outils dessin : Pointe standard (et non pas « Standard »)
 - Affichage du réticule de la pointe
 - Autres curseurs : Standard, car donne beaucoup d'information.
- Unités et règles :
 - Unités, Règles = pixel

- Résolution d'écran : Ajuster à la valeur de votre moniteur. Cela permettra de voir une image à la taille réelle d'impression en choisissant le menu "Affichage > Taille d'impression". Habituellement pour un moniteur LCD, la résolution d'écran est d'environ 96 ppi. (Mais varie selon la taille de l'écran).
- Texte
 - Cocher la case « Activer les variantes de glyphes de calque de texte ». Cela permet d'avoir des styles de caractères alternatifs pour les polices qui le permettent (ex : Desire Pro, Bickham script pro, etc)
- Aperçus de technologie
 - On peut cocher toutes les cases (sauf Mode GPU plus ancien) pour profiter des dernières fonctionnalités.
- Menu « Texte » (pas dans les préférences)
 - Taille de l'aperçu de police : choisir la taille désirée. Habituellement assez grande. Sert à voir un aperçu de la police dans la liste déroulante des polices de caractères.
 -

Fenêtres à droite

- Calques
- Historique
- Info
- Histogramme

Couleurs...

Menu « Édition > couleurs... »

- Espace de travail RVB : sRGB IEC61966-2.1
- Espace de travail niveau de gris : sGray
- Règle de gestion des couleurs :
 - Conversion en RVB, CJMN, Niveaux de gris
- Non concordance des profils : Choix à l'ouverture, Choix à au collage cochés
- Profils manquants : Choix à l'ouverture
- Option de conversion, moteur : Adobe (ACE)

6. Orientation et taille image

Inverser gauche droite

Menu « Image>Rotation de la zone de travail>Symétrie horizontale de la zone de travail »

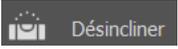
Inverser haut bas

Menu « Image>Rotation de la zone de travail>Symétrie verticale de la zone de travail »

Rotation

Menu « image>rotation de la zone de travail »

- D'un multiple de 90° pour corriger une photo prise en mode portrait avec un appareil numérique
- D'un nombre arbitraire, pour corriger une photo scannée ou photographiée de travers (exemple : image photographiée croche.jpg)

Utiliser l'outil recadrer  puis l'option  pour dessiner une ligne sur ce qui doit être horizontal ou vertical.

Note : la rotation différente de 90° s'effectue avec perte. Donc, si notre rotation arbitraire n'était pas correcte du premier coup, ne pas refaire à partir d'où on est, mais annuler et recommencer.

Taille de la zone de travail et recadrer

- Pour diminuer la taille de la zone de travail: Utiliser *l'outil recadrage* de la palette « outils » de gauche. 
- Pour augmenter la taille de la zone de travail, utiliser le menu « image > taille de la zone de travail ». Par exemple si on veut fusionner deux ou plusieurs photos en une seule, pour faire un montage.

Redimensionner la taille de l'image

Menu « image > taille de l'image »

- La case « conserver les proportions »  doit toujours être cochée.
- La case « rééchantillonnage » doit être cochée. Choisir le rééchantillonnage automatique.
- À faire avec précaution. Seulement à la fin du traitement sur la photo
- Diminue la taille du fichier. Utile pour publier sur le web. Ou pour visionnement à l'écran seulement (ex : écran de veille ou fond d'écran)

7. Retouches de base sur l'ensemble de la photo

Luminosité

Menu « Image > Réglages > Luminosité/contraste »

Permet d'augmenter ou diminuer la luminosité de l'image ou de la sélection. Augmente la valeur de luminosité de tous les pixels de façon égale (comparer au triangle gris de « niveaux »)

Contraste

« Menu Image > Réglages > Luminosité/contraste »

Augmente la luminosité de couleurs pâles et diminue la luminosité des couleurs foncées.

Maintenant, oubliez ces deux commandes, car vous ne les utiliserez probablement plus jamais, lorsque vous aurez vu la commande « niveaux » ou « courbes »

Teinte/saturation

Menu « Image > réglages > teinte / saturation... »

Modifie la teinte d'une image ou d'une sélection.

Modifie la saturation des couleurs

Flou ou adoucir

Menu « Filtre > Flou > flou gaussien... »

Les filtres de Flou, comme leur nom l'indique, permettent de rendre les photos plus floues. Plusieurs variantes existent. Le flou gaussien est simple à utiliser et donne de bons résultats. Son seul paramètre est le rayon, qui détermine la force du flou à appliquer.

Accentuer

Les filtres Accentuer permettent de créer l'effet opposé à celui des commandes Flou en augmentant le contraste entre des pixels adjacents aux endroits où il existe d'importants contrastes de couleurs, habituellement au niveau du contour des objets. Ils éclaircissent les pixels clairs et assombrissent les pixels foncés. Ils donnent l'impression que l'image est plus nette, plus précise.

Le filtre « accentuation » (unsharp mask en anglais) donne plus de contrôle. Menu « filtre > Renforcement > Accentuation... »

Paramètres de départ à essayer pour bon effet, mais pas trop exagéré pour une photo de 6 mp et plus (les paramètres optimaux diffèrent cependant pour chaque image, selon, entre autres, la taille de l'image.):

- Quantité (amount) : 90%
- Rayon (radius) : 0,8 pixel
- Seuil (Threshold) : 1

Attention! Ce n'est qu'une illusion d'optique!

8. Sélection d'une partie de la photo

Type de sélection

Rectangle ou ovale

En appuyant sur la touche « shift (majuscule) » en même temps, ça force un carré ou un rond

En appuyant sur la touche « alt », on dimensionne la sélection à partir du centre

En appuyant sur la barre d'espace, on peut déplacer la sélection

Lasso

Pour tous les types : il faut revenir à notre point de départ. En double-cliquant avant la fin, ça ferme la boucle automatiquement à partir de l'endroit où le curseur est rendu.

Polygonal 

Trace une série de lignes droites. Permet de faire un contour rapide mais moins précis. Utile pour un découpage de forme géométrique ou comportant beaucoup de lignes droites (ex : une table). On clique une fois au point de départ. Par la suite on clique une 2^e fois pour créer une ligne droite entre les deux points. On continue ainsi jusqu'à revenir au point de départ.

À main levée (ou lasso, tout court) 

Permet un découpage très précis d'une image. Cependant, demande plus de dextérité. On clique et, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, on dessine la forme voulue.

Magnétique 

Sélectionne automatiquement une bordure entre deux zones de couleurs ou de luminosités contrastées. Donne de très bons résultats dans la plupart des sélections.

Note avec l'arrivée de l'outil « sélection rapide », le lasso magnétique est de moins en moins utilisé:

Trois paramètres à régler :

Largeur : grosseur du rond dans lequel il vérifiera la zone contrastée. Une taille de 10 pixels donne de bons résultats

Contraste : Différence de luminosité entre 2 zones pour que l'outil décide que c'est une bordure. 10 à 20% donne un bon résultat

Fréquence : nombre de pixels après lequel l'outil fige le tracé. En cours de traçage, on peut appuyer sur la touche « backspace » pour défiger le tracé et revenir en arrière.

Baguette magique 

(Magic wand tool)

L'outil baguette magique sélectionne une partie de l'image qui est semblable à l'endroit où on clique. La tolérance détermine la similarité entre les pixels sélectionnés et l'endroit où on a cliqué. Si « Pixels contigus » est sélectionnés, la sélection arrête dès qu'un pixel de tolérance différente est rencontrée. Sinon, la sélection cherche partout dans l'image.

Outil sélection rapide 

(Quick selection tool)

Les meilleurs résultats sont obtenus avec les paramètres :

- Dureté de pinceau = 100%
- Renforcer le contour (Auto-Enhance) : coché
- Une grosseur de pinceau plus petite donnera une sélection plus précise. La grosseur du pinceau choisie dépend du détail de la zone à sélectionner.

Méthode de sélection (pour un personnage, par exemple:

- Sélectionner une petite partie à l'intérieur de notre personnage
- Ensuite, en appuyant sur « alt » (ou sélectionner « soustraire de la sélection »), faire le tour au complet de notre personnage en gardant le bouton de la souris enfoncé et en restant relativement près de notre personnage, mais sans y toucher. Cela ne change rien à la sélection, mais éduque notre outil pour lui dire les couleurs qu'on ne veut pas dans la sélection.
- Finalement, en relâchant « alt » (ou en resélectionnant « ajouter à la sélection »), finir de promener l'outil à l'intérieur de notre personnage.
- Ça fonctionne super bien!

Sélection d'objet

Un peu le même principe que sélection rapide. On entoure l'objet à sélectionner et Photoshop détecte les bordures et sélectionne uniquement cet objet.

Si le « Finder d'objets » est coché, Photoshop cherche automatiquement les objets dans la photo. En promenant la souris dans la photo, lorsqu'un objet est détecté, un surlignage rose (si on a conservé la couleur par défaut) montre l'objet. On a qu'à cliquer dessus pour le sélectionner.

Même si le « Finder d'objets » est coché, on peut sélectionner un objet en l'entourant, comme mentionné ci-dessus.

Sélection du sujet

Accessible à partir d'un des 3 modes de sélection suivants : « baguette magique », « sélection rapide », « sélection d'objet ».

On clique sur le bouton « sélectionner un sujet ». Ça sélectionne le sujet principal de notre photo (la partie qui est la plus nette). Très utile pour les portraits avec arrière-plan uni ou flou.

Une petite liste déroulante, à droite du bouton, permet de décider si on veut que la détection du sujet se fasse sur l'appareil ou dans le cloud. La sélection dans le cloud est habituellement plus précise.

Ajout, retrait, inversion de sélection

Ajouter des zones à une sélection existante

Appuyer sur « shift » et faire une autre sélection à l'extérieur de la sélection existante. Elle sera ajoutée à la première. On peut aussi choisir l'icône correspondant sur la barre d'outils.

Enlever des zones à une sélection existante

Appuyer sur « alt » et faire une autre sélection, à l'intérieur de la sélection existante. Elle sera enlevée de la sélection. On peut aussi choisir l'icône correspondant sur la barre d'outils.

On peut faire un mélange d'ajout et de retrait à une sélection.

Intersection d'une sélection avec une autre

Appuyer sur « alt » + « shift » et faire une sélection qui en recoupe une autre. Ça conserve l'intersection des deux. On peut aussi choisir l'icône correspondant sur la barre d'outils.

Inverser la sélection

Ce qui était sélectionné ne l'est plus et ce qui n'était pas sélectionné le devient. Menu « Sélection > intervertir ».

Progressivité et lissage

Toujours cocher « lissage », ça fait une sélection avec moins de « pics », plus douce. (Lissage = anti-alias en anglais)

La progressivité permet de faire une sélection avec des contours un peu flous. Ce qui permet une apparence plus naturelle lorsqu'on colle cette image dans une autre image ou qu'on fait un réglage.

On peut régler la progressivité avant de débiter la sélection (pas recommandé) ou la laisser à zéro et la régler après avec le menu « Sélection > modifier > contour progressif »

Note : si une sélection touche le bord d'une image, les options de progressivité, contraction, etc. n'auront pas d'effet sur le ou les côtés de la sélection qui sont accolés sur le bord de l'image, à moins que la case « appliquer l'effet aux limites de la zone de travail » soit cochée.

Mémoriser une sélection

Après avoir créée une sélection, il est possible de l'enregistrer dans l'image en cours, pour pouvoir l'utiliser de nouveau plus tard. Il est possible de mémoriser autant de sélections qu'on désire

Pour mémoriser une sélection : menu « sélection > mémoriser la sélection... ». Donner un nom significatif à notre sélection.

Pour récupérer une sélection mémorisée : menu « sélection > récupérer la sélection... ». Dans la liste déroulante « couche », choisir la sélection qu'on veut récupérer.

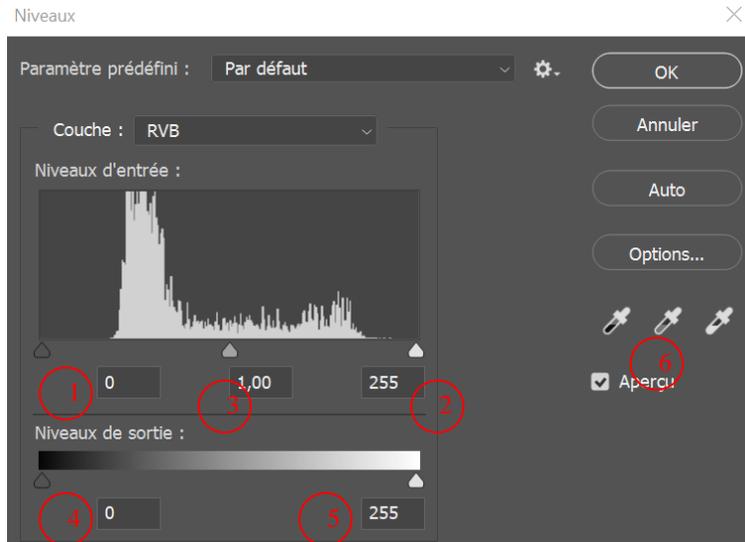
Appliquer un effet à une sélection plutôt qu'à l'ensemble de la photo

On peut refaire les ajustements mentionnés précédemment, et ceux des sections suivantes à la sélection. C'est là que ça devient intéressant. En fait n'importe quel ajustement peut être appliqué à une sélection, plutôt qu'à l'ensemble de la photo.

9. Les commandes « niveaux » et « Courbes »

Pour y accéder : Menu « Image > Réglages > Niveaux... » ou *Ctrl + L* (pour levels, en anglais). Ou « courbe... » (*Ctrl + M*)

La commande « niveaux » est très puissante. Elle permet de corriger 80% de la qualité de la photo avec un minimum d'efforts.



Récupérer la partie inutilisée de l'histogramme (augmenter contraste) et changer la luminosité d'une photo

Déplacer les curseurs du haut noir ¹ et blanc ² pour étirer l'histogramme et augmenter le contraste. En appuyant sur la touche « alt » et en déplaçant les triangles, on peut voir où l'information est complètement perdue (zone blanche pour triangle blanc).

La correction gamma (triangle gris du milieu) ³ augmente la luminosité d'une image de façon variable. Les zones plus sombres sont augmentées beaucoup et les zones claires sont augmentées de façon moindre. Cela éclaircit donc la photo, sans sur saturer les zones claires. De plus, le vrai noir (luminosité 0) reste noir. Déplacer le curseur gris.

Les curseurs de niveau de sortie ⁴ et ⁵ sont utilisés pour réduire le contraste de la photo. Ils sont rarement utilisés pour une photo complète, mais plutôt pour des montages.

Ajuster balance de blanc

Choisir la pipette du milieu (point gris) ⁶ et cliquer dans une zone qui est supposée être gris neutre.

Le mode automatique fonctionne bien dans beaucoup de cas : Toujours dans la boîte de dialogue de niveau, choisir « options... », « Rechercher les couleurs claires et foncées » et cocher « Magnétisme des tons moyens neutres » (ou alt + auto)

10. Outils de dessins et de retouche de photo

Beaucoup d'outils de la barre d'outils de dessin, à gauche, utilisent le paramètre de dureté. Ce paramètre permet de définir la transition entre une zone dessinée, ou retouchée et la zone à l'extérieur de celle-ci. Une dureté petite donnera un rebord flou, une dureté grande donnera un rebord net. Voir l'exemple ci-dessous pour un dessin fait avec le pinceau.

Pinceaux de la même grosseur



Dureté 0



Dureté 100

Le **flux** détermine la force initiale de l'outil. L'opacité détermine la force finale de l'outil.

Empilement de l'effet : Certains outils ont un effet cumulatif si on passe la souris plusieurs fois au même endroit sans relâcher le bouton de la souris. D'autres, comme le pinceau (par défaut), n'ont aucun effet supplémentaire, tant qu'on ne lâche pas le bouton de la souris.

Outil	Icône	Fonction	Empilement de l'effet
Pinceau		Dessiner sur l'image avec la couleur d'avant-plan	Non (sauf si on descend le flux à moins de 100%)
Crayon		Dessiner sur l'image avec la couleur d'avant-plan. (Version désuète du pinceau. N'a plus vraiment d'utilité car tout peut être mieux fait avec le pinceau)	Non
Efface		Effacer les pixels (sur un calque) ou dessiner avec la couleur d'arrière-plan sur le calque d'arrière-plan Alt + bouton gauche : restaure ce qui a été effacé. (Fonctionne seulement si le calque n'a pas été changé de place)	Non (sauf si on descend le flux à moins de 100%)
Goutte d'eau		Rend l'image plus floue là où on dessine	Oui
Netteté		Rend l'image plus « nette » là où on dessine	Oui
Doigt		Tasse les pixels de l'image. Un peu comme un doigt sur de la peinture mouillée	Oui
Densité -		Éclaircit l'image là où on dessine	Non
Densité +		Assombrit l'image là où on dessine	Non
Éponge		Sature ou désature l'image là où on dessine	Non

Outil pot de peinture

Rempli l'image avec la couleur d'avant-plan, là où on clique.

Tolérance

Recouvre tous les pixels dont l'écart avec le pixel choisi est moins grand que la valeur indiquée par la tolérance. Tolérance 0 = les pixels exactement identiques.

Correction des yeux rouges



- On clique dans la partie rouge de l'oeil ou encore on clique et glisse pour encadrer la pupille de l'oeil (fonctionne parfois mieux).
- L'outil « yeux rouge » de Photoshop n'est pas terrible. Il déborde sur la pupille. Pour pallier ce fait, faire ce qui suit :
 - Dupliquer le calque
 - Cacher le calque du dessus
 - Sur le calque du dessous, utiliser l'outil « yeux rouge » pour corriger les yeux rouges. Le noir dépassera probablement → faire un carré autour de l'oeil au complet (incluant paupières)
 - Rendre le calque du dessus visible
 - Utiliser l'outil « efface » avec brosse moyennement rigide (60%) et effacer la partie rouge de l'oeil (au besoin, cliquer plusieurs fois pour tout effacer). Ça laissera apparaître la partie noire corrigée du calque d'en dessous. Et le reste de l'oeil est correct.
 - Au lieu de l'efface on peut aussi créer un masque de calque et effacer en peignant en noir comme avec l'efface.

Outil supprimer

(remove tool)

Outil très performant qui permet d'enlever un élément indésirable sur l'image.

Il suffit simplement de dessiner par-dessus l'élément à supprimer. On peut dessiner plus d'une fois si la retouche n'est pas parfaite du premier coup.

Idéalement, créer un calque vide et travailler sur ce calque vide en cochant l'option « échantillonner tous les calques »

Remplace avantageusement le tampon de duplication ou l'outil correcteur ou l'outil correcteur de ton direct dans plusieurs situations (mais pas toujours)

Outil tampon de duplication

(clone stamp tool) 

Permet de copier une partie de l'image ailleurs.

Alt+clic sur l'endroit de départ. Ensuite, on dessine sur l'endroit ciblé en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Relâcher le bouton de la souris de temps en temps pour appliquer la modification.

Important : pour une allure plus réaliste, mettre la dureté de la brosse à environ 65 ou moins.

On peut faire une sélection avant de faire la retouche, pour limiter la zone à modifier.

Outil correcteur

(Healing brush tool) 

Permet de copier une partie de l'image ailleurs, mais en conservant la luminosité et les couleurs de la destination.

Alt+clic sur l'endroit de départ. Ensuite, on dessine sur l'endroit ciblé en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Important : pour une allure plus réaliste, mettre la dureté de la brosse vers 80 ou moins.

On peut faire une sélection avant de faire la retouche, pour limiter la zone à modifier.

Outil correcteur localisé

(Spot Healing brush tool) 

Régler la grosseur du pinceau pour couvrir entièrement le point à faire disparaître et cliquer dessus.

Important : pour une allure plus réaliste, mettre la dureté de la brosse à environ 80.

On peut faire une sélection avant de faire la retouche, pour limiter la zone à modifier.

Choisir l'option « contenu pris en compte ». Cela donne vraiment des bons résultats. Choisir le pinceau le plus petit possible qui couvre l'endroit à corriger.

Remplissage basé sur le contenu

- Sélectionner de façon grossière l'objet à enlever. **Important : mettre la progressivité à 0**
- Menu « édition > remplissage d'après le contenu... »
- Ajuster la zone en vert pour déterminer quels pixels seront utilisés pour déterminer le contenu de remplacement
- Dans les paramètres de sortie choisir « Sortie vers nouveau calque »

Échelle basée sur le contenu (redimensionner)

Menu « Edition > échelle basée sur le contenu »

On peut aussi sélectionner ce qu'on veut protéger et créer un « canal » avec la sélection. Ensuite, on s'en sert pour protéger ce qu'on ne veut pas modifier.

Note : ne fonctionne pas sur l'arrière-plan. Il doit être transformé en calque.

Outil déplacement basé sur le contenu

(content aware move tool)



Permet de déplacer un objet et Photoshop remplit automatiquement l'espace laissé vide. On a qu'à sélectionner l'objet à déplacer et on le met à la nouvelle place. On peut aussi allonger un objet en sélectionnant "Étendre" au lieu de "Déplacer".

11. Impression des photos

Quelle résolution est nécessaire

Une résolution de 300 dpi (dot per inch, points par pouce en français) et plus donne un résultat optimal.

Une résolution de 150 dpi donnera un résultat acceptable.

Avec une résolution de moins de 150 dpi, on commence à voir des petits carrés et des escaliers sur la photo.

Pour calculer la résolution d'impression, on procède de la façon suivante :

Photo : 6 mp = 2000x3000 pixels

On veut imprimer en format 4 x 6 pouces : $2000 \text{ pixels} / 4 \text{ pouces} = 500 \text{ dpi}$. **Excellent**

On veut imprimer en format 8 x 12 pouces : $2000 / 8 = 250 \text{ dpi}$: **Très bon**

On veut imprimer en format : 12x18 pouces : $2000 / 12 = 167 \text{ dpi}$: **Bon**

(Donc 12x18 est pas mal la grosseur maximum d'impression pour une photo 6 mp pour conserver une bonne qualité d'impression).

Imprimante à jet d'encre

Les imprimantes à jet d'encre d'aujourd'hui peuvent imprimer à une résolution d'environ 300 dpi (selon la définition ci-dessus).

Attention : La résolution mentionnée d'une imprimante (ex : 4800 dpi) est le nombre de gouttes d'encre que l'imprimante peut mettre dans un pouce. Or ça prend plusieurs gouttes d'encre pour produire un pixel de la photo. Ceci est nécessaire pour produire des millions de couleurs et de teintes à partir de 4 couleurs d'encre. La résolution réelle d'impression d'une imprimante à jet d'encre est donc beaucoup moindre.

Gestion des couleurs

Si on n'a pas le profil de l'imprimante sur laquelle on veut imprimer, il est préférable de choisir « Laisser l'imprimante gérer les couleurs » dans le traitement des couleurs. Cependant, le résultat ne sera pas tout à fait identique.

L'idéal est d'avoir le profil d'imprimante + papier sur lequel on imprime. On choisit alors « Laisser Photoshop gérer les couleurs » et on choisit le profil d'imprimante approprié. Dans ce cas, il est essentiel de désactiver la gestion des couleurs dans l'imprimante, car on aura une double gestion des couleurs, ce qui ne sera pas bon.

12. La puissance des calques

Types de calques

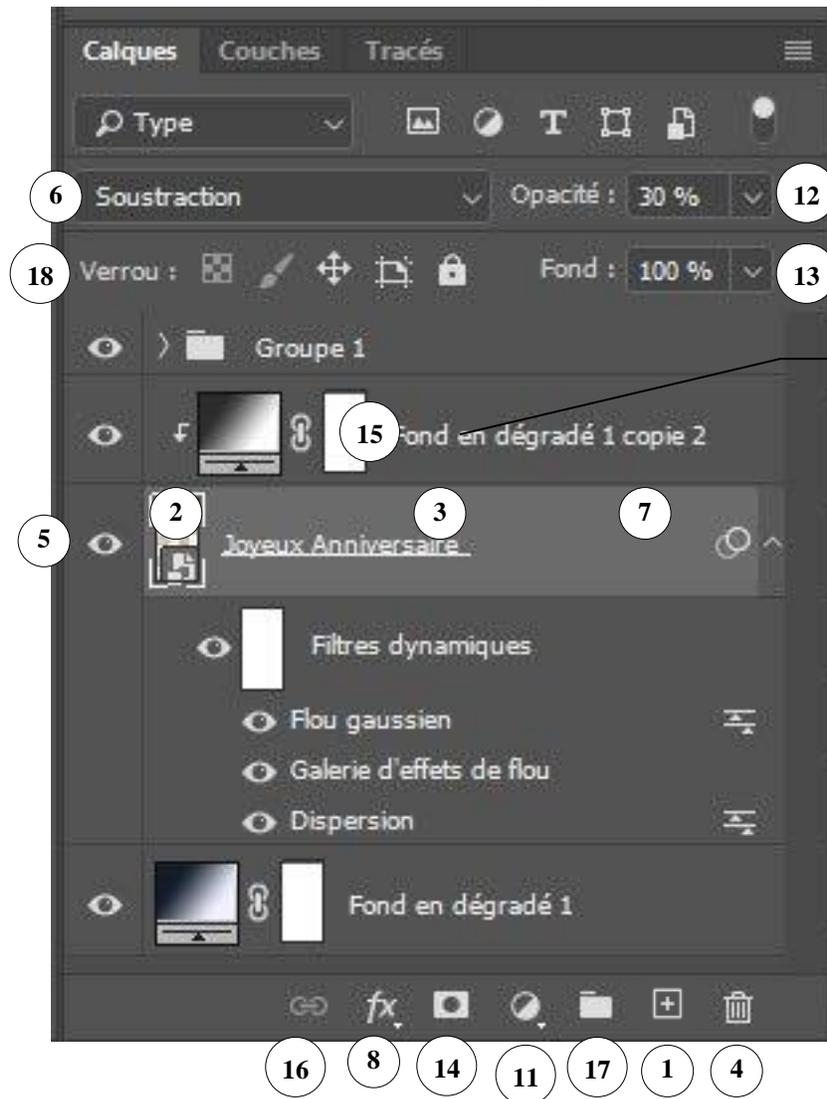
Un calque est comme un dessin fait sur du papier transparent, qu'on ajoute au-dessus de notre arrière-plan.

Arrière-plan = couche de fond. Notre papier de base.

Cinq sortes de calques :

- Calques bitmap : Contenu de la photo, de l'image
- Calque de texte : créé automatiquement lorsqu'on met du texte dans notre image.
- Calque de réglage : applique certains réglages (ex : teinte) dans un calque séparé, au lieu de sur l'image directement. Cela permet de modifier les réglages à volonté ou de les annuler.
- Calque de forme : forme géométrique vectorielle. Peut être modifié à volonté, sans perte de qualité.
- Objet dynamique : On peut le redimensionner à volonté, mais on ne peut pas dessiner sur ce calque. (Dans la palette des calques ci-dessous, le calque « joyeux anniversaire » est un objet dynamique. On le voit avec le petit logo sous le « 2 »)

Explication de la palette des calques



Le calque le plus en haut dans la palette des calques apparaît sur le dessus des autres calques. Voir l'image de la page couverture.



1. Pour créer un nouveau calque ou pour dupliquer un calque existant. Pour créer un nouveau calque vide, simplement cliquer sur cette icône. Pour dupliquer un calque existant, glisser la petite image du calque (2) sur cette icône et la relâcher. Cela créera une copie identique du calque.
2. Image réduite du calque. Le carrelé gris et blanc représente la partie transparente du calque.
3. Nom du calque. Pour changer le nom, double-cliquer dessus et inscrire le nouveau nom.
4. Pour détruire un calque. Cliquer sur l'image réduite du calque (2), puis cliquer sur la poubelle pour le détruire.
5. Visibilité du calque. Le petit oeil indique le calque est visible. Si on clique sur l'oeil le calque devient invisible (et l'oeil aussi). On clique de nouveau pour faire apparaître le calque. C'est le même principe pour les effets de calque (voir (10)). Si on fait alt + clic sur l'oeil, seul ce calque demeure visible et tous les autres sont cachés.
6. Mode de mélange du calque. Par défaut, c'est le mode normal. C'est comme si on collait une partie d'une autre photo papier, par-dessus une photo papier existante.
7. Le calque qui est en gris pâle ou en bleu (ou autre couleur dépendamment de vos paramètres Windows ou Photoshop) est le calque sur lequel on travaille.
8. Pour créer un style de calque (par exemple, l'ombre sur la photo de la page titre du présent document). Pour créer l'effet, choisir le calque sur lequel on veut faire l'effet en cliquant sur son image miniature, ensuite cliquer sur la présente icône.
9. La mention « fx » indique qu'il y a des effets sur ce calque. Si on clique sur le petit triangle à droite, on montre ou cache la liste des effets en dessous comme indiqué en (10). Note : masque la liste, mais pas l'effet comme tel.
10. Liste des effets appliqués au calque. Pour masquer un effet en particulier, on clique sur l'oeil à côté de celui-ci.
11. Pour créer un calque de réglage. Par exemple, le calque de réglage « niveaux » a le même effet que la commande « niveaux », mais permet de modifier de nouveau par la suite si désiré.
12. Opacité du calque. Si on réduit l'opacité, le calque apparaîtra semi-transparent (comme un effet de fantôme). Pour un calque de réglage, l'effet sera moins fort en réduisant l'opacité. L'opacité du calque réduit à la fois l'opacité du contenu du calque et de son effet. Donc dans le cas du calque avec une ombre, l'opacité de l'ombre sera aussi réduite.
13. Opacité du contenu du calque. Réduit l'opacité du contenu du calque, mais pas de son effet. Donc dans le cas du calque avec une ombre, l'image deviendra semi-transparente, mais l'opacité de l'ombre ne changera pas.
14. Permet de créer un masque de calque (voir (15)). Sélectionner en premier lieu le calque pour lequel on veut créer un masque, en cliquant sur l'image réduite (2) de ce calque, ensuite cliquer sur la présente icône.

15. Masque de calque. Permet de montrer ou de cacher certaines parties d'un calque. Ce qui est en blanc dans le masque est visible dans le calque. Ce qui est en noir dans le masque, sera caché dans le calque. Une teinte de gris entre le blanc et le noir fera varier l'opacité (pour un calque bitmap) ou la force de l'effet (pour un masque de réglage) en conséquence.
16. Permet de lier deux ou plusieurs calques ensemble pour permettre de les déplacer de façon simultanée. On clique sur la petite image du premier calque à lier, puis en appuyant sur la touche « majuscule », on clique sur les autres calques à lier pour les sélectionner eux aussi. Ensuite, on clique sur la présente icône.
17. Pour créer un groupe de calques. On pourra appliquer un effet sur l'ensemble des calques faisant partie de ce groupe. Pour créer un groupe de calque, cliquer sur cette icône. Cela crée comme un calque, nommé groupe 1. Ensuite, pour les calques qu'on veut mettre dans ce groupe, glisser l'image miniature du calque, dans l'image du groupe 1. L'image du calque sera indentée vers la droite, pour montrer qu'elle fait partie du groupe.
18. Permet de verrouiller certaines parties du calque, pour empêcher de les modifier par erreur. Cliquer sur l'image du calque qu'on veut verrouiller, puis cliquer sur un des icônes :
 - Le premier permet de verrouiller la transparence. Impossible de peindre dans la partie transparente du calque. On peut seulement peindre là où il y a déjà des pixels.
 - Le deuxième permet de verrouiller le contenu du calque. Impossible de peindre à nulle part dans le calque.
 - Le troisième permet de verrouiller la position du calque. Impossible de le déplacer.
 - Le quatrième verrouille tout (transparence, contenu et position)

Étapes à suivre pour coller la tête de quelqu'un d'autre sur un personnage

1. Sélectionner le personnage qu'on veut copier avec l'outil de sélection de votre choix (ex : sélection rapide), par exemple. **Note** : il est préférable d'en sélectionner plus que moins, car on pourra toujours effacer le surplus ci-dessous.
2. Édition - Copier
3. Aller dans l'image où on veut ajouter le personnage.
4. Édition - Coller. Cela mettra le personnage sur un nouveau calque.
5. Ajuster la taille et la position du personnage. Ne pas se soucier, pour l'instant, s'il est en avant ou en arrière des autres.
 - Cliquer sur l'outil de déplacement de calque : . Ensuite, déplacer et dimensionner le personnage
6. Ensuite, faire « ctrl » + clic, dans la petite vignette qui représente le calque dans la fenêtre des calques. Cela sélectionne tout ce qui est non vide dans le calque.
7. Augmenter la progressivité de la sélection :
 - Menu « sélection > modifier > contour progressif »

- Augmenter la progressivité à 2 ou 3 pixels (cela dépend toujours de la taille de la photo)
- 8. Créer un masque de calque en cliquant sur l'icône de du masque de calque.
- 9. Raffiner ce masque de calque pour effacer des parties qui seraient encore en trop (ex : le cou ou une partie de l'ancien vêtement), en peignant en noir ou en blanc dessus.
- Si on doit mettre le personnage en arrière d'un autre personnage :
- Sélectionner le personnage qui doit être en avant-plan et le copier sur un nouveau calque. Déplacer ce calque vers le haut de la palette des calques pour qu'il vienne sur le dessus.
- Refaire les étapes ci-dessus à partir l'étape 6 pour améliorer l'effet de transition de ce personnage.

Styles de calques

Voici quelques exemples

Ombre portée

Il faut absolument un calque avec une partie transparente. Alors tout ce qui est dans le calque a une ombre. Par exemple, un texte avec un ombrage en dessous ou bien comme la photo de la page titre du présent document.

Biseautage et estampage

Effet de creusage ou de relief. Utile surtout pour le texte. Donne un effet très sophistiqué. Comme dans le texte ci-dessous ou un biseau interne et une ombre portée ont été attribués

Photoshop

13. Transformation

Différentes transformations peuvent être effectuées sur un calque

Accessible via le menu « Edition > transformation manuelle » (ctrl + T) ou « Edition > transformation »

Transformation manuelle

Shift + clic sur un coin et qu'on redimensionne : conserve les proportions (si la case « Utiliser la transformation manuelle héritée » a été cochée dans les préférences. Sinon c'est l'inverse. Équivalent d'avoir choisi « homothétie ». (Hé oui! Homothétie veut dire redimensionner!)

Clic Souris juste à l'extérieur d'un coin : permet de tourner l'image. Équivalent d'avoir choisi « Rotation »

Ctrl + clic sur un coin ou sur la ligne: permet de bouger juste ce coin ou cette ligne. Distorsionne l'image. Équivalent d'avoir choisi « Distorsion »

Ctrl + alt + shift sur un coin : permet de modifier la perspective. Équivalent d'avoir choisi « perspective »

Déformation

La déformation, comme son nom l'indique, permet de déformer l'image de façon libre. On peut par exemple l'ajuster à un contour. Il faut cliquer sur les lignes ou poignées et déplacer la partie de l'image affectée pour la rendre à notre goût.

14. Texte dans Photoshop

Choisir l'outil texte : 

Le texte crée toujours un nouveau calque. Toutes les modifications faites à un texte sont non destructives (on peut changer la taille à volonté, sans perdre de qualité), exactement comme dans un traitement de texte.

2 façons de créer du texte dans Photoshop :

- Mode « ligne » : on clique où on veut écrire. On choisit nos paramètres. Pour changer de ligne, on appuie sur « enter »
- Mode « paragraphe » : on dessine un rectangle en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Ça délimite la zone de notre texte. Le texte change de ligne automatiquement.

Des outils de mise en forme similaire au traitement de texte sont accessibles (ex : alignement gauche, centre, droite).

Des outils de mise en forme extrêmement avancées sont disponibles en cliquant sur l'icône du panneau des caractères et paragraphes  ou  ou 

On peut appliquer des styles de calques très intéressants, comme le biseautage, l'ombre portée, texture, etc.

15. Modes de mélange.

Note : lorsqu'on mentionne « pot de peinture » ci-dessous, ça s'applique à n'importe quoi (pinceau, calque au-dessus, etc.)

Normal : Remplace par la couleur du pot de peinture.

Arrière (Behind) : Remplace seulement la partie transparente d'un calque. La transparence doit être déverrouillée.

Transparent (Clear) : Remplace par des pixels transparents. La transparence doit être déverrouillée. La couleur du pot de peinture n'a donc pas d'importance. Donc si notre outil est le pinceau, c'est comme si on choisissait l'efface.

Modes de mélange qui assombrissent

Obscurcir (Darken) : les pixels plus clairs que la couleur du pot de peinture sont remplacés par le pot de peinture.

Produit (Multiply) : Permet d'assombrir l'image. Si la couleur du pot de peinture est noire, l'image sera complètement noire. Si la couleur du pot de peinture est blanche, l'image n'est pas modifiée. Entre les deux, l'image s'assombrit d'autant. (On appelle cela multiplier, car on multiplie la valeur de la couleur du pixel, par la valeur de la couleur du pot de peinture, noir étant 0 et blanc étant 1).

Modes de mélange qui éclaircissent

Éclaircir (Lighten) : les pixels plus sombres que la couleur du pot de peinture sont remplacés par le pot de peinture.

Superposition (Screen) : le contraire de « multiplier ». Éclaircie l'image. Si couleur du pot de peinture est noire : aucun effet. Si couleur du pot de peinture est blanche, l'image est complètement blanche.

Mode de mélange contraste

Incrustation (Overlay) : Multiplie ou superpose les couleurs, selon la couleur de base. Les motifs ou les couleurs recouvrent les pixels existants, tout en préservant les tons clairs et les tons foncés de la couleur de base. La couleur de base n'est pas remplacée, mais mélangée à la couleur de fusion pour reproduire les tons clairs ou foncés de la couleur d'origine.

Les modes d'inversion des couleurs

Différence (Difference) : Soustrait de la couleur des pixels choisis la couleur du pot de peinture, en tenant compte de celle qui est la plus claire. Donc, si la couleur du pot de peinture est blanche, cela aura le même effet qu'un négatif de photo. Pour les calques, utile pour aligner deux calques quasiment identiques.

Les modes de coloration

Teinte (Hue) : on remplace la teinte du pixel sélectionné par la teinte de la couleur du pot de peinture sans modifier la saturation ni la luminosité.

Saturation (Saturation) : La saturation des pixels sélectionnés est remplacée par la saturation de la couleur du pot de peinture sans affecter la teinte ni la luminosité.

Couleur (Color) : La teinte **et** la saturation des pixels sélectionnés sont remplacées par celles de la couleur du pot de peinture sans affecter la luminosité.

Luminosité (Luminosity) : remplace la luminosité des pixels sélectionnés par la luminosité de la couleur du pot de peinture sans affecter la teinte ni la saturation.

16. Outil plume - tracés

Les tracés servent à créer des formes vectorielles (donc qui ne perdent pas de qualité si on les redimensionne) ou des sélection très définies et lisses. On peut créer un tracé ou une forme avec les outils « plume » ou « plume de courbure » ou définir un tracé à partir d'une sélection.

Une fois le tracé créé, il faut le renommer pour le conserver de façon permanente (un peu équivalent à mémoriser une sélection comme ci-dessus). Pour renommer le tracé de travail, il faut faire afficher la fenêtre « menu fenêtre > tracé ». On y verra alors un tracé appelé « Tracé de travail ». On le change de nom pour le conserver de façon permanente.

On peut alterner entre les outils plume ou tracé pour modifier un tracé.



Outil plume



Plus facile pour créer des lignes droites. Plus difficile pour les courbes. Pour plus de facilité cocher « **Ajout/suppr. Auto** » dans le menu contextuel en haut. Avec cette option cochée :

- Clic : crée une ligne droite (pas de poignées)
- Clic + glisse : crée une ligne courbe (avec des poignées)
- Ctrl + clic sur point ou poignée : on bouge le point ou la poignée
- Clic sur un point existant. Détruit le point
- Clic (ou clic + glisse) sur la courbe existante : ajoute un point à cet endroit
- Alt + clic sur un point : convertit le point en point d'angle (vs courbe). Enlève les poignées
- Alt + clic + glisse sur un point convertit le point en point de courbe
- Alt + clic sur une poignée : dissocie les poignées (bougent individuellement)

Outil plume de courbure



On dessine le contour de façon plus ou moins précise

Puis on ajuste en cliquant sur un point ou la courbe et en « déplaçant ». Il n'y a pas de poignées dans ce mode.

- Clic : crée un point de ligne courbe
- Clic ou Ctrl + clic sur point : on bouge le point
- Clic sur la courbe : ajoute un point à cet endroit
- Ctrl + clic sur la courbe : permet de déplacer la courbe (ajoutera peut-être des points)
- Double-clic ou Alt + clic sur un point : convertit le point en point d'angle (vs courbe).
- Touche backspace : enlève un point (tout en gardant la courbe fermée)

Tracé à partir d'une sélection

- Utiliser notre outil préféré pour faire une sélection.
- Clic bouton droite de la souris dans la sélection
- Choisir « Convertir en tracé »
- Choisir une tolérance relativement élevée : 5-10 pixels. Sinon, il y aura trop de points sur le tracé.
- Ajuster le tracé comme ci-dessus.

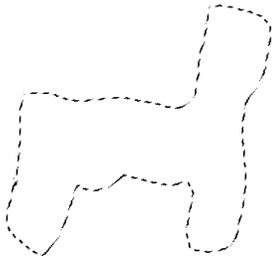
17. Remplissage génératif

Fonctionnement

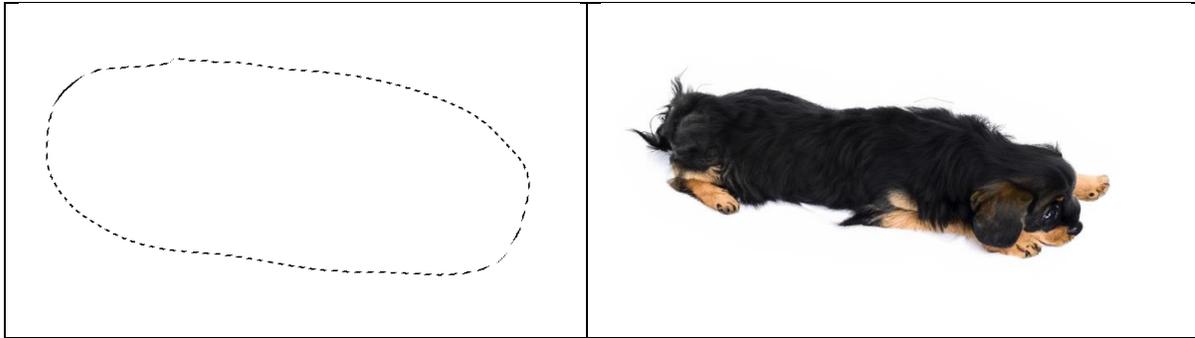
- Sélectionner une partie de l'image à remplacer
- Menu « édition > remplissage génératif... »
 - Laisser à vide pour que Photoshop « efface » la sélection et la remplace par ce qui aurait été normalement à cet endroit sur la photo. Par exemple pour effacer un touriste sur une photo
 - Écrire un texte pour dicter à Photoshop quoi mettre dans cette sélection

À savoir

- Le traitement se fait dans le nuage sur les serveurs d'Adobe. Il faut donc être connecté à internet pour que ça fonctionne. De plus, selon votre abonnement à Adobe, il y a un nombre maximum de générations qu'on peut faire par mois. Passé ce nombre maximum, la génération fonctionnera toujours, mais sera beaucoup plus lente.
- La partie d'image générée aura une grosseur maximum de 2000 pixels x 2000 pixels¹. Il peut être intéressant de générer en plusieurs parties si l'image finale serait plus grande que 2000 pixels
- Ce qui est généré va dépendre de la forme de la sélection. Par exemple, si on tape le mot « chien » voici des exemples de ce qui sera généré selon la forme de la sélection :

Forme de la sélection	Exemple d'image générée
	

¹ Le site d'Adobe parle de 2000 pixels. Cependant, tous les tutoriels en ligne parle encore de 1024 pixels.



- L'image générée est toujours sur un nouveau calque
- Photoshop propose plusieurs variantes. Pour diminuer la taille du fichier si on enregistre notre photo en format Photoshop, supprimer les variantes inutiles (sinon, elles sont toutes conservées dans le fichier, même si une seule est affichée)
- En faisant une sélection avec une opacité à 50% (par exemple en utilisant les outils de sélection rapide pour peindre en gris 50%), l'image générée sera différente. Elle pourra être semi-transparente. Par exemple un poisson ajouté dans un aquarium. Si l'opacité de la sélection est à 100%, le poisson ressemblera à un papier collé sur la vitre de l'aquarium. Si l'opacité est à 50% le poisson sera semi transparent et donc on aura l'impression qu'il est dans l'eau.
- Si on essaie de générer quelque chose en laissant la commande à blanc, Photoshop essaie de remplir. Si on obtient un message d'erreur « contenu inapproprié... », refaire la commande en mettant un point « . » au lieu de laisser à vide. Ça devrait fonctionner.

18. Exercices

Luminosité/contraste – Enfant

- Image « enfant.jpg »
- Utiliser l'outil Niveau ou courbe pour ajuster la luminosité et le contraste

Balance des blancs

- Image « bateau croisière avant.jpg »
- Utiliser la pipette grise de l'outil Niveau ou courbe pour ajuster la balance des blancs

Exposition + balance des blancs

- Image « chutes montmorrency.jpg »
- Essayer le mode auto de niveau ou courbes (alt + auto)

Exposition + balance des blancs

- Image « claudette glissade.jpg »
- Utiliser l'outil Niveau ou courbe pour ajuster la luminosité, contraste et balance des blancs

Redresser une image

- Image « image photographiée croche.jpg »

- Utiliser l'outil « recadrer » pour remettre l'image au niveau

Dame sombre : sélection, niveau, filtres

- Image « image sombre.jpg »
- Utiliser différents outils de sélection pour sélectionner la dame
- Ajuster la progressivité
- Utiliser l'outil Niveau ou courbe pour ajuster la luminosité et le contraste
- Inverser la sélection
- Utiliser le filtre flou gaussien pour rendre l'arrière-plan flou

Changer la couleur d'un mur

- Image « foyer.jpg »
- Utiliser l'outil sélection rapide, jusqu'à ce que le mur soit sélectionné.
- On peut aussi utiliser l'outil lasso polygonal pour soustraire de la sélection le cadre de fenêtre qui risque d'être aussi sélectionné par l'outil sélection rapide
- On peut masquer la ligne de sélection pour mieux voir l'effet du réglage ci-dessous. (Ctrl + h)
- Utiliser le Menu « Image > réglages > teinte / saturation... » pour changer la couleur du mur ou, encore mieux, un calque de réglage « teinte /saturation »

Texte avec effets

- Créer nouveau document avec fond gris foncé
- Écrire votre nom avec une police de caractère de votre choix.
- Appliquer les effets suivants :
 - Lueur externe
 - Biseautage

Enlever un personnage sur une photo

- Image « clone stamp enlever 3° à partir de la gauche.jpg »
- Utiliser l'outil tampon de duplication pour enlever le 3° personnage en partant de la gauche
- Note : travailler sur un calque vide

Enlever des rides

- Image « ride.jpg »
- Utiliser l'outil correcteur pour diminuer les rides sous les yeux de l'homme.
- Travailler sur un calque vide.
- Diminuer l'opacité du calque pour faire apparaître légèrement les rides (effet plus naturel)

- Refaire le même exercice avec les rides sous les yeux de la femme. Créer un calque séparé pour les rides de la femme pour pouvoir ajuster l'opacité de façon différente des rides corrigés de l'homme.

Enlever des fils électriques (simple)

- Image « spot healing enlever les files électriques pas d'oiseau.jpg »
- Utiliser l'outil correcteur de ton direct pour enlever les fils électriques sur lesquels il n'y a pas d'oiseau

Yeux rouge (simple)

- Image « yeux rouges 2.jpg »
- Utiliser l'outil yeux rouge pour corriger les yeux rouges

Enlever personnage sur la plage

- Image « content aware fill, enlever monsieur.jpg »
- Sélectionner l'homme assis sur la serviette avec l'outil lasso (en sélectionnant plus large)
- Utiliser le menu « édition > remplissage d'après le contenu... » pour le faire disparaître (et sélectionner sortie vers un nouveau calque)
- Utiliser l'outil tampon de duplication, si nécessaire, pour perfectionner la retouche.

Redimensionner image carrée (échelle basée contenu)

- Image « échelle basée contenu.jpg »
- Utiliser l'outil échelle basée sur le contenu pour redimensionner l'image au format carré. Cocher la case « protéger la coloration de la peau » (le petit bonhomme)

Déplacer un personnage sur une photo

- Image « déplacement basé sur le contenu tasser vers la gauche.jpg »
- Sélectionner la femme avec l'outil lasso (ne pas oublier de sélectionner l'ombre aussi!)
- Utiliser l'outil Déplacement basé sur le contenu pour déplacer la femme vers la gauche
 - Bien enligner le bord de la plage/océan avec l'endroit de destination
- Utiliser les outils tampon de duplication, correcteur pour perfectionner la correction, si nécessaire.

Enlever fils électriques (compliqué)

- Image « lever soleil avec lune.jpg »
- Enlever les fils électriques. Les outils suivants seront nécessaires en fonction de l'endroit où sont situés les fils:
 - Travailler sur un calque vide
 - Correcteur de ton direct

- Correcteur
- Tampon de duplication

Yeux rouge (compliqué)

- Image « yeux rouges.jpg »
- Dupliquer le calque d'arrière-plan
- Cacher le calque du dessus
- Corriger les yeux rouges sur le calque d'arrière-plan (ça dépassera dans le brun)
- Afficher le calque du dessus
- Option 1 : efface
 - Utiliser l'efface flou (dureté environ 60%) pour effacer le rouge dans le calque du dessus. Le noir corrigé du dessous apparaîtra
- Option 2 (recommandé) : masque de calque
 - Créer un masque de calque sur le calque du dessus
 - Utiliser un pinceau flou (dureté 60%) de couleur noire et peindre dans le masque de calque à l'endroit où le rouge des yeux à enlever. Le noir corrigé du dessous apparaîtra.

Enlever personnage dans la photo - avancé

- Image « mariage à corriger.JPG ». (Voir résultat dans « mariage corrigé.psd »)
- Sélectionner le marié avec le bras au complet comme si c'était son bras
 - Sélection rapide
 - Lasso en mode ajout
- Copier-coller le marié dessus lui-même. Renommer le calque « marié protégé »
- Sur le calque d'arrière-plan, sélectionner les bancs à gauche. Prendre beaucoup de tapis
 - Outil lasso pour sélectionner
- Copier-coller les bancs. Renommer le calque « banc droite »
- Inverser les bancs (symétrie horizontale)
- Placer les bancs au bon endroit à droite (le calque des bancs devrait être entre l'arrière-plan et le calque du marié)
- Créer un calque vide juste au-dessus du calque d'arrière-plan. Renommer le calque « mur »
- Utiliser l'outil tampon de duplication pour descendre le mur à droite. Note : bien enligner les lignes du mur.
- Cliquer sur le calque « marié protégé » pour le sélectionner
- Avec l'outil lasso, sélectionner la partie du bras qui est plus pâle
- Créer un calque de réglage « niveaux ». Un masque devrait être automatiquement créé avec la sélection.

- Associer ce calque de réglage à celui du dessous (en cliquant sur l'icône suivant :  du calque de réglage ou menu « Calque > créer un masque d'écrêtage »)
- Corriger la luminosité du bras.
- Dernière étape (optionnelle)
 - Créer un calque de réglage niveau par-dessus tous les autres
 - Ajuster l'exposition de l'image au goût

Outil plume et tracé

- Image « soulier plume.jpg »
- Utiliser sélection rapide pour sélectionner les souliers
- Clic bouton droite dans la sélection et choisir « convertir en tracé ». Tolérance d'environ 5 pixels
- Utiliser l'outil plume de courbure pour ajuster le contour
- Créer un masque de calque vectoriel (ctrl + clic sur l'icône de masque)

19. Annexe 1 : lexique anglais français

Modes de mélange

Assombrir	Darken
Couleur	Color
Densité couleur +	Color Burn
Densité couleur -	Color Dodge
Densité linéaire +	Linear Burn
Densité linéaire -	Linear Dodge
Derrière	Behind
Différence	Difference
Dissoudre ou fondu	dissolve
Éclaircir	Lighten
Exclusion	Exclusion
Incrustation	Overlay
Lumière crue	Hard light
Lumière linéaire	Linear light
Lumière ponctuelle	Pin Light
Lumière tamisée	Soft light
Lumière vive	Vivid Light
Luminosité	Luminosity
Mélange maximal	Hard Mix
Normal	Normal
Produit	Multiply
Saturation	Saturation
Superposition	Screen
Teinte	Hue
Transparence	Clear

Filtre

Fluidité	Liquify
Filtres Flou	Blur
Flou optimisé	Smart blur
Flou Gaussien	Gaussian blur
Filtres bruit	Noise
Flou intérieur	Despeckle
Antipoussière	Dust & Scratches
Filtres Renforcement	Sharpen
Accentuation	Unsharp mask

Réglage Teinte/saturation (hue/saturation)

Coloriser Colorize

Autre

Transformation

Transformation manuelle	Free Transform
Homothétie	Scale
Rotation	Rotate
Inclinaison	Skew
Distorsion	Distort
Perspective	Perspective
Déformation	Warp

20. Annexe 2 : touches de raccourcis utiles

La présente section mentionne certains raccourcis utiles qu'on ne retrouve pas dans les infobulles lorsqu'on passe notre souris par-dessus un outil ou qui ne sont pas mentionnés à côté des choix de menus

Général

- Espace (sur le clavier) : peu importe l'outil utilisé, lorsqu'on appuie sur la barre d'espace sur le clavier et qu'on la maintient enfoncée, l'outil change temporairement pour la main. Ce qui nous permet de déplacer la photo dans l'écran (par exemple si on ne la voit pas toute), en cliquant avec le bouton gauche de la souris et en déplaçant la photo. Lorsqu'on relâche la barre d'espace, on revient à l'outil précédemment sélectionné.

Outil pinceau

- Alt + bouton droit de la souris :
 - En glissant vers la gauche ou la droite : permet de changer la taille du pinceau
 - En glissant vers le haut ou le bas : permet de changer la dureté du pinceau
- Par défaut les touches pour augmenter et rapetisser la grosseur du pinceau sont les crochets ouverts et fermés : [et]. Or sur un clavier avec les accents français, ces touches ne sont pas accessibles directement. Je vous suggère de changer les touches de raccourci pour la virgule « , » et le point « . ». Ces touches ne sont pas utilisées ou utilisées pour des choses qu'on utilise que très peu fréquemment.

Pour changer les touches de raccourcis de grosseur de pinceau : menu « édition > raccourcis clavier ». Dans la liste déroulante « Raccourcis pour : » choisir *Outils*. Ensuite dérouler presque jusqu'en bas et changer les raccourcis pour : *Augmenter l'épaisseur du pinceau* et *Diminuer l'épaisseur du pinceau*

Calque et Masque de calque

- Shift (majuscule) + clic sur le masque de calque : cache temporairement le masque de calque. Tout le calque est alors affiché. Refaire de nouveau pour remettre le masque de calque

- Alt + clic sur le masque de calque : permet de voir le masque de calque en noir et blanc en grandeur réelle sur la photo. Utile pour apporter certaines corrections. Refaire de nouveau pour remettre en affichage normal.
- Alt + clic entre 2 calques, dans la palette des calques, permet de créer un masque d'écrêtage. Équivaut au menu « Calque > créer un masque d'écrêtage ». Refaire une 2^e fois pour enlever le masque d'écrêtage.
- Alt + clic sur un oeil vis-à-vis un calque : permet de cacher tous les autres calques et de ne voir que celui sur lequel on a cliqué. Refaire une 2^e fois pour réafficher les autres calques.
- Ctrl + alt + shift + E : au-dessus du calque courant, va créer un nouveau calque qui fusionne tous les calques du dessous. Les calques existants ne sont pas affectés et demeurent toujours disponibles.

Sélection

- Alt + backspace : remplir la sélection avec la couleur d'avant-plan. En cliquant avant sur un masque, très utile pour ajouter ou enlever certaines parties à un masque (en remplissant en blanc ou en noir)