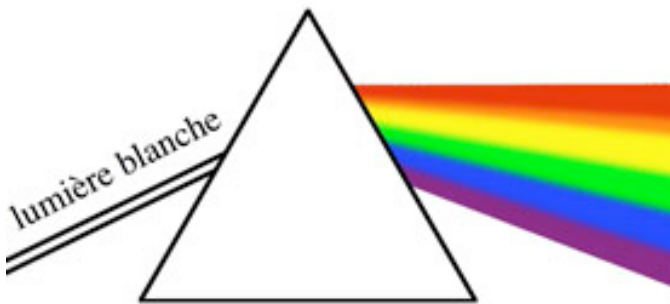


Notions de base

Qu'est-ce que la couleur ?

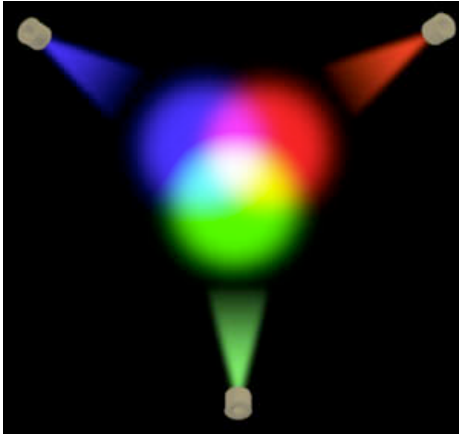
RVB :

La perception de la couleur n'est possible que par la présence de lumière. La lumière du soleil ou d'une lampe est appelée "lumière blanche". C'est en fait le **mélange de plusieurs lumières colorées**. On peut la décomposer avec un réseau ou un prisme. Cette **décomposition** est appelée un **spectre** :



Le mélange, l'addition de lumières colorées (synthèse additive) permet de recréer toutes les couleurs possibles en dosant la force des trois couleurs primaires : rouge, vert, bleu.

Notions de base



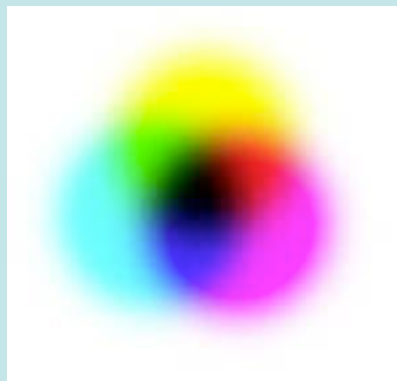
RVB

Chaque couleur est informatiquement indexée en quantité de lumière de 0 à 255. Ce qui nous fait en réalité 256 nuances possibles par couleur. Plus la valeur augmente, plus la couleur est présente. Ce qui permet ce calcul :

Pour chaque couleur (il existe 256 nuances de lumière, donc : $256^3 = 16\,777\,216$ couleurs possible grâce à ce procédé.

Exemple de synthèse additive :

C'est le dosage de l'éclairage de chaque couleur qui permet d'obtenir des millions de nuances possibles. Les applications de ce procédé concernent toute l'imagerie numérique : photo numérique, écran de TV ou d'ordinateur.

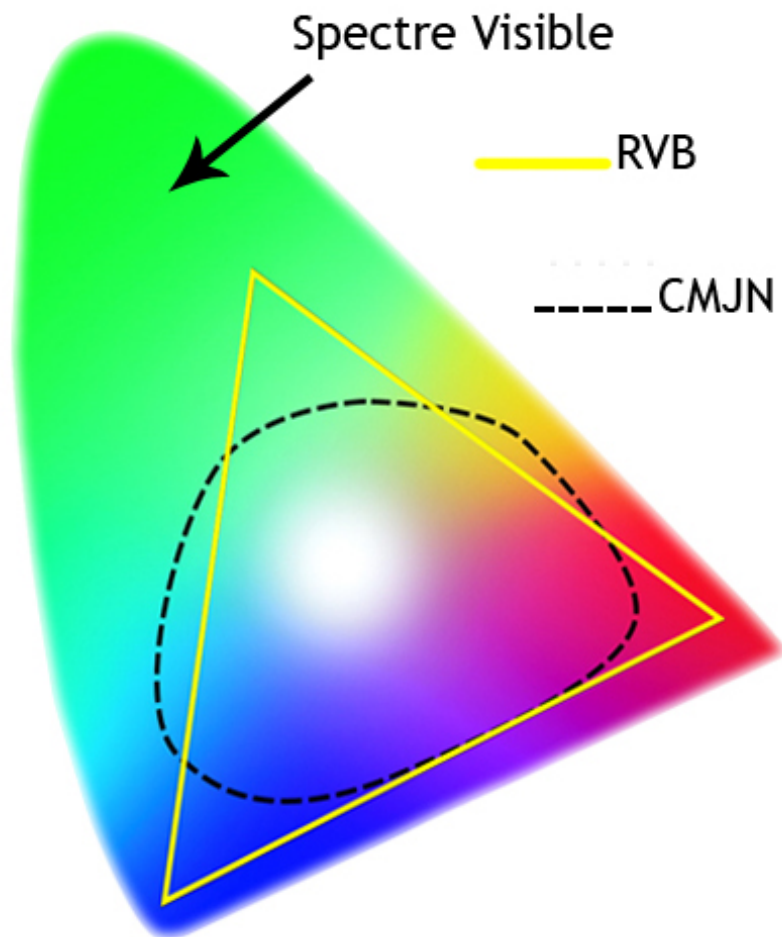


CMJN

En imprimerie, on utilise souvent la quadrichromie (CMJN), spécialement au delà d'une certaine taille d'impression : l'image voulue est décomposée en ses composantes jaune, cyan et magenta. On dépose alors sur le papier blanc 3 couches des ces encres aux endroits voulus, puis on rajoute du noir pour augmenter le contraste. C'est la synthèse soustractive.

*La synthèse soustractive :
Le mélange de 4 encres permet
de recréer toutes les couleurs
possibles.*

Notions de base



Gamut

Un gamut est schéma représentant un ensemble de couleurs, voici ce que représente dans le spectre visible les deux modes RVB et CMJN :

Notions de base

Image bitmap, image vectorielle

Les images bitmap : il s'agit d'images pixellisées, c'est-à-dire un ensemble de points (pixels = *picture element*) contenus dans un tableau, chacun de ces points possédant une ou plusieurs valeurs décrivant sa couleur.

Les images vectorielles : les images vectorielles sont des représentations d'entités géométriques telles qu'un cercle, un rectangle ou un segment. Ceux-ci sont représentés par des formules. C'est le processeur qui sera chargé de "traduire" ces formes en informations interprétables par la carte graphique de votre ordinateur afin qu'elles s'affichent à l'écran.

Etant donné qu'une image vectorielle est constituée uniquement d'entités mathématiques, il est possible de lui appliquer facilement des transformations géométriques (zoom, étirement, ...), sans perte de qualité d'image, tandis qu'une image bitmap, faite de pixels, ne pourra subir de telles transformations qu'au prix d'une perte d'information, appelée distorsion. On nomme ainsi pixellisation (en anglais aliasing) l'apparition de pixels dans une image, suite à une transformation comme l'agrandissement. De plus, les images vectorielles permettent de définir une image avec très peu d'informations, ce qui rend les fichiers très peu volumineux.

En contrepartie, une image vectorielle permet uniquement de représenter des formes simples. S'il est vrai qu'une superposition de divers éléments simples peut donner des résultats très impressionnants, toute image ne peut pas être rendue vectoriellement, c'est notamment le cas des photos réalistes.

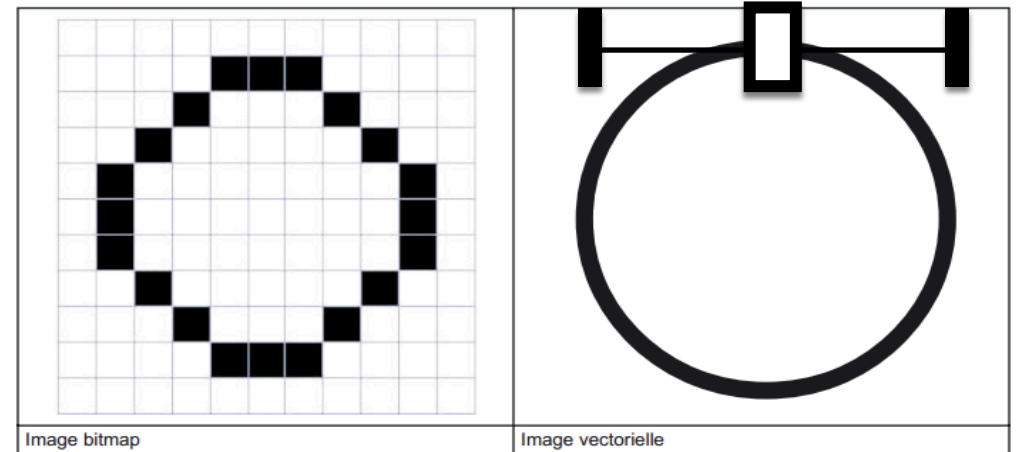
Notions de base

- Images Bitmap (matricielle)

Images à base de pixels
(bmp, tif, gif, jpg, png)

- Images Vectorielles

(ai, svg,)



Notions de base

Comparaison :

Image Bitmap



Image Vectorielle



On constate que l'image vectorielle n'est pas adaptée pour la photo, par contre elle très utile pour la création de logos ou encore d'illustrations plus complexe comme la bande dessinée ou encore la création de flyers ou d'interfaces web. Certains outils de dessin vectoriel existent dans Photoshop, mais le logiciel d'Adobe dédié à cette pratique est Illustrator.

Notions de base

Les différents formats d'images bitmap

Pour stocker l'image dans la mémoire de l'ordinateur chaque pixel à besoin d'un certain nombre d'octets (pour rappel : 1 octet = 8 bits). Celui-ci dépend du nombre de couleurs à stocker, c'est la profondeur de couleurs :

La profondeur définit la quantité d'informations chromatiques disponibles pour chaque pixel dans une image, ainsi :

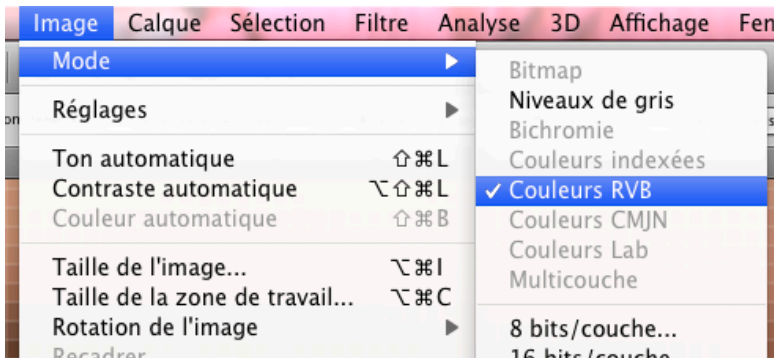
Une image d'une profondeur de 1 bit par pixel peut prendre deux valeurs possibles : noir et blanc.

Une image avec une profondeur de 8 bits par pixel compte 256 Couleurs.

Une image en mode Niveaux de gris avec une profondeur de 8 bits par pixel compte 256 valeurs possibles de gris.

Les images RVB sont constituées de 3 couches de couleur. Une image RVB de 8 bits par pixel a 256 valeurs possibles pour chaque couche, soit de 16,7 millions de couleurs possibles. Les images RVB 8 bits par couche sont parfois appelées images 24 bits (8 bits x 3 couches = 24 bits de données pour chaque pixel, donc 3 octets).

Certaines retouches ne sont donc pas toujours possibles suivant le mode colorimétrique des images avec lesquelles nous sommes amenés à travailler, comme les images au format .gif (nous y reviendrons) c'est pourquoi il faut convertir ce mode grâce au menu Image -> Mode :



Notions de base

Les principaux types de format de fichiers

Il est impératif de savoir sous quel format de fichier le travail doit être enregistré, suivant la destination de l'image : sauvegarde, imprimeur, document, email, etc. Voici les principaux formats d'enregistrement que Photoshop propose :

BMP : Le format .bmp est le format d'image Windows standard. Il n'est pas compressé et n'est presque plus utilisé car d'autres formats ont pris le pas sur celui-ci, proposant des possibilités d'exploitation plus complètes.

GIF : Le format .gif (Graphics Interchange Format) GIF a été mis au point par la société CompuServe en 1987 et est donc soumis à une licence d'utilisation. Il est généralement utilisé pour afficher des graphiques et des images indexées de 256 couleurs. Il préserve les transparences et est employé dans la création de petites animations à image par image (le GIF animé). Sa faible teneur en informations de couleurs en fait un format d'image compressée.

JPEG : *Joint Photographic Experts Group*, a été mis au point par un groupe d'experts, ayant créé un algorithme, permettant de compresser l'image, mais avec perte d'information de couleurs irréversible. Il existe 12 niveaux de compression disponibles dans Photoshop. Ce format est particulièrement utilisé dans la conception de site Internet car il permet d'obtenir un très bon rapport qualité/poids de l'image. C'est aussi un format disponible dans tous les appareils photos numériques, car à faible compression, l'image peut être d'excellente qualité.

PNG : Le .png (Portable Network Graphics) est la réponse au .gif. L'avantage de celui-ci est qu'il est ouvert et libre de droit, qu'il dispose d'une palette de 16 millions de couleurs, et donc RVB et qu'il gère la transparence. Cela définit un format idéal pour les images d'interface de sites web. Il n'est pas conseillé pour la photo car étant un format sans compression destructive, le poids des images serait trop important.

Notions de base

Définition, résolution, taille de l'image

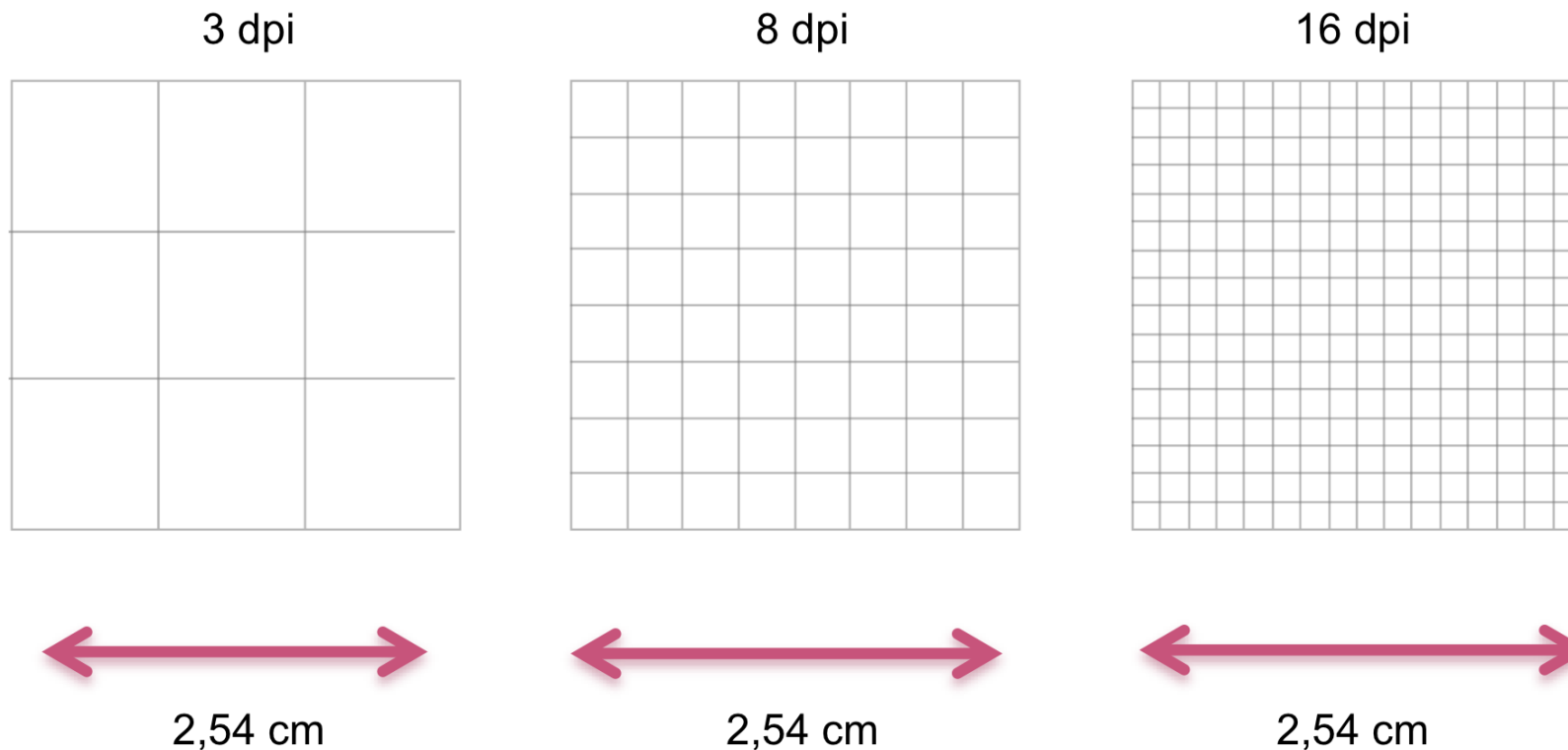
Optimiser pour imprimer

Difficile de faire la différence entre ces termes, nous allons faire la lumière :

La **définition** désigne le **nombre total de pixels** contenus dans une image.

La **résolution**, c'est le **nombre de pixels par pouce** (ppp en anglais dpi pour **dots per inch**). 1 pouce est égal à 2,54 cm.

Plus la résolution est élevée, plus les pixels sont petits et nombreux, plus l'image est fine. En fait, à partir de 300 ppp, l'œil ne voit plus la nuance des pixels :



Etc..

Notions de base



Détail d'une image à 300 dpi



Détail d'une image à 72 dpi

Donc pour imprimer une image il faut vérifier que la résolution est au minimum à 300 dpi et déterminer quelle sera la taille de l'image maximale en centimètres.

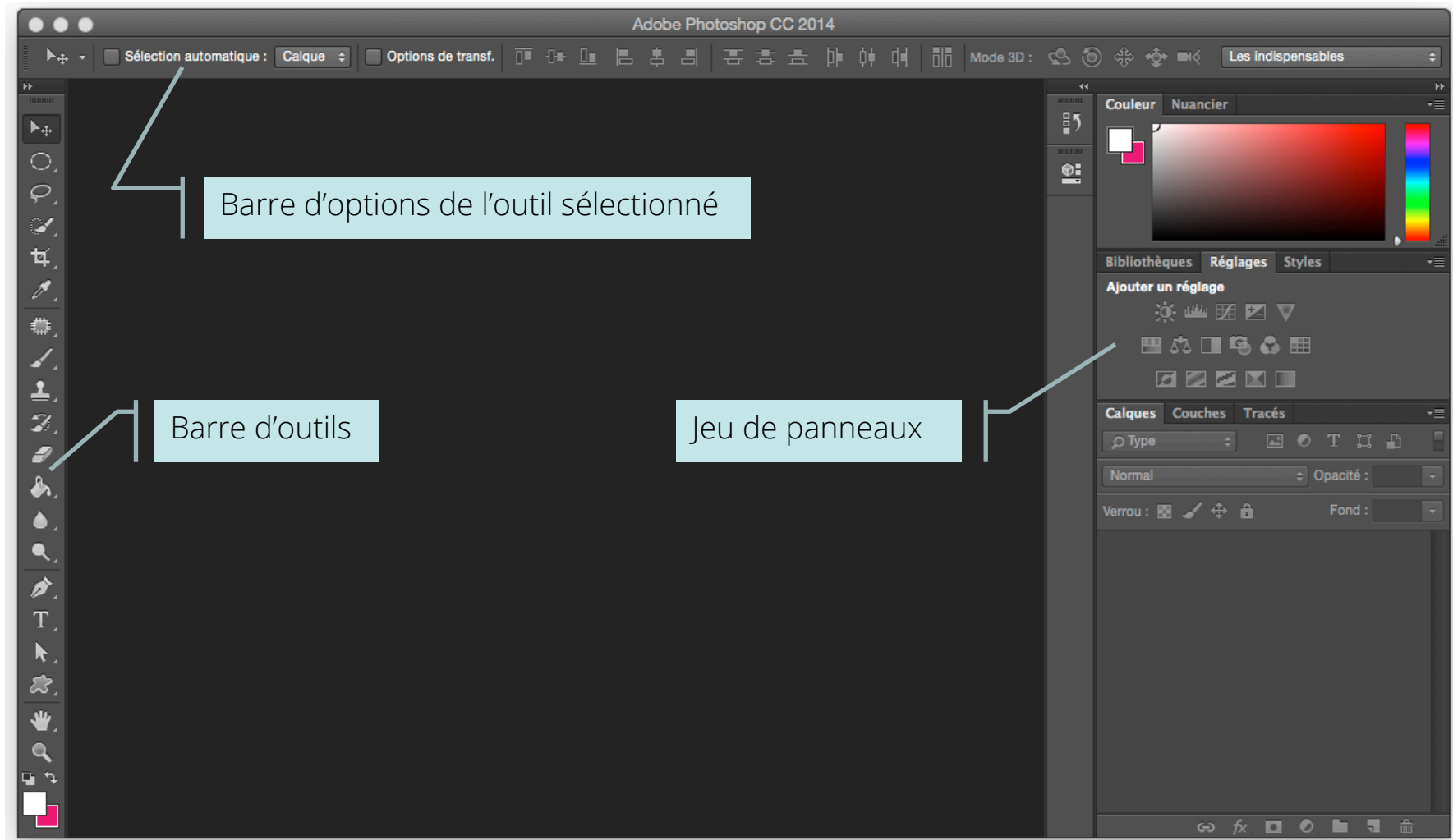
Une image à donc trois caractéristiques :

- sa dimension en nombre de pixels

- sa résolution, en nombre de pixels par pouce

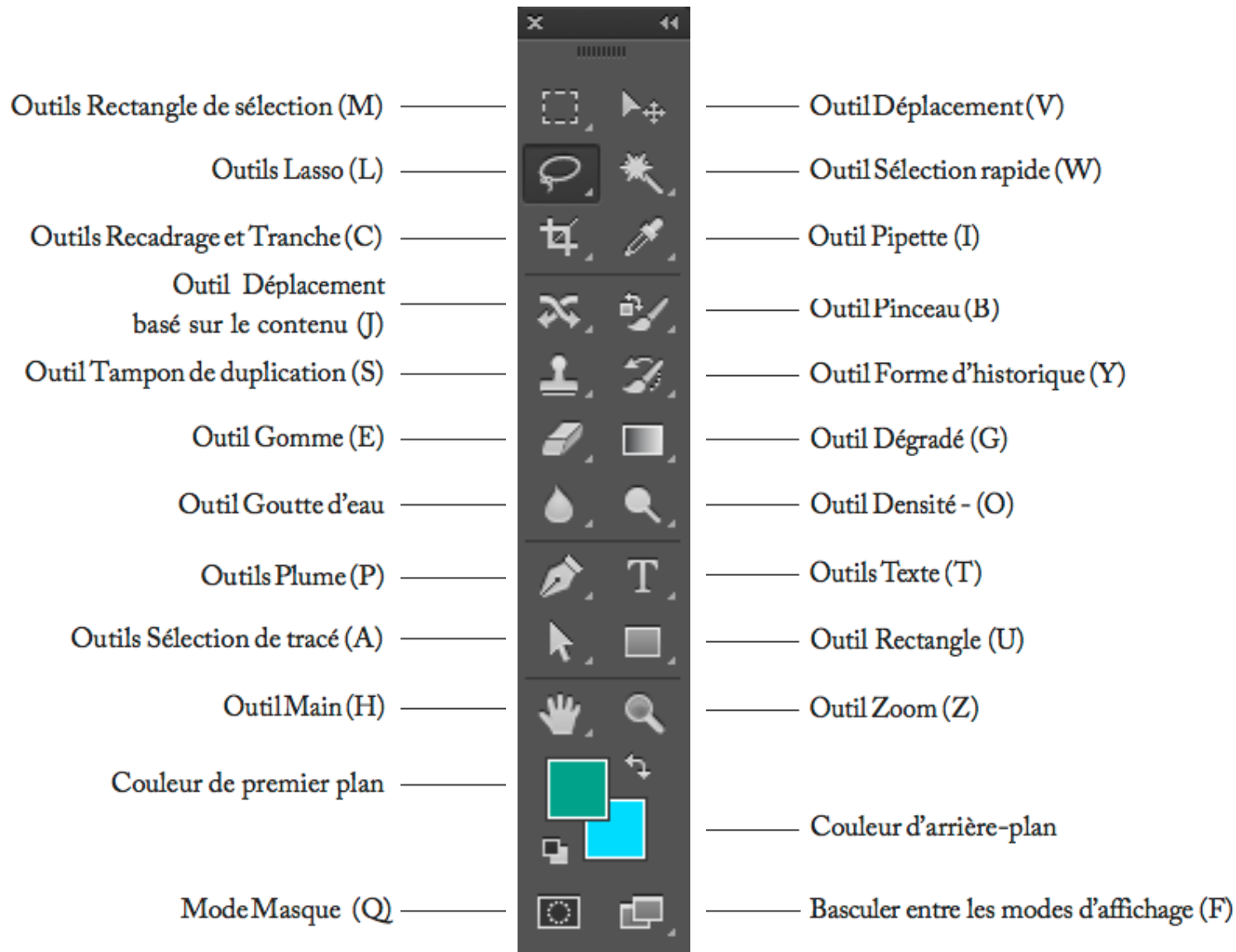
- ses dimensions réelles en centimètre

Se familiariser avec l'interface



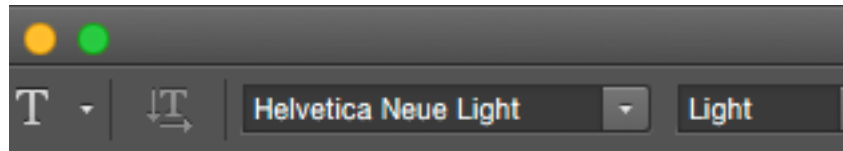
Se familiariser avec l'interface

La barre d'outils de Photoshop

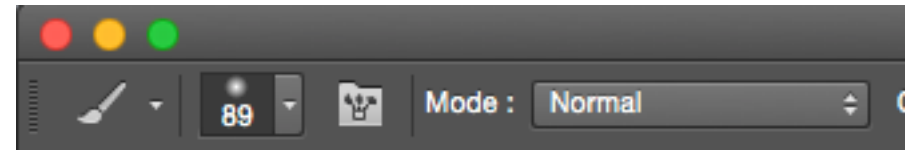


Se familiariser avec l'interface

Chaque outil de la barre d'outils a son propre réglage. La barre d'options est donc contextuelle :



Barre de réglage de
l'outil texte



Barre de réglage de
l'outil pinceau

Se familiariser avec l'interface

Le sélecteur de couleurs

Le sélecteur de couleur

Présentation du sélecteur de couleurs Adobe

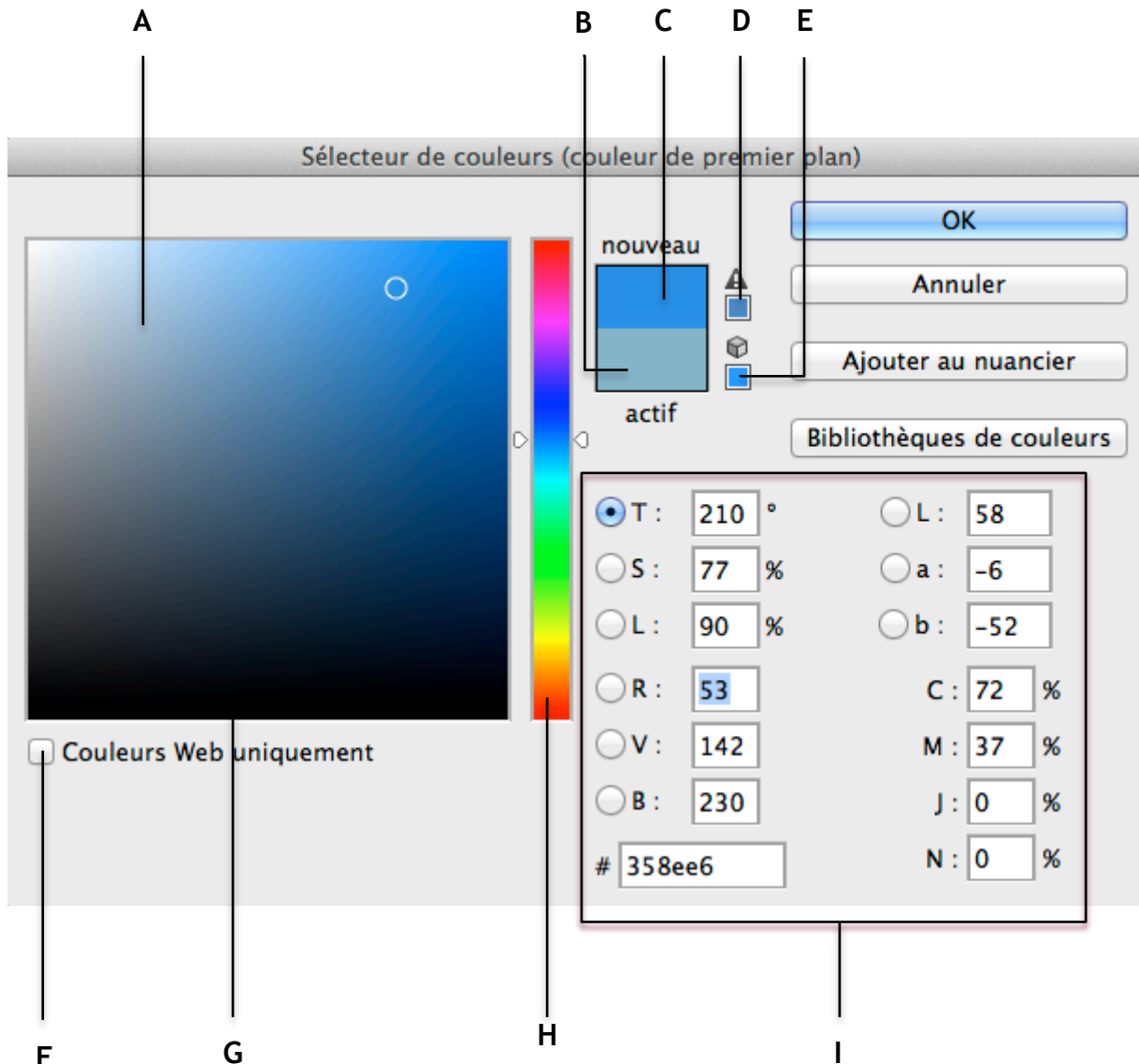
Dans le sélecteur de couleurs Adobe, vous choisissez les couleurs selon quatre modèles de couleur : TSL, RVB, Lab et CMJN. Vous pouvez utiliser le sélecteur de couleurs Adobe pour définir la couleur de premier plan, la couleur d'arrière-plan et la couleur du texte. Vous pouvez également définir des couleurs cibles pour différents outils, commandes et options.

Vous pouvez configurer le sélecteur de couleurs Adobe afin de pouvoir choisir uniquement des couleurs Web sécurisées ou des couleurs d'une palette d'un système particulier. Les utilisateurs de Photoshop Extended peuvent accéder à un sélecteur HDR (High Dynamic Range) pour choisir les couleurs à utiliser dans les images HDR.

Le champ de couleur du sélecteur de couleurs Adobe affiche les composantes de couleur dans les modes colorimétriques TSL, RVB et Lab. Si vous connaissez la valeur numérique de la couleur de votre choix, vous pouvez la saisir dans les zones de texte. Vous pouvez également utiliser le curseur de couleur et le champ de couleur pour pré-visualiser une couleur de votre choix. Les valeurs numériques sont mises à jour au fur et à mesure que vous modifiez la couleur avec le curseur ou dans le champ de couleur. La couleur après réglage apparaît dans la partie supérieure de la case de couleur située à droite du curseur de couleur ; la couleur d'origine s'affiche dans la partie inférieure. Des avertissements apparaissent s'il ne s'agit pas d'une couleur Web sécurisée 🌐 ou bien s'il s'agit d'une couleur non imprimable ⚠️ .

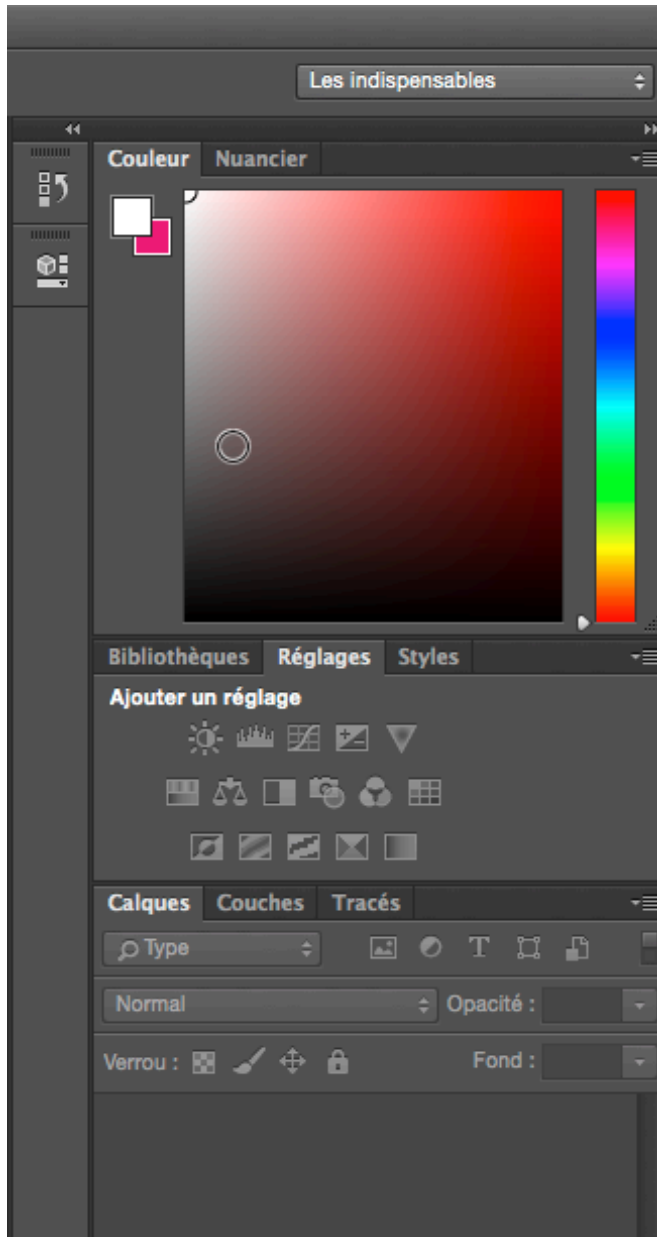
Se familiariser avec l'interface

Le sélecteur de couleurs



- A. Couleur sélectionnée
- B. Couleur d'origine
- C. Couleur après réglage
- D. Icône d'avertissement de couleur non imprimable
- E. Icône d'avertissement indiquant qu'il ne s'agit pas d'une couleur Web sécurisée
- F. Affichage des couleurs sécurisées pour le Web uniquement
- G. Champ de couleur
- H. Curseur de couleur
- I. Valeurs chromatiques

Se familiariser avec l'interface



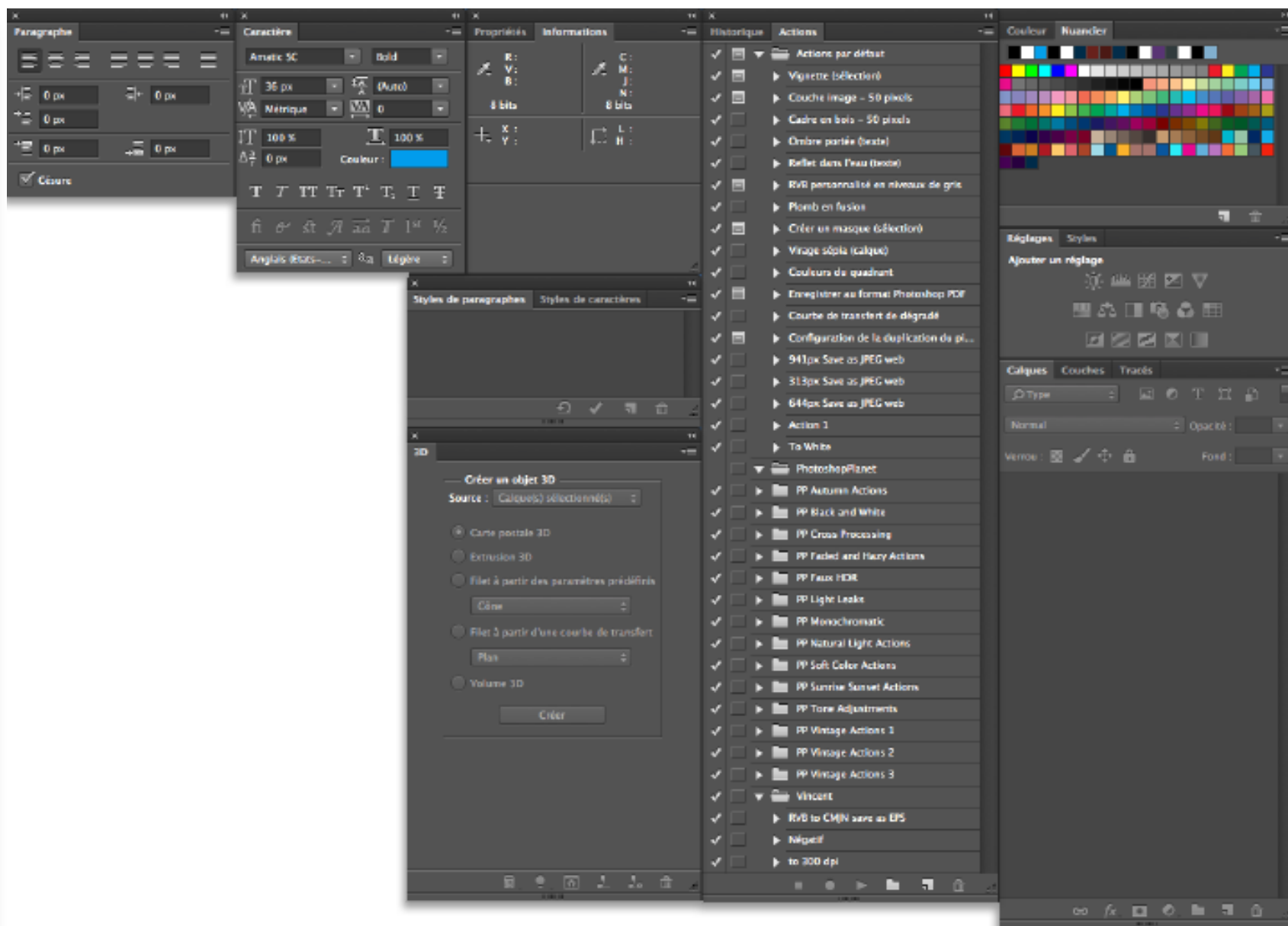
De nombreux panneaux sont disponibles.
L'utilisation de Photoshop est différente selon les métiers.
Le logiciel peut être utilisé pour retoucher des photos bien entendu, mais aussi pour retoucher des images vidéos, créer des images animés, faire des objets en 3D, des maquettes de sites web.

Selon sa propre utilisation il peut être nécessaire de personnaliser l'affichage des panneaux

Se familiariser avec l'interface

Les panneaux sont très nombreux..

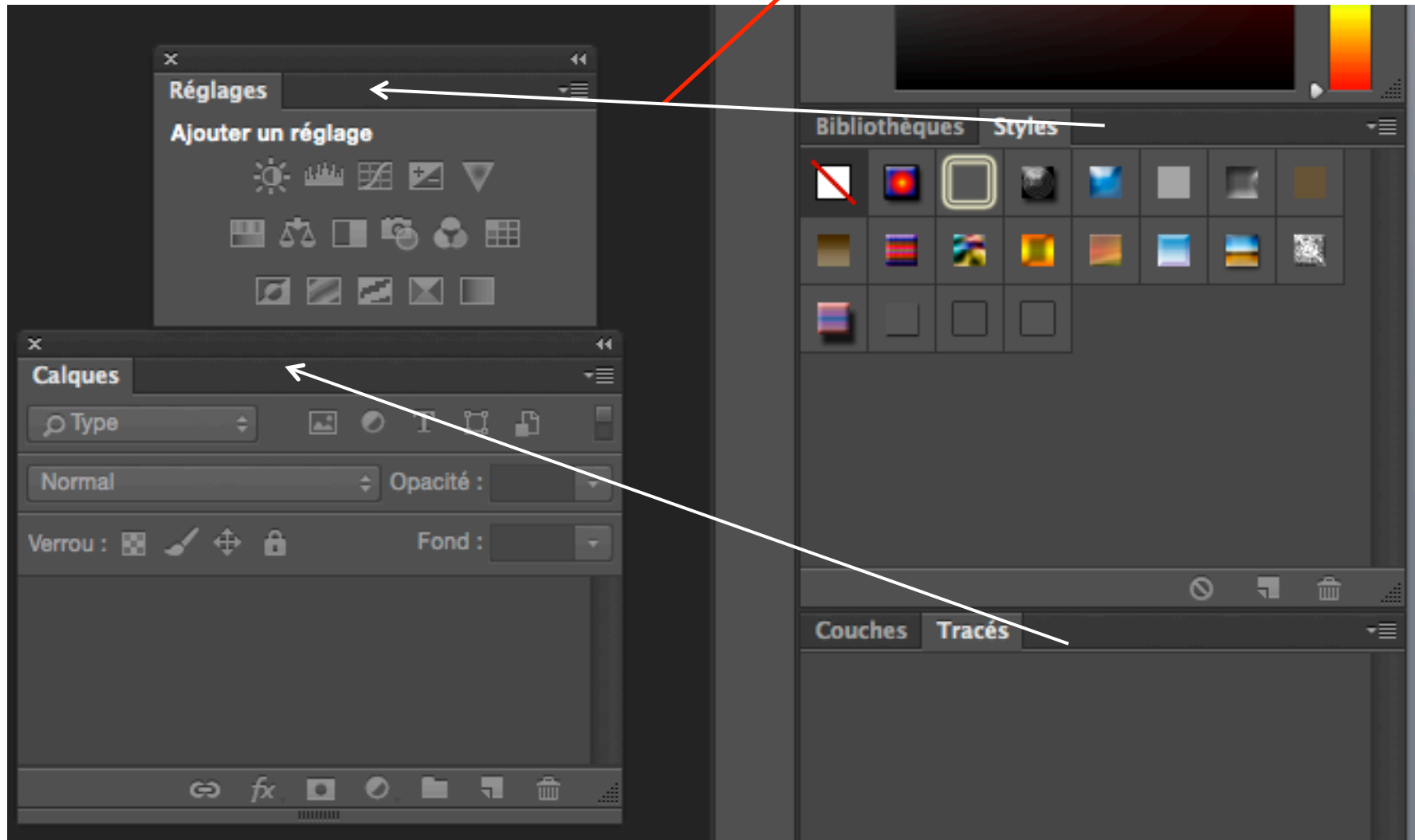
Réorganiser	▶
Espace de travail	▶
Extensions	▶
✓ 3D	
✓ Actions	⌘ F9
Annotations	
✓ Calques	F7
✓ Caractère	
Compositions de calques	
Couches	
Couleur	F6
Forme	F5
Formes prédéfinies	
Histogramme	
Historique	
✓ Informations	F8
Journal des mesures	
Montage	
Navigation	
✓ Nuancier	
Outils prédéfinis	
✓ Paragraphe	
Propriétés	
✓ Réglages	
Source de duplication	
Styles	
Styles de caractères	
✓ Styles de paragraphes	
Tracés	



Se familiariser avec l'interface

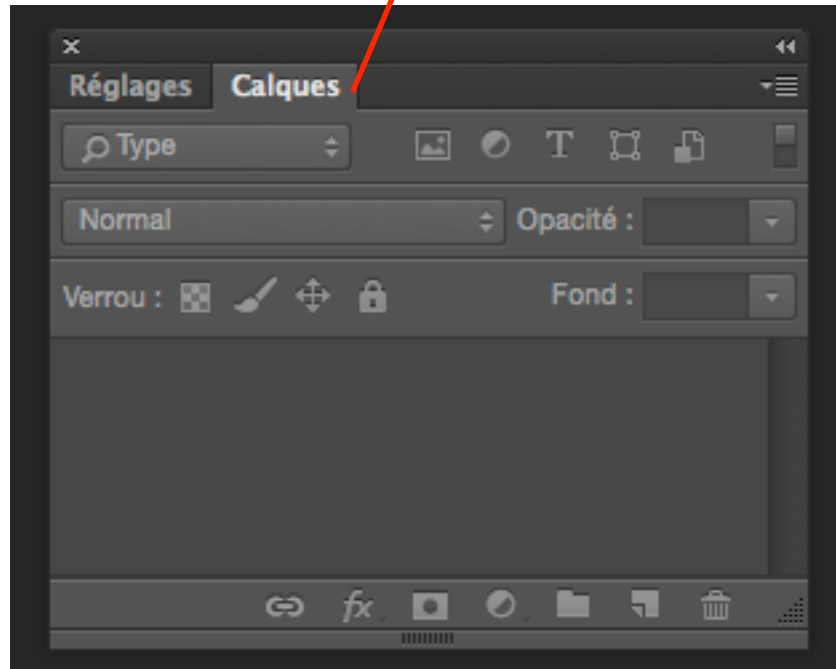
Personnaliser son espace de travail

Déloger les panneaux
de leur emplacements



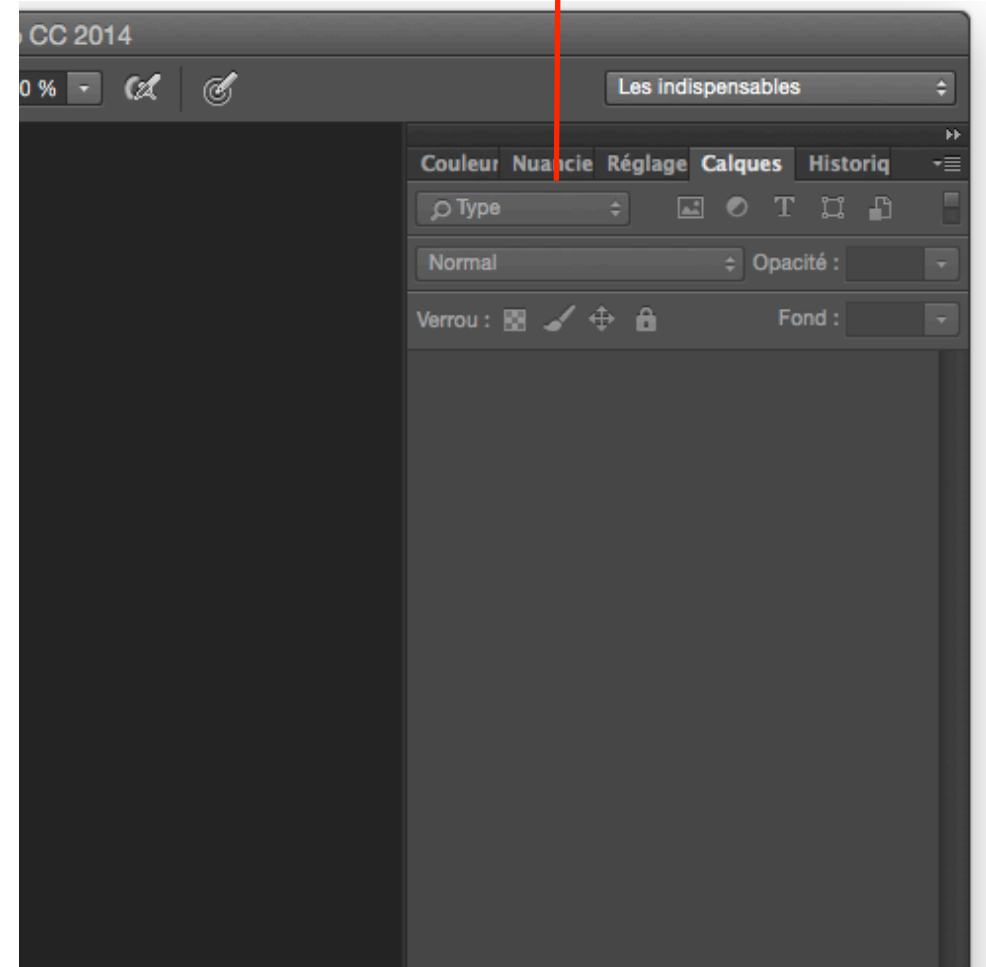
Se familiariser avec l'interface

Personnaliser son espace de travail



Les rassembler dans un seul jeu de panneaux

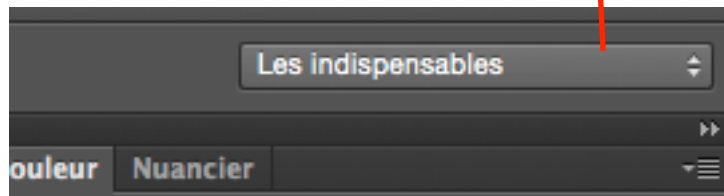
Organiser l'espace de travail comme souhaité



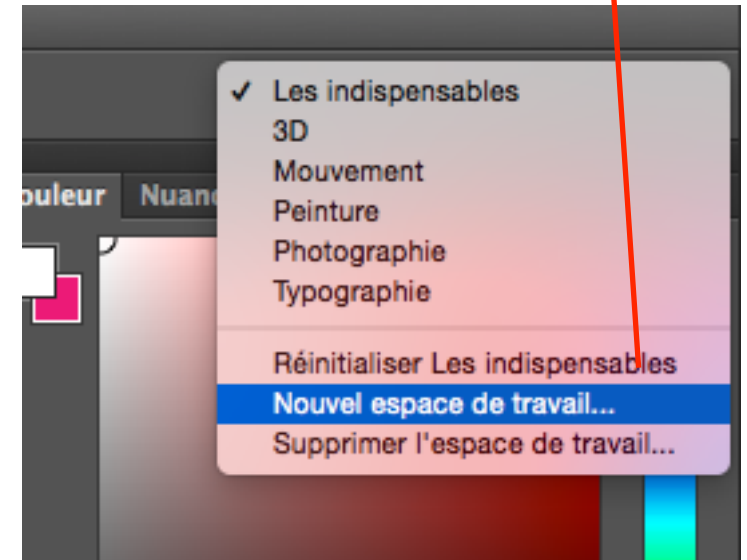
Se familiariser avec l'interface

Personnaliser son espace de travail

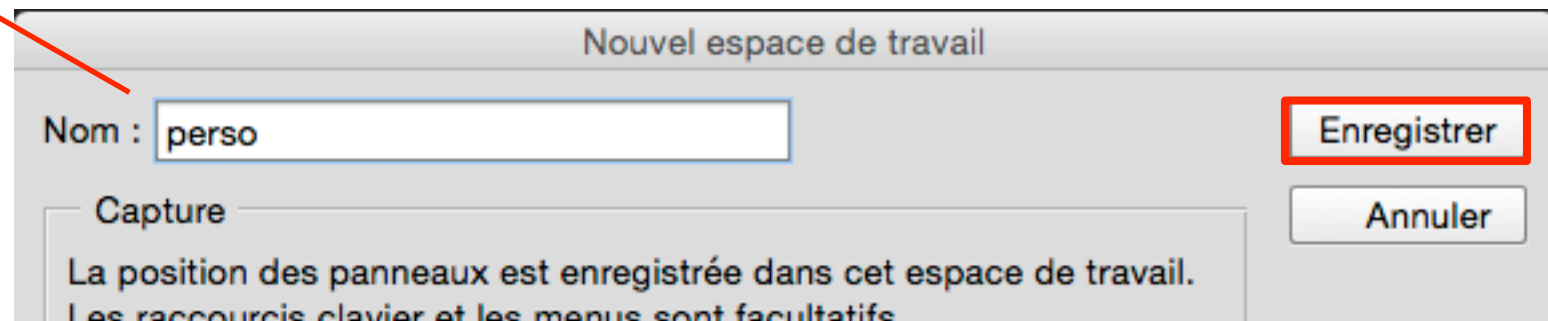
D'autres jeux de panneau préconfigurés sont disponibles



Choisir Nouvel espace de travail



Enregistrer l'espace de travail avec en lui donnant un nom et enregistrer

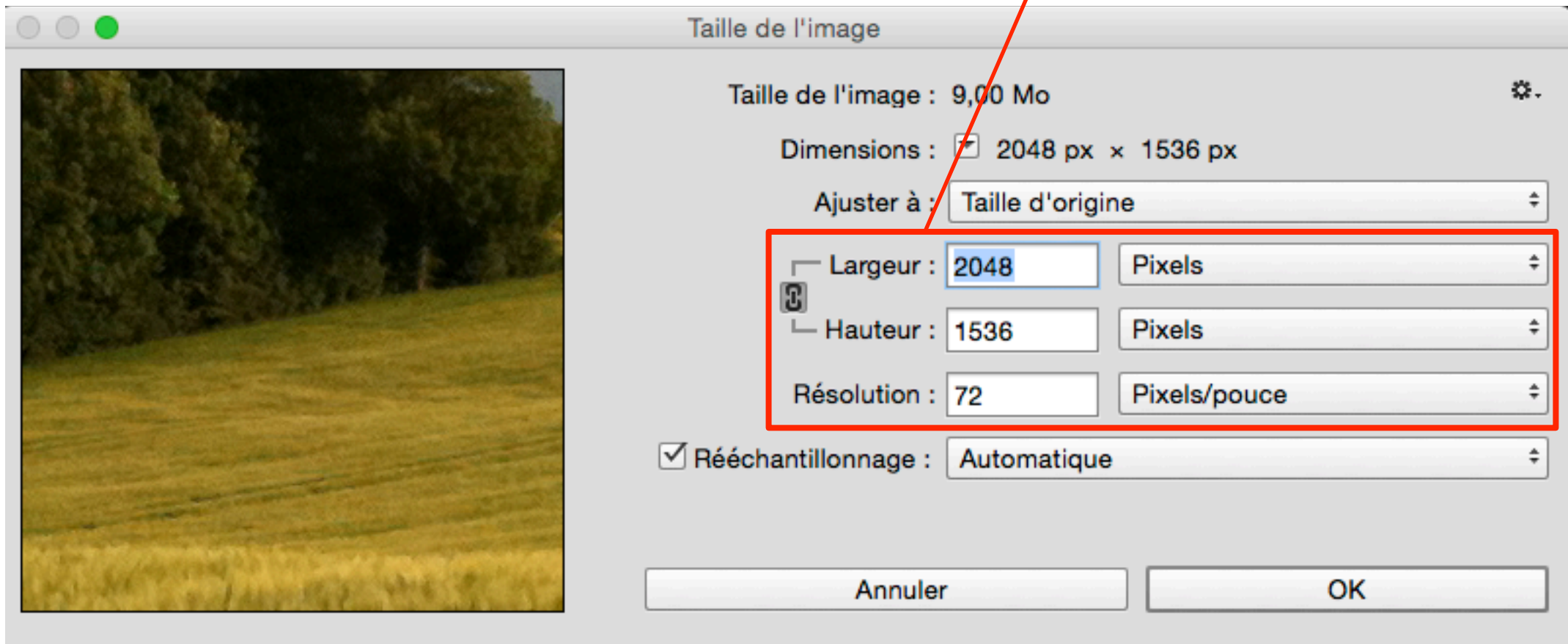


Cadrer et retailler une image

Ouvrir une image : Menu Fichier > Ouvrir

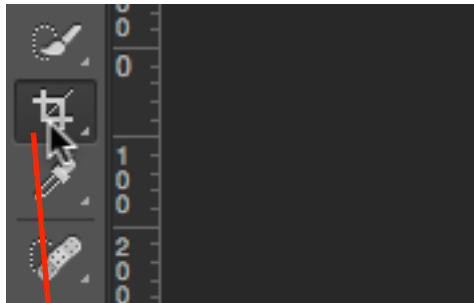
Pour modifier la taille de l'image : Menu Image > Taille de l'image

La modification de la taille de l'image et de sa résolution, ainsi que l'unité (pixel à centimètres par exemple)



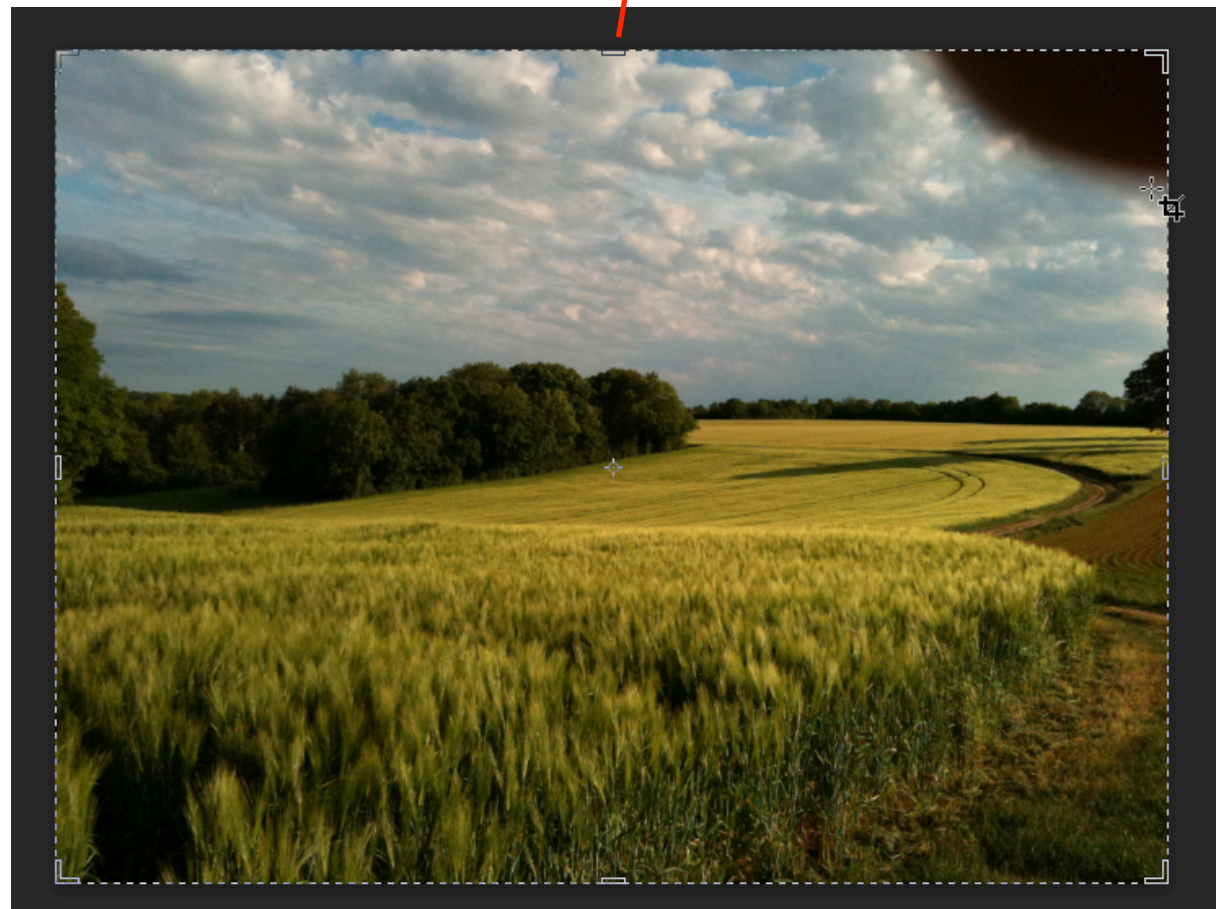
Cadrer et retailler une image

Recadrer une image : Choisir l'outil recadrage :



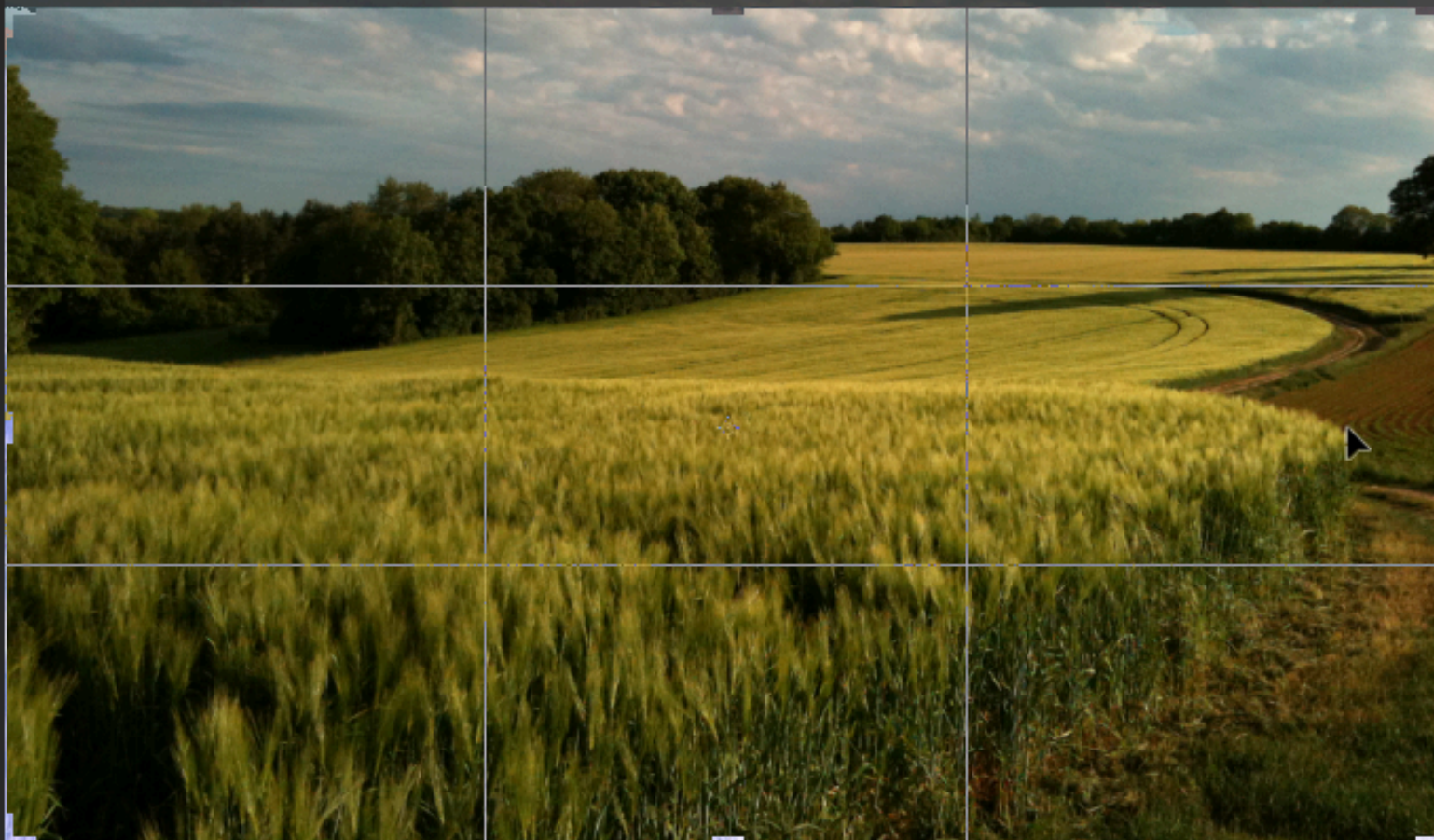
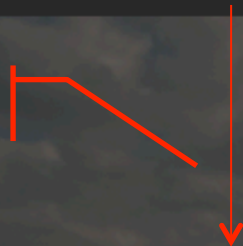
Outil recadrage

Des poignées de recadrage apparaissent autour de la photo



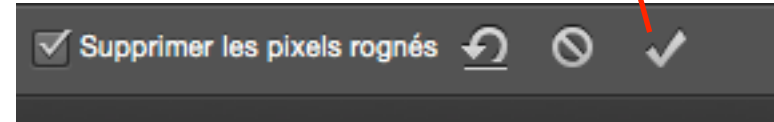
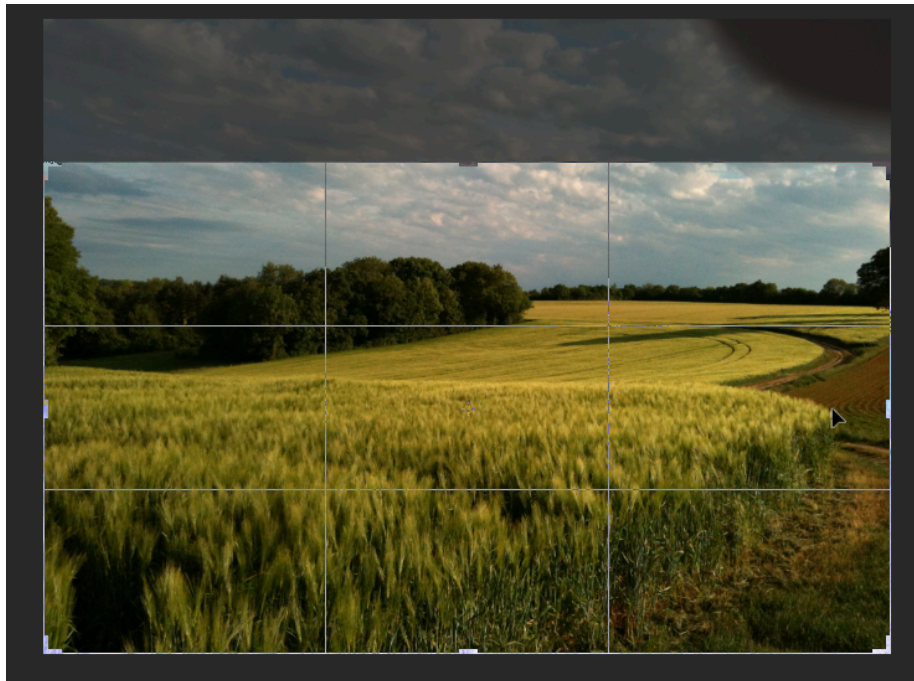
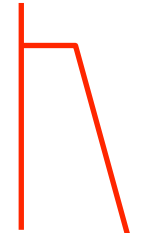
Cadrer et retailler une image

Déplacer les poignées de recadrage

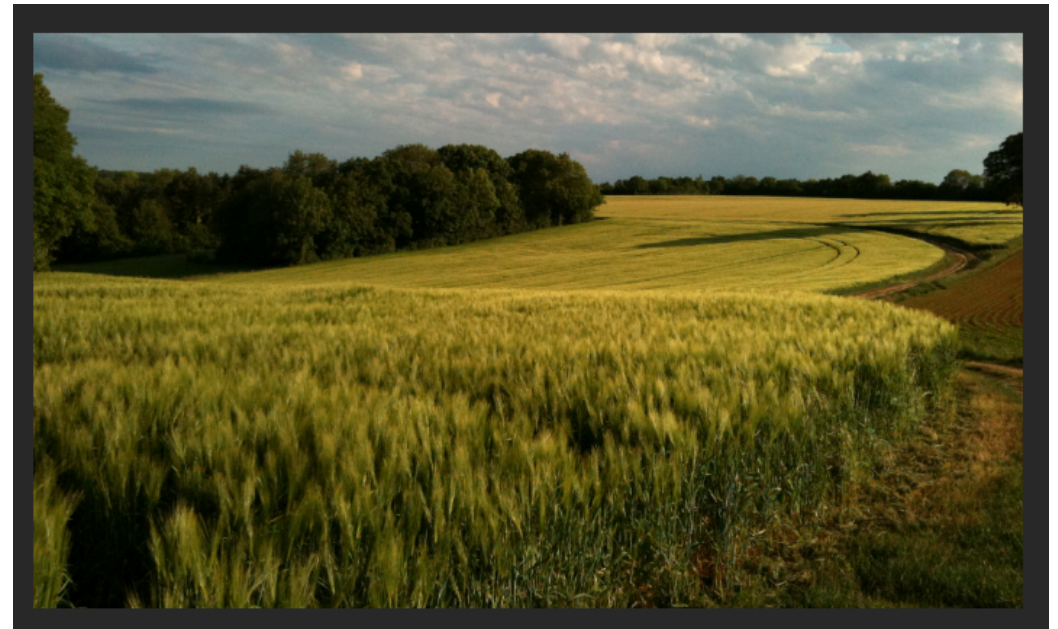


Cadrer et retailler une image

Valider le recadrage. Il est possible de conserver les pixels rognés pour récupérer éventuellement la partie supprimée

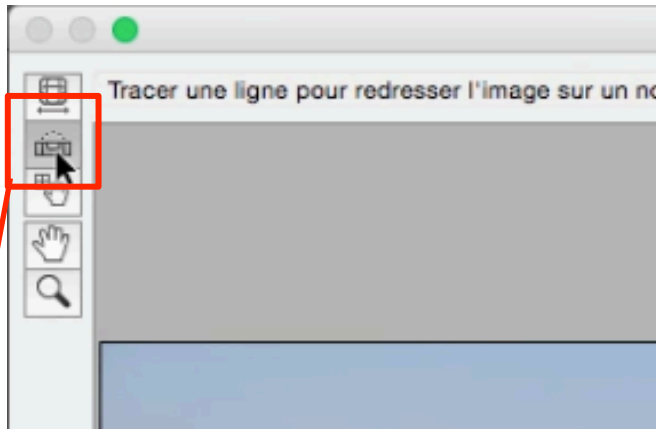


Résultat :

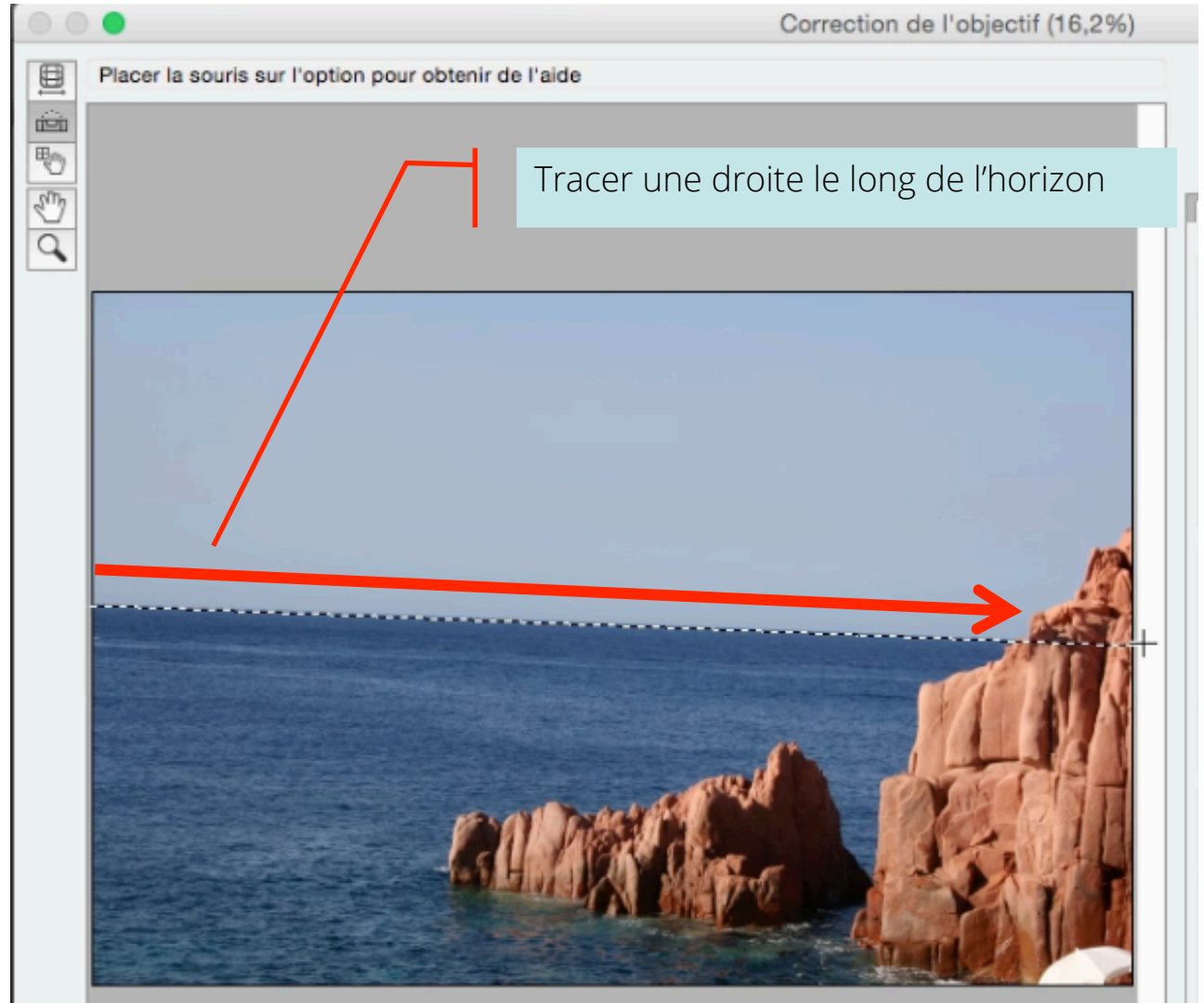


Redresser une image

Ouvrir l'image à redresser, puis aller dans le menu Filtre > correction de l'objectif

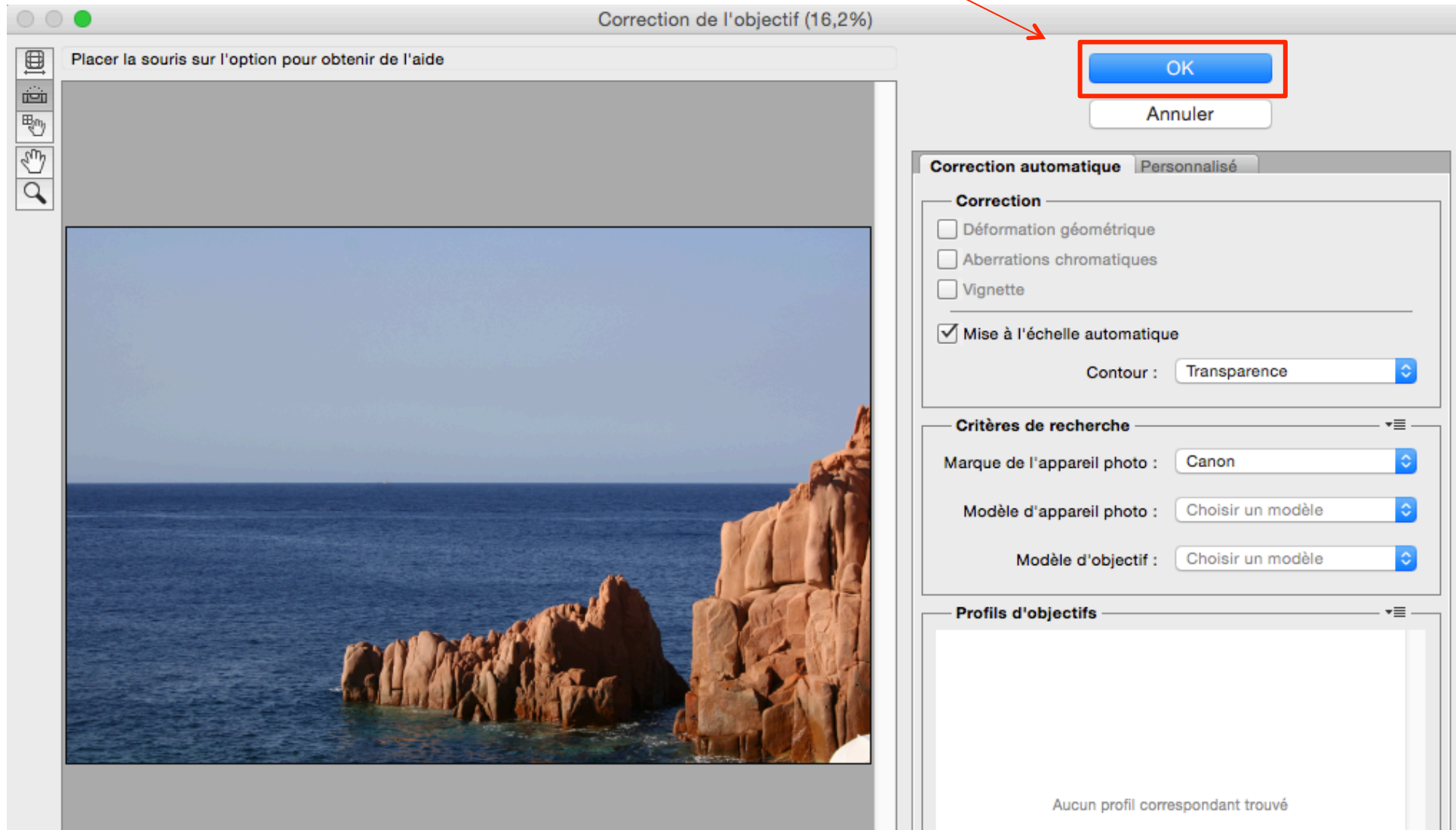


Sélectionner l'outil redressement



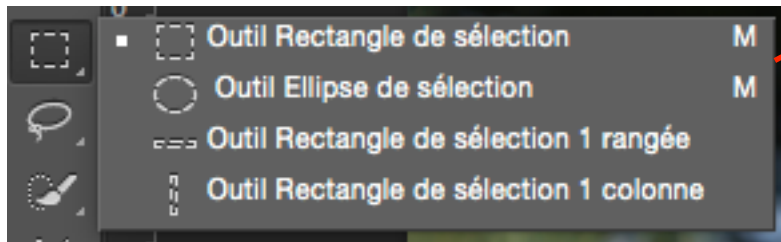
Redresser une image

La photo est redressée, valider la transformation avec « OK »

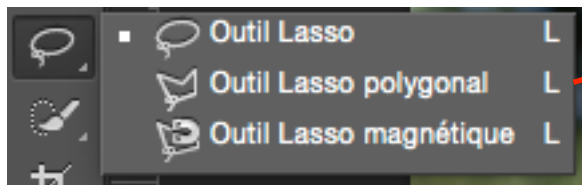


Les sélections

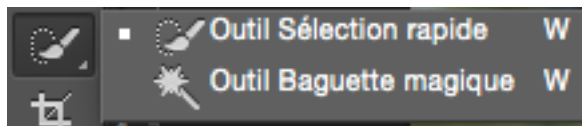
Les outils de section permettent de définir précisément quel partie de l'image doit être modifiée : Plusieurs outils sont disponibles selon la forme de sélection souhaitée.



Rectangle, ellipse



Lassos



Sélections rapides

Les sélections

Faire une sélection au lasso :



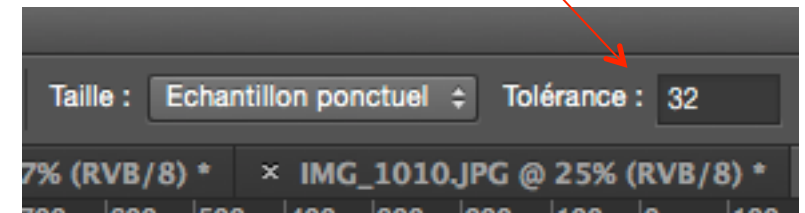
Le lasso est plus approprié pour des sélections globales, la précision est difficile à obtenir

Les sélections

Faire une sélection avec l'outil baguette magique:

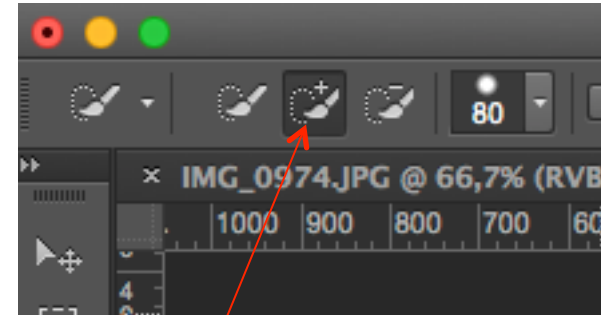


La baguette magique sélectionne automatiquement des contrastes ou couleurs proches selon une certaine tolérance réglable dans la barre d'options



Les sélections

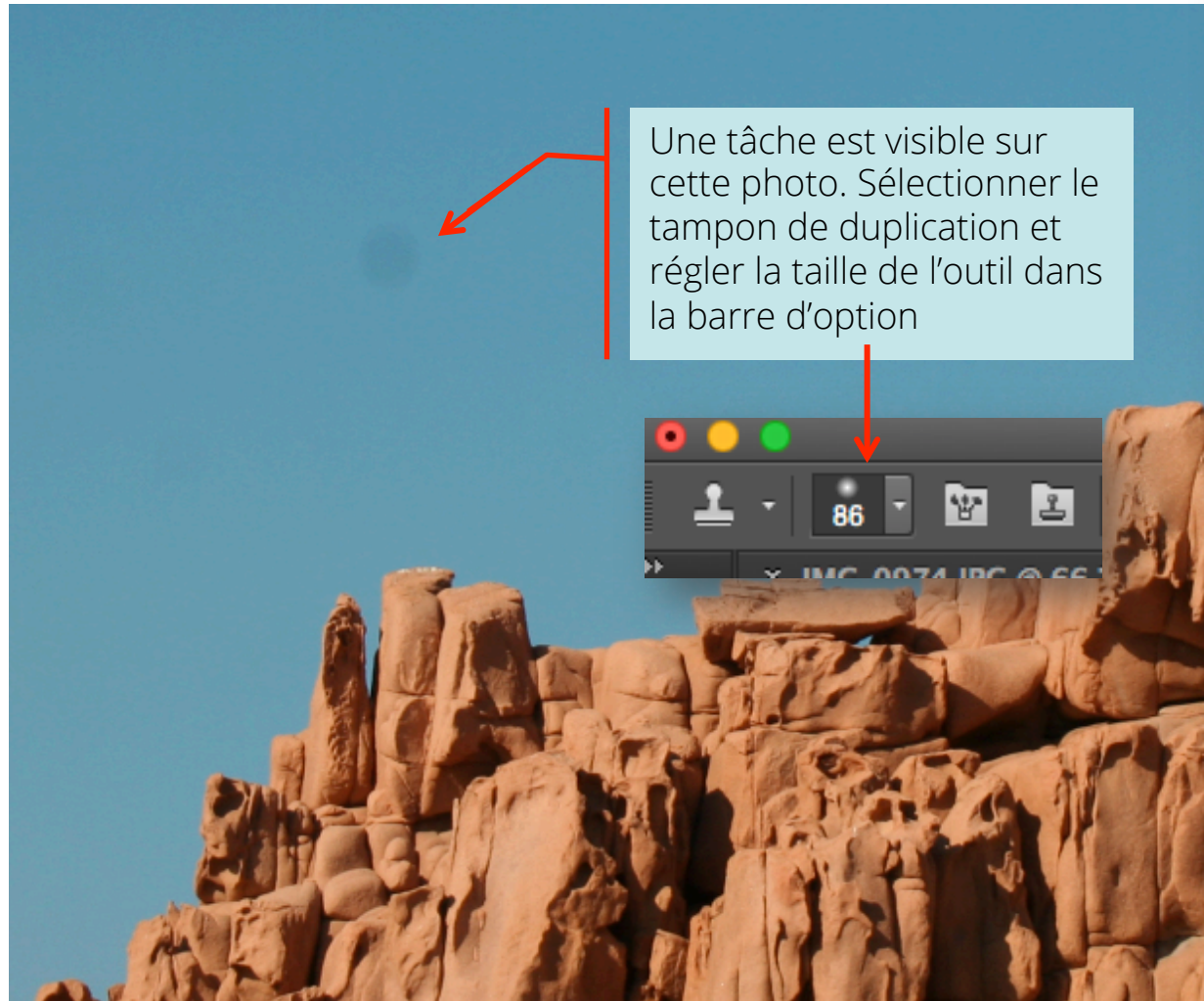
Faire une sélection avec l'outil de sélection rapide :



La sélection multiple est possible en activant « ajouter à la sélection »

Retoucher une image

Les tampons : Le tampon de duplication



Une tâche est visible sur cette photo. Sélectionner le tampon de duplication et régler la taille de l'outil dans la barre d'option

1. Placer le rond à proximité de l'élément à faire disparaître



2. Maintenir la touche « alt » et cliquer



3. Lâcher la touche « alt » et supprimer le superflu



Retoucher une image

Retouche visage avec le correcteur localisé

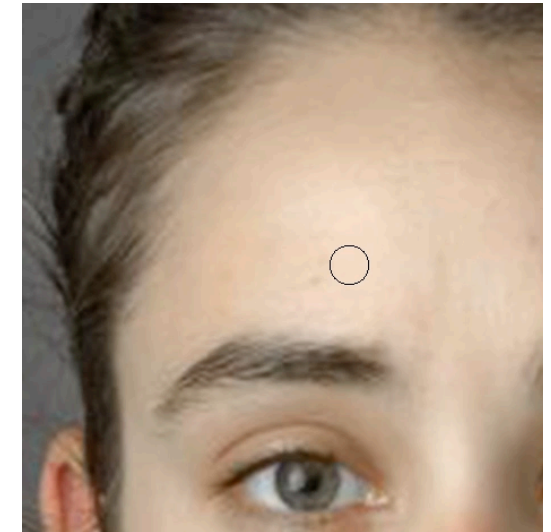
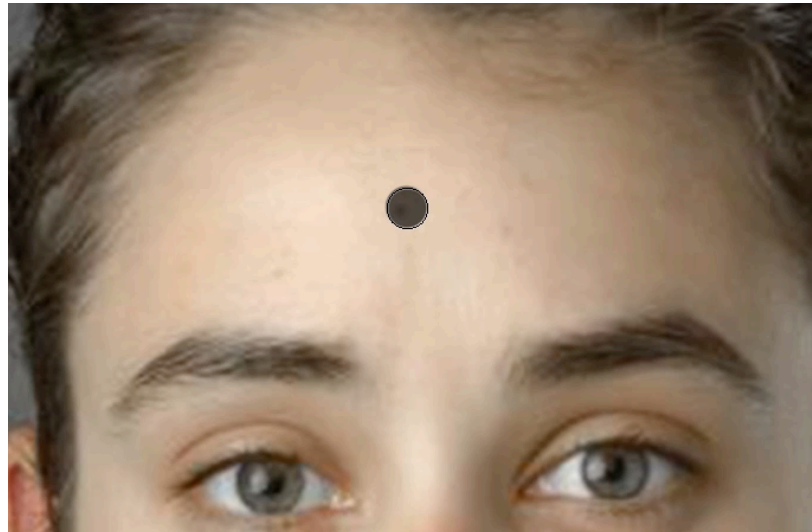
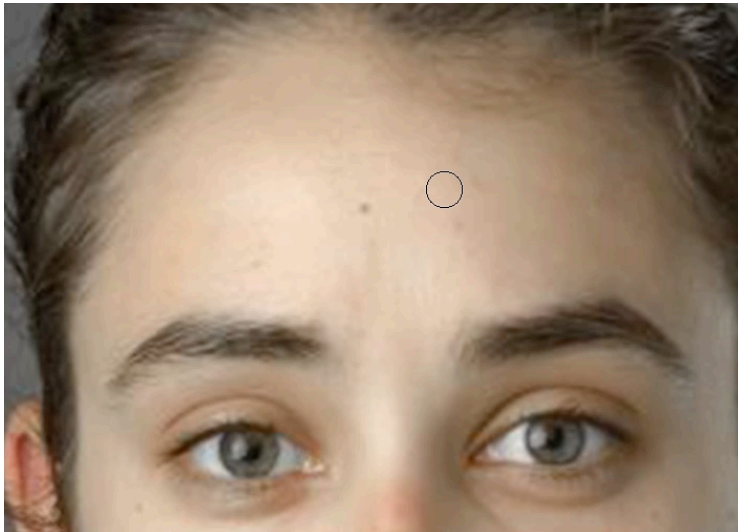


1. sélectionner l'outil
« correcteur localisé »



2. Cliquer simplement sur le
défaut

3. Supprimer les autres
défauts facilement

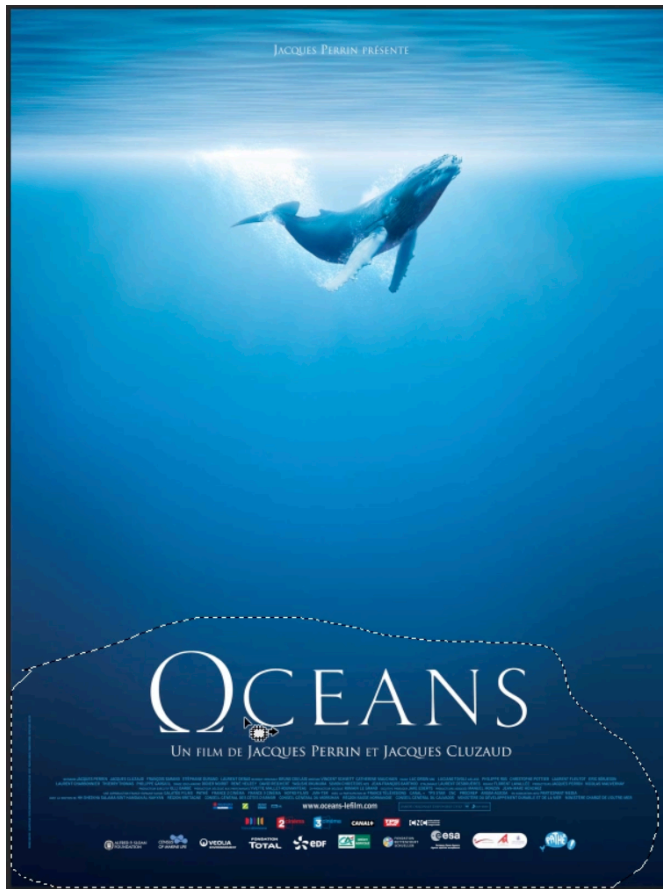


Retoucher une image

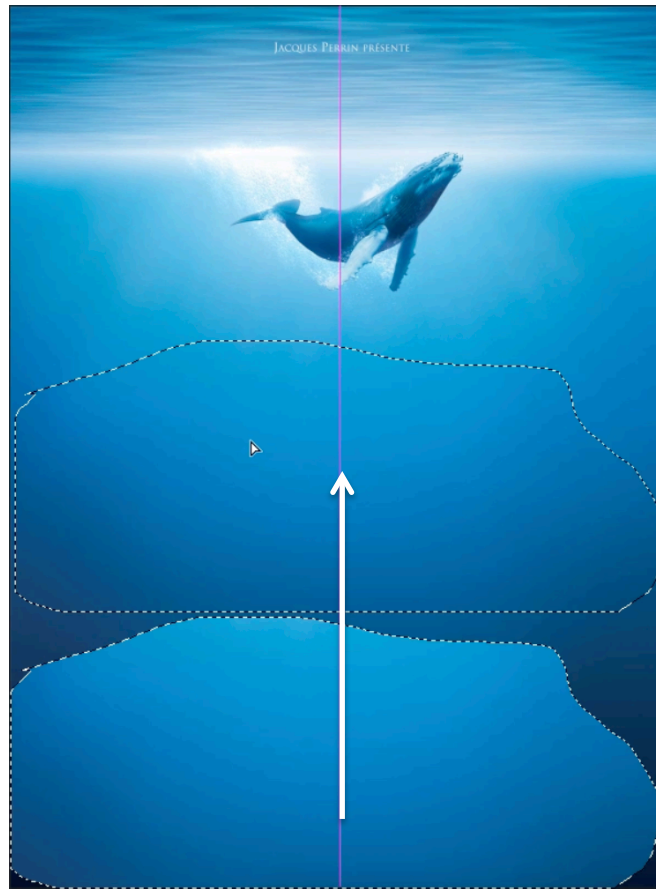
Retouche avec l'outil pièce



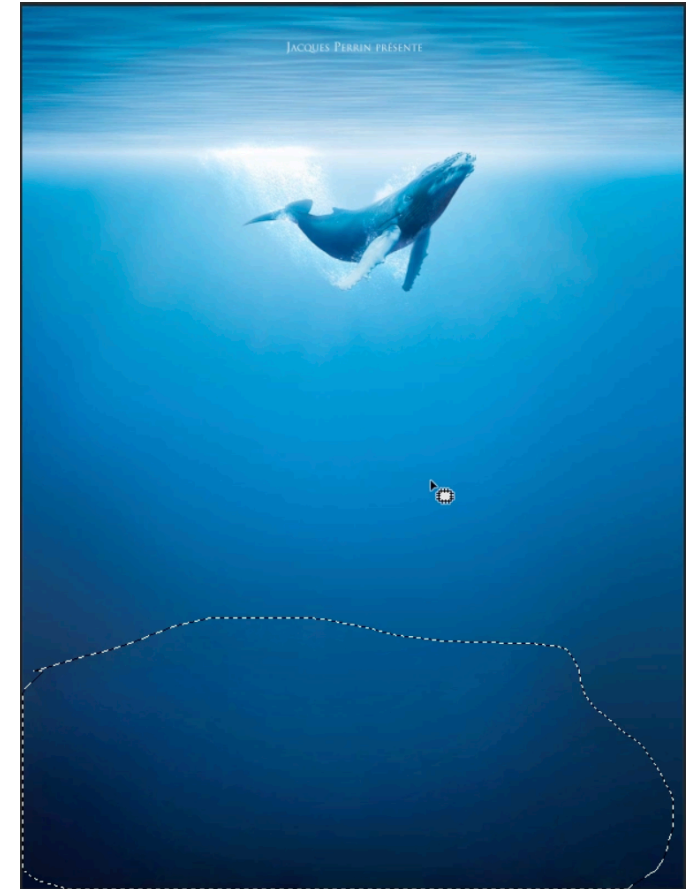
1. tracer une sélection avec l'outil pièce



2. Déplacer la sélection dans une zone neutre



3. Relâcher..

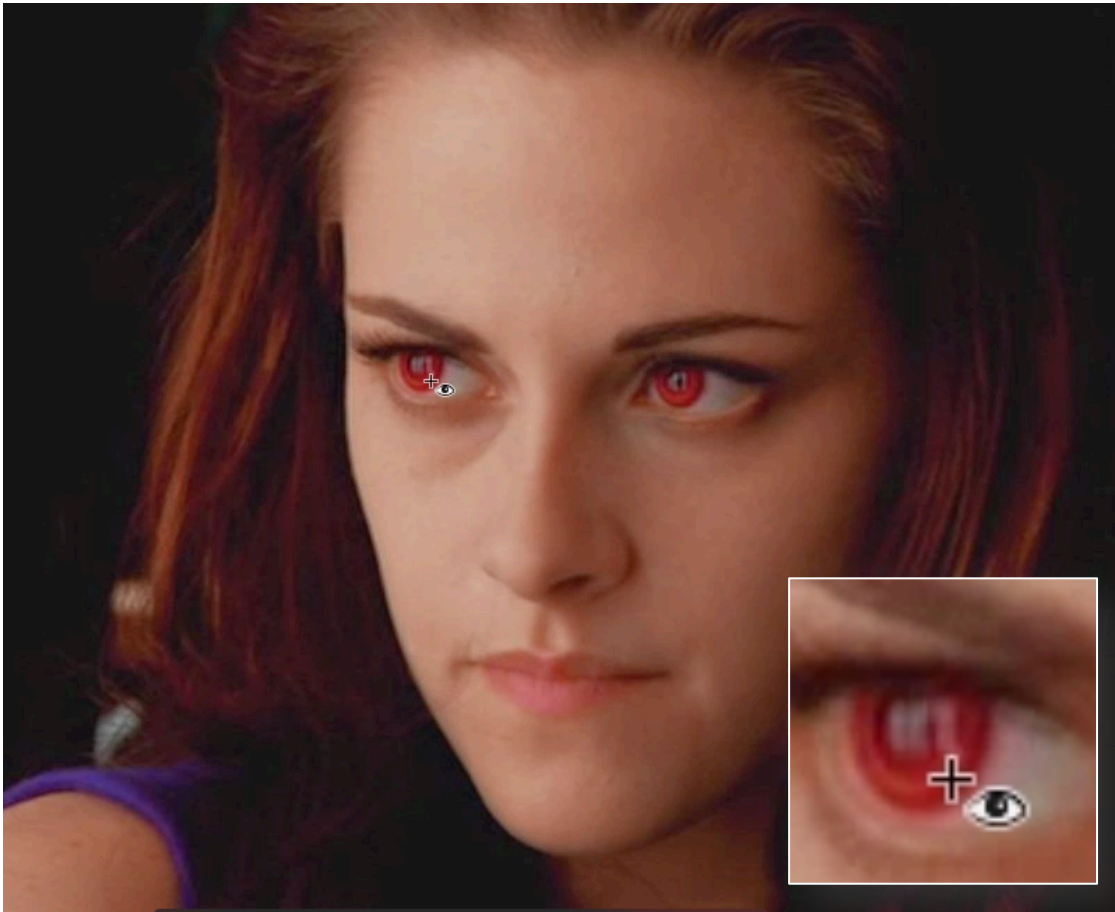


Désélectionner avec ctrl+D ou cmd+D

Retoucher une image

Retouche avec l'outil Anti yeux rouges 

Sélectionner l'outil œil rouge et cliquer simplement sur la zone à corriger.

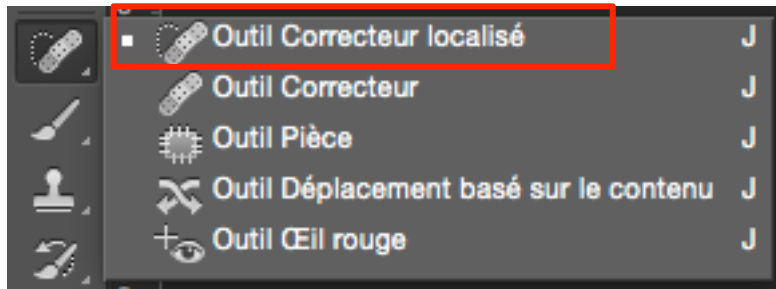


Retoucher une image

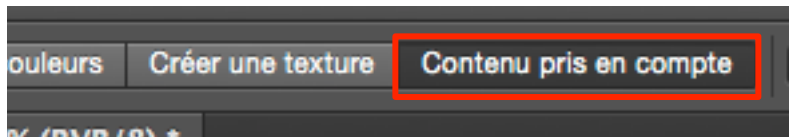
Correction d'une image avec analyse du contenu :

Il y a plusieurs manières d'utiliser la fonction « analyse du contenu ». 1^{ère} méthode :

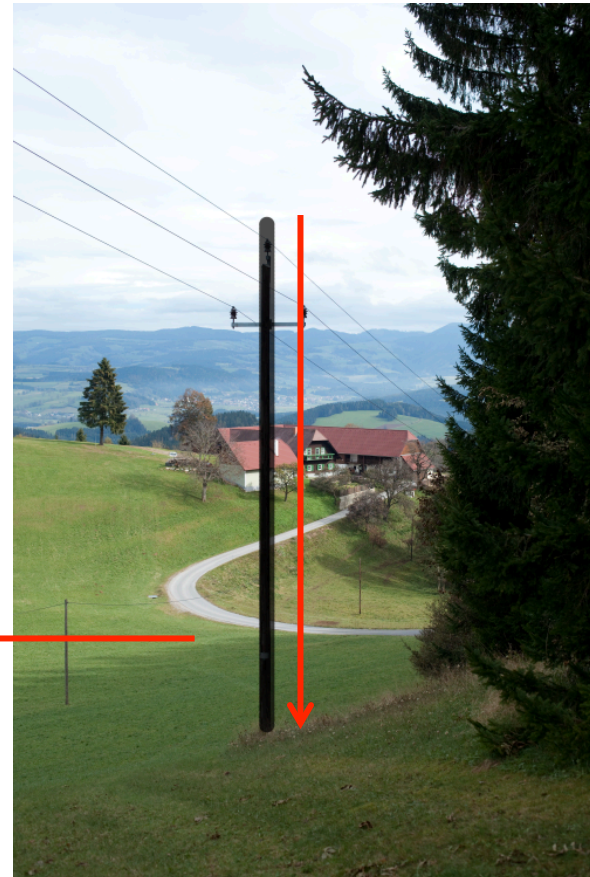
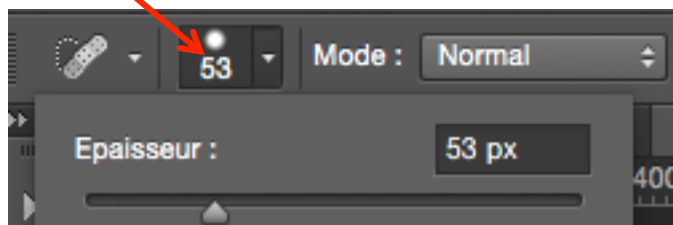
Avec l'outil correcteur localisé :



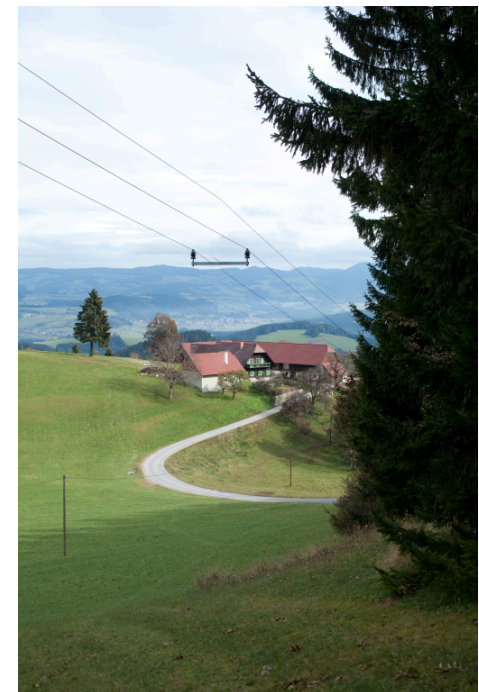
Dans la barre d'option choisir « contenu pris en compte »



Tracer une droite sur l'objet à faire disparaître après avoir réglé la largeur de l'outil



Résultat :



Procéder de la même manière pour les autres défauts

Retoucher une image

Correction d'une image avec analyse du contenu :
2^{ème} méthode :

Avec l'outil lasso : 

Tracer une sélection globale des
éléments à retirer.

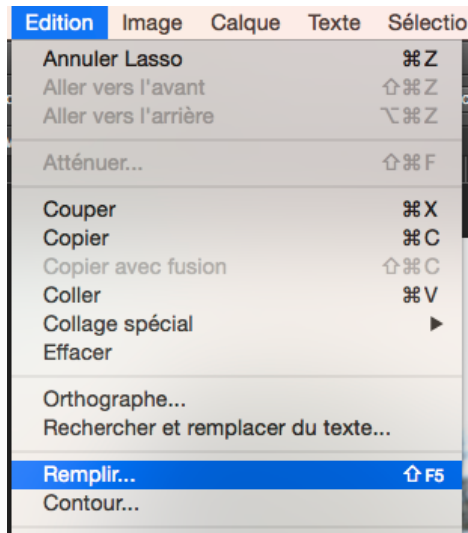


Retoucher une image

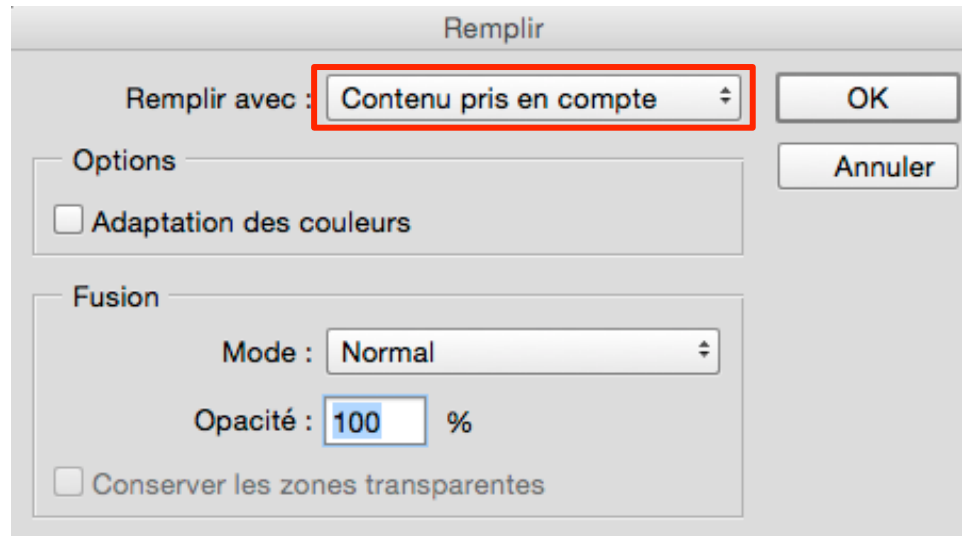
Correction d'une image avec analyse du contenu :

2^{ème} méthode : Avec l'outil lasso : 

Edition > Remplir



Choisir « Remplir avec Contenu pris en compte »



Retoucher une image

Correction d'une image avec analyse du contenu :

2^{ème} méthode : Avec l'outil lasso :




Résultat :

Renouveler l'opération à
d'autres endroits de la photo si
nécessaire



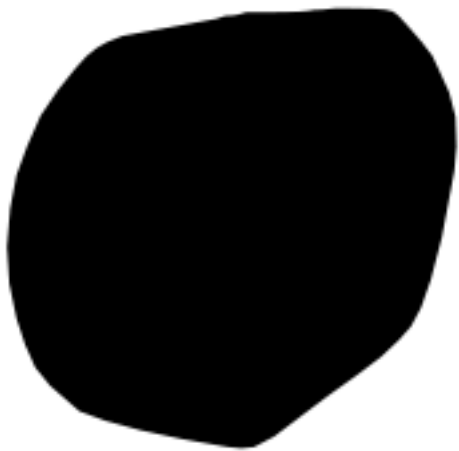
Le détourage

Très souvent le détourage est une opération préalable à une retouche d'image

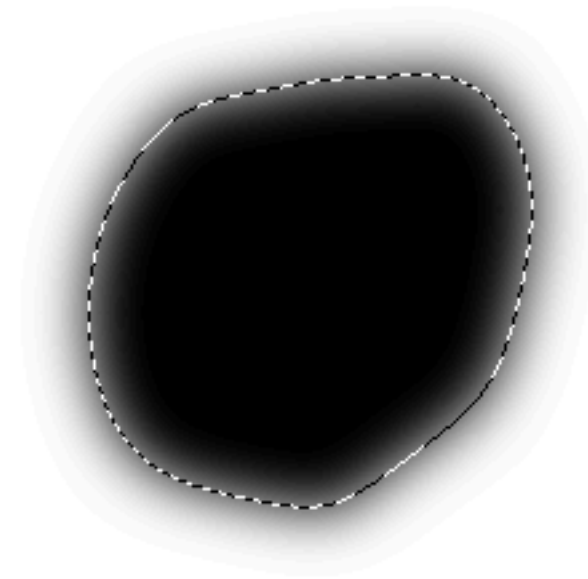
Détourage avec l'outil lasso :  puis remplir le détourage avec l'outil pot de peinture 



Détourage sans contour progressif



Détourage avec contour progressif de 15 pixels



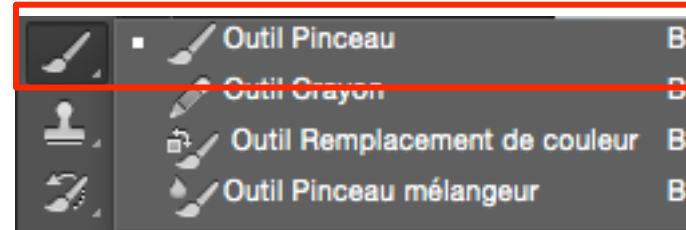
Régler le contour progressif en fonction du détourage souhaité plus ou moins net

Le détourage

Le mode masque 

Le mode masque se trouve en bas de la barre d'outil, le fait de l'activer permet de détourner de manière globale :

Activer le mode masque, puis sélectionner l'outil pinceau:



Dessiner une sélection à l'aide du pinceau



Le détournage

Le mode masque



Désactiver le mode masque en cliquant de nouveau sur l'icône

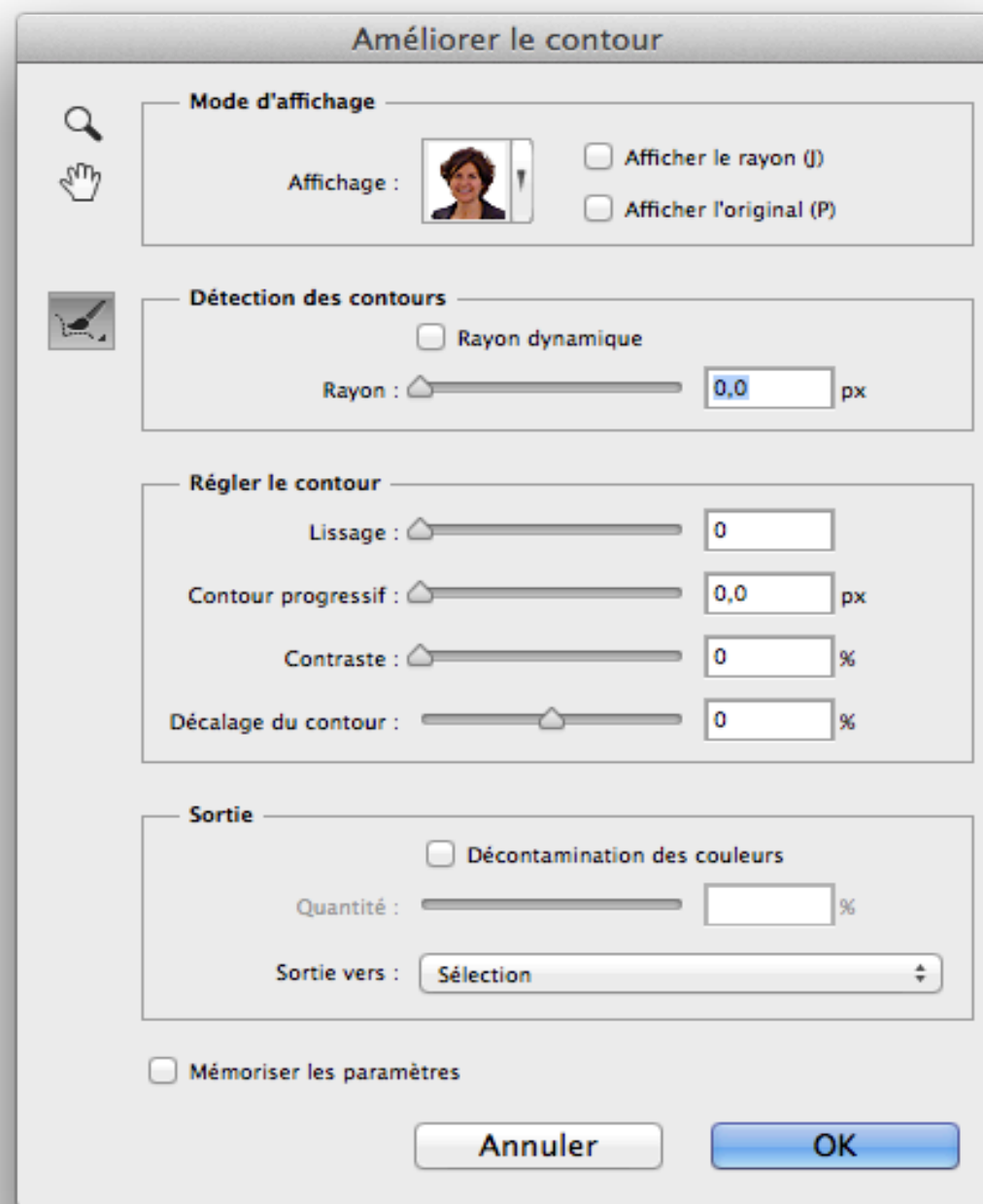
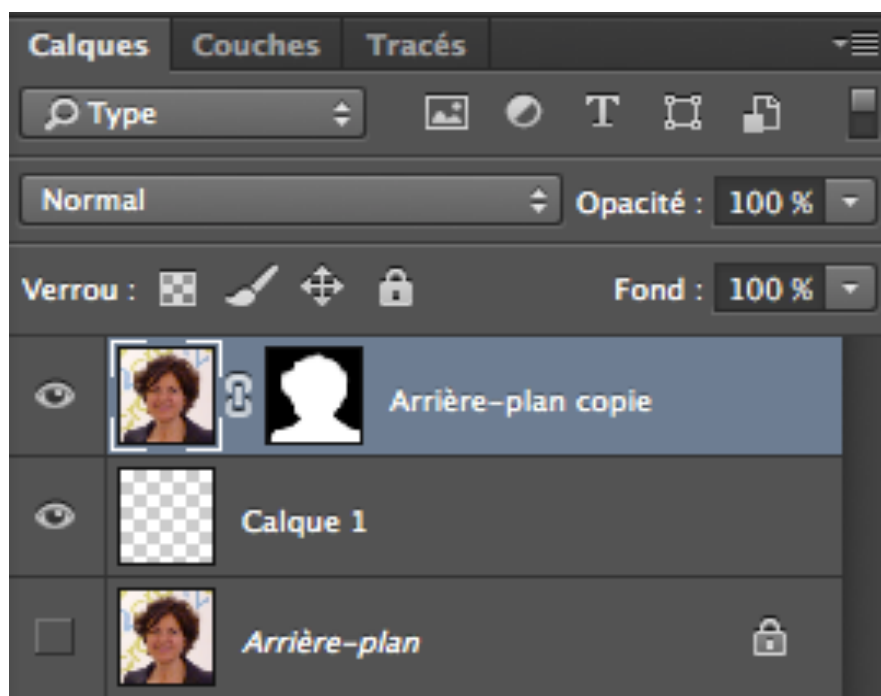


Une sélection apparaît mais celle-ci est inversée, pour sélectionner l'élément choisir Menu Sélection > Invertir

Si nécessaire , il est possible de mémoriser la sélection dans le menu Sélection > Mémoriser la sélection

Améliorer le contour

Issus de l'ancienne fonction **extraire**, l'amélioration du **contour** ouvre un grand panel de paramètres qui facilite le détourage.



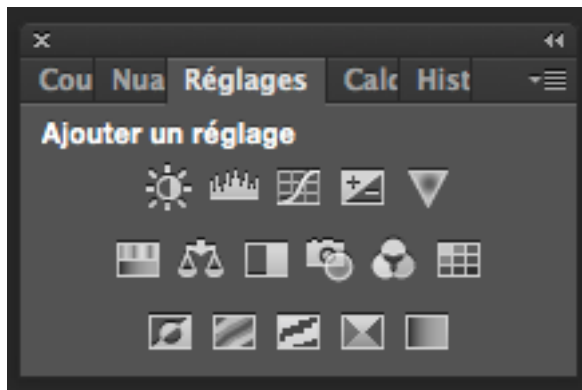
Gérer les couleurs

Les réglages

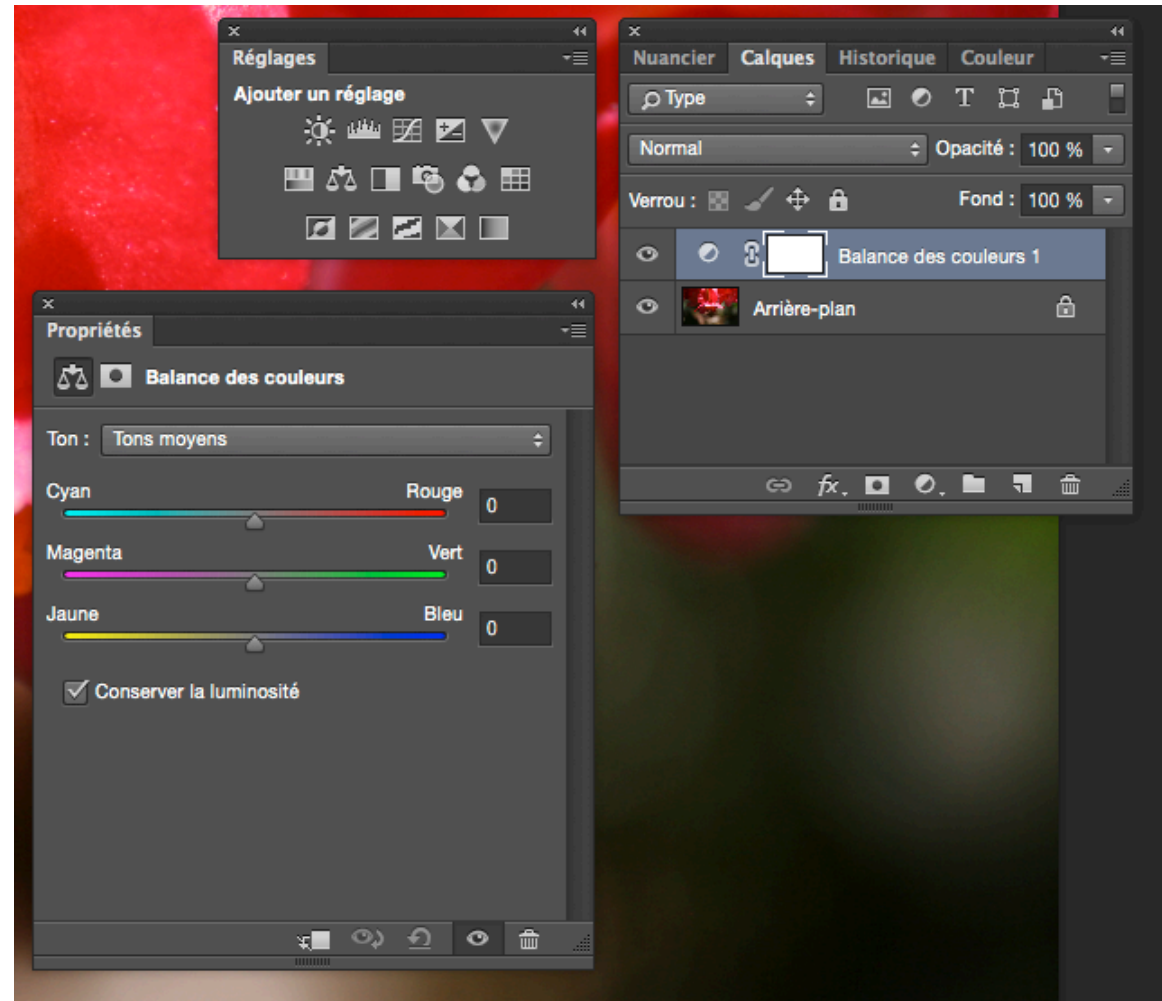
De nombreux réglages sont disponibles dans le panneau réglages ex :

- Luminosité / Contraste
- Niveaux
- Balance des couleurs

Etc..



Le principe est qu'à chaque réglage ajouté un calque supplémentaire apparaît :

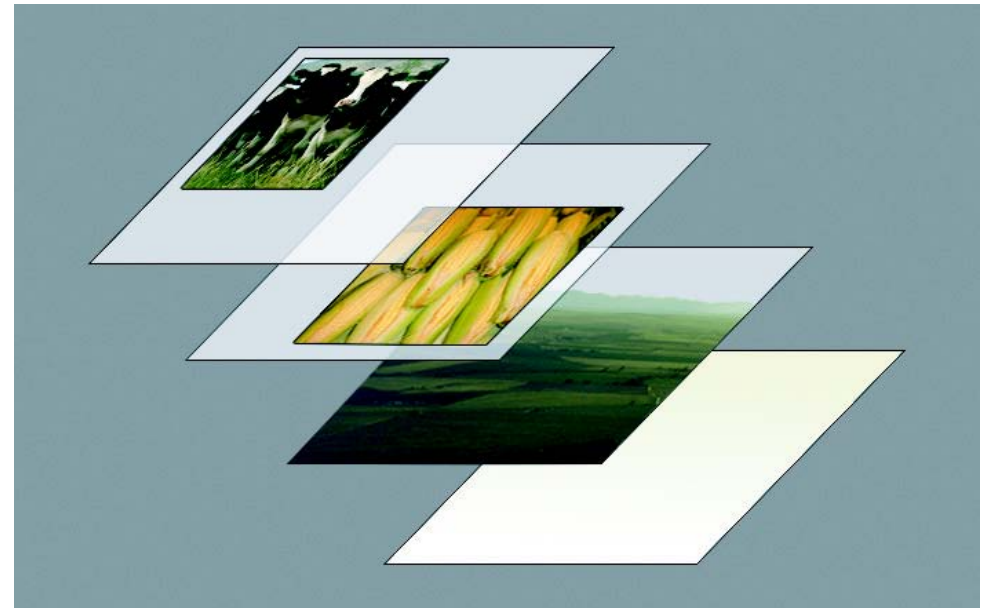


Les calques

Les réglages

Principe des calques :

Les calques permettent de séparer tous les éléments qui constituent le montage effectué avec Photoshop. C'est comme si vous dessiniez sur plusieurs feuilles transparentes placées les unes au dessus des autres.



Gérer les couleurs

Les réglages

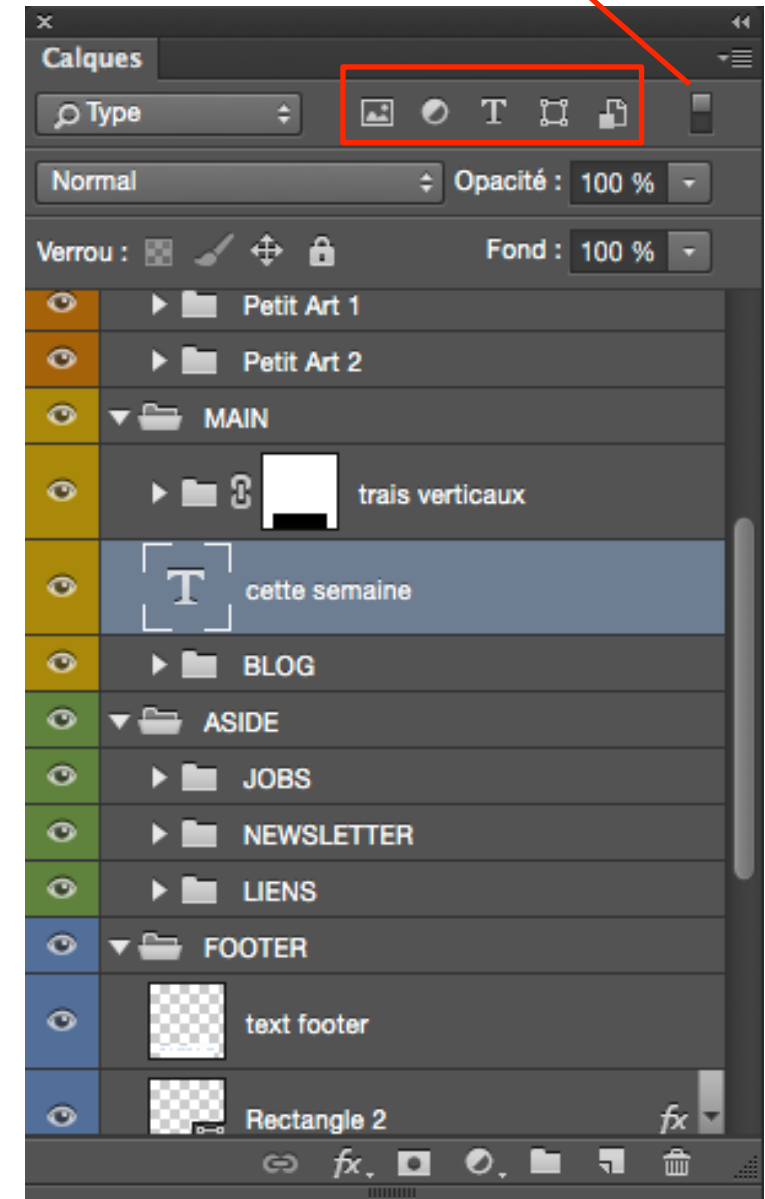
Les calques peuvent être regroupés en dossiers et on peut leur appliquer des effets (ombrés, biseau...)

Il existe 5 type de calques

- Image
- Texte
- Réglage
- Forme vectorielles
- Objet dynamique

Chaque calque peut donc subir ces propres modifications, transparences, filtres, effets...

Les types de calques peuvent être filtrés en activant le tri

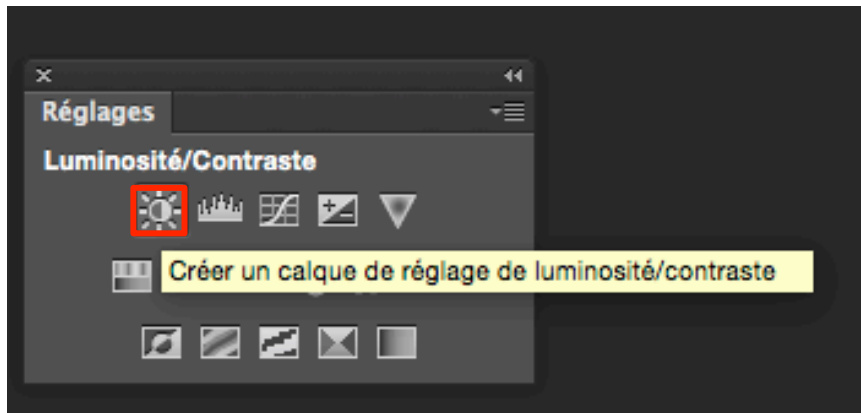


Gérer les couleurs

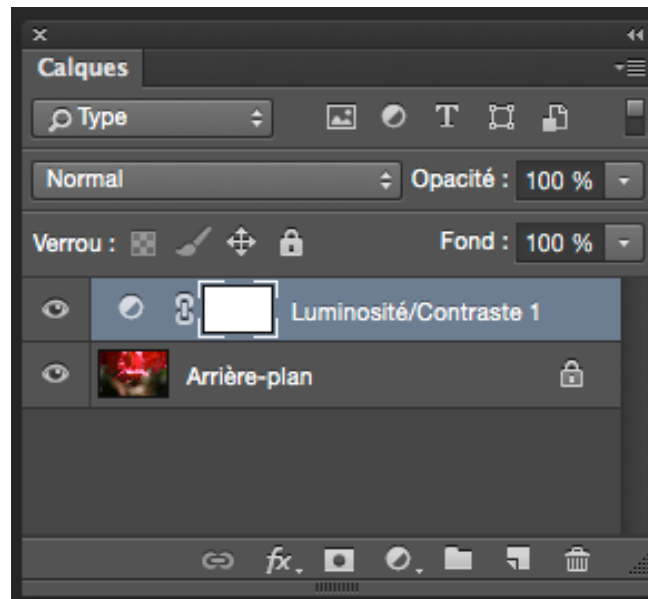
Les réglages

Régler la lumière et le contraste :

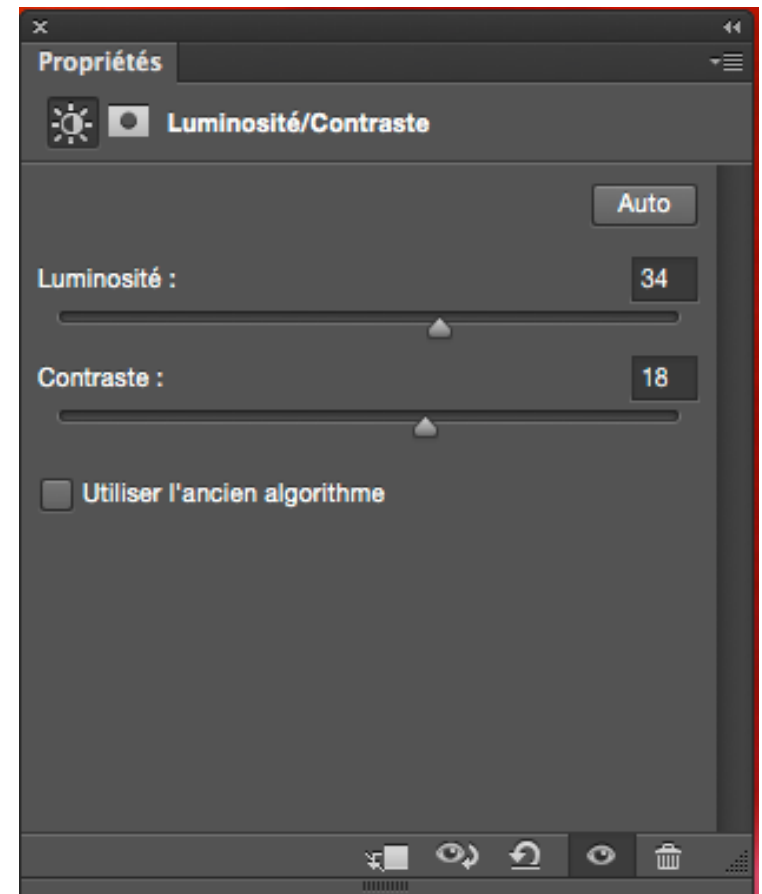
1. dans le panneau Réglages choisir luminosité/contraste



3. Dans le panneau calques apparaît un nouveau calque de réglages



2. Dans le panneau propriétés, procéder aux réglages désirés



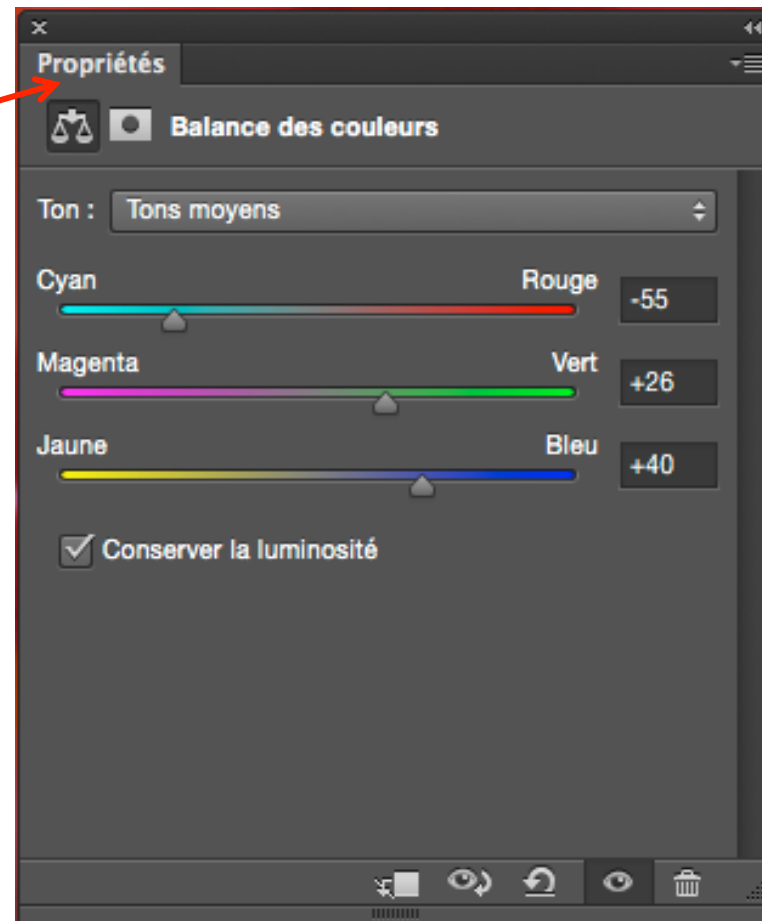
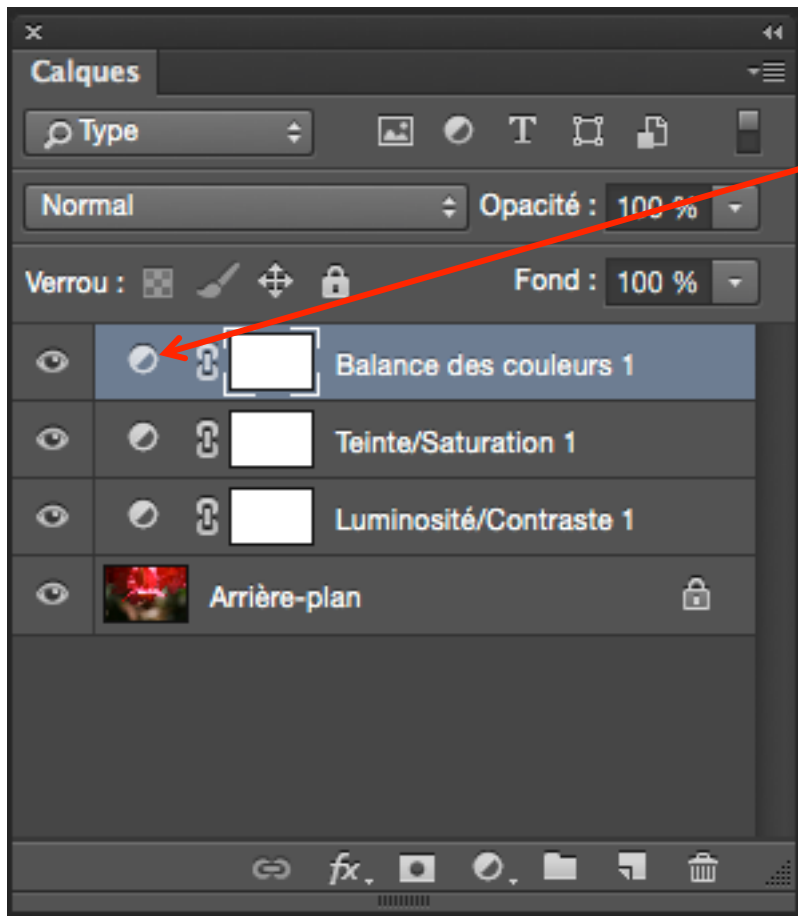
Gérer les couleurs

Les réglages

Autres réglages :

A chaque réglage ajouté, un nouveau calque de réglage apparaît.

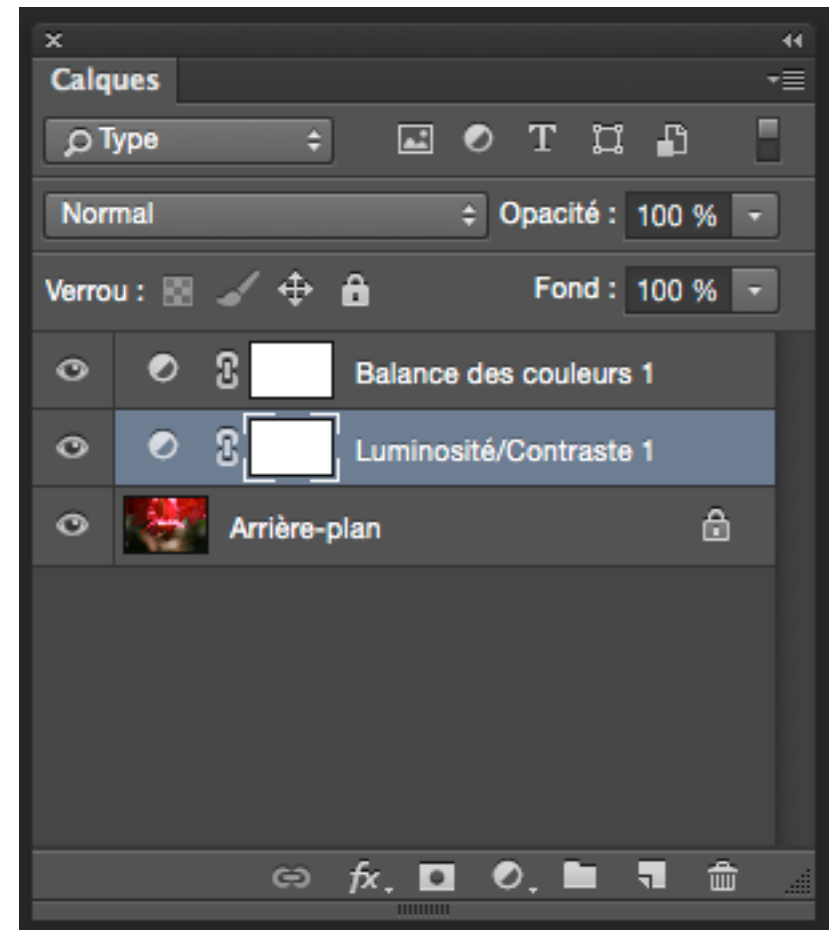
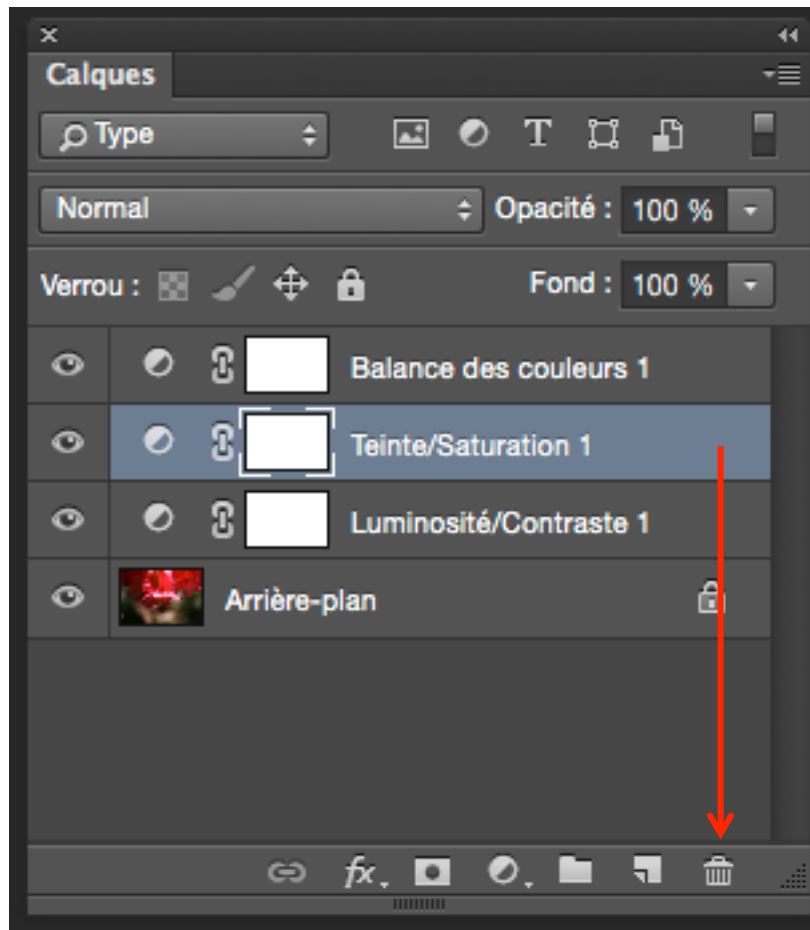
Ils sont toujours modifiables dans le panneau propriétés en effectuant un double clic sur leur icône respectif.



Gérer les couleurs

Les réglages

Supprimer un claque de réglage ou autre type de calque :
Pour supprimer un calque il suffit de la faire glisser dans la corbeille en bas du panneau



Gérer les couleurs

Les réglages

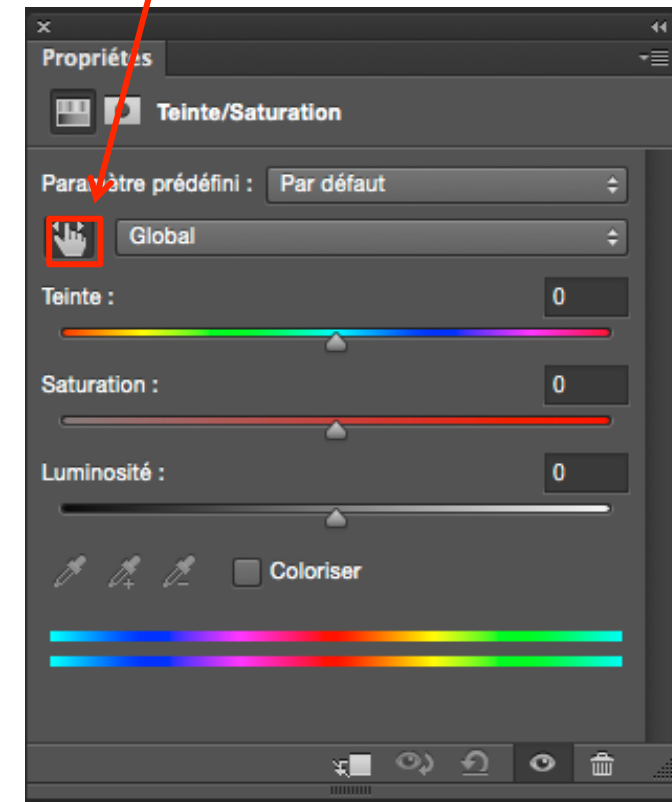
Modifier la couleur d'un élément :

Il est possible de mémoriser une couleur à modifier en particulier :

Ajouter un réglage de teinte et saturation



activer la détection des couleurs

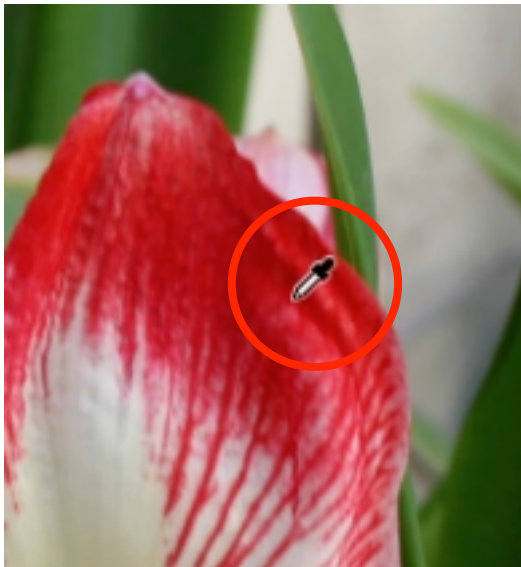


Gérer les couleurs

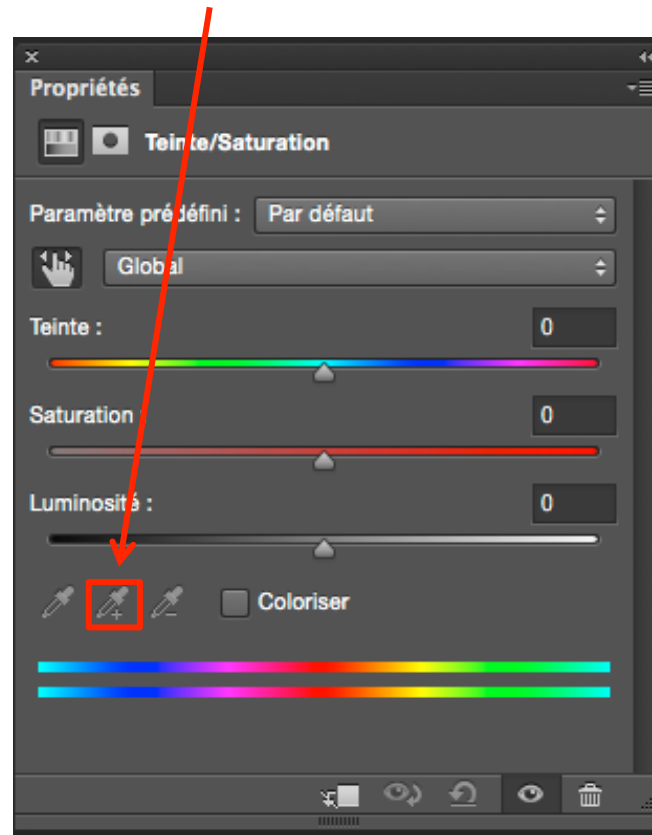
Les réglages

Modifier la couleur d'un élément :

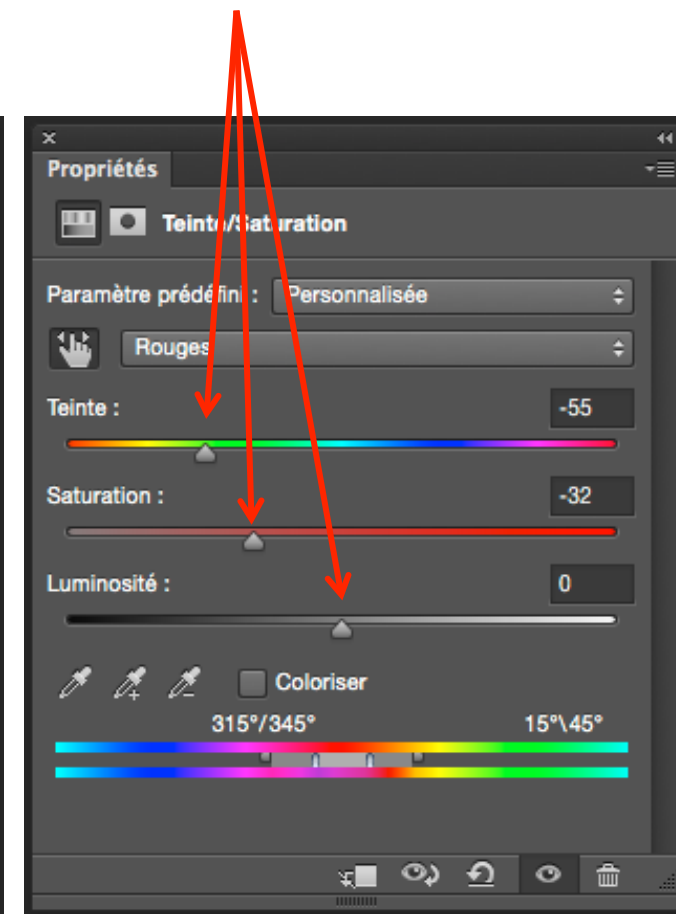
Une pipette apparaît lors du survol



Il est possible d'ajouter des nuances de couleurs avec l'icône pipette +



Modifier les réglages :



Gérer les couleurs

Les réglages

Modifier la couleur d'un élément :

Avant



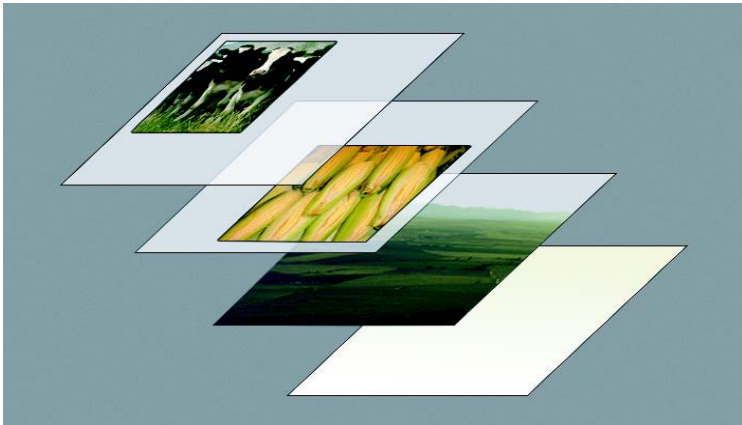
Après



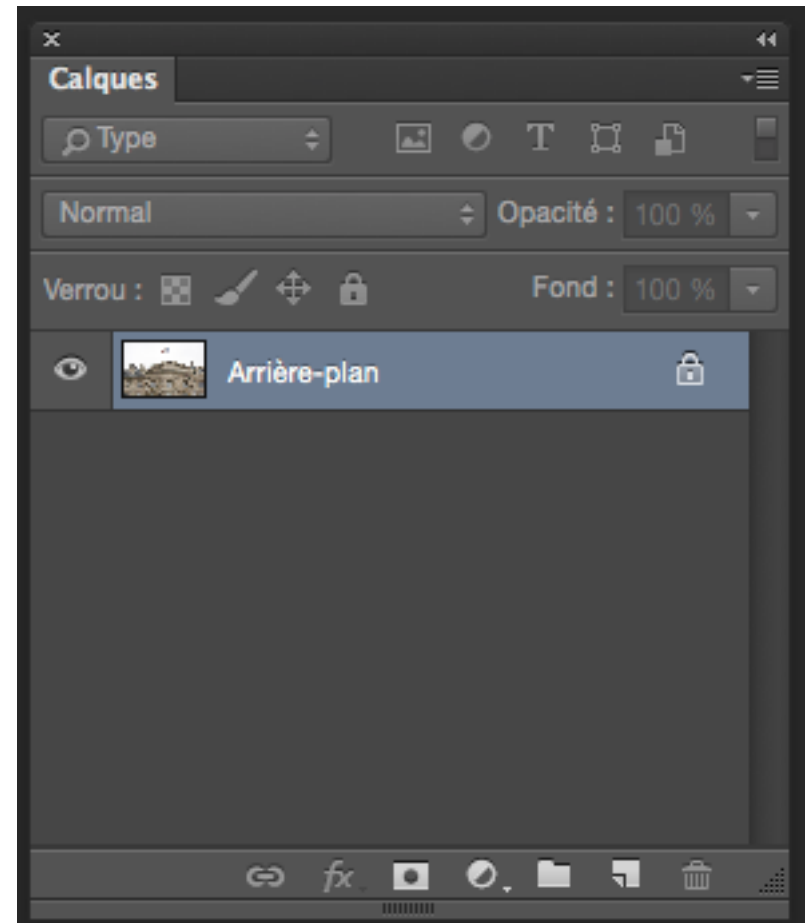
Photomontage et calques

Principe du photomontage :

Le principe du photomontage est d'empiler des calques les uns sur les autres et de les transformer pour obtenir une composition



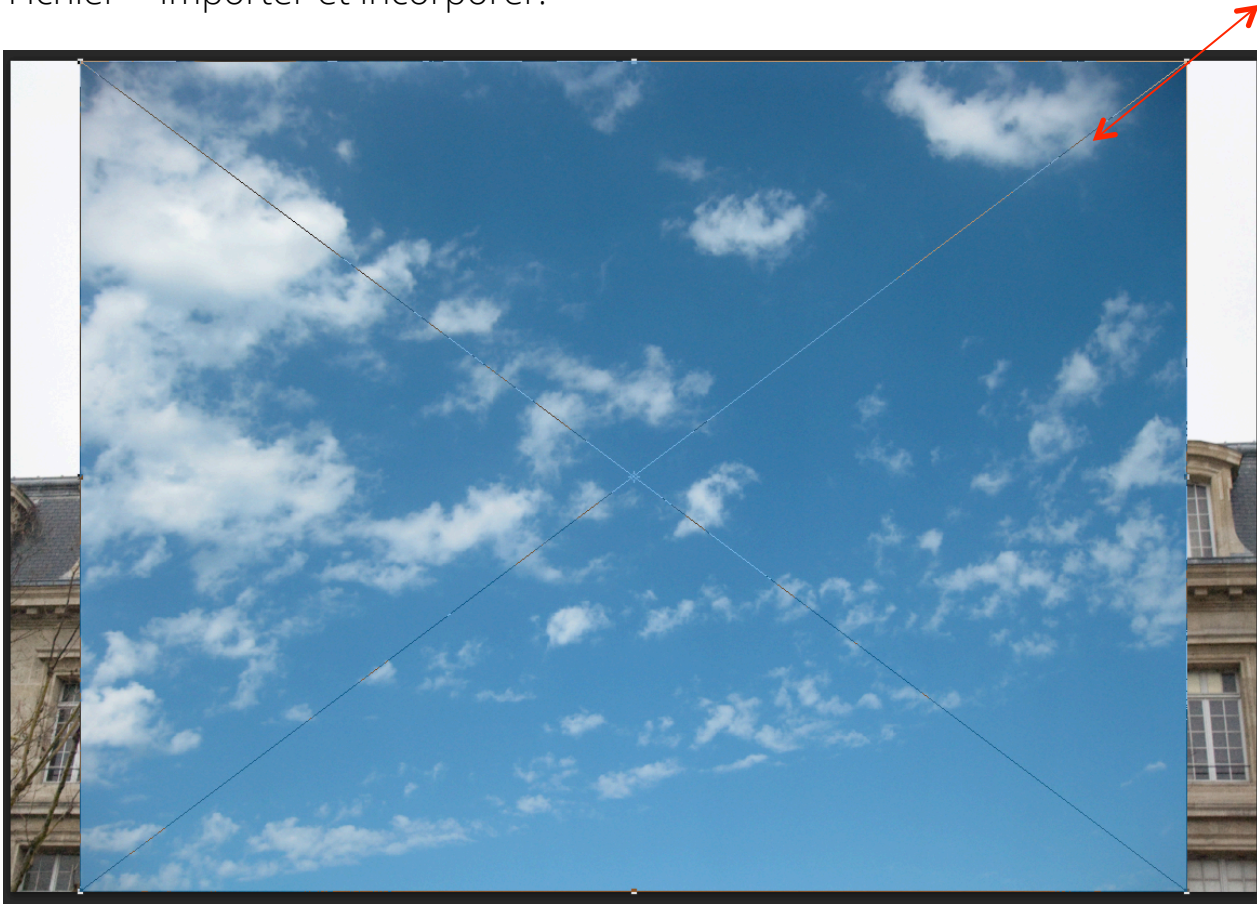
A l'ouverture d'un fichier, apparaît déjà dans le panneau calque un arrière-plan :



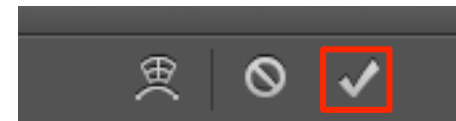
Photomontage et calques

Principe du photomontage :

Pour ajouter des éléments image sélectionner :
Fichier > Importer et incorporer.



Valider avec l'icône de validation en haut de l'écran :



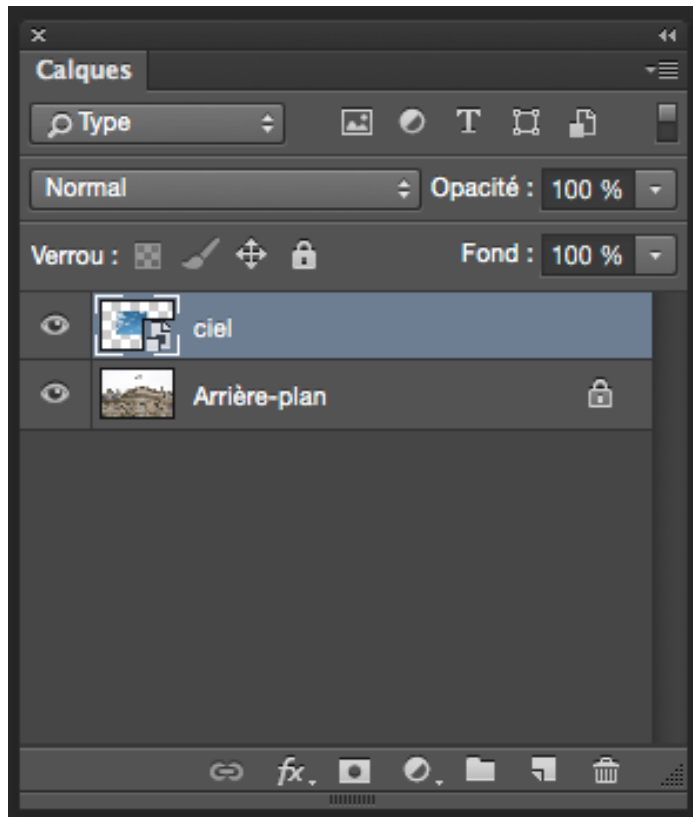
Résultat probable :



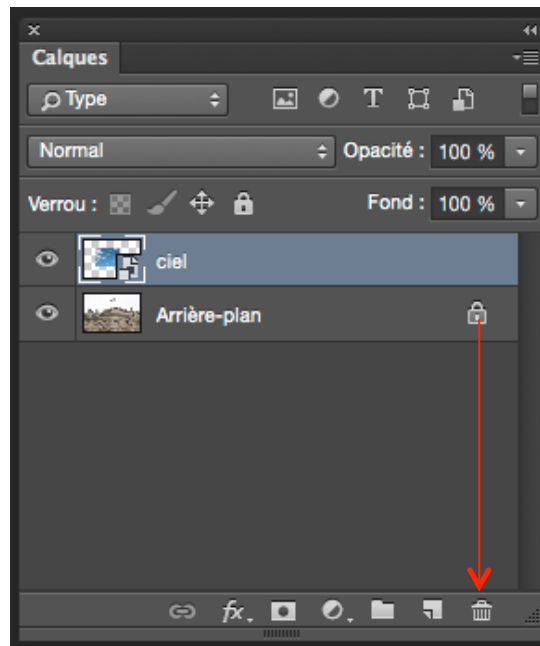
Redimensionner la taille de l'image en appuyant sur la touche Shift  pour conserver les proportions

Photomontage et calques

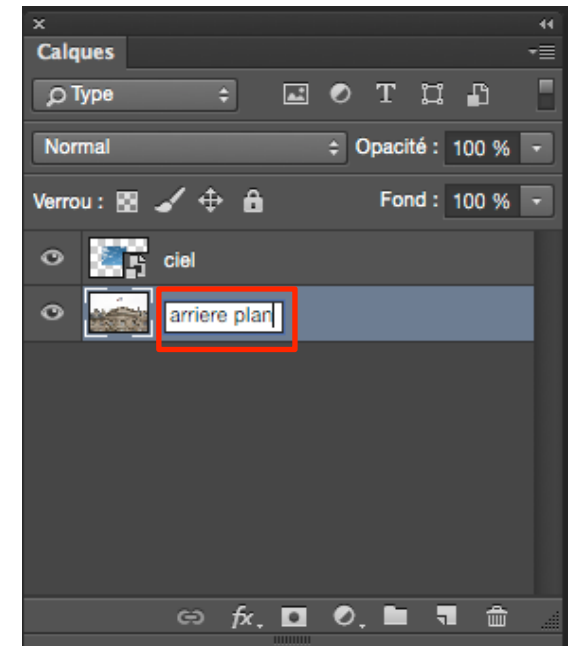
Il apparaît dans le panneau calque un autre calque image :



Pour le photomontage, il est souvent indispensable de déverrouiller l'arrière-plan. Pour cela, faire glisser le cadenas du calque arrière-plan vers la corbeille



Ensuite, renommer le calque en effectuant un double clic sur son nom et valider

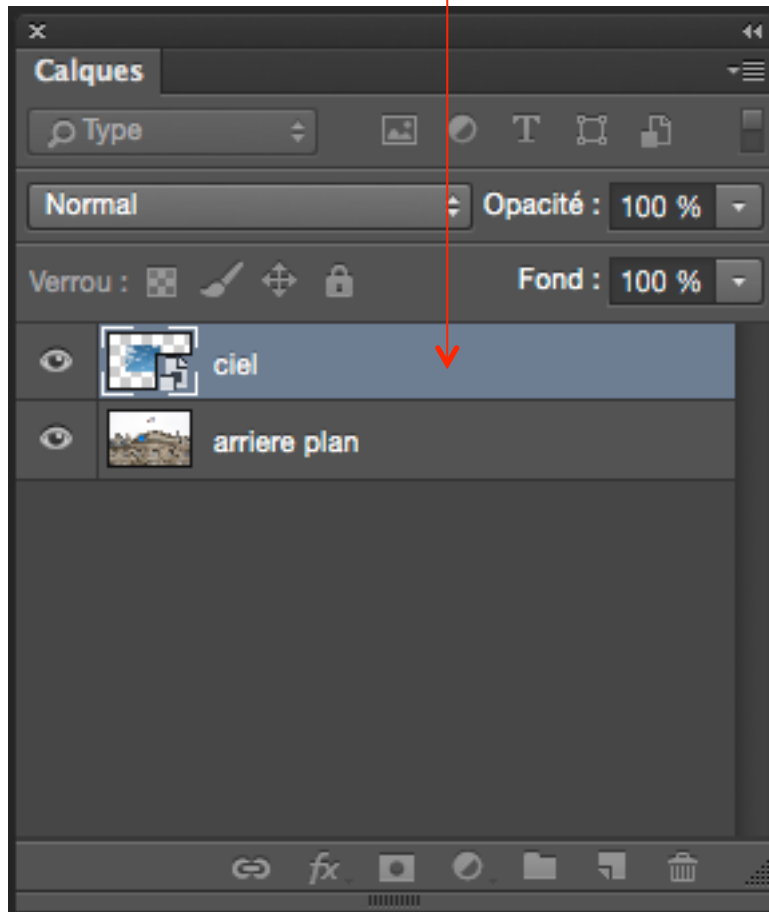


Photomontage et calques

Modifier la dimension d'un calque :

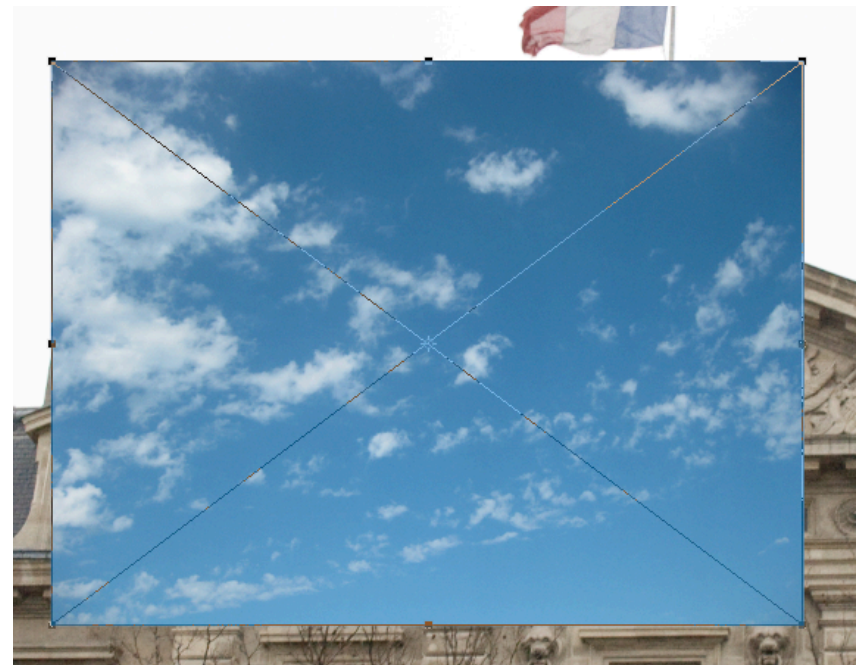
Sélectionner le calque dans le panneau calque.

En effet, il ne faut pas oublier de sélectionner le calque sur lequel nous souhaitons travailler



Ensuite, Menu Edition > Transformation manuelle, Cependant la touche de raccourci ctrl+T ou cmd+T (mac) est plus commode.

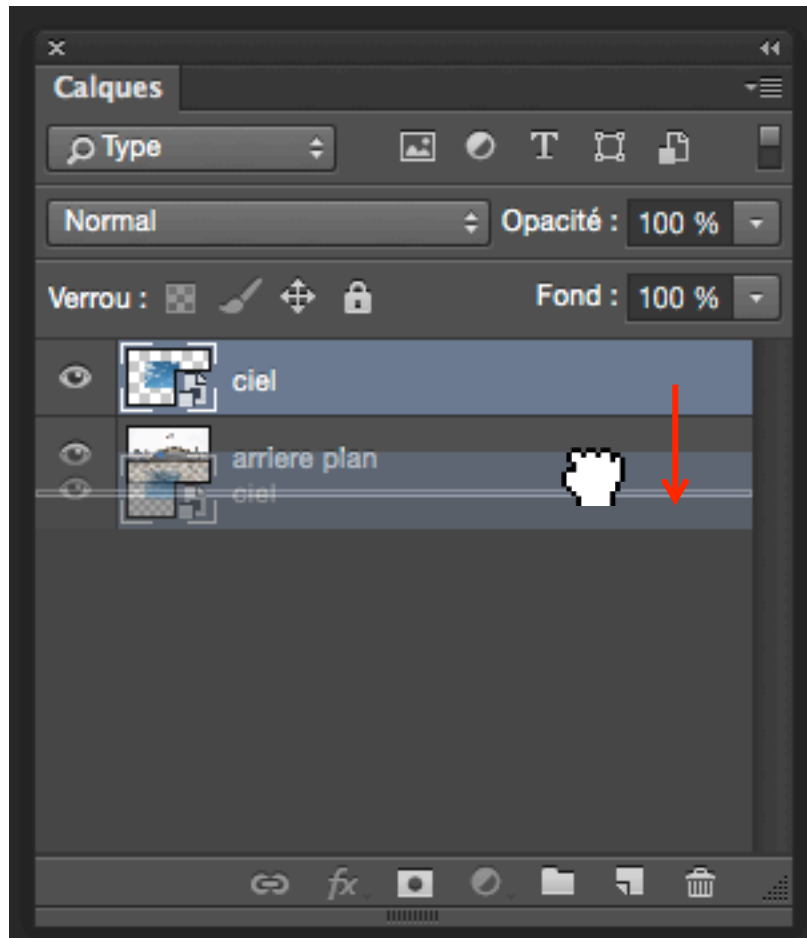
Les poignées de redimensionnement apparaissent de nouveau, effectuer la transformation puis valider :



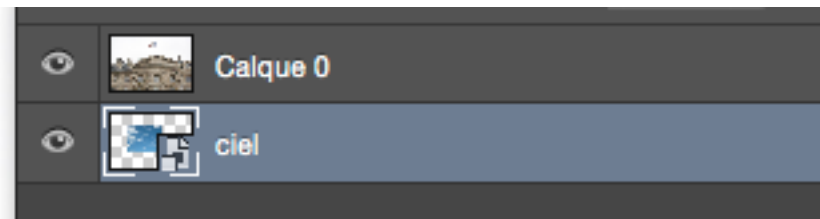
Photomontage et calques

Déplacer un calque :

Faire glisser le calque à l'endroit souhaité.
Plus les calques sont en haut du panneau plus ils sont en avant-plan



Résultat :

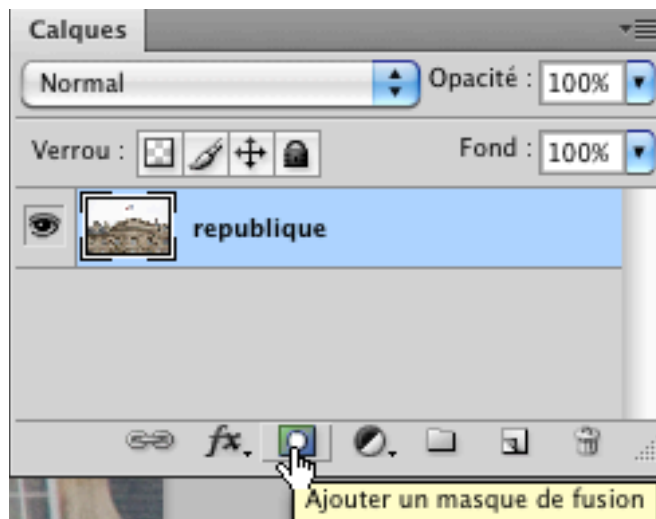


Photomontage et calques

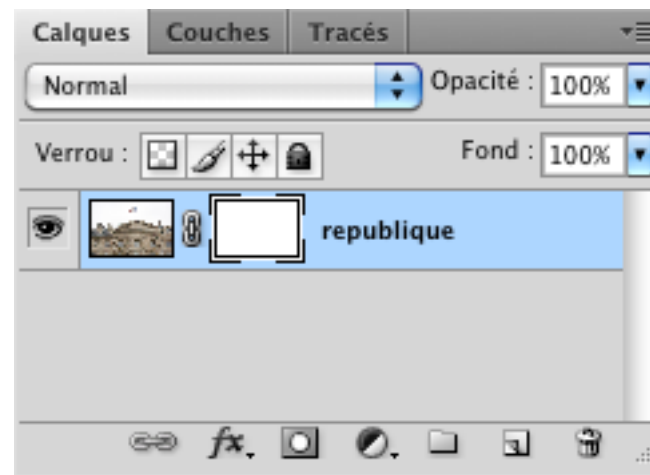
Les masques de fusion

Les masques de fusion représentent un des outils les plus puissants de Photoshop. Ils permettent notamment de définir une sélection sans supprimer véritablement le sujet.

Dans la palette calque assurez-vous d'avoir bien sélectionné le calque à retravailler (celui-ci apparaît sur fond bleu). Cliquer ensuite sur l'icône ajouter un masque de fusion :



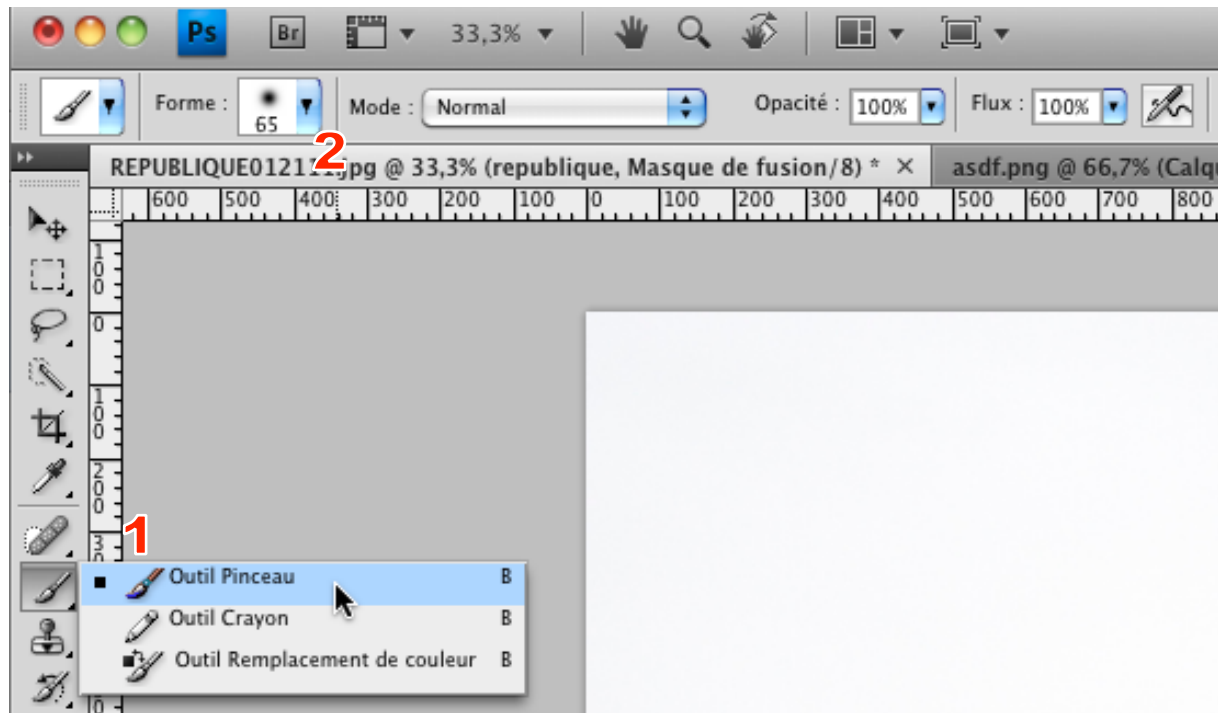
Une nouvelle icône apparaît à côté de la vignette de l'image et les couleurs de la barre d'outils passent en noir et blanc :



Photomontage et calques

Les masques de fusion

Sélectionnez le pinceau avec une forme douce :

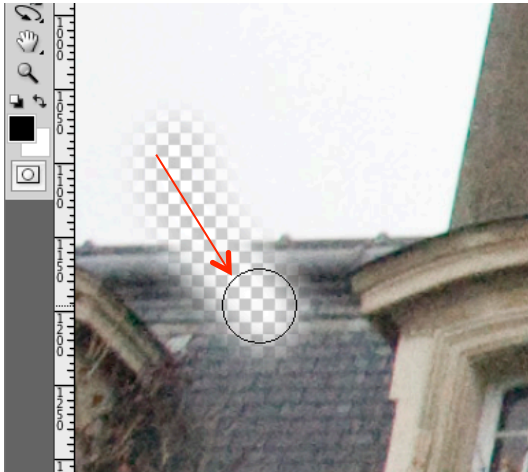


Photomontage et calques

Les masques de fusion

Le principe est le suivant :
Ajouter du noir masque l'image, si c'est du blanc cela révèle de nouveau

Peinture avec du noir



Peinture avec du blanc



Initialiser les couleurs

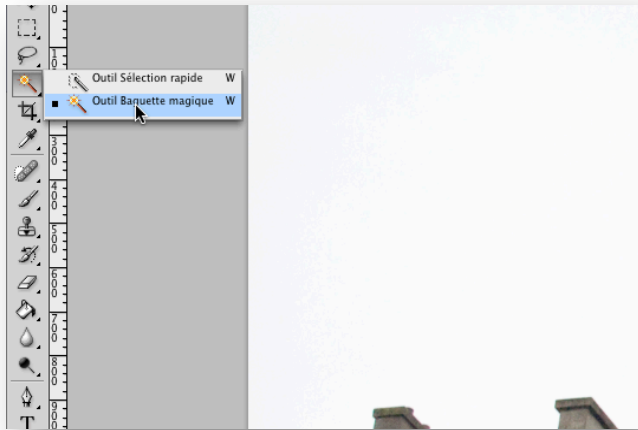


intervertir les couleurs

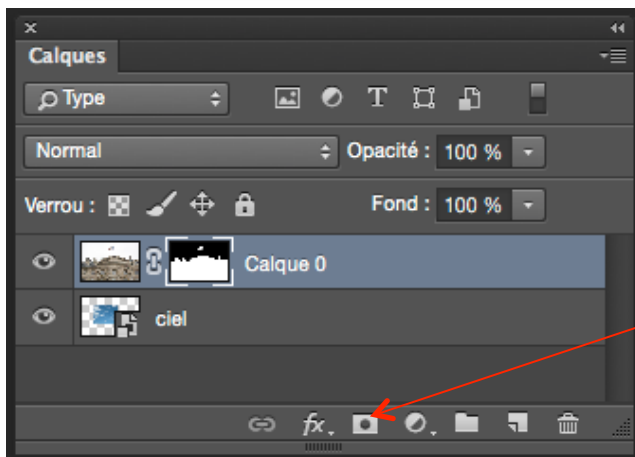
Photomontage et calques

Les maques de fusion

Autre méthode utiliser la baguette magique et sélectionner une zone de couleur :



Intervertir la sélection :
Menu Sélection > Intervertir



Ajouter un maque de fusion en cliquant sur l'icône correspondante en bas du panneau calque



Résultat :

Photomontage et calques

Les maques de fusion

Il ne reste plus qu'à transformer le ciel en arrière plan (ctrl+T ou cmd+T), afin de l'agrandir



Avant



Après

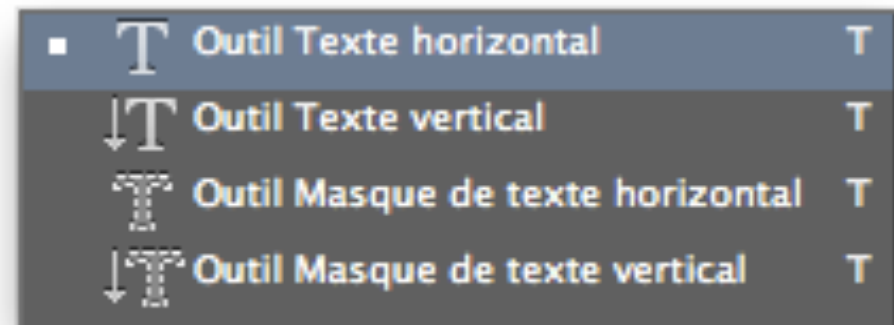


Texte horizontal et vertical

Pour réaliser une **composition** complète avec du texte, il est possible de créer des **calques de texte**.


Ces **textes** sont **modifiables** tant que les **calques** ne sont pas **aplatis**.

De plus, ces **textes** peuvent être **vectorisés** ou **pixélisés** pour pouvoir leur appliquer certains **effets** réservés aux vecteurs ou aux pixels.



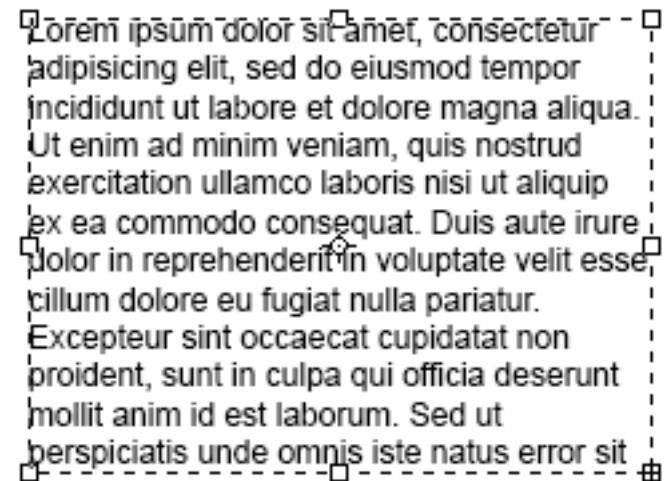
Création et sélection de texte

Il est possible d'ajouter du texte sur une image de manière **linéaire** (sur une ou plusieurs lignes libres), mais également dans un **bloc de texte**.



¶ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit

Texte linéaire

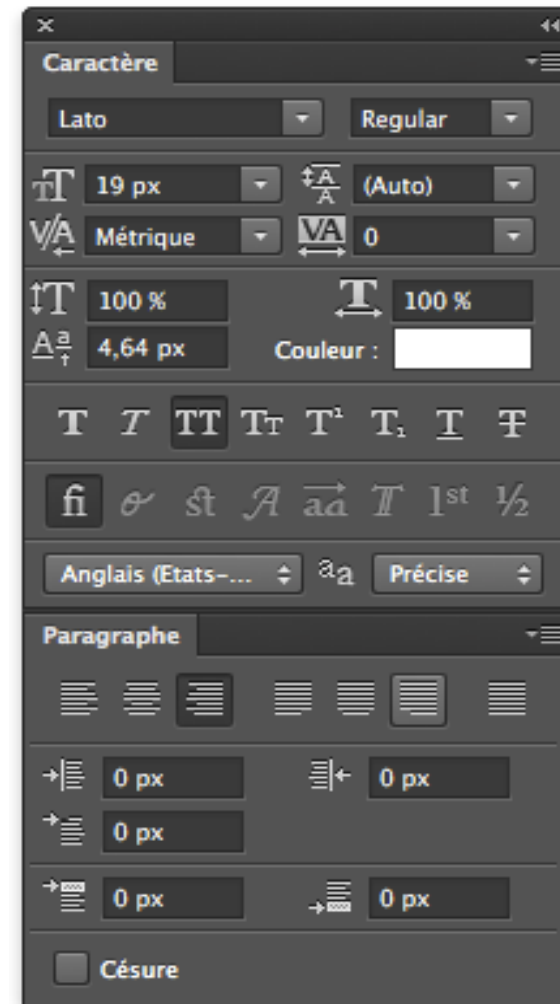


¶ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip
ex ea commodo consequat. Duis aute irure
dolor in reprehenderit in voluptate velit esse
cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.
Excepteur sint occaecat cupidatat non
proident, sunt in culpa qui officia deserunt
mollit anim id est laborum. Sed ut
perspiciatis unde omnis iste natus error sit

Bloc de texte

Mise en forme de texte (caractères et paragraphes)

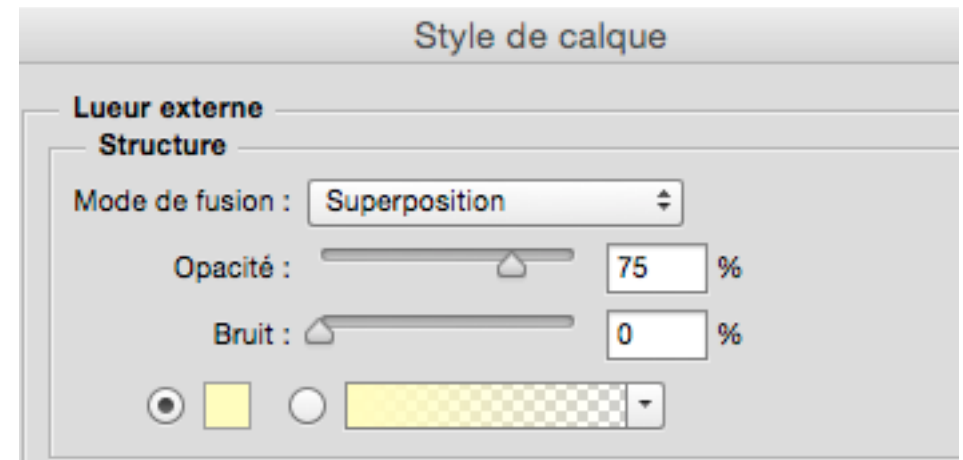
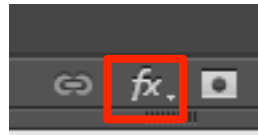
A l'instar d'Indesign ou d'Illustrator, Photoshop ouvre tous les champs de paramétrage du texte (titres, boutons...), mais également des paragraphes (ferrage, justification, retraits en marge et avant/après).



Déformation et effets de texte

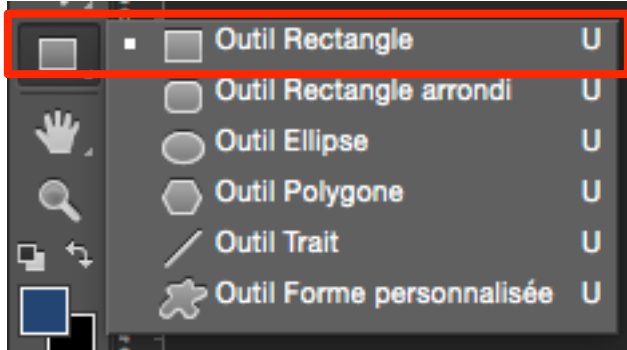
Tout comme les formes vectorielles, les textes et les paragraphes bénéficient des mêmes possibilités de transformation (homothétie, perspectives...).

De plus, ils sont compatibles, en tant que calques, des effets de calques (ombré, biseau, lueur...)

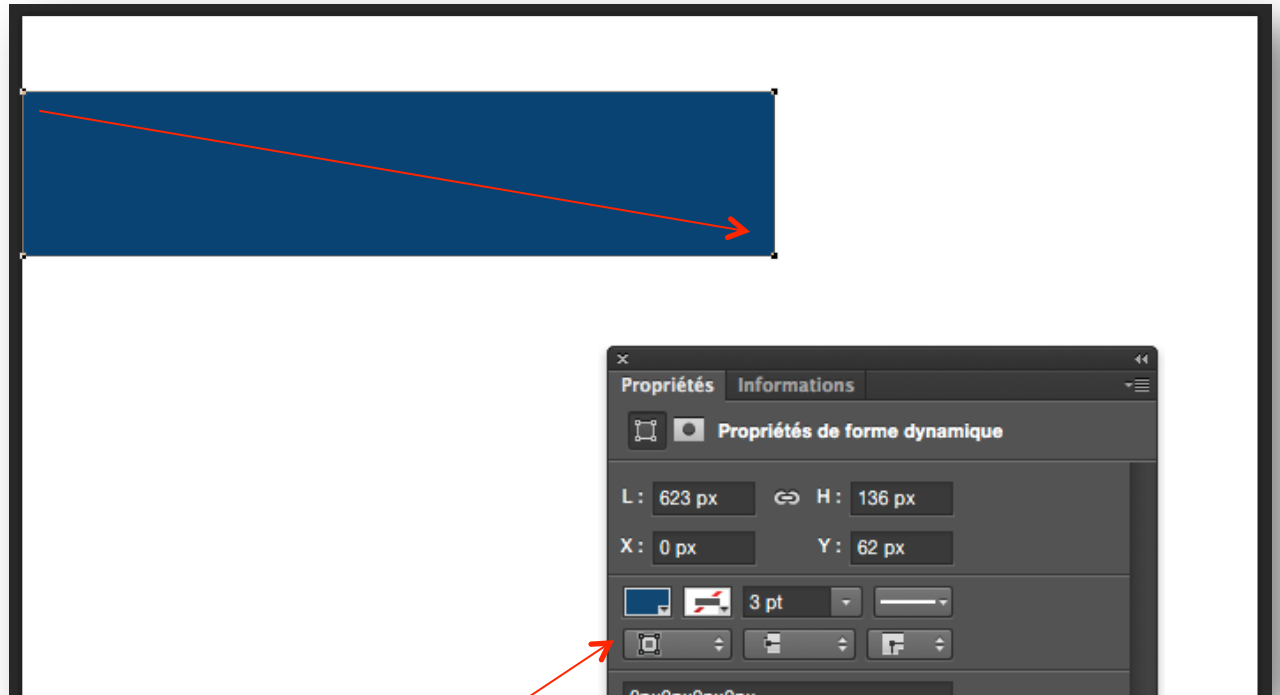


Créer des formes

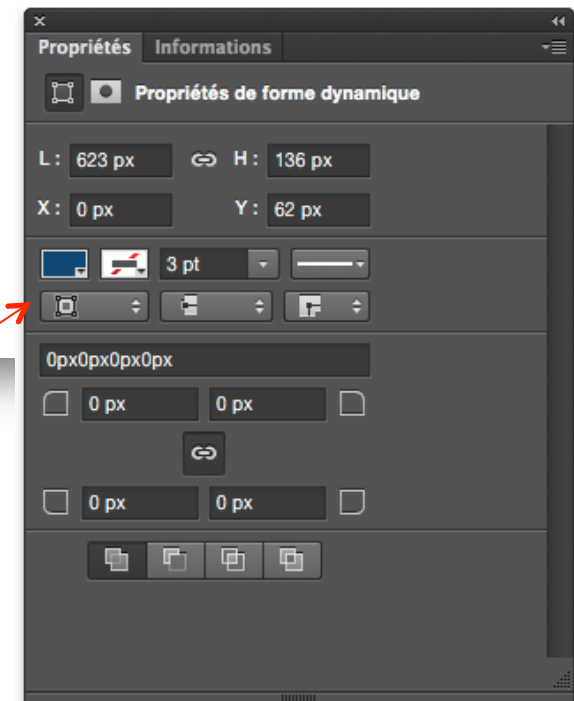
Sélectionner l'outil rectangle



Dans un nouveau document tracer librement un rectangle

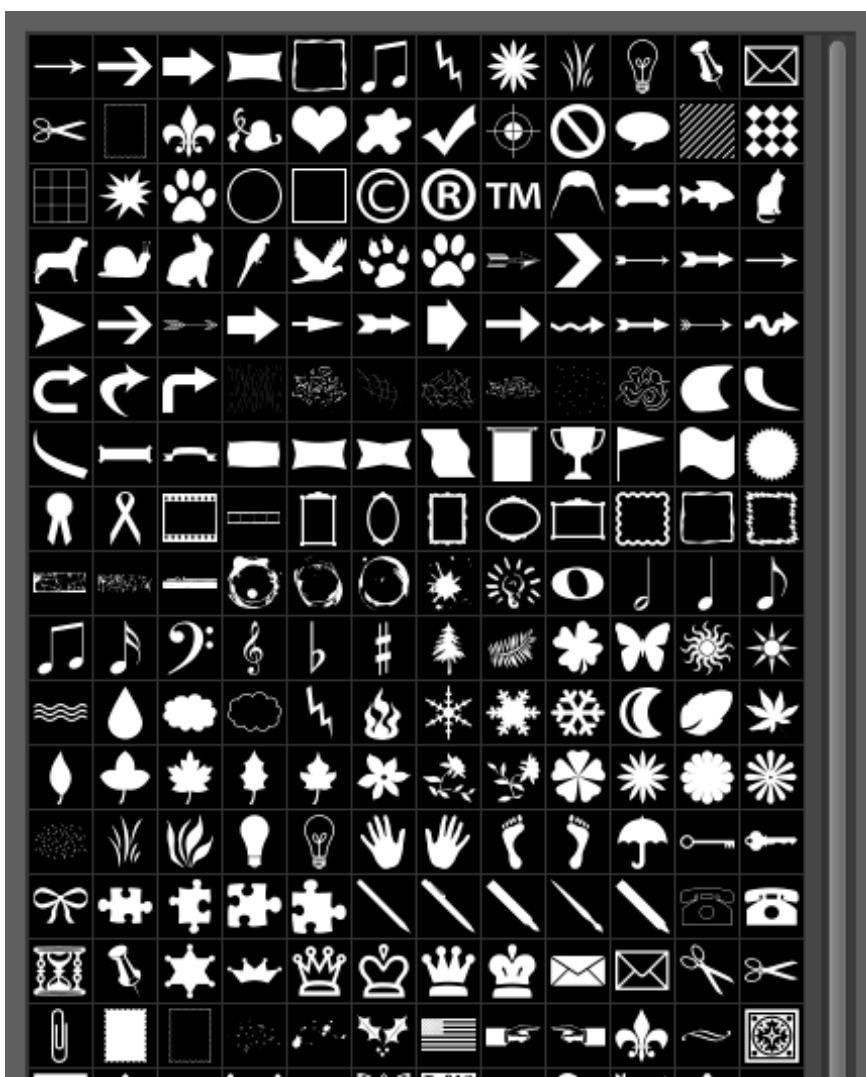


Le panneau propriétés permet de nombreux réglages, épaisseur et couleur des traits, coins arrondis



Créer des formes

De nombreuses formes vectorielles sont disponibles, d'autres sont également téléchargeables.



Les formes personnalisées

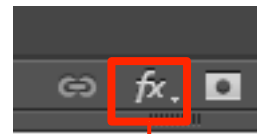
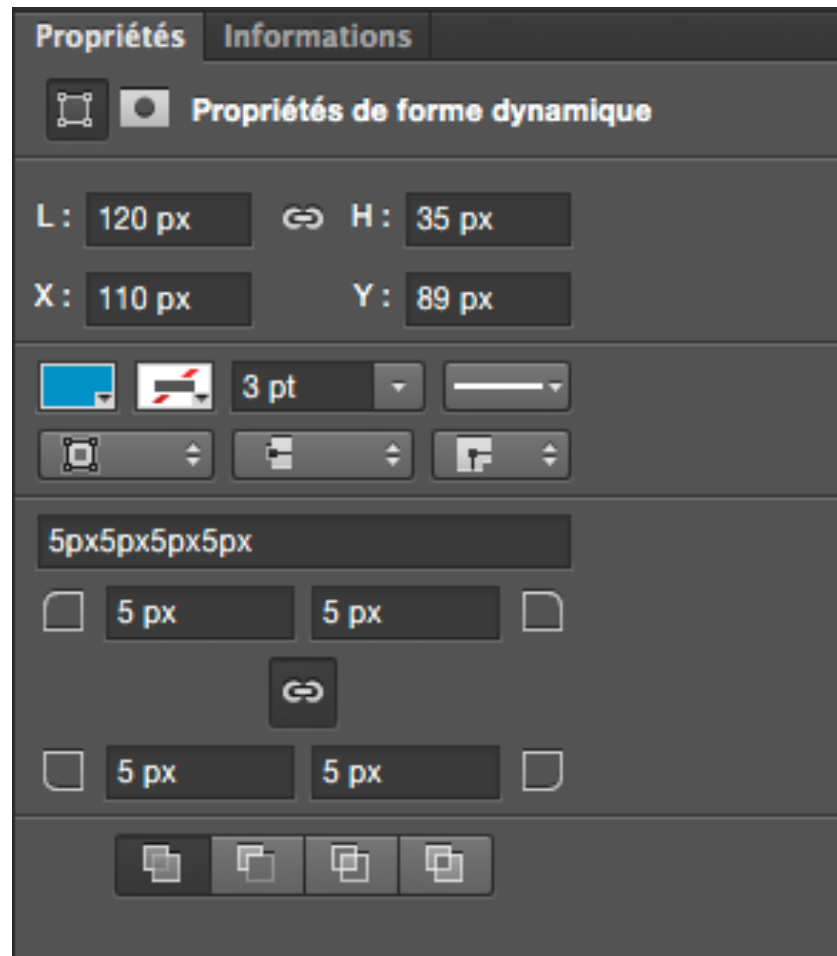


Créer des boutons web

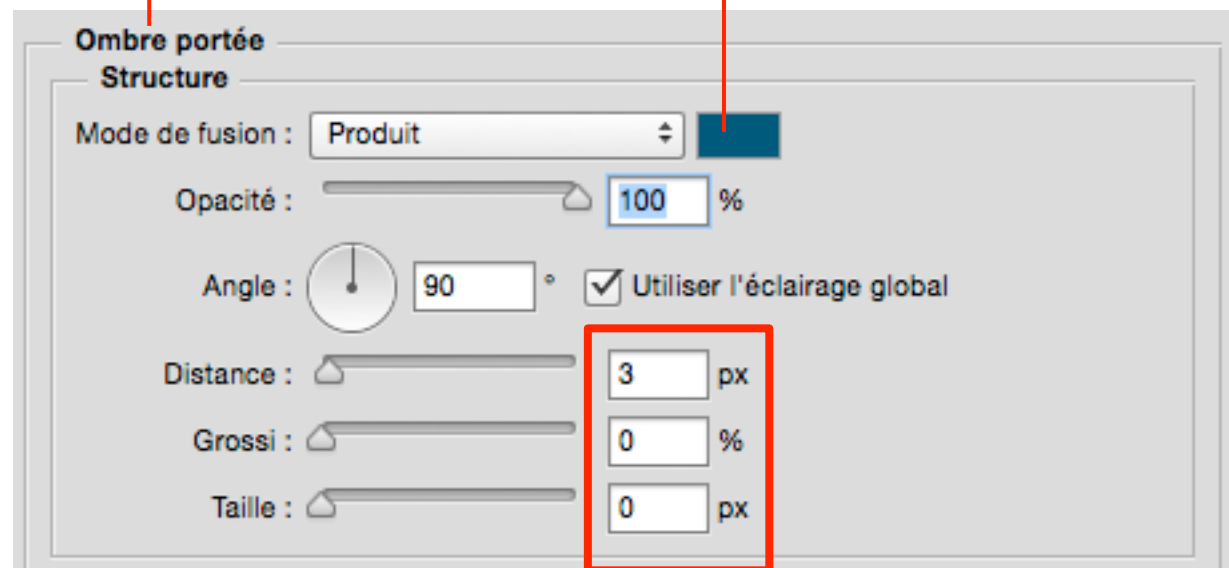
Bouton type « flat »



Couleur : #0b90c7

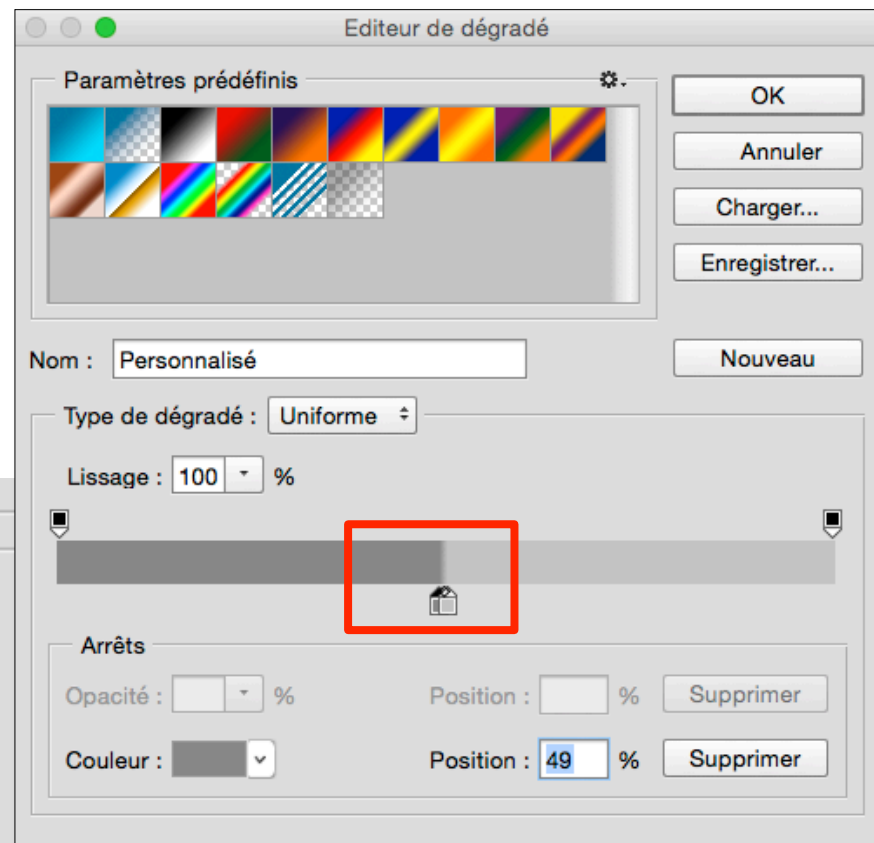
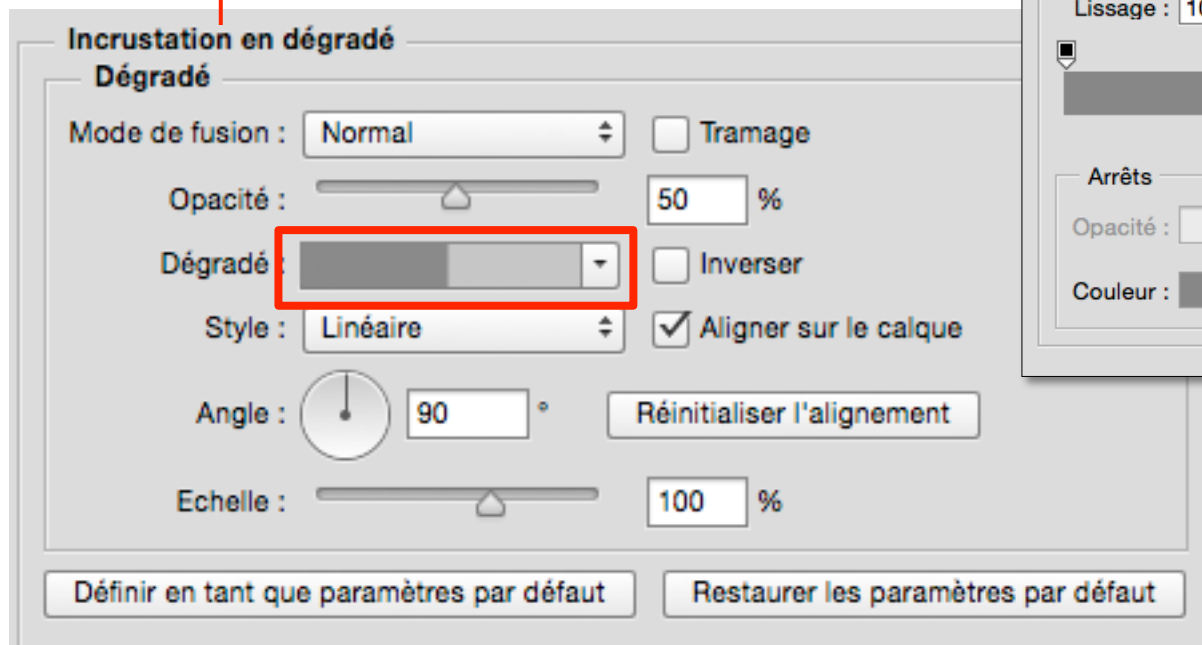
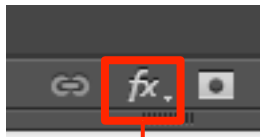


Couleur : #05597c



Créer des boutons web

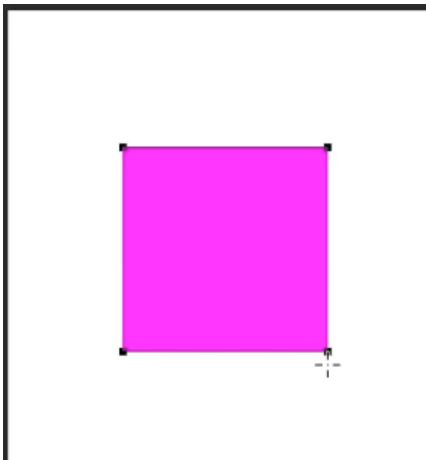
Bouton type «Almost flat »



Le dégradé gris créé un effet de relief sur le bouton

Les masques d'écrêtage

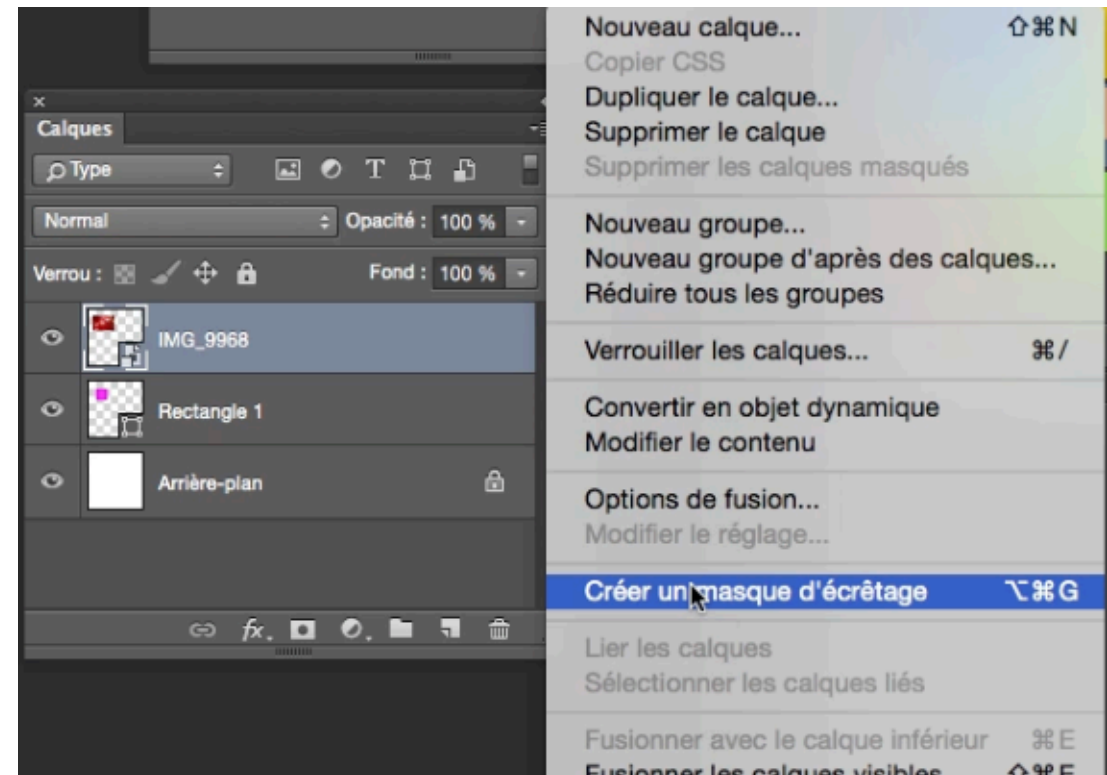
1. Tracer un carré avec l'outil rectangle



2. Importer une image et la positionner au dessus du carré

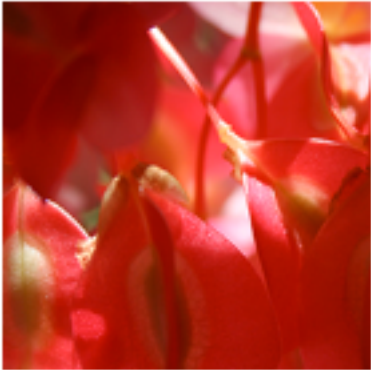


3. dans le menu du panneau calque, choisir Créer un masque d'écrêtage



Les masques d'écrêtage

L'image apparaît à
travers la forme



Application possible :



Règle de base

Trouver le meilleur rapport qualité/poids :
Les principaux formats des fichiers selon leur utilisation

Le **JPEG** est utilisé pour des images avec un nombre de couleurs et de dégradés complexes (photos)

Le **GIF** est destiné à des images dites en ton direct, avec un nombre de couleur très limité, et également pour des animations peu complexes

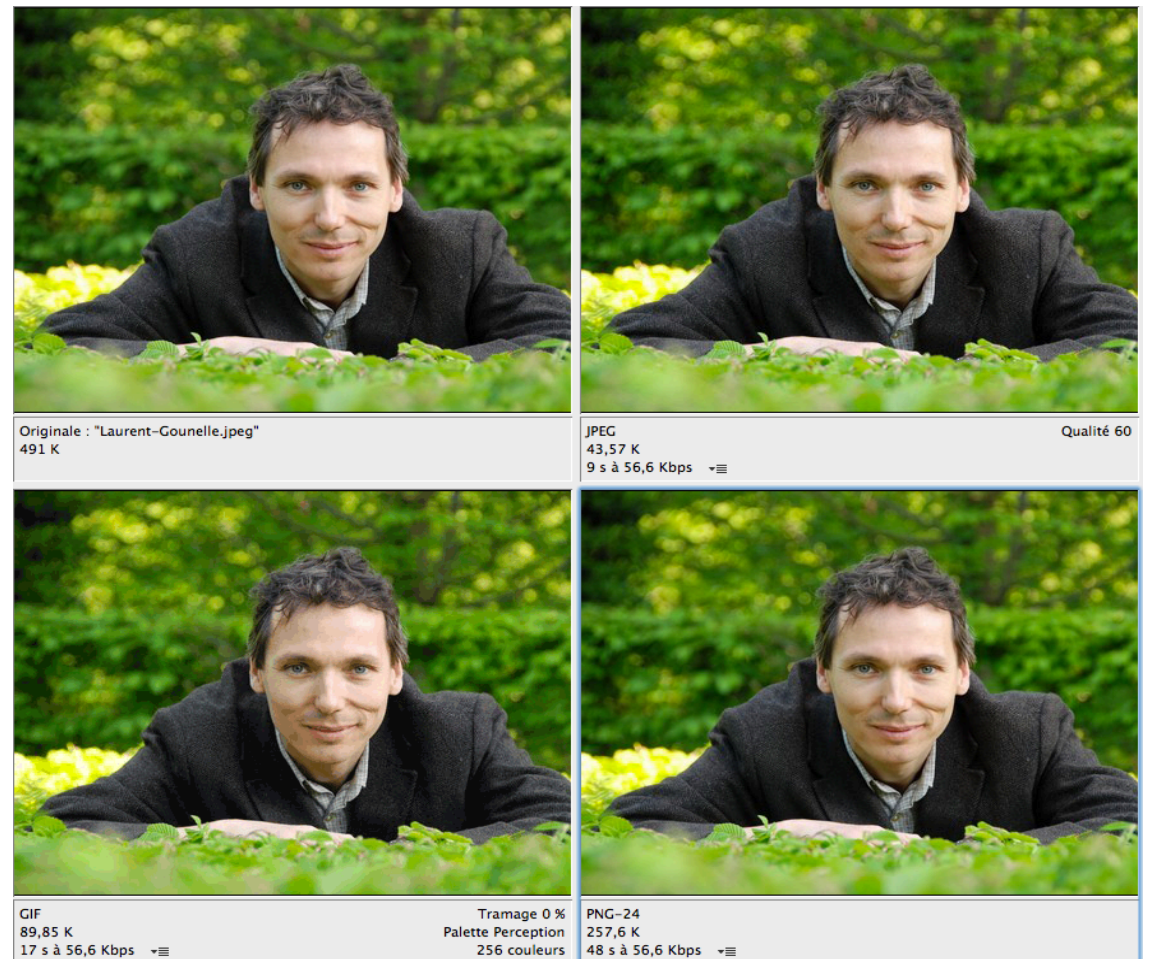
Le **PNG** sera utilisé pour des éléments graphiques nécessitant de la transparence et de l'opacité (logo, ombrés...)



JPEG

Caractéristiques

- 16 Millions de couleurs
- Fond blanc
- Compression



GIF

Caractéristiques

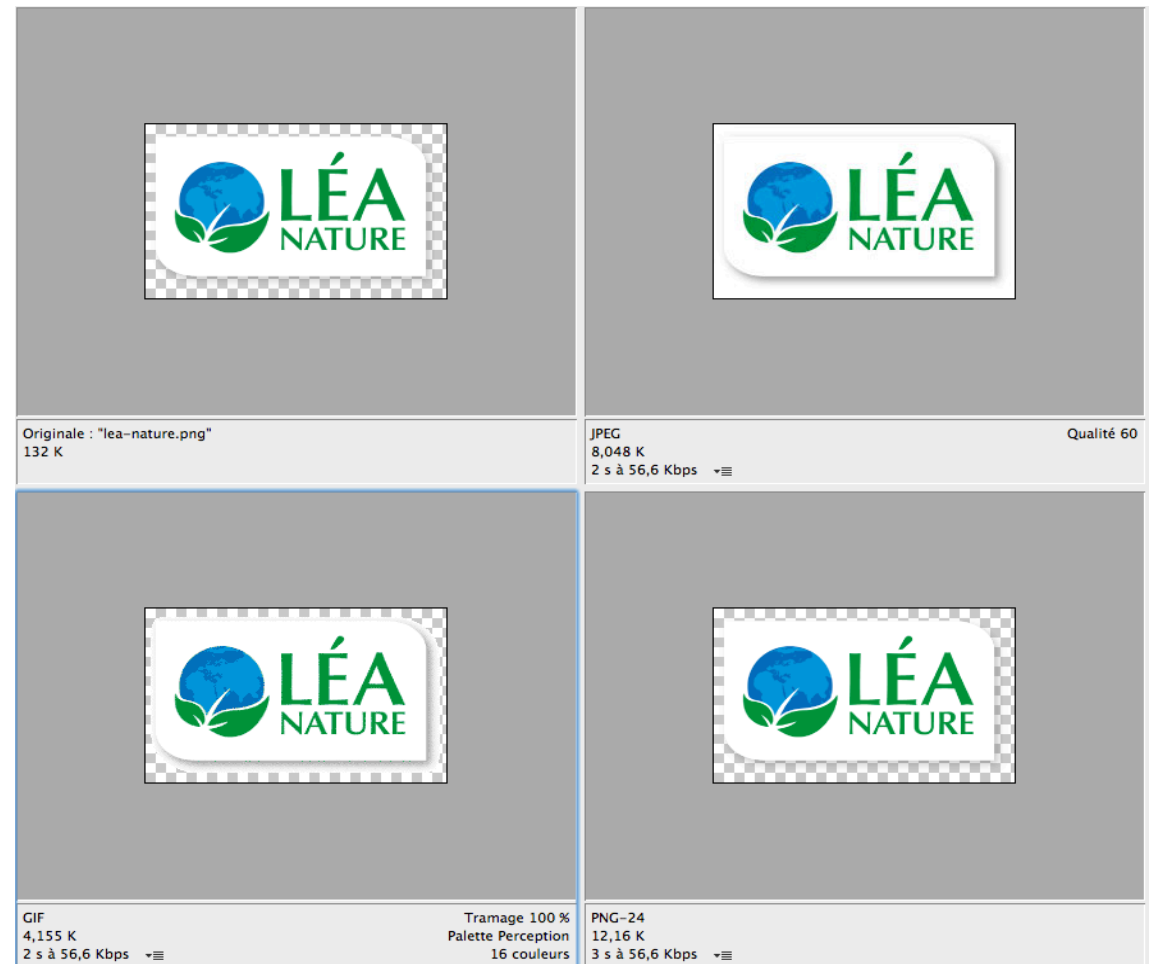
- 256 couleurs
- Transparence (pixel vide)
- Tramage
- Animation
- Compression (destructive)



PNG

Caractéristiques

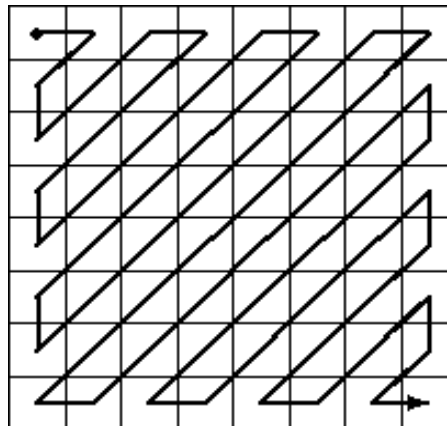
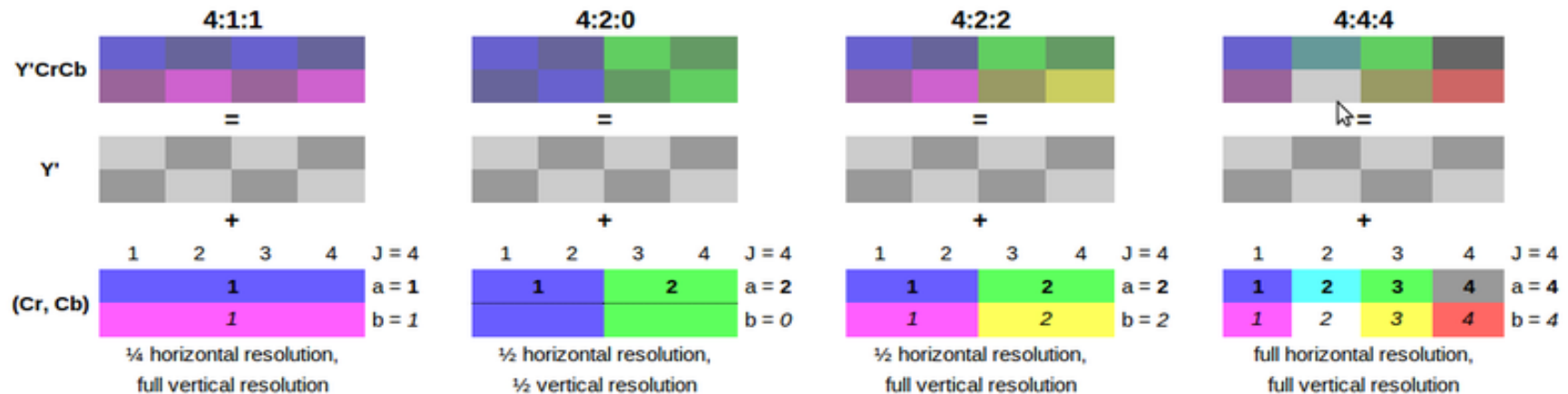
- 16 Millions couleurs
- Transparence (pixel vide)
- Opacité



La Compression JPEG

Comparaison des pixels
contigus

Objectif : diminuer le nombre
d'information couleurs



Analyse en zig-zag
pour éviter les effets d'escalier

Compression JPEG



GIF



256 couleurs
108 ko

32 couleurs
59 ko

16 couleurs
46 ko

JPEG vs. PNG



JPEG

16 Millions de couleurs
Compression Qualité 60
63 ko



PNG

16 Millions de couleurs
108 ko

Le redimensionnement et le recadrage des photos au format Web

Pour garantir un bon traitement des **pixels**, il est conseillé de travailler les fichiers à la **dimension finale**.

En effet, les **redimensionnement post-traitement** peuvent augmenter l'**anti-aliasing** et rendre les textes et éléments plus flous.

Pour faciliter la **production**, il est possible de demander le **redimensionnement** des images au moment **de l'enregistrement pour le web**.



Optimisation des fichiers pour le web

Un fichier image pour le web ne doit pas dépasser **200 ko**.

Le taux standard d'un **JPEG** est de qualité 60 (compression faible).

Le **GIF** propose une compression très destructive à éviter du fait des 256 couleurs.

Photoshop ne propose pas de compression pour le **PNG**, il est possible d'avoir recours à un logiciel gratuit de type **ImageOptim**.



Fichier	Taille	Gain
cles-pub.png	31 741	20,1 %
COMTURQUOISEOK.jpg	8 388	35,8 %
EnlightenNextFrance_259x131.png	1 892	53,2 %
humanitysteam.jpg	8 719	12,4 %
INREES.jpg	2 951	22,3 %
IntegralVision-Logo-2008.png	3 849	46,0 %
jean-louis_servan-schreiber_dedicace-200x300.jpg	14 725	6,8 %
logo-generation-tao.png	9 013	49,6 %
mflogo.jpg	18 750	10,8 %
Nicolas-Hulot-copyright-FNH-265x300.jpg	17 305	6,3 %

+ Saved 5,7Ko out of 17,1Ko. 33,7 % per file on average (up to 34,6 %)

Relancer

La création du webdesign d'un site web

- La mise en place des éléments : menu, bannière, logo, zone de recherche...
- Le découpage en tranches ou extraction des fichiers suivant la version de Photoshop
- La préparation des tranches ou des noms de calques (nommage, liens, zone Alt, tranches texte)
- L'application des formats d'enregistrement

La création du webdesign d'un site web

Le **webdesign** se crée à partir d'une grille de composition, le modèle d'une largeur de **960pixels** divisée en 12 colonnes à beaucoup de succès compte tenu de sa grande compatibilité avec la plupart des écrans

Les quatre zones standards sont l'en-tête (**header**), la navigation (**nav**), le contenu (**main**), la zone de contenu complémentaire (**aside**) et le pied de page (**footer**).



Source : <http://960.gs>

La création du webdesign d'un site web

Header

Nav

MARVELOUS

Le Magazine des fans de MARVEL

17 sept - 17 oct 2012

🔍 Rechercher

👤 Se connecter

HOME

NEWS

PERSONNAGES

SHOP

GOODIES

CONTACT

Main

PEOPLE

ANDREW GARFIELD

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Lire la suite](#)

SHOP

-10%

T-SHIRT - LK FEMME

49,90 € - 54,90 €

Ajouter

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Lire la suite](#)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Lire la suite](#)

CETTE SEMAINE

MOEBIUS 1938 - 2012

Sous le pseudonyme de Moebius, il est l'auteur de bandes dessinées de science-fiction, mais aussi de l'ouvrage "Le Corps du Monde". Il a également écrit une histoire de la bande dessinée américaine, "Le Monde des Comics Américains", et a été marié à la dessinatrice Jeanne Berthet.

[Lire la suite](#)

THE AVENGERS - LE FILM

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Lire la suite](#)

SPACE GHOST TOSHIRO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Lire la suite](#)

INCROYABLE COLLECTION VINTAGE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Lire la suite](#)

Footer

MARVEL

[Digital Comics](#)

[Images](#)

[Comics Data 12](#)

[Podcasts](#)

COMMUNITY

[Marvel Universe Wiki](#)

[Marvel Fan Community](#)

[Fan Forums](#)

[Creator and Reader Blogs](#)

COMPANY

[Download Pix Paper](#)

[Get the Marvel Piles](#)

[Find A Comic Book Store](#)

[Comic Book Subscriptions](#)

MARVEL

[Digital Comics](#)

[Images](#)

[Comics Data 12](#)

[Podcasts](#)

COMMUNITY

[Marvel Universe Wiki](#)

[Marvel Fan Community](#)

[Fan Forums](#)

[Creator and Reader Blogs](#)

COMPANY

[Download Pix Paper](#)

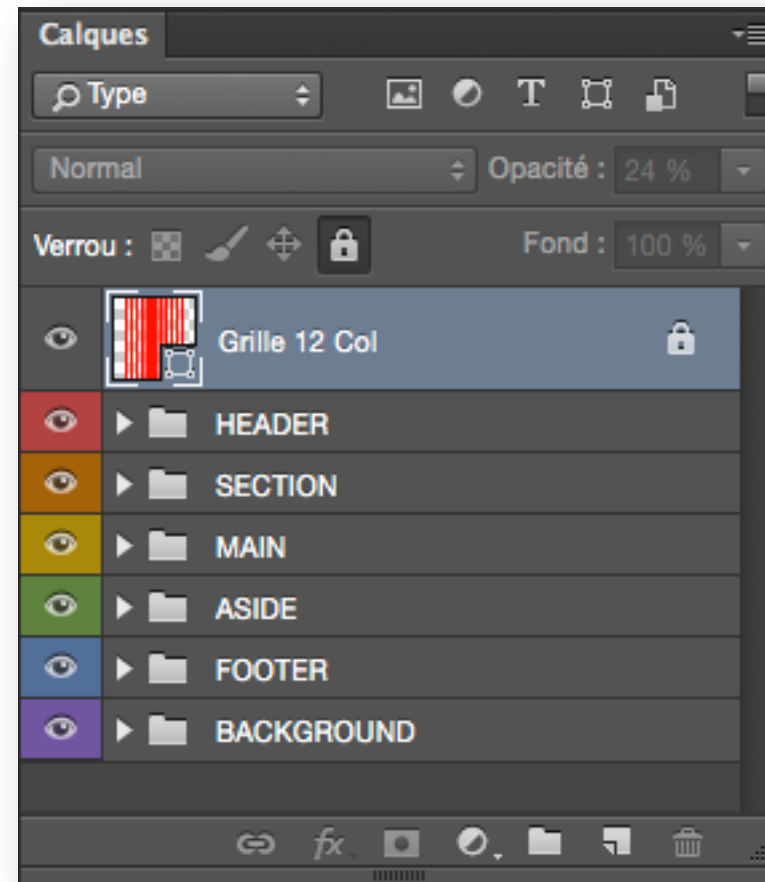
[Get the Marvel Piles](#)

[Find A Comic Book Store](#)

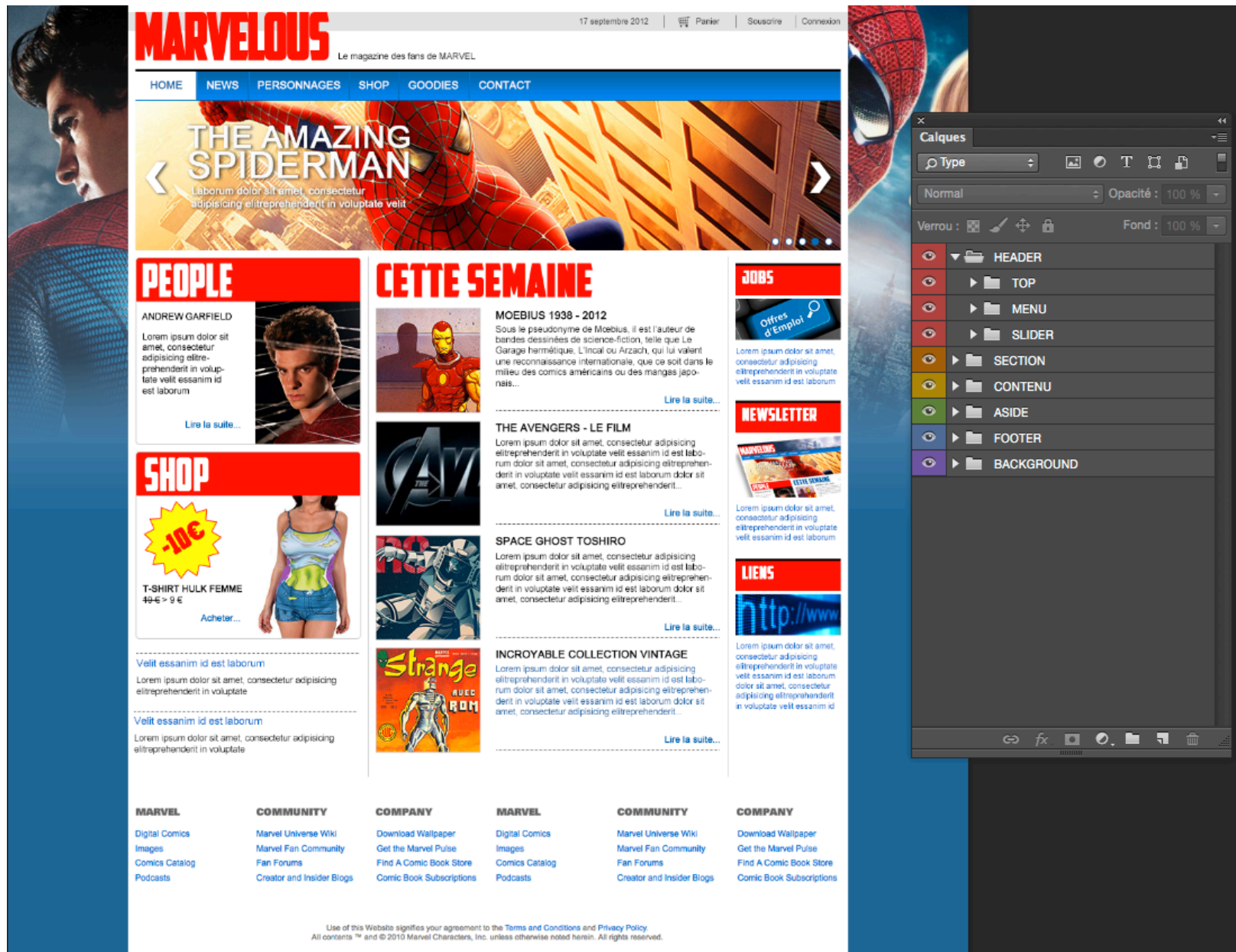
[Comic Book Subscriptions](#)

La création du webdesign d'un site web

Le classement et le nommage sont essentiels pour une bonne maintenance du fichier



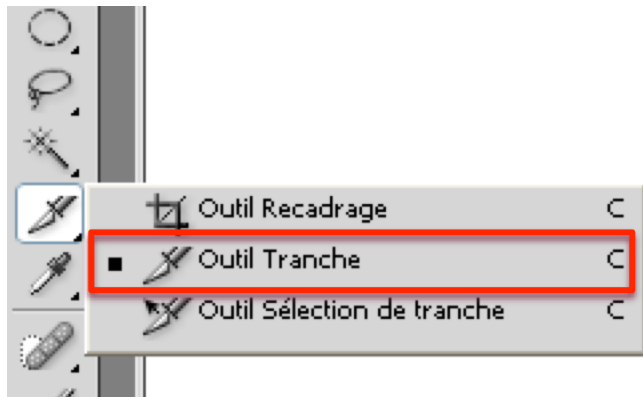
Découper une maquette de site web



Découper une maquette de site web

L'outil tranche permet de réaliser une découpe d'un document et de récupérer chaque image optimisée et nommée dans un dossier automatiquement généré :

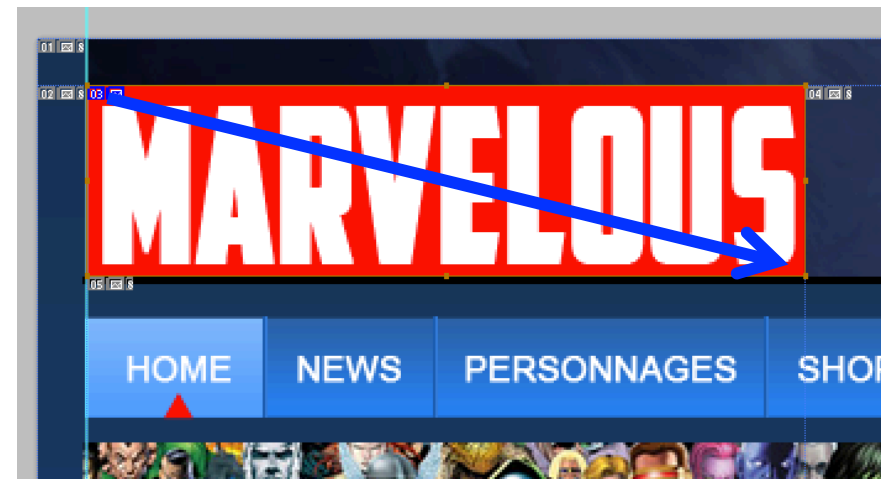
Ouvrir un document à trancher et sélectionner l'outil tranche (touche de raccourci : C)



Les tranches sont automatiquement numérotées. En bleu apparaissent les tranches utilisateurs c'est à dire celles que vous avez choisies, en gris les tranches automatiques qui sont la résultante de votre découpe (chutes).

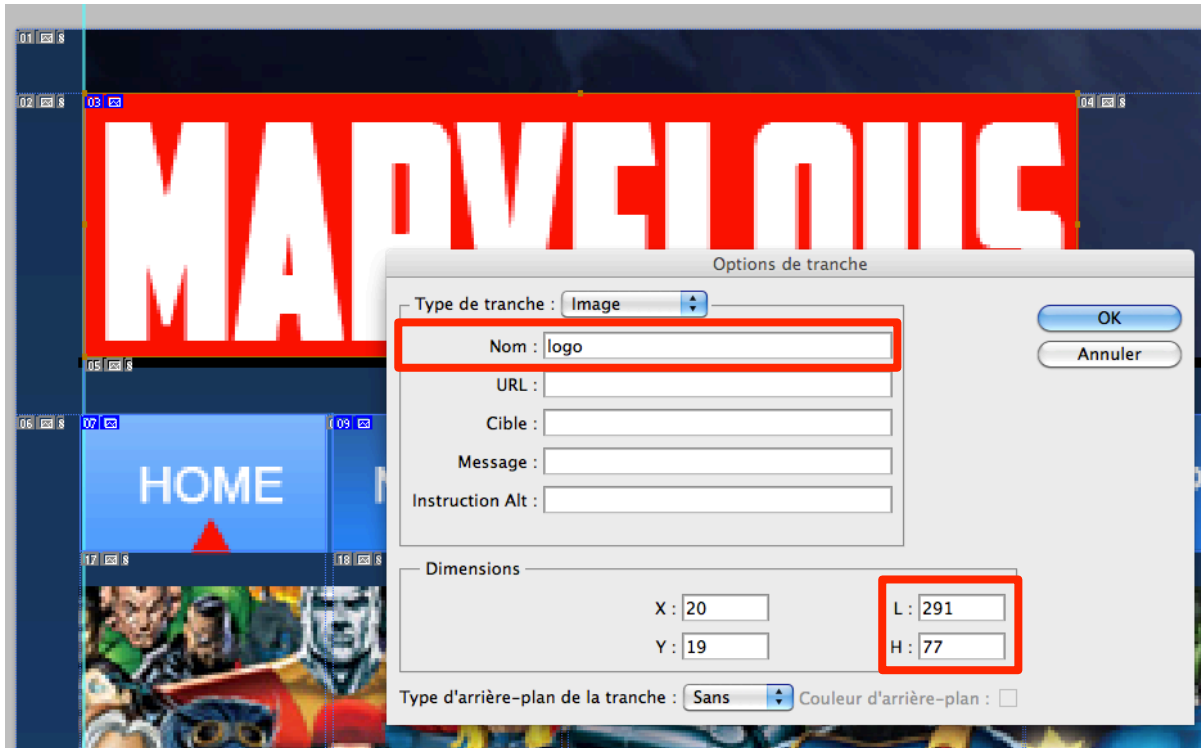
Afin de récupérer les tranches avec un nom prédéfini double-cliquer avec l'outil sélection de tranche sur la découpe réalisée : 

Tracer une tranche autour de la partie image à récupérer :



Découper une maquette de site web

Nommer chaque tranche avec un nom explicite et prendre soin de vérifier les dimensions de celles-ci.



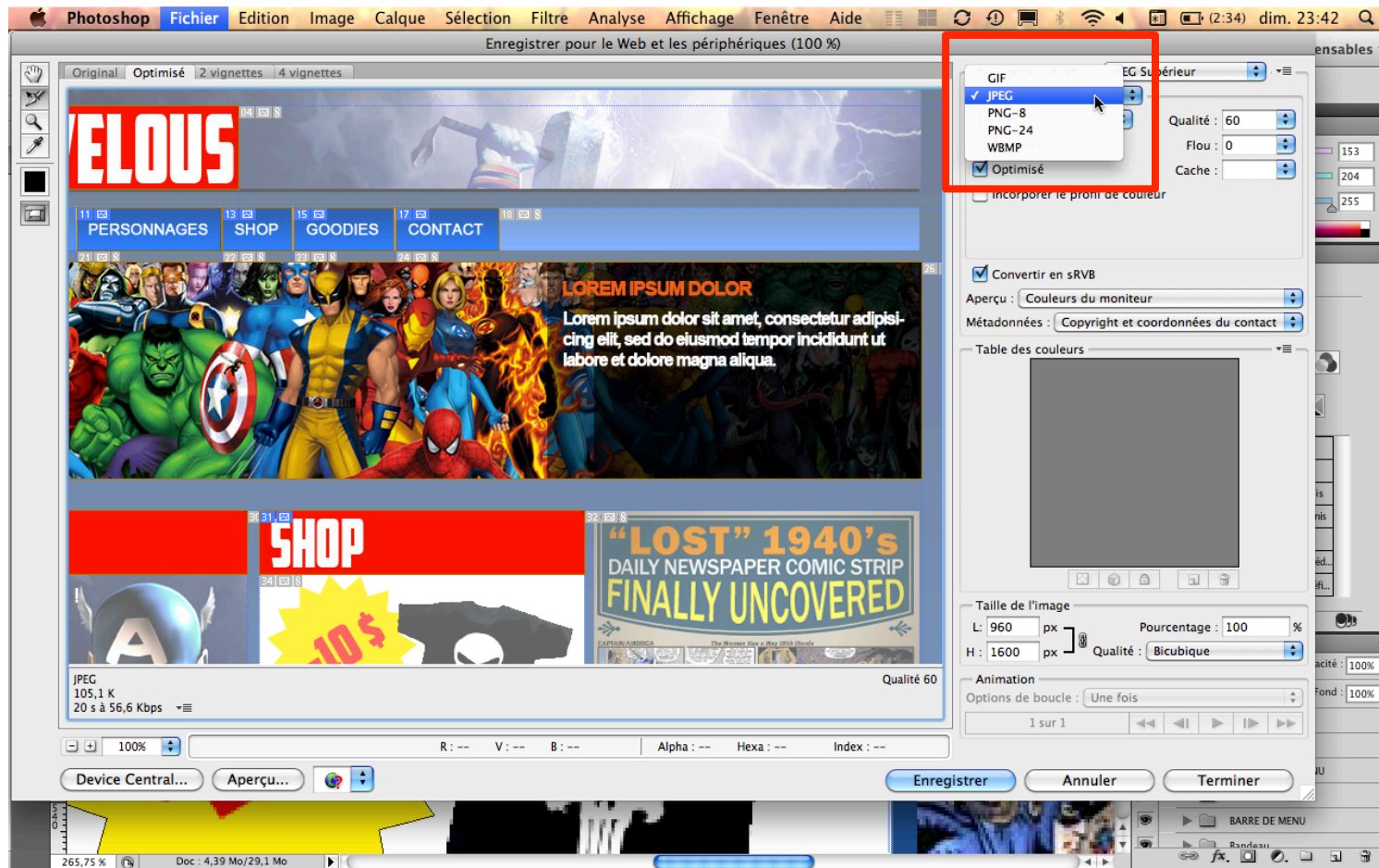
Une fois toutes les tranches réalisées, sélectionner le menu Fichier > Enregistrer pour le web :

Découper une maquette de site web

Sélectionner les tranches une à une afin d'optimiser chaque image :

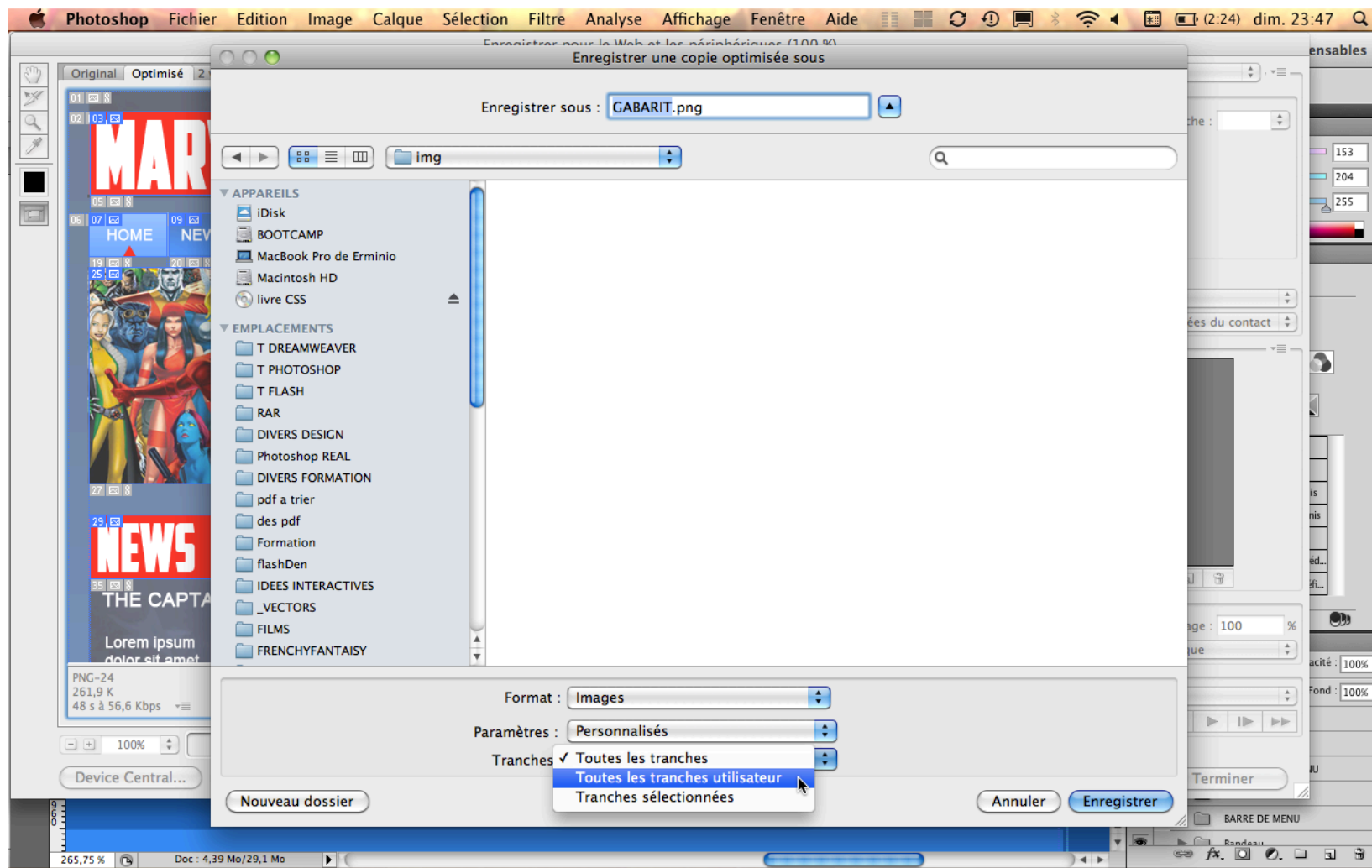
Le but est d'obtenir le meilleur rapport qualité/poids de l'image en choisissant entre ces différents formats :

GIF, JPEG (en choisissant une compression), PNG 24 (si transparence nécessaire).



Découper une maquette de site web

Une fois toutes les tranches optimisées, il ne reste qu'à enregistrer le document, choisissez bien tranches utilisateurs au bas de la fenêtre :



Les tranches sont automatiquement rangées dans un dossier images, il ne reste plus qu'à « intégrer » la page en html/css :

Lexique :

Aérographe : option de forme permettant d'appliquer des tons graduels à une image, en simulant les techniques d'aérographe traditionnelles. Plus la pression appliquée est forte, plus la peinture se densifie. Cette option permet de simuler un effet de pulvérisation de couleurs sur une image.

Adobe RVB : profil d'espace colorimétrique RVB créé par Adobe Systems, Incorporated. Il fournit un large spectre de couleurs (voir aussi *RVB*).

Album : groupe de photos que vous souhaitez afficher ensemble. Les photos d'un même album peuvent porter des étiquettes différentes. Toutes les photos d'une collection sont numérotées, ce qui vous permet de les ordonner. Grâce aux albums, vous pouvez classer vos photos dans des albums photos et des diaporamas.

Apport largeur/hauteur : rapport entre la largeur et la hauteur d'une image. Ce rapport sert à déterminer l'affichage d'une image dans le cadre d'une page ou d'un moniteur.

Bas-relief : en photographie numérique, il s'agit de l'illusion donnée qu'une image est légèrement rehaussée par rapport à la surface de son arrière-plan.

Biseau : effet rehaussé ou enfoncé autour de la totalité ou d'une partie d'une image ou d'un texte. Vous créez des biseaux en appliquant un ton clair et un ton foncé aux contours internes et externes du cadre de l'image ou du texte de manière à simuler une profondeur en trois dimensions

Bits/couche : nombre de bits par couche. Cette mesure correspond au nombre de tons contenus dans chaque couche de couleur.

BMP : Format de fichier standard pour l'enregistrement des fichiers bitmap sous Windows. Windows peut afficher les fichiers BMP sur n'importe quel type de périphérique d'affichage.

Cadre de sélection : bordure rectangulaire autour d'une image, d'une forme ou d'un texte que vous pouvez faire pivoter ou redimensionner par glissement.

Calque actif : calque sélectionné dans le panneau Calques.

Lexique :

Calque d'arrière-plan : calque de base d'une image, contenant les données de l'image. Le calque d'arrière-plan est toujours verrouillé. Si vous souhaitez modifier son ordre d'empilement, son mode de fusion ou son opacité, vous devez tout d'abord le convertir en calque ordinaire.

Calque de réglage : calque permettant de procéder à des réglages de couleur et de ton dans l'image sans modifier définitivement les valeurs des pixels. Utilisez les calques de réglage pour simuler divers tons et couleurs. Le calque de réglage peut être comparé à un voile à travers lequel apparaissent les calques sous-jacents.

Calque de contenu : tout calque dans Photoshop contenant une image, un texte ou un objet.

Codage ZIP : Technique de compression sans perte plus particulièrement adaptée aux images comportant des zones monochromes importantes.

ColorSync : logiciel de gestion des couleurs fourni par *Apple*.

Contraste : écart de luminosité entre les zones claires et les zones sombres d'une image. Le contraste détermine le nombre de nuances de l'image.

Compression : technique permettant de réduire la taille de fichier des images bitmap.

Couche : concept décrivant les données chromatiques d'une image. Une image en niveaux de gris noir et blanc contient une couche, une image RVB en contient trois, et une image CMJN en contient quatre. En règle générale, une couche décrit les composantes rouge, vert ou bleu qui sont mélangées pour produire toutes les autres couleurs chromatique

Crénelage : effet prenant la forme de dentelures visibles sur les contours des diagonales, des arcs, etc., produit par l'alignement des pixels en motif en dents de scie.

Définition : netteté ou clarté des détails d'une image.

Lexique :

Dégradé : méthode spécifique permettant d'obtenir une transition lisse entre deux couleurs adjacentes, y compris le noir et le blanc.

Détourage : Méthode permettant de simuler la transparence dans les images affichées sur des pages Web. Lorsque la transparence n'est pas prise en charge, vous pouvez spécifier une couleur de détourage correspondant à l'arrière-plan afin de simuler la transparence.

Dimensions en pixels : Nombre des pixels situés sur la largeur et la hauteur d'une image. Il s'agit d'une mesure de la quantité des données d'image d'une photo, non de la taille physique de celle-ci une fois imprimée ou affichée sur un moniteur.

Données vectorielles : Données caractéristiques des polices PostScript utilisées pour l'impression. Ces données sont stockées dans le fichier de police vectorielle, également appelée *police d'imprimante*.

Duplication : opération consistant à peindre à l'aide de l'outil Tampon de duplication. Vous devez définir un point d'échantillonnage sur le calque actif avant d'appliquer l'outil Tampon de duplication.

Fichier GIF animé : série d'images au format GIF créant une illusion de mouvement lorsqu'elles sont affichées sous forme de séquence dans le temps.

Filtre : outils pré fournis permettant de modifier l'apparence d'une image, notamment lui donner l'aspect d'une mosaïque, y ajouter un éclairage unique, y appliquer des déformations, etc.

Flou : adoucissement des détails d'une image ou de parties d'une image.

GIF : Graphic Image File (fichier d'image graphique). Format de fichier adapté aux images contenant des dessins au trait, des zones monochromes importantes, ainsi que du texte. Les animations Web sont créées à partir d'images au format GIF.

Lexique :

Forme prédéfinie : forme dont la taille, l'épaisseur et d'autres paramètres sont prédéfinis. Photoshop vous propose un choix de formes prédéfinies et vous permet de créer vos propres formes. Vous pouvez créer jusqu'à 8 000 formes prédéfinies dans Photoshop.

Groupe de calques : Collection de calques enregistrés avec une image Photoshop. Lorsque vous ouvrez un fichier contenant un groupe de calques dans Photoshop, les calques individuels du groupe sont masqués et classés dans un dossier en lecture seule. Pour modifier un groupe de calques dans Photoshop, commencez par simplifier le calque.

Image bitmap : image constituée de rangées et de colonnes de pixels dans la mémoire de l'ordinateur. Egalement appelée image pixellisée. Les formats BMP, GIF, JPEG, PSD, PICT et TIFF sont des formats de fichier bitmap (voir aussi **graphiques vectoriels**).

JPEG de base : convention de compression standard pour les fichiers JPEG. L'affichage des fichiers de base JPEG est obtenu par un balayage ligne par ligne sur le Web.

Lissage : atténuation des dentelures des images numériques obtenue par le calcul de la moyenne des couleurs des pixels à un point délimité.

Masque de texte : Contour de sélection sous la forme d'un texte.

Mode de fusion : fonction définissant l'incidence d'un outil de peinture ou de retouche sur les pixels d'une image. La couleur de fusion est appliquée à la couleur de base (d'origine) pour produire une nouvelle couleur, la couleur finale. Lorsqu'il est appliqué à des calques, le mode de fusion détermine la manière dont les pixels d'un calque fondent avec les pixels des calques sous-jacents.

Niveaux automatiques : commande de correction automatique des couleurs.

Lexique :

Pixel : Unité rectangulaire élémentaire des données dont est composée une image numérique. Les contours des pixels

forment un motif en dents de scie à moins que le lissage ne soit utilisé (voir aussi *image bitmap*).

Presse-papiers : emplacement de stockage temporaire des données prélevées à l'aide des commandes Couper et Copier.

Recadrage : coupure d'une partie d'une image afin d'améliorer sa composition ou de l'encadrer

Résolution : nombre de couleurs utilisées pour représenter un pixel dans une image.

Sélecteur de couleurs : Adobe Utilitaire intégré permettant de définir la couleur de premier plan ou d'arrière-plan dans une application Adobe.

Traitement par lots : exécution simultanée d'une ou plusieurs tâches informatiques sur un ensemble de fichiers.

Type de forme : style d'outil de forme : pinceau, forme impressionniste ou aérographe.

Zone de travail : espace de travail délimité autour d'une image existante, dans la fenêtre de l'image. Les données relatives aux calques peuvent être situées en dehors de la zone de travail, mais elles sont rattachées à la zone de travail lorsque vous aplatissez l'image.