

Adobe PhotoShop

Prise en Main

Table des matières

1. LES CONCEPTS DE BASE	3
1.1. LA GESTION DE LA MÉMOIRE	3
1.2. GESTION DE L'ESPACE DE TRAVAIL	3
1.3. LES PRÉFÉRENCES	4
1.4. CRÉER UNE NOUVELLE IMAGE	4
1.5. DÉFINIR UNE COULEUR.	5
1.6. REMPLIR UNE SÉLECTION	5
1.7. UTILISER L'OUTIL DE TEXTE	5
1.8. LES OUTILS DE DESSIN	6
1.9. UTILISER L'OUTIL DE DENSITÉ	6
1.10. UTILISER LES CALQUES D'EFFET	7
1.11. AFFICHAGE	7
1.12. UTILISATION DE LA GRILLE	8
1.13. REDIMENSIONNER UN OBJET.	8
1.14. TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL	9
1.15. TAILLE D'IMAGE.	9
1.16. LES ENREGISTREMENTS	9
2. LES PRINCIPAUX FORMATS D'ENREGISTREMENT	11
2.1. LE FORMAT PSD (PHOTOSHOP NATIF)	11
2.2. LE FORMAT TIF	11
2.3. LE FORMAT EPS (POSTSCRIPT)	11
2.4. LE FORMAT JPG	11
2.5. LE FORMAT GIF	12
2.6. LE FORMAT SVG	12
2.7. RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES DES FORMATS DE FICHIERS	12

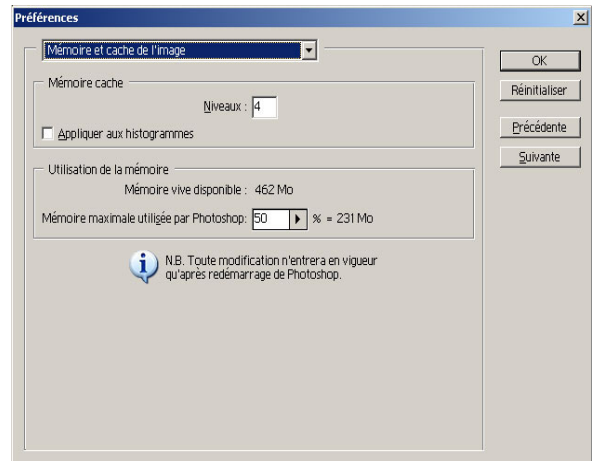
1. LES CONCEPTS DE BASE

1.1. LA GESTION DE LA MÉMOIRE

Les images bitmap manipulées par Photoshop peuvent rapidement devenir très encombrantes.

Ainsi, une image remplissant une pleine page A4 pour un magazine de qualité, pèsera 32 Mo en mémoire et pourra demander jusqu'à 5 fois cette place en mémoire vive.

Aussi si votre ordinateur est équipé de 256 Mo de RAM, vous n'aurez pas de problème. Mais (et comme c'est fort probable) si vous n'en disposez que de 64 ou 128, vous devez commencer la traque à la mémoire quand vous travaillez sous Photoshop.

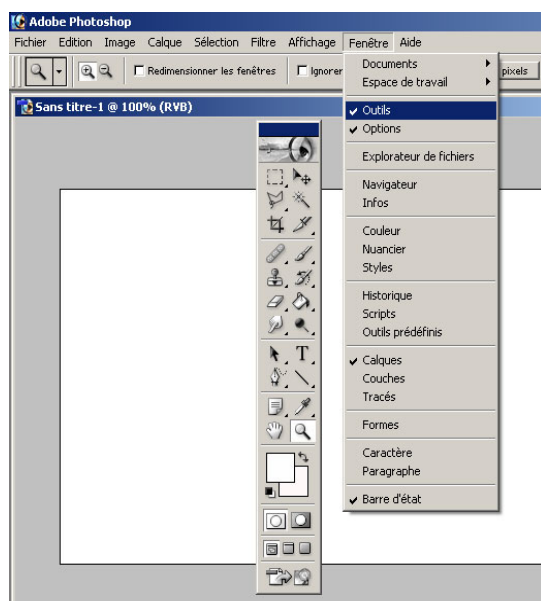


Pour commencer, demandez l'affichage de la barre d'état dans le menu fenêtre. Vous voyez ainsi s'afficher l'encombrement mémoire de votre fichier en bas à gauche de la fenêtre de Photoshop.

Si vous cliquez sur le petit triangle noir à coté de cette valeur, vous pouvez demander l'affichage de l'espace de travail. En ce cas la seconde valeur vous indique la mémoire disponible sur votre machine pour manipuler les images.

INFO : (Rajouter 7 Mo à taille utilisée pour tenir compte du noyau Photoshop). Si la seconde valeur est inférieure à la première, ceci indique que vous manquez de mémoire RAM, et que Photoshop a créé un fichier temporaire sur le disque pour pouvoir continuer à travailler. C'est super, le seul problème, est que votre logiciel travaillant sur disque devient 10 fois plus lent.

1.2. GESTION DE L'ESPACE DE TRAVAIL



Pour travailler avec Photoshop, il est indispensable d'afficher les outils. (FENETRE / OUTILS).

Mais un certain nombre d'autres palettes flottantes sont intéressantes.

Ainsi, il est recommandé d'avoir sous les yeux les palettes : Options d'outils, brosses, calques, couches, infos, tracés. On trouve ces palettes dans le menu fenêtre et on peut même glisser un onglet d'une palette à une autre.

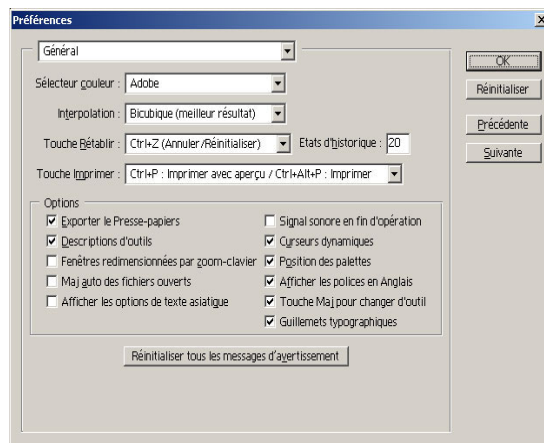
Rangez vos palettes à droite de l'écran pour éviter de masquer votre image de travail.

ASTUCE : On peut masquer temporairement les outils et palettes avec la touche TAB.

1.3. LES PRÉFÉRENCES

On appelle les préférences de Photoshop par le menu : FICHIER / PREFERENCES (Ctrl+K).

Sauf cas particulier, on laissera les préférences générales à leur valeur par défaut en portant une attention particulière pour l'option «MAJ auto des fichiers ouverts», qui si elle est cochée, peut occasionner le cumul de perte de qualité en cas d'enregistrement en JPG. Les autres préférences peuvent être visualisées par le bouton 'Suivant'.



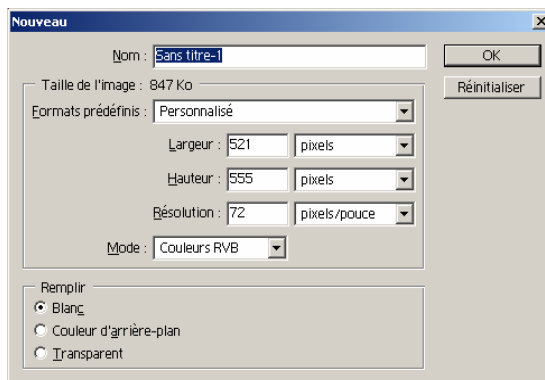
- Pour «Enregistrement des fichiers», préférer pour les prévisualisations, un choix à l'enregistrement (à proscrire en cas d'image web, mais utile en PAO) et demander l'extension en minuscule (surtout si vous échangez avec des PC).
- Depuis la version 5.5, le pointeur est défini par défaut à «Forme d'outil» (bien pratique quand on travaille avec des brosses de différentes tailles).
- Dans «unités et règles», on précisera des pixels pour une utilisation principalement web et cm en PAO.
- Dans «Repères et grilles», le pas détermine la fréquence de la grille (exemple 1 cm) et les subdivisions, le nombre de lignes intermédiaires (ex pour un pas de 1 cm une subdivision précisée à 2 indiquera les demis cm). La grille pourra être affichée et son magnétisme activé par les commandes : AFFICHAGE / ACTIVER LA GRILLE et MAGNETISME DE LA GRILLE.

Nous allons créer un lettrage Bitmap pour une page Web. Notre image aura une définition (1) de 320 x 150 pixels et une réserve de 10 pixels.

1.4. CRÉER UNE NOUVELLE IMAGE

La commande Nouveau du menu fichier (Ctrl+N) nous amène une boîte de dialogue permettant de préciser la taille, la résolution et la couleur de notre nouvelle image.

Après s'être assuré que l'unité est bien exprimée en pixels, on demandera une valeur de 320 en largeur pour 150 en hauteur.



Comme l'image est destinée au web, nous fixerons la résolution (2) à 72 ppp.

(1) Définition : C'est la dimension de l'image (largeur x hauteur)

(2) Résolution : C'est le nombre de points sur une surface donnée. Elle est encore à l'heure actuelle fixée en DPI (Dot per inch) soit Points par pouce. On utilise une résolution de 72 ppp pour le web, de 150 ppp pour impression jet d'encre et de 300 ppp pour l'impression offset).

Après validation, on s'aperçoit en consultant la palette des calques, qu'un nouveau calque vient d'être créé. Le texte est toujours vectoriel et reste donc éditable par un double clic dans la ligne correspondant à notre calque dans cette palette.

Toutefois, pour pouvoir travailler finement les couleurs de notre texte, nous devons renoncer à cette facilité en convertissant le calque en bitmap. clic droit sur la zone de droite où apparaît le nom du calque. Ici «média» qui est le nom de notre texte dans la palette des calques. Demander PIXELISER LE CALQUE.

1.5. DÉFINIR UNE COULEUR.

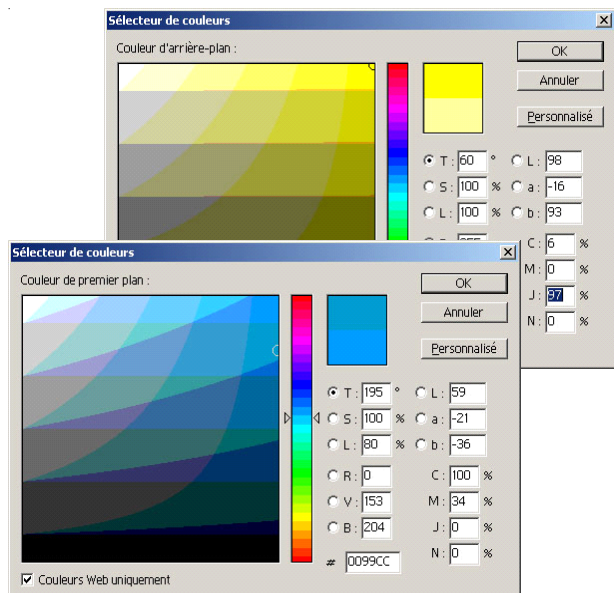
En cliquant dans la barre d'outils sur la couleur de d'arrière plan, on appelle le sélecteur de couleurs.

Fixons le Jaune à 100% et 0 pour les autres valeurs, puis cliquer sur la case «Couleurs web uniquement».

En cliquant dans la barre d'outils sur la couleur de premier plan, on appelle à nouveau le sélecteur de couleurs.

Fixons le Cyan à 100% et 0 pour les autres valeurs, puis cliquer sur la case «Couleurs web uniquement».

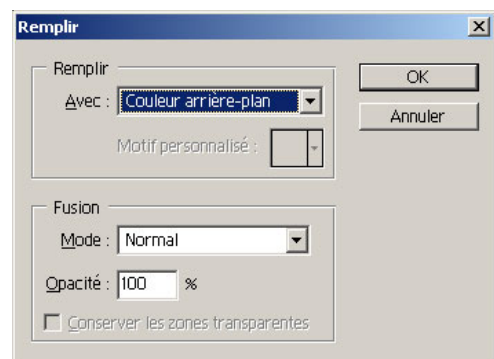
Les valeurs colorimétriques s'ajustent automatiquement pour utiliser la couleur la plus proche parmi la palette des 213 couleurs correctement interprétées sur le web.



1.6. REMPLIR UNE SÉLECTION

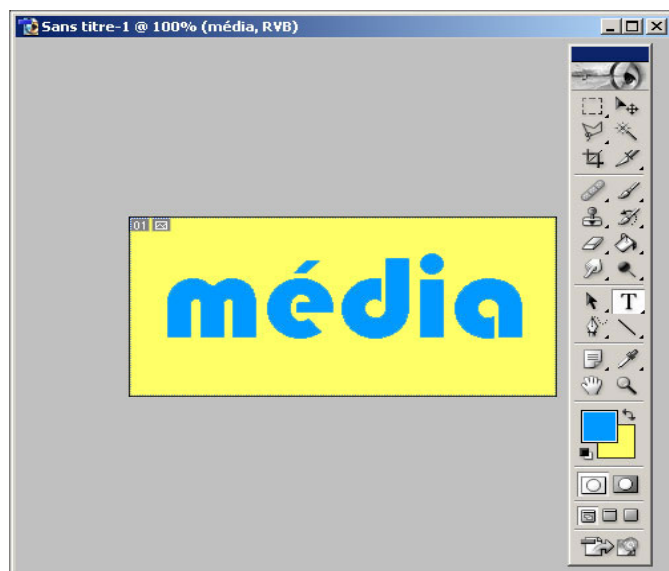
Une fois notre image créée, on sélectionne le menu EDITION / REMPLIR.

On choisira un remplissage avec la couleur d'arrière plan et le notre image se colore en jaune.



1.7. UTILISER L'OUTIL DE TEXTE

- 1 Sélectionner l'outil Texte et cliquer au centre de notre image.
- 2 Saisir les caractères «média» et les sélectionner. Il le texte s'inscrit dans la couleur choisie pour le premier plan.
- 3 Régler la taille du texte à 100 pixels et choisir une police ronde et grasse, exemple Bauhaus 9).
- 4 Cliquer sur la case couleur et choisir un bleu foncé parmi les couleurs Web disponibles.



A ce point, il est intéressant de constater que l'on peut repositionner (à l'aide de l'outil de manipulation de calques) l'objet texte sur l'image avant validation.

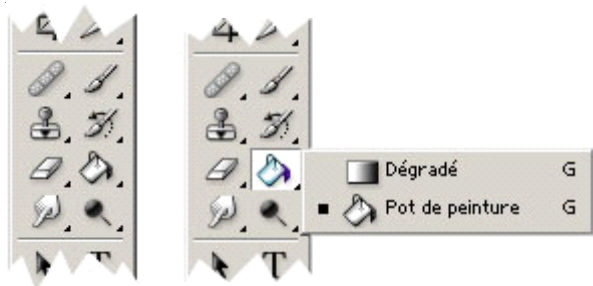
Cliquer sur un autre outil pour désélectionner le texte.

1.8. LES OUTILS DE DESSIN

Comme tous les éléments de la barre d'outil, une infobulle informe sur les fonctionnalités ou raccourcis clavier au survol.

Hormis l'aérographe et le pinceau, tous ces outils étant dotés d'un petit triangle noir, bénéficient de déclinaisons de fonctionnalités lors d'un clic soutenu.

Un double clic sur l'outil amène la palette d'option d'outil en avant plan.



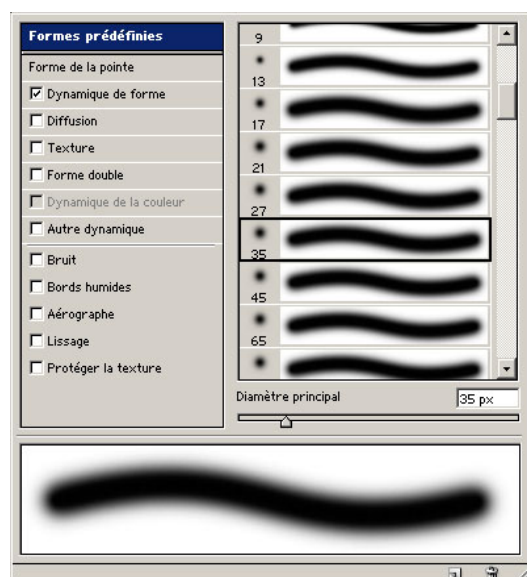
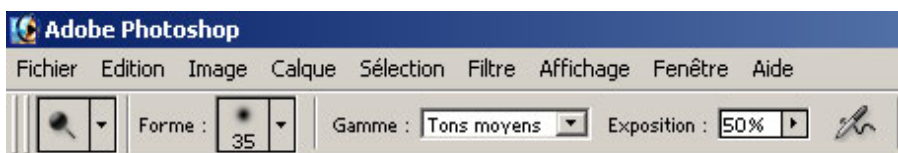
1.9. UTILISER L'OUTIL DE DENSITÉ

Afin de donner du relief à notre lettrage, nous allons éclaircir un côté de nos lettres et en obscurcir la face opposée.

- 1 Sélectionner l'outil de «**densité**»
- 2 Dans la boîte d'options de l'outils (haut de l'écran), et régler l'exposition aux tons moyens et la pression à 80%.
- 3 Afficher la palette des formes (F5) et choisir une forme de moins de 17 pixels
- 4 Cliquer et glisser sur une face des lettres pour en simuler l'exposition à une lumière venant d'en haut à gauche.
- 5 Si un coup a été malheureux, on pourra toujours annuler la dernière commande par (Ctrl+Z) . Si ce sont deux coups successifs qui sont à effacer, on utilisera la palette d'historique, qui permet d'annuler une à une chacune des commandes effectuées.
- 6 Sélectionner l'outil de «**densité +**» Vérifier les paramètres dans la boîte d'option d'outils et procéder maintenant sur la face dans l'ombre.



Nos caractères on pris un certain volume ! Continuons dans cette voie en leur rajoutant une ombre portée.



1.10. UTILISER LES CALQUES D'EFFET

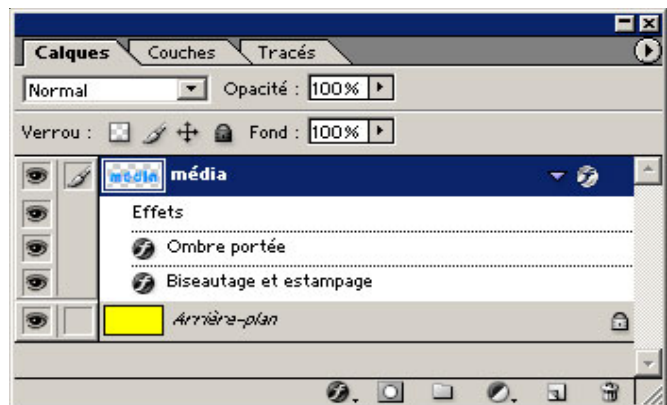
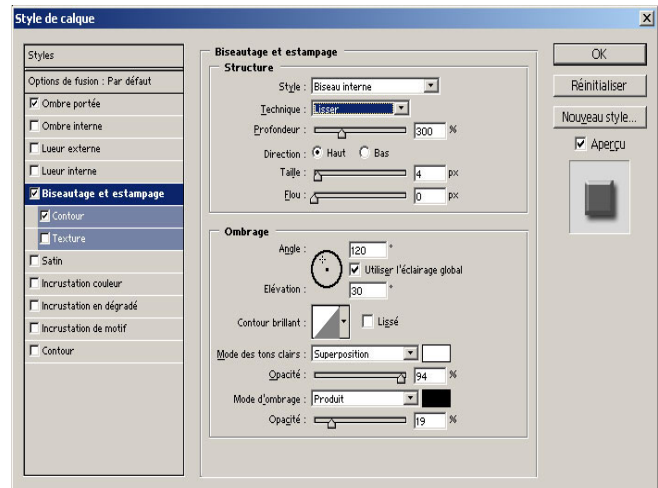
En lançant la commande CALQUES / STYLE DE CALQUE / OMBRE PORTEE, on accède à une boîte de dialogue qui va nous permettre d'accroître encore l'effet de relief.

Une dernière touche en sélectionnant et en se plaçant sur l'option BISAUTAGE ET ESTAMPAGE (cliquer l'option CONTOUR) qui va nous permettre de donner volume et forme à notre texte.

De nombreuses options sont disponibles pour modifier sa STRUCTURE et son OMBRAGE. Nous pourrions prendre, par exemple, les valeurs suivantes:

STRUCTURE :
Style : Biseau interne
Technique : lisser
Profondeur : 300%
Direction : haut
Taille : 4 px
Flou : 0px

OMBRAGE:
Angle : 120°
Utiliser l'éclairage global
Élévation : 30°
Contour brillant : linéaire
Ligné : ne pas sélectionner
Mode des tons clairs : superposition
Opacité : 94%
Mode d'ombrage : produit
Opacité : 19%



Les valeurs données aux calques d'effets restent éditables par un double clic sur le «F» qui vient d'apparaître sur la ligne du calque courant.

1.11. AFFICHAGE

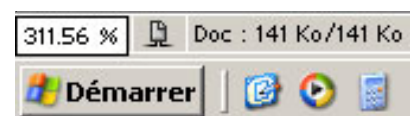
On va pouvoir observer le détail de notre travail en zoomant avec l'outil de loupe.

Le zoom arrière est obtenu par pression de la touche **Alt**

Un double clic sur l'outil de loupe affiche à 100% (un pixel d'image pour un pixel d'écran) et un double clic sur l'outil de main affiche au plus grand sur l'espace de travail.

En bas à gauche de la barre d'état est affiché le niveau de zoom qui est lui aussi éditable.

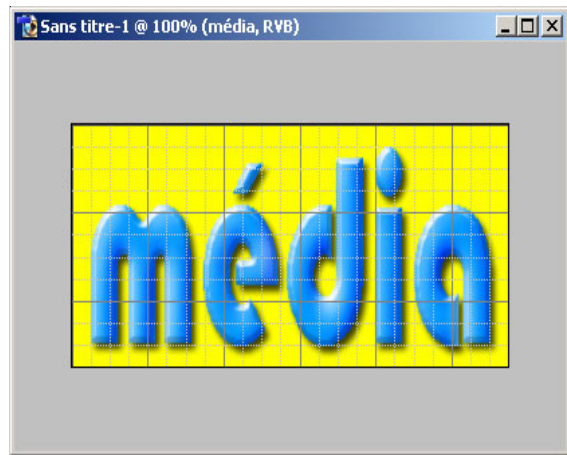
Quand le zoom est fort, l'outil de main est accessible par la barre d'espace.



1.12. UTILISATION DE LA GRILLE

Si l'on cherche à rapprocher notre lettrage à 5 pixels des bords de l'image, la grille pourra nous apporter une aide bienvenue.

- 1 Choisir la commande **AFFICHAGE / AFFICHER / GRILLE**. Si le pas de la grille n'a pas été défini à 10 pixels avec une subdivision, le préciser dans les préférences. (voir § 1.3. Préférences)
- 2 Choisir la commande **AFFICHAGE / MAGNETISME / GRILLE**.



1.13. REDIMENSIONNER UN OBJET.

- 3 Avec notre calque sélectionné, choisir la commande **EDITION / TRANSFORMATION MANUELLE**. (**Ctrl+T**).
- 4 Cliquer et glisser sur les poignées pour les glisser à l'intersection des 4 carrés d'angle. Le magnétisme opère et notre objet est dimensionné très précisément.

Nous nous servons ici du puissant outil de redimensionnement de Photoshop pour un simple agrandissement.

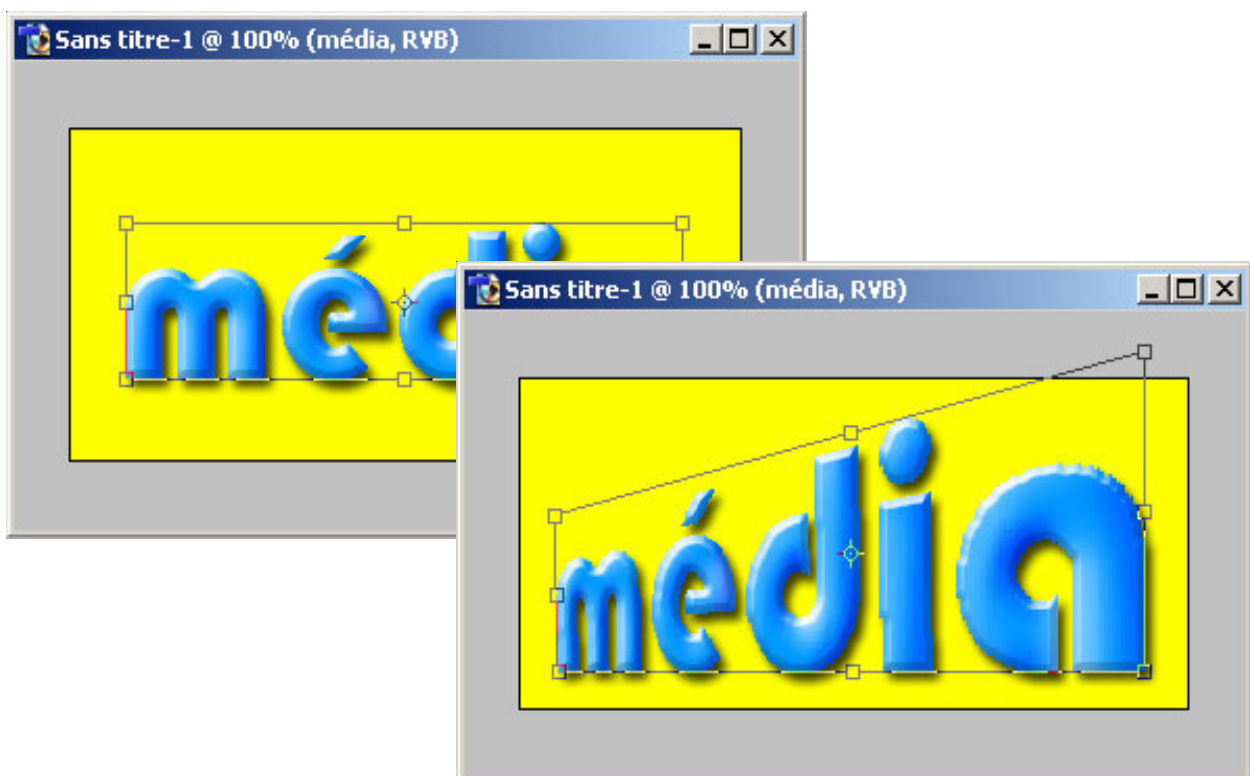
Observez que si on s'éloigne un peu des poignées, le pointeur se transforme pour proposer une rotation.

En cliquant, glissant sur l'objet, on peut le repositionner.

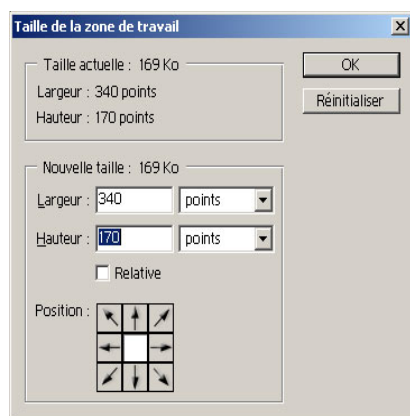
En maintenant pressée la touche **Ctrl**, si on déplace une poignée, on obtient une déformation polygonale.

On peut annuler en pressant la touche **Esc** ou valider avec le touche **Enter**.

La manipulation que venons de faire implique un suréchantillonnage. C'est à dire qu'en agrandissant l'objet, on amène photoshop à créer des points qui n'existent pas. Il faut prendre garde de ne pas se livrer à cette manipulation au delà de 120%, ce qui produirait une détérioration notable de qualité.



1.14. TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL



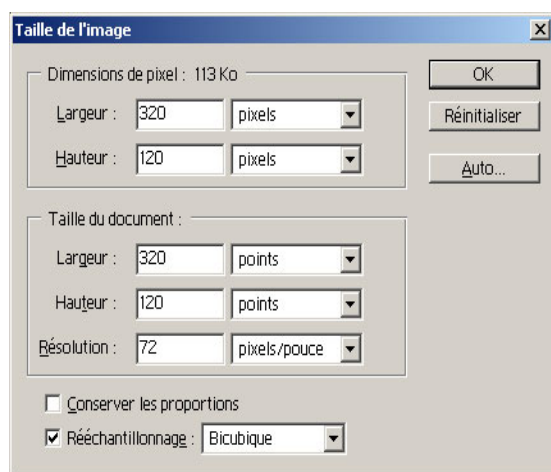
Malgré ce travail de précision, notre lettrage s'approche tout de même un peu trop des bords. Pour lui donner un peu d'espace, nous allons agrandir notre zone de travail. Premièrement s'assurer que notre couleur d'arrière plan correspond bien à la couleur de fond. Si non, on pourra facilement la récupérer comme telle en utilisant l'outil pipette avec la touche Alt et en cliquant sur notre couleur de fond.

Choisir IMAGE / TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL... Pour agrandir de 10 pixels tout autour, nous précisons 340 en largeur et 170 en hauteur. Les flèches de la zone position servent à préciser de quel côté on agrandira.



1.15. TAILLE D'IMAGE.

Bravo, notre bord tournant est maintenant suffisant. Mais du coup, notre image ne fait plus la dimension voulue. Choisir IMAGE / TAILLE DE L'IMAGE. On pourra noter ici que si la case rééchantillonnage est désactivée, les unités en pixels ne sont plus modifiables.



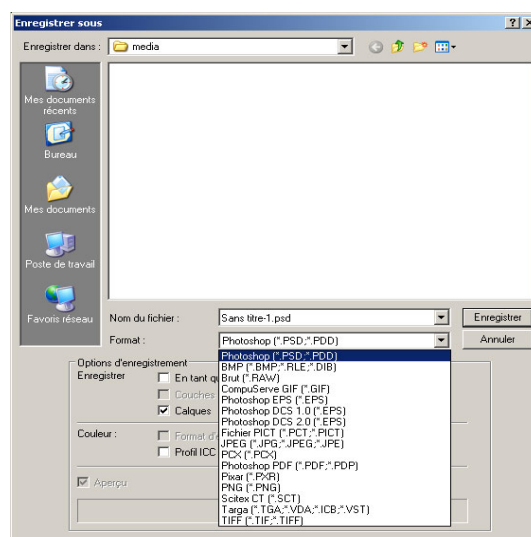
Par contre si dans cette position on modifie la dimension de l'image, la résolution est réajustée automatiquement d'une manière proportionnelle. Ainsi, on pourra vérifier que si notre image était destinée à la PAO et que l'on précise une résolution de 300 ppp, la taille en serait réduite à 2,71 cm de large.

Préciser 320 pixels en largeur, et 120 en hauteur. Pour ce faire, on devra désactiver la case «Conserver les proportions». Valider, le tour est joué.

1.16. LES ENREGISTREMENTS

Notre image est maintenant terminée, enregistrons la sur le disque. Choisir FICHIER / ENREGISTRER ou FICHIER / ENREGISTRER SOUS...

Dans cette boîte de dialogue, nous pouvons sauvegarder notre image au format Photoshop, qui est composée de plusieurs calques et seul ce format natif permet d'en conserver toutes les informations. Nous procéderons donc à cette première sauvegarde, qui nous permettra éventuellement par la suite de modifier facilement chacun des éléments qui la compose. Il faut noter que cette image sera donc très volumineuse et peu adaptée à une utilisation dans d'autres logiciels (traitement de texte par exemple).



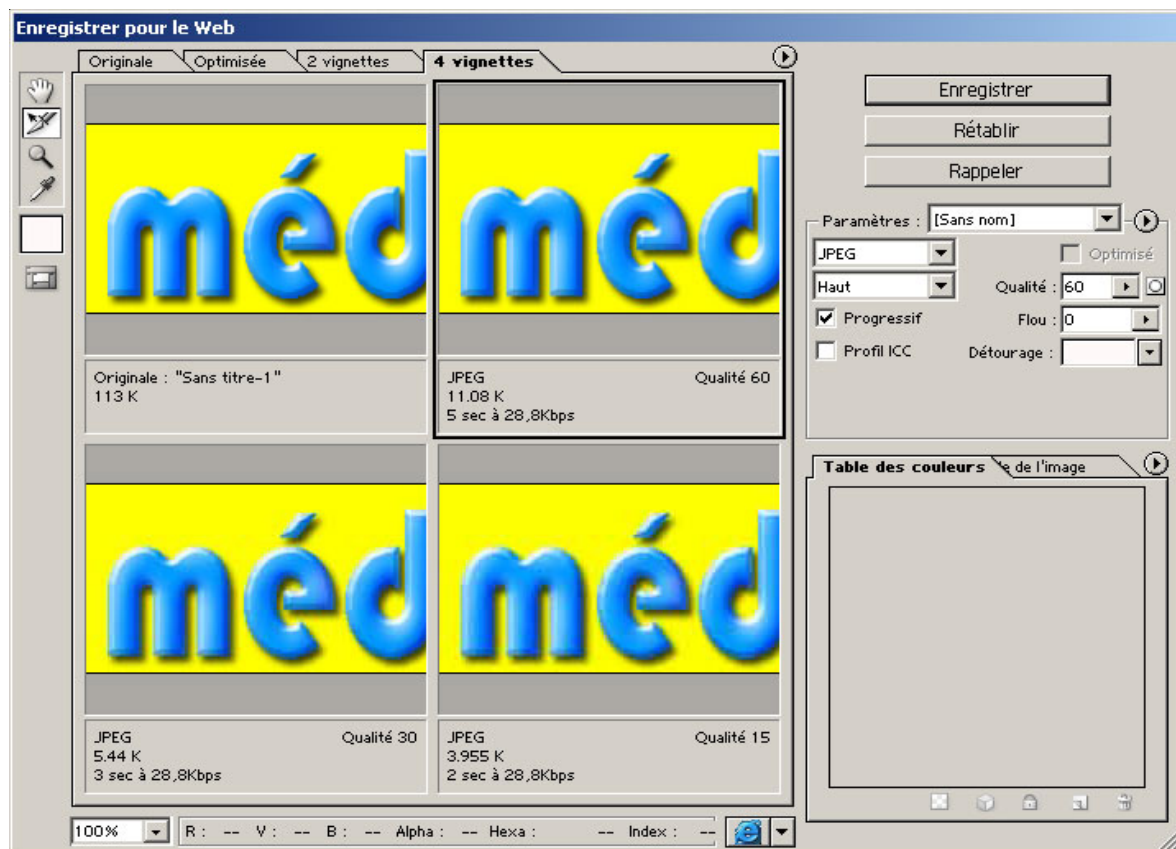
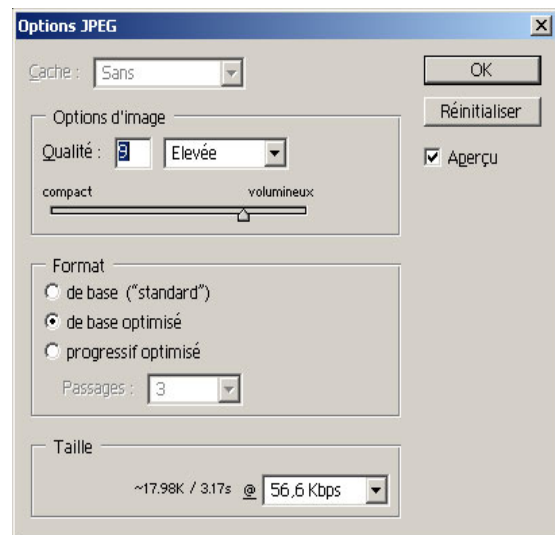
Si nous désirons utiliser cette image dans un traitement de texte, nous avons intérêt à la sauvegarder dans un format plus approprié (moins volumineux) comme le format .jpg par exemple.

Nous choisirons un format .jpg de base, optimisé pour alléger.

Si nous désirons utiliser cette image pour une page web, on pourra optimiser beaucoup plus finement ce type d'enregistrement en utilisant la commande : FICHER / ENREGISTRER POUR LE WEB qui proposera divers formats et options. nous éviterons toute option risquant d'alourdir.

On pourra jouer sur différents paramètres et des vignettes de visualisation permettent de juger de la qualité de l'image à l'écran tout en indiquant le poids de l'image et sa vitesse de chargement sur le web.

Et voici notre image finale :



2. LES PRINCIPAUX FORMATS D'ENREGISTREMENT

2.1. LE FORMAT PSD (PHOTOSHOP NATIF)

Ce format permet de conserver toutes les informations sur le travail de l'image (Calques, couches, tracés, effets etc...). Il inclut une compression sans perte, mais génère des fichiers très volumineux. Il est précieux pour enregistrer les images en cours de travail ou en vue de modifications ultérieures. Des logiciels comme InDesign, Fireworks et Corel Draw sont capables d'importer les fichiers **.psd** en maintenant les calques.

2.2. LE FORMAT TIF

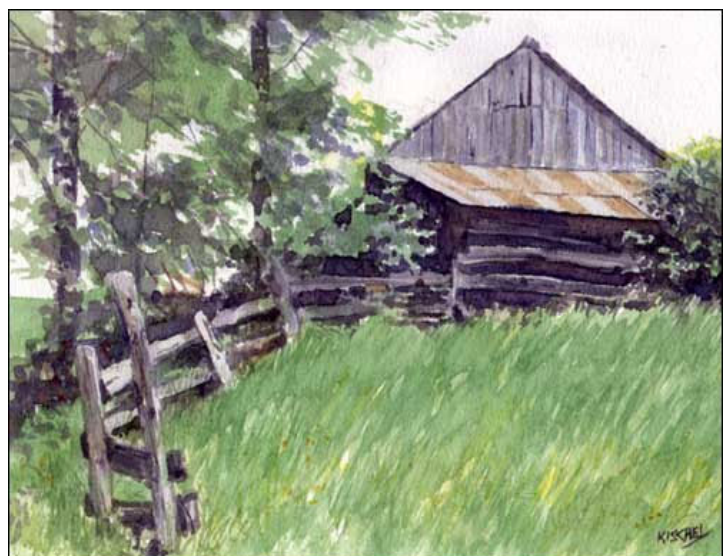
Le format **.tif** (TIFF = Tag Image File Format) est le format bitmap qui est utilisé par les professionnels, notamment de la photographie. si vous désirez transmettre des images haute résolution destinées à l'impression, il sera peut-être nécessaire d'utiliser ce format. Attention cependant: la taille-mémoire des images haute résolution est très grande, et le temps de transfert par e-mail sera peut-être prohibitif. Ce format présente l'avantage d'être lu et interprété correctement par tous les logiciels de traitement d'images, ou presque, quelle que soit la plateforme.

2.3. LE FORMAT EPS (POSTSCRIPT)

Le format **.eps** standard absolu pour les images vectorielles, et donc indépendantes de la résolution finale, est encore et toujours le format PostScript, développé il y a plus de 15 ans par la maison Adobe. Ce format est celui qui est utilisé dans les imprimeries pour la production de tout le matériel imprimé, journaux, livres, plaquettes, brochures, etc. Il est parfaitement flashable. Dans ses dernières versions, il inclut une possibilité de compression JPG qui allège considérablement le poids des fichiers. Il peut comprendre des tracés vectoriels utilisés comme masque par les logiciels de PAO.

2.4. LE FORMAT JPG

C'est un format à compression à perte. Un algorithme complexe permet d'assimiler un certain nombre de zones de couleurs là où l'oeil le perçoit le moins. On arrive ainsi communément à des rapports de compression de 1/10 sans perte notable de qualité. Il est interprété par les navigateurs web et permet les images en millions de couleurs (24 bits), ainsi que l'enregistrement d'un tracé vectoriel. Attention de ne pas ouvrir et réenregistrer un jpg, les pertes se cumulent. Le transfert de ce type de fichier ne pose aucun problème; il est en outre toujours possible de visualiser les images **.jpg** à l'aide d'un navigateur Web.



2.5. LE FORMAT GIF

Uniquement en 256 couleurs, ce format est particulièrement indiqué pour les dessins au trait ou comportant des aplats de couleurs uniques. Il peut stocker plusieurs couches d'images et permet donc de créer des images animées. Il permet aussi d'obtenir des images détachées de leur fond permettant, par exemple, qu'un texte vienne habiller tous les contours de l'image. Il comporte une compression sans perte et est parfaitement interprété par les navigateurs web. Le transfert de ce type de fichier ne pose aucun problème; il est en outre toujours possible de visualiser les images **.gif** à l'aide d'un navigateur Web.



Les logiciels plus courants pour l'édition de tels graphiques (par exemple AppleWorks, Paint...) ne permettent pas toujours d'exporter une image en PostScript. Dans ce cas, vous pourrez choisir un format bitmap : sur la plateforme MacOS, il s'agira du format **.pct** (pict) et sur la plateforme Windows, il s'agira du format **.bmp**.

ques (par exemple une image en PostScript. Dans ce cas, vous pourrez choisir un format bitmap : sur la plateforme MacOS, il s'agira du format **.pct** (pict) et sur la plateforme Windows, il s'agira du format **.bmp**.

2.6. LE FORMAT SVG

Le format **.svg** (Scalable Vector Graphics) est un des derniers nés parmi les formats d'image vectoriels. Il a été spécifiquement développé pour le Web et en devient peu à peu le standard émergent, les fichiers sont lisibles à partir de n'importe quelle plate-forme : ordinateurs de bureau PC ou Mac. Le SVG est un langage de description de graphiques bi-dimensionnels qui admet trois types d'objets graphiques : des contours graphiques vectoriels (par exemple, des tracés consistant en lignes droites et courbes), des images et du texte. Les objets graphiques peuvent être regroupés, stylés, transformés et composés dans des objets précédemment rendus et les dessins SVG peuvent être interactifs et dynamiques. On peut y définir et déclencher des animations.

2.7. RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES DES FORMATS DE FICHIERS

FORMAT	NB de couleurs	Compression	Utilisation	Options
PSD	16 millions	Non	Photoshop seul	Conserve les calques.
TIF	16 millions	Oui sans perte	Flashage	Alpha channel
EPS	16 millions	Oui à perte	Flashage	Tracé
JPG	16 millions	Oui à perte	archivage / Web	Tracé
GIF	256 couleurs	Oui sans perte	WEB	Animation possible
BMP	16 millions	Non	Standard PC	
PCT	16 millions	Non	Standard MAC	
SVG	16 millions	Oui sans perte	Multiplateforme	Animation possible