







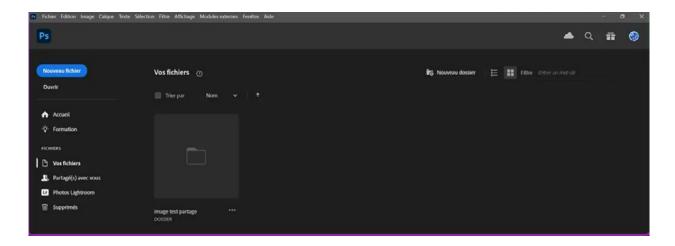
Partie 1 - TP 01

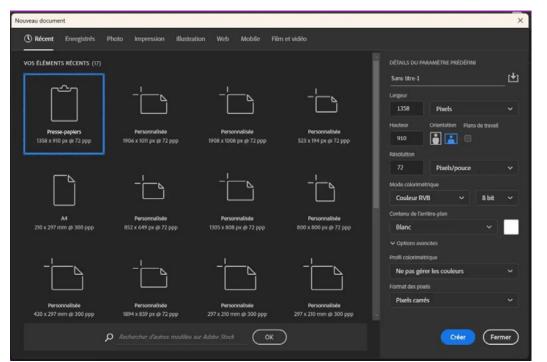
Objectif de la fiche

Reconnaître les principaux éléments de l'interface Photoshop, afin de naviguer et travailler efficacement dans le logiciel. Nous allons explorer les éléments fondamentaux de l'interface pour vous permettre de prendre en main le logiciel.

1. Ouverture du logiciel à partir de l'écran d'accueil

Lorsque vous ouvrez votre logiciel, vous arrivez sur une première interface épurée. Celle-ci vous permettra de retrouver les fichiers précédents ou de créer une nouvelle composition. Cliquez sur "Nouveau fichier".





Vous arrivez sur cette fenêtre :

Photoshop vous permet de choisir parmi différentes options que nous allons observer.





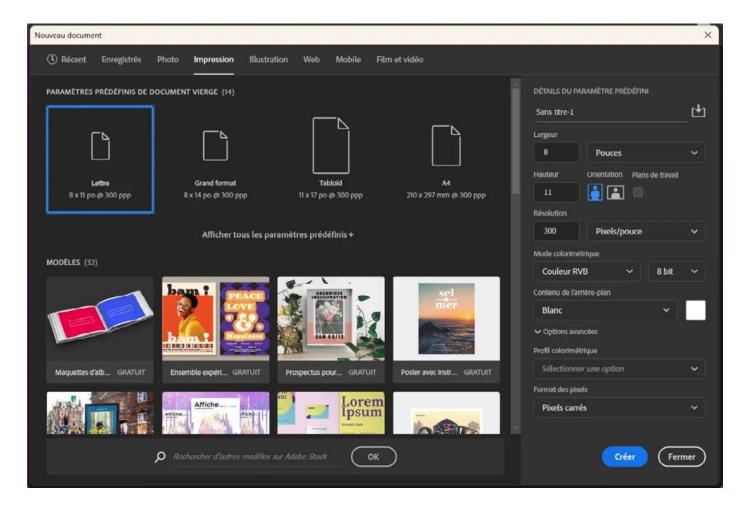


Partie 1 - TP 01

1.1. Menu horizontal de la fenêtre "Nouveau document"

En première ligne, vous retrouvez un menu horizontal composé de :

- Récent : Affiche les types de documents que vous avez récemment utilisés.
- Enregistrés : Permet d'accéder aux préréglages de documents que vous avez enregistrés.
- Photo, Impression, Illustration, Web, Mobile, Film et vidéo: Ce sont des catégories de préréglages prédéfinis par Adobe Photoshop pour différents usages (impression, web, illustration, etc.). Vous y trouverez aussi des modèles, en faisant défiler le scrolling.









Partie 1 - TP 01

3

1.2. Volet de gauche - Vos éléments récents

Ce volet affiche les tailles de document utilisées récemment. Ici, on en voit quatre :

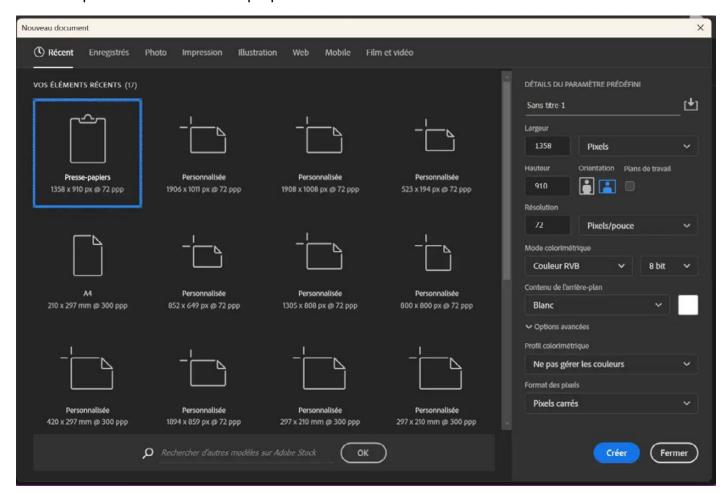
Presse-papiers: Ce format est automatiquement généré en fonction des contenus que vous avez copié dans le presse-papiers (par exemple, le format entouré est de 1938 x 915 px en 72 dpi. C'est à dire le format de l'image que vous observez actuellement).

A4: Un format standard pour l'impression (210 x 297 mm en 300 ppp).

Vous pourrez aussi avoir d'autres éléments tels que "Formats personnalisés, Formats Photoshop par déf...

1.3. Volet de droite - DÉTAILS DU PARAMÈTRE PRÉDÉFINI

C'est ici que vous définissez les propriétés de votre nouveau document.



"Sans titre-1": C'est le nom par défaut du document. Vous pouvez le modifier pour donner un nom plus pertinent à votre fichier. À droite du nom, il y a une icône de dossier avec une flèche vers le bas. Ce symbole permet d'enregistrer ce paramètre prédéfini pour une utilisation future.









Partie 1 - TP 01

1 - Largeur et Hauteur :

- Largeur : La largeur de votre document (ici, 1358 Pixels).
- Hauteur: La hauteur de votre document (ici, 910 Pixels).

À droite de la largeur et de la hauteur, la liste déroulante permet de choisir l'unité de mesure (Pixels, Pouces, Centimètres, Millimètres, Points, Picas).

2 - Des icônes pour définir l'orientation du document :

- Portrait : Le document est plus haut que large.
- Paysage : Le document est plus large que haut (sélectionné dans l'image).
- Plans de travail : Une case à cocher pour créer un document avec des plans de travail. Les plans de travail sont utiles pour concevoir des designs pour plusieurs écrans ou variations dans un seul document.

3 - Résolution:

72 Pixels/pouce : C'est la résolution des documents destinés au web ou à l'écran. Pour l'impression, une résolution de 300 ppp est recommandée pour une bonne qualité.

La liste déroulante permet de choisir l'unité de résolution (Pixels/pouce ou Pixels/centimètre. Les points par pouce sont plutôt d'usage courant).

4 - Mode colorimétrique :

- Couleur RVB (RVB = Rouge, Vert, Bleu) : utilisé pour les écrans et le web.
- 8 bit : La profondeur de couleur. 8 bits par canal est standard, mais vous pouvez choisir 16 bits ou 32 bits pour des dégradés plus lisses et une plus grande gamme de couleurs (souvent utilisé en photographie professionnelle ou pour des travaux d'édition avancés).

5 - Contenu de l'arrière-plan :

Blanc : Définit la couleur de l'arrière-plan de votre nouveau document. Les options comprennent généralement blanc, noir, couleur d'arrière-plan (la couleur actuellement définie dans la palette d'outils de Photoshop), transparent ou personnalisé.

6 - Options avancées (déroulable) :

Profil colorimétrique : Permet de spécifier le profil ICC (International Color Consortium) pour votre document, ce qui aide à maintenir la cohérence des couleurs entre différents appareils et logiciels.









Partie 1 - TP 01

Format des pixels :

Pixels carrés : Le format de pixel le plus courant, où chaque pixel est carré. D'autres options peuvent exister pour des flux de travail spécifiques (par exemple, des pixels non-carrés pour la vidéo).

7 - Champ de recherche avec bouton "Ok" : Permet de rechercher d'autres modèles sur Adobe Stock.

8 - Les boutons créer et fermer :

- Créer : Vous déclenchez la création du document, selon vos paramétrages.
- Fermer : Annule la création du document et ferme la fenêtre.







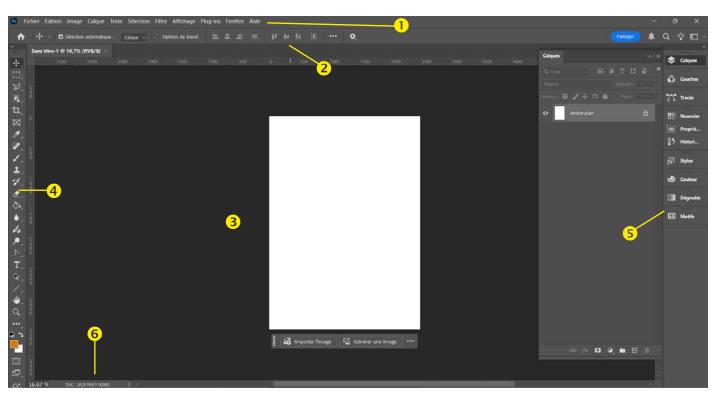


Partie 1 - TP 01

2. L'espace de travail principal

Photoshop est un logiciel de retouche, de composition et de création d'images matricielles développé par Adobe. On parle aussi d'images bitmap (composées de pixels). Il permet de modifier des photos, de créer des montages, des illustrations numériques ou encore des visuels pour le web et l'impression. Très utilisé dans les domaines de la photographie, du design graphique et de la communication visuelle, il offre de puissants outils de calques, filtres et masques.

Voici une capture d'écran de l'interface :



L'interface de Photoshop est en évolution permanente. Si les fenêtres restent identiques dans les grandes lignes, les outils évoluent quotidiennement. Il est important de rester en veille pour suivre ces évolutions. Cette version est la 26.7.0, image générée en juin 2025.

Étudions les différentes parties de l'interface selon la numérotation :

- 1. Barre des menus : Contient tous les menus principaux : Fichier, Édition, Image, Calque, Sélection, Filtre, Affichage, Fenêtre, Aide. Chaque menu regroupe des commandes essentielles pour créer, modifier et gérer le document. Exemple : Fichier > Enregistrer.
- 2. Barre d'options : Affiche les paramètres contextuels de l'outil sélectionné. Par exemple, si vous choisissez l'outil texte, cette barre vous proposera la police, la taille, l'alignement, etc. C'est ici que vous ajustez les réglages sans passer par les menus.







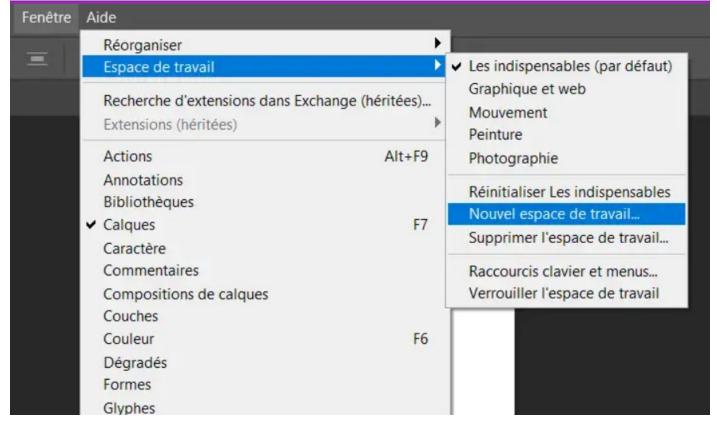


Partie 1 - TP 01

- 3. Zone de travail (ou zone de document) : C'est dans cette partie que s'affiche le contenu du document sur lequel vous travaillez. Vous pouvez y dessiner, retoucher des images, ajouter du texte et visualiser les effets appliqués à votre composition.
- 4. Barre d'outils : Placée à gauche de l'écran, cette barre vous donne accès aux outils essentiels de Photoshop : sélection, pinceau, gomme, texte, zoom, etc. Certains outils possèdent des variantes accessibles par un clic prolongé ou clic droit.
- 5. Panneaux latéraux : Situés à droite, ces panneaux regroupent des fonctions indispensables, telles que : Calques (pour gérer les éléments superposés de votre document), Historique (pour revenir en arrière dans vos actions), Propriétés, Nuancier, Bibliothèques, etc. Vous pouvez afficher ou masquer ces panneaux via le menu Fenêtre. Vous pouvez aussi les organiser selon votre souhait et vos habitudes de travail (personnalisation de l'espace de travail).
- 6. Barre d'état : Placée en bas de l'interface, elle affiche des informations utiles : le niveau de zoom, la taille du fichier, ou encore le profil colorimétrique du document en cours.

3. Personnaliser l'espace de travail

Photoshop vous permet d'adapter votre interface à vos habitudes de travail. Pour cela et afin de visualiser les choses, rendez-vous dans **Fenêtre > Espace de travail**, puis choisissez un espace préconfiguré (par exemple : Les indispensables, Photographie, Graphique et Web, etc.).









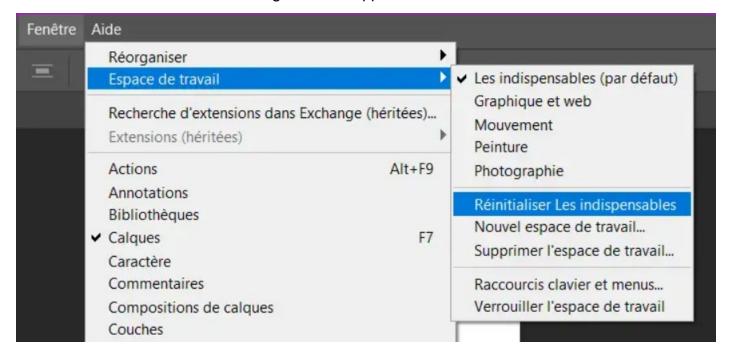


Partie 1 - TP 01

Vous pouvez déplacer, redimensionner ou ancrer les panneaux à votre convenance. Lorsque cela est fait, enregistrez votre propre espace via Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. Nommez-le avec votre prénom, par exemple et validez. Puis sortez de cet espace de travail pour tester. Lorsque vous souhaiterez revenir sur cette interface, il vous suffira de cliquer sur votre prénom pour que Photoshop repositionne tous les éléments selon votre propre organisation initiale.

3.1. Réinitialiser les panneaux si tout est désorganisé

Il arrive qu'en manipulant les panneaux, l'interface devienne confuse ou encombrée. Pour tout remettre en ordre, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser [Nom de l'espace]. Cela restaurera l'interface à son état d'origine sans supprimer vos fichiers.



GRETA Est Bretagne

8









Partie 1 - TP 01

4. Ouvrir et fermer un fichier dans Photoshop

4.1. Ouvrir un fichier

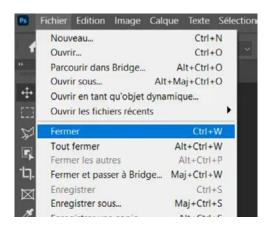
Allez dans le menu Fichier > Ouvrir.... Une fenêtre s'ouvre : naviguez dans vos dossiers pour sélectionner l'image ou le document à ouvrir. Cliquez sur Ouvrir.

Vous pouvez aussi utiliser le raccourci clavier Ctrl+O (Cmd + O sur Mac).

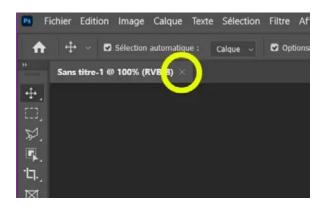
Astuce : Vous pouvez également glisser-déposer une image directement dans la zone de travail depuis l'explorateur de fichiers (Windows) ou le Finder (Mac).

4.1. Fermer un fichier

Tout simplement dans le menu Fichier > Fermer....



Ou encore le symbole en X à droite de l'onglet.









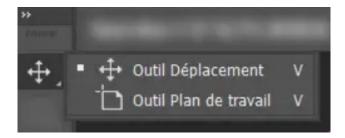


Partie 1 - TP 01

5. Les outils de la barre d'outils

Ils sont classés de manière verticale, à gauche de l'interface. Lorsque vous voyez une petite flèche en bas à droite, cliquez prolongé gauche sur votre souris pour faire apparaître de nouveaux outils.

5.1. Outil Déplacement (V) et Outil Plan de travail (V)



Remarquez le V à droite de la fenêtre. Cet affichage vous indique le raccourci clavier.

- Outil Déplacement : Permet de déplacer des calques, des sélections ou des objets dans le document.
- Outil Plan de travail : Permet de créer et gérer des plans de travail, pratique pour les projets multi-écrans, les maquettes web/app ou les présentations.

5.2. Outils de sélection (M, L, W)

Permet de sélectionner des zones selon la forme choisie et selon différentes techniques. Nous ne détaillerons pas ces outils ici. Leur usage sera abordé dans les TP suivants.





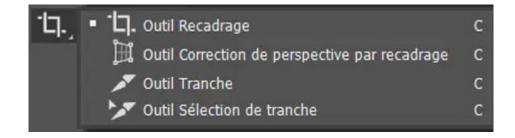






Partie 1 - TP 01

5.3. Outils de recadrage (C)



- Outil Recadrage (C): C'est l'outil le plus couramment utilisé pour recadrer des images. Il
 vous permet de sélectionner une zone spécifique d'une image et de supprimer tout ce qui se
 trouve en dehors de cette zone, modifiant ainsi les dimensions de la toile. Vous pouvez l'utiliser
 pour améliorer la composition, supprimer des éléments indésirables ou ajuster le rapport d'aspect.
- Outil Correction de perspective par recadrage (C) : Cet outil est utilisé pour corriger les distorsions de perspective dans une image tout en la recadrant simultanément. Il est particulièrement utile pour les photos prises sous un angle, où les objets semblent s'éloigner ou converger, comme des bâtiments. Vous définissez une zone de délimitation, et l'outil vous aide à redresser la perspective pendant le recadrage.
- Outil Tranche (C): L'outil Tranche est principalement utilisé pour la conception web. Il vous permet de diviser une image en "tranches" plus petites et indépendantes. Chaque tranche peut ensuite être enregistrée comme un fichier image distinct (par exemple, JPEG, GIF, PNG) et optimisée pour une utilisation sur le web. C'est utile pour créer des navigations basées sur des images, pour découper de grandes images afin d'accélérer leur chargement, ou pour définir des zones pour différents éléments web.
- Outil Sélection de tranche (C): Cet outil fonctionne de concert avec l'outil Tranche. Une fois que vous avez créé des tranches, l'outil Sélection de tranche vous permet de sélectionner, déplacer, redimensionner et modifier des tranches individuelles. Vous pouvez également attribuer des propriétés à chaque tranche, telles que des URL pour les liens ou des textes alternatifs pour l'accessibilité, lors de l'enregistrement pour le web.









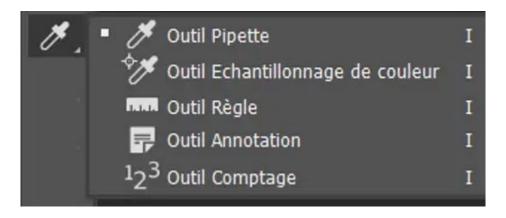
Partie 1 - TP 01

5.4. Outil Cadre (K)



- Création de cadres d'image : Il vous permet de dessiner des formes (rectangles ou ellipses) qui agissent comme des "cadres" ou des "placeholders" pour vos images.
- **Insertion rapide d'images**: Une fois un cadre créé, vous pouvez glisser-déposer une image directement dans ce cadre. L'image est automatiquement redimensionnée pour s'adapter au cadre, tout en conservant ses proportions.
- Non-destructif: L'image à l'intérieur du cadre reste modifiable indépendamment. Vous pouvez la déplacer, la redimensionner ou la remplacer à tout moment sans affecter le cadre luimême.

5.5. Outil Pipette (I)... mais pas que.



- **Pipette** : Cet outil permet de prélever une couleur n'importe où sur votre image. Une fois la couleur prélevée, elle devient la couleur de premier plan et peut être utilisée pour peindre, remplir ou appliquer des effets.
- Outil Échantillonnage de couleur : Similaire à la pipette, cet outil permet de prélever des échantillons de couleur à plusieurs endroits sur votre image. Il affiche les informations de couleur (RVB, CMJN, etc.) pour chaque point échantillonné dans le panneau Informations, ce qui est utile pour l'analyse des couleurs.
- Règle: L'outil Règle est utilisé pour mesurer des distances, des angles et aligner des éléments dans votre image. Vous pouvez tracer une ligne et obtenir des informations précises sur sa longueur et son inclinaison.





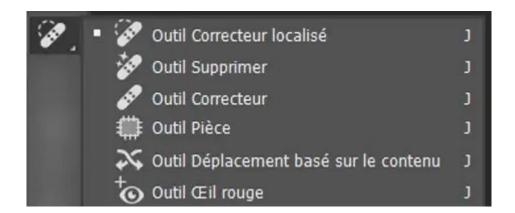




Partie 1 - TP 01

- **Annotation**: Cet outil vous permet d'ajouter des notes textuelles (annotations) à votre image. Ces notes ne sont pas visibles sur l'image finale mais sont enregistrées avec le fichier, ce qui est pratique pour les révisions ou les commentaires collaboratifs.
- **Comptage** : Idéal pour compter des objets spécifiques dans une image. Vous pouvez cliquer sur des éléments pour les marquer et l'outil les numérote automatiquement, ce qui est très utile pour des tâches d'inventaire ou d'analyse visuelle.

5.6. Outil Correcteur (J)... mais aussi...



- **Correcteur localisé** : C'est un outil très efficace pour supprimer rapidement et facilement les petites imperfections, les boutons, les taches ou les éléments indésirables d'une image. Il analyse automatiquement les pixels environnants pour fusionner la zone corrigée de manière réalisfe
- **Supprimer**: Cet outil est une évolution majeure des capacités de retouche de Photoshop. Il utilise la technologie d'IA générative pour supprimer intelligemment des objets, des personnes ou des parties indésirables de votre image. Il suffit de peindre sur l'élément à supprimer, et Photoshop analyse le contexte environnant pour recréer l'arrière-plan de manière réaliste et sans effort. C'est un outil très puissant pour les retouches rapides.
- **Correcteur**: Cet outil est similaire au correcteur localisé mais offre plus de contrôle. Il permet de "cloner" une texture ou une zone pour couvrir une imperfection, tout en conservant les tons et les ombres de la zone cible. Cela le rend pratique pour les retouches de peau ou les réparations complexes.
- **Pièce**: Utilisé pour remplacer une zone sélectionnée d'une image par une autre zone de la même image. Il est particulièrement utile pour les grandes zones à retoucher, car il mélange la texture, l'éclairage et les ombres entre la source et la destination.
- **Déplacement basé sur le contenu** : Cet outil permet de sélectionner un objet et de le déplacer vers un autre endroit de l'image. Photoshop recrée ensuite intelligemment l'arrière-









Partie 1 - TP 01

plan de la zone d'origine et intègre l'objet dans sa nouvelle position, comme s'il avait toujours été là.

• **Œil rouge** : Spécifiquement conçu pour corriger l'effet d'yeux rouges causé par le flash des appareils photo. Il suffit de cliquer sur la pupille affectée et l'outil supprime automatiquement la couleur rouge indésirable.

5.7. Outils Pinceau - Crayon - Remplacement de couleur - Pinceau mélangeur (B)



- **Pinceau** : C'est l'un des outils fondamentaux de Photoshop. Il vous permet de peindre des traits de couleur sur votre image, comme un pinceau traditionnel. Vous pouvez contrôler de nombreux paramètres tels que la taille, la dureté, l'opacité, le flux et choisir parmi une vaste bibliothèque de formes de pinceaux pour créer différents effets.
- **Crayon**: Similaire à l'outil Pinceau, mais il crée des traits avec des bords nets et pixélisés, sans l'adoucissement ou l'anti-crénelage typique du pinceau. Il est souvent utilisé pour des dessins précis, des illustrations au pixel près ou des travaux graphiques qui nécessitent des lignes dures.
- Remplacement de couleur : Cet outil vous permet de changer la couleur d'une zone sans affecter sa texture ou ses ombres. Il remplace la couleur d'origine sous le pinceau par la couleur de premier plan actuelle, en préservant les détails de l'image.
- Pinceau mélangeur: C'est un outil très puissant pour simuler la peinture traditionnelle. Il vous permet de mélanger les couleurs directement sur la toile, de les estomper, de les "charger" avec de la peinture et de les faire couler, comme si vous utilisiez de vrais pinceaux et de la peinture humide. Il est excellent pour créer des effets de peinture réalistes ou pour fusionner des zones de couleur de manière fluide.









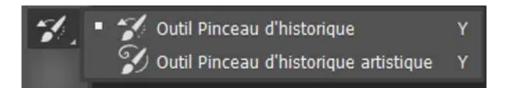
Partie 1 - TP 01

5.8. Outils Tampons (S)



- **Tampon de duplication**: Cet outil permet de "cloner" ou de dupliquer une partie de votre image vers une autre zone. Vous définissez d'abord un point source (en appuyant sur Alt/Option et en cliquant) puis vous peignez la zone cible. Il est couramment utilisé et depuis longtemps, pour supprimer des objets indésirables en les recouvrant avec une partie voisine de l'image, ou pour dupliquer des éléments.
- **Tampon de motif**: Contrairement au tampon de duplication qui copie des pixels existants, le tampon de motif vous permet de peindre avec un motif prédéfini ou personnalisé. Vous pouvez choisir un motif dans la bibliothèque de Photoshop ou créer le vôtre, puis l'appliquer comme si vous utilisiez un pinceau rempli de ce motif. Il est utile pour ajouter des textures, des fonds ou des éléments répétitifs.

5.9. Autres outils Pinceau (Y)



- **Pinceau d'historique**: Cet outil vous permet de restaurer sélectivement des parties de votre image à un état antérieur, tel qu'il apparaît dans le panneau Historique. Par exemple, si vous avez appliqué des filtres ou des ajustements à toute une image, vous pouvez utiliser le pinceau d'historique pour "peindre" et annuler ces modifications sur des zones spécifiques, tout en conservant les autres ajustements. C'est très utile pour des retouches non-destructives.
- Pinceau d'historique artistique : C'est une version plus créative du pinceau d'historique. Au lieu de restaurer simplement l'état antérieur, cet outil applique des styles de peinture artistiques (comme des coups de pinceau stylisés) basés sur l'état antérieur de l'image. Il peut transformer une photo en une œuvre qui ressemble à une peinture, en utilisant les informations de couleur et de texture de l'historique mais en les rendant de manière artistique.









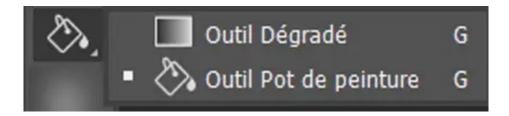
Partie 1 - TP 01

5.10. Outils Gomme (E)



- **Gomme**: C'est l'outil le plus simple pour effacer des pixels de votre image, comme une gomme à crayon. Lorsque vous l'utilisez, il supprime définitivement les pixels et les remplace par la couleur d'arrière-plan (si vous êtes sur un calque d'arrière-plan) ou les rend transparents (si vous êtes sur un calque standard). Vous pouvez contrôler sa taille, sa dureté et son opacité.
- **Gomme d'arrière-plan**: Conçu pour effacer des zones de l'image qui contiennent une certaine couleur, comme un arrière-plan, tout en laissant les objets au premier plan intacts. Il "échantillonne" la couleur sous le pointeur de la souris et efface tous les pixels de couleur similaire, ce qui est très utile pour isoler des éléments complexes ou pour détourer rapidement.
- **Gomme magique**: Similaire à la baguette magique, cet outil efface des zones de couleur uniforme d'un simple clic. Il détecte la couleur sur laquelle vous cliquez et supprime tous les pixels adjacents de couleur similaire, en fonction d'un seuil de tolérance que vous définissez. C'est rapide pour supprimer des fonds unis ou des grandes zones de couleur similaire.

5.11. Outils Pot de peinture et Dégradé (G)



- Pot de peinture: Remplit une zone de couleur uniforme ou une sélection entière avec la couleur de premier plan ou avec un motif. Il est rapide pour colorer de grandes surfaces ou pour appliquer un motif répétitif.
- **Dégradé**: Permet de créer des transitions de couleur progressives sur une zone ou un calque. Vous pouvez choisir entre différents types de dégradés (linéaire, radial, angulaire, réfléchi, diamant) et personnaliser les couleurs et l'opacité pour obtenir l'effet désiré.

L'outil Dégradé est extrêmement puissant et fréquemment utilisé avec les masques de fusion. C'est même l'une de ses utilisations les plus courantes et les plus efficaces.









Partie 1 - TP 01

Voici pourquoi et comment :

Lorsque vous utilisez l'outil Dégradé sur un masque de fusion, le noir masque, le blanc révèle, le gris donne une semi-transparence. Les masques de fusion fonctionnent sur le principe des niveaux de gris.

- . Le noir pur (0% de blanc) sur le masque cache complètement le contenu du calque associé.
- . Le blanc pur (100% de blanc) sur le masque révèle entièrement le contenu du calque associé.
- . Les nuances de gris (entre 0% et 100% de blanc) créent de la semi-transparence. Plus le gris est foncé, plus il masque ; plus il est clair, plus il révèle.

5.12. Outils Goutte d'eau - Netteté - Doigt (pas de raccourci)



- **Goutte d'eau** : Cet outil permet d'adoucir ou de flouter des zones spécifiques de votre image. Il réduit la netteté des pixels là où vous peignez, créant un effet de flou artistique ou corrigeant des détails trop prononcés.
- **Netteté** : Contrairement à l'outil Goutte d'eau, l'outil Netteté sert à accentuer les bords et les détails de votre image. Il augmente le contraste des pixels voisins, rendant les zones où vous peignez plus nettes et plus définies. À utiliser avec parcimonie pour éviter les artefacts.
- Doigt: Cet outil est utilisé pour étaler les pixels comme si vous passiez votre doigt sur de la peinture fraîche. Il "traîne" les couleurs et les textures, permettant de mélanger des zones, de créer des effets de smudge ou de déformer des parties de l'image de manière créative.









Partie 1 - TP 01

Astuce:

Pour passer facilement d'un outil à l'autre au sein du même groupe, il y a une astuce simple avec le clavier :

Appuyez sur Maj + la touche de raccourci de l'outil. Chaque groupe d'outils a une lettre de raccourci principale ('E' pour les Gommes, 'B' pour les Pinceaux, etc.). Si vous appuyez sur cette lettre seule, Photoshop sélectionne l'outil qui est actuellement visible ou le premier du groupe. Pour passer aux autres outils du même groupe, maintenez la touche Maj (Shift) enfoncée et appuyez à nouveau sur la même lettre de raccourci. Chaque fois que vous ferez cette combinaison, Photoshop passera à l'outil suivant dans le groupe.

Il existe une autre option dans les préférences de Photoshop, qui permet de désactiver l'obligation d'utiliser la touche Maj.

- . Allez dans Édition > Préférences > Outils (sur Mac : Photoshop > Réglages > Outils).
- . Décochez l'option "Utiliser la touche Maj pour changer d'outil" (ou "Use Shift Key for Tool Switch").

Si vous décochez cette option, vous pourrez alors simplement appuyer plusieurs fois sur la touche de raccourci seule pour passer d'un outil à l'autre dans le même groupe (par exemple, appuyer plusieurs fois sur E pour alterner entre les gommes).

Beaucoup de professionnels préfèrent cette méthode pour plus de rapidité. Utiliser ces raccourcis changera votre façon de travailler dans Photoshop et vous fera gagner un temps précieux !

5.13. Outils Pinceau de réglage (pas de raccourci)



• Pinceau de réglage: Cet outil ne sert pas à peindre des couleurs directement sur l'image comme un pinceau classique. Au lieu de cela, il vous permet d'appliquer localement des ajustements de calques (comme l'exposition, le contraste, la balance des blancs, la clarté, etc.) sur des zones spécifiques de votre image, de manière non destructive. Lorsque vous peignez avec cet outil, Photoshop crée automatiquement un masque de calque ou modifie un masque existant, ce qui vous permet de contrôler précisément où l'ajustement est appliqué, et de modifier ou d'annuler cet ajustement à tout moment sans altérer les pixels d'origine de l'image. Il est particulièrement utile pour la retouche ciblée et l'amélioration de photos.









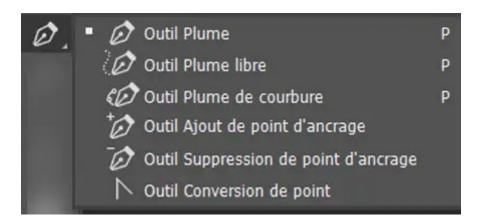
Partie 1 - TP 01

5.14. Outils Densité & Éponge (O)



- **Densité** : Cet outil permet d'éclaircir des zones spécifiques de votre image. Il réduit la densité des pixels (les rend plus lumineux), un peu comme les techniques utilisées en chambre noire photographique pour "masquer" des zones et les rendre plus claires. Il est excellent pour faire ressortir des détails ou corriger des zones sous-exposées.
- **Densité** + : C'est l'inverse de l'outil Densité -. Il sert à assombrir des zones spécifiques de votre image en augmentant la densité des pixels. Il est utile pour ajouter du contraste, renforcer des ombres ou donner plus de profondeur à certaines parties de l'image.
- **Éponge** : Cet outil est utilisé pour modifier la saturation des couleurs dans une zone donnée.
 - . En mode Désaturée, il retire de la couleur, rendant la zone plus proche du noir et blanc.
 - . En mode Saturée, il augmente l'intensité des couleurs, les rendant plus vives et éclatantes. Il est très utile pour des ajustements sélectifs de la vivacité des couleurs.

5.15. Outils Plume (P)



- **Plume**: C'est l'outil de base pour créer des tracés vectoriels précis en plaçant des "points d'ancrage". Vous cliquez pour créer des points droits et cliquez-glissez pour créer des points qui génèrent des courbes de Bézier. Cet outil est utile pour le détourage précis, la création de formes complexes et de chemins de sélection.
- **Plume libre** : Cet outil vous permet de dessiner des tracés comme avec un crayon à main levée. Photoshop crée automatiquement des points d'ancrage le long du tracé que vous









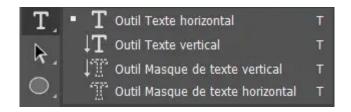
Partie 1 - TP 01

dessinez. Il est moins précis que l'outil Plume traditionnel mais plus intuitif pour des formes organiques ou des tracés rapides.

- **Plume de courbure** : Une version plus intuitive de l'outil Plume pour la création de courbes. Au lieu de manipuler directement les tangentes, vous placez des points, et l'outil ajuste automatiquement la courbure entre eux pour créer des courbes douces. Vous pouvez ensuite ajuster les points pour modifier la courbure.
- Ajout de point d'ancrage : Lorsque vous avez un tracé existant, cet outil vous permet d'ajouter de nouveaux points d'ancrage sur le tracé. Cela est utile pour raffiner une courbe, ajouter de nouveaux segments ou obtenir un contrôle plus précis sur une partie spécifique du tracé.
- **Suppression de point d'ancrage** : Comme son nom l'indique, cet outil sert à supprimer des points d'ancrage d'un tracé existant. En supprimant des points inutiles, vous pouvez simplifier un tracé tout en conservant sa forme générale, ce qui facilite sa modification ultérieure.
- **Conversion de point** : Cet outil est crucial pour modifier la nature des points d'ancrage. Il vous permet de :
 - Convertir un point d'angle (qui crée des coins vifs) en un point de courbe (qui crée des courbes douces).
 - Convertir un point de courbe en un point d'angle.
 - Modifier les tangentes d'un point de courbe pour ajuster l'entrée et la sortie des segments courbés.

Les outils Plume sont très puissants pour la création de sélections et de formes vectorielles éditables et de haute qualité.

5.16. Outils Texte (T)



• **Texte horizontal** : C'est l'outil le plus couramment utilisé pour ajouter du texte. Il vous permet de créer du texte qui s'affiche horizontalement sur votre image. Vous pouvez cliquer et taper du texte ponctuel (une seule ligne) ou tracer une zone de texte pour du texte de paragraphe.









Partie 1 - TP 01

- **Texte vertical** : Similaire à l'outil Texte horizontal, mais il crée du texte qui s'affiche verticalement, chaque lettre étant empilée sous la précédente. C'est utile pour des designs spécifiques, notamment dans les langues asiatiques ou pour des effets graphiques.
- Masque de texte vertical : Cet outil ne crée pas de texte éditable. Au lieu de cela, il crée une sélection en forme de texte vertical. Une fois que vous avez tapé votre texte, une sélection clignotante apparaît. Vous pouvez ensuite utiliser cette sélection pour remplir, supprimer, copier ou appliquer des effets à la zone sélectionnée sur les calques sous-jacents.
- Masque de texte horizontal : Comme l'outil Masque de texte vertical, celui-ci crée une sélection en forme de texte horizontal plutôt qu'un calque de texte éditable. Une fois la sélection créée, elle peut être utilisée pour diverses opérations de sélection sur les pixels de l'image.

5.17. Autres outils de sélection (A)



- **Sélection de tracé** : Cet outil, représenté par une flèche noire, est utilisé pour sélectionner des tracés entiers (formes vectorielles, chemins de plume) sur un calque de forme ou un calque de tracé. Une fois le tracé sélectionné, vous pouvez le déplacer, le redimensionner, le faire pivoter ou appliquer d'autres transformations à l'ensemble de la forme sans modifier les points d'ancrage individuels.
- **Sélection directe** : Représenté par une flèche blanche, cet outil permet de sélectionner et de manipuler des points d'ancrage individuels ou des segments spécifiques d'un tracé. Il est essentiel pour affiner la forme d'un tracé, ajuster les courbes en déplaçant les poignées de direction (tangentes de Bézier), ou modifier des parties précises d'une forme vectorielle.

Ces deux outils sont complémentaires et sont indispensables lorsque vous travaillez avec les tracés et les formes vectorielles créées avec les outils plume ou les outils de forme. Attention à ne pas confondre l'outil déplacement avec l'outil sélection de tracé.



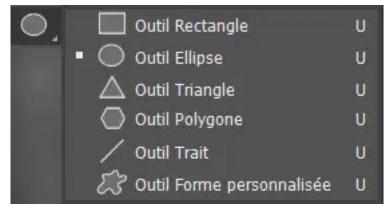






Partie 1 - TP 01

5.18. Outils des formes (U)



- Rectangle: Cet outil permet de dessiner des formes rectangulaires ou carrées (en maintenant la touche Majuscule enfoncée). Les formes créées sont par défaut des calques de forme vectoriels, ce qui signifie qu'elles peuvent être redimensionnées et transformées sans aucune perte de qualité.
- **Ellipse** : Sert à dessiner des formes elliptiques ou circulaires (en maintenant la touche Majuscule enfoncée). Comme l'outil Rectangle, il crée des formes vectorielles éditables.
- **Triangle** : Permet de créer des formes triangulaires. Il s'agit également d'un outil de forme vectorielle qui offre des options pour personnaliser ses propriétés.
- **Polygone**: Vous permet de dessiner des polygones avec un nombre de côtés personnalisable (par exemple, un pentagone à 5 côtés, un hexagone à 6 côtés, etc.). Vous pouvez aussi ajuster son rayon et même créer des étoiles en définissant une indentation.
- **Trait**: Utilisé pour dessiner des lignes droites. Vous pouvez définir l'épaisseur (le poids) du trait et ajouter des flèches à ses extrémités. C'est un outil simple mais très utile pour des éléments graphiques linéaires.









Partie 1 - TP 01

• **Forme personnalisée**: Cet outil utilise la bibliothèque de formes vectorielles prédéfinies par Photoshop (comme des cœurs, des flèches, des icônes d'animaux, etc.). Ouvrez la fenêtre "Formes" afin de sélectionner une forme existante ou en importer de nouvelles, puis la dessiner grâce à cet outil. Vous pourrez la modifier comme n'importe quelle autre forme vectorielle.



5.19. Outil Main (H)



- Main: Cet outil permet de déplacer et de naviguer dans votre image lorsque celle-ci est plus grande que la fenêtre d'affichage. C'est comme si vous "saisissiez" l'image et la faisiez glisser pour voir les différentes parties. Vous pouvez activer temporairement l'outil Main à tout moment en maintenant la barre d'espace enfoncée, quelle que soit l'outil que vous utilisez. Cela permet une navigation très fluide.
- **Rotation de l'affichage** : Cet outil permet de faire pivoter la vue de votre toile entière sans modifier l'orientation réelle des pixels de votre image. C'est comme si vous faisiez pivoter la feuille de papier sur laquelle vous dessinez. La rotation de la vue est non destructive et peut être réinitialisée à tout moment.









Partie 1 - TP 01

5.20. Modifier la barre d'outils



Cette option vous ouvre une fenêtre de dialogue où vous pouvez entièrement personnaliser les outils qui apparaissent dans votre barre d'outils de Photoshop, ainsi que leur ordre et leur regroupement.

5.21. Cases de sélection des couleurs de Premier plan et d'Arrière-plan



- Le carré supérieur : (généralement noir par défaut) représente la couleur de premier plan. C'est la couleur utilisée par les outils de peinture (Pinceau, Pot de peinture), les formes, le texte, et pour les remplissages ou les contours.
- Le carré inférieur : (généralement blanc par défaut) représente la couleur d'arrière-plan.
- La petite icône avec deux carrés : (un noir et un blanc) au-dessus et à gauche (comme celle que vous voyez) permet de réinitialiser les couleurs de premier plan et d'arrière-plan à leurs valeurs par défaut (noir pour le premier plan, blanc pour l'arrière-plan).
- La petite flèche courbée : avec deux têtes (comme celle que vous voyez, souvent à droite) sert à inverser rapidement les couleurs de premier plan et d'arrière-plan. Si le premier plan est bleu et l'arrière-plan est rouge, un clic sur cette flèche les intervertit.

Tous ces éléments contrôlent les couleurs principales que vous utilisez pour la plupart de vos opérations!

5.22. Mode masque (Q)



Ce n'est pas un outil de dessin ou de retouche à proprement parler, mais plutôt un mode de sélection temporaire et visuel dans Photoshop.

Lorsque vous l'activez (en cliquant sur cette icône ou en appuyant sur Q), Photoshop affiche votre









Partie 1 - TP 01

image avec une superposition de couleur (par défaut, un rouge semi-transparent).

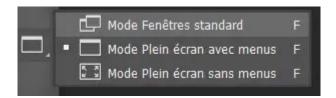
Dans ce mode, vous pouvez utiliser les outils de peinture (comme le Pinceau) pour affiner ou créer une sélection. Les zones peintes en rouge représentent la partie masquée (non sélectionnée), tandis que les zones claires sont sélectionnées.

C'est un moyen très intuitif de créer des sélections complexes et précises en peignant directement sur l'image pour définir les limites de votre sélection.

Une fois que vous désactivez le Mode Masque rapide (en cliquant à nouveau sur l'icône ou Q), la superposition disparaît et est convertie en une sélection standard.

C'est une fonctionnalité puissante pour la création et le raffinement de sélections complexes, car elle permet de visualiser immédiatement ce qui sera sélectionné ou non.

5.23. Modification de l'affichage écran (F)



Lorsque vous cliquez droit sur ce symbôle, vous avez le choix entre 3 modes d'affichage. Vous pouvez passer facilement d'un mode d'affichage à l'autre grâce au raccourci F.







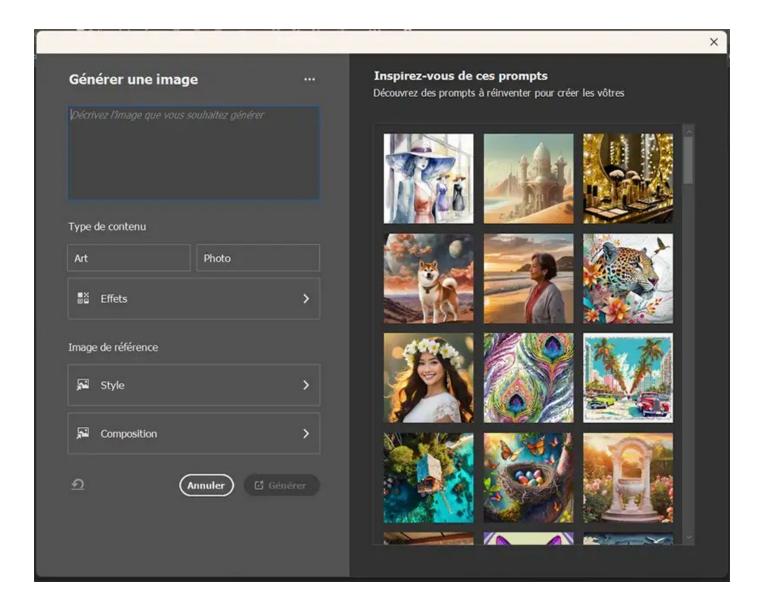


Partie 1 - TP 01

5.24. Générer une image grâce à l'intelligence artificielle



Ce symbole vous permet d'ouvrir la fenêtre d'IA générative. Nous aborderons l'utilisation de l'IA dans les exercices suivants mais voici à quoi cette fenêtre ressemble.











Partie 1 - TP 01

27

Vous avez maintenant une vue d'ensemble de l'espace de travail de Photoshop et des outils fondamentaux. Bien sûr, il reste encore beaucoup d'éléments à explorer, mais c'est un bon début. Prenez le temps de vous familiariser avec chaque élément avant de passer au prochain tutoriel.

N'oubliez pas : avant de passer au TP suivant, répondez au QUIZ TP1.

