

Photoshop 7 & CS



A chaque sauvegarde en format « JPEG », vous perdez en qualité, donc faire tout ce travail avant la sauvegarde, ou travailler les images au format « RAW – NEF ou TIFF » mais les fichiers sont plus volumineux !

Pour commencer, ouvrir une image brute dans Photoshop, et la dupliquer

-I-

CORRIGER LA LUMIERE & LE CONTRASTE

- Image > Réglages > Luminosité/contraste.
- Une fenêtre s'ouvre : > Cocher « Aperçu »
 - . Luminosité (– G / + D)
 - . Contraste (– G / + D)
- Identique à « Accentuation », il ne faut pas forcer, suivant l'image, entre + ou – 20 suffit. Une image « cramée » dans les blancs ou avec des noirs sans détail ne pourra pas être récupérée.
- Cliquer sur « OK »

-II-

CORRIGER LE « piqué »

- Image > Convertir en couleur « LAB »
- Fenêtre « Calques-Couches-Tracés » > « Onglet couches » > Choisir la couche « L »
- Filtre > Renforcement > Accentuation (déconseillé d'utiliser contours plus nets – Encore plus net – Plus net car manque de subtilité par rapport à l'accentuation).
- Une fenêtre s'ouvre : > Cocher « Aperçu »
 - . Gain : entre 100 & 150
 - . Rayon : entre 0,7 & 3
 - . Seuil : entre 0 & 4

Faire des essais, il ne faut pas trop forcer car cela ne fait plus naturel.

- Cliquer sur OK
- Revenir en Mode RVB (Image > Mode > Couleurs RVB).

-III- RECADRAGE D'UNE IMAGE

Le recadrage consiste à supprimer des parties d'une image pour créer un point d'intérêt ou pour améliorer sa composition.

➤ Outil recadrage «  »



(La touche « MAJ » permet de modifier l'aspect du pointeur).

- Sans rééchantillonnage (option par défaut) assurez-vous que toutes les zones de texte dans la barre d'options sont vides. Cliquez sur le bouton « Effacer » pour effacer rapidement toutes les zones texte. De cette façon, vous ne respectez plus « Hauteur – Largeur » de votre image. (Pour faire des images carrées par exemple).
- Avec rééchantillonnage, cliquer sur « Image de premier plan » ou indiquer une hauteur, une largeur dans la barre d'options.





Le recadrage avec rééchantillonnage associe la fonction de la commande Image > Taille de l'image à celle de l'outil Recadrage.

- Définissez le rectangle de sélection de la zone recadrée en faisant glisser le pointeur sur la partie de l'image à conserver. Ce rectangle n'a pas besoin d'être précis, car il peut être rajusté par la suite.
- Si nécessaire, ajuster le rectangle de sélection de la zone recadrée :
 - . Pour déplacer le rectangle de sélection, placez le pointeur à l'intérieur du cadre de sélection et faites-le glisser.
 - . Utiliser les « Poignées » pour agrandir ou rétrécir la sélection.



Pour mettre le rectangle de sélection à l'échelle, faites glisser l'une de ses poignées (en mode « avec rééchantillonnage » les proportions sont gardées). Dans le cas contraire (sans rééchantillonnage), pour contraindre les proportions, maintenez la touche « Maj » enfoncée tout en faisant glisser une poignée d'angle.


. Pour faire pivoter le rectangle de sélection, placer le pointeur en dehors du cadre de sélection (le pointeur se transforme en flèche courbe) et faites-le glisser. Pour déplacer le point autour duquel le rectangle de sélection pivote, faites glisser le cercle situé au centre du cadre de sélection.

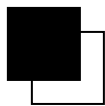
- Pour confirmer, cliquez sur le bouton validation «  » dans la barre d'options ou cliquez deux fois dans le rectangle de sélection de la zone recadrée.
- Pour annuler l'opération de recadrage, appuyer sur la touche « Echap » ou cliquez sur le bouton d'annulation «  » dans la barre d'option.

-IV-
FAIRE UN FILET ET UNE MARGE

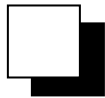


Nous prendrons pour exemple une photo au format « 20x30 », avec une marge noire de 4 cm et un filet blanc de 2 mm.

- Dans la barre d'option, sélectionner une longueur de 30, une largeur de 20 > 300 dpi.
- Sélectionner l'outil recadrage «  »
- Image > Taille de l'image.
 - . Une fenêtre s'ouvre, garder coché « Conserver les proportions » et enlever 4,2 cm à la hauteur, la largeur se mettra automatiquement.
 - Dans notre cas : 15,8 x 23,7.
- Cliquez « OK »



Pour faire un filet blanc.



Pour faire une marge noire.



Pour inverser, cliquer sur la flèche courbe. Pour changer de couleur il suffit de cliquer sur un des carrés et de choisir sur la palette.

- Faire le filet :
- Image > Taille de la zone de travail > Ajouter 2 mm pour le filet à la hauteur et la largeur (23,9 x 16).
- Cliquer « OK ».
- Faire la marge :
- Image > Taille de la zone de travail > Indiquer : 30 x 20.
- Cliquer « OK »


-V-

METTRE SA SIGNATURE ET UN COMMENTAIRE

- Dans la barre d'outil :
- Cliquer > **T** (*horizontal*) ou **!T** (*vertical*).
- Dans la barre d'option, sélectionner la police, la taille, la couleur...
- Aller à l'emplacement où l'on désire sa signature et cliquer le bouton gauche de la souris, un calque texte est créé.
- Taper par exemple : « J.J. ©arlier 2006 ».



Pour obtenir le « © » : ALT enfoncé + 0169.

- Ajuster l'emplacement du texte.
- Ouvrir la fenêtre calque > cliquer sur >  (Ajouter un style de calque).
- Puis sur « Biseautage et estampage »
- Une fenêtre s'ouvre :
 - . Style : biseau externe > Profondeur : 180 %.
 - . Option de fusion > Opacité : 0 %
- Cliquer « OK »

Et un dernier petit truc :

Mettre une ombre portée :

Dans la palette des calques, cliquer :

- ➔ Options de fusion ➔ Mode de fusion (produit ou normal) et choisir la couleur.
- ➔ Régler l'opacité ➔ Régler l'angle ➔ Régler éventuellement la qualité.

C'est quoi ko, Mo, Go ?

Toutes les sciences utilisent différentes unités.

Par exemple, on mesure la masse en **grammes**, l'énergie en **Joules**, etc.
En informatique, on mesure généralement en **octets** la quantité d'informations.

Un octet est constitué de 8 bits (8 zéros ou uns).
En assemblant 8 zéros et uns, on peut faire 256 combinaisons différentes
(00000000....00101110...11101011...11111111).

Un octet a donc une valeur entre 0 et 255.

Dans toutes les sciences, **kilo** a une définition très précise : c'est un **facteur multiplicatif** de 10 puissance 3. Cette définition est déposée au *Bureau International des Poids et Mesures*, qui est chargé de la normalisation des unités au niveau mondial.

(voir <http://www.bipm.org/fr/si/prefixes.html>).

Ainsi :

1 kg = 1 kilo-gramme = 1 000 grammes

1 kJ = 1 kilo-Joule = 1 000 Joules

1 km = 1 kilo-mètre = 1 000 mètres

1 ko = 1 kilo-octet = 1 000 octets

Il y a également d'autres facteurs multiplicatifs:

1 Mo = 1 Méga-octet = 1 000 000 octets

1 Go = 1 Giga-octet = 1 000 000 000 octets

1 To = 1 Tera-octet = 1 000 000 000 000 octets

Beaucoup d'informaticiens vous hurleront que 1 ko = 1024 octets, et que 1 Mo = 1 048 576 octets, mais c'est une **erreur**.

L'informatique est une science comme une autre et il n'y a aucune raison qu'elle déroge à la règle. (On ne fait pas des minutes de 64 secondes pour faire plaisir aux informaticiens...).

L'organisme mondial de standardisation IEEE a d'ailleurs précisé que l'utilisation de *ko* pour désigner 1024 octets est **erronée** mais tolérée.

Je vais encore le répéter pour être clair:

Quelques ordres de grandeur:

- La mémoire interne d'un microprocesseur est souvent de 16 ou 32 ko.
- La mémoire cache de second niveau est souvent de 256 ou 512 ko.
- Une disquette fait 1,456 Mo.
- La mémoire vive (RAM) d'un ordinateur est couramment de 64, 128, 256, voir 512 Mo.
- Un CD-Rom fait 650 Mo.
- Un DVD contient 2 à 7 Go.
- Les disques durs actuels font souvent 10, 30 ou 80 Go

En Anglais, **octet** se dit '**byte**'. Ne confondez pas avec '**bit**'.

Ainsi:

- **ko** s'écrit **kb**
- **Mo** s'écrit **Mb**
- **To** s'écrit **Tb**

C'est fâcheux car en anglais on peut facilement confondre **kilo-byte** (Kb) et **kilo-bit** (kb).