

Support du cours

Retouche et
création de base
avec Photoshop

123 FORMATIONS

1. Objectifs du cours :

Comprendre les principes technologiques de base sur les images numériques et savoir utiliser les fonctions essentielles du logiciel professionnel Adobe Photoshop pour des opérations de retouche ou de création graphique.

Parallèlement à la démarche de la formation, le stagiaire devra travailler sur des cas concrets : Logo, flyer, affiche, maquette d'un site web...

2. Les principes des bases :

a) Les différents types d'image : bitmap ou vectorielle

Les images bitmap :

Il s'agit d'images constituées de pixels. Si on agrandit l'image jusqu'à un certain niveau on peut distinguer les points et constater un effet de pixellisation.

Les images vectorielles :

Il s'agit d'images composées par des vecteurs, des courbes mathématiques que l'on peut modifier en les saisissant par des poignées. L'agrandissement de ce genre d'image n'affecte pas la qualité de l'affichage

b) La taille et la résolution des images

L'unité de résolution, d'une image numérique est le « DPI » (Dot Per Inch, soit Point Par Pouce) ou le PPI (Pixel Per Inch). Elle se mesure par le nombre de point par unité de mesure. Plus la qualité de l'image est importante, plus elle contient de pixels et plus le fichier est volumineux. La résolution à choisir pour l'image dépendra de sa diffusion :

- **Pour le Web** , on choisira une résolution de 72 dpi car la plupart des écrans n'affichent que des résolutions de ce type.
- **Pour un tirage** de bonne qualité, surtout en imprimerie dans ce cas, il faudra choisir une résolution d'image de 300 dpi. Par exemple, pour une image destinée à être insérée dans une plaquette A4 on pourra choisir une résolution de : 21cm * 29,7 cm en 300 dpi.

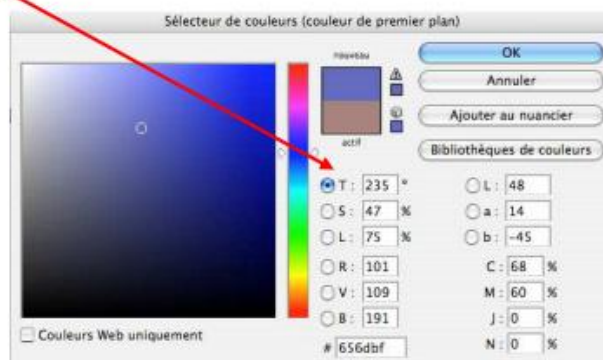
c) Les formats de fichiers image, pour quel usage ?

Extension du fichier	Commentaire	édition papier	web	stockage	Fichier destiné à être modifié
PSD	Format natif du logiciel Adobe Photoshop. Garder ce format permet généralement de pouvoir le modifier l'image par la suite.				x
TIFF	Ce format permet de garder une image sans perte de qualité. Cependant il est assez volumineux.	x			
BMP	Il s'agit d'un format d'image standard sur PC. A privilégier pour un usage bureautique. Pas de conservation de la transparence.	x			
JPEG JPG	Format avec compression à choisir au moment de la sauvegarde avec une échelle allant de 0 à 12. La compression se fait sur la quantité d'informations contenues dans l'image. À privilégier pour des images de types photos sur Internet ou alors pour de l'édition papier bureautique. <i>Son poids léger permet d'être facilement stocké et diffusé.</i> Pas de conservation de la transparence.	x	x	x	
GIF	Format avec compression à choisir au moment de la sauvegarde. La compression se fait sur la réduction du nombre de couleurs. A utiliser pour le Web dans le cas d'image contenant plutôt des aplats que des dégradés. Ce format conserve la transparence. Ce format permet aussi de créer une image animée (suite d'images GIF).		x		
PNG	Ce format a été créé pour le Web et combine les avantages du JPEG et du GIF. Le fichier compressé sera léger. Il est très bien géré par le logiciel Flash. Par contre seule la version PNG 8 est reconnue par tous les navigateurs à l'instar du PNG 24		x		
AI	Format d'Adobe Illustrator.				x
EPS	Il s'agit du format de référence pour le flashage. Il combine du bitmap et du vectoriel. Par exemple sous Photoshop si votre image contient du contenu bitmap mais aussi des textes au format vectoriel ceux-ci seront vectorisés. Vous pourrez utiliser ce format pour l'édition en imprimerie et il sera moins lourd que le format TIFF par exemple.	x		x	
PDF	C'est un format qui aujourd'hui peut-être lu par pratiquement tout le monde. Vous pouvez utiliser ce format pour créer par exemple un document destiné à être téléchargé ou affiché depuis une page Web. Ce format est utilisé aussi en imprimerie. Par contre la retouche de ces fichiers n'est pas évidente. Il s'agit d'un format d'export uniquement.	x	x	x	s
SVG	Format vectoriel pour le Web qui nécessite un programme particulier pour être lu.		x		
SWF	Format des animations vectorielles Flash.		x		

d) Le mode colorimétrique

En fonction de l'utilisation et de la diffusion de votre image vous devrez choisir un mode de couleur approprié. Voici un tableau qui explique le choix du mode de couleur en fonction de l'usage et de la diffusion de l'image :

Mode de couleur	Commentaire	imprimerie	Web Vidéo
RVB (Rouge Vert Bleu)	Ce format correspond à l'affiche graphique d'un écran d'ordinateur ou de télévision. Le dosage (de 0 à 255) de ces 3 teintes donne toutes les couleurs, noir (0, 0, 0), blanc (255, 255, 255) et gris (un gris pur s'obtient en donnant les 3 mêmes valeurs: 120, 120, 120 par ex.). Vous utiliserez ce format pour le Web, le multimédia ou la vidéo.		x
CMJN (Cyan Magenta Jaune Noir)	Ce format exprime le dosage de chacune des 4 couleurs. Le mélange des quantités de chacune des couleurs exprimées en pourcentage va déterminer la couleur. Ce mode est à utiliser pour le tirage professionnel en imprimerie.	x	
TSL (Teinte Saturation Luminosité)	Par défaut Photoshop dans son sélecteur de couleur travaille en mode TSL qui couvre toute la gamme de couleur RVB et CMJN. La conversion d'un mode à l'autre va utiliser ce mode pour passer dans le mode choisi. L'avantage est que l'on peut travailler sur la saturation et la luminosité sans changer la teinte de couleur.		



3. À quoi sert Photoshop ?

a. La retouche d'image

Vous pouvez modifier une image provenant de votre appareil photo numérique, du Web, d'une banque d'image gratuite ou payante ou bien une image provenant d'une numérisation. Grâce à ce logiciel il sera possible d'effectuer de nombreux réglages comme par exemple :

- Recadrez, redresser, redimensionner l'image
- Ajuster, changer les couleurs
- Ajuster changer la luminosité et le contraste

- Nettoyer des défauts sur l'image (par exemple éliminer l'effet « anti yeux rouges »)

b. La création d'image

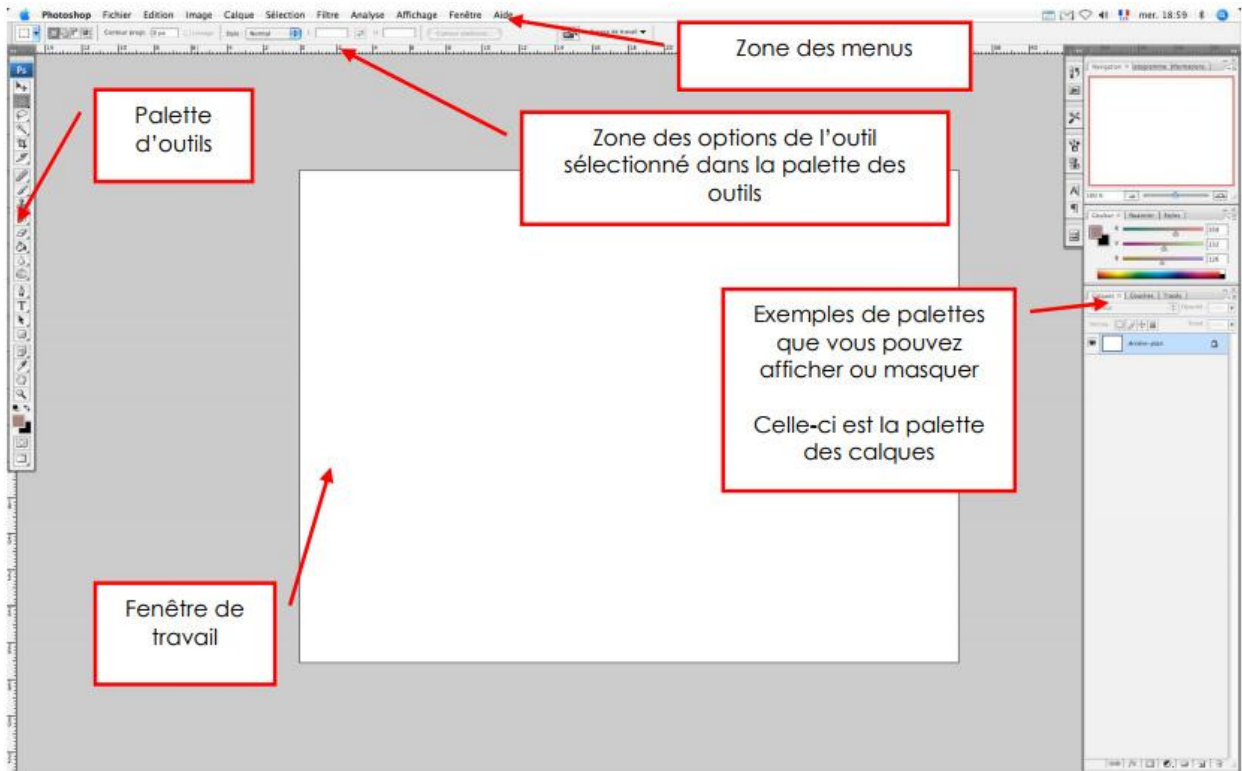
- Combiner plusieurs images sur des calques différents
- Rajouter et éditer du texte
- Rajouter des effets visuels grâce aux effets de calques, aux filtres, aux styles
- Ajouter des formes graphiques
- Ajouter du dessin au pinceau ou du dessin vectoriel

c. Exemples de réalisations :

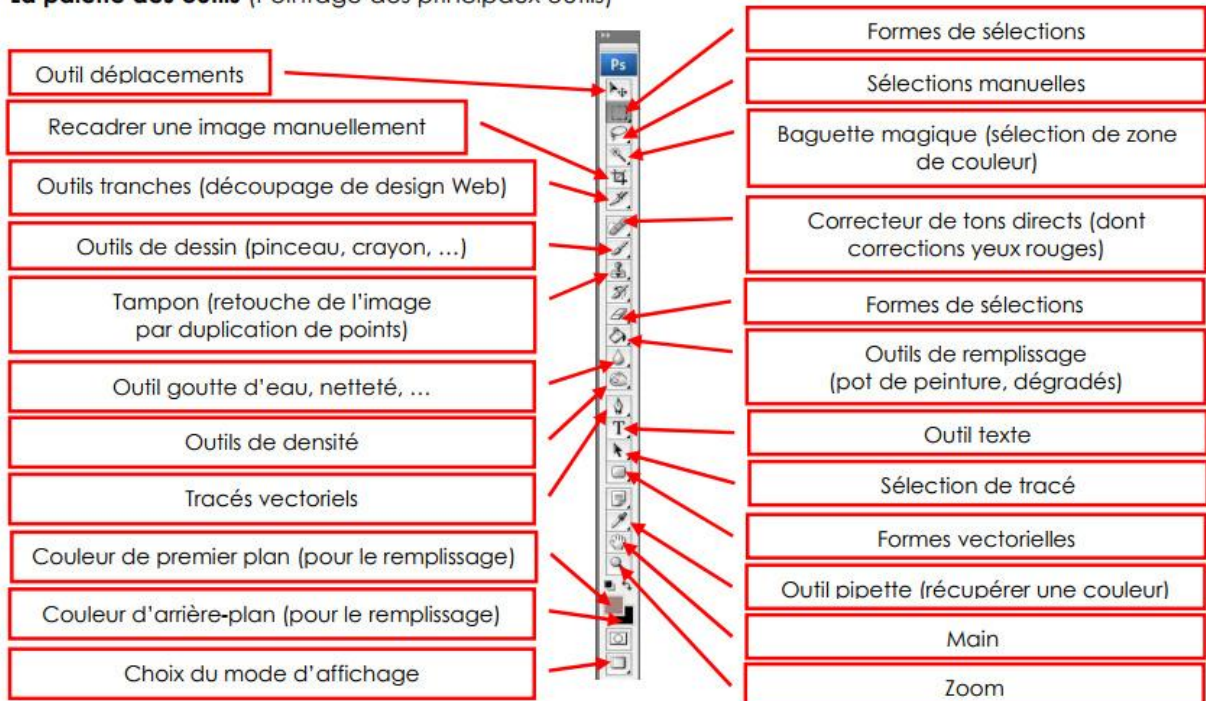
- Pour l'édition :
 - Images destinées à être intégrées dans des plaquettes ou des livrets, planche contact, stickers, couverture de magazine, jaquettes de CD ou DVD, affiches, affichettes, flyers, marques pages, etc.
- Pour le Web :
 - Images destinées à être intégrées dans du contenu de pages Web, images de design de site Web, images pour des diaporama, pour des fonds d'écran, pour des animations flash, pour des arrières plan de menu de DVD vidéo etc.
 - Galerie photos pour le Web réalisée directement depuis Photoshop
 - Animations depuis le logiciel IMAGE-READY intégré
 - Export HTML + image depuis un design de site Web fait uniquement dans Photoshop

4. Présentation de l'interface

a) L'espace de travail de base



La palette des outils (Pointage des principaux outils)



La zone des menus

Photoshop	Fichier	Edition	Image	Calque	Sélection	Filtre	Analyse	Affichage	Fenêtre	Aide
-----------	---------	---------	-------	--------	-----------	--------	---------	-----------	---------	------

Photoshop : réglage des préférences du programmes, ...

Fichier : ouverture de fichier, enregistrement, import, export, ...

Édition : copier, coller, opération de transformation (recadrage, rotation, ...), ...

Image : taille et résolution de l'image, mode de couleur, réglage des couleurs, filtre de couleur ...

Calques : opérations sur les calques, objets dynamiques, ...

Sélection : opérations sur les sélections...

Filtre : filtre d'image (flou, tourbillon, artistique, galerie de filtres, ...)

Affichage : mode d'affichage, espace de travail, zoom, repères, règles, etc.

Fenêtre : afficher ou masquer des fenêtres ou palettes, navigation entre plusieurs fichiers ouverts