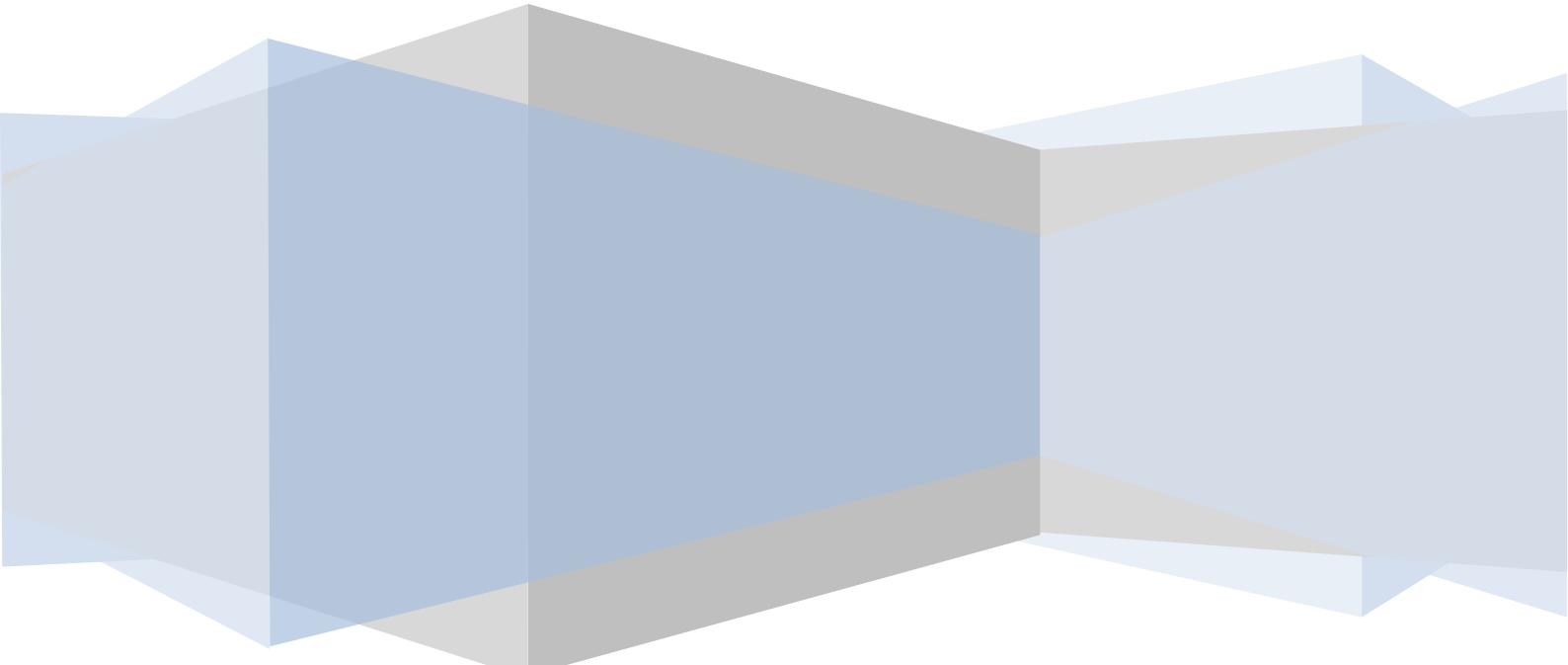


CLUB MICRO  
33127 Martignas sur Jalle

## FORMATION RETOUCHE PHOTO PHOTOSHOP 7.0 & CS5\_V3

---



## Table des matières

INTRODUCTION	TDM .....	4
	Convention des symboles.....	4
L'ESPACE DE TRAVAIL	TDM .....	5
	Création d'un script.....	5
	Grille et règle.....	5
	Modifier la taille de la grille.....	5
	Positionner un repère .....	5
	Raccourcis clavier .....	5
	Ouvrir une deuxième photo .....	6
	Astuces .....	6
PALETTE DES OUTILS	TDM .....	7
	Couleur de premier plan/Arrière plan .....	7
	Plume .....	7
	Gomme.....	7
	Lasso.....	7
	Correcteur .....	7
RETOUCHES DE BASE	TDM .....	8
	Amélioration des niveaux.....	8
	Réglage de l'horizontalité.....	8
	Recadrage d'une photo .....	8
	Redresser les perspectives .....	8
	Correction des yeux rouges.....	8
LES CALQUES DE REGLAGE	TDM .....	9
	Correction colorimétrique d'une couleur et du noir .....	9
	Correction de la saturation.....	9
	Equilibrer la balance des couleurs .....	9
DETOURAGE D'UN OBJET DANS UNE PHOTO	TDM .....	10
DETOURAGE D'UN OBJET PAR EXTRACTION	TDM .....	11
DETOURAGE AVEC LE MODE MASQUE	TDM.....	12
FUSION DE DEUX IMAGES	TDM.....	13
LE CALQUE MASQUE DE FUSION	TDM.....	14
	Mise en valeur d'un objet (Effet portrait) .....	14
TRAVAIL SUR LES SELECTIONS	TDM .....	15



Rajout d'un fond autour d'un objet détourné .....	15
Création et rajout d'un motif personnel.....	15
Création d'une ombre .....	15
Ombre portée        TDM .....	16
Amélioration du contour .....	16
Création d'un contour .....	16
Remplacer l'image d'une sélection        TDM .....	17
<b>LA MANIPULATION DES CALQUES        TDM .....</b>	<b>18</b>
Calque d'objet .....	18
Calque de réglage.....	18
Associer un calque de réglage .....	18
Calques liés.....	19
Aligner les calques liés        TDM .....	20
Fusionner les calques liés .....	20
<b>TRAVAIL SUR L'IMAGE        TDM .....</b>	<b>21</b>
Mise en garde.....	21
Créer un cadre.....	21
Atténuer les contours.....	21
<b>MANIPULATIONS AVANCEES        TDM .....</b>	<b>22</b>
L'utilisation des objets dynamiques. (CS5) .....	22
Amélioration du contraste et de la saturation sur une couleur.....	22
Amélioration du contraste et de la saturation sur une image entière.....	23
Améliorer les détails et la netteté avec le filtre Passe Haut (1) .....	23
Améliorer les détails et la netteté avec le filtre flou de surface (2) .....	23
Incrustation d'un motif sur une image .....	25
Eclaircir une photo sous exposée .....	25
Densité +, densité – .....	25
Amélioration de la peau avec le filtre Bruit médiane – .....	26



# INTRODUCTION

TDM

## Ouverture d'une photo dans Photoshop à partir du serveur Club Micro

Chemin d'accès sous XP à partir de l'onglet **FICHIER** ➔ ouvrir  
Favoris réseau  
Tout le réseau  
Réseau Microsoft Windows  
Workgroups  
Serveur  
Win xp © sur serveur  
Club Micro  
Variable en fonction des dossiers { *Montage photo*  
*Traitements image*

Attention : Ce chemin d'accès peut varier en fonction de l'évolution du serveur Club Micro et du système d'exploitation utilisé

## Convention des symboles

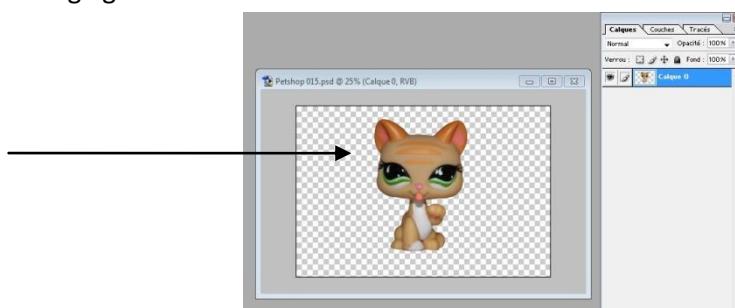
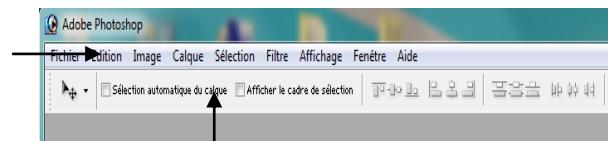
**EDITION** = Ouvrir l'onglet de la barre des menus

➔ = Réaliser la tâche du menu déroulant de l'onglet

➡ = Réaliser la tâche du sous menu déroulant

★ = Barre d'options pour le réglage des outils

Le terme -Objet- utilisé dans le texte, symbolise le calque d'une sélection ou d'une image



# L'ESPACE DE TRAVAIL

TDM

## Création d'un script

### Etape 1

Dans le conteneur de palette, sélectionner l'onglet **script**

En bas de la fenêtre, cliquer sur le bouton - Nouveau script

Dans la boîte de dialogue, nommer le script

Affecter une touche de raccourci (F2 à F12)

Enregistrer

### Etape 2

Ouvrir le menu déroulant >> cliquer la commande - Insérer un point d'arrêt-

Dans la fenêtre qui s'ouvre nommer le script et cocher la case - Autorisation de continuer -

Effectuer toutes les actions désirées

Clôturer l'enregistrement en cliquant sur le petit bouton carré bleu

## Grille et règle

**AFFICHAGE** ➔ Afficher la grille (Case à cocher)  
Afficher la règle (Case à cocher)

## Modifier la taille de la grille

**EDITION** ➔ Préférences ➔ Repères, grille et tranches  
Ajuster les paramètres dans le sous menu correspondant

## Positionner un repère

Afficher la règle. Cliquer dans les graduations de la règle et positionner par glisser-déplacer, le repère haut ou/et vertical

## Raccourcis clavier

Ctrl+S	= Enregistre le travail en cours (A utiliser sans retenu!)
D	= Réinitialise couleur 1 <sup>er</sup> et arrière plan
X	= Inverse couleur 1 <sup>er</sup> et arrière plan
Tab	= Masquer les palettes
Zoom Av/Ar	= Ctrl + / Ctrl -
Espace	= Afficher la main. (Pour déplacer l'image dans un Zoom rapproché)
Ctrl+T	= Transformation manuelle
Ctrl+Clic dans un calque	= Récupère la sélection
Ctrl+Shift+Clic dans un calque	= Ajoute une sélection à une autre sélection
Ctrl+Alt+Clic dans un calque	= Soustrait une sélection à une autre sélection
Ctrl+Shift+Alt+Clic " " "	= Sélectionne l'intersection de deux sélection

NB: Beaucoup de manipulations possèdent un raccourci clavier qui est indiqué à droite de cette dernière par un lettre ou une combinaison de touches.



## Ouvrir une deuxième photo

A partir du menu fichier ➔ Ouvrir, sélectionner la deuxième photo désirée. Prendre l'outil -Déplacement- et cliquer / Glisser sans relâcher, cette photo sur la première photo. Relâcher, et un nouveau calque est créé avec cette photo.

A noter qu'il est possible de rajouter des sélections PSD.

---

## Astuces

Utiliser le zoom + pour effectuer des sélections précises.

Barre espace pour se déplacer dans un gros plan. L'outil contextuel se transforme en main.

Lors d'une sélection, la touche ALT permet souvent en fonction de l'outil utilisé, de corriger une mauvaise manipulation par inversion de la sélection.

*NB : Ne pas confondre Alt à gauche de la barre espace avec Alt GR à droite.*

Quand on ouvre une photo, elle est verrouillée en mode Arrière Plan. Pour la modifier il faut la transformée en calque. Deux possibilités

1. Double clic sur le calque et le renommer (Transforme Arrière Plan en calque)
  2. Faire une copie avec **CALQUE** ➔ Dupliquer le calque (Conserve l'Arrière plan et rajoute un calque modifiable)
- 



# PALETTE DES OUTILS

TD

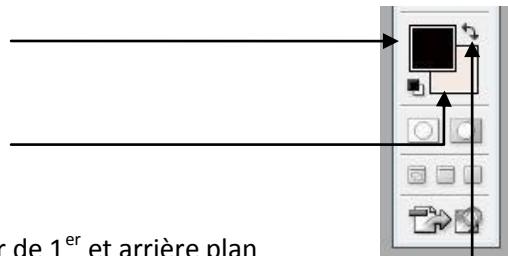
Effectuer les réglages préalables dans le menu contextuel  qui s'affiche avec chaque outil sélectionné. Bien souvent, les réglages par défaut de l'outil suffisent à réaliser les travaux courants.

## Couleur de premier plan/Arrière plan

Double clic sur l'icône noir ouvre le sélecteur de couleur 1<sup>er</sup> plan. Valeur RVB à zéro

Double clic sur l'icône blanc ouvre le sélecteur de couleur arrière plan. Valeur RVB à 255

La petite double flèche à coté de l'icone, inverse la couleur de 1<sup>er</sup> et arrière plan



## Plume

Réalise une sélection par point à main levée très précise.

Pour finaliser la sélection : Clic droit – Définir une sélection -

## Gomme

Gomme : Choisir la forme et le diamètre l'opacité et la dureté puis passer l'outil sur la zone à éclaircir  
Gomme Magique : Efface d'un seul clic une couleur contigüe ou présente dans la photo.

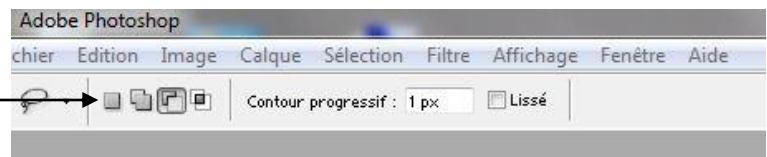
## Lasso

Lasso magnétique :



Contour progressif = Fondu du détourage avec le nouveau fond  
Largeur = Espace de détection du lasso  
Fréquence = Nombre de points d'encrage

 Utiliser les outils - Ajouter ou soustraire à la sélection- pour affiner la sélection.



**Remarque :** Finaliser une sélection par un double clic sur le point de départ

## Correcteur

Permet d'effacer de petits défauts.

Alt+Clic dans une zone de la photo propre et ensuite il faut peindre sur les imperfections. La zone propre va se dupliquer et effacer les défauts

**Le correcteur Pièce** permet de réaliser une sélection au lasso avec Clic Gauche sur une grande zone abimée. Amener cette sélection avec la souris+Clic Gauche sur une surface propre et relâcher le clic. La surface se duplique et remplace la zone abimée.



# RETOUCHES DE BASE

TDM

## Amélioration des niveaux

**IMAGE** ➔ Réglage ➔ niveau automatique

Ou

**IMAGE** ➔ Réglage ➔ niveau manuel (Faire les réglages en manuel)

**Attention:** Toutes les retouches effectuées à partir de **IMAGE** ➔ Réglage ➔ ..... s'appliquent directement sur la photo. Une fois le travail enregistré, l'annulation des effets est impossible. Pour une plus grande souplesse, il est conseillé d'utiliser l'onglet

**CALQUE** ➔ Nouveau calque de réglage ➔ ..... les réglages sont identiques

## Réglage de l'horizontalité

Dans la palette d'outils, sélectionner l'outil Mesure. Effectuer le réglage dans la photo.

Ensuite :

**IMAGE** ➔ Rotation de la zone de travail ➔ paramétrée

Ou confirmer avec la case à cocher

## Recadrage d'une photo

Dans la palette d'outils, sélectionner l'outil Recadrage. Effectuer le réglage dans la photo.

Ensuite :

**IMAGE** ➔ Recadrer

Ou confirmer avec la case à cocher

## Redresser les perspectives

**SELECTION** ➔ Tout sélectionné

**EDITION** ➔ Transformation ➔ Transformation manuelle

Inclinaison

Torsion

**Perspective**

Effectuer les réglages de la photo, à l'aide des poignées du cadre de sélection

## Correction des yeux rouges

Utiliser l'outil ellipse de sélection et sélectionner la zone rouge de l'œil.

**IMAGE** ➔ Réglage ➔ Teinte saturation

Choisir la couleur rouge. Abaisser la saturation et la luminosité



# LES CALQUES DE REGLAGE

TDM

**CALQUE** ➔ Nouveau calque de réglage ➔ Niveau  
Courbe  
Balance  
Luminosité  
Etc....

## Correction colorimétrique d'une couleur et du noir

**CALQUE** ➔ Nouveau calque de réglage ➔ Correction sélective  
Choisir la couleur concernée et régler sa valeur par augmentation ou diminution (en %)

## Correction de la saturation

**CALQUE** ➔ Nouveau calque de réglage ➔ Teinte/Saturation  
Régler la teinte, la saturation et la luminosité soit en global ou couleurs par couleur (Si + sur les couleurs, alors – sur la luminosité)

## Equilibrer la balance des couleurs

**CALQUE** ➔ Nouveau calque de réglage ➔ Balance des couleurs  
Règle la balance de couleur entre la fondamentale et sa tonique

*Remarque : L'utilisation des calques de réglage, offre la possibilité de modifier et d'ajuster les effets de chaque calque à tout moment*



## DETOURAGE D'UN OBJET DANS UNE PHOTO

TDM

Réaliser la sélection de l'objet avec le lasso magnétique ou tout autre outil de sélection.

La sélection terminée il faut supprimer le fond

**SELECTION** ➔ Intervertir et touche –Supp- du clavier (Conserve la sélection)

Ou

**EDITION** ➔ Couper (Perte de la sélection)

La couleur d'arrière plan remplace le fond d'origine.

Prendre l'outil Gomme magique et cliquer sur la couleur d'arrière plan.

Le fond transparent apparaît. (Petit damier bleu et blanc)

NB : On peut récupérer la sélection par la commande,

**SELECTION** ➔ Récupérer la sélection ou Ctrl + clic dans l'icône du calque



# DETOURAGE D'UN OBJET PAR EXTRACTION

TDM

Utile pour sélectionner les parties diffuses d'un objet (Cheveux, poils...)

**FILTRE** ➔ Extraire

Dans la fenêtre d'extraction effectuer les réglages

*Exemple* Epaisseur 40

Décocher Sélection optimisée

Lisser 50

Définir le contour avec l'outil approprié

Remplir la sélection avec la couleur

Cliquer sur aperçu

Effectuer le nettoyage du contour avec l'outil

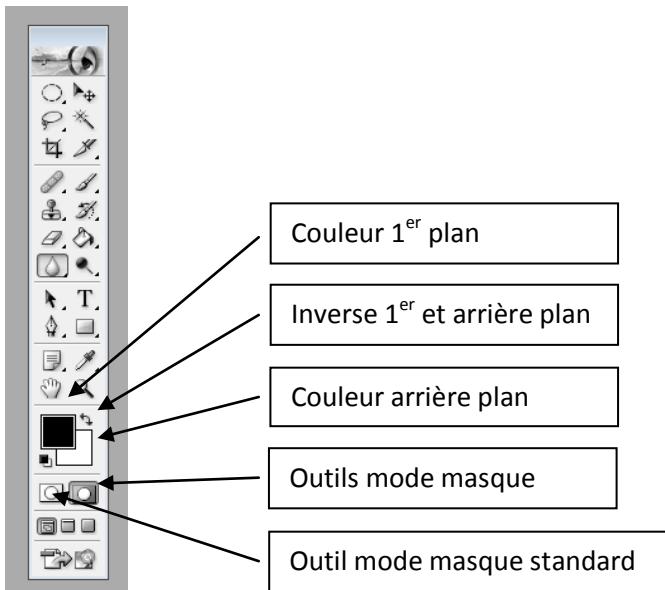
(Utiliser le pavé numérique de 1 à 9 pour ajuster la dureté de l'outil et la touche ALT pour corriger)

Valider la sélection avec la touche OK



# DETOURAGE AVEC LE MODE MASQUE

TDM



Dans la palette OUTILS, cliquer sur l'icône –mode masque–

Sélectionner le pinceau et ajuster les paramètres dans la barre d'option

Sélectionner couleur de 1<sup>er</sup> plan noir et peindre les zones à supprimer

Pour corriger une erreur, inverser la couleur de 1<sup>er</sup> plan en arrière plan

Passer en mode masque standard pour faire apparaître la sélection

**SELECTION** Intervertir et touche –Supp- du clavier (Conserve la sélection)



## FUSION DE DEUX IMAGES

TDM

Pour la clarté de lecture de cet exercice nous allons faire référence aux photos utilisées lors de la session Club Micro pour réaliser cette formation.

Rappel : Nous avons remplacé la rue d'une ville par la superposition d'un fleuve (La Seine). Cela donnait l'impression d'une rue inondée.

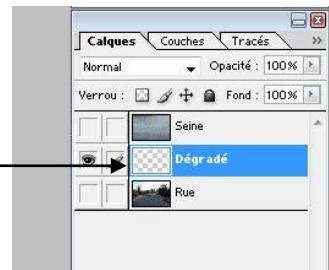
Ouvrir les deux photos dans le même projet. La N° 1 puis la N° 2

Créer un nouveau calque vierge entre la Ph1 et Ph2.

## Le nommer –Dégradé-

Dans la palette des outils, sélectionner l'outil Dégradé

## Premier plan transparent – Dégradé linéaire



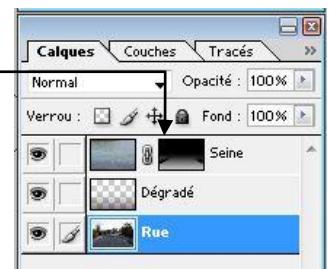
Sélectionner le calque vierge et tracer avec l'outil –Dégradé- une ligne verte sur les deux tiers du calque. Touche Maj enfonce pour forcer la rectitude. Faire Ctrl + clic dans le calque vierge. Cela sélectionne les pixels dégradés.

Sélectionner le calque Seine et ajouter un masque de fusion avec l'icône en bas de la palette des calques.



Toujours le calque Seine sélectionné, faire un clic dans l'icone de masque de fusion pour l'activer.

Ensuite, peindre avec pinceau flou pour faire disparaître les éléments indésirables



*Remarque : Le calque-Dégradé- permet de fondre (ou fusionner) les deux images en douceur*

## LE CALQUE MASQUE DE FUSION

TDM

Permet d'inclure dans une photo, un objet ou le fond d'une autre photo sans passer par l'opération de détourage.

*Remarque : Cet exercice est très proche du précédent. Mais en l'absence d'un calque -Dégradé- le résultat sera plus contrasté. On parlera plus d'incrustation que de fusion.*

Ouvrir la photo d'arrière plan. Pour la déverrouiller, la dupliquer en calque par un glisser/déposer sur l'icône -nouveau calque- de la palette des calques

Selectionner ce nouveau calque

**CALQUE** ➔ Ajouter masque de fusion ➔ Tout faire apparaître

Ouvrir et rajouter dans le projet, la photo de deuxième plan que l'on souhaite incruste

La positionner sous le calque avec masque de fusion

Selectionner à nouveau le calque avec masque de fusion et peindre avec le pinceau pour faire apparaître l'objet de la photo de deuxième plan

## Mise en valeur d'un objet (Effet portrait)

Permet de flouter l'arrière plan d'une photo. Très efficace sur les portraits et les objets pris en gros plan.

Dupliquer le calque arrière plan

Sur le calque copie

**FILTRE** ➔ Atténuation ➔ Flou Gaussien

**CALQUE** ➔ Ajouter masque de fusion ➔ Tout faire apparaître

Peindre avec un pinceau bord flou pour rendre l'objet apparent.

✿ Jouer sur le paramètre -opacité du pinceau-



# TRAVAIL SUR LES SELECTIONS

TDM

## Rajout d'un fond autour d'un objet détouré

Après avoir réaliser la sélection et supprimer le fond

**EDITION** ➔ Remplir ➔ Avec (Effectuer une sélection dans le menu déroulant)

NB : Avec le choix -Motif- il est possible de rajouter un motif personnel.

Si La sélection est sur un fond transparent, utiliser la commande

**CALQUE** ➔ Calque de remplissage ➔ Motif

## Création et rajout d'un motif personnel

1. Créer un nouveau calque vierge

Sélectionner le calque de la photo à partir duquel on veut créer le motif

2. **FILTRE** ➔ Placage motif

Effectuer les réglages (Taille ...etc.).

Réaliser la sélection du motif avec l'outil rectangle

Générer le motif avec la commande, autant de fois que nécessaire

Enregistrer le motif avec l'icône disquette

3. **Attention** : Fermer la fenêtre avec la commande Annuler pour éviter le placage du motif sur le calque de la photo qui a servi à réaliser le motif. (Ligne2)

4. Sélectionner le calque vierge (ligne 1)

5. **EDITION** ➔ Remplir ➔ Avec -motif personnalisé- (Que l'on vient de créer)

6. Le motif apparaît dans le calque vierge. Placer ce calque sous le calque de l'objet détourné

## Création d'une ombre

1. Créer un nouveau calque vierge et le sélectionner

2. Sélectionner la couleur noire de premier plan

3. Récupérer la sélection (l'objet détourné) dans le calque vierge (Par un CTRL clic dans le calque de l'objet)

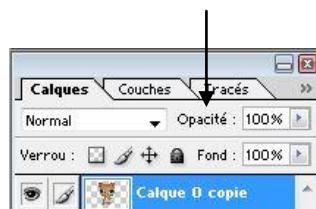
4. Re-sélection du calque vierge et peindre avec le pot de peinture dans la sélection récupérée. l'objet devient noir

5. **EDITION** ➔ Transformation. Effectuer la transformation manuelle en tirant sur les poignées du cadre (CTRL encre le bas du cadre de transformation)

6. Améliorer l'ombre avec **FILTRE** ➔ Atténuation ➔ Flou Gaussien

7. Affiner le dégrader de l'ombre avec une sélection partielle de l'ombre et un 2eme passage au flou Gaussien

8. Ajuster l'opacité de l'ombre avec la commande de la palette des calques



## Ombre portée

[TDM](#)

Sélectionner le calque d'un objet

En bas de la palette des calques, cliquer sur l'icône –Ombre portée- Effectuer les réglages

Transformer l'ombre portée en calque par un clic droit sur l'icône présente dans la palette des calques –Créer un calque

Sélectionner ce calque et supprimer ou atténuer avec un outil de sélection, les zones d'ombre indésirables.

**Remarque:** L'ombre et l'ombre portée

**L'ombre portée** s'applique à un objet proche d'un premier plan. Il n'y aura pas de déformation importante à effectuer. (Exemple: Un vase que l'on place proche d'un mur).

**L'ombre**, quant à elle, sera plus adaptée pour un sujet isolé. On pourra l'adapter par des déformations et des torsions, en fonction de la direction de la lumière et la hauteur de la source lumineuse. (Exemple : Un personnage que l'on place sur une plage en plein soleil)

## Amélioration du contour

Sélectionner l'objet avec CTRL+Clic dans le calque correspondant

**SELECTION** ➔ Modifier  Lisser  
Dilater  
Contracter } Définir le nombre de pixel

**SELECTION** ➔ Intervertir

**EDITION** ➔ Couper (Perte de la sélection)  
Ou touche –Supp- du clavier (Conserve la sélection)

**Remarque:** Ces opérations s'appliquent à tous les modes de détourage et de sélection. Elles suppriment la frange indésirable de l'objet découpé.

Avant d'appliquer une modification du contour, toujours vérifier la partie de l'image qui est sélectionnée. Soit c'est l'objet détourné ou bien la zone extérieure à l'objet. L'inversion de sélection ce fait par la commande

**SELECTION** ➔ Intervertir

Une fois la sélection confirmée, on applique les améliorations du contour.

## Création d'un contour

Cette opération, applique un contour de couleur autour d'une sélection.

Sélectionner un objet par Ctrl+Clic dans le calque

**SELECTION** ➔ Mémoriser la sélection. (La nommer)

**SELECTION** ➔ Désélectionner

**EDITION** ➔ Remplir  Avec couleur Arrière Plan (Toute la sélection est peinte)

Créer un nouveau calque vierge et le sélectionner

**SELECTION** ➔ Récupérer la sélection

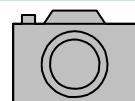
**EDITION** ➔ Remplir  Avec couleur de 1<sup>er</sup> Plan

Choisir la couleur de 1<sup>er</sup> plan qui sera appliquée à la couleur du contour.

**EDITION** ➔ Contour (Choisir une largeur de pixel).Régler-Position- sur *Extérieur*

**SELECTION** ➔ Contour progressif (Choisir une largeur de pixel légèrement inférieure à la précédente)

**EDITION** ➔ Contour (Choisir une largeur de pixel identique au contour progressif)



## Remplacer l'image d'une sélection

[TDM](#)

Cet exercice permet de remplacer l'image d'une sélection par une autre photo en conservant la forme de la sélection

Ouvrir l'image qui doit remplacer la sélection

1. **SELECTION** ➔ Tout Sélectionner
2. **EDITION** ➔ Copier
3. Ctrl+ clic dans le calque de l'image à remplacer
4. **EDITION** ➔ Coller dedans

Il est possible de réaliser ce remplacement avec une sélection à la place d'une photo. Pour cela il faut choisir cette sélection, faire un Ctrl+Clic dans son calque pour récupérer la sélection et poursuivre les opérations à partir de l'étape N°2

---



# LA MANIPULATION DES CALQUES

TD

## Calque d'objet

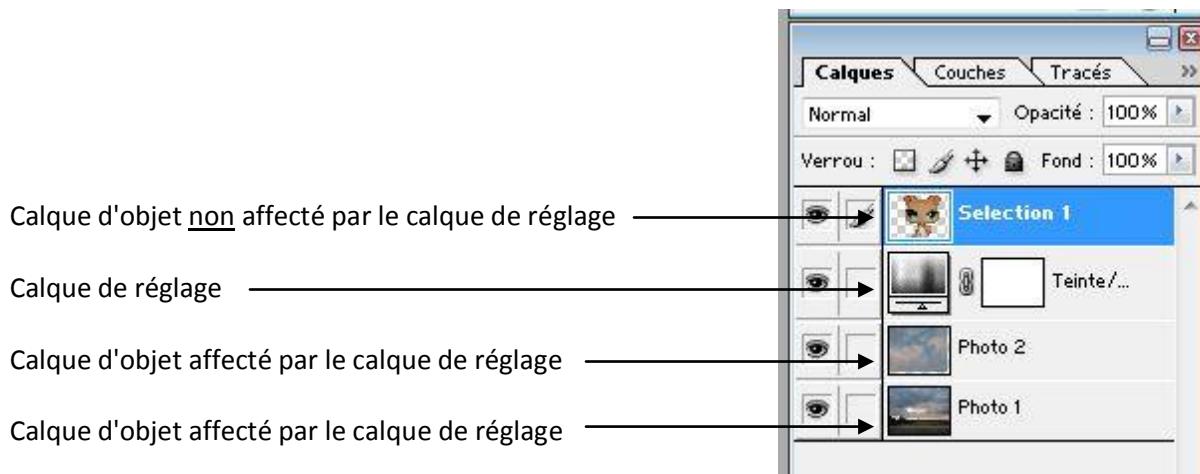
Nous devons bien comprendre la notion de calque. Dès que nous ouvrons une photo dans Photoshop, elle devient un calque. Une sélection de cette photo, une copie ou toute autre manipulation, génère des calques. Quand on les sélectionne, ils sont visibles à l'écran sous forme d'image.

Nous les nommerons par convention - Calques d'objets –

## Calque de réglage

Il y a ensuite les calques de réglages. Leurs fonctions sont d'apporter des modifications aux calques d'objets qui se situent en dessous d'eux (Luminosité, contraste.. etc.). Lorsque l'on sélectionne un calque de réglage, une boîte de dialogue s'affiche à l'écran. Cette boîte contient les réglages que l'on peut réaliser avec ce calque

Cette notion est très importante à retenir. Un calque de réglage affecte tout les calques d'objets et de réglages situés directement en dessous. En revanche, il n'a aucun effet sur les calques situés en dessus



Si l'on souhaite affecter un calque de réglage à un calque d'objet bien précis il faudra le placer juste au dessus et l'associer à ce dernier. Les effets du calque de réglage seront alors effectifs que sur **ce** calque d'objet. Tous les autres calques resteront inchangés

## Associer un calque de réglage

**CALQUE** ➔ Calque de réglage ➔ ... (Choisir l'option désirée).

Positionner ce calque de réglage juste en dessus du calque d'objet que l'on souhaite modifier.

**CALQUE** ➔ Associer au calque précédent

Une petite flèche pointant vers le bas, apparaît dans le calque de réglage indiquant que le calque est bien associé au calque du dessous

Il est possible de réaliser cette action avec la souris. Appuyer sur la touche Alt, amener le pointeur entre les deux calques. Cliquer quand deux petits cercles apparaissent (un blanc et un noir).



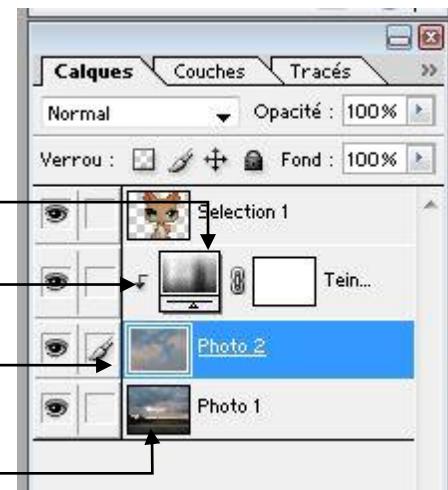
Remarque: on peut rajouter autant de calques de réglages que nécessaire avec cette technique. Il suffit de bien positionner le calque de réglage avant de l'associer. Les effets se combinent entre eux.

Calque de réglage associé au calque du dessous

La petite flèche indique l'association à un calque

Calque d'objet affecté par le calque de réglage

Calque non affecté



## Calques liés

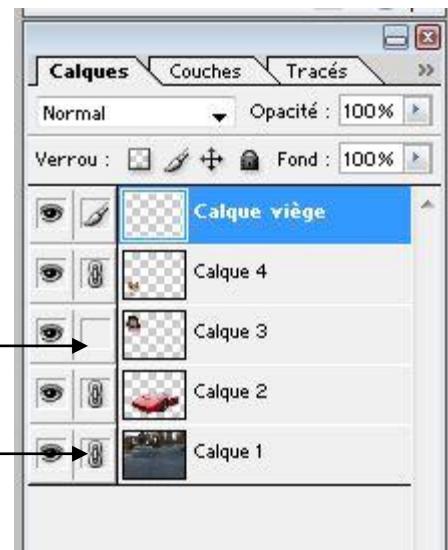
Lorsque deux ou plusieurs calques sont liés, on les déplace en même temps dans la même direction avec l'outil – Déplacement – Cela sera utile lorsque l'on aura positionné avec précision une sélection sur une image et que l'on souhaite conserver ce réglage. Pour lier les calques, on clique dans la petite case blanche à gauche de l'icône du calque. Un symbole en forme de maillon apparaît. Il n'est pas nécessaire de mettre les calques à lier, côté à côté. On sélectionne un calque puis on clique successivement dans les cases des calques que l'on désire coupler. Quelque soit leur position dans la palette des calques.

Pour les délier, on clique de nouveau dans la case blanche. Le symbole disparaît. Le calque reprend son autonomie.

Dans l'exemple ci contre, seuls les calques 1-2-4 sont liés.

Case à cocher  
*Calque non lié*

Symbol Maillon  
*Calque lié*



---

## Aligner les calques liés

[TDM](#)

Permet de régler précisément la position des calques.

**CALQUE** ➔ Aligner les calques liés ➔ .... (Choisir l'une des options proposées)

---

## Fusionner les calques liés

Permet de regrouper en un seul calque tous les calques liés.

*Attention:* Une fois le travail enregistré et la session fermée, il est impossible de récupérer les calques d'objet séparément. Cela est proche de - Aplatir l'image -

Dans la session en cours, il est possible de rectifier la manipulation en remontant l'historique

---



# TRAVAIL SUR L'IMAGE

TD

## Mise en garde

Nous l'avons vu, tous les calques sont éditables. Il sera toujours possible de revenir dessus lors des sessions suivantes. En revanche, lorsque l'on modifie directement une image par le biais de l'onglet **IMAGE**, avec certains menus, il sera impossible de revenir sur les réglages. Sur la session en cours il est toujours possible de remonter dans l'historique pour annuler une opération. Mais une fois la session fermée, l'historique disparaît.

En conclusion: Avant d'enregistrer et fermer la session, *bien vérifier* que le résultat obtenu est bien celui recherché.

**Rappel** : Chaque fois que l'on ouvre un nouveau projet avec une image, nous créons un calque Arrière-plan verrouillé. Pour pouvoir le modifier il faut le transformer en calque par un double clic

## Créer un cadre

Création d'un cadre autour d'une image

Sélectionner la photo à encadrer

**SELECTION** ➔ Tout sélectionner

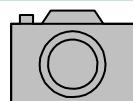
**SELECTION** ➔ Modifier ➔ Cadre (Choisir une largeur de pixels)

**EDITION** ➔ Remplir ➔ Avec (Faire le choix dans le menu déroulant. Si le choix est le motif personnel, voir la rubrique –Création et rajout d'un motif-)

## Atténuer les contours

Création d'une zone de transparence sur le pourtour de l'image.

- Sélectionner la photo à adoucir
- Rajouter un masque de fusion (Icône en bas de la palette des calques)
- Régler la couleur d'arrière plan sur transparent (Valeur R-V-B à 255)
- Prendre l'outil – Dégradé -
  - Sélectionner – 1<sup>er</sup> plan transparent.
  - Dégradé linéaire
  - Cocher uniquement –Transparence-
- Clic dans le masque de fusion pour l'activer
- Ensuite, avec touche Maj enfoncée pour forcer la rectitude, tirer à partir du bord extérieur vers l'intérieur de la photo, pour définir la zone à dégrader. Répéter cette opération sur les 4 cotés de la photo



# MANIPULATIONS AVANCEES

TDM

## L'utilisation des objets dynamiques. (CS5)

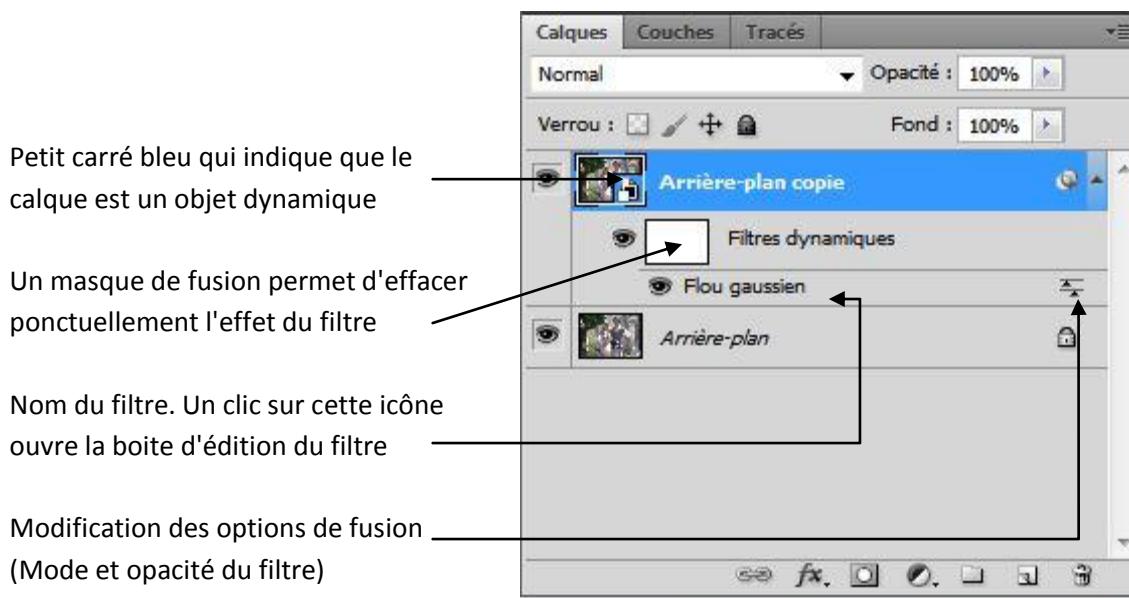
La principale fonction de l'objet dynamique est la possibilité d'appliquer des filtres sur une photo. Ensuite de pouvoir éditer ces filtres pour en modifier les réglages et ce à n'importe quel moment du travail.

Ouvrir une image. La transformer ou la dupliquer en calque. Sur ce calque :

**CALQUE** ➔ Objet dynamique ➔ Convertir en objet dynamique

Un petit carré bleu apparaît en bas à droite de la vignette de calque qui indique que le calque est converti en objet dynamique

On peut alors ajouter un ou plusieurs filtres successifs à ce calque dynamique. Il suffira de cliquer sur ce filtre pour l'éditer et le modifier à n'importe quel moment.



## Amélioration du contraste et de la saturation sur une couleur.

Ouvrir une image. (Efficace sur les paysages). La transformer en calque.

**SELECTION** ➔ plage de couleur. ➔ Régler la tolérance à 200. Choisir la ou les couleurs avec la pipette (+,-) dans la photo. (Le vert donne de bons résultats sur les paysages). Valider l'opération

La sélection est visible dans la photo

**EDITION** ➔ Copier (ou CTRL + C) cette sélection

**CALQUE** ➔ Nouveau ➔ Calque

**EDITION** ➔ Coller (ou CTRL + V) dans ce nouveau calque. La sélection apparaît

Passer ce calque en mode Incrustation. Régler l'opacité si nécessaire.



---

## Amélioration du contraste et de la saturation sur une image entière

Ouvrir une image aux couleurs fades

**CALQUE** ➔ Dupliquer le calque

Passer ce nouveau calque en mode incrustation ou lumière tamisée. Jouer sur l'opacité pour affiner le résultat.

---

## Améliorer les détails et la netteté avec le filtre Passe Haut (1)

Ouvrir une photo légèrement floutée

Dupliquer cette photo

**CALQUE** ➔ Dupliquer le calque

Sélectionner ce calque et appliquer le filtre passe haut.

**FILTRE** ➔ Autre ➔ Passe Haut (Régler le rayon). L'image doit apparaître en grisé.

Passer ce calque en mode incrustation. Jouer sur les paramètres du rayon du Passe haut pour obtenir le résultat souhaité

**Attention :** Cette technique peut générer un halo autour des objets si les valeurs du filtre -Passe Haut- sont mal réglées

---

## Améliorer les détails et la netteté avec le filtre flou de surface (2)

Dupliquer 2 fois la photo à améliorer

**CALQUE** ➔ Dupliquer le calque (x2)

Crée un groupe en cliquant sur l'icône en bas de la fenêtre des calques et glisser les deux photos dans ce dernier

Passer la photo copie 1 en mode Incrustation

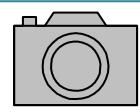
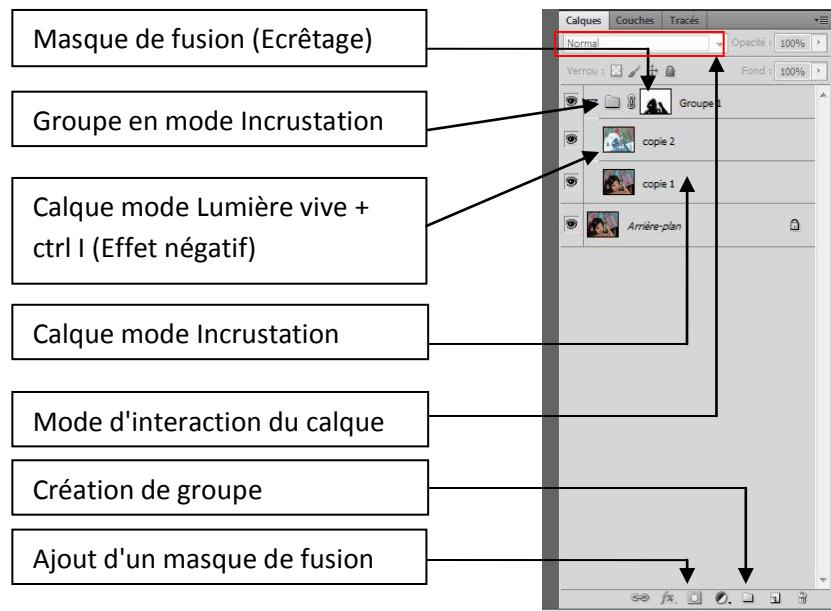
Sélectionner la photo copie 2 et faire un CTRL i pour lui appliquer un effet de négatif ou ouvrir le menu - Calque de réglage - et appliquer l'effet – Inverser – Passer ce calque en mode Lumière vive

Passer le groupe en mode Incrustation

Sélectionner à nouveau la photo copie 2 et appliquer le filtre Flou de surface. En réglant le rayon entre 50 et 80. Le seuil entre 15 et 20

Possibilité de rajouter un masque de fusion (ou masque d'écrêtage) sur le **groupe** pour faire disparaître ponctuellement l'amélioration en peignant avec le pinceau (noir)





## Incrustation d'un motif sur une image

Permet d'incruster un motif (A) de décoration sur une image (B) en épousant les volumes. (Ex: Tatouage sur un bras très musclé)

Ouvrir l'image (A) qui sert de motif et pousser le contraste très fortement

**IMAGE** ➔ **REGLAGE** ➔ **NIVEAUX**

Ou utiliser le calque de réglage **NIVEAUX (CS5)**

Ouvrir l'image (B) qui doit recevoir le motif de décoration. La passer en niveau de gris en augmentant légèrement le contraste.

**IMAGE** ➔ **MODE** ➔ **NIVEAUX DE GRIS**

Enregistrer ce fichier au format PSD

Ouvrir de nouveau l'original couleur de l'image (B) et glisser dessus le motif (A). Ajuster la taille et l'orientation du motif. A partir de ce motif appliquer le filtre suivant

**FILTRE** ➔ **DEFORMATION** ➔ **DISPERSION**

Dans la fenêtre qui s'ouvre, effectuer les réglages d'échelle. Valider et dans la nouvelle fenêtre qui s'ouvre, sélectionner le PSD de l'image (B) que l'on vient de créer.

Passer le calque en mode produit et réduire l'opacité si nécessaire.

---

## Eclaircir une photo sous exposée

Ouvrir la photo sous exposée

La dupliquer.

Sur ce nouveau calque, changer son mode de fusion en superposition

Répéter l'opération jusqu'au résultat désiré

- NB : Cette technique est très rapide et opère sur la globalité de la photo. Pour un résultat plus précis, utiliser le calque de réglage *Niveaux*
- 

## Densité +, densité -

Lorsque l'on doit éclaircir ou foncer une zone localisée d'une image, nous utilisons l'outil **densité**.

Pour éviter de travailler directement sur les pixels de l'image nous allons créer et utiliser un calque de réglage pour assombrir ou éclaircir la zone.

Ouvrir la photo à retoucher

Créer un nouveau calque

**CALQUE** ➔ **NOUVEAU CALQUE**

Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre

- Nommer le calque
- Sélectionner le mode – Lumière tamisée –



- Cocher l'option qui s'affiche – Couleur neutre 50% de gris –
- Valider le choix

Le nouveau calque rempli de gris neutre s'affiche au-dessus de la photo. C'est dans ce nouveau calque que l'on travaillera avec les outils densité + ou -  
Cette technique permet d'annuler toutes les actions si le résultat n'est pas satisfaisant. Il suffit de sélectionner ce calque et de le remplir à nouveau entièrement de gris neutre à 50%.  
Rappel: Gris neutre R = 128 – V = 128 – B = 128

---

## Amélioration de la peau avec le filtre Bruit médiane –

Supprimer les imperfections de la peau. Ouvrir la photo avec le visage à retoucher. La transformer en calque et lui appliquer le filtre médiane

**FILTRE** ➔ **BRUIT** ➔ **MEDIANE**

Régler la valeur du filtre en contrôlant l'effet dans la fenêtre aperçu. Valider quand le résultat est satisfaisant.

Créer un masque de fusion et faire disparaître l'effet du filtre sur les zones autres que la peau.  
Cette technique est transposable avec le filtre *flou gaussien* mais son avantage est qu'elle protège mieux les détails.

---

