INITIATION AU TRAITEMENT D'IMAGE

Chapitre 03 - Les outils de Photoshop CS6

Cette dernière partie du cours vise à présenter aux apprenants les outils de Photoshop CS6 utilisés pour la création graphique et la retouche d'image.

A la fin de ce chapitre, l'apprenant sera capable de :

1. connaitre le nom et rôle de chaque outil
2. comprendre les fonctionnalités des outils de Photoshop
3. utiliser les fonctions de base des outils de Photoshop pour la création et la retouche d'image

Mr Maodo KANE

Enseignant-chercheur en Informatique

Université Gaston Berger de Saint-Louis du Sénégal

UFR des Civilisations, Religions, Arts et Communication (CRAC)

maodo.kane@ugb.edu.sn

Table des matières

III. Les outils de Photoshop CS6 3
III.1 Introduction 3
III.2 Les outils de sélection 3
III.2.1 L'outil «Déplacement» 3
III.2.2 L'outil «Rectangle de sélection» et ses voisins 4
III.2.3 L'outil «Lasso» et ses voisins 5
III.2.4 L'outil «Sélection rapide» et l'outil «Baguette magique» 6
III.2.5 L'outil recadrage et ses voisins 7
III.2.6 L'outil «Pipette» et ses voisins 9
III.3 Les outils de création et de retouche 10
III.3.1 L'outil «Correcteur localisé» et ses voisins 10
III.3.2 L'outil «Pinceau» et ses voisins 12
III.3.3 L'outil «Tampon de duplication» et l'outil «Tampon de motif» 13
III.3.4 L'outil «Forme d'historique» et «Forme d'historique artistique» 14
III.3.5 L'outil «Gomme» et ses voisins 16
III.3.6 L'outil «Dégradé» et «Pot de peinture» 18
III.3.7 L'outil «Goutte d'eau» et ses voisins 19
III.3.8 L'outil «Densité -» et ses voisins 21
III.4 Les outils vectioriels 23
III.4.1 L'outil «Plume» et ses voisins 23
III.4.2 Les outils de texte 26
III.4.3 L'outil «Sélection de tracé» et l'outil «Sélection directe» 28
III.4.4 Les outils de dessin de formes prédéfinies 29
II.5 Les outils d'affichage 30
III.5.1 Les outils de navigation 31
III.5.2 Les sélecteurs de couleur 32
III.5.3 Le mode Masque 33
III.5.4 Les modes d'affichage 34

III. Les outils de Photoshop CS6

III.1 Introduction

Adobe Photoshop propose une très grande diversité d'outils de retouche d'image et de création graphique. Chaque nouvelle version de Photoshop a apporté son lot de nouveautés et de réorganisation au niveau des outils et de leur agencement, mais les fonctions élémentaires restent les mêmes, et l'iconographie a été conservée.

Par défaut, la barre d'outils est placée à gauche de la fenêtre principale. Elle peut être affichée en une ou deux colonne à l'aide de la flêche sur l'en-tête de la palette.

Les outils sont réparties en quatre (4) catégories : Les outils de sélections (3), les outils de création et de retouche (5), les outils vectoriels (6) et les outils d'affichage (7).

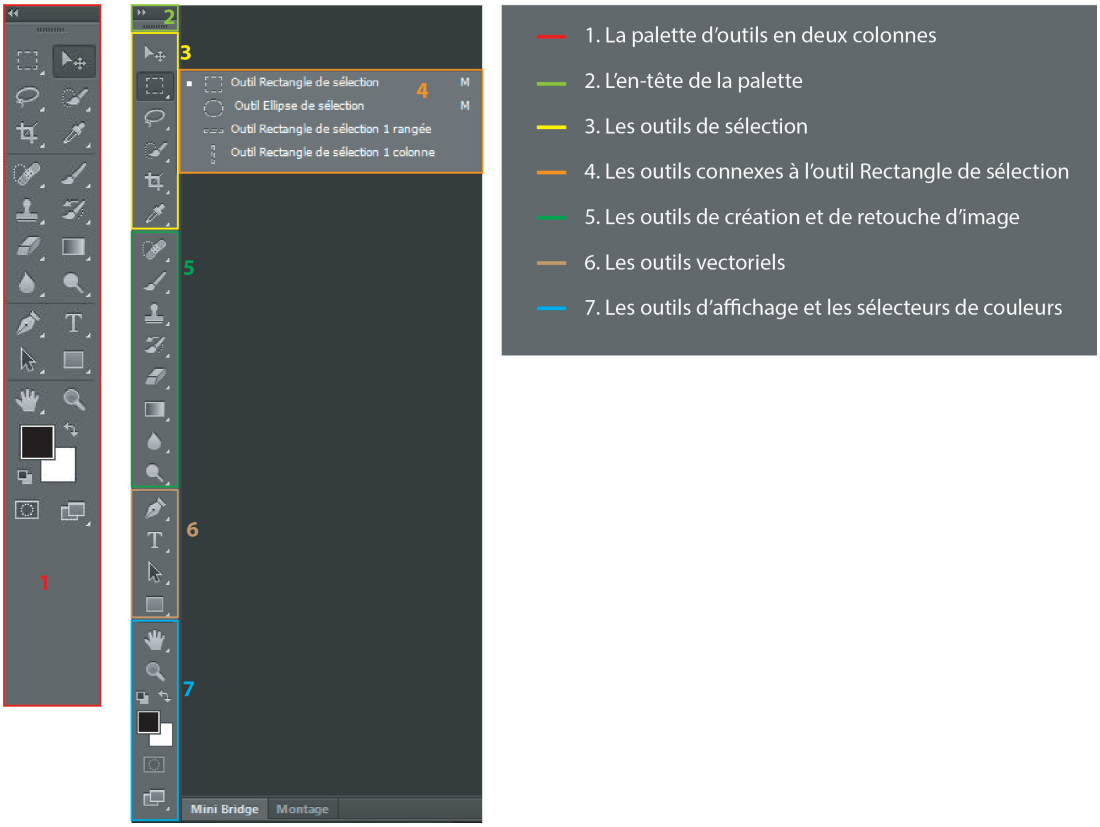


***image 01** : Déplacement d'un objet sur le plan de travail avec l'outil «Déplacement»*

III.2 Les outils de sélection

C'est la première catégorie d'outils. Ils permettent de sélectionner une image, une plage de pixels, une couleur ou de recadrer une image. Nous allons faire une petite présentation de chaque outil dans cette catégorie.

III.2.1 L'outil «Déplacement»

C'est le premier outil si la barre est affichée en une colonne, sinon le deuxième de la première ligne si elle est affichée en deux colonnes.

Il permet de sélection et de déplacer un objet. Pour cela, cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris sur l'objet à déplacer, puis déplacer la souris vers la destination finale.

Exemple



image 02 *: Déplacement d'un objet sur le plan de travail avec l'outil «Déplacement»*

III.2.2 L'outil «Rectangle de sélection» et ses voisins

C'est le deuxième outil sur la barre. Faites un clic droit sur cet outil pour afficher ses outils voisins. Vous pouvez activer un outil de la liste avec un simple clic. L'outil activé sera affiché à la place de l'outil «Rectangle de sélection».

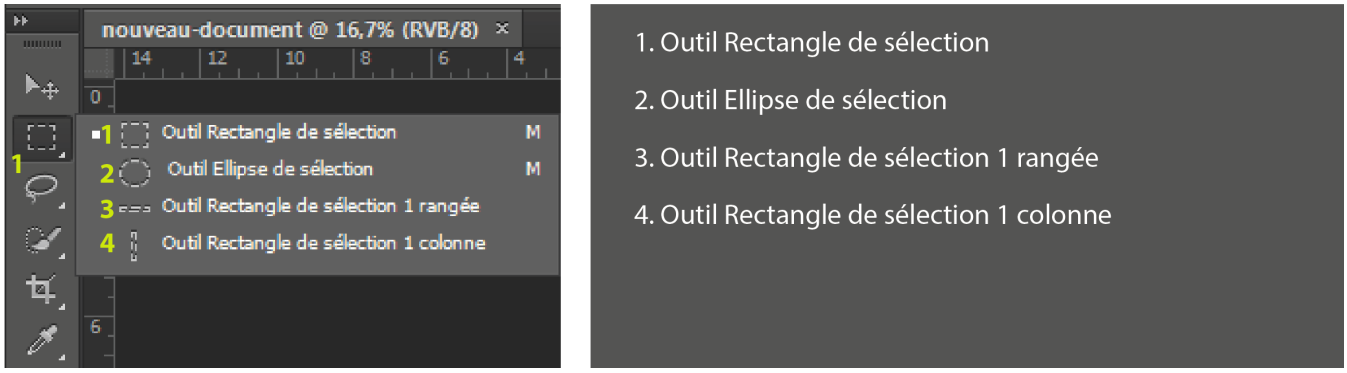


image 03 *: L'outil «Rectangle de sélection» et ses voisins*

1. L'outil «Rectangle de sélection» permet de sélectionner une plage de pixels sur une zone rectangulaire.
2. L'outil «Ellipse de sélection» permet de sélectionner une plage de pixels sur une zone circulaire.
3. L'outil «Rectangle de sélection 1 rangée» permet de sélectionner une ligne de pixels
4. L'outil «Rectangle de sélection 1 colonne» permet de sélectionner une colonne de pixels

Pour réaliser une sélection, sélectionner votre outil puis faites un cliquer glisser sur l'image.

Exemple :



image 04 *: Exemple de sélection de plage de pixels avec l'outil «Rectangle de sélection» et ses voisins*

III.2.3 L'outil «Lasso» et ses voisins

Cette famille d'outil de sélection permet de sélectionner une plage de pixels sur une zone de forme complexe (ni rectangulaire, ni circulaire). Il peut être utilisé pour sélectionner une étoile ou un personnage sur une image par exemple.

Faites un clic-droit sur l'outil «Lasso» pour afficher ses outils voisins. Vous pouvez activer un outil de la liste avec un simple clic. L'outil activé sera affiché à la place de l'outil «Lasso».

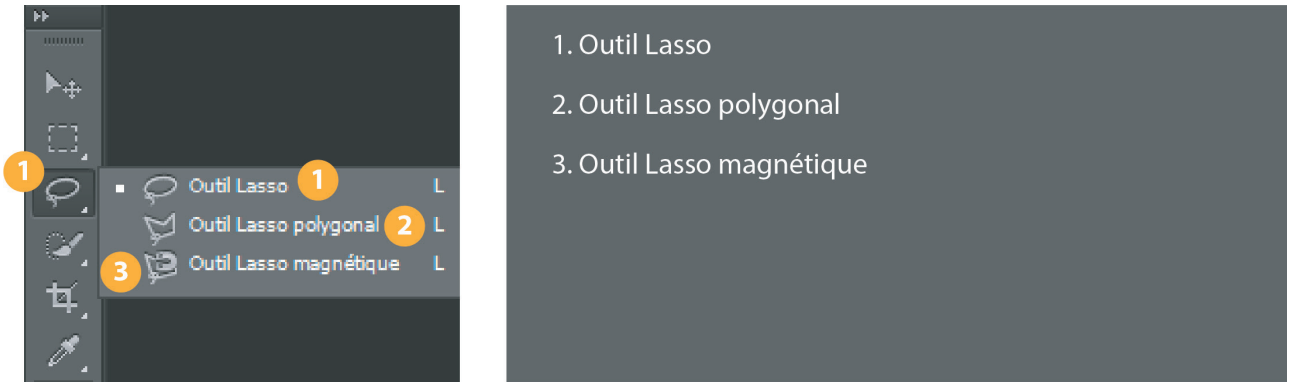


image 05 *: L'outil «Lasso» et ses voisins*

1. L'outil lasso permet de sélectionner une zone de forme complexe. Pour cela, sélectionnez l'outil et à partir d'un point de départ maintenez le bouton gauche de la souris enfoncée puis déplacez la souris en faisant un tour. C'est un outil de sélection libre.

2. L'outil Lasso polygonal permet de sélectionner une zone polygonale (une étoile par exemple). Pour cela, sélectionnez l'outil et faites des clic successifs pour créer les segments. Fermez la sélection en cliquant sur le point de départ.

3. L'outil Lasso magnétique utilise la technique dite «détection de contour» pour vous faciliter la sélection à main levée. Pour cela, sélectionnez l'outil, créez un point de départ de la sélection avec un clic, puis suivez le contour de la zone à sélectionner. L'outil place des points successifs autour de la zone. Fermez la sélection en cliquant sur le point de départ.

Exemple :

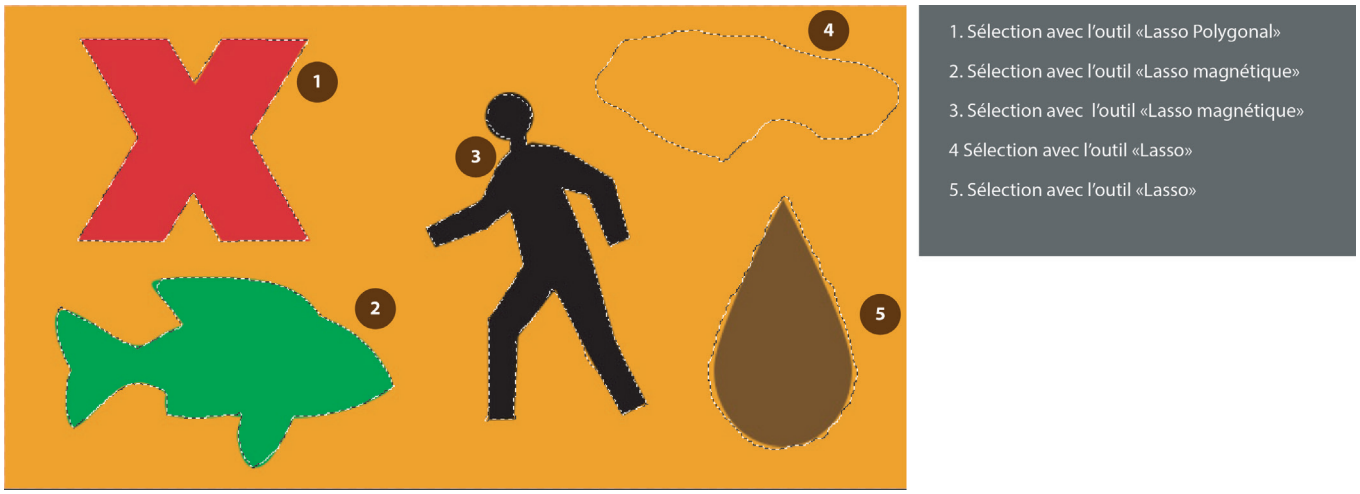


image 06 *: Sélection avec les outils «Lasso»*

III.2.4 L'outil «Sélection rapide» et l'outil «Baguette magique»

Ils permettent de sélectionner une plage de pixels en un clic. Pour cela, sélectionner l'outil avec un clic et cliquez sur une zone de l'image.

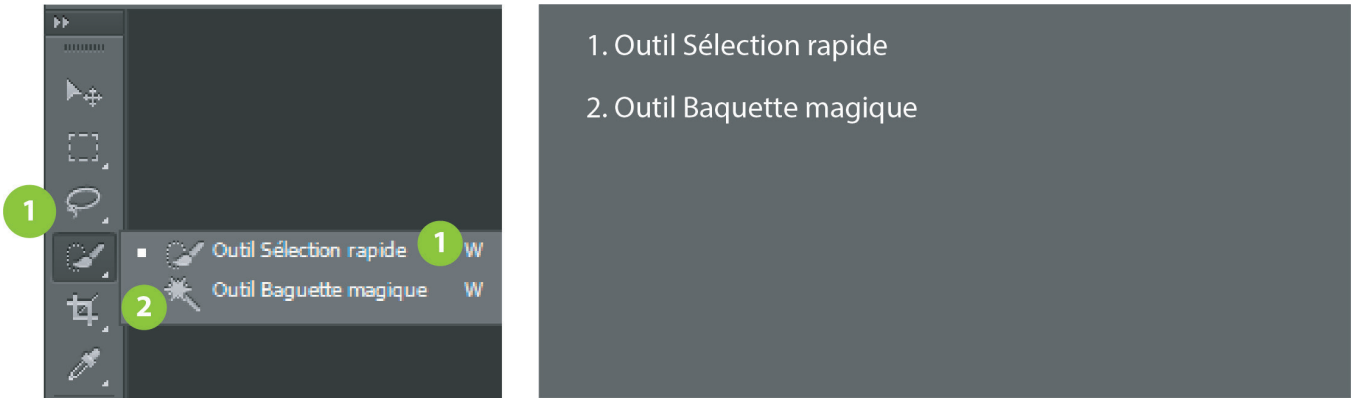


image 07 *: Les outils de sélection rapide*

1. L'outil «Sélection rapide» permet de sélectionner une plage de pixels en un clic. Quand vous cliquez sur un pixel avec cet outil, le logiciel sélectionne une plage de pixels à partir de ce pixel. La zone sélectionnée dépend des paramètres de l'outil (diamètre, etc.) et la détection des contours sur l'image.

2. L'outil «Baguette magique» sélectionne une plage de pixels ayant la même couleur. La plage de pixels sélectionnée dépend des paramètres de l'outil (Tolérance, Pixels contigus, etc.).

Exemple :

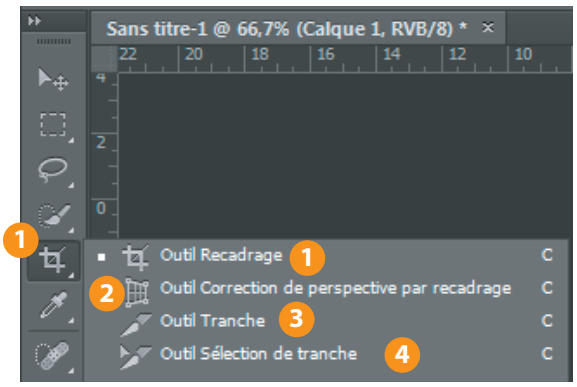


1. Sélection avec l'outil «Sélection rapide»
2. Sélection avec l'outil «Baguette magique»

image 08 *: Sélection avec les outils de sélection rapide*

III.2.5 L'outil recadrage et ses voisins

Ils permettent de diviser ou de rogner une image.

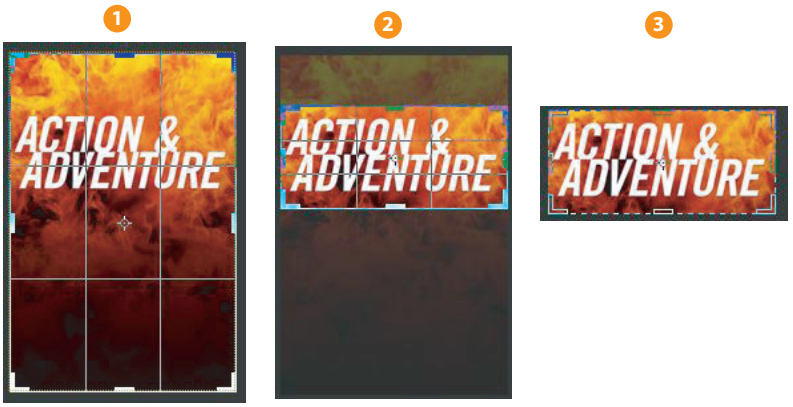


1. Outil recadrage
2. Outil Correction de perspective par recadrage
3. Outil «Tranche»
4. Outil «Sélection de tranche»

image 09 *: L'outil «Recadrage et ses voisins*

L'outil recadrage permet de rogner une image. Quand l'outil est sélectionné, un cadre avec des poignées apparait autour de l'image. Redimensionnez le cadre en déplaçant les poignées pour sélectionner une partie de l'image, puis appuyez sur la touche «Entrée» pour valider. Après validation, les parties situées en dehors du cadre seront supprimées.

Exemple **:**



1. Sélection de l'outil «Recadrage»
2. Redimensionnement du cadre
3. Suppression des parties en dehors du cadre

image 10 *: Image rognée avec l'outil «Recadrage»*

L'outil Correction de perspective par recadrage permet de rogner une image en déformant la partie que sera conservée. Pour cela, choisissez l'outil puis sélectionnez par cliquer-glisser la partie à conserver. Après la sélection, des poignées de déformations s'affiche sur le cadre de sélection. Vous pouvez déplacer ces poignées pour modifier le cadre, puis validez avec la touche «Entrée».

Exemple :

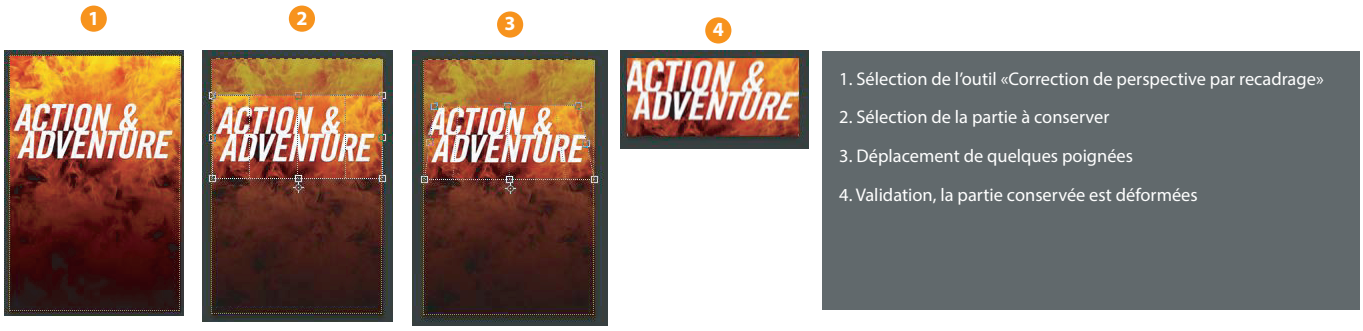


image 11 *: Image rognée et déformée avec l'outil «Correction de perspective par recadrage»*

L'outil «Tranche» permet de découper une image en plusieurs morceaux. Très utile pour la création d'une maquette de site web. Chaque morceau de l'image peut être engeristrée séparément.

L'outil Sélection de tranche permet de sélectionner les morceaux d'images créée avec l'outil «Tranche». Pour cela, faites un simple clic sur la partie à sélectionner.

Exemple :



image 12 *: Découpage d'une maquette de page web avec l'outil «Tranche»*

III.2.6 L'outil «Pipette» et ses voisins

Ils permettent de prélever des informations ou de marquer une image. Faites un clic-droit sur l'outil «Pipette» pour afficher ses voisins.

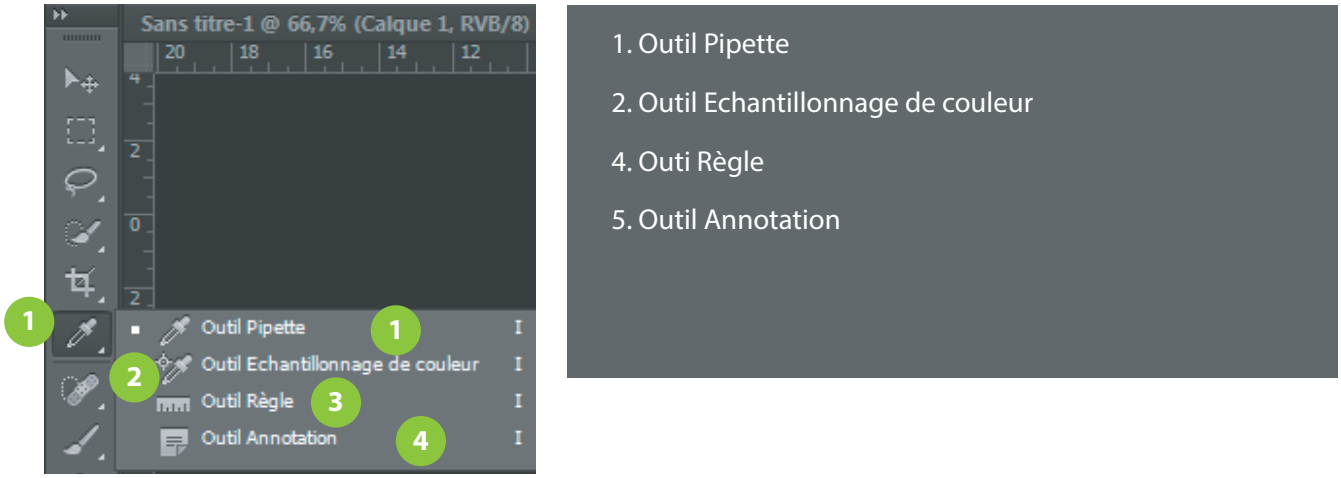


image 13 *: Découpage d'une maquette de page web avec l'outil «Tranche»*

1. L'outil «Pipette» permet de prélever une couleur d'un pixel sur une image. Pour cela, sélectionnez l'outil, puis cliquez sur la couleur que vous voulez sélectionner. La couleur prélevée est affichée sur le sélecteur de couleur de premier plan.

Exemple :

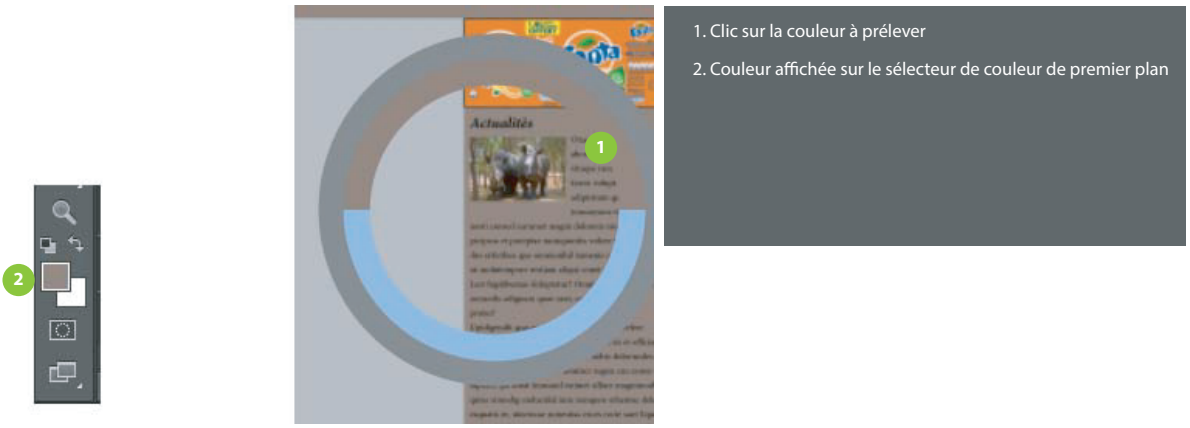


image 14 *: Prélèvement d'une couleur avec l'outil «Pipette»*

2. L'outil «Echantillonnage de couleur» permet de prélever les valeurs d'une couleur d'un pixel. Le pixel indiqué est marqué et les valeurs de sa couleurs sont affichées sur la fenêtre «Information». le nombre de marquage de couleurs est limité à quatre (4). ***Exemple*** :

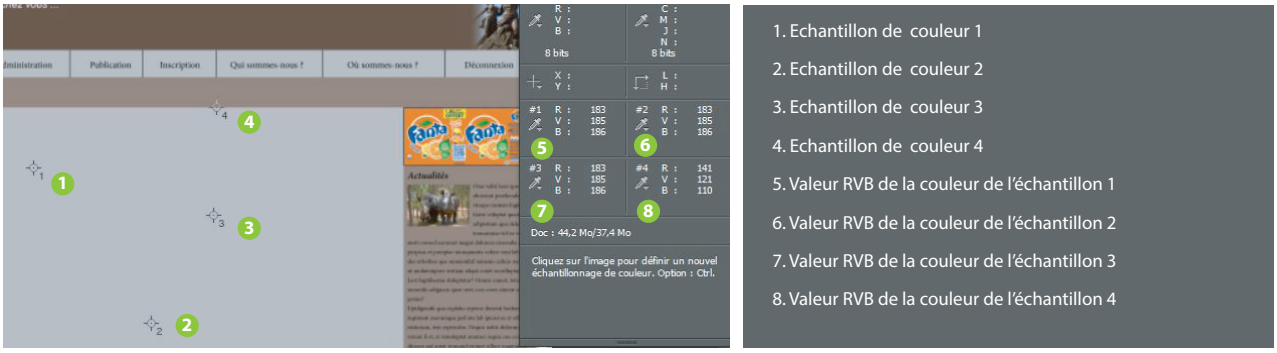


image 15 *: Echantillonnage de couleur avec l'outil «Echantillonnage de couleur»*

3. L'outil «Règle» permet de mesurer la taille d'une plage de pixels. Pour cela, sélectionnez l'outil, puis faites un cliquer-glisser pour mesurer. Une règle est placé sur la zone indiquée et ses informations sont affichée sur la fenêtre «Information».

Exemple



***image 16** : Mesure d'une plage de pixels avec l'outil «Règle»*

4. L'outil «Annotation» permet d'insérer des commentaires sur une image. Pour cela, sélectionnez l'outil et cliquez sur la zone de l'image que vous voulez commenter. Les zones commentées sont marquées et le texte de commentaire est affiché sur la fenêtre «Annotations».

***Exemple** :*

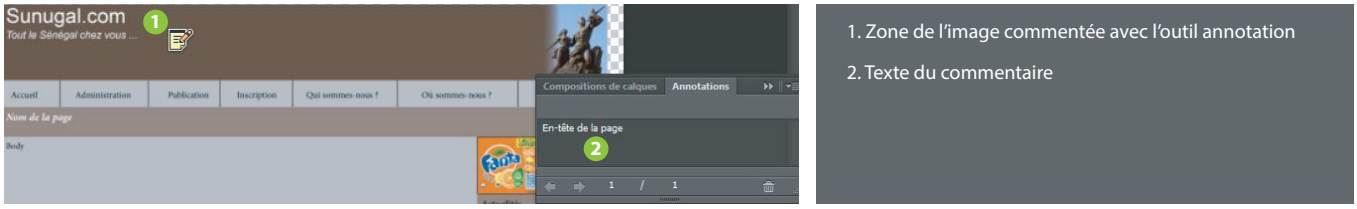


***image 17** : Annotation d'une image avec l'outil «Annotation»*

III.3 Les outils de création et de retouche

C'est la deuxième catégorie d'outils. Ils permettent de remplir une image avec des effets spéciaux (couleurs, textures ou motifs, dégradé, duplication de texture, etc.) ou de corriger une image (netteté, luminosité, contraste, etc.). Ils permettent aussi de supprimer un élément sur une image (une personne par exemple).

III.3.1 L'outil «Correcteur localisé» et ses voisins

Dans cette famille d'outils, nous allons voir l'outil «Correcteur localisé» et l'outil «Pièce». Ces deux outils sont très utilisés en correction et retouche d'image. faites un clic droit sur l'outil «Correcteur localisé» pour afficher ses voisins.

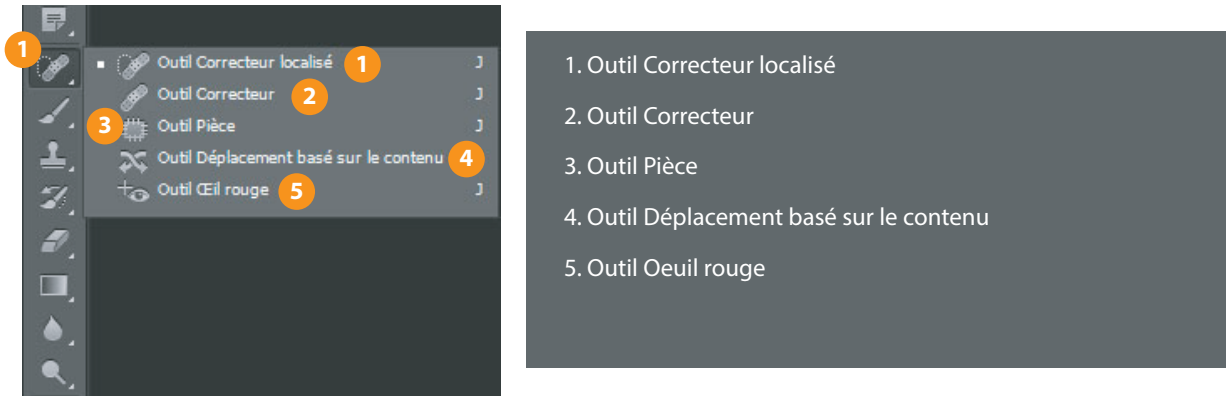


***image 18** : L'outil «Correcteur localisé» et ses voisins*

L'outil «***Correcteur localisé***» permet de masquer une plage de pixels sur une image. Cette plage de pixels peut être une tâche sur un visage ou une personne par exemple. Quand la plage de pixels à supprimer est indiqué, le logiciel remplace la couleur de chaque pixel par la couleur du pixel se trouvant dans les environs. Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil
2. Faites un clic (s'il s'agit d'une petite tâche) ou un cliquer-glisser (si la plage de pixels est assez grande)
3. Relâchez la souris pour voir le résultat.

Si le résultat n'est pas satisfaisant, répétez les opérations 2 et 3

Exemple :



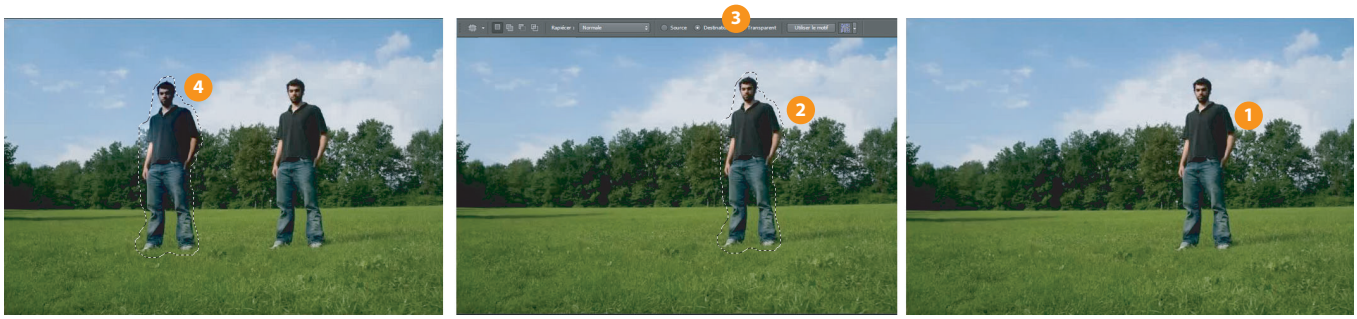
1. Plage de pixels à masquer (une déchirure sur le costume) 2. Sélection de la plage de pixels à masquer 3. Plage de pixels masquée

image 19 *: Correction d'une image avec l'outil «Correcteur localisé»*

L'outil «***Pièce***» permet de dupliquer ou de masquer une plage de pixels d'une image. Cette plage de pixels peut être un arbre ou une personne par exemple. Pour cela :

1. sélectionnez l'outil,
2. sélectionnez la plage de pixels sur laquelle vous voulez agir
3. choisissez l'option de l'outil (**Source** pour masquer ou **Destination** pour dupliquer) sur la barre d'option,
4. déplacez la sélectionner par un cliquer-glisser vers la destination.

Exemple :



1. Plage de pixels à sélectionner (le personnage) 2. Sélection de la plage de pixels (le personnage 3. Choix de l'option de l'outil (ici Destination pour dupliquer)
4. Déplacement de la sélection

image 20 *: Duplication d'un personnage avec l'outil «Pièce» option «Destination»*

III.3.2 L'outil «Pinceau» et ses voisins

Cette famille d'outils permet de «peindre» sur une image. Il s'agit d'appliquer une couleur sur une plage de pixels de l'image. Faites un clic-droit sur l'outil pour afficher ses voisins

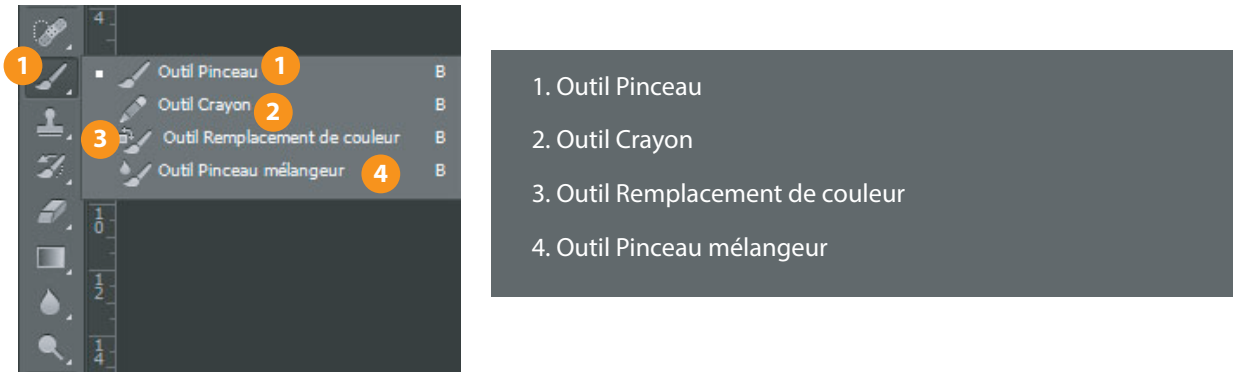


***image 21** : L'outil «Pinceau» et ses voisins*

L'outil «Pinceau» permet de peindre ou de dessiner sur une image. La couleur du premier plan est utilisé pour le dessin. Pour cela :

1. sélectionnez l'outil
2. choisissez la couleur que vous voulez utiliser pour le dessin (clic sur une couleur de la palette Nuancier ou sur le selecteur de couleur du premier plan par exemple)
3. choisissez la taille et la forme de l'outil sur la barre d'option
4. faites des cliquer-glisser sur l'image pour dessiner

Exemple



***image 22** : Exemple de dessin avec l'outil «Pinceau»*

Vous pouvez tester l'outil en modifiant ses paramètres (Epaisseur, forme, Dureté, Mode, Opacité, Flux, etc.) accéssibles sur la barre d'option.

L'outil «Crayon» fait la même chose que l'outil «Pinceau» et dispose presque les mêmes options.

L'outil «Remplacement de couleur» permet de modifier la couleur d'une plage de pixels. Il dispose plusieurs paramètres sur la barre d'option. Par exemple, on peut l'utiliser pour modifier la couleur, la teinte, la saturation ou la luminosité de la plage de pixels avec une certaine tolérance.

L'outil «Pinceau mélangeur» permet de créer un effet spectaculaire sur une image. Il mélange les différentes couleurs de l'image avec un contour progressif. Pour cela, appliquer plusieurs couleurs sur l'image avec l'outil pinceau par exemple, puis faites passer l'outil «Pinceau mélangeur» sur l'image.

Exemple :

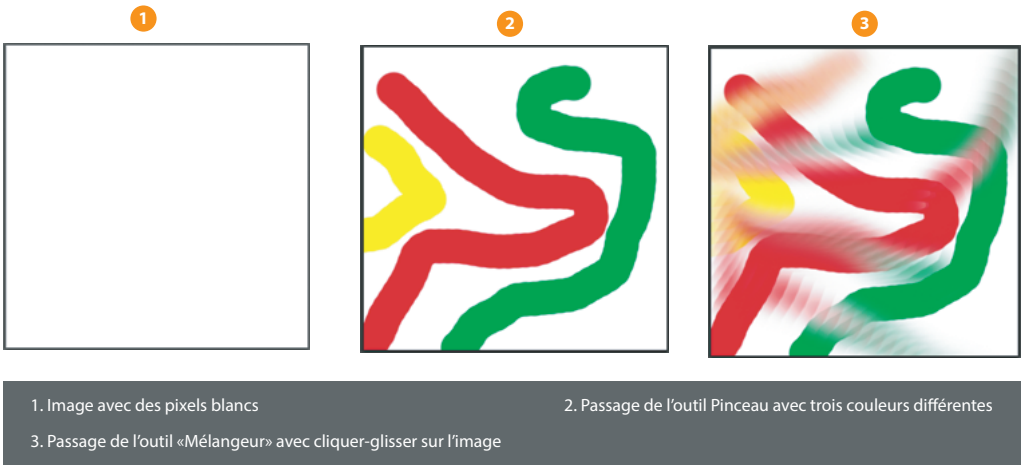
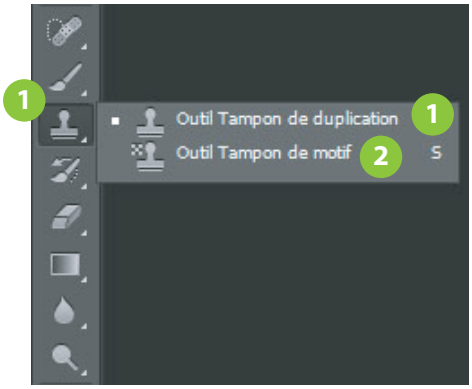


image 23 *: Exemple de mélange de couleur avec l'outil «Mélangeur»*

III.3.3 L'outil «Tampon de duplication» et l'outil «Tampon de motif»

Ils permettent d'appliquer une texture sur une plage de pixels. Cette texture peut être un objet à dupliquer ou un motif prédéfini.



1. Outil Tampon de duplication
2. Outil Tampon de motif

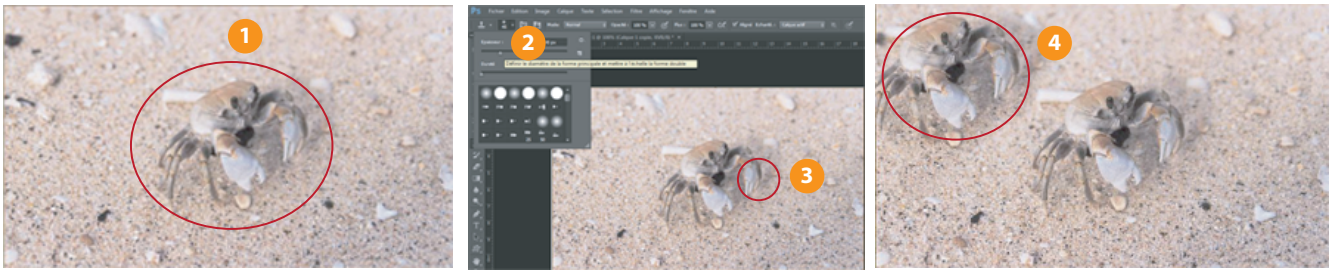
image 24 *: L'outil «Tampon de duplication» et «Tampon de motif»*

L'outil «***Tampon de duplication***» permet de dupliquer une plage de pixels sur une image. Cette plage de pixels peut être une tâche, un personnage, une voiture, etc. Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil
2. Choisissez la taille de l'outil sur la barre d'option
3. maintenez la touche Alt du clavier et cliquer au début de la plage de pixels à dupliquer (Alt+Clic)
4. Relachez la touche Alt et faites passer la souris là où vous voulez placer la copie de la plage de pixels.

Vous pouvez modifier les paramètres de l'outil «Tampon de duplication» (Taille, Dureté, Mode, Opacité, etc.) sur la barre d'option.

Exemple :



1. Plage de pixels à dupliquer
2. Réglage de la taille et de la dureté
3. Alt+Clic au début de la plage de pixels à dupliquer
4. Passage de l'outil «Tampon de duplication»

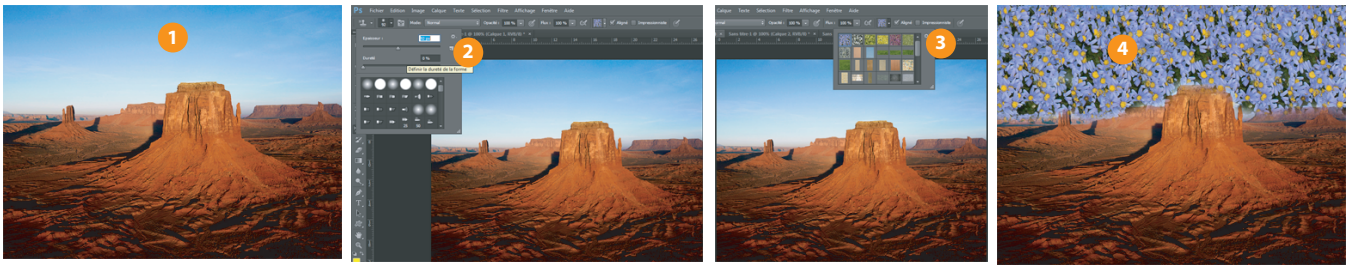
image 25 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Tampon de duplication»*

L'outil «***Tampon de motif***» permet de peindre une image avec un motif prédéfini. Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil
2. Régler la taille de l'outil et choisissez un motif sur la barre d'option
3. faites passer l'outil sur l'endroit où vous voulez peindre avec un cliquer-glisser

Vous pouvez apporter d'autres réglages (Dureté, Mode, Opacité, Flux, etc.) de l'outil sur la barre d'option.

Exemple

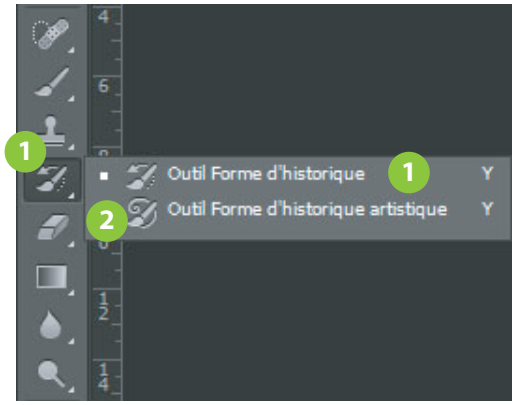


1. Image de départ
2. Réglage de la taille et de la dureté de l'outil
3. Choix du motif à utiliser
4. Passage de l'outil «Tampon de motif»

image 26 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Tampon de motif»*

III.3.4 L'outil «Forme d'historique» et «Forme d'historique artistique»

Ils permettent d'effacer une opération effectuée sur une plage de pixels. Cette opération peut être une une peinture avec l'outil Pinceau, une application de motif avec l'outil Tampon de motif, etc.



1. Outil Forme d'historique
2. Outil Forme d'historique artistique

image 27 *: L'outil Forme d'historique et Forme d'historique artistique*

L'outil «***Forme d'historique***» permet d'effacer une opération effectuée sur une plage de pixels, une application de motif avec l'outil «Tampon de motif» par exemple. Exemple :

1. Ouvrez une image et appliquez un motif sur une plage de pixels avec l'outil «Tampon de motif»
2. Sélectionnez l'outil «Forme d'historique», puis réglez sa taille sur la barre d'option
3. Faites passer l'outil sur le motif appliqué précédement sur la plage de pixels avec un cliquer-glisser

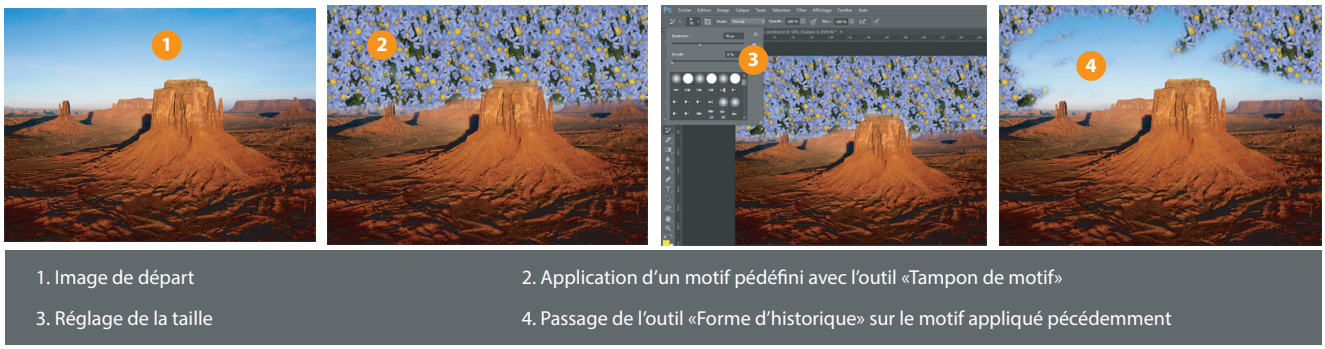


image 28 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Forme d'historique»*

L'outil «***Forme d'historique artistique***» fait la même chose de que l'outil «Forme d'historique» sauf que le premier efface en produisant un effet spécial derrière (effet de tourbillon par exemple). Pour cela, sélectionnez l'outil, choisissez la taille et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé sur la plage de pixels que vous voulez effacer.

Exemple



image 29 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Forme d'historique artistique»*

III.3.5 L'outil «Gomme» et ses voisins

Ils permettent d'effacer la couleur de premier plan d'une plage de pixels sur une image. Faites un clic-droit sur l'outil «Gomme» pour afficher ses voisins.



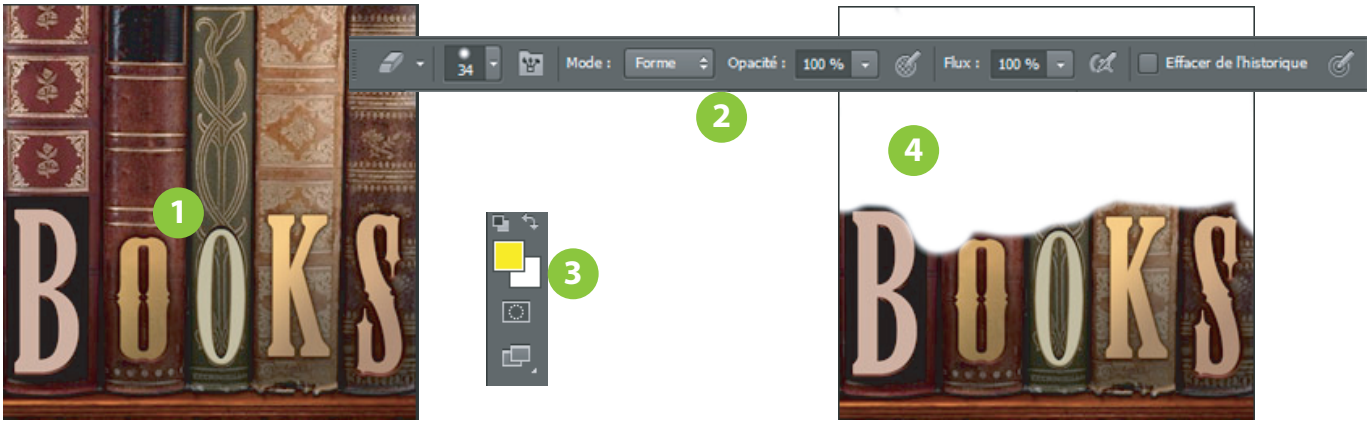
1. Outil Gomme
2. Outil Gomme d'arrière-plan
3. Outil Gomme magique

***image 30** : L'outil «Gomme» et ses voisins*

L'outil «Gomme» permet d'effacer la couleur de premier plan d'une plage de pixels. Il laisse en arrière-plan la couleur choisi sur le sélecteur de couleur d'arrière-plan. Pour l'utilser :

1. Choisissez l'outil avec un clic,
2. Régler ses paramètres sur la barre d'option (diamètre ou épaisseur, dureté, opacité, Flux, etc.)
3. Choisissez la couleur d'arrière-plan sur la barre d'outil
4. Faites passer l'outil avec un cliquer-glisser sur la plage de pixels que voulez effacer.

Exemple



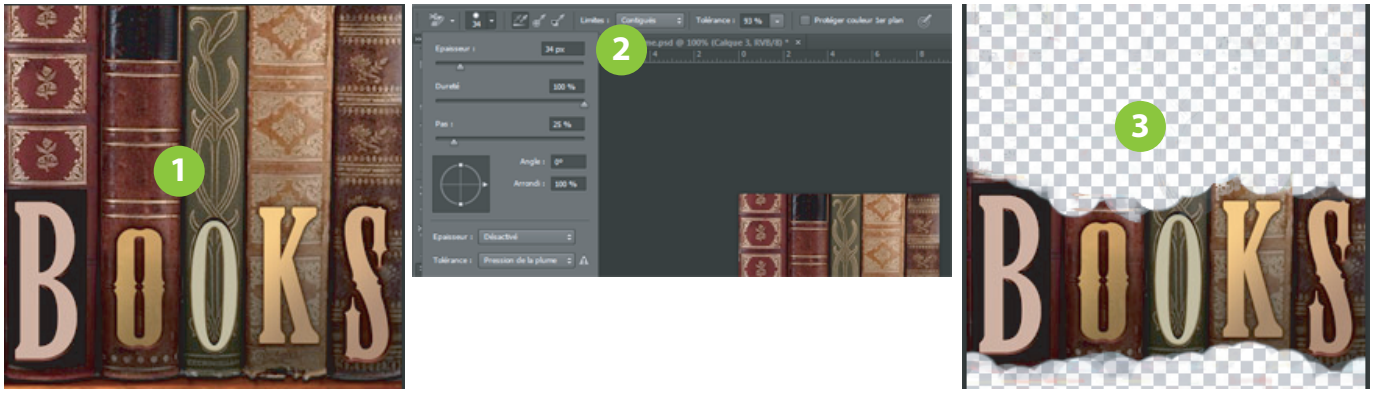
1. Image de départ
2. Les paramètres de l'outil «Gomme»
3. La couleur d'arrière-plan
4. Après la passge de l'outil «Gomme»

***image 31** : Exemple d'utilisation de l'outil «Gomme»*

L'outil «Gomme d'arrière-plan» permet d'effacer la couleur de premier plan d'une plage de pixels. Il laisse une zone transparente sur la plage de pixels effacée. Pour l'utiliser :

1. Sélectionnez l'outil avec le bouton gauche de la souris,
2. Régler les paramètres de l'outil sur la barre d'option (echantillonnage, limites, tolérance, etc.)
3. Faites passer l'outil sur la plage de pixels que vous souhaitez effacer.

Exemple



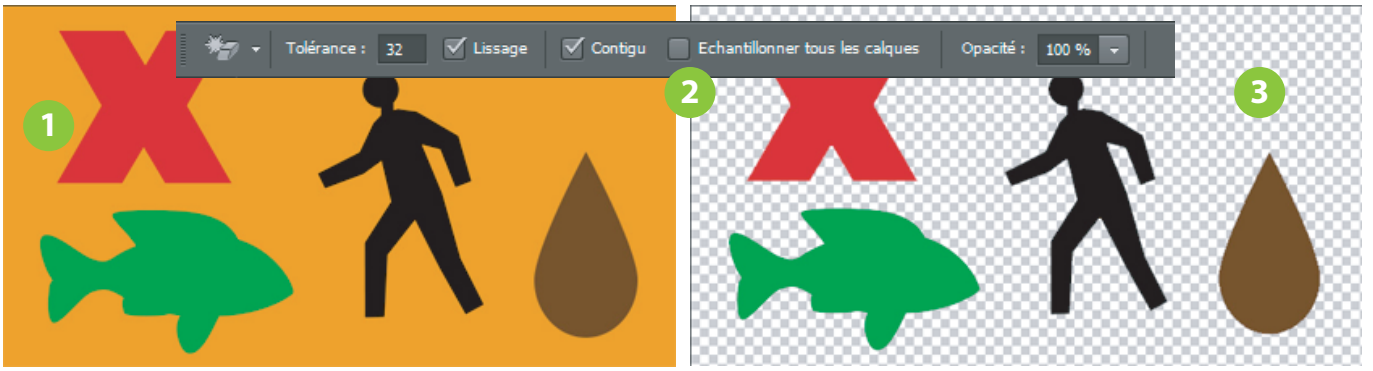
1. Image de départ 2. Les paramètres de l'outil «Gomme arrière-plan» 3. Après le passage de l'outil «Gomme d'arrière-plan»

image 32 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Gomme d'arrière-plan»*

L'outil «Gomme magique» permet d'effacer la couleur de premier d'une plage de pixels ayant la même couleuren. Pour cela, cliquez sur un pixel de la plage de pixels à effacer. Ils laisse derrière une plage de pixels transparent. Pour l'utiliser :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic du bouton gauche de la souris;
2. Réglez ses paramètres sur la barre d'option (Tolérance, lissage, contigu, Opacité, etc.)
3. Cliquez sur un pixel de la plage de pixels à effacer.

Exemple



1. Image de départ 2. Les paramètres de l'outil «Gomme magique» 3. Après le passage de l'outil «Gomme magique»

image 33 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Gomme magique»*

III.3.6 L'outil «Dégradé» et «Pot de peinture»

Ils permettent de modifier la couleur d'une plage de pixels avec un effet spécial de couleur (dégradé, couleur simple ou motif). Faites un clic droit sur l'outil «Dégradé» pour afficher l'outil «Pot de peinture».

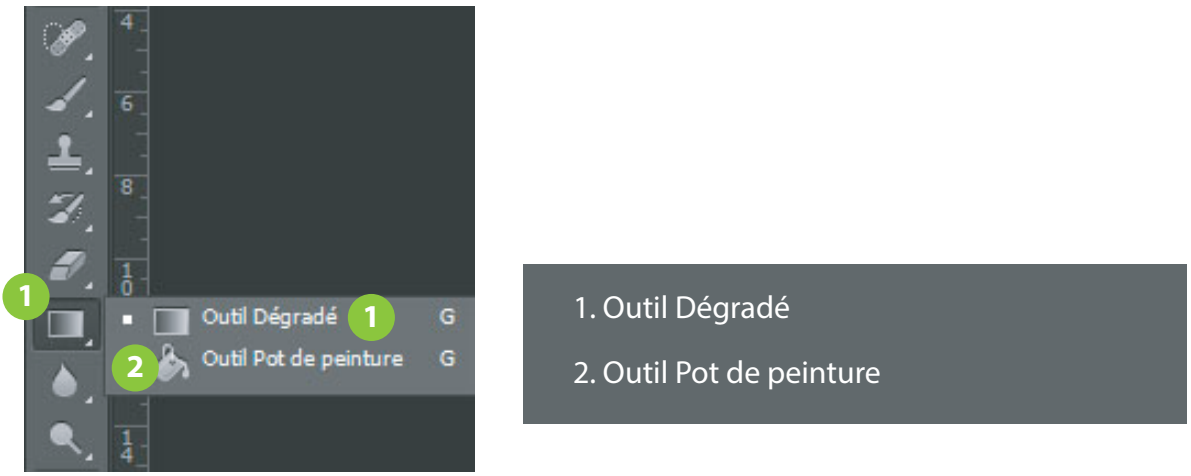


***image 34** : L'outil «Dégradé» et «Pot de peinture»*

L'outil «Dégradé» permet de remplir une plage de pixels avec un dégradé de couleur. Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil avec clic du bouton gauche de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (couleurs du dégradé, type de dégradé, mode, opacité, etc.
3. Appliquer le dégradé sur la plage de pixels avec un cliquer-glisser. Le résultat du dégradé dépend des paramètres choisis sur la barre d'option.

Exemple

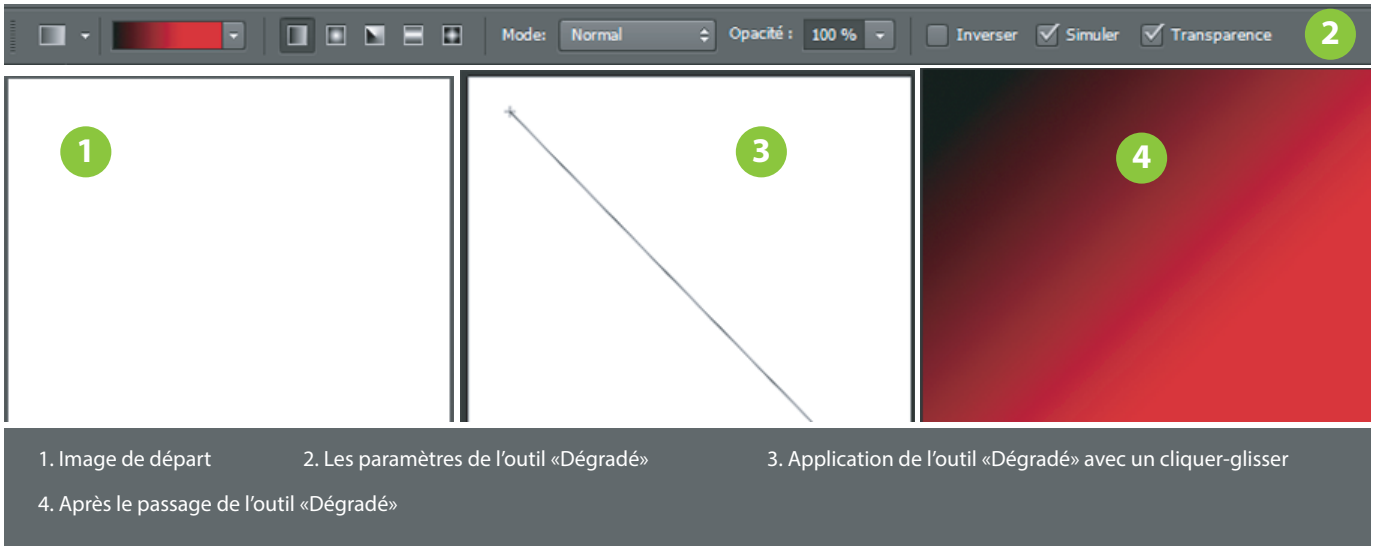


***image 35** : Exemple d'utilisation de l'outil «Dégradé»*

L'outil «Pot de peinture» permet de remplir une plage de pixels ayant la même couleur avec la couleur du premier plan ou un motif. Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic sur le bouton gauche de la souris;
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (Couleur ou motif, mode, Opacité, Tolérance, etc.)
3. Appliquer l'outil en cliquant sur l'un des pixels de la plage

Exemple



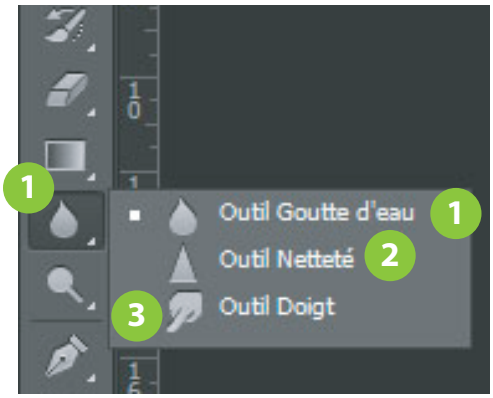
1. Image de départ 2. Les paramètres de l'outil «Pot de peinture»

3. Application de l'outil «Pot de peinture» avec un clic sur la couleur de fond de l'image, la couleur de fond est remplacée par le motif choisi

image 36 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Pot de peinture»*

III.3.7 L'outil «Goutte d'eau» et ses voisins

Ils permettent de régler la netteté d'une image. Faites un clic droit sur l'outil «Goutte d'eau» pour afficher les autres outils.



1. Outil Goutte d'eau
2. Outil Netteté
3. Outil Doigt

image 37 *: L'outil «Gouitte d'eau» et ses voisins*

L'outil «Goutte d'eau» permet de floutter une plage de pixels d'une image. Pour cela :

1. Sélection l'outil avec un clic gauche de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (Taille, dureté, mode, intensité, etc.)
3. Faites passer l'outil sur la plage de pixels à floutter avec des clic successifs et en déplaçant la souris de temps en temps.

Exemple



1. Image de départ 2. Les paramètres de l'outil «Goutte d'eau»
3. Application de l'outil «Goutte d'eau» avec des clic successif sur la partie gauche de l'image

image 38 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Goutte d'eau»*

L'outil «Netteté» permet de rendre plus nette une plage de pixels. Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic gauche de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outils sur la barre d'option (Taille, dureté, mode, Intensité, etc.)
3. Faites des clics successifs sur la plage de pixels en déplaçant la souris de temps en temps.

Exemple :



1. Image de départ 2. Les paramètres de l'outil «Netteté»
3. Application de l'outil «Netteté» avec des clic successif sur la partie gauche de l'image

image 39 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Netteté»*

L'outil «Doigt» permet de déformer une image en déplçant la couleur d'une plage de pixels. Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic gauce de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outil avec la barre d'option (taille, dureté, mode, Intensité, etc.)
3. Faites passer l'outil sur la plage de pixels avec un cliquer glisser légèrement.

Exemple



image 40 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Doigt»*

III.3.8 L'outil «Densité -» et ses voisins

Ils permettent de régler la luminosité d'une plage de pixels pour équilibrer une image par exemple. Faites un clic droits sur l'outil «Densité -» pour afficher les autres outils.

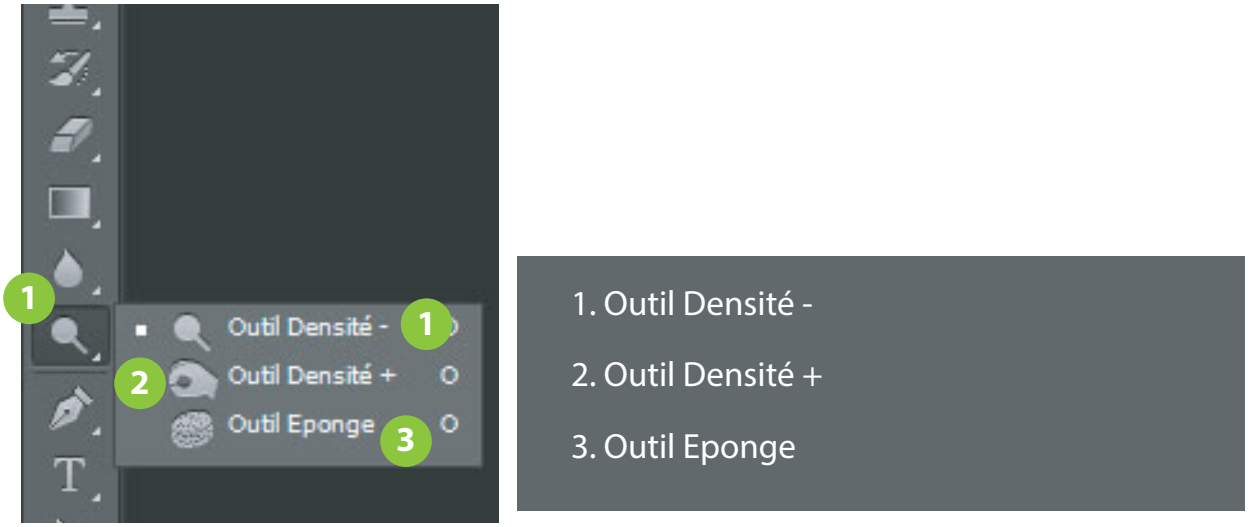


image 41 *: L'outil «Densité -» et ses voisins*

L'outil «Densité -» permet d'éclaircir une plage de pixels sur une image. Il est possible de chosir les pixels à éclaircir selon leur luminosité (tons foncés, tons moyens ou tons clair). Pour cela :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic gauche de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (taille, dureté, gamme, exposition, etc.)
3. Faites des clics successifs sur la zone de l'image à éclaircir

Exemple



image 42 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Densité -»*

L'outil «Densité +» est le contraire de l'outil «Densité -», il permet d'équilibrer une image sur-exposée (image trop claire). Pour l'utiliser :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic gauche de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (taille, dureté, gamme, exposition, etc.)
3. Faites des clics successifs sur la zone de l'image à éclaircir

Exemple :

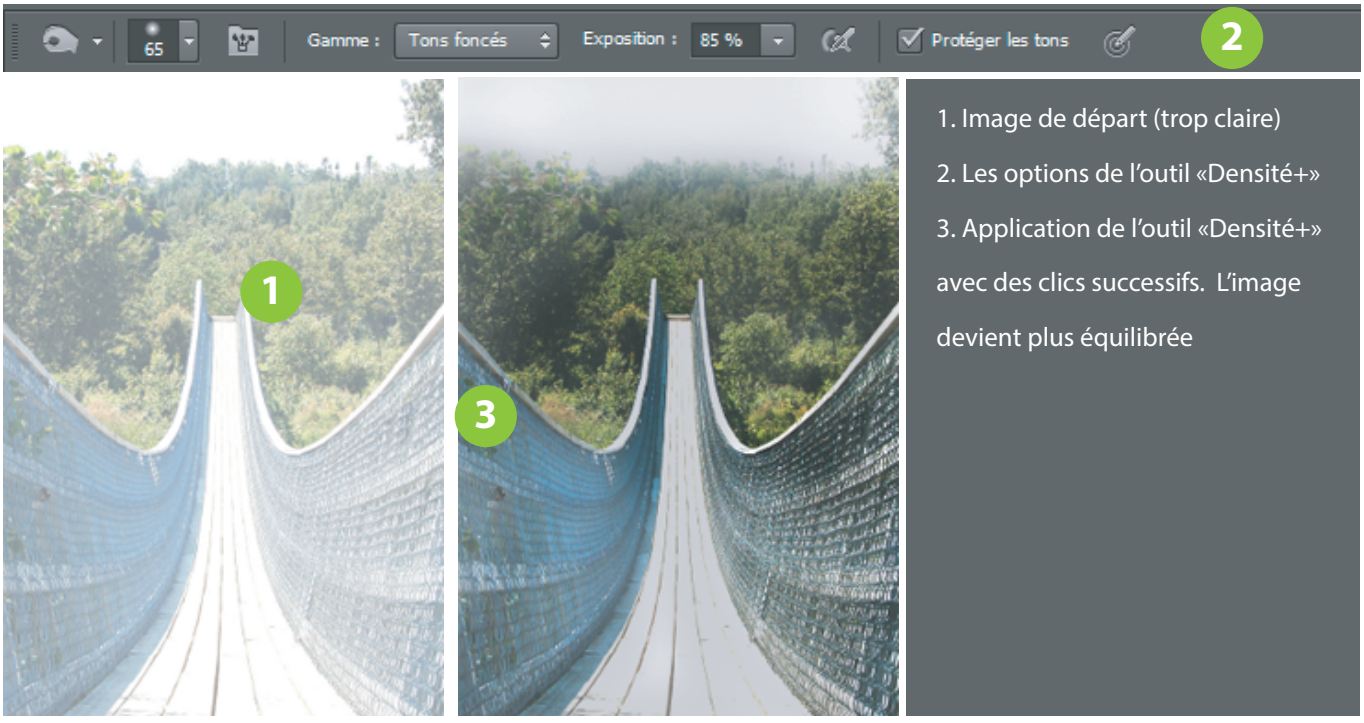


image 43 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Densité +»*

L'outil «Eponge» permet de modifier la teinte d'une couleur sur une plage de pixels. Il peut intervenir en mode «saturation» ou en mode «désaturation». Pour l'utiliser :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic gauche de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (taille, dureté, mode, Flux, etc.)
3. Faites des clics successifs sur la zone de l'image concernée

Exemple :

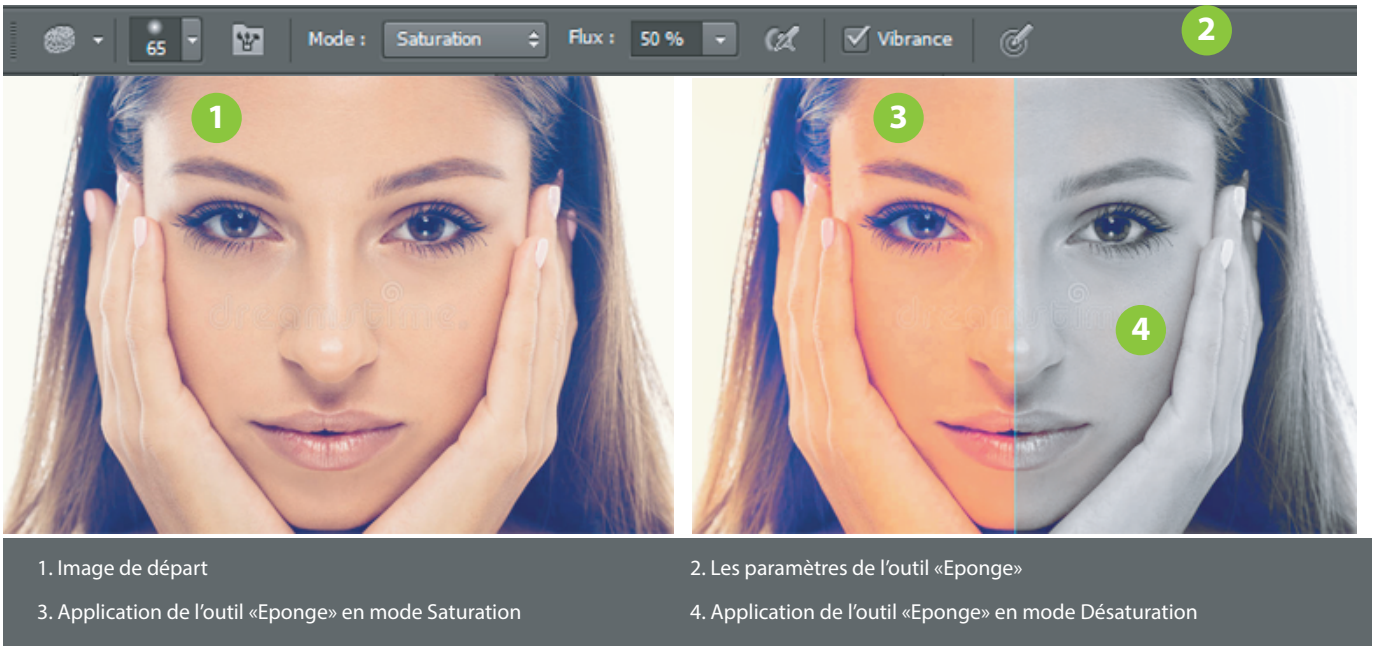


image 44 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Eponge»*

III.4 Les outils vectioriels

C'est la trosième catégorie d'outils. Ils permettent de créer des formes vertorielles (formes prédéfinies, libres ou personnalisées) et d'écrire du texte sur une image.

III.4.1 L'outil «Plume» et ses voisins

Ils permettent de modéliser une formes vectorielles sur une image. Faites un clic droit sur l'outil «Plume» pour voire ses voisins.

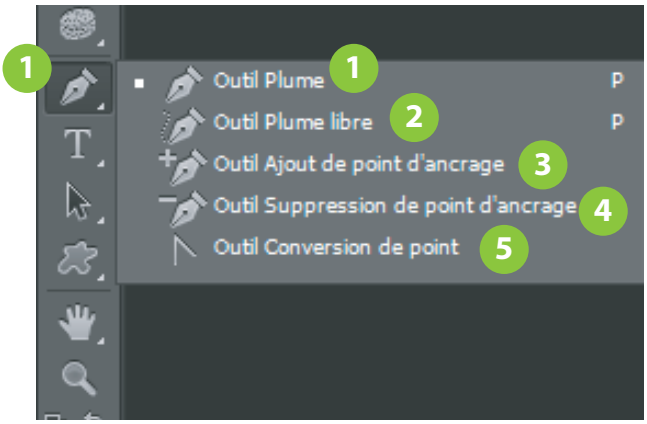


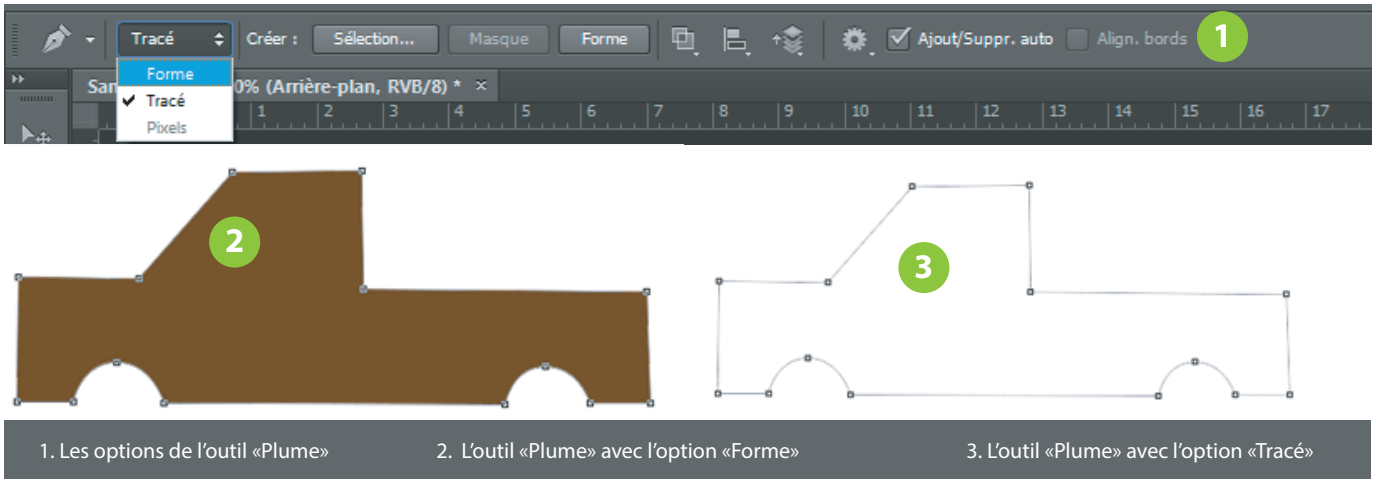
image 45 *: L'outil Plume et ses voisins*

L'outil «Plume» permet de dessiner une forme vectorielle constituée d'un ensemble de points d'ancrage reliés par des segments ou par des courbes. En sélectionnant l'outil, chaque clic sur le plan de travail créé un point d'ancrage, un cliquer-glisser créé un point d'ancrage avec deux tangentes. Pour l'utiliser :

Sélectionnez l'outil avec un clic du bouton gauche de la souris

1. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (mode de dessin, fond, contour, épaisseur du tracé, etc.
2. Faites des clic successif si vous voulez créer des segments et revenez sur le point de départ pour fermer le tracé
3. Faites des cliquer-glisser si vous voulez créer des courbes et fermer le tracé en cliquant sur le point de départ.

Exemple

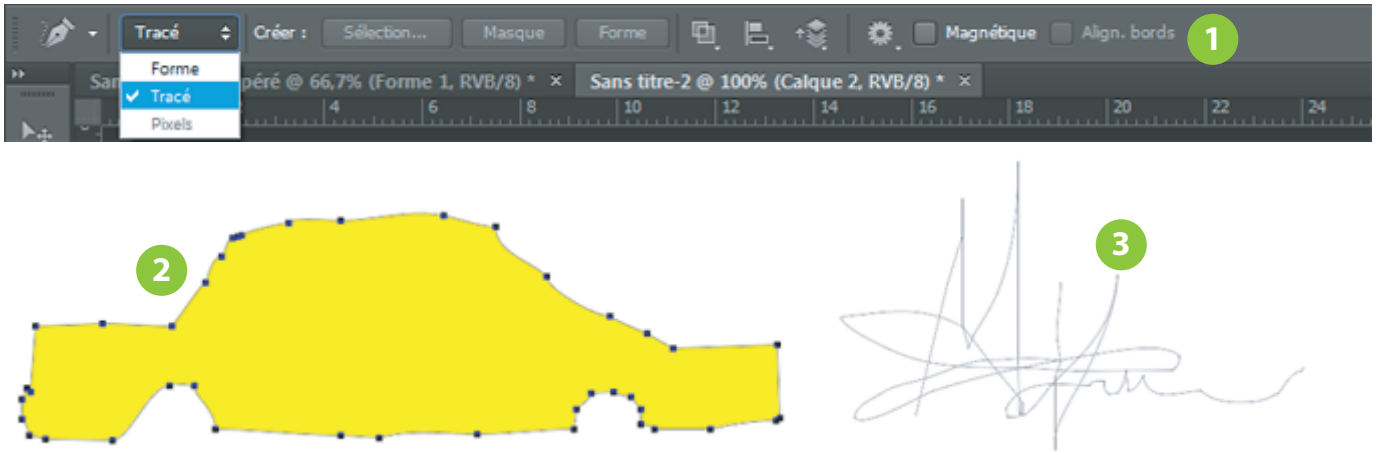


1. Les options de l'outil «Plume» 2. L'outil «Plume» avec l'option «Forme» 3. L'outil «Plume» avec l'option «Tracé»

image 46 *: Exemple de dessin avec l'outil «Plume»*

L'outil «Plume libre» permet de dessiner à main libre une forme vectorielle. En sélectionnant l'outil, faites un cliquer-glisser pour dessiner un tracé ouvert ou fermé. On peut l'utiliser pour faire une signature numérique par exemple.

Exemple



1. Les options de l'outil «Plume libre» 2. L'outil «Plume libre» avec l'option «Forme» 3. L'outil «Plume libre» avec l'option «Tracé»

image 47 *: Exemple de dessin avec l'outil «Plume libre»*

L'outil «Ajout de point d'ancrage» permet d'ajouter des points d'ancrage sur un tracé vectoriel . Il permet d'augmenter les possibilité de déformation du tracé.

Exemple

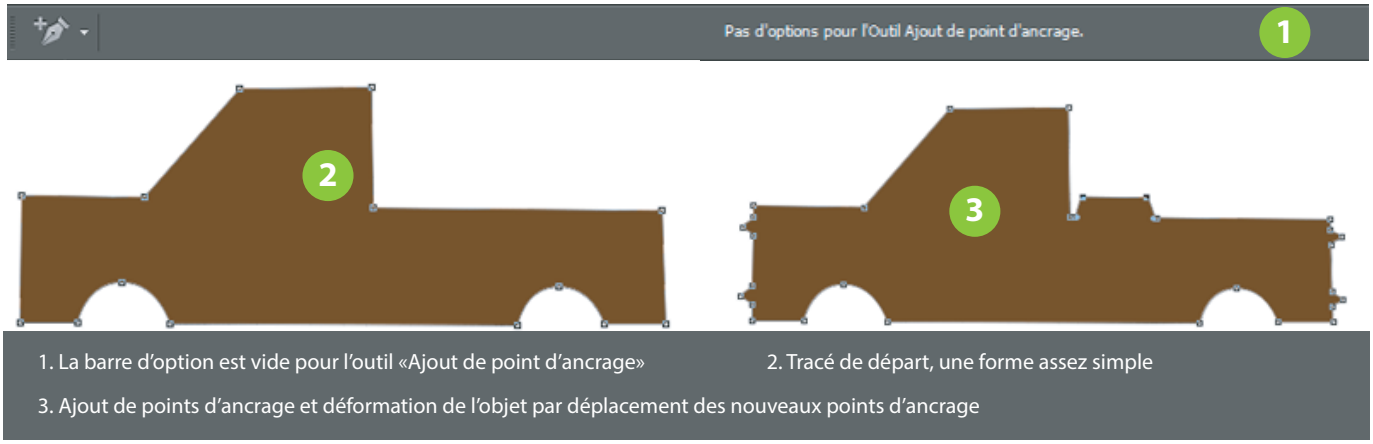


image 48 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Ajout de point d'ancrage»*

L'outil «Suppression de point d'ancrage» permet de supprimer des points d'ancrage sur un tracé vectoriel. Il permet de simplifier le tracé.

Exemple

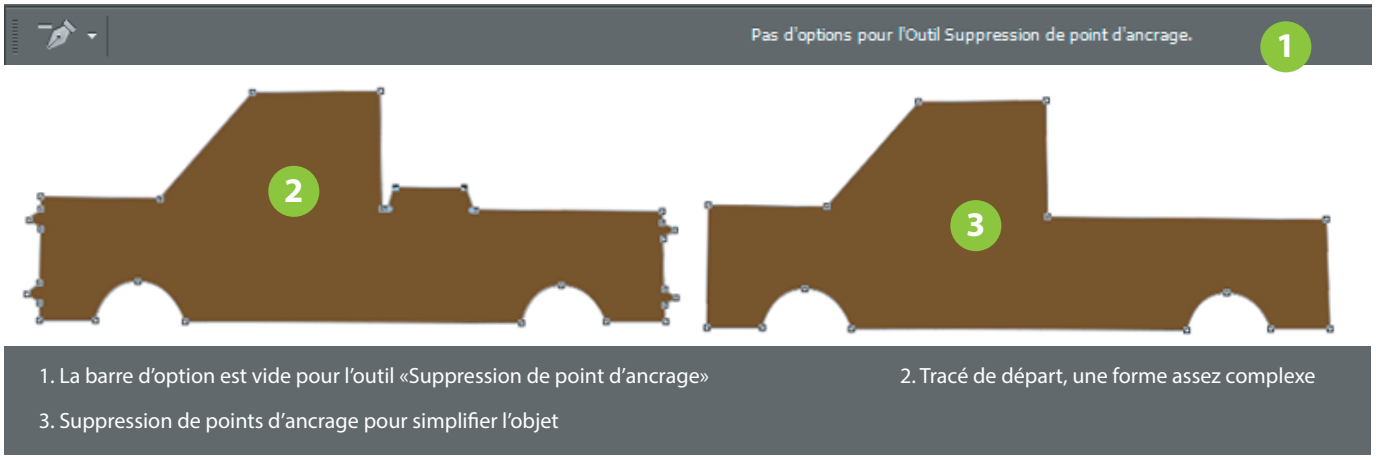


image 49 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Suppression de point d'ancrage»*

L'outil «Conversion de point» permet de convertir un point d'ancrage. Il permet de supprimer ou d'ajouter des tangentes sur un point d'ancrage.

1. Ajoutez des tangentes sur un point d'ancrage pour convertir les segment qu'il relie en courbe. Pour cela, faites un cliquer-glisser avec l'outil sur le point d'ancrage concerné.
2. Supprimer les tangentes sur un point d'ancrage pour convertir les courbes qu'il relie en segment. Pour cela, cliquez sur le point d'ancrage avec l'outil conversion de point.

Exemple

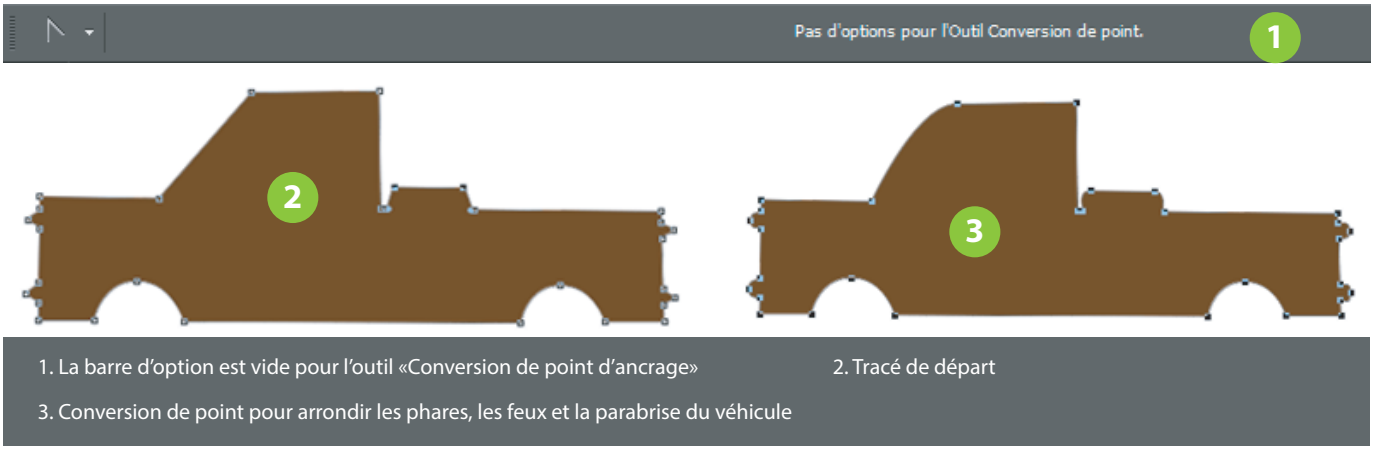


***image 50** : Exemple d'utilisation de l'outil «Conversion de point»*

III.4.2 Les outils de texte

Ils permettent d'écrire du texte sur une image. Faites clic droit sur l'outil Texte horrizontal pour afficher ses voisins.

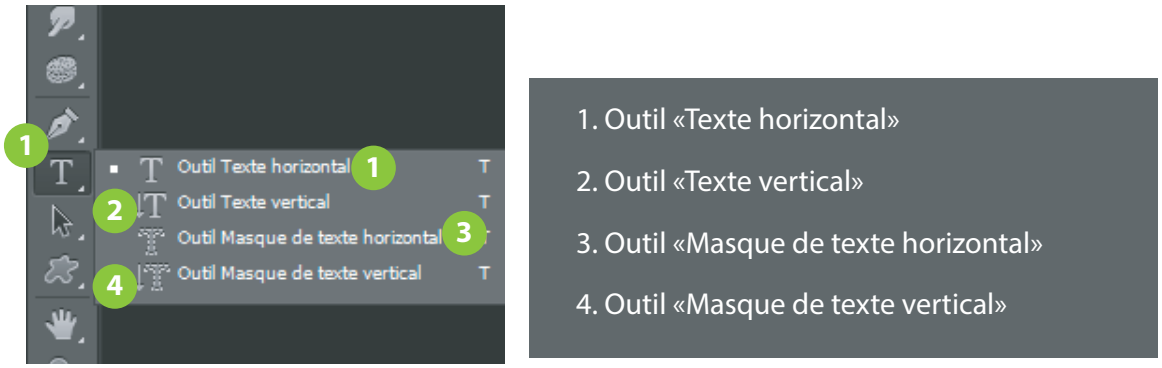


***image 51** : Les outils de texte*

L'outil «Texte horizontal» permet décrire du texte horizontal sur une image. Pour l'utiliser :

1. Sélectionnez l'outil avec un clic du bouton gauche de la souris
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (police, style de police, taille, alignement, couleur, etc.)
3. Cliquez sur l'endroit où vous voulez écrire le texte pour faire apparaître le curseur de saisie, tapez votre texte.
4. Pour créer un bloc de texte, faites un cliquer-glisser avec l'outil texte. Un rectangle apparaît avec le curseur de saisi sur le coin supérieur gauche.

Exemple

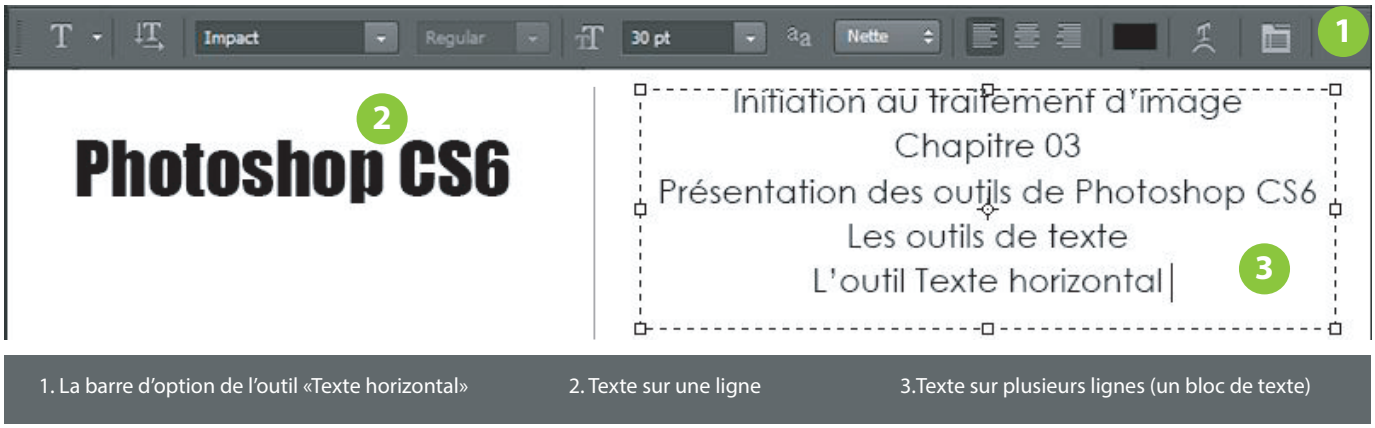


image 52 *: Exemple de texte écrit avec l'outil «texte horizontal»*

L'outil «Texte texte vertical» permet d'écrire du texte vertical (les caratères du texte sont alignés sur une colonne ou plusieurs colonnes). Il s'utilise de la même manière que l'outil «Texte horizontal»

Exemple

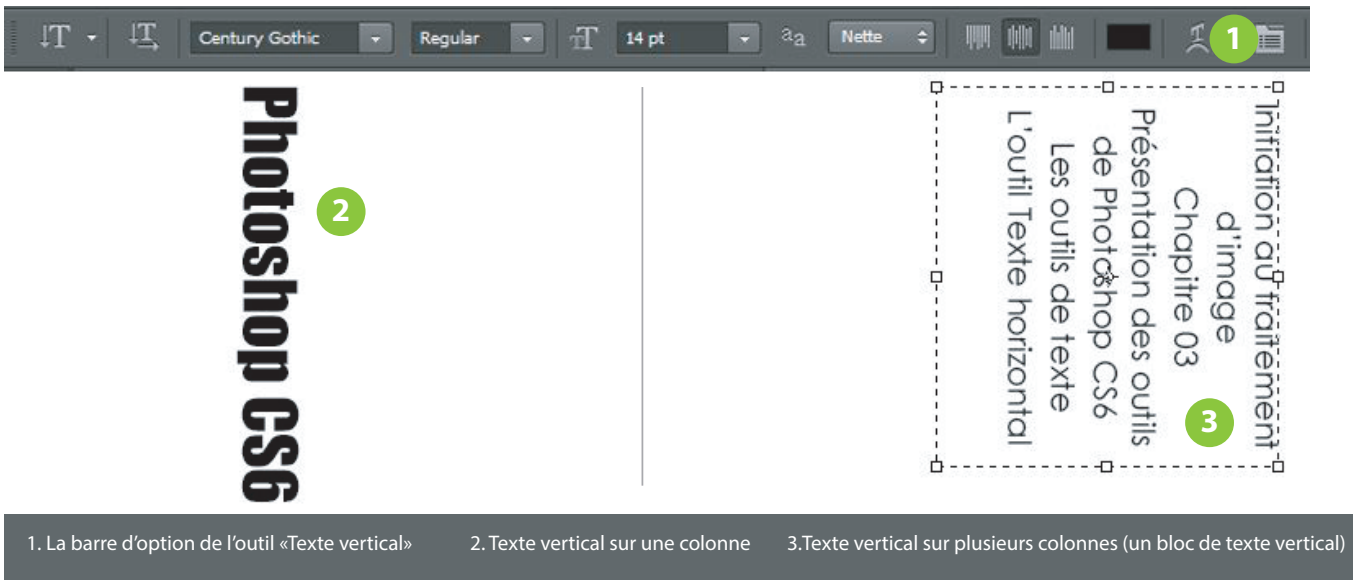


image 53 *: Exemple de texte écrit avec l'outil «texte horizontal»*

L'outil «Masque de texte horizontal» et l'outil «Masque de texte vertical» permettent d'écrire du texte sous forme de sélection. La plage de pixels sélectionnées prend la forme des caractères du texte. Vous pouvez ainsi remplir la sélection avec une couleur, un motif ou un dégradé de couleur. Pour les utilisez :

1. Sélectionnez l'un des outils de Masque de texte (horizontal ou vertical)
2. Cliquez sur l'endroit où vous voulez écrire le texte, une surbrillance rouge apparait sur le plan de travail avec le curseur de saisi
3. Saissisez le texte, puis cliquez sur le bouton de validation situé à droite de la barre d'option
4. Remplissez la sélection avec une couleur, un motif ou un dégradé.

NB : Une fois le texte validé, il sera impossible de le modifier

Exemple 2

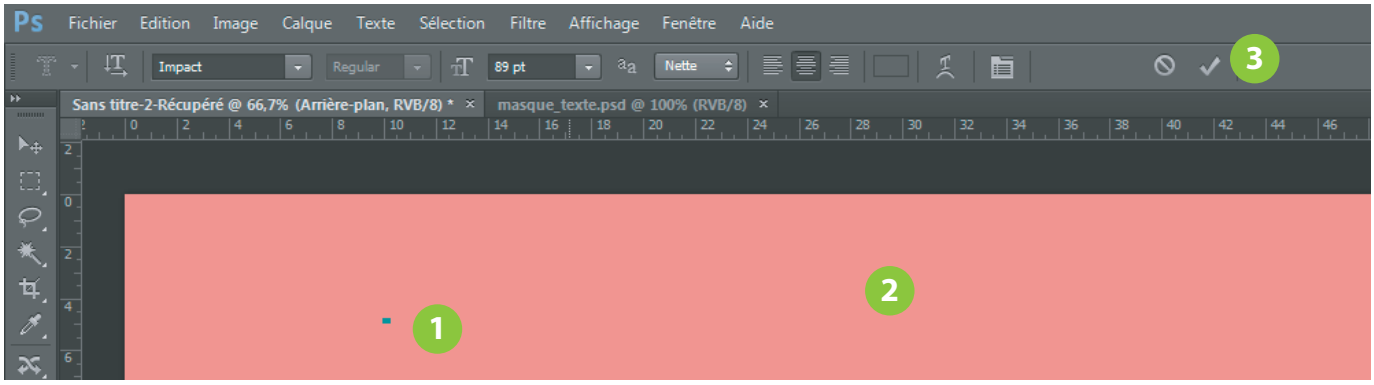


image 54 *: Utilisation de l'outil Masque de texte*

Exemple 2

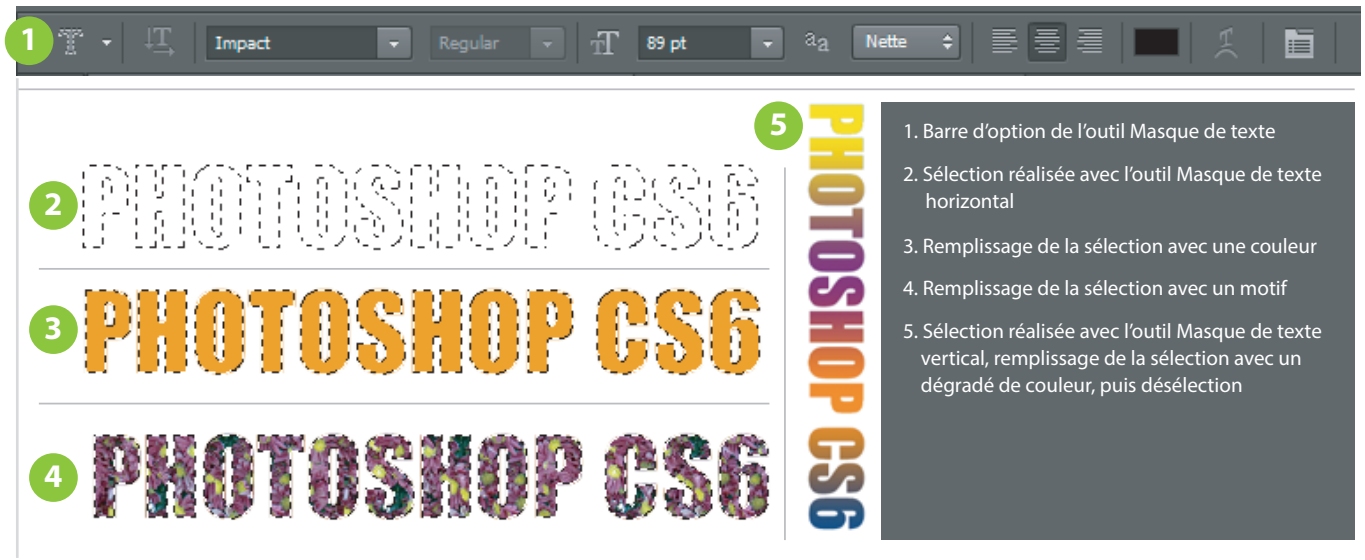


image 55 *: Exemple de texte réalisé avec les outils «Masque de texte»*

III.4.3 L'outil «Sélection de tracé» et l'outil «Sélection directe»

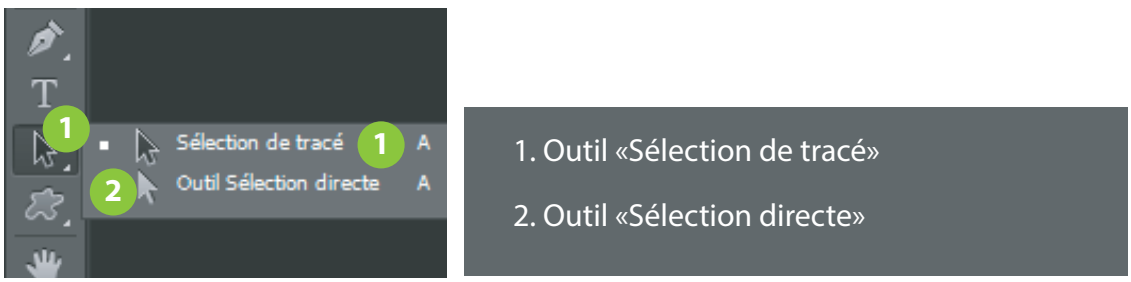


image 56 *: L'outil «Sélection de tracé» et l'outil «Sélection directe»*

l'outil «Sélection de tracé» permet de sélectionner un tracé ou une forme vectorielle pour modifier ses paramètres. Pour cela, sélectionnez l'outil et cliquez sur le tracé ou la forme vectorielle.

Exemple

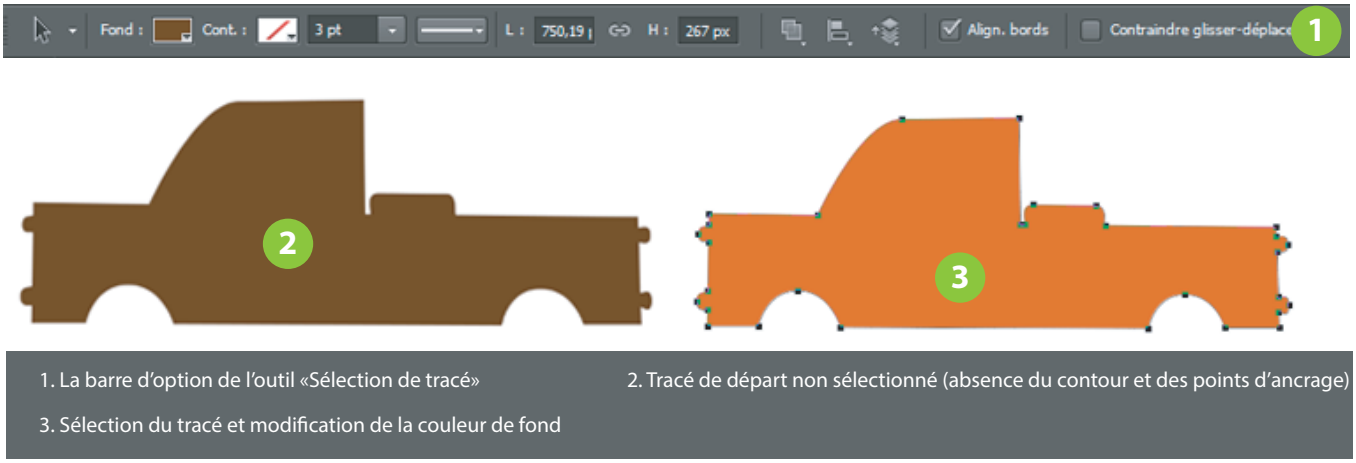


image 57 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Sélection de tracé»*

L'outil «Sélection directe» permet de sélectionner des points d'ancrage sur un tracé ou forme vectorielle afin de les déplacer. Pour cela :

1. Cliquez sur le point d'ancrage pour le sélectionner
2. Pour sélectionner plusieurs points d'ancrage, créer une boite de sélection avec un cliquer-glisser pour encadrer les points d'ancarge concernés ou cliquez sur les points d'ancrage en maintenant la touche «Maj ou Shift» du clavier.

Exemple

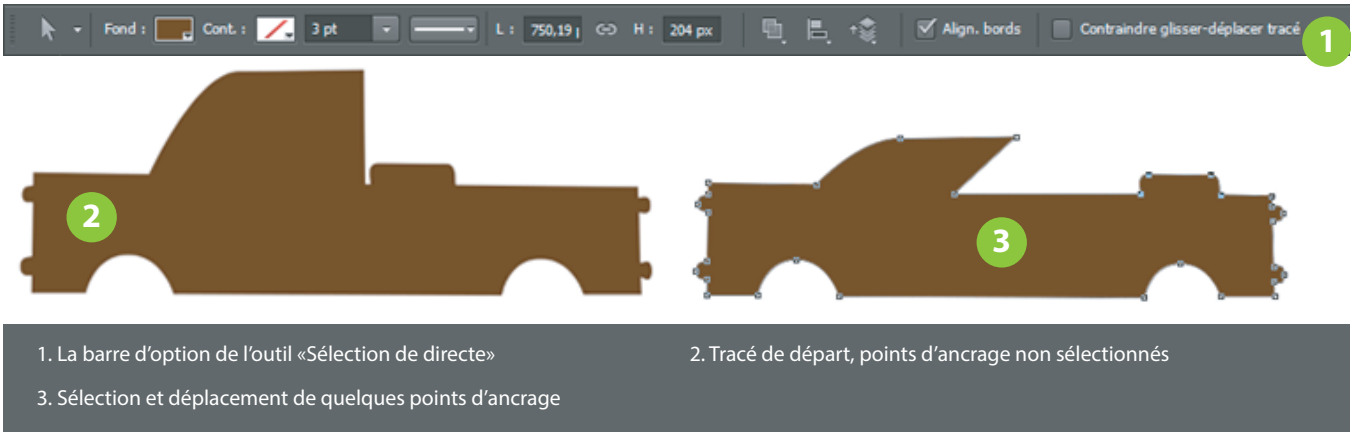


image 58 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Sélection de directe»*

III.4.4 Les outils de dessin de formes prédéfinies

Ils permettent de dessiner les formes standarts (rectangle, cercle, rectangle arrondi, polygone, etc.) et des symboles en vectoriel. Faites un clic droit sur l'outil «Rectangle» pour afficher la liste.

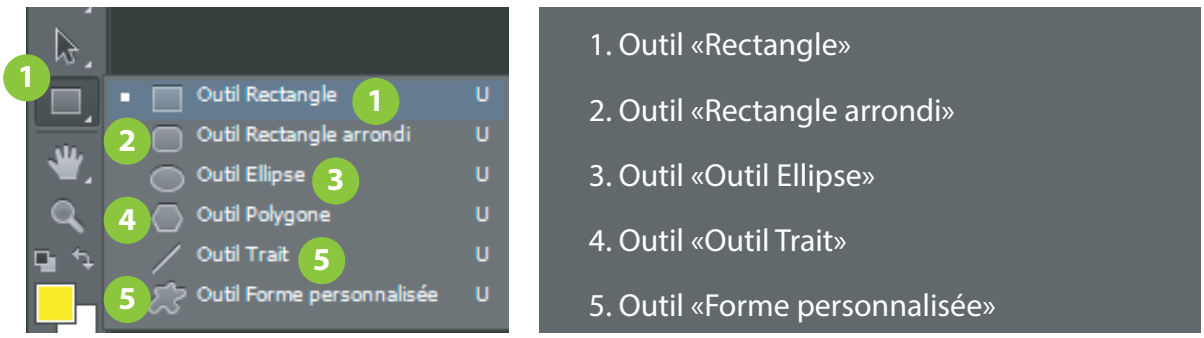


image 59 *: Liste des outils de dessin de formes prédéfinies*

Pour dessiner des formes simples (rectangle, cercle, rectangle arrondi, polygone ou trait):

1. Choisissez un outil sur la liste et faites un cliquer-glisser sur le plan de travail.
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (type, couleur, epaisseur du contour, etc.)
3. Faites un clicquer-glisser sur le plan de travail pour dessiner

Pour dessiner une forme personnalisée (ou symbole) :

1. Sélectionnez l'outil «Forme personnalisée» (dernier sur la liste)
2. Réglez les paramètres de l'outil sur la barre d'option (type, couleur, epaisseur du contour, forme ou symbole, etc.)
3. Faites en cliquer-glisser en maintenant la touche «Maj ou Shift» du clavier pour dessiner en conservant les proportions

Exemples

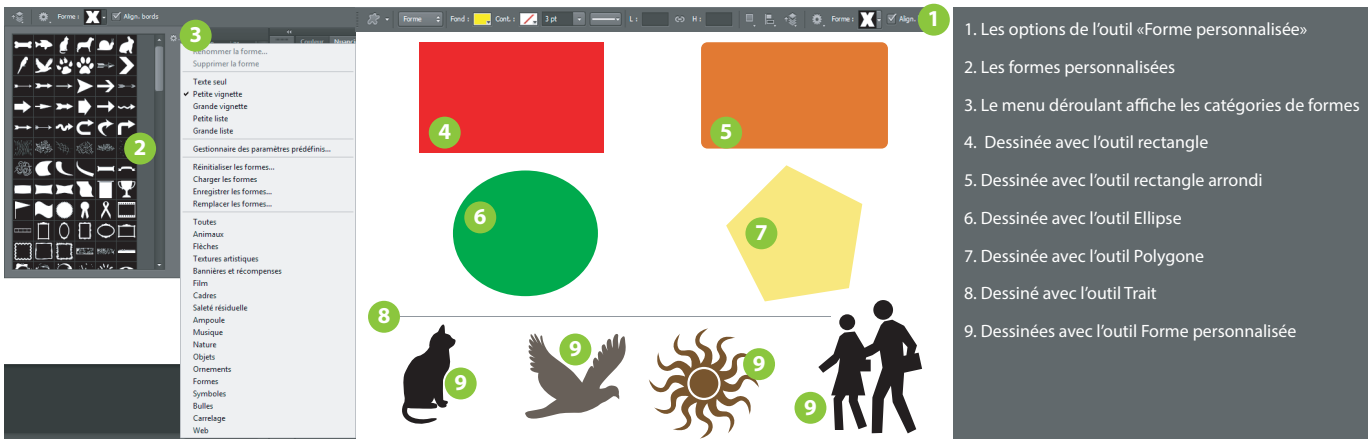


image 60 *: Exemple de dessin de formes vectorielles*

II.5 Les outils d'affichage

Ces outils permettent de gérer l'affichage de la zone de gravail en zoom, déplacement, couleur du premier plan, couleur d'arrière-plan, mode masque, mode d'affichage, etc.

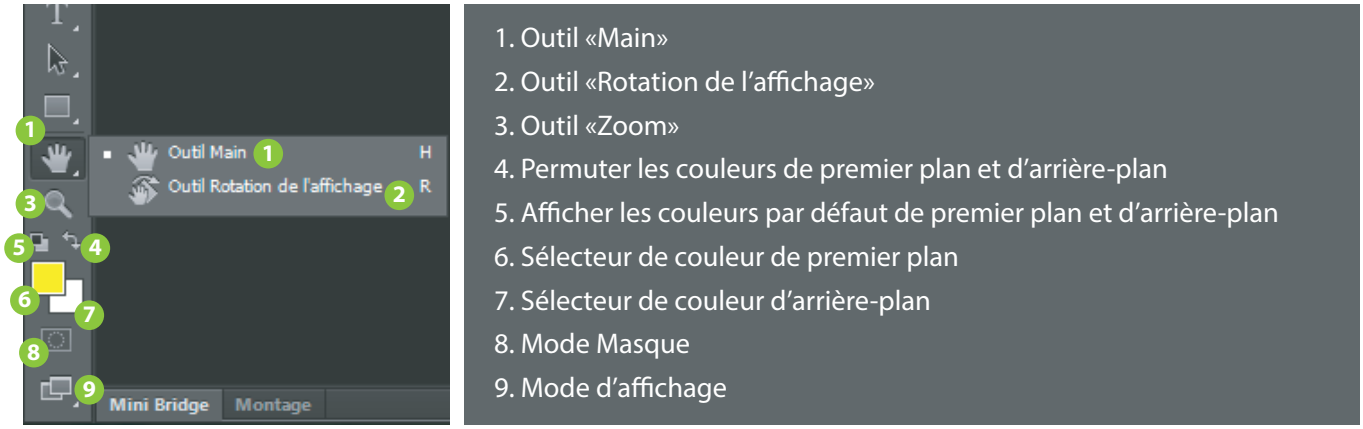


image 61 *: Les outils d'affichage*

III.5.1 Les outils de navigation

Ils permettent la navigation verticale, horozontale et en profondeur sur le plan de travail.

L'outil «Main» permet de de se déplacer horizontalement et verticalement sur le plan de travail. Par exemple si la totalité de la zone de travail n'est pas visible, vous pouvez glisser le plan de travail avec l'outil main pour voir les partie masquée.

Exemple



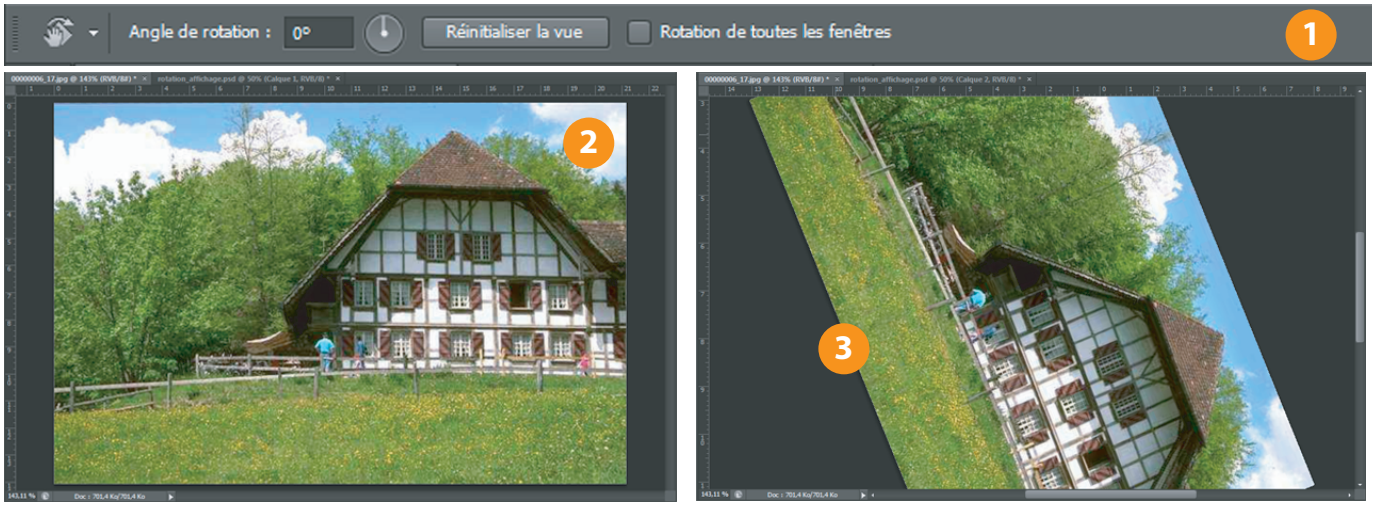
1. La barre d'option de l'outil «Main»
2. Plan de travail adapté à l'écran (toute l'image est visible)
3. Zoom à 300% du plan de travail (toute l'image n'est pas visible)
4. Déplacement du plan de travail avec l'outil «Main»

image 62 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Main»*

NB : Pas de déplacement si tout le plan de travail est visible.

L'outil «Rotation de l'affichage» permet de tourner le plan de travail. Faites un clic droit sur l'outil «Main» pour l'afficher. Pour l'utilser, glisser le plan de travail vers le haut ou vers le bas.

Exemple



1. La barre d'option de l'outil «Rotation de l'affichage»
2. Plan de travail par défaut (angle de rotation 0°)
3. Rotation du plan de travail (angle de rotation 67°)

image 63 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Rotation de l'affichage»*

L'outil «Zoom» permet d'augmenter (zoom avant) ou de réduire (zoom arrière) la visibilité d'une partie de l'image. Pour l'utiliser :

1. Sélectionner l'outil avec un clic gauche de la souris ou en appuyant sur la tocuhe «Z» du clavier
2. Faites un cliquer-glisser pour désigner la zone de l'image à «zoomer» ou faites des clics successifs
3. Pour le zoom arrière, maintenez la touche «Alt» du clavier en cliquant successivement sur une zone de l'image.

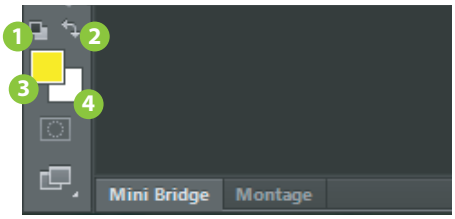
Exemple



1. La barre d'option de l'outil «Zoom»
2. Plan de travail par défaut (niveau de zoom 100%)
3. Zoom avant du plan de travail (niveau de zoom 300%)
4. Zoom arrière du plan de travail (niveau de zoom = 33,33%)

image 64 *: Exemple d'utilisation de l'outil «Zoom»*

III.5.2 Les sélecteurs de couleur



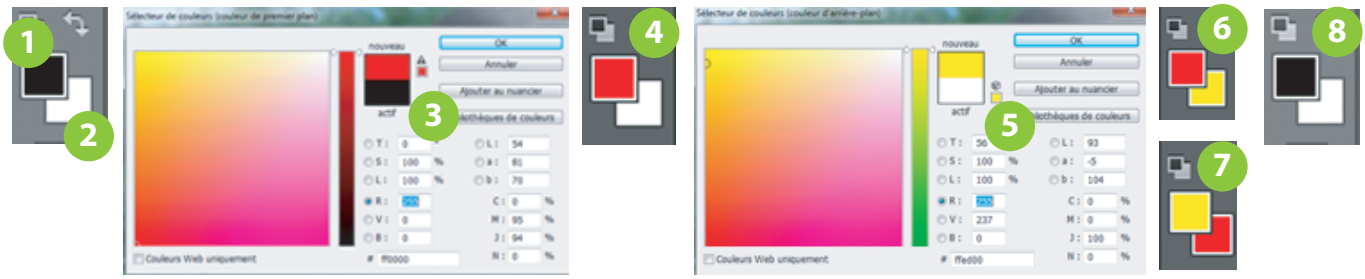
1. Afficher les couleurs par défaut de premier plan et d'arrière-plan
2. Permuter les couleurs de premier plan et d'arrière-plan
3. Sélecteur de couleur de premier plan
4. Sélecteur de couleur d'arrière-plan

image 65 *: Les sélecteurs de couleur*

Ils permettent de définir la couleur de premier plan et la couleur d'arrière-plan. Pour cela :

1. Cliquez sur le cadre affiché en premier pour choisir la couleur de premier
2. Cliquez sur le cadre affiché en arrière-plan pour choisir la couleur d'arrière-plan
3. Cliquer sur la flèche courbée pour permuter la couleur de premier plan et la couleur d'arrière-plan
4. Cliquer sur le bouton situé à gauche de la flèche courbée pour revenir sur les couleur de premier plan et la couleur d'arrière-plan par défaut.

Exemple



1. Sélecteur de couleur de premier plan (noir par défaut)
2. Sélecteur de couleur d'arrière-plan (blanc par défaut)
3. Choix de la couleur de premier plan (rouge)
4. Après la validation du choix de la couleur de premier plan
5. Choix de la couleur d'arrière-plan (jaune)
6. Après la validation du choix de la couleur d'arrière-plan
7. Permutation de la couleur du premier plan et celle de l'arrière -plan
8. Retour sur les couleurs par défaut de premier plan d'arrière-plan

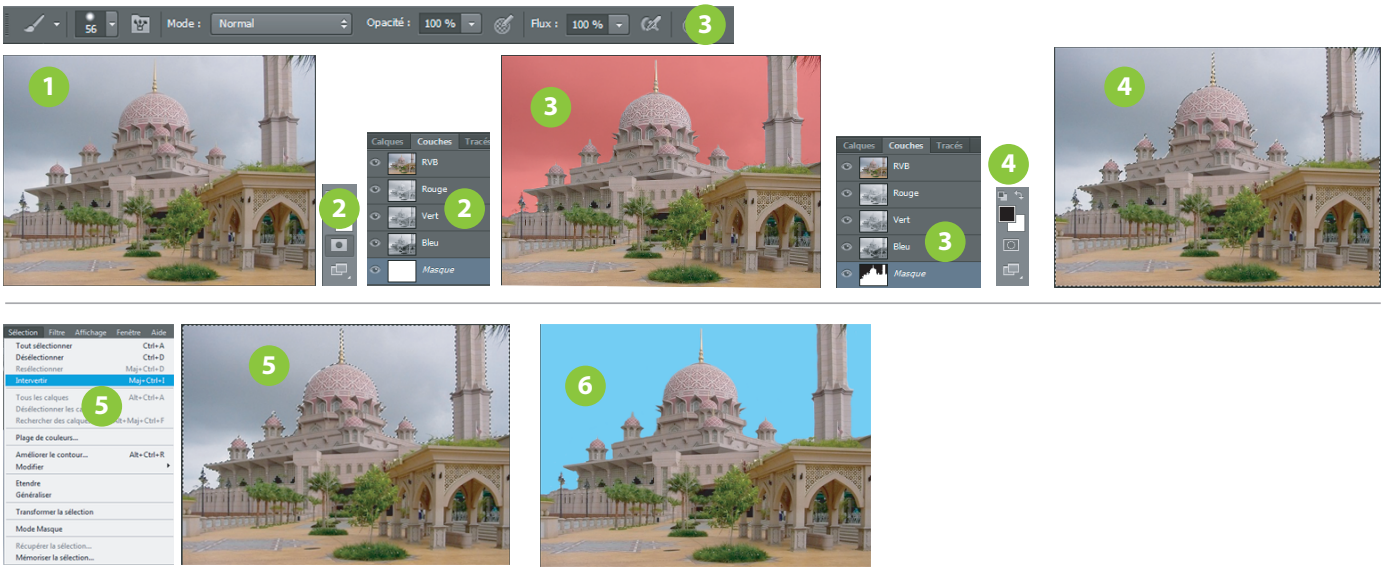
image 66 *: Exemples sur les sélecteurs de couleurs*

III.5.3 Le mode Masque

Le mode masque sert à créer une sélection avec un outil de remplissage. L'outil de remplissage le plus utilisé en mode masque est l'outil «Pinceau». Les opérations suivantes permettent de l'utiliser :

1. Activez le mode «Masque» avec un clic gauche de la souris
2. Choisissez l'outil «Pinceau», puis réglez es paramètres (taille, dureté, etc.)
3. Faites passer l'outil «Pinceau» avec des cliquer-glisser sur la zone à sélectionner
4. Désactivez le mode «Masque» en recliquant sur l'outil
5. Intervertir la sélection avec la commande «Sélection --> Intervertir»
6. Faites une opération sur la zone de l'image sélectionnée (remplir avec une couleur par exemple)

Exemple



1. Plage de pixels à sélectionner (le ciel)
2. Mode «Masque» activé, création automatique d'une nouvelle couche «Masque»
3. L'outil «Pinceau» activé et peinture de la plage de pixels à sélectionner, la couche «Masque» s'adapte (le noir masque, le blanc laisse apparaître)
4. Mode «masque» désactivé, la zone visible (zone blanche sur la vignette de la couche «Masque») est sélectionnée
5. Sélection inversée via le menu Sélection ---> Intervertir
6. Remplissage d'une couleur bleu ciel sur la zone sélectionnée.

image 67 *: Utilisation du «Mode Masque»*

III.5.4 Les modes d'affichage

Les outils permettant de régler le mode d'affichage de la fenêtre principale se trouve à la fin de la barre d'outil. Faites un clic droit sur l'outil «Modifier le Mode d'affichage» pour afficher les autres outils.

1. Le Mode Fenêtre standard est le mode d'affichage par défaut. Les menus, la barre d'outils et les palettes sont visible.
2. Le Mode Plein écran avec menus agrandit la fenêtre principale tout en conservant les menus. Mais la barre de titre (là où s'affiche le nom, le niveau de zoom et le mode de couleur de l'image) et la barre d'état sont masquée.
3. Le Mode Plein écran sans menus masque les menus, la barre de menu et les autres palette. Un message d'avertissement s'affiche quand vous l'activez. La touche «Esc» du clavier permet de revenir sur le Mode Fenêtre standard, le mode d'affichage par défaut.

Exemple



1. En Mode Fenêtre standard (par défaut)
2. En Mode Plein écran avec menus
3. En Mode Plein écran sans menus

***image 68** : Les mode d'affichage de la fenêtre principale*