

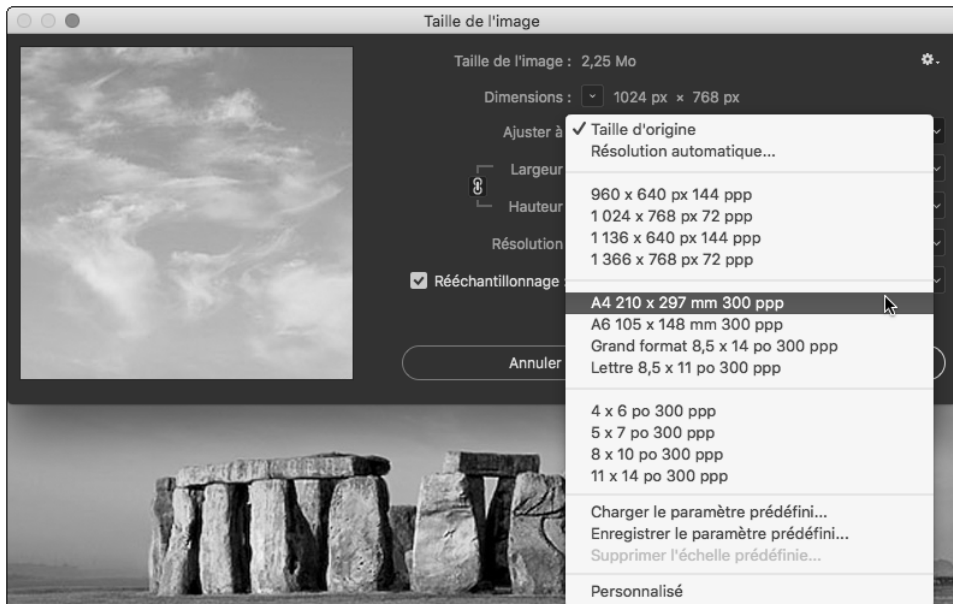


## Modifier la taille et/ou la résolution de l'image

Lorsque vous modifiez la taille d'une image, vous modifiez le nombre de pixels, on parle alors de **rééchantillonnage**. Vous **sur-échantillonnez** en ajoutant des pixels supplémentaires à partir de données colorimétriques existant dans l'image, vous **sous-échantillonnez** lorsque vous supprimez ces données. Il est nécessaire de définir les caractéristiques des pixels par interpolation.

### Les méthodes d'interpolation

- ☐ Photoshop CC propose des fonctions améliorées de sur-échantillonnage, avec une interface qui intègre désormais une prévisualisation du résultat accessible via le menu **Image - Taille de l'image**.
- ☐ Si vous cochez la case **Rééchantillonnage** vous pourrez modifier la taille de l'image en appliquant une interpolation. En cliquant sur le lien , les proportions d'origine seront conservées. En cochant **Mettre les styles à l'échelle** du menu contextuel , les éventuels styles de calque seront ajustés aux agrandissements et réductions appliqués.



- ☐ Choisissez le type d'interpolation adapté :



**Automatique** : Photoshop calcule le meilleur traitement en fonction du redimensionnement demandé.

**Conserver les détails (agrandissement)** : lors du sur-échantillonnage, Photoshop privilégie la netteté des contours.

**Bicubique plus lisse (agrandissement)** : lors du sur-échantillonnage, Photoshop privilégie la finesse des transitions (plus adapté par exemple aux visages).

**Bicubique plus net (réduction)** : renforce la netteté des contours lors du sous-échantillonnage.

**Bicubique (dégradés lisses)** : lors du sous-échantillonnage, Photoshop privilégie la finesse des transitions.

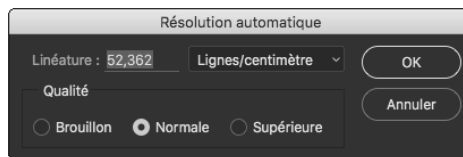
**Au plus proche (contours nets)** : méthode assez sommaire avec des résultats générant des créneaux.

**Bilinéaire** : méthode meilleure que **Au plus proche**, mais avec des résultats moyens. Ces deux dernières méthodes sont héritées de l'époque où la lenteur de traitement des ordinateurs imposait parfois de sacrifier la qualité.

## Calculer automatiquement la résolution

*Vous pouvez demander à Photoshop de calculer automatiquement la résolution de l'image en fonction du périphérique d'impression.*

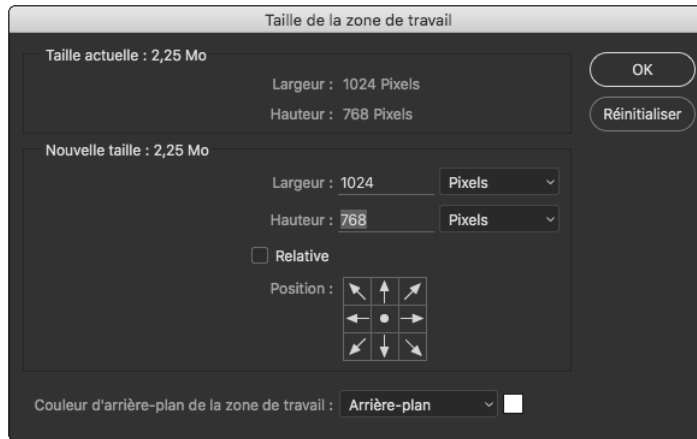
- ☐ Dans la boîte de dialogue **Taille de l'image (Image - Taille de l'image)**, sélectionnez **Résolution automatique** dans le menu déroulant **Ajuster à**.



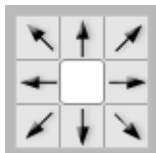
- ☞ Saisissez la valeur de **Linéature** de l'imprimante dans le champ correspondant et définissez son unité dans le menu déroulant associé.
- ☞ Déterminez la **Qualité** de sortie en activant une des trois options :
  - Brouillon** : résolution égale à la linéature, dans une limite de 72 ppp.
  - Normale** : définit une résolution 1,5 fois supérieure à la linéature.
  - Supérieure** : définit une résolution 2 fois supérieure à la linéature.
- ☞ Cliquez sur **OK**.

## Redimensionner la taille de la zone de travail

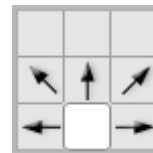
- ☞ Pour modifier l'espace de travail autour de l'image, utilisez le menu **Image - Taille de la zone de travail** ou **Ctrl** **Alt** **C** (PC), **cmd** **⌘** **C** (Mac).



- ☞ Si besoin, cochez l'option **Relative** et définissez le pas d'augmentation ou de réduction dans les champs **Largeur** et **Hauteur**.
- ☞ Précisez éventuellement les unités de mesure.
- ☞ Définissez vers quelle zone va s'appliquer l'opération, à l'aide des flèches de l'option **Position**.



*Position de base*



*L'ajout s'effectuera sur le haut de l'image*

- ☐ Choisissez la couleur de remplissage de l'espace de travail ajouté dans le menu déroulant **Couleur d'arrière-plan de la zone de travail**, ou cliquez sur la case située à droite du champ pour accéder au **Sélecteur de couleurs**.
- ☐ Cliquez sur le bouton **OK**.
- ☐ Pour retrouver les valeurs d'origine de la boîte de dialogue **Taille de la zone de travail**, appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac), le bouton **Annuler** se transforme en **Réinitialiser**, et cliquez sur ce bouton. Cette astuce s'applique dans la plupart des boîtes de dialogue.

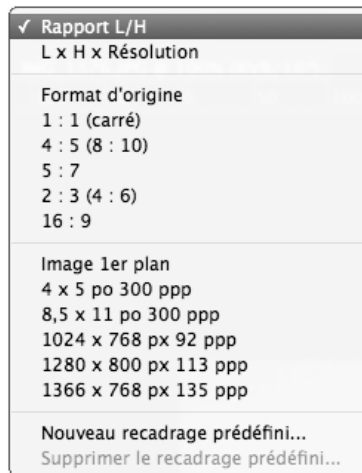
## Recadrer une image

- ☐ Activez l'outil **Recadrage**  dans le panneau **Outils**.

Le panneau de contrôle s'affiche :



- ☐ Dans le panneau de contrôle, commencez par choisir le type de recadrage voulu dans le premier menu déroulant :



**L x H x Résolution** : les valeurs saisies contraignent le recadrage. En particulier, un rééchantillonnage pourra être appliqué pour obtenir la résolution spécifiée.

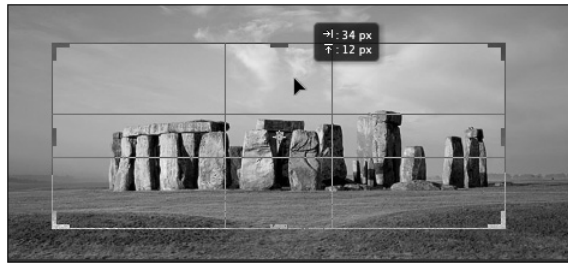
**Format d'origine** : les proportions de l'image de départ seront maintenues.

**1 : 1 (carré), 4 : 5 (8 : 10), etc** : le recadrage sera contraint dans le rapport choisi.

**Image 1er plan, 4 x 5 po 300 ppp ...** : valeurs prédéfinies de recadrage ; en sélectionnant **Nouveau recadrage prédéfini** vous pourrez ajouter le réglage personnalisé actif.

Il est possible de ne pas utiliser ce menu et de simplement entrer les valeurs en pixels dans les deux cases, dans l'ordre **Hauteur**, puis **Largeur**.

- ⚠ Attention : en demandant une résolution supérieure à celle qui serait obtenue sans rééchantillonnage, Photoshop pratiquera une interpolation. Par exemple : une image ou une zone de 1024 px de large à 72 dpi peut être réduite à 512 px et, sans interpolation, aura une résolution de 144 dpi. Mais si vous demandez 512 px avec 200 dpi, Photoshop devra inventer des pixels et vous subirez une inévitable altération de l'image.
- ☒ La déformation de la zone de recadrage se fait à l'aide des poignées des quatre coins et des milieux de segments. C'est l'image à l'intérieur de la zone de recadrage qui est déplacée. Cliquez dans la zone et faites glisser l'image.

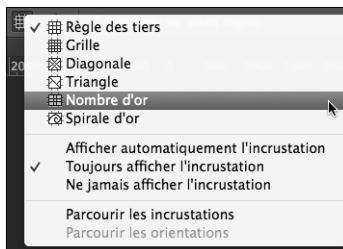


L'icône  inverse les proportions de la zone de recadrage.

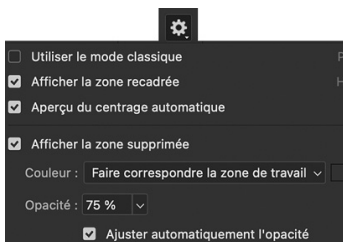
- ☒ Pour faire pivoter l'image, cliquez à l'extérieur de la zone de recadrage.




L'affichage de la grille à l'intérieur de la zone de recadrage est désormais totalement paramétrable. Adobe a ajouté à la règle standard des tiers d'autres proportions très intéressantes comme le **Nombre d'or** ou la **Spirale d'or**, utilisées par les artistes de la renaissance pour composer leurs chefs-d'œuvre. Ainsi vous pourrez par exemple placer les points focaux de l'image aux intersections.




- ☐ Le panneau de réglages permet de :
  - Repasser en mode classique comme avec les versions antérieures de Photoshop.
  - Afficher le centre de la zone de recadrage.
  - Afficher la zone recadrée.
  - Activer la protection du recadrage : comprenez que Photoshop affichera le reste de l'image différemment pour mettre en valeur la zone recadrée. Par défaut, cette couleur est plus sombre. Mais rien ne vous empêche de changer le noir pour du blanc en choisissant **Personnalisé**, et de redéfinir l'opacité voulue.




- ☐ L'outil de désinclinaison  permet de redresser la photo : activez-le, puis tracez une ligne (le long de l'horizon par exemple).



- ☐ Une fois le recadrage défini selon vos souhaits, double cliquez à l'intérieur de la zone de recadrage pour valider ou cliquez sur l'icône de validation  du panneau de contrôle.

- ☐ Pour annuler un recadrage cliquez sur l'icône .

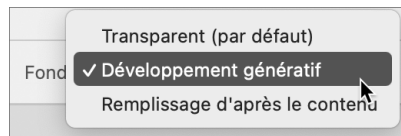
☞ Pour réinitialiser les réglages de recadrage, cliquez sur l'outil .

☞ Avec un clic droit (ou **Ctrl** clic sur Mac, avec une ancienne souris) un menu contextuel donne accès aux réglages de base et à la validation du recadrage. Vous pouvez également utiliser le menu **Image - Recadrer**.

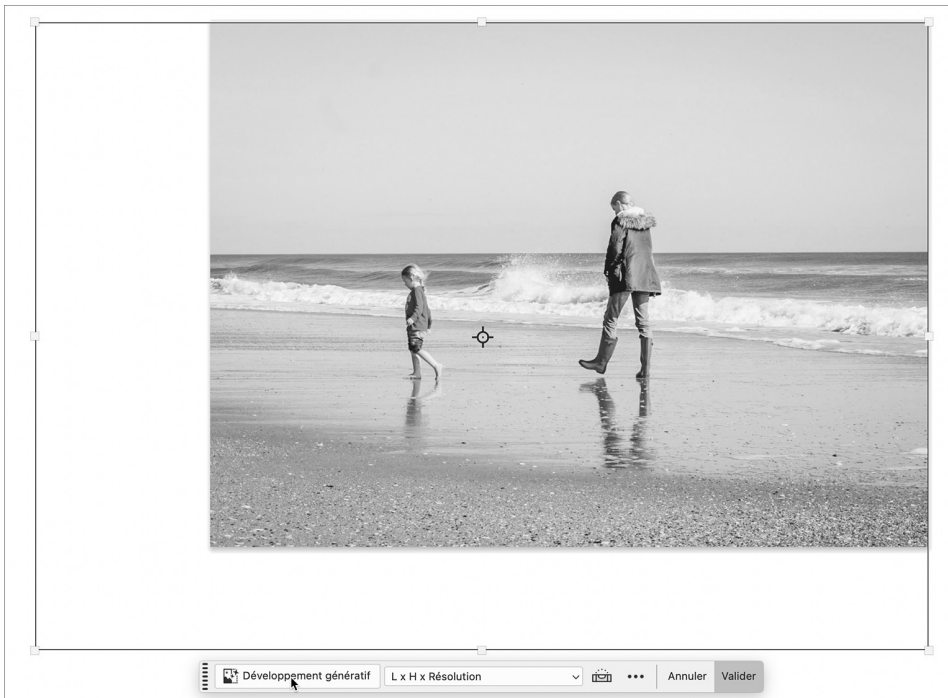
● Nouveauté

## Utiliser l'extension générative



☞ Activez l'outil **Recadrage** situé à droite de la barre de contrôle et sélectionnez l'option **Développement génératif** du menu **Fond**.

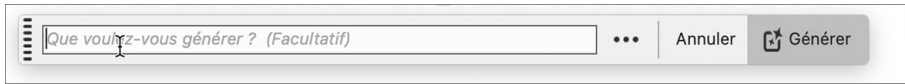


☞ Tracez une zone de recadrage pour étendre l'image ; sur cet exemple, la zone se trouve à gauche et en bas.

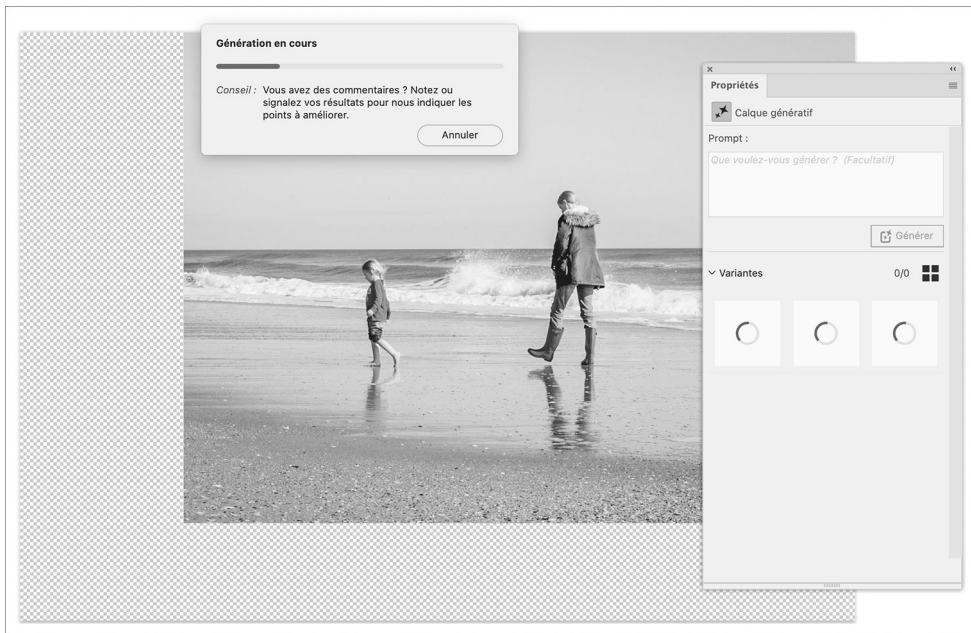


# Transformation/modification 355

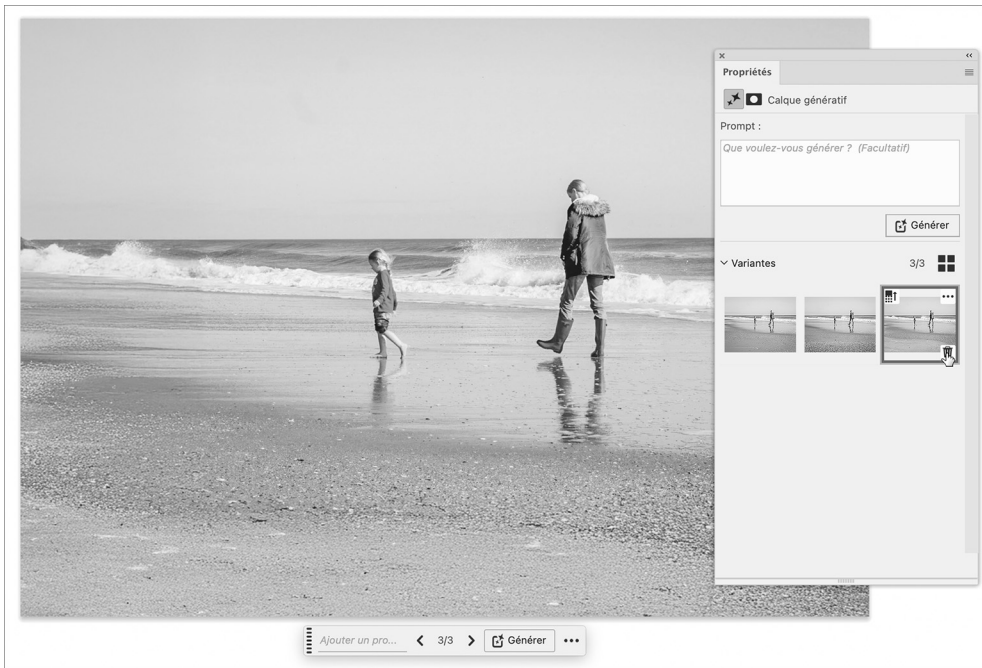
- ☑ Appuyez sur la touche  pour lancer l'opération.
- ☑ Vous pouvez également actionner le bouton  **Générer** de la **barre des tâches contextuelles** en ne saisissant rien dans le champ du prompt.



Comme pour le remplissage génératif, Photoshop s'appuie sur Adobe Firefly pour générer les parties manquantes de l'image en se basant sur son contenu.



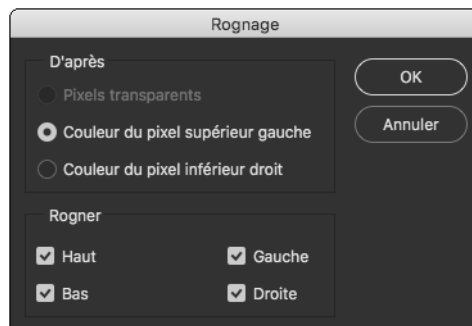
- ☑ Vous pouvez choisir la variante qui convient le mieux, relancer le processus si le résultat n'est pas satisfaisant et, pour finir, supprimer les variantes inutiles afin de réduire le poids du fichier.



## Rogner une image

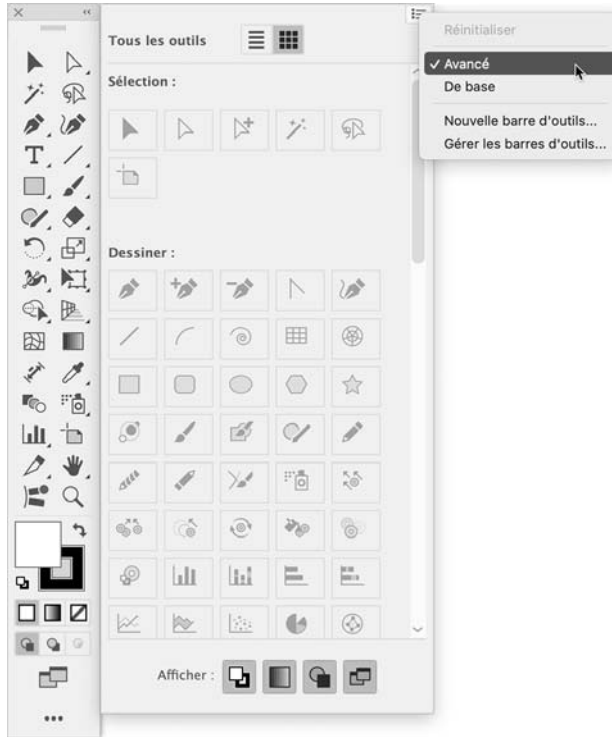
*Vous pouvez effectuer un rognage des bordures de l'image en fonction des pixels.*

- ☞ Utilisez le menu **Image - Rognage**.





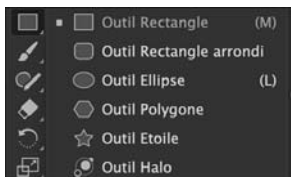
## Introduction

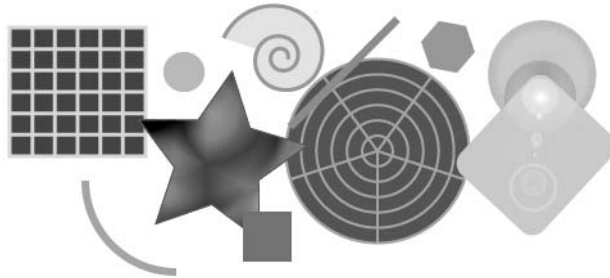
- ☐ Pour disposer de tous les outils disponibles, cliquez sur les trois points en bas de la barre des outils puis déroulez le menu contextuel et choisissez **Avancé**,



## Créer une forme

- ☞ Les outils de forme vectorielles sont très riches, mais pour les afficher tous, il faut cliquer sur l'icône  en bas du panneau des outils, puis sur l'icône  afin d'afficher le menu latéral et choisir l'option **Avancé**.

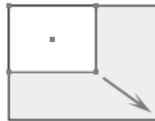




*Vous pouvez dessiner vos formes à partir d'un coin ou du centre, et vous pouvez paramétrer votre forme à partir d'une boîte de dialogue.*

### Créer une forme avec la méthode manuelle depuis un coin

- ☒ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils**.
- ☒ Pour dessiner la forme, effectuez un cliqué-glissé depuis un coin vers le coin opposé.



### Créer une forme avec la méthode manuelle depuis le centre


- ☒ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils** : **Rectangle** ou **Ellipse**.
- ☒ Appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac) et maintenez-la enfoncée.
- ☒ Effectuez un cliqué-glissé pour dessiner la forme depuis le centre de votre objet.



## Créer une forme avec la méthode paramétrée depuis un coin

- ☒ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils**.
- ☒ Cliquez, dans votre document, à l'endroit où vous souhaitez que soit placé le point d'origine qui, selon l'outil sélectionné, est soit le coin supérieur gauche, soit le centre.  
*Une boîte de dialogue contenant les informations nécessaires à la construction de votre forme s'ouvre.*



- ☒ Renseignez les données selon le résultat souhaité.  
En cliquant sur l'icône  vous verrouillerez l'homotétie : une fois les valeurs saisies, si vous en modifiez une, la seconde gardera les proportions du réglage précédent.
- ☒ Cliquez sur le bouton **OK**.  
*La nouvelle forme apparaît dans votre document.*

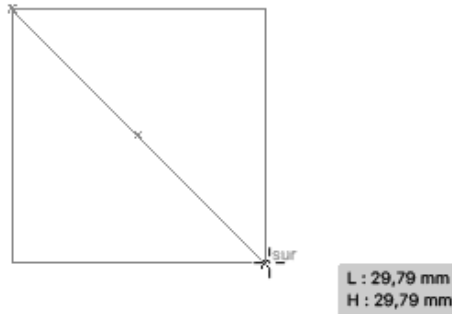




## Créer une forme avec la méthode paramétrée depuis son centre

- ☒ Sélectionnez l'outil que vous souhaitez utiliser dans le panneau **Outils** : **Rectangle** ou **Ellipse**.
- ☒ Appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac), et maintenez-la enfoncée.
- ☒ Faites un clic dans votre document, à l'endroit où vous souhaitez que soit placé le centre de votre forme.  
*Une boîte de dialogue spécifique à la forme s'affiche.*
- ☒ Renseignez les données selon le résultat souhaité.
- ☒ Cliquez sur le bouton **OK**.

### Imposer des contraintes

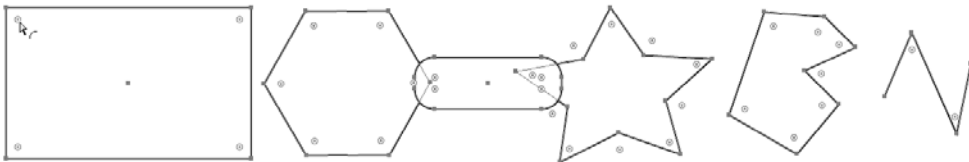
- ☒ Cliquez sur un point d'ancrage et faites-le glisser pour chercher la diagonale. Grâce aux repères commentés cette diagonale va se matérialiser par un trait et vous pourrez ainsi tracer une forme carré ou un cercle.



- ☞ Pour afficher/masquer le centre d'une forme, sélectionnez la forme, affichez le panneau **Options d'objet** (Fenêtre - Options d'objet ou **Ctrl** **F11** (PC) ou **cmd** **96** **F11** (Mac)) puis cliquez sur le bouton  ou .

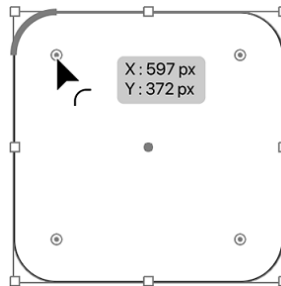
### Les angles dynamiques

*Même si vous pouvez toujours créer directement un rectangle à coins arrondis ou utiliser l'effet **Arrondis**, vous pouvez, depuis la version CC, modifier les angles des formes géométriques et des tracés fermés ou non, comme vous le constatez sur l'illustration ci-après.*



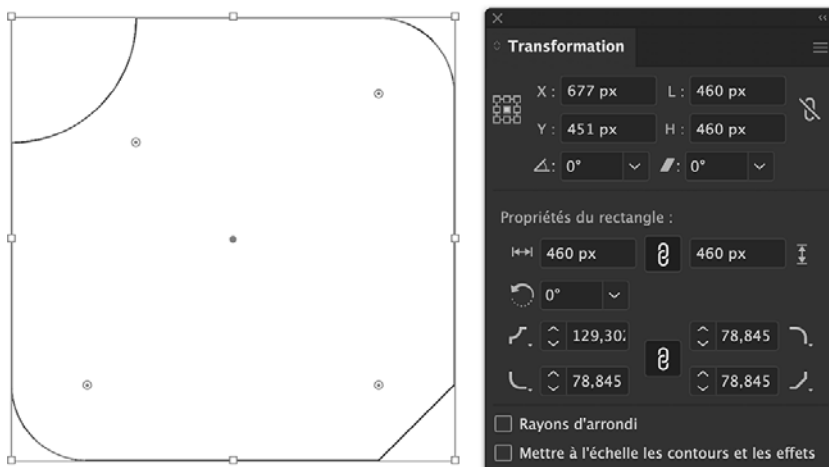
*Depuis la version 2021, il n'est plus nécessaire de changer d'outil pour modifier une forme ou ses angles.*

- ☒ Une fois la forme tracée, sélectionnez un ou plusieurs points d'ancrage et tirez dessus pour les modifier.




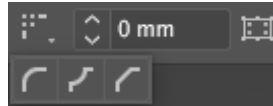
- ☒ Pour n'intervenir que sur un seul angle, maintenez la touche **cmd** (Mac) ou **Ctrl** (PC) appuyée et cliquez-tirez sur le widget d'angle.
- ☒ Sélectionnez un ou plusieurs points d'ancrage et tirez dessus pour les modifier.
- ☒ Pour éditer plus précisément les angles, double cliquez sur un des widgets des angles sélectionnés.

Le panneau **Transformation** s'ouvre alors et vous permet de fixer chaque angle selon les paramètres voulus dans la section **Propriétés de la forme** (ici **rectangle**).

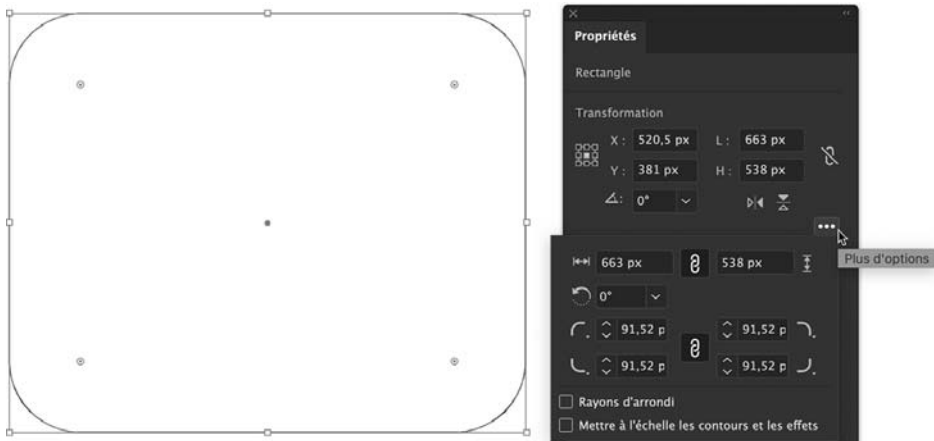



- ☒ En cours de travail, appuyez sur la touche **Alt** (PC) ou **⌘** (Mac), le widget d'angle changera de type à chaque clic dans une permutation circulaire.
- ☞ Pour masquer les widgets d'angle, sélectionnez le menu **Affichage - Widget Masquer l'angle**.

✎ Dans le panneau **Contrôle**, l'icône  permet également de masquer les widgets de forme pour les angles lorsque ceux-ci n'ont pas encore été modifiés.



💡 Le panneau des propriétés offre une alternative au panneau **Contrôle** pour les fonctions basiques d'édition des formes : transformation, aspect, décalage, décomposition et disposition de la forme.



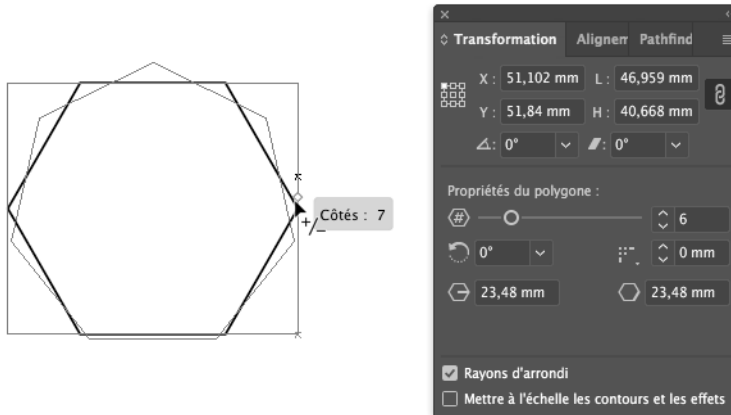
Cliquer sur l'icône  ouvre un menu additionnel dans lequel vous pouvez régler les angles globalement ou individuellement en saisissant des valeurs numériques précises.

## Les formes dynamiques

Les widgets d'angle sont complétés par d'autres fonctionnalités qui facilitent grandement le travail des graphistes.

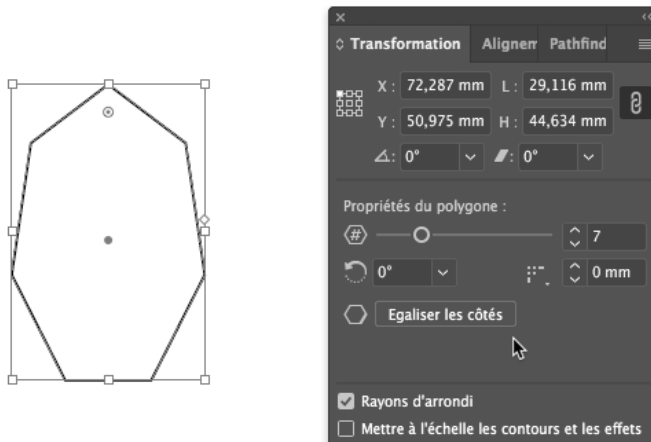
### Polygones dynamiques

- ☐ Cliquez et tirez sur le widget présent sur le côté d'un polygone pour en augmenter ou réduire le nombre de côtés.



Avec le panneau **Transformation** vous pouvez également modifier ces paramètres.

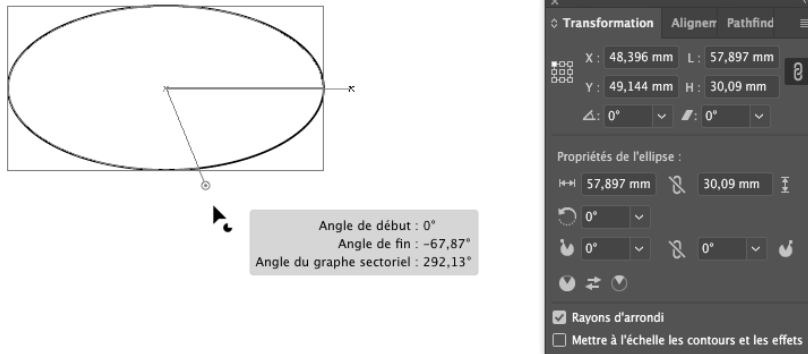
- ☐ Lorsqu'un polygone a été déformé vous pouvez **Egaliser les côtés** qui seront alors ramenés à la taille du côté aligné sur le plus petit côté du cadre de sélection.





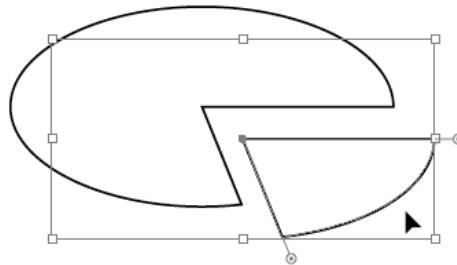
## Ellipses dynamiques et graphes sectoriels

*Les ellipses dynamiques permettent la création de graphes sectoriels très rapidement.*

- ☐ Cliquez sur le point du widget et faites-le glisser jusqu'à l'ouverture souhaitée.

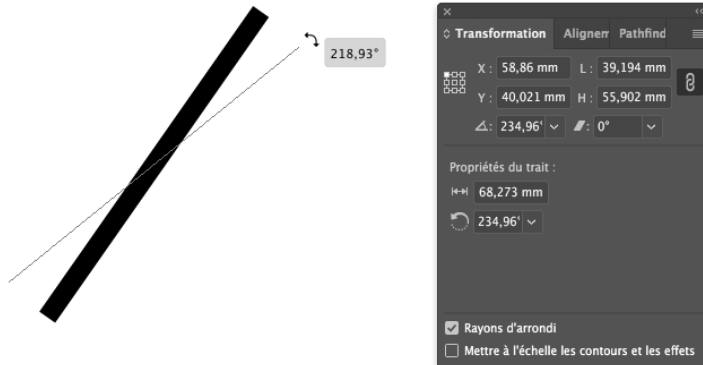


- ☐ Dans le panneau **Transformation** cliquez sur l'icône  pour intervertir le graphe en maintenant la touche  appuyée. La part précédemment coupée va se repositionner de façon indépendante et vous pourrez la déplacer pour créer rapidement un graphe significatif.



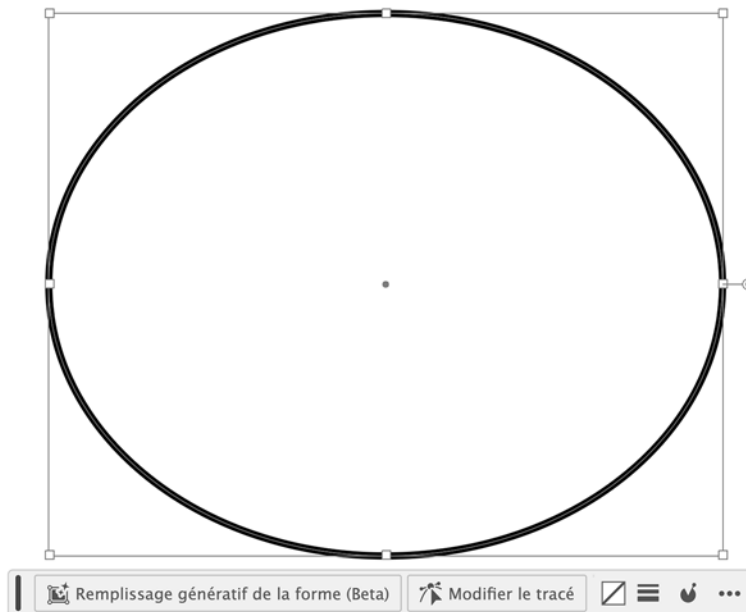
## Traits dynamiques

- ☐ Il est possible d'appliquer une rotation à un trait sans outil particulier. Pour cela approchez le curseur d'une des extrémités, cliquez et glissez dans le sens voulu.



## Exploiter la barre des tâches contextuelle

Lorsqu'une forme est sélectionnée, la barre des tâches contextuelle s'adapte en proposant des outils rapides.



À l'extrémité droite, cliquez sur les **Propriétés de l'ellipse**  et créez ainsi facilement une part de camembert.