



Scott Onstott

Préparation à l'examen Associé Certifié Adobe Communication visuelle

MAÎTRISER  
Adobe®

Photoshop® CS6

 SYBEX®

FIRST  
● Interactive



# Maîtriser Adobe Photoshop CS6

Scott Onstott

**FIRST**  
➤ Interactive



Wiley Publishing, Inc.

## Maîtriser Photoshop CS6

Publié par

John Wiley & Sons, Inc.

10475 Crosspoint Boulevard

Indianapolis, IN 46256, États-Unis

[www.wiley.com](http://www.wiley.com)

Copyright © 2012 par John Wiley & Sons, Inc., Indianapolis, Indiana, États-Unis

Titre de l'édition originale : *Adobe Photoshop CS6 Essentials*

Édition française publiée en accord avec John Wiley & Sons, Inc. par :

© Éditions First-Gründ, 2012

60, rue Mazarine

75006 Paris – France

Tél. 01 45 49 60 00

Fax 01 45 49 60 01

E-mail : [firstinfo@efirst.com](mailto:firstinfo@efirst.com)

Web : [www.editionsfirst.fr](http://www.editionsfirst.fr)

ISBN : 978-2-7540-4289-5

ISBN Numérique : 9782754049061

Dépôt légal : septembre 2012

Auteur : Scott Onstott

Traduction : Laurence Chabard, Bénédicte Volto

Mise en page : MADmac

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur et strictement réservée à l'usage privé du client. Toute reproduction ou diffusion au profit de tiers, à titre gratuit ou onéreux, de tout ou partie de cette œuvre est strictement interdite et constitue une contrefaçon prévue par les articles L 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. L'éditeur se réserve le droit de poursuivre toute atteinte à ses droits de propriété intellectuelle devant les juridictions civiles ou pénales.

Wiley, le logo Wiley et autres marques y afférent sont des marques déposées ou enregistrées de John Wiley & Sons, Inc. et/ou de ses partenaires aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Utilisation contrôlée avec autorisation.

*Original English language edition Copyright © 2012 by John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with John Wiley & Sons, Inc. Wiley, the Wiley logo and related trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley & Sons, Inc. and/or its affiliates in the United States and/or other countries. Used by permission.*

# Vue d'ensemble

	Introduction	xiii
<b>Chapitre 1</b>	Notions de base	1
<b>Chapitre 2</b>	Premier pas avec l'interface de Photoshop	35
<b>Chapitre 3</b>	Introduction à l'imagerie numérique	57
<b>Chapitre 4</b>	Peinture	89
<b>Chapitre 5</b>	Dessin vectoriel	121
<b>Chapitre 6</b>	Texte	141
<b>Chapitre 7</b>	Sélection	159
<b>Chapitre 8</b>	Calques et masques	187
<b>Chapitre 9</b>	Styles et compositions de calques	209
<b>Chapitre 10</b>	Transformation de tracés, calques et objets dynamiques	233
<b>Chapitre 11</b>	Réglages et filtres	251
<b>Chapitre 12</b>	Développement de photos	267
<b>Chapitre 13</b>	Retouche de photos	287
<b>Chapitre 14</b>	Fusion de photos	309
<b>Chapitre 15</b>	Couleur	329
<b>Chapitre 16</b>	Sortie	351
<b>Annexe</b>	Objectifs de l'examen Communication visuelle avec Photoshop CS6	363
	Index	367



# Table des matières

	<b>Introduction</b>	<b>xiii</b>
<b>Chapitre 1</b>	<b>Notions de base</b>	<b>1</b>
	Le processus de conception . . . . .	1
	Le déroulement d'un projet . . . . .	1
	Travail en collaboration . . . . .	3
	Présentation d'images . . . . .	4
	Participation au processus de conception . . . . .	4
	Les principes de la composition . . . . .	5
	Cadrage des images . . . . .	5
	Emploi des thèmes de composition . . . . .	8
	Les droits d'exploitation des images . . . . .	19
	Exploitation de vos photos . . . . .	19
	Exploitation des images d'autrui . . . . .	20
	Photographie et numérisation : notions de base . . . . .	22
	Les pixels . . . . .	22
	Choix d'un appareil photo . . . . .	24
	Focale de l'objectif . . . . .	25
	Ouverture de l'objectif . . . . .	26
	Réglage de l'exposition . . . . .	27
	Mise au point . . . . .	29
	Sensibilité ISO . . . . .	30
	Conseils pour la numérisation . . . . .	31
<b>Chapitre 2</b>	<b>Premier pas avec l'interface de Photoshop</b>	<b>35</b>
	Présentation de l'interface . . . . .	35
	Définir les préférences de l'application . . . . .	38
	Accéder aux commandes . . . . .	40
	Travailler avec plusieurs documents . . . . .	42
	Activer les outils . . . . .	44

Groupes d'outils et outils masqués . . . . .	45
Définir les options des outils et changer les valeurs. . . . .	48
Créer un outil prédéfini . . . . .	49
Manipuler les palettes . . . . .	51
Mémoriser les espaces de travail. . . . .	54

### **Chapitre 3 Introduction à l'imagerie numérique 57**

Les pixels . . . . .	57
Travailler avec le maximum de pixels . . . . .	57
Choisir le format des pixels . . . . .	59
Lisser les bords dentelés. . . . .	60
Déplacement dans l'image . . . . .	61
La couleur . . . . .	63
Les couleurs primaires. . . . .	63
Les couches de couleur . . . . .	66
Les modes de couleur. . . . .	69
Sélectionner une couleur. . . . .	73
Stockage des données graphiques . . . . .	78
Nombre de bits et profondeur de couleur . . . . .	78
Taille des fichiers et détails des images. . . . .	79
Compression des données . . . . .	80
Taille et résolution du document . . . . .	81
Définir la résolution. . . . .	82
Rééchantillonner des images. . . . .	83
Rogner et modifier la taille de la zone de travail . . . . .	85
Recadrer . . . . .	87

### **Chapitre 4 Peinture 89**

Créer des dégradés. . . . .	89
Sélectionner les couleurs de dessin . . . . .	93
Utiliser les outils de peinture . . . . .	96
Dessiner au crayon . . . . .	96
Peindre au pinceau. . . . .	98
Colorer avec le Pot de peinture . . . . .	100
Effacer avec les outils Gomme. . . . .	102
Manipuler les formes d'outils . . . . .	106

Opacité et flux . . . . .	106
La palette Forme . . . . .	107
Dessiner avec une tablette . . . . .	109
Exploiter les avantages de la sensibilité à la pression . . .	110
Variation des traits de pinceau avec la sensibilité à l'inclinaison . . . . .	112
Dessiner depuis l'historique . . . . .	113
La palette Historique . . . . .	113
L'outil Forme d'historique . . . . .	114
L'outil Forme d'historique artistique . . . . .	116
Peindre avec le Pinceau mélangeur . . . . .	118

## **Chapitre 5**      **Dessin vectoriel**      **121**

Comparaison entre données vectorielles et données bitmap .	121
Outils de dessin vectoriel . . . . .	125
Manipuler les formes . . . . .	128
Les modes de dessin des outils vectoriels . . . . .	132
Le mode Forme . . . . .	132
Le mode Tracé . . . . .	135
Le mode Pixels . . . . .	138

## **Chapitre 6**      **Texte**      **141**

Notions de typographie . . . . .	141
Saisir du texte de point . . . . .	144
Créer un masque de texte . . . . .	146
Ajuster le texte . . . . .	150
Saisir du texte de paragraphe . . . . .	154

## **Chapitre 7**      **Sélection**      **159**

Sélectionner avec le Rectangle et l'Ellipse de sélection . . . . .	159
Emploi du Rectangle de sélection . . . . .	159
Emploi de l'Ellipse de sélection . . . . .	161
Sélectionner avec les lassos . . . . .	164
Emploi du Lasso . . . . .	164
Emploi du Lasso polygonal . . . . .	166
Emploi du Lasso magnétique . . . . .	169

	Tracer des sélections à la Plume . . . . .	171
	Sélectionner au pinceau . . . . .	175
	Sélectionner par couleur . . . . .	177
	Sélection rapide et Améliorer le contour . . . . .	181
<b>Chapitre 8</b>	<b>Calques et masques</b>	<b>187</b>
	Découvrir les calques . . . . .	187
	Gérer les calques . . . . .	191
	Fusionner des calques . . . . .	196
	Utiliser les masques . . . . .	202
<b>Chapitre 9</b>	<b>Styles et compositions de calques</b>	<b>209</b>
	Appliquer des effets de calques . . . . .	209
	Calque Octogramme . . . . .	210
	Calque Rayons . . . . .	213
	Calques Extérieur et Cercle . . . . .	217
	Groupe de calques Point encerclé . . . . .	220
	Calque Séparateurs . . . . .	224
	Exploiter les styles de calques . . . . .	228
	Utiliser les compositions de calques . . . . .	229
<b>Chapitre 10</b>	<b>Transformation de tracés, calques et objets dynamiques</b>	<b>233</b>
	Utiliser les règles et les repères . . . . .	233
	Déplacer, aligner et répartir . . . . .	236
	Effectuer des transformations manuelles . . . . .	238
	Déformer . . . . .	243
	Transformer des objets dynamiques . . . . .	247
<b>Chapitre 11</b>	<b>Réglages et filtres</b>	<b>251</b>
	Appliquer des réglages et des filtres . . . . .	251
	Utiliser les filtres dynamiques . . . . .	256
	Créer des calques de remplissage et de réglage . . . . .	260

<b>Chapitre 12</b>	<b>Développement de photos</b>	<b>267</b>
	Adobe Bridge . . . . .	267
	Développer des photos dans Adobe Camera Raw . . . . .	270
	Paramètres de base . . . . .	270
	Paramètres avancés . . . . .	274
	Effectuer des réglages ciblés dans Adobe Camera Raw . . . . .	281
<b>Chapitre 13</b>	<b>Retouche de photos</b>	<b>287</b>
	Utiliser les outils de retouche . . . . .	287
	Développer la photo . . . . .	287
	Supprimer le poteau et les câbles téléphoniques . . . . .	290
	Remplacer des textures en perspective . . . . .	294
	Placer des grilles de perspective . . . . .	294
	Copier une texture sur des surfaces en perspective . . . . .	298
	Attirer l'attention . . . . .	303
<b>Chapitre 14</b>	<b>Fusion de photos</b>	<b>309</b>
	Créer des images HDR . . . . .	309
	Fusion HDR Pro . . . . .	309
	Appliquer le réglage Virage HDR à une image . . . . .	313
	Créer des panoramas . . . . .	315
	Photomerge . . . . .	316
	Réaliser un panorama continu à 360 degrés . . . . .	319
	Traiter les images d'une pile . . . . .	324
<b>Chapitre 15</b>	<b>Couleur</b>	<b>329</b>
	Gérer les couleurs . . . . .	329
	Configurer les paramètres de couleurs . . . . .	332
	Attribuer et convertir des profils de couleurs . . . . .	336
	Corriger les couleurs . . . . .	339
	Utiliser les courbes pour définir les points noirs, gris et blancs . . . . .	339
	Créer une dominante couleur avec le Filtre photo . . . . .	343
	Régler la couleur . . . . .	345
	Vérifier les couleurs . . . . .	348

<b>Chapitre 16</b>	<b>Sortie</b>	<b>351</b>
	Imprimer . . . . .	351
	Enregistrer pour le Web . . . . .	355
	Transformer des images en vidéo . . . . .	359
<b>Annexe</b>	<b>Objectifs de l'examen Communication visuelle avec Photoshop CS6</b>	<b>363</b>
	<b>Index</b>	<b>367</b>

# Introduction

Bienvenue dans l'univers fascinant de Photoshop ! Vous allez découvrir avec grand plaisir les bases de Photoshop et employer vos compétences en optimisant votre créativité. Avec ce livre, vous commencerez par apprendre les bases du processus de conception, vous familiariserez avec l'interface utilisateur de Photoshop, puis aborderez l'imagerie numérique. Vous découvrirez comment peindre, dessiner et écrire dans Photoshop et comment sélectionner des pixels avec précision, travailler avec des calques et des masques, concevoir et appliquer des styles, créer des compositions, former des tracés, utiliser des objets dynamiques, opérer des réglages et travailler avec les filtres. Vous apprendrez à développer des photos dans Camera Raw, à retoucher des images et améliorer la réalité, à fusionner plusieurs photos en panoramas et images HDR (*High Dynamic Range*) et à gérer les couleurs et obtenir des sorties au plus proche de leur affichage à l'écran.

## À qui s'adresse ce livre

La liste des utilisateurs potentiels de Photoshop est longue : photographes, concepteurs graphiques et Web, dessinateurs, architectes, hommes d'affaires, scientifiques, étudiants, passionnés, *etc.* Au fond, ce livre s'adresse à tous ceux qui travaillent avec des images, ou qui souhaitent le faire. Aucune expérience n'est nécessaire, et il ne vous est pas demandé d'en savoir davantage que de naviguer sur le Web et d'envoyer des messages électroniques.

## Ce que vous allez apprendre

Les projets de ce livre se composent d'exercices étape par étape. Vous allez donc acquérir des compétences et maîtriser très facilement les bases de Photoshop. Je vous conseille de commencer par le début du livre et de le poursuivre de manière linéaire. Même les utilisateurs expérimentés peuvent piocher quelques astuces en cours de route, tandis que les novices et utilisateurs intermédiaires apprécieront ma méthode, typique d'un architecte, qui consiste

à établir des bases solides, puis à construire progressivement les éléments nécessaires pour devenir un utilisateur de Photoshop productif.

## Ce dont vous avez besoin

Pour réaliser les projets de ce livre, vous devez installer Adobe Photoshop CS6 ou Photoshop CS6 Extended. Reportez-vous à l'adresse [www.adobe.com/fr/products/photoshopfamily.html](http://www.adobe.com/fr/products/photoshopfamily.html) pour davantage d'informations sur la gamme de logiciels Photoshop.

## Contenu de ce livre

*Maîtriser Photoshop CS6* est organisé de manière à vous enseigner toutes les compétences pour maîtriser les bases de l'imagerie numérique :

**Chapitre 1 : Notions de base** Ce chapitre est consacré aux principes fondamentaux de la composition – apprendre à observer et non seulement regarder – tout en analysant le processus de conception et des sujets aussi importants que les droits de propriété intellectuelle. Il comprend également une introduction sur la photographie et la numérisation.

**Chapitre 2 : Premier pas avec l'interface de Photoshop** Tout comme vous avez besoin de connaître les pédales, le levier de vitesse, les boutons et autres commandes d'une voiture pour la conduire, vous devez vous familiariser avec les menus, barres, zones de travail, outils, palettes, onglets et icônes de Photoshop pour l'utiliser correctement. Ce chapitre présente l'ensemble de l'interface utilisateur de Photoshop.

**Chapitre 3 : Introduction à l'imagerie numérique** Ce chapitre traite les concepts fondamentaux tels que les pixels, les couleurs, les couches, les modes, la profondeur, la taille de la zone de travail, la taille et la résolution de l'image, etc. Vous comprendrez ainsi ce qui se passe réellement dans les coulisses de Photoshop.

**Chapitre 4 : Peinture** Vous découvrirez comment créer des dégradés, sélectionner des couleurs, utiliser des pinceaux, dessiner avec une tablette, dessiner à partir de l'historique et utiliser le pinceau mélangeur. Les compétences en matière de dessin ne servent pas qu'à dessiner. Elles vous permettront de sélectionner des pixels, de retoucher des photos et de travailler avec les masques de calques dans les chapitres suivants.

**Chapitre 5 : Dessin vectoriel** Vous utiliserez les outils de vecteurs pour créer des lignes, rectangles, cercles et autres formes géométriques. Vous apprendrez à manipuler les formes et les tracés pour créer des formes personnalisées complexes, typiques de la plupart des projets de conception graphique.

**Chapitre 6 : Texte** Dans ce chapitre, vous apprendrez non seulement à créer une ligne ou un paragraphe de texte, mais également les bases de la typographie, de manière à avoir une écriture lisible et esthétique. Vous découvrirez comment améliorer votre saisie et utiliser le texte en tant que masque pour créer des effets spéciaux.

**Chapitre 7 : Sélection** Toute manipulation de portions d'images repose sur la sélection de pixels. Vous verrez comment sélectionner des pixels à l'aide d'outils de sélections et lassos, dessiner avec les outils de vecteurs, colorer des sélections pixellisées d'opacité variable, sélectionner à l'aide de la couleur et utiliser Sélection rapide et Contour améliorer pour préciser vos sélections.

**Chapitre 8 : Calques et masques** Dans ce chapitre, vous utiliserez les calques pour diviser des images en plusieurs portions mobiles que vous pourrez mélanger les unes aux autres de diverses manières. Vous découvrirez les bases des masques, à savoir comment cacher du contenu sur des calques sélectionnés.

**Chapitre 9 : Styles et compositions de calques** En créant et en appliquant des styles de calques, vous allez multiplier vos perspectives en matière de créativité. Dans ce chapitre, vous appliquerez des effets de calques, utiliserez les styles de calques, ainsi que les compositions pour enregistrer tous les paramètres de styles, positions et visibilité.

**Chapitre 10 : Transformation de tracés, calques et objets dynamiques** En apprenant à positionner, orienter, dimensionner, aligner, répartir et déformer des calques et des tracés, vous allez acquérir des compétences essentielles en matière de conception graphique, tout cela grâce à des outils qui rappellent les traditionnels colle, ciseaux et photocopieur avec agrandisseur.

**Chapitre 11 : Réglages et filtres** Ce chapitre explique comment appliquer des réglages et des filtres directement sur des images et comment recourir à des méthodes non destructives avec des calques de réglage et des filtres dynamiques. Vous apprendrez également à contrôler avec précision l'apparence finale de la plupart des images numériques.

**Chapitre 12 : Développement de photos** Adobe Camera Raw (ACR) est l'interface qui permet de développer vos photos au format RAW. Vous choisirez comment développer vos photos et effectuerez des réglages ciblés au sein de

l'environnement non destructif et paramétrique d'Adobe Camera Raw. En outre, vous utiliserez Adobe Bridge en tant que boîte à lumière numérique afin de visionner et baliser vos prises avant de les développer.

**Chapitre 13 : Retouche de photos** Les photos ne sont pas toutes aussi parfaites qu'elles le semblent dans le viseur de l'appareil photo. Ce chapitre explique comment retoucher les photos afin de supprimer les éléments superflus et les imperfections, de contrôler l'exposition d'éléments sélectionnés, d'attirer l'attention à l'aide de flous et d'ajouter des effets spéciaux.

**Chapitre 14 : Fusion de photos** En combinant plusieurs clichés des mêmes sujets, vous pourrez maximiser la gamme dynamique et créer des photos panoramiques. De plus, empiler des images permet de vous débarrasser de tous les objets mobiles, comme les piétons ou les voitures d'une rue.

**Chapitre 15 : Couleur** Du concept de gamut aux espaces et profils de couleurs spécifiques aux imprimantes et aux papiers utilisés pour l'impression, vous découvrirez comment gérer, corriger, régler et vérifier la couleur afin de conserver tout son éclat.

**Chapitre 16 : Sortie** Quel que soit le type de projet sur lequel vous travaillez, vient toujours le moment où vous devez fournir le livrable. Ce chapitre explique comment créer les versions papier ou électronique de la sortie, étape incontournable de tout projet.

**Fichiers d'accompagnement** Des fichiers d'exemples sont fournis pour chaque chapitre. Vous pouvez les télécharger sur la page Web [www.editionsfirst.fr/telechargements](http://www.editionsfirst.fr/telechargements).

## Caractéristiques de ce livre

Ce livre apporte un enseignement remarquable aux lecteurs qui commencent à développer leurs compétences professionnelles. En voici les caractéristiques :

- ▶ Un enseignement reposant sur les compétences avec des chapitres portant sur des projets et non sur des concepts ou sujets abstraits.
- ▶ Des suggestions d'exercices supplémentaires à la fin de chaque chapitre afin que vous vous entraîniez et développiez vos compétences.
- ▶ Des fichiers numériques (à télécharger) pour que vous puissiez réaliser vous-mêmes les tutoriaux de projets. Reportez-vous à l'adresse [www.editionsfirst.fr/telechargements](http://www.editionsfirst.fr/telechargements) pour télécharger ces fichiers.

L'icône de certification en marge vous indique les passages sur lesquels porte en particulier la certification Associé Certifié Adobe pour l'examen Communication visuelle avec Adobe Photoshop CS6.



## **Pour nous contacter**

Pour tout commentaire ou question concernant ce livre, consultez le site [www.editionsfirst.fr](http://www.editionsfirst.fr) ou envoyez un courrier électronique à l'adr.



## Notions de base

*Les meilleurs photographes, graphistes* et concepteurs savent manipuler les images tout en respectant les principes de base de la composition. Je vous conseille donc, avant de vous plonger dans l'univers fascinant de Photoshop, d'étudier brièvement le processus de conception et d'assimiler la manière dont l'appareil photo numérique et le scanner capturent les images.

- ▶ **Le processus de conception**
- ▶ **Les principes de composition**
- ▶ **Les droits d'exploitation des images**
- ▶ **Photographie numérique et numérisation : notions de base**

### Le processus de conception

Objectif de certification

Le design ne suit pas un processus ésotérique réservé aux diplômés des écoles les plus prestigieuses. Le processus de design découle principalement du bon sens. Tous ceux qui participent à un projet créatif devraient comprendre les bases de ce processus. Pour tous les projets, du plus modeste au plus complexe, la communication et l'aptitude à collaborer sont essentielles. Par sa nature même, le design d'objets concrets requiert des images (ainsi que des dessins ou modèles) pour communiquer des informations visuelles. De ce fait, la capacité à présenter clairement des concepts par l'image est primordiale pour les personnes impliquées dans le design. Enfin, la conception est une activité très concrète et très prenante.

### Le déroulement d'un projet

Chaque projet s'apparente à un récit. Comme pour comprendre les tenants d'une histoire, vous tâcherez de répondre aux six questions suivantes pour saisir la nature du projet et définir ce que j'appelle le plan du projet.

**Pourquoi ?** Quelle est la raison d'être du projet ? Discutez des intentions du client pour vous assurer que tous les membres de l'équipe ont compris ce que vous essayez tous d'accomplir. Estimez dans quelle mesure le projet proposé correspond aux exigences du client et déterminez l'objectif du projet par rapport au public ciblé (âge, profession, sexe, formation, résidence et appartenance ethnique).

**Comment ?** Comment vous-même et/ou votre équipe allez réaliser la prestation demandée ? Comment les tâches seront-elles réparties entre les membres de l'équipe de manière à tirer le meilleur parti des compétences de chacun ?

**Quoi ?** Quels seront les résultats (ou livrables) ? Dressez la liste des types de documents, images, dessins, modèles, vidéos ou brochures que vous devrez fournir au client au final. Quelles tâches devrez-vous effectuer pour produire ces livrables ?

**Qui ?** Qui sera impliqué et quelle sera la participation de chacun dans le projet ? Notez les coordonnées de chaque participant et regroupez-les dans une base de données d'adresses accessible à tous les membres de l'équipe. Définissez clairement les responsabilités assignées à chaque personne pour la réalisation du projet.

**Quand ?** Quelles seront les échéances des principales étapes du projet ? Définissez un calendrier qui illustre graphiquement le déroulement du projet avec ses étapes majeures. Chargez un membre de l'équipe, généralement le chef de projet, de superviser l'avancée de toute l'équipe par rapport au calendrier fixé.

**Où ?** Où le projet va-t-il se dérouler ? Si les membres de l'équipe sont répartis sur plusieurs sites, mettez au point un système de transfert de fichiers sécurisé pour permettre la collaboration à distance. Vous pourriez, par exemple, fournir des noms d'utilisateurs et des mots de passe pour l'accès à un site FTP ou à un service tiers d'hébergement de fichiers. Si la concrétisation du projet nécessite des impressions de qualité professionnelle, renseignez-vous auprès de votre imprimeur pour connaître les paramètres techniques à respecter. S'il s'agit d'un projet de construction, étudiez le chantier dans son ensemble et par rapport à son environnement naturel.

Après avoir répondu à toutes ces questions, l'étape suivante consiste à définir le plan du projet. Ce plan prend généralement la forme d'une liste de tâches qui identifie les acteurs, leurs tâches respectives et les périodes prévues pour leurs interventions. Le plan du projet doit anticiper les problèmes courants relatifs à la

- sélectionner, **145**
  - typographie, **141**
  - Texte, outil, **236**
  - texture, remplacer en perspective, **299**
  - thème de composition, **8**
  - tiers, règle, **7**
  - TIFF, **80**
  - tolérance, **211**
    - Baguette magique, **179**
    - Pot de peinture, **101**
  - tons clairs/foncés, **325**
    - balance des blancs, **254**
    - écrêtage, **271**
    - gamme dynamique, **309**
    - modifier, **276**
    - redistribuer, **253**
  - touches spéciales, **40**
  - tracés, **135**
    - alignement, **130**
    - aligner avec un repère, **236**
    - contour au pinceau, **137**
    - conversion de point, **136**
    - copier, **237**
    - déformer, **246**
    - fusionner, **130**
    - incliner, **244**
    - masque de détourage, **172**
    - opérations, **126**
    - perspective, **245**
    - points d'ancrage, **131**
    - redimensionner, **244**
    - remodeler, **172**
    - segments droits, **172**
    - Transformation manuelle, **239**
  - Tracé de travail, **136**
  - tracer depuis le centre, **127**
  - Tracés, palette, **220**
  - Traité des couleurs (Goethe), **65**
  - traitement par lots, **185**
  - tramage, **356**
  - trame de demi-teintes, **72**
  - transformation manuelle, agrandir la forme, **124**
  - Transformation manuelle du tracé, **239**
    - déformer, **246**
    - incliner, **244**
    - perspective, **245**
    - redimensionner, **244**
  - Translation, **322**
  - transparence, **190**
    - dégradé, **91**
    - Gomme d'arrière-plan, **102**
    - verrouiller, **193**
  - trichromie, **69**
  - TSI/Niveaux de gris, onglet Camera Raw, **277**
  - TSL, mode, **93**
  - typographie, **141**
    - espace de travail, **55**
- ## U
- unité des règles, **90**
  - usage loyal, **20**
- ## V
- variation de teinte, **109**
  - vectorel, **121**
    - forme, **122, 128**
    - fusionner les formes, **130**
    - mode Forme, **122, 126, 132**
    - mode Pixels, **138**
    - mode Tracé, **135**
    - opérations sur les tracés, **126**
    - outils, **125**
    - pixelliser, **123**
    - vecteurs et pixels, **121**
  - vérifier les couleurs, **348**
  - verrouiller
    - calque, **191**
    - repère, **234**
    - transparence du calque, **193**
  - vert
    - couche, **68**
    - photosite, **22**
    - synthèse additive, **63, 66**

- synthèse soustractive, **65**
- Vibrance, **254**
- vidéo, **359**
  - format de pixels, **59**
- vignelage, **279**
- Virage HDR, **313**
- vitesse d'obturation
  - exposition, **28**
  - valeur ISO, **31**

## W

- WBMP, format, **355**
- Web, enregistrer une image, **355**
- Wikimedia Commons,

## Y

- yeux rouges, supprimer, **306**

## Z

- zone de travail, **85**
- Zoom
  - animé, **61**
  - raccourci, **62**
  - taille réelle des pixels, **63**