



Mode Bitmap

Le mode Bitmap utilise le noir et le blanc pour représenter chaque pixel de l'image.

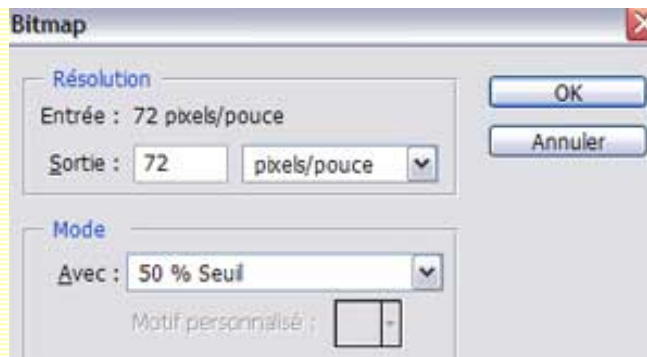
N'utilisez ce mode qu'une fois votre image terminée car il ne permet pas l'utilisation de la plupart des outils et commandes. Il faudra alors repasser l'image en mode RVB.

Ce mode est très utile pour faire des dessins aux traits.

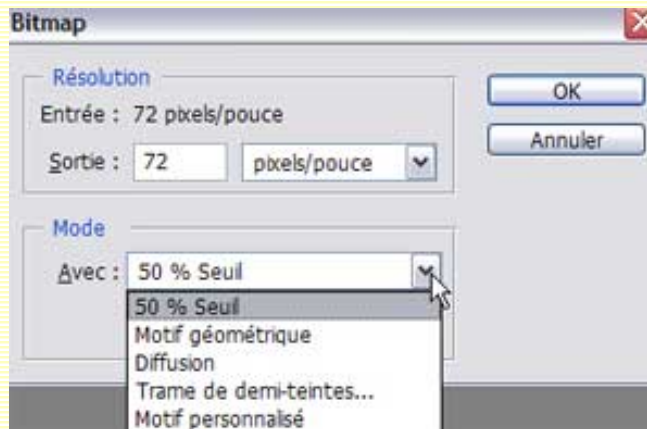
Pour accéder à ce mode, il faudra obligatoirement passer tout d'abord par le mode Niveaux de gris : ImageMode/Niveaux de gris.

Nous trouverons alors ce mode dans Image/Mode/Bitmap.

La 1ère fenêtre qui s'ouvre demande de renseigner le champ résolution. Si vous devez diffuser votre image sur le net, 72 pixels/pouce suffiront, sinon augmentez la résolution.



Dans le champ Mode, ouvrez le menu déroulant : 5 options s'offrent à nous.



Nous allons voir ces différentes options et comment les intégrer dans nos créations.

50% seuil.

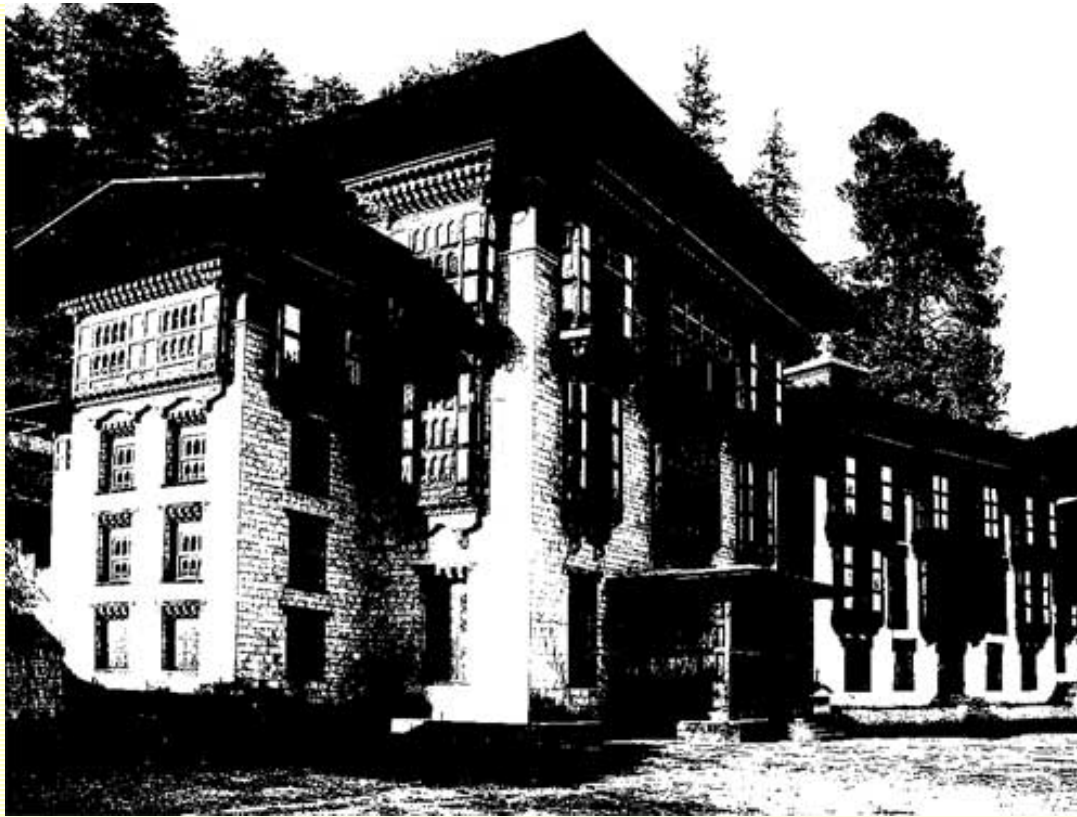
Ouvrez une image.



Passez par les différentes étapes décrites ci-dessus, à savoir : ImageMode/Niveaux de gris, puis Image/Mode/Bitmap.

Indiquez la résolution choisie, puis dans le menu déroulant, cliquez sur 50% Seuil.

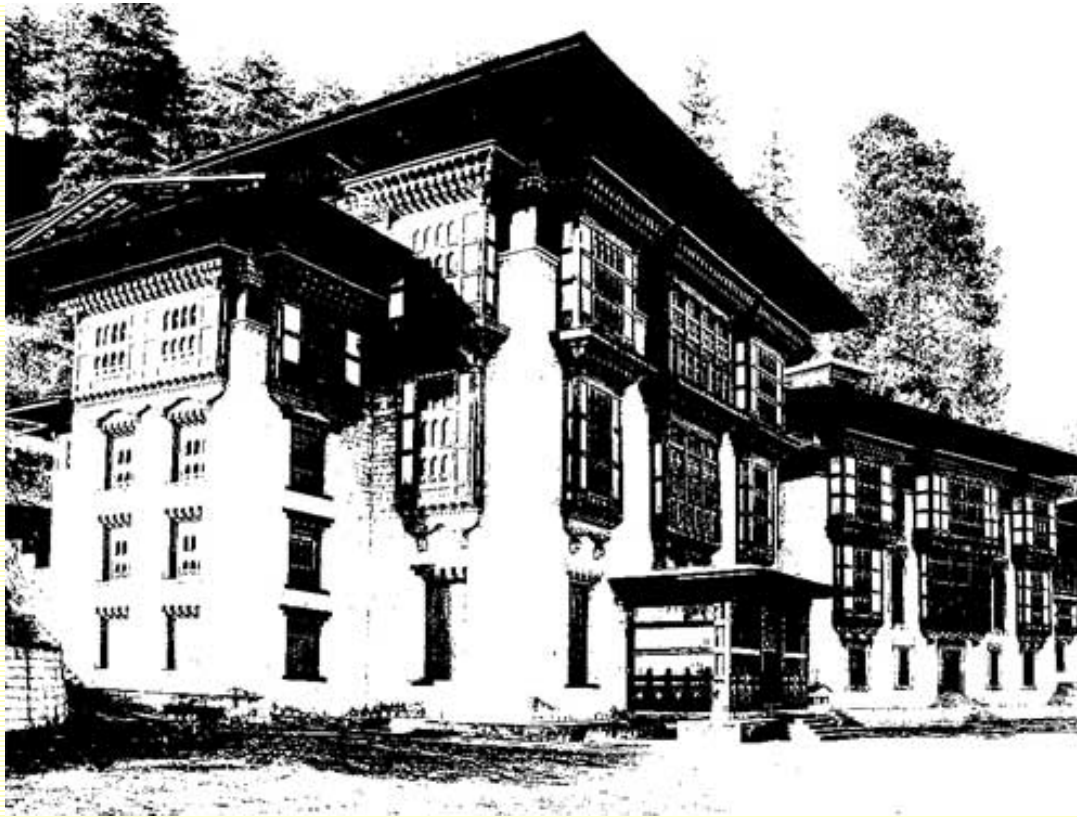
Votre image ne comporte plus que des zones noires ou blanches : Photoshop a converti tous les pixels gris qui contiennent moins de 50% de noir en blanc et tous les pixels gris qui contiennent plus de 50% de noir dans la couleur noire.



NB : Vous n'avez aucune souplesse avec cette commande! Si vous désirez en avoir davantage, laissez votre image en mode RVB.

Image/Réglage/Seuil et dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez la valeur qui vous convient.

Ici, la même image avec une valeur de 90 :



Motifs Géométriques.

Ouvrez votre image et dupliquez-la dans un nouveau document (Image/Dupliquer...)

Appelez la commande Bitmap et lorsque la fenêtre s'ouvre, choisissez dans le menu déroulant "Motif géométrique".

Photoshop convertit les niveaux de gris avec des motifs triangulaires noirs et blancs.



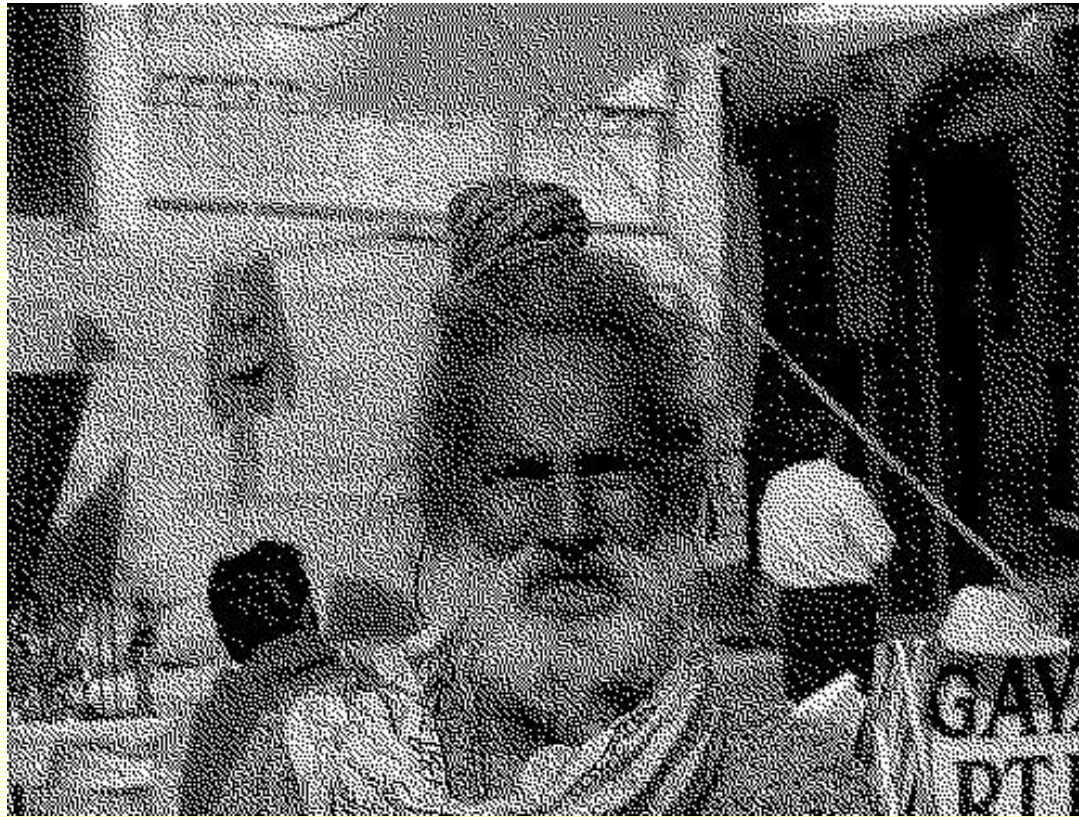
Diffusion.

Ouvrez votre image. Dupliquez-la dans un nouveau document.



Appelez la commande Bitmap et lorsque la fenêtre s'ouvre, choisissez dans le menu déroulant "Diffusion".

Vous obtenez une image avec des pixels noirs et blancs qui donne une impression de texture granuleuse.



Nous allons la reconvertir en mode RVB.

Image/Mode/Niveaux de gris.... dans la fenêtre qui s'ouvre, laissez le rapport 1 et cliquez OK.

Image/Mode/Couleurs RVB.

Glissez ce calque dans le document original de votre image et mettez-le en mode de fusion Lumière Tamisée.



Filtre/Atténuation/Flou directionnel.... Indiquez un angle de 90° et mettez la distance à votre convenance.



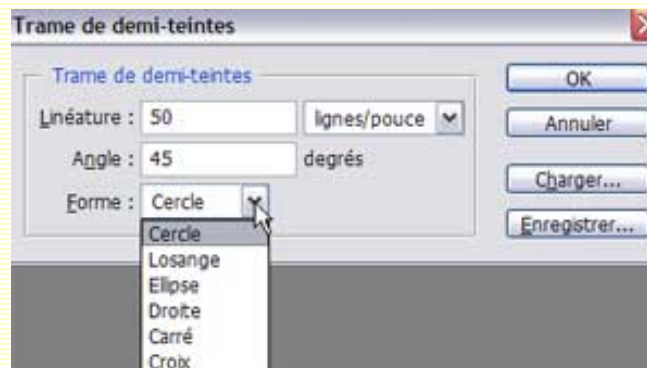
Trame de demi-teintes.

Ouvrez votre image. Dupliquez-la dans un nouveau document.



Appelez la commande Bitmap et lorsque la fenêtre s'ouvre, choisissez dans le menu déroulant "Trame de demi-teintes...".

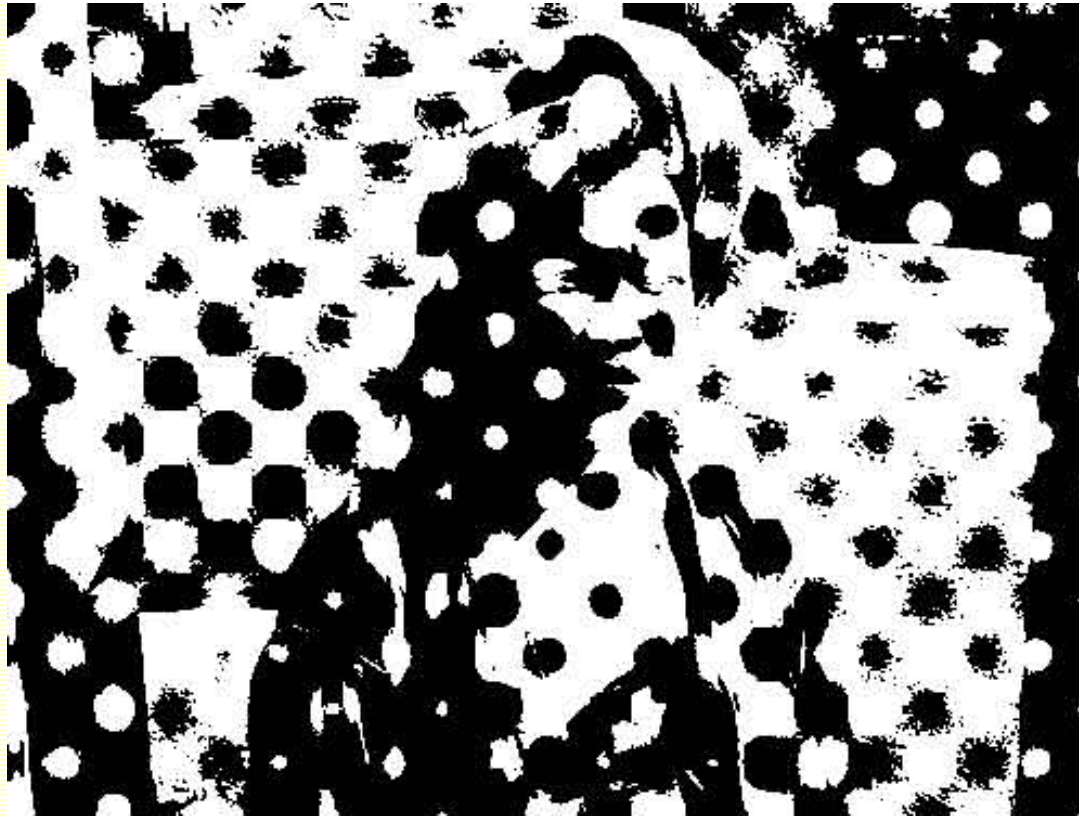
Une nouvelle fenêtre s'ouvre dans laquelle vous devez renseigner les champs Linéature et Angle et choisir, dans le menu déroulant, la forme.



Avec les paramètres ci-dessus, nous obtenons cette image :



Essayez à présent en indiquant une Linéature beaucoup plus faible, par exemple 2 :



Reprenons l'image avec des paramètres de Linéature 50.

Reconvertissez l'image en mode RVB comme dans l'exemple précédent.

Créez un nouveau calque au-dessus en cliquant sur l'icône "Créer un nouveau calque" en bas de la palette calques.

En bas de la palette Couches, cliquez sur l'icône "récupérer la couche comme sélection" pour récupérer les pixels les plus clairs de l'image, c'est à dire, ici, tous les pixels blancs.



Sur ce nouveau calque remplissez la sélection avec une couleur claire de votre choix.

Créez un nouveau calque au-dessus. MAJ+CTRL+I pour inverser la sélection et remplissez-la avec une couleur plus foncée.

Ici, j'ai choisi les couleurs #BFA270 et #955613 :



Mais vous pouvez tout aussi bien choisir des dégradés, des motifs.... A vous de faire vos essais ;-)

NB : Si vous désirez appliquer ces mêmes paramètres à plusieurs images, vous pouvez, dans la fenêtre sauver ces paramètres en les enregistrant sur votre disque dur. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur "Charger" et dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, donner un nom à votre fichier.



Motif personnalisé.

Ouvrez une image. Duppliquez-la dans un nouveau document.



Appelez la commande Bitmap et lorsque la fenêtre s'ouvre, choisissez dans le menu déroulant "Motif personnalisé".

Dans le menu déroulant, il vous faut choisir à présent le motif. Il sera alors appliqué au travers de la trame à l'image.

J'ai choisi pour cet exemple un motif noir/blanc.



Reconvertissez l'image en mode RVB comme dans l'exemple précédent.

CTRL+A pour tout sélectionner. CTRL+C pour copier. Revenez sur votre image d'origine et faites CTRL+V : votre image va se coller dans un nouveau calque.

Mettez ce calque dans un mode de fusion qui vous convienne, ici Lumière tamisée :



Vous pouvez préparer vos motifs à l'avance pour créer toutes sortes d'images.

Ici avec un motif de bruit, le calque en mode superposition, puis un filtre directionnel et une désaturation :



Voilà! J'espère que ce tuto vous aura ouvert d'autres possibilités de créations avec Photoshop ;-)

Si ce tutoriel vous a plu, vous pouvez le télécharger au format **PDF** ou [cette page](#).

Si vous avez des questions à poser ou des commentaires à faire sur ce tutoriel, vous pouvez le faire sur le forum **Des masques et vous.**



[Accueil](#)

[Galeries](#)

[Tutoriaux](#)

[Astuces](#)

[Goodies](#)

©Chez Sweety

[Recherche](#)

[Liens](#)

[Livre d'Or](#)

[Mail](#)

[Forum](#)