

# LES OBJETS DYNAMIQUES

## PHOTOSHOP

### PRINCIPE

Les Objets dynamiques sont des éléments spéciaux pouvant être **manipulé sans perdre les informations de son état originel**.

### DESCRIPTION

Il y a **2** façons d'obtenir un objets dynamiques :

- Par le biais d'une **Importation**
- Par le biais d'une **Conversion**

Un objet dynamique va conserver en mémoire son état initial ce qui permettra de le manipuler sans pour autant qu'il ne perde ses informations antérieures.

Cela est principalement utile pour garder la main sur la forme initiale de l'élément et avoir la possibilité de modifier cette forme initiale de sorte que cela se répercute sur l'élément tel qu'il est dans le fichier final.

Cela permet, également, de ne jamais perdre sa qualité initiale. Par exemple, si on viens à le réduire par transformation puis à l'agrandir à nouveau, sa qualité ne sera pas dégradée.

### UTILISATION

Pour créer un objet dynamique par import, il suffit d'importer l'élément depuis le logiciel souhaité (*Souvent par le biais d'un simple copier-coller*). Si ce logiciel est compatible, une fenêtre devrait s'ouvrir, proposant le type de l'élément. Cocher "**Objet Dynamique**" permettra d'obtenir l'élément importé sous forme d'objet dynamique.

Pour créer un objet dynamique par conversion, il faut procéder à un clic droit sur un calque suivis de "**Convertir en Objet dynamique**".

Les objets dynamiques affichent ce symbole () en bas à gauche de leur vignette dans la palette des calques.

Pour modifier l'état initial d'un objet dynamique, on pourra faire un clic droit sur ce dernier et faire "**Modifier le contenu**". Un nouveau fichier s'ouvrira, contenant l'état initial de l'élément. Une fois vos modifications effectuées, vous pourrez sauvegarder et cela appliquera automatiquement les modifications dans votre fichier final.

À se titre on peut considérer **2** types d'objets dynamiques :

- **Les Vectoriels**
- **Les Bitmaps**

Les objets dynamiques **vectoriels**, souvent issues d'un import Illustrator, ne perdent jamais en qualité quel que soit la taille qu'on leur donne.

Les objets dynamiques **bitmaps**, principalement issues d'une conversion d'éléments depuis Photoshop, ne perdront en qualité qu'à partir du moment où on les rendra plus grand qu'ils ne l'étaient au départ.

Vous pourrez appliquer à peu près toutes les altérations et transformations que vous voudrez à un objet dynamique, exception faite de la transformation par torsion. Enfin, vous pourrez transformer un objet dynamique en calque simple par le biais d'un clic droit sur lui suivis de "**Pixeliser le Calque**".

**Attention :** Comme les objets dynamiques gardent en mémoire les informations de leur état initial, ils utilisent plus de mémoire et de temps de calcul. De ce fait il est déconseillé de les utiliser pour des éléments qui n'en ont pas besoin au risque de ralentir fortement Photoshop.