

ETUDE DE CAS : "Le Bouddha mystique"
CALQUES - DETOURAGE - COULEUR - SAUVEGARDES

FTI

L'Art et la manière

MANIPULATION DES CALQUES

DETOURAGE AVANCE

COULEUR

SAUVEGARDES

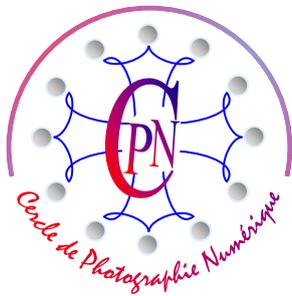


NOTA : Les brochures **FTI** constituent un premier niveau de compétence où le lecteur trouvera les notions de base de la photographie et de l'édition d'image sous Photoshop. Leur étude apporte une initiation aux débutants. Les brochures **FTI bis** reprennent en les enrichissant les bases de **FTI** sous la forme d'études de cas accessibles aux débutants et cependant enrichissantes pour les anciens qui y découvriront une approche nouvelle des notions qu'ils ont acquises en **FTI**.

Les brochures **FTI SUP** quant à elles, proposent un deuxième niveau de compétence, concernant principalement des notions avancées d'édition de l'image.

Edition du 30 octobre 2007

AA-



ETUDE DE CAS : "Le Bouddha mystique" CALQUES - DETOURAGE - COULEUR - SAUVEGARDES



L'Art et la manière

TABLE DES MATIERES

NOTRE PROPOS	3
AFFICHAGE DES CALQUES ET DE L'HISTORIQUE	6
LE FONCTIONNEMENT DES CALQUES.....	6
ACTIVATION-DESACTIVATION	6
ORDRE DES CALQUES.....	7
EDITER L'IMAGE BRUTE	7
AFFICHAGE DE L'IMAGE	7
SELECTION DU BOUDDHA.....	8
NETTOYAGE DE L'IMAGE.....	10
ELIMINER L'ETIQUETTE DU PRIX.....	11
COLORATION DU BOUDDHA.....	12
MAÎTRISER LE FORMAT DE L'IMAGE	14
AJOUTER UN FOND.....	14
CREER LE CALQUE DE FOND	14
CREER LE DEGRADE DE FOND	15
APPLICATION DU DEGRADE	16
CREER L'AUREOLE.....	17
CREATION D'UN MOTIF FLORAL A L'INTERIEUR DE L'AUREOLE	18
CREATION D'UNE PERSPECTIVE SUR L'AUREOLE	19
CREER UN CADRE.....	20
CREER UN CADRE MANUELLEMENT DE TOUTES PIECES	20
CREER UN CADRE AVEC LA PALETTE ILLUSTRATIONS ET EFFETS	22
JOUER AVEC LES EFFETS SPECIAUX.....	23
CREER UN TEXTE.....	25
CREER UNE FORME DE TEXTE	26
CREER UN EFFET SUR LE TEXTE	27
CREER UN ARRIERE PLAN PAR LA PALETTE ILLUSTRATIONS – EFFETS.....	28
QUELQUES SUGGESTIONS DE RECHERCHE ET DIGRESSION	29
SAUVEGARDE NON DESTRUCTIVE ET SAUVEGARDE WEB	30
SAUVEGARDES NON DESTRUCTIVES.....	30
SAUVEGARDES DESTRUCTIVES	31



NOTRE PROPOS

Nous allons aborder dans cette brochure une « étude de cas » qui sera l'occasion d'un apprentissage des commandes de base de l'Édition d'image sous Photoshop. Les brochures de la série *FTI bis* ne dispensent nullement d'une étude attentive des brochures de la série *FTI* qui constituent une première approche de la question, les brochures de *FTI bis* proposant la même matière abordée de façon originale à partir d'un cas particulier concret. Notre « *Bouddha mystique* » existe d'abord sous la forme d'une photographie à l'état brut que nous allons progressivement transformer pour en modifier très profondément l'aspect. La modification drastique de l'arrière-plan, le recadrage, la couleur, l'encadrement, l'ajout d'ornements expressifs et symboliques feront de notre image un document original complètement nouveau, où s'exprimeront non seulement de nouvelles compétences mais surtout des choix esthétiques radicalement originaux. Au final, nous ne serons pas en face d'une image simplement « modifiée », mais d'une image complètement nouvelle qui n'aura que très peu de chose à voir avec l'original.

Afin de prendre conscience de cette progression nous allons appeler ci-dessous l'image originale qui se trouve dans le site de téléchargement à l'adresse : < <http://homepage.mac.com/a.archidec> >

Le fichier-image est accessible avec le mot de passe < aa-cpn >, et, plus précisément, dans le dossier <FTI bis/ Bouddha mystique >. Nous appellerons également l'exemplaire final, qui nous permettra, dans un seul et même fichier, d'apercevoir plusieurs présentations de notre travail puisque nous proposerons, dans un seul et même fichier Photoshop des versions différentes du même sujet.

Le premier fichier, celui de l'image brute a été nommé :

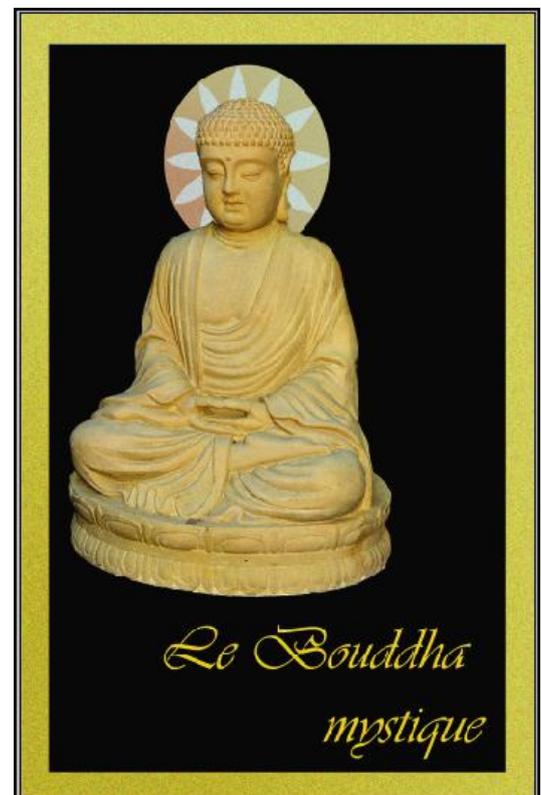
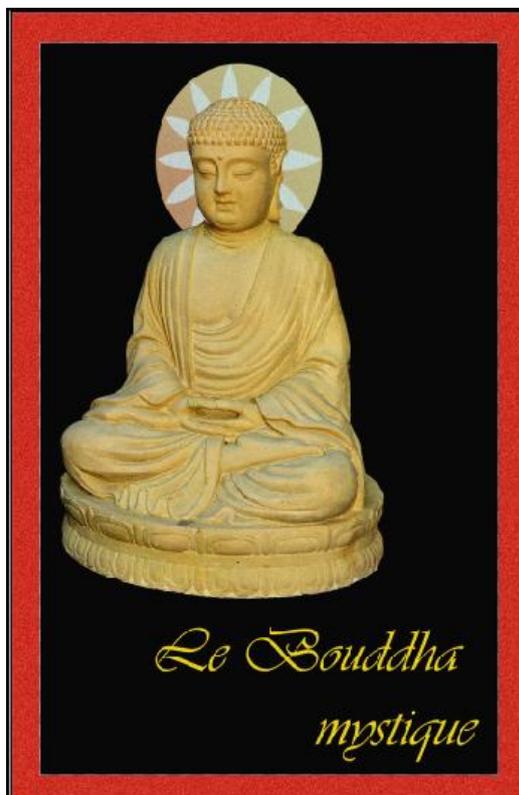
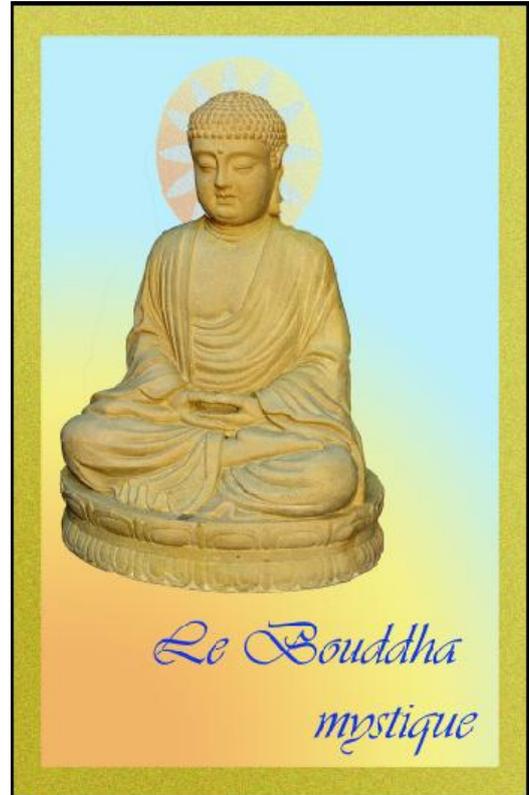
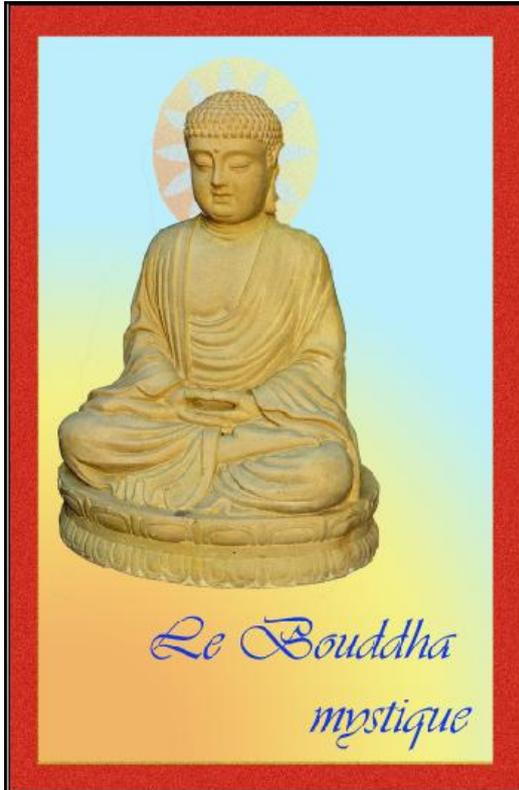
<039_Bouddha_r-Gambetta-72ppp.Tiff >.

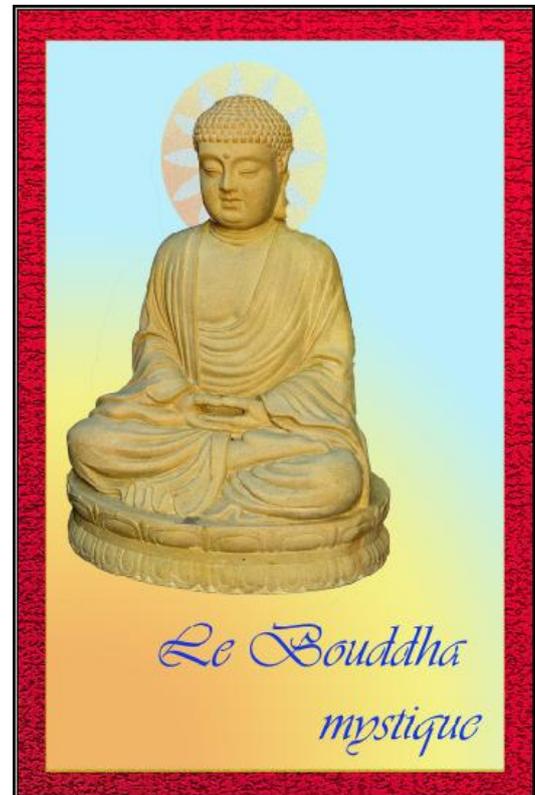
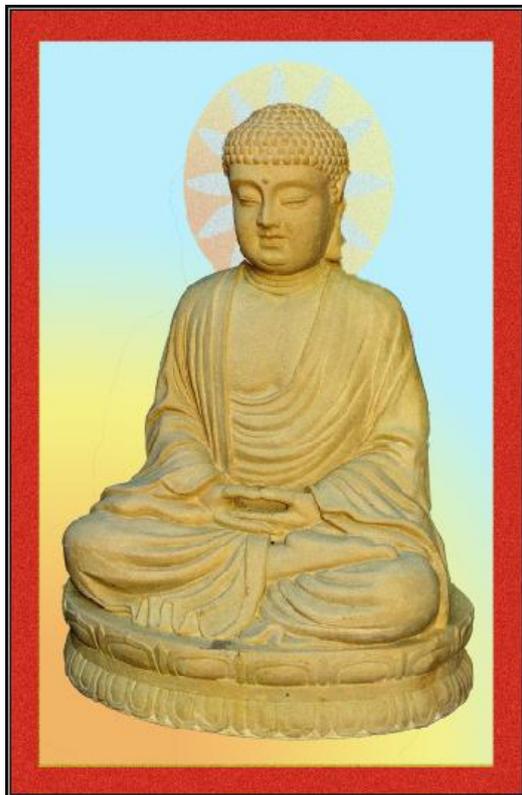
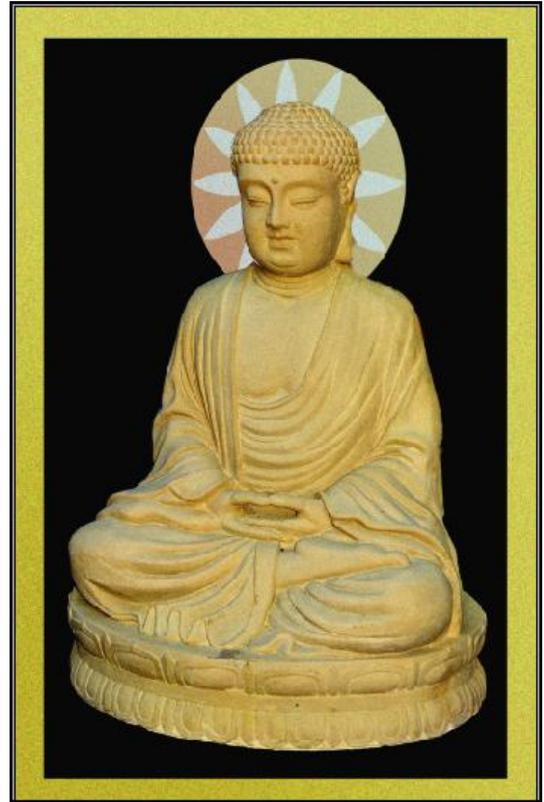
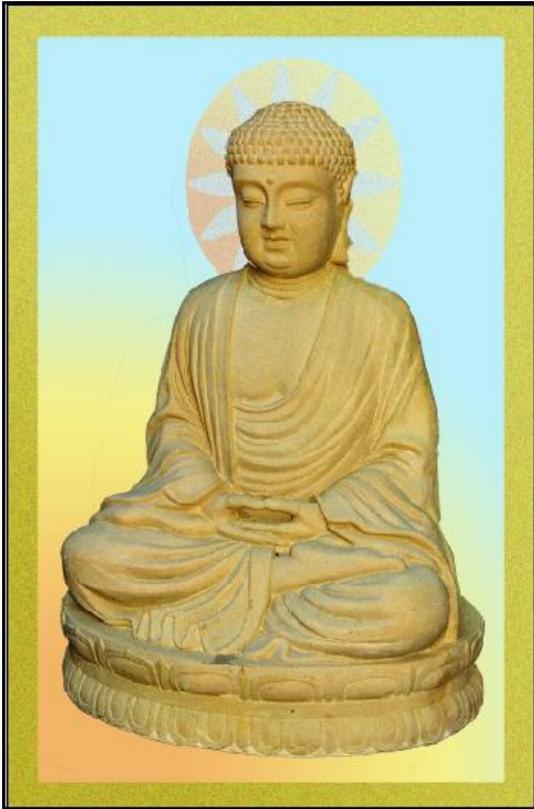
L'image finale est nommée : <Bouddha_variantes_72ppp.psd>. Nous téléchargeons les fichiers en cliquant sur la petite flèche verticale rouge en regard de chacun d'eux, dans la Liste intitulée <My iDisk> (qui s'est automatiquement ouverte quand nous avons appelé la homepage.)

Voici ci-contre, l'image brute, photographiée au flash, sur le trottoir, devant l'entrée d'une boutique de produits exotiques, dans la rue Gambetta, à Toulouse. On voit la statue en ciment avec l'étiquette du prix, un angle du mur de briques, l'encadrement rouge de la vitrine, une descente des eaux pluviales... rien que de très ordinaire et de passablement trivial.



Voici maintenant neuf images finales que nous avons réalisées à partir de cette image brute :

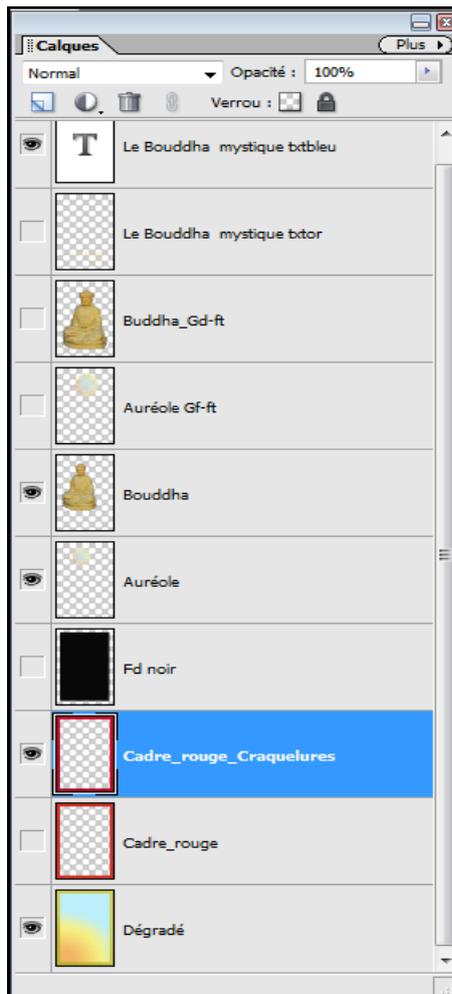




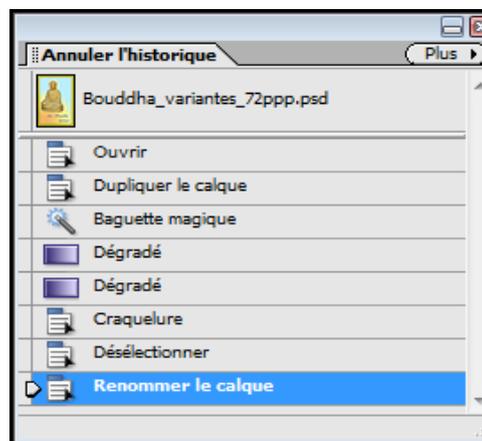
toutes ces différentes versions d'une même image sont dans un seul fichier dont on peut faire varier l'apparence simplement par des combinaisons différentes des calques dont le fichier est composé.

AFFICHAGE DES CALQUES ET DE L'HISTORIQUE

Nous devons donc commencer par étudier l'utilisation des calques. Chaque calque est une couche transparente ou non de l'image. Les calques apparaissent dans la fenêtre des calques qui doit figurer en permanence dans notre interface. On y accède par le menu <Fenêtre> qui comporte la commande <Calques>. Celle-ci apparaît dans le volet droit d'affichages des fenêtres. On peut aisément déplacer cette fenêtre par un cliquer-glisser sur la barre bleue en haut de la fenêtre. Celle-ci est redimensionnable par la flèche à double pointe en diagonale qui apparaît quand le curseur survole l'angle droit inférieur hachuré.



Une autre fenêtre à conserver en permanence sous la main par les mêmes commandes, c'est la fenêtre intitulée <Annuler l'historique>. Cette fenêtre enregistre les états successifs de votre travail et permet en permanence de remonter en arrière vers des états antérieurs où vous souhaitez revenir. Notez que les états suivants ne disparaissent pas et qu'un simple clic sur un état passé en grisé après être remonté dans l'historique vous remène à cet état postérieur.



Ci-contre : un aperçu de ces deux fenêtres nous montre un état de notre image du <Bouddha Mystique> : à gauche la fenêtre des calques et à côté, la fenêtre d'annulation de l'historique.

Il nous appartient maintenant d'étudier plus précisément le fonctionnement des calques.

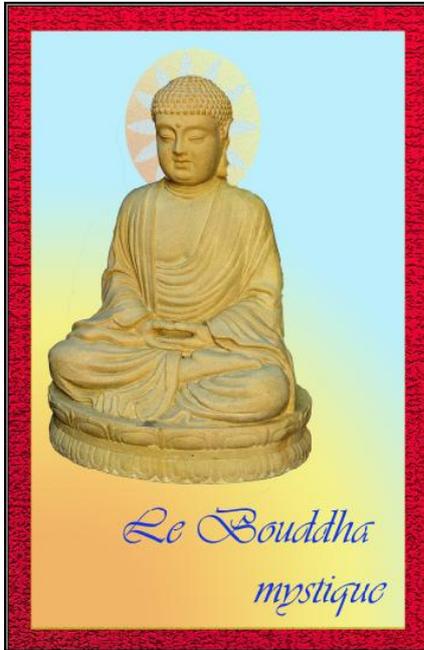
LE FONCTIONNEMENT DES CALQUES

ACTIVATION-DESACTIVATION

Sur la copie d'écran de la fenêtre des calques que vous avez aperçue ci-dessus, vous remarquerez que certains calques présentent un œil dans la case de droite tandis que d'autres n'en ont pas. L'œil symbolise le fait que le calque est activé, donc visible dans la fenêtre de visualisation. Par un clic dans cette case, on fait tour à tour apparaître et disparaître l'œil. Et l'on constate que l'image que contient le calque et qui est représentée par une petite vignette à droite de la case carrée, disparaît de la fenêtre de visualisation quand on supprime l'œil et réparaît dans la fenêtre de visualisation quand on le rétablit. Si la case carrée est vide, le calque existe toujours, mais il est dit inactif ou masqué. C'est ainsi qu'en

combinant diverses activations de calques dans notre fichier, nous obtenons des aspects très différents de l'image.

ORDRE DES CALQUES



L'affichage des calques est également conditionné par leur position dans la liste des calques : les calques qui sont **en haut** dans la liste des calques sont devant dans la fenêtre de visualisation. Ce sont donc les calques qui sont **en haut** dans la liste de la fenêtre des calques qui apparaissent **devant les autres** dans la fenêtre de visualisation. Un calque opaque dans toute sa surface occultera l'image qui se trouve sur un calque inférieur et donc située en-dessous de lui.

Mais un calque transparent contenant une image opaque laissera voir dans ses parties transparentes le calque situé derrière lui. Examinons l'image du Bouddha ci-contre : le Bouddha d'or se trouve sur un calque transparent. L'image du Bouddha doré est opaque et se trouve devant le calque contenant le dégradé rouge-jaune-bleu que l'on aperçoit au-travers de la transparence du calque du Bouddha. Tout se passe comme si le Bouddha était dessiné sur une plaque de verre qui laisse voir au-dessous d'elle une autre plaque de verre sur laquelle se trouve le dégradé.

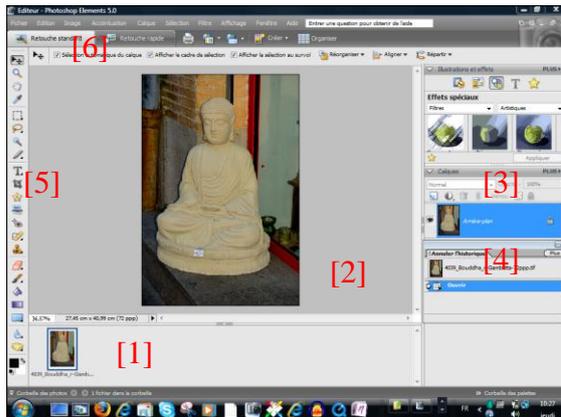
Sous le Bouddha et devant le dégradé se trouve l'auréole qui apparaît « en sandwich » entre les deux... Le calque transparent du Bouddha laisse voir l'auréole située derrière lui sauf à l'emplacement de la statue, et l'auréole cache le calque du dégradé placé dessous, sauf dans ses parties transparentes. Derrière le dégradé, s'il est activé, on ne peut rien voir, puisque le dégradé occupe tout le calque... mais si le dégradé est désactivé... on verra des calques qui sont encore derrière. L'image révélera donc un nouvel aspect, jusque là caché !! C'est comme si on avait ôté la vitre recouverte du dégradé pour laisser voir ce qu'il y a dessous !!!... Ainsi peuvent apparaître les autres aspects de ce même fichier que vous avez aperçus plus haut.

De plus, le calque qui contient le texte *Le Bouddha mystique* est lui aussi transparent et placé avant le dégradé : il apparaît donc devant le dégradé, mais le laisse voir, sauf à l'emplacement des caractères. Nous aurons ainsi un fichier dont l'aspect varie selon l'activation ou la désactivation des calques qui le composent. Ajoutons ceci pour faire bonne mesure : le cadre rouge se trouve sur un calque transparent que l'on peut activer ou non pour voir le cadre ou le masquer...

EDITER L'IMAGE BRUTE

AFFICHAGE DE L'IMAGE

Voyons maintenant comment traiter l'image brute, condition préalable à tout notre travail. Nous commencerons par afficher l'image issue directement de notre APN. Si vous avez suivi les indications qui précèdent, elle se trouve normalement dans la corbeille. Mais si vous vous êtes interrompu et si vous avez fermé le logiciel, appelez à nouveau l'image intitulée : <4039_Bouddha_r-Gambetta-72ppp.tif> dans le site de télé-chargement, dans les dossiers < FTI bis/Bouddha mystique >. Mais peut-être avez-vous déjà placé cette image dans votre dossier réservé à la formation personnelle... L'image apparaît telle qu'elle se présente, ci-dessous à gauche, dans Photoshop (il s'agit bien d'un fichier .Psd et non pas .jpeg.)

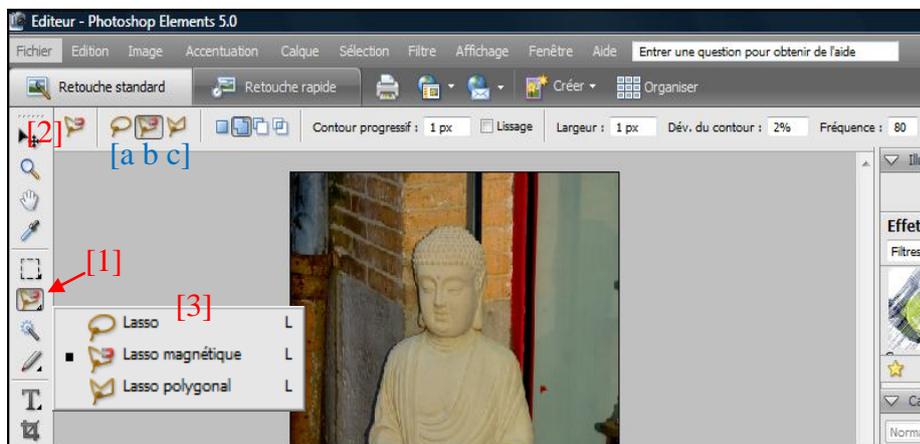


On aperçoit sur cette copie d'écran en [1] la corbeille, en [2] la fenêtre de visualisation, en [3] la palette des calques qui, pour l'instant, ne contient qu'un seul calque appelé <Arrière-plan> et est verrouillée comme l'indique le petit cadenas placé à droite sur la bande bleue, et, en [4], la palette d'<Annulation d'historique>.

De plus, nous aurons besoin en [5] de la palette verticale des outils et en [6] de la barre de paramétrage des outils.

SELECTION DU BOUDDHA

Nous allons commencer par sélectionner le Bouddha afin de le placer sur un calque transparent.



Nous utiliserons pour ce faire le lasso magnétique. Naturellement, nous devons sélectionner le Lasso magnétique que l'on aperçoit ici en [1]. Cependant, sous cet icône, se cachent plusieurs avatars du lasso. On peut les apercevoir en cliquant et en tirant légèrement sur la toute petite flèche ▲ qui

apparaît en bas et à droite de l'icône d'outil, dans la fenêtre qui s'ouvre en [3]. On les aperçoit aussi sur la barre de paramétrage en [2]. Ces divers outils lasso se déclinent de haut en bas ou de gauche à droite en : lasso simple [a], qui est le lasso à main levée, lasso magnétique [b], et lasso polygonal [c]. Il nous reste à choisir les options de paramétrage de notre outil au-dessus de la fenêtre de visualisation que nous avons reproduite ci-dessous :



Rappelons que cette barre de paramétrage se situe au-dessus de la fenêtre de visualisation.

Une série de quatre carrés bleutés qui sont documentés par simple survol du pointeur, permettent de choisir le mode de sélection : **1° carré bleu** : <Nouvelle sélection>, pour commencer une sélection, ce qui sera notre cas présent. Nous cliquons donc sur ce carré bleu. **2° carré (dédoublé)** : <Ajouter à la sélection>, lorsqu'une sélection existe déjà et qu'on veut lui ajouter une sélection prélevée sur une autre zone de l'image. **3° carré bleu surmonté d'un carré blanc** : <Retrancher de la sélection> pour retirer un élément de la sélection active déjà réalisée. **4° carré bleu recoupant un carré blanc** : <Sélectionner l'intersection> lorsque deux sélections complémentaires se superposent et que l'on veut sélectionner seulement leur intersection. Dans notre situation, nous voulons créer pour l'instant une nouvelle sélection, et c'est pourquoi nous choisissons donc la première de ces quatre options.



Contour progressif : Cette option permet de créer une atténuation progressive du contraste et donc d'atténuer la transition entre le bord de l'image sélectionnée et ce qui l'entoure. Cf. ci-contre une image parlante qui nous montre de quoi il s'agit lorsque l'on fait un contour progressif un peu large : Dans notre cas, nous n'en voulons pas, souhaitant que l'image détournée se détache bien nettement sur le fond. Comme il faut Entrée une valeur supérieure à 0, nous choisissons la valeur de 1 pixel, indiscernable à l'œil humain.

Lissage : Cette option permet d'adoucir les angles vifs par des courbes, ce qu'ici nous ne souhaitons pas puisque nous voulons une sélection précise. Cette case doit donc rester désélectionnée.

Largeur : Cette option permet de tracer autour du sujet un ruban de sélection plus ou moins large. Cette option, dans notre cas, ne doit pas aller au-delà de 1 pixel, car nous désirons une sélection qui serre de près le contour exact de l'image.

Dev. (iation) du contour : Il faut savoir que le tracé de la sélection est attiré par les lignes de force que constituent les contrastes. Si l'on règle le pourcentage à 2%, la possibilité de déviation sur une bifurcation sera très réduite puisque la déviation ne sera possible que si le pourcentage d'écart de contraste entre les deux branches de la déviation est inférieur à 2%. Au contraire, si la tolérance est plus élevée, la déviation se fera plus facilement, ce qui peut être gênant, la sélection se laissant égarer sur des chemins adjacents non souhaités, un peu comme un train qui s'engage sur un aiguillage. Nous réglerons donc notre marge de tolérance de déviation à 2%. Ainsi notre sélection suivra rigoureusement un contour précis qui restera très proche de l'image sélectionnée.

Option Fréquence : Cette dernière option détermine la densité des points d'ancrage qui viennent « clouer » la sélection sur le pourtour du sujet. On peut toujours, à volonté « poser un clou » en cliquant afin d'assurer le positionnement définitif du trait pointillé. Plus l'option sera élevée, plus denses seront les clous venant fixer automatiquement le trait. Mais, même s'ils se révélaient trop espacés pour épouser la forme du sujet en un endroit particulier, on pourra toujours, par un simple clic, forcer le point d'encrage en quelque endroit que ce soit de la courbe de sélection. Choisissez l'option chiffrée qui vous paraît la plus confortable, autour de 80.

Conseils pour établir un tracé précis. Il ne s'agit pas ici de saisir simplement des caractères, mais de dessiner un contour aussi précis que possible. Il est donc conseillé de se munir d'une souris capable de dessiner un trait avec une définition suffisante. La sensibilité d'une souris laser est meilleure que celle d'une souris optique (et, à fortiori, meilleure que celle d'une souris à boule qui est à déconseiller), certains modèles pouvant se régler par un bouton de permutation faisant passer la sensibilité de base de 800 dpi à une sensibilité plus élevée, par exemple à 1600 dpi. Mais la façon de la tenir est tout aussi déterminante. Placez le pouce sur le côté de la souris, (souvent sur un bouton de fonction qui se trouve à cet endroit), l'index et le majeur au-dessus des boutons gauche et droit de la souris et l'annulaire et l'auriculaire de telle façon que leur extrémité soit au contact de la surface sur laquelle glisse la souris, faisant frein et évitant les tremblements ou les déplacements trop vifs de la main : ainsi vous contrôlerez étroitement vos mouvements, même les plus fins.

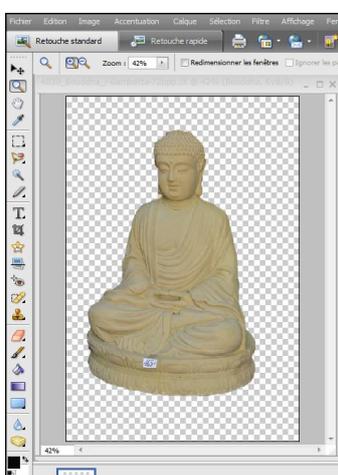
Grossir et contrôler l'affichage. Les débutants auront peut-être intérêt à afficher l'image entière qu'ils veulent sélectionner : ils en feront ainsi le tour sans trop de difficulté. Mais il y a un gros intérêt à en venir rapidement à une sélection sur une image dont l'affichage sera fortement grossi. Si vous pouvez tenter au début de sélectionner par exemple notre Bouddha sur un affichage où il apparaît tout entier, il existe une méthode plus précise, même si au début, elle effraie quelque peu les débutants. Grossissez l'affichage de façon à voir la tête et les épaules en plein écran. Commencez votre sélection au bas de la fenêtre de visualisation, en repérant l'endroit précis de l'image où vous avez placé le point de départ, par exemple sur le côté droit, puis montez vers le haut de l'écran. Si vous touchez le bord de la fenêtre, toute l'image dérape brutalement : évitez donc ce problème et ne touchez jamais les bords de la fenêtre, mais, lorsque vous arrivez au voisinage du bord de la fenêtre, appuyez sur la barre d'espace : une main apparaît alors et, en cliquant, vous fermez cette main qui semble saisir l'image pour la traîner dans le sens où vous déplacez la souris. La sélection s'interrompt alors et vous permet de déplacer l'image pour faire apparaître la partie suivante à sélectionner. Relâchez la souris et la barre d'espace, et continuez la sélection à l'endroit où vous étiez parvenu avant de faire glisser l'image. Recommencez cette manœuvre autant que nécessaire. Lorsque, en faisant le tour du sujet, vous arrivez à proximité immédiate du point de départ que vous avez repéré, cliquez deux fois rapidement : le pointillé de sélection se ferme, le sujet est sélectionné.

On peut rattraper facilement un dérapage : appuyez sur la barre d'espace, sans cliquer, posez l'outil sur le dernier point correct où il s'agit de revenir, et, avec la touche d'effacement arrière, supprimez les points fautifs jusqu'à vous retrouver à la hauteur du point où vous étiez correctement arrivé. Reprenez le travail à partir de ce point. Si votre tracé pointillé dévie un peu, remplacez l'outil sur le dernier point valide, effacez les points fautifs par le retour arrière comme ci-dessus, puis repartez en passant avec soin le point difficile. Ne vous découragez pas : un peu d'habitude vous donnera à la fois précision et rapidité. Il faut environ deux ou trois minutes pour sélectionner soigneusement notre Bouddha.

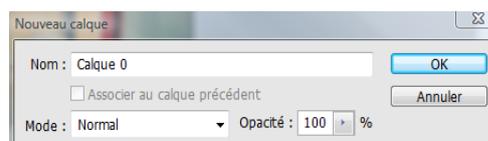
Nous allons maintenant nettoyer notre image pour n'en retenir que le Bouddha et en éliminer tous les éléments superflus et disgracieux : l'angle de la vitrine, le mur de brique, la descente pluviale, le prix...

NETTOYAGE DE L'IMAGE.

Ne touchez pas à la sélection que nous venons de réaliser. Nous allons tout simplement sélectionner tout ce qui n'est pas le Bouddha en cliquant, sans modifier la sélection, sur la commande du menu <Sélection/Inverser (la sélection)> : immédiatement, nous voyons la zone pointillée qui enserrait le



Bouddha se placer sur le pourtour de l'image et du Bouddha, qui est ainsi désélectionné au profit de ce qui l'entoure. Ne touchons plus à cette nouvelle sélection : elle détermine la zone que nous voulons supprimer. Mais, avant de réaliser cette suppression, sachons que notre calque du Bouddha s'appelle encore, comme on peut le voir dans la fenêtre des calques, <Arrière-plan> et est muni d'un petit cadenas indiquant de façon



suggestive que le calque n'est pas modifiable. Dans l'état présent, nous ne pouvons donc pas supprimer la partie sélectionnée, comme nous voulons le faire. Nous allons donc cliquer deux fois sur le bandeau bleu du calque dans la fenêtre des calques : une fenêtre flottante s'ouvre, nous invitant à renommer notre calque.

Remplaçons le nom par défaut <Calque 0> par un nom plus suggestif, par exemple <Bouddha>. Il suffit de passer <Calque 0> en reverse vidéo et de lui substituer le nom <Bouddha>. Nous gardons le mode <Normal> et l'opacité de 100 %. Nous appuyons sur la touche OK, puis sur la touche <Suppression> de notre clavier : toute la zone sélectionnée disparaît. Le bouddha se trouve maintenant entouré d'une zone transparente, matérialisée à l'écran par un petit damier gris et blanc, comme sur la copie d'écran ci-contre. Vous remarquerez la netteté du trait qui dessine le contour du Bouddha, netteté due aux valeurs de 1 pixel que nous avons choisies pour le contour et la largeur du détourage. Déjà, notre image est presque propre. Il reste encore cependant la disgracieuse étiquette du prix que nous allons aussi supprimer, suppression qui ne doit laisser aucune trace sur l'image. Nous allons tirer profit du motif décoratif répétitif qui orne le socle sur lequel l'étiquette a été collée. Un grossissement de cette zone va nous permettre de voir ce motif que nous allons sélectionner et copier d'une façon tout à fait particulière, pour le coller à la place de l'étiquette : petit travail délicat, mais assez simple à réaliser.

ELIMINER L'ETIQUETTE DU PRIX.



Grossissons notre Bouddha au niveau de la zone de l'étiquette à supprimer. Nous allons sélectionner l'étiquette en en faisant le tour avec le lasso, mais nous choisirons cette fois le lasso simple à l'icône arrondie que nous reproduisons ci-contre.



Paramétrons l'outil avec un contour progressif de 0 pixels, sans cocher la case lissage. Nous entourons l'étiquette d'un contour libre qui va passer entre l'étiquette et la feuille lancéolée à droite du prix comme on peut le voir ci-contre sur le petit détail. Nous n'appuyons pas sur <Entrée>, nous approchons le pointeur du contour pointillé jusqu'à ce qu'une petite flèche apparaisse sur le côté, signe que nous pouvons déplacer la zone de pointillés et la cliquer-glisser à droite sur le motif semblable à celui qui est caché par l'étiquette. Notez bien que nous ne déplaçons pas le pointillé de sélection par l'outil de la flèche de déplacement situé tout en haut de la palette des outils, mais bien par la flèche qui apparaît au voisinage du pointillé quand on en approche le pointeur. Le pointillé bien mis en place sur la partie correspondante du deuxième motif, nous faisons la commande CTRL+C : C'est alors l'élément du deuxième motif, sous la zone pointillée, qui est copié. Immédiatement après, sans rien changer, nous faisons la commande CTRL+v. Alors, bien que nous ne puissions apercevoir aucun changement, nous avons copié la zone sélectionnée par-dessus le

deuxième motif. Cette zone apparaîtra sous la forme d'un rectangle pointillé quand nous cliquerons sur la flèche de l'outil de déplacement mentionnée plus haut... outil avec lequel, évidemment, nous pouvons traîner la copie du petit élément de motif décoratif exactement à la place de l'étiquette, en le positionnant soigneusement pour qu'il passe juste à côté de la feuille lancéolée et vienne très exactement se substituer à l'étiquette. Veillons à bien ajuster le dessin du motif : recouverte, l'étiquette a disparu. On remarquera que la copie du détail qui a été transféré pour masquer l'étiquette a créé un nouveau calque, appelé calque 1 et que l'on aperçoit dans la fenêtre des calques. Une fois la pièce rapportée bien mise en place, on pourra fusionner les calques visibles par la commande du menu <Calque/Fusionner les calques visibles> : nous n'aurons plus ainsi à nouveau qu'un seul calque, la pièce rapportée s'intégrant désormais parfaitement à l'ensemble de l'image, comme on peut le voir sur la copie ci-dessus.

Affiner le dessin avec le tampon :

Notre calque ci-dessus est parfait dès la première intégration de la pièce rapportée et n'a pas besoin de retouche. Mais il y aura peut-être une petite zone blanche qui apparaîtra en bordure de la pièce ainsi rapportée par-dessus l'étiquette. Peut-être aussi l'intégration des teintes ne sera-t-elle pas parfaite. On portera remède à ces petits défauts à l'aide de l'outil tampon que nous allons découvrir maintenant et que vous apercevez ci-contre à gauche. Le tampon fonctionne tout à fait comme le tampon d'oblitération des timbres de la poste : on le charge en copiant dedans la couleur d'une zone précise à l'aide de la commande Alt et en cliquant, (le tampon comporte alors une zone ronde marquée intérieurement d'une croix) et on transfère ce que l'on a copié en cliquant et en promenant le tampon sur la zone à modifier ce qui recopie le contenu du tampon sur la zone à modifier.



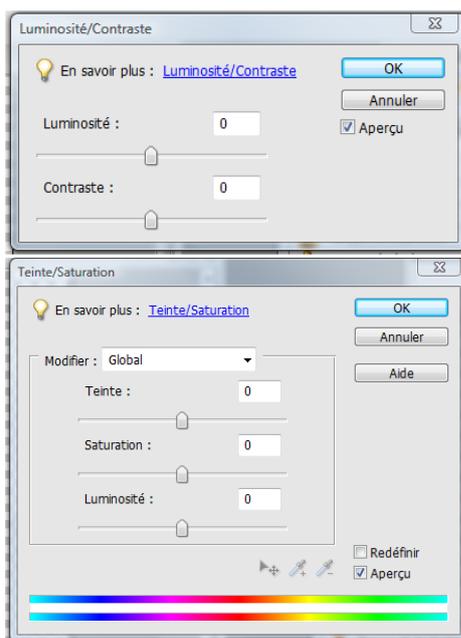
Il est bien entendu indispensable de paramétrer correctement le tampon : la barre de paramétrage, située comme toujours pour tous les outils au-dessus de la fenêtre de visualisation permettra de régler l'épaisseur, c'est-à-dire le diamètre du tampon, la forme qui apparaît dans la fenêtre rectangulaire bordée d'une ▼ : nous choisirons une forme un peu floue, afin que la couleur rapportée ne semble pas plaquée artificiellement. Nous choisirons ensuite le mode, ici, <Normal>, et l'<Opacité> que nous réglerons ici à 40 ou 50 %. Ainsi, à chaque passage, le tampon ne transférera qu'un certain pourcentage de la teinte copiée, assurant par ce procédé un transfert nuancé de la teinte, des passages successifs sur le même endroit la renforçant progressivement. L'intégration de l'échantillon prélevé doit être parfait et ne laisser aucune trace visible de report. C'est le cas, comme on peut le voir sur l'image ci-dessus.

La prochaine étape consistera dans la coloration du Bouddha.

COLORATION DU BOUDDHA

Notre statue en ciment gris n'est pas très belle. Nous allons lui donner une teinte métallique dorée en en modifiant la couleur et en l'assortissant d'un filtre susceptible de donner une texture à l'image.

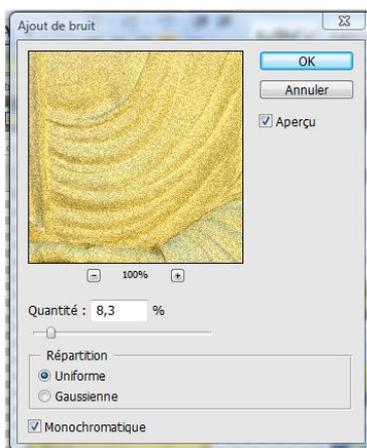
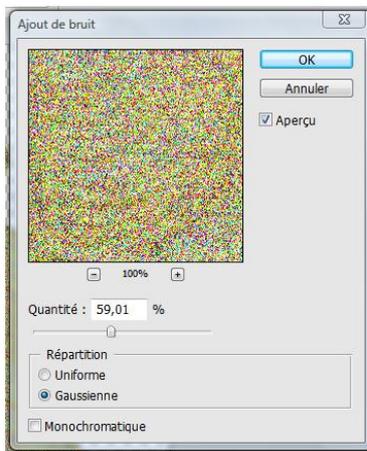
Nous ouvrons le menu <Accentuation> où se trouvent les commandes de réglages de couleur et d'éclairage. Elles vont nous permettre de faire virer légèrement la couleur du Bouddha.



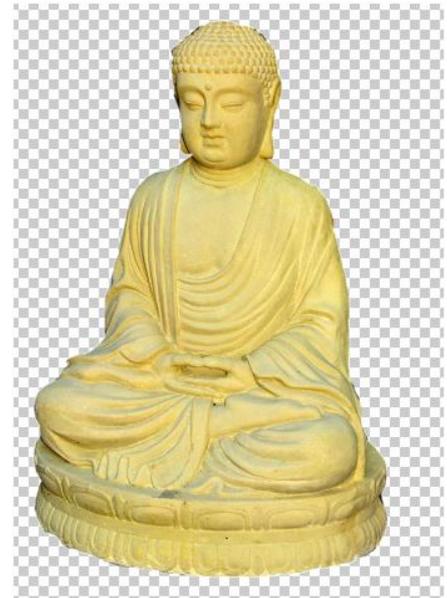
Ouvrons la commande de luminosité/contraste. Nous obtenons une fenêtre de réglage dans le menu <Accentuation/Régler l'éclairage> qui se présente comme sur la copie d'écran ci-contre. Nous déplacerons légèrement vers la droite les deux curseurs de Luminosité et de Contraste de façon à tirer la couleur de l'image vers les jaunes. En bougeant les curseurs nous surveillons les variations de couleur de notre image. Le déplacement du curseur est de l'ordre de quelques millimètres. Veillez à ce que la couleur ne vires pas au vert quand vous déplacez trop fortement les curseurs. Cliquez sur OK pour quitter.

Ensuite, nous ouvrons la commande <Régler la couleur/Teinte saturation>, toujours dans le menu <Accentuation>. Cette fenêtre est semblable à la copie d'écran ci-contre. En bougeant successivement les trois curseurs très légèrement, nous pourrions parfaire le réglage précédent et en particulier tirer la teinte vers une couleur or que l'on peut apercevoir dans l'image ci-après. A nouveau, nous cliquons sur OK pour quitter.

Vous devriez obtenir une image très proche de celle que l'on peut apercevoir ci-contre à droite :



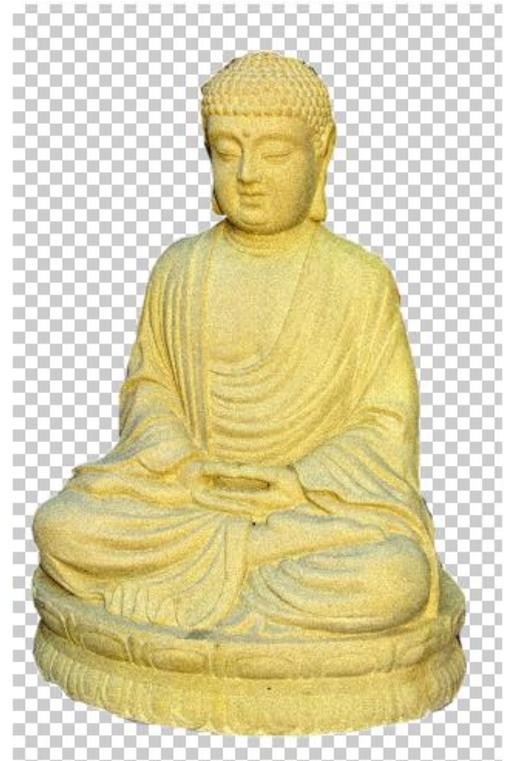
Toutefois, cette image reste assez plate. Nous allons lui donner un aspect plus proche du métal en utilisant un filtre. Sous Photoshop, les filtres permettent de modifier l'aspect des couleurs en créant des textures, des éclairages, des effets divers. Ici nous allons introduire du bruit dans notre image. Le bruit en photographie est un artéfact qui survient souvent dans les cas où l'éclairage n'est pas suffisant obligeant à poser et à ouvrir le diaphragme. Mais Photoshop crée des bruits artificiels qui ont souvent une grande valeur esthétique. Ici encore, il sera très important de rester discret :



Nous allons donc nous rendre dans le menu <Filtre/Bruit> que nous ouvrons pour obtenir la fenêtre ci-contre. Restez discret sur la quantité, mais essayez les deux modes de répartition du

bruit, avec l'option Monochromatique ou non. La vignette vous montre l'aspect que prend le drapé, mais vous pouvez cliquer dans le cadre de la vignette pour la déplacer sur une autre zone de l'image, le visage par exemple. L'aspect métallisé donne à notre statue une apparence manifestement plus riche que l'application pure et simple d'une couleur toute plate.

Ci-contre, la copie d'écran montre l'aspect pris par notre Bouddha après ce traitement. Manifestement, ce n'est plus une statue de ciment, mais une statue d'or trouvée dans un riche temple bouddhiste... La comparaison avec l'état original est suggestive.



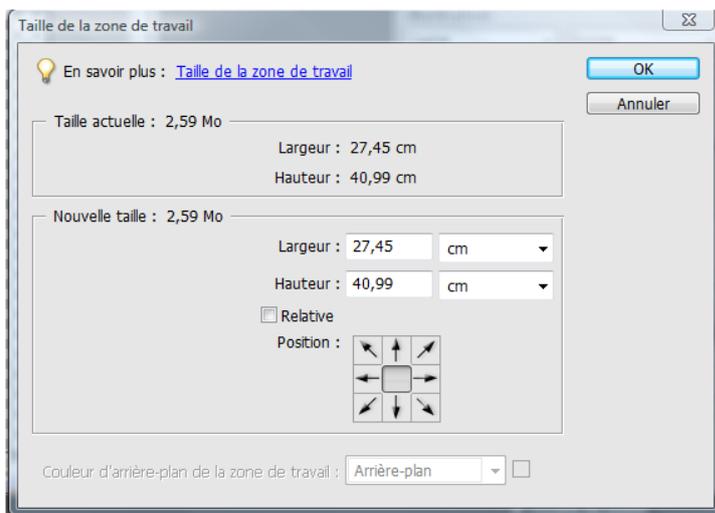
Mais nous n'allons pas nous contenter de cette présentation encore trop frustrée. Nous allons ajouter un fond à notre image et un cadre, ou plutôt pour avoir l'embarras du choix, plusieurs fonds et plusieurs cadres, avec, de plus, un texte présenté de deux façons... Une élégante occasion de nous livrer à de multiples variations sur un même thème. Mais, d'abord, nous allons apprendre à contrôler le format de l'image : le format fortuit qui sort de notre appareil de prise de vue ne nous satisfait pas nécessairement et

nous entendons bien le maîtriser à notre guise en fonction de notre sujet, de nos choix personnels et de notre projet photographique particulier.

MAÎTRISER LE FORMAT DE L'IMAGE

L'image ci-dessus, nous allons la convertir afin qu'elle soit dans les proportions du nombre d'or. On sait que le rapport ϕ du nombre d'or est de 1,618. Nous allons donc prendre comme référence la hauteur de notre image et en déduire la largeur qui correspond au nombre d'or par rapport à cette dimension de la hauteur.

Pour la connaître, il nous suffit de consulter dans Photoshop le menu <Image/Redimensionner/



Taille de la zone de travail>. Nous obtenons la fenêtre ci-contre, dans laquelle nous pouvons voir que la hauteur de notre image est : **40,99** cm¹. La largeur correspondante au nombre d'or sera donc : $40,99/1,618$ cm = **25,33** cm. Il nous suffit donc d'inscrire cette valeur dans la case de la largeur, en remplacement celle qui existe. Un message nous avertit que notre image sera rétrécie, nous répondons OK et nous voyons notre zone de travail se mettre à la dimension souhaitée. Nous recentrons le Bouddha dans le nouveau rectangle de la zone de travail, par un clic et un glisser-déposer, au besoin, après avoir

cliqué le rectangle pointillé qui entoure le Bouddha nous offre la possibilité de faire glisser l'une des poignées d'angle pour le redimensionner en fonction de la nouvelle dimension de la zone de travail. <Entrée> pour accepter : notre image est désormais dans la proportion du nombre d'or. Remarque : il vaut mieux effectuer cette manœuvre maintenant, tant que notre fichier n'est pas trop complexe.

AJOUTER UN FOND

CREER LE CALQUE DE FOND

Notre image du Bouddha se trouve sommairement placée sur un fond transparent. Nous allons placer derrière ce calque transparent un nouveau calque dans lequel nous gliserons un dégradé qui servira de fond à l'image. Pour créer ce nouveau calque, nous cliquons sur l'icône représentant une page cornée dans la fenêtre des calques, en haut et à gauche. Un clic direct place le nouveau calque au-dessus du calque existant, que nous avons baptisé <Bouddha> ². Mais ici, nous voulons la placer dessous, pour que le calque du Bouddha vienne par-dessus ce fond³ : nous allons donc appeler le nouveau calque en cliquant sur l'icône de page cornée avec la touche CTRL enfoncée : le nouveau calque vient se placer sous le précédent. C'est donc dans ce nouveau calque que nous allons couler notre fond dégradé.

¹ Bien entendu, il ne s'agit pas ici de la dimension de l'affichage, mais de la dimension de l'image proprement dite ou de la zone de travail qui la contient. Ici, nous nous intéressons à la zone de travail, qui est imprimée en entier.

² Rappelons que pour renommer un calque, on clique 2 fois dessus, et, dans la fenêtre flottante qui s'ouvre, on renomme le calque.

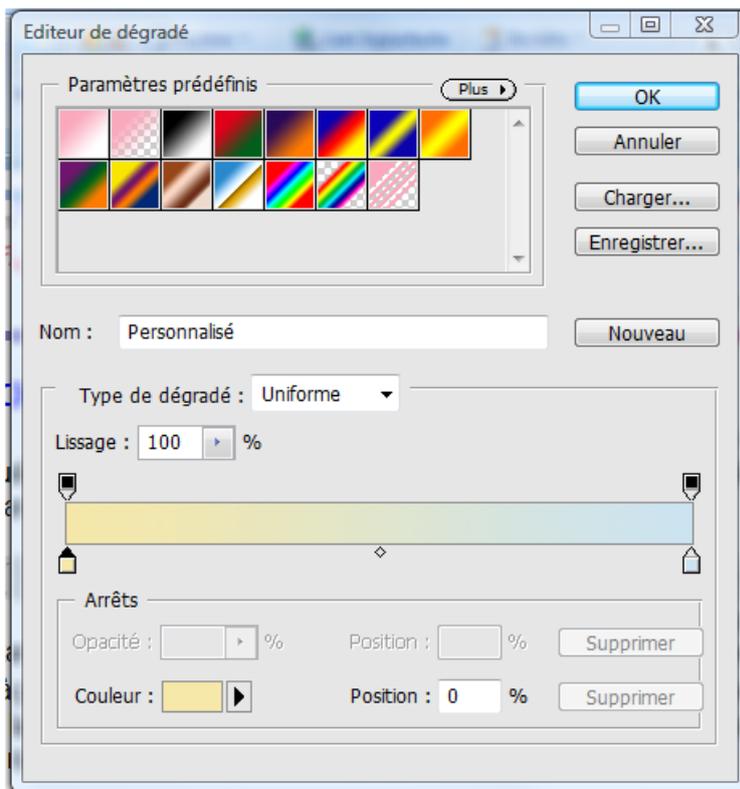
³ Souvenez-vous : ce qui est dessus dans la fenêtre des calques est devant dans la fenêtre de visualisation.

CREER LE DEGRADE DE FOND

Nous allons devoir utiliser un nouvel outil : l'outil de dégradé qui se présente en bas de la palette d'outils juste au-dessous du pot de peinture. Nous cliquons sur l'outil de dégradé et nous allons maintenant le paramétrer. La barre de paramétrage⁴ se présente ainsi :



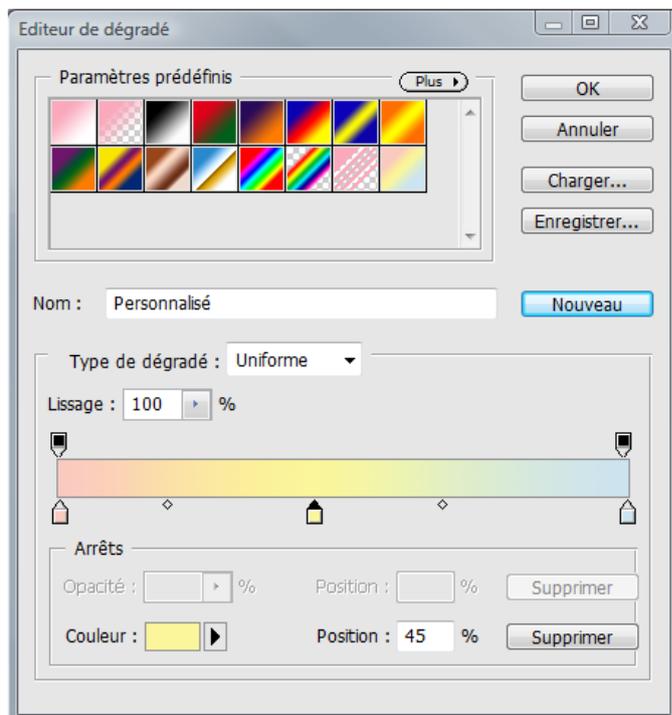
Sur la gauche de la barre de paramétrage, nous apercevons déjà un dégradé dans un petit rectangle comportant une flèche ▼ sur la droite. Un clic sur cette flèche nous ouvre l'accès à des dégradés déjà préparés ou que nous avons déjà employés. Aucun d'eux ne convenant à notre propos, nous cliquons sur la fenêtre voisine intitulée <Modifier>



et, dans la fenêtre qui s'ouvre, nous allons pouvoir créer notre dégradé personnel adapté à notre projet. Une barre horizontale représente déjà un dégradé prédéfini que nous allons modifier. Quatre curseurs, sont posés sur ou sous la barre. 2 noirs au-dessus, sont des limiteurs marquant les étapes d'opacité, et 2 en-dessous, formant des carrés surmontés d'un triangle, servent à gérer les couleurs. Ici, à gauche, le curseur gère la couleur jaune qui a été choisie auparavant tandis que l'autre curseur de dessous, le bleu, gère la deuxième couleur qui compose le dégradé, ici, un bleu pâle. Un double clic sur l'un des curseurs de dégradé nous ouvre l'accès à une palette de couleurs. On obtient le même résultat en cliquant sur l'échantillon de couleur qui correspond au curseur sélectionné, en dessous. Dans la palette qui s'est

ouverte nous choisissons la couleur souhaitée, qui apparaît aussitôt sur la barre de dégradé. Un travail identique sur le deuxième curseur de dégradé placé sous la ligne nous permettra de même d'en modifier la nuance. En cliquant sur l'un des curseurs carrés surmontés d'un triangle, nous le rendons noir et un petit losange associé à ce curseur devenu noir apparaît entre les deux curseurs consécutifs, permettant de répartir la couleur dans la zone ainsi délimitée : en concomitance, le champ <Position> affiche la proportion de la couleur sur la section du bandeau. Vous pouvez le renseigner directement par la saisie d'un chiffre. Un tout petit losange sous la barre peut aussi coulisser : si on le glisse vers le jaune, il augmente le bleu, si on le glisse vers la droite, vers le bleu, il augmente la proportion de jaune. S'il est au milieu la fenêtre, <Position> indique 50% : il y a autant de bleu que de rouge. En faisant bouger ce petit losange, on fait varier cette proportion, qui affiche ses nouvelles valeurs dans la fenêtre. On passe ainsi plus ou moins vite d'une couleur à l'autre.

⁴ Vous savez maintenant qu'elle se trouve, quand on clique sur l'outil, au-dessus de la fenêtre de visualisation.



Mais on n'est pas obligé de se limiter à deux couleurs. On peut en ajouter autant que nécessaire. Nous allons en ajouter une : du rose. Cliquons sur le bouton <Nouveau> pour indiquer au système que nous voulons conserver le dégradé existant et en créer un nouveau. Nous allons en effet créer un nouveau dégradé en ajoutant à celui qui existe une nuance de rose. Nous créerons ainsi une séquence rose, jaune, bleu. Faisons de la place pour le rose en poussant le curseur du jaune vers la droite, puis en cliquant à gauche sous la barre de dégradé, nous posons un nouveau curseur d'étape de dégradé tout au début du bandeau. Un clic sur ce curseur ou sur l'échantillon-couleur au bas de la fenêtre nous ouvre la palette de couleurs. Nous choisissons un rose assez léger en cliquant dessus. Réglez vos curseurs pour répartir la couleur à votre gré, réglez les petits losanges

qui apparaissent quand vous cliquez sur un curseur carré surmonté d'un triangle : vous réglez ainsi toutes les nuances de votre dégradé. Vous pouvez si vous le voulez, lui donner un nom dans le champ de saisie intitulé <Nom :> puis cliquer sur <Enregistrer> : il Entréea alors en dernière position dans la palette des paramètres prédéfinis pour que votre dégradé devienne un paramètre prédéfini conservé en mémoire pour d'autres sessions de travail⁵. Et vous pouvez apercevoir ci-dessus l'aspect final de la fenêtre <Editeur de dégradé>.

APPLICATION DU DEGRADE

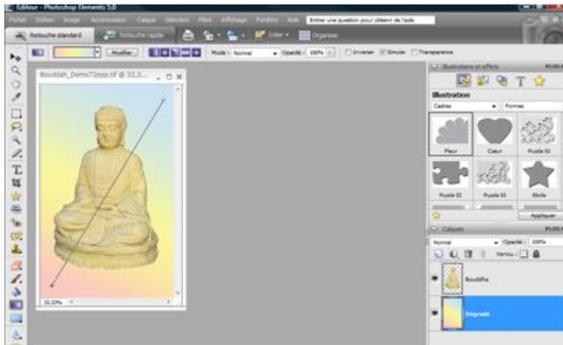
Notre dégradé une fois créé, nous allons pouvoir l'appliquer à notre image qu'il va venir habiller. Nous allons constater qu'une multitude de variations sont possibles dans l'application d'un même dégradé à une même image.



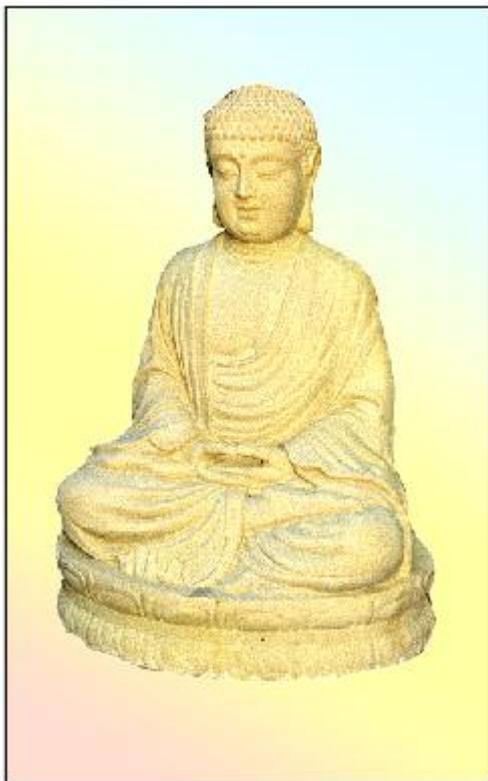
En [1], cinq boutons permettent de choisir le type de dégradé, successivement : Linéaire, radial, incliné, réfléchi, en losange. En [2] nous pouvons choisir le type de dégradé : la liste en est longue, nous n'allons pas la commenter ici, nous choisissons, par la flèche ▼ l'option <Normal>. En [3] nous réglons l'opacité. En [4] l'option <Inverser> est parfois utile pour inverser l'ordre des couleurs qui apparaissent en tirant le dégradé. La case <Simuler> [5] sera presque toujours cochée pour éviter un effet de bande, l'option peu usitée [6] <Transparence> (ne pas confondre avec <Opacité>), permet de dessiner avec le masque du dégradé au lieu d'une couleur unique.

⁵ Dans la pratique, la création d'un nouveau calque de dégradé est si aisée et rapide qu'il n'est en général pas utile d'enregistrer tous les nouveaux dégradés que l'on crée : ils encombreraient inutilement la mémoire si nous ne devons les utiliser qu'une seule fois, et il est préférable de les créer « à la demande » sans les sauvegarder, si ce n'est pour harmoniser ultérieurement des fichiers d'images dans lesquelles, expressément, des dégradés identiques doivent apparaître.

Choisissez d'abord le mode de dégradé linéaire dans la barre de paramétrage du dégradé dont nous présentons ci-contre la deuxième partie, déjà vue plus haut. Sur la gauche de la barre, vous apercevez 5 carrés noirs : ces cinq boutons permettent de choisir cinq modes différents d'application d'un même dégradé, successivement de gauche à droite : le dégradé linéaire, radial, incliné, réfléchi ou en losange. Choisissez dans un premier temps de cliquer sur le dégradé linéaire, paramétrez-le en Mode <Normal> par le champ <Mode> muni d'une flèche ▼, retenez l'opacité à 100 %. Cochez le champ <Simuler> qui sert à corriger l'effet de bande résultant d'un tramage, vous pouvez décocher l'option <Transparence> dont nous n'avons pas besoin dans notre cas. Promenez ensuite votre pointeur sur l'image : une petite croix apparaît, que vous positionnerez sur le départ du dégradé choisi par exemple en bas et à gauche dans l'image. Cliquez et



tirez en maintenant le bouton enfoncé, sur la ligne qui se forme, par exemple, en diagonale, inclinée vers la droite : le dégradé apparaît. Il remplit toute la fenêtre où vous le tracez, même si le déplacement de la souris ne couvre pas toute la surface de celle-ci ou au contraire la déborde. Vous passez par-dessus le Bouddha avec votre pointeur pour tirer la ligne de dégradé, cependant le dégradé s'installe dessous parce que nous avons placé le calque de dégradé sous celui du Bouddha : il est donc derrière. Observez les effets qui se produisent selon que vous tirez une ligne longue, voire qui déborde le cadre de l'image ou une



ligne courte : le dégradé remplit toujours toute l'image, mais la répartition des couleurs est différente et peut toujours être reprise par nouvel étirement de la ligne, plus inclinée, plus courte, de haut en bas, de bas en haut (ce qui inverse l'ordre des couleurs)... Vous changerez aussi le bouton carré noir : choisissez par exemple le second et créez un dégradé radial. Avec celui-ci, ne tirez votre ligne que sur la tête du Bouddha... qui se trouvera ainsi orné d'une auréole rose !... Essayez les autres boutons carrés noirs... puis retenons sagement le meilleur dégradé que nous avons tracé, avec le premier bouton, celui du dégradé linéaire.

Notre Bouddha se détache maintenant sur un élégant dégradé en teintes douces propices à la méditation transcendante la plus apaisante !!

Il se peut que votre Bouddha paraisse moins contrasté sur le fond dégradé : vous pouvez vous placer sur son calque et réajuster au besoin le contraste par la commande que nous connaissons : <Accentuation/Régler l'éclairage/Luminosité contraste>. Restez très discret dans votre retouche.

CREER L'AUREOLE

Nous allons placer une auréole de style hindouiste derrière la tête de notre Bouddha. Nous voulons que l'auréole soit visible sur le fond dégradé, mais derrière le Bouddha, donc en sandwich entre la tête et le

fond : nous créons donc un calque intermédiaire. Sélectionnons le calque <Dégradé>, cliquons sur la page cornée que nous connaissons dans la fenêtre des calques : un calque vierge apparaît et nous le renommons : <Auréole>.

Ce nouveau calque étant sélectionné, nous allons tracer une sélection circulaire avec l'outil de sélection. Assurez-vous que l'ordre des calques soit bien correct.



Nous choisissons la forme circulaire de l'outil de sélection, soit en cliquant, en tirant légèrement sur la droite sur la petite flèche ▲ au bas de l'outil de sélection dans la palette des calques (en [1]), soit en cliquant sur cet avatar de l'outil dans la barre de paramétrage (en [2]).

En plaçant notre pointeur au-dessus de la tête (attention : au-dessus de la tête du Bouddha, mais il est bien entendu que nous travaillons sur le Calque <Auréole> pour l'instant vide et que nous avons sélectionné.) Avec l'outil de sélections circulaire, nous cliquons et tirons un cercle en appuyant sur la touche majuscule pour obtenir un cercle parfait et non une ellipse. Il y a toutes les chances pour que la sélection circulaire ne soit pas exactement centrée sur la tête du Bouddha : avec les touches fléchées, nous la déplaçons pour la centrer (Attention : nous n'employons pas la flèche de déplacement en haut de la palette des calques, mais bien les touches fléchées du clavier.) On appelle cela un décalage de sélection. Nous créons rapidement un dégradé comme nous l'avons montré plus haut, en cliquant sur l'outil de dégradé et sur son



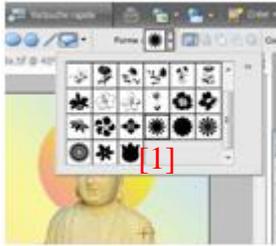
bouton <Modifier>. Ce dégradé sera en deux couleurs : rouge et jaune, comme on peut le voir sur la copie d'écran ci-contre. Si l'auréole n'est pas tout à fait en place, il est encore temps de la positionner avec précision par les touches fléchées. CTRL+D annule la fonction de sélection et l'auréole se fixe sur sa position. Une auréole toute ronde est maintenant présente sous la tête du Bouddha, comme on peut le voir ci-

contre.



CREATION D'UN MOTIF FLORAL A L'INTERIEUR DE L'AUREOLE

Ainsi qu'on le voit souvent dans l'iconographie hindoue, nous allons créer un motif ornemental à l'intérieur de l'auréole. Pour ce faire, nous allons utiliser l'outil de forme personnalisée qui est un avatar de l'outil rectangle, en forme de bulle de BD : un ovale bleu avec une pointe dirigée vers le bas. On le trouve, comme l'outil précédent, soit dans la palette des outils, soit sur la barre de paramétrage de l'outil rectangle. On voit que nous avons choisi l'outil de forme personnalisée (en [1] ci-dessus) et l'accès aux formes personnalisées apparaît dans la petite fenêtre ouvrant sur une palette par la flèche ▼ (en [2]). Nous avons



là une collection de formes et, plus tard, nous apprendrons à en créer de nouvelles pour enrichir la collection par défaut. Nous cliquons sur la flèche ▼ et nous recherchons la forme étoilée, sur laquelle nous cliquons (voyez le volet ouvert ci-contre avec la forme sélectionnée en ([1]). Cette forme une fois installée à l'intérieur du cercle de l'auréole, comme nous l'avons fait pour l'auréole elle-même, à l'aide des touches fléchées, nous n'allons pas nous contenter de l'avoir toute en noir, qui est la couleur par défaut. Pour y voir clair, désactivons les trois calques <Bouddha>, <Auréole> et <Dégradé>⁶, afin de ne voir que la forme sur laquelle nous cliquons et que nous sélectionnons à l'aide de la baguette magique, ci-contre en ([1]). Nous préparons un nouveau dégradé (en deux teintes de bleu) et nous le coulons dans la sélection réalisée avec la baguette magique. Au moment où nous traçons la ligne de dégradé, une fenêtre flottante s'ouvre nous indiquant que nous devons simplifier la forme : nous répondons OK, et la forme est prête à recevoir notre dégradé qui apparaît en bleu.

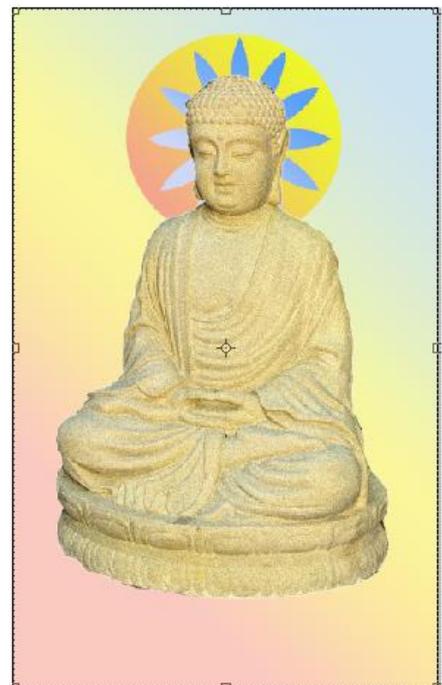


Nous pouvons réactiver les trois calques ci-dessus désactivés et contrôler que la forme et l'auréole sont bien alignées et posées derrière la tête du Bouddha comme le montre notre copie d'écran ci-contre à droite. Néanmoins, quelque chose nous gêne : le Bouddha n'est pas exactement de face car son épaule droite est un peu en retrait par rapport à l'épaule gauche et notre auréole est placée de face : il faudrait qu'elle épouse le léger pivotement du Bouddha afin de suivre le mouvement du corps tourné non pas face à nous, mais légèrement vers la droite du personnage.

CREATION D'UNE PERSPECTIVE SUR L'AUREOLE



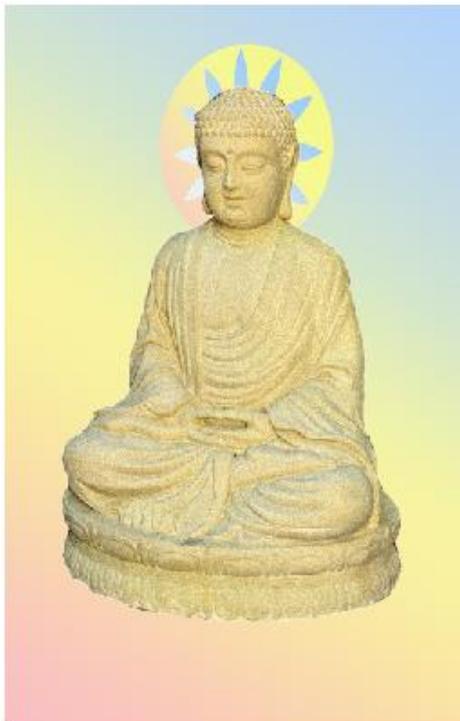
Nous allons porter remède à ce petit détail de vraisemblance en plaçant l'auréole en perspective. Auparavant, comme nous voulons travailler en même temps sur les deux calques de l'auréole et de la forme imbriquée dedans, nous allons fusionner ces deux calques en un seul. Les trois autres calques étant désactivés pour ne voir que l'auréole et le motif floral bleu, nous allons sur la commande <Calque/Fusionner les calques visibles> (ou <Maj+Ctrl+E>). Nous constatons que dans la fenêtre des calques, les deux calques ne font plus qu'un seul calque qui est nommé <Forme 1> : nous rebaptisons ce calque (à nouveau) : <Auréole>. C'est à ce calque que nous allons appliquer une déformation de perspective par le menu <Image/Transformation/Perspective>. Nous pourrions jouer successivement sur les



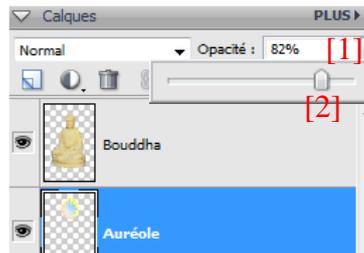
⁶ Nous avons besoin de voir ces calques pour positionner exactement notre forme, mais maintenant, nous n'en avons plus besoin.

commandes <Déformation de perspective> et <Transformation manuelle> et, en agissant sur les poignées d'angle nous allons légèrement abaisser l'angle inférieur droit ce qui déforme légèrement notre auréole et nous allons parfaire cette déformation en l'ovalisant légèrement par la commande <Déformation manuelle> qui nous permet de la rendre plus étroite. Notre auréole n'est désormais plus tout à fait ronde mais ovale, le côté droit étant légèrement plus long que le côté gauche. L'auréole semble avoir pivoté sur un axe vertical pour se placer dans l'orientation du personnage. Encore ici, restons très discrets dans l'application de nos modifications de forme.

Dans le même esprit de discrétion et de recherche des nuances fines, remarquons que la teinte de



l'auréole que nous avons créée est un peu trop vive. Elle s'intègre mal à l'ensemble de l'image dont les teintes sont très douces. Elle paraît rapportée. Nous allons donc en adoucir la teinte par la commande d'accentuation que nous connaissons déjà. Après avoir sélectionné, si ce n'est déjà fait, le calque de l'auréole, rendons nous sur la commande : <Accentuation-/ Régler l'éclairage/ Luminosité-Contraste> pour baisser un peu le contraste des couleurs et réduire la luminosité. De plus, pour intégrer davantage l'auréole au contexte de couleur, dans la fenêtre du calque, en haut et à droite nous allons toucher un



peu le curseur de transparence en cliquant sur la flèche ► ([1]) qui nous donne accès au curseur de réglage ([2]), et nous descendons l'opacité à environ 80 ou 82 % (ci-contre) : l'auréole devient légèrement transparente et

s'intègre au dégradé qui est derrière (ci-contre, image à gauche).

Désormais, notre image de départ s'est considérablement enrichie du fait de nos manœuvres d'édition. Mais il nous reste encore du travail pour la parfaire. Telle qu'elle est, elle présente un aspect un peu nu. Nous allons l'orner d'un cadre. Il existe deux méthodes pour créer un cadre sous Photoshop : soit nous le créons de toute pièce, soit nous employons un filtre d'encadrement à utiliser comme nous l'avons fait avec les formes. Nous utiliserons ici la première méthode.

CREER UN CADRE

CREER UN CADRE MANUELLEMENT DE TOUTES PIÈCES

Pour créer un cadre nous allons à nouveau⁷ modifier la taille de la zone de travail, mais d'une façon tout à fait nouvelle par rapport à ce que nous avons déjà appris. Appelons la commande du menu : <Image/Redimensionner/Taille de la zone de travail> que nous connaissons déjà, mais cette fois, nous

⁷ Nous avons déjà fait cette opération de modification de la zone de travail pour faire passer le format de notre image dans un rapport conforme au nombre d'or : cf supra p. 15 le paragraphe : *Maîtriser le format*. Nous avons passé l'image aux proportions du nombre d'or et adopté comme format de la zone de travail : H : 40,99 L : 25,33. Le rapport L/H était de 1,618 soit le nombre Φ . Notre image fait toujours cette taille.

allons cocher la case < Relative > dans le champ < Nouvelle taille >. Les champs < Largeur > et < Hauteur > vont passer à 0 et, dans ces champs, nous allons indiquer la valeur dont nous voulons augmenter les dimensions de hauteur et de largeur de notre zone de travail : c'est donc bien d'une dimension « relative » qu'il s'agit. Ces dimensions correspondront à la largeur du cadre que nous allons créer. Introduisons donc une valeur de 2,5 cm comme valeur relative, dans les deux champs de Largeur et de Hauteur, et cliquons sur OK.



Une zone rectangulaire transparente apparaît alors tout autour de notre image. La taille du dégradé et de l'image proprement dite n'ont pas changé. Dans cette bordure, nous allons couler une couleur qui sera celle du cadre (attention, il ne faudrait pas que la taille de l'image dans sa partie opaque déborde la zone de travail, auquel cas il faudrait la rogner avec l'outil de rognage⁸ :

Pour couler notre couleur, nous sélectionnons l'image totale avec l'outil de sélection rectangulaire⁹. Une fois l'image totale sélectionnée, nous allons sur la commande < Sélection/Intervertir > (ou Maj+Ctrl+I) : la bordure rectangulaire transparente se sélectionne. Plus simplement encore, on peut obtenir le même résultat en cliquant sur le bord transparent avec la baguette magique. Comme nous avons deux bords absolument rectilignes, la baguette magique, guidée par les contrastes, sélectionne tout le couloir rectangulaire¹⁰.

Une fois la sélection rectangulaire effectuée, nous modifions la couleur de l'avant-plan (double carré avec petite flèche courbe en bas de la palette des calques et clic sur le premier carré d'avant-plan (le plus haut des deux) pour ouvrir la palette des couleurs. Nous choisissons un rouge assez soutenu, presque marron et, en plaçant le pot de peinture qui s'est rempli de cette couleur sur la zone sélectionnée, nous versons celle-ci dans la sélection. Un magnifique cadre rouge apparaît, dans le style des images pieuses populaires de l'hindouisme. Néanmoins, ce cadre paraît un peu plat et sans relief intéressant.



Nous allons donc l'enrichir de deux façons :

1° Au lieu de couler la couleur toute plate et uniforme à partir du pot de peinture, nous allons créer un dégradé de rouge en trois teintes qui se répartiront sur le bandeau de couleur dont nous avons déjà parlé : un rouge sombre, un rouge moyen et un rouge clair. Nous tirons le dégradé dans le calque, le sombre apparaît dans le coin en bas à gauche, le clair dans le coin opposé en haut à droite. Mais ceci ne nous suffit pas encore.

2° Nous allons lui appliquer un filtre que nous n'avons pas encore utilisé : ce

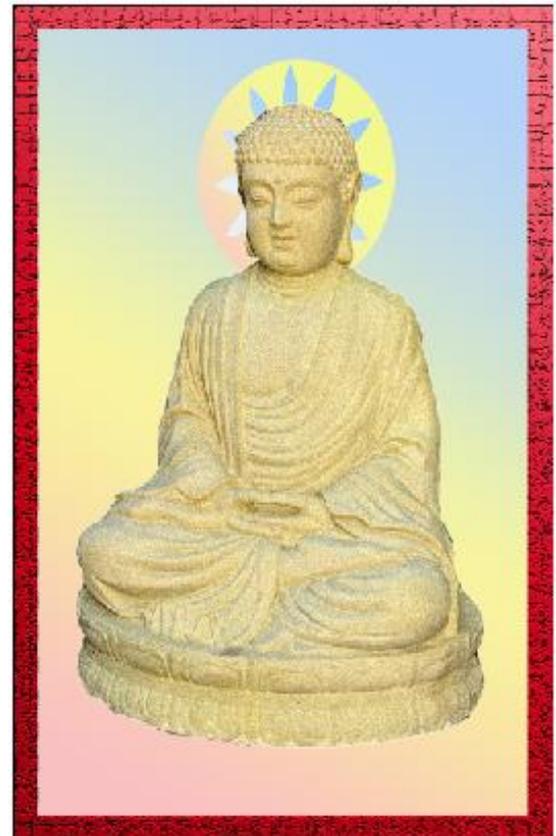
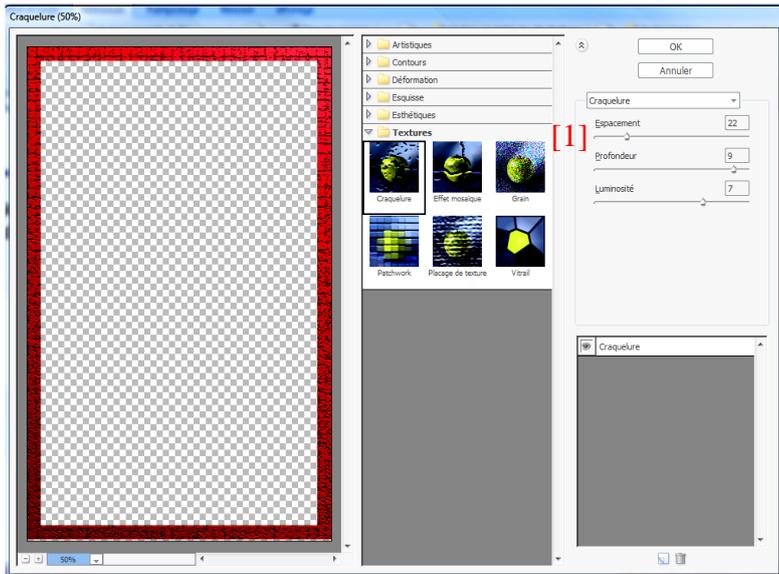
⁸ L'image ne doit pas déborder le cadre. Vous voyez le contour rectangulaire pointillé quand vous la sélectionnez en cliquant dessus avec le pointeur de déplacement, et vous pouvez agir sur les poignées des médianes et des diagonales. Au besoin, il faudrait rogner l'image avec l'outil de rognage qui permet de la redimensionner très facilement.

⁹ Remarque : Vous vous trouvez vraisemblablement sur l'outil circulaire de sélection, mais nous repassons sur l'outil rectangulaire comme nous avons appris à le faire : clic sur l'outil dans sa forme actuelle et choix de l'outil rectangulaire dans la barre de paramétrage.

¹⁰ Notez que si nous n'avions pas les bords rectilignes du calque de dégradé, c'est à la première méthode seulement que nous pourrions avoir recours parce qu'elle impose la sélection rectiligne par le rectangle de sélection. D'où l'intérêt de signaler ici les deux méthodes.

sera un filtre de craquelure qui donne au cadre un aspect de bois peint ancien dont la peinture s'est légèrement craquelée. Pour réaliser cet effet de filtre, nous allons sélectionner à nouveau le cadre plutôt en sélectionnant l'image intérieure, puis en inversant la sélection¹¹. La bordure rouge une fois sélectionnée, nous allons appliquer à cette zone le filtre *Craquelure*. Voici comment.

Allons dans le menu <Filtre/Textures/Craquelure> (en veillant bien à conserver la sélection effectuée ci-dessus afin de ne travailler que sur cette zone uniquement et restons bien sur le calque <Cadre>).



Dans cette fenêtre, nous allons pouvoir paramétrer notre craquelure tout à loisir, en réglant sur les curseurs situés en ([1]) les paramètres d'Espacement, de Profondeur et de luminosité et en observant leur manifestation sur la simulation de gauche. Terminez par OK. Vous remarquez que nous conservons notre dégradé antérieur : le coin gauche bas est plus foncé que le coin haut droit et la transition de dégradé demeure très progressive.

Telle qu'elle apparaît ici, notre image paraît acceptable. Et pourrait être considérée comme définitive. Cependant, nous allons encore lui apporter de nouvelles modifications qui nous apprendront de nouvelles fonctions de Photoshop.

CREER UN CADRE AVEC LA PALETTE ILLUSTRATIONS ET EFFETS

Nous nous rendons dans la palette de droite intitulée <Illustrations et effets>. Notez qu'elle se ferme ou s'ouvre par un clic sur le bord gauche vertical. On la dimensionne finement par le bouton situé à mi-hauteur du même bord. Sous la barre grise du haut nous trouvons plusieurs icônes semblables à ceci :



[1] : Décorer avec des cadres, des arrière-plans, des images et des formes.

[2] : Appliquer un nouveau thème à une création photo, un bouton sous

¹¹ La sélection par la baguette magique risque d'être moins efficace à cause du dégradé, mais reste possible, en plusieurs fois (voir notre remarque de la note ci-dessus.)

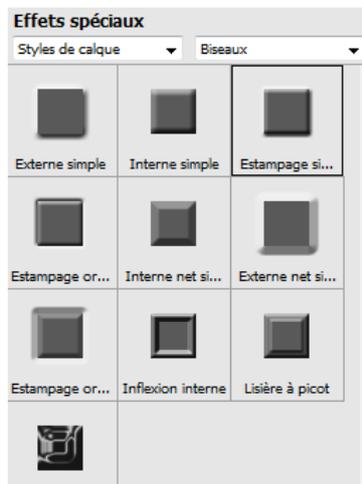
lequel nous voyons apparaître divers modèles de cadres prédéterminés.

[3] : Effets spéciaux avec, en cliquant sur la flèche ▼, des filtres, des styles de calques, des effets photo. Nous avons des subdivisions de ces effets spéciaux dans le deuxième champ à droite sous la deuxième flèche ▼, Biseaux, ombres portées, Lueurs internes, etc... etc... : A explorer longuement...

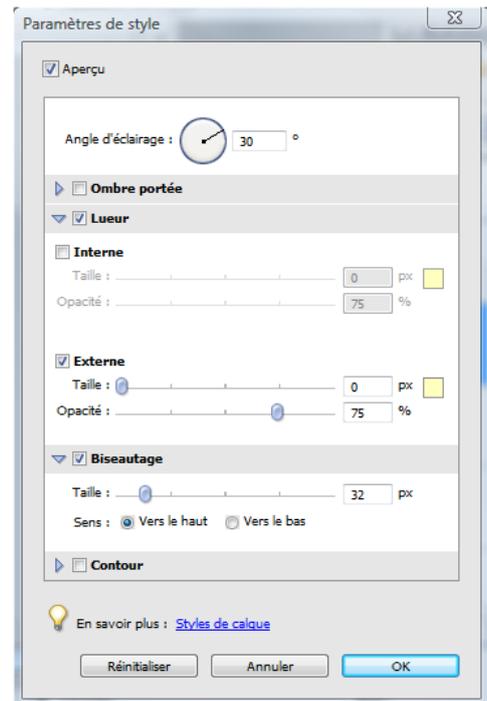
[4] : Effets de style sur les textes que nous écrivons avec l'outil de Texte de Photoshop.

[5] : Où nous pouvons stocker nos effets favoris pour les avoir directement sous la main.

Nous allons nous servir de ces filtres et effets dans notre image, à titre de simple indication introduisant à des explorations futures, le mécanisme d'application étant toujours le même. Par exemple : sur notre bouton [3] nous cliquons sur <Biseaux> et <Estampage>, la palette prend alors l'aspect suivant :



Bien entendu, nous prenons soin de nous trouver encore dans le calque du cadre. Quand nous avons cliqué sur l'effet <Estampage>, un petit rond blanc est apparu au bout du bandeau bleu du calque dans la palette des calques. Nous cliquons sur ce rond blanc, ce qui nous ouvre la fenêtre de paramétrage, ci-contre, à droite.

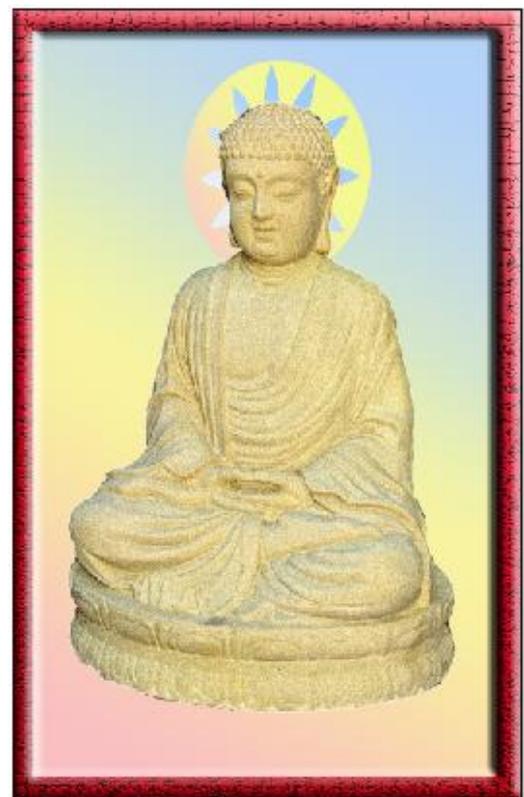


Nous allons paramétrer l'option <Biseautage>, toujours avec discrétion : le cadre rouge prend un relief et se borde d'une ombre. Essayez d'ajouter (avec discrétion toujours) un lueur externe et voyez le résultat : la couleur est éclaircie et se nuance encore. Essayez tour à tour plusieurs options... Le nombre des possibilités est très large. Au bas de la fenêtre, vous pouvez cliquer sur OK pour sortir. Après les modifications suggérées ci-dessus, voici, à droite, l'aspect pris par notre image et son cadre... et nous sommes bien loin d'avoir épuisé nos ressources !

JOUER AVEC LES EFFETS SPECIAUX.

Testons encore quelques modifications. Nous pourrions accompagner notre Bouddha d'un titre, par exemple du genre : *Le Bouddha mystique*.

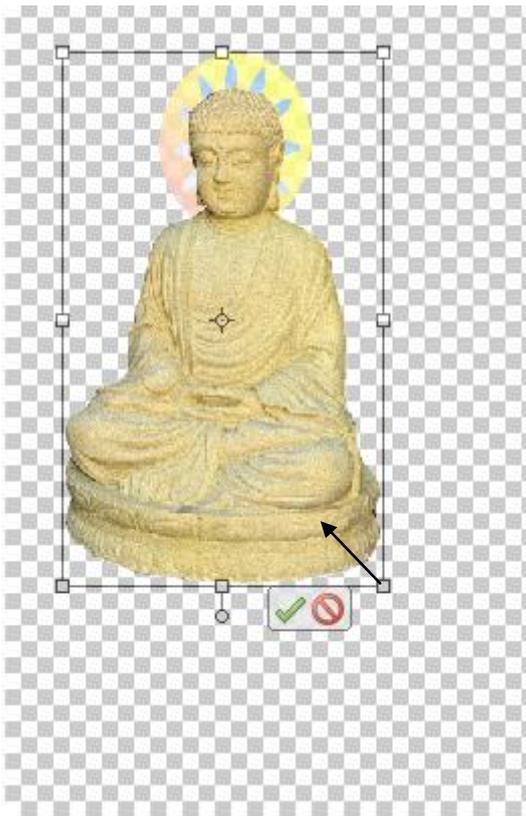
Pour ce faire, il faut gagner un peu de place au bas de l'image. Par conséquent, nous allons réduire le Bouddha en le faisant remonter vers le coin gauche haut.



Mais attention : notre image du Bouddha est multiple puisqu'elle comprend la statue du Bouddha et son auréole qui doit le suivre dans sa modification de taille. Nous allons donc faire un seul calque avec le calque du Bouddha et celui de l'auréole. Toutefois, nous voulons conserver les deux calques actuels : nous allons donc faire une copie de chacun des deux calques et fusionner les copies. C'est sur le calque résultant de la copie que nous accomplirons notre réduction. En désactivant notre calque du grand Bouddha, nous ne verrons s'afficher que la copie réduite.

Désactivons les calques du <Cadre> et du <Dégradé> (clic sur l'œil dans la palette des calques.) <Bouddha> et <Auréole> demeurent activés.

Nous copions ces deux calques et le système nomme automatiquement les copies : <Bouddha copie> et <Auréole copie>. Nous ne laissons actifs que ces deux calques copie. Nous allons dans le menu Calque pour actionner la commande <Fusionner les calques visibles> (Nous pouvons aussi faire directement la commande (Maj+CTRL+E) : les deux calques copie restés visibles se fusionnent en un seul calque nommé par le système <Bouddha copie> que nous rebaptisons en <Bouddha Auréole réduit>. Il nous reste à réduire ce calque, qui d'ailleurs est actuellement le seul activé.



Pour effectuer la modification de taille du Bouddha, dans le calque <Bouddha Auréole réduit>, nous cliquons dessus avec l'outil flèche de sélection de la palette d'outils (le premier outil tout en haut, déjà connu). Un cadre pointillé muni de poignées apparaît autour du Bouddha : nous cliquons sur la poignée droite inférieure et nous faisons glisser celle-ci vers le haut : l'image se réduit hauteur et largeur restant proportionnelles.

Dans ce calque, nous cliquons sur l'image du Bouddha : un cadre pointillé muni de poignées apparaît tout autour de l'image et, en cliquant sur l'angle du bas à droite, nous remontons le bas du calque en le diminuant sans modifier les proportions : les dimensions de notre Bouddha (et de son auréole qui reste positionnée derrière la tête) se trouvent diminuées de taille et le Bouddha est remonté vers le coin haut gauche de notre calque. On peut d'ailleurs, en cliquant dessus, le déplacer n'importe où sur le fond transparent pour affiner sa position. <Entrée> pour finir. La partie inférieure du calque s'en trouve libérée : c'est là que nous allons introduire notre texte de titre.

Petite manœuvre suggestive :

Activez et désactivez alternativement les calques en variant les combinaisons. Que se passe-t-il ? Vous pouvez faire passer l'image globale par ses états successifs qui ont tous été conservés ! Revenons à la disposition où nous avons le Bouddha placé dans le coin supérieur gauche et gardons activé également le calque <Dégradé>.

Nous allons maintenant pouvoir rédiger un texte qui servira de titre : *Le Bouddha mystique*, titre que nous placerons en bas et à droite. Nous allons donner à ce titre bien évidemment des aspects générés par des filtres divers. Ce titre sera bleu et aligné à droite.

CREER UN TEXTE



Fidèles à notre méthode de travail actuelle non destructive, nous allons créer un texte sur un nouveau calque, sans détruire aucun des calques existants. Nous activons ou désactivons nos calques pour créer des aspects différents de notre fichier image, mais nous ne les détruisons pas.

Actuellement, nous activons les calques <Bouddha Auréole réduit>, <Cadre>, <Dégradé>. Nous avons donc à l'écran limage ci-contre.

C'est sur cette image que nous allons créer le texte <Le Bouddha mystique> que nous placerons dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour ce faire, nous commençons par créer le calque qui recevra le texte. Appelons-le <Calque texte bleu>, car, posé sur un fond jaune, nous choisirons le bleu comme couleur de notre texte. Sélectionnez le dégradé, clic simple sur l'icône de calque : un nouveau calque apparaît au-dessus du calque de dégradé¹².

Le calque étant renommé en <Calque texte bleu>, sélectionné et actif, nous sélectionnons l'outil texte horizontal dans la palette des outils. Elle constitue un T majuscule :

Pour sa part, la barre de paramétrage présente cet aspect :



Dans la barre de paramétrage¹³, contrôlons que nous avons bien activé le texte horizontal (clic sur [1], l'icône de texte horizontal,) choisissons en [2] une police élégante, genre cursive, par exemple <Vivaldi> que vous avez probablement dans votre jeu de polices, optez pour le style <Italic> [3], et une taille de 72 points en [4], par la flèche ▼ (vous pouvez opter pour une taille plus élevée, par exemple 80 pt, que vous saisissez au clavier directement), activez l'option <Lissé> accessible en [5], choisissez l'option <Faux gras> en [6], centrez votre texte en [7], pour l'instant vous pouvez laisser sur <(Auto)> l'icône [8] qui sert à régler l'interligne, vous choisissez dans la palette qui s'ouvre par la flèche ▼ en [9] une nuance de bleu assez foncé pour que les caractères soient bien lisibles sur le fond jaune où nous allons les placer. Pour l'instant, nous laissons de côté les icônes [10] et [11] que nous utiliserons après avoir saisi le texte. Une fois ces paramètres choisis nous sommes prêts à saisir le texte. Le pointeur de texte a la forme d'une petite barre verticale comportant un trait horizontal pour marquer la position du pied des lettres. Cliquons sur la zone du dégradé où nous voulons placer le texte : le curseur se transforme en une barre verticale clignotante sur un point carré noir à côté duquel va s'insérer la première lettre. Ecrivons normalement notre texte au clavier. Il se présente ainsi :

¹² Si nous avons appuyé sur CTRL en cliquant sur l'icône de page cornée pour créer le nouveau calque, il serait venu se placer sous de calque dégradé qui l'aurait caché, et aurait donc été invisible dans la fenêtre de visualisation, ce que nous ne voulons surtout pas.

¹³ Horizontale, au-dessus de la fenêtre de visualisation.

Le Bouddha
mystique

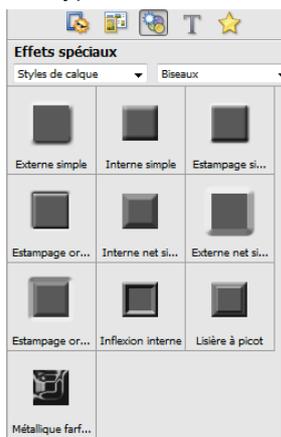
Il est bien lisible sur le fond du dégradé. Les majuscules de la police Vivaldi rappellent un peu l'allure des textes en sanscrit, et l'option de lissage des lettres affine leur dessin.

CREER UNE FORME DE TEXTE

Dans la fenêtre des calques, notre texte est apparu dans un calque spécial, un calque texte, qui s'est automatiquement créé et a reçu automatiquement un nom tiré du texte lui-même ici : <Le Bouddha mystique>. Nous pouvons conserver ce nom, ou le modifier. Nous le conservons tel quel.

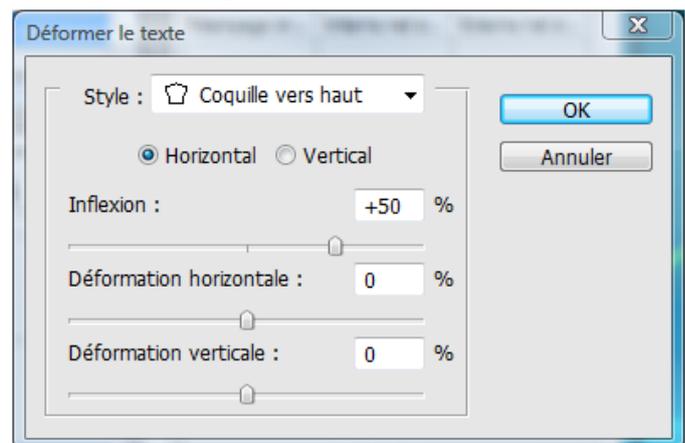
Bien entendu nous n'allons pas laisser ce texte tout plat, nous allons lui donner un effet de déformation par les icônes [10] et [11] que nous n'avons pas encore utilisés. Plaçons-nous dans le texte (si nous n'y sommes pas) en sélectionnant à nouveau au besoin notre texte avec le pointeur de texte dont nous venons placer le petit trait horizontal sur un pied de lettre. Le texte se souligne et le curseur clignote sur la ligne. Nous pouvons balayer le texte pour le couvrir en reverse vidéo. Dans cette position, nous pourrions modifier au besoin un paramètre, par exemple la taille ou la disposition du texte en le plaçant à volonté centré, aligné à gauche, aligné à droite, etc... Tel que nous l'avons saisi, notre texte est correct.

Nous cliquons sur l'icône de Style [10] qui va nous permettre de choisir, en cliquant sur la flèche ▼, le type de déformation que nous voulons, sous le titre <Effets spéciaux> :



Les deux champs accessibles par une flèche ▼, en haut de la fenêtre nous ouvrent l'accès, à gauche, aux styles de calques, Filtres, Effets photo, Tous et, à droite, aux effets spéciaux, tels que Biseaux, ombres portées, Lueurs externes, Lueurs internes, etc...

Aussi bien, nous pouvons directement ouvrir la palette qui se cache sous l'icône [11] et choisir directement le style qui va nous convenir accessible par la petite flèche du champ intitulé Style, tout en haut de la fenêtre ; on peut voir notre choix et nos paramétrages sur l'image ci-contre :



On obtient le texte suivant :



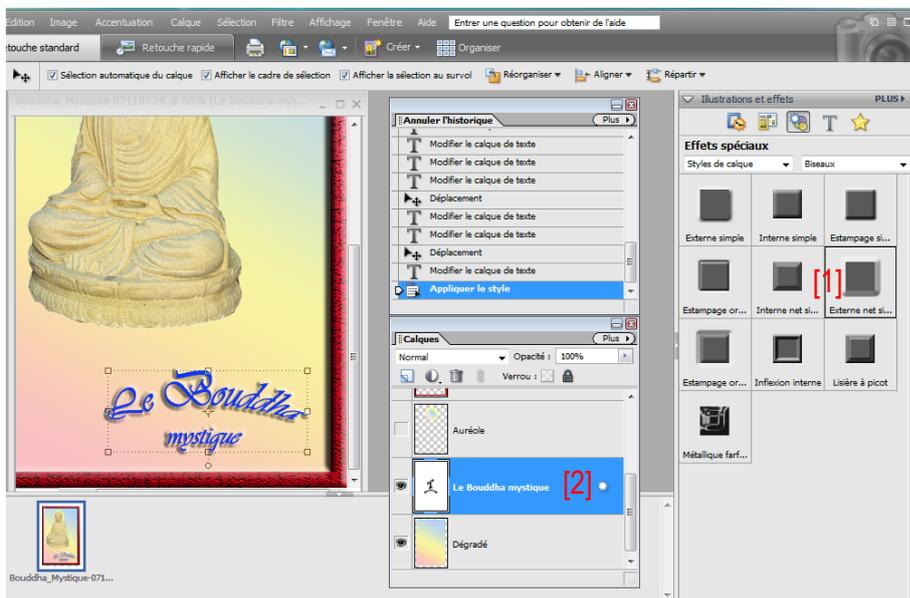
Vous noterez peut-être qu'en affichage en mode texte, les lettres ne sont pas aussi nettes que lorsque vous basculez avec le pointeur de déplacement (flèche en haut de la palette des outils), en mode d'affichage normal de l'image. Vous voyez ici l'allure prise par le texte et, en même temps, le positionnement que nous avons choisi, dans l'angle inférieur du cadre rouge.

Notez bien que vous pouvez déplacer le texte n'importe où dans l'image en le sélectionnant en mode image par le pointeur de déplacement : il se trouve alors encadré dans une zone pointillée que vous pouvez déplacer en cliquant dessus (et même déformer par les poignées que vous connaissez : par exemple vous pouvez réduire le texte comme une image par les poignées d'angle). Pour l'instant, notre texte est de nature hybride, à la fois image vectorisée et texte.

Acceptez les modifications par <Entrée> : en effet, notez-le bien, nous ne pouvons pas commencer une nouvelle modification sans accepter celle que nous venons de faire. Le système semble bloqué, mais il suffit d'appuyer sur <Entrée> pour qu'il redevienne disponible.

CREER UN EFFET SUR LE TEXTE

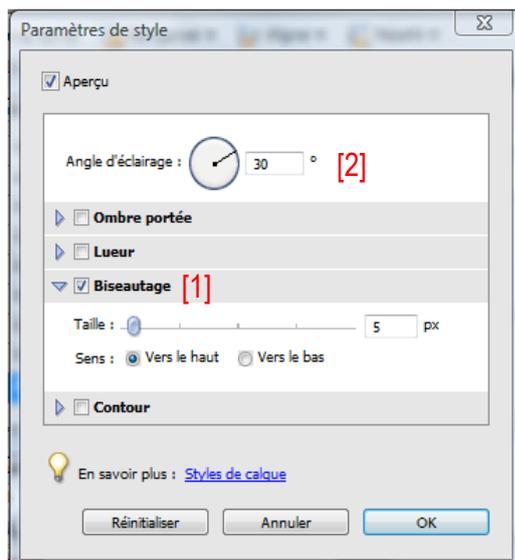
Mais notre texte, si élégante que soit la police, reste plat ; nous allons lui donner du relief par la



création d'un effet. Dans la palette <Illustrations et effets>¹⁴, nous cliquons sur le bouton carré intitulé <Estampe net simple> en [1] :

Aussitôt le texte se transforme. Un petit rond blanc est apparu en [2] sur le calque dans la fenêtre des calques.

Cliquons 2 fois sur le petit rond blanc pour ouvrir la fenêtre de paramétrage de l'effet. Nous obtenons la fenêtre ci-dessous à gauche :



Cochez les petites cases pour ouvrir les réglages de chaque paramètre : par exemple, ici, en [1] nous avons paramétré le biseautage des lettres dont nous pouvons modifier la taille et le sens par le curseur qui commande la taille du biseau et les boutons radio <Vers le haut> ou <Vers le Bas>. Vous pouvez aussi régler l'angle d'éclairage en [2] soit en introduisant une valeur dans le champ correspondant, soit en faisant tourner le rayon après avoir cliqué dessus. Essayez également les autres réglages en cliquant sur les flèches ▶ qui vous ouvrent accès aux divers paramètres disponibles et observez les changements opérés dans le texte. Pour finir, cliquez OK. Il est toujours possible de revenir dans la fenêtre en cliquant sur le bouton blanc du calque de texte, pour parfaire les réglages.

¹⁴ Souvenez-vous qu'au besoin, si la palette n'apparaît pas, elle peut être repliée sur la droite : cliquez sur la bordure blanche qui reste visible (mais très fine) à l'extrême droite, contre le bord de la fenêtre. Le bouton central gris de la bordure gauche blanche permet de régler la largeur de la fenêtre afin qu'elle ne morde pas trop sur la fenêtre de visualisation.

CREER UN ARRIERE PLAN PAR LA PALETTE ILLUSTRATIONS – EFFETS



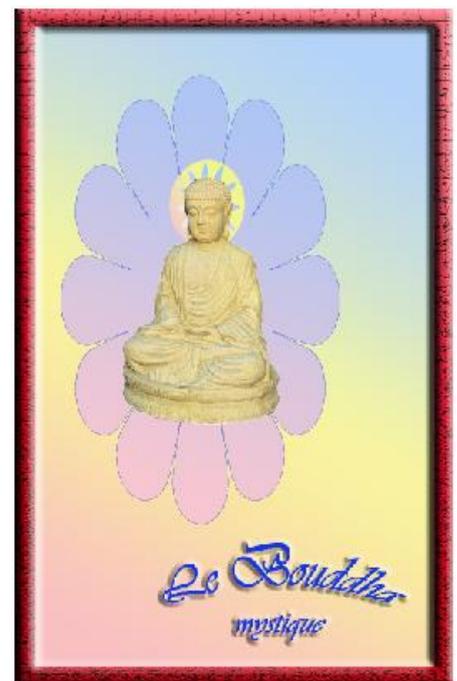
Nous créons un nouveau calque juste au-dessus du dégradé et, pour notre commodité, nous désactivons tous les calques situés au-dessus.

Nous sélectionnons, dans la palette de droite <Illustrations et effets>, le premier icône qui a cet aspect :

Il nous ouvre une nouvelle palette où nous retrouvons toute sorte de formes : nous choisissons, sous le titre gras <Illustration>, le sous-titre à gauche <Formes>, et à droite <Fleurs>. Sélectionnons la <Fleur 23> et cliquons, en bas de la fenêtre, sur le bouton <Appliquer>. La fleur, noire, apparaît dans la fenêtre de visualisation. Elle flotte sur le dégradé, étant avant dans la liste des calques. Le calque a été automatiquement rebaptisé <Forme 1>

Le dessin de la fleur apparaît avec des poignées de sélection. Nous plaçons la fleur vers le tiers haut gauche et nous étirons les poignées supérieure, inférieure et latérale. En réactivant le calque <Bouddha Auréole réduit> nous ajustons le Bouddha et la fleur pour qu'ils se superposent : en cliquant sur le calque du Bouddha à l'aureole avec la flèche de repositionnement (en haut de la palette d'outils) nous pouvons le déplacer légèrement. Même chose pour le calque de la fleur, en l'étirant en haut et en bas, à droite et à gauche par les poignées. Faisons en sorte que la fleur déborde le Bouddha, mais ne touche pas les bords du cadre rouge quand nous en réactivons le calque. Nous formons ainsi une sorte de mandorle en forme de fleur avec le Bouddha au centre. Bien sûr, nous n'allons pas garder la couleur par défaut de la fleur : pour la modifier, nous créons un nouveau dégradé semblable à celui que nous apercevons ci-contre à gauche, puis nous allons couler ce dégradé dans notre mandorle. Pour ce faire, nous sélectionnons la fleur (nous sommes ainsi sur

le calque <Forme1>). Nous sélectionnons l'outil baguette magique : et nous cliquons avec cet outil sur la forme. Celle-ci s'entoure alors d'un pointillé de sélection. Nous allons couler notre dégradé dans cette sélection en utilisant l'outil de dégradé : Une croix apparaît sur notre pointeur, et nous pouvons tirer notre dégradé sur la forme, en lui donnant l'orientation qui nous convient. La petite mandorle n'est plus uniformément noire ou grise, mais elle est comblée par le dégradé. Nous obtenons l'image que nous voyons ci-contre à droite.



La même opération pourrait être répétée afin de créer une nouvelle mandorle par-dessous la première, en la faisant déborder légèrement et en lui donnant une couleur différente. On garderait actif le calque de la première mandorle afin de placer exactement la seconde par-dessous, ce qui pourrait donner quelque chose qui ressemble à l'image, ci-dessous à droite :



Remarque : La baguette magique ne sélectionne que **les parties visibles** de la forme de dessous. Si les parties rentrantes en pointe sont sous la forme du dessus, les parties débordantes des pétales sont isolées et, une fois sélectionnées séparément, elles peuvent recevoir chacune des couleurs différentes. Au moment de glisser le dégradé dans la seconde mandorle de dessous, on n'a sélectionné à l'écran, avec la baguette magique, que des parties débordantes de la mandorle inférieure : le groupe du dessus où nous avons coulé le jaune et le groupe du dessous, où nous avons coulé le bleu, ce qui nous a donné des zones isolées où nous avons coulé des dégradés différents, ci-contre jaune en haut et bleu en bas. Au lieu d'utiliser la baguette magique, on peut aussi circonscrire des zones particulières avec le lasso manuel et couler dans chaque zone

particulière une couleur qui lui est propre. La multiplicité des sélections permet la multiplicité des couleurs. Toutefois, même si la mandorle inférieure est largement débordante sur tout son pourtour, un dégradé de bleu donnera des couleurs différentes comme on le voit sur l'image de gauche. Vous avez bien compris que l'on peut compliquer les combinaisons à l'infini pour obtenir les effets les plus divers. Ce n'est qu'une question de pratique... de patience et d'imagination !

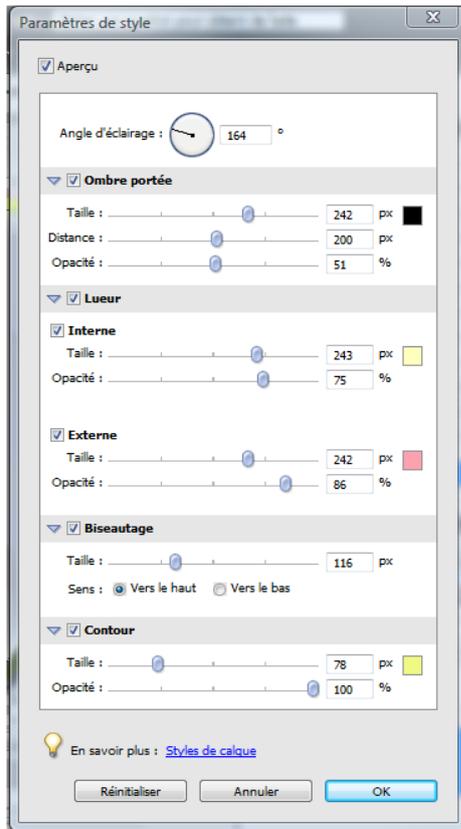


QUELQUES SUGGESTIONS DE RECHERCHE ET DIGRESSION

1°) Rendez-vous pages 4 et 5 de la présente brochure : exercez-vous à l'aide des procédures que nous avons évoquées à réaliser le Bouddha sur fond noir avec le cadre rouge et le texte couleur or, puis avec le cadre doré et les lettres rouges, en restant toujours dans le même fichier Photoshop au sein duquel vous créez les calques nécessaires.

2°) Exercez-vous à créer des présentations avec des formes différentes : une suggestion vous est faite à la dernière page de cette brochure.

3°) Plusieurs auteurs ont créé des filtres Photoshop, sous la forme de plug-in que l'on peut télécharger et ajouter aux filtres natifs de photoshop. Un ouvrage-clé à cet égard, accompagné d'un disque où l'on peut télécharger des plug-ins : *Photoshop et les filtres*, par Vincent Risacher aux éditions Eyrolles (ouvrage en anglais et français). Le chapitre 2 en particulier de cet ouvrage contient un nombre impressionnant de filtres prêts à l'emploi. C'est non seulement un catalogue de filtres à télécharger sur Internet, mais également un ouvrage de formation.



4°) Nous vous proposons de travailler sur un sujet un peu différent de celui que nous avons traité en utilisant une de vos images de famille dans le genre de celle que nous vous proposons ici. Au lieu de choisir la forme de fleur que nous avons utilisée pour notre Bouddha, vous choisirez par exemple (mais libre à vous de faire un choix différent !) une forme de cœur. Notre paramétrage de cette forme figure sur la copie d'écran ci-contre.

Vous devriez obtenir une image finale qui ressemble à celle que vous apercevez ci-dessous, d'une Mamie avec ses deux petits : une image un peu sentimentale, style « Art Nouveau ».... Après tout, pourquoi pas ?

Les deux fleurs sont constituées par des formes importées dans le fichier, comme la forme cœur, et colorisées par l'introduction de plusieurs dégradés dans des sélections multiples des diverses parties de chaque image, que nous avons sélectionnées par le lasso. Nous avons ainsi pu individualiser chaque pétale de fleur ainsi que



leurs tiges. Le traitement de la forme de cœur est tout à fait semblable à celui de la fleur qui entoure le Bouddha. L'exemple nous a semblé tout à fait typique des variations infinies que permet la création d'une image sous Photoshop. De plus, les nombreuses images qui émaillent cette brochure témoignent de l'aisance avec laquelle ces présentations peuvent être préparées : même s'il faut travailler un peu pour acquérir une pratique suffisante, le jeu en vaut la chandelle et l'on aurait bien tort de s'en priver ! De plus, nous constatons que si Elements est certes un logiciel grand public moins poussé que Photoshop CS destiné aux professionnels de l'édition, il offre tout de même beaucoup de possibilités, aux amateurs que nous sommes.

SAUVEGARDE NON DESTRUCTIVE ET SAUVEGARDE WEB

Un fichier Photoshop qui compte beaucoup de calques comme celui que nous avons créé est un fichier lourd. Il occupe de la place dans la mémoire de l'ordinateur et il ne peut pas voyager sur le Web. Une fois terminé, nous pouvons en faire une copie par la commande <Enregistrer sous> qui nous permet de choisir le type de fichier résultant de la sauvegarde.

SAUVEGARDES NON DESTRUCTIVES

La sauvegarde en fichier .Psd (Photoshop)

C'est une sauvegarde non destructive de sécurité : on modifie légèrement le nom du fichier et, si le fichier original vient à être vicié par une fausse manœuvre, on peut revenir à l'état antérieur du fichier. On conserve alors tous les calques tels qu'ils étaient dans le fichier primitif de création puisqu'il s'agit d'un fichier Photoshop natif.

La sauvegarde en fichier .Tiff (Tagged Image Format)

La sauvegarde en .tiff a l'avantage de conserver les calques qui sont reproduits sans modification lorsque le fichier est ouvert sous Photoshop. C'est le format de communication qui permet de transmettre le fichier à un professionnel de l'édition, par exemple en vue d'un tirage sur papier photographique ou sur papier de grand format que nous ne pouvons pas imprimer sur une imprimante de bureau courante. Les images sont enregistrées sur 24 bits et compressées sans perte d'informations. C'est par excellence le logiciel de communication avec les professionnels de l'édition d'image, en particulier les ateliers d'impression d'images de grande dimension (panoramas par exemple.) On crée des fichiers sans compression ou avec un type de compression LZW qui est non destructrice.

Les fichiers Raw.

L'expression Raw n'est pas une extension de fichier. Elle désigne un type de fichier « brut » : c'est le sens du terme anglais *raw*. Le fichier de type Raw est constitué des données issues directement du capteur CCD ou CMOS. Ces données brutes doivent être interprétées pour constituer l'image couleur en RVB : chaque fabricant a son logiciel propriétaire. Par exemple le logiciel de conversion des images Raw sur le réflex A 100 et 700 est *Image Data Converter*. Les fichiers Raw reçoivent l'extension .ARW. Les fichiers issus d'un Canon sont en .CRW et en .RAF pour Fuji. Canon utilise des capteurs carrés et Fuji des capteurs octogonaux, ce qui permet une répartition différente des pixels. La description de ces formats et leur traitement seront donc traités par des logiciels très différents. Alors que pour Canon une simple interpolation de la couleur suffit à créer un fichier image utilisable sur les logiciels d'exploitation, les fichiers Fuji exigent une interpolation des fichiers débouchant sur une image matricielle. Eventuellement, le même fabricant Nikon, tout en donnant une même extension aux fichiers exploitera des pixels carrés sur le D70 et des pixels rectangulaires sur le D1X. Les images Raw sont généralement codées sur 12 bits, produisant ainsi 4 096 valeurs de chaque couleur RVB ou sur 14 bits produisant 16 384 valeurs de chaque couleur RVB¹⁵.

SAUVEGARDES DESTRUCTIVES

La sauvegarde en fichier .Jpeg (ou .Jpg)

Si nous souhaitons transmettre un fichier facilement, par exemple sur le Web, nous allons alléger notre fichier. Nous conserverons à part le fichier d'origine en l'enregistrant sous un autre nom en fichier .Jpeg. Le format .Jpeg ne conserve pas les calques. Il reproduit fidèlement l'aspect de l'image dans l'état où elle se trouve mais fusionne tous les calques. Le fichier est beaucoup plus léger parce qu'il est compressé. Ce fichier est un fichier de communication, en particulier sur le Web. Mais l'image est moins définie que l'original, car la compression en a éliminé un certain nombre de pixels jugés superflus par l'algorithme de suppression. Une image lourde de 5 ou 10 Mo peut être ainsi allégée pour ne plus peser que 100 Ko voire moins. Mais l'impression d'un tel fichier risque d'être décevante. Il convient pour l'imagerie numérique, on l'utilisera en diaporama. On peut, au moment de l'enregistrement, régler le taux de compression du fichier : plus il sera compressé, moins il sera fidèle. Un fichier .Jpeg réduit à 200 ou 300 Ko sera agréablement affiché sur un écran d'ordinateur dont la résolution n'est que de 72 pixels : de toute façon, l'écran d'une télévision ou le vidéo projecteur n'auraient pas pu reproduire tous les pixels d'un fichier plus riche. L'aspect d'un fichier .Psd n'est pas sensiblement meilleur sur ce type d'écran qu'un fichier

¹⁵ Mais hélas, Elements ne sait pas exploiter des couleurs en 12 ou 14 bits : pour cela il faut passer sur Photoshop CS qui permet une exploitation plus complète des images produites par les Reflex haut de gamme.

.Jpeg. En revanche, le piqué d'un fichier .Psd ou .Tiff sur un papier d'impression glacé de haute qualité sera incomparablement meilleur. Il s'agit donc de savoir ce que l'on veut faire de son fichier.

La sauvegarde en fichier .Gif (Graphics Interchange Format)

Le .Jpeg a l'inconvénient de ne pas conserver la transparence des calques qui, éventuellement, existe dans l'original .Jpeg. Mais ce sera au prix d'une simplification drastique du fichier dont les couleurs seront moins riches, puisque le fichier ne fonctionne que sur 8 bits. Néanmoins il peut être intéressant de sauver en .Gif des fichiers animés que l'on peut créer sous Photoshop par la commande <Fichier/ Enregistrer pour le Web> et envoyer facilement par Internet. Les fichiers .Gif s'utilisent principalement pour des images contenant des aplats de couleurs franches. Il vaut mieux ne pas l'utiliser pour stocker des photos qui demandent plus de nuances de couleurs.

La sauvegarde en fichier .Png (Portable Network Graphics)

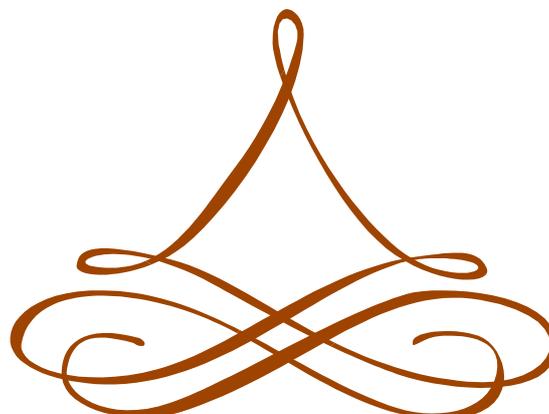
Meilleur que le .Gif, le .png préserve la transparence et tend actuellement à remplacer les fichiers .gif, moins fidèles et plus destructeurs. Le format .Png traite des images en 32 bits. On peut également travailler en 8 bits et les fichiers ainsi réalisés offrent une meilleure compression que le format .Gif, que le .Png pourrait bientôt remplacer. Ce format est utilisé en particulier en 8 bits avec transparence alpha pour insertion dans des fichiers Flash destinés au Web.

La sauvegarde en format .BMP

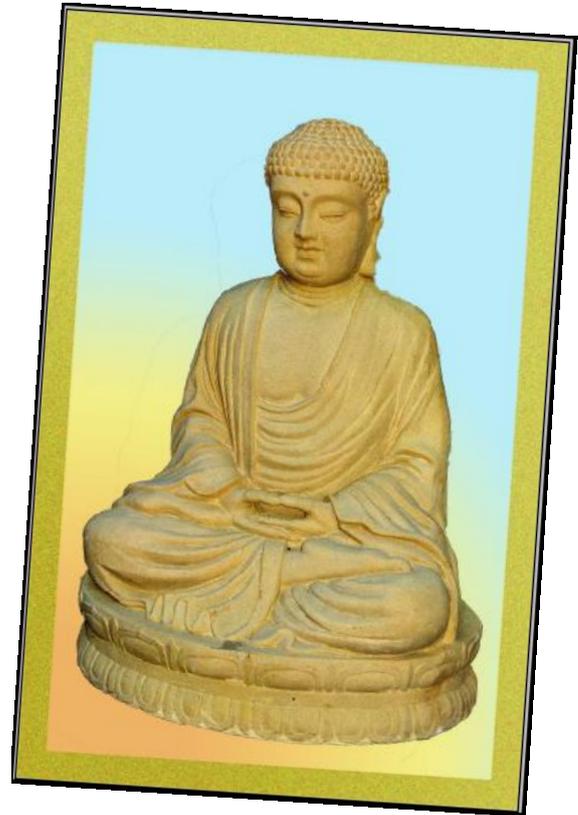
Ce format a été créé par IBM et Microsoft et peut être utilisé pour les photographies en 24 bits, mais il n'est pas utilisé par les imprimeurs parce qu'il ne fonctionne pas en quadrichromie, c'est-à-dire qu'il ne peut être exploité en mode CMJK qui est le mode de synthèse soustractive de la couleur utilisé en imprimerie.

La sauvegarde en mode .EPS

Les fichiers .EPS fonctionnent en mode vectoriel. On les utilisera donc pour des dessins réalisés sur le logiciel de dessin vectoriel par excellence, *Illustrator* d'Adobe. Les fichiers .EPS sont largement utilisés sur la chaîne graphique, mais ils sont lourds.



La photographie :



une longue histoire...