



PHOTOGRAPHIE NUMÉRIQUE

**FTI**

*L'Art et la manière*

***FORMATION***

***au TRAITEMENT de l'IMAGE***

**PHOTOSHOP ELEMENTS 3**

**II.- L'Editeur**

**1.- Détourer l'image & utiliser les calques**

**Édition du 14 décembre 2005**



PHOTOSHOP ELEMENTS 3  
II.- L'ÉDITEUR  
1.- Détourer une image et utiliser les calques

**FTI**

*L'Art et la manière*

## TABLE DES MATIERES

<b>OBJECTIF DE NOTRE TACHE.....</b>	<b>3</b>
<b>LA FENETRE DE L'ÉDITEUR EN MODE RETOUCHE STANDARD.....</b>	<b>3</b>
NOTRE FAÇON DE NOMMER DES FICHIERS ET DE LES SAUVEGARDER.....	4
<b>MIXAGE DES FICHIERS-SOURCE VERS LE FICHIER-PROJET .....</b>	<b>5</b>
DÉCOUPER ET COLLER AILLEURS .....	5
MISE À L'ÉCHELLE .....	7
COIFFER LE BICORNE : JOUER SUR LES CALQUES.....	8
UTILISATION DU TAMPON .....	9
UTILISATION DE LA GOMME.....	10
DESSINER SUR UN CALQUE.....	10
SAUVEGARDE DU FICHIER COMPOSITE.....	12
SAUVEGARDE EN IMAGE APLATIE .....	12
SAUVEGARDE AU FORMAT .JPEG (OU .JPG).....	12
SAUVEGARDE AU FORMAT TIFF.....	12
ENREGISTRER POUR LE WEB .....	13
FORMATS DE FICHIERS .....	14
OUVRIR UN FICHIER IMAGE SOUS PHOTOSHOP.....	15
<b>NOTRE BILAN .....</b>	<b>15</b>



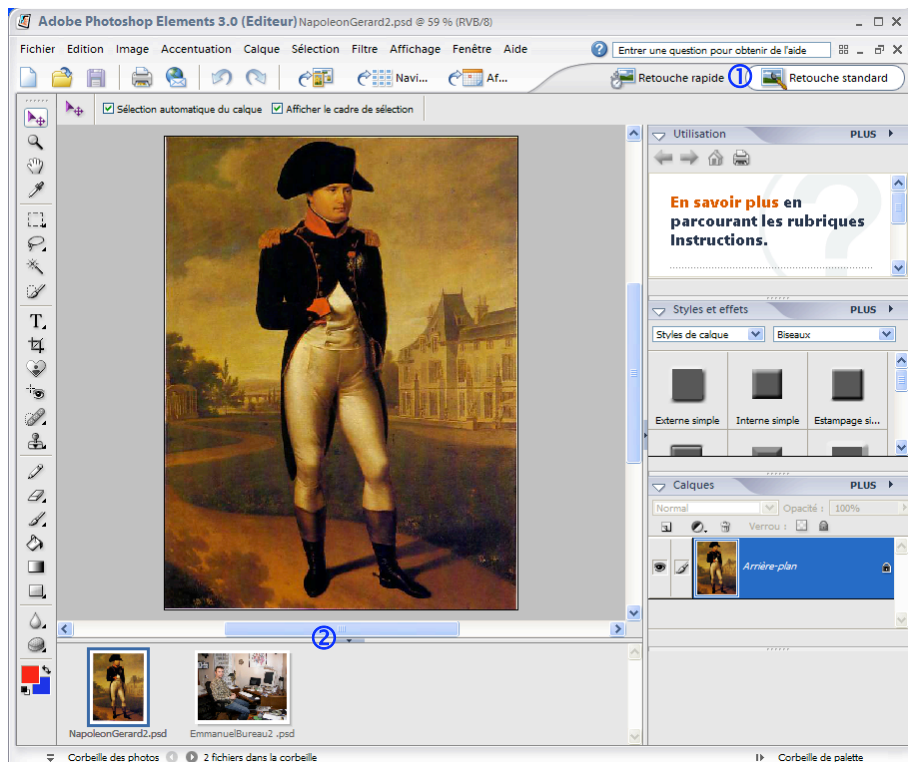
## OBJECTIF DE NOTRE TACHE



Nous entrons maintenant dans le vaste domaine de l'édition d'image, c'est à dire que nous allons apprendre à utiliser les outils de l'éditeur pour enrichir, corriger, améliorer nos images. Notre exercice va consister à combiner deux images pour réaliser une image mixte.

Pour ce faire, nous allons utiliser deux images. La première sera la reproduction du célèbre tableau de Gérard représentant Napoléon devant la Malmaison, et la seconde sera une photo d'un personnage contemporain, Emmanuel, devant sa table de travail à l'ordinateur. Nous allons substituer au visage de Napoléon tel qu'il a été peint par Gérard dans la première image, celui d'Emmanuel que nous préleverons sur l'image où il apparaît à sa table de travail devant l'ordinateur. Nous le coifferons du célèbre bicorne de Napoléon et nous y ajouterons une cocarde qui ne figure pas dans le tableau de Gérard. Nous aurons ainsi créé une troisième image mixte avec les deux images précédentes.

Nous commençons par ouvrir l'Editeur de Photoshop Elements 3 comme nous avons appris à le faire dans notre précédente brochure<sup>1</sup>. Nous allons directement dans la fenêtre de la < Retouche standard > la fenêtre de retouche rapide ne permettant pas d'effectuer le travail que nous nous proposons de faire.

## LA FENETRE DE L'EDITEUR EN MODE RETOUCHE STANDARD



Nous apercevons ici la fenêtre de l'Editeur en mode dit de < Retouche standard >, ce qui nous est indiqué par l'onglet . Nous avons ouvert les deux fichiers intitulés : < NapoleonGérard2 .psd > et le fichier < EmmanuelBureau 2.psd ><sup>2</sup>. Dans la corbeille (que l'on peut, au besoin agrandir par la flèche noire pointe en bas : ) apparaissent les deux vignettes de nos

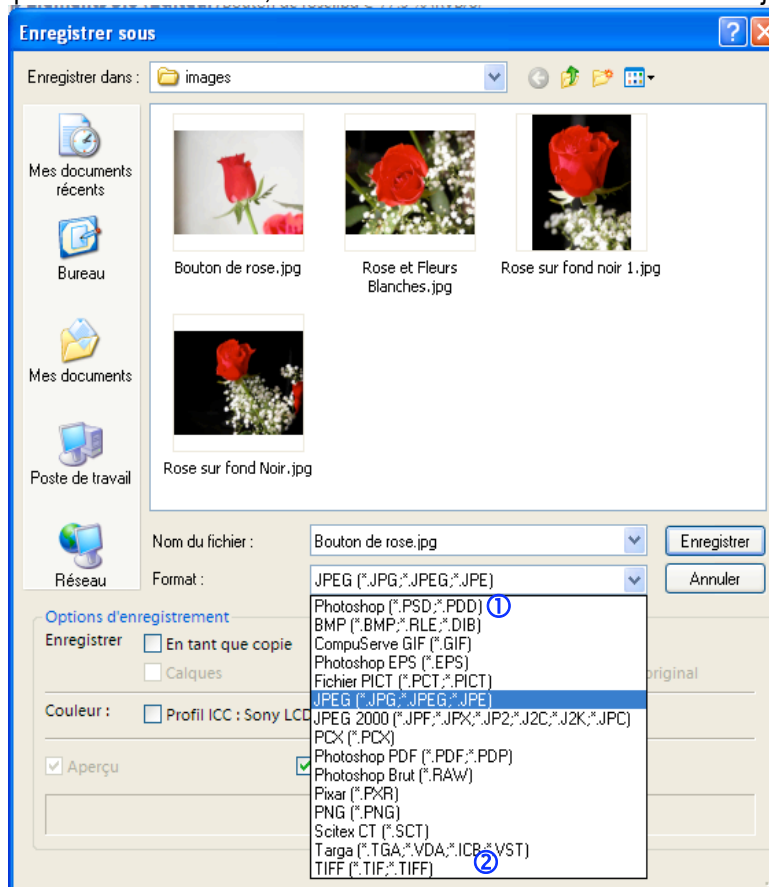
deux fichiers que l'on peut cliquer pour passer d'une image à l'autre dans l'affichage principal.

<sup>1</sup> Voir la brochure intitulée < Organiseur >

<sup>2</sup> Rappelons que les caractères < et > servent à isoler un texte reproduit littéralement dans le texte rédactionnel.

## NOTRE FAÇON DE NOMMER DES FICHIERS ET DE LES SAUVEGARDER

Une remarque s'impose quand à la façon de nommer nos fichiers. Nos noms de fichiers d'images doivent être concis. N'utilisez donc guère plus de trois mots pour constituer le nom d'un fichier. N'insérez pas d'espaces dans le titre, mais distinguez les mots qui le composent par des majuscules. Pour vous éviter des erreurs d'affichage bannissez les caractères latins : vos minuscules seront donc sans accents, sans cédille, sans ponctuation. Si vous insérez une date après le libellé du titre, inscrivez-la dans le format <année/mois/jour> : les photos portant le même



libellé de titre se rangeront ainsi par ordre alphabétique et chronologique dans votre explorateur Windows. Enfin, n'oubliez pas de spécifier l'extension désignant le type de fichier après le point habituel, par exemple .psd. Lorsque nous travaillons nos images sous Elements 3, nous utilisons systématiquement l'extension <.psd> qui correspond à des fichiers au format Photoshop. Si vous utilisez le format <.jpg> sachez que chaque fois que vous allez modifier et sauver un fichier de ce type vous allez l'altérer un peu plus. Nous convertissons donc nos fichiers <.jpg> en fichiers <.tif> ou <.psd>, ces deux formats nous permettant de sauvegarder les modifications apportées par l'édition des images sans les réduire et

donc sans altérer leur qualité. Ci-dessus la fenêtre <Enregistrer sous> nous ouvre le choix du format de fichier dans lequel nous voulons enregistrer le fichier de type .jpg qui a été ouvert sous photoshop. Nous sélectionnerons comme format pour travailler dessus à notre guise soit le format .Psd ① soit le format .Tif ② . C'est seulement lorsque nous aurons terminé l'édition de notre fichier image que nous l'utiliserons comme un fichier .JPG en le sauvant à nouveau dans ce format. Nous pourrons alors l'ouvrir et le refermer autant de fois que nécessaire sans qu'il se détériore tant que nous ne ferons que l'ouvrir sans le modifier et le sauver sous une nouvelle forme<sup>3</sup>. Tant que nous allons travailler dessus, nous conserverons donc nos images dans le format .PSD.

Nous prendrons soin toutefois de conserver le fichier original tout à fait intact. Notre fichier de Scan par lequel nous avons créé la première image du tableau de Gérard, nous l'avons nommé <NapoleonGerard. Psd>. C'est un fichier que nous ne voulons pas toucher. Nous en avons donc fait

<sup>3</sup> Bien entendu, nous pourrons l'altérer volontairement en l'allégeant par la commande bien connue <Enregistrer pour le Web> qui nous permet de choisir le taux d'allègement du fichier.

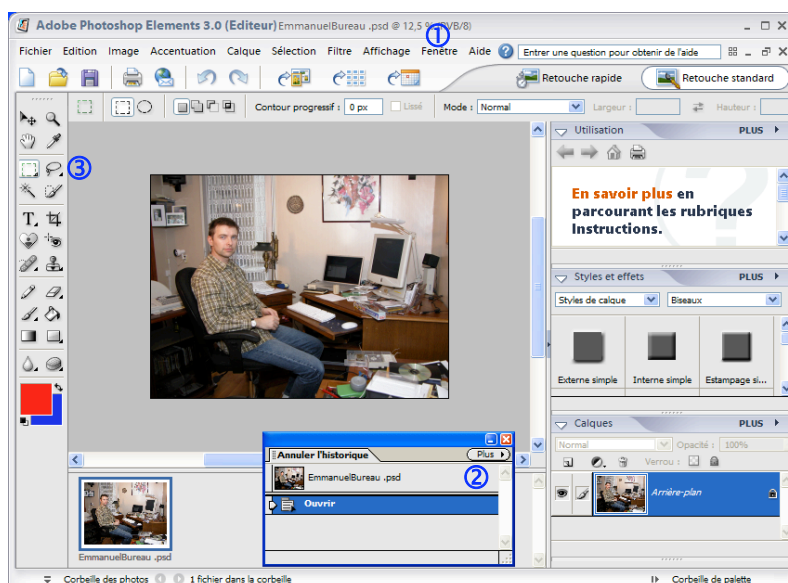
un nouveau fichier toujours par la commande <Enregistrer sous> et nous l'avons enregistré sous <NapoleonGerard2.psd>. C'est sur cette copie que nous allons travailler. Et, si nous voulons conserver un état de <NapoleonGerard2.psd> mais cependant travailler encore en créant un nouvel état de ce même fichier, nous l'enregistrerons sous <NapoleonGerard3.psd> etc. La même procédure est valable pour le fichier original <EmmanuelBureau.psd> qui pourra devenir <EmmanuelBureau2.psd>. C'est le fichier <NapoléonGérard2.psd> que nous allons transformer en lui ajoutant le visage prélevé sur <EmmanuelBureau2.psd> : et, évidemment, ce nouveau fichier mixte, qui constitue notre fichier-projet, nous allons l'enregistrer sous un nouveau nom qui sera par exemple <NapoleonEmmanuel.psd>. Ainsi, tous nos fichiers originels resteront intacts et alimenteront le fichier-projet qui aura lui-même son propre nom distinct.

## MIXAGE DES FICHIERS-SOURCE VERS LE FICHIER-PROJET

C'est le mixage des deux fichiers <NapoleonGerard2.psd> et <EmmanuelBureau2.psd> qui nous permettra de créer le fichier-projet <NapoleonEmmanuel.psd>. Voici comment procéder.

### Découper et coller ailleurs

Nous allons créer le fichier <NapoléonGerard2.psd> simplement en enregistrant sous ce nom le fichier <NapoleonGerard.psd> qui résulte de notre scan d'une reproduction du tableau du peintre Gérard. C'est sur ce fichier <NapoléonGerard2.psd> que nous allons effectuer la greffe du visage



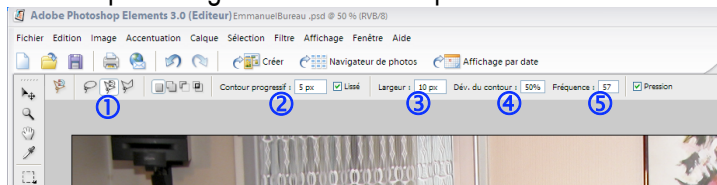
d'Emmanuel, tiré du fichier source (on pourrait l'appeler ici le fichier-donneur comme le font les chirurgiens qui réalisent une greffe de peau !) Nous ouvrons donc le fichier-donneur sur lequel nous allons prélever le visage d'Emmanuel tel que nous le voyons ci-contre. Quelques aménagements préalables à l'intervention seront nécessaires. D'abord, appelons la fenêtre annuler l'historique par le menu Fenêtre ① ce qui nous ouvre la palette que l'on aperçoit en

② : chaque ligne de cette palette enregistre et représente un état de notre travail sur lequel nous pourrions revenir en cas d'erreur, par un simple clic en remontant en arrière dans l'historique. En somme, cette fenêtre permet de remonter le temps.

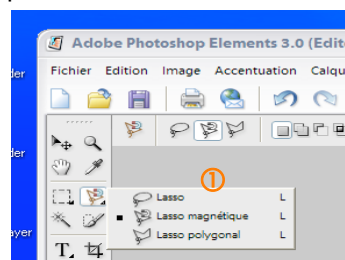
Ce découpage d'une partie de l'image ne doit pas apparaître comme un découpage effectué avec des ciseaux. Nous choisissons l'outil de <Lasso progressif> en cliquant sur l'outil qui se trouve en ③ sur la palette des outils, verticale, à gauche de la fenêtre. Cet outil va nous permettre de découper dans l'image et de placer dans la mémoire vive une parcelle de notre image, le visage d'Emmanuel. Cet outil circonscrit la zone que l'on veut copier, d'où le nom de « Lasso » donné à cet outil. Il se présente sous plusieurs formes permettant un découpage polygonal ou à l'aide du lasso



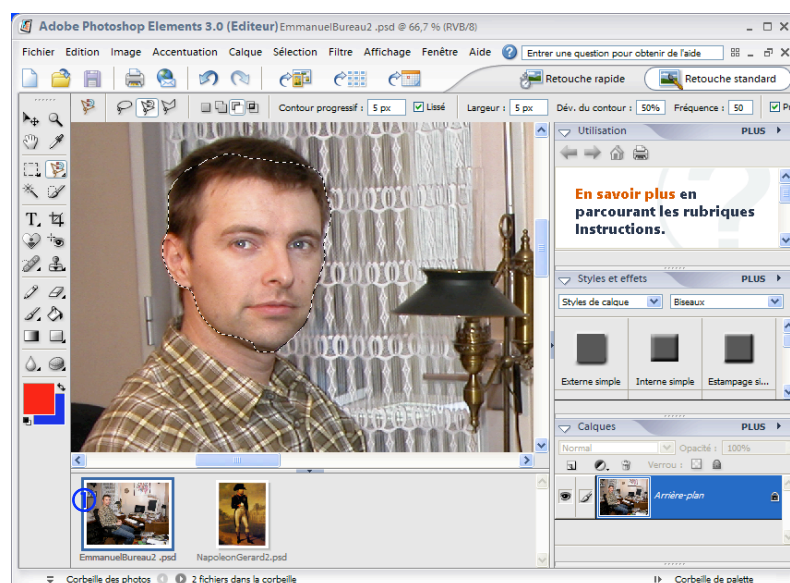
magnétique que nous allons utiliser ici. Ce lasso est dit « magnétique » parce qu'il est comme aimanté par les lignes de contraste qu'il va suivre naturellement nous dispensant ainsi d'un ajustage trop minutieux du trait. Il va suivre les lignes de force de l'image que nous sélectionnons. Encore plus subtil, il va nous épargner de faire un découpage comme aux ciseaux



qui serait trop abrupt car il va nous permettre de donner une largeur au trait et un dégradé qui permettra de le fondre dans l'image où nous allons l'insérer. Ce paramétrage très fin de l'outil se fait au niveau de la ligne d'options horizontale qui se trouve au-dessus de la fenêtre de notre image et qui est représentée ci-dessus. Dans cette ligne, nous vérifierons donc que l'icône du lasso magnétique a bien été sélectionnée en ①. (La copie d'écran de détail ci-contre en ① nous montre la liste déroulante qui s'ouvre lorsque l'on clique avec un léger glissé sur l'icône de l'outil pour effectuer cette sélection entre trois modes de base : Lasso, Lasso magnétique, Lasso polygonal, icônes répétés et sélectionnables sur la ligne horizontale



au-dessus en ①.) Sur cette ligne horizontale nous choisirons également le mode <Contour progressif> en ② que nous réglerons à 5 pixels ce qui nous évitera un trait trop abrupt, et une image dont le pourtour ne se fondrait pas dans son nouvel emplacement, la faisant paraître comme rapportée artificiellement. Nous réglerons également en ③ à 5 pixels la largeur du trait qui restera ainsi très discret et ne formera pas un contour empâté autour de notre parcelle d'image. On pourra régler enfin le développement du contour à 30 ou 50 % en ④ : ce chiffre définira le contraste du bord à considérer pour définir le tracé, plus imprécis et flottant si ce chiffre est choisi trop grand. Enfin, en ⑤ la fréquence automatique des points d'inflexion de la courbe pourra être réglée aux alentours de 50 sachant que nous pouvons toujours déposer un point par un clic supplémentaire comme nous le verrons dans notre travail. Nous aurons ainsi déterminé les paramètres essentiels de notre trait de découpe de l'image. Il est bien évident que l'expérience seule permet de contrôler tous



ces paramètres très subtils avec un maximum d'efficacité et d'appropriation à la tâche envisagée. Néanmoins, avec un peu d'habitude et sans être spécialement doué on parvient à une étonnante rapidité dans le traitement de l'image.

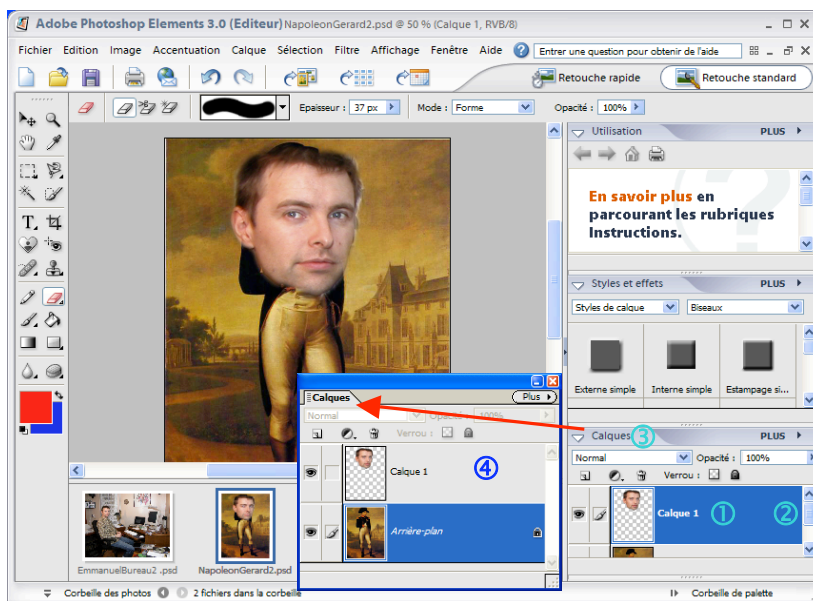
Nous affichons l'image intitulée EmmanuelBureau2.psd en zoomant par Ctrl+, puis cliquons sur l'outil Lasso ① ci-dessus étudié et réglé comme indiqué et, après avoir cliqué sur le maxillaire

pour poser le point de départ, nous suivons le contour du visage. Lorsque nous retrouvons le point de départ qui génère un tout petit rond sous l'aimant, un clic ferme la boucle et le visage se trouve

entouré d'un pointillé circulant. Notez que nous coupons au-dessus de la chevelure pour que le coiffage par le bicornes soit facilité et que les cheveux ne dépassent pas en haut et par derrière.

Cette opération une fois réalisée, nous allons mettre en mémoire vive la zone sélectionnée par la commande système CTRL+C bien connue. Rien ne change dans notre image, mais le visage d'Emmanuel a été copié dans la mémoire vive.

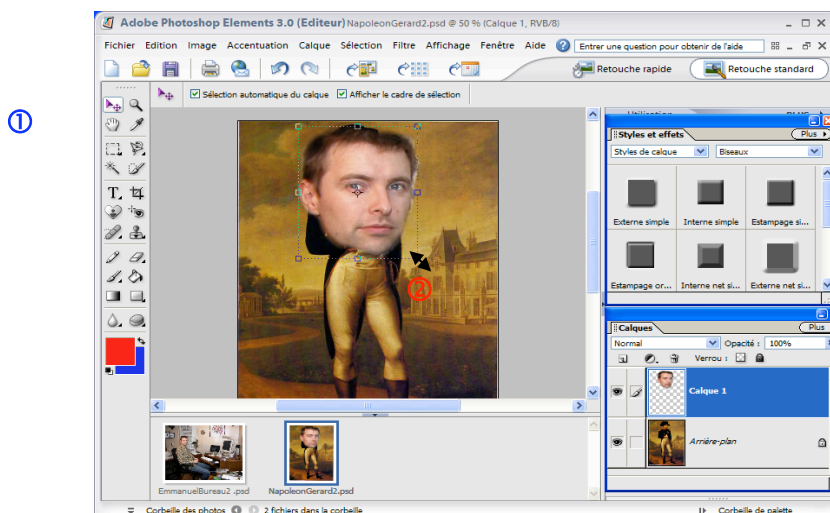
Nous cliquons sur la vignette de NapoléonGerard2.psd qui nous attend dans la corbeille et qui apparaît à l'écran à la place d'Emmanuel : le visage de ce dernier est toujours en mémoire vive. Nous en provoquons l'apparition par-dessus l'image de Napoléon par la commande Ctrl+C et notre affichage est semblable à celui-ci :



Observons ce qui se passe. En ①, dans la palette des calques est apparu un nouveau calque qui porte le nom <Calque 1> sur le bandeau bleu. Nous avons maintenant 2 calques dans notre image, avec le calque primitif appelé <Arrière plan> en italiques avec un petit cadenas à droite. Vous pouvez faire circuler verticalement l'affichage des calques par le curseur ② et vous pouvez aussi effectuer un cliquer-glisser

sur la barre bleue ③ portant le titre <Calques> et la déposer où vous voulez sur la fenêtre ainsi que nous l'avons représentée en surimpression sur notre illustration en ④ au bout de la flèche rouge.

### Mise à l'échelle



Manifestement, le visage d'Emmanuel est trop grand : nous allons le mettre à l'échelle de celui de Napoléon. Assurez-vous d'avoir sélectionné le calque 1 en le cliquant : la bande titre devient bleue.

Avec l'outil pointeur ① vous allez sélectionner l'angle inférieur droit du rectangle qui entoure la tête : une flèche bidirectionnelle inclinée ② apparaît : faites glisser l'angle vers le centre pour réduire l'image du calque et, pour

que cette réduction soit homothétique, bloquez en même temps la touche Ctrl. Puis, à l'aide du même pointeur, cliquez au centre du rectangle et placez l'image correctement afin qu'elle vienne cacher le visage de Napoléon avec celui d'Emmanuel. Si vous déplacez le même pointeur légèrement en dessous de l'angle du rectangle en pointillé, une nouvelle flèche bidirectionnelle courbe apparaît, vous permettant d'incliner plus ou moins la tête d'Emmanuel vers la gauche ou vers la droite. Vous pouvez à tout moment revenir à cette modification. Lorsque la tête d'Emmanuel a remplacé celle de Napoléon parfaitement, comme sur l'image ci-contre, cliquez sur <Entrée> : votre modification manuelle du calque devient définitive.



Toutefois, avec Photoshop, les repentirs sont toujours possibles. Si vous n'êtes pas tout à fait satisfait de votre travail, cliquez sur l'onglet <Fenêtre> de la barre des menus et faites apparaître la palette <Annuler l'historique> dont nous avons déjà parlé plus haut. Dans la plupart des cas, Photoshop vous l'ouvre spontanément pour vous permettre de récupérer une étape antérieure de votre travail en cliquant sur la ligne correspondante et de recommencer votre manœuvre : il a de l'expérience, il sait que vous faites des erreurs !!

#### Coiffer le bicorne : jouer sur les calques

Mais actuellement, la tête d'Emmanuel apparaît devant le bicorne : il faudrait que la tête soit derrière le bicorne. Le calque d'Emmanuel est transparent : il laisse voir le calque de Napoléon sauf sous la tête d'Emmanuel qu'il recouvre et donc remplace. Dans la fenêtre des calques, un calque qui est placé avant un autre est aussi, dans l'image résultante, devant le calque qu'il précède : le visage d'Emmanuel est devant le visage de Napoléon parce que le calque du visage d'Emmanuel est, dans la liste, avant le calque de Napoléon. Nous pouvons intervertir les calques : il suffit de cliquer sur un calque dans la fenêtre pour le glisser plus bas après un autre. Mais cela ne résoudra pas ici notre problème, car le calque de Napoléon couvrirait celui d'Emmanuel et nous ne verrions plus ce dernier. Que faire ? Il nous faut découper le bicorne, le coller dans un nouveau calque qui sera placé devant Emmanuel. Le bicorne couvrira le dessus du front d'Emmanuel mais le reste de ce calque étant transparent il laissera apparaître ailleurs les deux calques qui seront dessous dans les zones où l'image opaque du bicorne ne recouvre ni Emmanuel ni Napoléon.

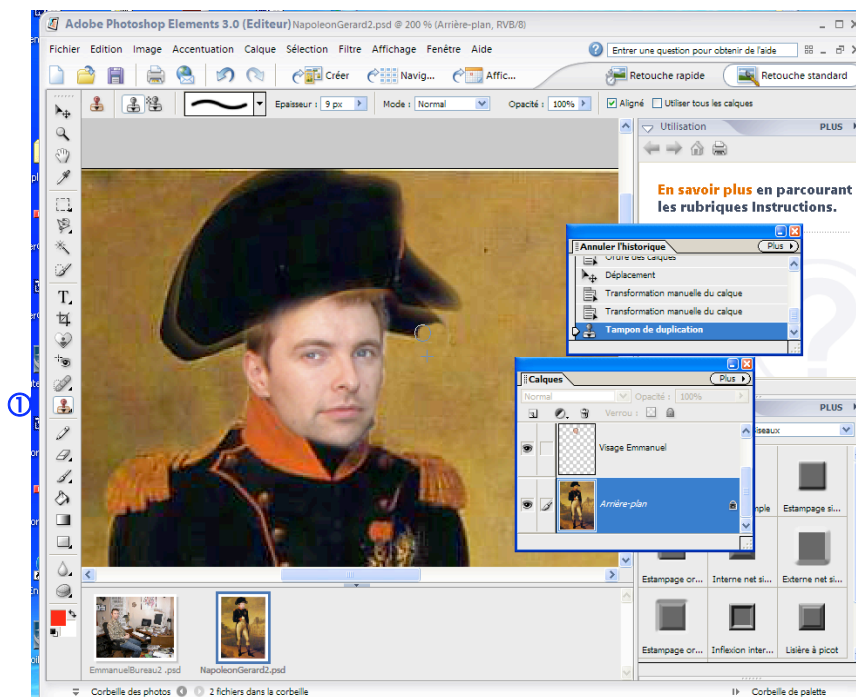
Nous allons donc découper le bicorne à l'aide de l'outil de détourage pour créer un nouveau calque transparent que nous placerons devant les deux autres. C'est exactement la même manipulation que celle que nous avons effectuée pour le visage d'Emmanuel sur la photo <EmmanuelBureau2.psd> mais que nous allons effectuer maintenant sur la photo <NapoléonGérard2.psd>, c'est-à-dire pratiquement, dans notre contexte actuel, sur le calque qui est encore baptisé <Arrière plan>. Nous sélectionnons donc ce calque, détournons le bicorne et, par la commande copier-coller nous créons le nouveau calque que nous allons renommer en <Bicorne>. Pour que ce calque vienne par-dessus le visage d'Emmanuel, nous cliquons dessus dans la palette des calques et par un glisser déposer nous le plaçons au-dessus du calque <Visage Emmanuel> : étant au-dessus de la pile et donc avant le calque <Visage Emmanuel> dans la palette des calques, il recouvre celui-ci. Désormais, Emmanuel est coiffé du bicorne. Mais peut-être avons-nous envie de déplacer légèrement le bicorne pour mieux le positionner sur la tête d'Emmanuel : il nous suffit de le cliquer avec l'outil de pointage et de le déplacer légèrement. Quand le calque bicorne est sélectionné, le rectangle pointillé peut être déplacé avec l'outil pointeur soit pour le déplacer, soit pour l'incliner légèrement avec la double flèche courbe légèrement en dessous de l'angle droit bas.



Nous constatons que le bicorne, naturellement, s'est dédoublé, et, nous apercevons le calque <NapoleonGérard> dont le bicorne laisse apparaître les pointes qu'il nous faudra donc gommer pour éviter ce disgracieux effet de dédoublement. Pour ce faire nous allons utiliser l'outil appelé « Tampon » qui va nous permettre d'effacer sur le calque <NapoleonGerard> ce qui dépasse sous le visage d'Emmanuel et sous le bicorne tout en recopiant la couleur du fond à la place.

### UTILISATION DU TAMPON

Nous allons d'abord sélectionner l'outil tampon en ①, outil que nous allons charger avec la



couleur du fond qui sera substituée à la couleur noire du bicorne inférieur apparaissant au dessous de celui que nous avons créé. Dans la palette des calques, sélectionnons le calque nommé <NapoléonGérard> puisque c'est celui sur lequel nous voulons agir, puis, avec l'outil tampon placé au voisinage immédiat du bicorne, nous maintenons appuyée la touche Alt en cliquant : l'outil se charge de la couleur brun foncé du fond, ce qui est indiqué par une petite croix qui apparaît

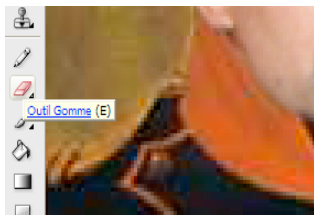
sur l'outil. Relâchons la touche alt et cliquons sur la surface à effacer en maintenant le bouton gauche enfoncé en balayant la surface : l'outil efface ce qu'il survole en y substituant la couleur dont il est chargé. Notez bien que la croix suit l'icône de l'outil prélevant et transférant toujours la couleur qui se trouve sous la croix. Nous voyons ci-dessus l'illustration qui reproduit l'écran tel qu'il se présente pendant que nous effaçons la pointe droite du bicorne. On aperçoit la petite croix de chargement de l'outil ② et, au-dessus, le rond où il agit pour effacer en substituant la couleur voisine survolée par la croix. Nous procéderons de même sur le côté gauche du bicorne, mais en



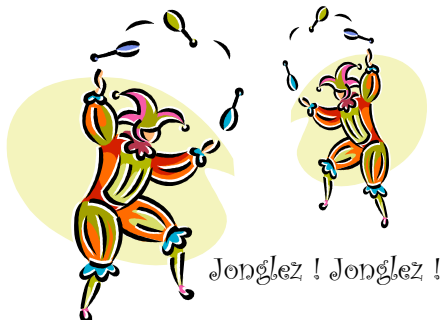
prenant soin de prélever la couleur dans le voisinage immédiat où le brun est plus foncé qu'à droite. Remarquons que nous ne devons pas craindre d'empiéter sur le bicorne qui doit rester : il est sur un autre calque, sur le calque <Bicorne> et n'est donc pas touché par l'action d'effacement, (non plus d'ailleurs que le visage d'Emmanuel) et c'est bien le calque actif c'est-à-dire <NapoléonGérard> qui est modifié ! Nous obtenons ainsi (ci-contre) une image définitive et propre du bicorne placé sur le visage d'Emmanuel. Notons qu'il est d'ailleurs tout à fait possible d'écarter le calque <Bicorne> sur le côté afin

de découvrir l'image du bicorne telle qu'elle est dessous sur le calque <NapoléonGérard> et, sur celui-ci (après l'avoir re-sélectionné) d'effacer au tampon presque tout le bicorne et le réduire à un bonnet afin qu'il n'apparaisse plus du tout sous le calque <Bicorne> comme on peut le voir sur le détail de l'image finale reproduit ci-dessus. Notez que l'on peut prélever de la couleur avec la croix sur un calque-source que l'on a sélectionné au préalable, puis sélectionner un autre calque et transférer sur ce calque-cible la couleur du premier calque avec l'outil rond. La couleur passe ainsi d'un calque sur l'autre comme par copie en remplaçant la couleur d'origine sur le calque-cible.

### UTILISATION DE LA GOMME



Notez également que dans le travail ci-dessus, nous avons un peu de lumière claire venue du rideau d'arrière-plan qui, lors du découpage du calque <VisageEmmanuel> pour en prélever le visage apparaissait sur le bord de l'image résultante. Nous l'avons effacée avec l'outil gomme ci-contre, qui fonctionne comme l'outil tampon sauf qu'il ne se charge pas de la couleur voisine et efface purement et simplement la couleur qu'il survole, bouton gauche enfoncé, affinant ainsi le trait qui délimite l'objet. L'usage vous apprendra à utiliser ces outils avec beaucoup de précision et de délicatesse.



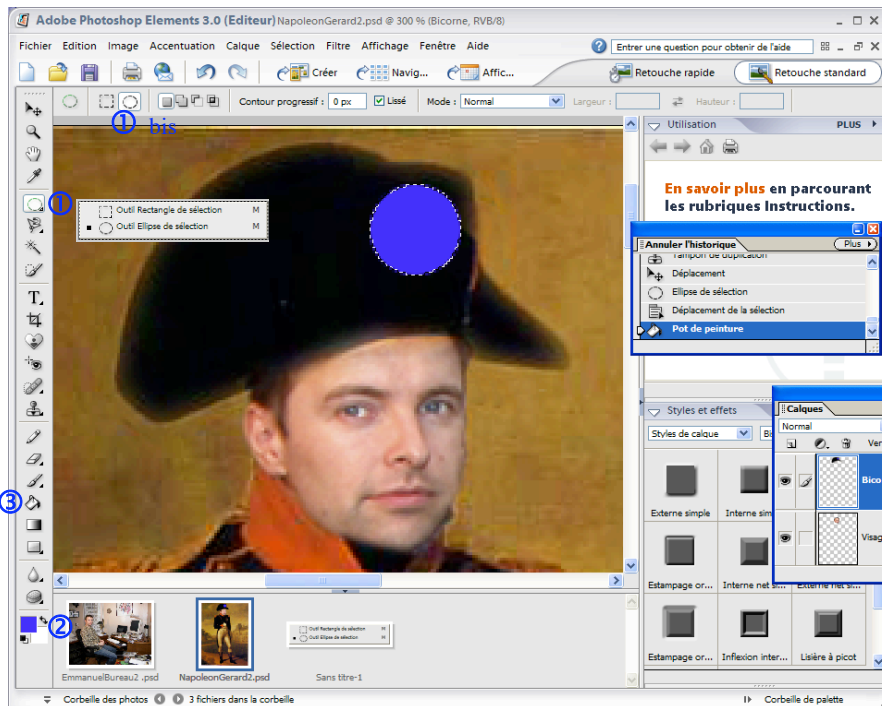
Mais gardez-vous des « recettes de cuisine », comprenez ce que vous faites car chaque action doit être pensée dans un contexte bien précis. Par exemple, il arrive souvent que l'on cherche à modifier un calque... qui n'a pas été sélectionné ! C'est une erreur fréquente chez les débutants et le résultat en est souvent déconcertant .... car c'est le calque effectivement sélectionné qui est modifié ! Même si ces procédures vous paraissent un peu compliquées au début, ne vous relâchez pas, soyez exigeant envers vous-même, et, dans très peu de temps, vous vous étonnerez de les avoir trouvées si difficiles au premier abord. Vous apprendrez vite à jongler avec les commandes de Photoshop et il est impossible (et inutile) d'énumérer toutes les combinaisons possibles tant est grande la flexibilité de ce logiciel. Avec un peu d'habitude, quand on a bien compris l'utilisation des outils et des calques, les opérations décrites ci-dessus peuvent être effectuées en trois minutes par une action directe et sans retouches. Il est beaucoup plus long de les décrire que de les effectuer !

### DESSINER SUR UN CALQUE

Pour terminer notre travail, nous voudrions dessiner une cocarde sur le bicorne. Pour ce faire, nous allons utiliser l'outil de sélection de zone et créer ainsi trois zones de couleur. On utilise généralement l'outil de sélection rectangulaire, mais en faisant un clic légèrement glissé sur l'outil on ouvre une fenêtre de sélection des formes de l'outil et on peut choisir l'outil de sélection circulaire qui va tracer en pointillés un cercle au lieu d'un rectangle (voir sur l'illustration de la page suivante la boîte de dialogue qui s'ouvre en ①). On peut également, après avoir cliqué sur l'outil de sélection dans la barre verticale, choisir l'outil circulaire sur la barre horizontale au-dessus de l'image (page suivante en ① bis).

Nous allons faire successivement trois sélections circulaires que nous remplissons tour à tour des trois couleurs bleu, puis blanc, puis rouge de notre cocarde. Voici la procédure :

Nous sélectionnons d'abord le calque <Bicorne>, puis l'outil de sélection circulaire comme



indiqué ci-dessus en ① ou ① bis. Puis, nous allons déterminer la couleur que nous voulons placer dans l'outil Pot de peinture ③ qui nous servira à remplir notre sélection en bleu. Pour choisir cette couleur, cliquons sur l'outil de sélection de couleur du premier plan ou de l'arrière plan ② : cliquons sur le carré de premier plan (le

carré supérieur, (celui du dessous, décalé vers la droite, symbolise l'arrière plan) : une palette de couleurs s'ouvre ; nous choisissons une nuance de bleu. Refermons la palette : le petit carré est devenu bleu indiquant que notre couleur d'avant plan sera bleue. Nous sélectionnons alors le pot de peinture ③ et nous le glissons vers la zone circulaire que nous avons créée : un clic et cette zone prend la teinte bleue. On désélectionne alors la zone circulaire par la commande Ctrl+D. Pour plus



de précision, placez la pointe de l'outil (le jet de peinture) sur la zone à remplir de la couleur. On recommencera la même manœuvre en créant à nouveau une zone de sélection circulaire plus petite à l'intérieur de la pastille bleue. On obtient un décalage du contour pour le centrer finement par les 4 flèches du clavier, mais il faut positionner le contour avant de le remplir, sinon quand on le décale, le décalage « emporte de morceau » et on aperçoit, à la place, la couleur du fond. On coule la peinture blanche dans la zone sélectionnée<sup>4</sup>. On désélectionne à nouveau la zone circulaire. On reproduit la même procédure pour la pastille rouge sélectionnée. On remarquera que cette opération n'a pas créé un nouveau calque, on a seulement édité le calque sur lequel la cocarde a été posée et qui, dans notre exemple est solidaire du calque <Bicorne>. On obtient finalement l'image dont nous voyons une partie ci-dessus à gauche. On constate qu'il est tout à fait impossible de discerner le travail de faussaire que nous avons ainsi accompli. Une photographie réelle d'Emmanuel costumé en Napoléon ne serait pas différente.

<sup>4</sup> La couleur blanche est toujours disponible dans le coin supérieur gauche de la palette de couleur.

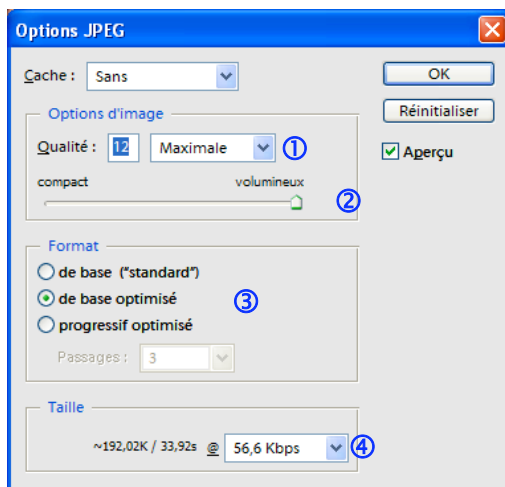
## SAUVEGARDE DU FICHER COMPOSITE

A chaque étape importante de notre travail, nous aurons sauvegardé notre fichier sous le titre approprié dans <Enregistrer sous> avec l'extension .psd. Il est prudent de sauvegarder le fichier à chaque étape importante du travail et, par exemple nous sauvegarderons le fichier sous le nom <NapoleonEmmanuel3.psd>. Nous conserverons en lieu sûr le fichier final en .psd. Toutefois, il sera utile de le sauvegarder en l'allégeant. Divers choix sont possibles.

## SAUVEGARDE EN IMAGE APLATIE

Si nous considérons notre travail comme achevé et quasiment parfait (???) nous pouvons sauvegarder notre fichier après avoir aplati les calques par la commande du menu <Calque/Aplatis l'image> (tout en bas de la fenêtre du menu <Calque>). Une fois aplatie, notre image ne comptera plus qu'un seul calque verrouillé qui s'appellera automatiquement <Arrière plan> et que nous pourrons sauver en .psd sous un nom approprié par la commande <Enregistrer sous> classique. On pourra par exemple nommer ce fichier <NapoleonEmmanuelAplati.psd> en veillant à bien choisir comme format de fichier, dans le champ en dessous du nom, le format .psd, format natif de Photoshop.

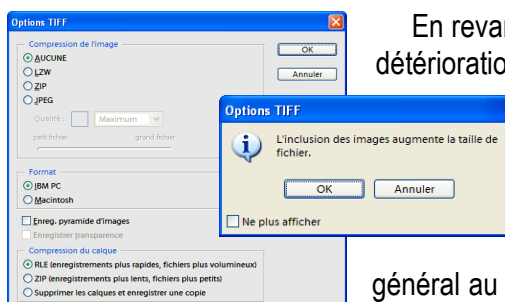
## SAUVEGARDE AU FORMAT .jpeg (ou .jpg)



Mais dans la même fenêtre on pourra aussi choisir le format .jpg. Avant d'enregistrer définitivement le fichier, le système nous demandera quel taux de compression nous souhaitons. Nous pourrons alors choisir la qualité de notre image lorsque le système nous le demandera après un clic sur le bouton <Enregistrer>. La qualité peut être déterminée par le champ <Qualité> ① ou par le curseur ② réglant le taux de compression : plus celui-ci est élevé, moins bonne est la qualité. Une qualité <Maximale> compresse peu le fichier. Par ordre de qualité, à compression égale, le fichier peut être <de base>, <de base optimisé> ou <progressif optimisé> ③. La taille du fichier est toujours contrôlable ④ et atteste

de cette compression. Ce fichier pourra être ouvert ou fermé aussi souvent que l'on voudra sans détérioration du fichier. Mais il faut savoir que chaque fois qu'il sera modifié (ou « édité ») et sauvegardé, il sera un peu plus appauvri.

## SAUVEGARDE AU FORMAT TIFF



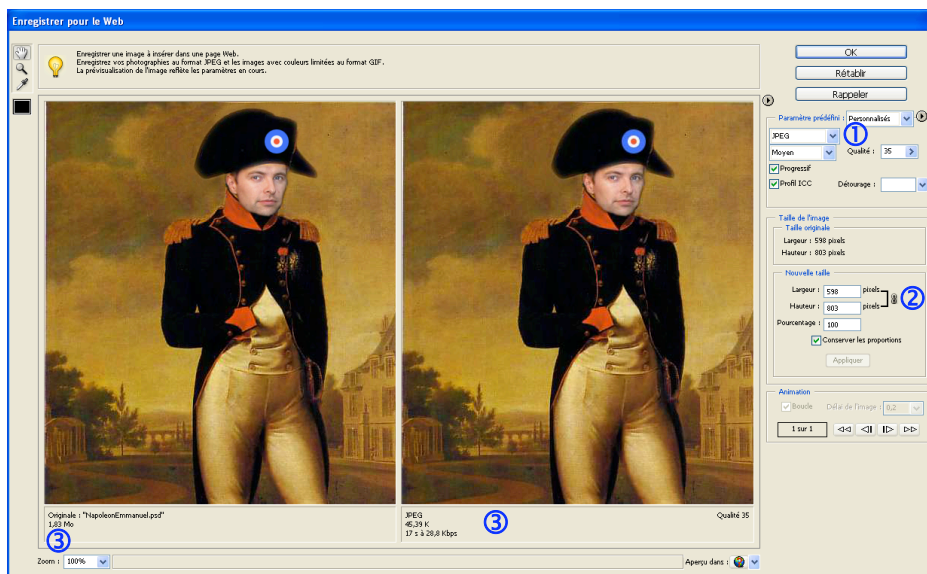
En revanche, le format Tiff permet de sauvegarder le fichier sans détérioration : Nous pouvons activer le bouton radio AUCUNE qui nous garantit une qualité maximale proche de celle du fichier .psd. C'est le format préféré des photographes professionnels. Quand on fournit des photographies sous forme de fichier numérique à un laboratoire de développement ou de retraitement, on les fournit en général au format .TIFF afin d'être sûr d'obtenir un tirage de qualité



car ce standard préserve toutes les couleurs et toutes les données de même que les calques de Photoshop. Ce fichier sera évidemment plus lourd et il ne faut pas l'utiliser sur le Web. En revanche, il est recommandé pour produire des fichiers imprimables en haute qualité sur papier glacé extra : de la vraie photographie !

## ENREGISTRER POUR LE WEB

Si nous comptons envoyer notre fichier par Internet ou bien l'utiliser dans un montage audiovisuel type diaporama, nous allons l'alléger. Nous ne recherchons pas alors l'image de grande qualité sur papier, mais une image aisément observable sur un écran d'ordinateur ou sur un écran de télévision dont la résolution est, dans les deux cas assez pauvre. Nous ne gagnerions rien à créer des fichiers lourds pour ce genre d'utilisation. Nous allons donc dans ce cas descendre notre fichier à quelques Ko et nous quittons la gamme des Mégaoctets. Notons bien que chaque fichier peut être chargé dans plusieurs formats pour des usages différents. Photoshop prévoit un module spécial de sauvegarde pour les fichiers destinés au web. Ce module de sauvegarde est accessible par la commande : <Fichier/Enregistrer pour le web>.



Nous pouvons choisir en ① le format de fichier et sa qualité (3 champs texte) et nous pouvons opter pour un format .gif qui permet de garder la transparence et les dégradés mais sur une gamme de 256 couleurs seulement. Le Gif89A permet

de rendre des portions de l'image transparentes ce qui laisse voir le fond de la page web. Le format Gif convient bien à la création de logos et à leur animation. Par exemple, sur notre site Internet <http://cerclephotonumerique.free.fr> le logo clignotant dont les éléments s'affichent progressivement de façon cyclique a été créé en Gif animé. En ② nous pouvons choisir la taille du fichier image en largeur et en hauteur en respectant les proportions. En temps réel, nous voyons en ③ la taille du fichier d'origine et la taille future du fichier sauvegardé lorsque nous aurons cliqué sur le bouton <Ok>, taille résultante à comparer avec la taille du fichier d'origine dont l'image (dans la fenêtre de gauche) est confrontée à l'image résultante (à droite). Cette procédure de sauvegarde en Jpeg est toujours à privilégier car, par la commande <Enregistrer sous> on ne peut pas aussi bien contrôler l'aspect final du fichier sauvegardé<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> On connaît mal en général le sens des abréviations. Voici la signification des plus fréquentes : JPEG (ou JPG) signifie *Joint Photographic Expert Group* (Groupe commun d'experts en Photographie) – TIFF ou (TIF) signifie *Tagged Image File Format* : ce standard a été défini par Microsoft, Hewlett Packard et Aldus. – GIF signifie *Graphics Interchange Format* (Format d'échange graphique).





### FORMATS DE FICHIERS

Nous allons énumérer et commenter brièvement quelques autres formats de sauvegarde des fichiers image. Il faut se souvenir que Photoshop peut tous les ouvrir, mais qu'au moment de l'installation de Photoshop ou de Photoshop Elements, le logiciel d'installation demande quels fichiers on souhaite pouvoir ouvrir sous le logiciel. Le plus sûr est de cocher la case proposant l'ouverture de tous les types de fichiers existants plutôt que de choisir certains types de fichiers et de se trouver confronté à l'impossibilité d'ouvrir un fichier image rencontré par hasard et que l'on voudrait exploiter.

Le **PNG**, comme le Gif intègre la transparence et sa méthode de compression n'entraîne pas de pertes de données, cependant, c'est un format qui ne s'est pas bien développé sur le Web en dépit de ses avantages. Il existe deux formes de fichiers .PNG : le PNG-8 qui, comme le Gif, ne reconnaît que des fichiers de couleurs en 8 bits et le PNG-24 capable de lire des fichiers en 24 bits, donc en millions de couleurs, comme le JPEG.

Le **RAW** est un format d'image réservé aux APN de haut de gamme ou de gamme moyenne, qui produit des fichiers image de haute qualité constitués de données brutes. Ces fichiers peuvent être lus sur l'ordinateur par Photoshop par un module spécial dédié à ce type de fichiers.

Le **BMP** ou fichier Bitmap, à l'origine créé par Microsoft pour Windows, altère en général les images lors d'un redimensionnement. C'est pourquoi les photographes ne l'utilisent pas.

Le **PDF** est un format universel utilisable pour du texte comme pour de l'image proprement dite. Il conserve avec une remarquable fidélité la mise en forme des documents sources et est parfaitement lisible sur tout ordinateur quel qu'il soit, par exemple aussi bien sur Mac que sur PC. Pour lire du PDF, il suffit du logiciel gratuit Adobe Reader qui peut être installé à partir du CD de Photoshop Elements 3 ou 4 ou encore de le télécharger sur le site d'Adobe, l'éditeur de ce logiciel, à l'adresse <http://www.adobe.fr/products/acrobat/readermain.html> (adresse qui est active à ce jour.) A ce jour également, la dernière version est la 7.0. Il est impossible, si l'on veut accéder à des documents largement diffusés sur le web ou autres, de se passer d'Acrobat Reader et il est conseillé de suivre et télécharger les mises à jour du logiciel. Toutes nos brochures placées sur le web et proposées sur notre site de téléchargement sont au format .pdf. Ne confondez pas le logiciel d'édition de fichiers pdf, cher à l'achat, qui sert à créer des fichiers et le Reader, qui ne peut pas les créer sur un PC mais seulement les lire. Toutefois, le Reader sous Mac constitue un plug-in qui s'ajoute au driver d'imprimante et permet de convertir des fichiers Word par exemple, image et texte, en fichiers pdf que l'on peut compresser ou non, et qui sont de très haute qualité.

Le **PICT** est le format d'image de base de Macintosh qui n'est généralement pas lu par le PC. L'échange d'images entre ces deux plates-formes se fera à l'aide de formats Tif ou jpeg.

Le **PCD** correspond au format PhotoCD d'Eastman Kodak pour le transfert sur CD-Rom de photos argentiques et de négatifs de films. On n'utilisera pas ce format pour enregistrer des images mais assez souvent on pourra les ouvrir sur un PC à l'aide des logiciels de retouche comme Photoshop : sans garantie toutefois !

L'ouverture de ces fichiers pose parfois des problèmes. Voyons pour finir quelques unes des précautions que l'on peut prendre à cet égard pour réussir au mieux à ouvrir les fichiers image qui peuvent parfois poser des problèmes surtout liés aux extensions non reconnues par le système ou mal orthographiées.



**FTI**

## PHOTOSHOP ELEMENTS 3

### II.- L'EDITEUR

#### 1.- Détourer une image et utiliser les claques

*L'Art et la manière*

### OUVRIR UN FICHIER IMAGE SOUS PHOTOSHOP

Dans l'Editeur choisissez, à partir des onglets du menu général, <Fichier/Ouvrir> et recherchez le fichier à ouvrir dans votre arborescence accessible depuis la fenêtre qui s'est ouverte. Si le fichier ne s'ouvre pas, sélectionnez l'option <Tous les fichiers> dans le champ <Type de fichiers> de la fenêtre d'ouverture puis cliquez sur <Ouvrir>. Parfois, Photoshop ne trouve pas le type de fichier et vous devrez alors spécifier les options spécifiques exactes d'un format. On rencontre parfois cette difficulté à propos de fichiers venant d'une autre plate-forme, par exemple Mac. Parfois, il suffit de remplacer .jpeg par .jpg ou .tiff par .tif. ou de corriger une orthographe erronée de l'extension. Pour spécifier expressément le type de fichier choisissez la commande du menu <Fichier/ouvrir sous> qui est spécifique à Photoshop. Sélectionnez le fichier à ouvrir et choisissez un format dans le champ <Ouvrir sous> qui se trouve sous le champ du nom du fichier. Vous voyez ainsi la même liste que celle qui s'ouvre pour la commande <Enregistrer sous> : vous pouvez recenser les formats que votre Photoshop est capable d'ouvrir et contrôler la bonne orthographe de l'extension.

Un moyen très confortable d'ouvrir des fichiers d'images sous Photoshop, c'est la commande <Fichier/Ouvrir un fichier récemment modifié> qui liste les fichiers image directement ouvrables sans devoir les chercher dans l'arborescence. On utilise beaucoup cette commande quand on travaille sur plusieurs fichiers et lorsqu'un fichier récemment fermé s'avère à nouveau utile. On peut faire varier le nombre de fichiers qui sont ainsi tenus à disposition par Photoshop par la commande <Edition/Préférences/Enregistrement des fichiers/La liste des fichiers contient x fichiers> où vous pouvez modifier le nombre x de fichiers disponibles et le passer par exemple de 10 à 15 ou 20 en saisissant ce nombre dans le champ de saisie disponible. Dans la même fenêtre, l'option <Toujours maximiser la compatibilité pour les fichiers Photoshop (PSD)> l'option de la liste déroulante <Toujours> peut faciliter beaucoup les choses.

### NOTRE BILAN



Par la brochure consacrée à l'Organiseur de Photoshop et par la présente brochure qui nous apprend à mixer des images en utilisant essentiellement les outils Lasso, Sélection, Pot de peinture, Tampon, Gomme, Zoom, à gérer les calques de Photoshop et à sauvegarder nos fichiers d'images, nous avons déjà appris 80% des tâches les plus courantes que nous aurons à accomplir. Mais ce n'est encore qu'un petit aperçu des fonctionnalités de ce logiciel extraordinaire dont les possibilités sont immenses et dont la flexibilité laisse une très large part à notre inventivité dans l'édition des images. Vous marcherez de progrès en progrès pendant longtemps pour explorer dans toute sa plénitude ce très puissant logiciel de la liberté créatrice.

*L'Ange de la Liberté, Place de la Bastille, à Paris  
(Traitement sous Photoshop)*

*AA-*