



PHOTOGRAPHIE NUMÉRIQUE

**FTI**

*L'Art et la manière*

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

PHOTOSHOP ELEMENTS 3

CALQUES :

- Réglage
- Remplissage

**Edition du 25 janvier 2006**



## TABLE DES MATIERES

<b>TROIS NOUVEAUX TYPES DE CALQUES.....</b>	<b>3</b>
<b>LE CALQUE DE REGLAGE .....</b>	<b>3</b>
CREATION DU CALQUE DE REGLAGE .....	4
<b>LE CALQUE DE REMPLISSAGE.....</b>	<b>6</b>
LE CALQUE DE REMPLISSAGE : AVANTAGES. ....	6
CREER UN CALQUE DE REMPLISSAGE.....	6
<i>Choisir ou créer un dégradé.....</i>	<i>6</i>



## TROIS NOUVEAUX TYPES DE CALQUES

Nous avons appris à nous servir des calques sous leur forme la plus sommaire. Les calques ont beaucoup d'autres applications avancées que nous devons envisager à leur tour car elles nous seront très précieuses dans notre travail. Nous verrons dans cette brochure trois nouveaux types de calques particuliers : successivement, le calque de réglage, le calque de remplissage, et le calque de groupe de détourage, ce dernier faisant l'objet d'une brochure spéciale.

## LE CALQUE DE REGLAGE

Nous savons régler la luminosité, le contraste et la saturation d'une image par la commande d'Accentuation du menu. Pourtant cette commande n'est pas toujours pleinement satisfaisante. Elle alourdit notre fichier image et elle l'altère avec pertes de données. Nous pouvons utiliser cette commande de façon beaucoup plus fine en agissant non pas directement sur le calque à modifier, mais indirectement par l'intermédiaire d'un calque dit « calque de réglage ». Notre calque de réglage va se placer au-dessus de l'image pour en transformer l'apparence, un peu comme les filtres que l'on utilisait au moment de la prise de vue en photographie argentique et qui étaient constitués de verres colorés ou de gélatines de couleurs diverses. Nous utilisons ainsi souvent des filtres UV ou divers filtres de couleurs placés devant l'objectif par exemple pour corriger des scènes de neige qui ont tendance à présenter une dominante bleue, ou des paysages de coucher de soleil trop rouges.



L'image placée sous le calque de réglage restera strictement intacte. Elle sera seulement observée à travers le calque de même qu'en prise de vue argentique la scène était vue par l'appareil photo à travers un filtre. Le paysage n'était évidemment pas modifié, mais seulement son apparence. Il en sera de même avec un



calque de réglage, sauf que ce n'est pas l'apparence de la scène qui est modifiée à la prise de vue, mais celle de la photographie qui est modifiée après coup, comme lorsqu'on la travaillait en argentique au laboratoire<sup>1</sup>. Nous disposons d'un vrai laboratoire de développement dans notre logiciel !

---

<sup>1</sup> D'ailleurs, en argentique les laboratoires de développement utilisaient des filtres qui s'interposaient entre le négatif et le papier sensible de développement, de sorte que l'apparence finale du cliché était aussi modifiée après coup lors du développement.

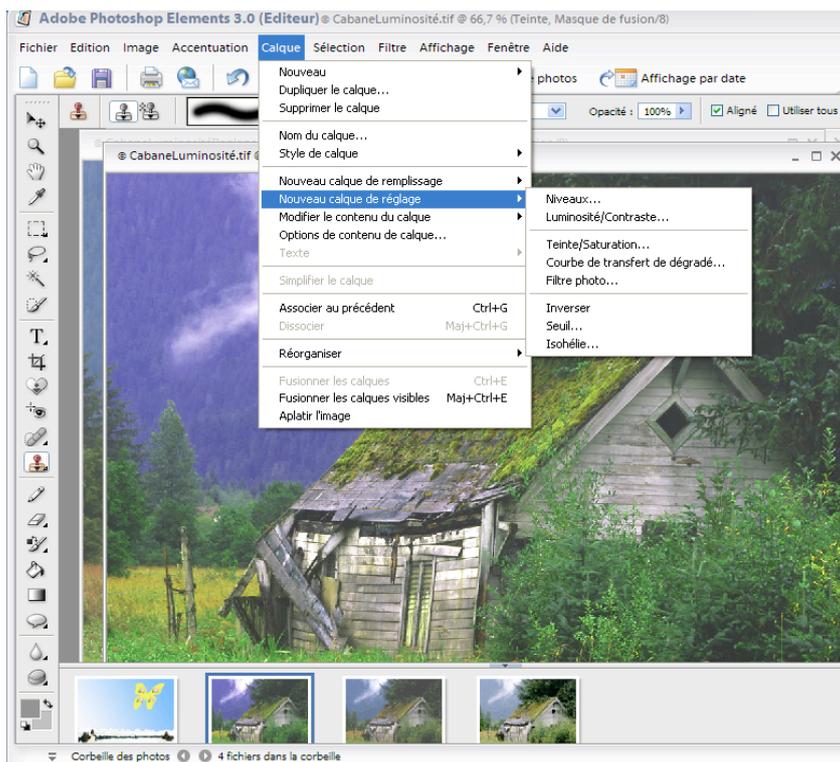
Nous allons utiliser la photographie ci-dessus, intéressante, mais nettement sous exposée, et nous allons créer un calque de réglage pour lui rendre ses couleurs éclatantes et sa luminosité de montagne proche de ce que l'œil humain perçoit. Nous obtiendrons la photo telle qu'elle apparaît à droite.

Il est très facile de constater que le rendu de tous les détails du paysage montagneux, du toit de la cabane, des planches qui constituent les murs, de la végétation environnante sont bien mieux rendus, alors qu'ils n'existaient pratiquement pas dans le cliché original. On a l'impression qu'un rayon de soleil est venu raviver les teintes et révéler des détails enfouis dans la pénombre.

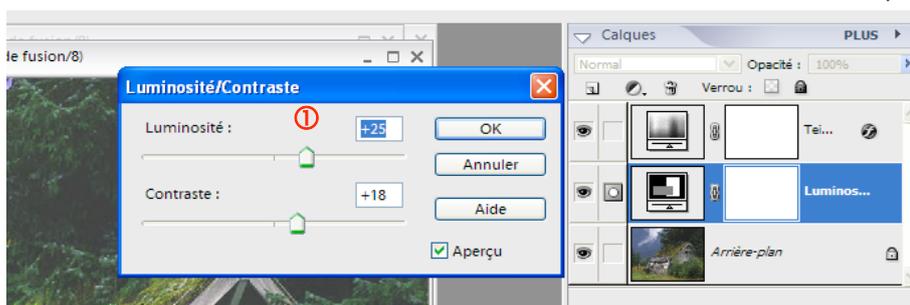
## CREATION DU CALQUE DE REGLAGE

Nous sélectionnons le calque de notre image originale. Une commande est à notre disposition sous <Calque/Nouveau calque de réglage>. Mais aussi, et nous préférons ce choix, la même commande est accessible par l'icône situé en haut de la fenêtre des calques: .

La fenêtre s'ouvre :



Afin d'éclairer notre image, nous choisissons la commande <Luminosité/Contraste> que l'on aperçoit dans la figure ci-contre. Nous pourrions recommencer cette procédure pour choisir en plus, au besoin, éventuellement <Teinte-Saturation> ou <Niveaux>. Ces calques peuvent s'empiler les uns au-dessus des autres pour apporter chacun leur correction à notre photo. Un double clic sur l'icône du calque nous ouvre la fenêtre des paramètres du calque de réglage sélectionné que l'on peut apercevoir



ci-contre : en  en agissant sur les curseurs, on modifie en temps réel la luminosité et le contraste dont on

peut observer les modifications et l'influence directement dans l'image qui se trouve dessous. On constate que l'image devient plus lumineuse. La même manœuvre permet de créer un calque de réglage en teinte saturation : les couleurs sont alors plus riches, plus profondes. L'image devient indéniablement meilleure en quelques secondes. On pourrait faire de même avec le mode <Niveau> ou <Filtre photo>, ce dernier pour produire ou atténuer une dominante.

Il est donc temps de dire quelques mots sur le sens des expressions techniques qui désignent ces paramètres. Il existe trois modes de couleur fondamentaux :

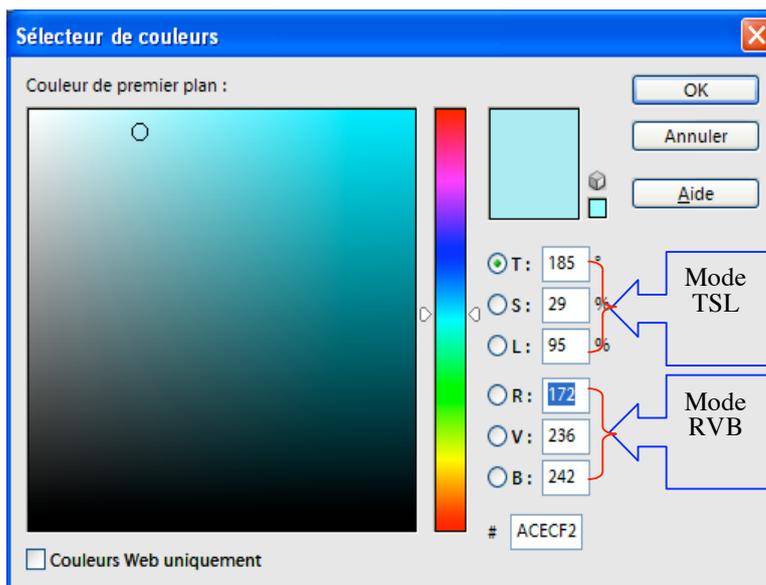
1/ Le mode RVB (Rouge –Vert –Bleu), le plus utilisé. C'est la synthèse additive de la lumière. La combinaison des trois couleurs RVB en proportions égales produit le blanc.

2/ Le mode CMJK ou CMJN (Cyan Magenta Jaune Noir – le K signifie Black, Noir en anglais) qui est employé par les professionnels de la photo et en imprimerie. C'est la synthèse soustractive. La combinaison CMJK en proportions égales produit le noir.

3/ Le mode TSL (Teinte, Saturation, Luminosité), également exploité par Elements. C'est le mode le plus adapté pour étalonner la perception des couleurs par l'œil humain.

Toutes nos imprimantes jet d'encre et nos écrans informatiques ou de télévision fonctionnent en mode RVB. Le mode RVB économise la mémoire, améliore les performances en termes de rapidité d'affichage et de traitement par nos cartes graphiques et il préserve les couleurs après réglages. A la différence de Photoshop CS, Elements ne traite les images qu'en RVB et ne permet pas le traitement en CMJK, mais un professionnel de l'imprimerie est toujours capable de convertir des images RVB fournies par ses clients en images CMJK propres à l'impression.

Quant au mode TSL, on le voit s'afficher dans Elements en même temps que le RVB par exemple dans la fenêtre du Sélecteur de couleur en cliquant sur avant plan ou arrière plan, tout en bas de la palette d'outils. Il mesure les combinaisons :



- a) de **la teinte (T)** ou couleur réfléchie ou transmise par un objet, mesurée en degrés Kelvin ;
- b) de **la saturation (S)** ou intensité de la couleur mesurée en pourcentage ;
- c) de **la luminosité (L)** ou intensité lumineuse de la couleur mesurée en pourcentage.

Ainsi, pour le bleu ciel que l'on voit s'afficher dans l'échantillon ci-contre, en mode TSL : T = 185, S = 29 %, L = 95% , et l'équivalent de cette couleur en mode RVB est : R = 172 V = 236 B = 242.

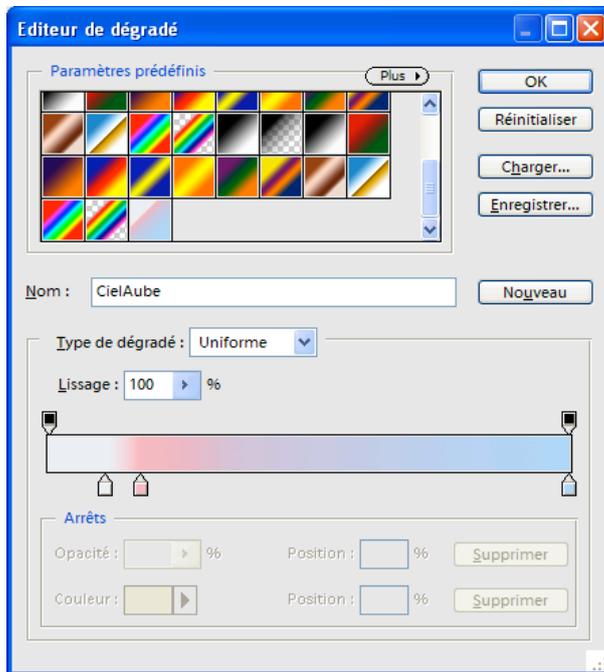
## LE CALQUE DE REMPLISSAGE

### LE CALQUE DE REMPLISSAGE : AVANTAGES.

Nous allons travailler à nouveau sur notre carte de vœux à la colombe. Le ciel que nous avons réalisé est satisfaisant en ce qui concerne son apparence. Pourtant, le remplissage d'un calque par un dégradé direct comme nous l'avons réalisé ou par un autre fond quel qu'il soit présente l'inconvénient de devenir très lourd en cas de modifications successives de la couleur directe et a fortiori du dégradé que l'on placera dans le calque simple. Cette méthode nous fait perdre du temps lorsqu'il s'agit de chercher de nouvelles nuances, de rechercher de nouveaux calques plus satisfaisants et surtout, elle nous conduit à alourdir inutilement le fichier. En effet, un calque rempli directement par de la couleur est un calque de type bitmap tandis qu'un calque dit « de remplissage » est un calque de type vectoriel<sup>2</sup>. Il sera donc nécessairement moins lourd. D'autre part, on peut se permettre de le modifier aussi souvent que nécessaire et conserver plusieurs versions simultanément sans jamais altérer le fichier original. Nous pourrions les activer et désactiver tour à tour (par l'icône de l'œil) pour les comparer et le remplacement d'un calque par un autre jugé plus satisfaisant se fera plus rapidement.

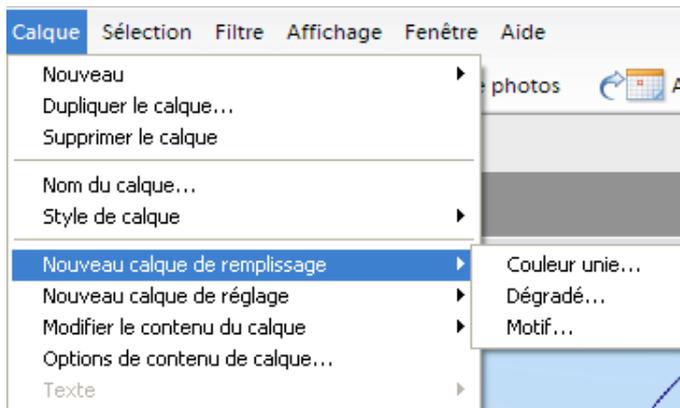
### CREER UN CALQUE DE REMPLISSAGE

#### Choisir ou créer un dégradé



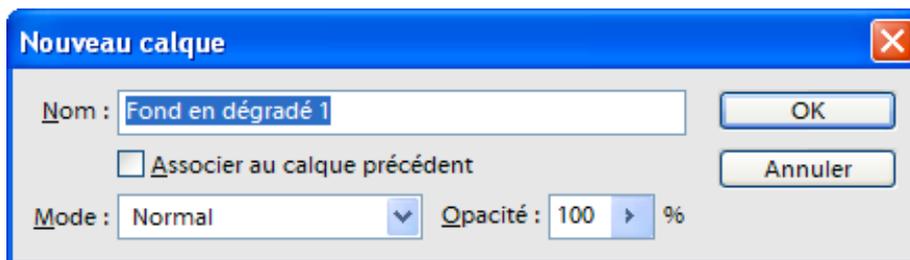
Nous avons déjà appris à créer un dégradé. Nous allons le refaire ici, mais en choisissant d'autres couleurs de façon à varier les plaisirs... Dans la fenêtre déjà connue Editeur de dégradé, que nous appelons en cliquant sur <Modifier> dans la barre de paramétrage du dégradé, nous créons un dégradé en trois étapes, blanc, rose, bleu qui évoquera un ciel d'aube, clair en bas, puis rose et bleu vers le haut. La zone de rose dépassera à peine derrière nos montagnes. Nous nommons ce dégradé <CielAube>. On aperçoit le nouveau dégradé dans la zone des paramètres prédéfinis : c'est le tout dernier carré où se retrouvent les couleurs que nous avons choisies. C'est ce dégradé que nous allons introduire dans notre calque de remplissage.

<sup>2</sup> L'image en mode point est conçue sous la forme d'une matrice de points. Une image de type vectoriel est une image élaborée selon un procédé mathématique, dont la résolution ne dépend pas du type de sortie et, contrairement à une image en mode point (image bitmap), l'image vectorielle peut être mise à l'échelle sans perte de résolution. Par rapport aux images bitmap, les images vectorielles nécessitent plus de temps de calcul, ce qui n'est pas très pénalisant vu la rapidité actuelle et toujours croissante de nos processeurs et de nos cartes graphiques, mais en revanche, elles occupent moins d'espace mémoire et produisent des fichiers moins lourds.



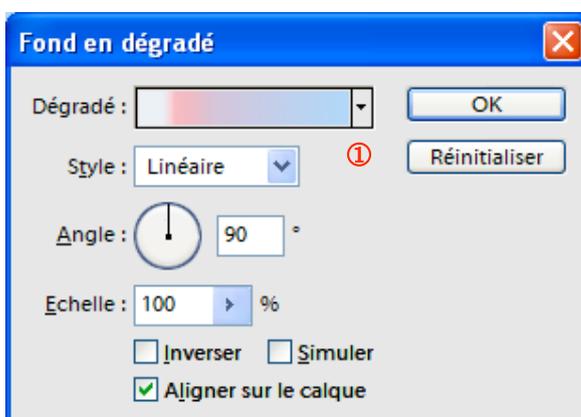
Nous choisissons donc la commande <Calque/Nouveau calque de remplissage/Dégradé> que nous apercevons ci-contre. Le clic sur <Dégradé> nous ouvre la fenêtre <Nouveau calque> ci-dessous et, dans cette fenêtre nous pouvons déjà nommer notre nouveau calque appelé par défaut « Fond en dégradé 1 » que nous allons rebaptiser en « FondCielAube », plus significatif. Une fois le calque renommé, nous cliquons sur le bouton <OK> sans modifier les autres options : < Mode : Normal> <Opacité 100%>

En diminuant l'opacité nous pourrions, si nous le voulions régler un certain pourcentage de transparence, mais nous n'en avons pas besoin ici. En ce qui concerne le <Mode> restons aussi sur la valeur par défaut <Normal> mais sachons que l'on pourrait nuancer le mode d'affichage du dégradé en cliquant sur la



petite flèche qui ouvre la liste disponible et en choisissant, par exemple, l'option (entre autres...) de lumière tamisée.

Laissons également vide la case <Associer au calque précédent> qui sert à limiter la portée du calque de remplissage afin qu'il ne modifie que le seul calque désigné : ici, ce serait celui de la colombe, comme vous le voyez plus bas, mais ce n'est pas notre propos. Désormais, notre dégradé est prêt à l'emploi : il suffit de l'appliquer à notre image en cliquant sur <OK>.



La fenêtre intitulée <Fond en dégradé> ci-contre s'ouvre alors. Choisissons le dégradé que nous avons créé tout exprès et qui apparaît par la fenêtre « Dégradé » lorsque nous cliquons sur la flèche verticale ① qui affiche la fenêtre de tous les dégradés disponibles dans de petits pavés... et parmi eux le dégradé <FondCielAube> que nous venons de créer. Il s'affiche dans le dernier carré sur lequel nous cliquons pour le faire monter dans le champ intitulé <Dégradé>, comme on le voit ci-contre. Nous pouvons paramétrer l'angle, nous ne modifions pas les autres valeurs par défaut.

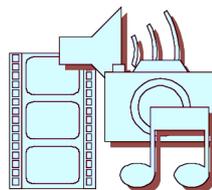
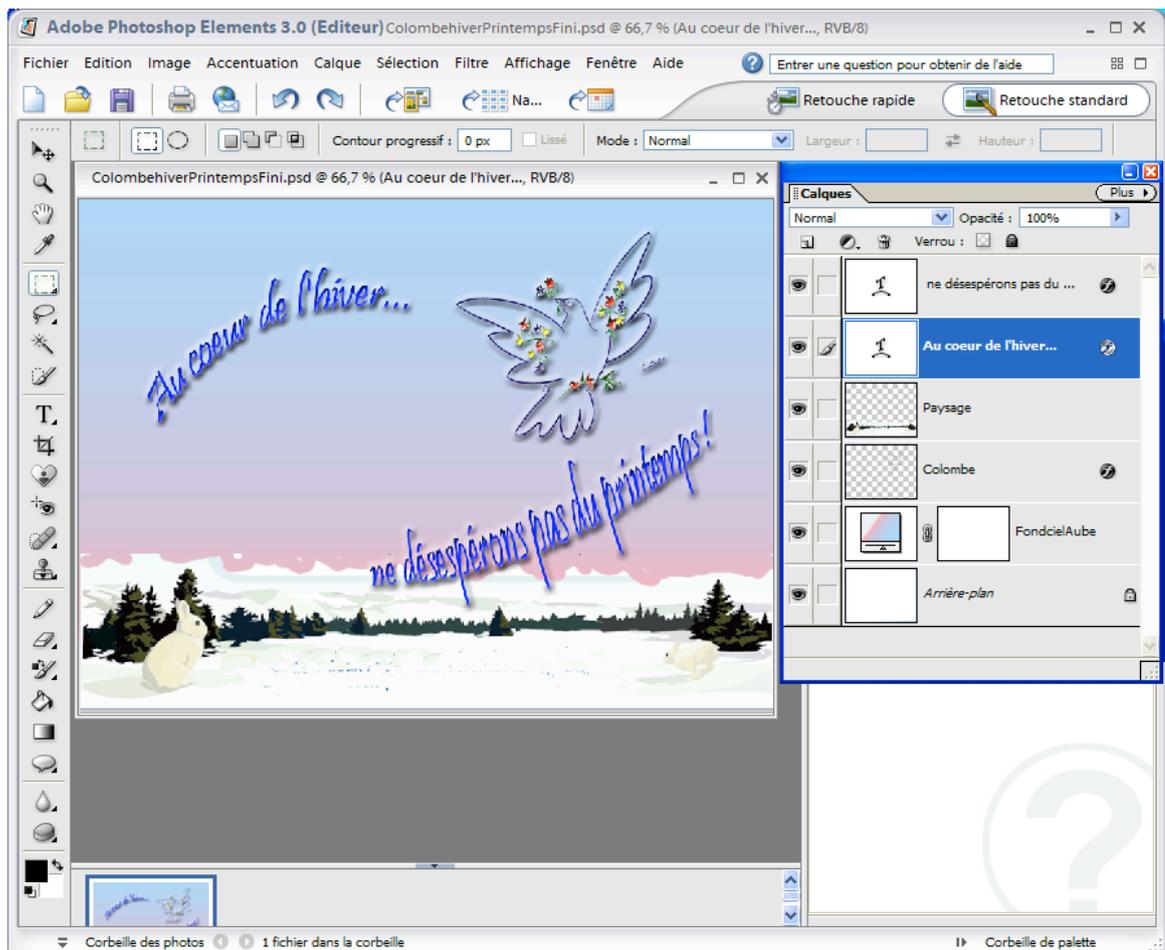


## PHOTOSHOP ELEMENTS 3 CALQUES : Réglage, Remplissage.

FTI

*L'Art et la manière*

Simultanément, le dégradé s'affiche dans l'image, comme ci-dessous et, sur le côté droit, on aperçoit le calque de remplissage <FondCielAube> qui est venu remplir le calque blanc <Arrière-Plan> situé au-dessous de lui dans la fenêtre des calques... Admirez le spectacle !



AA