



PHOTOGRAPHIE NUMÉRIQUE

FTI

L'Art et la manière

FORMATION
au TRAITEMENT de l'IMAGE

PHOTOSHOP ELEMENTS 3

CALQUES :

- Réglage
- Remplissage
- Détourage

Edition du 23 janvier 2006



TABLE DES MATIERES

TROIS NOUVEAUX TYPES DE CALQUES.....	3
LE CALQUE DE REGLAGE	3
CREATION DU CALQUE DE REGLAGE	4
LE CALQUE DE REMPLISSAGE.....	6
LE CALQUE DE REMPLISSAGE : AVANTAGES.	6
CREER UN CALQUE DE REMPLISSAGE.....	6
<i>Choisir ou créer un dégradé.....</i>	<i>6</i>
CREATION D'UN GROUPE DE DETOURAGE.....	8
UTILISATION DE L'OUTIL DE FORME PERSONNALISÉE	9
CRÉATION DU MOTIF FLORAL SUR LES AILES DU PAPILLON.	10
VARIANTES.....	11



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.

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. 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.



celle de la photographie qui est modifiée après coup, au développement¹.

Nous allons utiliser la photographie ci-dessus, intéressante, mais nettement sous exposée, et nous allons utiliser un calque de réglage pour lui rendre ses couleurs éclatantes et sa luminosité de montagne

L'image placée sous le calque de réglage restera strictement intactel. 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



¹ 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 de que l'apparence finale du cliché était aussi modifiée après coup.

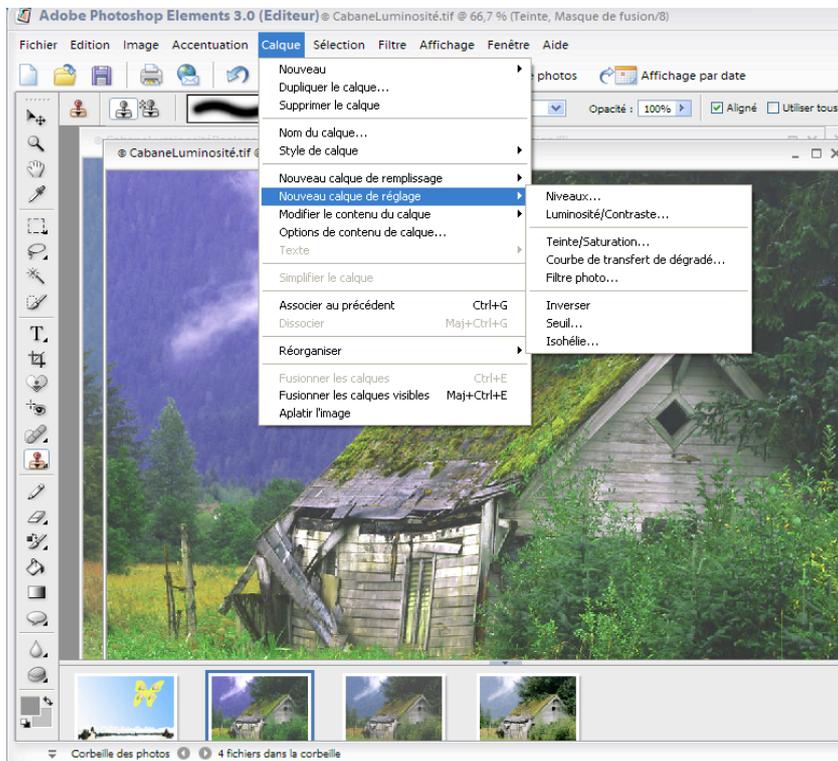
telle que l'œil humain la perçoit. Nous obtiendrons la photo telle qu'elle apparaît à droite.

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.

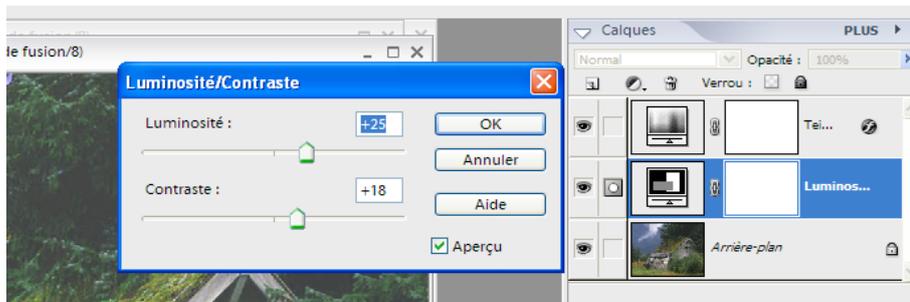
CREATION DU CALQUE DE REGLAGE

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 en ① nous ouvre la fenêtre des paramètres du calque de réglage sélectionné que l'on peut apercevoir ci-



contre : en agissant sur les curseurs, on modifie en temps réel la luminosité et le contraste dont on peut observer les modifications et l'influence directe-

ment dans l'image qui se trouve dessous. On constate que l'image devient plus lumineuse. La même manœuvre permettra de créer un calque de réglage en teinte saturation : on verra les couleurs

devenir plus riches, plus profondes. L'image devient indéniablement meilleure en quelques secondes. On pourrait faire de même avec le mode <Niveau> ou <Filtre photo>.

Il est donc temps de dire quelques mots sur le sens des expressions techniques qui désignent ces paramètres d'images si aisément maniables de façon tout à fait intuitive sous Elements. Il est bon de comprendre un certain nombre de termes techniques en rapport avec la couleur, tout en restant simple :

Il existe trois modes de couleur fondamentaux :

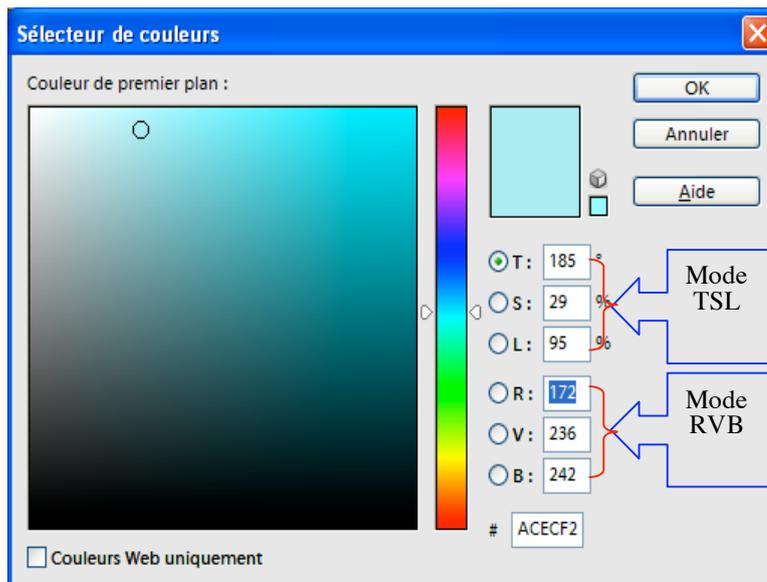
1/ Le mode RVB (Rouge –Vert –Bleu), le plus utilisé. C'est la synthèse additive de la lumière. La combinaison des trois couleurs RVB en proportions égales produit le blanc.

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, d'améliorer les performances en termes de rapidité d'affichage et de traitement par nos cartes graphiques et de préserver 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** ou couleur réfléchiée ou transmise par un objet, mesurée en degrés Kelvin ;
- b) de **la saturation** ou intensité de la couleur mesurée en pourcentage ;
- c) de **la luminosité** 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.

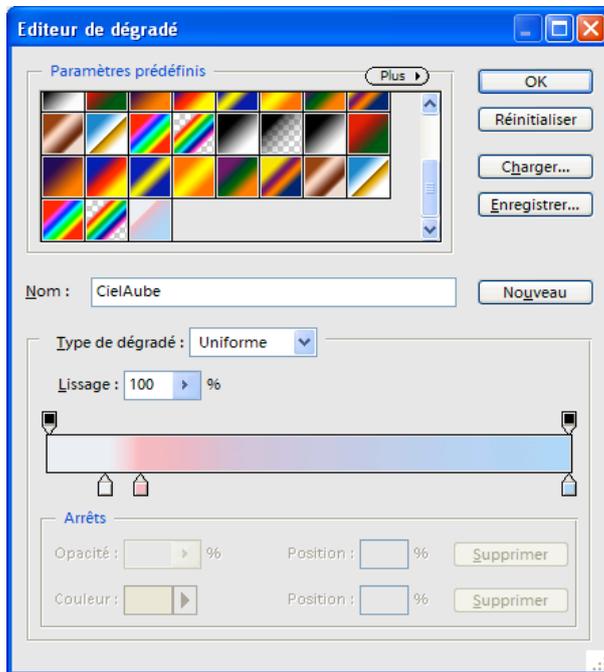
LE CALQUE DE REMPLISSAGE

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 ou par un autre fond quel qu'il soit comme nous l'avons réalisé présente l'inconvénient de devenir très lourd en cas de modifications successives de la couleur directe et à 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 vectoriel². 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. 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.

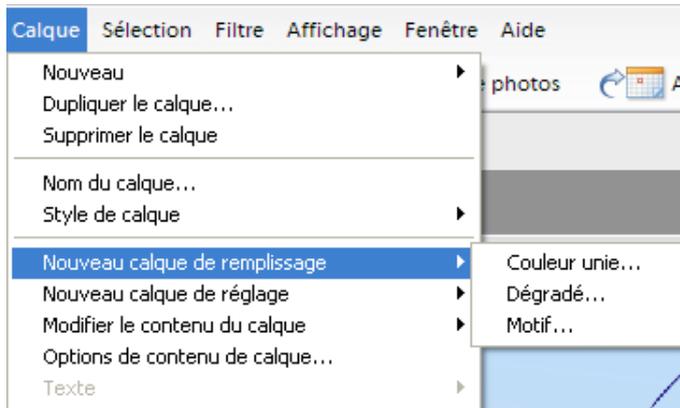
CREER UN CALQUE DE REMPLISSAGE

Choisir ou créer un dégradé



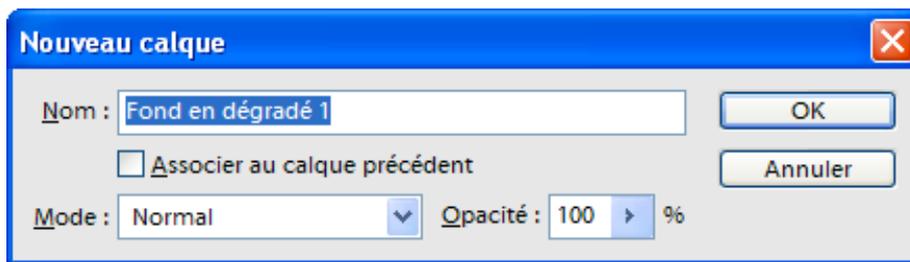
Nous avons déjà appris à créer un dégradé. Nous allons le refaire ici, mais en choisissant d'autres couleurs de façon à varier les plaisirs... Dans la fenêtre déjà connue Editeur de dégradé, que nous appelons en cliquant sur <Modifier> dans la barre de paramétrage du dégradé, nous créons un dégradé en 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.

² 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%>

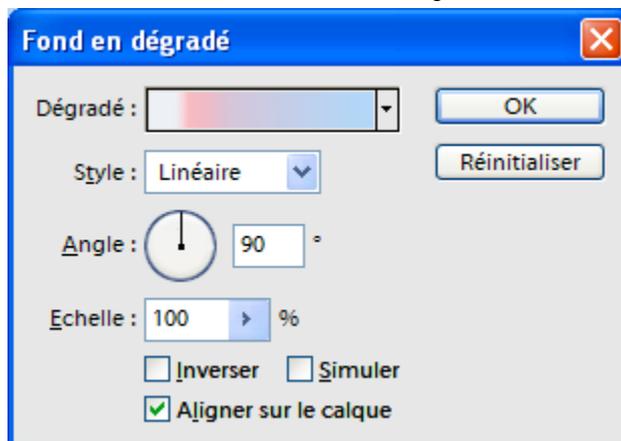
En diminuant l'opacité nous pourrions, si nous le voulions régler un certain pourcentage de transparence, mais nous n'en avons pas besoin ici. En ce qui concerne le <Mode> restons aussi sur la valeur par défaut <Normal> mais sachons que l'on pourrait nuancer le mode d'affichage du dégradé en cliquant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



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

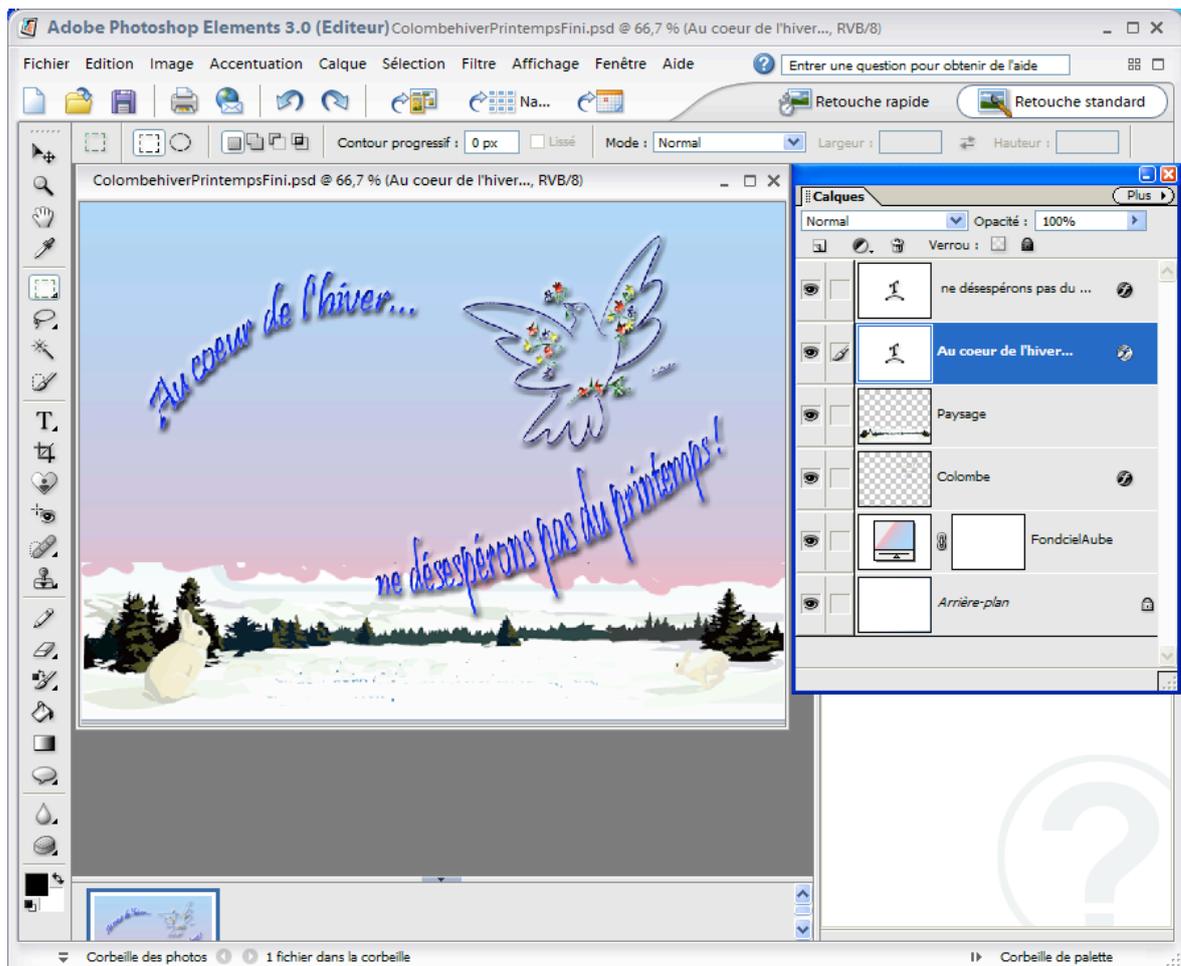
Laissons également vide la case <Associer au calque précédent> qui sert à limiter la portée du calque de remplissage afin qu'il ne modifie qu'un seul calque désigné, ici, ce serait celui de la colombe, et ce n'est pas notre propos. Désormais, notre dégradé est prêt à l'emploi : il suffit de l'appliquer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

La fenêtre ci- intitulée <Fond en dégradé> contre s'ouvre alors. Il nous reste à choisir le dégradé



que nous avons créé tout exprès et qui apparaît par la fenêtre « Dégradé » lorsque nous cliquons sur la flèche verticale qui déroule tous les dégradés disponibles... dont le dégradé <FondCielAube> que nous venons de créer et qui 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.

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..

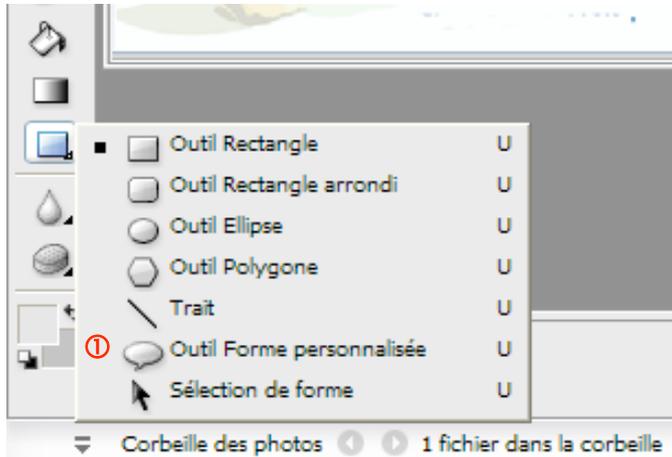


CREATION D'UN GROUPE DE DETOURAGE

Dans notre image finale telle qu'elle se présente ci-dessus, nous allons remplacer la colombe par un groupe de détourage. Nous allons créer, à la place de colombe, un papillon un peu merveilleux. Symbole parlant de notre rêve de printemps, il aura des ailes particulières dont les taches représenteront des fleurs de pommier... La création devra avoir un caractère surréaliste, mais sobre et jouera le même rôle que la colombe de Picasso dans une autre technique de création. Reprenons notre image telle qu'elle se présente dans son état actuel, mais supprimons la colombe. Il suffit de mettre à la corbeille en haut de la palette des calques le calque de la colombe.

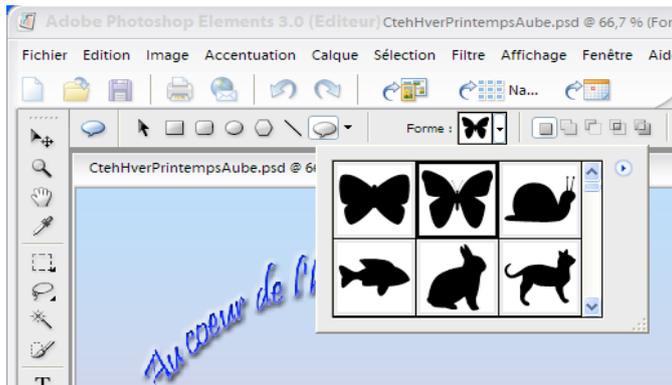
Il nous faut maintenant l'image de papillon dans l'outil Forme personnalisée.

Utilisation de l'outil de forme personnalisée



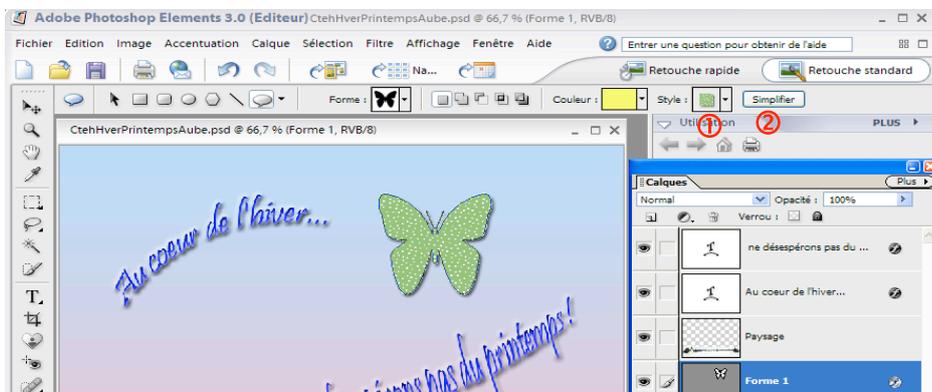
Juste à côté ou en dessous de l'outil de dégradé, nous avons un outil de forme personnalisée qui peut se présenter sous la forme d'un icône de forme rectangulaire. On le développe en cliquant dans le coin inférieur droit du rectangle et en tirant légèrement la souris cliquée. Une fenêtre apparaît, nous offrant les diverses formes possibles de l'outil. Nous cliquons dans la fenêtre sur la forme <Outil de forme personnalisée> , une sorte de bulle ovale munie d'une petite flèche, comme une bulle de dessin animé. Notez que

cette bulle est aussi disponible dans la barre de paramétrage de l'outil dès que nous cliquons dessus, quelle que soit la forme sous laquelle il se présente dans la palette des outils.



Aussitôt, dans la barre de paramétrage de l'outil au-dessus de l'image, apparaît une image d'une forme personnalisée : nous ouvrons la fenêtre par la petite flèche verticale et nous sélectionnons l'image du papillon noir que l'on aperçoit ci-contre en cliquant deux fois dessus. Une petite croix apparaît sous notre pointeur : clic en glissant. L'image du papillon apparaît. Nous allons lui donner une

couleur jaune d'or en cliquant sur l'outil de couleur d'avant-plan que nous connaissons déjà. Dans la



barre de paramétrage de l'outil l'échantillon jaune d'or apparaît. Mais attention : si un style a été choisi et s'affiche dans l'échantillon de style , c'est le style qui prend le pas sur la couleur. Pour l'annuler, nous cliquons sur le bouton simplifier  : le style s'annule et le papillon apparaît en jaune. Si

aucun style n'a été sélectionné auparavant, cette manœuvre sera inutile. Au besoin, après avoir changé la couleur de premier plan on changera la couleur du papillon avec le pot de peinture. Ceci, aussi souvent que l'on voudra.



FTI

Création du motif floral sur les ailes du papillon.

Nous voulons 4 images de la fleur, qui viendront chacune dans les 4 ailes du papillon, toutes les quatre dans un seul calque.

Nous importons la fleur de pommier en ouvrant le fichier image. Nous sélectionnons toute la zone blanche par la baguette magique. Sélection, Invertir. La fleur est sélectionnée. Copier. Fichier/Nouveau/Image du presse papier : la fleur apparaît sur fond transparent signalé par un damier gris. Suppression de la petite tige et nettoyage des ombres avec la gomme. Centrage du motif floral par l'outil de sélection-déplacement. Sélection de l'image de la fleur en deux temps : clic avec la baguette magique dans la zone transparente, puis <Sélection/Invertir> : la fleur seule est sélectionnée. Copier. Retour dans le fichier image de travail CteHiverPrintemps où se trouve notre papillon. Nous collons une première image de la fleur. Le calque que nous nommons <Fleur1> doit être placé au-dessus du papillon avec l'outil sélection déplacement. Nous faisons glisser le motif floral sur l'aile gauche supérieure du papillon, réduction et rotation pour placer le motif convenablement sur l'aile.

Copier le motif, coller : un nouveau motif apparaît dans la taille d'origine. Le calque est renommé en <Fleur2> et placé au-dessus du papillon. Pour le rendre symétrique du premier <Fleur1>, retournement par la poignée de gauche tirée vers la droite complètement : l'image se retourne comme un gant. Mise à l'échelle, légère rotation et placement précis sur l'aile droite supérieure du papillon. Nous répétons les opérations ci-dessus pour l'adapter à l'aile supérieure droite sur laquelle nous le plaçons.

Nous répétons deux fois l'opération ci-dessus afin de créer les deux motifs floraux à placer sur les deux ailes inférieures du papillon de la même façon.

Il faut maintenant placer les quatre fleurs dont les calques apparaissent au-dessus du calque du Papillon dans un seul et même calque. On procède par fusion des calques. On fusionne Fleur2 dans Fleur1 : On sélectionne <Fleur1> ; avec la commande <Calque/Fusionner avec le calque inférieur> (ou son raccourci Ctrl+E) on réunit les deux calques < Fleur1> et <Fleur2>. Par la même méthode on fusionne le calque <Fleur3> avec le premier qui est maintenant la synthèse de <Fleur1> et <Fleur2> : on obtient un nouveau calque, synthèse de <Fleur1> <Fleur2> et <Fleur3>. On répète pour finir la même opération pour <Fleur4> et le résultat final est un calque unique qui contient les quatre fleurs et s'appelle Fleur4. Le calque du papillon est immédiatement dessous.

Il sera intéressant de donner à notre papillon floral une inclinaison à droite et une déformation de perspective. Pour ce faire, nous le sélectionnons puis exécutons la commande <Image/Transformation/Perspective> : Notre pointeur apparaît avec une minuscule double flèche horizontale. Nous cliquons sur la poignée médiane supérieure à l'aide de ce nouveau pointeur et la faisons glisser vers la droite : l'image du papillon s'incline à droite. Pour finir, on valide avec Enter. Avec le même pointeur, on peut éventuellement resserrer les poignées des deux angles supérieurs pour pincer le parallélisme des bords et donner une impression de perspective. On fait subir la même modification au fichier incrusté dans le papillon et composé par les fleurs afin de l'ajuster dans le papillon.

Nous ajustons le texte, comme nous l'avons déjà fait pour la colombe sur l'aile du papillon et nous ajustons la position du papillon par rapport au deuxième texte. Nous pouvons aussi lui ajouter un style en cliquant, alors qu'il est sélectionné dans la palette styles et effets: nous choisirons par



FTI

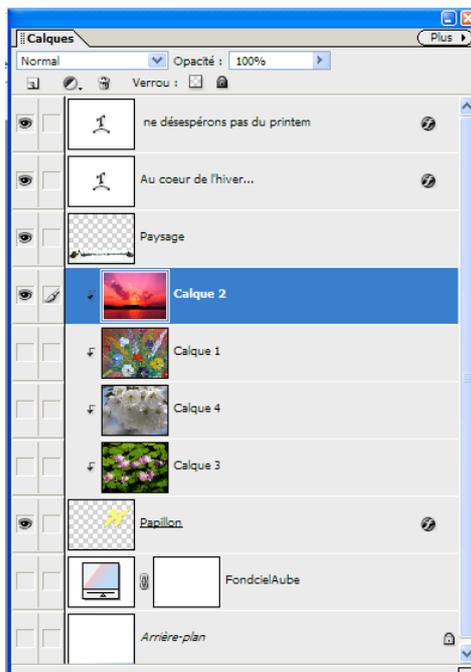
PHOTOSHOP ELEMENTS 3 I.- L'organiseur

L'Art et la manière

exemple le style dit <Fantôme bleu> qui ajoute une bordure lumineuse aux ailes de notre papillon. Notre carte est terminée, nous pouvons la sauvegarder. En voici l'état final :



Variantes



Il serait intéressant de montrer un autre état possible de notre carte en exécutant la même procédure générale avec une seule image incrustée, plus grande, mais dont on ne verra que la partie couverte par le papillon.

Nous supprimons le calque <Fleur 4> et nous lui substituons une photographie très printanière d'une branche de fleurs de cerisier, d'un coucher de soleil, d'un étang parsemé de nénuphars, d'une peinture représentant un bouquet de fleurs. Nous introduisons ces images par collage, puis nous faisons paraître tour à tour ces images dans le papillon en actionnant la commande Alt+clic sur la ligne de base du calque dans la fenêtre des calques. Un seul à la fois, nous désactivons et réactivons tour à tour les calques de groupement que nous apercevons aussi tour à tour dans la forme du papillon selon qu'ils sont activés ou désactivés. Faites glisser chaque calque derrière la forme du papillon, cherchez le meilleur réglage. Jouissez du spectacle et choisissez la formule définitive que vous jugez comme la meilleure si toutefois vous pouvez choisir !...

AA