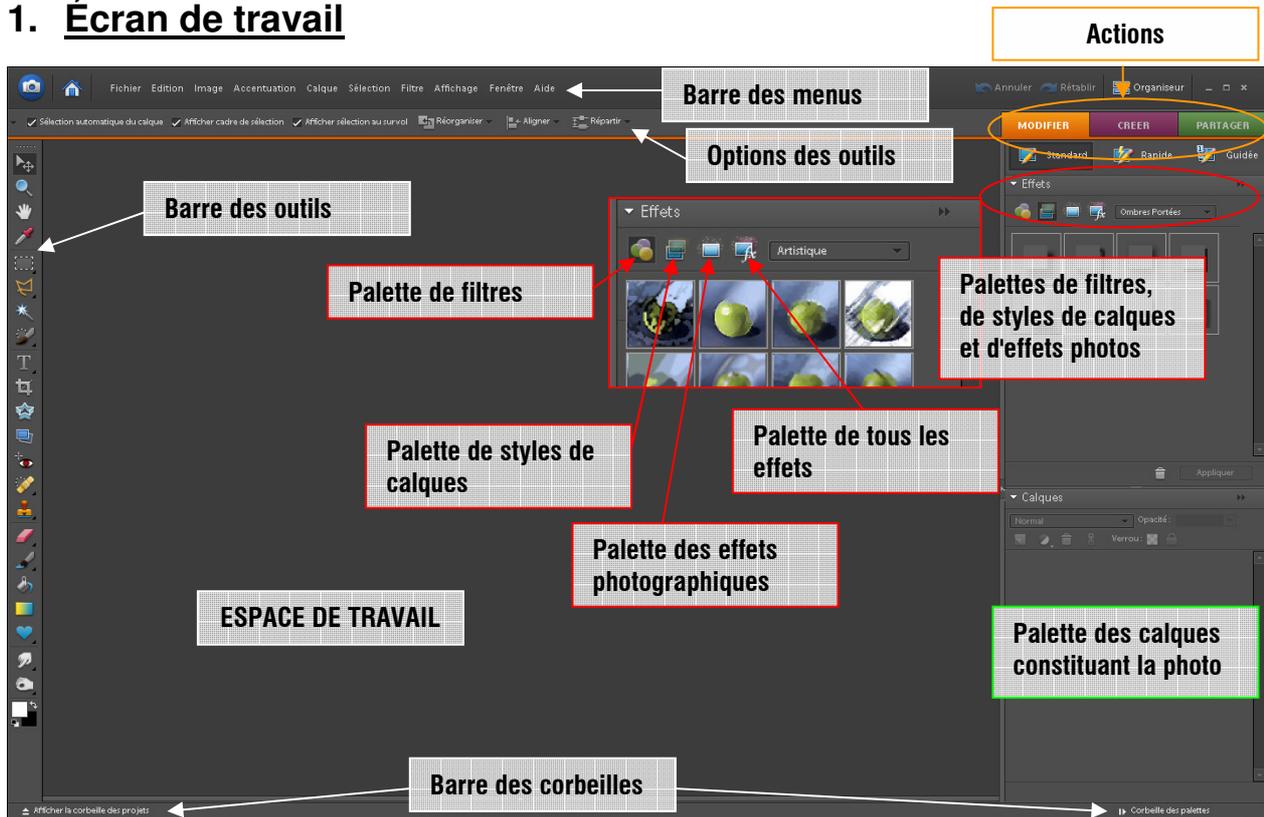


Prise en main de Photoshop Elements 6

Photoshop Elements est un programme (logiciel, application) qui permet de traiter numériquement des images. Les traitements possibles sont bien évidemment de simples recadrages, des corrections de défauts des images comme la luminosité, le contraste, les couleurs ..., mais aussi la suppression des yeux rouges dus aux flashes, la suppression d'éléments gênants tels que fils électriques, antennes de télévision ..., ou encore ôter ou ajouter des personnages, objets, dessins... etc.

1. Écran de travail



Cette version de Photoshop propose 3 actions : **Modifier**, **Créer** et **Partager**. L'action que nous allons surtout utiliser est : **Modifier**.

Les menus de la **Barre des menus** sont des menus "déroulants", comme le menu **Fichier** présenté ci-contre et qui permet de gérer les fichiers images.

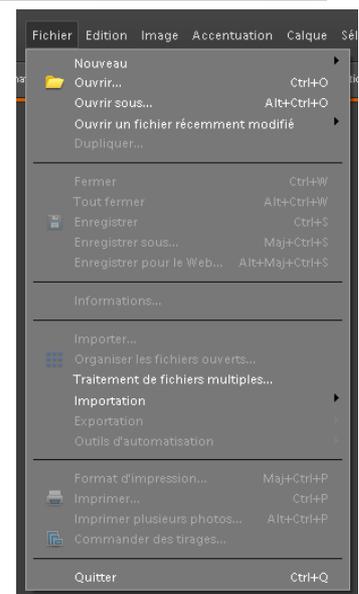
La barre qui est juste en dessous, la barre des **Options des outils**, se modifie en fonction de l'outil sélectionné.

La **Barre des outils** propose une série d'outils qui vont nous permettre de modifier l'image que nous auront ouverte avec le menu **Fichier** ➔ **Ouvrir...** **Ctrl+O**.

Remarque :

Les commandes suivies de trois points ouvrent une boîte de dialogue qu'il convient de renseigner.

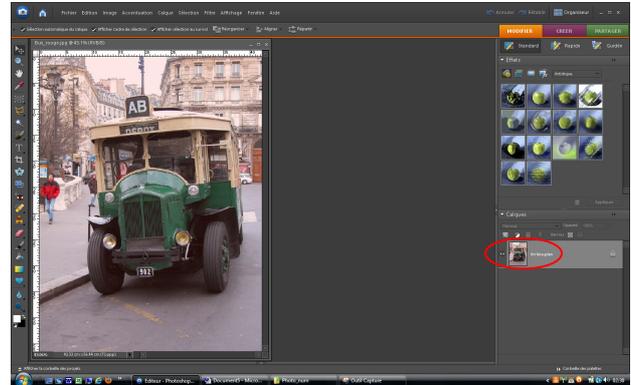
Les commandes suivies d'une flèche ► accèdent à un autre menu (sous-menu).



2. Ouvrir une image (un projet)

Dérouler le menu **Fichier** et ouvrir une image : par défaut, le programme propose de choisir une image dans le dernier répertoire précédemment utilisé. Si l'image souhaitée ne s'y trouve pas, il faut alors naviguer dans l'arborescence de votre disque dur pour la trouver (d'où la nécessité de savoir ranger le plus rationnellement possible ses documents).

Le programme place alors l'image choisie dans une fenêtre et dans l'espace de travail ; une icône de l'image apparaît dans la palette des calques (cerclée de rouge sur l'exemple ci-contre) avec pour nom "Arrière plan".



Remarques :

L'image est également appelée **Projet**

Lorsque nous modifions une image, il est toujours **prudent de ne pas travailler sur l'original** : avant de commencer à travailler sur une image, nous placerons donc **une copie de cette image** dans un répertoire de travail (qui peut être un sous-répertoire du répertoire contenant l'image originale).

La fenêtre contenant l'image peut être redimensionnée avec les trois icônes présentes sur toutes les fenêtres Windows :

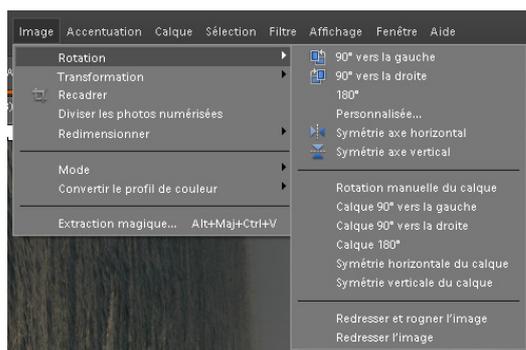
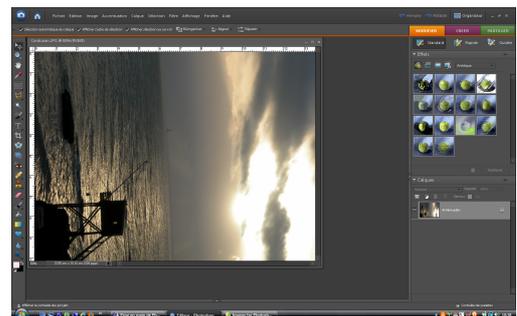
-  : réduit l'image à l'icône qui est dans la corbeille des projets
-  : agrandit la fenêtre au maximum pour qu'elle occupe tout l'espace de travail
-  : réduit la fenêtre si celle-ci est à ses dimensions maximum
-  : ferme la fenêtre, donc l'image, et demande d'enregistrer les modifications effectuées depuis la dernière sauvegarde ; s'il n'y a pas eu de modification, le projet est purement et simplement clos.

La fenêtre peut également être redimensionnée manuellement en cliquant sur un de ses bords ou un de ses coins et, **en maintenant le bouton de la souris appuyé**, glissant la souris jusqu'à lui donner les dimensions voulues.

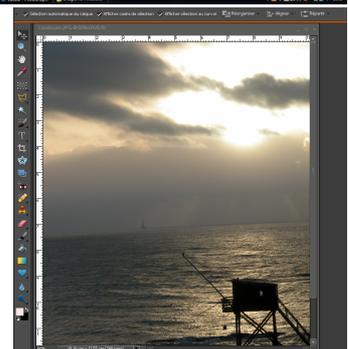
3. Premiers traitements (redressement et recadrage)

Après avoir copié les images originales à traiter " dans un sous-dossier créé à cet effet "Travail 2013", ouvrir l'image "Cordouan.jpg".

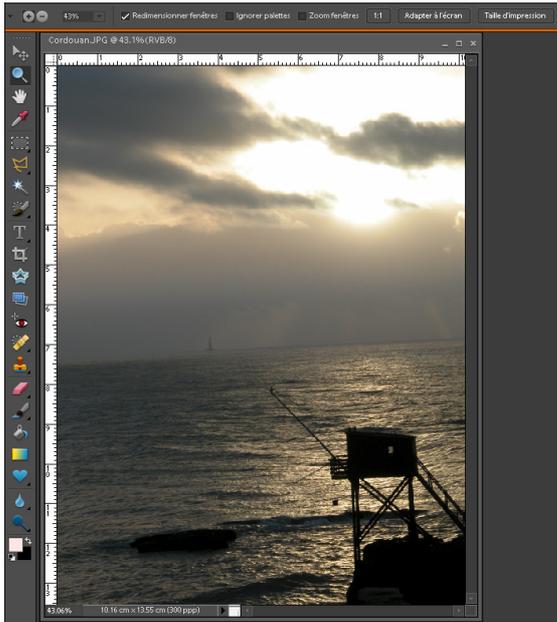
Le premier traitement à opérer est, évidemment, de tourner l'image d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (sens trigonométrique). Pour cela, déroulons le menu **Image** ➔ **Rotation** ➤ et cliquons sur la



commande **90° vers la gauche**. nous constatons que l'image est maintenant plus grande, verticalement, que la fenêtre (présence d'un "ascenseur" vertical à droite de la fenêtre).



Sélectionnons l'outil  **Zoom (Z)**, déplaçons le pointeur de la souris sur l'image, et cliquons avec le **bouton droit** (ce qui a pour effet de toujours développer un menu contextuel).



La première commande, **Taille écran**, adapte l'agrandissement pour que l'image entière occupe le maximum de l'espace de travail (totalité de la hauteur ou de la largeur selon l'orientation de la prise de vue). Nous constatons qu'il n'y a effectivement plus d'ascenseur vertical, ou horizontal.

Visiblement, le photographe s'est concentré sur la cabane de pêche, qui semble à peu près verticale, mais l'horizon montre que ce n'est pas le cas.

Notons les dimensions de l'image avec le menu **Image** → **Redimensionner** ► **Taille de l'image ...** (**Alt+Ctrl+I**) : L = 10.84 et H = 13.98 cm avec une résolution de 300 pixels/pouce.

Sélectionnons l'outil  **Redressement (P)** ; amenons le pointeur de la souris sur l'extrême gauche (ou droite) de la ligne d'horizon, appuyons sur le bouton gauche sans le relâcher, et déplaçons la souris vers la droite (ou la gauche), pour arriver à l'autre bout de la ligne d'horizon : une ligne rejoint les deux points et peut être ajustée, afin qu'elle soit parallèle à l'horizon, tant que le bouton de la souris n'est pas relâché.



Au relâchement du bouton, l'image pivote ; nous constatons qu'elle est entourée de zones de la couleur de l'arrière plan active et que la taille de l'image est de nouveau plus haute que la fenêtre (ascenseur vertical) : l'outil **Zoom (Z)** remédie à cette situation.

Sélectionnons l'outil  **Recadrage (C)**, déplaçons le pointeur de la souris sur l'image et délimitons



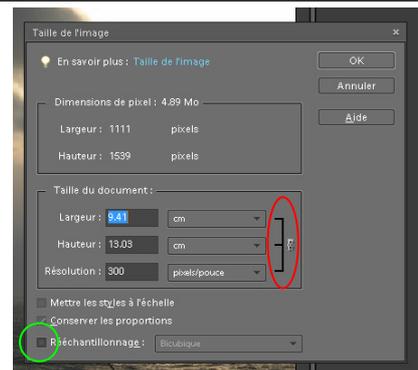
un nouveau cadre, sans zone d'arrière plan, en appuyant sur le bouton gauche de la souris et, sans le relâcher, déplaçant la souris. Inutile, pour l'instant, de figurer les limites de ce recadrage que nous allons pouvoir retoucher grâce aux "poignées" qui apparaissent au milieu des quatre côtés et sur les quatre coins. Ajustons chaque côté pour arriver aux limites des zones de la couleur d'arrière plan.

Validons ce recadrage en cliquant sur la coche verte en bas de l'image ; l'autre signe (stationnement interdit) annule l'opération de recadrage.



Enfin, pour terminer le traitement, si nous souhaitons redonner à l'image des dimensions d'une photo standard, par exemple **10x15** cm (ou bien ses dimensions initiales 10.84 x 13.98 cm), déroulons le menu **Image** → **Redimensionner** ▶ **Taille de l'image ... (Alt+Ctrl+I)** : la **Taille du document** qui s'affiche dépend évidemment des ajustements du recadrage effectué.

Nous constatons que les trois paramètres, **Largeur**, **Hauteur** et **Résolution** sont liés ; pour modifier largeur et hauteur sans modifier la résolution, il convient de cocher la case **Rééchantillonnage** afin de conserver la même résolution.



Pour ne pas déformer l'image il faut, bien sûr, **Conserver les proportions**.

Nous allons maintenant rechercher quelle dimension (largeur ou hauteur) donnera une valeur supérieure à l'autre (hauteur ou largeur) afin de pouvoir finalement rogner la dimension trop grande. Pour l'exemple ci-dessus, une largeur de 10 donne une hauteur de 13.85 insuffisante alors qu'une hauteur de 15 cm donne une largeur de 10.83 cm qui pourra donc être rognée ; ce sont donc ces réglages qui seront choisis ... pour cet exemple.

Nous allons de nouveau prendre l'outil de recadrage, mais en utilisant les options de cet outil qui permettent de fixer un rapport photo, à savoir Largeur 10 cm, Hauteur 15 cm et la résolution de 300 pixels/pouce. Ce nouveau recadrage va rogner une petite bande à choisir à gauche, à droite ou des deux côtés de l'image.



Il ne reste plus qu'à sauvegarder notre travail : menu **Fichier** → **Enregistrer sous...** (**Maj+Ctrl+S**). Comme nous avons travaillé sur une copie de l'image originale, nous pouvons écraser cette copie en ne changeant pas le nom proposé par l'application ou bien en précisant qu'il s'agit d'une copie en cochant la case correspondante.

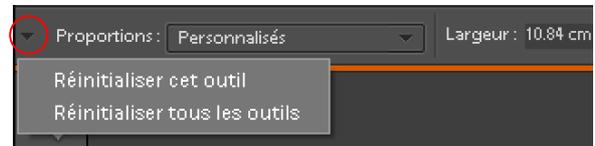


4. Bilan de ces premiers traitements

Pour tirer profit de ce logiciel, il faut en connaître, au moins succinctement, les outils et se souvenir qu'ils existent pour avoir l'idée de les utiliser. Nous en ferons le tour lorsque nous aurons un peu plus de connaissances, notamment sur l'utilisation des calques.

Chaque outil possède sa **Barre d'options** ; il faut essayer de penser à regarder l'état de ces options ; la flèche vers le bas, à gauche de chaque barre, permet de :

- réinitialiser les options de l'outil actif
- réinitialiser tous les outils, ce qui peut être fait systématiquement, quand on débute, à chaque session de travail, l'effet de certaines options de certains outils pouvant ne pas être immédiatement perceptible.



Nous pouvons remarquer que beaucoup de commandes de menus et tous les outils possèdent des "**raccourcis clavier**" qui permettent de les activer beaucoup plus rapidement qu'avec la souris. Les commandes et les outils les plus utilisés méritent de faire l'effort d'en apprendre les **raccourcis clavier**.

Le premier d'entre eux à retenir est sans doute celui qui permet de **sauvegarder le travail** en cours : **Enregistrer... Ctrl+S** (ce que nous n'avons pas fait ... et c'est pas bien !). En effet, un ordinateur effectue **plusieurs millions d'opérations par seconde** et il arrive parfois qu'il se "plante" ; imaginez, si cela ne vous est jamais arrivé, votre état d'esprit lorsqu'après plusieurs heures de travail méticuleux (c'est souvent le cas avec Photoshop) et sans sauvegarde, votre machine se plante et vous fait perdre la totalité de votre labeur : la colère et la violence ne résoudre rien, votre travail est irrémédiablement perdu. C'est d'autant plus bête que, de temps en temps, quelques appuis sur la touche **Ctrl** puis, en la maintenant enfoncée, sur la touche **S** (noté **Ctrl+S**) vous auraient permis de ne perdre que ce que vous aviez effectué depuis la dernière sauvegarde.

Pour votre sérénité, sauvegardez souvent votre travail !

Ctrl+Maj+S active la commande **Enregistrer sous...** **Maj+Ctrl+S** : il faut maintenir les touches **Maj** et **Ctrl** enfoncées en appuyant sur la touche **S**. Cette commande permet de conserver l'état d'un travail lorsqu'on n'est pas certain du résultat des traitements suivants (la commande "**Annuler**" présente des limites). Exemples de noms de sauvegarde possibles de différentes étapes d'un travail sur une image : Cordouan 01.jpg, Cordouan 02.jpg, Cordouan 03.jpg ... etc. Une fois le travail terminé et satisfaisant, les fichiers inutiles peuvent alors être effacés.

Remarques :

Si nous n'avons pas précisé le contraire par le menu **Edition** ➔ **Préférences** ► **Général Ctrl+K**, les raccourcis clavier ne distinguent pas les minuscules des majuscules et, par exemple, **Ctrl+S** aura le même effet que **Ctrl+s**.

Parfois, vous constaterez que la commande **Enregistrer...** **Ctrl+S** est inaccessible (commande du menu grisée ou absente) ; il y a deux causes possibles à cette situation :
 – le fichier ouvert est en "**Lecture seule**" (protection contre des effacements intempestifs)
 – le fichier ouvert n'a pas été modifié depuis son ouverture ou sa dernière sauvegarde.

Il existe parfois plusieurs méthodes pour obtenir le même résultat : elles présentent souvent des niveaux de difficulté de réalisation différents et il est important d'y réfléchir avant de se lancer dans un travail qui ne semble pas évident, et même parfois les évidences sont trompeuses. **La stratégie à adopter pour réaliser un travail délicat est souvent primordiale.**