

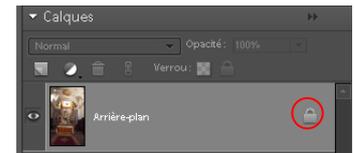
Photoshop Elements : notion sur les calques

Le concept fort de Photoshop Elements est la notion de "**Calques**" : c'est-à-dire que nous pouvons construire une image par superposition de calques, comme étaient réalisés les dessins animés du temps de Walt Disney ; d'ailleurs, **Photoshop** permet de réaliser des images animées au format **gif** comme celles que nous pouvons en trouver sur **Internet**.

1. Créer un calque

Ouvrons l'image **Corse_2011_0564.JPG** préalablement copié dans le répertoire **Travail**.

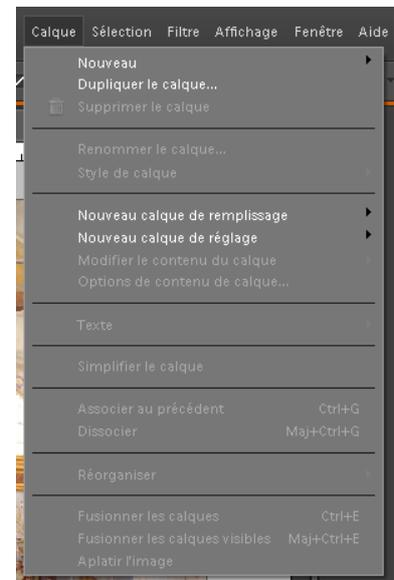
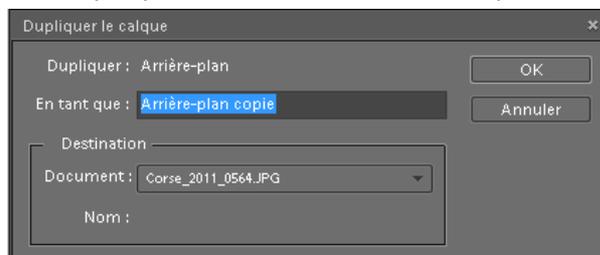
Notamment parce qu'une image placée dans **Photoshop**, appelée calque d'**Arrière-plan**, est verrouillée (icône cadenas dans la palette des calques) et que sa géométrie ne peut donc pas être modifiée, nous travaillerons le plus souvent sur un calque dupliqué de l'**Arrière-plan** (nous verrons que les calques présentent d'autres avantages comme celui de mémoriser les réglages effectués).



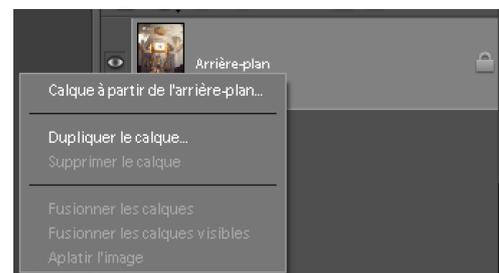
1.1. Le menu Calque

Ce menu propose de créer différents types de calques

- **Nouveau** ► : que nous utiliserons surtout pour créer un calque vide (transparent) pour y placer des éléments qui viendront se superposer sur les précédents
- **Dupliquer le calque...** qui ouvre la boîte de dialogue ci-dessous qui permet de créer un calque dans le



document en cours ou dans un nouveau document. Pour dupliquer le calque dans le même document, il est plus rapide de **cliquer** avec le **bouton droit** dans la palette des calques, sur le calque à dupliquer

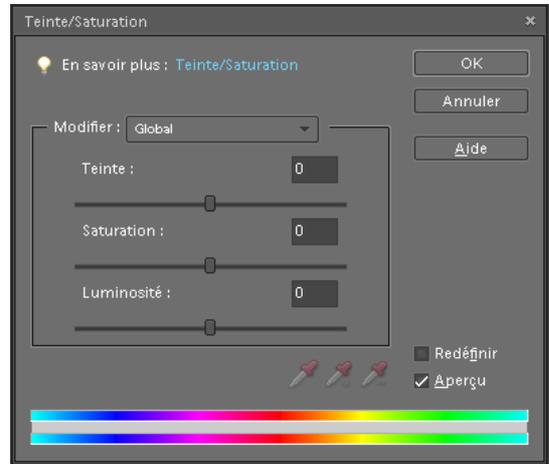
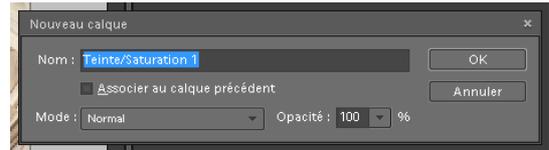
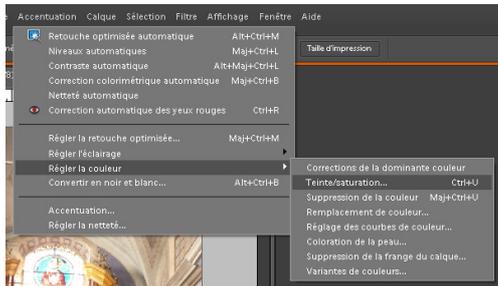


- **Nouveau calque de remplissage** ► permet de créer un calque de couleur **Unie...** ou **Dégradé...** ou bien un calque de **Motif...**
- **Nouveau calque de réglage** ► qui permet d'effectuer les réglages de **Luminosité/Contraste...**, **Teinte/Saturation...** entre autres, avec l'énorme avantage de mémoriser les corrections effectuées, ce qui permet d'y revenir si elles ne sont pas satisfaisantes.

1.2. Exemple d'utilisation d'un calque de réglage

Développons le menu **Calque** et créons un **Calque de réglage** ► **Teinte/Saturation...** qui ouvre la boîte de dialogue qui permet de donner un nom par défaut du calque **Teinte/Saturation 1** et d'associer le calque au précédent (celui-ci sera au-dessous dans la palette des calques) ce qui est recommandé lorsque nous voulons n'appliquer les corrections qu'à un seul calque.

Après avoir coché la case **Associer au calque précédent**, validons en cliquant sur **OK** ; une nouvelle boîte de dialogue, ci-contre, qui est la même que celle que nous obtiendrions par la



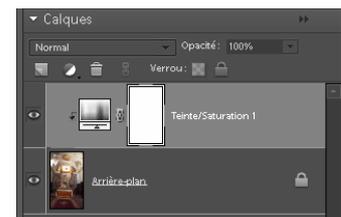
commande du menu **Accentuation** ► **Régler la couleur** ► **Teinte/Saturation...** **Ctrl+U**

Cette boîte de dialogue permet :

- de **Modifier** toutes les teintes (**Global**) ou une de 6 couleurs (les 3 couleurs primaires RVB, et les 3 couleurs secondaires JCM)
- de décaler la **Teinte** par rotation sur le cercle chromatique (le décalage est visualisé par les deux lignes de couleurs en bas de la boîte)
- de régler la **Saturation** des couleurs
- de régler la **Luminosité** de l'image

Réglons, par exemple, la **Saturation** à -100%, cela transforme les couleurs de l'image en nuances de gris, et validons.

Nous constatons qu'un nouveau calque est apparu dans la palette des calques. La flèche ↴ indique que le calque est lié au précédent.

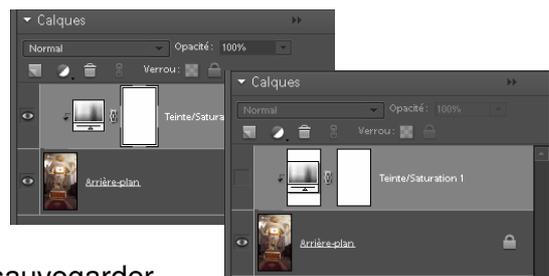


Pour revenir sur les réglages **Teinte/Saturation 1**, il suffit de double-cliquer sur ce calque dans la palette des calques : la boîte de dialogue précédente est rouverte et permet de corriger, régler différemment les couleurs de l'image, ce qui n'aurait pas été possible par le menu **Accentuation**.

Cet exemple montre l'intérêt principal des calques : possibilité de revenir aisément sur les modifications apportées à une image.

Remarque :

Un calque ou l'action d'un calque peut être rendu invisible en cliquant, dans la palette des calques, sur l'œil  qui est à gauche de son icône ; très pratique pour apprécier l'impact d'un réglage.



Fermons le fichier **Corse_2011_0564.JPG** sans le sauvegarder.

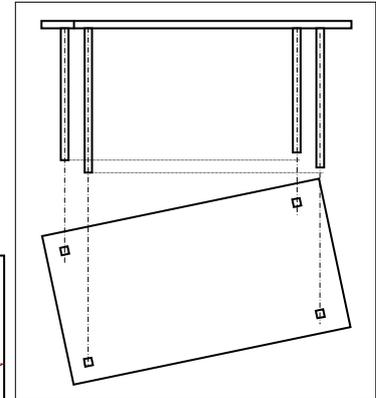
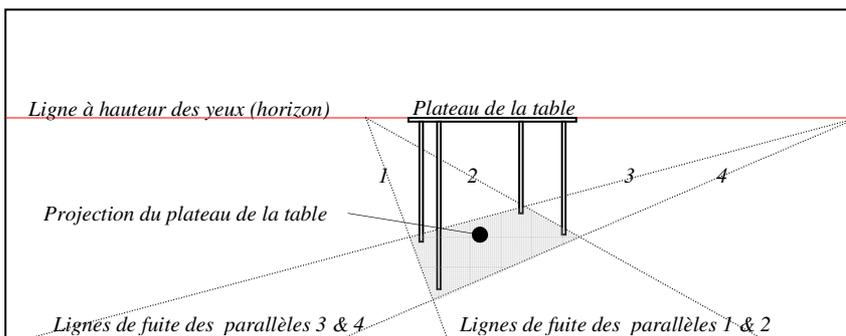
2. Redressement de l'image Corse_2011_0564.JPG

Ouvrons le fichier **Corse_2011_0564.JPG** (préalablement copiée dans le répertoire travail).

Dans la palette des calques, cliquons avec le bouton droit sur le calque **Arrière-plan** et, dans le menu contextuel, choisissons la commande **Dupliquer le calque** : le nouveau calque se nomme par défaut **Arrière-plan copie**.

Sélectionnons l'outil **Redressement (P)** et recherchons un élément de l'image qui devrait être logiquement horizontal.

☛ **Attention** : à cause des règles de la perspective, seuls les éléments qui sont à hauteur des yeux du photographe ont des chances d'être véritablement horizontaux s'ils ne sont pas, par construction, inclinés. 📏 **Exemple** : le plateau d'une table à hauteur des yeux apparaît toujours horizontal (sauf si le sol n'est pas lui-même horizontal) et l'observateur dont les yeux



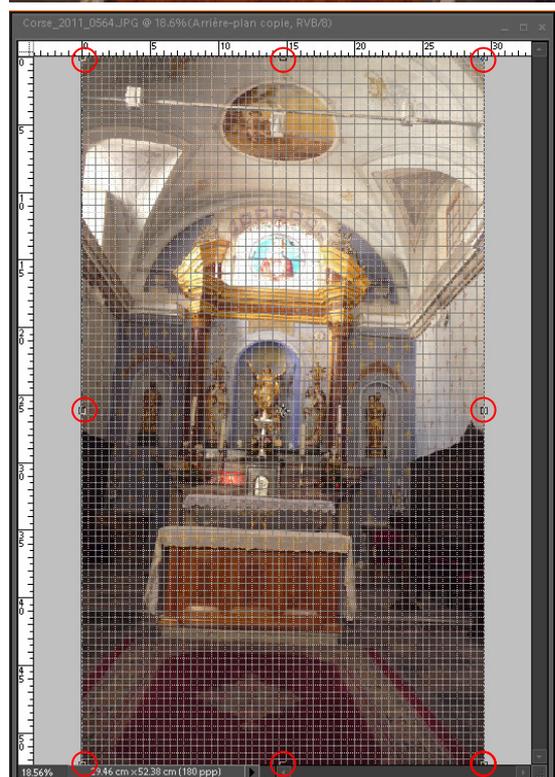
sont à sa hauteur ne peut pas voir le dessus du plateau qui semble être en deux dimensions, alors que les pieds, posés sur le sol horizontal,

n'apparaissent pas de même longueur ; c'est une illusion causée par la perspective.

Pour l'image qui nous intéresse, nous allons donc prendre le plateau portant le tabernacle (un peu plus haut que la table d'autel) comme référence horizontale.

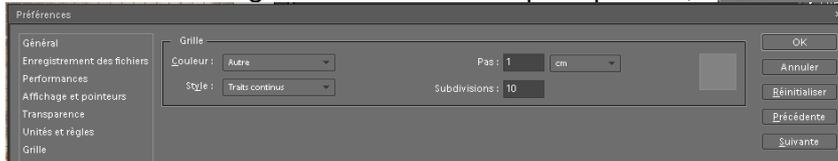
Pour plus de précision, utilisons l'outil **Loupe (Z)** pour agrandir au maximum le plateau sus nommé, puis **Redressement (P)** pour redresser l'image en s'alignant sur la tranche du plateau marquée par l'ombre de la nappe (l'arête étant ondulée par les plis). À la rigueur nous pouvons utiliser le plateau du maître autel, mais il n'est pas certain que le résultat soit équivalent.

Lorsqu'il n'est pas évident de trouver une ligne sûrement horizontale, nous pouvons nous aider de la **Grille** du menu **Affichage** pour faire **pivoter manuellement** le calque **Arrière-plan copie** avec l'outil **Déplacement (V)** et les poignées que cet outil fait apparaître au milieu des quatre côtés et sur les quatre coins de l'image.

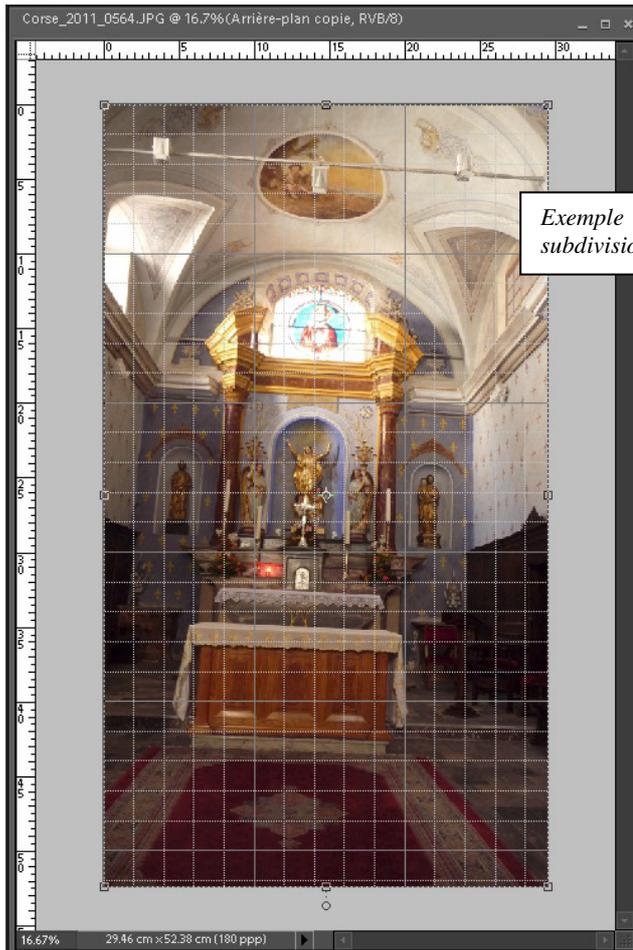


Paramétrage de la Grille

Menu **Édition** ➔ **Préférences** ➔ **Grille...** ouvre la boîte de dialogue ci-dessous qui permet,



notamment, de choisir le **Pas** de la grille, le nombre de **Subdivisions**, et aussi la **Couleur** et le **Style** des traits.



Exemple de grille au pas de 10 cm et 5 subdivisions.

Pour faciliter la manipulation du calque, il faut que l'image soit plus petite que la fenêtre afin que les poignées soient bien accessibles :

- outil **Loupe (Z)**
- clic droit sur l'image **Plein écran**
- pression sur **Alt+clic** réduit légèrement image et fenêtre
- étirer alors le coin inférieur droit de la fenêtre pour faire apparaître une marge autour de l'image

Sélectionnons l'outil **Déplacement (V)** ; en approchant le pointeur de la souris d'une poignée de coin, celui-ci prend la forme d'un quart de cercle terminé par des flèches ↘



Pressons le bouton gauche et glisser la souris : l'image pivote autour de son centre.

Rendons le calque **Arrière-plan** invisible pour bien faire apparaître les quatre zones vides à éliminer.

Agrandissons l'image en tirant sur la poignée supérieure droite en pressant simultanément la touche **Alt** jusqu'à disparition des zones vides ; ôtons la grille pour juger du résultat.



3. Rectification des lignes de fuite

Lorsque nous utilisons une focale courte (grand angle) pour photographier un sujet parce que nous n'avons pas assez de recul pour utiliser une focale plus naturelle, les lignes normalement verticales se rapprochent exagérément en s'élevant. **Photoshop** permet d'atténuer, voire éliminer, ce phénomène de perspective. Par exemple, sur l'image ci-contre, nous pouvons trouver que les angles du mur du fond mériteraient d'être redressés.

Remarques : options de l'outil **Loupe (V)**

25% Redimensionner fenêtres Ignorer palettes Zoom fenêtres 1:1 Adapter à l'écran Taille d'impression

Pour éviter que la fenêtre s'adapte automatiquement à la taille de l'image, il faut décocher la case **Redimensionnement fenêtre**. Cela permet d'obtenir facilement des marges entre l'image et la fenêtre.

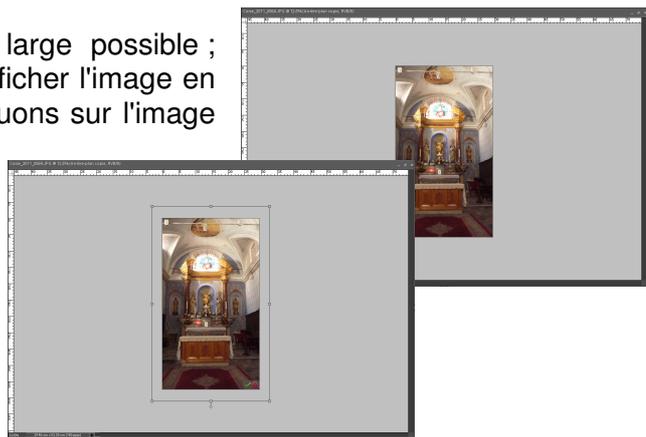
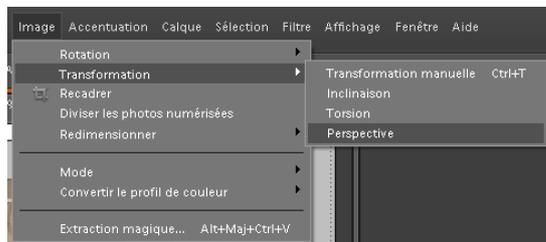
Un double clic sur le bandeau de la fenêtre portant le nom de l'image provoque le basculement entre fenêtre la plus large / la plus haute possible.



Obtenons la fenêtre de l'image la plus large possible ; activons l'outil **Loupe (Z)** et clic droit pour afficher l'image en plein écran ; pressons la touche **Alt** et cliquons sur l'image deux fois pour la réduire deux fois.

Déroulons le menu **Image** :

Image → **Transformation** ▶ **Perspective**



Un cadre pointillé et des poignées apparaissent comme avec l'outil de déplacement.

Approchons le curseur de la souris de la poignée d'un coin supérieur et tirons vers l'extérieur : le haut de l'image s'écarte symétriquement ce qui a pour résultat de redresser les lignes verticales, mais également tasse l'ensemble de l'image modifiant ainsi les proportions des éléments représentés.

Validons en cliquant sur la coche verte lorsque les verticales sont suffisamment redressées.

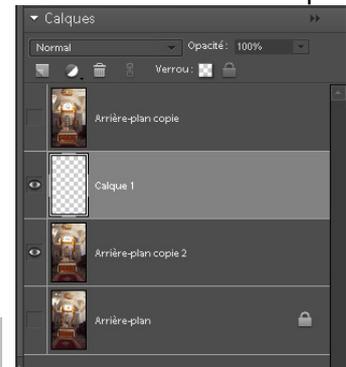
Enfin, avec l'outil **Redressement (V)**, étirons l'image en tirant sur la poignée du milieu du côté supérieur pour retrouver sensiblement les proportions initiales de l'autel. Pour cela, rendre visible le calque **Arrière-plan** puis alternativement invisible/visible le calque de travail **Arrière-plan copie**.



4. Pour les puristes

Les dernières manipulations permettant de récupérer les proportions initiales de l'autel peut sembler un peu trop approximative ; nous allons tenter d'être un peu plus rigoureux.

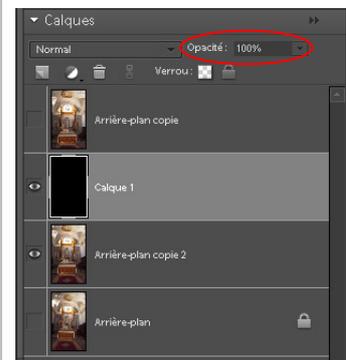
Avant de modifier les lignes de fuite dues à la perspective, nous créons un nouveau calque par menu **Calque** ➔ **Nouveau** ▶ **Calque...** **Maj+Ctrl+N** après avoir rendu invisibles les calques **Arrière-plan copie** et **Arrière-plan**, puis sélectionné ce dernier dans la palette des calques. Ce nouveau calque est nommé par défaut **Calque 1** et est donc transparent. Ce calque va nous servir à créer un cadre mémorisant les dimensions de l'autel.



En bas de la barre d'outils, initialisons les **Couleurs de premier plan et d'arrière plan par défaut (D)**  en cliquant sur les deux petits carrés noir et blanc. La couleur de premier plan est alors noire.



Sélections l'outil **Pot de peinture (K)** que nous versons sur **Calque 1** qui devient alors entièrement noir . Dans la palette des calques modifions l'**Opacité** de ce calque à 50% afin de voir **Arrière-plan copie 2** par transparence.



Sélectionnons l'outil **Emporte-pièce (Q)**  et dans la barre d'option de cet outil choisissons la **Forme : Contour de carré fin**



Dans la fenêtre de l'image, définissons une pièce de dimension approximative entourant l'autel, puis validons en cliquant sur la coche verte ; avec les outils **Loupe (Z)** et **Déplacement (V)**, ajustons la pièce aux dimensions hauteur et socle de l'autel, validons en cliquant sur la coche verte.



Remarque :

Pour déplacer l'image dans l'écran **sans changer d'outil**, presser la touche du clavier **Espace** (une **Main** remplace le pointeur habituel de la souris) et, en maintenant la pression sur cette touche, presser le pouton gauche et glisser la souris.

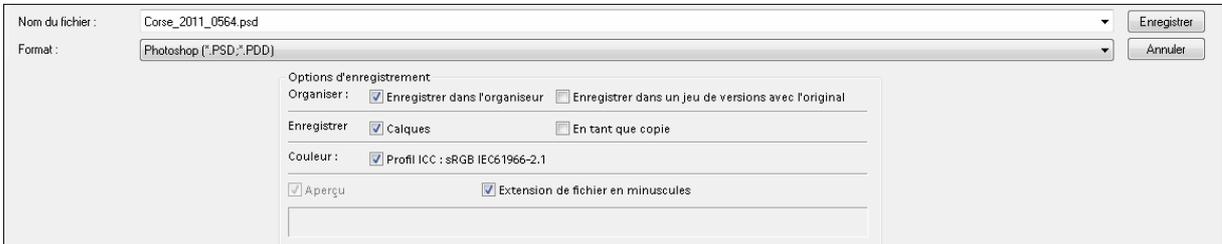


Ensuite, modifions les lignes de perspective (**Image** ➔ **Transformation** ▶ **Perspective**) et avec l'outil **Déplacement (V)** redonnons à l'autel les proportions initiales hauteur et socle.

Enfin, **Calque 1** peut être supprimé ainsi que les autres calques maintenant inutiles.

5. Sauvegarde d'un projet contenant des calques

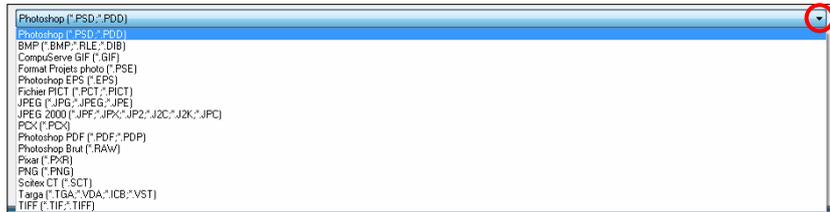
Dès la présence d'un second calque dans la palette des calques d'un projet, lorsque nous voulons sauvegarder notre travail, **Photoshop** propose de le sauvegarder avec l'extension **psd** ; ce format, propre à ce logiciel, sauvegarde les divers calques créés ce qui permet de poursuivre ultérieurement notre travail tel que nous l'avons laissé. Dans le bas de la boîte de dialogue qui s'ouvre alors, ci-dessous, nous trouvons les options de l'enregistrement :



- **Nom du fichier** : le nom du projet peut être changé, pour en garder les différentes versions comme, par exemple, **Corse_2011_0564_V1.psd** si nous envisageons de conserver une trace de l'évolution du projet.

Il est fortement déconseillé de taper soi-même l'extension du fichier : laisser le programme s'en charger, car lui, ne fait jamais de fautes de frappe.

- **Format** : en cliquant sur la flèche orientée vers le bas au bout de cette ligne, le champ se déroule pour proposer les différents formats possibles.



● **Attention** : seul le formats **PSD** conserve l'intégralité des calques ; si nous choisissons par exemple le format **JPG**, l'image sauvegardée est un calque unique rassemblant l'ensemble des calques visibles du projet.

- **Organiser : Enregistrer dans l'organiseur**, case à cocher pour pouvoir utiliser la suivante.
- **Organiser : Enregistrer dans un jeu de versions avec l'original**, cette case à cocher n'est opérationnelle que si la précédente est cochée ; **_modifié-n** est ajouté à la suite du nom du fichier, *n* prenant les valeurs successives 1, 2, 3 ... etc. Cette option peut être préférée à la modification manuelle du nom du fichier
- **Enregistrer : Calques**, case à laisser cochée pour conserver les calques
- **Enregistrer : En tant que copie**, case à cocher pour conserver une étape du travail du projet, notamment si nous ne sommes pas certains de l'aboutissement des prochains traitements envisagés
- **Couleur : Profil sRGB IE C6 1966-2.1**, (RGB : **R**ed **G**reen **B**lue) ??? pour spécialiste
- **Extension du fichier en majuscules**, case à éventuellement décocher
- la zone de texte qui est sous les options est utilisée par le logiciel pour afficher des commentaires et avertissements.

Remarque :

Une image enregistrée au format PSD est très volumineuse par exemple, l'image initiale **Corse_2011_0564.jpg** occupe **2.71 Mo** de mémoire alors que l'image au format **psd**, avec 3 calques, occupe **73.5 Mo** ! Est-il utile de préciser que lorsqu'un projet est terminé et satisfaisant, il convient de le sauvegarder à un format moins gourmand en mémoire, par exemples **jpg**, **gif**, **png** ... et d'effacer le fichier **psd** correspondant.