

07 Réalisation de montages photographiques

Avec ce thème, nous abordons un vaste sujet que nous ne sommes probablement pas prêts d'épuiser ; les finalités de tels travaux sont multiples : insertion d'un personnage, animal ou objet sur une photo, images composées de plusieurs photos "pêle-mêle", jaquettes de CD et/ou DVD, images humoristiques, élaboration de minis arbres généalogiques, cartes de visite, cartes de vœux... etc. Tous ces montages utilisent des éléments extraits de plusieurs photos ou images et placés sur un fond qui peut être lui-même une photo, un dessin, une texture plus ou moins colorée... ; nous allons faire l'inventaire des outils **Photoshop** qui permettent de réaliser les extractions (détourages) nécessaires en s'appuyant sur des exemples d'application.

1. Outils classiques de sélection d'une partie d'image

Pour extraire un élément d'une image afin de le placer dans une autre, nous allons utiliser des outils de sélection ; cette sélection pourra être **Copiée (Ctrl+C)** puis **Collée (Ctrl+V)** ; **Couper (Ctrl+X)** laissant un trou dans l'image de départ est d'un emploi moins fréquent.

1.1. Outil Baguette magique (W)

Cet outil permet de sélectionner les pixels de valeurs chromatiques similaires d'un simple clic.



Que regarde cet enfant ? Le montage photographique peut suggérer une réponse possible comme ci-dessous.

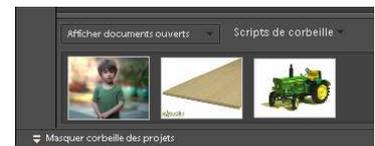
Le tracteur et l'étagère ont été trouvés sur Internet.



L'extraction de ces deux images est particulièrement facile grâce à l'outil **Baguette magique (W)** puisque toutes les deux sont sur fond uni blanc :

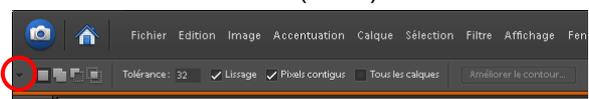


- ouvrons, dans **Photoshop**, les images **Tablette bois.jpg**, **Regard d'enfant.jpg** et **Tracteur jouet.jpg** ; les images se placent évidemment dans l'espace de travail, mais également dans la **Corbeille des projets**, sous l'espace de travail ;



- sélectionnons, dans la **Corbeille des projets**, l'image de la tablette en double-cliquant dessus, puis l'outil **Baguette magique** dont le raccourci clavier est **M** (ou **m**).

Comme tous les outils, celui-ci possède une **Barre d'options** sous la barre des menus ; la petite flèche orientée vers le bas (ci-contre cerclée de rouge), à gauche de cette barre, permet de réinitialiser cet outil ou tous les outils (recommandé aux débutants... et même aux autres) ;



 ces quatre icônes sont liées, une seule est active : celle qui est bordée de noir ; par défaut c'est la première qui définit une nouvelle sélection à chaque clic ; la seconde ajoute une nouvelle sélection à la précédente (effet cumulatif) ; la troisième soustrait une nouvelle sélection à la précédente (effet cumulatif) ; la quatrième retient l'intersection d'une nouvelle sélection avec la précédente (effet cumulatif).

Tolérance : 32 (valeur par défaut) définit la tolérance, sur 255 valeurs chromatiques, par rapport au pixel défini au moment du clic sur l'image ; plus la tolérance est faible, moins il y a de pixels sélectionnés ;

Lissage (case cochée par défaut) : améliore le contour de la zone sélectionnée ;

Pixels contigus (case cochée par défaut) : tous les pixels de l'image et de valeur chromatique voisine de celle du pixel cliqué sont sélectionnés ;

Tous les calques (case décochée par défaut) : échantillonne la couleur sélectionnée à partir des données provenant de tous les calques visibles ;

Améliorer le contour... : n'est accessible que lorsqu'une sélection est définie ; ouvre la boîte de dialogue ci-contre dont le paramétrage (3, 1.0, 0 par défaut) permet d'atténuer la pixellisation de la découpe ; le résultat dépend de la résolution de l'image (se renseigner dans **Image** ► **Redimensionner** ► **Taille de l'image (Alt+Ctrl+I)** ;



- cliquer dans la partie blanche de l'image : tous les pixels blancs sont sélectionnés ; clic droit dans la sélection permet **d'invertir** la sélection (ce qui n'était pas sélectionné l'est, et ce qui l'était ne l'est plus) afin de sélectionner la tablette que nous copions (**Ctrl+C**) dans le **Presse-papier** ;



- dans la corbeille des projets, un double clic sur l'image **Regard d'enfant.jpg** la place au premier plan de l'espace de travail ; collons ce qui vient d'être placé dans le **Presse-papier** (la tablette) et gommons (outil **Gomme (E)**) le texte en bas à gauche puis glissons (outil **Déplacement (V)**) la tablette vers la droite ;



- plaçons le fichier **Tracteur jouet.jpg** au premier plan de la zone de travail et dupliquons le calque **Arrière-plan** (clic droit dans la palette des calques) que nous rendons invisible (dans la palette des calques, clic sur l'œil, à gauche du calque **Arrière-plan**). Sélectionnons le calque **Arrière-plan copie** et d'un coup de baguette magique sur la zone blanche, sélectionnons la plus grande partie du fond blanc.

Plutôt que de sélectionner l'option **Ajouter à la sélection**, appuyons simplement sur la touche **Shift** (un signe + apparaît à côté de l'outil) et augmentons la sélection en cliquant sur toutes les zones blanches du fond incluses dans l'image du tracteur  **Attention** de ne pas sélectionner les reflets brillants du jouet. Lorsque toutes les zones blanches du fond sont sélectionnées, cliquons sur la touche



Suppr (ou **Del**) il ne reste plus que le tracteur et son ombre (à condition d'avoir bien rendu le calque **Arrière-plan** invisible)

- sélectionnons toute l'image par **Ctrl+A** et copions la (**Ctrl+C**) ;
- sélectionnons de nouveau le projet **Regard d'enfant.jpg** et, **Calque 1** (la tablette) étant sélectionnée, collons le contenu du **Presse-papier**, à savoir le tracteur sans le fond blanc : **Calque 2** est créé au dessus du précédent ; l'engin est beaucoup trop volumineux ;
- outils **Déplacement (V)** et, en pressant la touche **Alt**, déplaçons le coin supérieur gauche du tracteur pour l'amener à une taille proportionnée à la



tablette et déplaçons-le pour le poser dessus.

- pour améliorer le réalisme de ce montage, nous pouvons effacer l'ombre du tracteur (**Gomme (E)**) qui masque les veinures du bois et recréer une ombre transparente ; pour cela, gommons soigneusement l'ombre du tracteur



puis insérons un nouveau calque vierge entre la tablette (normalement **Calque 1**) et le tracteur (**Calque 2**) ; sur ce nouveau calque (**Calque 3**), avec l'outil **Pinceau (B)**, une couleur de **Premier plan** gris moyen (**L=50%**) et une **Opacité** de l'outil de 20%, nous créons une nouvelle ombre qui sera transparente ;



- enfin, l'image peut être recadrée avec l'outil de **Recadrage (C)**  dont les options permettent de fixer les proportions aux standards photographiques : 10x15 (carte postale), 13x18, 18x24... etc.



1.2. Outil Rectangle/Ellipse de sélection (M)

Cet outil, et sa variante, permet de réaliser rapidement des découpages simples et de composer, par exemple, une feuille comportant plusieurs médaillons de portraits. Les principales difficultés vont être d'obtenir des portraits de tailles et de résolutions voisines, voire si possible égales. Ci-dessous, images trouvées sur **Internet** qui ont des tailles et des résolutions différentes ; elles ont toutes été réduites à 9% de leur taille initiale ; évidemment, si c'était le même appareil photo qui les avait prises, elles seraient de tailles semblables et probablement de même résolution ; il n'en demeurerait pas moins que la taille des visages seraient très variable selon l'éloignement des sujets.

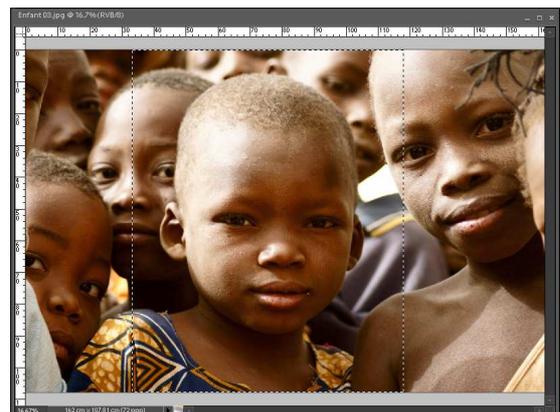


1.2.1. Méthodologie :

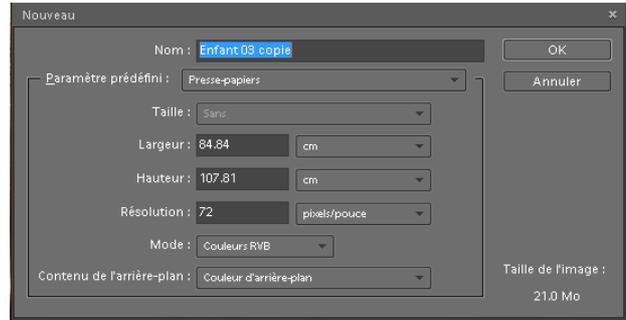
- **extraire** les portraits dans des cadres rectangulaires assez larges mais ayant les **mêmes proportions** afin de pouvoir les traiter tous de la même façon ;
- **redimensionner** les portraits obtenus aux **mêmes dimensions** ;
- **régler la résolution** de chaque portrait à la **même valeur** ;
- **choisir** ou **créer** un fond destiné à recevoir les portraits ;
- **découper** les portraits avec la forme voulue (rectangle ou ellipse) avec ou sans contour progressif et les placer sur le fond.

1.2.2. Mise en œuvre :

- ouvrir les images **Enfant 03.jpg** à **Enfant 10.jpg** ;
- sélectionner l'outil **Rectangle de sélection (M)** et régler l'option **Mode** sur **Proportions fixes (Largeur : 85, Hauteur : 108)** en se basant sur l'image **Enfant 03.jpg** qui présente le moins de latitude de cadrage ; **dessiner le rectangle** sur toute la hauteur de l'image et, le pointeur étant dans le rectangle, le centrer en appuyant sur le bouton gauche de la souris et la glissant latéralement ;

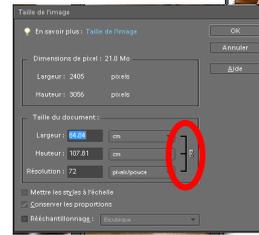


- **Copier (Ctrl+C)**, créer un nouveau projet **Fichier** ► **Nouveau** ► **Fichier vide...** **Ctrl+N** (il est plus rapide d'utiliser le raccourci clavier qui est un de ceux à retenir) ; renseigner la boîte de dialogue qui s'ouvre : **Nom : Enfant 03 Copie** ; par défaut, les dimensions sont celles de l'image que nous venons de placer dans le **Presse-papier** ; sélectionner l'unité des dimensions en **cm** et laisser la résolution définie par le système ; vérifier que le **Mode** est bien **Couleurs RVB** et choisir **Blanc** comme **Contenu de l'arrière-plan** ; clic sur **OK** ;



- **Coller (Ctrl+V)** le contenu du **Presse-papier** ;

- menu **Image** ► **Redimensionner** ► **Taille de l'image...** **Alt+Ctrl+I** qui ouvre la boîte de dialogue ci-contre ; si les trois dimensions **Largeur** **Hauteur** et **Résolution** sont liées, il faut **décocher la case Rééchantillonnage** pour rendre la résolution indépendante des autres dimensions ; régler alors la **Largeur** de l'image à 10 cm (sera réduite pour le montage final), la **Hauteur** calculée par **Photoshop** étant 12.71 cm et garder la résolution à **72 pixels/pouce** ;



- sauvegarder cette image au format **jpg**, le format **psd** n'étant pas nécessaire, et fermer l'image **Enfant 03.jpg** sans la sauvegarder puisqu'elle n'a pas dû être modifiée.

Répéter ces opérations sur chaque image afin d'obtenir les huit portraits de 10x12.71 (arrondi à 9.98x12.7 par **Photoshop**) et de résolution 72 pixels/pouce. Avant de continuer, vérifions les dimensions des huit images.



- **Ctrl+N** crée un nouveau document dont nous allons fixer les dimensions au format **A4 horizontal**, soit **Largeur 29.7 cm** et **Hauteur 31 cm** et de **Résolution : 72 pixels/pouce**, et que nous nommons **8 médaillons**, en **Mode Couleurs RVB** avec **Arrière-plan Blanc** ;

- choisir un fond (exemple **Ciel_07.jpg** obtenu sur **Internet**) et importons-le dans le nouveau document ; validons l'importation (clic sur coche verte) et étirons l'image (outil **V**) pour qu'elle remplisse toute la fenêtre (utilisons la touche **Alt** pour que l'agrandissement soit plus rapide) ; une fois agrandie, l'image peut être déplacée horizontalement (outil **V**) ;



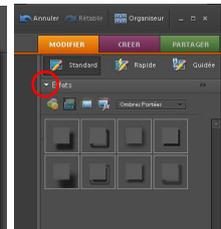
- deux façons d'intégrer les portraits que nous avons créés :
Fichier ➔ **Importer...** ➔ *nom du fichier* ;

ou, si les portraits sont encore dans la **Corbeille des projets**, double-clic sur l'image désirée pour l'amener dans au premier plan de la zone de travail de **Photoshop**, **Tout sélectionner (Ctrl+A)**, **Ctrl+C**, puis sélectionner le projet **8 médailles** sur lequel **Ctrl+V** colle le portrait ;

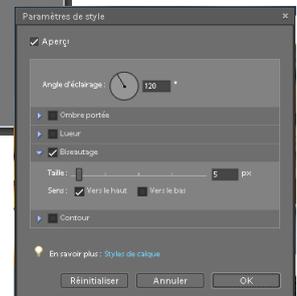
- lorsque tous les portraits sont importés ou collés, leurs calques sont superposés au milieu du projet **8 médailles** ; pour les sélectionner tous, dans la palette des calques cliquons sur le calque en haut de la pile (**Calque 9**), puis, en pressant la touche **Shift**, cliquons sur le calque en bas de la pile (**Calque 2**, **Calque 1** étant normalement le ciel) ; une fois sélectionnée, la pile de calques peut déplacée et surtout redimensionnée afin que les 8 calques puissent être répartis sans trop se superposer (une largeur de 6.5 cm peut être adoptée) ;



- nous pouvons appliquer des effets aux calques portraits ; pour cela, développons la palette des **Effets** en cliquant sur la flèche qui est à gauche ; la première icône permet d'accéder à différents **Filtres**, la seconde aux **Styles de calque**, la troisième à des **Effets photographiques**, et la quatrième affiche **Tout**.



Styles de calque, permet d'appliquer un biseautage, des ombres portées, des bordures... ; dès que nous avons appliqué un de ces effets sur un calque, un sigle apparaît, dans la palette des calques, à droite du nom du calque **fx** ; en double cliquant sur ce sigle, une boîte de dialogue permet de paramétrer les styles appliqués au calque ; ci-dessous **Ombres portées Faible**, **Contour blanc de 6 pixels**.



- La variante **Ellipse (M)** peut être utilisée à la place de l'outil **Rectangle (M)** qu'elle peut purement et simplement remplacer ; elle est à lui préférer lorsque nous désirons réaliser des contours progressifs (ici 25 pixels avec **Sélection** ➡ **Contrôle progressif...** **Alt+Ctrl+D**).



1.3. Outil Lasso/Lasso magnétique/Lasso polygonal (L)

La baguette magique que nous avons utilisée au début ne fonctionne pas toujours parfaitement, notamment lorsque le fond n'est pas suffisamment contrasté par rapport au sujet à extraire. L'outil **Lasso (L)** et ses deux variantes, peut aider à compléter une sélection délicate. Mais il peut également simplement servir à réaliser des découpes de formes diverses. Le **Lasso magnétique (L)** permet de suivre d'assez près un contour qui doit être net (les cheveux posent toujours le plus de difficultés). Cet outil devra généralement être utilisé pour "dégrossir" un détourage qui sera terminé plus précisément avec d'autres outils dont **Forme de sélection (A)**.

1.4. Outil Sélection rapide/Forme de sélection (A)



À partir de deux images issues d'**Internet**, ci-contre, nous allons en fabriquer une troisième, ci-dessous, en utilisant divers outils de sélection.

1.4.1. Méthodologie :

- ouvrir les fichiers ;
- découper grossièrement l'élément à détourer et en faire un fichier ;
- détourer soigneusement l'élément à transférer et le copier ;



- coller dans le document de destination ;
- travailler les détails pour que le collage s'intègre au mieux dans l'image de fond (désordre des cheveux, flou des bords, grain de l'image... etc.) ;
- sauvegarder.

1.4.2. Mise en œuvre :

- ouvrir les fichiers **Pompiers de Paris Telegra.jpg** et **Telephone.jpg** ;
- découper grossièrement **Telephone.jpg** avec l'outil **Lasso (L)** ou **Lasso polygonal (L)** ou **Rectangle de sélection (M)** afin de ne conserver que le buste de la jeune femme qui



Lasso (L)



Lasso polygonal (L)



Rectangle de sélection (M)



Téléphone buste

téléphone ; **Ctrl+C**, **Ctrl+N** que nous pouvons nommer **Téléphone buste**, **Ctrl+V** et nous obtenons un nouveau document à deux calques ; nous pouvons refermer **Telephone.jpg** ;

- dupliquer **Calque 1** (qui contient l'image) ;
- détourer soigneusement le personnage au portable ; plusieurs procédures sont possibles, dont :
 - outil **M**, définir un rectangle le plus grand possible à l'intérieur du personnage ;
 - en maintenant la touche **Shift** enfoncée, définir d'autres **Rectangles de sélection** qui vont s'ajouter au précédent ;
 - outil **Forme de sélection (A)**  ; cet outil ne nécessite pas de maintenir la touche **Shift** enfoncée pour augmenter la sélection ; suivre au plus près, avec cet outil de forme **Rond net de 50 pixels** (à taper dans la barre d'options), les lignes nettes (blouson, main, visage... etc.) puis les cheveux en n'essayant pas de sélectionner les mèches ; après un premier clic, la touche **Shift** réunit les clics qui suivent ; multiplier les clics dans les parties courbes et ne pas hésiter à zoomer (ex 200%) pour travailler confortablement ; comme l'image est plus grande que la fenêtre, presser la barre **Espace** pour la déplacer ; en appuyant sur **Alt**, la sélection se soustrait de la précédente ; changer de taille d'outil pour atteindre les endroits étroits ;
 - la sélection des cheveux, épis et mèches, peut être légèrement améliorée avec la **Baguette magique (W)** mais attention de ne pas oublier de presser la touche **Shift** pour continuer d'augmenter la sélection ; en cas d'oubli **Ctrl+Z** répare ses effets ;



- **Intervertir** la sélection et supprimer ce que nous n'avions pas sélectionné ; rendre **Calque 1** et **Arrière-plan** invisible pour voir s'il n'y a pas de trou(s) ; si nécessaire, **Ctrl+Z** et recommencer ;
- rendons **Arrière-plan** et **Calque 1** visibles et réglons l'**Opacité** de ce dernier à 40 ou 50% afin de voir où nous allons pouvoir rendre un peu de désordre à la chevelure vraiment coupée trop nette ; **Ctrl+D** désélectionne l'image ;
- outil **Doigt (R)** qui est la troisième variante de l'outil **Goutte d'eau (R)**  (qui sert à flouter les bords d'une découpe ou bien un ou plusieurs éléments), va nous servir à recréer les extrémités des cheveux fins ; réglons l'**Intensité à 85 %** ; cliquons près du bord de la chevelure et, en gardant le bouton enfoncé nous étirons la couleur



vers l'extérieur de l'image en incurvant ou non le tracé qui s'estompe automatiquement en fonction de l'**Intensité** adoptée ; pour voir l'effet produit, rendons momentanément **Calque 1** invisible ; parmi les formes d'outils, nous pouvons essayer **Formes d'outil variées : Triangle – points** qui permet d'étirer 3 points au lieu d'un seul ; essayons également plusieurs valeurs d'**Intensité** ; nous pouvons également, cliquer dans la chevelure, presser la touche **Shift** et cliquer à l'extérieur : cela produit un étirement rectiligne entre les deux clics (à utiliser de préférence avec un outil à un seul motif) ;

- lorsque nous estimons le résultat satisfaisant, nous rendons invisibles **Arrière-plan** et **Calque 1** ; **Ctrl+A** sélectionne tout le calque que nous copions, **Ctrl+C**, et collons **Ctrl+V**, dans **Pompiers de Paris Telegra.jpg** que nous avons préalablement ramené au premier plan de l'espace de travail ;



- **trois remarques** : l'image intégrée va devoir être diminuée, la lumière du local vient de la droite alors que la téléphoniste est éclairée de la gauche, le fond est une image en noir & blanc (sauf le timbre alors que la téléphoniste est en couleur) ;
- menu **Image** ➡ **Rotation** ► **Symétrie horizontale du calque** remédie au problème d'éclairage ;
- **V**, l'outil de **Déplacement**, permet de redimensionner l'image importée ;

- pour rendre l'image importée en noir & blanc, insérons un **Nouveau calque de réglage** ► **Teinte/saturation...** que nous **Associions au calque précédent** en cochant la case appropriée ; le paramètre **Saturation** de la boîte de dialogue qui s'ouvre, est amené à **-100** ; l'image de la carte postale est un peu jaunie et nous allons la convertir en noir & blanc en réservant le timbre vert ;



- avec le **Lasso polygonal (L)**, sélectionnons le timbre au plus près ; intervertissons la sélection et insérons au dessus du calque contenant l'image du standard des pompiers, un **Nouveau calque de réglage** ► **Teinte/saturation...** que nous **Associions au calque précédent**, et là également, la saturation va être amenée à **-100%** ;



- avant de traiter l'image de la téléphoniste, nous allons, nettoyer l'image de fond (**Arrière-plan**) que nous commençons par dupliquer ; masquons **Calque 1** puis corrigeons, les petites taches, ôtons la signature du photographe et effaçons la légende ; fusionnons le calque de réglage **Teinte/saturation 2** et **Arrière-plan copie** ;



- maintenant, nous allons tenter de d'adapter le grain de l'image importée à celui de la carte postale ; rendons **Calque 1** visible ; fusionnons le calque **Teinte/saturation 1** avec **Calque 1** ; nous n'avons plus que trois calques : **Teinte/saturation 1**, **Teinte/saturation 2** et **Arrière-plan** ; nous pouvons renommer les deux premiers calques en **Copie 1** et **Arrière-plan copie** ; dupliquons **Calque 1**, nous obtenons **Calque 1 copie** sur lequel nous allons travailler ;

- menu **Filtre** ►► **Artistique** ► **Grain photo...** le paramétrage **Grain**, **Intensité : 40**, **Contraste : 50** et **Type : Touffu** semble donner un résultat acceptable ; ce réglage introduit un peu de couleur dans l'image, nous la supprimons en mettant à 0 la saturation **RVB** ;



- pour plus de réalisme, nous pouvons rendre partiellement transparent le verre droit (à sa gauche) des lunettes afin de laisser percevoir l'arrière-plan ; sélectionner la zone avec l'outil **Forme de sélection (A)**, et gommer l'intérieur avec une **Opacité** de 20 à 25 % ;

- pour pouvoir ajouter une légende, nous allons gommer, **E**, le bas de **Calque 1**, avec un outil **Rond flou 65 pixels** et une **Opacité** de 25% ;

- il ne reste plus qu'à ajouter une légende du type : "Allo chéri ? tu ne devineras jamais avec quoi ils téléphonent ici, mdr !" ; nous pouvons pour terminer appliquer un **Nouveau calque de réglage** ► **Filtre photo...** pour donner un air un peu plus ancien ;
- sauvegarder en donnant un nom au projet, au format **psd** et au format **jpg**.



2. Autres outils de sélection et de découpage

Dans ce chapitre, nous allons utiliser deux outils : **Emporte pièce (Q)** et **Sélection de forme (U)** ; ils vont nous permettre de découper divers fonds, images photographiques ou fonds colorés créés par nos soins. Ces fonds pourront servir tels quels ou découpés pour encadrer des photos (comme dans l'exemple du chapitre 1.2. de ce document).

2.1. Créer un fond pour y placer des photos

Nous pouvons créer des fonds de couleur unie ou couleurs en dégradées et avec ou sans motif qui pourront servir avec les outils **Emporte pièce (Q)** et **Sélection de forme (U)**. Comme souvent avec **Photoshop**, il y a plusieurs façons d'opérer ; pour toutes, il convient de connaître les dimensions (taille et résolution) du fond à créer.

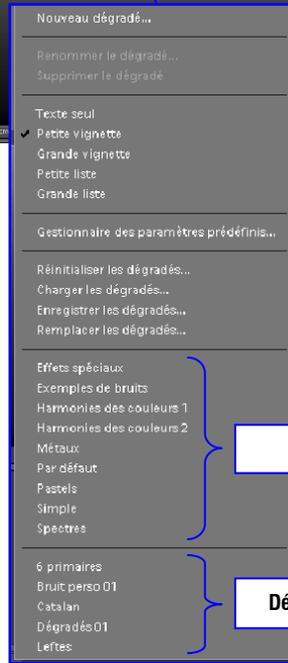
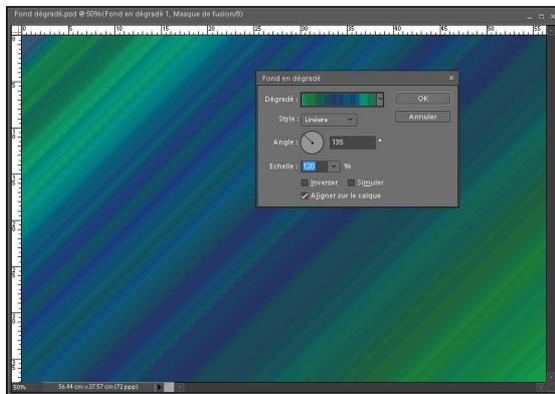
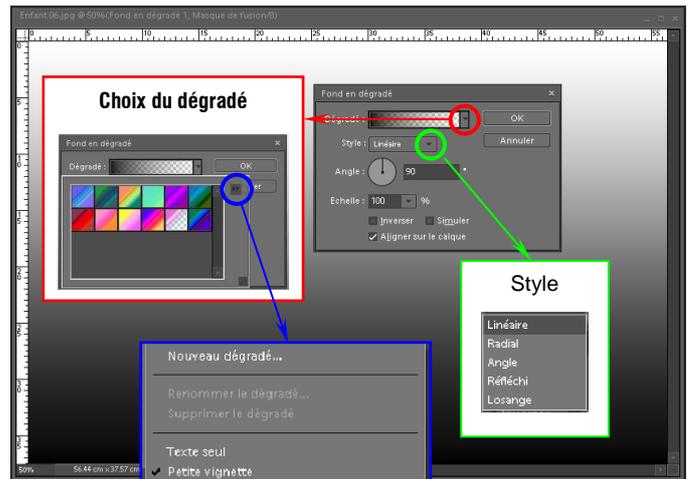
Pour cela, ouvrons le document pour lequel nous voulons créer un fond, par exemple **Enfant 06.jpg**, ainsi, les calques que nous créerons seront aux bonnes dimensions.

2.1.1. Calques de remplissage :

- au dessus de l'**Arrière-plan**, image des deux enfants, plaçons un **Calque** ► **Nouveau** ► **Calque vide...** **Ctrl+Shift+N** (ne pas confondre ce raccourci avec celui qui crée un **Nouveau fichier vide...** **Ctrl+N**) que nous peignons en blanc avec l'outil **Pot de peinture (K)** après avoir défini la couleur de premier plan blanche ;
- menu **Calque** ► **Nouveau calque de remplissage** ► à choisir entre **Couleur unie...**, **Dégradé...** et **Motif...** ; choisissons **Dégradé...** et, dans la boîte de dialogue, cochons la case **Associer au calque précédent** ; la boîte de dialogue qui s'ouvre propose un dégradé à partir de la couleur de premier plan (noire si nous avons réinitialisé couleurs de premier et d'arrière-plan, tout en bas de la barre d'outils ; par défaut le dégradé est vertical (90°, de bas en haut) ;

un clic sur la petite flèche cerclée de rouge permet d'avoir un aperçu des dégradés disponibles, et en cliquant sur la double flèche cerclée de bleu, nous permet de modifier l'affichage, et choisir d'autres dégradés prédéfinis ou créés ou modifiés ;

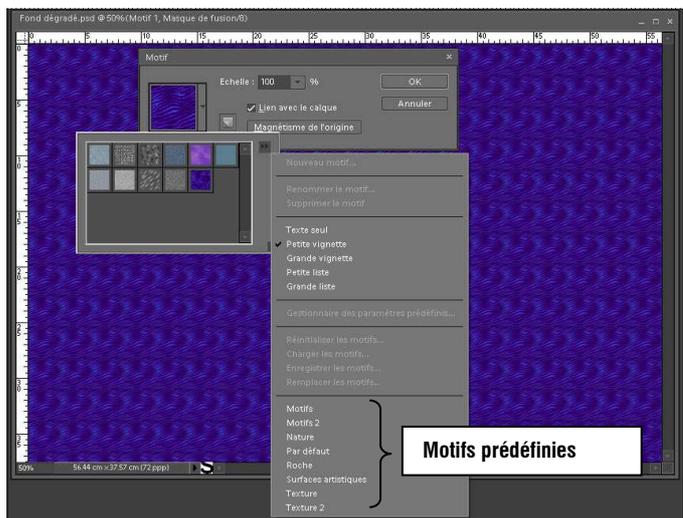
la boîte de dialogue **Fond en dégradé** permet également de choisir le **Style** de dégradé, l'**Angle** du dégradé (90° par défaut), l'**Échelle** (100% par défaut) et d'**Inverser** le dégradé ; (**Simuler** reste une énigme) ; nous pouvons tester le résultat avec plusieurs dégradés ;



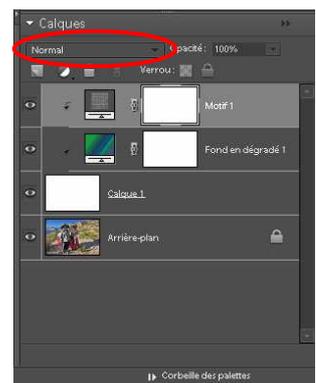
Dégradé prédéfinis

Dégradé créés ou modifiés

- lorsque le dégradé est choisi, nous pouvons y superposer un motif avec **Calque** ➔ **Nouveau calque de remplissage** ➔ **Motif...** qui ouvre une première boîte de dialogue où nous cochons la case **Associer au calque** précédent et, après validation, nous atteignons la seconde boîte de dialogue qui nous permet de sélectionner un motif ; bien entendu, le seul calque visible est celui qui est au dessus des autres ; nous



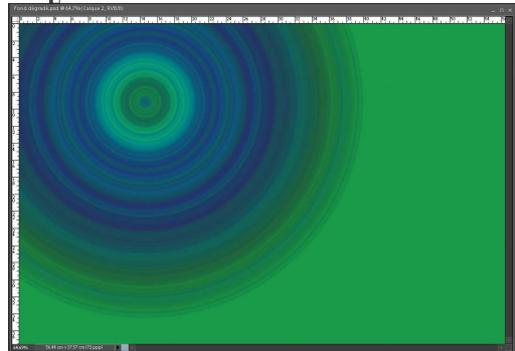
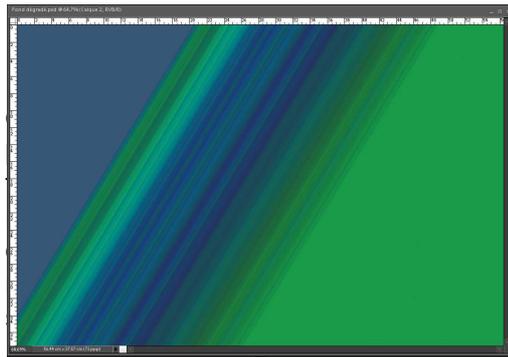
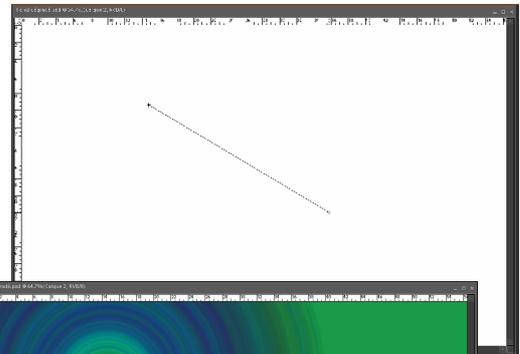
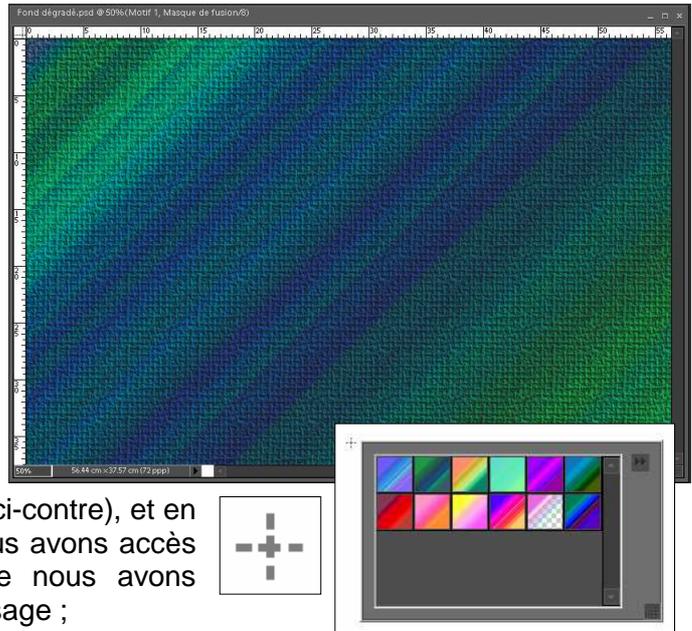
allons maintenant voir comment mélanger des calques : en haut de la palette des calques, nous trouvons une liste déroulante commençant par Normal ; si nous déroulons cette liste en cliquant sur la flèche nous obtenons toute la liste : **Normal**, **Fondu**, **Produit**, **Densité couleur +...** etc. à chaque ligne correspond un mélange du motif et du dégradé ; nous devons effectuer des essais pour choisir le mode de mélange qui nous convient ;



ci-contre, résultat avec le mode **Incrustation** que nous pouvons adopter.

2.1.2. Outil Dégradé(G)

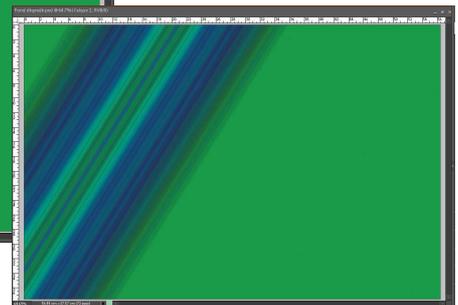
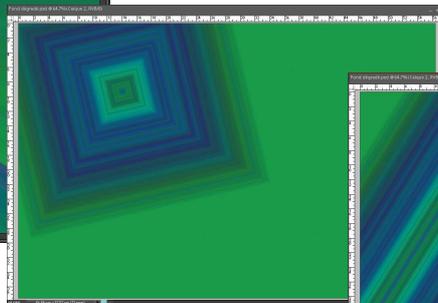
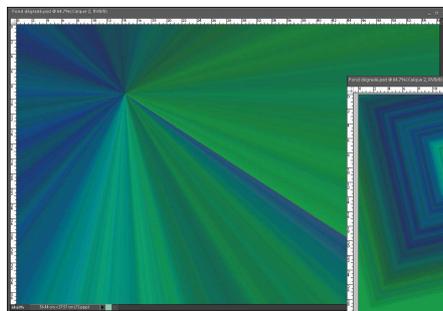
- nous pouvons arriver au même résultat en appliquant une couleur en dégradé directement sur le calque blanc ;
- après avoir créé le calque blanc, cliquons sur l'outil **G** ; lorsque nous glissons la souris sur le projet le pointeur a la forme de 5 points qui sont en réalité 6 tirets dont deux se croisent au centre (ci-contre), et en cliquant avec le bouton droit, nous avons accès à la palette des dégradés que nous avons obtenu pour le calque de remplissage ;
- cliquons et, en gardant le bouton enfoncé, traçons une ligne plus ou moins longue : quand nous relâchons le bouton, le dégradé s'applique perpendiculairement à la ligne et sur la longueur de la ligne ; sur la barre des



si nous cliquons sur l'icône **Dégradé radial** et que nous répétons l'opération, le dégradé a son centre au point de départ

de la ligne et s'étend sur la longueur de la ligne ; il en sera de même avec **Dégradé incliné** et **Dégradé en losange** ; **Dégradé réfléchi** applique, quant à lui, un dégradé sur la longueur de la ligne et symétrique par rapport au point de départ ;

cet outil est sans d'une mise en œuvre plus rapide que le calque de remplissage ;



- lorsque le dégradé est choisi, nous pouvons superposer un calque de remplissage de motif.

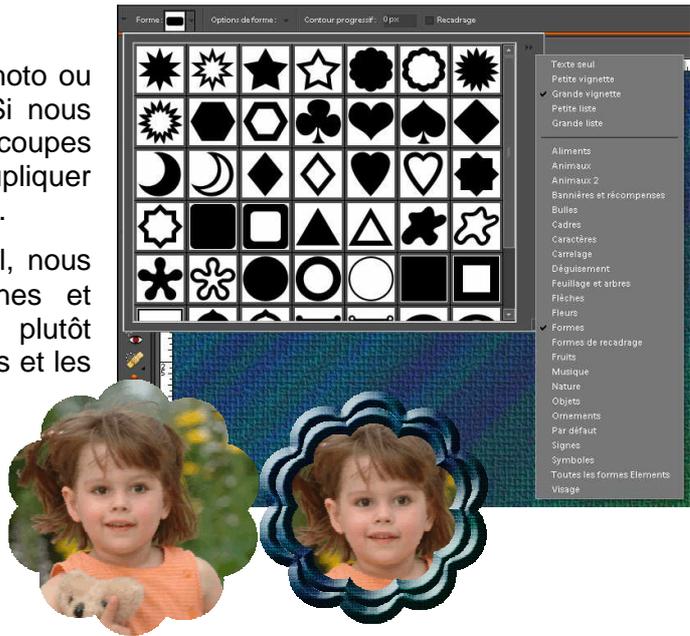
2.2. Outil Emporte pièce (Q)

 Cet outil découpe une image (photo ou fond) selon une forme prédéfinie. Si nous souhaitons réaliser plusieurs découpes d'une même image, il convient de dupliquer l'image autant de fois que nécessaire.

Dans la rubrique **Formes** de cet outil, nous trouvons les mêmes formes pleines et évidées ; ces dernières étant plutôt employées pour découper des photos et les autres pour réaliser des cadres et entourages.

Remarque :

Pour obtenir des formes rondes ou carrées, il faut presser la touche **Shift** durant le dessin de la forme.



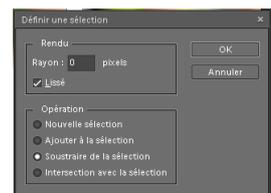
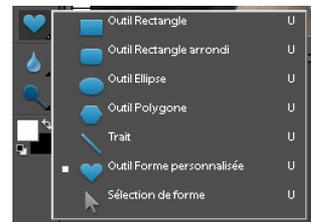
2.3. Sélection de forme (U)

 Cet outil permet de créer des sélections de formes diverses ; il propose six variantes de forme, **Outil rectangle (U)**, **Outil rectangle arrondi (U)**, **Outil ellipse (U)**, **Outil polygone (U)**, **Trait (U)** et **Outil forme personnalisée (U)** ; la dernière variante, **Sélection de forme (U)** permet de transformer la forme en sélection.

Lorsque nous utilisons cet outil, il crée un nouveau calque baptisé **Forme 01**, **Forme 2 ... etc.**

Exemple :

- ouvrons le fichier **Enfant 08.jpg** ;
- sélectionnons **Outil polygone (U)** et fixons, dans la barre des options, le nombre de **Côtés : 10** ; dessinons un polygone un peu plus grand que la tête de l'enfant (le dessin se développe à partir du centre et de la couleur du premier plan) ;
- **cliquez droit** sur la forme que nous venons de tracer qui propose de définir une **Nouvelle sélection**, ce que nous acceptons en cliquant sur **OK** ; une ligne de pointillés animés suit le contour du polygone ;
- sélectionnons **Outil forme personnalisée (U)** et d'un clic droit dans la fenêtre du projet choisissons la forme **Trèfle** que nous nous dessinons, petite, en dehors du décagone ; un nouveau calque est créé : **Forme 2** ;
- un clic droit ne permet pas, ici, de définir une sélection à partir de cette forme mais permet de dessiner une autre forme sur un autre calque ; pour transformer notre trèfle en sélection, il faut préalablement sélectionner l'outil **Sélection de forme (U)** ; et un clic droit dans la fenêtre permet alors de **Définir une sélection...** ; comme nous avons déjà une sélection, la boîte de dialogue qui s'ouvre propose de **Soustraire de la sélection** : nous allons plutôt choisir de **Ajouter à la sélection** ; maintenant, nous avons deux zones sélectionnées sur le contour desquelles des lignes pointillées sont animées ;
- la forme Trèfle peut alors être déplacée, agrandie, tournée,



déformée, et que nous pouvons de nouveau transformer en sélection ; nous pouvons ainsi ajouter autant de sélections en forme de trèfle, ou autres formes, que nous le souhaitons ;

- rendons invisibles les calques des formes, sélectionnons l'image **Arrière-plan** et copions la sélection avec **Ctrl+C** puis collons avec **Ctrl+V** qui crée un nouveau calque ne comportant que les éléments



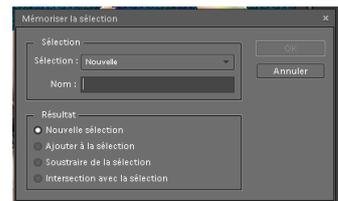
sélectionnés ; rendons invisible l'**Arrière-plan** afin de ne plus voir que ces éléments ;

- entre **Arrière-plan** et **Calque 1**, insérons un nouveau calque vide où nous importons un fond d'écran.



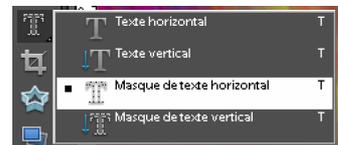
Remarque :

L'importation fait disparaître la sélection. Il est possible, avant cette importation, de mémoriser la sélection avec **Sélection** ►► **Mémoriser la sélection...** qui ouvre la boîte de dialogue ci-contre, ce qui permet de concevoir des sélections complexes.



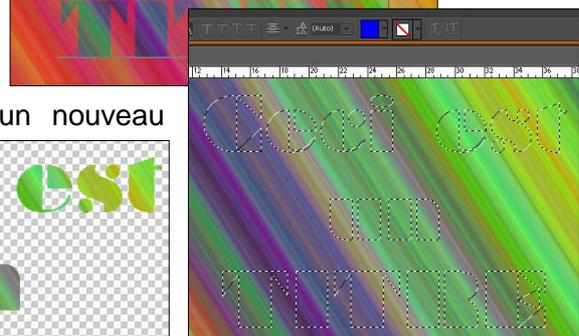
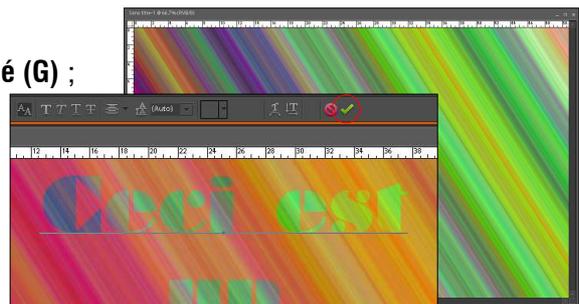
2.4. Variante de l'outil Texte (T)

parmi les variantes de l'outil **Texte (T)**, deux permettent de créer des formes de sélection : **Masque de texte horizontal (T)** et **Masque de texte vertical (T)**.



Exemple :

- créons un fond coloré avec l'outil **Dégradé (G)** ;
- sélectionnons l'outil **Masque de texte horizontal (T)** et écrivons un texte "Ceci est un titre" en choisissant une police adaptée (grasse) et de grande taille : les couleurs du fond changent momentanément ; validons en cliquant sur la coche verte ;
- une sélection suivant exactement le texte remplace le texte et la couleur du fond revient à son aspect initial ;
- copions puis collons afin de créer un nouveau calque qui porte le texte découpé que nous visualisons en rendant **Arrière-plan** invisible ;



- bien entendu, nous pouvons appliquer à ce nouveau calque tous les effets possibles (biseautage, contour, rotation, déformation...);
- nous pouvons sauvegarder ce travail au format **gif** ou **png** afin d'en conserver la transparence.



SOMMAIRE

1.	Outils classiques de sélection d'une partie d'image.....	1
1.1.	Outil Baguette magique (W)	1
1.2.	Outil Rectangle/Ellipse de sélection (M)	4
1.2.1.	Méthodologie :	4
1.2.2.	Mise en œuvre :.....	4
1.3.	Outil Lasso/Lasso magnétique/Lasso polygonal (L).....	7
1.4.	Outil Sélection rapide/Forme de sélection (A).....	7
1.4.1.	Méthodologie :	7
1.4.2.	Mise en œuvre :.....	8
2.	Autres outils de sélection et de découpage.....	11
2.1.	Créer un fond pour y placer des photos.....	11
2.1.1.	Calques de remplissage :.....	11
2.1.2.	Outil Dégradé(G)	13
2.2.	Outil Emporte pièce (Q).....	14
2.3.	Sélection de forme (U).....	14
2.4.	Variante de l'outil Texte (T).....	15