

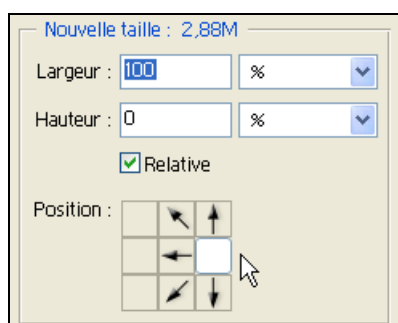
1. Un montage complexe

L'exercice suivant vous propose de créer par collage une carte postale représentant une baie méditerranéenne dans laquelle flotte un touriste. Quelques mouettes tournoient au-dessus du touriste, et tout semble respirer paix et tranquillité – sauf que le touriste a la taille d'un paquebot !

La couleur de l'eau

Nous allons travailler à partir de deux images que nous combinerons, et qui représentent toutes deux de l'eau. Avant de combiner ces images, il faut que la couleur de l'eau soit la même.

- Ouvrez les images **piscine.jpg** et **cote.jpg**. Activez l'image de la côte. Diminuez sa taille d'affichage à 50% environ.
- Sélectionnez le blanc pour l'arrière-plan (appuyez sur **D**). Sélectionnez la commande **Image | Taille de la zone de travail**. Cochez la case **Relative** et définissez une largeur de **100%**. Dans la rubrique **Position**, cliquez sur la flèche au milieu à droite, de façon à ce que la zone de travail soit agrandie vers la gauche, et cliquez sur **OK** :

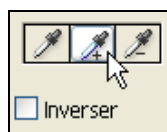


- La largeur de la zone de travail est doublée, et la zone blanche de gauche nous fournira l'espace de "brouillon" dont nous aurons besoin par la suite.
- Disposez les deux fenêtres de façon à voir l'eau dans les deux images.
- La couleur de l'eau de la piscine doit être la même que celle de la mer. Activez l'image **piscine.jpg**.
- Sélectionnez la commande **Sélection | Plage de couleurs**, avec une Tolérance de **55**.

- Sélectionnez l'eau (car seule la couleur de l'eau nous intéresse, le reste ne changera pas) en cliquant sur l'eau, par exemple comme sur l'illustration suivante. Observez bien l'image de la boîte de dialogue : les zones claires représentent la sélection :



- La sélection n'est pas assez étendue. Cliquez sur la pipette **Ajouter** (celle du milieu) :



- Vous pouvez maintenant ajouter d'autres nuances à la sélection. Cliquez sur l'eau à différents endroits jusqu'à ce que la sélection comprenne toute sa surface :



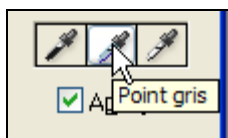
- Cliquez sur **OK** quand vous êtes satisfait. L'eau de la piscine est maintenant sélectionnée.
- La sélection doit avoir un contour progressif, sinon les transitions seront trop brutales quand nous réglerons la sélection. Sélectionnez le **Contour progressif** (avec **Ctrl+Alt+D**). Tapez un **Rayon** de **5 px** et cliquez sur **OK**.

L'eau de la piscine est sélectionnée, et l'exercice peut continuer.

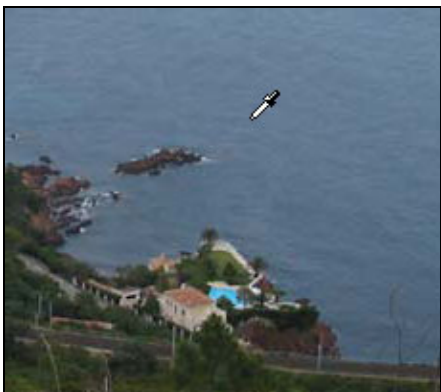
Le réglage de l'eau

L'étape suivante consiste à modifier la teinte de l'eau, de façon à ce qu'elle soit la même que celle de l'eau de la méditerranée.

1. L'eau est sélectionnée. Affichez la boîte de dialogue **Niveaux** (**Ctrl+L**). Double-cliquez sur la pipette du milieu, en bas à droite de la boîte de dialogue :



2. Le **Sélecteur de couleurs** s'affiche. La pipette du milieu sert normalement à régler les dominantes de couleur indésirables : vous cliquez avec la pipette sur un point de l'image qui devrait être neutre (c'est-à-dire généralement en gris 50%). Le résultat est que tous les tons de l'image tendent vers le neutre. Ici, nous utiliserons cette pipette pour "synchroniser" les nuances de l'eau dans les deux images.
3. Choisissez la couleur *vers laquelle* l'eau doit être réglée. Cliquez dans l'eau de mer, par exemple comme sur cette illustration :

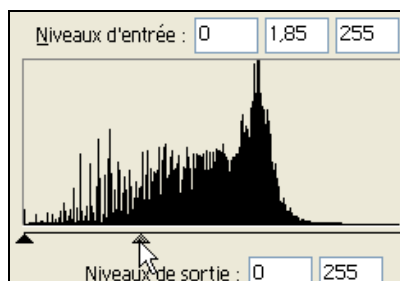


4. La couleur-cible est définie. Cliquez sur **OK** pour fermer le sélecteur de couleurs.
5. Cliquez sur l'eau de la piscine, de préférence à un endroit où l'eau n'est ni trop claire, ni trop sombre :



L'eau change de couleur.

6. La nuance semble bonne, mais l'eau est trop sombre. Ce type de synchronisation ne modifie pas la luminosité. Dans la boîte de dialogue **Niveaux**, tirez le curseur du milieu (le curseur gamma) vers la gauche jusqu'à une valeur d'environ **1,85** :

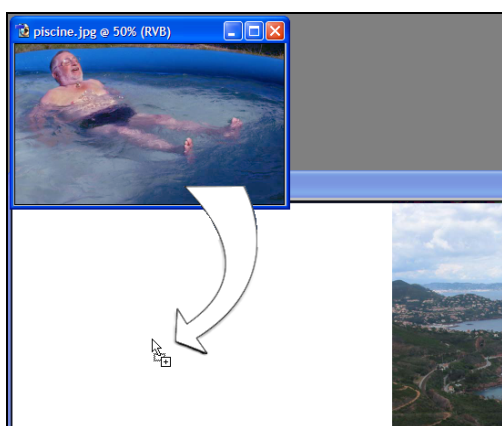


7. Cliquez sur **OK**. Photoshop vous demande si vous voulez enregistrer la couleur bleue comme couleur par défaut (le gris standard). Répondez **Non**.
8. Annulez la sélection dans l'image de la piscine.

La copie

L'eau a la même couleur dans les deux images. L'étape suivante consiste à "coller" les images, par une technique un peu spéciale.

1. Disposez la photo de la côte de façon à voir la zone blanche de brouillon.
2. Sélectionnez l'outil **Déplacement**.
3. Avec la souris, tirez l'image de la piscine sur la zone de brouillon :

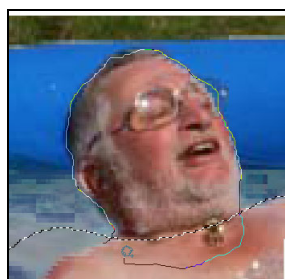


Photoshop place le motif sur un nouveau calque.

4. Enregistrez l'image sous le nom **cote.psd**.
5. Vous devez maintenant sélectionner le baigneur, qui va être transféré de la zone de brouillon à l'image de la côte. Faites un zoom important sur le baigneur.
6. Sélectionnez l'outil **Lasso**. Vous allez définir une sélection autour du baigneur, sans inclure la tête. Vous devez inclure une bonne partie de l'eau – les réflexions dans l'eau de la piscine doivent aussi être transférées à l'eau de mer.
7. Définissez un contour progressif d'un rayon de **10** pixels :



8. La sélection est à l'écran. Zoomez sur la tête. Pressez la touche **Maj** en sélectionnant, pour ajouter une sélection autour de la tête. Tirez une sélection très près de la tête, pour l'ajouter à la sélection.
9. Peaufinez cette sélection (avec un zoom important) cette sélection en pressant les touches **Maj** (pour ajouter à la sélection) et **Alt** (pour diminuer la sélection) :



10. Créez un contour progressif de **2** pixels autour de la tête. Le reste de la sélection a déjà un contour progressif plus important.
11. La sélection est à l'écran. Le baigneur est trop grand pour l'image de la côte. Activez la fonction **Transformation manuelle** en appuyant sur **Ctrl+T**. Vous voyez le cadre et ses poignées autour de la sélection.
12. Zoomez pour voir toute l'image. Ajustez la taille de la sélection en tirant les coins du cadre. Maintenez la touche **Maj** pressée pendant que vous tirez les poignées, afin de garder les proportions du baigneur.
13. Diminuez la taille du baigneur et placez-le dans la baie. Si nécessaire, faites-le pivoter légèrement, comme à la Figure 1.
14. Appuyez sur **Entrée** pour valider la transformation. Enregistrez l'image (**cote.psd**). La sélection est toujours à l'écran.

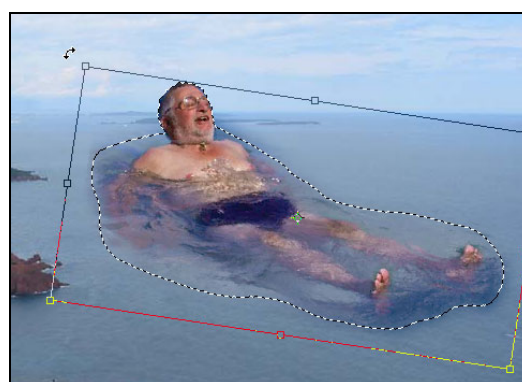
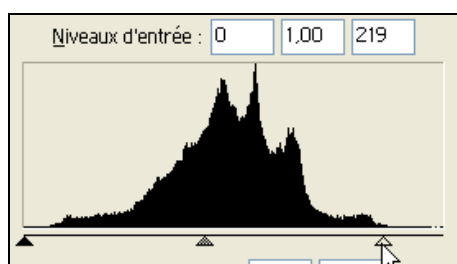


Figure 1. Un grand homme dans une grande piscine !

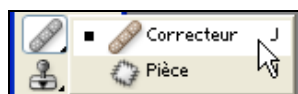
Peaufiner l'image

Regardez l'image que vous avez créée. Le résultat est-il parfait ? Si la réponse est négative, les moyens de rectifier les erreurs ne manquent pas.

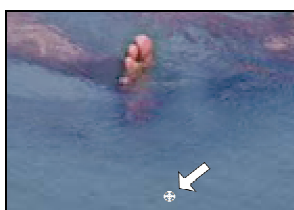
1. Le baigneur est placé sur un calque spécial. Réglez d'abord les tons clairs :



2. Vous pouvez maintenant traiter la sélection. Sélectionnez la **Gomme** (appuyez sur **E**). Réduisez l'opacité de l'outil à 35% (sur la barre de configuration) et faites un zoom important.
3. Sélectionnez une forme arrondie (essayez une taille de 20 pixels). Peignez par traits courts pour atténuer les rides les plus apparentes de l'eau.
4. Fusionnez les calques en appuyant sur **Ctrl+E**.
5. Une autre possibilité consiste à utiliser le **Correcteur**. Cet outil est décrit en détail dans le manuel *Photoshop 7*, paru chez Compétence Micro (réf.4409). Nous allons l'utiliser pour adoucir la transition entre l'eau du baigneur et celle de la mer :



6. Utilisez une petite forme arrondie. Zoomez fortement sur les pieds du baigneur. En pressant **Alt**, placez le *point d'échantillonnage* à l'extérieur de la zone à corriger :



7. Peignez par traits courts sur les endroits à corriger.

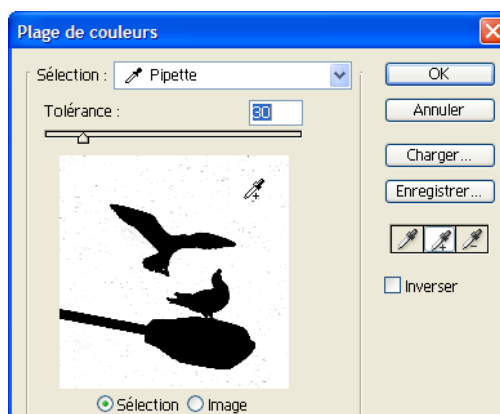
8. Définissez, si nécessaire, de nouveaux points d'échantillonnage à proximité de la zone que vous voulez traiter. Avec un peu d'exercice et de patience, vous pouvez adoucir complètement la transition entre l'eau du baigneur et celle de la mer.
9. Quand vous approchez de zones comprenant de la couleur de peau, le résultat peut paraître erroné. Pour éviter cette "pollution" de l'eau, vous pouvez sélectionner, avec le lasso, une petite zone d'eau et la réparer.
10. Utilisez éventuellement l'outil **Goutte** (appuyez sur **R**), mais avec prudence. Prenez soin que la structure de l'eau ne disparaisse pas en adoucissant trop.
11. Enregistrez l'image quand vous êtes satisfait du résultat.

Pour obtenir un résultat parfait dans un exercice comme celui-ci, vous devez vraiment être très tenace. Plus vous y passerez de temps, plus le résultat sera satisfaisant.

Des mouvements dans le ciel

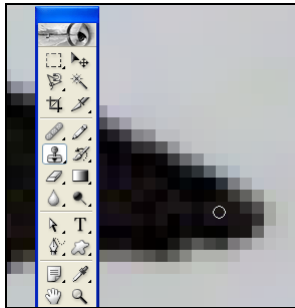
Notre collage n'est pas terminé. Nous devons encore animer le ciel de quelques mouettes.

1. Ouvrez l'image **mouettes.jpg**. Le fond de l'image est un peu flou, avec du "bruit" graphique que vous devez supprimer. Commencez par isoler l'arrière-plan à l'aide de la commande **Sélection | Plage de couleurs** :



2. Cliquez sur **OK**. Sélectionnez la commande **Filtre | Bruit | Antipoussière**. Répétez éventuellement l'action en appuyant sur **Ctrl+F**. Annulez la sélection.

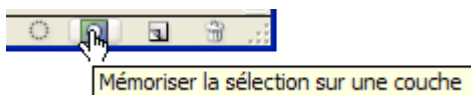
3. Tirez l'image de la mouette dans la zone de brouillon de cote.psd. Fusionnez les calques avec le raccourci **Ctrl+E**.
4. L'extrémité de l'aile droite de la mouette volante semble peu distincte. Zoomez, et utilisez une forme de petite taille avec l'outil **Tampon de duplication**. La correction est facile à appliquer :



5. L'arrière-plan de l'image est gris et neutre, et nous pouvons commencer à copier la mouette. Choisissez un outil de sélection (par exemple le Lasso magnétique) et tirez une sélection autour de la mouette volante.
6. Passez au **Mode Masque** (appuyez sur **Q**), et terminez la sélection à l'aide d'une forme de petite taille :



7. Annulez le mode Masque après vos corrections. Ajoutez un **Contour progressif** de **2 pixels**.
8. Enregistrez la sélection comme couche, car vous l'utiliserez plusieurs fois. Pour cela, cliquez sur le deuxième bouton en bas de la palette **Couches** :



9. Appuyez sur **Ctrl+Alt+T** pour activer la **Transformation manuelle**.
10. Faites un zoom arrière et tirez la mouette sur le ciel de l'image de la baie. Notez que

la mouette est toujours affichée dans la partie gauche de l'image : elle peut donc être réutilisée selon les besoins. Placez la mouette et faites-la pivoter comme sur l'illustration suivante :



11. Validez en appuyant sur **Entrée**, et annulez la sélection. La mouette vole dans le ciel méditerranéen !
12. Vous devez encore insérer deux copies de la mouette dans l'image. Dans la palette **Couches**, cliquez sur la barre de la couche que vous avez enregistrée en pressant **Ctrl** pour récupérer la sélection, et tirez la sélection dans l'image.
13. Recommencez cette procédure. N'oubliez pas de modifier la taille et l'orientation des mouettes pour dissimuler le fait qu'il s'agit en fait du même oiseau.
14. Enregistrez l'image quand vous avez terminé.

Insérer un voilier

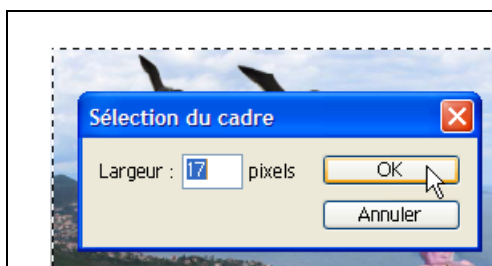
Pour bien souligner la taille démesurée du baigneur, vous allez ajouter un tout petit voilier dans l'image.

1. Ouvrez l'image **voile.jpg**. Sélectionnez le voilier avec le **Lasso magnétique**, ajoutez un Contour progressif de **1 pixel**, et copiez le voilier dans l'image par copier-coller (**Ctrl+C** ou **F3**, puis **Ctrl+V**).
2. Placez le voilier près des pieds du baigneur.
3. Fusionnez les calques (**Ctrl+E**) et enregistrez à nouveau l'image.

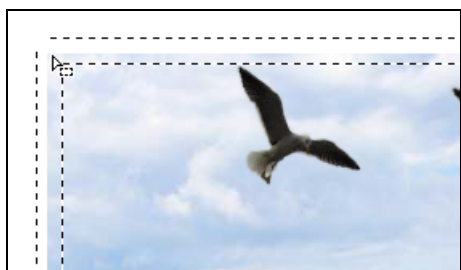
Conclusion de l'exercice

Pour conclure cet exercice de collage, nous allons ajouter un effet de cadre à l'image.

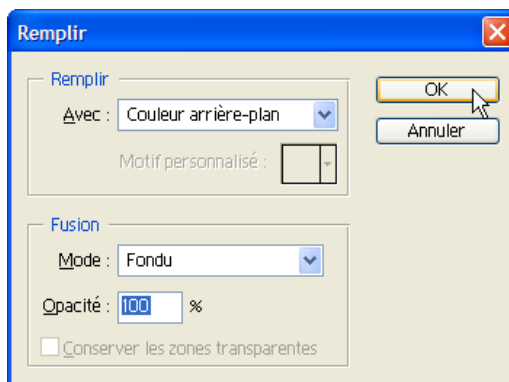
1. Supprimez d'abord la zone de brouillon. Avec l'outil **Recadrage** (appuyez sur **C**), recadrez l'image.
2. L'image devra être entourée d'un cadre blanc assez large. Sélectionnez d'abord les couleurs par défaut (noir et blanc) en appuyant sur **D**.
3. Sélectionnez la commande **Image | Taille de la zone de travail**, et agrandissez la zone de travail de **20%** en largeur et en hauteur.
4. Sélectionnez l'outil **Rectangle de sélection** (avec **M**) et tirez une sélection autour de l'image elle-même (à l'exception du bord blanc). Sélectionnez la commande **Sélection | Modifier | Cadre**.
5. Tapez une **Largeur** de 17 pixels et cliquez sur **OK** :



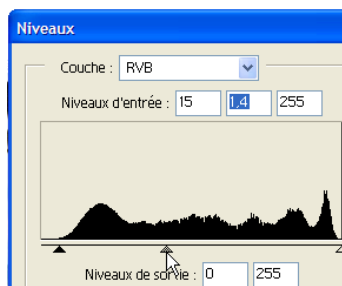
6. Photoshop définit un cadre de sélection par-dessus l'image et le bord blanc :



7. Ce type de cadre a toujours un contour progressif, comme l'indiquent les coins arrondis. La progressivité du contour ne peut malheureusement pas être définie à l'avance, et nous devons en ajouter. Appuyez sur **Ctrl+Alt+D**, tapez 2 pixels et cliquez sur **OK**.
8. Sélectionnez la fonction **Remplir** (avec **Maj+Retour arrière**), avec la **Couleur arrière-plan** et le mode **Fondu** :



9. Cliquez sur **OK**. Le mode de fusion *Fondu* donne un effet "piqueté" avec le contour progressif. Le résultat est un effet de cadre très décoratif qui convient bien à un motif de type carte postale. Annulez la sélection.
10. L'image est presque terminée, et il ne nous reste plus qu'un dernier réglage. Ajoutez un calque de réglage de type **Niveaux**, avec des valeurs proches de celles-ci :



11. Enregistrez l'image pour la dernière fois et contemplez votre œuvre !



Figure 2. Un bain de mer au soleil, avec les oiseaux !

Ceci conclut le dernier des grands exercices. Nous espérons qu'ils vous ont permis d'apprendre une foule de nouvelles techniques !

2. Annuler et restituer

Avec Photoshop, il est facile d'automatiser et d'organiser tous les types de procédure. Vous pouvez facilement restituer l'environnement de travail précédent et le réutiliser d'une autre façon à l'aide des outils *Forme d'historique*, *Forme d'historique artistique* et les *Instantanés*. Vous pouvez également enregistrer vos *actions* pendant le travail.

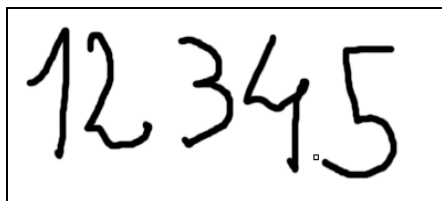
Ce sont ces sujets que nous allons examiner ici.

Vous avez certainement déjà utilisé la palette *Historique*, qui permet d'annuler plusieurs actions. Dans certains cas, il est nécessaire d'annuler *partiellement* plusieurs actions. Dans ce type de cas, l'outil *Forme d'historique* s'avère très utile.

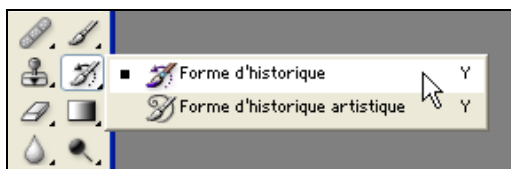
Faisons un essai

La *Forme d'historique* est un outil bien pratique. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un pinceau qui restitue *les données d'une version précédente de l'image*. Cette explication est un peu théorique, mais l'outil fonctionne parfaitement. Faites-en vous-même l'expérience :

1. Ouvrez une nouvelle image sur fond blanc.
2. Sélectionnez l'outil **Pinceau** et peignez en noir les chiffres de 1 à 5. Pour que notre démonstration réussisse, chaque chiffre doit être peint *d'un seul trait* :

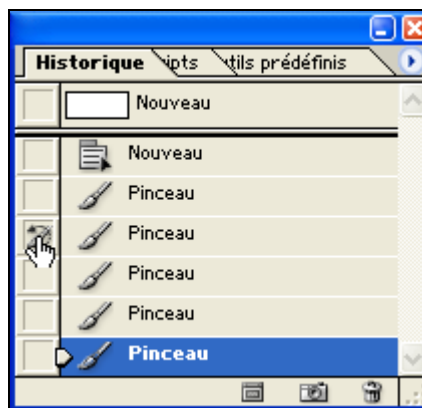


3. Sélectionnez l'outil **Forme d'historique** (le raccourci clavier est **Y**).



4. Affichez la palette **Historique**. Vous devriez y voir cinq ou six barres nommées **Pinceau**. Elles représentent les traits avec lesquels vous avez peint les cinq chiffres.

5. Normalement, vous ne pouvez annuler qu'une action complète (c'est-à-dire un trait complet) à la fois. Cliquez dans le champ vide à gauche de la barre du deuxième trait de pinceau, afin de *définir la source pour la forme d'historique* :



6. Sélectionnez une forme de bonne taille (sur la barre de configuration des outils), et peignez sur l'image :



7. Que se passe-t-il ? La *Forme d'historique* restitue l'état précédent de l'image. Vous avez cliqué à gauche de la barre du deuxième trait, qui correspond au chiffre 2. Vous pouvez donc effacer *tout ce qui suit ce chiffre*. Vous *ne pouvez pas* effacer le chiffre 2 et tout ce qui le précède : ces actions sont *protégées* contre la suppression.
8. Vous pouvez aussi utiliser la forme d'historique à l'inverse : cliquez sur la première barre de l'**Historique** (nommée **Nouveau**). Tous les chiffres disparaissent. Peignez sur l'image vide, et vous *restituez* les chiffres 1 et 2 !

L'outil *Forme d'historique*

La *Forme d'historique* vous permet de reconstituer, en partie ou en totalité, l'état précédent d'une image.

Pour utiliser cet outil, vous devez d'abord définir les données sources. Ces données peuvent être une action (affiché par une barre dans l'*Historique*) ou un *instantané* (voyez plus loin, à la page 8).

La *Forme d'historique* peut être utile dans les cas suivants :

- Vous avez utilisé un filtre, mais souhaitez en supprimer l'effet, partiellement ou en totalité, dans une partie de l'image.
- Vous avez ajouté un flou à une figure isolée ou une image. Avec la forme d'historique, vous pouvez restituer plus de netteté.
- Vous avez renforcé une image. En peignant sur l'image avec la forme d'historique, vous pouvez atténuer ou supprimer complètement l'effet du renforcement.

Vous ne pouvez pas tout annuler avec la forme d'historique. Elle ne fonctionne par exemple pas si vous avez modifié la taille de l'image.

Vous pouvez régler l'effet de la forme historique en réduisant son opacité.

L'outil *Forme d'historique artistique*

La forme historique existe en une version un peu différente nommée *Forme historique artistique*. Cet outil original peut produire des effets assez amusants.

Comme la *Forme d'historique*, l'outil *Forme d'historique artistique* fonctionne à partir d'une source, que ce soit un état de l'*Historique* ou un *instantané*. Mais il traite ces données en utilisant des paramètres qui peuvent varier, et qui créent de nouvelles couleurs ou formes à partir des données sources.

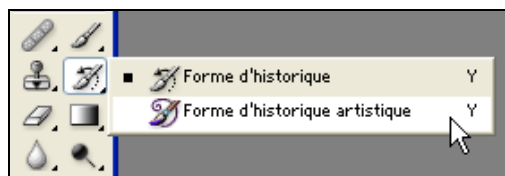


Figure 3. La **Forme d'historique artistique** est une version très originale de la *Forme d'historique*.

La forme d'historique artistique dispose de plusieurs outils prédéfinis. Chacun est un pinceau spécial et traite les données sources de façon distincte :

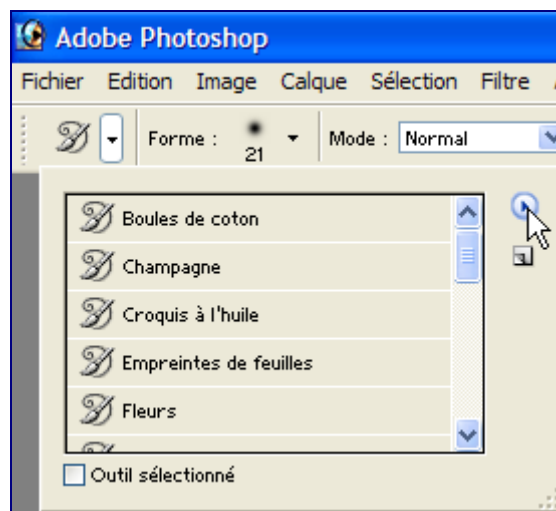


Figure 4. Les formes prédéfinies de la *Forme d'historique artistique*.

À première vue, la *Forme d'historique artistique* n'est pas facile à manier, et ses effets peuvent sembler trop intenses, sans laisser beaucoup du motif d'origine. Mais le résultat n'en est pas moins intéressant, et cet outil vaut certainement la peine d'être testé.

Les instantanés

La fonction *Instantané* est liée à l'outil *Forme d'historique*. Un instantané est une "photo" d'un état sélectionné de l'image, que vous pouvez créer et enregistrer pendant votre travail.

Cette fonction vous permet de revenir facilement à un état précédent du traitement de l'image, par exemple au cas où vous ne pourriez plus annuler d'étapes dans l'*Historique*. On peut comparer les instantanés à la création de copies de l'image en cours de traitement, mais à l'aide d'une fonction plus rapide et facile à utiliser.

Notez que Photoshop crée toujours par défaut un instantané quand vous ouvrez une image, comme vous le voyez sur la palette *Historique* de la Figure 5. C'est là que Photoshop place la source de la *Forme d'historique*.

C'est aussi à partir de la palette *Historique* que vous créez les autres instantanés. Pour enregistrer un instantané de l'image dans un état particulier, sélectionnez la barre de la palette correspondant à cet état et cliquez sur l'icône de l'appareil photo en bas de la palette :

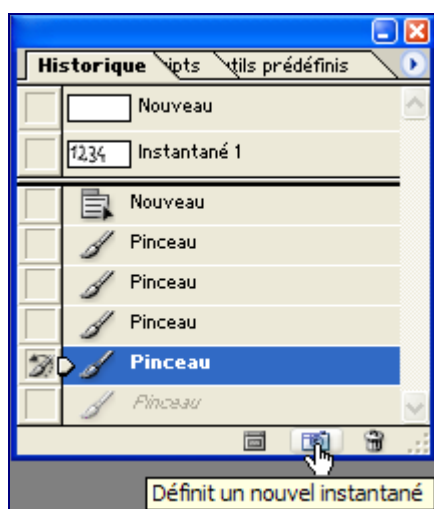
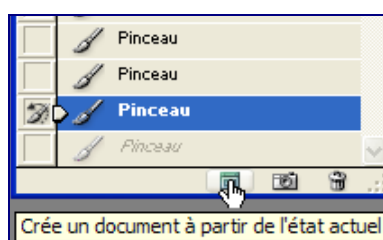


Figure 5. Les instantanés sont créés à l'aide du petit appareil photo situé en bas de la palette *Historique*.

Vous pouvez également cliquer sur l'icône de l'appareil photo tout en pressant la touche **Alt**. Une boîte de dialogue vous permet alors de décider si vous souhaitez enregistrer un instantané de toute l'image, ou d'une partie seulement (l'option **Document entier** est normalement le choix le plus pratique).

Le seul inconvénient des instantanés est qu'ils ne sont pas enregistrés avec l'image. En revanche, il est facile d'ouvrir de nouvelles fenêtres avec des copies d'instantanés. Il suffit pour cela de sélectionner un instantané et de cliquer sur le premier bouton en bas de la palette *Historique* :



Habituez-vous à utiliser les instantanés pendant votre travail. Ils sont très pratiques quand vous utilisez un filtre sans savoir si l'effet doit en être fort ou faible.

Cette fonction est très utile pour restituer un état précédent de l'image. Vous pouvez, par exemple, enregistrer un instantané avant de vous engager dans une modification importante de l'image. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, il vous suffit de revenir à l'instantané, en annulant ainsi toutes les étapes de la modification.