

1. LES FILTRES

Cette section comporte 4 parties. Tout d'abord l'extraction d'un objet de son arrière-plan, vient ensuite une commande produisant des effets de déformation, une commande pour générer des motifs et enfin une panoplie d'effets.

1.1. EXTRAIRE

Le recours au détournage d'un personnage ou d'un objet est fréquent. La gomme d'arrière-plan permet d'effacer un fond mais reste limitée au niveau des formes.



La commande Extraire permet d'isoler un objet de premier plan et d'effacer son arrière-plan. Cette commande est capable de s'adapter aux bords sinueux et complexes.

1.1.1. ENVIRONNEMENT

A. Les outils

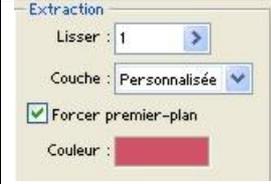
1	2	3	4	5	6	
						[Maj] permet de forcer l'outil à se déplacer horizontalement ou verticalement [Ctrl]+[Z] pour annuler la dernière application

1	Outil Sélecteur de contour : permet de définir le contour de l'objet à extraire [Alt] permet de gommer le contour
2	Outil Turbulence : Il brouille légèrement les pixels (effet de feu, nuages, vagues...)
3	Outil Gomme : Permet d'effacer une partie de la sélection [Alt] + Gomme : Transforme en Sélecteur de contour Gomme permet d'effacer toutes les sélections
4	Outil Pipette : Permet de sélectionner la couleur du premier plan. Elle n'est active que lorsque l'option « Forcer premier plan » est activée dans les propriétés d'extraction
5	Ces outils ne sont disponibles qu'après avoir lancé l'aperçu de l'extraction Une fois l'outil sélectionné, une pression sur une touche du pavé numérique [1 à 9] permet de donner un coefficient d'opacité. Outil Nettoyage : Efface l'arrière-plan progressivement – avec la touche [Alt], il rétablit l'image d'arrière-plan progressivement Outil Retouche de contour : Permet d'augmenter le contraste des contours et de modifier les contours. Avec [Ctrl] on peut voir l'arrière-plan pour mieux connaître les limites
6	Cliquer dans la zone ou dessiner un rectangle dans l'image pour agrandir [Alt] + Clic permet de réduire [Ctrl]+[+] / [-] est également accessible L'outil Main permet de faire glisser l'image. Il est toujours accessible via la barre d'espace

B. Les options des outils

 <p>Options d'outils Épaisseur : 10 Sélecteur : Autre... Remplissage : Bleu <input checked="" type="checkbox"/> Sélection optimisée</p>	1	Largeur des outils (10)
	2	Couleur pour la sélection du contour (ici Jaune)
	3	Couleur pour la sélection avec l'outil Remplissage (Bleu)
	4	La sélection optimisée permet d'obtenir une sélection qui épouse exactement la largeur du contour quelle que soit l'épaisseur du pinceau actuellement sélectionnée

C. Les options d'extraction

 <p>Extraction Lissage : 1 Couche : Personnalisée <input checked="" type="checkbox"/> Forcer premier-plan Couleur : [Rouge]</p>	1	Lissage Il est conseillé de mettre cette valeur à 0 pour démarrer. Si le résultat produit des aspérités, on peut augmenter le lissage et vérifier le résultat lors de l'extraction suivante
	2	Couche : Si un contour a été transformé en couche Alpha, cela peut faire gagner du temps
	3	Forcer le 1 ^{er} plan Permet de définir une couleur de premier plan à défaut de pouvoir utiliser l'outil Remplissage
	4	Couleur : Sélection à partir de la pipette ou de cette zone

D. Les options d'affichage

 <p>Aperçu Vue : Extraire Affichage : Sans <input type="checkbox"/> Afficher le sélecteur <input type="checkbox"/> Afficher le remplissage</p>	1	Vue de l'image originale ou de la zone extraite
	2	Il est possible d'afficher un fond coloré pour repérer plus facilement les défauts du détourage. Masque permet d'obtenir l'image de la couche Alpha
	3	Affiche les contours définis avec l'outil Sélecteur de contour
	4	Affiche le remplissage défini avec l'outil Remplissage

1.1.2. MODE D'EMPLOI

- Sélectionner le calque (penser à faire une copie avant car l'arrière-plan sera remplacé par des pixels transparents).
- Éventuellement effectuer une sélection (dans ce cas, seule la sélection sera traitée – y compris au niveau de l'effacement de l'arrière-plan).
- Filtre / Extraire
- Régler l'affichage (zoom et positionnement)
- Définir les options des outils (elles pourront être modifiées à tout moment)

A. Définir le contour de l'objet à extraire

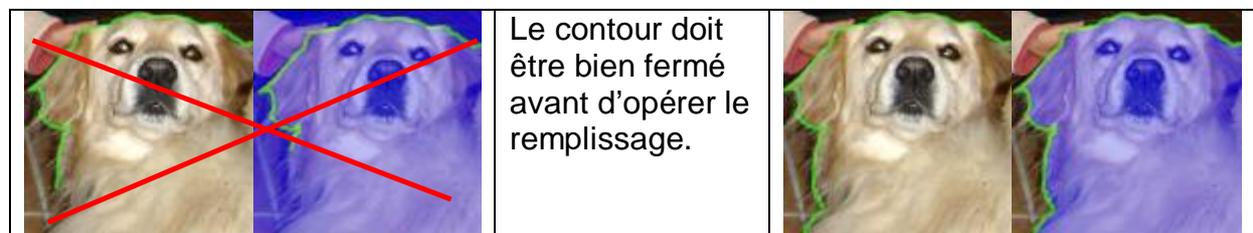
Définir le contour de l'objet à extraire avec l'outil Sélecteur de contour. Faire glisser le curseur de telle sorte que la sélection chevauche légèrement l'objet de 1^{er} plan et l'arrière-plan.

 Il n'est pas nécessaire de sélectionner les zones situées aux bords de l'image.

Contours fins et complexes	Lorsque le 1 ^{er} plan et l'arrière-plan ne se démarquent pas facilement (cheveux, arbres au loin...), utiliser un pinceau épais pour couvrir le 1 ^{er} plan.
----------------------------	---

Optimisée	Lorsque les contours sont plus nets, il est intéressant de cocher la case « Optimisée ». Il faut alors diminuer l'épaisseur du pinceau pour que les bords ne soient pas « mangés »
Utiliser une couche Alpha	Dans la mesure où une couche Alpha a été définie comme contour de sélection, il est possible de la renseigner dans les propriétés d'Extraction.

- En cas d'erreur le contour peut être corrigé avec l'outil Gomme



B. Définir la zone de premier plan

- Sélectionner l'outil Remplissage
- Cliquer à l'intérieur de l'objet (dans la zone entourée)
Le fait de cliquer sur une zone déjà remplie annule le remplissage
- Ou si la zone à sélectionner n'a pas d'intérieur (fine) et qu'elle est dans un même ton et qu'il y a un contraste avec l'arrière-plan :
- Cocher la case « Forcer le premier plan » → l'outil Remplissage n'est alors plus disponible mais l'outil Pipette peut être activé
- Sélectionner l'outil Pipette
- Cliquer à l'intérieur de l'objet pour définir la couleur de premier-plan

C. Visualiser l'aperçu

- L'aperçu est accessible en cliquant sur le bouton [Aperçu]
- Les propriétés de l'aperçu peuvent être modifiées
 - o Afficher l'original et rétablir le contour et le remplissage permet de revenir au stage avant l'aperçu et recommencer l'opération après retouche (certaines finitions pourront être apportées juste avant la fin)
 - o Il est possible d'appliquer une couleur de fond pour apprécier la netteté du masque

D. Retoucher le résultat

- L'outil Nettoyage  efface les traces de l'arrière-plan dans la zone extraite en diminuant l'opacité (plusieurs passages effacent l'arrière plan)
- [Alt] +  inverse l'effacement et rétablit l'arrière-plan aux endroits de passage (la succession de passages augmente l'opacité)
- L'outil Retouche de contour  permet d'accentuer les contours (plus net)
- [Ok] pour terminer et retirer l'arrière-plan. L'outil gomme d'arrière-plan ou forme d'historique peuvent terminer le travail

1.2. FLUIDITÉ

Cette commande est un outil puissant pour retoucher une image. Elle permet « déformer » les zones d'une image de manière interactive.

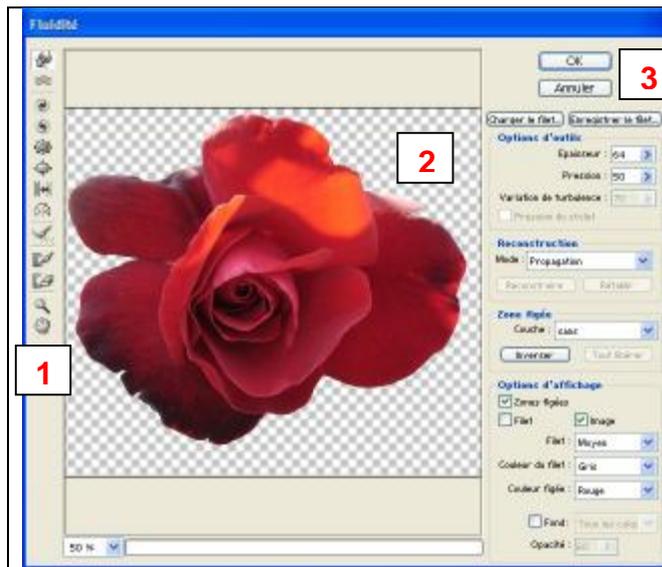


Cette commande n'est disponible que pour les images en mode 8 bits pour les modes RVB, CMJN, Lab et niveaux de gris.

- Sélectionner le calque (la commande ne porte que sur le calque actif). Le contenu du calque doit être pixellisé.
- Pour limiter les modifications à une zone, sélectionner la zone
- Une sélection enregistrée (Couche Alpha) pourra être utilisée pour figer/protéger la zone
- Filtres / Fluidité



1.2.1. LA BOÎTE DE DIALOGUE



A. Les outils



1	Outil Déformation ¹ : Il pousse les pixels en avant lorsqu'on le fait glisser sur l'image
2	Outil Turbulence : Il brouille légèrement les pixels (effet de feu, nuages, vagues...)

¹ L'utilisation de la touche [MAJ] durant le processus permet de produire son effet du dernier point cliqué au nouveau point cliqué

3	Outils Tourbillon :  Fait pivoter les pixels dans le sens des aiguilles d'une montre contrairement à l'antihoraire 
4	Outil Contraction  : Il déplace les pixels vers le centre de la zone Outil Dilatation  : Il éloigne les pixels du centre de la zone
5	Outil Glissement ¹ : Il déplace les pixels vers la gauche perpendiculairement à la direction du tracé Pour déplacer vers la droite, maintenir la touche [Alt]
6	Outil Miroir : Il copie les pixels dans la zone de la forme pour réfléchir perpendiculairement à la direction du tracé (vers la gauche) Pour réfléchir la zone dans la direction opposée à celle du tracé : [Alt]  Penser à figer la zone à réfléchir et utiliser un pinceau assez grand
7	Outil Reconstruction ¹ : Permet d'annuler les effets et de rétablir la zone  La touche [Alt] change le bouton [annuler] en [Rétablir] et permet donc d'annuler toutes les modifications de la session
8	Ajout et suppression de zones de protection : zones figées  Permet de dessiner la zone à protéger.  Permet d'effacer la zone protéger Voir aussi les propriétés des zones figées ci-dessous
9	 Cliquer dans la zone ou dessiner un rectangle dans l'image pour agrandir [Alt] + Clic permet de réduire La taille de l'affichage peut également être réglée sous l'aperçu  L'outil Main permet de faire glisser l'image. Il est toujours accessible via la barre d'espace

B. Les options de l'outil Reconstruction

Il s'agit du mode appliqué à l'outil Reconstruction. Pour appliquer le mode à toute l'image, il suffit de cliquer sur le bouton [Reconstruire]

Original	Rétablit les zones non figées dans leur état à l'ouverture	
Rigidité	Reconstruit le filet à angles droits (origine) dans les zones non figées sans toucher aux bords de l'image et des zones figées	
Propagation	Champ magnétique : Plus on s'éloigne des zones figées et plus la déformation est atténuée.	
Lissage	Distribution continue et régulière des formes figées dans les zones non figées	
Continuité	Similaire au mode Lissage mais avec davantage de continuité entre les transformations dans les zones figées et non figées.	
Dispersion	Reconstruit une zone non figée en reproduisant la dispersion du point de départ de la reconstruction (déplacement d'une partie de l'image vers un autre emplacement)	
Modulation	Reconstruit une zone non figée afin de reproduire la dispersion, la rotation et l'échelle globale du point de départ	
Transformation	Reconstruit une zone non figée pour reproduire toutes les déformations locales existantes au point de départ (dispersion, rotation, échelle, inclinaison)	

C. Les options des outils

	Épaisseur de la forme	Taille de l'outil durant la modification
	Pression de la forme	Plus la pression est basse et plus les modifications sont effectuées lentement

		(plus maîtrisable)
	Variation de turbulence	Intensité de l'effet de l'outil Turbulence
	Pression du stylet	A condition d'avoir une tablette graphique

D. Les options d'affichage

3		1	<p>Gestion du filet (grille de repère) Pour afficher le filet, cocher la case Filet. Pour afficher l'image, cocher la case Image Filet : Indiquer la largeur du filet dans la liste déroulante Couleur du filet : Indiquer la couleur</p>
		2	<p>Il est possible d'afficher un autre fond que celui du calque actif (qui sera le seul à être modifié de toute façon) En cochant la case Fond, il est possible d'afficher un autre calque ou tous les calques du fichier. On peut régler l'opacité mais jamais il ne viendra masquer l'image du calque actif. C'est pratique pour voir les repères</p>

E. Les options des zones figées

	<p>Pour afficher les zones figées (protégées), il faut cocher la case, on peut personnaliser leur couleur dans « Couleur figée ». (Figure ci-dessus => 3) Si une couche a été mémorisée, elle pourra servir de base pour créer une zone figée. [Inverser] : la zone figée avec la zone non figée [Tout libérer] : Supprime toutes les zones figées</p>
---	--

1.2.2. MODE D'EMPLOI

- Déterminer les options d'affichage
- Figurer les zones qui ne doivent pas être modifiées actuellement
- Déterminer les options des outils
- Sélectionner les outils nécessaires à la transformation
- La transformation est appliquée à l'objet mais aussi au filet (qu'il soit visible ou non). Il est alors possible d'enregistrer le filet (le masque de transformation) pour appliquer les mêmes transformations à un autre objet.
- [Ok]
- La commande **Édition / Estomper** permet de créer d'autres effets aussitôt après l'utilisation de la commande Fluidité

1.3. PLACAGE DE MOTIF

C'est avec cette commande qu'on crée les motifs dans Photoshop.

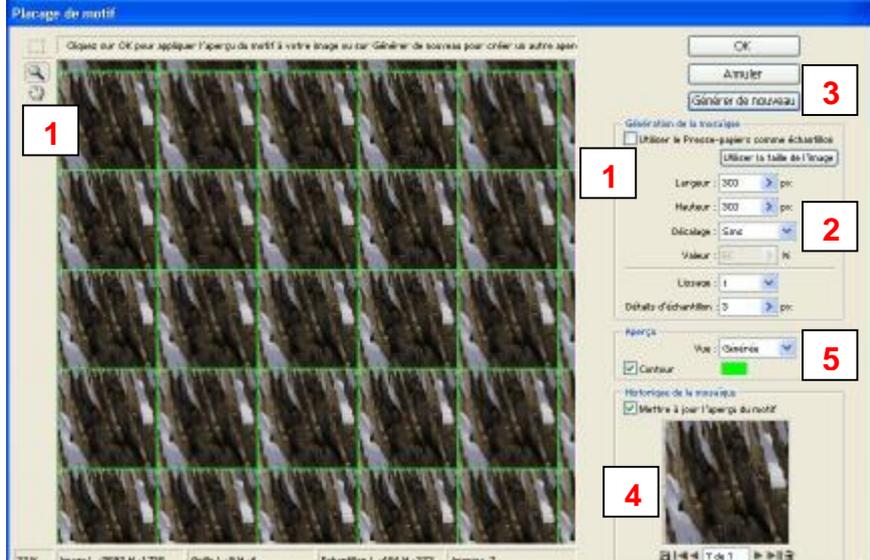


Cette commande n'est disponible que pour les images en mode 8 bits pour les modes RVB, CMJN, Lab et niveaux de gris.

L'outil placage de motif génère des motifs en réorganisant les pixels d'une zone échantillonnée de façon à former un carreau (rectangulaire) dont la taille peut aller de 1x1 pixel à la taille du calque actif. La multiplication des carreaux crée une mosaïque.

- Sélectionner le calque contenant la base du motif (le calque sera remplacé par le motif généré, il faut penser à faire une copie)
- Filtre / Placage de motif

1	- Le motif peut être généré à partir de la sélection effectuée dans l'aperçu () ou à partir du presse papier (si une copie a été effectuée).
2	- Indiquer les dimensions du carreau à générer, soit en <ul style="list-style-type: none"> o Entrant des valeur pour la Largeur et la Hauteur en pixels o Utilisant la taille de l'image ce qui fera que le motif ne comportera qu'1 seul carreau - Il est possible de décaler les carreaux dans le motif généré, il faut pour cela sélectionner un sens et un % de la dimension des carreaux
3	- Cliquer sur [Générer]. Par défaut la zone d'aperçu affiche le motif généré ([Echap] pour annuler l'opération dont l'évolution est affichée dans la barre d'état).
4	- On peut générer plusieurs motifs et chaque motif est conservé à la suite des autres dans la fenêtre historique  Ne pas oublier de cliquer sur la disquette pour enregistrer le motif que l'on veut réutiliser par la suite. Une boîte de dialogue demande d'indiquer un nom
5	- Personnalisation de l'aperçu (mosaïque sélectionnée dans l'historique ou original). On peut indiquer les contours pour avoir un repère visuel des carreaux.



Dès lors où le motif a été enregistré dans la palette historique, il sera accessible dans la liste des motifs utilisés, des outils capables de dessiner un motif (pot de peinture...).

1.4. LES EFFETS DE FILTRE

1.4.1. GESTION DE LA MÉMOIRE POUR UTILISER LES FILTRES

Certains effets sont très gourmands en mémoire surtout s'ils sont appliqués à une image haute résolution. Voici quelques conseils :

- Tester les filtres sur une petite portion de l'image
- Appliquer l'effet à chacune des couches si l'image est volumineuse (mais variation de l'effet surtout lorsqu'il est aléatoire)
- Libérer de la mémoire : utiliser la commande Edition / Purger / Tout

- Allouer plus de mémoire vive au programme

Les nouveaux filtres installés s'affichent au bas du menu Filtre

Filtres	P p.	
Artistique	8	Effet œuvre d'art ou spécial pour projet artistique ou commercial.
Atténuation	9	Diminuer les transitions de couleurs trop importantes en égalisant les pixels limites. S'applique généralement en verrouillant les pixels transparents du calque
Bruit	9	Ajout/Suppression de bruit (pixels avec des niveaux de couleurs réparties de manière aléatoire). Cela permet de donner un effet plus réaliste à des zones fortement retouchées () ou supprimer des zones délicates (&)
Contour	10	Produit les mêmes effets que les filtres Artistiques par l'utilisation d'effets de formes et de contours. Il est alors possible d'ajouter du grain, de la peinture, du bruit, des détails de contour ou une texture pour obtenir un effet pointilliste.
Déformation	11	Permet de déformer géographiquement une image par la création d'effets 3D ou autres. ! Mémoire
Esquisse	12	Ajout d'une texture à l'image pour obtenir un effet 3D. Permet également d'ajouter un effet artistique ou de dessin à la main
Esthétique	13	Crée un effet impressionniste en dispersant les pixels et en augmentant le contraste.
Pixellisation	14	Améliore la netteté d'une sélection en regroupant les pixels de couleurs similaires dans des cellules
Rendu	15	Crée des formes 3D, des motifs de nuages, des motifs de réfraction et de reflets de lumière. Création d'objet en 3D (sphères, cubes, cylindres...)
Renforcement	18	Mise au point des images floues en augmentant le contraste des pixels adjacents
Texture	19	Donne à l'image une apparence de profondeur ou de substance ou ajoute un aspect organique
Vidéo	19	Limite la gamme des couleurs imprimables à celles applicables à la TV (NTSC). Le filtre désentrelacement permet de lisser les images animées capturées sur vidéo
Autres	20	Permet de créer ses propres filtres
Digimarc		Incorpore un filigrane numérique de copyright dans l'image

1.4.2. FILTRES ARTISTIQUES

Produisent un effet d'œuvre d'art.		Aquarelle Aspect aquarelle (eau + peinture)	
Barbouillage Effet de peinture réelle		Contour postérisé Réduit le nombre de couleur (postérise) et renforce les contours en noirs	
Couteau à palette Réduit le niveau de détail et produit un effet de peinture sur toile		Crayon de couleur Insère des coups de crayons sur le papier	

Découpage Recompose une image à partir de morceaux grossiers		Emballage plastique Recouvre l'image d'une couche de plastique	
Éponge Peinture à l'éponge (texture)		Étalement Ajout de petits coups de pinceau en diagonale	
Fresque Image peinte de manière grossière en appliquant de petites touches arrondies		Grain Photo Élimine les effets de bande des dégradés Applique une texture régulière aux tons foncés et une texture lisse et saturée aux clairs	
Néon Colore et adoucit une image avec une lueur		Pastels Donne l'aspect d'un dessin au crayon pastel sur un arrière-plan texturé	
Pinceau à sec Peint les contours de l'image (entre peinture à l'huile et aquarelle)		Sous-couche Peint l'image finale sur un arrière-plan texturé	

1.4.3. FILTRES D'ATTÉNUATION

Ces filtres sont souvent sollicités pour des retouches. Ils atténuent les transitions de couleurs trop importantes en égalisant les pixels autour des arêtes marquées sur les lignes nettes et les zones d'ombre (lissage).

Pour appliquer un filtre atténuation aux contours d'un calque, il faut déverrouiller les pixels transparents.

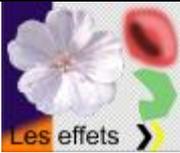
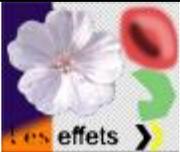
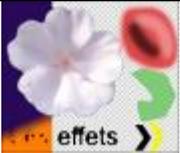
Atténuent les transitions

		Flou et Plus Flou Élimine le bruit lorsque les transitions sont marquées par rapport aux lignes Plus flou = 3 fois flou	
Flou Directionnel Simule un objet en mouvement Atténue dans une direction particulière et avec une intensité spécifique		Flou Gaussien Génère un effet de brume Intéressant dans un masque de fusion pour intégrer un réglage Applique une quantité de flou paramétrable en intensité	
Flou optimisé Atténue avec <u>précision</u> - Rayon de détection - Seuil des semblables		Flou radial Simule l'effet obtenu par le zoom ou la rotation d'un objectif	

1.4.4. FILTRES BRUIT

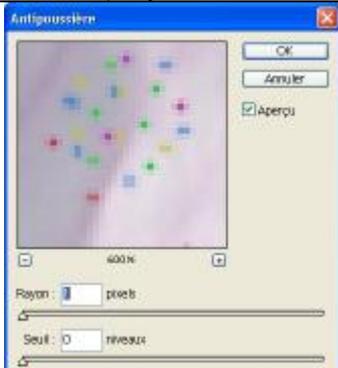
Ces filtres ajoutent ou retirent du bruit (pixels avec des niveaux de couleurs répartis de manière aléatoire). L'ajout de bruit facilite la fusion d'une sélection avec les pixels avoisinants. Les filtres peuvent également supprimer des zones à problème.

Facilitent les transitions

	<p>Ajout de bruit Permet de réduire l'effet de bande dans les sélections à contour progressif ou dégradés Donne un effet plus réaliste en cas de retouches Ajoute des pixels aléatoires</p>		
<p>Antipoussière Entre le renforcement de la netteté et le maquillage des défauts Réduit le bruit en modifiant les pixels dissemblables.</p>		<p>Flou intérieur Détece les contours (zones ayant subi des modifications de couleurs) et rend floue la totalité d'une sélection sauf ses contours</p>	
<p>Médiane Permet de réduire l'effet de mouvement dans une image Réduit le bruit en fusionnant luminosité des pixels d'une sélection</p>			

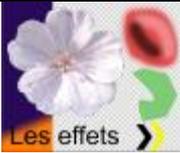
⇒ **Utiliser le filtre antipoussière**

- Faire une sélection de la zone à dépoussiérer.
- Filtre / Bruit / Antipoussière
- Régler le facteur Zoom dans la fenêtre pour voir le contenu du bruit (un clic dans la fenêtre Zoom permet de visualiser le bruit).
- Déplacer le curseur Seuil à 0 (Désactiver le niveau de différence nécessaire pour supprimer des pixels). Tous les pixels sont alors concernés.
- Déplacer le curseur dans un rayon (périmètre de recherche) de 1 à 16 (! Plus le rayon augmente, plus il y a de déformation) : Les impuretés s'estompent.
- Augmenter au maximum la valeur du seuil en s'assurant que les impuretés ne réapparaissent pas.

<p>Détection des impuretés avec un clic dans la zone d'aperçu</p>	<p>Réglage du rayon pour estomper les impuretés et augmentation du seuil</p>
	

1.4.5. FILTRES CONTOUR

Ces filtres produisent également un effet œuvre d'art mais ici en utilisant des effets de formes et de contours à l'encre différents => un effet pointilliste

Effet pointilliste		Aérographe Repeint une image avec ses couleurs dominantes avec des touches de couleurs à angle droit	
Contour encré Imite un dessin à l'encre en dessinant de fines lignes rapprochées par-dessus les détails.		Contours accentués Accentue le contour. À la craie blanche si la luminosité est élevée sinon à l'encre noire	
Croisillons Ajoute de la texture en dessinant des semblants de hachures (intensité de 1 à 3) au crayon		Diagonales Application de touches en diagonale dont le sens change selon la luminosité des zones	
Effet pointilliste Reproduit l'effet pointilliste obtenu avec un aérographe		Noir/Blanc Fonce les zones foncées avec des petites touches rapprochées et éclaircit les zones claires avec des touches plus longues	
Sumi-e Effet de contour légèrement flou avec des noirs intenses Style japonais : pinceau mouillé trempé dans l'encre noir sur papier de riz			

1.4.6. FILTRES DÉFORMATION

Il s'agit de la déformation géométrique d'une image. On y trouve entre autre les effets 3D nécessitant beaucoup de mémoire.

Déformation en 3D		Cisaillement Déformation d'une image le long d'une courbe (totalement paramétrable)	
Contraction Resserre une sélection (+100% resserre vers le centre -100% vers l'extérieur)		Coordonnées polaires² Convertit les coordonnées rectangulaires en polaires et inversement	
Dispersion Détermine une transformation à partir d'une autre image		Lueur diffuse Rend l'image comme si elle était vue à travers un filtre de diffusion léger	
Océan Ajoute des ondulations espacées aléatoirement comme si l'image était vue sous l'eau		Onde Idem Ondulation mais avec plus de précisions (nombre de couches, longueur, amplitude et forme)	
Ondulation Crée un motif ondulé comme les ondulations à la surface d'un étang (voir aussi Onde)		Sphérisation Donner un effet 3D en à la sélection sous forme d'une sphère	

² Filtre permettant de créer une « anamorphose cylindrique » : art populaire au 18^{ème} siècle. La déformation disparaît si on visualise l'image à travers un cylindre équipé d'un miroir.

Tourbillon Fait pivoter une sélection comme un tourbillon		Verre Donner l'impression de voir l'image à travers différents types de verre	
ZigZag Applique une distorsion radiale avec un nombre de directions (inflexions) paramétrable			

⇒ **Utiliser le filtre Dispersion**

- Effectuer une sélection
- Filtre / Déformation / Dispersion
- Indiquer l'échelle pour l'amplitude de la dispersion (à 100 % sur les 2 axes, la plus grande dispersion est de 128 pixels – le gris du milieu ne produit pas de dispersion)
- Au cas où l'image de référence n'est pas de la même taille, il faut prévoir l'adaptation (redimensionner ou juxtaposer l'image pour couvrir la taille)
- Déterminer le mode de traitement des zones non déformées :
 - o Reboucler : remplir l'espace non défini avec un contenu à partir du bord opposé de l'image
 - o Pixel du contour : étendre les couleurs des pixels le long du contour de l'image dans la direction indiquée (effet de bande possible)
 - o Transparent : applique la couleur de l'arrière-plan en cours (uniquement pour le filtre Translation)
- [Ok]
- Sélectionner une image de référence. La déformation est appliquée.

1.4.7. FILTRES ESQUISSE

Ces filtres ajoutent une texture aux images, souvent pour produire un effet 3D. Ils produisent également des effets artistiques ou de dessin à la main. Beaucoup d'entre eux utilisent la couleur de 1^{er} plan et d'arrière-plan.

Ajout de texture aux images		Bas-Relief Image sculptée dans un bas-relief avec un éclairage pour accentuer les variations de surface. Foncé = 1 ^{er} plan Clair = arrière-plan	
Chrome Aspect d'une surface chromée polie. Les tons clairs = points les plus élevés, les tons foncés : surface de réflexion. Utiliser la commande Niveaux après pour contraster l'image		Contour Déchiré Pour les zones très contrastées. Reconstitution sous forme de morceaux de papier déchirés et colorisation avec les couleurs du sélecteur.	
Craie/Fusain Foncé =Fusain + 1 ^{er} plan Clair = Craie + gris + arrière-plan		Crayon Conté Texture du noir dense et du blanc pur des crayons Conté. Foncé = 1 ^{er} plan Clair = arrière-plan	

Fusain Aspect postérisé et étalé. Contours principaux bien marqués et tons moyens esquissés Fusain : 1 ^{er} plan Papier : arrière-plan		Papier Gauffré Impression de papier fait main. Combinaison des filtres Estampage (Esthétique) et Grain (Texture) Foncé : Trous qui laissent voir l'arrière-plan	
Papier humide Peinture marbrée appliquée sur un papier fibreux et humide (couleurs fondues)		Photocopie Simule l'effet d'une image photocopiee	
Plâtre Moule une image à partir d'un plâtre 3D et la colore Foncé = zone révélée Clair = zone creusée		Plume Calligraphique Reproduit les détails de l'image avec des traits d'encre fins linéaires. Remplace la couleur d'origine par la couleur de 1 ^{er} plan	
Réticulation Image semblant dense dans les zones foncées et à grain léger dans les zones claires		Tampon Idéal pour les images en noir et blanc. Donne l'aspect d'une estampe avec un tampon en caoutchouc ou bois	
Trame de demi-teintes Effet d'une trame de demi-teintes			

1.4.8. FILTRES ESTHÉTIQUES

Ces filtres produisent un effet artistique : effet de tableau peint ou impressionniste. Il y a une dispersion des pixels et un renforcement des contrastes. Pour souligner le contour d'une image en couleur avec des lignes colorées, on peut utiliser commande Image / réglages / Négatif sur un filtre Tracé des contours ou Courbes de niveau.

Effet de tableau peint ou impressionniste		Carrelage Divise une image en une série de carreaux.	
Contour lumineux Applique une lumière « néon » aux contours de couleur		Courbes de niveau Effet de tracés d'une carte altimétrique. Recherche les transitions des zones de luminosité et les met en relief pour chaque couche de couleur.	
Diffusion Mélange les pixels pour lui donner un aspect moins net Mode anisotrope à changement de couleur minimal		Estampage³ Rehausse ou estampe Couleur de fond => gris -360° = Abaisse +360° = Réhausse	

³ Immédiatement après l'application du filtre, on peut utiliser la commande Édition / Estomper / Estampage afin de récupérer un peu de couleur et de détail de l'image originale

Extrusion Donne une texture 3D. Les pixels se soulèvent d'après une forme		Solarisation Effet d'une exposition rapide d'un tirage photo à la lumière au cours du développement Fusionne une image négative et positive	
Soufflerie Effet de vent créé par de petites lignes horizontales dans l'image		Tracé des contours Mise en relief des contours par des lignes noires sur fond blanc	

⇒ **Utiliser le filtre Courbes de niveau**

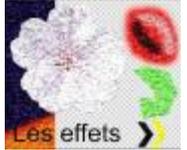
- Effectuer une sélection
- Filter / Esthétiques / Courbes de niveau
- L'option « Entourer les pixels » permet de mettre en relief les zones de la sélection :
 - o Inférieur : pour les zones où les valeurs chromatiques < Niveau
 - o Supérieur : pour les zones où les valeurs chromatiques > Niveau
- Entrer un niveau compris entre 0 et 255 pour l'évaluation chromatique

⇒ **Utiliser le filtre Extrusion**

<ul style="list-style-type: none"> - Effectuer une sélection - <u>Filter / Esthétiques / Extrusion</u> - Sélectionner une forme 3D - Longueur : longueur de chaque côté de l'objet : de 2 à 255 - Profondeur : Distance la plus haute sortant de l'écran - Définir une option de profondeur - Masque les terminaisons superflues permet de masquer tout objet s'étendant au-delà de la sélection. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Cube : pour avoir une face avant carrée et 4 faces latérales (pour remplir la face avant avec l'image, désélectionner l'option « Faces frontales opaques ») - Pyramide : pour avoir les 4 faces triangulaires
--	--

1.4.9. FILTRES PIXELLISATION

Ils définissent nettement une sélection en rassemblant les pixels de valeurs chromatiques similaires dans des cellules.

Effet de points		Cristallisation Rassemble les pixels en une couleur unie sous une forme polygonale	
Demi-Teintes couleur Simule l'effet d'une trame demi-teintes agrandie pour chaque couche (dans l'ordre du mode) de l'image. La taille des cercles est proportionnelle à la luminosité		Facettes Donne à une image un aspect abstrait (peinture à la main) Rassemble des couleurs similaires dans des blocs de pixels de couleur semblable	
Fragmentation Crée 4 copies des pixels, calcule leur moyenne et les décale les uns par rapport aux autres		Mezzo-Tinto Convertit une image en une texture de zone noir et blanc ou de couleurs saturées sur base d'un motif de points	

Mosaïque Rassemble les pixels en blocs carrés (ayant la même couleur)		Pointillisme Décompose l'image en points Toile de fond = arrière-plan	
---	---	--	---

1.4.10. FILTRES RENDU

Ces filtres proposent des jeux d'éclairage, de vue ainsi que des motifs de nuages.

Effet de lumière		Éclairage Permet de créer des effets d'éclairage. Les possibilités sont importantes et démonstratives.	
Halo Simule la réfraction provoquée par la projection d'une source de lumière dans l'objectif d'un appareil photo.		Nuages Génère un motif de nuage flou aléatoirement sur base des 2 couleurs du sélecteur. Pour marquer le contraste, [Alt] en sélectionnant la commande.	
Nuages par différence Idem Nuage avec l'utilisation du mode de fusion « Différence ». L'application répétée donne des motifs de veinules marbrées.		Transformation 3D Met en correspondance des images avec des objets 3D pouvant pivoter.	

⇒ **Utiliser l'effet éclairage**

1	Ajout et suppression d'une zone d'éclairage <ul style="list-style-type: none"> - Pour ajouter faire glisser l'icône ampoule à l'emplacement souhaité dans l'aperçu. On peut ajouter plusieurs éclairages et les personnaliser 1 par 1. On peut également copier un éclairage avec [Alt] et déplacement. - Pour supprimer, faire glisser l'éclairage (par son point central de couleur) vers la corbeille ! Il doit toujours rester au moins 1 éclairage.
---	--



2	Personnalisation de l'éclairage sélection <ul style="list-style-type: none"> - Type :
---	--

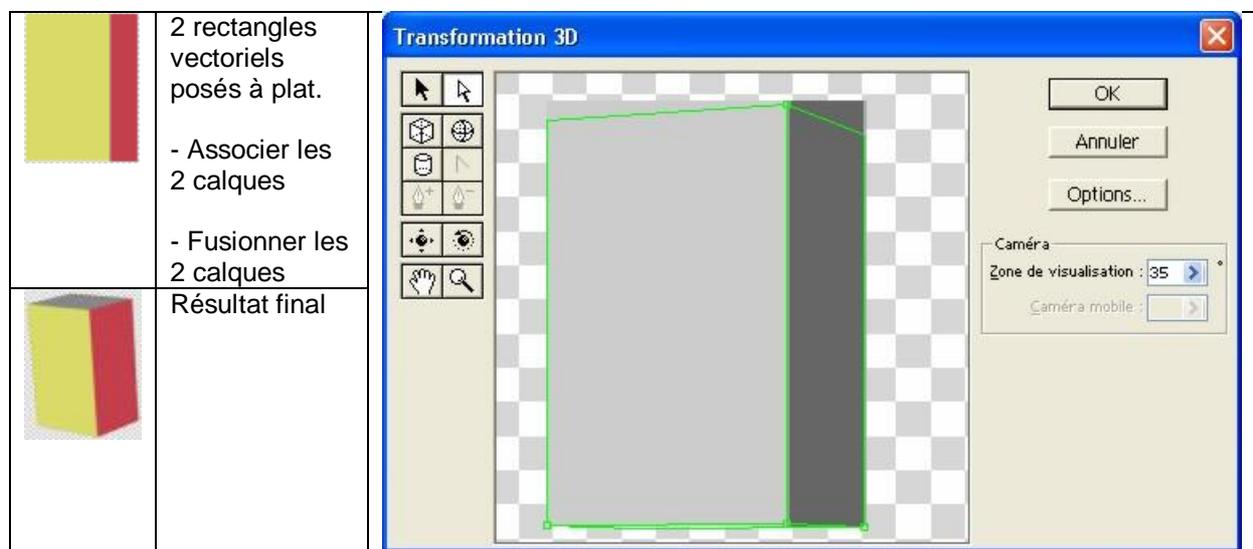
	<ul style="list-style-type: none"> o Directionnel : illumine toute l'image (c'est la longueur du trait qui délimite l'étendue de la lumière) o OmniDirectionnel : Source de lumière centrale (on peut régler le diamètre de la zone de lumière) o Projecteur : Dirige la lumière dans une direction (on peut régler la longueur, la largeur et la distance de l'effet par les points d'ancrage) <p>- Activé : Interrupteur de l'éclairage sélectionné</p> <p>On peut également régler l'intensité (la forme du projecteur)</p>
3	Propriétés de l'éclairage au niveau de l'image
4	Ajout d'un effet au niveau de l'image

⇒ **Utiliser l'effet Transformation en 3D**

Il est possible de transformer un objet 2D en cube, sphère ou cylindre et de le manipuler en utilisant des structures filaires basées sur ces formes. Il est possible de gérer plusieurs objets dans la même image.



- Filtre / Rendu / Transformation 3D
 - Sélectionner un outil pour projeter l'image sur une surface de forme :
 - o Cube  : classeur, boîte...
 - o Sphère  : globe, balle
 - o Cylindrique  : boîte de conserve, bouteille
 - Faire glisser le pointeur sur l'aperçu pour générer la structure filaire
- Les points d'ancrage doivent être alignés sur les angles du cube ou sur les parties supérieure et inférieure de l'objet.
- Si la structure filaire devient rouge, il faut modifier un point d'ancrage car la transformation n'est pas possible.



- Zoom  : pour agrandir l'image ([Alt] pour diminuer)
- Main  : pour déplacer l'image dans la zone d'aperçu



- Sélectionner un outil de sélection ( forme ou sélection directe  d'un point)
- Avec l'outil sélection directe, on peut bouger la structure en cliquant dessus et en la draguant ou cliquer sur un point pour changer la forme de la structure.

- On peut créer une forme complexe avec l'utilisation du cylindre :
 - o Pour ajouter un point d'ancrage :  et cliquer sur le côté droit de la structure filaire
 - o Pour convertir un point d'ancrage en sommet et inversement :  Un sommet crée un angle pointu
 - o Pour supprimer un point d'ancrage :  et cliquer sur un point sur le côté droit
- Pour supprimer la structure : utiliser l'outil de sélection et [Delete]



Manipulation des objets 3D

- Déplacer l'objet avec l'outil Panoramique :  et faire glisser l'objet
- Effectuer une rotation avec la Boule roulante :  et faire glisser
- Donner un effet de caméra : introduire une valeur entre 0 et 99 pour (valeur d'éloignement de la caméra mobile par rapport à l'objet)
- Indiquer un angle de vue compris entre 1 et 130 : plus la valeur est importante et plus la zone de visualisation est petite



Les options

- Les options permettent de définir la résolution de l'objet ainsi que le lissage
- Activer ou Désactiver l'affichage de l'arrière-plan de l'image d'origine. Nous vous conseillons de faire une copie de votre calque avant d'appeler la commande puis de désactiver l'affichage de l'arrière-plan dans l'image traitée (il peut être intéressant de le conserver durant les manipulations pour connaître son positionnement idéal).

1.4.11. FILTRES RENFORCEMENT

Ces filtres permettent la mise au point des images floues par augmentation du contraste des pixels adjacents.

Ces filtres recherchent les zones ayant subi des modifications de couleur pour les rendre plus nettes.

Ces filtres proposent des jeux d'éclairage, de vue ainsi que des motifs de nuages.

Effet de netteté		Accentuation Corrige l'effet de flou Corrige le contraste des détails de contour et génère une ligne plus claire et plus sombre de chaque côté du contour	
Contours plus nets Renforce uniquement la netteté des contours en conservant le lissage d'ensemble		Encore plus net Application plus importante du filtre « Plus net »	
Plus net Mise au point d'une sélection et amélioration de la clarté			

⇒ **Utiliser le filtre Accentuation**

Ce filtre corrige l'effet de flou suite à une photographie, numérisation, rééchantillonnage ou impression. Les effets de ce filtre sont plus prononcés à l'écran qu'à l'impression.



Si le filtre Accentuation entraîne une saturation excessive des couleurs à forte luminosité, convertir l'image en mode Lab et appliquer le filtre à la couche L (luminosité). La netteté ne dépend plus des couleurs.

- Filtres / Renforcement / Accentuation

	1	Augmentation du contraste des pixels des pixels repérés. Généralement ⁴ entre 150% et 200%.
	2	Rayon de la région à laquelle chaque pixel est comparé Généralement entre 1 et 2

	<p>1 Augmentation du contraste des pixels des pixels repérés. Généralement⁴ entre 150% et 200%.</p> <p>2 Rayon de la région à laquelle chaque pixel est comparé Généralement entre 1 et 2</p> <p>3 Seuil de différence voulu entre les pixels renforcés et la zone environnante avant d'être pris en compte comme pixels de contour pour être renforcés 0 = tous les pixels 2 à 20 (faire des tests pour ne pas introduire de bruit)</p>
--	---

1.4.12. FILTRES TEXTURE

Ces filtres donne un aspect de matière à l'image.

<p>Effet de texture</p>		<p>Craquelure Crée un effet d'estampage L'image est peinte sur une surface en plâtre de haut-relief pour produire une toile de fine craquelures suivant les contours.</p>	
<p>Effet Mosaïque Dessine l'image sur le principe des petits carreaux séparés par des joints (inverse du filtre Pixellisation / Mosaïque)</p>		<p>Grain Simule les différents types de grain</p>	
<p>Patchwork Décompose l'image en carrés qui adoptent la couleur prédominante. Bref, il n'y a plus qu'à coudre</p>		<p>Plaquage de texture Appliquer une texture</p>	
<p>Vitrail Repeint une image sous forme de cellules adjacente d'une seule couleur et dont le contour est la couleur de 1erPlan</p>			

1.4.13. FILTRES VIDEO

Filtres en rapport avec les couleurs de la TV.

<p>Couleur NTSC Limite la gamme des couleurs imprimables à celles admises pour la TV pour empêcher que des couleurs sursaturées ne se mélangent sur les lignes de</p>		<p>Désentrelacement Lisse les images bitmap animées obtenue en vidéo en supprimant les lignes entrelacées impaires ou paire de l'image</p>	
--	--	---	--

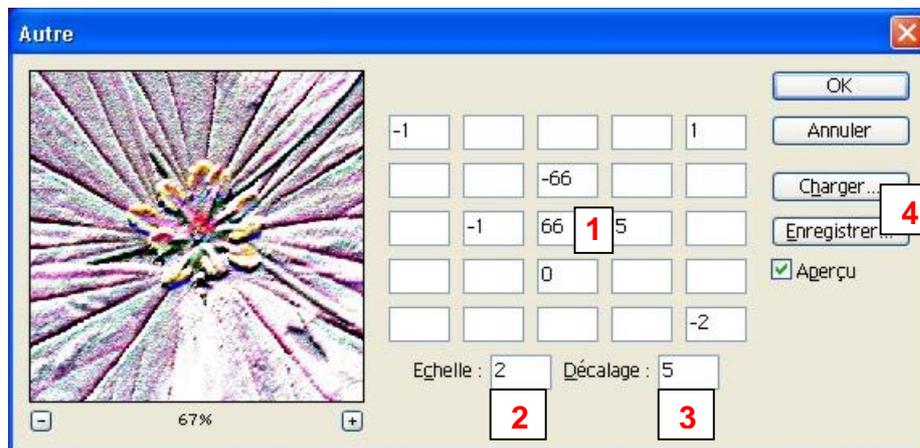
⁴ Pour des images en haute résolution et destinée à une impression.

1.4.14. FILTRES AUTRES

Permet de créer des filtres personnalisés, de modifier les masques et de décaler une sélection dans l'image.

Effet personnalisé		Autre Permet de modifier la luminosité de chaque pixel	
Maximum Produit un effet maigri en réduisant les zones noires et étalant les zones blanches		Minimum Produit un effet grossi en étalant les zones noires et réduisant les zones blanches.	
Passe-Haut Permet de ne conserver que les contours (rayon = 0,1). C'est l'opposé du Flou gaussien.		Translation Déplace une sélection horizontalement et/ou verticalement.	

⇒ **Utiliser le filtre Autre**



- *Filtre / Autres / Autre*

1	Pixel évalué : Indiquer un coefficient pour multiplier la valeur de luminosité (-999 à 999)
	Indiquer le multiplicateur de luminosité au pixel adjaçant du (1) Ex. : La luminosité du pixel immédiatement à droite du pixel central (1) est multiplié par 5 – Toutes les zones ne doivent pas nécessairement être remplies
2	Echelle = Valeur par laquelle on divise la somme des valeurs de luminosité des pixels inclus dans le calcul – Comme on n'utilise pas les nombre décimaux $\Rightarrow 5/2 = 2,5$
3	Décalage : Valeur à ajouter au résultat du calcul fait en 2 => Ajout d'une constante
4	Tous les paramètres peuvent être sauvegardés et récupérer

1.5. QUELQUES RECETTES

1.5.1. DONNER UN EFFET « BANDE DESSINÉE »

- Faire une copie du calque
- Sélectionner le personnage

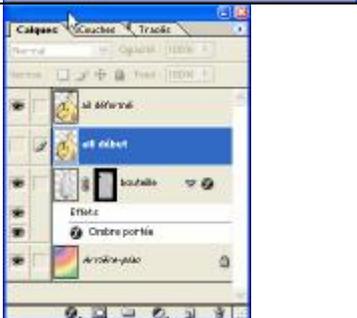
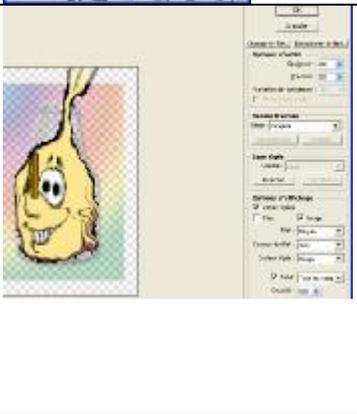
- Filtre / Esthétique / Tracé des contours
- Edition / Estomper => sélectionner le mode Lumière vive et faire varier l'opacité. Ou alors
 - o Définir le calque filtré avec le mode Lumière vive
 - o Définir le calque filtré avec une opacité < 100 %

1.5.2. CRÉER UN CIEL AGRÉABLE

- Définir la couleur de premier plan (T202 S27 L97)
- Définir la couleur de l'arrière-plan (T0 S0 L89)
- Appeler la commande Filtre / Rendu / Nuages
- Pour avoir plus de contraste maintenir la touche [Alt]
- Répéter la commande Filtre / Rendu / Nuages jusqu'à satisfaction

1.5.3. EXERCICE 1

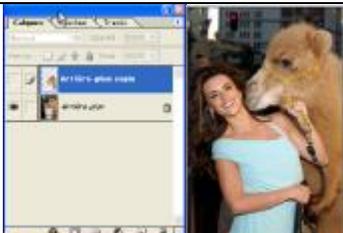
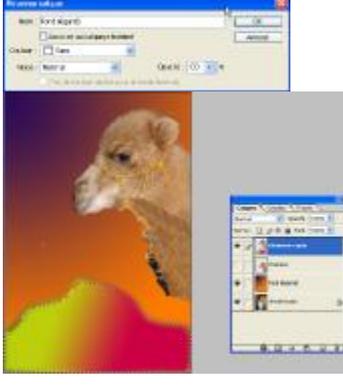
Objectifs : utiliser le filtre fluidité

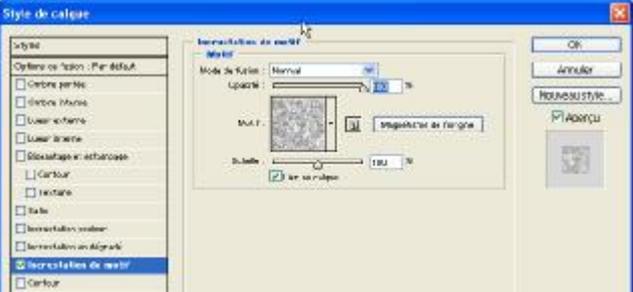
1	<p>Ouvrir le fichier bouteille.psd.</p> <p>Sélectionner le calque de la bouteille et lui ajouter une ombre portée.</p> <p>Laisser les options proposées par défaut. Valider.</p> <p>La bouteille a l'air plus réelle (un 3D).</p>	
2	<p>Ouvrir le fichier ail.psd et faire glisser le calque représentant l'ail sur l'image de la bouteille.</p> <p>Dupliquer le calque pour conserver une copie de l'ail intact de manière à pouvoir en disposer si les transformations ne s'avèrent pas idéales.</p> <p>Désactiver le calque qui doit être conservé comme original.</p>	
3	<p>La copie du calque ail étant active, activer le <u>filtre fluidité</u>.</p> <p>Penser à bien régler les options du filtre pour pouvoir distinguer les contours de la bouteille : dans les options d'affichage, cocher le fond et choisir le calque bouteille puis passer l'opacité à 100 %.</p> <p>Travailler avec des outils pas trop gros (20 d'épaisseur) et faire rentrer l'ail dans le pot par petits clics successifs.</p> <p>Valider.</p>	

4	<p>Si certaines traînées noires sont visibles autour de la bouteille, se servir de la gomme pour les enlever.</p> <p>Pour donner plus de réalisme, on peut encore ajouter un masque de fusion au calque de l'ail déformé et à l'aide d'un pinceau dont l'opacité est réglée à 40 % faire disparaître un peu la queue sous le rebord de la bouteille.</p>	
5	<p>Enregistrer le travail sous le nom d'ail en bouteille.psd dans le dossier habituel.</p>	

1.5.4. EXERCICE 2

Objectifs : Les filtres – déformation à partir de la fluidité...

1	<p>Ouvrir le fichier chameau.psd.</p> <p>Le fichier contient deux calques : celui d'arrière-plan qui est en fait l'image de départ et celui du chameau qui a été détourné et partiellement reconstitué (cf.bras de Pénélope).</p>	
2	<p>Dupliquer le calque du chameau en faisant glisser le calque nommé « chameau » sur l'icône « Créer un nouveau calque » qui est placée en bas de la fenêtre des calques à côté de la corbeille (elle ressemble à un dossier de Windows).</p>	
3	<p>Créer un fond en ajoutant un nouveau calque nommé « Fond dégradé » et en y dessinant un joli dégradé.</p> <p>Dessiner une forme dans le bas du calque à l'aide du lasso et la remplir d'un second dégradé.</p> <p>Désactiver la sélection en appuyant sur [CTRL+D].</p> <p>Déplacer le calque pour qu'il occupe la place juste au-dessus de l'arrière-plan.</p>	
4	<p>Déplacer la copie du chameau vers le coin supérieur droit de l'image en utilisant l'outil de déplacement (la flèche) le calque du chameau étant bien actif.</p>	

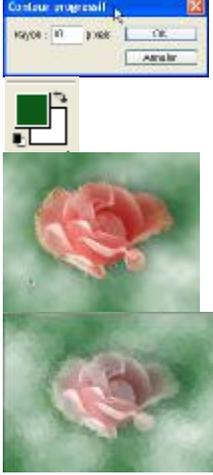
5	<p>Activer le <u>filtre/Fluidité</u> et zoomer sur la bouche du chameau. En se servant des 4 premiers outils disponibles, déformer les lèvres du chameau et son oreille.</p> <p>Une fois la déformation suffisante, valider sur OK si non, cliquer sur le bouton [Reconstruction].</p> <p>Donner un peu plus d'écart entre les lèvres du chameau en utilisant la gomme réglée sur une taille de 2 pixels.</p>	
6	<p>Ajouter un effet d'ombre portée en cliquant sur l'icône symbolisée par la lettre F (présente dans le bas de la fenêtre des calques à gauche).</p> <p>On peut définir un angle de 30°, la distance comme la taille à 16 pixels.</p>	
7	<p>Dernière étape : ajouter un petit texte... et affecter un effet « Incrustation motif ».</p>  <p>Enregistrer le fichier sous le nom de mirage.psd dans le dossier habituel.</p>	

1.5.5. EXERCICE 3

1.5.6. EXERCICE 4

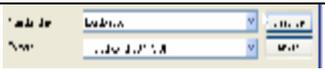
Objectifs : réglages automatiques, réglages des couleurs pour une sélection, sélection avec un contour progressif (5 à 10 pixels) avec utilisation des filtres

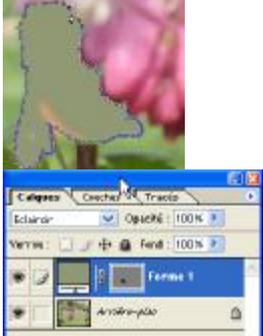
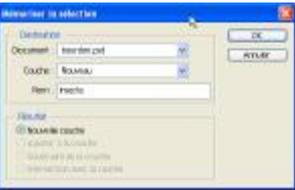
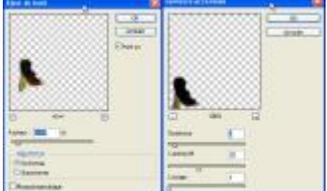
1	<p>Ouvrir le fichier rose jaune.psd . Vérifier l'état de l'histogramme d'origine (<u>Image/Histogramme</u>) puis appliquer la commande <u>Image/Réglages/Couleurs automatiques</u> et voir les modifications appliquées à l'histogramme.</p> <p>Annuler le réglage automatique des couleurs (Édition/Annuler) ou [CTRL+Z].</p>	
2	<p>A l'aide du lasso magnétique, sélectionner la rose. Un zoom important facilite le travail.</p> <p>Mémoriser la sélection sous le nom de rose.</p> <p>Ajouter un calque de réglages « Balance des couleurs ».</p> <p>Modifier les valeurs pour obtenir une belle rose orange.</p> <p>Désactiver le claque en cliquant sur l'icône en forme d'œil qui se trouve à gauche du calque. On</p>	

	retrouve la rose de départ.	
3	Cliquer sur le calque d'arrière-plan, récupérer la sélection et appliquer un nouveau calque de réglages mais cette fois choisir celui de « teinte et saturation ». Transformer la rose jaune en une rose d'un rose pâle exquis.	
4	Cocher et décocher les « yeux » pour voir le résultat des calques qui se cumulent.	
5	A la recherche d'effets plus artistiques, dupliquer le calque d'arrière-plan (faire glisser le calque d'arrière-plan sur l'icône qui se trouve à côté de la corbeille dans la palette des calques), désactiver le calque d'origine, récupérer et modifier la sélection en lui ajoutant un contour progressif de 20 pixels, intervertir la sélection de manière à agir sur le fond et non sur la rose. Appliquer un filtre « Nuages » après avoir pris la précaution de choisir une couleur verte en premier plan. Appliquer un second filtre par exemple celui d'océan qui fait partie du groupe « déformation ».	
6	Enregistrer le fichier sous le nom de rose extra.psd dans le dossier habituel.	

1.5.7. EXERCICE 5

Objectifs : sélection au lasso magnétique, utiliser les filtres (bruit, accentuation, déformation...) sur une partie du document, rogner l'image, régler les niveaux...

1	Ouvrir le fichier bourdon.jpg et l'enregistrer avec le même nom dans le dossier habituel mais en lui donnant l'extension psd.	
---	---	---

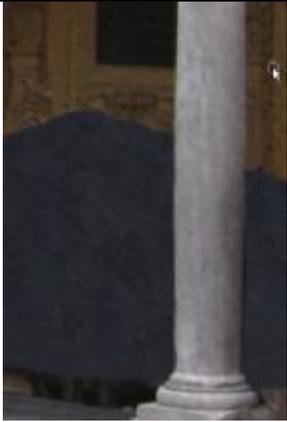
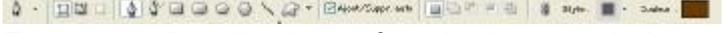
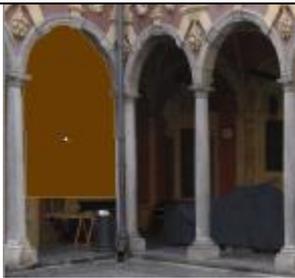
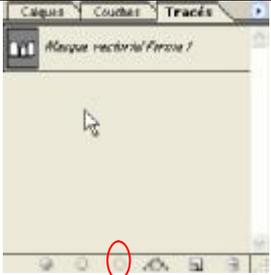
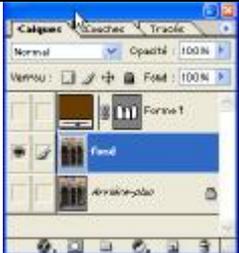
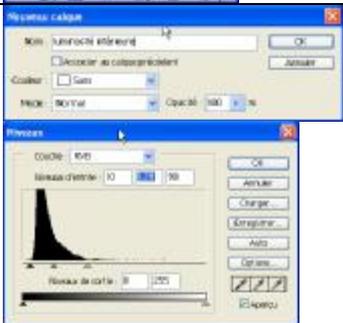
2	<p>Vérifier les niveaux de l'image en passant par <u>Image/Réglages/Niveaux</u> et les modifier légèrement.</p>	
3	<p>Zoom important sur le bourdon et le sélectionner à l'aide de la plume  dont on règle via la fenêtre des calques le mode sur « éclaircir » afin de continuer à bien voir le bourdon. Photoshop crée un nouveau calque pour recevoir la forme vectorielle que l'on trace en suivant les contours du bourdon.</p>	
4	<p>Dès que le tracé est fermé, passer sur l'onglet [Tracé] et via le menu contextuel, définir une sélection en fixant le lissage à 1 pixel.</p> <p>Mémoriser la sélection sous le nom de « Insecte ».</p>  <p>Désactiver le calque de la forme vectorielle pour travailler sur le calque d'arrière-plan puis la sélection étant toujours active créer un nouveau calque par copier. Le renommer en « Bourdon » et conserver ce calque comme seul actif.</p>	
5	<p>Ajouter un filtre/ Bruit/Ajout de bruit et régler les options depuis la boîte de dialogue jusqu'à ce que le bourdon soit mieux « marqué ».</p> <p>Valider.</p> <p>Ajouter un second filtre : filtre/Accentuation/Contours accentués et régler les options dans le boîte de dialogue : épaisseur = 2, luminosité = 20, lissage = 1. Valider.</p> <p>Le bourdon est déjà bien plus visible que sur la photo d'origine.</p>	

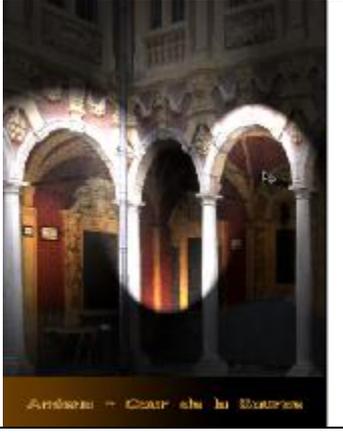
6	<p>Dupliquer le calque d'arrière-plan. Sélectionner à l'aide de l'outil [Ellipse] le bourdon et la fleur qu'il butine puis intervertir la sélection et appliquer un <u>filtre/Déformation/Verre</u> par exemple pour rendre le fond de l'image plus uniforme.</p> <p>Mettre fin à la sélection en appuyant sur les touches [CTRL + D].</p>	
7	Recadrer l'image pour conserver le bourdon dans un espace qui attire le regard (règle de 3 tiers).	
8	Enregistrer le travail et fermer.	

1.5.8. EXERCICE 6

Objectifs : recadrage avec perspective, tampon et copier/coller, calques de réglage, plume, filtre éclairage.

1	Ouvrir le fichier Amiens jour.psd et activer l'outil de recadrage. Vérifier que les options de cet outil soient bien effacées pour être totalement libre au cours de la manipulation.	
2	<p>Tracer un rectangle qui se base sur les colonnes et rectifier la perspective pour que les coins supérieurs du rectangle permettent d'englober les « balcons ».</p> <p>Le but n'est pas vraiment de respecter les dimensions réelles du lieu mais de ne prendre qu'une partie du décor et de le remettre un peu plus à l'horizontale.</p> <p>Valider.</p>	
3	Étant donné que le but de cet exercice est de créer une photo plutôt artistique que réaliste, modifier la taille de l'image sans conserver les proportions. Ramener à une largeur de 15 cm de large sur 20 cm de haut et passer la résolution à 100 pixels/pouce. Valider.	
4	Afin d'éviter toute mauvaise surprise pendant les corrections qui vont suivre, faire une copie du calque d'arrière-plan (menu <u>Calque/Dupliquer le calque</u>) et lui donner le nom de « fond ». Les travaux suivant s'effectuent sur ce calque (l'original recadré reste intact et peut être récupéré à tout moment).	

5	<p>A l'aide du tampon de duplication, remplacer les personnages de droite par du drap bleu foncé et un peu de « stuc » et de brique pour la tête du personnage caché derrière la colonne.</p>  <p>Ne pas hésiter à avoir recours à un zoom important (300 ou 400 %) pour bien distinguer les pixels et reproduire au mieux le décor.</p> <p>Si le cœur vous en dit, poursuivre en effaçant les personnages de gauche ce qui implique de reconstruire la colonne à l'aide de l'outil « Pièce ».</p>	
6	<p>Activer l'outil plume et tracer un premier contour de l'espace entre la colonne de gauche et celle du milieu.</p> <p>Bien refermer le tracé.</p> <p>Ensuite, activer l'option « étendre la zone de la forme » à l'outil plume et tracer les deux zones suivantes.</p> 	
7	<p>Lorsque les trois formes sont tracées, convertir le tracé (cliquer sur l'onglet du même nom dans la palette des calques) en une sélection en cliquant sur la petite icône qui se situe en bas de la palette et qui occupe la troisième position (ou via clic droit et définir une sélection dans le menu contextuel).</p> <p>La sélection apparaît sous forme d'un trait discontinu clignotant. Modifier la sélection en lui attribuant un contour progressif de 5 pixels.</p>	
8	<p>Cliquer sur le calque de fond et désactiver celui des forme de manière à voir « au travers » de la sélection et d'agir sur le bon calque pour modifier les niveaux de celui-ci.</p>	
9	<p>Passer <u>par Calque/ Nouveau calque de réglages/Niveaux</u>, donner le nom de « Luminosité intérieure » à ce calque et régler les niveaux pour simuler un éclairage de l'intérieur de la colonnade. Valider lorsque le résultat est satisfaisant.</p> <p>Le filtre s'est appliqué uniquement aux zones qui ont été sélectionnées avec la plume.</p> <p>Il reste maintenant à appliquer un filtre « éclairage » pour donner l'impression que cette photo a été prise de nuit...</p>	 

10	<p>Appliquer le <u>filtre Rendu/Éclairage</u>. Procéder par essais et erreurs jusqu'à ce que le résultat soit à votre convenance. Il s'agit plutôt d'une perception personnelle des choses... (esthétique propre à chacun).</p> <p>Une « ampoule » crée un nouveau point d'éclairage qu'il suffit de régler soit avec les poignées de dimensionnement soit via la boîte de dialogue qui accompagne le filtre.</p>	
11	<p>L'ajout d'une zone mise en couleur à l'aide d'un dégradé et d'un petit texte donne l'impression qu'il s'agit d'une vraie carte postale !</p>	

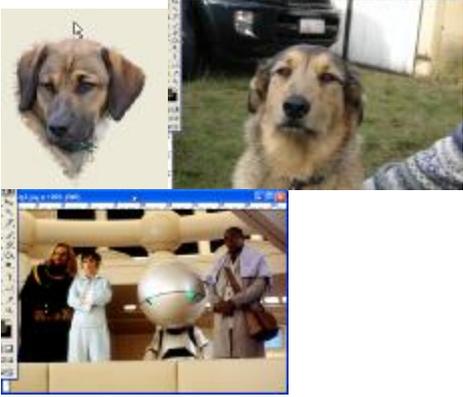
1.5.9. EXERCICE 8

Objectifs : réaliser le trucage de manière autonome

1	<p>Ouvrir le fichier alex.psd et sélectionner l'enfant. Créer un calque par copier une fois la sélection terminée. Bien nettoyer les contours de l'enfant.</p>	
2	<p>Ouvrir le fichier jungle.psd . Nettoyer l'affiche à l'aide du tampon de duplication. Y faire glisser le calque de l'enfant. Modifier les dimensions de l'enfant.</p>	
3	<p>Avoir recours à un masque de fusion pour cacher une partie des jambes d'Alex. Ajouter une ombre portée.</p>	
4	<p>Ajouter le texte et enregistrer le fichier terminé.</p>	

1.5.10. EXERCICE 9

Objectifs : exercice de synthèse à réaliser de manière autonome

1	<p>Les fichiers suivants sont à votre disposition pour réaliser le montage repris ci-dessous. A vous de jouer en ayant recours aux calques, aux masques de fusion...</p> <p>Fichiers de départ : Sioux tête.png Kangoo pont.jpg (exercice chap 1) Yucca.psd H2G2.jpg</p>	
2	Voici le résultat à atteindre	