

## Initiation à l'utilisation des couches sous PSP

Lorsque vous utilisez PSP, ou un autre logiciel de dessin, vous avez, ou vous serez amenés à « trafiquer les images ». N'avez vous jamais eu envie de mettre les moustaches de Dali à la Joconde qui fume son cigare ?

Dans un premier temps, nous allons voir comment découper des portions d'images (moustaches par exemple) qui seront ensuite appliquées à une autre image (la Joconde par exemple). Nous verrons que PSP est capable de superposer des couches : imaginez une image (la Joconde) et un transparent sur lequel sont dessinées des moustaches. Eh bien PSP gèrent ces transparents sur lesquels sont représentés les motifs que vous voudrez placer. Ces transparents sont appelés « couches » dans PSP.

Une fois ces couches réalisées, nous aurons l'occasion de transformer, étirer, déformer, redimensionner... ces images, ou portions d'images.

Nous verrons également succinctement comment modifier les couleurs de ces images.

Rmq : ce document reprend des notions évoquées dans celui intitulé « *Présentation de Paint Shop Pro 5.0* ».

### A vos ciseaux !

Il existe trois outils sur PSP qui permettent de sélectionner des portions d'images. Le premier, le plus simple, c'est la « Sélection ». nous aborderons la sélection à l'aide de la « baguette magique », puis nous utiliserons le « lasso ».

#### Sélection.



Je ne vous en parle pas !

Je vous signale juste qu'il existe dans la boîte à outil les options « rectangle », « cercle », « ellipse » et « carré », ainsi que l'option « progressivité » qu'on peut paramétrer...

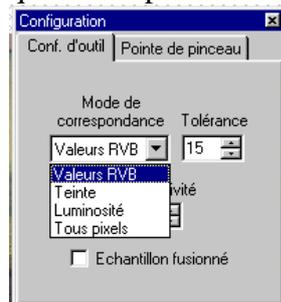
#### La baguette magique.



Vais-je vous en parler ?

La baguette magique permet de sélectionner des zones qui ont la même couleur. En effet, lorsque vous cliquez sur une partie de l'image en utilisant cet outil, les pixels avoisinants le pixel « cliqué » qui ont pratiquement la même couleur, se retrouveront dans la sélection.

En fait, la « couleur » peut ne pas être le seul critère qui va déterminer la sélection finale. Lorsque vous ouvrez la « palette de configuration », on remarque que les critères sont ceux qui sont représentés sur la copie d'écran ci-dessous :



(je ne sais pas ce que signifie « tous pixels »)

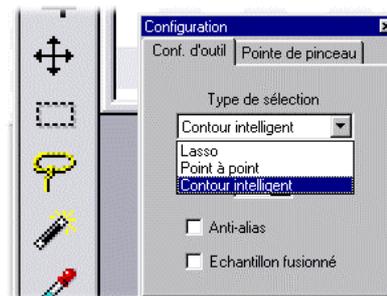
L'étendue de la sélection des pixels avoisinants le pixel « cliqué » dépendra donc essentiellement de la configuration de l'outil de sélection : le critère de couleur, luminosité et teinte ; ainsi que de la tolérance (pourcentage de différence de couleurs,... entre les pixels voisins des pixels sélectionnés).

On remarque qu'on peut également paramétrer la « progressivité ». Nous en reparlerons plus loin.

## Le Lasso



*YpiiiIiii ! A nous deux, Cow-boy !*



### La sous option « lasso »

C'est simple pour les surdoués de la souris ! Vous dessinez le contour de la zone d'intérêt de l'image à l'aide de la souris en gardant le clic gauche enfoncé (pas facile hein !). Si vous relâchez le clic gauche, le contour se referme automatiquement, ce qui définit la zone sélectionnée.

### Point à point :

Cette fois ci le contour est défini par un ensemble de segments mis bouts à bouts ; ces extrémités de segments sont définis au fur et à mesure de la sélection en appliquant successivement des clics sur l'image. Pour fermer la sélection, double-cliquez.

### Contours intelligents

Cet outil a beau être intelligent (c'est comme ça qu'il est, c'est un fait, nous n'y pouvons rien !), mais il ne sait pas ce qui doit constituer la zone que vous voulez sélectionner. On va donc le guider dans sa décision !

Comme pour l'option « Point à point », vous faites progresser votre sélection en apposant des clics un peu partout sur l'image. Le double-clic termine la sélection.

L'outil « contour intelligent » détecte l'endroit où les différences de couleurs (ou de luminosités) sont les plus importantes.

### Echantillon fusionné

Vous avez certainement vu « échantillon fusionné » dans la palette de configuration, eh bien, je ne sais pas ce que c'est, enfin, pour l'instant !

### Précision sur la progressivité :

Nous avons vu que le paramètre « Progressivité » apparaissait à plusieurs endroits (soit dans la palette de configuration des outils que nous venons de voir, soit dans Sélection-Modifier-Progressivité). Ce paramètre est très utile lorsque vous voulez recoller une partie sélectionnée dans une autre image (voir le fascicule : « *Un problème d'incrustation ?* »). Si la progressivité est nulle, l'image découpée est recollée sur l'autre avec ses bords qui sont très nets, et ça se voit. Pour que l'effet soit discret, et que le montage ne se voit (pratiquement) pas, il faut qu'il y ait une certaine progressivité entre les bords de la première image, et la deuxième image, c'est-à-dire qu'il existe une transition de couleurs sur une distance de quelques pixels, les pixels de l'image incrustée devenant de plus en plus transparents au fur et à mesure qu'on progresse vers l'autre image.

### Sélection multiple/désélections

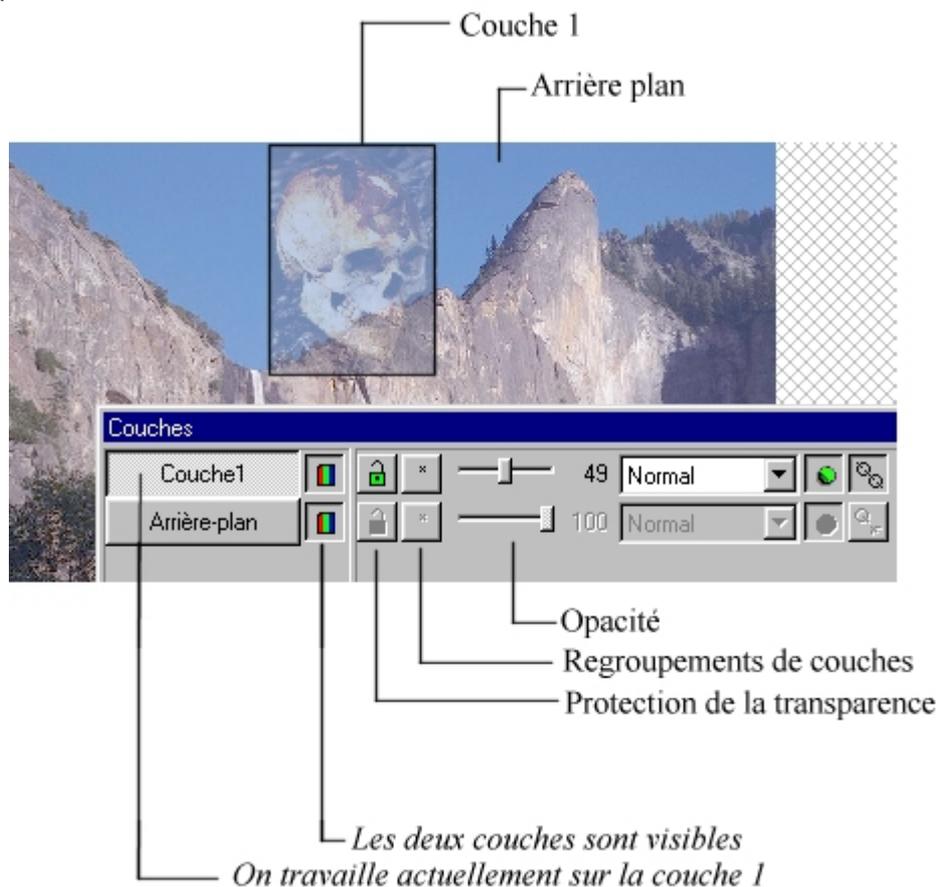
Lorsque que vous voulez associer plusieurs sélections, appuyez sur la touche « **Maj.** », en même temps que vous cliquez sur les zones à sélectionner. Si au contraire, vous voulez retirer certaines zones sélectionnées qui se trouvent dans la zone de sélection, appuyez sur la touche « **CTRL** » en même temps que vous cliquez sur cette zone.

rmq : les sélections successives peuvent avoir des progressivités différentes l'une de l'autre.

Voilà, nous avons vu comment sélectionner un objet dans une image, vous le **Copiez**, et vous allez le **Coller**. Je vous propose de le **Coller dans une nouvelle couche** (voir fascicule « *Présentation de Paint Shop Pro 5.0* » ). Dans l'exemple qui suit, le crâne a été collé dans une nouvelle couche. Cela signifie que le paysage constitue l'arrière plan de votre montage, et que pour le crâne, tout ce passe comme si ce crâne était dessiné sur un film transparent posé par dessus cet arrière plan. Il est possible de superposer ainsi jusqu'à 64 transparents qui s'appellent « couches » dans le jargon de PSP.

### Attaquons les Couches !

Affichez la palette de Couches



### Présentation de la palette de Couches

Sur la copie d'écran ci dessus, nous travaillons sur une image constituée d'une image de fond par dessus laquelle nous avons déposé une couche (un transparent) sur laquelle est représenté un crâne.

On voit sur la palette, que l'Arrière plan et la Couche1 existent et que nous travaillons à ce moment là sur la Couche 1 (touche enfoncée). Cependant, l'arrière plan est visible parce que nous avons demandé à ce que les deux images soient visionnées (voir les trois couleurs pointées par la légende « *les deux couches sont visibles* »).

Un peu plus loin sur la droite, on remarque qu'il est possible de régler l'opacité de chaque couche (mais pas l'arrière plan). Ici le réglage est de 49%, ce qui signifie qu'on voit cette couche et que par transparence, on voit l'arrière plan. Effectivement, on parvient, sur cet exemple, à voir la continuité du haut de la montagne qui se trouve derrière l'image du crâne.

En sélectionnant autre chose que « Normal » dans la case de la palette, il est possible d'obtenir un effet visuel sur cette couche.

Il est possible de regrouper des couches en cliquant sur les petites touches carrées ayant inscrits dessus le symbole « \* » pour faire apparaître des numéros de regroupement. Ainsi, si deux couches possèdent le même numéro, le numéro 9 par exemple, ces deux couches se retrouveront liées l'une à l'autre, de telle manière que lorsqu'on déplacera l'une d'elle, l'autre suivra.

### **La protection de la transparence.**

Cette option est définie sur les couches qui ont des pixels qui peuvent posséder des transparences différentes d'un endroit à un autre de cette couche. Dans l'exemple du crâne sur les montagnes, les pixels qui constituent la couche du crâne a des pixels dont les valeurs de transparence sont différentes : dans le rectangle qui contient le crâne, la valeur est de 51%, tandis qu'ailleurs elle est de 100%.

Si maintenant on décide de dessiner sur cette couche, à l'aide du pinceau par exemple, la peinture qui sera appliquée aura une opacité de 49%, quelque soit l'endroit de la couche où on l'applique. On peut cependant décider de garder les mêmes valeurs de transparence pour chacun des pixels de cette couche. Il faudra pour cela **protéger la transparence** de cette couche en verrouillant le cadenas qui se trouve figuré sur le palette de Couche. Ainsi, dans notre cas, lorsqu'on dessinera sur la couche du crâne, sur le crâne, l'opacité de la peinture ajoutée sera de 49%, tandis, qu'on ne verra rien apparaître à l'écran en dehors de cette zone de crâne puisque la transparence est fixée à 100%.

### **Enregistrement et fusion de couches**

Les couches seront enregistrées uniquement si vous enregistrez votre travail dans le format de Paint Shop Pro, c'est-à-dire en un fichier **.psp**. Si vous décidez de sauvegarder dans un autre format (.gif, .bmp, .jpg...) les couches seront automatiquement fusionnées pour ne former, au final, qu'une seule couche (arrière plan).

### **Travaux sur les couches :**

Vous pouvez transformer les couches individuellement, notamment vous pouvez :

- Transformer le cadre de la couche (voir « *Présentation de Paint Shop Pro 5* »)
- Modifier les tonalités de chaque couche (luminosité, contraste, correction Gamma, colorisation)

Mais vous ne pouvez pas :

- Réduire le nombre de couleur,
- Transformer en niveaux de gris,
- Transformations

Vous pouvez créer des couches, et intervertir l'ordre de ces couches.

Vous pouvez créer une transparence progressive qui fait apparaître progressivement la couche inférieure par l'utilisation de Masques (voir le site : <http://www.multimania.com/psp>)