

Table des matières

1-	Présentation de l'interface de Pixlr	4
2-	Les différents outils de la barre d'outils : sélection, traitement de zones de l'image, dessin.....	4
a-	Recadrage : rogner votre image.....	4
b-	Les outils de sélection	5
	L'outil de forme de sélection : sélectionner une zone à l'intérieur d'une forme géométrique	5
	Outil lasso : sélectionner une zone précise à main levée	6
	L'outil baguette magique : sélectionner une zones unie en 1 clic.....	6
c-	Les outils de correction et de transformation	7
	L'outil tampon : camoufler des zones de l'image par reproduction d'une partie de l'image	7
	L'outil goutte d'eau.....	8
	L'outil netteté : accentuer la définition d'une zone réduite de votre image	9
	L'outil doigt : étaler de la couleur pour lisser une zone de l'image.....	9
	L'outil éponge : accentuer ou atténuer une zone colorée.....	9
	Les outils densité- et densité +	9
	L'outil yeux rouges	10
	L'outil gommage des défauts.....	10
	L'outil fluidité et l'outil contraction	10
d-	Les outils divers.....	11
	L'outil main	11
	L'outil texte	11
	L'outil loupe	11
3-	Les menus d'outils : traiter l'image entière ou la zone sélectionnée pour la retoucher	12
a-	Le menu Image.....	12
	Taille de l'image : vous pouvez redimensionner votre image	12
	Taille de la zone de travail.....	12
	Rotations et symétries	12
b-	Le menu réglages : améliorer votre photo entière ou la zone sélectionnée.....	13
	Luminosité et contraste	13
	Teinte et saturation.....	13
	Color balance	14
	Niveaux.....	14
	Courbes	14
	Exposition.....	15

Niveaux automatiques	15
Les effets de réglage	15
c- Le menu Filtre	16
4- Créer un montage en utilisant les calques	19
a- Ouvrir une image qui servira de base au montage.....	19
b- Ouvrir des calques supplémentaires pour ajouter des éléments.....	20
c- Nommer vos calques.....	21
d- Utiliser chaque calque pour y extraire des éléments	21
i- Créer une image vierge	27
Enregistrer votre image modifiée ou votre montage	28
Les formats de votre photo.....	29

Pixlr editor est un logiciel en ligne qui vous propose des outils de retouche d'image. Vous trouverez des outils proches de ceux proposés par des logiciels tels que Photoshop ou Gimp pour effectuer de simples retouches ou pour créer des montages complexes avec plusieurs images.

Notez qu'il s'agit d'un programme en ligne. C'est-à-dire que vous n'avez aucun logiciel à installer sur votre ordinateur. Vous effectuerez votre travail de retouche sur Internet : c'est à dire que c'est un site qui s'affiche sur votre navigateur. Il vous faut donc bien différencier la barre des menus du navigateur de celle de Pixlr.

De plus étant un outil en ligne, vos images seront traitées surtout pour le web et moins pour l'impression, c'est-à-dire avec une faible résolution.

Mais c'est un bon outil pour le web, ou tout simplement pour se familiariser avec les logiciels de création photo comme Photoshop (payant) ou Gimp (gratuit) et les traitements applicables sont de bonne qualité.

Pour accéder à l'éditeur de photo, rendez-vous à cette adresse : www.pixlr.com/editor/

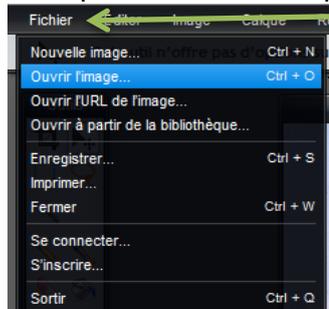


La page d'accueil vous propose plusieurs options :

Pour retoucher une photo, choisissez le deuxième outil « ouvrir une image à partir de l'ordinateur »

L'explorateur Windows s'ouvre alors dans une fenêtre ; choisissez votre image dans le dossier où elle est rangée et ouvrez-la.

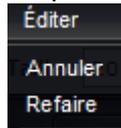
Vous pouvez ouvrir une photo à tout moment ensuite en utilisant le menu « fichier »



« Ouvrir l'image » vous propose le même explorateur dans lequel il vous suffit de trouver votre photo

N'hésitez pas à tester l'ensemble des outils ! Tant que vous n'enregistrez pas, votre image d'origine n'est pas transformée.

De plus vous pouvez à chaque manipulation annuler ce que vous venez de faire de 3 façons :



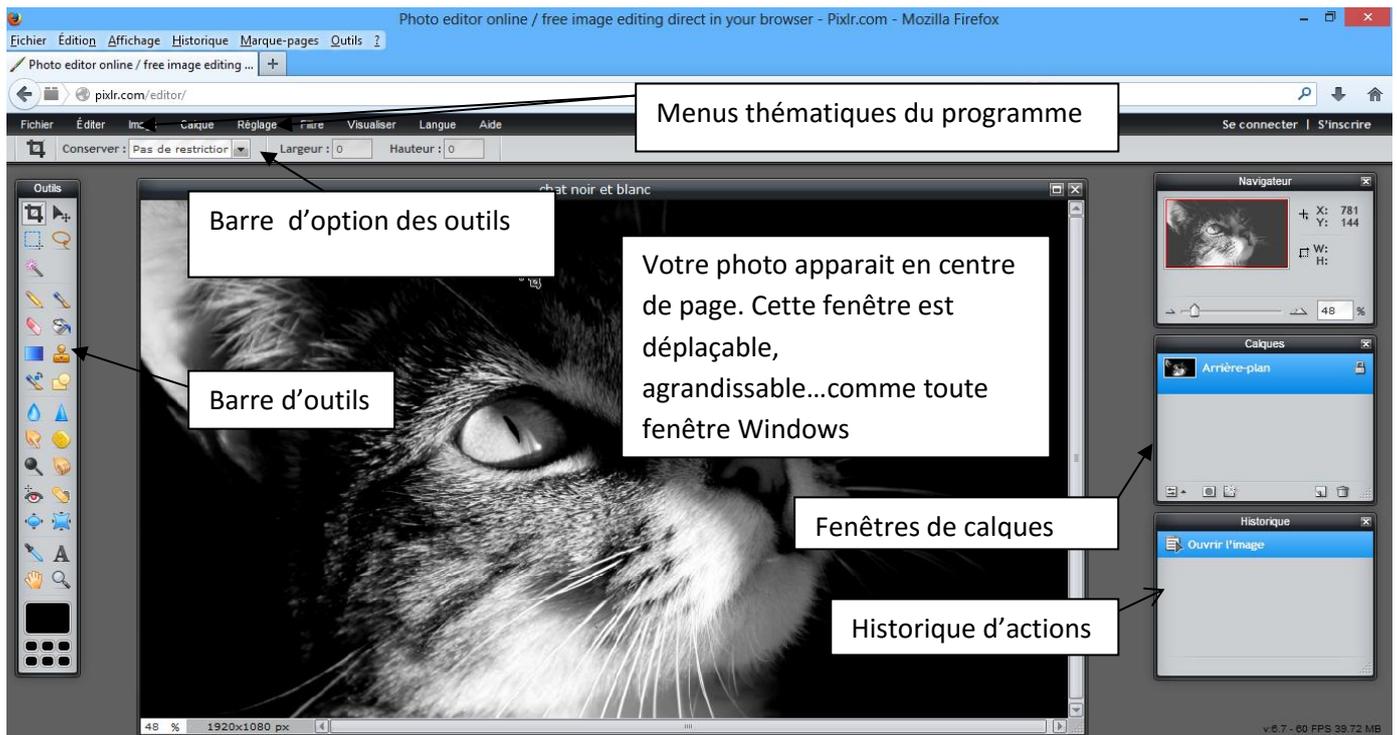
Dans le menu éditer, « annuler » vous permet de « défaire » votre dernière opération.

CRTL+Z est la combinaison de clavier donnant le même ordre d'annulation au programme.

Vous pouvez aussi utiliser la fenêtre « historique » du logiciel pour revenir au point que vous souhaitez

1- Présentation de l'interface de Pixlr :

Chaque cadre peut-être déplacée par glisser/déposer afin de personnaliser l'interface selon vos préférences.



Votre photo ouverte ainsi, vous pouvez commencer votre retouche.

Pour zoomer votre image, utilisez la molette de votre souris en avant ou en arrière. Lorsque vous zoomer des « ascenseurs » apparaissent sur les bords de votre fenêtre pour vous permettre de vous déplacer dans votre image.

2- Les différents outils de la barre d'outils : sélection, traitement de zones de l'image, dessin.

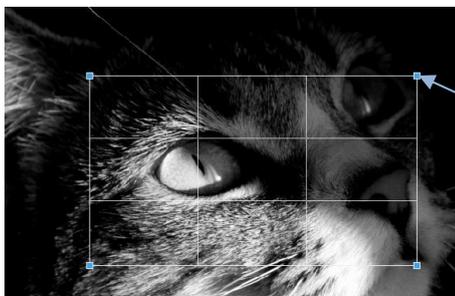
a- Recadrage : rogner votre image



Comme son nom l'indique il recadre, redécoupe l'image au format de la sélection après validation.

Il vous suffit après avoir cliqué sur cet outil, de dessiner un cadre de sélection dans votre image (clic gauche et glisser la main en restant appuyé sur le bouton de la souris)

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le rectangle de sélection apparait ainsi :



Vous pouvez modifier votre cadre en étirant depuis les coins bleu, si votre sélection ne vous convient pas.

Tapez « entrée » au clavier pour recadrer votre image en suivant le cadre ainsi dessiné.

Pour conserver la taille et la proportion de votre image et ainsi la recadrer sans détériorer sa taille d'origine, choisissez l'option « taille de sortie » dans la barre d'option de l'outil :



Le logiciel vous indique la taille

de votre image d'origine et la conservera après recadrage

b- Les outils de sélection

Ces outils vous permettent de sélectionner une zone d'une image. Cette zone sélectionnée se retrouve alors détournée de pointillés et sera la zone qui sera concernée par le réglage ou la fonction que vous appliquerez ensuite. C'est-à-dire que sélectionner une partie de votre image permet d'appliquer un outil sur une partie limitée de votre image.



Ici on voit que le bateau, le canot et une partie de l'eau ont été sélectionnés et seront modifiés par le réglage choisi ensuite.

L'outil de forme de sélection : sélectionner une zone à l'intérieur d'une forme géométrique



Il permet de faire des sélections rectangulaires, elliptiques, carrées et rondes. Le choix de la forme à sélectionner se fait dans la barre d'options d'outils.



Une fois cette forme choisie, vous pouvez la dessiner en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncée (dessiner une zone de sélection) sur votre image.

Outil lasso : sélectionner une zone précise à main levée



Permet de faire une sélection à main levée. En restant appuyé sur le bouton gauche de la souris, dessinez la zone que vous souhaitez sélectionner. Cette zone doit être « fermée » par retour au point de départ afin d'appliquer la sélection. Cet outil est peu précis car on dessine à main levée, mais peut être utile pour sélectionner une zone grossièrement et rapidement.

En revanche son option « polygone »  (dans la barre d'options d'outil) permet une sélection très précise. Elle permet de faire des suites de segments en créant des points d'ancrage à chaque clic gauche un peu comme si avec un élastique vous tirez sur une distance puis plantez un poteau, y accrochiez l'élastique et repartiez jusqu'à un autre point pour y attacher à nouveau l'élastique à un autre poteau. Pour définir une zone de sélection avec cet outil, il faut bien sûr dessiner point par point une forme fermée : lorsque vous cliquez votre dernier point sur le point départ ou effectuez un double clic, la zone sélectionnée se dessine en pointillés. Vous pouvez alors appliquer un traitement à cette zone sélectionnée.



L'option « plume » (dans la barre d'options) permet de déterminer la rondeur des angles de votre sélection : plus la valeur est grande, plus les angles seront arrondis.

A l'aide de cet outil et en zoomant beaucoup dans l'image vous pouvez faire des sélections très précises.

L'outil baguette magique : sélectionner une zones unie en 1 clic



Pratique lorsque l'image est simple et contrastée.

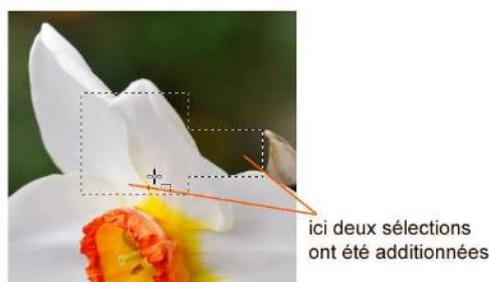
Cet outil permet de sélectionner des pixels de même couleur (contigus si l'option est cochée). Autrement dit, la baguette magique vous permet de sélectionner une zone « unie » de couleur. Par exemple, un fond blanc, un nuage blanc sur un ciel bleu...

L'option « tolérance » élargi le pourcentage toléré pour une valeur de pixel sélectionné. Votre sélection se fera alors sur une zone plus ou moins large autour de la couleur que vous sélectionnez.

Note :

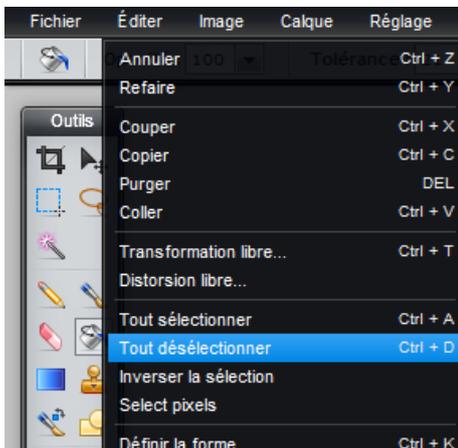
- **Pour ces trois outils de sélection il est possible d'ajouter ou de soustraire des sélections.**

Le maintien de la touche « majuscule » pour l'addition et celui de la touche « ctrl » pour la Soustraction.



Quand une zone a été sélectionnée, pensez une fois votre action ordonnée (effacer, régler...) à la DESELECTIONNER. Sinon toutes vos prochaines actions agiront sur cette zone.
Pour désélectionner : **menu « éditer/outil « désélectionner »**

- Lorsqu'une zone de l'image est sélectionnée, des options de sélection sont disponibles dans le menu « éditer » de la barre de menus :



Vous pouvez désélectionner ou encore inverser la sélection grâce à ces deux options

c- Les outils de correction et de transformation

Ces outils présents dans la barre d'outils latérale vous permettent d'appliquer des modifications sur votre image à l'endroit où vous cliquez afin de la retoucher. Il s'agit de retouches sur des zones précises, des détails (enlever une tache, éclaircir un élément...)

L'outil tampon : camoufler des zones de l'image par reproduction d'une partie de l'image



Cet outil permet de dupliquer une zone de l'image comme si on appliquait un tampon. Il est pratique pour faire disparaître un détail gênant sur une image.

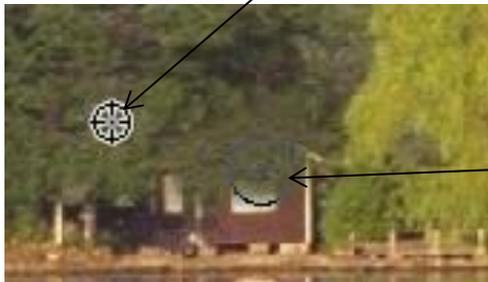
Il s'agit de tamponner sur une zone que l'on souhaite faire disparaître avec la texture qui se trouve alentour.

Par exemple, je souhaite faire disparaître cette petite maison dans les feuillages :



Il faut donc dans un premier temps choisir la zone que vous souhaitez utiliser comme « source » du tampon ; c'est-à-dire la texture qui apparaîtra lorsque vous tamponnerez (ici du feuillage, que je tamponnerai sur la maison).

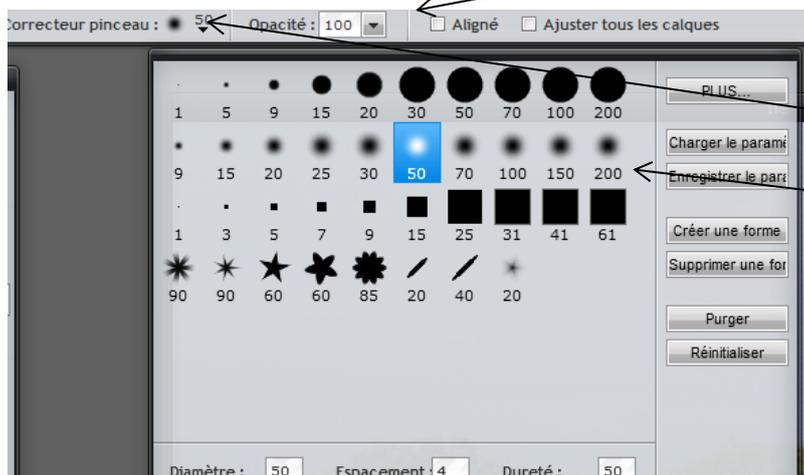
Pour cela, maintenez la touche CTRL du clavier enfoncée et cliquez sur la zone que vous souhaitez utiliser comme source (ce viseur vous indique la source)



Cliquez ensuite sur la zone que vous souhaitez faire disparaître par tampon, vous verrez le motif de la source s'y reproduire (ici du feuillage se reproduit sur la maison qui disparaît alors)

Cet outil permet de faire disparaître un bouton sur un visage, un poteau dans un paysage ou ici une maison dans un feuillage...pratique !

Cet outil peut donner un résultat grossier selon l'image que vous traitez. Pensez à définir plus précisément la forme et la taille du tampon dans la barre d'options d'outils pour des résultats plus précis.



Réglez selon vos besoins en cliquant sur ce bouton puis en choisissant la forme et la taille de votre tampon.

L'outil goutte d'eau

 Il permet de créer un effet comme si une goutte d'eau était tombée sur la photo, diluant ainsi les couleurs et créant un flou et un relief.

Comme pour l'outil tampon, choisissez la taille et la forme de la goutte, puis cliquez une ou plusieurs fois à l'endroit où vous souhaitez l'appliquer. A chaque clique l'effet des renforce un peu plus.



L'outil netteté : accentuer la définition d'une zone réduite de votre image

 Il permet de renforcer la netteté aux endroits où l'on clique. Comme pour les outils précédents, vous pouvez choisir la taille de l'outil. Cliquez sur les zones qui vous semblent peu nettes pour renforcer la netteté.

Attention, cliquer trop de fois au même endroit peut avoir un effet indésirable. Si un ou deux clics rendent plus nets certains endroits de la photo, abuser de cet outil sur une même zone crée un effet de pixellisation et de renforcement du contraste qui dénaturera votre image.

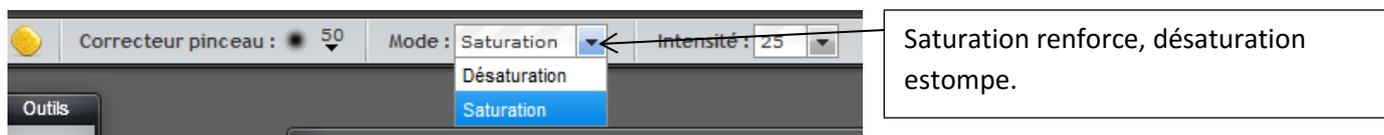
L'outil doigt : étaler de la couleur pour lisser une zone de l'image

 Il permet d'étaler, comme avec le doigt sur un dessin aux pastels gras, afin de lier des couleurs ou des zones de l'image et créer un effet artistique ou une correction.

Passer le doigt sur une tache sur un visage par exemple peut permettre d'estomper cette tache en y étalant la couleur de la peau qui se trouve à côté.

L'outil éponge : accentuer ou atténuer une zone colorée

 Il permet de renforcer les couleurs ou les estomper selon ce que vous choisissez dans la barre d'options de l'outil.



Vous pouvez ainsi raviver une zone de l'image qui vous semble terne, ou au contraire adoucir une zone qui vous semble criarde...

Pensez à définir la taille et l'intensité de l'outil dans la barre d'options de l'outil pour ajuster l'effet selon vos besoins. Cet outil est utile pour des zones restreintes de votre image, pour traiter toute l'image, nous verrons que des solutions plus pratiques existent.

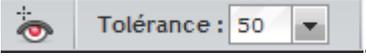
Les outils densité- et densité +

 Ils vous permettent d'assombrir ou d'éclaircir une zone de l'image sur laquelle vous cliquez.

Comme les autres outils, vous définissez dans la barre d'options de l'outil la taille de la zone traitée.

L'outil yeux rouges

 Il vous permet comme son nom l'indique de supprimer les yeux rouges. Il vous suffit de cliquer sur la partie rouge de l'œil pour la voir disparaître.

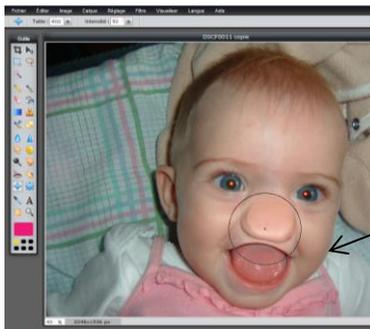
Si le résultat vous donne des yeux tout noirs, réglez la tolérance à un niveau inférieur dans la barre d'options de l'outil .

L'outil gommage des défauts

 Vous permet de faire disparaître automatiquement un défaut en le repassant : craquelure d'une vieille photo, bouton rouge sur un visage, irrégularité de la peau...Cet outil fonctionne sur des défauts minimes mais peut dénaturer une image sur des zones larges, créant un effet « plastique » puisqu'il unifie les couleurs.

L'outil fluidité et l'outil contraction

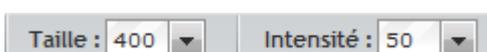
 Fluidité vous permet de créer un étirement circulaire depuis le point sur lequel vous cliquez afin de créer une déformation dans votre image



 Contraction produit l'effet inverse, en concentrant vers le point de clic la zone de l'image



Pour ces 2 outils pensez à régler les options de taille de la zone traitée et l'intensité de l'effet :



d- Les outils divers

L'outil main

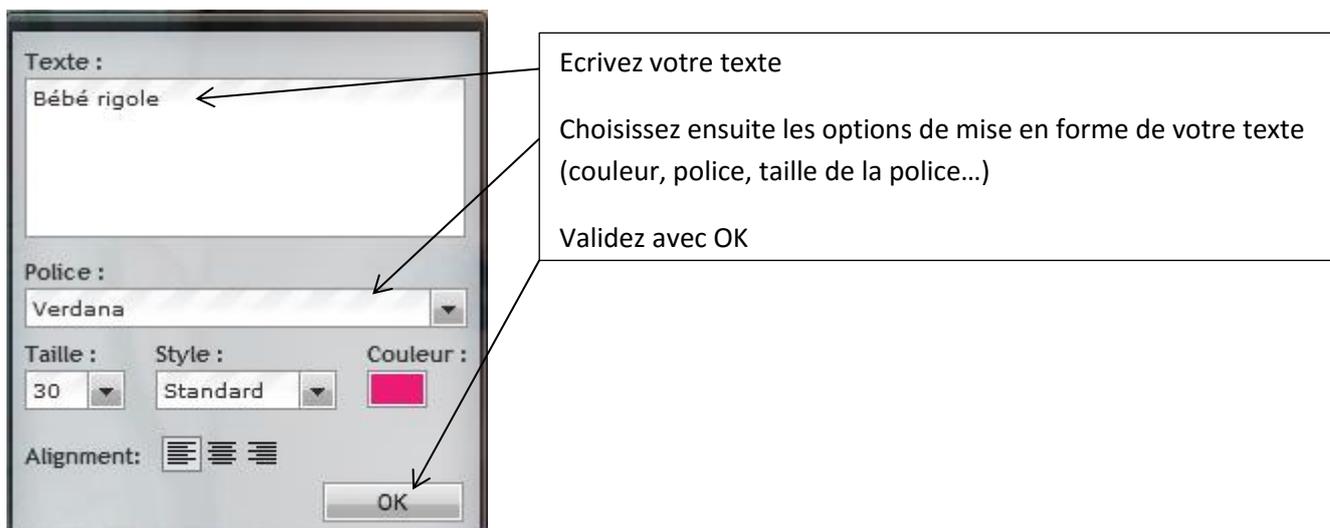
 Il vous permet simplement « d'attraper » l'image pour la déplacer dans le cadre de la fenêtre. Cette fonction est pratique si vous travaillez avec un zoom important et que vous ne voyez donc plus toute votre image à l'écran. Attrapez votre image avec le clic gauche, restez appuyé et déplacez votre souris pour bouger votre image dans le cadre et atteindre une zone qui n'est actuellement pas dans le cadre.

Notez que vous pouvez aussi vous déplacer dans l'image zoomée grâce aux ascenseurs, comme dans toute fenêtre.

L'outil texte

A Il vous permet d'ajouter un texte sur votre photo, pour créer une légende par exemple.

Après avoir choisi cet outil, le curseur de la souris change de forme lorsque vous la passez sur votre image. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter un texte. Un cadre apparaît et vous permet d'éditer votre texte :



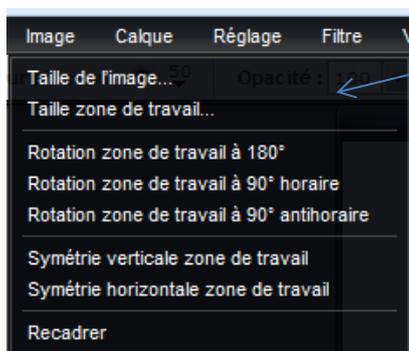
L'outil loupe

Vous permet de zoomer dans l'image. Cet outil est obsolète puisque vous pouvez zoomer plus aisément avec la molette de votre souris.

3- Les menus d'outils : traiter l'image entière ou la zone sélectionnée pour la retoucher

a- Le menu Image

Image Vous permet de redimensionner votre photo, de la faire pivoter dans tous les sens.



Un menu déroulant vous propose les diverses fonctions.

Taille de l'image : vous pouvez redimensionner votre image



Un cadre vous indique les dimensions actuelles en pixels.

Vous pouvez modifier ces valeurs à votre guise en utilisant les flèches déroulantes ou en sélectionnant la valeur et en la remplaçant à l'aide du clavier par la valeur souhaitée

Conserver les proportions vous permet d'éviter de déformer votre image. Indiquez la largeur ou la hauteur souhaitée, la seconde dimension se règle automatiquement

Taille de la zone de travail

La zone de travail est le cadre blanc dans laquelle votre image apparaît.



L'idéal est d'avoir une zone de travail aux mêmes dimensions que votre image.

Augmenter la taille de la zone de travail peut être utile lors d'un montage, pour créer une place pour ajouter des éléments en plus de la photo ouverte

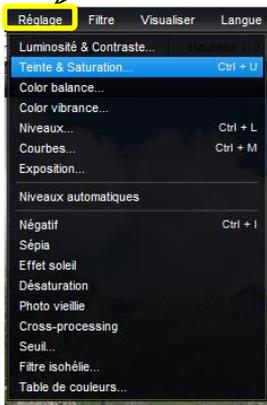
Rotations et symétries

Les outils de rotation vous permettent de faire pivoter votre image selon l'angle proposé. Vous pouvez aussi retourner votre image sur un axe de symétrie vertical ou horizontal selon vos besoins.

Cliquez simplement sur le type de rotation ou de symétrie, votre image s'adapte immédiatement à votre choix.

b- Le menu réglages : améliorer votre photo entière ou la zone sélectionnée

Dans cet onglet, vous disposez d'outils pour retoucher votre image.



Luminosité et contraste

Intimement liés, ces deux paramètres s'éditent dans la même fenêtre :



Choisissez les valeurs que vous souhaitez à l'aide des boutons coulissants, pour éclaircir, assombrir et jouer sur les contrastes de votre photo.

Vous voyez le résultat en temps réel sur votre photo.

Validez vos réglages avec le bouton « OK »

Teinte et saturation

Sur le même principe de boutons coulissants, vous pouvez choisir une teinte générale à votre photo pour créer un effet. Vous choisissez alors manuellement de transformer les couleurs de votre photos en des variantes d'une même teinte (verts, sepia...)



Plus utile, « **Modifier la saturation** » des couleurs permet de les faire plus ou moins ressortir. Ainsi une photo fade peut retrouver de l'éclat en augmentant légèrement la saturation. A l'inverse, une photo agressive peut être atténuée pour un rendu plus doux. (Vous retrouvez avec cet outil les mêmes résultats qu'avec l'outil « éponge » vu précédemment.

Une saturation à 0 correspond à une image en noir et blanc.

Un réglage de luminosité vous permet d'affiner votre résultat et de corriger les éventuelles sous exposition ou surexposition de votre image.

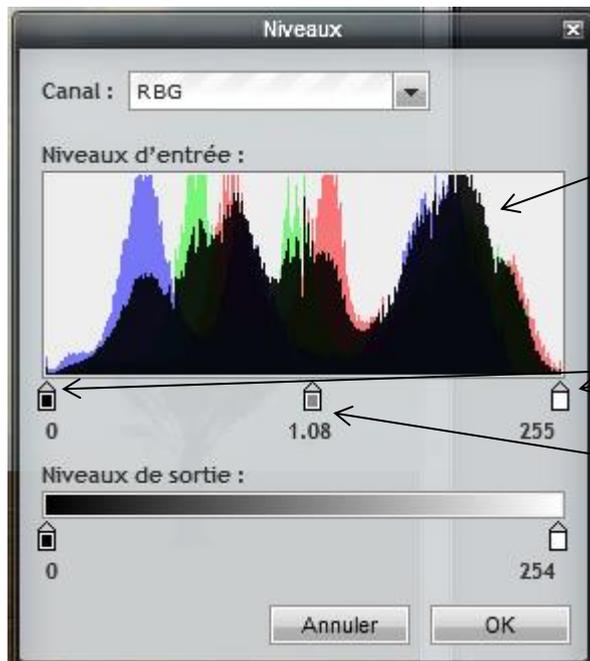
Color balance

Vous permet d'augmenter la valeur des couleurs offset (rouge, vert bleu)

Des réglages trop élevé donnent un résultat similaire à l'outil teinte et dénature votre image. Des réglages fins peuvent permettre de faire mieux sortir la teinte qui vous semble trop peu présente dans votre image.

Niveaux

Cet outil vous présente le spectre de votre image :



Ce spectre vous donne des indications sur la luminosité, le contraste et les répartitions des couleurs RBV de votre image.

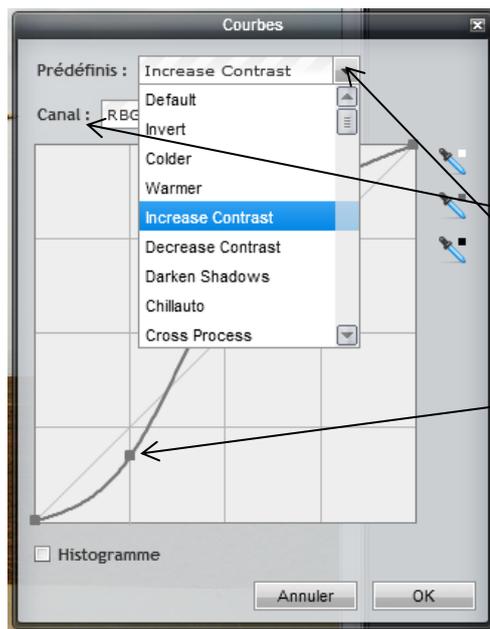
Avec les boutons coulissants, vous pouvez modifier chaque valeur

Par exemple, resserrer le spectre avec les boutons d'extrémité va augmenter le contraste.

Modifier la valeur centrale va elle jouer sur la luminosité.

Attention, si jouer sur ces valeurs vous permet de créer des améliorations, ces réglages sont assez techniques et peuvent complètement dénaturer votre photo.

Courbes



Cet outil vous permet de jouer sur les courbes de chaque canal de couleur ou sur l'ensemble de votre spectre.

Choisissez le canal sur lequel vous souhaitez agir.

Une liste de pré-réglages vous est proposées dans « prédéfinis » (« invert » inverse le spectre et vous donne une photo en négatif par exemple)

Vous pouvez ensuite jouer sur chaque courbe en déplaçant les points par « cliquer/glisser »

Encore une fois, il s'agit là de réglages techniques à utiliser avec parcimonie ou pour créer des effets artistiques.

Exposition

Cet outil vous offre la possibilité de régler l'exposition de votre image. Une image sous exposée pourra ainsi retrouver sa lumière en augmentant ce paramètre.

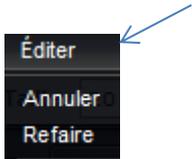
Niveaux automatiques

Cliquer sur cet outil dans le menu agit immédiatement. Le programme aligne alors le spectre de votre image avec le spectre « idéal » d'une image de bonne qualité.

Si cette fonction permet d'améliorer une photo en un clic et sans connaissance, elle présente aussi ses défauts : qu'est-ce qu'une image idéale ???

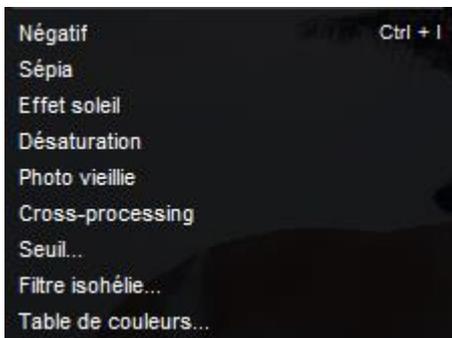
Vous réglez votre photo comme un robot, sans faire confiance à votre œil et à vos goûts...

Si le résultat ne vous paraît pas satisfaisant, vous pouvez annuler cette opération avec le bouton éditer/annuler dans la barre de menus du programme



Les effets de réglage

Les outils de la suite de la liste « réglages » vous propose des effets de réglage simples et préprogrammés.



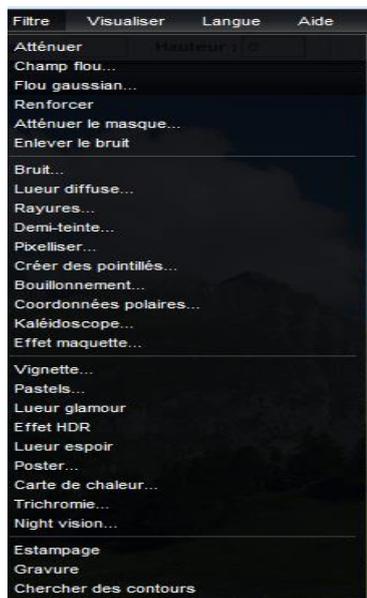
Appliquez ainsi un effet de votre choix et modifiez sa valeur avec le bouton coulissant (lorsque cela vous est proposé).

Ces réglages sont rapides et agissent de façon immédiate. Ils proposent des effets de réglages artistiques. Par exemple, table des couleurs vous permet de créer des effets colorés à la façon de Andy Warhol...

Annulez si le résultat ne correspond pas à votre attente !

c- Le menu Filtre

Dans cet onglet, une liste de filtres vous est proposée. Les filtres créent des effets artistiques qui peuvent vous permettre de transformer votre photo ou une zone sélectionnée de votre photo en une peinture par exemple, ou en crayonné, en kaléidoscope... Ces filtres transforment votre photo et peuvent la dénaturer complètement. Cependant ils proposent des effets intéressants pour s'amuser avec des photos et créer des images originales lors de montages.



Il ne s'agit donc plus vraiment de retouche mais de transformation artistique de votre image ou d'un calque.

Cette liste est assez longue et claire. Essayez ces filtres pour vous rendre compte des résultats possibles, sur une image entière ou sur une zone réduite sélectionnée à l'aide d'un des outils de sélection de la barre d'outils.

Des réglages simples par boutons coulissants vous sont proposés dans une fenêtre en fonction du filtre choisi. D'autres transforment votre image de façon immédiate.



Les paramètres de chaque filtre s'éditent dans une boîte de dialogue comme les réglages.

Le résultat sur votre image est instantané pour vous donner un aperçu du traitement effectué par le filtre.

Quand le résultat vous plaît, validez le filtre avec OK.

Sinon annulez...

N'oubliez pas que vous pouvez annuler votre opération si le résultat ne vous plaît pas ! (CTRL+Z, ou « annuler » dans le menu « éditer »)

Liste des filtres et résultats :

Atténuer : atténue la précision générale de l'image (contraste, luminosité, couleurs, pixels)

Renforcer : provoque l'effet inverse.

Champ flou et flou gaussien : rend l'image ou le calque plus ou moins flous selon le réglage que vous choisissez.

Enlever le bruit : va limiter les parasites dans la photo (équivalent du grain en argentique)

Bruit : ajoute du grain selon la valeur choisie (granule l'image)

Lueur diffuse : proche du bruit, il ajoute du grain comme si la photo était vue au travers d'une vitre granulée.

Rayures : ajoute des rayures verticales ou horizontales. Vous pouvez régler le contraste entre les rayures.

Demi-teinte : créer un effet de pointillés irréguliers. Vous pouvez ajouter ces pointillés sur la photo ou bien ne garder que les points en cochant ou décochant l'option « ajouter ». « Intervetir » passe vos points en négatif.

Pixelliser : transforme votre image (ou calque) en carrés colorés (pixels) Vous pouvez régler la taille de ces pixels pour un effet plus ou moins pixelliser.

Pointillés : proche du filtre « demi-teinte », vous pouvez placer des pointillés, carrés ou cercles selon ce que vous choisissez dans la liste proposée.

Bouillonnement : créer un effet de vague comme si l'image était sous l'eau. Vous choisissez entre vagues horizontales ou verticales.

Total vous permet de régler l'amplitude des vagues (hauteur)

Taille détermine le nombre de vagues voulues

Coordonnées polaires : créer une déformation selon 3 réglages possibles, en étirant votre image depuis son centre vers les bords. Cet effet déstructure totalement votre image et peut servir pour créer une texture de fond.

Kaléidoscope : reprend le type de déformation de Coordonnées polaires, en ajoutant une répétition créant une image kaléidoscopique, positionnée selon vos réglages avec un nombre de répétition que vous choisissez avec le réglage « taille ».

Effet maquette : permet de simuler un effet de focus possible avec les appareils photo professionnels. Selon les réglages que vous éditez, une zone de l'image est nette alors que le reste est flou.

Vignette : ajoute autour de la photo un cadre arrondi dégradé, pour reproduire l'effet des vieilles photos. Vous pouvez éditer la taille et la couleur de ce cadre.

Pastel : simule un dessin au pastels avec votre photo en ajoutant une pixellisation et un effet de flou, plus ou moins accentués selon vos réglages.

Lueur glamour : ajoute du contraste et de la diffusion de lumière pour transformer votre photo. Aucun réglage, le résultat est immédiat sans validation de votre part (si l'effet ne vous plaît pas, annulez).

Effet HDR : High Dynamic Range est une technique photo pour restituer davantage les fortes nuances présentes dans une image regardée par l'œil humain. Joue à la fois sur les contrastes, les couleurs et la lumière. Le but est

d'augmenter les nuances présentes dans une image en simulant différentes exposition et en les cumulant sur une seule image.

Lueur d'espoir : filtre monochrome rouge saturé qui s'ajoute à l'image sans réglage.

Poster : ressemble à lueur d'espoir mais vous pouvez régler la couleur du filtre, gérer le total de pixels touchés et intervertir en négatif.

Carte de chaleur : produit une image de type « lunettes infrarouge ». Vous pouvez régler la tolérance en pixels pour des effets variables selon votre image.

Trichromie : règle votre image en modèle de 3 couleurs. Chaque couleur est éditable en cliquant dessus et choisissant une teinte dans le nuancier proposé.

Night vision : simule des lunette de vue nocture en appliquant un effet « vignette » en plus d'un flitre vert. Vous pouvez régler la luminosité (gain) et la granulation (bruit) ajouté sur l'image.

Estampage : simule un effet de relief obtenu par estampage (pression entre deux matrice d'une plaque métallique). Aucun réglage, l'effet est appliqué immédiatement.

Gravure : proche de estampage, simule l'effet d'une gravure.

Rechercher les contours : isole les contours de votre image sur un fond en nuance de gris. Donne un effet « carte à gratter » noire à votre image.

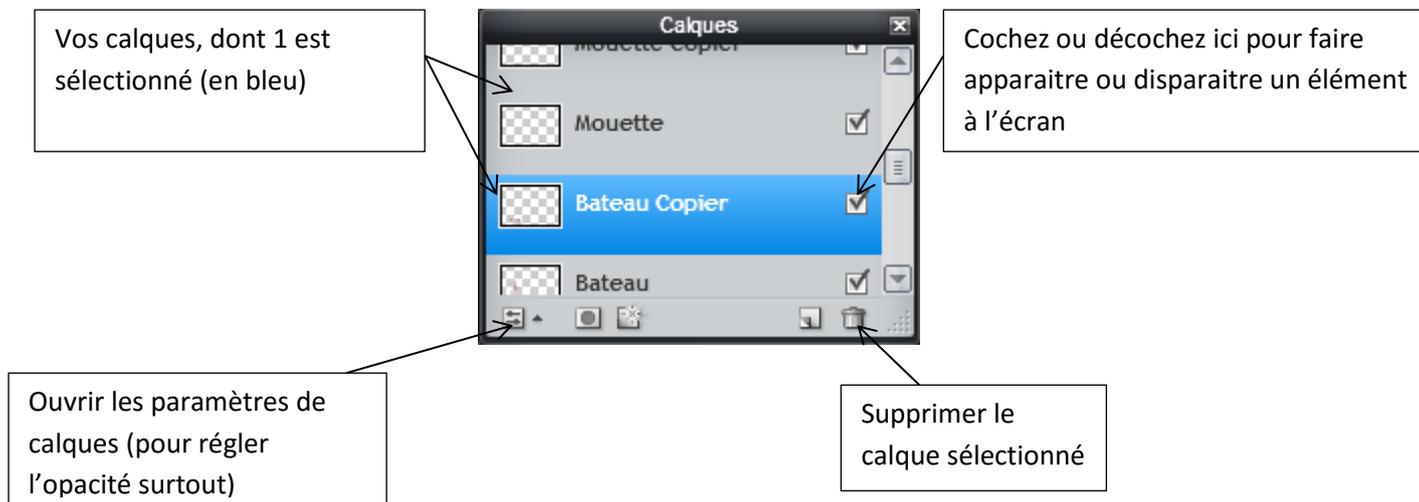
Bien entendu, les filtres peuvent être cumulés les uns aux autres sur une même image. Les résultats peuvent alors être surprenants !

4- Créer un montage en utilisant les calques

Vous venez de découvrir les outils qui peuvent vous servir à sélectionner ou à traiter des zones de votre image ou l'image entière.

Vous pouvez également créer des montages à partir de plusieurs photos ou images diverses. Pour cela vous utiliserez des calques, c'est-à-dire des couches superposables. Votre montage sera donc une image, elle-même composée de plusieurs calques qui contiendront chacun un élément (personnage, logo, texte, fond...)

Vous gérer vos calques dans la fenêtre de calques suivante :

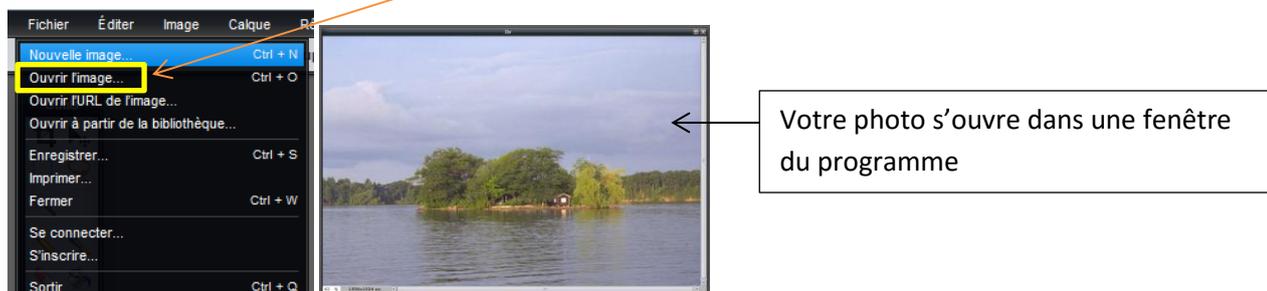


Le principe sera le suivant pour tout montage :

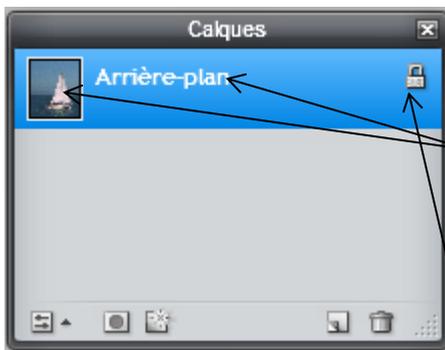
- **Ouvrir l'image que vous souhaitez utiliser comme base** de votre montage (ou créer une image vide)
- **Ouvrir les images dans lesquelles vous souhaitez extraire des éléments** comme calque.
- **Sélectionner et traiter chaque calque** (supprimer des parties, appliquer des réglages...).
- **Enregistrer votre montage de calques comme une image unique ou comme montage de calques.**

a- Ouvrir une image qui servira de base au montage

Dans le menu fichier, choisissez « ouvrir l'image » puis cliquez sur l'image voulue dans votre explorateur Windows.



Votre montage comporte alors un seul calque (pour le moment), qui contient votre photo :



La fenêtre « calques » vous le confirme

Ce calque est nommé « arrière-plan », et vous présente son contenu dans un aperçu miniature.

Par défaut, ce calque est verrouillé (vous ne pouvez pas le cacher, le déplacer, le transformer)

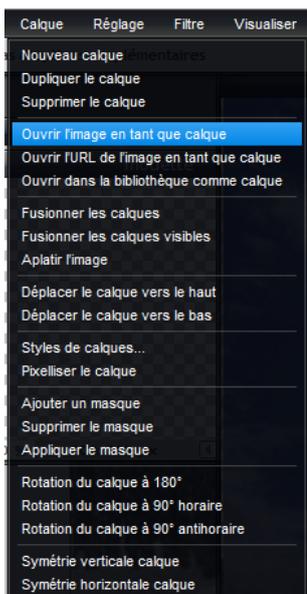
Pour le déverrouiller, double cliquez sur le petit cadenas

Attention : déverrouiller un arrière-plan permet d'y appliquer des outils comme tout autre calque (gommer une partie...)

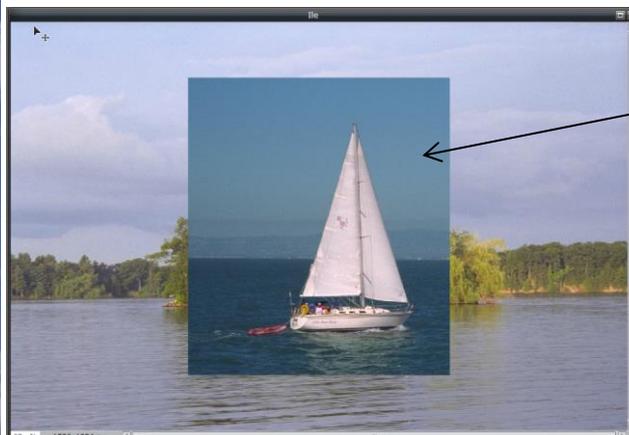
b- Ouvrir des calques supplémentaires pour ajouter des éléments

Pour ajouter des éléments à votre montage il faudra ensuite ajouter de nouveaux calques, que vous superposerez les uns aux autres.

Le plus simple est d'ouvrir les images dans lesquelles vous souhaitez extraire des éléments « en tant que calque » afin de les inclure immédiatement dans votre montage pour ensuite les traiter, les découper, les dimensionner...



Dans le menu « calques » choisissez « ouvrir en tant que calque » et choisissez votre image dans l'explorateur



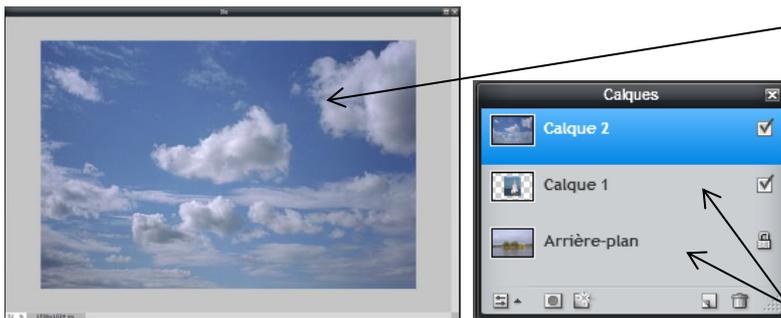
Votre image se superpose à l'image d'arrière-plan que vous avez ouverte précédemment.

Votre fenêtre de Calques vous indique alors que votre montage comporte désormais deux calques



Ici, on voit que le calque sélectionné est celui qui contient le bateau. Si un réglage ou un outil est appliqué grâce aux menus ou à la barre d'outil, ce sera donc sur cette image de bateau. L'arrière-plan, lui, ne sera pas affecter par ces outils.

Vous pouvez ainsi ajouter autant de calques que vous souhaitez



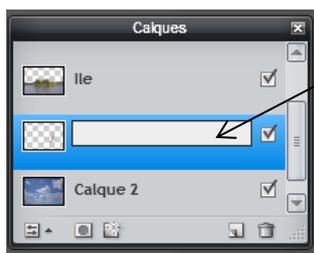
Attention à l'ouverture d'une image en tant que calque, selon sa taille, elle peut cacher tous les calques situés en dessous, vous donnant l'impression que votre arrière-plan et autres calques ont disparu...

Les calques dessous n'ont pas disparu mais sont juste cachés par l'image. **La fenêtre de calques vous confirme que les autres calques sont toujours présents derrière le nouveau**

c- Nommer vos calques

Nommer vos calques rendra votre travail plus aisé. Vous saurez alors mieux ce que chacun contient et éviterez des erreurs.

Pour cela, double cliquez sur le calque de votre choix puis écrivez son nom dans la zone de texte qui s'ouvre :

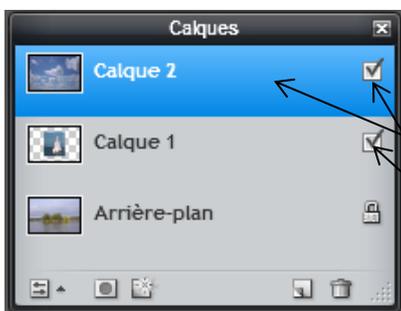


d- Utiliser chaque calque pour y extraire des éléments

Vous allez pouvoir travailler indépendamment sur chaque calque afin d'y extraire des éléments, appliquer des réglages, filtres et effets.

- **Pour sélectionner un calque :**

La fenêtre de calque vous permet de faire apparaître ou disparaître chacun des calques pour y travailler sans risque de confusion avec les autres calques :



Un calque coché est visible dans la fenêtre principale qui contient votre image. Le décocher le rend invisible.

Dans cet exemple, si je veux travailler sur l'arrière-plan, (pour gommer le ciel), je vais décocher les calques 1 et 2 qui sont au-dessus de l'arrière-plan et le cachent.

Il est donc important de choisir le calque que vous souhaitez voir apparaître dans la fenêtre principale en décochant ceux que vous ne souhaitez pas voir.

Ensuite, pensez à cliquer dans la fenêtre « calques » sur le calque que vous souhaitez traiter (il devient bleu)

- **Traiter un calque :**

Une fois votre calque bien affiché et sélectionné, vous pouvez y utiliser l'ensemble des outils mentionnés auparavant.

Réglages, filtres et outils de retouche (barre d'outils) pour modifier l'apparence de votre image contenue dans le calque.

Outils de sélection pour en sélectionner une partie que vous souhaitez traiter, supprimer, modifier...

Exemple :

Je souhaite supprimer le ciel et la mer autour du bateau, afin de ne garder que le bateau du calque 1 qui se superposera au paysage de l'arrière-plan :



Je décoche les calques afin de ne voir dans la fenêtre principale que l'image du bateau.

Je clique sur le calque 1 (contenant l'image du bateau) pour le sélectionner



La fenêtre principale ne me montre plus que mon image de bateau (calque 1)

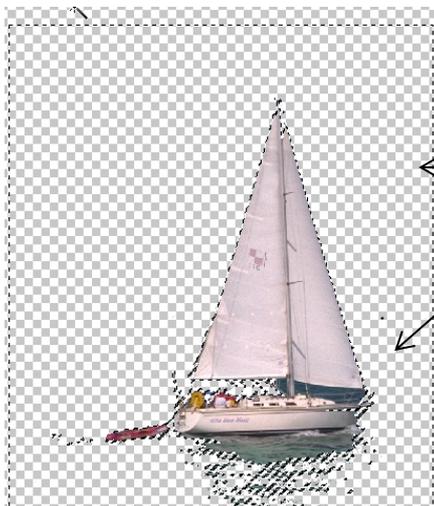
Je choisis en cliquant l'outil baguette magique . Cet outil de sélection va me permettre de sélectionner le ciel et la mer, que je souhaite faire disparaître.



Je règle le seuil de tolérance dans la barre d'options de mon outil (ici 33)

Je clique dans le ciel pour le sélectionner, puis dans la mer tout en maintenant la touche MAJ de mon clavier enfoncée (ajouter des zones de sélection, vu précédemment)

Le ciel et la mer sont sélectionnés (entourés en pointillés)



Une fois ma zone sélectionnée, j'appuis sur SUPPR pour supprimer la zone sélectionnée.

Le ciel et la mer disparaissent

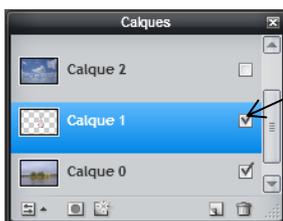
Pensez à « Tout désélectionner » une fois l'opération effectuée. (Sinon la zone reste entre pointillés et vos actions ne s'exécuteront que sur cette zone, maintenant vide)



Pour affiner, je peux choisir la gomme dans la barre d'outils afin de gommer les parties restantes d'eau et de ciel

Le quadrillage gris et blanc indique une zone transparente. Mon calque est donc transparent, et seul est visible mon bateau

Si je coche maintenant dans la fenêtre de calque mon calque d'arrière-plan (paysage), mon bateau se retrouve sur ce paysage qui réapparaît (calque 0).



e- Déplacer, redimensionner, déformer un calque

Vous avez compris que les calques vous permettent d'ajouter des images les unes sur les autres, d'en effacer des parties, d'appliquer des réglages sur différentes couches d'un montage.

Il arrive que les images utilisées ne soient pas de la même taille, ou vous pouvez avoir besoin de déplacer des calques pour que les objets contenus s'agencent correctement.

-  **L'outil de déplacement**

Vous permet d'effectuer un glisser/déposer sur le calque sélectionné. Vous pouvez ainsi placer l'objet de ce calque où vous souhaitez dans l'image.

Exemple du bateau :



L'outil déplacement a permis de le décaler en bas à droite de l'image pour qu'il donne l'impression d'être au premier plan de l'image

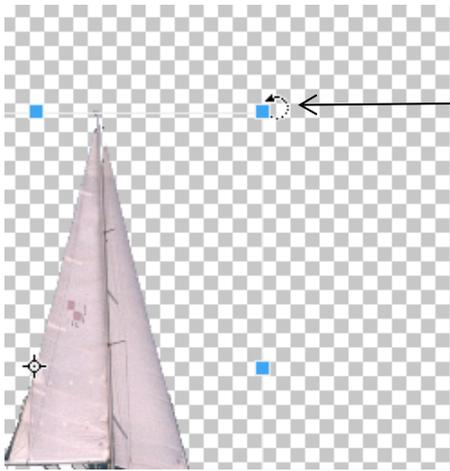
- **Editer/transformation libre**

Dans le menu « éditer », l'outil « transformation libre » fait apparaître un cadre autour du calque sélectionné afin de pouvoir le dimensionner manuellement selon les besoins :



Il suffit de cliquer sur les carrés des coins ou des bords et de les étirer par glisser/déposer pour déformer ou redimensionner le calque

Quand l'objet a la taille et la position voulue, cliquez en dehors du cadre pour arrêter la déformation



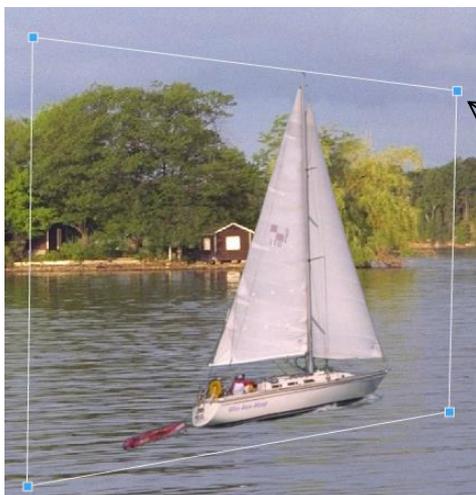
En positionnant votre souris légèrement au-dessus des coins, vous faites apparaître l'outil de rotation libre qui vous permet de faire pivoter votre calque.



N'oubliez pas de valider la modification dans la fenêtre qui apparaît, si le résultat vous plait

- **Editer/Distorsion libre**

L'outil « distorsion libre » du menu « éditer » fonctionne de la même manière, mais gère la perspective.



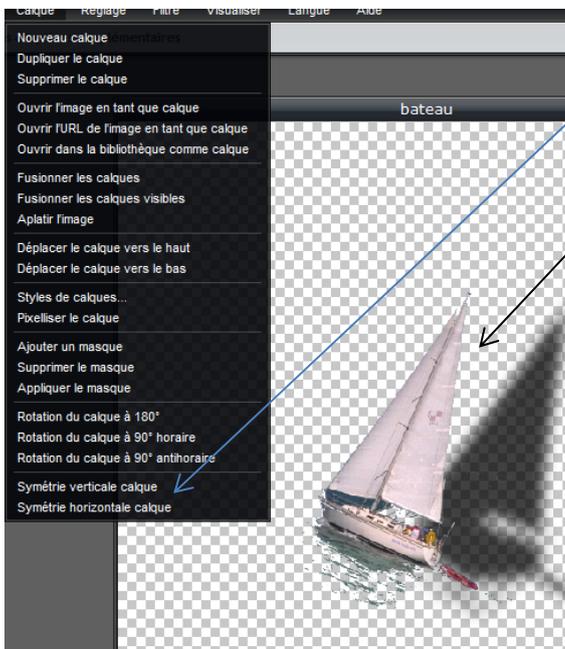
Quatre carrés à étirer vous sont proposés pour déformer par distorsion votre calque et créer des effets de perspective sur un objet.

f- Symétries de calque

Il se peut qu'un objet d'un calque ne soit pas orienté comme vous le souhaitez (par exemple, une personne qui regarde à droite alors que vous souhaitez qu'elle regarde à gauche ...)

Pour remédier à cela vous pouvez **utiliser les symétries** :

Sélectionnez le calque en question puis ouvrez le menu calque.



Les outils de symétrie verticale et horizontale vous permettent de modifier votre objet de façon symétrique.

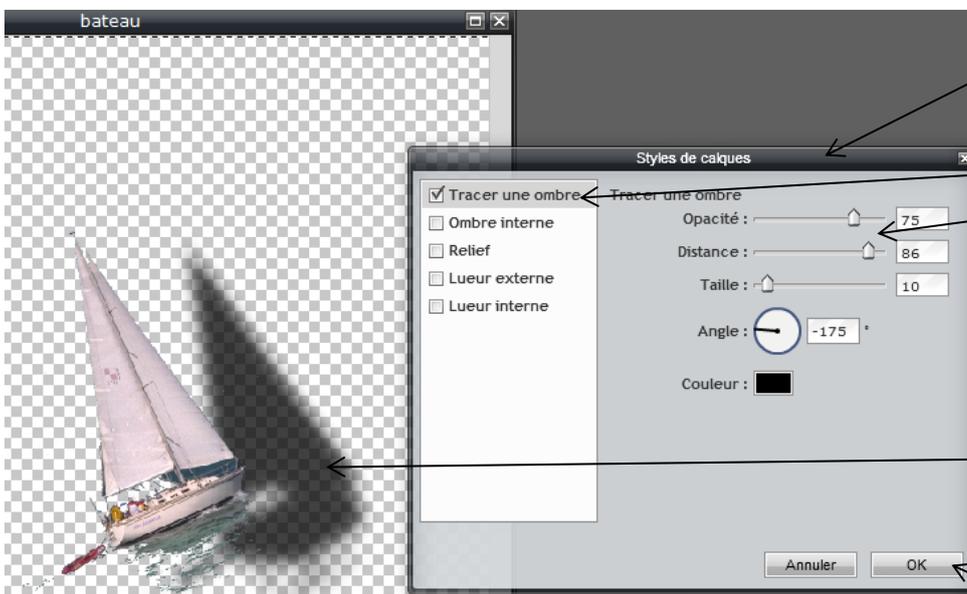
Ici, le bateau qui avançait vers la droite avance maintenant vers la gauche grâce à la symétrie horizontale.

Ajouter une symétrie verticale inversera le bateau, voile en bas et coque en haut sans modifier sa direction...

g- Les styles de calques

Vous pouvez utiliser des styles de calques pour ajouter des effets particuliers aux objets qu'ils contiennent : une ombre, du relief...

Pour ajouter un style de calque, **sélectionnez le calque** voulu dans la fenêtre de calques, ouvrez ensuite le **menu calque**.



Une fenêtre de style de calque s'ouvre.

Cochez le style voulu

Cliquez sur le nom du style pour faire apparaître ses paramètres d'édition (taille, distance, angle, couleur...)

Un aperçu en temps réel vous montre le résultat sur votre calque.

Validez sur OK quand le résultat

Vous pouvez bien sûr appliquer plusieurs styles à un même calque pour des effets plus complexe.

Les styles fonctionnent aussi sur un calque de texte, vous permettant de donner du relief et de la texture à vos textes !

h- Hiérarchie des calques

Vous pouvez donc travailler des montages complexes de plusieurs couches grâce aux outils vus précédemment. Noter que les calques fonctionnent comme de vraies feuilles de calque superposées les unes aux autres.

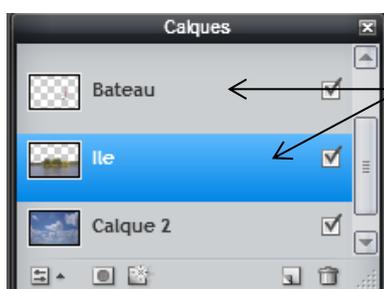
Les objets contenus seront donc apparent les uns par-dessus les autres sur l'image.

Si vous souhaitez qu'un objet passe devant l'autre sur l'image, il vous faudra ordonner vos calques dans la fenêtre de calques puisque le calque en haut de liste apparaîtra à l'image en premier plan, et celui en bas de liste en arrière-plan:



L'île est au-dessus dans la liste et le bateau en dessous :

L'île passe devant le bateau

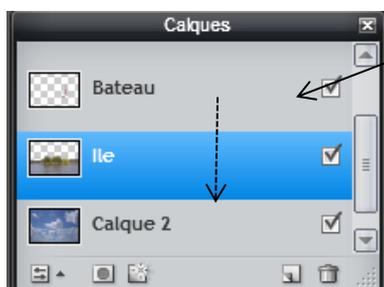


L'île est au-dessous dans la liste et le bateau au-dessus :

L'île passe derrière le bateau



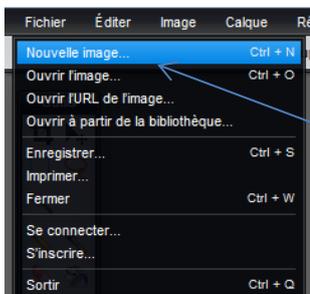
Pour modifier la hiérarchie des calques, cliquez sur le calque à déplacer dans la liste et faites un glisser/déposer pour le placer où vous souhaitez.



i- Créer une image vierge

Vous pouvez choisir de créer un montage sans vouloir utiliser une image comme arrière-plan mais plutôt un fond blanc ou encore transparent.

Pour cela vous pouvez créer une image vierge, sur laquelle vous ajouterez ensuite les calques contenant les éléments dont vous avez besoin pour votre montage



Dans le menu « fichier », choisissez « nouvelle image »



Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, indiquez le nom de votre futur montage et choisissez une taille en pixel.

Cochez « transparent » créé un fond translucide sans aucune couleur (intéressant si vous souhaitez une image imprimable sur un transparent ou une feuille de couleur)

Attention, la taille d'image est en pixels !!!

Il ne s'agit pas de centimètres mais de nombre de points composant l'image.

Utilisez les valeurs proposées ou indiquez vos propres valeurs dans les zones prévues.

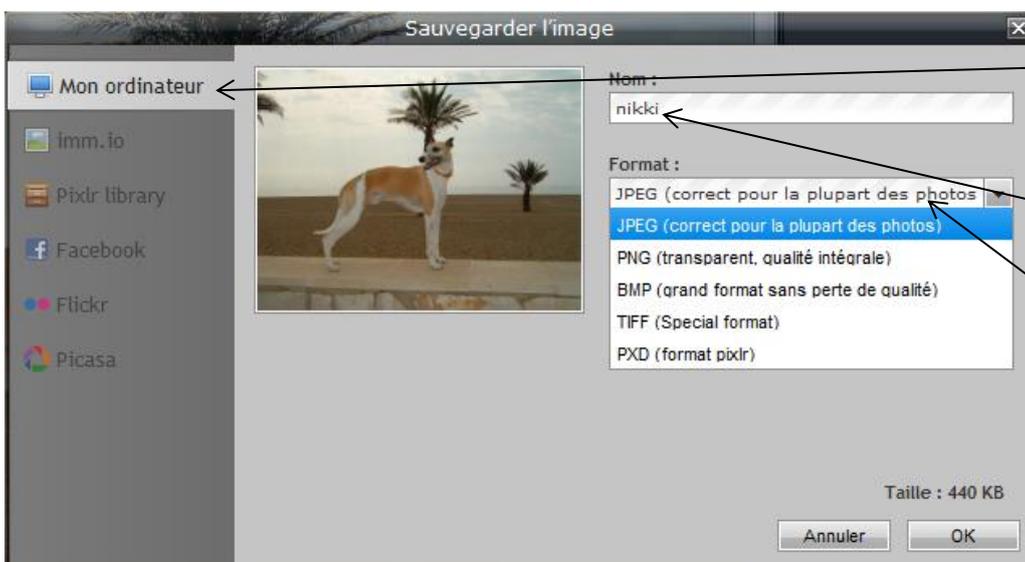
Pour info, une feuille A4 a pour taille 672x950 pixels pour une résolution de 1024x768 (résolution de votre écran)

Préférez des grandes tailles de travail pour une plus grande qualité d'image (aux alentours de 1000 pixels)

Vous pouvez ensuite ouvrir sur cette image vierge des images en tant que calque pour y extraire des éléments et créer un montage comme précédemment.

Enregistrer votre image modifiée ou votre montage

Pour enregistrer votre image une fois la retouche terminée, choisissez l'onglet « fichier » puis « enregistrer ».



Cette fenêtre s'ouvre. Pour enregistrer sur votre ordinateur cliquez ici.

Nommez votre nouvelle image

Choisissez un format selon vos besoins (JPEG est le standard pour une image assez correcte et peu lourde)

Les formats de votre photo

PIXLR vous propose moins de choix que d'autres logiciels mais c'est très suffisant.

JPEG :

Le format le plus répandu.

C'est un format qui compresse l'image pour lui éviter d'occuper trop de disque dur. Vous pouvez choisir le niveau de compression. Utiliser ce réglage à 100 (maxi) pour une qualité la plus grande possible avec ce format.

PNG :

Format qui gère la transparence, très utile pour certaines images sur le web ou si vous souhaitez par exemple place une image dans un document sans qu'elle ne possède de cadre ou de fond (un logo par exemple sur un outil de communication visuelle)

BMP :

Bitmap. Il ne dégrade pas l'image, ne fait pas de compression mais du coup les images sont très lourdes, mais d'excellente qualité.

TIFF :

Format non compressé et très flexible car lu par beaucoup de logiciels.

PXD :

C'est le format spécifique à PIXLR donc lu uniquement par PIXLR.

Son intérêt réside dans le fait qu'il conserve les calques si vous en utilisez (montages complexes).

Vous pourrez ainsi revenir sur votre montage et gérer ses différents calques afin de parfaire votre montage ou simplement le terminer !!!