

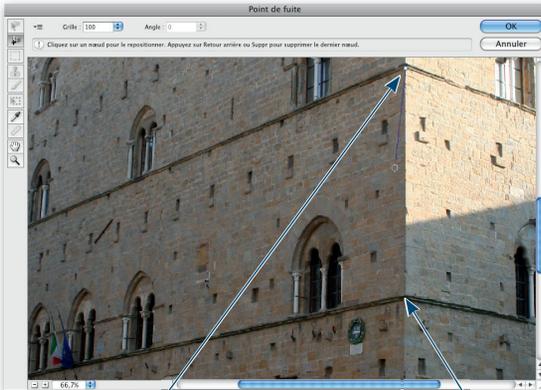
## LE MODE DE FONCTIONNEMENT DU FILTRE

Pour mieux gérer les corrections avec le filtre **Point de fuite**, il est préférable de le lancer deux fois : la première fois, pour construire le ou les plans de perspective et la seconde, pour réaliser les corrections (avec le tampon ou par une sélection). En opérant ainsi, les plans de perspective sont mémorisés et le resteront lors de la seconde application du filtre (même si celle-ci est annulée).

## LA CONSTRUCTION DES PLANS DE PERSPECTIVE

### Le dessin du plan

Lancez une première fois le filtre. Dans la fenêtre qui s'affiche, c'est l'outil **Création de plan** (☒) qui est actif. Placez cet outil sur un angle d'un plan défini par un élément de l'image et cliquez pour placer le premier point du cadre qui définira le plan de perspective. Amenez l'outil sur un autre endroit de la photo, une ligne s'affiche pour faciliter le placement du deuxième angle ; cliquez pour placer ce point. Glissez l'outil pour définir le troisième point... De même pour le quatrième angle du cadre : le plan ainsi défini se remplira d'une grille dès que ce dernier point sera positionné.



On a placé le premier point, on placera un autre point ici.



Quand on place le quatrième point, la grille apparaît en bleu.

**ASTUCE** Lors du placement des points du plan de perspective, si vous enfoncez la touche **X**, vous doublez la taille d'affichage sur la zone où se trouve l'outil. Cela permet de mieux placer le point aux angles du plan. En tapant **Efface**, vous supprimez le dernier point placé.

### Les retouches et modifications du plan

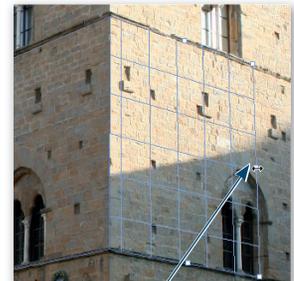
Quand le plan de perspective est affiché avec la grille, c'est l'outil **Modification de plan** (flèche noire ↖) qui s'active. Avec cet outil, vous pouvez, par glissement, ajuster la position de la grille (☒) ou de l'un de ses angles (☒), ou encore l'étendre sur une plus grande partie de l'image par glissement du centre de l'un des côtés du plan (☒). La couleur de la grille (bleue, rouge ou jaune, voir ci-après) indique si le plan est correct ou non. Si le plan n'est pas valide, utilisez cet outil flèche du filtre et déplacez un angle jusqu'à ce que le cadre et la grille deviennent bleus.

### Les couleurs de la grille du plan de perspective

- **La grille bleue** : elle indique que le plan est valide, mais cela ne garantit pas que les résultats soient corrects. Vous devez vous assurer que le cadre et la grille s'alignent parfaitement (en zoomant suffisamment) sur les éléments géométriques de l'image.
- **La grille rouge** : le plan n'est pas valide et le filtre ne pourra pas calculer les proportions de l'illustration du plan et donc donner des résultats corrects. Il n'est pas possible de définir un plan perpendiculaire.
- **La grille jaune** : elle indique que le plan n'est pas valide. Il est possible de créer un plan perpendiculaire, mais les résultats ne seront pas orientés correctement.

### Les plans perpendiculaires et les plans pivotés

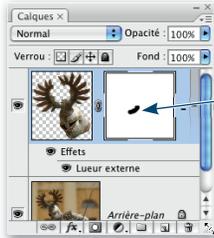
Lors d'une extension, en enfonceant **⌘[Ctrl]**, il est possible de définir un plan perpendiculaire — l'outil devient ☒. Quand un plan perpendiculaire est défini, vous pouvez le faire pivoter en enfonceant la touche **⌥[Alt]** pour suivre à nouveau les lignes de perspective de l'image. Ces grilles particulières permettront d'envisager des corrections sur plusieurs plans.



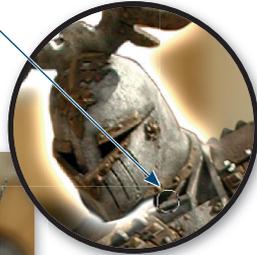
On peut même prolonger la grille dans un autre plan.

À tout moment, vous pouvez annuler des manipulations effectuées sur la grille en tapant, une ou plusieurs fois, **⌘Z [Ctrl Z]** (avec **⌘⌘Z [⌘Ctrl Z]**, on les rétablit) ou encore supprimer la grille en tapant **Efface** pour la redessiner.

Dans ce cas, il faut ajouter un masque de fusion (par le panneau **Masques** et son icône , par exemple) et utiliser le masquage par les options de fusion pour cacher certaines parties de l'effet. Pour cela, affichez les **Options de fusion** () et cochez l'option **Effets masqués par le masque de fusion**. Il ne restera qu'à passer le pinceau avec le noir sur les zones où l'effet doit disparaître (dessinez en blanc pour le faire réapparaître).



On ajoute un masque et on règle les options de fusion du calque (voir page 323). On dessine en noir sur le masque : l'effet disparaît.



L'effet est maintenant localisé.



### La suppression de la frange

Lorsque vous collez un élément sur un nouveau calque, celui-ci, en fonction de la façon dont il a été sélectionné, peut contenir des pixels du fond où il a été extrait. Ces pixels peuvent devenir gênants selon les couleurs de l'arrière-plan où il est placé. Afin de les éliminer, utilisez la commande **Supprimer la frange** du menu **Calque/Cache** (cette commande est irréversible).

## La transformation du contenu du calque

### L'OBTENTION DE LA TRANSFORMATION

Les transformations ont été abordées avec les sélections, les masques et les tracés. Au niveau des calques, les manipulations sont les mêmes: elles s'effectuent par la commande **Transformation manuelle** (**⌘T [Ctrl T]**) et les commandes du sous-menu **Transformation**, menu **Édition** ou du menu contextuel une fois la transformation manuelle lancée.

### LES DIFFÉRENTES TRANSFORMATIONS MANUELLES

Pour accéder à certaines transformations (homothétie, inclinaison, perspective...), vous devez ajouter certaines touches du clavier. Le tableau situé ci-dessous, récapitule les manipulations possibles et les touches à utiliser.

**ATTENTION** Pour certaines transformations, n'oubliez pas de définir l'axe de transformation par clic sur l'un des neuf points de l'icône  de la **Barre d'options**.

Avec l'outil **Déplacement** actif, il est possible d'afficher le cadre de transformation à partir de la **Barre d'options**, sans avoir à lancer une transformation du menu **Édition**. En effet, si vous cochez l'option **Options de transf.**, vous pourrez directement redimensionner les objets ou les faire pivoter; dès qu'une action est exercée, la **Barre d'options** bascule sur l'affichage des cases de transformation comme si vous aviez activé la transformation manuelle.

**ASTUCE** Avant d'effectuer toute transformation de calque, je vous conseille (fortement) de le convertir en objet dynamique. En opérant ainsi, la manipulation ne sera pas destructive et vous pourrez revenir en arrière à tout instant ou retrouver vos réglages quand vous relancerez la transformation.

Transformation	Localisation de l'action	Touche	Aspect	Contrainte
Déplacement	À l'intérieur du cadre	Aucune		 déplacement vertical ou horizontal (seul)
Mise à l'échelle	Poignée d'angle ou latérale 	Aucune		 rapport L/H conservé  [Alt] centrage
Inclinaison	Poignée latérale 	 ⌘  [Ctrl]		 [Alt] centrage
Perspective	Poignée d'angle 	 ⌘  [Alt Ctrl]		
Torsion	Poignée d'angle 	 [Ctrl]		 déplacement vert./horiz.
Rotation <sup>(1)</sup>	Hors du cadre	Aucune		 angle multiple de 15°

(1) Pour les rotations, vous pouvez changer la position de l'axe de rotation () en le glissant.