



Formation au Traitement de l'Image

L'Art et la manière

FTI SUP

COLORIMETRIE II : L'USAGE DES PIPETTES

NOTA : Les brochures FTI SUP constituent un deuxième niveau de compétence et supposent assimilées les notions abordées dans la série FTI

Edition du 28 mai 2007



TABLE DES MATIERES

LE MENU ACCENTUATION NIVEAUX	3
DEFINIR UNE COULEUR POUR LES ZONES D'OMBRE GRISES	3
PARAMETRAGE DES COULEURS CLAIRES.....	4
PARAMETRAGE DES COULEURS GRISES	4
VALIDATION GLOBALE DES PARAMETRES DE DIALOGUE DES NIVEAUX.....	4
UTILISATION DES PIPETTES DE LA FENÊTRE DES NIVEAUX	5
DETERMINER LES ZONES DE COULEUR SOMBRES, CLAIRES ET MOYENNES	5
LA METHODE DE DETERMINATION DES POINTS NOIR, BLANC ET GRIS	5
DETERMINATION DU POINT NOIR	5
DETERMINATION DU POINT BLANC	5
UTILISER LES PIPETTES	6
LA PIPETTE <POINT NOIR>	6
LA PIPETTE <POINT BLANC>	6
LA PIPETTE <POINT GRIS>	7
ULTIME REGLAGE	7





MODIFIER LA COLORIMETRIE D'UNE PHOTO MEDIOCRE

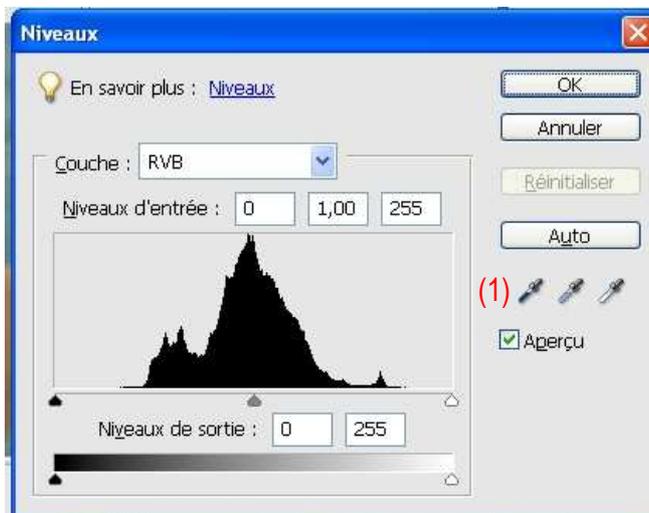
Beaucoup se contenteraient peut-être de la photographie que nous allons charger : appelez sous Photoshop Elements la photographie intitulée : <Correction_Couleur-Brut.jpg> qui se présentera ainsi :



Dans cette photo l'enfant prend son bain dans une eau dont les reflets plutôt troubles ne sont guère engageants et la couleur de peau du personnage laisse pressentir une prochaine jaunisse. C'est typiquement une photo dont la colorimétrie laisse fort à désirer.

LE MENU ACCENTUATION NIVEAUX

La fenêtre des niveaux nous est déjà connue, mais nous n'avons pas déjà parlé encore des 3 pipettes que l'on aperçoit dans la colonne de droite de notre fenêtre et que l'on peut apercevoir ci-contre, sur la copie d'écran, en (1). Pour ouvrir cette fenêtre importante et souvent employée, ouvrez le menu <Accentuation>, cliquez sur <Régler l'éclairage> puis sur <Niveaux> dont le raccourci est <Ctrl +L> qui évoque le terme anglais « Level » pour « niveau » et permet un accès plus rapide à la fenêtre recherchée.

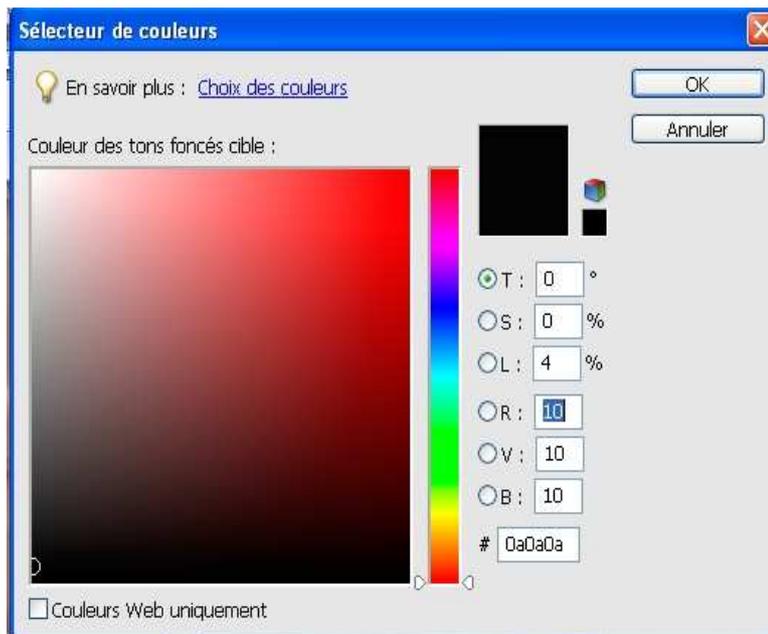


Quand on survole avec le pointeur la première pipette de gauche on voit apparaître la mention <Point noir> tandis que vers la gauche, successivement les deux autres laissent apparaître une étiquette <Point gris> et <Point Noir> au survol du pointeur. Chacune d'elle a une fonction précise dans la maîtrise de la couleur de la Photographie que l'on veut corriger.

Définir une couleur pour les zones noires

Effectuons un double clic sur la première pipette dite <point noir> : la fenêtre du Sélecteur de couleurs s'affiche aussitôt. Ce sélecteur de couleurs va nous permettre de charger notre pipette

d'une couleur qui nous semble préférable et que nous allons définir dans l'image pour corriger



l'ensemble des couleurs noires qui apparaissent. De cette façon, nous allons supprimer les ombres peu esthétiques qui enlaidissent notre photographie après la prise de vue. Nous modifierons les trois valeurs de base du RVB en entrant la valeur 10 dans chaque case correspondant à cette définition de la couleur sombre, comme on peut le voir ci-contre : nous allons ainsi supprimer les artefacts de couleurs dans les ombres et les rendre plus homogènes par des valeurs neutres. On peut passer d'une zone de saisie à l'autre par Tab.

Paramétrage des couleurs claires.

En cliquant de même sur la pipette <Point blanc>, nous ferons apparaître à nouveau le sélecteur de couleurs pour quantifier les couleurs claires de la photographie. Cette fois, c'est la valeur 240 que nous entrerons dans chacune des cases RVB¹ avant de cliquer sur OK. Chacun aura compris que ces valeurs n'ont rien d'absolu et dépendent du degré de modification que nous voulons apporter à la photo : nous pourrions les modifier légèrement dans d'autres situations. Nous définissons ainsi une valeur moyenne du point dit noir, du point dit gris et du point dit blanc. La tonalité générale de la photo en sera affectée et rééquilibrée.

Paramétrage des couleurs grises

Dans le cas de notre photographie, le <Point gris> moyen sera défini par la même procédure en entrant dans les cases RVB la valeur 128. Puis, à nouveau, nous cliquerons sur OK pour valider ce choix.

Validation globale des paramètres de dialogue des niveaux

Les trois pipettes ayant été successivement définies, il nous reste à sortir de la fenêtre des niveaux où nous sommes revenus : nous cliquons sur OK. Ce faisant, un message nous apparaît et

¹ Ne nous occupons pas des cases TSL qui concernent un autre système de repérage des couleurs lié étroitement au système classique RVB. Le TSL définit la gamme chromatique <Teinte> <Saturation> <Luminosité>. En modifiant le mode RVB comme nous sommes en train de le faire, nous modifions automatiquement le mode TSL qui lui est lié.



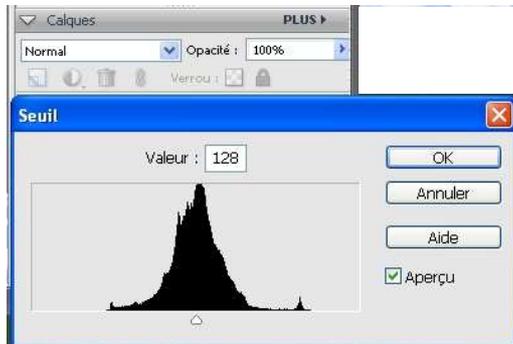
nous demande si nous voulons enregistrer de nouvelles couleurs cibles comme valeurs par défaut. En cliquant sur <Oui> nous nous éviterons de recommencer les réglages que nous venons d'effectuer pour les points blanc, gris et noir au cours de futures retouches éventuelles du même ordre.

UTILISATION DES PIPETTES DE LA FENÊTRE DES NIVEAUX

Déterminer les zones de couleur sombres, claires et moyennes

Il s'agit maintenant d'effectuer une opération un peu délicate qui demande une bonne observation des couleurs de l'image et une certaine expérience : nous allons repérer plusieurs zones de couleurs : une zone qui nous paraît constituer la zone la plus sombre, puis la zone des tons clairs et la zone des tons moyens. La zone la plus sombre n'est pas forcément complètement noire. Cette manœuvre, avec un peu d'expérience, peut s'effectuer à l'œil de façon intuitive. Mais les premières fois que l'on effectue ce travail, il est prudent d'avoir recours à une commande particulière de Photoshop Elements.

LA METHODE DE DETERMINATION DES POINTS NOIR, BLANC ET GRIS



Dans la palette des calques, vous allez trouver un icône formé d'un cercle moitié blanc et moitié noir, aisément repérable. Un menu s'ouvre lorsque vous cliquez sur cet icône : sélectionnez dans le menu la commande <Seuil>. Cette dernière s'affiche, et on peut alors apercevoir un histogramme et un curseur dans la fenêtre intitulée <Seuil>. En jouant sur ce curseur que vous pousserez soit à droite soit à gauche, vous déterminerez sans peine et objectivement les zones recherchées, noire, grise, ou

blanche : Photoshop va vous l'indiquer de manière non équivoque : il vous suffira de vous en souvenir au cours des étapes suivantes.

Détermination du point noir

Poussez le curseur vers la gauche : Au moment où vous dépassez vers la gauche la base de la petite montagne noire, vous voyez la fenêtre de visualisation devenir complètement blanche. Revenez légèrement vers la droite : un petite partie de l'image apparaît en noir (les lunettes de soleil dans notre exemple) : cette zone précise constitue le point noir le plus sombre de l'image.

Détermination du point blanc

Placez cette fois le curseur dans la partie droite du curseur : juste un peu avant de voir toute l'image chavirer dans le noir absolu, vous apercevez les points blancs qui subsistent jusqu'au bord droit extrême de la montagne noire : ce sont les points les plus blancs de l'image. Au besoin, si votre image a chaviré complètement dans le noir, revenez un peu vers la gauche pour voir reparaître les



premiers points blancs, sous la forme de taches blanches (situées dans notre photographie du côté gauche de l'image.) Repérez soigneusement cet emplacement de l'image : c'est le point blanc que vous recherchez.

Cliquez maintenant sur le bouton <Annuler>, car désormais, la fenêtre <Seuil> a rempli son office pour nous.

UTILISER LES PIPETTES

Le raccourci CTRL+L (pour Level, Niveau en anglais) affiche la fenêtre des <Niveaux>.

La pipette <Point noir>

Dans la partie gauche de cette fenêtre, cliquez sur la pipette <Point noir> (cette mention s'affiche en survolant avec le pointeur la première pipette, celle qui, des trois, est la première à gauche des deux autres.) Le pointeur de la souris prend alors la forme d'une pipette, avec laquelle vous venez cliquer sur la zone la plus sombre de la photographie que nous avons repérée plus haut, (c'est à dire sur les lunettes qui pendent au cou du petit garçon.) Les zones d'ombre prennent déjà un meilleur aspect. Vous pouvez rechercher le meilleur effet en cliquant sur le bouton réinitialiser dans la fenêtre des niveaux pour placer le clic sur un endroit voisin qui vous paraît plus approprié. Vous remarquerez :

1) que plus la zone sur laquelle vous cliquez s'étire vers du gris plus la photographie devient sombre dans son ensemble. Réinitialisez et recommencez plusieurs fois en cliquant sur des zones sombres voisines, jusqu'à ce que vous obteniez des noirs profonds et nuancés sans trop assombrir l'ensemble de la photographie.

2) que le bord de la montagne noire s'est rapproché jusqu'à la toucher de l'extrémité gauche de l'axe des abscisses horizontal, à proximité du curseur noir : nous avons apporté du noir qui manquait à notre photographie et ce noir est à la fois profond et nuancé car nous lui avons attribué la couleur d'ombre neutre que nous avons définie sous le paragraphe « Définir une couleur pour les zones d'ombre grises » en entrant les valeurs RVB de 10 dans le Sélecteur de couleurs (cf, ci-dessus, pages 3 et 4)

La pipette <Point blanc>

Toujours dans la fenêtre des niveaux, vous allez maintenant utiliser la pipette de droite <Point blanc>. La méthode sera la même que ci-dessus : avec le pointeur en forme de pipette issu du clic sur la pipette de droite <Point blanc>, vous venez cliquer sur les taches blanches que vous avez repérées au paragraphe ci-dessus intitulé *Détermination du point blanc* (cf p. 5-6) : la photo s'éclaircit notablement et l'histogramme s'étend maintenant sur l'axe des abscisses jusqu'à l'extrême limite de droite : elle vient toucher le triangle du curseur blanc. La photo s'est donc encore enrichie de nouvelles nuances et sa qualité est par conséquent encore meilleure.



La pipette <Point gris>

Vous allez ici, et cette étape est un peu délicate, choisir une zone de gris moyen que vous ne pourrez déterminer qu'au coup d'œil dans la visualisation de la photographie afin de venir cliquer dessus avec la pipette du milieu <Point gris>. Cette fois, l'eau devient d'un beau bleu au lieu d'être verdâtre comme celle d'une mare aux canards. Plus clair est le gris sur lequel vous venez cliquer, plus l'eau devient bleue. Vous devrez sans doute au début vous y reprendre à plusieurs fois, en cliquant sur réinitialiser, pour trouver la bonne teinte. Le teint de peau de l'enfant devient plus naturel : il n'a plus la jaunisse ! La photographie est maintenant d'une colorimétrie bien équilibrée.

Ultime réglage

Il nous reste maintenant à ajouter un peu de luminosité aux tons moyens dans la fenêtre des niveaux. Pour y parvenir, nous exécuterons une commande que nous connaissons déjà : sur la couche RVB que nous commandons dans le champ <Couche> (juste au-dessus de la montagne) nous déplacerons très légèrement (le doigté est ici primordial) le curseur gris du milieu vers la gauche, et le curseur noir de gauche, vers la droite. L'image va alors s'éclaircir et le satin de la peau de l'enfant prendra son éclat naturel très doux, mais lumineux. Cette luminosité, il sera de bon ton (c'est le cas de le dire !) de la renforcer très légèrement, toujours avec doigté, en bougeant légèrement le curseur gris central afin d'ajuster au mieux la luminosité d'ensemble. L'enfant est ébloui, il cligne les yeux et pour que l'image soit cohérente, il faut pousser un peu la luminosité. Restez très discret : tout est une question de mesure. Comparez l'image originale avec la nouvelle :



Y'a pas photo !

