



Formation au Traitement de l'Image

L'Art et la manière

FTI SUP

SUGGERER LA VITESSE PAR UN EFFET DE FLOU DIRECTIONNEL

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

Edition du 12 mai 2007



TABLE DES MATIERES

LA PHOTOGRAPHIE D'UN SUJET EN MOUVEMENT RAPIDE.....	3
ANALYSE DU PROBLÈME	3
TRANSFORMATION DE L'IMAGE BRUTE DE DÉPART	3
1.- Sélection du sujet prin-cipal.	3
2.- Copie de la sélection et création d'un nouveau calque.....	4
3.- Double copie de <Calque 1>.....	4
4.- Premier effet de vitesse sur le calque <Arrière-plan>	4
5.- Paramétrage du filtre de flou directionnel.....	4
6.- Traitement de <Calque 1 copie>.....	5
7.- Contrôler l'effet du filtre.....	5
8.- Glissement vers la gauche de <Calque 1 copie>	5
9.- Traitement de <Calque1 copie 2>.....	6
10.- Fondre le personnage dans le fond.....	6





LA PHOTOGRAPHIE D'UN SUJET EN MOUVEMENT RAPIDE

ANALYSE DU PROBLÈME

La photographie d'un sujet en mouvement rapide s'effectue avec une vitesse d'obturation élevée, au moins au 1/250 de seconde, voire au 1/500 ou même au 1/1000 de seconde afin d'obtenir une netteté suffisante du sujet et d'éviter l'effet de flou dû au mouvement rapide de celui-ci. À vitesse d'obturation égale, l'effet de flou sera d'autant plus grand que le sujet se déplace sur une trajectoire qui coupe à angle droit la visée optique. Si l'axe optique de l'appareil fait un angle faible avec la direction de déplacement du sujet, soit que celui-ci se rapproche ou s'éloigne du photographe, l'effet de flou dû au mouvement sera moins prononcé.

Cependant, même s'il est relativement facile d'obtenir la netteté de l'image, surtout si celle-ci est bien éclairée, cette image trop nette paraît figée et ne donne pas l'impression du mouvement. C'est la photographie d'une statue immobile. Il faudrait donc idéalement, tout en conservant une netteté irréprochable de l'image, donner un effet de mouvement par un graphisme que l'on va ajouter à l'image nette à l'aide d'un filtre de flou directionnel.

TRANSFORMATION DE L'IMAGE BRUTE DE DÉPART



Ci-contre, l'image de départ est telle qu'elle est sortie de l'appareil de prise de vue.

Cette image est irréprochable quant à la netteté et à l'exposition. Cependant, elle est figée et manque de vie et c'est pourquoi un bon photographe ne peut s'en contenter telle qu'elle est. Nous allons donc voir comment lui donner plus de vie en la retraitant sous Photoshop Elements.

1.- Sélection du sujet principal.

Nous commençons par ouvrir, dans le module d'édition de Photoshop Elements, l'image intitulée : <Roller_Vitesse-Brut.tif>. D'ores et déjà nous l'enregistrons en tant que copie sous le nom : <Roller_Vitesse-Fin.tif> (à la fin du travail, nous enregistrerons cette image en Jpeg.) Puis nous effectuons à l'aide du lasso magnétique le détournement du personnage, petites ombres sous les pieds comprises. Nous choisissons pour l'outil l'option de sélection <Nouvelle sélection>. (Premier petit carré dans la barre de paramétrage.)

Ce détournement général une fois effectué, nous prenons soin de soustraire de la sélection globale les parties vides de l'image du personnage entre la semelle et les roulettes du roller visible à l'avant-

plan en les sélectionnant avec l'option <Soustraire de la sélection> (troisième icône du type de sélection, avec le rectangle gris surmonté d'un rectangle blanc).

2.- Copie de la sélection et création d'un nouveau calque.

Nous commençons par créer une copie de l'image à l'état brut, en copiant et collant la sélection créée ci-dessus : Le calque appelé <Calque 1> se crée automatiquement et vient se placer au-dessus du calque <Arrière-plan> dans la fenêtre des calques. Nous ne voyons dans la fenêtre de visualisation qu'une seule image car les deux images sont superposées pixel à pixel. Mais si nous désactivons le calque <Arrière-plan> dans la fenêtre des calques (clic sur l'icône de l'œil) nous apercevons le <Calque 1> constitué de l'image du petit garçon sur fond transparent. Réactivons le calque <Arrière-plan> et le mur reparaît parce qu'on l'aperçoit au travers de la zone transparente du <Calque 1> (Rappelons que ce qui est dessus dans la fenêtre des calques est devant dans la fenêtre de visualisation : ici, le <Calque 1> est devant le calque <Arrière-plan> et le mur de l'Arrière-plan se voit au travers.)

3.- Double copie de <Calque 1>



<Calque 1> étant toujours sélectionné, nous copions deux fois ce calque en effectuant successivement deux fois la commande du menu <Calque / Dupliquer le calque>. Nous obtenons ainsi trois copies de l'image qui ne comporte que l'enfant sans le mur du fond. En tout nous avons <Arrière-plan>, <Calque 1>, <Calque 1 copie>, <Calque 1 copie 2> comme sur l'illustration ci-contre. Nous allons maintenant pouvoir

appliquer sur ces différents calques plusieurs effets de vitesse combinés en ayant recours aux filtres de Photoshop Elements.

4.- Premier effet de vitesse sur le calque <Arrière-plan>

Nous allons voir le mur comme si nous passions devant avec une automobile de course.... Nous nous plaçons donc, dans la fenêtre des calques, sur le calque <Arrière-plan> en le sélectionnant (le titre du calque dans la fenêtre des calques doit apparaître sur fond bleu.) Nous ouvrons ensuite le menu <Filtre/Atténuation/Flou directionnel>

5.- Paramétrage du filtre de flou directionnel

La fenêtre de paramétrage du filtre s'ouvre alors : nous choisissons une inclinaison de 0° et une distance de 700 pixels, données qui vont caractériser l'effet de vitesse sur le mur du fond. REMARQUE : Le personnage du petit enfant sur ses rollers n'est pas affecté par ce filtre. Pourquoi ? Parce que l'enfant que nous voyons, c'est celui qui est sur les calques supérieurs et comme nous



l'avons signalé plus haut, nous ne voyons le mur de <Arrière-plan> qu'au travers des parties transparentes des calques situés au-dessus. Mais, affecté par le Filtre de flou directionnel, le mur est comme strié par des raies horizontales (angle 0° dans le filtre). Ces raies sont assez longues (distance choisie : 700 pixels) et nous avons l'impression de longer le mur en roulant sur une Ferrari du circuit de Monaco...

6.- Traitement de <Calque 1 copie>

Nous allons simuler sur ce calque intermédiaire un effet de vitesse en perspective du personnage. Nous sélectionnons < Calque 1 copie > : cette fois, ce sera le personnage qui sera affecté par l'action du filtre... puisque c'est le seul élément visible de ce calque, le reste du calque étant transparent. Comme ci-dessus, nous appliquons le même filtre à ce calque par la commande du menu <Filtre/Atténuation/Flou directionnel> avec des paramétrages nouveaux : l'inclinaison sera la même que ci-dessus : 0°, mais la distance sur laquelle se fera sentir l'effet de flou directionnel ne sera que de 270 pixels, valeur que nous inscrivons dans la petite case à côté du mot <Distance>. Du coup, l'index mobile du dessous se porte vers la gauche, légèrement au-delà du milieu de la réglette sur laquelle il coulisse.

7.- Contrôler l'effet du filtre

Dans le menu <Fenêtre>, clic sur <Annuler l'historique> : une coche doit apparaître devant cette mention, (si elle y est déjà, ne la décochez pas). Dans la fenêtre intitulée <Annuler l'historique>, qui est ouverte quelque part sur l'écran, cliquez sur l'avant-dernière action, ce qui va annuler la suivante qui était l'application du deuxième flou directionnel. Dans la fenêtre de visualisation le deuxième effet de flou disparaît. Cliquez à nouveau sur la dernière action tout au bas de la liste devant laquelle vient alors se placer le petit index de gauche mobile verticalement : le deuxième effet de flou reparaît. Répétez l'opération pour bien en prendre conscience. Vous constatez que l'effet de flou déborde en avant du personnage et en arrière. Pour que l'effet soit suffisamment suggestif, il faudrait que l'ombre rayée n'apparaisse que sur l'arrière du personnage, pas devant. Nous allons déplacer légèrement vers l'arrière du personnage, c'est-à-dire vers la gauche, le second effet de flou.

8.- Glissement vers la gauche de <Calque 1 copie>

A l'aide de l'outil-flèche de déplacement (le premier en haut à gauche dans la palette d'outils) mais avant de cliquer sur <Calque1 copie>, pour pouvoir l'atteindre, nous allons désactiver <Calque 1 copie 2> qui est au-dessus, donc devant, et nous empêcherait de l'atteindre. Cliquons donc sur l'œil de <Calque 1 copie 2>, l'œil disparaît aussitôt, et nous voyons l'aspect de <Calque 1 copie> qui est dessous. Nous pouvons maintenant cliquer sur le personnage et tirer le calque légèrement vers la gauche : l'avant du personnage redevient net tandis que le souffle du flou directionnel est sur l'arrière du personnage. Cette opération une fois effectuée, réactivons <Calque copie 2> en cliquant sur le carré blanc de l'œil, qui reparaît aussitôt. Vous constatez que le personnage redevient net, puisque maintenant, nous voyons <Calque 1 copie 2> qui est dessus. Mais la transparence nous laisse voir le souffle du flou directionnel à l'arrière du personnage. Cependant, il faut avouer que l'effet est un peu trop appuyé et manque de discrétion. Il faut donc l'atténuer légèrement, car dans ce genre de travail c'est le sens de la nuance qui donne toute son élégance à la création que nous effectuons. Dans la fenêtre des calques, l'opacité de ce calque sera donc réduite à 50 % (dans le champ de saisie situé à côté de l'option <Opacité>, en haut et à gauche de la fenêtre des calques.)



9.- Traitement de <Calque 1 copie 2>

Nous nous positionnons maintenant sur le calque supérieur, celui qui est donc devant tous les autres, et nous allons lui appliquer un flou directionnel dont l'inclinaison sera toujours de 0° et la distance de 270 pixels comme ci-dessus (vous devriez retrouver ces paramètres dans la fenêtre dès qu'elle s'ouvre à nouveau.) Validez.

Mais le reste du traitement de ce calque sera tout à fait différent de celui de <Calque 1 copie>. Restez positionné sur <Calque 1 copie 2> que vous venez de modifier, mais allez maintenant dans le menu <Accentuation/Régler l'éclairage/Luminosité/Contraste>. Le curseur de luminosité sera poussé assez loin vers + 90 et celui du contraste sera porté à + 45. (Le plus simple est de saisir ces valeurs dans les champs de saisie en forme de rectangle blanc, mais on peut affiner l'effet directement à l'aide du curseur.)

Ce calque étant le plus élevé dans la pile des calques, vous pouvez le déplacer légèrement vers la gauche comme vous l'avez déjà fait pour le précédent en cliquant dessus avec la flèche de déplacement. Au besoin, vous pouvez revenir dans la fenêtre <Luminosité – Contraste> et retoucher les réglages. Vous pouvez aussi retoucher légèrement le déplacement du calque à gauche pour bien voir le profil du personnage, côté droit.

Ceci réalisé, nous réglons ce calque (en haut de la fenêtre des calques) en mode <Superposition> (au lieu de <Normal>) et nous diminuons son opacité à 60 %, dans le champ <Opacité> juste à droite du champ précédent de mode. L'enfant penché sur ses rollers redevient net. Mais, il ne l'est pas encore assez. Nous allons donc améliorer cette netteté, tout en conservant l'effet de mouvement.

Nous sélectionnons l'outil Gomme paramétré sur une forme floue, avec une épaisseur de 130 pixels, en mode forme et avec une opacité de 30%, puis, nous balayons le personnage, surtout le visage de l'enfant, par des cliqué-glissé de la gomme, à plusieurs reprises, par petites touches, jusqu'à ce que la netteté du personnage soit satisfaisante.

10.- Fondre le personnage dans le fond

Sélectionnez le calque 1 et fermez l'œil de tous les autres calques pour les désactiver : Vous voyez apparaître seulement la forme du personnage qui se détache avec beaucoup de netteté sur le fond transparent : elle est justement un peu trop nette.

Cliquez dans la zone transparente avec la baguette magique : la zone transparente se sélectionne. Faites la commande <Sélection/Intervertir> : c'est le personnage qui est sélectionné (on arrive ainsi très vite à la sélection sans passer par le lasso). Le personnage étant sélectionné, on lui confère à l'image un contour progressif de 10 pixels : cette opération va atténuer l'effet de « découpage » du personnage sur le fond. Puis nous lui appliquons un léger effet de vitesse par un flou directionnel plus discret que les autres, en lui donnant une distance de 15 pixels, toujours avec un angle de 0°.

Les modifications à apporter à l'image brute sont terminées. Nous comparerons les deux images : Nous constaterons que la netteté de l'image, paradoxalement, lorsqu'il s'agit d'un sujet en mouvement, n'est pas la qualité première à rechercher. Certes, il faut partir d'une image nette, la plus nette possible, souvent obtenue avec un temps de pose court, mais on s'emploiera par la suite à traiter soigneusement l'image... pour créer un flou expressif !



SUGGERER LA VITESSE PAR UN EFFET DE FLOU DIRECTIONNEL

FTI SUP

L'Art et la manière

Activez à nouveau tous les calques en faisant reparaître chaque œil dans son petit carré : vous apercevez l'image définitive et vous pouvez la comparer à l'original que vous avez conservé intact : il vous suffit d'enregistrer l'image sur laquelle vous venez de travailler et que vous aviez nommée dès le début <Roller_Vitesse-Fin.tif> (il serait utile, selon l'usage que l'on veut en faire, de l'enregistrer pour le Web en Jpg). Comparez-la à l'image originale <Roller_Vitesse-Brut.tif>, (que l'on pourra également enregistrer pour le Web) et jugez de l'effet produit :



Image originale

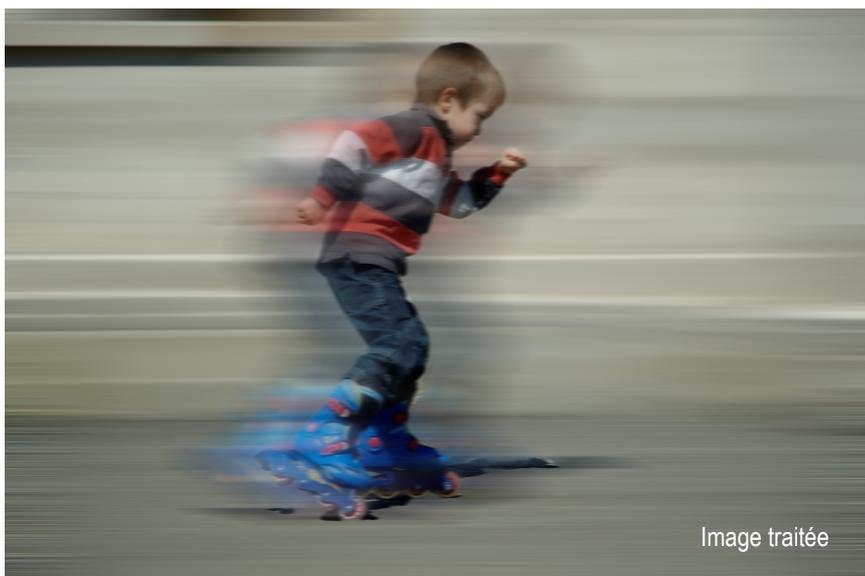


Image traitée

AA-