

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









TABLE DES MATIERES

RAPPEL CONCERNANT LA GESTION DES FICHIERS ;	3
COMPENSER LA SUREXPOSTION D'UNE PHOTOGRAPHIE	4
SIGNIFICATION DU MODE DE FUSION <produit> 1. La procédure à suivre : 2. Correction de la couleur</produit>	5 5 5
COMPENSER LA SOUSEXPOSITION DE LA PHOTOGRAPHIE	6
DEBOUCHER LES OMBRES D'UN CONTRE-JOUR	7
 Copier le calque Arrière-plan	
UN EXEMPLE DE CORRECTION D'UNE DE PHOTOGRAPHIE PLATE SANS CONTF SUFFISANT	RASTE 11
L'IMAGE DE DEPART	11
Préalables	
1. Créer un nouveau calque.	
2. L'option < Densite lineaire + >	12
 J. Couleurs pur dejaul A. Paramétrer la Densité linéaire + 	12
5 La touche X · sélection rectangulaire et réglage de l'opacité	
6. User de la touche de sélections rectangulaire.	
7. La commande <remplir la="" sélection=""></remplir>	
8. Eclaircissement du ciel au raz des montagnes	13
9. Désélectionner le ciel du rectangle précédent au-dessus des montagnes	13
10. Paramétrage du pinceau pour traiter la zone de ciel touchant les montagnes	13
11. Peindre la zone de ciel qui touche aux montagnes	14
12. Rafraîchissement automatique de l'icône du calque 1 dans la palette des calques	14
13. Création d'un calque de réglage	14
14. Ajouter un filtre de renforcement sur le calque d'Arrière-plan	14
15. Sauvegarder utilement	15









RAPPEL CONCERNANT LA GESTION DES FICHIERS ;

Souvenons-nous que les noms de nos fichiers ne doivent comporter ni caractères latins accentués, ni espaces, précaution qui assure la lisibilité des fichiers d'images sous plusieurs systèmes. De plus, bien entendu, les noms de fichiers ne doivent pas comporter les caractères prohibés par le système d'exploitation de Microsoft (en particulier, réservons le point < . > à l'extension de fichier désignant le type de fichier. Les caractères < / \ * <> : « ! ? > sont des caractères réservés à Windows et doivent donc être strictement proscrits dans les noms de fichiers. Rappelons aussi que dans le texte de nos brochures, les caractères < et > servent à encadrer et isoler les caractères à prendre en considération afin de les détacher du texte de commentaire. (Dans nos textes les caractères < et > peuvent, comme indiqué ci-dessus isoler un nom de fichier mais n'en font pas partie.) Avant de démarrer veillons à nous pourvoir de deux outils essentiels : Si la palette des calques n'est pas ouverte, allons l'ouvrir dans le menu < Fenêtre/Calques >. Souvenons-nous que, comme toutes les autres fenêtres, elle peut être déplacée pour notre commodité par un cliquer-glisser sur la barre bleue supérieure. Voyons maintenant les diverses étapes de notre travail d'édition de l'image ci-dessus. Ouvrons également, si elle ne l'est pas la palette de l'historique.





COMPENSER LA SUREXPOSTION D'UNE PHOTOGRAPHIE.

Il sera utile de noter que si tous les pixels d'une zone de l'image sont complètement brûlés, il faudra avoir recours à d'autres moyens de coloration pour apporter dans ces zones les pixels manquants. Mais nous allons voir que nous pouvons assez facilement redonner de la couleur à une photographie qui a été partiellement surexposée par un mauvais réglage de l'appareil ou du fait de conditions de prise de vue peu favorables du fait de l'éclairement particulier de la scène ou du sujet de la photographie. Cette surexposition est souvent due à une utilisation abusive du flash, surtout dans le cas des portraits : c'est ce que l'on appelle familièrement « l'effet fromage blanc » parce que.



On voit bien que dans cette photographie les visages ont perdu leur couleur naturelle et que la carnation de la peau n'a pas été du tout respectée. L'effet « fromage blanc » est particulièrement évident dans cette photographie ! De plus, une dominante rouge affecte l'ensemble du cliché.

La correction d'un tel cliché est particulièrement facile. On va souvent chercher trop vite les commandes de luminosité et de contraste que nous connaissons déjà mais qui ne peuvent donner qu'un résultat très moyen. Pour corriger cet effet de surexposition nous allons tout simplement



L'Art et la manièr

entasser les unes sur les autres des copies du calque primitif en mode <Produit> au lieu de <Normal>.

Signification du mode de fusion <Produit>

Lorsque l'on utilise le mode de fusion <Produit> au moment de la création d'un nouveau calque par copie d'un calque existant, au lieu de reproduire simplement le calque d'origine, Photoshop applique une modification à tous les pixels qui le composent en analysant les coordonnées de couleur de chaque couche et en multipliant la couleur de base par la couleur de fusion. La nouvelle couleur résultante est donc toujours plus foncée. Une couleur multipliée par du noir donne du noir plus intense. Si nous multiplions une couleur par du blanc, c'est comme dans le cas d'une multiplication par 0 : le changement de la couleur est égal à 0, c'est à dire qu'elle demeure inchangée : 20 fois 0 = 0, donc aucune augmentation de couleur. Heureusement, en général aucune zone de la photographie n'est égale à un blanc absolu et la teinte des pixels subsistants au désastre va donc se multiplier pour donner une nuance plus foncée. Ainsi, la photographie trop claire s'assombrira et les nuances de couleurs réapparaîtront.

1. La procédure à suivre :

Copier le calque nommé <Arrière-plan> et changer le mode de calque en faisant passer, dans la fenêtre des calques, le champ de saisie du mode de <Normal>, qui est la valeur par défaut, à <Produit> : dès la première copie, la photographie s'assombrit et la couleur vient aux joues des jeunes filles. Il faudra renouveler l'opération, mais attention : nous allons faire des copies de copies successives, toujours en mode produit : la copie du premier calque produit assombrit la photographie originale, puis la copie de la copie, toujours en mode produit (que l'on n'a pas besoin de choisir à nouveau puisque l'option de mode est automatiquement copiée) assombrit encore un peu plus la photographie. Prenez bien soin de copier des copies de copies et non pas des copies du calque primitif <Arrière-plan>, ce qui n'apporterait aucune modification. Dans notre cas il faut produire environ 4 copies de la copie du Calque Arrière-plan. On aura ainsi empilés progressivement les uns sur les autres les calques successifs : <Arrière-plan>, puis <Arrière-plan copie> (en mode produit), puis <Arrière-plan copie 2 (toujours en mode produit, automatiquement), puis <Arrière-plan copie 3 (toujours en mode produit, automatiquement), puis <Arrière-plan copie 3 (toujours en mode produit, automatiquement) etc. Si la dernière copie que vous faites est un peu trop foncée, vous la modérerez un peu par la commande d'opacité (à côté du mode) et vous choisissez par exemple pour la dernière copie une opacité de 80% qui donc augmentera la densité de la teinte, mais dans une proportion moindre que les précédentes. Si, dans cette dernière copie, vous êtes trop descendu, par exemple en venant à 40% et que vous vouliez assombrir un peu plus, montez l'opacité du calque à 80% : plus il est opaque, plus il renforce le cliché. Il ne faut pas plus de quelques secondes pour réaliser l'opération. On peut, comme toujours, une fois parvenu à la saturation optimale, aplatir l'image et la sauvegarder sous un nouveau nom pour garder la version primitive brute.

2. Correction de la couleur

Néanmoins, comme dans le cas d'espèce nous avons des jeunes filles bien saturées mais un peu rouquines, nous allons modifier la couleur trop uniformément rouge et leur redonner des cheveux plus noirs en allant dans le menu : <Accentuation/Régler la couleur/Variantes de couleurs...> qui nous ouvre une fenêtre où nous pouvons demander moins de rouge en choisissant l'option <Tons



SUP

L'Art et la manière

moyens> dans la colonne de gauche. Sous le titre 3. <utiliser les boutons pour régler votre image> nous voyons de petites vignettes de l'image qui sont en fait des boutons actifs et sont sous titrées <Plus de rouge> ou <Moins de rouge> - <Plus de vert> ou <moins de vert> - <Plus de bleu> ou <moins de bleu>. En haut à droite, la fenêtre de simulation sous-titrée <Après> nous montre comment varie la couleur rouge. Le petit curseur intitulé <2 Réglez l'intensité Quantité> sert à régler la quantité de couleur qui est émise à chaque clic sur les vignettes-boutons. En cliquant sur la vignette <Moins de rouge> nous voyons la couleur varier dans la simulation du haut où apparaissent les deux visages des jeunes filles. De plus, dans la colonne de droite, les vignettes sous-titrées <Eclaircir> et <Obscurcir> nous permettent de régler la luminosité finale de l'image et, dans notre cas, il sera utile de l'assombrir un peu par le bouton-vignette <Obscurcir>. On combinera plusieurs couleurs primaires en agissant sur les autres vignettes-boutons. Faites vos essais : lorsque la simulation <Après> vous satisfait, sortez par le bouton <OK>. Les titres des boutons de la colonne de l'extrême gauche, en dehors de la zone des vignettes, parlent d'eux-mêmes : < Annulation > ou <Rétablir> ont respectivement pour fonction, le premier, de supprimer l'effet que vous venez de commander, alors que <Rétablir> le rétablit. < Rétablir l'image> permet de repartir à zéro. OK ferme la fenêtre en acceptant et sauvant les modifications effectuées. < Annuler> ferme la fenêtre sans rien sauver. Au final, la photographie est devenue semblable à l'image finale <Surexposition_fin> :



COMPENSER LA SOUSEXPOSITION DE LA PHOTOGRAPHIE

Nous allons voir maintenant le cas contraire du précédent. L'image de départ dans le cas précédent était surexposée. Il peut arriver fréquemment qu'une image soit sous-exposée. Le traitement de l'image va être le même, car nous allons avoir encore recours à la copie du calque <Arrière-plan> à cette différence près que nous allons choisir pour copier le calque le mode <Superposition> au lieu du mode <Produit> : le mode superposition apporte en effet de la couleur à une photographie trop



L'Art et la manière

sombre. A cette différence près, la procédure est exactement la même que celle que nous avons mise en oeuvre dans le cas précédent. Nous affichons donc l'image du fichier intitulé : <Sousexposition_brut.jpg>.

Une photographie peut être sous-exposée, c'est à dire trop sombre, lorsque l'appareil est déréglé, ce qui demande parfois une révision en atelier. Le plus souvent, c'est parce qu'on s'est trompé dans les réglages en mode personnalisé, (par exemple le temps de pose est trop court ou le diaphragme trop fermé). Il arrive aussi que la lumière fasse défaut et que le sujet soit trop sombre, par exemple à l'intérieur d'une église où le flash sera trop faible pour apporter une lumière suffisante dans un plan général : la portée d'un flash courant dépasse rarement 3 à 4 mètres et il sera donc insuffisant pour éclairer les orgues à la tribune d'une grande cathédrale.

Néanmoins la comparaison de la photographie fautive trop sombre et de la même photographie après traitement, ne manquera pas de vous étonner tant l'effet est spectaculaire :



L'image de départ sous exposée.



L'image de finale normalisée par le mode de superposition des calques copiés en mode superposition

DEBOUCHER LES OMBRES D'UN CONTRE-JOUR



Il arrive assez souvent que l'arrière-plan d'une photographie soit trop lumineux, par exemple dans des scènes de plage ou de neige. Cette luminosité trop forte de l'arrière plan éblouit le posemètre en provoquant la réduction de l'ouverture du diaphragme. En voici un exemple sur la photographie dont le fichier-image brut est intitulé : <Deboucher_ombres_brut.jpg> :

Sur cette photographie à l'état brut, l'arrière-plan du ciel et de la mer constituent une haute lumière et l'enfant.





au premier plan, qui constitue le vrai sujet de la photographie est dans l'ombre.

On peut utilement éviter ce problème dès la prise de vue. Certains boîtiers comportent des préréglages repérés par des icônes de <Scènes> à sélectionner. Dans le cas présent, l'utilisation du réglage automatique aurait peut-être pu compenser partiellement cet effet. Notez bien que la correction de l'effet de contre-jour demeure parfois médiocre. En prise de vue manuelle on peut obtenir un meilleur résultat en prenant une mesure spot sur le sujet réel de la photo, c'est à dire le garçonnet, puis une mémorisation de cette mesure, et un recentrage de prise de vue avant déclenchement. On risque alors d'avoir une bonne exposition du sujet, mais une surexposition de l'arrière plan. Le retraitement de la photographie va redonner leurs vraies valeurs à TOUTES LES PARTIES DE LA PHOTOGRAPHIE indépendamment les unes des autres. En fait, on va combiner deux photographies bien exposées, celle de la mer et du ciel et celle du petit garçon. Ces deux parties seront alors toutes les deux parfaitement exposées SANS COMPROMIS. On dit souvent que la photographie c'est l'art du compromis. Ici, nous refusons le compromis ! C'est tout l'intérêt de la manipulation que nous allons voir maintenant.

1. Copier le calque Arrière-plan

On obtient cette copie très simplement en tirant le calque verrouillé *<Arrière-plan>* sur l'icône de page cornée. On ne modifie pas le mode qui reste à la valeur *<*Normal> et on obtient un nouveau calque qui se place forcément au-dessus du calque *<Arrière-plan>* et prend le nom *<*Arrière-plan copie>.



Par la commande du menu <Accentuation /Régler l'éclairage /Niveaux> dont le raccourci, extrêmement pratique et souvent utilisé, est <CTRL+L>, («L» pour «level»: « niveau » en anglais), on fait varier la luminosité de l'image (tout en observant l'éclairement du buste, du visage et des bras de l'enfant) par déplacement du curseur gris du milieu déportons vers la (1) que nous gauche. Lorsque le buste de l'enfant est assez éclairé (mais pas trop), nous cliquons sur OK. La manipulation

s'effectue sur la couche RVB qui est le réglage choisi en (2) ce qui permet d'éclaircir la luminosité de la peau sans en modifier la teinte de base. Il nous importe fort peu alors que la vague et le ciel de l'arrière-plan paraissent maintenant surexposés : sur l'image finale, après notre travail, ON NE LES VERRA PAS tels qu'ils sont ici, mais tels qu'ils sont sur l'image originale, bien exposée pour la zone du ciel et de la vague. Nous avons ainsi éclairé le vrai sujet de la photographie et c'est lui que nous laisserons voir, combiné avec l'image correcte de la vague et du ciel.

2. Eclairage du sujet de la photographie



Remarque importante : ne déplaçons pas brutalement le réglage des tons moyens par le curseur gris du milieu (réglage du gamma, c'est-à-dire de l'ambiance lumineuse de l'image). Sur notre figure ci-dessus, ce réglage un peu fort parce que nous l'avons voulu bien visible, risque, tel qu'il est, d'être trop poussé. Restons dans une sage proportion. Si nous déplaçons raisonnablement ce réglage des tons moyens, nous réduisons la plage des tons foncés et élargissons celle des tons clairs : l'image s'éclaircit, tout en conservant son contraste qui s'étend du noir (à droite) au blanc à gauche) et est donc ici correct. Si le même curseur est déplacé vers la droite, l'effet est inversé et l'image s'assombrit. Mais si la correction est trop violente, nous supprimerons des niveaux de luminosité et l'impression risquera de devenir mauvaise, même si l'image nous paraît bonne à l'écran. Pour l'instant présent, nous ne parlerons pas des pipettes que l'on aperçoit en bas à droite et qui servent à corriger les dominantes de couleur. Nous y reviendrons à une autre occasion. Restons simples !

3. Créer un calque vierge sous le calque < Arrière-plan copie>

Le calque <Arrière-plan copie> étant toujours sélectionné, nous enfonçons la touche CTRL et cliquons sur l'icône de la feuille cornée pour créer un nouveau calque qui doit apparaître SOUS le calque <Arrière-plan copie> (et, bien sûr, au-dessus du calque nommé <Arrière-plan> toujours doté de son cadenas.) Ce nouveau calque vierge est transparent, ce qu'indique le damier gris et blanc, il porte automatiquement le nom <Calque 1> et il est sélectionné (bandeau bleu et nom en blanc).

4. Grouper les calques < Arrière-plan copie > et < Calque 1>

Nous cliquons sur le calque <Arrière-plan copie> afin de le sélectionner à nouveau : le bandeau de ce calque redevient bleu et <Calque 1> est désélectionné (bandeau gris). Dans ce contexte, nous appuyons sur la commande de groupage des calques mise en œuvre par le raccourci <CTRL+G>. Le calque <Arrière-plan copie> se décale vers la droite et, à gauche du calque, apparaît une petite flèche noire coudée pointant vers le bas. La lumière ajoutée sur le personnage à l'étape 2 sur ce calque disparaît et nous revoyons l'image dans son état d'origine.

Que se passe-t-il ? Le calque transparent <Claque 1) du fait du groupage, confère sa transparence au calque qui est au-dessus, groupé avec lui, le calque <Arrière plan copie>. Tous les pixels de celui-ci sont devenus transparents ! Puisqu'il est au-dessus de la pile des calques dans la fenêtre des calques, il est bien devant et le calque d'origine <Arrière-plan> est bel et bien sous ces deux calques, mais ceux-ci étant désormais transparents, tout se passe comme si nous apercevions le calque du bas <Arrière-plan> à travers une double vitre : c'est le calque d'origine que nous présente la fenêtre de visualisation à travers cette double vitre placée devant. Nous revoyons donc la mer bien exposée et le petit garçon à contre-jour trop sombre.

5. Peindre en clarifiant l'image

D'abord, passons le premier plan qui est blanc en noir par le raccourci de commande qui consiste à enfoncer la touche <D> du clavier : les deux carrés qui sont au bas de la palette d'outils s'inversent, l'avant-plan devient noir. (<D> signifie ici « Default » c'est à dire « Défaut », en anglais, autremenrt dit « Valeur par défaut ».)

Puis nous sélectionnons l'outil pinceau par le raccourci de la touche du clavier (pour « Brush », « Brosse » en anglais) : l'outil pinceau est alors sélectionné. Attention, dans les paramétrages, audessus de la visualisation, choisissez bien l'icône représentant un pinceau et non la lettre D en



cursive (qui représente le pinceau impressionniste et donne une forme très floue) ou le pinceau accompagné d'un petit carré noir (qui est l'outil de remplacement de couleur que nous connaissons déjà puisqu'il a été vu en FTI de premier niveau).

Dans la case qui affiche les formes prédéfinies sélectionnées, munie d'une petite flèche verticale, choisissez, dans la catégorie des formes par défaut, une forme ondulée floue d'une épaisseur de 50 pixels ou un peu moins, en mode <Normal>. Enfin, sélectionnez le <Calque 1> transparent.

Désormais, vous êtes prêt à peindre sur le calque par-dessus l'image du petit garçon trop sombre. Vous allez assister au miracle : le corps du garçon s'éclaircit.

QUE SE PASSE-T-IL ? Vous peignez bien sur le <Calque 1> qui était transparent et NON PAS sur



le calque <Arrière-Plan> bien que ce soit celui que vous visualisez dans la fenêtre de visualisation (où vous l'apercevez, rappelons-le, au travers d'une double vitre). En calque peignant sur le 1 transparent, vous guidez votre pinceau d'après l'image d'arrièreplan que vous voyez au travers des deux vitres. Ainsi, VOUS CRÉEZ UNE SILHOUETTE NOIRE SUR LE CALQUE TRANSPARENT (1), silhouette qui reproduit en noir le petit garçon. SUR CETTE ZONE

NOIRE PRÉCISE, LE CALQUE PERD LOCALEMENT SA TRANSPARENCE. IL NE LA CONFÈRE PLUS AU CALQUE SUPÉRIEUR. À CET ENDROIT PRÉCIS, LES PIXELS DES DEUX CALQUES PERDENT LEUR TRANSPARENCE. LE CALQUE DU DESSUS, (le calque <Arrière-plan copie> dont nous avons monté la luminosité) ÉTANT DEVANT LES AUTRES (puisqu'il est au-dessus dans la fenêtre des calques) APPARAÎT DANS CETTE ZONE PARTICULIÈRE PAR-DESSUS TOUT LE RESTE. A notre regard, IL SE SUBSTITUE, UNIQUEMENT DANS CETTE ZONE DE NON TRANSPARENCE, AU CALQUE <Arrière-plan> PLUS SOMBRE QUI NOUS DONNE AINSI L'ILLUSION DE S'ÉCLAIRCIR LOCALEMENT. En fait il reste le même : après éclaircissement complet du personnage, si vous cliquez pour les désactiver sur l'œil de chacun des deux calques supérieurs, vous verrez l'image sombre reparaître. Cliquez à nouveau sur l'œil de chacun des deux calques supérieurs pour les réactiver : la portion d'image claire déterminée par la silhouette noire reparaît bel et bien.

Si notre image du petit garçon devient trop claire, diminuez l'opacité du calque sur lequel vous peignez : il suffit pour cela de déplacer vers la gauche le curseur (2) réglant l'opacité du calque sélectionné dans la palette ; vous verrez l'image s'assombrir à nouveau légèrement et vous pourrez parfaire votre réglage à la nuance près. Désormais, l'effet disgracieux du contre-jour n'existe plus.

On peut sans dommage aplatir l'image et la sauver sous un nouveau nom afin de garder l'image originale intacte, ce qui est toujours prudent.







UN EXEMPLE DE CORRECTION D'UNE DE PHOTOGRAPHIE PLATE SANS CONTRASTE SUFFISANT

Charger le fichier image <Neige_brut.jpg>. Rappelons que les images que nous employons sont réservées à un usage privé, non publiables sur le Web et uniquement accessibles sur notre site privé de téléchargement.

L'IMAGE DE DEPART

Ci-dessous, l'image de départ est celle qui est sortie de l'appareil de prise de vue sans aucune modification.



Comme il advient souvent dans les scènes de neige ou de plage, la haute luminosité ambiante a ébloui le photomètre de l'appareil et la zone de neige ne présente ici qu'un faible contraste. Beaucoup d'amateurs se contenteraient de cette photo, mais il est manifeste qu'elle est, dans l'état, mauvaise parce que la neige ne présente aucun relief. Le ciel est trop foncé. C'est une photo fade, sans aucun caractère. Même en faisant abstraction de la pauvreté du sujet, il reste que cette photo doit être

retravaillée sous un éditeur d'image pour prendre un peu de relief. C'est ce que nous allons faire sous Photoshop Elements 3.

Ouvrons le fichier de l'image de départ qui est nommé <Neige_brut.jpg>.



Préalables

Par la commande < Fichier/Ouvrir >, nous avons recherché cette image dans notre arborescence ou site de téléchargement, et nous l'avons ouverte. L'image apparaît dans la fenêtre de visualisation.

Dans la fenêtre des calques, elle est pour l'instant constituée d'un seul calque appelé < Arrièreplan >, calque qui est verrouillé, ce qu'indique un petit cadenas placé à l'extrémité droite de la ligne bleue du calque (1).



Ce cadenas signifie que tout est verrouillé pour ce calque, c'est-à-dire qu'on ne peut peindre sur ce calque, ni le modifier, ni le déplacer. Si l'on avait à le modifier, il faudrait cliquer deux fois dessus et modifier le nom du calque dans la fenêtre qui s'ouvrirait. Dans le cas présent, laissons-le intact.

Précisons que le symbole d'un petit carré à damiers tout en haut de la fenêtre à côté de la petite poubelle (2) dans la copie d'écran précédente sert à verrouiller les pixels transparents, sur lesquels, dans ce cas, on ne peut plus dessiner. Nous verrons que nous aurons à peindre sur un calque transparent au cours de nos manipulations : nous ne devrons donc pas activer ce verrouillage particulier.

1. Créer un nouveau calque.

On peut créer un nouveau calque de deux façons : soit en cliquant sur l'icône de page cornée dans la fenêtre ci-dessus (3) soit par le menu < Calque/Nouveau/Calque >.

2. L'option < Densité linéaire + >

Dans les deux cas nous choisirons, l'option de mode : < Densité linéaire + > . Le nouveau calque va venir se placer au-dessus du calque < Arrière-plan >. Il s'appellera < Calque 1 > et présentera des damiers indiquant qu'il est transparent. Si on a choisi de créer le calque par clic sur l'icône de la page cornée, il faudra choisir l'option < Densité linéaire + >, ici requise, par la petite flèche du champ (4) qui permet de sélectionner les divers modes de calques. Après la manipulation qui suit, ce calque va ajouter de la matière dans les parties trop claires de l'image.

3. Couleurs par défaut

Appuyer sur la touche D pour rétablir les couleurs par défaut : noir en premier plan, en bas de la palette d'outils, dans le carré du dessus et blanc dans le carré inférieur, représentant l'arrière plan. Rappelons que la couleur de ces deux carrés d'avant et d'arrière-plan conditionnent le fonctionnement de certains outils : par exemple celui du pot de peinture ou celui des brosses.

4. Paramétrer la Densité linéaire +

On va au menu < Edition/Remplir le calque > et on règle les paramètres par : < Avec : couleur... >. Attention, on choisit bien la 3° option et non pas < Premier plan > ou < Arrière plan >. Dans le sélecteur de couleurs qui s'est ouvert on va choisir un gris en passant les trois valeurs RVB à 197 : dans la fenêtre des calques, le calque 1 devient uniformément gris. La neige est plus foncée et fait ressortir les détails invisibles auparavant et le ciel s'est considérablement obscurci.

5. La touche X : sélection rectangulaire et réglage de l'opacité.

Un appui sur la touche X inverse les couleurs d'avant et d'arrière plan : on inverse donc les palettes de couleur qui sont en bas de la palette d'outils. (Bien sûr, tout le monde sait que la petite flèche courbe à double pointe dans l'angle au-dessus des deux palettes fait le même office, mais il est bon d'apprendre quelques raccourcis qui font gagner un temps précieux et dont l'usage deviendra spontané avec l'habitude.) On règle l'opacité à 80% dans le champ < Opacité > à droite, en haut de la palette des calques.



6. User de la touche de sélections rectangulaire

Le ciel est trop foncé, il faut donc le rendre plus clair : nous allons le remplir d'une autre couleur. Pour la commodité de la chose nous ferons l'opération en deux fois. Commençons donc par la partie du ciel la plus facile. La commande par appui sur la touche M permet de sélectionner l'outil de sélection rectangulaire (c'est à dire le petit rectangle pointillé dans la palette des outils.) Avec cet outil, qui prend dans la fenêtre de visualisation la forme d'une petite croix, nous sélectionnons le ciel depuis le haut , par exemple à partir du coin supérieur gauche jusqu'au raz des montagnes du côté droit. Nous sommes toujours sur le calque 1.

die gevenikoninge	
P En savoir plus : <u>Calque de remplissage</u>	OK Annuler
Remplir	
Avec : Couleur premier plan 🛛 🖌	
Votif personnalisé : 👘 👻	
Fusion	
Fusion Mode : Normal	
Fusion Mode : Normal	

7. La commande <Remplir la sélection>

Nous allons éclaircir la partie sélectionnée du ciel avec la commande < Edition/Remplir la sélection >. Cette commande ouvre alors une fenêtre qui nous propose trois options libellées ainsi : < Remplir > (en caractères bleus) < Avec : > < Couleur premier plan > - < Couleur arrière plan > - ou < Couleur...>, comme au point 4. Mais cette fois, nous allons choisir l'option < Avec > < Couleur premier plan > qui ici est le blanc choisi plus haut à l'étape 5 avec une opacité de 80%. Aussitôt le ciel

s'éclaircit notablement. Vous ramarquerez que les filins et les télésièges se sont aussi notablement éclaircis dans la même proportion. Le contraste de la partie de l'image qui se trouve dans le rectangle de sélection est homogène. L'expression « Remplir » n'a ici qu'un sens très relatif : il ne s'agit pas en effert de remplacer la couleur par une autre couleur, mais de nuancer la couleur existante, ici, en l'éclaircissant. Ceci dit, la nouvelle nuance va affecter TOUS les pixels sélectionnés en respectant les nuances de contrastes. Par exemple, les télésièges, les nuages, les filins resteront toujours présents, simplement modifiés par leur nouvelle nuance.

8. Eclaircissement du ciel au raz des montagnes.

Mais nous n'avons rempli dans le ciel que la sélection rectangulaire. La partie du ciel qui touche aux montagnes est restée sombre — trop sombre. Nous allons faire appel à une nouvelle commande pour achever cet éclaircissement du ciel.

9. Désélectionner le ciel du rectangle précédent au-dessus des montagnes

La commande obtenue par la combinaison des touches CTRL+D permet de désélectionner la partie rectangulaire du ciel qui garde la nuance que nous lui avons donnée.

10. Paramétrage du pinceau pour traiter la zone de ciel touchant les montagnes

Le calque 1 étant toujours sélectionné, un simple appui sur la touche B active le pinceau (on peut bien sûr cliquer directement sur l'icône du pinceau dans la palette des outils). Dans la barre de paramétrage, au-dessus de l'image, nous choisissons une forme à bords flous, un pinceau dont



l'épaisseur (environ 50 px) sera appropriée à la zone à éclaircir, le mode <Normal>, l'< Opacité > reste fixée à 100%.

11. Peindre la zone de ciel qui touche aux montagnes

Nous pouvons alors brosser cette zone qui, sous l'effet du pinceau, prend la même nuance de bleu que la partie rectangulaire déjà éclairée, sans la modifier, même si nous y touchons en débordant. Ne laissez aucune trace foncée de ciel, suivez le profil des montagnes (qui blanchiront si vous débordez dessus, produisant un effet de neige plus claire.) La portion de ciel est désormais traitée dans sa totalité.

12. Rafraîchissement automatique de l'icône du calque 1 dans la palette des calques

Vous remarquerez que l'icône du calque 1 dans la palette des calques a été rafraîchie et montre bien le profil des montagnes en gris sur le fond blanc. Ce sont les coups de pinceau blanc qui ont modelé l'aperçu.

13. Création d'un calque de réglage

Il s'agit maintenant de donner à notre photo la dernière touche d'harmonisation des couleurs par un calque de réglage que nous créons à l'aide de la commande du menu Calque : < Calque / Nouveau calque de réglage / Luminosité - Contraste >. Dans la fenêtre qui s'ouvre alors, nous conservons le

minosité/Contraste)	E
Luminosité :	-10	ОК
<u></u>		Annuler
Contraste :	+30	Aide
	-	Aperçu

mode < Normal > et, après clic sur OK, dans la fenêtre Luminosité/Contraste qui s'ouvre, nous réglons la luminosité vers une valeur de -10 et le contraste vers +30. Tout en restant bien contrastée, la photo donnera alors une neige moins grise et plus naturelle d'aspect sans perte des détails. L'arbre de droite ne devrait sortir ni trop clair ni trop noir, mais dans une teinte d'un gris moyen : il constitue ainsi une

bonne référence de paramétrage du calque de réglage. Notez que la fenêtre une fois refermée, le repentir est toujours possible en cliquant sur le cercle mi-blanc mi-noir que l'on aperçoit dans la palette des calques.

14. Ajouter un filtre de renforcement sur le calque d'Arrière-plan

Nous sélectionnons dans la palette des calques le calque intitulé < Arrière-plan > auquel nous allons appliquer un filtre d'enrichissement en activant le menu < Filtre /Renforcement /Accentuation/ > et, dans la fenêtre qui s'ouvre, nous choisirons les paramètres de réglage pour le gain à 140 %, pour le rayon : 0,9 pixels et pour le seuil : 0. Le gain renforce les détail, mais les pixels ne doivent pas avoir un rayon trop grand sous peine de paraître flous. La correction, du fait du seuil porté à 0, s'applique au moindre détail. Sans modifier en rien la couleur d'ensemble de la neige qui a pris maintenant une belle teinte blanche, les détails des petits cailloux épars dans la nappe de neige ressortent mieux et donnent du relief à une photo qui, à l'origine, était tout à fait plate et quelconque. La voici, telle qu'elle se présente maintenant :



15. Sauvegarder utilement

Si nous conservons l'image sous son nom d'origine, celle-ci sera modifiée et il convient de garder toujours l'image dans son aspect primitif telle qu'elle est sortie de l'appareil de prise de vue. Nous sauvegarderons donc cette image en passant par la commande < Enregistrer sous... > sous un nom qui lui sera propre, à l'endroit de notre arborescence qui nous convient. L'image originale, elle, restera intacte.



H.