INTRODUCTION A AFFINITY PHOTO

Hervé

Printemps 2020

- Cliquer ici pour accéder à la TABLE DES MATIERES située à la fin du document -

Cette formation a été conçue pour des photographes qui ont l'habitude de traiter leurs fichiers raws avec un bon dématriceur mais qui n'utilisent pas de logiciel de retouche d'image en complément de celui-ci.

Elle se concentre sur les fonctions essentielles d'un logiciel de retouche, celles qu'utilisent les photographes qui souhaitent préparer soigneusement leurs images pour l'impression par jet d'encre ou l'insertion dans une galerie Web, sans réaliser de photomontage, mais en veillant à faire un traitement totalement non destructif.

Dans ce contexte, Affinity Photo est utilisé pour traiter des fichiers .tif tirés d'images au format Raw développées avec Capture One, Lightroom, DxO PhotoLab, ON1 Photo Raw, etc. A l'issue du développement, les fichiers .tif destinés à être travaillés avec Affinity Photo doivent être enregistrés en cherchant à perdre le moins possible l'information fournie par l'appareil photo. Il est recommandé de les sauvegarder avec une profondeur de couleurs élevée (16 bits^{*}) et un profil colorimétrique couvrant le gamut^{*} de l'appareil photo (idéalement Prophoto RGB, éventuellement Adobe RGB (1998), mais pas sRGB).

Dans ce qui suit, on considère que le réglage de la balance des blancs, le traitement du bruit, la correction des déformations de l'objectif, la récupération éventuelle des hautes ou basses lumières et l'équilibrage général des tons ont été réalisés avec le logiciel de dématriçage de fichiers raws. On considère également que l'accentuation pratiquée lors du développement du Raw est une accentuation dite « de capture », avec un renforcement de la netteté limité, destiné uniquement à compenser les faiblesses intrinsèques des capteurs numériques.

La formation met l'accent sur l'apport d'Affinity Photo pour le traitement local (recours aux différents types de masques, masques de luminosité, utilisation du Dodge and Burn, séparation de fréquences, etc.).

Les notions de base de la photographie numérique et la logique de la retouche d'image sont supposées connues.

La version d'Affinity Photo utilisée dans cette formation est la 1.7.3.

*: Ces notions sont définies plus loin dans le texte.

DECOUVERTE ET PERSONNALISATION DE L'INTERFACE

Pour commencer avec une **présentation visuelle de l'interface** du logiciel voir l'une de ces **vidéos** : https://www.youtube.com/watch?v=eyRENXSZxro&list=PLfOtdd7y-1zd_6XSYGUiM4k12r0vGx8KN https://affinity.serif.com/fr/tutorials/photo/desktop/video/295557614 (en anglais avec sous-titres)

Les pages qui suivent décrivent rapidement les principaux aspects de l'interface d'Affinity Photo puis mettent l'accent sur la personnalisation de cette interface.

- Barre d'icônes en haut de l'écran

Voici d'abord la fonction de chacun des outils qui apparaissent dans la barre d'icônes d'Affinity Photo, en haut de l'écran, sous les menus :

Les modules du logiciel :



avec, de gauche à droite, **Photo** (le module central sur lequel on va se concentrer) / **Liquify** (pour étirer, déformer, etc. certains éléments de l'image) / **Develop** (pour les Raw) / **Tone Mapping** (pour le HDR) / **Export** (pour enregistrer dans différents formats d'image).

Niveaux automatiques et autres réglages automatiques :



Sélection et masque :



Alignement, magnétisme, ... :



« Assistant » (pour paramétrer le fonctionnement du logiciel ; plus de précisions seront données par la suite) :



Placement des calques dans la pile des calques, mode d'insertion d'un nouveau calque/filtre/masque dans la pile des calques :



- Introduction à Affinity Photo - Hervé -

L'encadré de la page suivante donne des indications sur ces chacun de ces outils.

Amélioration :

- **Niveaux automatiques** : applique automatiquement à l'image un réglage des niveaux.
- **Contraste automatique** : applique automatiquement à l'image un réglage du contraste.
- Couleur auto : applique automatiquement à l'image un réglage de la couleur.
- Sealance des blancs automatique : applique automatiquement à l'image un réglage de la balance des blancs.

Sélection :

- Tout sélectionner : sélectionne tous les pixels du calque entier.
- Désélectionner : désélectionne tous les pixels de la sélection active.
- Inverser la sélection : sélectionne la portion du calque actif située à l'extérieur de la sélection en cours.
 Masque :
- Masque : cliquez pour passer en mode Masque afin de créer des sélections à l'aide des outils de dessin.
- Options de Masque : personnalisez les paramètres dans le menu local.

Magnétisme :

- Forcer l'alignement des pixels : lorsque l'option est sélectionnée (par défaut), le contenu vectoriel et les sélections de pixels s'accrocheront aux pixels entiers lors de leur création, leur déplacement ou leur modification. Si cette option est inactive, les pixels partiels peuvent être occupés.
- **Magnétisme** : lorsque l'option est active, le contenu de calque suivra les règles de magnétisme définies par les options actives. Si cette option est inactive (défaut), le magnétisme est désactivé.
- Options de magnétisme : personnalisez les paramètres dans le menu local.

Options de l'assistant :

• **V**Options de l'assistant — Cliquez pour contrôler le comportement du tramage d'un calque et activer les alertes correspondantes à l'écran.

Ordre :

- Placer derrière : repositionne les calques sélectionnés en bas de la sous-fenêtre Calques.
- **En arrière** : déplace les calques sélectionnés d'une position vers le bas dans la sous-fenêtre Calques.
- **En avant** : déplace les calques sélectionnés d'une position vers le haut dans la sous-fenêtre **Calques**.
- Placer devant : repositionne les calques sélectionnés en haut de la sous-fenêtre Calques.
 Les options ci-dessus sont également disponibles dans le menu Organiser.

Alignement:

- Alignement : affiche une zone de dialogue locale qui vous permet d'aligner et de répartir le contenu de calque.
 Cible d'insertion :
- Insérer derrière la sélection : lorsque l'option est active, les nouveaux calques sont ajoutés sous les calques sélectionnés.
- Insérer en haut du calque : lorsque l'option est active, les nouveaux calques sont ajoutés en haut de la pile de calques.
- Insérer dans la sélection : lorsque l'option est active, les nouveaux calques sont ajoutés à l'intérieur de la sélection courante.

Si toutes les options de cible sont inactives (défaut), les nouveaux calques sont ajoutés au-dessus du calque sélectionné.

[Source : page extraite de l'aide d'Affinity Photo]

- Personnalisation de l'interface

. Outils

En première approche, on peut conserver la définition par défaut de la barre d'outils.

Cependant, <u>si</u> on veut avoir un accès rapide aux couleurs de premier et second plan, il faut prendre l'option $\ll 2 \gg$ colonnes.

Ouvrir pour cela le Menu « **Affichage** » et cliquer sur « **Personnaliser les Outils** ». Sélectionner « 2 » dans le menu déroulant « Nombre de colonnes », puis cliquer sur « Fermer ».



Palette d'outils (avec 2 colonnes) :



Accès rapide aux couleurs de premier et second plan ajouté dans la palette d'outils :



Dans l'exemple ci-dessus :

. **couleur de premier plan / couleur 1** : le *blanc* (le rond blanc est placé au-dessus du rond noir) ; . **couleur de second plan / couleur 2** : le *noir*.

Pour intervertir les couleurs de premier et second plan (dans l'illustration ci-dessus, respectivement, le blanc et le noir), cliquer sur la petite flèche coudée située au-dessus des deux ronds de couleur.

. *Raccourci* : pour intervertir les couleurs appuyer sur la touche X du clavier.

5

Lorsqu'il y a un *petit triangle gris en bas à droite* sur l'icône d'un outil cela signifie que cet outil appartient à un *groupe* qui contient *plusieurs outils*.

Pour voir le contenu du groupe, il suffit de cliquer sur l'outil concerné et de maintenir la pression une ou deux secondes.

Exemple (regroupement d'outils de sélection) :

Ou	utils	
ß	¤	
ø	*	
9		Outil Sélection rectangulaire
		Outil Sélection elliptique
1		Outil Sélection Colonne
		Outil Sélection Ligne
1	Ģ	Outil Sélection à main levée
٨	🧭	
	#	
ø	T	
৺	۲	
Ş		

Les **outils** seront *présentés ici au fur et à mesure de leur utilisation*.

Pour étudier les outils qui ne sont pas présentés dans cette formation, consulter l'aide en ligne du logiciel (F1 dans le logiciel ou https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html).

Voir la rubrique « Outils » dans l'aide d'Affinity Photo :



Expressions pour les zones de saisie

. Palettes

Ouvrir le Menu « Affichage » et cliquer sur « Studio ». Cocher les palettes à afficher dans l'interface du logiciel et décocher les autres.

Le choix dépend des préférences de chacun.

					• • • •
Voici un pro	<i>mnla</i> dans lec	mel <i>los nalott</i>	oc loc nluc utild	os naur løs nhatam	ranhas sont cochées ·
V OICI UII EAC	<i>inple</i> dans lee	1001 <i>ies puieii</i>	ες τες μίας απιέ	ο ρυμι τος ρποιυχι	upnes som coences.

v	Aperçu 32 bits	
v	Bibliothèque	Alt+Space
v	Calques	
v	Canaux	
	Caractère	
	Contenus	
v	Couleur	
v	Échantillons	
v	Effets	
	Étendue	
v	Histogramme	
v	Historique	
v	Infos	
v	Instantanés	
	Lot	
v	Macro	
v	Métadonnées	
v	Navigateur	
	Navigateur de glyphes	
	Paragraphe	
v	Pinceaux	
v	Réglage	
v	Sources	
	Stock	
	Styles	
	Styles de texte	
v	Transformer	
v	Afficher Studio de gauche	

Après avoir ajouté une nouvelle palette, cliquer sur le nom de la palette (« Réglage » dans l'exemple cidessous) puis la faire glisser sur la droite à l'endroit où on veut la ranger :

	Calques	Canaux	Effets	≡.	×
	acité: 10	0 %	▼ Normal	٠	۵
Réglage ×					
Niveaux					
Balance des blancs					

APPLICATION : Après avoir lancé « Affinity Photo », ouvrir le menu « Affichage » puis cliquer sur « Studio » et faire en sorte que toutes les palettes dont les noms suivent soient cochées :

« Calques », « Canaux », « Historique », « Instantanés », « Macros », « Informations », « Histogramme », « Couleurs », « Echantillons », « Bibliothèque ».

Ces palettes sont celles qui seront utilisées dans le cadre de la formation.

Ranger toutes les palettes dans la partie droite de l'écran, en les faisant glisser comme cela a été indiqué précédemment.

Exemple de sélection et de rangement des palettes les plus utiles pour les photographes :

g	EXF 9	Src P	ox C	Ir Éch		≡.
Tous les canaux			Calqu	ie 🔳 I	Bannie	ère
Min.: 0						
II Calques Cana	aux Efi	fets I	Réglag	je		≡.
Opacité: 100 %		Norm			\$	۵
	0		X			
I Historique In:	s Lot	fx Enr	X	Nvg		₫ ■
Historique In: Position:	D Ø s Lot	fx Enr	X	Nvg		Ê ■.
Historique In: Position:	s Lot	fx Enr	X Infos	Nvg		Ê ■.
Historique In: Position:	s Lot	fx Enr	X	Nvg		Î

Avec Affinity Photo, l'utilisateur peut déplacer les palettes à sa guise et **personnaliser l'interface en fonction de ses habitudes de travail**.

Exemple avec tous les instruments rassemblés à droite :



- Préférences

Ouvrir le Menu « Edition » et cliquer sur « Préférences ».

En première approche, on peut *conserver les Préférences par défaut d'Affinity Photo* avec quelques ajustements ponctuels.

. Couleurs

Pour cette rubrique des préférences, le point le plus sensible concerne l'option « Convertir les fichiers ouverts en espace de travail ».

Quand on ne <u>coche pas</u> la case « Convertir les fichiers ouverts en espace de travail », les fichiers qui contiennent un profil ICC (Adobe RGB par exemple) conservent ce profil lorsqu'ils sont ouverts dans Affinity Photo. Ils ne sont pas automatiquement convertis dans le profil de l'espace de travail (le « Profil de couleur RVB » indiqué dans la première ligne des « Préférences » « Couleur », ProPhoto RGB dans l'exemple présenté ci-dessous).

Cette formule a pour *avantage* de permettre de travailler dans l'espace ProPhoto RGB ou Adobe RGB en fonction des profils intégrés dans les fichiers traités.

Il y a cependant un *inconvénient* : quand on ne coche pas cette option, Affinity Photo charge les fichiers dépourvus de profil de couleur sans signaler ce manque. Il les convertit automatiquement en sRGB.

Si on préfère convertir automatiquement tous les fichiers dans l'espace colorimétrique de travail à leur ouverture, il faut cocher cette case « Convertir les fichiers ouverts en espace de travail ».

	Préférences			×
< > IIII - Couleur			Q Rechercher	
Profil de couleur RVB:	ProPhoto RGB			
Profil de couleur RVB 32 bits:	ProPhoto RGB (Linear)			
Profil de couleur CMJN:	Coated FOGRA39 (ISO 12647-2:2004)			
Profil de couleur Niveaux de gris:	Greyscale D50			
Profil de couleur LAB:	CIELAB D50			
Mode de rendu:	Colorimétrie relative			
	Compensation du point noir			
ĺ	Convertir les fichiers ouverts en espace	e de travail		
•	🗸 et avertir			
	Avertir lors de l'assignation du profil a	ctif à des fichiers sans profil		
	Activer HDR par défaut dans les vues l	RVB 32 bits		
Fichier de configuration OpenColorIO:	Aucune configuration sélectionnée.			
	- Sélectionner			
	 Effectuer les conversions OCIO en fon- 	ction du nom de fichier		
	et avertir en cas de conversion au	chargement		
	Associer les canaux alpha OpenEXR			
	Diviser les couleurs EXR par le canal al	pha		
	Perturber le canal zéro alpha EXR			

Dans la première ligne des « Préférences » « Couleur », pour le « *Profil de couleur RVB* », prendre un profil avec un large gamut, *ProPhoto RGB* ou *Adobe RGB (1998)*.

Le gamut est l'ensemble des couleurs qu'un dispositif peut reproduire (appareil photo, imprimante, écran, etc.). Cet ensemble correspond à une sous-partie, toujours incomplète en l'état actuel des technologies, de la gamme des couleurs que l'œil humain peut percevoir (voir les illustrations fournies plus loin).

Après avoir ouvert une image dans Affinity Photo, on peut **voir le profil de couleur** de cette image en la ligne qui juste en dessous des icônes de l'interface (Adobe RGB dans l'exemple ci-dessous).



Le profil de couleur apparaît également dans la palette « Informations ».

En bas de cette palette, le logiciel indique la profondeur de couleurs (8 bits / 16 bits) et le profil colorimétrique associé à l'image (ProPhoto RGB pour le nouvel l'exemple présenté ci-dessous).



<u>Remarque</u> : Si le logiciel rencontre des *problèmes dans la gestion de la mémoire de l'ordinateur*, il le signale avec un message qui s'affiche dans la palette « Informations » sous le profil de couleurs.

Pour le « *Mode de rendu* » (sixième ligne des « Préférences » « Couleur »), on peut conserver l'option « *Colorimétrie relative* » avec la case « Compensation du point noir » cochée.

Le mode de rendu intervient dans les **conversions d'un profil de couleur à un autre**. Les deux modes utilisés par les photographes pour les conversions sont *« Colorimétrie relative »* et *« Perceptive »* (ou *« Perception »*). Il est *recommandé de comparer le résultat obtenu avec ces deux modes de rendu*.

. Quand une conversion est effectuée avec l'option « *Colorimétrie relative* », les couleurs de l'espace de couleur source qui ne sont pas incluses dans l'espace de destination sont remplacées par les couleurs les plus proches disponibles dans l'espace de destination ; les autres couleurs ne sont pas modifiées. L'avantage de ce mode de rendu c'est que les couleurs qui étaient déjà incluses dans l'espace de destination sont inchangées ; l'inconvénient c'est que les dégradés dans les couleurs très saturées risquent d'être remplacés par un aplat.

. Avec l'option « *Perceptive* », l'ensemble de la gamme des couleurs de l'image est compressée afin qu'elle puisse entrer dans l'espace de destination ; les relations entre les couleurs sont maintenues et l'aspect général de l'image est conservé, mais toutes les couleurs sont affectées par la conversion. Avantage : les dégradés sont préservés ; inconvénient : toutes les couleurs sont modifiées.

L'option « Colorimétrie relative » est souvent retenue quand les écarts entre l'espace de couleur source et l'espace de destination sont limités ; le mode « Perception » est généralement employé lorsque ces écarts sont importants.

<u>*Remarque*</u>: Pour approfondir l'étude cette question, lire la page consacrée au rendu sur le site d'« Objectif Image Tregor » et sur celui de Cambridge in Colour : http://www.oitregor.com/numeric/gestion/rendus.html

Liens pour en savoir plus sur la gestion des couleurs : http://www.oitregor.com/numeric/gestion/couleur-calibration.pdf https://www.guide-gestion-des-couleurs.com/introduction-gestion-des-couleurs.html



Ci-dessus « écran » signifie écran ordinaire. Les écrans conçus pour les photographes (Eizo, NEC, BenQ, etc.) couvrent 99% de l'espace Adobe RGB Source : http://www.blog-couleur.com/?Quelle-difference-entre-sRGB-et



Source : https://photographylife.com/srgb-vs-adobe-rgb-vs-prophoto-rgb

Deux points de vue sur le choix de l'espace colorimétrique de travail : http://www.cmp-color.fr/prophoto.html https://www.impression-panoramique.com/Comment-bien-preparer-vos-fichiers-pour-le-tirage-pm-10.html#t2 (§ 2)

. <u>Performances</u>

Sur PC, quand on travaille avec des gros fichiers (des TIF 16 bits tirés d'un Raw avec beaucoup de pixels), pour éviter les ralentissements liés aux sauvegardes effectuées automatiquement par Affinity Photo en cours de travail, on peut prendre « **2700** » pour la rubrique « **Intervalle restauration fichier** ».

Préférences	x
< > IIII Performances	Q Rechercher
Limite d'utilisation de RAM:	32768 MB
Limite d'annulation:	22528 MB 30
Qualité d'affichage: Bilinéaire (qualité optimale) •	▶
 Diffuser les dégradés Utiliser une découpe précise 	
Intervalle restauration fichier: 2700 - secondes	
*Moteur de rendu: Default (NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti)	
Rendu Retina: Automatique (optimal)	
	* Redémarrage requis
	Fermer

. Interface utilisateur

Le paramètre « Style d'UI » permet de choisir une **interface foncée** (choix retenu ici) ou claire. Avec l'interface foncée, il est préférable d'utiliser les trois premiers curseurs des préférences d'interface utilisateur pour *éviter d'avoir un fond d'écran et un cadre trop noir*. Ces éléments influent en effet sur l'*évaluation subjective du contraste* des images affichées à l'écran et faussent la perception.

	Pr	références			
< > Interface utilisateur					Q Rechercher
Niveau de gris d'arrière-plan: Niveau de gris de l'arrière-plan du plan de trava Gamma IU: Style d'UI: Délai d'affichage de la bulle d'aide: Nombre de décimales pour types d'unités:	Foncé Clair	, (redémarrage rec	quis)		
Réinitialiser Pixels: Points: Picas: Degrés:	1 * 1 * 1 *	Pouces: 3 • Pieds: 3 • Yards: 3 •	Millimètres: 1 Centimètres: 2 Mètres: 3	•	
	 Verrouiller automatie Afficher les lignes en Afficher le texte en p Afficher les aperçu d Toujours afficher le r Iconographie monod Afficher la sélection Valider automatique Activer la prise en ch 	quement le calque d'arriè a points points le pinceaux éticule du pinceau chrome dans la sous-fenêtre Calq ment les filtres narge du pointeur (redém	tre-plan lors de l'ir ques harrage requis)	mportati	on

- Introduction à Affinity Photo - Hervé -

- <u>Assistant</u>

Cliquer sur l'icône de l' »Assistant » en haut de l'écran, dans la barre d'icônes située sous les menus.



On peut conserver les valeurs par défaut pour les paramètres de l'Assistant. <u>Attention</u> : Dans les applications incluses dans cette formation, les procédures utilisées supposent que les options présentées ci-dessous ont été sélectionnées (cf. les trois lignes encadrées en rouge).

A	ssistant	x
Activer l'assistant		
	Prévenir quand l'assistant n'intervient pas	
Peindre sans calque sélectionné:	Ajouter un nouveau calque pixélisé et peindre 🔻	
Effacer des calques vectoriels:	Intégrer le masque de calque et effacer 🔹 🔹	
Autres pinceaux sur des calques vectoriels:	Tramer le calque et appliquer le pinceau 🔹	
Partage de l'outil Pinceau:	Aucun partage entre les outils -	
Appliquer les filtres aux calques vectoriels:	Tramer le calque et appliquer le filtre 🔹 👻	
Ajouter le calque de réglage à la sélection:	Ajouter le réglage comme nouveau calque 🔹	
Ajouter le masque de calque à la sélection:	Ajouter le masque comme calque enfant 🔹	
Ajouter le calque de filtre à la sélection:	Ajouter le filtre comme nouveau calque 🔹 🔹	
Assistant Développer	Fermer	

Illustration du fonctionnement obtenu avec les réglages encadrés en rouge ci-dessus :

. Les calques de réglage (ici « (Réglage Courbes) » <u>et</u> les calques de filtres dynamiques (ici « (Tons foncés et tons clairs) » sont ajoutés automatiquement comme <u>nouveaux calques</u> :



. Le Masque de calque (blanc) sur lequel pointe la flèche dans la copie d'écran reproduite ci-dessous a été ajouté automatiquement comme <u>calque enfant</u> du calque Courbes :



Les notions de calques parent et enfant seront précisées plus loin.

– Introduction à Affinity Photo – Hervé –

- Personnalisation des raccourcis

Ouvrir le menu « Edition » puis cliquer sur « Préférences » et ensuite sur l'icône « Raccourcis clavier ».

Cette fonction du logiciel permet d'effacer des raccourcis et les *remplacer* par d'autres qui conviennent mieux ou bien d'*ajouter* de nouveaux raccourcis adaptés aux habitudes de travail de l'utilisateur.

Voici trois exemples de personnalisation.

Premier exemple : *remplacement* des raccourcis « [» et «] » par « ! » et « : » pour modifier rapidement la **taille du pinceau** sur un *PC* :



Second exemple : *ajout* d'un raccourci pour afficher/masquer rapidement la « **Bibliothèque** » des macros :

Photo			Charger
Divers	•		Enregistrer
🔲 Appliquer à to	ut		
Ignorer touch	e de modification	Réinitialiser	Effacer tous les raccourcis
Activer/désact	iver la sous-fenêtre Aperçu 32 bits		^
Activer/désact	iver la sous-fenêtre Bibliothèque	Alt+S	pace 🛛 🕲

Troisième exemple : *ajout* d'un raccourci pour **afficher/masquer les pointillés mobiles délimitant la sélection active** :

Photo -		Charger
Affichage -		Enregistrer
Appliquer à tout		
Ignorer touche de modification	Réinitialiser	Effacer tous les raccourcis
Afficher la sélection de pixels	Ctrl+H	⊗ ≜

- Importation de macros

. Pour importer <u>un ensemble comportant plusieurs macros</u> (fichier d'extension **.afmacros** avec un **s** à la fin) :

Ouvrir la palette « Bibliothèque ».

Cliquer sur l'icône avec plusieurs traits superposés verticalement (en haut à droite de la palette « Bibliothèque), puis cliquer sur « Importer des macros... » et sélectionner sur le disque dur le fichier .afmacros à importer. Cliquer enfin sur « Ouvrir » pour valider.



APPLICATION : importer le fichier MACROS_1.afmacros dans la bibliothèque.

. Pour importer **une macro seule** (fichier d'extension **.afmacro** sans s à la fin) :

Ouvrir la palette « Macro ».

Cliquer sur la dernière icône situé à droite dans cette palette et sélectionner sur le disque dur le fichier .afmacro à importer ; cliquer sur « Ouvrir » pour valider.



- Reset en cas de problème

En cas de dysfonctionnement, après une utilisation intensive du logiciel, *on peut réinitialiser les réglages d'Affinity Photo.* Pour cela il faut maintenir la touche CTRL appuyée lors du démarrage du programme puis sélectionner les options souhaitées dans la fenêtre qui apparaît à l'écran.

Effacer les données utilisateur		×
Vous êtes sur le point d'effacer vos données utilisateurs. Toute donnée sélectionnée sera réinitialisée à ses pa	aramètres usine. Êt	es-vous sûr(e)?
✓ Effacer les paramètres par défaut		
Ne pas restaurer la fenêtre et les documents		
✓ Réinitialiser Studio		
Réinitialiser les styles d'objets		
Réinitialiser les styles de texte		
Réinitialiser les préréglages d'exportation de fichier		
Réinitialiser les préréglages d'options de magnétisme		
Réinitialiser les remplissages		
Réinitialiser les pinceaux		
Réinitialiser les substitutions de polices		
Réinitialiser les réglages		
Réinitialiser la bibliothèque de macros		
Réinitialiser les préréglages		
Réinitialiser les préréglages de l'outil Recadrer		
Réinitialiser les raccourcis clavier		
Réinitialiser les préréglages de courbe de reproduction des tons		
Tout sélectionner Tout désélectionner	Effacer	Annuler

OUVERTURE ET SAUVEGARDE D'UNE IMAGE

- Ouvrir une image dans Affinity Photo :

Menu « Fichier » puis « <u>OUVRIR</u> » (Ctrl O).

Quand il n'y pas d'image ouverte, il suffit de double-cliquer au milieu de l'écran pour voir le contenu du dernier répertoire d'image utilisé.

- Enregistrer une image traitée avec Affinity Photo sans changer le format (en restant en .jpg ou .tif par exemple) :

Menu « Fichier » puis « <u>ENREGISTRER</u> » (Ctrl S).

S'il y a des *calques qui ne peuvent pas être sauvegardés dans le format utilisé (Jpeg* notamment), le logiciel le signale et propose de les supprimer en *aplatissant* l'image avant enregistrement (« Enregistrer à plat ») ou de les conserver (« Enregistrer sous ») en changeant de format et en passant au format *.afphoto*.



- Enregistrer une image traitée avec Affinity Photo *en conservant les calques, couches, etc.* et en utilisant le *format spécifique à Affinity Photo* : .afphoto :

Menu « Fichier » puis « ENREGISTRER SOUS » (Ctrl Maj S).

Attention : les fichiers .afphoto peuvent être très lourds.

- Enregistrer une image traitée avec Affinity Photo en changeant de format (pour passer du format .tif au

.jpg par exemple) et en perdant, dans la plupart des cas, les calques, couches, etc :

Menu « Fichier » puis « **EXPORTER** » (Ctrl Alt Maj S).

Paramètres d'exportation											×
PNG PNG	JPEG JPEG	GIF	TIFF	PSD PSD	PDF PDF	svg SVG		EPS EPS	EXR EXR	HDR HDR	TGA TGA
		Prén	Taille: éolage:	6721 px	-@- 44	80 px	•				
		Rééchanti	lonner (anczos 3 s	énarable						
		- Accentanta	Dualitá	currezos o s	eparable	f	85				
		·	Quante,	Inclure le	fond perc	lu					
			Zone:	Document entier							
				Ne pas exporter les calques avec Export persona							
	Taille	de fichier e	stimée: 9,	54 MB							
							Plus.		Exporter	Anr	uler

JPEG

Fenêtre à laquelle on accède en cliquant sur « Plus... » dans la fenêtre précédente (Exportation en Jpeg):

Param	Paramètres d'exportation										
Préréglage:	•										
Format de fichier: Ji	PEG *										
Format de pixel:	Utiliser le format du document										
Rééchantillonneur:	Lanczos 3 séparable 🔹										
Cache:											
Profil ICC:											
	Intégrer le profil ICC										
Inclure le fond per	du										
Qualité:	85 •										
Progressif											
Convertir les écrêt	ages en tracés										
0 •	Intégrer les métadonnées										
Gérer les préréglag	ges Fermer										

<u>Nota bene</u> : Pour afficher correctement les couleurs des images, les programmes installés sur nos différents appareils (ordinateur, tablette, téléphone...) ont besoin de savoir dans quel référentiel, dans quel espace de couleur, ces couleurs ont été définies.

L'espace sRGB, est le référentiel standard celui qui est utilisé par défaut, de manière souvent implicite, pour l'affichage des images sur l'écran des appareils dits grand public.

Quand on veut qu'une image enregistrée au format Jpeg puisse être visionnée correctement sur n'importe quel écran, avec tous types de programme, il faut donc s'assurer qu'elle est définie dans l'espace de couleur sRGB (une conversion vers l'espace de destination sRGB est alors nécessaire quand l'espace d'origine, l'espace source, est un espace plus large, ProPhoto RGB ou Adobe RGB).

Les programmes qui n'assurent pas ce que l'on appelle la « Gestion des couleurs » ne peuvent afficher correctement que les images définies dans l'espace sRGB. Ces programmes ne détectent pas ou ne prennent pas en compte le profil ICC que l'on peut intégrer dans les images pour indiquer dans quel espace les couleurs ont été définies et pour fournir les informations qui permettent de les afficher correctement.

Les programmes, tels qu'Affinity Photo, qui intègrent la « Gestion des couleurs » reconnaissent les profils ICC intégrés dans les images et les utilisent pour afficher les couleurs. Pour que ces programmes puissent afficher correctement une image définie dans l'espace ProPhoto RGB ou dans l'espace Adobe RGB, il faut impérativement que le profil ICC correspondant ait été intégré dans le fichier contenant l'image en question. Par conséquent, **quand les photographes enregistrent leurs images, ils doivent veiller à intégrer dans les fichiers le profil ICC correspondant à l'espace de couleur dans lequel ils ont travaillé.**

Pour les programmes qui possèdent une Gestion des couleurs, les images enregistrées sans profil ICC sont considérées comme étant définies dans l'espace sRGB. De ce fait, une image définie dans l'espace ProPhoto RGB (ou l'espace Adobe RGB) puis enregistrée sans profil ICC ne peut pas être affichée sans que les couleurs apparaissant à l'écran soient faussées et deviennent ternes.

<u>Attention</u> : dans la fenêtre reproduite ci-dessus, si on indique un profil ICC différent du profil actuel de l'image, le logiciel effectue une conversion vers ce nouveau profil lors de l'exportation.

ZOOM POUR L'AFFICHAGE

	<u> </u>
Zoom avant	Ctrl+=
Zoom arrière	Ctrl+-
Adapter à la fenêtre	Ctrl+0
Zoom à l'échelle	Ctrl+Alt+0
100%	Ctrl+1
200%	Ctrl+2
400%	Ctrl+3
800%	Ctrl+4
Taille réelle	Ctrl+Alt+P
Taille en pixels	Ctrl+9

. Contenu du menu « Affichage » / « Zoom » :

Raccourcis à retenir :

- . Adapter l'affichage à la *fenêtre* : Ctrl 0 (N.B. : il s'agit du chiffre 0 et non pas de la lettre O).
- . Zoom avant (agrandir): Ctrl +
- . Zoom arrière (*réduire*) : Ctrl -
- . Affichage à 100% (1 pixel de l'écran pour 1 pixel de l'image) : Ctrl 1

Le *niveau du zoom pour l'affichage en cours* est indiqué entre parenthèses, après le nom du fichier, en haut à gauche, juste au-dessus l'image (il est de 50% dans l'exemple reproduit ci-dessous) :



. Quand la fenêtre ne montre pas la totalité de l'image, on peut *déplacer l'image dans la fenêtre* en maintenant la *pression sur la barre « Espace »* puis en cliquant dans l'image, en maintenant la pression sur le bouton gauche de la souris et en déplaçant la souris.

On peut aussi activer l'outil « **Vue** » (H) puis cliquer dans l'image, maintenir la pression sur le bouton gauche de la souris et déplacer la souris.

Autre façon de faire : ouvrir la palette « **Navigateur** » et utiliser la souris pour déplacer le rectangle gris qui correspond à la partie de l'image affichée à l'écran.



UTILISATION DE L'HISTORIQUE ET DES INSTANTANES

- Historique

. Pour annuler la dernière opération, faire CTRL Z ou bien cliquer dans l'historique sur l'opération qui précède.

. Pour annuler les deux dernières opérations cliquer dans l'historique sur l'opération qui précède ces deux dernières opérations. Et ainsi de suite...

Exemple : annulation de la dernière opération de clonage



. Pour restaurer une opération annulée, cliquer dans l'historique sur cette opération annulée.

Exemple : restauration de la dernière opération de clonage



Remarque : Le nombre d'opérations enregistrées dans l'historique est défini dans la rubrique « Performances » des « Préférences » du logiciel.

- Instantanés

. Pour *revenir à l'état initial de l'image, avant tout traitement*, ouvrir la palette « Instantanés », cliquer sur l'instantané créé par défaut qui se nomme « **Arrière-plan** », puis cliquer sur l'icône « *Restaurer l'instantané* ».



. Pour **créer un instantané** enregistrant l'état de l'image à l'étape du traitement où on se trouve, ouvrir la palette « Instantanés » puis cliquer sur « *Ajouter un instantané* » et accepter le nom par défaut du nouvel instantané ou donner à celui-ci un nom plus explicite.



. Pour **ramener l'image dans l'état où elle se trouvait lorsqu'on a créé un instantané**, ouvrir la palette « Instantanés », cliquer sur l'instantané en question puis cliquer sur l'icône « *Restaurer l'instantané* ».

Avant d'aborder des thèmes qui font appel aux notions de **calque** et de **masque**, notions qui sont *supposées connues*, remémorons nous l'essentiel en nous référant aux <u>définitions</u> fournies par l'**aide en** ligne d'Affinity Photo :

"Vous pouvez considérer les <u>CALQUES</u> [de pixels] comme des feuilles de papier empilées les unes sur les autres. Les zones transparentes d'un calque dévoilent les calques sous-jacents, tandis que les parties opaques les dissimulent. "

"Les calques vous permettent de modifier et de dessiner en adoptant une méthodologie *non destructive*. Vous bénéficiez ainsi d'une flexibilité maximale pour vos projets photographiques. "

"Les <u>CALQUES DE REGLAGE</u> apportent des corrections et des améliorations *non destructives* à votre projet photo (ou à vos différents calques)."

"Les filtres en direct [ou **FILTRES DYNAMIQUES**] constituent un moyen d'appliquer des effets créatifs à vos images tout en conservant la possibilité de modifier les paramètres de l'effet ou de supprimer complètement [cet effet]."

"Un <u>MASQUE DE CALQUE</u> permet d'afficher une partie de calque, tandis que le reste du calque reste masqué. Cela signifie que vous pouvez utiliser un masque de calque pour "supprimer" les zones de calque dont vous n'avez pas besoin."

[Source : Extraits de l'aide en ligne d'Affinity Photo]

Remarque sur l'ordre des calques :

L'ordre des calques est très important pour les calques de pixels, les calques de texte et les calques vectoriels : lorsqu'un tel calque est placé en haut de la pile, la partie opaque de ce calque (opacité à 100%) est placée au premier plan, elle est visible dans l'image composite finale et occulte ce qui se trouve en dessous dans la pile des calques.

Cas particulier important pour les photographes : Si on ajoute en haut de la pile un nouveau calque de pixels fusionnant le contenu de tous les calques visibles (Ctrl Maj Alt E) et que l'opacité de ce calque est de 100%, alors on ne voit que le contenu de ce calque.

On est conduit à faire ce type d'opération lorsqu'on souhaite ajouter un traitement final en faisant appel aux modules de la Nik Collection.

Hormis le cas particulier qui vient d'être évoqué, dans le *traitement d'image effectué par les photographes*, il y a généralement un seul calque de pixels qui est l'Arrière-plan situé en bas de la pile. Dans ce contexte, l'ordre des *calques de réglage et des calques de filtres dynamiques ajoutés en tant que parent dans la pile des calques n'est pas important*. Les effets de tous ces calques de réglage et de tous ces filtres dynamiques se combinent pour définir le rendu de l'image.

REDRESSEMENT, RECADRAGE ET CORRECTION

- <u>Redressement</u>

. Pour savoir si l'horizon est incliné, commencer par ouvrir le menu « Affichage » et cliquer sur « Afficher les règles » puis sur « Afficher les guides ». Activer ensuite l'« Outil Déplacer (V) » et cliquer dans l'une des règles (sur le bord gauche ou sur le bord supérieur de l'image), maintenir la pression et déplacer le pointeur de la souris là où il faut placer un guide puis relâcher la pression.

Pour effacer les guides, ouvrir le menu « Affichage » et cliquer sur « Gestionnaire de guides ».

. Le redressement d'un horizon incliné s'effectue en suivant la procédure indiquée dans l'application qui suit.

APPLICATION : Ouvrir le fichier « Image-01_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de la fenêtre (Ctrl 0).

L'application consiste à redresser cette image où l'horizon penche vers la droite.

. Activer l'outil « Recadrer » (C).

. Cliquer sur le bouton « Redresser » dans la barre de paramétrage en haut de l'écran, puis cliquer sur l'horizon, maintenir la pression, déplacer la souris pour tracer une ligne sur une partie de l'horizon et relâcher la pression.



. *Autre façon de faire* conduisant au même résultat : Placer le pointeur de la souris sous le carré blanc situé dans le coin inférieur droit de l'image de façon à faire apparaître le symbole avec une flèche coudée montré ci-dessous :



Cliquer près de la flèche coudée, maintenir la pression sur le bouton gauche de la souris, déplacer le souris vers le haut pour redresser l'image puis relâcher la pression.

. Pour valider le redressement, cliquer sur le bouton « Appliquer » (en haut à gauche de l'écran).

<u>Attention</u>: Si on voulait <u>redresser un objet dans l'image</u> (un bâtiment qui penche par exemple), et non plus redresser l'image dans sa globalité, il faudrait utiliser l'outil « *Perspective* » qui est disponible dans la palette d'outils.



Etudier cet outil « *Perspective* » en lisant l'aide en ligne du logiciel à la Rubrique « Outils » / « Outils de déformation » :

 $https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html?page=pages/Tools/tools_perspective.html?title=Outil%20Perspective.html?tit$

https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html?page=pages/SizeTransform/perspective.html?title=Perspective.html

- Remplissage des coins vides après un redressement d'image

APPLICATION : Conserver l'image précédemment redressée (« Image-**01**_Affinity-Photo_.jpg »).

L'application consiste à remplir les coins vides dans l'image précédemment redressée.

Afficher la palette « Bibliothèque ».

Cliquer sur l'ensemble de macros nommé « MACROS_1 » pour l'ouvrir s'il n'est pas déjà ouvert. Cliquer sur la **macro** « Remplir coins vides après redressement ».

Opérations effectuées par cette macro :

. Menu « Calque » / « Tramer »

[*tramer* signifie *pixelliser* ; cette opération permet d'intégrer dans le calque de pixels de l'Arrièreplan le résultat du redressement ; il faut pixelliser car le redressement est par défaut non destructif et n'affecte pas les pixels de l'Arrière-plan dans Affinity Photo]

- . Menu « Sélectionner » / « Gamme Alpha » / « Sélection opaque »
- Menu « Sélectionner » / « Inverser la sélection de pixels »
- [ces deux opérations permettent de sélectionner les coins vides]
- . Menu « Edition » / « Remplissage » / « Inpainting »
 - [inpainting = remplissage automatique de la sélection en fonction du contenu environnant dans l'image]
- . Menu « Sélectionner » / « Désélectionner ».

[effacement de la sélection après le remplissage]

. Après avoir effectué un remplissage automatique des coins vides, il faut afficher l'image à 100% et *examiner de près le résultat*. S'il y a des imperfections celles-ci devront être corrigées en employant le « Pinceau d'inpainting » ou « le pinceau de clonage », deux outils qui seront présentés plus loin.

- <u>Recadrage</u>

APPLICATION : Conserver l'image précédemment redressée (« Image-**01**_Affinity-Photo_.jpg ») dans laquelle les coins vides ont été remplis.

L'application consiste à faire un recadrage en fonction de votre goût mais en prenant le ratio 3:2.

. Activer l'outil « Recadrer » (C).

. Choisir ensuite le *ratio* du recadrage.

Pour cela, dans la barre de paramétrage en haut de l'écran, cliquer sur le **menu déroulant** situé à droite de « Mode » et choisir l'option « *proportions personnalisées* » (ne pas prendre « proportion d'origine » ou « sans contrainte »).

Entrer ensuite les valeurs souhaitées dans les deux cases situées à droite de « proportions personnalisées » : prendre ici « 3 » x « 2 » pour recadrer au format 3:2.

Appliquer	Annuler	\$ Mode:	Proportions personnalisées 🔹	3	x	2	Unités:	

Autre façon de faire conduisant au même résultat : Pour choisir le ratio on aurait pu aussi cliquer sur la roue crantée située à gauche du bouton « Annuler » et sélectionner l'option « 3 : 2 (6 : 4) » parmi celles qui sont proposées :

Appliquer		Annuler	Mode:	Sans contrainte
Image				≡.
	⊿ 🗛 Fo	ormats courants		4
	4	1: 1	Pro	portions person
	_∆	2:1	Pro	portions person
	Δ	3:1	Pro	portions person
	Δ	3:2 (6:4)	Pro	portions person
	۵	4:3 (1.33:1)	Pro	portions person
	4	5:4 (10:8)	Pro	portions person
	4	16:9 (1.77:1)	Pro	portions person
	4	16 : 10	Pro	portions person
()	4	1.618 : 1 (nombre d	'or) Pro	portions person

. Après avoir sélectionné le ratio souhaité, cliquer sur l'un des *petits carrés blancs* situés sur le bord de l'image, maintenir la pression et déplacer la souris pour *modifier la taille du cadre*.



Déplacer ensuite le cadre dans l'image (si nécessaire) en cliquant à l'intérieur du cadre, en maintenant la pression, et en déplaçant la souris.

. Cliquer sur le bouton bleu « *Appliquer* » pour valider le recadrage.

. Remarque : Dans cette application, on fermera ensuite l'image <u>sans la sauvegarder</u> (cela permettra de retrouver l'image dans sa forme initiale pour une autre application) : pour cela, cliquer sur la <u>petite cr</u>oix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.



Si on voulait sauvegarder l'image recadrée, il suffirait d'ouvrir le menu « Fichier » et de choisir la fonction d'enregistrement adéquate (cf. les indications fournies précédemment).

. Pour avoir *plus d'informations sur cet outil « Recadrer »*, lire les pages suivantes dans l'aide en ligne du logiciel :

https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html?page=pages/SizeTransform/cropping.html?title=Recadrer% 20et%20redresser

 $https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html?page=pages/Tools/tools_crop.html?title=Outil\%20 Recadrer for the second second$

Les images qui servent ici d'*exemple* sont enregistrées dans des fichiers Jpeg (8 bits, sRGB). Il est pourtant recommandé de travailler sur des Tif 16 bits enregistrés avec un profil colorimétrique à large gamut. Dans le cadre de cette formation on utilise malgré tout des exemples au format Jpeg car les fichiers sont moins lourds et cela permet d'*alléger les opérations*.

- Suppression des taches et des éléments indésirables

Affinity photo fournit plusieurs outils pour supprimer les taches et les éléments indésirables :



. Pinceau de clonage



Cet outil permet de supprimer un élément indésirable par clonage.

Le clonage consiste à *copier* une partie de l'image et à la *coller* sur un élément indésirable afin de le masquer.

Ce qu'on copie sur l'élément indésirable doit être sélectionné avec soin afin que l'opération ne soit pas détectable. Le clonage est réussi quand on ne peut pas voir après coup qu'il a eu lieu

. *Paramétrage préalable*: En première approche, on peut conserver les paramètres par défaut et se concentrer sur le *réglage du pinceau*.

Il faut cependant veiller à avoir : « Opacité » = 100%, « Flux » = 100%., « Source = Calque actif » ou « Source = Calque actif et sous-jacent ».

On règle le pinceau en définissant sa *largeur* et sa *dureté*.

Pour masquer un petit objet on prend un pinceau un peu plus *large* que cet objet (d'autant plus large que la dureté choisie est faible).

La *dureté* détermine l'étendue de la transition semi-transparente située sur le pourtour du pinceau. Quand la dureté est maximale (100%) il n'y a pas de transition. Quand la dureté est très faible, l'élément collé se fond bien dans l'image, mais la transition semi-transparente tend parfois à ajouter un petit peu de flou sur le pourtour du collage

Même largeur, mais dureté différente, à gauche dureté 20% et à droite 100% :



. *Principe de base du clonage* : On procède en deux temps. On commence par faire *Alt clic* sur la *source* (l'endroit de l'image où on *copie* ce qui va servir à masquer l'élément indésirable – cet endroit est matérialisé par une petite croix quand la source a été définie).

On poursuit en faisant un **clic** sur la **destination** (l'endroit de l'image où se situe l'élément indésirable qu'on veut masquer, l'endroit où on *colle* ce qui a été précédemment copié).

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-01_*redressée*_Affinity-Photo_.jpg ». Afficher l'image à 100% (Ctrl 1).

L'application consiste à utiliser le pinceau de clonage pour masquer la petite bouée rouge située près du rivage dans la photo.

Régler le pinceau en prenant une largeur de 25 px et une dureté de 80%.

Pour la source, faire Alt clic sur l'eau près de la bouée rouge en veillant à ne pas s'approcher trop de celle-ci.

Pour la destination, faire un clic sur la bouée rouge.

. Quand on veut masquer une zone relativement étendue, et non plus un simple petit objet, on peut *peindre* avec le pinceau de clonage.

Après avoir défini la source, on clique sur la destination, on maintient la pression et on déplace la souris en couvrant toute la zone qu'on veut traiter (la source et la croix qui la matérialise se déplacent alors en reproduisant les déplacements de la souris).

APPLICATION : Continuer à utiliser l'image affichée à l'écran (« Image-**01**<u>*redressée*</u> Affinity-Photo_.jpg ») en conservant un zoom à 100%.

L'application consiste à faire disparaître l'un des poteaux verticaux en peignant dans l'image avec le pinceau de clonage.

Prendre une largeur de pinceau un peu plus grande que la largeur d'un poteau et une dureté de 80%. Pour définir la source, faire Alt clic dans l'eau sur le bord du poteau qu'on veut masquer, vers le haut de celui-ci, à une distance du poteau un peu plus grande que la largeur du pinceau. Déplacer ensuite horizontalement la souris afin de la placer sur le haut du poteau en question, puis cliquer, maintenir la pression et déplacer la souris vers le bas du poteau en peignant sur celui-ci.

. Quand la case « **Aligné** » n'est **pas cochée**, la croix qui indique la source reprend sa position d'origine lorsqu'on relâche la pression sur la souris après avoir cliqué sur la destination ou peint sur une zone. Si on clique ou peint à nouveau plus loin, la *source* qu'on utilise est *identique à la précédente*.

Quand la case « **Aligné** » est **cochée**, la croix qui indique la source ne revient pas à sa position d'origine quand on relâche la pression après avoir fait un clonage et qu'on s'apprête à en faire un nouveau. Si on déplace le pointeur de la souris pour cliquer ou peindre plus loin, la *source* (la croix) *se déplace en reproduisant le mouvement de la souris* (si on monte pour aller peindre à nouveau plus haut, le point de départ de la source monte de la même façon).

APPLICATION : Continuer à utiliser l'image affichée à l'écran (« Image-**01_***redressée_*Affinity-Photo_.jpg ») en conservant un zoom à 100%.

L'application consiste à montrer que la source reste la même quand on ne coche pas la case « Aligné » et qu'on fait plusieurs clonages successifs en relâchant la pression entre chacun d'eux.

Ne pas cocher la case « Aligné ».

Faire Alt clic sur un poteau, puis cliquer dans le ciel et relâcher la pression. Cliquer ensuite à nouveau plus loin dans le ciel. La source est toujours la même.

. *Remarque* : L'utilisation des *modes de fusion « Obscurcir » et « Eclaircir »* permet de mieux contrôler ce que l'on fait avec le pinceau de clonage.

. Si on remplace le mode « Normal » par le mode « *Obscurcir* » dans la barre de réglage en haut de l'écran, alors *les pixels copiés dans la source (Alt Clic) ne sont collés dans la zone de destination (Clic) que s'ils sont plus sombres que ceux qui se trouvent déjà dans cette zone.*

Longueur: 35 px ▼ Obscurcir ▼ ✓ Aligné Source: Calque actif et sous-jacent ▼

Dans la copie d'écran présentée ci-dessous, on cherche à masquer l'écume sur le bord gauche du poteau. On a fait Alt Clic sur l'eau au-dessus de l'écume (source) et on s'apprête à cliquer sur l'écume près du poteau (destination) pour masquer l'écume à cet endroit.

Avec le mode de fusion « Normal », il faudrait zoomer et faire très attention au placement du pinceau pour ne pas déborder sur le poteau. En activant le mode « Obscurcir » on peut, ici, se dispenser de ces précautions.

Dans la copie d'écran figurant ci-dessous, le rond représente le pinceau de clonage ; on voit qu'il couvre l'écume près du poteau mais aussi qu'il mord sur celui-ci. Si on clique là où se trouve le rond, avec le mode « *Obscurcir* » activé, alors l'eau (la source) va remplacer l'écume à l'intérieur du rond parce que *cette eau est plus sombre que l'écume* (cf. la flèche verte), mais elle ne va pas remplacer la partie foncée du poteau incluse dans le rond du pinceau (cf. la flèche rouge) car *l'eau n'est pas plus sombre que cette partie du poteau*.

Avec le mode de fusion « *Obscurcir* », le collage de la source sur la destination n'est *effectif que là où la source est plus sombre que la destination, là où elle obscurcit la destination.*



. Inversement, si on remplace le mode « Normal » par le mode « *Eclaircir* » dans la barre de réglage en haut de l'écran, alors les pixels copiés dans la source (Alt Clic) *ne sont collés dans la zone de destination (Clic) que s'ils sont plus clairs que ceux qui se trouvent déjà dans cette zone.*

. Dans l'exemple présenté ci-dessus, pour être certain de ne pas déborder sur les poteaux en faisant le clonage, on pourrait tracer une sélection excluant les poteaux. Dans ce cas, *l'action du pinceau de clonage ne pourrait s'exercer qu'à l'intérieur de la sélection*; elle ne pourrait pas s'appliquer aux poteaux.





. Pinceau d'inpainting

Ć

Ce pinceau réalise un clonage « intelligent » en définissant automatiquement la source.

Il analyse ce qui se situe autour de l'endroit où on clique avec le pinceau, et sélectionne automatiquement les éléments utilisés pour masquer l'élément indésirable.

Avec ce pinceau il suffit de cliquer sur la zone à corriger.

APPLICATION : Continuer à utiliser l'image affichée à l'écran (« Image-**01_**<u>redressée_</u>Affinity-Photo_.jpg »). Afficher l'image à 100% (Ctrl 1). Placer au centre de l'écran le sable situé en bas de l'image (utiliser l'outil « Vue » pour déplacer l'image dans l'écran).

L'application consiste à utiliser le pinceau d'inpainting pour effacer des petits objets sur le sable sans avoir à définir la source du clonage.

Activer le pinceau d'inpainting et prendre un pinceau de petite taille (largeur 25 px, dureté 80%). Cliquer sur les petits objets noirs qu'on voit dans le sable afin de les faire disparaître. Peindre ensuite sur une petite surface de sable où les saletés sont nombreuses.

. Pinceau correcteur

P

Avec ce pinceau on procède en *deux temps*, comme avec le pinceau de clonage.

On commence par définir la *source* (*Alt clic* là où on veut copier), puis on détermine la *destination* (*clic* là où on veut coller).

Mais le pinceau correcteur est un outil de clonage « intelligent » : il *combine la texture de la source avec la teinte et la luminosité de la zone corrigée*. L'algorithme cherche à *préserver les paramètres de couleur de la zone corrigée*.

Avec ce procédé le clonage s'intègre au mieux dans l'environnement de la zone traitée.

Dans la barre de paramétrage, en haut de l'écran, le menu déroulant « *Echelle* » permet de modifier la taille de la source dans le clonage.

Le menu déroulant « *Retournement* » peut être utilisé pour modifier l'orientation de la source dans le clonage.

La case « Aligné » s'utilise de la même façon qu'avec le pinceau de clonage.

APPLICATION : Fermer l'image affichée à l'écran en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir à nouveau la photo « Image-**01_***redressée*_Affinity-Photo_.jpg ». Afficher l'image à 100% (Ctrl 1).

L'application permet de voir comment le pinceau « Correcteur » combine la texture de la source et la couleur de la cible.

Activer le pinceau correcteur, puis définir la source en faisant Alt clic sur le sable en bas de l'image. Peindre ensuite sur un nuage blanc, puis sur le ciel bleu.

Cela n'a évidemment pas de sens car cela dégrade l'image, mais cela montre bien que c'est principalement la texture de la source qui est clonée et que l'outil cherche à préserver la teinte et la luminosité de la zone corrigée (la destination).

. Suppression de défauts



Cet outil fonctionne comme le pinceau d'inpainting quand on se contente de cliquer sur un élément indésirable et qu'on relâche immédiatement la pression.

Il permet cependant d'aller plus loin : *si on maintient la pression sur le bouton gauche de la souris après avoir cliqué sur l'élément qu'on veut masquer*, on peut déplacer la souris vers une zone donnée de l'image afin de *guider l'automatisme et lui indiquer l'endroit qu'il doit analyser* pour trouver les éléments qu'il utilisera pour le masquage.

Cet outil combine les avantages du pinceau d'inpainting (les éléments utilisés pour le masquage sont définis automatiquement) et ceux du pinceau de clonage (l'utilisateur contribue à la définition de la source en guidant l'automatisme).

Nota bene : Comme le « Pinceau correcteur », l'outil de « Suppression des défauts » *combine la texture de la source avec la couleur et la luminosité de la destination.*

APPLICATION : Continuer à utiliser l'image affichée à l'écran (« Image-**01**<u>redressée</u> Affinity-Photo_jpg ») avec un zoom à 100%.

L'application consiste à masquer un objet sur le sable, en découvrant la spécificité de l'outil de « Suppression des défauts » qui fonctionne de manière automatiquement mais qu'on peut guider en lui indiquant dans quelle partie de l'image il doit chercher les éléments utilisés pour le clonage.

Utiliser l'outil « Vue » pour placer au centre de l'écran le sable situé en bas de l'image.

Activer l'outil de suppression de défauts et prendre un pinceau de petite taille (largeur 25 px, dureté 80%).

Cliquer ensuite sur un petit objet noir dans le sable, maintenir le pression sur le bouton gauche de la souris et déplacer la souris sur le sable en examinant les modifications de l'aperçu qui montre comment la zone à corriger serait clonée si on relâchait la souris en prenant comme source la zone survolée par la souris.

<u>Attention</u> : les *outils* « *intelligents* », notamment le « Pinceau d'inpainting », tendent à être *piégés quand on les applique sur le bord d'une zone claire situé à côté d'un élément très foncé* (ou l'inverse). Dans ce cas, l'algorithme a tendance à créer une *transition disgracieuse combinant du sombre et du clair* sur l'un des bords de la zone clonée. Quand on est confronté à ce problème, il est préférable d'utiliser le pinceau de clonage plutôt que le pinceau d'inpainting.



. Correcteur



Cet outil est un instrument de type « intelligent » conçu pour traiter une zone relativement étendue. Il repose sur la *délimitation préalable d'une sélection* qui correspond soit à la destination soit à la source, selon que la case située à gauche du libellé « La sélection est la source » est cochée ou pas dans la barre de paramétrage de l'outil en haut de l'écran.

Là aussi, on doit définir soi-même la destination et la source.

Cet outil permet par ailleurs de modifier l'échelle et l'orientation des éléments clonés.

. Lorsque la case située à gauche de « *La sélection est la source* » n'est *pas cochée*, on procède en deux temps de la manière suivante.

On commence *par sélectionner la zone à modifier* (la destination) *en effectuant une sélection autour de celle-ci*. La sélection est effectuée *avec l'outil « Correcteur » lui-même*. Elle est matérialisée par des pointillés mobiles. Les boutons « Ajouter » et « Soustraire » situés en haut de l'écran, à gauche, permettent de corriger la sélection si nécessaire.

Après avoir sélectionné la zone à corriger, on *déplace le pointeur de la souris vers la zone qu'on veut prendre comme source* pour le clonage. A l'intérieur de la sélection qui entoure la zone à modifier, le logiciel donne un aperçu de ce que serait le clonage si on prenait comme source la zone survolée par la souris.

Quand on a trouvé la source qui convient, on clique sur cette source pour valider le choix de celle-ci.

Le logiciel fait alors apparaître un petit rond bleu dans chacun des quatre coins de la zone modifiée.

En cliquant sur l'un des ronds bleus, puis en maintenant la pression et en déplaçant la souris *horizontalement*, on peut modifier *l'échelle* de la source dans le clonage.

En cliquant sur l'un des ronds bleus, en maintenant la pression et en déplaçant la souris *verticalement*, on peut modifier *l'orientation* de la source dans le clonage.

Si on déplace la souris dans les deux sens (vers la droite *et* vers le haut par exemple) on combine les deux transformations (échelle et orientation).

Lorsque le clonage paraît satisfaisant, on *valide* l'ensemble des opérations en *cliquant en dehors de la zone délimitée par les carrés bleus*.

. On peut aussi utiliser l'outil « Correcteur » en *cochant* la case située à gauche de « *La sélection est la source* » dans le haut de l'écran. Le principe est alors inchangé mais le fonctionnement est inversé. On commence par sélectionner la source avec l'outil, puis on déplace la souris vers la zone à corriger.

. Quand la case « *Texture uniquement* » est cochée en haut de l'écran, la texture de la source est prise en compte dans le clonage mais pas sa teinte (la teinte de la destination reste alors préservée). Lorsque cette case n'est pas cochée la texture *et* la teinte de la source sont prises en compte dans le

Lorsque cette case n'est pas cochée la texture *et* la teinte de la source sont prises en compte dans le clonage.

. Quand la case « *Transparent* » est cochée, la source est clonée dans la zone à corriger « avec un niveau de transparence variable en fonction de la valeur de couleur des différents pixels » (extrait de l'aide en ligne d'Affinity Photo).

. Pour en savoir plus sur les différents outils de clonage et de correction, lire l'aide en ligne du logiciel (rubrique « Retoucher ») et visionner les deux vidéos suivantes : http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/ouvre2_tutoAP.html?5e http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/ouvre2_tutoAP.html?5f

```
- Introduction à Affinity Photo - Hervé -
```

APPLICATION : Continuer à utiliser l'image affichée à l'écran (« Image-**01**<u>redressée</u> Affinity-Photo_jpg »). Afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application vise à montrer comment manier l'outil « Correcteur » en faisant faire pivoter le contenu de la source dans le clonage.

Activer le Correcteur.

Ne pas cocher la case « La sélection est la source » en haut de l'écran.

Délimiter sur le sable une zone de la taille d'un transat, placer ensuite la souris sur l'une des deux touristes allongées sur un transat et cliquer sur celle-ci.

Cliquer sur le carré bleu situé sur le bord du clonage en bas à droite, puis déplacer la souris vers le haut pour faire pivoter la source dans le clonage.

Cliquer dans l'image en dehors du clonage pour valider les opérations.

Cette manipulation n'a évidemment pas de sens sur le plan photographique, mais elle permet de voir comment l'outil fonctionne.

APPLICATION AVEC CLONAGE NON DESTRUCTIF :

Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-02_Affinity-Photo_.jpg ». Afficher l'image à 50% (Ctrl 1 / Ctrl - / Ctrl -)

L'application a pour but de montrer comment il faut procéder pour faire un clonage non destructif.

. Ouvrir le Menu « Calque » et cliquer sur « *Nouveau calque* » pour ajouter un calque de pixels vide.

Dans la palette des calques, double-cliquer sur « (Pixels) » (le nouveau calque) et nommer ce calque « Clonages et corrections ».

. Activer l'outil « Pinceau de clonage ».

Dans la barre de paramétrage de l'outil actif, en haut de l'écran, prendre <u>impérativement</u> l'option « *Source : Calque actif et sous-jacent* ». C'est indispensable car les pixels qu'on va coller dans le calque actif, le calque « Clonages et corrections », doivent être copiés dans l'Arrière-plan qui est un calque sous-jacent (il n'y a rien à copier dans le calque « Clonages et corrections » qui est vierge à ce stade).



Le calque actif (fond bleu) étant toujours le calque « Clonages et corrections », utiliser ensuite le « Pinceau de clonage » pour masquer le *lampadaire* situé au milieu de l'image.



Lors du clonage, les pixels qui servent à masquer le lampadaire sont copiés dans l'Arrière-plan et collés sur le calque « Clonages et corrections ». Les corrections sont de ce fait « non destructives » : elles ne modifient pas le contenu de l'Arrière-plan et peuvent être annulées, si nécessaire, comme on le verra plus loin.

. Activer l'outil « Pinceau correcteur ».

Dans la barre de paramétrage de l'outil actif, en haut de l'écran, prendre <u>impérativement</u> l'option « *Source : Calque actif et sous-jacent* ».

Activer l'outil « Vue » et déplacer l'image dans l'écran afin de mieux voir le ciel.

Le calque actif (fond bleu) étant toujours le calque « Clonages et corrections », utiliser ensuite le « Pinceau correcteur » pour masquer les deux petites taches formées par des oiseaux dans le ciel au milieu de l'image.

. Afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

Pour vérifier que le clonage est réversible commencer par désactiver le calque « Clonages et corrections » : décocher pour cela la case située sur la droite de ce calque. Réactiver ensuite ce calque en cochant à nouveau la case précédemment décochée.

En veillant à ce que le calque « Clonages et corrections » soit toujours le calque actif (fond bleu), activer l'outil « Pinceau Effacer », prendre une largeur de 200 px et peindre au milieu de l'image là où le lampadaire a été masqué. Le clonage s'efface et le lampadaire réapparait. On voit que le clonage est réversible et non destructif.

<u>Nota bene</u> : Avec l'outil « Suppression de défauts » on ne peut pas travailler sur le calque de pixels vide « Clonages et corrections » car cet outil ne propose pas l'option « Source : Calque actif et sous-jacent ».

SIX REGLAGES ET FILTRES DYNAMIQUES IMPORTANTS POUR LE TRAITEMENT GLOBAL DE L'IMAGE

Le **traitement global** vise à exploiter au mieux toute la plage tonale, il modifie la distribution des tons (foncés, moyens et clairs) pour améliorer le rendu général et optimiser le contraste. Il porte également sur l'ensemble des couleurs et modifie leur saturation, leur luminosité ou leurs teintes.

- <u>Réglage Niveaux</u>

Dans Affinity Photo, pour créer un nouveau calque de réglage, il faut cliquer sur la troisième icône en partant de la gauche en bas de la palette des calques.



On clique ensuite sur « Niveaux » :

	-										
	Nivea	ux									
	Balan	e des blan	cs		4						
	TSI										
	Recol	orer									
	Noir e	t blanc									
	Luminosité et contraste										
	Postériser										
	Vibrance										
	Expos	ition									
	Tons f	oncés/tons	; clai	rs							
	Seuil										
	Courb	es									
	Mélar	igeur de ca	nau	ĸ							
	Courb	e de transf	iert e	et de	e dég	gradés					
	Corre	ction sélect	ive	•							
	Balan	ce des coul	eurs								
	Invers	er									
	Épreu	ve-écran									
	Table	de convers	ion								
	Filtre	d'objectif									
	Sépar	ation des te	ons								
	OCIO.										
	S			Ø	fx	X					

On obtient un nouveau calque de réglage « Niveaux » :

П	Calqu	ies	Canaux	Ef	fets	Réglage		≡.	
Op	oacité:	10	0 %	•	Nor	mal	•	۵	٩
	•	(Re	églage N		V]			
	1.87	Ar	rière-pl	an	(Pixe	l)	•	Ø	
Avec le réglage « Niveaux » on peut améliorer le rendu de l'image en *redistribuant les valeurs tonales* (tons foncés, tons moyens, tons clairs).

Ce réglage est utilisé pour régler le **point noir** et le **point blanc** *en définissant ce qui sera noir et ce qui sera blanc dans l'image.*

Le réglage « Niveaux » permet de *bénéficier de toute l'entendue de la plage tonale* (du noir au blanc) quand l'image initiale ne couvre pas tout cette plage. Il permet d'*augmenter* le **contraste** dans l'image.

Niveaux X								
Ajouter un préréglage		Fusionner	Supprimer	Réinitialiser				
1								
			an fr					
RVB -	Maître	-						
Niv. de noir				0 %				
0								
Niv. de blanc				100 %				
_		_						
Gamma		<u> </u>		1				
		Ŷ						
Niveau de noir de sortie				0%				
Niveau de blanc de sortie				100 %				
Opacité: 100 % 🔹	Mo	de de fusion:	Normal	• \$				

Curseur « **Niv. de noir** » = *assombrit les tons foncés* et permet de rendre noires des zones qui étaient très sombres auparavant (fixation du <u>point noir</u>).

Curseur « **Niv. de blanc** » = *éclaircit les tons clairs* et permet de rendre blanches des zones qui étaient très claires auparavant (fixation du <u>point blanc</u>).

Curseur « **Gamma** » = éclaircit les tons moyens (déplacement vers la gauche) <u>ou</u> assombrit les tons moyens (déplacement vers la gauche)

Si on appuie et maintient la pression sur la touche **Alt** pendant qu'on déplace le curseur « Niv. de noir » ou le curseur « Niv. de blanc », on peut voir à partir de quelle valeur il y a de l'**écrêtage** avec des zones dans lesquelles l'image devient uniformément noire ou blanche. Cela permet de doser le réglage pour éviter ce phénomène gênant.

En relâchant la touche Alt on revient à un affichage normal.

Exemple d'affichage, avec la touche Alt, d'un écrêtage consécutif au déplacement du curseur « Niv. de noir » (présence d'écrêtage dans les zones qui apparaissent ci-dessous en couleur) :



<u>Attention</u>: Sur le forum d'Affinity, les contributions des membres de l'équipe d'Affinity Photo soulignent clairement que <u>pour visualiser de façon totalement fidèle</u> l'effet d'un réglage ou d'un filtre, il <u>faut afficher l'image à 100%</u>. Cela vaut pour le réglage « Niveaux » mais aussi pour tous les autres réglages et tous les filtres dynamiques.

. *Approfondissement à examiner en seconde lecture* : Quand l'image est trop contrastée, on peut éclaircir les ombres bouchées tout en atténuant l'excès de luminosité dans les parties les plus claires de l'image en utilisant la macro « *Contrast mask* » qui est incluse dans l'ensemble « MACROS_1 » (voir page 124).

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-03_Affinity-Photo_.jpg ».

L'application vise à montrer comment on corrige une image qui n'exploite pas l'ensemble de la plage tonale.

On voit que cette image est plate et manque de contraste.

Pour corriger cela, commencer par déplacer le curseur «*Niv. de noir* » jusqu'au point où l'histogramme commence à monter (voir ci-dessous la première flèche rouge, sur la gauche).

Déplacer ensuite le curseur « *Niv. de* blanc » jusqu'au point où l'histogramme finit de descendre (voir ci-dessous la seconde flèche rouge).

Ajuster un petit peu le « Gamma » en fonction de votre goût, en éclaircissant ou assombrissant un peu.



Après avoir paramétré le réglage, cliquer sur la *croix* située en haut à droite dans la fenêtre de paramétrage pour *valider* l'opération.

Dans la palette des calques, décocher la case située à droite du calque nommé « (Réglage Niveaux)» puis cocher à nouveau cette case. Cela permet de voir ce qu'apporte le réglage par rapport à l'état antérieur de l'image.

Dans cette application et dans toutes celles qui suivent, on conserve le nom par défaut que le logiciel donne aux différents calques. Cela facilite la réalisation des applications pendant la formation. Dans la pratique, il est cependant *fortement conseillé de <u>renommer les calques</u>* après leur création en indiquant explicitement ce qu'ils font et à quoi ils s'appliquent quand ils contiennent un masque. Pour *renommer un calque* il suffit de cliquer sur son nom par défaut et de saisir le nouveau nom.

- Filtre dynamique Tons foncés/tons clairs

Pour créer un nouveau filtre dynamique, cliquer sur la cinquième icône en partant de la gauche en bas de la palette des calques.



Cliquer ensuite sur « Tons foncés/tons clairs... ».



Ce filtre dynamique (i.e. « non destructif ») permet principalement :

. d'éclaircir les tons foncés,

. d'assombrir les tons clairs.

On peut aussi l'utiliser pour faire l'inverse c'est-à-dire assombrir les tons foncés et éclaircir les tons clairs.

Eclaircissement des tons foncés :

. Curseur « *Intensité* des tons foncés » : prendre une *valeur positive pour éclaircir les tons foncés*, l'éclaircissement est d'autant plus fort que cette valeur se rapproche de +100%.

. Curseur « *Plage* de tons foncés » : avec une valeur faible l'effet s'applique uniquement aux tons foncés les plus sombres ; avec une valeur forte l'effet s'applique à la plupart des tons foncés (des tons foncés très sombres à ceux qui sont plus clairs et s'approchent des tons moyens).

Assombrissement des tons clairs :

. Curseur « *Intensité* des tons clairs » : prendre une *valeur <u>négative</u> pour <u>assombrir</u> les tons clairs,* l'assombrissement est d'autant plus fort que cette valeur se rapproche de -100%.

. Curseur « *Plage* de tons clairs » : avec une valeur faible l'effet s'applique uniquement aux tons clairs les plus lumineux ; avec une valeur forte l'effet s'applique à la plupart des tons clairs (des tons clairs très lumineux à ceux qui sont moins clairs et s'approchent des tons moyens).

Il est recommandé de ne *pas pousser trop loin les curseurs avec ce filtre* dynamique. – Introduction à Affinity Photo – Hervé – APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image. Ouvrir la photo « Image-**04**_Affinity-Photo_.jpg ».

L'application vise à montrer comment on peut éclaircir les basses lumières et assombrir les parties trop claires d'une image.

Utiliser le filtre dynamique « Tons foncés/tons clairs... » pour éclaircir un peu les parties les plus sombres de l'image (notamment les robes noires des danseuses).

Employer ensuite ce filtre pour assombrir légèrement les très hautes lumières dans l'image (notamment le mur de la maison situé en haut de l'image vers la gauche).

. Dans la fenêtre de paramétrage des « Tons foncés/tons clairs dynamiques », on peut ouvrir le menu déroulant « <u>Version</u> » et choisir « 1.6 ». Cela donne accès à une version antérieure de ce filtre dynamique, version dans laquelle il y a un paramètre supplémentaire, le « **Rayon...** » des tons clairs ou des tons foncés.

Tons foncés/tons clairs dynamiques									
	Fusionner Supprimer Réinitialiser								
	Ve	ersion: 1.6	<u> </u>						
Intensité des tons fon	cés								
•			0 %						
Plage des tons foncés			50.00						
Rayons des tons fonce	-0 Ás		50 %						
			30 px						
Intensité des tons clai	rs								
•			0 %						
Plage des tons clairs	•		50.94						
Rayon des tons clairs			30 %						
			30 px						
Opacité: 100 % 🔹	Mode de	e fusion: Norr	nal 🔹						

Pour ce qui concerne le « Rayon », l'aide d'Affinity Photo fournit les indications suivantes :

. Le « **Rayon** » contrôle l'étendue de la zone des pixels contigus qui sont analysés quand on récupère des détails dans les ombres ou les lumières.

. Déplacer le curseur vers la droite accroit le contraste (comme le fait le réglage « Clarté »).

. Déplacer le curseur vers la gauche donne un résultat plus plat (ombres) ou plus lisse mais pouvant introduire un effet de postérisation (hautes lumières).

. <u>Attention</u> : Affinity Photo propose plusieurs traitements différents, n'offrant pas le même résultat, pour les « Tons foncés/tons clairs ».

Dans l'onglet « Basique » du module « Develop Persona » destiné au développement des fichiers Raw, on dispose d'un curseur « Tons foncés » et d'un curseur « Tons clairs ».

Dans le module « Photo Persona », sur lequel nous concentrons notre attention dans ce document, en ouvrant le menu « Filtres », on a accès au *filtre* nommé « Tons foncés/tons clairs... » que l'on peut

appliquer, de manière « destructive », à un calque de pixels préalablement sélectionné (Arrière-plan, copie de l'Arrière-plan, etc.).

Avec le menu « Calque », en sélectionnant « Nouveau calque de filtre dynamique... », on accède à un *filtre dynamique* qui se nomme également « Tons foncés/tons clairs... » et qui permet de modifier les tonalités, claires ou foncées, avec les mêmes curseurs, mais de manière « non destructive » cette fois.

Avec le même menu « Calque », en prenant « Nouveau calque de réglage », on accède à un *réglage*, « non destructif », qui se nomme lui aussi « Tons foncés/tons clairs... », mais qui se présente différemment, avec moins de curseurs que le filtre.

Parmi tout cela, c'est généralement le filtre dynamique « Tons foncés/tons clairs... » qui permet d'obtenir le meilleur résultat. C'est la raison pour laquelle il est mis en avant dans le présent document.

Voir à ce sujet la démonstration contenue dans la vidéo suivante :

http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/ouvre2_tutoAP.html?31

- Filtre dynamique Clarté

Ce filtre permet de renforcer le *contraste local* dans l'image. On l'utilise pour *corriger les images qui paraissent trop plates et semblent un peu voilées*.



Curseur « **Force** » : en prenant une valeur supérieure à 0% on augmente le contraste local (les valeurs négatives adoucissent l'image en diminuant le contraste local).

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image. Ouvrir la photo « Image-**05**_Affinity-Photo_.jpg ».

L'application consiste à donner plus de tonus à l'image.

Utiliser le filtre dynamique « Clarté » pour améliorer le rendu de l'image. Veiller à ne pas dégrader l'image en prenant une valeur trop forte.

<u>Nota bene</u> : On peut aussi augmenter le contraste local en renforçant les contours dans l'image avec un filtre dynamique « *Masque flou* » (USM) pour lequel on prend *un rayon élevé, un facteur (gain) faible* et un seuil nul : par exemple (25 ; 0.2 ; 0) pour un effet modéré ou (35 ; 0.5 ; 0) pour un effet très marqué.

- <u>Réglage Courbes</u>

Ce réglage très puissant a de nombreuses utilisations.

Il permet d'augmenter ou de diminuer la luminosité dans l'image.

Il est souvent utilisé pour augmenter le contraste.

On peut également l'employer pour fixer le point noir et le point blanc (comme avec les niveaux) ou pour supprimer une dominante de couleur.



On définit une courbe en choisissant un ou plusieurs points pour lesquels on fixe une valeur de sortie différente de la valeur d'entrée :

. une valeur de sortie <u>plus basse</u> que la valeur d'entrée (courbe tirée vers le bas) se traduit par un assombrissement;

. une valeur de sortie <u>plus haute</u> que la valeur d'entrée (courbe tiré vers le haut) se traduit par un éclaircissement.

Pour *définir un point sur la courbe*, il suffit de cliquer sur la courbe puis de maintenir la pression et de déplacer doucement la souris vers le bas ou vers le haut.

On peut aussi cliquer sur le bouton « <u>Sélecteur de couleur</u> » pour activer cette fonction, puis *cliquer à l'intérieur de l'image dans une zone dont on veut modifier la luminosité et déplacer la souris vers le haut ou vers le bas*.

Sur la courbe, l'emplacement du point ainsi créé correspond à la valeur de luminosité de la zone de l'image dans laquelle on a cliqué.

En créant une **courbe en S** avec deux points comme indiqués ci-dessous on **augmente le contraste** dans l'image.



Pour *créer cette courbe*, commencer par cliquer sur la partie haute de la ligne droite qui apparaît initialement dans la fenêtre « Courbes », maintenir la pression, monter la souris et relâcher.

Cliquer ensuite sur la ligne droite dans la partie basse de celle-ci, maintenir la pression, descendre et relâcher.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-**02**_Affinity-Photo_.jpg ».

L'application consiste à augmenter légèrement le contraste dans l'image en créant une courbe en S.

Créer un réglage « Courbes » puis positionner deux points sur la courbe de façon à avoir une courbe en S qui augmente légèrement le contraste dans l'image.

Variante : Courbe en S avec accentuation du contraste concentrée sur les tons moyens :



La courbe suivante éclaircit globalement l'image avec un effet plus prononcé sur les tons moyens :



Pour *créer cette courbe*, cliquer sur la ligne droite au milieu de celle-ci, maintenir la pression, monter avec la souris et relâcher.

La courbe suivante assombrit globalement l'image avec un effet plus prononcé sur les tons moyens :



Pour *créer cette courbe*, cliquer sur la ligne droite au milieu de celle-ci, maintenir la pression, descendre avec la souris et relâcher.

<u>Nota bene</u>: Lorsqu'elles ont une forme très marquée les courbes tendent à avoir un *effet gênant sur la saturation des couleurs* (excès de saturation). Quand cela se produit, il faut changer le « *Mode de fusion* » du calque « Courbes » en remplaçant « Normal » par « *Luminosité* ». Avec ce dernier mode de fusion, la courbe modifie uniquement la luminosité des pixels et pas leur saturation.

. Approfondissements à examiner en seconde lecture :

. Pour découvrir visuellement les *modes de fusion* dans Affinity Photo voir cette vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=IwTGSX4a-IY Pour étudior sérieusement les modes de fusion lire ce document émenent du site youry eitreger

Pour étudier sérieusement les modes de fusion, lire ce document émanant du site www.oitregor.com : http://www.oitregor.com/numeric/ps-plus-new/modes_fusion/modes_fusion.pdf

. Pour éclaircir les basses lumières et les tons moyens foncés, ou bien pour assombrir les hautes lumières et les tons moyens clairs, on peut utiliser les macros nommées « Eclaircir BL+TM (superposition/ D1)» et « Assombrir HL+TM (produit/L1) » qui sont incluses dans l'ensemble « MACROS_1 » (voir page 123). Dans ces deux macros, la courbe reste en position neutre et l'effet obtenu repose uniquement sur l'utilisation du *mode de fusion*.

La courbe suivante modifie le point noir et le point blanc comme on pourrait le faire avec les Niveaux :



Pour *créer cette courbe*, cliquer sur le point le plus bas de la droite, maintenir la pression, déplacer horizontalement la souris vers la droite et relâcher.

Cliquer ensuite sur le point le plus haut de la droite, maintenir la pression, déplacer horizontalement la souris vers la gauche et relâcher.

La courbe suivante **corrige une dominante bleutée** en diminuant la composante bleue (canal B) dans l'image RVB :



. Pour éliminer une dominante rouge, on abaisse légèrement la courbe du Rouge.

. Pour éliminer une dominante verte, on abaisse légèrement la courbe du Vert.

. Pour éliminer une dominante bleue, on abaisse légèrement la courbe du Bleu.

. Pour éliminer une dominante cyan, on abaisse légèrement la courbe du Vert et celle du Bleu.

. Pour éliminer une dominante magenta, on abaisse légèrement la courbe du Rouge et celle du Bleu.

. Pour éliminer une dominante *jaune*, on abaisse légèrement la courbe du Rouge et celle du Vert.



Quand on cherche à **éliminer une dominante de couleur**, il est recommandé de créer un ou plusieurs « **échantillonneurs** » mesurant les valeurs RVB sur une partie de l'image qui doit être *blanche ou grise*.

Un objet qui est blanc ou le gris dans la réalité est reproduit fidèlement quand les *trois valeurs R*, V et B sont *identiques ou très proches*.

Pour créer un « échantillonneur », il faut ouvrir la *palette « Informations »*, cliquer sur l'icône avec une croix au milieu d'un cercle (voir ci-dessous), maintenir la pression, déplacer la souris sur la zone de l'image où on veut échantillonner puis relâcher la pression (il n'est pas nécessaire de cliquer).

Croix au milieu d'un cercle (voir la flèche rouge) :

Ш	His	Ins	Lot	Enr	Infos	Nvg		≡.	×
•	R:		253		•	C:	89%		
×.	V:		253			M:	78%		
- T	B:		253		N	J:	61%		
\oplus	A:		255		\Rightarrow	N:	97%		

Zone échantillonnée :



Ajout ou suppression d'un échantillonneur :



<u>Nota bene</u>: Lorsqu'on veut <u>éliminer une dominante de couleur</u>, il est souvent *plus simple* d'employer les réglages « **Balance des couleurs**» ou « **Balance des blancs** » fournis par Affinity Photo.



- <u>Réglage Vibrance</u>

Ce filtre permet d'augmenter ou de diminuer la saturation des couleurs.

L'effet du curseur « Saturation » s'applique à l'ensemble des couleurs.

L'effet du curseur « *Vibrance*» s'applique uniquement aux couleurs peu saturées ou moyennement saturées. Avec ce curseur on peut augmenter la saturation des couleurs insuffisamment saturées en évitant de sursaturer les couleurs qui sont déjà assez saturées.

	×		
Ajouter un préréglage	Fusionner	Supprimer	Réinitialiser
Vibrance Saturation			0%
Opacité: 100 % 🔹	Mode de fusion:	Normal	• \$

. Curseur « Vibrance » : une valeur positive augmente la saturation des couleurs qui sont peu ou moyennement saturées, l'augmentation de la saturation est d'autant plus forte qu'on s'approche de +100%; une valeur négative diminue la saturation des couleurs peu ou moyennement saturées (d'autant plus fortement qu'on s'approche de -100%).

. Curseur « **Saturation** » : *une valeur positive augmente la saturation de l'ensemble des couleurs*, et ce d'autant plus fortement qu'on s'approche de +100%; une valeur négative diminue la saturation de l'ensemble des couleurs (d'autant plus fortement qu'on s'approche de -100%; quand on prend une valeur de -100% on obtient une image en noir et blanc).

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image. Ouvrir à nouveau la photo « Image-**02** Affinity-Photo .jpg ».

L'application vise à montrer la différence entre les curseurs « Saturation » et « Vibrance ».

Commencer par utiliser le curseur « Saturation » en le déplaçant *fortement* à droite. Observer l'effet (notamment sur les rouges) puis cliquer sur le bouton « Réinitialiser ».

Essayer à nouveau en employant cette fois le curseur « Vibrance ».

Trouver un réglage de la « Vibrance » qui permet d'obtenir des couleurs éclatantes sans que les couleurs qui étaient déjà saturées au départ (les rouges) deviennent criardes.

. Approfondissement à examiner en seconde lecture : Pour renforcer la saturation, on peut aussi utiliser la macro nommée « Saturation avec mélangeur canaux » qui est incluse dans l'ensemble « MACROS_1 » (voir page 123).

- Réglage TSI (teinte, saturation, luminosité)

Ce réglage permet de modifier, la *teinte* la *saturation* et la *luminosité* dans l'ensemble de l'image ou pour certaines couleurs particulières.

• L'effet du réglage s'applique à l'<u>ensemble de l'image</u> si on utilise les curseurs (teinte, saturation, luminosité) <u>sans cliquer préalablement sur l'un des ronds de couleur</u> encadrés en rouge dans la copie d'écran reproduite ci-dessous et sans cliquer sur le bouton « Sélecteur de couleurs ».

	TSI		х
Ajouter un préréglage	Fusionner	Supprimer	Réinitialiser
		Sélecteu	r de couleur
Décalage de teinte			-0.0
Décalage de saturation			
Décalage de luminosité	0		0%
	0		0%
Opacité: 100 % 🝷	Mode de fusion:	Normal	- *

. Il y a deux façons de faire pour appliquer les réglages à une gamme de couleurs donnée.

. On peut tout d'abord **cliquer sur l'un des ronds de couleur** encadrés en rouge dans la copie d'écran, sur le jaune par exemple.

Lorsqu'on fait cela on voit apparaitre des repères (des « nœuds ») sur la roue chromatique au niveau de la couleur choisie et des couleurs voisines.

Les réglages s'appliquent *pleinement* à la plage de couleurs située entre les repères « **b** » et « **c** » (le jaune dans notre exemple).

Les réglages s'appliquent *de manière atténuée* à la plage de couleurs située entre les repères « \mathbf{a} » et « \mathbf{b} » (le jaune tirant vers le vert dans notre exemple) et à la plage de couleurs située entre les repères « \mathbf{c} » et « \mathbf{d} » (le jaune tirant vers le rouge dans notre exemple).



On peut *modifier séparément la position de chacun des repères* en cliquant sur le rond gris correspondant et en déplaçant la souris.

Quand on clique sur le trait noir qui relie les repères « b » et « c » puis qu'on déplace la souris, on *repositionne l'ensemble des quatre repères*.

Si on clique sur le trait noir qui relie les repères « a » et « b » puis qu'on déplace la souris on *repositionne* l'ensemble formé par ces deux repères et on étend ou resserre la plage de couleurs qui va de « b » à « c ».

Si on clique sur le trait noir qui relie les repères « c » et « d » puis qu'on déplace la souris on *repositionne l'ensemble formé par ces deux autres repères et on étend ou resserre la plage de couleurs qui va de « b »* $a \ll c \gg$.

. La seconde façon de déterminer la plage de couleurs affectée par les réglages consiste à commencer par cliquer un rond de couleur comme précédemment puis à **cliquer ensuite sur le bouton « Sélecteur de couleur »** et à **cliquer enfin dans l'image**, sur une zone contenant la couleur qu'on veut traiter. Cela permet de cibler avec précision la gamme de couleurs qu'on veut modifier.

Quand on fait cela on voit, comme précédemment, apparaître des repères (les « nœuds ») sur la roue chromatique. Ces repères sont centrés sur la couleur qu'on a échantillonnée en cliquant dans l'image.

Les repères peuvent être déplacés comme indiqué précédemment.

. Si on clique sur le *rond multicolore* on revient à la situation dans laquelle les réglages s'appliquent à l'ensemble de l'image.



APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir une nouvelle fois la photo « Image-**02**_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste à augmenter la saturation des jaunes dans l'image (sur les pierres des maisons ou de l'église et dans l'herbe sèche située en bas à droite).

Pour faire cela, commencer par créer un calque de réglage « (Réglage Décalage TSI) ».

Cliquer sur le rond de couleur jaune pour pouvoir accéder au sélecteur de couleurs.

Cliquer ensuite sur le bouton « Sélecteur de couleurs » et cliquer enfin dans l'image, sur une pierre jaune de l'église.

Déplacer ensuite un peu le repère « a » en le rapprochant du repère « b » afin de limiter l'impact du réglage sur les verts.

Rapprocher un peu le repère « d » du repère « c » pour limiter l'impact du réglage sur les rouges.

Augmenter ensuite la saturation en prenant une valeur de 15%. Modifier cette valeur si l'effet obtenu ne vous convient pas.



. Approfondissements à examiner en seconde lecture :

. Pour renforcer le bleu dans le ciel ou renforcer le vert dans les feuillages, on peut utiliser les macros « Correction sélective : bleu (ciel) » ou « Correction sélective : vert (feuillages) » qui sont incluses dans l'ensemble « MACROS_1 » (voir la présentation de ces macros page 124).

. Pour travailler séparément sur certaines couleurs, on peut aussi utiliser le réglage « Noir et blanc » en prenant soin de remplacer le mode de fusion « Normal » par « Luminosité ».

- Dosage de l'effet d'un réglage ou d'un filtre dynamique

. Pour *diminuer* <u>globalement</u> l'effet d'un réglage ou d'un filtre dynamique, on diminue l'<u>opacité</u> du calque de réglage correspondant.

On clique sur le calque concerné pour qu'il soit actif (fond bleu), on ouvre le menu déroulant « Opacité » et on déplace le *curseur vers la gauche* pour diminuer l'opacité. L'effet du réglage est atténué.

Dans l'exemple ci-dessous l'opacité est de 66%, l'effet du réglage est donc diminué d'environ un tiers :



APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir à nouveau la photo « Image-02_Affinity-Photo_.jpg ». L'afficher à la taille de la fenêtre.

L'application montre l'impact du changement de l'opacité d'un calque.

Créer un réglage « Courbes » et définir une courbe en S qui introduit un *contraste trop fort* dans l'image.

Mettre l'opacité du calque « Courbes » à zéro puis remonter progressivement l'opacité. Arrêter de remonter quand *le renforcement du contraste paraît bien dosé*.

. Pour *supprimer* <u>localement</u> ou *diminuer* localement l'effet d'un réglage ou d'un filtre dynamique, on peint avec l'outil « Pinceau » dans le *masque* <u>interne</u> blanc qui lui est automatiquement associé. On utilise pour cela du noir ou du gris (le gris est défini en partant du noir et en prenant une opacité inférieure à 100%, dans la barre contextuelle de paramétrage du pinceau en haut à gauche de l'écran).

Là où on peint avec du **<u>noir</u>** l'effet du réglage ou du filtre dynamique est totalement **supprimé**. Là où on peint avec du **<u>gris</u>** l'effet du réglage ou du filtre dynamique est **atténué** (d'autant plus atténué que le gris est foncé et proche du noir).

Là où le masque reste **<u>blanc</u>**, là où on n'a pas appliqué du noir ou du gris, l'effet du réglage ou du filtre dynamique **s'exerce pleinement**.

En peignant avec du blanc là où on avait appliqué du noir ou du gris on efface ce qui avait été fait.

Comme cela sera expliqué plus loin, il est possible également de faire la même chose en rattachant au réglage ou au filtre dynamique un *masque externe* blanc dit masque « *enfant* ».



APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir à nouveau la photo « Image-**02**_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste à *annuler* l'effet d'un réglage « Courbes » dans une partie de l'image, en peignant sur le masque *interne* avec du noir là où on veut annuler l'effet.

Créer un réglage Courbes qui augmente nettement la luminosité de l'image.

Activer l'outil « Pinceau » (B) puis définir les paramètres du pinceau, dans la barre de réglage en haut de l'écran, en prenant : L'argeur = 200 px : Opacité = 100% : Elux = 100% : Dureté = 65%

Largeur = 200 px; Opacité = 100%: Flux = 100%; Dureté = 65%.

Ouvrir la palette « Echantillons », sélectionner « Gris » dans le menu déroulant et prendre le noir comme couleur de premier plan (couleur 1) :

	Hgm	EXIF	Src	Pcx	Clr	Échanti	llons		≡.
(1			¢	Opacité:	100	%	•
R	écent:								
	Gris	s			-	•• • +	4		
]

Après s'être assuré que le calque « (Réglage Courbes) » est bien le calque actif (fond bleu), peindre sur l'arbre qui est placé contre l'église, à droite dans l'image.



Ce qu'on vient de faire annule l'effet d'éclaircissement apporté par la courbe sur l'arbre.

Dans la palette des calques, décocher la case située à droite du calque nommé « (Réglage Courbes ») puis cocher à nouveau cette case. On voit que le renforcement de luminosité disparait puis réapparait partout dans l'image sauf sur l'arbre situé près de l'église.

Cela montre qu'en peignant avec du noir dans le masque à l'endroit où se trouve l'arbre on a annulé l'effet de la courbe sur l'arbre. Pour l'arbre, le fait d'activer ou désactiver la courbe ne change rien car le masque empêche la courbe de s'appliquer sur l'arbre. <u>Tous les traitements qui sont faits avec les calques de réglage ou les filtres dynamiques d'Affinity</u> <u>Photo sont NON DESTRUCTIFS</u>.

Ces traitements ont un impact sur le rendu de l'image, mais ils **ne modifient pas le contenu des pixels de l'Arrière-plan** (l'Arrière-plan contient les *pixels du fichier*.*TIF qui a été ouvert dans Affinity Photo pour faire l'objet d'un post-traitement*).

Chacun de ces traitements peut être *temporairement annulé*, il suffit pour cela de désactiver le calque associé en décochant la case correspondante dans la palette des calques.

Les traitements sont définitivement annulés si on supprime les calques associés.

Pour *supprimer un calque de réglage ou un calque de filtre dynamique*, il faut faire un clic droit sur le calque puis cliquer sur « Supprimer » dans le menu contextuel qui apparaît alors :



TRAITEMENTS APPLIQUES LOCALEMENT DANS L'IMAGE

On a souvent besoin **d'appliquer un réglage ou un filtre dynamique localement** en faisant en sorte que les effets s'exercent *uniquement dans une partie limitée de l'image*. Le **traitement local** concentre son action sur les zones qui doivent être mise en exergue dans l'image, il corrige également certains défauts ponctuels.

Les pages qui suivent présentent tout d'abord une série de techniques qui permettent de faire cela en utilisant des **masques**.

Les procédés qui permettent de changer localement la luminosité, la saturation ou la couleur avec un **pinceau** sont présentés ensuite.

- <u>Limiter l'effet d'un réglage à une zone donnée en ajoutant un</u> <u>masque noir puis en peignant dans celui-ci avec du blanc</u>

Le procédé consiste à créer, dans un *premier temps, un masque totalement noir qui bloque intégralement l'effet* du réglage dans l'ensemble de l'image.

On remplace ensuite, dans un second temps, le noir par du blanc là où on veut que l'effet puisse s'exercer localement.

Cette technique va être illustrée avec un réglage « *Filtre d'objectif* » mais elle peut être employée avec *tous* les calques de réglage ou filtres dynamiques d'Affinity Photo.

Le réglage « *Filtre d'objectif* » permet de simuler l'effet des filtres refroidissant ou réchauffant qu'on peut visser à l'avant de l'objectif sur l'appareil photo.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir à nouveau la photo « Image-**02**_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste à utiliser un réglage qui réchauffe les couleurs en faisant en sorte que le réchauffement s'applique uniquement sur l'église dans la partie droite de l'image.

Créer d'abord un réglage « Filtre d'objectif » pour réchauffer les couleurs.



Dans la fenêtre de paramétrage du réglage cliquer sur « **Filtrer couleur** » puis définir une couleur correspondant à un orange clair (R = 182; V = 124; B = 0).

		,	×			
Ajouter un prér	églage		Fusionner	Supprimer	Réinitialis	er
Filtrer couleur Densité optique						
✓ Conserver la I	uminosité	0			50 %	
Opacité: 100 %	•	Мс	ode de fusion:	Normal	•	\$
Curseurs RVB	-		10			
R:		0	182			
V:	0		124			
B: 🔘			0			
Bruit						

Remarque : si on avait pris un bleu on aurait obtenu un filtre refroidissant.

Doser ensuite l'effet en fonction du résultat recherché.

Pour doser l'effet du réchauffement, il faut *examiner uniquement la zone dans laquelle on souhaite concentrer cet effet (ici l'église) et faire abstraction du reste de l'image.*

Le dosage de l'effet s'effectue ici en réglant le curseur « *Densité optique* » dans la fenêtre de paramétrage du « Filtre d'objectif » (voir la copie d'écran ci-dessous).

Prendre une valeur de 33% puis cliquer sur la croix en haut à droite de la fenêtre de paramétrage afin de valider les choix effectués.

	Filtre d'objectif		×
Ajouter un préréglage	Fusionner	Supprimer	Réinitialiser
Filtrer couleur Densité optique			33 %
Opacité: 100 % 🔹	Mode de fusion:	Normal	- *



Le calque « (Réglage du filtre d'objectif) » étant actif (fond bleu), ajouter à ce calque un **masque** *externe enfant* entièrement *noir* en maintenant la pression sur la touche **Alt** et en cliquant sur la deuxième **icône (« Masque de calque »)** en partant de la gauche, en bas de la palette des calques.



Le masque qui vient d'être créé est uniformément *noir*, l'effet du réglage est pour le moment annulé dans toute l'image.

Afin d'ouvrir l'ensemble formé par le calque de réglage et son masque, cliquer sur le petit triangle encadré en bleu dans la copie d'écran reproduite ci-dessous.



Activer l'outil pinceau (B) avec une largeur de 200 px et une dureté de 75%.

Prendre le *blanc* comme couleur de premier plan en cliquant, en bas de la palette des « Outils », sur la flèche coudée indiquée ci-dessous :



<u>Remarque</u> : Si on ne peut pas avoir le blanc comme couleur de premier plan en cliquant sur la flèche coudée, ouvrir la palette « Echantillons », sélectionner « Gris » dans le menu déroulant et cliquer sur le petit carré blanc.



Après avoir vérifié que le masque noir qui vient d'être créé est bien le calque actif (fond bleu), peindre ensuite sur l'église pour que l'effet du réglage puisse s'appliquer localement dans cette partie de l'image.



Afin de voir l'effet du travail qui vient d'être effectué, décocher la petite case située sur la droite du calque « (Réglage du filtre d'objectif) » puis cocher cette case à nouveau.

. Pour appliquer <u>simultanément</u> un filtre à l'ensemble des *tons clairs* (afin de les *réchauffer* par exemple) <u>et</u> un autre filtre à l'ensemble des *tons foncés* (pour les *refroidir* avec la couleur complémentaire^{*} par exemple), on peut utiliser le calque de réglage « **Séparation des tons** » fourni par Affinity Photo.

2	Séparati	on des tons		х
Ajouter un préréglage		Fusionner	Supprimer	Réinitialiser
Teinte des tons clairs				<u>.</u>
				<u> </u>
Saturation des tons clairs				0%
U Tainta das tons foncás				
				0°
Saturation des tons foncés				
0				0%
Balance				
	0			50 %
Opacité: 100 % 🔹	Mo	ode de fusion:	Normal	- ¢

* : Sur la roue chromatique, la valeur de la couleur froide complémentaire est égale à la valeur de la couleur chaude + 180° .

Complément sur les calques parent/enfant :

. Dans Affinity Photo, un calque (avec un masque, un réglage ou un filtre dynamique...) peut être **rattaché à un autre calque en tant qu'enfant** ; le calque de rattachement est nommé calque **parent**. *Les effets d'un calque enfant s'appliquent uniquement au calque parent* auquel il est rattaché, ils ne s'appliquent pas à l'Arrière-plan et aux autres calques de la pile des calques.

Lorsqu'on rattache un masque en tant qu'enfant à un calque de réglage parent, l'effet exercé par ce masque s'applique uniquement au calque de réglage parent auquel il est rattaché. C'est la même chose lorsqu'on rattache un masque en tant qu'enfant à un calque de filtre dynamique.

Pour <u>transformer un calque en calque enfant</u>, il faut faire glisser ce calque sur le calque parent en plaçant le pointeur de la souris <u>sur le bord droit de la vignette du calque parent</u> puis relâcher la pression sur le bouton gauche de la souris.

Un épais *trait bleu vertical* apparait sur le côté droit de la vignette du calque parent lorsqu'on place correctement le pointeur pour lui rattacher un calque enfant.



Lorsqu'il est créé, le calque enfant apparait sous le calque parent avec un décalage vers la droite.



Il peut y avoir plusieurs calques enfants rattachés à un même calque parent.

Les effets des calques enfants rattachés à un même parent *s'appliquent dans l'ordre descendant* de la pile des calques enfants de ce parent.

. *Indication supplémentaire* : Dans cette formation, quand on parle des calques enfants on se réfère implicitement à des calques *enfants nichés (« nested ») dans le calque parent*. C'est le seul type de calque enfant qui est utilisé ici.

Affinity Photo permet cependant de définir un *autre mode de rattachement* d'un calque enfant à un calque parent, *par « découpage » (« clipping »)* cette fois et non plus par « nichage ou imbrication » (« nesting »). Consulter à ce sujet les pages web suivantes :

https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/20538-adjustment-nesting/ (dans cette page en anglais lire la réponse faite par Kris-K de la société Serif).

https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/114361-layers-guide-understanding-masks-moves-

crops-clips-and-adjustments/ (en anglais ; fournit un document de synthèse en pdf)

https://affinity.help/designer/fr.lproj/index.html?page=pages/Layers/layerClip.html?title=D%C3%A9cou per%20un%20calque (en français)

Pour avoir une présentation approfondie de la question, voir cette excellente vidéo (en français) : http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/ouvre2_tutoAP.html?2f 61

Complément sur le déplacement d'un calque dans la pile des calques :

Avec Affinity Photo, pour **déplacer un calque dans la pile des calques**, en changeant son rang dans la pile, *sans le transformer en calque enfant*, il faut faire un glisser-déposer.

On clique sur le calque à déplacer, on maintient la pression et on positionne le pointeur de la souris à l'endroit où on veut insérer le calque, en veillant à faire apparaître un épais *trait bleu horizontal qui* s'étend du bord gauche jusqu'au bord droit de la palette des calques (voir ci-dessous les deux repères verticaux de couleur verte). On relâche ensuite la pression sur le bouton gauche de la souris.

Pendant le déplacement :



Après le déplacement :



- <u>Limiter l'effet d'un réglage à une zone donnée en utilisant un</u> <u>dégradé</u>

Au lieu de peindre dans un masque, on peut créer un dégradé dans le masque.

Le dégradé permet d'obtenir un *effet localisé qui s'estompe progressivement* et s'intègre bien dans l'image.

L'effet du réglage est total là où le masque contenant le dégradé est blanc. Cet effet diminue quand le masque devient gris clair, il disparait presque lorsque le masque devient gris foncé. L'effet est annulé là où le masque est noir.

Ce procédé va être illustré avec un réglage « Courbes », mais il peut s'appliquer à <u>tous</u> les calques de réglage ou filtres dynamiques d'Affinity Photo.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-**01_***redresssée* _Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste à densifier le ciel en l'assombrissant légèrement, principalement dans la partie bleutée.

Ajouter un calque de réglage « Courbes » puis définir une courbe avec un effet d'assombrissement. Surdoser un peu l'assombrissement pour faciliter le positionnement du dégradé dans le masque.



- Introduction à Affinity Photo - Hervé -

Le calque « (Réglage Courbes) » étant actif (fond bleu), ajouter un *masque externe enfant blanc* rattaché à ce calque. Cliquer pour cela sur l'icône « Masque de calque » en bas de la palette des calques.



Le masque étant actif (fond bleu), activer l'outil « Dégradé » (G).

Dans la barre de paramétrage du dégradé, en haut de l'écran, prendre « «**Remplissage** » pour le « Contexte » et prendre « **Linéaire** » pour le « Type ».

Cliquer ensuite sur le rectangle à droite de « Linéaire » afin de définir les deux couleurs utilisées dans le dégradé.

Contexte:	Remplissage 🝷	Туре:	Linéaire	•		3	f.	I
Image-01_Affinity-Photo_redressée,jpg [Modifié] (69.5%)					14			

Pour le masque qu'on a besoin de créer ici ces deux couleurs sont le **blanc** (*au départ du dégradé*) et le **noir** (*à la fin du dégradé*).

Dans la fenêtre de définition des couleurs de départ et de fin du dégradé, faire un *clic sur le rond situé à droite sur le schéma du dégradé* (ce rond est indiqué par la flèche rouge de droite dans la copie d'écran reproduite ci-dessous).

Cela sélectionne la fin du dégradé (le rond s'agrandit après le clic).



Cliquer ensuite sur le rectangle situé à côté de « Couleur : » pour ouvrir le volet de *choix des couleurs* (cf. la zone encadrée en bleu dans la copie d'écran reproduite ci-dessous). Définir la couleur souhaitée pour cette extrémité, le noir (R = 0; V = 0; B = 0), en utilisant les trois curseurs R, V et B.



Utiliser ensuite le même procédé pour prendre le *blanc* comme couleur pour *l'autre extrémité du dégradé* (le *début* du dégradé).



<u>Nota bene</u> : La procédure qui vient d'être décrite permet de définir des dégradés avec tous types de couleurs. Pour obtenir un dégradé standard allant du blanc au noir, on peut procéder plus simplement en ouvrant la palette "Échantillons" puis en prenant "Dégradés" dans le menu déroulant et en cliquant sur le petit carré avec un dégradé allant de « blanc à noir ».



Après avoir défini les couleurs du dégradé, cliquer sur le bord supérieur de l'image avec l'*outil dégradé* puis tirer un *trait vertical* allant jusqu'au début du nuage situé au-dessus de l'horizon.

Cliquer ensuite sur le *petit curseur qui se situe au milieu du trait* qui vient d'être tracé et tirer ensuite ce curseur *vers le bas* (un peu au-dessus de la fin du trait définissant le dégradé comme indiqué dans la copie d'écran reproduite ci-dessous).



Cela permet d'avoir du gris très clair jusqu'en bas du dégradé et non pas jusqu'au milieu de celui-ci.

<u>Remarque</u>: En cliquant sur le rond noir en bas du trait qui définit le dégradé, en maintenant la pression puis en déplaçant la souris vers la gauche ou la droite *on pourrait modifier l'orientation du dégradé*. Cela n'est pas nécessaire ici mais s'avère très utile dans d'autres cas.

Dans la palette des calques, faire ensuite *Alt clic sur la « vignette » du calque « (Masque) »* (la « <u>vignette</u> » est le carré situé sur la gauche d'un calque).



Cela permet de voir le masque et de le corriger si nécessaire.

<u>Remarque</u> : S'il le fallait, on pourrait retoucher le masque en utilisant un pinceau faible dureté pour peindre dans celui-ci avec du noir, du blanc ou du gris.



Cliquer sur le *calque parent* du masque (le calque « (Réglage Courbes) ») pour voir à nouveau l'image et revenir à un affichage en couleur.



Double-cliquer sur la « vignette » du calque « (Réglage Courbes) » et ajuster la courbe en fonction du résultat recherché.

- <u>Limiter l'effet d'un réglage à une zone donnée en utilisant une</u> <u>sélection</u>

On est souvent conduit à vouloir limiter l'effet d'un réglage à une zone donnée dans l'image.

Dans les photos de paysage, il arrive fréquemment, par exemple, qu'on souhaite *traiter séparément le ciel et le reste de l'image*. Pour faire cela on emploie la procédure suivante qui repose sur la création d'une *sélection* isolant le ciel.

On commence par créer le *calque de réglage* qu'on souhaite utiliser. Dans un premier temps on laisse les paramètres de ce réglage à leur valeur neutre par défaut.

On sélectionne ensuite le ciel avec un outil de sélection.

Le calque de réglage concerné étant actif et la sélection du ciel étant également active, on rattache ensuite au calque de réglage un *masque reprenant le contenu de la sélection*. Avec le masque ainsi créé, *l'effet du réglage s'applique uniquement à ce qui était inclus dans la sélection* (le ciel).

On termine en réglant les paramètres du calque de réglage afin d'obtenir l'effet recherché.

Cette technique va être illustrée avec un réglage « *TSI*» mais elle peut être employée avec <u>tous</u> les calques de réglage ou filtres dynamiques d'Affinity Photo.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-05_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste à augmenter la saturation du bleu dans le ciel et à diminuer un peu la luminosité des nuages afin de renforcer leur présence dans l'image.

. Commencer par créer un **calque de réglage « TSI »** (teinte, saturation, luminosité) et valider la création de ce calque en conservant les **paramètres neutres** par défaut. Le calque est nommé automatiquement « (Réglage Décalage TSI) ».

. Activer ensuite l'outil « *Pinceau de sélection* » (W).

Dans la barre de paramétrage en haut de l'écran, cliquer sur le bouton « Ajouter » ; cocher également la case située à gauche de « Accrocher aux bords » afin que la sélection soit étendue automatiquement jusqu'au bord des objets situés sous le trait du pinceau (le bord du ciel ici).

Veiller également à ce que la case située à gauche de « *Tous les calques* » soit cochée (le calque actif étant un calque de réglage, il faut que tous les calques soient actifs pour que l'Arrière-plan soit inclus dans le travail et qu'on puisse sélectionner des pixels).

Mode: Ajouter Soustraire Largeur: 87 px 🔹 🖌 Accrocher aux bords 🖌 Tous les calques Ajuster...

Peindre sur le bord du ciel sans toucher la terre, puis peindre dans le ciel jusqu'à ce qu'il soit sélectionné.

La sélection n'étant probablement pas parfaite, comme c'est souvent le cas, cliquer sur le bouton « Ajuster » pour améliorer la sélection.

Affiner la sélection Aperçu Superposition Bords mats Largeur 10 % Lissage ٠ 0 px Contour progressif ۲ 0 px Couverture 0% Pinceau de réglage Cache Premier plan Arrière-plan Contour progressif 210 px Sortie Sélection Appliquer Annuler

Prendre ensuite le paramétrage suivant (mode « Cache » activé, pinceau 210 px) :

Peindre sur la frontière entre la zone sélectionnée (en couleur) et la partie non sélectionnée de l'image (en rouge).

Couvrir toutes les zones sélectionnées à tort, les zones qui sont en couleur et qui ne devraient pas l'être (c'est la cas pour la zone de terre indiquée dans la copie d'écran reproduite ci-dessous).



Quand on arrête de peindre, après quelques instants, le logiciel fournit une nouvelle version de la sélection meilleure que la précédente.

Dans la fenêtre « Affiner la sélection », valider ensuite l'opération en cliquant sur le bouton « Appliquer ».

Si le résultat n'est toujours pas satisfaisant, on peut recommencer l'opération en cliquant à nouveau sur le bouton « Ajuster ».

Si le résultat n'est pas satisfaisant parce qu'il reste des petites zones qui ne devraient pas être incluses dans la sélection, on peut aussi faire les ultimes corrections manuellement.

On clique pour cela sur le bouton « **Soustraire** » en haut de l'écran et on peint avec le pinceau de sélection sur les zones qu'il faut retirer de la sélection.

Mode: Ajouter Soustraire Largeur: 107,5 px ▼ ✓ Accrocher aux bords ✓ Tous les calques Ajuster...

S'il faut ajouter des petites zones à la sélection, on clique sur le bouton « *Ajouter* » puis on peint sur les zones à ajouter.



La sélection étant terminée et active (pointillés mobiles affichés à l'écran), cliquer ensuite sur le bouton « *Masque de calque* », en bas de la palette des calques, afin de rattacher au calque actif un masque *externe enfant* reprenant le contenu de la sélection.



Désélectionner (Ctrl D) pour faire disparaître la sélection qui est maintenant inutile.

Examiner le contenu du masque en faisant Alt clic sur la vignette du calque du masque dans la palette des calques.



Le contenu du masque ainsi crée est le suivant :



Revenir à l'affichage de l'image en couleur en *cliquant une fois* sur la vignette du calque « (Réglage Décalage TSI) »

• Poursuivre en *double-cliquant* sur la vignette blanche du calque « (Réglage Décalage TSI) » afin d'ouvrir à nouveau la fenêtre de réglage du calque « TSI » et de paramétrer celui-ci.

Cliquer sur le rond bleu pour sélectionner les bleus.

Pour affiner la sélection des bleus en se basant sur le bleu du ciel, cliquer ensuite sur le bouton « Sélecteur de couleur » puis *cliquer dans le bleu du ciel là où il est le plus foncé*.

Renforcer ensuite la saturation du bleu du ciel en prenant la valeur +30% pour la saturation. Prendre enfin -10% pour la luminosité afin de densifier un peu les nuages dans le ciel.


Distinction entre les masques intégrés et les masques enfants :

Il y a deux façons de transformer une sélection en un masque associé à un calque de réglage :

. On peut faire en sorte que le masque soit *intégré* à l'intérieur du calque de réglage.

. On peut aussi créer le masque sous la forme d'un calque *externe <u>enfant</u>* rattaché au calque de réglage. Ce second procédé offre plus de souplesse.

Quand on choisit la *première* formule, on définit *d'abord la sélection* puis on crée le calque de réglage. Lorsqu'on opte pour la *seconde*, on crée *d'abord le calque de rég*lage et on définit ensuite la sélection puis on transforme cette sélection en masque.

. Si on commence par créer la sélection et qu'on poursuit en créant le calque de réglage avec la sélection active, cela a pour effet d'<u>intégrer</u> automatiquement *dans le calque de réglage* un <u>masque</u> qui reprend le contenu de la sélection. Les manipulations possibles avec les masques intégrés sont limitées.

Calque de réglage avec un masque intégré :



. Si on crée dans un premier temps le calque de réglage, puis qu'on crée ensuite la sélection et qu'on la transforme en masque en cliquant sur le bouton « Masque de calque » en bas de la palette des calques, alors on obtient un <u>masque</u> qui prend la forme d'un calque <u>externe enfant</u> rattaché au calque de réglage. Ce calque enfant peut être désactivé puis réactivé ; cela permet de bien voir ce qu'apporte le masque. On peut aussi dupliquer aisément ce calque enfant (Ctrl J) puis déplacer la copie en la rattachant à un autre calque de réglage. On a alors deux calques de réglage avec le même masque (voir ci-dessous).

Calque de réglage avec un masque enfant :



Duplication d'un masque existant et rattachement de la copie à un autre calque de réglage :

Si on veut *appliquer à un nouveau calque de réglage le même masque que celui que l'on a déjà appliqué à un réglage précédent*, il faut procéder comme suit.

. Cas d'un masque intégré dans un réglage (ou dans un filtre dynamique) :

Ne pas créer tout de suite le nouveau calque de réglage, mais commencer par activer la sélection qui correspond au masque intégré dans le calque de réglage précédent. Pour cela, faire Ctrl Clic sur la vignette de ce réglage (ou Menu « Sélectionner » / « Sélection à partir du calque »). La sélection qui vient d'être activée par cette opération étant toujours active, créer ensuite le nouveau réglage. Le masque correspondant à la sélection est automatiquement *intégré* dans le nouveau réglage. Il ne reste plus qu'à désactiver la sélection (Menu « Sélectionner » / « Désélectionner »).

. Cas d'un masque créé en tant que calque <u>enfant</u> d'un réglage (ou d'un filtre dynamique) :

Commencer par créer le nouveau calque de réglage. Faire ensuite un clic droit sur la vignette du calque *enfant* qui contient le masque du réglage précédent, puis cliquer sur « Dupliquer ». Après cela, cliquer sur la vignette du nouveau masque qui vient d'être crée par duplication, maintenir la pression sur le bouton gauche de la souris, puis déplacer ce masque sur le bord droit de la vignette du nouveau calque de réglage et relâcher la pression.

Complément sur les sélections :

Avant de voir comment on peut faire du traitement local avec d'autres outils que les sélections, apportons brièvement deux compléments sur les sélections.

Nous verrons d'abord comment on peut retoucher une sélection en mode masque.

Nous indiquerons ensuite comment il faut procéder pour sauvegarder puis récupérer une sélection.

. Pour <u>retoucher</u>, ou même créer, une <u>sélection</u>, il est souvent commode de passer en <u>mode « Masque »</u> en appuyant sur la touche **Q** du clavier ou en cliquant sur l'icône reproduite ci-dessous qui est située dans la barre d'outils en haut de l'écran :



En mode « **Masque** », avec le masque affiché sous la forme d'une « **superposition** » **rouge** (option par défaut) :

. ce qui apparaît avec la <u>couleur d'origine</u> sans aucune superposition rouge est <u>totalement sélectionné</u>,

. ce qui est recouvert par la superposition rouge foncé n'est pas du tout sélectionné.

Pour modifier ou créer une sélection, on peint dans l'image en utilisant le « **Pinceau** » avec une **opacité de 100%** et **blanc** ou du **noir** :

. en peignant avec du **blanc sur une zone recouverte par du rouge** on **ajoute à la sélection** la partie de l'image sur laquelle on applique le pinceau blanc,

. en peignant avec du **noir sur une zone où subsiste la couleur d'origine** on **soustrait à la sélection** la partie de l'image sur laquelle on applique le pinceau noir.

On peut aussi utiliser du *gris* pour *sélectionner partiellement* une zone (la superposition rouge devient plus claire là où on peint avec du gris).

Pour *quitter le mode masque*, il suffit d'appuyer sur la touche **Q**. La superposition rouge disparait et les pointillés mobiles délimitant les zones sélectionnées à 50% ou plus sont à nouveau visibles (voir page 131 et suivante pour plus de précisions).



⁻ Introduction à Affinity Photo - Hervé -

A RETENIR : équivalence entre le contenu d'une sélection et celui du masque qu'on peut en tirer.



Masque tiré de cette sélection des tons moyens :



Blanc = élément totalement sélectionné.
Gris = élément partiellement sélectionné (d'autant plus fortement sélectionné que le gris est clair).
Noir = élément pas du tout sélectionné.

<u>Nota bene</u> : Les zones entourées par des <u>pointillés</u> mobiles correspondent aux parties de l'image qui sont <u>sélectionnées totalement ou partiellement à 50% ou plus</u>. Les zones sélectionnées partiellement à moins de 50% ne sont pas indiquées par les pointillés, mais elles sont présentes dans le masque et y sont représentées avec un gris foncé.

• On peut <u>enregistrer une sélection</u>. Dans une étape ultérieure du travail, si on a besoin à nouveau de la sélection, on pourra la rétablir en utilisant la sauvegarde crée lors de l'enregistrement.

. Pour **enregistrer une sélection**, il faut ouvrir le menu « Sélectionner » et cliquer sur « Enregistrer la sélection » puis sur « Comme canal de réserve ».

Sélectionner	Organiser	Filtres	Affichage	Fenêtre	Aide	
Tout sélection	onner		Ctrl	+A		
Désélection		Ctrl	+D			
Resélection	her					
Inverser la s	élection de pixel	s	Ctrl	+Maj+l		
Sélection à		Ctrl	+Alt+S			
Sélection à	partir du calque	et Supprim	er			_
Enregistrer	a sélection			•	Comme canal de réserve	

Cela crée un « canal de réserve » qu'on peut voir en ouvrant la palette « Canaux » :

II Calques	Canaux	Effets	Réglage			×
RVBA/8 - sR	GB IEC61	966-2.1			1)
Comp	osite Rou	ge		¢	r	
Comp	osite Vert			¢	r	
Comp	osite Bleu	I		¢	r	
Comp	osite Alpł	ıa		¢	r	
Arrière	e-plan Ro	uge				
Arrière	e-plan Ve	rt				
Arrière	e-plan Ble	u				
Arrière	e-plan Alp	oha				
Sélect	ion de pix	els			Ø	
Canal	de réserv	e			ŵ	
		7				

En faisant un *clic droit* sur ce canal de réserve, on accède à un menu contextuel qui permet de **renommer** la sauvegarde de la sélection (exemple de nouveau nom : « Canal de réserve – Ciel ») :



. Pour <u>rétablir une sélection</u> en utilisant la sauvegarde enregistrée dans un canal de réserve, il faut procéder comme suit.

Dans la palette des « Canaux », on fait un **clic droit sur le canal de réserve** dans lequel la sélection a été enregistrée, puis on clique sur « **Charger dans la sélection de pixels** » à l'intérieur du *menu contextuel* qui apparaît alors.



. *Complément* : Quand une sélection est active, avec des pointillés clignotants visibles sur l'écran, on peut *dilater ou contracter* cette sélection.

Pour faire cela, il faut ouvrir le menu « Sélectionner » puis cliquer sur « *Etendre/Réduire* » et déplacer le curseur du « Rayon » dans la fenêtre qui apparaît alors. Un déplacement vers la droite (valeur positive) étend la sélection ; un déplacement vers la gauche réduit la sélection.

	×		
Rayon			
	•		0 рх
Circulaire		Appliquer	Annuler

On peut également *ajouter un contour progressif* à la sélection active si elle n'en a pas, *ou augmenter le contour progressif* qu'elle possède déjà.

Pour ce faire, on doit ouvrir le menu « Sélectionner » puis cliquer sur « *Contour progressif...* » et déplacer vers la droite le curseur du « Rayon » dans la fenêtre qui apparaît alors.

	Contour progressif de la	sélection	×
Rayon			
•			0 рх
		Appliquer	Annuler

- <u>Paramétrer une « Plage de fusion » concentrant l'effet du réglage</u> <u>sur une plage tonale particulière</u>

Le procédé que nous allons étudier maintenant repose sur une *fonction du logiciel qui permet de limiter l'effet d'un réglage à certaines valeurs tonales*, les hautes lumières ou les basses lumières par exemple.

Cette technique va être illustrée avec un réglage « Courbes », mais elle peut s'appliquer à <u>tous</u> les calques de réglage ou filtres dynamiques d'Affinity Photo.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-02_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste, dans un premier temps, à utiliser la fonction « Plages de fusion » pour concentrer l'effet d'assombrissement d'une courbe sur les très hautes lumières.

Elle vise, dans un second temps, à concentrer l'effet d'éclaircissement d'une autre courbe sur les basses lumières.

. On commence par chercher à assombrir légèrement les hautes lumières.

Créer pour cela un réglage « Courbes » et paramétrer la courbe de façon à assombrir un peu les hautes lumières.

Configurer la courbe en regardant uniquement les hautes lumières et en faisant mentalement abstraction du reste de l'image.

Prendre une courbe telle que celle-ci :



- Introduction à Affinity Photo - Hervé -

Le calque « (Réglage Courbes) » étant le calque actif (fond bleu), cliquer sur la roue crantée située en haut à droite dans la palette des calques pour accéder aux « *Options de fusion* ».



Dans cette application, on utilisera uniquement la partie gauche de la fenêtre des « Options de fusion », celle qui concerne les « *Plages de calques sources* » (le calque source est ici notre calque de réglage « Courbes »).

Dans le graphique encadré en bleu, dans la copie d'écran reproduite ci-dessous, l'*axe vertical* correspond à l'*intensité de l'effet* produit par le calque de réglage (elle peut varier de 0 à 100%).

L'*axe horizontal* correspond à la *plage tonale* de l'image à laquelle le calque de réglage s'applique. Elle peut aller du noir (0) au blanc (255) en passant par les tons moyens (128...).

Avec le **paramétrage** *initial*, la courbe de fusion étant une droite horizontale, avec une **intensité de 100 s'appliquant de 0 à 255**, on voit que l'*effet du calque s'exerce pleinement sur toute la plage tonale*.

				Option	s de fusio	on			×
	Ga	mma de mélai	nge: 2,2	•	Car	te de couve	erture:		
_				Maître		•			
	Plages de cal	lques sources			Plages	de compos	sition sous-	jacentes	
	0.0.70								
0	v								
	0 Entr	ée: 0 %	- 🗹 Liné	aire 2	55 Jane	Entrée:	0 %	- ✓ Liné	aire
	Sort	tie: 0 %	- Réiniti	aliser	aric	Sortie:	0 %	- Réiniti	aliser

Pour limiter l'effet aux zones claires de l'image, partir de la *courbe de fusion* tracée ci-dessous en blanc dans le cadre de gauche, puis déplacer le point bas de la courbe de fusion horizontalement vers la droite afin de *restreindre progressivement l'effet à des lumières de plus en plus hautes*.



Examiner le résultat en regardant l'image et s'arrêter quand l'effet souhaité est obtenu. Le réglage suivant semble convenir.





- Introduction à Affinity Photo - Hervé -

. On poursuit dans un second temps en cherchant à éclaircir légèrement les basses lumières.

Créer pour cela un *nouveau* réglage « Courbes » et paramétrer la courbe de façon à éclaircir les basses lumières.

Configure la courbe en examinant uniquement les basses lumières et en faisant mentalement abstraction du reste de l'image.

En première approche, on peut prendre un effet un peu trop fort car on sait qu'il sera possible de l'atténuer en diminuant l'opacité du calque (l'inverse n'est pas possible; si l'effet s'avère insuffisant il faudra modifier la courbe).

Prendre une courbe telle que celle-ci :



Le nouveau calque « (Réglage Courbes) » étant le calque actif (fond bleu), cliquer, comme précédemment, sur la roue crantée situé en haut à droite dans la palette des calques.



Pour limiter l'effet aux zones sombres de l'image, partir d'une courbe de fusion telle que celle qui est tracée ci-dessous en blanc dans la partie gauche de la fenêtre de paramétrage des « Options de fusion ».

Déplacer ensuite le point bas de la courbe de fusion horizontalement vers la gauche afin de *restreindre progressivement l'effet à des lumières de plus en plus basses.*



Examiner le résultat en regardant l'image et s'arrêter quand l'effet souhaité est obtenu. Le réglage suivant semble convenir.



Les deux effets recherchés sont maintenant obtenus (assombrissement des très hautes lumières avec le premier calque de réglage et éclaircissement des basses lumières avec le second).

. Dans le *cas présent*, on pourrait obtenir un *résultat approchant* en utilisant *uniquement les* « *Courbes* » et en plaçant des points pour neutraliser l'effet d'éclaircissement ou d'assombrissement sur la partie de la plage tonale qui ne doit pas être affectée. Les « Options de fusion » offrent cependant plus de souplesse. Elles présentent également l'avantage de pouvoir s'appliquer à *tous les réglages et tous les filtres dynamiques proposés par Affinity Photo*.

. Pour avoir des informations complémentaires sur les « Plages de fusion », consulter l'aide du logiciel : https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html?page=pages/Layers/layerBlendRanges.html?title=Plages%2 0de%20fusion%20de%20calques . *Remarque* : Si on voulait appliquer un traitement aux seuls *tons moyens*, on utiliserait une « Plage de fusion » de type suivant :



Supplément sur les « masques de luminosité » (à étudier en seconde lecture) :

. Pour limiter l'effet d'un réglage à une plage tonale, au lieu d'utiliser la fonction « Plages de fusion », on peut employer les macros du groupe « MACROS_1 » qui permettent de créer des « masques de luminosité » basiques.



. Lorsqu'on utilise ces macros, il faut <u>IMPERATIVEMENT</u> <u>commencer par activer la macro nommée</u> « ! **PREALABLE : fusion des calques visibles !** ».

En faisant cela on obtient un calque de pixels nommé « **Fusion calques visibles (temp.)** » qui prend en compte l'ensemble des traitements précédemment appliqués à l'image.

C'est à partir de ce calque de *pixels* que le masque de luminosité va pouvoir être défini.



Aussitôt <u>après</u> avoir fusionné les calques visibles, on active l'*une des trois macros* suivantes, « **Darks**... », « **Midtones**... » ou « **Lights**... », selon qu'on s'intéresse respectivement aux basses lumières, aux tons moyens ou aux hautes lumières.

Si on clique sur la **macro « Darks... »**, par exemple, on obtient un calque de pixels qui *montre en noir et blanc ce que peut être le masque* qu'on va créer pour isoler les basses lumières. Ce calque est un calque parent nommé « **LuminosityVisualization** » auquel est rattaché un calque de réglage enfant de type « **Niveaux** ».

Le calque « LuminosityVisualization » fournit une *prévisualisation de ce que sera le masque* de luminosité en cours d'élaboration et le calque « Niveaux » va permettre, si on le souhaite, d'*ajuster le contenu du masque* en modifiant cette prévisualisation.

<u>Nota bene</u> : <u>Si</u>, après avoir prévisualisé un premier masque (« Darks… » par exemple), on veut voir ce qu'on obtiendrait avec l'un des autres masques (« Midtones… » ou « Lights… »), il faut <u>impérativement</u> commencer par effacer le masque précédemment prévisualisé en cliquant sur la *macro « - Suppression essai visu. préc. avant nouv. - »*. Cela efface le calque « LuminosityVisualization » précédemment créé. . <u>Si la plage tonale qu'on prévisualise en noir et blanc à l'écran convient d'emblée</u>, on n'utilise pas les « Niveaux ». On passe tout de suite à l'étape finale et *on crée le masque* en cliquant sur la macro « **Transf. visu. en Masque et effac. visu.** ».

Le calque qui a fourni une prévisualisation du masque est effacé et on obtient un masque, temporairement désactivé, nommé « Masque de luminosité ».

. <u>Si la plage tonale qu'on voit à l'écran est trop large</u>, on utilise les « Niveaux » pour la restreindre.

On double-clique pour cela sur la vignette du calque de réglage « **Niveaux** » (cf. la flèche rouge dans la copie d'écran reproduite ci-dessous).



Pour passer à une *plage plus restreinte*, on déplace ensuite le curseur *Gamma vers la droite* (cf. la flèche rouge dans la copie d'écran reproduite ci-dessous).



Etat initial du masque Darks

Masque Darks avec Gamma poussé à droite



(illustration avec la photo « Image-04_Affinity-Photo_.jpg »)

On peut aussi utiliser les curseurs « *Niv. de noir* » pour assombrir les parties sombres du masque ou le curseur « *Niv. de blanc* » pour éclaircir les parties claires du masque. Mais il ne faut *pas trop forcer* le contraste dans le masque car en faisant cela on perd les *transitions douces* entre les zones affectées par le réglage et celles qui ne le sont pas. Fournir des transitions douces entre ces zones constitue l'un des apports fondamentaux des masques de luminosité. Ces transitions permettent de faire des transformations locales qui s'intègrent harmonieusement dans l'image.

Après avoir utilisé les « Niveaux », lorsqu'on a obtenu une prévisualisation qui convient, avec une image en noir et blanc dans laquelle les parties blanches et/ou très claires correspondent à la zone qu'on veut traiter sélectivement, on passe à l'étape finale. Le calque « LuminosityVisualization » étant actif, on clique sur la macro « **Transf. visu. en Masque et effac. visu. »** pour *créer le ma*sque.

Cette macro efface le calque qui a fourni une prévisualisation du masque. Elle fournit un masque nommé « **Masque de luminosité** ». Afin de ne pas perturber l'affichage ce masque est initialement désactivé.



. Disposant du « Masque de luminosité » souhaité (après ajustement avec les « Niveaux » ou pas), on peut maintenant l'utiliser.

Pour cela, on doit le rattacher à un réglage ou à un filtre dynamique précédemment créé, puis l'activer.

L'illustration qui suit montre comment il faut procéder. Dans cette illustration, on *rattache le masque en tant que masque enfant à un calque « (Réglage Courbes) »*.

On commencer par faire glisser le masque sur le bord droit de la vignette du calque de réglage.



On termine en *ouvrant l'ensemble parent-enfant* et on coche la case situé sur la droite du calque enfant qui contient le masque afin d'*activer le masque* (voir les deux zones encadrées en rouge ci-dessous).



On peut maintenant paramétrer le calque de réglage (la courbe dans notre illustration).

Son action sera filtrée par le masque de luminosité et l'effet se concentrera sur parties qui sont blanches ou gris clair dans le masque (les basses lumières dans l'illustration précédente).

. <u>Sources</u> : Plusieurs macros contenues dans l'ensemble « MACROS_1 » reprennent certains éléments des *contributions de Smadell dans le forum d'Affinity Photo* :

https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/39420-luminosity-mask-visualization/&tab=comments#comment-196801

Remarques :

. On peut créer les deux masques de luminosité de base (« Lights 1 » et « Darks 1 ») sans utiliser une macro.

Pour créer le masque « <u>Lights 1</u> » (partie claire de l'image) : Faire Ctrl Alt clic sur la vignette de l'Arrière-plan, ouvrir le menu « Organiser » et cliquer sur « Insertion haut », ouvrir le menu « Calque » et cliquer sur « Nouveau Masque de calque » puis faire Ctrl D pour effacer la sélection. Faire ensuite glisser le masque pour le rattacher à un calque de réglage ou à un calque de filtre dynamique en tant qu'enfant.

Pour créer le masque « <u>Darks 1</u> » (partie sombre de l'image) : Faire Ctrl Alt clic sur la vignette de l'Arrière-plan puis Ctrl Maj I pour inverser la sélection, ouvrir le menu « Organiser » et cliquer sur « Insertion haut », ouvrir le menu « Calque » et cliquer sur « Nouveau Masque de calque » puis faire Ctrl D pour effacer la sélection. Rattacher ensuite le masque en tant qu'enfant à un réglage ou un filtre dynamique.

. Dans Affinity Photo, on peut utiliser le menu « **Sélectionner** » avec le sous-menu « **Plage de tons** » pour sélectionner les tons clairs, moyens ou foncés. Mais le résultat est moins performant que ce qu'on obtient avec les masques de luminosité. Il n'y a pas de transition douce entre les différents éléments et on ne dispose pas des facilités qu'offrent les macros des masques de luminosité pour ajuster le contenu du masque.

. Voir sur le **Web** les pages suivantes qui sont consacrées aux **masques de luminosité** : https://design.tutsplus.com/fr/tutorials/how-to-create-and-use-luminosity-masks-in-adobe-photoshop--

cms-23549 (page Web en français)

https://goodlight.us/writing/luminositymasks-french/luminositymasks-1.html (*page Web en français*) https://www.capturelandscapes.com/product/a-photographers-guide-to-luminosity-masks/

https://lenscraft.co.uk/photo-editing-tutorials/creating-affinity-photo-luminosity-masks/ (Affinity Photo) Dans certaines de ces références, les auteurs se servent de Photoshop mais ce qu'ils expliquent peut être mis en œuvre avec Affinity Photo.

- <u>Combiner deux critères de limitation en concentrant l'effet du</u> <u>réglage sur une gamme de couleurs dans une zone particulière de</u> <u>l'image</u>

Affinity Photo offre la possibilité d'*empiler plusieurs masques dont les effets s'ajoutent*. On peut ainsi « *masquer un masque* ». Cela permet de **combiner** le ciblage de la partie soumise au réglage, en faisant :

- . d'abord le **choix d'une gamme de couleurs** ou des valeurs tonales sélectionnées par l'intermédiaire d'un masque de luminosité,
- . <u>et</u> ensuite le choix d'une zone particulière dans l'image (ciel, objet, etc.) délimitée par une sélection.

Ce procédé va être illustré avec un réglage « *Courbes* » mais il peut être employé avec <u>tous</u> les calques de réglage ou filtres dynamiques d'Affinity Photo.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-02_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste à éclaircir le vert des feuillages mais en appliquant cet éclaircissement uniquement aux arbres à grandes feuilles situés dans le coin supérieur gauche de l'image.

Deux opérations de limitation de l'éclaircissement sont combinées. Elles visent respectivement :

. à limiter l'éclaircissement aux parties vertes de l'image,

. et à limiter l'éclaircissement des verts aux arbres situés dans le coin supérieur gauche de l'image.

. Commencer, dans un <u>premier temps</u>, par créer un calque de réglage « *Courbes* » puis régler la courbe de façon à *éclaircir sensiblement le feuillage des arbres dans le coin supérieur gauche de l'image* (ce faisant ne pas tenir compte de l'effet de la courbe sur le reste de l'image).



- Introduction à Affinity Photo - Hervé

Limiter ensuite l'effet d'éclaircissement à l'ensemble des verts en créant une sélection qui isole les verts puis en rattachant au calque « (Réglage Courbes) » un masque qui reprend le contenu de cette sélection.

Pour cela, activer (temporairement) le calque de *pixels* de l'*Arrière-plan* en cliquant sur ce calque dans la palette des calques

[Il faut faire cela car la fonctionnalité qu'on va utiliser ne peut pas définir une sélection sur un calque de réglage, pour qu'elle produise un résultat il faut que le calque actif soit un calque de *pixels*].



Sélectionner ensuite l'ensemble des verts en ouvrant le menu « **Sélectionner** » puis en cliquant sur « **Plage de couleurs** » et ensuite sur « **Sélectionner les verts** ».

Les pointillés mobiles matérialisant la sélection apparaissent à l'écran.

Activer le calque « (Réglage Courbes) » en cliquant sur ce calque dans la palette des calques [Il faut que ce calque de réglage soit actif pour qu'on puisse lui rattacher un masque tiré de la sélection affichée à l'écran].



La sélection étant active à l'écran (pointillés mobiles affichés), rattacher au calque parent « (Réglage Courbes) » un *masque externe enfant*. Cliquer pour cela sur l'icône « Masque de calque » en bas de la palette des calques.



Le masque ainsi créé limite l'effet de la courbe aux verts.



Terminer la première série d'opérations en effaçant la sélection (faire Ctrl D pour désélectionner).

. Il faut maintenant, dans un <u>second et dernier temps</u>, limiter l'effet de la courbe uniquement aux verts situés dans le coin supérieur gauche de l'image.

Activer pour cela l'outil de « **Sélection à main levée** » (L) et prendre un large contour progressif pour cet outil.

	Туре:	Ц,	Ŷ	?	Mode:	Nouveau	Ajouter	Soustraire	Intersection	Contour progressif:	505 px		Anticrénelage	Ajuster	
--	-------	----	---	---	-------	---------	---------	------------	--------------	---------------------	--------	--	---------------	---------	--

Tracer à main levée une sélection autour du feuillage situé dans le coin supérieur gauche de l'image.



Activer ensuite le calque *parent* « (Réglage Courbes) » en cliquant sur ce calque dans la palette des calques.



La sélection étant toujours active à l'écran (pointillés mobiles affichés), rattacher au calque parent « (Réglage Courbes) » un <u>second masque externe enfant</u> en cliquant sur l'icône « Masque de calque » en bas de la palette des calques.

Le second masque enfant, placé au-dessus du précédent, limite l'effet de la courbe aux verts situés dans le coin supérieur gauche de l'image.



Terminer la seconde série d'opération en effaçant la sélection (faire Ctrl D pour désélectionner).

. Décocher puis cocher la case située sur la droite du calque « (Réglage Courbes) » : on voit que l'éclaircissement se limite bien à la zone cible (les verts dans le coin supérieur gauche de l'image).

. <u>Nota bene</u> : Si on a besoin de **retoucher un peu le second masque créé**, il faut cliquer sur le calque de ce masque pour l'activer, prendre l'outil « Pinceau » avec une faible dureté et peindre avec du noir (pour masquer) ou du blanc (pour révéler).

Ici il faudrait *peindre dans ce second masque* avec du *noir sur le cyprès qui est le plus proche de la zone traitée* car ce cyprès est un peu affecté par le traitement et alors qu'il ne fait pas partie de la cible.

Remarques :

. On obtiendrait le même résultat en créant un **groupe** de calques (Ctrl G) dans lequel on inclurait uniquement le calque « (Réglage Courbes) » avec son premier masque, puis en ajoutant un masque sur ce groupe en reprenant le contenu de la sélection qui isole le coin supérieur gauche de l'image.



. Pour sélectionner les verts, on aurait pu aussi ouvrir le menu « Sélectionner » et cliquer sur « Sélectionner la couleur échantillonnée... » puis choisir une « Tolérance » relativement faible et cliquer sur les feuilles vertes des arbres situés en haut, à gauche dans l'image.

	Sélectionner la couleur éch	nantillonnée	×
Tolérance			
O			15 %
Cube RVB	•		
		Appliquer	Annuler
		Appilquei	Annulei

Cette fonctionnalité est utile. On obtient cependant ici un meilleur résultat en procédant comme on a fait précédemment.

. Dans cet exemple, on peut penser qu'il aurait été plus simple de sélectionner l'ensemble des feuilles des arbres situés dans le coin supérieur gauche de l'image puis d'éclaircir la sélection. En réalité, cela aurait été plus long car le pourtour des arbres est complexe et les feuilles sont visibles à la fois audessus et au-dessous des parasols. En outre il y a entre les feuilles des zones de ciel bleu qu'il aurait fallu exclure de la sélection.

- Utiliser le « Dodge & Burn » pour éclaircir ou assombrir localement

Pour faire ce type de travail on peut utiliser l'outil « Pinceau densité – » qui éclaircit ou l'outil « Pinceau densité + » qui assombrit. Mais cela modifie les pixels de l'Arrière-plan. Il est préférable d'employer la technique nommée « Dodge & Burn » que nous allons étudier car elle est <u>non destructive</u>.

En utilisant cette technique on peut *éclaircir ou assombrir* une zone particulière de l'image sans modifier le contenu de l'Arrière-plan de manière irréversible.

En éclaircissant certaines zones claires et en assombrissant certaines zones sombres, le « Dodge & Burn » permet de renforcer le *contraste* et l'impression de *relief*. Il est souvent employé à cette fin dans le traitement des photos de paysage. Il est également utilisé pour améliorer le *modelé* dans les portraits.



Avec cette technique, on commence par créer un *calque de pixels rempli avec du gris neutre* (R = 128; V = 128; B = 128) puis on prend « *Lumière tamisée » ou « Incrustation »* comme *mode de fusion* pour ce calque.

Le groupe de **macros** nommé « MACROS_1 » contient deux macros (« **Dodge**... » et « **Burn**... ») qui automatisent ces opérations.

La macro « Burn... » utilise le mode de fusion « **Lumière tamisée** » ; la macro « Dodge... » emploie le mode de fusion « **Incrustation** » dont l'effet est un peu plus prononcé. On peut remplacer l'un de ces deux modes de fusion par l'autre pour doser l'intensité de l'effet obtenu.

On peint sur le calque gris neutre avec un **pinceau** (B) à **faible dureté** en prenant un flux de 100% et une **opacité faible (5 à 15%)**

- . Pour <u>éclaircir</u> on peint avec du <u>blanc</u>.
- . Pour **assombrir** on peint avec du **noir**.

On commence par *passer sur toute la zone à traiter sans relâcher la pression* sur le bouton gauche de la souris.

Si l'effet obtenu après un premier passage avec le pinceau est insuffisant, on *repasse à nouveau* de la même façon là où il faut accroître l'effet.

En prenant du noir ou du blanc avec une *opacité accrue*, on *renforce l'effet* (assombrissement ou éclaircissement).

Pour <u>effacer</u> totalement l'effet du pinceau là où on a peint par erreur, en débordant au-delà de la zone cible par exemple, il suffit de peindre avec du *gris neutre* (R = 128; V = 128; B = 128) en prenant cette fois, temporairement, une *opacité à 100%*.

⁻ Introduction à Affinity Photo - Hervé -

<u>*Remarques*</u> : . Il existe des *variantes* : on peut notamment travailler sur un calque de pixels vierge en mode incrustation (ou lumière tamisée) et non plus sur un calque avec du gris moyen. On peut également, par ailleurs, prendre une opacité de 100% et un *flux faible* (5 à 15%). Cette vidéo fournit un *exemple* : https://www.youtube.com/watch?v=oCRWOu3RBUM

. Il est conseillé d'*utiliser des calques différents pour chacune des zones de l'image dans lesquelles on emploie la technique du « Dodge & Burn »*. Quand on procède ainsi, on peut effacer un calque et recommencer le travail dans une zone sans perdre le travail fait dans les autres zones car celui-ci est enregistré dans d'autres calques.

. L'appellation « Dodge & Burn » vient de la photographie *argentique*. Voir les illustrations présentées dans cette page Web : https://en.wikipedia.org/wiki/Dodging_and_burning

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-02_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

. L'application a pour but de montrer comment manier le pinceau dans une opération de « Dodge & Burn ».

• Ouvrir la palette « *Bibliothèque* » puis l'ensemble « MACRO_1» et cliquer sur la macro nommée « **Burn** – Assombrir avec pinceau noir » pour l'activer.



Le calque « Burn » étant actif (fond bleu), activer l'outil « Pinceau » (B) puis fixer l'opacité à 10%.



Ouvrir la palette « *Echantillons* », utiliser le menu déroulant pour choisir la gamme des « *Gris* » et sélectionner la <u>couleur noire</u> :



95

Peindre ensuite sur le *bord droit de l'église* sans relâcher la pression sur le bouton de la souris. Repasser à nouveau au même endroit si l'effet n'est pas suffisant. Décocher puis cocher la case située à droite du calque « Burn » pour voir l'effet obtenu.

. Dans la palette « *Bibliothèque* », à l'intérieur de l'ensemble « MACRO_1 », cliquer ensuite sur la macro nommée « **Dodge** – Eclaircir avec pinceau blanc » pour l'activer.

Le calque « <u>Dodge</u> » étant actif (fond bleu), activer l'outil « Pinceau » (B) puis fixer l'opacité à **10%**.



Ouvrir la palette « *Echantillons* », prendre « Gris » dans le menu déroulant et sélectionner la <u>couleur blanche.</u>

Peindre ensuite sur la *partie sombre des oliviers* (en bas à gauche dans l'image) sans relâcher la pression sur le bouton de la souris.

Repasser à nouveau au même endroit si l'effet n'est pas suffisant.

Décocher puis cocher la case située à droite du calque « Dodge » pour voir l'effet obtenu.

APPLICATION COMPLEMENTAIRE : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-**06**_Affinity-Photo_.jpg » et afficher l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0). Zoomer sur les galets (Ctrl +, Ctrl +) et utiliser le « Dodge & Burn » pour *améliorer le modelé sur ces galets*, au pied du panneau avec la bouée.

<u>*Remarque*</u> : Dans la plupart des cas, il est important qu'il y ait une *transition progressive* entre les zones modifiées par le « Dodge & Burn » et les zones environnantes. L'utilisation d'un pinceau avec une faible dureté permet d'avoir une telle transition.

Quand cette transition n'est pas suffisamment étendue, on peut l'accroitre en ajoutant du **flou** sur le calque de « Dodge & Burn ».

L'apport du flou peut être effectué de manière *destructive* en ouvrant le menu « Filtres », en cliquant sur « Flou » et sur « Flou Gaussien... » puis en réglant le « Rayon » du flou.

On peut aussi procéder de manière *non destructive* en créant un calque de filtre dynamique de « Flou Gaussien... », puis en faisant glisser ce calque sur le bord droit de la vignette du calque de « Dodge & Burn » afin de le rattacher à ce dernier en tant que calque enfant. On peut alors régler le « Rayon » du filtre dynamique de « Flou Gaussien » et l'ajuster à plusieurs reprises si nécessaire.



- Augmenter ou diminuer la saturation localement avec un pinceau

Pour obtenir ce résultat on peut utiliser le réglage « TSI » ou le réglage « Vibrance » en ajoutant sur le calque un masque noir, comme cela a été montré précédemment, puis en peignant avec du blanc dans le masque là où on veut que le réglage s'applique.

Il existe cependant une autre technique plus commode qui permet d'appliquer directement la saturation ou la désaturation avec un pinceau.

Cette technique consiste à commencer par créer un *calque de pixels vide* puis à prendre « *Saturation* » comme *mode de fusion* pour ce calque.

Cela peut être fait en utilisant la macro nommée « Saturation avec pinceau... » ou bien la macro nommée « Désaturation avec pinceau... ») qu'on trouve dans l'ensemble « MACROS_1 ».

On peint ensuite sur ce calque avec un **pinceau** (B) à **faible dureté** avec un flux de 100% et une opacité faible (autour de 10%).

. Pour <u>saturer</u> on peint avec du <u>rouge</u> ($\mathbf{R} = 255$; $\mathbf{V} = \mathbf{0}$; $\mathbf{B} = \mathbf{0}$) [un canal à 255 et les deux autres à 0; Saturation = 100% en TSL].

Pour que l'effet de saturation se concentre sur les zones les moins saturées de l'image, la macro associe au calque de saturation un **masque** nommé «*Vibrance mask* » dans lequel les parties claires correspondent aux zones les moins saturées. Si ce masque s'avère gênant, on peut le désactiver en décochant la case associée dans la palette des calques.

. Pour <u>désaturer</u> on peint avec du <u>gris neutre</u> (R = 128 ; V = 128 ; B = 128) [Saturation = 0% en TSL].

Pour que l'effet de désaturation se concentre sur les zones les plus saturées de l'image, la macro associe au calque de désaturation un **masque** nommé « *Saturation mask* » dans lequel les parties claires correspondent aux zones les plus saturées. Si ce masque s'avère gênant, on peut le désactiver en décochant la case associée dans la palette des calques.

Calque pour la saturation au pinceau (avec « Vibrance mask ») :



Attention : Il faut peindre sur le calque de saturation et non pas sur le masque qui lui est rattaché.

. <u>Sources</u> : Cette technique est présentée par Tony Kuyper (TK) dans les pages Web suivantes : http://www.goodlight.us/writing/saturationpainting/saturationpainting-1.html http://www.goodlight.us/writing/saturationmasks/satmask-1.html https://tonykuyper.wordpress.com/2018/05/24/saturation-masks-2-how-to-make-and-use-true-16-bitsaturation-masks/ Dans les macros évoquées ci-dessus, les instructions qui créent les masques de Vibrance et de Saturation proviennent des contributions de Smadell dans le forum d'Affinity Photo : https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/76900-saturation-masks-a-simple-method/ https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/87004-macro-updates-for-v17/ APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-02_Affinity-Photo_.jpg » en affichant l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application vise à montrer comment manier le pinceau pour saturer et désaturer certaines zones de l'image.

• Ouvrir la palette « *Bibliothèque* » puis l'ensemble « MACRO_1 » et cliquer sur la macro nommée « **Saturation avec pinceau (rouge 255/0/0)** » pour l'activer.



Le calque « <u>Satur. TK p. op. ~10% R 255/0/0</u> » étant actif (fond bleu), activer l'outil « Pinceau » (B) puis fixer l'opacité à **10%**.

Ouvrir la palette « Couleur » et sélectionner la <u>couleur rouge</u> (255 / 0 / 0) :



Peindre ensuite sur les tuiles de couleur orange clair de la petite cabane située en bas à droite dans l'image.

Repasser à nouveau au même endroit si l'effet n'est pas suffisant.

Faire Ctrl Z ou remonter d'un cran dans l'historique si on pense avoir ajouté un coup de pinceau de trop sur le dernier endroit où on a peint.

Décocher puis cocher la case située à droite du calque « Satur. TK... » pour voir l'effet obtenu.

• Ouvrir à nouveau la palette « *Bibliothèque* » » puis l'ensemble « MACRO_1 » et cliquer maintenant sur la macro nommée « **Désaturation avec pinceau (gris neutre 128/128/128)** » pour l'activer.

Saturation avec pinceau (rouge 255/0/0) {Étapes: 9}
Désaturation avec pinceau (gris neutre 128/128 {Étapes: 9}

Le calque « <u>Désat. TK peindre op. ~20% 128/128/128 GN</u> » étant actif (fond bleu), activer l'outil « Pinceau » (B) puis fixer l'opacité à <u>20%</u>.

Ouvrir la palette « Echantillons », prendre « Gris » dans le menu déroulant et sélectionner la <u>couleur gris neutre</u> (gris 50%) :



Augmenter le zoom (Ctrl +) puis peindre ensuite sur la partie la plus saturée de l'image : *l'arbre avec des fruits oranges situé derrière le mur, à gauche du lampadaire central.* Repasser à nouveau au même endroit si l'effet obtenu n'est pas suffisant.

Décocher puis recocher la case située à droite du calque « Désat. TK... » pour voir l'effet obtenu.

<u>Nota bene</u> : Dans les *cas où cette technique ne convient pas*, il faut créer un calque de *réglage « TSI »*, paramétrer la *saturation*, puis ajouter un *masque noir* (menu « Calque » / « Nouveau masque de calque vide ») et peindre dans le masque avec un *pinceau blanc* à bord doux.

- <u>Ajuster une teinte en peignant localement dans l'image ou en</u> <u>utilisant la séparation de fréquences</u>

On a parfois besoin de *modifier une teinte localement, dans un endroit précis de l'image.* Différentes techniques peuvent être utilisées pour cela. Nous en présenterons deux :

a) la première est élémentaire, elle consiste à peindre à certains endroits en appliquant une couleur prélevée à un autre endroit dans l'image;

b) la seconde, plus puissante, repose sur ce qu'on nomme la « Séparation de fréquences ».

a) Voyons d'abord comment on peut utiliser la première technique, en <u>peignant dans l'image avec une</u> <u>couleur empruntée à celle-ci</u>, une couleur dont on veut augmenter la présence dans l'image.

On sélectionne un couleur voisine de la couleur qu'on veut remplacer mais plus esthétique que celle-ci. On peint ensuite là où on veut remplacer la couleur.

L'opération repose sur l'ajout d'un *calque de pixels vide* avec le mode de fusion « *Incrustation* » ou « *Lumière tamisée* » ou encore « *Couleur* », puis sur l'utilisation d'un « *Pinceau* » à faible dureté appliqué avec *une couleur prélevée dans l'image*.

Pour *prélever la couleur* il suffit de faire *Alt clic* avec le pinceau dans une zone de l'image qui contient la couleur qu'on veut échantillonner.

Cette opération est non destructive.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-02_Affinity-Photo_.jpg » en affichant l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application vise à montrer comment on peut recolorer légèrement le bord droit de l'église en choisissant judicieusement la couleur source et ajustant le résultat final pour obtenir un effet réaliste.

Créer un **nouveau calque de pixels vide** nommé « (Pixel) » en cliquant sur l'avant dernière icône situé en bas de la palette des calques.



Activer l'outil « **Pinceau** » (B), agrandir un peu l'affichage de l'image (Ctrl +) puis faire Alt clic sur *la pierre la plus jaune* dans la **zone source** indiquée par une flèche rouge dans la copie d'écran figurant ci-dessous.



La couleur ainsi échantillonnée devient la **couleur de premier plan**, la « Couleur 1 », celle que le pinceau va appliquer là où on va peindre.



Régler le pinceau pour avoir une opacité faible ou moyenne (prendre ici une valeur de 30%).

L'effet peut, dans un premier temps, être un peu trop fort. On le dosera ultérieurement en diminuant, si nécessaire, l'opacité du calque « (Pixel) ».

Largeur: 400 px 🔹 Opacité: 30 % 🔹 Flux: 100 % 🔹 Dureté: 10 % 🔹 (...)

Après s'être assuré que le calque « (Pixel) » est toujours le calque actif (fond bleu), **peindre** dans l'image sur la **zone cible** indiquée par une flèche bleue dans la copie d'écran reproduite ci-dessus (la zone cible est celle où de nombreuses pierres sont grises).

Décocher et cocher la case située sur la droite du calque « (Pixel) » afin de bien voir l'effet de l'opération.

Remplacer ensuite le *mode de fusion* « Incrustation » par le mode « Lumière tamisée » puis par le mode « *Couleur* ». Comparer les résultats et choisir le procédé qui donne le meilleur rendu.

- Introduction à Affinity Photo - Hervé

Après avoir retenu le mode de fusion qui convient le mieux, *diminuer l'opacité* du calque « (Pixel) » pour *doser* le changement de couleur dans la zone traitée, en veillant à *éviter tout excès*.

Afficher l'image avec un zoom à 50% et vérifier que l'apport de couleur qu'on vient d'effectuer n'affecte pas de façon gênante la texture de la zone traitée. S'il n'y a pas de problème sur ce plan, conserver le calque qui vient d'être créé. Sinon, abandonner cette approche et utiliser la technique de la « Séparation de fréquences » qui est présentée brièvement ci-après.

. Compléments à examiner en seconde lecture :

Il y a d'*autres techniques pour modifier localement la couleur dans une image.* Dans celles-ci on utilise un calque de réglage et *le pinceau est appliqué sur un masque* et non pas sur un calque de pixels.

. On peut, bien sûr, utiliser un calque de réglage « TSI » pour modifier la teinte que l'on veut changer, puis rattacher un masque enfant noir à ce calque et peindre avec du blanc (ou du gris clair) là où on veut faire apparaître la nouvelle teinte.

. On peut aussi appliquer la même procédure (calque de réglage accompagné d'un masque noir sur lequel on peint avec du blanc) en employant le réglage « *Filtre d'objectif* » et en choisissant, pour le filtre, la couleur qui donne la teinte recherchée après combinaison avec la couleur d'origine.

. Il est possible également d'appliquer cette procédure (réglage et masque) en faisant appel au calque de réglage « *Recolorer* » puis en dosant l'effet en ajustant l'opacité de ce calque.



. Précisions enfin que l'on peut employer le calque de réglage « *Séparation des tons* » pour modifier séparément la teinte des parties claires de l'image (généralement pour les réchauffer) et la teinte des parties foncées (souvent pour les refroidir). Là encore un masque peut être utilisé pour limiter les effets à certaines zones de l'image.



- Introduction à Affinity Photo - Hervé -

b) Etudions maintenant la *seconde technique* annoncée, celle qui se nomme « <u>Séparation de</u> <u>fréquences</u> ».

Quand on a besoin de faire un *travail fin sur certaines teintes en préservant totalement les textures*, il est souvent préférable d'utiliser la « *Séparation de fréquences* » qui permet *de travailler séparément sur la texture et sur la teinte* dans une image.

Cette technique est généralement utilisée pour les *portraits*, afin d'éliminer certaines imperfections de la peau (texture) et d'améliorer les couleurs (teintes) sur le visage.

On peut aussi, parfois, l'employer dans d'autres contextes (la photo de paysage, par exemple).

Affinity Photo fournit un *filtre* pour faire cela. On y accède en ouvrant le menu « *Filtres* » puis en cliquant sur « *Séparation de fréquence*... ».

Dans Affinity Photo, il faut appliquer ce filtre sur une *copie de l'Arrière-Plan* (Ctrl J sur le calque d'Arrière-plan) ou sur un *nouveau calque fusionnant l'ensemble des calques visibles* (Ctrl Alt Maj E).

Après l'activation du filtre, le logiciel sépare l'affichage en deux parties avec d'un côté, à gauche, les *textures* (haute fréquence) et de l'autre, à droite, les *teintes* (basse fréquence).

Dans la fenêtre de paramétrage de la « Séparation de fréquence » on choisit le « *Rayon* » du flou afin d'effectuer la séparation au mieux, en fonction des caractéristiques de l'image traitée et des intentions de rendu. La valeur par défaut du « Rayon » est de 2.

On définit généralement le « **Rayon** » de façon à perdre les détails dans la partie droite, en les estompant mais pas trop. A droite (basse fréquence), on doit voir essentiellement les teintes (les détails étant peu perceptibles) ; à gauche (haute fréquence) on doit distinguer nettement la texture (les ombres étant fortement atténuées).

On peut ne pas respecter cet équilibre et privilégier un aspect (absence de détails à droite ou netteté à gauche) quand on a besoin de travailler uniquement sur les teintes ou sur les textures.



Quand on clique sur le bouton « *Appliquer* » afin de valider la valeur du « Rayon » qu'on a choisie, le logiciel remplace le calque sur lequel on applique le filtre par **deux calques** nommés respectivement « **Haute fréquence (pixel)** » et « **Basse fréquence (pixel)** ».



. <u>Texture</u>: Sur le calque « Haute fréquence (pixel) », on utilise le « *Pinceau de clonage* » (avec « Source » : « Calque actif ») pour masquer les éléments de la texture qui sont gênants, un bouton ou un point noir sur le visage, par exemple (voir la présentation du « Pinceau de clonage » page 28).

On peut aussi employer l'outil « *Suppression de défaut* » en maintenant la pression sur le bouton de la souris après avoir cliqué sur le défaut à supprimer, puis en déplaçant la souris pour sélectionner la source du clonage (voir page 32 ce qui a été indiqué précédemment sur cet outil).

. <u>Teinte</u> : Sur le calque « **Basse fréquence (pixel)** », on peut masquer les petites taches de couleur brune sur le visage ou atténuer les ombres créées par une ride en utilisant le « *Pinceau Flou* » ou l'outil « *Densité* - ».

Pour parvenir au même résultat, il est possible aussi de sélectionner la zone à traiter avec l'outil « *Sélection* à main levée » puis d'appliquer un flou Gaussien dans la sélection (on ouvre pour cela le menu « Filtres » puis on clique sur « Flou » et sur « *Flou Gaussien*... », on termine en faisant Ctrl D pour désélectionner).

Par ailleurs, on peut également employer l'outil « *Pinceau* » pour prélever une *couleur* valorisante dans l'image (Alt clic), puis peindre ensuite avec cette couleur (en prenant une opacité limitée, autour de 10%), afin de masquer localement une couleur moins plaisante.

. La séparation de fréquences n'est pas destructive quand on prend soin de préserver l'Arrière-plan en le dupliquant. Cependant, si on veut effacer un coup de pinceau maladroit, on ne dispose que de l'« *Historique* » pour l'annuler.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir à nouveau la photo « Image-**02**_Affinity-Photo_.jpg » et faire Ctrl 0.

L'application vise à montrer comment on peut utiliser la séparation de fréquences pour recolorer légèrement le bord droit de l'église où les pierres sont grisâtres.

Utiliser la technique décrite ci-dessus pour créer les deux calques issus de la séparation de fréquences. Sur le calque « Basse fréquence », employer l'outil « Pinceau » pour prélever une couleur (Alt clic) sur une pierre jaune de l'église. Peindre ensuite sur le bord droit de l'église avec cette couleur, en prenant une opacité de 20%.

. Liens pour en savoir plus sur cette technique :

https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html?page=pages/Retouching/retouch_frequencySeparation.html ?title=S%C3%A9paration%20de%20fr%C3%A9quence https://www.youtube.com/watch?v=eTlgfZFKgdk https://www.youtube.com/watch?v=dKsUH02GdFg&list=PL9pdb8J-2RDhyOSXmD6C9MslIqjdryDkz&index=2&t=0s

TRAITEMENT FINAL : ACCENTUATION, FLOU ET VIGNETTAGE

L'<u>accentuation</u> dont il va être question maintenant est l'accentuation « de sortie ». Cette accentuation est dite « *de sortie* » car elle est *dosée en fonction de l'usage auquel l'image est destinée* (insertion dans un site Web, impression jet d'encre sur papier Fine Art, etc.).

Elle doit être effectuée <u>après</u> avoir donné à l'image sa <u>taille finale</u> en ouvrant le menu « Document » puis en cliquant sur « Redimensionner le document ».

Pour accentuer la netteté, on utilise le filtre dynamique « *Passe-haut* » ou le filtre dynamique « *Masque flou* ». Le filtre dynamique « *Clarté* » peut aussi être employé (cf. p. 42)

- Accentuation avec le filtre dynamique Passe-haut ou le Masque flou

. Pour augmenter la netteté de l'image, utiliser en priorité le filtre dynamique « PASSE-HAUT ».



Dans un *premier temps*, conserver le mode de fusion « Normal » et régler le **rayon** pour *doser l'effet*. Sur le fond gris les éléments visibles sont ceux qui seront accentués.

Avec un rayon faible seuls les détails fins sont accentués.

Avec un rayon élevé tous les éléments de la structure des objets sont renforcés.

Détails fins accentués :



Structure fortement accentuée :



Dans un <u>second temps</u>, changer le mode de fusion en prenant « **Lumière tamisée** » (effet modéré) ou « Incrustation » (effet plus affirmé).

Cette étape est indispensable ; si on ne changeait pas le mode de fusion, l'affichage resterait gris.

	Passe-haut dynamique								
	Fusionner	Supprimer	Réinitialiser						
Rayon			0,5 px						
Opacité: 100 %	• Mode de	e fusion: Lumie	ère tamisée 🔻						

Afin de vérifier qu'on ne dégrade pas l'image, il est préférable de commencer par examiner le résultat avec un **affichage à 100%** (Ctrl 1).

Pour essayer d'évaluer *approximativement* ce que cela donnera après une impression jet d'encre sur du papier de grande taille (A3 ou A3+), il vaut mieux passer à un **affichage à 50%** (Ctrl 1 / Ctrl - / Ctrl -). Il est recommandé d'éviter les niveaux de zoom avec des valeurs intermédiaires, telles que 66% ou 33% par exemple, car l'affichage s'accompagne alors d'un phénomène de « lissage » qui empêche d'évaluer correctement l'accentuation.

Quand l'accentuation est bien dosée pour l'écran (sans excès), le résultat paraît souvent un peu moins net sur le papier.

Pour avoir une image bien nette à l'*impression*, il faut généralement que l'accentuation paraisse très légèrement sur-dosée à l'écran.

<u>Attention</u> : Du fait de la forte densité de pixels qui les caractérisent, les écrans Ultra HD/4K (3840 x 2160 px) ou même QHD/2K (2560 x 1440 px) donnent une forte impression de netteté un peu trompeuse qu'on ne retrouve pas quand on affiche la même image sur un écran traditionnel Full HD (1920 x 1080 px) ou quand on l'imprime sur du papier Fine Art.

. Si on veut ajouter *une* <u>accentuation dite « créative »</u>, en augmentant un peu l'accentuation sur le sujet principal de la photo pour attirer le regard sur celui-ci, il faut ajouter un nouveau calque d'accentuation avec le filtre dynamique Passe-haut, régler l'accentuation en prenant en compte uniquement le sujet principal, puis mettre un masque noir sur le calque (menu « Calque » / « Nouveau masque de calque vide »), et peindre avec du blanc dans le masque sur le sujet principal, là où on veut augmenter l'accentuation.

. Si le résultat de l'accentuation paraît globalement satisfaisant mais que certaines zones semblent suraccentuées, on peut ajouter un masque sur le filtre dynamique « Passe-haut » et peindre avec du gris dans ces zones pour *atténuer localement l'accentuation* (l'atténuation est d'autant plus faible que le gris se rapproche du blanc, d'autant plus forte que le gris se rapproche du noir).

<u>*Remarque*</u>: Un seul filtre Passe-haut suffit généralement. Mais, quand cela est nécessaire, on peut effectuer l'*accentuation en plusieurs passes* en employant d'abord un filtre avec un faible rayon ($\leq 0,5$) pour renforcer les *détails fins*, puis en ajoutant un second filtre avec un rayon plus important (≥ 2) afin de renforcer le *contraste local*.

. L'accentuation peut aussi être réalisée avec le filtre dynamique « MASQUE FLOU » (USM).

	Ma	Masque flou dynamique							
		Fus	ionner	Suppri	mer	Réinitialiser			
Ravon									
•						0 рх			
Facteur						0			
Seuil									
•						0 %			
Opacité: 10	00 % -		Mode de	e fusion:	Norma	<u> </u>	•		

Ce filtre *renforce l'impression de netteté en augmentant le contraste le long des contours*, c'est-à-dire aux endroits où on passe rapidement, sur un petit nombre de pixels, d'une zone claire à une zone foncée (sur le bord d'un objet clair placé sur un fond sombre, par exemple).

Le filtre rend plus marquée la transition entre ces deux zones, claire et foncée.

Il exerce pour cela un double effet, éclaircissement et assombrissement :

. sur le côté du contour où il y a des pixels clairs ceux-ci deviennent plus clairs,

. sur l'autre côté, celui où il y a des pixels foncés, les pixels deviennent plus foncés.

La séparation entre les deux zones paraît de ce fait plus nette. Cela a cependant pour inconvénient de créer des *halos* gênants quand on accentue trop fortement.

. Le **Rayon** correspond à *l'amplitude de la zone affectée par le renforcement du contraste le long des contours*, sur les deux côtés, côté clair et côté foncé. On utilise généralement des valeurs faibles (autour de 0,1) pour des images avec des détails très fins et des valeurs plus élevées (1,0 ou plus) pour des images sans détails fins.

. Le **Facteur** (appelé gain dans d'autres logiciels) indique *l'intensité de l'effet de renforcement du contraste le long des contours* (augmentation de la luminosité des pixels clairs et diminution de la luminosité des pixels foncés sur les contours).

. Le **Seuil** permet de limiter le renforcement aux contours qui se détachent insuffisamment mais distinctement dans l'image, sans affecter les contours qui sont peu visibles et doivent le rester.

On peut ainsi éviter de dégrader l'image en accentuant des contours qui sont peu apparents et ne doivent pas être renforcés (contours apparaissant sur la peau du sujet dans un portrait ou dans le ciel et dans les nuages pour une photo de paysage...).

Plus le seuil est élevé, plus le contraste avec les parties environnantes doit être fort pour qu'un contour soit accentué.

Conseil des formateurs de Serif pour éviter l'excès d'accentuation :

. Mettre le Facteur (gain) à 50 % soit 2.

. Régler le Rayon en partant de 0 et en l'augmentant doucement jusqu'à obtenir un effet satisfaisant.

. Ajuster le Facteur (gain) en commençant par le diminuer jusqu'à ce que l'effet d'accentuation s'estompe fortement, puis en l'augmentant ensuite jusqu'à avoir suffisamment d'accentuation mais pas trop.

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-**05**_Affinity-Photo_.jpg » en affichant l'image avec un zoom à 100% (Ctrl 1).

L'application consiste à doser correctement l'accentuation en utilisant successivement le filtre « Passe-haut » et le filtre « Masque flou » puis en choisissant la formule qui convient le mieux.

. Commencer par **redimensionner** l'image au format **40,5 cm** x **27 cm** (avec une résolution de 300 pixels par pouce). Ouvrir pour cela le menu « Document » puis cliquer sur « Redimensionner le document ».

Redimensionner le document											
Taille:	40,5 cm	-@-	27 cm								
Unités:	Centimètres			•							
Résolution:	300	•									
Rééchantillonner:	Lanczos 3 non	séparab	ple	•							
	✓ Rééchantillonner										
Description: 40,5 cm × 27 cm @ 300DPI (4783 px × 3188 px)											
		Redi	mensionner		Annuler						

. Accentuer ensuite l'image en considérant qu'elle est destinée à une impression par Jet d'encre sur papier Fine Art.

Commencer par créer pour cela un calque avec un filtre dynamique « Passe-haut » et régler ce filtre.

Désactiver ensuite ce calque puis créer un nouveau calque avec le filtre dynamique « **Masque flou** » et régler ce second filtre.

Comparer le résultat obtenu avec les deux procédés. Choisir celui qui convient le mieux.

. Pour aller plus loin dans l'étude des techniques d'accentuation, voir cette vidéo (en anglais) de Scott Williams qui présente *cinq façons de renforcer la netteté avec Affinity Photo* : https://www.youtube.com/watch?v=WsRWBHl4SnM (en anglais)

. Pour ce qui concerne l'« *accentuation progressive de sortie* » avec Affinity Photo, voir : http://www.volkergilbertphoto.com/blog/2017/02/21/affinity-photo-1-5-et-laccentuation-de-sortieaccentuation-progressive-et-automatisation/

. <u>Remarque</u> : Au lieu d'utiliser les filtres « Passe-haut » ou « Masque flou » pour accentuer l'image en vue de son impression, on peut utiliser le module « **Sharpener Pro 3 : (2) Output Sharpener** » de la **Nik Collection**. Ce module permet de faire l'accentuation en tenant compte du type de sortie prévu (écran, imprimante, etc.). Lorsqu'on veut employer ce module, on commence par ajouter au-dessus de la pile un calque fusionnant le contenu de l'ensemble des calques visibles (menu « Calque » / « Fusionner les calques visibles »). On lance ensuite « Sharpener Pro 3 : (2) Output Sharpener » (menu « Filtres » / « Modules » / « Nik Collection » / « Sharpener Pro 3 : (2) Output Sharpener »).

. *Approfondissement à examiner en seconde lecture* : Pour accroître la *netteté* en extrayant les détails dans l'image, on peut utiliser la macro « Details extractor » qui est incluse dans l'ensemble « MACROS_1 » (voir page 124).
- Flou périphérique mettant en valeur le sujet principal

Dans certains cas particuliers, on cherche à *donner à toute la photo un aspect vaporeux*. Quand il en est ainsi on utilise la macro « Effet Orton » (présentée page 124) ou des filtres dynamiques tels que « Flou Gaussien » ou « Lueur diffuse » appliqués à toute l'image.

Mais dans la plupart des cas, le **FLOU** est employé pour *mettre en valeur le sujet principal*. On *préserve* alors la *netteté du sujet principal* et on *introduit en périphérie de celui-ci un flou plus ou moins progressif* (soit tout autour du sujet principal, soit uniquement dans l'arrière-plan).

Pour faire cela, on sélectionne le sujet principal et les zones qui doivent rester nettes, puis on inverse la sélection et on introduit du flou dans la sélection.

On peut aussi appliquer le flou dans toute l'image, puis utiliser un masque pour annuler le flou sur le sujet principal et sur les zones qui doivent rester nettes.

Il y a bien sûr de nombreux cas où il n'est pas nécessaire d'ajouter du flou dans l'image.

Affinity Photo propose un *grand nombre de filtres dynamiques pour produire du flou*. On choisit le filtre qui convient le mieux compte tenu de l'effet recherché. Le filtre de flou le plus couramment utilisé est le « Flou Gaussien ».

Le tableau suivant présente brièvement ces filtres dynamiques en indiquant leur principale caractéristique.

Nom du filtre dynamique	Fonction du filtre dynamique
Flou Gaussien	Flou de lissage d'utilisation générale, employé notamment pour la
	réduction du bruit et des effets de moiré
Flou (box blur)	Applique un flou basé sur une zone encadrée
Flou médian	Applique un flou tout en affectant les zones de couleur
Flou bilatéral	Applique un flou tout en conservant un niveau de contraste élevé
Flou directionnel	Applique un flou pour simuler un mouvement directionnel
Flou radial	Applique un flou circulaire à une position choisie
Flou de l'objectif	Simule le flou produit par un objectif à grande ouverture
Flou de profondeur de champ	Applique des dégradés de flou elliptique ou de maquette
Flou de champ	Ajoute des points focaux à une image floue
Lueur diffuse	Applique un flou avec un effet de lueur douce
Flou maximal	Etend les zones claires, réduit les zones foncées
Flou minimal	Réduit les zones claires, étend les zones foncées

Source : Indications tirées de l'aide en ligne d'Affinity Photo.

Consulter la sous-rubrique « Filtres et effets / Filtres des flou » dans l'aide en ligne d'Affinity Photo pour avoir plus de précisions sur chacun de ces filtres dynamiques.

<u>Remarque</u> : On peut aussi introduire un petit peu de flou dans l'image en utilisant le filtre dynamique « Clarté » et en prenant une valeur négative avec le curseur « Force ».

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-**06**_Affinity-Photo_.jpg » en affichant l'image à la taille de la fenêtre (Ctrl 0).

L'application présente une approche <u>élémentaire</u> dans laquelle on utilise le filtre dynamique de flou Gaussien pour réduire la netteté derrière le sujet principal afin de mettre celui-ci en valeur.

Commencer par créer un calque de filtre dynamique « Flou Gaussien » et paramétrer le rayon en examinant l'effet obtenu sur l'arrière-plan, derrière le poteau avec la bouée, en faisant mentalement abstraction du reste de l'image.



Prendre ici un rayon de 1 pixel afin d'obtenir un effet modéré.



Rattacher ensuite au calque du filtre dynamique un calque enfant contenant un masque blanc (pour cela ouvrir le menu « Calque » et cliquer sur « Nouveau masque de calque »).



Le masque étant actif (fond bleu), activer l'outil « Dégradé ».



Ouvrir la palette « Echantillons », prendre « Dégradés » dans le menu déroulant puis cliquer sur le dégradé allant de « blanc à noir ».



Cliquer en haut de l'image avec l'outil « Dégradé » et tracer le dégradé en plaçant les repères comme indiqué ci-dessous.



- Introduction à Affinity Photo - Hervé

Cliquer ensuite sur la vignette du *calque parent « (Flou Gaussien) »* pour que ce calque devienne le *calque actif,* puis ouvrir le menu « Calque » et cliquer sur « Nouveau masque de calque ». Cela ajoute un *nouveau calque enfant avec un masque blanc,* placé *au-dessus du masque précédent.*

Ce nouveau calque de masque étant actif (fond bleu), activer l'outil « Pinceau » avec une opacité de 100%, un flux de 100% et une dureté de 90%.

Ouvrir la palette « Echantillons », prendre « Gris » dans le menu déroulant et cliquer sur le petit carré noir pour sélectionner cette couleur.

Afficher ensuite l'image à 100% (Ctrl 1) et peindre avec le noir sur le poteau, le cadre jaune et la bouée afin d'annuler l'effet du flou dans cette partie de l'image. Cela restaure la netteté sur le sujet principal.



S'il le fallait, on pourrait ajouter un nouveau calque avec un flou progressif sur les galets devant le poteau et la bouée.

<u>Nota bene</u>: Pour le maniement du flou, il y a différentes façons de faire et cette application illustre uniquement l'une d'entre elles (utilisation d'un flou Gaussien dont l'effet est modulé par un masque contenant un dégradé puis contrôlé par un second masque qui préserve les zones devant rester nettes). On peut obtenir un <u>résultat plus sophistiqué et plus réaliste</u> en employant les filtres dynamiques « *Flou de profondeur de champ* » ou « *Flou de l'objectif* » ou « *Flou de champ* ». Consulter l'aide en ligne d'Affinity Photo pour apprendre à utiliser ces filtres dynamiques et visionner cette vidéo : http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/ouvre2_tutoAP.html?4d

<u>Remarque</u>: En fin de traitement, pour introduire du flou dans l'image autour du sujet principal on peut aussi ajouter en haut de la pile des calques un calque fusionnant le contenu de l'ensemble des calques visibles (Ctrl Alt Maj E), puis lancer le plugin « **Analog Efex Pro 2** » de la « Nik Collection » (Menu « Filtres » / « Modules » / « Nik Collection » / « Analog Efex Pro 2 »).

Dans ce plugin, on accède à un outil puissant de manipulation du flou en cliquant d'abord du « Appareil photo classique » puis sur « **Bokeh** » (voir ci-dessous).



- Introduction à Affinity Photo - Hervé -

- Vignettage pour fermer l'image

On peut apporter une touche finale à la photo en cours de traitement en ajoutant un <u>VIGNETTAGE</u> qui ferme l'image et oriente le regard vers le sujet principal.

Cela n'est pas souvent nécessaire pour les images en couleur (dans les photos de paysage on cherche souvent, au contraire, à éliminer toute trace de vignettage).

Mais pour les photos en *noir et blanc*, l'ajout d'un peu de vignettage permet souvent de renforcer l'impact de l'image.

Affinity Photo fournit un filtre dynamique nommé « **Vignette** » qui permet de réaliser cette opération de façon non destructive.

Vignette dynamique			
Fusionner Supprimer	Réinitialiser		
Exposition			
Dureté	0		
•	75 %		
Echelle	100 %		
Forme	100.0%		
	100 %		
Opacité: 100 % Mode de fusion: Norm	al 🔹		

Dans ce filtre les paramètres ont la signification suivante :

. « **Exposition** : définit le type et la valeur de l'effet. *Des valeurs négatives obscurcissent* l'effet ; des valeurs positives l'éclaircissent. »

. « Dureté : contrôle le degré de contour progressif / flou appliqué à la transition. »

. « Échelle : contrôle la taille de la vignette. »

. « **Forme** : détermine si la vignette est *circulaire ou elliptique*. » [extrait de l'aide en ligne d'Affinity Photo]

APPLICATION : Fermer l'image précédemment affichée en cliquant sur la petite croix située en haut à droite de la fenêtre de l'image.

Ouvrir la photo « Image-**04**_Affinity-Photo_.jpg » en affichant l'image à la taille de l'écran (Ctrl 0).

L'application consiste à doser un effet de vignettage.

Créer un filtre dynamique « Vignette ».

	١	Vignette dynamique			
		Fusionner	Supprime	r Réinitialise	r
Exposit	ion				
		•		-0,5	
Dureté		•		44 %	
Échelle		•			
Forme		•		115 %	
				100 %	
Opacité:	100 %	Mode de	e fusion: No	rmal	•

Commencer paramétrer le filtre en prenant les valeurs suivantes :

Adapter ensuite ces valeurs en manipulant les curseurs.

Retenir le paramétrage qui convient le mieux.

<u>Remarque</u> : En fin de traitement, pour introduire du vignettage dans l'image, on peut aussi ajouter en haut de la pile des calques un calque fusionnant le contenu de l'ensemble des calques visibles (Ctrl Alt Maj E) puis lancer le plugin « **Color Efex Pro 2** » de la « Nik Collection » (Menu « Filtres » / « Modules » / « Nik Collection » / « Color Efex Pro 2 »).

Dans ce plugin, on accède à deux outils puissants de manipulation du vignettage en cliquant d'abord sur le bouton « Tout » en haut à gauche puis en cliquant sur « **Darken/Lighten Center** » ou sur « **Vignette** » dans le volet situé à gauche de l'écran.

Quand le traitement d'une image est terminé, il est recommandé de faire une <u>sauvegarde avec tous les</u> <u>calques</u>, en utilisant le format **.afphoto**. On ouvre pour cela le menu « Fichiers », puis on clique sur « Enregistrer sous ».

On peut ensuite préparer un nouveau <u>fichier pour le travail d'impression</u> en fusionnant tous les calques avec l'Arrière-plan.

Pour cela, on commence par aplatir le document : on ouvre le menu « Document » puis on clique sur « **APLATIR** ».

On termine en **exportant** le nouveau fichier au format <u>.tif</u> avec un nouveau nom, obtenu en ajoutant le suffixe « _impression » par exemple. Ce faisant, on veille à intégrer dans le nouveau fichier le profil ICC correspondant à l'espace de couleur dans lequel l'image a été traitée.

Si l'image est destinée au <u>Web</u>, on commence par l'*aplatir* puis on la *convertit dans l'espace de couleur sRGB* (sRGB IEC61966-2.1). On l'*exporte* ensuite, non pas en .tif, mais dans un format adapté à Internet (.Jpg, .Png...), en modifiant sa taille avec un algorithme évolué (Lanczos 3 séparable) afin de diminuer son poids.

Pour ce qui concerne la fonction « Exporter », voir les indications fournies ci-dessus page 19.

EXPORTATION EN TIF 16 BITS AVEC C1, DxO PL, ON1 PR OU LR

Le format 8 bits ou 16 bits indique la « profondeur de couleurs ».

Avec un enregistrement en *8 bits*, pour *chaque pixel*, on peut avoir $2^8 = 256$ nuances pour chacun des trois canaux RVB, avec *16 bits* on peut en avoir théoriquement $2^{16} = 65536$ (avec un codage effectif sur 15 bits on en a 32767).

- <u>C1 Express pour Sony ou Fujifilm (v. 13.)</u>

Menu « Fichiers » / « Exporter les images » / « Variantes » :

Exporter 1 Image	e	х
✓ Exporter Em	nplacement	
Destination	RAW_DEV ~	⇒
Sous-dossier		
Chemin d'E	D:\Users\Herve\Images\RAW_DEV	
Espace Disp	416 GB	
✓ Exporter Rei	nommage	•••
Format	Nom de l'image _C1	
Nom de Tâ		
Nom final	2018_10_A6300_1702_C1.tif	
∨ Traitement E	Export	?
Basique Réglag	jes	
Format	TIFF ~ 16 bi	it ~
Options	Non compressé	~
Profil ICC	ProPhoto RGB	\sim
Résolution	360 px/in	
Echelle	Fixe	
	100 %	
Ouvrir avec	Aucun	
✓ Options		
	Annoncer quand Terminé	
	Exporter Annuler	

Profil ICC : ProPhoto RGB ou Adobe RGB (1998)

– Introduction à Affinity Photo – Hervé –

- DxO PhotoLab (v. 3.)

Menu « Fichier » / « Export vers le disque » :



Profil ICC: ProPhoto RGB ou Adobe RGB (1998)

- On1 Photo Raw (v. 14.)

Menu « Fichier » / « Export » :



Profil ICC: ProPhoto RGB ou Adobe RGB (1998)

- <u>Lightroom (v. 6.14)</u>

Menu « Fichier » / « Exporter » :

Exporter un fichier					
Emplacement d'exportation					^
Exporter vers : Dossie	r spécifique			~	
Dossier : D:\User	s\Herve\Images\RAW_DEV			▼ Sélectionner	
Place	er dans un sous-dossier :	Exportation sans tit	re		
Ajou	uter à ce catalogue	Ajouter à la pile :	Sous l'original	~	
Fichiers existants : Deman	ider conseil	~			
Dénomination de fichier				2019-10_5Div_5377-16_LR.tif	
▶ Vidéo					
Paramètres de fichier					
Format d'image : TIFF		 Compression : 	Sans	~	
Espace colorimétrique : ProPho	oto RVB	 Profondeur : 	16 bits/composant	~	
Enre	egistrer les zones transparentes				
▼ Dimensionnement de l'image	2				
Redimensionner : Largeu	ir et hauteur	✓ Ne pas agra	ndir		
L: 1000	H: 1000 pixels	~ Résolution : [360 pixels par pouce	~	
▼ Netteté de sortie					
Netteté pour : Ecran		Gain : Stand	dard \vee		
Métadonnées				Toutes les métadonnées	
Application d'un filigrane				Aucun filigrane	
V Post-traitement					
Après l'exportation : Ne rier	n faire			~	
Application : Choisir	une application			▼ Sélectionner	
					~

Profil ICC : ProPhoto RGB ou Adobe RGB (1998)

EPREUVAGE ECRAN POUR PHOTOS DESTINEES A L'IMPRESSION JET D'ENCRE

- Réglage « Epreuve écran » pour *utilisation avec un écran calibré* :

. Ouvrir la « Bibliothèque » de macros puis ouvrir le groupe nommé « MACROS_1 » et cliquer sur la **macro** nommée « **Epreuve-écran - HFA_EPS3880_PK_BarytaFB** ».

Quand cette macro est activée, l'affichage simule le rendu avec le couple imprimante Epson 3880 et papier Hahnemühle Baryta FB.

Ce couple imprimante-papier est donné ici simplement à titre d'exemple.

Pour adapter l'épreuvage au matériel que l'on utilise, il suffit de double-cliquer sur la vignette du calque « Réglage épreuve écran » dans la palette des calques puis changer le profil d'épreuve.



Pour voir s'il y a des zones dans l'image qui contiennent des « **couleurs non imprimables** », cocher la case « **Sélection de nuancier** » (« *Gamut Check* » dans la version anglaise du logiciel). Lorsqu'il y a des « couleurs non imprimables » elles apparaissent en gris sur l'écran (voir les deux copies d'écran de la page suivante).

Quand il y a des « couleurs non imprimables », ces couleurs seront *automatiquement remplacées par la couleur la plus proche lors de l'impression*. En présence de telles couleurs, il est prudent de faire un test en imprimant un« *bout d'essai* » avec un papier de petite taille. Ce permet de voir si le résultat sera acceptable.

Avant d'imprimer en grand format, il est généralement préférable de modifier sélectivement ces « couleurs non imprimables » dans Affinity Photo avec le réglage « TSL », en *diminuant leur saturation*. Cela permet de se rapprocher du gamut du couple imprimante/papier et d'éviter les mauvaises surprises lors du tirage final.



Exemple de couleurs hors gamut (en gris) :



(illustration avec la photo « Image-04_Affinity-Photo_.jpg » et le profil « HFA_Eps3880_PK_BarytaFB »)

CONVERSION EN sRGB DES IMAGES DESTINEES AU WEB

Pour les images destinées au **Web**, après le *redimensionnement* (Menu « Document » / « Redimensionner le document »), il faut effectuer une conversion vers le profil de couleurs « **sRGB IEC61966-2.1** ». On *exporte* ensuite l'image en Jpeg.

Pour faire la conversion, ouvrir le menu « Document » puis cliquer sur « **Convertir le format/profil ICC...** » :



Le profil colorimétrique du document en cours de traitement apparaît en bleu lorsqu'on ouvre la fenêtre « Convertir » et qu'on fait défiler l'affichage des profils avant toute opération de conversion. Rappel : Le profil colorimétrique ICC intégré dans le document qui est affiché à l'écran est également indiqué en bas de la palette « Information » :



Pour faire une conversion en sRGB, il faut choisir le *nouveau profil* en cliquant sur « *sRGB IEC61966-2.1* » puis cliquer sur « *Convertir* » :

C	onvertir	×
Format:		
RVB/8		•
Profil:		
REC709		
REC709 GAMMA2.4		
ROMM RGB: ISO 22028-2:2013		
SMPTE C		
SMPTE-C		
Wide Gamut RGB		
sRGB IEC61966-2.1		
	Convertir	Annuler

<u>Nota bene</u> : La fonction « **Convertir** le format/profil ICC.. » *permet également de convertir, si nécessaire, une image RVB 16 bits en 8 bits*. Pour cela, on ouvre le menu déroulant « Format » en haut de la fenêtre « Convertir » et on sélectionne la profondeur de couleur souhaitée (8 bits).

QUELQUES RACCOURCIS UTILES

- . Masquer/Afficher les outils et les palettes pour mieux voir la photo : touche Tab
- . Mettre l'opacité du calque actif à 0% : appuyer *rapidement* deux fois de suite sur la touche 0 du pavé numérique
- . Remettre l'opacité du calque actif à 100% : appuyer à nouveau sur la touche 0 du pavé numérique
- . Régler l'opacité du calque actif à 50% : appuyer sur la touche 5 du pavé numérique
- . Adapter l'affichage à la fenêtre : **Ctrl 0** (N.B. : il s'agit du chiffre 0 et non pas de la lettre O).
- . Zoom avant (agrandir) : Ctrl +
- . Zoom arrière (réduire) : Ctrl -
- . Affichage à 100% (1 pixel de l'écran pour 1 pixel de l'image) : Ctrl 1
- . Intervertir les couleurs de premier plan (couleur 1) et de second plan (couleur 2) : touche X
- . Sélectionner une couleur dans l'image : Alt clic sur la couleur dans l'image avec le « Pinceau » actif
- . Régler rapidement la taille et/ou la dureté du pinceau : appuyer sur les touches **Ctrl** et **Alt** et les maintenir enfoncées, appuyer sur le bouton gauche de la souris, maintenir la pression et déplacer la souris *horizontalement* vers la gauche ou la droite pour régler la *taille* du pinceau, déplacer la souris *verticalement* vers le haut ou le bas pour régler sa *dureté*.
- . Inverser la sélection active : Ctrl Maj I
- . Désélectionner : Ctrl D
- . Ajuster les bords de la sélection active : Ctrl Alt R
- . Activer/Désactiver le mode Masque : touche ${\bf Q}$
- . Sélectionner les valeurs de luminosité d'un calque de pixels : Ctrl Alt clic sur la vignette du calque
- . Cacher/Montrer les pointillés délimitant la sélection active : Ctrl H (à créer soi-même)
- . Inverser le masque actif : Ctrl I
- . Afficher le contenu d'un masque : Alt clic sur la vignette du masque
- . Activer la sélection correspondant à un masque : Ctrl clic sur la vignette du masque
- . Tramer (un calque de pixels) pour masquer (i.e. en faire un masque) : Ctrl Alt T (à créer soi-même)
- . Remplissage : Maj F5
- . Enregistrer : Ctrl S
- . Enregistrer sous...: Ctrl Maj S
- . Annuler la dernière action : Ctrl Z
- . Restaurer la dernière action annulée : Ctrl Y
- . Dupliquer le calque actif (réglage, filtre, masque...) : Ctrl J
- . Ajouter un nouveau calque de pixels : Ctrl Maj N
- . Ajouter un nouveau calque de réglage « Niveaux » : Ctrl L
- . Ajouter un nouveau calque de réglage « Courbes » : Ctrl M
- . Créer un groupe de calques contenant le calque actif : Ctrl G
- . Créer un nouveau calque fusionnant les calques visibles : Ctrl Alt Maj E
- . Fusionner le calque actif avec le calque inférieur : Ctrl E
- . Activer l'outil « Vue » pour déplacer l'image dans l'écran : touche **H** (ou *pression maintenue sur la barre espace* pour une activation temporaire)
- . Activer l'outil « Recadrer » : touche C
- . Activer l'outil « Pinceau de clonage » : touche ${\bf S}$

MACROS FOURNIES AVEC LA FORMATION

MACROS_1 ≡.
Remplir coins vides après redressement {Étapes: 5}
Burn - Assombrir avec pinceau noir (Étapes: 6)
Dodge - Eclaircir avec pinceau blanc {Étapes: 6}
Saturation avec pinceau (rouge 255/0/0) {Étapes: 9}
Désaturation avec pinceau (gris neutre 128/128/128) {Étapes: 9}
Saturation avec mélangeur canaux {Étapes: 18}
Courbe en S sur tons moyens {Étapes: 6}
Eclaircir BL+TM (superposition/ D1) {Étapes: 12}
Assombrir HL+TM (produit/L1) {Étapes: 11}
"Contrast mask" {Étapes: 15}
Correction sélective : bleu (ciel) {Étapes: 6}
Correction sélective : vert (feuillages) {Étapes: 5}
"Details extractor" {Étapes: 18}
Effet Orton {Étapes: 25}
Epreuve-écran - HFA_EPS3880_PK_BarytaFB {Étapes: 2}
Masques vibrance satuation {Étapes: 1}
Masque vibrance - Pour saturer {Étapes: 10}
Masque saturation - Pour désaturer {Étapes: 9}
Masques de luminosité basiques {Étapes: 1}
! PREALABLE : fusion calques visibles ! {Étapes: 2}
- Suppression essai visu. préc. avant nouv (Étapes: 6)
Darks visu. + Niveaux pour ajuster D {Étapes: 19}
Midtones visu. + Niveaux pour ajuster M {Étapes: 19}
Lights visu.+ Niveaux pour ajuster L (Étapes: 19)
Transf. visu. en Masque et effac. visu. (Étapes: 8)

Voici une brève présentation de l'effet produit par chacune des macros de l'ensemble MACROS_1, avec, pour certaines d'entre elles, des références à des pages Web dans lesquelles la technique mise en œuvre dans la macro est décrite (certaines de ces pages Web font référence à Photoshop, mais ce qui y est présenté s'applique également à Affinity Photo) :

. « Remplir coins vides après redressement » :

Remplit les coins laissés vides après le redressement d'une image avec Affinity Photo (voir ci-dessus page 26). Ne convient pas quand l'image a été redressée avec le logiciel de développement de fichiers Raw car il n'est pas nécessaire de tramer dans ce cas

. « Burn - Assombrir avec pinceau noir » :

Crée un calque du Dodge & Burn (avec le mode de fusion « Lumière tamisée ») sur lequel on peut peindre avec du noir pour assombrir certaines zones de l'image ; voir ci-dessus page 94.

. « Dodge - Eclaircir avec pinceau blanc » :

Crée un calque du Dodge & Burn (avec le mode de fusion « Incrustation ») sur lequel on peut peindre avec du blanc pour éclaircir certaines zones de l'image ; voir ci-dessus page 94.

. « Saturation TK avec pinceau (rouge 255/0/0) » :

Crée un calque pour la saturation au pinceau avec de la peinture rouge ; voir ci-dessus page 97.

. « Désaturation TK avec pinceau (gris 128/128/128) » :

Crée un calque pour la désaturation au pinceau avec de la peinture grise ; voir ci-dessus page 97.

. « Saturation avec mélangeur canaux » :

Augmente un peu la saturation globale de l'image en faisant appel au mélangeur de canaux et en utilisant un masque de vibrance pour éviter de saturer trop les zones qui sont déjà fortement saturées. Pour diminuer l'effet, doser l'opacité du calque.

On peut aussi augmenter l'effet en double-cliquant sur le calque de réglage du « Mélangeur de canaux » puis en prenant des valeurs plus fortes (cette série de valeurs par exemple : +120 / -10 / 0 / 0 pour le canal Rouge, -10 / +120 / -10 / 0 / 0 pour le canal Vert et -10 / -10 / +120 / 0 / 0 pour le canal Bleu). Voir : https://digital-photography-school.com/how-to-pop-color-selectively-using-channel-mixers-and-layer-masks-in-photoshop/?amp

. « Courbe en S sur tons moyens (options fusion) » :

Crée une courbe en S qui augmente le contraste dans les tons moyens (une « Plage de fusion » est définie pour concentrer l'effet sur les tons moyens).

Pour diminuer l'effet, doser l'opacité du calque ; pour renforcer l'effet modifier la courbe.

. « Eclaircir BL+TM (superposition/ D1) » :

Eclaircissement des basses lumières et des tons moyens foncés (éclaircissement apporté par le mode de fusion « Superposition »; filtrage de l'effet avec le masque de luminosité « Darks 1 »).

Pour ajuster l'effet, doser l'opacité du calque.

Pour ce qui concerne le mode de fusion utilisé, lire cette page web :

http://www.plferrer.photos/luminosite-contraste/

. « Assombrir HL+TM (produit/L1) » :

Assombrissement des hautes lumières et des tons moyens clairs (assombrissement apporté par le mode de fusion « Produit »; filtrage de l'effet avec le masque de luminosité « Lights » 1).

Pour ajuster l'effet, doser l'opacité du calque.

Pour ce qui concerne le mode de fusion utilisé, lire cette page web : http://www.plferrer.photos/luminosite-contraste/

. « "Contrast mask" (pour images trop contrastées) » :

Le masque de contraste aide à retrouver des détails à la fois dans les basses et dans les hautes lumières quand l'image est globalement trop contrastée. Il éclaircit les ombres bouchées tout en atténuant l'excès de luminosité dans les parties les plus claires de l'image.

Pour ajuster l'effet, doser l'opacité du calque.

Voir : https://luminous-landscape.com/contrast-masking/ https://tonykuyper.wordpress.com/2010/04/25/softening-contrast-balancing-light/ https://dspod.webs.com/MaskSpecific/ContrastMask.html

. « Correction sélective : bleu (ciel) » :

Utilise le réglage « Correction Sélective » pour renforcer légèrement le bleu dans le ciel Pour diminuer l'effet, doser l'opacité du calque.

Pour renforcer ou modifier l'effet, ouvrir le menu déroulant « Couleur » dans la fenêtre de paramétrage du calque de « Correction sélective », puis modifier les valeurs utilisées pour le bleu et pour le cyan.

Voir à ce sujet la page web et la vidéo indiquées ci-dessous :

http://www.plferrer.photos/saturation/

https://www.youtube.com/watch?v=C48SWXO5smo&list=PLjB1hmlsYrWA4yK5FApiOGzX1kurB0JG V&index=6&t=0s

. « Correction sélective : vert (feuillages) » :

Utilise le réglage « Correction Sélective » pour renforcer légèrement le vert dans les feuillages et dans l'herbe.

Pour diminuer l'effet, doser l'opacité du calque.

Pour renforcer ou modifier l'effet, ouvrir le menu déroulant « Couleur » dans la fenêtre de paramétrage du calque de « Correction sélective », puis modifier les valeurs utilisées pour le vert et pour le jaune. Voir à ce sujet la page web et la vidéo indiquées ci-dessous :

http://www.plferrer.photos/saturation/

https://www.youtube.com/watch?v=C48SWXO5smo&list=PLjB1hmlsYrWA4yK5FApiOGzX1kurB0JG V&index=6&t=0s

. « Details extractor » :

Augmente la netteté en cherchant à extraire les détails dans l'image.

Pour diminuer l'effet, doser l'opacité du groupe de calques.

On peut aussi modifier l'effet en ouvrant le groupe de calques créé par cette macro puis en dosant le flou gaussien dynamique.

Voir : https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/35907-how-to-extract-detail/ http://www.affinity-forum.fr/showthread.php?tid=3368

. « Effet Orton » :

Crée un effet de flou avec une lueur diffuse.

Pour diminuer l'effet, doser l'opacité du groupe de calques.

On peut aussi modifier l'effet en ouvrant le groupe de calques créé par cette macro puis en dosant le flou gaussien dynamique ou en transformant la courbe.

Voir : https://www.lesnumeriques.com/photo/simuler-l-effet-orton-en-numerique-pu120215.html https://www.capturelandscapes.com/orton-effect-explained/ http://www.michaelortonphotography.com/ortoneffect.html

. « Epreuve-écran - HFA_EPS3880_PK_BarytaFB » :

Crée un calque pour l'épreuvage sur l'écran avec le papier Hahnemühle Baryta FB et l'imprimante Epson 3880 ; voir ci-dessus page 118.

Ce couple papier/imprimante est sélectionné ici à titre d'exemple. Pour faire un épreuvage avec un *autre couple papier/imprimante*, il suffit de sélectionner le *profil* correspondant dans la fenêtre de paramétrage du calque de réglage « Epreuve-écran... ».

. « ---- Masques vibrance satuation ---- » :

Regroupe les deux macros présentées ci-dessous.

. « Masque vibrance - Pour saturer (Samdell) » :

Permet d'augmenter la saturation avec un calque « TSI » sans saturer trop les zones qui sont déjà fortement saturées.

Crée un nouveau calque avec un Masque de Vibrance qu'il faut rattacher en tant que calque enfant à un calque réglage « TSI », puis activer.

Cette macro reprend des éléments fournis par Smadell dans le forum d'Affinity Photo. Voir :

https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/76900-saturation-masks-a-simple-method/ https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/87004-macro-updates-for-v17/

. « Masque saturation - Pour désaturer (Smadell) » :

Permet de diminuer la saturation avec un calque « TSI » sans désaturer trop les zones qui sont déjà faiblement saturées.

Crée un nouveau calque avec un Masque de Saturation qu'il faut rattacher en tant que calque enfant à un calque de réglage « TSI », puis activer.

Cette macro reprend des éléments fournis par Smadell dans le forum d'Affinity Photo. Voir : https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/76900-saturation-masks-a-simple-method/ https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/87004-macro-updates-for-v17/

. « ---- Masques de luminosité basiques ---- » :

L'utilisation des six macros regroupées dans cette rubrique a été expliquée ci-dessus page 85 et suivantes.

AUTRES REGLAGES ET FILTRES A ETUDIER

- Utiliser l'aide en ligne d'Affinity Photo (https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html) et les ressources fournies par Internet pour étudier les *autres réglages et filtres utiles pour les photographes*. Notamment les éléments suivants :

. réglage « Luminosité et contraste »,

- . réglage « Balance des blancs »,
- . réglage « Balance des couleurs »,
- . réglage « Correction sélective »,
- . réglage « Mélangeur de canaux »,
- . réglage « Séparation des tons »,
- . réglage « Noir et blanc »,
- . réglage « Courbe de transfert et de dégradés »,

. filtre dynamique « Perspective »,

- . filtre dynamique « Antibruit »,
- . filtre dynamique « Ajouter du bruit »,
- . filtre dynamique « Flou médian »,
- . filtre dynamique « Flou bilatéral »,
- . filtre dynamique « Flou de l'objectif »,
- . filtre dynamique « Flou de profondeur de champ »,
- . filtre dynamique « Lueur diffuse »,
- . filtre dynamique « Eclairage »,

. filtre « **Suppression de la brume** » [accessible via le menu « Filtres »].

•••

- Utiliser également l'aide en ligne d'Affinity Photo pour explorer les *autres fonctionnalités* proposées par le logiciel :

- . étirement et déformation artistique d'une image avec le module Liquify,
- . assemblage de plusieurs images et création d'un panorama,
- . **focus stacking** avec assemblage de plus images prises en utilisant des mises au point différentes sur un même sujet,
- . fusion de plusieurs expositions et **HDR**.

•••

Remarque :

Les photographes ont parfois besoin de *fusionner deux photos de la même scène prises avec des expositions différentes* (la première exposée pour les hautes lumières, la seconde pour le reste de l'image).

En plus du HDR, Affinity Photo propose un autre outil pour *empiler des expositions*. Cet outil est accessible en ouvrant le menu « **Fichier** » et en cliquant sur « **Nouvelle pile** ». Voir :

http://www.volkergilbertphoto.com/blog/2017/02/18/affinity-photo-1-5-et-lempilement-dexpositions-le-hdr-autrement/

Lorsqu'on veut fusionner deux expositions ont peut aussi employer la technique traditionnelle du « *Digital blending* » décrite par Michael Reichmann : https://luminous-landscape.com/digital-blending/

Il est également possible d'utiliser des *masques de luminosité*. Voir sur ce point les indications fournies par Christian Hoiberg :

https://www.capturelandscapes.com/how-to-blend-images-using-luminosity-masks-in-photoshop/ Dans sa présentation, Hoiberg utilise Photoshop, mais Affinity Photo peut également être employé pour fusionner deux images avec des masques de luminosité.

RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN DANS L'ETUDE DES CALQUES ET DES SELECTIONS

Pour compléter cette formation il est conseillé d'approfondir l'apprentissage du logiciel en commençant par étudier en détail les calques et les sélections.

Utiliser pour cela l'*aide du logiciel* et les ressources fournies par le Web notamment celles de l'excellent site « *Objectif Image Tregor* » (voir ci-après).

- Les calques et les opérations sur les calques dans Affinity Photo



- Les différents instruments de sélection d'Affinity Photo

Voici les rubriques de l'aide du logiciel qu'il est recommandé d'étudier pour ce qui concerne les sélections :



En plus de l'aide du logiciel, les ressources Web suivantes peuvent être consultées :

• Visionner *en priorité* les vidéos de « *Objectif Image Tregor* », notamment celles du « Chapitre 6 : les sélections ».

Chapitre 6 : les sélections

- 1. Sélections : généralités
- 2. Les outils pour les sélections dans la sous-fenêtre des outils
- 3. L'ajustement des sélections (1ère partie) fichiers complémentaires
- 4. L'ajustement des sélections (2ème partie)
- 5. Le menu Sélectionner ; fonctions pour les sélections et pour les masques
- 6. Compléments pour déplacer un contour dans un masque
- 7. Sélections basées sur les composantes chromatiques fichier complémentaire
- 8. Sélections basées sur les teintes ou la saturation fichier complémentaire
- 9. Initiation aux tracés
- 10. Trois exercices de photomontage

http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/contenu.html

. Voir aussi les cours *Photophiles* :

. Cours sur les outils de sélection simples :

 $https://youtu.be/c0iFVwP_ffM?list=PLfOtdd7y-1zd_6XSYGUiM4k12r0vGx8KN$

. Cours intitulé « Sélectionner avec le masque » :

https://youtu.be/LSyg8xU_cxU?list=PLfOtdd7y-1zd_6XSYGUiM4k12r0vGx8KN

. Cours intitulé « Détourer avec l'outil Plume » :

http://www.cours-photophiles.com/index.php/le-traitement-d-image/163-affinity-photo-cours-5

- Extraits de l'aide d'Affinity Photo consacrée aux sélections

. Pour *faciliter le démarrage de l'étude des sélections* voici quelques extraits de l'aide d'Affinity Photo. *Les ajouts entre crochets complètent ou explicitent le contenu de l'aide qui laisse souvent à désirer.*

. « AJUSTER le bord des sélections de pixels :

Pour ajuster le bord des sélections de pixels :

Appliquez l'une des méthodes suivantes :

. Dans la barre d'outils contextuelle d'un outil de sélection [en haut de l'écran], cliquez sur Affiner [*Ajuster*].

. Dans le menu Sélection, sélectionnez Affiner les bords [Ajuster].

Réglez les paramètres dans la zone de dialogue.

Si vous souhaitez ajuster les bords de la sélection en dessinant, faites glisser le pointeur sur l'aperçu [i.e. dans l'image].

Cliquez sur Appliquer. »

. Paramètres :

Les paramètres suivants peuvent être modifiés dans la zone de dialogue :

Aperçu : définit le mode d'affichage de votre sélection et de votre page. Sélectionnez dans le menu local [et choisir entre les modes suivants : Superposition (par défaut), Cache noir, Cache blanc, Noir et blanc, Transparent].

Bords de cache [bords mats] : lorsque l'option est sélectionnée (par défaut), la zone de sélection suit de près les bords de l'image. Si cette option est inactive, la sélection ne suit pas les bords de l'image, ce qui est pratique pour ajuster plus précisément les bords d'une sélection droite.

Largeur : agrandit la sélection en ajustant la largeur de sa bordure. Faites glisser le curseur pour définir la valeur.

Lisser : détermine la courbure du bord de la sélection. Faites glisser le curseur pour définir la valeur.

Contour progressif : détermine le lissage (opacité) de la transition au bord de la sélection. Faites glisser le curseur pour définir la valeur.

Couverture : Dans les zones où [il y a] une transition graduelle de pixels opaques à transparents, cette option améliore la netteté de la transition et déplace la sélection vers l'intérieur ou l'extérieur, selon la direction dans laquelle vous faites glisser le curseur. Les pixels totalement opaques et totalement transparents ne sont pas affectés.

Pinceau de réglage : détermine le mode d'ajustement du pinceau de réglage.

. *Cache* : réanalyse la sélection et *tente de séparer de l'arrière-plan les détails de premier plan.* Parfait pour sélectionner des cheveux sur les bords de photos, etc.

. *Premier plan* : *ajoute à la sélection* (affichant une plus grande partie du premier plan).

. Arrière-plan : supprime de la sélection (affichant une plus grande partie de l'arrière-plan).

. *Contour progressif* : *lisse* le canal alpha de la sélection.

Largeur : définit la largeur de la pointe de pinceau. Entrez directement une valeur dans le champ de texte ou faites glisser le curseur local pour définir la valeur.

Sortie : détermine la *façon dont la sélection est appliquée à la fermeture de la zone de dialogue*. Sélectionnez dans le menu local [et choisir l'une des options suivantes : Sélection, Masque, Nouveau calque, Nouveau calque avec masque]. »

[Source : Extraits de l'aide en ligne d'Affinity Photo]

Pour aller plus loin, visionner cette vidéo (en anglais mais avec des sous-titres en français) : https://affinity.serif.com/fr/tutorials/photo/desktop/video/334273469

. « Pour modifier une sélection en MODE MASQUE :

- 1. Appliquez *l'une* des méthodes suivantes :
 - Appuyez sur [la touche] \mathbf{Q} .
 - Dans la barre d'outils [sous les menus, au milieu de l'écran], cliquez sur Masque.
 - Dans le **menu Sélection**, cliquez sur Modifier la sélection comme calque.
- 2. Cliquez et faites glisser le pointeur sur la page avec n'importe quel outil de retouche de pixels [avec le « Pinceau » par exemple voir ci-après].
- 3. Répétez l'étape 1 [appuyer à nouveau sur la touche Q, par exemple] pour quitter le mode Masque et afficher la sélection sous forme de cadre de sélection.
- 4. (Facultatif) Pour créer un masque de calque à partir d'une sélection active, sélectionnez Nouveau masque de calque dans le menu Calque. »

« Modifier une sélection en tant que calque en mode Masque :

En *mode Masque*, vous pouvez *modifier (ou créer) une sélection à l'aide des outils de retouche de pixels* [« *Pinceau* », « **Pinceau Effacer** », « **Gomme magique** », « **Pot de peinture** », « **Dégradé** », « **Pinceau mélangeur** », « **Pixel** »].

Lorsque vous activez ce mode, votre sélection est temporairement présentée sous forme de masque pixélisé [avec, par défaut, une superposition semi-transparente en rouge sur la partie non sélectionnée].

Vous pouvez ajouter ou effacer des pixels à l'aide des outils de peinture [le « Pinceau » notamment] et d'effacement standard [« Pinceau Effacer »].

. [Avec le Pinceau »] peignez en *noir* [opacité et flux à 100%] pour *effacer* des zones de la sélection.

. Peignez en *blanc* [opacité et flux à 100%] pour *ajouter* des zones à la sélection.

. Peignez en gris pour modifier l'opacité de la sélection en fonction du ton de gris utilisé.

. Les zones [qui ne sont pas en rouge et qui sont] *effacées* [avec le « Pinceau Effacer »] sont toujours *supprimées de la sélection*.

Par défaut, le *Masque* est présenté dans l'espace de travail sous forme de *superposition translucide* et monochrome [rouge].

Les zones monochromes [en rouge] ne sont pas incluses dans la sélection.

Vous pouvez changer de vue par défaut selon vos préférences. »

[Il suffit pour cela d'ouvrir le menu déroulant situé près du bouton « Masque » en haut de l'écran :



[Source : Extraits de l'aide en ligne d'Affinity Photo]

TUTORIELS ET RESSOURCES WEB POUR L'UTILISATION D'AFFINITY PHOTO

- En <u>Français</u> :

. **Aide en ligne** d'Affinity Photo en français : https://affinity.help/photo/fr.lproj/index.html

. **Tutoriels** sur Affinity Photo de l'excellent site « OBJECTIF IMAGE TREGOR » : http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/contenu.html

Tutoriels de PHOTO WORLD sur Affinity Photo, notamment les suivants : https://youtu.be/Ei609qBZxJM https://www.youtube.com/watch?v=0QvyZnO2VTc https://www.youtube.com/watch?v=C48SWXO5smo https://www.youtube.com/watch?v=SIpk8z2cPHw https://www.youtube.com/watch?v=PF_P9lZwguU https://youtu.be/zzkxniA3kfA https://www.youtube.com/watch?v=3Ly_2Kz69_A https://www.youtube.com/playlist?list=PLjB1hmlsYrWA4yK5FApiOGzX1kurB0JGV

Tutoriels de COURS-PHOTOPHILES sur Affinity Photo, notamment les suivants : https://www.youtube.com/watch?v=oCRWOu3RBUM https://www.youtube.com/watch?v=eTlgfZFKgdk http://www.cours-photophiles.com/index.php/le-traitement-d-image/163-affinity-photo-cours-5

. **Forum** Affinity FR : http://www.affinity-forum.fr/

- En <u>Anglais</u> :

. **Tutorials** – Affinity team (James Ritson...): https://affinityspotlight.com/article/jump-into-affinity-photo/ https://affinity.serif.com/fr/tutorials/photo/desktop/ (*sous-titres en français* pour certaines vidéos) https://www.youtube.com/c/AFFINITYPHOTOofficial https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/87161-official-affinity-photo-desktop-tutorials/

. Workbook Affinity Photo :

https://affinity.serif.com/fr/photo/workbook/

. **Forum** Affinity UK : https://forum.affinity.serif.com/

. **InAffinity**, chaîne Youtube de Dave Straker : https://www.youtube.com/channel/UCOnLUmyPHr2rayOHVHWsHVw

. Affinity Photo User Guide by ED KNEPLEY :

https://edknepleyphoto.photos/affinity-photo-user-guide-an-advanced-ebook/

- Introduction à Affinity Photo - Hervé

MODULE DE DEVELOPPEMENT DE RAW D'AFFINITY PHOTO

Il est fortement *recommandé de développer les fichiers Raw avec des logiciels spécialisés dans ce type d'opération* (Capture One, DxO PhotoLab, ON1 Photo Raw, Lightroom, etc.). Cependant, si on ne dispose pas de l'un de ces logiciels, on peut développer les Raw avec Affinity Photo. Il suffit d'ouvrir le Raw dans Affinity Photo. On accède alors automatiquement au module « **Develop** Persona» du logiciel.



Voici le contenu de l'onglet « Basique » : Basique Objectif Détails Tons Sup ≡. Préréglage: Défaut -C 🔀 🗹 Exposition Exposition \$ 0 Point noir \$ 0 % 1. Luminosité 0% \$ ✓ Accentuer Э Contraste 0% \$ Clarté 0 % \$ Saturation 0% \$ Vibrance 0% \$ C 🌠 🗹 Balance des blancs Température 4312 K 🗘 Teinte 35 % \$ • Tons foncés et tons clairs C Tons foncés 0% ÷ Tons clairs 0% \$ 🚺 🗹 Profils ວ Profil de sortie ProPhoto RGB

. L'onglet « **Objectif** » permet de corriger les distorsions de l'objectif, l'aberration chromatique et le vignettage.

. L'onglet « Détails » est dédié à l'accentuation et au traitement du bruit.

. L'onglet « **Tons** » fournit un outil « Courbes » ; il permet aussi la « Conversion noir et blanc » ainsi que la « Séparation des tons ».

. L'onglet « **Superpositions** » est utilisé pour le *traitement local* faisant appel à des *masques* créés avec un pinceau ou avec des dégradés.

Remarque : Le module « Develop » peut également être activé et **utilisé quand on traite un fichier .TIF** avec Affinity Photo. Après avoir ouvert le fichier .TIF, on accède au module « Develop » en cliquant sur la troisième icône en partant de la gauche, sous les menus, en haut de l'écran.

. <u>Attention</u>: Avec les <u>cas difficiles</u>, notamment lorsqu'il y a un *écrêtage des hautes lumières*, il est préférable d'ouvrir l'Assistant (clic sur la cinquième icône en partant de la droite, en haut de l'écran) puis de prendre l'option « **Ne pas intervenir** » pour le paramètre « **Courbe de tons** ». Quand on fait cela, l'image devient plus plate et plus terne car la courbe standard appliquée automatiquement par le logiciel à l'ouverture du fichier Raw est désactivée. Il y a alors beaucoup de travail à faire avec les curseurs de l'onglet «Basique » et l'outil « Courbes », mais on *plus de latitude* pour traiter l'image.

	Assistant Développer	×
Activer l'assistant		
Moteur RAW:	Serif Labs	•
Corrections de l'objectif:	Appliquer les corrections d'objectif	•
Correction du bruit:	Appliquer une réduction de couleur	•
Format de sortie Raw:	RVB (16 bits)	•
Courbe de tons:	Appliquer la courbe de tons	<u>·</u>
	Appliquer la courbe de tons	_
Polarisation d'exposition:	Ne pas intervenir Ne pas intervenir	·
		Fermer

Ressources Web :

Pour avoir plus d'informations sur « Develop Persona » utiliser les liens suivants : . Photophiles :

https://www.youtube.com/watch?v=hs2KVsWJAEk&feature=youtu.be . Objectif Image Tregor :

http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/ouvre2_tutoAP.html?7b http://www.oitregor.com/numeric/affinity_photo/ouvre2_tutoAP.html?7c

. Pour les *cas difficiles* (voir « custom tone curve » et « advanced development », en anglais) : https://www.youtube.com/watch?v=s3nCN4BZkzQ&list=PLyGC8TKe44UN0DNZjhkZJd2HZbGzikqMs &index=8&t=0s

https://www.youtube.com/watch?v=4PNlnyyzknU&app=desktop

NIK COLLECTION AVEC AFFINITY PHOTO

- Installation de la Nik Collection dans Affinity Photo

Auparavant seuls *Analog Efex Pro 2* et *Color Efex Pro 4* étaient validés par Serif. Tous les plugins de la Nik Collection peuvent désormais être utilisés avec Affinity Photo depuis la version 1.8.2. de ce logiciel.

		Préférences			>
< > IIII - Modules Photosho	р			Q Rechercher	
Les modules seront automatiquement détect	és dans le dossier	par défaut : C:\ProgramData	\Affinity\Photo\1.0\Plugins		
Ouvrir le dossier par défaut dans l'Evolo	rateur				
Dossier de recherche de modules					
C:\Program Files\DxO\Nik Collection					
Modules détectés				Addition	Supprimer
Nom	Catégorie	État			
Analog Efex Pro 2	Nik Collection	Working			
Color Efex Pro 4	Nik Collection	Working			
Dfine 2	Nik Collection	Unknown			
HDR Efex Pro 2	Nik Collection	Unknown			
Sharpener Pro 3: (2) Output Sharpener	Nik Collection	Unknown			
Sharpener Pro 3: (1) RAW Presharpener	Nik Collection	Unknown			
Silver Efex Pro 2	Nik Collection	Unknown			
Viveza 2	Nik Collection	Unknown			
l					
Autoriser l'utilisation de modules "Inconnu Autoriser l'utilisation de modules "Inconnu	J"				
NB: Les modifica	ations apportées à	è ces paramètres ne prendror	nt effet qu'après redémarrage d'Af	finity.	
					Farmar
					Fermer

Quand on ne possède pas Photoshop, pour installer la *Nik Collection* (version freeware de Google ou version payante de DxO), il faut suivre les indications données dans le forum français d'Affinity :

« - Tout d'abord, il est intéressant de créer un répertoire où vous enregistrerez vos plug in. (...)

- Exécutez l'installation de la collection. Il ne détectera bien sûr pas Photoshop. Il va falloir l'aider...

- En dessous du cadre dénommé "Application hôtes compatibles", cliquez sur "+".

- A l'aide de l'explorateur de fichier qui apparaît, sélectionnez le répertoire des plug in créé comme décrit plus haut et continuez la procédure d'installation. »

Source : http://www.affinity-forum.fr/showthread.php?tid=3473&pid=25628#pid25628

Dans *Affinity Photo*, il faut ensuite indiquer au logiciel le répertoire dans lequel les plugins de Nik ont été enregistrés. Pour cela utiliser la procédure suivante :

Ouvrir le Menu « Edition », puis cliquer sur « Préférences », cliquer ensuite sur « Modules Photoshop », puis sur le bouton « Addition ». Accéder au répertoire dans lequel les plugins ont été enregistrés, cliquer sur « Sélectionner un dossier » puis sur « Fermer ». Cliquer enfin sur « Oui » pour redémarrer Affinity Photo afin d'intégrer le changement dans les préférences.

- Utilisation de la Nik Collection dans Affinity Photo

. Commencer par *ajouter en haut de la pile des calques un calque qui fusionne le contenu de l'ensemble des calques visibles*. Pour cela, ouvrir le Menu « Organiser » et cliquer sur « Insertion haut ». Ouvrir ensuite le menu « Calque » puis cliquer sur « Fusionner les calques visibles ».

. Le calque qui vient d'être créé étant toujours actif, lancer ensuite l'un des **modules** de la Nik Collection, Color Efex Pro 4 par exemple.

Pour lancer ce module ouvrir le menu « Filtres », cliquer sur « Modules », puis sur « Nik Collection » et enfin sur « Color Efex Pro 4 ».

Utiliser ensuite l'un des filtres du module (par exemple « Pro Contrast »), puis, après avoir paramétré le filtre en fonction du résultat souhaité, cliquer sur « OK » en bas à droite de l'écran du plugin afin de revenir à Affinity Photo.

<u>*Remarque*</u> : Pour le *noir et blanc*, il est recommandé d'utiliser « **Silver Efex Pro 2** » de la Nik Collection de préférence au réglage « Noir et blanc… » fourni par Affinity Photo.

. Ressources Web sur la Nik Collection :

En français

https://support.dxo.com/hc/fr/categories/115002389907-Nik-Collection-par-DxO

. Color Efex Pro 4 :

https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015408028-Filtres

. Sharpener Pro 3 :

https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015466568-Accentuation-bas%C3%A9e-sur-l-affichage-%C3%A0-l-%C3%A9cran https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015466628-Points-de-contr%C3%B4le https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015383067-Comment-d%C3%A9finir-le-taux-d-accentuationcorrespondant-%C3%A0-ses-besoins https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015383087

. Silver Efex Pro 2 :

https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015381827-Pr%C3%A9sentation-de-Silver-Efex-Pro-2 https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015381847-R%C3%A9glages-globaux https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015465088-Commandes-de-tonalit%C3%A9-avanc%C3%A9es https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015381967-R%C3%A9glages-de-finition https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015382047-R%C3%A9glages-s%C3%A9lectifs

. Analog Efex Pro 2:

https://support.dxo.com/hc/fr/articles/115015383968-Outils

En anglais : https://edknepleyphoto.photos/2019/10/15/nik-plugins-all-there-is-to-know/

TABLE DES MATIERES

DECOUVERTE ET PERSONNALISATION DE L'INTERFACE	3
- Barre d'icônes en haut de l'écran	3
- Personnalisation de l'interface	5
. Outils	5
. Palettes	8
- Préférences	11
. Couleurs	11
. Performances	14
. Interface utilisateur	14
- Assistant	15
- Personnalisation des raccourcis	16
- Importation de macros	17
- Reset en cas de problème	18
OUVERTURE ET SAUVEGARDE D'UNE IMAGE	19
ZOOM POUR L'AFFICHAGE	21
UTILISATION DE L'HISTORIQUE ET DES INSTANTANES	22
- Historique	22
- Instantanés	23
REDRESSEMENT, RECADRAGE ET CORRECTION	25
- Redressement	25
- Remplissage des coins vides après un redressement d'image	26
- Recadrage	26
- Suppression des taches et des éléments indésirables	28
. Pinceau de clonage	28
. Pinceau d'inpainting	31
. Pinceau correcteur	31
. Suppression de défauts	32
. Correcteur	33
SIX REGLAGES ET FILTRES DYNAMIQUES IMPORTANTS POUR LE TRAITEMENT GLOBAL DE L'IMAGE	
- Réglage Niveaux	36
- Filtre dynamique Tons foncés/tons clairs	40
- Filtre dynamique Clarté	42
- Réglage Courbes	43
- Réglage Vibrance	50
- Réglage TSI (teinte, saturation, luminosité)	51

- Dosage de l'effet d'un réglage ou d'un filtre dynamique54
TRAITEMENTS APPLIQUES LOCALEMENT DANS L'IMAGE
- Limiter l'effet d'un réglage à une zone donnée en ajoutant un masque noir puis en peignant dans celui-ci avec du blanc
- Limiter l'effet d'un réglage à une zone donnée en utilisant un dégradé
- Limiter l'effet d'un réglage à une zone donnée en utilisant une sélection
- Paramétrer une « Plage de fusion » concentrant l'effet du réglage sur une plage tonale particulière78
- Combiner deux critères de limitation en concentrant l'effet du réglage sur une gamme de couleurs dans une zone particulière de l'image
- Utiliser le « Dodge & Burn » pour éclaircir ou assombrir localement94
- Augmenter ou diminuer la saturation localement avec un pinceau
- Ajuster une teinte en peignant localement dans l'image ou en utilisant la séparation de fréquences 100
TRAITEMENT FINAL : ACCENTUATION, FLOU ET VIGNETTAGE
- Accentuation avec le filtre dynamique Passe-haut ou le Masque flou
- Flou périphérique mettant en valeur le sujet principal109
- Vignettage pour fermer l'image113

. 115
. 118
. 120
. 121
. 122
. 126
. 127
. 132
. 133
. 135

- Cliquer sur un titre dans la table des matières pour accéder à la page correspondante -