Mode d'emploi pour les macros de l'ensemble MACROS_0_MASQUES-LUM

MACROS_0_MASQUES-LUM

- - - A FAIRE EN 1ER - - - 1)
{Étapes: 1}

! PREALABLE : fusion calques visibles !
{Étapes: 5}

- - - VISU. PREDEF. D M L - - - 2)
{Étapes: 1}

-- Ajustement via Plage de fusion --
{Étapes: 1}

Darks 1 visu. plage fus. D
{Étapes: 1}

Darks 2 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Darks 3 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Darks 4 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Darks 5 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Darks 6 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Midtones 1 visu. plage fus. M
{Étapes: 1}

Midtones 2 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Midtones 3 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Midtones 4 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Midtones 5 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Lights 1 visu. plage fus. L
{Étapes: 1}

Lights 2 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Lights 3 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Lights 4 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Lights 5 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

Lights 6 visu. plage fus.
{Étapes: 1}

- - - VISU. TEMP. N & B (A/R) - - - 3)
{Étapes: 1}

Affich. temp. en N&B de visu. plage fus. ...
{Étapes: 10}

... puis effac. affich. N&B visu. plage fus.
{Étapes: 5}

- - TRANSF. VISU. EN MASQ. OU SELEC. - - 4)
{Étapes: 1}

Trans. visu. pl. fus. en Sélection et effac. visu.
{Étapes: 5}

Transf. visu. plage fus. en Masque et effac. visu.
{Étapes: 11}

- - CALQ. REGL. + MASQ. TIRE VISU. - - 5)
{Étapes: 1}

Courbe + masque enf. direct tiré plage. fusion
{Étapes: 12}

D & B + masq. enf. dir. tiré v. pl. f. (op.15)
{Étapes: 14}

- - - ACTION SUPPL. - - - 6)
{Étapes: 1}

Masq. masquant masq. act. => sélec. préalable
{Étapes: 3}

Les macros présentées ici permettent de créer et d'utiliser des **MASQUES DE LUMINOSITE** avec Affinity Photo. Elles *font la même chose* que les macros de l'ensemble MACROS_2_MASQUES-LUM mais elles utilisent une *technique différente pour visualiser le contenu des plages de luminosité et ajuster ces plages*.

Attention : Cet ensemble de macros ne peut pas être utilisé dans le cadre d'un photomontage. Pour qu'il fonctionne correctement, **il faut que la pile des calques ne contienne qu'un seul calque de pixels, l'Arrière-plan**.

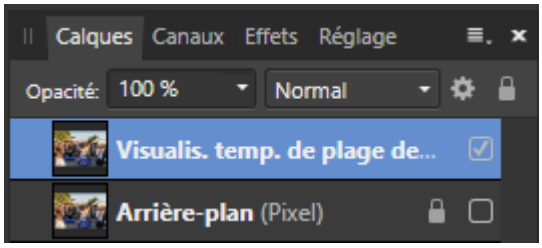
L'Arrière-plan est temporairement désactivé quand on utilise les macros des sous-ensembles 1, 2 et 3.

Les macros regroupées dans l'ensemble MACROS_0_MASQUES-LUM doivent être utilisées en suivant l'**ordre** des sous-ensembles et en veillant à bien respecter les **consignes** données ci-dessous, notamment celle qui concerne le **préalable indispensable** à leur utilisation et celles qui précisent le **calque qui doit être actif** quand on active une macro.

Si on ne respecte pas ces consignes les macros ne fonctionnent pas correctement et les opérations d'effacement qu'elles contiennent suppriment des calques qui ne devraient pas être effacés.

1) Préalable indispensable

Quand on veut créer un masque de luminosité avec MACROS_0_MASQUES-LUM, il faut ***IMPERATIVEMENT COMMENCER PAR ACTIVER LA MACRO NOMMEE*** « **! PREALABLE : fusion calques visibles !** » qui figure dans le sous-ensemble 1.
Cette macro doit être utilisée dans tous les cas, même dans le cas où il n'y a qu'un seul calque dans la pile, l'Arrière-plan.
Cette macro crée un **nouveau calque de pixels fusionnant le contenu de l'ensemble des calques visibles**.
Le calque créé par cette macro est nommé « ***Visualis. temp. de plage de fusion*** ».
C'est à partir de ce calque de *pixels* que la prévisualisation du masque de luminosité est élaborée.



2) Prévisualisation du masque pour l'une des dix-sept plages de luminosité proposées

Dans le sous ensemble 2, on dispose des dix-sept macros suivantes pour sélectionner *une* plage de luminosité :

. « **Darks 1 visu. lum. D** » à « **Darks 6 visu. lum.** » pour les zones sombres de l'image, avec une **concentration de plus en plus forte sur les basses puis les très basses lumières** à mesure que l'on passe de « Darks 1… » à « Darks 6… ».

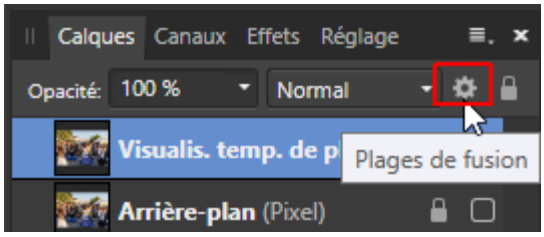
. « **Midtones 1 visu. lum. M** » à « **Midtones 5 visu. lum.** » pour les zones de tons moyens dans l'image, avec un resserrement progressif sur les **tons moyens** n'incluant ni zone sombre ni zone claire à mesure que l'on passe de « Midtones 1… » à « Midtones 5… ».

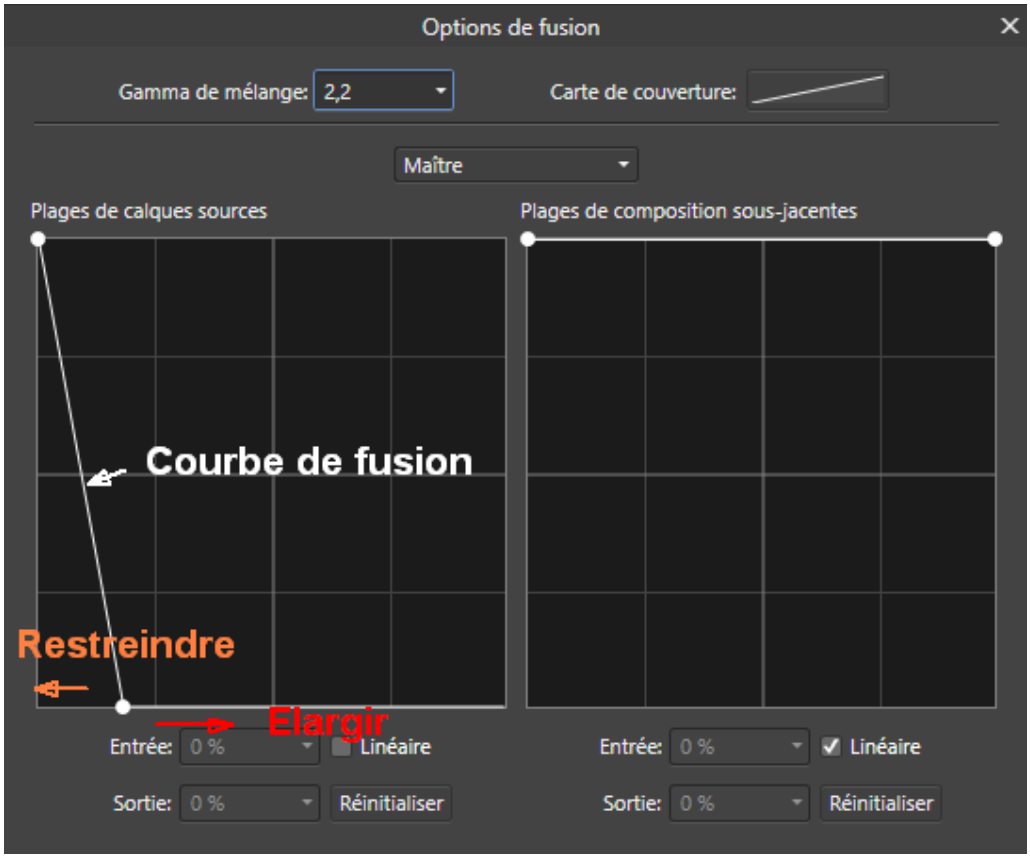
. « **Lights 1 visu. lum. L** » à « **Lights 6 visu. lum.** » pour les zones lumineuses de l'image, avec une **concentration de plus en plus forte sur les hautes puis les très hautes lumières** à mesure que l'on passe de « Lights 1… » à « Lights 6… ».

Quand on clique sur l'une de ces macros, le **calque actif** doit impérativement être le calque « **Visualis. temp. de plage de fusion** ».
Quand on clique sur l'une de ces dix-sept macros, il n'y a pas de nouveau masque créé, mais l'affichage change. Il fournit une **prévisualisation du masque** que l'on pourra tirer de la plage de luminosité sélectionnée.

Dans cette prévisualisation, ce qui sera ***blanc*** dans le **masque final** est totalement opaque et apparait avec les ***couleurs d'origine***.
Ce qui sera ***gris*** dans le **masque final** est partiellement opaque (i.e. semi transparent) et apparait avec les ***couleurs d'origine, mais de façon plus ou moins voilée***.
Ce qui sera ***noir*** dans le **masque final** est totalement transparent et apparait avec un ***damier gris et blanc***.

Pour **modifier le contenu de la prévisualisation et du masque qui en sera tiré**, on utilise la fonction « Options de fusion » d'Affinity Photo.
Le calque « **Visualis. temp. de plage de fusion** » étant actif (fond bleu), on clique sur la roue crantée qui se trouve en haut de la palette des calques (voir ci-dessous), puis on ***modifie la courbe de fusion afin d'élargir ou de restreindre la plage de fusion***.





Si on veut **visualiser une nouvelle plage de luminosité** après en avoir examiné une première, il suffit de cliquer sur la macro correspondant à cette nouvelle plage de luminosité (cliquer sur « Lights 3 visu. lum. », par exemple, après avoir cliqué sur « Lights 2 visu. lum. »).

3) Affichage temporaire d'une prévisualisation en noir et blanc

Si la **prévisualisation du masque** *(zones en couleurs et zones semi-transparentes ou transparentes),* manque de lisibilité ou s'avère inconfortable, il est possible de la **transformer, *temporairement,* en une prévisualisation en noir et blanc**.

En cliquant sur la macro intitulée « **Affich. temp. en N&B de visu. plage fus. ...** » on obtient une visualisation en noir et blanc de la plage de luminosité sélectionnée.

ATTENTION, *avant de continuer* et d'utiliser les macros des ensembles suivants (4), 5)…), il faut ***impérativement*** *revenir à la prévisualisation avec des zones en couleur et des zones semi-transparentes ou transparentes*.
Pour cela on doit cliquer sur la macro intitulée « **... puis effac. affich. N&B visu. plage fus.** ».

4) Transformation de la plage de luminosité retenue en une sélection ou un masque

Quand on a obtenu une *prévisualisation satisfaisante,* on peut créer et utiliser le masque qui en découle en en faisant appel aux macros du sous-ensemble 4 *ou* du sous-ensemble 5 (on utilise l'un ou l'autre de ces sous-ensembles mais pas les deux).

Le sous-ensemble 4, contient deux macros qui permettent de transformer la prévisualisation soit en une **sélection** active à l'écran, soit en un **masque**.
Quand on se sert du sous-ensemble 4, on utilise l'une ou l'autre de ces deux macros.

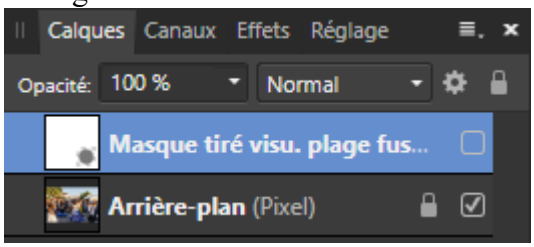
Quand on clique sur l'une de ces deux macros, le **calque actif** doit impérativement être le calque « **Visualis. temp. de plage de fusion** ».

. La macro intitulée « **Trans. visu. pl. fus. en Sélection et effac. visu.** » transforme, comme son nom l'indique, la prévisualisation de la plage de fusion en une sélection.
Les pointillés mobiles qui délimitent les zones sélectionnées à 50% et plus apparaissent à l'écran.
Ce qui est blanc dans la prévisualisation est totalement sélectionné, ce qui gris est partiellement sélectionné et ce qui est noir n'est pas du tout sélectionné.

Cette macro efface le calque temporaire qui avait été créé précédemment (« Visualis. temp. de plage de fusion »).

Après avoir activé cette macro, il ne reste plus qu'à transformer la sélection en un masque rattaché en tant que calque enfant à un calque de réglage ou à un calque de filtre dynamique *précédemment* créé.
Pour faire cela, il faut cliquer sur le calque de réglage ou de filtre dynamique en question afin qu'il devienne le calque actif, puis ouvrir le menu « Calque » et cliquer sur « Nouveau masque de calque ».
Cela transforme la sélection en un masque contenu dans un calque enfant rattaché au calque actif. On termine en faisant Ctrl D pour effacer la sélection.

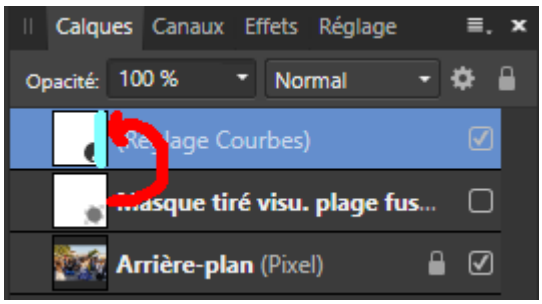
. La macro intitulée « **Transf. visu. plage fus. en Masque et effac. visu.** » transforme, comme son nom l'indique, la prévisualisation de la plage de fusion en un masque contenu dans un calque nommé « ***Masque tiré visu. plage fusion***».
Le calque nommé « Masque tiré visu. plage fusion » est désactivé afin de ne pas perturber l'affichage de l'image en cours de traitement.



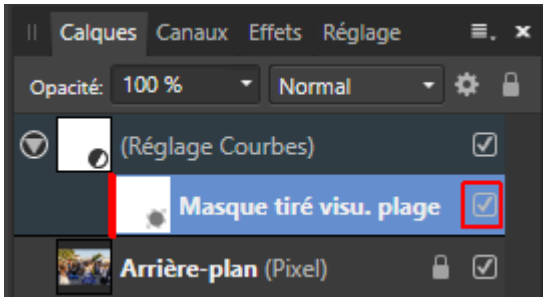
Cette macro efface le calque temporaire qui avait été créé précédemment (« Visualis. temp. de plage de fusion »).

Après avoir exécuté cette macro, il faut faire un glisser-déposer pour rattacher le calque nommé « Masque tiré visu. plage fusion » en tant que calque enfant au calque auquel on veut associer le masque.

Attention, il faut veiller à déposer le calque qui contient le masque sur le *bord droit de la vignette* du calque auquel on veut associer le masque. Lorsque le pointeur de la souris est bien positionné, on voit un *trait bleu sur le bord droit cette vignette* (voir la copie d'écran ci-dessous).



Il ne reste plus alors qu'à activer le masque en cochant la case située à droite sur le calque nommé « Masque tiré visu. plage fusion ».



5) Création d'un calque de réglage Courbes ou d'un calque de Dodge & Burn avec un masque enfant reprenant le contenu de la plage de luminosité retenue

Le sous-ensemble 5 permet de se dispenser du recours au sous-ensemble 4 quand on veut obtenir un masque de luminosité rattaché à un calque de réglage « Courbes » ou à un calque de « Dodge & Burn ».

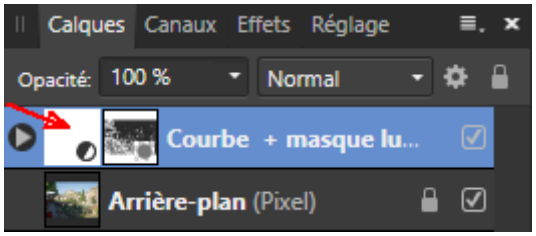
Le sous-ensemble 5, regroupe deux macros qui permettent respectivement de créer un réglage « **Courbes** » avec un masque enfant reprenant le contenu de la plage de luminosité retenue ou bien de créer un calque de « **Dodge & Burn** » avec un masque enfant reprenant le contenu de la plage de luminosité retenue.

Quand on clique sur l'une de ces deux macros, le **calque actif** impérativement doit être le calque « **Visualis. temp. de plage de fusion** ».

. La macro intitulée « **Courbe + masque enf. direct tiré plage. fusion** » crée un calque de réglage « Courbes » puis transforme la prévisualisation affichée à l'écran en un masque de luminosité qu'elle rattache en tant qu'enfant à ce calque de réglage.
Le calque créé par la macro est nommé « ***Courbe + masque lum.*** »

Cette macro efface le calque temporaire qui avait été créé précédemment (« Visualis. temp. de plage de fusion »).

Après avoir activé cette macro, il ne reste plus qu'à double-cliquer sur la vignette blanche du calque de réglage « Courbes » pour ouvrir la fenêtre de paramétrage et définir la courbe qui convient, en fonction du rendu que l'on souhaite obtenir.
L'effet de la courbe est filtré par le masque de luminosité.



. La macro intitulée « **D & B + masq. enf. dir. tiré v. pl. f. (op.15)** » crée un calque de « Dodge & Burn » puis transforme la visualisation en noir et blanc en un masque de luminosité qu'elle rattache en tant qu'enfant à ce calque.
Le calque créé par la macro est nommé « ***D&B + masque lum.*** »

Cette macro efface le calque temporaire qui avait été créé précédemment (« Visualis. temp. de plage de fusion »).

Après avoir activé cette macro, il ne reste plus qu'à activer l'outil « Pinceau », à sélectionner le noir ou le blanc selon qu'on veut assombrir ou éclaircir, puis à régler l'opacité du pinceau et à peindre dans l'image.
L'effet du calque de « Dodge & Burn » est alors filtré par le masque de luminosité qui lui est associé.

Du fait de la présence du masque de luminosité, on est conduit à prendre une *opacité du pinceau un peu plus forte* que celle qu'on utilise habituellement quand il n'y a pas un tel masque. On peut commencer avec une opacité de **15**% puis ajuster celle-ci en fonction du résultat obtenu.

Le masque de luminosité est utile dans le « Dodge & Burn » quand on doit traiter une zone en s'approchant de très près du bord de celle-ci sans déborder dans la zone voisine. Lorsque la zone voisine a une valeur de luminosité très différente de la zone traitée et qu'on a bien défini le masque, celui-ci fournit une protection contre les effets d'un éventuel débordement.
[Voir : https://www.capturelandscapes.com/dodging-burning-through-luminosity-masks/]

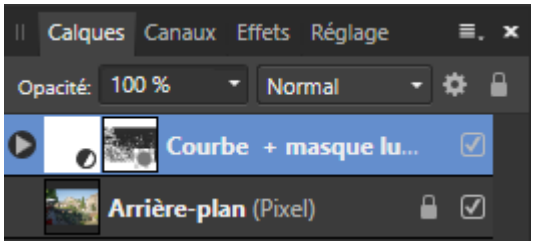
6) Ajout facultatif d'un second masque pour que le masque de luminosité et le réglage ou le filtre auquel il est rattaché ne s'appliquent que dans une certaine zone de l'image délimitée par une sélection préalable

Le sous-ensemble 6, contient une macro qui permet d'ajouter un second masque sur le calque actif afin de ***limiter à une partie de l'image l'effet*** **du masque de luminosité et du réglage ou du filtre dynamique auquel il est rattaché**.

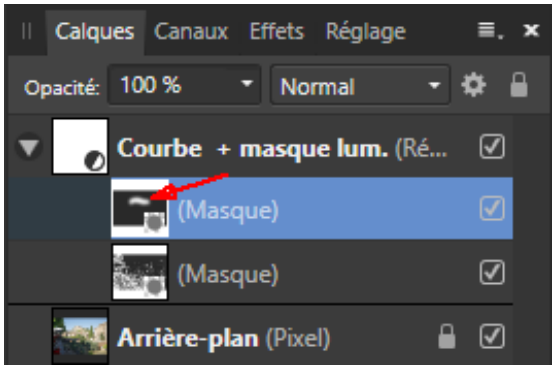
La macro du sous-ensemble 6 est utilisée *uniquement quand on a besoin de masquer une partie du masque de luminosité.*

AVANT d'activer la macro nommée « **Masq. masquant masq. act. => sélec. préalable** », il faut impérativement utiliser l'outil « Sélection à main levée » pour **sélectionner la partie de l'image sur laquelle on veut concentrer l'effet**.

Quand on clique sur cette macro, le ***calque actif*** doit **impérativement** être **le calque de *réglage parent* ou le calque de *filtre dynamique parent* auquel on a rattaché un masque externe enfant reprenant le contenu de la plage de fusion** précédemment choisie.
Si on a utilisé l'une des macros du sous-ensemble 5, cela peut être le calque « Dodge & Burn » ou le calque « Courbe » comme dans l'exemple reproduit ci-dessous.



Dans l'illustration présentée ci-dessous, la macro du sous-ensemble 6 a jouté un second masque enfant, nommé « ***Masque*** », placé au-dessus du masque de luminosité rattaché en tant qu'enfant au calque « Courbe… ».
L'effet du réglage « Courbe… » et du masque de luminosité ne s'applique de ce fait qu'à la zone qui apparaît en blanc dans ce masque supplémentaire (cf. l'endroit indiqué par la flèche rouge ci-dessous).



Nota bene : Pour obtenir cet effet de **masquage partiel du masque de luminosité**, au lieu d'utiliser la macro du sous-ensemble 6, on peut aussi intervenir à l'étape 2) et *masquer la zone à occulter en appliquant sur celle-ci l'outil « Pinceau Effacer » (avec une opacité de 100%).*
Lors de cette opération, le calque actif doit être le calque « *Visualis. temp. de plage de fusion* ».

Si on ne trouve pas un masque satisfaisant et qu'on veut **effacer les éléments inutiles**, il faut supprimer le calque nommé « ***Visualis. temp. de plage de fusion*** » et le **réactiver le calque nommé « Arrière-plan »** en cochant la case située à droite de ce calque dans la palette des calques.

Information complémentaire : Dans les macros de l'ensemble MACROS_0_MASQUES-LUM, les **plages de luminosité** sont définies avec la ***fonction d'Affinity Photo nommée « Plages de fusion » ou « Options de fusion »***.
Pour ce qui concerne les séries « Darks » et « Lights », on obtient à peu près la même chose qu'avec les macros qui sont diffusées depuis de nombreuses années sur Internet pour faire des masques de luminosité dans Photoshop. Les résultats ne sont cependant pas identiques pour les masques de la série « Midtones » (tons moyens).
Pour avoir des *masques de luminosité produits avec la procédure traditionnellement utilisée dans Photoshop*, notamment les masques couvrant les *tons moyens*, voir les macros fournies par *Unni* dans le forum d'Affinity Photo :
https://forum.affinity.serif.com/index.php?/topic/69156-luminosity-mask-macros-conventional-method/
https://forum.affinity.serif.com/applications/core/interface/file/attachment.php?id=65650
Voir également : https://lenscraft.co.uk/photo-editing-tutorials/creating-affinity-photo-luminosity-masks/

ANNEXE : EXEMPLE D'UTILISATION

Finalité : *éclaircir un peu la partie la plus sombre d'une image.*

. Clic sur la macro « ! PREALABLE : fusion calques visibles ! ».
. Clic sur la macro « Darks 4 visu. lum. »
. Clic sur la roue crantée (« Plages de fusion ») dans la palette des calques.
Ajustement de la courbe de fusion en la déplaçant vers la gauche pour que la plage de luminosité se concentre plus sur les très basses lumières.
. Clic sur la macro « Courbe + masque enfant tiré de visu. ».
. Double clic sur la vignette du calque « Courbe + masque enf. direct tiré plage. fusion » puis création d'une courbe qui éclaircit les basses lumières (placer un point sur le bas de la droite et monter ce point au-dessus de la droite dans la fenêtre de paramétrage « Courbes ») ;
ou bien remplacement du mode de fusion « Normal » par « Superposition » sur le calque « Courbe + masque lum. » et choix d'une opacité d'environ 40% pour ce calque.