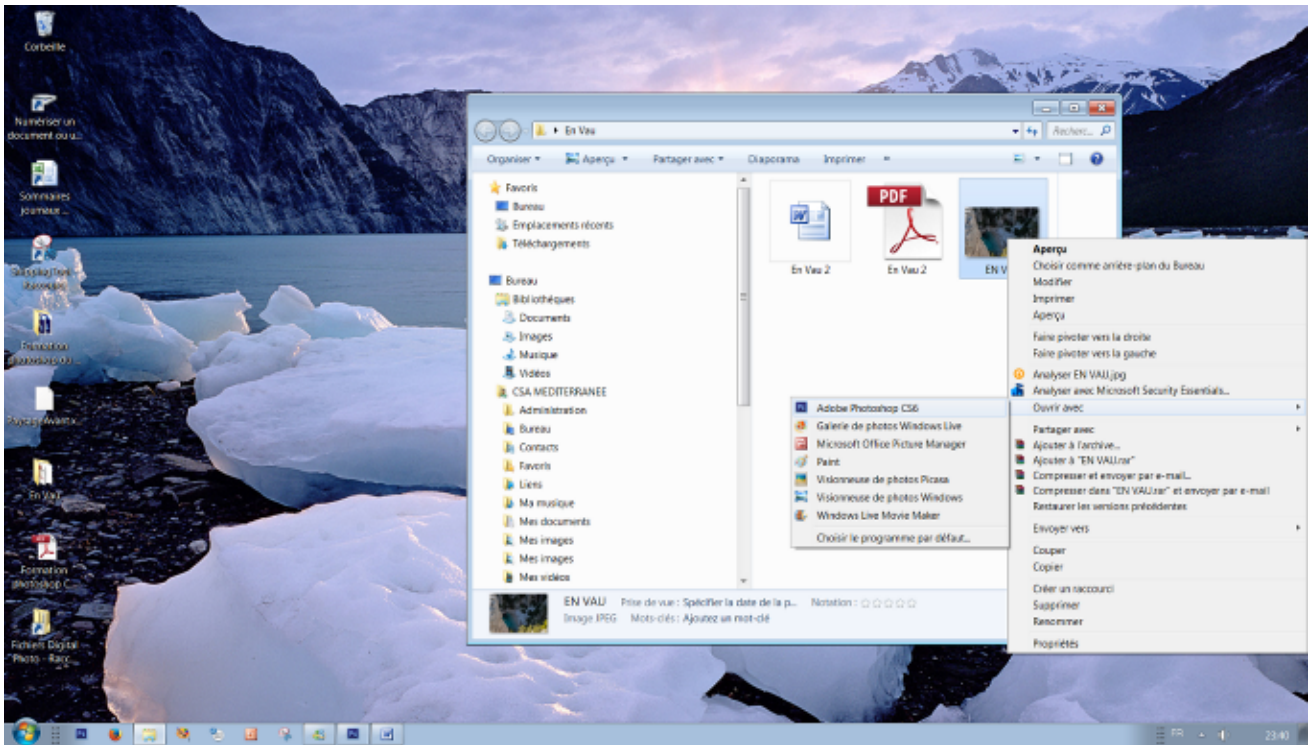


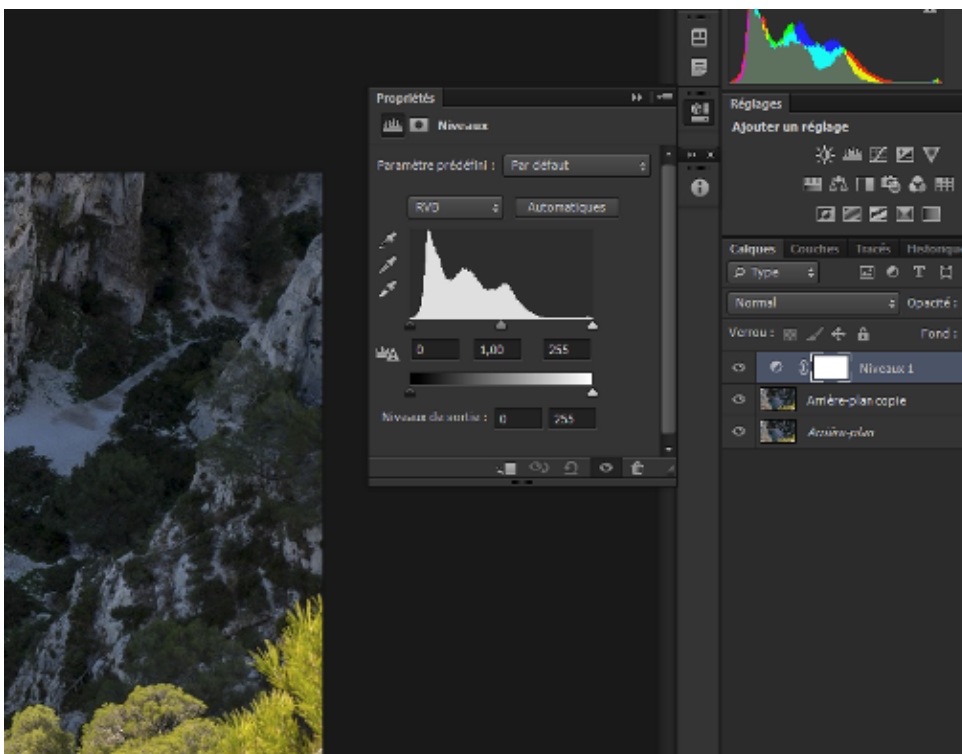
EN VAU 2

Problème : L'image présente une différence d'exposition importante entre le fond de la calanque et son sommet. De plus, les parois en face présentent une importante dominante bleutée. Si on traite globalement tout cela, les arbres et les rochers qui sont éclairés au premier plan vont prendre des teintes et une luminosité irréalistes

Ouvrir dans PSE :

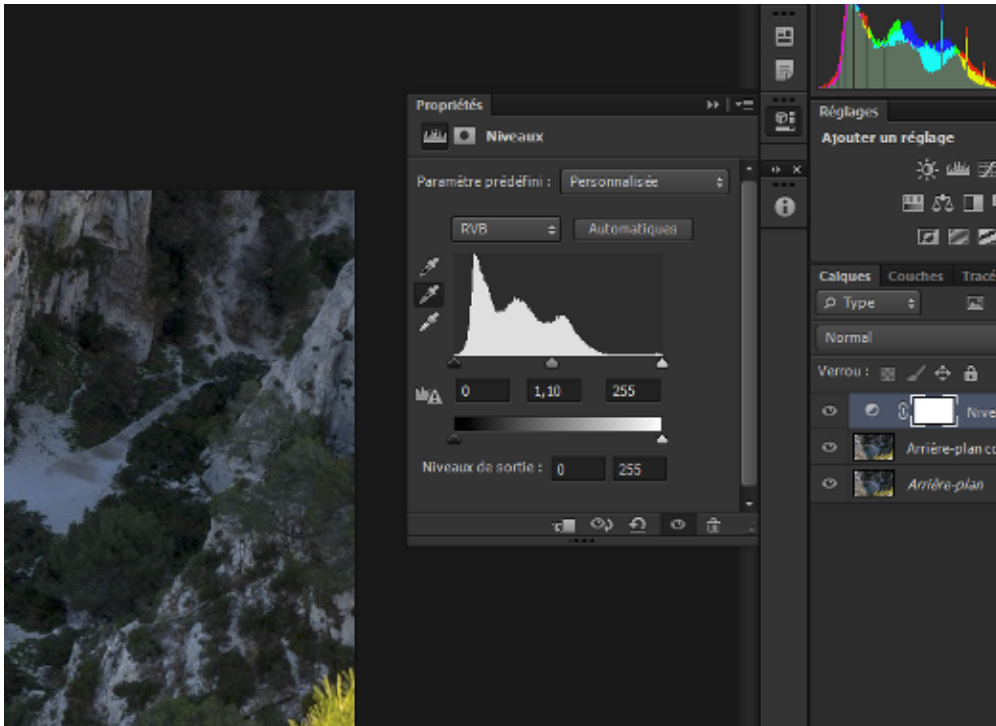


Nous allons d'abord éclaircir le fond de la calanque
Créer un calque de réglage : Calque>Calque de réglage>niveaux

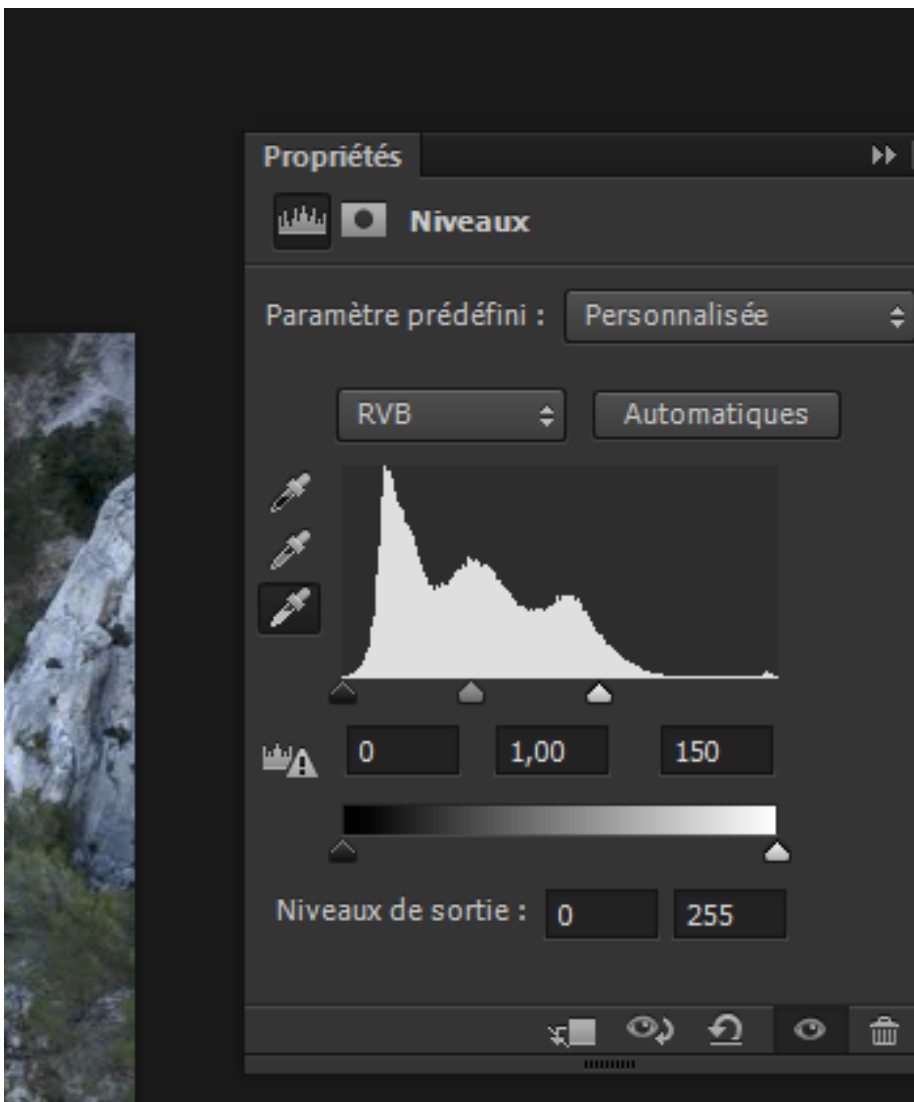


Dans le panneau réglages :
Régler les niveaux : Gris (curseur central) 1.10

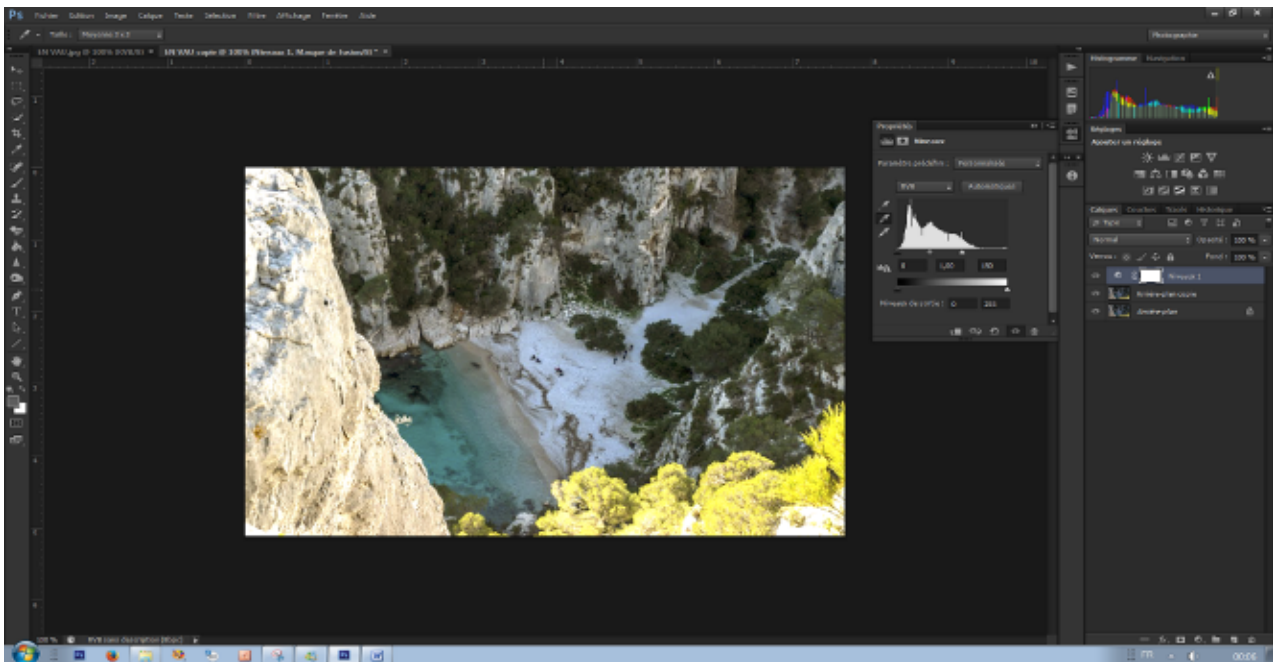
Régler les niveaux (F5) (pourcentage) 1) 10



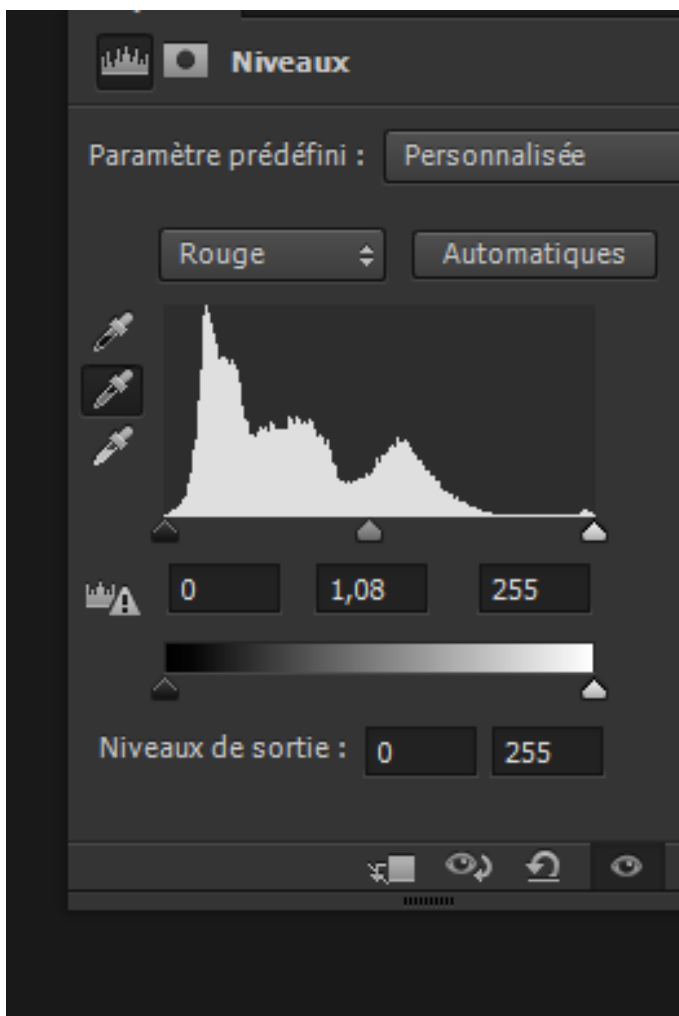
puis ensuite le blanc (*Curseur Droit*) 150



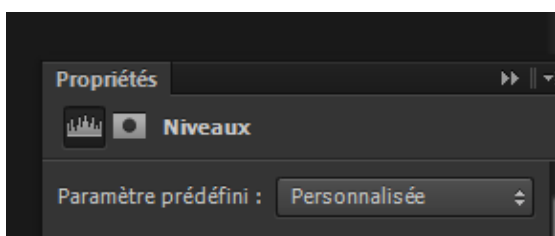
Nous voulons maintenant régler la balance des blancs du fond :
Dans les trois pipettes à droite, choisir celle du centre Point gris.
Avec cette pipette chercher un gris qui pourrait être neutre dans la falaise en face et qui pourrait donner une teinte plus neutre et chaude à l'ensemble.

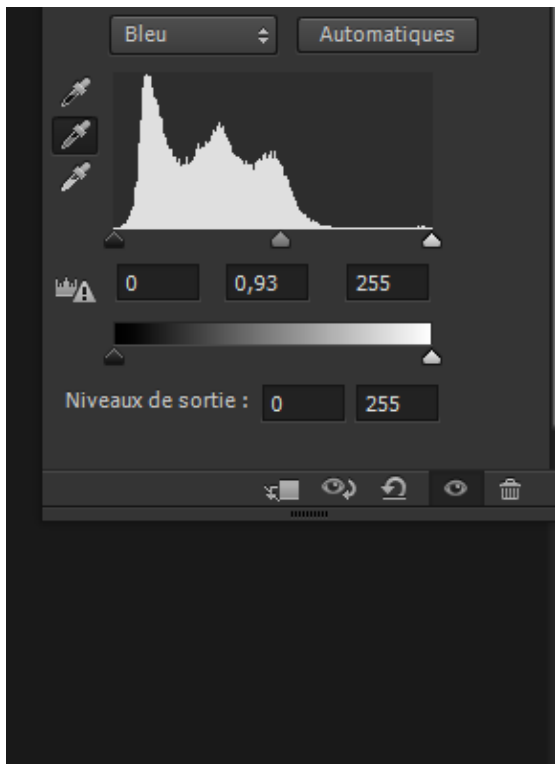


Si on regarde par couches, cela donne : Couche rouge tons moyens à 1,08



et couche bleue à 0,93





Nous allons définir exactement dans quelle zone ce réglage s'applique et dans quelle zone ce réglage ne s'applique pas :

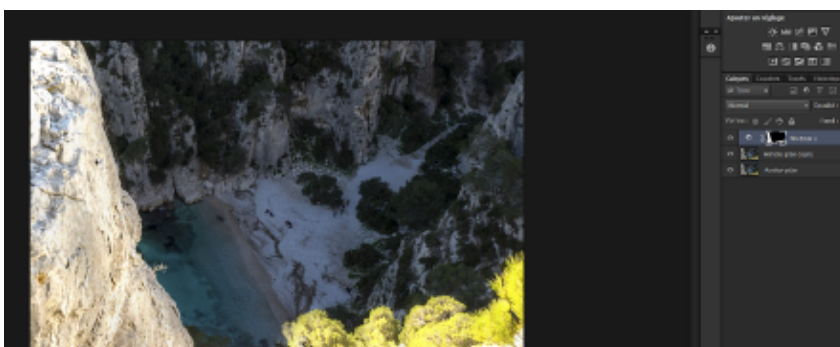
Pour le masque (*sélectionné car encadré de bleu*):

Avec le pinceau Détail de forme dynamique > Pinceau+ Forme arrondi flou, masquer les arbres éclairés au premier plan et le rocher éclairé à gauche

Commencer avec un pinceau+ noir forme arrondi flou taille 200 puis augmenter la taille du pinceau à 900 environ pour finir le rocher à gauche. Si vous voulez voir si vous avez bien peint le masque faites Ctrl+I . Votre masque est alors bien visible.



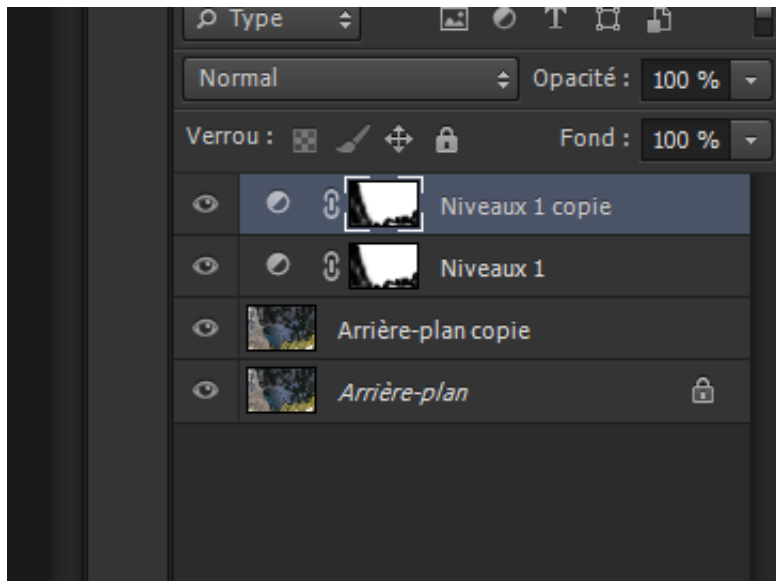
Pour revenir, faites de nouveau Ctrl+I



Pour bien voir votre outil agir, cliquez sur Majuscule.

On veut maintenant régler les arbres au premier plan

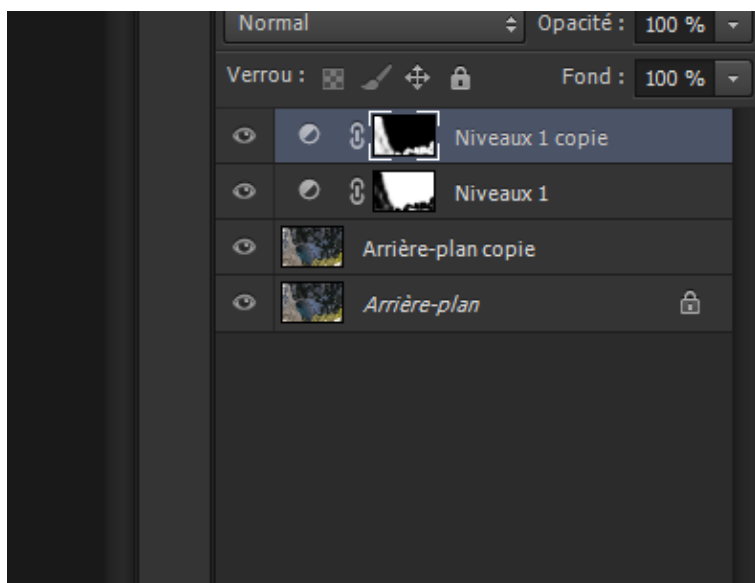
Dupliquez le Calque de réglage niveau1, cela crée un nouveau calque de réglage niveau 1 copie.



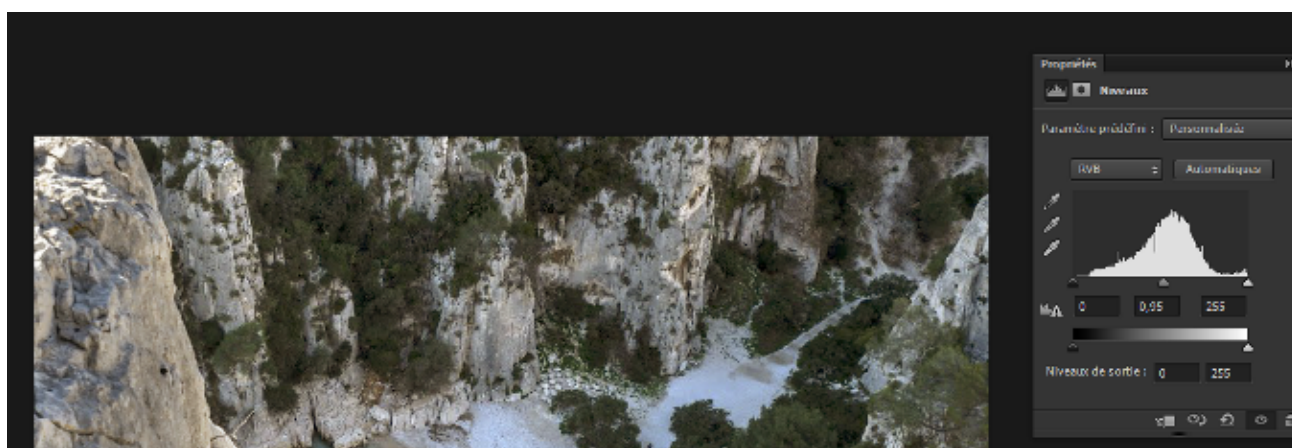
Attention, pas de panique, c'est comme si on avait reproduit le premier réglage !

On ne veut plus appliquer ce réglage au fond de la calaque !

On va inverser le masque (sélectionné car encadré de bleu) en faisant Ctrl+I (sur PC) ou Cmd+I (sur mac) On peut aussi cliquer sur la case Intervertir de l'outil pinceau dynamique.



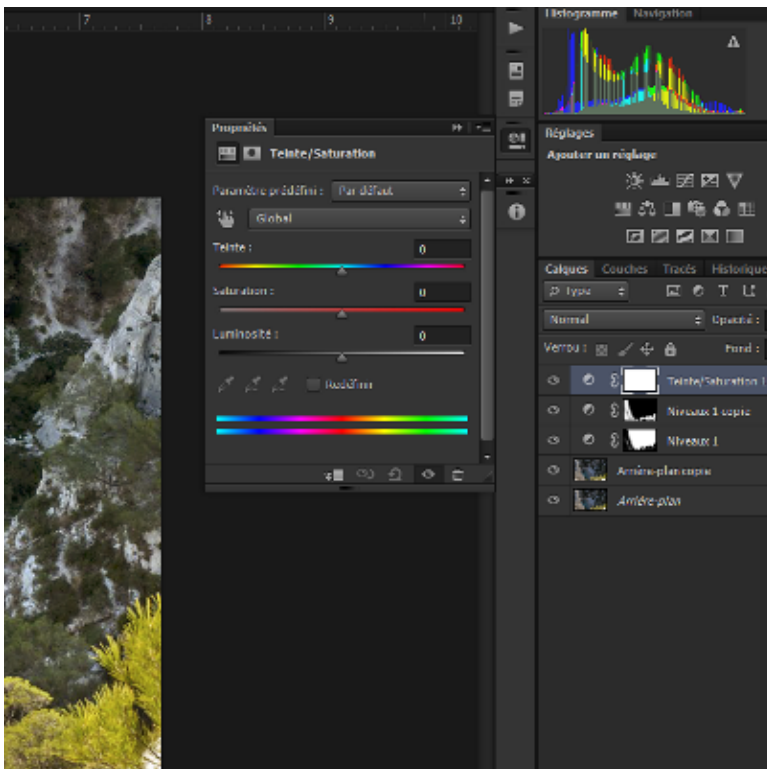
Réglage des niveaux : curseur gris (curseur central) 0,95 blanc (Curseur Droit) 255





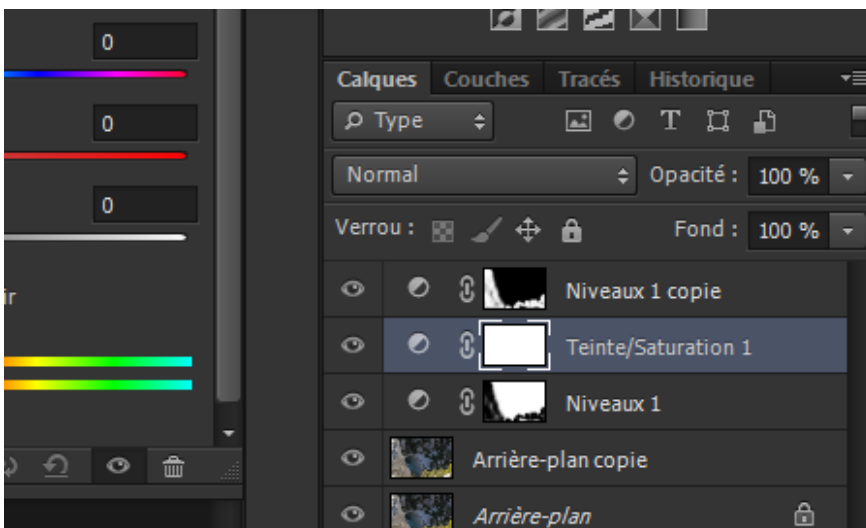
Si on ne veut pas appliquer ce réglage au rocher à gauche, on peint le masque en noir dans cette zone.

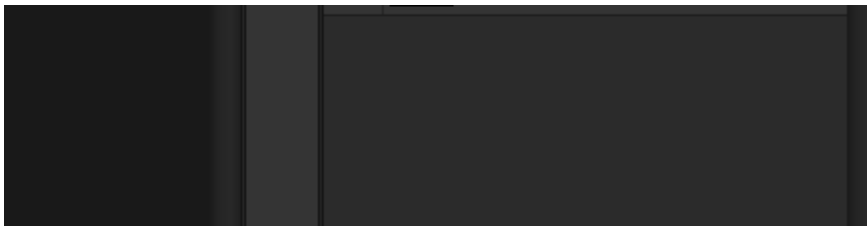
Nous devons revoir la saturation pour améliorer le rendu des arbres au fond de la calanque. Nous créons donc un nouveau calque de réglage teinte/saturation pour cette zone.



Le masque de celui-ci est tout blanc et nous voulons utiliser le même masquage que le calque de réglage niveaux 1.

Déplacer d'abord ce calque au-dessus du calque de réglage niveaux 1, en dessous du calque de réglage niveaux 1 copie

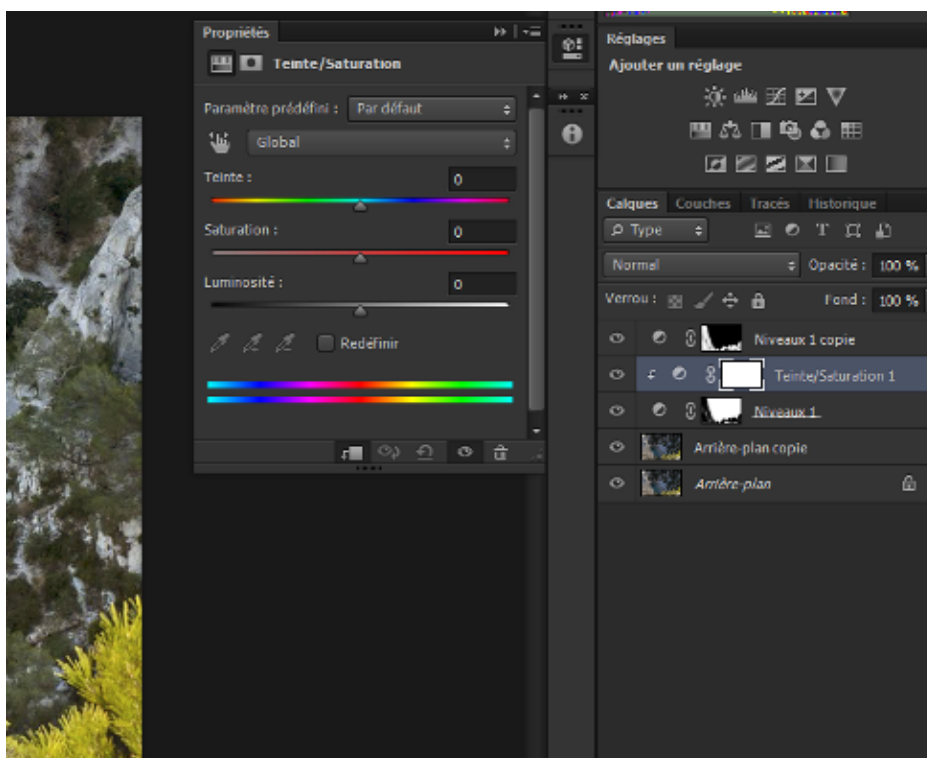




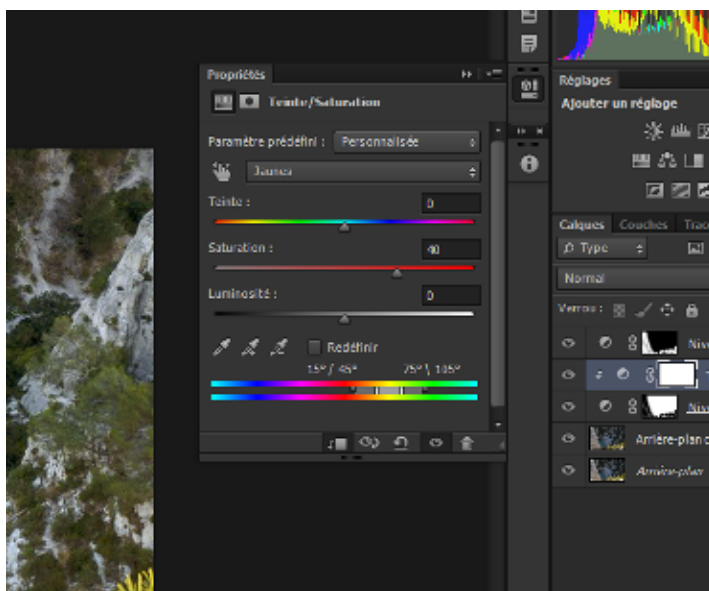
Pour garder le même masquage que niveaux 1 nous allons lier le calque de réglage luminosité/contraste avec le calque de réglage niveaux 1 en transformant ce masque en masque d'écrêtage.

Comment procéder :

Il suffit de sélectionner le calque à lier (*ici, le calque teinte/saturation 1*) et utiliser la commande Calque>Créer un masque d'écrêtage. Le calque teinte/saturation1 utilise maintenant le même masque que le calque de réglage niveaux1 en dessous.



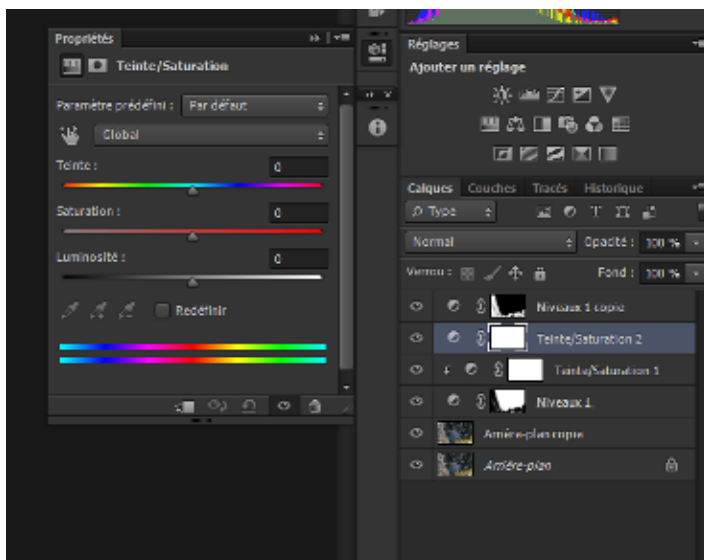
On règle alors la saturation des jaunes à +40 pour réchauffer le feuillage des arbres au fond.



Malgré nos réglages précédents, nous devons encore renforcer la saturation de la couleur de l'eau et uniquement celle-ci

Teinte et saturation avec un masque.

On ajoute donc un nouveau calque de réglage Teinte/saturation (*teinte/saturation 2*)

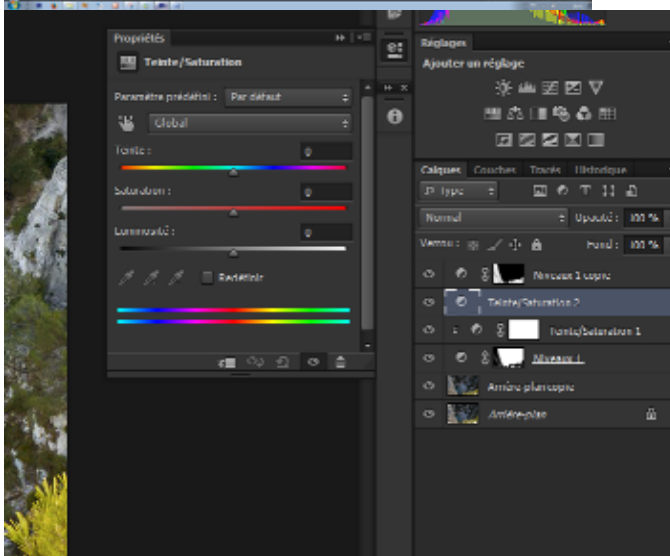
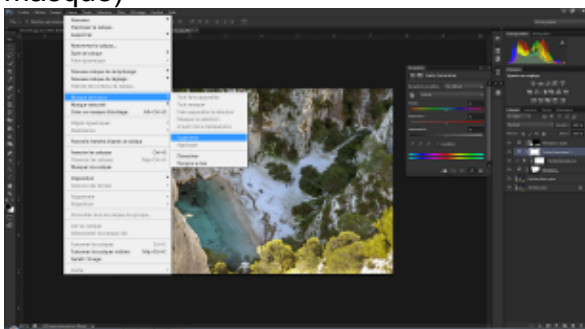


Nous devons travailler sur une petite zone.

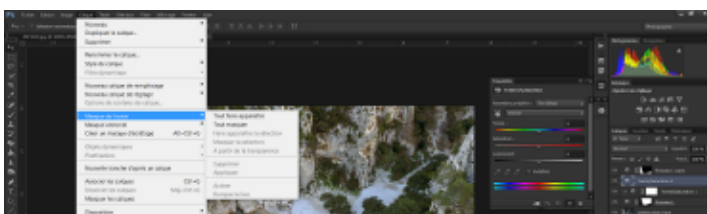
Or, le masque associé à ce calque est tout blanc. Nous pourrions le peindre tout en noir en laissant la zone qui nous intéresse en blanc. Nous allons procéder autrement.

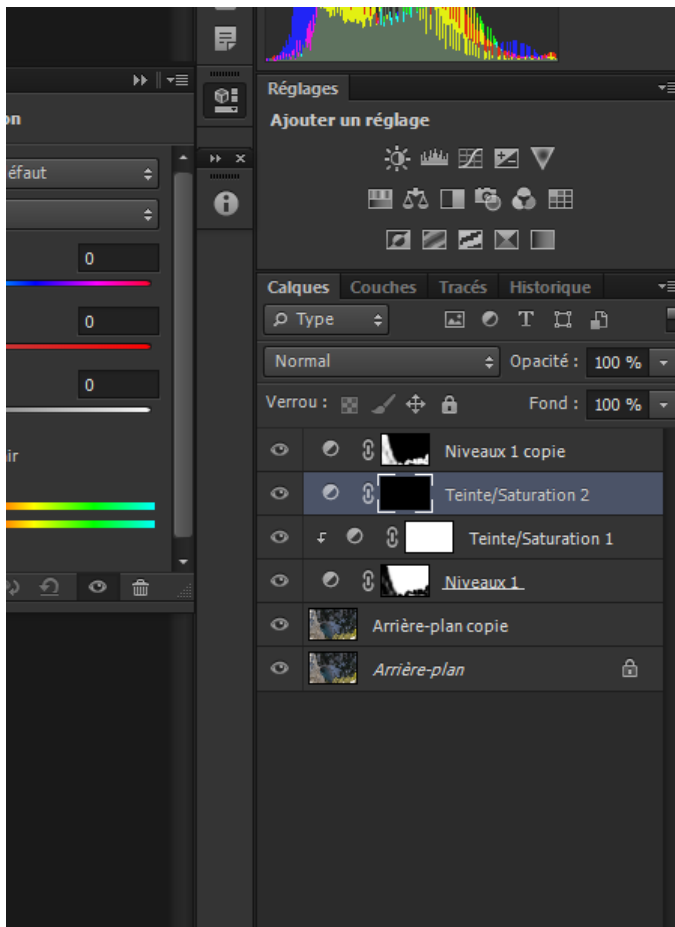
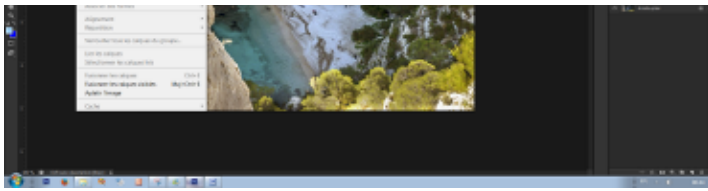
Deux Solutions :

- D'abord supprimer le masque de fusion (Calque>masque de fusion>supprimer le masque)

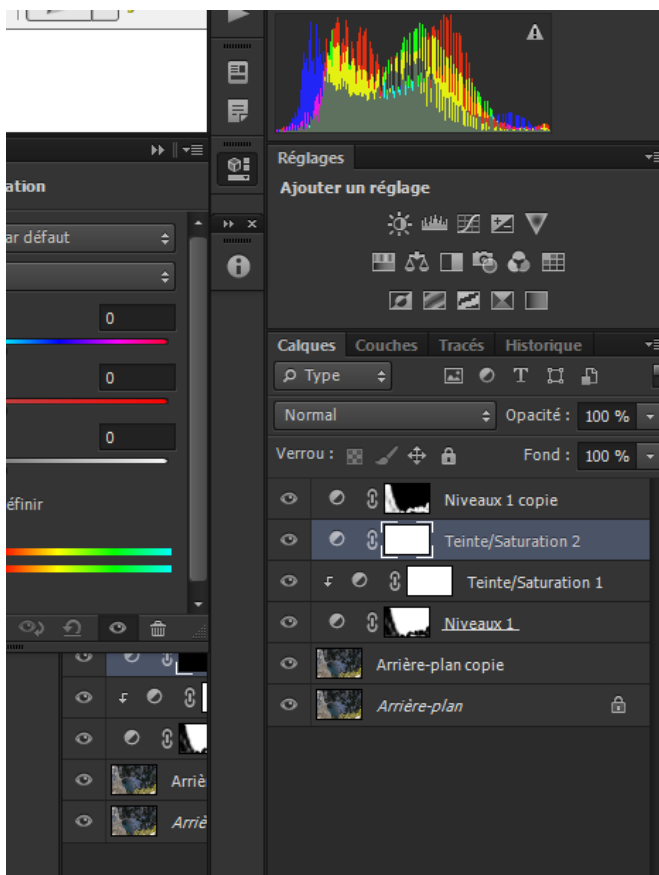


puis en recréer un autre avec masque<Masque de fusion<tout masquer.



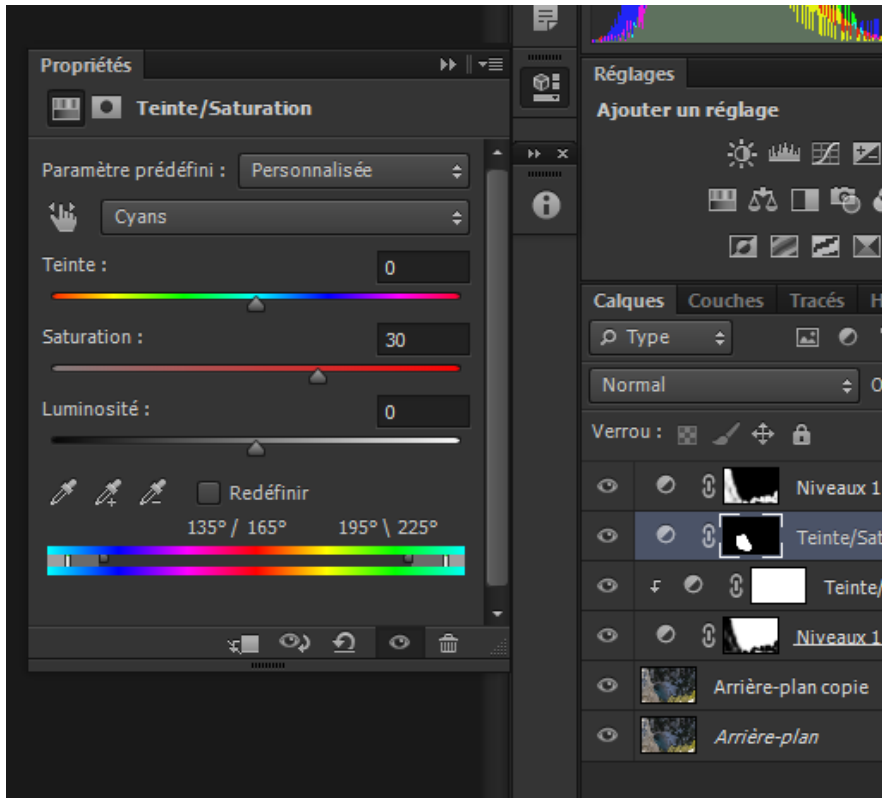


- Inverser la couleur du masque avec la commande Contr+I sur PC (à vérifier) ou Cmd+I sur Mac



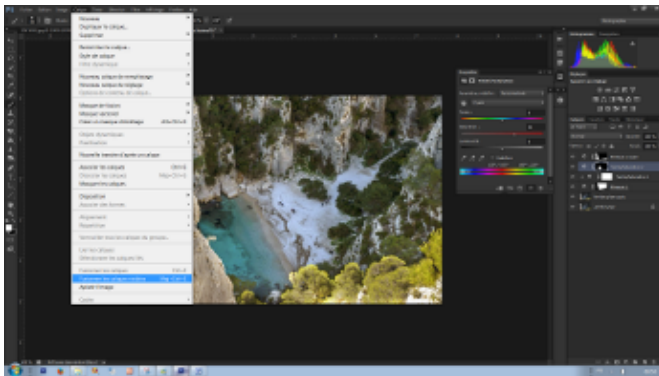
Avec le pinceau Détail de forme dynamique > Pinceau+ (blanc), rendre active la zone où se trouve la mer.

Nous pouvons maintenant saturer un peu la mer : Réglages Couche Cyan saturation+30

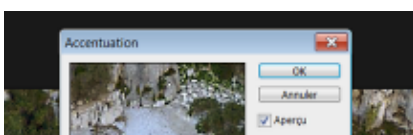
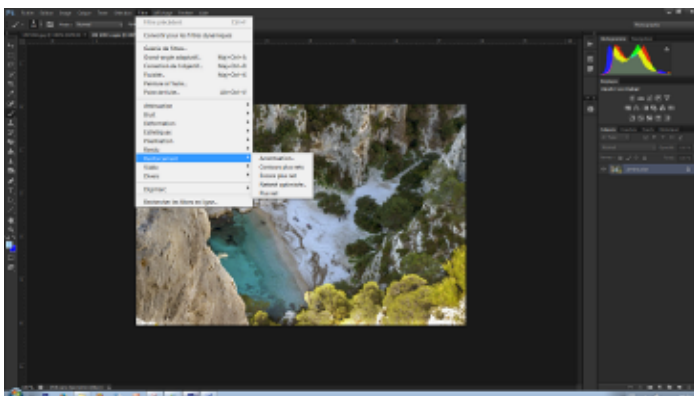


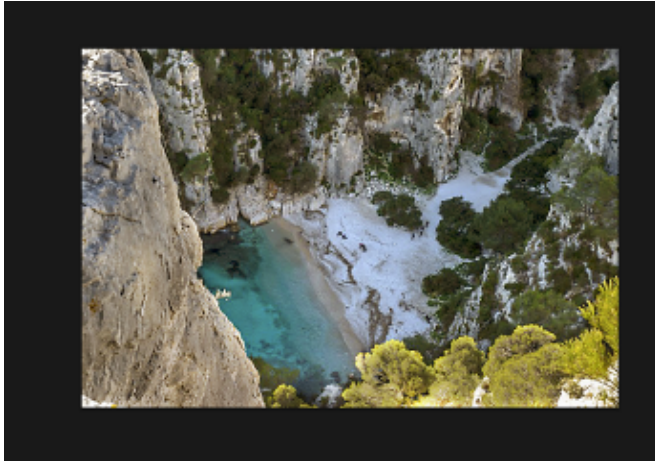
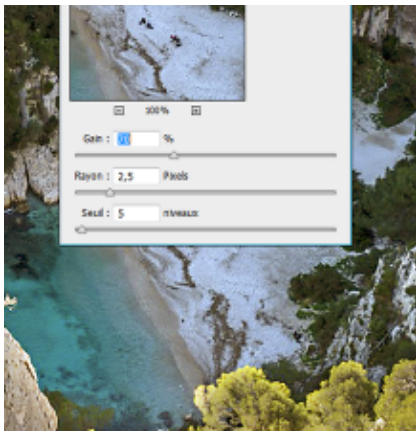
Reste maintenant à finir l'image

Calques > Fusionner les calques visibles ou aplatir l'image

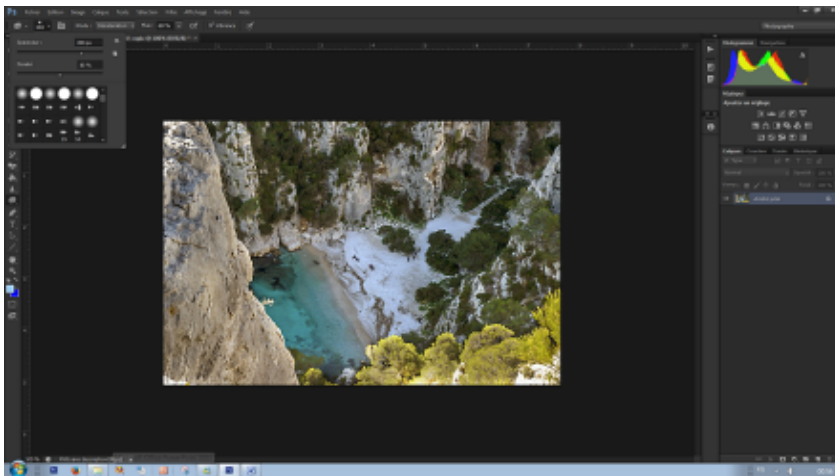


Réglage > accentuation Gain 70 R2,5 Seuil 5





Avec l'éponge mode saturation : Forme arrondi flou taille 200 flux 50%



Saturer un peu plus les arbres surtout au sommet de ceux-ci

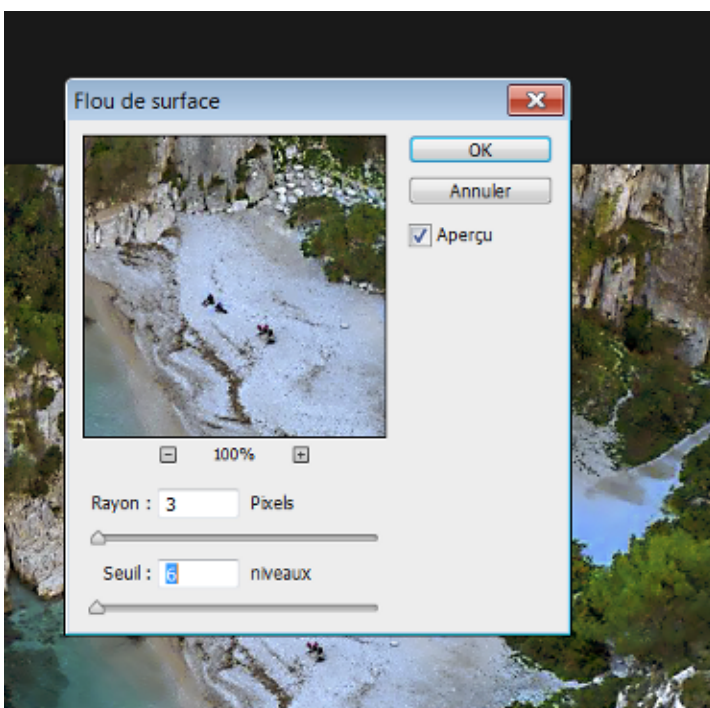
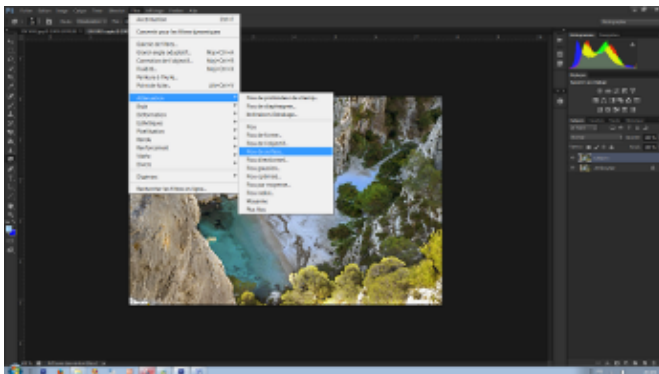


Accentuer les détails aux points torts de l'image comme les personnages sur la plage, certains détails sur la falaise au premier plan, etc...



Vous pouvez aussi tamponner la petite zone en bas à gauche !

Pour finir : Filtre>flou>flou de surface



R3 Seuil 6 Enregistrer sous EN VAU mod.jpeg

PS :

On peut améliorer le contour d'un masque en cliquant sur *améliorer le contour* quand on utilise l'outil *pinceau dynamique*. Choisir alors l'affichage *incrustation* (V) choisir un rayon dynamique et un diamètre de pinceau adapté, les réglages contraste, contour progressif, etc...