Effet High-Key





L'effet High-Key consiste à travailler sur les tons clairs d'une photo, l'image est constituée en plus grande partie de tons gris et blancs.

Les noirs et les gris sont présents uniquement pour contraster les zones plus claires pour que l'effet plus épuré et doux pour la photographie.

Attention, toutes les prises de vues ne sont pas forcément adaptées à l'effet High-Key. Les photographies de portraits sont idéales pour cet effet.

Pour le portrait, on peut préparer le studio photo en conséquence pour que l'effet High-Key soit le plus naturel possible (luminosité, choix des vêtements, fond de déco...) et après la prise de vue il suffira sur votre logiciel de retouche d'apporter quelques modifications pour rendre parfait votre portrait s'il y a besoin.

Photoshop Elements propose dans la retouche guidée l'effet high-key : cette formule est simple et rapide et à coup sûre vous obtiendrez une belle photo.

Cette formule, nous facilite beaucoup le travail nous n'avons pas grand-chose à faire et très pratique lorsque l'on n'est pas encore trop qualifié dans la manipulation des calques.

La plus intéressante solution est avec la manipulation des calques, et nous pouvons contrôler les informations de couleurs.

Virage Partiel type Sépia



Le virage sépia offre à la photographie des tons moins froids que le noir et blanc. C'est un virage entre différentes teintes de brun pour un rendu hors du temps. Par temps gris, l'effet sépia peut sublimer la prise de vue.

Conversion effet Sépia : 2 formules

Certains logiciels de traitement d'image permettent un filtre sépia automatiquement aux photos de votre choix.

Une autre façon de faire : le réglage manuel permet d'adapter l'effet à ses besoins sur l'intensité, la luminosité et le contraste.

1^{ère} formule : réglage teinte/saturation

Etapes à suivre :

- Ouvrir votre photo : Fichier / Ouvrir : choisir dans le bureau votre image.
- Dupliquer le calque : Calque / Dupliquer le calque : lui donner un nom.
- Conversion en sépia : Image / Réglages / Teinte/saturation : cochez « redéfinir » et réglez les curseurs sur les valeurs suivantes: teinte à 30, saturation à 25 et luminosité à 0.

Je trouve le rendu de la sépia pâle.

Vous pouvez travailler sur les paramètres pour modifier le rendu final. Ctrl + Z pour annuler les changements.

2ème formule : utilisation d'un script

Etapes à suivre :

- Ouvrir votre photo : Fichier / Ouvrir : choisir dans le bureau votre image.
- Création de l'effet sépia : Fenêtre / Script / Virage sépia pour valider cliquer sur la flèche.

Une fois validé, le script va procéder à la conversion de l'effet sépia automatiquement.

Le rendu du sépia par le script est plutôt sympa et plus tonique sur les tons.

Attention le virage sépia est un script soit déjà existant dans la palette ou il faut télécharger le script pour l'obtenir.

Si toutefois, on veut donner plus d'effet à notre sépia, nous pouvons travailler la photo avec des calques, des calques de réglages pour ajouter un dégradé, etc...

Effet : Ajouter du grain

Le grain rend une image « vieillie ».

Attention de ne pas confondre le bruit causé à la prise de vue et donner un effet de grain. Le bruit numérique d'un appareil est très différent et non maîtrisable, il est fortement déconseillé de monter dans les ISO.

Pour avoir cet effet : Il vaut mieux le travailler en postproduction. On ne va pas modifier directement les pixels de l'image de départ car il est possible de rajouter un calque.

Etapes à suivre :

- Ouvrir votre photo : Fichier / Ouvrir : choisir dans le bureau votre image.
- Création d'un calque : Calque / Nouveau calque : nommez votre calque et passez-le en « mode Incrustation ».
- Choisir dans la palette de couleur un gris moyen cliquez sur l'outil pot de peinture et après sur le calque (il va prendre la couleur gris moyen)

Le gris est la couleur neutre du mode de fusion incrustation.

- Ajouter du bruit par filtre, dans la barre de menu : Filtre / Ajout de bruit : 12% Le meilleur rendu se fait en ajoutant un bruit gaussien monochromatique et une valeur entre 10 et 50 % pour la quantité.



Effet lumière (deux effets possible)

Application du filtre Eclairage

Le filtre Eclairage permet de produire une myriade d'effets d'éclairage sur des images RVB. Vous pouvez également utiliser des textures provenant de fichiers de niveaux de gris (appelées *rugosités*) pour produire des effets de style 3D et enregistrer vos propres styles pour les utiliser dans d'autres images.

Etapes à suivre :

- Ouvrir votre photo : Fichier / Ouvrir : choisir dans le bureau votre image.

- Choisissez Filtre > Rendu > Eclairage : dans le menu Paramètres prédéfinis en haut à gauche, sélectionnez un style. (*voir la fiche des paramètres des styles*)

Dans la fenêtre d'aperçu, sélectionnez les éclairages que vous souhaitez régler. Ensuite, dans la moitié supérieure du panneau Propriétés, procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez un type d'éclairage (Directionnel, Omnidirectionnel ou Projecteur) dans le menu en haut.
- Réglez la couleur, l'intensité et la taille du faisceau lumineux principal.

Types d'éclairages :

Omnidirectionnel : qui projette de la lumière partout depuis un point déterminé. Directionnel : qui projette de la lumière depuis un point éloigné. Projecteur : qui diffuse un faisceau lumineux elliptique

Filtre éclairage

Explications pour utiliser l'effet d'éclairage :

Dans la fenêtre d'aperçu,

Pour déplacer l'éclairage, faites glisser le curseur dans l'ellipse extérieure. Pour faire pivoter l'éclairage, faites glisser le curseur au-delà de l'ellipse extérieure. Pour modifier l'angle du faisceau lumineux principal, faites glisser le bord de l'ellipse intérieure.

Pour étendre ou réduire l'ellipse, faites glisser l'une des quatre poignées extérieures. Pour modifier la proportion de l'ellipse remplie de lumière, faites glisser la section blanche de l'Anneau d'intensité au centre.

Application de bandes de lumière

(Exemple : bandes de lumière du soleil se dirigeant vers le sol)

Etapes à suivre :

- Ouvrir votre photo : Fichier / Ouvrir : choisir dans le bureau votre image.
- Création d'un calque : Calque / Nouveau calque : nommez votre calque.
- Traçage des bandes de lumière : prendre l'outil sélection rectangle et sur le calque dessinez toutes vos bandes dans différentes largeurs et entre chaque bande, il faut choisir la couleur blanche dans la palette de couleurs, prendre l'outil pot de peinture et cliquer sur les bandes.
- Donnez une direction à nos bandes : Ctrl + T et clique droit choisir « torsion » validez.
- (sélection du calque et déplacement des bandes en étirant à partir des petits repères dans chaque coin de votre calque).
- Choix du filtre : Filtre / Flou gaussien : déterminer le rayon que vous souhaité.
- Changer le mode en incrustation ou soustraction pour l'ombre et réglage de l'opacité.



Paramètres prédéfinis d'éclairage :

Utilisez le menu Paramètres prédéfinis dans l'espace de travail Eclairage pour choisir parmi 17 styles d'éclairage. Vous pouvez également créer vos propres paramètres prédéfinis en ajoutant des éclairages au paramètre Par défaut. Le filtre Eclairage nécessite au moins une source lumineuse. Un seul éclairage peut être modifié à la fois, mais tous les éclairages ajoutés sont utilisés pour créer l'effet.

Projecteur à 45 °

Projecteur jaune d'intensité moyenne (17) avec cône large (91).

Bleu omnidirectionnel

Eclairage omnidirectionnel bleu en plongée avec une intensité totale (85) et sans cône.

Cercle lumineux

Quatre projecteurs. Le blanc est défini par une intensité totale (100) et un cône concentré (8). Le jaune est défini par une intensité forte (88) et un cône concentré (3). Le rouge est défini par une intensité moyenne (50) et un cône concentré (0). Le bleu est défini par une intensité totale (100) et un cône moyen (25).

Phare montant

Projecteur blanc d'intensité moyenne (35) avec cône large (69).

Phare plongeant

Deux projecteurs blancs d'intensité moyenne (35) avec cône large (100).

Par défaut

Projecteur blanc d'intensité moyenne (35) avec cône large (69).

5 sources plongeantes/5 sources montantes

Cinq projecteurs blancs plongeants ou montants avec une intensité totale (100) et un cône large (60).

<u>Flash</u>

Lumière jaune omnidirectionnelle d'intensité moyenne (46).

Projecteur puissant

Projecteur blanc d'intensité moyenne (35) avec cône large (69).

Parallèle

Lumière bleue directionnelle avec une intensité totale (98) et sans cône.

Lumières RVB

Eclairages rouge, bleu et vert produisant une lumière d'intensité moyenne (60) avec cône large (96).

Tamisé direct

Deux éclairages directionnels blanc et bleu sans cône. L'éclairage blanc est défini par une intensité tamisée (20). L'éclairage bleu est défini par une intensité moyenne (67).

Tamisé omnidirectionnel

Eclairage omnidirectionnel tamisé d'intensité moyenne (50).

Projecteur tamisé

Projecteur blanc avec une intensité totale (98) et un cône large (100).

3 sources plongeantes

Trois projecteurs blancs d'intensité tamisée (35) avec cône large (96).

Projecteur triple

Trois projecteurs de faible intensité (35) avec cône large (100).