U.R.A.P.M.I.P

Daniel Bonnefond
Michel Ferrer
Claude Marty

NIK COLLECTION

le 26-05-2018

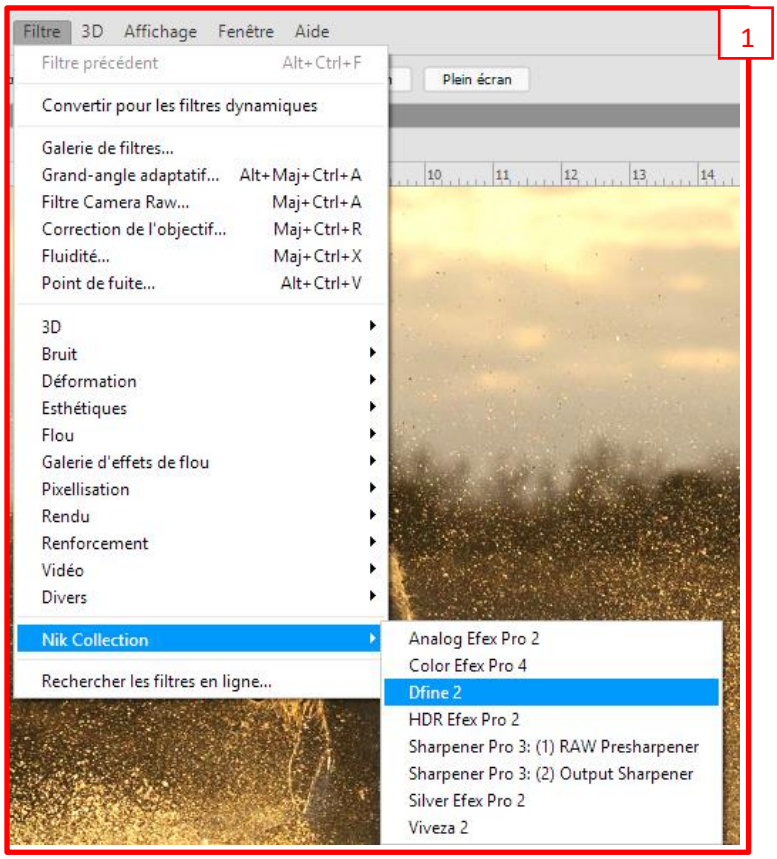
Le 24 mars 2016, Google annonçait la mise à disposition gratuite de la suite Nik Collection, cette suite peut être téléchargé gratuitement à l'adresse : https://www.google.com/nikcollection
C'est une suite logicielle composée de sept outils distincts qui ont chacun une utilité précise dans un flux de développement de photos numériques :

- **Dfine** pour la gestion et la correction du bruit numérique
- **Sharpener Pro** qui s'occupe d'optimiser la netteté des images en fonction du support final
- **Viveza** pour la gestion et la correction de la lumière
- **Color Efex Pro** qui propose une série de filtre pour la correction des couleurs et des effets créatifs
- **HDR Efex Pro** pour créer des images à « haute dynamique » à partir de plusieurs expositions
- **Silver Efex Pro** pour créer des images en Noir et Blanc
- **Analog Efex Pro** qui est outil créatif permettant de simuler de vieux appareils photos.

Ces outils fonctionnent en plugin dans **Adobe Lightroom Classic, Adobe Photoshop CC et Adobe Photoshop Éléments**, plus **Aperture**, mais il n'y a plus de mise à jour disponible. DXO a racheté Nik Collection à Google et a intégré la technologie des ***U point*** dans son nouveau logiciel DXO PhotoLab.

Lancement d'un plugin dans Photoshop

1 *Menu / Filtre / Nik Collection / Dfine2*
2 Directement dans la fenêtre des outils de Nik Collection qui apparait sur le bureau dès l'installation des plugins



Dans Photoshop les plugins sont utilisés comme des filtres, si l'on veut pouvoir revenir à postériori sur le réglage de notre plugin, on dupliquera l'arrière-plan et on convertira le calque obtenu en objet dynamique, mais dans ce cas on perdra l'usage du pinceau dans les plugins.

Lancement d'un plugin dans Lightroom

Menu / Photo / Modifier dans / Dfine2

Photo | Métadonnées | Affichage | Fenêtre | Aide

- Ajouter à la collection rapide — B
- Zoom avant en mode Loupe — Entrée
- Afficher dans l'Explorateur — Ctrl+R
- Atteindre le dossier de la bibliothèque
- Verrouiller sur la seconde fenêtre — Ctrl+Maj+Entrée
- Ouvrir dans la vue de référence — Maj+R
- Modifier dans ›
  - Modifier dans Adobe Photoshop CC 2018... — Ctrl+E
  - Modifier dans une autre application... — Ctrl+Alt+E
  - Analog Efex Pro 2
  - Color Efex Pro 4
  - Dfine 2
  - Sharpener Pro 3: Output Sharpener
  - Silver Efex Pro 2
  - Viveza 2
  - Ouvrir en tant qu'objet dynamique dans Photoshop...
  - Fusion panorama dans Photoshop...
  - Fusion HDR Pro dans Photoshop...
  - Ouvrir en tant que calques dans Photoshop...
- Fusion de photos ›
- Empilement ›
- Personnes ›
- Créer une copie virtuelle — Ctrl+'
- Définir la copie comme principale
- Rotation antihoraire — Ctrl+[
- Rotation horaire — Ctrl+]
- Inversion horizontale
- Inversion verticale
- Définir le marqueur ›
- Définir la note ›
- Définir les libellés de couleur ›
- Avance automatique
- Définir un mot-clé ›
- Ajouter des mots-clés... — Ctrl+K
- Paramètres de développement ›
- Supprimer la photo... — Retour arrière
- Supprimer la photo du catalogue — Alt+Retour arrière
- Supprimer les photos rejetées... — Ctrl+Retour arrière

Lightroom nous propose de faire les modifications dans une copie, avec ou sans les réglages de Lightroom.

En aucun cas choisir : « **Modifier l'original** »

Proposition de flux de production pour une image couleur

1° étape : suppression du bruit de contraste et du bruit chromatique avec ***Dfine2***

Il s'utilise à 80% en automatique, ce qui permet de l'intégrer facilement dans un script, ou de faire un traitement par lots. Il existe un mode manuel très performant pour les cas difficiles

2° étape : Si l'image est un peu juste en netteté on fait une légère accentuation avec ***RAW presharpener***

3° étape : correction des couleurs et des tonalités de l'image avec ***Viveza2*** puis si on veut aller plus loin, on peut utiliser ***Color Efex Pro 4*** qui est dédié à la correction chromatique avec de nombreux filtres.

4° étape : On utilise dans ***Sharpener Pro 3*** le module ***Output Sharpener*** pour peaufiner la netteté en fonction de la destination de notre image (impression ou projection)

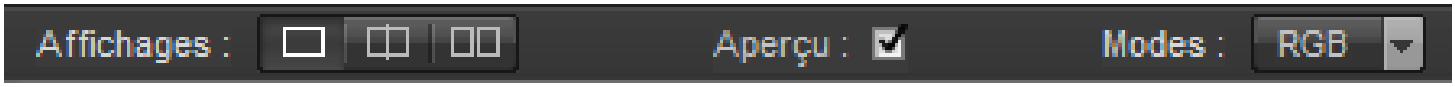
On peut transformer une image couleur en Noir & Blanc avec ***Silver Efex Pro 2***

Présentation d'un Plugin

Dans Photoshop, on ouvre la photo: ***Dfine_1.nef***, on passe Camera Raw sans faire de réglages et on lance le plugin ***Dfine2*** par *Menu / Filtre / Nik Collection / Dfine2* ou directement dans la fenêtre des outils de Nik Collection qui apparait sur le bureau dès l'installation des plugins (voir chapitre précédent)

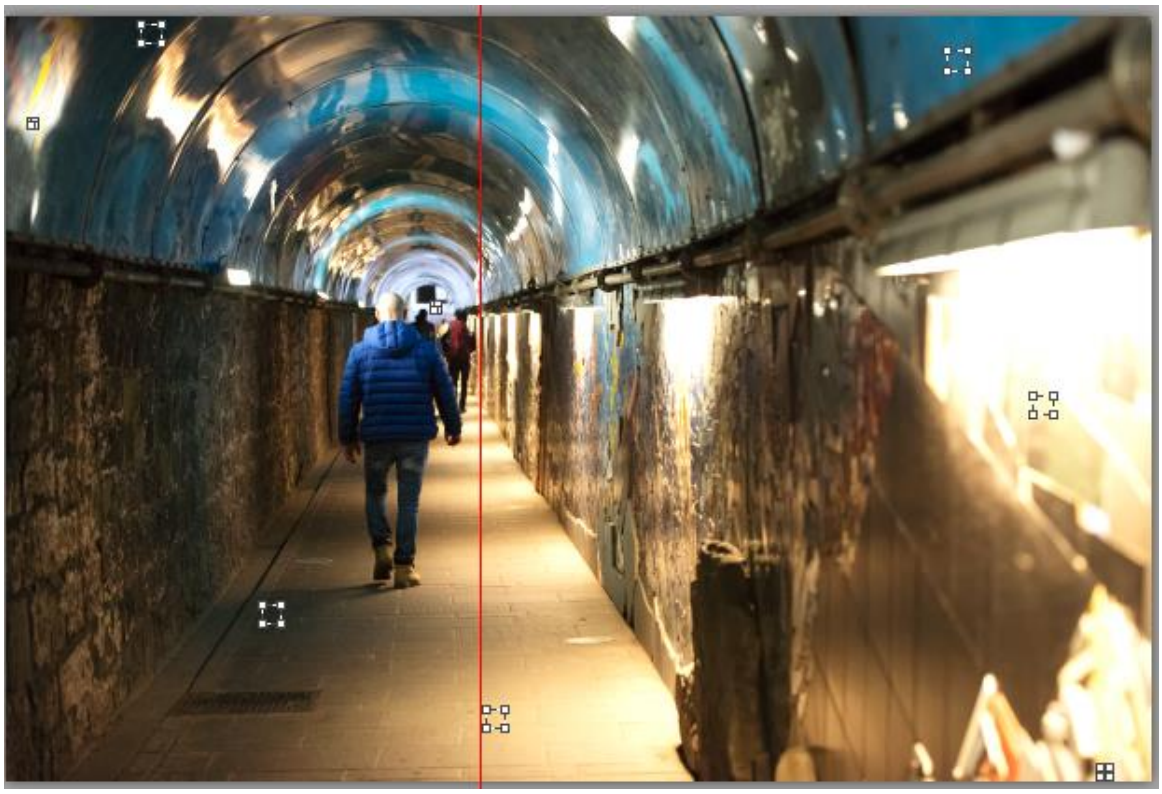
Présentation de l'écran

1 Différents modes d'affichage proposés



Affichage plein écran voir ci-dessus

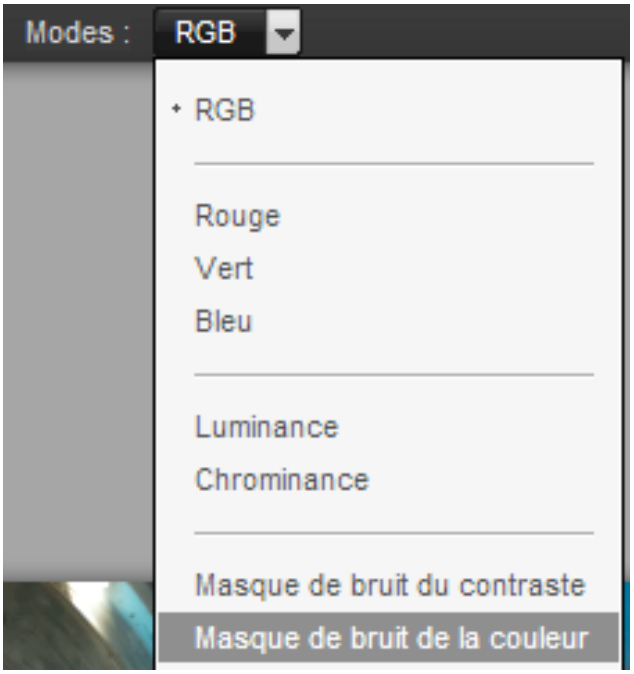
Affichage séparé par une ligne rouge: à gauche l'image brute, à droite l'image modifiée



Affichage en deux images: l'image brute et l'image modifiée

Permet de voir l'image modifiée ou l'image d'origine, utile lors de l'affichage plein écran

On peut choisir le **Mode,** utile en mode manuel



2 Différents outils

Outil de sélection (touche **A**)

Outil Zoom (touche **Z**)

Outil panoramique (touche **H**) permet de se déplacer dans l'image en mode Zoom (id barre d'espace)

Outil permettant de changer l'arrière-plan (gris clair, gris moyen, gris foncé)

3 Paramètres du plugin

Permet de choisir le mode de fonctionnement du plugin et de faire différents réglages de base par défaut.

4 Mode loupe

La loupe est divisée en 2 parties :

A gauche l'image d'origine
A droite l'image modifiée

La loupe affiche la partie de l'image ou se positionne la souris.

On peut verrouiller la position de la loupe en cliquant sur l'épingle et en sélectionnant une zone de notre image

5 Zones de mesure

Ici, ***Dfine2*** nous propose des zones pour analyser le bruit, ce sont souvent des aplats de différentes couleurs.

6

Le **PINCEAU** permet d'appliquer le réglage de manière sélective à l'image (comme le masque de Photoshop).
Si vous avez convertit votre arrière-plan en objet dynamique le pinceau n'est pas disponible dans le plugin, car Photoshop vous crée un masque à l'intérieur de votre objet dynamique.

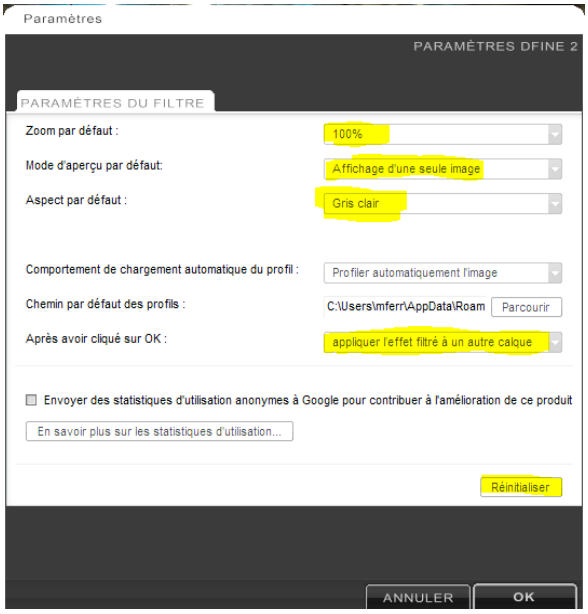
ANNULER permet de quitter l'outil sans appliquer les réglages.

OK permet d'appliquer le réglage.

7

AIDE: nous renvoie sur le site web de DXO

PARAMETRES permet de modifier la configuration par défaut de notre plugin.



Zoom par défaut : Zoom 100%
Zoom pour ajuster

Mode aperçu : 1 seule image
fractionné
2 images cote à cote

Aspect par défaut : gris clair
gris moyen
gris foncé

Après avoir cliqué sur OK : appliquer l'effet sur un autre calque
appliquer l'effet sur un le calque actuel

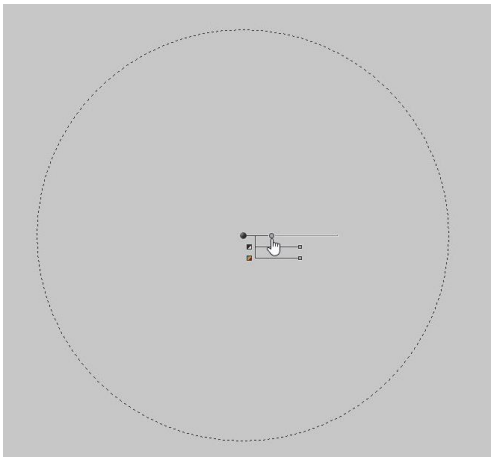
Réinitialiser permet de mettre les paramètres par défaut

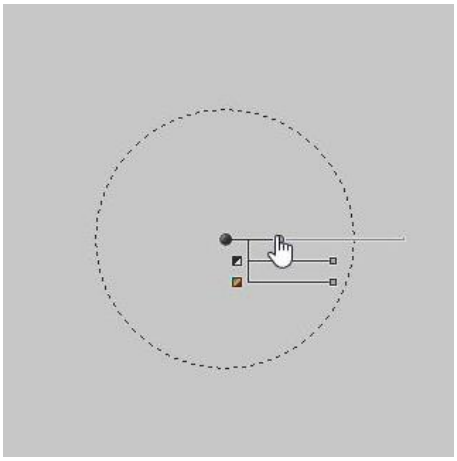
OK permet de valider notre configuration

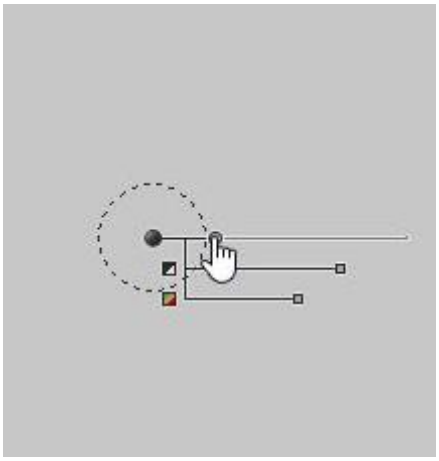
Présentation des Points de Contrôle

Les points de contrôles appelés aussi ***U Point*** permettent, par une sélection rapide, de travailler sur une zone bien précise de notre image. Chaque point de contrôle effectue sa sélection en fonction des caractéristiques colorimétriques de l'objet auquel il est appliqué (Valeurs RVB + teinte + saturation + Luminosité)
Ils se présentent sous la forme d'un point Noir qui, lorsqu'ils sont actifs possedent des curseurs (le nombre des curseurs different suivant le plugin ici dans ***Dfine2*** il y a 3 curseurs)

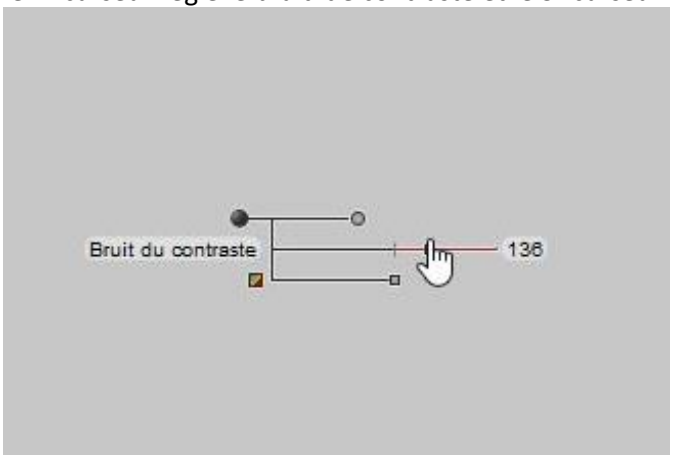
Ici dans ***Dfine2*** le 1° curseur règle le diamètre de la zone d'influence de mon point de contrôle

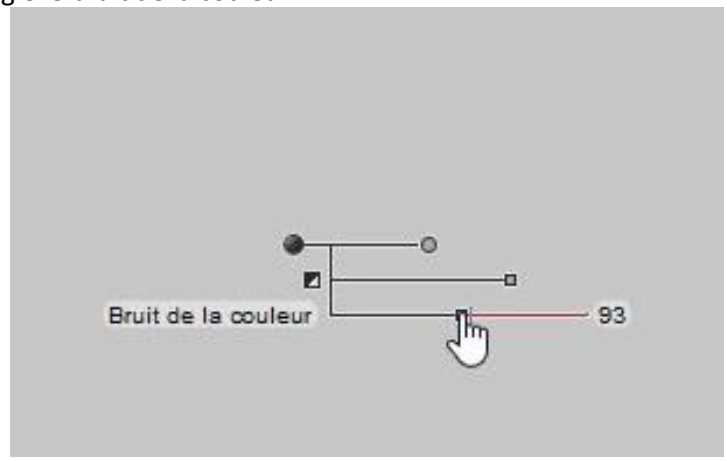






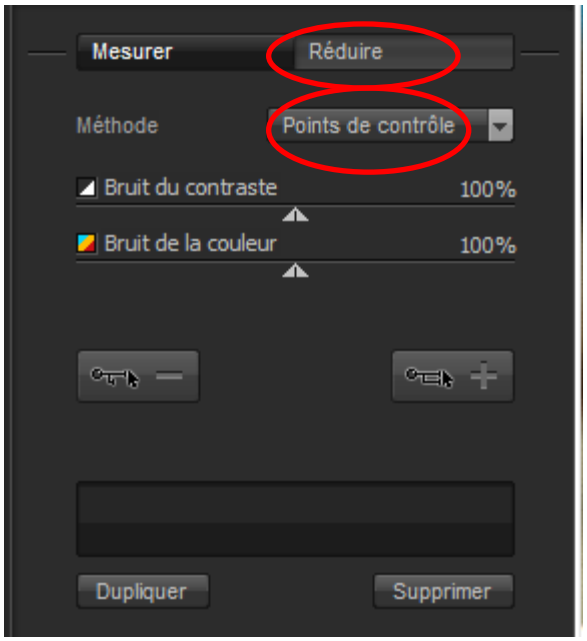
le 2° curseur règle le bruit de contraste et le 3° curseur règle le bruit de la couleur





Ce fonctionnement est identique pour tous les plugins. Les réglages et le nombre de curseurs sont différents suivant le plugin que l'on utilise.

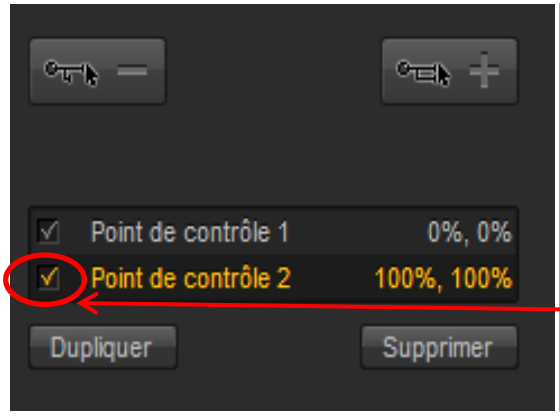
Dans le panneau de contrôle situé à droite de l'écran du plugin on a le choix entre le mode ***Automatique*** en appuyant sur le bouton **Mesurer** et le mode ***Manuel*** en appuyant sur le bouton **Réduire**



Dans le mode manuel nous allons utiliser les ***Points de contrôle*** que l'on crée en utilisant les 2 boutons suivants :

On crée un point de contrôle Négatif 1 avec une opacité à 0% (pour préserver une zone intacte)

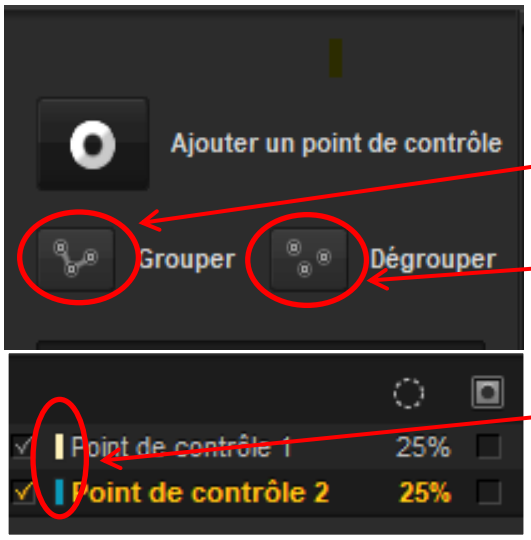
On crée un point de contrôle Positif 2 avec une opacité à 100% (pour modifier une zone)



La liste des points de contrôle s'affichent dans la fenêtre, en surbrillance le point de contrôle actif.
On peut dupliquer un Point de contrôle avec le bouton **Dupliquer** ou **ALT** maintenu + **Clic** sur le point + déplacement vers la zone choisie
On peut supprimer un Point de contrôle avec le bouton **Supprimer** ou la touche **Suppr** du clavier

La coche ✓ permet d'afficher ou de masquer l'effet du point de contrôle

Dans ***Viveza2*** et dans d'autres plugins on a la possibilité de grouper et de dégrouper les points de contrôle



Pour cela on sélectionne avec la souris et l'outil de déplacement les points de contrôle à grouper et on clique sur le bouton **Grouper**.

Le but est de faire les mêmes réglages sur tous les points de contrôle qui sont groupés

Pour dégrouper on utilise la même méthode mais on clique sur **Dégrouper**

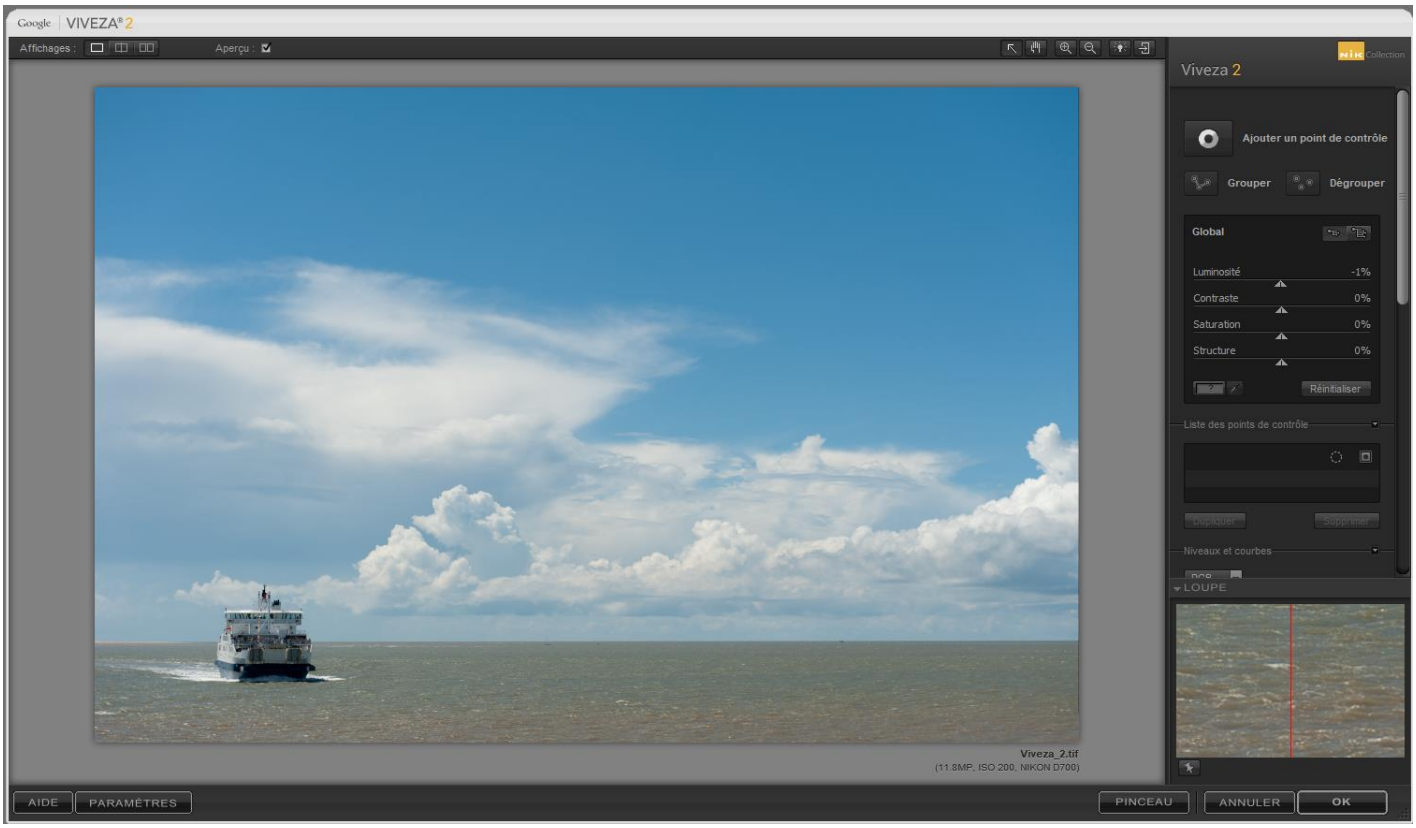
Il est parfois plus facile de sélectionner les points de contrôles dans la liste les points sélectionnés sont en surbrillance

Dans la liste des points de contrôle se trouve la couleur qui va être modifiée par ce point : le 1° point le jaune, le 2° point le bleu

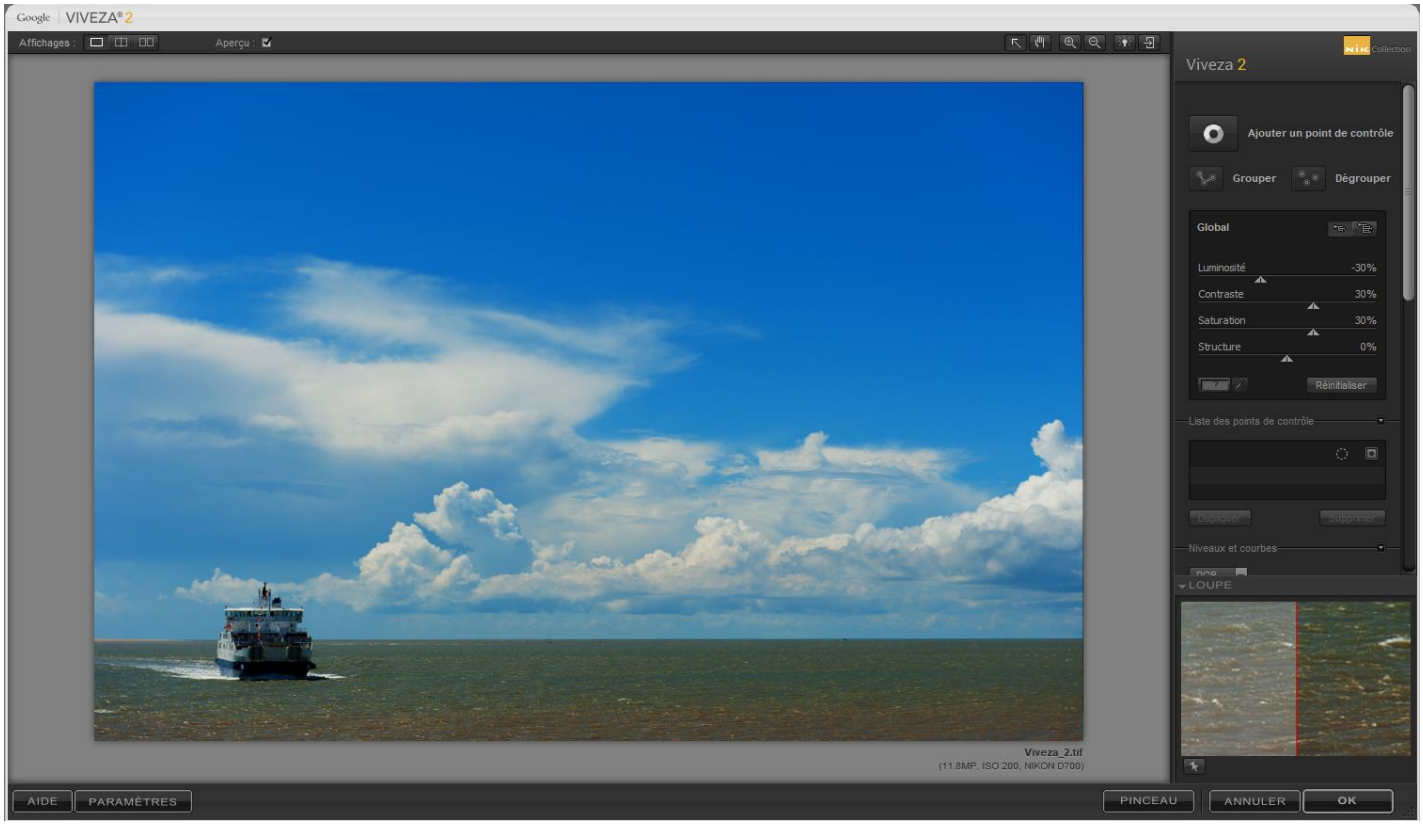
Fonctionnement du pinceau

Le pinceau est un outil qui ne fonctionne que sous Photoshop, il n'est pas très utilisé car il ne fonctionne pas si vous appliquez votre filtre sur un objet dynamique, ce qui est la meilleure façon de travailler car elle vous permet de revenir sur le réglage d'un filtre.

On ouvre l'image ***Viveza_2.tif***, on passe Camera Raw sans faire de réglages et on lance le plugin ***Viveza2*** par *Menu / Filtre / Nik Collection / Viveza2.*



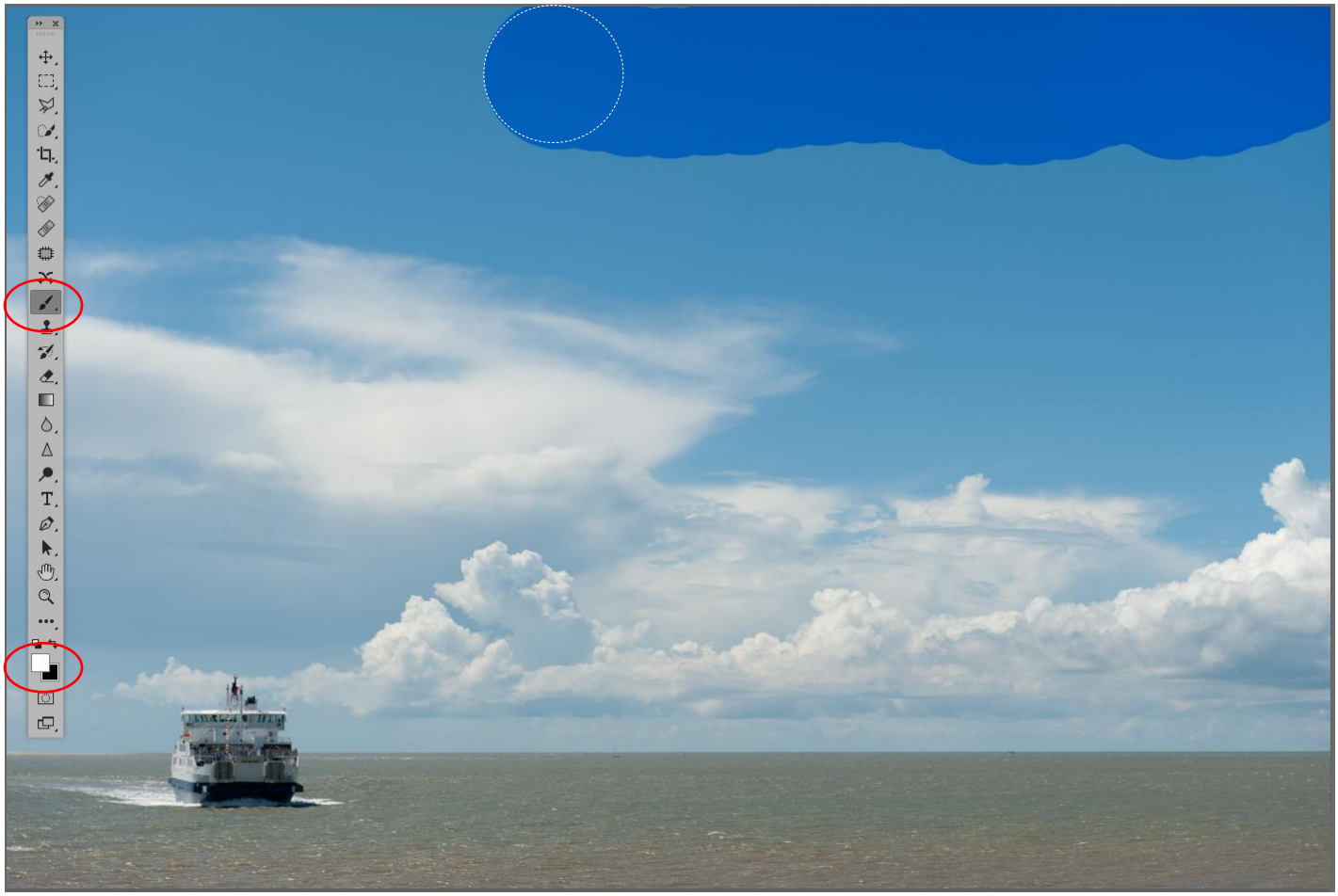
On baisse la luminosité à -30, on augmente le contraste +30, on augmente la saturation à +30



On clique sur le bouton

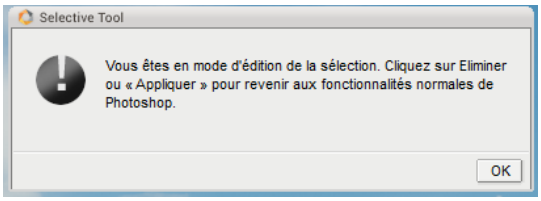
.

On revient dans Photoshop sur un masque noir. Pour faire apparaitre le réglage il faut peindre avec un pinceau blanc, on vérifie dans le sélecteur de couleur.



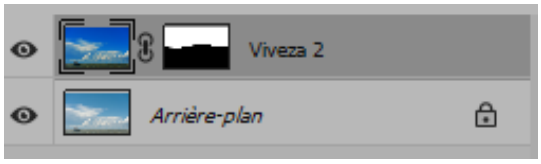
Vous utilisez les outils de Nik Collection

Dessin	le pinceau peint en blanc
Supprimer	le pinceau peint en Noir
Remplir	Masque Blanc tout faire apparaitre
Effacer	Masque Noir tout câcher
Eliminer	Enlève tout le travail
Appliquer	Applique la modification et ferme le masque



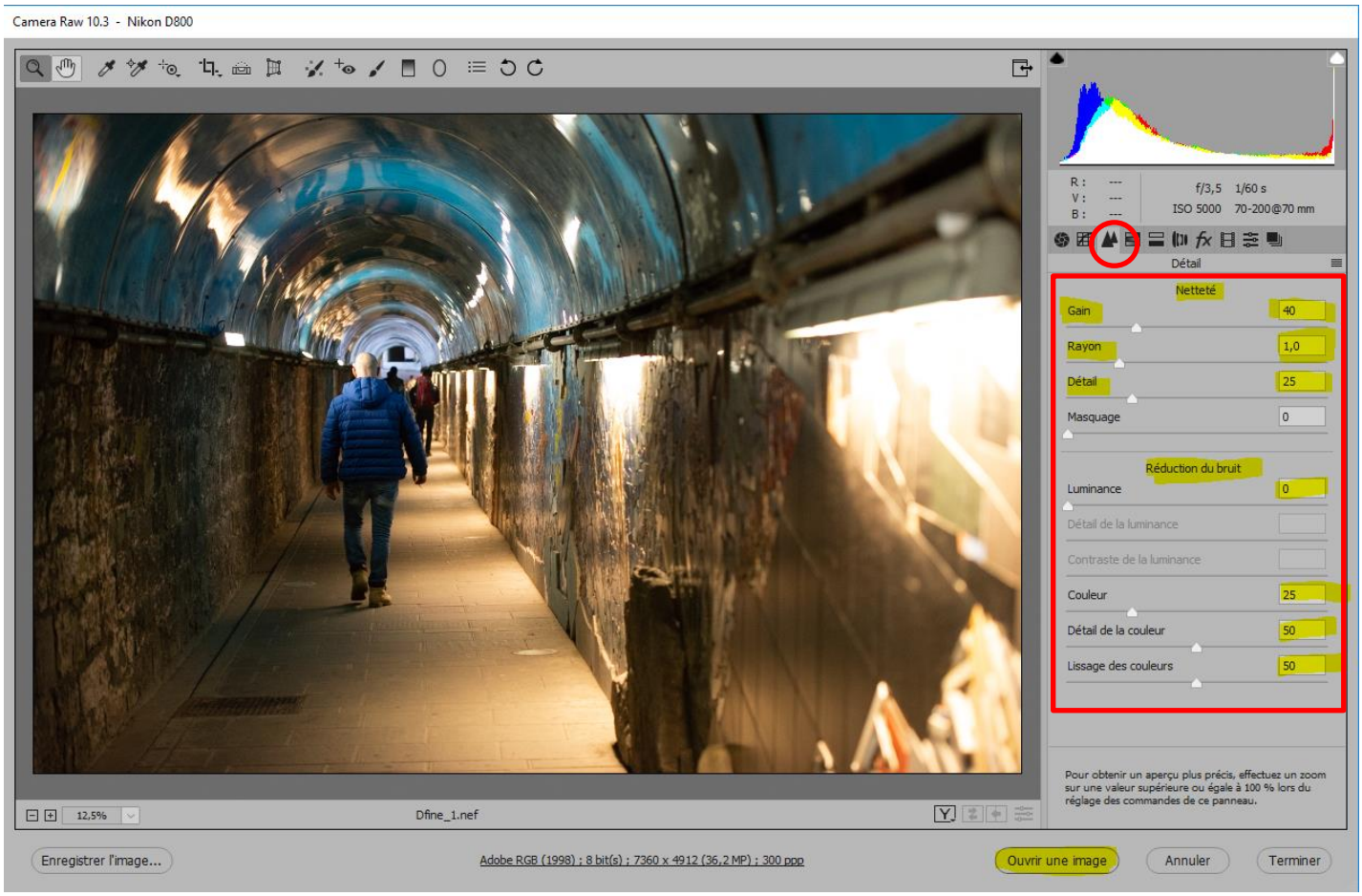
Si vous lacher la souris , une fenêtre un peu persistante vous informe, il faut cliquer sur OK plusieurs fois pour la faire disparaitre.

On clique sur appliquer l'image se ferme et un calque viveza 2 est créé avec un masque qui permet de délimiter la zone où s'appliquera le filtre.

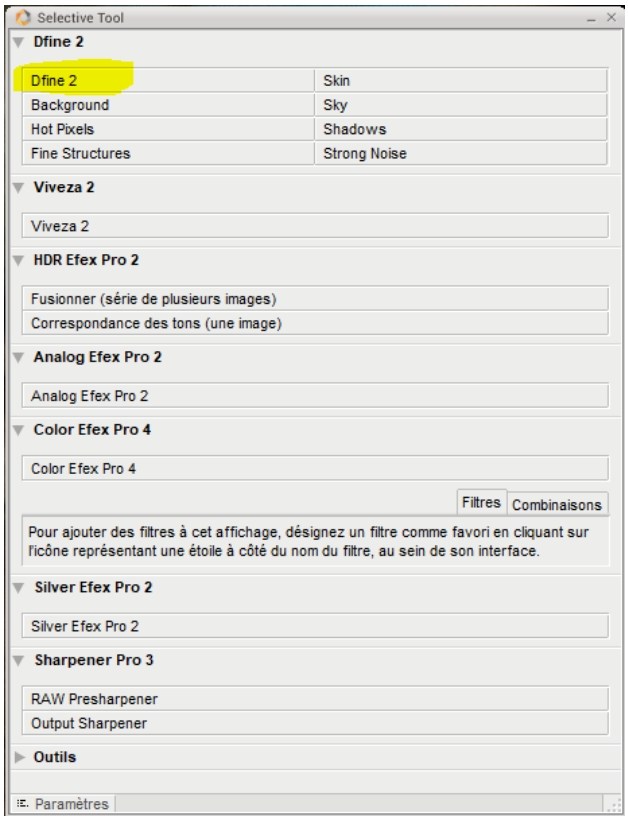


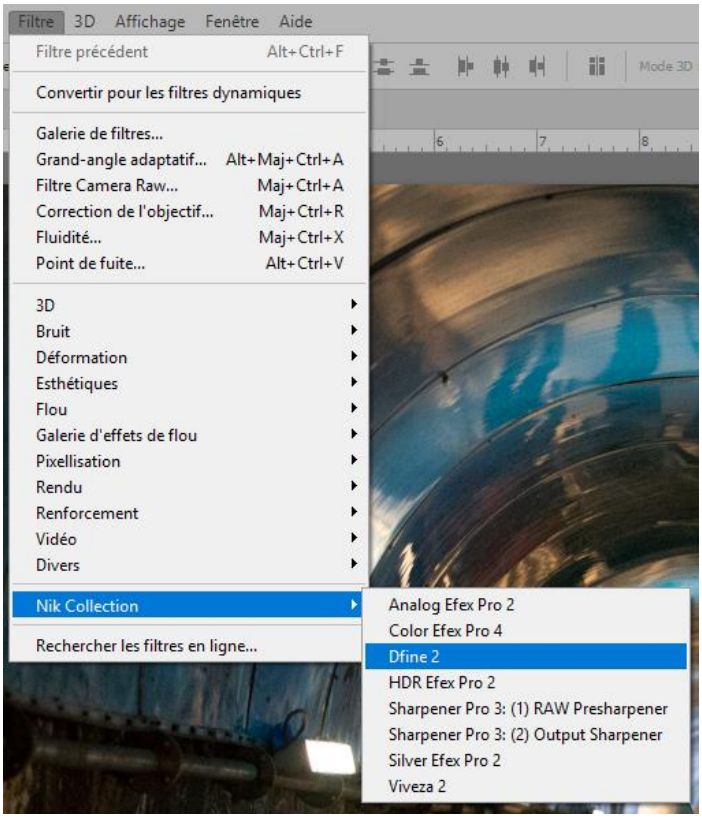
Dfine2 **: suppression du bruit**

On ouvre la photo: ***Dfine_1.nef***, la photo s'ouvre dans Camera Raw, on vérifie dans le réglage détails que tous les curseurs soient à zéro, car l'efficacité de ce plugin est meilleure si l'image n'a pas été traitée par avance.

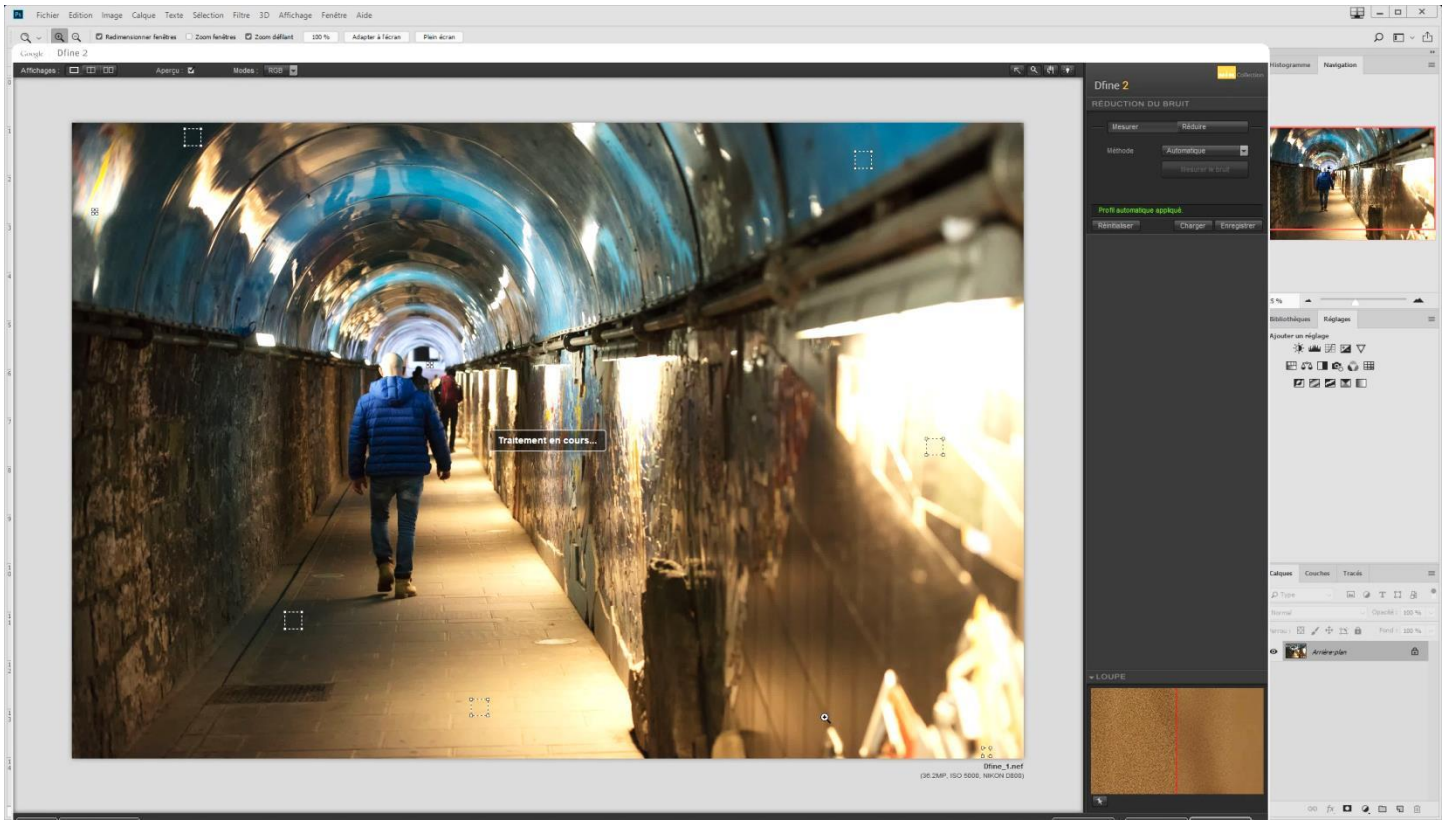


Puis on clique sur le bouton ***Ouvrir une image.***
On lance le plugin ***Dfine2*** directement dans la fenêtre des outils de Nik Collection, ou par le menu Filtre

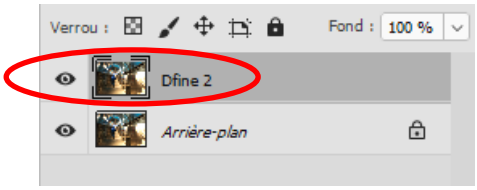




Par défaut le plugin se lance automatiquement, détermine des zones de mesures par des carrés en pointillé. Ces zones sont situées sur des aplats de couleurs que le logiciel choisit et fait un réglage qui est correct à 90%.

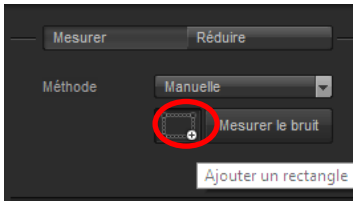


Si on clique sur le bouton OK Photoshop calcule et d'ébruite notre image, il crée un calque nommé ***Dfine2***



Dans certains cas on peut ne pas être satisfait du résultat, dans ce cas on utilise la méthode manuelle.
Il y a trois facons de faire: En ajoutant des zones à analyser, en utilisant les points de contrôles et la méthode des plages de couleurs. On choisit la méthode en foncion de notre image.

Méthode manuelle ajout de zones de mesure

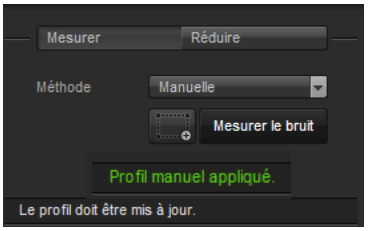


On passe en mode manuel.

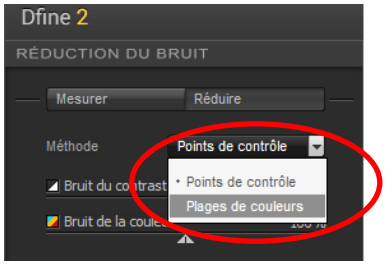
On peut rajouter une ou plusieurs zones de mesure en cliquant sur le petit + :
Par exemple sur le blouson bleu. On délimite une zone par cliquer-glisser avec la souris

On clique sur ***Mesurer le bruit***

Le profil est recalculé et mis à jour

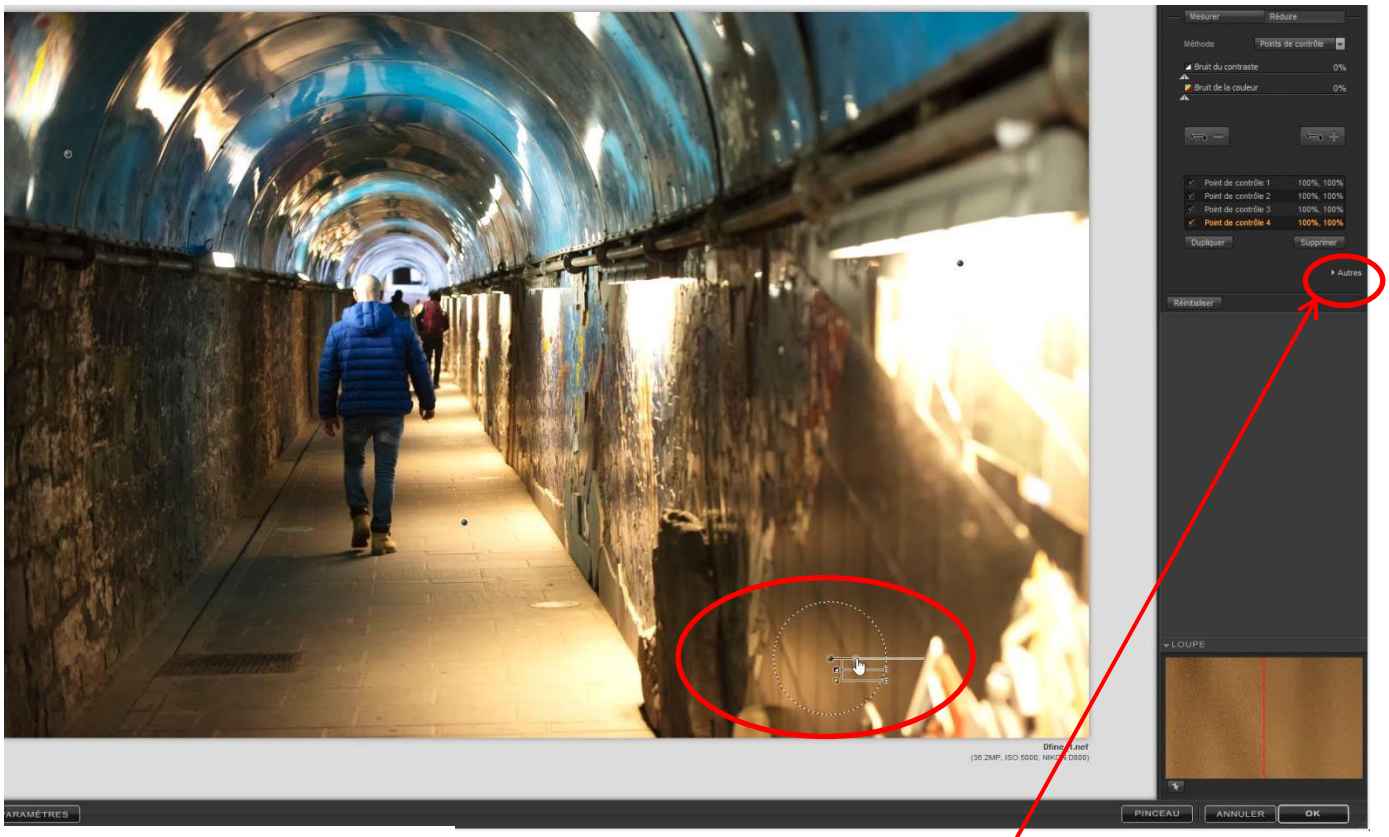


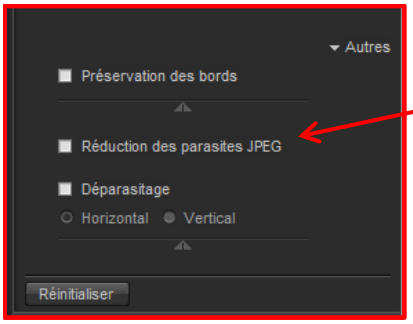
Méthode manuelle par points de contrôle



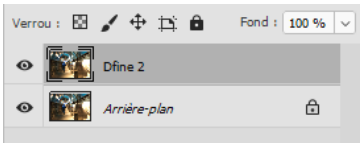
On peut aussi utiliser le mode manuel en appuyant sur le bouton **Réduire**
On choisit : les points de contrôle
il faut positionner les points de contrôle dans des zones d'aplat de couleur, et régler
pour chaque point : le diamètre, le bruit de couleur et le bruit de contraste

Réglages par les points de contrôle, il faut positionner les points de contrôle dans des zones d'aplat de couleur, et régler pour chaque point : le diamètre, le bruit de couleur et le bruit de contraste



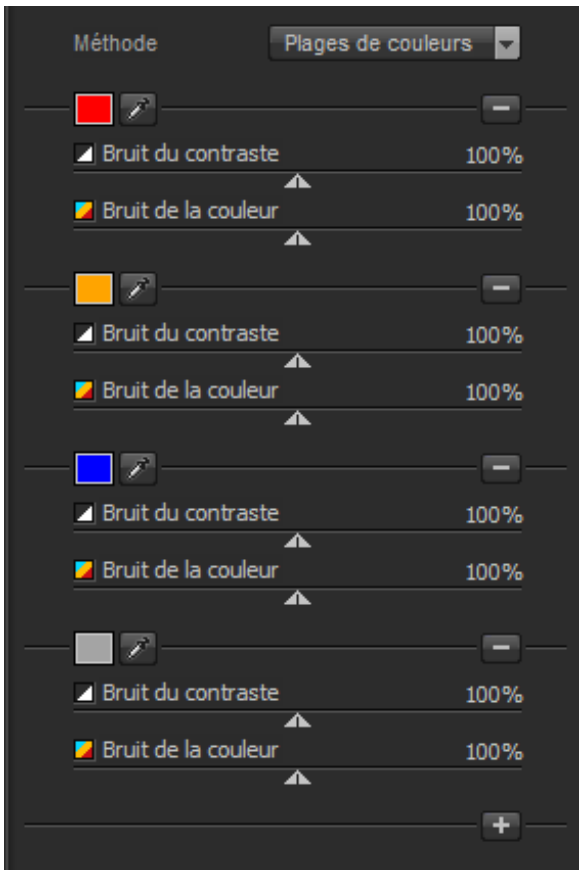


Si vous développez la rubrique Autres
Vous pouvez cocher de nouveaux paramètres.
On fait ***OK***,
Photoshop crée un calque ***Dfine2.***



Méthode manuelle par plage de couleurs

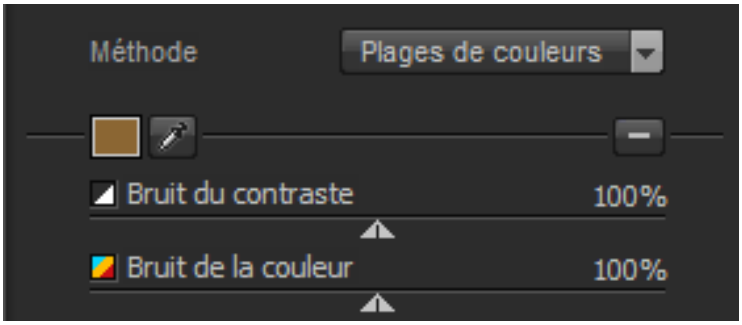
On peut utiliser aussi le réglage par les plages de couleurs



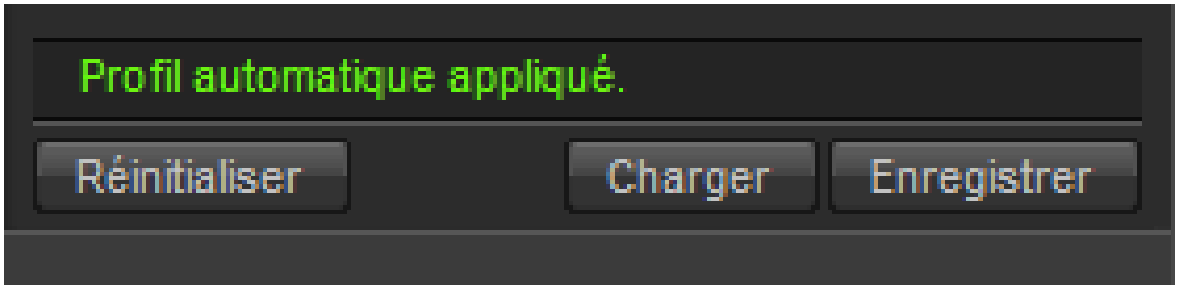
On d'ébruite donc par rapport à une plage de couleur

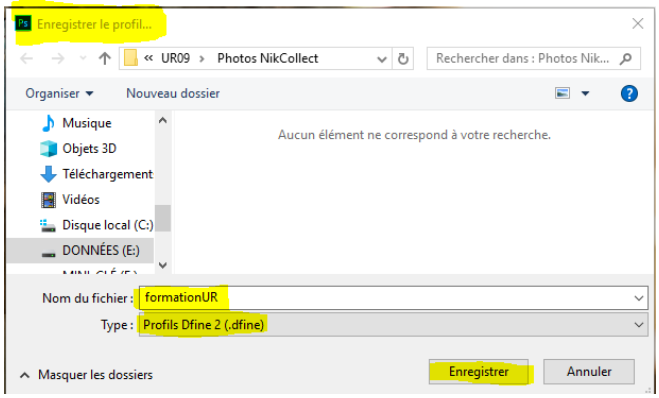
4 couleurs nous sont proposées :
les rouges
les jaunes
les bleus
les gris

Mais on peut grâce aux pipettes qui sont à côté des carrés de couleurs ajouter une nouvelle couleur qui se trouve dans notre image et qui est possiblement bruitée



C'est une méthode qui peut être intéressante pour certaines images.



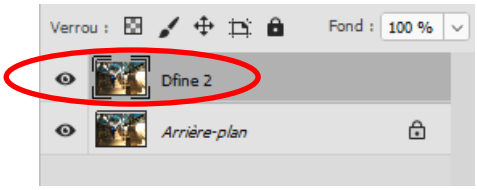


On peut Réinitialiser le profil appliqué, cela efface les points de contrôle ou les zones de mesure que l'on a créée.

On peut Charger un profil déjà existant

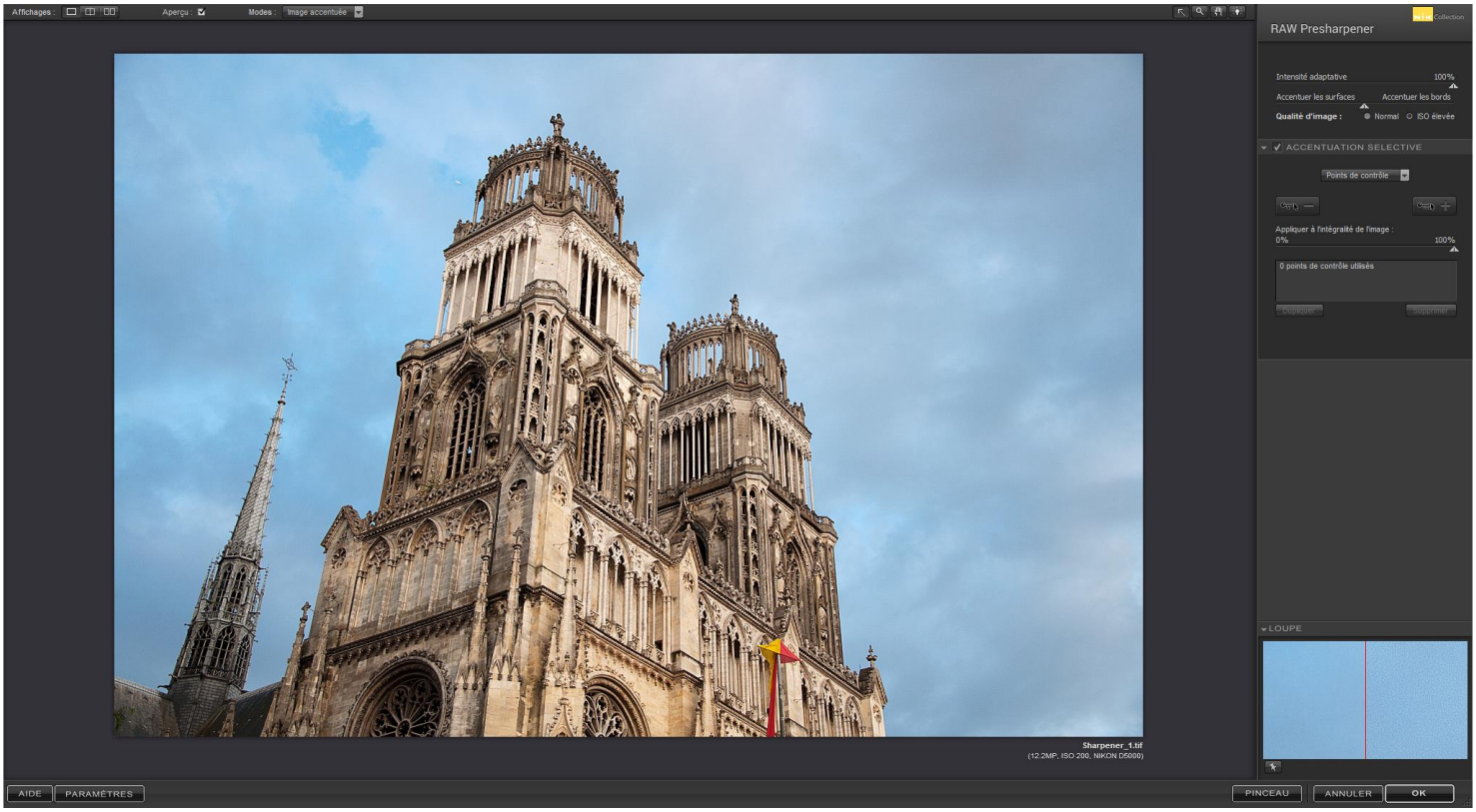
On peut Enregistrer le profil que l'on vient de créer, il aura l'extension *.dfine*

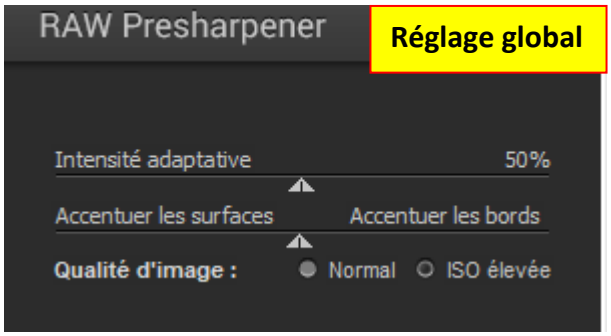
Si on clique sur le bouton OK Photoshop calcule et d'ébruite notre image, il crée un calque nommé ***Dfine2***



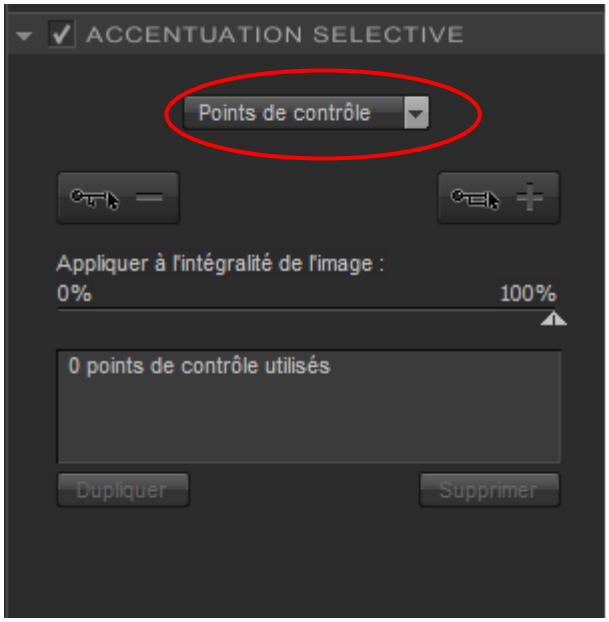
RAW presharpener : Accentuation

On ouvre la photo: ***sharpener_1***.tif, on lance le plugin ***RawPresharpener***.
2 précautions sont à prendre : L'image doit être d'ébruitée avec Dfine et ne pas faire de réglage de netteté dans l'application hôte (Photoshop ou Lightroom) avant

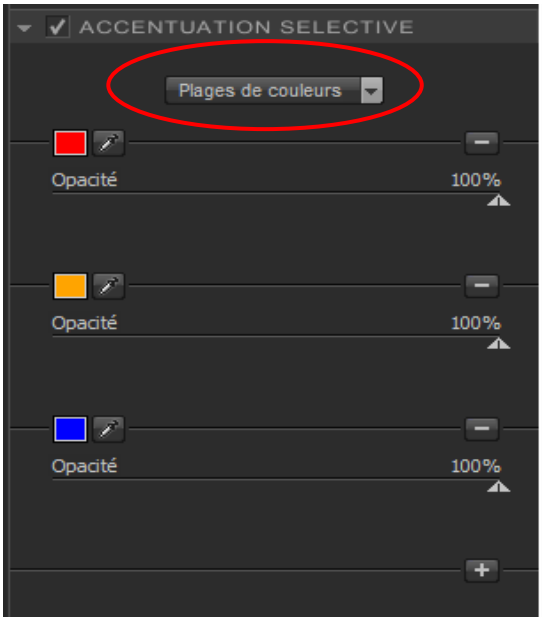




Régler d'abord la qualité de l'image :
Normal de 100 à 800 iso au-delà: ***ISO élevé***
Intensité adaptative : réglage sur toute l'image
Accentuer les surfaces : règle l'accentuation sur les aplats de l'image: Attention à la montée du bruit (grain)
Accentuer les bords: règle l'accentuation sur les contours des éléments de l'image: Attention un liseré blanc peut apparaître

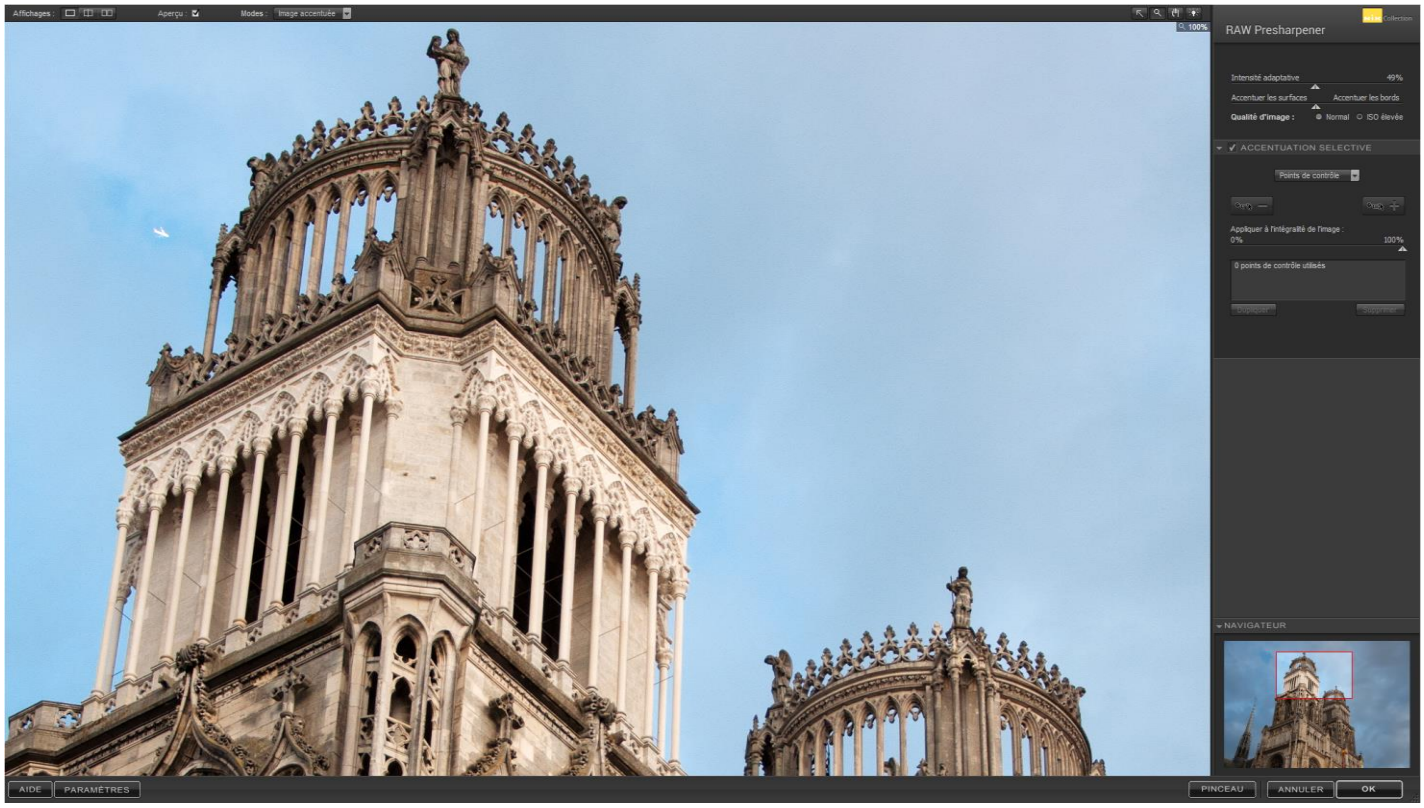


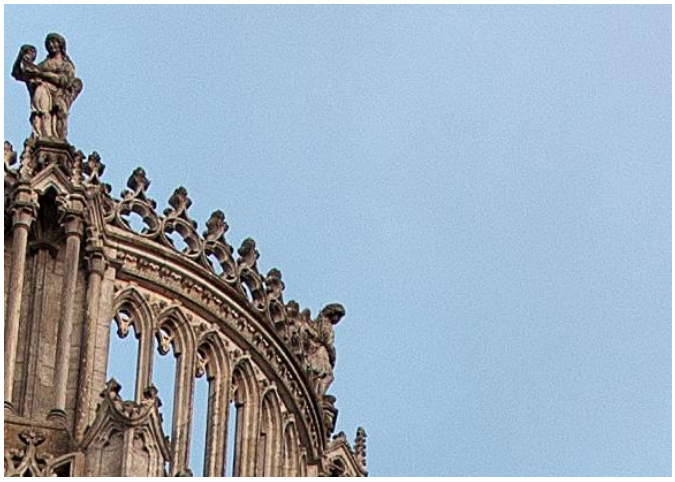
Réglage local



Réglage par les points de contrôle ou par les plages de couleurs

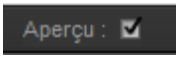
On va faire le réglage global de notre image pour cela on met notre image à 100% (zoom)
On choisit une partie de l'image significative avec des détails mais aussi des aplats





On règle le curseur ***Intensité adaptative*** à 100%

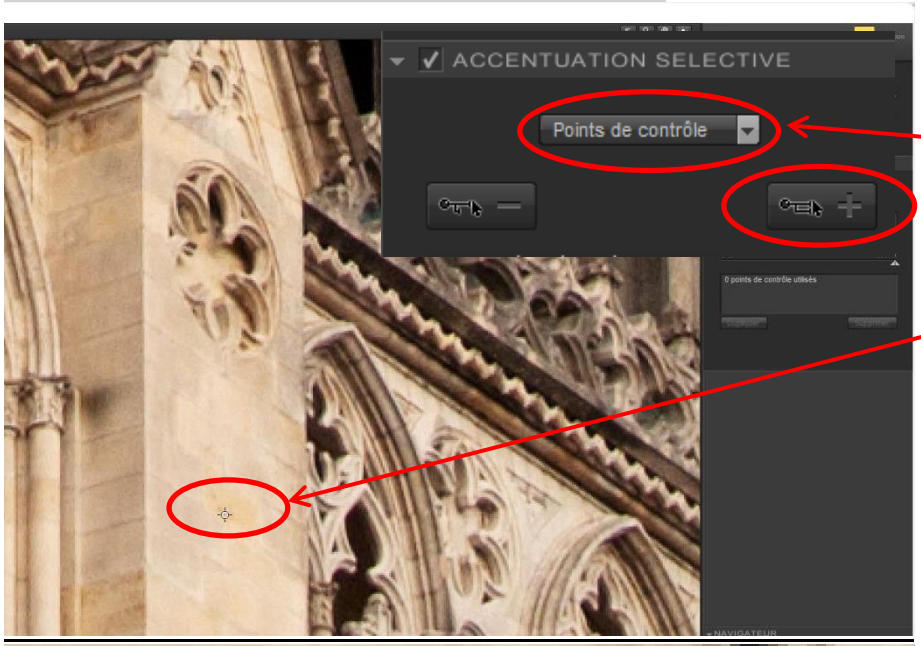
La netteté a été améliorée mais du bruit est monté dans le ciel.
Double clic sur le curseur et on revient à la position par défaut (50%).

Pour vérifier ne pas oublier l'aperçu 

On règle le curseur
Accentuer les bords à fond à droite
La netteté des contours a été améliorée

On voit que par la méthode globale c'est déjà satisfaisant, mais on va utiliser la méthode locale pour plus de précision.
Pour régler l'accentuation localement il y a plusieurs méthodes : par les points de contrôle positifs ou négatifs et par les plages de couleurs.

Méthode par les points de contrôle positifs



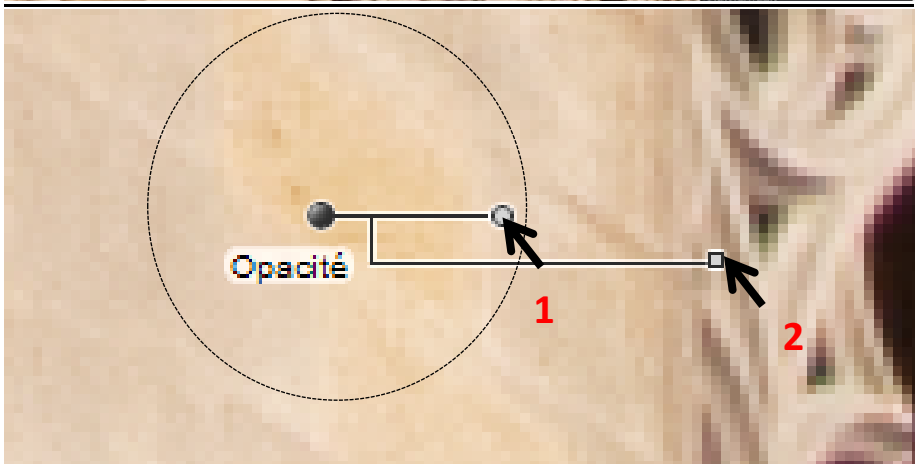
Je choisis

- Accentuation Sélective ☑

- Points de contrôle

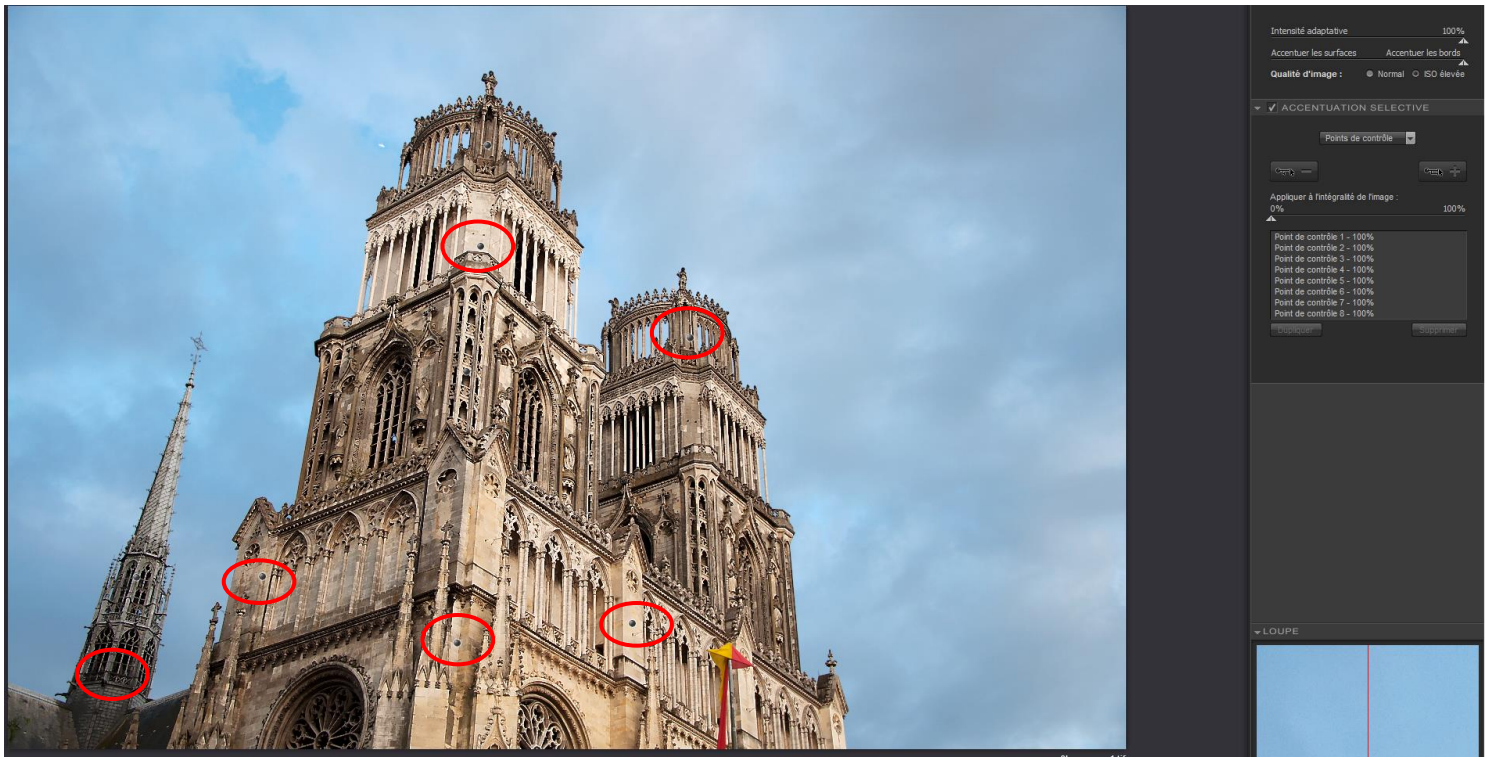
-Je clique sur

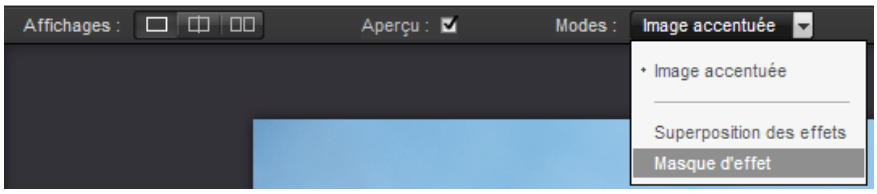
A l'aide de la souris, je positionne mon point de contrôle sur l'image (je le mets sur un aplat pour qu'il soit visible)



Je règle :
le diamètre par le curseur 1
et l'opacité par le curseur 2

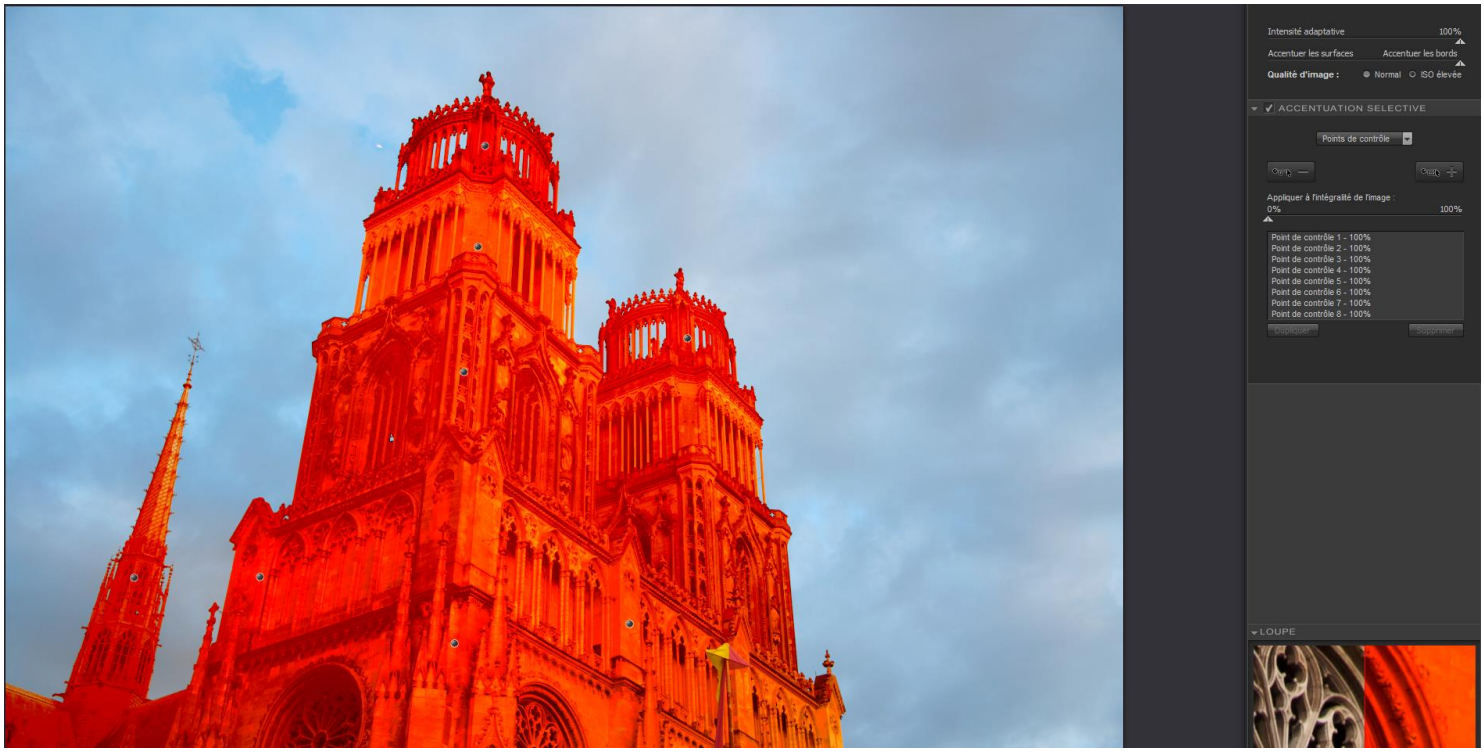
Je duplique mes points de contrôle positifs, j'appuie sur la touche ***ALT*** je clique sur mon point et je le déplace sur une autre zone de mon image. Ce nouveau point de contôle aura les mêmes valeurs que le point d'origine.
Ainsi je couvre toutela zone de mon image que je veux accentuer.



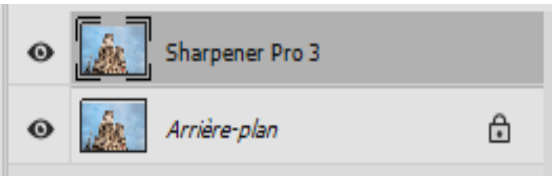


Pour vérifier ma zone de réglage, j'utilise le mode ***Masque d'effet*** qui se situe en haut et à gauche de ma fenêtre

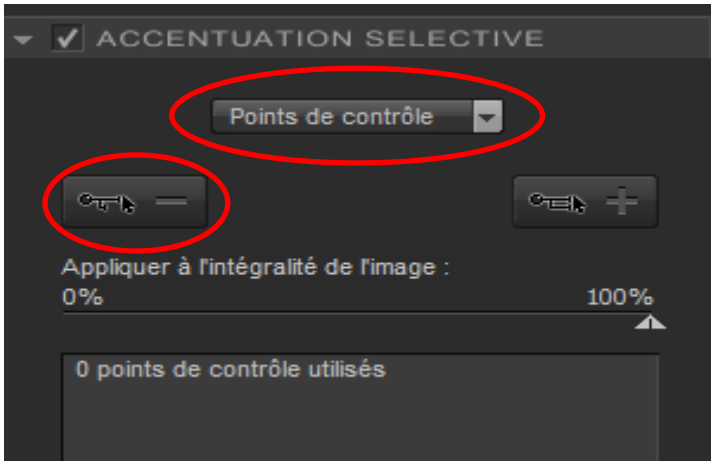
Les parties blanches déterminent les zones qui vont être impactées par mon réglage, le ciel en noir ne sera pas touché. Je peux donc ainsi rajouter des points s'il le faut, faire mon réglage général avec le curseur de l'intensité adaptative et aussi accentuer les bords sans crainte d'ajouter du grain dans mon ciel.
Il existe aussi un autre mode ***Superposition des effets*** qui peut être utile car il garde les couleurs, le masque est rouge.



Une fois que le réglage nous convient on valide par **OK**
Un calque SharpenerPro 3 s'est crée



Méthode par les points de contrôle négatifs



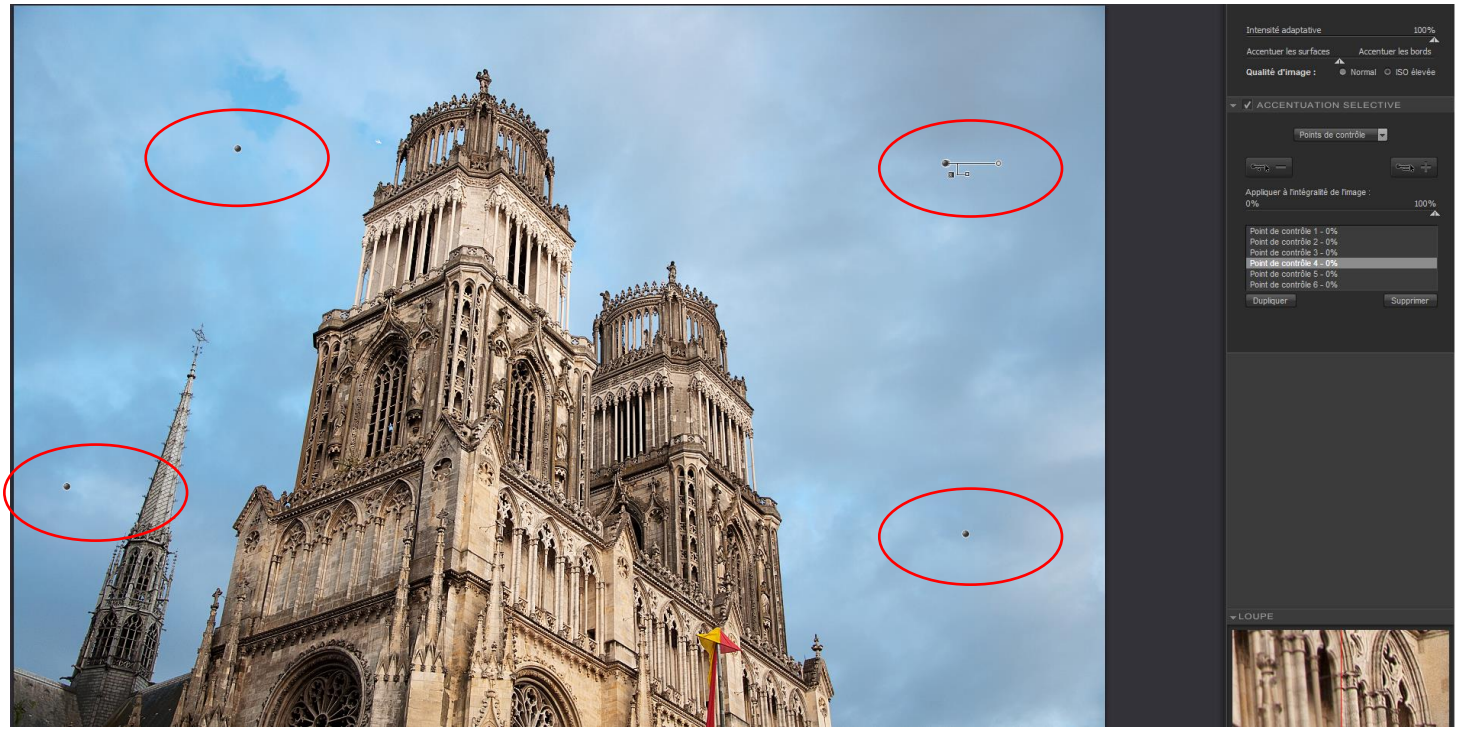
Je choisis

- Accentuation Sélective

- Points de contrôle

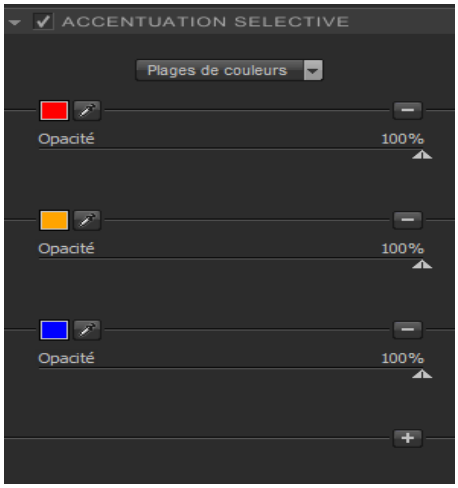
-Je clique sur

Dans ce cas je vais positionner mes points de contrôle dans le ciel, car c'est la partie de mon image que je ne veux pas accentuer



En mode masque, on voit que le bâtiment est bien mieux définit

Méthode par plages de couleurs

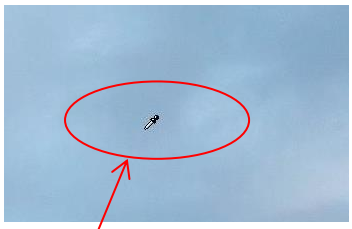


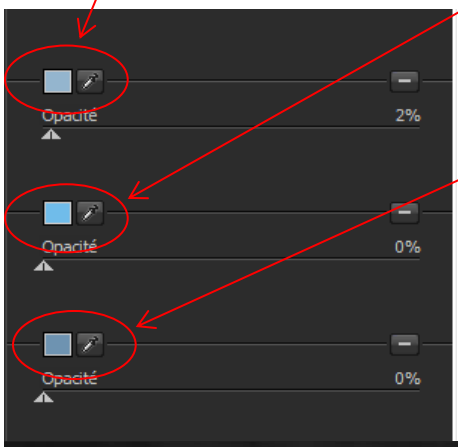
Par défaut Nick Collection nous propose 3 plages de couleur :

- Les rouges
- Les jaunes
- Les bleus

En cliquant sur le signe on peut choisir avec l'aide de la pipette un couleur qui est dans notre image.

On va donc choisir la couleur du ciel à plusieurs endroits de notre image



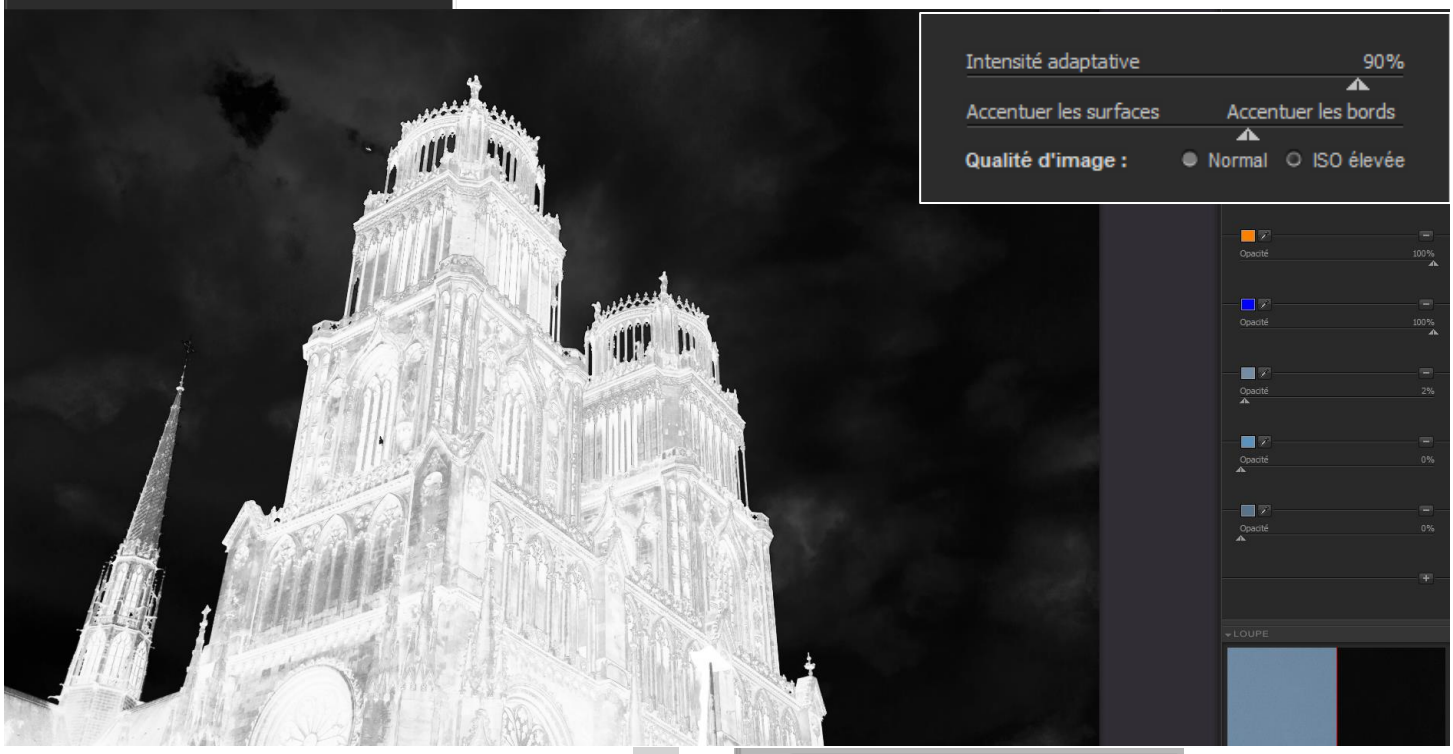


On obtient 3 nouvelles plages de couleurs.
Ce sont les couleurs de notre ciel.

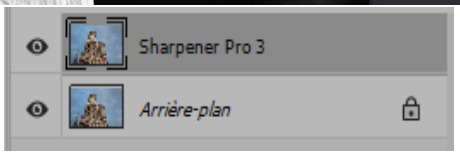
On se met en mode masque pour bien voir notre sélection.

On règle l'opacité pour avoir notre bâtiment qui se détache bien du ciel.

C'est la partie blanche qui sera impactée par le réglage
on règle les curseurs de ***l'Intensité adaptative*** et ***Accentuer les bords***



Une fois que le réglage nous convient on valide par **OK**
Un calque SharpenerPro 3 s'est crée



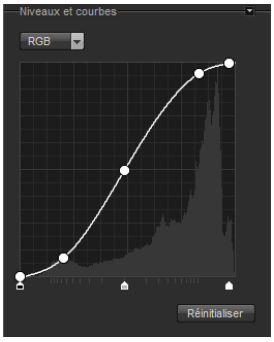
Viveza 2 : Correction des couleurs et des tonalités de l'image

On ouvre l'image ***Viveza_1.tif***, on passe Camera Raw sans faire de réglages et on lance le plugin ***Viveza2*** par *Menu / Filtre / Nik Collection / Viveza2* ou directement dans la fenêtre des outils de Nik Collection, on convertit notre calque en objet dynamique pour pouvoir revenir sur notre réglage.

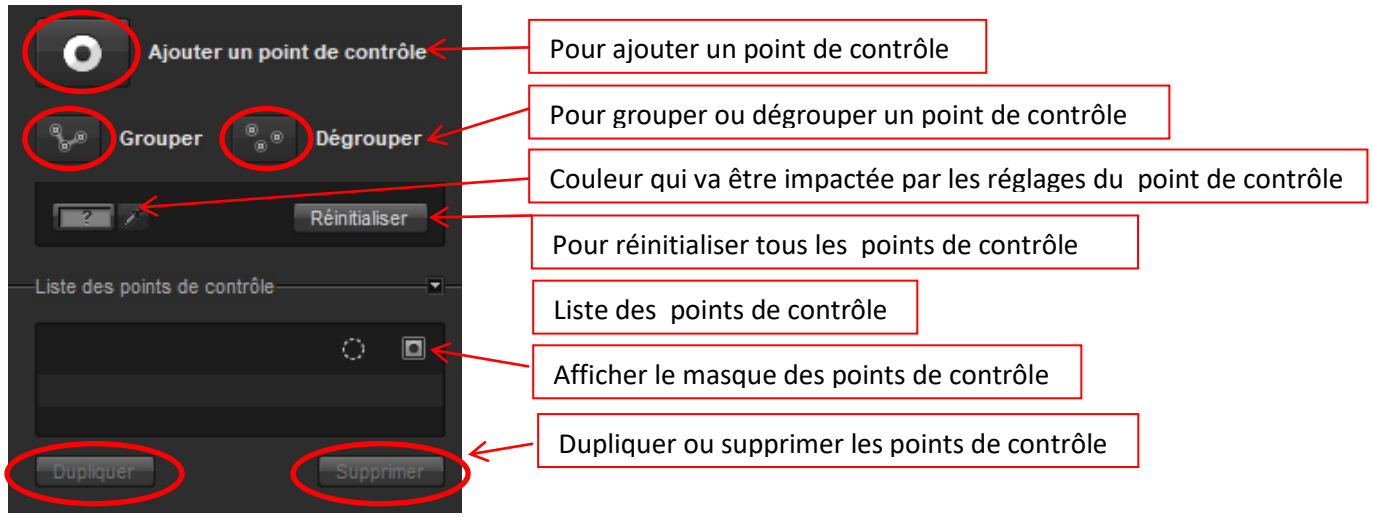
Affichage réduit

Affichage complet

Courbe Gamma



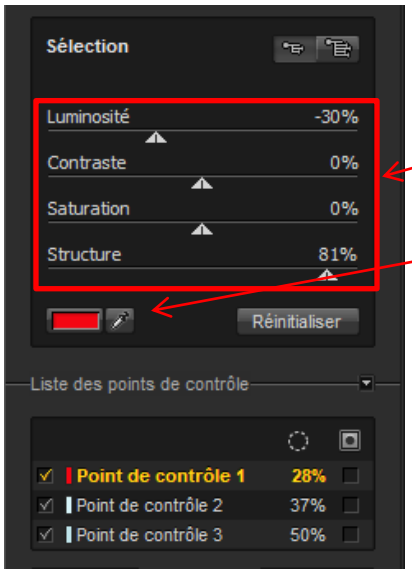
On règle les curseurs de luminosité et autres suivant notre gout, on peut aussi se servir de la courbe des gamma, mais dans les 2 cas, c'est un réglage global qui touche toute l'image.
Pour modifier l'image plus finement on va utiliser les points de contrôle.

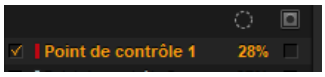


En bas à gauche de la fenêtre nous avons l'aide en ligne qui nous renvoie sur le site de DXO.
Nous avons un bouton pour régler les paramètres par défaut.

En bas à droite nous avons le pinceau, le bouton annuler et le bouton OK pour valider

Nous avons mis un point de contrôle sur le pantalon rouge en mettant la luminosité à -30 et la structure à +81 pour que ce soit visible à l'écran. Nous avons aussi ajouté 2 points de contrôle dans le ciel pour qu'il soit plus bleu.



Nous sommes sur le 1° point de contrôle 

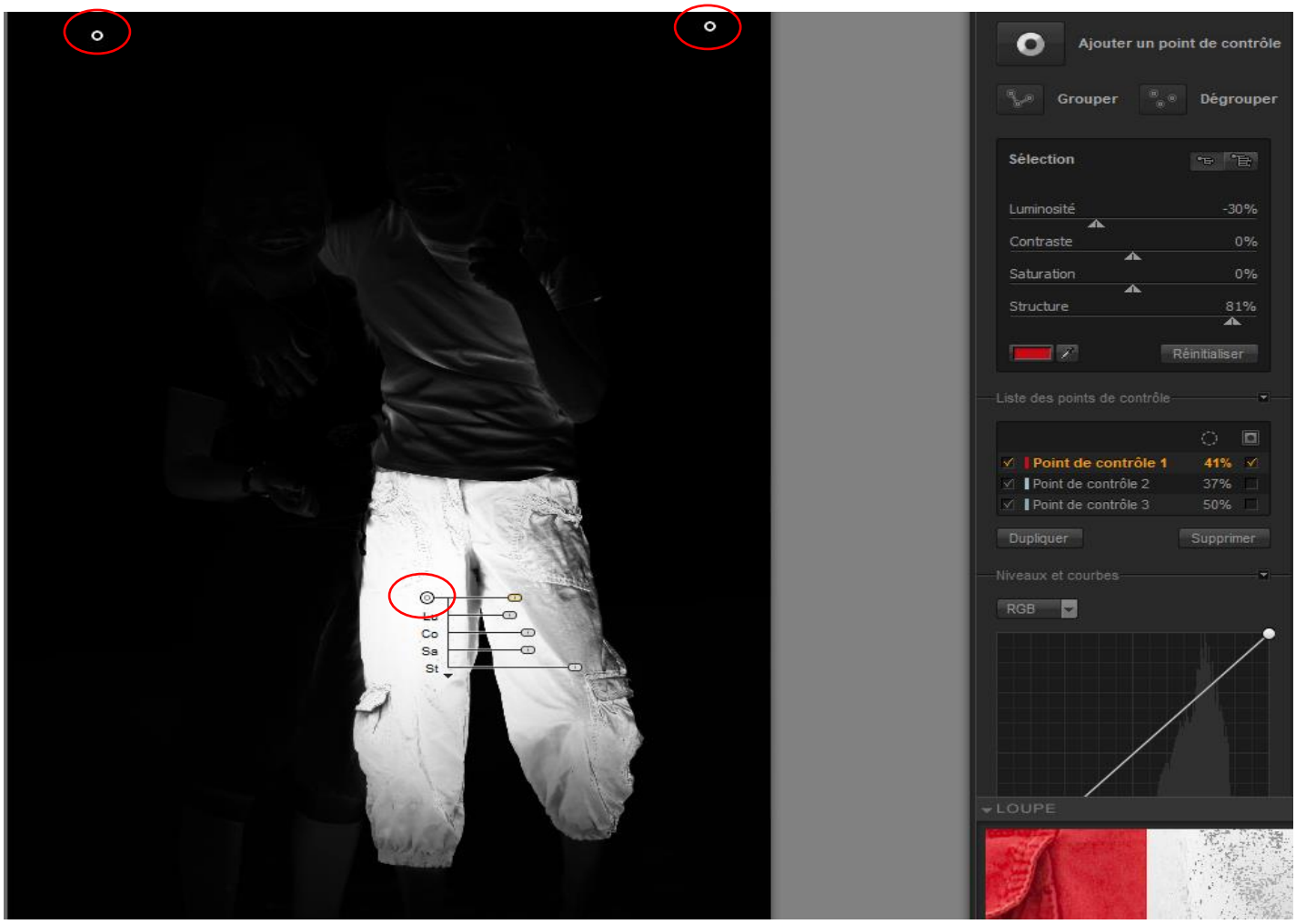
On peut voir les valeurs des réglages -30 pour la luminosité et +81 pour la structure.

On voit aussi que la couleur analysée est le rouge

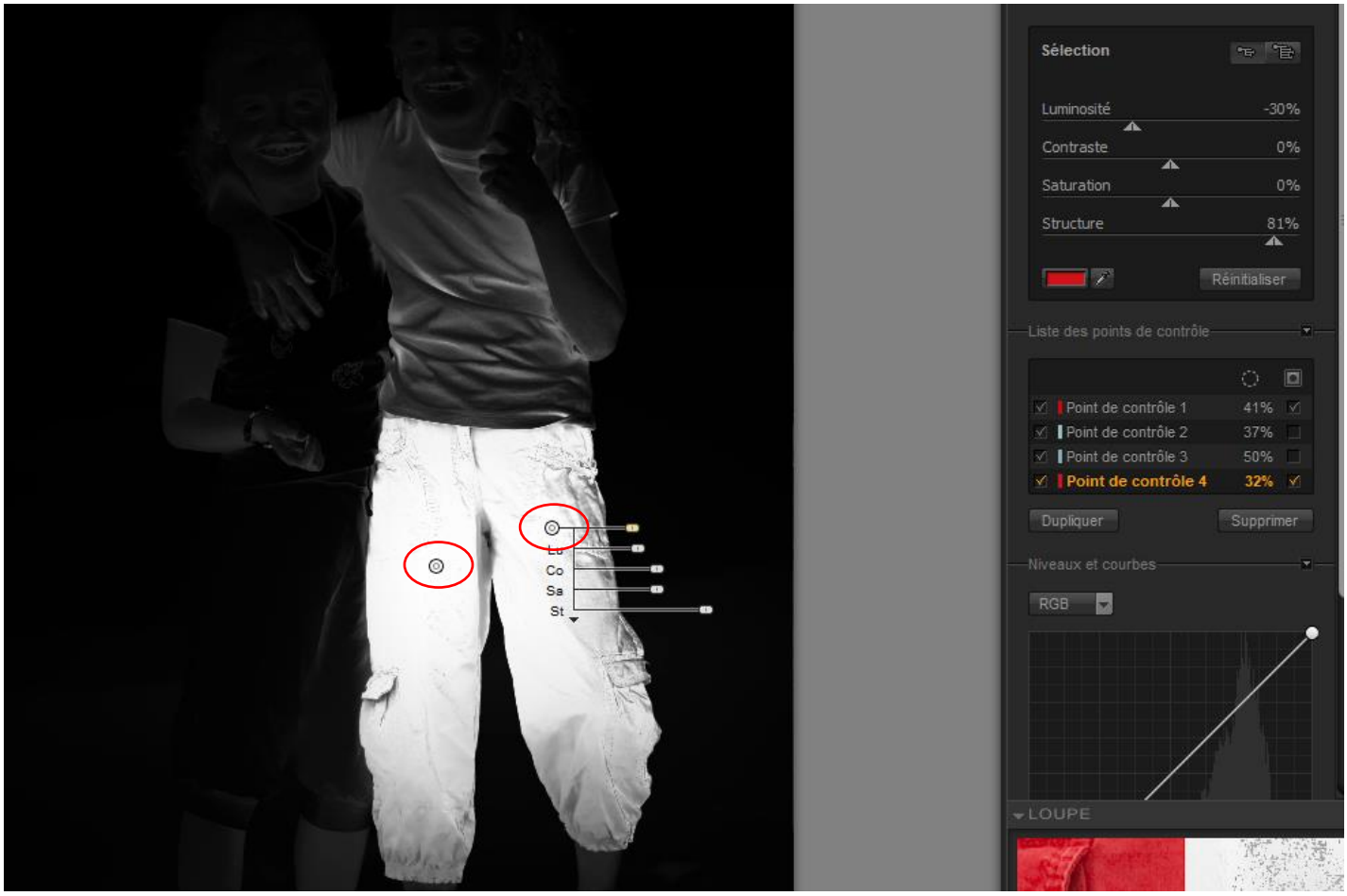
Si on coche cette case on passe en mode masque uniquement pour le **Point de contrôle 1**

On voit que les points 2&3 analysent la couleur bleu du ciel

Passons en mode masque

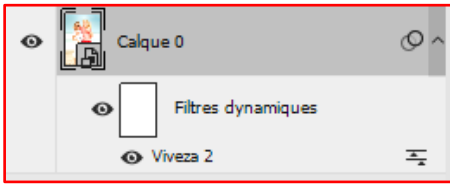


La partie blanche est la partie qui est affectée par le réglage, nous pouvons donc régler plus précisément notre retouche. Nous voyons dans la partie haute de l'image les points de contrôle inactifs 2&3 qui concernent le ciel.



J'ai dupliqué le point de contrôle 1 pour sélectionner plus précisément la jambe droite, mais je vois que j'affecte aussi le teeshirt rose, c'est normal car il y a du rouge dedans. Je vais donc créer un point de contrôle négatif pour garder la zone du teeshirt intacte.

Si l'on est satisfait on clique sur ***OK*** Photoshop nous créé un filtre dynamique sous la forme d'un masque tout faire apparaitre et nous permet en cliquant sur ***Viveza 2*** de revenir sur notre réglage si on le désire.



Silver Efex Pro: pour créer des images en Noir et Blanc

Ce plug-in permet d'assurer la conversion et le traitement très complet d'une image en Noir & Blanc. On ouvre la photo ***Silver_1.tif***, et on lance le plugin ***Silver Efect Pro2***.

Le plugin étant différents, nous allons détailler son ergonomie

1 Panneau des filtres préréglés

TOUT (38) Par défaut, tous les filtres sont affichés
CLASSIQUE (15) on affiche que les filtres classiques
MODERNE (11) on affiche que les filtres modernes
RÉTRO (12) on affiche que les filtres rétro
DERNIERS on affiche que les derniers filtres sélectionnés
FAVORIS on affiche que les filtres favoris
C'est le filtre neutre qui est appliqué par défaut
Pour voir l'effet que produit un filtre sur notre image il suffit de cliquer sur le filtre en question et notre image prend les valeurs de ce filtre.

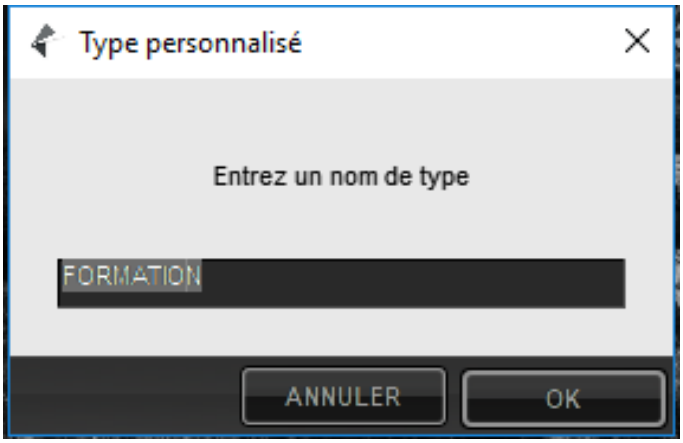
Pour mettre un filtre dans les favoris, il faut cliquer sur l'étoile située devant le nom du filtre

Au bas du panneau, on peut personnaliser un réglage, et importer un réglage.

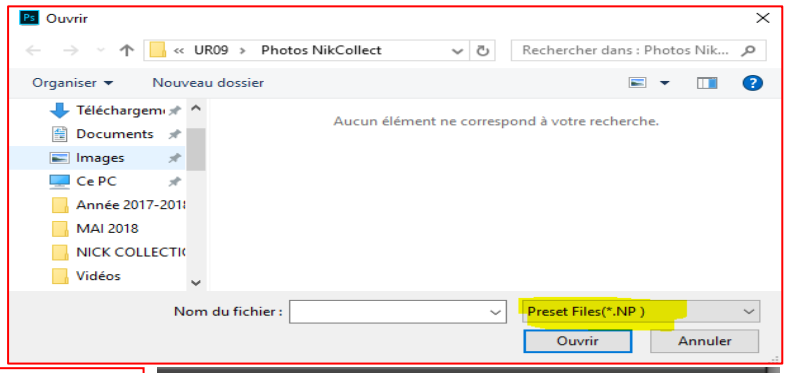
Le bouton historique c'est comme dans Photoshop il nous affiche les dernières manipulations.

L'aide en ligne et les paramètres sont présents comme dans les autres plugins

Si l'on appuie sur le signe **+** de ***Personnalisé*** une fenêtre pour le nommer apparait et on mémorise les réglages effectués dans un nouveau filtre.



Si l'on appuie sur le signe **+** du bouton ***Importé***, l'explorateur de Windows s'ouvre pour aller chercher un fichier *.NP



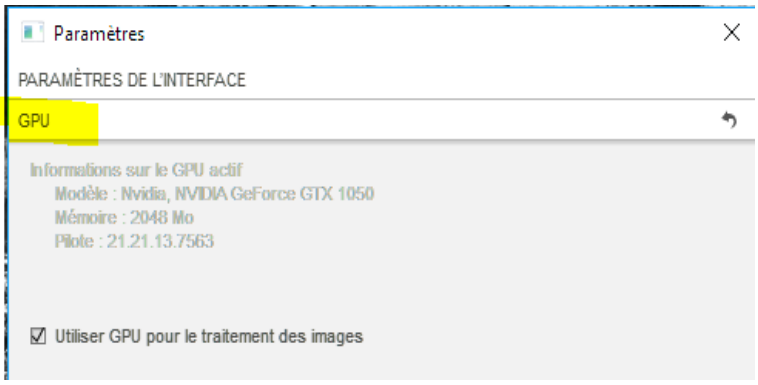
Si l'on appuie sur le bouton **HISTORIQUE**

Comme dans Photoshop, il nous affiche les derniers réglages que l'on a effectués.

En cliquant sur 000 Neutre on revient avant les réglages de luminosité, contraste ...

Si l'on appuie sur le bouton **AIDE** on est redirigé vers le site de DXO

Si l'on appuie sur le bouton **PARAMETRES, c**omme dans les autres plugins, il nous affiche les paramètres par défaut que l'on a effectués, en plus nous avons des réglages concernant le processeur de la carte graphique (GPU) à cocher si vous avez une carte graphique récente.



2 Affichage et Outils

En haut de notre image

A gauche les fenêtres d'affichage

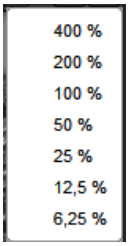
Comparer qui permet de comparer l'image que l'on règle avec le préréglage Neutre

Ferme le panneau des filtres

A droite le zoom

Le réglage du fond d'écran

Ferme le panneau des réglages



Si l'on appuie sur la **touche TAB** du clavier on ferme les 2 panneaux latéraux (filtres & réglages).

En bas nous avons nos boutons habituels, mais si nous travaillons avec un objet dynamique le pinceau n'est pas disponible

3 Panneau des réglages

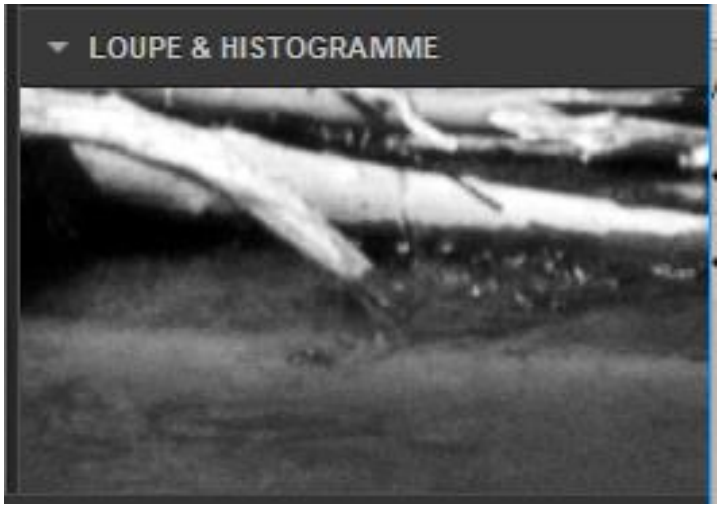
RÉGLAGES GLOBAUX Ils s'appliquent à l'ensemble de l'image.

RÉGLAGES SELECTIFS Utilisation des points de contrôle.

FILTRES DE COULEUR Utilisation des filtres de couleur comme au temps de l'argentique.

TYPES DE FILM Il est possible reconstituer le grain de 18 types de films argentiques.

RÉGLAGES DE FINITION Virage, vignettage, bords brulés, contour d'images.



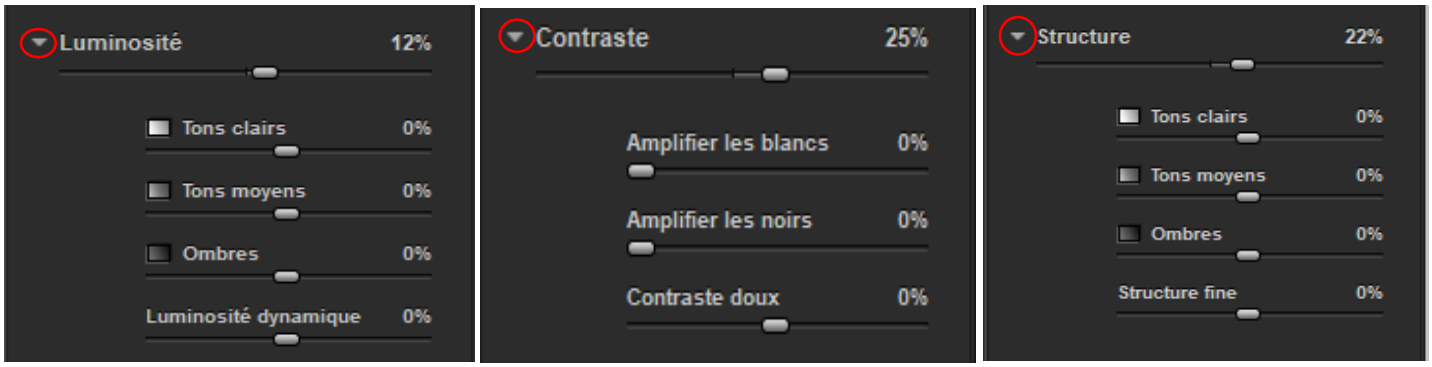
Le mode ***Loupe*** est identique aux autres plugins, un mode ***Histogramme*** a été rajouté.
Une échelle de 0 à 10 permet d'afficher des valeurs sombres aux valeurs claires.

Par exemple : si je clique sur le chiffre 4 toutes les valeurs moyennes concernant cette zone seront achurées en rouge sur mon image, cela donne une indication sur la zone qui est impactée.

On peut aussi décocher la possibilité de voir cette indication en appuyant sur ☑

Réglages globaux

On vérifie que nous sommes sur un filtre neutre, puis on règle nos curseurs de luminosité, de contraste et de structure
Si on développe les curseurs de nos réglages ▽ d'autres réglages plus précis apparaissent.



Curseur "Luminosité dynamique" : Ce curseur analyse l'image et adapte automatiquement la luminosité en fonction de chaque zone. Son intérêt est de maintenir la plage de contraste, même si la luminosité a été modifiée (si vous réduisez la luminosité dans une image, les différentes zones sont assombries uniformément, ce qui donne l'impression que l'image est plate et plus foncée). Avec le curseur "Luminosité dynamique", les tons clairs sont conservés.

Curseurs "Amplifier les blancs et les noirs" : Ils permettent de contrôler le contraste de manière innovante. Si vous les déplacez vers la droite, les algorithmes tentent de faire ressortir les blancs et les noirs de chaque objet identifié dans toute l'image. Cette option, qui identifie les ombres et les tons clairs de chaque zone et les amplifie jusqu'à ce qu'ils atteignent le niveau de blanc ou noir défini, diffère du contraste normal qui assombrit les tons foncés et éclaircit les tons clairs.

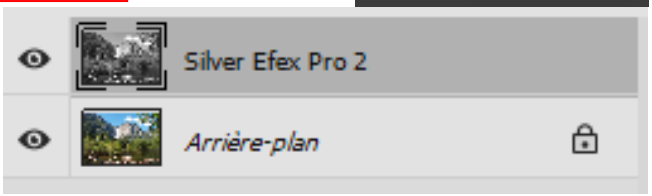
Curseur "Contraste doux" : Il permet de créer un contraste étonnant, mais également de définir ou d'accentuer une atmosphère. Déplacez petit à petit le curseur vers la droite et observez les différentes zones de l'image pour appliquer un type de contraste unique.

Curseur "Structure" : Il identifie les objets et leurs bords et accroît le contraste de ces objets sans modifier les bords. Il en résulte une augmentation du détail apparent dans toute l'image sans effets indésirables.

Protection de la tonalité : si l'on règle le curseur **Tons clairs** au maximum, on ne pourra pas surexposer notre image même en poussant la luminosité à fond à droite. De la même façon si l'on règle le curseur **Ombres** au maximum, on ne pourra pas sous-exposer notre image même en poussant la luminosité à fond à gauche.

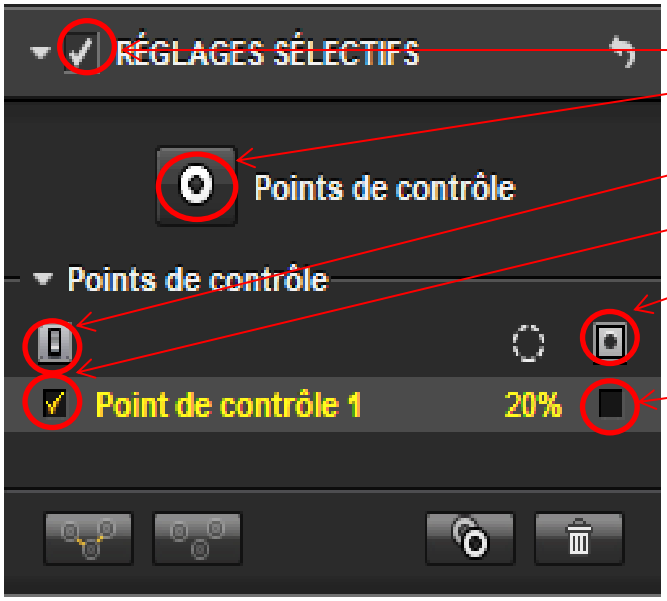
Une fois que le réglage nous satisfait on appuie sur la touche OK

Un calque a été rajouté dans notre palette des calques



On voit que par les réglages globaux sont déjà satisfaisants, mais on va utiliser les réglages sélectifs pour plus de précision. C'est le réglage par les points de contrôle.

Réglages sélectifs



-On désactive les réglages sélectifs en décochant ☑

-Pour ajouter un point de contrôle qui s'affiche dans la liste en dessous.

-On active ou désactive l'effet de tous les points de contrôle

- On désactive le point de contrôle en décochant ☑

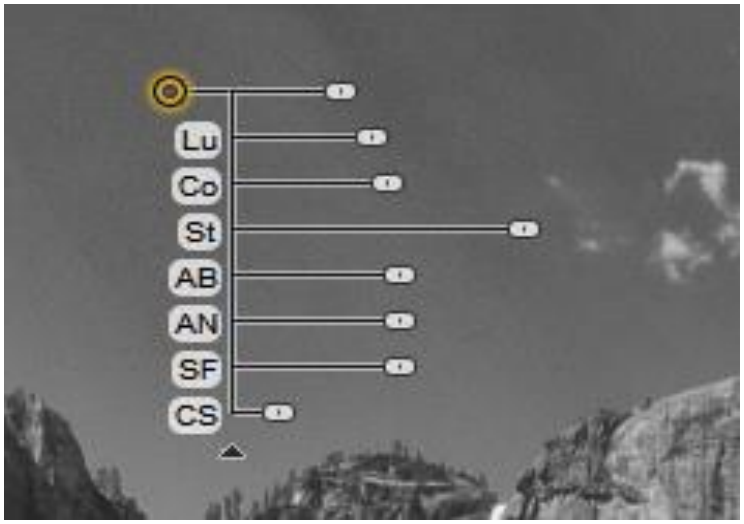
- On active le masque de tous les points en cliquant sur

- On active le masque d'un point en cochant cette case

Grouper / Dégrouper

Dupliquer / Supprimer

Lorsque l'on crée un point de contrôle nous avons les réglages suivants



Lu: Luminosité

Co : Contraste

St : Structure

AB : Amplifier les blancs

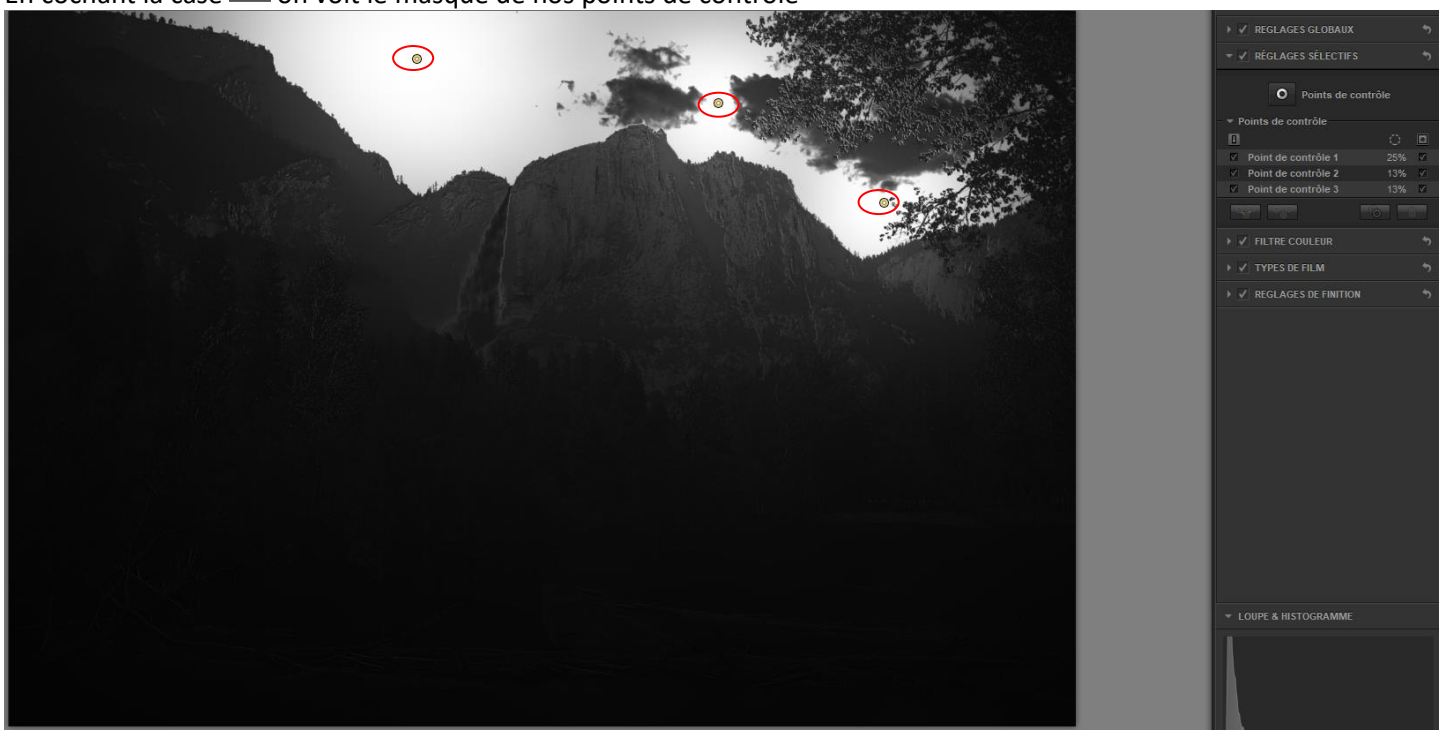
AN : Amplifier les noirs

SF : structure fine

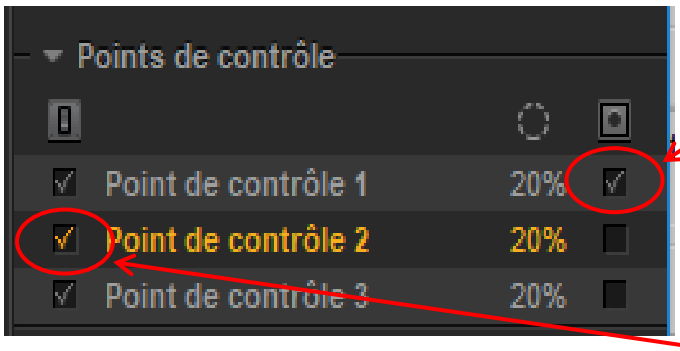
CS : Colorisation sélective

Si vous n'avez pas tous ces réglages il faut cliquer sur le petit triangle noir ▼

En cochant la case on voit le masque de nos points de contrôle

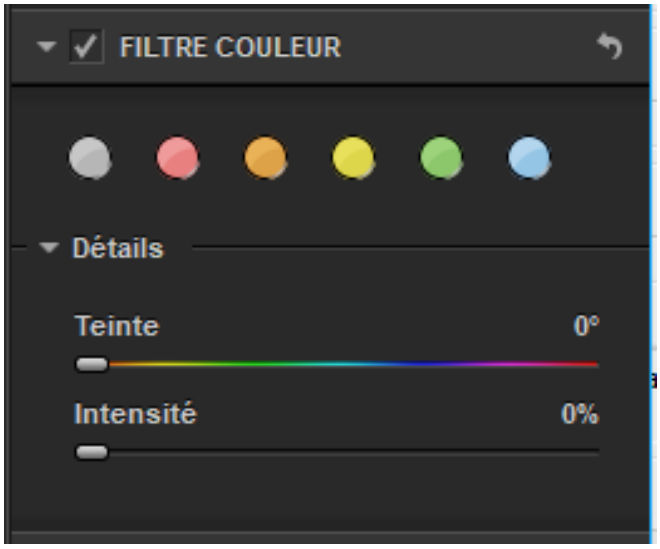


On peut afficher un masque par points de contrôle, il faut cocher la case en bout de ligne du point de contrôle. Ce mode permet de travailler très précisement



On peut aussi occulter le réglage d'un point de contrôle en cliquant sur la coche devant le point de contrôle

Filtres de couleur

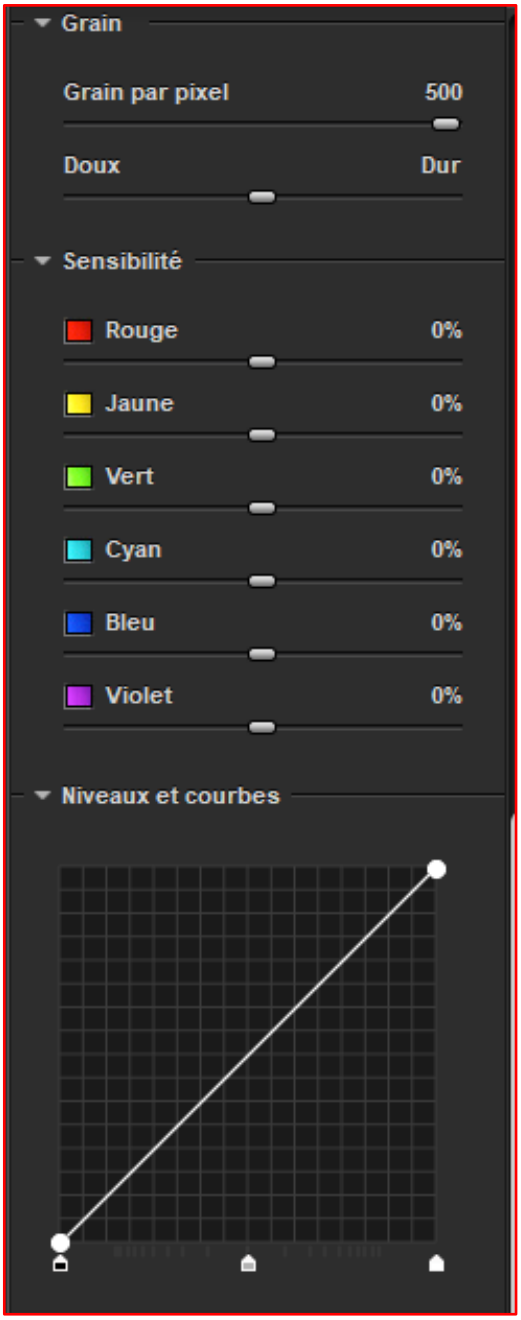


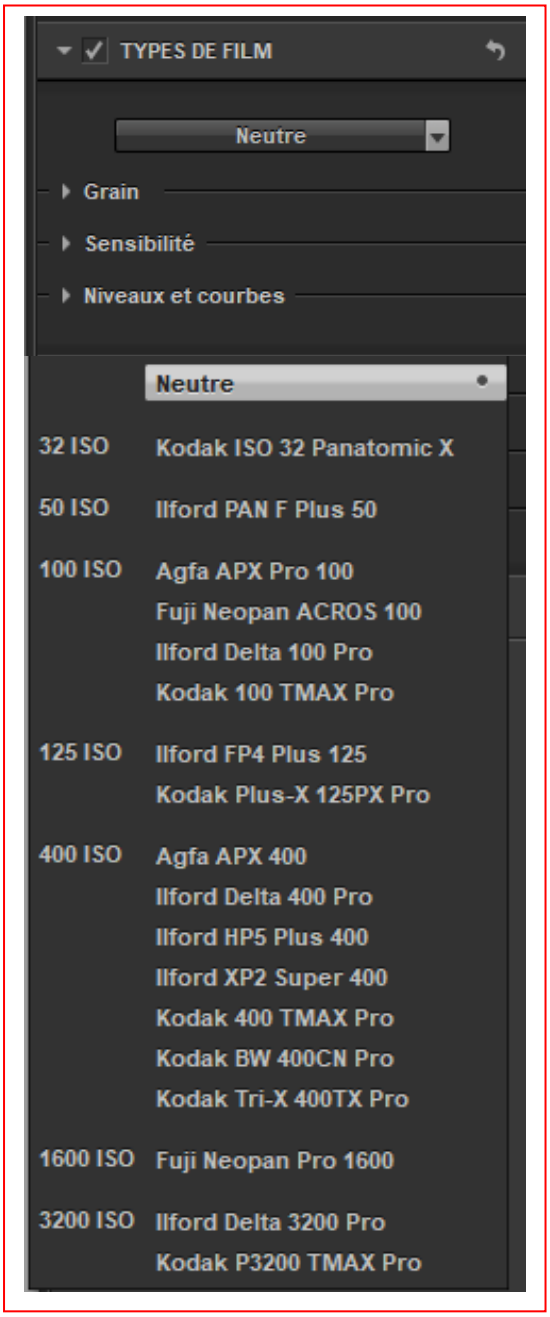
Différents filtres sont proposés, on ne peut en appliquer qu'un seul à la fois.

Gris : Teinte 0°	Intensité 0%
Rouge : Teinte 0°	Intensité 60%
Orange : Teinte 30°	Intensité 50%
Jaune: Teinte 60°	Intensité 50%
Vert : Teinte 120°	Intensité 100%
Bleu : Teinte 240°	Intensité 100%

Types de film

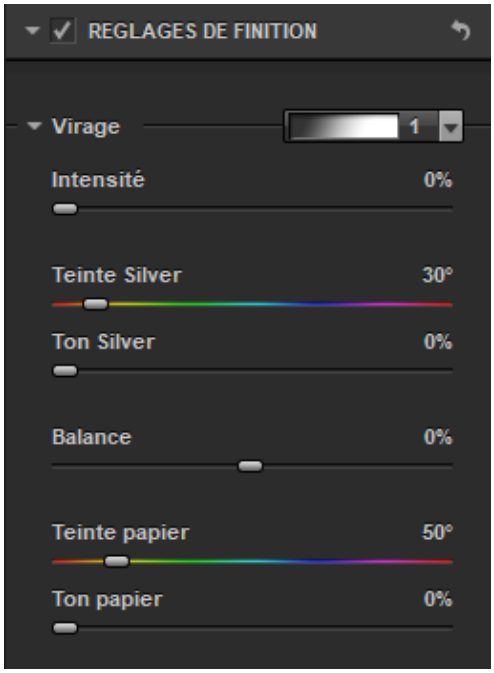
Ce plugin nous propose un film neutre ou des simulation de films courants qui existaient en argentique.
on a la posibilité grace à des curseur ou par la courbe de faire son propre réglage.

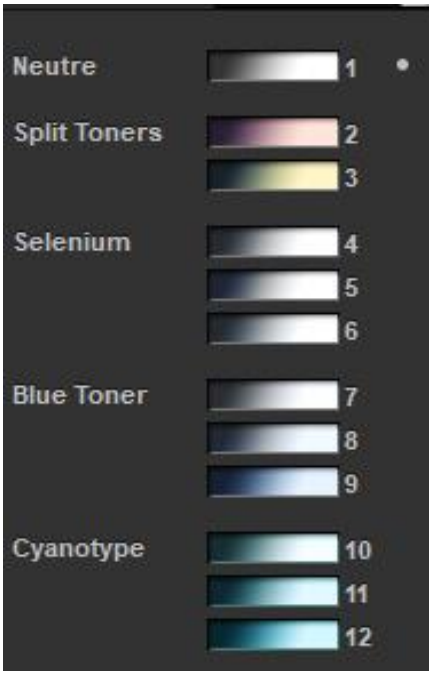


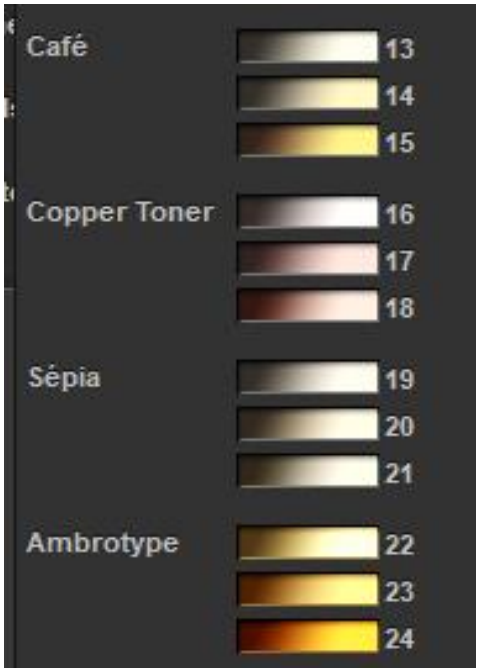


Réglages de finition: Virage , vignetage, bords brulés, contour d'image

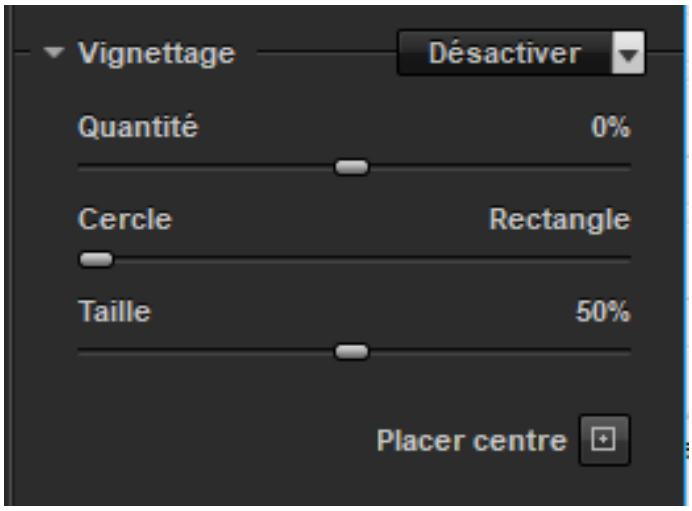
Virage: posibilté de faire un réglage personalisé ou de choisir un des 24 virages proposés, on visualise l'effet directement en passant la souris sur le rectangle de couleur à coté du nom.

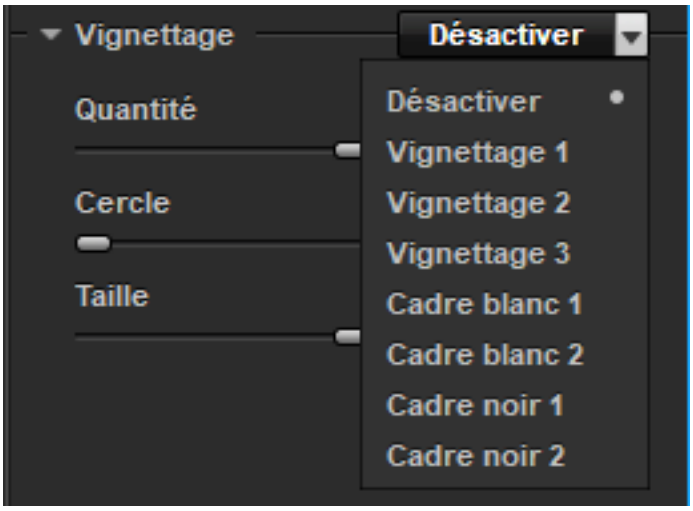




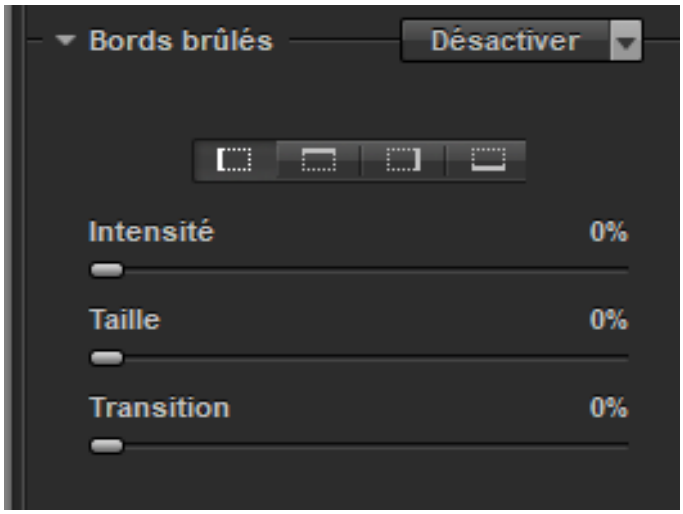


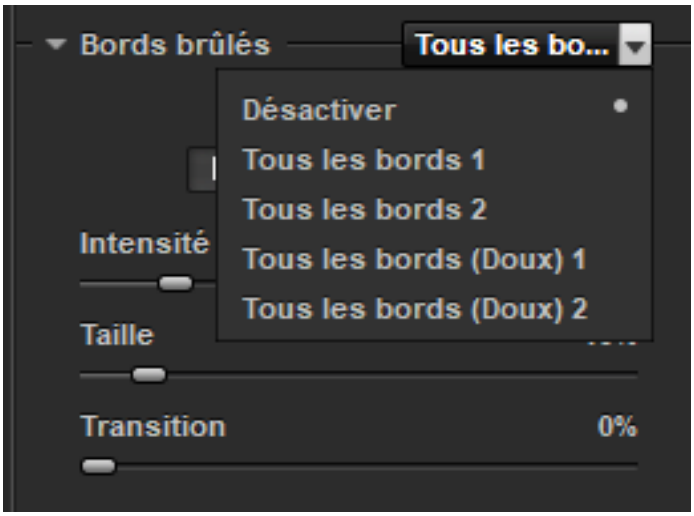
Vignetage: posibilté de faire un réglage personalisé ou de choisir un des 7 vignetages proposés, on visualise l'effet directement en passant la souris sur le nom.



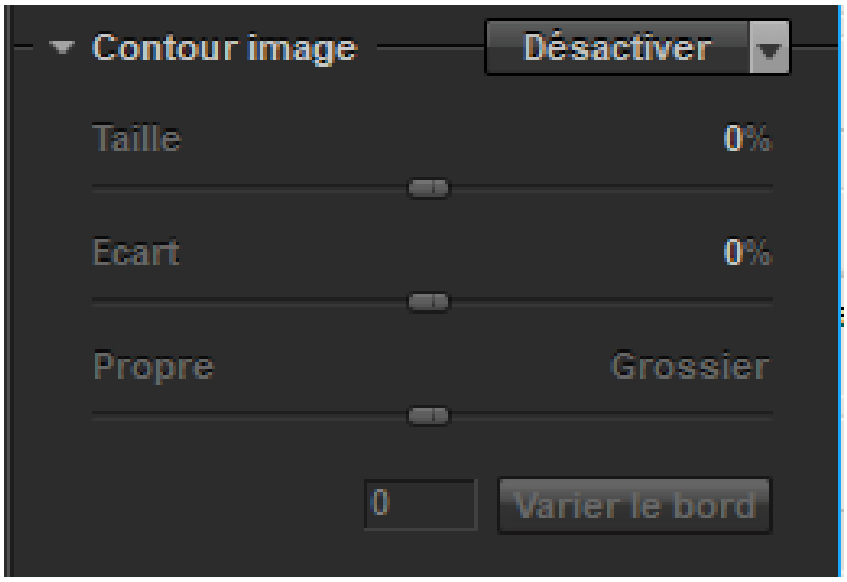


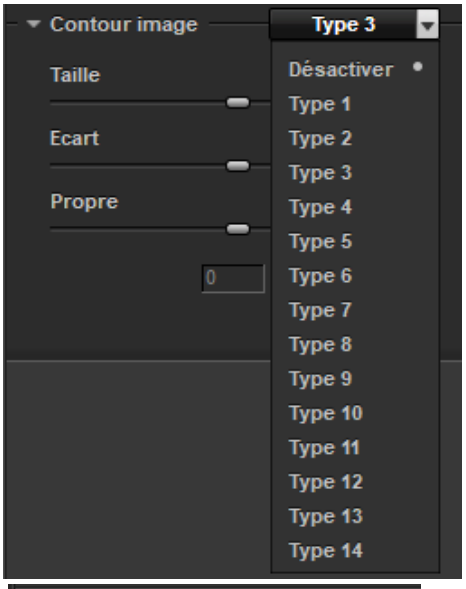
Bords brulés: posibilté de faire un réglage personalisé ou de choisir un des 4 réglages proposés, on visualise l'effet directement en passant la souris sur le nom.



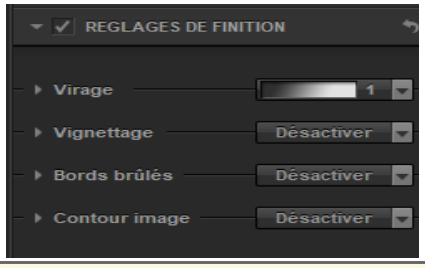


Contour image: posibilté de faire un réglage personalisé ou de choisir un des 14 contours proposés, on visualise l'effet directement en passant la souris sur le nom.

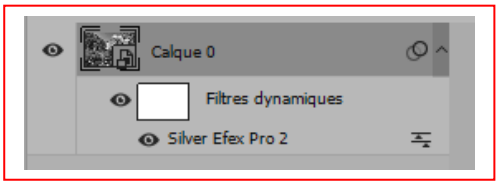




Pour le vignetage, les bords brulés et le contour de l'image l'effet de finition se fait à l'intérieur de l'image.

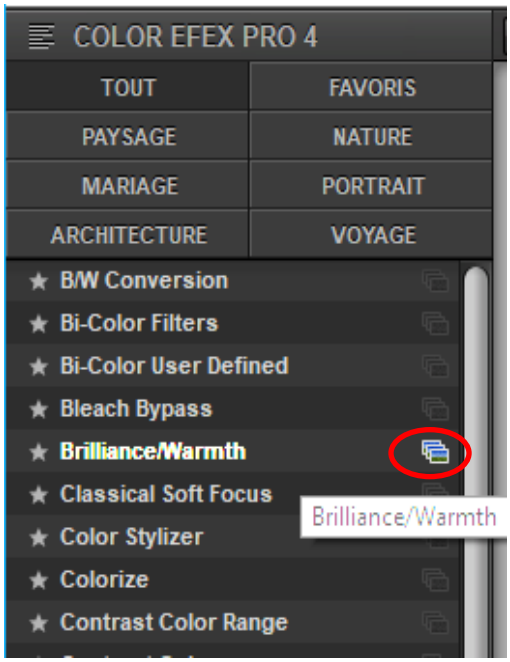


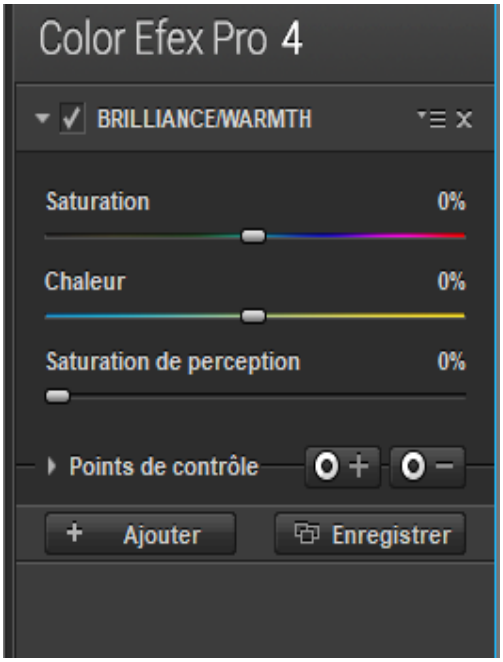
Si l'on est satisfait on clique sur ***OK.***
Photoshop nous créé un masque filtrant et nous permet en cliquant sur ***Silver Efex Pro 2*** de revenir sur notre réglage.



Color Efex Pro 4

Ce plugin propose un ensemble de 55 filtres pour la correction chromatique et l'application d'effets créatifs
On ouvre l'image ***Viveza_1.tif***, on passe Camera Raw sans faire de réglages et on lance le plugin ***Color Efex Pro 4***.





Fenêtre des 55 filtres classés par catégories

Si on clique sur , on visualise les préréglages que chaque filtre de ***Color Efex Pro 4*** nous propose

Précédent Permet de revenir au choix d'un filtre.

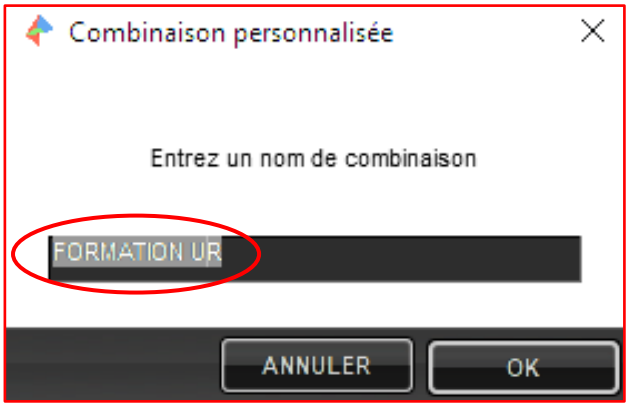
Réglages personnalisés pour chaque filtre.

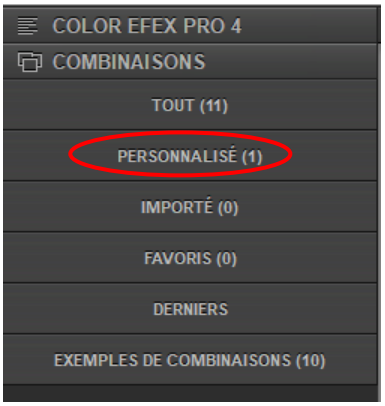
+ Ajouter Permet de superposer plusieurs filtres

Enregistrer Permet d'enregistrer une combinaison de plusieurs filtres empilés.

Pour voir l'effet produit par un filtre il suffit de cliquer sur ce filtre, ne pas oublier les variantes proposées en appuyant sur

J'ai rajouté un filtre de contraste de tonalité. Je peux créer une combinaison de ces 2 filtres pour un usage ultérieur en appuyant sur Enregistrer , une fenêtre apparait, je lui donne un nom et je fais **OK**

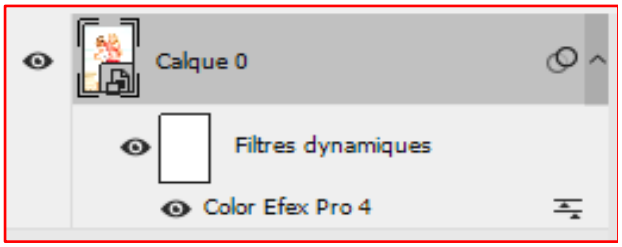




Notre combinaison s'est enregistrée dans les combinaisons personnalisées et est disponible pour d'autres images

Dans ce plugin nous avons aussi les points de contrôle et les autres réglages déjà vus car on retrouve la même philosophie et la même ergonomie que dans les autres modules de Nik Collection.

Si l'on est satisfait on clique sur ***OK.***
Photoshop nous créé un masque filtrant et nous permet en cliquant sur ***Color Efex Pro 4*** de revenir sur notre réglage.

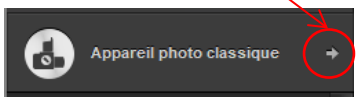


Analog Efex Pro 2

Ce plugin va donner à vos images un rendu obtenu avec des appareils photos, des films et des objectifs classiques.
Chaque rendu sera personnalisable avec des outils adaptés.

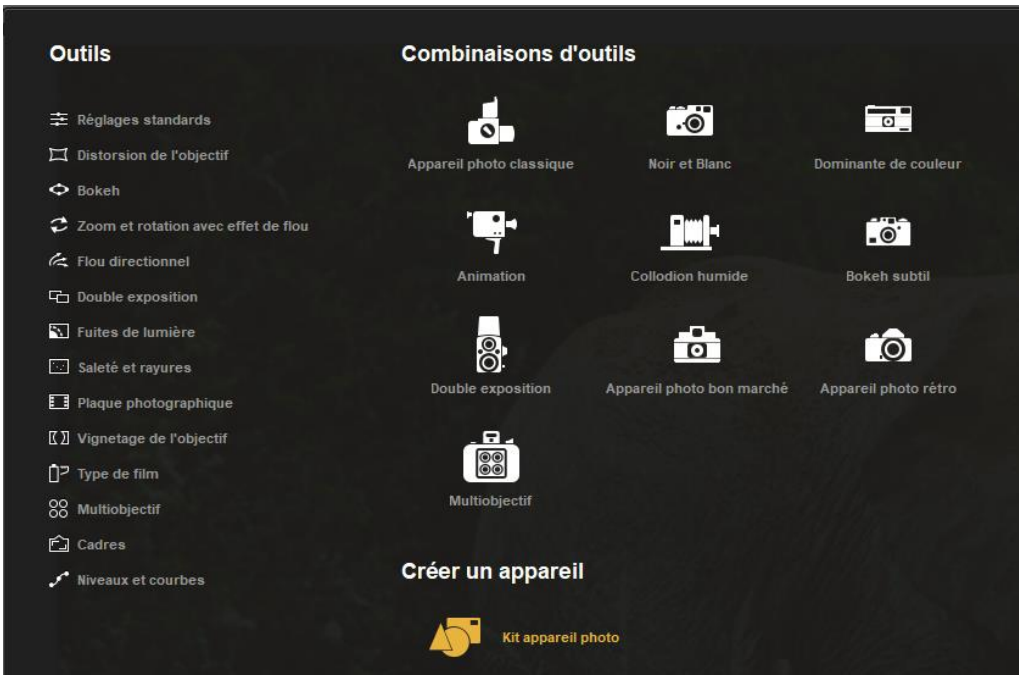
Dans ce plugin nous avons aussi les points de contrôle et les autres réglages déjà vus car on retrouve la même philosophie et la même ergonomie que les autres modules de Nik Collection.
Ce plugin étant le dernier né de la suite Nik Collection,
il bénéficie d'une aide instantanée lorsque l'on appuie sur AIDE,
et d'un tuto Premiers pas très utile pour découvrir cet outil.

En appuyant sur la flèche on affiches d'autres outils



Il y a des outils intéressants :

-Zoom et rotation avec flou
-Flou directionnel
-Double exposition
-Bokeh



On vous laisse découvrir toutes les possibilités de ces 2 derniers plugin, car chacun à sa propre créativité.
Bon courage

HDR Efex Pro2

Une image HDR (High Dynamic Range) est une image qui contient une plage de couleurs et de tonalités plus vaste que les fichiers standards, appelés images LDR (Low Dynamic Range). Les images HDR résultent d'une fusion de plusieurs images LDR. Les images LDR contiennent généralement 8 ou 16 bits par canal, tandis que les images HDR contiennent 32bits par canal.

Actuellement, il n'existe aucune imprimante HDR, et seuls des moniteurs spéciaux peuvent afficher les images HDR. Ces dernières doivent donc être compressées au format d'images LDR pour pouvoir être imprimées ou affichées. Ce processus, appelé "tone mapping" ou "compression des tons". C'est l'un des principaux procédés utilisés dans les applications HDR, telles que HDR Efex Pro 2.
Qu'est-ce que la plage dynamique ?
En photographie, la plage dynamique désigne le rapport entre les valeurs minimale et maximale de luminosité, que ce soit dans la scène d'origine, une image numérique ou une impression.

Comment créer des images HDR

Équipement requis :

1. Appareil photo : il est recommandé d'utiliser un appareil photo doté de la fonction de bracketing d'exposition automatique ou de paramètres d'exposition manuels. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre appareil photo pour savoir comment définir le bracketing automatique ou l'exposition manuelle sur votre appareil.

2. Trépied : un trépied stable est recommandé. Il est important que votre appareil photo reste immobile et dans la même position pour chacune des expositions.

3. Déclenchement à distance : si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un câble pour le déclenchement à distance afin d'éviter tout mouvement de l'appareil (lorsque vous appuyez sur le déclencheur).

Préparation et configuration de l'appareil photo:

1. Installez l'appareil photo sur le trépied. Pour un résultat optimal, l'appareil photo ne doit pas bouger pendant la série d'expositions.
2. Paramétrage de l'appareil photo :

> 2-1 Placez l'appareil photo en mode Bracketing, choisissez le nombre d'expositions pour la série 3 (-2, 0, +2) ou 5(-2, -1, 0, +1, +2).
> 2-2 Prenez les photos en mode Priorité ouverture. Ce dernier garantit une profondeur de champ homogène pour l'ensemble de la série d'expositions.
> 2-3 Pour des prises de vues plus rapides, activez le mode rafale ou continu.
> 2-4 Définissez la valeur ISO la plus basse possible pour éviter le bruit.

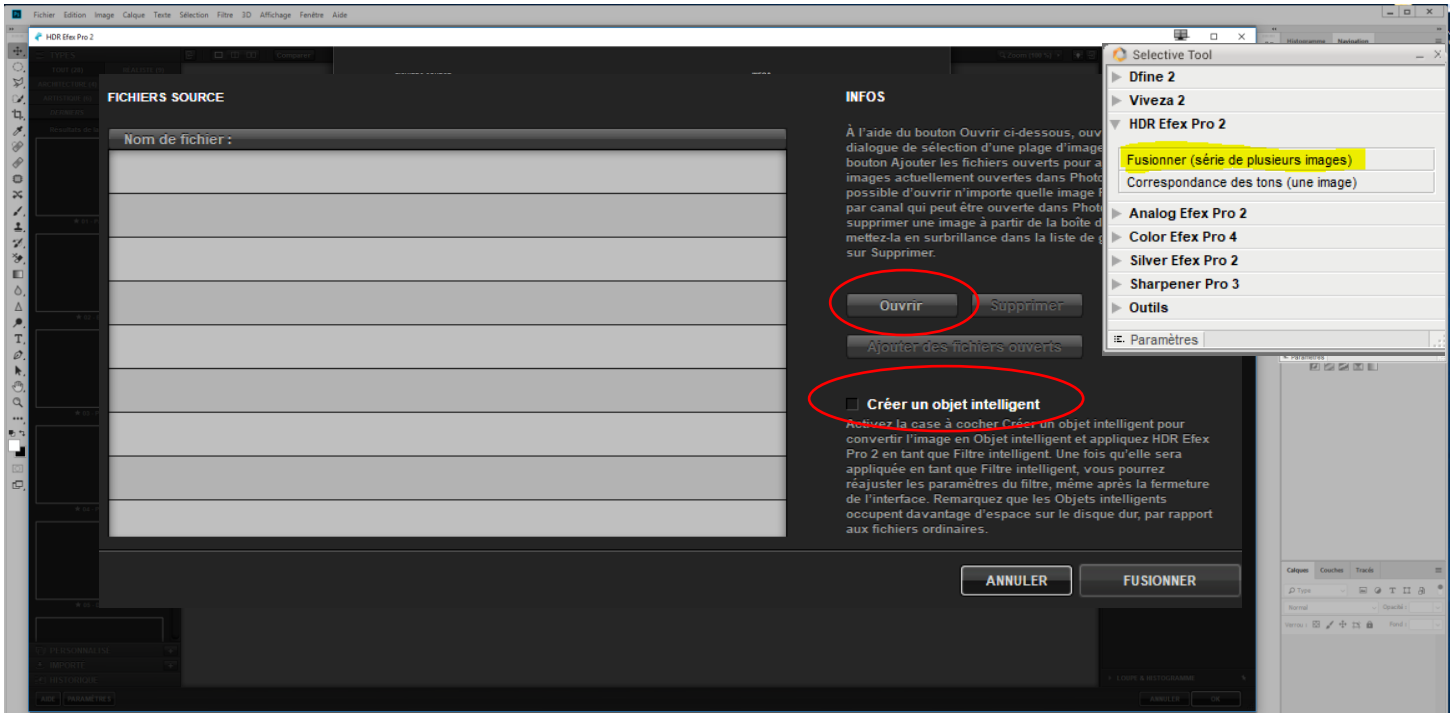
Image à -2 il

Image à 0

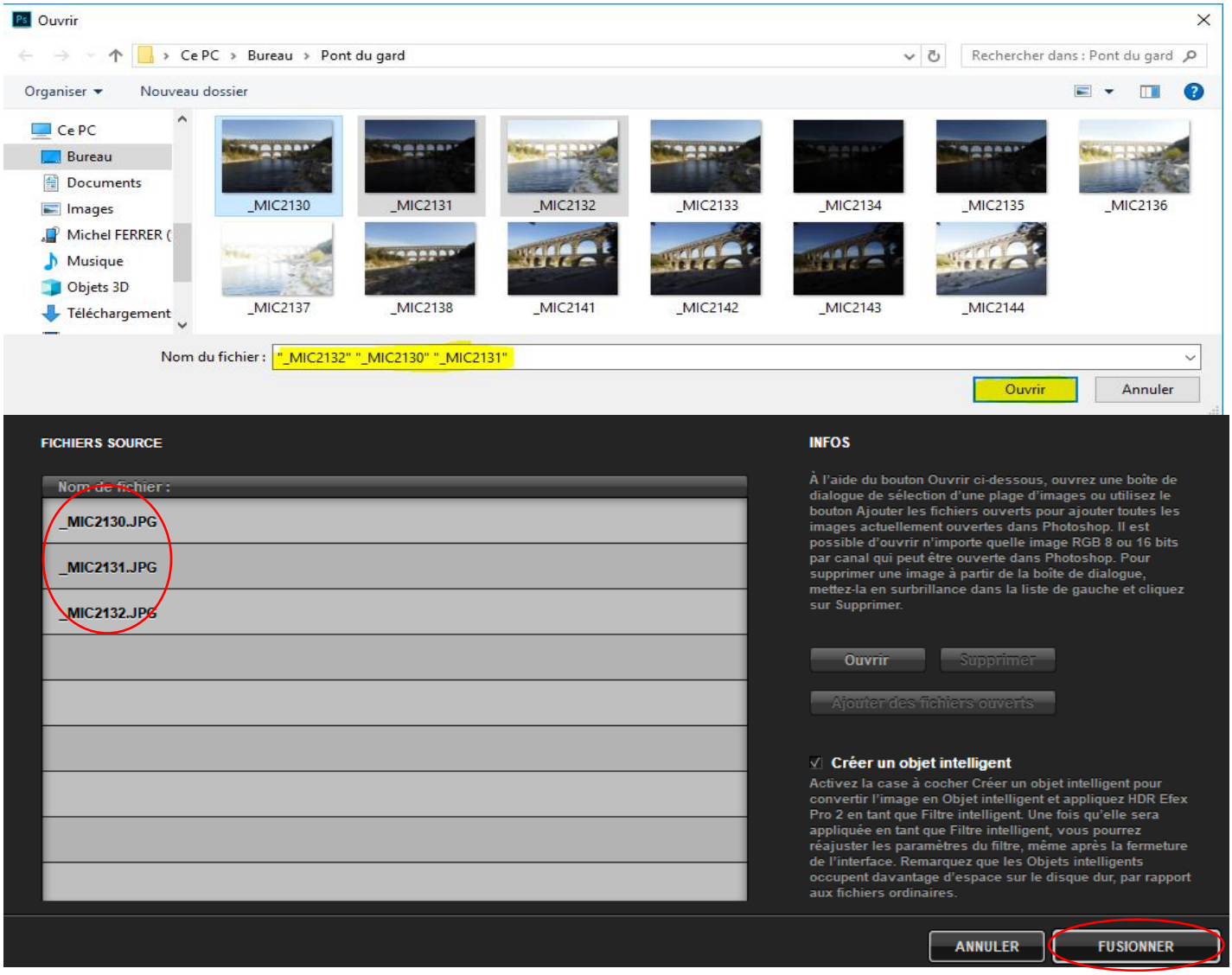
Image à +2 il

Maintenant les appareils modernes possèdent un mode HDR, vous choisissez le nombre de photos 3 ou 5 avec l'écart d'exposition que vous voulez et le boitier prend les photos en rafale et si vous le désirez, vous donne le Jpeg résultant du mode HDR, ou vous mémorise les 3 photos avec la possibilité de faire le post-traitement.
Il faut vérifier que votre boitier conserve la même ouverture et joue sur la vitesse pour décaler l'exposition, parfois l'automatisme joue sur les ISO pour faire ce décalage.

On ouvre Photoshop et le module ***HDR Efex Pro2*** Fusionner (série de plusieurs images)

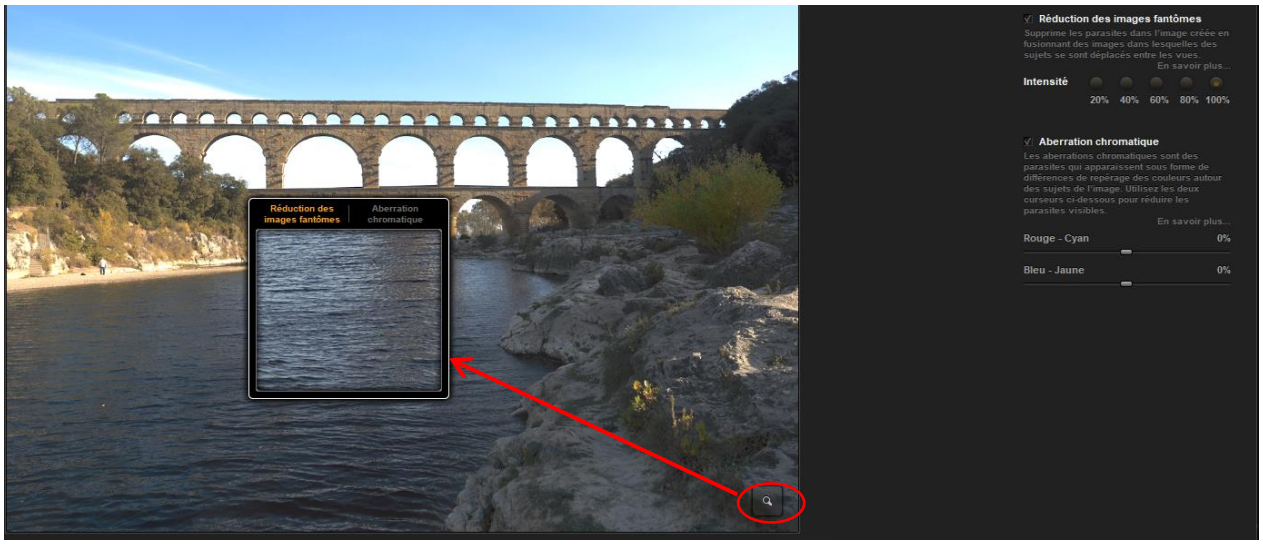


On peut choisir de créer un objet dynamique (ici nommé intelligent). On clique sur **Ouvrir** pour aller chercher nos photos, l'explorateur de Windows s'ouvre pour sélectionner nos photos.

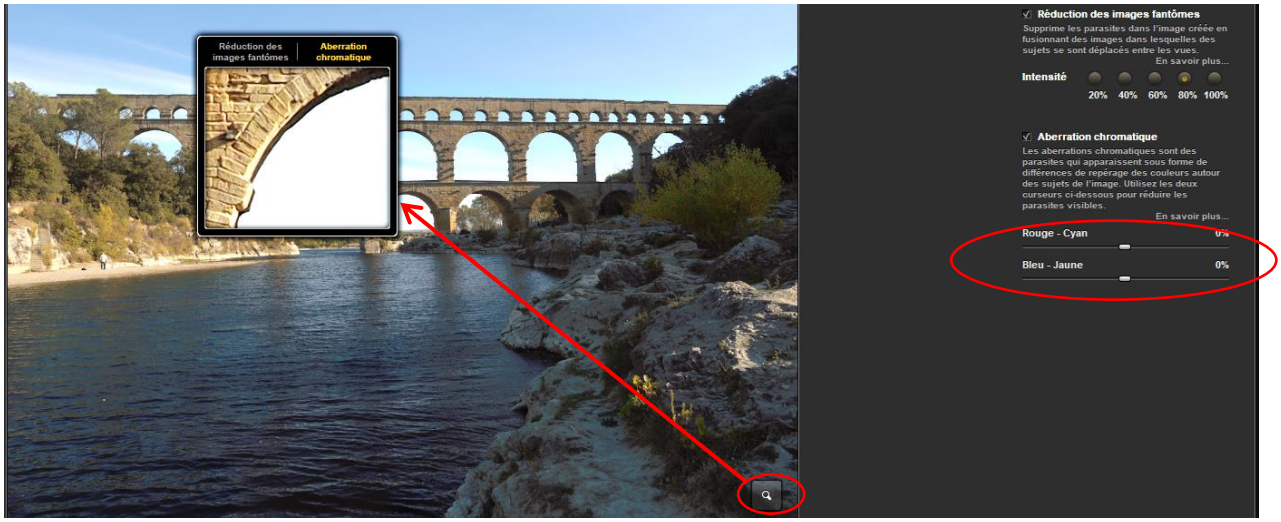


Nos 3 photos sont importées dans ***HDR Efex Pro2*** on clique sur **FUSIONNER**

On peut cocher la case Alignement même si la prise de vue s'est effectuée avec un trépied.
On peut cocher la case Réduction des images fantômes cela permet d'éliminer les flous due au vent, ou des personnes qui bougent pendant la prise de vue, pour cela on utilise la loupe qui permet une meilleure précision, ici on va zoomer sur l'eau, ne pas oublier de régler l'intensité ici à 100%.



On peut cocher la case Aberration chromatique, et régler les franges avec les curseurs



On clique sur **CRÉER HDR** le logiciel nous donne une version par défaut de notre image.

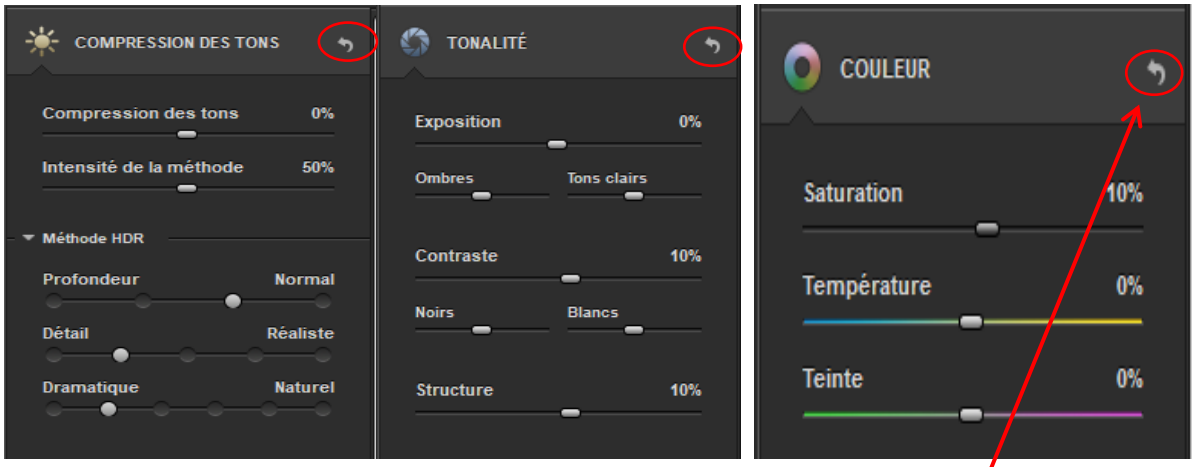
On retrouve le même type d'interface:

1 Le panneau de gauche avec les réglages présélectionnés + les réglages personnalisés + les réglages importés, l'historique, l'aide en ligne et les paramètres du module.

2 La fenêtre d'affichage et les différents aperçus.

3 Le panneau des réglages, la loupe et l'histogramme puis les boutons Annuler et OK pour sortir du module.

La fusion de nos 3 photos donne une image très riche en 32bits/couche. Aucun écran ni aucune imprimante du commerce ne peuvent traiter cette image. Il faut la compresser, c'est le ***Tone Mapping*** ou compression des tons.

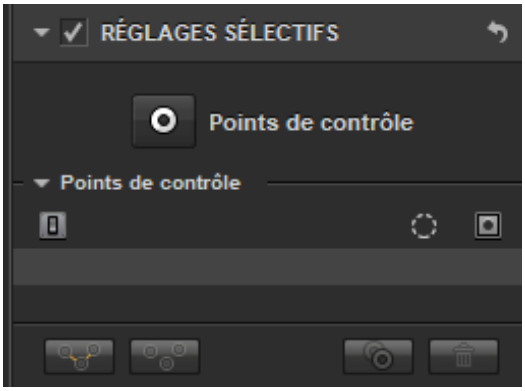


On peut régler de manière globale notre image : contraste +10 ; Structure +10 ; et saturation +10.

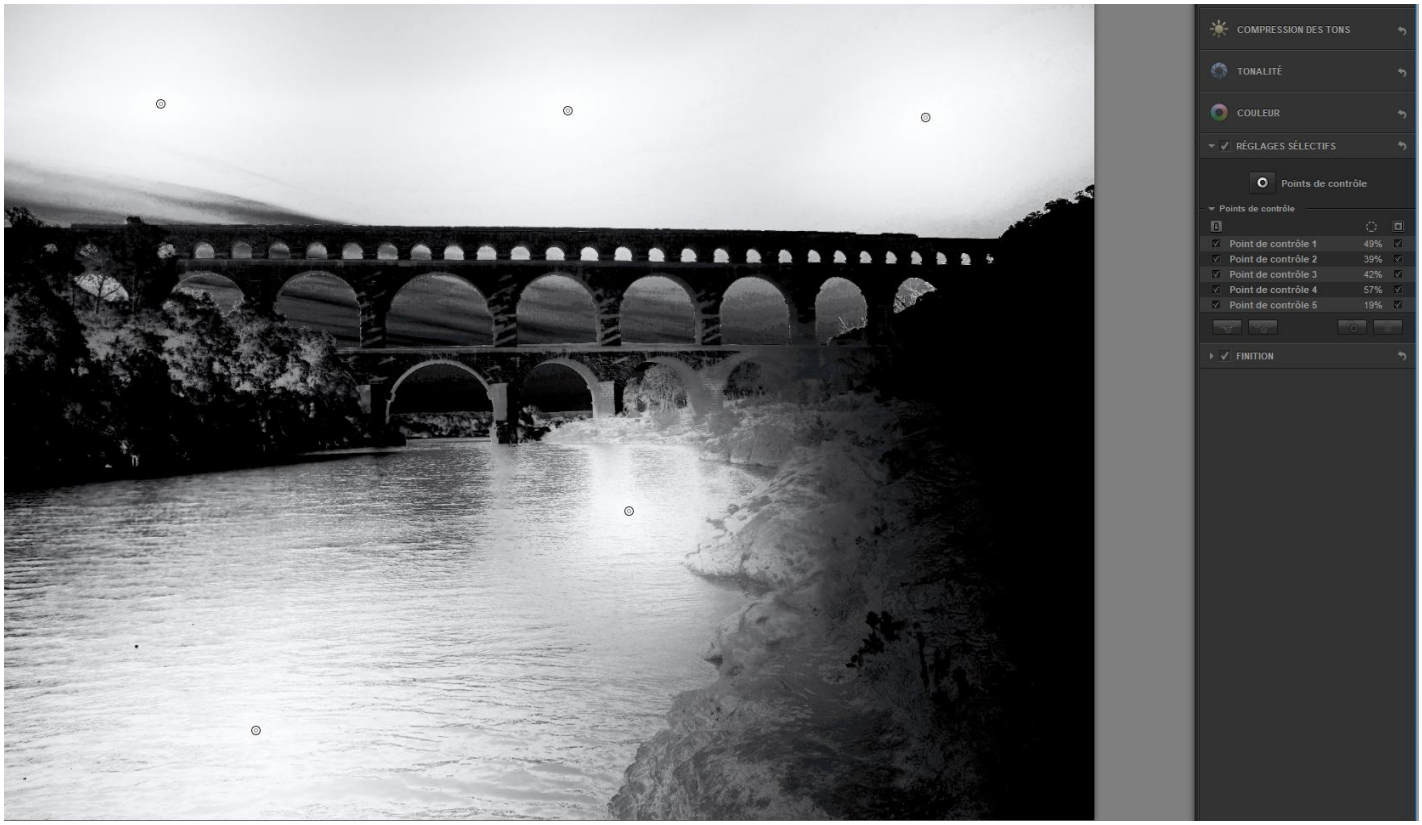
Pour réinitialiser un réglage il suffit de cliquer sur la ↩ située en tête du réglage.

Mais on peut aussi faire des réglages de manière sélective en utilisant les points de contrôles.

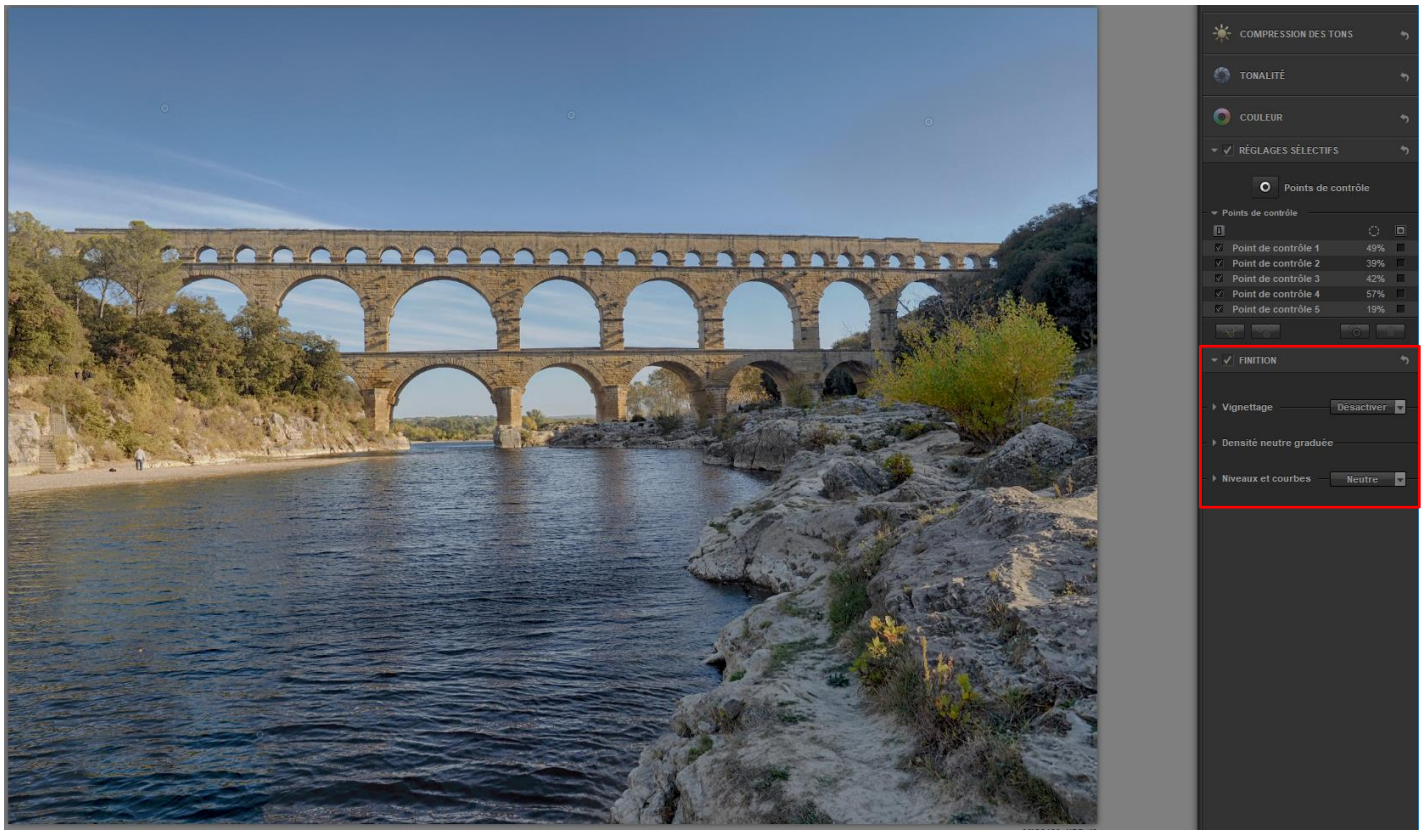
Nous avons les mêmes fonctionnalités que dans les autres outils.



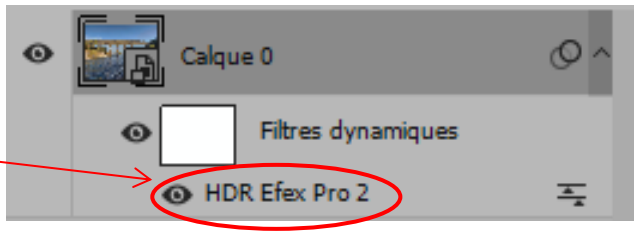
J'ai mis 3 points de contrôle pour augmenter le bleu du ciel, et 2 points pour augmenter les micro-détails pans l'eau par le curseur Structure.



HDR Efex Pro2 nous propose des réglages de finition, on peut rajouter du vignetage et régler la densité, les niveaux et les courbes. Lorsque l'image nous convient on fait **OK**

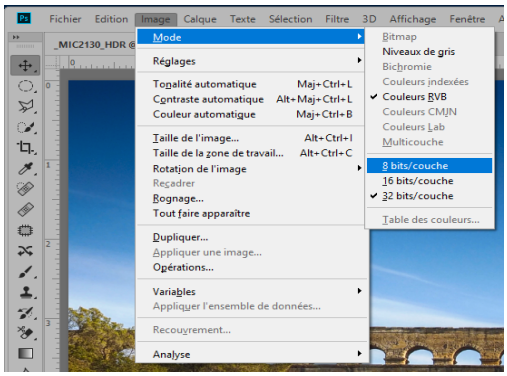


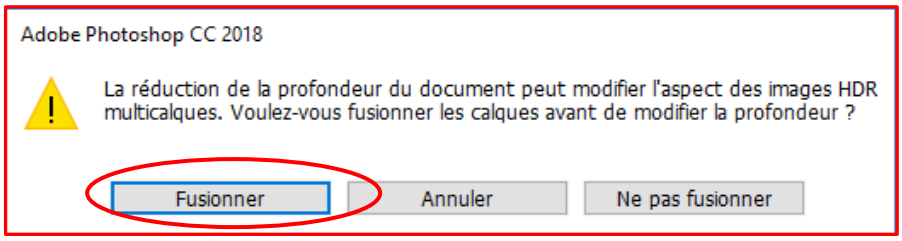
Photoshop nous a créer un objet dynamique, cela veut dire que l'on peut utiliser le masque et revenir sur notre réglage en cliquant sur **HDR Efex Pro 2**
Par défaut on enregistre notre travail en fichier TIF.

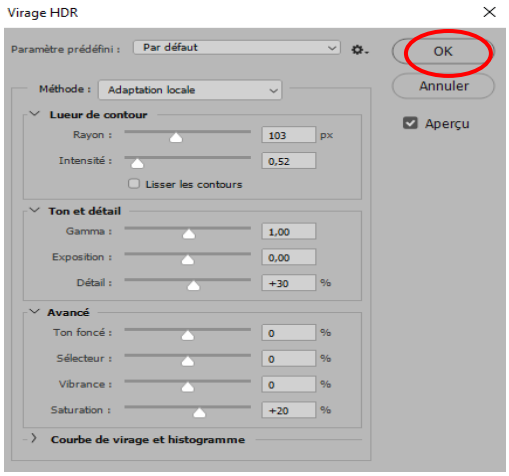


L'image HDR.TIF obtenue est en mode RVB 32bits/couche, pour l'imprimer on va la mettre au mode RVB 8bits/couche.

On fait *Menu / Image / Mode/ 8 bits/couche*







On clique sur fusionner, cela va aplatir les calques.
On passe donc en mode RVB 8 bits, mais on perd l'avantage d'avoir un objet dynamique.

Une fenêtre Virage HDR s'ouvre pour faire de nouveaux réglages.

On fait OK

Il suffit maintenant de l'enregistrer en Jpeg pour pouvoir la projeter ou l'imprimer plus facilement.

Nous vous souhaitons de faire un bon usage de ces plugins.

Bon courage !!!