

Digital Blending

Table des matières

Digital Blending	1
Introduction	3
Exemple	3
Les prises de vue.....	4
Le traitement	4
• Le masque dégradé	4
• Les masques de fusion	4
• La comparaison de gris.....	4
• Les masque de luminosité.....	4
Tutoriels sur le net.....	4
Le masque dégradé.....	6
Les masques de fusion	8
Partie basse : Eclaircissement du premier plan	8
Partie haute récupération du ciel.....	10
Résultat final.....	10
La comparaison de gris	11
Partie 1 Ajout partie haute de la photo sous-exposée	12
Partie 2 Récupération tons moyens de l'image sur exposée	15
• Hautes lumières	15
• Basses lumières	16
Valorisation créative.....	18
Image finale	20
Les masques de luminosité	21
Digital Blending avec les masques de luminosité	21
Création des masques	21
Le tutoriel	21
Etapas pour mélanger deux expositions	22
1) Importer les photos dans Photoshop	22

2)	Désactiver le calque du dessus	22
3)	Créer les masques de luminosité	22
4)	Ajouter un masque de calque au calque sous exposé.....	22
5)	Afficher les masques de luminosité	22
6)	Comparaison et sélection d'un masque de luminosité	23
7)	Préparation peinture sur le masque	23
8)	Outil Pinceau	23
9)	Peinture ou application du masque	23
10)	Suppression des masques de luminosité.....	24
	Fusion de la 3 ^{ème} image	24
	Image finale	25
	Plugin TK 7 Panel de Tony KUYPER	26
	• Le TK7 Batch	27
	• Le TK7 Combo et TK7 Cx.....	27
	• Le TK7 RapidMask et le TK7 Go.....	27
	Description simplifiée du module TK7 RapidMask	27
	La section SOURCE.....	28
	La section MASQUE	28
	La section MODIFIER	29
	La section SORTIE	30
	Exemple de Digital Blending avec le plugin TK7 Panel	31
	Dans TK7 Combo	31
	Dans TK7 RapidMask	31
	Résultat final.....	32
	Conclusion	32

Introduction

Nous allons voir dans ce document les différentes techniques pour réaliser un Digital Blending ce qui peut se traduire en Français par Fusion d'expositions.

Comme le HDR le Digital Blending permet l'optimisation de la plage dynamique grâce à l'assemblage de plusieurs clichés de la même scène exposés différemment. Cela consiste à accroître artificiellement la plage dynamique. L'œil humain supporte environ 20 IL avec accoutumance alors que pour les meilleurs capteurs on atteint 15 IL.

En HDR le traitement est fait automatiquement grâce à un algorithme de traitement d'image. Celui-ci fait la fusion et complète par un processus de tone mapping pour que l'image soit affichable et imprimable. Le Digital Blending fait appel à une fusion manuelle des images et permet au photographe un contrôle par zone de l'effet désiré.

Le Digital Blending est la technique à maîtriser si l'on souhaite optimiser les photos de paysage, les portraits et les contrejours.

Exemple

Le Digital Blending permet également de mixer des prises de vue d'un même lieu prises à des heures différentes ou à des temps de poses différents.

Une photo pour l'ambiance heure bleue



Une photo prise au moment où le soleil éclaire la façade



Résultat cohérent avec les deux photos faites à des heures différentes



Les prises de vue

En général un bracketing de 3 photos en RAW suffit avec une photo sous-exposée entre 1 et 2 stops et une surexposée entre 1 ou 2 stops. Mais dans certains cas un bracketing de 5 voire 7 photos peut s'avérer nécessaire afin de pouvoir récupérer toutes les plages de tonalité.

Il est conseillé d'utiliser un trépied et une télécommande pour déclencher à distance.

Si les photos sont faites à main levée il est possible d'aligner les calques dans Photoshop.

Le traitement

Il existe plusieurs méthodes pour réaliser la fusion en fonction de la scène à traiter.

- Le masque dégradé

Cette technique est simple et rapide pour commencer.

- Les masques de fusion

Cette méthode est très efficace lorsque la transition entre l'obscurité et le clair est relativement simple.

- La comparaison de gris

Cette technique appelée aussi «blend if» permet de fusionner 2 calques sans créer de masque. La fusion se base sur la luminosité des pixels.

- Les masque de luminosité

C'est la technique qui offre le meilleur rendu mais ce n'est pas la plus simple à mettre en pratique.

Un masque de luminosité est un masque qui occulte une certaine plage tonale de l'image tout en révélant une autre. Leurs tons correspondent parfaitement à l'image et sont complètement auto-atténués. Tous les ajustements via ces masques se font sans bord ni bordures visibles.

Tutoriels sur le net

Il y a pas mal de tutoriels sur le net mais beaucoup sont payants. Voici quelques exemples gratuits en Français

Tuto avec la comparaison de gris :

<http://blog.digitalphoto.fr/2018/06/27/blending-multi-poses/>

Tuto avec masques de fusion

<https://www.alphadx.fr/viewtopic.php?t=90469>

Tuto sur les masques de luminosité :

<https://photography-secret.com/10085735-how-to-do-exposure-blending-using-luminosity-masks#menu-3>

Une excellente vidéo de 26 minutes sur les bases essentielles du digital blending

<https://www.youtube.com/watch?v=yGMsvtMMSRM>

Un Excellent tutoriel en Français de Tony KUYPER sur les masques de luminosité et surtout dans un autre format qu'un vidéo

<https://goodlight.us/writing/luminositymasks-french/luminositymasks-3.html>

Un autre excellent tutoriel de Tony KUYPER sur le Luminosity Painting qui repose sur les masque de luminosité

<https://goodlight.us/writing/luminositypainting-french/luminositypainting-1.html>

D'autres videos avec les TK Actions

<https://www.dragonstreetphotography.eu/comprendre-creer-et-utiliser-les-masques-de-luminance/>

Le tuto de Denis sur les masques de luminosité

<https://design.tutsplus.com/fr/tutorials/how-to-create-and-use-luminosity-masks-in-adobe-photoshop--cms-23549>

Le masque dégradé

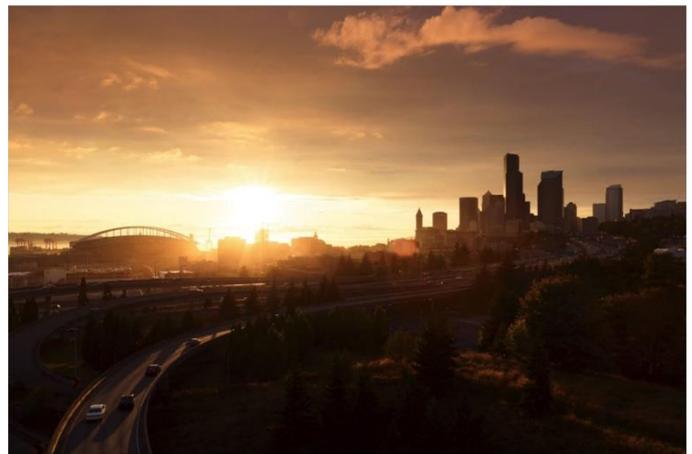
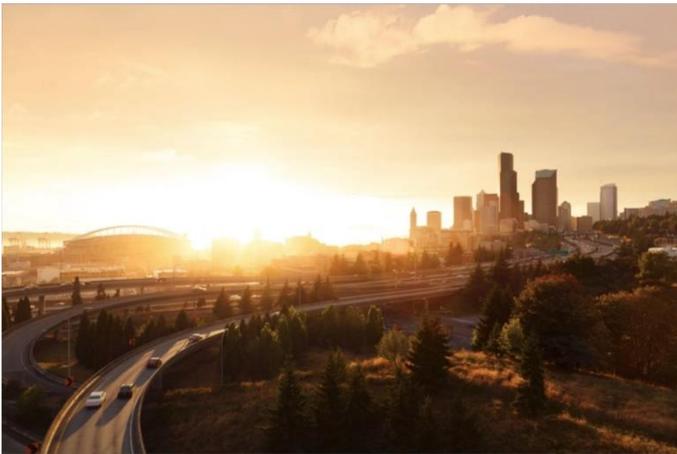
La démo et les photos suivantes proviennent d'une vidéo de [beboyphoto sur Youtube](https://www.beboyphoto.com/). Son site <https://www.beboyphoto.com/> propose en plus de ses photos de nombreux tutoriels et des téléchargements gratuits

On utilise l'outil dégradé de Photoshop afin de recréer un effet similaire au filtres dégradés de densité neutre (filtre GND).

Deux images sont nécessaires une pour les ombres (régions sombres) et une pour les hautes lumières (régions plus claires). Elles seront mélangées avec l'outil dégradé dans Photoshop.

L'image de gauche est un coucher de soleil et la luminosité du ciel est très forte. Une deuxième photo a été prise pour avoir un ciel mieux exposé.

Nous allons maintenant mélanger ces deux photos pour avoir sur une seule photo le premier plan de la



première image et le ciel de la seconde.

Ouvrir ces deux photos dans Photoshop et créer une nouvelle image avec ces deux photos sous forme de calques avec le script Chargement des fichiers dans une pile.

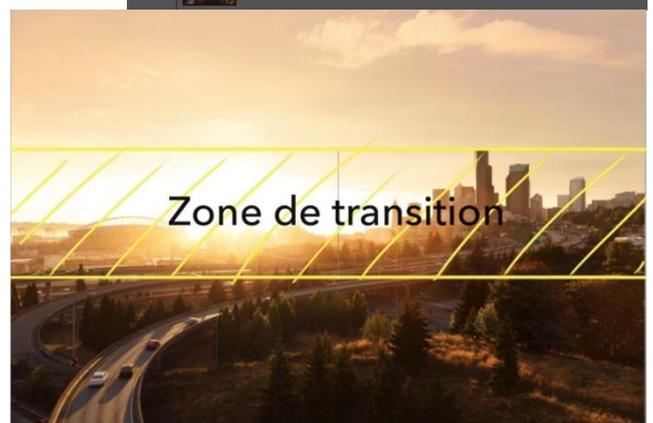
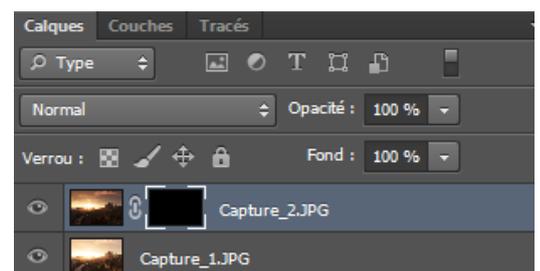
Aligner les calques si besoin

Mettre la photo plus sombre sur le calque du dessus et la photo plus claire sur le calque du dessous.

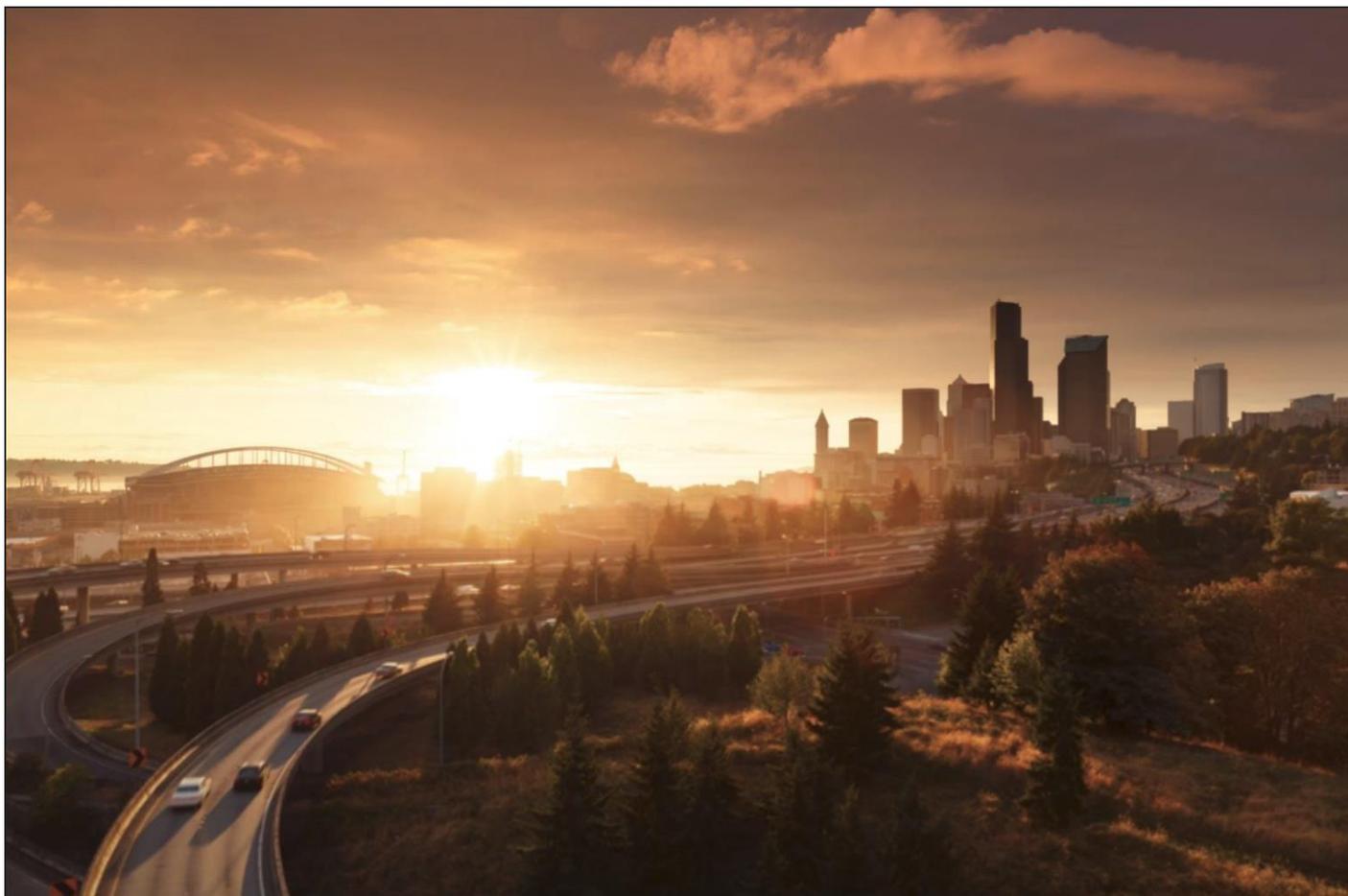
Ajouter un masque noir sur le calque de la photo plus sombre en cliquant sur le bouton Ajouter un masque de fusion en maintenant la touche Alt enfoncée. La photo plus sombre disparaît.

Sélectionner l'outil Dégradé et vérifier que nous avons bien un dégradé du blanc vers le noir. Pour cela il faut mettre la couleur d'avant-plan à Blanc et la couleur d'arrière-plan à Noir.

Ensuite tracer une ligne du haut vers le bas afin de créer une zone de transition comme sur la photo ci-contre



Le ciel de la photo plus sombre apparaît et nous obtenons le résultat suivant avec les images mélangées.

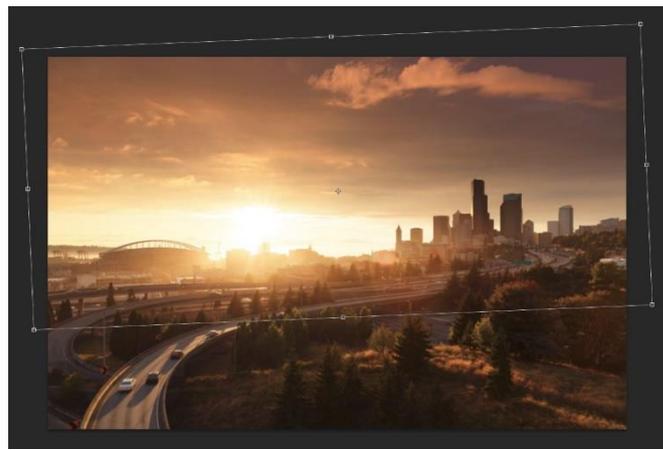


Le Blending est terminé mais le dégradé est horizontal ou presque et il mériterait d'être un peu incliné.

Nous allons voir maintenant une astuce qui permet d'affiner de dégradé.

Désolidariser le masque de dégradé avec l'image en cliquant sur l'attache entre le calque et le masque.

Sélectionner le masque de dégradé (on voit des traits blancs autour) et faire apparaître l'outil de transformation manuelle avec Ctrl + T ou en utilisant le menu Edition



Il est maintenant possible avec les poignées sur les côtés de faire une rotation, d'augmenter ou diminuer la zone de transition avec les poignées du haut et bas et de repositionner le dégradé en cliquant à l'intérieur du cadre.

Nous obtenons avec cette astuce un moyen nettement plus précis que le tracé du dégradé avec la flèche.

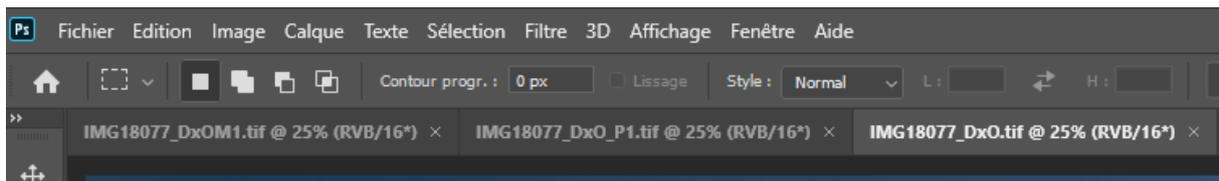
Les masques de fusion

Nous avons un Bracketing de 3 images



L'image du milieu est correctement exposée, celle de gauche à -1 IL et celle de droite à +1 IL

Après chargement des 3 photos dans Photoshop, nous obtenons les 3 onglets suivants



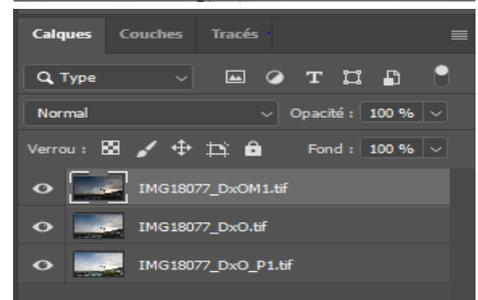
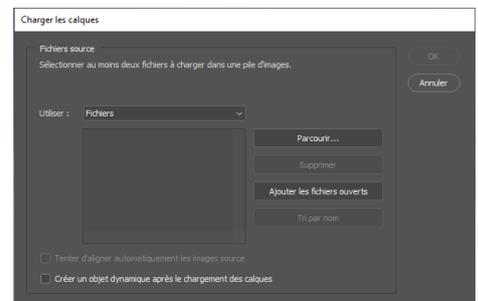
Créer une nouvelle image avec ces 3 images dans des calques avec menu Fichier -> Scripts -> Chargement des fichiers dans une pile

Puis Cliquer sur le bouton Ajouter les fichiers ouverts.

La nouvelle image a été créée avec le nom Sans titre-1 avec les 3 calques comme sur la capture de gauche. Nous pouvons fermer les autres onglets.

Placer les calques avec l'image la plus exposée en haut et celle la moins exposée en bas.

Si les prises de vue ont été faites à main levée il faut aligner les calques : Sélectionner les 3 calques en maintenant la touche Maj enfoncée et Menu Edition -> Alignement automatique des calques



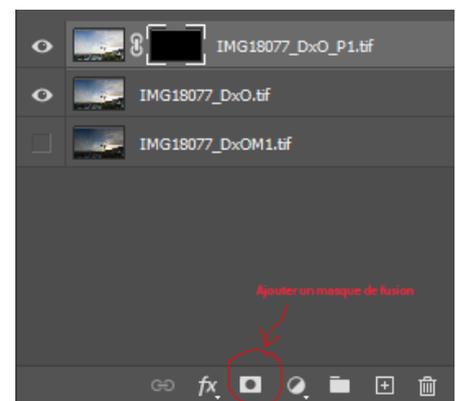
Partie basse : Eclaircissement du premier plan

Nous allons travailler maintenant sur les deux calques du dessus pour éclaircir le premier plan en ramenant la photo du dessus sur celle se trouvant en dessous. Décocher le calque du dessous pour le moment.

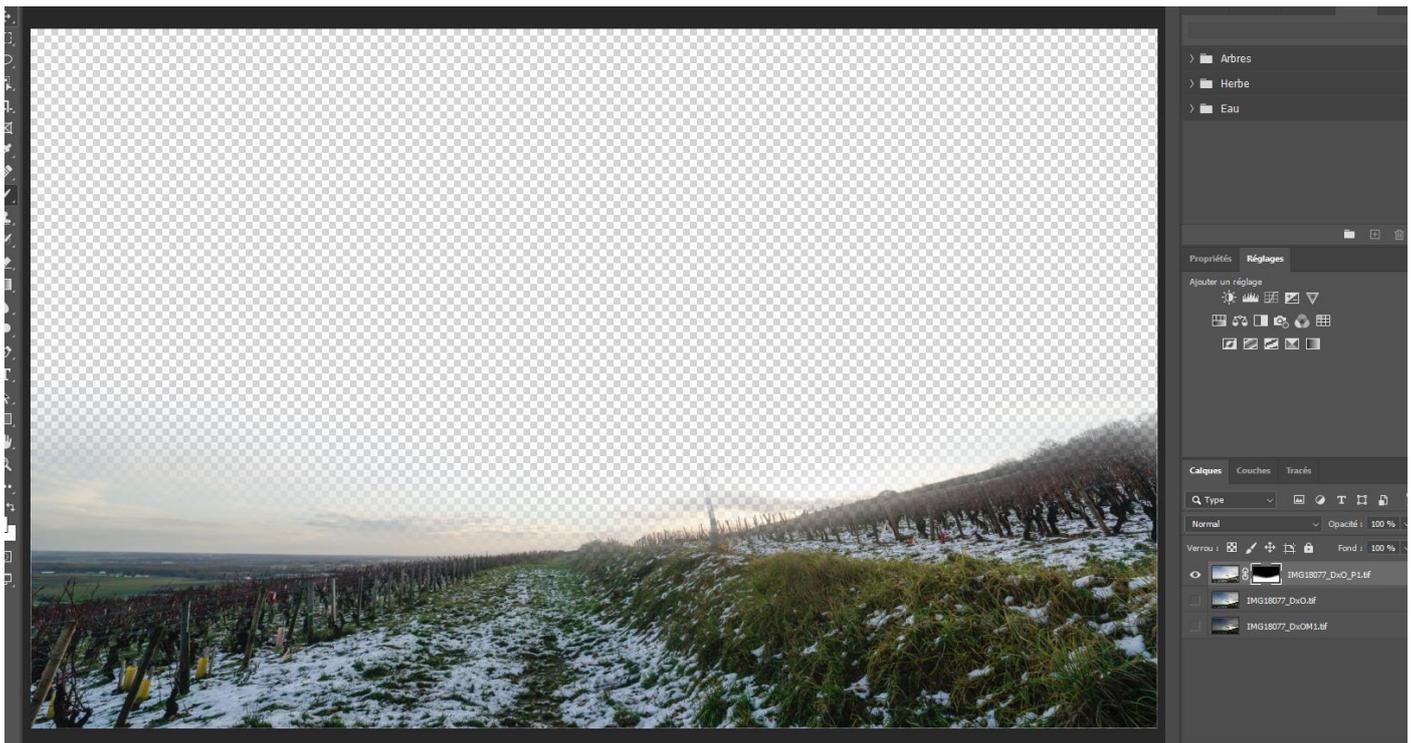
Pour commencer créer un masque noir sur le premier calque en cliquant sur Ajouter un masque de fusion en maintenant la touche Alt enfoncée.

Ensuite mettre la couleur de premier à blanc et prendre un pinceau avec une taille assez importante pour peindre le premier plan. Cela aura pour effet d'éclaircir le premier plan en faisant apparaître celui de la photo du dessus.

Vous remarquerez que le pinceau éclairci un peu plus et cela crée une zone de transition assez large et douce dont on a besoin pour obtenir un résultat sans démarcation.



Résultat



Ensuite il est possible d'ajuster l'opacité du premier calque afin de régler précisément le niveau d'éclaircissement du premier plan.

Cette technique fonctionne bien mais il peut arriver que nous obtenions des images fantômes si nous avons des objets en mouvement.

Dans ce cas particulier il vaut mieux utiliser un calque de luminosité contraste lié au calque 1 par la fonction créer un masque d'écrêtage après clic droit sur le calque luminosité contraste.

Nous accédons aux réglages en double-cliquant pour accéder aux réglages qui se font sans image fantôme car nous n'agissons que sur le 1^{er} calque.

Partie haute récupération du ciel

Placer le calque avec la photo sous exposée d'un IL au-dessus de la pile des calques afin de pouvoir travailler sur le ciel.

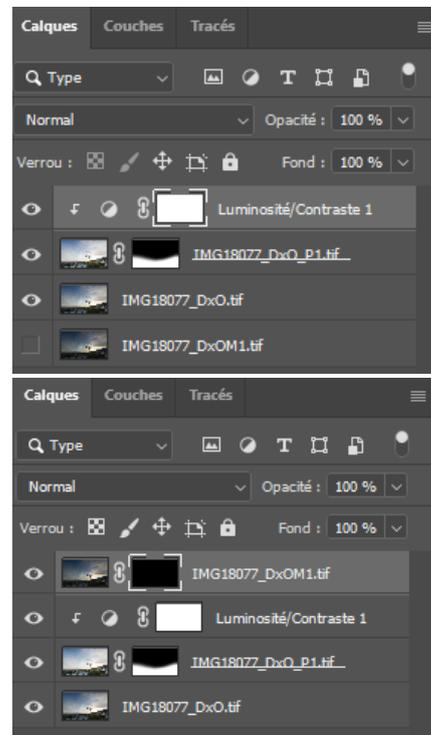
Ajouter un masque noir en maintenant la touche Alt

Prendre un pinceau assez large après avoir vérifié que la couleur d'avant plan est le blanc et peindre le ciel en restant assez loin de la ligne d'horizon.

Ajuster ensuite l'opacité du calque pour avoir la bonne luminosité du ciel.

Si nous avons plus d'images il faudrait renouveler cette opération afin de récupérer des détails dans les hautes lumières en diminuant l'opacité du pinceau afin d'avoir un effet plus subtil.

Si nous avons trop récupéré par endroits il est possible de corriger avec un pinceau noir de la bonne taille avec une faible opacité



Résultat final



La comparaison de gris

Ce tutoriel et notre démo s'inspirent et reprennent les photos du volet 2 du tutoriel « Le blending multi-poses » de Antonio GAUDENCIO dont la première vidéo est publiée gratuitement à titre promotionnel sur le site digitalphoto.fr à cette adresse : <http://blog.digitalphoto.fr/2018/06/27/blending-multi-poses/>

Comme nous avons utilisé du matériel d'Antonio GAUDENCIO (certes fourni gratuitement), nous nous devons de citer pour information les formations payantes :

Le premier volet propose une formation de 1h15mn pour 15 € permettant de comprendre les indices de luminance, et d'apprendre la correction d'exposition, la réalisation d'un Bracketing d'exposition et le développement et la préparation des fichiers RAW.

Le second volet dure 1h18mn et il est proposé sur le site tuto.com à 20 €. Il comprend 4 vidéos. La première parle de la technique et les suivantes sont dédiées à la créativité du photographe en jouant avec la lumière, les contrastes de teintes et la densité.

Voici les liens sur tuto.com pour ces deux volets :

<https://fr.tuto.com/photo/comprendre-pour-maitriser-le-bracketing-d-exposition,105891.html>

<https://fr.tuto.com/photoshop/comprendre-pour-maitriser-le-blending-multi-poses-volet-02,105961.html>

La formation complète est également disponible pour 35 € sur le site d'Antonio GAUDENCIO à cette adresse :

<https://www.antonioгаudenciophoto.com/Bracketing-et-blending>

La technique de la comparaison de gris est aussi appelée aussi « blend if ».

Ce tutoriel va fusionner les 3 images ci-dessous :

Exposition à -1 IL



Image correctement exposée



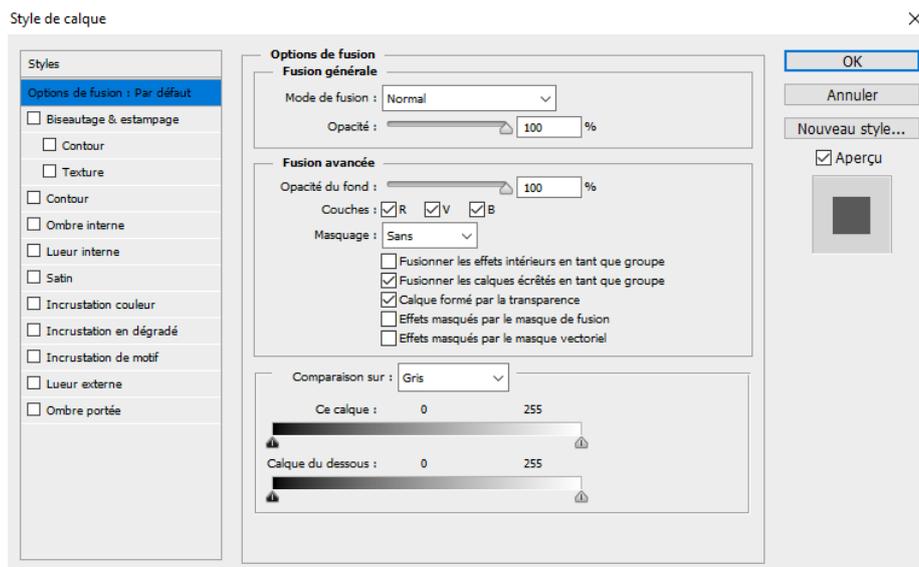
Exposition à + 1



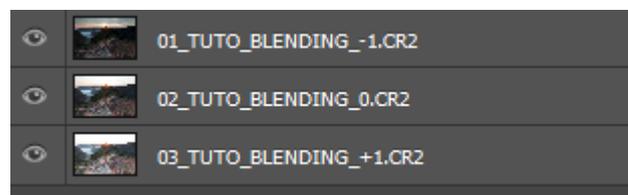
afin d'obtenir l'image suivante



Il est également basé sur le seul outil Comparaison sur Gris se trouvant en bas de la fenêtre Options de fusion qui s'ouvre avec un double-clic sur le calque.



Commencer par charger les 3 images dans des calques avec la plus sombre dans le calque du dessus et celle la plus exposée dans le calque du dessous.



Déterminer l'image qui va servir de base de travail. Ici se sera clairement celle du milieu car elle présente juste un manque de détails dans le ciel. Nous allons donc lui ajouter le ciel de l'image sous exposée avec -1 IL.

Partie 1 Ajout partie haute de la photo sous-exposée

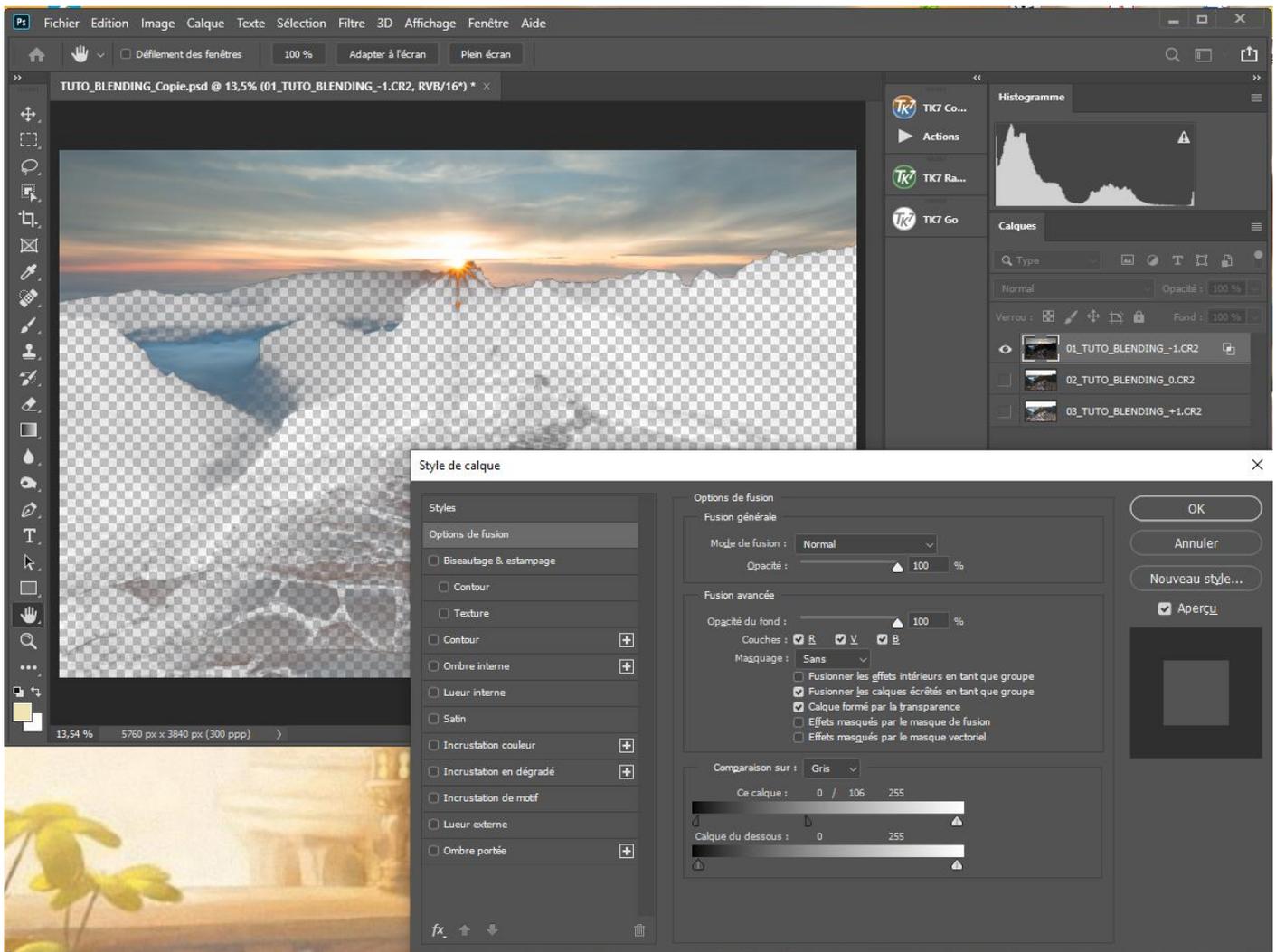
Sélectionner le calque du dessus et ouvrir la fenêtre avec le panneau Comparaison sur Gris. Nous avons deux niveaux : le premier agit sur le calque de dessus et celui du dessous sur le calque du dessous.

Les curseurs de gauche vont agir sur les basses lumières et ceux de droite sur les hautes lumières. Ce sont ces curseurs qui vont permettre de rendre transparente certaines zones de l'image afin de laisser apparaître l'image du dessous.

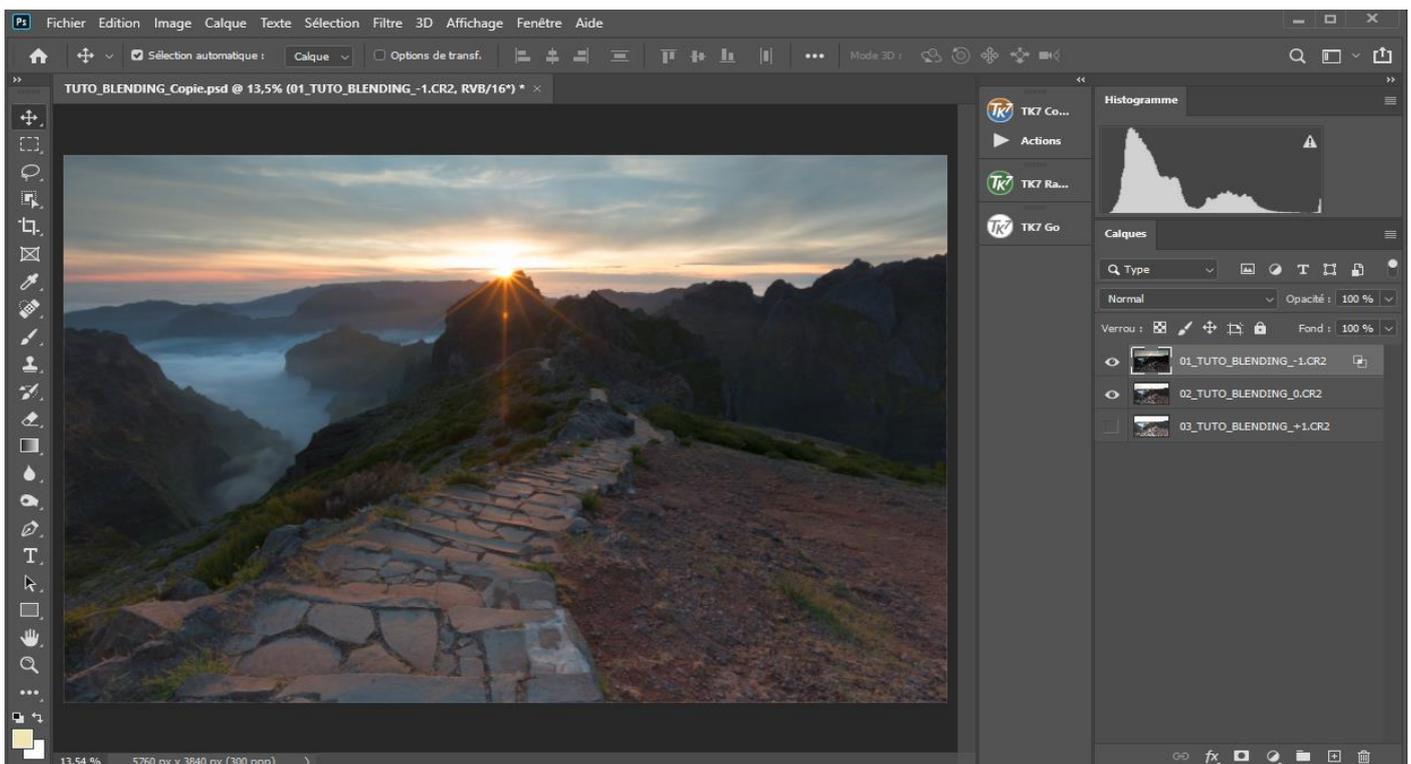
Ici nous allons utiliser les curseurs des basses lumières pour désactiver tout le premier plan de l'image et ne garder que le ciel.

En maintenant la touche Alt nous pouvons séparer les curseurs des basses lumières (à gauche) en cliquant au milieu. Nous allons maintenant pouvoir définir la zone que nous voulons rendre transparente avec le curseur de droite. Le curseur de gauche permet de définir le point le plus sombre de l'image.

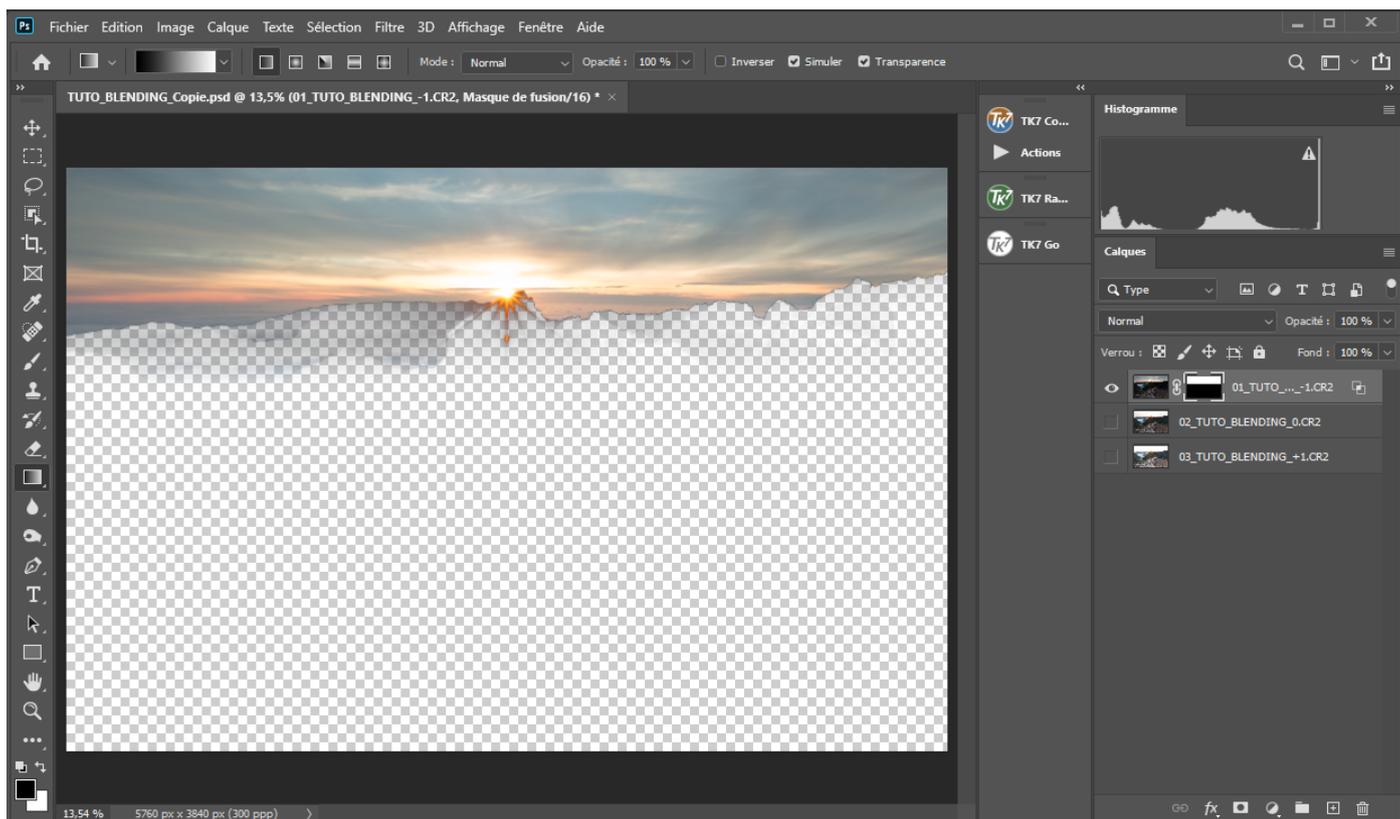
Il faut aller jusqu'à la limite de la transparence avant que des petits damiers apparaissent dans le ciel afin d'obtenir une belle séparation. Nous ne pourrons pas supprimer la totalité du premier plan et il faudra utiliser un masque de fusion par la suite.



Cliquer sur OK et activer le calque du dessous -> Nous avons bien intégré la partie supérieure (ciel et soleil) à l'image de référence.

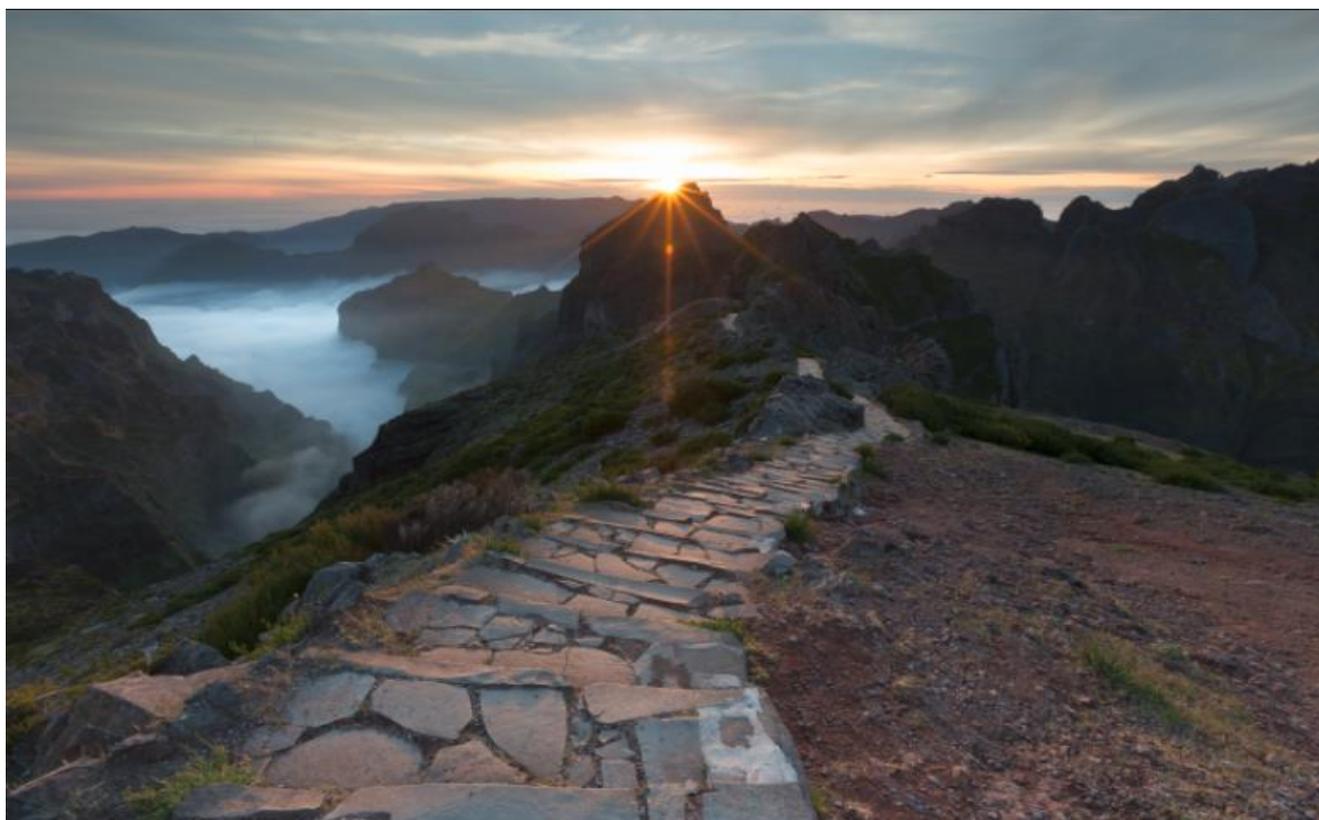


Pour retrouver le premier plan -> Ajouter un masque fusion puis utiliser l'outil dégradé linéaire du Noir vers le blanc



Il est possible d'affiner le positionnement du masque de fusion avec l'outil déplacement après avoir enlevé le lien entre le masque et le masque de fusion. Remettre ensuite ce lien.

Nous avons retrouvé le premier plan



Il est possible ensuite de peaufiner avec un pinceau noir sur le masque de fusion pour récupérer les petites lueurs sous le soleil



Partie 2 Récupération tons moyens de l'image sur exposée

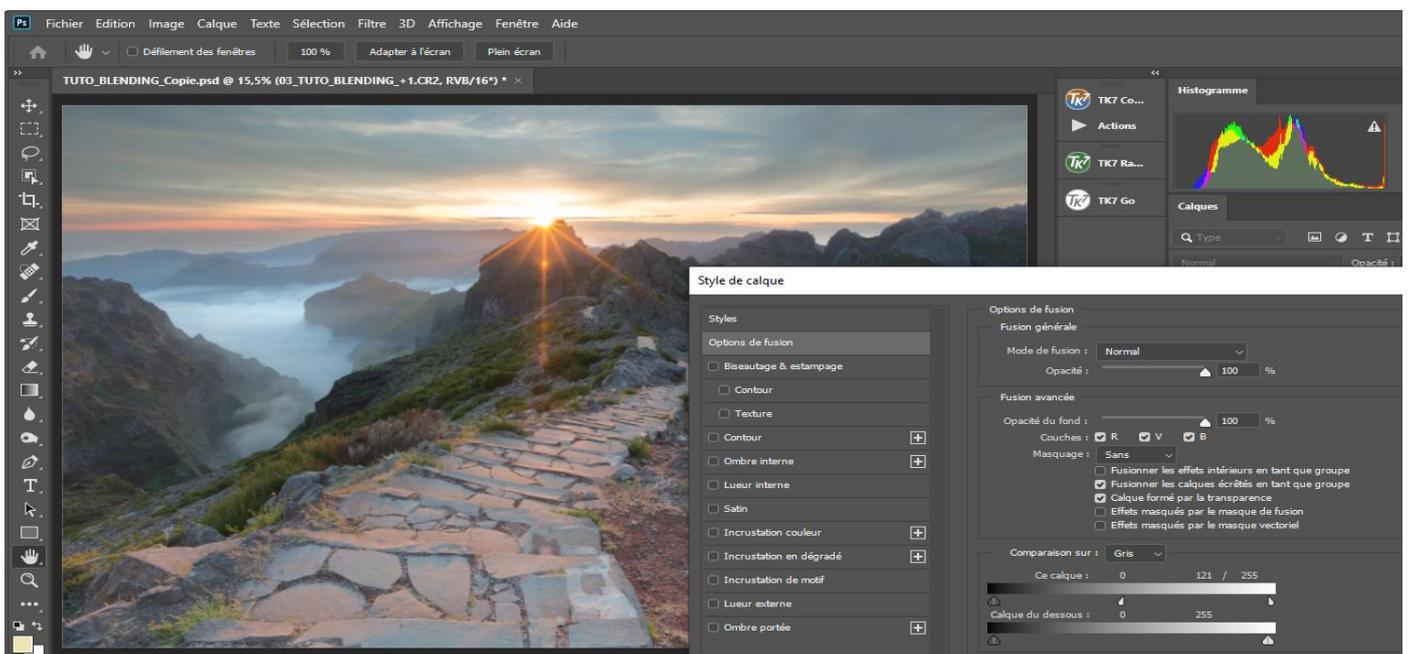
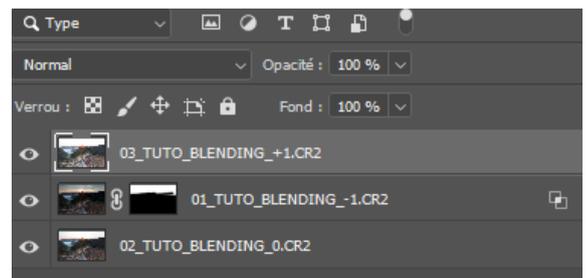
Nous allons récupérer de l'information et du dynamisme dans les zones les plus sombres avec les parties ombrées de l'image surexposée. Ces parties ombrées sont des tons moyens car l'image est surexposée d'un IL.

Activer et mettre l'image surexposée en haut de la pile des calques puis ouvrir la fenêtre avec le panneau Comparaison sur Gris.

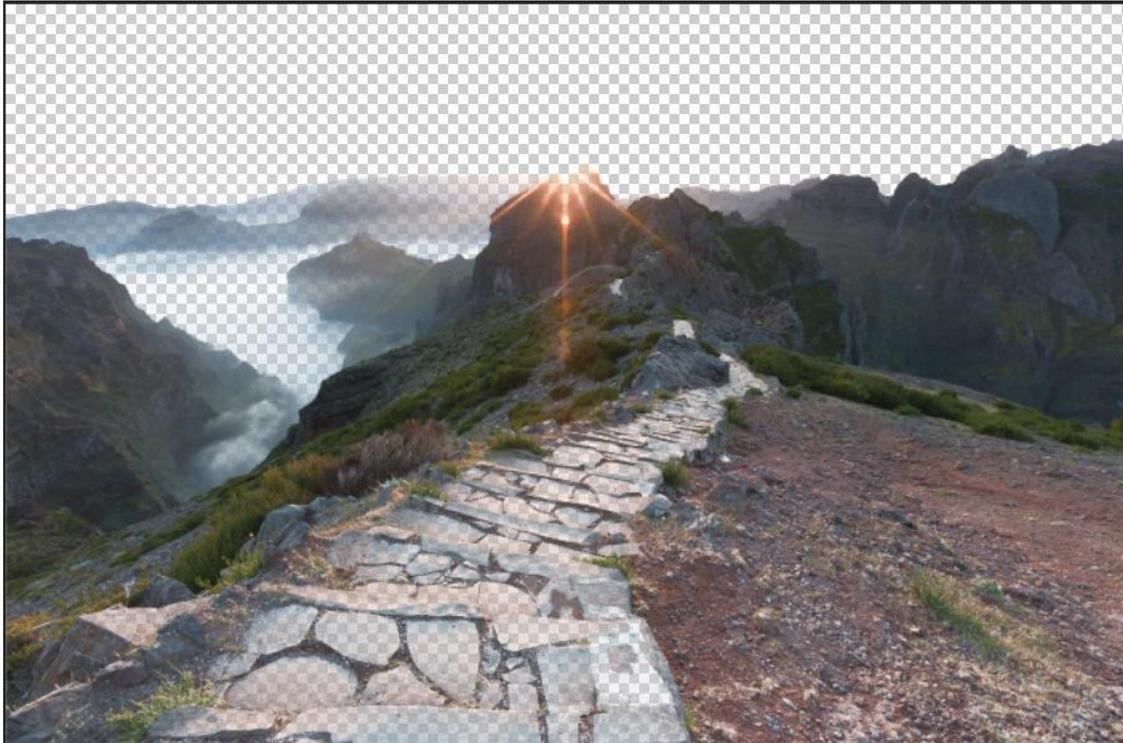
Pour ne garder que les tons moyens et ajouter la transparence nous allons travailler avec les curseurs des basses lumières et avec les curseurs des hautes lumières.

- Hautes lumières

Cliquer au milieu des curseurs en maintenant la touche Alt pour les séparer et déplacer le curseur vers la gauche pour créer la transparence dans les hautes lumières

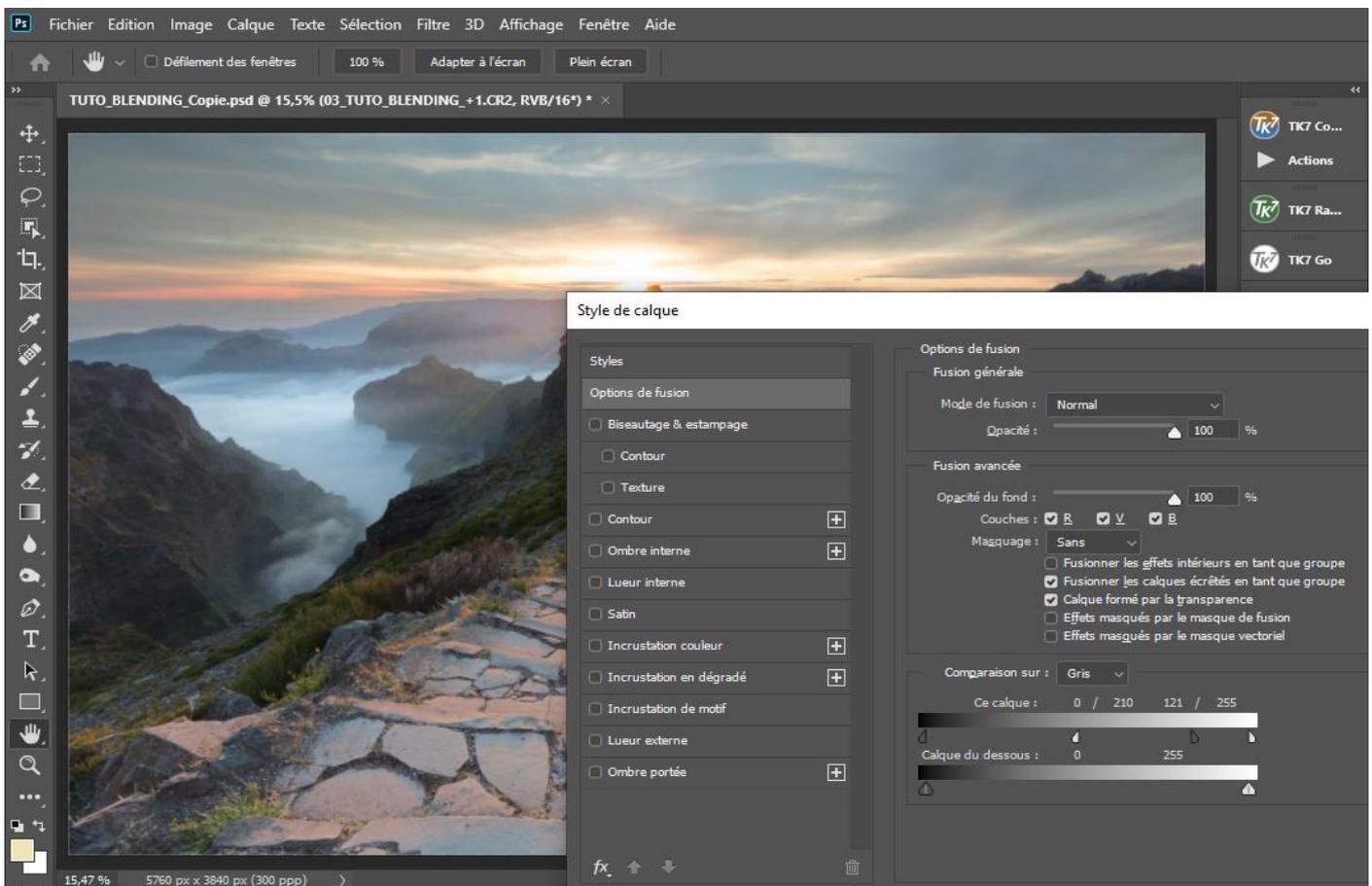


Sur l'écran ci-dessus nous avons la transparence de 121 à 255. Pouvons visualiser le calque + 1 en cliquant sur l'œil en maintenant la touche Alt

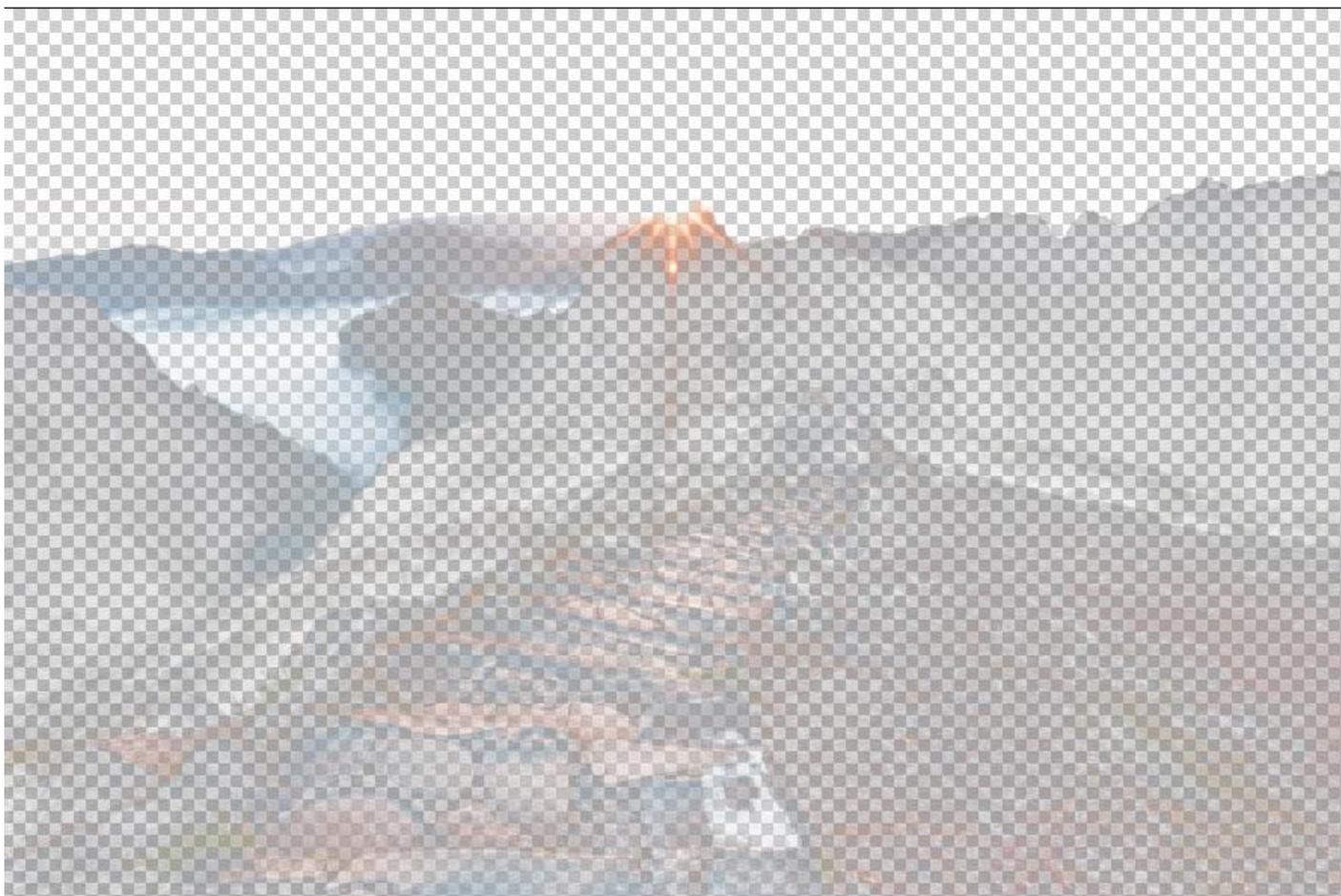


- Basses lumières

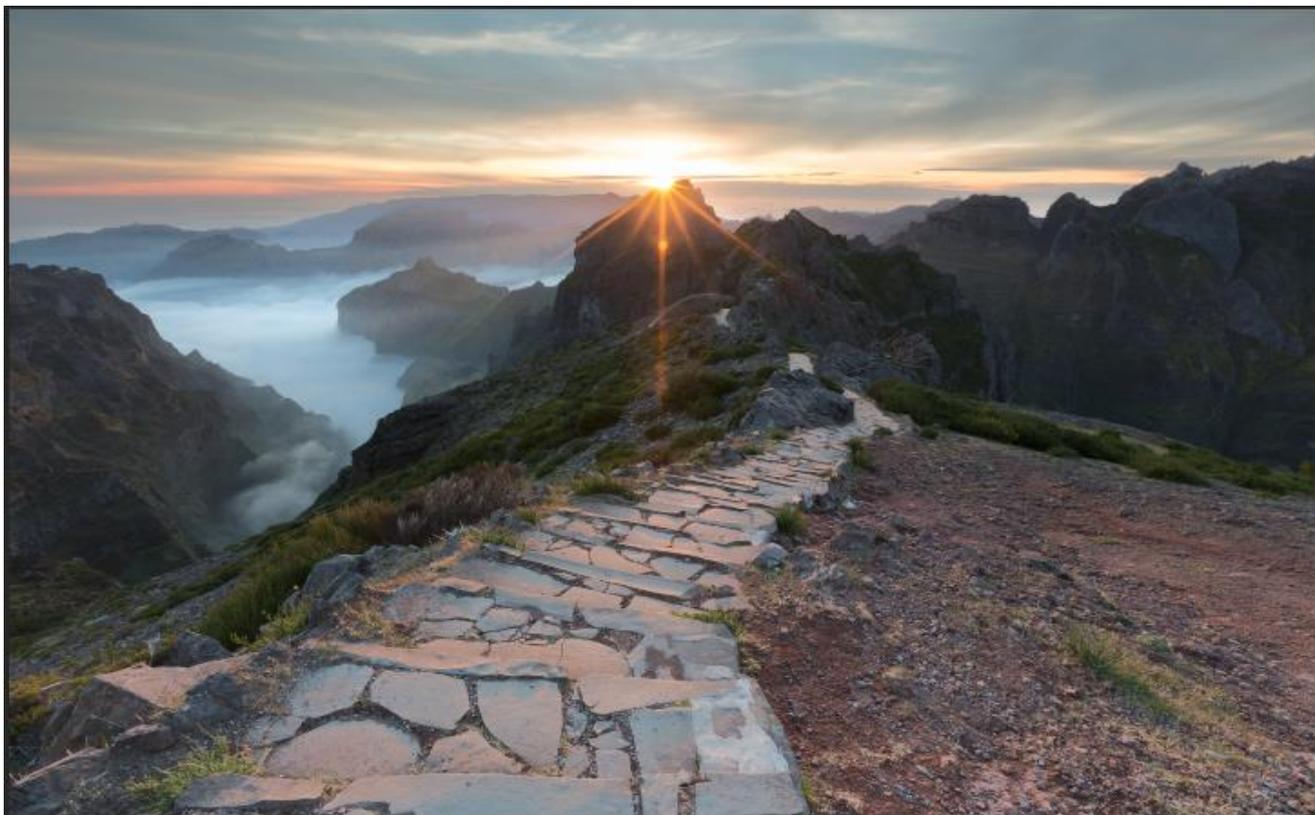
Ouvrir à nouveau la fenêtre avec le panneau Comparaison sur Gris pour travailler sur les basses lumières et créer de la transparence sur les basses lumières après avoir séparé les curseurs.



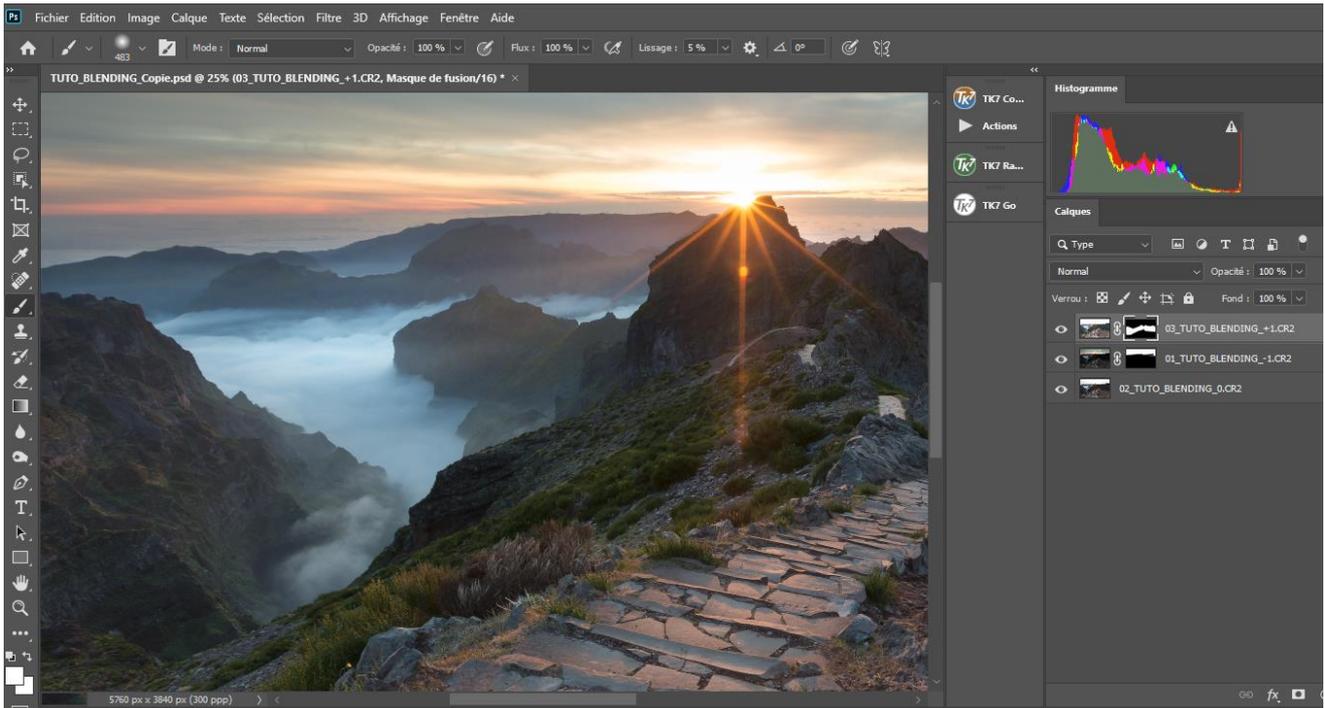
Ici nous avons créé de la transparence de 0 à 210.



Quand nous visualisons le calque il ne reste pas grand-chose mais c'est suffisant pour bien dynamiser l'image.



Pour terminer nous pouvons affiner au feeling les parties qui nous intéressent avec un pinceau blanc sur un masque de fusion noir

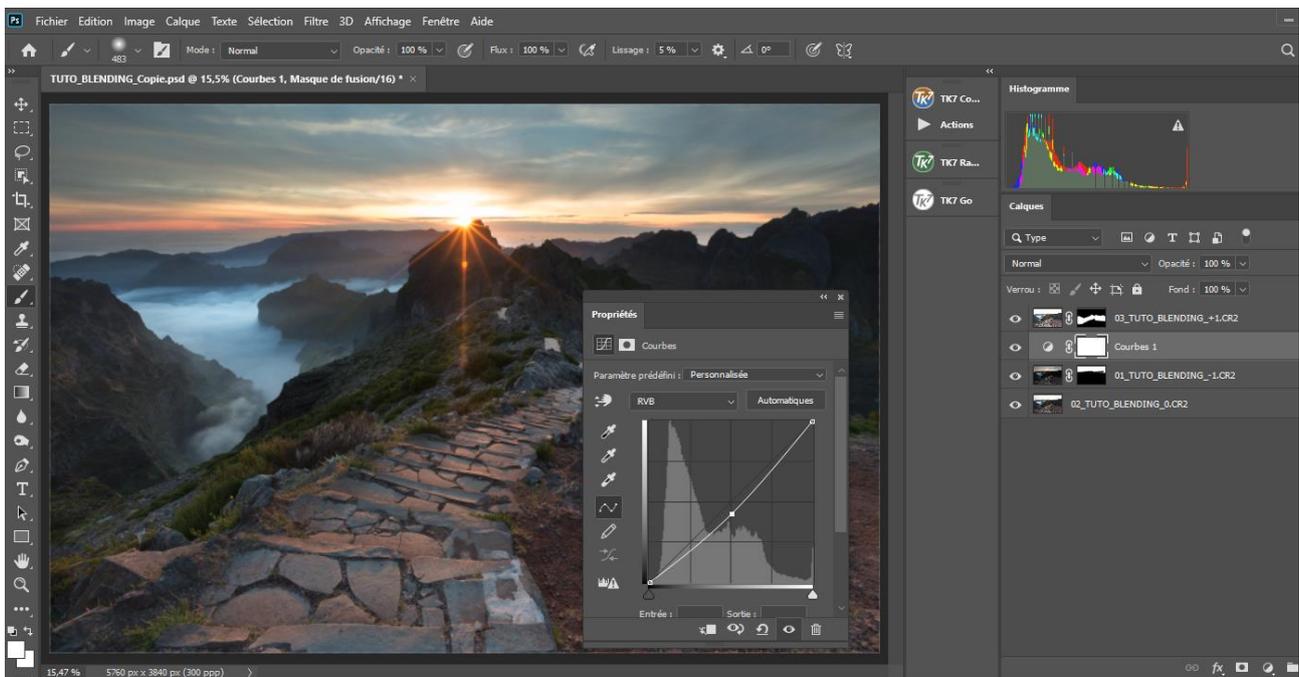


Nous avons maintenant une très belle image, très naturelle avec une dynamique bien gérée.

Valorisation créative

Elle apporte la touche finale selon l'univers de chacun et donne le coup de patte du photographe.

Elle n'est pas trop l'objet de ce document car le Blending est terminé mais nous allons voir rapidement comment densifier un peu le ciel et ajuster sa colorimétrie pour obtenir un ciel plus bleu.

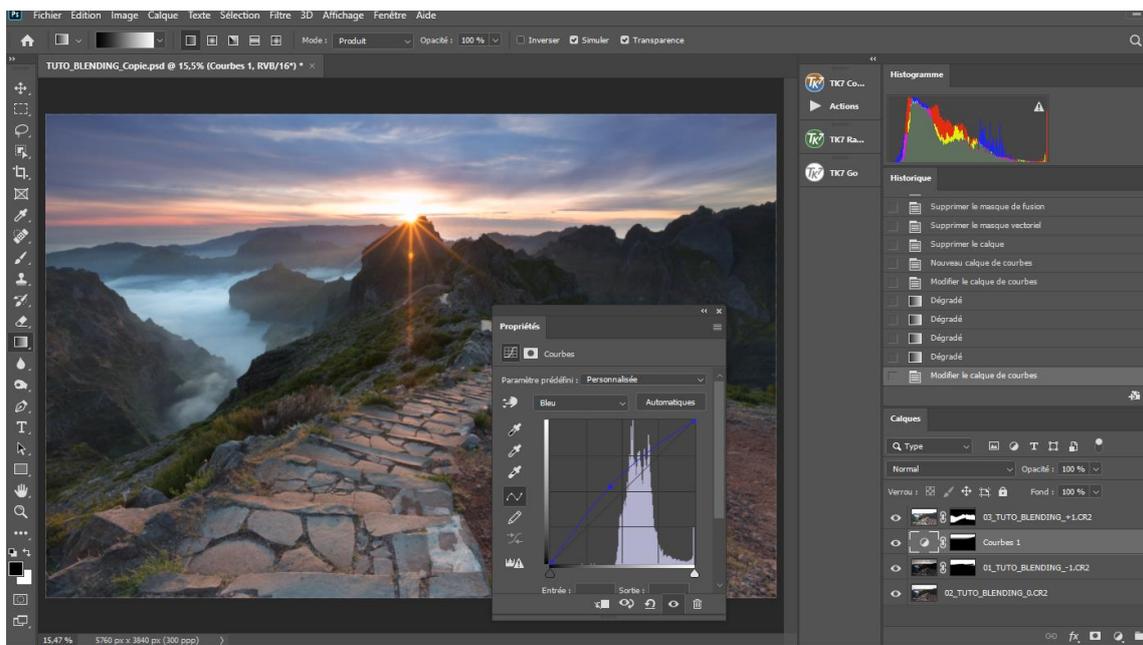


Ajouter un masque de réglage au calque du ciel avec l'outil Courbes et tirer la courbe par le milieu vers le bas pour assombrir le ciel. Cela impacte également le bas de l'image. Pour corriger cela ajouter un masque de fusion et utiliser l'outil dégradé linéaire du noir vers le blanc en mode produit.

Utiliser la touche Shift pour qu'il soit parfaitement horizontal. Voici le masque et le résultat



Pour ajouter du bleu -> Réactiver l'outil Courbe Sélectionner le Bleu de tirer la courbe vers le haut



Cela a fait monter le bleu mais également le magenta. Pour corriger cela il suffit de tirer la courbe du rouge vers le bas.

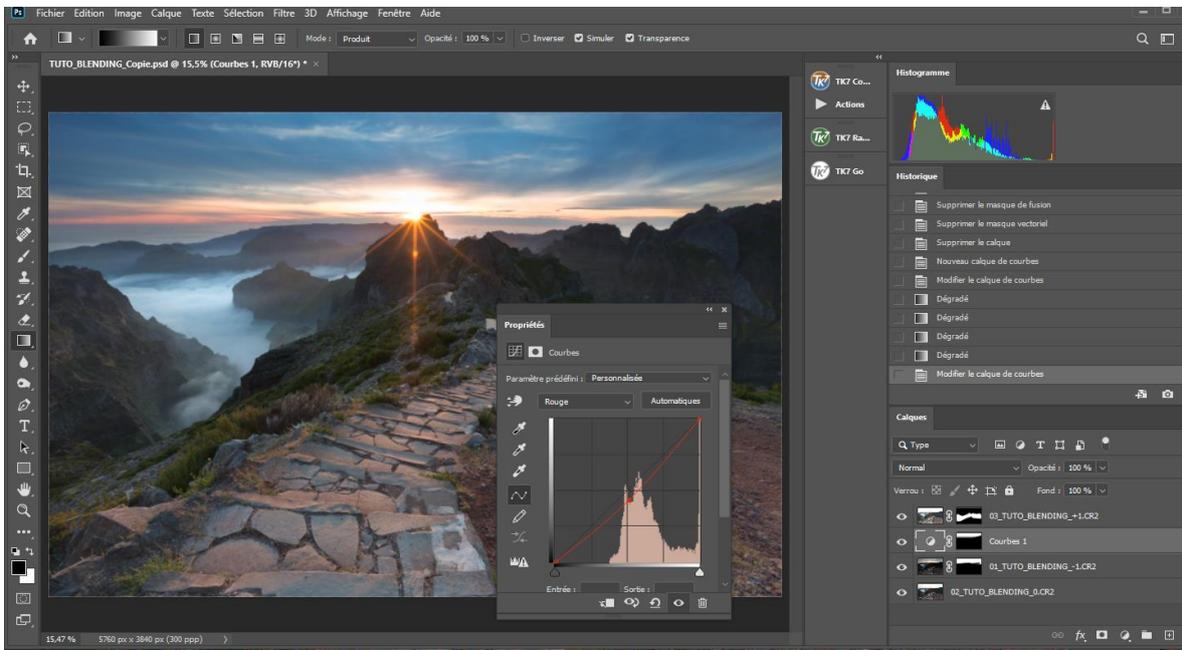


Image finale



Les masques de luminosité

Les masques de luminosité décomposent une image en différents canaux de luminosité. Ils permettent de faire des sélections très spécifiques dans Photoshop en fonction de la luminosité ou de l'obscurité d'une zone. Les masques de luminosité sont une manière de créer des masques complexes et extrêmement précis. Ils peuvent servir à chaque fois que nous avons besoin d'une sélection dans Photoshop. Ainsi ils permettent d'ajuster aussi bien les tonalités que les couleurs, mais aussi, de créer des effets, faciliter des montages et de filtrer tous les traitements d'images complexes de façon simple (netteté, bruit, clarté etc...)

Les masques de luminosité permettent un résultat très naturel et puissant de par leur précision. Ils peuvent être utilisés sur tous types de photos. Très connus dans la photo de paysage ils peuvent aussi servir pour des portraits où les dégradés et les ajustements de couleurs sont très délicats à gérer.

Un autre exemple :

Nous avons par exemple une photo urbaine de nuit où tout est correctement exposé à l'exception des lampadaires, qui sont complètement brûlés et une photo plus sombre avec les lampadaires bien exposés.

Grâce aux masques de luminosité nous pouvons faire une sélection précise des lampadaires bien exposés et remplacer les lumières sur exposées avec cette sélection.

Digital Blending avec les masques de luminosité

Le Digital Blending est la fusion de plusieurs photos avec différentes expositions. Idéalement nous avons besoin d'un bracketing avec suffisamment de poses pour couvrir toute la gamme de lumière de la scène photographiée. L'exposition la plus lumineuse doit contenir des informations dans les zones les plus sombres tandis que l'exposition la plus sombre doit contenir des informations dans les zones les plus claires. Nous ne sommes pas limités par le nombre d'expositions que nous pouvons mélanger.

Une fois que nous avons décidé des expositions et que nous les avons superposées dans les calques de Photoshop, nous devons décider sur quelle exposition nous allons exécuter les actions. En général cela sera fait sur l'image normalement exposée car elle offrira la plus large gamme de masques utilisables.

Création des masques

La création des masques de luminosité est un processus complexe et fastidieux que nous ne verrons pas dans ce tutoriel. Nous allons utiliser une action gratuite qui va le faire en un seul clic.

Nous pouvons télécharger celle de Jimmy McIntyre ici : [Free Luminosity Mask Action Set II](#)

[D'autres actions gratuites correspondant à votre version de Photoshop sont disponibles sur le net.](#)

Le tutoriel

Nous allons faire un Blending simple avec ces 3 images prises avec un IL de différence



Commençons par mélanger les deux images les plus sombres.

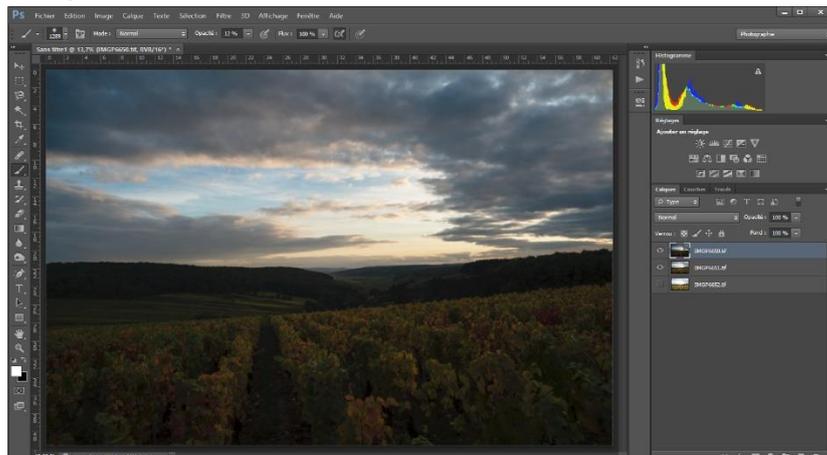
Etapes pour mélanger deux expositions

1) Importer les photos dans Photoshop

Charger les images dans Photoshop sous forme de calques en plaçant l'image sous-exposée au-dessus.

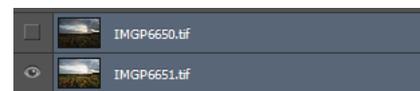
Alignez les images en les sélectionnant toutes les trois sur le panneau des calques et en accédant à Edition -> Aligner automatiquement les calques.

Désactiver celle du dessous car on va commencer par fusionner les 2 du dessus



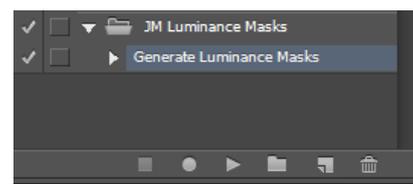
2) Désactiver le calque du dessus

Décochez l'œil sur le panneau des calques à côté du calque sous-exposé. Cela le rendra invisible et garantira que les actions du masque de luminosité s'exécuteront uniquement sur le calque surexposé.



3) Créer les masques de luminosité

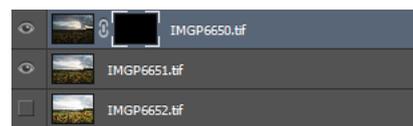
Accédez à votre panneau Actions (ou Scripts dans PS6) avec le bouton Lecture dans la barre d'outils. Ouvrez-le et accédez à l'ensemble appelé Masques de luminosité JM afin de faire apparaître l'option Générer des masques de luminosité. Sélectionnez cette option et cliquez sur le bouton Lecture en bas du panneau Actions.



4) Ajouter un masque de calque au calque sous exposé

Rendre visible et sélectionner le calque sous-exposé.

Descendre en bas du panneau Calques et cliquer sur Ajouter un masque en maintenant la touche Alt.



Cela va créer un masque de calque noir sur le calque sous-exposé, le rendant à nouveau invisible.

5) Afficher les masques de luminosité

Pour voir les masques de luminosité générés, accéder à la palette Canaux (Couches dans PS6) Si elle n'est pas affichée il faut aller Canaux dans le menu Fenêtre)

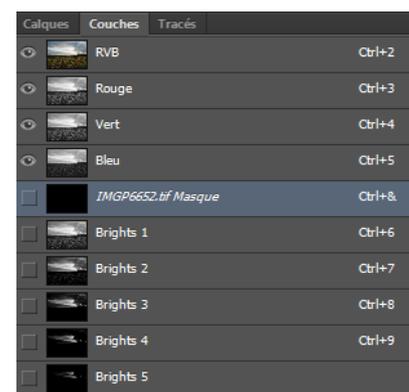
Nous avons 18 canaux monochromes

Brights 1 à 6

Darks 1 à 6

Midtones 1 à 6.

Chacun de ces canaux est un masque potentiel.



6) Comparaison et sélection d'un masque de luminosité

Pour ces images nous n'avons besoin d'utiliser qu'un seul masque afin de mélanger le ciel de l'exposition plus sombre à l'image surexposée. Dans ce cas nous pouvons sélectionner Brights 3.



Plus le pixel est clair, plus la sélection est forte. Dans l'image ci-dessus, en utilisant Brights 3 nous sélectionnons la partie trop claire du ciel mais rien du premier plan qui est complètement noir.

Le choix du masque approprié permet d'isoler différentes zones. Il est important que le masque choisi présente le plus grand contraste entre les zones sélectionnées et les zones que nous souhaitons ignorer.

Pour transformer Brights 3 en une sélection réelle, il faut cliquer sur la vignette du masque Bright 3 en maintenant la touche Ctrl.

La sélection apparaît. La touche Ctrl + H permet de masquer celle-ci

7) Préparation peinture sur le masque

Revenir au panneau Calques et sélectionner le calque sous-exposé. Sélectionner le masque et non le calque lui-même.

8) Outil Pinceau

Choisir l'outil Pinceau dans la barre d'outils et vérifier que la couleur de premier plan est définie sur blanc.

Choisir la bonne taille de pinceau, généralement un pinceau plus grand est préférable.

Réglez l'opacité en fonction de la force du masquage souhaité.

9) Peinture ou application du masque

Nous sommes maintenant prêts à commencer le masquage. Déplacez librement votre pinceau autour des zones que vous souhaitez affecter. Puisque nous masquons avec une sélection de masque de luminosité, nous n'avons pas à nous soucier de passer par-dessus les bords. Essayer différentes opacités à différents

endroits. Même si l'opacité du pinceau est définie sur 100%, nous pouvons toujours le passer sur certaines zones plusieurs fois pour renforcer l'effet dès lors que le flux est inférieur à 100%

En maintenant la touche Alt et en cliquant sur le masque de calque sur lequel nous travaillons nous pouvons voir à quoi ressemble le masque.

10) Suppression des masques de luminosité

Supprimer les masques de luminosité dès que nous n'en avons plus besoin car ils sont gourmands en ressources.

Fusion de la 3^{ème} image

Procéder de la même façon que pour la fusion des 2 premières. Voici comment j'ai procédé ici :

Activer et mettre le calque sur le dessus de la pile

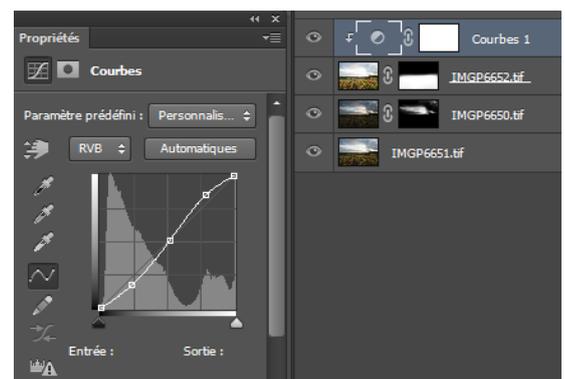
Désactiver les 2 autres calques et créer les masques de luminosité à partir de ce calque

Réactiver les calques et ajouter un masque de fusion noir sur le calque du dessus

Sélectionner un masque de luminosité. J'ai choisi Dark 3 afin de sélectionner le premier plan et le pouvoir le peindre pour l'éclaircir.

Peindre le premier plan avec une opacité moyenne.

Pour finir j'ai ajouté un masque de réglage Courbe lié au masque précédent pour augmenter un peu le contraste du premier plan.



S'il y avait d'autres images à fusionner il faudrait renouveler ce flux de travail pour chacune d'elle.

Image finale



Les masques de luminosité peuvent paraître complexes et parfois intimidants, mais en fait tout le flux de travail que nous venons de voir prend moins de 5 minutes.

Après un peu de pratique, nous commençons à avoir une idée intuitive de la façon d'utiliser ces puissants outils et nous obtenons un contrôle étendu sur nos images qui peuvent changer notre photographie.

Ce tutoriel est une façon simple de procéder pour un Blending sur un paysage dont on veut juste équilibrer la luminosité du ciel et du premier plan.

Les possibilités des masques de luminosités sont infinies et les réglages que nous pouvons faire localement ne se limitent pas à la luminosité.

Il existe également de nombreuses autres façons de procéder pour réaliser un Digital Blending.

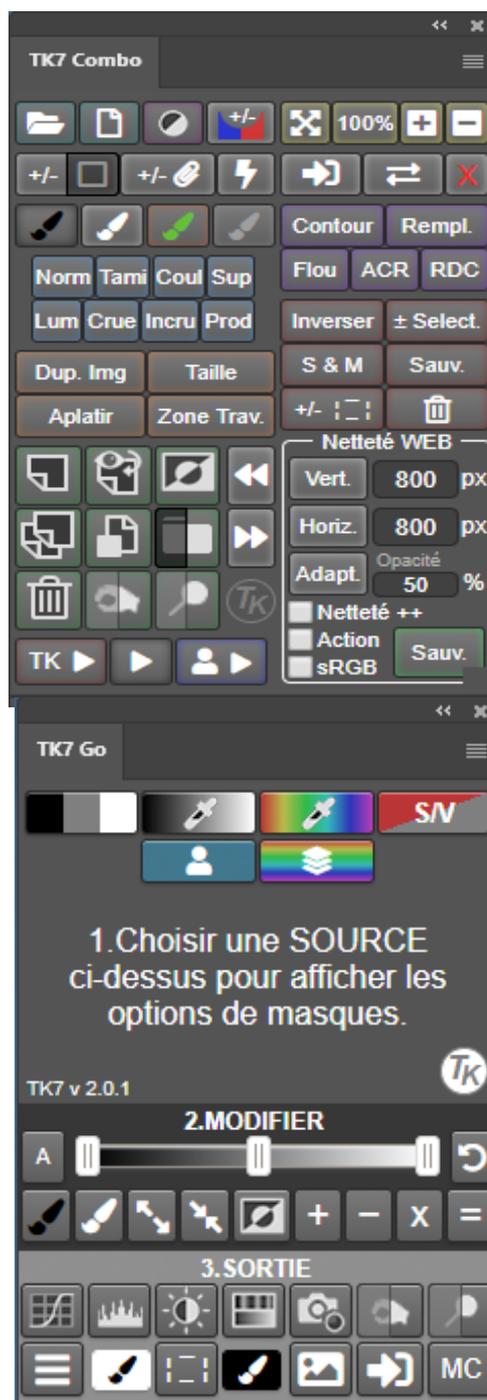
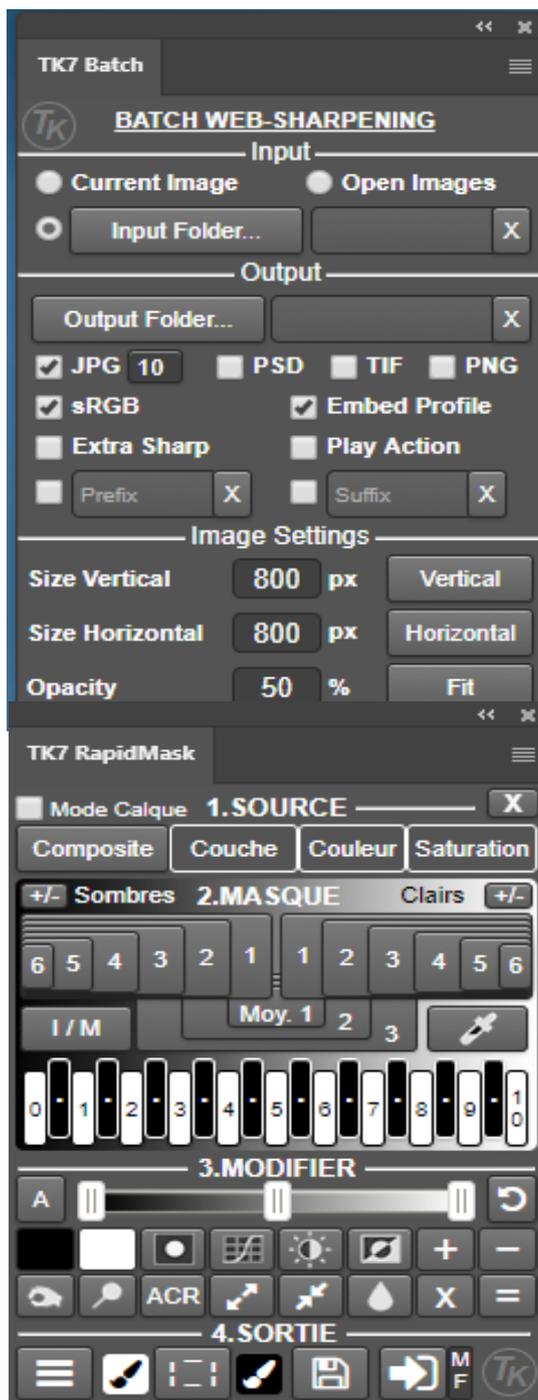
Les masques de luminosité peuvent également être utilisés pour améliorer une seule image (si nous n'avons pas de bracketing). Ils permettent d'obtenir un meilleur résultat car les outils de retouche locale sont moins précis dans Lightroom ou DXO Photolab et peuvent provoquer des effets indésirables (artefacts)

Plugin TK 7 Panel de Tony KUYPER

La dernière version TK 8 est disponible sur le site de Tony KUYPER pour 29 \$ mais elle ne fonctionne pas avec les versions antérieures à Photoshop CC 2021.

Tony KUYPER développe ses panneaux pour Photoshop depuis 2006 afin de faciliter la création de tous les masques inimaginables. Ils sont disponibles en Français.

TK7 offre des possibilités infinies en termes de traitement photo. Au-delà de la création et de la mise en œuvre de masques de luminosité, il représente l'outil idéal pour réaliser de la fusion d'expositions multiples. L'ensemble des raccourcis utiles mis à disposition permet un gain de temps certain favorable à la créativité.



Le plugin se compose des 5 panneaux suivants :

- Le TK7 Batch

Ce panneau permet de réaliser les sorties par lot sur l'image ou les images ouvertes dans Photoshop

- Le TK7 Combo et TK7 Cx.

Ces deux panneaux sont identiques. Le Combo est plutôt destiné à être utilisé sur un poste fixe avec grand écran et le Cx sur un ordinateur portable.

Les modules Combo/Cx ont des boutons pour les commandes de menu, les raccourcis clavier et les menus contextuels de divers autres panneaux Photoshop standard.

En plus d'exécuter de nombreuses fonctions Photoshop courantes, les modules disposent de menus pour les actions créatives. Les modules Combo/Cx ont pour but de fournir un accès rapide à ces différentes fonctions.

- Le TK7 RapidMask et le TK7 Go.

Ces 2 panneaux permettent de générer des masques 16 bits pour une qualité de masquage optimale. Les masques sont créés à partir de valeurs de luminance, de couleur ou encore de saturation ou de vibrance.

Le panneau Go est équivalent au panneau RapidMask avec une interface simplifiée.

La théorie et le manuel de description des fonctions de TK peuvent paraître complexes et la sauce version Tony Kuyper a tendance à être lourde à digérer en raison de la richesse des fonctionnalités. On peut être un peu paumé quand on y revient après un moment sans l'avoir utilisé.

J'ai tenu à en parler car c'est l'outil qu'utilise Isabella TABACCHI et que dans la pratique un flux de travail avec les panneaux TK est vraiment très simple.

Nous allons nous limiter au panneau RapidMask dans le cadre de ce tutoriel sur les masques de luminosité.

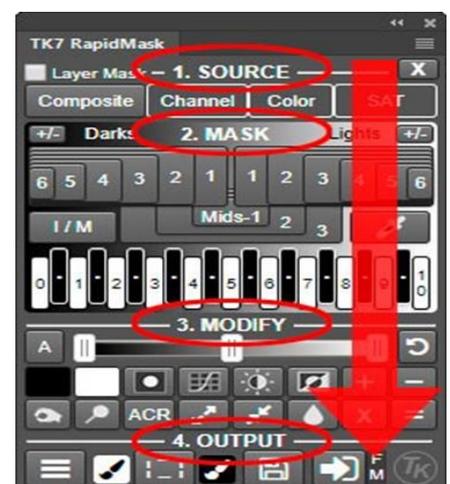
Description simplifiée du module TK7 RapidMask

Le module TK7 RapidMask est le centre de contrôle pour créer, modifier et déployer un nombre infini de masques basés sur des pixels.

En plus des masques de luminosité ce modules peut créer facilement des masques de canal, des masques de couleur et des masques de saturation/vibrance.

La panneau RapidMask propose un flux de travail en 4 parties :

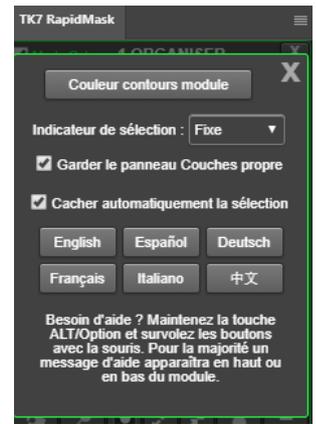
- 1) Source
- 2) Masque
- 3) Modifier
- 4) Sortie



La menu Configuration permet de choisir le Français et de paramétrer

- Garder le panneau Couches propre
- Cacher automatiquement la sélection

Il signale également qu'on obtient de l'aide avec la touche Alt quand on survole un bouton



La section SOURCE

La section SOURCE du module fait référence à la source de données pour les masques. Les masques de luminosité sont basés sur les valeurs de luminance. Cette section donne accès à différents autres ensembles de données afin de créer toute sorte de masques.



Le bouton Composite lit la valeur de luminance pour chaque pixel et est le point de départ pour faire des masques de luminosité.

Cliquer sur ce bouton stocke les données de luminance pour l'image entière dans un canal "Lum Lock"

Il crée également un canal "Rapid Mask" équivalent au masque Lights-1 de ces données qui s'affiche à l'écran.

Le menu Couches offre une méthode pour accéder aux données de canal de la même manière que le bouton Composite accède aux valeurs de luminance des pixels.

Le menu Couleur crée des masques basés sur la couleur. Cliquer sur l'une des couleurs sur le côté gauche du menu stocke les données de la plage de couleurs dans le canal "Lum Lock" et affiche un masque équivalent Light-1 à l'écran. Il permet de créer un masque de couleur personnalisé.

Par exemple la couleur bleu-cyan est un excellent moyen de cibler les tons froids de l'image. Jaune-Rouge cible les couleurs chaudes. Le vert-jaune peut être utile pour le feuillage dans certaines images et le cyan-vert pour l'eau.

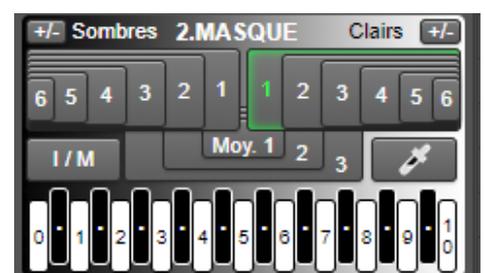
Le menu SAT pour saturation permet créer des masques de saturation et de vibrance.

Les données de pixel de saturation ou de vibrance sont stockées dans le canal "Lum Lock". Un masque rapide équivalent à Lights-1 est calculé et affiché à l'écran.

La section MASQUE

La section Masque est la seconde étape de la création d'un masque.

Alors que la section Source verrouille les données de pixels dans le canal "Lum Lock", la section Masque calcule toutes sortes de masques 16 bits. Les masques Lights, Darks, Midtones et Zone peuvent être générés rapidement. L'utilisateur voit simplement de



nouveaux masques sur son écran afin qu'il puisse rapidement trouver et choisir celui qu'il souhaite utiliser dans son image.

Les termes Lights et Darks font référence aux masques de luminosité mais ils s'appliquent également à n'importe quel autre masque.

Un masque Lights-1 est simplement le masque basé sur les données d'origine codées dans chaque pixel.

Un masque Lights-2 est le masque "Lights-1" multiplié par lui-même et est donc toujours plus sombre qu'un masque "Lights-1" et ainsi de suite.

Un masque Darks-1 est l'inverse ou le négatif d'un masque "Lights-1".

Les masques Midtone et Zone sont un peu différents car ils résultent de la soustraction du masque Light et Dark de l'image entière.

Les masques s'affichent instantanément à l'écran lorsque différents boutons Masque sont cliqués. Ainsi, l'utilisateur peut faire des choix de masques en fonction des masques présentés à l'écran.

Le bouton Sélecteur de couleur image choisit un masque de zone qui correspond à la couleur sélectionnée.

Le bouton I/M signifie "Image/Masque". Il permet à l'utilisateur de basculer entre l'affichage du masque rapide et l'affichage de l'image.

Les boutons +/- dans les coins supérieurs de la section Masques activent la création et la suppression des masques respectifs des séries Darks ou Lights sur le panneau Couches.

La section MODIFIER

La section MODIFIER offre différentes manières d'ajuster le masque rapide actuel pour mieux correspondre à l'utilisation prévue dans l'image.



REMARQUE : Les boutons MODIFIER NE modifient PAS l'ensemble de données qui a été verrouillé dans le canal « Lum Lock ». Nous pouvons revenir à tout moment à la section Masque pour créer un nouveau masque en utilisant l'ensemble de données d'origine.

Le Curseur à trois poignées avec le dégradé de fond noir à blanc permet d'ajuster les niveaux. Ctrl + Clic sur le curseur ouvre une fenêtre de dialogue complète. Les poignées sont les mêmes que dans la boîte de dialogue Niveaux. La modification des niveaux du masque se produit APRÈS avoir relâché la poignée du curseur. Ce curseur est utile pour

- Créer un masque intermédiaire en déplaçant le curseur des tons moyens vers la droite
- Augmenter le contraste du masque en déplaçant le curseur des tons clair vers la gauche et le curseur des tons moyens vers la droite
- Diminuer le contraste en déplaçant le curseur des tons moyens vers la gauche
- Améliorer le noir en déplaçant le curseur des ombres vers la droite

La flèche à droite du curseur permet la réinitialisation du curseur et du masque.

Le bouton A exécute un ajustement Auto du masque

Les boutons Pinceau noir et Pinceau blanc offrent un moyen facile de peindre directement sur le masque. Il faut toujours définir la taille du pinceau, le dégradé et l'opacité dans la barre d'options.

Les boutons DODGE et BURN l'outil Photoshop correspondant afin que leur effet puisse se produire directement sur le masque affiché à l'écran.

Le bouton Masquer le RapidMask. Permet d'exclure la partie extérieure d'une sélection.

REMARQUE : Pinceau noir, Pinceau blanc, Dodge, Burn et Masquer le RapidMask de sont des outils locaux de modification. Les autres options produisent des modifications globales du masque.

Le bouton Courbes utilise les réglages Courbes de Photoshop pour modifier le masque.

Le bouton Contraste/ Luminosité ouvre une boîte de dialogue Luminosité/Contraste qui peut être utilisée pour modifier le masque actuel.

Le bouton Inverser inverse le masque actuel en créant un négatif de celui-ci

L'option ACR ouvre le masque actuel dans Camera Raw de Photoshop

Les Boutons Etendre et Développer. Développer augmente les zones sélectionnées dans le masque en ajoutant le masque à lui-même. Le masque devient alors plus léger. Contracter réduit la zone de pixels sélectionnée par le masque en coupant le masque avec lui-même. Le masque s'assombrit. La contraction est utile si le masque sélectionne trop.

Le bouton Flou ouvre la fenêtre de Flou gaussien afin d'ajouter le niveau de flou souhaité au masque affiché à l'écran. Le floutage du masque peut être utile pour un meilleur mélange du calque sur lequel le masque est appliqué.

La calculatrice est un outil avancé et peut être extrêmement utile pour créer des masques qui combinent des éléments tels que la couleur et la luminosité.

La section SORTIE

La section SORTIE offre une variété d'options pour utiliser réellement le masque.

Le Bouton Créer Calque de réglage ouvre un menu avec nombreuses options pour déployer le masque.

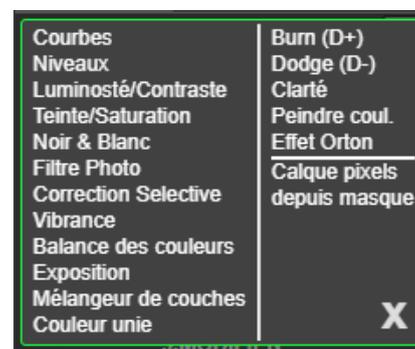
Le côté gauche du menu contient les calques de réglage. Cliquer sur l'un d'eux crée le calque de réglage correspondant dans le panneau Calques avec le masque rapide comme masque de calque.

Le calque de réglage est inséré dans la pile de calques du panneau Calques au-dessus du calque actif actuel.

En maintenant Ctrl le calque est placé en haut de la pile de calques.

Le bouton Convertir en sélection transforme le masque rapide en une sélection active.

Les boutons de peinture rapide sont utilisés pour configurer rapidement la peinture de masque, qui est un processus courant après le chargement d'un masque de luminosité en tant que sélection. Les deux boutons



offrent deux options de peinture différentes : un masque blanc avec un pinceau noir et un masque noir avec un pinceau blanc.

Le bouton Enregistrer permet d'enregistrer un masque rapide au cas où il serait à nouveau nécessaire dans le futur. Il duplique le canal "Rapid Mask" actuel et offre la possibilité de donner un nouveau nom à ce canal.

Le bouton Appliquer applique le masque rapide actuel en tant que masque de calque au calque actif dans le panneau Calques.

Le bouton FM crée un masque de filtre au lieu d'un masque de calque.

Exemple de Digital Blending avec le plugin TK7 Panel

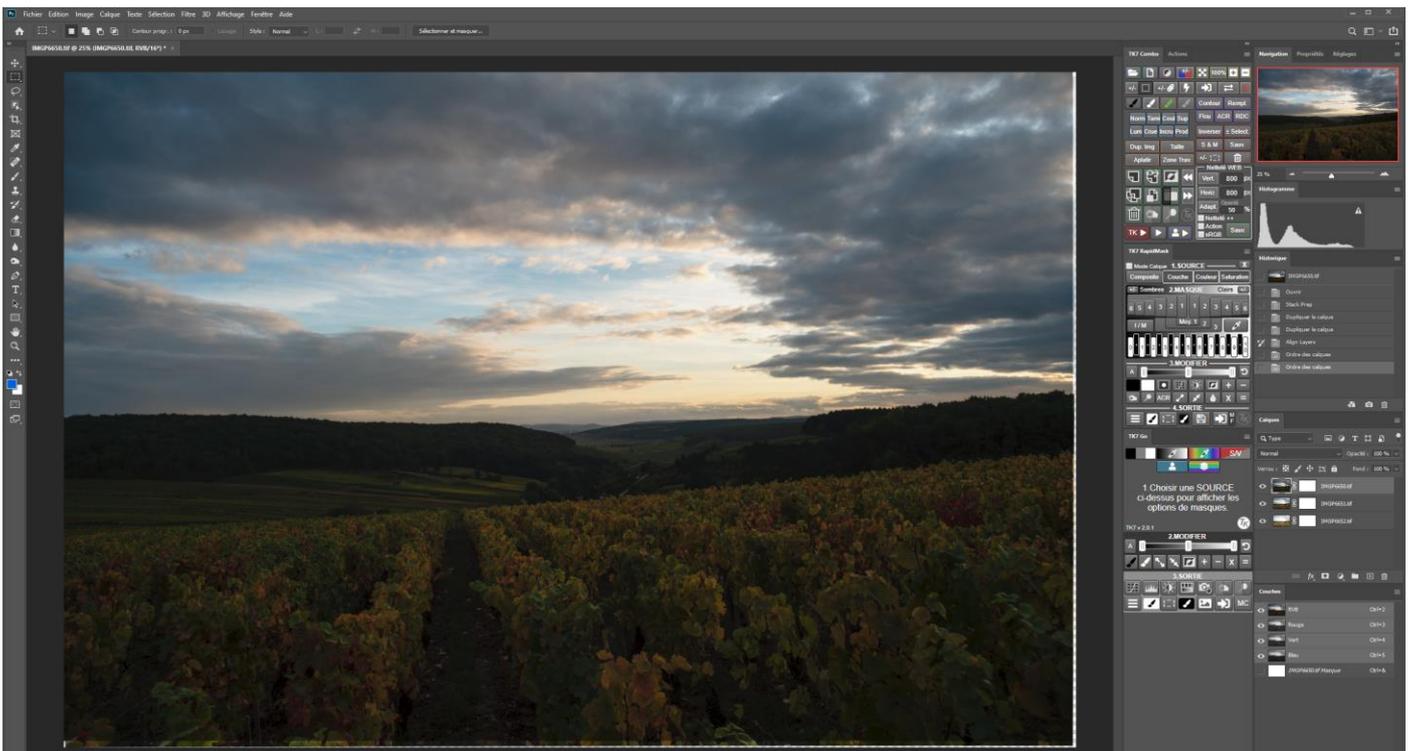
Nous allons reprendre le blending précédent.

Dans TK7 Combo

Cliquer sur le bouton Ouvrir et charger les 3 photos dans Photoshop

Dans TK Actions cliquer sur Empiler et mettre les calques avec le plus sous exposé au-dessus et le moins exposé en dessous

Dans TK Actions cliquer sur Aligner



Décocher le calque du dessous pour le moment.

Dans TK7 RapidMask

Sélectionner le calque du milieu et cliquer sur Composite dans la section Source

Choisir le masque clair 3 dans la section Masque

Sélectionner à nouveau le calque du dessus, cliquer sur le bouton Convertir en sélection dans la section Sortie et choisir le pinceau Masque Noir/ Pinceau blanc

Ajuster la taille et l'opacité du pinceau et peindre le ciel.

Activer et remettre le calque le plus clair au-dessus de la pile

Sélectionner ce calque, cliquer sur Composite et choisir le masque Sombre 2

Cliquer sur le bouton Convertir en sélection dans la section Sortie et choisir le pinceau Masque Noir / Pinceau Blanc pour peindre le premier plan.

Pour finir comme dans le blending précédent sélectionner à nouveau le masque sombre 2 et cliquer sur le bouton calque de réglages puis sur Courbes. La boîte de dialogue Courbe apparaît et permet de régler le contraste du premier plan.

Résultat final



Conclusion

Le flux de travail que nous avons fait pour le Digital Blending que nous avons vu précédemment est devenu extrêmement simple avec les Panneaux de Tony Kuiper.

Il existe d'autres alternatives au Plugin de Tony Kuiper, en particulier le plugin Raya Pro disponible sur le net à cette adresse <https://www.shutterevolve.com/raya-pro-the-ultimate-digital-blending-workflow-panel-for-photoshop/>.

Il est agencé autour d'une interface de même type que TK7 mais il n'est pas disponible en français.