

## 1-Objectif de ce document

*Avoir une trace des sujets abordés et des exercices réalisés pendant l'atelier*

Objet : Atelier n°4 du 08/01/2026

Théorie : -infos sur :

- La Carte graphique : A quoi sert-elle ? Voir tuto ci-joint DXO 24 ybu
- la RAM : c'est quoi ? A quoi sert-elle ? Voir tuto ci-joint DXO 25 ybu
- le Cache de votre logiciel : A quoi sert-il ? Voir tuto ci-joint DXO 26 ybu

Pratique :

- Exercices (ViewPoint) avec PL7 ou PL8 ou PL9 envoyés par SwissTransfer

---

## 2-DxO Infos

### 2.1 Avec l'IA, PhotoLab 9 boucle. Que faire ?

L'idée est d'utiliser l'IA sur CPU et non sur le GPU de la carte graphique (qui n'est peut-être pas assez performante)

Une info de Patrick MOLL issue de Compétence Photo n° 109 (page 111)

Les masques IA exigent du matériel performant, en particulier la carte graphique qui peut faire dysfonctionner le logiciel.

Si vous faites face à un plantage de l'IA avec un message d'erreur dans le moteur de correction, ouvrez les **Préférences** de PhotoLab, allez dans l'onglet **Performances** et, dans le menu **Accélération de l'IA**, optez pour l'option **Utiliser le CPU uniquement**.

Autant dire qu'il faudra alors très patient, car l'IA est conçue pour fonctionner sur GPU plus rapide, mais l'outil **Masque IA** ne plantera plus.

-----  
Les **Préférences** se trouvent dans **Edition** (barre du haut).  
-----

### 2.2 Quelques Infos de votre ordi

Dans **Paramètres** puis **Système** puis **Informations Système** vous y trouverez :

La capacité de stockage, la carte graphique, la RAM, le processeur, etc

### 2.3 Quelques Infos de votre logiciel

Dans **Edition** puis **Général** vous y trouverez : la base de données unique de PL7, PL8, PL9  
**Faire une sauvegarde de temps en temps (Fichier puis Base de données puis Créer une sauve...)**

Dans **Edition** puis **Préférences** puis **Performances** vous y trouverez :

Accélération de l'IA (PL9) ou Accélération Deep Prime (PL8)

La taille du Cache

La limite de l'Historique par défaut

### 2.4 Nouveautés de la version 9.2

2.4.1 Nouvelles options de filtrage dans **Personnaliser** (étoiles, couleurs, Bayer, X-Trans, etc)

2.4.2 Des masques **plus précis** dans cette version (notamment pour les animaux)

2.4.3 Déplacer et/ou dupliquer vos masques (sous-masques)

2.4.4 Bouton **Inverser la forme** : rend négatif (soustrait) le sous-masque (pinceau, dégradé ou autre réglage local)

### 3- PRATIQUE Avec PL 7, ou PL 8, ou PL 9

Les exercices (facultatifs au choix) seront abordés au cours de l'atelier

*Faire des copies virtuelles systématiquement avant tout traitement sur une photo*

#### 3.1 Exercice n° 1 : Photo 1-260108-immeuble-source

*(objectif : Redresser et modifier l'image prise en **contre-plongée** pour obtenir la :*

**Photo 1-260108-immeuble-cible**

- 1-dans l'onglet Géométrie corrigez la **distorsion** si nécessaire
- 2-puis activez l'outil **perspective Auto** pour redresser l'image
- 3-ensuite recadrez l'image pour se rapprocher de la photo cible
- 4-dans l'onglet Lumière augmentez l'expo autour de 1,0 à 1,2 pour éclaircir l'ensemble des bâtiments
- 5-onglet Couleur : changez la façade rouge en vert avec la roue des teintes de l'outil TSL
- 6-Exporter en 2048 pixels côté long avec une qualité à 98% pour diminuer le poids en Mo

#### 3.2 Exercice n° 2 : Photo 2-compet104-paysage-source

*(objectif : Redresser et modifier l'image prise au **grand-angle** pour obtenir la :*

**Photo 2-compet104-paysage-cible**

- 1-dans l'onglet Géométrie corrigez la **distorsion** si nécessaire
- 2-puis activez l'outil **perspective Auto** pour redresser les bâtiments
- 3-recadrez selon votre idée
- 4-sélectionnez l'eau avec le masque IA et passez l'Expo à -0,5 pour **foncer l'eau** ou +0,5 pour **l'inverse**
- 5-**faire un** sous masque avec pinceau négatif entre les poteaux bois pour donner un peu **plus** de relief
- 6-inserez le texte (mot) **Cible** (dans 5<sup>ème</sup> onglet général fX)
- 7-inserez le logo club ( idem )
- 8-pour donner de la profondeur floutez la partie basse de l'image avec l'effet miniature : (dernier outil dans barre du haut ou dans 5<sup>ème</sup> onglet général fX)
- 9-On peut aussi sélectionner l'eau (point 4-) avec :  
Une ligne de contrôle ou un filtre gradué en partant du bas de l'image, etc

#### 3.3 Exercice n° 3 : Photo 4-compet104-rue-source

*(objectif : Redresser et modifier l'image prise au **grand-angle** pour obtenir la :*

**Photo 4-compet104-rue-cible**

- 0-Examinez l'Histogramme (Eliminez les zones cramées avec la courbe des tons)
- 1-dans l'onglet Géométrie corrigez la **distorsion** si nécessaire
- 2-puis activez l'outil **perspective Auto** pour redresser l'image
- 3-ensuite recadrez l'image pour se rapprocher de la photo cible
- 4- onglet Couleur : changez la couleur des voitures avec la roue des teintes de l'outil TSL