

Reproduction style colorimétrique

Winterlandschaft, _ORO4942

Remarque : Le plus difficile en photographie est de trouver son territoire de créativité. Or l'une des méthodes d'y parvenir est de faire des recherches sur Internet et de déterminer ce que vous aimez. Souvent c'est par l'absurde que vous pouvez aussi y parvenir : dire ce que vous n'aimez pas ! Lorsque vous avez identifié une image qui vous plaît essayer de la reproduire. Le meilleur apprentissage est la reproduction. Evidemment reproduire un style colorimétrique n'est pas chose aisée car il faut tenir compte bien sûr de la lumière de votre RAW et les couleurs d'origine. En effet, si vous pouvez modifier des couleurs dans LR vous ne pourrez pas changer un vert en Magenta. Nous allons dans cette session partir de quelques images empruntées au cinéma

Le premier exemple est un paysage d'hiver. Le style de la colorimétrie est monochrome. Lorsque nous regardons notre image de départ, nous identifions tout de suite que les couleurs sont plus chaudes en particulier à cause de la couleur des arbres.



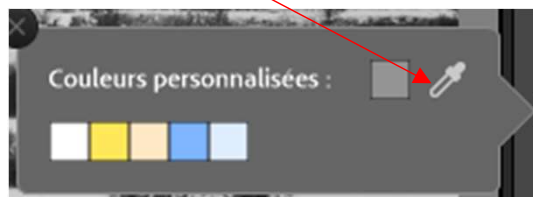
L'outil Color Grading nous permet d'agir sur
Les tons clairs,
Les tons moyens ou
Les tons sombres. Ou encore de manière globale.

La première tâche à faire est d'analyser la photo : l'image à gauche est une image monochrome avec une légère dominante bleue (froide) qui vient d'une même teinte bleue avec différentes saturations et luminances.

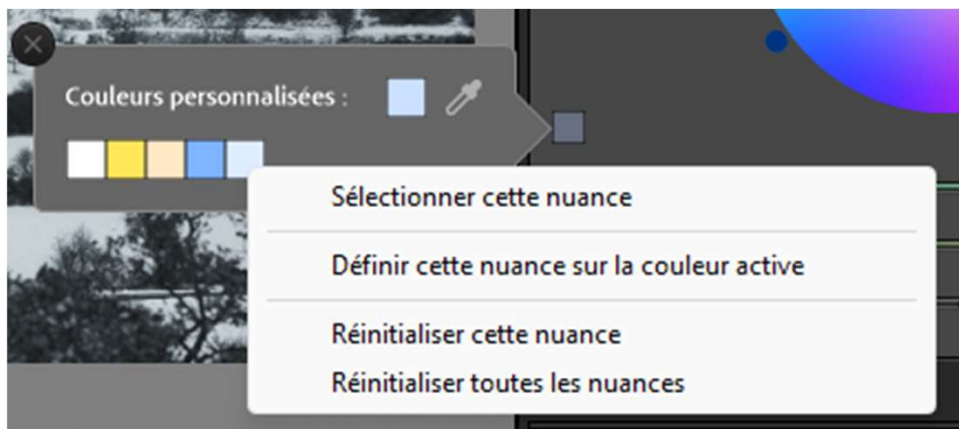
Reproduction style colorimétrique

_ORO1400, _ORO1399

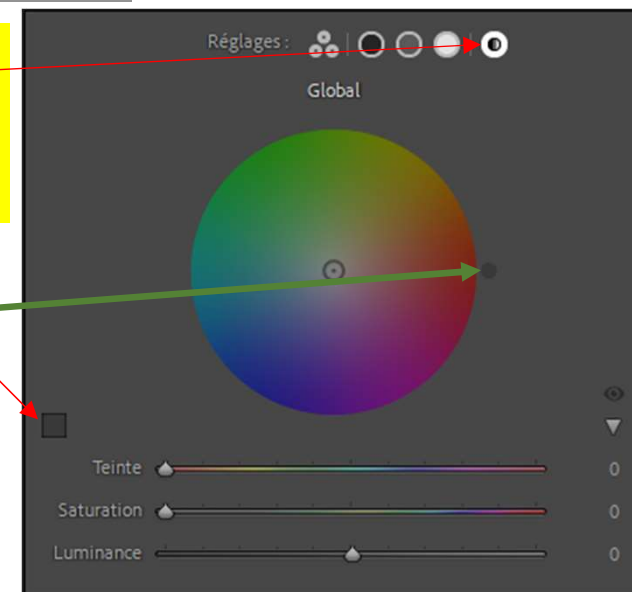
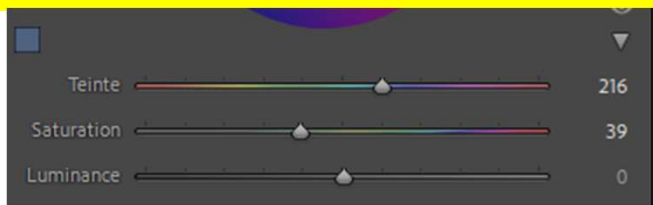
Dans un premier temps nous devons passer en noir & blanc (V) pour se faciliter le travail. Ensuite nous passons en mode référence (Maj R). Ensuite il suffit d'activer l'onglet Color Grading, choisissez l'icône « global » et de cliquer sur le carré puis activez la pipette que vous allez passer en maintenant le clic sur la photo de référence pour chercher la teinte. Une fois trouvée, vous lâchez le clic lorsque vous êtes satisfait. Le point extérieur se fixe.



Attention de ne pas confondre Teinte avec la saturation et la luminance. Vérifiez la valeur sur l'extérieur du cercle.



Pour notre image, lorsque vous cliquez sur un des carrés, la teinte s'applique sur votre photo de manière globale. Ici la photo d'origine présente beaucoup plus de tons sombres, jouer sur la luminance dans l'onglet CG ne donne rien. Du coup il faut aller dans les réglages de base et jouer sur le curseur des noirs.



Astuces : Lorsque vous avez lâché la pipette la couleur s'inscrit dans le carré à côté de la pipette. Vous avez la possibilité de mémoriser 5 teintes différentes. Vous avez la possibilité de mémoriser jusqu'à 5 teintes. Lorsque vous avez sélectionné la teinte vous pouvez faire un clic droit sur un des carrés et choisissez la 2^{ème} option pour la mémoriser. Remarquez qu'il y a 5 carrés comme les 5 teintes choisies dans Adobe Color.

Remarque : N'oubliez pas que vous devez tenir compte du perceptif !





CLUB PHOTO
Pornichet

Formation Lightroom

Utilisation des photos à titre gratuit et uniquement au sein du club dans le cadre de cette formation.

JC Javault

Reproduction style colorimétrique

_ORO1400, _ORO1399

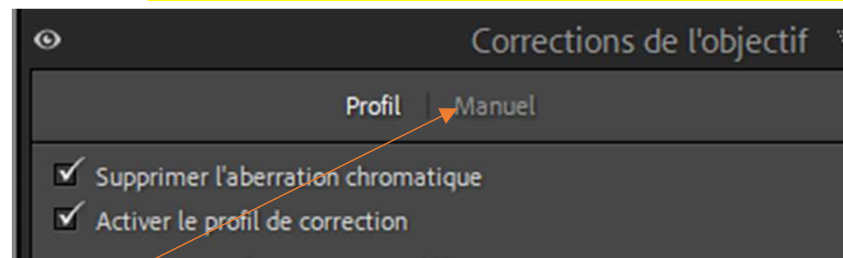
Sur la photo de référence il y a plus de contraste, nous allons essayer de retrouver les mêmes contrastes sur notre photo d'origine.
Pour cela nous jouons en global sur les curseurs Blanc, et hautes lumières.
Ensuite en local par un dégradé linéaire nous allons essayer de donner plus de matière au ciel.



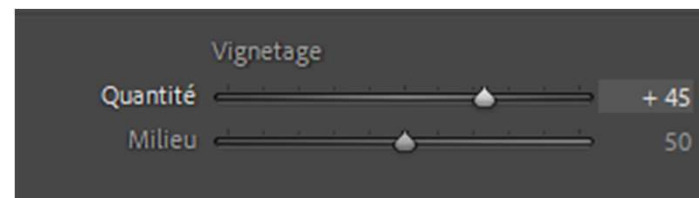
Les modifications de l'exposition et des hautes lumières ne donnent pas un résultat suffisant. Nous pouvons aussi utiliser la correction du voile.



Malgré le fait que la correction de l'objectif a été appliquée, il apparaît un vignettage.



Nous pouvons faire un peu plus en cliquant sur Manuel et jouer sur la quantité du vignettage.

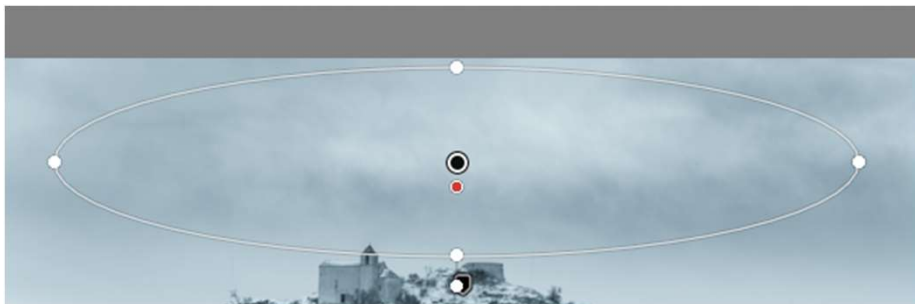


Nous revenons sur notre masque du ciel et nous utilisons l'intersection avec un masque de luminance pour protéger les tons sombres.
Il faut moduler l'effet pour éviter les halos qui peuvent apparaître.

Reproduction style colorimétrique

_ORO1610

Pour donner plus de texture aux nuages, positionnons un masque radial dans le ciel au-dessus du village et jouons sur les mêmes curseurs que précédemment et en plus sur les noirs et Clarté. Nous nous rapprochons encore plus de l'image référence.



Je reviens sur le CG pour mettre un peu plus de bleu car je trouve que nous sommes trop proche du vert et je retouche un peu aussi les noirs.

Remarque : Nous sommes arrivés au bout du chemin de traitement. Il était plutôt facile car nous n'avions qu'une seule teinte à gérer. Les choses vont se complexifier lorsque le nombre sera plus élevé. Mais avant nous allons décrire les 2 outils que nous utiliserons qui viendront compléter les réglages que nous connaissons déjà : la courbe et le CG.

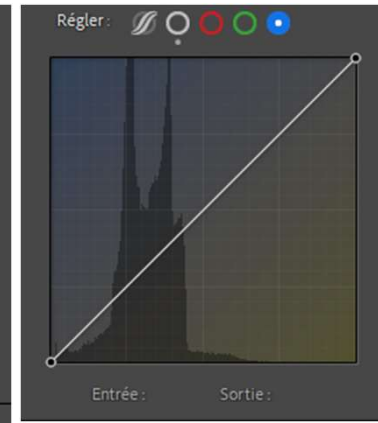
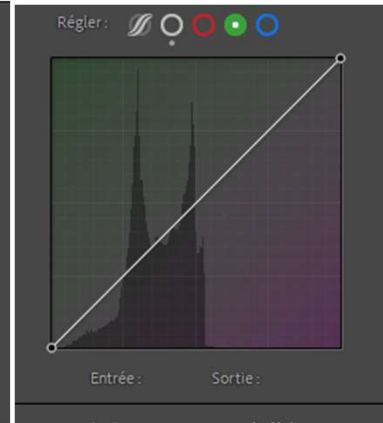
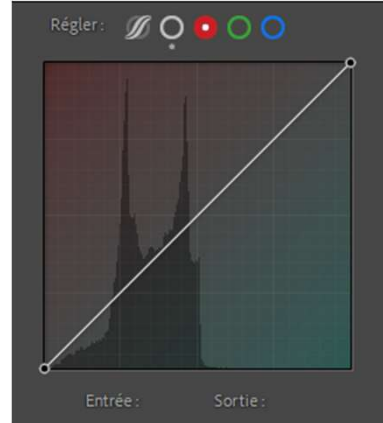
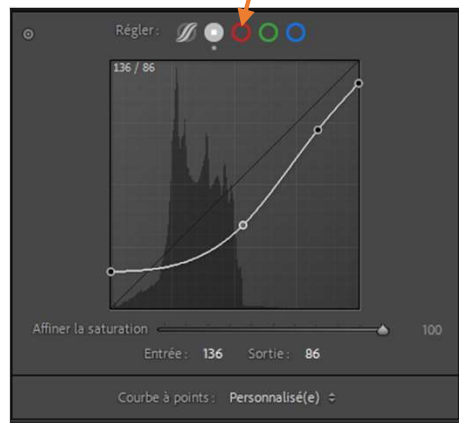
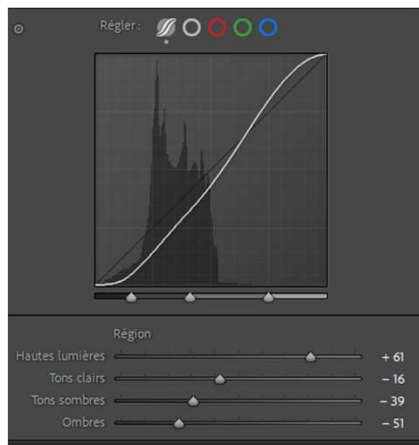
La courbe des tonalités :

Nous avons la possibilité de modifier la courbe paramétrique ou à points, comme ci-dessous je l'ai fait, mais nous pouvons aussi modifier les 3 canaux RVB par leur courbe respective. Comme sur chaque courbe nous avons 2 teintes * 3 possibilités d'intervenir sur les teintes.

Les teintes pour chaque courbe correspondent au canal + la complémentaire :

- Rouge → Cyan
- Vert → Magenta
- Bleu → Jaune

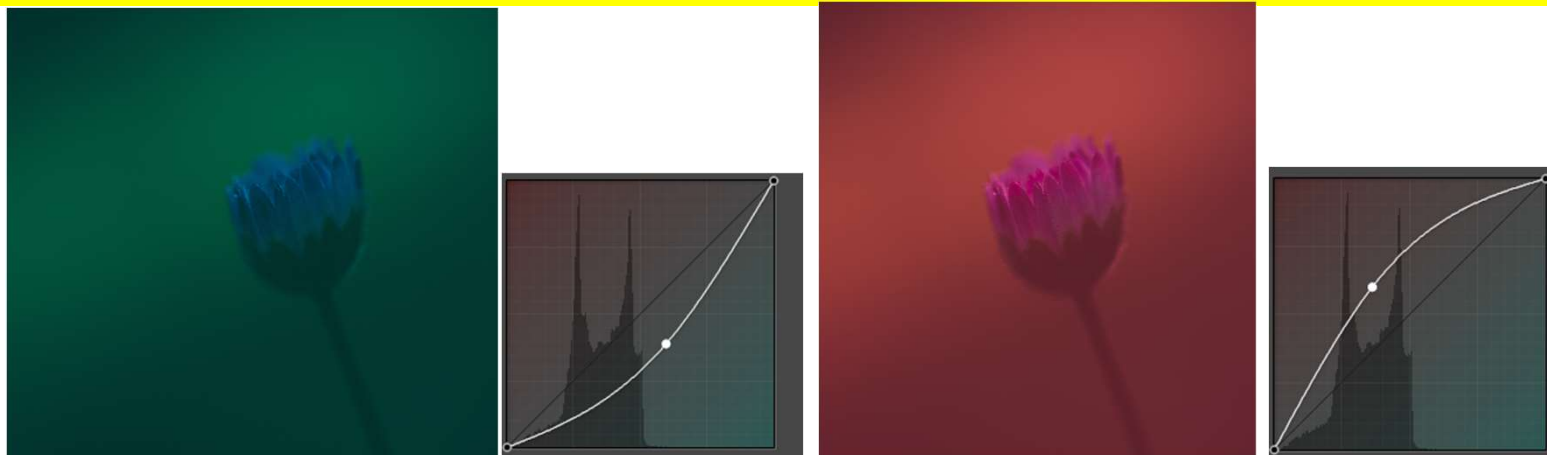
Nous avons donc la possibilité d'emmener le rouge vers le cyan etc.



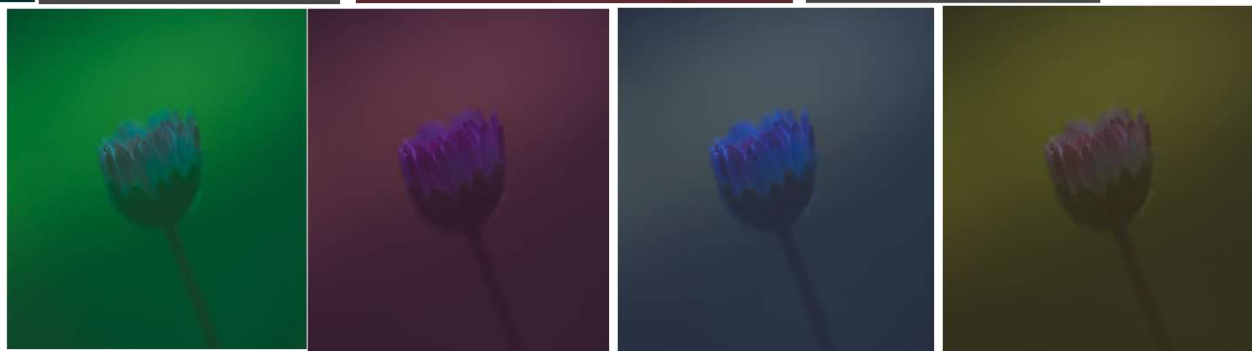
Reproduction style colorimétrique

_ORO1610

Ainsi si avec la courbe du Rouge, j'emmène les tons sombres vers le cyan l'image se transforme. De même si je les emmène vers le rouge elle est totalement différente.



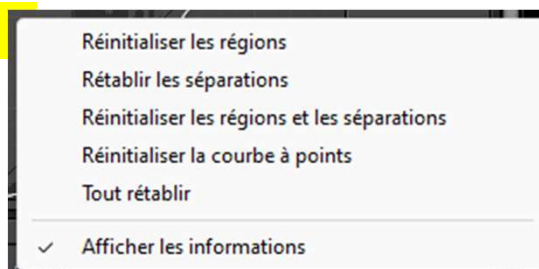
Voici les autres possibilités :



Et nous n'avons joué que sur les tons moyens !

Remarque : Notez qu'à chaque fois un clic droit sur la courbe modifiée, vous permet d'avoir accès à des sous-menus qui ont pour but d'annuler une partie ou toutes vos modifications

Sous menu courbe paramétrique.



Sous menu des autres courbes.



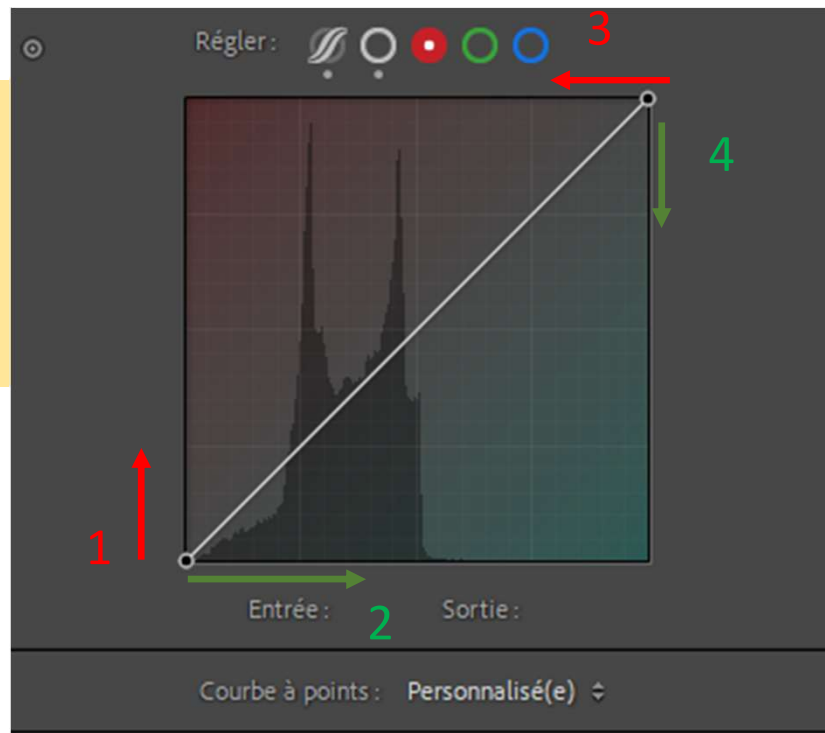
Reproduction style colorimétrique

_ORO1400, _ORO1399

Comme je l'ai dit précédemment, nous n'avons joué que sur les tons moyens mais voici quelques méthodes d'influence sur la colorimétrie pour chacun des 2 zones tonales complémentaires des tons moyens (tons clairs et tons foncés) :

- 1 : pour donner aux tons sombres une teinte rouge
- 3 : pour donner aux tons clairs une teinte rouge
- 2 : pour donner aux tons sombres une teinte verte
- 4 : pour donner aux tons clairs une teinte verte

Remarque : nous retrouvons évidemment les mêmes effets sur les 2 autres canaux vert et bleu.



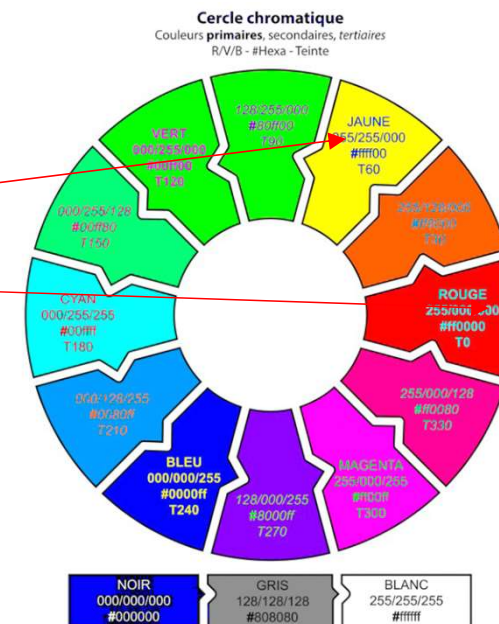
Remarque : Nous travaillons sur les 3 zones tonales hautes lumières, tons moyens et ombres que nous retrouvons dans CG.

Astuces : Les effets sont très rapides lorsque l'on utilise les courbes en conséquence la subtilité est de mise. Vous bougerez de quelques points cela suffira souvent.

Là où mon conseil d'avoir toujours à côté de vous (ou dans votre tête !) la roue chromatique prend tout son sens c'est que pour faire du orange vous devrez jouer sur 2 canaux à savoir le rouge et le jaune.

Travaux : Reprenez notre photo macro et donnez :

- Aux ombres une teinte violette
- Aux hautes lumières de l'orange
- Aux tons sombres du vert clair





CLUB PHOTO
Pornichet

Formation Lightroom

Utilisation des photos à titre gratuit et uniquement au sein du club dans le cadre de cette formation.

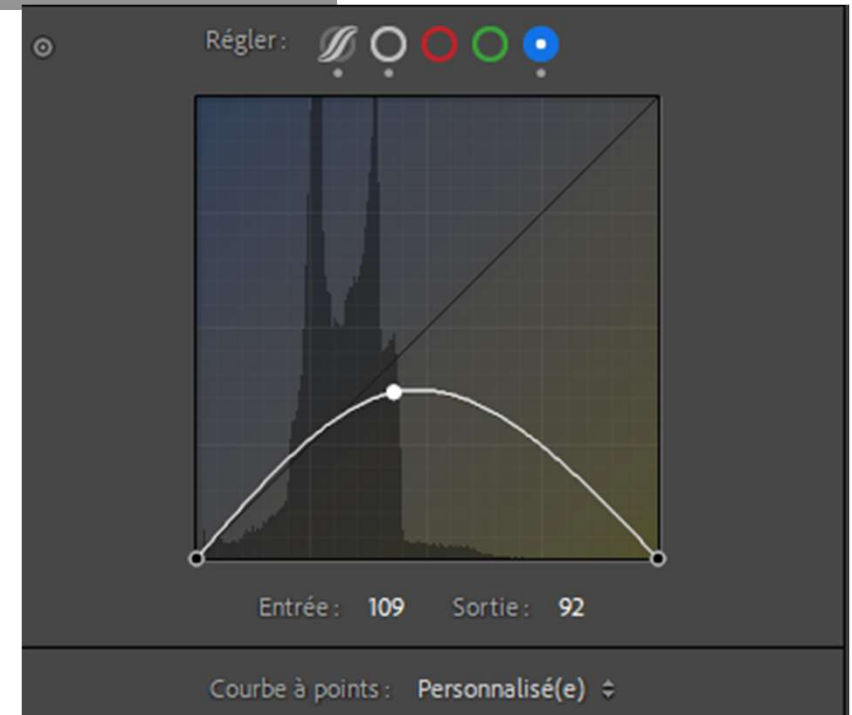
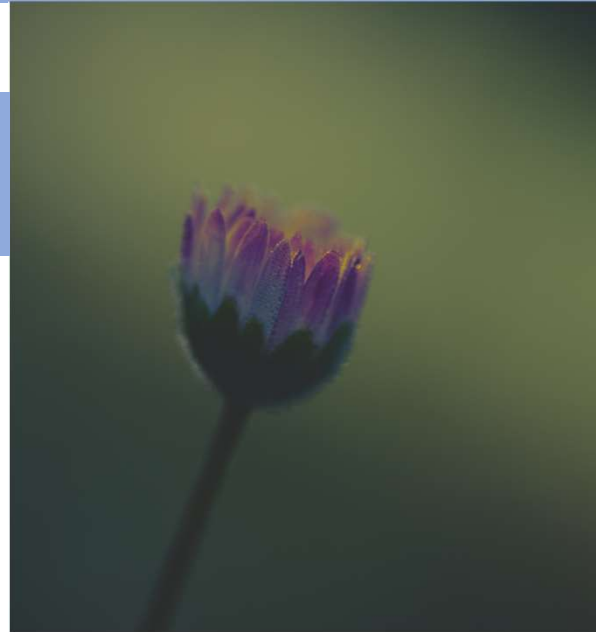
JC Javault

Reproduction style colorimétrique

Amélie scotch, _ORO5044

Remarque : Impossible n'est pas Français dit l'adage et bien en post-traitement la règle ne s'impose pas toujours. Je vous ai dit que la tempérance était de mise voyez la transformation de la courbe ci-contre qui peut être considéré comme excessive elle produit pourtant un résultat flatteur sur notre image.

Vous ne trouverez pas une liste exhaustive des effets, rien ne remplacera seule votre pratique vous donnera le chemin de votre créativité.



Après

Travaux :

Prenez la photo _ORO5044 et donnez-lui la colorimétrie de la copie d'écran du film Amélie Poulain.

Remarquez que pour vous faciliter la tâche, vous devrez jouer d'abord sur la balance des blancs.

Avant

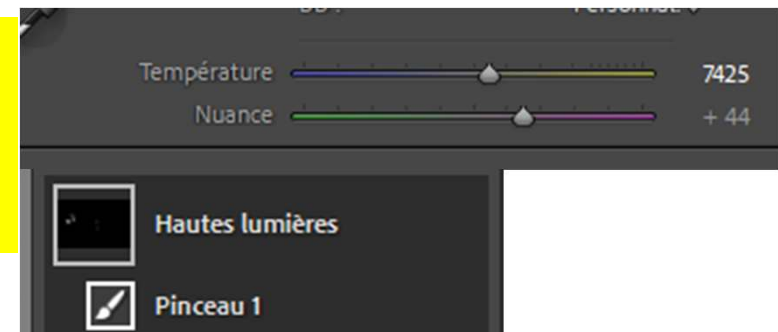
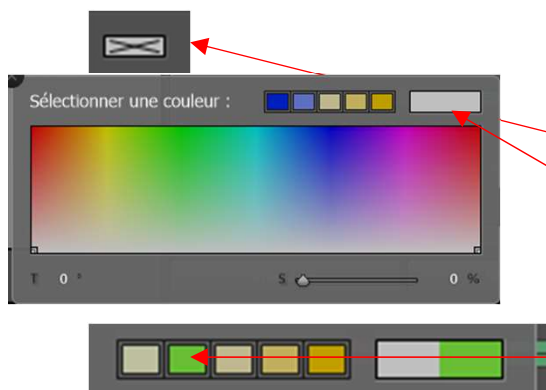


Reproduction style colorimétrique

_ORO1400, _ORO1399

Comme c'est toujours le cas pour une image qui présente des tons chauds (ou froid) nous devons commencer par agir sur la balance des blancs. Quand ce n'est pas le cas, votre image doit partir d'une image neutre. 7400 semble être ici un bon début.

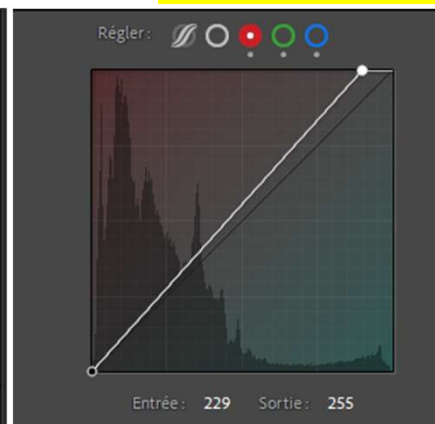
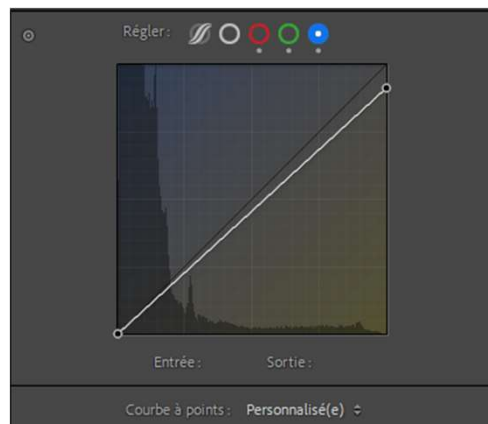
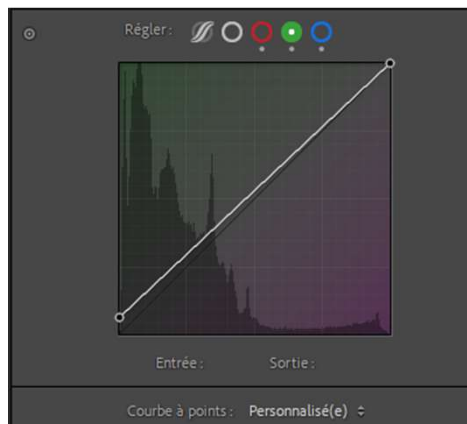
Il y a des zones qui sont très proches des tons brûlés, or lorsque l'on travaille sur la colorimétrie nous serons souvent exposés à créer des aplats inesthétiques, il vaut mieux alors commencer par réduire ce risque en diminuant les hautes lumière (par un masque pinceau et en baissant les hautes lumières).



L'idée ensuite est d'identifier la teinte qui est appliquée aux hautes lumières et aux ombres. Pour cela nous avons un outil parfait qui est l'outil ajout de couleurs dans les réglages localisés. Dans notre image de référence les endroits les plus lumineux et les plus sombres sont évidents à trouver mais cela peut se révéler difficile. Vous pouvez les identifier par le point blanc et le point noir. Tout en maintenant Alt, fait un clic gauche dans la palette et allez prélever la teinte dans les hautes lumières elle se retrouve dans le rectangle lorsque vous relâcher le clic et Alt. Vous pouvez faire un clic droit sur le premier carré pour Définir cette nuance sur la couleur active. Vous faite de même pour les ombres. Evidemment la couleur est trop saturée et lumineuse mais je vous rappelle que c'est la teinte qui nous intéresse ici.

Remarque : Il n'y a pas d'ordre meilleur l'un que l'autre. Il vaut toutefois mieux travailler sur la zone tonale la plus présente dans votre image.

Nous avons deux zones sur lesquelles je vais intervenir localement : l'arbre à droite dont je veux diminuer l'importance et le personnage qui lui à l'inverse doit être plus présent. J'applique donc pour eux 2 masques et traitements différents.



Maintenant que nous avons les 2 teintes, nous pouvons aller sur l'outil courbe et agir sur les 2 zones tonales.

Reproduction style colorimétrique

Il nous reste plus qu'à intervenir sur l'ambiance globale de l'image en intervenant sur la courbe à points. Dans un premier temps je diminue la luminosité des ombres. Nous sommes déjà au maximum sur les hautes lumières mais le visage est un peu trop rouge et pas assez éclairé, je vais donc corriger un peu la courbe rouge et localement mettre un peu plus d'exposition sur le visage. Si besoin pour ce dernier masque nous pouvons protéger les zones trop claires par un masque de luminance.

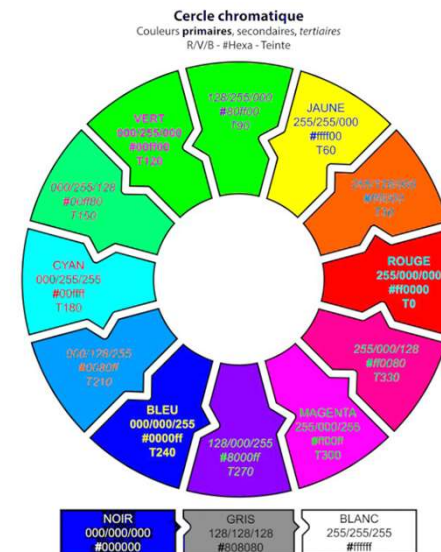
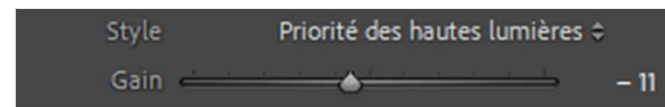
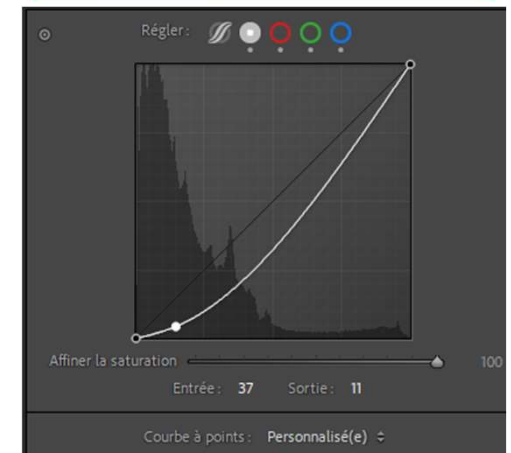
Comme le volet a un peu trop de présence, je vais appliquer un filtre dégradé pour diminuer les hautes lumières, voir les blancs. Et je reviens sur le radial du visage sur lequel je baisse un peu les noirs pour donner un peu de contraste. J'ajuste aussi la saturation pour que cela soit plus naturel. Je reviens sur la courbe du canal vert pour légèrement diminuer la teinte verte qu'il y avait sur le visage.

Si nous regardons notre image de référence, nous voyons que notre regard se concentre sur le visage d'Amélie car il y a un léger vignettage. Nous faisons donc de même sur notre photo.

Remarque : Idéalement nous aurions dû modifier aussi le pull de la personne âgée mais sur la roue chromatique le rose du pull est à 2 teintes du bordeaux de la robe d'Amélie et ce genre de transformation est au-delà de la limite de LR.

L'idée ensuite est d'identifier la teinte qui est appliquée aux hautes lumières et aux ombres. Pour cela nous avons un outil parfait qui est l'outil ajout de couleurs dans les réglages localisés. Dans notre image de référence les endroits les plus lumineux et les plus sombres sont évidents cela peut se révéler difficile. Vous pouvez les identifier par le point blanc et le point noir. Tout en maintenant Alt, fait un clic gauche dans la palette et allez prélever la teinte dans les hautes lumières. Elle se retrouve dans le rectangle lorsque vous relâchez le clic et Alt. Vous pouvez faire un clic sur le premier carré pour Définir cette nuance sur la couleur active. Vous faites de même pour les ombres. Evidemment la couleur est trop saturée et lumineuse mais je vous rappelle que c'est la teinte qui nous intéresse ici.

_ORO1400, _ORO1399





CLUB PHOTO
Pornichet

Formation Lightroom

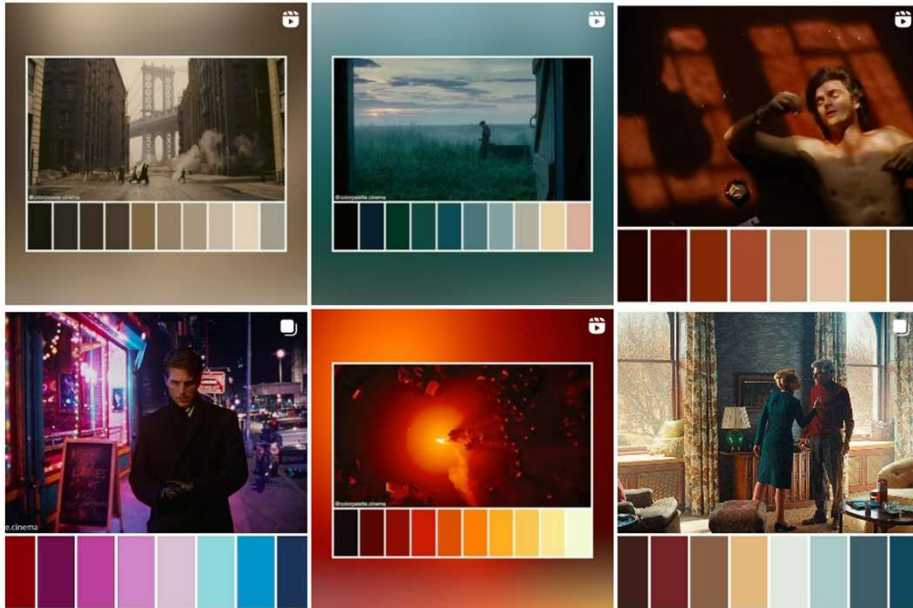
Utilisation des photos à titre gratuit et uniquement au sein du club dans le cadre de cette formation.

JC Javault

Reproduction style colorimétrique

Tommys3, _ORO4371

Remarque : Comme je vous ai dit que l'expérience, voir l'expérimentation est essentielle, je vous recommande le site Instagram <https://www.instagram.com/colorpalette.cinema/> qui vous propose des extraits d'image du cinéma où le colorgrading est particulièrement intéressant.



Essayez sur vos propres photos de reproduire certaines palettes, vous pouvez d'ailleurs ne pas vous satisfaire de votre photothèque mais de manière plus exigeante, faire une prise de vue spécialement pour vous rapprocher de la palette.

Nous allons attaquer la colorimétrie sur une troisième photo. La photo référence est cette fois-ci extraite de la série Peaky Blinders. Notre photo cible prise à Edinbourg est une photo de rue à la volée et donc dans des conditions non maîtrisées. Le résultat est relativement éloigné de notre référence en particulier en matière d'exposition.

Travaux :

Prenez la photo _ORO4371 et donnez-lui la colorimétrie de la photo Tommys3.
Vous devrez d'abord modifier l'exposition du personnage mais aussi donner plus de matière au ciel.
Vous vous attaquerez à la colorimétrie dans un troisième temps mais cette fois-ci en vous servant de l'outil CG.

Avant



Après





CLUB PHOTO
Pornichet

Formation Lightroom

Utilisation des photos à titre gratuit et uniquement au sein du club dans le cadre de cette formation.

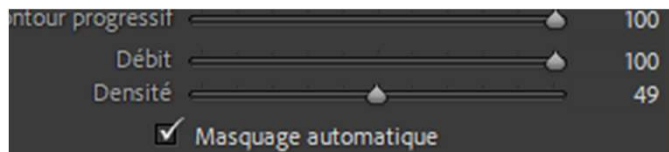
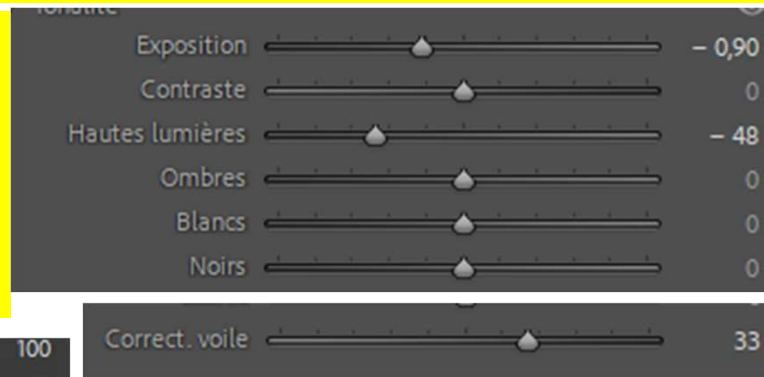
JC Javault

Reproduction style colorimétrique

Tommys3,_ORO4371

Avant de pouvoir travailler sur la colorimétrie, il nous faut d'abord travailler sur les trop grandes différences entre les 2 images. Donc dans un premier temps nous allons travailler sur le ciel qui ne présente pas de matière et est beaucoup trop lumineux. Nous pouvons utiliser la sélection du ciel dans les masques. La sélection est tout à fait correcte elle intègre aussi certains toits ce qui garantit une progressivité dans le traitement. Toutefois il faudra faire attention au zone frontière des murs qui peut favoriser les halos.

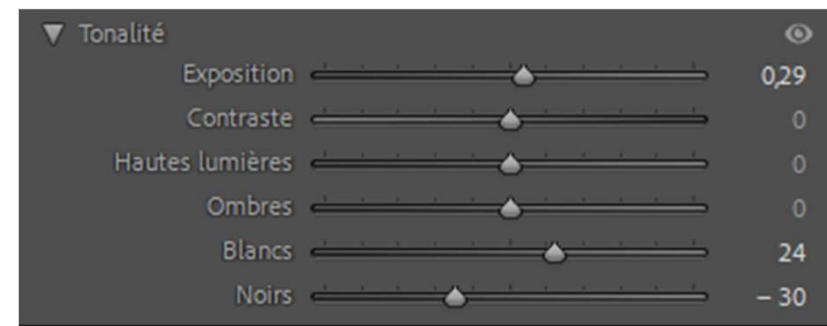
Une baisse des hautes lumières, de l'exposition et de la correction du voile fait le job. Toutefois on remarque en faisant avant après, que des zones sur les toits et le haut de la camionnette rouge devrait être plus impactés par la baisse de luminosité. Nous pouvons donc ajouter avec un pinceau à moindre débit, ces zones.



Nous allons maintenant travailler sur le sujet. A l'inverse du ciel, le personnage, qui peut être sélectionné automatiquement par l'IA, est sous exposé puisque pris en contre-jour.



Une augmentation de l'exposition, contenue pour ne pas être trop visible, et des blancs nous permet de récupérer de la visibilité au personnage. Le curseur ombre homogénéise le résultat. Toutefois cela n'est pas satisfaisant pour 2 raisons : le visage est encore trop peu présent et à l'inverse la lumière sur la manche à gauche du personnage est déjà presque surexposée. Nous pouvons soustraire la manche avec un pinceau à un débit faible et ajouter un autre masque radial pour le visage et jouer sur les curseurs, exposition, blanc et noir. En compensation nous pouvons baisser un peu la saturation.





CLUB PHOTO
Pornichet

Formation Lightroom

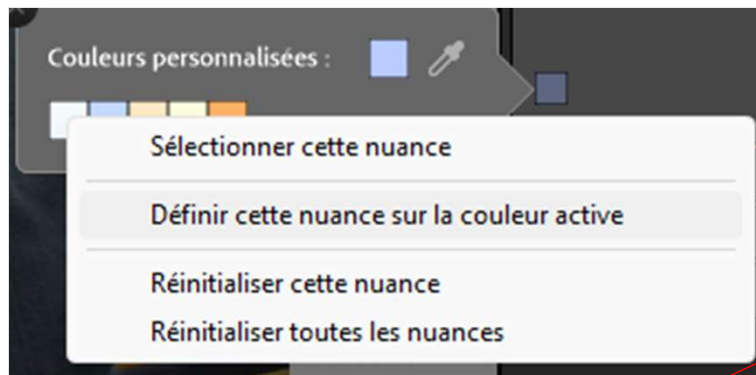
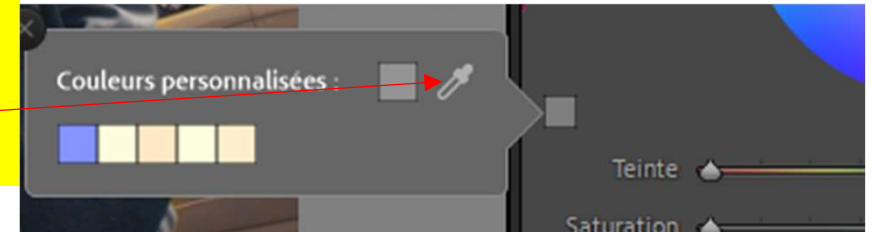
Utilisation des photos à titre gratuit et uniquement au sein du club dans le cadre de cette formation.

JC Javault

Tommys3,_ORO4371

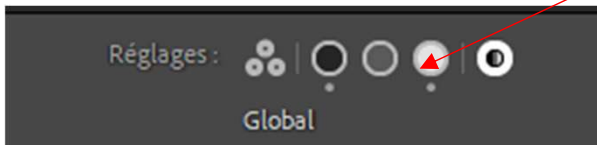
Reproduction style colorimétrique

Une fois ce travail de rééquilibrage effectué nous pouvons nous occuper de la colorimétrie. Nous nous mettons comparaison de vue de référence.
Comme nous l'avons fait avec la pipette du sélecteur de couleur de la courbe, nous allons utiliser la pipette du CR ombres.
Je vais choisir la teinte présente dans la partie sombre de la casquette du héros.



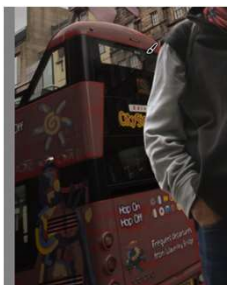
Remarque : Vous pouvez de la même manière que pour l'autre outil, mémoriser la teinte. La pipette vous montre la teinte et la saturation mais évidemment pas la luminance. En l'occurrence c'est toujours la teinte (extérieur du cercle) qui nous importe.

Faire un avant / après, prouve que nous allons dans la bonne direction. Toutefois il convient d'ores et déjà de diminuer la luminance de cette teinte.
Nous passons dans l'outil hautes lumières pour aller prélever la teinte sur les parties la plus claire du visage. La chemise est trop influencée par son environnement pour nous donner une teinte d'ambiance.



Lorsque l'on regarde notre photo, le rouge de la camionnette à gauche et le jaune de celle de droite prennent trop d'importance. Nous devons intervenir sur la saturation de ces deux endroits.
Le mélangeur de couleur pour le rouge et le jaune va influencer le visage et les briques nous devons donc plutôt intervenir en local.

Un masque au pinceau avec une désaturation est efficace pour les deux camionnettes. J'en profite aussi pour désaturer le foulard du personnage



Astuces : Lorsque vous utilisez le pinceau, vous pouvez désactiver le masquage automatique pour aller plus vite mais lorsque vous approchez des zones sensibles vous devez le remettre. Une manière rapide de la faire est d'utiliser le raccourci A.

Après les ombres et les hautes lumières nous allons choisir la teinte pour les tons moyens. Dans les gris c'est le vert qui prédomine ... nous nous dirigeons vers une triade !



CLUB PHOTO
Pornichet

Formation Lightroom

Utilisation des photos à titre gratuit et uniquement au sein du club dans le cadre de cette formation.

JC Javault

Tommys3,_ORO4371

Reproduction style colorimétrique

Vous avez deux curseurs sous le CG, Fusion et Balance. Quelques explications préliminaires sont utiles pour les comprendre. Voici quelques extraits de la formation PS qui expliquent le fonctionnement. La fusion est la manière dont la transition va se faire, comment elles vont se mélanger ensemble. La Balance est l'intention de faire pencher soit plus vers les tons clairs soit vers les ombres.

Fusion 50
Balance 0

Imaginons avoir mis pour les ombres la teinte bleue que nous plaçons à gauche, du jaune pour les tons moyens et rose pour les hautes lumières.
Nous voyons nos trois bandes alors que les curseurs sont au milieu.

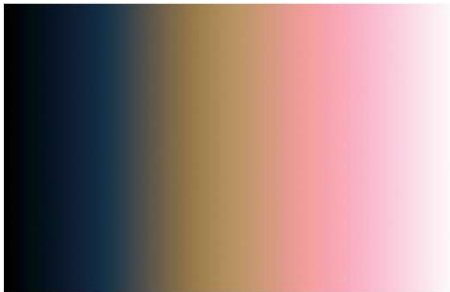
Fusion 50
Balance 0

Peu de fusion les trois zones sont bien visibles car séparées, c'est presque un drapeau.

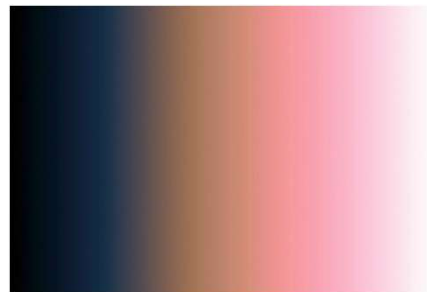
Plus fusion est la importante plus la concentration des extrêmes va vers le centre, les tons moyens ont tendance à disparaître.

La balance tout à gauche, les tons sombres chevauchent presque tous les tons.

La balance tout à droite, les tons clairs chevauchent presque tous les tons.



Fusion 0
Balance 0



Fusion 73
Balance 0



Fusion 49
Balance -100



Fusion 49
Balance +100

Revenons à notre photo, nous pouvons recadrer notre image car le ciel reste très présent et nous écarte de notre photo référence.



CLUB PHOTO
Pornichet

Formation Lightroom

Utilisation des photos à titre gratuit et uniquement au sein du club dans le cadre de cette formation.

JC Javault

Tommys3, _ORO4371

Reproduction style colorimétrique



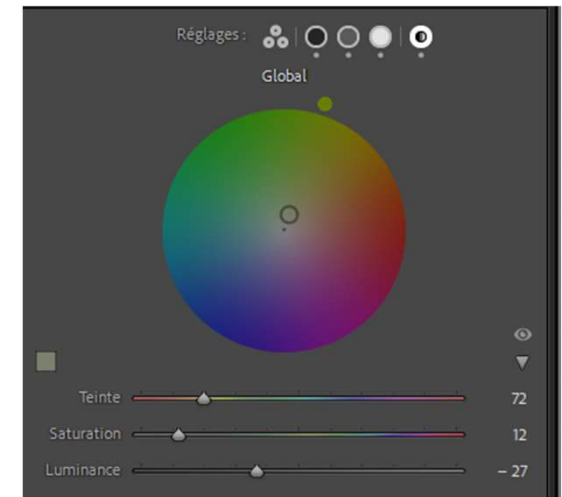
Nous profitons du recadrage pour placer les yeux sur un point de force.

Nous avons utilisé le CG sur les ombres, les hautes lumières, les tons moyens ils nous reste un 4^{ème} onglet qui a pour but de donner une teinte à l'ensemble de l'image.



Ici le ressenti est le plus important. Si besoin nous pouvons revenir sur les différents réglages.

Je descends un peu l'exposition du masque ciel pour faire apparaître une couleur cyan.
Du coup la transition entre le ciel et la casquette est moins équilibrée; je crée un masque pinceau avec un plus faible débit et je baisse l'exposition.



Je termine les réglages pas une courbe en S pour redonner plus de contraste.

Remarque : Les sélections par l'IA de LR sont satisfaisantes mais pour le moment nous n'avons pas la possibilité d'ajouter un contour progressif comme nous pouvons le faire dans PS du coup à l'intersection de 2 masques il est possible d'avoir des liserés.