

LA RETOUCHE DE VISAGE

La méthode des professionnels

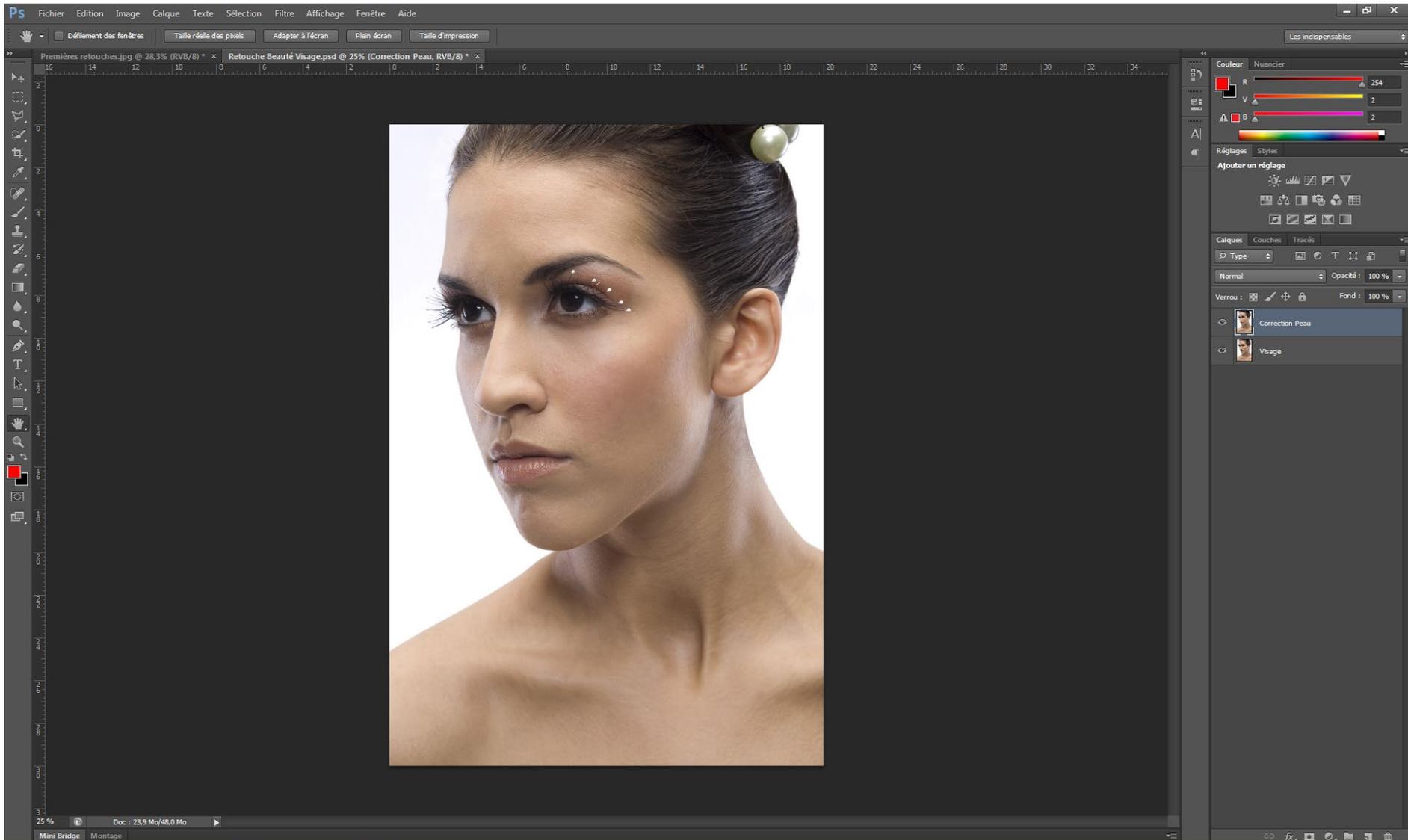
1.

Retoucher **les principaux défauts** avec les outils adaptés
(correcteur, pièce, tampon ...)

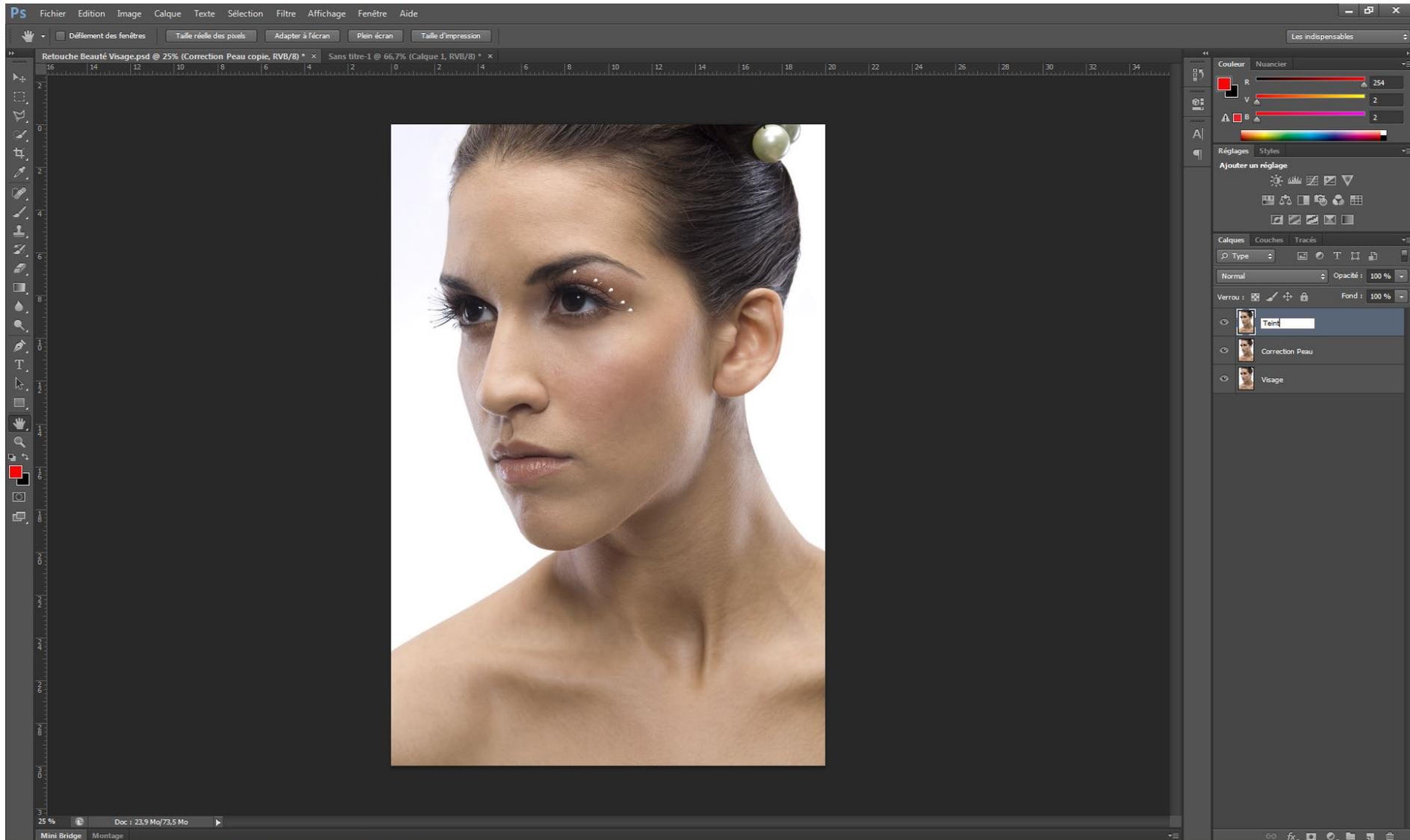


2.

Dupliquer le calque après avoir effectué les retouches.

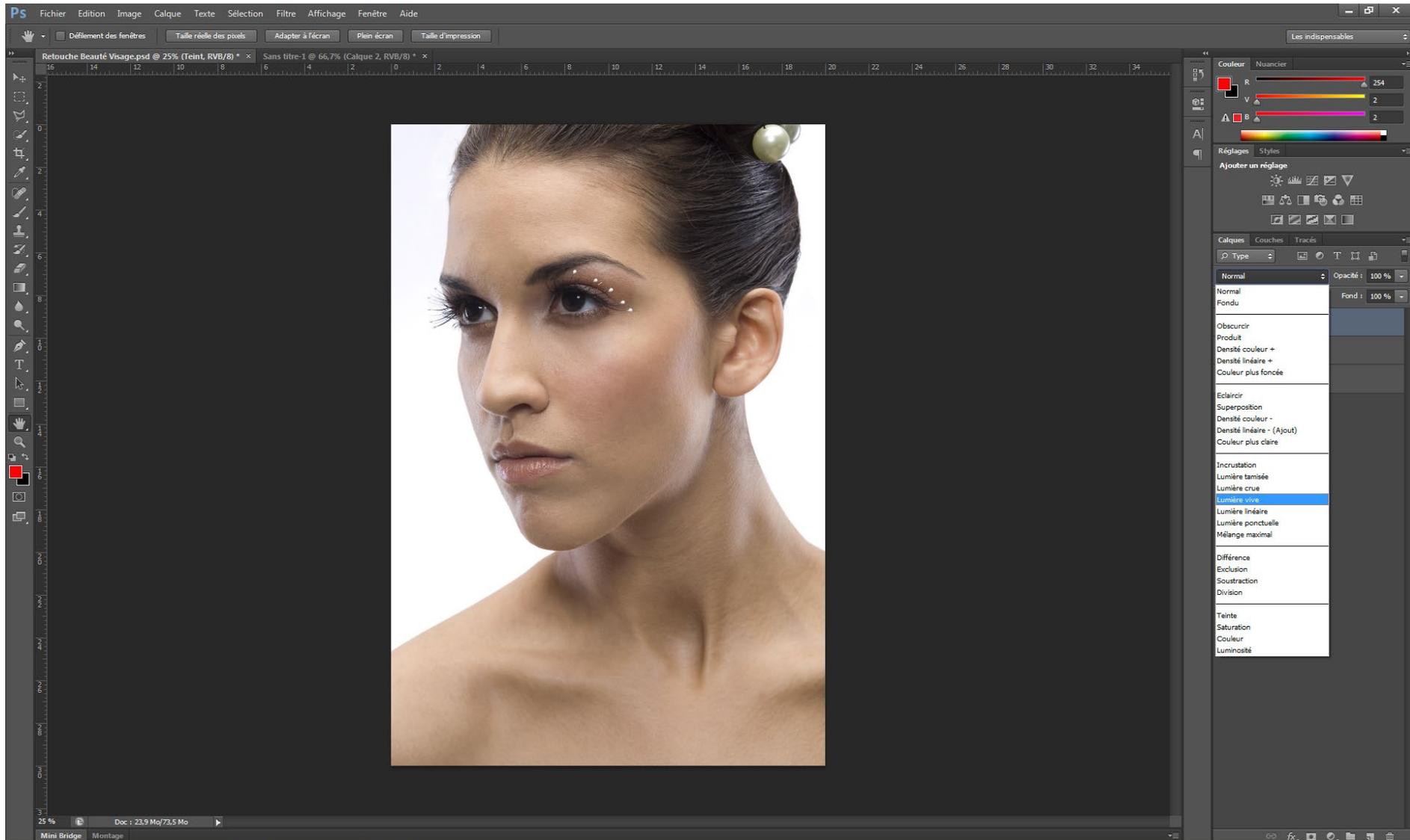


Renommer le calque : « Teint ».



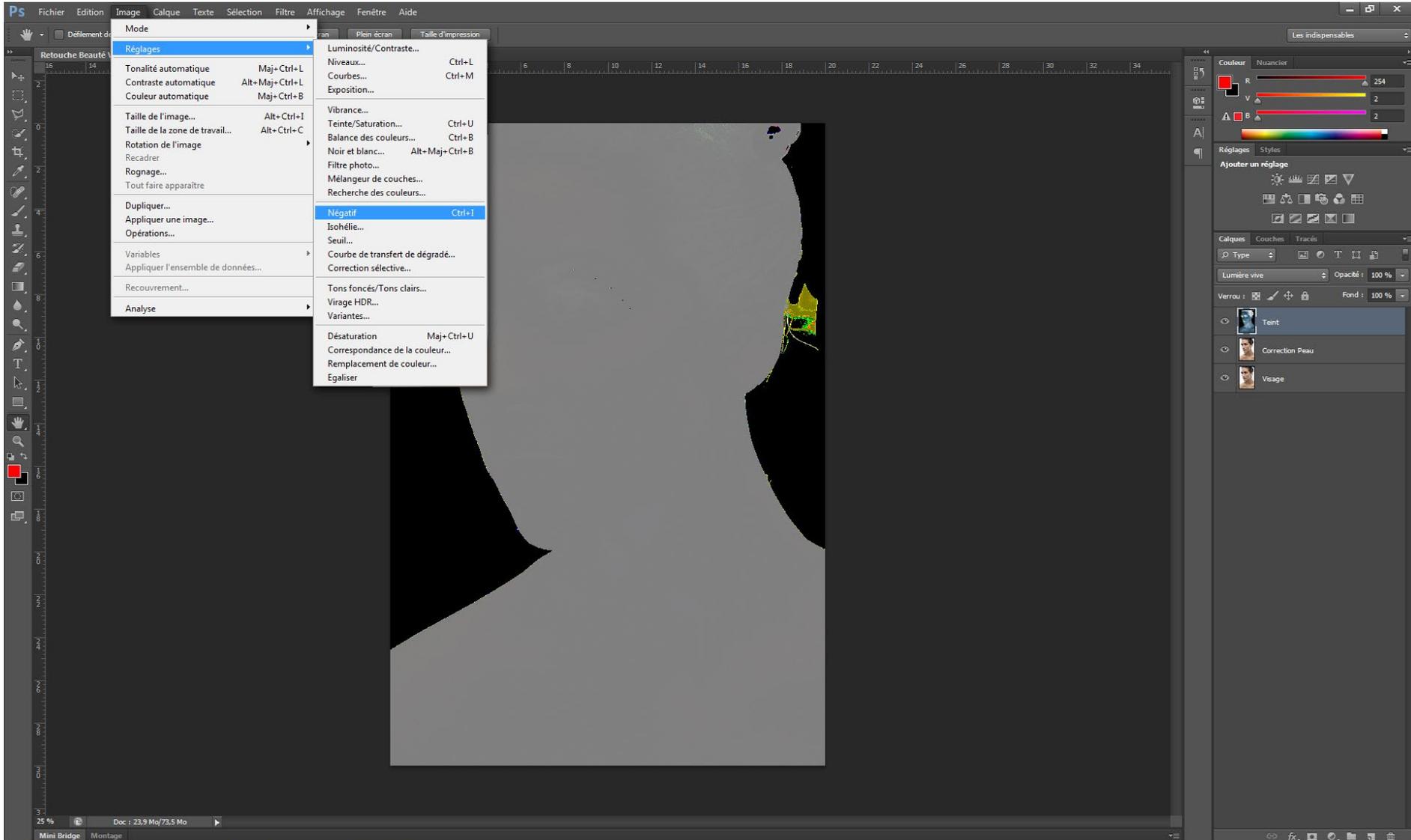
3.

Modifier le mode de fusion du nouveau calque : choisir « Lumière vive ».



4.

Passer le calque en **négatif** par le menu « Image », sélectionner « Réglages » puis « Négatif ».

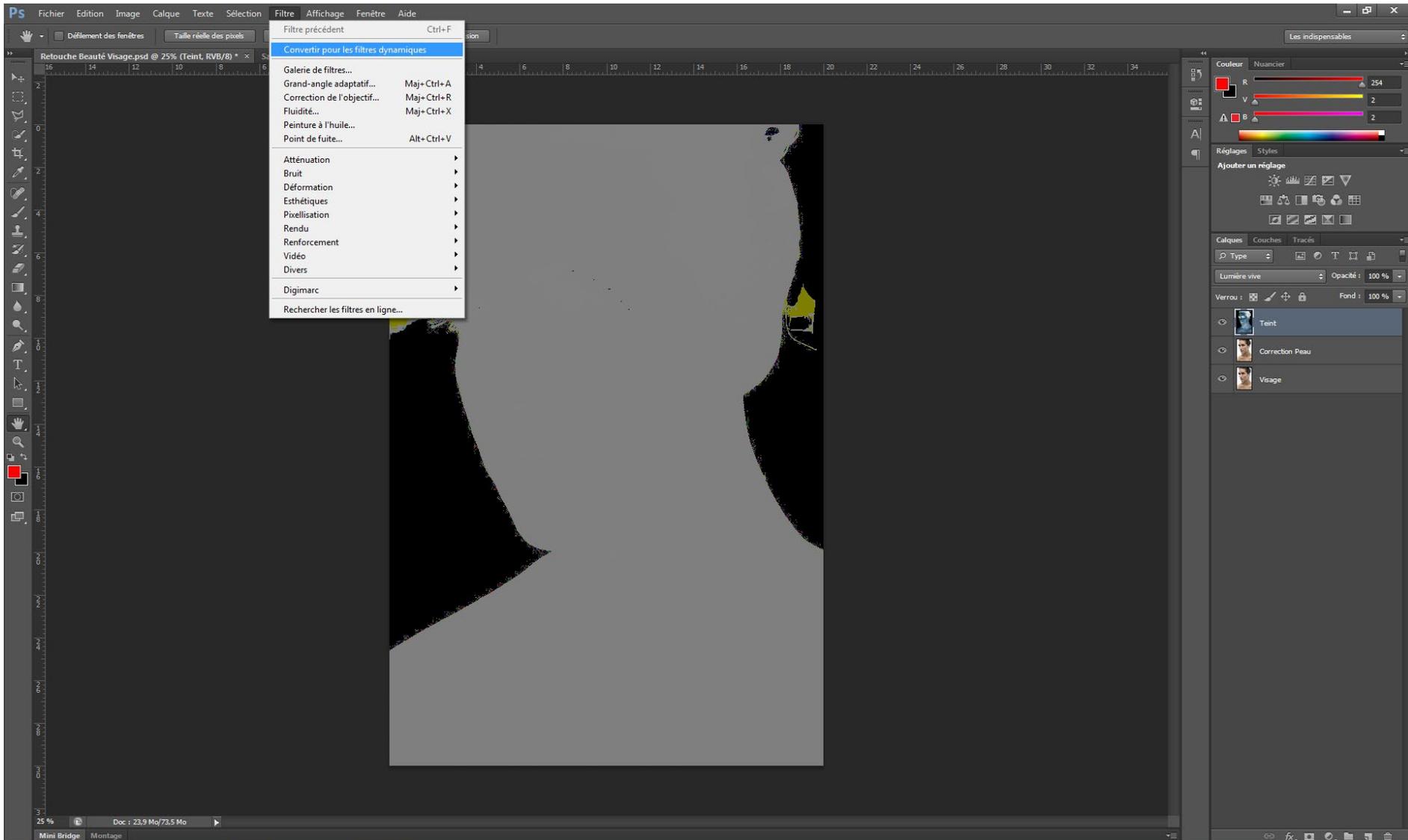


5.

Convertir le calque en objet dynamique

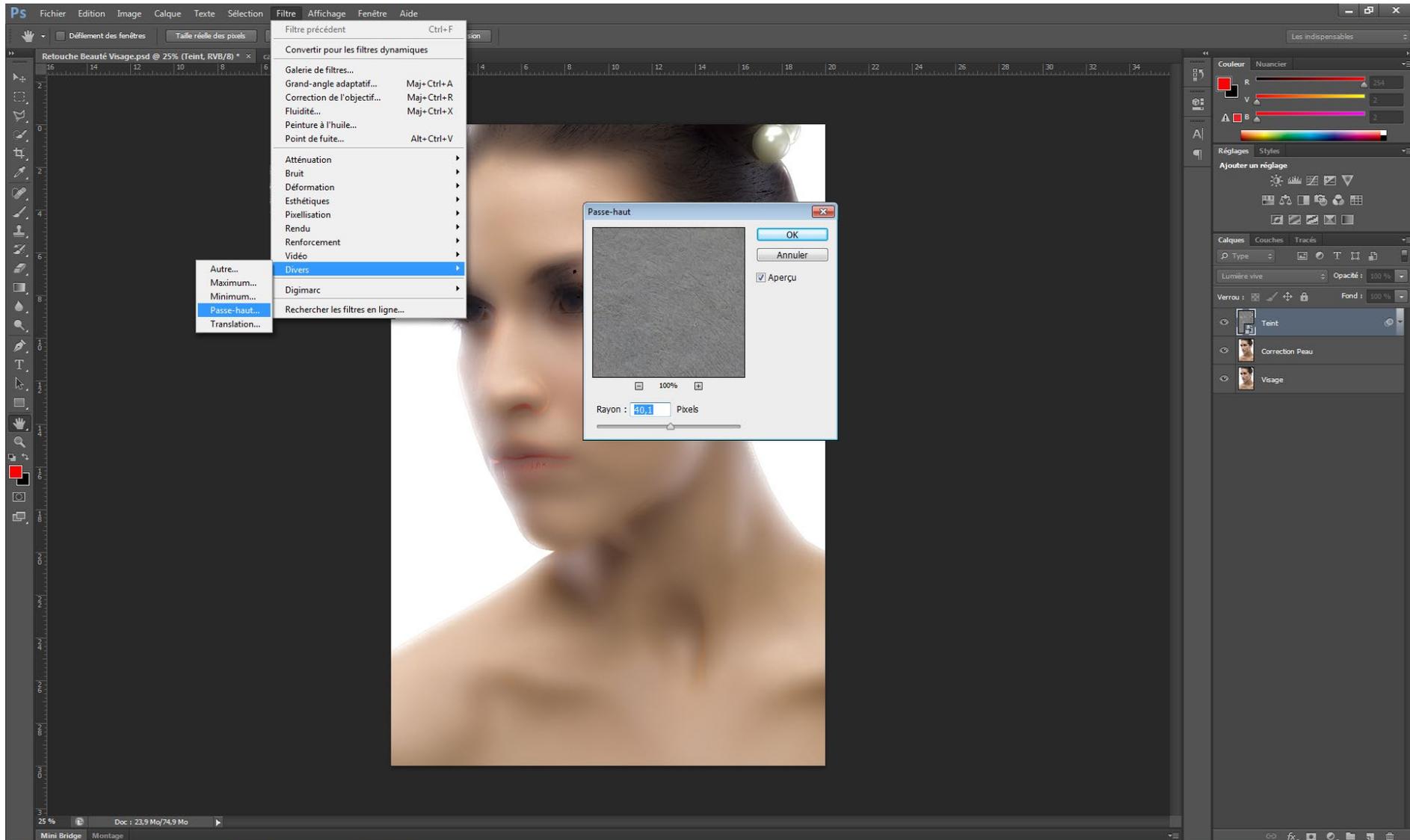
(Menu « Filtres » → « Convertir pour les filtres dynamiques »)

Les filtres s'appliqueront de façon non destructive, il sera possible d'en modifier les paramètres après coup.



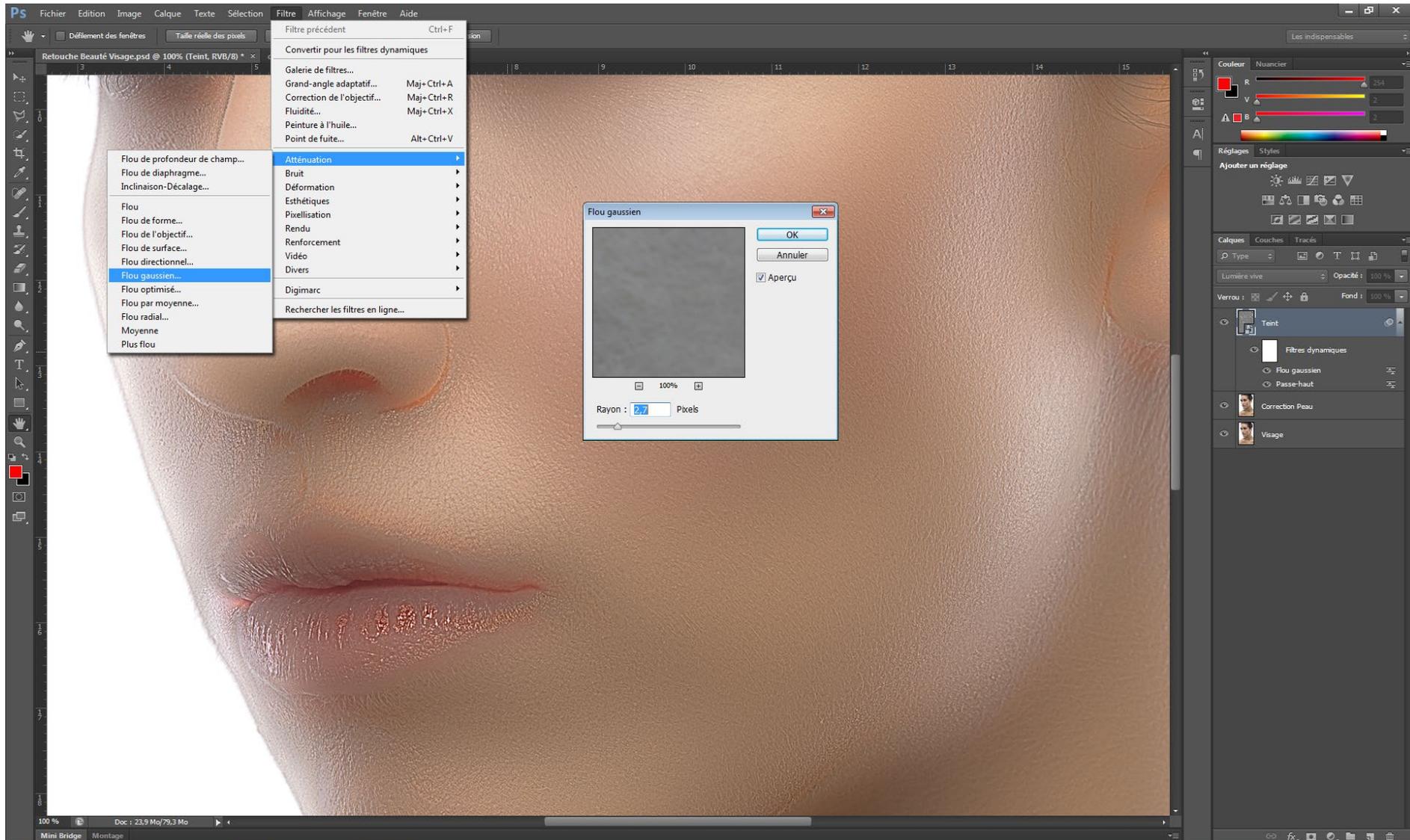
6.

Appliquer le **filtre** « Passe-haut »
avec une valeur de rayon d'environ 40 pixels

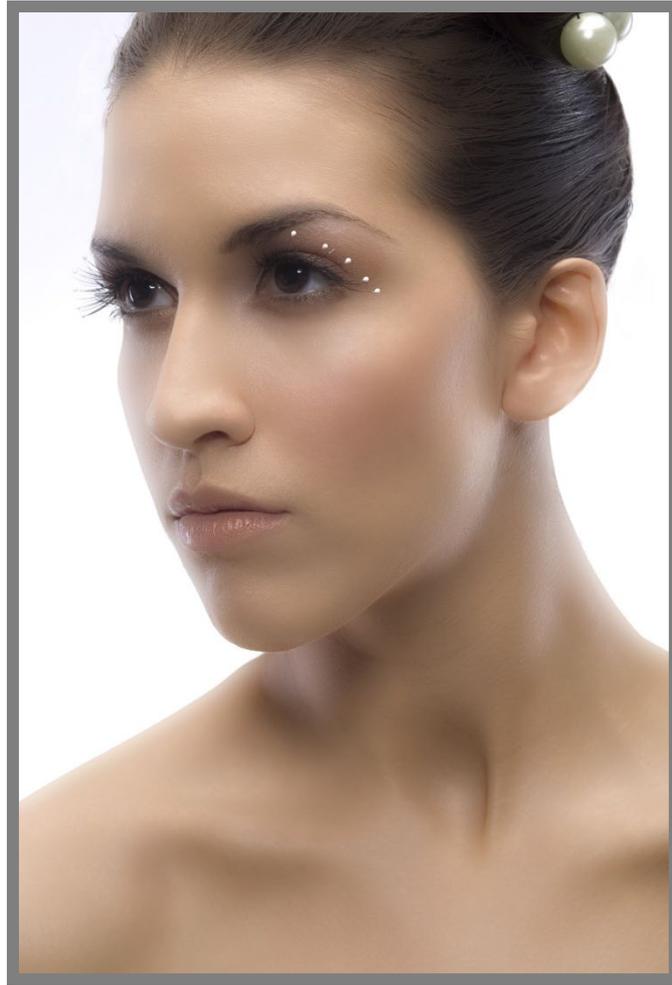


7.

Appliquer le **filtre** « Flou gaussien » à une **faible** valeur
Le zoom permet de mieux visualiser l'effet sur la texture de peau.



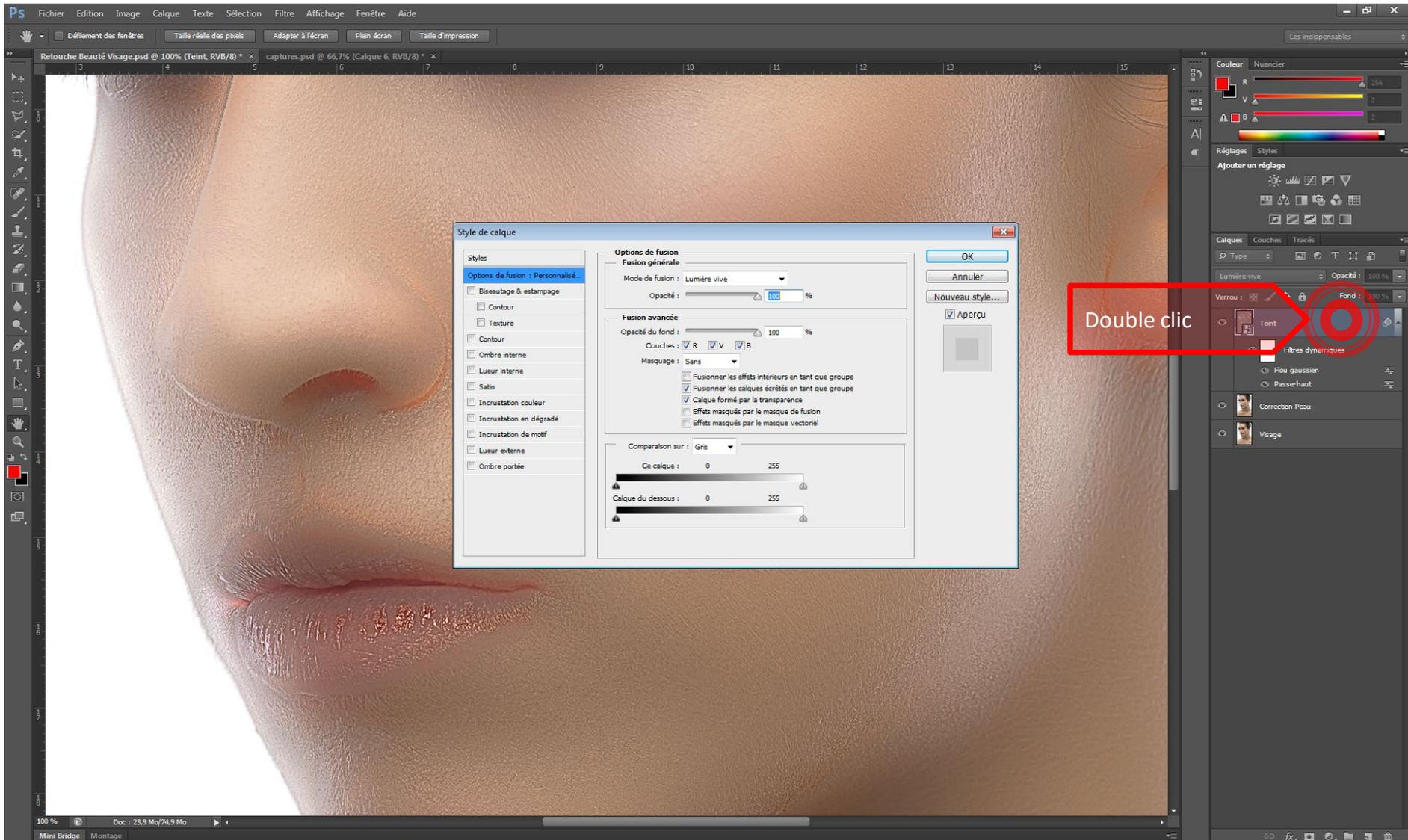
La peau est adoucie mais **on ne distingue pas** vraiment les pores et surtout, **les contours du modèle sont flous**.



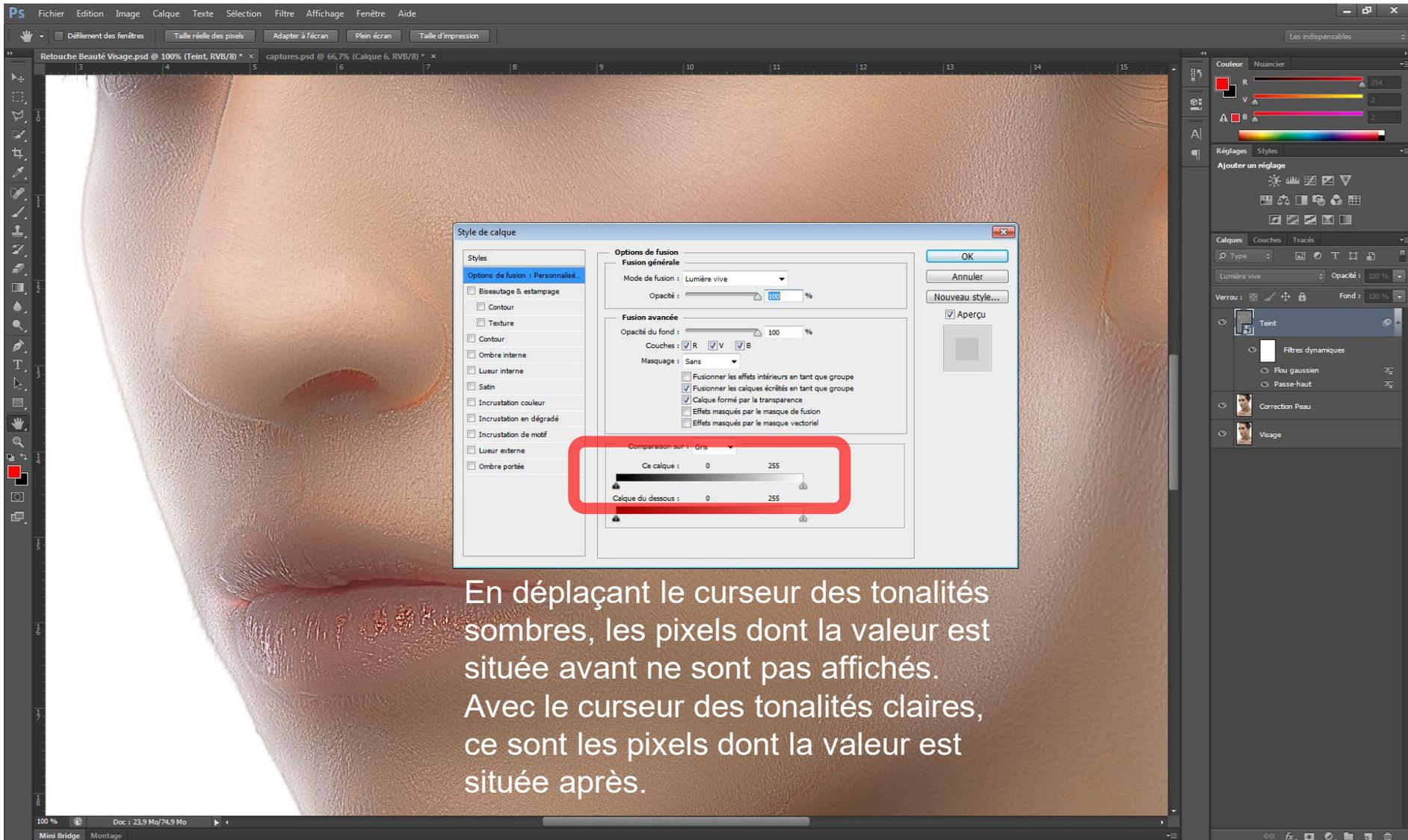
L'étape suivante va nous permettre **d'améliorer le rendu** et faire **réapparaître** les contours en agissant sur la **fusion** des pixels (la façon dont ils s'affichent par rapport aux calques situés en dessous).

8.

Double cliquer sur le calque (dans la palette « Calques »), le panneau « Style de calque » apparaît.

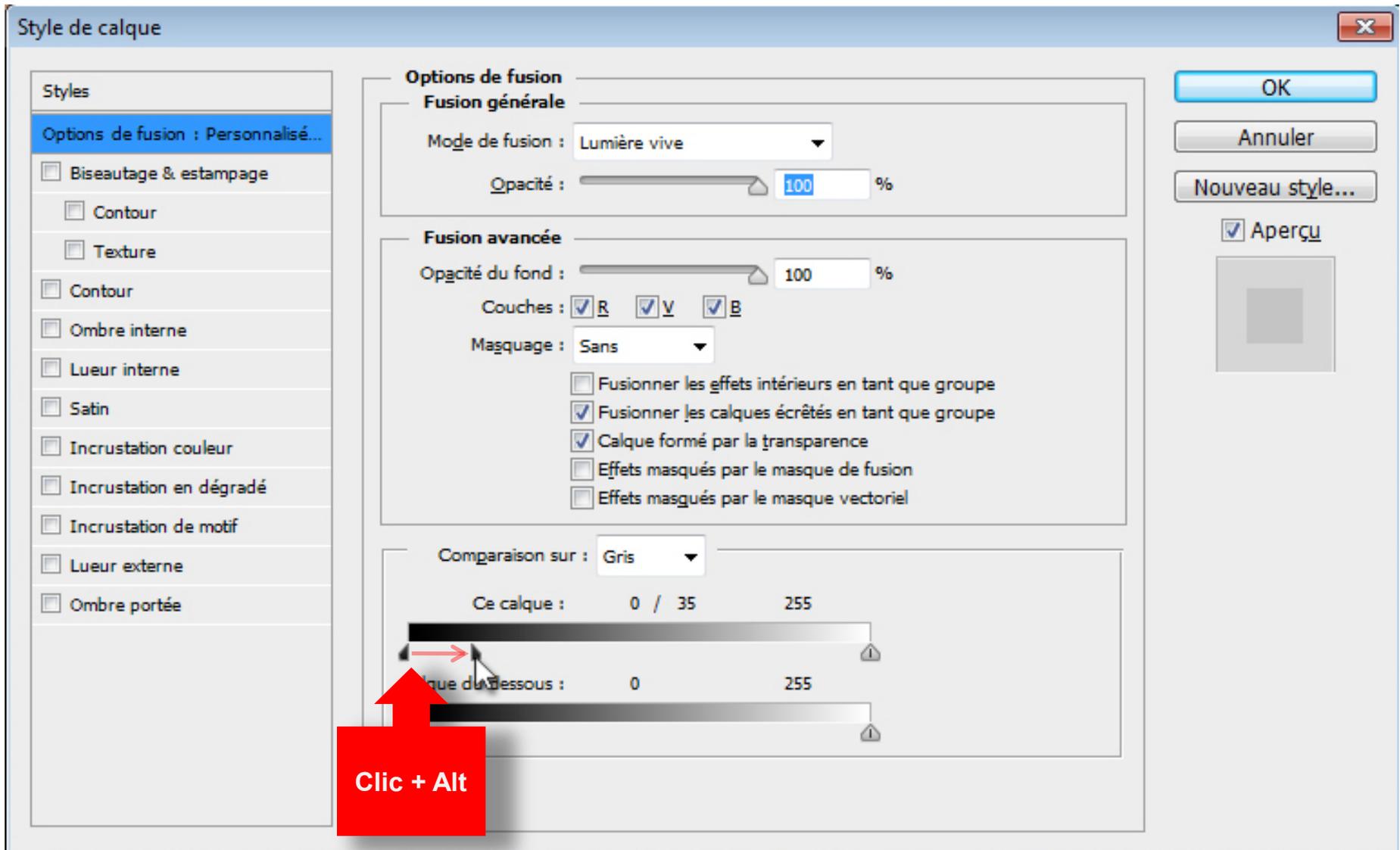


Dans le panneau, en bas, on a la possibilité d'agir sur les pixels du calque selon leur valeur (de 0 à 255)



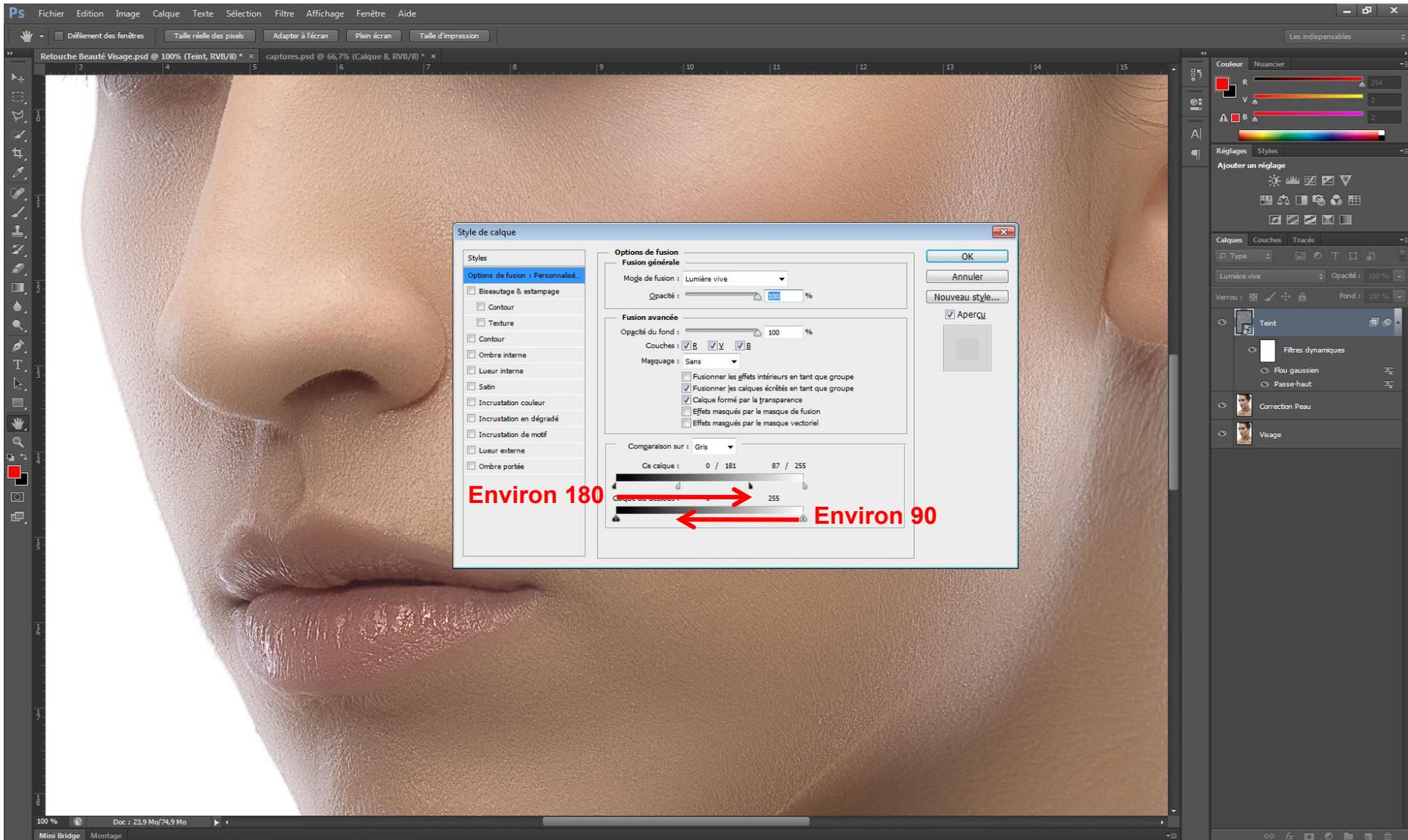
En déplaçant le curseur des tonalités sombres, les pixels dont la valeur est située avant ne sont pas affichés. Avec le curseur des tonalités claires, ce sont les pixels dont la valeur est située après.

Pour obtenir une transition douce, scinder les curseurs en deux par un clic de souris tout en pressant la touche « Alt » du clavier



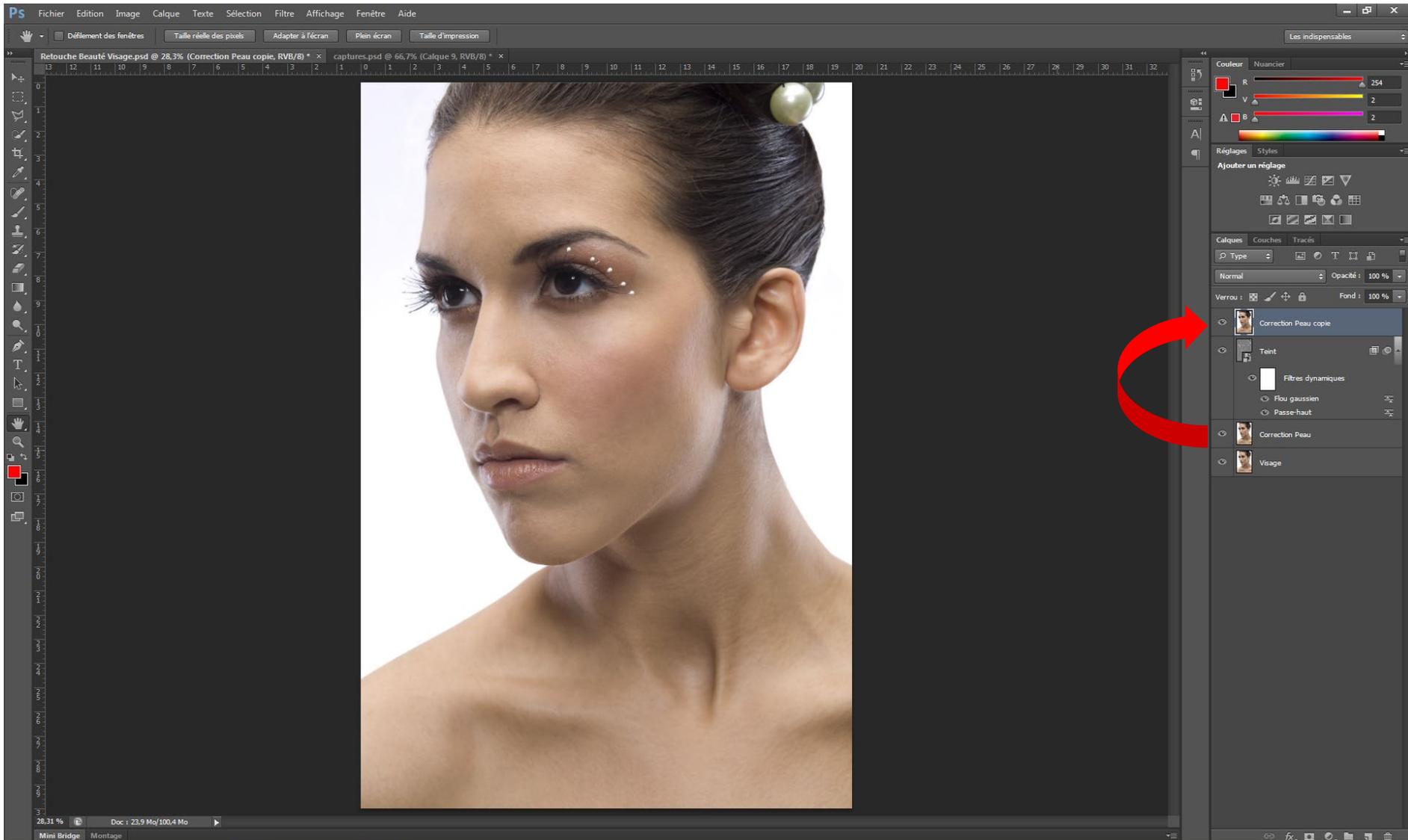
9.

Positionner le demi-curseur sombre à 180, le demi-curseur clair à 90.
Les contours du visage sont plus nets, la texture de la peau se précise.



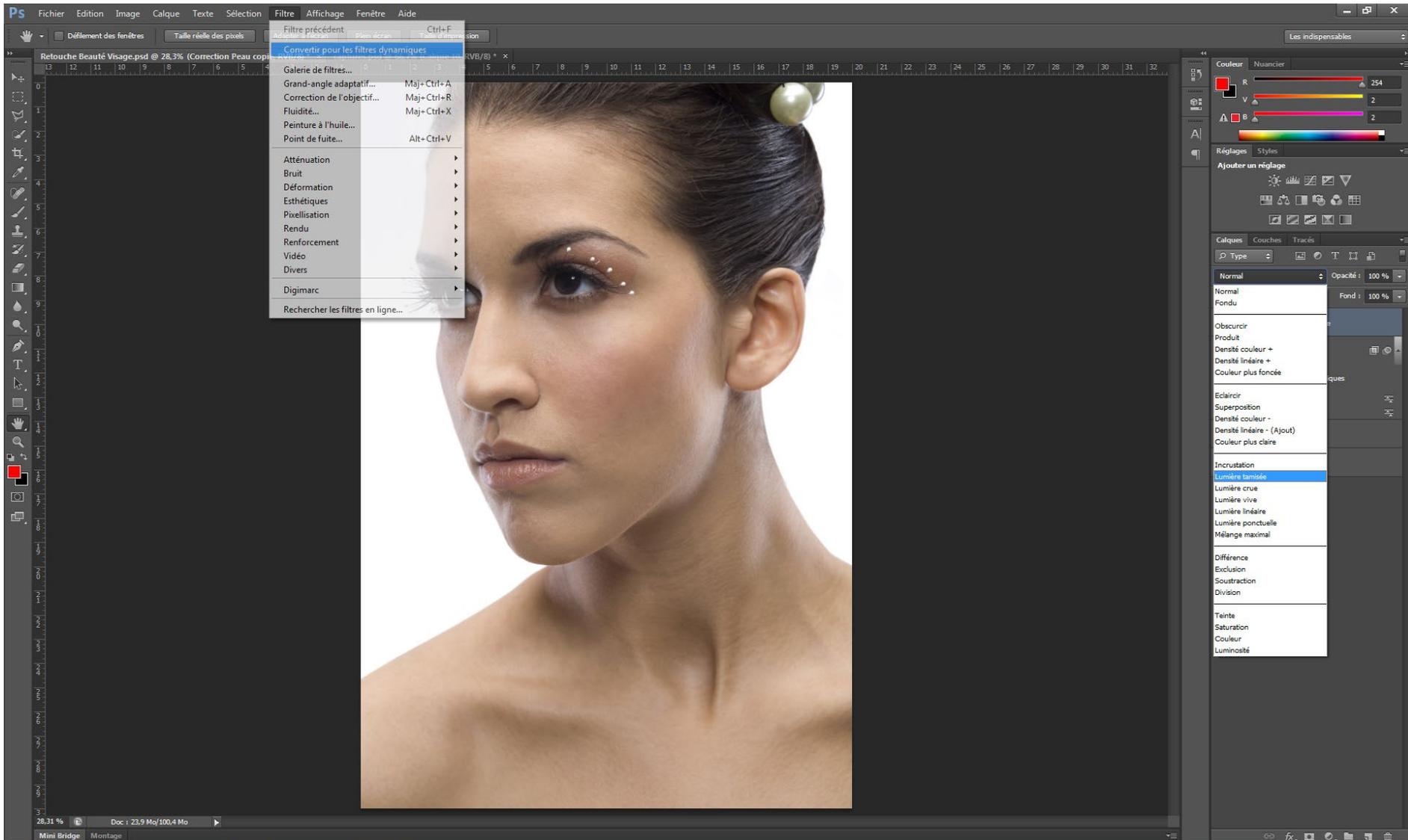
10.

Dupliquer le calque de l'image originale retouchée (Ctrl + J)
et positionner le nouveau calque au dessus des autres.



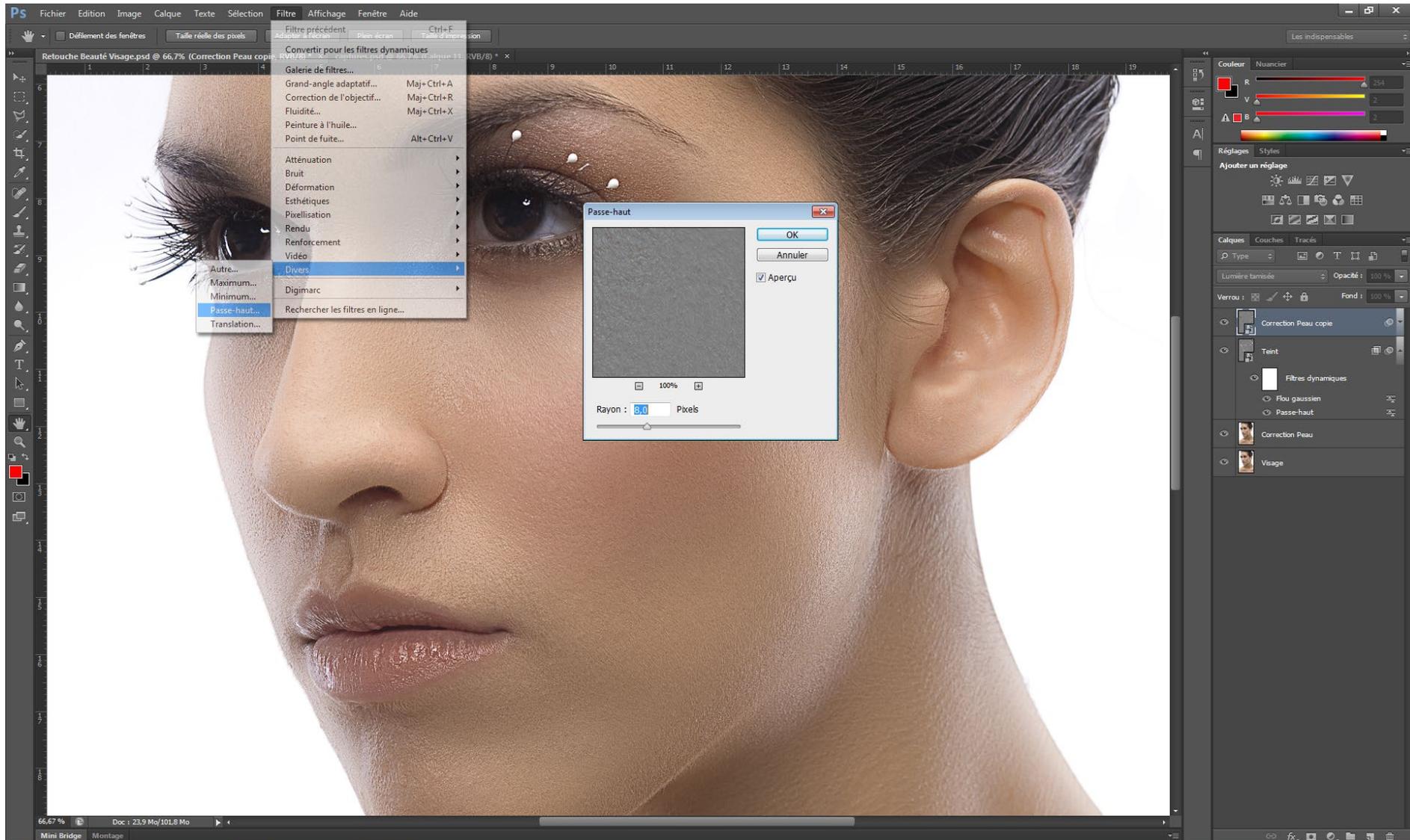
11.

Changer le mode de fusion du calque : « Lumière tamisée »
puis convertir le calque en objet dynamique
(menu « Filtre » - « Convertir pour les filtres dynamiques »).



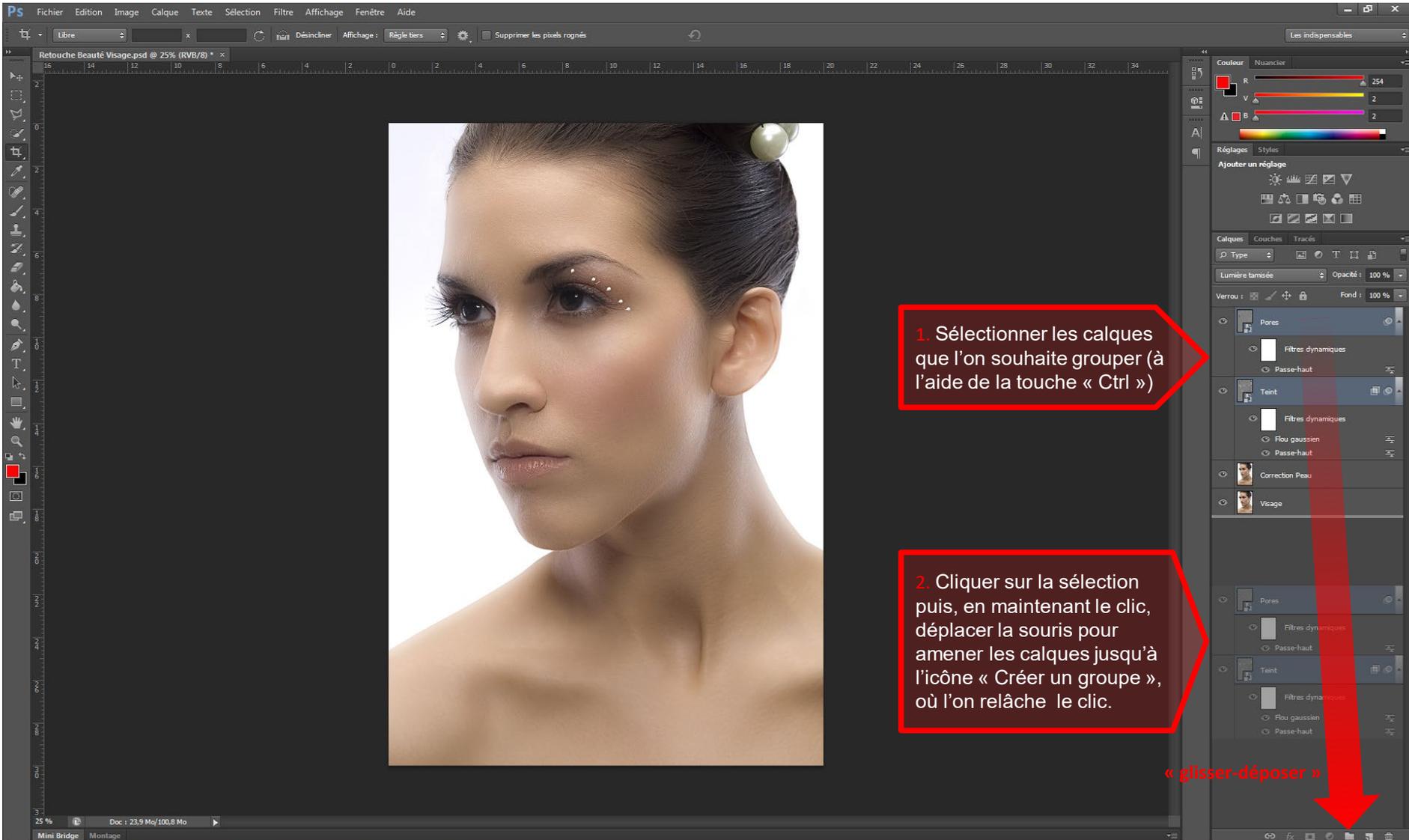
12.

Appliquer le filtre « Passe-haut » avec une valeur d'environ 8 pixels.

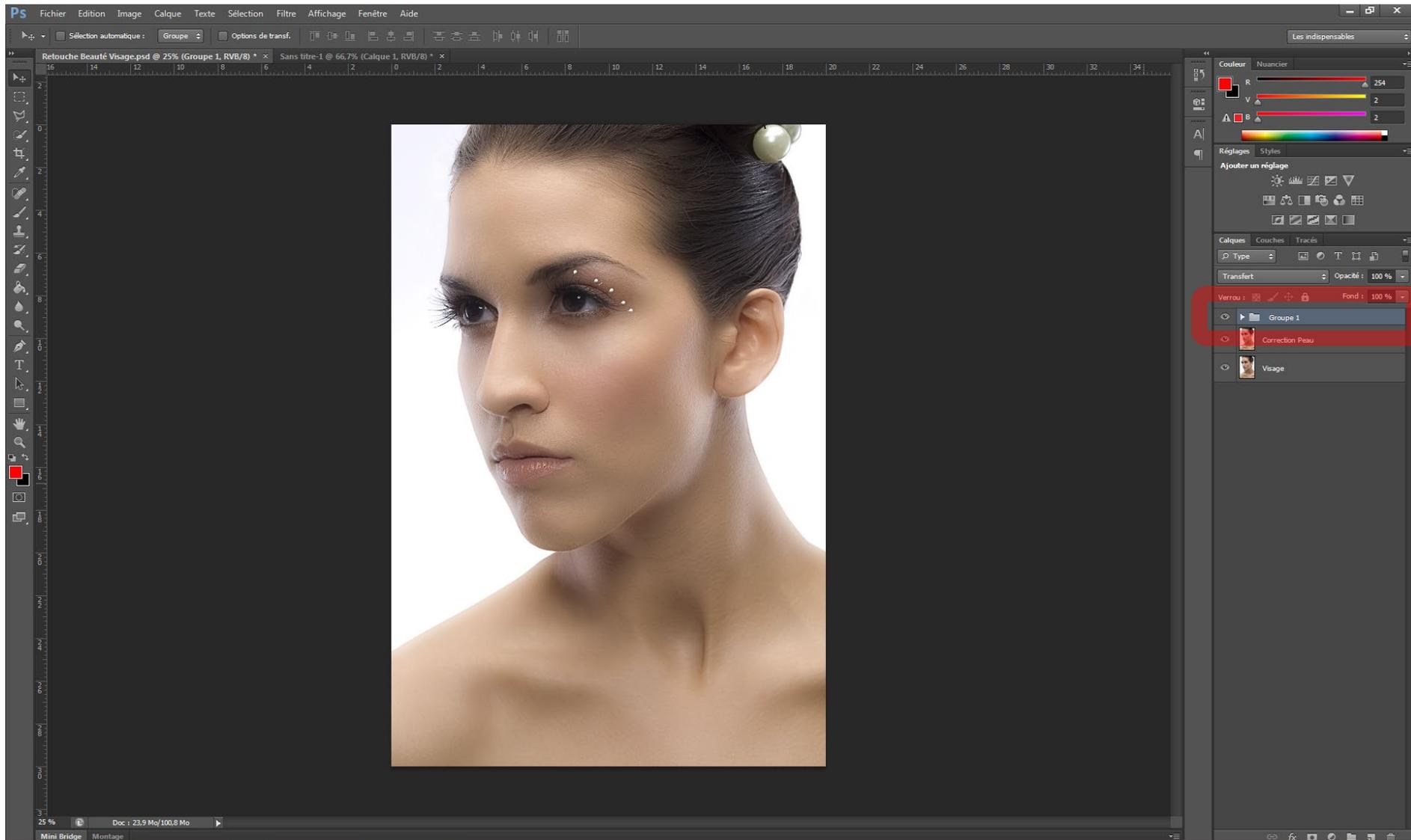


13.

Organiser les calques en créant un **groupe** de calques.



Le groupe est matérialisé par une vignette dont l'icône est un dossier (il est recommandé d'en modifier le nom afin de ne pas avoir besoin de systématiquement le déployer pour voir ce qu'il contient).



14.

Ajouter un masque de fusion au groupe pour reprendre les endroits (yeux, cheveux, contours) où le travail sur la texture de peau ne doit pas être visible.

