














Photoshop

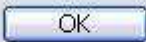

Filtre Fluidité

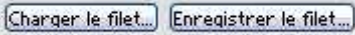


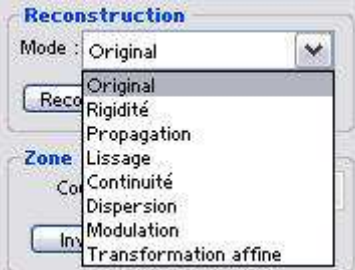

Pour commencer, voici une description des outils et de la barre d'options de ce filtre très riche en fonctions :

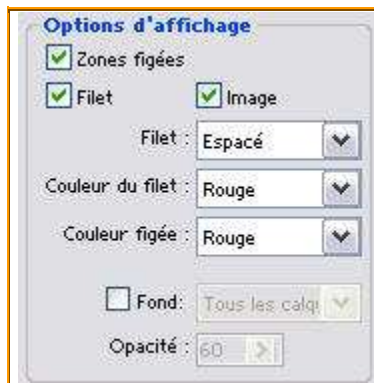
Les outils :

	Déformation	Permet de déformer une zone en faisant glisser les pixels en avant. Comparable à l'outil doigt.
	Turbulence	Permet de brouiller légèrement les pixels. Il permet ainsi de créer du feu, des nuages, des vagues...etc....
	Tourbillon horaire	Permet de faire pivoter les pixels dans le sens des aiguilles d'une montre en pressant le bouton de la souris (sans la déplacer) ou en glissant l'outil sur l'image.
	Tourbillon antihoraire	Permet de faire pivoter les pixels dans sens contraire des aiguilles d'une montre en pressant le bouton de la souris (sans la déplacer) ou en glissant l'outil sur l'image
	Contraction	Permet de déplacer les pixels vers le centre de la forme (réduit la zone cliquée) en pressant le bouton de la souris (sans la déplacer) ou en glissant l'outil sur l'image.
	Dilatation	Permet de déplacer les pixels à l'extérieur de la forme (grossit la zone cliquée) en pressant le bouton de la souris (sans la déplacer) ou en glissant l'outil sur l'image.
	Glissement des pixels	Permet de déplacer les pixels perpendiculairement à la direction du glisser. En enfonçant la touche ALT, le déplacement se fera dans le sens opposé (vers la droite ou le bas).
	Miroir	Permet de cloner les pixels voisins de la zone où l'outil est glissé. Glisser l'outil pour refléchir la zone perpendiculairement à la direction du tracé.Avec la touche ALT enfoncée, la réflexion se fera dans la direction opposée à celle du tracé.
	Reconstruction	Redonne à une zone son état initial par glissement de l'outil sur cette zone.
	Blocage	Fige une zone de l'image qui ne sera pas modifiée pendant toutes les manipulations des différents outils.
	Libération	Annule la protection d'une zone ou partie d'une zone préservées avec l'outil 'blocage'
	Zoom	Permet de zoomer sur l'image.
	Déplacement	Permet de déplacer l'image dans le cadre afin de pouvoir travailler avec l'image agrandie. Fonctionne comme l'outil 'main' de Photoshop.

La barre des options :

 	En appuyant sur la touche ALT, le bouton permute en 'Rétablir' : L'image reviendra à son point initial avant l'ouverture du filtre Fluidité.
--	--

	<p>Le filet est une représentation exacte des déformations faites à l'image. Si l'on désire appliquer les mêmes déformations sur une autre image, il suffit d'enregistrer le filet. A l'ouverture de la nouvelle image, il faudra tout simplement charger le filet pour que les déformations soient appliquées.</p>
	<p>Paramètres des différents outils de déformation.</p> <p>Si vous travaillez avec une tablette graphique, cochez la case 'Pression du stylet' pour lier l'intensité de la déformation à la pression exercée par le stylet de la tablette graphique.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Le bouton 'Reconstituer' permet de revenir progressivement et automatiquement sur les différentes étapes du travail déjà effectué. Pour arrêter la reconstruction, appuyer sur 'Echap'. Attention! n'appuyez qu'une fois sur 'Echap', sinon c'est la fenêtre du filtre Fluidité qui se fermera! • Le bouton 'Rétablir' permet de faire revenir l'image à son état originel, avant ouverture du filtre Fluidité. Elle correspond au bouton 'Annuler' qui remplace le bouton 'Annuler' quand on appuie sur la touche ALT.
	<p>Les différents modes permettent d'ajouter aux zones non figées des déformations effectuées sur des zones figées. 'Reconstituer' permet de déterminer la manière dont les zones figées vont se fusionner à la zone libérée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Original : Rétablit l'aspect d'origine de l'image sur les parties non figées. • Rigidité : Conserve la rigidité des angles droits de la grille du filet. Attention aux décalages entre les bords des zones figées et non-figées. • Propagation : Attire les bords des zones figées et libérées. Les raccords sont alors moins visibles. • Lissage : Produit une fusion atténuée des déformations. Les raccords se font progressivement et l'aspect en est donc plus naturel. • Continuité : Produit un mélange d'effets encore plus lisses. • Dispersion : Clone des parties de l'image à d'autres emplacements non figés de cette même image. • Modulation : Applique aux zones non figées le déplacement, la mise à l'échelle et la rotation de la distorsion. • Transformation affine : Comme le mode 'Modulation', mais y ajoute l'inclinaison de la distorsion.
	<ul style="list-style-type: none"> • Permet de figer des zones à partir d'une couche Alpha que l'on peut choisir dans le menu déroulant. • Inverser : inverse la sélection des zones figées. • Tout libérer : Permet en un seul clic de libérer toutes les zones figées.



Permet d'afficher ou masquer les zones figées, le filet et/ou l'image.

On peut choisir la taille et la couleur du filet, ainsi que la couleur qui recouvre les zones figées.

En cochant la case 'Fond', on peut choisir le calque qui sera visible et en définir son opacité en jouant avec le curseur.

Passons maintenant à la pratique avec quelques exemples :

Faire des nuages

Faire un nouveau fichier aux dimensions 400 X 400 pixels.

Choisir comme couleur de 1er plan un bleu très clair (DFE5E8) et un bleu plus foncé (85B2F6) en arrière-plan.

Filtre/Rendu/Nuages



Seulement, les nuages générés par ce filtre sont un peu "plats".

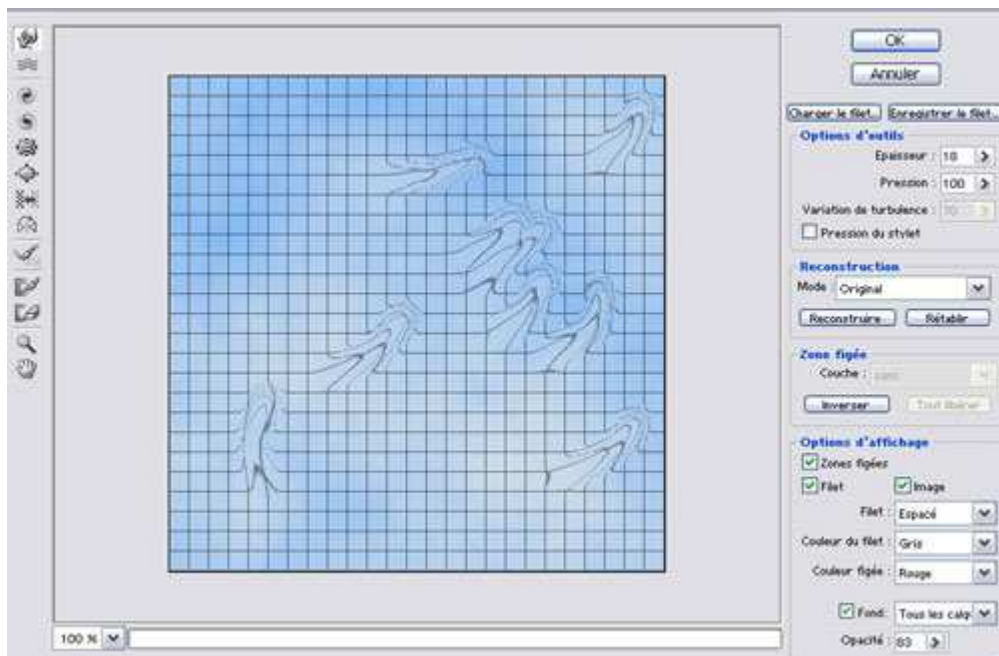
Nous allons donc essayer de leur donner un peu de volume avec le filtre Fluidité.

Faire une copie du calque en cliquant sur l'icône en bas de la palette calques.

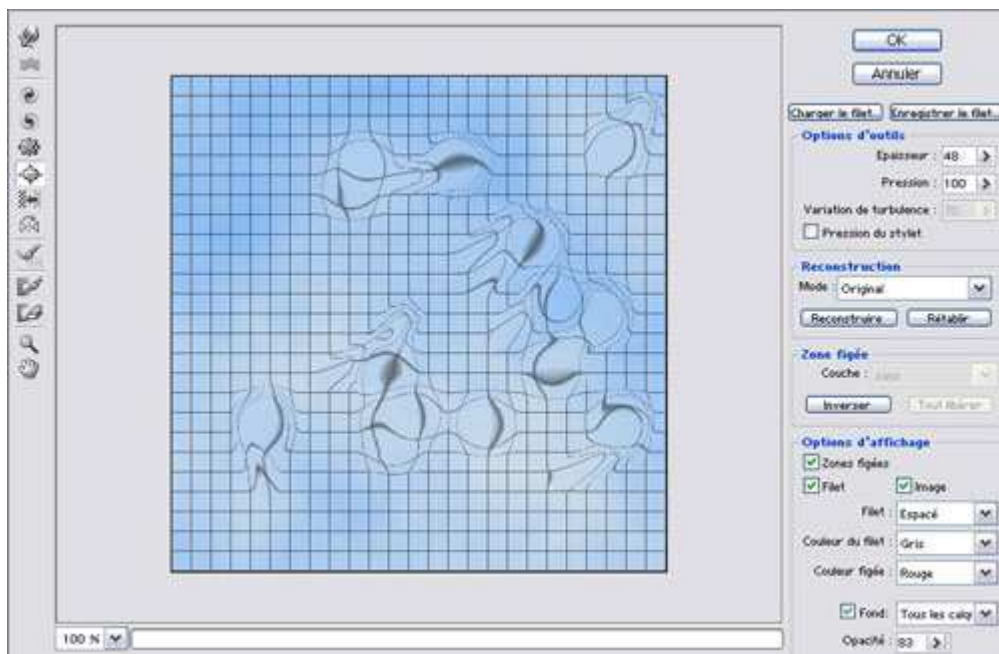
Filtre/Fluidité.

Choisir l'outil 'Déformation' et étirer quelques nuages.

Essayer de garder la même direction.

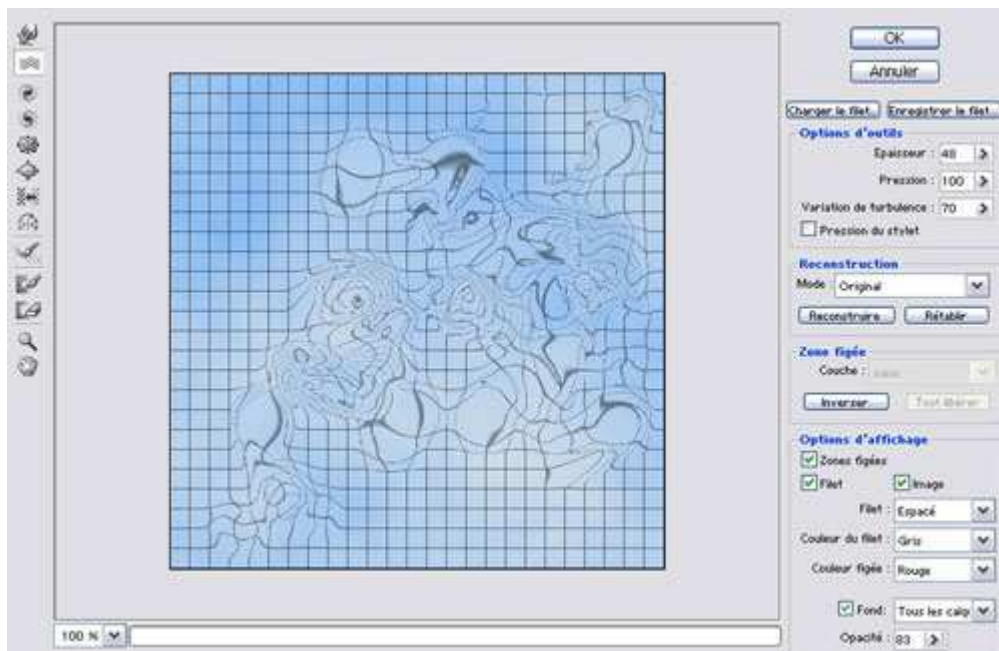


Choisir l'outil 'Dilatation' et grossir les nuages.

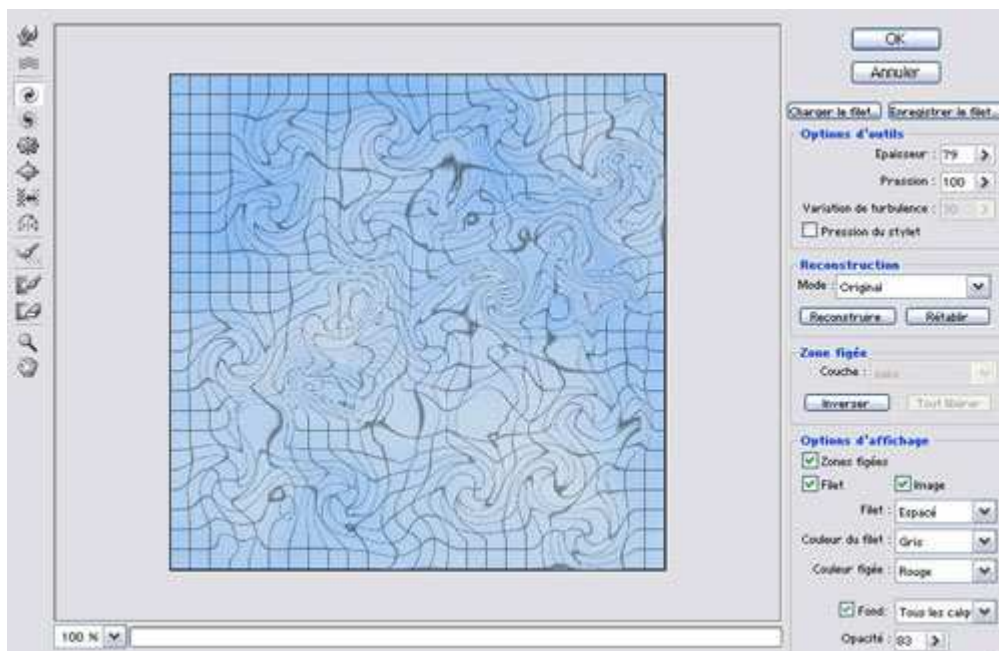


Choisir l'outil 'Turbulence' et mélanger les pixels.

Si l'effet est trop accentué, choisir l'outil 'Reconstruire' et repasser sur l'image en choisissant une pression plus faible que celle choisie pour les déformations.

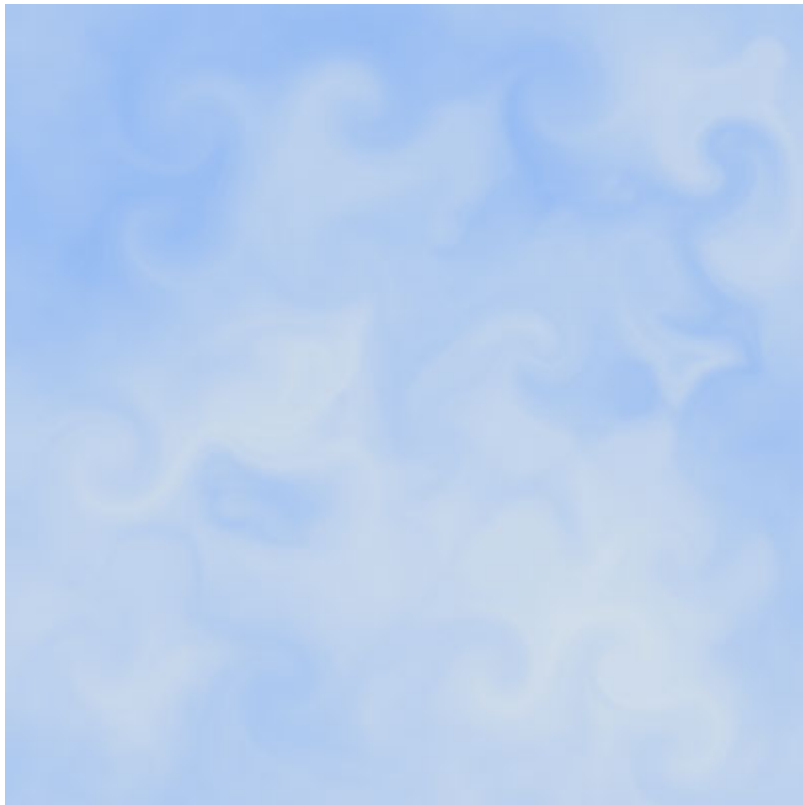


Avec les outils 'horaire' et 'antihoraire', faire tourbillonner les nuages.



Nous avons à présent des nuages qui ont davantage de relief.

Cliquer sur OK pour quitter la boîte de dialogue du filtre Fluidité.

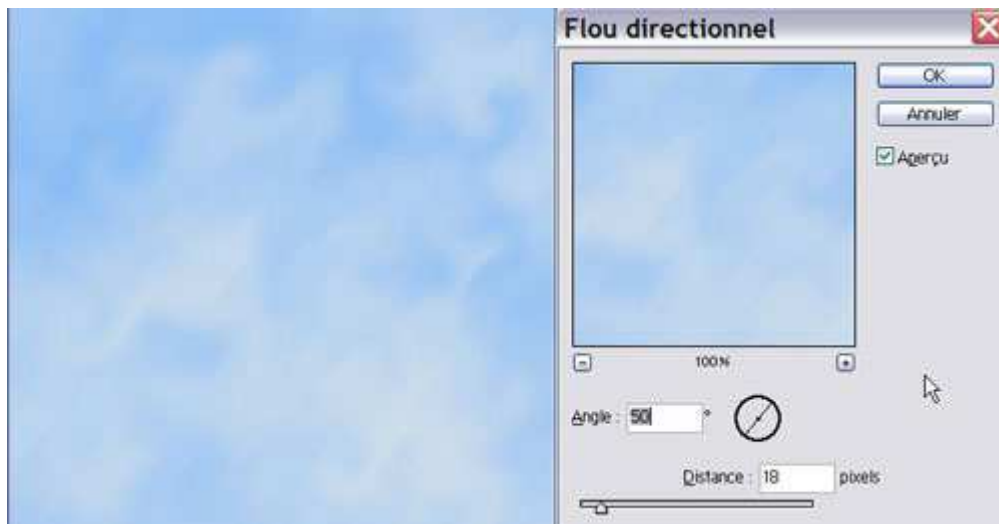


Toutefois, les nuages font un peu "faux".

Nous allons y remédier.

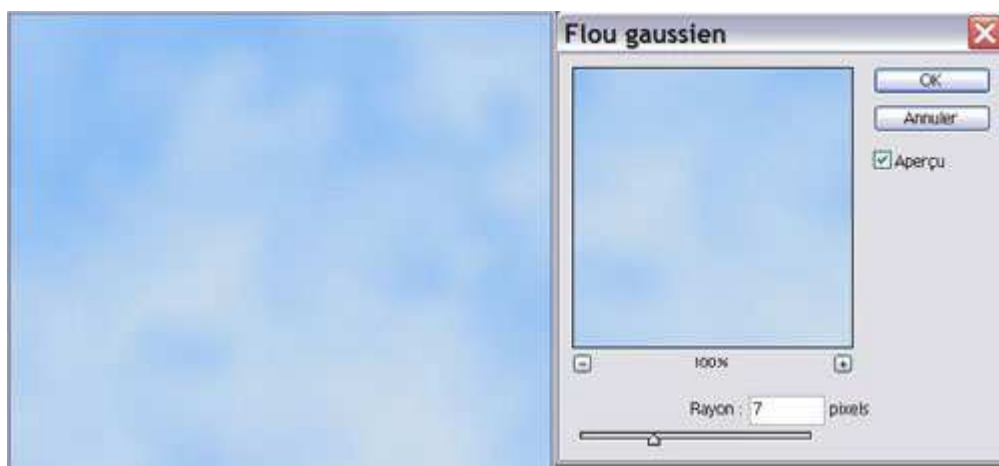
Dupliquer le calque.

Filtre/Atténuation/Flou directionnel



Se positionner sur le calque en-dessous.

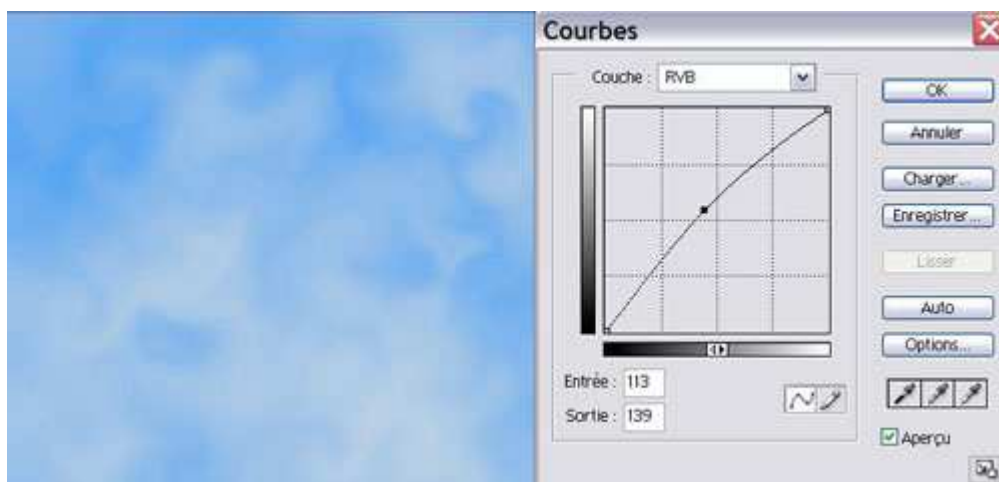
Filtre/Atténuation/Flou gaussien



Se repositionner sur le calque du dessus et le mettre en mode 'Produit'

Comme le ciel est un peu foncé, Calque/Nouveau cal de réglage/Courbes.

Déplacer un point dans les tons moyens pour éclaircir l'image.



Si nécessaire, appliquer à nouveau un filtre gaussien au calque du dessous.

Nous avons à présent de beaux nuages



Faire de la fumée

Nous avons un bol et voulons y ajouter de la fumée qui en sort.



Dans un premier temps, créer un nouveau calque en cliquant sur l'icône (une feuille au coin corné) en bas de la palette calque.

Choisir le pinceau et peindre des traits qui deviendront la fumée.

Vous pouvez télécharger [l'outil prédéfini](#) à décompresser dans votre dossier Photoshop/Paramètres prédéfinis/Outils.

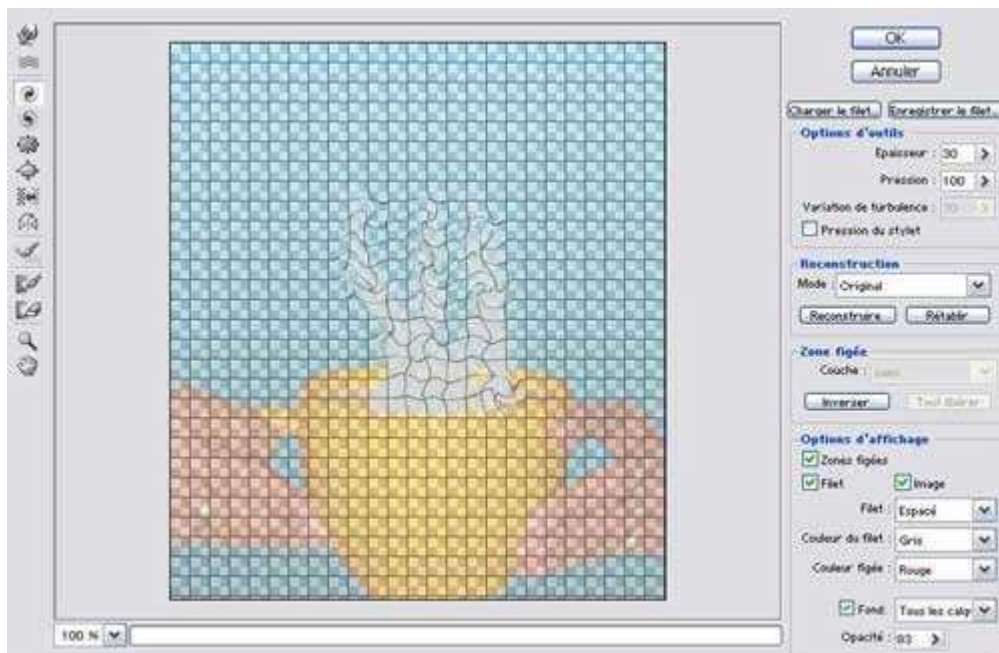
[Un tuto](#) pour expliquer comment charger un outil prédéfini.



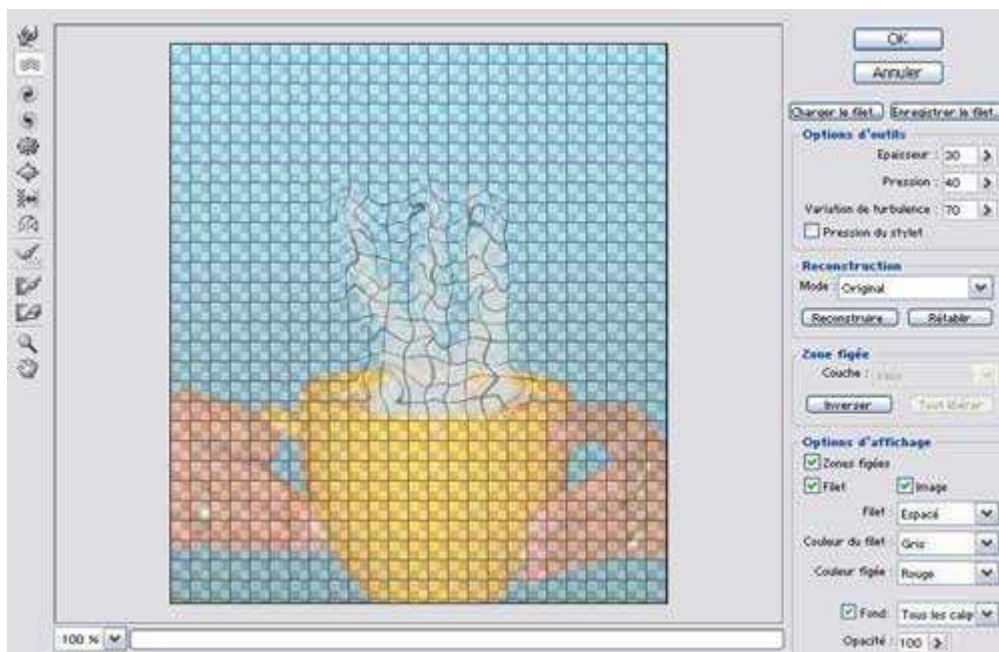
Dupliquer le calque des traits pour la fumée.

Filtre/Fluidité

Prendre l'outil 'Tourbillon' et le passer sur les traits.



Prendre l'outil 'Turbulence' et avec une pression d'environ 40 le passer sur les traits.



Filtre/Atténuation/Flou gaussien



Baisser l'opacité du calque à environ 50%

Nous avons un bol fumant



Faire du bois

Ouvrir un nouveau document et le remplir d'une couleur marron.

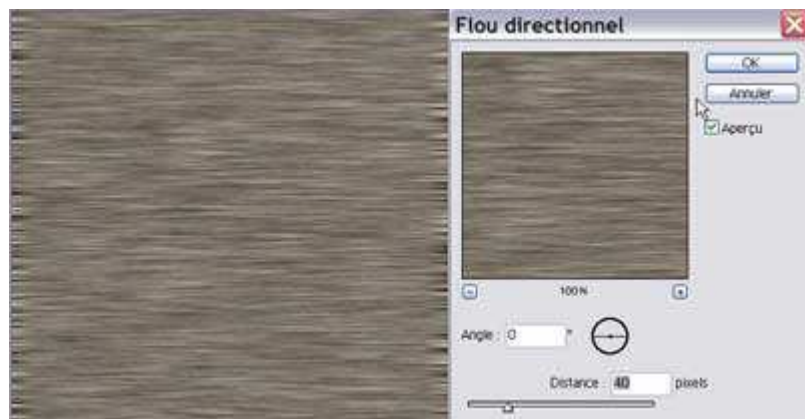


Filtre/Ajout de bruit

Choisir un facteur assez élevé.



Filtre/Flou directionnel

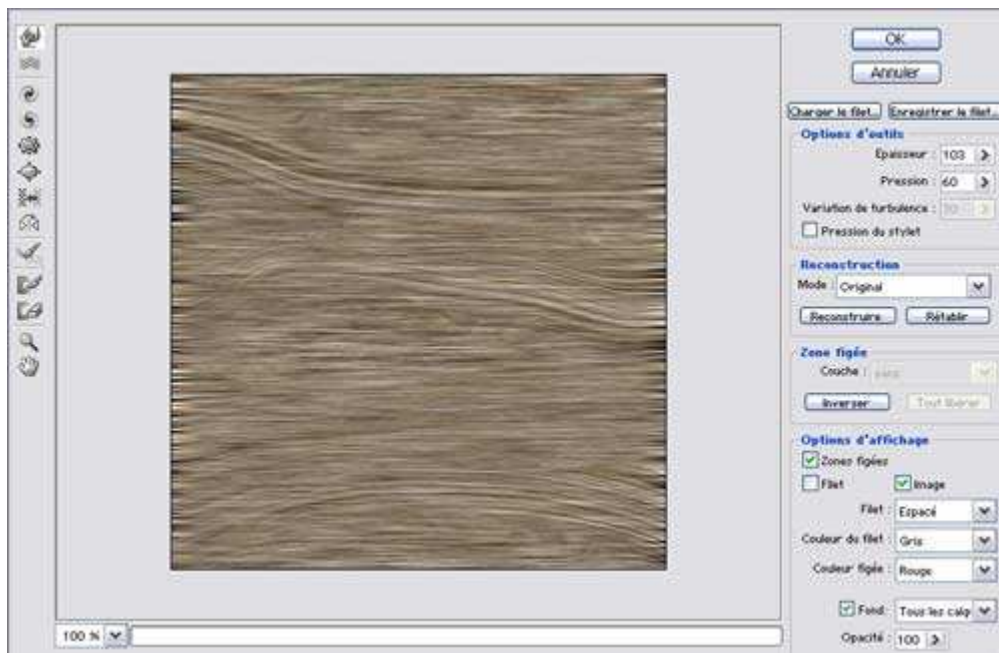


Calque/Nouveau calque de réglage/Niveaux afin d'égaleriser l'image.

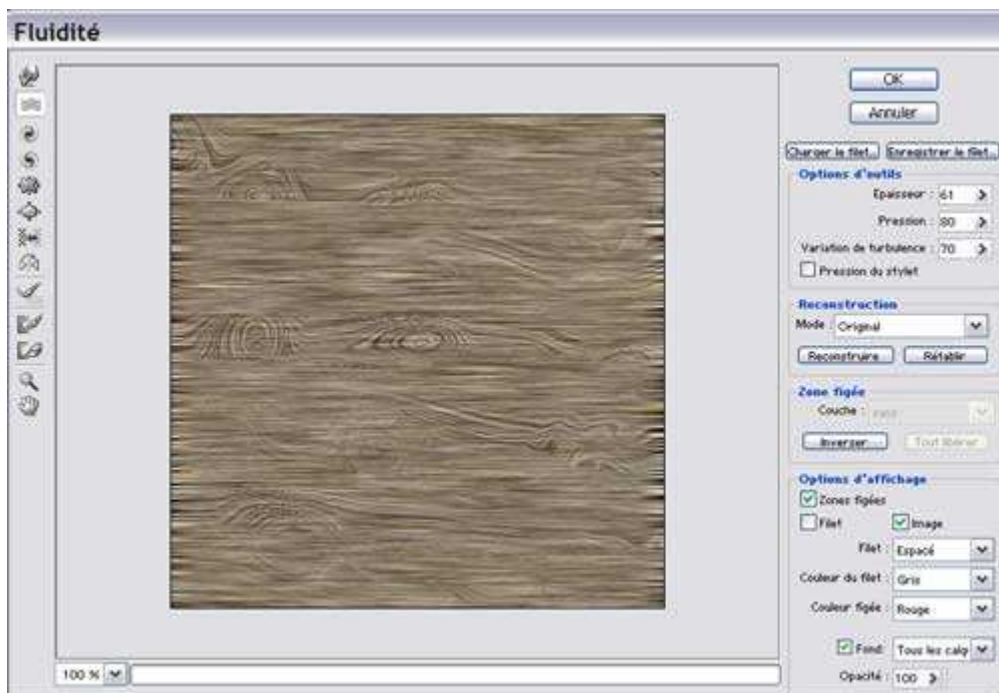


Dupliquer le calque par précaution avant d'ouvrir Filtre/Fluidité.

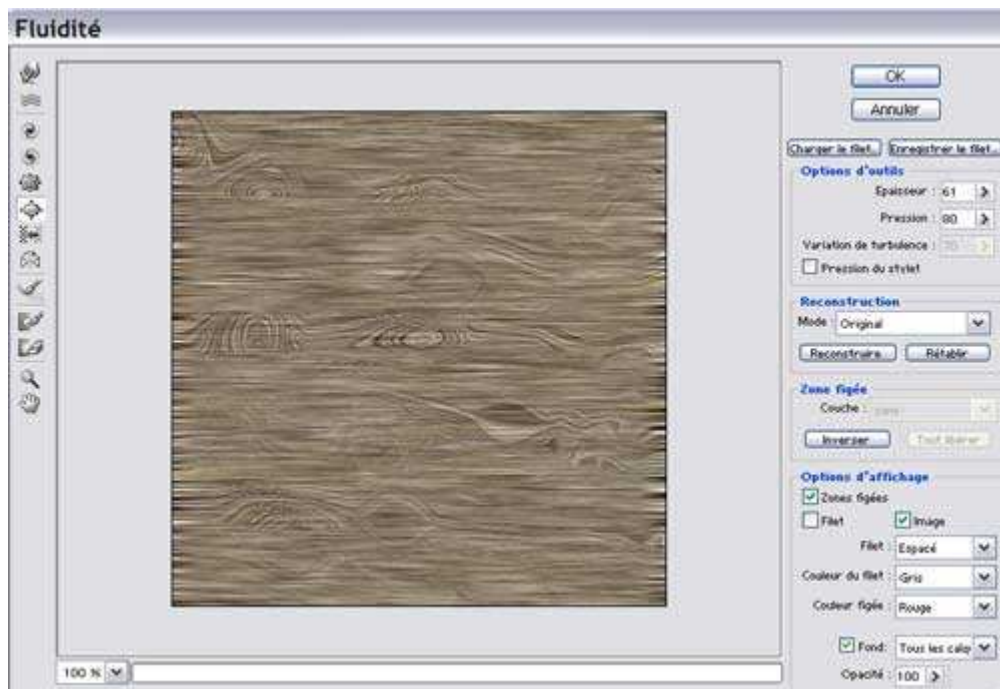
Avec l'outil 'Déformation', tracer des mouvements dans l'image.



Avec l'outil 'Turbulence', les veines du bois seront plus visibles.

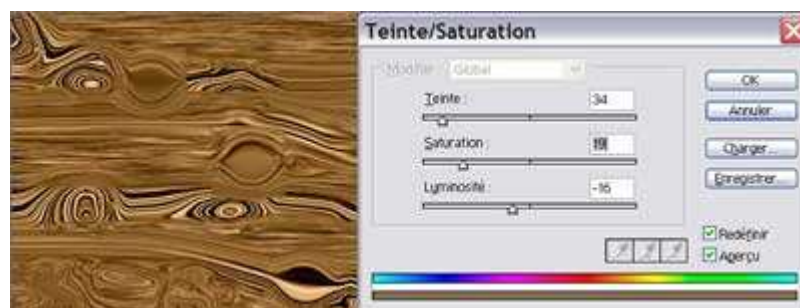


Avec l'outil 'Dilatation', nous allons créer quelques noeuds dans le bois.



L'image est un peu trop travaillée, cela dépend beaucoup de la couleur utilisé au départ.

Nous allons arranger cela : Calque/Nouveau calque de réglage/Teinte-Saturation.



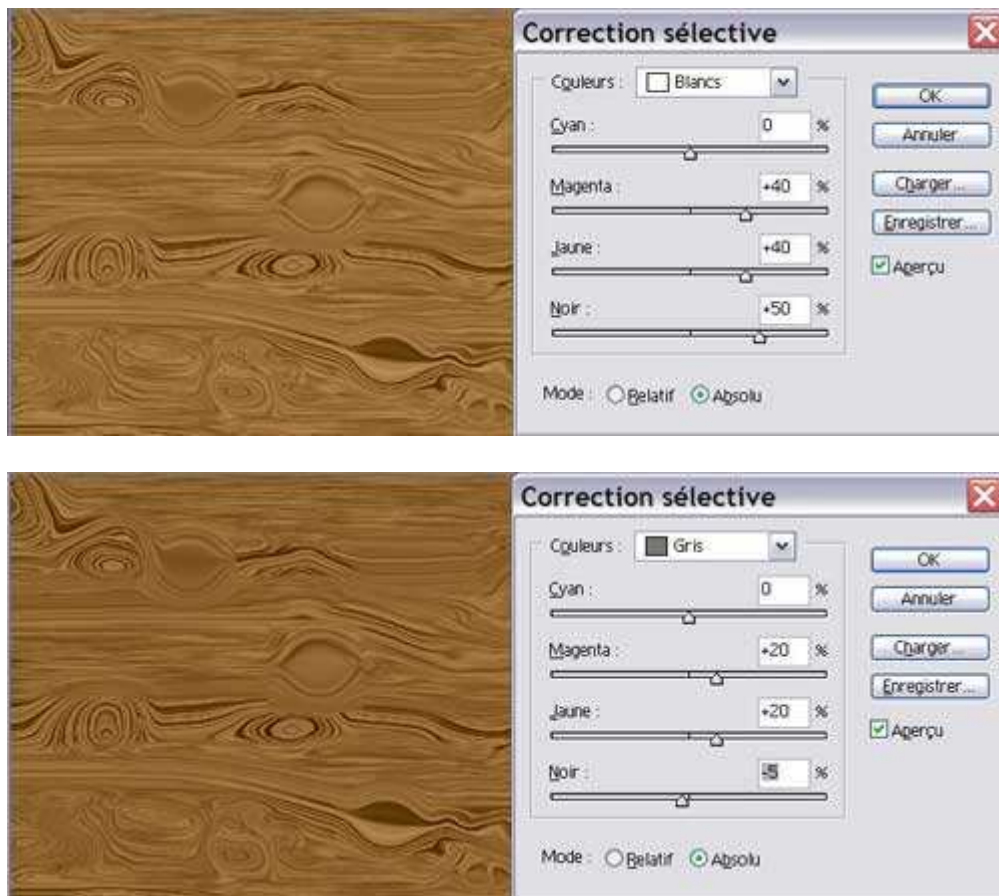
Calque/Nouveau calque de réglage/Luminosité-Contraste



Calque/Nouveau calque de réglage/Correction sélective

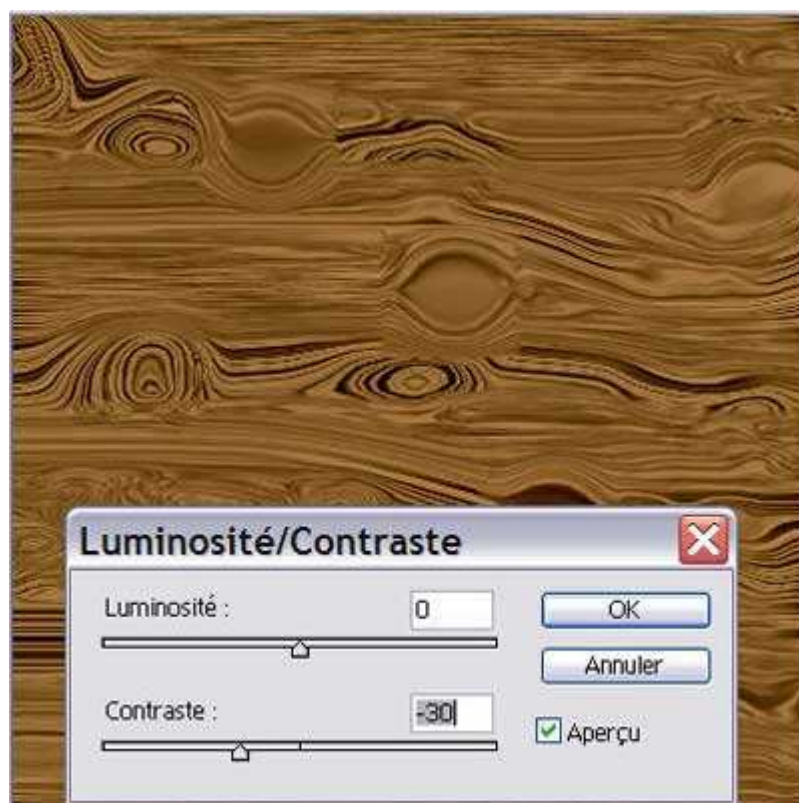
Dans les blancs, j'ai rajouté des magenta, jaune et noir et dans les gris j'ai rajouté du magenta et du jaune et enlevé un peu de noir.

Ces réglages dépendent bien sûr de votre image.



J'ai du reprendre mon calque de réglage Luminosité/Contraste pour rabaisser le contraste à -30.

Encore une fois, tout dépend de votre image.



Voilà l'image finale :



Le filtre Fluidité est très pratique pour faire des retouches sur des visages et des corps.

En voici quelques exemples :

Agrandir des yeux et une bouche



Penser à dupliquer le calque, ne serait-ce que pour "jouer" par la suite à le désactiver afin de se rendre mieux compte de la retouche.

Filtre/Fluidité

Nous commençons par bloquer les zones autour des yeux et de la bouche.



Choisir ensuite l'outil dilation et, sans trop exagérer - nous ne faisons pas une caricature - agrandir les yeux puis la bouche.

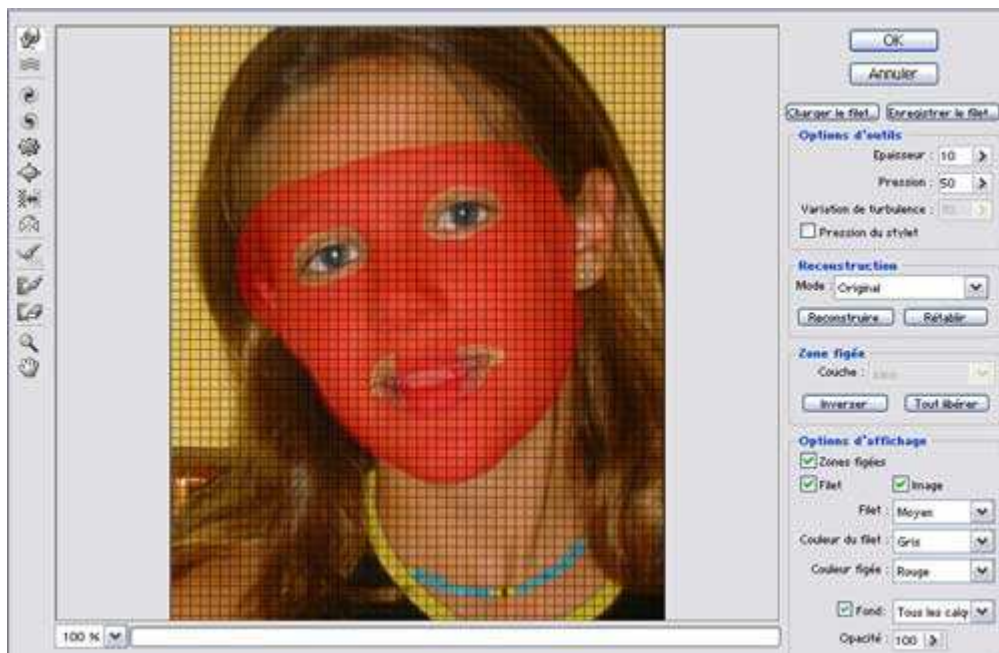


Maintenant, nous pouvons aller un peu plus loin en faisant davantage sourire notre modèle.

Choisir l'outil 'Déformation' avec une épaisseur légèrement au-dessus des coins de la bouche et les "étirer" vers le haut.

Si nécessaire, bloquer davantage de zones autour de la bouche et se servir du filet.

Encore une fois, la retouche doit être subtile.



Quand le travail convient, cliquer sur OK.

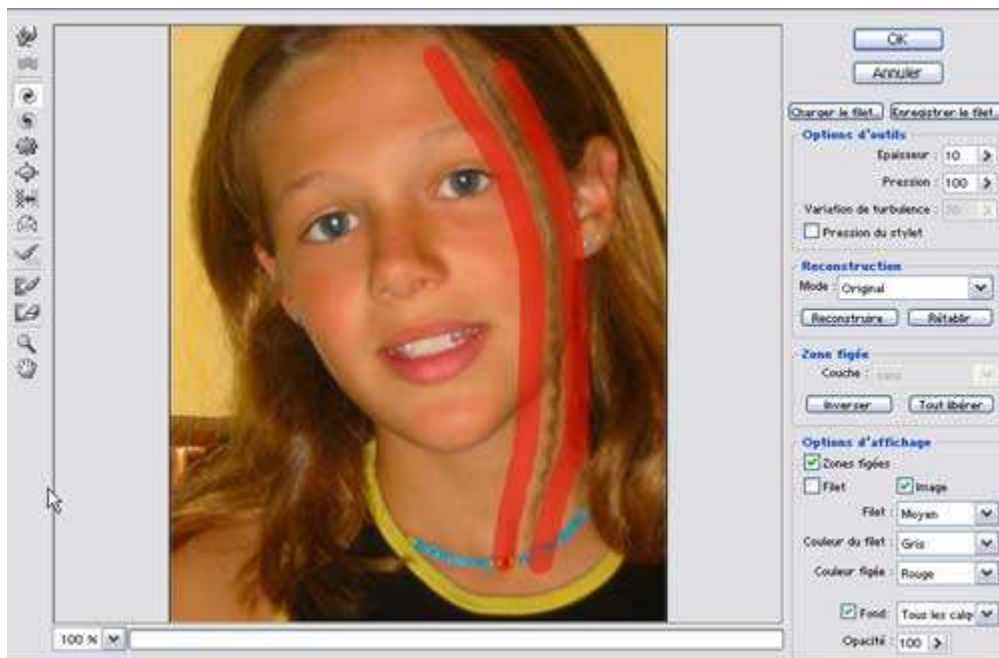


Friser des cheveux

Nous préférons notre modèle avec une mèche de cheveux bouclée.

Filtre/Fluidité

Commencer par bloquer la zone autour de la mèche, puis avec l'outil 'Tourbillon', cliquer par endroit sur cette mèche.



Et voilà! La jeune fille a une mèche bouclée.



On peut, de la même façon s'amuser à boucler toute une chevelure. Bien penser à figer les zones tout autour!



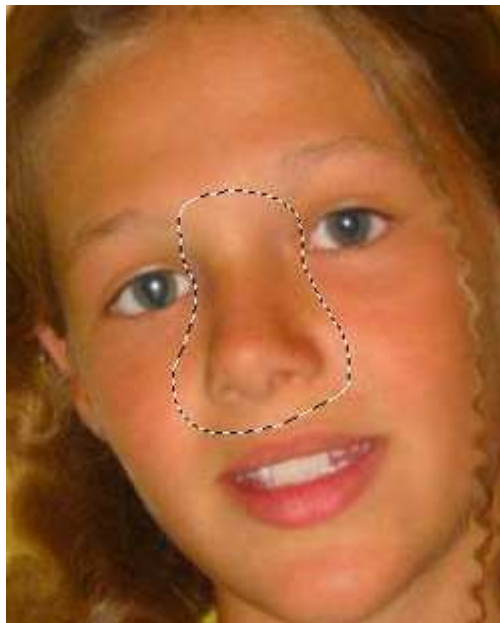
Amincir un nez

Notre modèle n'a t-elle pas le nez trop large?? Non, pas vraiment, mais elle aimerait l'avoir plus fin.

Sélectionner le nez grossièrement à l'aide du lasso.

Sélection/Contour progressif : 2 pixels

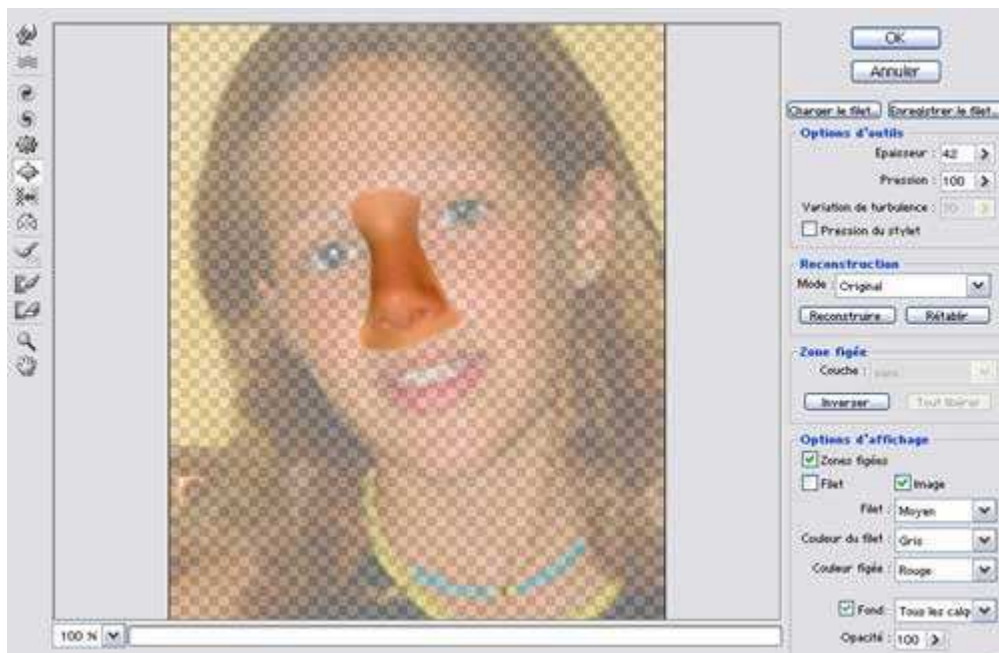
CTRL + J pour copier la sélection sur un nouveau calque.



Filtre/Fluidité

Choisir l'outil 'Déformation' et pousser légèrement les ailes du nez vers l'intérieur.

Cliquer OK pour valider.



La déformation est en général très voyante.



CTRL + E pour fusionner avec le calque inférieur.

Choisir l'outil 'Tampon' et délicatement enlever toute trace sur les bordures des ailes du nez.

Et voilà!



Pour le fun, les deux images côte à côte :

