

5.6 Correction colorimétrique sélective*

Correction de la couleur dans la couleur



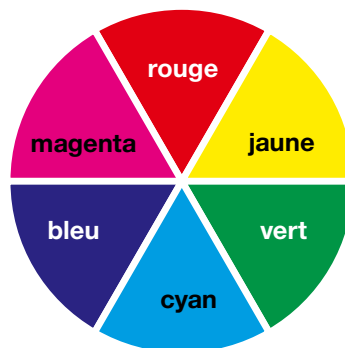
La correction colorimétrique sélective (SCC, Selective Colour Correction), connue des scanners haut de gamme, est une correction de couleur dans la couleur. La correction concerne les six couleurs Rouge, Vert, Bleu, Cyan, Magenta et Jaune ainsi que les 6 couleurs intermédiaires. Il est possible de supprimer la couleur sale (la couleur complémentaire) et renfoncer une propre couleur. La couleur sale du rouge est le cyan, du vert le magenta et du bleu le jaune.

Vous pouvez vous imaginer le type de correction colorimétrique sélective dans *SilverFast** comme la correction qui agit dans une plage chromatique de 60° ou de 30° – en fonction de la matrice utilisée. (Pour plus de détails sur le modèle colorimétrique, se reporter également à l'appendice).

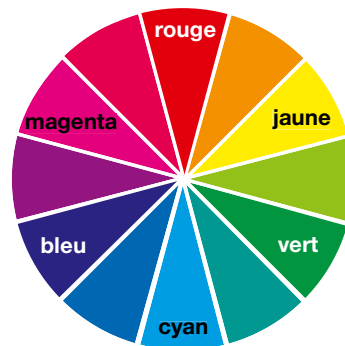


*Versions SilverFast...SE

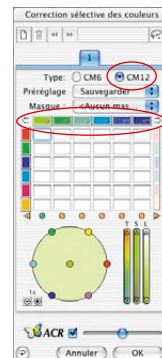
La boîte de dialogue est très simplifiée dans toutes les versions SE de SilverFast et adaptée aux besoins et au niveau de connaissances des utilisateurs novices.



Les 6 secteurs de couleur lors de l'utilisation de la CM6, « Colour Matrix 6 »



Les 12 secteurs de couleur lors de l'utilisation de la CM12, « Colour Matrix 12 »



Aperçu

Activation de la correction colorimétrique sélective



Bouton pour ouvrir la boîte de dialogue



Une fois la correction effectuée, le bouton est gris.

Gestion des calques



Ajouter un nouveau niveau



Supprimer le niveau actuel



Placer avant le calque précédent



Placer* derrière le calque suivant

Création de masques

Changement de l'outil : Cliquer le bouton en maintenant le bouton de la souris enfoncé ; passer ce faisant à l'outil voulu ; relâcher le bouton de la souris.



Pinceau



Polygone



Lasso

Presets de couche (triangles)

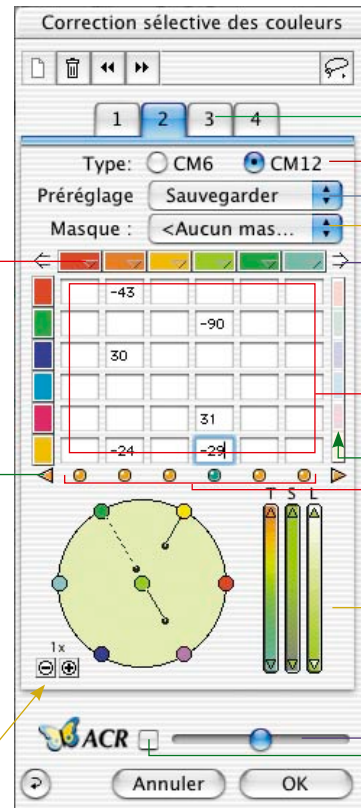
Chargement et enregistrement de paramètres uniquement pour la couche correspondante

Triangles d'affichage

Vert : D'autres couches actives se trouvent à gauche / à droite
Rouge : Toutes les autres couches sont désactivées à gauche / à droite

Zoom de l'espace chromatique

Réduit / Agrandit la zone active de l'espace chromatique et permet ainsi des corrections plus fines / plus grossières.



Niveaux

Les différentes palettes Calques

Type CM6 ou CM12

Commutation entre la matrice 6 couleurs et la matrice 12 couleurs

Presets

Enregistrement ou chargement de paramètres

Masque

Chargement et enregistrement de masques

Vue d'ensemble des couches (flèches)

Seulement disponible pour la CM12 !
Affiche les autres couches plus à droite ou à gauche.

Matrice couleurs

Tableau des valeurs pour toutes les couches

Modification de toutes les couleurs

Si actif, toutes les couleurs des couches sélectionnées peuvent être rendues plus claires ou plus sombres en faisant glisser la souris dans le cercle chromatique.

Commutateur Actif / Indicateur

Vert : Couche activée
Rouge : Couche désactivée

Curseur de réglage HSL

Modification en cliquant-maintenant la souris sur les triangles

Curseur de réglage ACR

Commutateur ACR activé/désactivé

OK

Valider les paramètres et quitter la boîte de dialogue

Rétablir / Tout rétablir

Rétablir les paramètres. Tous les paramètres se rétablissent avec « Alt ».

Annuler

Quitter la boîte de dialogue sans valider les paramètres

Objectif de la correction colorimétrique sélective

L'objectif de la correction colorimétrique sélective est de réduire les couleurs sales et de renforcer les propres couleurs nécessaire. L'avantage de la correction colorimétrique sélective réside dans la possibilité d'agir sur la couleur à corriger sans modifier les autres couleurs.

1. Matrice de couleur

Dans la rangée supérieure de la matrice de couleur, les couleurs

RVB-CMJN, qui peuvent être corrigées, sont disposées à l'horizontale – Celles-ci peuvent être corrigées par les couleurs verticales (RVB-CMJN).

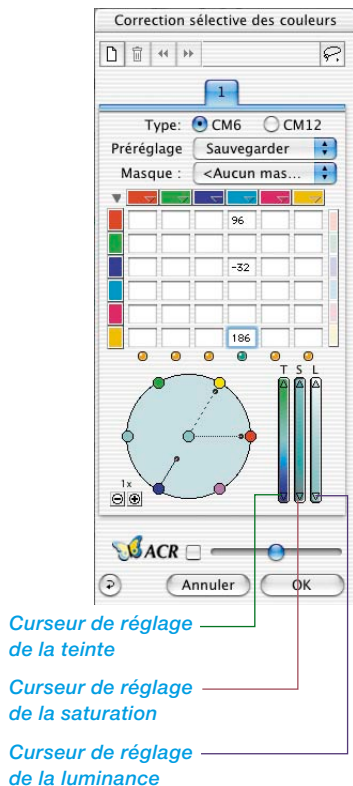
Il est possible par exemple de renforcer dans le rouge la part de magenta en entrant +10 dans le premier champ de saisie en haut à gauche.

2. Curseur de réglage TSL

Les curseurs de réglage TSL modifie la teinte (T), la saturation (S) et la luminance (L).

3. Cercle chromatique

Le cercle chromatique permet de modifier très intuitivement les couleurs par ajout et soustraction de couleurs.



Définition de la couleur à corriger

SilverFast est doté d'une intelligence qui lui permet de reconnaître la couleur à corriger. Car il est souvent difficile de différencier si une teinte est magenta ou rouge ou bien bleu ou cyan etc. Dans *SilverFast*, cliquez sur la couleur de l'image que vous voulez corriger. Dans la correction sélective, vous passez à la couleur à corriger. Le secteur de couleur reconnu est visible au cercle chromatique. De plus, la colonne respective est activée dans la matrice.



Correction TSL par curseur de réglage

Correction de la teinte (T) : Pour cela, cliquez sur le petit triangle en haut ou en bas de la bande de réglage de la teinte jusqu'à obtenir la correction voulue (Les unités de correction grandissent quand vous appuyez ce faisant sur la touche « Maj »).

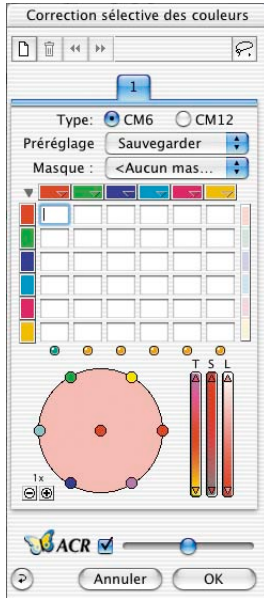
Correction de la saturation (S) : Le curseur de réglage permet une correction confortable de la saturation.

Correction de la luminance (L) : Le curseur de réglage permet une correction confortable de la luminance (luminosité de la couleur).

Correction sélective d'une image

Examinons un exemple sur lequel des corrections sélectives ont été effectuées. Regardez à l'aide des étapes suivantes comme la couleur verte du corsage a été corrigée sélectivement :

1. Cliquez sur l'icône Correction sélective dans la barre d'outils de *SilverFast*. La boîte de dialogue que vous voyez à gauche s'ouvre.

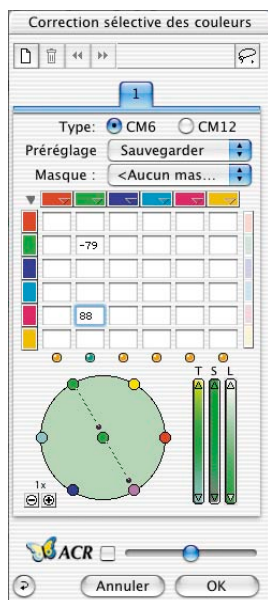


Notre objectif est de corriger ce vert

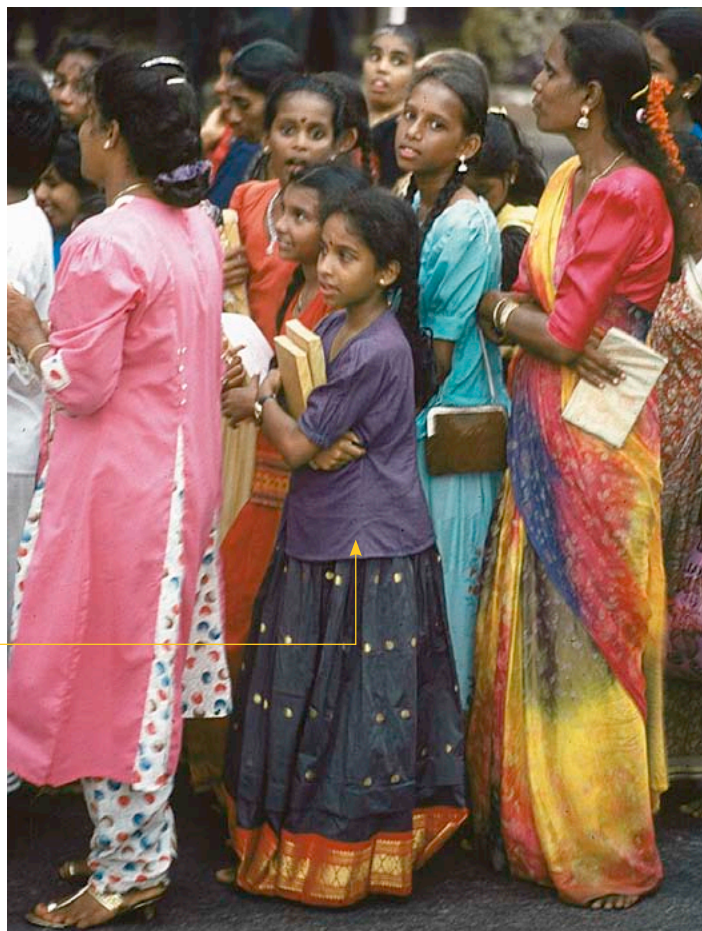


2. Cliquez sur le corsage vert de la fille au centre. Le cercle chromatique et la correction TSL passent au vert.

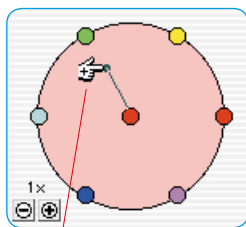
3. Déplacez maintenant le curseur sur le vert du cercle extérieur, le curseur se transforme en une main munie d'un signe (-).
4. Appuyez sur le bouton de la souris et faites glisser le curseur au centre du cercle chromatique (une ligne s'éloigne du vert, et le vert du corsage et de la jupe devient plus pâle).



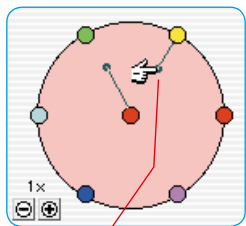
Le vert est passé au bleu



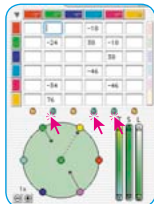
5. Déplacez le curseur sur le point vert au centre du cercle chromatique et faites-le glisser en maintenant le bouton de la souris enfoncé vers le magenta du cercle extérieur (le corsage et la jupe deviennent bleus).



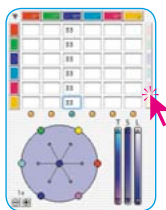
Correction additive (addition de couleur)



Correction soustractive (soustraction de couleur)



Mac: +
Win: +



Roue chromatique

Pour ajouter une couleur à une autre, placez-vous sur le milieu du cercle chromatique et glissez vers l'extérieur vers la couleur que vous voulez ajouter (une Main avec un signe (+) apparaît). Dans ce cas, la couleur propre (rouge) est renforcée par l'ajout de rouge.

Pour soustraire une couleur, allez avec la souris sur les couleurs du cercle chromatique (une Main avec un signe (-) apparaît). La couleur sélectionnée est maintenant soustraite de la couleur de correction (la couleur au centre). Dans ce cas, la couleur propre (rouge) est affaiblie par la subtraction de rouge.

L'intensité de modification peut être modifiée par les petits boutons Plus/Moins sous le cercle chromatique.

Sélectionner les couleurs

En appuyant sur la touche « Maj » et en cliquant simultanément sur les LED ou sur des couleurs dans la prénumérisation, il est possible d'ajouter une autre couleur à la sélection actuelle. Il est donc possible de sélectionner par exemple trois couleurs voisines simultanément et de les éditer. L'utilisation des curseurs de réglage TSL est ici utile pour augmenter légèrement la saturation de ces trois couleurs.

Toutes les couleurs peuvent être sélectionnées avec le raccourci « Pomme-A » (Mac) ou « Ctrl-A » (PC).

Vous voyez à droite de la matrice une barre de couleurs qui permet de coupler toutes les couleurs à ajouter ou à soustraire lors d'une correction en un clic.

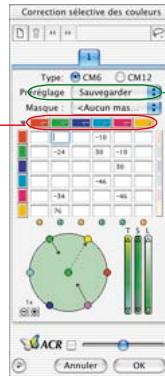
Ceci n'a que des répercussions quand les cercles chromatiques sont utilisés dans la roue chromatique pour la correction.

Si vous essayez par exemple d'ajouter du jaune au rouge, le couplage étant activé (en glissant du cercle rouge central au cercle jaune extérieur), toutes les couleurs seront simultanément ajoutées au rouge, et la couleur sera donc plus sombre.

Presets de correction colorimétrique

Dans la correction colorimétrique sélective, il est possible d'enregistrer un nombre quelconque de corrections (presets) sous chacune des six (ou 12) couleurs de corrections et de les recharger en mémoire à tout moment.

De plus, il est possible d'enregistrer des ensembles prédéfinis de corrections sous un nom en tant que preset et de les recharger.



Préférences de correction colorimétrique pour la matrice du calque actuel

Préférences de correction colorimétrique pour curseur de réglage et matrice du calque actuel



Presets pour la matrice de couleur

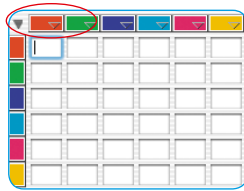
Les petits triangles symbolisent les presets de la matrice de couleur. Il est possible ici de créer les corrections correspondantes pour chaque couleur.

Pour supprimer un preset de la liste, cliquez en maintenant la touche Alt (Mac) ou Maj (Win) enfoncée sur le preset voulu .



Presets pour curseurs de réglage et combinaison de matrices

Le bouton « Enregistrer » situé dans la boîte de dialogue permet d'enregistrer l'ensemble de la matrice avec toutes les valeurs et tous les paramètres des curseurs de réglage du calque activé.

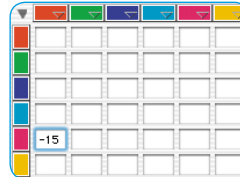
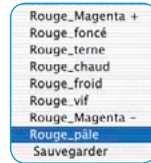


Utilisation des presets de correction colorimétrique

Ouvrez la boîte de dialogue Correction colorimétrique sélective et cliquez avec la souris dans la matrice sur l'icône preset (triangle) en rouge.



Un menu déroulant contenu des presets pour le rouge s'ouvre. Sélectionnez l'une des corrections et relâchez le bouton de la souris.



La valeur de correction correspondante s'inscrit automatiquement dans la matrice.



De la même manière, une correction peut être chargée pour toutes les autres couleurs de correction.

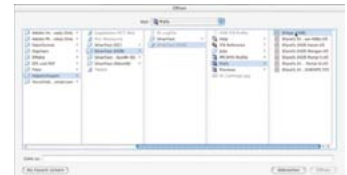
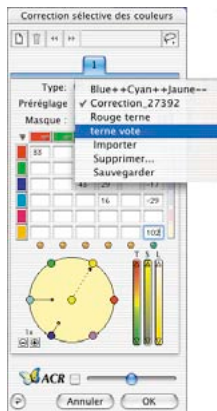
Pour supprimer l'un des presets de la liste, appuyez sur la touche « Alt » (Mac) ou « Maj » (Win), allez avec la souris sur le preset à supprimer et relâchez le bouton de la souris. Le preset est maintenant supprimé.

Regrouper les presets en une correction totale

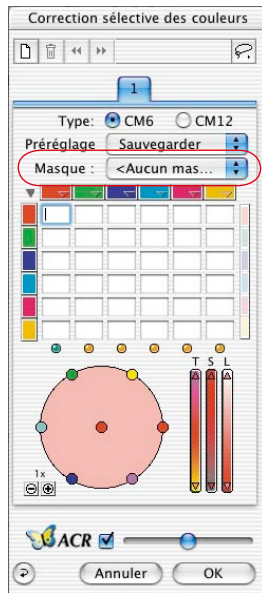
Il est possible de regrouper des presets quelconques en une correction totale et de les sauvegarder dans une liste sous un nom de votre choix. Il est possible aussi d'enregistrer et de charger des combinaisons de positions de curseurs de réglage.

La fonction d'importation permet d'importer des paramètres enregistrés depuis d'autres produits *SilverFast* et de les transférer dans la version utilisée momentanément.

A cette fin, les presets sont importés du dossier « Presfs » de la version source de *SilverFast* du fichier « SFApp(...) ».



Utilisation de masques



Les paramètres définis dans la correction sélective sont normalement toujours appliqués à l'image entière.

Mais si vous souhaitez limiter les modifications sur des zones définies de l'image, nous vous recommandons la technique de masquage.

Le masque peut être tracé à main levée avec la souris dans la fenêtre de prévisualisation.

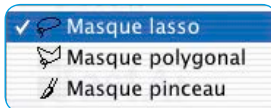
Pour définir et délimiter la portion d'image à corriger, *SilverFast* propose trois outils : un « lasso », un « pinceau » et un « polygone ».



Une fois le masque tracé, les corrections colorimétriques s'appliquent aux zones actives du masque.

Elles ne sont visibles que si la zone active touche ou recouvre également des parties du cadre de numérisation.

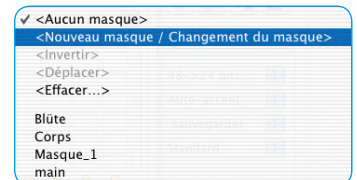
Les outils Lasso et Polygone sont applicables dans la matrice 6 comme dans la matrice 12.



Sélection de l'outil

Les autres outils apparaissent sur le côté en cliquant et en maintenant le bouton de la souris enfoncé sur le premier outil visible. En restant appuyé sur le bouton de la souris, celle-ci peut être déplacée sur l'outil voulu et relâché.

Le menu Masque devient immédiatement « Nouveau masque / Agrandir le masque » et vous pouvez commencer immédiatement à tracer le masque.

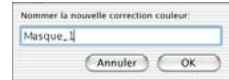


Création d'un masque avec le « lasso »



La zone de masque active doit être tracée d'un trait en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Une fois après avoir relâché le bouton de la souris, la zone de masque active maintenant tracée obtiendra immédiatement la correction colorimétrique sélective qui a été éventuellement définie ou la correction à définir maintenant sera appliquée immédiatement sur la surface active.

Une fois le tracé effectué, la boîte de dialogue « Enregistrer » apparaît aussitôt. Vous pouvez y enregistrer le masque sous un nom quelconque.



Création d'un masque avec le « polygone »



La zone de masque active se trace avec le souris par des clics successifs. De clic en clic, vous tracez une ligne droite. Pour terminer le tracé, définissez le dernier point en cliquant encore une fois sur le point de départ. Une fois après avoir relâché le bouton de la souris, la zone de masque active maintenant tracée obtiendra immédiatement la correction colorimétrique sélective qui a été éventuellement définie ou la correction à définir maintenant sera appliquée immédiatement à la surface active.

Une fois le tracé effectué, la boîte de dialogue « Enregistrer » apparaît aussitôt. Vous pouvez y enregistrer le masque sous un nom quelconque.

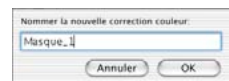


Création d'un masque avec le « pinceau »



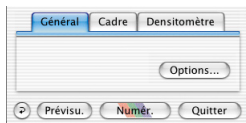
Le pinceau permet de retracer directement des lignes fines dans la fenêtre de prévisualisation. La correction sélective s'appliquera aussi aux endroits marqués de cette manière.

Une fois le tracé effectué, la boîte de dialogue « Enregistrer » apparaît aussitôt. Vous pouvez y enregistrer le masque sous un nom quelconque.



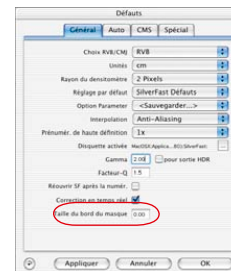
Contours de masque nets ou flous

Les contours des masques tracés peuvent être réglés en terme de flou. Le contour est toujours défini comme « net » par défaut. La transition du contour du masque est librement définissable en terme de largeur.



Cliquez sur le bouton « Options... » de la palette « Général ». Dans le menu s'ouvrant « Préférences », allez au menu « Mask Edge Size » dans la palette « Général ».

La valeur « 0.00 » est définie par défaut, ce qui correspond à un contour de masque net.



Mask Edge Size = 0,00

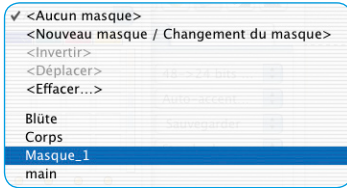
En modifiant la valeur numérique et en cliquant ensuite sur le bouton « Appliquer », l'effet peut être vu immédiatement dans la fenêtre de prévisualisation. L'intensité de la valeur dépend directement de la résolution de sortie définie.



Mask Edge Size = 0,05

Si vous êtes satisfait du résultat, quittez la boîte de dialogue « Options... » en cliquant sur « OK ».

Le paramètre défini ici est valable dès maintenant pour tous les contours des masques.



Modifier un masque existant

Vous pouvez modifier les masques existants à tout moment. Pour cela, sélectionnez le masque à modifier dans le menu Masque.

Agrandir le masque : En maintenant la touche Maj enfoncée, vous avez la possibilité d'ajouter d'autres zones au masque existant.

Le pointeur est alors muni d'un signe « + ».



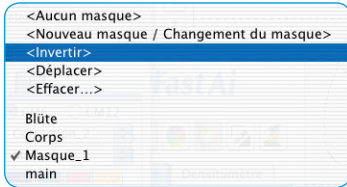
Réduire le masque : En tenant la touche Alt enfoncée, vous avez la possibilité de supprimer des zones du masque existant.

Le pointeur est alors muni d'un signe « - ».



Agrandir le masque

Au niveau 3, seulement le manche est muni du masque « Bras » sur la photo gauche. Sur la photo de droite, l'écusson sur le costume est également contenu dans le même masque.



Intervertir un masque : < Intervertir >

La fonction « < Intervertir > » permet, comme son nom l'indique, d'invertir. Il permet de commuter entre la surface de masque active jusqu'ici et la surface inactive jusqu'à présent.

Tracé direct d'un masque interverti

En sélectionnant l'un des outils Masque, tout en maintenant la touche Alt enfoncée, vous invertissez la fonction du masque. Vous obtenez quasiment un masque « négatif ». Avec l'outil sélectionné, sélectionnez les portions d'image qui ne sont PAS dans le masque de correction et doivent rester non corrigées.

Vous obtenez ainsi le même effet qu'avec la fonction « Intervertir le masque », seulement plus simplement et plus rapidement.

Changer de masque

Le menu « Masque » affiche tous les masques créés jusqu'ici et permet de les gérer.

Le masque momentanément actif du calque est indiqué par une coche précédant le nom du masque.

Pour passer d'un masque à l'autre, cliquez sur le masque de votre choix. La boîte de dialogue se ferme et la fenêtre de prévisualisation est aussitôt mise à jour.

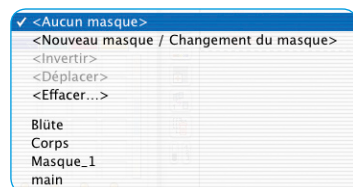
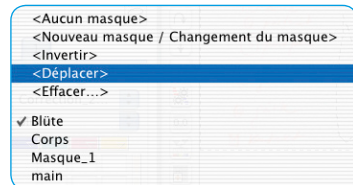
Changer de masque

Au niveau 3, vous passez du masque initial « Bras » au masque « Chapeau ».



Changer la position du masque : < Déplacer >

Par un simple cliquer-glisser, vous pouvez déplacer la surface de masque active dans son ensemble à l'intérieur de la fenêtre de prénumérisation.



Désactiver le masque : < Aucun masque >

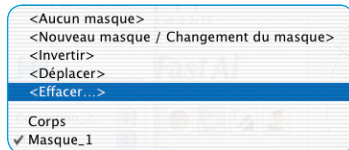
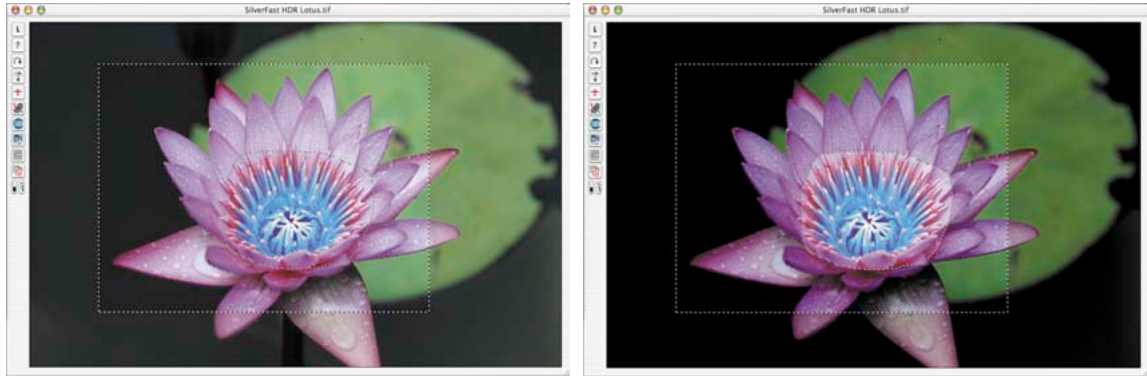
La fonction « <.acun masque> » permet de désactiver un masque éventuel pour le niveau actuel.

Vous ne supprimez pas le masque en effectuant cette opération.

Affichage de la surface inactive du masque

Si vous avez fermé la boîte de dialogue Correction colorimétrique sélective en cliquant sur « OK », faites le raccourci clavier « Commande+Alt » (Mac) / « Ctrl+Alt » (Win) atténue la surface inactive du masque dans la fenêtre de prévisualisation. Les surfaces inactives du masque ne sont pas atténuées.

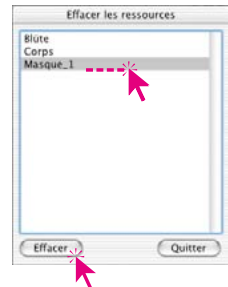
Mac:  + **ALT**
Win: **CONTROL** + **ALT**



Refuser le masque : < Supprimer >

Une boîte de dialogue s'ouvre dans lequel tous les masques enregistrés jusqu'ici sont exécutés.

En cliquant une fois, vous marquez un seul masque, en cliquant avec la touche « Maj » enfoncée, vous marquez plusieurs masques et en cliquant avec la touche « Commande » (Mac) / « Ctrl » (Win), vous marquez une série de masques. En cliquant sur « Supprimer », vous les faites disparaître du menu.



Exemples d'utilisation :

Masques individuels



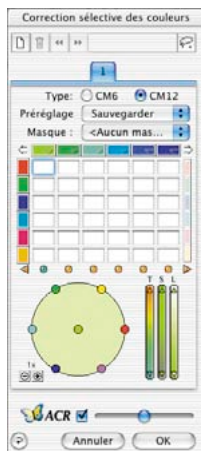
Masques intervertis



Masque avec plusieurs zone partielles



Distinction de 12 couleurs (CM12)



Sous le second onglet de la Correction sélective, il est possible de distinguer 12 couleurs. Il est possible ainsi de définir des « couleurs intermédiaires » comme le violet ou l'orange. La correction 12 couleurs peut être utilisée si nécessaire à la place de la correction 6 couleurs.

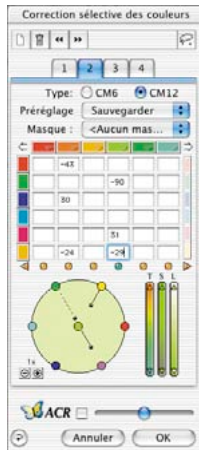
Etant donné que les 12 couleurs différenciables ne peuvent être représentées dans la matrice en même temps, des flèches gauche et droite à côté de la ligne supérieure permettent de scroller horizontalement.

Si vous sélectionnez une couleur à corriger en cliquant sur un élément de l'image dans la fenêtre de prévisualisation dont la colonne respective n'est pas visible actuellement, vous scrollez automatiquement la matrice.

Sous la matrice, des flèches à gauche et à droite des LED indiquent si vous avez sélectionné des couleurs à corriger dont les colonnes ne sont pas visibles momentanément.



Correction colorimétrique sélective avec des masques et niveaux multiples

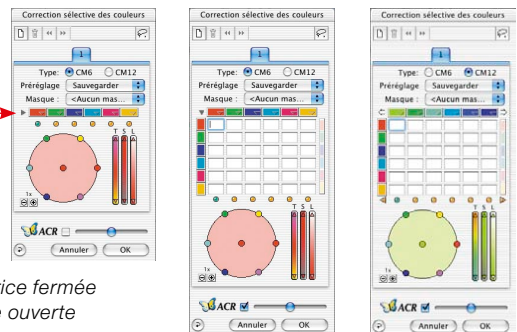


La nouvelle correction colorimétrique sélective dans *SilverFast* à partir de la *version 6* propose jusqu'à quatre niveaux. Une correction colorimétrique autonome et indépendante y compris les masques peut être effectuée dans chaque niveau. Quatre objets de même couleur d'origine peuvent être ainsi transformés en quatre nouvelles couleurs complètement différentes. Il est possible ainsi de réaliser les corrections colorimétriques les plus complexes très facilement.

La correction colorimétrique sélective est la fonction de base de toute reproduction couleur. La nouvelle correction sélective augmente le degré de différenciation sans rendre pour autant la procédure opérationnelle globale plus complexe. Un simple clic sur la couleur de votre choix dans l'image suffit pour que *SilverFast* l'identifie. Les curseurs de réglage permettent ensuite de modifier la couleur en conséquence. En ajoutant des niveaux et des masques, vous avez la possibilité de corriger des objets de couleur identique individuellement et différemment.

La fonction spéciale « Largeur du masque flou » dans la boîte de dialogue « Option », menu « Général » permet de définir le degré du flou des contours du masque.

L'apparence de la boîte de dialogue de correction sélective dépend du type de matrice voulu par l'utilisateur. Par exemple, le type « CM6 » permet d'ouvrir ou de fermer la matrice en cliquant sur le triangle à côté de la couche.



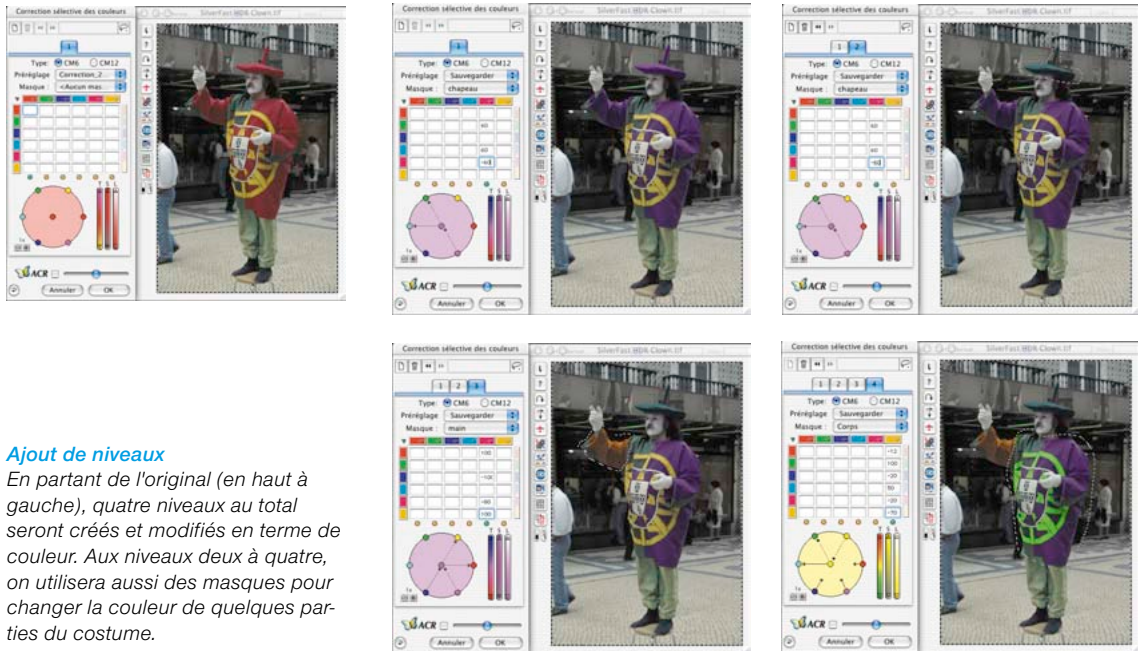
Apparence

A gauche : CM6 avec matrice fermée
Centre : CM6 avec matrice ouverte
A droite : CM12

Création de nouveaux niveaux



Pour ajouter des niveaux, il suffit de cliquer sur le bouton Niveaux. Quatre niveaux peuvent être créés au total. Chaque nouveau niveau démarre avec les paramètres par défaut, s'édifie sur le résultat des niveaux en dessous. Comme le montre l'exemple, si le rouge est inversé en bleu au premier niveau, le cercle chromatique du second niveau ne sera plus affiché en rouge, mais en bleu.



Ajout de niveaux

En partant de l'original (en haut à gauche), quatre niveaux au total seront créés et modifiés en terme de couleur. Aux niveaux deux à quatre, on utilisera aussi des masques pour changer la couleur de quelques parties du costume.

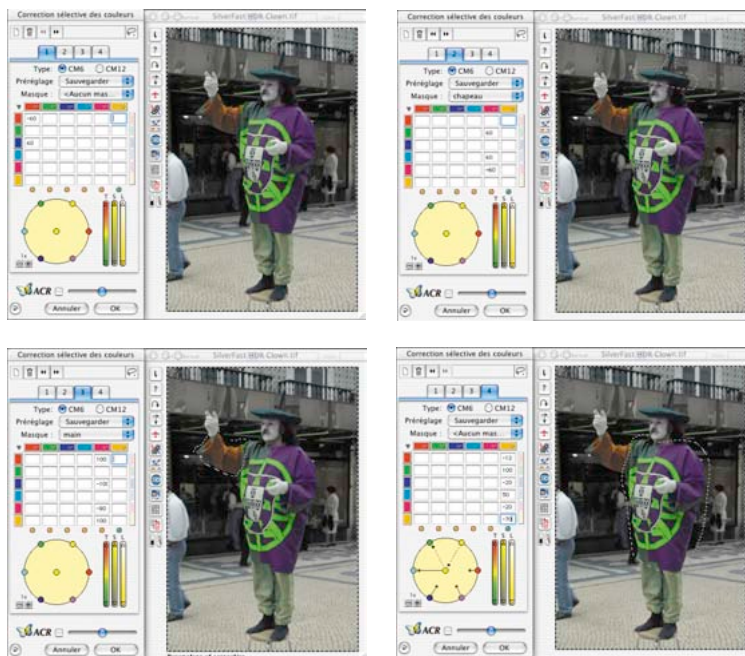
Tous les paramètres définis à l'intérieur d'un niveau fonctionnent certes indépendamment des paramètres des niveaux inférieurs, mais s'édifie sur leur résultat. Par conséquent, il est important de distinguer les fonctions « Déplacement de niveaux » et « Changer de niveau ».



Changer de niveau (« Parcourir »)

En cliquant sur le numéro du niveau, vous passez directement sur la vue du niveau voulu avec tous ses paramètres. Le masque utilisé dans ce niveau est aussi utilisé. Les cadres de masque des autres niveaux ne sont plus visibles.

L'image de prévisualisation elle-même ou sa représentation en couleur reste toujours identique en la parcourant ! Seuls les cadres de masque apparaissant à ces endroits changent visiblement.



Parcourir

Tous les quatre niveaux apparaissent en même temps en partant du premier niveau.

Suppression de niveaux



Chaque niveau actif peut être supprimé en cliquant sur le bouton « Supprimer » (Corbeille).

Un niveau doit toujours rester. Le dernier niveau restant en tant que numéro 1 ne peut donc pas être supprimé.

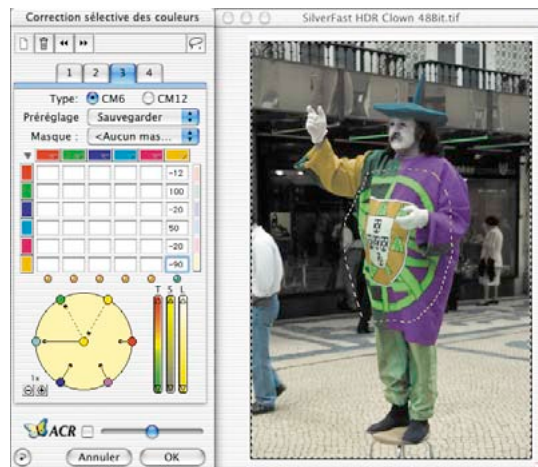


Changement de l'ordre des niveaux (Déplacer)

Pour changer l'ordre des niveaux, cliquez sur les boutons flèche double.

Si vous avez par exemple quatre niveaux, vous pouvez placer le niveau 4 avant (ou bien après) le niveau 4 en cliquant sur les flèches doubles gauches. Les niveaux échangent quasiment leur place dans l'ordre d'empilement.

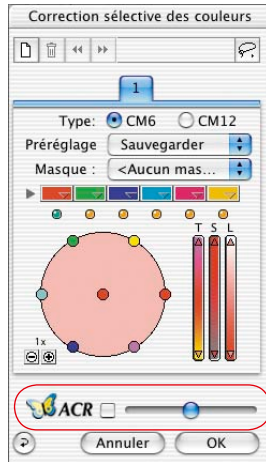
Si des masques ont été utilisés dans les niveaux, il est possible d'obtenir des effets intéressants à savoir lorsque les parties des masques des deux niveaux se superposent. Etant donné que les intersections des masques sont toujours calculées via tous les niveaux concernés, vous obtenez un résultat tout à fait différent en terme de couleur. Les zones de masque qui n'ont pas de superposition avec d'autres masques restent intactes.



Déplacer

Le niveau 4 est placé ici avant le niveau 3. Les masques utilisés sur les deux niveaux convergent dans la zone de l'écusson sur le costume. En déplaçant le niveau, vous avez maintenant changé la couleur de l'écusson.

SilverFast ACR® (Restauration adaptative des couleurs)

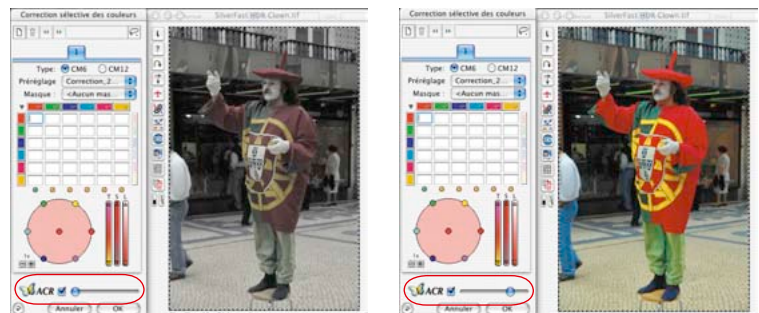
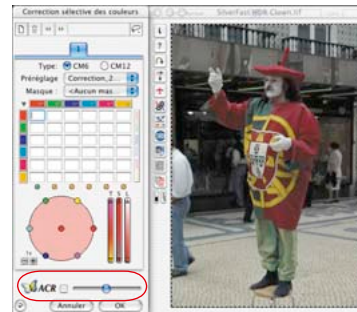


SilverFast ACR (ACR = Adaptive Colour Restoration) fait partie de la boîte de dialogue Correction colorimétrique sélective et peut être activée ou désactivée en cochant une case.

Cette fonction automatique permet de restaurer les couleurs palies dans les images numérisées et de normaliser les couleurs fortement sursaturées. Un curseur de réglage additionnel permet d'augmenter ou de réduire manuellement la saturation des couleurs.

L'ACR peut être aussi utilisée en relation directe avec la correction colorimétrique sélective. Tous les paramètres de réglage sont donc influencés par l'utilisation de l'ACR. Si vous souhaitez pas exemple davantage ou moins de saturation, utilisez tout simplement le curseur de réglage ACR. Ce faisant, les relations entre les couleurs telles que vous les avez définies dans la correction sélective, restent maintenues.

Quand la boîte de dialogue est fermée, une ACR activée peut être identifiée par l'incrustation « AC » sous la barre des boutons verticale, à gauche de la fenêtre de prévisualisation.



Curseur de réglage ACR

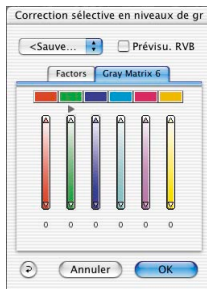
A la position centrale, l'effet de l'ACR sur l'image sera réduit.

Déplacé vers la gauche, l'image sera désaturée.

En déplaçant le curseur vers la droite, vous augmentez sensiblement la saturation.

SilverFast SC2G®

(Conversion sélective de couleur en gris)



SC2G (Selective-Colour-to-Grey) est un outil unique en son genre qui permet de convertir les couleurs d'une image en tons gris. En contrôlant directement la conversion des couleurs primaires et secondaires en nuances de gris, l'utilisateur a la possibilité de distinguer clairement les niveaux de gris adjacents.

Dans les journaux et les magazines, les photos noir et blanc affichent trop souvent un nombre minimal de niveaux de gris. Même si les couleurs se distinguent bien dans l'image d'origine en couleurs, les détails de gris se perdent fréquemment lors de processus de conversion inadéquats.

SilverFast SC2G, l'« conversion sélective de couleur en gris », peut conserver entièrement la différenciation des niveaux de gris en contrôlant le processus de conversion. Pour toutes les six couleurs (rouge, vert, bleu, cyan, magenta, jaune), l'utilisateur peut définir exactement dans quel ton de gris la couleur doit être convertie. Etant donné que l'image en niveaux de gris obtenue est visible interactivement pendant l'ensemble du processus, vous pouvez obtenir le résultat voulu fidèlement et en toute rapidité.

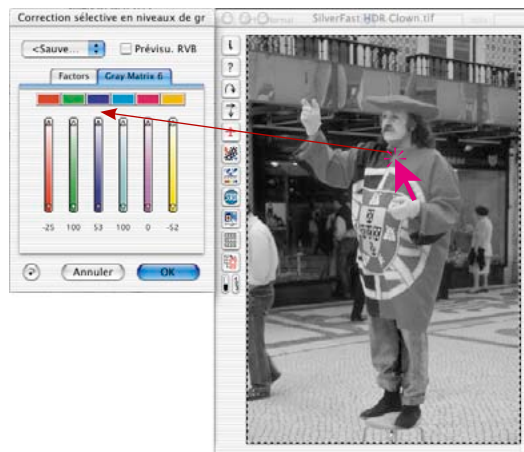
Activer SC2G

La première étape consiste à basculer en mode Niveaux de gris depuis le mode Couleur sous « Mode couleur ». En cliquant ensuite sur le bouton « Correction colorimétrique sélective », la boîte de dialogue SC2G s'ouvre.



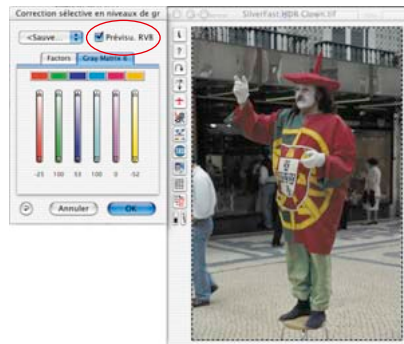
Conversion en niveaux de gris

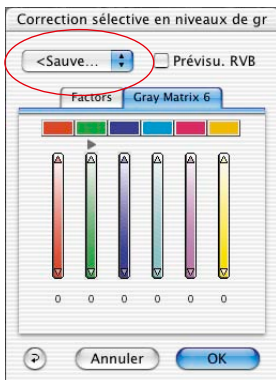
Un clic sur un endroit de l'image à adapter en terme de couleur fait en sorte que SC2G reconnaisse la couleur de départ. Au-dessus de la couche concernée, un triangle le signale.



Vous pouvez ensuite commencer la correction des niveaux de gris. Pour cela, maintenez la souris dans la couche correspondante au-dessus des triangles haut / bas. Le triangle supérieur permet d'augmenter la luminosité, le triangle inférieur de la réduire. L'effet obtenu est visible par l'indicateur de valeurs variable et l'aperçu actualisé en temps réel.

En guise de contrôle et pour cliquer exactement sur une couleur définie, il est possible de basculer à tout moment l'aperçu en mode RVB et inversement en cliquant sur la coche « Aperçu RVB ».





Enregistrer / Charger / Supprimer les paramètres

Les paramètres une fois définis peuvent être, comme de coutume dans *SilverFast*, enregistrés et rechargés dans l'application pour d'autres utilisations.

✓ Clown-25 100 53 100 0 -52
Correction rot-25
<Supprimer...>

Nom de la conversion de RVB en niv. de gris :
Correction rot-S0
Annuler OK

Pour passer entre les jeux de paramètres, il suffit de passer de la configuration actuelle au jet de paramètres voulu.

✓ Clown-25 100 53 100 0 -52
Correction rot-25
<Supprimer...>
<Sauvegarder...>

Vous avez la possibilité de supprimer les jeux de paramètres dont nous n'avez plus besoin.

✓ Clown -25 100 53 100 0 -52
Correction rouge-25
<Supprimer...>
<Sauvegarder...>

Effacer les ressources
Clown-25 100 53 100 0 -52
Correction rot-25
Effacer... Quitter

Modification des facteurs de conversion



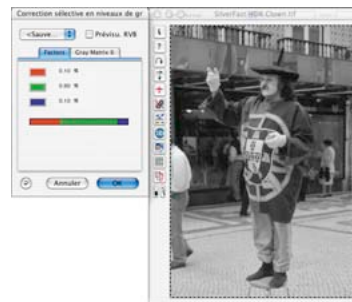
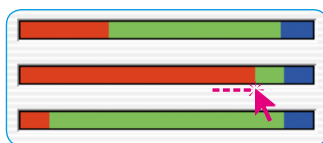
La boîte de dialogue SC2G contient également un menu alternatif pour la conversion couleur en niveaux de gris : « Facteurs ». Ce menu permet de définir comment et dans quel rapport aux niveaux de gris les valeurs RVB originales seront converties.

La partie supérieure affiche les trois couleurs primaires avec leurs pourcentages actuels.

Dans la partie inférieure se trouve une barre de couleurs qui affiche les relations des trois couleurs primaires. La somme de toutes les couleurs donne toujours 100 %. Plus le pourcentage d'une couleur est élevé, plus les niveaux de gris dérivés seront clairs.

Comme le montre à gauche notre exemple, les informations de la couche rouge sont utilisées à 30 %, celles de la couche verte à 59 %, et celles de la couche bleue seulement à 11 %. Cela signifie que les teintes vertes restituées seront plus claires que les tons rouges. Les teintes bleues apparaissent ici plus sombres.

Dans la barre de couleurs, vous avez la possibilité de déplacer les zones des transitions (rouge/vert et bleu/vert) avec la souris, tout en modifiant les rapports.



Sur cette image, les paramètres par défaut vous permettent de convertir les couleurs du costume en nuances de gris pratiquement identiques. L'exemple montre bien l'intensité de la modification en changeant le pourcentage de rouge (image centrale) ou de vert (image droite).