

# Retouche portrait avec Gimp

## Sommaire

Présentation.....	2
Gommer les imperfections du visage.....	2
Retouche du grain de peau.....	3
Installation du script Wavelet Decompose.....	3
Utilisation du script.....	3
Correction des tons.....	4
Travail sur le grain de peau.....	4
Couleur des yeux.....	6
Blanchir les dents.....	8
Éclairer certaines zones.....	9
Lifting numérique.....	10
Enlever / atténuer les rides.....	10
Relever les paupières, la bouche.....	10
Conversion en noir et blanc.....	11
Outil Désaturer.....	11
Outil Mixeur de canaux.....	11

## Présentation

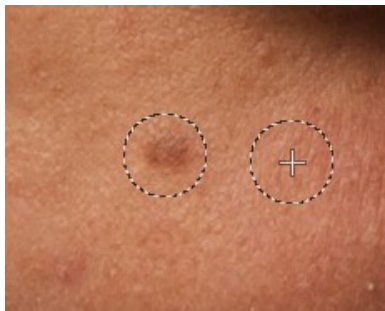
Dans ce document, nous allons aborder quelques outils permettant la retouche de portrait à l'aide du logiciel Gimp.

## Gommer les imperfections du visage

Afin d'enlever boutons, taches et autres imperfections, nous allons utiliser l'outil correcteur ✂

Une fois sélectionné, l'outil correcteur évoque l'outil de clonage, mais travaille différemment. Les pixels ne sont pas seulement copiés de la source vers la destination, mais la zone autour de la destination est prise en compte dans le calcul.

Pour l'utiliser, choisissez une brosse d'une taille adaptée au défaut à corriger (légèrement plus grande) puis **Ctrl**-cliquez sur la zone que vous voulez reproduire. Relâchez la touche **Ctrl** et faites glisser le prélèvement sur le défaut à corriger. Cliquez. Si ce défaut est léger, peu différent de son environnement, il sera corrigé d'emblée. Sinon, vous pourrez le corriger par des clics successifs, mais avec un risque d'effet de barbouillage.



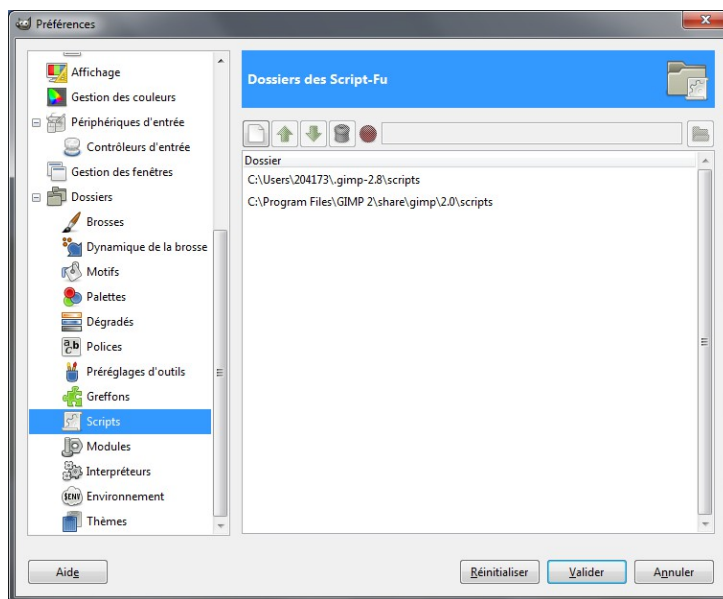
# Retouche du grain de peau

Pour affiner et rendre plus régulier le grain de peau, nous allons utiliser le plugin Wavelet Decompose disponible également sous la forme d'un script à télécharger ici : <http://registry.gimp.org/node/13549>

## ***Installation du script Wavelet Decompose***

Pour installer un script, il suffit de copier le fichier .scm dans votre répertoire des scripts. Afin de connaître l'emplacement de ce dernier, le plus simple est d'aller trouver l'information dans les préférences du logiciel :

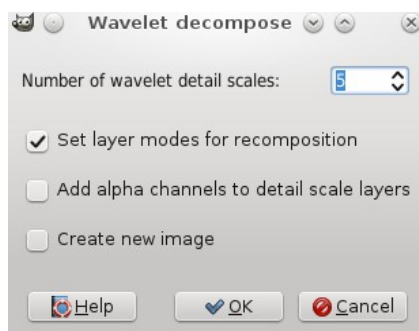
Menu édition > Préférences puis Dossiers > Scripts :



Le premier dossier affiché correspond à votre dossier des scripts personnel, le second au dossier des scripts commun à tous les utilisateurs de l'ordinateur.

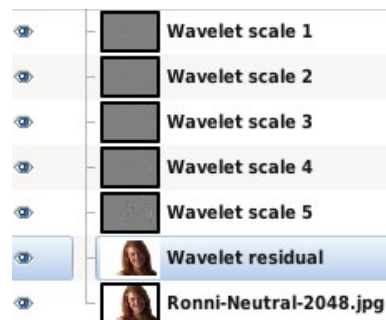
## ***Utilisation du script***

Activez le script en allant dans le menu Image > Wavelet Decompose et appliquez les réglages suivants :




Ce script va alors décomposer l'image pile de calques modifiables indépendamment pour une retouche minutieuse.

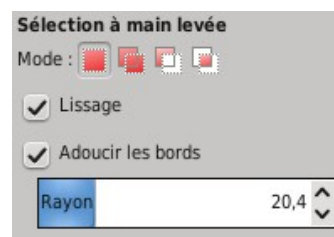
- Chaque calque en tons gris représente un niveau de détail de l'image, en partant de Scale 1 pour les détails les plus fins à Scale 5 pour les détails grossiers
- Tous les calques "Scale X" sont en mode "Fusion de grain".
- Le calque "Residual" montre les pixels de l'image non concernés par l'opération, ce qui correspond aux teintes.



Vous pouvez observer chaque calque « Scale X » indépendamment des autres afin de voir où se trouvent les défauts à corriger.

### Correction des tons

Afin d'harmoniser les teintes sur le visage, nous allons sélectionner des zones à l'aide de l'outil Sélection à main levée  avec un contour adouci de rayon 20px environ.



Ensuite il suffit d'appliquer, sur le calque 'residual', un flou gaussien de quelques pixels (faites des essais et choisissez le rayon minimum pour obtenir un effet visible mais léger).

### Travail sur le grain de peau

Ce travail doit être très léger afin d'éviter l'effet poupée plastique que l'on rencontre trop souvent dans ce genre de retouche :



Là encore nous allons travailler par région en les sélectionnant à main levée avec un contour doux.

Puis nous appliquons un flou gaussien d'un rayon :

- de 30 pixels sur le calque Scale 5 contenant les détails les plus grossiers
- de 12 pixels sur le calque Scale 4 contenant des détails un peu plus fin

Cela aura pour effet d'adoucir légèrement le grain de peau tout en conservant un aspect naturel :



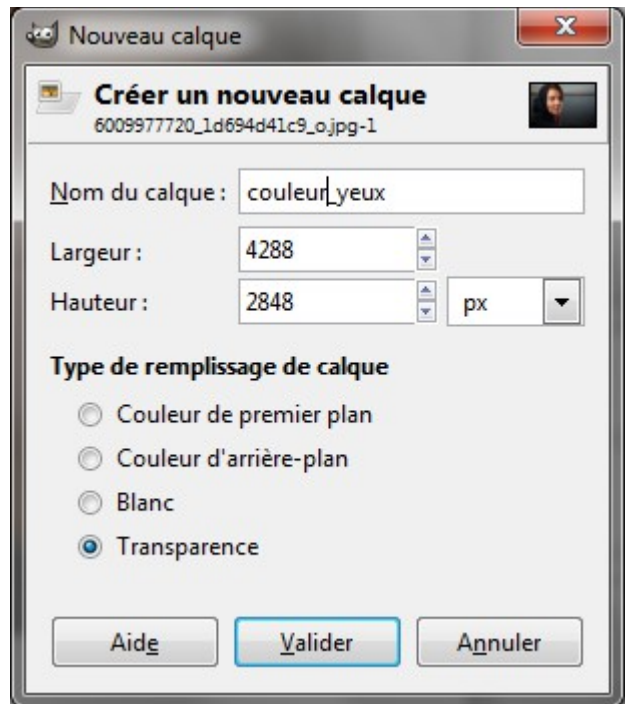
*Les valeurs de flou à appliquer sont à adapter à chaque portrait. Là encore il faut toujours choisir le rayon minimum pour obtenir un effet visible mais léger.*

## Couleur des yeux

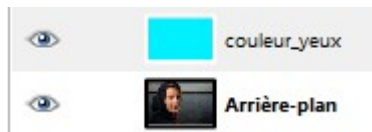
Nous allons maintenant nous attaquer aux yeux et modifier leur couleur.

Pour cela nous allons créer un nouveau calque depuis le Menu Calque > nouveau calque

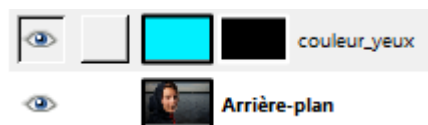
- Dans la fenêtre qui s'ouvre, donnez le nom « couleur\_yeux » au calque choisissez un type de remplissage « Transparence »
- Nous allons maintenant remplir ce calque d'une couleur unie. Pour cela choisissez une couleur dans la palette (un bleu ciel par exemple) puis allez dans le menu Édition > Remplir avec la couleur de PP.



- Votre image devient ainsi totalement bleue.

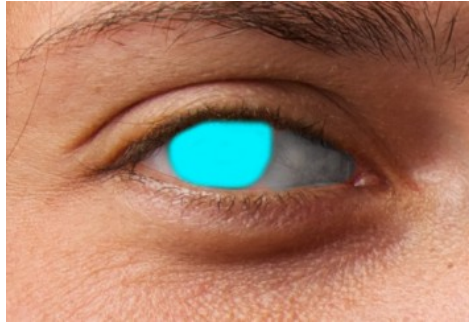


- Nous allons alors ajouter un masque à ce calque afin de restreindre la zone à celle des yeux uniquement. Allez dans le menu Calque > Masque > Ajouter un masque de calque.... Choisissez un masque de couleur Noire, votre photo réapparaît, le calque bleu étant totalement transparent.



- Nous allons reprendre le pinceau avec une brosse à contour doux et nous allons peindre en blanc les yeux pour appliquer la couleur choisie à cette zone seulement. N'oubliez de zoomer fortement sur l'image pour gagner en précision !!






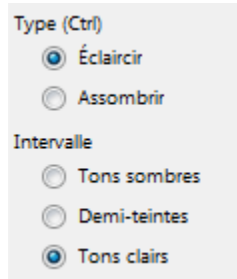
- f) Le résultat ainsi obtenu n'est pas convaincant, la couleur étant beaucoup trop opaque. Nous allons donc passer le calque « Couleur\_yeux » en mode « Lumière douce » pour avoir un résultat naturel. On peut aussi jouer avec l'opacité du calque pour atténuer l'effet.



- g) Avec de cette technique est qu'à tout moment, vous pourrez changer la couleur des yeux en refaisant l'étape b)

## Blanchir les dents

Pour blanchir les dents, nous pouvons utiliser l'outil d'éclaircissement et d'assombrissement  avec les options suivantes :



Il suffit alors de 'peindre' les dents en choisissant une brosse adaptée pour les éclaircir.

L'inconvénient de cette méthode est que l'on ne peut pas revenir en arrière autrement que par le menu Édition > Annuler.

Pour conserver la souplesse de la retouche et plus de contrôle, on peut utiliser alors la technique permettant de modifier la couleur des yeux en l'adaptant aux dents. Il suffira ainsi de créer un calque de couleur blanche, ajouter un masque de calque Noir puis peindre avec la couleur blanche les dents sur le masque. On passera ensuite ce calque en mode lumière douce.



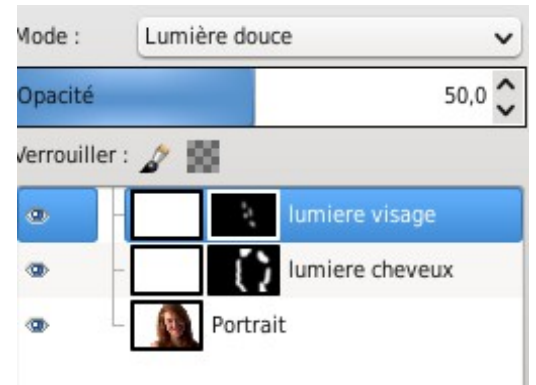


## Éclairer certaines zones

Pour donner plus de relief, vous pouvez éclairer certaines zones du visage ou des cheveux en utilisant la méthode vue pour modifier la couleur des yeux.

Il s'agit donc de :

1. créer un calque blanc nommé par exemple 'lumière'
2. ajouter un masque de calque Noir (transparent)
3. peindre au pinceau à contour doux et de couleur blanche les zones à éclairer
4. ajouter un flou gaussien sur le masque pour diffuser la lumière
5. passer le calque 'lumière' en mode Lumière douce et réduire son opacité pour atténuer l'effet



# Lifting numérique

## ***Enlever / atténuer les rides***

Afin d'enlever ou de réduire les rides, nous pouvons utiliser l'outil correcteur. Il faudra veiller à choisir une brosse au contour doux avec une taille adaptée. La manipulation consiste à prélever une zone source proche de la ride puis de gommer celle-ci.

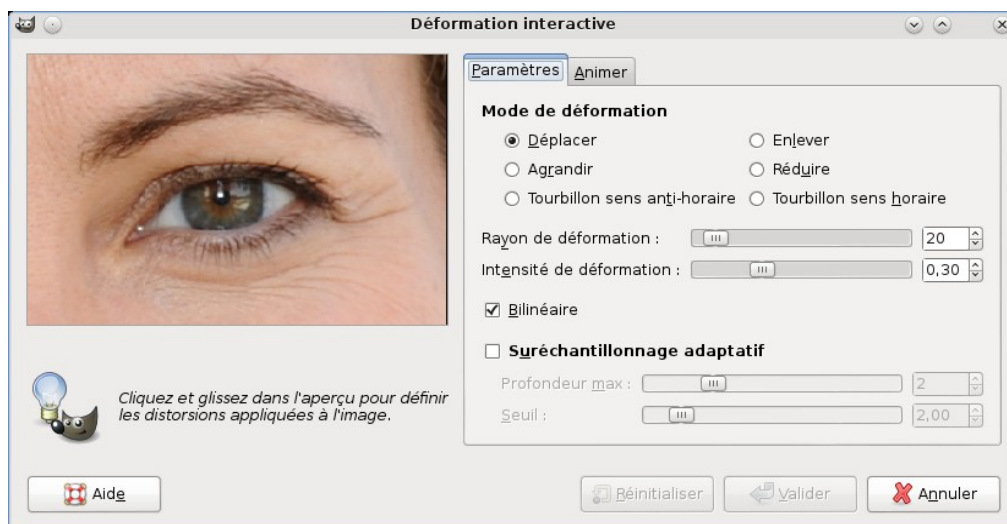


## ***Relever les paupières, la bouche***

Pour cela nous allons utiliser l'outil de déformation interactive

Commencez par sélectionner la zone à modifier, par exemple un œil

Allez chercher l'outil : Menu Filtre > Distorsions > Déformation interactive



Choisissez un mode de déformation (plutôt Déplacer) puis un rayon adapté à la zone et enfin une intensité pas trop élevée pour faire une retouche fine.

Travaillez directement sur l'aperçu à gauche faites plusieurs essais.

# Conversion en noir et blanc

Pour convertir votre portrait en noir et blanc il existe plusieurs méthodes :

## ***Outil Désaturer***

Depuis le menu Couleurs > désaturer



Observez les différences et choisissez le meilleur rendu en fonction des 3 possibilités.

## ***Outil Mixeur de canaux***

Depuis le menu Couleurs > Composants > Mixeur de canaux...

Cochez les options Monochrome et Préserver la luminosité puis ajustez les niveaux de chaque canal de couleur.

Une valeur de canal bleu élevée a tendance à mettre en valeur les détails de la peau et donc les imperfections.

Une valeur de canal rouge élevée a tendance à adoucir la peau et donc cacher les imperfections et permet d'obtenir un visage plus lumineux.



$R=0$   $V=30$   $B=70$



$R=70$   $V=30$   $B=0$