

# Images

magazine numérique



© Natacha Bausier – Gand – Arte VIII



PÉRIODIQUE OFFICIEL DE LA FCP ASBL

TRIMESTRIEL : NUMÉRO 119, 21 JUIN 2022

ÉDITION NUMÉRIQUE

Cliquez sur les images  
pour accéder aux numéros  
précédents



**Rédacteur en chef** : Benoit Mestrez – **Ont collaboré à ce numéro** : Raymond Delande, Benoit Mestrez, Marc Braine, Jacques Dargent – **Crédits photographiques** : Raymond Widawski, Paul Moest, Pascal Thonon, Natacha Bausier, Stefan Dooreman, Lucien Masuy, Dominique Velle, Véronique Van Bol, Guy Gilson, Jean Lerot, Jean-Pierre Delfosse, Benoit Mestrez, Serge Ninanne, Olivier Raucroix, Irina Sedova, Valérie Sanguinetti, Marianne Rixhon, Jacques Hellas, Marie-Laure Hubeaux, Thérèse Lenoir, Carine Gilles, Myriam Forlet, Katty Demeulenaere – **Photo de couverture** : Natacha Bausier – **Périodicité** : Trimestriel – **Contact** : fcp.secretariat@gmail.com

# Sommaire

*Éditorial*

*Photos des jeux*

*Articles pour les débutants*

- *La photo et le cyclisme (4 pages)*
- *Les bases de la photo d'architecture (5 pages)*
- *Quels réglages pour quelles photos (6 pages)*

*Photos des jeux*

*Formation Photoshop*

- *Le perçage (défoncé) d'un calque (3 pages)*

*Photos des jeux*

*Formation Affinity*

- *Développer les images et la retouche de Paysage (9 pages)*

*Photos des jeux*

*Tutoriels Photoshop / Affinity*

- *Créer un effet Lens Flare sous Photoshop (4 pages)*
- *Créer un effet Lens Flare sous Affinity (9 pages)*

*Photos des jeux*

*Nostalgie & Découverte : la boîte jaune de Kodak*

*Les Grands Photographes : Robert Adams*

# Éditorial

Tous, nous retrouvons petit à petit notre vie d'avant covid.

Il est agréable de pouvoir se déplacer et, dans notre cas, photographier.

L'ère du numérique, nous offre beaucoup de facilités pour saisir l'instant présent, profitons-en et faisons-nous plaisir.

Il est important que la photographie, notre hobby, nous procure du plaisir.

Plaisir de la prise de vue.

Plaisir de développer ses photos, de les imprimer.

Plaisir de les montrer lors d'une expo.

Plaisir de partager un moment agréable avec les amis de notre cercle photographique...

Espérons que l'été, qui pointe son nez, nous permettra non seulement de retrouver notre vie d'avant, mais de réaliser de magnifiques clichés.

De nos jours, nous présentons nos photos sur des sites (Instagram, Twitter, Facebook, FCP,...).

Cette existence virtuelle permet à un grand nombre de passionnés d'admirer nos œuvres.

Cela n'est-il pas en contradiction avec l'essence même de la photo ?

Transformer les images en impressions réelles et physiques reste un vrai bonheur et correspond mieux à la finalité de la photo.

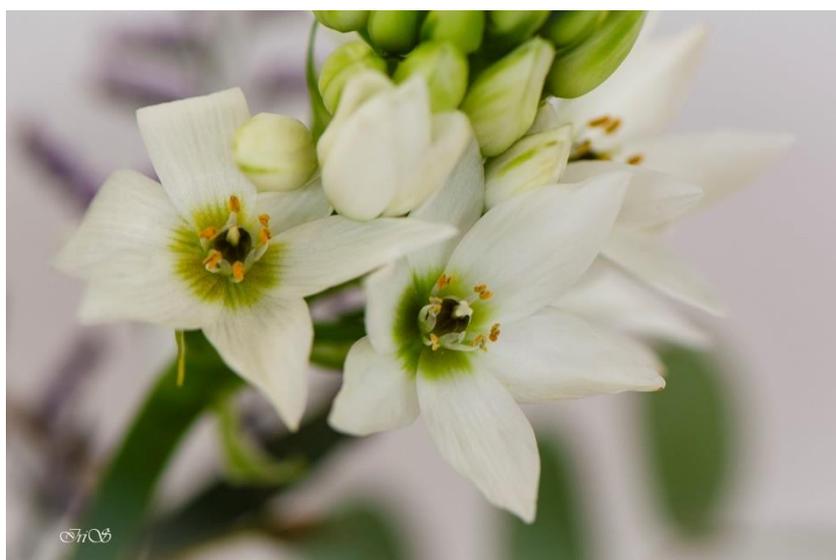
Bonnes vacances à toutes et à tous et revenez-nous avec une valise d'excellents clichés.

Benoit Mestrez  
*Secrétaire FCP*

# Photos des jeux



*Aie aie aie* – Natacha Bausier – Imagin Woo



*Délicat* – Irina Sedova – Royal Photon



*Dans mon jardin* – Jacques Hellas – RPC Amay



*Couleurs automnales* – Katty Demeulenaere – Bel Œil Belle Image



*Au bout de la route* – Myriam Forlet – Bel Œil Belle Image



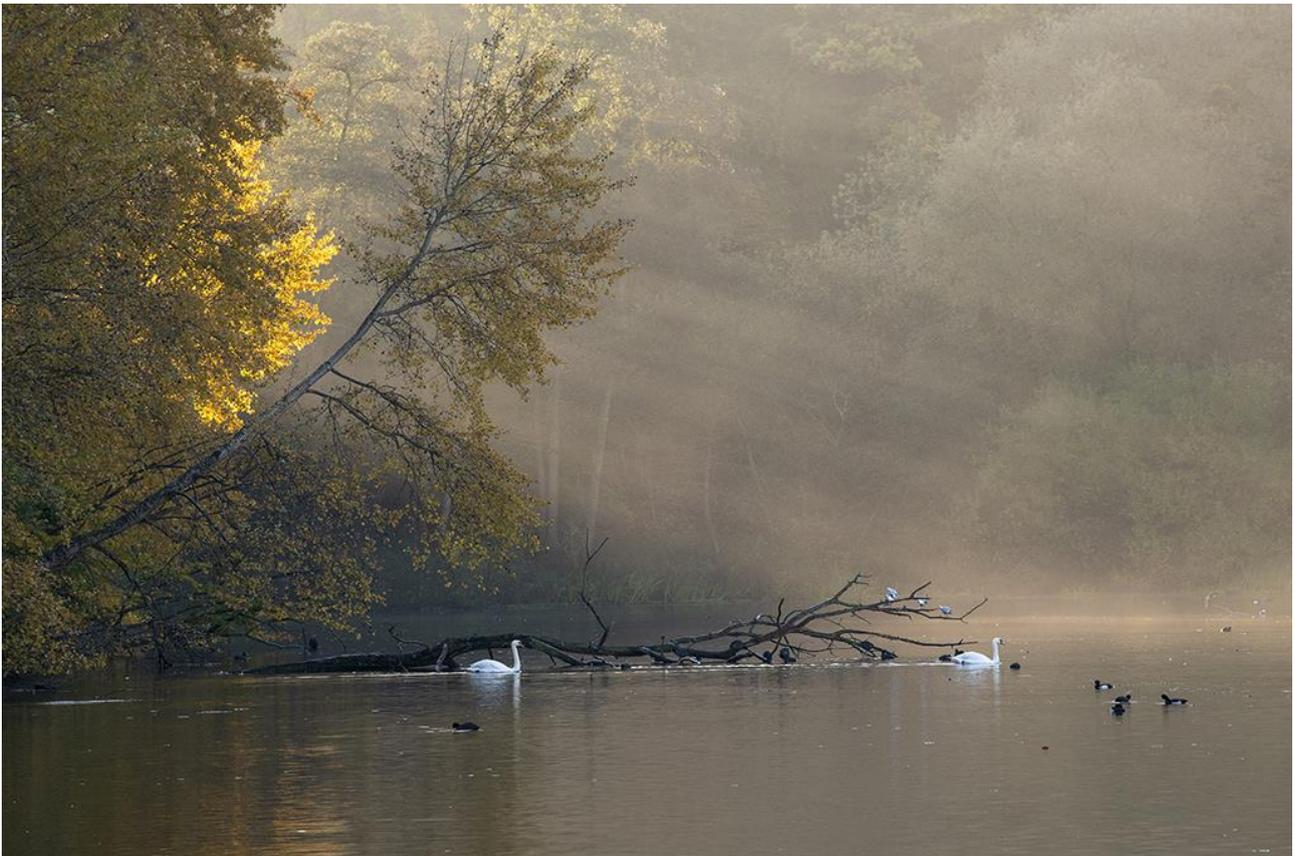
*Automne en Ardèche* – Thérèse Lenoir – Belle Œil Belle Image



*Clara* – Marianne Rixhon – Imagin Woo



*Pier* – Dominique Velle – Imagin Woo



*Les cygnes du lac – Guy Gilson – Perfect Ganshoren*



*Le vent, le soleil et la mer – Olivier Raucroix – CRPC*



*Ambiance Baltique* – Jean-Pierre Delfosse – Optique 80



*Le cinquantenaire by night* – Raymond Widawski – Perfect Ganshoren



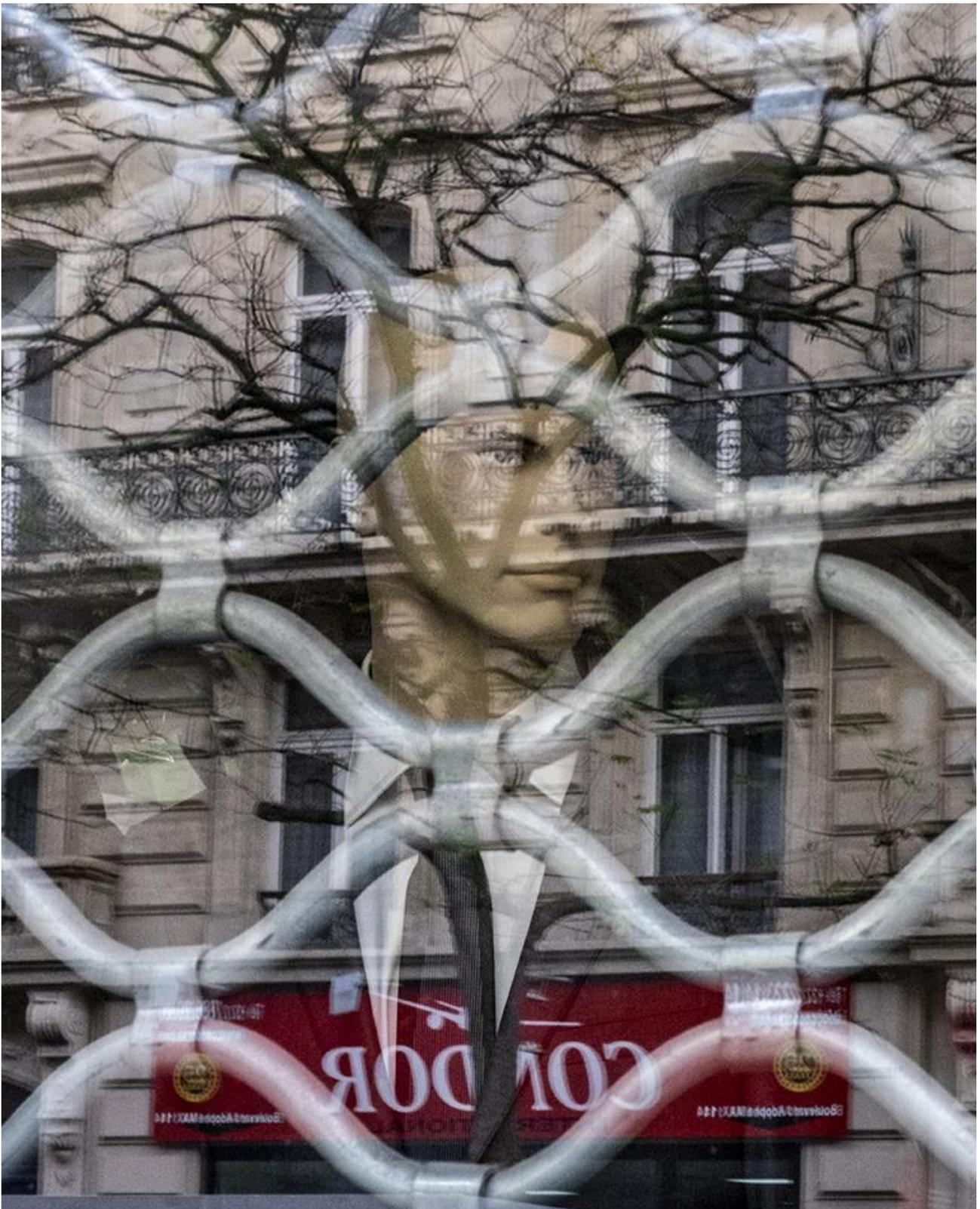
*Cavroix* – Carine Gilles – Imagin Woo



*L'arbitre* – Valérie Sanguinetti – Imagin Woo



*Les bonhommes* – Benoit Mestrez – RPC Amay



*Derrière les barreaux – Stefan Dooreman – Perfect Ganshoren*



*Débardage hivernal* – Serge Ninanne – Perfect Ganshoren



*Tapis blanc* – Marie-Laure Hubeaux – Bel Œil Belle Image



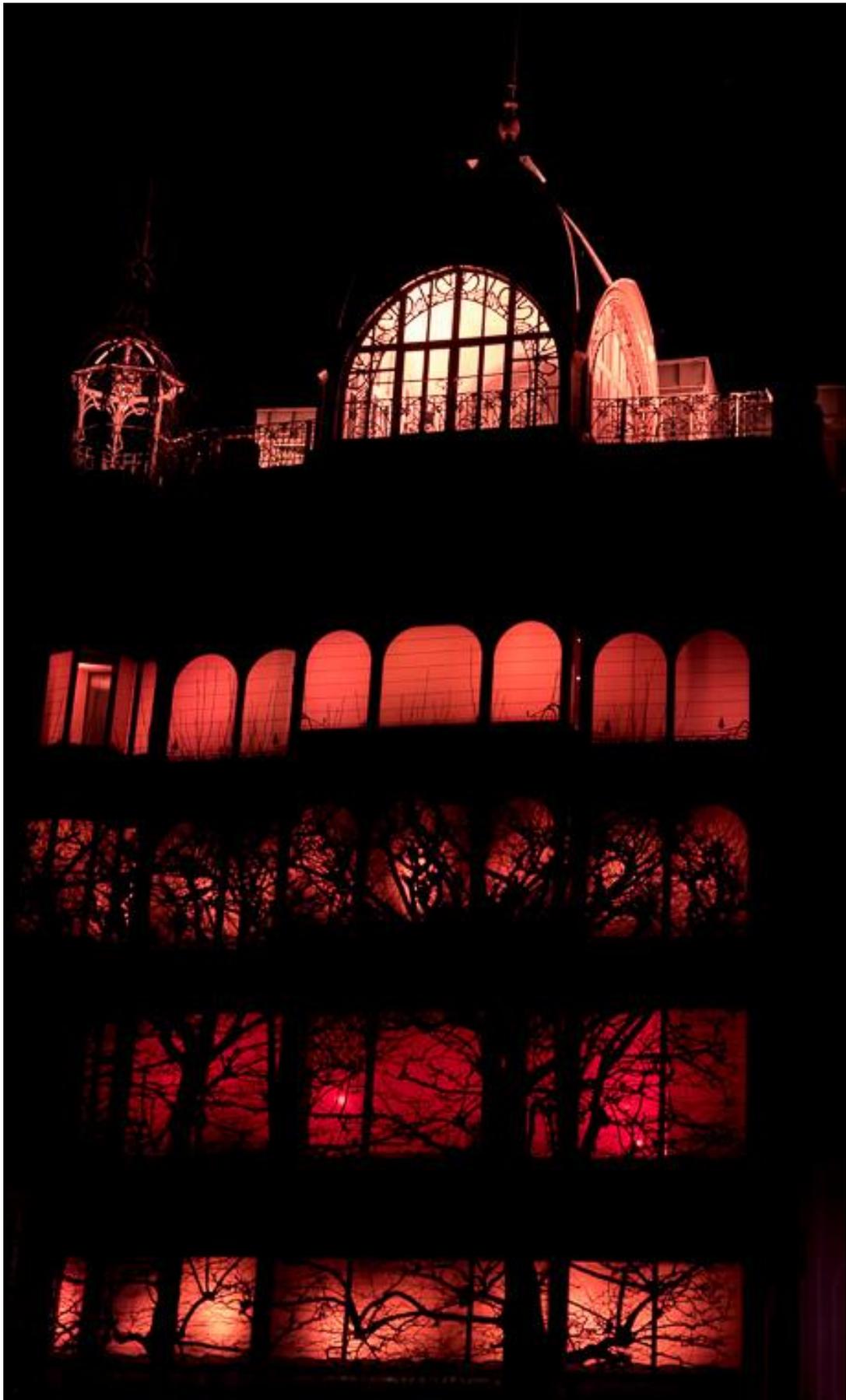
*Terril sous la neige 01* – Jean Lerot – Cercle Royal Photographique de Charleroi



*Carnaval* – Véronique Van Bol – Imagin Woo



*Scime* – Pascal Thonon – Lesphotosdabord



*Old England* – Paul Moest – Perfect Ganshoren



*Vertige* – Lucien Masuy – PC Lenois

# Articles pour les débutants

## La photo et le cyclisme

○ Jacques Dargent, *Objectif Photo Loisir*



*Bien que n'étant pas un professionnel de la photo, ma passion pour la photographie et pour le cyclisme m'ont permis d'acquérir une bonne expérience au fil des ans. Je vais essayer de partager avec vous cette expérience afin de vous faire gagner un peu de temps. Car prendre une photo lors d'une course cycliste, notamment professionnelle, ne s'improvise pas. De nombreux paramètres sont à prendre en compte, mais ce sont en fait des choses toutes simples.*



## Bien se placer

La première chose sera de bien se placer. En général, on arrive sur une étape tôt le matin... les coureurs ne passant que l'après-midi. Il faut donc absolument anticiper la position du soleil à l'heure du passage des coureurs.

Vous devrez avoir ce soleil dans le dos, idéalement. S'il ne vous est pas possible d'avoir le soleil dans le dos, le flash vous sera d'une grande aide, nous verrons cela par la suite.



## Descente ou montée de col ?

Si vous avez le choix, je vous conseille de vous placer dans une descente de col, dans une épingle.

On pense souvent à tort que les photos seront mieux dans la montée, car on aura plus de temps pour prendre des photos, les coureurs allant moins vite. Mais la montée présente le gros désavantage que de nombreux spectateurs choisissent cet endroit pour encourager les coureurs. Vous risquez fortement d'être gênés lors de la prise de vue... avec notamment des mains apparaissant sur le cliché de votre coureur favori en lieu et place de sa tête !

Autre inconvénient de la montée : les coureurs grimpent parfois en groupe. Vous ne verrez donc que les coureurs placés de votre côté de la chaussée.

Dans une descente de col, si vous vous placez dans une épingle, vous aurez donc de nombreux avantages :

- Les coureurs passent à peine plus vite que dans la montée si l'épingle est serrée ;
- Photo plus dynamique avec le vélo penché ;
- Moins de spectateurs ;
- Les coureurs passent un par un.



### **Réflex ou pas ?**

Les avantages du réflex numérique sont nombreux pour la prise de vue sportive, avec notamment un déclenchement très rapide. Mais il vous est possible de réussir de belles photos avec un bridge, sans aucun problème.

### **Quel objectif et quels réglages ?**

Concernant les objectifs, les épreuves cyclistes présentent le gros avantage que l'on peut se placer à seulement quelques mètres de l'action, inutile donc d'avoir une très longue focale.

Sur mon réflex, je possède notamment un 17-55mm et un 70-300mm. 90% de mes photos sont réalisées avec le 17-55mm, largement suffisant dans de nombreux cas. Mais le 70-300mm peut servir à prendre les coureurs de très loin.

Pour ce qui est des réglages, inutile d'avoir une vitesse de 1/1000e de seconde, à 1/200e, le coureur sera déjà figé. Je travaille principalement en priorité ouverture, afin de régler cette dernière, tout en contrôlant la vitesse d'obturation. Ainsi, je peux obtenir la profondeur de champ souhaitée.

Par contre, il faut éviter de descendre sous les 1/200e de seconde, sans quoi le coureur risque d'être flou. À moins de vouloir réaliser un filé... Mais il faut de l'entraînement. On vise le cycliste et l'autofocus anticipe son réglage. On a plus qu'à déclencher quand on veut prendre la photo.



### Utilité du flash

Le flash peut bien sûr servir en cas de mauvais temps ou de faible luminosité, mais il peut aussi servir s'il fait très beau.

Comme je l'indiquais plus haut, il faut se placer avec le soleil dans le dos mais ce n'est pas toujours évident.

Si vous avez le soleil de côté, voire de face, le flash vous sera d'un grand secours et vous évitera d'avoir le visage du coureur tout noir.



# Les bases de la photo d'architecture

➤ Jacques Dargent, *Objectif Photo Loisir*

La photo d'architecture est l'un des thèmes les plus prisés par les photographes amateurs. Je suis certain que vous avez déjà essayé au moins une fois de photographier un monument, un bâtiment ou encore un pont. C'est d'ailleurs ce qui me fait dire que, quelque part, nous sommes tous des photographes d'architecture !

Cependant, même si vous pratiquez déjà la photo d'architecture, êtes-vous certain de bien maîtriser les bases ? Pour le savoir, je vous propose de vous accompagner et de vous faire découvrir les éléments clés de cette discipline.

## La maîtrise des perspectives

En photographiant en contre-plongée, les arêtes verticales du bâtiment convergent vers le haut. La base de l'immeuble semble plus grande que le sommet.

Lorsque vous avez commencé à photographier vos premiers édifices, vous avez probablement été un déroutés. A moins d'avoir longuement étudié le avant de vous lancer, il y a fort à parier que vos photos présentaient d'importantes déformations.

Ainsi, vous avez dû remarquer que les lignes verticales des bâtiments n'étaient pas vraiment verticales sur vos photos. Elles avaient plutôt tendance à converger vers le haut du cadre.

Il n'est pas nécessaire d'aller chercher bien loin comprendre ce phénomène. La plupart des photographes débutants choisissent une focale courte (grand angle), se positionnent à quelques mètres de l'édifice, puis pivotent leur appareil photo vers le haut pour que le sujet apparaisse en entier dans le cadre.

Or, en photographiant en contre plongée, le capteur de l'appareil photo n'est pas parallèle le sujet. Ce qui pourrait passer pour un détail a pourtant de grandes répercussions sur le résultat final : on est en présence de ce que l'on appelle un effet de perspective.

Plus vous vous rapprochez du sujet et plus cet effet se renforce. Ainsi, si vous vous placez au pied d'un bâtiment et que vous orientez votre appareil vers le haut pour le photographier, la base du bâtiment paraîtra immense alors que sa partie haute semblera minuscule.

Cet effet peut être intéressant si vous voulez mettre l'accent sur le caractère imposant d'un bâtiment ou d'un monument ou prendre une photo « créative ». Mais si vous voulez obtenir une représentation fidèle du sujet que vous photographiez, vous allez chercher à contrôler les perspectives.



base

peu  
sujet

pour

avec

Idéalement, il faudrait pouvoir se tenir bien en face du bâtiment et à mi-hauteur pour que le capteur de l'appareil photo et le sujet soient les plus parallèles possible. Une première approche consiste donc à reculer et à s'éloigner de quelques dizaines de mètres du bâtiment (voire plus en fonction de sa hauteur). Pour conserver le même cadrage, il suffit alors simplement d'utiliser une focale plus longue, soit en zoomant, soit en changeant d'objectif.

Si cette solution semble assez simple sur le papier, dans la pratique c'est une tout autre histoire... Bien souvent, vous ne pourrez pas disposer du recul suffisant et malgré vos efforts vous serez toujours en contre-plongée.

Si le fait de reculer n'a pas été suffisant ou n'est tout simplement pas possible, vous pouvez redresser les perspectives au post-traitement. La plupart des logiciels de retouche proposent des outils pour y parvenir.



**À gauche** : photo d'origine prise au grand angle et en contre-plongée.

**À droite** : la même photo, corrigée

Enfin, la voie royale est d'utiliser un objectif dédié à la photo d'architecture, c'est-à-dire un objectif à bascule et décentrement. Pour faire simple, ce type d'objectif a la particularité de coulisser, ce qui permet de saisir le sujet dans son intégralité tout en maintenant le capteur et le sujet dans deux plans parallèles. Dès la prise de vue il est donc possible d'obtenir une image réaliste du sujet photographié, sans effet de perspective. Malheureusement, le prix de ces objectifs est conséquent et leur utilisation parfois complexe les destine plutôt à un public expert.

## Les problèmes de distorsion

Contrairement à l'effet de perspective, la distorsion est un défaut optique. Nous ne sommes donc pas tous égaux : selon la qualité de vos objectifs, vos photos présenteront plus ou moins de distorsion.

La distorsion se manifeste par une incurvation plus ou moins marquée des lignes présentes sur le sujet. Ainsi, dans le cas de la photo d'architecture, les belles lignes droites de vos bâtiments ou de vos monuments vont avoir tendance à se courber sur vos photos.



**À gauche** : distorsion typique d'un objectif ultra grand-angle. Observez la présence de lignes courbes dans l'image.

**À droite** : La même image corrigée en post traitement

On rencontre fréquemment de la distorsion avec l'objectif grand-angle. La distorsion est d'autant plus marquée que la focale est courte, le cas extrême étant l'objectif fisheye qui présente un fort pourcentage de distorsion.

Enfin, il est également intéressant de savoir que l'on peut rencontrer différents types de distorsions selon la focale utilisée : la distorsion en barillet (courbure vers l'extérieur) est un défaut typique de l'objectif grand-angle alors que la distorsion en coussinet (courbure vers l'intérieur) se rencontre plutôt avec les téléobjectifs.

Les boîtiers numériques apportent généralement un premier niveau de correction de la distorsion. Mais ce n'est pas toujours suffisant ! Les logiciels de retouche permettent également de régler ce problème en post-production, ils disposent d'une base de données qui permet de corriger automatiquement différents types de distorsion en fonction du couple boîtier/objectif que vous avez utilisé. Si le résultat n'est pas satisfaisant, il est possible d'ajuster manuellement l'intensité et le sens de la correction.



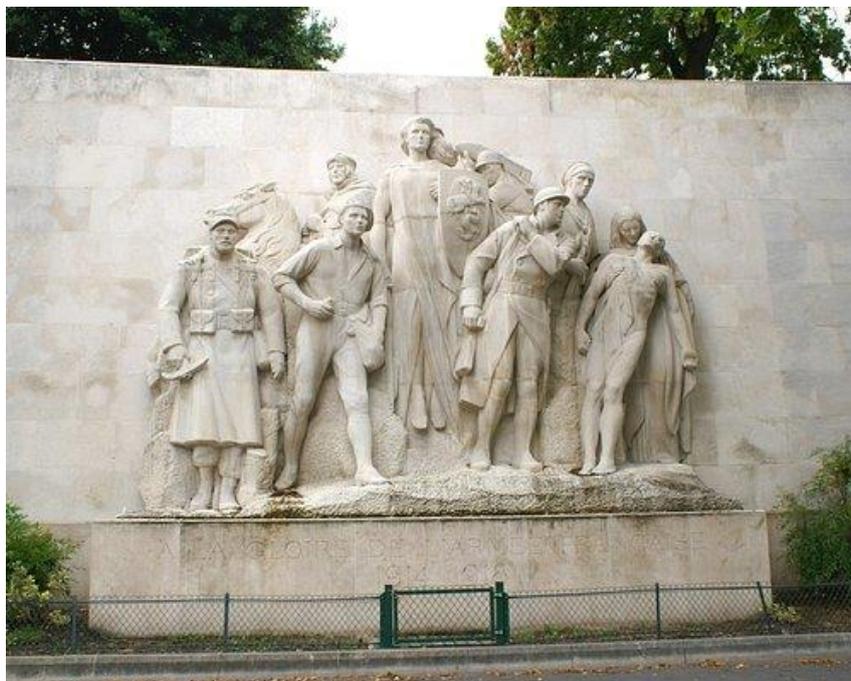
## L'importance de la lumière

La photo d'architecture ne fait pas exception à la règle : si vous voulez une belle photo de bâtiment ou de monument, privilégiez une belle lumière !

Vous veillerez donc à choisir le meilleur moment pour photographier votre sujet. Il n'y a pas forcément de moment universel, tout dépend de l'orientation du bâtiment et de la façon dont il est éclairé par le soleil. Certains sujets se photographieront mieux le matin, d'autres l'après-midi. Par définition, un bâtiment est statique, c'est donc à vous de vous adapter !

Évitez autant que possible les heures de la journée où la lumière est la plus dure. Le contraste est généralement marqué à ce moment-là et vous risquez de vous retrouver avec des zones trop sombres ou trop claires sur vos photos.

Enfin, la course du soleil n'emprunte pas tout à fait le même chemin tout au long de l'année. Votre sujet ne sera donc pas éclairé de la même manière au fil des saisons. Il n'y aura pas forcément de grand changement mais cela peut suffire à faire la différence. Si vous en avez la possibilité, n'hésitez pas à revenir photographier votre sujet favori à différentes périodes de l'année.



## Les détails, ça compte !

Quel que soit le sujet, la première photo que nous réalisons est souvent une photo du bâtiment ou du monument dans son intégralité. Il n'y a pas forcément d'explication rationnelle, peut-être qu'intuitivement nous considérons qu'une vue d'ensemble est ce qui représente le mieux notre sujet.

Pour autant, il serait dommage de s'arrêter là car vous risquez de passer à côté de détails intéressants. Et pour le coup, en photo d'architecture, ce n'est pas cela qui manque ! Si vous photographiez un monument ancien, vous trouverez sans difficulté d'innombrables détails à immortaliser : moulures, sculptures, boiseries, objets en fer forgé, etc. Avec un bâtiment moderne, vous ne serez pas en reste : les façades présentent la plupart du temps des éléments graphiques qui pourront vous servir de source d'inspiration.



Si vous en avez la possibilité, n'hésitez pas également à pénétrer à l'intérieur du bâtiment ou du monument. Il y a souvent des photos intéressantes à faire et cela sera un bon complément des premières photos prises à l'extérieur. Les escaliers, par exemple, sont depuis longtemps des sujets de prédilection pour les photographes.

Si vous visitez un édifice religieux, les vitraux ou les détails d'une fresque ne sont également pas à négliger. Parfois les détails présentent plus d'intérêt qu'une vue d'ensemble du sujet.

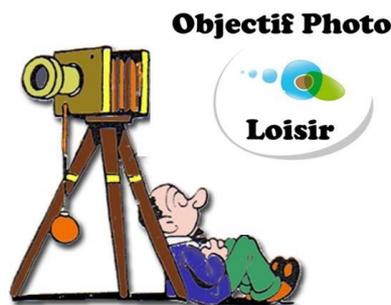
Photographier des détails peut également avoir un autre intérêt. Si vous êtes devant un monument avec une forte affluence, il sera presque impossible de le photographier sans inclure dans le cadre une nuée de touristes. Un bon moyen de ruser est donc de vous concentrer sur des détails caractéristiques du bâtiment.



sont  
vue  
êtes  
les

## Le piège de la photo carte postale

Vous l'avez sûrement déjà remarqué, les monuments sont presque toujours photographiés du même endroit. Résultat : tout le monde possède à peu de choses près la même photo que son voisin. S'il s'agit de faire une photo souvenir et d'alimenter l'album de famille, pourquoi pas. Mais si vous voulez prendre une photo originale vous allez devoir vous investir un minimum.



# Quels réglages pour quelles photos ?

➤ Jacques Dargent, *Objectif Photo Loisir*



Il me paraît important de comprendre comment agissent les paramètres, sans rentrer dans les principes physiques ni dans les calculs mathématiques, pour ensuite pouvoir être en mesure de choisir la manière dont ils influenceront la photo.

## La bonne exposition : ISO + ouverture + vitesse

Une exposition parfaite, c'est quand on arrive à faire ce que l'on veut, et dans 90% des cas, il s'agira d'avoir une photo ni trop claire ni trop sombre.

Pour ce faire, nous allons jouer sur trois paramètres : l'ouverture, la vitesse et les ISO. Le troisième étant celui qui m'intéresse le moins, je commence par lui : les ISO correspondent à la sensibilité de votre capteur. Plus ils sont élevés, plus le rendu sera lumineux. C'est un réglage qui vous intéressera surtout dans les lieux sombres où on ne peut faire autrement qu'augmenter les ISO.

Voici ce qui se passe si je ne change ni mon ouverture, ni ma vitesse, mais que j'augmente progressivement les ISO :



Effet secondaire, monter les ISO augmente le bruit (ces petits pixels moches qu'on voit surtout dans les parties sombres). Ce bruit peut être atténué par logiciel, mais on vous conseillera quand même de rester sur des ISO faibles, autant que possible. Faites le test avec votre appareil, mais sur un petit reflex entrée de gamme, je ne monte à 1600 qu'en cas d'absolue nécessité, et je reste la plupart du temps entre 200 et 400 pour de la photo de jour en extérieur.

## Comprendre l'ouverture

L'ouverture va donc être importante sur deux points.

D'une part, plus on ouvre grand, moins on a besoin d'ouvrir longtemps. C'est-à-dire que pour une même exposition, je peux choisir entre faire rentrer beaucoup de lumière, ou la faire rentrer longtemps.

Nous verrons dans la partie consacrée à la vitesse quels effets ça peut avoir sur l'image. D'autre part, c'est l'ouverture qui va déterminer le « flou ».

Vous avez certainement déjà vu des portraits où le personnage très net se détache du fond, très flou. On obtient ce genre de rendus en jouant avec l'ouverture : plus on ouvre, plus c'est flou. Et comme rien ne vaut un exemple :

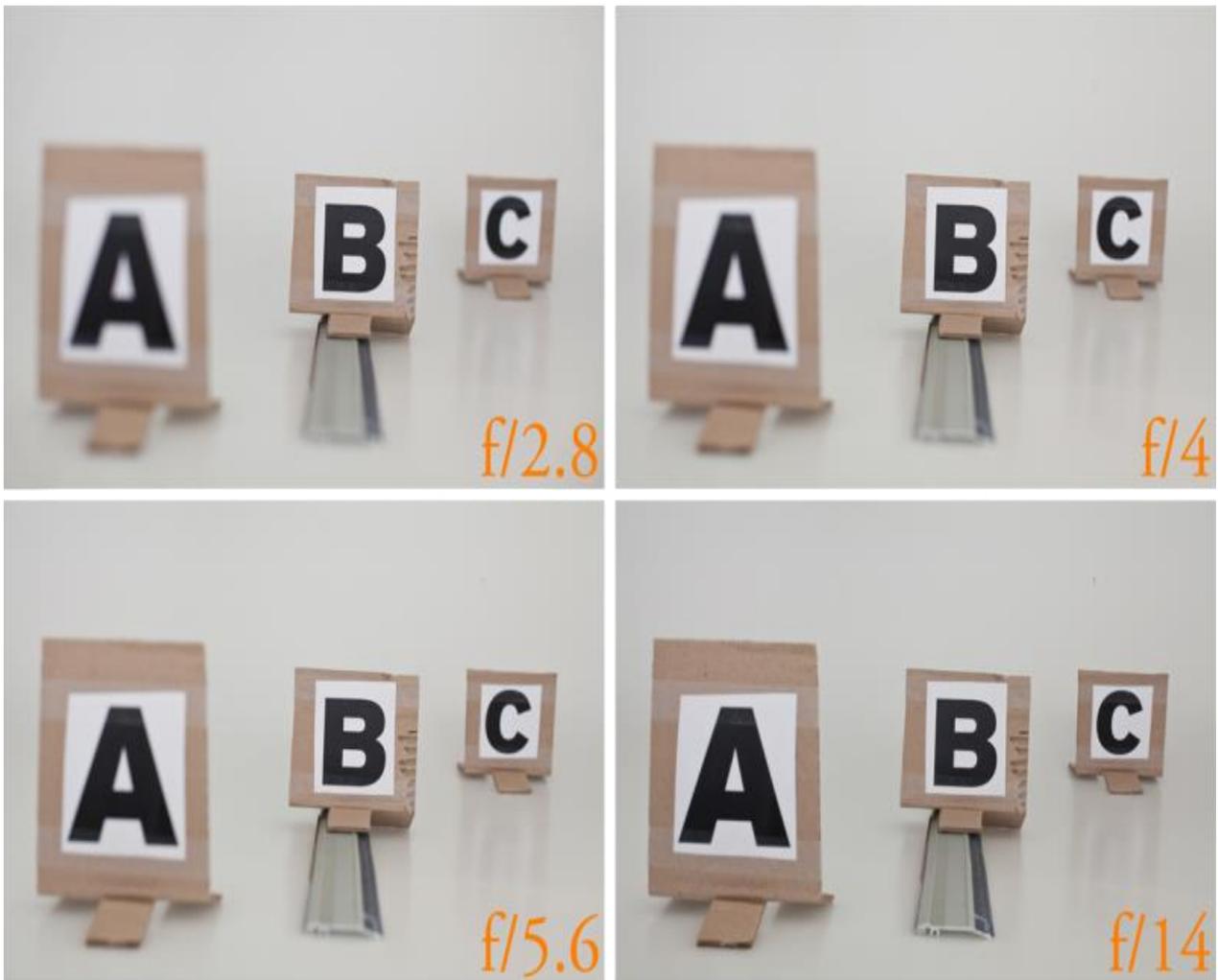


J'ai placé A, B et C à des distances équivalentes (il y a 60 cm entre A et C). J'ai successivement fait la mise au point sur A, B puis C, et on voit bien que lorsqu'A est net, C, est très flou (ouverture : 1.4).

Mais si cela peut être joli, ça n'est pas toujours ce qu'on cherche à obtenir.

On peut alors moduler la zone de netteté selon l'ouverture.

Voici donc ce qu'il se passe si je fais la mise au point sur B et ferme le diaphragme :



Plus je ferme, plus A et C sont nets. En paysage, par exemple, on aura souvent envie d'avoir tous les plans nets, et on fermera donc plus que pour un portrait.

Je ne vais pas compliquer la chose encore plus, mais sachez juste que la zone de netteté va varier selon plusieurs paramètres dont la focale et la distance de votre sujet.

Un sujet très proche sur une longue focale aura une zone de netteté très réduite. C'est un problème qu'on rencontre souvent en macro, où il faut beaucoup fermer pour avoir l'insecte net sur quelques millimètres.

## Comprendre la vitesse (d'obturation)

La vitesse d'obturation, c'est la durée entre le moment où vous déclenchez, et le moment où l'obturateur se referme.

C'est très simple à comprendre. Prenons un exemple :



Pour la première photo, j'ai ouvert pendant un quinzième de seconde. Ça peut sembler peu, mais selon le sujet, on peut obtenir du flou. En l'occurrence, le scooter doit rouler à 20km/h.

A droite, j'ai ouvert beaucoup moins longtemps, 1/640 de seconde, et ça permet de figer la voiture qui roule pourtant à la même vitesse que le scooter de gauche.

Vous voyez au passage que la luminosité n'a pas été affectée : l'appareil a compensé le temps d'exposition réduit en ouvrant beaucoup plus le diaphragme (22 à gauche, 3.5 à droite).

Si on veut jouer sur la vitesse d'obturation, il faudra donc toujours penser à deux facteurs : le flou de mouvement, et le flou de bougé. Pour expliquer cela, prenons un nouvel exemple (vous excuserez les cadrages des illustrations de cet article)



La vitesse est de 0.5 secondes pour chaque image. La seule différence, c'est que pour prendre la première, j'ai posé l'appareil sur une poubelle. Du coup, à gauche, nous avons une image qui globalement est (à peu près) nette mais dont les sujets en mouvement apparaissent flous ; et plus ils se déplacent vite, moins ils sont visibles. C'est donc un flou de mouvement.

A droite, on voit que tout est flou : c'est l'appareil qui tremble, on parle alors de flou de bougé. Pour empêcher cela, on pourra employer un trépied (ou toute surface permettant de poser

l'appareil, comme ma poubelle...) ou alors utiliser une astuce toute simple : se dire que notre vitesse doit toujours être légèrement supérieure à la focale que nous utilisons.

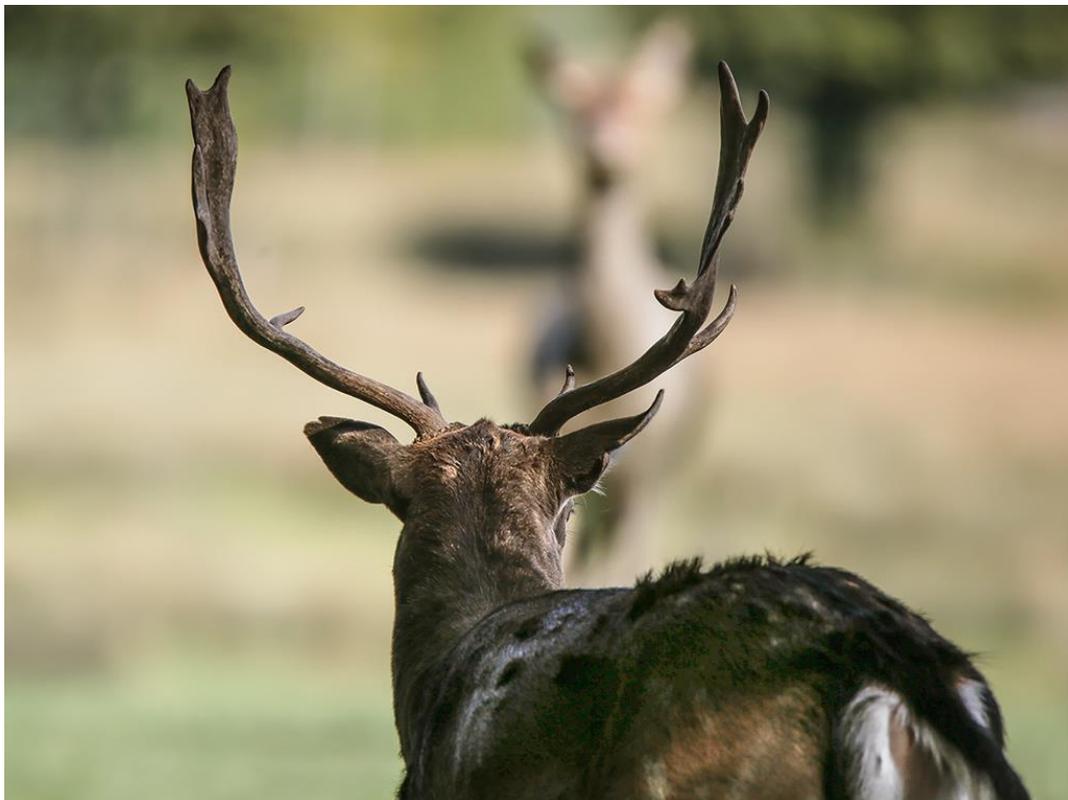
De manière logique, l'influence de nos tremblements sur l'image est démultipliée lorsque nous utilisons de longues focales (on peut même, parfois, avoir du mal à cadrer...).

## Conclusion

On peut obtenir une exposition similaire en modifiant chacun des paramètres, mais si le rendu au niveau de la luminosité sera équivalent, le rendu esthétique peut changer du tout au tout. Il est donc important de comprendre un minimum tout cela pour ensuite pouvoir choisir ce qu'on racontera avec notre image.



# Photos des jeux



*Avant le brame* – Thérèse Lenoir – CP Bel Œil Belle Image



*Charleroi* – Véronique Van Bol – Imagin Woo



*Boudeuse* – Jean-Pierre Delfosse – Optique 80



*Regard* – Pascal Thonon – Lesphotosdabord



*Clara 18 ans* – Marianne Rixhon – Imagin Woo



*Coup de givre* – Jacques Hellas – RPC Amay



*Duo* – Myriam Forlet – Bel Œil Belle Image



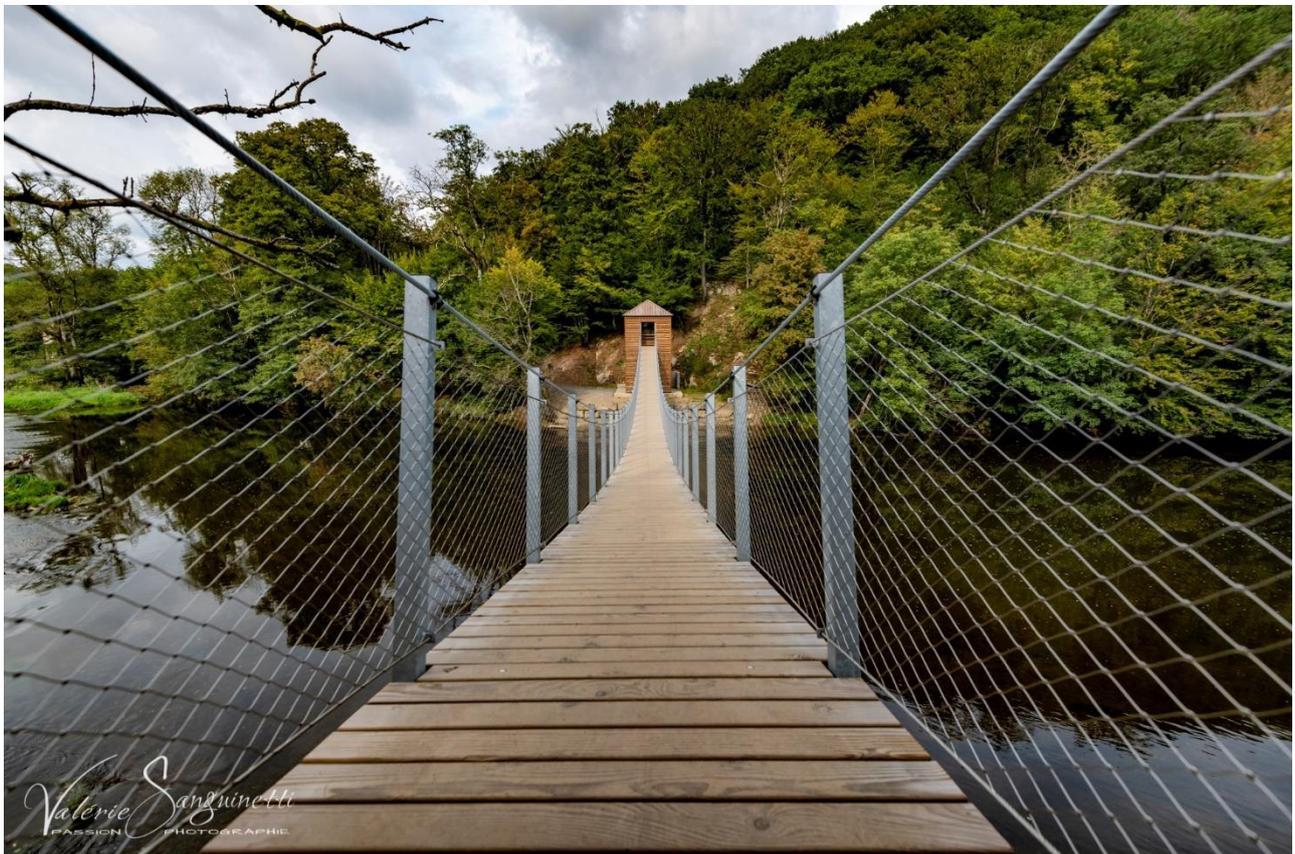
*Moineau 2 – Benoit Mestrez – RPC Amay*



*La limace et le champignon – Olivier Raucroix – CRPC*



*Dans le métro – Serge Ninanne – Perfect Ganshoren*



*Traversée – Valérie Sanguinetti – Imagin Woo*



*Derrières* – Stefan Dooreman – Perfect Ganshoren



*Rouge* – Irina Sedova – Royal Photon



*Freesia* – Natacha Bausier – Imagin Woo



*Ombre et lumière* – Carine Gilles – Imagin Woo



*Tapis de feuilles* – Katty Demeulenaere – Bel Œil Belle Image



*Tapis de feuilles* – Marie-Laure Hubeaux – Bel Œil Belle Image



*The Performer N°5* – Raymond Widawski – Perfect Ganshoren



*Tryptique* – Paul Moest – Perfect Ganshoren

# Formation Photoshop

## Le perçage (défonce) d'un calque

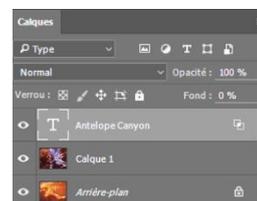
➤ Raymond Delande

Un calque, appelé Calque perçant, peut permettre de créer un trou plus ou moins profond dans un ou plusieurs calques inférieurs, sauf l'arrière-plan, en utilisant la fenêtre **Style de calque** et sa rubrique **Fusion avancée**.

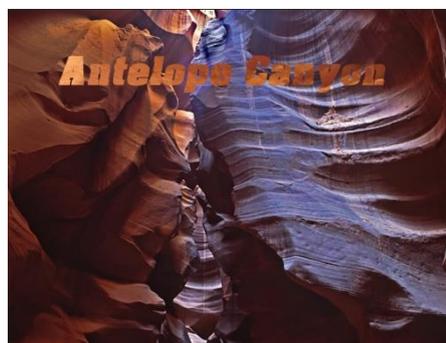
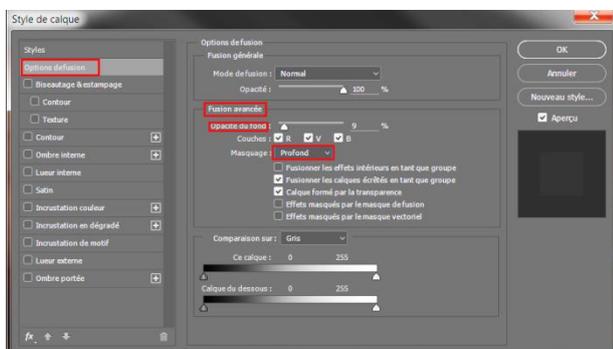
Le calque perçant se place au-dessus de tous les autres calques et crée des zones opaques qui « trouent » les calques inférieurs pour laisser voir l'arrière-plan ou un calque non troué.

**Le perçage Profond** : le document possèdera au minimum trois calques : le calque perçant, le calque à percer (calque ordinaire, copie affaiblie ou traitée de l'arrière-plan ou calque de réglage) et l'arrière-plan.

Exemple : **Antelope Canyon**

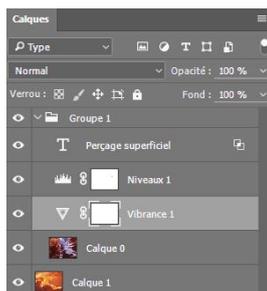


Activez Calque > Style de calque > Options de fusion ; dans la fenêtre, choisissez **Fusion avancée** et réglez : Opacité du fond sur une valeur faible ou 0 ; prenez Masquage Profond.

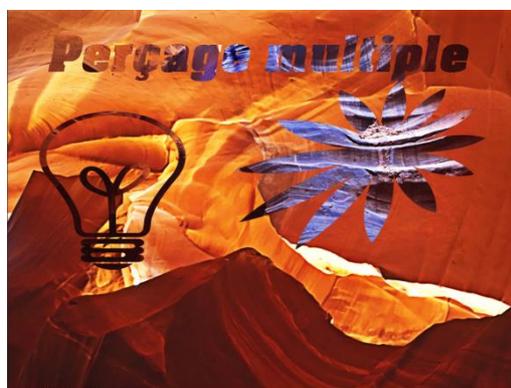
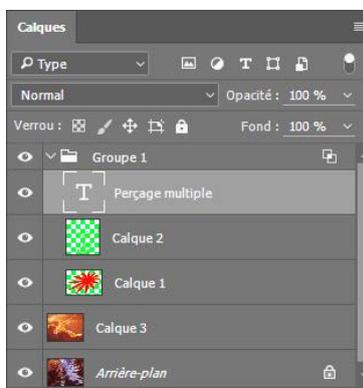


**Le perçage Superficiel :** pour qu'un perçage ne se limite qu'à quelques calques, ils doivent être placés avec le calque perçant dans un groupe et appliquer le masquage Superficiel dans la fenêtre Options de fusion.

**Exemple :** Le groupe est constitué du calque perçant de 2 calques de réglage (Niveaux et Vibrance) et d'un calque normal qui sera percé.

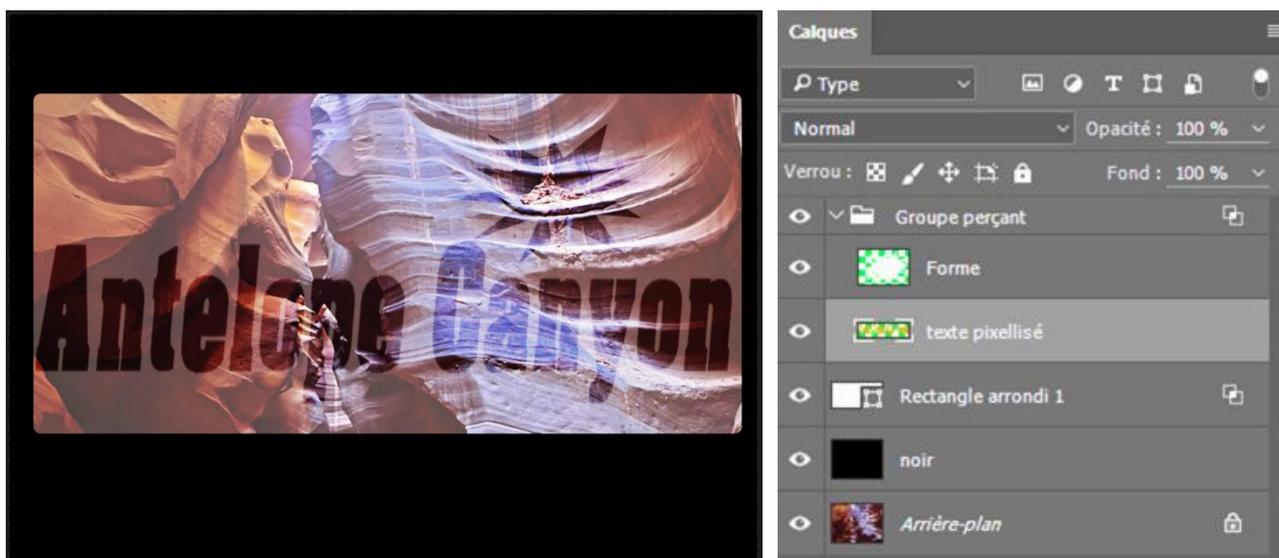


**Le perçage multiple :** dans ce cas c'est le groupe qui joue le rôle d'élément perçant



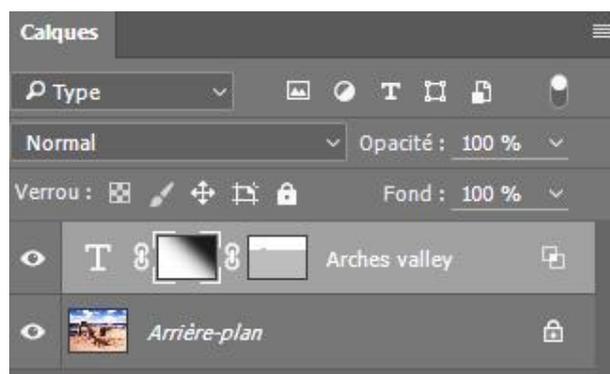
(à suivre)

**Les perçages imbriqués :** dans l'exemple qui suit, le groupe de calques (Forme et Texte) perce un calque de forme (Rectangle arrondi) qui, à son tour, perce le calque noir.

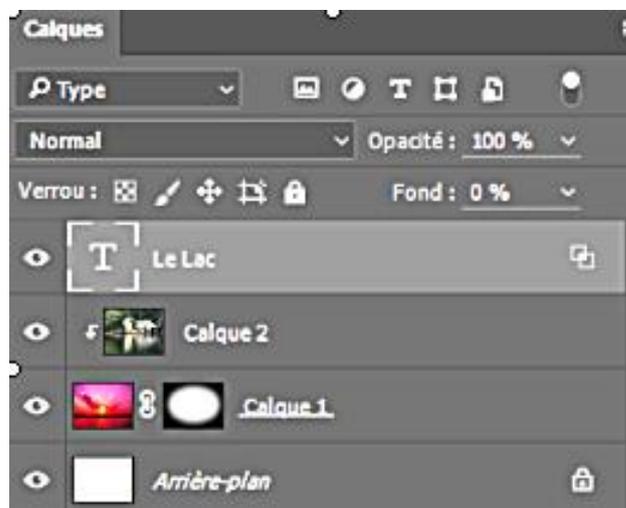


**Utilisation d'un masque de fusion et/ou d'un masque vectoriel sur le calque perçant :**

Les masques délimiteront la zone percée.



**Percer un ou des masques d'écrêtage :**



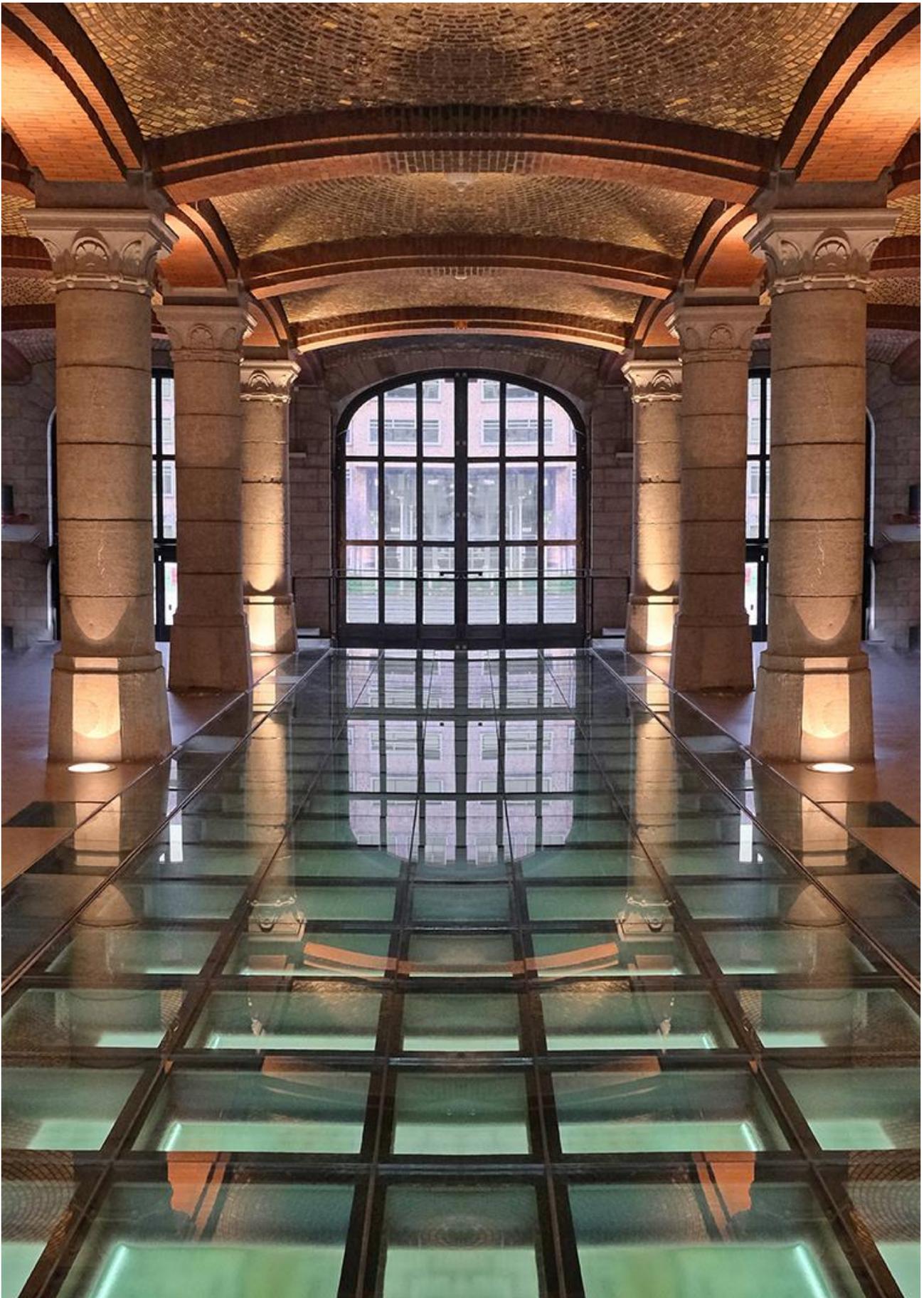
# Photos des jeux



*Fenêtres* – Véronique Van Bol – Imagin Woo



*Phare d'Alprech 3* – Benoit Mestrez – RPC Amay



*Colonnades* – Serge Ninanne – Imagin Woo



*St Michel* – Carine Gilles – Imagin Woo



*Stalagmites* – Marie-Laure Hubeaux – Bel Œil Belle Image



*Dandy* – Stefan Dooreman – Perfect Ganshoren



*Protection* – Olivier Raucroix – CRPC



*Tout simplement* – Katty Demeulenaere – Bel Œil Belle Image



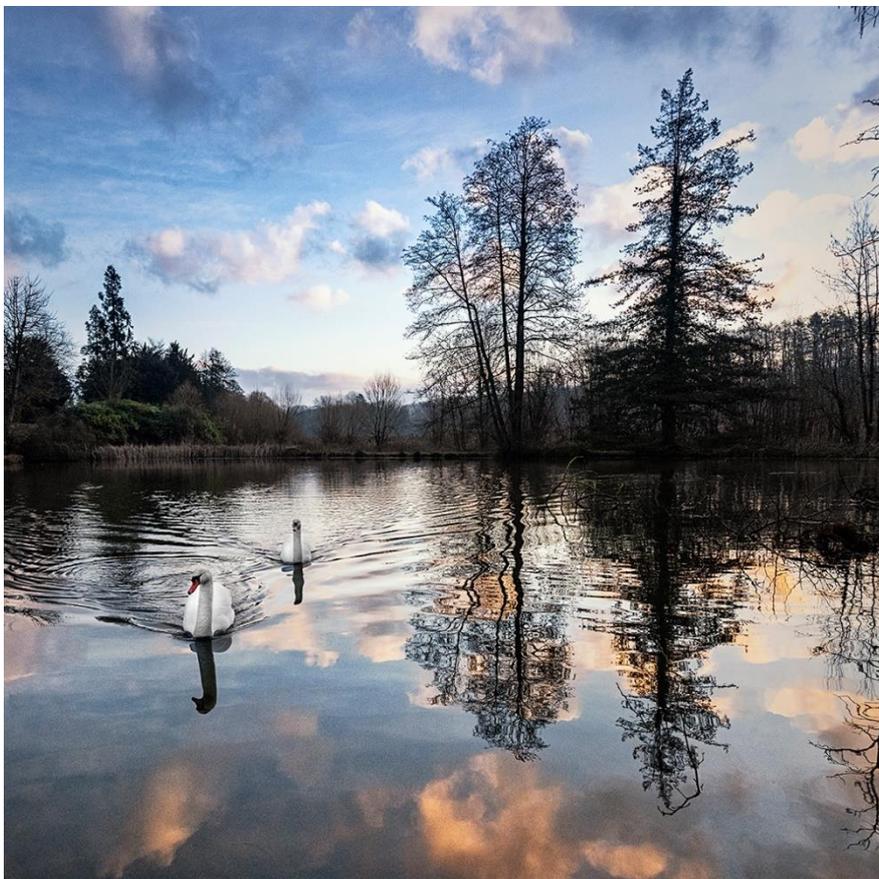
*Hesbaye 3* – Jean-Pierre Delfosse – Optique 80



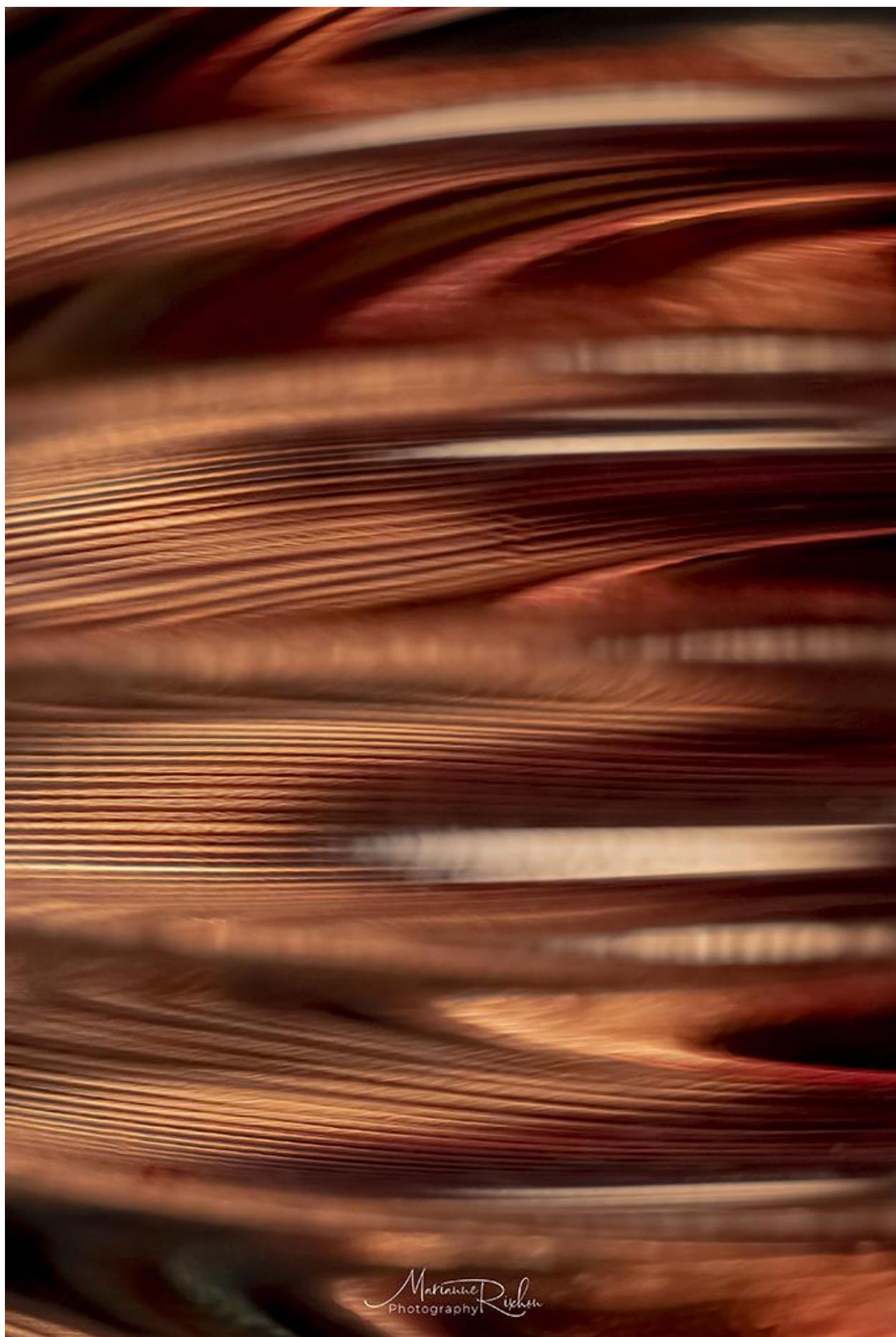
*Le canal* – Myriam Forlet – Bel Œil Belle Image



*Premiers frimas* – Jacques Hellas – RPC Amay



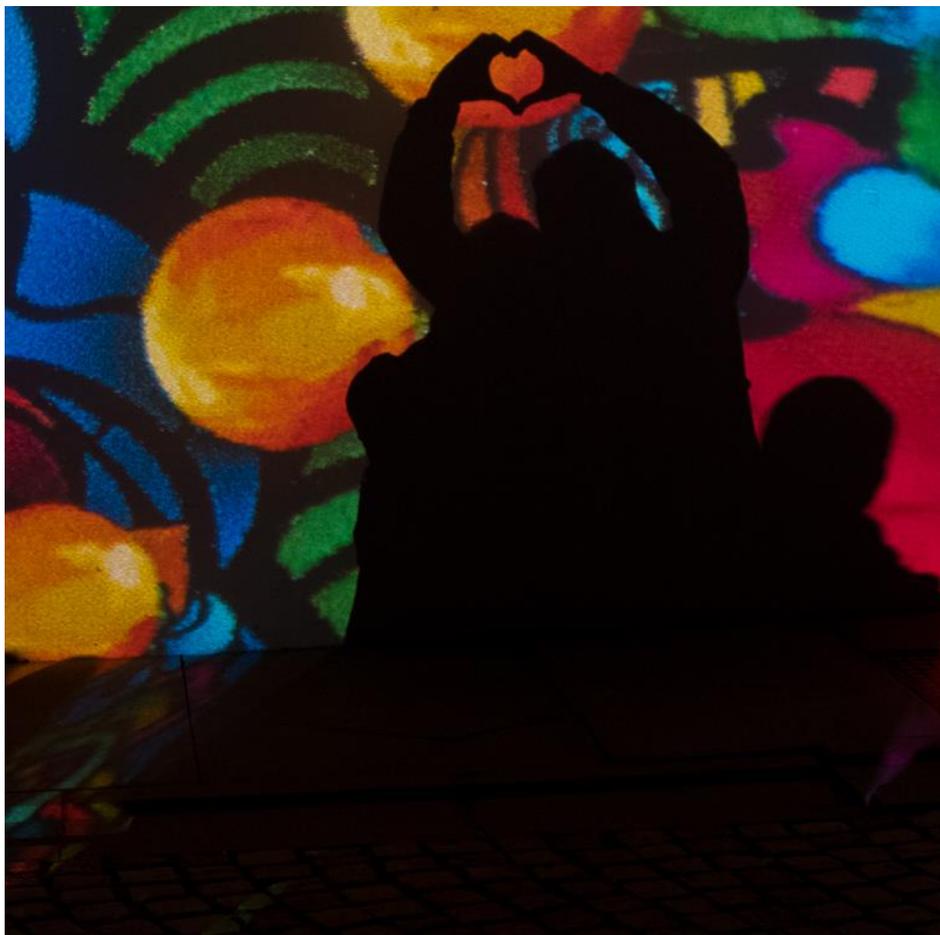
*Swan* – Natacha Bausier – Imagin Woo



*Saumon filé* – Marianne Rixhon – Imagin Woo



*Sur la plage* – Pascal Thonon – Lesphotosdabord



*Valentin Psychédélique* – Paul Moest – Perfect Ganshoren



*The Wave* – Raymond Widawski – Perfect Ganshoren

# Formation Affinity : Développer les images et la retouche de paysage

Marc Braine

## 1. Le développement des Images (Raw et Jpeg)

Dans Affinity Photo, il existe un espace de travail dédié au développement des images , il s'agit du **Develop persona**.

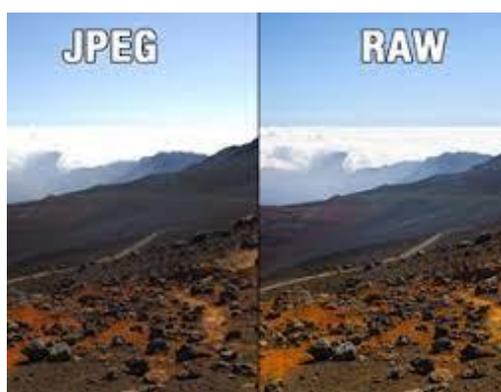
Si vous ouvrez un fichier RAW, automatiquement, Affinity photo va l'ouvrir dans le **Develop persona**.

Par contre si vous ouvrez un fichier JPEG dans le **Photo persona** et que vous désirez travailler dans le **Develop persona** il vous suffit de cliquer sur la troisième icône de la barre d'outils en-dessous de la barre de menu Classique et vous basculerez automatiquement dans le **Develop Persona**.



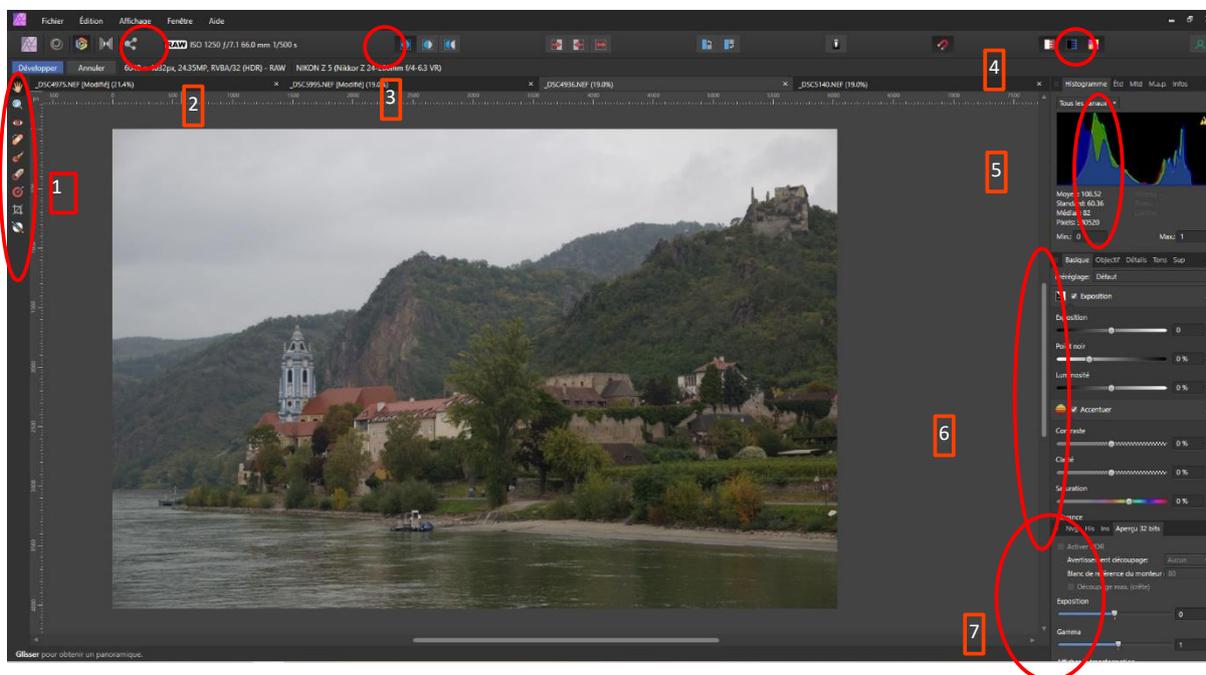
Tous les outils et réglages sont valables que vous travaillez en JPEG ou en RAW , il est à noter cependant que si votre image présente des parties « brûlées/cramées », c'est-à-dire trop blanches ou « bouchées » des noirs trop profonds, il vous sera peut-être possible de récupérer de la matière avec un fichier RAW alors que ce sera beaucoup plus difficile avec un JPEG car la plage dynamique du fichier RAW est beaucoup plus étendue que celle du fichier JPEG

En résumé, un fichier RAW contient plus d'informations qu'un Fichier JPEG et donnera donc plus de possibilités en post-traitement.



## (a) L'interface du Develop Persona

Dans ce tuto nous allons découvrir l'interface du **Develop** Persona, espace de travail dédié par Affinity Photo au développement des fichiers images et des différents outils qui permettent la retouche de paysages



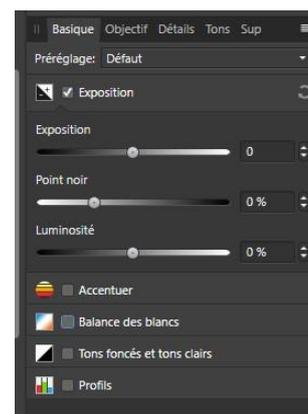
Si on sélectionne un fichier Raw, Affinity ouvre automatiquement le **Develop Persona** et affiche les caractéristiques du fichier (2).

On trouve à gauche de l'écran les différents outils que nous allons détailler un peu plus loin (1).

Dans la barre des menus se retrouve les boutons de vue **avant/après** (3) et les boutons qui permettent d'afficher l'écrêtage des tons clairs et des tons foncés (4)

On trouve à droite de l'écran différents onglets avec un premier groupe où se retrouve l'**histogramme**, les **métadonnées** et les **infos** concernant la colorisation des pixels.(5)

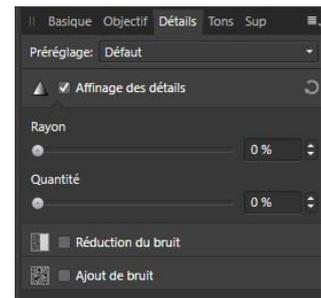
Enfin un deuxième groupe d'onglets. C'est dans ce menu que l'on pourra trouver les différents onglets de réglage et de développement de l'image : **Basique** pour le réglage de l'exposition, la balance des blancs, tons clairs/tons foncés etc..



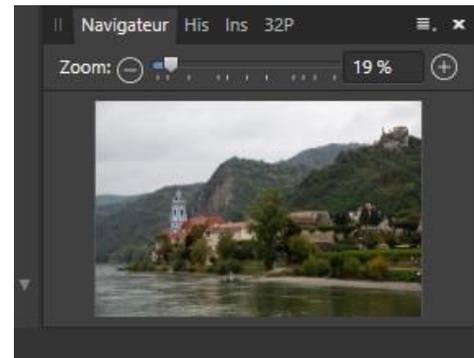
## – Objectifs , Détails et Superpositions (6)

Sous l'onglet **Objectifs** vous pourrez trouver en mode automatique les corrections liés à votre objectif ( corrections de distorsion, aberrations chromatiques , suppression du vignetage etc. (*Pour ceux que cela intéresse il existe un tuto pour intégrer dans Affinity photo les données concernant les objectifs de la plupart des grandes marques à l'instar de ce que l'on trouve dans **Camera RAW** (Adobe)*)

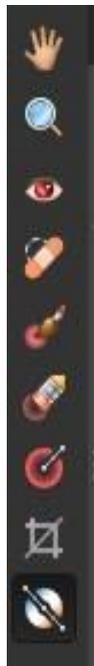
Sous l'onglet **Détails** vous pourrez trouver les réglages pour l'affinage des détails, la réduction ou l'ajout de bruit.



En tout dernier lieu un groupe d'onglets où l'on trouve la **navigation**, **Historique** et les **Instantanés**. Ce dernier groupe étant semblable à celui que l'on trouve dans le Photo Persona .(7)



Passons en revue les différents outils que l'on trouve à gauche de notre écran.



L'outil **Vue** permet de déplacer l'image dans le bureau

L'outil **Zoom** permet d'agrandir ou de diminuer l'image il est semblable à ce que l'on utilise avec les raccourcis clavier CTRL + et CTRL-

L'outil **Correction des yeux rouges** que nous avons déjà vus dans le chapitre consacré aux outils de retouche du Photo Persona.

L'outil **Suppression des défauts**

L'outil **Pinceau de superposition** qui permet de sélectionner une partie de l'image en peignant en rouge la partie que l'on veut sélectionner.

L'outil **Gomme de superposition** qui permet d'effacer une superposition.

L'outil **Dégradé de superposition**

L'outil **Recadrer**

Et enfin l'outil **Balance des blancs** qui permet d'activer le réglage de la balance des blancs par un déplacement horizontal ou/et vertical de la balance des blancs.

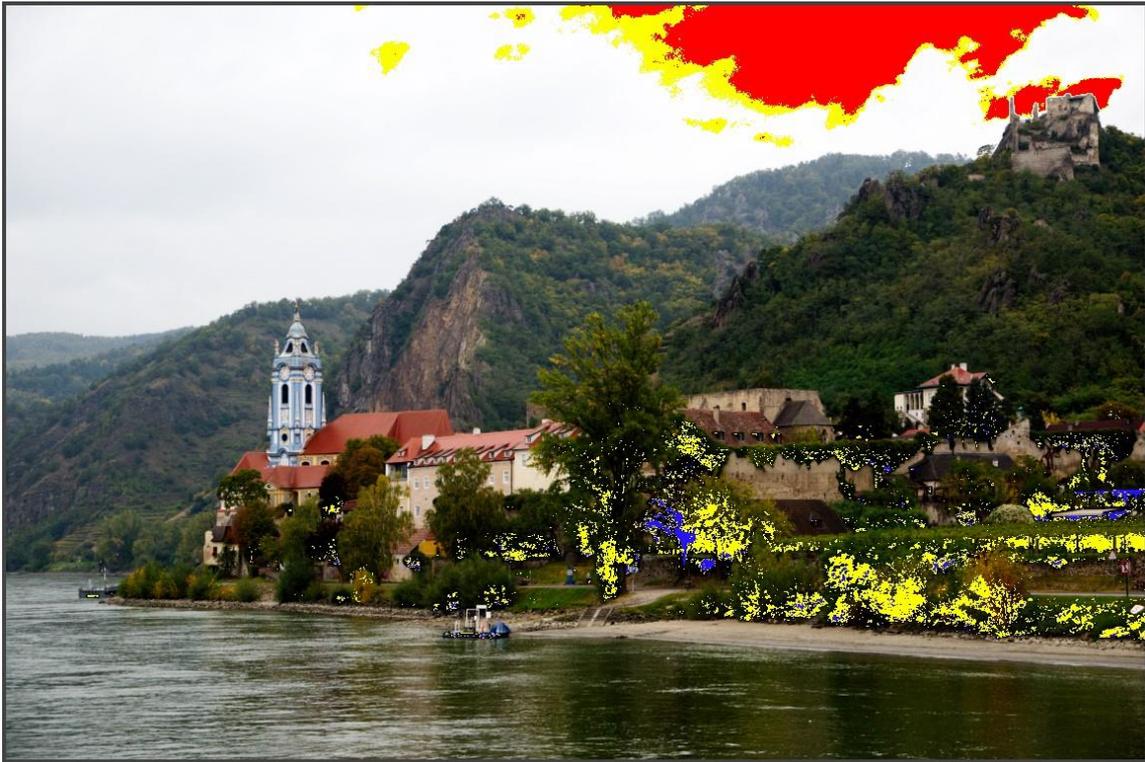
Si certains outils sont repris de Photo Persona comme l'outil main, l'outil suppression de défauts ,l'outil recadrer et ont un comportement et une utilisation identique.

D'autres sont plus spécifiques au **Develop Persona** et demanderont à être étudié de plus près, c'est notamment le cas de l'outil pinceau de superposition et sa gomme qui permettront d'appliquer un réglage à une zone bien définie

## (b) Les différents onglets de réglages

Dans l'onglet **Basique**, vous pouvez régler plusieurs sous-fenêtres d'abord la Fenêtre **Exposition** pour régler à l'aide de curseurs l'exposition, le Point noir et la luminosité.

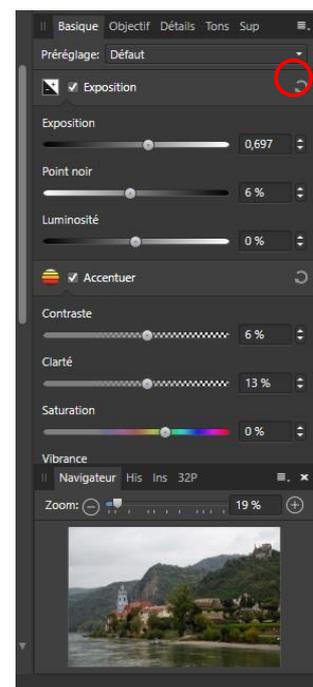
À remarquer que si vous avez activé les boutons qui permettent d'afficher l'écrêtage des tons clairs et des foncés, vous verrez ceux-ci apparaître sous forme de zones jaunes rouges et bleues.



A remarquer que vous pouvez toujours revenir au réglage initial en cliquant sur la flèche retour arrière présent à chaque réglage

Dans la fenêtre **Accentuer**, vous avez accès aux paramètres du contraste, de la clarté, de la saturation et de la vibrance.

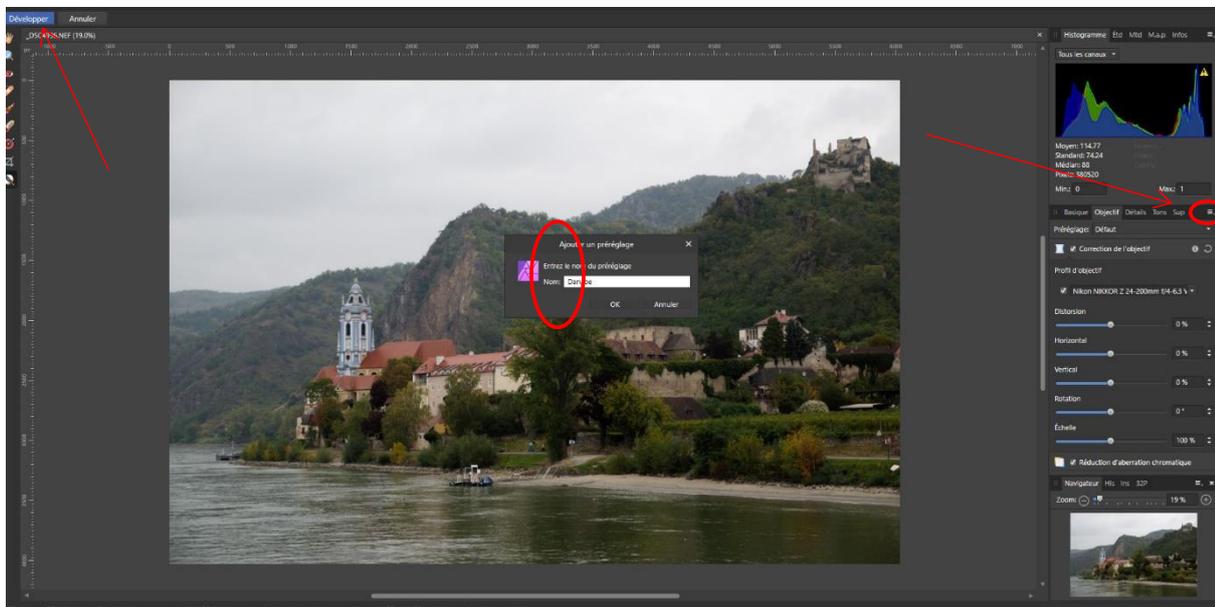
La sous-fenêtre **Balance des blancs** vous permet de régler la température et la teinte. Les deux réglages étant indépendants



La fenêtre « **Tons Clairs/Tons foncés** » vous permettra de régler séparément la luminosité des tons clairs ou des tons foncés.



Une fois vos réglages effectués , vous avez la possibilité de sauvegarder vos réglages en cliquant sur les petites lignes à droite de l'onglet basique et en choisissant ajouter un préréglage puis en lui donnant un nom.



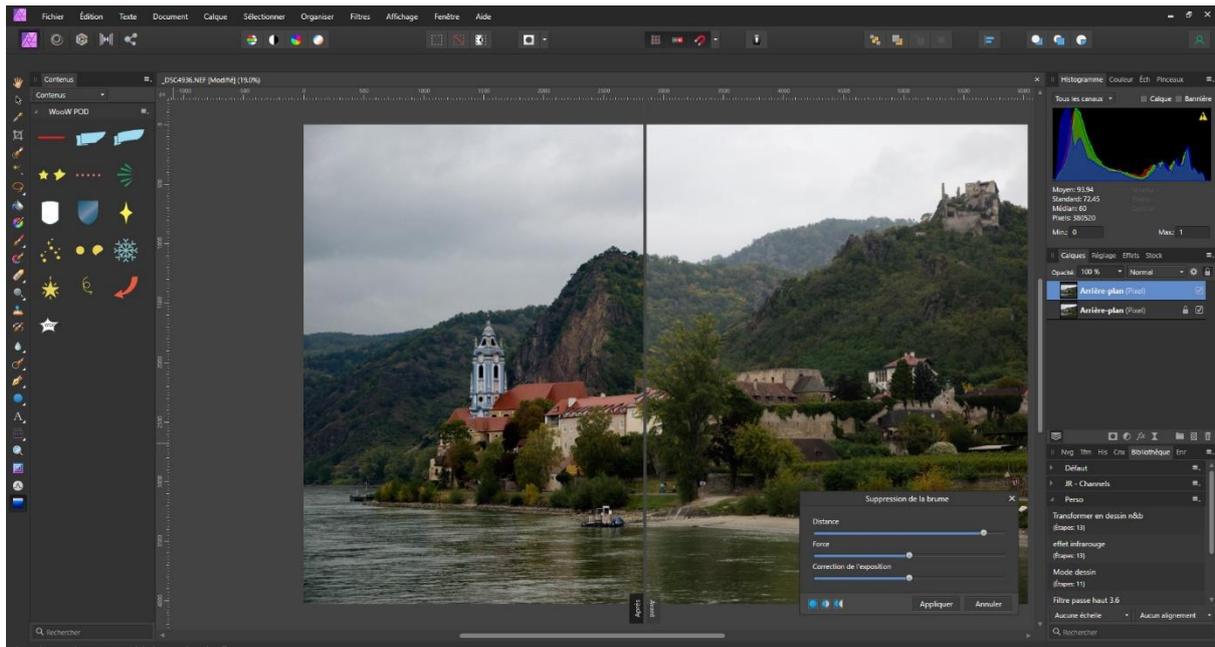
Maintenant il est temps de repasser dans le Photo Persona pour peaufiner nos réglages pour cela cliquez sur « **Développer** » juste au-dessus des outils à gauche de votre écran.

Vous trouverez dans le Photo Persona toute une série d'outils , de filtres, de réglages qui vous permettront de peaufiner la retouche de vos paysages

## (c) Le Filtre : « Suppression de la Brume »

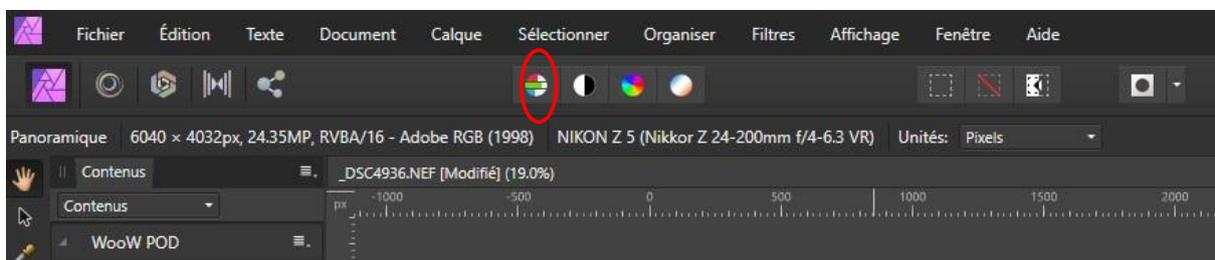
Il s'agit d'un filtre disponible par le menu « **Filtres** »

En un clic vous pouvez supprimer facilement le voile Atmosphérique



## (d) Les 4 boutons magiques

Vous les trouverez dans la barre d'outils juste en-dessous des menus, à côté des boutons de persona.



Ce sont des boutons de traitement automatique qui appliquent un réglage choisi par Affinity Photo.

Une fois appliqué on ne peut les annuler que par un « CTRL Z » ou par le menu **Édition** >annuler.

Dans l'ordre vous trouverez

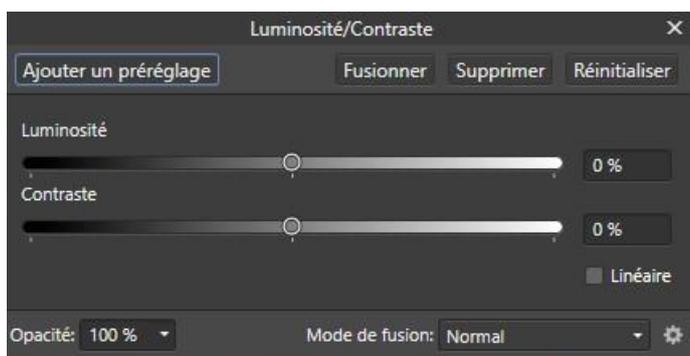
- Niveaux automatiques
- Contraste automatique
- Couleurs auto
- Balance des blancs automatique

## (e) Les calques de réglages

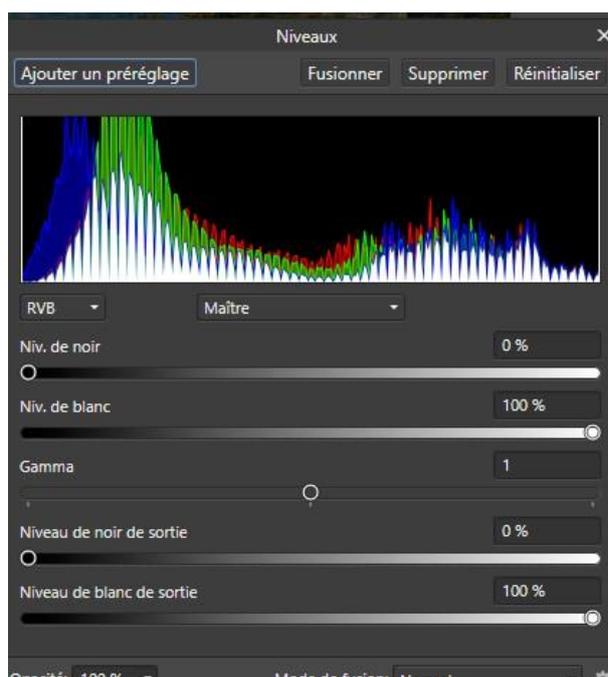
Dans la suite de ce cours nous consacrerons tout un chapitre aux calques de réglages mais sachez que ces calques de réglages vous permettent de procéder à divers ajustements en vue d'améliorer le rendu de vos images ils sont accessibles en cliquant sur la petite icône symbolisée par un rond blanc et noir dans le bas de l'onglet Calque

En particulier :

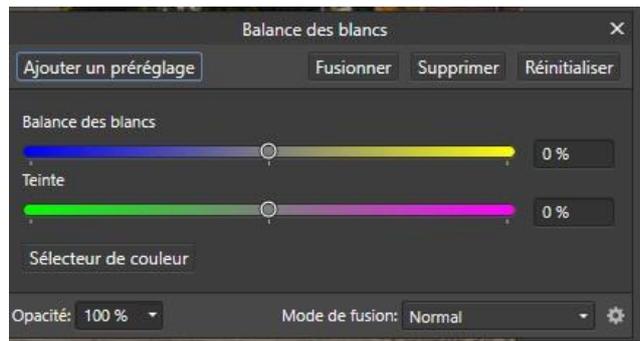
**Luminosité et Contraste** : Réglez les valeurs des tons Foncés et des tons clairs ainsi que la plage globale des tons de vos images



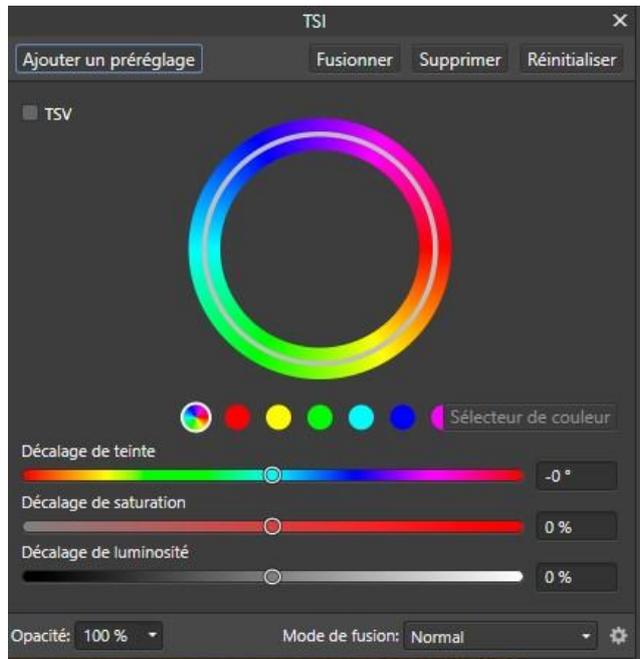
**Niveaux** ajustez les valeurs tonales et la balance des couleurs d'une image en définissant le point noir, le point blanc et le gamma.



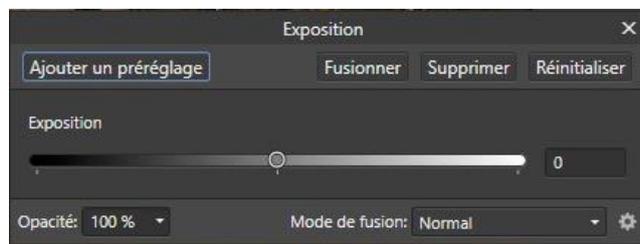
**La Balance des Blancs :** Éliminez les dominantes de couleurs indésirables ou conférez à une image une touche plus chaude ou plus froide.



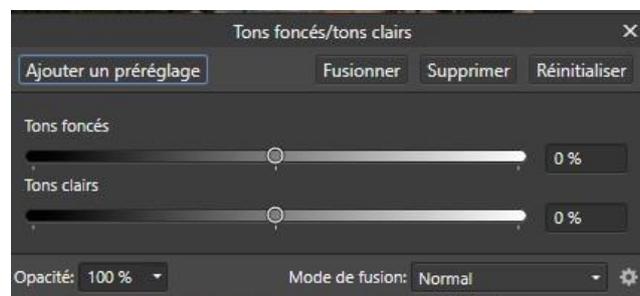
**Réglage TSL :** Ajustez les couleurs de votre image ou remplacez-les même complètement la teinte, la saturation et la luminosité.



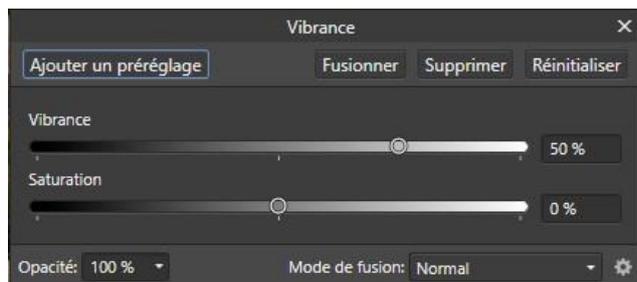
**Exposition :** Modifiez l'exposition globale de l'image : pratique pour corriger la surexposition ou la sous-exposition ou pour conférer à une image un aspect »high key « ou » low key «.



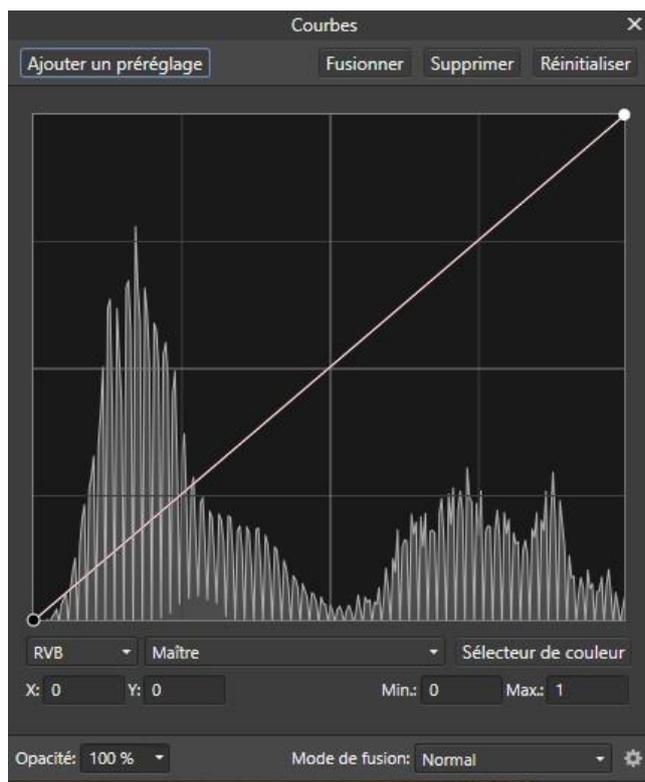
**Tons Foncés/Tons clairs :** Réglez la luminosité des tons foncés et des tons clairs de votre image.



**Vibrance** : Réglez l'intensité des couleurs de votre image



**Courbes**: Réglez la couleur, la teinte et les canaux alpha en réglant les courbes, soit via les canaux de couleurs individuels, soit en ajustant la courbe de références. On remarque qu'une courbe en « S » est souvent plus harmonieuse.



D'autres réglages sont aussi disponibles.

Lorsque vous travaillez avec une image JPEG et qu'il n'y a pas dans votre image de parties « cramées » (trop blanches) ou « bouchées » (trop noires). Les différents réglages ci-dessus vous permettront d'ajuster tonalité et couleurs de votre image sans passer par le Develop Persona.

A remarquer aussi que tous ces réglages sont des masques de calque et vous pouvez utiliser toutes les propriétés des masques sur chaque calque individuellement et comme ils ne sont pas destructifs vous pouvez bien sûr revenir sur le réglage à tout moment. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire de les appliquer tous, parfois un ou deux réglages bien choisis seront suffisants.

# Photos des jeux



*Brouillard* – Serge Ninanne – Perfect Ganshoren



*Phare d'Alprech 5* – Benoit Mestrez – RPC Amay



Marianne Rixhon  
Photography

*Une entrée au paradis* – Marianne Rixhon – Imagin Woo



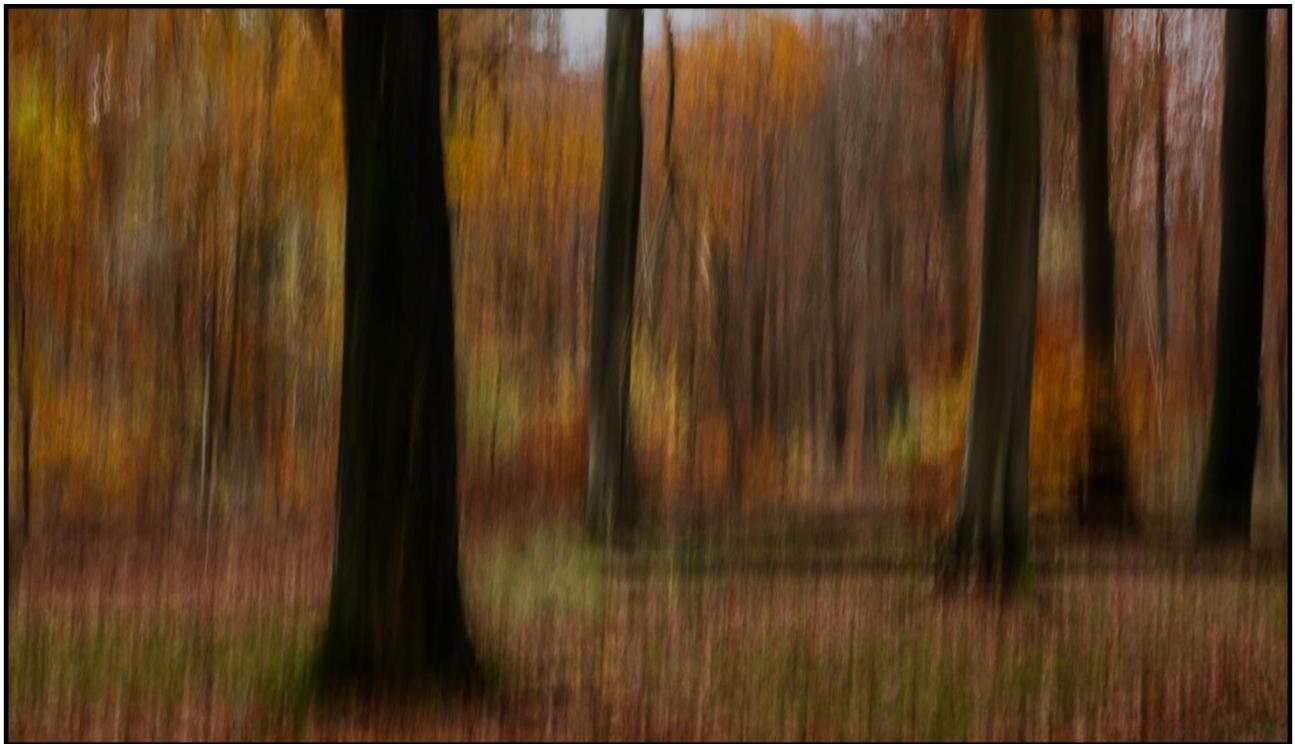
*Vapeur hivernale* – Natacha Bausier – Arte VIII



*Trop gros* – Raymond Widawski – Perfect Ganshoren



*Flamboyance* – Véronique Van Bol – Imagin Woo



*Mystère en forêt* – Myriam Forlet – Bel Œil Belle Image



*Paysage de Hesbaye* – Jean-Pierre Delfosse – Optique 80



*Tronc assiégé* – Marie-Laure Hubeaux – Bel Œil Belle Image



*Un peu de tranquillité* – Katty Demeulenaere – Bel Œil Belle Image



*Marolles* – Stefan Dooreman – Perfect Ganshoren



*The winner* – Pascal Thonon – Lesphotosdabord

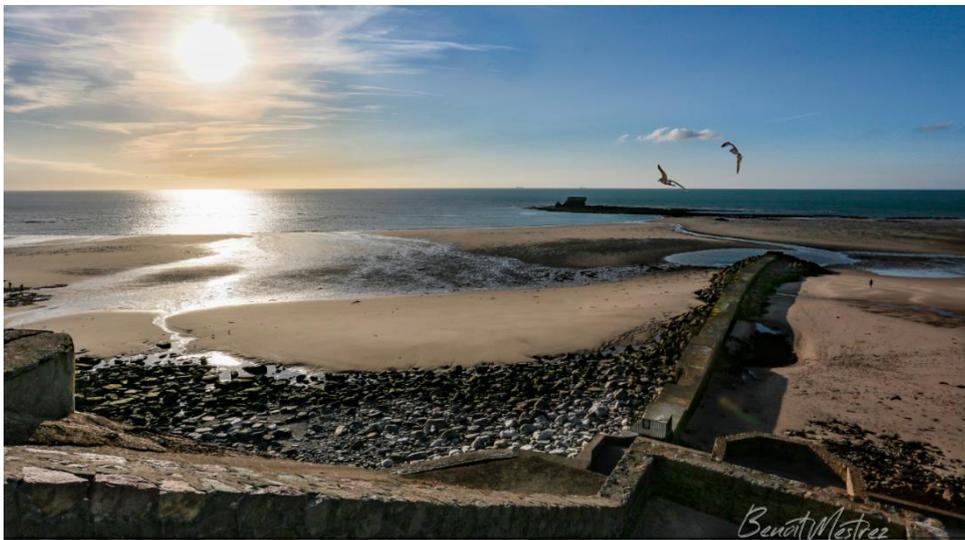


*Touche hivernale* – Jacques Hellas – RPC Amay

# Tutoriels Photoshop/Affinity : L'effet Lens Flare

## Créer un effet Lens Flare sur Photoshop

➤ Benoit Mestrez

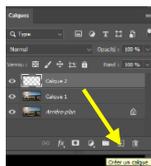


Lorsque vous prenez des photos à contre-jour, certains critères doivent être pris en compte. Néanmoins, vous pouvez capturer avec votre appareil une belle journée ensoleillée et même la retoucher par la suite grâce à l'effet de reflet et de halo disponible dans Photoshop. Ce tutoriel de base vous montre comment donner à vos images un éclat intense grâce à l'effet Lens Flare.

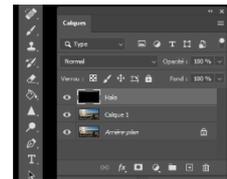
### Les base pour créer pas à pas cet effet

**Étape 1 : créer un nouveau calque et le remplir avec de la couleur noire.**

Créez un Nouveau calque.

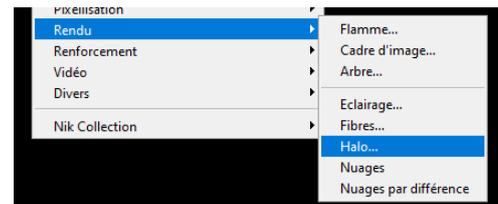


Sur ce calque cependant, l'effet Lens Flare ne peut pas être appliqué directement, car cette zone est encore vide ou transparente. Pour appliquer l'effet, toute la zone doit d'abord être remplie de noir. Pour ce faire, sélectionnez l'icône Outil de remplissage puis colorez le calque. Une fois que la surface a été colorisée, l'effet Halo peut être généré à nouveau comme auparavant.

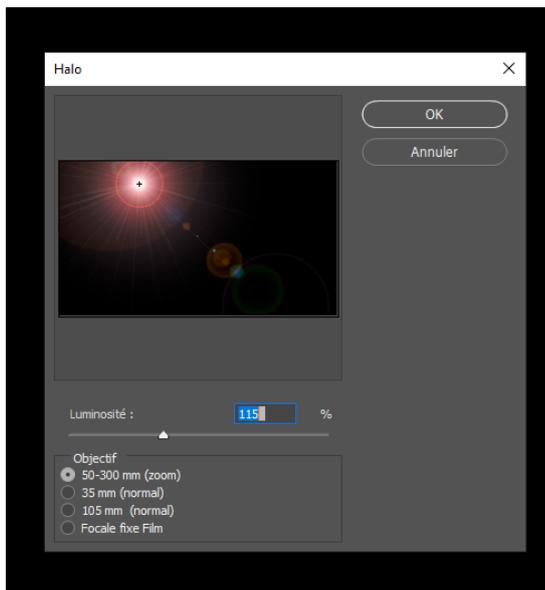


## Étape 2 : sélectionner le filtre et définir la position

Pour ce faire, cliquez à nouveau sur l'onglet Filtre, sélectionnez Filtres de rendu puis cliquez sur l'onglet Halo. Cette fois, vous ne verrez que la zone noire avec l'effet Lens Flare à la place de votre sujet. Encore une fois, vous pouvez déplacer la petite croix représentant le point de départ de l'effet à la position approximative de la source lumineuse.

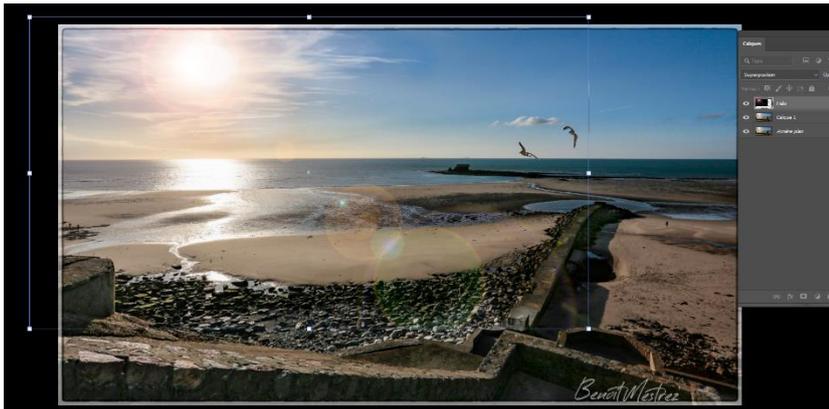
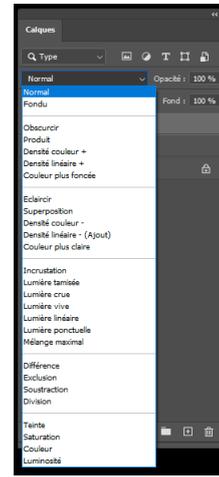
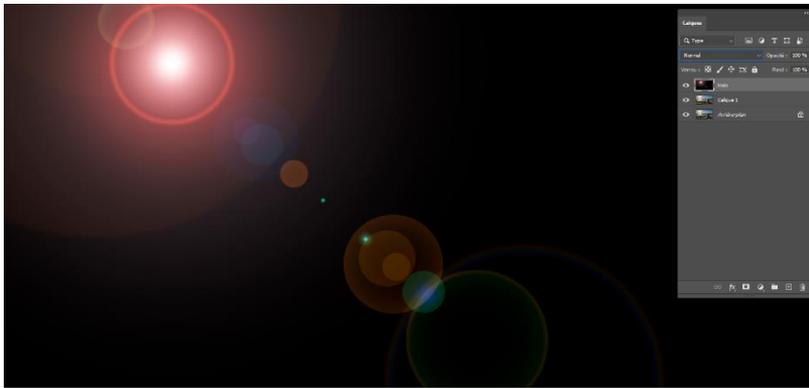


## Étape 3 : réglage de la luminosité et du type d'objectif

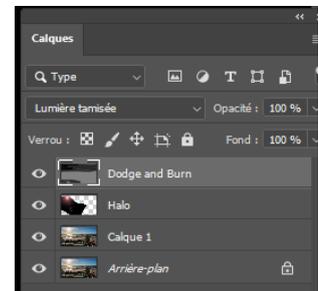


Après avoir sélectionné la luminosité et le type d'objectif désiré, confirmez en cliquant sur OK. Pour transférer l'effet sur l'image d'origine, choisir dans le menu déroulant Fenêtre de calques pour définir un mode de fusion et sélectionner Multiplier l'inverse.

## Étape 4 : multiplier l'inverse du calque avec l'effet Lens Flare



Grâce à cette sélection, la couleur noire n'est plus visible et seul l'effet Lens Flare est visible sur le calque. En retouchant à l'aide d'un deuxième calque, vous avez maintenant la possibilité de placer l'effet librement avec la souris ou de le transformer à l'aide de la combinaison de touches CTRL + T. Votre photo originale reste inchangée.





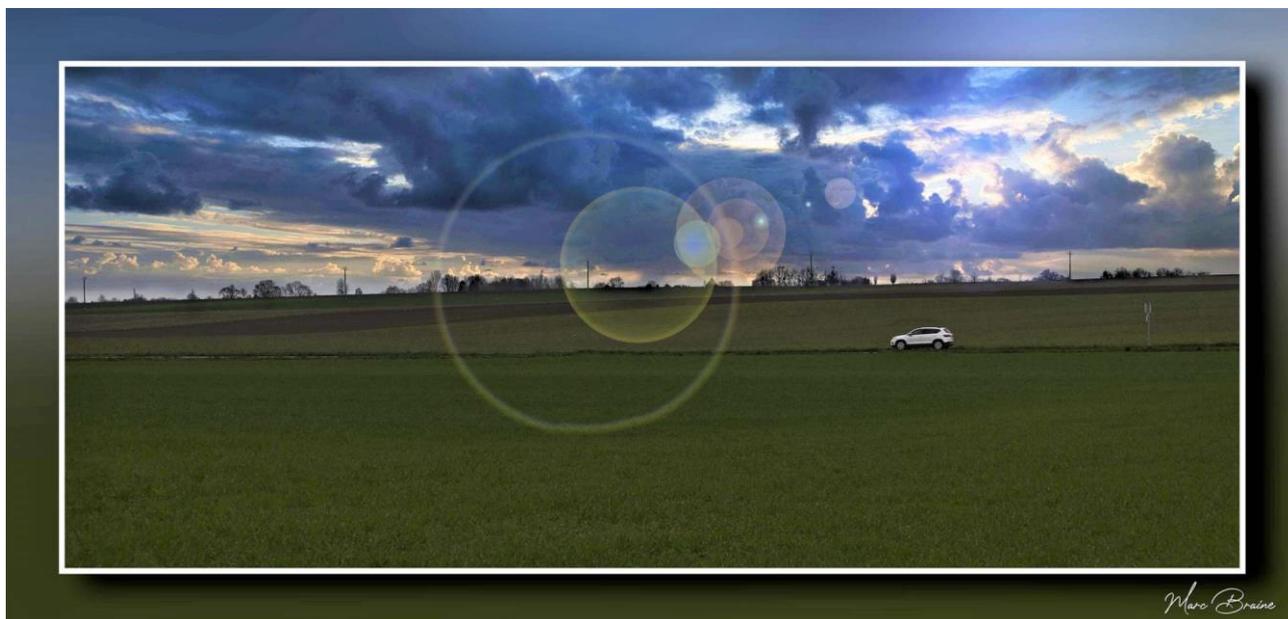
A vous de tester en changeant les objectifs, en multipliant les calques, mais restez cohérent. Pour info, il existe également des pincesaux dédiés au « Lens Flare ».

Crédits : ce tutoriel est conçu et commenté par le concepteur multimédia Christoph Ullrich

Photos et adaptation de Benoit Mestrez,  
Royal Photo Club d'Amay

# Créer un effet Lens Flare sur Affinity

➤ Marc Braine



Ce tuto est largement inspiré d'une vidéo Youtube Affinity Vibes :

## How To Create Lens Flare Photo Effect in Affinity Photo 2021 || Affinity Photo Tutorial ||

Le *lens flare* (ou *reflet*) est une aberration optique caractérisée par la présence de halos lumineux alignés sur une ligne définie par le centre optique de l'objectif et une source de lumière ponctuelle présente dans ou aux abords de l'image.

Cette aberration est produite par les réflexions de la source lumineuse entre les différentes lentilles constitutives de l'objectif.

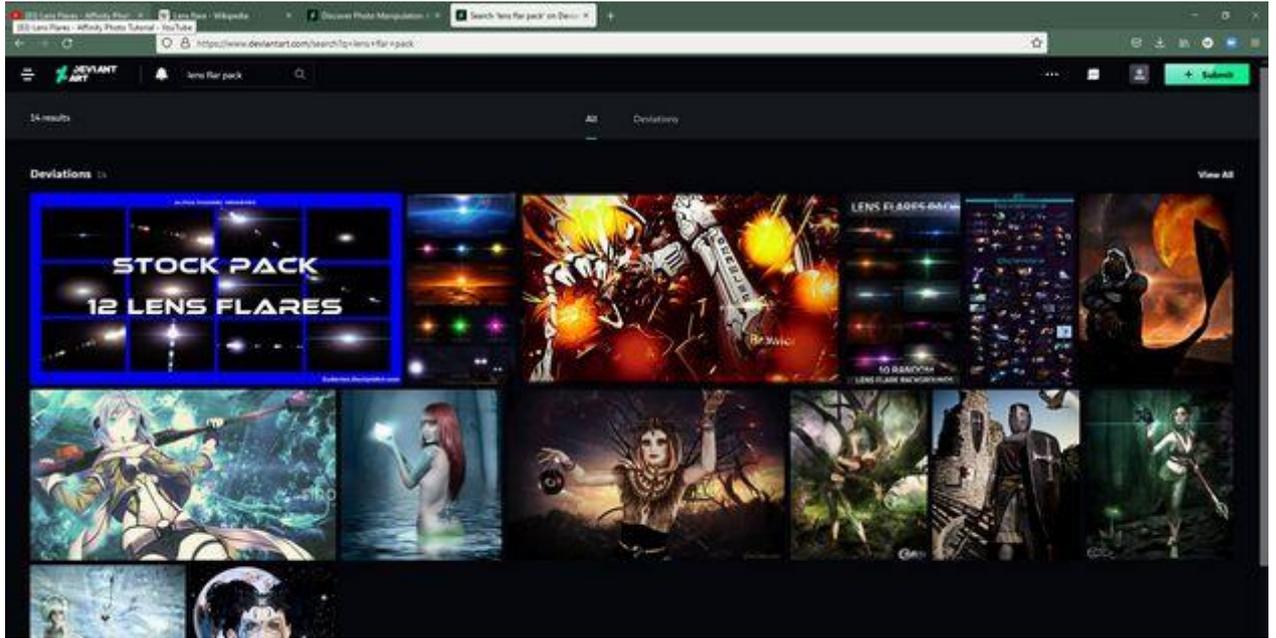
Dans ce tuto, nous allons apprendre comment réaliser un effet de *Flare* pour donner un peu plus d'intensité à votre photo.

Il existe sur internet de nombreuses photos avec en effet de « *Lens Flare* ».

Vous pouvez télécharger ses photos pour les insérer dans vos images.

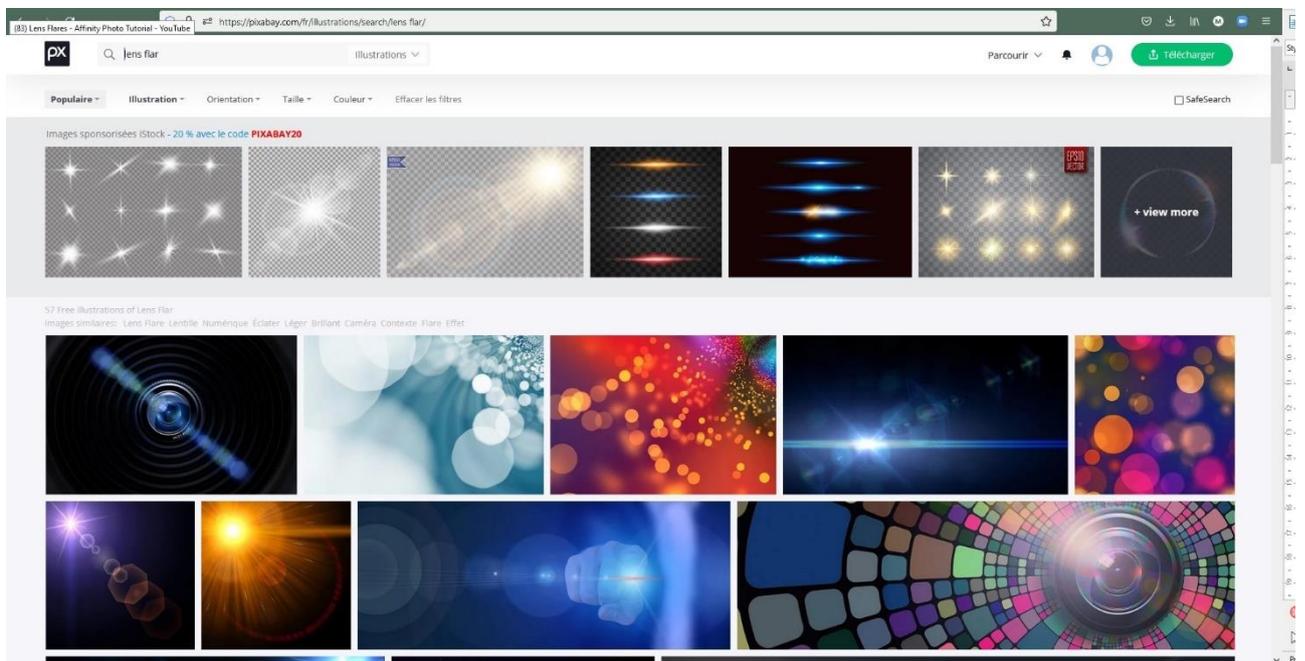
Je vous conseille deux sites où vous pourrez télécharger gratuitement plusieurs images.

Le Premier « DeviantArt » est entièrement gratuit mais nécessite une inscription pour pouvoir accéder aux téléchargements.



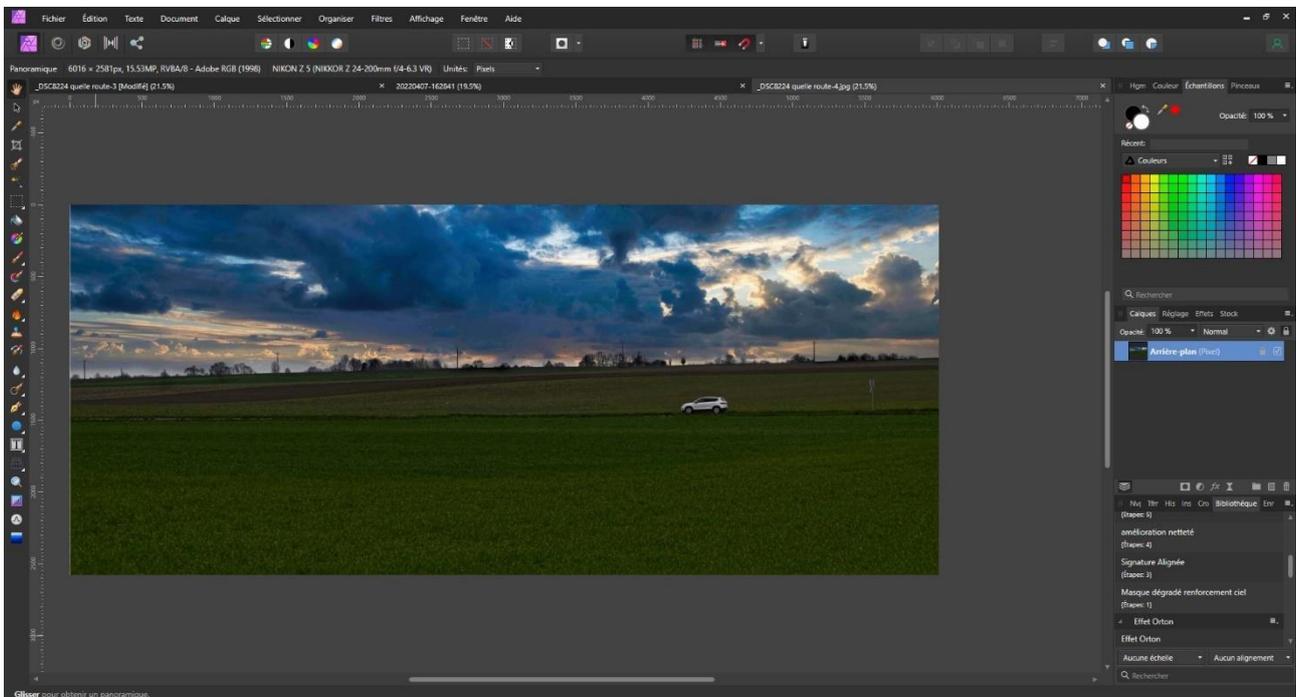
Le second Site c'est Pixabay, ici aussi il vous faut ouvrir un compte mais le téléchargement est entièrement gratuit pour de nombreuses images.

Il suffit de taper « Lens Flare » dans le moteur de recherche pour pouvoir télécharger des images.

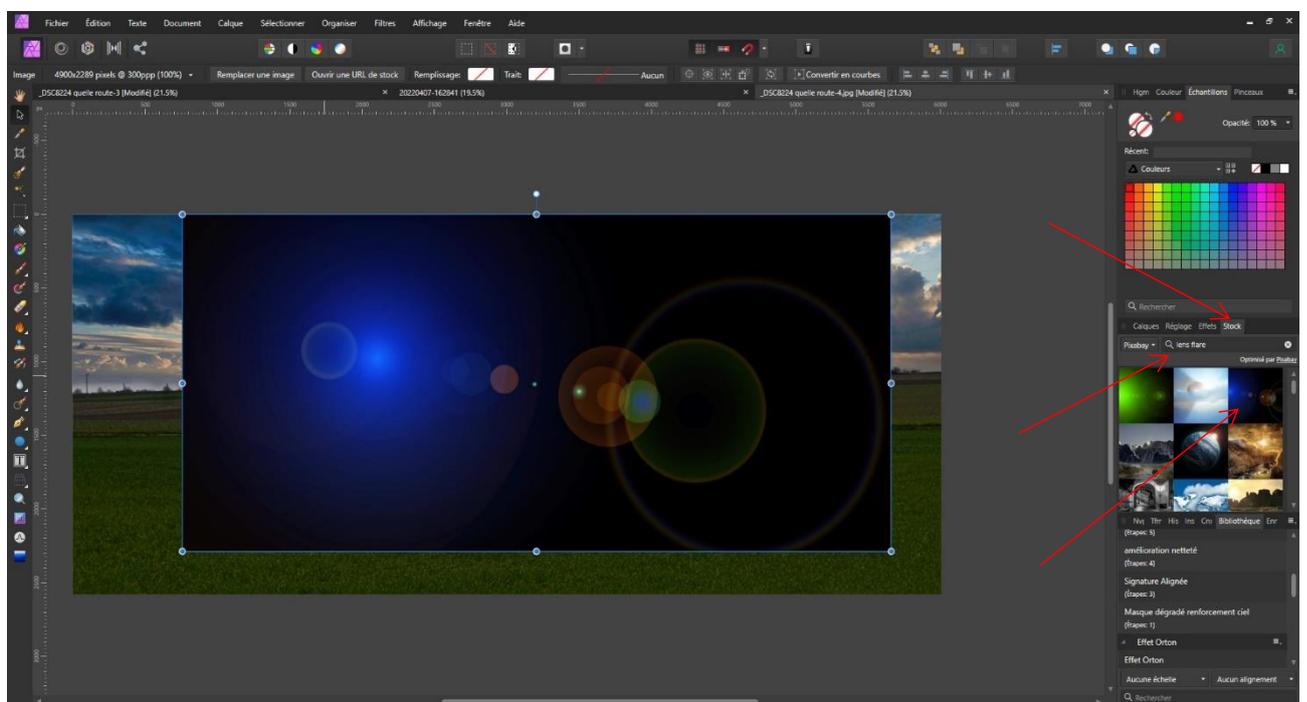


Maintenant entrons dans le vif du sujet ou comment insérer un effet « *Lens Flare* » dans une photo.

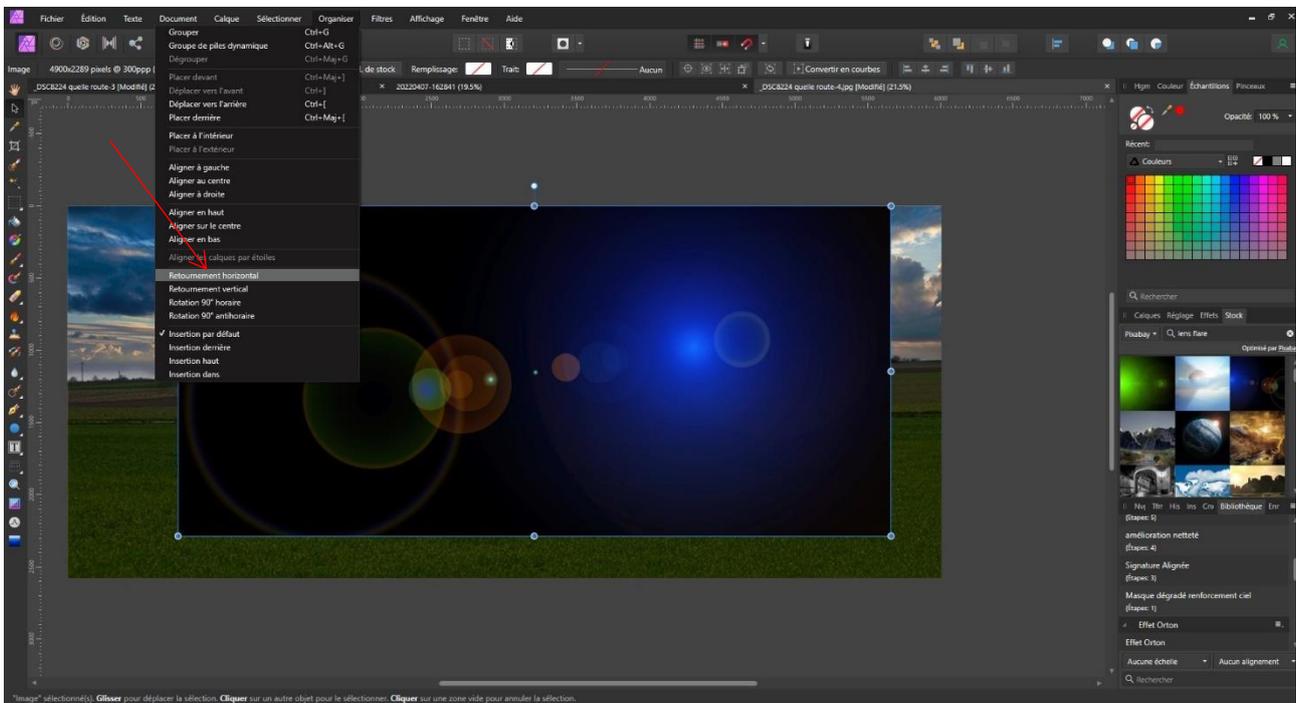
Commençons par ouvrir notre photo dans Affinity Photo.



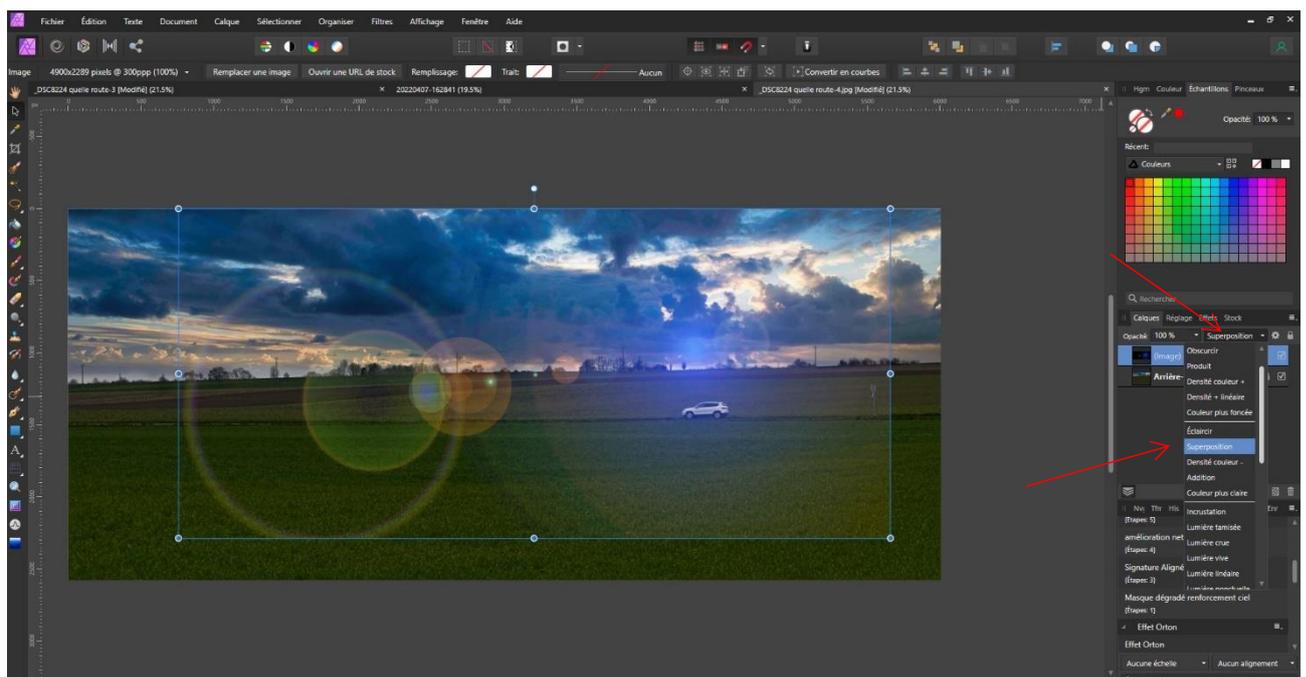
Maintenant nous pouvons placer la photo de « *Lens Flare* » que nous avons sélectionnée et téléchargée sur un des deux sites dont nous avons parlé plus haut avec la commande Fichier>Placer ou plus simple encore dans Affinity aller la chercher dans le Stock en choisissant Pixabay et en écrivant « *Lens Flare* » dans le moteur de recherche .



Dans le cas présent la source lumineuse sur mon image principale se trouvant à droite un retournement horizontal du calque du Flare s'impose.

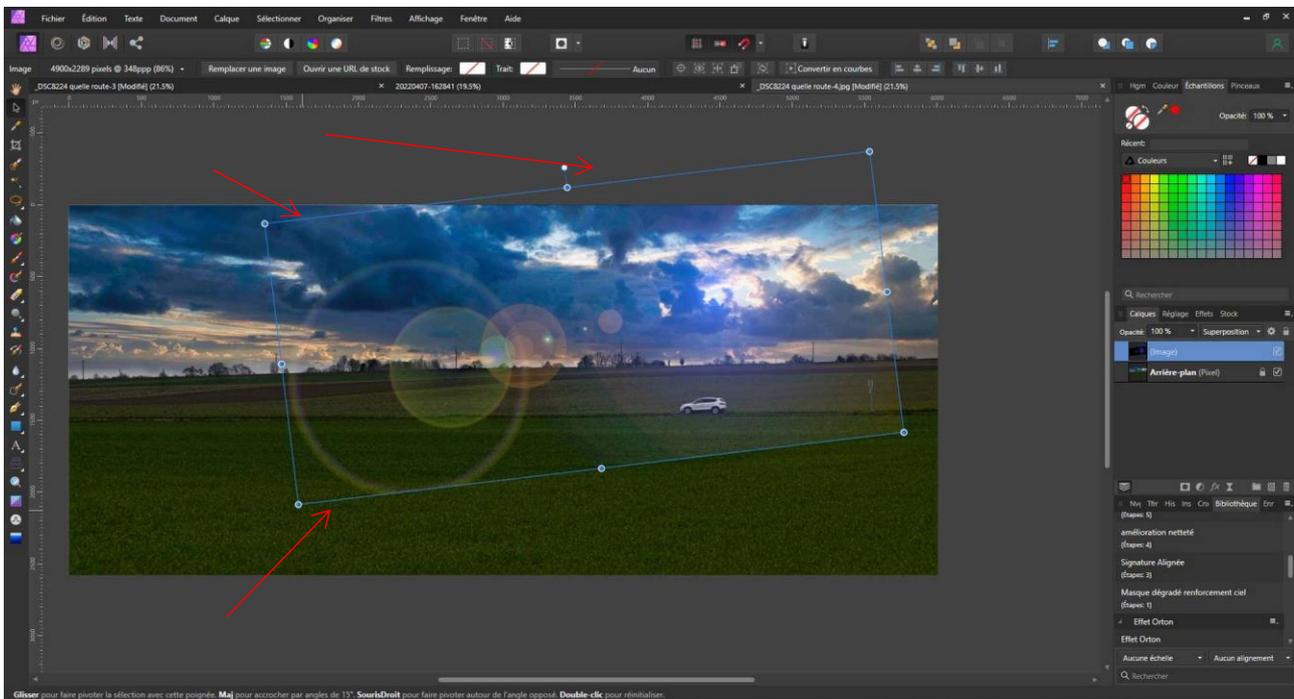


Maintenant nous allons modifier le mode de fusion en choisissant le mode « **Superposition** », mais si vous n'êtes pas satisfait du résultat vous pouvez en tester d'autres.



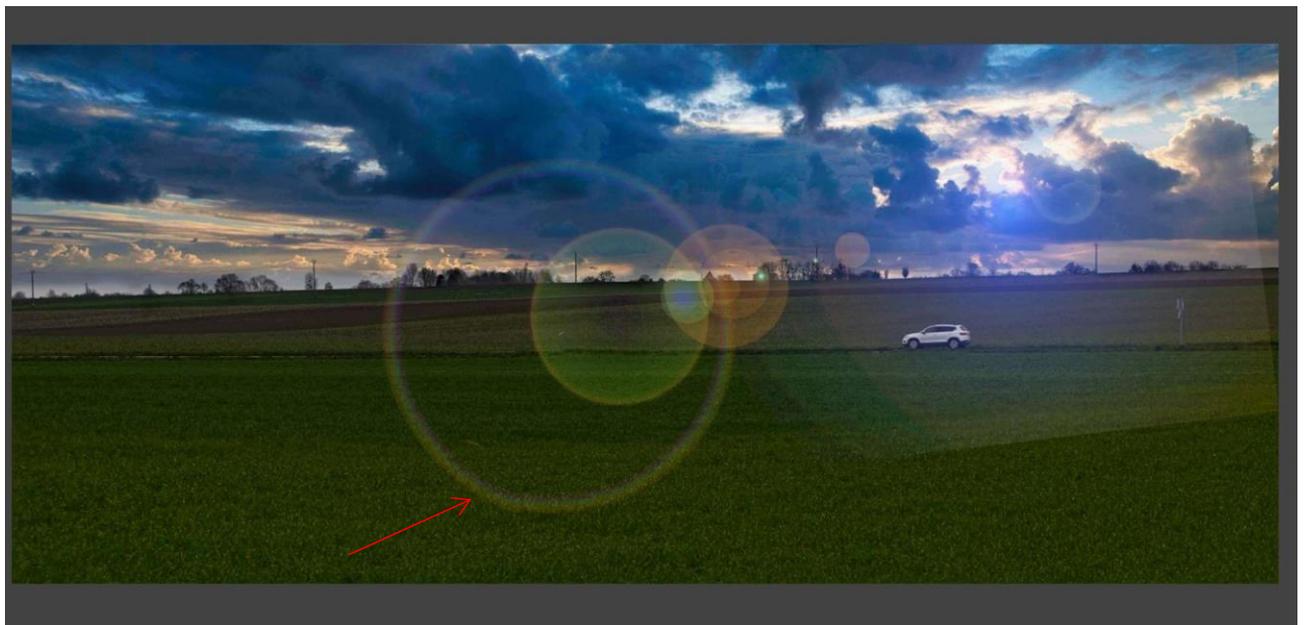
Maintenant il me reste à faire quelques réglages à la fois pour positionner mon « *Flare* » au bon endroit, mais aussi des réglages de luminosité en jouant sur les niveaux par exemple et sur son opacité.

Je peux aussi jouer sur sa taille.

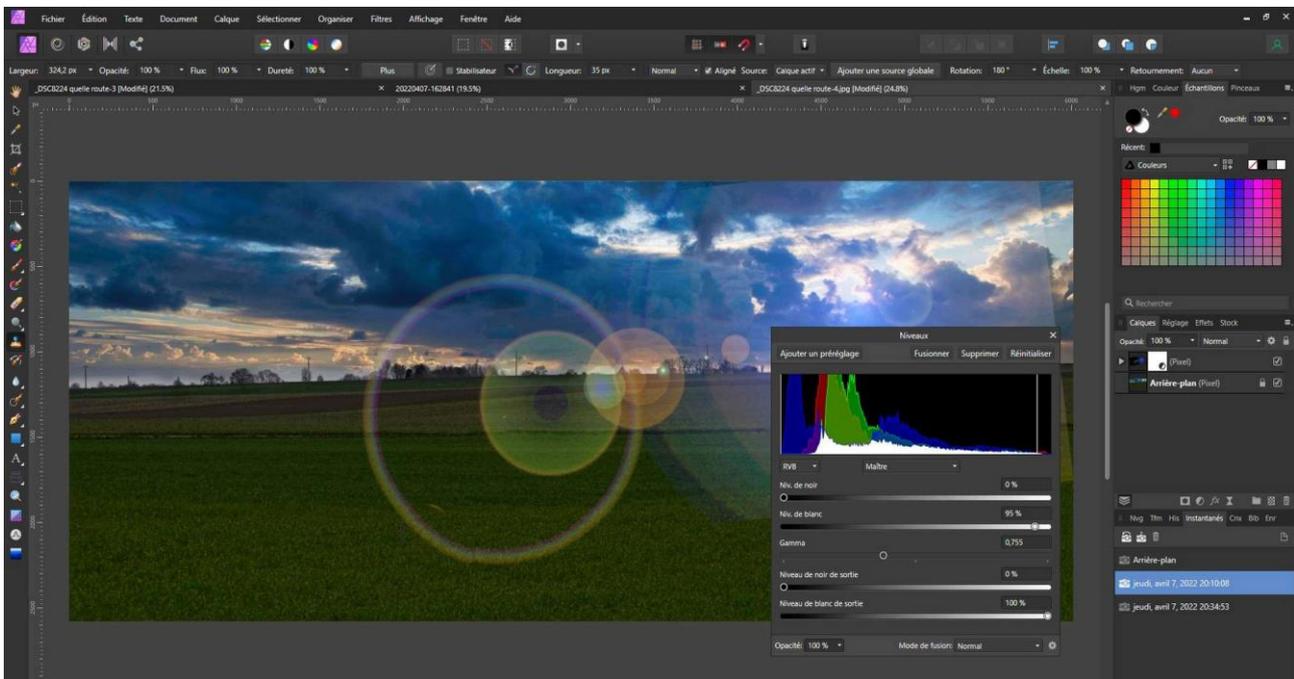


Je m'aperçois que le grand cercle de mon « flare » n'est pas complet je vais donc avec mon pinceau de clonage le compléter.

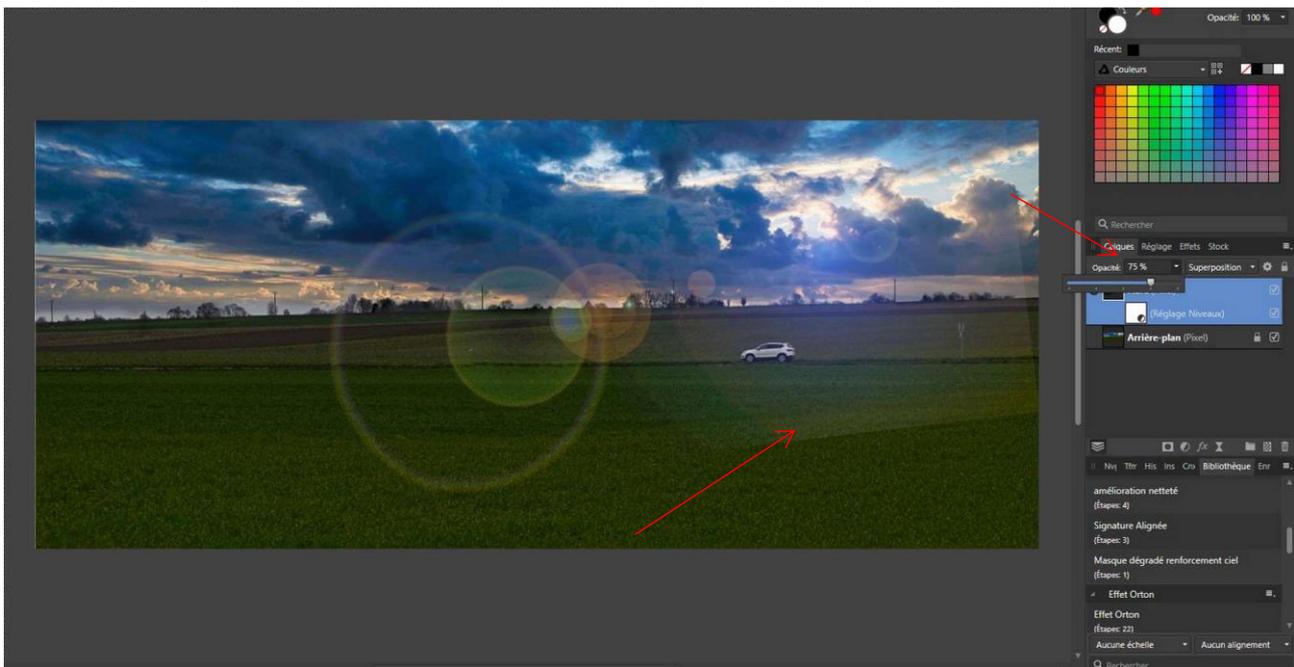
Pour ce faire, je me sers de la partie supérieure du cercle, j'applique une rotation de 180° et je redessine la partie inférieure du cercle.



Réglages des tons avec le réglage « Niveaux » sur lequel je pourrai si nécessaire revenir à d'autres moments.

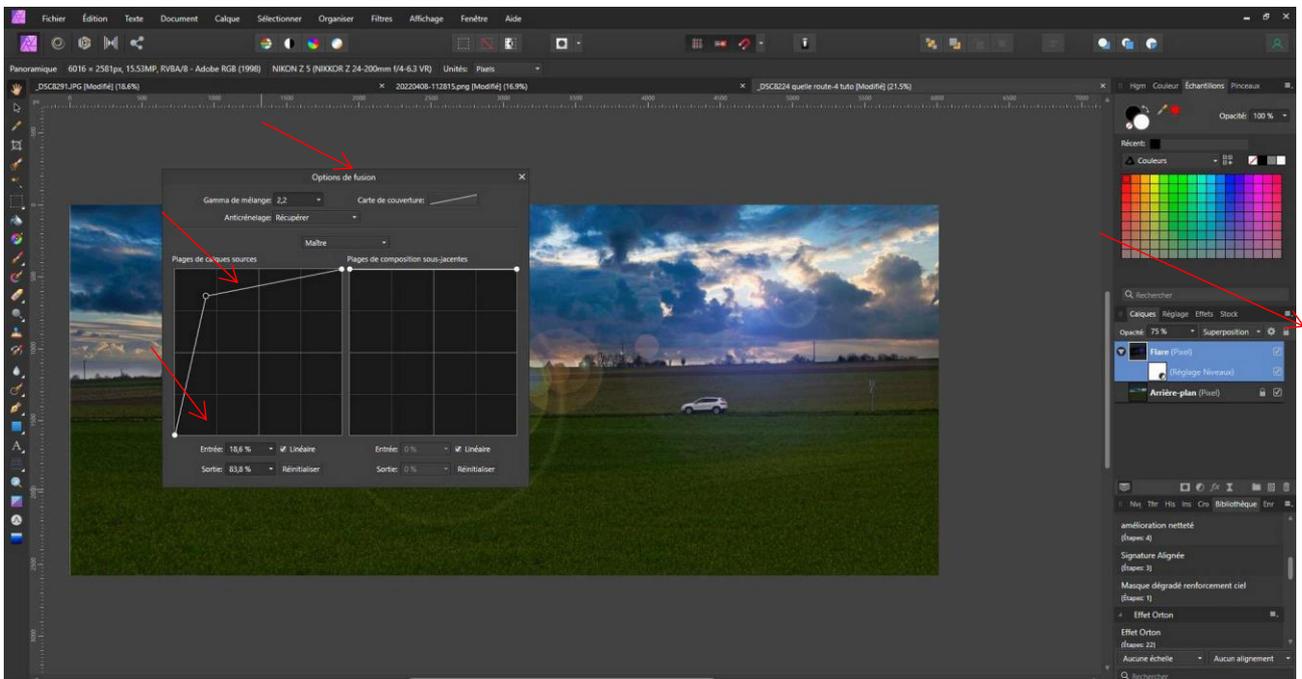


Afin d'atténuer le nuage je peux jouer sur l'opacité du calque de *Flare*

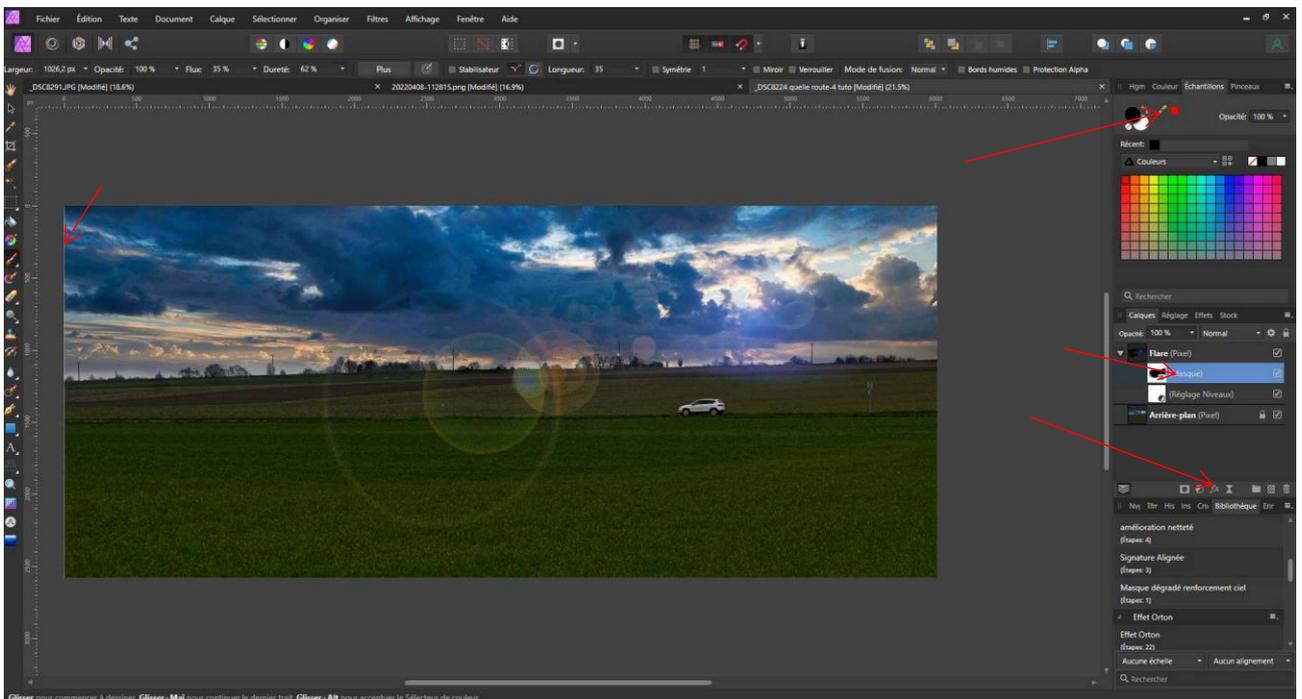


Et je peux aussi utiliser le réglage des plages de fusion accessible par la petite roue dentée à droite des modes de fusion.

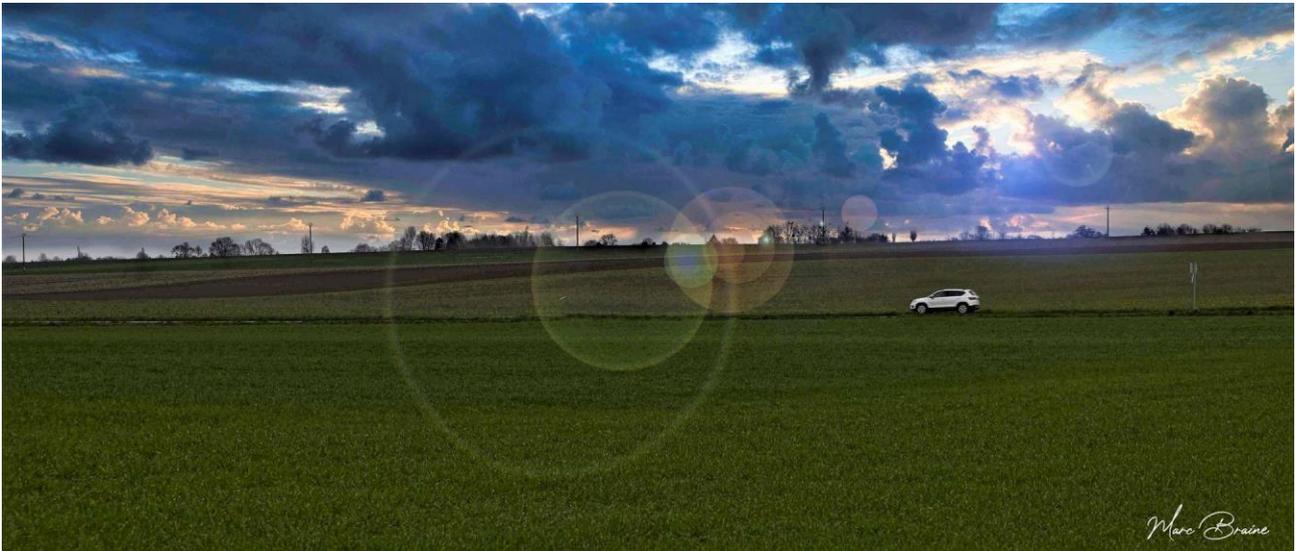
En baissant le curseur à droite du graphique Plages de calques sources puis en créant un nouveau point que je remonte pour faire réapparaître mon flare.



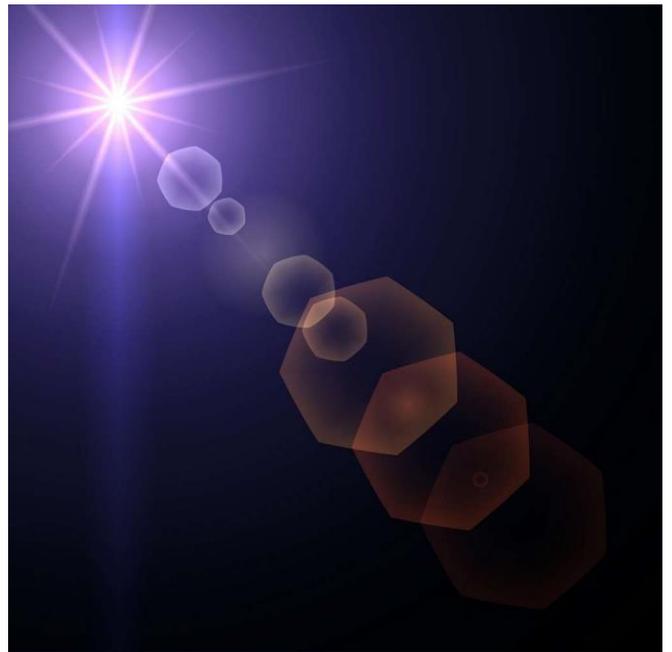
Et enfin s'il reste encore un peu de « brume », je peux créer un masque de calque qui me permettra avec mon pinceau de supprimer ce léger halo qui me gêne , à remarquer que tous ces différents réglages dépendent fortement de l'image de « Flare » que je veux intégrer dans mon image principale.

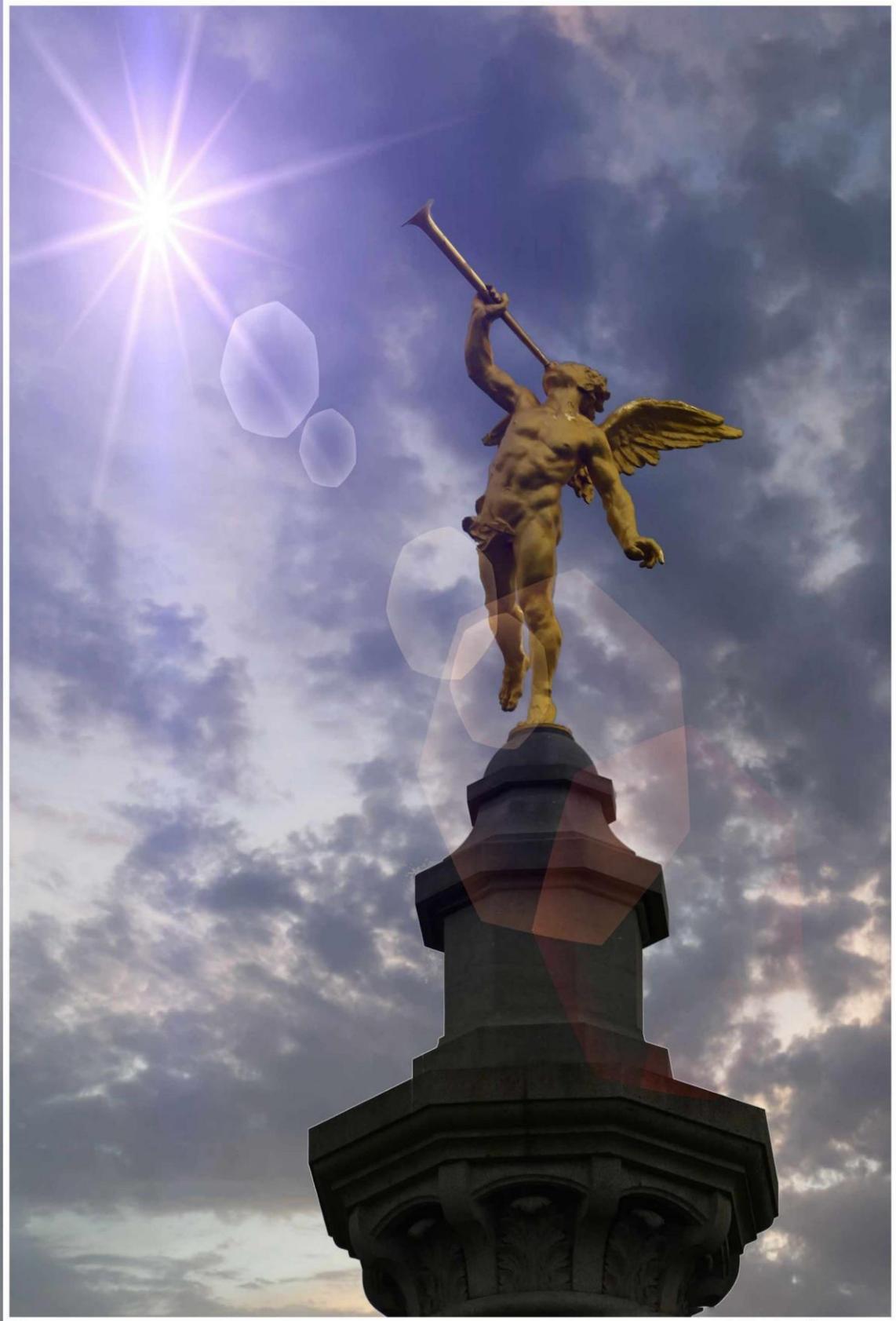


Pour terminer une fusion des calques visibles et une signature (préenregistrée dans une macro) et voici le résultat final.



Enfin ci-dessous un autre exemple fait à partir d'une photo du Pont de Fragnée à Liège et d'une image importée directement de Pixabay





*Marc Braine*

# Photos des jeux



*La gare vide* – Serge Ninanne – Imagin Woo



*Mephisto* – Stefan Dooreman – Perfect Ganshoren



*The Green* – Pascal Thonon – Lesphotosdabord



*Reflet automnal* – Myriam Forlet – Bel Œil Belle Image



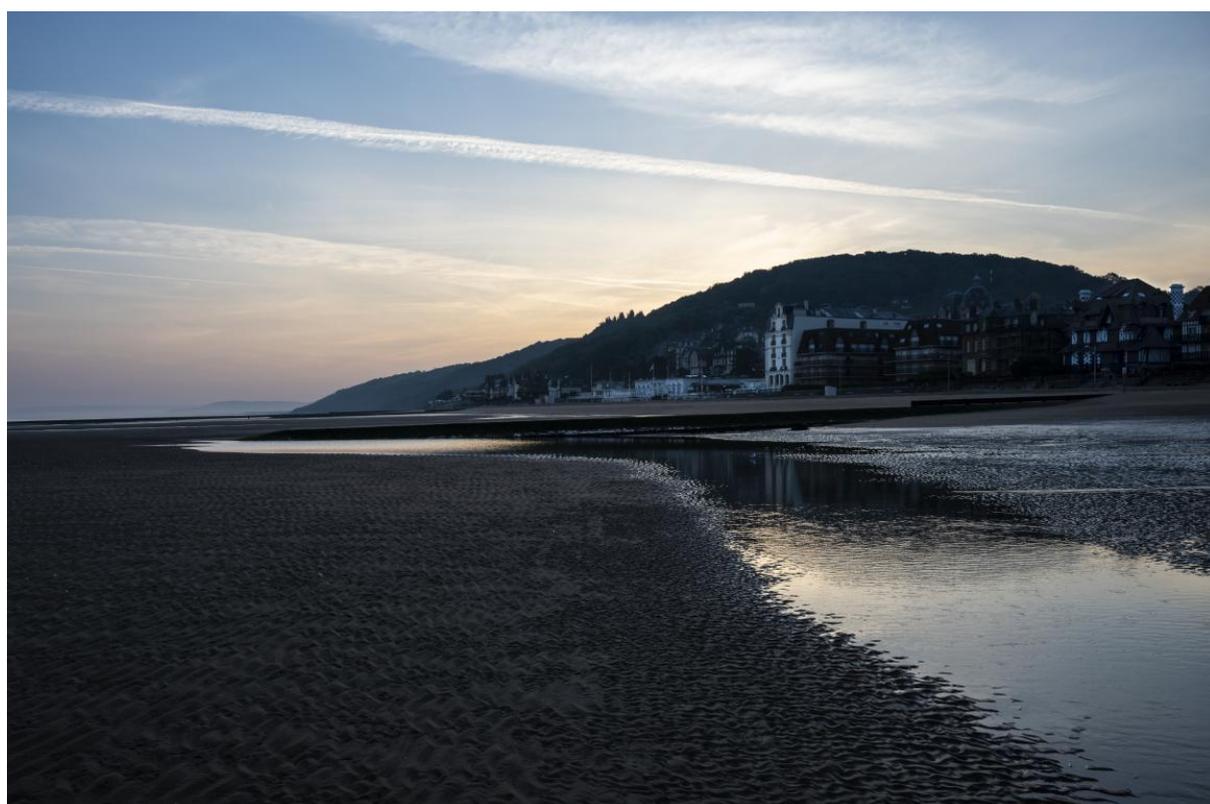
*Noël* – Véronique Van Bol – Imagin Woo



*Yoda* – Raymond Widawski – Perfect Ganshoren



*Sentier des douaniers* – Benoit Mestrez – RPC Amay



*Un jour à Houlgate 1* – Jean-Pierre Delfosse – Optique 80



*Gand* – Natacha Bausier – Arte VIII



*Paysage automnal* – Myriam Forlet – Bel Œil Belle Image



*Route enneigée – Myriam Forlet – Bel Œil Belle Image*



*Montepulciano – Véronique Van Bol – Imagin Woo*



*Si on lisait* – Serge Ninanne – Perfect Ganshoren

# Nostalgie & Découverte

## la boîte jaune de Kodak



**LA PAGE DES  
ICONOMECHANOPHILES**

**Objectif Photo**



### Brève histoire de la boîte JAUNE de KODAK

Quand, il y a quelques années, l'amateur de photographie se rendait chez son photographe pour acheter une pellicule, le présentoir permettait très rapidement d'identifier le produit recherché par la couleur de sa boîte, il y en avait des jaunes, des verts, des rouges...le produit recherché était instinctivement associé à une couleur.

Si aujourd'hui cette technique commerciale est tout à fait courante, il n'en allait pas de même lorsqu'en 1905, George Eastman utilisa pour la première fois un emballage jaune pour une boîte de film. Voici la petite histoire de cette boîte jaune.

Les tous premiers emballages des produits Kodak étaient en carton gris, une couleur sans originalité. G.Eastman pressentit l'intérêt de rendre ses produits facilement identifiables grâce à un emballage qui les rendent remarquables, il choisit la couleur jaune en 1905.



Il faut noter qu'à la même époque, les fiacres ancêtres de nos taxis, étaient souvent peints en jaune. En 1907, JD Hertz fonda la Yellow Cab company à Chicago dont les automobiles étaient peintes en jaune. New York adopta le même code de couleur pour ses taxis. Le jaune est la couleur la plus visible dans un environnement urbain plutôt gris et la liste est longue de l'utilisation de la couleur jaune pour tout ce qui doit être vu de loin : signalisation routière, boîte aux lettres...

Revenons à notre boîte : la clientèle adopta si bien ce code de couleur que, lorsque quelques années plus tard, un nouvel emballage de couleur bleue fut utilisé, la réaction fut immédiate, les

clients ne reconnaissaient plus leur produit et se détournèrent, des milliers de boîtes bleues durent être reprises chez les revendeurs.

L'emballage jaune revint, Kodak et Jaune devenus indissociables étaient synonymes de qualité. Ce jaune bien spécifique devint la propriété de la société.



En 1921 apparaît pour la première fois le slogan publicitaire « Demandez le film sûr dans la boîte jaune » qui en 1928 se fixe sous la forme « Demandez le film sûr dans la boîte jaune bien connue », boîte jaune = Kodak, il n'est plus nécessaire d'énoncer la marque.

Mais maintenir la qualité et la stabilité de cette couleur jaune n'était pas simple. Une anecdote illustre ces difficultés. Dans les années 30, le Dr Mees, directeur des laboratoires de recherches, est en voyage aux Bermudes. Il constate que les emballages des produits Kodak présentés dans les vitrines ont leur couleur altérée par la lumière, la chaleur, l'humidité. De retour à Rochester, il réunit un comité dont la tâche est de contrôler l'habillage commercial des produits et la permanence des couleurs après un séjour dans les vitrines.



Il apparaît rapidement que le « jaune Kodak » est une teinte très difficile à contrôler et résulte d'un délicat équilibre entre deux pigments, un plus vert et un plus rouge, et qu'il faut employer les deux pour obtenir une meilleure résistance à la lumière. Difficulté supplémentaire, le rendu de la couleur varie selon les matériaux utilisés : papier glacé ou vernis, cartons ondulés, matière plastique... La fidélité à la couleur a même été à l'origine de retard de livraison ou de lancement de produit.

En 1939, on établit les premières normes strictes de tolérance des couleurs, validées par des travaux du MIT en 1949. Mais les difficultés continuent, notamment avec le papier vernis, ce qui

conduit à accepter une certaine tolérance et en 1963, devant la multiplication des nouvelles matières utilisées pour les emballages, l'Eastman Kodak lâche du lest sur l'exigence de stricte unité de la couleur sur l'ensemble des emballages.

Il est alors admis que ce qui compte réellement est l'effet produit par l'emballage sur le client au point de vente, que l'unité idéale des couleurs sur tous les emballages est techniquement difficile à réaliser et que l'on peut admettre une légère variation du jaune.



Le jaune demandé aux fournisseurs d'emballages est obtenu d'après des documents type utilisés dans toutes les organisations Kodak autour du monde, une charte des couleurs indique les seuils à ne pas franchir : jaune trop vert, trop rouge, degré de densité.

Kodak reste extrêmement attentif à la présentation de ses produits, le fameux jaune est déposé et personne ne peut utiliser l'habillage jaune de la marque. En août 1961, la cour fédérale ordonna à un fabricant de papier carton de cesser ses fabrications d'un emballage jaune semblable à celui du film Kodak.

Par cet arrêt, la Cour décida que « l'habillage de cette marque était associé de façon indélébile, dans l'esprit du public, à la qualité des produits et du traitement ; que l'usage d'un emballage semblable par d'autres entraînait une confusion et constituait une violation des droits de la propriété ».

En juin 1962, un jugement semblable était rendu par la cour suprême de New York protégeant à la fois la marque, le nom et la présentation des produits.



Le service Brevets et Marques doit périodiquement intervenir pour protéger ce fameux jaune. Ce jaune symbole de la marque, Kodak l'emploie sur tous les supports publicitaires : enseignes,

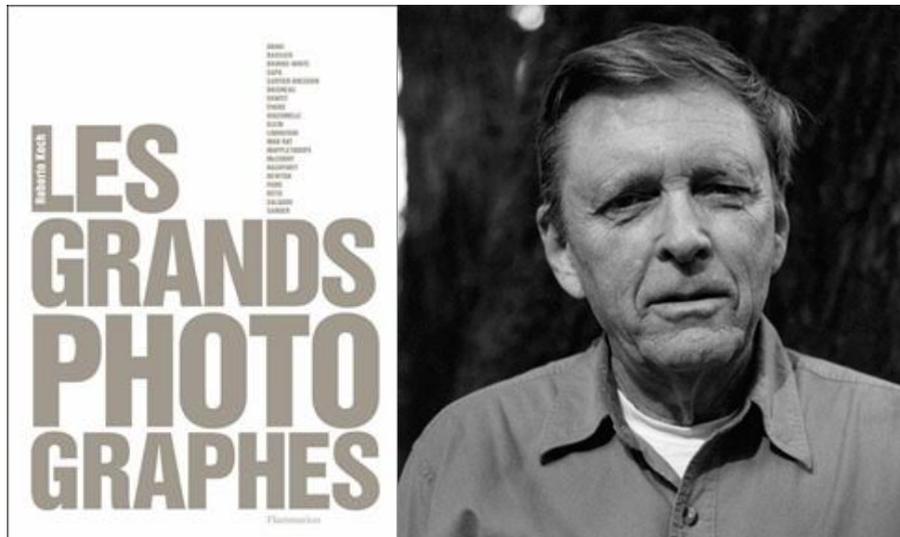
stores de magasins, camionnettes de livraison, couvertures de manuels techniques, catalogues, tarifs.

Aujourd'hui, presque 120 ans après l'apparition de la première boîte jaune, après les années terribles vécues par la Société au tournant de l'an 2000, les produits vendus sous la marque Kodak sont toujours dans une boîte jaune.



# Les GRANDS PHOTOGRAPHES

Robert Adams (1937)



Photographe américain né à Orange dans le New Jersey, qu'il quitte rapidement pour s'installer dans le Wisconsin, puis rejoint le Colorado où il passe plus de trente ans de sa vie.

De 1952 à 1955, il étudie à la « Wheat Ridge High School » dans le Colorado.

De 1955 à 1959, il suit des cours en Californie à l'université de Redlands, et obtient une licence d'anglais.

À partir de 1962, il est chargé de cours et est maître-assistant au sein du Colorado Collège, ainsi que du Colorado Springs.

En 1965, il décroche un doctorat à l'« University of Southern California » de Los Angeles, et enseigne la littérature anglaise en tant que professeur.

En 1967, il opte définitivement pour la photographie, devient photographe indépendant et écrivain, débutant des grands cycles photographiques en noir et blanc, avec une nouvelle vision critique du paysage américain qui fait de lui, le chef de file d'une photographie de paysages altérés par la main de l'homme.

En 1970, il publie son premier ouvrage, « White Churches of the Plains ».

En 1973, récompensé par la Fondation John-Simon-Guggenheim, il obtient une bourse, puis une seconde en 1980.

En 1974, son troisième ouvrage est édité sous le nom, « The New West », regroupant ses images apparentées au registre documentaire, des photographies austères et nuancées de l'aménagement suburbain dans le Colorado de la fin des années 1960 et du début des années 1970.

En 1975, il participe à une exposition collective, intitulée « New Topographics » à la Georges Eastman House.

En 1981, il réalise une nouvelle exposition collective, « American Landscapes » au Museum of Modern Art de New York.

En 2009, il reçoit le prix de la fondation internationale Hasselblad.

Il appartient au mouvement artistique des « Nouveaux Topographes » depuis les années 1970, en étant neutre et s'interdisant tout jugement critique du sujet. Ses images sont titrées comme des documents, établissant leur neutralité, elles ne donnent qu'une information géographique et se veulent purement descriptifs. Ses tirages qu'il réalise lui-même de petit format, n'excèdent pas 15 cm x 15 cm, sont d'une précision quasi inégalée ou les noirs sont profonds, et toujours illuminés par une lumière qui semble inquiétante.

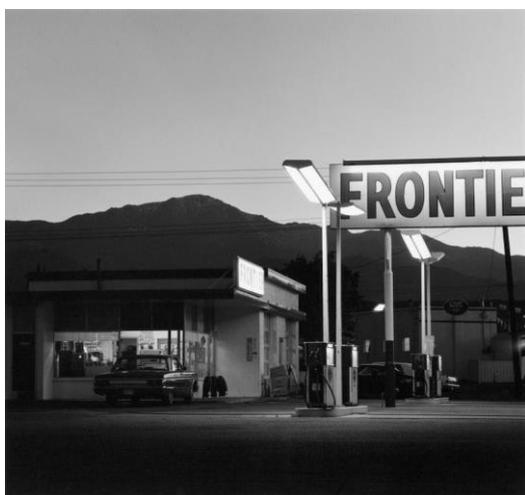
## Photos réalisées par Robert Adams ( 1937)



Eden, Interstate 25, Colorado, 1968  
1968



Eden, Colorado,



Pikes Peak, Colorado Springs, Colorado,  
1969



Quarried Mesa Top, Pueblo County,  
Colorado, 1978

## Citation

« Alors que nous réfléchissons une fois encore aux conséquences d'une éventuelle catastrophe nucléaire, ce qui aujourd'hui ressort surtout de mes images, ce sont les gestes, aussi discrets et fugaces soient-ils, d'affection, de tendresse et d'amour pour nos semblables. » *Robert Adams*



# Conseil d'Administration

Composition et tâches

N° d'entreprise 424.054.009.  
Siège social : Clos de Hesbaye – 4300 Waremme

## Jean-Pierre Delfosse

Trésorier FCP, hôte siège social FCP

Gestion subsides FWB. Documents pouvoirs de tutelle (FWB, tribunal de l'entreprise, moniteur)

☎ 019 32 38 98

## Benoit Mestrez

Secrétaire FCP. Web Master, gestionnaire site Internet, lettre d'information FCP : Plaisirs en Images, magazine de la FCP : Images Magazine Numérique.

Assurances RC des membres FCP.

Documents pouvoirs de tutelle (FWB, tribunal de l'entreprise, moniteur)

☎ 0498 05 47 21

## Paul Moest

Administrateur FCP, Gestion journalière, Commissaire des concours en distanciel.

☎ 0478 25 23 70

## Jean Caspers

Administrateur FCP

☎ 011 68 98 99

## Charles Tallier

Administrateur FCP

Service des médailles et distinctions.

☎ 02 372 38 50

## Raymond Delande

Administrateur FCP

Gestion des Photothèques

☎ 043 43 99 38

## Claudy Klein

Administrateur FCP

## Jacques Dargent

Administrateur FCP

[Jacq.darg@gmail.com](mailto:Jacq.darg@gmail.com)

## Marc Braine

Administrateur FCP

☎ 0495 26 79 57

### Techniciens attachés au CA :

Christian Willems  
Organisation des rencontres photographiques et des formations FCP

Jean-François Cogneau  
Formation itinérante ([fcp.formation@gmail.com](mailto:fcp.formation@gmail.com))

### Représentants des régions :

Hainaut : Christian Devers  
Liège : Alphonse Delagoen  
Luxembourg : Claudy Klein  
Namur : Jacques Dargent  
Brabant

