

L'interface et les outils de Camera Raw

La fenêtre de Camera Raw

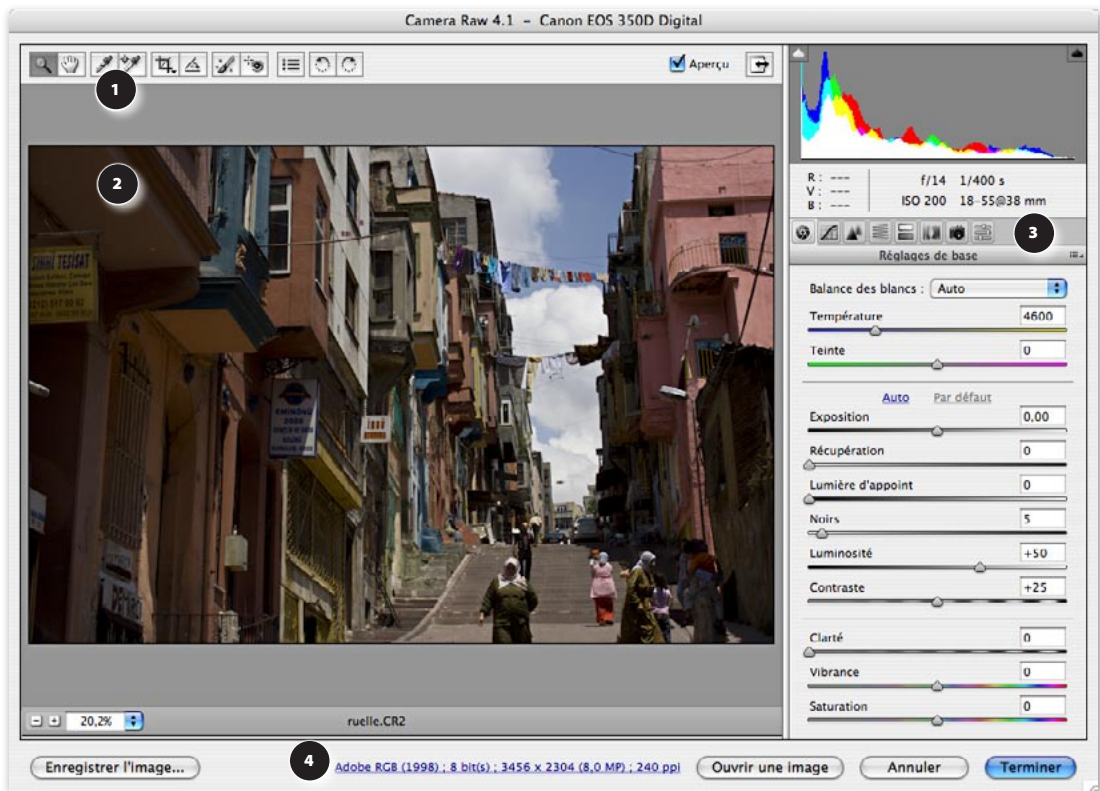
La fenêtre de Camera Raw comporte différentes zones :

1. Les outils de base.
2. La zone de prévisualisation ou d'aperçu.
3. Les options de flux de production, et des boutons d'ouverture et conversion des fichiers.
4. La colonne des réglages : ils se répartissent en sept catégories (🔍 📏 📐 📊 📈 📉 📋) et une zone d'enregistrement des paramètres (📄) avec au sommet de la zone un histogramme de contrôle.

Les traitements multiples

Il est possible d'ouvrir plusieurs images Raw, DNG ou JPEG en même temps — dans Bridge ou Photoshop — afin de les traiter simultanément. Dans ce cas, une liste de vignettes s'affiche sur la gauche et des curseurs assurent le passage de l'une à l'autre. Pour affecter les mêmes réglages à plusieurs images en même temps, sélectionnez-les dans la liste par clics avec la touche **⇧** ou utilisez le bouton **Tout sélectionner**.

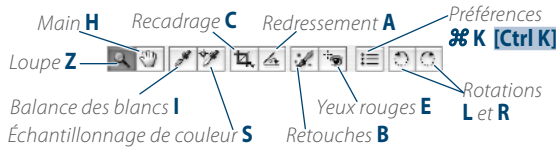
Si vous avez réglé une première photo puis sélectionné les autres, vous pourrez leur appliquer le réglage en cours avec le bouton **Synchroniser** (situé sous **Tout sélectionner**).



La fenêtre de Camera Raw avec ses 4 zones : **1** les outils, **2** la zone de prévisualisation, **3** les zones de réglages, **4** la zone de flux de production et des boutons d'ouverture du fichier.

Les outils de Camera Raw

Camera Raw comporte quelques outils (série d'icônes situées en haut de la fenêtre) permettant d'assurer des fonctions simples.



LES OUTILS DE GESTION DE L'AFFICHAGE

Vous disposez, en plus des taux d'affichage indiqués en bas à gauche de la prévisualisation, de deux outils classiques : l'outil **Loupe** pour grossir une zone particulière (ou réduire avec **⌘ [Alt]**) et l'outil **Main** pour naviguer dans l'image zoomée. On obtient ces outils à partir d'un autre outil en enfonçant **⌘ [Ctrl]** pour la loupe et **Espace** pour la main.

ASTUCE Double-clic sur affiche l'image à 100 %, et double-clic sur l'affiche entière. Vous pouvez aussi utiliser les raccourcis classiques : **⌘ + [Ctrl +]**, **⌘ - [Ctrl -]**...

CR La version CS3 ajoute une nouvelle option en matière de gestion de l'affichage par l'intermédiaire de l'icône : elle permet d'agrandir la fenêtre à la totalité de l'écran.

LES OUTILS PIPETTES

Vous disposez de deux pipettes de gestion des couleurs :

L'outil Balance des blancs

Il est activé en tapant **I** et sert à personnaliser la balance des blancs, ce qui équilibrera les couleurs sur la totalité de l'image (la méthode est développée plus loin).

ASTUCE En enfonçant , l'outil actif (sauf recadrage) devient **Balance des blancs** (ou **Échantillonnage de couleur** si l'outil actif est la pipette de balance des blancs). Par **double-clic** sur , on réinitialise la balance des blancs sur le réglage par défaut de l'appareil photo (appelé **Tel quel**). Par **clic droit** sur l'image avec la pipette, on affiche la liste de réglages de balance des blanc prédéfinis.

L'outil Échantillonnage de couleur

Il s'active en tapant **S**. Il permet de placer jusqu'à 9 échantillons sur l'image de manière à connaître la composition colorimétrique RVB de certains points de l'image (en fonction du profil activé dans le flux de production) et de voir leur variation avec les réglages réalisés dans la partie droite.

ASTUCE Pour supprimer un échantillon, enfoncez **⌘ [Alt]** et cliquez sur l'échantillon avec l'outil devenu .

LE RECADRAGE ET LE REDRESSEMENT

L'outil Recadrage

Activé en tapant **C**, il permet de ne garder qu'une partie de l'image (un certain nombre de pixels). Pour cela, tracez un cadre avec l'outil : les dimensions (en pixels) de la zone recadrée apparaissent en bas de la fenêtre (entre le profil colorimétrique et la résolution). Une fois le recadrage réalisé, il peut être manipulé. Le tableau ci-dessous résume les possibilités :

Action	Icône de l'outil	Obtention
Déplacer		Glisser le cadre
Redimensionner		Glisser une poignée
Pivoter		Glisser à l'extérieur (pas de 45° avec
Afficher plein écran		Double-clic sur l'outil
Annuler		Taper Esc

Ce recadrage est paramétrable ; en effet, en cliquant sur le triangle situé sous l'outil ou par **clic droit** sur l'image si un recadrage est déjà réalisé, une liste de rapports de recadrage apparaît. L'option **Personnalisé** permet de saisir des valeurs de rapport ou une dimension. Si vous tapez des valeurs en choisissant l'unité pouce ou centimètre, il y aura recadrage avec un rééchantillonnage — si vous souhaitez mieux maîtriser son étendue, il est souvent préférable d'effectuer ce type de recadrage dans Photoshop.



L'outil Redressement

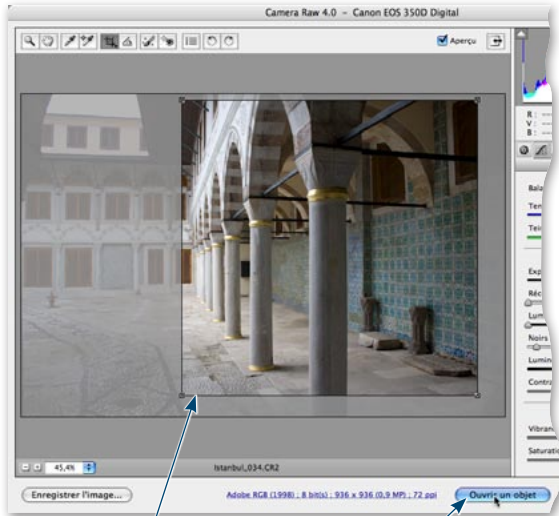
Pour redresser l'image, utilisez cet outil (activé en tapant **A**) et tracez une ligne correspondant à ce qui devra être horizontal sur l'image. Camera Raw affiche un cadre de recadrage incliné qui touche les bords de l'image. Le redressement n'apparaît que sur l'image ouverte dans Photoshop.

ASTUCE On passe de l'outil **Recadrage** à l'outil **Redressement** en enfonçant la touche **⌘ [Ctrl]**.

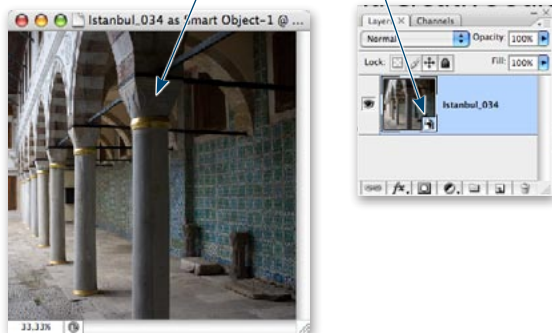
La réversibilité du recadrage

Quand le fichier est ouvert, c'est en fait une copie qui est réalisée ; de ce fait, le fichier original (Raw, DNG...) conserve l'image entière. De plus, à la réouverture du fichier Raw, vous retrouvez le recadrage car celui-ci a été enregistré dans les métadonnées (dans Bridge, la vignette comporte l'icône pour indiquer ce recadrage).

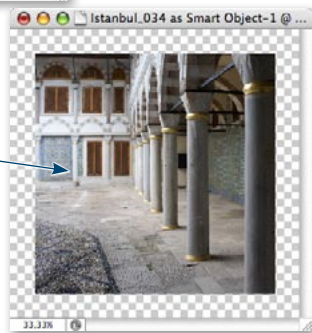
Si vous avez ouvert le fichier avec le bouton **Ouvrir un objet** (obtenu avec  sur le bouton **Ouvrir une image**), la palette **Calques** de Photoshop montre une vignette avec une icône d'objet dynamique (). Par double-clic dessus, Photoshop réaffiche la fenêtre de Camera Raw avec le recadrage que vous pouvez alors modifier. Ce recadrage n'est pas mis à jour sur le fichier original (première image ouverte dans Camera Raw à partir de Bridge).



On fait un recadrage de l'image et on ouvre avec ce bouton. Photoshop crée un fichier avec un objet dynamique.





Par double-clic sur la vignette du calque de l'objet dynamique, on a rouvert Camera Raw et repris le recadrage.




Ce type de manipulation est particulièrement intéressante, car elle est réalisable même si le fichier a été fermé puis rouvert. C'est un des avantages de travailler avec des objets dynamiques.

LA ROTATION DE L'IMAGE

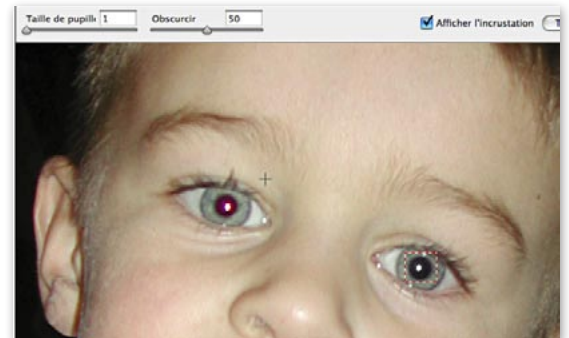
Si vous n'avez pas fait pivoter la photo avec les outils de Bridge, dans Camera Raw deux outils  et  permettent de pivoter de 90° dans le sens horaire ou inverse. Pour une rotation avec un angle particulier, utilisez l'outil de redressement.

CR LES OUTILS DE RETOUCHES

Camera Raw comporte deux nouveaux outils (issus de Lightroom) : l'outil **Retouche des yeux rouges** ( **(E)**) et l'outil **Retouches** ( **(B)**). Camera Raw permet, avec ces deux outils, de réaliser très simplement des retouches que l'on pourrait également faire dans Photoshop. Comme pour les recadrages, si le document est ouvert avec l'option d'objet dynamique, les retouches seront réversibles.

La correction des yeux rouges

Pour corriger les yeux rouges activez l'outil **Yeux rouges** et tracez un cadre sur la pupille, celle-ci perdra automatiquement sa dominante rouge.



Dès qu'on trace un carré autour de la pupille, le rouge disparaît.

Tracez un second cercle sur le second oeil et affinez les réglages en agissant sur les curseurs **Taille de pupille** et **Obscurcir**. Pour visualiser le résultat final, décochez l'option **Afficher l'incrustation**.

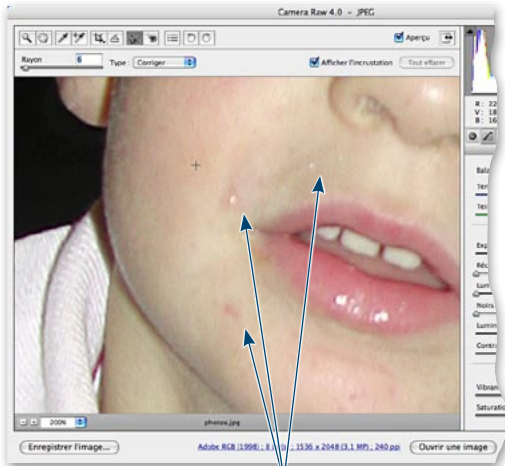


Ici, on a caché les cadres de correction des yeux rouges.


Les retouches et les poussières

L'outil peut être utilisé pour deux types de traitements : des défauts indésirables sur le sujet lui-même ou éliminer des taches présentes sur le capteur. Dans les deux cas le principe est le même, nous allons le voir en images.

Les retouches sur la photo



On souhaite éliminer ces petits boutons.

1. Commencez par tracer un cercle (rouge) avec l'outil **Retouches**  sur la tache.

On trace le cercle qui entoure la tache.

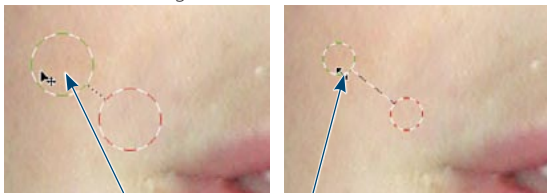


2. Dès que vous relâchez, un cercle vert apparaît. Il définit la zone qui servira de référence pour corriger la tache.

Quand on relâche, un cercle vert indique la zone de référence.



3. Vous pouvez glisser le cercle vert ou le rouge, ou le redimensionner en glissant l'outil sur son bord.

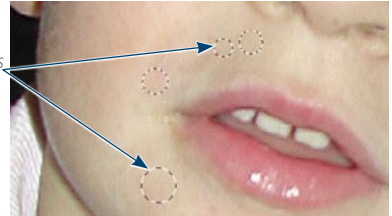


On peut glisser la zone corrigée (rouge) ou de référence (verte).

Ici on redimensionne : les deux zones changent de taille.

4. On peut recommencer le tracé à un autre endroit. Quand les taches sont toutes traitées, vous pouvez visualiser le résultat en cachant les cercles ; pour cela, décochez l'option **Afficher l'incrustation** ou tapez **V** (tapez à nouveau **V** pour les faire réapparaître). Pour supprimer une correction, cliquez dessus puis tapez la touche **E**fface.

On a effectué d'autres corrections (on peut les masquer).

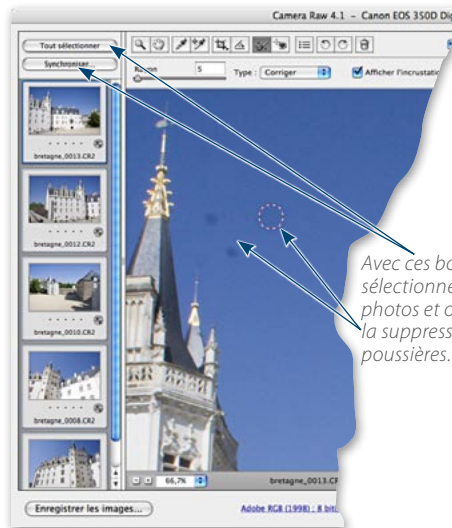


Un menu local **Type** propose deux options de correction ; l'une correspond une simple duplication, l'autre ressemble à l'outil de correction des tons directs de Photoshop, qui duplique la zone de référence en tenant compte de la luminosité et de la texture de la zone corrigée (des essais s'imposent).

ASTUCE Pour les retouches, l'option **Aperçu** ne fonctionne pas, mais si vous souhaitez revenir en arrière, tapez **⌘ W [Ctrl W]** (raccourci non francisé) ou utilisez les raccourcis de l'historique en tapant plusieurs fois : **⌘ W [Alt Ctrl W]**.

Les poussières sur le capteur

Dans le cas de poussières sur le capteur, opérez comme précédemment. Vous pouvez ouvrir plusieurs images en même temps pour les traiter toutes. Pour cela, corrigez la première et appliquez la correction aux autres en les sélectionnant toutes avec le bouton **Tout sélectionner** (de la colonne gauche) et en cliquant sur le bouton **Synchroniser** : dans la fenêtre qui s'affiche, choisissez l'option **Retouches des tons directs** dans le menu local **Synchroniser**.



Avec ces boutons, on sélectionne toutes les photos et on synchronise la suppression des poussières.

CR Les options de flux de production

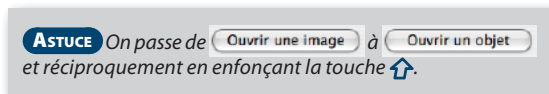
On accède à ces options en cliquant sur le lien hypertexte situé sous l'aperçu ; il laisse apparaître une fenêtre de réglages qui permet de spécifier : l'espace colorimétrique, la profondeur des couleurs, la taille et la résolution.



Les options de flux de production.

OBJET DYNAMIQUE OU NON ?

L'option située en bas de cette fenêtre, **Ouvrir dans Photoshop comme objets dynamiques**, permet, quand elle est cochée, de retrouver la situation de la version précédente de Photoshop, qui ouvrait systématiquement le document en plaçant la photo dans un calque contenant un objet dynamique. Ce dernier permet, par double-clic sur sa vignette dans la palette **Calques**, de retrouver les paramètres de Camera Raw et de rendre ainsi ses réglages réversibles. Si cette option n'est pas cochée, le bouton d'ouverture du fichier s'appelle **Ouvrir une image** ; si elle est cochée, il devient **Ouvrir un objet**.



L'ESPACE COLORIMÉTRIQUE (OU DISTANCE)

Un menu local **Distance** (bug de traduction !) propose quatre choix de profils colorimétriques. En règle générale, vous devez choisir le même que celui défini dans l'espace de travail de Photoshop ; soit le plus souvent **sRGB** pour un travail Web et **Adobe RVB** pour un travail PAO.

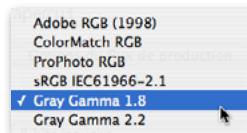


Les profils RVB proposés par Camera Raw.

Si aucun des profils proposés ne vous convient, choisissez celui qui a l'espace le plus large, c'est-à-dire **ProPhoto RVB** (avec une profondeur de couleur de 16 bits), puis, dans Photoshop, convertissez vers le profil voulu (par exemple, ECI-RVB) avec la commande **Convertir en profil** du menu **Édition** ; en opérant ainsi, vous êtes assuré de ne perdre aucune information de couleur.

ATTENTION Dans Photoshop, évitez d'utiliser ProPhoto comme espace de travail, car son étendue est telle que vous pouvez faire des modifications sur les couleurs sans que l'écran puisse les restituer (en raison de son espace plus réduit).

Quand une conversion en niveaux de gris est demandée (*nous le verrons plus loin*), deux profils s'ajoutent à la liste et Camera Raw sélectionne automatiquement l'un d'eux. Ils correspondent à des profils d'images à niveaux de gris, ils entraîneront la conversion de l'image vers ce mode colorimétrique. Si vous préférez rester en RVB, prenez soin de sélectionner un profil RVB.



Deux profils de niveaux de gris sont ajoutés par Camera Raw si une conversion en niveaux de gris est activée.

LA PROFONDEUR DES COULEURS : 8 BITS OU 16 BITS.

Certains appareils photo enregistrent en codant les couleurs sur 12 ou 14 bits, ce qui correspond à 4 096 ou 16 384 valeurs de tonalités par couche. Quand vous convertissez l'image en fichier 8 bits, vous supprimez un grand nombre d'informations couleur et réduisez ainsi les marges de corrections dans Photoshop, puisque vous ne conservez que 256 valeurs de tonalités par couche ; en contrepartie, vous obtenez un fichier deux fois moins lourd qu'en 16 bits, qui plus est, capable d'utiliser la totalité des filtres de Photoshop.

ASTUCE Pour certains, le choix 8 ou 16 bits est lié à l'utilisation de filtres ; sachez que **Point de fuite** et **Fluidité** fonctionnent désormais avec les fichiers codés sur 16 bits.

Choisir un codage sur 8 bits n'a pas toujours une conséquence visible sur l'aspect de l'image (notamment dans le cas de celles destinées au Web) ; cependant, si vous envisagez des corrections et un changement de profil colorimétrique particulier pour adapter au mieux l'image avec le profil de sortie, il est préférable de faire ces opérations à partir d'un fichier en 16 bits, cela permettra d'éviter l'apparition d'effet de postérisation que pourraient donner certains fichiers 8 bits en raison de l'écrêtage de certaines couleurs.

LA TAILLE

Camera Raw propose un certain nombre de dimensions liées à l'appareil photo, parmi celles-ci se trouve la valeur native de l'appareil. Les autres sont suivies d'un signe + ou - indiquant qu'il y aura suréchantillonnage ou sous-échantillonnage. Si vous envisagez un suréchantillonnage, ouvrez l'image à la taille native. Vous manipulerez ainsi un fichier moins lourd que vous suréchantillonnerez dans Photoshop en fin de travail.

LA RÉOLUTION

Elle permet de définir les dimensions du pixel et donc celles de l'image à l'impression. Une résolution de 72 ppp convient pour le Web, alors que 240 correspondent à une impression sur une imprimante jet d'encre.

Si vous avez ouvert l'image dans un objet dynamique, vous pouvez à tout moment revenir dans la fenêtre de Camera Raw pour réajuster la taille et la résolution.

L'histogramme

L'histogramme de Camera Raw montre la répartition des pixels dans les différentes tonalités de l'image (à gauche les tons foncés, à droite, les tons clairs).

LES COULEURS DE L'HISTOGRAMME

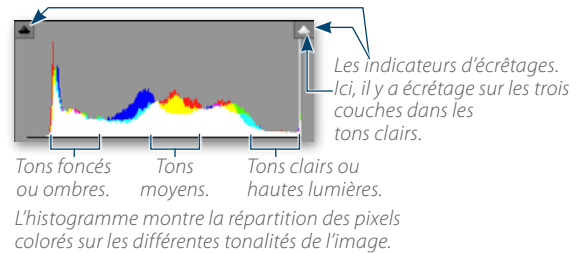
Les couleurs de l'histogramme correspondent aux couches RVB et indiquent la présence simultanée ou non des pixels rouges, verts et bleus. Ainsi, les zones blanches indiquent la présence des pixels sur les trois couches. Si une zone est rouge (ou verte ou bleue), c'est que cette tonalité ne comporte que des pixels rouges (ou que des verts ou que des bleus). Pour une tonalité donnée, une zone cyan indique la présence de pixels verts et bleus ou l'absence de pixel ayant la couleur complémentaire au cyan, c'est-à-dire rouge. De la même façon, le magenta montre la présence du rouge et du bleu ou l'absence du vert (complémentaire du magenta) alors que le jaune apparaît pour marquer la présence du rouge et du vert ou l'absence du bleu (complémentaire du jaune).

LES ZONES ÉCRÉTÉES

Les deux triangles (**Avvertissement d'écrêtage des tons foncés** et **des tons clairs**) situés en haut de l'histogramme ont deux rôles.

D'une part, leur couleur indique la couleur des pixels qui vont être écrêtés⁽¹⁾ avec le réglage en cours et selon le profil colorimétrique⁽²⁾ choisi dans les options de flux de production (voir page précédente) : rouge, vert ou bleu pour les pixels écrêtés sur une couche ; cyan, magenta ou jaune pour ceux écrêtés sur deux couches et blanc pour trois couches. Les triangles restent noirs s'il n'y a pas d'écrêtage.

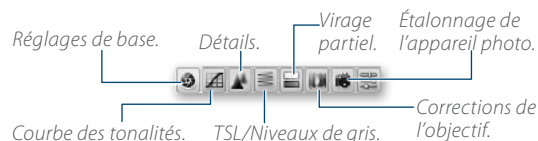
D'autre part, ils activent ou masquent la prévisualisation des zones écrêtées sur l'aperçu (en rouge pour les pixels clairs et en bleu pour les pixels foncés). Quand ils sont actifs, ils apparaissent encadrés de blanc. L'activation s'obtient au clavier en tapant **U** pour les tons foncés et **O** pour les clairs.



- (1) Une couleur écrêtée dans une zone ne montre plus de détails de l'image dans cette couleur. La composante R, V ou B est devenue égale à 0 pour les tons foncés ou 255 pour les tons clairs.
- (2) L'étendue de l'écrêtage varie avec le profil : il sera plus faible avec un profil ProPhoto RVB qui correspond à une gamme de couleurs étendue qu'avec un profil sRGB d'étendue plus réduite.

Les traitements de Camera Raw

Sept onglets, sous forme d'icônes, sont disponibles pour traiter l'image (le huitième permet d'enregistrer les réglages). L'histogramme permettra de contrôler l'évolution des tonalités de l'image en cours de traitement ; vous pouvez comparer l'image traitée à l'image initiale en réaffichant cette dernière en décochant l'option **Aperçu**. Celle-ci s'active ou se désactive en tapant la lettre **P** (comme *Preview*).



Les réglages de base

L'onglet **Réglages de base** assure la gestion de la tonalité et des couleurs de l'image. On distingue trois séries de réglages :

- La **Balance des blancs** avec un menu local de valeurs prédéfinies et deux curseurs, **Température** et **Teinte**.
- Les **tonalités** avec **Exposition**, **Récupération**, **Lumière d'appoint**, **Noirs**, **Luminosité** et **Contraste**.
- La **saturation des couleurs** avec **Vibrance** et **Saturation** ainsi qu'une option de conversion en niveaux de gris.

Toutes les modifications sont immédiatement répercutées dans l'histogramme et l'aperçu.