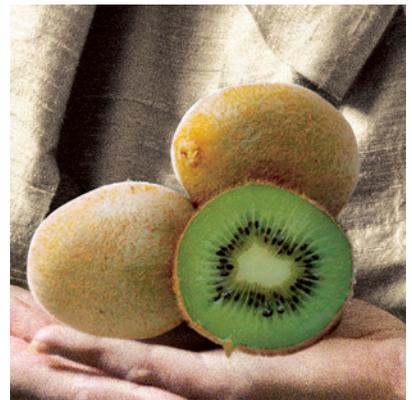


Photoshop CS4

Pour PC et Mac



Pierre Labbe

EYROLLES

Les nouveaux outils de Camera Raw

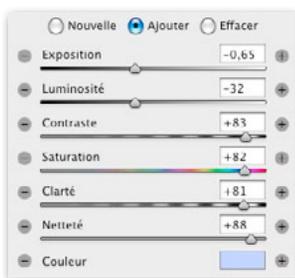
Extrait du chapitre 6 (page 64 à la page 69).

Ps Le pinceau de retouche

L'outil **Pinceau de retouche**  apparaît avec Camera Raw 5. Il s'active en tapant **K**. Avant de le glisser sur l'image pour définir la zone à traiter, réglez d'une part, les effets que produira le pinceau et d'autre part, l'aspect de l'outil.

LES RÉGLAGES DES EFFETS DU PINCEAU

Même s'ils ne sont pas définitifs, il est préférable de commencer par changer quelques-uns des réglages, voire de les accentuer de manière à mieux visualiser les limites de la zone couverte par l'effet produit par le pinceau (il sera toujours possible de réduire l'effet par la suite). Parmi ces réglages on distingue : **Exposition**, **Luminosité**, **Contraste**, **Saturation**, **Clarté**, **Netteté** et **Couleur**.



Les effets disponibles avec l'outil Pinceau de retouche.

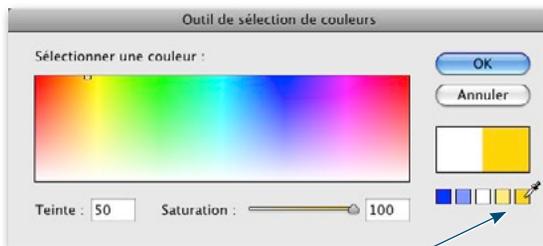
- **Exposition** : elle définit l'éclairage global de l'image. Ce réglage permet ainsi d'éclaircir ou d'assombrir localement mais plus les tons sont clairs, plus l'effet est prononcé.

ASTUCE Comme pour les réglages de base de l'image, en cliquant sur l'icône en haut à droite  (ou à gauche ) de l'histogramme ou en tapant **O** (ou **U**), il sera possible de visualiser en rouge (ou bleu), les zones claires (ou foncées) écrêtées.

- **Luminosité** : elle définit également la luminosité de l'image, mais principalement dans les tons moyens.
- **Contraste** : ce curseur permet de modifier le contraste de l'image, l'effet étant plus important sur les tons moyens.
- **Saturation** : ce réglage permet de modifier la pureté des couleurs.
- **Clarté** : ce réglage permet d'ajouter de la profondeur à l'image en accentuant le contraste local mais principalement dans les tons moyens. Inversement, une diminution de la clarté (qui devient ainsi localisable avec ce pinceau) permettra de réduire ce contraste local ce qui aura pour effet, sur un visage par exemple, d'adoucir le grain de la peau sans pour autant faire apparaître de zones floues.
- **Netteté** : ce réglage permet de faire ressortir les détails ou au contraire de les atténuer en créant un flou très léger.

ASTUCE Comme nous le verrons plus loin, du fait qu'il est possible de créer plusieurs zones de retouches (appelées broches), les réglages **Clarté** et **Netteté** s'avèrent très intéressants pour lisser localement un grain de peau et conserver, voire renforcer, certains détails d'un visage.

- **Couleur** : ce réglage permet de réchauffer (couleur jaune), refroidir (couleur bleu) ou colorer une zone. Pour sélectionner la teinte souhaitée, cliquez sur la case barrée d'une croix située à droite du nom de l'effet : une fenêtre permettra d'ajuster les options d'application.



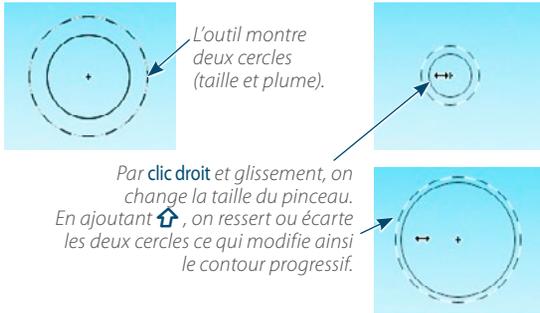
On peut réchauffer ou refroidir une image avec ces couleurs prédéfinies. Le choix du blanc revient à supprimer l'effet de la couleur.

L'ASPECT DU PINCEAU DE RETOUCHE

La taille et le contour progressif

Les corrections étant définies, vous pouvez régler l'aspect de l'outil, c'est-à-dire sa largeur ou **Taille** et sa dureté (appelée **Plume** ou **Contour progressif**).

Sur l'image, ces deux grandeurs sont matérialisées par deux cercles : celui à l'intérieur (en trait continu) définit la **Taille** du pinceau ; l'espace entre ce premier cercle et le cercle extérieur (en pointillés) définit la zone de fondu ou **Plume**, c'est la limite extrême de l'action de l'outil. Ces grandeurs se modifient de deux façons : dans la partie basse de la fenêtre avec les cases des options **Taille** et **Plume** ; ou directement sur l'image, pour la taille par glissement avec le bouton droit enfoncé et, pour la plume, en y ajoutant la touche **⇧**.



Le flux et la densité

Deux autres réglages définissant l'aspect du pinceau figurent dans les options **Flux** et **Densité**. Le premier contrôle la vitesse d'application du réglage ou intensité du pinceau, le second la valeur de transparence du contour. Des valeurs moyennes (40 à 60) donnent des résultats corrects dans la majorité des cas. Cependant, vous pouvez les réduire pour obtenir une action plus douce.

Pour obtenir des zones sur lesquelles la retouche s'applique moins fortement (ou plus fortement), il suffit de réduire (ou d'augmenter) la **Densité** et de repasser l'outil. Attention d'augmenter sensiblement la plume pour obtenir des transitions relativement douces sur les différentes zones de passage de l'outil. Vous pouvez également affiner ces transitions avec la gomme comme indiqué plus loin.

L'APPLICATION DE L'OUTIL

Le dessin de la zone corrigée

Le pinceau s'applique par glissement sur la partie de l'image à corriger. Dès que vous relâchez le bouton de souris, le traitement est appliqué et une icône en forme de tête d'épingle apparaît  (Camera Raw la nomme **broche**). Vous pouvez alors cliquer sur **Nouvelle** dans le panneau des réglages à droite de l'image (ou taper **N**) pour placer une nouvelle broche (Camera Raw lui donne les mêmes réglages que la broche précédemment manipulée mais vous pouvez les modifier).

La broche active a l'icône , les autres ont l'icône . Les changements de réglage n'affectent que la broche active. Pour changer les réglages d'une autre broche, cliquez dessus pour l'activer (elle devient  et le panneau des réglages active le bouton **Ajouter**).

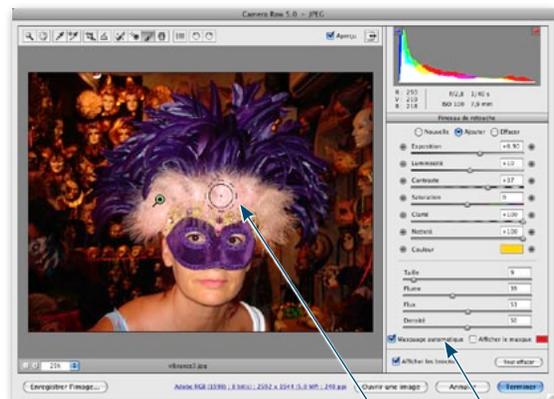


Ici, on a créé une nouvelle broche. Elle a des réglages différents de la première broche visible ici.

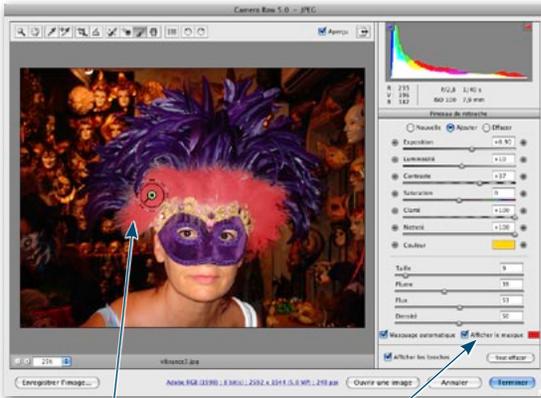
Le masque d'application

Lors de son application, le pinceau peut utiliser ou non un masque automatique pour restreindre son action. Par défaut, le masque automatique est activé (option **Masque automatique** cochée). Dans ce cas, l'outil crée une zone d'application qu'il limite aux pixels de couleurs voisines à celles sur lesquelles le centre du pinceau est passé. Pour dessiner cette zone, il tient compte du contour progressif de l'outil, qu'il sera préférable de régler avec une faible valeur.

Il est possible de voir l'étendue de la zone retouchée en cliquant sur l'icône **Afficher le masque** (ou en tapant **Y**). Quand cette option est activée, Camera Raw montre en rose (comme avec le **Mode Masque**), la zone qui subit le réglage (zone non masquée). Au lieu d'activer cette option d'affichage, vous pouvez aussi placer l'outil sur la broche.

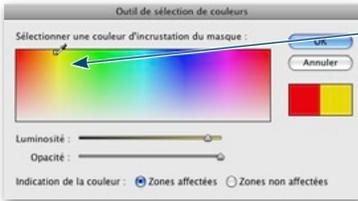


Ici, on a passé le pinceau pour modifier le duvet clair. Le masque automatique est actif par défaut.



On peut visualiser le masque en plaçant le pinceau sur la broche ou avec cette option (Y).

Cette couleur peut être modifiée et le mode d'affichage peut être inversé (pour afficher en rose le masque et en transparent les zones traitées ou affectées par le pinceau). Pour cela, double-cliquez sur la case rouge à droite de l'option **Afficher le masque** pour afficher la fenêtre de réglage.



Ici, on choisit la couleur du masque. On peut inverser l'affichage pour voir les zones non affectées (c'est-à-dire masquées).



On veut agir sur la robe rouge, on glisse donc le pinceau sans déborder hors de la partie rouge. À droite, on a affiché le masque (après avoir changé sa couleur pour le jaune).

Vous pouvez désactiver le masque automatique en tapant **M** ; dans ce cas, il sera préférable de régler le pinceau avec un fondu important (valeur de **Plume** plus grande) pour obtenir une transition douce entre la partie corrigée et la partie non modifiée par le pinceau. Qu'il y ait ou non un masque automatique, il est possible d'intervenir sur le dessin du masque. C'est ce que nous allons voir avec la gomme ci-après.

N'oubliez pas que dans tous les cas, la dernière opération réalisée s'annule en tapant **⌘ W [Ctrl W]** ou **⌘ W [Ctrl Alt W]** pour annuler plusieurs opérations successives (on les rétablit en tapant une ou plusieurs fois **⌘ W [Ctrl W]**).

La gomme ou l'effacement de l'effet

Si l'action du pinceau déborde sur une zone que vous ne souhaitez pas modifier, enfoncez la touche **⌘ [Alt]** pour convertir le pinceau en gomme (le bouton **Effacer** devient actif à la place de **Ajouter**). Glissez alors l'outil sur la zone à ne plus affecter par le réglage (donc à masquer). Si le masque est affiché (en tapant **Y**), vous verrez son étendue se modifier.



En jaune, on voit l'étendue de la zone corrigée par cette broche. Avec **⌘ [Alt]**, on a gommé la zone sur la personne.

Quand la touche **⌘ [Alt]** est enfoncée, vous pouvez régler l'aspect de la gomme : d'une part, sa taille par glissement avec le bouton droit enfoncé et d'autre part, son contour progressif ou plume par glissement avec **⌘** .

La gestion des broches

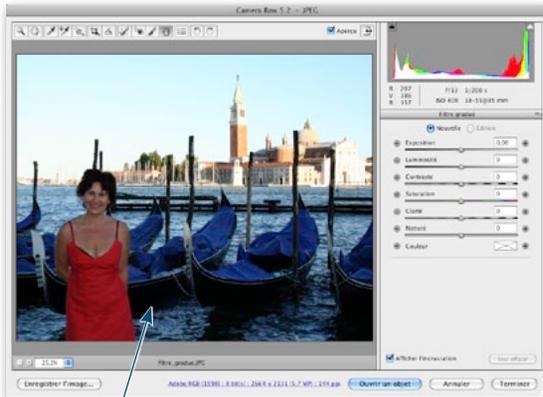
Pour supprimer une broche, cliquez sur son icône pour l'activer (elle passe de  à ) , puis tapez la touche **Efface**. Pour toutes les supprimer, utilisez le bouton **Tout effacer**. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton **Afficher les broches** pour masquer les icônes  (au clavier, tapez **V**). Dans tous les cas, pour voir l'aspect de l'image avant l'application du pinceau de réglage, cliquez sur le bouton **Aperçu** (en haut de la fenêtre) ou tapez la touche **P**. Tapez à nouveau **P** pour revoir l'effet des retouches au pinceau.

Depuis Camera Raw, si vous ouvrez l'image en tant qu'objet dynamique de Photoshop, puis l'éditez (par **double-clic** sur sa vignette dans le panneau **Calques**), l'image réapparaîtra dans Camera Raw. Vous y retrouverez les traitements de l'outil **Pinceau de retouche**. Les broches et leurs réglages seront modifiables en activant l'outil **Pinceau** (touche **K**).

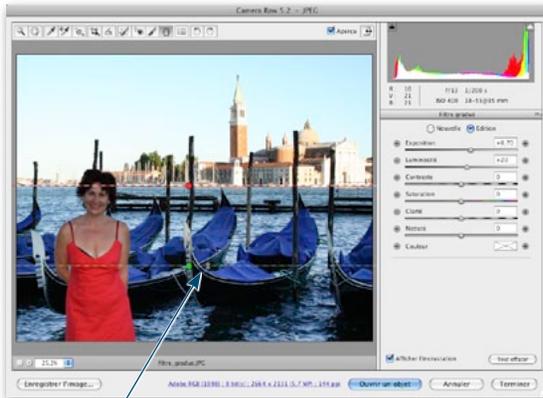
Ps Le filtre gradué

LE PRINCIPE DU FILTRE GRADUÉ

L'outil **Filtre gradué**  s'active en tapant **G**. Pour définir la zone à traiter, glissez l'outil sur l'image et tracez un segment. Il apparaît (voir ci-dessous) un point vert et un point rouge munis chacun d'une ligne en pointillés (verts et blancs ou rouges et blancs). Le filtre est complètement appliqué avant le point vert alors qu'il ne l'est plus après le point rouge. L'espace entre les deux lignes (marqué par une ligne en pointillés noirs et blancs) correspond à la zone de transition de l'effet.



L'image initiale, on souhaite éclaircir le bas, assombrir et colorer le haut (ciel).

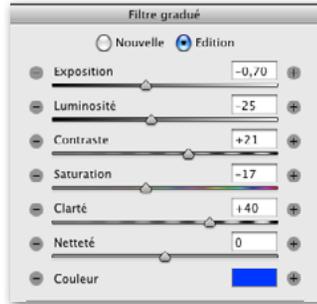


On a glissé l'outil du bas vers le haut, l'effet s'applique jusqu'au point vert, puis en s'estompant jusqu'au point rouge.

Une fois la zone définie, vous pouvez la modifier. En effet, en plaçant le curseur sur l'une des lignes, il apparaît une double flèche qui permet de glisser la ligne. De même, en plaçant le curseur sur le point rouge ou vert (ou sur la ligne qui joint les deux points), une flèche permet de déplacer le point et de pivoter la zone de transition.

LES RÉGLAGES DU FILTRE GRADUÉ

Quand la zone à traiter est correctement positionnée, vous pouvez définir le traitement à appliquer : le bouton **Édition** doit être actif dans la partie droite de la fenêtre de Camera Raw. On retrouve dans cette zone sensiblement les mêmes réglages que pour le pinceau de retouche : **Exposition**, **Luminosité**, **Contraste**, **Saturation**, **Clarté**, **Netteté** et **Couleur**.



Les effets disponibles avec l'outil **Filtre gradué**.

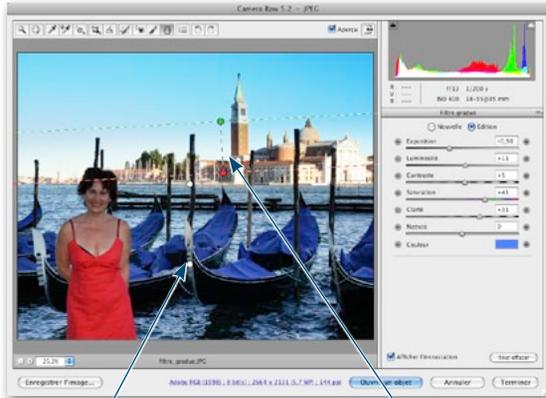
- **Exposition** : elle définit l'éclairage global de l'image. Ce réglage permet ainsi d'éclaircir ou d'assombrir localement mais plus les tons sont clairs, plus l'effet est prononcé.
- **Luminosité** : elle définit également la luminosité de l'image, mais principalement dans les tons moyens.
- **Contraste** : ce curseur permet de modifier le contraste de l'image, l'effet étant plus important sur les tons moyens.
- **Saturation** : ici, c'est la pureté des couleurs qui est modifiée.
- **Clarté** : ce réglage ajoute de la profondeur à l'image en accentuant le microcontraste mais principalement dans les tons moyens. Inversement, une diminution de la clarté réduira ce contraste local ce qui permet d'éliminer certains détails sans faire apparaître de zones floues.
- **Netteté** : ce réglage permet de faire ressortir les détails ou au contraire de les atténuer en créant un flou très léger.
- **Couleur** : ce réglage permet de réchauffer (couleur jaune), refroidir (couleur bleu) ou colorer une zone. Pour sélectionner la teinte souhaitée, cliquez sur la case barrée d'une croix située à droite du nom de l'effet : une fenêtre permettra d'ajuster les options d'application (voir double page précédente). En cliquant sur les signes + ou – (à droite et à gauche de l'option), vous affectez une couleur de plus en plus froide (signe –) ou de plus en plus chaude (signe +).

LA GESTION DES FILTRES GRADUÉS

L'ajout d'un autre filtre

Une fois le réglage terminé, vous pouvez ajouter une autre zone filtrée avec d'autres paramètres. Pour cela, cliquez sur le bouton **Nouvelle**, paramétrez les réglages et glissez l'outil pour définir la zone retouchée.

La nouvelle zone montre les points rouge et vert (avec les lignes en pointillés) et les autres zones affichent des points gris ou blanc (reliés par une ligne en pointillés).

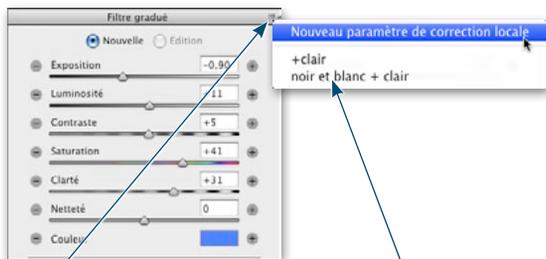


En bas, la zone n'est pas active. Celle du haut est en cours d'édition et permet d'assombrir et de colorer le ciel.

ASTUCE L'outil **Filtre gradué** s'utilise pour traiter une zone d'une photo généralement située dans une « bande », mais si une partie de cette zone ne doit pas être modifiée, appliquez-lui le **Pinceau de retouche** avec un réglage opposé au filtre gradué et utilisez son masque pour définir correctement cette partie.

La mémorisation des outils

Camera Raw 5.2 permet de mémoriser les réglages affectés à l'outil **Filtre gradué** (il en est de même pour l'outil **Pinceau de retouche**). Une fois enregistrés, ces paramètres prédéfinis pourront être utilisés pour d'autres corrections sur d'autres photos. De plus, ils seront utilisables aussi bien pour le pinceau que pour le filtre (ils ne correspondent qu'aux réglages et n'englobent ni la taille du pinceau ni l'étendue du filtre). Pour réaliser cette mémorisation, déroulez le menu local de la zone de paramétrage du filtre ou du pinceau et choisissez **Nouveau paramètre de correction locale**. La liste des outils déjà enregistrés y apparaîtra.



Ce menu local permet d'enregistrer ou de choisir des paramètres prédéfinis déjà enregistrés.

ASTUCE Les mémorisations multiples d'outil sont intéressantes car elles permettent également de tester rapidement une série de paramètres sur une broche de pinceau ou sur une zone de filtre dégradé à partir du menu local.

La suppression des filtres gradués

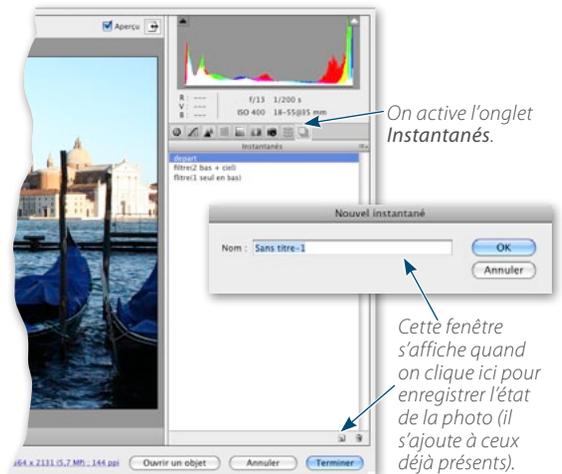
Pour supprimer un filtre gradué, cliquez sur l'un des points pour activer la zone (les points s'affichent en rouge et vert) puis tapez la touche **Efface**. Pour supprimer tous les filtres gradués, utilisez le bouton **Tout effacer**.

L'affichage des filtres

Pour cacher les points de contrôle des filtres gradués présent sur l'image, vous pouvez cliquer sur le bouton **Afficher l'incrustation** pour masquer les zones filtrées (au clavier, tapez **V**). Dans tout les cas, pour voir l'aspect de l'image avant l'application des filtres gradués, cliquez sur le bouton **Aperçu** (en haut de la fenêtre) ou tapez la touche **P**. Tapez à nouveau **P** pour revoir l'effet de tous les filtres.

Ps Les instantanés et les retouches (pinceau et filtre gradué)

C'est une nouvelle fonctionnalité de Camera Raw 5.2 qui ne se limite pas qu'aux retouches réalisées avec ces deux outils. On pourra également l'utiliser avec n'importe quel traitement réalisé dans Camera Raw. La dernière icône de la colonne des réglages **Instantanés**, permet d'enregistrer l'aspect de la photo à un instant donné avec toutes les corrections qui lui ont été affectées (recadrage, retouches, tonalité...). On crée ainsi des instantanés, mais, contrairement à ceux de Photoshop, ils sont enregistrés dans les données XMP, c'est-à-dire qu'on les retrouve à l'ouverture du fichier traité par Camera Raw.



On peut commencer par créer un premier instantané à l'ouverture du document dans Camera Raw. Il correspondra à l'aspect initial de la photo, c'est l'aspect que l'on retrouve si on décoche l'aperçu après fait un réglage. Après l'ajout de différentes corrections, par exemple d'un premier filtre gradué, on peut enregistrer un deuxième instantané, puis un autre après le placement d'un nouveau filtre gradué et ainsi de suite.

Pour voir les différents aspects de la photo, il suffira de cliquer sur l'un ou l'autre des instantanés pour comparer les corrections.

Quand on a activé un autre onglet qu'**Instantanés** (et que l'on n'agit pas avec un outil de retouche), il est possible d'afficher l'un des instantanés à partir du menu local de la zone de paramétrage. En effet, celui-ci comporte une commande **Appliquer l'instantané**. De plus, si vous faites des modifications, il sera possible de mettre à jour l'instantané, mais dans ce cas, l'opération s'effectue depuis l'onglet **Instantanés**, par **clic droit** sur l'instantané voulu. Avec les outils de retouche, la mise à jour s'effectue automatiquement sur l'instantané actif (il faut donc éventuellement créer une copie avant modifications).

The image consists of three screenshots of the Adobe Camera Raw interface, illustrating the 'Instantanés' (Instantaneous) feature. The top screenshot shows the 'Instantanés' panel with a list of presets: 'depart', 'pinceau (ciel clair)', 'pinceau (ciel plus clair)', 'reglage1', 'reglage2', and 'reglage3'. A blue arrow points from the text 'Ici figure les différents instantanés...' to this list. Another blue arrow points from the text 'Ce menu donne également accès aux instantanés.' to the 'Appliquer l'instantané' option in the 'Paramètres d'image' menu. The middle screenshot shows the 'Paramètres d'image' menu with 'Appliquer l'instantané' highlighted. The bottom screenshot shows the 'Instantanés' panel with 'pinceau (ciel plus clair)' selected, and a blue arrow points from the text 'Ici figure les différents instantanés...' to this selection. The screenshots also show the main image area with a harbor scene and various toolbars.

Ici figure les différents instantanés, on peut utiliser cette liste pour afficher l'un ou l'autre.

Ce menu donne également accès aux instantanés.

Paramètres d'image
Paramètres par défaut de Camera Raw
Conversion précédente
✓ Paramètres personnalisés
Paramètres prédéfinis
Appliquer le paramètre prédéfini ▶
Appliquer l'instantané ▶
Effacer les paramètres importés
Exporter les paramètres

depart
pinceau (ciel clair)
pinceau (ciel plus clair)
reglage1
reglage2
reglage3