

Développement d'une image RAW pour débutant : pour aller un peu plus loin.

Dans le tutoriel intitulé

« [développement simplifié d'une image RAW pour débutant_dt_v3_x](#) »,

nous avons vu comment développer une photo dans darktable en quelques clics.

Cette simplification extrême, peut permettre à chacun de se familiariser avec darktable.

En contrepartie, cette méthode qui peut parfois suffire pour donner un résultat acceptable, ne sera pas reproductible pour toutes les photos, voire sera même totalement inadaptée.

Nous allons aller un peu plus à la découverte du logiciel afin de découvrir les possibilités de post-traitement d'une image.



V 3.0.0

Les boîtiers contemporains sont capables de produire d'excellentes images au format jpeg. Si cela convient, inutile de perdre son temps à envisager un temps passé au développement.

A l'époque de l'argentique, la plupart des photographes, en particulier amateurs, donnaient leurs pellicules à développer à des laboratoires spécialisés.

Quelques uns appréciaient ce travail et effectuaient eux-mêmes le développement des pellicules et le tirage de leurs photos.

Au-delà du plaisir d'une certaine magie de la « révélation » de l'image, c'était aussi (surtout) la possibilité de façonner la photo à son gré.

Post-traiter une image RAW s'inscrit dans cette démarche.

Nous allons voir comment darktable nous permet de le faire.

Notre perception de la luminosité et des couleurs d'une photo à traiter peut varier en fonction de divers facteurs

- Lumière ambiante
- Réglage de l'écran
- Port de lunettes
- Vue personnelle
- Environnement direct de l'image

Il est possible de modifier les aspects graphiques (le thème : police de caractères, couleurs...) de darktable en agissant sur un fichier spécial qui contient ces spécificités. (css)

Bien qu'il existe sur les forums des « modèles » pouvant répondre à cette demande, cela nécessite un minimum de connaissance afin de ne pas faire n'importe quoi.

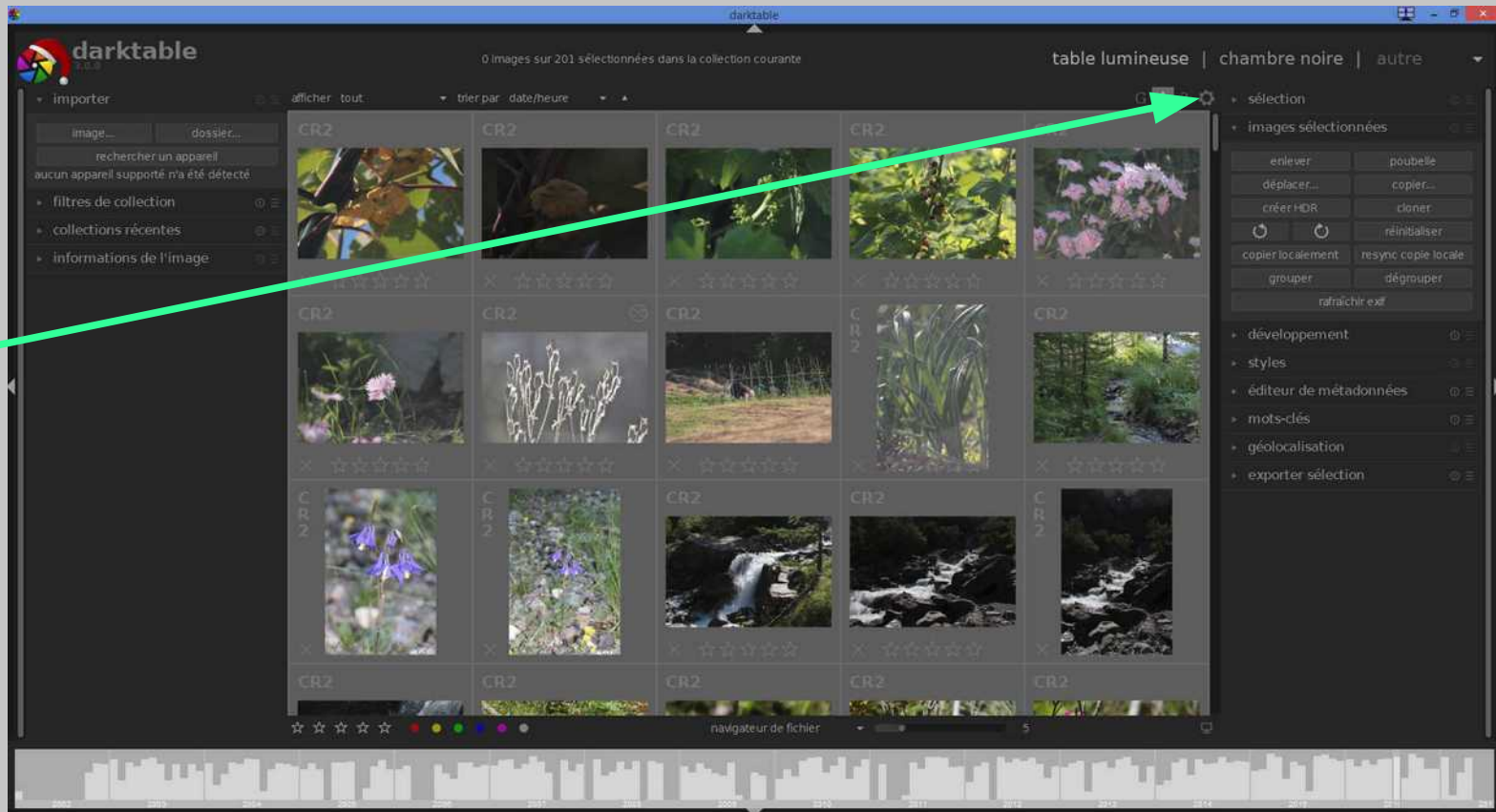
La version 3.0.0 de dt introduit une nouvelle fonctionnalité permettant de choisir un thème parmi plusieurs proposés.



V 3.0.0

Par défaut, dt s'ouvre avec le thème darktable.

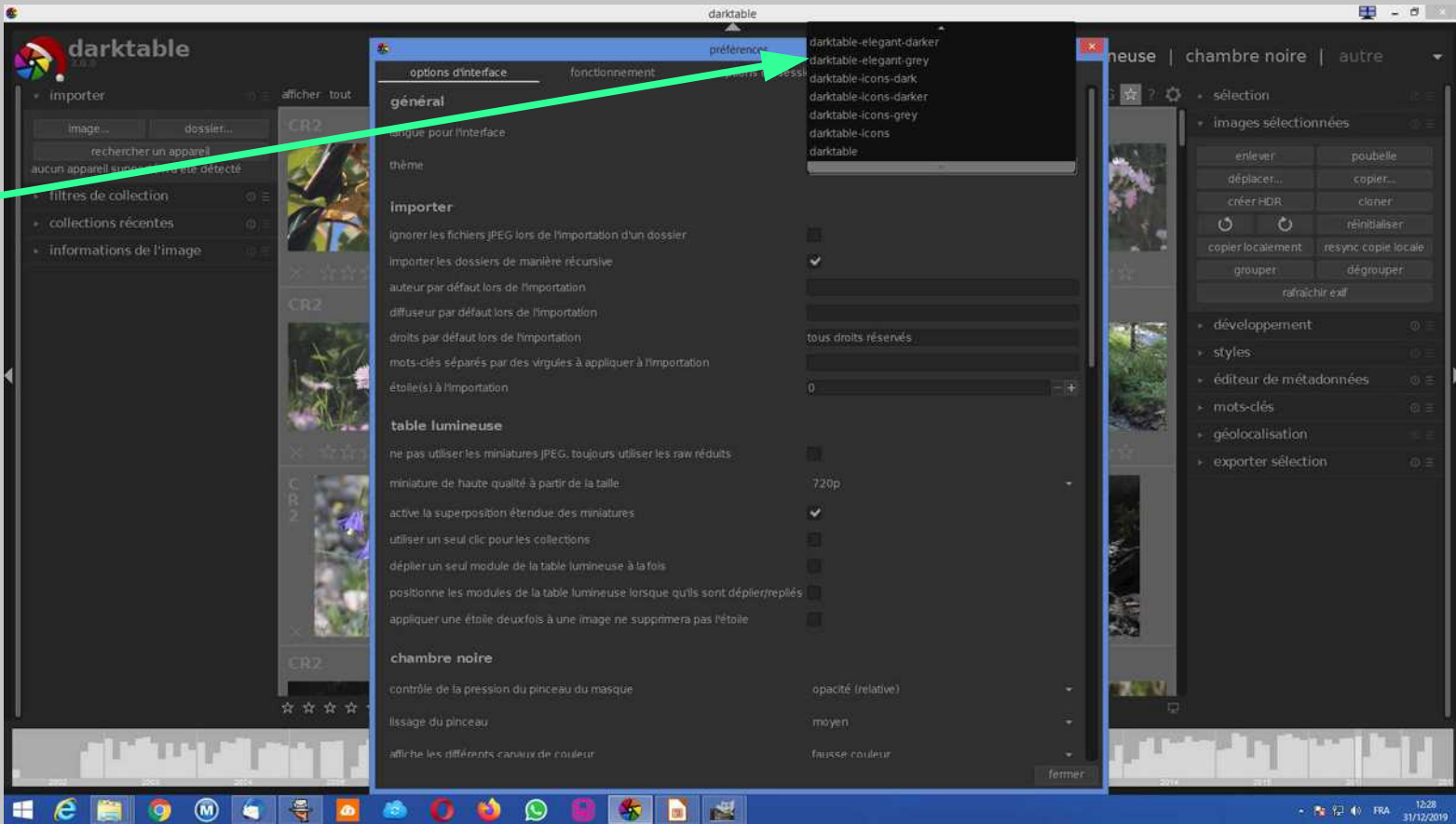
Cliquer sur l'icône des préférences pour accéder aux choix de thèmes.





V 3.0.0

Choisir darktable-elegant-grey qui procurera l'interface la plus neutre.





darktable FR

V 3.0.0

Le développement d'une photo se fait en deux phases dans la « chambre noire »

- automatique
 - automatismes darktable
 - automatismes utilisateurs
- réglages personnels

Application automatique de modules de développement

Modules darktable

Ces 8 modules sont appliqués systématiquement.

« original » correspond au fichier brut.



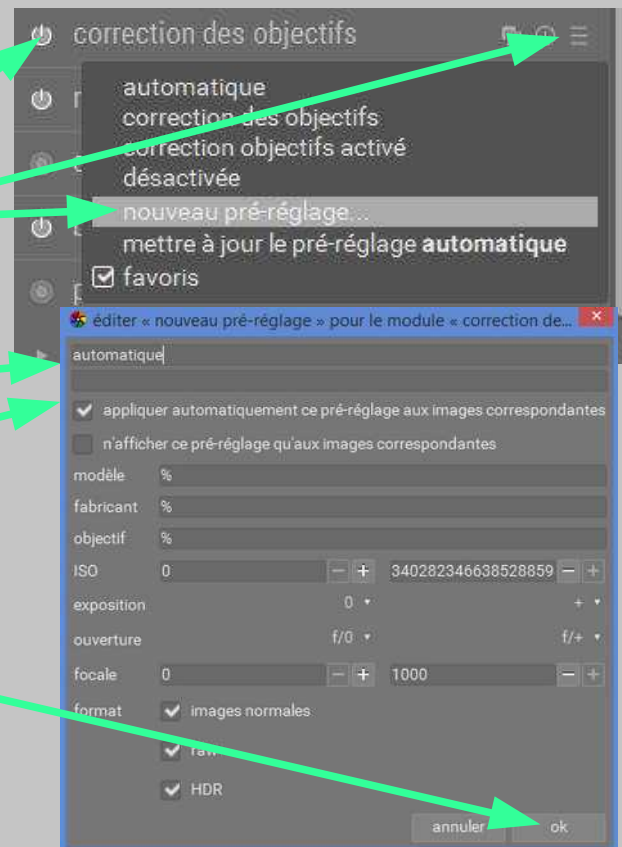
Modules utilisateurs

Réduction du bruit (profil)
Correction des objectifs

Rappel pour automatiser l'application d'un module
Activer le module et effectuer le réglage souhaité
Clic sur pré-réglages
Clic sur « nouveau pré-réglage »

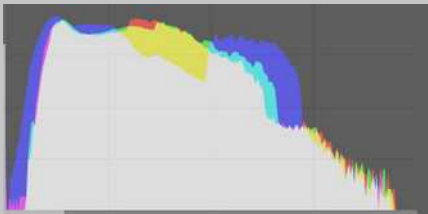
Nommer le réglage
Cocher la case « appliquer automatiquement... »
Valider

Cette méthode peut être appliquée à tous les modules,
permettant d'automatiser d'autres pré-réglages



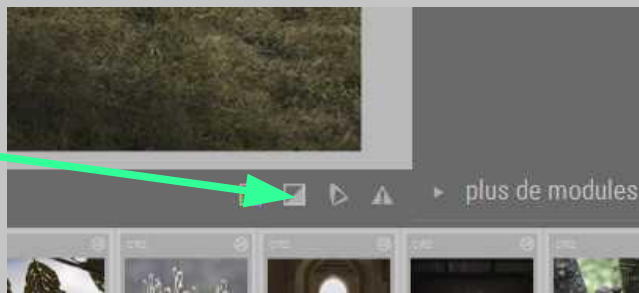
Si deux indicateurs peuvent donner une idée générale de la photo

l'histogramme



et

*l'activation des zones
sur/sous-exposées*



le meilleur indicateur reste l'œil de l'utilisateur, qui sera essentiel pour apprécier le développement de la photo

Les réglages personnels

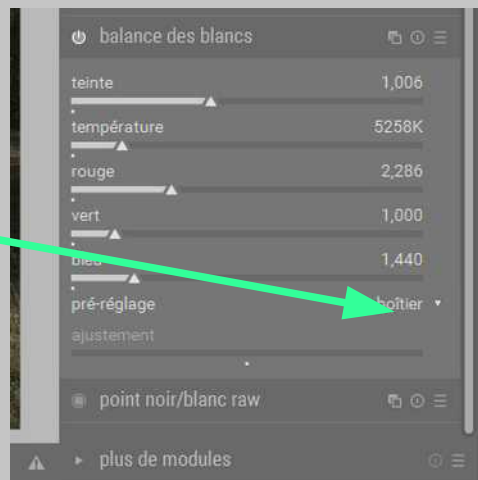
Avant d'aborder l'utilisation des modules qui serviront au développement, un point sur la notion de « balance des blancs ».

Un paysage enneigé nous paraîtra blanc, car notre cerveau connaît le blanc de la neige
Or, les conditions de lumière vont influencer sur la valeur du blanc, ce que le capteur de l'appareil enregistrera.

Une dominante de couleur peut donc faire dériver le blanc et donc toutes les couleurs de l'image.
Concrètement, mettre le boîtier en réglage de balance des blancs automatique est la solution la plus simple.

Ouvrir le module « balance des blancs » et sélectionner le pré-réglage boîtier.

La plupart du temps cela sera suffisant.
Il est possible de modifier la « température » pour rendre l'image plus « chaude » ou plus « froide »



Voici le résultat à ce stade du développement





V 3.0.0

Nous allons utiliser 4 modules pour assurer le développement de la photo.

- filmique rvb
- exposition
- balance couleur
- égaliseur de ton
- contraste local

filmique rvb

Dans un premier temps, il suffit d'activer le module pour obtenir un résultat proche du jpeg boîtier.



Si une retouche plus complète est prévue, il est conseillé de régler le gris moyen à 18 %

Rappel technique :

Il existe 4 possibilités pour modifier la valeur d'un réglage

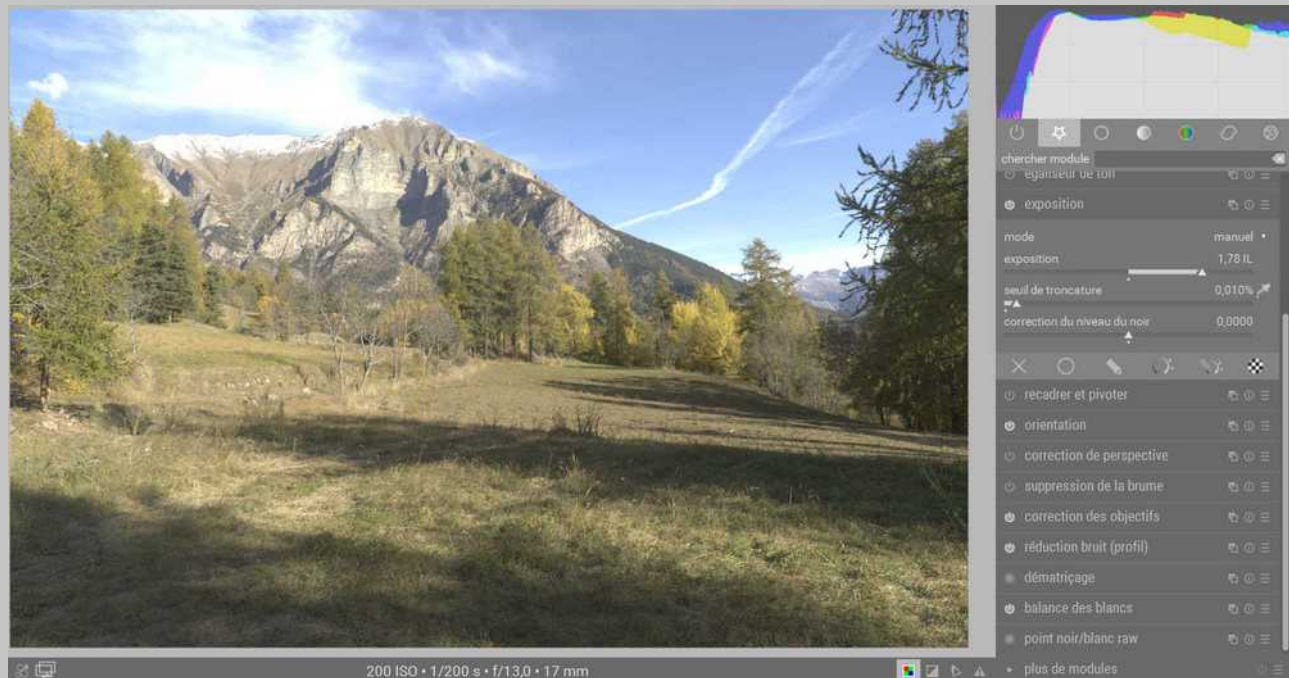
- pointeur de la souris sur le curseur, clic gauche maintenu et déplacement du curseur
- pointeur de la souris sur le curseur et actionner la molette de la souris pour un déplacement plus fin
- pointeur de la souris sur le curseur ou la ligne du curseur et clic droit
 - le déplacement de la souris modifie la position de la courbe blanche et la valeur du réglage
- taper directement la valeur souhaitée au clavier



Désactiver filmique rvb

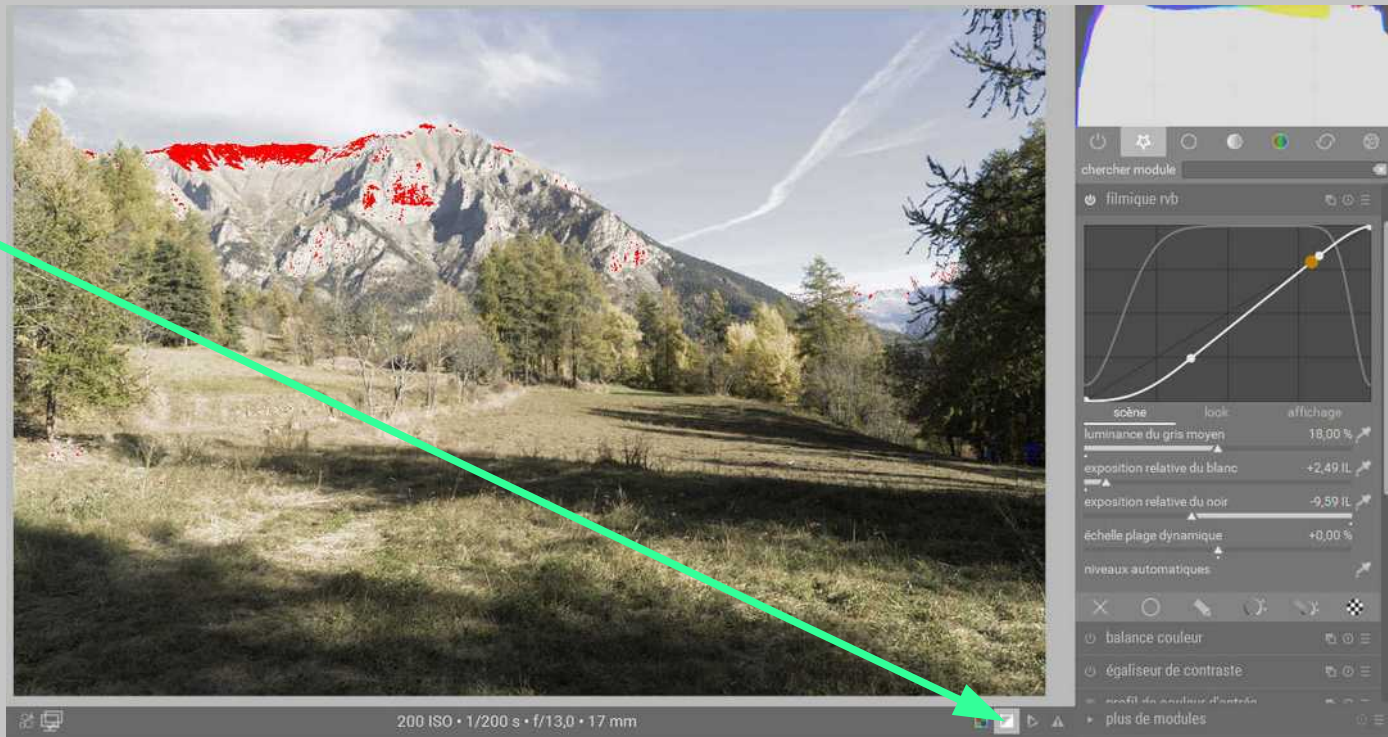
exposition

L'action va consister à exposer « correctement » les tons moyens.
Par exemple



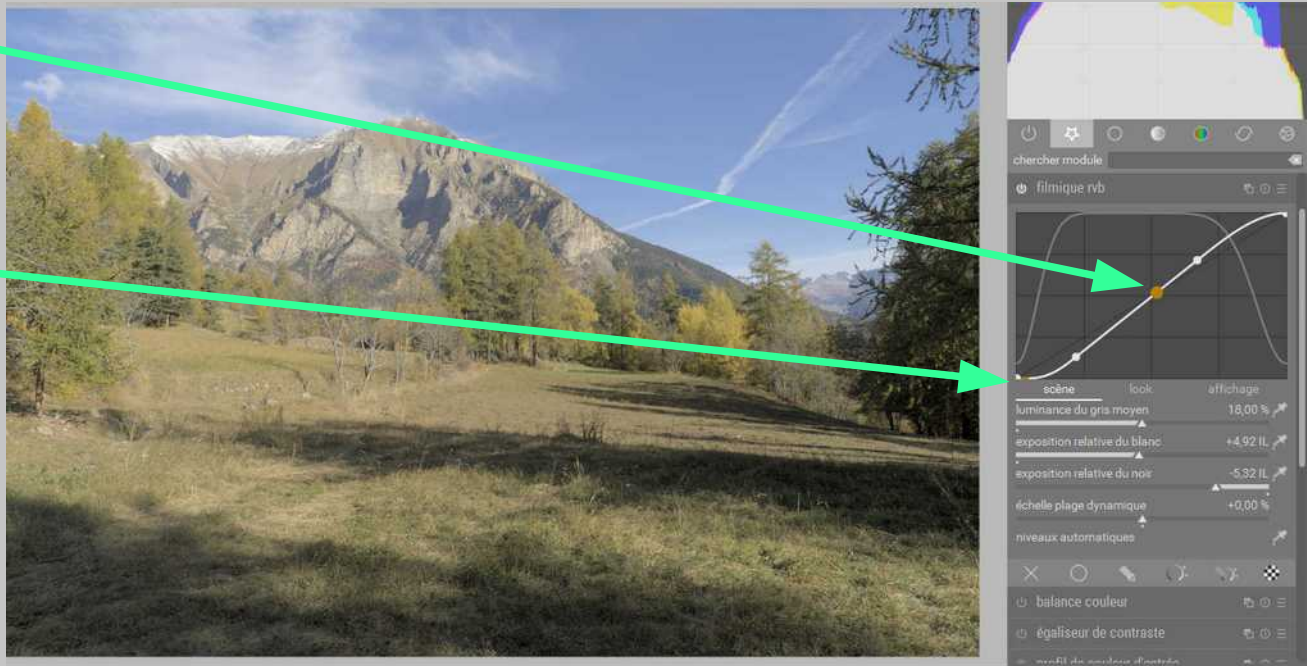
activer filmique rvb

L'activation des zones sur/sous-exposées peut donner une indication sans y accorder trop d'importance.



ajuster le blanc et le noir autour du gris, matérialisé par la point orange, de manière à avoir un blanc qui préserve les détails

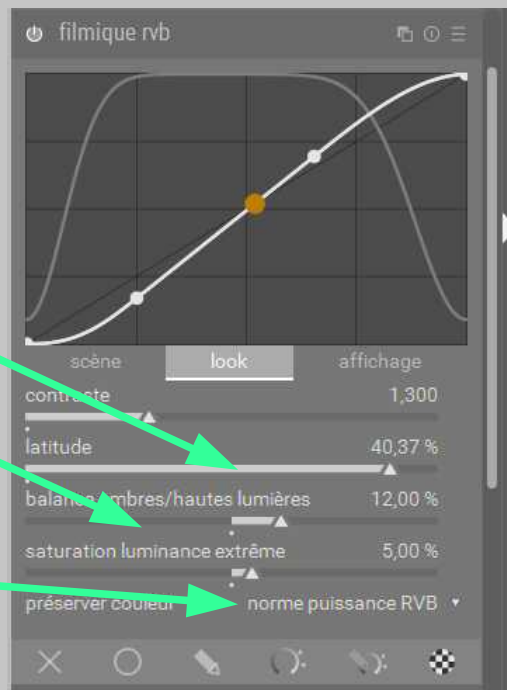
La présence de la zone orange en bout de courbe, montre un écrêtage



dans l'onglet « look » diminuer la latitude pour rentrer la courbe

la modifications du contraste peut entraîner un écrêtage qui sera repris par la latitude et/ou en ajustant la « balance ombres/hautes lumières »

par défaut, conserver le réglage « préserver la couleur » sur « norme puissance RVB »





darktable FR

V 3.0.0



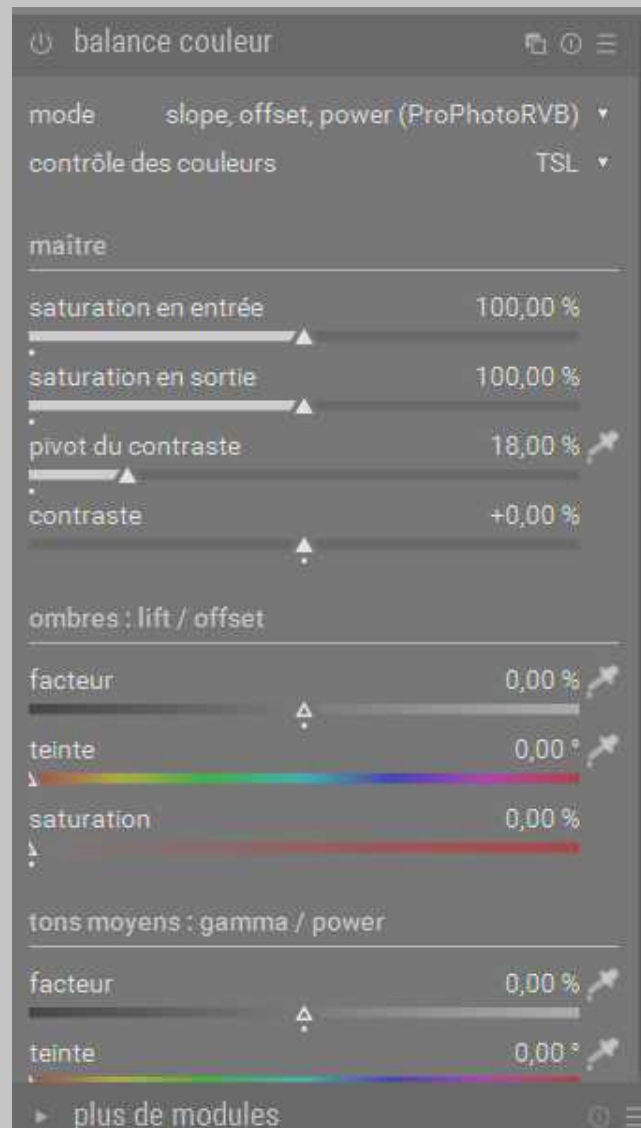
balance couleur

Ce module comprend de nombreux réglages, mais nous n'utiliserons dans cet exemple que « contraste » et « pivot du contraste ».

Le pivot du contraste détermine les limites d'action du contraste.

Un pivot bas va faiblement assombrir et beaucoup éclaircir, et un pivot haut fera l'inverse.

Pour tester l'effet, modifier le contraste, puis déplacer le pivot pour voir le résultat.

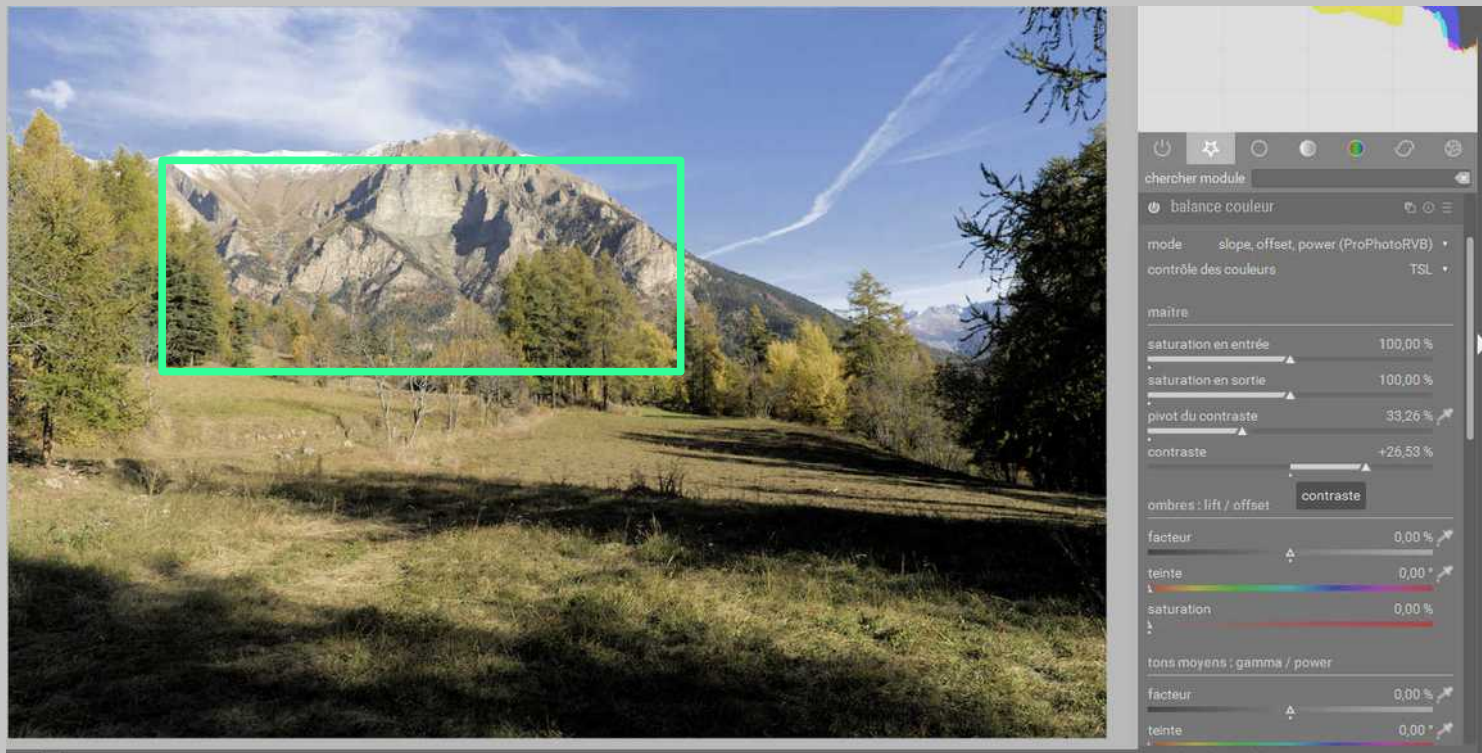


Avec la pipette du pivot de contraste, il est possible de sélectionner la zone de préférence : ici, une partie de la montagne.

Le pivot s'est établi à 33,26 % et le contraste a été réglé sur 26,53 % de façon subjective.

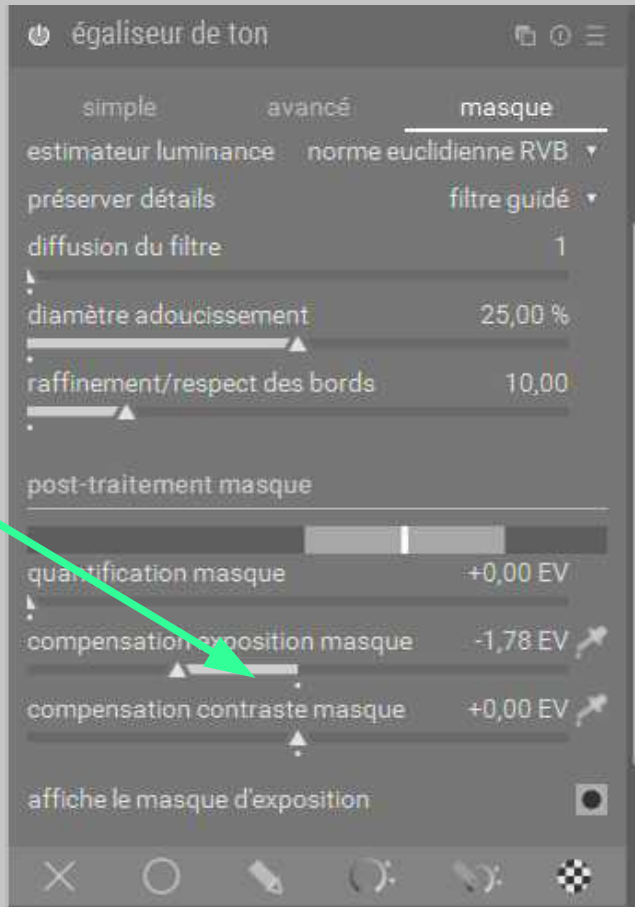
Après ce traitement, les ombres sont très prononcées avec une perte de détails.

Pour pallier ce problème, le module « égaliseur de ton » est idéal.



égaliseur de ton

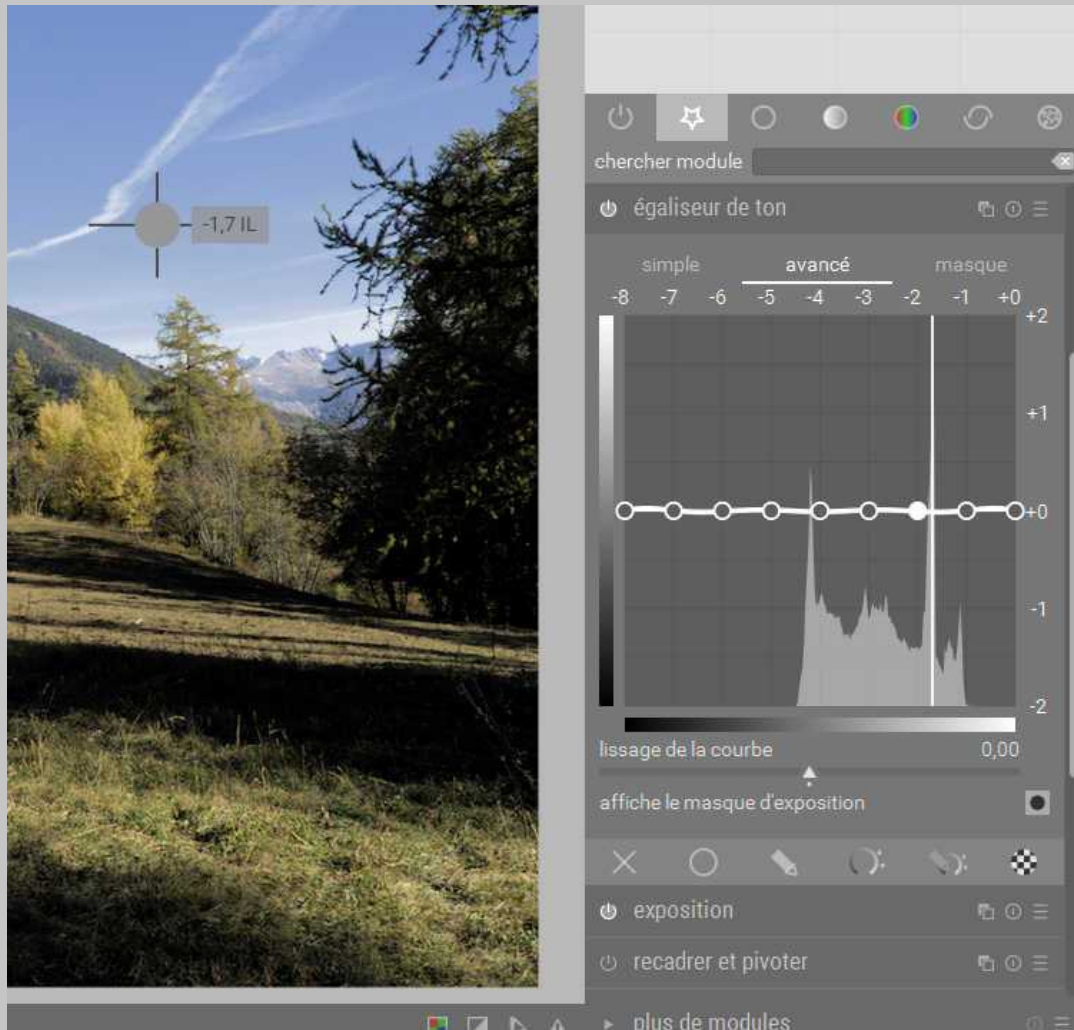
L'exposition a été modifiée de + 1,78 IL
Dans l'onglet « masque »,
« compensation d'exposition masque »
est réglée à -1,78 IL



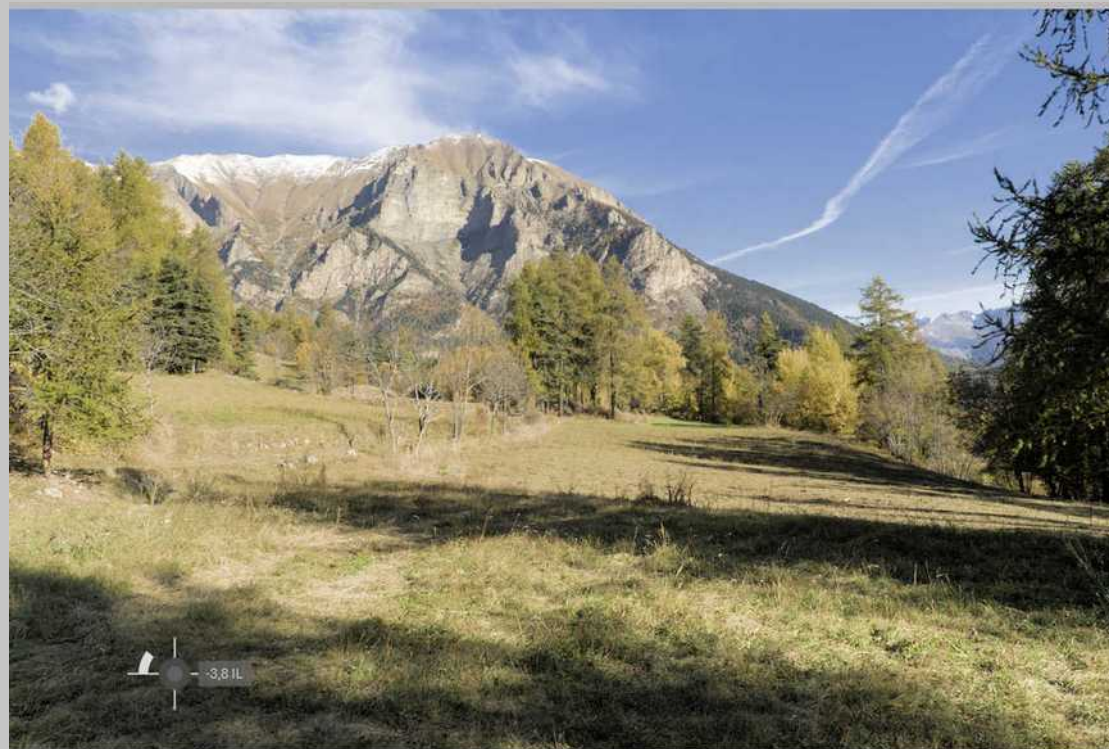
Ouvrir l'onglet « avancé ».

Le pointeur de la souris se transforme en cible sur la photo avec la valeur IL de la zone.

En agissant sur la molette de la souris, augmenter ou diminuer la valeur IL pour éclaircir ou assombrir.



La cible placée dans une zone sombre, actionner la molette pour éclaircir, ce qui agit aussi sur toutes les zones équivalentes.

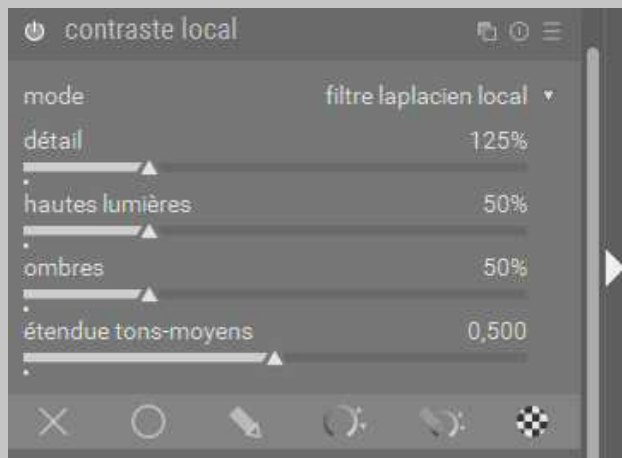


contraste local

Activer ce module pour récupérer un peu plus de texture.

Le réglage par défaut peut être gardé.

Il est possible de mettre « hautes lumières » et « ombres » à 0 et augmenter « détail » en fonction de son goût personnel.





darktable FR

V 3.0.0





V 3.0.0

D'autres modules et fonctions (en particulier les masques) peuvent entrer dans le processus de développement d'une photo avec darktable.
Cela pourrait faire l'objet d'autres tutoriels.
Un grand merci à toutes celle et tous ceux qui œuvrent pour le développement de ce logiciel.

Alain WASNIEWSKI

Pour aller (encore) plus loin : darktable.fr