

Gilles Theophile



Lightroom 4

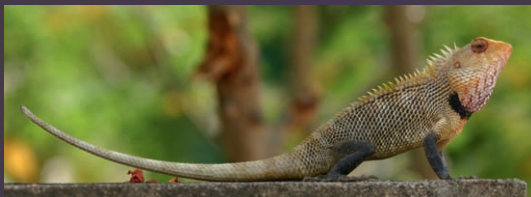
par la pratique



Tous les fichiers
des exercices



EYROLLES



Cet ouvrage est une nouvelle édition entièrement revue et augmentée du best-seller de Gilles Theophile, *Lightroom 3 par la pratique*. Exclusivement construit sur des études de cas concrètes, il s'adresse aux photographes amateurs et professionnels qui veulent maîtriser Lightroom en apprenant « par l'image ».

Du développement ou de l'importation des images au catalogage, des premières retouches (notamment grâce aux outils de correction de la tonalité très améliorés dans cette v4), de l'impression à la diffusion sur Internet en passant par la création d'un livre photo ou d'une galerie web, des outils de géocalisation au traitement des vidéos issues des boîtiers photo... En une cinquantaine d'exercices détaillés étape par étape, ce livre répond aux besoins des débutants en traitement numérique comme aux attentes des photographes plus expérimentés qui cherchent à aller plus loin dans leur maîtrise du logiciel, pour gagner en créativité et en productivité grâce au flux de travail proposé par Lightroom 4.

Fichiers à télécharger

Pour un apprentissage encore plus pratique, les fichiers de la plupart des exercices du livre sont disponibles gratuitement en téléchargement.

L'auteur

Gilles Theophile est rédacteur, traducteur, formateur et photographe indépendant. Spécialiste de Lightroom, il est le créateur du site utiliser-lightroom.com, la référence française sur le logiciel d'Adobe.

51 exercices pour maîtriser Lightroom 4 par la pratique

Préparer l'environnement de travail. Régler les Préférences • Créer et gérer un catalogue • Importer et exporter un catalogue • Les modes d'affichage • Les éditeurs externes • Les modules externes • Les piles et les copies virtuelles • Incruster un filigrane de copyright **Maîtriser le catalogue.** Le menu Importer • Trier les images • Les collections dynamiques • Les collections • Les dossiers • Gérer les mots-clés • Les métadonnées • Créer un modèle de copyright • Modifier le nom et la date des photos • Autres méthodes d'importation d'images • Le Filtre de bibliothèque • Importer le catalogue de Photoshop Elements • Le flux de travail DNG • Le flux de travail vidéo • Le module Cartes **Développer ses images.** Convertir les images dans le Processus 2012 • Corriger l'exposition et le contraste • Corriger automatiquement la tonalité • Régler la balance des blancs • Corriger les couleurs • Atténuer le bruit • Accentuer la netteté • La courbe des tonalités • Renforcer la présence de l'image **Corriger ses images.** Nettoyer les images • Corriger les défauts de l'objectif • Corriger la perspective • Recadrer et redresser une image • Le pinceau de réglage • Le filtre gradué • Convertir une image en noir et blanc • Ajouter un virage partiel et des effets **Optimiser son flux de travail.** Synchroniser les réglages • Créer des paramètres prédéfinis de développement • Un flux de travail pour photographes pressés **Diffuser ses images.** Le menu Exporter • L'épreuve à l'écran • Imprimer ses photos • Créer un livre photo • Créer un diaporama • Le module Web • Créer une galerie Flickr avec le service de publication • Envoyer ses images par e-mail

Les éventuelles nouveautés majeures des versions 4.x feront l'objet d'exercices supplémentaires, en libre téléchargement sur QuestionsPhoto.com, le site de l'auteur et le site des éditions Eyrolles.

Conception Nord Compo
Photos de couverture Thinkstock

Code G13424
ISBN 978-2-212-13424-7

Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Nous vous remercions pour l'achat de ce livre électronique.

La version papier de cet ouvrage étant accompagnée d'un support physique, nous vous proposons de télécharger les fichiers depuis notre site, de manière à ce que vous puissiez pleinement profiter de votre achat.

Gilles THEOPHILE - *Lightroom 4 par la pratique* - ISBN : 978-2-212-13424-7

Vous pouvez télécharger les fichiers présents sur le DVD qui accompagne le livre papier à cette adresse :

http://www.st1.eyrolles.com/9782212134247/DVD_Lightroom_4.zip

Pour toute remarque ou suggestion, merci d'écrire à numerique@eyrolles.com

Lightroom 4

par la pratique

Traitement de l'image numérique

- M. Evening, *Lightroom 4 pour les photographes*, à paraître en 2012.
S. Kelby, M. Kloskowski, *Photoshop Elements 10 pour les photographes*, 2012, 434 pages.
M. Evening, J. Schewe, *Retouches et photomontages avec Photoshop CS5*, 2011, 496 pages + DVD.
M. Evening, *Photoshop CS5 pour les photographes*, 2011, 726 pages + DVD.
V. Gilbert, *Camera Raw par la pratique*, 2011, 200 pages + DVD.
P. Krogh, *Catalogage et flux de production pour les photographes*, 2010, 460 pages.
V. Gilbert, *Développer ses fichiers RAW*, 3e édition, 2009, 516 pages.
D. Hennemand, *Gérer ses photos numériques*, 2009, 156 pages.
J. Delmas, *La gestion des couleurs pour les photographes*, 2e édition, 2007, 448 pages (mise à jour prévue en 2012).

Techniques de la photo – Prise de vue

- S. Arena, *Manuel d'éclairage au flash*, à paraître en 2012.
F. Hunter et al., *Manuel d'éclairage photo*, 2e édition, 2012, 230 pages.
C. Harnischmacher, *Mini studio – Utilisation créative des flashes cobra et des accessoires d'éclairage photo*, 2012, 134 pages.
J. Batdorff, *Noir et blanc numérique – Pratique photo*, 2012, 208 pages.
J. Revell, *Exposition – Pratique photo*, 2011, 270 pages.
L. Excell et al., *Composition – Pratique photo*, 2011, 258 pages.
A.-L. Jacquart, *Vivez, déclenchez, partagez !*, 2011, 160 pages.
A.-L. Jacquart, *Composez, réglez, déclenchez !*, 2011, 160 pages.
C. Gatum, *Light & Shoot – Éclairer pour la photo de mode*, 2011, 144 pages.
C. George, *Flashes et photo numérique*, 2011, 160 pages.
S. Roberts, *L'art de l'iPhonographie*, 2011, 160 pages.
P. Hince, *100 plans d'éclairage pour la photo de portrait*, 2011, 254 pages.
Texto Alto, *Le guide pratique de la photo de portrait*, 2011, 158 pages.
É. Delamarre, *Profession photographe indépendant*, 2e édition, 2011, 260 pages.
J.-M. Sepulchre, *Apprendre à photographier en numérique*, 3e édition, 2011, 160 pages.
E. Balança, *Photographier la nature*, 2011, 160 pages.
P. Barret, *Photo culinaire*, 2011, 160 pages.
G. Aymard, *Photo d'architecture*, 2010, 144 pages.
G. Blondeau, *Photographier la nature en macro*, 2e édition, 2010, 232 pages.
R. Bouillot, *La pratique du reflex numérique*, 3e édition, 2010, 488 pages.
S. Makda, *Organiser une expo photo*, 2010, 126 pages.
L. Berg, *Photo de portrait*, 2009, 164 pages.
S. Dosda, *Apprendre à photographier en noir et blanc*, 2009, 168 pages.
C. Domens et al., *Photographie de voyage*, 2009, 170 pages.
E. Balança, *Photographier les animaux*, 2e édition, 2009, 188 pages.
J.-M. Sepulchre, *Tout photographier en numérique*, 3e édition, 2009, 286 pages.
B. Bodin, C. Bruno, *Photographier la montagne*, 2008, 168 pages.
T. Dehan, S. Sénéchal, *Guide de la photographie ancienne*, 2e édition, 2008, 160 pages.
C. Lamotte, S. Zaniol, *Photojournalisme*, 2007, 200 pages.
T. Seray, *Photographier la mer et la voile*, 2007, 200 pages.
C. Harnischmacher, *Fabriquer ses accessoires d'éclairage photo*, 2007, 104 pages.
T. Legault, *Astrophotographie*, 2006, 160 pages.
R. Bouillot, *Le langage de l'image* (avec B. Martinez), 2006, 200 pages.
I. Guillen, A. Guillen, *La photo numérique sous-marine*, 2e édition, 2006, 194 pages + CD-Rom.
H. Rossier, *Éclairer pour la prise de vue*, 2005, 116 pages.
P. Bachelier, *Noir & Blanc – De la prise de vue au tirage*, 3e édition, 2005, 232 pages.
A. Frich, *La photographie panoramique*, 2004, 184 pages.

Gilles **Theophile**

Lightroom 4

par la pratique

Éditions Eyrolles
61, boulevard Saint-Germain
75005 Paris
www.editions-eyrolles.com

Toutes les photos et illustrations de l'ouvrage et des fichiers téléchargeables sont la propriété de l'auteur, de Véronika Simonova, de Franck Ehret et d'Olivier Jubert, © tous droits réservés.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

Remerciements

Le montage de ce projet n'aurait pas été possible sans un certain nombre de bonnes volontés. Tout d'abord, je voudrais remercier trois amis, trois photographes aux univers différents, pour avoir bien voulu assurer l'iconographie de ce livre :

- Véronika Simonova (<http://www.version-images.eu>) est d'origine russe, elle vit et travaille à Agen. Elle ne pratique la photographie que depuis peu de temps, et j'apprécie son regard et la fraîcheur de ses photos, avec un sens du cadrage inné, tout en retenue et en sobriété ;
- Franck Ehret (<http://www.ehretic.com>), quant à lui, est installé en Alsace, dans le secteur des Trois Frontières. C'est un touche à tout, avec un regard acéré, et qui n'hésite pas à sortir des sentiers battus pour produire des images toujours dynamiques ;
- Olivier Jubert (<https://picasaweb.google.com/PhotodOlivier>), mon vieux pote, est, comme moi, un amoureux des gros téléobjectifs. Il apprécie plus particulièrement les sports mécaniques, avec un sens aigu du mouvement, n'hésitant pas à prendre des risques en travaillant à des vitesses d'obturation acrobatiques. Il est également attiré par l'aviation et par l'animalier, d'autant que sa région de résidence, le Sundgau, en Alsace, ne manque pas de sujets à plumes et à pattes.

Je n'oublie pas non plus Christine Haegi, une de mes plus anciennes amies, qui vit également en Alsace, et qui ne m'a jamais dit non pour des séances de prise de vue depuis pratiquement 18 ans.

Je voudrais également remercier, pour leur disponibilité et leurs conseils avisés, Sébastien Abric (<http://fotopassion.fr/>), Patrick Moll (<http://www.alpha-numerique.fr/>), Céline Jentzsch (<http://cfotogenic.com/>), Victoria Bampton (<http://www.lightroomqueen.com/>), John Beardsworth (<http://lightroomsolutions.com/>) et Tim Armes (<http://www.timothyarmes.com/>), ainsi que Tom Hogarty, responsable du programme Lightroom chez Adobe (<http://blogs.adobe.com/lightroomjournal/>) et toutes les personnes impliquées dans le développement du logiciel.

Comme toujours, la réalisation d'un ouvrage de ce type, dans les délais les plus courts possibles, exige de se cloîtrer et de renoncer à presque toute vie sociale pendant quelques semaines. Je voudrais donc remercier chaleureusement ma petite famille, Marie, mon épouse, ainsi que mes filles Anna et Louise, pour leur patience et leur soutien.

Et bien entendu je n'oublierai pas Stéphanie Poisson, mon éditrice, pour sa confiance renouvelée, ainsi que toutes les personnes chez Eyrolles qui se sont démenées pour que ce *Lightroom 4 par la pratique* soit prêt le plus rapidement possible.

Avant-propos

Lightroom 4 : un bond en avant

La quatrième version majeure de Lightroom est là, le programme de flux de production pour photographes d'Adobe en est à sa cinquième année de présence sur le marché. Le succès de ce logiciel a été foudroyant, Lightroom est désormais l'autre référence du monde de l'image, aux côtés de Photoshop. Le récent changement radical de politique tarifaire d'Adobe (prix divisé par deux, autant pour la version complète que la mise à jour) va finir par séduire ceux qui étaient encore réticents ou qui hésitaient à abandonner leur précédent logiciel de prédilection.

Chaque nouvelle révision majeure de Lightroom a montré des changements et des évolutions importants : Lightroom 2.0 proposait une refonte complète du module Bibliothèque, hissant ce dernier au niveau des meilleurs catalogueurs, et ajoutait la retouche locale dans un flux non destructif ; Lightroom 3.0 était doté d'un moteur de dématricage entièrement revu, faisant de lui le champion incontesté de la réduction du bruit et de l'extraction des détails, tandis que la correction des objectifs faisait son apparition grâce à un système ouvert de profils pouvant être conçus à la fois par les fabricants d'objectifs ou par tout un chacun. Enfin, Lightroom 3.0 permettait pour la première fois d'importer et de cataloguer les fichiers vidéo issus d'appareils photo.

Lightroom 4.0 marque une autre étape importante. Cette fois, le logiciel a pris de l'embonpoint, avec deux nouveaux modules : le module Cartes, permettant de géocoder les images, et le module Livres, développé en partenariat avec Blurb et destiné, vous vous en êtes douté, à la création de livres photo. La collaboration avec Blurb n'est pas le fruit du hasard : le prestataire américain s'adresse à la même clientèle que Lightroom, les pros et les amateurs exigeants, et ses services sont disponibles à l'international. Ce partenariat ne signifie pas que Lightroom va fonctionner exclusivement avec Blurb : le module Livres, tel qu'il est conçu aujourd'hui, est un point de départ ; les responsables du programme Lightroom, chez Adobe, n'excluent pas de l'ouvrir un jour à d'autres prestataires.

La prise en charge des vidéos évolue également de manière considérable. Dorénavant, la lecture des vidéos se fait au sein du module Bibliothèque et non plus dans le lecteur par défaut du système d'exploitation. De plus, le panneau « Développement rapide » permet de corriger le contraste, la luminosité et la couleur des vidéos, et même de les modifier à l'aide de paramètres prédéfinis de développement. On pourra également couper les vidéos en définissant un point d'entrée et un point de sortie. Enfin, si l'intégration avec des logiciels de montage comme Premiere n'est pas encore à l'ordre du jour, il est possible d'exporter les vidéos codées en H264 ou en DPX, un format utilisé par Adobe pour ses logiciels professionnels.

Autre nouveauté tant attendue : le *softproofing* ou épreuve à l'écran, qui permet de vérifier les tirages papier en simulat, sur le moniteur, le rendu du papier et de l'encre. Le côté « flux de travail » n'a pas été oublié, puisqu'il est possible de créer des copies d'épreuves, calquées sur le même principe que les copies virtuelles.

Le format DNG évolue également, puisque Lightroom est le premier programme à tenir compte des spécifications 1.4 du format de négatif numérique d'Adobe. Ces spécifications incluent les données à chargement rapide pour accélérer l'affichage dans le module Développement, la compression avec perte, qui permet de créer des DNG aussi légers que des JPEG mais qui conservent l'avantage de la réversibilité des corrections, et de nouvelles possibilités comme la gestion de la transparence, ce qui ouvre de nombreuses perspectives, notamment du côté de la fusion d'images (panorama et HDR). Si vous ajoutez à tout cela les autres avantages bien connus du DNG – détection intégrée de corruption, encapsulage des fichiers RAW propriétaires ainsi que les données cryptées des fabricants d'appareils photo, incorporation de multiples profils répondant à différents illuminants, encodage pour la correction optique – ce format peut remplacer sans aucun problème vos fichiers RAW dans votre flux de travail dès l'importation, ce qui vous laisse aussi la possibilité de sauvegarder vos originaux tels qu'ils sont produits par le matériel de prise de vue.

Enfin, *last but not least*, le nouveau moteur de développement, appelé « Processus 2012 », marque certainement l'évolution la plus spectaculaire de Lightroom 4.0. En effet, les algorithmes de traitement et de correction de l'exposition et du contraste ont été entièrement revus, au point que tous les outils concernés dans le module Développement ont été modifiés. Les problèmes de récupération des hautes lumières ainsi que les dérives des tons chauds dans certaines conditions de prise de vue ont été corrigés de manière spectaculaire. Les nouveaux outils de tonalité vous permettront d'exploiter au maximum les qualités de vos fichiers RAW et de la gamme tonale, ce qui, ajouté à la dynamique des tout derniers matériels (comme les Nikon D7000 ou D800 proposant une dynamique de 14 EV), se traduit par un prodigieux bon en avant de la qualité d'image. Malgré tout, il y a un prix à payer pour tous ces progrès : Lightroom est exigeant en termes de puissance d'ordinateur, au point qu'Adobe a décidé d'abandonner les anciens systèmes d'exploitation qui ne proposent pas au moins une version 64 bits native. *Exit* donc Windows XP et les versions de Mac OS inférieures à 10.6.8.

La retouche locale se voit attribuer de nouveaux outils, avec des pinceaux de récupération de hautes et basses lumières adaptés au Processus 2012, la balance des blancs, la réduction du bruit et la correction du moirage. La courbe de tonalités permet enfin de travailler sur les trois canaux RVB.

En revanche, quasiment aucun changement n'a été apporté au module Bibliothèque, ainsi qu'aux modules Diaporama, Impression et Web. Pour ce dernier, les galeries Flash bénéficient enfin de la concordance des couleurs. Oui, Lightroom 4 est une évolution remarquable du logiciel. Ceux qui le découvrent auront bien plus à faire pour le maîtriser et ceux qui connaissent déjà les anciennes versions se sentiront en terrain connu. Même si le nombre d'exercices de cet ouvrage est resté stable par rapport à l'édition précédente, vous y trouverez toutes les informations nécessaires pour bien démarrer. Il y a des exercices nouveaux, bien entendu, et tous les autres ont été réécrits et corrigés. L'iconographie et les captures ont été entièrement renouvelées. Vous trouverez également, sur le DVD, une quarantaine de fichiers originaux. Si vous suivez la totalité des exercices de ce livre, vous atteindrez un niveau d'expertise assez conséquent et, dans tous les cas de figure, vous serez totalement opérationnel pour bâtir votre flux de production photographique.

Bonne lecture !

Gilles Theophile, le 25 mars 2012

Structure de l'ouvrage

Ce livre est divisé en six parties.

1. **Préparer l'environnement de travail** : réglages, création et gestion de catalogues, installation d'éditeurs et de modules externes, fonctionnement des piles et des copies virtuelles, éditeur de filigranes pour incruster un copyright dans une image... Toutes ces fonctions de base, préalable indispensable à un travail dans Lightroom, seront abordées dans huit exercices.
2. **Maîtriser le catalogage** : en suivant un cas concret de flux de travail, nous nous intéresserons d'abord à l'importation, au tri et à la notation des images avant de passer à la création de collections puis à la gestion de mots-clés et de modèles de métadonnées. Nous continuerons avec la modification du nom et de la date de fichiers avant de nous intéresser à l'importation depuis l'organiseur de Photoshop Elements. Nous nous intéresserons aussi au flux de travail DNG et vidéo avant d'aborder le géocodage avec le tout nouveau module Cartes.
3. **Développer ses images** : cette partie aborde plus particulièrement le développement de fichiers RAW et les corrections de base de la tonalité, des couleurs, du bruit et de la netteté. Nous nous pencherons ensuite sur la « présence » de l'image, avec les outils Vibrance et Clarté. Bien entendu, les outils liés au Processus 2012 seront largement discutés.

4. **Corriger ses images** : dans cette quatrième partie, nous irons un peu plus loin avec des outils de correction « techniques », comme les corrections de l'objectif, le nettoyage des poussières et le recadrage, avant de passer à des tâches créatives grâce à la retouche locale, au filtre gradué, à la conversion noir et blanc, au virage partiel et aux effets de grain ou de vignetage.
5. **Optimiser son flux de travail** : cette partie est importante, car nous y verrons comment accélérer la postproduction grâce au traitement par lots et aux paramètres prédéfinis de développement, avant de nous intéresser à une méthode de travail idéale pour les photographes pressés.
6. **Diffuser ses images** : cette dernière partie couvre tous les moyens de diffusion des images, à commencer par une exploration du menu Exporter, suivie d'une présentation des modules de sortie (Diaporama, Impression, Web). Le nouveau module Livres sera largement couvert, avec les notions de base pour concevoir un livre photo. Nous traiterons également de la diffusion d'images dans les galeries web grâce aux services de publication, avant de conclure sur la fonction e-mail enfin proposée dans Lightroom 4.

Toutes les captures de ce livre ont été faites sur Mac. Néanmoins, il n'y a aucune différence d'utilisation de Lightroom sur PC et sur Mac. Les rares menus ou raccourcis clavier qui diffèrent quelque peu sont signalés dans le texte.

Fichiers en téléchargement

Vous trouverez sur les fichiers des images qui ont servi aux exercices du livre (pour les exercices pour lesquels nous ne proposons pas d'images, par exemple l'organisation des mots-clés du catalogue, partez bien sûr directement de vos fichiers). Un dossier est attribué à chaque exercice ; il contient des images NEF ou CR2 dénommées « Original_xx.nef » ou « Original_xx.cr2 », ainsi que, le cas échéant, les fichiers annexes XMP qui vous permettront de retrouver les réglages expliqués et de les modifier à votre guise après avoir importé les photos dans le catalogue Lightroom. En revanche, sachez que l'historique n'accompagne pas les fichiers puisqu'il s'agit de données appartenant au catalogue, mais toutes les corrections restent parfaitement réversibles.

Configuration requise

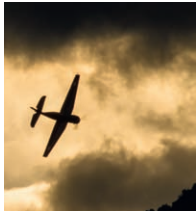
Windows

- Système d'exploitation : versions pré-installées de Windows Vista Édition Familiale Basique/Édition Familiale Premium/Professionnel/Entreprise/Édition Intégrale 32 bits (Service Pack 1), Windows XP Édition familiale/Professionnel (Service Pack 2)
- Processeur Pentium 4 ou supérieur
- Mémoire RAM 768 Mo minimum (1 Go recommandé)
- Espace disque 200 Mo requis pour l'installation
- Résolution du moniteur : 1024 × 768 pixels ou supérieur (1280 × 1024 pixels ou plus recommandé)
- Capacité d'affichage sur 16 bits ou plus (32 bits recommandé)
- Lightroom 4

Macintosh

- Système d'exploitation : Macintosh OS X (version 10.4.11, 10.5.2)
- Processeur PowerPC G4, PowerPC G5, Intel Core Duo, Intel Core 2 Duo, Intel Xeon ou supérieur
- Mémoire RAM 768 Mo minimum (1 Go recommandé)
- Espace disque 200 Mo requis pour l'installation
- Résolution du moniteur : 1024 × 768 pixels ou supérieur (1280 × 1024 pixels ou plus recommandé), avec 64 000 couleurs ou plus (16,7 millions de couleurs ou plus recommandé)
- Lightroom 4

Sommaire



Partie 1

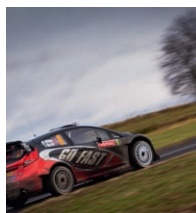
Préparer l'environnement de travail	13
01 Régler les Préférences	14
02 Créer et gérer un catalogue	19
03 Importer et exporter un catalogue	24
04 Les modes d'affichage	29
05 Les éditeurs externes	37
06 Les modules externes	42
07 Les piles et les copies virtuelles	46
08 Incruster un filigrane de copyright	50

Partie 2

Maîtriser le catalogage	55
09 Le menu Importer	56
10 Trier les images	63
11 Les collections dynamiques	68
12 Les collections	72
13 Les dossiers	76
14 Gérer les mots-clés	84
15 Les métadonnées	91
16 Créer un modèle de copyright	98
17 Modifier le nom et la date des photos	102
18 Autres méthodes d'importation d'images	107
19 Le Filtre de bibliothèque	112
20 Importer le catalogue de Photoshop Elements	117
21 Le flux de travail DNG	121
22 Le flux de travail vidéo	125
23 Le module Cartes	132



Partie 3	
Développer ses images	141
24 Convertir les images dans le Processus 2012	142
25 Corriger l'exposition et le contraste	145
26 Corriger automatiquement la tonalité	152
27 Régler la balance des blancs	157
28 Corriger les couleurs	161
29 Atténuer le bruit	164
30 Accentuer la netteté	167
31 La courbe des tonalités	170
32 Renforcer la présence de l'image	173
Partie 4	
Corriger ses images	177
33 Nettoyer les images	178
34 Corriger les défauts de l'objectif	182
35 Corriger la perspective	186
36 Recadrer et redresser une image	191
37 Le pinceau de réglage	195
38 Le filtre gradué	204
39 Convertir une image en noir et blanc	208
40 Ajouter un virage partiel et des effets	211



Partie 5

Optimiser son flux de travail	217
41 Synchroniser les réglages	218
42 Créer des paramètres prédéfinis de développement	222
43 Un flux de travail pour photographes pressés	227

Partie 6

Diffuser ses images	233
44 Le menu Exporter	234
45 L'épreuve à l'écran	241
46 Imprimer ses photos	245
47 Créer un livre photo	251
48 Créer un diaporama	266
49 Le module Web	271
50 Créer une galerie Flickr avec le service de publication	274
51 Envoyer ses images par e-mail	281
Conclusion	287



Partie 1

Préparer l'environnement de travail

Lightroom a la particularité de couvrir des fonctions qui étaient jusque-là assurées par plusieurs programmes, pour le catalogage, le développement des fichiers RAW, la correction des images, l'impression, la diffusion des documents et, depuis la version 4.0, la création de livres photo, le géocodage et le traitement de base des vidéos. Il couvre la quasi-intégralité des besoins du photographe, tout en gardant la possibilité de transférer les photos dans Photoshop ou dans d'autres éditeurs externes, pour procéder à des retouches ou à des modifications plus profondes.

Avant de commencer le travail, il est important de paramétrer et de connaître le fonctionnement du catalogue de Lightroom, une base de données enregistrant toutes les modifications effectuées dans les images. Nous nous attarderons aussi, dans cette première partie, sur les différents modes d'affichage, avant de voir comment Lightroom communique avec Photoshop et de quelle manière on peut installer des outils supplémentaires grâce aux modules externes. Nous apprendrons à quoi servent les piles et les copies virtuelles, deux éléments essentiels du flux de travail, avant de nous pencher sur l'éditeur de filigranes, pour protéger les images à l'exportation en leur incrustant un logo ou un copyright.

Exercices

- 01 Régler les Préférences
- 02 Créer et gérer un catalogue
- 03 Importer et exporter un catalogue
- 04 Les modes d'affichage
- 05 Les éditeurs externes
- 06 Les modules externes
- 07 Les piles et les copies virtuelles
- 08 Incruster un filigrane de copyright

01 Régler les Préférences

Après avoir installé Lightroom 4 sur votre ordinateur, et avant même d'importer vos toutes premières images, il est impératif de régler les Préférences pour que l'utilisation du logiciel soit la plus agréable et la plus fluide possible dans votre futur traitement des images. Il faudra pour cela passer d'abord par les Préférences générales, avant de faire un tour dans les paramètres du catalogue, puis dans les options d'affichage.

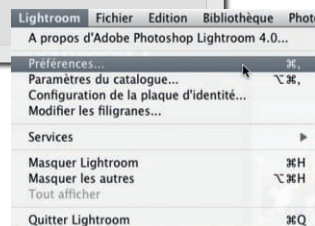
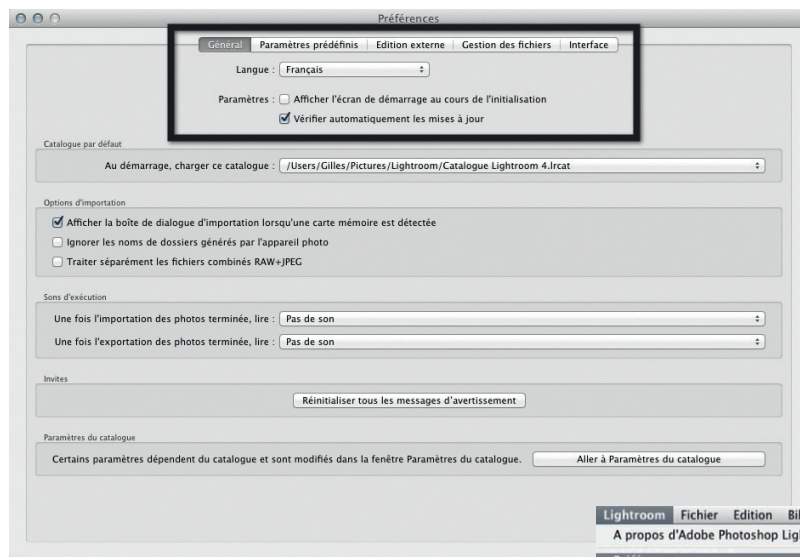
Dans ce premier exercice, nous n'examinerons pas chaque option en détail, mais nous nous concentrerons sur les réglages les plus importants. Les Préférences spécifiques à certaines fonctions de Lightroom seront abordées dans les exercices suivants : « Flux de travail DNG » (exercice 21), « Flux de travail vidéo » (exercice 22) et « Le module Cartes » (exercice 23).



Étape 1

La fenêtre des Préférences est accessible par le menu **Lightroom>Préférences** (sur Mac) ou **Édition>Préférences** (sur PC). Les paramètres de catalogue sont à part, au cas où le photographe utilise plusieurs catalogues avec des réglages différents. Dans l'onglet Général, désactivez l'option «Afficher l'écran de démarrage au cours de l'initialisation», pour supprimer le logo au démarrage. Si vous disposez d'une connexion Internet, cochez le bouton de vérification automatique des mises à jour. Sur PC, et enfin depuis la version 4 sur Mac, vous pouvez modifier la langue, ce qui exige de redémarrer ensuite le programme.

Remarque : les changements effectués dans les Préférences, les paramètres de catalogue et les options d'affichage ne nécessitent pas le redémarrage de Lightroom, à l'exception du changement de langue, que ce soit avec Windows ou, depuis la version 4, avec Mac OS X.



Étape 2

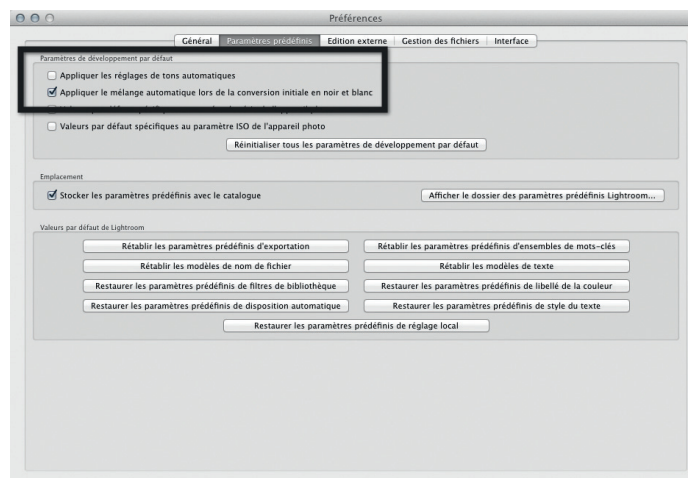
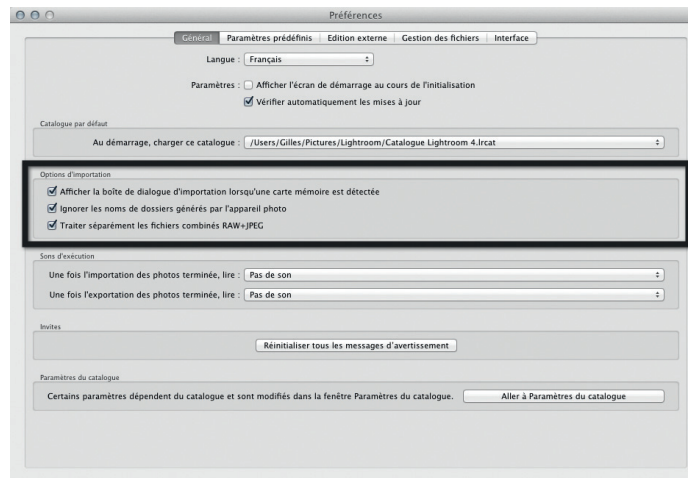
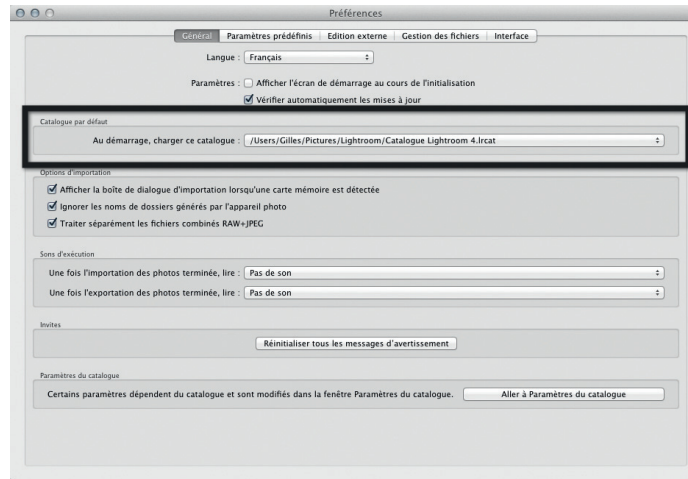
Toujours dans l'onglet Général, section « Catalogue par défaut », indiquez le catalogue à charger au démarrage (le plus récent). Si vous utilisez plusieurs catalogues, choisissez l'option « Me demander au démarrage de Lightroom » : Lightroom affichera une fenêtre de sélection de catalogue, dès le démarrage (voir l'exercice 02, étape 10). Vous pourrez ultérieurement y indiquer le catalogue par défaut, ou en rechercher un nouveau qui ne figure pas encore dans la liste.

Étape 3

Pour en finir avec l'onglet Général, cochez les trois boutons de la section « Options d'importation » – Lightroom proposant un menu d'importation complet, il serait incongru de passer par un autre utilitaire, sachant qu'il faudra, de toute façon, importer les images dans le catalogue... Cette fonction lancera automatiquement le menu dès insertion d'une carte mémoire. Les deux autres options permettent d'ignorer les noms des dossiers créés par l'appareil photo – mieux vaut confier ce travail à Lightroom – et de bien séparer les types de fichiers si vous photographiez en RAW + JPEG.

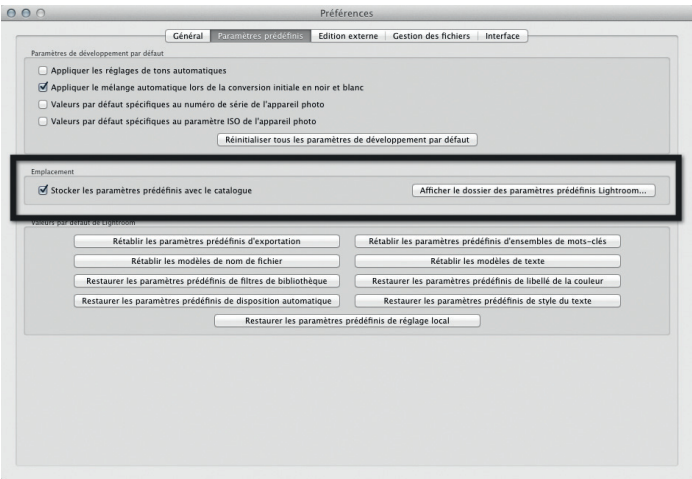
Étape 4

Dans l'onglet Paramètres prédéfinis, vérifiez que l'option « Appliquer les réglages de tons automatiques » est inactive, afin que les images ne soient pas corrigées lors de l'importation. Si vous appréciez les réglages de tons automatiques, vous pourrez les utiliser dès que les images seront dans le catalogue. En revanche, l'option « Appliquer le mélange automatique lors de la conversion initiale en noir et blanc » doit être cochée : lorsque vous convertirez vos images en noir et blanc, Lightroom les analysera et vous proposera un réglage optimisé qui vous servira de base de travail.



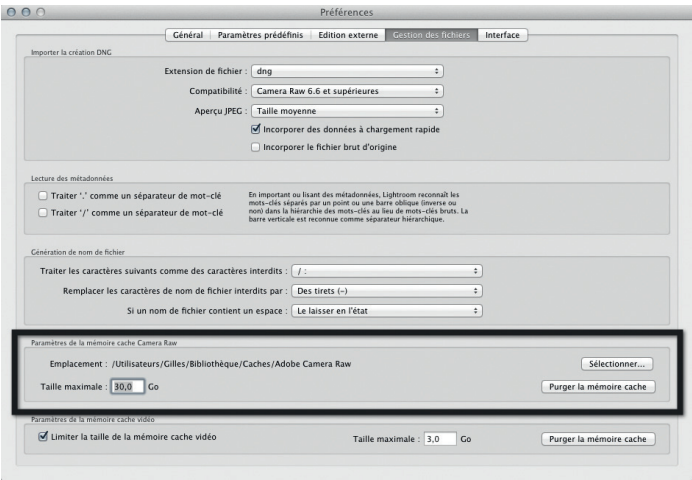
Étape 5

Lightroom offre la possibilité de créer des paramètres prédéfinis qui ne s'appliqueront qu'à un boîtier en particulier (numéro de série inscrit dans les métadonnées) ou qu'à des images prises à une sensibilité ISO pré-établie. Toutefois, une autre option que nous retiendrons ici est la possibilité de stocker les paramètres prédéfinis dans le dossier du catalogue, ce qui est pratique s'il est installé sur un disque dur externe afin de le partager, par exemple, entre votre ordinateur du bureau et celui de la maison.



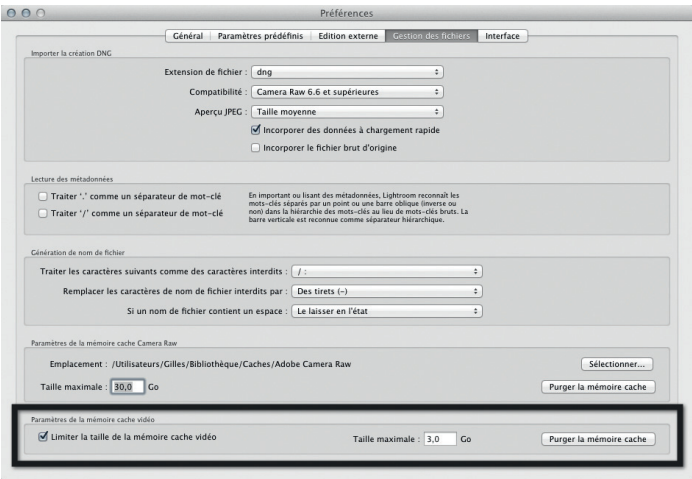
Étape 6

L'onglet « Gestion des fichiers » permet de régler la taille de la mémoire cache Camera Raw. Cette mémoire, partagée avec Camera Raw lorsque Photoshop est installé, stocke des aperçus partiellement traités de vos images, afin d'accélérer l'affichage et l'agrandissement dans le module Développement. À partir de Lightroom 4, la mémoire cache utilise des fichiers « .dat » constitués de JPEG compressés, ce qui améliore encore les performances, tout en autorisant le stockage d'un plus grand nombre d'aperçus (1 Go de cache équivaut à près de 2 500 aperçus d'images originales).



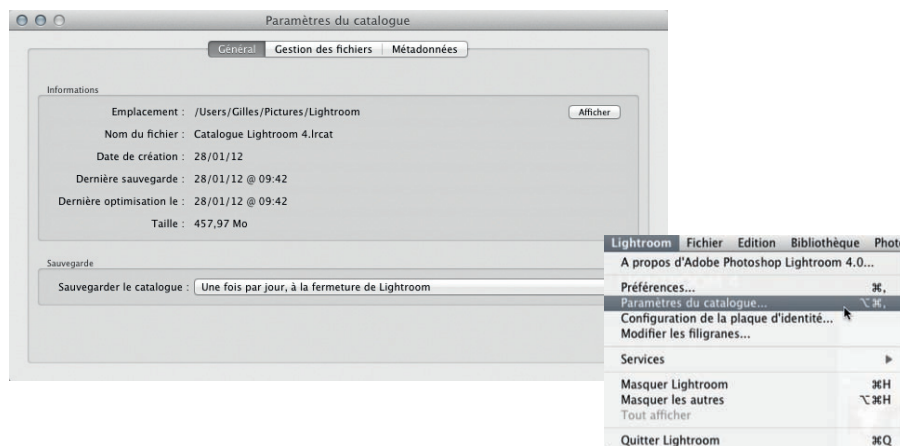
Étape 7

La taille de la mémoire cache dépendra donc de votre production. Elle est de 200 Go au maximum mais, en général, 20 à 50 Go suffisent amplement. Vous pouvez modifier son emplacement – pour profiter par exemple de la vitesse d'un disque SSD – et la purger, après avoir travaillé sur une grosse série d'images sur lesquelles vous ne reviendrez plus. Si vous dépassez la taille maximale, les anciens fichiers d'aperçus seront remplacés au fur et à mesure par les nouveaux. Il y a également une mémoire cache vidéo (500 Go maximum), que vous pourrez purger, mais sans modifier son emplacement.



Étape 8

Passons au paramétrage du catalogue, soit par les menus Lightroom (Mac) ou Édition (PC), soit par l'onglet Général des Préférences. Pour voir son emplacement exact dans le système, cliquez sur le bouton Afficher. La section Sauvegarde permet de programmer la fréquence des sauvegardes ; nous vous conseillons d'effectuer un tel enregistrement une fois par jour, à la fermeture de Lightroom : le catalogue sera dupliqué chaque jour et la sauvegarde restera ainsi à votre disposition au cas où le catalogue habituellement utilisé ne s'ouvrirait plus.



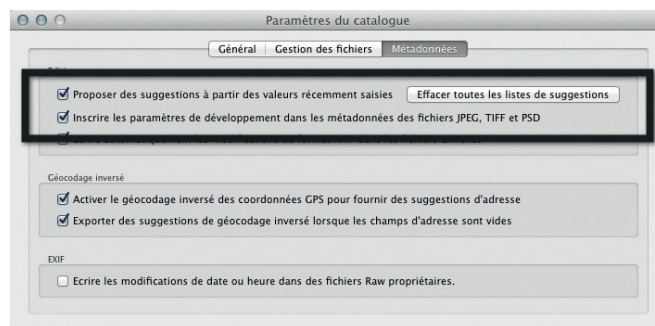
Étape 9

Vous pouvez adapter la taille des aperçus standards à celle de votre écran dans l'onglet «Gestion des fichiers». Pour un 24 pouces et au-delà, choisissez une taille de 2048 pixels pour une qualité moyenne. Vous avez également la possibilité d'effacer les aperçus de qualité 1:1 au-delà d'un laps de temps. Si votre production est conséquente et renouvelée en permanence, n'hésitez pas à supprimer les aperçus 1:1 dès que les images correspondantes auront été livrées et archivées, l'option «30 jours» étant probablement le meilleur compromis.



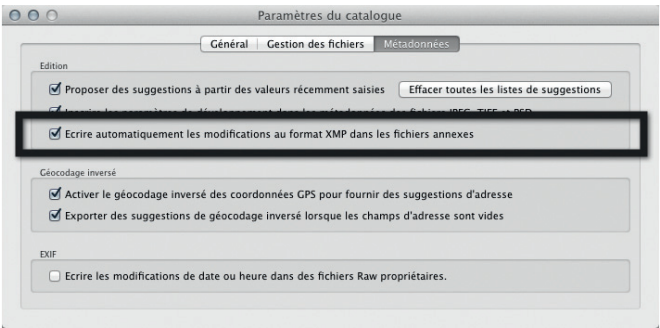
Étape 10

Dans l'onglet Métadonnées, cochez toutes les options de la section Édition. La première vous facilitera le travail en suggérant des mots en cours de saisie dans les différents champs de métadonnées. Notez que vous pouvez initialiser les listes de suggestions. La deuxième option vous propose d'inscrire les paramètres de développement, c'est-à-dire les corrections faites aux images, dans les en-têtes des fichiers JPEG, TIFF et PSD, en plus du catalogue. Cela permet de reprendre les réglages des images en question dans d'autres sessions de Lightroom ou de Camera Raw.



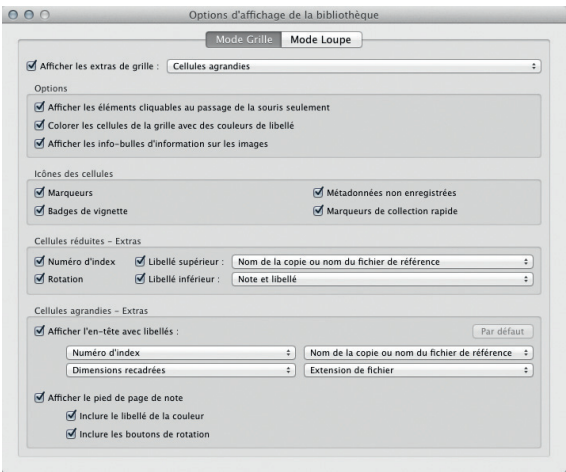
Étape 11

L'écriture automatique des modifications au format XMP dans les fichiers annexes des images RAW garantit un deuxième niveau de sauvegarde du travail de correction des photos, en plus du catalogue. En dupliquant vos photos pour l'archivage, vous dupliquez aussi toutes les corrections. Si vous n'activez pas cette option, l'écriture dans les fichiers annexes se fait également à l'aide du raccourci clavier Cmd/Ctrl + S, après avoir sélectionné des images. L'activation de l'écriture automatique au format XMP peut légèrement dégrader les performances de l'application.



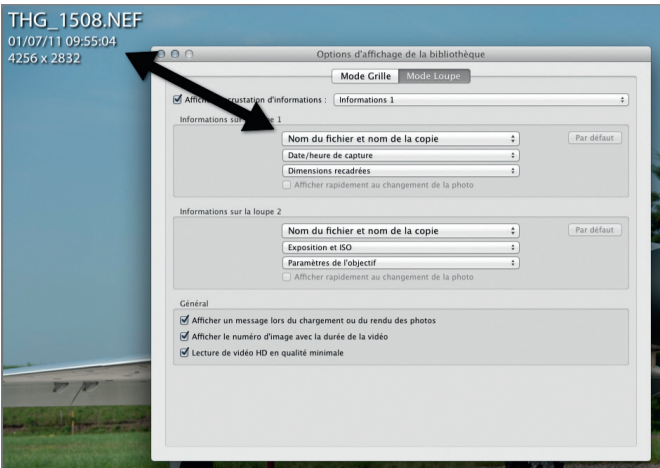
Étape 12

On procède ensuite aux réglages des options d'affichage du module Bibliothèque, par un clic droit sur une cellule et en cliquant sur « Options d'affichage », tout en bas du menu flottant. L'onglet « Mode Grille » permet de choisir entre les cellules réduites, qui ne contiendront qu'un nombre restreint d'informations sur l'image, et les cellules agrandies, pour lesquelles vous cocherez toutes les options disponibles. Sachez qu'il n'y a, a priori, pas de différences notables entre les types de cellules en ce qui concerne la vitesse et la fluidité du déroulement des vignettes.



Étape 13

Si vous passez en mode Loupe, vous pourrez paramétrer les informations affichées en incrustation dans les images (en haut à gauche). En cochant « Afficher rapidement au changement de la photo », les informations apparaîtront brièvement. Vous pouvez également afficher et escamoter ces incrustations manuellement, à l'aide de la touche I du clavier, ou opter pour un affichage permanent en cochant « Afficher l'incrustation d'informations » en haut de la boîte de dialogue. Quittez ensuite cette dernière : vous êtes prêt à travailler avec Lightroom.



02 Créer et gérer un catalogue

Le flux de travail de Lightroom repose entièrement sur le principe d'une base de données appelée « catalogue ». Ce catalogue ne contient pas les images elles-mêmes, mais toutes les informations qui y sont liées, comme les métadonnées, les réglages et les corrections de développement (correction de la tonalité, des couleurs, du bruit, accentuation de la netteté, recadrage, perspectives, traitement artistique des images, etc.), l'arborescence des dossiers et les collections.

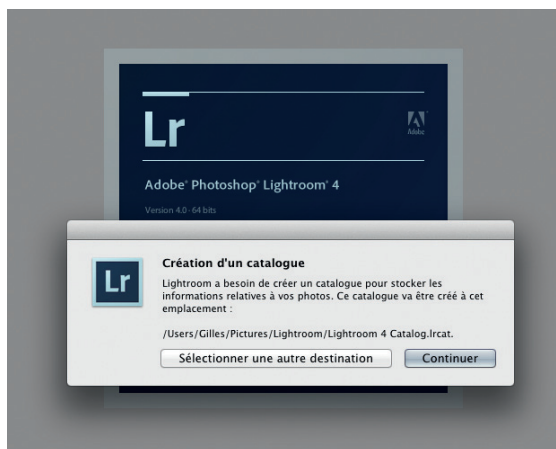
Dans ce deuxième exercice concernant la préparation de l'environnement de travail, nous allons voir comment créer un catalogue neuf, mettre à jour un ancien catalogue et assurer à la fois leur maintenance et leur sauvegarde.



Étape 1

Après la toute première installation, Lightroom 4 va afficher une boîte de dialogue signalant que le programme va créer un catalogue à l'emplacement par défaut (en fonction du système d'exploitation). À moins de vouloir modifier l'emplacement du catalogue, confirmez en cliquant sur le bouton Continuer.

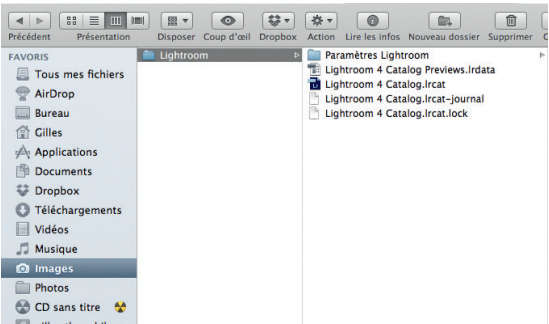
Cette étape est l'une des nouveautés de Lightroom 4 : en vous demandant de confirmer l'endroit où sera placé le catalogue, le programme s'assure que vous avez bien été informé de son emplacement. Cette boîte de dialogue n'apparaîtra plus par la suite.



Remarque : jusqu'à présent, la création d'un catalogue pouvait dérouter des utilisateurs mal à l'aise avec l'informatique : l'emplacement et le rôle du catalogue, en tant que base de données, n'était pas toujours très bien compris, notamment lorsqu'on a l'habitude de se servir d'un simple explorateur de fichiers. Cette fonction à l'installation s'inscrit dans une volonté de plus en plus marquée d'assister les utilisateurs tout au long de leur progression avec Lightroom.

Étape 2

Le dossier du catalogue contient plusieurs éléments importants. Le premier est le catalogue lui-même (la base de données), représenté par un fichier dont l'extension est «.lrcat». Le fichier (Mac) ou le dossier (PC) Previews.lrdata contient tous les aperçus pour l'affichage des images dans le module Bibliothèque. Si vous avez choisi de stocker les paramètres prédéfinis avec le catalogue (voir l'exercice 01, étape 5), vous y trouverez le dossier «Paramètres Lightroom».



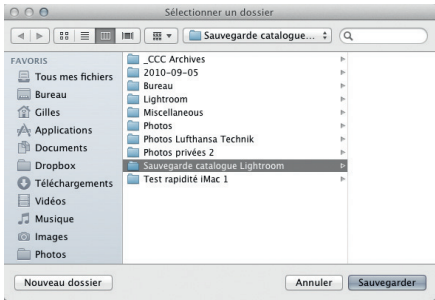
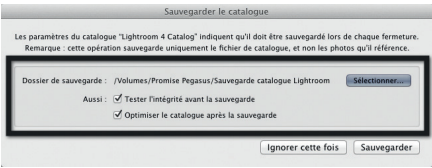
Étape 3

Une fois le catalogue créé, il faut y importer les images, photos ou vidéos (voir l'exercice 09). La prise en charge de ces fichiers par le catalogue conditionne le flux de travail dans Lightroom et toute la philosophie du logiciel. Les photos originales ne sont jamais modifiées, chaque opération est enregistrée dans le catalogue sous forme de métadonnées, elle reste donc réversible. C'est un flux de travail «non-destructif» ou «paramétrique» : les fichiers originaux ne sont jamais modifiés ni affectés, tout est inscrit dans le catalogue et, le cas échéant, dans des endroits réservés des fichiers (fichiers annexes accompagnant les RAW ou en-tête réservé à cet effet dans les fichiers des autres formats pris en charge).



Étape 4

En fonction de vos réglages dans les Paramètres du catalogue (voir l'exercice 01, étape 8), vous serez invité à sauvegarder le catalogue à la fermeture de Lightroom. Cliquez sur Sélectionner pour définir l'emplacement de sauvegarde du catalogue. Choisissez un dossier autre que celui du catalogue et situé sur un autre disque dur. Activez également les options permettant de vérifier l'intégrité du catalogue et de l'optimiser.



Étape 5

Quand vous aurez cliqué sur Sauvegarder, Lightroom dupliquera le catalogue à l'emplacement choisi à l'étape précédente. Une fois que Lightroom aura quitté, ayez la curiosité de rendre une visite au dossier de sauvegarde : vous y trouverez une liste de sous-dossiers portant le nom du catalogue, ainsi que la date et l'heure de la sauvegarde. En ouvrant un de ces répertoires, vous trouverez une copie conforme du fichier «.lrcat» de votre catalogue.

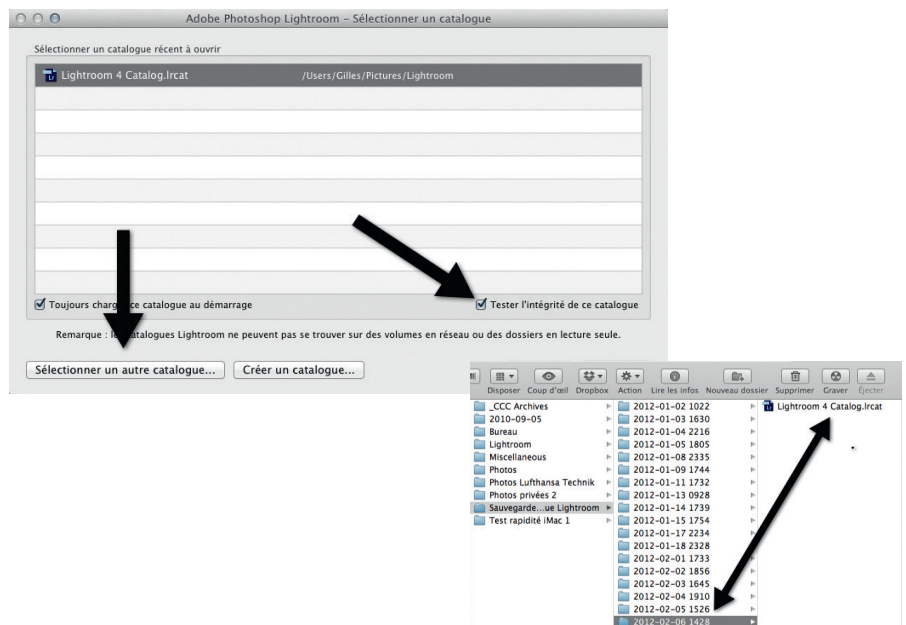
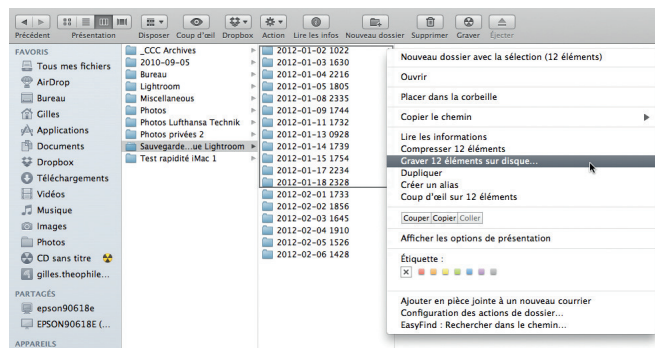
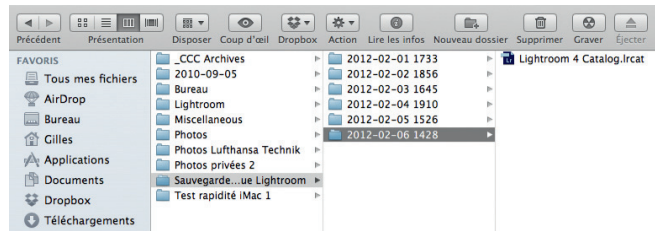
Étape 6

Au bout d'un certain temps, vous aurez accumulé beaucoup de sauvegardes de catalogue, qui finissent par prendre de la place, et ce d'autant plus que votre collection d'images est conséquente. Vous pouvez les supprimer de temps en temps, en prenant toutefois la précaution de conserver les dix dernières.

Si vous y tenez vraiment, vous pourrez également compresser les sauvegardes et les archiver sur un autre disque externe, un CD-Rom ou un DVD-Rom.

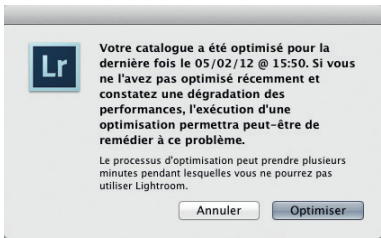
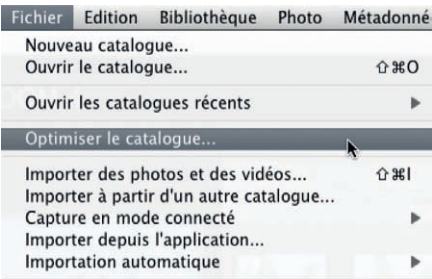
Étape 7

En cas de corruption de votre catalogue courant, vous pouvez redémarrer Lightroom sur l'une de vos sauvegardes. Lancez le logiciel en appuyant sur la touche Alt/Option ; dans la fenêtre de dialogue, cliquez sur «Sélectionner un autre catalogue» puis choisissez le catalogue sauvegardé le plus récent. Lightroom démarrera normalement, et vous retrouverez votre travail tel que vous l'avez laissé lors de la session précédente. Profitez-en pour activer le test d'intégrité du catalogue.



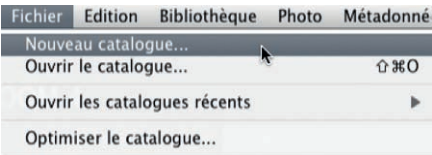
Étape 8

Lightroom propose deux routines de maintenance. La première consiste à tester l'intégrité du catalogue à la fermeture (voir la figure de l'étape 4). La seconde est l'optimisation, soit à la fermeture, soit à tout moment, en allant dans le menu **Fichier>Optimiser le catalogue**. Cette opération consiste à nettoyer le catalogue de toutes les données inutiles accumulées lors des différentes tâches effectuées dans Lightroom. Si vous constatez un jour un ralentissement notable et inhabituel du programme, lancez avant toute chose l'optimisation du catalogue. Cela n'exige pas de redémarrer Lightroom.



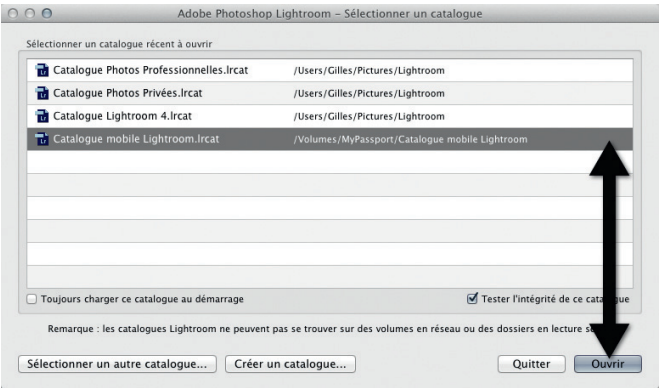
Étape 9

Pour créer un autre catalogue, allez dans le menu **Fichier>Nouveau catalogue**, choisissez un emplacement et saisissez le nom du nouveau catalogue dans la fenêtre de dialogue. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à importer des photos et des vidéos. Lightroom n'autorisant pas l'ouverture simultanée de plusieurs catalogues, vous devrez passer d'un catalogue à l'autre par l'intermédiaire du menu **Fichier>Ouvrir les catalogues récents**.



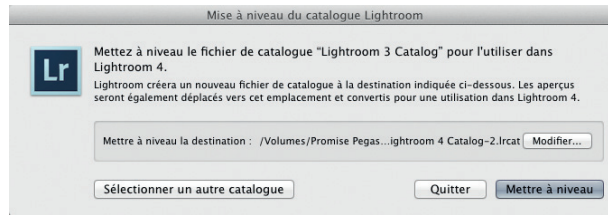
Étape 10

Vous pouvez aussi changer de catalogue après avoir démarré le programme en cliquant sur son icône tout en appuyant simultanément sur la touche Alt/Option. Il vous suffit ensuite de sélectionner le catalogue de votre choix dans la fenêtre de dialogue. Dans tous les cas, le passage d'un catalogue à l'autre provoque le redémarrage de Lightroom, cette opération ne prenant que quelques secondes.



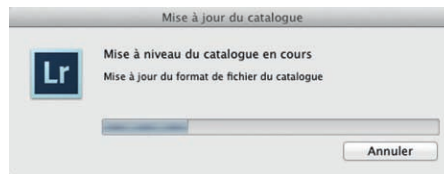
Étape 11

Si vous utilisiez Lightroom 1, 2 ou 3 et que vous décidez de passer à la version 4, cette dernière pourra, bien entendu, prendre en charge votre catalogue courant. Cela passe par une mise à jour qui prendra quelques dizaines de secondes, ou au pire quelques minutes, en fonction de la taille de la base de données. Au premier démarrage, Lightroom 4 va détecter la présence de votre catalogue, et proposer la mise à jour par l'intermédiaire d'une fenêtre de dialogue. Cette dernière permet de choisir un autre catalogue à mettre à jour, et de modifier son emplacement.



Étape 12

Cliquez sur le bouton «Mettre à niveau» pour convertir votre catalogue et vos aperçus vers Lightroom 4. Dès que l'opération est terminée, le programme se lance automatiquement sur le catalogue converti. Notez que, par sécurité, votre ancien catalogue n'a pas été supprimé. Vous retrouverez vos dossiers, vos images, vos collections et vos métadonnées tels qu'ils étaient avant de passer à Lightroom 4.



Conclusion : bien que Lightroom soit particulièrement fiable et stable, rarement confronté à des problèmes de corruption, nous n'insisterons jamais assez sur le fait qu'il faut tout mettre en œuvre pour protéger vos données et vos images. Prenez, dès la première utilisation, de bonnes habitudes :

- créez un dossier de sauvegarde du catalogue sur un disque dur autre que celui de l'ordinateur, et séparé du dossier contenant le catalogue courant ;
- programmez une sauvegarde du catalogue une fois par jour, à la fin de votre session de travail ;
- faites en sorte que Lightroom exécute systématiquement le test d'intégrité et l'optimisation du catalogue. Cette opération ne prend que quelques dizaines de secondes, y compris sur des catalogues relativement volumineux ;
- n'accumulez pas de sauvegardes quotidiennes pendant plusieurs mois d'affilée : redémarrer sur une sauvegarde de catalogue vieille de 6 mois n'a aucun sens, notamment si vous travaillez tous les jours avec Lightroom. Effacez régulièrement les plus anciennes sauvegardes, mais conservez-en au moins une demi-douzaine.

03 Importer et exporter un catalogue

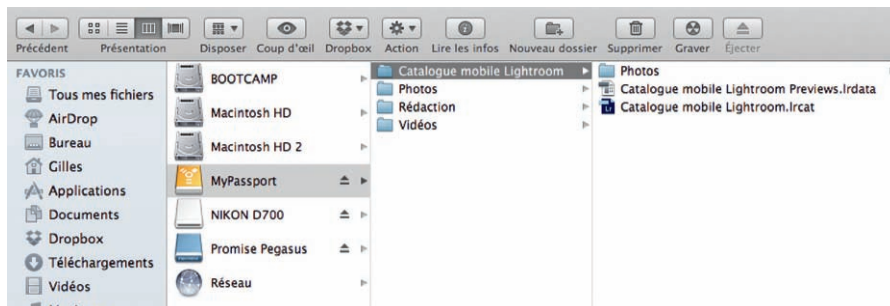
Lightroom ne permet pas d'ouvrir plusieurs catalogues simultanément. En revanche, si vous avez créé un catalogue sur votre ordinateur portable lors d'un voyage ou pour les besoins d'un reportage, vous pouvez très bien importer son contenu – travail effectué, images et métadonnées – dans votre catalogue principal, une fois de retour chez vous. Vous pouvez également créer un catalogue à partir d'un dossier ou d'une collection, afin de le confier à un autre utilisateur de Lightroom.

Notez que les catalogues de Lightroom sont parfaitement compatibles entre Mac et PC. Par exemple, si vous créez un catalogue sur un Mac, vous pouvez le transférer et l'utiliser sur un PC sans aucune restriction, et vice-versa.



Étape 1

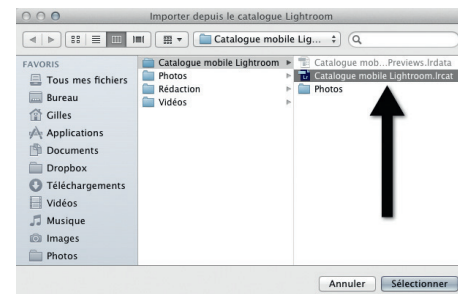
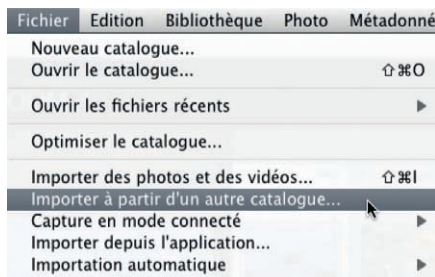
Dans le cas d'utilisation de deux catalogues, l'un sur votre ordinateur de bureau, l'autre sur votre ordinateur portable, l'idéal serait de stocker le second avec les images sur un disque dur externe, pour faciliter le transfert d'un ordinateur à l'autre. Vous pourriez relier les deux ordinateurs via un réseau, mais nous vous proposons ici une méthode simple, notamment si vous êtes peu porté sur l'informatique.



Remarque : si vous utilisez deux catalogues, l'un sur un ordinateur de bureau qui reste le poste de travail principal, l'autre sur un ordinateur portable qui servira en reportage ou en voyage, n'attendez pas trop longtemps pour transférer les images et métadonnées de l'un vers l'autre. En effet, vous risqueriez de perdre le fil et de laisser grossir le catalogue provisoire du portable, au point de perdre du temps à gérer l'un et l'autre catalogues, ce qui inclut, bien évidemment, la sauvegarde et la maintenance. Dès que vous êtes de retour chez vous ou à votre bureau, prenez l'habitude de transférer immédiatement le contenu du catalogue.

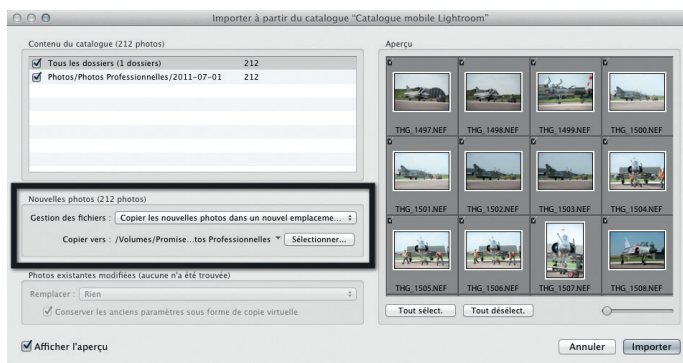
Étape 2

Après avoir relié le disque dur externe à votre ordinateur principal, allez dans le module Bibliothèque, menu **Fichier>Importer à partir d'un autre catalogue**. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche à l'écran, parcourez les différents volumes jusqu'au dossier contenant le catalogue à importer, sélectionnez le fichier de ce catalogue (nomdu-catalogue.lrcat) puis cliquez sur le bouton Sélectionner.



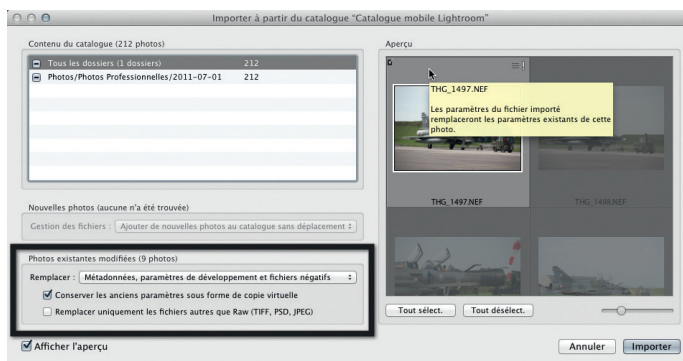
Étape 3

Une nouvelle boîte de dialogue va s'ouvrir : elle affiche la liste des dossiers du catalogue à importer, que vous pouvez sélectionner en les cochant à votre guise, ainsi que les vignettes des aperçus (si l'option «Afficher l'aperçu», dans le coin inférieur gauche, est cochée). Le menu déroulant «Gestion des fichiers» permet d'ajouter les photos au catalogue, soit sans les déplacer (Lightroom les indexera dans ce cas sur le disque dur externe), soit en les copiant sur votre ordinateur principal, avec choix de l'emplacement – méthode que nous vous conseillons.



Étape 4

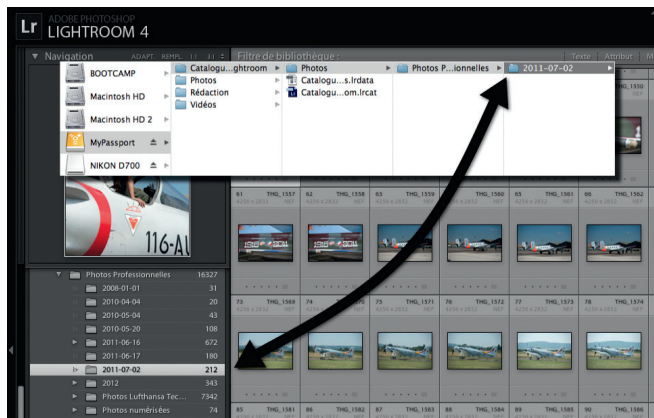
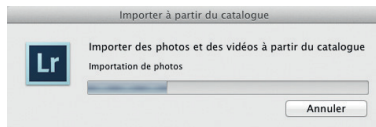
Si des photos déjà existantes sont détectées dans le catalogue de destination, alors qu'elles sont également présentes et modifiées dans le catalogue à importer, Lightroom vous proposera de mettre à jour les métadonnées, les paramètres de développement et, éventuellement, d'écraser les originaux. Dans ce cas, vous pourrez conserver les anciens paramètres de développement dans une copie virtuelle de chaque image qui sera automatiquement créée lors de la fusion des catalogues.



Étape 5

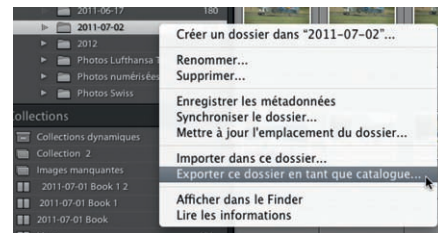
Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton Importer. Lightroom passera par plusieurs étapes signalées par des fenêtres d'informations (mise à jour des métadonnées, des collections, etc.). Dès que l'importation est terminée, vous retrouverez, dans le catalogue de destination, les images, les métadonnées, les paramètres de développement, les collections, les piles et les copies virtuelles du catalogue source.

Remarque : l'importation d'un catalogue inclut les collections, mais pas les services de publication, que vous devrez recréer complètement.



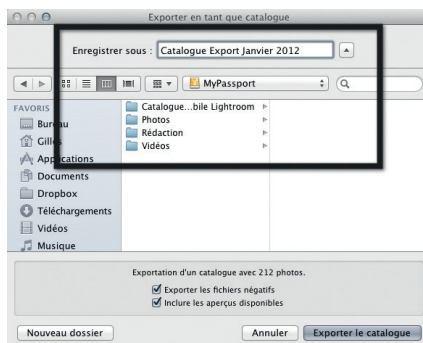
Étape 6

L'exportation d'un catalogue se commande soit à partir du menu **Fichier>Exporter en tant que catalogue**, après avoir sélectionné au moins une image dans le module Bibliothèque, soit en faisant un clic droit sur un dossier, une collection ou une collection dynamique et en choisissant «Exporter le dossier (ou la collection) en tant que catalogue».



Étape 7

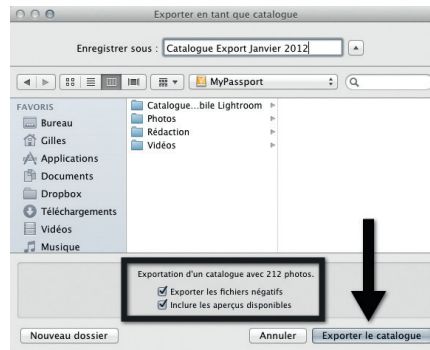
Dans les deux cas, une boîte de dialogue va s'ouvrir, dans laquelle vous devrez saisir le nom du nouveau catalogue et déterminer son emplacement. Dans le bandeau inférieur, on trouvera également un décompte du nombre de photos exportées, ainsi que deux options à cocher (voir l'étape 8).



Étape 8

L'option « Exporter les fichiers négatifs » permet de joindre les photos originales au catalogue nouvellement créé – sinon ce dernier se contentera d'indexer les images à leur emplacement actuel. La seconde option, « Inclure les aperçus disponibles », permet également d'exporter les aperçus des images déjà créés dans le catalogue source – sinon, il sera tout à fait possible de les reconstruire ultérieurement. Lorsque votre choix est fait, cliquez sur « Exporter le catalogue ».

Remarque : Adobe nomme les fichiers originaux « négatifs » ou « fichiers négatifs », en référence à la pellicule argentique (un négatif comporte des images qui n'ont pas encore été tirées sur papier ou diffusées de manière quelconque).

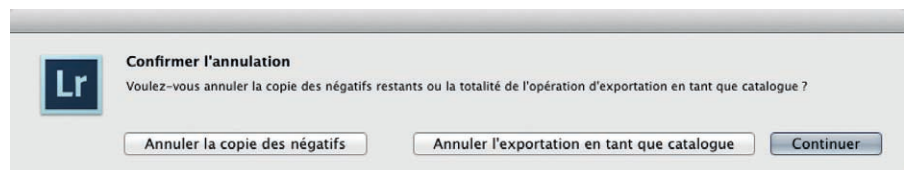
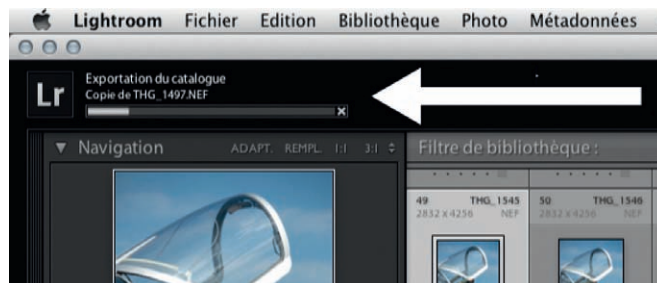


Étape 9

Une fois que le catalogue a été exporté, on pourra redémarrer Lightroom sur ce dernier. Toutes les métadonnées liées aux images du catalogue sont également incluses, y compris les collections, les dossiers, les mots-clés, les champs IPTC, les attributs (marqueurs Retenue/Rejetée), les copies virtuelles ainsi que les corrections effectuées dans le module Développement.

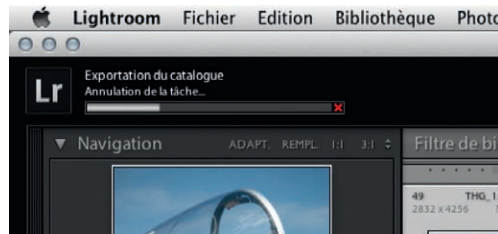
Étape 10

Lightroom est conçu pour assurer en permanence la sécurité de vos images et de votre travail en cours. Si l'on interrompt l'exportation en cliquant sur le signe X de la barre de progression du bandeau supérieur (voir la figure de l'étape 9), une première fenêtre de dialogue va apparaître pour vous demander de confirmer l'annulation ou la poursuite de l'exportation en tant que catalogue (vous aurez également la possibilité d'annuler la copie des négatifs pour réduire le temps d'exportation).



Étape 11

Si vous cliquez sur « Annuler l'exportation en tant que catalogue », une deuxième fenêtre va s'ouvrir avec deux options : « Annuler l'exportation en tant que catalogue », pour annuler purement et simplement l'opération en cours, et Continuer, pour reprendre l'exportation telle que vous l'avez envisagée. Un bouton à cocher, « Ne plus afficher », est présent dans la plupart des boîtes de dialogue de Lightroom. Pour éviter toute erreur intempestive, ne le cochez jamais, il vaut mieux perdre quelques secondes à devoir valider un choix...



Conclusion : le cas le plus concret d'utilisation de deux catalogues est celui du photographe qui part en déplacement. Il pourra créer, sur un disque dur externe, un catalogue temporaire dans lequel il importera ses images. Il pourra les trier, les noter, saisir des mots-clés et renseigner les champs IPTC, les regrouper dans des collections et les traiter dans le module Développement. De retour chez lui, il pourra tout réimporter dans son catalogue principal.

Lightroom permet de créer autant de catalogues qu'on veut, mais on ne peut en n'ouvrir qu'un seul à la fois. Cependant, avoir un grand nombre de catalogues revient à multiplier d'autant la saisie et la gestion des métadonnées, à compliquer la sauvegarde en la rendant plus fastidieuse et plus gourmande en espace disque.

04 Les modes d'affichage

Pour évaluer son travail, tout photographe a besoin d'un logiciel capable d'afficher les images avec une qualité irréprochable et de fonctions parfaitement adaptées aux différentes étapes du flux de production, que ce soit le tri rapide, la comparaison, le développement et la retouche des photos. De ce point de vue, Lightroom 4, même s'il n'apporte pas de changements par rapport à la version 3, est très richement doté et vous permet de travailler tout aussi efficacement sur un seul écran, avec votre portable sur le terrain, ou avec le confort de deux moniteurs une fois de retour chez vous ou au bureau.



Étape 1

Les outils de Lightroom sont regroupés dans des panneaux latéraux. Pour dégager de l'espace de travail, on peut facilement les escamoter en appuyant simplement sur la touche Tab du clavier.

Si l'on presse sur la combinaison Maj + Tab, tous les panneaux latéraux, supérieur et inférieur vont disparaître. Pour les faire revenir, il suffit d'exécuter à nouveau le même raccourci clavier Maj + Tab.

Remarque : notez que la touche T permet de faire disparaître ou apparaître la barre d'outils située sous la partie centrale.

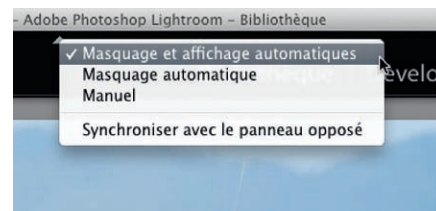
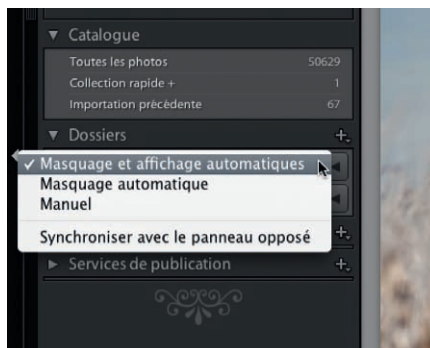


Partie 1 : Préparer l'environnement de travail

Étape 2

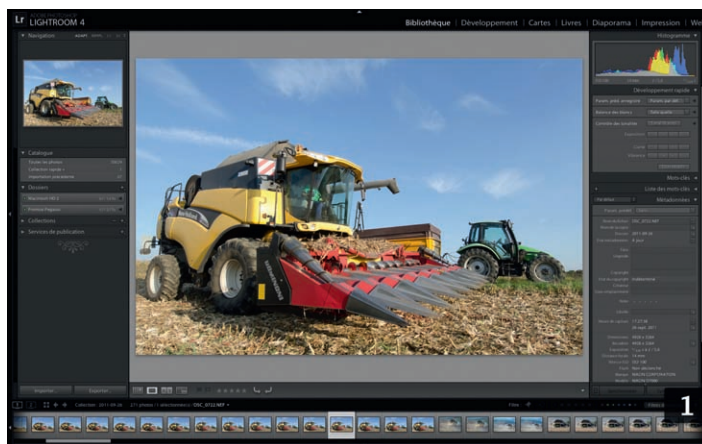
Chaque panneau est doté d'une petite flèche. Un clic droit donne accès à des options d'affichage.

- « Masquage et affichage automatiques » : lorsqu'on approche la souris du bord, le panneau apparaît et reste en place tant qu'on y travaille ; dès qu'on éloigne le pointeur, il s'escamote.
- « Masquage automatique » : le panneau disparaît quand on éloigne la souris, mais il faut cliquer sur la flèche pour l'afficher.
- « Manuel » : on clique sur la flèche pour faire apparaître ou disparaître le panneau.
- « Synchroniser avec le panneau opposé » : toute action sur un panneau se produit également sur le panneau opposé.



Étape 3

Pour profiter de l'espace maximum à l'écran, utilisez la touche F du clavier pour passer successivement de l'affichage normal au mode « Plein écran » avec la barre de menus (comme on peut le voir sur la capture ci-contre), puis en mode « Plein écran total » (sans barre des menus – comme montré sur la capture du dessous).



Remarque : les utilisateurs de Mac disposent, depuis la version 10.7 Lion du système d'exploitation, d'un nouveau système d'affichage plein écran des applications. Lightroom 4 n'est pas compatible avec cette fonction.

Étape 4

Le mode Grille affiche le contenu des dossiers sous forme de cellules. La taille peut être modifiée (voir le montage ci-contre) à l'aide du curseur Vignettes, situé dans la barre d'outils, ou encore à l'aide des touches «+» et «-» du clavier (hors pavé numérique). Quel que soit le module, l'appui sur la touche G commande un retour dans le module Bibliothèque en mode Grille.



Étape 5

Le mode Loupe affiche l'image en grand, dans l'espace disponible de la fenêtre principale de Lightroom. On peut aussi appuyer sur la touche E du clavier ou cliquer sur le deuxième bouton dans la barre d'outils.



Étape 6

Le mode Comparaison (3^e bouton de la barre d'outils ou touche C) est une fonction essentielle du tri dans une série d'images semblables. On clique sur une première image : elle s'affiche à gauche dans la partie Sélectionner. Puis on sélectionne une deuxième image dans le Film fixe, en gardant la touche Ctrl/Cmd enfoncée : elle deviendra l'image dite «Candidate», affichée à droite. Pour passer aux images suivantes, utilisez la flèche droite du clavier.



Étape 7

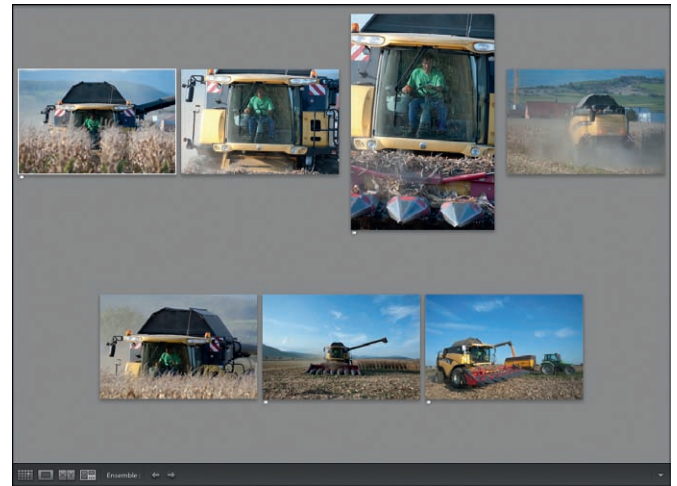
Le mode Comparaison permet également de zoomer simultanément ou séparément dans les deux images. Il est totalement intégré au flux de travail lors du tri des images, avec la possibilité d'appliquer un marqueur Rejetée ou Retenue, une note (étoiles) et un libellé de couleur. On trouvera également des commandes pour intervertir l'image candidate avec la sélection de départ.



Étape 7

Étape 8

Le mode Ensemble (4^e bouton de la barre d'outils ou touche N) est une table lumineuse permettant d'afficher plusieurs images à la fois. Il suffit de faire une sélection multiple d'images avec la touche Ctrl/Cmd. Au fur et à mesure de leur sélection, les images s'afficheront dans la fenêtre centrale de Lightroom, un peu à la manière d'une table lumineuse bien ordonnée. En revanche, on ne peut pas permuter les images en les déplaçant à la main.



Étape 8

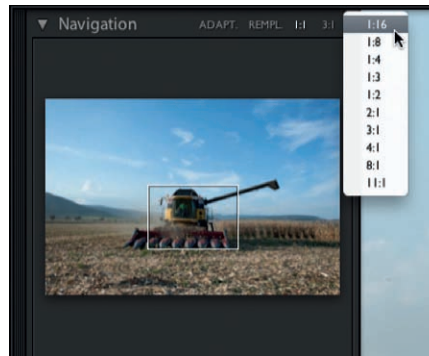
Étape 9

On peut zoomer de différentes manières dans l'image, soit avec la loupe, commandée par un clic de la souris, soit, de façon plus pratique, à l'aide de la barre d'espace du clavier. On peut la maintenir enfoncée, puis la relâcher pour aller et venir dans l'image ou, tout simplement, appuyer une fois pour le zoom avant, et encore une autre fois pour le zoom arrière.



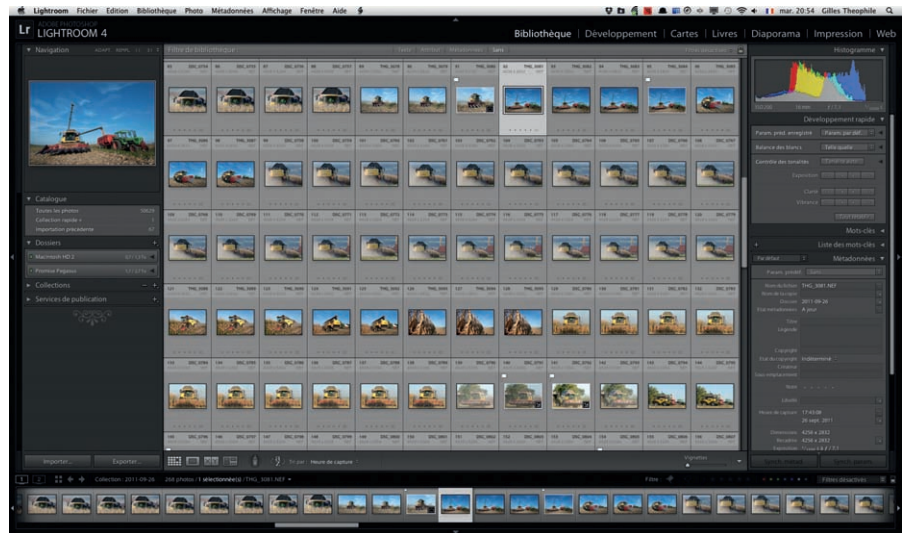
Étape 10

Le rapport d'agrandissement se choisit dans le panneau Navigation, en haut à gauche ; le rapport 1:1 (1 pixel de l'image = 1 pixel à l'écran) est l'équivalent du zoom 100% de Photoshop. Le déplacement vertical ou horizontal se fera avec l'outil Main, soit dans l'image, soit à l'aide du pavé de zoom dans la vignette du panneau de Navigation. Notez les nouveaux facteurs 1:16 et 1:8 introduits par Lightroom 4.



Étape 11

L'activation du second écran se fait en cliquant sur l'icône en forme d'écran et portant le chiffre 2, dans le coin supérieur gauche du Film fixe. Si on ne dispose que d'un seul écran, ce bouton activera l'affichage d'une fenêtre flottante.



Remarque : si vous ne disposez que d'un seul écran, la fenêtre flottante ne vous sera pas d'une très grande utilité, à moins de disposer d'un moniteur de taille hors norme. Dans ce cas, mieux vaut passer d'un mode d'affichage à l'autre en utilisant les raccourcis claviers G (mode Grille), E (Loupe), Maj + Tab (escamoter tous les panneaux latéraux, inférieur et supérieur), etc.

Partie 1 : Préparer l'environnement de travail

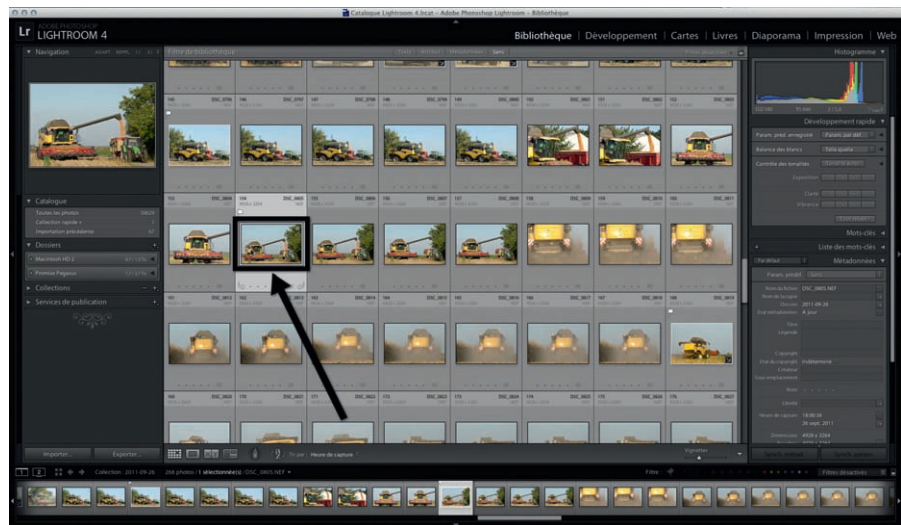
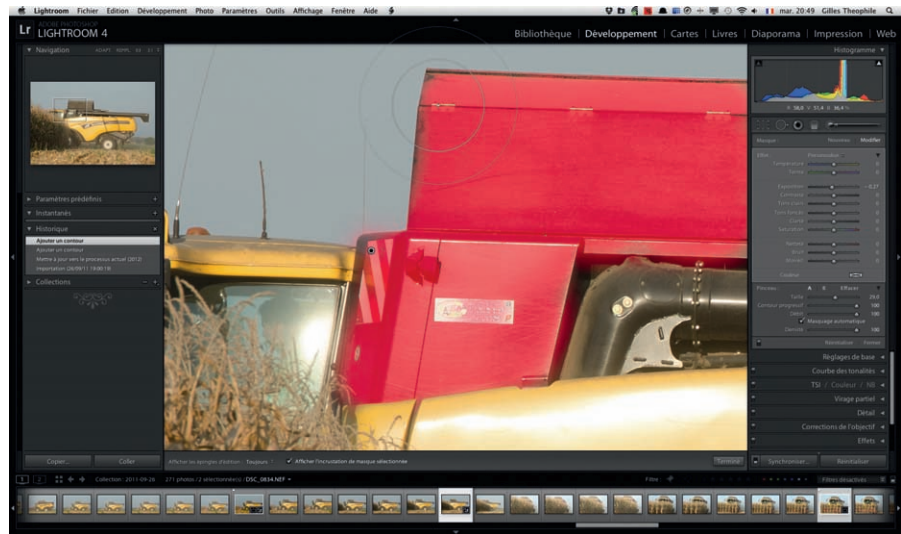
Étape 12

Le second écran comporte les mêmes options de réglage que l'écran principal (avec le zoom) et la possibilité bien pratique d'afficher la grille dans le module Développement. Dans ce dernier, on pourra également travailler sur une image, en l'affichant à 1:1 à gauche (pour la retouche) et à taille normale à droite, ce qui permet de contrôler les corrections à la fois de manière globale et détaillée.



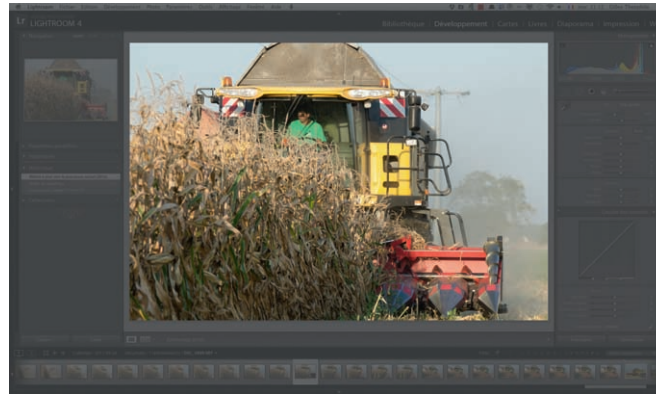
Étape 13

Le second écran propose aussi une loupe interactive : il suffit de promener le pointeur de la souris dans les vignettes à gauche pour voir le détail dans l'écran de droite, à la valeur de zoom qu'on aura préalablement choisie. C'est une excellente alternative aux coups de zoom incessants lorsqu'on trie ses images sur un seul moniteur.



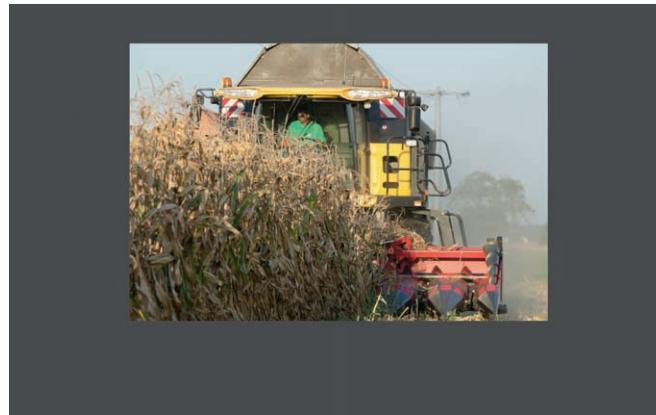
Étape 14

Lightroom propose un mode d'affichage agréable et pratique par atténuation de l'éclairage de fond des panneaux et des outils. Affichez une photo en mode Loupe puis pressez une première fois la touche L du clavier : les panneaux et les outils s'estompent. Ce mode est particulièrement utile pour corriger une photo avec précision, sans que l'œil ne soit distrait par l'environnement de travail – notez que les outils restent parfaitement opérationnels.



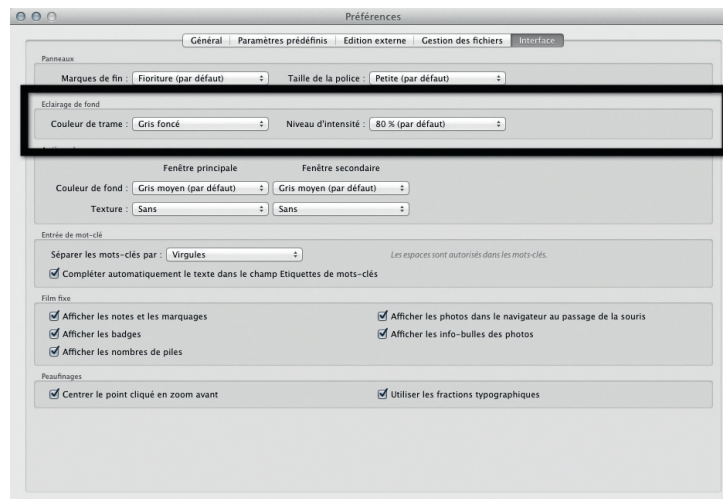
Étape 15

Si vous appuyez une deuxième fois sur L, l'environnement s'estompe complètement. Pour admirer ou faire admirer une image à la plus grande taille possible, pensez à escamoter tous les panneaux, sur les côtés, en haut et en bas, sans oublier la barre d'outils. La photo apparaîtra à l'écran presque comme un tirage dans un cadre ; l'effet est d'autant plus spectaculaire que le moniteur est grand. Pour annuler l'effet d'éclairage de fond, pressez la touche L une troisième fois.



Étape 16

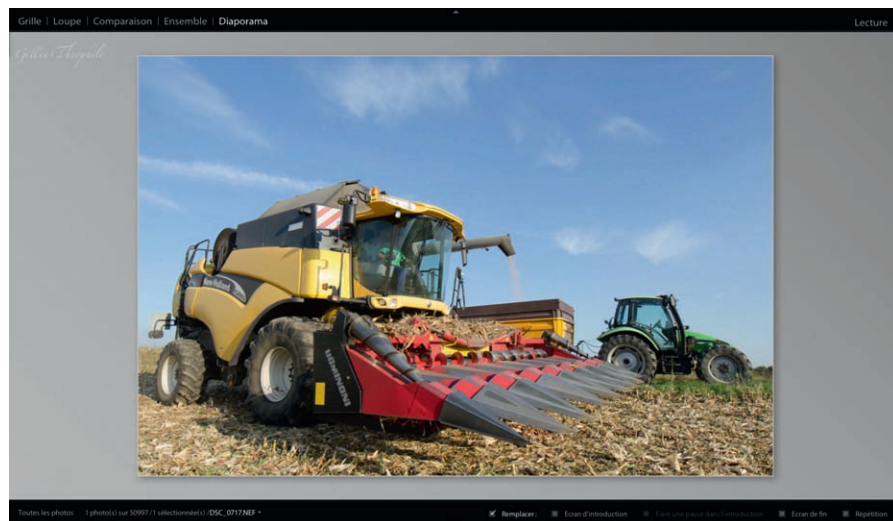
Pour paramétrer l'éclairage de fond, allez dans **Lightroom>Préférences** (Mac) ou **Édition>Préférence** (PC), puis dans l'onglet Interface>Éclairage de fond. Vous avez le choix entre 5 niveaux de gris, du blanc au noir (menu « Couleur de trame ») et 4 niveaux d'intensité. Les captures précédentes ont été réalisées avec un gris foncé à 80% d'intensité, de préférence au noir ou au blanc, qui peuvent influencer sur la perception du contraste de l'image.



Étape 17

Une fonction relativement peu connue de Lightroom permet d'afficher un moniteur de contrôle lorsqu'on présente un diaporama sur un second écran tourné vers un client ou tout autre observateur. Cette possibilité ne vous empêche pas, de votre côté, de continuer le travail dans Lightroom – du tri d'images, par exemple, que vous pourriez montrer un peu plus tard à votre interlocuteur, tout en sachant en permanence où en est le diaporama.

Pour activer cette fonction, il faut que l'écran secondaire soit en mode «Plein écran», et que l'option «Afficher l'aperçu du second moniteur» soit sélectionnée.



Conclusion : Lightroom est particulièrement bien adapté aux écrans modernes 16/10^e, et respire sur les moniteurs d'une taille égale ou supérieure à 20 pouces. Si vous décidez de travailler en mode «Double écran», ne perdez pas de vue que Lightroom est un logiciel exigeant du point de vue des ressources machine. Si votre ordinateur est ancien ou peu puissant, le second écran risque d'avoir un impact sur la réactivité globale du programme. Dans ce cas, n'oubliez pas que l'interface de Lightroom a également été pensée pour les photographes utilisant un portable sur le terrain et, par conséquent, qui ne disposent que d'un seul écran...

05 Les éditeurs externes

Lightroom 4 étend largement les possibilités de traitement des images, à tel point qu'on peut se passer de tout autre programme. Mais pour la retouche avancée et la modification en profondeur des images, Photoshop reste indispensable.

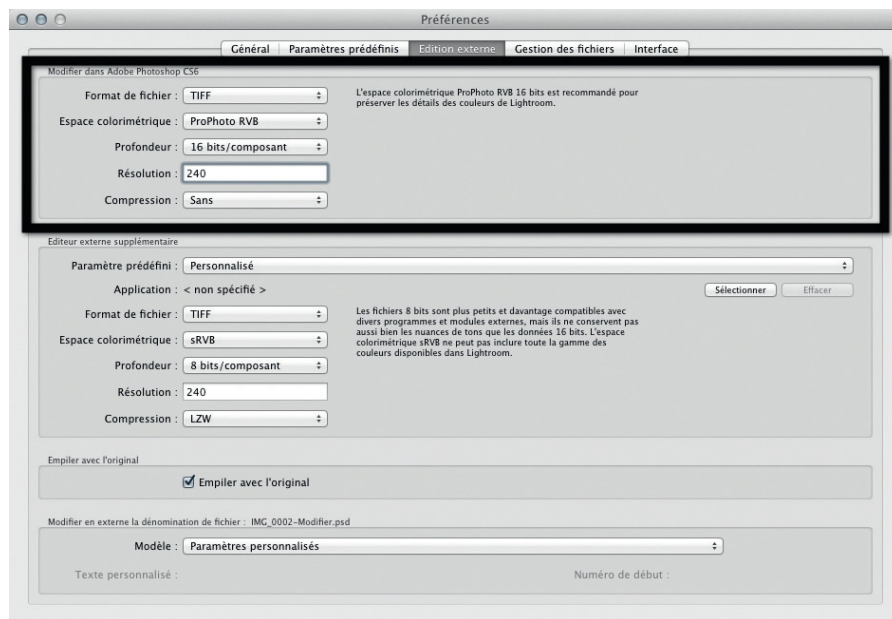
Lightroom et Photoshop forment un ensemble cohérent. Il est possible d'installer d'autres éditeurs externes et de profiter d'outils complémentaires au sein d'un flux de travail particulièrement fluide. Les utilitaires de Nik Software, Topaz Labs, onOne Software et bien d'autres dialoguent parfaitement avec Lightroom, et renvoient automatiquement les images traitées dans le catalogue au format spécifié au cas par cas dans les réglages d'éditeurs externes de Lightroom.



Étape 1

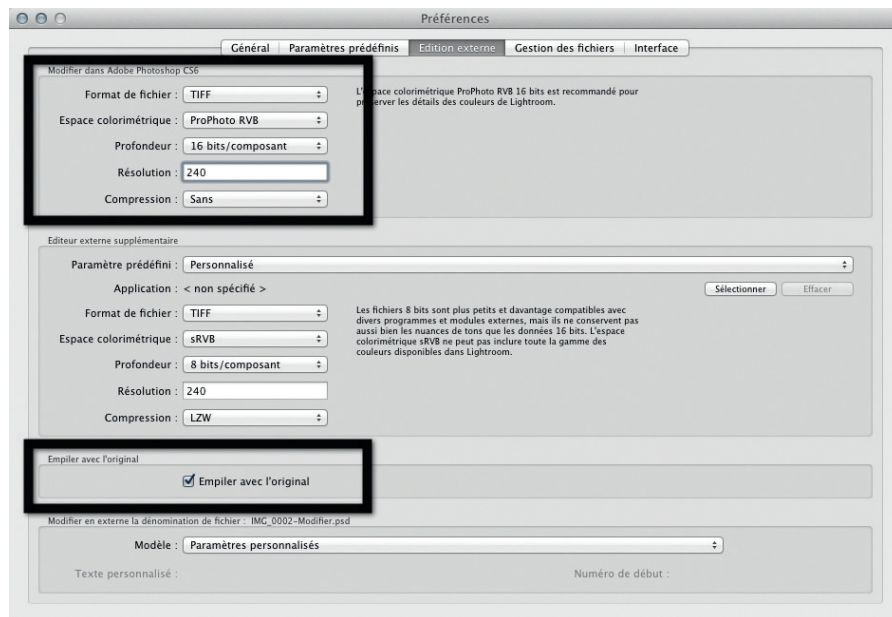
Lorsque Lightroom est installé sur un ordinateur sur lequel se trouvent déjà Photoshop ou Photoshop Elements (PSE), l'un de ces derniers apparaîtra automatiquement en tant qu'éditeur externe principal dans les Préférences de Lightroom, onglet «Édition externe». Si Photoshop et PSE sont tous deux installés, c'est le premier qui sera prioritaire.

Remarque : l'utilisation d'éditeurs externes à partir de Lightroom brise le flux de travail RAW, les images étant converties en TIFF ou PSD pendant le voyage. Les réglages doivent être judicieusement choisis afin de conserver la plus grande qualité possible, en travaillant en 16 bits (8 bits pour PSE) dans un large espace colorimétrique comme ProPhoto RVB ou Adobe RVB 1998.



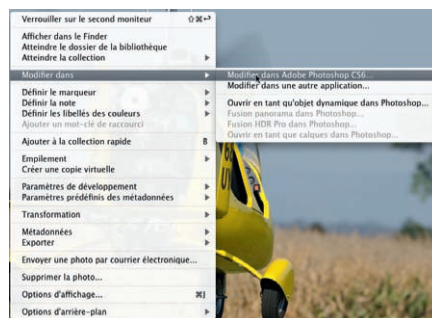
Étape 2

Avant d'envoyer une image dans Photoshop, il faudra paramétrer une fois pour toutes les Préférences pour indiquer le format de fichier à employer (PSD ou TIFF), puis, pour conserver une qualité maximale, choisir une profondeur de couleurs de 16 bits, l'espace couleur le plus large possible (ProPhoto RVB) et, si possible, ne pas compresser en ZIP. Si vous cochez l'option « Empiler avec l'original », un peu plus bas dans la fenêtre, le fichier de retour dans Lightroom sera automatiquement associé à une pile incluant l'original.



Étape 3

Pour envoyer une image de Lightroom vers Photoshop, il faut faire un clic droit et sélectionner **Modifier dans>Modifier dans Adobe Photoshop CS6** (ou PSE). Si l'image de départ est un fichier RAW, elle sera automatiquement rapatriée après le traitement dans Photoshop dans le format spécifié dans les Préférences (voir l'étape 2).

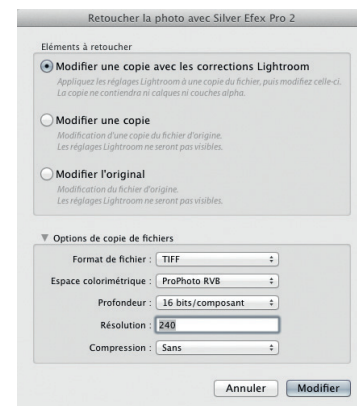


Étape 4

Si l'image est en TIFF, JPEG ou PSD, une boîte de dialogue va proposer les options :

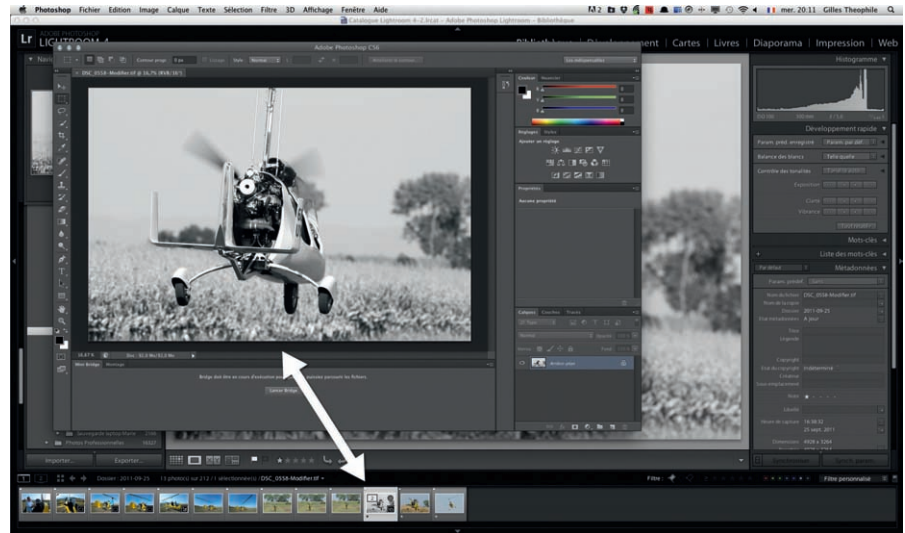
- « Modifier une copie avec les corrections Lightroom » : un duplicata du fichier va être créé avec les corrections préalablement effectuées dans Lightroom, puis expédié vers Photoshop ;
- « Modifier une copie » : une copie du fichier original va être créée, sans application des corrections Lightroom ;
- « Modifier l'original » : le fichier original ne va pas être dupliqué mais expédié tel quel, sans les corrections Lightroom.

Si l'éditeur externe diffère de l'éditeur principal, elle affichera également les options de format de fichier, pour une ultime modification des réglages enregistrés dans les Préférences. Dans la v4, l'option pour empiler les fichiers de travail avec l'original s'active dans les Préférences et non plus dans cette fenêtre.



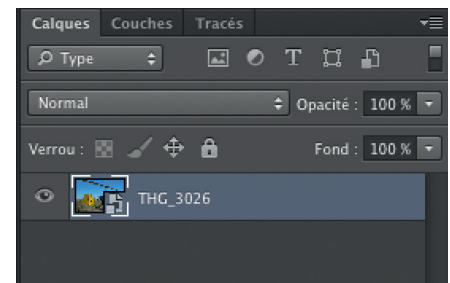
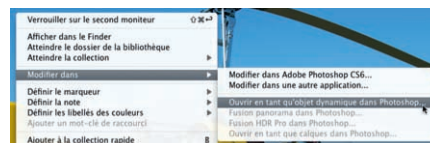
Étape 5

Les images expédiées dans Photoshop, à partir de Lightroom, sont toujours réimportées automatiquement dans le catalogue, sans intervention particulière de l'utilisateur. Pour cela, dans Photoshop, une fois le travail de correction ou de retouche terminé, fermez l'onglet ou la fenêtre contenant l'image en cours de traitement, puis enregistrez dans la boîte de dialogue qui se présentera à vous. Aussitôt, vous verrez cette version de l'image apparaître dans le Film fixe ou la grille de Lightroom.



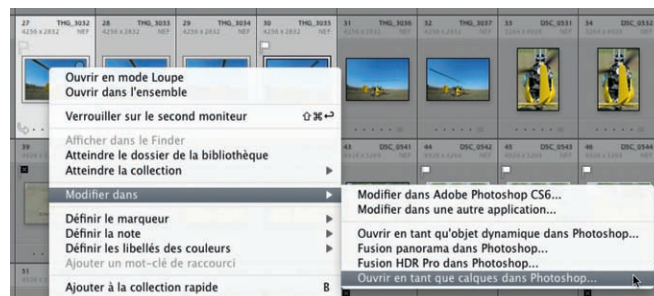
Étape 6

Si la version pro de Photoshop est installée (versions à partir de la CS3), l'utilisateur de Lightroom dispose d'une possibilité de transfert particulièrement puissante, l'option «Ouvrir en tant qu'objet dynamique dans Photoshop». Elle permet de profiter des outils et du flux de travail non destructif permis par le système d'objets et de filtres dynamiques du logiciel. En effet, même après un retour dans le catalogue Lightroom, les corrections et modifications des fichier TIFF ou PSD pourront être reprises ultérieurement dans Photoshop.



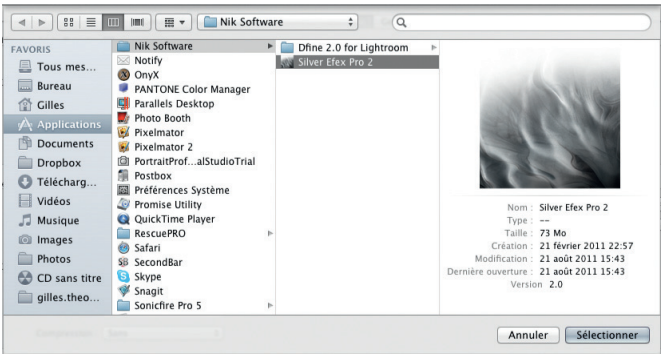
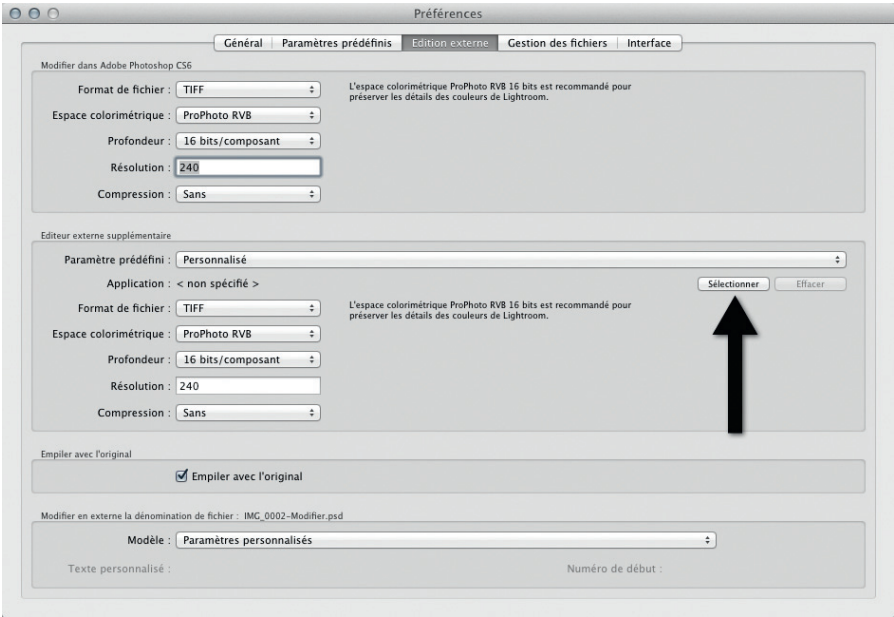
Étape 7

Si Photoshop CS5 ou CS6 sont installés, d'autres options de transfert sont disponibles, pour la fusion de panoramas, d'images HDR ou tout simplement, pour l'ouverture d'une série d'images sous forme de calques. Ces options ne sont disponibles que lorsque deux images aux moins ont été sélectionnées dans Lightroom. Notez que ces fonctions ne sont pas disponibles si l'éditeur externe est Photoshop Elements. Pour plus d'informations quant aux fonctions d'assemblage, veuillez vous référer à la documentation ou aux ouvrages sur Photoshop.



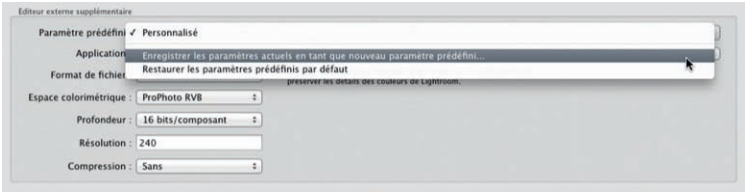
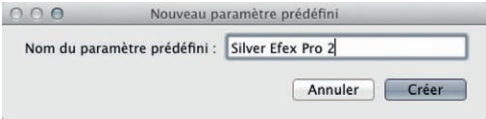
Étape 8

Pour installer un autre éditeur externe, allez dans les Préférences (Mac : **Lightroom>Préférences**; PC : **Édition>Préférences**), onglet «Édition externe». Dans la section «Éditeur externe supplémentaire», cliquez sur le bouton Sélectionner : une fenêtre du système va s'ouvrir dans laquelle il faudra rechercher le programme qu'on veut ajouter. Pour valider le choix, cliquez sur Sélectionner.



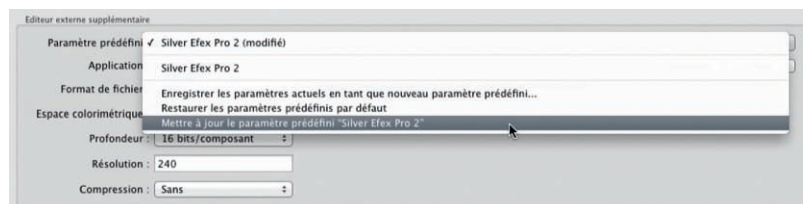
Étape 9

Après fermeture de la boîte de dialogue, allez dans le menu déroulant «Paramètre prédéfini» pour tout enregistrer («Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini»). Une autre boîte de dialogue va s'ouvrir, dans laquelle on saisira le nom de l'application choisie, ou tout autre nom, à votre convenance, avant de valider en cliquant sur Créer.



Étape 10

Passez ensuite aux réglages du format de fichier que vous souhaitez utiliser avec l'éditeur externe. Lorsque le choix a été fait, retournez dans «Paramètre prédéfini» et sélectionnez «Mettre à jour le paramètre prédéfini» dans le menu déroulant. Ce menu vous permet de modifier vos réglages à tout moment, de supprimer ou de renommer l'éditeur externe ou de retourner aux valeurs par défaut. Les réglages de fichiers peuvent également être modifiés à la volée, juste avant le transfert de l'image (voir l'étape 4).



Étape 11

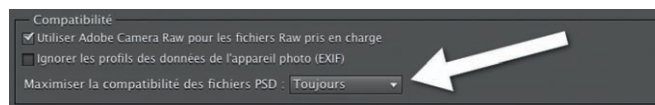
De retour dans Lightroom, l'éditeur externe enregistré dans l'étape précédente apparaîtra dans la liste «Modifier dans...» après avoir fait un clic droit sur l'image. Bien entendu, il est possible d'ajouter autant de modules externes que vous le souhaitez.



Étape 12

Si l'on utilise Photoshop comme éditeur externe, notamment avec des fichiers PSD, il y a un réglage important à faire pour assurer une parfaite compatibilité entre les programmes :

- dans Photoshop : allez dans les **Préférences>Gestion des fichiers>Compatibilité>Maximiser la compatibilité des fichiers PSD et PSB**, puis choisissez **Toujours** dans le menu déroulant ;
- dans Photoshop Elements : allez dans les **Préférences>Enregistrement des fichiers>Compatibilité>Maximiser la compatibilité des fichiers PSD**, puis choisissez **Toujours** dans le menu déroulant. Validez en cliquant sur OK.



06 Les modules externes

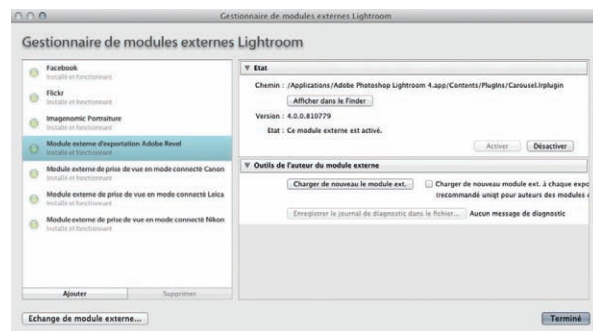
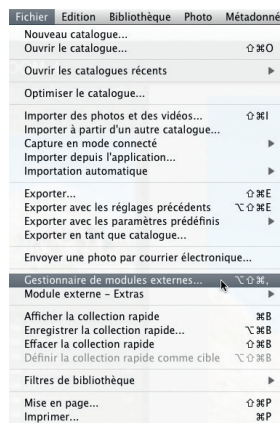
Lightroom permet l'installation de modules externes orientés sur le flux de production. Un certain nombre de développeurs proposent des outils additionnels pour la gestion du catalogue, des métadonnées, ou pour l'exportation et la diffusion d'images vers des galeries web. Nous vous conseillons de privilégier les modules externes d'auteurs traditionnels qui suivent de près le développement de Lightroom et qui interagissent avec Adobe, comme Jeffrey Friedl (modules d'exportation vers les galeries web), Tim Armes (modules de fusion d'images, d'incrustation de cadres, galeries web, etc.), John Beardsworth (gestion de métadonnées) ou encore Matt Dawson (utilitaires de sauvegarde).

En revanche, le kit de développement de Lightroom 4 ne permet toujours pas à des tiers de créer des outils s'intégrant dans le moteur de traitement des images au format RAW.



Étape 1

Le «Gestionnaire de modules externes» est accessible en permanence via le menu Fichier. C'est une interface permettant d'installer, de gérer, de mettre à jour et de supprimer des modules externes. Dès son ouverture, on peut voir le statut de tous les modules d'un simple coup d'œil : indicateur vert pour un module fonctionnant correctement, jaune ou rouge en cas de problème, et gris lorsque les modules sont désactivés. L'installation et la suppression d'un module n'exigent pas de redémarrer Lightroom.



Remarque : il existe de nombreux modules externes, rassemblés sur le site Lightroom Exchange. Pour y accéder depuis Lightroom, lancez le «Gestionnaire de modules externes», puis cliquez sur «Échange de module externe», en bas à gauche.

Étape 2

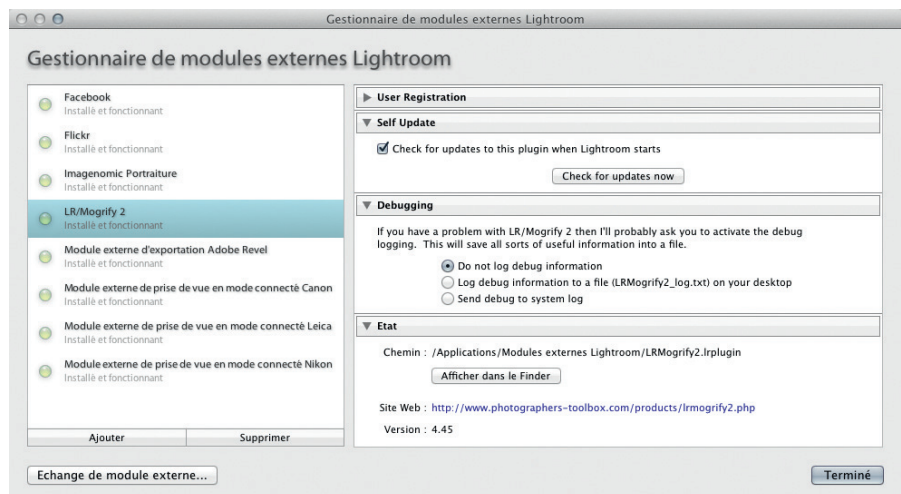
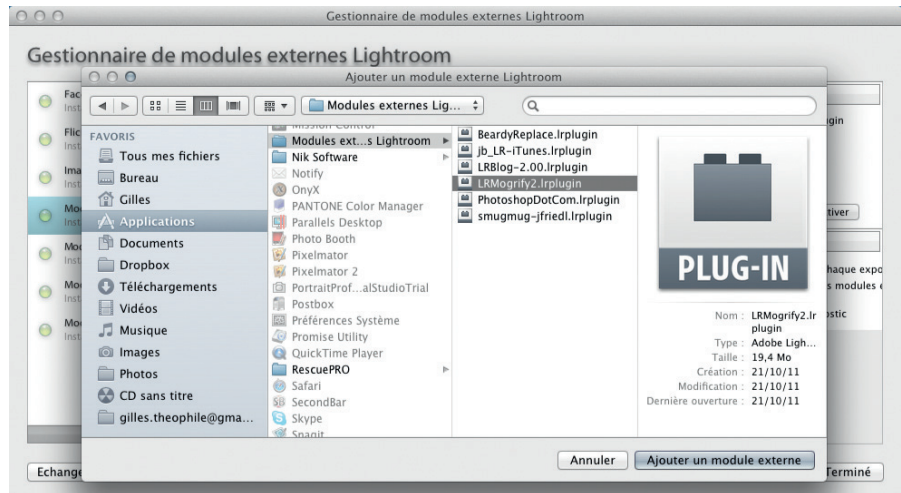
L'installation d'un module externe passe d'abord par son téléchargement, puis la décompression, de préférence dans un dossier unique qui regroupera tous les plug-ins ou, au pire, dans le dossier Programmes ou Applications de votre ordinateur. En général, les modules sont des fichiers très légers, quelques centaines de Ko à peine pour la plupart.

Étape 3

Après le téléchargement, lancez le Gestionnaire pour l'installation. Pour un nouveau module, cliquez sur le bouton Ajouter, sous la liste des modules, ce qui entraîne l'ouverture d'une boîte de dialogue du système dans laquelle vous pourrez pointer le Gestionnaire sur l'emplacement du module. Ensuite, il suffira de cliquer sur le bouton «Ajouter un module externe».

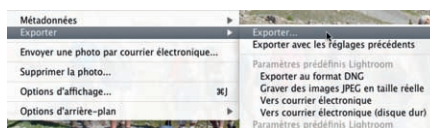
Étape 4

Si le chargement du module externe se passe correctement, celui-ci apparaîtra dans la liste (à gauche dans le Gestionnaire), avec un voyant vert indiquant qu'il est installé et opérationnel. À droite, selon les modules, on trouvera aussi bien des informations du développeur (clé d'activation, conditions de mise à jour, etc.) que l'état et l'emplacement du module. Une paire de boutons permet également d'activer ou de désactiver le module sans redémarrage de Lightroom. En cas de problème, on peut aussi le recharger ou le supprimer. Les mises à jour des modules sont la plupart du temps automatiques.



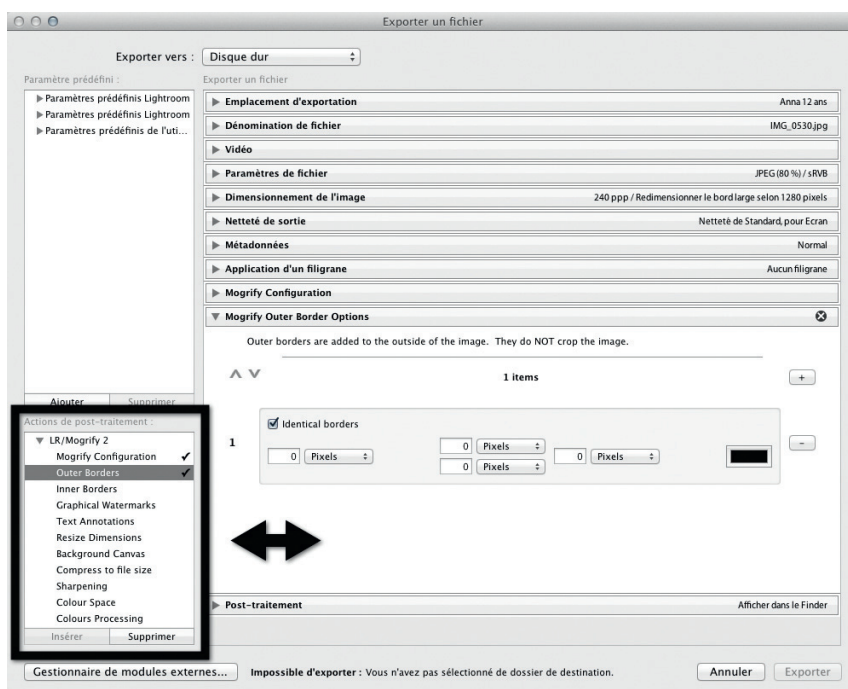
Étape 5

Une fois les modules externes installés, comment utilise-t-on leurs outils ? Les outils les plus faciles à trouver sont situés dans le menu d'exportation des images. Après avoir fait un clic droit sur une photo, on sélectionne **Exporter>Exporter dans le menu flottant**. S'il s'agit d'un des nombreux modules d'exportation vers une galerie web, d'envoi d'images par e-mail ou de sauvegarde, on le trouvera dans le menu déroulant situé en tête de la fenêtre d'exportation.



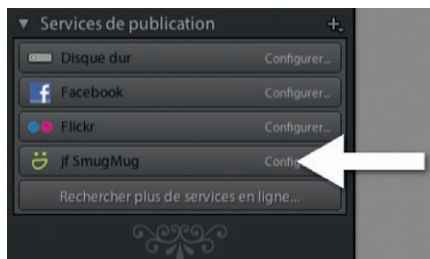
Étape 6

Certains modules de traitement d'images (pour l'ajout de cadres, de filigranes, pour contrôler les métadonnées devant être jointes aux images) s'installent dans la section «Actions de post-traitement», dans le coin inférieur gauche du menu Exporter. Cliquer sur Insérer permet de rajouter des fonctions aux outils standards, le tout pouvant être enregistré sous forme de paramètres prédéfinis pour automatiser les tâches d'exportation (voir l'exercice 44).



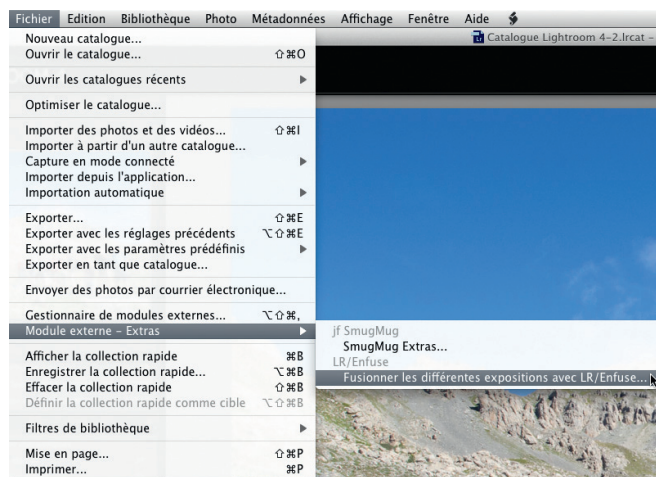
Étape 7

Dorénavant, la plupart des modules externes d'exportation se retrouvent aussi dans le panneau «Services de publication» du module Bibliothèque. Ce système permet la gestion de galeries web à distance, de la même manière que les collections (voir l'exercice 50). C'est désormais la méthode que nous vous conseillons pour piloter le contenu de vos galeries avec plus de souplesse que via le menu Exporter.



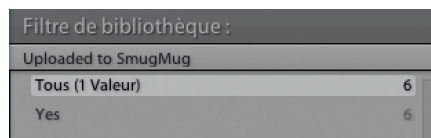
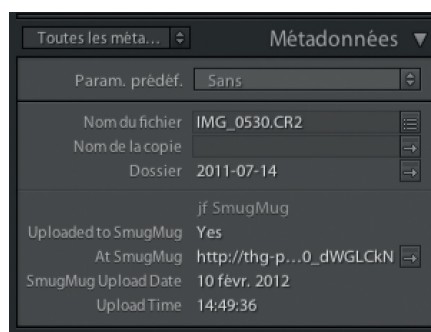
Étape 8

D'autres modules s'installent et s'utilisent directement dans Lightroom, on les trouve dans le menu **Fichier>Module externe – Extras** ou **Bibliothèque>Module externe – Extras**. En général, ils permettent de traiter les images (fusion d'images d'expositions différentes) ou de travailler, par exemple, sur les métadonnées. N'hésitez pas à consulter le mode d'emploi ou la page web des développeurs de ces modules.



Étape 9

Certains modules externes participent pleinement au catalogage des images, en installant des critères dans le panneau **Métadonnées>Toutes les métadonnées de modules externes**, dans les collections dynamiques et dans le Filtre de bibliothèque. Ainsi, il est particulièrement aisé de retrouver toutes les images chargées dans telle ou telle galerie web à l'aide d'un module externe.



Conclusion : les modules externes pour Lightroom se divisent en quatre catégories principales :

- modules d'exportation : pour envoyer les images sur une galerie web (Flickr, SmugMug, Zenfolio, etc.), par e-mail (via Gmail ou Outlook), à certaines agences, labos en ligne, ou simplement sur un autre volume pour la sauvegarde de vos photos ;
- modules de traitement d'images : fusion d'images exposées différemment, HDR, créa-

tion de profils colorimétriques, envoi vers des éditeurs externes ;

- modules de gestion de métadonnées : ajout de champs de saisie, gestion des métadonnées de fichiers exportés, géolocalisation ;
- création de sites web.

Avec Lightroom 4, certains modules externes ou services de publication, comme SmugMug, ne sont plus fournis par défaut mais sont disponibles sur le site Adobe Exchange.

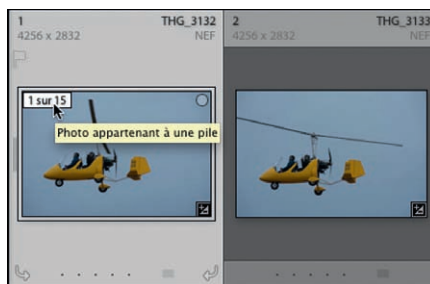
07 Les piles et les copies virtuelles

Les photographes ayant connu le film argentique se souviennent des séances de tri de diapositives à la loupe, sur une table lumineuse. On organisait des petits tas : d'un côté les diapos à jeter, de l'autre celles qui étaient à revoir, et enfin les photos que l'on jugeait les meilleures. Lightroom reprend le même principe avec ce qu'il appelle des « piles ». La version 4 va encore plus loin puisqu'il est enfin possible d'empiler les images dans les collections. Quant aux copies virtuelles, elles permettent de créer plusieurs versions d'une même photo, sans avoir à la dupliquer physiquement (et on pourra bien sûr empiler ces versions).



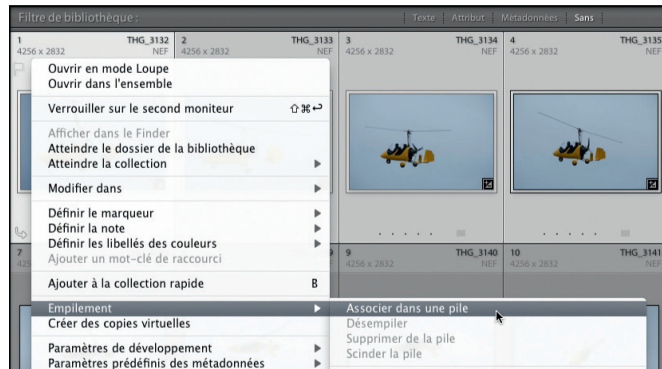
Étape 1

Dans le module Bibliothèque, les piles se reconnaissent immédiatement aux vignettes pourvues d'un pavé blanc, contenant un numéro indiquant le nombre de vues empilées (dans le coin supérieur gauche des images). Si le pavé est un simple rectangle blanc, Cet indicateur est également visible dans le Film fixe, ce qui permet d'en profiter dans les autres modules de Lightroom. S'il n'apparaît pas, vérifiez que l'affichage du nombre de piles est bien activé dans **Préférences>Interface>Film fixe>Afficher les nombres de piles**. Notez également que l'affichage d'informations et d'icônes dans le Film fixe ne se fait qu'à partir d'une certaine taille en hauteur. Vous pouvez régler celle-ci à la souris.



Étape 2

Pour créer une pile, on sélectionne une série d'images. Après avoir fait un clic droit, on va ensuite dans le menu flottant **Empilement>Associer dans une pile**. Les images s'empileront automatiquement, et un pavé apparaîtra, indiquant le nombre de vues de la pile.



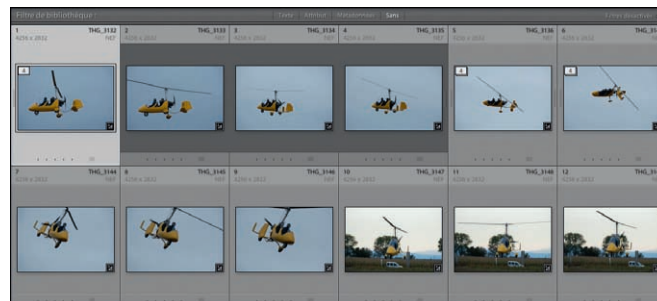
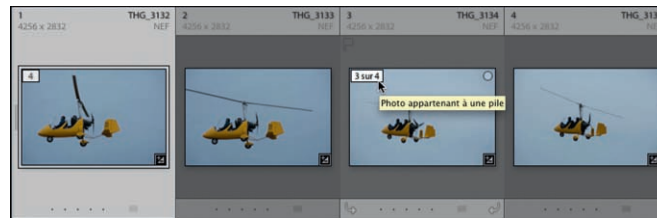
Étape 3

Pour déempiler les images, il suffit de cliquer sur le pavé de nombre d'images. Pour les empiler à nouveau, on clique sur le pavé de la première cellule, celle qui est placée en haut de la pile.



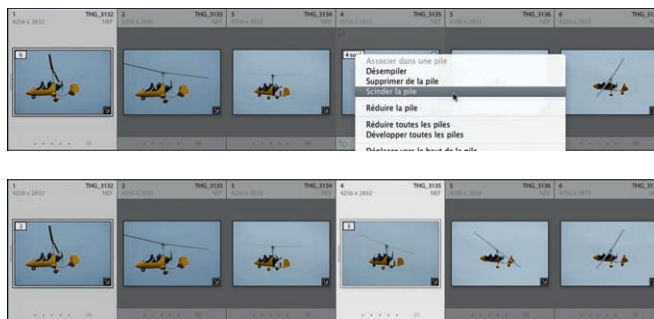
Étape 4

Si l'on passe le pointeur de la souris dans le coin supérieur gauche de la cellule (l'image, pas le cadre), on verra apparaître le pavé blanc avec les indications successives « 1 sur x », « 2 sur x », « 3 sur x », etc., ce qui indique l'ordre des photos au sein de la pile. Lorsque des images sont déempilées, celle qui se trouve en tête de pile portera un cadre gris clair, et les suivantes un cadre gris sombre, ce qui facilite leur repérage en mode Grille.



Étape 5

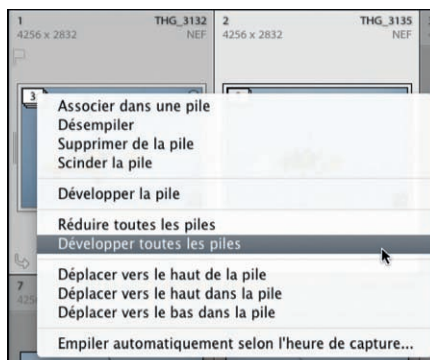
On peut scinder une pile en deux à partir de n'importe quelle image sélectionnée dans la pile elle-même. Dans l'exemple ci-contre, nous avons scindé une pile de 6 images en deux piles de 3 images, en faisant un clic droit sur la quatrième image et en sélectionnant «Scinder la pile» dans le menu contextuel.



Étape 6

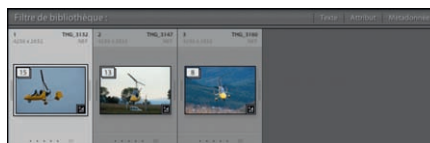
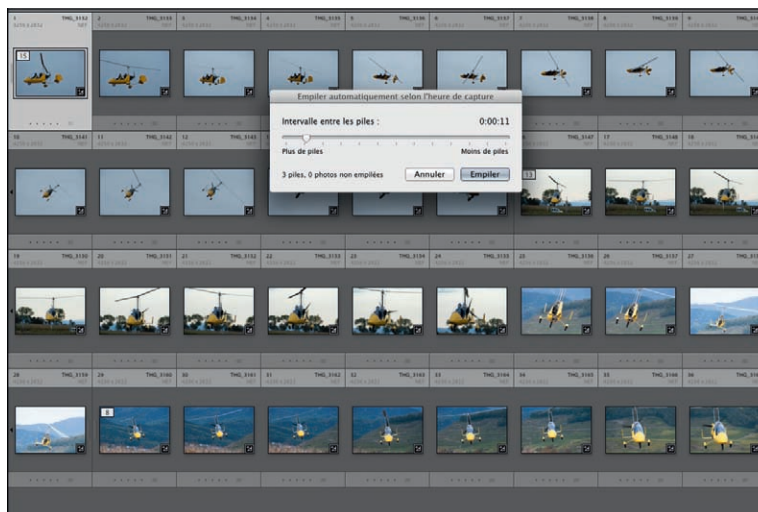
Les autres options du menu contextuel comprennent les fonctions :

- « Réduire ou développer toutes les piles » : s'adresse à la totalité du contenu du catalogue ou d'une sélection de dossiers et de collections ;
- « Déplacer vers le haut de la pile » : déplace une image directement en tête de pile ;
- « Déplacer vers le haut dans la pile » : déplace une image, position après position, vers le haut d'une pile ;
- « Déplacer vers le bas dans la pile » : idem mais vers le bas.



Étape 7

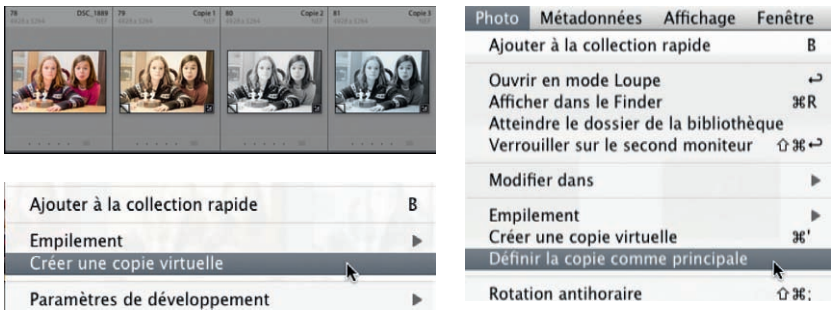
Le menu de gestion des piles offre une option intéressante pour les photographes d'action ou de sport désireux de regrouper les rafales par séquences de prise de vue. Après avoir sélectionné un dossier ou une collection, choisissez «Empiler automatiquement selon l'heure de capture». Une fenêtre va vous proposer de choisir l'intervalle de temps entre les piles ; le curseur permet de régler le nombre de piles en fonction de l'intervalle. Les images des séquences seront regroupées au sein de piles, en se basant sur l'intervalle que vous aurez choisi.



Étape 8

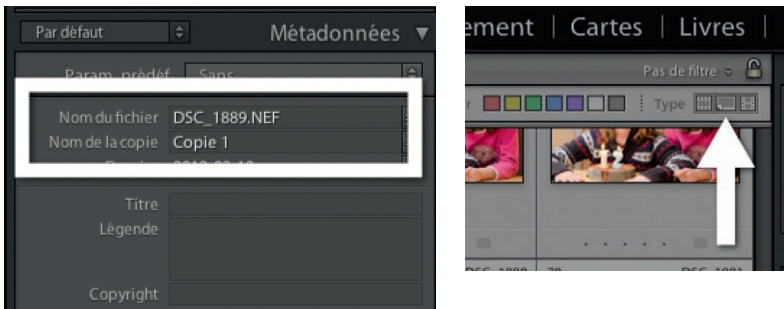
Les copies virtuelles permettent de multiplier les versions d'une image et d'appliquer des réglages différents de l'original. Les copies ne sont pas physiques, elles existent sous forme de jeux d'instructions au sein du catalogue. Elles se reconnaissent au coin inférieur gauche de la vignette, replié comme le coin d'une feuille de papier.

Pour créer une copie virtuelle, on fait un clic droit sur une image et on sélectionne «Créer une copie virtuelle» dans le menu contextuel. Le menu **Photo>Définir la copie comme principale** permet de désigner une copie virtuelle comme nouvel original.



Étape 9

En créant une copie virtuelle, cette dernière garde le même nom que le fichier original, mais se voit attribuer le nom Copie 1 (ou 2, 3, etc.) dans le champ de métadonnées «Nom de la copie», qu'on pourra utiliser comme critère de filtrage et de recherche dans le Filtre de bibliothèque et les collections dynamiques. Le Filtre de bibliothèque permet également d'afficher uniquement les copies virtuelles du catalogue, des dossiers ou collections sélectionnés, en cliquant sur l'icône adéquat, dans la section Attribut, tout à droite.



Conclusion : les piles et les copies virtuelles permettent de travailler avec une souplesse incroyable. Avec les copies virtuelles, comment ne pas être tenté de créer de nombreuses versions d'un portrait de la mariée, qu'on déclinera en une variation infinie de teintes noir et blanc, sépia ou encore de traitements croisés – grâce à la courbe de tonalités fonctionnant désormais par canaux RBV séparés – et de virages partiels? De plus, on pourra rassembler toutes ces images dans des piles, aussi bien au sein de dossiers que de collections (nouveau de Lightroom 4).

Les piles permettent également de regrouper les séquences d'images, comme les panoramas ou les photos HDR destinées à être fusionnées. Dans ce cas, nous vous conseillons de produire un JPEG du panorama ou de l'image HDR, de l'importer dans le catalogue puis de le placer sur la pile des images ayant servi aux assemblages.

Les copies virtuelles peuvent également être créées aussi bien dans les dossiers que dans les collections. Enfin, dans Lightroom 4, le nom par défaut d'une nouvelle copie virtuelle a été corrigé, et s'appelle dorénavant «Copie 1» au lieu de «Copier 1»

08 Incruster un filigrane de copyright

Il est extrêmement important, pour tout photographe, de protéger ses images, et plus particulièrement si celles-ci sont diffusées sur le Web ou par tout moyen de communication électronique. Pour cela, Lightroom dispose d'un éditeur de filigranes textes ou graphiques que vous pourrez incruster dans vos photos. Le filigrane n'apparaîtra pas dans les images au sein de Lightroom, mais il sera appliqué à l'exportation.



Note : la taille de la police de caractères et les réglages de l'exemple développé dans ce huitième exercice ont été volontairement appuyés pour faciliter la lecture.

Étape 1

L'éditeur de filigranes est accessible à tout moment, en allant dans le menu **Lightroom>Modifier les filigranes** (Mac) ou **Fichier>Modifier les filigranes** (PC). Il s'agit d'un outil se présentant sous la forme d'une fenêtre flottante redimensionnable, et disposant de son propre système d'affichage des images.



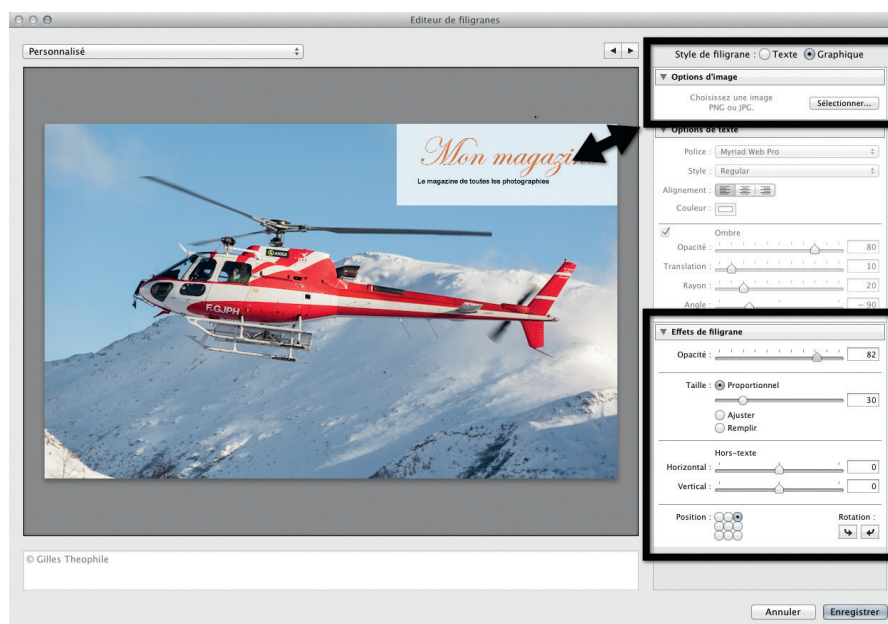
Étape 2

Pour créer un filigrane texte, cochez le bouton Texte, au-dessus de la palette d'outils située du côté droit de l'éditeur. Ensuite, vous pourrez choisir la police, le style, l'alignement et la couleur du texte, et régler tous les paramètres de l'effet d'ombre, comme l'opacité, la dureté des contours, etc. La saisie du texte se fait dans l'espace sous l'image.



Étape 3

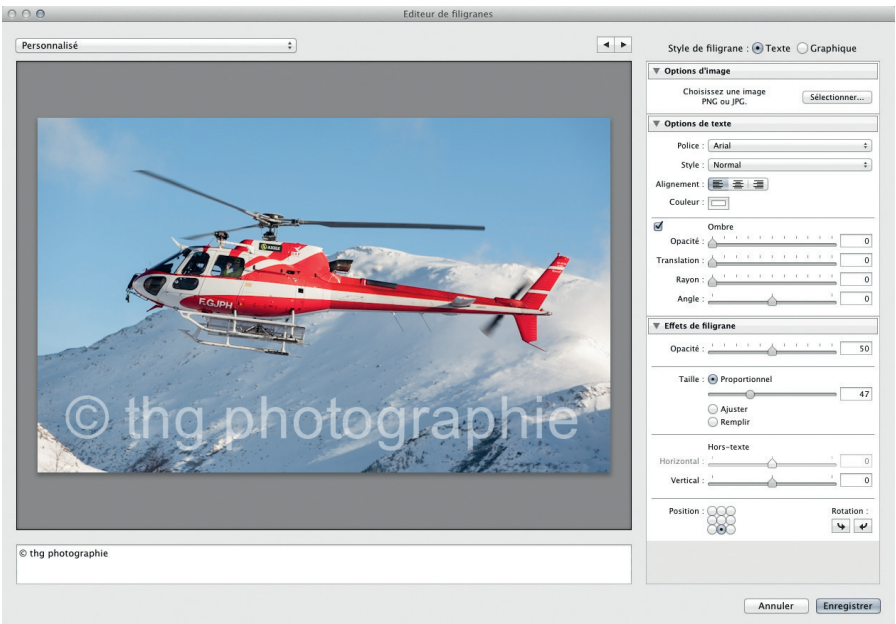
Si vous avez un logo au format JPEG ou PNG, vous pouvez l'importer après avoir choisi un style de filigrane graphique. Dans ce cas, les options de texte se désactiveront, car l'éditeur ne permet malheureusement pas d'appliquer simultanément un filigrane texte et un filigrane graphique.



Étape 4

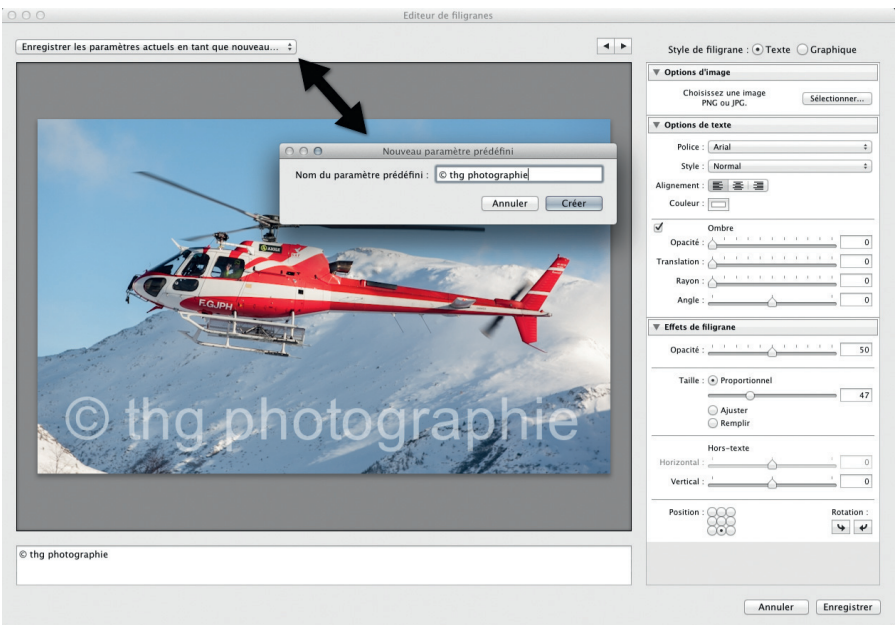
Dans les deux cas, le panneau « Effets de filigrane » permet de régler l'opacité, la taille, les proportions, la position (neuf possibilités, plus le positionnement par rapport au cadre grâce aux curseurs Hors-texte, qui permettent, finalement, de placer le filigrane n'importe où) et, éventuellement, la rotation.

Dans cet exemple, l'opacité du filigrane est moyenne et il prend toute la largeur de l'image ; il ne gêne pas la lecture tout en assurant une protection optimale.



Étape 5

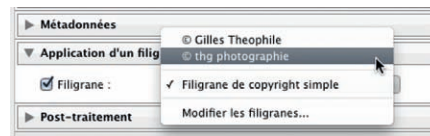
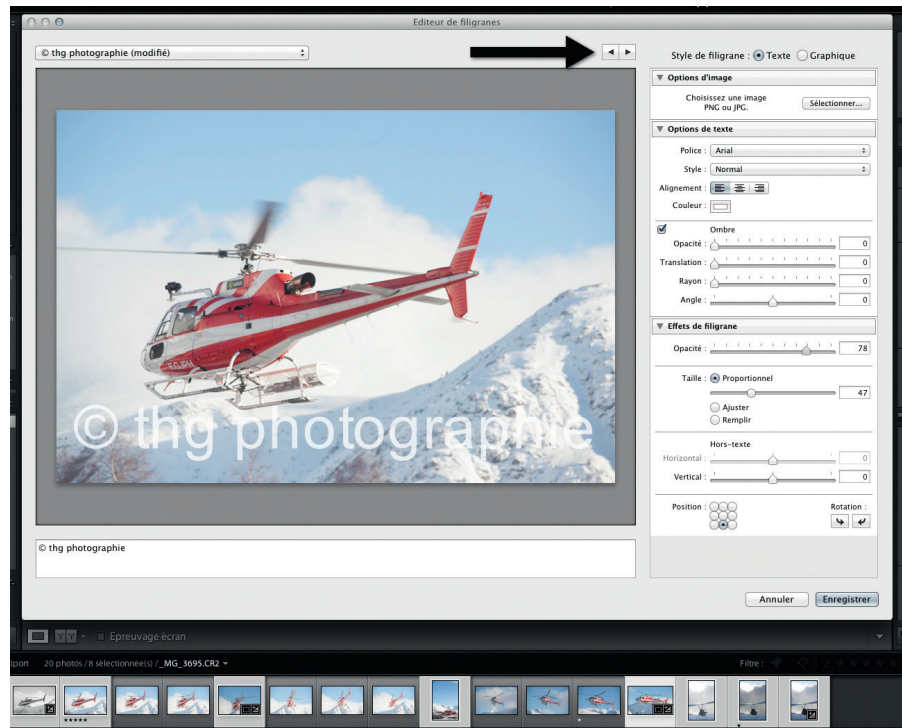
Lorsque tous les réglages auront été effectués, vous pourrez les enregistrer en cliquant sur le bouton Enregistrer ou via le menu déroulant situé au-dessus de l'image. Sélectionnez « Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini » puis, dans la boîte de dialogue qui s'affiche, nommez votre filigrane. Vous pourrez enregistrer autant de paramètres que vous le voudrez, en fonction de l'usage et de la destination de vos images.



Étape 6

Les filigranes ne s'appliquent pas aux images stockées dans le catalogue, mais vous pouvez avoir un aperçu en faisant défiler les différentes images, préalablement sélectionnées dans le film fixe ou la grille, avec les flèches de navigation situées en haut de la fenêtre. Pour que l'incrustation soit effective, il faut passer par le menu Exporter, et choisir le filigrane dans le menu déroulant situé dans la section « Application d'un filigrane ».

Après l'exportation, vous pourrez vérifier et constater que le filigrane a bien été incrusté, en ouvrant l'image dans n'importe quelle autre programme.



Conclusion : la protection des images est un sujet extrêmement sensible, plus particulièrement pour ceux qui commercialisent leurs photos. Le filigrane de copyright, incrusté dans les images, est un moyen imparable mais il dénature l'image. Nous vous conseillons de le placer au centre de la photo (ou de sorte que sa suppression par recadrage dénature l'image), avec une opacité faible – il doit à peine se remarquer – et à une taille suffisamment grande pour couvrir la largeur ou la hauteur totale (là encore, pour qu'il ne puisse pas être supprimé facilement par un simple

recadrage). Vous pouvez également signer vos tirages papier en appliquant un filigrane via le module Impression (panneau **Page>Application d'un filigrane**).

Quant à la question cruciale de savoir si un tiers utilisant aussi Lightroom peut modifier ou supprimer un filigrane de copyright dans un original RAW ou DNG, puisqu'on est dans un flux de travail non destructif et réversible, sachez que le menu Exporter ne permet pas de joindre un filigrane si vous choisissez un format de fichier Original ou DNG.



Partie 2

Maîtriser le catalogage

Le catalogage d'images est le pilier du flux de travail de Lightroom, offrant fluidité et souplesse inégalées. Cette deuxième partie est consacrée à tout ce qui se passe immédiatement après avoir inséré la carte mémoire dans l'ordinateur.

En premier lieu, l'importation des images doit pouvoir mâcher une bonne partie du travail de catalogage en créant les dossiers par date de prise de vue, et en attribuant des mots-clés et autres métadonnées aux images. Nous poursuivrons avec le tri des images puis leur organisation dans des dossiers et des collections. Nous passerons ensuite à la gestion des métadonnées, au filtrage pour la recherche de fichiers et à la grande nouveauté de Lightroom 4, la géolocalisation avec le module Cartes.

Nous aborderons également dans cette partie d'autres méthodes d'importation, à partir d'un scanner, d'un appareil en mode prise de vue connectée ou de l'Organiseur de Photoshop Elements. Sans oublier la présentation du format DNG, dont la maturité et les promesses permettent d'envisager une utilisation au quotidien.

Exercices

- 09 Le menu Importer
- 10 Trier les images
- 11 Les collections dynamiques
- 12 Les collections
- 13 Les dossiers
- 14 Gérer les mots-clés
- 15 Les métadonnées
- 16 Créer un modèle de copyright
- 17 Modifier le nom et la date des photos
- 18 Autres méthodes d'importation d'images
- 19 Le Filtre de bibliothèque
- 20 Importer le catalogue de Photoshop Elements
- 21 Le flux de travail DNG
- 22 Le flux de travail vidéo
- 23 Le module Cartes

09 Le menu Importer

Le menu Importer de Lightroom 4 n'apporte aucune nouveauté par rapport à celui de Lightroom 3. Néanmoins, sa conception permettant de préparer une bonne partie du travail d'organisation des fichiers, nous vous conseillons de bien suivre cet exercice consacré à la toute première étape, très importante, du flux de travail.

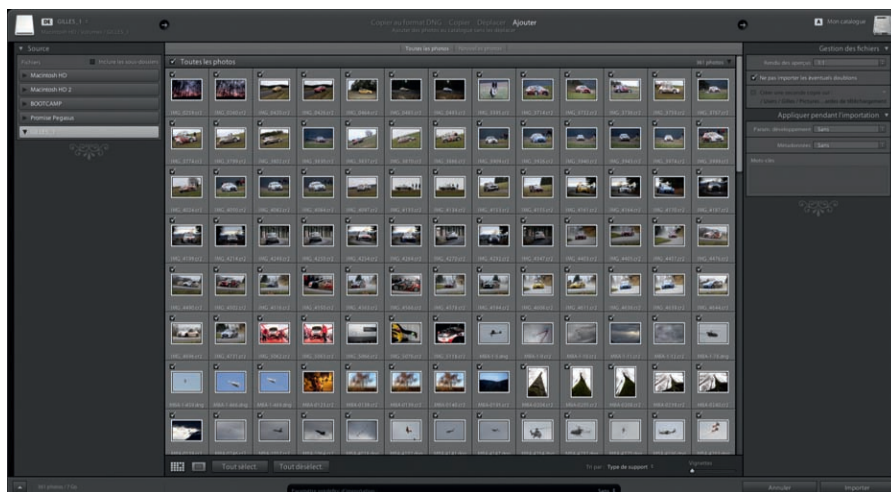
Nous vous rappelons également que Lightroom prend en charge les vidéos issues des appareils photo, de même que les images CMJN – bien que rien ne permette dans Lightroom de les distinguer des images RVB – dans ce cas, veillez à bien les marquer avec un mot-clé pour pouvoir les identifier ultérieurement sans problème.



Les photos qui illustrent cet exercice sont de Olivier Jubert, © tous droits réservés.

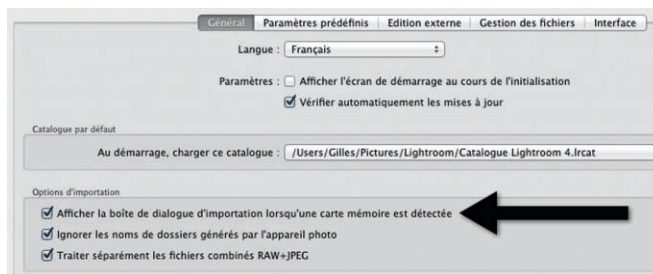
Étape 1

Après avoir cliqué sur le bouton Importer, en bas à gauche, dans le module Bibliothèque (ou sur **Fichier>Importer des photos et des vidéos**), le menu Importer, dès son lancement, s'adapte automatiquement à l'écran. Sa présentation adopte la robe foncée de Lightroom, et le contenu s'inspire du module Bibliothèque. Il est composé de trois parties principales : le panneau de gauche, contenant la liste de tous les périphériques connectés à l'ordinateur, y compris tous les dossiers, la partie centrale, réservée à l'affichage des images, et le panneau de droite, comprenant les volumes et dossiers de destination, ainsi que tous les outils permettant d'attribuer des métadonnées et régler la qualité des aperçus utilisés pour l'affichage des images dans Lightroom.



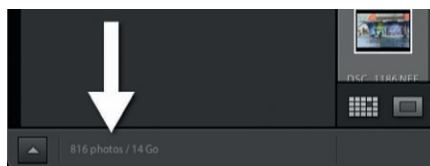
Étape 2

Les méthodes de travail diffèrent selon l'importation à partir de la carte mémoire d'un appareil photo ou d'un volume (disque dur, clé USB, CD/DVD). Il est également possible à ce stade de démarrer un flux de travail entièrement en DNG (voir l'exercice 21). Le lancement à la détection d'une carte mémoire peut être activé en allant dans les **Préférences>Général>Options d'importation**.



Étape 3

Le contenu de la source (disque dur, CD, clé USB, carte mémoire) sera affiché sous forme de vignettes dans la partie centrale, le nombre total d'images et la taille globale de l'ensemble des fichiers étant rappelés dans le coin inférieur gauche. La source sera présentée sous forme de périphérique dans la colonne de gauche. Vous pourrez y cocher, dans le cas des cartes mémoire, l'option d'éjection automatique après importation.



Étape 4

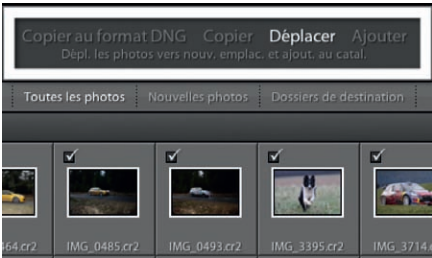
Dans le cas d'une carte mémoire, seules les options Copier ou «Copier au format DNG» (en haut du menu Importer) sont autorisées. En effet, Lightroom ne permet pas le déplacement des fichiers, ni leur suppression : c'est une sécurité en cas de problème à l'importation. Ce sera ensuite à vous de reformater la carte dans l'appareil, après vous être assuré que les images ont été correctement copiées.



Étape 5

Si vous importez à partir d'un dossier présent sur un volume (disque dur, clé USB, CD/DVD), tous les modes d'importation seront disponibles : Copier, «Copier au format DNG», Déplacer (vider le dossier source pour remplir le dossier de destination) ou Ajouter (ajouter les photos au catalogue sans les déplacer, en les laissant dans le dossier source). Si vous choisissez ce dernier, et si la source est sur un support ou un volume amovible, vous pourrez quand même travailler sur les images concernées dans le module Bibliothèque, en mode hors-ligne.

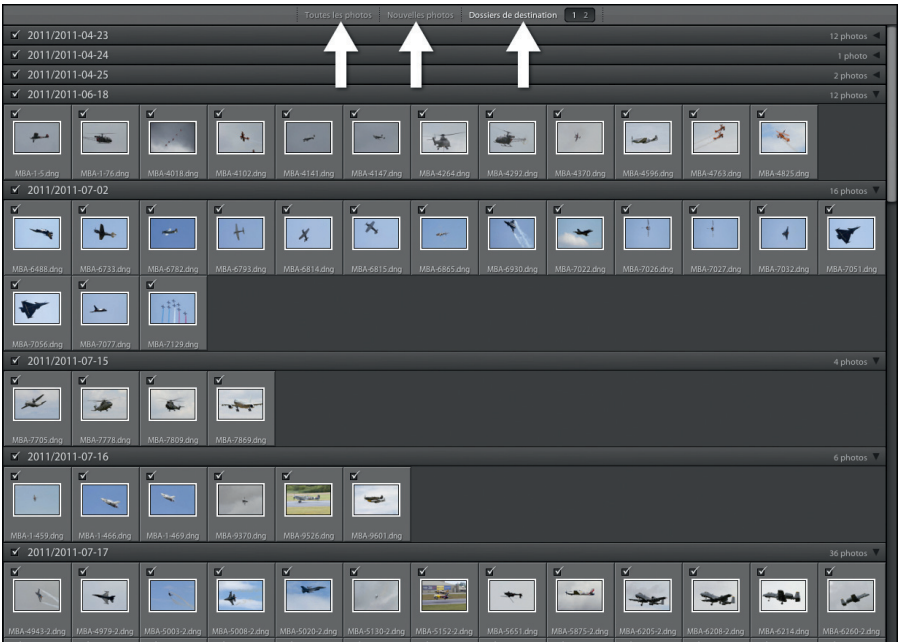
Remarque : en mode Ajouter, seules les sections «Gestion des fichiers» et «Appliquer pendant l'importation» sont disponibles dans la colonne de droite.



Étape 6

Au-dessus de la grille, vous trouverez un bandeau avec trois options :

- «Toutes les photos» affiche toutes les images contenues sur la carte, y compris celles qui ont déjà été importées – elles seront désactivées et couvertes d'un voile gris ;
- «Nouvelles photos» affiche uniquement les images n'ayant pas encore été importées dans Lightroom ;
- «Dossiers de destination» affiche les images classées selon les dossiers de destination, si l'option «Organiser par date» a été retenue dans la section Importer).



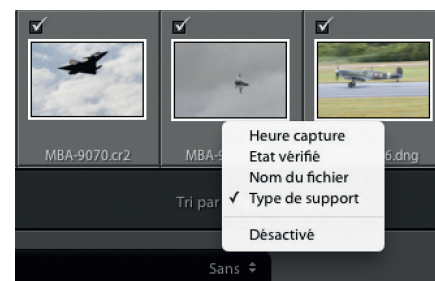
Étape 7

Les vignettes peuvent être agrandies avec le curseur situé en bas du menu ou avec les touches «+» et «-» du clavier. Les images peuvent être vues en grand, en mode Loupe (touche E), comme dans le module Bibliothèque, on peut même zoomer (barre d'espace) et passer d'une photo à l'autre avec les flèches gauche et droite du clavier. Il est donc possible de vérifier et de faire un premier tri avant même l'importation des images dans le catalogue. Pour revenir en mode Grille, appuyez sur la touche G.



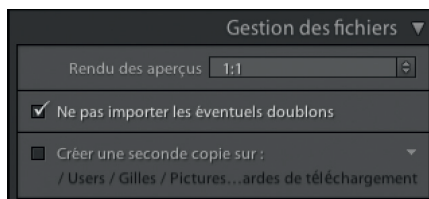
Étape 8

On peut sélectionner les images manuellement en cochant le bouton du coin supérieur gauche des vignettes. Deux boutons pour tout sélectionner/désélectionner se trouvent sous la grille, près des boutons des modes Grille et Loupe. En bas, un menu déroulant permet de trier les images par heure de capture, par état vérifié (les images désélectionnées sont déplacées en fin de grille), par nom ou par type de support (regroupement des fichiers vidéo, JPEG, RAW, etc.). Les images désélectionnées se repèrent immédiatement grâce au cadre et à la vignette assombris et au bouton décoché.



Étape 9

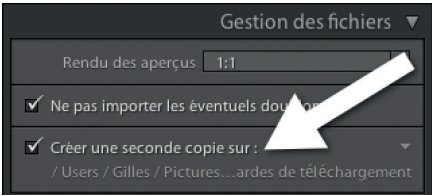
Après la sélection des images, allez dans la colonne de droite du menu Importer. Travaillez de haut en bas, en commençant par la section «Gestion des fichiers» : vous y réglez la qualité des aperçus dans Lightroom (Standard ou 1:1). Cochez «Ne pas importer les éventuels doublons» : le menu Importer ignorera les images déjà présentes dans le catalogue.



Étape 10

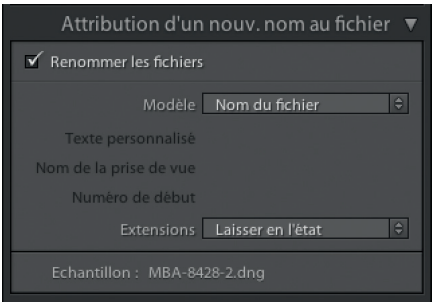
Vous pouvez demander à Lightroom de créer une seconde copie des images importées, de préférence sur un autre disque dur ou un volume de sauvegarde. La duplication se fera à la volée, uniquement sur les fichiers originaux : les modifications (mots-clés, métadonnées, fichiers renommés) ne seront pas appliquées. Les images seront classées dans une liste de dossiers portant la date d'importation.

(Pour une autre méthode de copie de sauvegarde des images, voir la conclusion de cet exercice.)



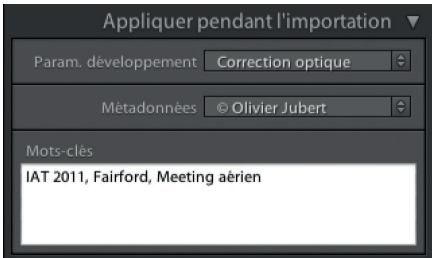
Étape 11

Les images peuvent être renommées dès l'importation avec un modèle à choisir dans la section «Attribution d'un nouveau nom au fichier». Renommer à ce stade n'est pas judicieux, nous préconisons de le faire à la diffusion, en fonction du destinataire ou de l'usage qui sera fait des images (voir l'exercice 17). Conservez les noms de fichiers du boîtier, ils ont l'avantage d'être séquentiels ; vous pouvez les personnaliser en ajoutant, par exemple, vos initiales en tant que préfixe ou suffixe.



Étape 12

Dans la section suivante, vous pourrez appliquer des mots-clés ou un modèle de métadonnées contenant, par exemple, vos références et copyright. Faites-le systématiquement pour protéger vos images. Si la carte mémoire contient plusieurs séances, il sera difficile d'attribuer des mots-clés spécifiques à chacune d'elles – vous pourrez le faire ultérieurement dans le module Bibliothèque. Vous pourrez aussi appliquer des paramètres de développement : c'est le moment idéal pour la correction des objectifs (voir l'exercice 34).



Remarque : des fichiers de même nom, notamment parce que le compteur de l'appareil a fait le tour, ne posent pas de problème à Lightroom qui peut discerner les images selon la date et l'heure de prise de vue enregistrées dans les métadonnées EXIF.

Étape 13

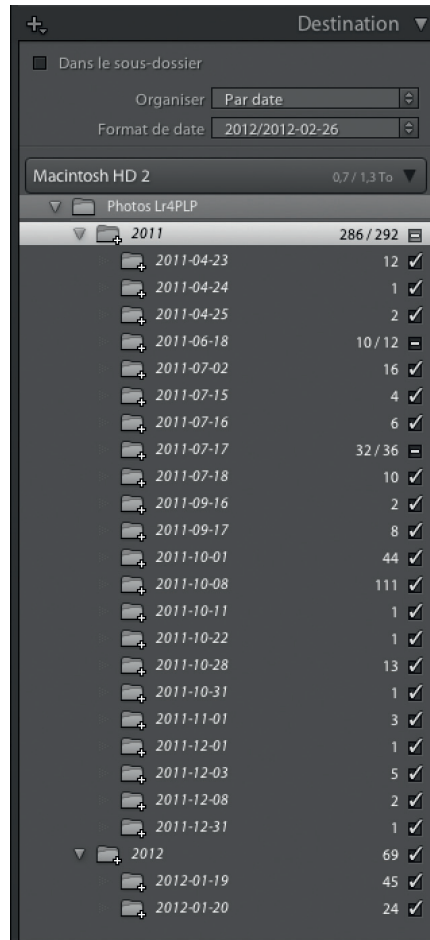
Il est temps de choisir un dossier de destination. La section présente une liste de volumes et de dossiers. Le plus judicieux est d'organiser les images par date, avec un format de type AAAA/AAAA-MM-JJ, qu'on sélectionnera dans les deux menus déroulants en tête de la section. Les dossiers par date qui vont être créés sont marqués d'un signe «+», avec le décompte des images et une case à cocher (pour désactiver l'importation du contenu à destination de ce dossier), à droite. Un signe «-» indique que certaines images de ce dossier ont été désélectionnées dans la grille pour ne pas être importées.

Étape 14

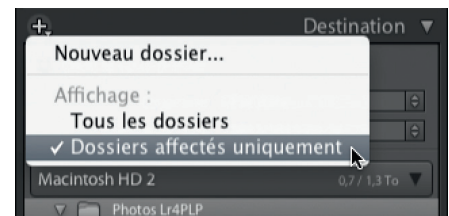
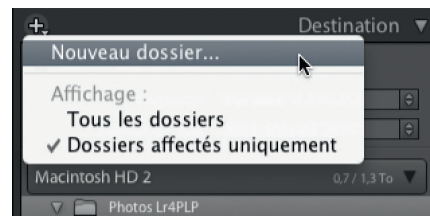
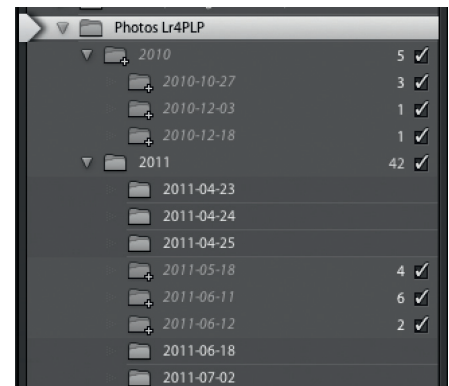
Si vous importez vos images dans une hiérarchie de dossiers existante, les nouveaux dossiers susceptibles de s'intercaler apparaîtront aussi avec le signe «+», mais la date sera en italique et le fond sera gris plus clair. Après l'importation, vous trouverez toutes vos photos dans le panneau Dossiers du module Bibliothèque, classées dans l'ordre chronologique demandé à l'importation. Il ne vous restera plus qu'à ajouter une courte description du contenu dans le nom des dossiers.

Étape 15

La section Destination permet de créer dossiers et sous-dossiers sans avoir à retourner dans le système d'exploitation, en cliquant sur le «+» de l'en-tête, et en choisissant «Nouveau dossier» dans le petit menu. On y trouvera également, pour plus de clarté, l'option «Dossiers affectés uniquement» qui limite l'affichage aux seuls dossiers qui seront utilisés lors de l'importation en cours de préparation.

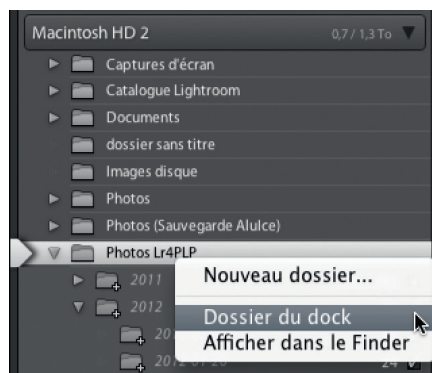


Étape 14



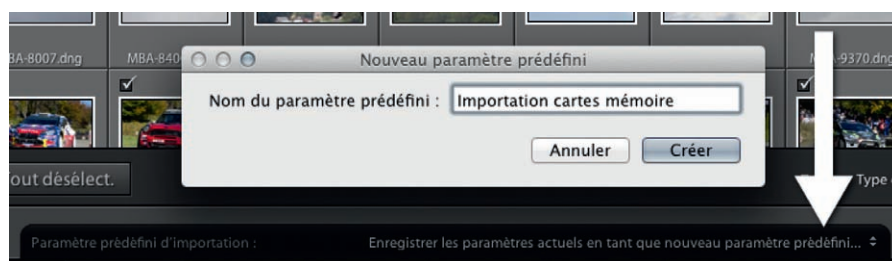
Étape 16

Si l'importation a toujours lieu dans le même dossier, simplifiez l'affichage de la hiérarchie en amarrant les uns aux autres les seuls dossiers qui vous intéressent : faites un clic droit et sélectionnez « Dossier du dock » dans le menu contextuel ; vous créez une liste en cascade simplifiée des dossiers concernés. Le principe s'applique aussi aux dossiers sources. Pour retourner à l'affichage de la hiérarchie complète, refaites un clic droit et décochez « Dossier du dock ».



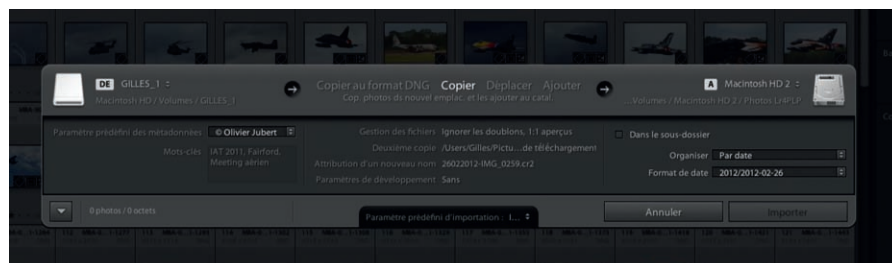
Étape 17

Si les tâches d'importation sont répétitives (mêmes dossiers) – idem pour les réglages concernant les aperçus, la copie de sauvegarde et l'application de métadonnées –, créez un « Paramètre prédéfini d'importation » dans le menu déroulant du bandeau inférieur, en choisissant « Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini ». C'est idéal en cas de production importante : enregistrer plusieurs paramètres prédéfinis permet d'adapter les tâches d'importation en fonction des exigences de votre activité de photographe.



Étape 18

Enregistrer des paramètres prédéfinis d'importation prend tout son sens si on utilise la version compacte du menu Importer, qui n'affiche aucune vignette mais les réglages enregistrés. Une fois le menu compacté (par un clic sur la flèche en bas à gauche), il apparaîtra toujours de cette manière lorsqu'une tâche d'importation sera lancée, y compris à la session de travail suivante. Pour revenir au menu normal, recliquez sur la flèche.



Conclusion : l'étape 10 indique que l'on peut créer un duplicata de sauvegarde des images lors de l'importation. Il s'agit des images brutes, sans mots-clés, métadonnées ni réglages effectués dans la colonne de droite, hiérarchie de dossiers incluse. En cas de perte de votre catalogue, vous ne pourrez pas le remplacer par ces duplicatas. Il faut donc créer et mettre régulièrement à jour, sur un disque dur indépendant, un « clone » de votre catalogue et de vos photos, à l'aide d'un des nombreux logiciels spécialisés – et souvent gratuits – disponibles sur le Web, comme Syncback SE (PC) ou CarbonCopyCloner (Mac).

10 Trier les images

La première tâche qui suit immédiatement l'importation est le tri des images. Ce tri se déroule en quatre phases principales : la distinction des images retenues ou rejetées, l'examen détaillé et la notation des meilleures images, et enfin, la passe destinée à valider la liste des photos rejetées avant de prendre une décision définitive quant à leur sort (suppression ou non). La méthode présentée ici est destinée à vous donner une base de travail que vous adapterez plus tard, en fonction de votre expérience et des besoins qui vous sont propres.

Les photos qui illustrent cet exercice sont de Olivier Jubert, © tous droits réservés.

Raccourcis clavier essentiels pour le tri des images

Touches X/P/U : marqueur Rejetée/Retenue/Neutre

Flèches gauche et droite : déplacement dans le Film fixe
Touches C/E/G : mode Comparaison/Loupe/Grille

Touches 1 à 5 : note de 1 à 5 étoiles
Touche 0 : réinitialiser la note



Étape 1

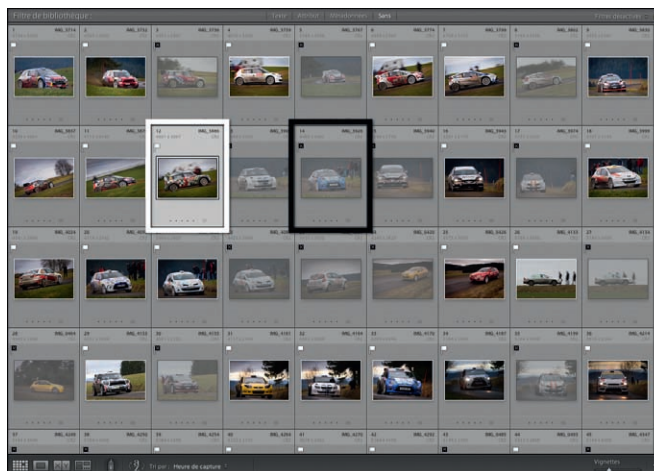
Le tri des images peut commencer dès la création des premières vignettes, pendant que Lightroom génère les aperçus. Pour le tri initial, affichez l'image en mode Loupe (en grand, au centre), puis avancez dans le Film fixe (flèche droite du clavier, ou flèche gauche pour reculer) et appliquez un marqueur Retenue (touche P) ou Rejetée (touche X). Si vous changez d'avis, vous pouvez réutiliser l'une des deux touches à votre convenance, ou bien appuyer sur U pour redonner un statut neutre à l'image.



Partie 2 : Maîtriser le catalogage

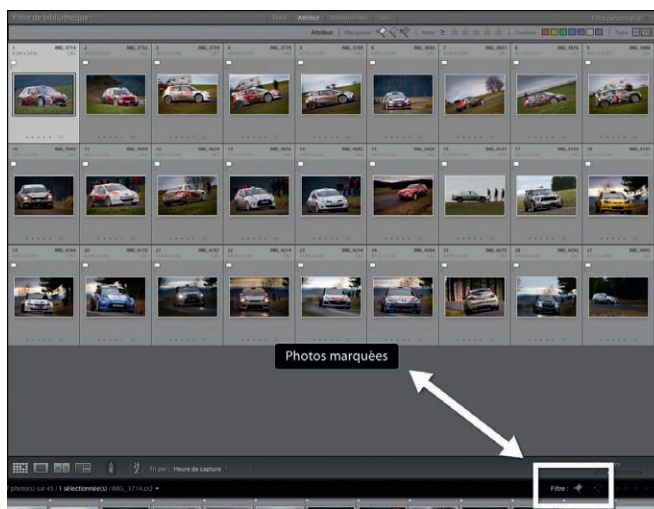
Étape 2

Les vignettes des images retenues se parent d'un petit fanion blanc, tandis que les images rejetées se reconnaissent à leur fanion noir, avec une croix blanche ; elles se recouvrent aussi d'un voile gris pour être repérées plus aisément dans la grille ou dans le Film fixe. Pour accélérer le travail, enclenchez le verrouillage des majuscules : à chaque fois que vous attribuerez un marqueur, vous passerez automatiquement à l'image suivante.



Étape 3

Lorsque toutes les images auront été marquées, vous pourrez passer à la deuxième phase de tri, en vous concentrant tout d'abord sur celles qui sont retenues. Dans le Film fixe, à droite, cliquez sur le fanion blanc tout de suite après le mot «Filtre». Lightroom ne va afficher que les images retenues, que vous allez pouvoir inspecter plus en détail, notamment à l'aide du mode Comparaison et du zoom.



Étape 4

Double-cliquez sur la première vignette pour afficher l'image en mode Loupe. Pour zoomer dedans et vérifier sa netteté, appuyez brièvement sur la barre d'espace puis déplacez-vous dans l'image avec l'outil Main, ou en déplaçant le curseur rectangulaire situé en haut à gauche de la fenêtre du panneau Navigation. Pour revenir en arrière, repressez la barre d'espace. Vous pouvez zoomer brièvement et revenir instantanément en arrière en appuyant plus longtemps sur la barre, puis en la relâchant.



Étape 5

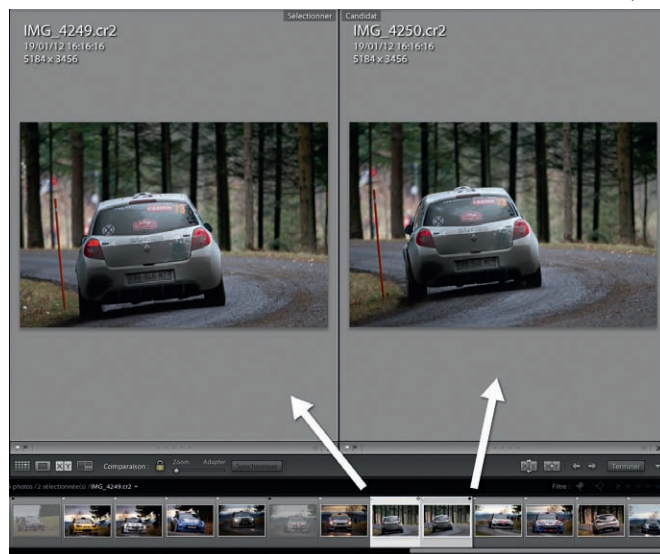
Si vous estimez que votre photo est nette, bien cadrée et correctement exposée, vous pouvez lui attribuer une note (en nombre d'étoiles), en appuyant sur les touches 1 à 5 du pavé numérique. Pour réinitialiser la note, appuyez sur 0 (zéro).



Étape 6

Pour juger un groupe d'images semblables, sélectionnez deux photos et passez en mode Comparaison avec la touche C du clavier, ou cliquez sur le bouton Comparaison (dans la barre d'outils, sous la zone d'affichage centrale). Appuyez ensuite sur la touche I pour afficher les incrustations contenant le nom des fichiers (ce qui permet de s'y retrouver si on permute les images comparées). On identifie l'image de gauche (« Sélectionner ») dans le Film fixe grâce au cadre clair et au losange clair en haut à droite de la vignette. L'image de droite (« Candidat ») a un cadre gris moyen et le petit losange est noir. C'est l'image de gauche qui va servir de référence pour la comparaison.

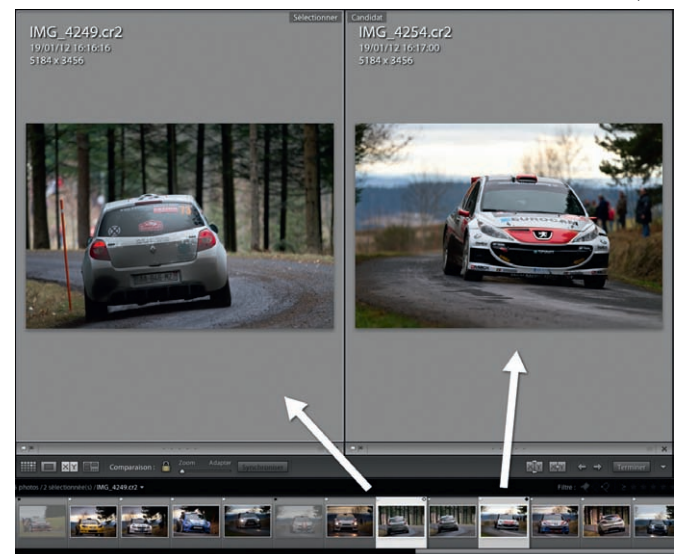
Étape 6



Étape 7

Pour changer d'image candidate, il suffit de passer à la vignette suivante dans le Film fixe, avec la flèche droite du clavier. Vous pouvez également permuter les deux images avec le bouton Permuter, dans la barre d'outils. Le mode Comparaison permet également d'attribuer un marqueur, une note et un libellé de couleur.

Étape 7



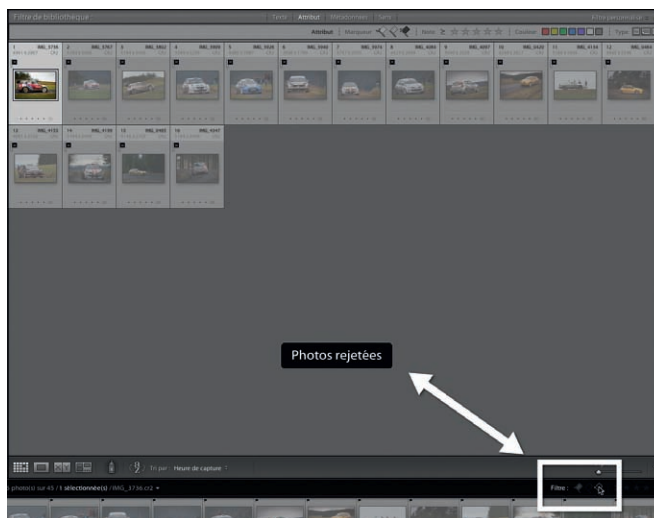
Étape 8

Le mode Comparaison permet de zoomer et de se déplacer dans les deux images de manière synchrone si le petit cadenas de la barre d'outils est fermé. S'il est ouvert, ces opérations pourront s'effectuer de manière asynchrone. Pour resynchroniser instantanément la navigation dans les deux images, appuyez sur le bouton Synchroniser. Pour quitter le mode Comparaison, appuyez sur la touche E pour revenir en mode Loupe, ou sur la touche G pour revenir en mode Grille.



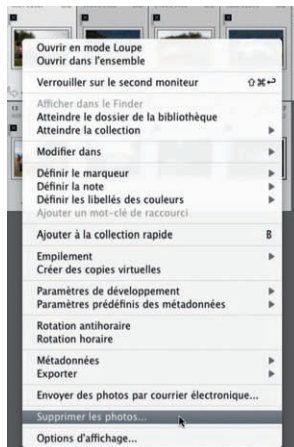
Étape 9

Lorsque toutes les images retenues auront été notées – certaines auront été probablement rejetées en raison, par exemple, d'un manque de netteté – il est temps de revenir sur les images non retenues avant de les supprimer définitivement. Pour cela, désactivez le fanion Retenue dans le filtre du Film fixe, puis cliquez sur le fanion des images rejetées. Recommencez les étapes précédentes pour inspecter vos images. Pour changer le statut d'une image rejetée, appuyez sur la touche U (Neutre) ou P (Retenue) : elles disparaîtront automatiquement de la grille et du Film fixe.



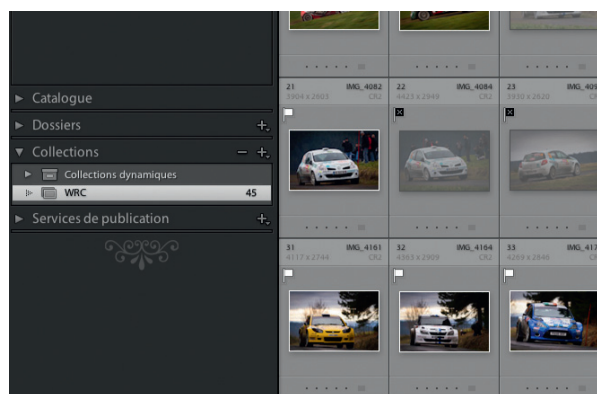
Étape 10

S'il n'y a rien à tirer des images rejetées, repassez en mode Grille, sélectionnez toutes les vignettes (Ctrl/Cmd + A), faites un clic droit et choisissez « Supprimer les photos », dans le menu contextuel. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur le bouton « Supprimer du disque » pour retirer les images du catalogue et les effacer du disque dur. Pour leur donner une chance ultime, cliquez sur Effacer, ce qui aura pour effet de les retirer du catalogue, mais sans les supprimer du disque dur.



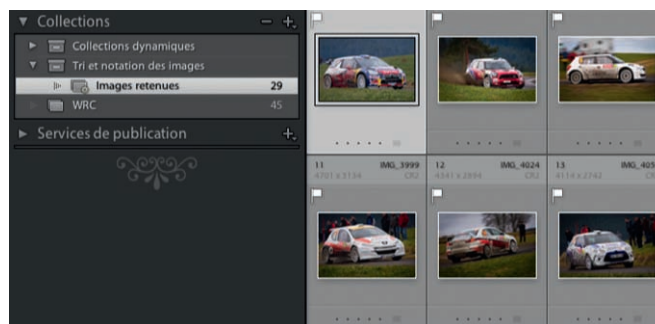
Étape 11

Le comportement des marqueurs de Lightroom 4 a changé : il est devenu global, alors qu'il était local dans les versions précédentes. En effet, il était auparavant possible de marquer une photo comme retenue dans un dossier, et de la rejeter dans une collection, tout simplement parce que le but des dossiers est de stocker les images, et celui des collections de les organiser en projets, indépendamment de leur dossier d'origine. Dorénavant, pour simplifier, le marqueur attribué à une photo dans un dossier restera le même dans les collections où celle-ci figure.



Étape 12

Si vous avez pris soin de créer des collections dynamiques conformément à l'exercice 11, les images triées et notées seront regroupées automatiquement en fonction des critères utilisés (rejetées, retenues, note en étoiles ou la combinaison d'images retenues et ayant une note égale ou supérieure à X étoiles), ce qui vous permet de constituer, sans effort, des bases solides quant à la gestion de vos images, avec un accès immédiat et direct aux meilleures d'entre elles, dès la fin du tri.



Conclusion : après avoir utilisé les filtres pour afficher les images retenues ou rejetées, n'oubliez pas de les désactiver à l'aide du raccourci clavier Ctrl/Cmd + L; ceci vous évitera certains désagréments, comme ne plus voir la totalité de vos images parce que vous auriez oublié de désactiver un filtre...

Le tri et la notation sont une étape essentielle du catalogage. Séparer les photos réussies des images ratées ou banales vous permet de consacrer tout votre temps aux meilleures d'entre elles. Supprimez les images ratées, mais conservez celles qui vous semblent banales, peut-être changerez-vous d'avis dans quelques mois.

11 Les collections dynamiques

Les collections dynamiques de Lightroom permettent de regrouper automatiquement des images répondant à un certain nombre de critères ou de combinaisons de critères, choisis par l'utilisateur. Contrairement aux collections classiques, elles sont gérées par le programme et vous ne pouvez pas y ajouter (ou supprimer) des images à la main.

Dans cet exercice, vous allez créer une série de collections dynamiques destinées à regrouper les images les plus intéressantes sélectionnées lors du tri effectué dans l'exercice 10. Vous disposerez ainsi, dès votre première séance de travail dans Lightroom, d'une base pour développer un catalogue efficace et pertinent.



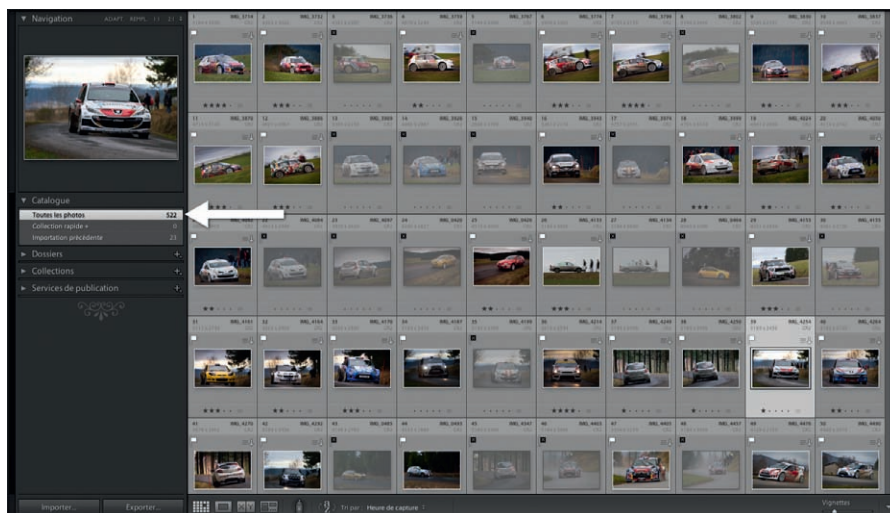
Les photos qui illustrent cet exercice sont de Olivier Jubert, © tous droits réservés.

Étape 1

Après avoir importé, trié et noté les images, nous allons faire en sorte que le logiciel regroupe automatiquement les photos au sein de quatre collections :

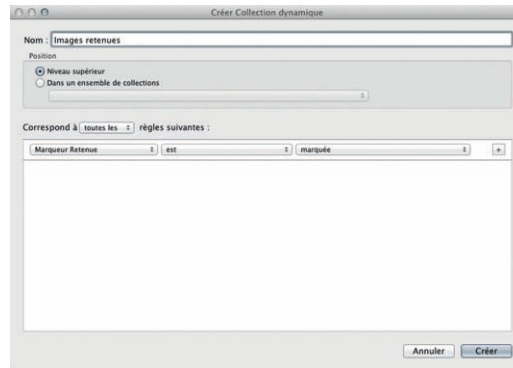
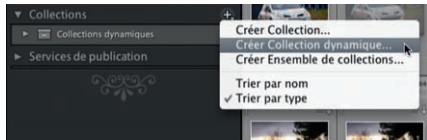
- les photos portant un marqueur Retenue ;
- celles qui ont une note égale ou supérieure à 3 étoiles ;
- celles qui contiennent les mots-clés « Rallye d'Alsace » ou « Rallye de Monte-Carlo » ;
- celles qui répondent aux trois critères précédents.

Nous irons ensuite dans le panneau Catalogue cliquer sur la section « Toutes les photos » : ainsi, la totalité du catalogue sera analysée pour regrouper les images. Cela fonctionne aussi avec une simple sélection de dossiers.



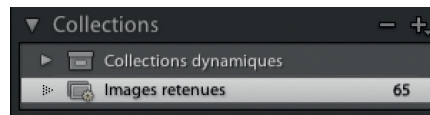
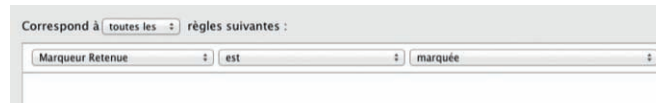
Étape 2

Dans le panneau Collections, cliquez sur « + » et sélectionnez « Créer Collection dynamique ». Dans la boîte de dialogue, saisissez le nom de la collection (ici « Images retenues ») et cochez, dans la section Position, le bouton « Niveau supérieur ». De cette manière, la collection dynamique « Images retenues » apparaîtra directement dans la liste du panneau Collections et non pas dans un ensemble de collections (liste hiérarchique).



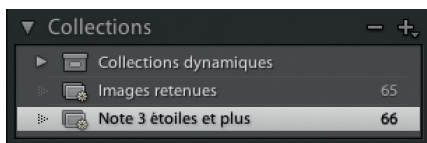
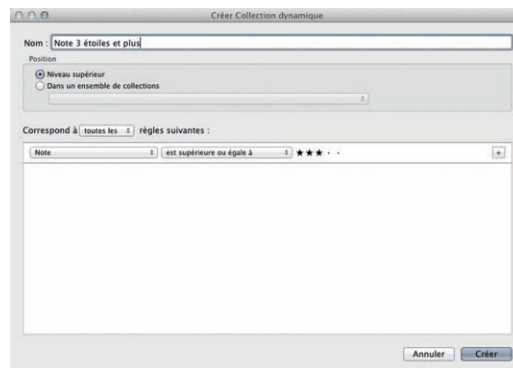
Étape 3

En laissant le mode de fonctionnement sur « Correspond à toutes les règles suivantes », choisissez ensuite « Marqueur Retenu » dans la première liste (à gauche), « est » dans la seconde et « marquée » dans la troisième, puis validez en cliquant sur Créer. Aussitôt, toutes les images du catalogue portant un marqueur Retenu sont regroupées au sein de cette collection dynamique.



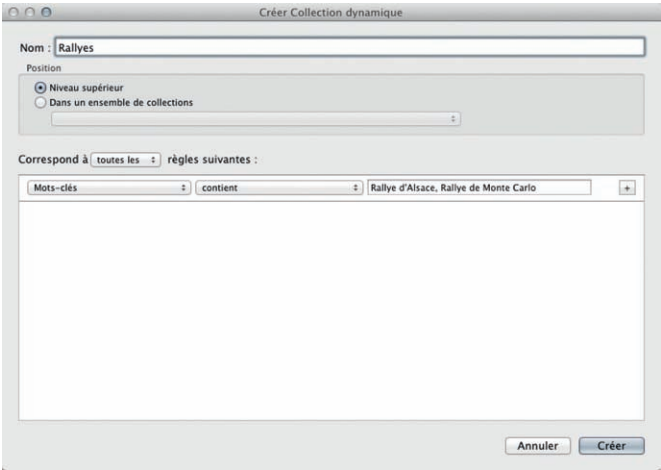
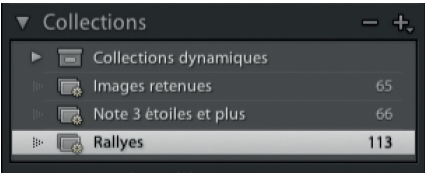
Étape 4

Reprenez le même exercice à l'étape 2, cette fois avec une collection dynamique nommée « 3 étoiles », et réunissant les critères suivants : « Note / est supérieure ou égale à / 3 étoiles » (cliquez sur le 3^e point). Cliquez sur Créer : là encore, toutes les images du catalogue notées avec au moins trois étoiles sont immédiatement regroupées dans cette collection dynamique.



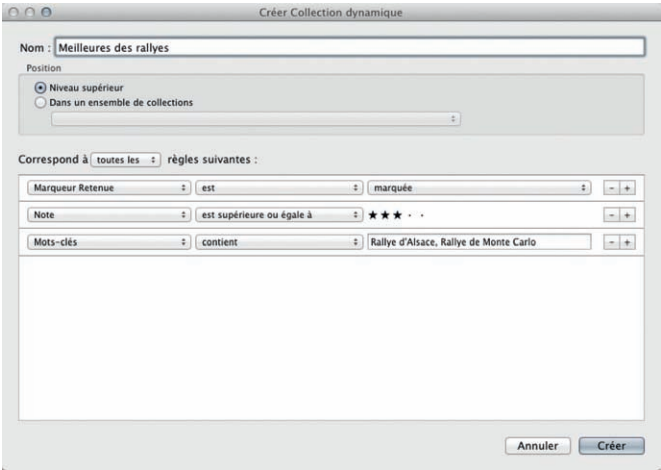
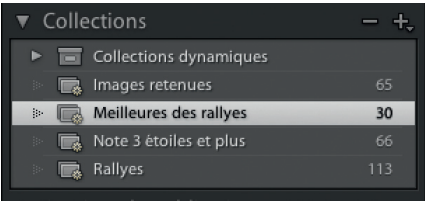
Étape 5

Créer une collection dynamique à partir de mots-clés est tout aussi simple, à condition que ces derniers existent déjà dans le catalogue. Dans cet exemple, je nomme la collection dynamique « Rallyes » et je choisis les critères suivants : « Mots-clés / contient / Rallye d'Alsace, Rallye de Monte-Carlo » (saisis au clavier et séparés par une virgule). Une fois que j'ai cliqué sur Créer, Lightroom rassemble les images contenant ces mots-clés, quel que soit le statut ou la note des images.



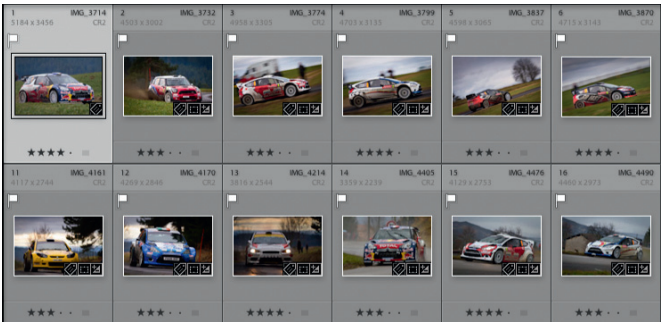
Étape 6

Passons à la vitesse supérieure et créons une collection dynamique combinant les trois critères précédents – image retenue, note supérieure ou égale à 3 étoiles et contenant les mots-clés « Rallye d'Alsace » et « Rallye de Monte-Carlo » – ce qui s'avérera plus utile et productif que des collections à critère unique. Elle sera nommée « Meilleures des rallyes », avec les critères des étapes précédentes qu'on additionnera en cliquant sur le bouton « + » au bout de chaque ligne.



Étape 7

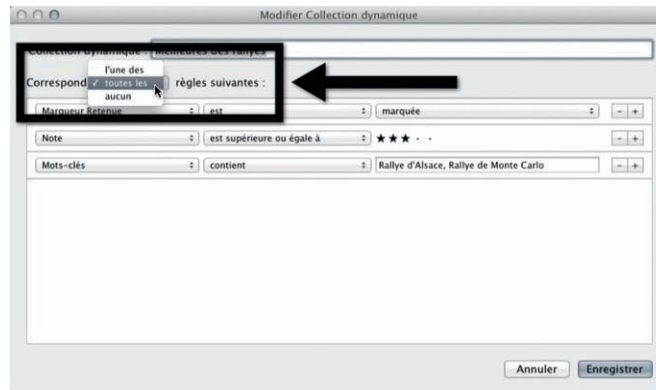
Quand on clique sur le bouton Créer, Lightroom collecte toutes les images qui ont été retenues, avec une note égale ou supérieure à trois étoiles et qui contiennent les mots-clés « Rallye d'Alsace » et « Rallye de Monte-Carlo ».



Étape 8

Lors de création d'une collection dynamique à critères multiples, il faut veiller au statut des règles dans la fenêtre de création :

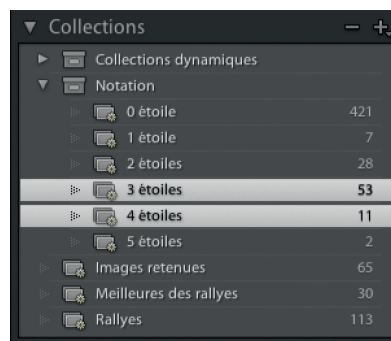
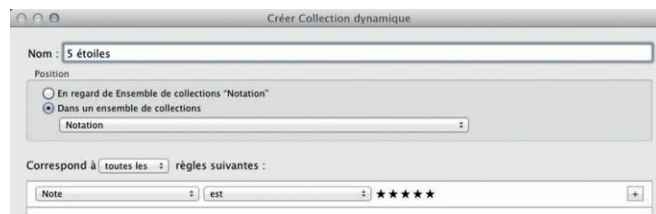
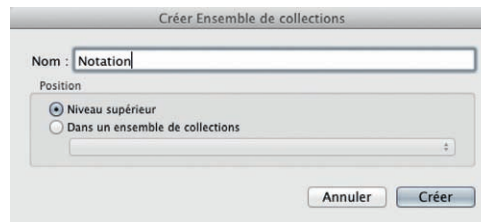
- «Correspond à "toutes les" règles suivantes» : Lightroom collectera les images qui correspondent à l'ensemble des critères additionnés (marqueur Retenue ET note supérieure ou égale à 3 étoiles ET contenant les mots-clés « Rallye d'Alsace » et « Rallye de Monte-Carlo ») ;
- «Correspond "à l'une" des règles suivantes» : Lightroom collectera les images qui correspondent au moins à l'un des critères (marqueur Retenue ET/OU note supérieure ou égale à 3 étoiles ET/OU contenant les mots-clés « Rallye d'Alsace » et « Rallye de Monte-Carlo »). On retient ici ET/OU, car si une image présente au moins deux des critères, elle sera incorporée à la collection dynamique ;
- «Correspond à "aucune" des règles suivantes» : Lightroom collectera toutes les images du catalogue qui ne répondent à aucun des critères précédents.



Étape 9

Dès le début de votre travail dans Lightroom, regroupez vos images sous forme de hiérarchie pyramidale à l'aide de la notation par étoiles, pour concentrer votre travail sur les meilleures d'entre elles. Pour cela, créez six collections dynamiques de 0 à 5 étoiles :

- pour regrouper vos collections, créez au préalable un ensemble de collections que vous appellerez « Notation » ;
- créez les collections dynamiques dans cet ensemble, nommées « X étoiles » (de 0 à 5) ;
- choisissez chaque fois l'ensemble Notation dans la liste de la section Position ;
- sélectionnez le critère «Correspond à "toutes les" règles suivantes» ;
- critère «Note» + « est » + « X étoiles » (ne pas cocher les points pour 0 étoiles) ;
- validez en cliquant sur Créer.



Conclusion : évitez les collections dynamiques qui comportent trop de critères. Le catalogage doit vous aider à retrouver une image rapidement, des collections dynamiques à critères multiples risquent de rendre votre organisation trop complexe.

12 Les collections

Après les collections dynamiques qui permettent de regrouper automatiquement les images en fonction de certains critères, nous allons aborder dans ce nouvel exercice le cas des collections classiques, dont le mode de fonctionnement est le même que celui de dossiers virtuels.

Avec les collections, vous allez organiser et classer vos photos par thèmes, par sujets, par clients ou par destinataires, avec une très grande souplesse, ce qui vous permettra de reléguer le rôle des dossiers au simple stockage chronologique de vos photos (voir également l'exercice 13).



Les photos qui illustrent cet exercice sont de Véronika Simonova, © tous droits réservés.

Raccourcis clavier

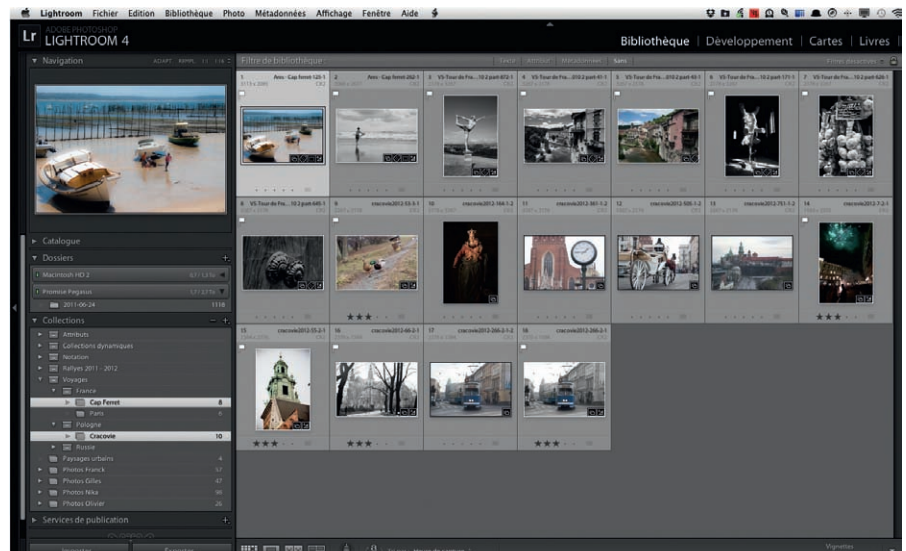
Ctrl/Cmd + B : afficher la collection rapide

Touche B : ajouter une image à la collection rapide

Étape 1

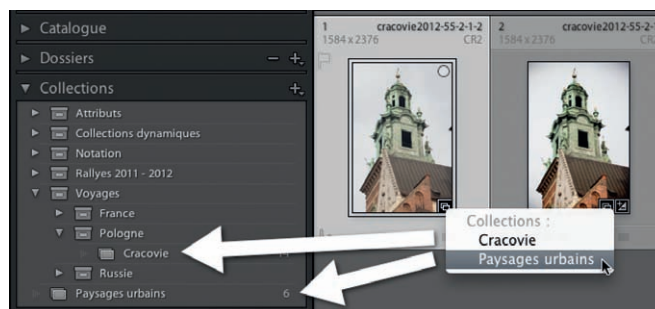
Les dossiers créés lors de l'importation sont destinés au stockage de vos photos, ils sont physiquement présents sur le disque dur (voir l'exercice 13). Les collections sont des dossiers virtuels, pouvant contenir un nombre infini d'images. Grâce à ce statut particulier, une image peut faire partie de plusieurs collections. Les collections seront donc utilisées pour classer les images par thèmes, par sujets, par projets ou par clients.

Remarque : les collections acceptent les copies virtuelles et, avec Lightroom 4, il est enfin possible d'y empiler des images. Comme nous l'avons indiqué dans l'exercice 10, les marqueurs Retenue, Rejetée et Neutre s'appliquent dorénavant globalement, ce qui n'était pas le cas avec les versions antérieures à Lightroom 4.



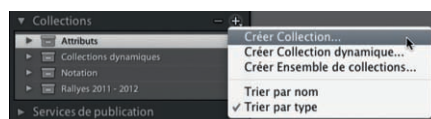
Étape 2

Le meilleur exemple pour montrer les avantages des collections est une série d'images de voyage. Faut-il les classer dans un dossier «Voyages»? «Paysages urbains»? Nous avons créé un ensemble de collection «Voyages» contenant un ensemble «Pologne», lui-même contenant une collection nommée «Cracovie», avant d'y glisser les photos. Ensuite, nous avons créé une collection «Paysages urbains», dans laquelle nous avons glissé les mêmes photos. Si une image appartient à une collection, une icône apparaîtra dans la vignette (deux cadres superposés). En cliquant dessus, on affiche la liste de toutes les collections auxquelles appartient l'image ; on peut s'y rendre directement en cliquant sur le nom.



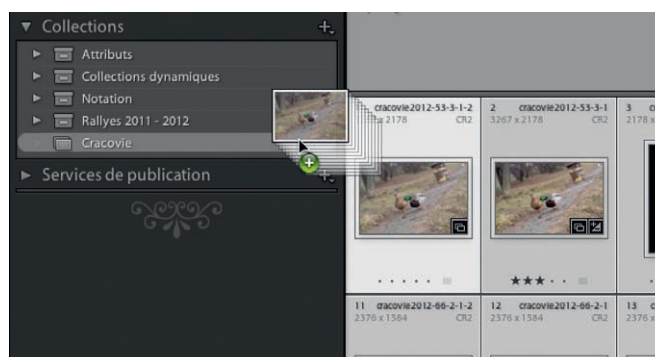
Étape 3

Pour créer une collection, cliquez sur le signe «+» situé dans l'en-tête du panneau Collections, à gauche dans le module Bibliothèque. Sélectionnez «Créer collection» dans le menu contextuel, puis, dans la fenêtre de dialogue qui apparaît, saisissez le nom que vous voulez lui donner. Cliquez sur Créer pour valider.



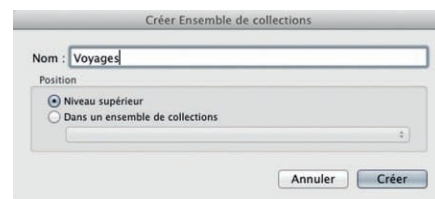
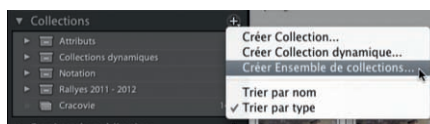
Étape 4

Dès que la collection est créée, retournez dans la grille afin de sélectionner les images puis de les glisser avant de les déposer sur la collection nouvellement créée. Les images collectées se présentent sous la forme d'un tas de photos et d'un signe «+» indiquant qu'il va être ajouté à la collection choisie. Ne saisissez pas les images par le cadre de la vignette, mais par la photo elle-même.



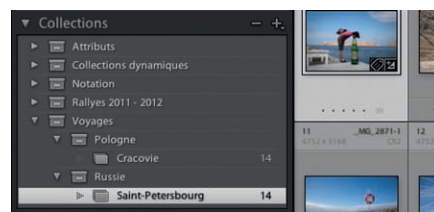
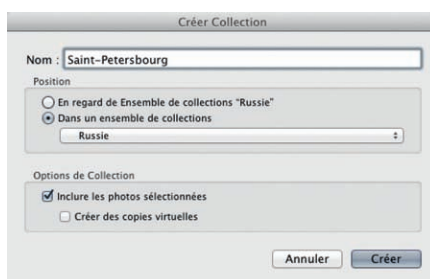
Étape 5

Les collections peuvent être groupées et hiérarchisées dans un ensemble de collections. Cliquez sur « + » et sélectionnez « Créer Ensemble de collections ». Dans la boîte de dialogue, saisissez son nom (« Voyages »). Vous pouvez aussi, dans la section Position, choisir de créer un ensemble placé au niveau supérieur (en tête de hiérarchie) ou dans un ensemble de collections préexistant, et que vous sélectionnerez dans la liste déroulante. Cliquez sur Créer pour valider.



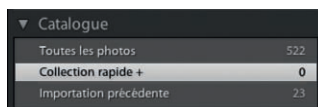
Étape 6

Évitez les hiérarchies complexes d'ensembles de collections, même si Lightroom le permet. Créez un ensemble représentatif d'un sujet ou d'un thème général, puis ventilez les images dans des collections spécifiques. Dans la boîte de dialogue « Créer Collection », vous pouvez placer la nouvelle collection dans un ensemble de votre choix, mais aussi inclure des photos préalablement sélectionnées dans le module Bibliothèque et, le cas échéant, créer des copies virtuelles. Notez qu'on peut glisser et déposer des collections (classiques ou dynamiques) ou ensembles de collections dans un autre ensemble de collections.



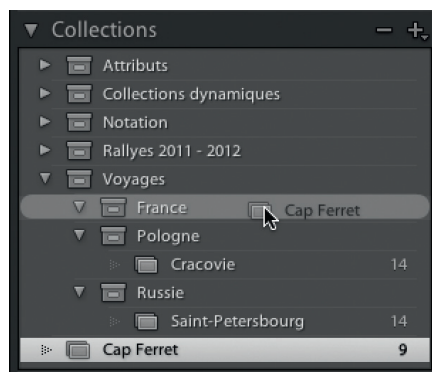
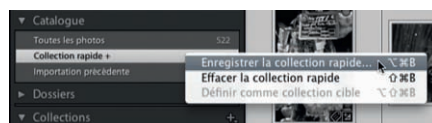
Étape 7

Il existe une méthode de création de collections à la volée : la collection rapide se trouve dans le panneau Catalogue ; le signe « + » atteste qu'elle est active (n'importe quelle collection – sauf dynamique – ou service de publication peut devenir une collection cible : **clic droit>Définir comme collection cible**). Passez dans la grille et collectez les images en appuyant sur la touche B. Un message « Ajouter à la collection rapide » apparaîtra dans le panneau d'affichage central, ainsi qu'un disque gris dans le coin supérieur droit de la vignette. Pour annuler, appuyez sur B.



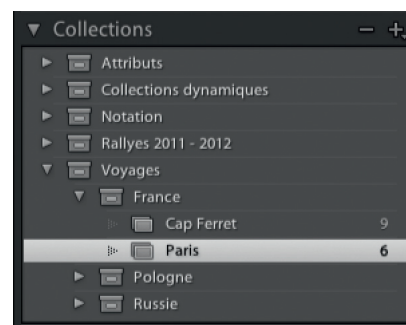
Étape 8

Faites un clic droit sur «Collection rapide», dans le panneau Catalogue, au sein du module Bibliothèque, puis choisissez «Enregistrer la collection rapide». Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, entrez le nom que vous voulez donner à cette collection. Prenez bien soin de cocher l'option «Effacer la collection rapide», après l'enregistrement, pour la réinitialiser (afin qu'elle soit prête à être réutilisée). Après enregistrement, votre nouvelle collection apparaît dans le panneau du même nom (vous pouvez la glisser dans un ensemble si nécessaire).



Étape 9

Lightroom 4 ajoute une fonction bien pratique : si vous glissez et déposez un dossier dans le panneau Collections, une collection sera automatiquement créée à partir du contenu du répertoire. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à la renommer et, éventuellement, la glisser dans un ensemble de collections.



Conclusion : l'un des avantages des collections est qu'elles restent accessibles dans n'importe quel module, ce qui est bien la preuve qu'elles doivent être utilisées pour le flux de travail, contrairement aux dossiers qui doivent se cantonner au stockage des images. Les collections s'adaptent également au flux de travail des modules de sortie – Livres, Diaporama, Impression, Web – puisqu'il est possible d'y enregistrer les projets réalisés (ainsi que les réglages, la mise en page, etc.) et les images associées sous forme de collections spécifiques, identifiables à des icônes adaptées à chaque module (voir la partie 6, «Diffuser ses images»).

13 Les dossiers

Après avoir fait un tour par les collections, revenons ici aux dossiers qui, dans Lightroom, servent avant tout au stockage des images. Les dossiers font partie de la base de données, mais sont bien présents sur le disque dur : si vous en déplacez un dans le module Bibliothèque, il sera également déplacé sur le disque dur. En revanche, cela se complique si vous faites l'inverse...

Dans cet exercice, nous allons voir comment organiser les dossiers de manière optimale, en toute sécurité pour nos précieuses photos.

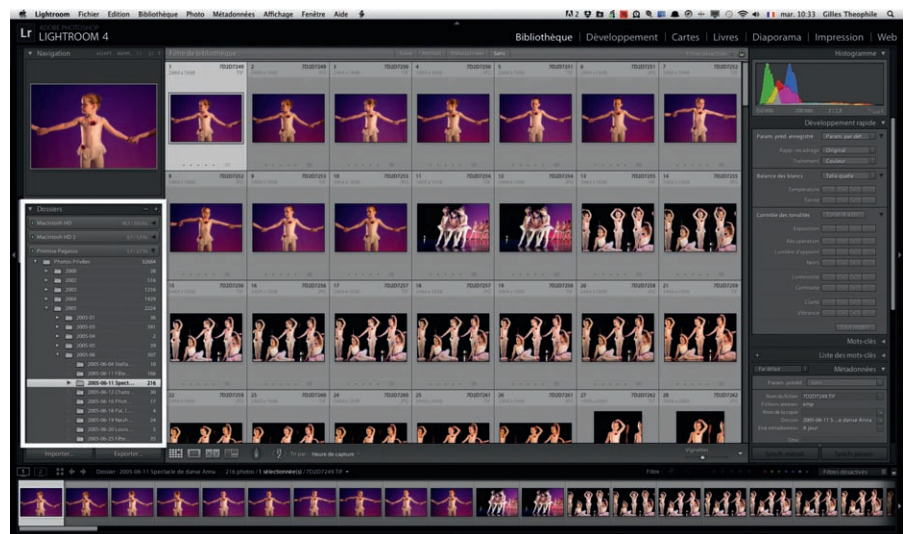


Étape 1

La méthode de classement la plus évidente est sans conteste l'ordre chronologique, au format année-mois-jour.

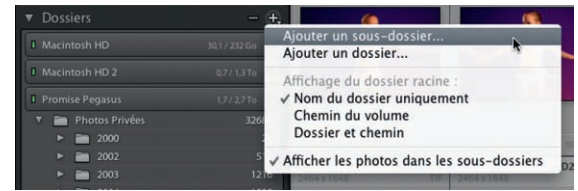
Classer les dossiers par sujets ou par thèmes atteint vite ses limites : en effet, si je photographie mes enfants dans un spectacle de danse, où dois-je placer les images ? Dans le dossier « Enfants » ? « Spectacles » ? Si vous photographiez sur une même image un chien et un chat, quel dossier choisirez-vous ? « Canidé » ? « Félin » ?

Classez vos dossiers par dates, et laissez les sujets et les thèmes aux collections !



Étape 2

La hiérarchie de dossiers doit comporter un nombre limité de répertoires à la racine, par exemple «Photos privées» et «Photos professionnelles». Placez-y des dossiers par années : 2010, 2011, 2012, etc. et, éventuellement, si votre production est importante, créez, dans chaque année, un dossier par mois AAAA-MM (par ex. 2012-02). Pour ajouter un dossier dans le module Bibliothèque, cliquez sur le bouton «+» du panneau Dossiers («Ajouter un dossier») ou sélectionnez «Créer un dossier dans...» dans le menu contextuel, lorsque vous faites un clic droit sur un dossier.



Étape 3

Lors de l'importation, n'oubliez pas de choisir, dans le panneau Destination, les commandes «Organiser par date» et «Format de date» (voir l'exercice 09). Personnellement, j'utilise le format AAAA/AAAA-MM/AAAA-MM-JJ. Ce système présentera l'avantage de ventiler les images de sujets différents pris à la même date :

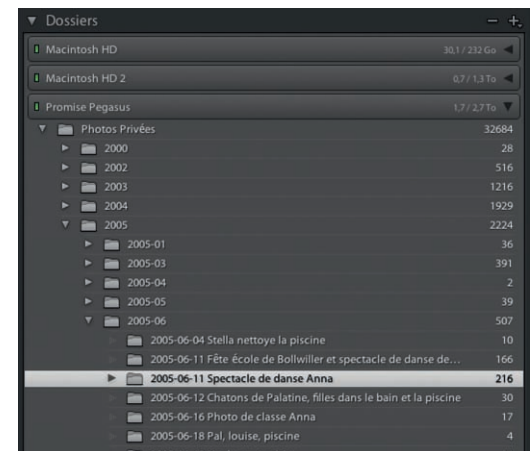
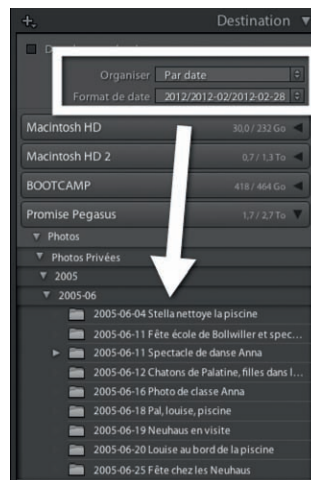
2005

2005-06

2005-06-11 Spectacle de danse

1005-06-16 Photo de classe

Résistez à la tentation des hiérarchies de dossiers à niveaux trop nombreux. Néanmoins, ventilez les différentes séances prises le même jour en plusieurs dossiers. La liste sera plus longue, mais plus aisée à parcourir.



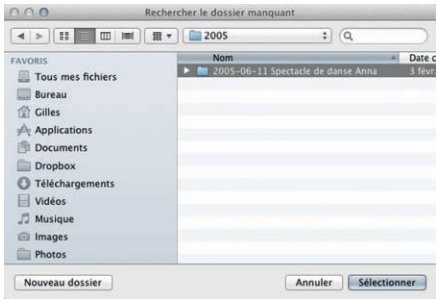
Étape 4

Autre bonne habitude à prendre : ne pas déplacer ou modifier d'images hors de Lightroom, dans l'Explorateur Windows ou dans le Finder de Mac OS X. Les dossiers sont référencés dans la base de données, ils font donc partie du catalogue de Lightroom, et vous risqueriez de briser le lien entre les dossiers sur le disque dur et le catalogue (dans ce cas, les dossiers et vignettes afficheront un point d'interrogation).



Étape 5

Pour restaurer le lien entre Lightroom et un dossier, faites un clic droit sur le point d'interrogation du dossier et sélectionnez « Rechercher le dossier manquant ». Une fenêtre de dialogue s'ouvrira et vous proposera d'explorer le disque dur pour localiser le dossier ou les fichiers. Vous pouvez aussi cliquer sur le point d'interrogation dans la vignette : Lightroom peut rechercher les photos manquantes situées à proximité, à condition que l'option soit cochée dans la boîte de dialogue.



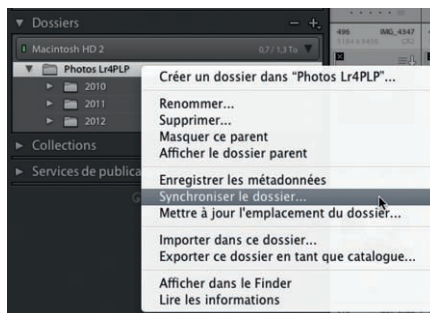
Étape 6

Ne confondez pas la commande « Restaurer le lien » avec une autre commande du menu contextuel, « Mettre à jour l'emplacement du dossier », lorsqu'on fait un clic droit sur un dossier qui n'est pas hors ligne. Cette dernière sera utile si vous travaillez, pour une raison ou une autre, avec des duplicatas de dossiers situés sur d'autres volumes.



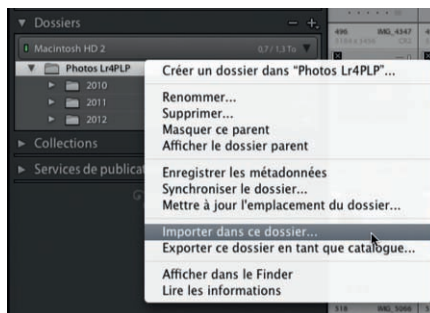
Étape 7

Il y a deux façons d'importer de nouvelles images directement dans un dossier : « Synchroniser le dossier » et « Importer dans ce dossier ». La première est particulièrement utile si des images ont été ajoutées dans un dossier sans passer par Lightroom. Après avoir fait un clic droit et choisi cette commande dans le menu contextuel, une boîte de dialogue s'affiche : Lightroom va comparer le contenu du dossier avec celui du disque dur, compter les nouvelles photos et les photos manquantes (suite à une suppression). Cliquer sur Synchroniser met le contenu du dossier à jour. Une option permet de ne pas lancer le menu d'importation.



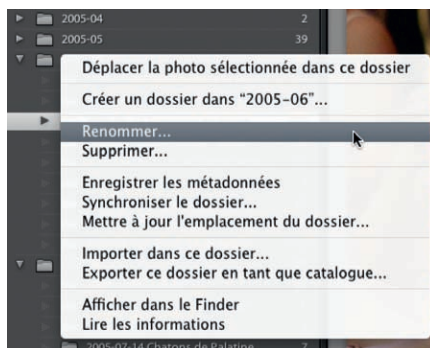
Étape 8

La seconde méthode permet l'importation directe dans le dossier choisi. Le menu d'importation va se lancer, mais vous n'aurez pas besoin de choisir la destination des images, puisque le dossier est déjà sélectionné.



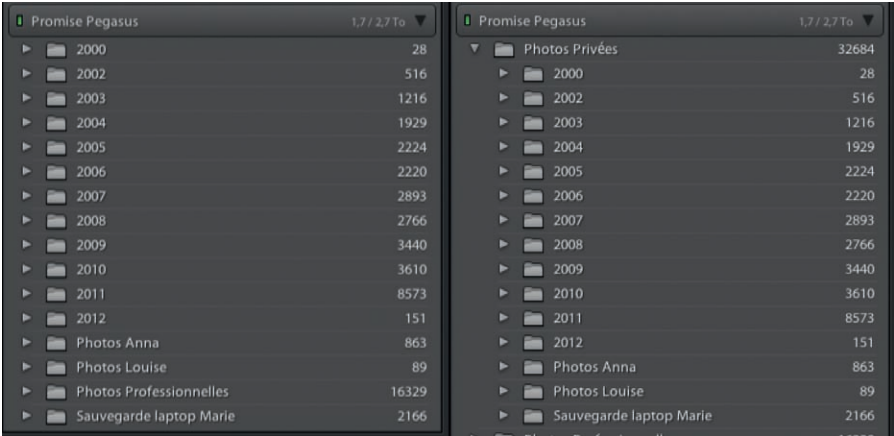
Étape 9

On peut renommer ou supprimer librement un dossier au sein de Lightroom. Il est également possible de déplacer un ou plusieurs dossiers, simplement en les faisant glisser à un autre emplacement, par exemple à l'intérieur d'un autre répertoire. Dans ce cas, il est impératif de le faire dans Lightroom, pour ne pas perdre le lien avec la base de données. En revanche, toute intervention sur un dossier dans Lightroom se produira également sur le disque dur.



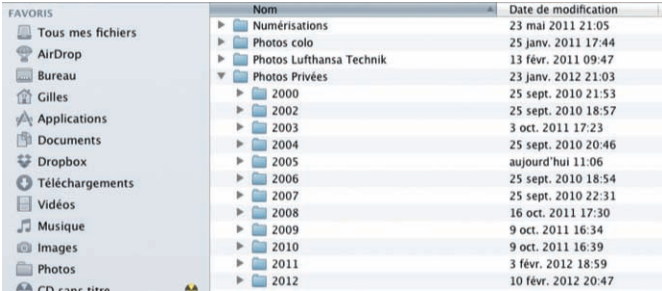
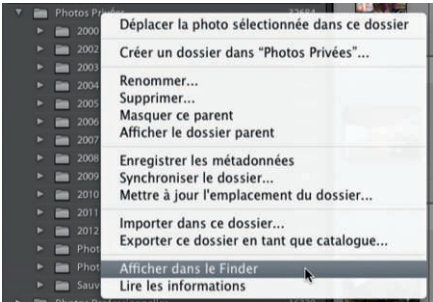
Étape 10

Dans le menu contextuel, on trouvera encore deux fonctions de confort : «Masquer ce parent» et «Afficher le dossier parent». Si vous disposez d'une hiérarchie de dossiers, avec, par exemple, un dossier «Photos privées» à la racine, contenant des sous-dossiers, la commande «Masquer ce parent» le cachera : il ne sera plus visible dans le panneau Dossiers, et les sous-dossiers seront transformés en liste de dossiers à la racine. «Afficher le dossier parent» fait apparaître ou réapparaître le dossier supérieur dans la hiérarchie.



Étape 11

À tout moment, Lightroom vous permet de voir l'emplacement des dossiers ou des fichiers sur le disque dur lui-même. Faites un clic droit sur un dossier (ou un fichier) et sélectionnez «Afficher dans le Finder» (Mac) ou l'Explorateur (PC). Aussitôt, une fenêtre du système s'ouvre à l'emplacement du dossier ou du fichier.



Étape 12

Le panneau Dossier affiche les différents volumes, disques durs et autres, sous forme de barres comportant un voyant dont la couleur indique le taux de remplissage du disque en question :

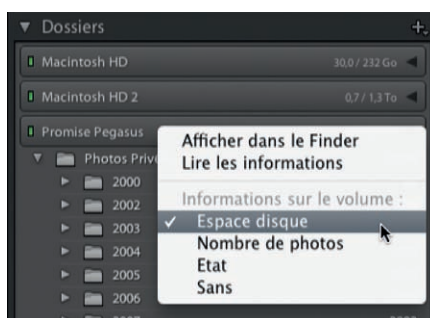
- vert : plus de 10 Go disponibles ;
- jaune : moins de 10 Go disponibles ;
- orange : moins de 5 Go disponibles ;
- rouge : moins de 1 Go disponible.

Remarque : le voyant rouge indique une situation critique, puisque Lightroom exige de disposer d'au moins 1 Go de libre pour pouvoir écrire dans les métadonnées, suite à une modification quelconque des images ; vous risquez d'apercevoir un point d'exclamation sur les vignettes, il faudra plus d'espace pour que les métadonnées se mettent à jour.



Étape 13

Un clic droit sur un volume permet de basculer entre les différentes informations affichées, comme la capacité totale du volume, le taux d'occupation, le nombre de photos ou l'état (en ligne ou hors ligne). La commande « Lire les informations » (Mac) ou Propriétés (PC) affiche le dialogue du système décrivant le volume (capacité, emplacement, etc.).



Étape 14

Si le voyant est éteint, le volume est hors ligne ou *off-line* (le disque dur externe n'est pas connecté à l'ordinateur). Lightroom affichera simplement les dossiers et les vignettes avec un point d'interrogation. Dès que le disque dur est reconnecté, le logiciel repasse automatiquement en mode en ligne. Si vous utilisez un portable, ceci vous permet de continuer à travailler, à condition d'avoir le catalogue sur le disque dur interne, les images pouvant être stockées sur un disque externe.

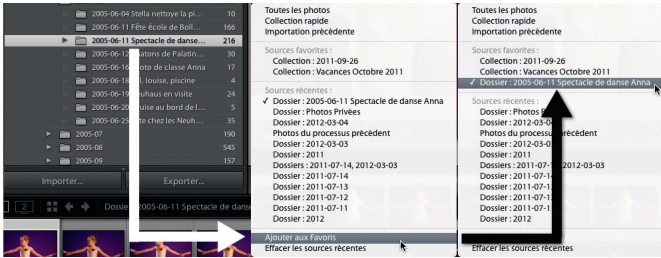
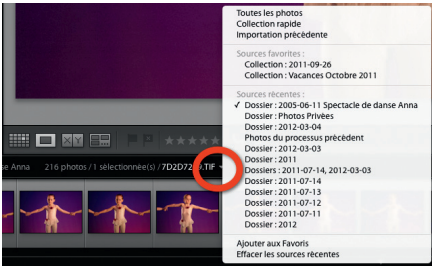


Étape 15

Si vous avez oublié votre disque dur externe ou déconnecté tous vos disques, vous pourrez quand même travailler dans le module Bibliothèque, trier et noter les images, saisir des informations dans les champs de métadonnées, afficher les photos en mode Loupe, créer des collections ou ajouter des images à ces collections, y compris les collections dynamiques, etc. Cela est rendu possible par la présence du catalogue et des aperçus sur l'ordinateur que vous êtes en train d'utiliser. En revanche, il ne sera pas possible de corriger des photos dans le module Développement.

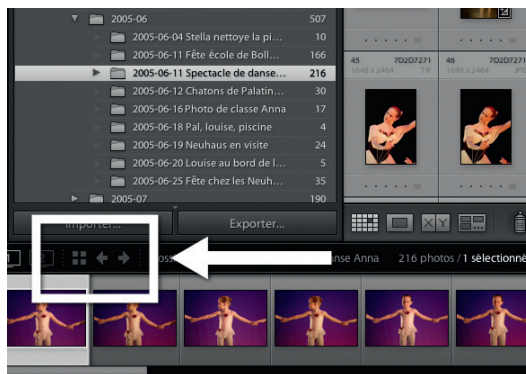
Étape 16

Le Film fixe dispose d'un menu des favoris accessible par la petite flèche qui suit l'intitulé et le nom de fichier, à gauche. Vous y trouverez la liste des sources récemment visitées (dossiers ou collections), et on peut également y ajouter des favoris. Pour cela, après avoir atteint le dossier ou la collection dans lesquels vous avez l'intention de travailler, ouvrez le menu et cliquez sur «Ajouter aux favoris». Aussitôt, le dossier ou la collection apparaît dans la section «Sources favorites» du menu.



Étape 17

Pour naviguer rapidement d'une source à l'autre lors de votre séance de travail, vous pouvez vous servir des flèches Précédent ou Suivant, également dans le Film fixe, à gauche. Ces flèches fonctionnent exactement comme celles d'un navigateur web : si vous passez du dossier A au dossier B, vous pouvez revenir au dossier A et à l'affichage de son contenu avec la flèche Précédent. Cela fonctionne également avec le passage d'un module à l'autre, et la navigation est réinitialisée au démarrage de Lightroom. L'icône « plaque de cuisson », juste à côté des flèches, permet de passer en mode Grille.



Remarque : la gestion des dossiers dans Lightroom est tout à fait semblable à celle du système d'exploitation, il n'y a donc aucune raison de modifier ou de manipuler vos fichiers en dehors de Lightroom. Ce qui est possible avec les dossiers vaut pour les fichiers et les images : vous pouvez les déplacer d'un dossier à l'autre ou créer à tout moment d'autres dossiers ou sous-dossiers. Là encore, évitez les hiérarchies trop complexes. Et n'oubliez pas d'appliquer les deux règles suivantes :

- utilisez les dossiers pour le stockage et la gestion des images ;
 - utilisez les collections pour travailler sur vos images par thèmes, sujets, clients ou publications.
- Notez également que Lightroom 4 corrige un défaut qui affectait surtout les utilisateurs de la version PC : l'impossibilité de déplacer plusieurs dossiers à la fois et, par conséquent, l'obligation de le faire un par un.

14 Gérer les mots-clés

Les mots-clés constituent l'un des piliers du catalogage. Concevoir une liste de mots-clés pertinente, pour une collection de milliers d'images, représente un véritable défi d'ordre intellectuel, un grand sens de l'organisation et aussi une sensibilité très personnelle.

Malheureusement, il n'existe pas de méthode « scientifique » pour vous aider à concevoir un tel ensemble de mots-clés. Néanmoins, dans cet exercice, nous allons tenter de vous inculquer les notions de base pour que vous puissiez exploiter au mieux les nombreux outils de gestion de mots-clés proposés par Lightroom.



Les photos qui illustrent cet exercice sont de Olivier Jubert, © tous droits réservés.

Étape 1

Lightroom dispose de nombreux outils de saisie et d'application de mots-clés. Voyons la méthode la plus simple et la plus directe. Le panneau Mots-clés, situé dans le panneau escamotable droit du module Bibliothèque, est divisé en trois parties :

- « Étiquettes de mots-clés » : affichage des mots-clés d'une image sélectionnée et saisie des mots-clés ;
- « Suggestions de mots-clés » : système automatique suggérant des mots-clés en fonction de votre méthode de travail et de la date et l'heure de prise de vue ;
- « Ensemble de mots-clés » : système rapide de saisie d'ensembles de 9 mots-clés.

Remarque : la présence de mots-clés dans les images est identifiée par une icône en forme d'étiquette dans les vignettes. Adobe utilise fréquemment la terminologie « Étiquettes de mots-clés », issue du mot anglais *tag* qui signifie « étiquette ».



Étape 2

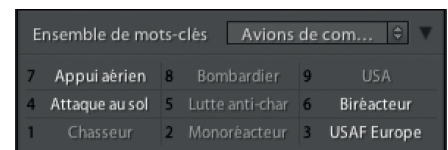
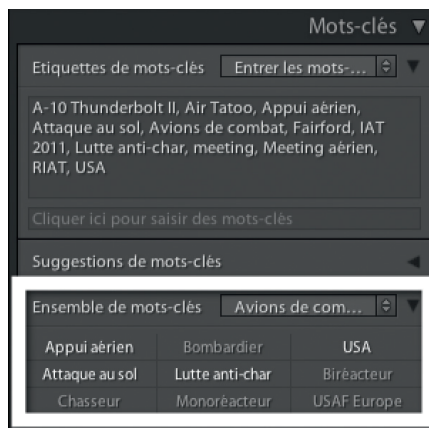
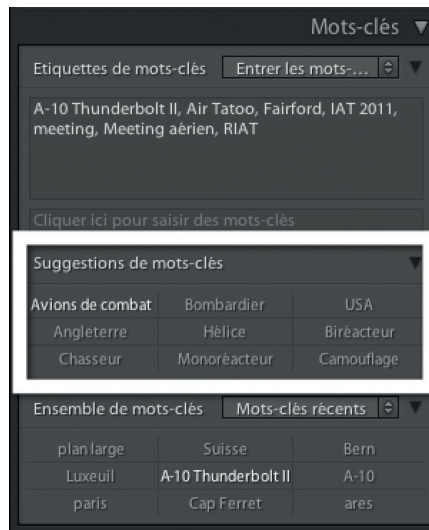
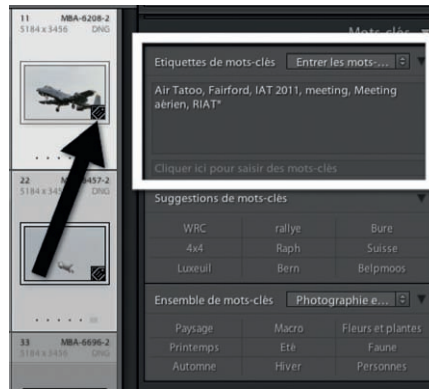
Pour voir les mots-clés d'une image, sélectionnez-la ou cliquez sur l'étiquette de sa vignette : ils s'affichent dans le pavé en-tête du panneau Mots-clés. Vous pouvez y ajouter ou supprimer des mots-clés directement. Quand plusieurs images sont sélectionnées, un mot-clé accompagné d'une astérisque (*) indique qu'il n'est commun à aucune d'elles. Saisissez un mot-clé en cliquant dans le bandeau au-dessus de la section « Suggestions de mots-clés ». Si vous en entrez plusieurs, séparez-les par une virgule et appuyez sur Entrée pour valider. Cette méthode fonctionne si plusieurs images sont sélectionnées.

Étape 3

Le panneau « Suggestions de mots-clés » est un automatisme : en fonction des mots-clés enregistrés dans le catalogue, de la date et de l'heure identifiant des séquences de prise de vue du même sujet, Lightroom propose une grille de 9 mots-clés les plus pertinents possible. En cliquant sur l'un d'eux, vous l'attribuez aux images sélectionnées. Lightroom en proposera aussitôt un autre. La pertinence s'améliorera au fur et à mesure de l'enrichissement de votre collection de mots-clés.

Étape 4

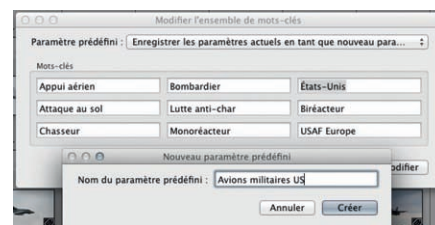
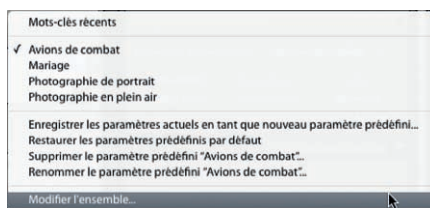
Le système « Ensemble de mots-clés » permet d'accélérer la saisie à la volée des mots-clés. Chaque ensemble comporte une grille de 9 mots correspondant aux touches du pavé numérique de votre clavier. Si vous appuyez sur Alt/Option, vous verrez les numéros de touches en face de chaque mot-clé. Pour attribuer un de ces mots-clés, appuyez sur le chiffre correspondant. Pour passer d'un ensemble de mots-clés à un autre, appuyez sur Alt/Option + 0 (zéro).



Remarque : la fonction « Ensemble de mots-clés » justifie à elle seule un clavier complet à pavé numérique pour utiliser Lightroom.

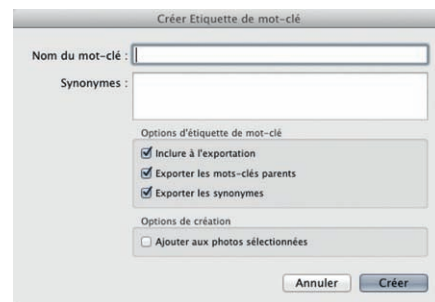
Étape 5

Vous pouvez enregistrer autant d'ensembles de mots-clés que vous le souhaitez. Dans la liste, sélectionnez « Modifier l'ensemble » puis, dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez 9 mots liés à un sujet commun ou à une description précise. Dans la liste « Paramètre prédéfini », choisissez « Enregistrez les paramètres prédéfinis en tant que nouveau paramètre prédéfini ». Une nouvelle boîte de dialogue va vous inviter à nommer l'ensemble de mots-clés. Validez en cliquant sur Créer. Bien sûr, vous pouvez modifier à tout moment un ensemble de mots-clés.



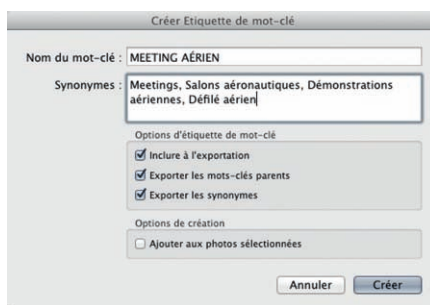
Étape 6

Passons à présent aux choses sérieuses, avec le panneau « Liste des mots-clés » qui constitue le gros morceau de cet exercice. Comme son nom l'indique, il regroupe, sous la forme d'une liste alphabétique, la totalité des mots-clés du catalogue. Lightroom prend également en charge les mots-clés hiérarchiques. Pour commencer, nous allons créer un groupe hiérarchique, « MEETING AÉRIEN ». Cliquez sur le bouton « + » pour afficher la boîte de dialogue « Créer Étiquette de mot-clé ».



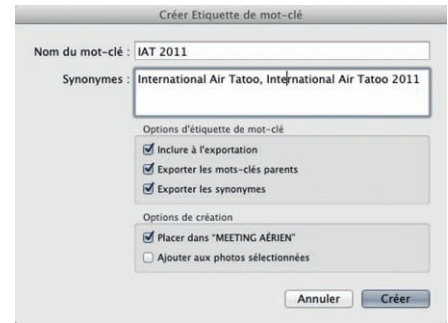
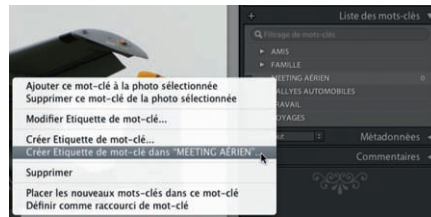
Étape 7

Saisissez « MEETING AÉRIEN » dans le champ « Nom du mot-clé ». Ce sera le point de départ de cette hiérarchie. Pour la différencier, utilisez des majuscules (pas obligatoire). En dessous, vous pouvez saisir des synonymes. Lightroom permet la recherche d'images comportant des synonymes de mots-clés, mais ils n'apparaîtront pas dans la liste des mots-clés. Cochez également les options qui vous permettront d'inclure les mots-clés, les mots-clés parents et les synonymes lors de l'exportation des images. Validez en cliquant sur Créer.



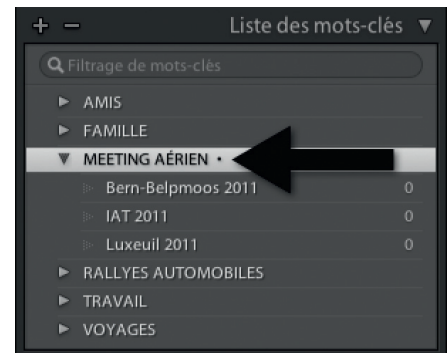
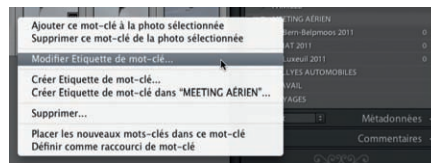
Étape 8

Dans la liste de mots-clés, faites un clic droit sur «MEETING AÉRIEN» et choisissez «Créer Étiquette de mot-clé dans MEETING AÉRIEN». Dans la boîte de dialogue, saisissez le nom d'un sujet comme «IAT 2011» ici. Cochez les mêmes options que dans l'étape précédente, sans oublier «Placer dans MEE-TING AÉRIEN». Si vous avez suivi d'autres meetings, créez d'autres mots-clés en suivant la même procédure. Si vous débutez, limitez-vous à une hiérarchie simple, à deux niveaux. Cliquez sur Créer pour valider.



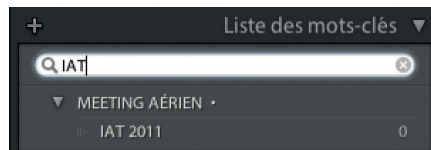
Étape 9

Les étiquettes de mots-clés peuvent être modifiées à tout moment, dans une fenêtre de dialogue invoquée par un clic droit. Vous pouvez également réorganiser vos hiérarchies de mots-clés par glisser-déposer. Vous pouvez aussi attribuer automatiquement de nouveaux mots-clés à une étiquette de mot-clé en sélectionnant «Placez les nouveaux mots-clés dans ce mot-clé», toujours dans le menu contextuel. Un mot-clé cible se reconnaît au petit point situé à sa droite.



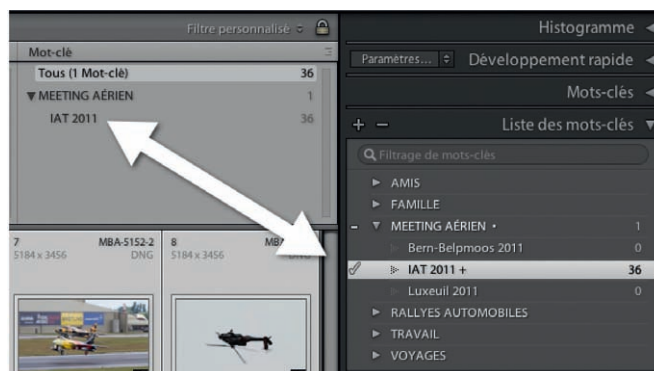
Étape 10

La liste de mots-clés dispose de son propre système de recherche. Tapez les premières lettres dans le champ «Filtrage de mots-clés»; la liste se réduira au fur et à mesure de votre saisie. Pour chercher plusieurs mots simultanément, séparez-les par une virgule. Une fois la recherche terminée, n'oubliez pas de réinitialiser le champ de recherche en cliquant sur le bouton X situé à droite. Pour supprimer des mots-clés, sélectionnez-les dans la liste puis cliquez sur le bouton «-» dans l'en-tête du panneau, ce qui fera apparaître une boîte de dialogue vous demandant de confirmer la suppression.



Étape 11

Cette liste de mots-clés a plusieurs rôles ; le premier est de vous montrer le nombre d'images associées à chacun de ces mots. Si vous passez la souris sur un mot-clé, vous verrez apparaître une case à cocher avant le mot-clé et une flèche à la droite du nombre. Dans le premier cas, un clic de souris attribuera (ou retirera) le mot-clé à une image sélectionnée et, dans le second, un clic affichera, dans la grille, toutes les images contenant ce mot, et activera le Filtre de bibliothèque avec une colonne Mot-clé.



Étape 12

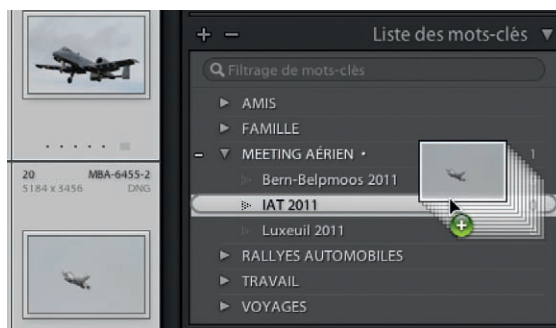
Les mots-clés incorporés à une image sont signalés dans la liste, à chaque fois avec une coche. Un mot-clé parent ou enfant, dans ce cas, peut avoir trois statuts :

- coche : il est également attribué à l'image sélectionnée, au même titre que les mots-clés enfants ;
- signe « - » : il n'est pas attribué à l'image sélectionnée, mais ses mots-clés enfants le sont ;
- pas de coche : le mot-clé n'est pas attribué à l'image sélectionnée.



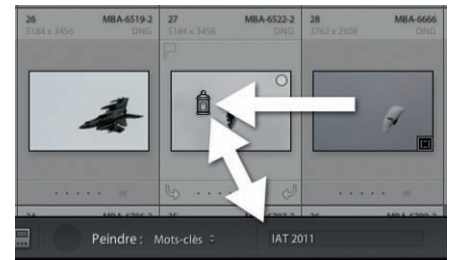
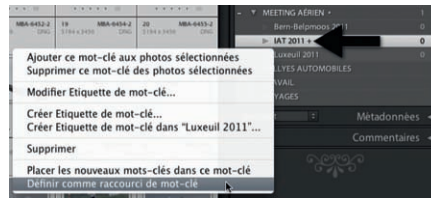
Étape 13

Pour attribuer un mot-clé ou un groupe de mots-clés (sélectionnés par un Ctrl/Cmd + clic) à une ou plusieurs images à partir de la liste, il suffit de les glisser sur les images de la grille. Le contraire est également possible : on sélectionne plusieurs vignettes et on les glisse sur un mot-clé dans la liste.



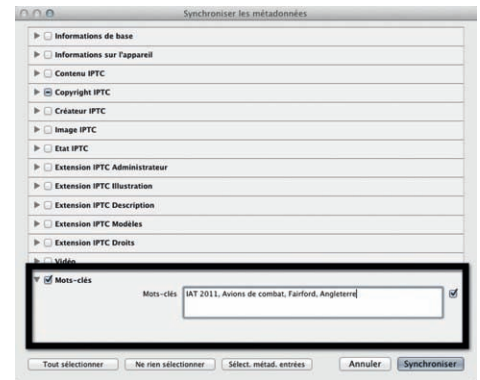
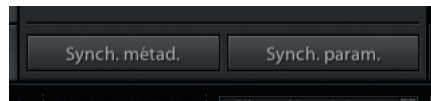
Étape 14

Autre façon d'attribuer un mot-clé, « Définir comme raccourci de mot-clé », dans le menu contextuel (clic droit). Un signe « + » apparaît à droite du mot. Pour l'attribuer, cliquez droit sur une vignette et sélectionnez « Ajouter un mot-clé "X" » dans le menu flottant. Si vous utilisez l'outil Peinture, le raccourci apparaîtra dans le champ de saisie de l'outil ; vous pouvez y saisir d'autres mots-clés (Lightroom suggérera des mots-clés en cours). Il ne vous restera plus ensuite qu'à peindre dans la grille, bouton de la souris enfoncé. Pour revenir en arrière et gommer, appuyez sur Alt/Option.



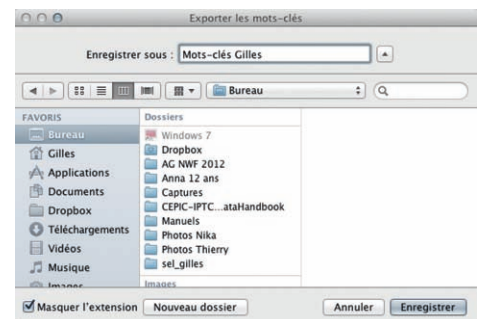
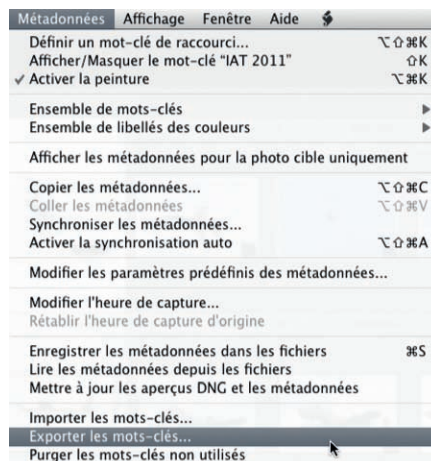
Étape 15

Vous pouvez aussi attribuer les mots-clés d'une image à d'autres, par synchronisation de métadonnées. Sélectionnez l'image source, les images de destination et cliquez sur le bouton « Synch. métad. », tout en bas du panneau de droite du module Bibliothèque. Dès que la boîte de dialogue « Synchroniser les métadonnées » s'affiche, appuyez sur « Ne rien sélectionner », pour désactiver tous les champs qui ne nous intéressent pas à ce stade, et faites défiler le contenu de la fenêtre jusqu'à la section Mots-clés, cochez-la, puis cliquez sur Synchroniser.



Étape 16

Lightroom permet d'importer et d'exporter des mots-clés, le but étant de les partager avec d'autres photographes. Pour exporter votre liste de mots-clés, allez, toujours dans le module Bibliothèque, dans le menu **Métadonnées > Exporter les mots-clés**. Une boîte de dialogue vous permet de choisir l'emplacement du fichier que vous pourrez, par la suite, partager par e-mail ou tout autre moyen à votre convenance.



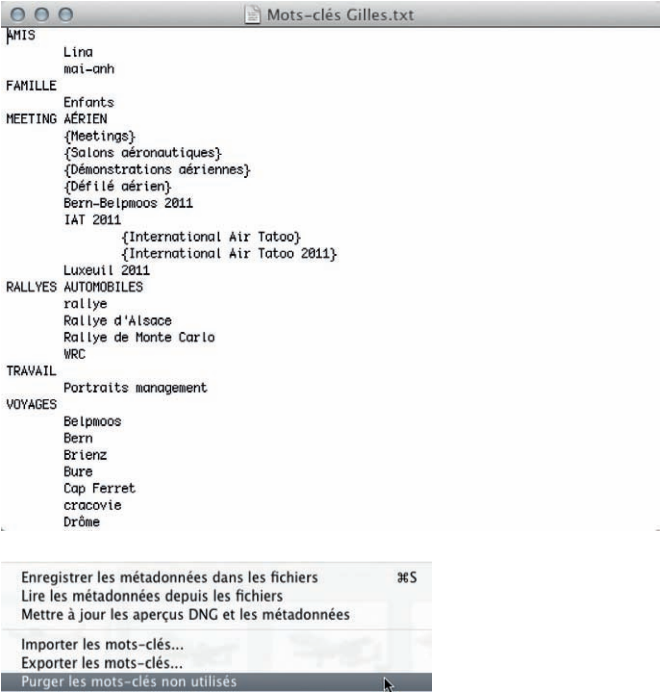
Étape 17

La liste de mots-clés se présente sous la forme d'un fichier texte (extension «.txt», encodage Unicode UTF-8) reprenant la hiérarchie des mots-clés (tabulations) et les synonymes (entre accolades). Si vous voulez créer une nouvelle liste, utilisez la liste exportée comme modèle, et n'oubliez pas de l'enregistrer sous un nom différent. Pour importer une liste de mots-clés, allez dans le menu **Métadonnées>Importer les mots-clés**.

Étape 18

Vous pouvez également faire un peu de ménage dans vos mots-clés, en supprimant ceux qui ne sont pas utilisés. Pour cela, allez dans le menu **Métadonnées>Purger les mots-clés non utilisés**.

Conclusion : Lightroom est particulièrement bien pourvu en ce qui concerne la création et la gestion des mots-clés. Par contre, si le menu Importer permet d'attribuer des mots-clés aux nouvelles images, il n'est pas possible de séparer les différentes séances de prise de vue susceptibles de se trouver sur la même carte mémoire, et d'attribuer des mots-clés différents d'un groupe d'images à l'autre. Dans ce cas, mieux vaut se cantonner à des mots-clés d'ordre général, puis poursuivre cette tâche dans le module Bibliothèque, après importation.



15 Les métadonnées

Les métadonnées sont indissociables des images, elles représentent à elles seules une somme de travail importante, et constituent une valeur ajoutée aux photos.

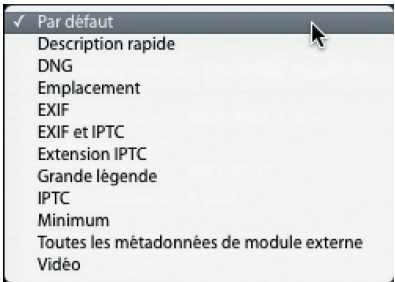
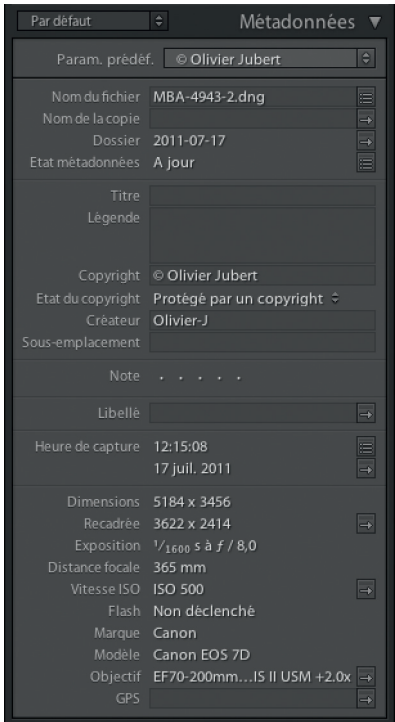
Lightroom est doté d'outils complets dédiés aux métadonnées, dont la complexité apparente mérite une présentation plus claire. Il ne s'agit pas, ici, de décrire en détail ces outils, mais de vous les présenter et définir leur rôle. Nous aborderons également les conflits de métadonnées et la compatibilité avec Bridge, le programme d'organisation livré avec Photoshop.



Étape 1

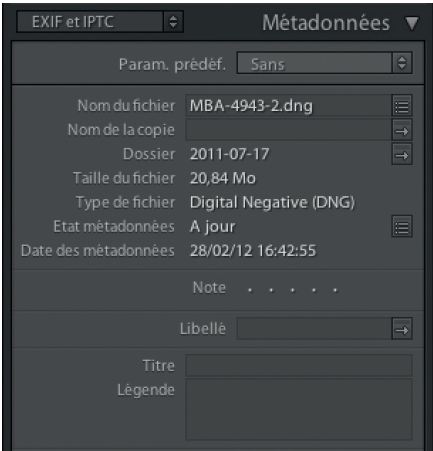
Le panneau Métadonnées se situe dans le module Bibliothèque, côté droit. Vous trouverez, à gauche du mot « Métadonnées », une liste déroulante pour reconfigurer le panneau en fonction du type ou du groupe de métadonnées.

Le réglage « Par défaut » regroupe les informations essentielles pour un usage routinier : nom et emplacement de l'image sélectionnée, état de mise à jour des métadonnées, champs IPTC de description et de copyright, note et libellé de couleur, données EXIF (matériel de prise de vue, paramètres d'exposition, géocodage GPS).



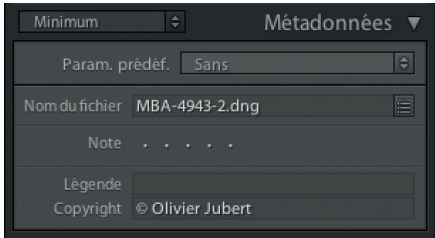
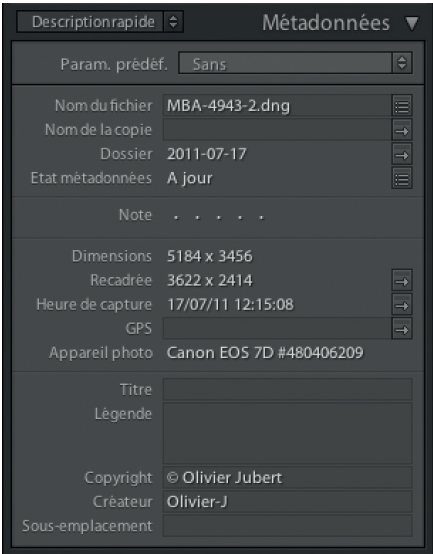
Étape 2

Les métadonnées se divisent en trois groupes principaux : les données EXIF (*Exchangeable Image file Format*), qui sont générées par le matériel de prise de vue, y compris la date et l'heure, les données IPTC Core (*International Press Telecommunications Council*) pour la description des images et Extension IPTC, fournissant des champs supplémentaires de description de contenu et d'administration des photos. Le standard IPTC remonte aux années 1960-1970 et a été développé par la presse pour faciliter l'échange de données.



Étape 3

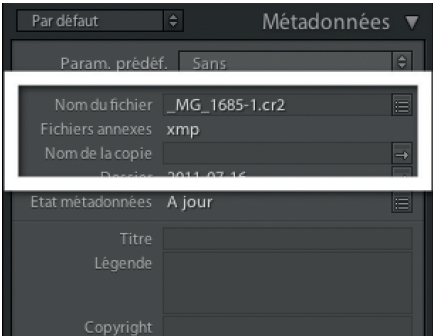
Les groupes «Description rapide» et Minimum, comme leur nom l'indique, affichent les informations minimales : nom, emplacement, note, heure de capture, modèle d'appareil photo, champs IPTC de légende et copyright pour le premier, nom de fichier, note, légende et copyright pour le second. Vous pouvez les utiliser comme référence si vous travaillez, par exemple, sur un portable doté d'un petit écran.



Étape 4

Dans la section «Par défaut» (et celles qui les affichent), les informations liées au fichier sélectionné se décomposent ainsi :

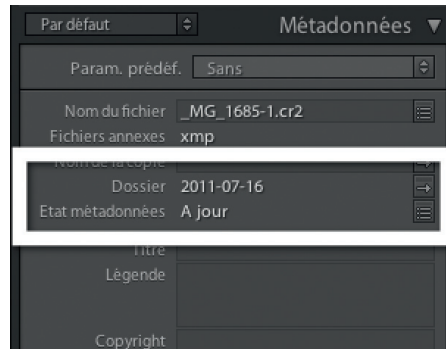
- «Nom de fichier» : pour modifier le nom de l'image, et le faire par lots en cliquant sur l'icône de droite ;
- «Fichiers annexes» : signale un fichier annexe au format XMP lié à l'image sélectionnée ;
- «Nom de la copie» : contient le nom d'une copie virtuelle, mais ne remplace pas celui du fichier original.



Étape 5

Toujours dans ces informations, on trouvera :

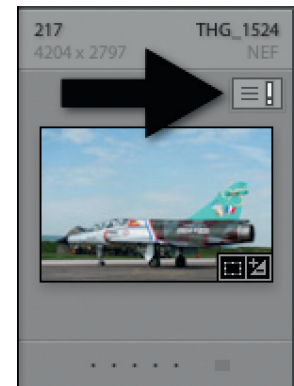
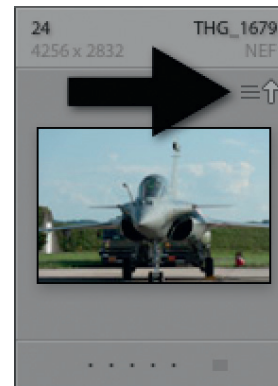
- **Dossier** : indique le dossier de stockage de l'image sélectionnée. On peut s'y rendre directement en cliquant à droite, sur le bouton pourvu d'une flèche ;
- **«État métadonnées»** : indique le statut des métadonnées et les conflits éventuels, et permet leur résolution via un clic sur l'icône de droite (voir l'étape 6).



Étape 6

Les vignettes peuvent afficher l'état des métadonnées sous forme d'icônes :

- **«A été modifié»** (flèche vers le bas) : les modifications faites dans Lightroom n'ont pas été enregistrées ; cliquer sur la flèche ouvre une fenêtre d'enregistrement ;
- **«Modifié sur le disque»** (flèche vers le haut) : des modifications Camera Raw ou Bridge n'ont pas été enregistrées dans Lightroom (voir l'étape 7) ;
- **«Conflit détecté»** (point d'exclamation) : signale une erreur d'enregistrement des métadonnées, si la photo a été modifiée à la fois dans Lightroom et dans Camera Raw ou Bridge (voir l'étape 7).



Étape 7

En cas de conflit détecté (!) ou de modification sur le disque (↑), cliquez sur l'icône dans la vignette pour ouvrir la fenêtre de résolution des conflits :

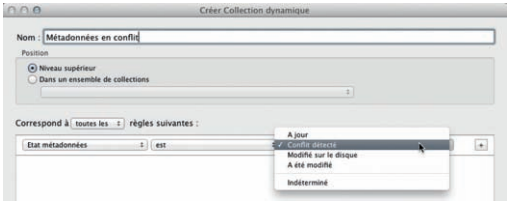
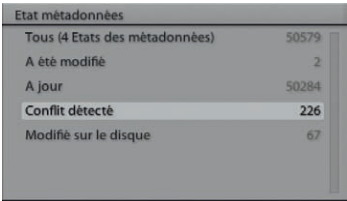
- **«Importer les paramètres depuis le disque»** qui applique les métadonnées et les réglages effectués dans Camera Raw ou Bridge ;
- **«Écraser les paramètres»** qui restaure les métadonnées et les réglages à partir des informations enregistrées dans le catalogue Lightroom (voir conclusion).

Dans le cas d'une modification non enregistrée (↓), une autre boîte de dialogue propose d'enregistrer les métadonnées dans le catalogue.



Étape 8

Autre nouveauté bien pratique de Lightroom 4, le programme offre la possibilité de filtrer et regrouper les images affectées par les conflits de métadonnées selon les critères énoncés dans l'étape 6. Pour cela, allez dans le **Filtre de bibliothèque>État métadonnées**, ou créez une collection dynamique avec le même critère avec, dans ce cas, l'avantage d'avoir une analyse permanente du catalogue et un regroupement automatique de toute nouvelle image affectée.

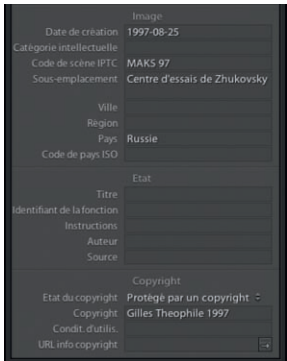
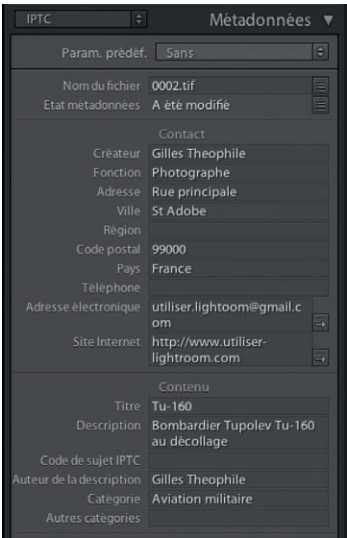


Étape 9

Les champs de la section IPTC permettent de saisir les informations suivantes :

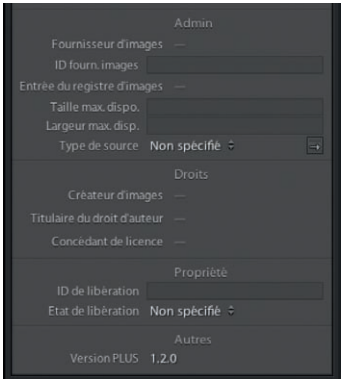
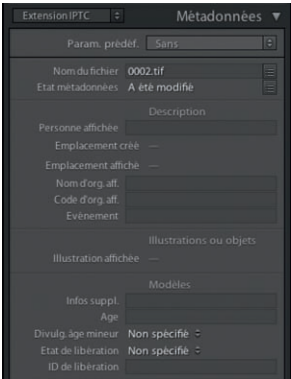
- Contact : coordonnées du photographe (y compris e-mail et site web) ;
- Contenu : description visuelle du contenu de l'image, code de sujet IPTC*, catégories ;
- Image : description informelle de l'image avec la catégorie intellectuelle*, les codes de scène* et le lieu de prise de vue ;
- État et Copyright : données liées au flux de travail et aux droits de l'image.

* Ces champs mettent en œuvre des codes définis par le groupement IPTC, disponibles sur le site officiel (www.iptc.org).



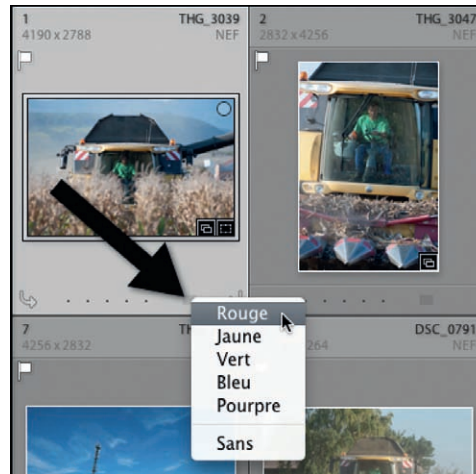
Étape 10

Les champs «Extension IPTC» s'adressent plus particulièrement aux professionnels. Définis et introduits en 2010, ils permettent de décrire les personnes, les biens et les organisations figurant sur les images. On trouvera également des champs réservés à la description d'œuvres d'art photographiées et les droits associés, des informations liées aux modèles (âge, droits) ainsi que des informations d'ordre administratif.



Étape 11

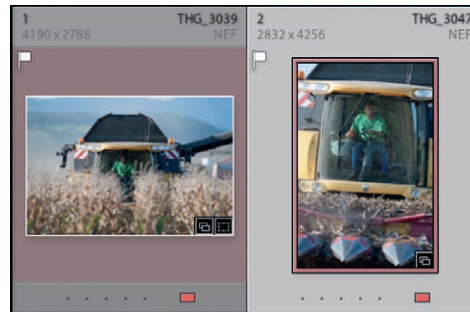
Dans Lightroom, vous pouvez appliquer un libellé de couleur aux images, en cliquant droit dans le petit pavé dans le coin inférieur droit de la vignette et en sélectionnant « Définir les libellés de couleur » dans le menu contextuel ou à l'aide la bombe de peinture. Les libellés distingueront les images répondant à vos propres critères comme, par exemple, le vert pour les séries de panoramiques, le bleu pour les images imprimées, le rouge pour tel client, etc.



Étape 12

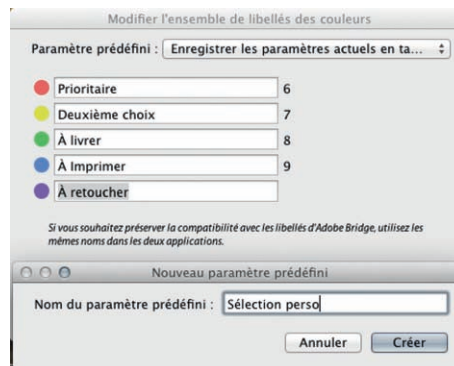
Lorsqu'un libellé de couleur est appliqué à une image, cette dernière est identifiable de deux manières différentes :

- image non sélectionnée : le cadre de la vignette prend la couleur du libellé attribué ;
- image sélectionnée : la photo est pourvue d'un cadre de la couleur du libellé attribué, et un pavé coloré apparaît dans le coin inférieur droit.



Étape 13

Il est possible de créer des jeux de libellés de couleur personnalisés, sous forme de paramètres prédéfinis, en allant dans le menu **Métadonnées > Modifier**. Il suffira de saisir un nom pour chaque libellé de couleur et enregistrer le jeu sous forme de paramètre prédéfini. Vous pourrez, à tout instant, modifier vos réglages, les supprimer ou ajouter des jeux de libellés.



Étape 14

Lightroom est livré avec trois jeux de libellés de couleur :

- «État de la révision» : jeu d'instructions défini par la destination des images (re-touche, impression, bon pour l'utilisation, etc.);
- «Valeurs par défaut de Bridge» : reprend les instructions telles qu'elles sont définies par défaut dans Bridge;
- «Valeurs par défaut de Lightroom» : instructions définies en tant que réglage par défaut pour Lightroom.

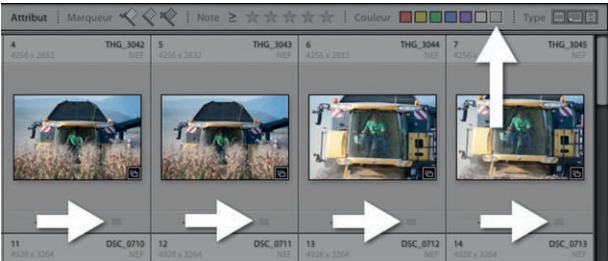
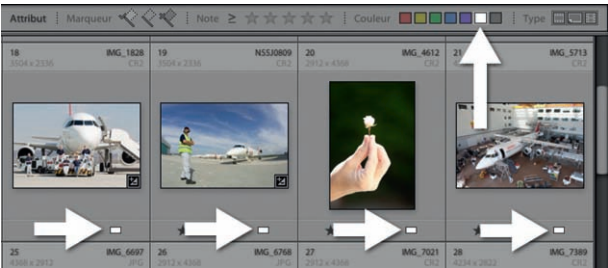
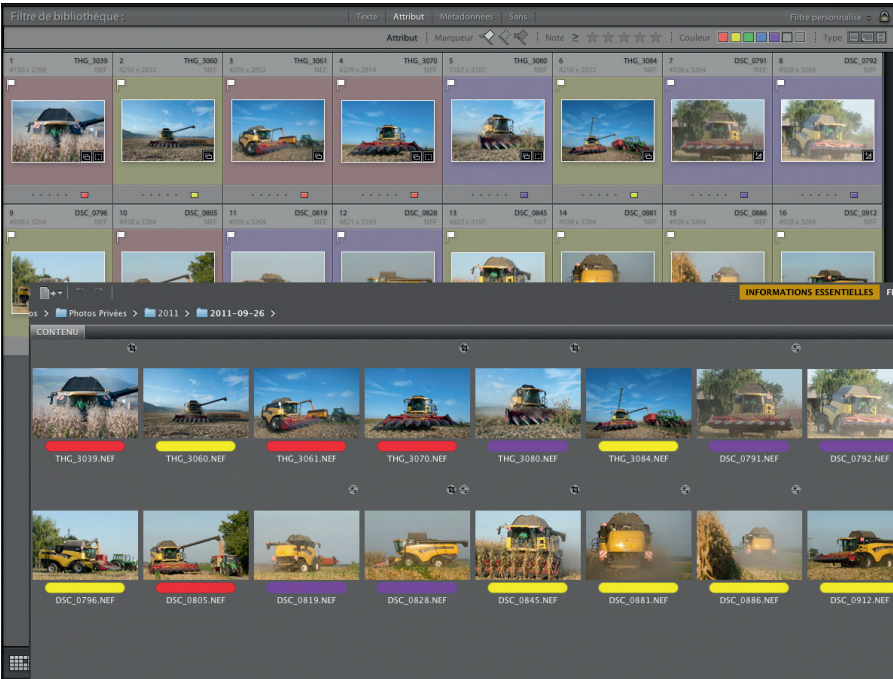
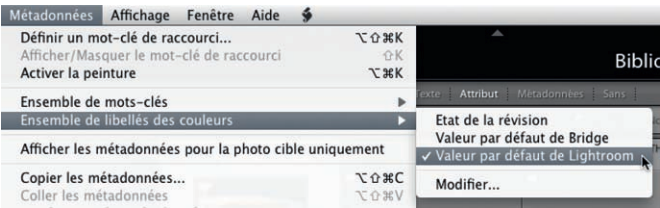
Étape 15

Si vous utilisez également Bridge dans votre flux de travail, les images telles qu'elles apparaissent dans Lightroom, avec les corrections et le traitement, apparaîtront de la même manière dans Bridge, à condition que les versions de Lightroom et Camera Raw soient à jour (les mises à jour sont parallèles). Les informations saisies dans les champs de métadonnées apparaîtront dans Bridge, ainsi que la notation et les libellés de couleur, à condition que les libellés portent le même nom dans les deux programmes.

Étape 16

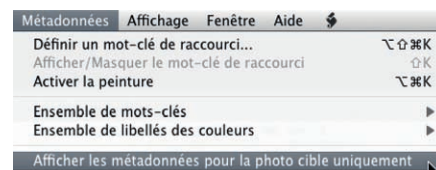
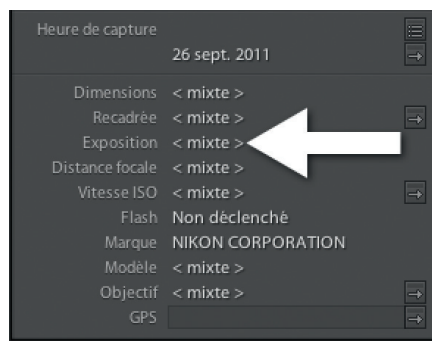
Il existe deux autres libellés de couleur visibles dans les vignettes :

- libellé gris : signifie qu'aucun libellé n'a été attribué à l'image;
 - libellé blanc : indique un conflit de libellé (cas le plus courant : une image provenant d'une autre session de Lightroom ou de Bridge, dans laquelle les libellés n'ont pas la même signification – voir l'étape 15).
- Pour régler rapidement les conflits de libellés, affichez toutes les images à libellé blanc en cliquant sur le pavé blanc dans le Film fixe, ou dans le **Filtre de bibliothèque>Attribut**.



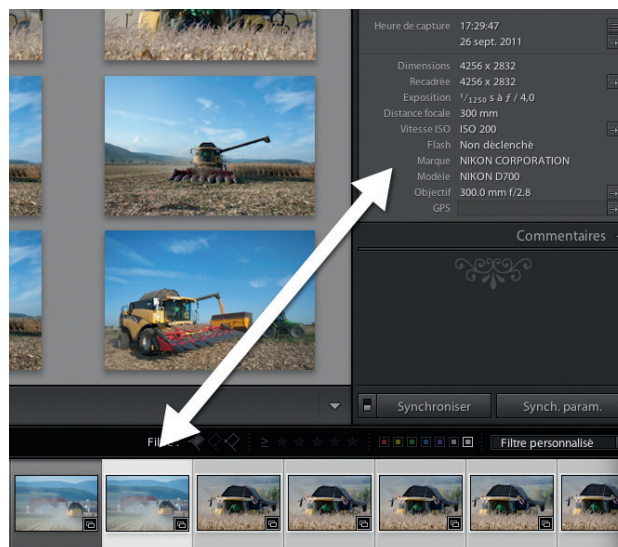
Étape 17

Une astuce à connaître sur le bout des doigts concerne l'affichage des métadonnées lorsque plusieurs photos sont sélectionnées : la plupart des champs présenteront le mot « <mixte> ». Si vous voulez voir uniquement les métadonnées de la photo active (la « plus sélectionnée », avec le cadre gris clair), allez dans le menu Métadonnées et activez la commande « Affichez les métadonnées pour la photo cible uniquement ».



Étape 18

En revanche, si plusieurs photos ont été sélectionnées dans le Film fixe alors que vous êtes en mode Loupe, Comparaison ou Ensemble, le panneau Métadonnées n'affichera que les informations de la photo active, et vous ne verrez pas le terme « <mixte> » dans les champs de métadonnées.



Conclusion : dans le cas où vous devez mettre à jour les métadonnées d'un fichier, notamment lors d'un conflit, la référence reste le catalogue. En effet, on considère le catalogue comme étant une source plus sûre et sécurisée, moins sensible à la corruption d'un fichier individuel susceptible de voyager d'un support ou d'un ordinateur à l'autre. Le panneau Métadonnées propose également un affichage spécifique à la gestion des fichiers DNG et des vidéos. Pour plus d'informations, veuillez consulter les exercices 21 et 22.

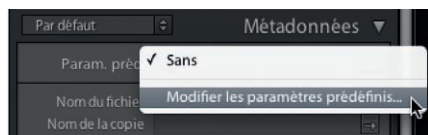
16 Créer un modèle de copyright

L'exercice précédent vous a donné un bon aperçu de l'importance des métadonnées, partie intégrante de la gestion des images. Nous allons passer ici à une application pratique, « obligatoire » : la création d'un modèle de copyright, que vous appliquerez systématiquement à toutes vos images lors de l'importation, de même qu'aux photos que vous exporterez et diffuserez. Votre nom, vos coordonnées, votre adresse e-mail et celle de votre site web seront joints à vos images, vous définirez aussi au cas par cas les droits de diffusion et le cadre d'utilisation de vos photos. Ces informations, inscrites dans un format universel, seront lisibles par vos clients, par le public ou par votre hiérarchie, à l'aide de la plupart des programmes du monde de l'image et de l'édition papier ou électronique.



Étape 1

Pour créer un modèle de copyright, allez dans le panneau Métadonnées (module Bibliothèque) ou dans « Appliquer pendant l'importation » (menu Importer). L'exercice est le même. Dans le premier, on trouvera un menu déroulant « Param. prédéf. » : sélectionnez « Modifiez les paramètres prédéfinis dans la liste ». Une boîte de dialogue s'affiche, vous permettant de saisir de nombreuses informations. Si une image contenant déjà des champs IPTC renseignés a été sélectionnée au préalable, vous devrez tout effacer avant d'écrire (l'enregistrement ne supprimera pas les données de cette image).



Modifier les paramètres prédéfinis des métadonnées

Paramètre prédéfini : Personnalisé

- ☐ Informations de base
- ☐ Informations sur l'appareil
- ☐ Contenu IPTC
 - ☒ Copyright IPTC
 - Copyright
 - Etat du copyright : Indéterminé
 - Condit. d'utilis.
 - URL info copyright
 - ☐ Créateur IPTC
 - Créateur
 - Adresse du créateur
 - Ville du créateur
 - Région du créateur
 - Code postal du créateur
 - Pays du créateur
 - N° de téléphone du créateur
 - Adresse électron. du créateur
 - Site Internet du créateur
 - Fonction du créateur
- ☐ Image IPTC
- ☐ Etat IPTC
- ☐ Extension IPTC Administrateur
- ☐ Extension IPTC Illustration
- ☐ Extension IPTC Description
- ☐ Extension IPTC Modèles

Tout sélectionner Ne rien sélectionner Sélectionner les entrées Terminer

Étape 2

Dans la section « Copyright IPTC », remplissez les champs :

- Copyright : saisissez une formule simple comme « © + prénom + nom + année en cours » ;
- « État du copyright » : sélectionnez « Protégé par un copyright » dans la liste déroulante ;
- « Condit. d'utilis. » : saisissez un texte succinct décrivant les conditions exactes d'utilisation de vos images, comme « Interdiction de copier et de diffuser cette image sans accord écrit de l'auteur » ;
- « URL info copyright » : si possible, saisissez un lien vers une page web contenant des informations liées à votre activité de photographe et à vos références.

Étape 3

Il est tout aussi important d'enregistrer vos coordonnées dans la section « Créateur IPTC ». Vous y mettrez votre nom, votre adresse exacte ainsi qu'un numéro de téléphone, une adresse e-mail et, éventuellement, l'URL de votre site web.

Étape 4

Vérifiez le reste du panneau pour voir s'il n'y a pas d'autres informations oubliées qui ne doivent pas y figurer. Les champs saisis sont automatiquement activés lorsqu'ils sont remplis (les cases sont cochées).

Étape 5

Retournez en haut de la fenêtre et choisissez « Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini », dans la liste déroulante « Paramètre prédéfini ». Une nouvelle fenêtre va s'afficher, vous invitant à nommer le modèle de copyright, le plus simple étant de reprendre © + prénom + nom + année en cours. Pour obtenir le symbole copyright :

- Mac : touches Alt + C
- PC : touches Alt + 0 + 1 + 6 + 9

Validez en cliquant sur Créer, puis quittez la fenêtre en cliquant sur Terminer.

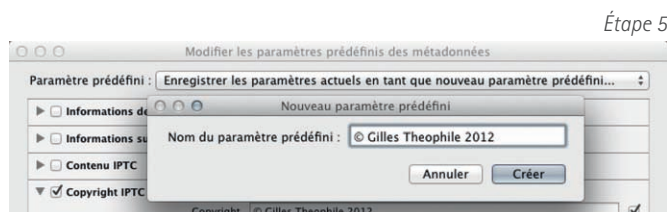
Étape 2



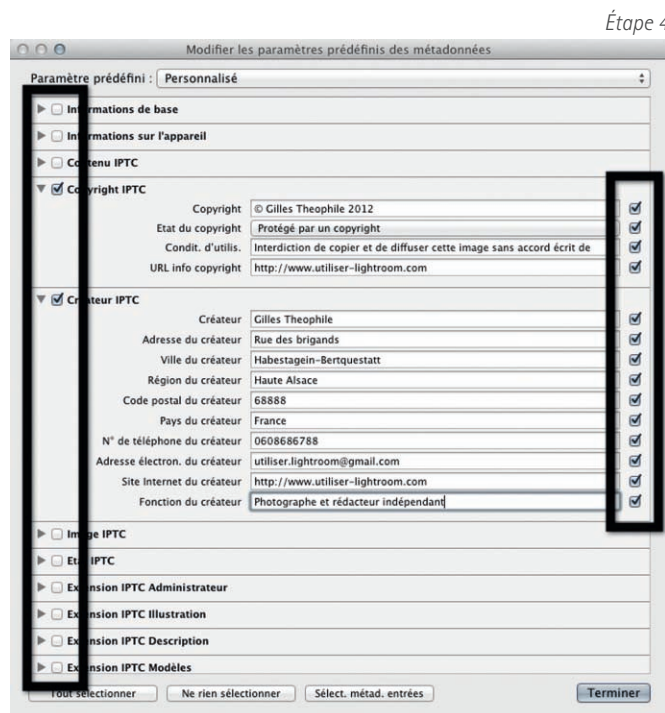
Étape 3



Étape 4



Étape 5



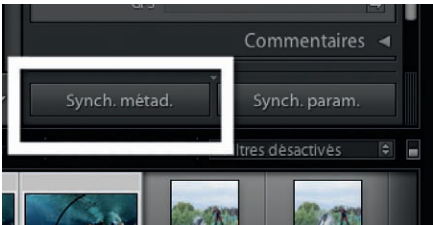
Étape 6

Il y a quatre façons d'appliquer le modèle de copyright aux images déjà présentes dans le catalogue : application, synchronisation, copier/coller, outil Peinture. Pour l'application directe, sélectionnez une série d'images puis, dans le menu déroulant «Param. prédéf.» du panneau Métadonnées, choisissez le modèle qu'on vient de créer. Une fenêtre de dialogue va s'afficher : cliquez sur le bouton «Toutes les photos sélectionnées».



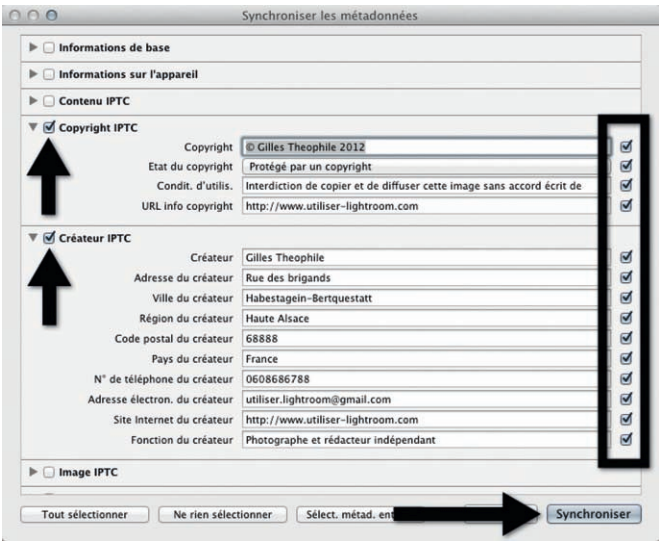
Étape 7

Pour la synchronisation, sélectionnez une image qui contient déjà le modèle de copyright, puis une série d'autres images en faisant un Maj + clic ou Ctrl/Cmd + clic. Cliquez sur le bouton «Synch. métad.» situé sous le panneau Métadonnées.



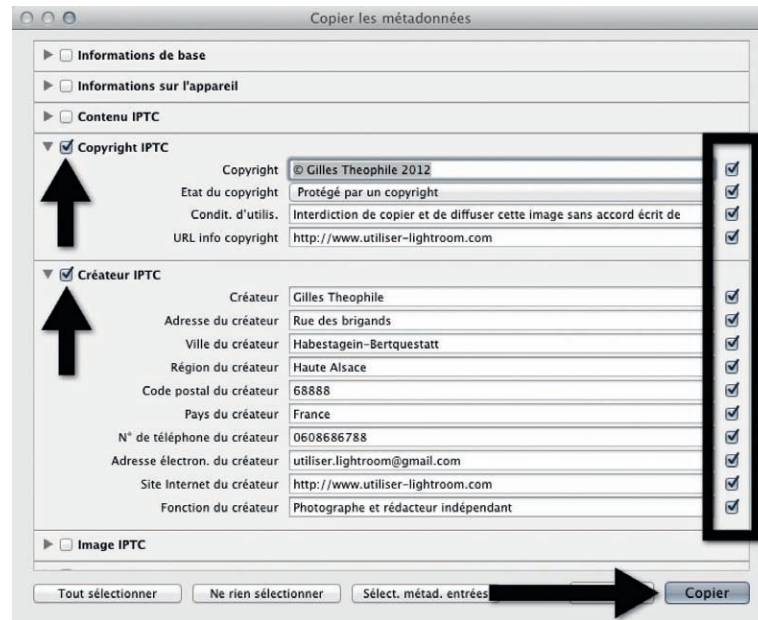
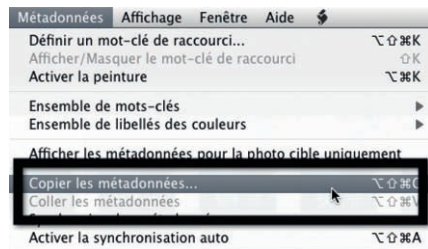
Étape 8

Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, assurez-vous que les informations de contact et de copyright sont bien cochées, puis cliquez sur le bouton Synchroniser. Il existe également un mode de synchronisation automatique, que l'on peut activer dans le menu **Métadonnées>Activer la synchro auto** (après avoir sélectionné une image source et une image de destination).



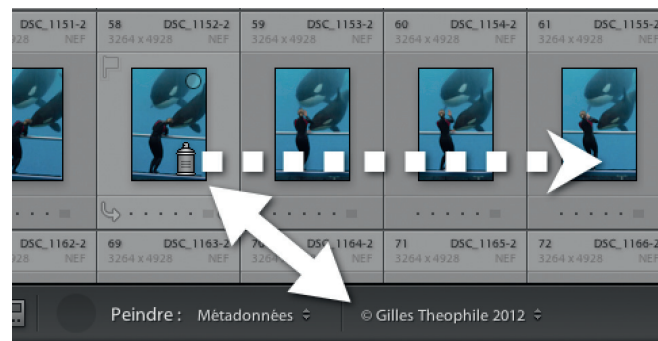
Étape 9

Le copier/coller est tout aussi efficace. Sélectionnez l'image contenant le modèle de copyright, puis allez dans le menu **Métadonnées>Copier les métadonnées** du module Bibliothèque. Cochez les informations à copier/coller (comme dans l'étape 8), puis cliquez sur Copier. Retournez dans la grille, sélectionnez les images de destination puis allez dans le menu **Métadonnées>Coller les métadonnées**.



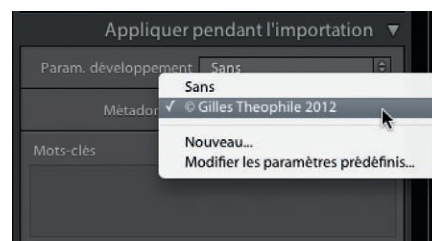
Étape 10

L'application à la bombe de peinture est plus ludique. Activez l'outil Peinture en cliquant sur son icône (barre d'outils sous le panneau d'affichage principal de Lightroom). Sélectionnez à sa droite Métadonnées dans la liste déroulante Peindre, puis, plus à droite, le modèle de copyright. Passez l'outil Peinture sur les vignettes, en pressant le bouton gauche de la souris. Si vous revenez en arrière, la bombe se transforme en gomme pour annuler l'application du modèle sur la ou les vignettes survolées. Lorsque c'est terminé, remplacez l'outil Peinture dans la barre d'outils.



Étape 11

Le moyen le plus pratique d'appliquer un modèle de métadonnées est à l'importation des images (photo et vidéo). Dans le panneau de droite du menu Importer, section «Appliquer pendant l'importation», sélectionnez le modèle de copyright dans la liste déroulante. Bien sûr, vous pouvez créer plusieurs modèles en fonction de la destination et de l'usage des photos.



Conclusion : créer et appliquer un modèle de copyright dans Lightroom est très simple, prenez l'habitude de l'appliquer à toutes vos images dès l'importation, que vous soyez professionnel ou non. L'utilisation de la norme IPTC garantit que ces informations seront lues de manière universelle dans tous les logiciels capables d'afficher ces données.

17 Modifier le nom et la date des photos

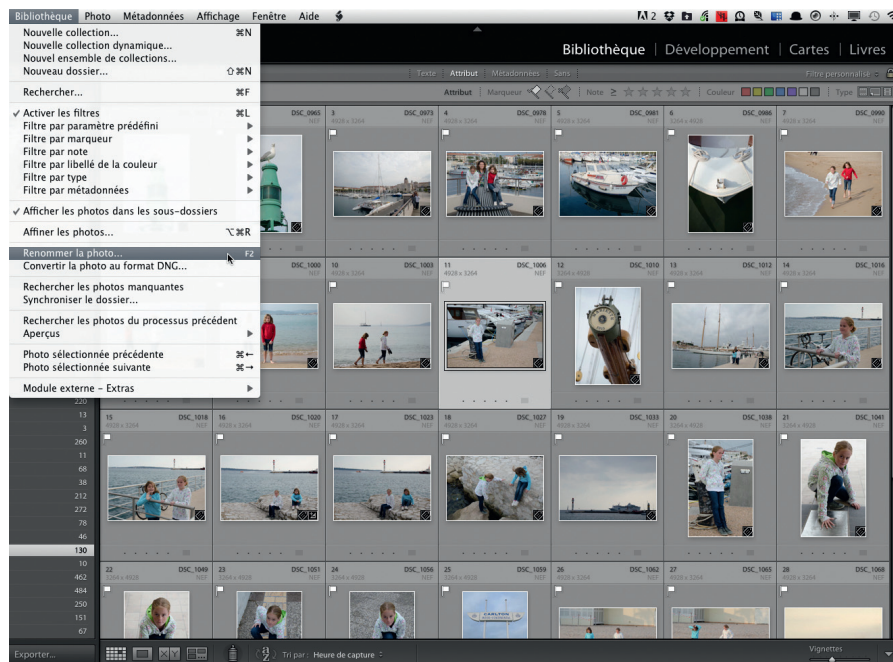
Si la plupart des utilisateurs de Lightroom peuvent très bien se passer de changer le nom ou la date de leurs photos, certains professionnels ou photographes ayant une grosse production pourront être amenés à le faire dans le cadre de leur activité et de la diffusion des images vers de multiples destinataires.

Le programme propose, pour ces tâches, des outils complets. Mais attention, nous vous conseillons de ne pas renommer vos fichiers originaux à l'importation, et de réserver ce travail à l'exportation, en fonction du destinataire ou de ce que vous avez l'intention de faire avec vos photos.



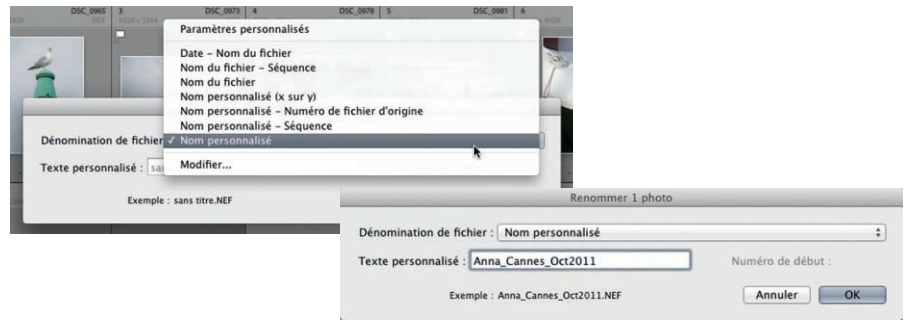
Étape 1

Pour renommer une photo, sélectionnez-la dans la grille ou le Film fixe, puis appuyez sur la touche F2 du clavier, ou allez dans le menu **Bibliothèque>Renommer la photo**. Vous pouvez sélectionner plusieurs photos, dans ce cas il faudra choisir un modèle incluant une séquence afin de les renommer de façon logique. Il est impératif de définir votre stratégie de dénomination personnalisée avant de vous lancer ; cette stratégie doit être définitive pour garder une certaine cohérence dans votre manière de travailler. Renommer les fichiers, comme saisir une légende dans les métadonnées ou élaborer un titre, choisir des mots-clés, représente un véritable défi intellectuel, et exige beaucoup de travail de réflexion en amont, ainsi que de nombreux essais.



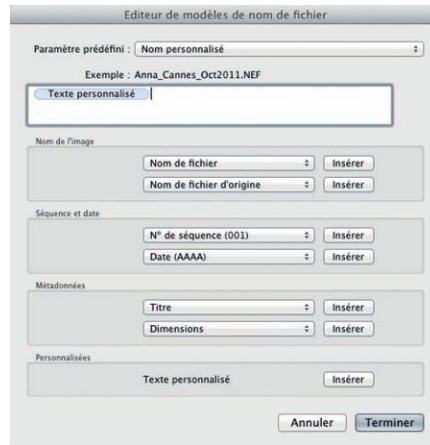
Étape 2

Aussitôt, une boîte de dialogue va s'ouvrir et vous proposer une petite liste d'options pour renommer la photo. Si vous choisissez par exemple « Nom personnalisé », un champ de saisie apparaîtra dans la fenêtre, et vous pourrez voir une simulation du nouveau nom du fichier juste en dessous. Pour valider votre choix et renommer l'image sélectionnée, cliquez sur OK.



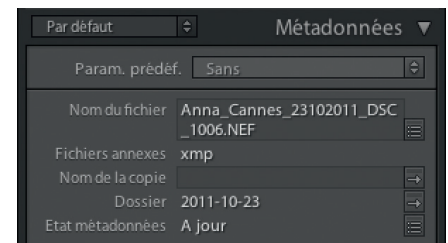
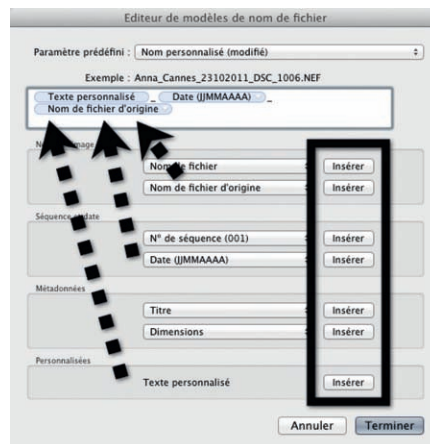
Étape 3

Bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive et vous avez la possibilité de créer un modèle personnalisé en choisissant Modifier à la fin de la liste « Dénomination de fichier ». Cette commande a pour effet d'ouvrir l'« Éditeur de modèles de nom de fichier », qui présente un certain nombre de critères à insérer dans un champ de saisie avec, toujours en temps réel, un exemple affiché juste en dessous de la liste « Paramètre prédéfini ». Vous pouvez choisir et assembler un grand nombre de paramètres définissant le nom de l'image, la date et un numéro de séquence, des métadonnées et un texte libre.



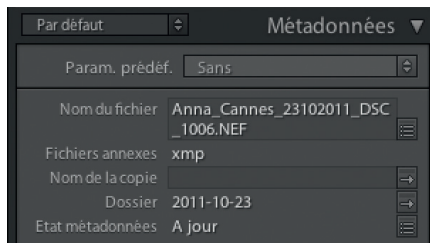
Étape 4

Les critères à insérer apparaissent sous la forme de « jetons » que vous pouvez ordonner à votre guise. Vous avez également la possibilité d'insérer des espaces, des tirets ou même du texte, tout simplement en cliquant entre deux jetons et en faisant la saisie au clavier. Lorsque vous aurez terminé, enregistrez le modèle de nom de fichier dans le menu déroulant **Paramètre prédéfini** > **Enregistrer les paramètres en tant que nouveau paramètre prédéfini**. Bien entendu, vous gardez la main pour modifier ou supprimer les modèles de nom de fichier. Enfin, quittez la fenêtre en cliquant sur Terminer.



Étape 5

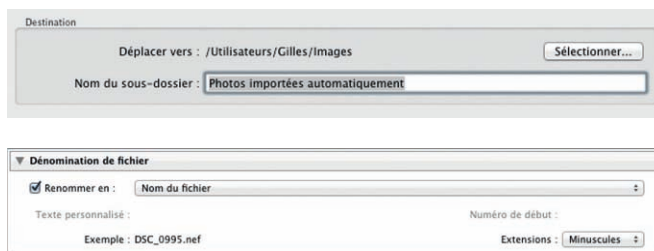
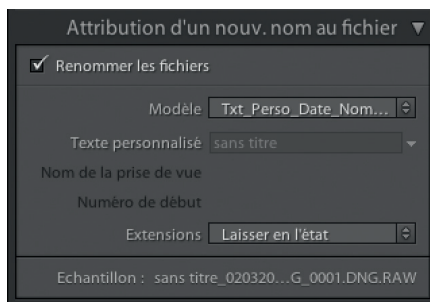
Pour modifier le nom d'un ou plusieurs fichiers sélectionnés, vous disposez d'un certain nombre de méthodes. La première s'exécute dans le module Bibliothèque, avec la touche F2, ou dans le menu **Bibliothèque>Renommer les photos**, puis en renommant avec la boîte de dialogue présentée dans l'étape 2. Enfin, si vous renommez une photo, sachez que le nom du fichier original n'est pas perdu et peut se retrouver dans le panneau **Métadonnées>EXIF et IPTC>Nom de fichier d'origine**.



Étape 6

Vous avez plusieurs possibilités pour renommer des fichiers par lots :

- par le menu **Importer>Attribution d'un nouveau nom au fichier**, à droite. Vous pouvez accéder à l'éditeur et modifier les extensions en majuscules ou minuscules. Cette section n'est pas disponible en mode Ajouter ;
- dans le module Bibliothèque, menu **Fichier>Importation automatique>Paramètres d'importation automatique>Dénomination de fichier** ;
- dans le menu **Exporter>Dénomination de fichier**.



Étape 7

Si la date et l'heure de votre appareil photo n'ont pas été changées en cours de voyage au travers de fuseaux horaires, ou lors du passage à l'heure d'été ou d'hiver, vous avez la possibilité de les modifier dans Lightroom. Cela s'applique également aux images numérisées, pour remplacer la date et l'heure de numérisation par celles de la prise de vue.



Étape 8

Sélectionnez une photo dans la grille puis allez dans le menu **Métadonnées>Modifier l'heure de capture**. Vous pouvez également sélectionner plusieurs photos mais, si vous êtes en mode Loupe, Comparaison ou Ensemble et que vous sélectionnez plusieurs images, seule la photo active sera modifiée.



Étape 9

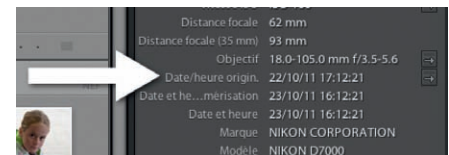
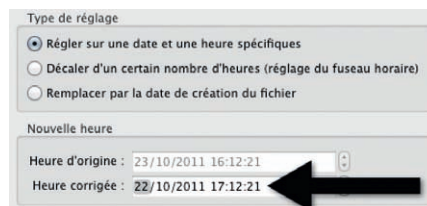
Le menu « Modifier l'heure de capture » propose trois types de réglages :

- « Régler sur une date et une heure spécifiques » : date et heure de capture seront modifiées en fonction de votre saisie dans la section « Nouvelle heure » ;
- « Décaler d'un certain nombre d'heures » : la liste déroulante de la section Nouvelle heure permet de corriger l'heure par tranches de 1 h, de -24 à +24, pour compenser erreurs de fuseaux ou passages à l'heure d'été/d'hiver ;
- « Remplacer par la date de création du fichier » : date et heure originales (dites « de capture »), celles des données EXIF, seront remplacées par celles de création du fichier.



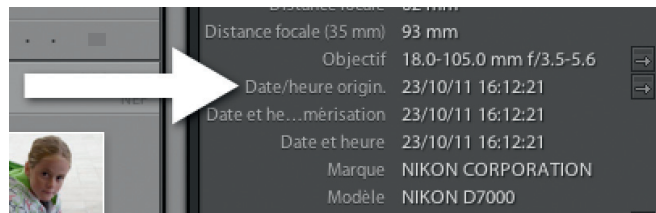
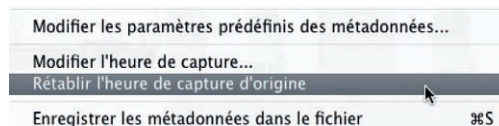
Étape 10

Pour régler la date et l'heure du fichier, cliquez sur la première option dans le champ « Type de réglage », puis, dans la section **Nouvelle heure>Heure corrigée**, saisissez une date et une heure corrigées, soit par saisie au clavier, soit en les faisant défiler avec les flèches, après avoir cliqué, l'un après l'autre, sur les champs JJ/MM/AAAA HH:MN:SEC. Validez en cliquant sur Modifier. Vous pouvez vérifier le résultat dans le panneau **Métadonnées>EXIF>Date/heure origin**.



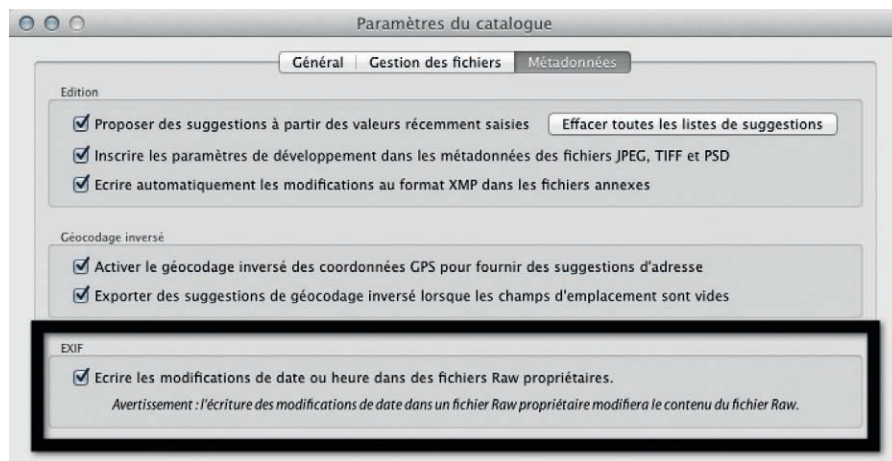
Étape 11

Si vous changez d'avis, vous pouvez rétablir la date et l'heure originales, en sélectionnant la ou les photos dans la grille ou le Film fixe, puis en allant, toujours dans le module Bibliothèque, dans le menu **Métadonnées>Rétablir l'heure de capture d'origine**. Vérifiez le résultat dans le panneau **Métadonnées>EXIF>Date/heure origin.**



Étape 12

Adobe fait une seule exception à la sacro-sainte règle de ne pas modifier un fichier RAW, en permettant de modifier la date et l'heure. Pour que cela soit possible, vous devez aller dans les « Paramètres du catalogue » (menu Lightroom sur Mac, menu Édition sur PC), onglet Métadonnées, section EXIF, et activer l'option « Écrire les modifications de date ou heure dans les fichiers RAW propriétaires ». Cette opération est réversible grâce à la commande « Rétablir l'heure de capture d'origine ».



Conclusion : évitez, dans la mesure du possible, de modifier à tout bout de champ la date et l'heure de vos photos, au risque de perturber le bon ordre qui règne dans votre catalogue, notamment si vous avez établi des filtres basés sur l'horodatage des fichiers.

En ce qui concerne la modification de nom de fichier, nous vous recommandons de ne le faire qu'à l'exportation, et de ne pas renommer les fichiers gérés par le catalogue, ni les originaux. Pour l'exportation, réfléchissez à un système de dénomination basé, par exemple, sur le nom original du fichier, suivi de vos initiales et d'un

suffixe qui correspond à un usage particulier ou à un destinataire :

MG_4432_GT_LaboNB.tiff (nom original + initiales + usage + extension)

ou encore :

MG_4432_GT_20120220_Eyrolles.jpg (nom original + initiales + date de sortie + client + extension)

Dans tous les cas de figure, évitez les noms trop longs et trop complexes. Si vous réimportez dans le catalogue, prévoyez des filtres de recherche et des collections dynamiques adaptés pour regrouper vos images en fonction de leur usage.

18 Autres méthodes d'importation d'images

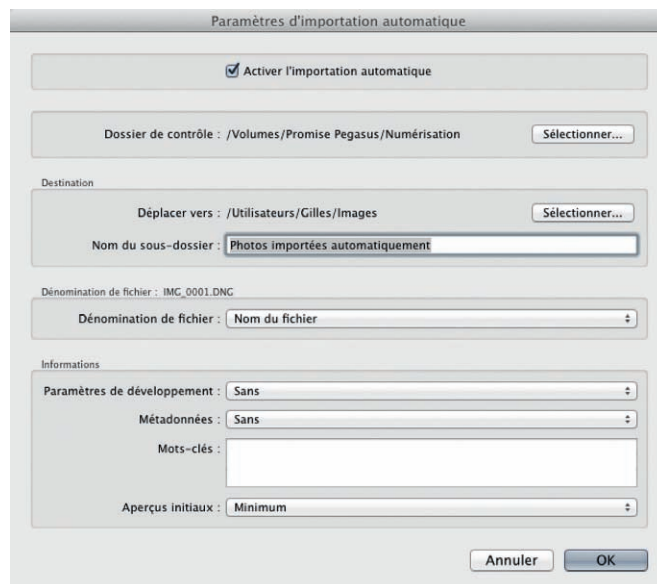
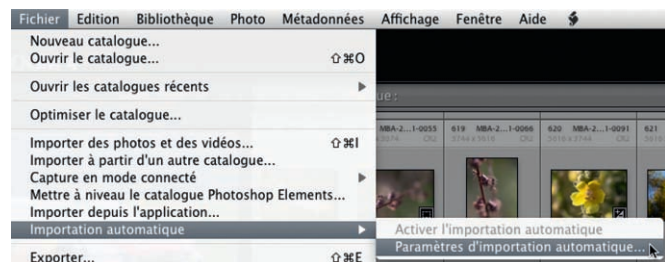
Lightroom propose deux autres méthodes d'importation d'images : l'importation automatique, que nous utiliserons ici avec un scanner, et la prise de vue en mode connecté, avec un appareil photo directement relié au module Bibliothèque.

Dans les deux cas, nous allons passer en revue les différents réglages et apprendre à utiliser ces deux fonctions particulièrement utiles.



Étape 1

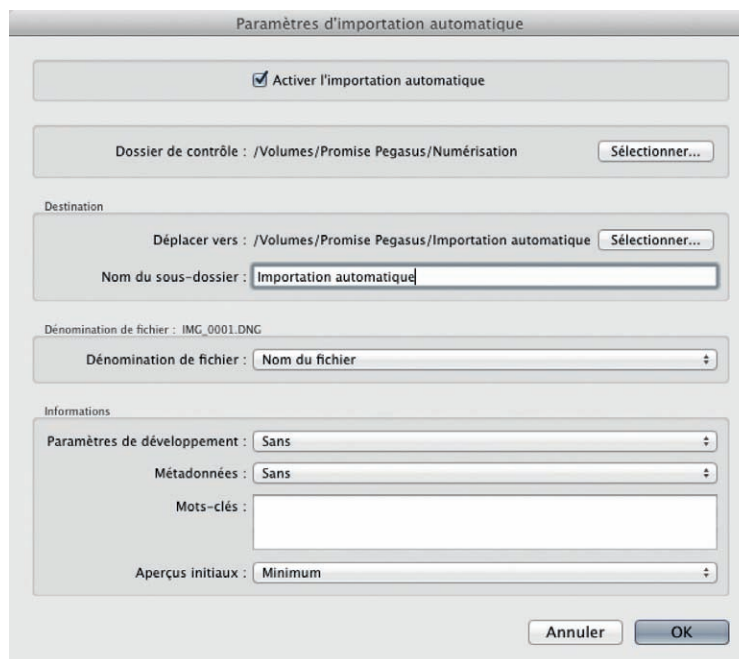
L'importation automatique permet de surveiller un dossier en particulier et d'ajouter au catalogue toute nouvelle image qui y est déposée, par un scanner par exemple. Dans le menu **Fichier>Importation automatique>Paramètres d'importation automatique**, nous allons créer un «Dossier de contrôle» (celui que Lightroom va surveiller en permanence). Cliquez sur Sélectionner puis créez un dossier à l'emplacement qui vous convient le mieux. Recliquez sur Sélectionner pour valider.



Étape 2

La section Destination, située juste en dessous, indique l'emplacement du sous-dossier par défaut (« Photos importées automatiquement »), ou tout autre dossier créé par vos soins dans lequel Lightroom transférera les nouvelles images détectées dans le dossier de contrôle. Il apparaîtra dans le panneau Dossiers du module Bibliothèque. Vous pouvez renommer les fichiers par lots, dès l'importation, avec, par exemple, un modèle « Date – Nom du fichier » choisi dans la liste déroulante.

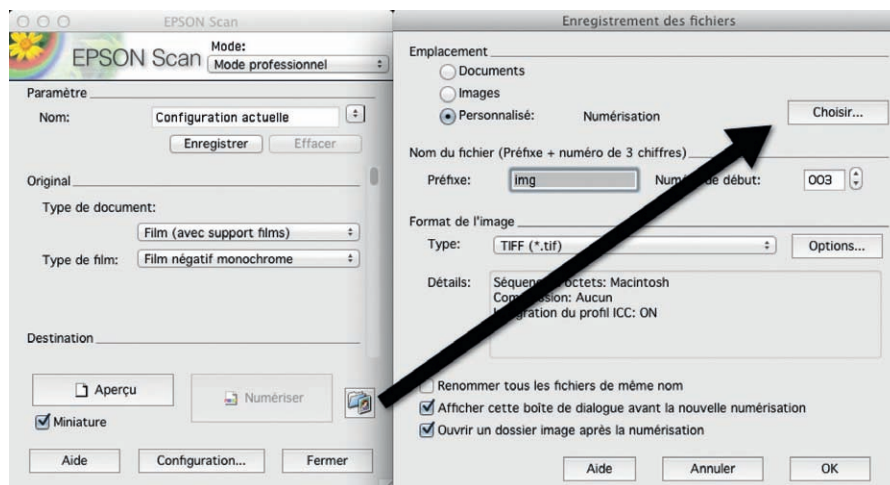
Pour faciliter la recherche et le regroupement à l'aide d'une collection dynamique, saisissez le mot-clé « Numérisée », puis réglez la qualité des aperçus sur Standard. À la fin, cochez « Activer l'importation automatique », en haut de la boîte de dialogue, puis cliquez sur OK pour la prise en compte des paramètres.



Étape 3

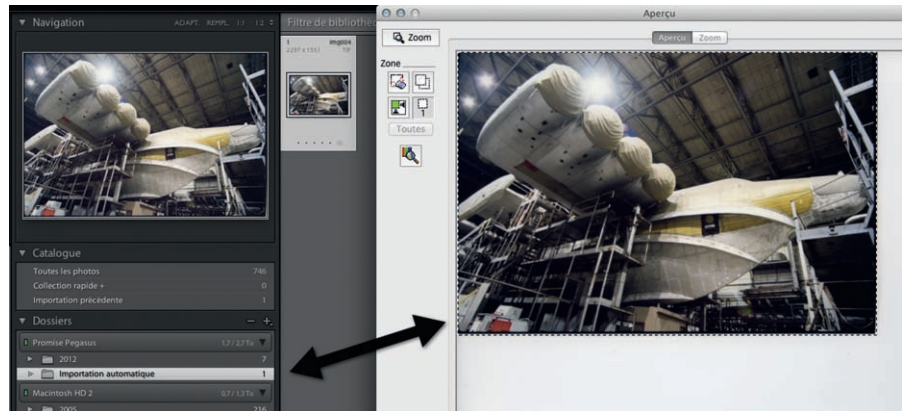
Indiquez au pilote de scanner l'emplacement du dossier de contrôle surveillé par Lightroom. Tout dépend du scanner que vous utilisez, mais si vous numérisez des diapositives et des négatifs, il y a de bonnes chances que ce soit l'un de ces logiciels :

- Epson Scan (scanners 4990, V700 et V750) : avec l'interface en mode professionnel, illustrée ici, cliquez sur l'icône de dossier à côté du bouton Numériser, puis indiquez l'emplacement dans l'option Personnalisé ;
- NikonScan (scanners Coolscan) : allez dans **Préférences>Emplacements du fichier>Modifier l'emplacement** ;
- Vuescan (pilote universel) : allez dans l'onglet **Sortie>Dossier par défaut**, puis cliquez sur le bouton @ pour afficher la fenêtre du système et définir l'emplacement du dossier de contrôle.



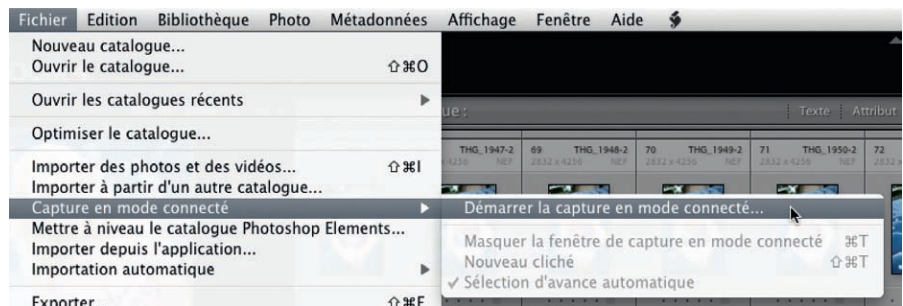
Étape 4

Après la numérisation, l'image apparaît dans le sous-dossier d'importation automatique défini à l'étape 2. Vous pourrez passer aux tâches de catalogage, comme pour des photos en provenance d'un appareil photo numérique : triez, notez, regroupez-les dans des collections dynamiques (fonctionnant grâce aux mots-clés insérés à l'étape 2), puis traitement éventuel soit dans Lightroom, soit dans Photoshop.



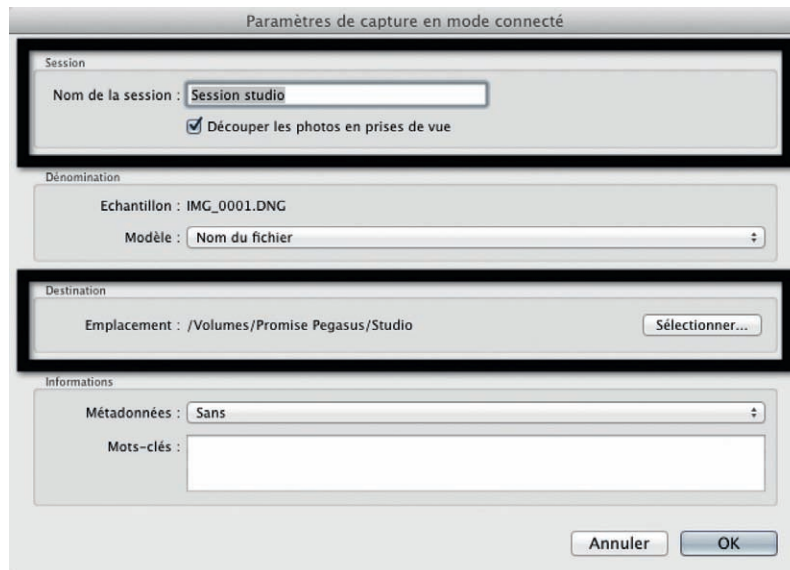
Étape 5

La seconde méthode d'importation d'images est la prise de vue en mode connecté, en reliant un appareil photo à l'ordinateur et en assurant le déclenchement à partir de Lightroom. Tout comme l'importation automatique, il convient de faire quelques réglages dans le menu **Fichier > Capture en mode connecté > Démarrer la capture en mode connecté**. À ce stade, vous pouvez relier votre appareil photo à l'ordinateur par le port USB (ou Firewire si l'appareil le permet) et le mettre sous tension.



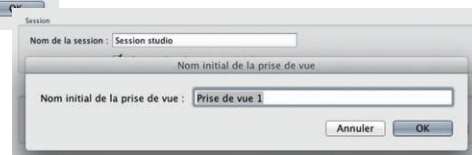
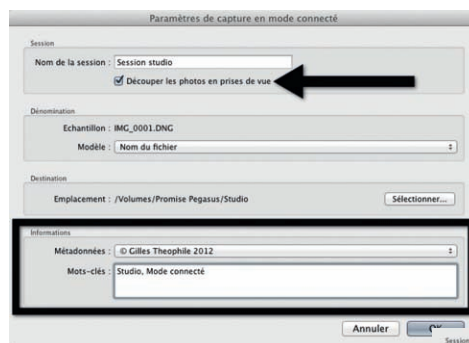
Étape 6

Dans la boîte de dialogue «Paramètres de capture en mode connecté», saisissez le nom de la session de prise de vue (Lightroom propose «Session studio» par défaut), choisissez un modèle de nom de fichier, qui permet de conserver ceux créés par l'appareil photo, et sélectionnez un dossier de destination (que vous nommerez «Studio» si vous voulez différencier ces images dans le panneau Dossiers).



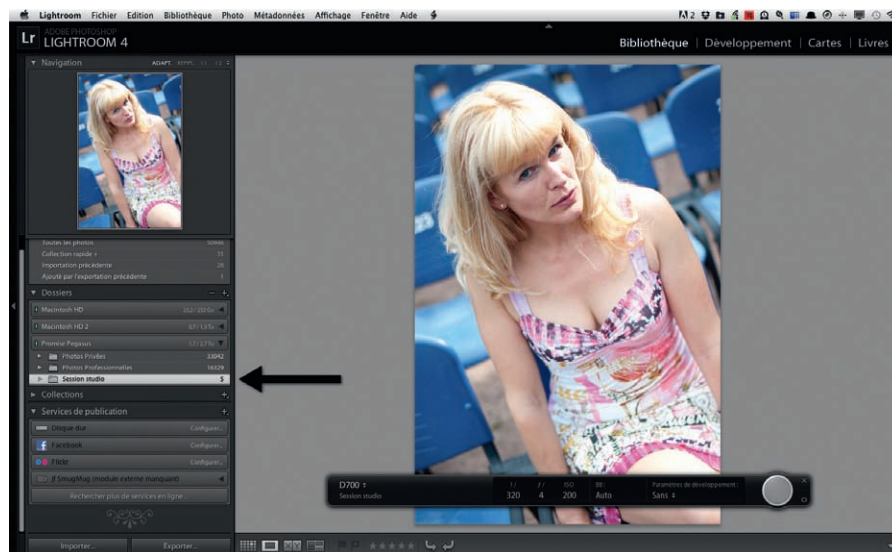
Étape 7

Comme pour l'importation classique, appliquez un modèle de métadonnées de copyright (exercice 16), et éventuellement entrez les mots-clés «Studio» ou «Mode connecté» pour créer une collection dynamique. Si vous cochez «Découper les photos en prises de vue» (section «Session des paramètres de capture en mode connecté»), les séquences seront automatiquement classées par sous-dossiers, dans le dossier «Session studio». Cliquez sur OK. Si vous avez choisi le découpage en sous-dossiers, une fenêtre apparaîtra pour saisie du nom initial de la prise de vue et des dossiers.



Étape 8

En quittant la fenêtre des paramètres, vous trouverez le dossier «Session studio» dans le panneau Dossiers du module Bibliothèque, à l'endroit que vous avez spécifié, et une barre d'outils flottante : à gauche, le nom de l'appareil connecté, le nom du dossier et du sous-dossier de la session ; au centre, les paramètres de prise de vue (vitesse, ouverture, sensibilité ISO modifiables sur l'appareil) et de balance des blancs (modifiable dans la palette) ; à droite, accès à un paramètre prédéfini de développement et bouton de déclenchement. En bas à droite, une icône en roue dentée permet d'ouvrir la boîte de dialogue des paramètres (voir étapes 6 et 7).



Étape 9

La barre d'outils peut être réduite à un bouton en cliquant sur le bouton de fermeture tout en pressant Alt/Option. Après déclenchement, les images seront importées dans les dossiers spécifiés plus haut. Si vous avez créé une collection dynamique basée sur les mots-clés de l'étape 7, les images importées via la prise de vue en mode connecté seront automatiquement rassemblées : vous pourrez retrouver une session de photo de studio sans parcourir le contenu des dossiers ni utiliser le Filtre de bibliothèque.



Étape 10

Lightroom 4 propose une nouvelle fonction que vous trouverez dans le module Bibliothèque, menu **Affichage>Incrustation de mise en forme**. Elle permet de placer une image prise en mode connecté – ou même choisie dans la Bibliothèque – dans une mise en page importée dans Lightroom. Cette mise en page peut être une couverture de magazine ou un simple élément à placer dans la photo (notre exemple). Le but est de simuler et de vérifier si l'image passe bien dans la mise en page.



Étape 11

La première chose à faire est d'importer la mise en page dans Lightroom, via le menu **Affichage>Incrustation de mise en forme>Choisir une image**. Le fichier devra être obligatoirement au format PNG, et celui-ci s'affichera directement sur l'image sélectionnée. Si vous pressez sur la touche Alt/Cmd, un certain nombre d'outils apparaîtront : le réglage d'opacité de l'incrustation, et «Mat», qui permet d'ajuster l'éclairage de fond. Pour modifier les réglages, placez le pointeur de la souris sur les chiffres affichés, et déplacez la souris à gauche ou à droite pour augmenter ou diminuer.



Étape 12

La touche Alt/Cmd affiche aussi l'outil de redimensionnement de l'image PNG importée. Saisissez les bords ou les angles pour régler la taille. Vous pouvez zoomer dans la photo pour placer l'incrustation avec plus de précision. Notez que la fonction d'incrustation est une simulation : si vous exportez l'image, l'incrustation n'apparaîtra pas dans le fichier.

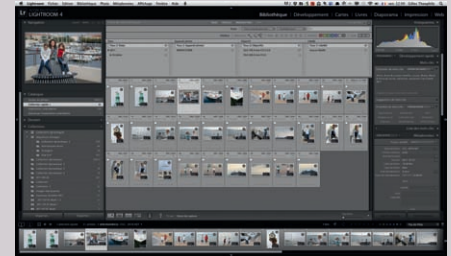


Conclusion : la capture en mode connecté ne fonctionne qu'avec un certain nombre de boîtiers Canon, Nikon et le Leica S2. Vous trouverez la liste officielle et les particularités propres à chaque famille sur la page web du support Adobe : http://kb2.adobe.com/cps/842/cpsid_84221.html. Lightroom ne permet pas la

prévisualisation des images avant importation. Si le mode connecté vous paraît trop restrictif, vous pouvez vous rabattre sur les logiciels de capture des fabricants d'appareils ou de certains développeurs tiers, et utiliser l'importation automatique telle qu'elle est expliquée de l'étape 1 à l'étape 4.

19 Le Filtre de bibliothèque

Le Filtre de bibliothèque permet de rechercher et d'afficher des images en les filtrant selon un grand nombre de critères regroupant la notation, les mots-clés et les métadonnées. Dans cet exercice, nous allons voir comment filtrer des images contenant un groupe de mots-clés, l'un des mots-clés ou ne contenant pas les mots-clés saisis, puis nous verrons comment les regrouper dans une collection. Nous allons également créer un filtre personnalisé permettant de voir, d'un seul coup d'œil, les images à haute sensibilité d'un appareil donné, en vue d'un traitement dans le module Développement.



Raccourcis clavier

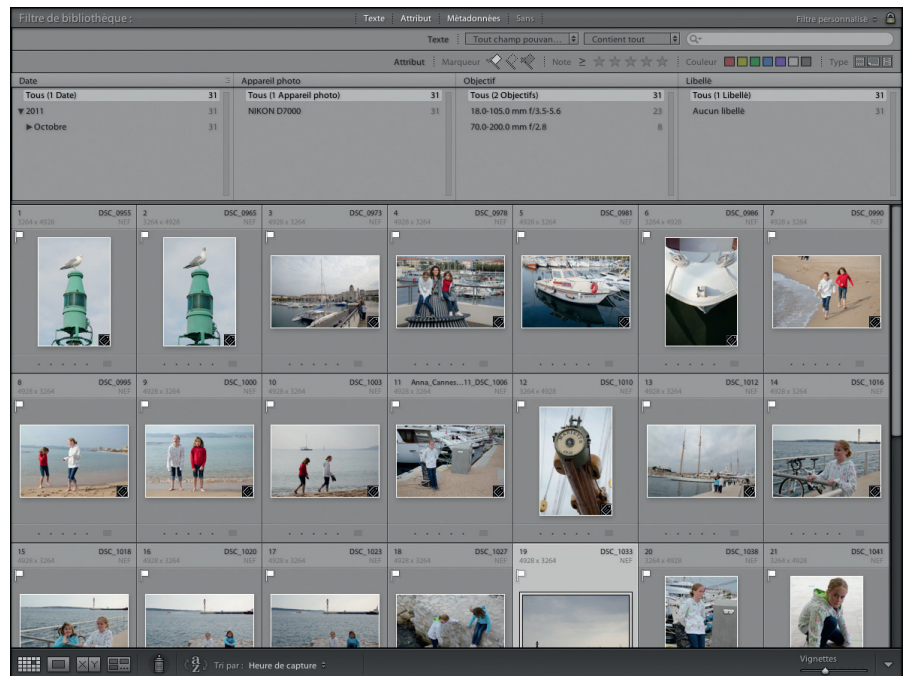
Touche \$: escamoter et faire apparaître la barre du Filtre de bibliothèque

Ctrl/Cmd + L : réinitialiser ou réactiver les filtres

Étape 1

La barre Filtre de bibliothèque est au-dessus de la grille. Pour la voir, appuyez sur la touche \$. Vous pouvez la faire disparaître de la même manière. Pour afficher les trois critères principaux en même temps, cliquez sur Texte, Attribut et Métadonnées en appuyant sur la touche Maj.

Remarque : cette méthode de filtrage et de création de collections manuelle sera judicieusement remplacée par une collection dynamique, qui automatise la tâche en regroupant les images dès l'importation. Mais si vous débutez, la méthode manuelle permet de comprendre le fonctionnement du Filtre de bibliothèque et des collections. En gérant manuellement le contenu des collections, vous saurez aussi ce qui se passe dans le catalogue, ce qui n'est pas évident avec les collections dynamiques (une image y apparaîtra ou en disparaîtra en fonction des critères, sans que vous le sachiez). Évitez d'enregistrer des filtres complexes, limitez-vous à deux, trois ou quatre critères (ou colonnes).



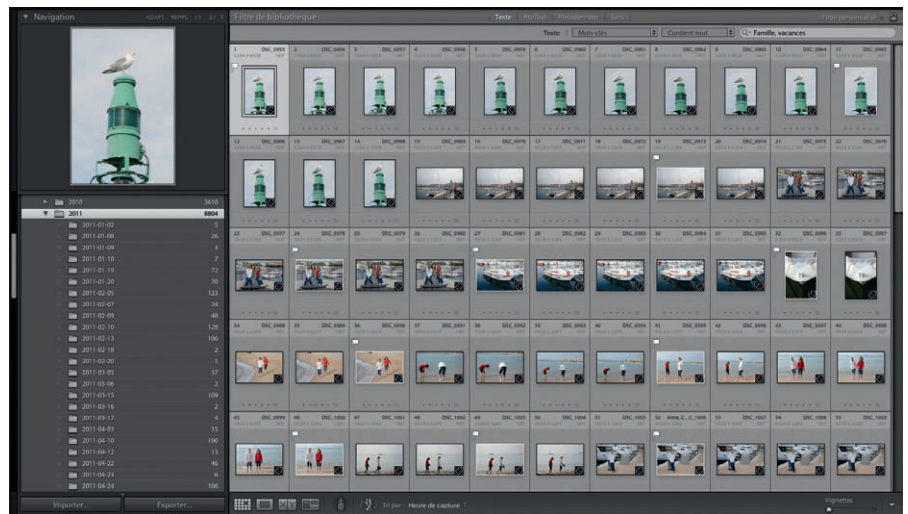
Étape 2

On va créer une collection à partir d'images filtrées sur des mots-clés (« famille » et « vacances »), mais uniquement celles marquées Retenue (fanion blanc). Avant, voyons comment fonctionne le filtre avec les critères ET, OU, SANS. Sélectionnez le dossier des photos à filtrer (la recherche sur plusieurs dossiers ou tout le catalogue est possible). Dans la barre du filtre, cliquez sur Texte : deux listes déroulantes et un champ de saisie apparaissent.



Étape 3

Premier cas : dans le premier menu, on choisit Mots-clés puis, dans le suivant, « Contient tout ». On saisit « famille » et « vacances », espacés par une virgule, puis on appuie sur la touche Entrée pour valider. Aussitôt, Lightroom regroupe et affiche toutes les images contenant les mots-clés « famille » ET « vacances ».



Étape 4

Deuxième cas : on choisit Mots-clés, puis Contient, et les mots-clés « vacances » et « anniversaire », toujours séparés par une virgule. Après validation, Lightroom affiche toutes les images contenant les mots-clés « vacances » OU « anniversaire ». La nuance est importante, car on regroupe ici des images contenant l'un ou l'autre, ainsi que les deux mots-clés.



Étape 5

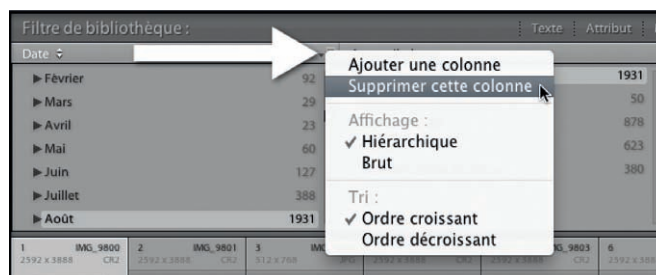
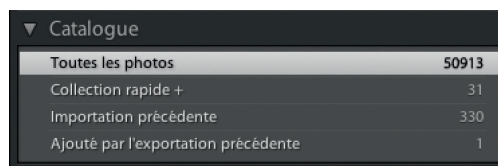
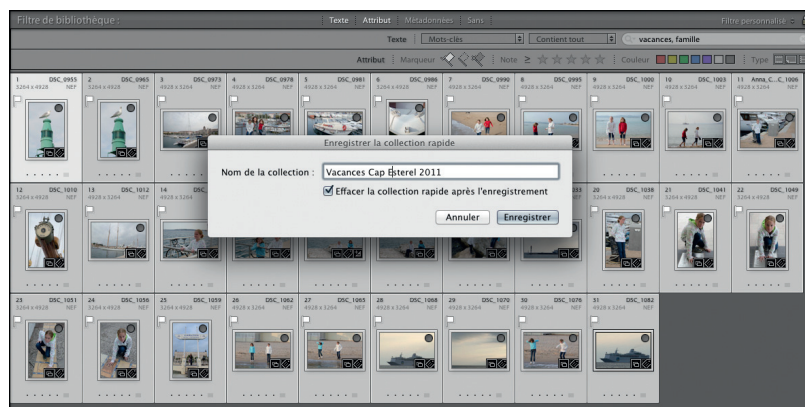
Troisième cas : on veut regrouper toutes les images SANS les mots-clés «vacances» et «anniversaire». Il suffit de choisir le critère «Ne contient pas» dans le menu déroulant adéquat. Vous pouvez constater qu'avec ces trois cas, vous disposez de toutes les bases nécessaires pour un filtrage efficace de vos images.

Étape 6

Pour créer la collection basée sur les mots-clés «vacances» et «famille», mais uniquement les images ayant un marqueur Retenue, sélectionnez le ou les dossiers contenant les images, saisissez les mots-clés avec les critères de l'étape 3, cliquez sur la section «Attribut du filtre» puis activez le marqueur Retenue. Sélectionnez toutes les photos (Ctrl/Cmd + A) affichées après le filtrage, puis créez une collection rapide avec la touche B. Dans le panneau Catalogue, faites un clic droit sur la ligne **Collection rapide** > **Enregistrer la collection rapide**, nommez la collection et retrouvez-la dans le panneau Collections.

Étape 7

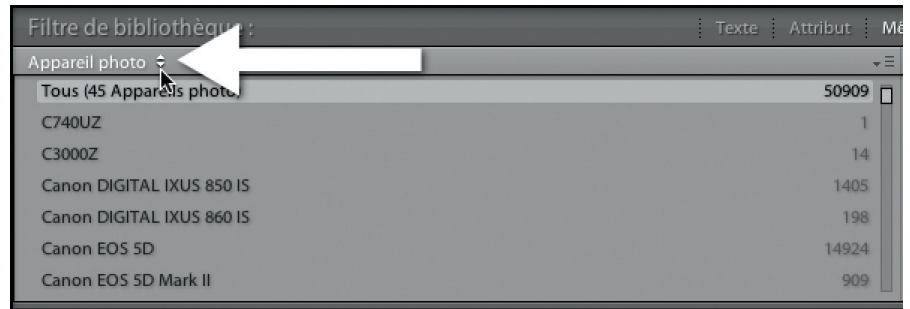
Pour créer un filtre personnalisé regroupant les images prises à haute sensibilité, commencez, pour éviter toute erreur, par désactiver tout filtrage en cours avec le raccourci clavier Ctrl/Cmd + L. Sélectionnez la ligne «Toutes les photos» dans le panneau Catalogue ou sélectionnez un dossier puis, dans le Filtre de bibliothèque, cliquez sur Métadonnées. Le filtre affichant trop de colonnes (il en faut seulement deux), faites un clic droit à l'extrémité droite de l'en-tête de l'une d'entre-elles et sélectionnez «Supprimer cette colonne» dans le menu contextuel. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste que deux colonnes.



Étape 8

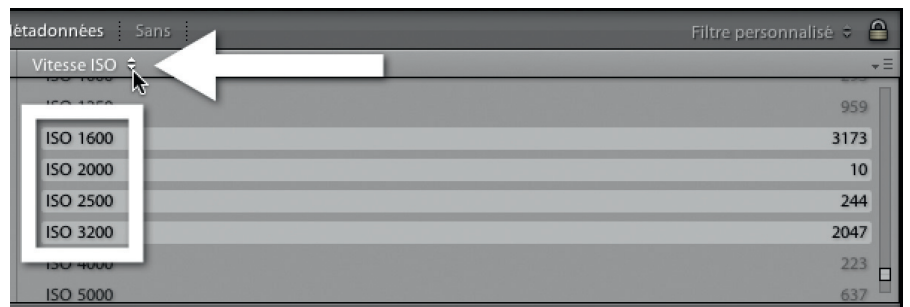
Dans la colonne de gauche, cliquez sur le mot affiché côté gauche de l'en-tête, pour accéder à la liste des critères, puis choisissez «Appareil photo». Aussitôt, une liste de tous les appareils que vous avez utilisés apparaît dans la colonne avec, à droite, le nombre de photos correspondantes.

Remarque : si vous possédez plusieurs exemplaires du même appareil, vous pouvez utiliser le numéro de série pour filtrer les images. Sélectionnez un ou plusieurs appareils avec Ctrl/Cmd + clic.



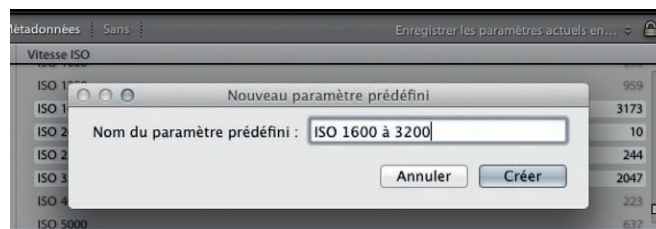
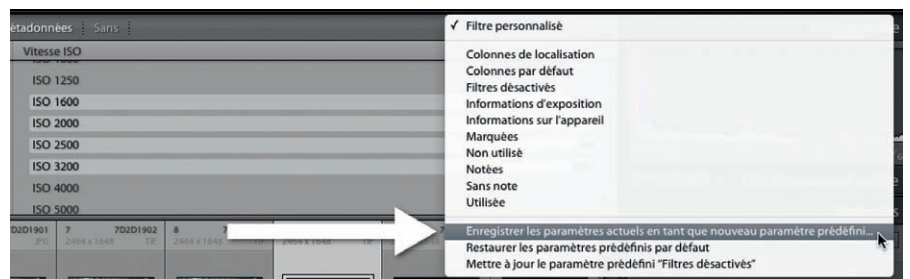
Étape 9

Dans la colonne de droite, sélectionnez le critère «Vitesse ISO». Dans notre exemple, nous avons choisi de ne traiter que les images dans une plage allant de 1600 à 3200 ISO. En maintenant la touche Ctrl/Cmd enfoncée, cliquez sur toutes les sensibilités concernées pour les activer.



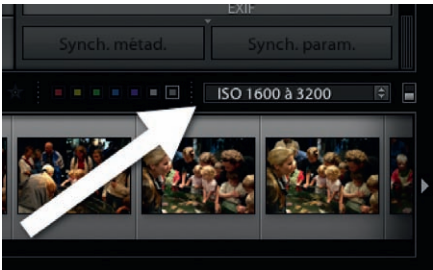
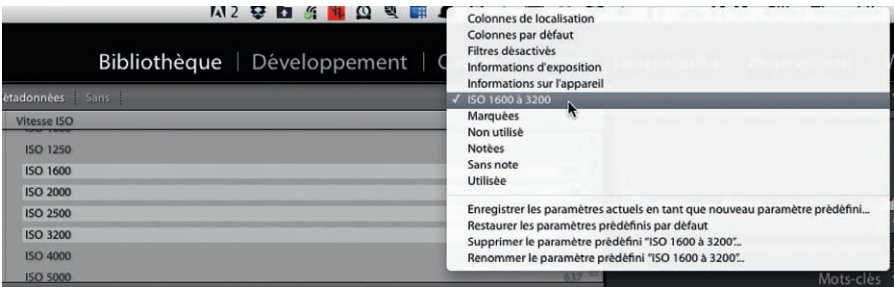
Étape 10

Pour enregistrer le filtre, retournez dans la barre du Filtre de bibliothèque, en haut à droite, et déroulez le menu situé près du petit cadenas. Choisissez «Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini» puis, dans la boîte de dialogue, saisissez le nom du filtre, par exemple «ISO 1600 à 3200». Validez votre choix en cliquant sur Créer. Là encore, vous pouvez créer une collection en suivant la méthode expliquée dans l'étape 6.



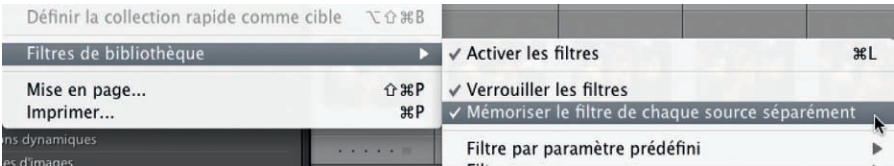
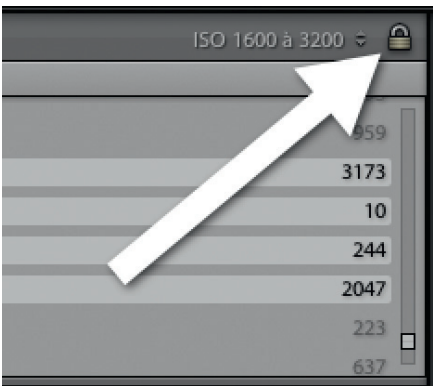
Étape 11

Au bout d'un certain temps, lorsque vous aurez engrangé de nouvelles images, vous pourrez parcourir votre catalogue et vos dossiers en sélectionnant ce filtre soit dans la liste déroulante de la barre du Filtre de bibliothèque, en haut à droite, soit, de manière bien plus pratique, dans la même liste dupliquée en bas à droite, dans le Film fixe.



Étape 12

En recherchant des photos répondant à un critère précis, le filtre sera réinitialisé en passant d'un dossier à l'autre. Pour que le filtre soit permanent d'un dossier à l'autre, verrouillez le petit cadenas, en haut à droite. Même dans ce cas, vous pouvez mémoriser les réglages de filtres par dossiers en allant dans le menu **Fichier>Filtres de bibliothèque** et en cochant « Mémoriser le filtre de chaque source séparément ».



Remarques : cet exercice s'applique à bien d'autres besoins : regroupement d'images en fonction du type d'objectif, s'il y a eu exportation vers une galerie web ou pas, coordonnées GPS ou lieu de prise de vue notés dans les champs IPTC... Les possibilités sont multiples et suffisamment souples d'emploi pour s'adapter à vos méthodes de travail. Utilisez les filtres à partir du Film fixe, plus pratique que la barre du Filtre de bibliothèque, car disponible dans tous les modules. Utilisez le cadenas pour verrouiller un filtre lors d'une recherche dans plusieurs dossiers. Après les opérations de filtrage, déverrouillez le cadenas et réinitialisez les filtres en cours.

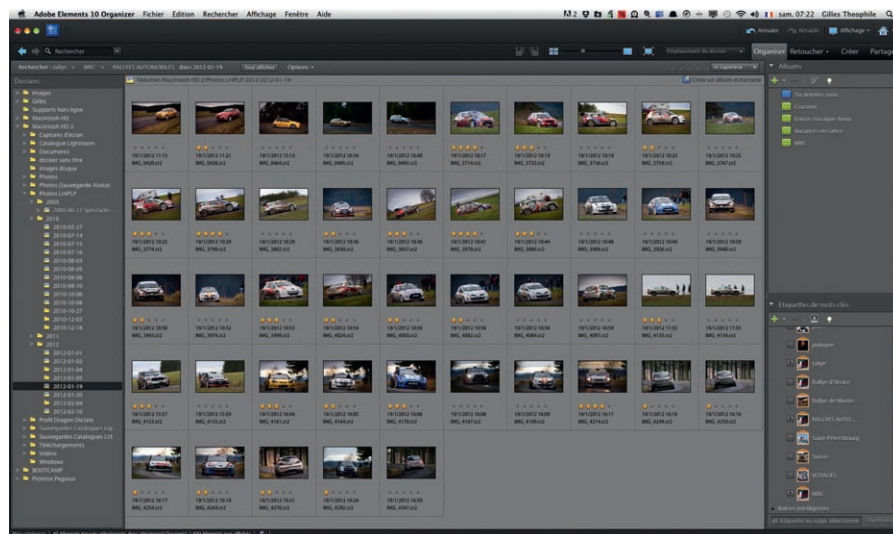
20 Importer le catalogue de Photoshop Elements

L'Organiseur de Photoshop Elements (PSE) présente beaucoup de similitudes avec le module Bibliothèque de Lightroom, même si les termes employés et les fonctions sont nommés différemment. Avec la politique tarifaire agressive d'Adobe pour Lightroom 4, beaucoup d'utilisateurs de PSE pourraient être tentés de sauter le pas. C'est une excellente idée car Lightroom dispose d'une fonction d'importation automatique du catalogue de la version grand public de Photoshop.



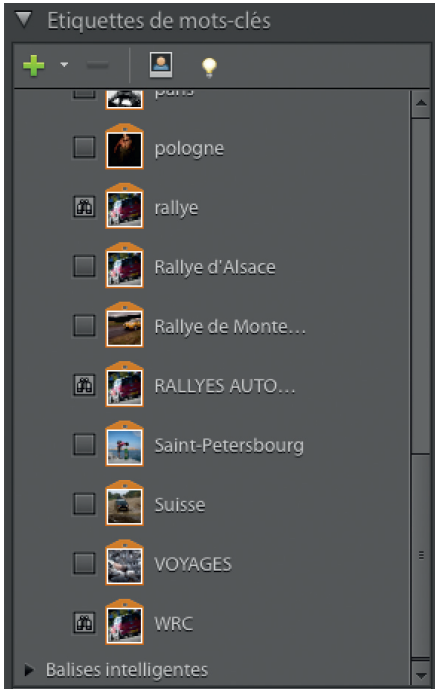
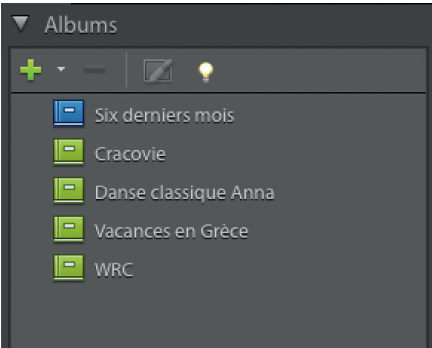
Étape 1

Lightroom permet d'importer le catalogue PSE dans son propre catalogue mais, pour simplifier l'exercice, nous allons utiliser un catalogue Lightroom vierge. Libre à vous d'importer dans votre catalogue courant, ou de le faire plus tard en fusionnant ce nouveau catalogue Lightroom avec l'ancien. Il n'y a rien de particulier à faire au niveau de l'Organiseur PSE à part, peut-être, saisir cette occasion pour faire un peu de ménage.



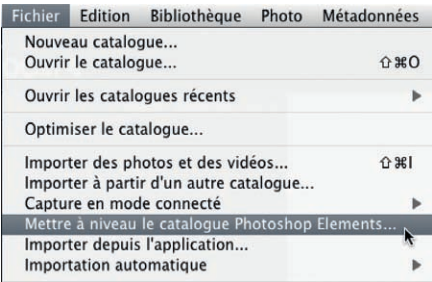
Étape 2

Outre les images, nous allons voir comment Lightroom va se comporter avec les Albums créés dans l'Organiseur PSE (l'équivalent des collections) et les mots-clés. La première précaution à prendre est de quitter l'Organiseur PSE avant toute tentative d'importation. La détection et la localisation du catalogue PSE par Lightroom sont automatiques.



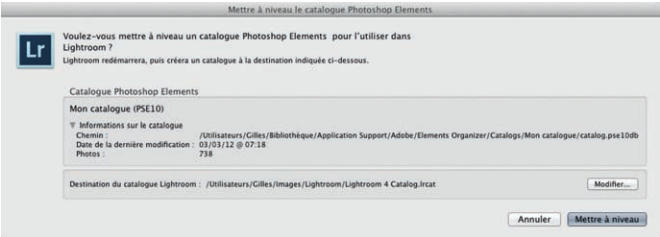
Étape 3

Dans le module Bibliothèque de Lightroom, allez dans le menu **Fichier>Mettre à niveau le catalogue Photoshop Elements**. Si cette commande n'apparaît pas dans le menu, c'est que votre catalogue PSE n'est pas actif et ne contient pas au moins un fichier pris en charge par Lightroom. Autre cas : si le catalogue PSE n'est pas actif et n'est pas situé à l'emplacement par défaut, vous devrez l'activer pour que la fonction de recherche automatique de catalogue PSE par Lightroom fonctionne. Si vous activez le catalogue PSE lorsque Lightroom est ouvert, redémarrez ce dernier pour faire apparaître la commande dans le menu Fichier.



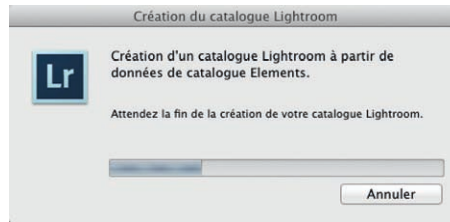
Étape 4

Une boîte de dialogue nommée «Mettre à niveau le catalogue Photoshop Elements» va s'afficher. Celle-ci vous indique l'emplacement du catalogue PSE actif, le nombre de photos incluses, et le catalogue de destination de Lightroom. Cliquez sur «Mettre à niveau».



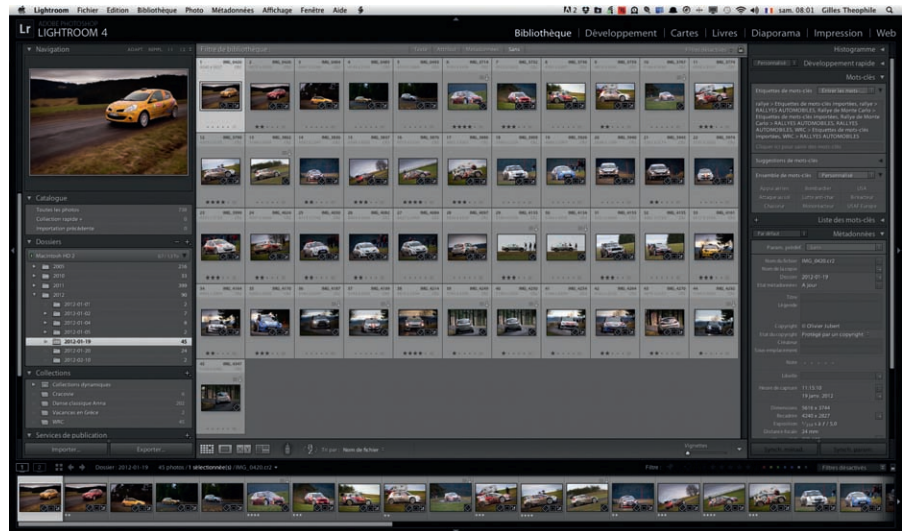
Étape 5

Lightroom va quitter, et une nouvelle boîte de dialogue apparaît, avec une barre de progression du processus de création du catalogue Lightroom à partir du catalogue Photoshop Elements. Vous pouvez annuler l'opération à tout moment.



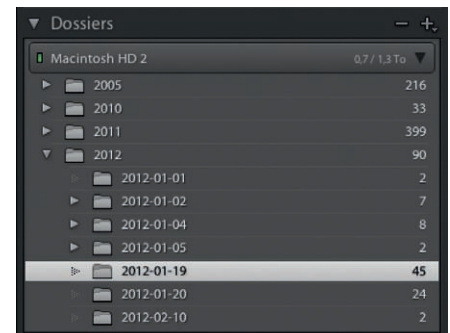
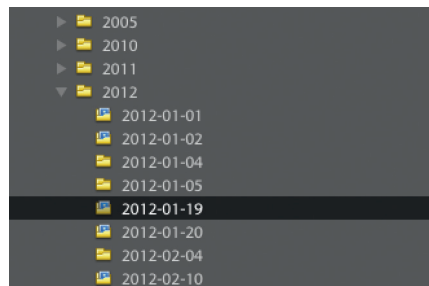
Étape 6

Dès que l'importation est terminée, Lightroom va redémarrer automatiquement. Le processus est plus ou moins rapide en fonction, bien évidemment, du nombre de photos et de la puissance de l'ordinateur.



Étape 7

Il se peut que les dossiers, après importation dans Lightroom, soient présentés sans hiérarchie, l'un en dessous de l'autre. Dans ce cas, faites un clic droit sur un dossier et choisissez «Afficher le dossier parent» pour faire apparaître le dossier par année situé à la racine, tel qu'il est dans l'Organiseur et sur le disque dur.



Étape 8

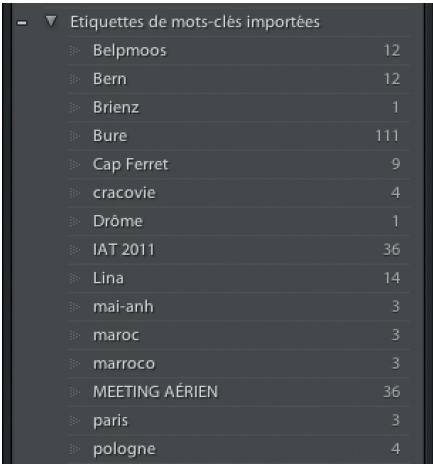
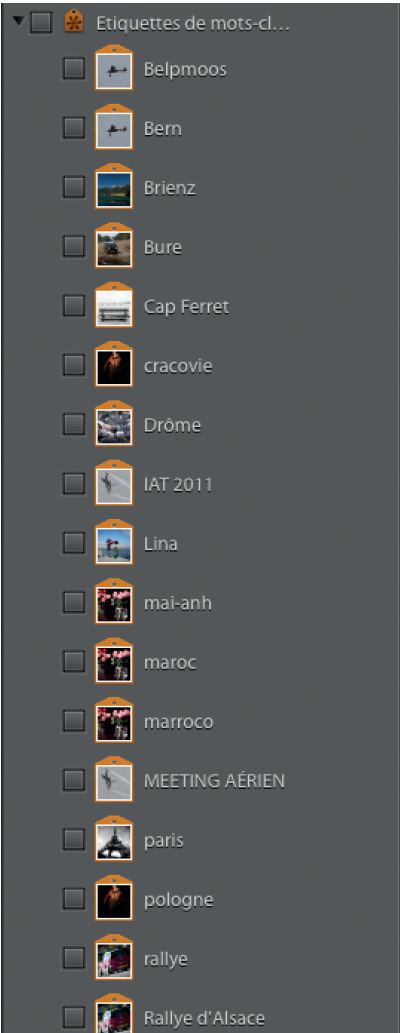
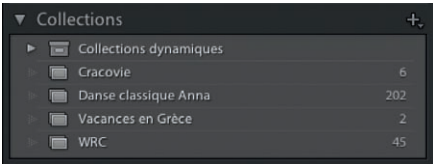
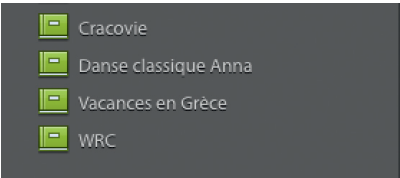
Les albums de l'Organiseur PSE sont intégralement et automatiquement transférés en tant que collections dans Lightroom. Le principe de fonctionnement de l'un et de l'autre est parfaitement identique, et l'Organiseur PSE propose également des albums dynamiques qui reprennent tout simplement le principe des collections dynamiques de Lightroom.

Étape 9

Bien entendu, la totalité des métadonnées et des mots-clés créés dans l'Organiseur PSE ont été importés dans le catalogue Lightroom. On les trouvera dans le panneau « Liste des mots-clés », sous l'intitulé « Étiquettes de mots-clés importées ». Libre à vous, par la suite, de les réorganiser comme bon vous semble.

Conclusion : l'importation d'un catalogue Photoshop Elements est une tâche particulièrement fluide et aisée facilitée par les points communs existant entre l'Organiseur PSE et Lightroom, notamment au niveau de la compatibilité des fichiers et des métadonnées.

Pour les utilisateurs de Mac, cette fonction d'importation automatique n'est possible qu'à partir de Photoshop Elements 10, puisque l'Organiseur n'existe sur cette plate-forme que depuis cette version. Ceux qui utilisent d'anciennes versions de PSE pour Mac peuvent se rabattre sur la méthode d'importation traditionnelle. Dans ce cas, seuls les éléments spécifiques comme les albums ne seront pas pris en compte.



21 Le flux de travail DNG

Le format DNG a été créé par Adobe dans le but de se substituer aux nombreux formats RAW des fabricants d'appareils photo. Il présente un certain nombre d'avantages technologiques, comme la vérification intégrée de corruption de fichier, la possibilité d'embarquer plusieurs profils colorimétriques ou d'inclure le fichier RAW original.

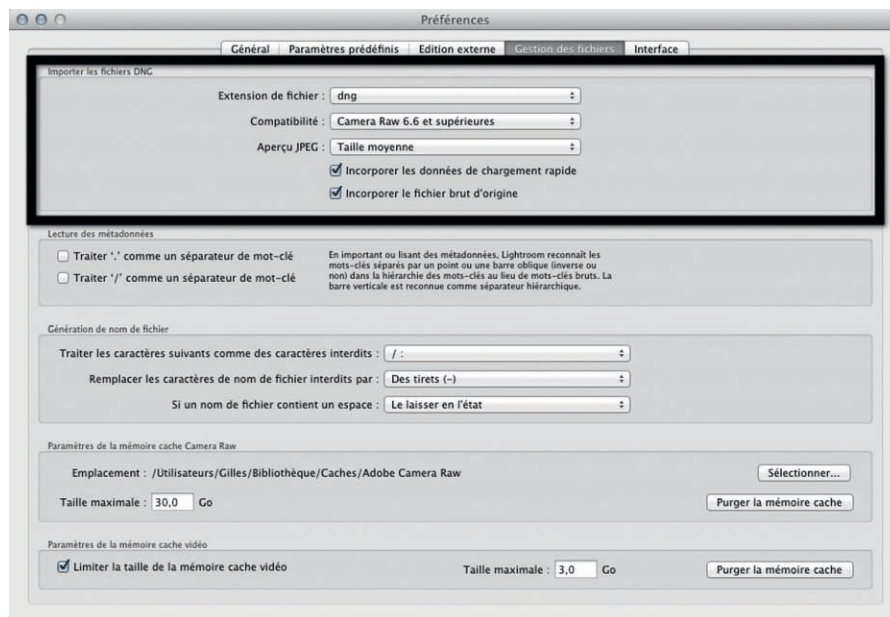
Dans Lightroom 4, de nouvelles technologies font leur apparition, et pourraient vous convaincre de basculer dans un flux de travail DNG, que nous vous proposons d'examiner dans cet exercice.



Étape 1

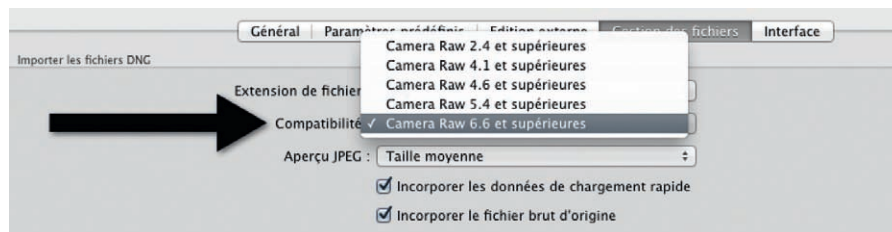
La première chose à faire avant de se lancer dans un flux de travail au format DNG est de faire un tour par les préférences pour y effectuer quelques réglages. Pour cela, allez dans le menu **Lightroom>Préférences>Gestion des fichiers** (Mac) ou **Édition>Préférences>Gestion des fichiers** (PC), section « Importer les fichiers DNG ».

Vous pouvez laisser le choix de l'extension DNG en minuscules et l'aperçu JPEG (incorporé au DNG) en taille moyenne. Cet aperçu, comme dans tout fichier RAW, permet l'affichage de l'image dans les programmes compatibles.



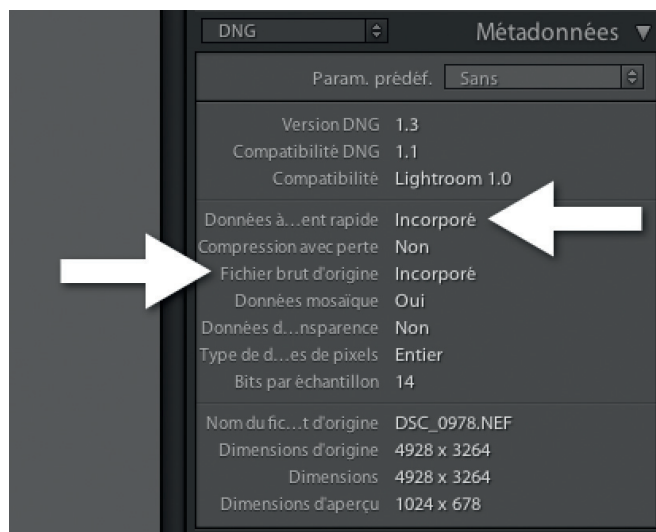
Étape 2

La liste Compatibilité permet d'assurer la compatibilité des fichiers DNG avec les différentes générations de Camera Raw depuis la version 2.4 jusqu'à la version 6.6 et supérieure (Lightroom 3.6 et supérieur). Si vous utilisez une ancienne version de Photoshop et Camera Raw, procédez au choix approprié, sinon, laissez la liste sur Camera Raw 6.6 et supérieures.



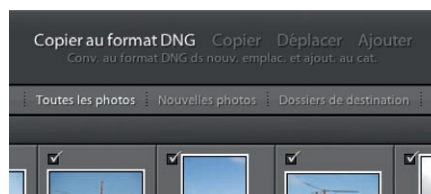
Étape 3

L'option «Incorporer le fichier brut d'origine» permet d'encapsuler le fichier RAW original lors de sa conversion en DNG, ce qui peut s'avérer utile pour l'archivage, mais au prix d'une forte augmentation du poids des fichiers. Nouveauté de Lightroom 4, l'option «Incorporer les données de chargement rapide» intègre, au fichier DNG, des algorithmes permettant d'accélérer l'affichage dans le module Développement, sans qu'il soit nécessaire de créer un aperçu dans la cache Camera Raw. Cette option fait prendre un léger embonpoint aux fichiers DNG.



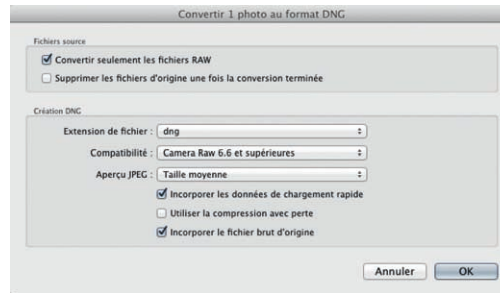
Étape 4

Vous pouvez convertir les fichiers RAW en fichiers DNG dès l'importation. Dans le menu Importer, cliquez sur la commande «Copier au format DNG», dans l'en-tête de la fenêtre. L'importation se déroule comme pour les fichiers RAW (voir l'exercice 09), en tenant compte des réglages effectués dans les préférences, dans les étapes 1 à 3 de l'exercice présent.



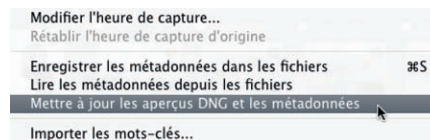
Étape 5

La conversion DNG est également possible dans le menu **Bibliothèque>Convertir la photo au format DNG**. Une boîte de dialogue équivalente aux préférences de l'étape 1 va s'afficher; elle vous permet également de supprimer l'original ou pas. Vous pouvez utiliser les fichiers DNG de la même manière que les fichiers RAW, il s'agit ni plus ni moins de l'équivalent d'un fichier RAW, dans un format ouvert, documenté et universel. Sachez également que les métadonnées au format XMP sont encapsulées dans le fichier, et qu'il n'y a pas de fichier annexe comme pour les RAW importés dans Lightroom ou traités par Camera Raw.



Étape 6

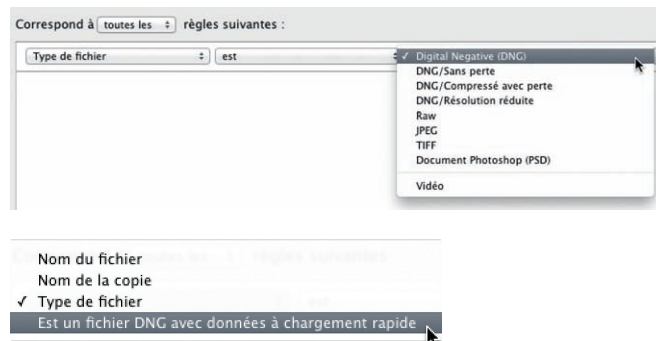
Si vous traitez et corrigez un fichier DNG dans Lightroom, la mise à jour des métadonnées et de l'aperçu se fera automatiquement. Cependant, vous disposez aussi d'une commande manuelle : sélectionnez les fichiers DNG à mettre à jour et, dans le module Bibliothèque, allez dans le menu **Métadonnées>Mettre à jour l'aperçu DNG et les métadonnées**. L'aperçu JPEG sera rafraîchi avec les corrections effectuées sur le fichier DNG.



Étape 7

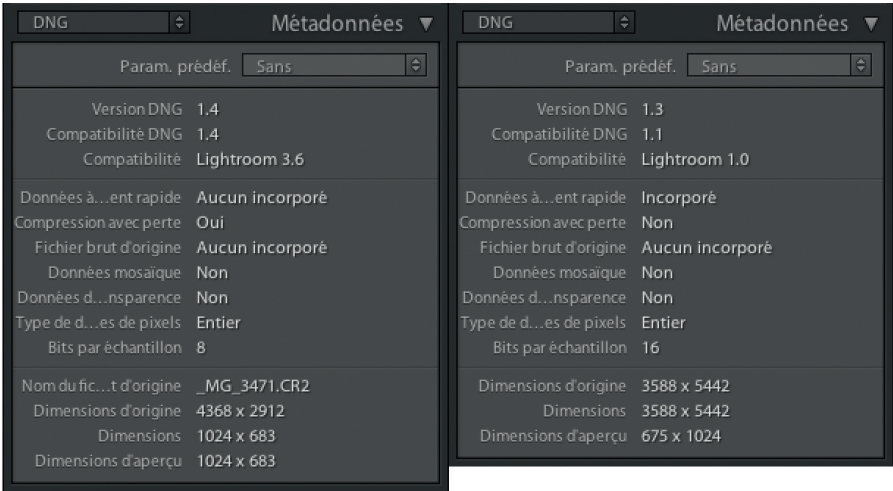
On peut se retrouver avec deux types de fichiers DNG, non-compressés et compressés (voir l'étape 9), que rien ne distingue à première vue, et portant la même extension «.dng». Malgré tout, le filtre de bibliothèque et les collections dynamiques discernent les différentes variantes de fichiers DNG avec les critères suivants :

- «Digital negative (DNG)» : la totalité des fichiers DNG, toutes variantes confondues ;
 - «DNG/Sans perte» : fichiers non compressés ;
 - «DNG/Compressés avec perte» : fichiers compressés ;
 - «DNG/Résolution réduite» : fichiers compressés et redimensionnés.
- Le critère «DNG avec données à chargement rapide» n'existe que dans les collections dynamiques.



Étape 8

Preuve de la prise d'importance du format DNG, le panneau Métadonnées se voit doté d'une section dédiée. On y trouvera diverses informations, comme la version des spécifications DNG, la compatibilité descendante avec les anciennes versions de Lightroom, la présence ou pas des données de chargement rapide, de la compression avec perte, d'un fichier RAW encapsulé ou de données de transparence, une nouveauté de la norme DNG 1.4 qui laisse supposer le développement futur d'outils exploitant cette possibilité (fusion et assemblage d'images). On y trouvera également le nom du fichier RAW original, ses dimensions, ainsi que celles de l'aperçu JPEG incorporé.



Étape 9

Le menu Exporter comporte également un certain nombre d'options pour créer des fichiers DNG. Ces options sont exactement les mêmes que celles des Préférences, à savoir la compatibilité avec d'anciennes versions, la taille de l'aperçu JPEG, l'incorporation de données de chargement rapide et du fichier brut d'origine, ainsi que la compression avec perte, cette dernière activant également la section « Dimensionnement de l'image ».



Conclusion : d'une manière générale, le flux de travail en DNG ne diffère pas du flux RAW, hormis les options particulières citées dans cet exercice. Le format de négatif numérique d'Adobe continue de se développer, et incorpore de plus en plus de technologies avancées, avec la compression avec pertes, qui permet de réduire la taille des fichiers tout en conservant la réversibilité du RAW – une

excellente alternative au JPEG –, l'accélération de l'affichage et la prometteuse gestion des transparences. Aujourd'hui, on peut considérer le DNG comme une alternative crédible aux multiples formats RAW des fabricants de matériel photo, et vous pouvez basculer sans hésiter dans un flux 100% DNG, d'autant que le format représente une solution d'archivage idéale.

22 Le flux de travail vidéo

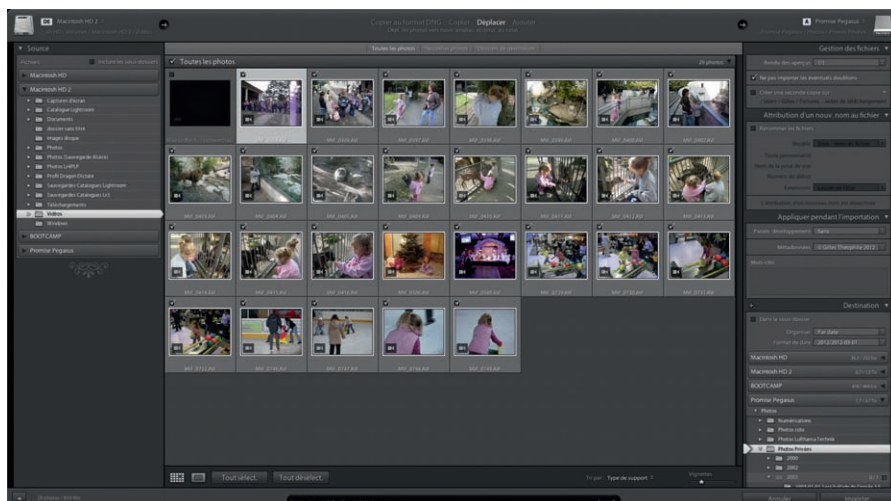
Le catalogage de vidéos est possible depuis Lightroom 3. Lightroom 4 va encore plus loin en proposant le montage simple et la correction avec les outils du panneau « Développement rapide », dans le module Bibliothèque. Bien entendu, Lightroom n'a pas la vocation de remplacer un programme spécialisé comme Premiere ou iMovie, mais il a le mérite de proposer des outils de base qui suffiront à ceux qui font de la vidéo occasionnellement avec leur appareil photo, tout en profitant de la totalité des fonctions de catalogage.



Étape 1

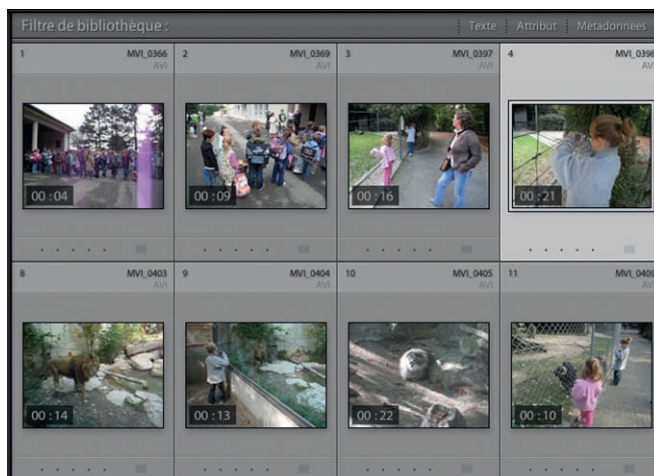
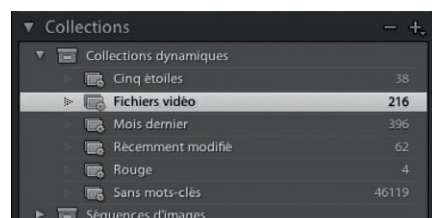
Les vidéos enregistrées avec les appareils photo (ou dans l'un des formats cités en conclusion) peuvent être importées dans Lightroom, de la même manière que les photographies, y compris en mélangeant photos et vidéos.

Le menu Importer permet également d'attribuer des mots-clés, un modèle de copyright et des paramètres de développement aux vidéos. Ces dernières se distinguent des photos par une icône de caméra logée dans le coin inférieur gauche des vignettes.



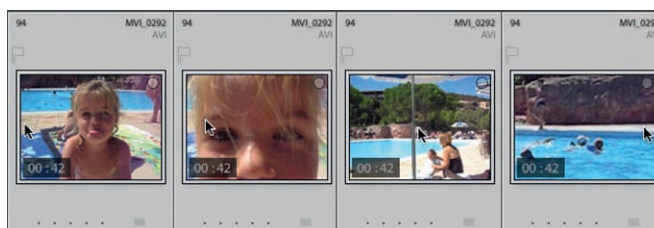
Étape 2

Après avoir été importées dans le module Bibliothèque, les vidéos ont le même aspect que les vignettes des photos, à part l'incrustation de la durée du film, en bas à gauche de l'image de vignette, et, parmi les collections dynamiques livrées d'emblée, l'une d'elles, nommée « Fichiers vidéo » regroupe automatiquement toutes les vidéos présentes dans le catalogue.



Étape 3

Les vignettes (ou cellules) des vidéos présentent une caractéristique particulière : si vous placez le pointeur de la souris sur l'image et que vous le déplacez latéralement, vous ferez défiler le contenu de la vidéo. Cette fonction vous permet ainsi d'avoir un aperçu rapide du film. Notez que si la lecture se fait dorénavant dans le programme, Lightroom s'appuie sur QuickTime pour décoder certaines vidéos (installé d'office sur Mac mais pas sur PC).



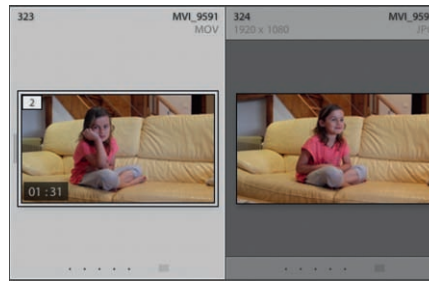
Étape 4

Après un double-clic sur une vignette, la vidéo s'affiche en mode Loupe, avec une barre de lecture flottante située en contrebas du panneau d'affichage principal. Cette barre présente, de gauche à droite, un certain nombre d'outils, dont un bouton de lecture/pause, un indicateur de progression et le temps, ainsi que deux autres icônes que nous verrons dans les étapes suivantes. Le bouton de progression repositionne la vidéo à la souris, en avant ou en arrière.



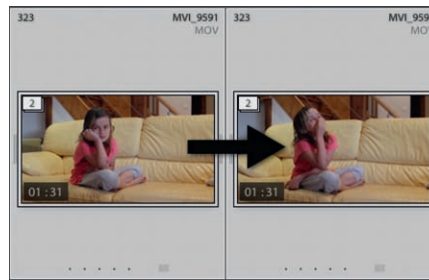
Étape 5

En cliquant sur l'avant-dernière icône à droite, vous accédez à un menu qui vous propose deux fonctions : « Capture d'image » et « Définir l'image de vignette ». La première permet d'extraire un fichier JPEG de la vue de votre choix, et il sera automatiquement empilé sur la vidéo originale. Lancez la lecture, faites pause sur l'image de votre choix et sélectionnez « Capture d'image ». Les vidéos HD permettent d'obtenir un fichier de qualité suffisante, y compris pour l'impression.



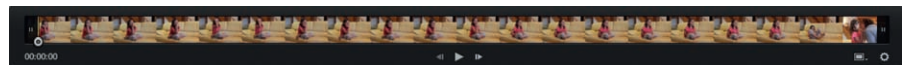
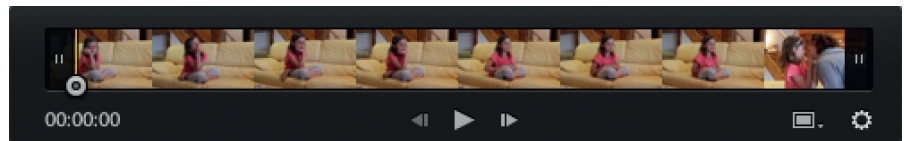
Étape 6

La fonction « Définir l'image de vignette », comme son nom l'indique, vous permettra de choisir une vue extraite de la vidéo pour illustrer la vignette. Comme dans l'étape précédente, lancez la lecture, faites pause sur la vue qui vous convient, puis sélectionnez « Définir l'image de vignette » dans le menu. Bien entendu, vous pouvez revenir sur votre choix à tout moment.



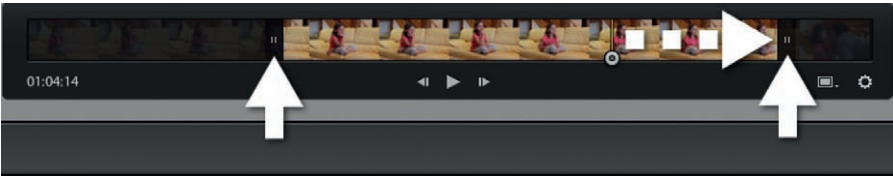
Étape 7

La fonction de montage simple est accessible en cliquant sur l'icône en forme de roue dentée. La barre flottante s'élargit pour afficher les vues séquentielles de la vidéo. Pour élargir la barre, placez la souris à l'une des extrémités et tirez vers la gauche ou la droite. Par contre, on ne peut pas augmenter la taille de la barre, ni des vues. Le bouton de progression de lecture est paré d'une barre verticale orange, et le bouton Lecture/Pause est entouré de boutons Avant/Arrière opérant vue par vue.



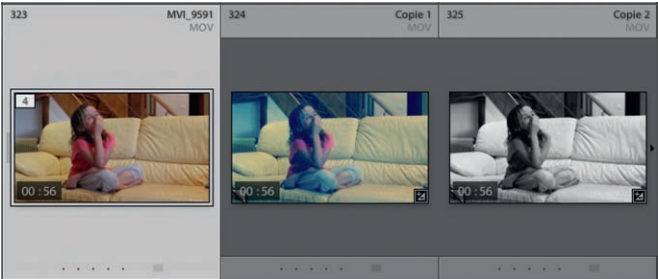
Étape 8

Le montage en lui-même ne va pas au-delà de la définition d'un point d'entrée et d'un point de sortie à l'aide des volets coulissants placés de part et d'autre de la séquence : déplacez-les en plaçant la souris sur les icônes composées de deux petites barres verticales blanches, façon bouton Pause. Lorsque les points d'entrée et de sortie sont établis, cliquez sur le bouton Lecture pour vérifier la vidéo.



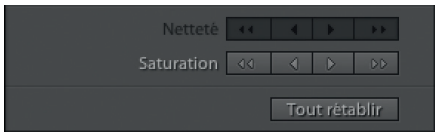
Étape 9

Bien entendu, nous restons dans un flux non destructif, et seule la vidéo exportée sera modifiée. Vous pouvez créer plusieurs versions avec différents réglages, tout simplement en créant des copies virtuelles de vos vidéos.



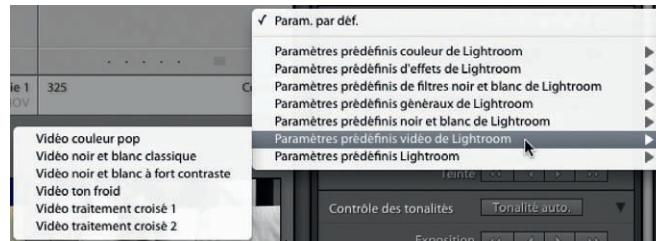
Étape 10

Autre nouveauté de Lightroom 4 : la correction des vidéos à l'aide du panneau Développement rapide du module Bibliothèque. Après avoir sélectionné une vidéo dans la grille ou le Film fixe, un certain nombre de commandes sont désactivées, mais les outils de balance des blancs, d'exposition et de contraste, l'écrêtage des blancs et des noirs, la vibrance (ou la saturation, en appuyant sur la touche Alt/Option) ainsi que la tonalité automatique et le traitement couleur ou noir et blanc sont pleinement opérationnels.



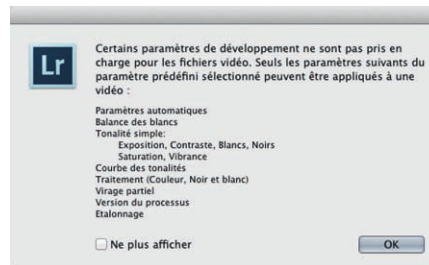
Étape 11

Vous pouvez également appliquer des paramètres prédéfinis en allant dans la liste **Param. Préd. enregistré>Paramètres prédéfinis vidéo de Lightroom**, où vous pourrez choisir parmi quelques réglages d'usine incluant du monochrome et du traitement croisé.



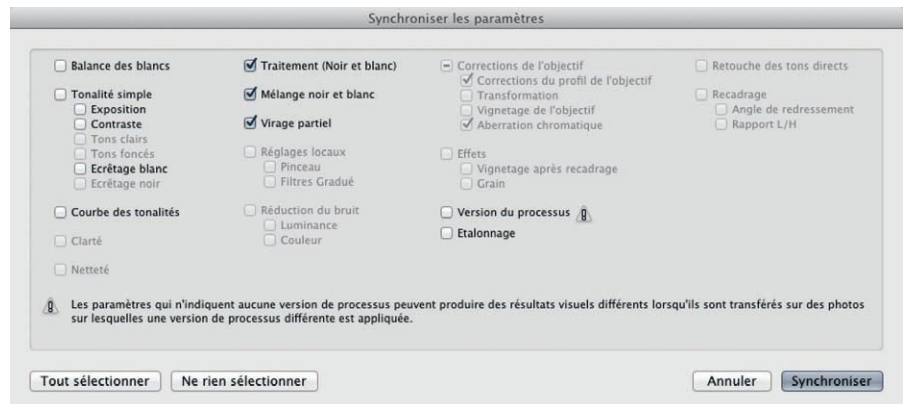
Étape 12

Si vous tentez d'appliquer des paramètres prédéfinis conçus avec des outils incompatibles aux fichiers vidéo, une boîte de dialogue vous renseignera sur les réglages qui peuvent être appliqués aux fichiers vidéo, et ceux-ci sont tout de même assez nombreux, et nécessitent un passage par le module Développement, à l'aide de l'astuce décrite à l'étape suivante.



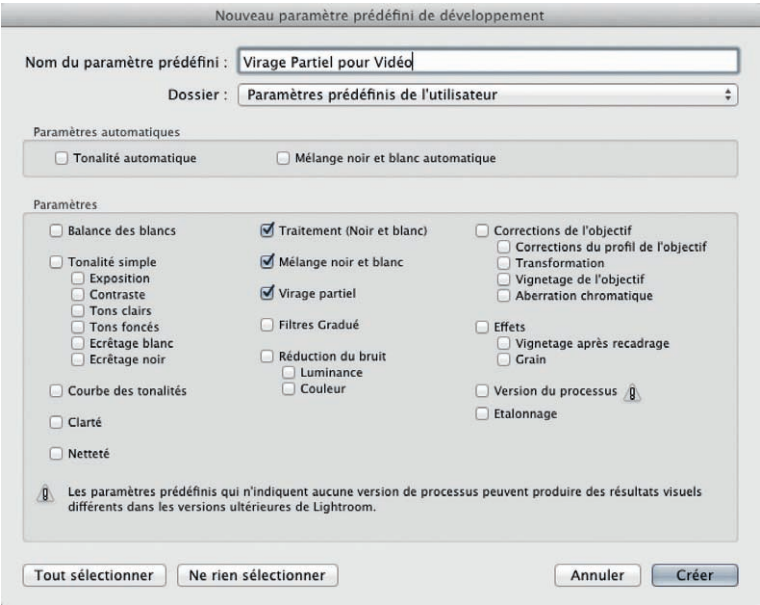
Étape 13

Le module Développement ne prenant pas les vidéos en charge, créez un fichier JPEG extrait de la vidéo (voir l'étape 5), puis passez dans le module. Appliquez les corrections et réglages souhaités au fichier JPEG, puis sélectionnez la vidéo originale dans le Film fixe, en cliquant sur la touche Ctrl/Cmd. Ensuite, cliquez sur «Synch. Param.», en bas à droite. Dans la fenêtre de dialogue, cochez les réglages appropriés (notez les réglages grisés non compatibles) puis cliquez sur Synchroniser : les réglages du JPEG s'appliqueront à la vidéo.



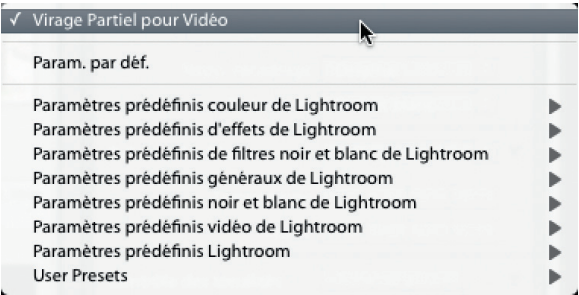
Étape 14

Vous pouvez également en profiter pour créer un paramètre prédéfini : effectuez vos réglages sur le fichier JPEG, dans le module Développement, puis cliquez sur le bouton « + » du panneau « Paramètres prédéfinis », à gauche. Cochez les réglages à enregistrer, nommez le paramètre prédéfini, choisissez le dossier « Paramètres prédéfinis de l'utilisateur » (ou tout autre dossier créé par vos soins), puis validez en cliquant sur Créer.



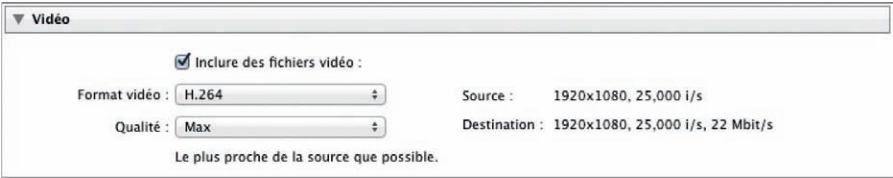
Étape 15

Le paramètre prédéfini ainsi créé sera disponible en permanence dans le panneau « Développement rapide », situé dans le module Bibliothèque. La raison pour laquelle les vidéos ne sont pas prises en charge par le module Développement tient au fait que ce dernier utilise le moteur Camera Raw, exclusivement destiné aux fichiers photographiques.



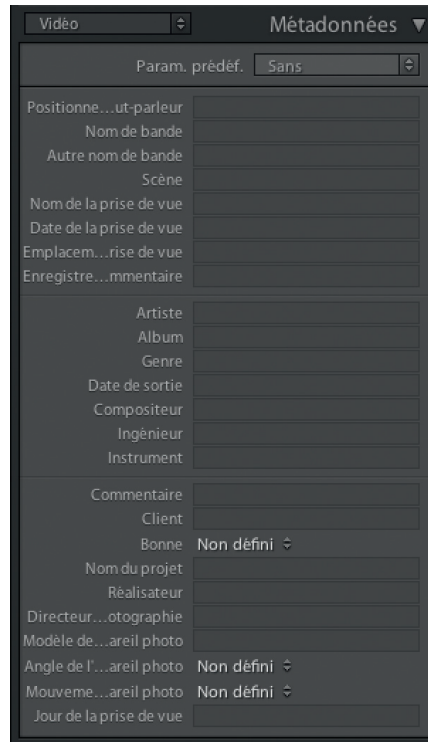
Étape 16

L'exportation se déroule de la même manière qu'avec les photos, avec les mêmes possibilités d'optimisation du flux de travail (voir l'exercice 44). La section Vidéo du menu Exporter permet de choisir entre trois formats : Original, H264 (avec plusieurs qualités) et DPX (*Digital Picture Exchange*), un format de cinéma numérique qu'on utilisera pour travailler avec des applications professionnelles de montage vidéo comme Premiere. Le panneau affiche également la taille et le nombre d'images par seconde de la source et du fichier exporté.



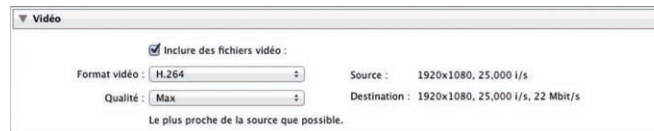
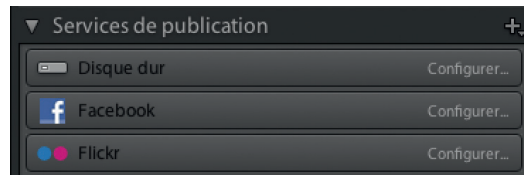
Étape 17

Avec Lightroom 4, une nouvelle section fait son apparition dans le panneau Métadonnées. En effet, la section Vidéo permet de saisir et renseigner un grand nombre d'informations liées à la prise de vue, à l'équipe de tournage, au projet lui-même ainsi que des informations plus techniques comme l'angle (contre-plongée, à l'épaule, etc.) ou le mouvement (travelling, panoramique, etc.) du matériel de prise de vue.



Étape 18

Les services de publication, dans le module Bibliothèque (voir l'exercice 50), permettent également de configurer la diffusion de vidéos dans les services de galeries web clés en main compatibles (Flickr, Smugmug). Les options sont les mêmes que dans le menu Exporter (voir l'étape précédente). Enfin, le Filtre de bibliothèque et les collections dynamiques permettent de filtrer et rassembler les vidéos gérées par le catalogue.



Conclusion : Lightroom 4 peut gérer un certain nombre de formats vidéo, dont la plupart des films enregistrés avec un smartphone, un reflex, un compact ou un appareil hybride. Le format AVCHD est également pris en charge ainsi que, d'une manière générale, les vidéos aux formats .mov, .avi et .mp4.

Pour une compatibilité maximale, pensez à installer les plus récentes versions de Quick-

Time, aussi bien sur PC que sur Mac (notez que, contrairement à Lightroom 3, la lecture vidéo se fait dans Lightroom 4, et non plus par l'utilitaire du système d'exploitation).

Enfin, toutes les fonctions de catalogage, y compris les copies virtuelles et la possibilité d'empiler ou de créer des collections fonctionnent avec les vidéos importées.

23 Le module Cartes

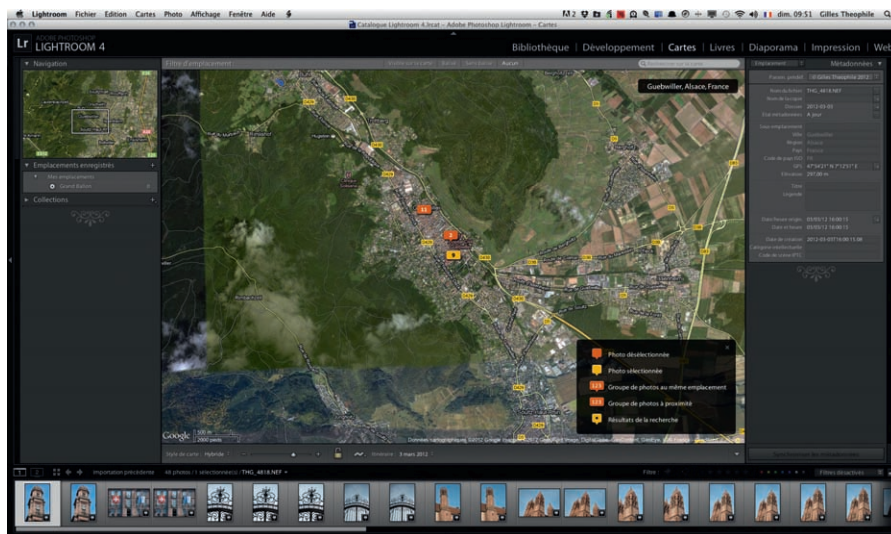
Sous le terme quelque peu barbare de «géocoder» des photos se trouve l'une des plus importantes nouveautés de Lightroom 4 : le module Cartes. Celui-ci va vous permettre de localiser vos photos selon les 3 méthodes possibles en photographie : le cas de l'appareil photo doté de son propre récepteur GPS, l'utilisation d'un récepteur GPS externe (en général un smartphone) ou le balisage à l'aide des cartes et des vues satellites de Google. Notez que l'utilisation du module Cartes exige une connexion Internet.



Étape 1

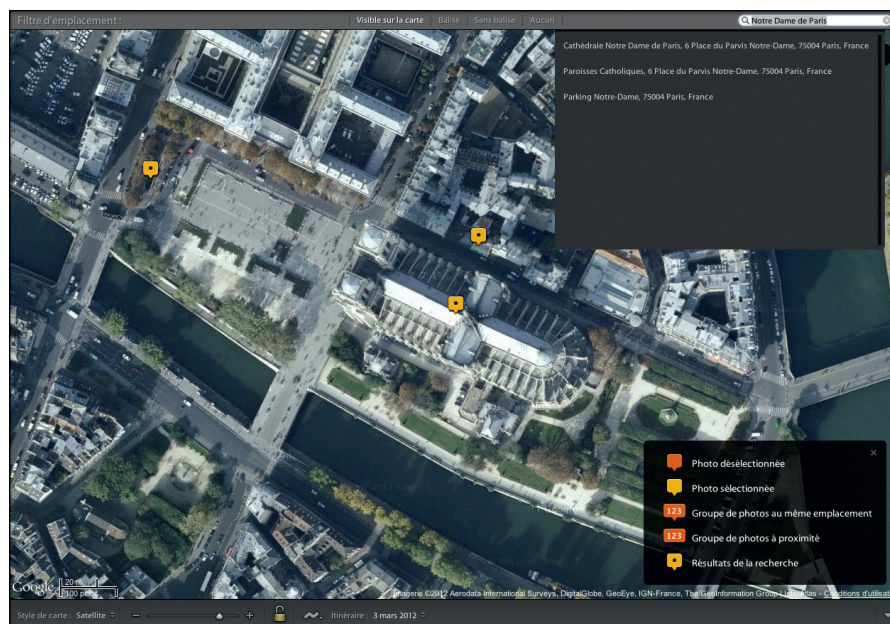
Le module Cartes se présente comme les autres modules avec, à gauche, le panneau Collections et un panneau permettant d'enregistrer vos emplacements favoris puis, à droite, le panneau Métadonnées du module Bibliothèque, calé sur Emplacement et, enfin, sous le panneau central, la barre d'outils pour choisir le type de carte et pour gérer les relevés d'itinéraire (*tracklogs*).

Le module propose 4 types de cartes : Satellite (photo), Plan (carte routière), hybride (photo + carte routière superposée) et Terrain (carte de type IGN, avec courbes d'élévation). Cette dernière est déclinée en deux versions supplémentaires pour faciliter la lecture : tons gris clair et gris foncé. Le temps de chargement des cartes dépendra, bien entendu, de la qualité de votre connexion Internet.



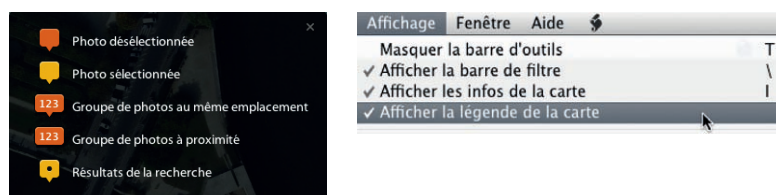
Étape 2

Le Filtre d'emplacement, situé dans la partie supérieure du panneau central, comporte un certain nombre de fonctions et de critères permettant de n'afficher que les images qui répondent à ces derniers dans le Film fixe (images avec ou sans coordonnées géographiques, etc.), et un champ de recherche. Si vous saisissez par exemple « Notre Dame de Paris », le service vous proposera une liste de lieux ou d'adresses possibles, et affichera votre choix dans le panneau central. Les différents résultats de recherche sont représentés par une bulle orange dotée d'un point noir.



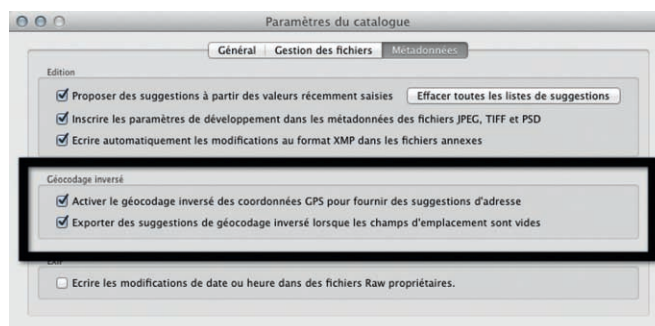
Étape 3

Par défaut, le module Cartes affiche la description des symboles ou des bulles incrustés dans les cartes. Nous vous conseillons de la laisser en permanence pour vous faciliter la tâche, mais pouvez la fermer en cliquant sur la croix, dans le coin en haut à droite. Pour la rappeler, allez dans le menu **Affichage** > **Afficher la légende de la carte**.



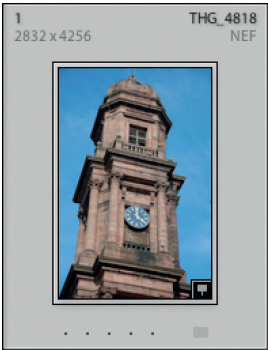
Étape 4

Un tour par **Paramètres du catalogue** > **Métadonnées** permet d'activer les fonctions de géocodage inversé. La première option permet à Lightroom de remplir automatiquement les champs de métadonnées IPTC en fonction des coordonnées géographiques détectées dans les images, et la seconde l'autorise à faire de même si ces mêmes champs sont vides dans des images destinées à l'exportation.



Étape 5

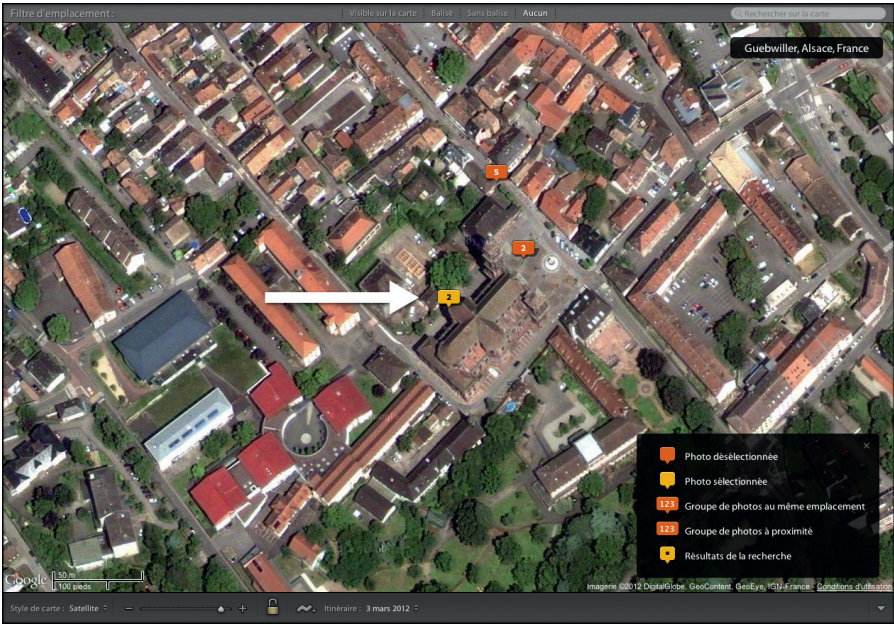
La première méthode de géocodage – et la plus simple – est d'importer des photos contenant déjà des coordonnées GPS dans les métadonnées EXIF, notamment si votre appareil photo est équipé de son propre récepteur GPS (interne ou sous forme d'accéssoire relié à l'appareil). Dans ce cas, après importation, une icône de géocodage apparaît dans la vignette, et les coordonnées géographiques sont visibles dans les champs EXIF du panneau Métadonnées (ainsi que les informations dans les champs d'emplacement si le géocodage inversé est actif).



GPS	47°54'21" N 7°12'51" E
Élévation	297,00 m
Ville	Guebwiller
Région	Alsace
Pays	France
Code de pays ISO	FR

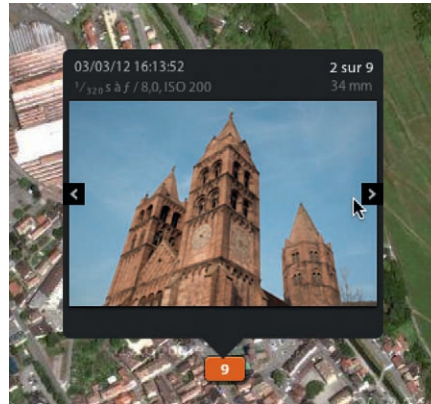
Étape 6

En cliquant sur l'icône de vignette ou la petite flèche à droite des coordonnées GPS, vous passez dans le module Cartes, avec affichage des bulles d'emplacement sur la carte ou l'image satellite. Elles contiennent le nombre d'images, la couleur or correspondant à une photo sélectionnée et la couleur orange étant celle des photos géocodées (ou balisées, pour reprendre la terminologie Adobe) mais non sélectionnées. Le système peut différencier les groupes de photos pris au même emplacement ou à proximité. Les premiers ont logiquement les mêmes coordonnées géographiques, mais si vous vous êtes déplacé de quelques mètres ou dizaines de mètres, ces groupes seront considérés comme pris à faible distance l'un de l'autre, « à proximité » comme la fonction l'indique. Tout dépend de la précision d'enregistrement des coordonnées GPS, de la qualité de la réception ou des obstacles du terrain. L'autre facteur déterminant est le grossissement de zoom dans la carte : plus vous vous rapprochez, et plus les photos regroupées se détacheront en petits groupes (voir l'étape 8).



Étape 7

En passant la souris sur l'une des bulles, un *pop-up* s'affiche aussitôt, avec une photo et quelques informations liées à la prise de vue. Si la balise concerne plusieurs images, vous pouvez passer de l'une à l'autre en cliquant sur les flèches incrustées gauche et droite, ou tout simplement en utilisant la molette de la souris (à condition de laisser le pointeur dans la fenêtre).



Étape 8

Plus vous zoomez dans la carte ou la vue satellite, et plus vos groupes de photos, prises à différents endroits et à des heures variables, apparaîtront de façon précise. Dans cet exemple, une vue générale montre un pavé signalant l'existence d'un groupe de photos à proximité du même lieu. Si vous zoomez dans la carte, vous verrez apparaître les différents groupes avec plus de précision.



Étape 9

Le géocodage inversé permet à Lightroom de remplir automatiquement les champs de métadonnées « IPTC Ville », « Région », « Pays » et « Code de Pays ISO », à condition de disposer de la connexion Internet et d'avoir autorisé cette fonction (étape 4). Les informations apparaissent grisées car elles restent provisoires – vous pouvez les modifier à tout instant.

Emplacement		Métadonnées	
Param. prédéf.		© Gilles Theophile 2012	
Nom du fichier	THG_4837.NEF		
Nom de la copie			
Dossier	2012-03-03		
Etat métadonnées	A jour		
Sous-emplacement			
Ville	Guebwiller		
Région	Alsace		
Pays	France		
Code de pays ISO	FR		
GPS	47°54'43" N 7°12'31" E		
Élévation	325,00 m		
Titre			
Légende			
Date/heure origin.	03/03/12 16:15:17		
Date et heure	03/03/12 16:15:17		
Date de création	2012-03-03T16:15:17.58		
Catégorie intellectuelle			
Code de scène IPTC			

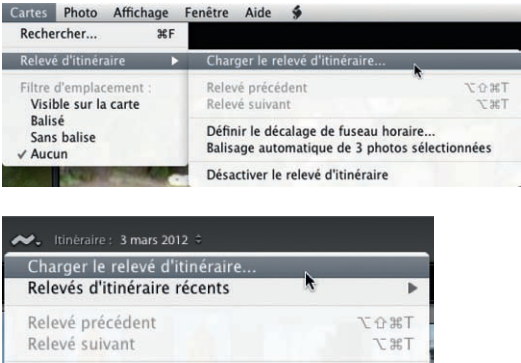
Étape 10

La deuxième méthode consiste à combiner les relevés d'un récepteur GPS externe – un iPhone équipé d'une application adéquate – aux photos importées dans Lightroom. Dans ce cas, il est essentiel de synchroniser la date et l'heure des deux appareils. Enfin, après la séance de prise de vue, allez dans l'application de votre iPhone (GPS4Cam, Trails... le choix est vaste) et exportez votre dernière ballade sous forme de fichier au format GPX.



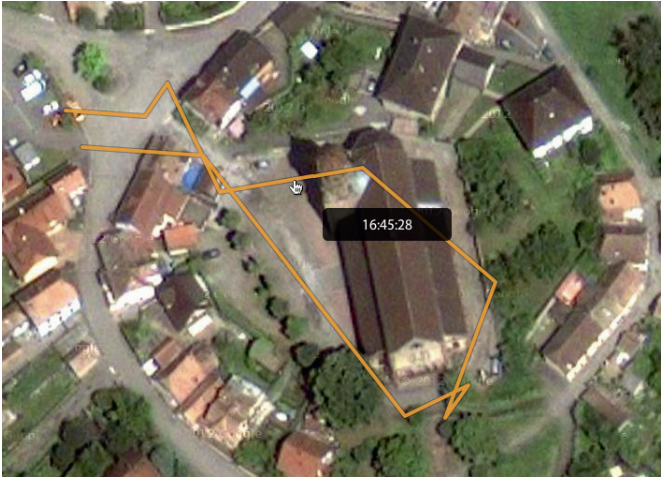
Étape 11

Dans le module Cartes, allez dans le menu **Cartes>Relevé d'itinéraire>Charger le relevé d'itinéraire** ou cliquez sur l'icône en forme de zigzag, située dans la barre d'outils, puis sélectionnez « Charger le relevé d'itinéraire » dans le menu contextuel. Une boîte de dialogue du système va vous inviter à repérer et choisir le fichier GPX (extension «.gpx») exporté précédemment par votre récepteur GPS ou votre smartphone.



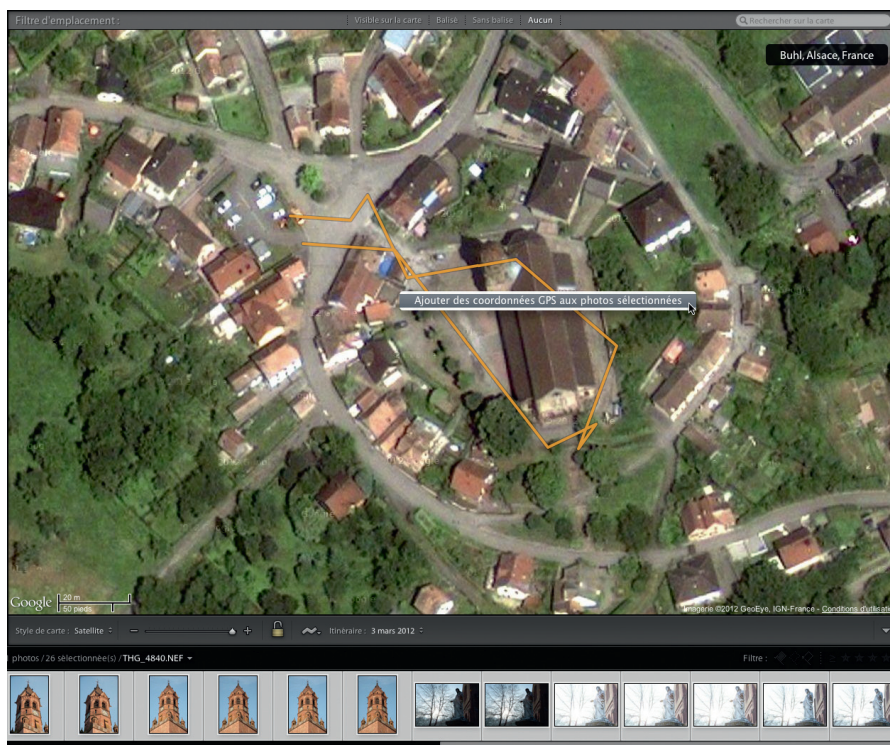
Étape 12

Après importation de l'itinéraire, celui-ci apparaît sur la carte ou la vue satellite. Si vous placez le pointeur de la souris à n'importe quel endroit du tracé, une infobulle va vous indiquer l'heure exacte enregistrée à cet emplacement précis.



Étape 13

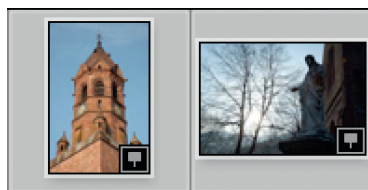
Rien de plus simple pour synchroniser le relevé d'itinéraire avec la série de photos correspondante : sélectionnez cette dernière dans le Film fixe, puis faites un clic droit dans la carte et cliquez sur «Ajouter des coordonnées GPS aux photos sélectionnées» dans la fenêtre flottante.



Étape 14

Aussitôt, les photos sélectionnées sont marquées de l'icône de balisage, les coordonnées GPS et les informations de géocodage inversé apparaissent dans le panneau Méta-données, et une bulle de groupe d'images s'affiche dans la carte.

Notez que le relevé d'itinéraire ne suit pas toujours à la perfection votre cheminement réel sur le terrain (ici, le relevé traverse l'église au lieu de la contourner), cela est dû à la précision du récepteur utilisé et aux conditions parfois aléatoires de qualité de réception des signaux émis par les satellites GPS (terrain accidenté, obstacles, lieux confinés, etc.).



Sous-emplacement	
Ville	Buhl
Région	Alsace
Pays	France
Code de pays ISO	FR
GPS	47°55'39" N 7°10'57" E



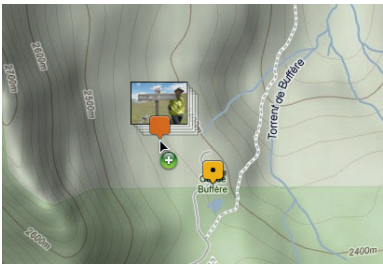
Étape 15

Par contre, si vous voulez géocoder vos photos de manière encore plus précise (le cas précédent était global et ne tenait pas compte des différentes positions de prise de vue), sélectionnez vos images après importation du relevé d'itinéraire, puis choisissez « Balisage automatique de X photos sélectionnées » dans le menu contextuel. Vous pouvez constater, par rapport aux étapes 13 et 14, que la carte présente plusieurs groupes d'images correspondant aux positions de prise de vue autour du bâtiment photographié.



Étape 16

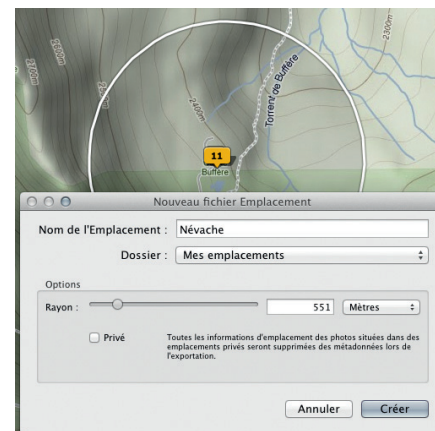
La troisième méthode de géocodage, si on ne possède pas de récepteur GPS, se pratique directement dans le module Cartes, tout simplement en faisant glisser des photos sur la carte. Faites d'abord une recherche du lieu de prise de vue (étape 2), sélectionnez les photos dans le Film fixe puis glissez-les sur la carte, à l'emplacement exact du lieu de prise de vue. Là encore, les coordonnées GPS et les informations de géocodage inversé seront automatiquement saisies. Notez que cette méthode ne permet pas de prendre l'élévation ou l'altitude en compte (limite de l'interface Google).



Sous-emplacement	
Ville	Le Monétier-les-Bains
Région	Provence-Alpes-Côte d'Azur
Pays	France
Code de pays ISO	FR
GPS	44°59'21" N 6°33'34" E

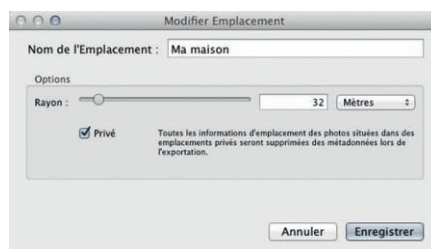
Étape 17

Le module Cartes vous permet de créer des listes d'emplacement personnalisées, dans le panneau « Emplacements enregistrés », à gauche. Cliquez sur le bouton « + » et, dans la boîte de dialogue, saisissez le lieu et ajustez le rayon de pertinence de l'emplacement enregistré : toute image glissée dans ce cercle de tolérance se verra attribuer les coordonnées de l'emplacement enregistré. Cliquez sur Créer pour ajouter l'emplacement à la liste des favoris.



Étape 18

Dans la fenêtre de création d'emplacements, l'option Privé est à considérer sérieusement. Activée, elle interdit l'enregistrement de données d'emplacement dans les images exportées. Cela s'avère particulièrement utile pour protéger la vie privée et les droits de propriété de certains lieux, bâtiments ou tout emplacement privé. Si vous prenez en photo une magnifique maison, son propriétaire ne souhaite probablement pas que n'importe qui, y compris des personnes mal intentionnées, puisse la trouver sur une carte grâce aux métadonnées.



Conclusion : le module Cartes de Lightroom 4 faisait partie des fonctions les plus demandées par les utilisateurs. Il remplace avantageusement les plug-ins particulièrement compliqués et lourds à utiliser.

Le géocodage des photos n'est pas un but en soi, il n'est pas obligatoire et il est inutile de vouloir l'appliquer à l'ensemble de vos photos.

Contentez-vous de le faire sur des sujets – voyages, vacances – qui en valent vraiment la peine.

Quant aux professionnels, il s'agit d'une véritable valeur ajoutée, dans les domaines aussi variés que la photo de voyage, de nature, d'architecture et même de mariage ou d'événements familiaux.



Partie 3

Développer ses images

Le module Développement de Lightroom est entièrement basé sur Camera Raw, le module de traitement de fichiers RAW de Photoshop, dont il partage le moteur de dématricage et les outils. Les deux applications sont d'ailleurs parfaitement compatibles, les corrections effectuées dans l'un pouvant être reprises dans l'autre. On parle bien ici de « développement d'images » et non de « retouche » : le fichier RAW est considéré comme un négatif devant être « développé » pour devenir une image.

Le traitement des images dans Lightroom est non destructif, chaque modification est réversible à tout moment ; les corrections sont inscrites sous forme de métadonnées dans des fichiers annexes (pour les RAW) ou dans les en-têtes des images elles-mêmes (pour les JPEG, les TIFF, les PSD et les DNG).

Cette partie aborde les corrections de base : conversion dans le Processus de développement 2012, correction de l'exposition et du contraste, de la balance des blancs, accentuation de la netteté... Nous passerons ensuite à un niveau supérieur avec la courbe des tonalités (qui agit sur les tons et les couleurs) avant de traiter de la « présence » de l'image, qui met en jeu les outils de saturation et de réglage du contraste local.

Exercices

- 24 Convertir les images dans le Processus 2012
- 25 Corriger l'exposition et le contraste
- 26 Corriger automatiquement la tonalité
- 27 Régler la balance des blancs
- 28 Corriger les couleurs
- 29 Atténuer le bruit
- 30 Accentuer la netteté
- 31 La courbe des tonalités
- 32 Renforcer la présence de l'image

24 Convertir les images dans le Processus 2012

Par rapport aux versions qui l'avaient précédé, Lightroom 3 avait évolué de manière spectaculaire en proposant un moteur de développement de fichiers RAW qui fut rapidement reconnu comme l'un des deux meilleurs du marché (l'autre étant celui de DxO Optics Pro). Avec Lightroom 4, Adobe enfonce le clou et propose des algorithmes de correction des tons encore plus performants : ils vous permettront d'exploiter la totalité de la plage dynamique de votre appareil photo, en assurant une excellente restitution à la fois dans les ombres et dans les hautes lumières, et cette fois, sans dérives chromatiques.

Ce premier exercice consacré aux outils du module Développement de Lightroom va vous expliquer comment convertir vos images dans le nouveau Processus 2012, qui est également embarqué dans Camera Raw 7.

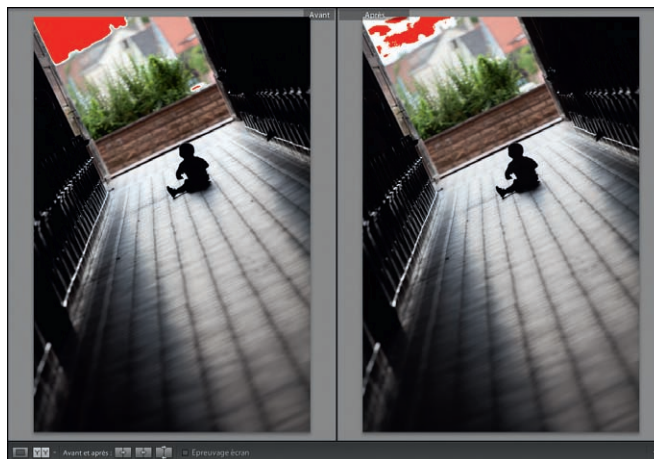


Les photos qui illustrent cet exercice sont de Franck Ehret, © tous droits réservés.

Étape 1

Avant de commencer, sachez que :

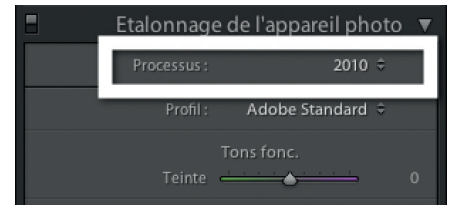
- lors d'une mise à jour d'un catalogue vers Lightroom 4, les images traitées dans la v3 avec le Processus 2010 ne sont pas automatiquement converties dans le Processus 2012 ;
- leur conversion pourra se faire au cas par cas ou par lots, selon vos besoins, au moment où vous le déciderez ;
- toutes les nouvelles images importées dans Lightroom 4 seront automatiquement converties dans le Processus 2012 (mais la reconversion vers les anciens Processus 2010 et même 2003 reste possible).



Remarque : rien ne vous oblige à convertir vos images traitées dans les précédentes versions de Lightroom, mais il y a fort à parier que vous serez vite convaincu par l'efficacité du Processus 2012. Faites-le avec les anciennes images méritantes, puis concentrez-vous sur les nouvelles photos.

Étape 2

Comment reconnaître des images qui n'ont pas encore été converties ? C'est très simple : lorsque vous passez dans le module Développement, apparaît dans le coin inférieur droit de l'image un pavé gris avec un point d'exclamation. Vous pouvez également vérifier la version du Processus dans le panneau « Étalonnage de l'appareil photo » : elle est affichée dans la section supérieure du panneau. Troisième possibilité : allez dans le menu **Paramètres>Processus**.



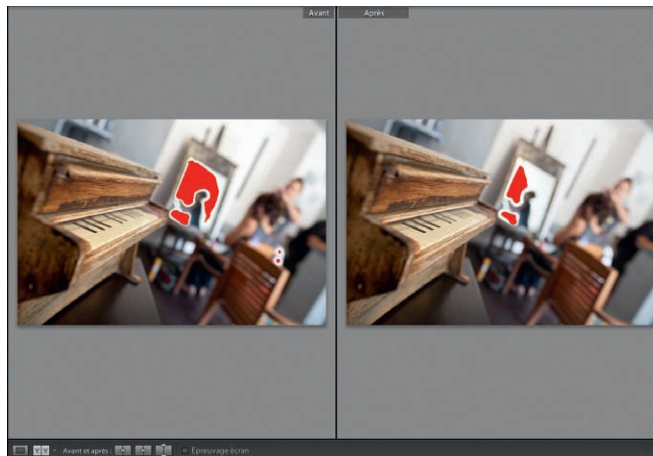
Étape 3

Si vous cliquez sur le point d'exclamation, une boîte de dialogue propose de convertir l'image sélectionnée ou toutes les images présentes dans le Film fixe. Vous pouvez aussi inspecter les modifications en affichant l'image en mode Avant/Après. Nous vous conseillons cette option car, comme l'indique la boîte de dialogue, l'image peut changer d'aspect à cause des nouveaux algorithmes de traitement des tons (exposition et contraste). Ne travaillez qu'une image par image, jusqu'à ce que vous ayez l'habitude du Processus 2012. Cliquez sur « Mettre à jour ».



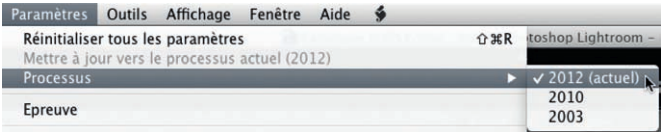
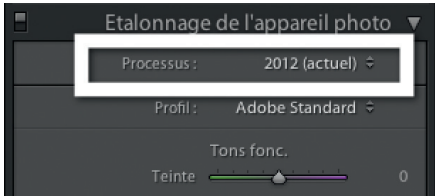
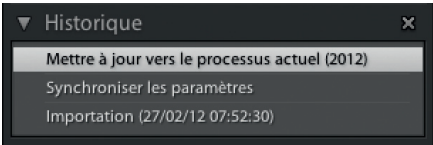
Étape 4

La conversion de l'image est quasiment instantanée. Dans le mode Avant/Après, vous pouvez zoomer pour voir les différences, notamment dans le traitement des hautes lumières et des parties sombres, mais c'est surtout au niveau des premières que l'on verra un changement : le Processus 2012 est capable d'aller chercher des informations utiles dans l'image, ce que le Processus 2010 ne permettait pas. En ce qui concerne le rendu des couleurs, il ne doit pas y avoir de dérives ni de modifications.



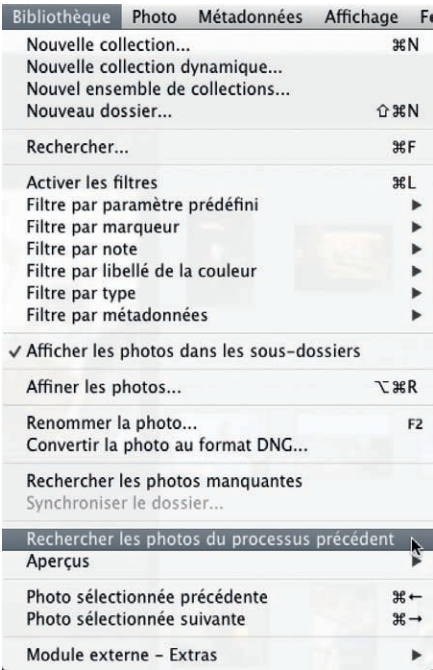
Étape 5

Vous pouvez vérifier à tout moment si la conversion a bien eu lieu, aussi bien dans le panneau Historique du module Développement qu'en retournant dans le panneau «Étalonnage de l'appareil photo» pour voir si «Processus : 2012 (actuel)» est bien affiché, ou encore dans le menu **Paramètres>Processus**. Si vous voulez revenir à l'ancien Processus, vous pouvez le faire à tout moment, aux mêmes endroits, en sélectionnant «2010» (ou même «2003», si vous êtes nostalgique de Lightroom 1 et 2) dans la liste.



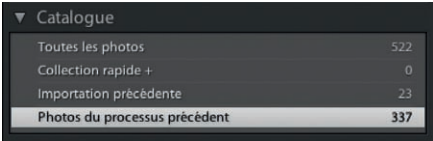
Étape 6

Lightroom vous donne en permanence la possibilité de rechercher, regrouper et afficher toutes les images du catalogue qui n'ont pas encore été converties au Processus 2012. Pour cela, allez dans le module Bibliothèque, puis dans le menu **Bibliothèque>Rechercher les photos du processus précédent** (inutile de sélectionner au préalable «Toutes les photos» dans le panneau Catalogue). La recherche et l'affichage des vignettes ne prennent que quelques dizaines de secondes.



Étape 7

Une fois les images de l'ancien processus regroupées, une collection temporaire «Photos du processus précédent» est créée dans le panneau Catalogue, et elles s'affichent toutes dans la grille. Vous pouvez laisser la collection temporaire dans le panneau Catalogue, mais si vous convertissez d'autres photos, le décompte ne sera mis à jour que si vous faites une nouvelle recherche. Pour la supprimer du panneau Catalogue, faites un clic droit sur «Photos du processus précédent» et cliquez sur «Supprimer cette collection temporaire», dans le menu contextuel.



25 Corriger l'exposition et le contraste

Cet exercice est l'un des plus importants du livre. Adobe a complètement revu les outils de correction des tons (exposition, luminosité, contraste) du panneau « Réglages de base ». Ils sont non seulement plus faciles à utiliser, mais leurs algorithmes sont beaucoup plus performants, avec des résultats spectaculaires sur le traitement des hautes lumières – une faiblesse des versions de Lightroom – et la possibilité d'exploiter la totalité de la plage dynamique de l'image, avec une tolérance de +/-5 IL, sans dégradation de qualité.

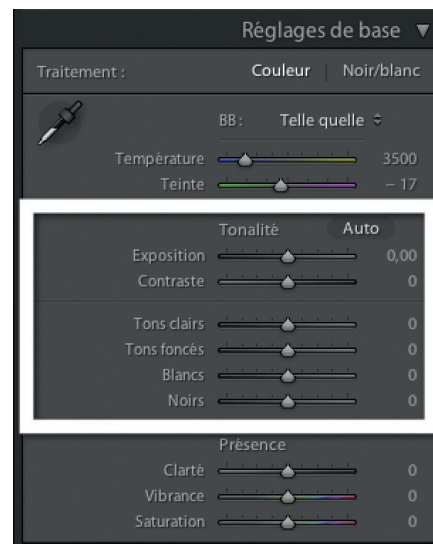
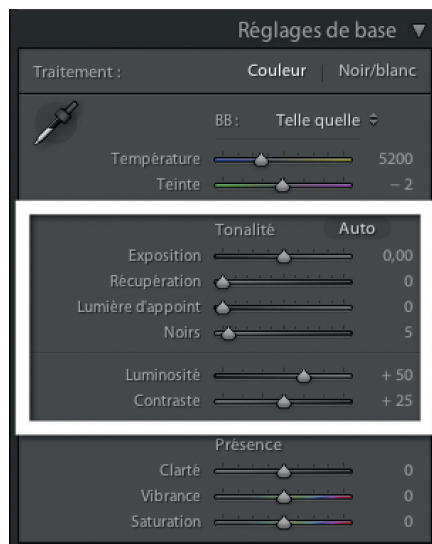
Après la présentation des outils, nous aborderons des cas concrets avant de faire un détour par le pinceau de retouche locale et la courbe de tonalité. Pour profiter de tous ces nouveaux outils, vos photos doivent être converties au Processus 2012 (voir l'exercice 24).

Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3_ex25.



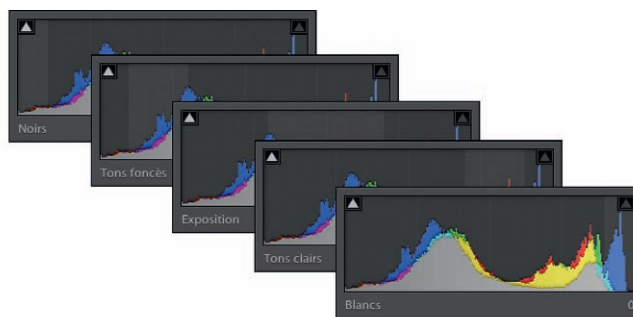
Étape 1

Le panneau « Réglages de base » du module Développement a radicalement changé. Si vous ne voyez pas de différence avec l'ancienne version, c'est que votre image n'a pas été convertie dans le Processus 2012... Les anciens curseurs cèdent la place à trois groupes de commandes : « Exposition Et Contraste », « Tons clairs Et Tons foncés », « Blancs Et Noirs ». Les curseurs sont réglés à 0 (dans la v3, le curseur Noirs était à 5 par défaut, Luminosité à 50 et Contraste à 25). Il faut dorénavant utiliser les curseurs par paires, du haut vers le bas, vers la gauche (assombrir) ou la droite (éclaircir) : si l'image est bien exposée, Exposition et Contraste suffiront ; ensuite, on pourra retoucher les parties plus claires et les ombres avec « Tons clairs » et « Tons foncés », puis éventuellement traiter les écrêtages avec Blancs et Noirs.



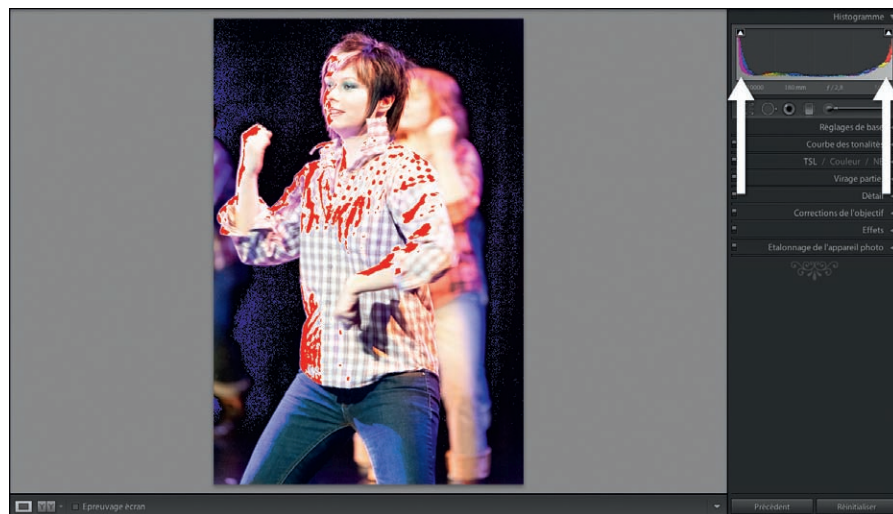
Étape 2

Bien entendu, le découpage dans l'histogramme interactif a également changé : on retrouve, de la gauche vers la droite, les cinq curseurs Noirs, «Tons foncés», Exposition, «Tons clairs» et Blancs. Au lieu de vous échinier à jouer des curseurs, utilisez l'histogramme interactif tout simplement en cliquant dans l'une des zones et en glissant la souris vers la gauche ou la droite ; les corrections se feront en temps réel dans l'image.



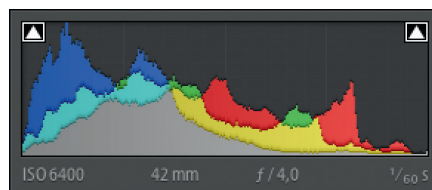
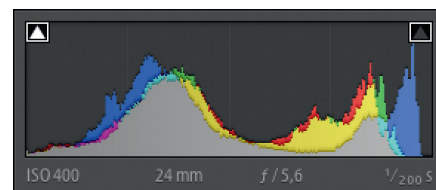
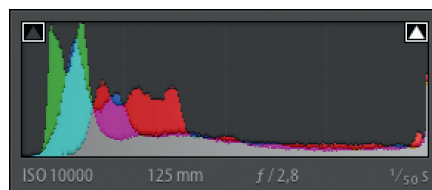
Étape 3

Les triangles situés dans les coins à gauche et à droite de l'histogramme sont des indicateurs d'écrtage des noirs (à gauche) et des blancs (à droite). Lorsqu'on place le pointeur de la souris dessus, les zones écrtées sont identifiées par des incrustations dans l'image, en bleu pour les noirs et en rouge pour les blancs. Pour un affichage permanent des incrustations de valeurs écrtées à l'image, cliquez sur chacun des triangles : ils se pareront d'un pavé blanc. Cliquez encore pour désactiver l'affichage permanent. Notez que parfois les triangles prennent une teinte pour indiquer le canal de couleur dans lequel les tons sont écrtés.



Étape 4

L'histogramme affiche un certain nombre de teintes. Le graphique gris indique la tonalité globale, incluant tous les canaux Rouge, Vert et Bleu. On peut également y voir séparément les tons de ces trois canaux, ainsi que les tons des couleurs complémentaires (synthèse additive) incluant le cyan (mélange des canaux Bleu + Vert), magenta (Rouge + Bleu) et jaune (Rouge + Vert). Cependant, les outils de Lightroom étant très visuels, préoccupez-vous du graphique gris et surveillez l'écrtage des tons (hautes et basses lumières hors gamme).



Étape 5

Vous voilà prêt à quelques exercices pratiques. Ouvrez l'image Original_25A.nef. Il s'agit d'une photo assez terne et plate, à laquelle nous allons donner un peu plus de luminosité et de relief. Notez que l'histogramme indique une assez bonne distribution des tons, avec un léger écrêtage du côté des noirs, et pas de hautes lumières hors gamme. En fait, cette photo contient des informations utiles dans toute la gamme tonale.



Étape 6

Le curseur Exposition a été réglé sur +0,35 (env. +1/3 de diaph), pour la luminosité globale, et le contraste a été renforcé avec un réglage de +34. L'image a plus de pêche, le premier groupe de curseurs a suffi à produire un résultat plus agréable. L'histogramme et les incrustations bleues dans la photo (par exemple sous le siège, et la prise d'air au niveau de l'atterrisseur) indiquent encore la présence de noirs écrêtés, mais cela n'a guère d'importance car il s'agit d'éléments de l'image que l'on peut négliger.



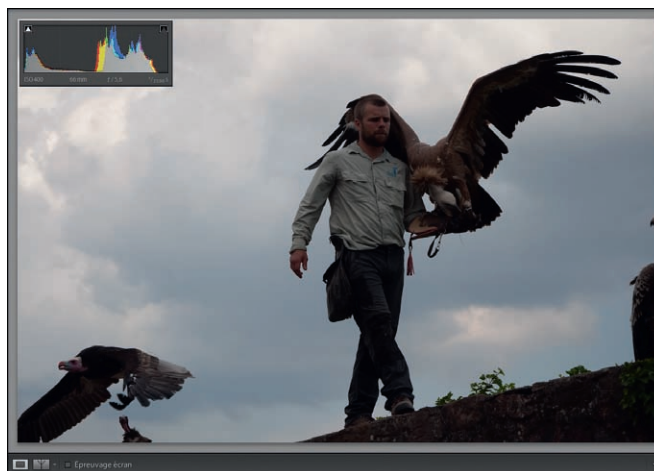
Étape 7

Pour aller un peu plus loin, nous allons tenter de retrouver les détails dans le ciel, perdus lors de l'éclaircissement global. Placez le curseur de la souris dans la zone «Tons clairs» de l'image, ou saisissez le curseur adéquat, et ramenez-le aux alentours de -50 : les détails reviennent dans le ciel, sans modifier le reste de l'image. N'ayez pas peur de pousser les réglages (la tolérance est de +/-5 IL), quitte à affiner progressivement. Le traitement est non destructif, votre image ne risque rien ! Pour réinitialiser un curseur, faites un double-clic dessus, ou sur son nom.



Étape 8

Ouvrez l'image Original_25B.nef. Cette fois, nous allons travailler sur un cas plus difficile qui va mettre en œuvre tous les curseurs de tonalité. Le contre-jour est franc, nous allons essayer de récupérer le dresseur et le vautour, et d'éclaircir le ciel sans perdre les nombreux détails et nuances de gris dont il est composé. Là encore, la plage tonale ne montre pas d'écrtage catastrophique.



Étape 9

Le curseur Exposition est réglé à +0,50, ce qui éclaircit toute l'image. Pour retrouver de la matière dans le ciel, ramenez les tons clairs à -70, puis les tons foncés à +80 pour éclaircir le dresseur. Ensuite, réglez les blancs à -10 (récupération de détails dans le ciel) et les noirs à -5 pour donner plus de densité. Enfin, ajustez le contraste à +20 pour que l'ensemble ait plus de pêche. Par la suite, vous pourrez affiner tous les réglages – notez qu'en manipulant tel ou tel curseur, vous n'affectez que la plage tonale concernée. Le curseur «Tons foncés» se montre très supérieur à l'ancien curseur «Lumière d'appoint», qui favorisait aussitôt la montée du bruit.



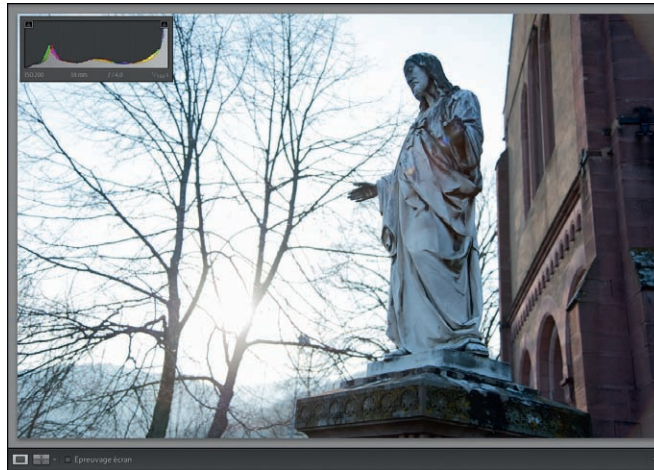
Étape 10

L'une des caractéristiques les plus remarquables du Processus 2012 de Lightroom 4 est sa capacité à mieux gérer les hautes lumières, y compris les valeurs écrêtées, avant même que vous ayez à toucher le moindre curseur. Dans cet exemple – une image aux tons clairs écrêtés –, on peut apprécier la différence de traitement par défaut entre le Processus 2010 (en haut) et le Processus 2012 (en bas).



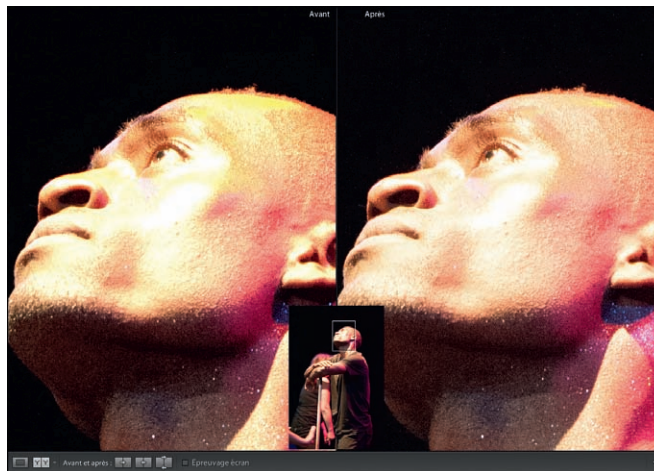
Étape 11

Pour cette image (Original_25C.nef), les tons clairs réglés à -41 et les blancs à -70 ont permis d'éliminer totalement les hautes lumières écrêtées, y compris dans le disque solaire, sans dérive notable de l'image, ce qui est remarquable (la commande Récupération de Lightroom 3 générerait des dérives magenta dans les hautes lumières). Pour donner un bon contraste à la photo, le curseur Noirs a été réglé à -30, pour ramener l'histogramme en butée à gauche, sans écrêter, et le curseur Contraste à +10.



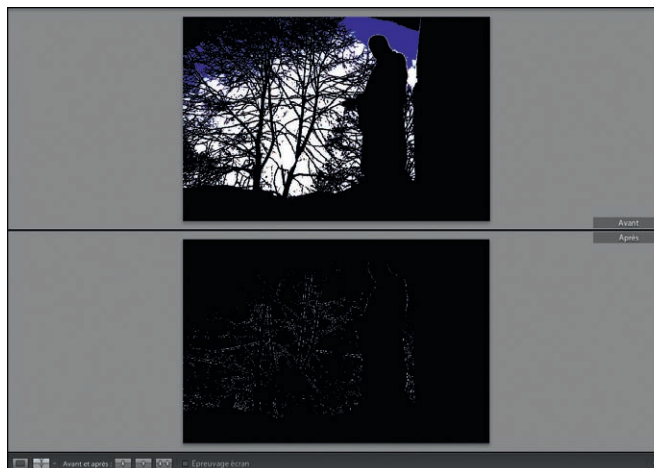
Étape 12

La capacité de récupération des hautes lumières sait également être très subtile. Dans cet exemple, avec un zoom 1:1, on voit que le Processus 2012, à droite, restitue bien plus de détails dans les zones les plus claires de la peau que le Processus 2010 (à gauche), sans compter la spectaculaire maîtrise des dérives chromatiques jaunes que l'on voit sur la tempe, l'arrête du nez et le crâne.



Étape 13

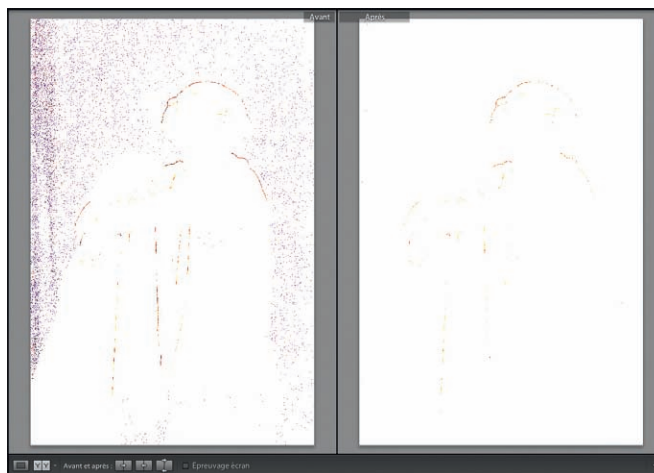
La visualisation des valeurs écrêtées peut se faire encore plus facilement via la touche Alt/Option du clavier. Ici, nous avons pu régler correctement les blancs de cette manière. L'image du haut montre les tons clairs écrêtés (en blanc), les tons presque écrêtés (en bleu) et les tons non écrêtés (en noir). L'image du bas montre que quasiment toutes les valeurs écrêtées ont été récupérées (en noir). En fait, la touche Alt/Option affiche les différents seuils des valeurs écrêtées, vous facilitant ainsi les travaux de correction.



Partie 3 : Développer ses images

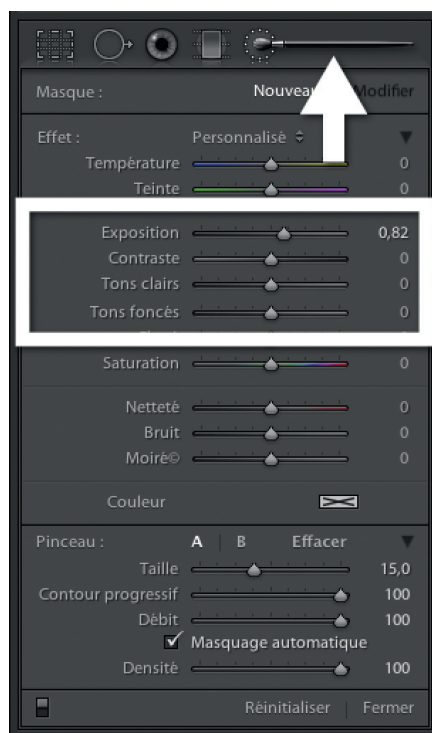
Étape 14

La même chose est possible pour visualiser l'écrêtage des tons sombres bouchés. En appuyant sur Alt/Option, les noirs hors gamme sont signalés dans notre exemple (image Original_25D.nef) par une multitude de points bleus ou magenta correspondant aux canaux dans lesquels se produit l'écrêtage; les tons non écrêtés sont en blanc. Le fait d'éclaircir avec les curseurs «Tons foncés» et Noirs permet de ramener l'histogramme dans la limite de la plage tonale à gauche. Ce système d'affichage des seuils fonctionne avec tous les curseurs Tonalité. Observez également la vignette dans le panneau Navigation pour un résultat instantané sur l'image réelle.



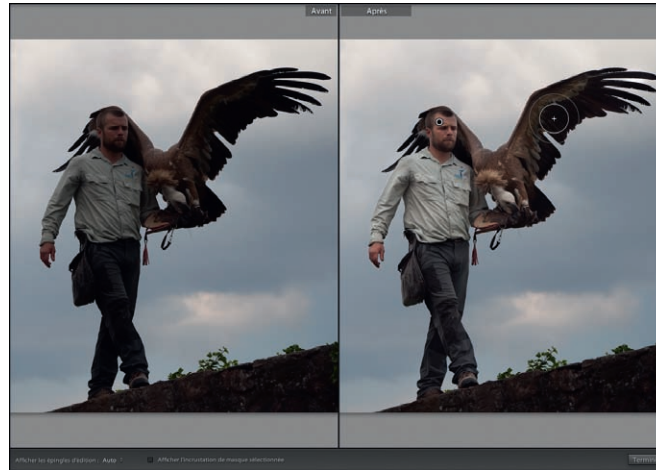
Étape 15

Les curseurs de tonalité que nous venons de voir font partie des outils de correction globale de l'image. Toutefois, il est possible de corriger localement l'exposition, le contraste, les tons clairs et les tons foncés à l'aide du pinceau de réglage (pour plus de détails sur ce pinceau, voir l'exercice 37). Bien entendu, ces outils, qui tiennent compte des particularités du Processus 2012, doivent être utilisés avec parcimonie et ne sont pas conçus pour faire de la retouche en profondeur, comme Photoshop. Vous pouvez les utiliser soit pour une correction à part entière, soit pour affiner une correction globale exécutée au préalable.



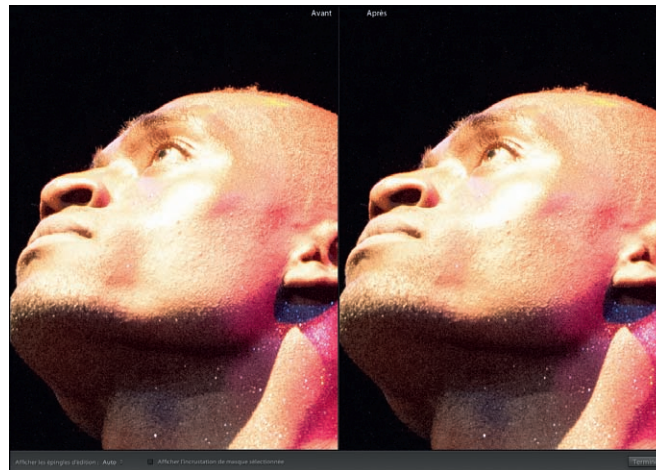
Étape 16

Reprenez l'image Original_25B.nef, créez une copie virtuelle et supprimez les réglages avec le bouton Réinitialiser, tout en bas (panneau de droite du module Développement). Sous l'histogramme, cliquez sur le pinceau. Dans le panneau qui s'ouvre, choisissez « Nouveau masque » et réglez les curseurs Exposition sur +1,30 et Contraste sur +15 (le contraste va permettre de réintroduire de la densité et du relief perdus par l'éclaircissement). Commencez à peindre sur le dresseur et son vautour : ils vont s'éclaircir sans que le reste de l'image ne soit affecté.



Étape 17

Les pinceaux « Tons clairs » et « Tons foncés » vont permettre de récupérer des détails et de la texture, respectivement dans les zones claires et foncées (Original_25D.nef) ; cela exige beaucoup de doigté. Des réglages excessifs produiraient des artéfacts. Ici, pour récupérer la texture de la peau de la joue au menton, nous avons passé le pinceau « Tons clairs », réglé à -15, en évitant les parties les plus sombres.



Étape 18

Les parties les plus sombres ont été traitées avec un nouveau pinceau « Tons foncés » réglé à +10. L'effet est si subtil qu'il faut pratiquement pousser le curseur à +100 pour observer un changement notable, que vous apercevrez en tant qu'opérateur mais qui pourrait passer inaperçu chez un observateur peu attentif. L'illustration ci-contre montre la différence entre -100 et +100.

Remarque : pour aller encore plus loin, Lightroom propose également de faire appel à la courbe des tonalités (voir l'exercice 31).



26 Corriger automatiquement la tonalité

Pour répondre aux besoins des photographes pressés, Lightroom 4 propose une correction automatique de la tonalité (l'équivalent du mode Programme des appareils photo), que vous pourrez également utiliser si la sophistication des outils abordés dans l'exercice 25 vous rebute. La tonalité automatique n'est pas seulement là pour vous faciliter le travail ; vous pouvez également l'utiliser comme base de départ, pour apprendre le fonctionnement des différents outils. Elle fonctionne très bien mais, dans certains cas, et comme tout automatisme, elle peut se faire piéger, en corrigeant l'image avec tel ou tel outil, pas toujours de façon pertinente. Pour contourner ce risque, il faut l'employer de manière sélective, outil par outil.

Raccourcis clavier

Touche Maj + double-clic sur les curseurs Exposition, Récupération, Lumière d'appoint, Noirs, Luminosité et Contraste : tonalité automatique restreinte au curseur concerné



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom dans le dossier Partie3_ex26.

Étape 1

Ouvrez l'image Original_26A.nef. Voici un cas d'école, avec une image plate et terne dans laquelle la tonalité automatique va fonctionner à tous les coups. Allez dans le panneau « Réglages de base », cliquez sur le bouton Auto, dans la section Tonalité. Aussitôt, votre image change du tout au tout, le résultat a bien plus de pêche. L'automatisme a décidé d'éclairer l'image en réglant l'exposition à +0,30, et d'étaler l'histogramme le plus possible vers les extrémités en réglant les blancs et les noirs à +49 et -48, ce qui a pour effet de remonter le contraste. Pour compenser cette remontée excessive, le curseur du contraste a été réglé à -12.



Étape 2

Autre démonstration d'efficacité avec l'image Original_26B, sous-exposée à cause d'un ciel laiteux trop présent. L'automatisme a joué de tous les curseurs, en modifiant assez peu l'exposition (curseur à +0,10) mais en agissant sur les curseurs «Tons clairs» (-13), «Tons foncés» (+43), Blancs (+38) et Noirs (-14), la montée du contraste étant compensée à -25.

Lightroom a su éclaircir suffisamment le sujet et l'arrière-plan sans écrêter les valeurs, pour un aspect à la fois plus équilibré et plus dynamique sans dénaturer l'ambiance de la scène. Bien entendu, dans le cas d'une photo de ce genre, on pourrait également tricher en employant le filtre gradué de Lightroom pour assombrir le haut de l'image (pour les notions de base du filtre gradué, voir l'exercice 38).



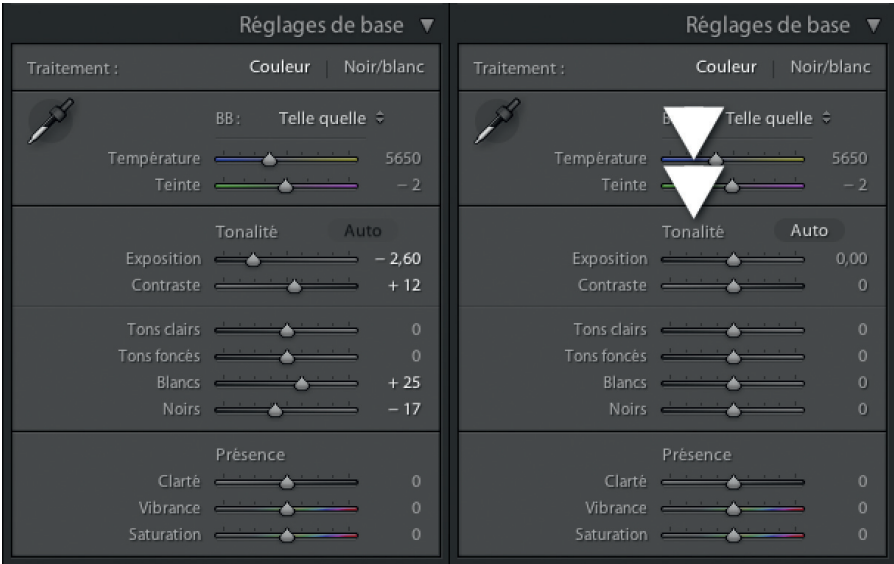
Étape 3

Cette fois, avec l'image Original_26C, la tonalité automatique s'est laissée piéger en voulant absolument compenser l'arrière-plan très lumineux de la scène : curseurs Exposition à -2,6, Blancs à +25, Noirs à -17 et Contraste à +12. Le problème est aisément identifiable : la compensation d'exposition est bien trop forte. Comment y remédier sans avoir à manipuler les curseurs sans fin, en n'étant pas sûr de ce qu'on fait et du résultat? (Ou tout simplement parce que vous préférez, pour des raisons pratiques ou par manque de temps, vous reposer sur les automatismes...)



Étape 4

Commencez par réinitialiser les réglages, en faisant un double-clic sur le mot Tonalité, dans le panneau « Réglages de base ». Tous les curseurs reviennent à zéro, et l'image reprend son aspect d'origine. Notez que, dans ce cas, l'historique n'est pas effacé : quelles que soient les manipulations, y compris la remise à zéro ou la reprise des réglages, il se contente d'empiler toutes vos opérations les unes après les autres.



Étape 5

La tonalité sélective s'active par un double-clic sur le nom des curseurs Exposition, Contraste, «Tons clairs», «Tons foncés», Blancs et Noirs, tout en maintenant la touche Majuscules enfoncée. De cette manière, vous progressez étape par étape, avec deux avantages : d'une part, vous pouvez observer la manière dont fonctionnent individuellement les outils, et comprendre pourquoi tel ou tel réglage est appliqué par les automatismes, et, d'autre part, vous pouvez isoler plus facilement quelle partie du traitement ne fonctionne pas ou n'est pas adapté à la situation. Dans cette image, il est clair que le responsable est le curseur Exposition. Continuez avec tous les autres curseurs.



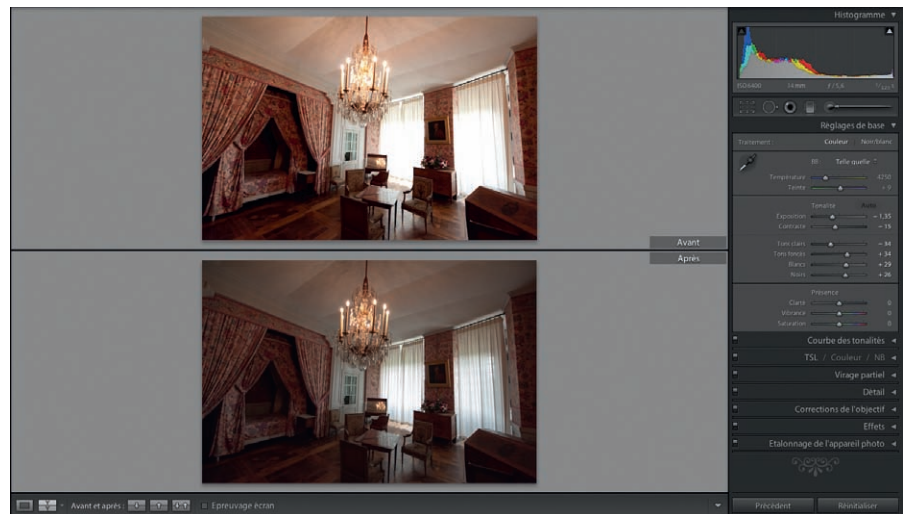
Étape 6

Certains curseurs («Tons clairs» et «Tons foncés») restent à zéro dans notre exemple, tout simplement parce que l'automatisme estime qu'il n'est pas utile d'y toucher. Lorsque vous aurez essayé d'appliquer les automatismes avec tous les outils, revenez au curseur Exposition puis réglez-le à -0,50, et appliquez -50 au curseur «Tons clairs» pour rehausser la masse nuageuse. Grâce à cette méthode, qui exploite les automatismes tout en faisant appel à votre bon sens, vous travaillerez avec rapidité et efficacité. En effet, le but n'est pas de passer des heures à corriger les images sur l'ordinateur mais d'optimiser votre temps de travail – en général, toutes les opérations effectuées dans Lightroom sont extrêmement rapides.

Étape 7

Autre cas d'école, la photo d'une pièce prise face à des fenêtres (imageOriginal_26D.nef) : l'appareil photo s'en sort assez bien, mais le blanc des rideaux est intense, absorbant tous les détails des voilages, et la pièce n'est pas assez éclairée.

La tonalité automatique va agir sur tous les curseurs et équilibrer tout le contenu de l'image. En l'assombrissant d'un peu plus de 1+1/3 de diaphragme, elle lui redonne même une atmosphère un peu plus intime.



Partie 3 : Développer ses images

Étape 8

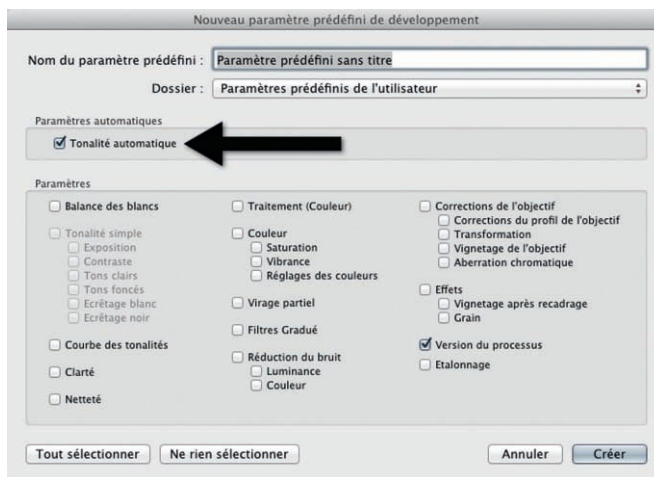
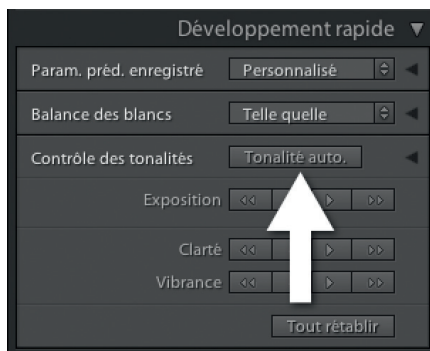
Pour peaufiner les réglages, remontez le curseur Exposition à -0,7 (environ 2/3 de diaphragme) et, pour compenser l'inévitable éclaircissement dans les voilages, baissez les tons clairs de 10 points et les blancs de 20 points (environ). Sans vous en rendre compte, avec les outils du module Développement, vous ne faites que reprendre les principes de la chambre noire que certains photographes ont bien connue...



Étape 9

La tonalité automatique est également accessible dans le module Bibliothèque, panneau « Développement rapide ». Vous trouverez d'ailleurs, à ce sujet, une méthode de travail pour photographe pressé à l'exercice 45.

Vous avez aussi la possibilité d'appliquer la tonalité automatique à toutes les images lors de l'importation, si l'option est activée dans les Préférences (voir l'étape 4 de l'exercice 01), mais nous vous le déconseillons afin de garder la maîtrise du flux de travail. Enfin, vous pouvez créer des paramètres prédéfinis de développement incluant la tonalité automatique (voir l'exercice 42).



Conclusion : il n'y a ni hésitation ni honte à avoir si l'on est tenté par l'utilisation des automatismes. Après tout, la plupart des photographes ont adopté depuis longtemps l'exposition semi-automatique, les modes Programme au flash ou encore l'autofocus. La tonalité automatique fonctionne bien, et elle permet les ajustements manuels si nécessaire. À la fin, vous gagnerez du temps que vous pourrez consacrer à la prise de vue au lieu de vous scotcher à un écran d'ordinateur. Rien ne vous empêchera, par la suite, de reprendre les réglages à la main, aux petits oignons...

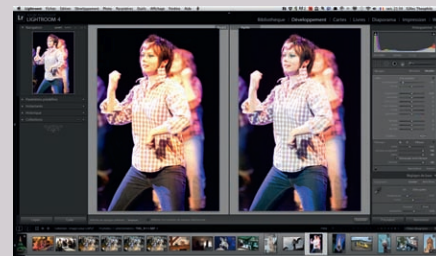
27 Régler la balance des blancs

Bien que la balance des blancs soit la seule information de correction d'images produite par l'appareil photo que Lightroom sache interpréter, il est évident que la prise de vue en RAW permet une grande souplesse quant aux réglages possibles en postproduction. Dans cet exercice, nous allons voir comment équilibrer les couleurs globales d'une image, sans toutefois perdre l'essentiel, c'est-à-dire l'ambiance particulière due à l'éclairage. Nouveauté de Lightroom 4, nous verrons également comment utiliser les pinceaux Température et Teinte pour régler la balance des blancs de manière sélective (voir l'exercice 37 pour une présentation complète du pinceau de retouche locale).

Raccourcis clavier

Touche W : pipette de balance des blancs (également à partir du module Bibliothèque)

Touches Maj + S : revenir instantanément à l'image originale puis à l'image en cours de modification



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3_ex27.

Étape 1

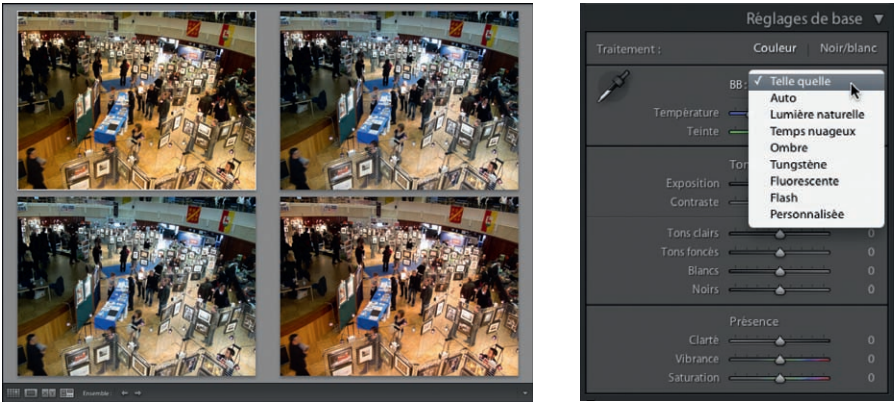
Ouvrez le fichier Original_27A.nef. Une rapide analyse de cette image, prise sous éclairage artificiel, permet de constater que l'appareil a assez bien interprété la scène. Pourtant, pourquoi ne pas essayer de l'améliorer encore, soit en utilisant les réglages automatiques, soit en faisant une balance des blancs à l'aide de la pipette.

L'outil de balance des blancs se situe dans le panneau « Réglages de base » du module Développement.



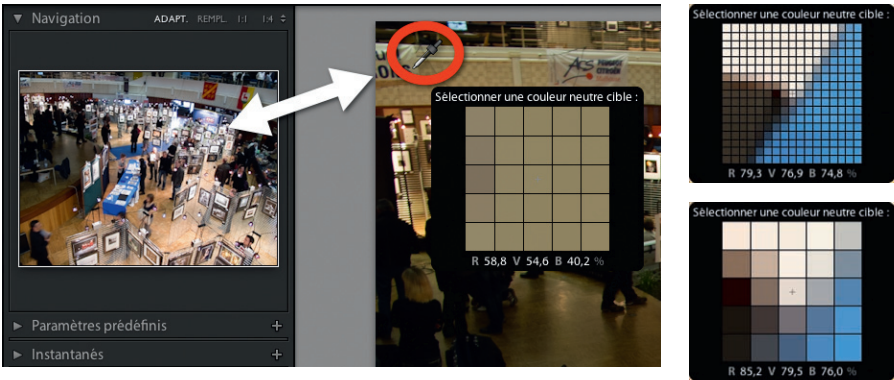
Étape 2

Essayons de corriger l'image avec un pré-réglage du menu « Balance des blancs ». Pour comparer des résultats, on peut créer des copies virtuelles et appliquer un réglage différent à chacune. Ici, dans le sens des aiguilles d'une montre : «Telle quelle» (interprétation du boîtier, trop jaune), «Auto» (mode automatique, trop bleu), «Tungstène» (trop bleu) et «Fluorescente» (trop magenta). Les images en mode Auto ou Fluorescente sont visiblement meilleures, mais les blancs tirent sur le jaune-orangé et le magenta. Nous allons corriger cela avec la pipette.



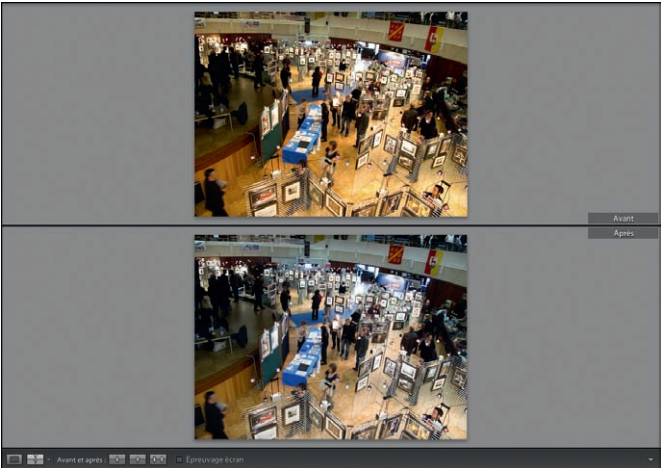
Étape 3

Revenez au réglage du boîtier «Telle quelle», puis cliquez sur la pipette. En la plaçant sur l'image, on s'aperçoit qu'elle est accompagnée d'une palette flottante comportant une grille. Le pas de la grille est réglable avec la molette de la souris, pour un prélèvement de grande précision (sur une surface de 5 x 5 pixels). Les chiffres indiquent en pourcentages les valeurs RVB des pixels survolés. La fenêtre de navigation affiche en temps réel un aperçu de la correction calculée à partir du pixel (ou du groupe de pixels) survolé.



Étape 4

Le but de la manœuvre est de trouver une zone neutre, de préférence un gris moyen ou du blanc, surtout pas trop brillante (ou il y aura risque d'écarter certaines valeurs). Si les surfaces neutres sont minuscules, réglez le pas de la grille jusqu'à ce que vous puissiez travailler au pixel près. S'il n'y a pas de blancs ou de gris, vous pouvez chercher dans les noirs pour faire la balance des blancs. Pour cette image, cliquez sur l'une des feuilles de papier étalées sur la table bleue.



Étape 5

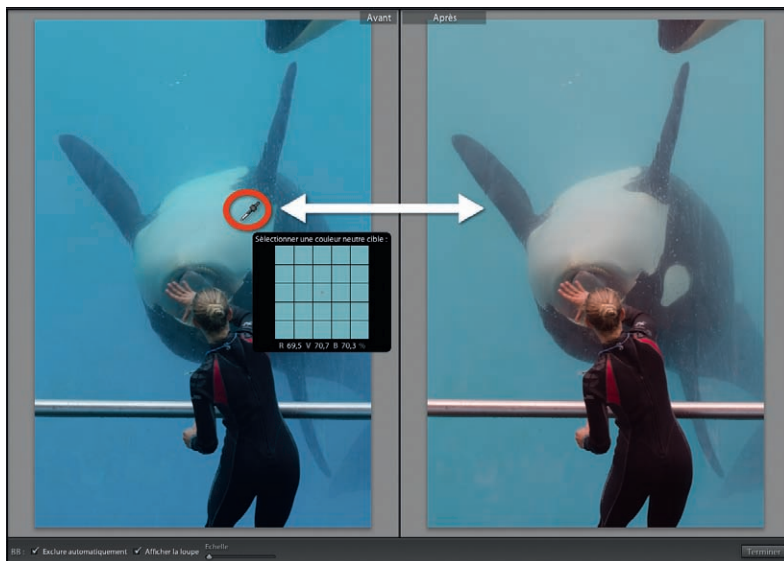
L'image retrouve un équilibre proche de la lumière du jour, mais avec un peu trop de bleu dans les teintes claires peu éclairées, en haut. Redonnez de l'ambiance dispensée par l'éclairage artificiel via le panneau « Réglages de base » en ramenant le curseur Température vers la droite pour réchauffer l'image. Le curseur Teinte rééquilibre les dérives chromatiques vertes ou magenta qui se produisent dans les ombres lorsqu'on règle la balance des blancs. Ici, le réglage de température a été ajusté de 3 000 à 3 170 K.



Étape 5

Étape 6

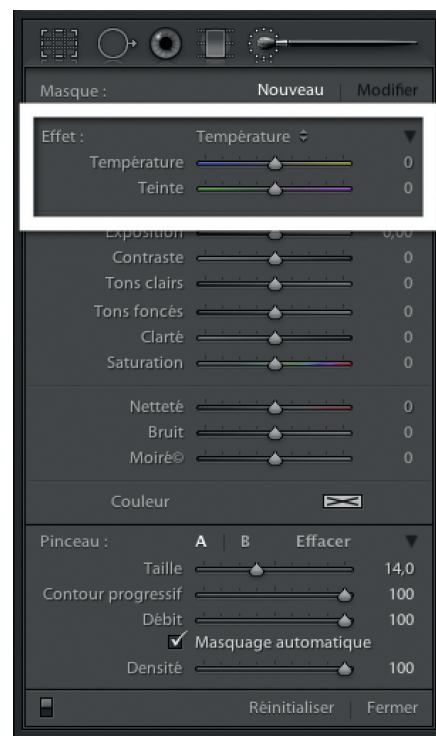
La balance des blancs ne sert pas seulement à compenser l'éclairage d'une scène. On peut aussi corriger une image à l'aspect global très influencé par l'environnement, comme des nuages, de l'ombre ou la présence d'eau. Dans la photo Original_27B, l'ensemble tire excessivement sur le bleu à cause de l'eau. Un clic de pipette sur le ventre de l'orque a permis de rééquilibrer l'image sans la dénaturer.



Étape 6

Étape 7

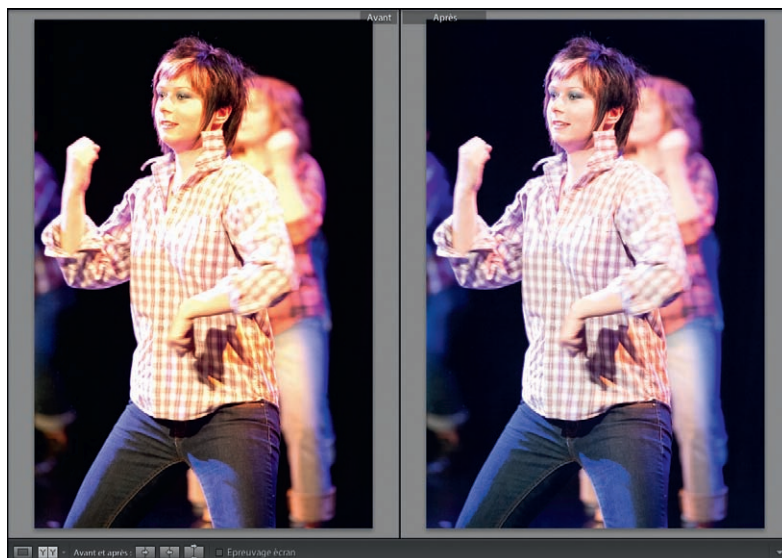
L'une des plus importantes nouveautés de Lightroom 4 est l'ajout d'un pinceau de retouche locale pour corriger sélectivement la balance des blancs. Utilisez-le pour corriger une portion de l'image sans toucher au reste, faire quelques ajustements après une balance des blancs globale ou corriger une zone sans toucher à certaines autres où le bruit risquerait de monter. Pour accéder au pinceau Température, cliquez sur l'icône en forme de pinceau, sous l'histogramme du module Développement. Les deux premiers curseurs permettent de corriger la température et la teinte.



Étape 7

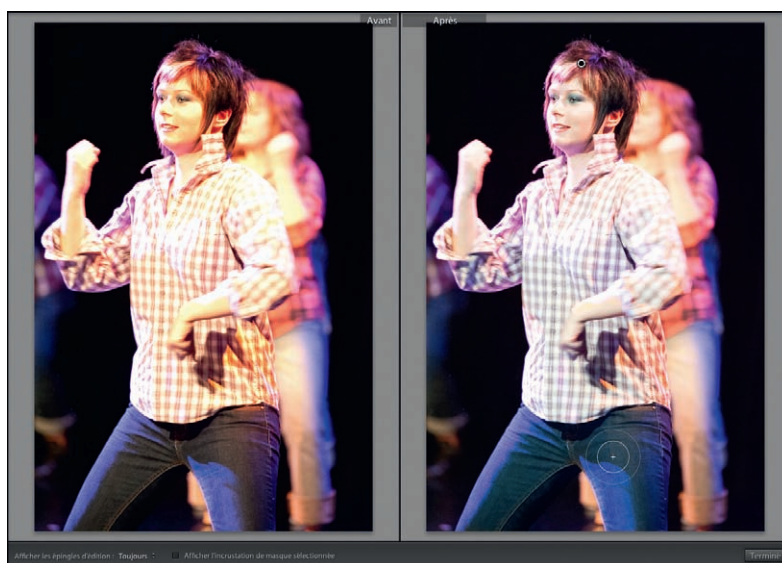
Étape 8

Ouvrez l'image `Original_27C.nef` dans le module Développement. Cette photo a été prise lors d'un spectacle de danse, avec un éclairage totalement aléatoire. Il n'y a pas pour ainsi dire de teintes neutres, et si vous faites une balance des blancs globale – en mode Auto dans ce cas –, vous obtiendrez un résultat assez froid qui s'appliquera à la totalité de l'image, au premier plan comme dans l'arrière-plan. Le résultat sera techniquement correct, mais peu plaisant.



Étape 9

Sans toucher à la balance des blancs globale, allez dans le panneau « Pinceau de réglage », glissez le curseur Température vers la gauche, aux alentours de -80, pour refroidir les teintes, puis commencez à peindre la danseuse. Elle retrouvera des teintes plus froides mais un peu plus naturelles, et le fond de l'image gardera le côté chaud de l'original. Bien entendu, tout repose sur vos goûts et, après avoir passé le pinceau, n'hésitez pas à manipuler les curseurs pour modifier votre retouche, jusqu'à ce que le résultat vous convienne.



Conclusion : Lightroom 4 permet, grâce à la possibilité de retoucher la balance des blancs de manière sélective, de multiplier les possibilités de traitement des images en vue d'obtenir des résultats parfaits et extrêmement précis. N'hésitez pas à faire plusieurs essais pour la même image afin de procéder au meilleur choix lorsqu'il faudra diffuser l'image ou la remettre à votre client, pour cela servez-vous des copies virtuelles pour en créer plusieurs versions. La correction locale de la balance des blancs ouvre de nombreuses perspectives, aussi bien d'un point de vue technique qu'artistique.

28 Corriger les couleurs

Après avoir corrigé la balance des blancs puis l'exposition et le contraste, nous allons faire un tour par les outils de correction des couleurs avec le panneau TSL – pour « Teinte Saturation Luminance » – qui vous permettra de modifier une teinte en particulier grâce à l'outil d'ajustement de la cible, dont nous retiendrons, pour simplifier, l'appellation anglaise « TAT » (*Target Adjustment Tool*).

Lightroom propose d'autres outils de correction des couleurs, notamment les curseurs Saturation et Vibrance (exercice 32), le pinceau ou le filtre gradué Saturation (exercices 37 et 38), ou encore la courbe des tonalités qui permet d'intervenir séparément sur les canaux RVB afin de corriger une dominante ou créer des effets de type traitement croisé (exercice 31).

Raccourci clavier

Échap/Esc : désactiver l'outil d'ajustement de la cible

Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3_ex28.



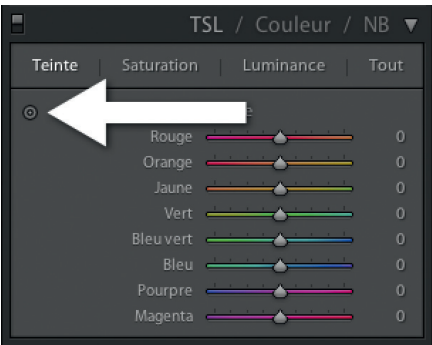
Étape 1

Le panneau TSL du module Développement regroupe un certain nombre de fonctions pour travailler de manière sélective sur les couleurs d'une image, et des outils de conversion et de mélange de couches pour le travail en noir et blanc (exercice 39). Les onglets TSL et Couleur sont semblables, seule l'approche ergonomique change : l'onglet TSL permet d'agir séparément sur la teinte, la saturation la luminance ou sur les trois, par l'intermédiaire de 8 curseurs correspondant à 8 canaux de couleur, tandis que l'onglet Couleur permet de choisir l'un des canaux, puis de travailler avec trois curseurs Teinte, Saturation et Luminance, séparément ou ensemble. Ne vous inquiétez pas de cette apparente complexité, dans la pratique vous travaillerez de manière purement visuelle avec l'outil TAT.



Étape 2

Ouvrez l'image Original_28A.nef. Nous retrouvons notre autogire jaune et du ciel bleu, parfaits pour la démonstration. Supposons que vous vouliez modifier le bleu du ciel : dans le panneau TSL, onglet Teinte, cliquez sur le petit disque situé dans le coin supérieur gauche du panneau, puis placez le pointeur de la souris dans le bleu du ciel.



Étape 3

Cliquez puis déplacez la souris vers le haut ou vers le bas. L'outil TAT va disparaître temporairement, la teinte du ciel va changer en fonction des mouvements, ce que le déplacement des curseurs des canaux Bleu et «Bleu vert», dans le panneau TSL, va confirmer.

Notez que le jaune de l'autogire ne change pas, et les autres couleurs non plus. Seules les teintes les plus proches peuvent être modifiées, et vous devrez les surveiller. Si la disparition momentanée de l'outil TAT vous gêne, utilisez les flèches Haut et Bas du clavier : l'outil restera visible en permanence.



Étape 4

Cliquez sur Réinitialiser, en bas à droite, puis passez dans l'onglet Saturation. Placez l'outil TAT dans le ciel puis faites varier les réglages. Cette fois, au lieu d'altérer la teinte du bleu du ciel par une teinte opposée, on renforce ou on diminue la saturation, c'est-à-dire la richesse et la profondeur du bleu du ciel, toujours sans affecter le jaune de l'autogire.



Étape 5

L'onglet Luminance permet d'agir sur la luminosité de la couleur sélectionnée par l'outil TAT, selon les mêmes procédures que dans les étapes précédentes.

Dans cet exemple, les canaux Bleu et « Bleu vert » s'assombrissent – les curseurs se déplacent vers la gauche – ou s'éclaircissent – les curseurs se déplacent vers la droite. Bien entendu, après avoir effectué quelques corrections à l'aide de l'outil TAT, vous pouvez affiner avec les curseurs des canaux concernés, même si l'outil TAT a été désactivé.



Étape 6

Vous devrez également faire attention aux pièges. En effet, si vous voulez rendre le bleu du ciel très profond, agir sur la teinte ou la saturation ne suffira pas : si vous poussez la teinte du bleu trop loin, vous finirez par introduire tôt ou tard une dominante magenta (image de gauche), tout simplement parce que cette teinte est présente dans les bleus même si vous ne la percevez pas en temps normal. Dans ce cas, pour obtenir un beau ciel profond, effectuez les réglages suivants dans les canaux Bleu et « Bleu vert » : Teinte +10 et +3, Saturation +38 et +11, Luminance -16 et -5.



Conclusion : l'outil TAT associé au panneau TSL est un système de correction des couleurs performant et efficace, à condition d'être prudent et de surveiller en permanence les modifications qui pourraient se produire dans les teintes adjacentes. Par exemple, si vous travaillez sur la couleur jaune de l'autogire dans l'exemple qui illustre cet exercice, vous agirez forcément sur le jaune et le vert de la végétation. Comme toujours, agissez avec parcimonie : Lightroom est à la base un outil de développement des images numériques et n'est pas destiné à des travaux de retouche, comme Photoshop.

29 Atténuer le bruit

Depuis sa version 3, Lightroom propose un outil de correction du bruit particulièrement performant, l'un des meilleurs du marché, qui présente l'avantage d'agir au moment du dématricage des fichiers RAW. Lightroom 4, de ce point de vue, n'apporte aucun changement et aucune nouveauté. Dans cet exercice, nous allons passer en revue tous les nouveaux curseurs du panneau Détail, voir comment ils interagissent et à quoi ils servent. Lightroom 4 propose également un nouveau pinceau de réduction du bruit, que vous pourrez utiliser pour les corrections locales. Pour cela, reportez-vous à l'exercice 37.

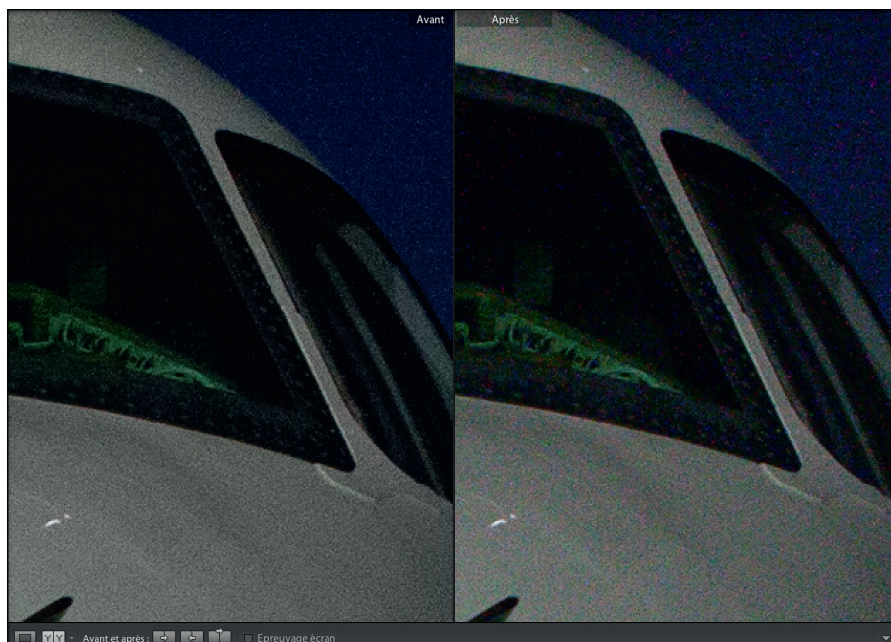


Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3_ex29.

Étape 1

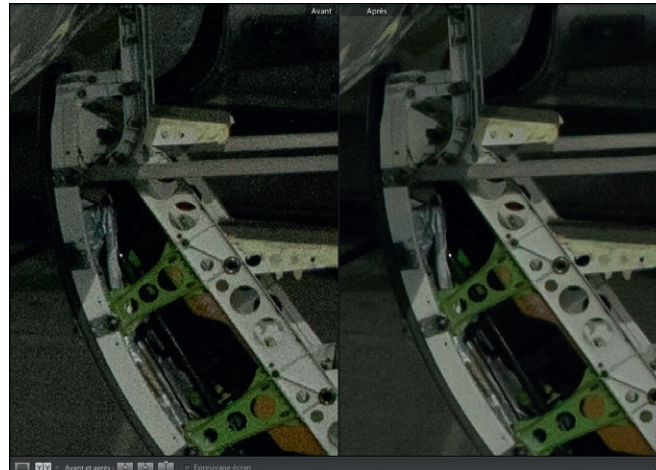
Lors de l'importation d'une image, Lightroom applique des réglages par défaut, dont la correction de bruit. Elle varie d'un modèle de boîtier à l'autre, d'une valeur ISO à l'autre (elle sera différente pour un fichier de Canon 5D MkII à 800 ISO et un fichier de Nikon D700 à la même sensibilité). En général, les réglages par défaut sont suffisants ; pour un aperçu de la correction, affichez l'image en mode Avant/Après, allez dans le panneau Détail et ramenez le curseur Couleur de 25 (par défaut) à 0. Vous pourrez constater la qualité du travail effectué par les algorithmes de traitement et de correction de bruit de Lightroom.

La règle la plus importante est de corriger le bruit avec l'image affichée à une valeur de zoom de 1:1. Pour faciliter la lecture, nous avons ici utilisé une valeur de 2:1 (200%).



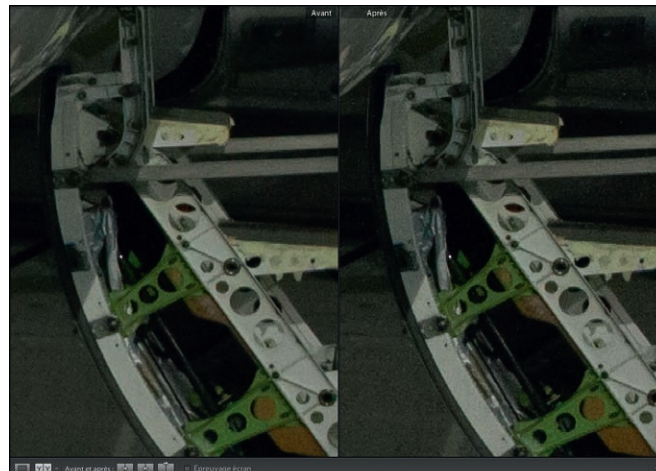
Étape 2

Ouvrez l'image Original_29A.nef. Les commandes de réduction de bruit sont divisées en deux groupes : Luminance et Couleur. Le curseur Luminance est réglé par défaut à 0 (aucune correction n'est appliquée), il contrôle, comme son nom l'indique, le niveau de correction du bruit de luminance qui se manifeste à l'image par du grain plus ou moins serré. Pour atténuer le grain sans perte de détail, une valeur de 25 est le meilleur compromis. Au-delà, on risque de perdre les microdétails.



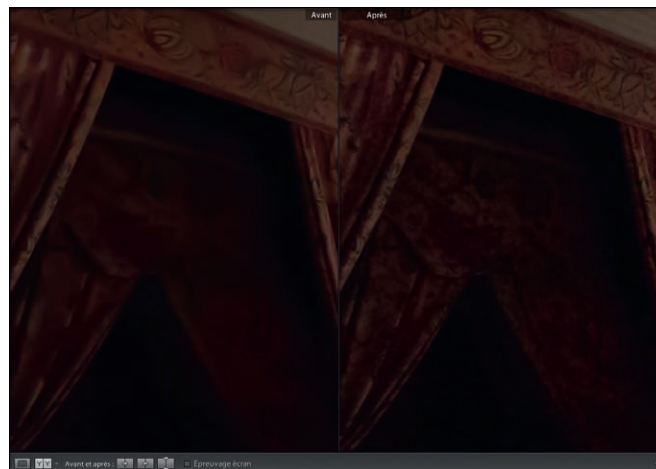
Étape 3

Le curseur Détail permet d'améliorer les détails de l'image. Sa valeur par défaut est de 50. Si on le déplace vers la droite, il préservera plus de détails ; vers la gauche, il les adoucira. Il y a toujours un risque que les plus fins détails soient pris pour du bruit. Ce curseur est utile pour les images très bruitées ; si vos originaux sont très propres à haute sensibilité, le réglage par défaut n'aura pas besoin d'être modifié. Ci-contre, le curseur a été réglé à 100, d'où un renforcement des détails et des petites structures (image de droite).



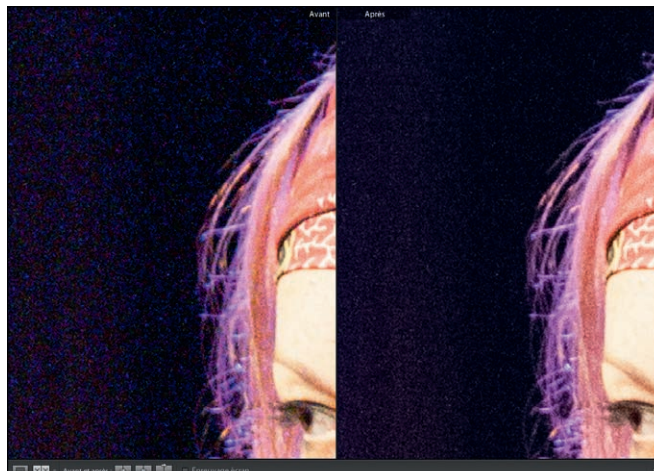
Étape 4

Ouvrez l'image Original_29B.nef. Le curseur Contraste agit sur les textures ; son effet est négligeable sur les images prises à moins de 6400 ISO. Pour préserver les textures, déplacez-le vers la droite, au risque de voir se former des paquets granuleux et irréguliers. Vers la gauche, on garde une granulation fine mais les textures seront lissées. La valeur par défaut est 0. Ci-contre : contraste à 0 à gauche et à 100 à droite. Pour l'exemple, le curseur Luminance a été poussé à fond afin de montrer les effets de cet outil qui restent, en réalité, extrêmement subtils.



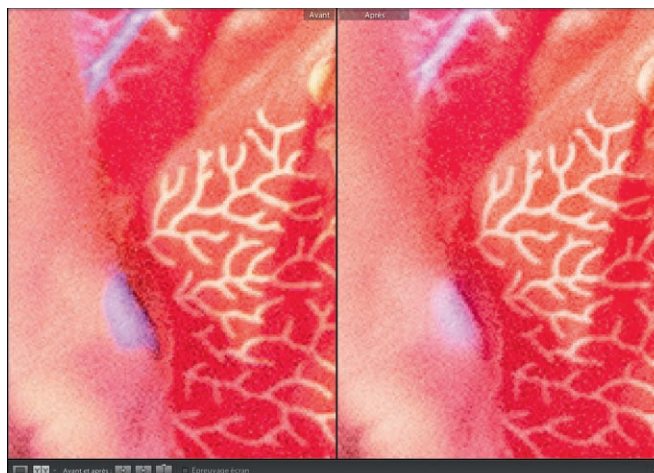
Étape 5

Sur l'image Original_29C.nef ci-contre, la correction du bruit de chrominance fait appel à deux outils : Couleur et Détail. Le curseur Couleur permet d'atténuer ou de supprimer le bruit qui se manifeste sous forme de grain ou d'amas verts et magenta (image de gauche). La valeur par défaut est de 25 pour les fichiers RAW, et de 0 pour les autres. Si on déplace le curseur sur 0, aucune correction n'est appliquée ; au-delà de 25, la correction est de plus en plus agressive, avec des risques de dérive des couleurs.



Étape 6

Sur ce dernier exemple, le curseur Détail permet d'atténuer les dérives de couleurs dans le cas d'images très bruitées. La valeur par défaut est de 50 ; en allant vers 100, les couleurs sont mieux préservées, mais des pixels colorés apparaissent (image de gauche). Près de 0, les pixels colorés disparaissent au détriment des nuances de couleurs (image de droite). Dans cet exemple, le curseur Couleur a été réglé à 50 ; par contre, les effets du curseur Détail étant extrêmement subtils, nous avons zoomé à 4:1 (400 %) dans l'image, et utilisé les valeurs extrêmes de 0 à 100 pour que cela reste visible, sachant que l'impression lisse les détails de la capture d'écran. Néanmoins, vous pourrez reproduire les effets avec les images de l'exercice présentes sur le DVD.



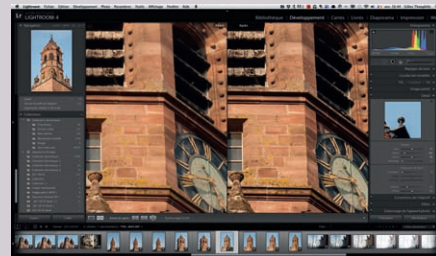
Conclusion : le traitement du bruit dans Lightroom 3 et 4 est d'une efficacité redoutable, l'un des meilleurs du marché. Les corrections, entièrement réversibles et se produisant lors du dématricage, permettent de se passer totalement d'outils tiers (éditeurs externes) qui ont l'inconvénient de briser le flux de production RAW. Il n'y a pas de règle précise quant à la meilleure façon de corriger le bruit d'une image :

tout dépend de son contenu et de l'appréciation très subjective de l'utilisateur. Nous vous invitons donc à suivre les étapes de cet exercice, et à faire des essais sur le plus grand nombre d'images possible.

Dernier conseil : corrigez le bruit le plus en amont du flux de travail, et toujours avant la phase d'accentuation de la netteté.

30 Accentuer la netteté

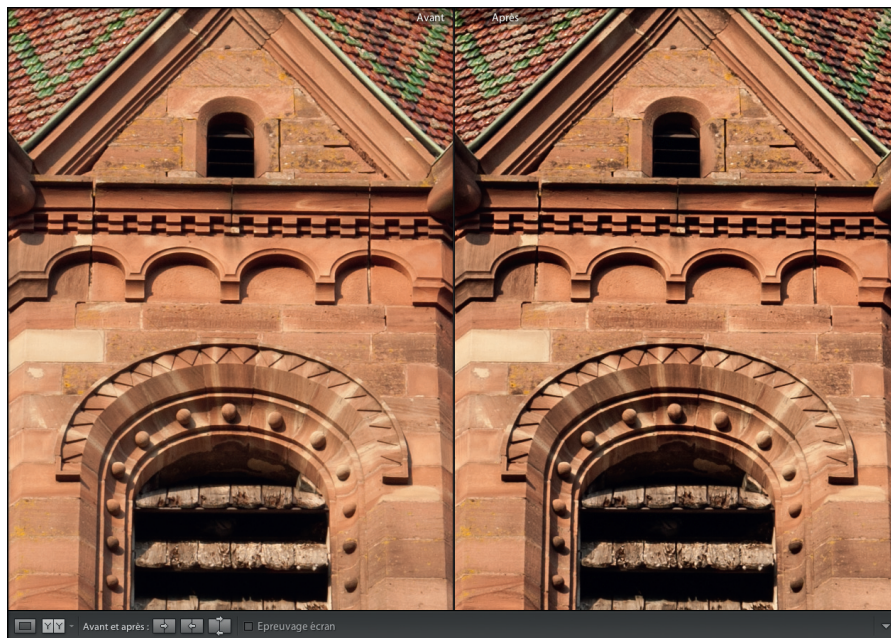
Adobe préconise une accentuation de la netteté en trois étapes : après l'importation des images (pour compenser l'adoucissement dû au filtre passe-bas du capteur de l'appareil photo), lors de la phase créative (re-touche) et à l'exportation, en fonction du support de sortie (papier ou électronique). De ce point de vue, les outils de Lightroom 4 n'ont pas changé par rapport à la version précédente. Cependant, l'amélioration de l'efficacité du curseur Clarté (exercice 32) – qui ne fait pas partie des outils d'accentuation – contribue à mettre en valeur les micro-détails de l'image. Il faudra en tenir compte lors du renforcement de la netteté.



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3_ex30.

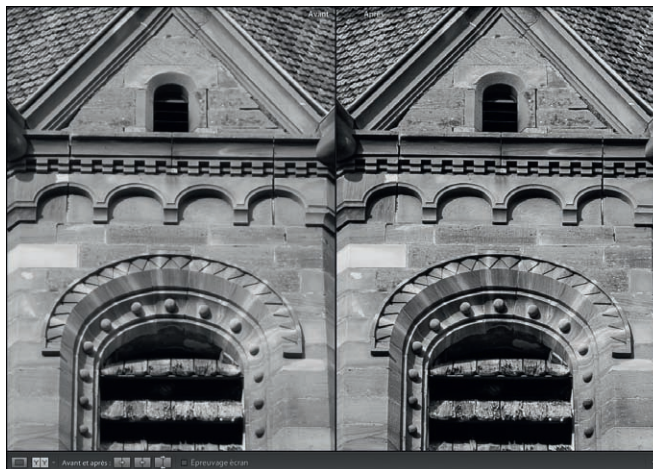
Étape 1

Ouvrez l'image Original_30.nef. Le travail d'accentuation doit se faire à 1:1, pour mieux voir les effets des outils, ce qui est plus pratique que d'utiliser la minuscule fenêtre du panneau Détail. Mais par rapport à la précédente version de Lightroom, la netteté se voit enfin à un agrandissement inférieur à 1:1, aussi bien dans les modules Développement que Bibliothèque. Pour donner du tonus à l'image, n'hésitez pas à renforcer le microcontraste local avec le curseur Clarté (voir l'exercice 32). Mais attention, cette technique ne conviendra pas aux portraits. Ouvrez l'image de travail dans le module Développement et réglez le curseur Clarté, dans le panneau « Réglages de base », sur 30.



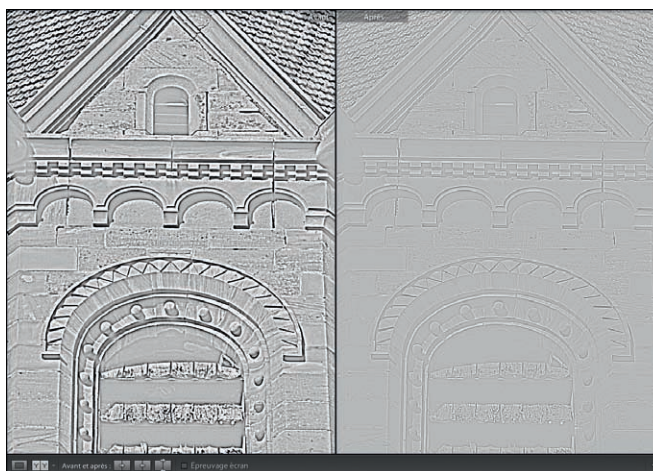
Étape 2

Dans le panneau Détail, vérifiez que l'image est affichée à 1:1 (1 pixel écran = 1 pixel image, l'équivalent de 100% dans Photoshop). On va d'abord utiliser le curseur Gain qui applique un niveau de netteté à toute l'image. Pendant tout l'exercice, on utilisera la touche Alt/Option qui supprime l'affichage des couleurs pour mieux voir les corrections, notamment sur les contours. Maintenez la touche enfoncée et déplacez le curseur Gain à 75. L'image de départ est très piquée, mais un affichage Avant/Après montre qu'il y a de la marge.



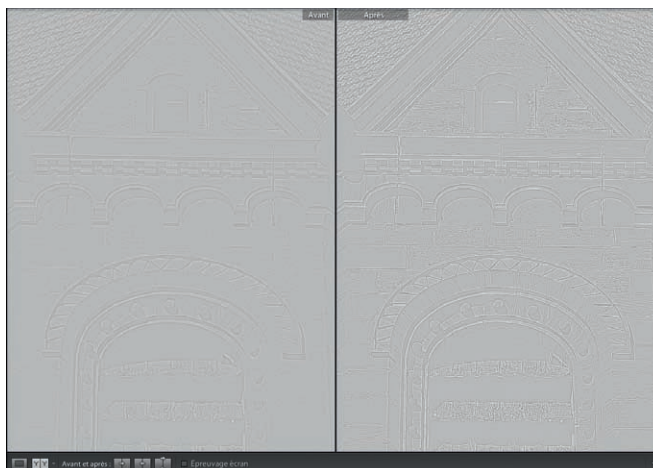
Étape 3

Le curseur Rayon permet de déterminer le nombre de pixels adjacents aux contours qui seront affectés par l'accentuation. Plus vous allez à droite, plus l'accentuation des petits détails sera grossière. La surface de cette église se prête très bien à ce genre d'expérience. À gauche, le rayon est de 3 pixels, à droite, de 0,5. Pour des images très détaillées, optez pour une valeur comprise entre 0 et 1, 1 étant le rayon par défaut qui conviendra à la plupart des images. Le réglage retenu ici est de 0,8, bien adapté aux sujets techniques.



Étape 4

Si l'accentuation est exagérée, des halos peuvent se former et être visibles. Le curseur Détail permet de les limiter lorsqu'on diminue la valeur (par défaut de 25). Si on déplace le curseur à 0 ils sont négligeables (image de gauche), mais la texture et les détails sont très atténués. À 50 (image de droite), on récupère beaucoup de détails mais aussi des halos blancs sur les contours à fort contraste – ils sont néanmoins acceptables dans une image zoomée à 1:1, dès lors qu'ils ne sont pas perceptibles à la sortie (sur papier ou diffusion électronique).



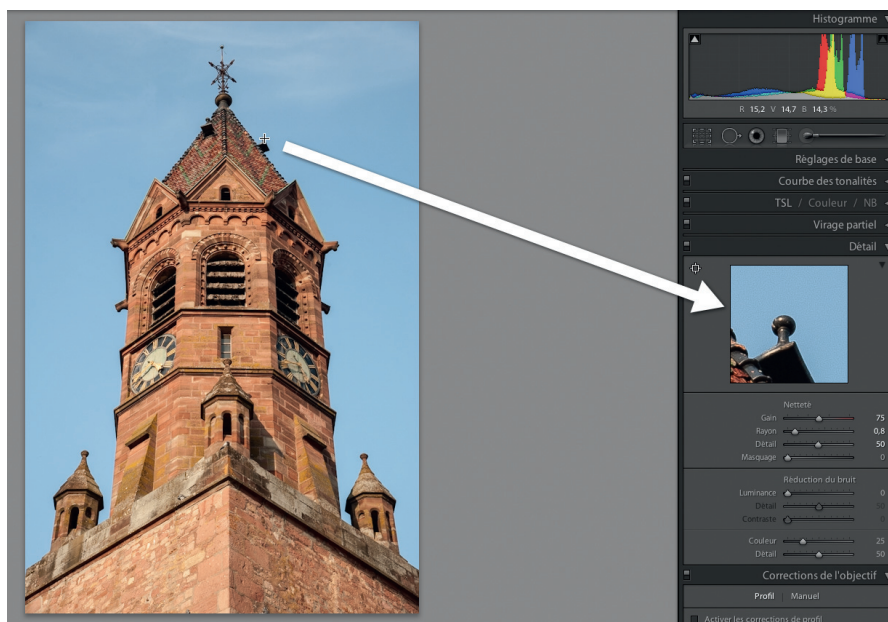
Étape 5

Le curseur Masquage empêche le renforcement de netteté à l'intérieur des contours. Il est très utile pour augmenter la netteté d'un portrait sans faire monter les détails dans la peau, ou pour éviter la montée du grain dans le bleu du ciel. Avec le curseur à 0 et en appuyant sur Alt/Option, l'image est toute blanche. Au fur et à mesure du déplacement du curseur, les détails montent et, petit à petit, se fondent dans le noir. Les détails blancs représentent les éléments accentués, et les plages noires les éléments non accentués, grâce au masque. Dans l'image de gauche, le masque est à 50, et à 100 à droite. Pour notre image, nous n'avons pas besoin de cet outil, nous le laisserons donc à 0.



Étape 6

Si vous préférez travailler avec la petite fenêtre du panneau Détail, vous pouvez laisser l'image affichée en mode Adapté (adapté automatiquement à la taille de l'écran). Cliquez sur le petit réticule en haut à gauche et promenez-le sur l'image à l'aide de la souris : la portion survolée apparaît dans la petite fenêtre. Vous pouvez verrouiller le déplacement en cliquant dans l'image. Si vous avez besoin de bouger, déplacez-vous dans la petite fenêtre avec l'outil Main. En faisant un clic droit dans la fenêtre, vous pouvez choisir un affichage à 1:1 ou 2:1 (100 ou 200%).



Conclusion : nous venons d'aborder les deux premières étapes de l'accentuation préconisées par Adobe et qui se pratiquent simultanément dans Lightroom puisque le moteur de dématricage se charge d'extraire les détails de l'image. La partie créative prend le relais, avec les outils du panneau Détail, et peut être complétée par le pinceau de retouche locale ou le filtre gradué qui possèdent tous les deux un réglage de netteté (valeurs positives) et de flou (valeurs négatives).

En ce qui concerne l'accentuation de sortie, on trouvera des réglages dans le menu Exporter ainsi que dans les modules Impression, Web et Livres (au format PDF). L'accentuation de sortie est hautement automatisée par Lightroom, avec des algorithmes qui s'adaptent à la nature, la taille et la résolution du document. Elle doit toujours être effectuée à la fin du flux de travail, après toutes les corrections nécessaires aux images.

31 La courbe des tonalités

La courbe des tonalités est un outil destiné aux travaux pointus de correction du contraste et de la luminosité, sur des zones précises de l'image. Lightroom 4 permet de travailler séparément sur les couches RVB, ce qui autorise entre autres la correction de dominantes ou même la création d'effets de traitement croisé. Elle a deux modes de fonctionnement : la courbe paramétrique, qui privilégie les corrections visuelles grâce à l'outil TAT, disponible également dans le panneau TSL (voir l'exercice 28), et la courbe à points, qui autorise des interventions plus complexes dans la gamme de tons – avec elle, les utilisateurs de Photoshop devraient être en terrain connu.

Cet exercice traite de la courbe paramétrique, qui cible surtout les utilisateurs de Lightroom à la recherche de simplicité et de rapidité d'exécution.

Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3_ex31.



Étape 1

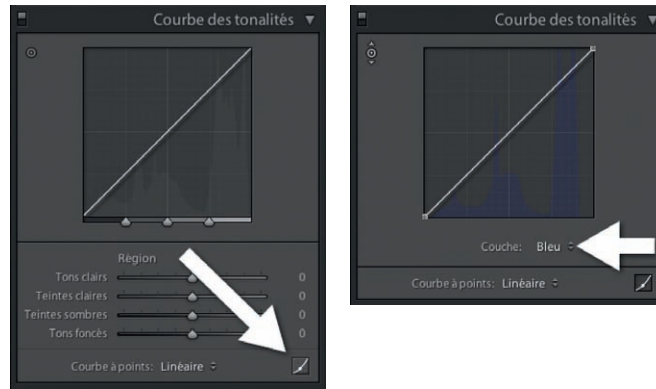
Ouvrez le fichier Original_31A.nef. Cette photo présente plusieurs problèmes : elle est terne, le sujet principal est trop sombre et affecté par une dominante bleutée peu agréable, même après une correction de tonalité dans le panneau « Réglages de base ». Nous allons réinitialiser la photo pour supprimer tous les réglages, puis tenter d'en tirer quelque chose avec la courbe paramétrique, pour la luminosité et le contraste, et la courbe à points, pour tenter d'atténuer la dominante.

Toutes ces opérations restent possibles en combinant des outils aussi variés que les curseurs de tonalité, ceux du panneau TSL et la retouche locale. Cependant, la courbe des tonalités permet de travailler aussi efficacement, plus rapidement et plus facilement.



Étape 2

Nous allons d'abord corriger la dominante bleutée du navire. Dans le panneau « Courbe des tonalités », cliquez sur le bouton situé dans le coin inférieur droit. Le panneau passe de la configuration de courbe paramétrique à la courbe à points, dans laquelle vous pouvez choisir l'un des canaux dans la liste, en l'occurrence, ici, le canal Bleu.



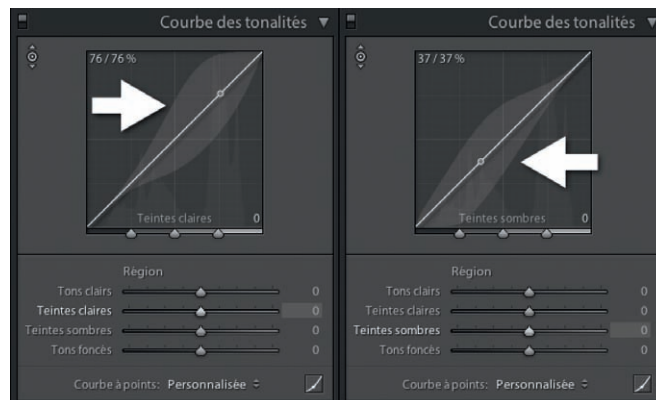
Étape 3

Placez le curseur TAT à plusieurs endroits du bateau, pour infléchir la courbe en fonction de la luminosité des points survolés, comme le côté, puis la façade, à l'avant, et la proue plongée dans l'ombre. À chaque fois, un nouveau point apparaît sur la courbe : elle s'infléchit à ce point précis sans que soit modifié le reste de la courbe lorsque vous appuyez sur la flèche Bas du clavier. Les corrections de courbe sont parfois assez subtiles, mais si vous ne faites pas suffisamment attention, vous risquez d'aller trop loin dans vos réglages. N'hésitez pas à faire varier ces derniers : un peu trop, puis pas assez, jusqu'à trouver le juste milieu.



Étape 4

Retournez dans la courbe paramétrique (cliquez sur le bouton du coin inférieur droit) pour travailler la luminosité et le contraste. Si vous déplacez l'outil TAT dans l'image, des zones claires s'afficheront sur la courbe en fonction des mesures de l'outil : « Tons clairs », « Teintes claires », « Tons sombres » ou « Tons foncés ». En montrant les limites du déplacement de la courbe, ces zones évitent des corrections excessives. Avec la courbe paramétrique, vous travaillez visuellement, à l'instinct, alors que la courbe à points a une approche bien plus technique et complexe.



Étape 5

Placez l'outil TAT sur le côté du navire, puis, soit à la souris, soit avec les flèches Haut et Bas du clavier, tentez d'éclaircir le bateau de manière significative. Ne perdez jamais de vue la courbe pendant vos manipulations et si, au bout d'un moment, il ne se passe plus rien à l'image, c'est parce que vous avez atteint les limites des protections indiquées en gris. Ici, les teintes sombres ont atteint pratiquement le maximum, à +85. Le travail n'est pas terminé puisque, pour l'instant, l'image est plus claire mais manque de profondeur.



Étape 6

Placez l'outil TAT dans un endroit particulièrement sombre (les logements des chaloupes de sauvetage) pour approfondir les noirs. Vous allez perdre une partie de la luminosité acquise dans l'étape précédente, mais vous pourrez compenser en retournant sur la façade du navire. Placez et ajustez l'outil TAT jusqu'à ce que vous obteniez un résultat équilibré. Si vous avez du mal à éclaircir ou assombrir certaines zones, aidez-vous des curseurs placés sous la courbe.

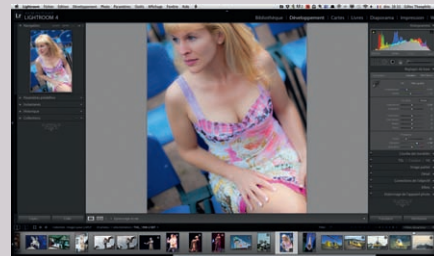


Conclusion : la courbe des tonalités est un outil puissant qui intimide bien des photographes à cause de son côté mathématique. Pourtant, il suffit d'un peu d'entraînement pour s'y habituer et, avec de la volonté, on arrive à corriger les images en bénéficiant à la fois d'une grande souplesse d'emploi, de finesse et de rapidité d'exécution. Combinée à d'autres outils comme les réglages de tonalité et de couleur de Lightroom, elle s'avère d'une redoutable efficacité.

32 Renforcer la présence de l'image

Après avoir parcouru la quasi-totalité du panneau « Réglages de base », il nous reste à aborder une mystérieuse section nommée « Présence », qui regroupe les curseurs Clarté, Vibrance et Saturation. Ces outils vont vous permettre de renforcer l'impact de l'image (sa « présence »).

Le curseur Clarté renforce le contraste des microdétails et donne beaucoup de pêche à l'image, d'autant plus que sa puissance a été multipliée dans Lightroom 4 par rapport aux versions précédentes, tout en corrigeant certains défauts comme l'apparition de halos. Le nouveau curseur Clarté n'est disponible qu'à partir du Processus 2012. Les curseurs Vibrance et Saturation, eux, vont agir sur les couleurs de deux manières différentes : le premier de manière non-linéaire, en préservant les couleurs déjà très saturées, le second de manière linéaire, en renforçant toutes les couleurs de manière égale.

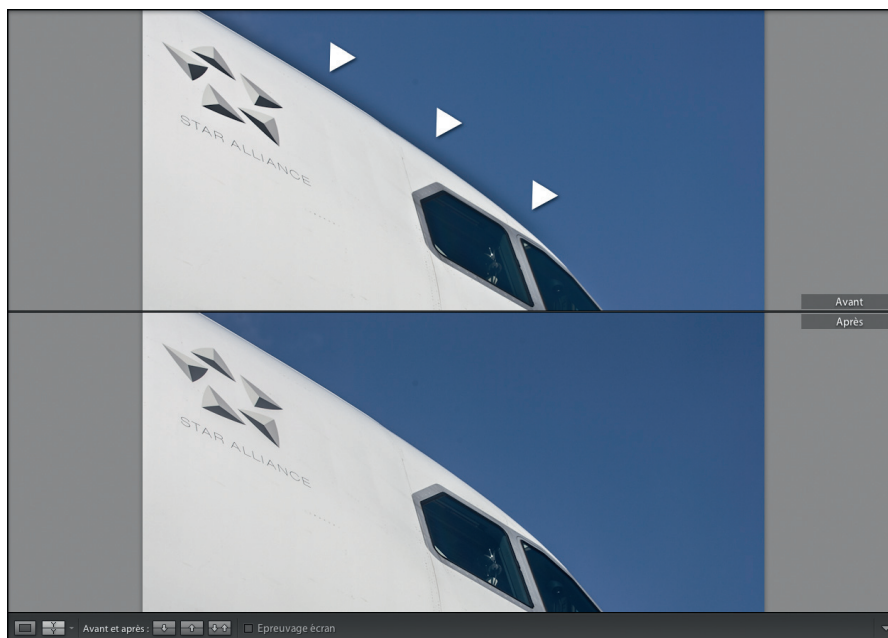


Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3_ex32.

Étape 1

Les algorithmes du curseur Clarté ont complètement changé avec Lightroom 4 : l'outil est non seulement deux fois plus puissant – dans le sens où le réglage maximal de l'ancienne version ne représente plus qu'une fraction de la nouvelle –, et les effets malencontreux observés sur des sujets à fort contraste ont été corrigés.

Dans les images ci-contre (Original_32A.cr2), on peut constater, en haut, un halo sombre le long du fuselage blanc après réglage de la clarté sur 100 dans Lightroom 3 (Processus 2010) et, en bas, le même réglage dans Lightroom 4 avec le Processus 2012.



Étape 2

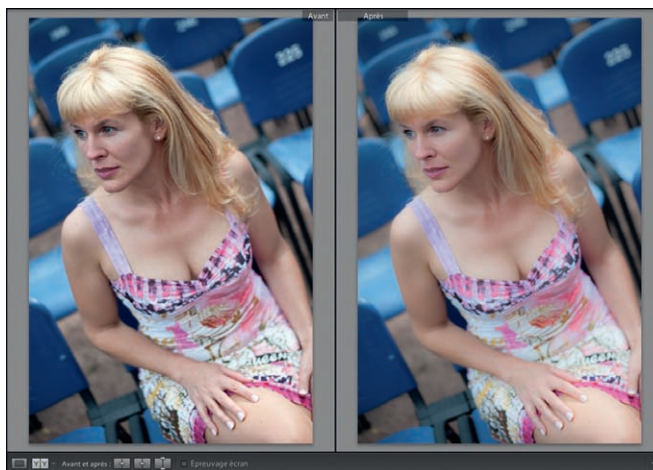
Ouvrez l'image Original_32B.nef, ou toute image avec de nombreux détails, et assurez-vous qu'elle soit convertie dans le Processus 2012. Zoomez à 1:1 sur une portion détaillée puis appliquez, comme ici, un réglage de clarté de +60. Vous constatez un effet de profondeur, avec une montée des moindres détails. Bien entendu, vous devrez également vérifier que votre réglage soit adapté à l'image en mode d'affichage Normal.

Le curseur Clarté, particulièrement indiqué pour les sujets techniques, est une bonne préparation à l'accentuation. La clarté est aussi modifiable dans le pinceau de retouche locale (exercice 37).



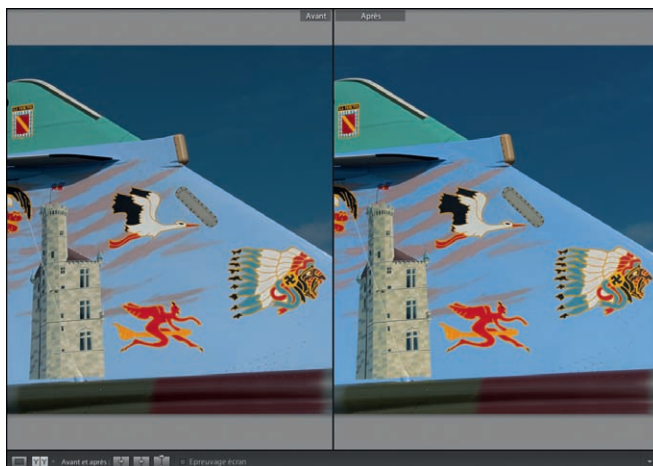
Étape 3

Avec des valeurs négatives (de 0 à -100), le curseur Clarté va agir très différemment, en diffusant les détails de l'image (ici, Original_32C.nef). Autant la clarté positive est à proscrire pour les portraits, puisqu'elle va renforcer tous les détails de la peau, autant la clarté négative s'avère utile pour donner une touche légère ou onirique en portrait, en photo de mode ou de charme. Contrairement à la clarté positive, les algorithmes de la clarté négative n'ont pas changé entre les Processus 2010 et 2012.



Étape 4

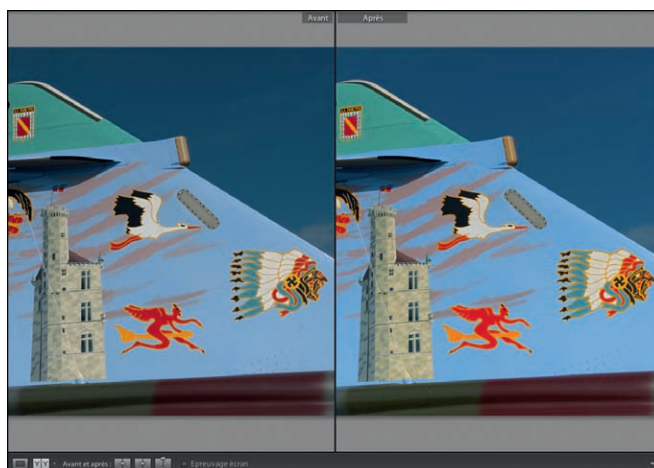
Ouvrez l'image Original_32D.nef puis, toujours dans le panneau « Réglages de base », section Présence, poussez le curseur Vibrance aux alentours de +40. Vous constaterez que le bleu clair de la dérive de l'avion a été renforcé, mais que les autres couleurs déjà très saturées, comme les rouges, orange et verts, n'ont que peu changé. La vibrance est une forme de saturation non linéaire qui permet de renforcer les couleurs peu ou moins saturées tout en conservant un aspect naturel – dès lors qu'on ne pousse pas systématiquement les réglages dans les valeurs les plus élevées.



Étape 5

Réinitialisez le réglage du curseur Vibrance avec un double-clic, puis réglez cette fois le curseur Saturation aux alentours de +40 lui aussi. Comme vous pouvez le voir sur ces images, mais encore plus à l'écran, si le bleu de la dérive a été correctement renforcé, les rouges dérivent dans les teintes fluo.

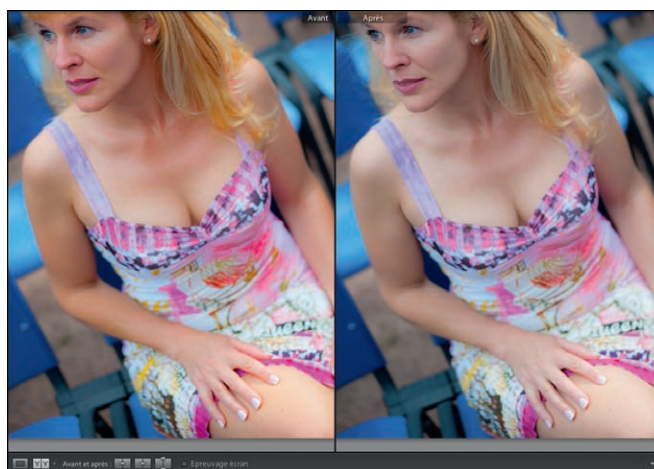
Tout est question de goût personnel, les deux outils ont leurs avantages et leurs inconvénients, mais ils vous donnent suffisamment de latitude pour faire face à tous les besoins en fonction des images qui se présentent.



Étape 6

Il y a un cas particulier où le curseur Vibrance propose un choix nettement plus judicieux que la saturation : le portrait. En effet, le mode de fonctionnement non linéaire de la vibrance présente l'avantage de protéger les tons chair.

Reprenez l'image Original_32C, avec notre modèle Christine, et comparez : à gauche, une saturation de +50 a été appliquée et, à droite, le curseur Vibrance a été réglé à la même valeur. Le résultat est sans appel : les teintes chair ont presque immédiatement viré couleur carotte, tandis qu'à droite, les couleurs de la robe ont été rehaussées sans que la peau ne perde son aspect naturel.



Conclusion : après avoir développé vos images – tonalité, couleurs, réduction du bruit, accentuation de la netteté, n'hésitez plus à renforcer leur présence et leur impact avec les excellents outils Clarté, Vibrance et Saturation !



Partie 4

Corriger ses images

Après la 3^e partie consacrée au développement et au traitement de base des images, voici le moment de passer à la vitesse supérieure avec des outils de correction qui, s'ils sont parfois techniques, n'empêchent pas une expression plus artistique. Nous commencerons par le nettoyage des poussières collées au capteur du boîtier avant de traiter de la correction des défauts des objectifs, le redressement des perspectives puis le recadrage. Nous aborderons alors des outils de correction plus pointus qui permettent très facilement et très naturellement un travail de grande précision : le pinceau de retouche locale et le filtre gradué ; ils agissent sur la luminosité, le contraste, les couleurs, la netteté et le bruit. Nous prendrons ensuite un tournant plus artistique et quelque peu nostalgique avec la conversion en noir et blanc, via l'excellent mélangeur de couches hérité de Photoshop, le virage partiel, pour coloriser et teinter les photos monochromes, et des outils permettant de simuler le grain argentique et le vignetage des objectifs.

Cette partie se conclura avec un exercice qui vous expliquera comment créer un profil couleur personnalisé à l'aide d'une charte portable, pour adapter le traitement de vos photos à un illuminant précis.

Exercices

- 33 Nettoyer les images
- 34 Corriger les défauts de l'objectif
- 35 Corriger la perspective
- 36 Recadrer et redresser une image
- 37 Le pinceau de réglage
- 38 Le filtre gradué
- 39 Convertir une image en noir et blanc
- 40 Ajouter un virage partiel et des effets

33 Nettoyer les images

Tous les reflex numériques sont désormais équipés de dispositifs anti poussière efficaces, mais qui ne protègent pas vos clichés de tous types de taches : ils n'ont par exemple aucun effet sur celles qui proviennent de projections de graisse... Par ailleurs, les plus anciennes de vos photos, de même que vos archives numérisées, comportent forcément de nombreuses traces que vous souhaitez sans doute faire disparaître. Dans cet exercice, nous vous proposons une méthode de nettoyage particulièrement rapide et efficace, qui met en œuvre l'outil de retouche des tons directs de Lightroom. Cet outil n'a pas évolué d'un iota depuis deux générations du logiciel, il n'en reste pas moins très simple d'utilisation et parfaitement bien adapté au travail de nettoyage à condition qu'il reste cantonné à son rôle d'origine (suppression de poussières mais pas d'éléments de l'image).

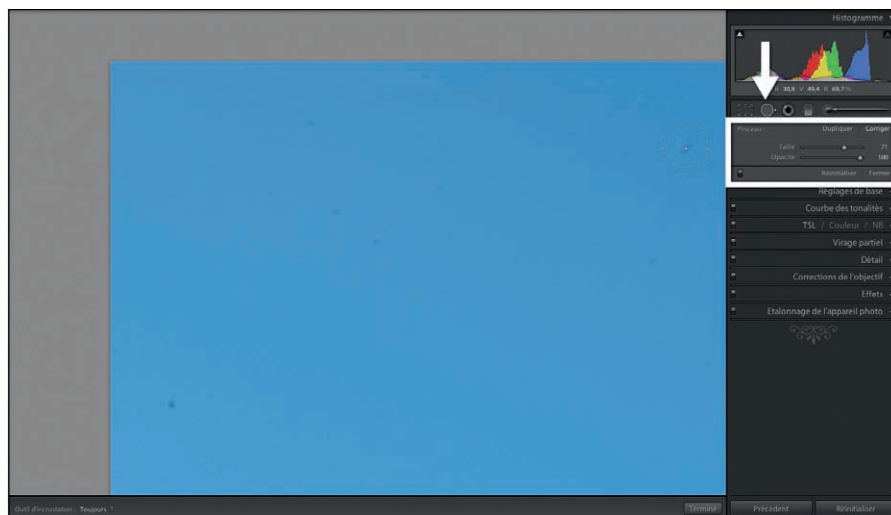
Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex33.



Étape 1

Ouvrez l'image Original_33A.nef. Pour lancer l'outil de retouche des tons directs, appuyez sur la touche Q ou cliquez sur la deuxième icône en partant de la gauche, sous l'histogramme (cercle avec une flèche à sa droite). Dans le panneau, veuillez à choisir l'option Corriger au lieu de l'option Dupliquer; en effet, cette dernière se contente de copier des pixels sans tenir compte de la luminosité, du contraste et des couleurs de la zone à corriger.

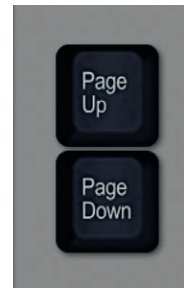
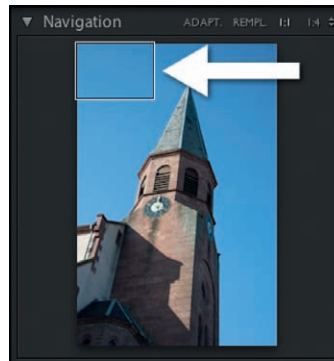
Réglez ensuite l'opacité sur 100; le diamètre du pinceau se règle, lui, avec la molette de la souris.



Étape 2

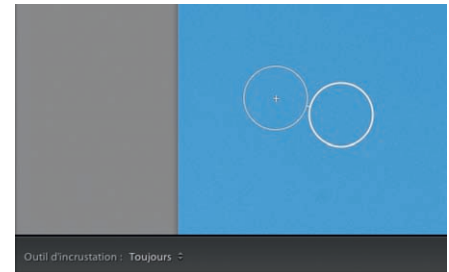
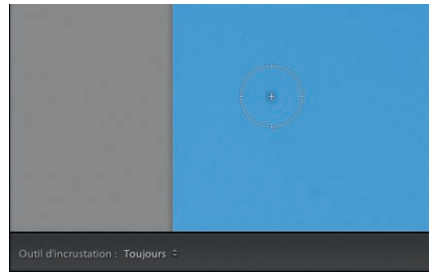
La photo à nettoyer doit être affichée à 1:1, le coin supérieur gauche étant notre base de départ : dans le panneau Navigation, déplacez le pavé dans le coin gauche, si besoin. Nous naviguerons avec les flèches Haut/Bas de page. En bas de page, Lightroom passera automatiquement en haut de la colonne suivante. Si vous préférez un déplacement latéral, appuyez sur Maj en plus des flèches.

Remarque : ne confondez pas les touches Haut de page et Bas de page avec les flèches Haut et Bas. Les premières sont placées dans le groupe de touches supérieur situé entre le clavier alphabétique et le pavé numérique.



Étape 3

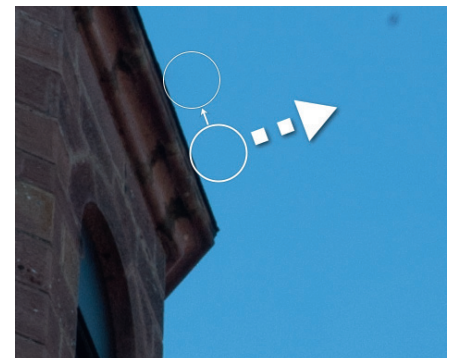
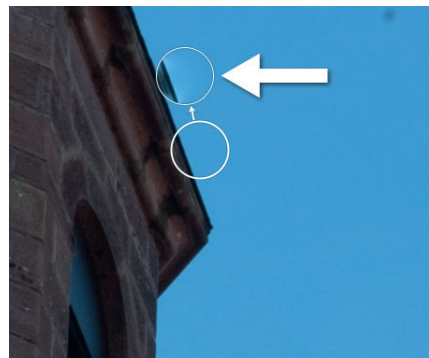
Pour éliminer une tache, englobez-la complètement à l'aide du pinceau circulaire, puis cliquez : la tache est supprimée. Vous verrez alors le cercle de sélection et un cercle plus épais, avec une flèche qui indique la source (c'est-à-dire là où Lightroom a trouvé la zone idéale à dupliquer).



Étape 4

Si vous devez supprimer une tache près d'un objet, vous risquez de retrouver les contours de l'objet dans le cercle de sélection. Dans ce cas, vous pouvez déplacer légèrement le cercle de la source de prélèvement, soit à la souris, soit, plus finement, à l'aide des quatre flèches du clavier (petits incréments) ou des quatre flèches et de la touche Maj (grands incréments).

Si vous voyez encore des artéfacts (résidus des contours proches) dans le cercle de sélection, diminuez légèrement son diamètre pour les éliminer.



Partie 4 : Corriger ses images

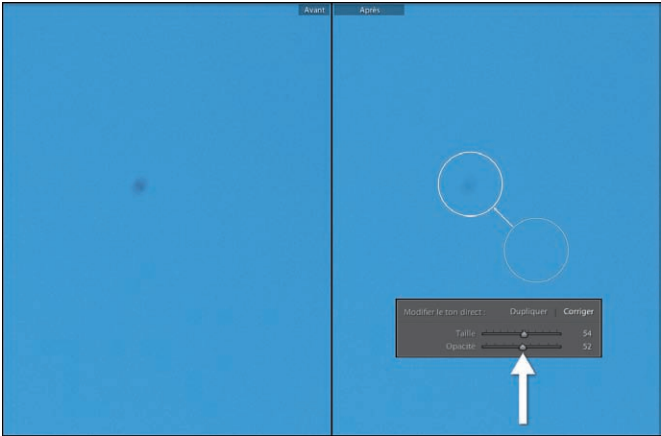
Étape 5

Les corrections effectuées sur des plages unies, comme sur le ciel, fonctionnent très bien, ce qui n'est pas le cas lorsqu'on doit nettoyer une portion d'image comprenant de nombreux détails : après avoir cliqué sur la tache à supprimer, il faudra très certainement repositionner le cercle de prélèvement comme nous l'avons expliqué dans l'étape précédente.



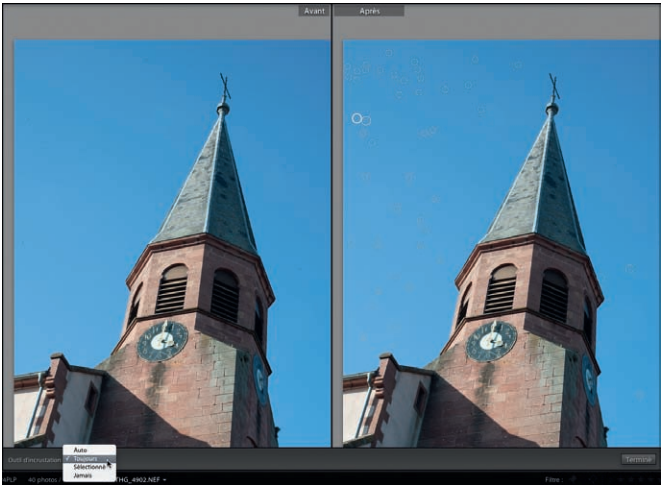
Étape 6

La commande Opacité permet d'atténuer une tache dans l'image. Dans l'exemple ci-contre, une opacité de 50 a été appliquée à la tache noire ; si la valeur avait été de 100, la tache aurait complètement disparu. Un exemple concret d'utilisation de la commande Opacité est le nettoyage de la peau dans un portrait : on peut atténuer un détail, comme un grain de beauté, sans avoir à le supprimer et sans dénaturer le sujet.



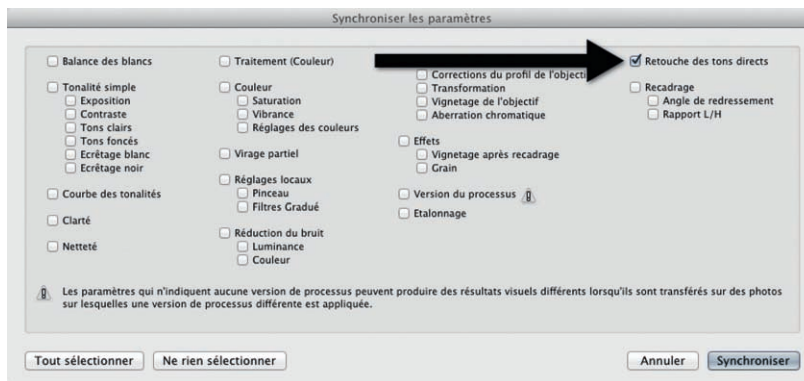
Étape 7

Voici à quoi ressemble l'image après nettoyage. On peut afficher ou escamoter les cercles blancs du pinceau de retouche des tons directs soit avec la touche H du clavier, soit en choisissant l'une des options d'affichage dans le menu «Outil d'incrustation», situé dans la barre d'outils, directement sous l'image.



Étape 8

Nettoyer une image est un travail fastidieux. Lorsqu'une série de photos présente les mêmes imperfections, on peut synchroniser les corrections d'une image active vers une sélection d'autres images. Pour cela, sélectionnez toutes les photos (l'image active qui sert de source a le cadre le plus clair), puis cliquez sur le bouton Synchroniser; dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cochez «Retouche des tons directs» et cliquez sur Synchroniser.



Étape 9

La synchronisation de la retouche des tons directs est particulièrement efficace si on se limite à une même série d'images comportant les mêmes taches et poussières (images Original_33B et _33C.nef), de préférence dans des zones unies comme un ciel bleu, et cela fonctionne avec un mélange de vues verticales et horizontales. Dans cet exemple, nous avons synchronisé la retouche des tons directs de l'image de gauche (prise de vue verticale) avec l'image de droite (prise de vue horizontale basculée pour la démonstration).

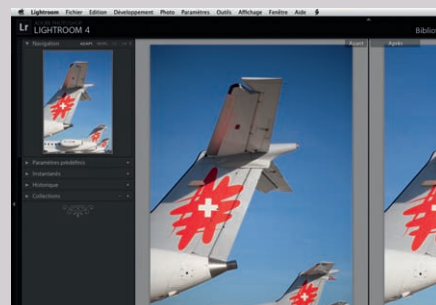
Remarque : un certain nombre d'utilisateurs de Lightroom tente de se servir de la retouche des tons directs pour essayer de supprimer certains détails gênants de l'image, comme des lignes à haute tension, des câbles, des barbelés, etc. Malheureusement, le résultat est rarement à la hauteur de leurs espérances, tout simplement parce que cet outil n'est pas adapté à ce type de travail. Pour ce genre de retouche, vous n'aurez pas d'autre choix que de passer dans Photoshop... en attendant qu'Adobe implémente un jour un outil de retouche adéquat dans Lightroom.



34 Corriger les défauts de l'objectif

Lightroom 4 apporte quelques modifications au système de correction des objectifs apparu dans la version 3. En effet, la correction des aberrations chromatiques a été désolidarisée du système de profils par modèles d'objectifs, l'avantage étant de pouvoir corriger les aberrations pour tous les objectifs, même s'ils ne sont pas pris en charge par un profil. De plus, les algorithmes utilisés s'avèrent particulièrement efficaces pour contrer les aberrations chromatiques latérales.

Pour rendre le système plus productif, n'hésitez pas à créer un paramètre prédéfini de correction des objectifs que vous appliquerez dès l'importation des photos.

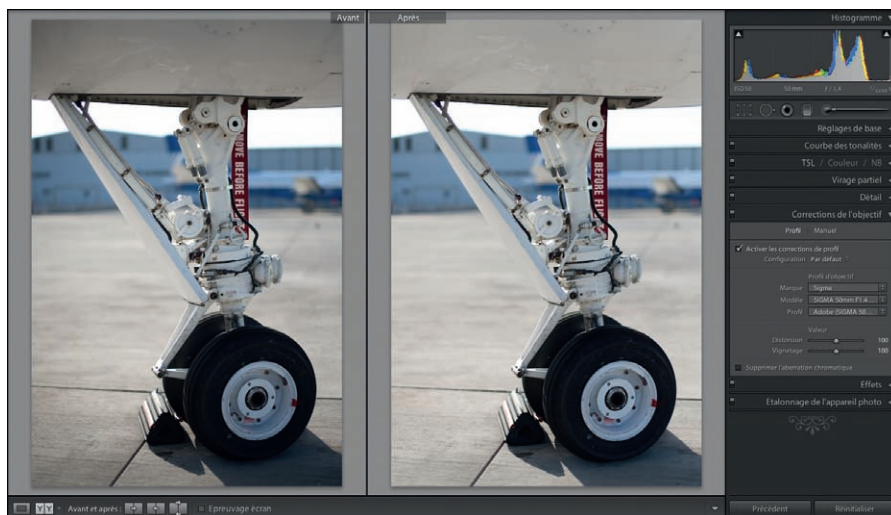


Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex34.

Étape 1

Sélectionnez une image (ici Original_34A .nef), allez dans le panneau «Corrections de l'objectif» et cochez «Activer les corrections de profil». Le défaut le plus marquant est le vignetage (assombrissement en périphérie, sur les bords et dans les angles, d'autant plus visible que le fond est clair). Cette photo a été prise volontairement à pleine ouverture avec un 50 mm f/1,4 : on peut constater à quel point le vignetage assombrit la quasi-totalité de l'image, et l'efficacité de l'outil de correction optique de Lightroom.

Si un profil est disponible pour l'objectif, Lightroom affichera la marque, le modèle et le profil dans le panneau, tout en appliquant les corrections de vignetage et de distorsion.



Étape 2

Autre défaut important : si la distorsion sait rester discrète en pleine nature, elle se révèle totalement dès que l'on photographie un sujet comme cette façade d'un musée en Alsace (image Original_34B.nef).

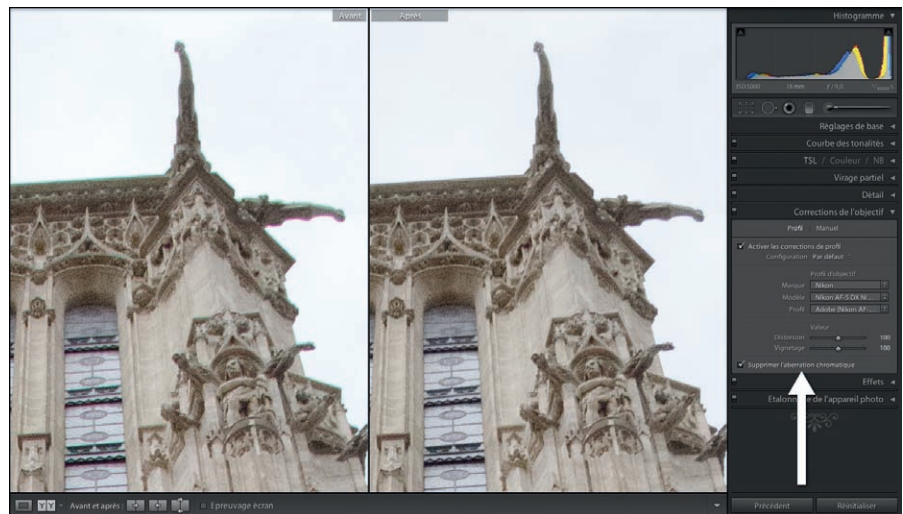
La moitié gauche de la capture présente l'image non corrigée : on peut aisément voir la courbure à l'extrême gauche de la photo, soulignée par la droite blanche de référence qui a été tracée et incrustée dans cette capture d'écran. La partie droite de l'illustration montre l'image après correction. Il y a du mieux – moins d'effet de courbure – mais le résultat, n'étant pas parfait, nous le reprendrons dans l'exercice suivant, consacré à la correction des perspectives.



Étape 3

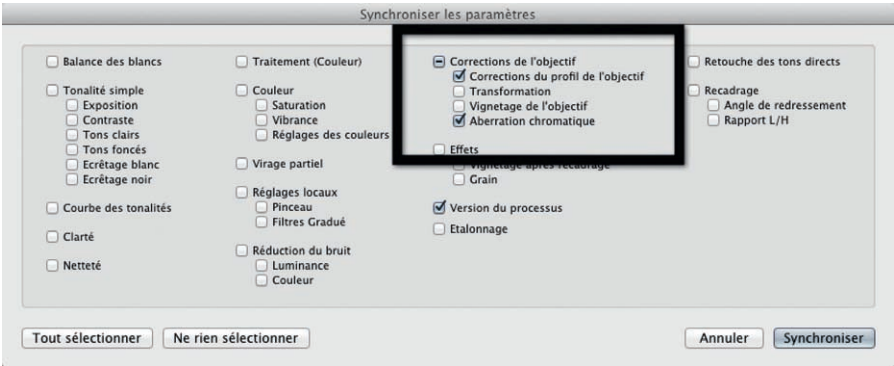
Ouvrez l'image Original_34C.nef. Pour corriger les aberrations chromatiques, qui se manifestent sous forme de franges colorées le long de contours à fort contraste (ici, dans l'exemple avant/après, les contours de la tour Saint-Jacques présentent des franges vertes et magenta), il suffit d'activer l'option « Corriger l'aberration chromatique », dans le panneau « Correction de l'objectif ».

Cette fonction est automatique et désormais indépendante des profils de correction optique, ce qui signifie qu'on peut l'utiliser avec n'importe quelle image, même si l'objectif employé n'est pas pris en charge dans les profils de Lightroom.



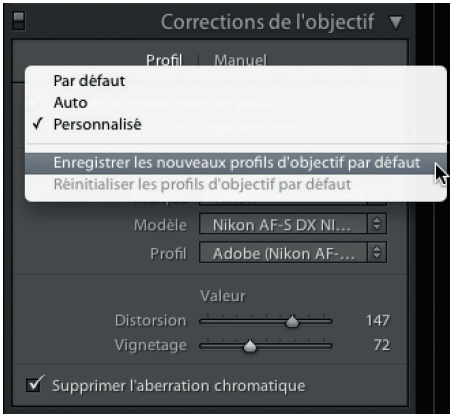
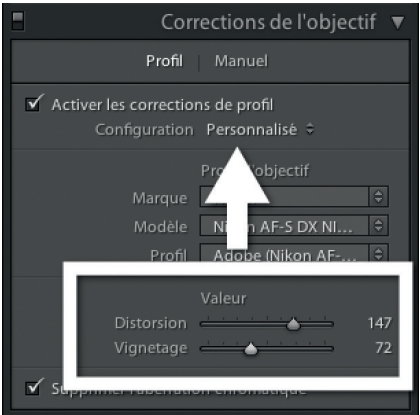
Étape 4

Si on sélectionne plusieurs images, Lightroom appliquera les corrections optiques automatiquement à toute la série, même si chaque photo a été prise avec un objectif différent. Les corrections peuvent également être synchronisées d'une image active à un groupe d'autres images qu'on aurait sélectionnées. Il suffit pour cela de simplement cliquer sur le bouton Synchroniser puis d'aller cocher les options « Corrections du profil de l'objectif » et « Aberration chromatique » dans la boîte de dialogue. Bien entendu, Lightroom se chargera alors d'appliquer les bons profils si les photos ont été prises avec des objectifs différents.



Étape 5

Les corrections automatiques peuvent être modifiées manuellement, avec les deux curseurs Distorsion et Vignetage, dans la section Valeur du panneau « Corrections de l'objectif », notamment si vous estimez que le profil sélectionné agit de manière excessive ou insuffisante. Dans ce cas, vous pouvez enregistrer les modifications en allant dans le menu déroulant Configuration et en choisissant « Enregistrer les nouveaux profils d'objectif par défaut ».



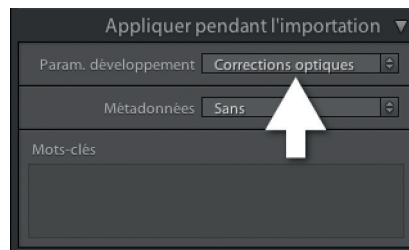
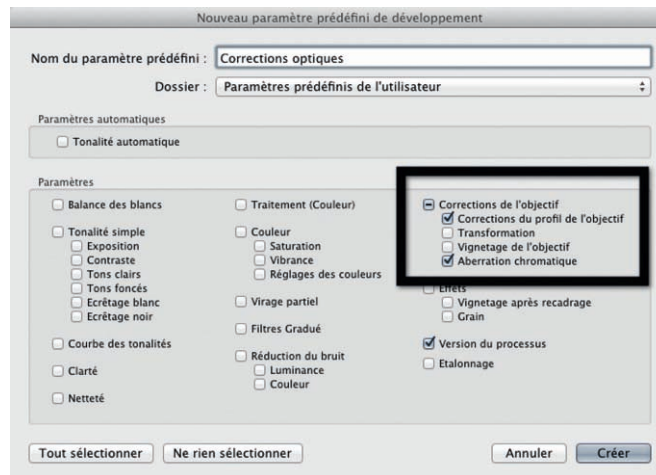
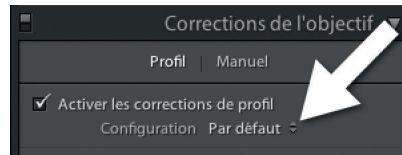
Remarque : si vous voulez annuler la modification, allez dans le menu et sélectionnez « Réinitialiser les profils d'objectif par défaut » : les curseurs altérés par vos réglages reviendront automatiquement à leur valeur par défaut (100).

Étape 6

Pour automatiser au maximum les corrections optiques, l'idéal est de créer un paramètre prédéfini de développement et de l'appliquer dès l'importation.

Quel que soit le profil d'objectif actif dans le panneau, assurez-vous que le menu Configuration soit bien sur « Par défaut », puis allez dans le panneau « Paramètres prédéfinis », cliquez sur le bouton « + » et, dans la boîte de dialogue, saisissez un nom (« Corrections optiques »). Cochez « Corrections du profil de l'objectif » et « Aberration chromatique » puis cliquez sur Créer.

Ensuite, vous n'aurez qu'à choisir le paramètre de développement « Corrections optiques », dans le panneau « Appliquer pendant l'importation » du menu d'importation (voir l'exercice 09). Lightroom corrigera les images et saura même détecter les différents modèles d'objectifs utilisés à la prise de vue.



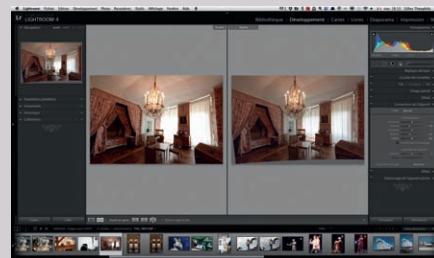
Conclusion : les mises à jour successives de Lightroom permettent d'installer de nouveaux profils produits soit via Adobe, soit en collaboration avec les fabricants d'objectifs eux-mêmes, comme Hasselblad, Leica, Mamiya, Pentax, Phase One, Schneider, Sigma, Tamron, Tokina et Zeiss l'ont fait jusqu'à présent. Les profils sont spécifiques selon le type de fichier image que vous voulez corriger – RAW ou JPEG – et tiennent compte des différentes tailles de capteurs des boîtiers.

35 Corriger la perspective

Les outils de correction des perspectives se cachent sous un ensemble de curseurs appelé «Transformation». Avec ces outils, vous pourrez par exemple redresser les lignes verticales convergentes d'un bâtiment pris en contre-plongée. Toutefois, sachez que la correction logicielle de la perspective souffre de certaines limites, notamment de l'obligation de sacrifier une partie de la surface de l'image, par recadrage.

Dans l'exercice qui suit, nous allons travailler sur deux exemples concrets : l'un qui ne fonctionnera pas, l'autre qui s'y adaptera parfaitement. Le but est de vous faire prendre conscience qu'en photo d'architecture, un logiciel ne peut pas se substituer à un objectif à décentrement ou à une chambre photographique et que, dans tous les cas, vous devrez cadrer le plus large possible à la prise de vue.

Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex35.



Étape 1

Commencez par l'exemple qui va fonctionner, avec l'image Original_35A.nef, qui représente une façade. En principe, il faudrait en premier lieu appliquer un profil de correction d'objectif pour éliminer la distorsion (voir l'exercice 34), avant de passer dans l'onglet Manuel du panneau «Corrections de l'objectif» et aux curseurs Transformation.

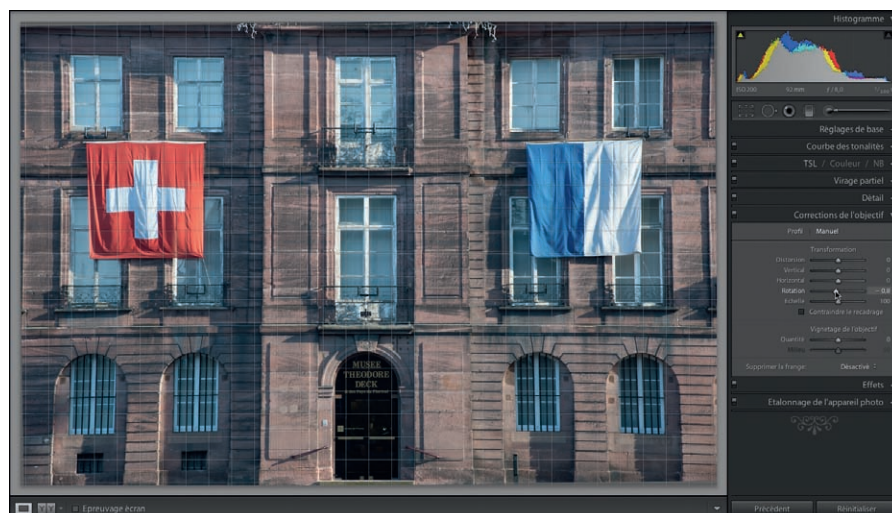
Dans le cas présent, vous allez nous exercer avec l'image brute, sans correction optique, afin de vous familiariser avec les différentes commandes à votre disposition. Une analyse rapide de l'image montre qu'elle est de travers et qu'elle souffre d'une distorsion en coussinet : les lignes horizontales et verticales sont infléchies vers le centre.



Étape 2

Pivotez l'image vers la gauche à l'aide du curseur Rotation. Dès que vous passez le pointeur de la souris sur l'un des 5 curseurs, une grille d'alignement s'affiche automatiquement dans l'image, en incrustation. Déplacez le curseur vers la gauche pour pivoter à gauche, et vers la droite pour pivoter à droite.

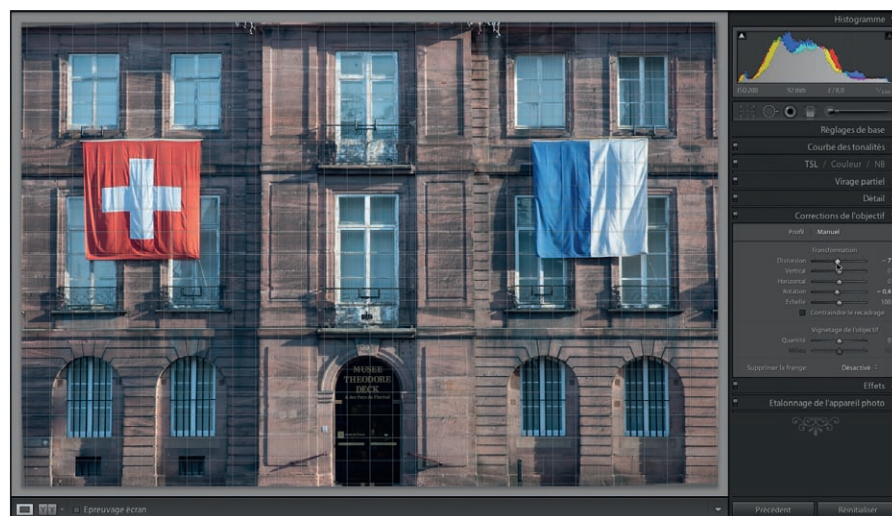
Essayez d'aligner le mieux possible les lignes horizontales et verticales principales sur la grille. La valeur retenue ici est d'environ -0,8. Attention à la distorsion, qui risque de fausser quelque peu votre jugement...



Étape 3

Le curseur Distorsion va vous permettre de compenser la déformation en coussinet de l'image. Vers la gauche, vous accentuez la distorsion en tonneau, vers la droite, vous accentuez la déformation en coussinet.

Si vous vous sentez perdu dans vos réglages, à force de chercher le meilleur compromis, n'hésitez pas à réinitialiser les corrections en faisant un double-clic sur le curseur concerné. Une valeur de -7 sera retenue à ce stade. Les verticales à l'extrême droite sont encore déformées, mais comme il est impossible de corriger parfaitement toute la surface de l'image, cette partie sera coupée au recadrage.



Partie 4 : Corriger ses images

Étape 4

Pour redresser les lignes verticales, saisissez le curseur du même nom : si vous le déplacez vers la gauche, le sujet s'évase en haut, si vous le déplacez vers la droite, il s'évase en bas. Faites quelques allers-retours pour comprendre le fonctionnement de cette commande puis essayez de trouver le meilleur réglage pour que les verticales soient bien droites. Surveillez l'extrémité gauche, puis la droite, et, enfin, le centre. Alignez-vous le mieux possible sur la grille.

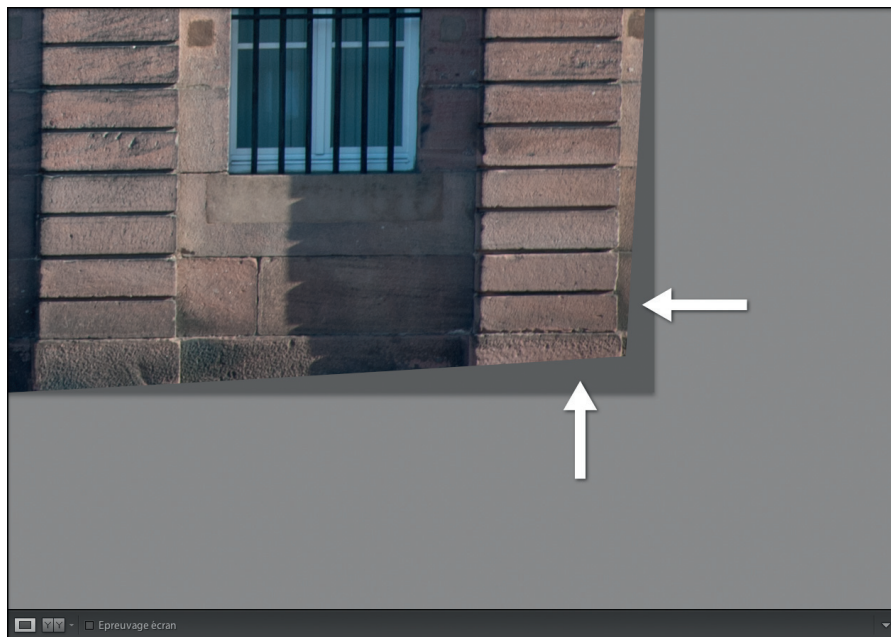
Là encore, il faudra trouver le meilleur compromis et peut-être jongler un peu avec la rotation. Dans notre cas, nous nous arrêtons à une valeur de -4.



Étape 5

Les curseurs Transformation, au fur et à mesure de leur utilisation, vont finir par déformer les bords de l'image en chassant des pixels hors du cadre de la photo et en ramenant certains angles ou bords à l'intérieur du cadre de l'image. Ces zones particulières seront signalées par un espace gris qui sera positionné entre le bord de l'image déformée et le cadre de la photo – c'est ce que vous pouvez constater dans l'exemple ci-contre, pour lequel l'effet a été volontairement exagéré.

Bien entendu, plus vous corrigez et plus vous dénaturez l'image originale en perdant beaucoup de surface, d'où l'utilité de toujours prévoir d'éventuelles corrections en cadrant suffisamment large à la prise de vue... Ce qui justifie la course aux pixels des fabricants d'appareils photo : plus la résolution est élevée et plus la marge de manœuvre pour ce type de correction sera grande.



Étape 6

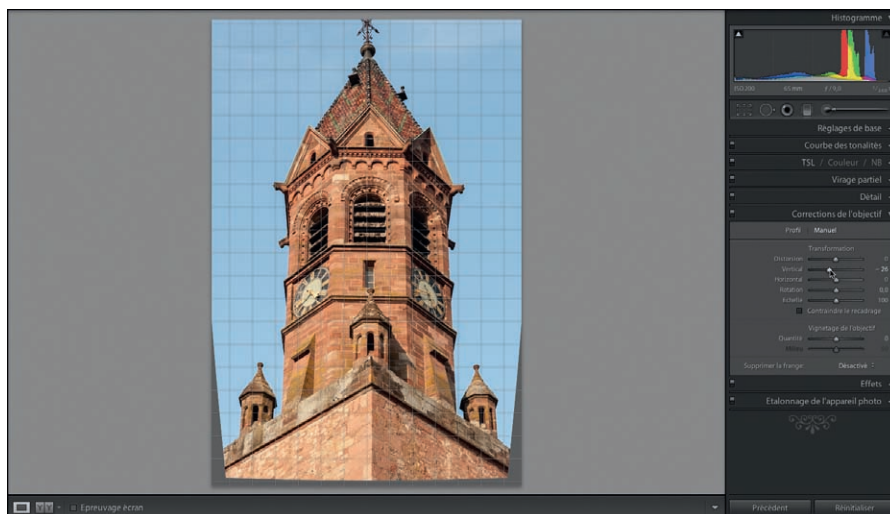
Dès que le redressement de l'image est terminé, vous pourrez recadrer l'image de deux manières, soit avec le curseur Échelle, qui va vous permettre de zoomer jusqu'à ce que les zones grises soient hors cadre, soit en laissant faire les automatismes en cochant le bouton «Contraindre le recadrage» : l'image sera recadrée automatiquement avec grande précision, au plus près, sans perte de pixels utiles.



Étape 7

Nous allons maintenant faire un essai avec un sujet qui fonctionne moins bien. Ouvrez l'image Original_35B. Nous allons essayer de redresser le mieux possible les verticales de ce clocher.

L'image est bien droite, il n'y a pas besoin de rotation, et un profil de correction optique a compensé la distorsion. Saisissez le curseur Vertical et déplacez-le vers la gauche, en tâchant d'aligner les bords et la ligne centrale, en bas, avec la grille. Mais alors que le curseur atteint déjà une valeur de -26, les lignes verticales ne sont toujours pas alignées et le sommet sort déjà largement du cadre...

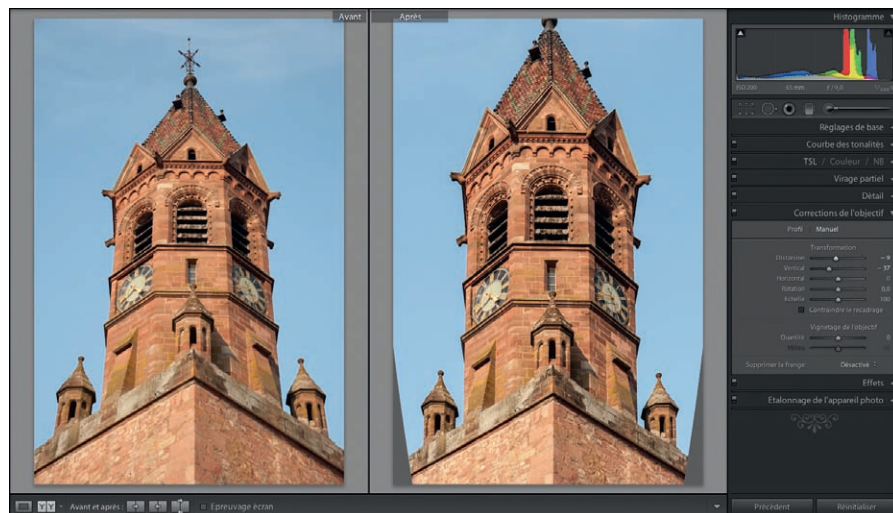


Partie 4 : Corriger ses images

Étape 8

Les poternes et, si vous êtes attentifs, la base du clocher ne sont pas encore parfaitement verticales. Essayons de jouer avec la déformation de l'image en agissant sur le curseur Distorsion.

Au bout du compte, avec un curseur Vertical à -37 et un curseur Distorsion à -9, nous n'avons pas vraiment réussi à redresser toutes les lignes verticales, le sommet est hors cadre et on constate un phénomène d'élongation qui nuit au naturel de l'image... Il est illusoire de redresser les perspectives avec un sujet pris de trop près et une contre-plongée trop marquée !



Conclusion : dans la mesure du possible, essayez de parfaire vos images d'architecture au moment de la prise de vue. Certes, les outils logiciels sont devenus particulièrement performants, notamment parce qu'ils s'inscrivent dans un flux totalement réversible, mais dans tous les cas de figure, et malgré le soin que vous apporterez à votre travail, vous perdrez toujours de 15 à 30% de la surface exploitable de votre image ; il est donc dommage d'investir dans un appareil photo coûteux si vous ne pouvez utiliser qu'une portion de son capteur... Pensez-y et cadrez suffisamment large.

36 Recadrer et redresser une image

Lightroom dispose d'un outil de recadrage particulièrement complet et très convivial à utiliser. Il satisfera tous les spécialistes des horizons obliques – dont votre obligé – ainsi que ceux qui sont très attachés aux cadrages pointus, grâce à ses six différentes grilles, dont une spirale de Fibonacci basée sur le nombre d'or.

Dans cet exercice, nous verrons d'abord comment redresser une image avant de passer aux outils de recadrage, avec ou sans verrouillage du rapport largeur sur hauteur. Nous verrons également comment mémoriser un cadrage personnalisé.

Raccourcis clavier

Touche R : lancer l'outil de recadrage, valider le recadrage puis fermer

Touche O : passer d'une grille de recadrage à l'autre

Maj + O : changer l'orientation de la spirale et de la grille au nombre d'or

Touche X : passer du cadrage horizontal au cadrage vertical, et inversement

Échap : annuler les outils Aspect ou Angle



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex36.

Étape 1

Ouvrez l'image Original_36A.nef. Cette photo de Rafale est inclinée sur la droite. On peut la redresser avec la grille de recadrage ou avec l'outil Angle.

Pour lancer l'outil de recadrage, cliquez sur l'icône placée sous l'histogramme, dans le module Développement, ou sur la touche R (y compris depuis le module Bibliothèque). Dans cette première méthode, il suffit de rapprocher le pointeur de la souris de l'angle inférieur droit de l'image jusqu'à ce qu'il se transforme en double-flèche coudée, et de faire pivoter l'image jusqu'à ce que la ligne d'horizon soit alignée sur la grille. Pour annuler, cliquez sur Réinitialiser, dans le panneau de l'outil.



Partie 4 : Corriger ses images

Étape 2

La seconde méthode consiste à tracer une ligne sur une droite de référence verticale ou horizontale, après avoir cliqué sur l'outil Angle, pour le libérer. C'est l'outil idéal pour du travail de grande précision. Dans cette image, on ne voit guère la ligne d'horizon, on tracera donc une ligne horizontale sur l'axe des roues du train d'atterrissage. Dès qu'on relâche la souris, l'image se redresse ; il suffit ensuite de quitter l'outil ou d'appuyer sur la touche R pour valider le redressement et le recadrage qui en découle.



Étape 3

Lorsque vous redressez une image, votre regard se porte toujours sur un élément vertical ou horizontal, qui vous servira de repère. Cependant, il peut arriver qu'une image ne comporte aucun repère évident. En utilisant l'outil Angle, pensez à la touche Alt/Option : la grille à petits pas va s'afficher par-dessus l'image et adopter l'angle d'inclinaison que vous avez réglé.

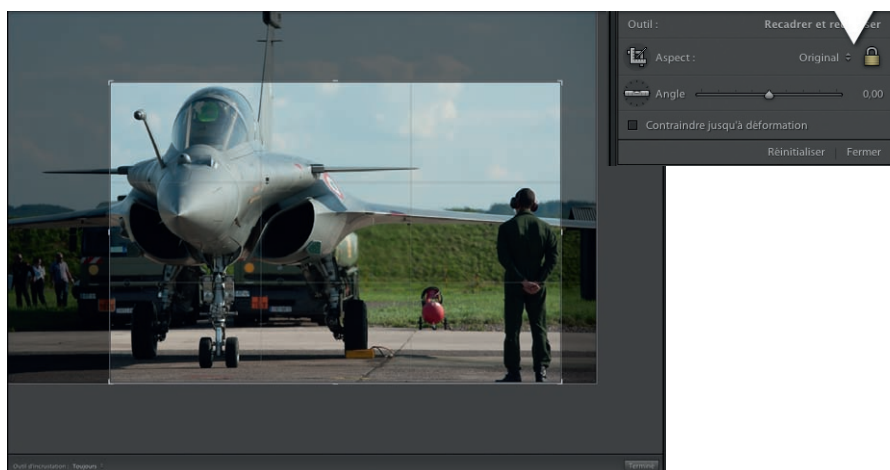
Cette petite astuce vous permet de vérifier, en différents points de l'image, si l'orientation est bonne.



Étape 4

Ouvrez l'image Original_36B.nef. Le recadrage peut être fait soit en respectant les proportions de l'original, soit librement. Dans le premier cas, il faut que le petit verrou situé dans le panneau soit fermé. Pour recadrer, on saisit le bord ou le coin de la grille et on resserre le cadrage jusqu'à l'obtention du résultat désiré.

Si le sujet n'est pas bien aligné ou bien placé, on peut déplacer l'image librement, dans tous les sens. En effet, dans Lightroom, ce n'est pas la grille que l'on déplace, mais l'image qui est derrière.



Étape 5

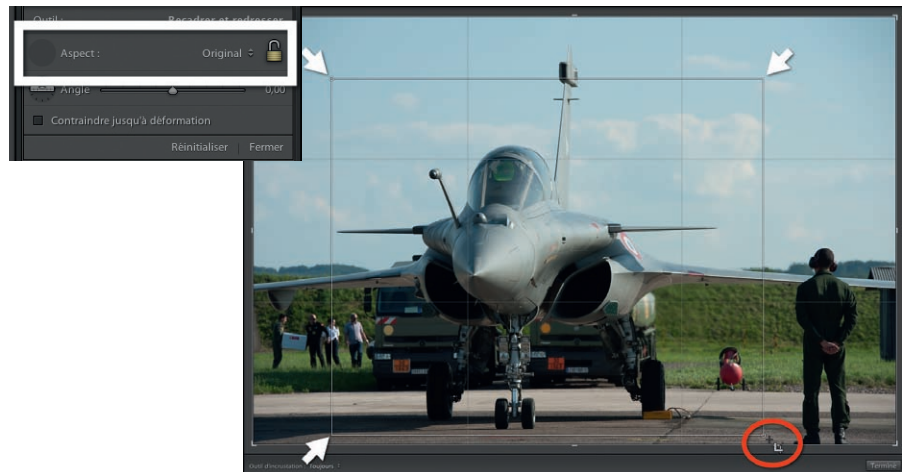
Si, pour une raison ou pour une autre, vous voulez basculer d'un recadrage vertical à un recadrage horizontal, ou l'inverse, appuyez sur la touche X. La zone de recadrage va basculer et vous pourrez continuer à l'agrandir, la réduire ou la pivoter à votre guise.

Une autre astuce pour changer d'orientation consiste à réduire la grille de recadrage le plus possible : au bout d'un moment, elle finira par basculer.



Étape 6

Quand le verrou est ouvert, on peut tracer un recadrage aux proportions libres avec l'outil Aspect, qui a la forme d'une équerre. Cliquez sur l'icône dans le panneau Recadrer, puis emmenez l'outil au point d'origine et tracez un rectangle dans l'image qui correspond grossièrement au cadrage désiré. Dès que vous relâchez l'outil, vous pourrez affiner le recadrage en déplaçant l'image derrière le cadre et, éventuellement, redimensionner l'image recadrée avec les angles ou les bords de la grille.



Étape 7

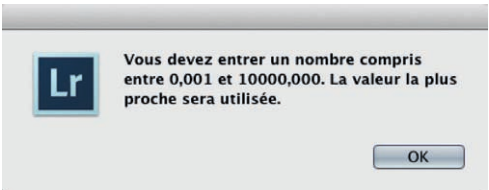
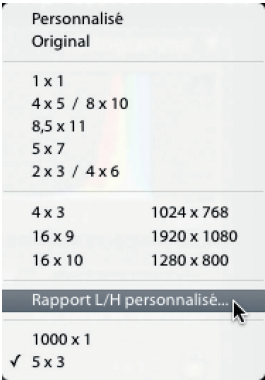
L'outil «Recadrer et redresser» propose un certain nombre de formats prédéfinis, listés juste à côté du cadenas. Vous y trouverez plusieurs formats, dont le format carré 1 x 1, le 5 x 7 ou le 2 x 3 (qui correspond au 24 x 36). Lightroom 4 propose par ailleurs trois nouveaux formats supplémentaires, plus en rapport avec les formats écran, comme le 4 x 3 (1024 x 768), le 16 x 9 (1920 x 1080) et le 16 x 10 (1280 x 800). Pour appliquer l'un de ces formats prédéfinis, cliquez dessus dans la liste, puis ajustez dans l'image si nécessaire.



Étape 8

Vous pouvez également mémoriser des réglages personnalisés en allant dans le menu des formats, puis en sélectionnant « Rapport L/H personnalisé » dans la liste. Une boîte de dialogue s'affiche, vous devrez y saisir un rapport dont les valeurs sont comprises entre 0,001 et 10 000,000. Si vous les dépassez, un message vous avertira de votre erreur.

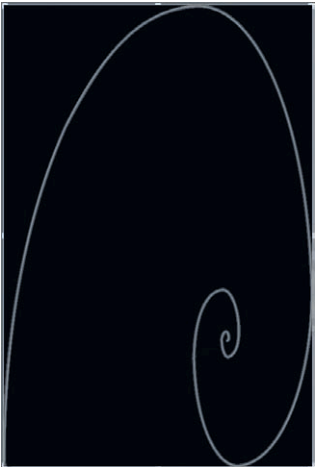
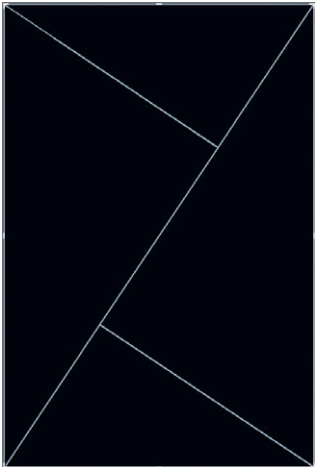
Lorsque le rapport a été saisi et validé, le cadre de recadrage se met en place sur l'image. Le système permet d'enregistrer jusqu'à cinq rapports personnalisés; au-delà, tout nouvel enregistrement chassera le dernier de la liste.



Étape 9

L'outil de recadrage de Lightroom propose six grilles différentes, sélectionnables en appuyant successivement sur la lettre O du clavier. Certaines, comme la spirale du nombre d'or, peuvent être orientées différemment avec la combinaison de touches Maj + O.

Remarque : le panneau « Recadrer et redresser » comporte aussi une option à cocher, « Contraindre jusqu'à déformation », liée aux outils de correction des perspectives. Pour de plus amples détails, reportez-vous à l'exercice précédent.



37 Le pinceau de réglage

Le pinceau de réglage de Lightroom permet la retouche locale tout en restant dans un flux non destructif. Son maniement est aisé et d'une grande souplesse d'emploi, mais il est très demandeur en ce qui concerne la puissance du processeur.

Lightroom 4 ajoute de nouveaux outils à la panoplie déjà existante : la balance des blancs, la correction des tonalités conforme au nouveau Processus 2012, la réduction du bruit et du moiré. Ces deux derniers n'ayant pas été abordés dans les exercices précédents, vous les retrouverez ici, après les étapes consacrées à la prise en main du pinceau de réglage.



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex37.

Étape 1

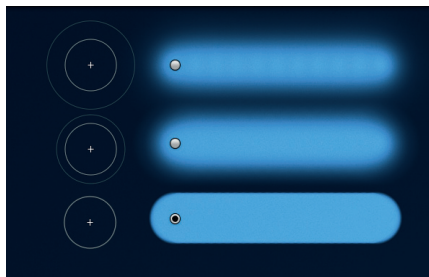
Pour activer le pinceau de réglage, cliquez sur l'icône en forme de pinceau sous l'histogramme, dans le module Développement. Le panneau qui se déploie comporte quatre sections :

- Masque : un masque correspond à une utilisation du pinceau. Pour créer un nouveau masque, cliquez sur Nouveau ; pour reprendre un masque déjà existant, cliquez sur Modifier ;
- Effet : contient la liste de tous les différents pinceaux et permet d'accéder aux paramètres prédéfinis ;
- Pinceau : permet de régler les caractéristiques du pinceau (dimensions, opacité) ;
- Réinitialiser/Fermer : annule temporairement toutes les corrections locales (bouton On/Off) ou définitivement (cliquer sur Réinitialiser). Actionne également la fermeture du panneau.



Étape 2

Ouvrez l'image Original_37A.nef : rien ne vaut un clocher bien découpé sur un ciel bleu pour s'exercer au maniement du pinceau ! Celui-ci est composé de deux cercles concentriques : l'intérieur délimite l'application de l'effet (signe « + » au centre), son diamètre se règle avec la molette de la souris ou le curseur Taille, dans la section Pinceau. L'espace entre les cercles détermine la progressivité du contour : plus il est petit, plus les contours seront nets (voir ci-contre, de bas en haut, réglage sur 100, 50 et 0). Il se règle avec le curseur « Contour progressif ».



Étape 3

Le curseur Débit, lui, détermine l'opacité de l'effet appliqué au pinceau. Dans cet exemple, le contour progressif est à zéro, et, de haut en bas, le réglage du débit est de 100, 50 et 0. Vous constaterez qu'à 50 le coup de pinceau est plus discret, et bien sûr, invisible à 0.

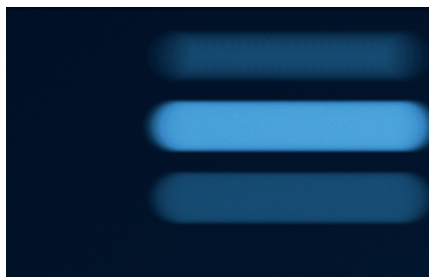
Pour faciliter l'exercice, n'hésitez pas à assombrir temporairement l'image à l'aide du curseur Exposition du panneau « Réglages de base » (ici -3,00) et réglez, pour le pinceau, le curseur Exposition à +4,00.



Étape 4

Dans le même style de démonstration, intéressons-nous au curseur Densité. Celui-ci va agir comme un seuil et bloquer l'action du pinceau à un certain stade, en fonction du réglage retenu.

Le coup de pinceau du haut a été fait avec un débit de 50 et une densité de 100. Celui du milieu représente l'accumulation de 8 coups de pinceaux avec les mêmes réglages, et celui du bas, également 8 coups de pinceau superposés, mais avec la densité réglée à 50.



Étape 5

L'option «Masquage automatique», située dans la section Pinceau, permet de protéger les contours lors de l'utilisation du pinceau. Le système se base sur les différences de tons et de couleurs. À gauche, vous pouvez constater que le masque a parfaitement rempli son rôle puisque le coup de pinceau (en rouge), donné sans précautions particulières, n'a pas débordé sur le ciel bleu alors que le pinceau a plusieurs fois largement débordé – ce qui n'est pas le cas à droite, où le masquage automatique a été désactivé.



Étape 6

Si vous débordez, il suffit d'appuyer sur la touche Alt/Option pour que le pinceau se transforme en gomme, avec le signe «-» au centre.

Sachez que vous pouvez également régler le diamètre de la gomme et l'épaisseur du contour progressif, le masquage automatique étant également pris en compte.



Étape 7

Une autre astuce importante concerne le comportement du masquage automatique quand on passe le pinceau à l'intérieur d'un objet comportant beaucoup de détails : s'il est actif, l'effet ne s'appliquera pas à certains tons, comme vous pouvez le voir à gauche. Si on le désactive, l'effet s'applique partout (à droite). Par conséquent, en cours d'application d'effet, il faut parfois désactiver ou réactiver le masque. Ceci est facilité par la touche A du clavier, qui permet de passer d'un état à l'autre en cours d'utilisation du pinceau.

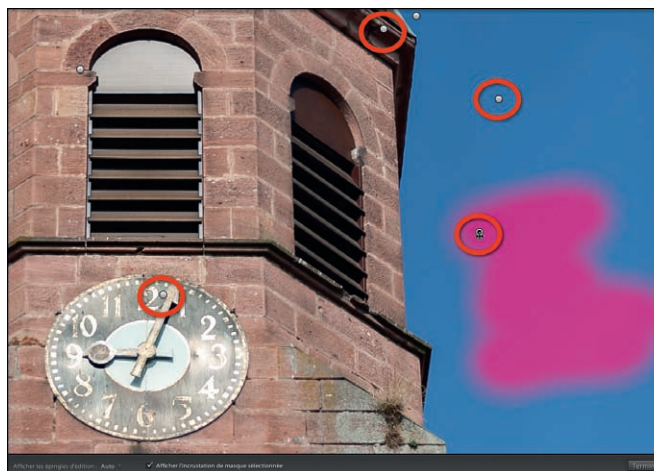


Partie 4 : Corriger ses images

Étape 8

Lorsqu'on clique sur Nouveau, on crée un nouveau masque d'effet symbolisé par une épingle d'édition. Elle indique le point de départ des coups de pinceau. Une épingle inactive est composée d'un disque gris; un point noir apparaît lorsqu'on l'active.

On ne peut pas déplacer une épingle à la souris, mais on peut la supprimer en l'activant, puis en appuyant sur la touche Supprimer du clavier.



Étape 9

On peut afficher les masques d'effets en permanence ou en survolant les épingles d'édition avec la souris. Les options d'affichage du masque et des épingles sont dans un menu de la barre d'outils, sous l'image : Auto (les épingles apparaissent lors du survol de l'image), Toujours (affichage permanent), Sélectionné (n'affiche que l'épingle active) et Jamais. La touche H du clavier est une touche panique si vous ne savez plus où vous en êtes ! Les masques existent en quatre couleurs (Maj + O) : vert, gris clair, gris foncé et rouge. L'affichage permanent s'active avec l'option « Afficher l'incrustation de masque ».



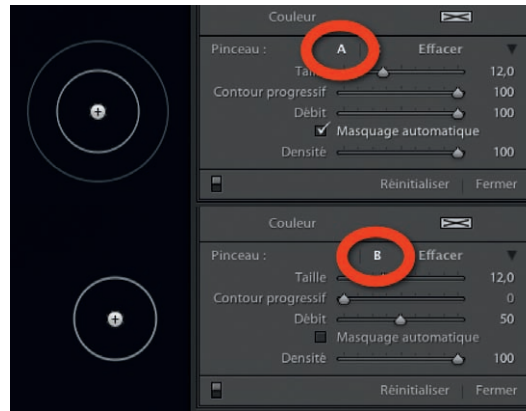
Étape 10

Pour peindre à deux endroits différents, vous pouvez créer un nouveau masque à chaque endroit qui nécessite une retouche, en gardant les mêmes réglages d'effet. Vous pouvez aussi utiliser le même masque et passer d'un endroit à l'autre : la retouche locale permet d'appliquer des effets discontinus. On peut aussi cumuler et additionner les effets en empilant plusieurs masques, après avoir sélectionné Nouveau pour chacun d'entre eux.



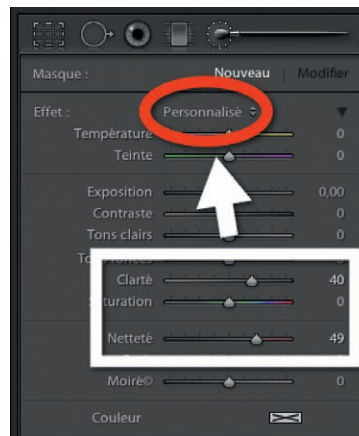
Étape 11

Dans la section Pinceau du panneau d'outils, vous avez la possibilité de mémoriser deux pinceaux (A et B) ayant des réglages de taille, de contour progressif et de débit différents, ainsi que l'activation ou pas du masquage automatique. Il n'y a pas d'enregistrement à faire : passez du pinceau A au pinceau B en cliquant sur les lettres A ou B, puis faites vos réglages : ils ne changeront pas tant que vous ne modifierez pas l'un des réglages.



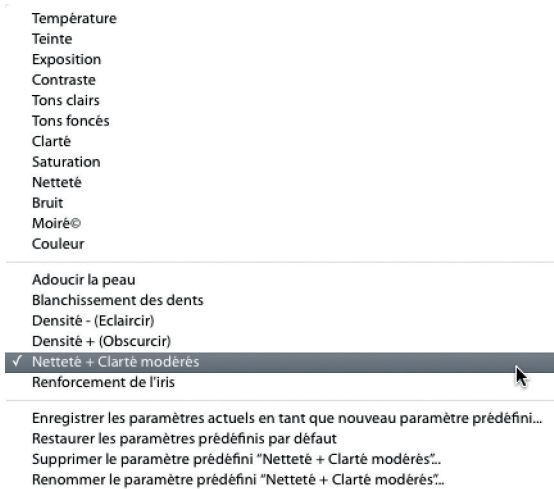
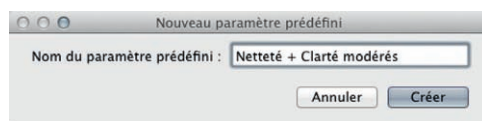
Étape 12

La liste des curseurs comprend douze effets, qui peuvent s'utiliser aussi bien individuellement que simultanément dans le même masque. Par exemple, vous pouvez créer un effet combinant la clarté et la netteté, et l'enregistrer sous forme de paramètre prédéfini en allant dans le menu déroulant **Personnalisé** > **Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini...**



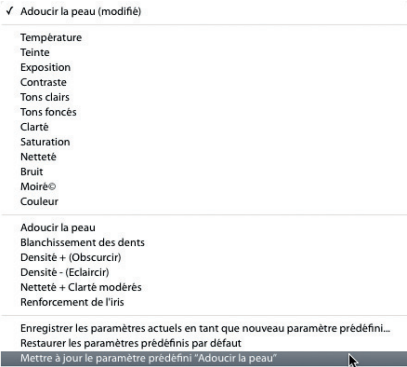
Étape 13

Une boîte de dialogue vous invitera à saisir le nom du paramètre prédéfini. Nous vous conseillons d'utiliser une dénomination pertinente rappelant facilement les effets utilisés et leur force. Validez en cliquant sur **Créer** : votre nouveau paramètre prédéfini apparaît dans la liste. Notez que, dans cette dernière, vous pourrez le supprimer ou le renommer, et même le mettre à jour si vous modifiez les réglages.



Étape 14

Lightroom est livré avec un certain nombre de paramètres prédéfinis, y compris pour la retouche locale : «Adoucir la peau», «Renforcement de l'iris», «Blanchiment des dents», «Densité +» et «Densité -». Bien entendu, vous pouvez mettre à jour ces paramètres en modifiant les réglages puis en choisissant la commande «Mettre à jour le paramètre prédéfini» dans le menu contextuel.



Étape 15

Ouvrez l'image Original_37B.nef et zoomez sur le visage. Lancez le pinceau de réglage – avant toute chose, veillez à réinitialiser les réglages précédents en faisant un double-clic sur le mot «Effet», vous risquez sinon d'appliquer des effets non désirés à l'image. Choisissez «Adoucir la peau» dans la liste Personnalisé, puis commencez à peindre sur le visage, notamment au coin des yeux, sur les pores entre les yeux et le nez, etc.



Étape 16

Les réglages par défaut de l'effet «Adoucir la peau» sont un peu excessifs et risquent de transformer notre modèle, Christine, en poupée de cire. Allez dans le panneau Effet et augmentez le curseur Clarté de -100 à -50. Le résultat se voit immédiatement, il est bien plus naturel : profitez-en pour l'enregistrer comme paramètre prédéfini, conformément aux étapes 12 et 13. L'effet «Adoucir la peau» se base sur les valeurs négatives (de 0 à -100) du curseur Clarté pour diffuser les microdétails, sans perte excessive de netteté grâce au curseur Netteté réglé à +25.



Étape 17

Créez un nouveau masque en cliquant sur Nouveau, puis sélectionnez «Renforcement de l'iris». Zoomez au plus près de l'œil puis peignez sur chaque iris pour renforcer le regard. Si le réglage semble excessif, diminuez la saturation. Cliquez encore sur Nouveau et réinitialisez les réglages des curseurs avec un double-clic sur le mot «Effet». Ensuite, réglez les curseurs Clarté sur +20, Netteté sur +15 et Saturation sur +15, et peignez uniquement les lèvres. Cela suffira à les mettre en valeur en gardant un aspect naturel.



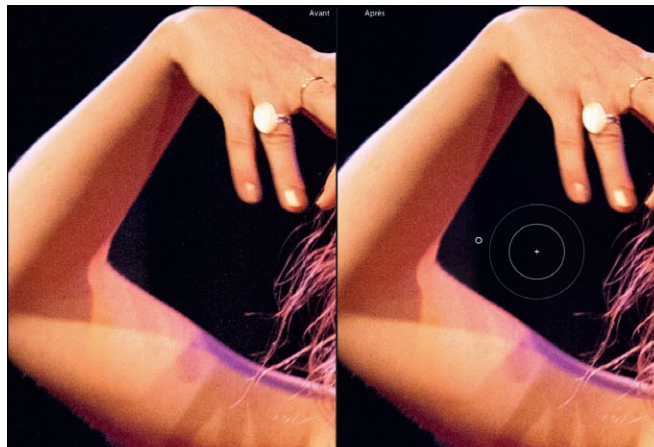
Étape 18

Ouvrez l'image Original_37C.tif. Parmi les nouveaux pinceaux, on trouvera celui qui permet de corriger le moiré : réglez-le à +50 pour commencer et peignez les zones affectées. Inutile d'être très précis, le pinceau va agir uniquement sur les artéfacts colorés en tenant compte de la luminosité, du contraste et des teintes. S'il s'avère efficace, il ne pourra reconstruire les détails atténués par ce phénomène, notamment en bordure des artéfacts colorés. Notez que les valeurs négatives du curseur n'ont aucun effet.



Étape 19

Le pinceau de réduction du bruit devrait figurer parmi les outils les plus populaires de la retouche locale. Comme vous le constatez ici (Original_37D.nef), vous pouvez corriger l'arrière-plan bruité sans affecter le sujet ni dénaturer les détails. Sachez que ce pinceau ne corrige que le bruit de luminance, c'est-à-dire le grain présent dans la photo, pas le bruit de chrominance (amas de pixels verts et magenta) qui, de toute manière, doit être traité globalement.



Étape 20

Le pinceau Couleur, quant à lui, a une place à part et ne dispose pas de curseur : il s'agit d'un nuancier dans lequel on choisira une teinte pour retoucher une couleur. Bien entendu, il ne s'agit pas de remplacer une couleur dans l'image, et la portée de la modification dépendra évidemment de la couleur du fond.

Pour ouvrir le nuancier, cliquez sur le pavé situé en face du mot «Couleur». Une fois ouvert, choisissez la teinte, puis peignez dans l'image. Ici, nous avons légèrement réchauffé le blanc pour retrouver l'ambiance du soir (Original_37E.nef).



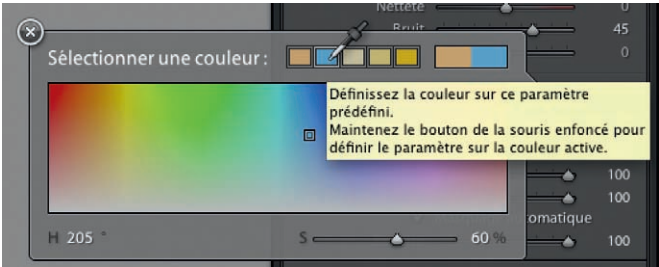
Étape 21

Pour choisir une teinte dans le nuancier, cliquez avec la pipette à l'endroit désiré, puis fermez la fenêtre en cliquant sur X dans le coin supérieur gauche. Lorsqu'on déplace la pipette dans le nuancier, les valeurs de teinte (H pour Hue) varient dans le sens horizontal, et les valeurs de saturation (curseur S) dans le sens vertical.



Étape 22

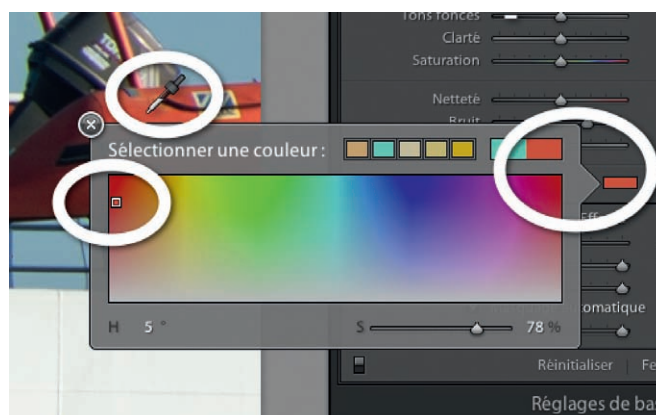
Les cinq pavés situés dans le bandeau supérieur du nuancier permettent de mémoriser des teintes. Choisissez une couleur avec la pipette puis déplacez-la dans l'un des pavés et faites un clic prolongé : la teinte sélectionnée y sera mémorisée. Le grand pavé, en haut à droite, indique la teinte active. S'il est divisé en deux (deux teintes), celle de droite indique la couleur active et celle de gauche, la couleur active précédente.



Étape 23

Une astuce permet de prélever une couleur dans l'image et de la mémoriser dans le nuancier.

Lorsque le nuancier est ouvert, gardez le bouton gauche de la souris enfoncé, allez dans la photo et relâchez le bouton dès que vous êtes sur la teinte à prélever : le sélecteur, dans le nuancier, se place sur la teinte correspondante, vous n'avez plus qu'à la mémoriser comme dans l'étape précédente.



Étape 24

Si vous quittez le nuancier, la dernière couleur sélectionnée restera active. Pour réinitialiser, faites un double-clic soit sur le mot « Effet », soit sur le mot « Couleur ». Lorsque le nuancier est inactif, le pavé situé à droite est gris, barré par un X.



Conclusion : le pinceau de retouche locale de Lightroom n'a pas été conçu dans le but de transformer radicalement vos images, mais pour agir dans la perspective du développement de fichiers RAW. Il ne vise pas à se substituer aux outils de Photoshop. Pour cette raison, il est impératif de garder la main légère et de faire en sorte que vos photos retouchées restent naturelles.

Pour rappel, d'autres aspects du pinceau de réglage ont été abordés dans les exercices 25 (« Corriger l'exposition et le contraste ») et 27 (« Régler la balance des blancs »).

38 Le filtre gradué

Le filtre gradué de Lightroom reprend exactement les mêmes réglages et possibilités que le pinceau de réglage présenté à l'exercice précédent. Ses applications concrètes pourraient être nombreuses, mais la majorité des photographes l'utilise pour donner par exemple plus de présence à un ciel, comme nous allons le voir ici.

Sachez que le filtre gradué est très exigeant en termes de puissance de l'ordinateur, et si vous en appliquez plusieurs dans une même image, vous risquez le plantage, tout simplement. Ayez la main légère et, avant de cumuler des tonnes de filtres logiciels, demandez-vous si vous ne devriez pas faire le maximum à la prise de vue, avec des filtres optiques.



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex38.

Étape 1

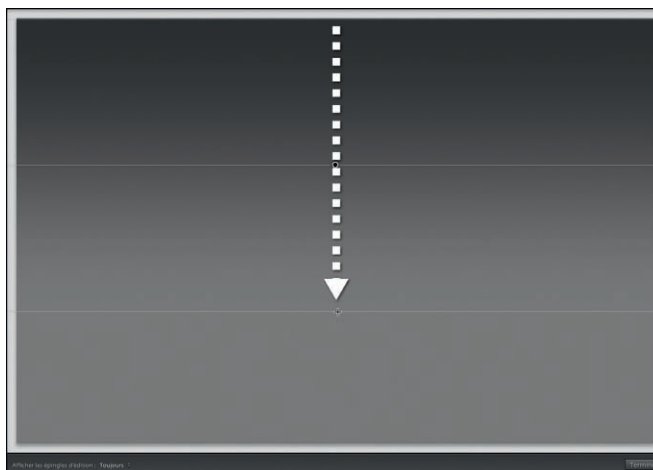
Pour comprendre le fonctionnement du filtre gradué, ouvrez l'image Original_38A.tif. C'est une image en gris moyen (R 128, V 128, B 128) créée dans Photoshop et importée dans Lightroom, spécialement pour l'exercice.

Pour lancer le filtre gradué, allez sous l'histogramme, dans le module Développement, puis cliquez sur la quatrième icône à partir de la gauche. Le panneau des réglages se déploie : il est identique à celui du pinceau de réglage, à l'exception, bien entendu, des commandes spécifiques du pinceau. Vérifiez que tous les réglages soient à zéro sinon, faites un double-clic sur le mot « Effet ».



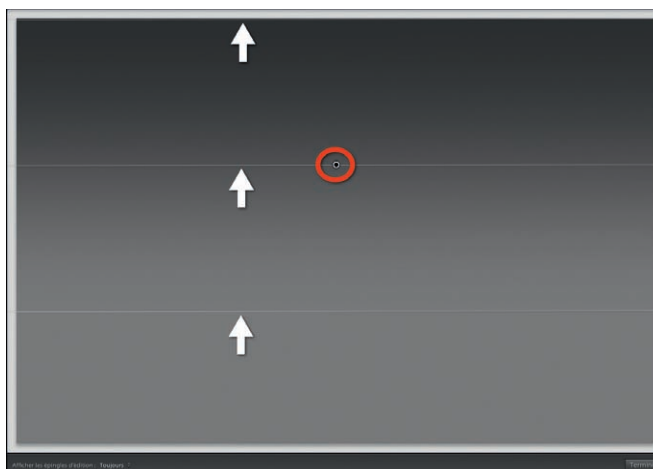
Étape 2

Réglez le curseur Exposition à -2,00 puis placez le pointeur de la souris en haut de l'image. Une croix va remplacer le pointeur : appuyez en même temps sur la touche Maj pour rester parfaitement vertical, puis faites un trait avec la souris, du haut vers le bas, jusqu'au milieu de l'image : voici votre filtre gradué !



Étape 3

Le filtre gradué est constitué d'une épingle d'édition et de trois lignes parallèles : l'espace entre la ligne du haut et celle du milieu correspond au champ d'application maximal de l'effet, qui se dégrade petit à petit pour devenir quasiment nul entre la ligne du milieu et celle du bas.



Étape 4

On peut effectuer une rotation totale du filtre gradué en saisissant la ligne centrale à la souris. Il est également possible de déplacer l'épingle d'édition partout dans l'image, contrairement aux épingles du pinceau de réglage. Enfin, on peut tirer un filtre gradué de n'importe quel côté de l'image, avec n'importe quelle inclinaison, et autant de fois qu'on le désire à condition d'être raisonnable vis-à-vis des performances de l'ordinateur.



Étape 5

La touche Alt/Option du clavier permet de déplacer simultanément les lignes extérieures sans déplacer la ligne centrale ni l'épingle d'édition du filtre gradué.



Étape 6

Si vous ne pressez pas la touche Alt/Option, vous pourrez agrandir ou réduire la taille du filtre en tirant l'une des lignes extérieures, la ligne centrale et l'épingle d'édition se déplaceront proportionnellement.



Étape 7

Ouvrez l'image Original_38B.nef. Après conversion en noir et blanc (inspirez-vous pour cela de l'exercice suivant), ouvrez l'outil Filtre gradué. Réinitialisez les éventuels réglages précédents par un double-clic sur le mot «Effet». Réglez ensuite le curseur Exposition à -2,00 et le curseur Contraste à +25, puis tracez un filtre gradué en partant du haut de l'image. La ligne du bas doit atteindre le bord inférieur de la photo, de sorte que l'épingle d'édition soit pile au milieu.



Étape 8

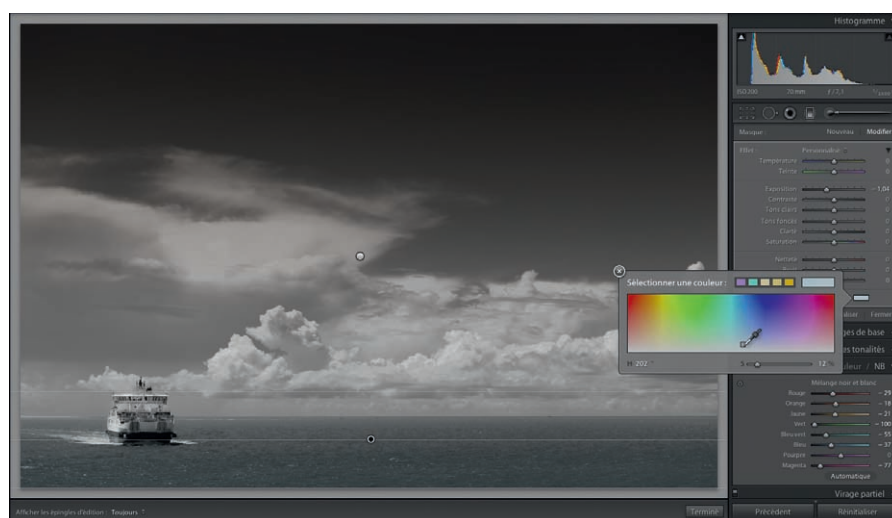
Créez un deuxième filtre gradué pour assombrir les flots, en cliquant sur Nouveau, en réinitialisant les réglages précédents (double-clic sur le mot « Effet ») puis en réglant le curseur Exposition sur -1,00 (environ). Partez du bas de la photo et faites en sorte que l'épingle arrive à peu près au niveau de la ligne de flottaison du bateau, afin de ne pas trop assombrir cette zone qui comprend la ligne d'horizon et la partie basse des nuages.



Étape 9

Cette dernière étape est purement fantaisiste, elle vise à vous montrer tout ce que vous pouvez faire en combinant les différents outils.

Le ferry-boat a été légèrement éclairci avec le pinceau de réglage, puis les deux filtres gradués ont été réactivés pour ajouter un léger virage tabac à celui du haut et un virage bleuté à celui du bas – à l'aide du nuancier accessible en cliquant sur le pavé situé en face du libellé « Couleur », dans le panneau des curseurs.



Remarque : la grande force de l'outil Filtre gradué de Lightroom est qu'il peut s'utiliser de concert avec le pinceau de retouche locale : ce dernier va permettre d'améliorer l'effet du filtre en intervenant de manière très localisée, vous pourrez même inverser les réglages, dans une certaine mesure, en repeignant les éléments de l'image qui ne sont pas censés subir cet effet. En effet, si vous assombrissez un ciel, vous devrez retrouver l'éclairage naturel des sujets au premier plan en quelques coups de pinceau (immeubles, superstructures, etc.), ce qu'un filtre optique ne vous permettra pas de faire.

39 Convertir une image en noir et blanc

Les amateurs de noir et blanc connaissent parfaitement le mélangeur de couches de Photoshop, en raison de ses qualités intrinsèques et de sa très grande souplesse d'emploi. Celui de Lightroom n'est pas en reste, puisqu'il s'appuie sur les mêmes méthodes et outils que son grand frère.

Cet exercice vous donnera quelques bases pour bien démarrer avec le noir et blanc dans Lightroom, et se prolongera dans l'exercice 40 consacré au virage partiel ainsi qu'à l'ajout de grain et de vignetage.



Le fichier associé à cet exercice est sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex39.

Étape 1

Ouvrez l'image Originale_39.tif. La photo est terne, à forte dominante bleue et penchée. Après redressement et correction de la balance des blancs (mode Auto) et de la tonalité (Auto et Exposition +0,45), vous n'avez plus qu'à la convertir en noir et blanc en cliquant sur l'onglet Noir/blanc (panneau « Réglages de base »). Si vous avez suivi l'ordre des exercices, l'option « Appliquer le mélange automatique lors de la conversion initiale en noir et blanc » est cochée dans les Préférences (voir exercice 01, étape 4) : Lightroom va proposer une conversion qui vous servira de base de travail. Vous pouvez aussi passer directement au panneau TSL et cliquer sur NB, ce qui vous permettra de vérifier les réglages proposés automatiquement dans l'un des huit canaux de couleurs, et que vous pourrez modifier à votre guise.



Étape 2

Activez l'outil d'ajustement de la cible (bouton en haut à gauche) et placez-le sur la coque du navire, au centre. le canal orange s'active. Utilisez la flèche Bas du clavier pour assombrir, et la flèche Haut pour éclaircir. Nous avons éclairci à +50 avant de passer à la proue (canal Jaune +50), puis à la poupe (canal Vert +60). Cela a permis de déboucher la coque sans dénaturer son aspect sombre. Nous avons rectifié le ciel avec la courbe de tonalités (« Tons clairs » -75) et avec les outils du panneau Réglages de base (« Blancs » +20).



Étape 3

Autre solution, encore plus facile : utiliser un paramètre prédéfini. Lightroom est livré avec de nombreux préréglages pour le noir et blanc, que nous vous conseillons comme point de départ. Ici, nous avons utilisé (dans le sens des aiguilles d'une montre) les réglages proposés dans les deux étapes précédentes puis, successivement, les paramètres prédéfinis « Noir et blanc - Aspect 5 », « Filtre vert » et Infrarouge. Les possibilités sont infinies, d'autant plus que vous pouvez personnaliser et enregistrer un paramètre prédéfini à votre guise (voir exercice 42).



Étape 4

La méthode de conversion avec le mélangeur de couches produit en principe de biens meilleurs noirs et blancs, plus contrastés et plus profonds, qu'une simple conversion en niveaux de gris qui se contente de supprimer l'information de couleur. Néanmoins, tout dépend des images et de leurs couleurs, la différence est parfois subtile.

Ci-contre, le mélangeur de couches à gauche, et la conversion en niveaux de gris à droite (tous les curseurs Saturation à -100) : on voit la différence de densité du logo, rouge à l'origine.



Partie 4 : Corriger ses images

Étape 5

Pour une image noir et blanc comportant des éléments partiellement en couleur, deux possibilités sont à explorer.

Allez dans le panneau TSL, onglet Saturation, et amusez-vous à ramener l'un après l'autre les huit curseurs des canaux à gauche (-100). Observez les effets dans l'image, dans le sens des aiguilles d'une montre : original en couleur, curseur Rouge -100, curseurs Rouge et Orange -100 (il ne reste quasiment plus que les bleus et verts du paysage) et, enfin, tous les curseurs à -100 sauf Rouge et Orange). Notez que, pour tous ces exemples, nous avons créé des copies virtuelles (cf. exercice 07).



Étape 6

Autre astuce, pour un effet qui est resté populaire : la colorisation partielle. Convertissez votre image en niveaux de gris dans le panneau TSL, onglet Saturation, et en mettant tous les curseurs à -100. Ensuite, activez le pinceau de retouche locale, cliquez deux fois sur le mot « Effet » pour réinitialiser les précédents réglages, puis mettez le curseur Saturation à +100. Commencez à peindre dans l'image, là où vous voulez récupérer les couleurs. Travaillez avec soin, et servez-vous du masquage automatique pour ne pas déborder sur les parties qui doivent rester en noir et blanc.



Conclusion : la conversion noir et blanc dans Lightroom est un régal. Les possibilités sont infinies et l'on peut créer des images monochromes de très grande qualité, avec une sophistication et une finesse des réglages comme les laborantins n'en ont jamais osé rêver.

40 Ajouter un virage partiel et des effets

Dans cet exercice, nous allons nous livrer à un travail un peu plus artistique, en convertissant une image en noir et blanc puis en appliquant un virage partiel, c'est-à-dire en la teintant avec une ou deux couleurs. Nous ajouterons ensuite un effet de vignetage et du grain argentique. Cet aspect vieilli peut redonner du cachet à une photo qui, si sans ce traitement, aurait pu rester désespérément banale, malgré l'intérêt éventuel du sujet ou du souvenir.

Nous ferons appel dans cet exercice à deux panneaux d'outils différents, situés dans le module Développement : les panneaux «Virage partiel» et Effets. Là encore, nous vous encourageons à créer différentes versions de l'image à l'aide des copies virtuelles (voir exercice 07) et à créer des paramètres prédéfinis pour conserver vos réglages (voir exercice 42).

Le fichier associé à cet exercice est sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4_ex40.



Étape 1

Ouvrez l'image Original_40.nef. Corrigez la balance des blancs (Auto) puis la tonalité (Auto). Effectuez une conversion en noir et blanc en cliquant soit sur Noir/blanc dans le panneau «Réglages de base», soit sur NB dans le panneau TSL. Dans les deux cas, c'est le mélangeur de couches qui va assurer la conversion. Pour donner un peu plus de pêche, je vous propose également de renforcer le contraste : allez dans le panneau «Courbe des tonalités» puis, tout en bas, dans le menu «Courbe à points», sélectionnez «Contraste moyen». La courbe adoptera un léger S qui rendra les blancs plus brillants et les noirs plus denses.

Nous n'essaierons pas de récupérer de détails dans le ciel, le but affiché étant que le sujet se détache sur un fond relativement uniforme.



Partie 4 : Corriger ses images

Étape 2

Passez dans le panneau «Virage partiel», à droite dans le module Développement (après le panneau TSL). Il est divisé en trois sections : «Tons clairs», «Tons foncés» et Balance (pour modifier l'équilibre entre l'effet appliqué aux tons clairs et celui appliqué aux tons foncés). Un clic sur le pavé gris à la droite des intitulés «Tons clairs» ou «Tons foncés», ouvre le nuancier (pour son fonctionnement, voir l'exercice 37, étapes 21 à 24). Le plus difficile à ce stade est de trouver deux teintes qui se marient et qui donnent une belle atmosphère à l'image.



Étape 3

Nous allons d'abord choisir et appliquer une teinte pour les tons clairs de l'image. Notre choix se porte sur une couleur qui oscille entre le crème et le tabac. Après avoir ouvert le nuancier, on sélectionne un jaune orangé ($H = 46$, $S = 30$) que l'on mémorise dans l'un des petits carrés, avant de quitter le nuancier. Il y aura certainement quelques ajustements à faire lorsque la teinte foncée sera également appliquée.



Étape 4

Dans la section des tons foncés, cliquez sur le pavé du nuancier et recherchez une teinte franchement opposée et bien marquée, dans les bleus ($H = 238$, $S = 67$). Le fait d'exagérer quelque peu les réglages au départ permet de diminuer progressivement les corrections jusqu'à trouver le meilleur compromis et un bon équilibre. Notez que les teintes sélectionnées apparaissent dans les deux pavés du panneau «Virage partiel» et que les curseurs indiquent les valeurs de teinte et de saturation.



Étape 5

Essayez de peaufiner les deux teintes à l'aide de leurs curseurs Teinte et Saturation respectifs. Le curseur Teinte va modifier la couleur, et le curseur Saturation va définir sa présence et son impact dans l'image. Diminuez la saturation de la teinte claire aux alentours de 23, et réglez la teinte foncée sur 240 (curseur Teinte) et 42 (curseur Saturation). Bien entendu, c'est une question de goût, ce qui donne tout son intérêt aux copies virtuelles qui permettent de créer plusieurs versions de la même image.



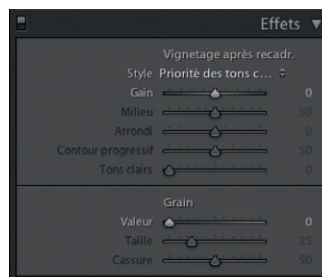
Étape 6

Pour finir le travail de virage partiel, vous pouvez essayer de soigner l'équilibre entre les tons clairs (jaunâtres) et les tons foncés (bleutés), à l'aide du curseur Balance. Vers la droite, on privilégie les tons clairs, vers la gauche, les tons foncés. Dans l'exemple ci-contre, le curseur Balance a été déplacé vers la gauche pour renforcer le virage bleu des tons foncés (image de gauche), et, à l'inverse (image de droite), il a été déplacé vers la droite pour privilégier la teinte claire.



Étape 7

Passez maintenant au panneau Effets. Il permet d'appliquer des effets de vignettage et de simuler le grain du film argentique. Attention, le vignettage ici n'a aucun rapport avec celui de l'objectif, et nous vous recommandons de corriger ce dernier (exercice 34) afin d'éviter tout problème d'ordre esthétique, un vignettage optique important pouvant interférer avec l'effet appliqué ici.



Partie 4 : Corriger ses images

Étape 8

Pour appliquer l'effet de vignetage, nous allons choisir l'option «Priorité des tons clairs», puisque la périphérie de la photo est principalement constituée de zones claires, avec un ciel proche de l'écartèlement. Avec l'option «Priorité de la couleur», il aurait été difficile d'assombrir les coins supérieurs. Réglez le curseur Gain à -50 pour assombrir la périphérie de l'image.

Remarque : nous vous déconseillons l'option «Incrustation de peinture», un simple masque gris qui se rajoute par dessus l'image sans tenir compte de la luminosité.



Étape 9

Le curseur Milieu permet d'étendre plus ou moins l'effet de vignetage. Réglez-le sur 70 pour que le sujet, c'est-à-dire le voilier, ne soit pas recouvert par l'assombrissement périphérique. Pour la même raison, ramenez le curseur Arrondi à -20 : cela donnera une forme un peu plus ovale à l'effet. Le réglage «Contour progressif» permet de créer une transition plus ou moins marquée du vignetage : nous le laisserons sur la valeur par défaut de 50.



Étape 10

Appliquons maintenant du grain argentique (panneau Effets). Le curseur Valeur contrôle la quantité appliquée. Pour cette image, commencez avec un réglage de 50, tout en observant le résultat global, puis zoomez pour voir l'effet produit au niveau des détails (il commence à se faire sentir à partir de 15 ou 20). Ensuite, déplacez le curseur Taille, qui agit sur les particules de grain : vers la gauche, on resserre le grain, vers la droite, il devient plus grossier. Nous conserverons la valeur par défaut de 25 pour préserver la finesse des détails.



Étape 11

Le curseur Cassure agit sur l'uniformité du grain. Vers la gauche, le grain est fin et régulier (voir l'image de gauche), et vers la droite, il devient grossier (voir l'image de droite), en donnant, aux réglages extrêmes, des paquets plus ou moins marqués. Pour éviter l'aspect un peu trop « propre » du numérique et se rapprocher d'un rendu argentique, on réglera la cassure entre 70 et 80.



Étape 12

Pensez à systématiquement enregistrer vos effets artistiques sous forme de paramètres prédéfinis, pour les garder sous la main et ne pas avoir à recommencer le travail à chaque nouvelle photo.

Le module Développement vous propose un grand choix de paramètres prédéfinis de virage partiel, de vignetage et de grain. Bien entendu, ces paramètres « d'usine » peuvent être modifiés et réenregistrés sous forme de paramètres personnalisés. Dans cet exemple, nous avons créé une image *vin-tage* en cumulant trois paramètres prédéfinis « d'usine » : « Virage partiel 1 » + « Grain Lourd » + « Angles arrondis noirs ».





Partie 5

Optimiser son flux de travail

Dans cette avant-dernière partie, nous allons revenir à des notions de flux de travail. En effet, traiter une grande quantité d'images oblige à accélérer la postproduction. Lightroom dispose, à tous les niveaux, de moyens de traitement des images par lots, avec des outils de synchronisation permettant d'appliquer rapidement les corrections d'une image choisie comme *master* à une autre série de photos, et ce quels que soient les outils utilisés. Vous découvrirez également la synchronisation automatique pour appliquer en temps réel des corrections d'une image à un groupe d'autres images. Les paramètres prédéfinis ne sont pas en reste puisqu'ils vous permettent d'enregistrer des réglages et de les appliquer à un lot de photos, aussi bien dans le module Développement que dans le module Bibliothèque, sans oublier la phase d'importation dans le catalogue. Cette courte partie se terminera par une proposition de méthode de travail pour photographes pressés ; Lightroom n'est en effet pas seulement réservé à ceux qui peaufinent et retravaillent leurs images sans fin...

Exercices

- 41 Synchroniser les réglages
- 42 Créer des paramètres prédéfinis de développement
- 43 Un flux de travail pour photographes pressés

41 Synchroniser les réglages

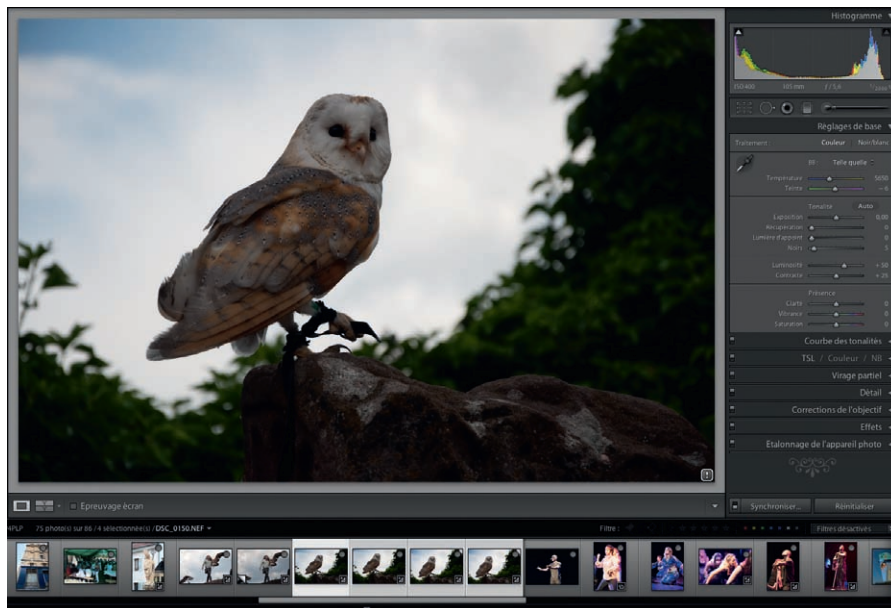
Lightroom dispose de tous les outils pour un traitement minutieux des images, ce qui implique d'y consacrer beaucoup de temps. Face à l'afflux constant d'images, encouragé par le passage au numérique, il est malgré tout possible d'accélérer considérablement le flux de travail et le traitement des images avec les fonctions de synchronisation.

Cet exercice va vous faire découvrir la synchronisation et sa variante, moins connue, la synchronisation automatique. (Nous ne proposons pas de fichier image pour cet exercice, choisissez parmi vos propres fichiers.)



Étape 1

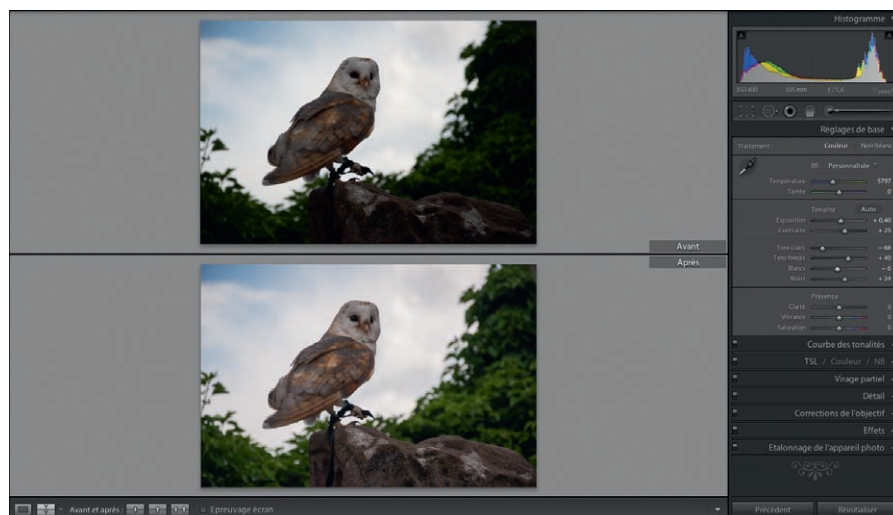
Supposons, pour cet exercice, que nous voulions appliquer un même traitement à une petite série d'images, avec des corrections portant sur la balance des blancs, l'exposition et le contraste – globalement puis localement avec le pinceau de réglage. Et que nous voulions, pour terminer, effectuer ensuite une conversion noir et blanc avec le mélangeur de couches, suivie d'un renforcement du contraste avec la courbe... Le tout étant précédé d'une conversion dans le Processus 2012...



Étape 2

Sélectionnez votre image de départ, qui deviendra active quand vous cliquerez dessus. Cette image doit d'abord être convertie dans le Processus 2012, par un clic sur l'avertissement en bas à droite. Allez ensuite dans le panneau « Réglages de base » et corrigez, dans l'ordre : la balance des blancs et l'exposition globale.

Bien entendu, vous pouvez également utiliser le réglage de tonalité automatique (voir exercice 26).



Étape 3

Activez le pinceau de réglage (voir exercice 37), réglez les curseurs Exposition, Contraste, Clarté et Netteté à votre convenance puis peignez sur le sujet. Le réglage d'exposition va éclaircir ici cet élégant rapace nocturne, notamment face à l'arrière-plan lumineux ; le réglage de contraste va compenser la perte due à l'éclaircissement, et la combinaison de la clarté et de la netteté va mettre en valeur les détails et le plumage. Lorsque la retouche locale est terminée, fermez le panneau du pinceau de réglage.



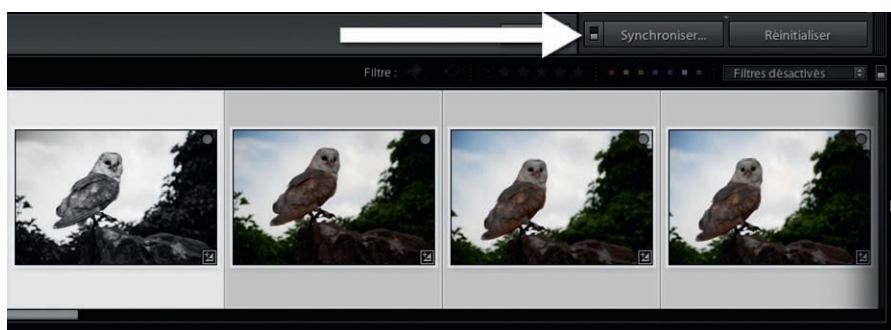
Étape 4

Pour achever les corrections, nous procédons à une conversion en noir et blanc à l'aide du mélangeur de couches du panneau TSL (exercice 39). Cliquez sur NB, dans l'entête du panneau. Vous pouvez également appliquer un beau contraste à l'aide d'une courbe en S, dans le panneau « Courbe des tonalités » : le haut de la courbe redonnera de la brillance aux tons clairs, et le pied rendra les noirs un peu plus profonds, contribuant ainsi à la présence de l'image.



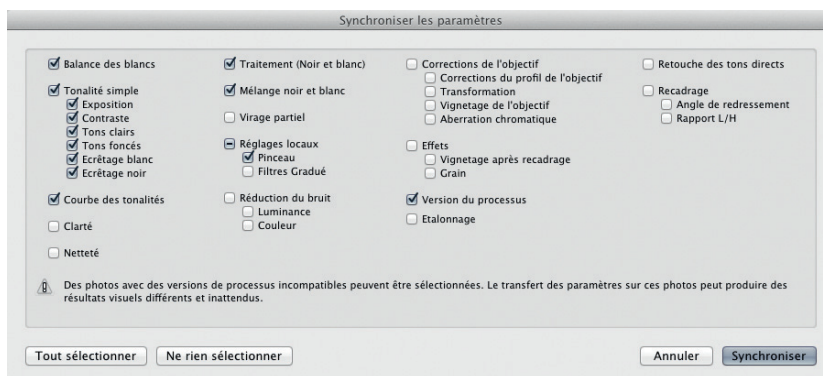
Étape 5

Pour appliquer ces corrections aux autres images, sélectionnez-les en cliquant dessus tout en appuyant sur Ctrl/Cmd. L'image de départ est active, elle se reconnaît à son cadre plus clair (vignette de gauche ici). Cliquez ensuite sur le bouton Synchroniser, en bas à droite dans le module Développement.



Étape 6

Dans la boîte de dialogue « Synchroniser les paramètres » qui s'affiche aussitôt, cochez les outils utilisés dans les étapes précédentes : version du processus, balance des blancs, tonalité simple, courbe des tonalités, mélange noir et blanc, pinceau. Si vous cochez un outil qui n'a pas été utilisé, il n'y aura aucun effet sur les images de destination, dès lors qu'aucun réglage n'a été effectué avec. Cliquez ensuite sur Synchroniser pour appliquer les réglages à toutes les images.



Étape 7

Toutes les corrections et tous les réglages sont reportés de l'image active – traitée au début – vers les autres images. La synchronisation prend une fraction de seconde mais, bien entendu, et en fonction de la puissance de votre ordinateur, cela dépendra du nombre d'images sélectionnées.



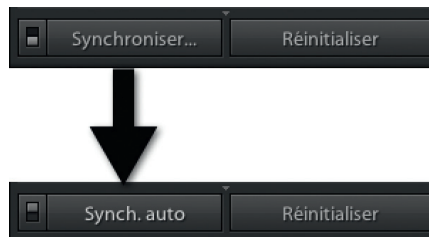
Étape 8

Nous avons volontairement inclus le pinceau de retouche locale dans les corrections à effectuer et à synchroniser. En effet, tant que les images sont parfaitement identiques, cela ne posera aucun problème. En revanche, si elles ne le sont pas, le masque du pinceau risque d'être décalé, comme vous pouvez le constater ci-contre. Bien entendu, vous pourrez reprendre la correction à la main mais, en général, évitez de synchroniser les outils de retouche locale, vous perdriez du temps à vérifier puis à corriger.



Étape 9

Lightroom propose un mode de synchronisation automatique des corrections de l'image active vers les autres images sélectionnées, mais cette fois en temps réel, lors de l'exécution. Pour activer cette fonction, cliquez sur le petit interrupteur inclus dans le bouton Synchroniser. Dans ce cas de figure, il n'y aura pas la boîte de dialogue de l'étape 6.



Conclusion : le mode de synchronisation automatique ne fonctionne pas avec le pinceau de retouche locale et le filtre gradué. Il faut rester vigilant avec cette méthode, notamment si des images ont été sélectionnées par mégarde ou oubliées : on risque d'appliquer des corrections qui ne leur sont pas destinées. Avant d'enclencher le mode Synchronisation automatique, vérifiez les images sélectionnées.

42 Créer des paramètres prédéfinis de développement

Les paramètres prédéfinis de développement sont constitués des réglages utilisés lors de la correction des images. Enregistrés dans des dossiers, ils peuvent être appliqués aussi bien dès l'importation qu'à tout moment dans le flux de travail au sein de Lightroom. Nous allons apprendre comment créer et organiser des paramètres prédéfinis.

Avec Lightroom 4, le principe ne change pas mais il y a un certains nombres de nouveautés : la prise en charge du Processus 2012, l'apparition de nouveaux paramètres, y compris pour la vidéo, et enfin le très attendu affichage dans des menus hiérarchiques, en lieu et place de la longue et insipide liste des versions précédentes de Lightroom.



Le fichier associé à cet exercice est sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie5_ex42.

Étape 1

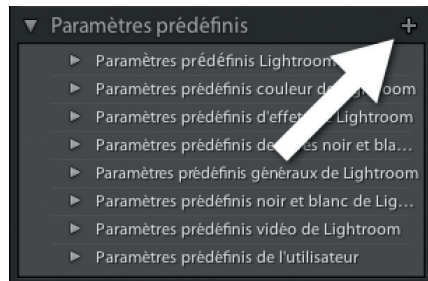
Ouvrez la photo Original_42.nef dans le module Développement. Nous allons procéder à une série de corrections, de tonalité (Exposition +0,45, Contraste -18, Tons clairs -16, Tons foncés + 16, Blancs +30, Noirs -15), une conversion en noir et blanc (cliquez sur Noir/blanc dans le panneau «Réglages de base»), un réglage de contraste via une courbe en S à peine marquée (image déjà contrastée). On donne aussi un côté vintage à la photo avec un virage partiel (tons clairs : Teinte 46, Saturation 19 ; tons foncés : Teinte 45, Saturation 33), puis un effet de vignetage (Gain -30) et du grain (Valeur et Taille à 50, Cassure 75).

Remarque : les paramètres prédéfinis de Lightroom sont parfaitement compatibles avec ceux de Camera Raw, et inversement. Assurez-vous juste que les versions coïncident (certains outils ne sont pas disponibles dans des versions plus anciennes).



Étape 2

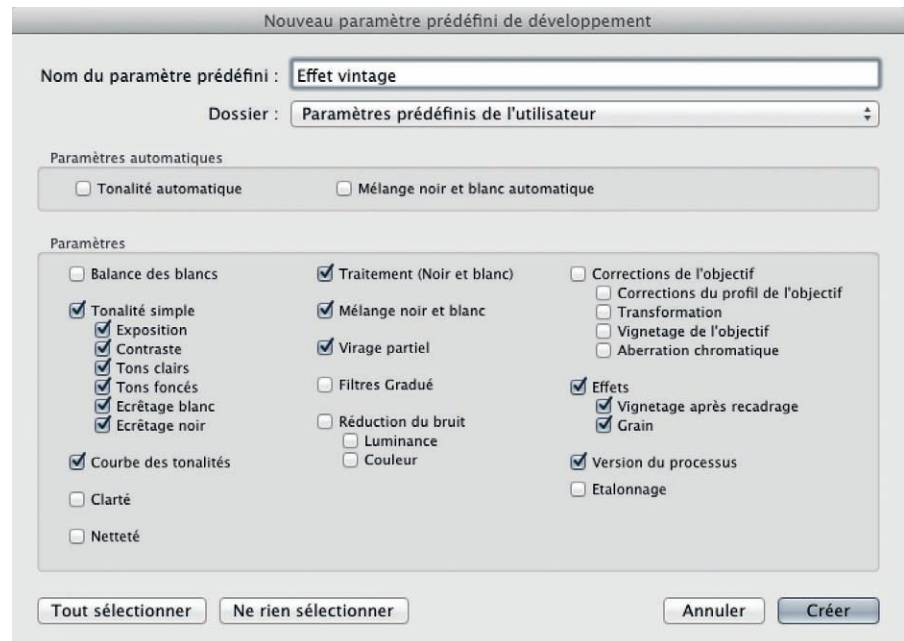
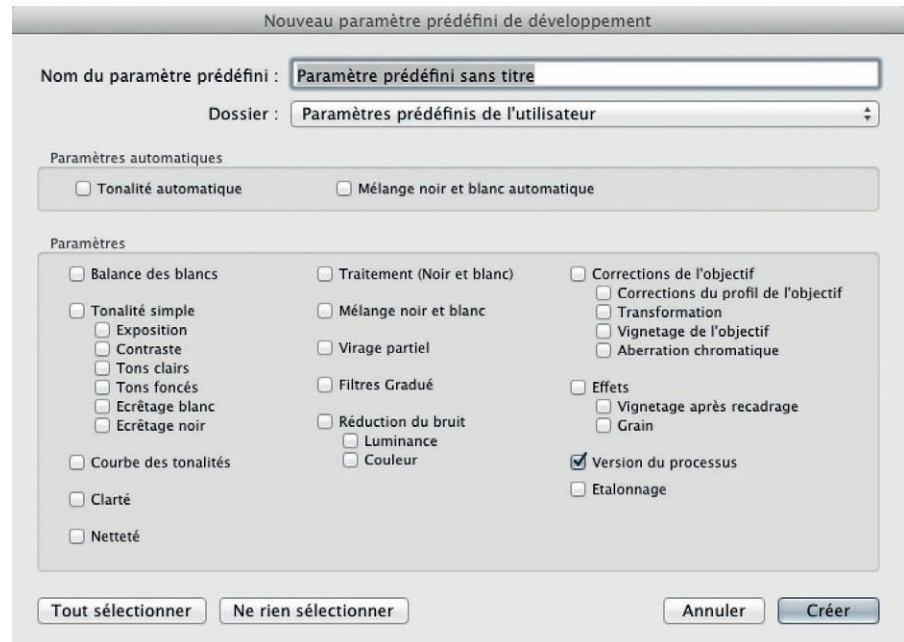
Pour créer un paramètre prédéfini de développement, vérifiez d'abord tous les réglages et corrections dans les différents panneaux et outils puis allez dans le panneau « Paramètres prédéfinis » (à gauche). Cliquez sur « + » pour ouvrir la boîte de dialogue « Nouveau paramètre prédéfini de développement » puis sur « Ne rien sélectionner » pour réinitialiser le contenu et éviter d'enregistrer un réglage oublié ou incongru.



Étape 3

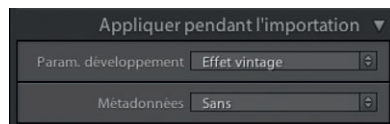
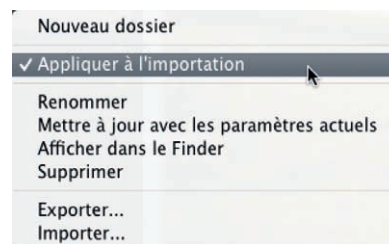
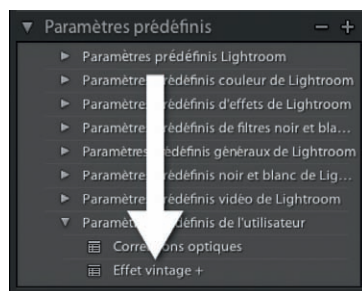
Saisissez d'abord le nom du paramètre prédéfini. Le panneau « Paramètre prédéfini » vous oblige à enregistrer le paramètre dans le dossier de l'utilisateur ; vous ne pouvez pas le placer dans les paramètres Lightroom fournis par Adobe, en revanche, vous avez la possibilité de créer un nouveau dossier dans le menu déroulant Dossier.

Cochez les paramètres correspondant à tous les réglages que vous venez d'effectuer sur l'image, puis validez en cliquant sur Créer.



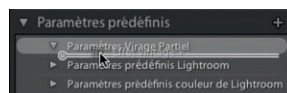
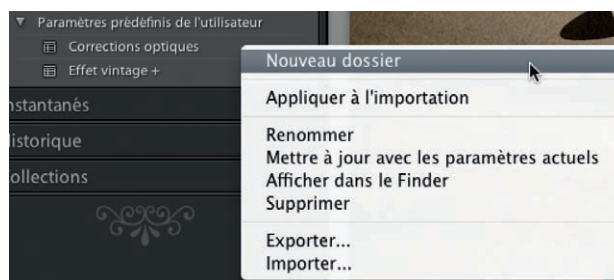
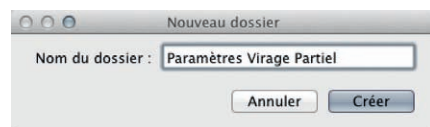
Étape 4

Le nouveau paramètre prédéfini apparaît dans la liste des paramètres prédéfinis de l'utilisateur. Par un clic droit, un menu flottant propose, parmi plusieurs fonctions, une nouveauté de Lightroom 4, «Appliquer à l'importation», qui place le paramètre dans la section «Appliquer pendant l'importation» du menu Importer. Attention avec cette fonction, vous risquez de voir vos images nouvellement importées transformées par un paramètre prédéfini que vous auriez oublié... Le signe «+» rappelle que le paramètre est actif à l'importation.



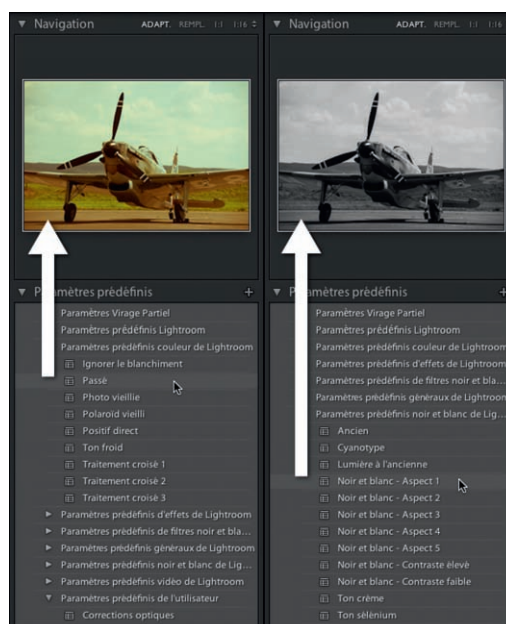
Étape 5

Si vous voulez créer un nouveau dossier, cliquez droit dans le panneau et choisissez «Nouveau dossier». Saisissez un nom puis cliquez sur Créer. Vous pouvez créer des hiérarchies de dossiers et glisser les paramètres prédéfinis dedans.



Étape 6

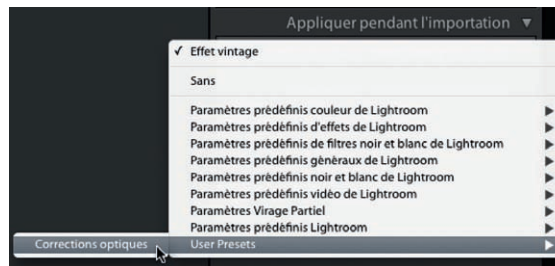
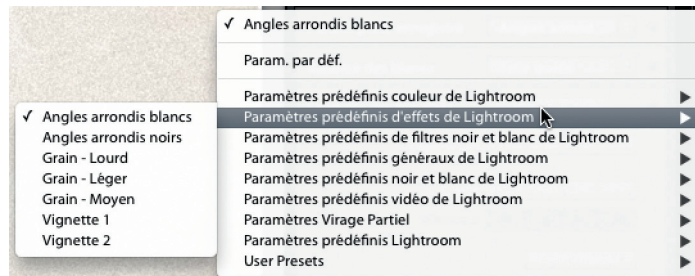
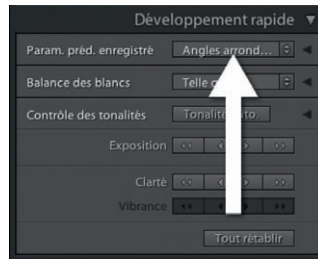
Il existe plusieurs méthodes pour appliquer un paramètre prédéfini. Dans le module Développement, sélectionnez d'abord une image. Ensuite, dans le panneau «Paramètres prédéfinis», passez la souris sur le paramètre en question pour avoir un aperçu dans le panneau Navigation. Pour l'appliquer, cliquez dessus, tout simplement.



Étape 7

On peut également appliquer le paramètre prédéfini dans le panneau « Développement rapide » du module Bibliothèque, en le sélectionnant dans le menu déroulant « Param. préd. enregistré ». Depuis Lightroom 4, la liste est enfin hiérarchique. Si plusieurs images ont été sélectionnées, elles seront toutes modifiées.

Le menu d'importation vous permet également d'appliquer un paramètre de développement (voir l'étape 4). Malgré tout, nous vous déconseillons d'appliquer des paramètres de développement dès l'importation (faites-le dans le menu Développement, où vous pourrez aisément retoucher les réglages), gardez cette option pour les applications plus techniques (correction optique, correction du bruit...).



Étape 8

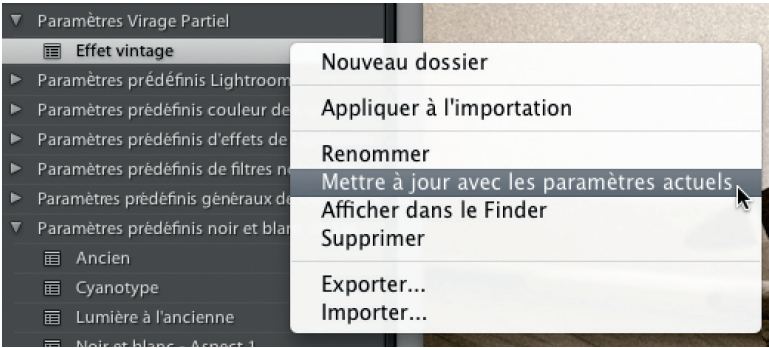
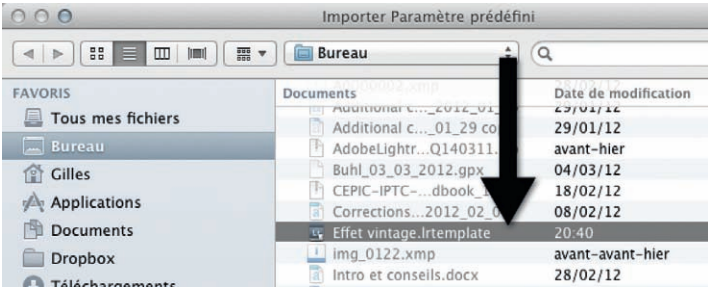
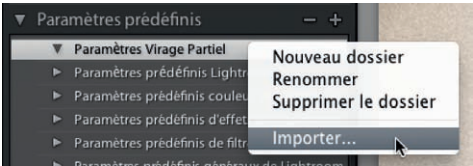
Nous vous recommandons de stocker les paramètres prédéfinis avec le catalogue (voir exercice 01, étape 5). Vous pouvez localiser en permanence les dossiers des paramètres prédéfinis en allant dans les Préférences. Les paramètres prédéfinis ne pesant que quelques dizaines de Ko, vous pouvez les partager aisément avec d'autres photographes : faites un clic droit sur un de vos paramètres et choisissez la commande Exporter dans le menu contextuel. Dans la boîte de dialogue du système, indiquez l'emplacement d'exportation. Il ne vous restera plus qu'à le joindre à un e-mail, comme n'importe quelle pièce jointe.



Étape 9

Le destinataire de votre e-mail pourra importer le paramètre prédéfini très facilement : il lui suffira de faire un clic droit sur un dossier du panneau « Paramètres prédéfinis » et de choisir la commande Importer, dans le menu contextuel : une boîte de dialogue s'ouvrira alors sur son écran, lui permettant d'installer le paramètre que vous lui avez envoyé. Le menu contextuel permet également de supprimer, de renommer ou même de rafraîchir un paramètre prédéfini, si vous avez modifié quelques réglages. Vous pouvez aussi afficher son emplacement dans le Finder (Mac) ou dans l'Explorateur (Windows).

Conclusion : les paramètres prédéfinis de développement sont un élément essentiel du flux de travail dans Lightroom, car ils s'adaptent aussi bien à une démarche artistique, pour corriger quelques images, qu'aux besoins des photographes pressés ou qui ont une grosse production. Les paramètres prédéfinis pour Lightroom ne manquent pas sur Internet, et il y en a pour tous les goûts.



43 Un flux de travail pour photographes pressés

Beaucoup d'utilisateurs se demandent pourquoi le module Bibliothèque dispose d'un histogramme et d'un panneau de développement rapide bien fourni en outils de correction. La réponse est très simple : Lightroom est parfaitement équipé pour répondre aux besoins du photographe qui travaille dans l'urgence. Nous ne prétendons pas donner ici une méthode universelle, mais nous vous proposons quelques pistes pour vous aider à trier, corriger et diffuser les images d'un reportage que votre rédacteur en chef ou responsable de communication attendrait avec impatience, en vous harcelant de coups de téléphone...

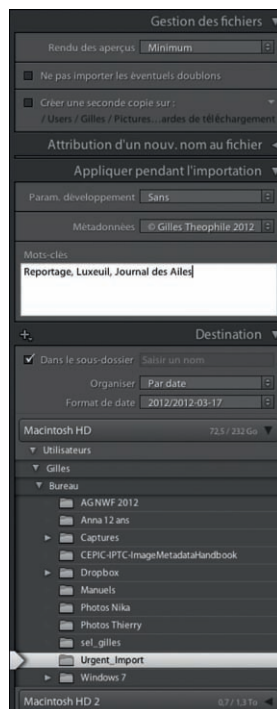
Notez qu'avec Lightroom 4, vous pouvez appliquer la recette aux vidéos, puisque vous pouvez appliquer les corrections du panneau « Développement rapide », puis exporter un mélange de photos et de vidéos.



Étape 1

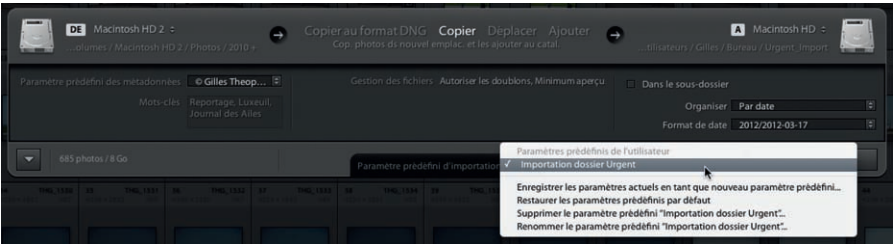
Tout commence avec le menu Importer. Nous vous suggérons d'enregistrer un paramètre prédéfini d'importation avec les réglages suivants.

- «Éjecter après l'importation».
- «Rendu des aperçus : Minimum» : la qualité sera suffisante pour un affichage en mode Loupe (vous pourrez toujours créer des aperçus de qualité standard ou 1:1 plus tard, lorsque votre travail aura été livré).
- Ne créez pas de copie de sauvegarde mais conservez les images sur la carte mémoire jusqu'à ce que vous trouviez le temps de faire un duplicata.
- Appliquez votre modèle de copyright, quoi qu'il arrive.
- Saisissez deux ou trois mots-clés, dont le nom du destinataire du reportage et le sujet couvert – vous complèterez plus tard dans le module Bibliothèque.
- Destination : créez un dossier dévolu aux tâches urgentes, très facile d'accès, par exemple sur le Bureau ou dans le dossier Images du système, que vous nommerez «Urgent_Import».
- Passez le menu Importer en mode Compact pour gagner du temps sur la collecte des vignettes (voir exercice 09).



Étape 2

Enregistrez un paramètre prédéfini d'importation nommé tout simplement « Urgent ». Votre menu Importer est prêt pour faire face aux situations dans lesquelles vous devrez vous montrer très rapide ; si vous êtes attentif, vous verrez que le mode Compact affiche une synthèse des réglages de l'étape 1 avec la source et la destination des images.



Étape 3

Lors de l'importation, n'attendez pas que toutes les images soient chargées pour commencer le tri avec la méthode expliquée dans l'exercice 10. Faites un double-clic sur la première image de la grille pour l'afficher en mode Loupe, verrouillez les majuscules et attribuez-lui un marqueur Retenue ou Rejetée avec les touches P et X du clavier ; Lightroom passera automatiquement à l'image suivante. Vous pouvez zoomer rapidement en appuyant sur la barre d'espace sans la relâcher (relâchez-la ensuite pour revenir en arrière). Mais attention, sauf en cas de doute sur la netteté, ne zoomez pas, car les aperçus étant de qualité minimale, Lightroom est obligé de recalculer l'affichage ce qui allonge le temps de chargement.



Étape 4

Vous pouvez vous déplacer manuellement dans le Film fixe avec les flèches Gauche et Droite du clavier. Pour faire un bond rapide en avant ou en arrière, servez-vous du mode Turbo : gardez le doigt appuyé sur la flèche Gauche ou Droite, les images défileront à toute vitesse en mode Loupe, mais à faible résolution.



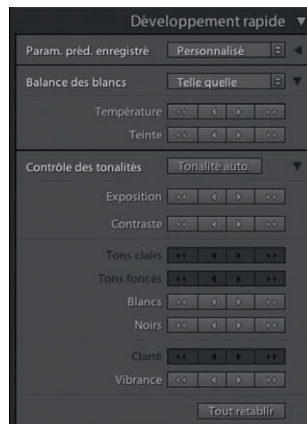
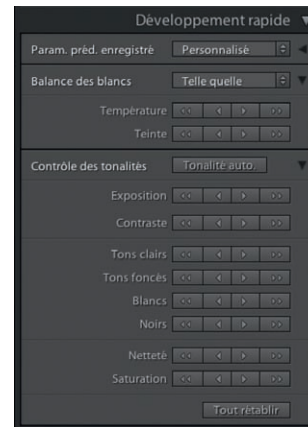
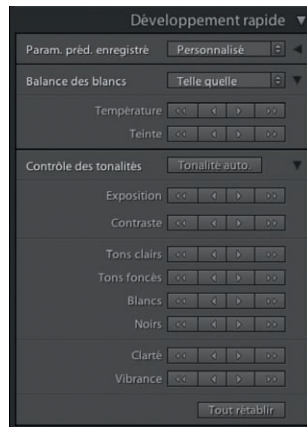
Étape 5

Lorsque le tri est fait, cliquez sur le fanion blanc du filtre situé dans le bandeau supérieur du Film fixe : ceci aura pour effet de n'afficher que les images retenues. Pour passer à la phase de correction, vous pouvez passer en mode Grille (touche G) ou rester en mode Loupe. Dans le premier cas, vous pouvez agrandir les vignettes tout en gardant une vue d'ensemble sur les corrections ; dans le second, si vous êtes un peu moins pressé, vous pourrez corriger les images avec plus de précision.



Étape 6

C'est là qu'intervient le panneau «Développement rapide». Vous pouvez corriger la balance des blancs, l'exposition, le contraste, utiliser la tonalité automatique ou appliquer un paramètre prédéfini sans aller dans le menu Développement. Les boutons ont une flèche simple ou double pour la correction par paliers. Pour l'exposition, la flèche simple correspond à 1/3 de diaphragme, la double à 1 diaphragme. Si vous appuyez sur Alt/Option, les boutons Clarté et Vibrance deviennent Netteté et Saturation. Changez de vignette avec les flèches du clavier et appliquez les corrections nécessaires. Le développement rapide s'utilise également pour les vidéos, avec certaines restrictions (exercice 22).



Étape 7

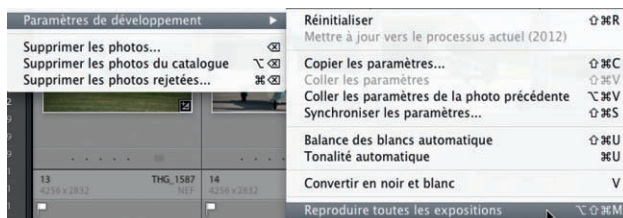
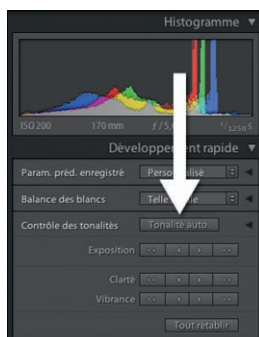
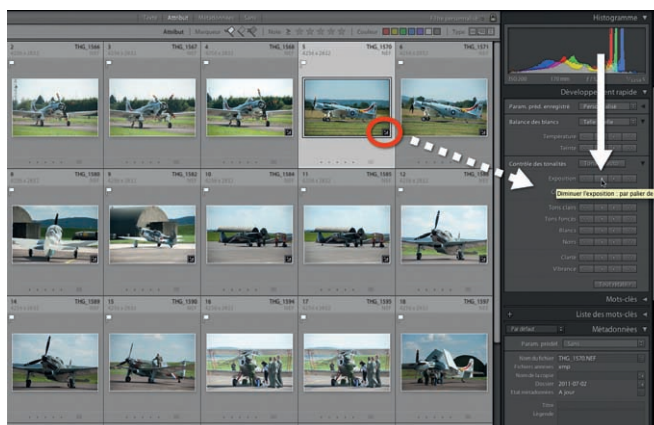
Dans le cas d'un flux de travail rapide, contentez-vous de corriger l'exposition et le contraste en surveillant l'histogramme. Inutile de toucher au reste (balance des blancs, etc.), sauf absolue nécessité. Vous pourrez renforcer automatiquement la netteté lors de la phase d'exportation.

Étape 8

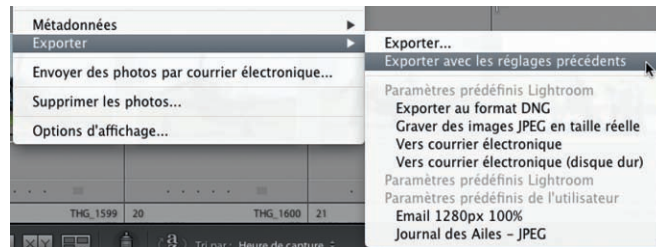
Si vos images n'ont pas trop de problèmes d'exposition, vous pouvez utiliser la tonalité automatique (exercice 26). Sélectionnez toutes les images de la grille (Ctrl/Cmd + A) et appuyez sur « Tonalité automatique ». Les résultats ne seront pas parfaits partout, mais c'est un bon réglage de base que vous pourrez reprendre manuellement avec les outils de développement rapide. Vous pouvez aussi annuler les corrections en sélectionnant les images concernées et en cliquant sur « Tout rétablir ».

Étape 9

Pour une série dont l'exposition varie d'une vue à l'autre, il existe une fonction peu connue : « Reproduire toutes les expositions ». Cliquez sur la photo la mieux exposée (rendez-la active), puis sélectionnez les images candidates à la correction (Ctrl/Cmd ou Maj). Allez dans **Photo>Paramètres de développement>Reproduire toutes les expositions**. Lightroom va automatiquement corriger l'exposition des images candidates en se basant sur la première image sélectionnée. Les résultats sont spectaculaires et très rapides.



Lorsque vous aurez créé des paramètres prédéfinis d'exportation (exercice 44), votre flux de travail sera encore plus rapide car vous n'aurez plus besoin de lancer le menu Exporter. Il suffira de faire un clic droit sur les images sélectionnées et de choisir l'un des paramètres prédéfinis dans le menu contextuel (ici **Exporter>Paramètres prédéfinis de l'utilisateur>Journal des Ailes-JPEG**). Si vous souhaitez exporter une seconde fois les mêmes images avec les mêmes paramètres, faites un clic droit et sélectionnez **Exporter>Exporter avec les réglages précédents**. Bien entendu, vous pouvez lancer une deuxième exportation (ou plus) parallèlement à la première, tout dépend de la puissance de votre ordinateur.



la tonalité automatique sont tous à la disposition du photographe pressé, même s'il travaille en RAW et avec des vidéos. Bien entendu, une fois que le travail aura été exécuté et livré, vous devrez faire une copie de sauvegarde des images, et éventuellement créer des aperçus de qualité standard ou 1:1 si vous avez l'intention de revenir plus tard sur vos images... Sans parler des tâches de catalogage – notation, mots-clés, champs IPTC, collections – que nous avons volontairement ignorées ici pour parler au plus pressé.



Partie 6

Diffuser ses images

Il est temps maintenant de diffuser et publier vos photos. Cette dernière partie est consacrée aux modules de sortie de Lightroom (Livres, Diaporama, Impression et Web), ainsi qu'au menu « Exporter les fichiers » et aux « Services de publication ». Vous y trouverez également un exercice sur l'épreuve à l'écran, que nous avons jugé opportun de placer ici, juste avant l'exercice consacré à l'impression.

Une nouveauté importante de Lightroom 4 est la manière de gérer les projets en cours dans les différents modules de sortie. Le principe des collections spécifiques existe toujours, mais le processus de création est différent : dans chaque module, vous disposerez d'une commande d'enregistrement du projet qui créera une collection dans le panneau Collections, avec une icône appropriée.

Tous ces modules regorgent d'outils ; le but de cette section n'est pas de vous montrer comment créer un site web ou un livre photo de A à Z, mais d'attirer votre attention sur des outils et des notions qui vous aideront à avancer. Le menu Exporter sera traité en détail ; nous mettrons l'accent sur les réglages les plus importants et ceux qui peuvent paraître obscurs, avant d'aborder les outils qu'il offre pour accélérer le flux de travail.

Exercices

- 44 Le menu Exporter
- 45 L'épreuve à l'écran
- 46 Imprimer ses photos
- 47 Créer un livre photo
- 48 Créer un diaporama
- 48 Le module Web
- 49 Créer une galerie Flickr
avec le service de publication
- 50 Envoyer ses images par e-mail

44 Le menu Exporter

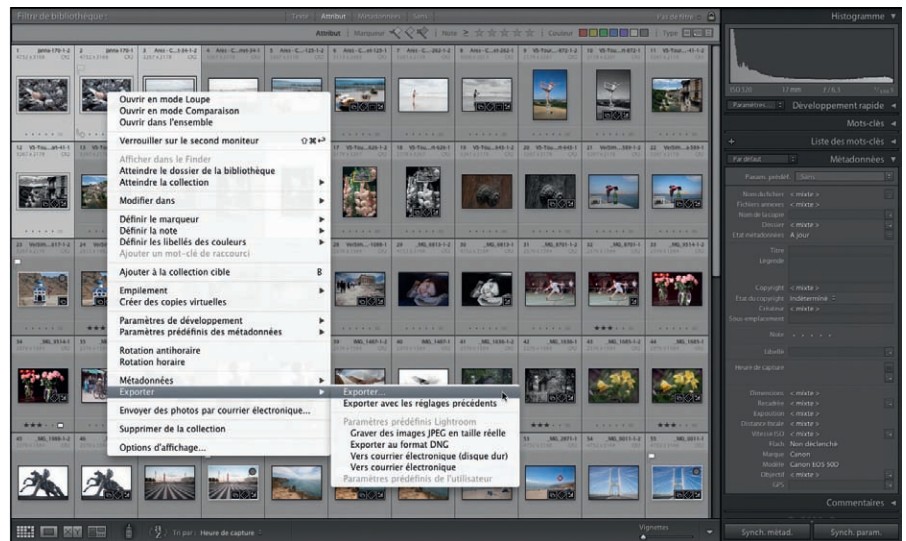
Le menu Exporter est, fort logiquement, la dernière étape du flux de travail dans Lightroom – en réalité l'une des dernières puisque le travail peut aussi se poursuivre dans un des modules de sortie (Impression, Diaporama, etc.). Nous n'allons pas détailler ici tous les outils du menu Exporter, mais mettre l'accent sur ses options les plus importantes, sur certaines fonctions moins évidentes et sur les petites nouveautés de Lightroom 4. Nous nous intéresserons ensuite à la meilleure manière de les configurer pour accélérer et automatiser le travail dans le menu Exporter, notamment grâce aux paramètres prédéfinis qui vont prendre ici tout leur sens.



Les photos qui illustrent cet exercice sont de Véronika Simonova, © tous droits réservés.

Étape 1

Pour lancer le menu Exporter, le plus simple est de faire un clic droit sur une image, ou sur un groupe d'images, et de choisir Exporter dans le menu contextuel. Vous pouvez aussi aller dans le menu **Fichier>Exporter**. Nous reviendrons plus tard sur la fonction « Exporter avec les réglages précédents » qui permet de relancer une exportation sans passer par le menu Exporter, et sur l'exportation conditionnée par des paramètres prédéfinis.



Étape 2

La zone principale du menu Exporter contient toutes les options et tous les outils regroupés en sections, que l'on peut ouvrir ou fermer en cliquant sur la flèche près de l'intitulé de chacune (lorsqu'une section est fermée, un récapitulatif des réglages est rappelé dans la barre à droite). La zone « Paramètre prédéfini », en haut à gauche, permet de créer et gérer des paramètres prédéfinis d'exportation. La zone « Actions de post-traitement », en bas à gauche, contient les outils de certains modules externes qu'on peut mêler à ceux de Lightroom.

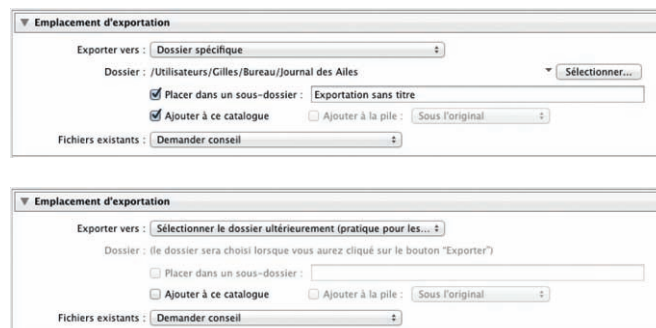
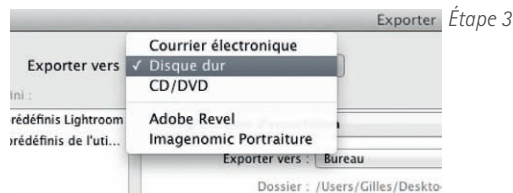
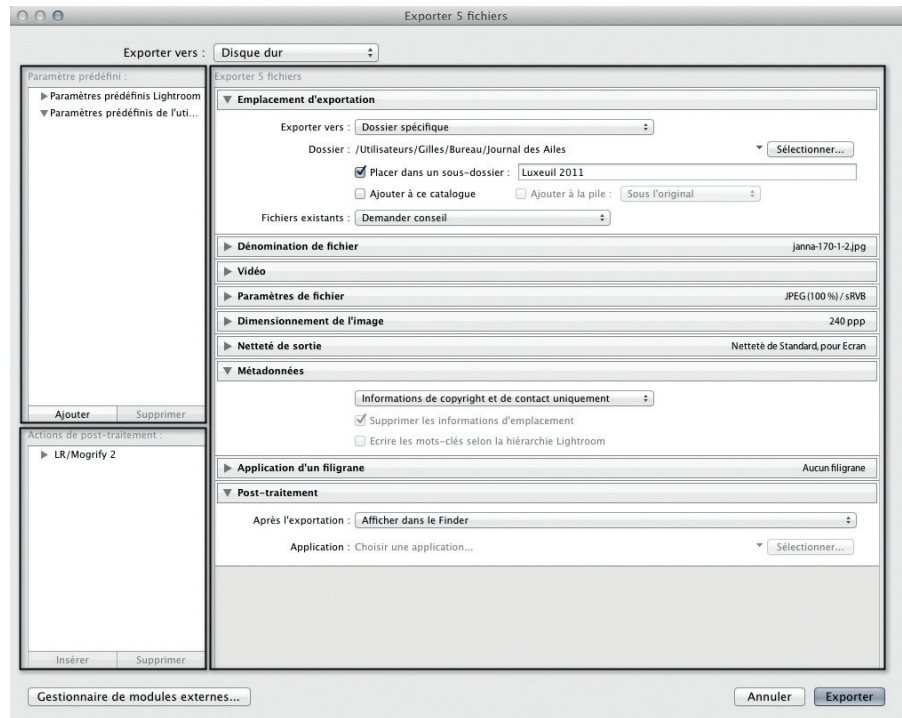
Étape 3

Le menu déroulant « Exporter vers : », dans le bandeau supérieur, a quatre options : « Courrier électronique » (voir l'exercice 51), « Disque dur », pour toute exportation quelle que soit la destination, « CD/DVD » pour graver les images et « Adobe Revel » pour les diffuser vers le nouveau système de publication en ligne d'Adobe. Certains modules externes installent également une commande dans cette liste (ici Portraiture).

Étape 4

« Emplacement d'exportation » est une section importante : on y choisit le dossier de destination. Les fonctions sont assez classiques, avec possibilité de créer des sous-dossiers à la volée. Mais des points demandent à être clarifiés. Dans le menu « Exporter vers », on trouve, entre autres, les options :

- « Dossier spécifique » : vous pouvez indiquer n'importe quel dossier de destination ou en choisir un dans la liste du bouton Sélectionner. Si vous cochez « Ajouter à ce catalogue », le nouveau dossier et ses images seront automatiquement importés ;
- « Sélectionner le dossier ultérieurement » : si vous créez des paramètres prédéfinis d'exportation, vous ne savez pas forcément où vos images seront exportées. Cette option vous laisse alors le choix de la destination.



Étape 5

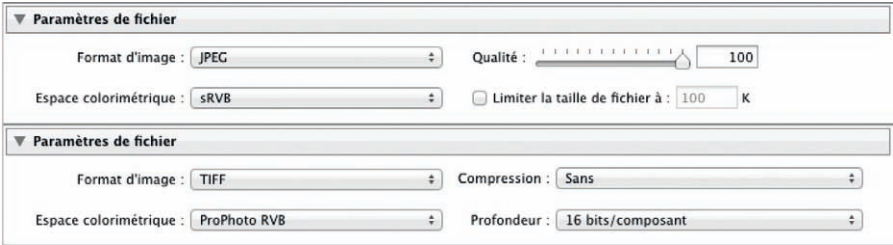
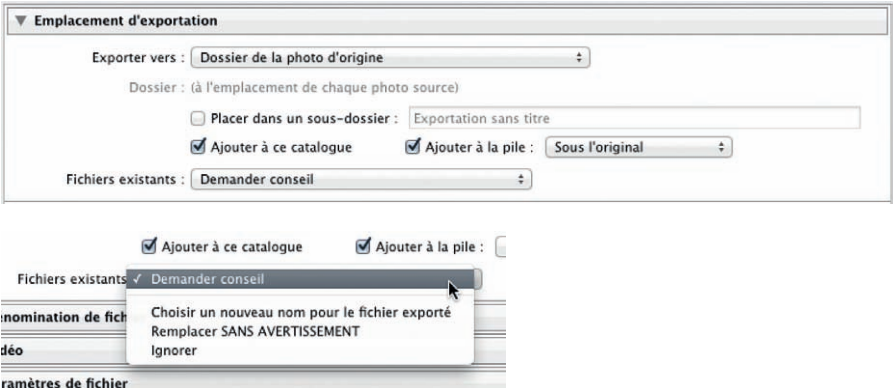
Vous pourrez aussi choisir «Dossier de la photo d'origine» pour réimporter dans le catalogue les images exportées, et plus précisément dans le dossier des images originales, cochez «Ajouter à ce catalogue». Empilez les images réimportées sur ou sous les originaux, en cochant «Ajouter à la pile» (choisissez la méthode d'empilement dans le menu un peu plus à droite – option inactive si export à partir d'une collection). Le menu «Fichiers existants» permet de contrôler l'écrasement de fichiers déjà exportés ; laissez-le sur «Demander conseil» : en cas de risque, une boîte de dialogue proposera de renommer les fichiers ou de remplacer les fichiers précédents.

Étape 6

Dans «Paramètres de fichier», choisissez le format JPEG, PSD, TIFF, DNG ou Original. Déterminez la qualité du JPEG (entre 0 et 100 – 65 est communément admis pour correspondre à 8 dans Photoshop) et son espace colorimétrique. Le bouton «Limiter la taille de fichier à :» oblige Lightroom à produire des JPEG de taille inférieure à la valeur en Ko que vous aurez saisie. Pour les PSD et TIFF, choisissez l'espace colorimétrique et la profondeur en bits. Pour le TIFF, vous disposez d'une fonction de compression.

Étape 7

Les autres formats sont le DNG et Original, lequel permet d'exporter un duplicata au même format que l'image originale : par exemple pour un fichier NEF (RAW Nikon), vous exporterez un NEF identique incluant dans le fichier annexe XMP les corrections effectuées dans Lightroom, qui pourront être reprises dans une autre session du programme ou de Camera Raw. Seul l'historique et le filigrane de copyright ne seront pas du voyage. Quant au DNG et aux vidéos, reportez-vous aux exercices 21et 22.



Étape 8

Le dimensionnement peut poser problème aux non-initiés. Pour exporter à des dimensions précises, choisissez « Largeur et hauteur » ou Dimensions dans le menu Redimensionner. Si vous voulez exporter, par exemple, une image devant faire 50 × 75 cm pour un tirage, saisissez ces dimensions sans oublier de sélectionner « cm ». Bien sûr, veillez à ce que l'original ait les proportions adéquates et soit de résolution suffisante. La résolution est réglée par défaut à 240 ppp, inutile d'y toucher sauf si vous avez des besoins précis.

▼ Dimensionnement de l'image

☒ Redimensionner : Largeur et hauteur ☐ Ne pas agrandir

L : 50,000 H : 75,000 cm Résolution : 240 pixels par pouce

Étape 9

Autre exemple : pour exporter des images dont le bord le plus large ne doit pas dépasser 1280 pixels, choisissez « Bord large » et entrez « 1280 » dans le champ de saisie (en pixels). Si vous cochez « Ne pas agrandir », les images d'une taille inférieure à 1280 pixels ne risqueront pas d'être « gonflées » jusqu'à là. Cette fonction est très utile si vous exportez un lot d'images de différentes tailles.

▼ Dimensionnement de l'image

☒ Redimensionner : Bord large ☒ Ne pas agrandir

1280 pixels Résolution : 240 pixels par pouce

Étape 10

La section « Netteté de sortie » permet d'accentuer l'image en fonction de sa destination (affichage à l'écran, impression), de ses dimensions et de sa résolution. Cette accentuation s'ajoute aux renforcements de netteté exécutés dans le module Développement, sans aucune corrélation entre elles. Vous avez le choix entre des réglages pour l'écran et pour du papier mat ou brillant, avec un gain à trois niveaux : Faible, Standard, Élevée. Le réglage standard est parfait dans la plupart des cas et si vous ne voulez pas d'accentuation, décochez le bouton « Netteté pour ». Ce système est également disponible dans les modules Livres (export en PDF), Impression et Web.

▼ Netteté de sortie

☒ Netteté pour : Ecran Gain : Standard

▼ Netteté de sortie

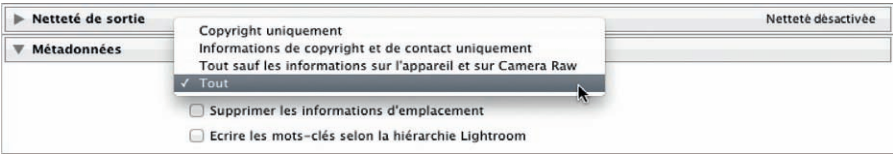
☒ Netteté pour : Papier mat Gain : Faible

Étape 11

La section Métadonnées comporte deux options et un menu pour choisir les métadonnées exportées avec les images. Le menu propose les options :

- «Copyright uniquement» : seuls les champs Copyright des métadonnées IPTC seront joints ;
- «Informations de copyright et de contact uniquement» : seuls les champs Copyright et «Contact des métadonnées IPTC» seront joints ;
- «Tout sauf les informations sur l'appareil et sur Camera Raw» : toutes les métadonnées seront jointes, sauf les EXIF liées à la prise de vue et au traitement des images ;
- Tout : aucune restriction.

Ces options ne sont pas disponibles si vous exportez un fichier DNG ou Original.



Étape 12

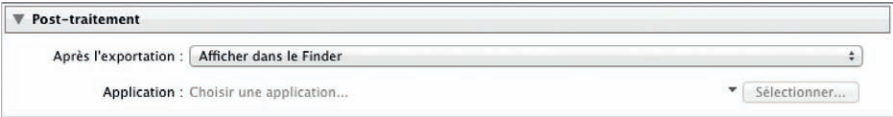
Dans cette section on trouve aussi :

- «Supprimer les informations d'emplacement» : les métadonnées de géocodage ne sont pas incluses à l'exportation (option indisponible pour les fichiers DNG ou Original) ;
- «Écrire les mots-clés selon la hiérarchie Lightroom» :préserve la hiérarchie enfants>parents. Mais tous les logiciels ne savent pas interpréter les mots-clés hiérarchiques.



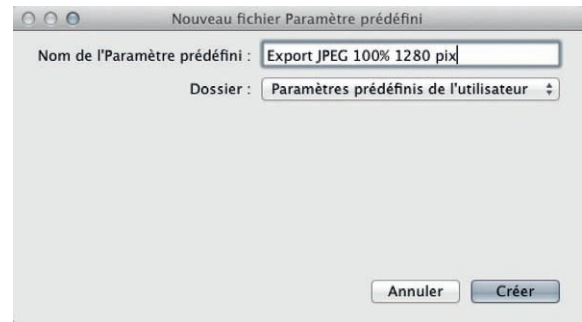
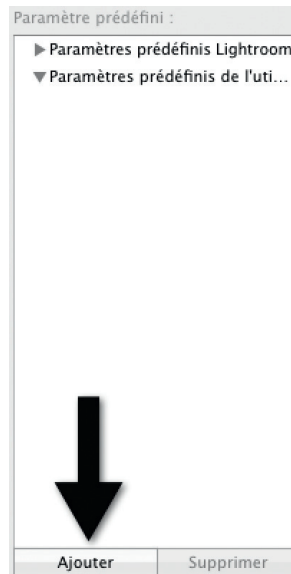
Étape 13

La section Post-traitement permet de lancer une action après exportation des images. On peut les ouvrir dans le programme de son choix ou, tout simplement, ne rien faire ! Nous vous conseillons néanmoins de vérifier vos images fraîchement exportées soit avec une application de votre choix, soit, pour simplifier, dans Windows Explorer (PC) ou dans le Finder (Mac).



Étape 14

Pour automatiser le processus d'exportation, vous pouvez créer un paramètre prédéfini à partir de n'importe quel ensemble de réglages dans les sections du menu Exporter. La procédure est très simple : après avoir effectué tous les réglages, cliquez sur Ajouter, sous la section «Paramètre prédéfini», en haut à gauche. Dans la boîte de dialogue, saisissez un nom et choisissez le dossier «Paramètres prédéfinis de l'utilisateur» (vous avez également la possibilité de créer d'autres dossiers). Pour garder le libre choix d'un dossier de destination, n'oubliez pas de choisir «Sélectionner le dossier ultérieurement» dans la section «Emplacement d'exportation» (voir l'étape 4).



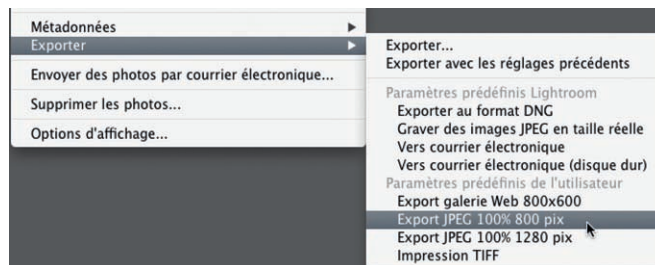
Étape 15

Les paramètres prédéfinis d'exportation sont affichés dans la section «Paramètre prédéfini» du menu Exporter. Vous trouverez ceux livrés avec Lightroom et les vôtres dans le dossier «Paramètres prédéfinis de l'utilisateur». Il suffit de cliquer sur l'un d'entre eux pour reconfigurer le menu Exporter et exporter les images conformément aux réglages enregistrés.



Étape 16

Pour exporter directement avec un paramètre prédéfini, faites un clic droit sur une image ou un groupe d'images, sélectionnez Exporter, puis le paramètre prédéfini dans le menu contextuel. L'exportation sera directe, sans avoir à ouvrir le menu Exporter.



Étape 17

Si vous devez exporter des images avec les mêmes réglages que la fois précédente, vous n'avez pas besoin de relancer le menu Exporter ou de sélectionner encore une fois le même paramètre prédéfini : il suffit de choisir **Exporter>Exporter avec les réglages précédents**.

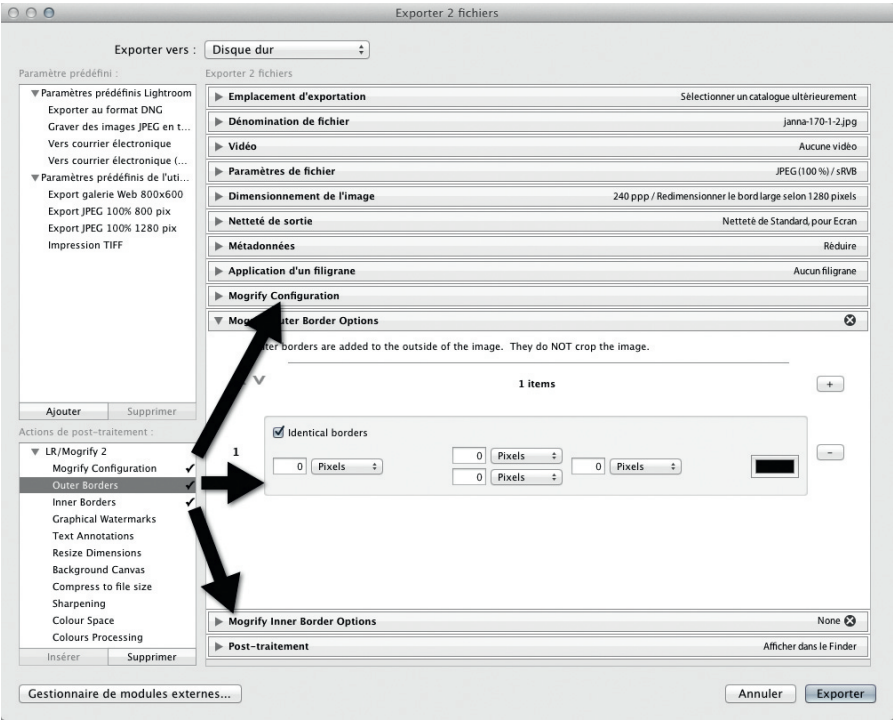
Vous pouvez lancer plusieurs exportations en parallèle – tout dépend de la puissance de votre ordinateur – mais, en tout cas, durant chaque exportation en cours, vous pourrez revenir travailler dans Lightroom.



Étape 18

Si vous avez installé un module externe dont les outils s'utilisent à l'exportation, vous le trouverez dans la section « Actions de post-traitement ». Les outils de ce module externe seront affichés sous forme de liste. Pour les insérer dans les options du menu Exporter, faites une sélection dans la liste puis cliquez sur le bouton Insérer : l'outil sélectionné se retrouvera sous forme de section additionnelle dans la zone principale. Bien entendu, vous pouvez créer un paramètre prédéfini combinant les options originales de Lightroom et celles du module externe.

Conclusion : le travail dans le menu Exporter peut vite devenir répétitif – éditer, exporter, modifier, exporter. N'hésitez pas à configurer ce menu et à abuser des paramètres prédéfinis, vous gagnerez un temps considérable.



45 L'épreuve à l'écran

Lightroom 4 propose enfin l'épreuve à l'écran, une méthode qui permet de simuler le rendu d'un tirage papier sur un moniteur calibré, avant d'imprimer. Plus connu sous son terme anglais, le *softproofing* consiste à charger le profil ICC du papier sur lequel vous allez imprimer, et de vérifier à l'écran si les couleurs sont toutes reproductibles, si le contraste est correct et permet aussi d'entreprendre les corrections éventuelles. L'épreuve à l'écran exige bien entendu que le moniteur et même toute la chaîne jusqu'à l'imprimante soient calibrés.

Cette fonction fait partie du module Développement mais, par simple bon sens, nous avons décidé de placer l'exercice dans cette section, juste avant celui consacré à l'impression (exercice 46).



Les photos qui illustrent cet exercice sont de Olivier Jubert, © tous droits réservés.

Étape 1

Pour démarrer l'épreuve écran, passez dans le module Développement. Masquez le panneau latéral gauche pour gagner de la place puis cliquez sur « Épreuve écran » : le fond du panneau central d'affichage va passer du gris habituel au blanc, et un panneau « Épreuve écran » va se substituer au panneau Histogramme. L'histogramme reste présent mais avec quelques modifications (nous y reviendrons).

Le fond blanc a deux rôles bien définis : d'une part, sa présence va rendre la perception de l'image plus sombre, pour la rapprocher le plus possible de l'aspect sur papier (toujours moins lumineux qu'un écran) et, d'autre part, il sera possible de simuler le blanc du type de papier choisi, dont nous savons tous qu'il varie d'une référence ou d'une marque à une autre, du bleuté au jaunâtre.



Étape 2

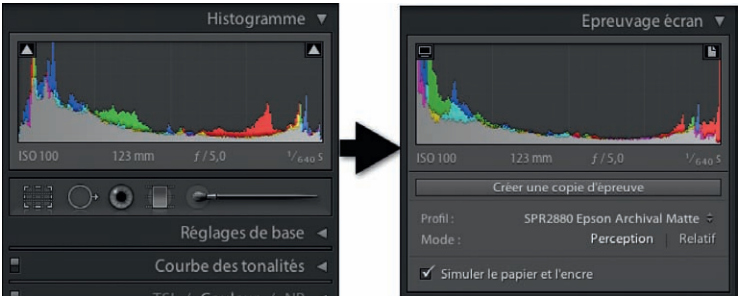
Le fond blanc dépend du profil ICC du papier, et sa justesse de la qualité de ce profil. Si son intensité ne vous convient pas, faites un clic droit sur le fond et changez sa valeur dans le menu contextuel. Vous pouvez également supprimer temporairement l'affichage de l'application en appuyant sur la touche L : vous ne verrez plus que l'image sur le fond blanc.



Étape 3

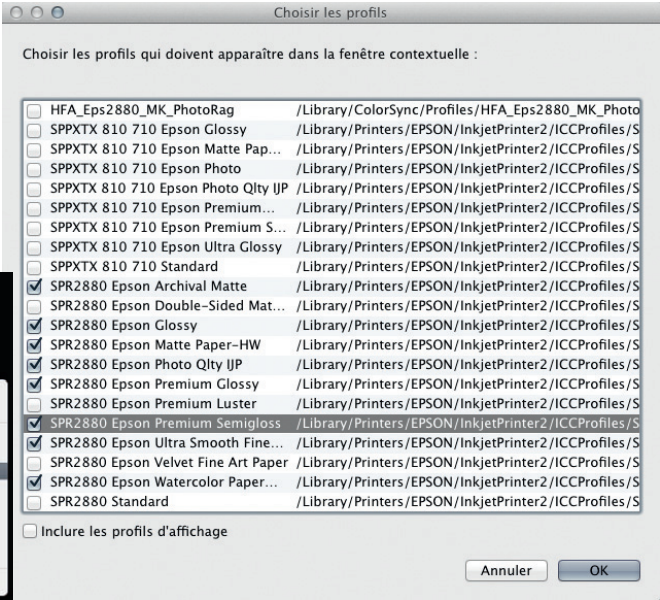
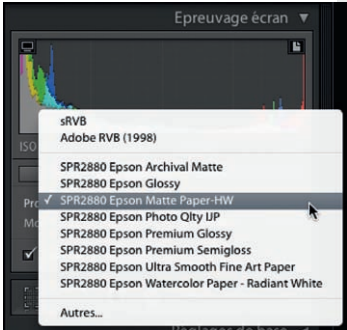
Le panneau «Épreuve écran» se décompose de la manière suivante :

- un histogramme : les indicateurs d'encrétage sont remplacés par un indicateur de couleurs hors gamme du moniteur (coin supérieur gauche) et de la destination (à droite) ;
- le bouton «Créer une copie d'épreuve», qui permet de créer une copie virtuelle d'épreuve avec attribution du profil ICC du papier ;
- la section Profil et Mode, qui permet de sélectionner un profil ICC et un mode de rendu (Perception ou Relatif) ;
- l'activation de la simulation encre et papier.



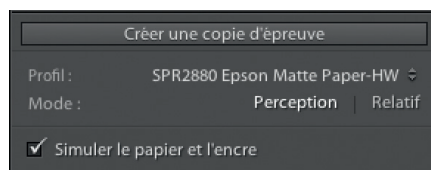
Étape 4

À condition d'avoir des profils ICC déjà installés sur votre ordinateur (en général avec le pilote de l'imprimante), vous pouvez en choisir un dans le menu déroulant **Profil>Autres**. Sélectionnez les profils dans la boîte de dialogue du système ; après que vous aurez validé en cliquant sur OK, ces profils resteront dans la liste du panneau «Épreuve écran».



Étape 5

Le rendu Perception s'utilise pour des photos aux couleurs très saturées avec beaucoup de teintes hors gamme : il essaye de les rentrer dans l'espace colorimétrique en préservant au mieux les relations entre les teintes. Le rendu Relatif ajuste les couleurs hors gamme au plus près des couleurs reproductibles (ou imprimables). Si la photo doit être exportée, choisissez le mode Relatif (le menu Exporter permet de choisir un profil mais pas le rendu) ; si vous imprimez, le choix peut également se faire dans le module Impression.



Étape 6

Les indicateurs de l'histogramme permettent d'afficher dans l'image les couleurs hors gamme du moniteur en bleu et de la destination (support papier) en rouge. Pour supprimer les couleurs hors gamme de destination, essayez de diminuer la saturation des zones concernées avec les outils de traitement couleur du module Développement, ou cherchez un profil ICC de meilleur qualité, soit sur le site du fabricant du papier, soit via un prestataire spécialisé – sauf si vous êtes équipé du matériel pour réaliser des profils personnalisés.



Étape 7

Pratiquer l'épreuve dans le module Développement permet de faire directement d'éventuelles corrections de couleurs et de contraste, pour diminuer au maximum les zones hors gamme. Ici, nous avons baissé les réglages de saturation et vibrance. Lightroom propose de créer une copie d'épreuve. Cliquez sur «Créer une copie d'épreuve» (le menu offre d'utiliser l'original comme épreuve mais, pour clarifier le flux de travail, nous vous conseillons de créer des copies d'épreuve – vous aurez aussi plusieurs versions de travail). Vous pouvez créer une copie d'épreuve à tout moment en cliquant sur le bouton adéquat dans le panneau «Épreuve écran».



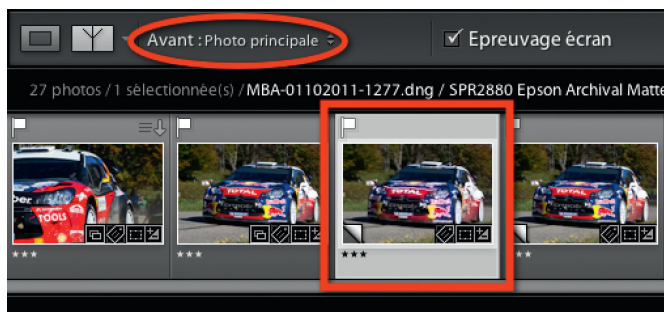
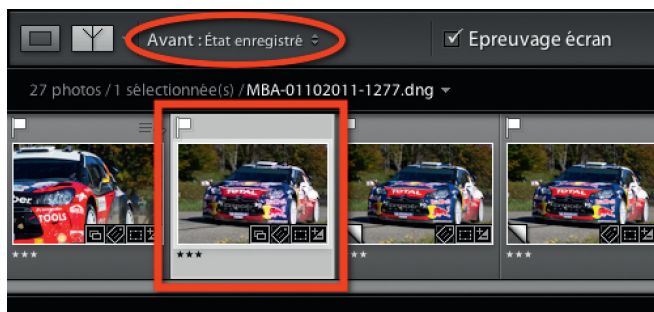
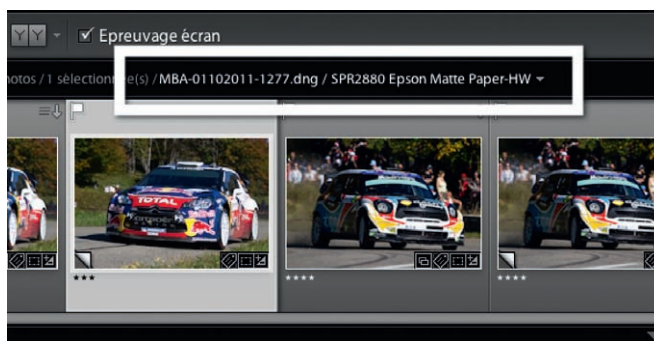
Étape 8

La copie d'épreuve se présente sous la forme d'une copie virtuelle et est identifiable grâce à son nom de copie incluant le nom du profil ICC du type de papier sélectionné. Les collections dynamiques proposent un critère « Est une épreuve », pour regrouper automatiquement toutes les épreuves contenues dans le catalogue. Le filtrage par profil ICC n'étant pas actuellement possible, vous pouvez créer des collections dynamiques en vous basant sur le nom de la copie contenant le nom du profil ICC.

Étape 9

Nous vous conseillons de vous servir des modes d'affichage Avant/Après pour comparer l'image traitée et corrigée conformément à vos souhaits, et son aspect dans le cadre de l'épreuve. Dans ce cas, un menu supplémentaire Avant s'affiche dans la barre d'outils : vous pouvez sélectionner le profil ICC des différentes copies d'épreuve que vous avez créées à partir de l'original. Si c'est un original converti en épreuve qui est sélectionné, la vue Avant correspond au statut « État enregistré » ; si c'est une copie d'épreuve qui est affichée, la vue Avant correspond, par défaut, au statut « Photo principale ».

Conclusion : dès que l'épreuve est terminée, vous pouvez basculer dans le module Impression pour les tirages papier. Dans ce cas, les réglages de gestion des couleurs doivent être faits conformément à vos choix effectués lors de l'épreuve à l'écran. Pour en savoir plus, passons à l'exercice suivant.



46 Imprimer ses photos

Le module Impression de Lightroom est très certainement l'interface la plus aboutie et la plus complète de tous les logiciels capables d'imprimer des images. Il est pourvu d'outils de mise en page accompagnés d'un grand choix de modèles complémentaires, aussi bien pour des photos uniques que pour plusieurs photos par page. La seule nouveauté de Lightroom 4 est l'ajout de curseurs Luminosité et Contraste pour compenser la sensation de tirages trop sombres par rapport à l'écran. Cette solution s'adresse avant tout à ceux qui ne calibrent pas leur chaîne graphique et qui n'utilisent pas la fonction d'épreuve à l'écran que nous avons vue à l'exercice précédent.

Cet exercice a pour but de vous donner quelques notions de base avant de vous lancer dans l'impression des photos.

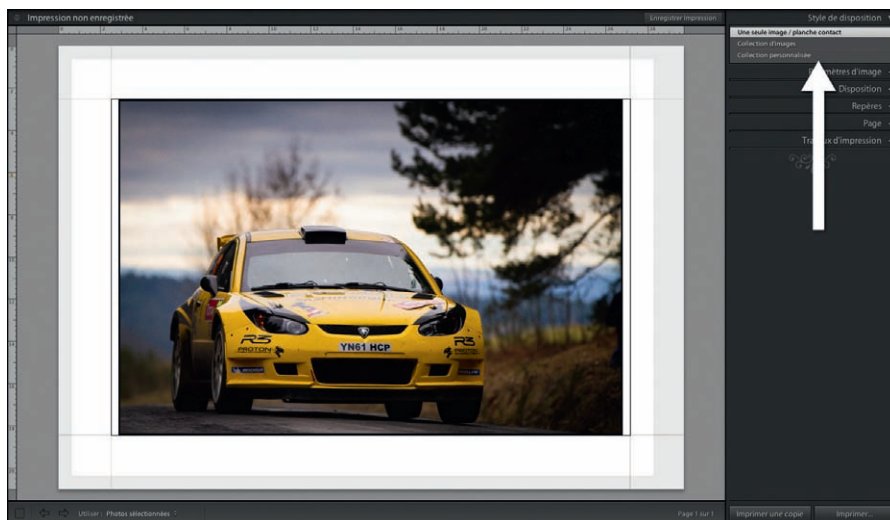
Les photos qui illustrent cet exercice sont de Olivier Jubert, © tous droits réservés.



Étape 1

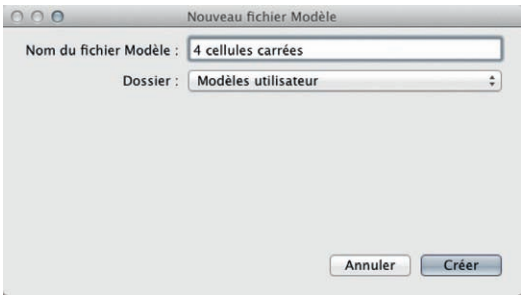
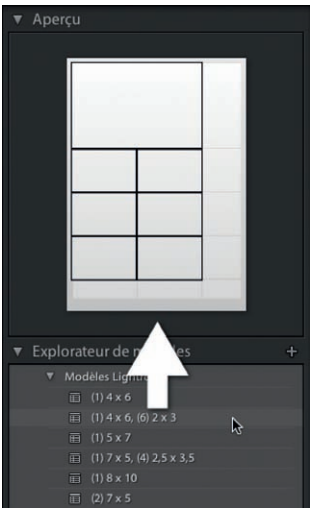
Le module Impression propose trois styles de disposition, à choisir dans le panneau Disposition, en haut du panneau de droite :

- « Une seule image / planche contact » : impression d'une seule image ou de plusieurs dans une grille. C'est l'option la plus courante ;
- « Collection d'images » : impression multiple de la même photo en différentes tailles, sans placement libre. Cette option s'adresse plus particulièrement aux portraitistes, photographes de mariage ou photographes scolaires ;
- « Collection personnalisée » : mise en page libre de différentes photos à l'aide de cellules indépendantes.



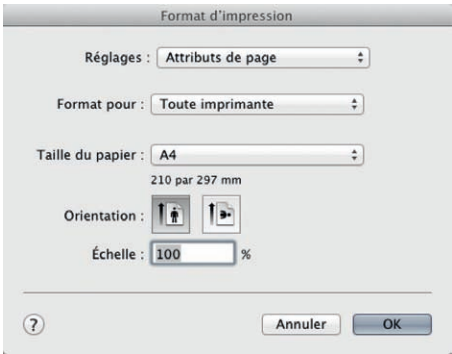
Étape 2

Le module Impression dispose d'un «Explorateur de modèles» avec 27 modèles différents incluant planches-contacts, triptyques, chevauchements personnalisés, cellules multiples, etc. Vous pouvez avoir un aperçu de ces modèles en les survolant avec la souris. Vous pouvez aussi créer des modèles personnalisés et les enregistrer en cliquant sur le bouton «+» : une boîte de dialogue vous invitera à saisir le nom du modèle et à l'enregistrer dans vos dossiers de modèles utilisateur.



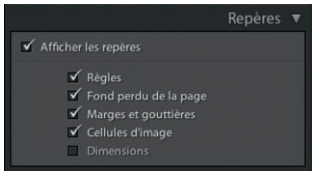
Étape 3

En ce qui concerne le flux de travail dans le module Impression, pensez d'abord aux réglages de mise en page du pilote d'imprimante, que vous pouvez effectuer en cliquant sur le bouton «Mise en page» en contrebas du panneau latéral gauche. Dans la boîte de dialogue, réglez la taille du papier, l'orientation et l'échelle (en général 100%). Cliquez sur OK pour valider : si vous avez changé l'orientation de vertical à horizontal (ou inversement) dans les réglages, l'image affichée dans le module Impression pivotera en conséquence.



Étape 4

Le panneau latéral de droite contient tous les outils de mise en page et de personnalisation des photos : marges, quadrillage, taille des cellules, affichage des repères (marges, gouttières, fond perdu), couleur d'arrière-plan, incrustation de la plaque d'identité, d'un filigrane (copyright ou logo) ou d'informations en provenance des métadonnées IPTC de l'image.



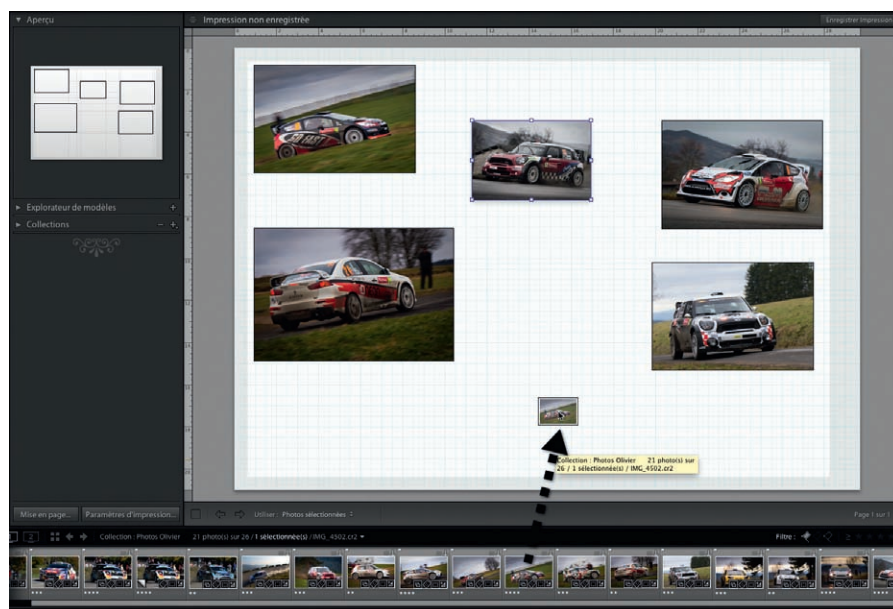
Étape 5

La barre d'outils offre des commandes pour sélectionner les images du Film fixe à utiliser (« Photos sélectionnées », « Photos marquées » ou toutes les photos). Si votre travail d'impression concerne plusieurs photos et s'étale sur plusieurs pages, vous trouverez également des outils de navigation (flèches « Page précédente »/« Page suivante », retour à la première page). Si votre projet comporte un très grand nombre de pages, vous pouvez vous rendre directement à une page de votre choix en cliquant sur l'intitulé « Page x sur x », à droite, et en saisissant le numéro de page dans la boîte de dialogue.



Étape 6

En mode « Collection personnalisée », vous pouvez faire glisser les images du Film fixe dans la page, les agrandir ou les réduire à la souris en saisissant le cadre des cellules, les déplacer et les repositionner à votre guise. N'oubliez pas que vous pouvez enregistrer à tout moment le modèle de mise en page (voir l'étape 2).



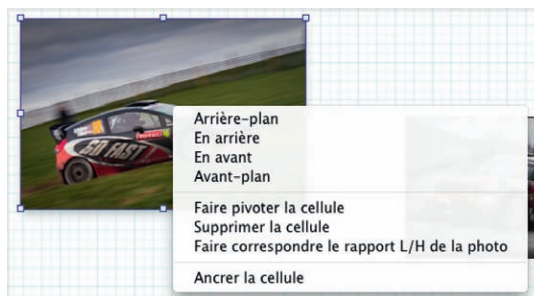
Étape 7

Vous pouvez ajouter des pages et créer des cellules dans le panneau Cellules, situé à droite. Chaque bouton propose un format prédéfini, que vous pouvez changer ou remplacer par un format personnalisé dans le menu contextuel accessible via la petite flèche située à droite de chaque bouton. Après avoir créé plusieurs cellules, il ne vous restera plus qu'à y déposer des images en provenance du Film fixe.



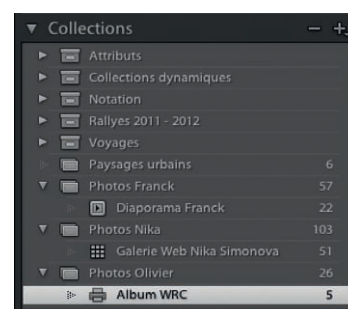
Étape 8

Un clic droit sur une cellule ouvre un menu contextuel où des options permettent de réléguer la photo à l'arrière ou à l'avant-plan, dans le cas de chevauchement d'images, de faire pivoter la cellule ou de faire en sorte qu'elle s'adapte exactement au rapport L/H de la photo. La commande « Ancrer la cellule » permet de placer une cellule au même endroit dans toutes les autres pages. Vous l'utiliserez principalement pour joindre un logo ou une signature.



Étape 9

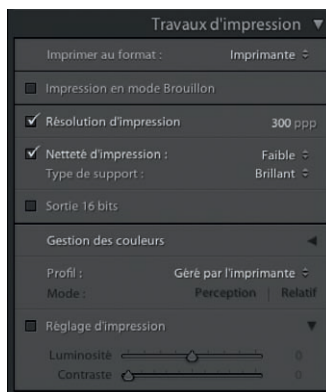
Comme c'est la règle dans les autres modules de sortie (Livres, Diaporama et Web), enregistrez votre projet en allant dans la barre supérieure du panneau central puis en cliquant sur le bouton « Enregistrer Impression ». Cette action entraînera la création d'une collection spécifique au module Impression, qui apparaîtra dans le panneau Collections, à gauche.



Étape 10

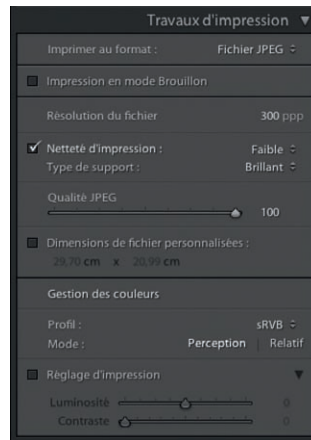
Le panneau « Travaux d'impression » est divisé en quatre parties principales :

- « Imprimer au format » : choix entre l'impression classique ou la conversion JPEG (étape 11), qu'on pourra envoyer à un labo ou publier électroniquement. En mode JPEG, vous pourrez choisir la résolution, la qualité et les dimensions ;
- « Impression en mode brouillon » : impression d'épreuves rapides, basées sur l'aperçu et non sur l'image originale (les autres options sont inactives) ;
- « Résolution et netteté » : réglage de la résolution d'impression et choix du degré d'accentuation (étape 12). La résolution par défaut de 240 ppp (ou 300 ppp) suffit dans la majorité des cas. La sortie 16 bits, qui permet de meilleures gradations à l'impression, ne concerne que le Mac et certaines imprimantes ;
- « Gestion des couleurs et réglage d'impression » : voir les étapes 13 et 14.



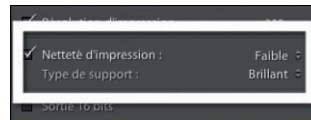
Étape 11

Le mode d'impression JPEG consiste tout simplement à convertir vos mises en page en fichiers JPEG que vous pourrez imprimer dans un labo photo, inclure dans une présentation ou un diaporama ou diffuser électroniquement. Vous pouvez choisir la résolution, le niveau de compression, les dimensions et un profil colorimétrique (le réglage par défaut est sRGB).



Étape 12

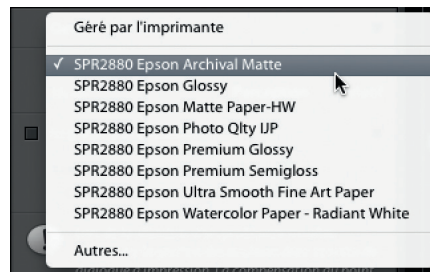
La netteté d'impression dépend du type de support, brillant ou mat, et comprend quatre options : pas de netteté (option non cochée), Faible, Standard, Élevée. La taille de sortie et la résolution du fichier sont prises en compte, et l'accentuation s'ajoute au renforcement préliminaire de netteté effectué lors de la correction des images dans le module Développement. N'hésitez pas à imprimer des épreuves pour déterminer le réglage qui vous convient le mieux.



Étape 13

Laissez Lightroom se charger de la gestion des couleurs en choisissant Autres dans la liste déroulante Profil. Une boîte de dialogue va s'ouvrir, vous devrez y choisir un profil correspondant à l'imprimante, à l'encre et au type de papier à utiliser. Cliquez sur OK pour valider, le profil restera désormais dans la liste.

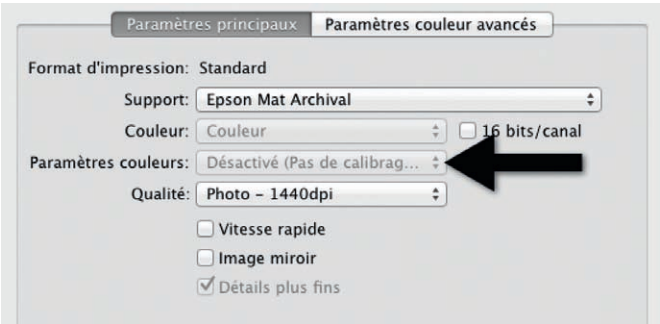
Avant d'imprimer, pensez à simuler le résultat avec l'épreuve à l'écran (voir l'exercice 45 - vous y trouverez également des explications sur les modes Perception et Relatif).



Étape 14

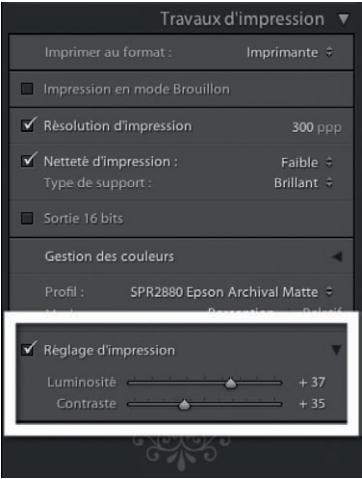
Comme le message d'information situé en bas du panneau l'indique, laisser Lightroom gérer les couleurs à l'impression exige de désactiver la gestion des couleurs dans le pilote de l'imprimante. Pensez-y, ou vous pourrez vous retrouver avec des couleurs complètement erronées.

Si l'impression à l'aide de profils vous rebute, vous obtiendrez aussi de bons résultats en mode «Géré par l'imprimante» : c'est le pilote qui se chargera de la gestion des couleurs (vérifiez qu'elle y soit activée).



Étape 15

Certains utilisateurs pourraient se plaindre de tirages systématiquement trop sombres par rapport à l'écran, notamment si celui-ci n'est pas calibré et adapté au travail d'impression. Lightroom 4 propose deux nouveaux curseurs, Luminosité et Contraste, pour compenser le problème. C'est un pis-aller, d'autant que leur action n'est pas visible à l'écran : il faut imprimer des essais. En revanche, les réglages sont sauvegardés dans les modèles ou les projets d'impression.



47 Créer un livre photo

Le module Livres permet de créer des livres photo. Il a été développé en étroite collaboration avec Blurb, un prestataire présent à l'international et dont la réputation de sérieux et de qualité n'est plus à faire.

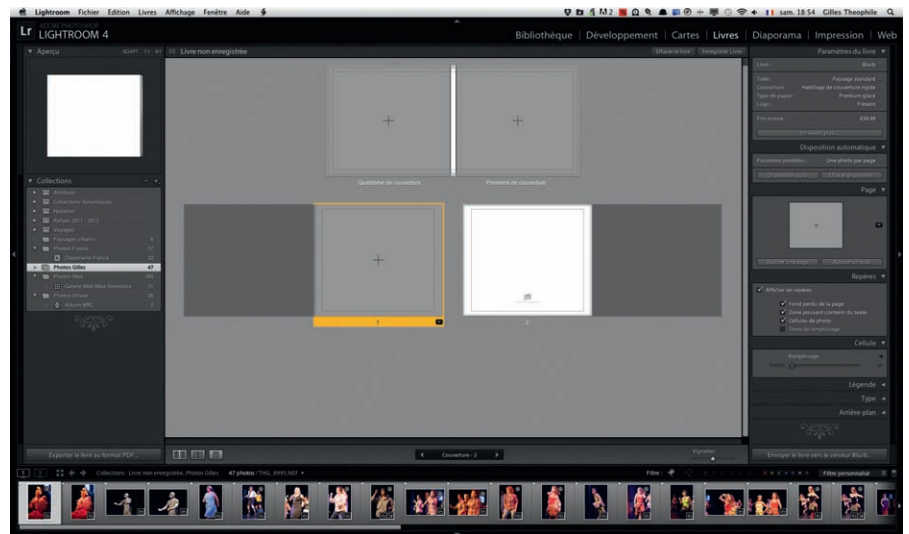
Il s'agit probablement du module de sortie le plus complexe à maîtriser, et les photographes devront s'habituer à certains termes et fonctions de mise en page. Toutefois, ceux qui avaient déjà eu l'occasion de travailler avec l'utilitaire de mise en page de Blurb (ou d'un autre labo) devraient trouver rapidement leurs marques et profiter des avantages du flux de travail intégré de Lightroom.

Le but de cet exercice n'est pas de vous dicter la réalisation d'un livre, mais de focaliser votre attention sur les points clés de ce module.



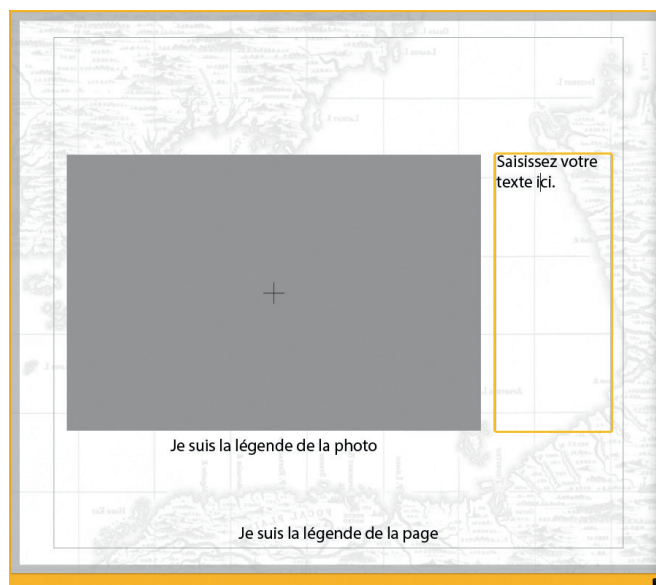
Étape 1

Le module Livres se présente comme tous les autres modules de Lightroom : à gauche le panneau Collections (notez l'absence de modèles), au centre le panneau d'affichage, qui permet de travailler sur toutes les pages à la fois pour une vision d'ensemble du livre, couvertures incluses, par double-page ou encore par page seule ; le panneau de droite, quant à lui, contient tous les outils de mise en page et de disposition. La barre d'outils, en bas, permet de basculer d'un mode d'affichage à l'autre, de passer aux pages suivantes ou précédentes et d'ajuster la taille des pages grâce au curseur Vignettes. Le panneau Aperçu, en haut à gauche, dispose d'un zoom 1:1 et 4:1.



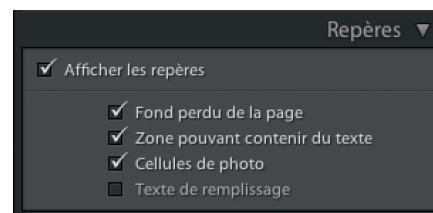
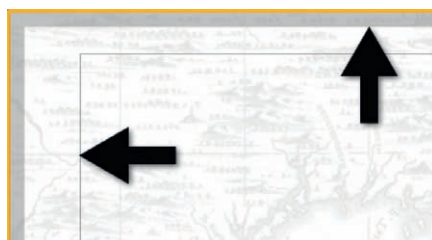
Étape 2

La page peut comporter plusieurs éléments : en gris, la cellule pouvant contenir une photo ; à droite, une cellule de texte. Sous la cellule, vous pouvez voir une légende de photo et, en bas de page, une légende de page. Un arrière-plan graphique (thème Voyage) a été ajouté, il pourra être remplacé par une de vos photos. Un cadre jaune indique que la page ou les cellules sont actives.



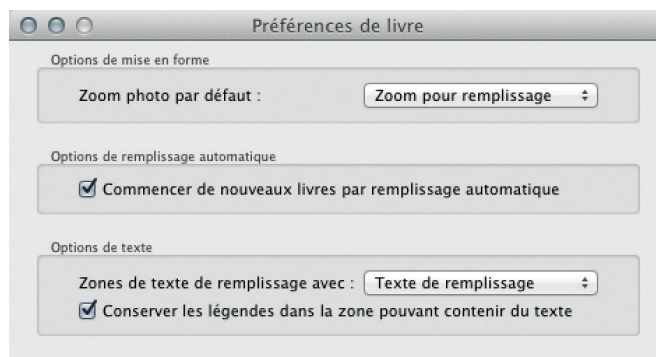
Étape 3

Il est également important de savoir qu'il y a une limite à la zone pouvant contenir du texte (cadre noir fin) et un fond perdu, représenté par la zone grise en périphérie. Tout ce qui débord sur le fond perdu encourt le risque d'être coupé lors de la production de livre : vous devrez en tenir compte lorsque vous placez vos photos et que vous ferez la mise en page. L'affichage de ces zones est activé dans le panneau Repères.



Étape 4

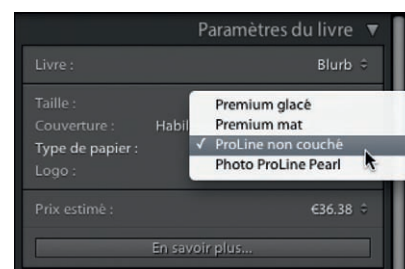
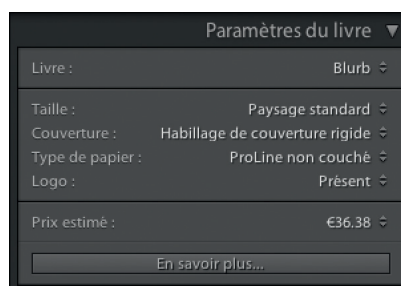
Le module Livres a ses propres Préférences, accessibles dans le menu **Livres > Préférences de livre**. Vous pouvez déterminer les options de remplissage automatique et surtout décider de laisser le texte déborder sur la zone de sécurité présentée dans l'étape précédente, en désactivant l'option « Conserver les légendes dans la zone pouvant contenir du texte ».



Étape 5

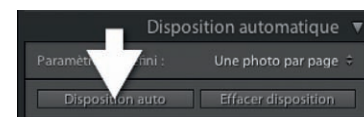
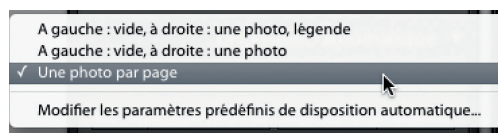
Pour se lancer dans la réalisation d'un livre photo, la première chose à faire est de sélectionner les images dans le module Bibliothèque, puis de les rassembler dans une collection (exercice 12). Il faut ensuite choisir un type de livre dans le panneau «Paramètres du livre» (en haut du panneau latéral droit). Vous avez le choix entre un livre Blurb ou au format PDF, vous pouvez aussi sélectionner la taille, «l'habillage de couverture» (sic) et le type de papier.

Un calcul du prix de revient est effectué en temps réel et affiché dans le même panneau. Ce prix dépend du choix de retenir ou non le logo Blurb à la fin du livre.



Étape 6

La réalisation d'un livre photo étant une opération demandant beaucoup de travail, le module Livres peut vous aider à démarrer grâce au système de disposition automatique, qui va vous proposer une mise en page se basant sur un paramètre prédéfini. Tout d'abord, allez dans le panneau «Disposition automatique», puis sélectionnez l'un des trois paramètres disponibles, en l'occurrence «Une photo par page», avant de cliquer sur le bouton «Disposition auto».



Étape 7

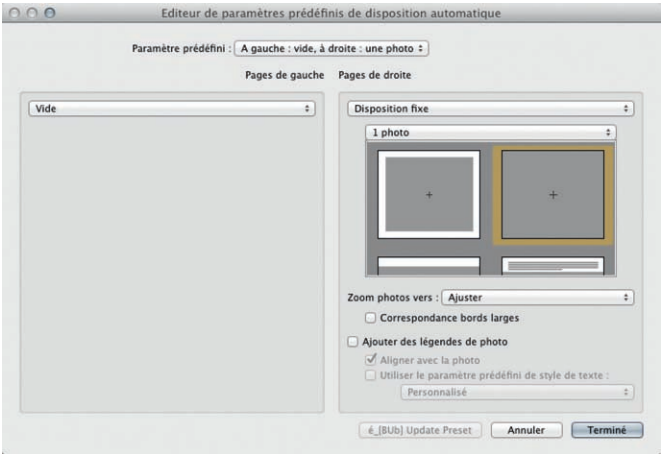
Les trois modèles disponibles n'étant au final guère satisfaisants, nous vous proposons de créer un paramètre prédéfini avant de lancer la disposition automatique (réinitialisez le module en cliquant sur «Effacer le livre»).



Remarque : le module Livres vous permet de créer un grand nombre de modèles de mise en page à partir des 180 modèles disponibles, et que vous pourrez combiner à l'infini. Le nombre maximal de pages pour un livre Blurb est de 240. Pour un livre PDF il n'y a pas de limite, mais faites attention à ne pas saturer votre ordinateur.

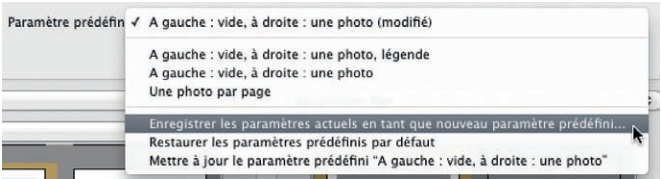
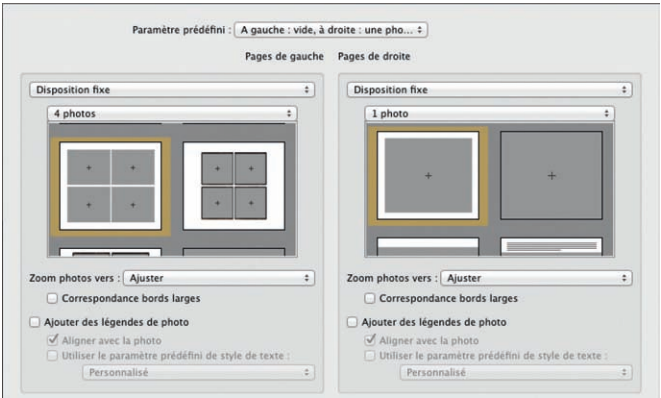
Étape 8

Retournez dans le panneau «Disposition automatique», section «Paramètre prédéfini», et choisissez «Modifier les paramètres prédéfinis de disposition automatique» dans le menu contextuel. Cela aura pour effet d'ouvrir l'éditeur de paramètres prédéfinis de disposition automatique.



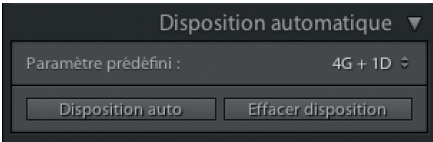
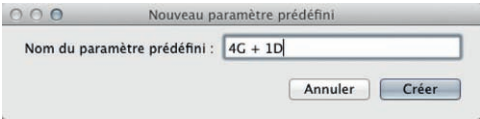
Étape 9

Dans la section «Pages de gauche», sélectionnez l'option «Disposition fixe» dans la liste, puis choisissez un modèle à votre goût (ici, 4 photos dans la même page). Dans la section «Pages de droite», sélectionnez une présentation à une seule photo. Retournez dans le menu «Paramètre prédéfini», en haut de la boîte de dialogue, puis choisissez «Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini».



Étape 10

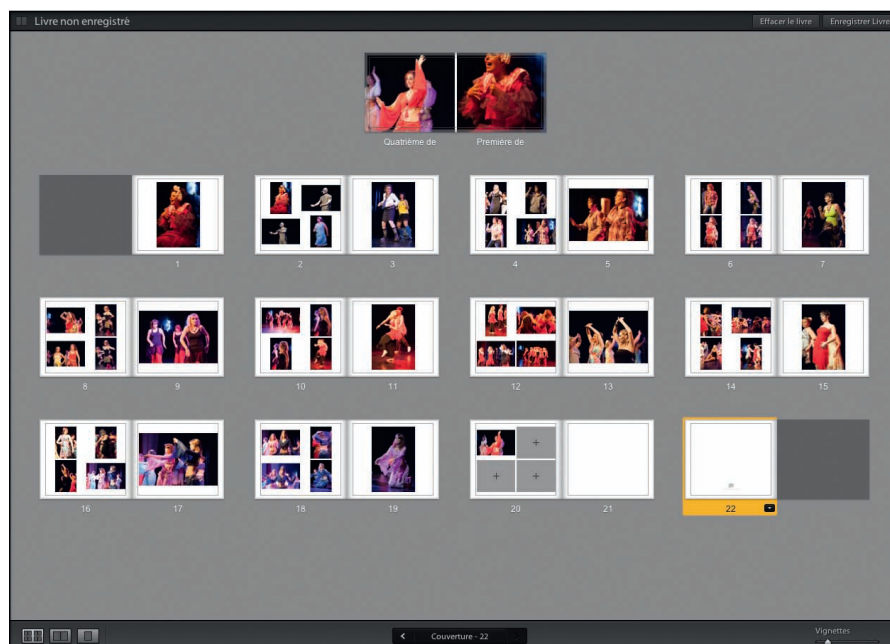
Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, entrez le nom du paramètre prédéfini de disposition automatique, puis cliquez sur Créer pour valider, avant de fermer l'éditeur. Le nouveau paramètre apparaît dans le panneau «Disposition automatique».



Étape 11

Cliquez sur le bouton « Disposition auto » : aussitôt, les images sont chargées dans les pages conformément au paramètre prédéfini créé dans les étapes précédentes. Le système propose aussi les images de quatrième et première de couverture de manière aléatoire.

Même si le procédé est automatique, vous pourrez changer et modifier tout ce que vous voudrez, page par page, cellule par cellule, le but de la disposition automatique étant de vous servir de tremplin pour vous lancer.



Étape 12

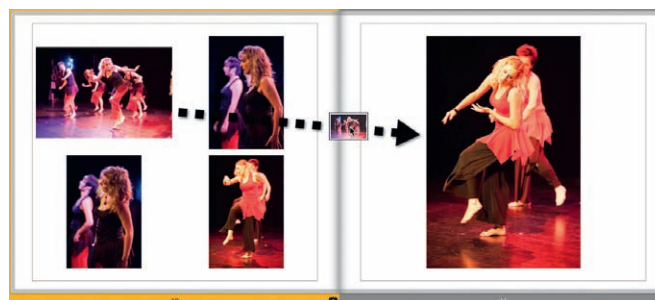
Dans le Film fixe, les vignettes se parent d'un pavé contenant un chiffre dans la partie supérieure de leur cadre : il s'agit du nombre de fois que la photo est utilisée dans le livre. Dans le cas ici de l'image de droite, la photo a été utilisée à la fois dans les pages intérieures et en quatrième de couverture.



Étape 13

Toutes les manipulations et ajouts de photos peuvent se faire par glisser-déposer, soit à partir du Film fixe, soit en faisant un échange dans les pages.

Par exemple, nous voulons permuter la photo en haut à gauche de la page de gauche avec la photo de la page de droite, pour avoir toutes les vues verticales à gauche et l'horizontale à droite.



Partie 6 : Diffuser ses images

Étape 14

Il est virtuellement impossible de présenter ici toutes les possibilités de déplacement et de permutation de photos, nous vous invitons à les explorer vous-même, dans un livre test.

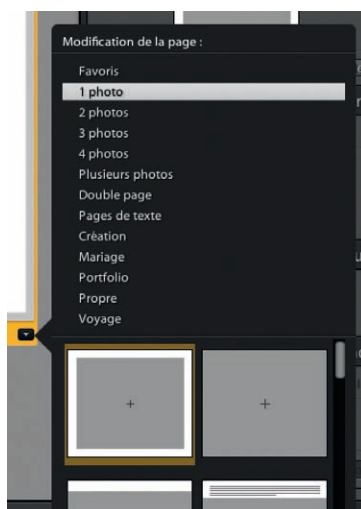
Toutes les opérations s'inscrivant dans un flux réversible, vos images et vos travaux originaux ne risquent aucune modification indélébile.



Étape 15

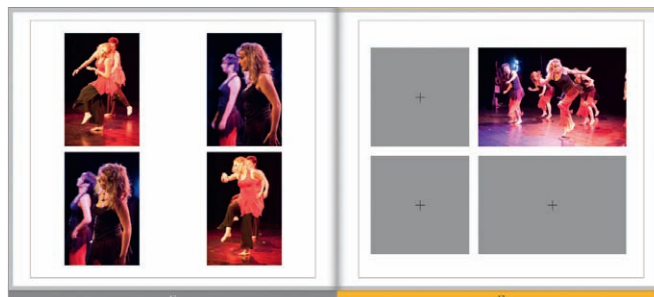
La petite flèche située dans le coin inférieur droit du cadre jaune de page active permet d'ouvrir une palette flottante contenant un vaste choix de modèles de mise en page, classés par catégories. On y trouvera même des propositions de mise en page visant la photo de mariage, de voyage et bien d'autres thèmes.

Pour parcourir la liste, cliquez sur les différentes catégories ou utilisez l'ascenseur de la palette flottante.



Étape 16

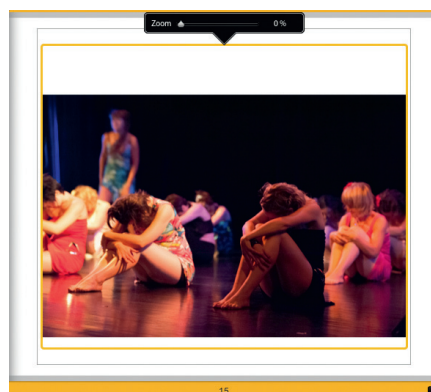
Si vous n'avez qu'une seule photo dans la page et que vous vous décidez finalement pour un modèle de page à 4 photos, Lightroom chargera le modèle et placera votre photo dans l'une des quatre cellules. Les cellules grises et vides seront prêtes à accueillir les images supplémentaires.



Étape 17

Si vous cliquez sur une cellule de photo, un curseur de zoom va s'afficher. Il va vous permettre d'ajuster la taille de chaque photo à l'intérieur d'une cellule.

Si vous agrandissez l'image, vous pouvez bien entendu modifier le cadrage en la déplaçant dans toutes les directions à l'intérieur de la cellule.



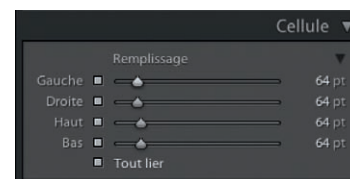
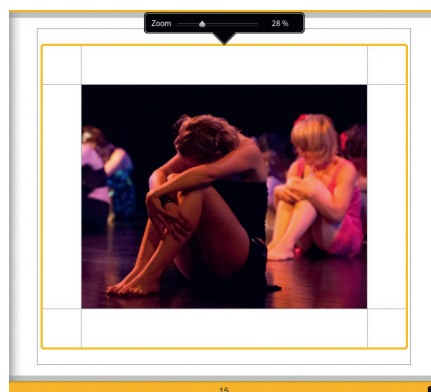
Étape 18

Faites toutefois attention à l'agrandissement des photos dans les cellules. Un point d'exclamation qui apparaît dans le coin supérieur droit indique une résolution insuffisante pour satisfaire à votre demande. Cliquez sur le point d'interrogation pour obtenir plus d'informations.



Étape 19

Vous pouvez également modifier le remplissage de la cellule, soit en agissant séparément sur les quatre côtés, dans le panneau Cellule, soit en liant les quatre côtés.



Étape 20

Avant de passer aux outils d'habillage et de création de textes, pourquoi ne pas enregistrer dès à présent votre projet de livre photo? Allez dans la barre supérieure du panneau central, puis cliquez sur «Enregistrer Livre». Dans la boîte de dialogue, saisissez le nom du livre et son emplacement dans le panneau Collections. Cliquez sur Créer pour valider.



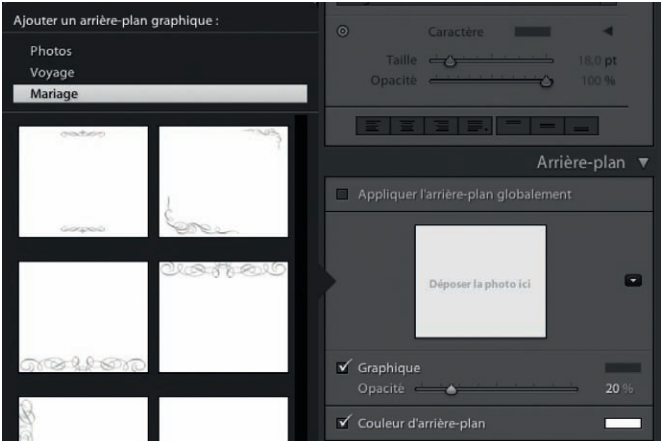
Étape 21

L'arrière-plan des pages peut être modifié de différentes manières. Vous pouvez changer la couleur en allant dans le panneau Arrière-plan, puis en cliquant sur le pavé, après avoir activé «Couleur d'arrière-plan». Choisissez une teinte dans le nuancier, elle s'appliquera automatiquement dans la page sélectionnée. Pour l'appliquer dans toutes les pages, activez l'option «Appliquer l'arrière-plan globalement», dans la première section du panneau Arrière-plan.



Étape 22

Deuxième possibilité pour changer l'arrière-plan : dans le panneau, cliquez sur la petite flèche située à droite de la zone «Déposer la photo ici». Une palette flottante va s'afficher et vous permettre de choisir des fonds de thème : Mariage et Voyage. Le thème Photo, lui, servira à proposer les images choisies pour figurer dans l'arrière-plan (voir l'étape suivante).



Étape 23

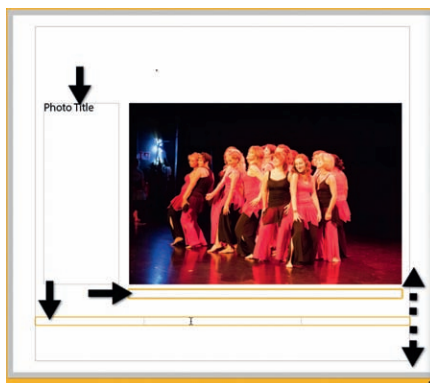
Si vous voulez utiliser une photo en tant qu'arrière-plan, faites un glisser-déposer entre le Film fixe et la zone «Déposer la photo ici» du panneau Arrière-plan. Vous pouvez utiliser une photo différente par page, régler leur opacité indépendamment les unes des autres et même les combiner avec une couleur d'arrière-plan.



Étape 24

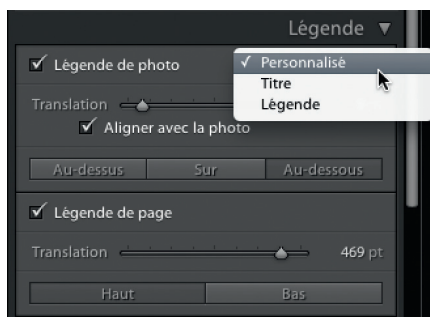
Le module Livres propose un certain nombre d'outils pour ajouter du texte :

- «Pages de texte» : la page comporte des cellules dans lesquelles vous écrirez un texte pour commenter la photo ou raconter une histoire qui s'étalera sur plusieurs pages ;
- «Légende de photo» : zone de texte alignée avec la photo, au-dessus, en dessous ou incrustée dans l'image ;
- «Légende de page» : zone de texte étalée sur toute la largeur de la page, dans les limites de la zone de texte (voir étape 3). On peut la déplacer dans le sens vertical et régler le remplissage pour placer le texte n'importe où dans la page.



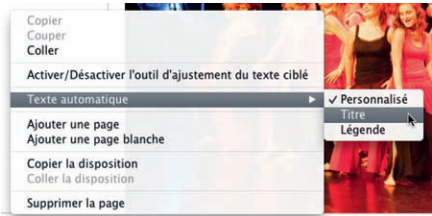
Étape 25

La saisie de texte de la légende de la photo est libre, mais vous avez également la possibilité d'extraire le titre et la légende des métadonnées IPTC de l'image en choisissant l'option adéquate dans le menu déroulant «Légende de photo» du panneau Légende.



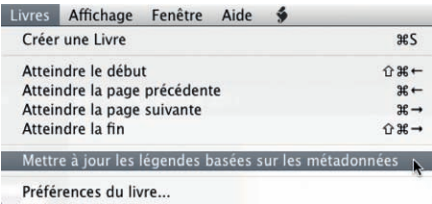
Étape 26

Vous pouvez aussi utiliser la fonction «Texte automatique» pour remplir automatiquement les champs de saisie à l'aide des métadonnées Titre et Légende. Cliquez droit sur une cellule de texte et sélectionnez «Texte automatique» et Personnalisé, Titre ou Légende dans le sous-menu.



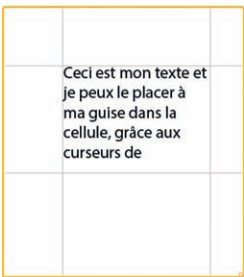
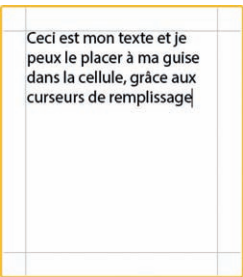
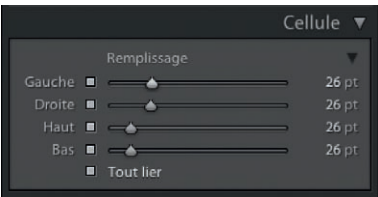
Étape 27

Si vous modifiez les métadonnées Titre ou Légende, le texte ne sera pas automatiquement mis à jour. Vous pourrez le faire de manière semi-automatique dans Livres>Mettre à jour les légendes basées sur les métadonnées. Si vous changez l'image, l'ancien texte restera jusqu'à ce que vous sélectionniez à nouveau une option de texte automatique.



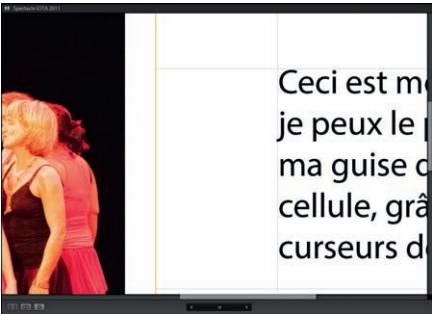
Étape 28

Pour déplacer le texte dans la page, servez-vous des curseurs de remplissage dans le panneau Cellule, soit indépendamment, soit en synchronisant leur action après avoir cliqué sur «Tout lier».



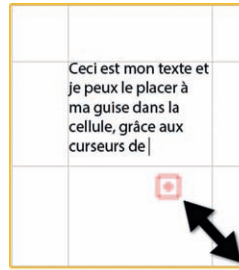
Étape 29

Vous pouvez travailler avec plus de précision en zoomant dans l'image. Dans le panneau Aperçu, cliquez sur 4:1 (agrandissement à 400%). La section centrale de Lightroom se pare alors de barres de défilement dans le sens horizontal et vertical. Pour revenir à une taille normale adaptée à votre écran, cliquez sur ADAPT.



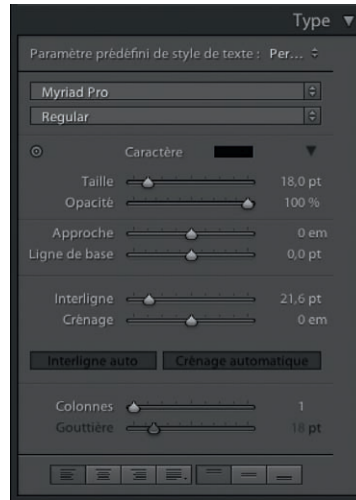
Étape 30

En cours de saisie, il vous arrivera de vous retrouver bloqué, le clavier ne répondra plus. Vérifiez s'il n'y a pas une icône « + » dans un carré (rouges tous les deux), en bas à droite de la cellule : cela signifie qu'il y a trop de texte. Vous devez alors raccourcir le texte, augmenter le remplissage ou réduire la taille de la police.



Étape 31

Passons au formatage du texte. En cliquant dans une zone de texte, vous activerez le panneau Type, dans lequel vous pourrez faire un grand nombre de réglages, à commencer par le type de police, la taille, l'opacité et la couleur.



Étape 32

Pour la couleur, cliquez dans le pavé de la section Caractère : le nuancier s'affiche. Faites votre choix et mémorisez-le par un clic long avec la pipette sur l'un des pavés du groupe de cinq, en haut. Le pavé le plus à droite indique la couleur active et la précédente couleur active.



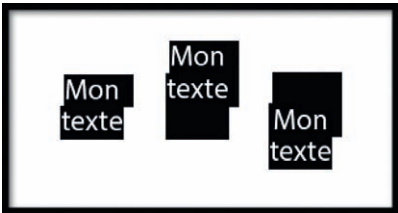
Étape 33

Des commandes particulières sont à votre disposition dans le panneau Type. Le curseur Approche ajuste l'espace entre les caractères. Pour que les commandes puissent fonctionner, vous devez sélectionner une portion de texte. Ici, l'approche est réglée à zéro (à gauche), à 200 (au milieu) et à -200 (à droite).



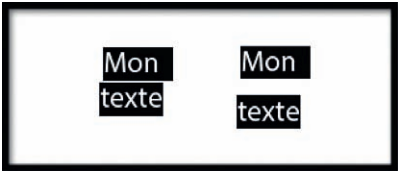
Étape 34

Le curseur « Ligne de base » permet de régler le décalage vertical : à zéro (à gauche), +20 (au milieu) et -20 (à droite).



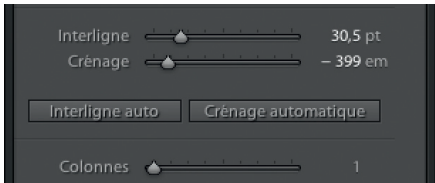
Étape 35

L'interligne règle l'espace entre deux lignes de texte.



Étape 36

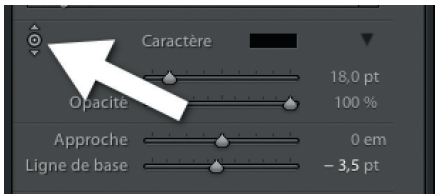
Le crénage règle l'espace entre deux caractères. Le panneau Type dispose également de deux boutons de réglage automatique de l'interligne et du crénage.



Étape 37

L'outil TAT permet de travailler beaucoup plus rapidement et efficacement, en combinant l'ensemble des curseurs du panneau Type selon le sens de déplacement et l'appui simultané sur des touches du clavier (sélectionnez le texte au préalable) :

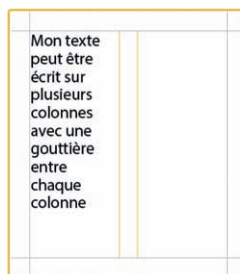
- sens horizontal : réglage de la taille du texte ;
- sens vertical : réglage de l'interligne ;
- sens horizontal + Cmd/Ctrl : réglage de l'approche ;
- sens vertical + Cmd/Ctrl : réglage de la ligne de base ;
- point d'insertion entre deux caractères + sens horizontal : réglage du crénage.



Remarque : l'outil TAT provient du module Développement, et plus exactement de la courbe des tonalités et du panneau TSL pour la correction des couleurs. C'est un outil interactif qui va agir exactement là où il est placé, à l'aide de la souris.

Étape 38

Une cellule de texte peut être divisée en colonnes, trois au maximum, qui seront séparées par une gouttière de largeur réglable. Les commandes se trouvent également dans le panneau Type. Vous y trouverez aussi des boutons d'alignement horizontal ou vertical, et de justification.



Étape 39

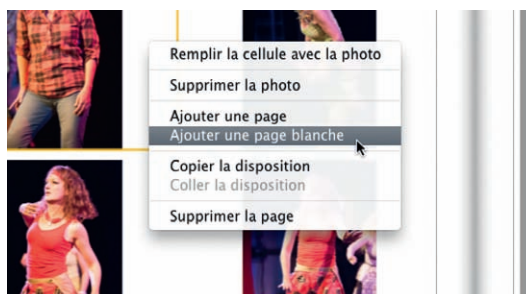
Pour concevoir la première et la quatrième de couverture de votre livre, vous disposerez des mêmes outils de composition de pages que pour l'intérieur de l'ouvrage, à la différence près que vous travaillerez en même temps sur les deux visuels dans le panneau central de Lightroom.

Vous pouvez également saisir un texte pour le dos bibliothèque (improprement appelé « la tranche »).



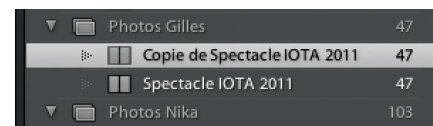
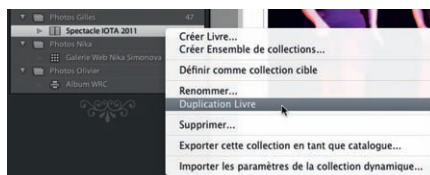
Étape 40

Vous pouvez ajouter des pages à tout moment en faisant un clic droit et en sélectionnant «Ajouter une page» ou «Ajouter une page blanche» dans le menu contextuel. Ce menu permet aussi de supprimer une page.



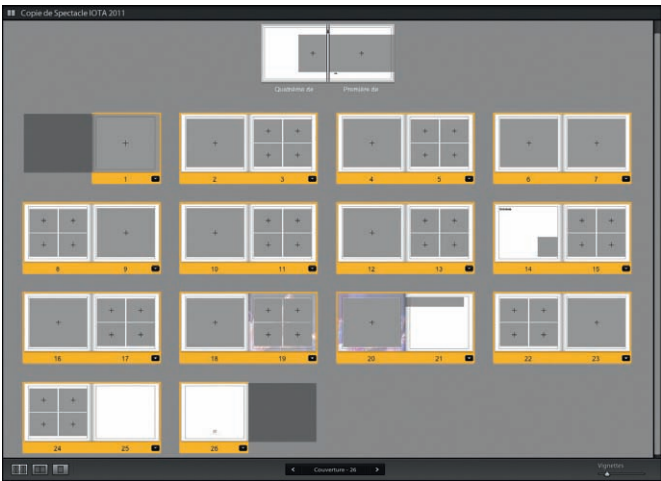
Étape 41

Si vous voulez dupliquer votre livre pour vous en servir comme modèle de mise en page pour un autre projet photo, allez dans le panneau Collections, faites un clic droit sur le livre enregistré et sélectionnez «Duplication Livre» dans le menu contextuel. Aussitôt, une copie du livre apparaît dans le panneau Collections.



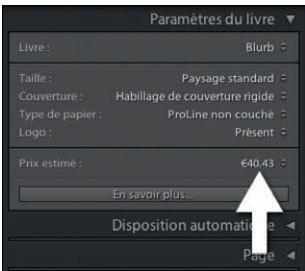
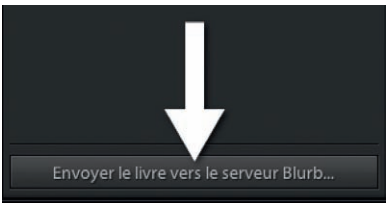
Étape 42

Ensuite, sélectionnez toutes les images dans le Film fixe, faites un clic droit et choisissez «Supprimer de la collection» : le panneau d'affichage central affiche votre modèle de livre, sans aucune image, prêt à en recevoir d'autres.
Bien entendu, cette manipulation n'efface pas les images du livre original.



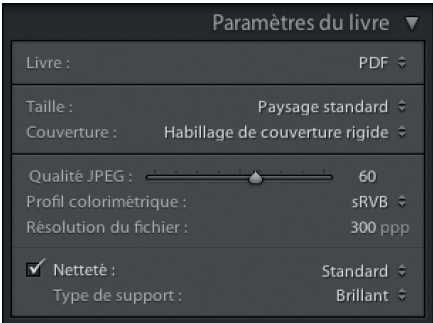
Étape 43

Lorsque votre livre est terminé, vous n'avez plus qu'à l'envoyer vers le serveur Blurb, à condition de disposer d'une connexion Internet active et d'avoir au préalable ouvert un compte sur le site du prestataire.
Pour envoyer le livre, cliquez sur le bouton situé tout en bas du panneau latéral droit. Vous pouvez également vérifier le prix estimé du livre dans le panneau «Paramètres du livre».



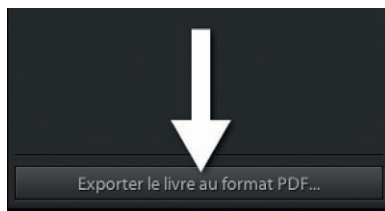
Étape 44

Si vous préférez confier l'impression de votre livre photo à quelqu'un d'autre, vous avez la possibilité de le créer au format PDF. Pour cela, dans le panneau «Paramètres du livre», menu Livre, choisissez l'option PDF. Dans ce cas, vous aurez accès à un certain nombre de réglages supplémentaires comme la compression JPEG, la résolution, le profil colorimétrique et les options habituelles de netteté de sortie.



Étape 45

Pour exporter votre livre en PDF, cliquez tout simplement sur le bouton situé tout en bas du panneau latéral droit du module Livres. Une boîte de dialogue vous invitera à nommer le fichier et à choisir l'emplacement de destination.

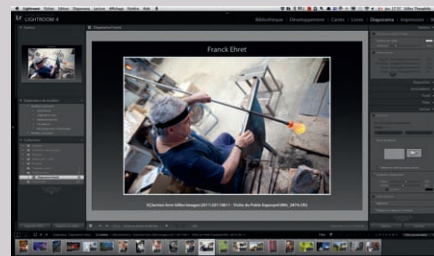


Conclusion : il n'est pas possible de faire un éprouvage écran des pages du livre Blurb dans Lightroom, tout simplement parce que le profil du prestataire est CMJN, pour la quadrichromie, et Lightroom n'accepte que des profils RVB. Si vous tenez absolument à vérifier et examiner le rendu des images de votre futur livre Blurb, vous pouvez procéder à l'éprouvage dans Photoshop (versions CS mais pas Elements) qui, lui, accepte les profils CMJN.

Cependant, pour être tout à fait honnête, cette possibilité ne vous apportera rien. Faites confiance au prestataire de service et, si vous y tenez absolument, peut-être devriez-vous envisager de tirer les photos vous-même. Si votre livre photo est livré avec une dérive des couleurs, vous avez toujours la possibilité de contacter le service après-vente.

48 Créer un diaporama

Le module Diaporama de Lightroom est conçu pour une présentation locale des photos, au sein de l'application même, par exemple pour un photographe désireux de montrer des images à ses clients. Le module ne prétend pas se substituer à un logiciel spécialisé, mais il permet d'exporter les présentations en vidéo (encodage H264) et en PDF, et de créer des JPEG à partir de vos modèles de diaporama, en vue d'un montage dans un logiciel spécialisé (Powerpoint, Keynote, etc.). Le module Diaporama n'a pas évolué avec la version 4 de Lightroom.



Les photos qui illustrent cet exercice sont de Franck Ehret, © tous droits réservés.

Étape 1

La première chose à faire est, bien entendu, de sélectionner une série de photos destinées au diaporama et de les regrouper dans une collection. Lorsque vous passerez dans le module Diaporama, elles seront affichées dans le Film fixe.

Ne sélectionnez pas une quantité invraisemblable d'images, au risque de faire pédaler votre ordinateur...

Remarque : l'exportation de diaporamas au format MPEG-2 (CD/DVD vidéo) n'a pas été prévue dans Lightroom.

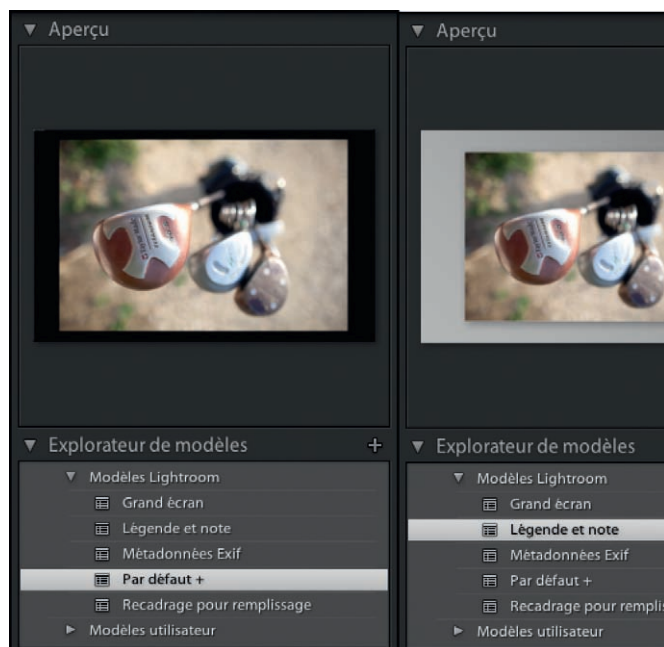


Étape 2

Avant de commencer la mise en page, il faudra choisir un modèle de diaporama dans le panneau « Explorateur de modèles » situé à gauche. Pour cet exercice, nous allons partir sur la base du modèle nommé « Par défaut ».

Vous pouvez voir à quoi ressemblent les modèles dans la fenêtre Aperçu, lorsque vous les survolez avec la souris.

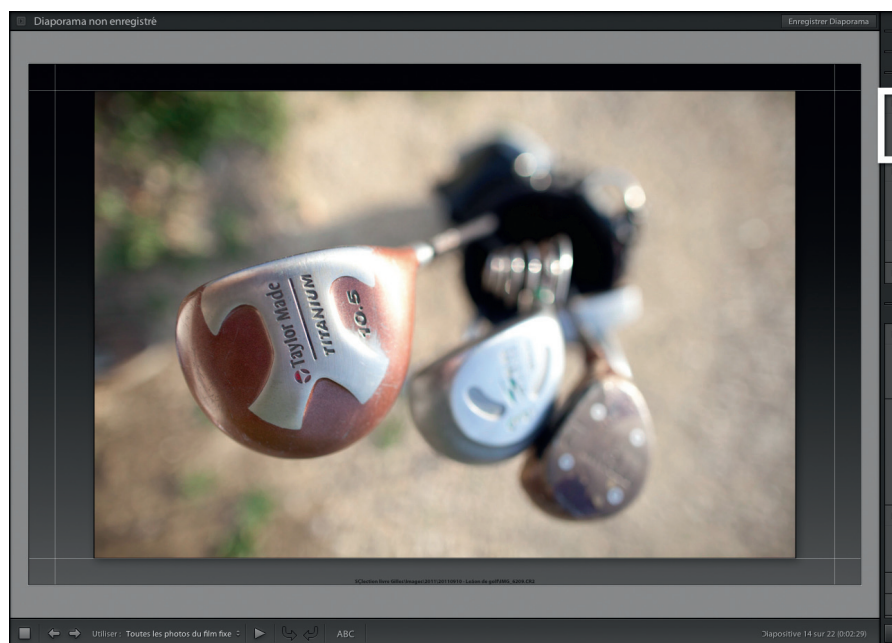
Remarque : pour sélectionner un modèle par défaut pour le « Diaporama Impromptu » pouvant être lancé depuis n'importe quel autre module (touches Ctrl/Cmd + Entrée), allez dans l'« Explorateur de modèles », faites un clic droit sur un modèle et sélectionnez « Utiliser pour le Diaporama Impromptu ». Un symbole « + » s'affichera à côté du nom du modèle retenu.



Étape 3

Passons du côté droit du module pour utiliser les différents outils de mise en page. Dans le panneau Fond, cliquez sur le pavé « Dégradé de couleurs », puis choisissez un gris dans le nuancier. Si vous pensez réutiliser la teinte sélectionnée ultérieurement dans un autre projet, vous pouvez la mémoriser dans l'un des cinq pavés d'échantillonnage du bandeau supérieur. Pour cela, il suffit de choisir une teinte en cliquant dans le nuancier avec la pipette, puis de faire un clic prolongé dans un pavé, jusqu'à ce qu'il adopte la couleur retenue. Ensuite, réglez l'angle à -90° pour un dégradé sombre en haut et plus clair en bas.

Vous pouvez combiner la couleur du dégradé avec une autre couleur de fond, en activant « Couleur d'arrière-plan », dans le bas du panneau, et en faisant une autre sélection à l'aide du nuancier.



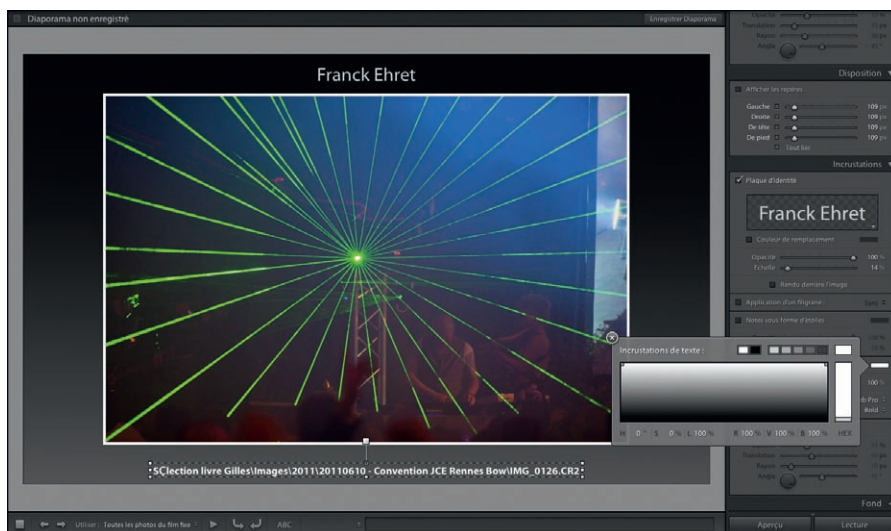
Étape 4

Remontez vers le panneau Options, tout en haut, pour définir le cadre de l'image. Cochez l'option « Contour du cadre » et choisissez un blanc dans le nuancier, après avoir cliqué sur le pavé. L'épaisseur sera de 4 pixels. Le fond étant sombre, désactivez l'« Ombre portée ». Allez dans le panneau Disposition, immédiatement en dessous, et réglez les repères à 110 pixels pour réduire un peu la taille des images.



Étape 5

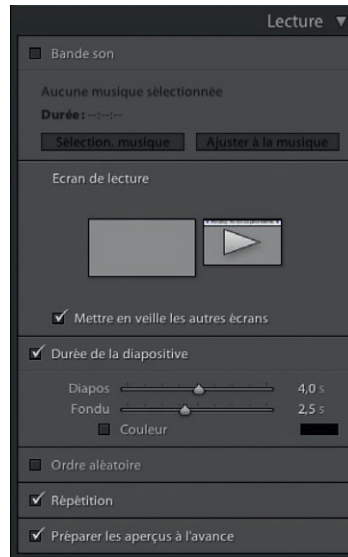
Si vous cliquez sur ABC, dans la barre d'outils, vous pourrez saisir un texte qui sera le même pour toutes les diapositives. Si vous avez besoin d'un texte différent pour chaque vue, servez-vous du champ Légende dans le panneau Métadonnées (module Bibliothèque). Vous pouvez modifier la couleur, l'opacité, la police et le style du texte dans le panneau Incrustations. On peut également ajouter la « Plaque d'identité » (qui remplace le logo Lightroom si elle est activée) en cochant l'option adéquate dans le panneau Incrustations. La mise en page étant terminée, désactivez « Afficher les repères » dans le panneau Disposition.



Étape 6

Les derniers réglages se font dans le panneau Lecture. Nous n'avons pas prévu d'ajouter de diapositive d'introduction et de fin, ni de bande-son, mais on peut régler la durée d'affichage de la diapositive et le fondu.

Pour un diaporama en boucle, cochez l'option Répétition. Pour éviter que Lightroom ne calcule les aperçus au fur et à mesure, ce qui risque de ralentir ou de saccader le diaporama, activez également l'option « Préparer les aperçus à l'avance ».

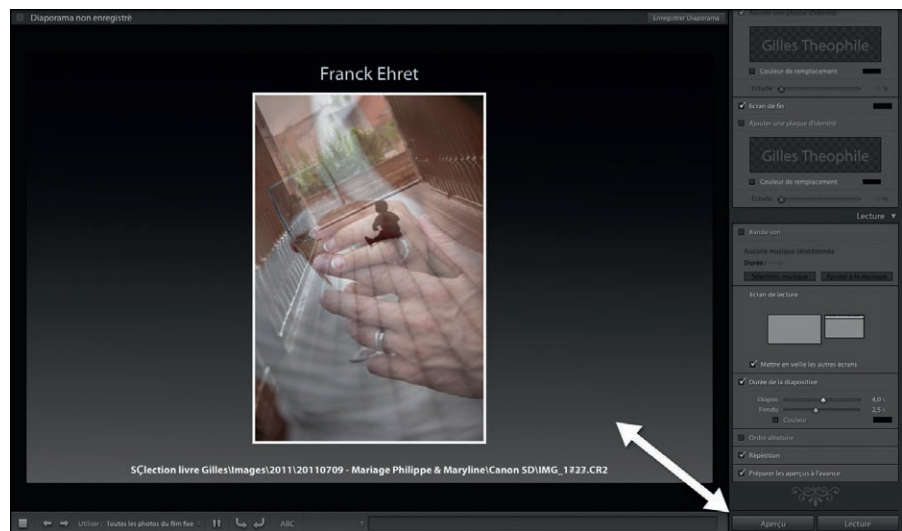


Étape 7

Le bouton Aperçu, situé tout en bas à droite, permet de voir le diaporama dans la fenêtre centrale de Lightroom. Le bouton Lecture, lui, permet de le passer en mode « Plein écran ».

Si vous avez deux écrans, n'oubliez pas de cocher l'option de mise en veille de l'écran inutilisé pendant la lecture. Si vous voulez passer le diaporama sur l'autre écran, cliquez dessus, dans le panneau Lecture.

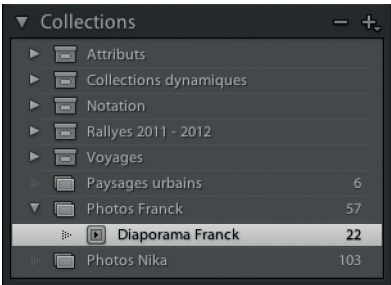
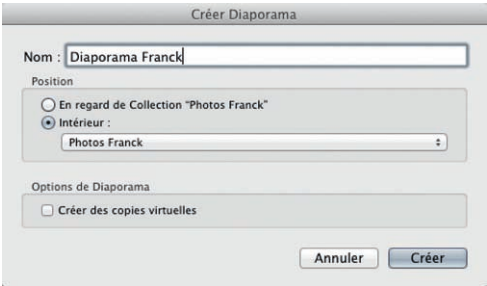
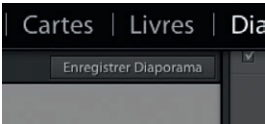
Pour interrompre une lecture, appuyez sur Échap. Vous pouvez également déterminer les photos du Film fixe qui seront employées (toutes les photos, les photos marquées uniquement ou les photos sélectionnées uniquement) dans le menu Utiliser, situé dans la barre d'outils.



Étape 8

Vous pouvez enregistrer ce modèle de diaporama en allant dans le panneau « Exploreur de modèles » et en cliquant sur « + ». Dans la boîte de dialogue, saisissez le nom du modèle et le dossier dans lequel vous voulez le placer. Profitez-en également pour enregistrer votre projet de diaporama, en cliquant sur « Enregistrer Diaporama », dans la barre supérieure du panneau d'affichage central.

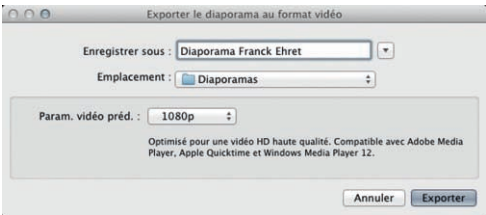
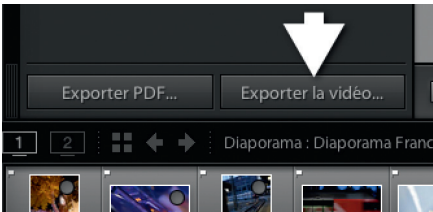
Une boîte de dialogue vous propose de nommer et d'enregistrer la présentation en tant que collection (ou dans un ensemble de collections). Le diaporama apparaîtra sous forme de collection spécifique dans le panneau Collections.



Étape 9

Pour exporter le diaporama, cliquez sur le bouton « Exporter la vidéo », en bas à gauche. Dans la boîte de dialogue, saisissez le nom du diaporama et choisissez la destination, puis l'un des formats vidéo. Chaque format est accompagné d'une explication relative à son usage. Vous n'avez plus qu'à cliquer sur le bouton Exporter.

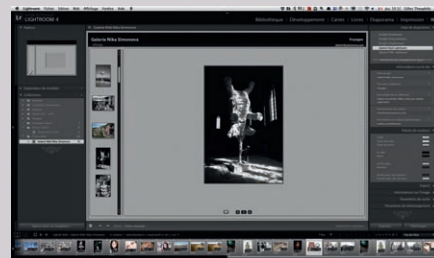
La création du diaporama peut prendre beaucoup de temps selon le nombre d'images et la qualité demandée. La lecture sera assurée par des utilitaires prenant en charge le format MPEG-4 (QuickTime, VLC, WMP, etc.).



49 Le module Web

Le module Web est un excellent moyen pour tout un chacun de se lancer dans la conception d'un site de galeries photo, plus particulièrement si vous n'avez pas ou peu de connaissances dans le domaine. Lightroom vous permet de créer de belles galeries en HTML et en Flash, avec un choix de modèles entièrement personnalisables.

Là encore, Lightroom 4 n'apporte pas de changement notable, si ce n'est la prise en charge de la gestion des couleurs pour les galeries Flash.

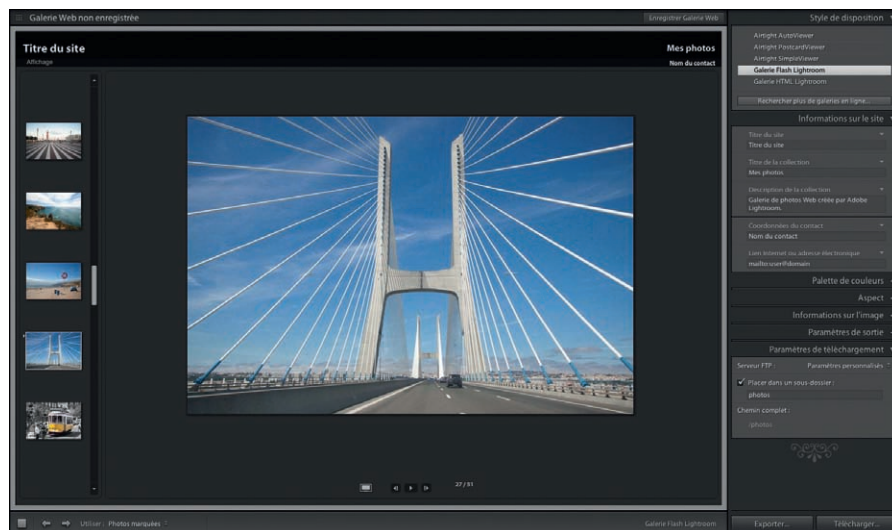


Les photos qui illustrent cet exercice sont de Véronika Simonova, © tous droits réservés.

Étape 1

Lightroom est fourni d'emblée avec de nombreux modèles de galeries web en Flash ou en HTML, qu'on trouvera dans le panneau « Explorateur de modèles ».

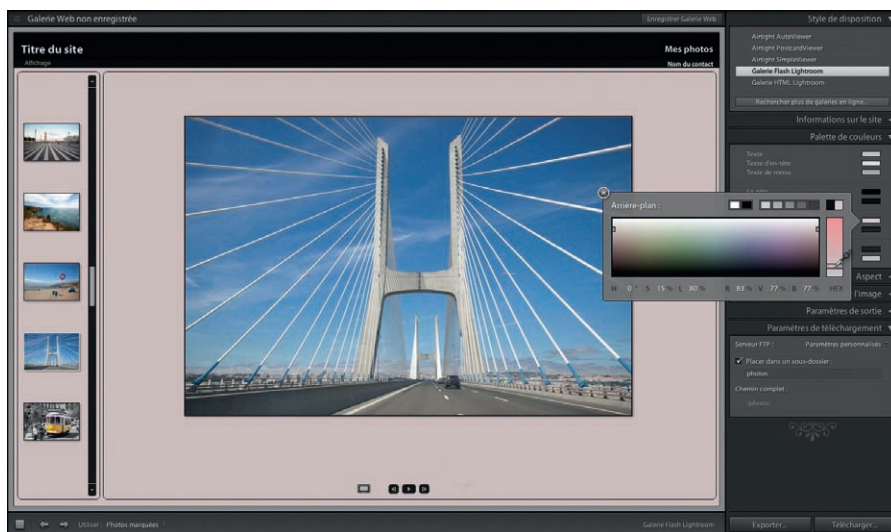
Dès qu'on sélectionne un modèle, il apparaît dans le panneau Aperçu et, si des images sont sélectionnées, elles commenceront à charger dans le panneau d'affichage central. Vous devrez donc faire attention au nombre d'images présélectionnées, pour éviter de ralentir le fonctionnement de toute l'application.



Étape 2

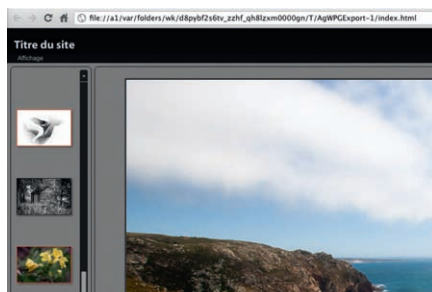
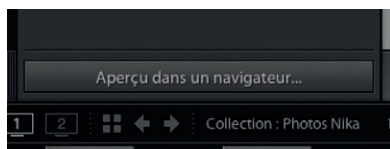
Si vous modifiez la mise en page ou l'apparence du site en construction, l'affichage dans le panneau central sera automatiquement rafraîchi.

Bien entendu, toute modification de mise en page peut être réenregistrée en tant que nouveau modèle (dans le panneau « Explorateur de modèles », comme dans le module Diaporama ou Impression).



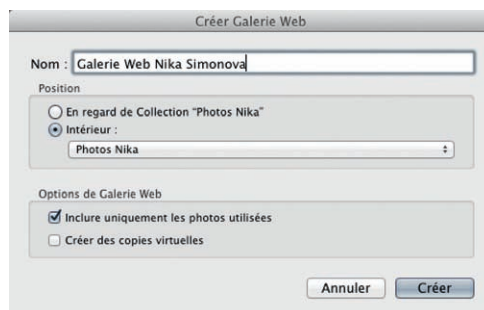
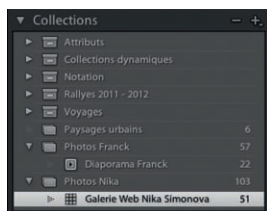
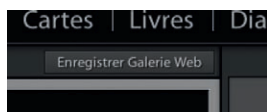
Étape 3

À tout moment, il est possible de voir à quoi ressemble le travail en cours en cliquant sur le bouton « Aperçu dans un navigateur », situé sous le panneau latéral gauche du module Web. Lightroom va préparer la galerie puis démarrer automatiquement le navigateur web par défaut. Bien entendu, nous vous conseillons de tester votre galerie dans les navigateurs les plus utilisés du moment, comme Firefox, Safari, Chrome, Opera ou IE, pour détecter et corriger les problèmes éventuels avant de mettre votre galerie en ligne.



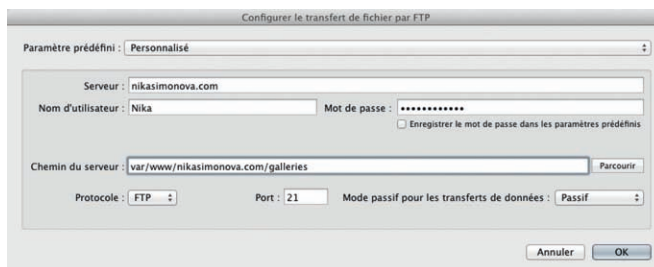
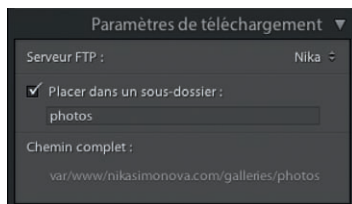
Étape 4

Pour enregistrer votre galerie web en cours de création, cliquez sur le bouton « Enregistrer Galerie Web », dans la barre supérieure du panneau central d'affichage. Une boîte de dialogue vous invitera à sauvegarder votre projet en tant que collection individuelle ou au sein d'un ensemble de collections.



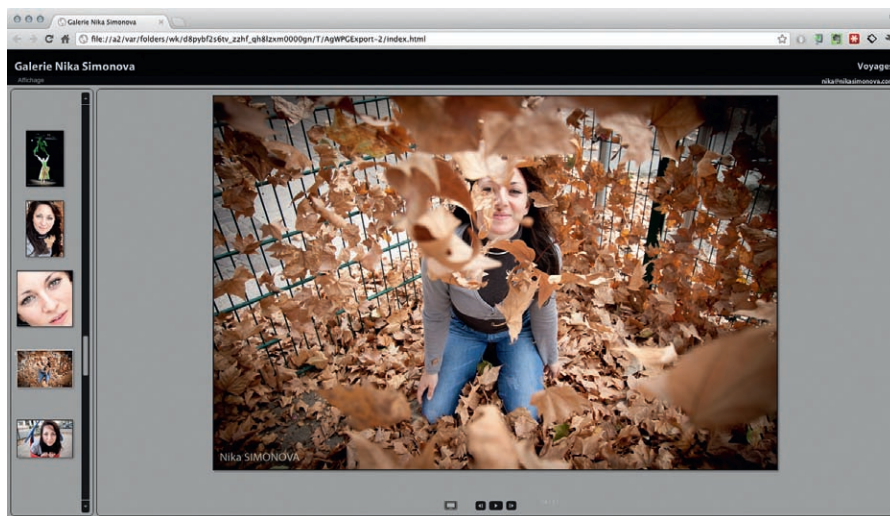
Étape 5

Le chargement de la galerie web se fera sur votre serveur FTP, directement à partir du module Web mais, auparavant, vous devrez enregistrer les paramètres de connexion dans le panneau **Paramètres de téléchargement** > **Serveur FTP** > **Paramètres personnalisés**. Si vous éprouvez des difficultés à charger vos galeries, exportez le projet (bouton Export) dans un dossier sur votre disque dur, puis chargez le tout à l'aide d'une application tierce spécialisée, comme FileZilla.



Étape 6

Les outils de mise en page situés dans les panneaux de droite vous permettent, bien entendu, d'incruster des informations sur les images, de saisir un titre, de déterminer la taille des images et des vignettes, d'ajouter des bordures, de changer les couleurs de tous les éléments, de joindre des informations de contact, etc. Le module Web vous offre toute liberté de faire des essais, de simuler dans un navigateur web et de procéder à des changements, avant de charger vos galeries sur votre espace loué à un hébergeur.

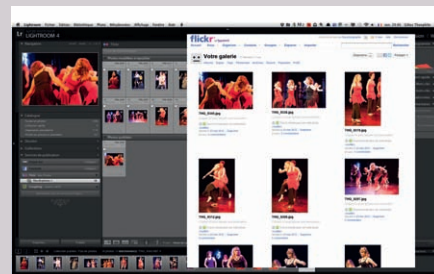


Remarque : les modèles de galeries web fournis par Lightroom sont très simples et intéressants pour débuter. Ceux des éditeurs tiers comme TTG, SlideShow Pro ou The Photographer's Toolbox peuvent être très sophistiqués, avec des fonctions permettant la commercialisation des images en ligne, la géolocalisation,

la possibilité de verrouiller certaines galeries avec un mot de passe ou encore des systèmes d'épreuve permettant aux clients de sélectionner les images qui leur sont soumises, par exemple dans le cas d'une commande de reportage ou de prise de vue.

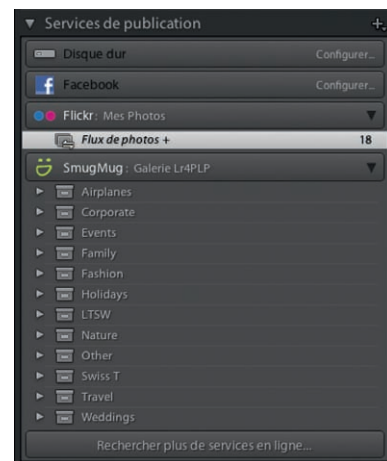
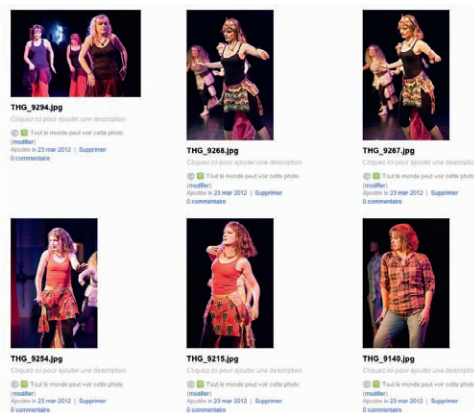
50 Créer une galerie Flickr avec le service de publication

Le module Web permet de créer des sites et des galeries très sophistiqués. Pour ceux que cette tâche rebute, par manque de temps ou de connaissances, il existe des galeries web livrées « clés en main », d'excellente qualité, ainsi que de nombreux outils pour les gérer à partir de Lightroom. C'est ce que nous allons voir dans cet exercice, en créant une galerie de photos Flickr à l'aide des services de publication du module Bibliothèque, un outil très puissant et pourtant méconnu.



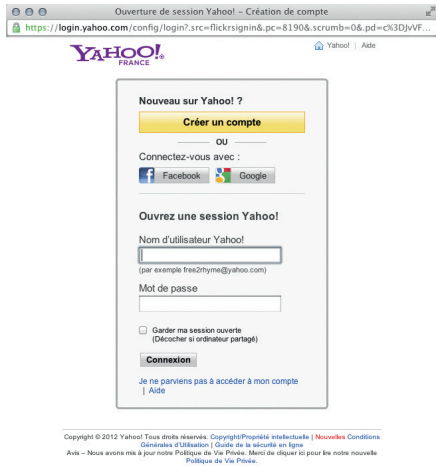
Étape 1

Les services de publication de Lightroom permettent de créer des galeries web ou des dossiers d'images situés sur un réseau, et de les gérer à distance depuis le module Bibliothèque. Vous pourrez collecter des images à la manière d'une collection et les charger sur vos galeries. Si vous modifiez des photos, le service de publication proposera automatiquement de les republier. Nous allons créer une galerie sur Flickr de A à Z : création de compte, configuration du service de publication, avant de passer à des fonctions ludiques et étonnantes, comme charger les commentaires des visiteurs et y répondre. La plupart des services de galeries web connus sont disponibles sous forme de modules externes, soit livrés avec Lightroom (Facebook, Flickr, Revel), soit disponibles chez les prestataires eux-mêmes (Smugmug), ou créés par des développeurs tiers.



Étape 2

Vous devez tout d'abord créer un compte Flickr chez Yahoo, le propriétaire de ce service, pour disposer d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe que vous devrez saisir un peu plus tard dans le menu de configuration du service de publication de Lightroom. Pour toute information relative à l'inscription sur Flickr, consultez l'aide en ligne.



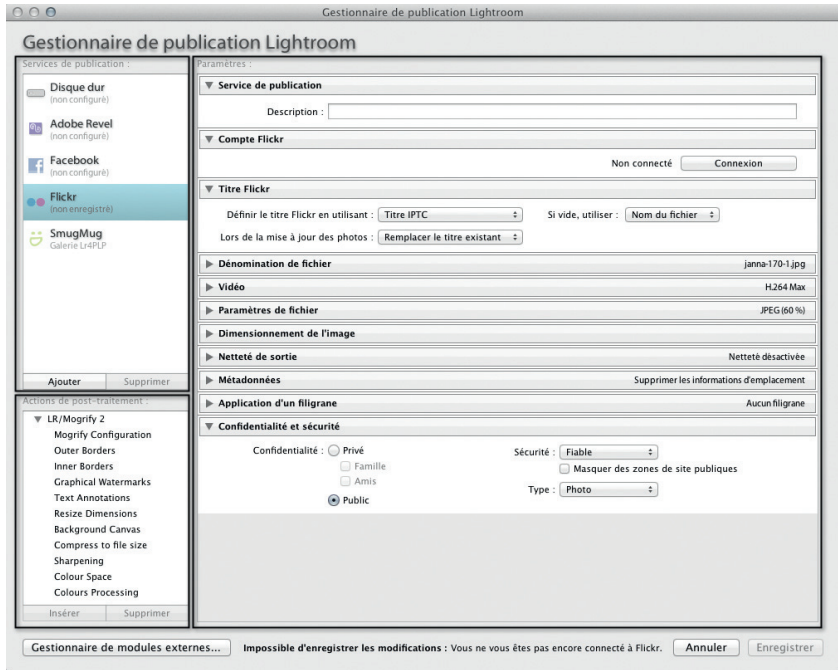
Étape 3

Vous devez ensuite configurer le service de publication, en allant dans le panneau «Services de publication», en bas à gauche du module Bibliothèque. Chaque service se présente sous la forme d'un pavé avec, à droite, le mot «Configurer» sur lequel il faudra cliquer pour ouvrir le «Gestionnaire de publication Lightroom».



Étape 4

Le Gestionnaire ressemble à s'y méprendre au menu Exporter (voir l'exercice 44). La section principale contient tous les outils concernant à la fois les images (dénomination, dimensions, format, netteté, gestion des métadonnées, filigrane de copyright, etc.) et la gestion du compte (description du service, identification et connexion au compte Flickr, réglages de confidentialité, etc.) ; à gauche, vous trouverez la liste des services (en haut) et la section «Actions de post-traitement» destinée à accueillir les outils de certains modules externes (exercice 44).



Étape 5

Dans le champ Description de la section «Service de publication», tout en haut, entrez le nom du service (par exemple, «Mes Photos»). Ensuite, dans la section «Compte Flickr», cliquez sur Connexion. Au préalable, votre compte aura été créé, et la connexion Internet établie. Lors de la toute première connexion, une boîte de dialogue vous demandera d'autoriser le chargement d'images sur Flickr : cliquez sur Autoriser.

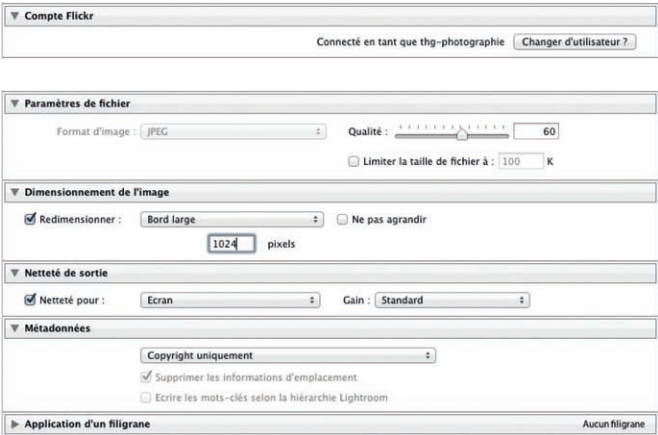
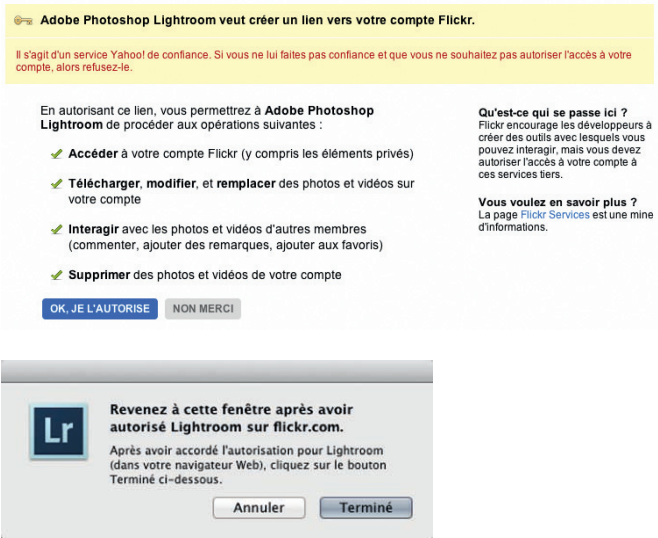
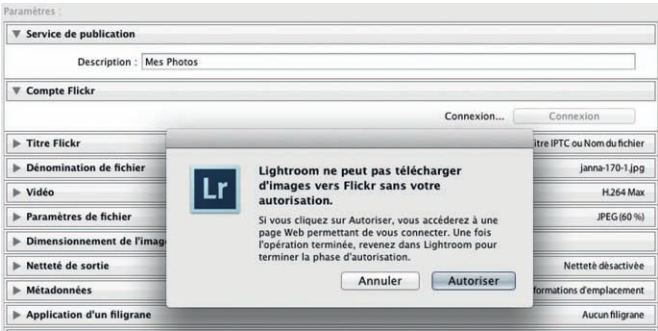
Étape 6

Après que vous aurez cliqué sur Autoriser, votre navigateur web va automatiquement ouvrir une page Flickr vous annonçant que Lightroom veut créer un lien vers votre compte Flickr. Après avoir lu les conditions et les informations, cliquez sur «OK, Je l'autorise».

Retournez dans Lightroom : une nouvelle boîte de dialogue vous invite à valider la procédure d'autorisation en cliquant sur Terminé. La section «Compte Flickr» du Gestionnaire confirme la connexion : vous voilà prêt pour les autres réglages.

Étape 7

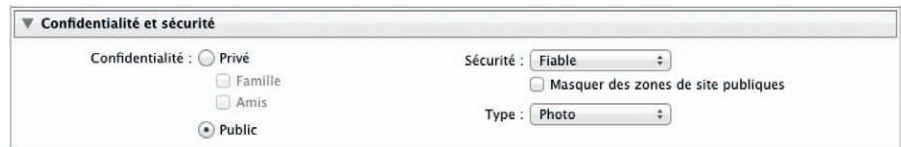
Dans la section «Paramètres de fichier», le format JPEG est préétabli, mais vous pouvez régler la qualité à 75-85%, ce qui est largement suffisant. Dans «Dimensionnement de l'image», choisissez «Bord large» dans la liste, et entrez «1024 pixels». Réglez la netteté sur Écran et Standard. Quant aux métadonnées, libre à vous de ne publier que les informations de copyright ou l'ensemble des métadonnées. Si le vol de photos vous inquiète n'hésitez pas à incruster un filigrane de copyright dans vos images (voir l'exercice 08).



Étape 8

Une dernière section propose des options de confidentialité et de protection des images. Là encore, c'est à vous de faire votre propre choix. Ici, nous ferons en sorte que la galerie soit publique.

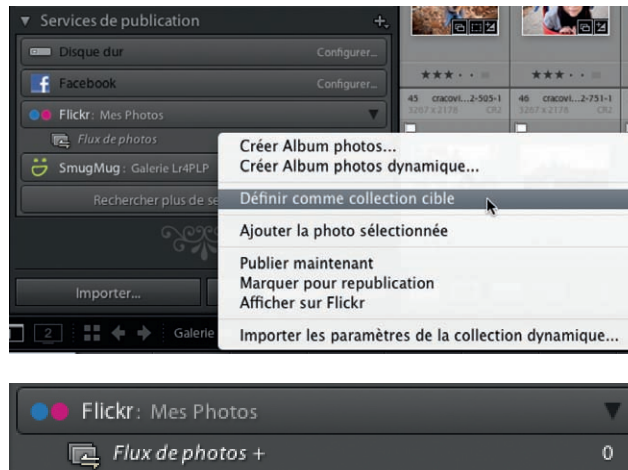
Tous les réglages ayant été faits, il ne reste plus qu'à valider en cliquant sur le bouton Enregistrer, en bas à droite.



Étape 9

Retournez dans le panneau «Services de publication» : votre compte Flickr est prêt à accueillir vos premières photos. Faites un clic droit sur la ligne «Flux de photos», puis, dans le menu contextuel, sélectionnez «Définir comme collection cible», ce qui est confirmé par le signe «+» qui apparaît après «Flux de photos».

Il ne vous reste plus qu'à collecter les images que vous voulez charger sur la galerie : parcourez vos collections et dossiers, cliquez sur une photo candidate puis, avec la touche B, attribuez-la à la collection cible.



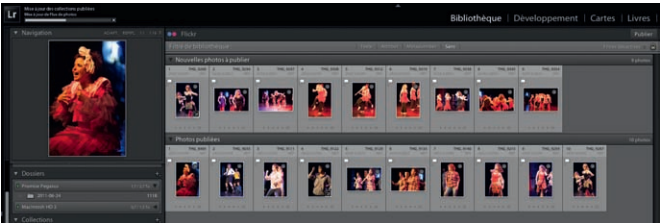
Étape 10

Après la collecte des photos, retournez dans le «Flux de photos». Les vignettes sont affichées dans le panneau central, en mode Grille, sous une barre appelée «Nouvelles photos à publier». Le service de publications attend tout simplement votre ordre de transfert, que vous donnerez en cliquant sur Publier, dans le coin supérieur droit du panneau central.



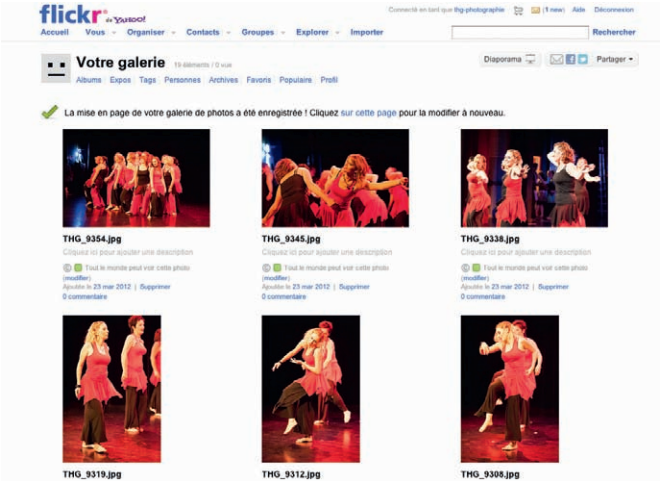
Étape 11

Lightroom prépare les images puis les charge sur votre galerie Flickr. Vous pouvez voir l'exécution de la tâche dans le panneau central d'affichage – « Nouvelles photos à publier » (en haut) et « Photos publiées » (en bas) – ainsi que dans la barre de progression, située en haut à gauche, à la place de la plaque d'identité Lightroom.



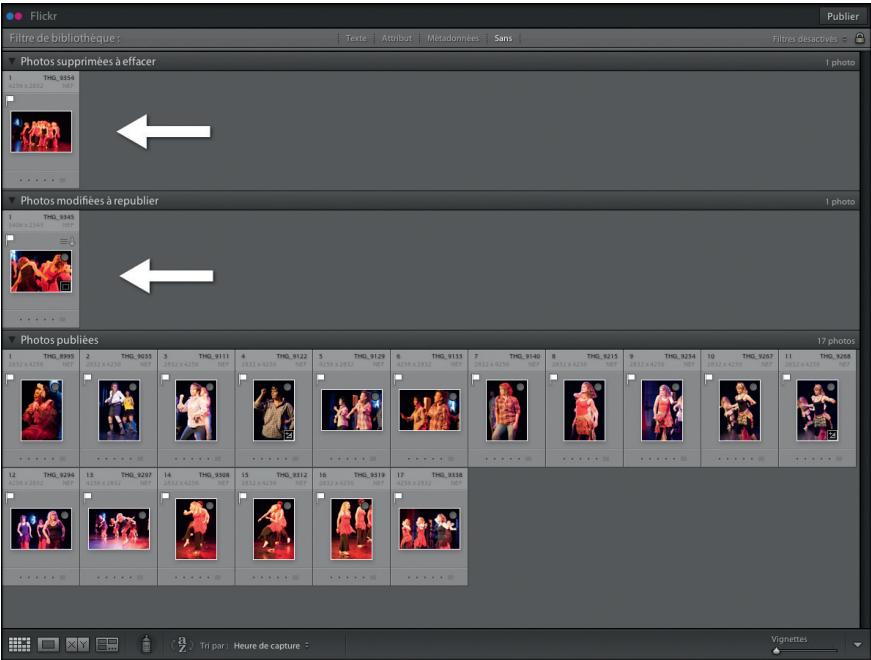
Étape 12

Lorsque le transfert est terminé, retournez dans le panneau « Services de publication », et faites un clic droit sur la ligne « Flux de photos » de votre service Flickr. Sélectionnez « Afficher sur Flickr » dans le menu contextuel : aussitôt, la galerie nouvellement créée s'affiche dans votre navigateur web.



Étape 13

Que se passe-t-il si vous supprimez ou modifiez une image de la galerie dans Lightroom? Après avoir cliqué droit sur une image et choisi « Supprimer de la collection », une section « Photos supprimées à effacer », contenant l'image sélectionnée, va apparaître dans la section centrale d'affichage. Si vous modifiez l'une des photos – un recadrage, par exemple –, une section « Photos modifiées à republier » va également apparaître, avec l'image concernée. Pour appliquer les changements, cliquez sur Publier : Lightroom va mettre votre galerie Flickr à jour.



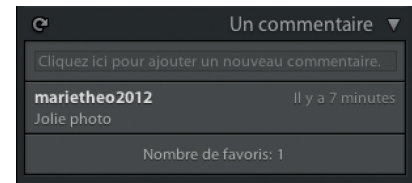
Étape 14

Voici la galerie après modification, vous pouvez la comparer avec la capture de l'étape 12 : la première image en haut à gauche a été supprimée, la seconde a été recadrée conformément à ce qui a été demandé et fait dans le service publication de Lightroom à l'étape précédente. En revanche, la synchronisation inverse n'est pas permise : une image supprimée dans la galerie ne le sera pas automatiquement dans la collection du service de publication Lightroom.



Étape 15

Il existe pourtant un certain degré d'interactivité selon les fournisseurs de services. Avec Flickr, par exemple, vous pouvez rapatrier dans Lightroom les commentaires laissés par les visiteurs et voir le nombre de favoris. Pour cela, assurez-vous que la connexion Internet soit établie, puis, dans le module Bibliothèque, allez à droite dans le panneau Commentaire. Cliquez sur la flèche de mise à jour, dans l'en-tête du panneau. Au bout de quelques secondes, les commentaires seront chargés dans le panneau.



Étape 16

Pour voir les commentaires et y répondre, sélectionnez les images une à une. Si des visiteurs ont choisi une photo comme favori, vous verrez le nombre s'afficher dans la section du bas. Pour répondre au commentaire, cliquez et commencez la saisie dans le champ situé dans la section du haut, puis appuyez sur la touche Entrée pour valider et renvoyer votre commentaire. Si celui-ci n'apparaît pas alors que vous êtes connecté à la galerie, rafraîchissez la page du navigateur web.

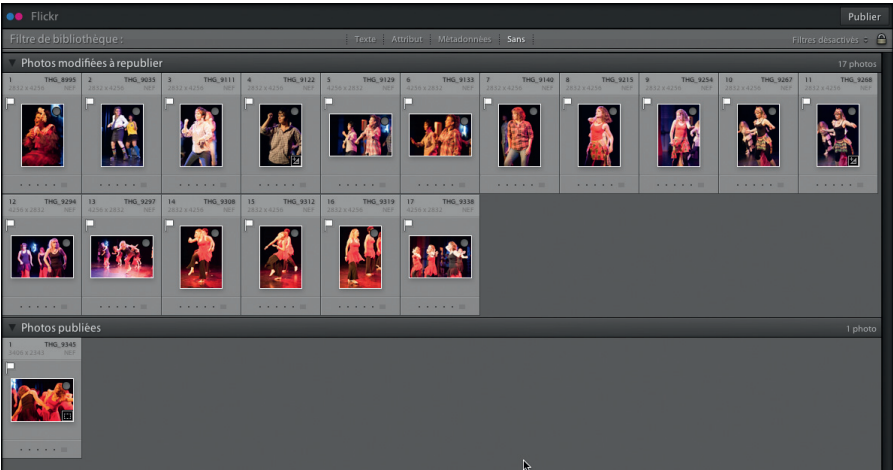
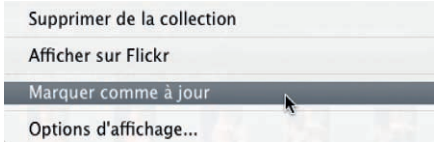
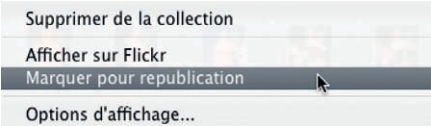


Étape 17

Deux nouvelles commandes font leur apparition via un clic droit sur les vignettes : « Marquer pour republication », et « Marquer comme à jour ». La première indique que la photo doit être republiée, et elle sera assignée à la section « Photo(s) modifiée(s) à republier ». Si vous faites des changements mineurs à une image, et que cela ne justifie pas de mettre à jour la photo en question dans la galerie web, faite un clic droit et choisissez « Marquer comme à jour ». Elle restera dans la section « Photos publiées ».

Étape 18

Il y a deux règles de fonctionnement à retenir. D'abord, Lightroom ne publie ou ne republie jamais les photos automatiquement, sinon il le ferait en permanence en tâche de fond. Vous êtes donc obligés de cliquer sur le bouton Publier pour chaque transfert ou modification. Et puis supprimer des photos de votre catalogue n'affectera pas le contenu de la galerie web tant que vous ne republiez pas la galerie ! En revanche, vous pouvez supprimer une photo dans la galerie, cela ne sera pas répercuté dans Lightroom puisque la synchronisation est à sens unique.



Conclusion : les services de publication ne se limitent pas aux galeries web, vous pouvez gérer des dossiers de la même manière en pilotant le contenu à distance. Les applications sont nombreuses : si vous êtes un photographe corporate, vous pouvez placer des images dans le dossier du service communication qui pourra

y puiser à loisir et dont vous assurerez la gestion depuis votre poste de travail. Autre exemple, vous pouvez créer un dossier d'images destinées à la réalisation d'un livre, et la personne faisant la mise en page s'en servira pour les importer dans Indesign.

51 Envoyer ses images par e-mail

Il aura fallu attendre la quatrième version de Lightroom pour y voir une fonction intégrée d'e-mail. Même si elle n'offre que le minimum syndical, elle prend non seulement en charge votre client e-mail par défaut (voir la rubrique d'aide du logiciel pour la liste des applications compatibles), mais également les services de webmail comme AOL, Gmail, Hotmail et Yahoo. En revanche, elle ne tient pas compte de votre carnet d'adresses habituel : vous devrez en constituer un manuellement, sans possibilité de transfert automatique.

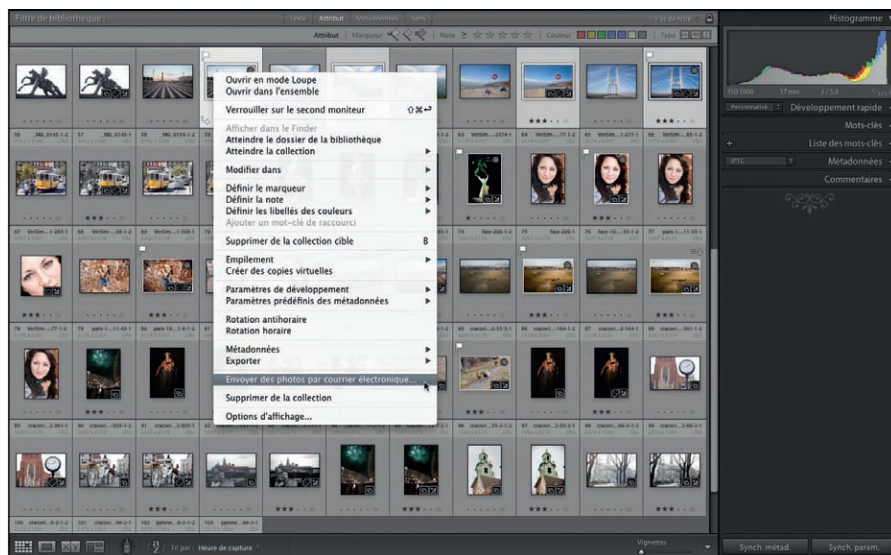


Les photos qui illustrent cet exercice sont de Véronika Simonova, © tous droits réservés.

Étape 1

L'accès à la fonction e-mail est très simple : il s'effectue soit par le menu **Fichier>Envoyer une photo par courrier électronique**, soit en faisant un clic droit sur une photo et en choisissant le même intitulé dans le menu contextuel.

Il n'y a pas de réglages à faire dans les Préférences de Lightroom et, si vous utilisez un webmail, vous devrez configurer l'application lors de son premier lancement. Bien entendu, pensez à activer votre connexion Internet au préalable.



Étape 2

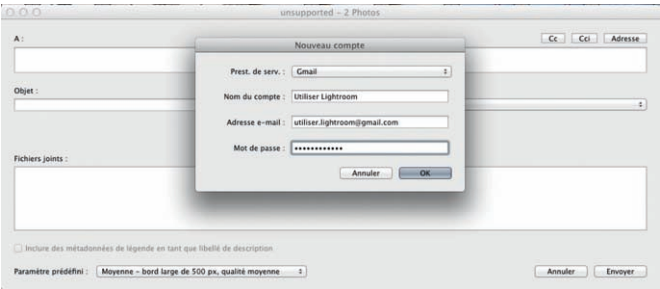
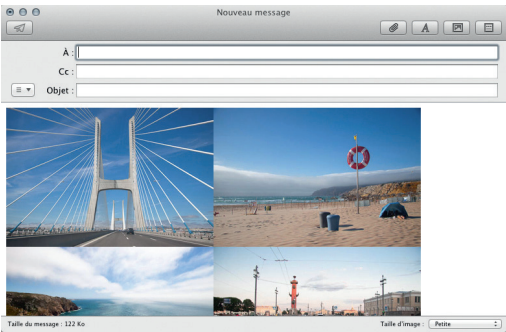
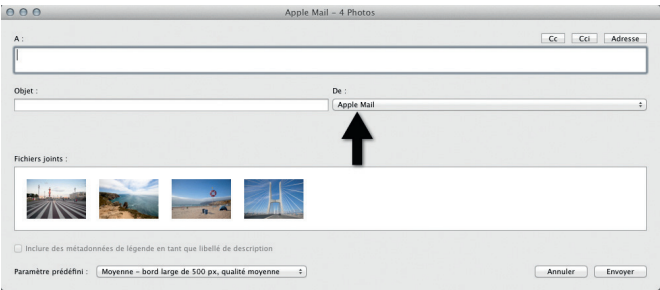
Si vous utilisez un client e-mail sur votre ordinateur (Mail, Outlook/Entourage et Eudora sur Mac, Thunderbird, Outlook, Eudora ou autre sur PC), la fenêtre de l'utilitaire de Lightroom va s'ouvrir sans champ de saisie de texte. Vous trouverez votre client e-mail par défaut dans le menu « De : » situé à droite, et les images préalablement sélectionnées apparaîtront dans un bandeau, avec une taille moyenne prédéfinie. Vous pouvez changer ce paramètre et même enregistrer des réglages personnalisés sous forme de paramètres prédéfinis (étapes 11 à 13).

Étape 3

Dès que vous cliquez sur Envoyer, Lightroom va préparer les images puis lancer directement votre client de messagerie avec un nouveau message contenant les photos. Il ne vous restera plus qu'à saisir le destinataire, le sujet et votre texte. L'avantage est que vous disposez du carnet d'adresses existant soit dans le client, soit au niveau du système d'exploitation de votre ordinateur.

Étape 4

Si vous utilisez un webmail, la procédure est un peu différente, mais guère plus compliquée dès lors que le paramétrage du compte e-mail est fait. Prenons comme exemple un compte Gmail (ce sera la même chose pour Hotmail, Yahoo Mail et AOL). Sélectionnez « Envoyer une photo par courrier électronique » dans un des menus puis, dans « Nouveau compte », choisissez le prestataire, entrez le nom du compte, l'adresse e-mail et le mot de passe. Cliquez sur OK (si le système vous demande d'autoriser Lightroom à utiliser vos informations de connexion, acceptez).



Étape 5

Cette fois, la fenêtre e-mail présente un champ de saisie du texte, mais les réglages ne sont pas tout à fait terminés. Dans le menu déroulant «De :», sélectionnez «Accéder au Gestionnaire du compte de messagerie...».

Étape 6

Dans le gestionnaire, vous devrez valider les paramètres du serveur – automatiquement configurés – et d'identification (e-mail et mot de passe). Cliquez sur Valider : si les paramètres sont corrects, le compte sera validé (voyant vert dans la liste à gauche). Vous pouvez ajouter ou supprimer autant de comptes que vous le désirez. Lorsque le compte de messagerie est validé, cliquez sur Terminé : vous voilà prêt à envoyer des mails à partir de Lightroom.

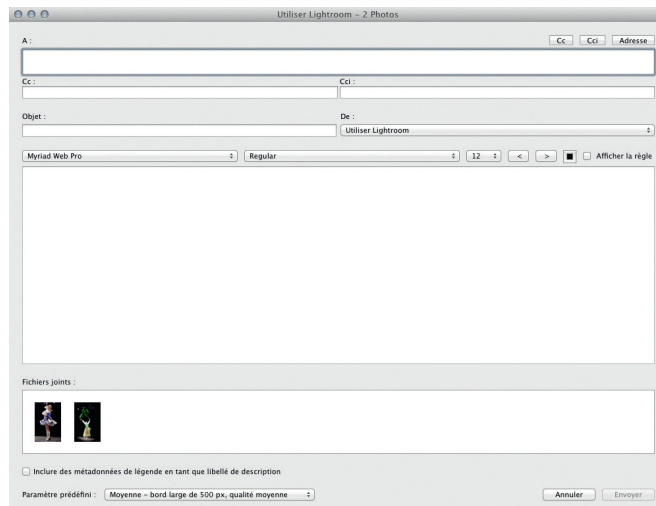
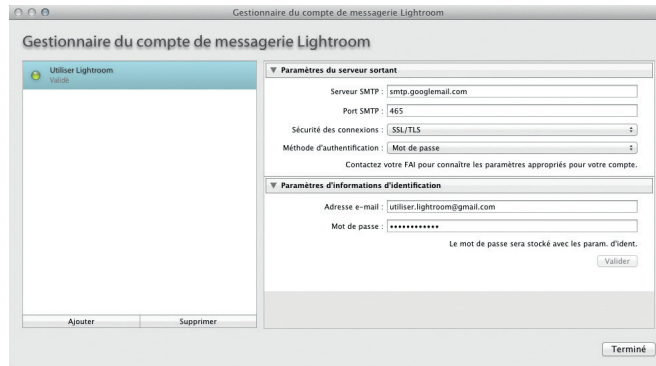
Étape 7

Si vous utilisez plusieurs comptes, ils apparaîtront dans le menu «De :». Vous pourrez changer à n'importe quel moment de compte en fonction des photos et du destinataire.

Étape 8

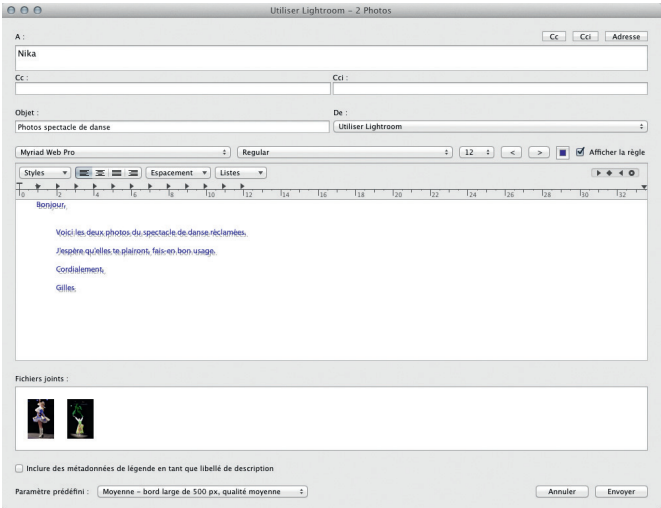
La fenêtre de messagerie offre les outils classiques de tout client e-mail : en haut, le champ du destinataire, les champs Cc/Cci activés par les boutons adéquats ; à droite, l'objet, le menu de sélection du compte expéditeur. Vous pouvez modifier et régler la police de caractère avec, en dessous, le champ de saisie du texte.

Tout en bas se trouve la section des fichiers joints sur laquelle nous reviendrons.



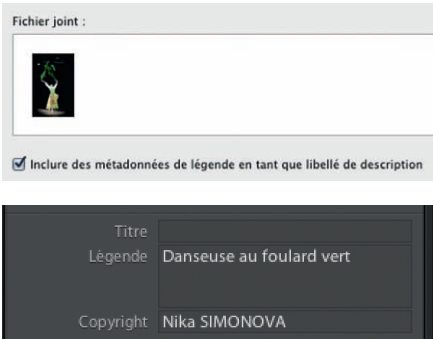
Étape 9

Si vous cliquez sur «Afficher la règle», des d'outils de mise en page apparaîtront au-dessus du champ de saisie du texte. Ils sont assez complets et incluent des tabulateurs, différents styles de police, l'alignement des paragraphes, l'espacement et des prére-glages pour créer des listes.



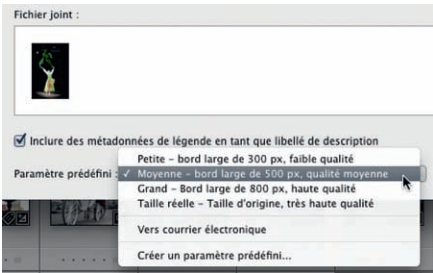
Étape 10

La partie inférieure comprend une section d'affichage des fichiers joints et une option pour inclure la légende IPTC en tant que description de la photo dans le mail. Cette légende apparaîtra dans le message, sous la photo.



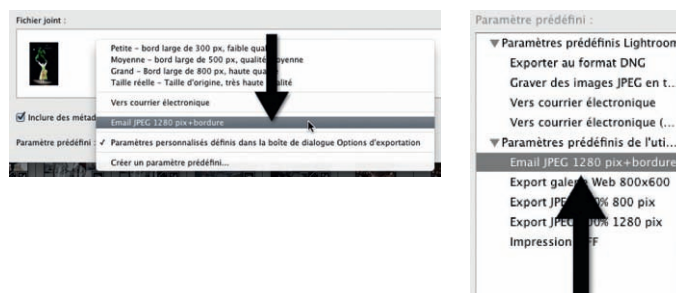
Étape 11

L'utilitaire de messagerie de Lightroom propose quatre différentes tailles pour les fichiers joints. Le menu déroulant vous permet d'enregistrer vos propres réglages, sélectionnez «Créer un paramètre prédéfini».



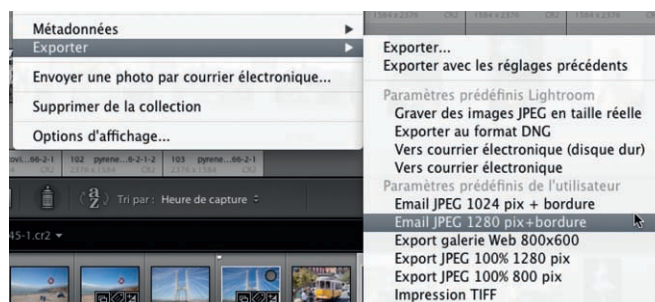
Étape 12

Cette commande vous emmène directement dans le menu Exporter. Faites un choix parmi les différentes options, puis créez un paramètre prédéfini d'exportation comme dans les étapes 14 et 15 de l'exercice 44. Cliquez sur Exporter : vous retournez automatiquement dans l'utilitaire de messagerie, et le nouveau paramètre prédéfini figure dans la liste déroulante.



Étape 13

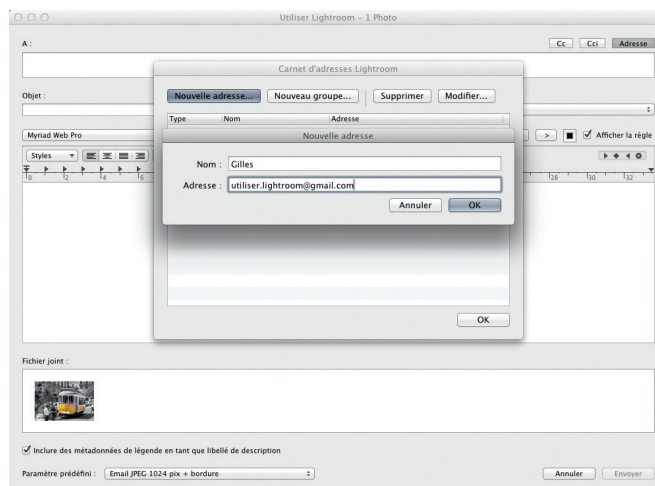
Les paramètres prédéfinis de l'utilitaire de messagerie étant des paramètres d'exportation, on les retrouvera dans la section « Paramètres prédéfinis » du menu contextuel d'exportation, lorsqu'on fait un clic droit sur une image ou une sélection de plusieurs photos. La sélection du paramètre prédéfini ne lancera pas le menu Exporter, mais bien l'utilitaire de messagerie.



Étape 14

Cliquer sur le bouton Adresse, en haut à droite, lance le carnet d'adresses Lightroom, qui est indépendant du carnet d'adresses du système d'exploitation de votre ordinateur. Vous devrez entrer toutes les adresses e-mail, une par une, après avoir cliqué sur le bouton « Nouvelle adresse »

Remarque : vous avez également la possibilité de créer des groupes de distribution après avoir cliqué sur le bouton « Nouveau groupe ». Bien entendu, vous avez la possibilité de modifier ou de supprimer les adresses – individuelles ou par groupes – à votre guise.



Conclusion : le client de messagerie de Lightroom 4 est bienvenu et règle d'un coup la procédure tortueuse d'envoi d'images par e-mail des versions précédentes. Deux regrets toutefois. D'abord l'incompatibilité avec le carnet d'adresses du système, qui oblige à recopier les adresses manuellement, ensuite

l'impossibilité, par manque de critères spécifiques, de regrouper automatiquement et de gérer les images en fonction des destinataires ou de l'objet du courrier électronique. Cela permettrait au photographe d'assurer un suivi et de retrouver rapidement à qui il a expédié telle ou telle image.

Conclusion

Vous voici enfin arrivé au bout des 51 exercices. À ce stade, vos connaissances de Lightroom sont solides et vous devriez être capable d'enseigner les bases du logiciel à votre tour.

Le plus important, à mes yeux, est la maîtrise du catalogage. Tout le reste, que ce soit le développement et la correction des images, coule de source et dépend beaucoup de votre sensibilité personnelle. Le catalogage va vous permettre d'optimiser votre temps dans Lightroom, en vous poussant à ne vous consacrer qu'aux images qui en valent vraiment la peine. Et vous pourrez consacrer ainsi plus de temps à la prise de vue. La notion même de catalogage et de base de données rebute certains utilisateurs, ce qui est bien dommage. Lorsqu'on a compris les principes et les rouages du flux de travail, on gagne en efficacité et en rapidité.

L'autre avantage de Lightroom est sa facilité d'utilisation : prenons pour exemple les nouveaux outils de correction de la tonalité. Vous pourrez rattraper les problèmes de contraste et d'exposition avec une aisance insoupçonnée, en quelques secondes, alors que les logiciels des fabricants d'appareils photo exigent parfois des connaissances approfondies pour arriver aux mêmes résultats.

Lightroom regorge d'outils mais sa grande force est, avant tout, l'efficacité et la rapidité du flux de travail. Les outils étant aussi de qualité, vous ne reviendrez plus en arrière, dès lors que vous aurez assimilé le fonctionnement du logiciel.

Bonnes photos à vous, aussi bien derrière votre reflex que devant Lightroom !