

Avant-propos

Des nouveautés à la fois nombreuses et discrètes

Dès sa sortie, début 2007, Lightroom s'est rapidement imposé comme la nouvelle référence des logiciels destinés à la postproduction photographique. S'intégrant parfaitement dans un environnement de travail dans lequel on peut également retrouver Photoshop, il a séduit de nombreux photographes, aussi bien professionnels qu'amateurs. De plus, Adobe n'a pas hésité à mettre à la disposition du public des versions en cours de développement, ce qui lui a permis, d'une part, de toucher une base plus large pour déceler d'éventuels problèmes ou améliorer les outils existants, et, d'autre part, de fidéliser une population d'utilisateurs en progression constante. Il faut dire que Lightroom ne manque pas d'atouts et répond pratiquement à tous les besoins des photographes. La sortie de la version 2, en juillet 2008, a permis de franchir une nouvelle étape avec une amélioration du module Bibliothèque, destiné au catalogage des images, et surtout avec l'arrivée des outils de retouche locale parfaitement intégrés au concept de traitement non destructif de l'application.

Lightroom 3, disponible depuis la mi-2010, est une nouvelle étape importante dans l'évolution du logiciel. En effet, l'axe principal de développement était l'amélioration de la qualité du traitement des images, pour répondre aux exigences des photographes. C'est chose faite, puisque le nouveau moteur de dématricage et de développement de Lightroom 3 (et de Camera Raw 6) place la barre très haut en ce qui concerne l'extraction des détails et la correction du bruit. Le logiciel propose d'ailleurs une interface permettant de convertir aisément les images traitées dans Lightroom 1 et 2 (avec ce qu'Adobe appelle « le Processus 2003 ») dans le nouveau Processus 2010.

Autre nouveauté importante, la correction automatique des objectifs, basée sur des modules, trouve enfin sa place dans Lightroom, mais également dans Camera Raw 6 et Photoshop CS5. Les modules permettent de corriger les défauts de vignetage, de distorsion ainsi que les aberrations chromatiques, tout en restant dans un flux de travail non destructif. Le panneau Corrections de l'objectif se voit également doté d'un outil de transformation des perspectives qui permet de retoucher les fuyantes, notamment en photo d'architecture. Le module Bibliothèque n'a pas subi de changements profonds, si ce n'est de multiples petites améliorations ici et là ; les utilisateurs des versions précédentes de Lightroom resteront en terrain connu. En revanche, le menu d'importation des images a été entièrement revu : désormais, la hiérarchie des volumes ou des dossiers sources et de destination est clairement affichée de chaque côté de la fenêtre, et l'utilisateur pourra agrandir et zoomer dans les images avant qu'elles ne soient transférées. Un nouvel outil au fort potentiel de développement fait son apparition dans le module Bibliothèque : les Services de publication. Ils permettent de créer et de synchroniser des collections d'images entre Lightroom et des dossiers distants ou des galeries web : supprimez ou ajoutez une image dans Lightroom et ce dernier se chargera de modifier la galerie web concernée. C'est un outil très puissant, et de nombreux modules externes déjà disponibles en exploitent tout le potentiel.

Les nouveautés de Lightroom 3, bien que discrètes, sont néanmoins très nombreuses ; nous pourrions citer, en vrac, la possibilité de mettre en page des images différentes dans le module Impression, ce qui n'était pas possible jusqu'à présent, ou encore la possibilité d'exporter les diaporamas en vidéo au format MPEG-4. Les développeurs ont également modifié l'architecture de Lightroom pour rendre son utilisation plus fluide, mais il doit être tout à fait clair que les améliorations spectaculaires de la qualité d'image et du traitement du bruit, sans compter la correction des objectifs, ont forcément un impact sur le temps de traitement, notamment lors de l'exportation des photos. Lightroom 3 est gourmand en ressources et, si ce n'est déjà fait, nous ne pouvons que vous conseiller de basculer sur des systèmes d'exploitation 64 bits (Mac OS X et Windows 7).

Lightroom 3 est avant tout un logiciel de développement de photos et de postproduction. Il n'est pas conçu pour la retouche, c'est-à-dire la modification et la transformation des images en profondeur – pour cela, le compagnon idéal du photographe reste Photoshop, plus particulièrement dans sa version CS5. Outre la possibilité d'ouvrir des images en tant qu'objets dynamiques à partir de Lightroom, vous pourrez également exploiter tout le potentiel du nouvel outil HDR Pro de Photoshop, qui permet d'assembler et de fusionner des fichiers RAW.

Que manque-t-il à Lightroom? Beaucoup de choses certainement. La retouche locale a besoin d'intégrer plus d'outils, sans parler de la possibilité de sélectionner des objets à l'aide d'un outil de dessin, et il faudrait aussi un tampon qui ne soit pas exclusivement circulaire pour effacer des détails gênants, comme les fils électriques ou les barbelés toujours présents dans une photo de paysage. Le module Impression, lui, manque d'un outil d'épreuve à l'écran (*softproofing*) et il serait intéressant de développer de meilleurs outils de sauvegarde et d'archivage... Le travail ne manque pas pour les développeurs Adobe! En attendant, profitez de tout ce que Lightroom 3 peut vous offrir. À l'aide du nouveau moteur de dématricage, n'hésitez pas à reprendre vos images traitées dans les versions précédentes. Les différences sont spectaculaires, le traitement du bruit a été tellement amélioré qu'il se paye même le luxe de redonner une nouvelle jeunesse à des images issues d'appareils photo un peu anciens.

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 catalogue : en suivant un cas concret de flux de travail, nous nous intéresserons ensuite à l'importation, au tri et à la notation des images, avant de passer à la création de mots-clés, de modèles de métadonnées et à la géolocalisation des images. Cette deuxième partie se terminera sur un exemple de flux rapide idéal pour le photographe pressé.
3. Développer ses images : cette courte partie dédiée au développement couvre les corrections de base, dont la balance des blancs, l'exposition, le contraste, la saturation, le traitement du bruit et la netteté.
4. Corriger ses images : dans cette quatrième partie, plus conséquente (12 exercices), 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 quelques cas concrets d'utilisation d'éditeurs et de modules externes.
6. Diffuser ses images : cette dernière partie couvre les fonctionnalités des modules de sortie (Diaporama, Impression, Web). Pour conclure, nous nous replongerons ensuite dans le flux de travail avec le menu Exporter.

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 claviers qui diffèrent quelque peu sont signalés dans le texte.

Fichiers à télécharger

Vous trouverez sur la fiche de l'ouvrage du site www.editions-eyrolles.com l'ensemble des images qui ont servi aux exercices du livre. Un dossier est attribué à chaque exercice ; il contient deux (ou plusieurs) images NEF ou CR2 dénommées « Originale_xx.nef » ou « Originale_xx.cr2 » et « Finale_xx.nef » ou « Finale_xx.cr2 », où « xx » est le numéro de l'exercice concerné.

Toutes les images Originale_xx.nef ou .cr2 sont des images brutes de prise de vue, qui ont été converties dans le nouveau processus de traitement 2010 de Lightroom 3, pour que l'exercice soit plus parlant et que vous puissiez vous concentrer sur l'essentiel de ce qu'il veut démontrer (les réglages préalables appliqués sont alors généralement sans influence sur les traitements liés à l'exercice proprement dit). Chaque image Finale_xx.nef ou .cr2 est un fichier complet « image originale + ensemble des traitements appliqués dans l'exercice ».

Je vous invite, avant même de commencer le premier exercice, à importer toutes les images originales et finales dans votre catalogue Lightroom. Les images finales sont purement anecdotiques, puisque les réglages sont précisés dans toutes les étapes des exercices. Néanmoins, au début, vous pourrez les comparer avant de vous mettre au travail. Toutes ces images ont été exportées au format original à partir de la copie de Lightroom de l'auteur, et contiennent tous les réglages. 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.

Liens utiles

Pour réaliser plusieurs des exercices, vous devrez télécharger un certain nombre de logiciels et de modules externes :
Lightroom 3 (démonstration 30 jours) : www.adobe.com/fr/products/photoshoplightroom

Photoshop CS5 (démonstration 30 jours) : www.adobe.com/fr/products/photoshop/photoshop

Modules externes de Tim Armes (LR/Mogrify 2, LR/Enfuse) et John Beardsworth (Open Directly) – versions limitées en nombre d'images exportables, paiement par donation : <http://photographers-toolbox.com/index.php>

Modules externes de Jeffrey Friedl (jfGeocoding Support, jfMetadata Wrangler, jfSmugMug, jfFacebook, jfPicasaWeb et biens d'autres) – versions limitées dans le temps, paiement par donation : <http://regex.info/blog/lightroom-goodies>



Partie 1

Préparer l'environnement de travail

Lightroom est un logiciel complexe qui couvre des fonctions différents, pour le catalogage, le développement des fichiers RAW, la correction des images, l'impression et la diffusion électronique des documents. 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 des catalogues 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 Réglage des Préférences et optimisation
- 02 Création et gestion d'un catalogue
- 03 Exportation, importation et fusion de catalogues
- 04 Les modes d'affichage
- 05 Les éditeurs externes
- 06 Les modules externes
- 07 Les piles et les copies virtuelles
- 08 L'éditeur de filigranes

01 Réglage des Préférences et optimisation

Après avoir installé Lightroom 3 sur votre ordinateur, et avant même d'importer les premières images, il est impératif de régler les Préférences pour que l'utilisation du logiciel soit la plus agréable et la plus cohérente possible. Nous devons d'abord passer 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 essentiels.



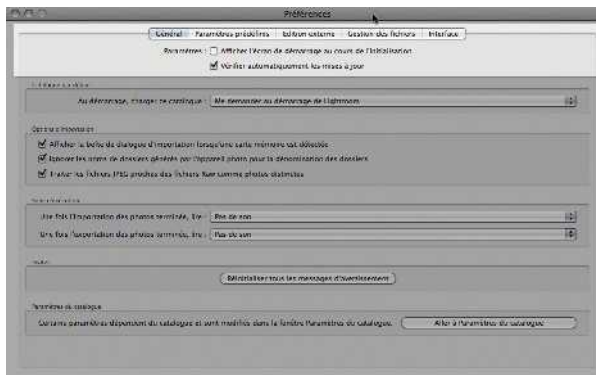
Raccourcis clavier

Ctrl/Cmd + «, » : ouvrir la fenêtre Préférences

Alt/Option + Ctrl/Cmd + «, » : ouvrir la fenêtre Paramètres du catalogue

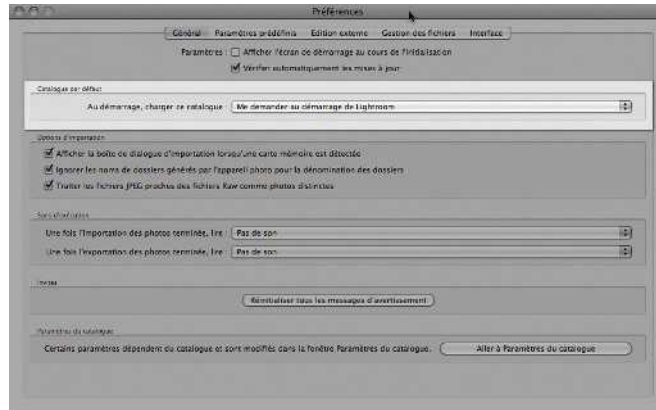
Étape 1

Le panneau des Préférences, accessible par le menu Lightroom>Préférences (Mac) ou Édition>Préférences (PC), permet d'accéder à tous les réglages de Lightroom. Les paramètres du catalogue sont à part, car certains photographes en utilisent plusieurs avec des réglages spécifiques à chacun d'entre eux. Dans l'onglet Général, désactivez Afficher l'écran de démarrage au cours de l'initialisation, pour supprimer l'affichage du logo au démarrage. En revanche, si vous disposez d'une connexion Internet permanente, cochez le bouton de vérification automatique des mises à jour.



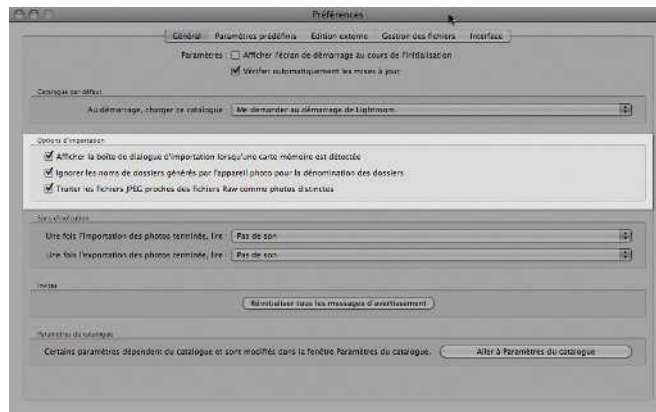
Étape 2

Toujours dans l'onglet Général, section Catalogue par défaut, on pourra indiquer le catalogue à charger au démarrage. Si vous utilisez plusieurs catalogues, choisissez l'option « Me demander au démarrage de Lightroom » : dans ce cas, Lightroom affichera systématiquement un panneau de sélection de catalogue, dès le démarrage. Dans ce panneau, vous pourrez ultérieurement indiquer le catalogue par défaut, ou rechercher un tout nouveau catalogue qui ne figure pas encore dans la liste.



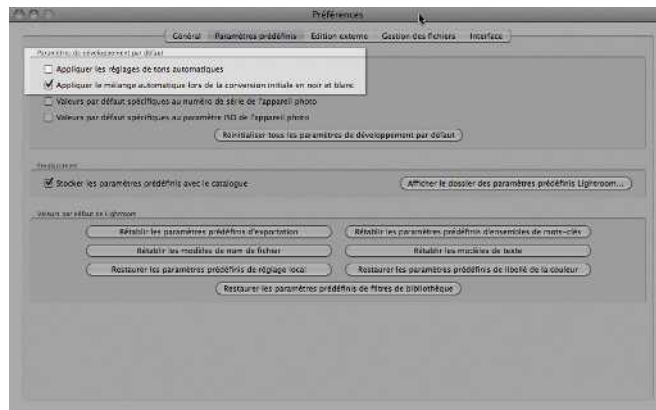
Étape 3

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.



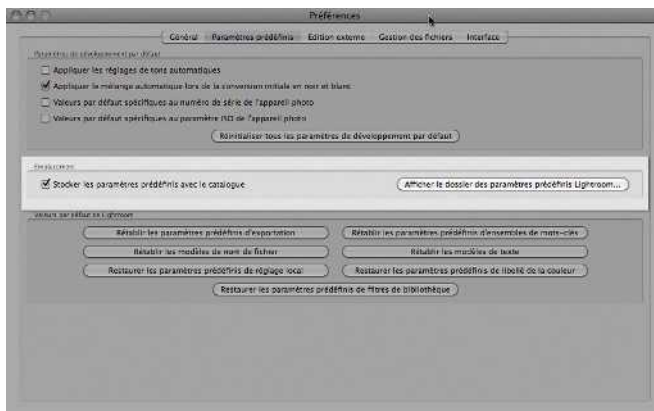
Étape 4

Dans l'onglet Paramètres prédéfinis, vérifiez que l'option Appliquer les réglages de tons automatiques n'est pas activée, afin que Lightroom ne modifie pas la luminosité et le contraste des images lors de l'importation. Si vous optez pour les réglages de tons automatiques, vous pourrez les utiliser ultérieurement, après l'importation des images. 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 va analyser les tons de l'image et vous proposer un réglage qui vous servira de base de travail.



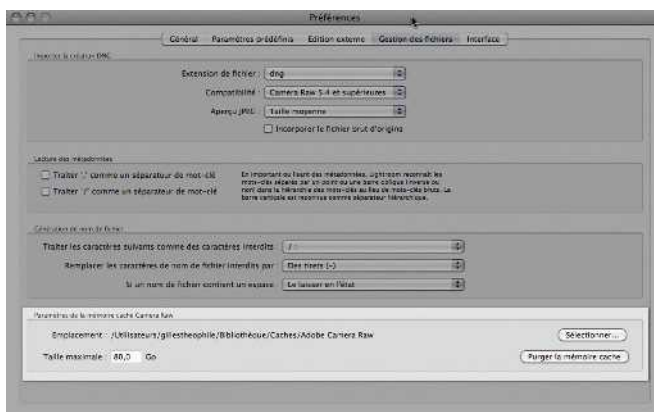
Étape 5

Lightroom offre la possibilité de créer des paramètres prédéfinis qui ne s'appliqueront qu'à un appareil en particulier (numéro de série inscrit dans les métadonnées) ou qu'à des images prises à une sensibilité ISO préétablie. 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.



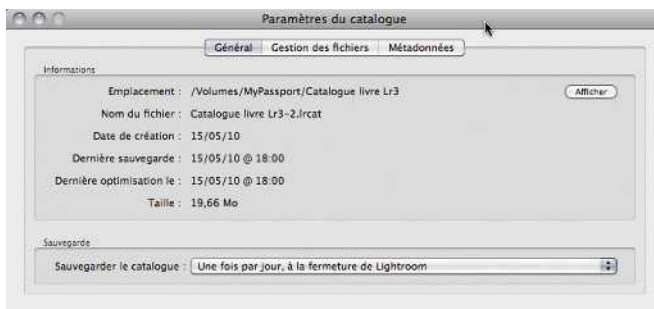
Étape 6

L'onglet Gestion des fichiers propose une option très importante pour assurer une certaine fluidité dans l'affichage et les opérations de zoom au sein du module Développement. Il s'agit des Paramètres de la mémoire cache Camera Raw, qui est partagée avec le module du même nom si Photoshop est également installé. On peut régler sa taille jusqu'à 200 Go et lui choisir un autre emplacement. Donnez à cette mémoire cache la taille la plus élevée possible, en fonction de ce que permet votre disque dur, notamment si votre production est intensive. De temps en temps, purgez cette mémoire grâce au bouton situé en bas à droite.



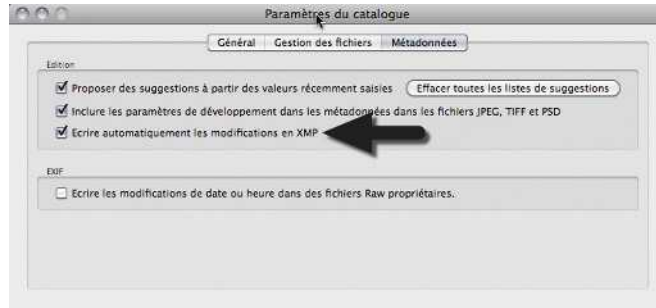
Étape 7

On passe ensuite 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 de faire 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.



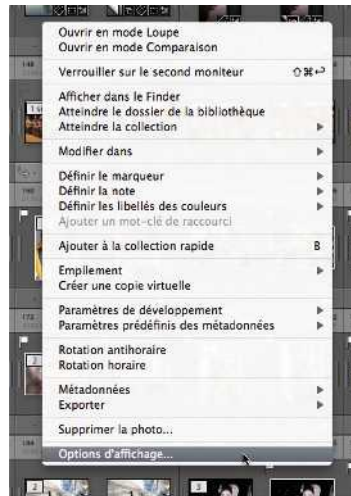
Étape 8

Dans l'onglet Métadonnées, cochez Écrire automatiquement les modifications en XMP si vous partagez votre travail avec d'autres utilisateurs de Lightroom ou de Camera Raw, notamment pour retrouver les métadonnées et les paramètres de développement. Si vous décidez de ne pas activer cette option, sachez que vous pouvez enregistrer manuellement les métadonnées dans une image ou un groupe d'images avec le raccourci Cmd/Ctrl + S. Pour les fichiers DNG, utilisez le menu Métadonnées>Mettre à jour l'aperçu DNG et les métadonnées.



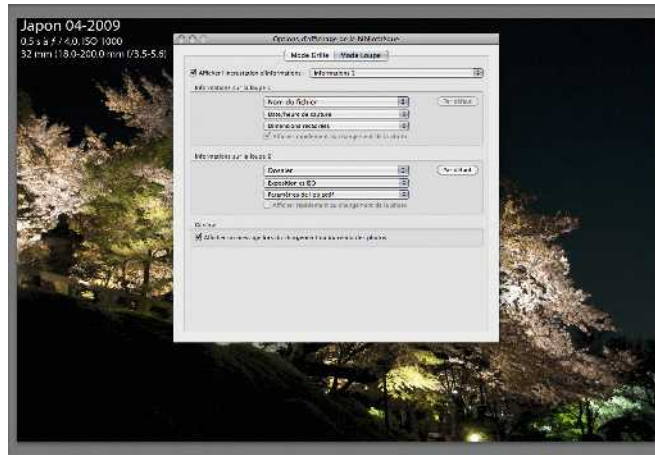
Étape 9

On procède ensuite aux réglages des options d'affichage de la bibliothèque, en faisant un clic droit sur une vignette 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 et d'indications sur l'image, et les cellules agrandies, pour lesquelles vous cochez 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.



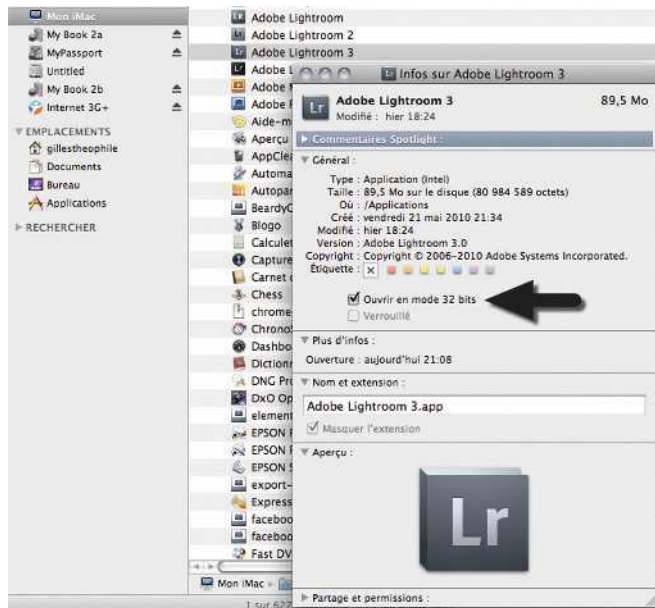
Étape 10

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. Quittez ensuite la boîte de dialogue : vous êtes prêt à travailler avec Lightroom.



Étape 11

Voyons pour terminer une particularité de la version Mac. Si Lightroom pour PC dispose de deux installateurs séparés pour les versions 32 et 64 bits, la version Mac s'installera par défaut en 64 bits dans OS X Leopard/Snow Leopard. Si vous préférez fonctionner en 32 bits, ce que nous n'encourageons pas avec les systèmes récents, vous pouvez changer ce réglage dans le dossier Applications : cliquez sur l'icône de Lightroom, puis faites un Cmd + I. Dans la fenêtre qui s'ouvre, cochez l'option Ouvrir en 32 bits.



Remarques : Lightroom enregistre automatiquement tous les changements et les applique à la fermeture des boîtes de dialogue des Préférences, des paramètres du catalogue et des options d'affichage.

La mémoire cache Camera Raw (Étape 6) permet à Lightroom (et à Camera Raw si Photoshop est installé) de stocker des aperçus créés à partir des fichiers RAW partiellement traités, pour accélérer l'affichage dans le module Développement.