

LIGHTROOM 5

pour les photographes

Martin Evening



EYROLLES

LIGHTROOM 5

pour les photographes

Martin Evening

Lightroom est le logiciel incontournable de post-traitement des images numériques pour nombre de photographes amateurs expérimentés et de professionnels. Mis à jour et augmenté à l'occasion de la sortie de Lightroom 5, ce nouvel ouvrage de Martin Evening est le manuel de référence de ce logiciel. À travers des études de situations concrètes issues de l'expérience professionnelle de l'auteur, il guidera les photographes dans l'apprentissage d'un flux de travail efficace, depuis l'importation, la gestion et le développement des fichiers RAW, jusqu'à la retouche des photos et leur impression – ou leur publication sur le Web.

Tout en mettant toujours l'accent sur la qualité des images converties, et notamment sur la netteté, la réduction du bruit et la correction des défauts optiques, Adobe propose dans la cinquième mouture de Lightroom de nouveaux outils de corrections locales et le redressement automatique des perspectives ; ils sont abordés en détail dans cet ouvrage.

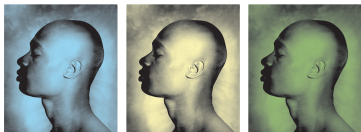
L'auteur

Martin Evening est un photographe professionnel anglais, spécialisé dans la photo de mode et de publicité. Très célèbre en France pour son autre best-seller, *Photoshop pour les photographes*, il a suivi avec les équipes d'Adobe l'élaboration de Lightroom de sa conception jusqu'à sa version définitive. Il a également fait partie du programme alpha test du logiciel.

Le traducteur

Photographe professionnel, Volker Gilbert est expert et formateur en photographie numérique. Auteur aux éditions Eyrolles des ouvrages dédiés au format RAW et traducteur de plusieurs autres titres sur la photographie et le traitement de l'image, il collabore également à des magazines spécialisés (*Le Monde de la Photo*, *Workflow*) ainsi qu'au webmagazine qu'il anime avec les éditions Eyrolles, QuestionsPhoto.com.

Au sommaire



Découvrir Lightroom. Le concept et les objectifs de Lightroom • L'interface utilisateur • Démarrer rapidement avec Lightroom **Importer des images.**

La boîte de dialogue Importer • « Copier au format DNG », Copier, Déplacer et Ajouter • Importer les images à partir d'une carte mémoire • Ajouter des

informations pendant l'importation • Importer des fichiers vidéo • Importer des photos à partir d'un dossier du disque dur • Importer des images par glisser/déposer • Importation automatique • Importer des images depuis un appareil photo **Découvrir le module Bibliothèque.** Le catalogue • Créer et ouvrir des catalogues • Les

panneaux du module Bibliothèque • Organiser les dossiers • Parcourir la bibliothèque • Affiner des sélections d'images **Développer les fichiers RAW.** Le traitement d'images dans Lightroom • Obtenir des couleurs

fidèles • L'interface utilisateur du module Développement • Le panneau « Réglages de base » • Les outils du panneau « Développement rapide » • Examiner vos images • Les outils de retouche • Simplifier votre flux

de travail **L'art du monochrome.** Les transformations noir et blanc • Travailler des images monochromes

Accentuer l'image et réduire le bruit. Accentuer en fonction de la source • L'accentuation créative •

Réduire le bruit d'une image **Exporter des images.** Ouvrir des images dans Photoshop • Exporter vos

fichiers **Imprimer.** Le panneau « Paramètres d'image » • Les panneaux « Style de disposition » et Disposition •

Le panneau Page • Les panneaux « Collection d'images » et « Collection personnalisée » • La boîte de dialogue

« Mise en page » • Le panneau « Travaux d'impression » • Imprimer avec des profils

ICC personnalisés • Épreuve sur écran et impression • Enregistrer un paramètre

prédéfini **Présenter son travail.** Le module Livres • Le module Diaporama • Le

module Web **Gérer des images dans le module Bibliothèque.** La gestion des

images à l'aide des métadonnées • Les différents types de métadonnées • Filtrer et

rechercher des photos • Publier des photos via Lightroom • Lire et enregistrer des

métadonnées • La géolocalisation des images **Annexes.** Les Préférences • Les réglages

et les modèles • Configuration informatique idéale

LIGHTROOM 5

pour les photographes

Martin Evening

CHEZ LE MÊME ÉDITEUR

Traitement de l'image numérique

- M. Evening, *Photoshop CC pour les photographes* (à paraître).
- J. Schewe, *Le négatif numérique – Développer ses fichiers RAW avec Photoshop, Camera Raw et Lightroom*, 2013, 272 pages.
- G. Theophile, *Lightroom 5 par la pratique*, 2013, 300 pages.
- V. Gilbert, *Photoshop CS6 et le RAW par la pratique*, 2013, 256 pages + DVD-Rom.
- C. Jentzsch, G. Theophile, *Créez vos livres photo avec Lightroom*, 2013, 172 pages.
- J.-M. Sepulchre, *DxO 8 pour les photographes*, 2013, 250 pages, uniquement disponible en e-book.
- S. Kelby, *Photoshop Elements 11 pour les photographes*, 2013, 438 pages.
- S. Kelby, *Photo de studio et retouches*, 2013, 364 pages.
- J. Delmas, *La gestion des couleurs pour les photographes, les graphistes et le prépresse*, 2012, 536 pages.
- P. Ricordel, *Capture NX2 par la pratique*, 2010, 192 pages, uniquement disponible en e-book.
- P. Ricordel, *Capture NX2 pour les photographes*, 2008, 304 pages, uniquement disponible en e-book.

Techniques de la photo – Prise de vue

- J. Marchesi, *Les cours photo Eyrolles – Les fondamentaux de la prise de vue*, 2014, 124 pages.
- J. Marchesi, *Les cours photo Eyrolles – Les fondamentaux de l'optique*, 2013, 124 pages.
- A.-L. Lacquart, *Photographier au quotidien avec Anne-Laure Jacquart*, 2013, 252 pages.
- E. Balança, *Le grand livre de la photo de nature*, 2013, 252 pages.
- A. Amiot, *Conseils photo pour les voyageurs*, 2013, 192 pages.
- S. Calabrese Roberts, *La photo documentaire*, 2013, 192 pages.
- S. Leporcq, *Photographier les enfants*, 2013, 132 pages.
- T. Legault, *Astrophotographie*, 2^e édition, 2013, 170 pages.
- R. Bouillot, *La pratique du reflex numérique*, 4^e édition, 2013, 488 pages.
- A. Mante, *Composition et couleur en photographie*, 2012, 208 pages.
- S. Arena, *Manuel d'éclairage au flash*, 2012, 396 pages.
- F. Hunter, S. Biver, P. Fuqua, *Manuel d'éclairage photo*, 2^e édition, 2012, 244 pages.
- A.-L. Jacquart, *Mémophoto – Les réglages de l'appareil*, 2012, 14 pages.
- A.-L. Jacquart, *Mémophoto – La composition étape par étape*, 2012, 14 pages.
- A.-L. Jacquart, *Composez, réglez, déclenchez!*, 2011, 160 pages.

G. Blondeau, *Photographier la nature en macro – Guide pratique*, 2^e édition, 2011, 232 pages.

S. Devaud, *Tourner en vidéo HD avec les reflex Canon*, 2010, 392 pages.

E. Balança, *Photographier les animaux – Guide pratique*, 2^e édition, 2009, 192 pages.

Profession photographe

- É. Delamarre, *Profession photographe indépendant*, 3^e édition, 2014, 300 pages.
- C. Flers, *Vivre de la photo de mariage*, 2014, 200 pages.
- A. Amyot, *Vivre de ses photos*, 2013, 148 pages.
- F. Gay Jacob Vial, *Animer des ateliers de photographie*, 2013, 194 pages.
- F. Gay Jacob Vial, *Créer et gérer une activité de photographe*, 2012, 176 pages.

Boîtiers reflex

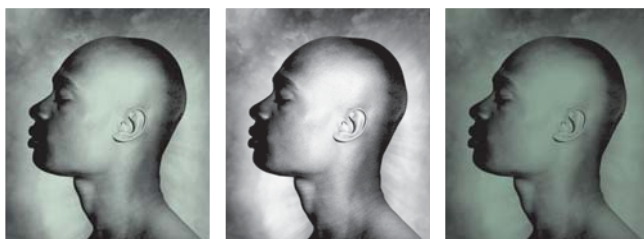
- L. Breillat, *Choisir l'objectif idéal pour son reflex Nikon*, 2013, 176 pages.
- L. Breillat, *Choisir l'objectif idéal pour son reflex Canon*, 2013, 176 pages.
- V. Luc, P. Brites, *Maîtriser le Canon EOS 600D – Maîtriser le Canon 5D Mark III*.
- V. Luc, *Maîtriser le Canon EOS 60D – Maîtriser le Canon EOS 5D Mark II – Maîtriser le Canon EOS 550 – Maîtriser le Canon EOS 500D – Maîtriser le Nikon D80 – Maîtriser le Nikon D200 – Maîtriser le Nikon D50 – Maîtriser le Canon EOS 350D*.
- V. Luc, M. Ferrier, *Maîtriser le Nikon D300*.
- V. Luc, B. Effosse, *Maîtriser le Canon EOS 40D – Maîtriser le Canon EOS 400D*.
- M. Ferrier, C.-L. Tran, *Réussir ses photos avec le Pentax K-x – Réussir ses photos avec le Nikon D5200*.
- M. Ferrier, C.-L. Tran, *Découvrir le Nikon D3000 – Découvrir le Nikon D5000 – Découvrir le Nikon D90 – Découvrir le Canon EOS 1000D*.
- J.-M. Sepulchre, *Le Nikon D7100 – Le Nikon D800 – Le Nikon D7000 – Le Nikon D5100 – Le Canon 5D Mark III – Le Canon 1D Mark IV – Le Sony NEX-7 – Le Leica M9 – 137 tests d'objectifs pour le Nikon D3s – 94 tests d'objectifs pour le Nikon D300s – 58 tests d'objectifs pour le Nikon D90 – 91 tests d'objectifs pour le Nikon D300 – 103 tests d'objectifs pour le Nikon D700 – 110 tests d'objectifs pour le Nikon D3*, uniquement disponibles en e-book.

Et bien d'autres titres. Consultez notre catalogue sur www.editions-eyrolles.com, et notre actualité photo sur notre webmagazine www.questionsphoto.com.

LIGHTROOM 5

pour les photographes

Martin Evening



Traduction et adaptation Volker Gilbert

EYROLLES



Éditions Eyrolles
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Authorized translation from the English language edition entitled *The Adobe Photoshop Lightroom 5 Book*,
by Martin Evening (ISBN 978-0-321-93440-6), by Peachpit, a division of Pearson Education,
publishing as Adobe Press, Copyright © 2013 by Martin Evening.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or any means,
electronics or mechanical, including photocopying, recording
or by any information storage retrieval system, without permission from Peachpit.

French language edition published by Editions Eyrolles.

Traduction autorisée de l'ouvrage en langue anglaise intitulé *The Adobe Photoshop Lightroom 5 Book*,
de Martin Evening (ISBN 978-0-321-93440-6), publié par Peachpit sous la marque Adobe Press,
© 2013 Martin Evening.

Tous droits réservés. Aucune partie de l'ouvrage ne peut être reproduite, sous quelque forme
et par quelque moyen que ce soit, électronique ou traditionnel, sans l'autorisation de Peachpit.

Édition en langue française publiée par les éditions Eyrolles.

Mise en pages : Nord Compo, Villeneuve d'Ascq

Toutes les illustrations de l'ouvrage sont © tous droits réservés.

Photos p. 204 (à g.), p. 485, 504, 507, 518 © Eric Richmond

Photo p. 503 © Sean McCormack

Photos p. 283, 308, 311 © Jeff Schewe

Photos p. 420, 506, 516 © Peter Andreas

Le code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée notamment dans les établissements d'enseignement, provoquant une baisse brutale des achats de livres, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

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.

© Martin Evening, 2013, pour l'édition en langue anglaise

© Groupe Eyrolles, 2014, pour la présente édition, ISBN 978-2-212-13743-9

Remerciements

Je tiens à remercier mon éditrice, Pamela Pfiffner, pour m'avoir incité à écrire ce livre et m'avoir conseillé et aidé lors de la rédaction. Je remercie également Rebecca Gulick pour la coordination, Liz Welch, Patricia J.Pane, James Minkin et David Van Ness pour la production du présent ouvrage.

Lightroom est l'invention de Mark Hamburg, mais rien n'aurait été possible sans l'aide des autres membres de l'équipe et des ingénieurs avec lesquels je n'ai cessé d'échanger pendant la phase de développement. J'aimerais remercier en particulier Thomas Knoll, Eric Chan (qui avait travaillé sur le développement de Camera Raw), ainsi que Max Wendt et Josh Bury. De même que le responsable produit Tom Hogarty et les ambassadeurs produit Bryan O'Neil Hughes et Julieanne Kost, ainsi que l'ancien ambassadeur produit George Jardine, qui m'ont apporté une aide immense et permanente. Je remercie également Ian Lyons pour sa relecture technique. Merci à Ian et Sean McCormack pour m'avoir transmis de nombreuses précisions et astuces.

J'ai organisé une séance photo afin d'illustrer cet ouvrage et j'aimerais remercier mes mannequins : Lucy et Sofia des agences Bookings Agency et MOT, Silvia de l'agence News et Kelly de l'agence Zone ainsi que Camilla Pascucci, Terry Calvert, James Pearce, Nadia Foster et Harriet Coterrill, responsables du maquillage, de la coiffure et du stylisme. Harry Dutton et Rob Cadman m'ont assisté lors des prises de vue immortalisées par Jeff Schewe (pour la photo) et George Jardine (pour la vidéo).

Voir naître un nouveau logiciel créé de toutes pièces fut une expérience passionnante ; partager son processus de développement avec un formidable groupe d'alpha testeurs et de coauteurs prêts à échanger avec les autres fut un réel plaisir. L'ouvrage présent est dédié à la mémoire de Bruce Fraser, décédé en décembre 2006. Bruce était un des alpha testeurs de Lightroom et à l'origine des algorithmes d'accentuation du logiciel.

Un tel manuel serait très ennuyeux à lire s'il n'y avait pas de belles photos pour l'illustrer. Pour compléter ma propre production, Peter Andreas, Sean MacCormack, Eric Richmond et Jeff Schewe m'ont autorisé à utiliser leurs images (toutes créditées au fil de l'ouvrage), je les en remercie vivement.

Pour finir, j'aimerais remercier mon épouse Camilla et ma fille Angelica pour la compréhension et la grande patience dont elles ont fait preuve tous ces longs moments où je suis resté (une fois de plus) devant mon ordinateur...

Sommaire

Avant-propos	XII
1. Découvrir Lightroom	I
Le concept et les objectifs de Lightroom	I
Une architecture modulaire.....	2
Une efficacité accentuée.....	3
Développement avec Camera Raw.....	4
Outils de correction.....	4
Gérer la bibliothèque d'images.....	5
Quel rôle reste-t-il à Photoshop ?.....	6
Lightroom et Photoshop.....	7
Configuration minimale requise.....	7
Installer Lightroom.....	8
Mise à jour du catalogue d'une ancienne version déjà installée.....	9
Première utilisation de Lightroom 5.....	11
Préférences de Lightroom.....	11
Personnaliser la plaque d'identité.....	15
Le menu Aide.....	16
L'interface utilisateur de Lightroom	18
Démarrer rapidement avec Lightroom	23
Étape 1 : importer des images dans Lightroom.....	23
Étape 2 : examiner la bibliothèque.....	24
Étape 3 : simplifier l'interface.....	26
Étape 4 : utiliser la commande Zoom.....	28
Étape 5 : ajouter des métadonnées de base.....	29
Étape 6 : géolocaliser des images.....	30
Étape 7 : comparer et noter des images.....	30
Étape 8 : enregistrer des images dans une collection.....	31
Étape 9 : examiner la sélection finale.....	33
Étape 10 : modifier le niveau d'éclairage.....	33
Étape 11 : passer dans le module Développement.....	34
Étape 12 : synchroniser les réglages de développement.....	36
Étape 13 : retoucher une photo.....	37
Étape 14 : modifier une image dans Photoshop.....	38
Étape 15 : L'épreuve sur écran.....	39
Étape 16 : imprimer un tirage.....	40
Étape 17 : créer une galerie photo pour le Web.....	41
Étape 18 : exporter des images.....	42
Comment travailler avec cet ouvrage ?	43
2. Importer des images	45
La boîte de dialogue Importer	45
« Copier au format DNG », Copier, Déplacer et Ajouter.....	47
Convertir en DNG à l'importation.....	48
Rafraîchir les aperçus DNG.....	49
Importer les images à partir d'une carte mémoire	49
Le panneau Source.....	53
Le panneau Contenu.....	54
Options d'organisation.....	55
Le panneau « Gestion des fichiers ».....	57
Enregistrer une copie de sauvegarde.....	59
RAW+JPEG.....	59
Le panneau « Attribution d'un nouveau nom au fichier ».....	59
Renommer les fichiers a posteriori.....	61
Ajouter des informations pendant l'importation	61
Le panneau Destination.....	62
Organiser les images importées.....	63
Le menu « Paramètre prédéfini d'importation ».....	64
Importer des fichiers vidéo	65
Importer des photos à partir d'un dossier du disque dur	66
Importer des images par glisser/déposer	68
Importation automatique	73
Importer des images depuis un appareil photo	74
Connecter l'appareil à l'ordinateur.....	74
Lightroom et la prise de vue connectée.....	75
3. Découvrir le module Bibliothèque	81
Le catalogue	81
Sauvegarder le catalogue.....	83
Stratégies de sauvegarde.....	84
Logiciels de sauvegarde.....	84
Sauvegarder via TimeMachine.....	85
Corruption du catalogue.....	85
Créer et ouvrir des catalogues	85
Créer un nouveau catalogue.....	86
Ouvrir un catalogue existant.....	86
Exporter des catalogues.....	87
Exporter les fichiers négatifs.....	87
Exporter sans fichiers négatifs.....	88
Créer ou inclure des aperçus dynamiques.....	88
Inclure les aperçus disponibles.....	88
Importer des catalogues.....	89
Utiliser des aperçus dynamiques.....	90
Créer des aperçus dynamiques.....	92
Rendre un catalogue portable.....	92

Les panneaux du module Bibliothèque	94
Le panneau Navigation.....	97
Le panneau Catalogue.....	97
La barre d'outils de la bibliothèque.....	97
Le panneau Dossiers.....	97
Dossiers Lightroom et dossiers système.....	99
Trouver le lien entre un catalogue et un dossier.....	99
Synchroniser des dossiers.....	102
Ajouter de nouveaux dossiers.....	103
Trouver le lien entre un catalogue et un dossier.....	105
Organiser les dossiers	107
La barre « Filtre de bibliothèque ».....	109
Parcourir la bibliothèque	109
Travailler en mode Grille.....	109
Parcourir la grille.....	112
Travailler en mode Loupe.....	113
Options du mode Loupe.....	114
Appliquer des corrections en modes Grille et Loupe.....	116
Parcourir vos fichiers en mode Loupe.....	118
Mode « Loupe agrandie ».....	119
Le mode « Incrustation de loupe ».....	119
Grilles et repères.....	120
La fonction « Image de mise en page ».....	121
À propos des aperçus.....	123
Génération des vignettes.....	123
Taille et qualité des vignettes.....	125
Fichiers RAW et rendu colorimétrique des aperçus.....	126
Travailler en mode Ensemble.....	126
Travailler en mode Comparaison.....	128
Options d'affichage du mode Comparaison.....	131
Travailler dans le panneau « Film fixe ».....	132
Utiliser deux écrans simultanément.....	134
Affiner des sélections d'images	137
Marquer les fichiers retenus et rejetés.....	137
Noter des images.....	139
Utiliser les libellés de couleur.....	141
Bridge et les libellés de couleur.....	142
Empiler des images.....	142
Les collections rapides.....	145
Les collections.....	146
Les collections liées aux modules.....	147
Les collections dynamiques.....	151
Effacer et supprimer des images.....	153
Obtenir des couleurs fidèles	159
L'écran : un périphérique critique.....	159
Choisir un écran.....	159
Outils de réglage et de calibrage.....	160
Point blanc et gamma.....	160
Ajuster le point blanc de plusieurs périphériques.....	161
Réussir le réglage et le calibrage d'un écran.....	161
RAW ou JPEG ?.....	164
Format JPEG.....	164
Format RAW, un « négatif numérique ».....	164
L'interface utilisateur du module Développement	166
L'outil Recadrage.....	169
Rapports largeur/hauteur.....	170
Repositionner la zone recadrée.....	173
Superposer une grille de recadrage.....	173
Menu « Outil de recadrage ».....	176
Les outils de recadrage du module Bibliothèque.....	177
Le panneau « Réglages de base »	177
L'outil « Balance des blancs ».....	178
Régler la balance des blancs.....	179
Comprendre le point blanc.....	180
Réglages « créatifs » de balance des blancs.....	181
Les réglages de tonalité.....	182
Exposition.....	182
Bien exposer à la prise de vue.....	183
Contraste.....	184
Hautes lumières et Ombres.....	185
Blancs et Noirs.....	185
Tonalité automatique.....	186
Utiliser les réglages de base.....	186
Le panneau Histogramme.....	190
Réglages de base et panneau Histogramme.....	191
Corriger une image surexposée.....	193
Corriger une image sous-exposée.....	195
Développer des fichiers HDR.....	196
Reproduire toutes les expositions.....	200
Écrêtage des hautes lumières et réglage de l'exposition.....	202
Déterminer le point noir.....	203
Le curseur Clarté.....	204
Clarté négative.....	206
Les curseurs Vibrance et Saturation.....	207
Les outils du panneau « Développement rapide »	208
Les outils de correction pour la couleur et la tonalité.....	209
4. Développer les fichiers RAW	155
Le traitement d'images dans Lightroom	155
Mise à jour vers le Processus 2012.....	158

Corriger des fichiers vidéo.....	214	Simplifier votre flux de travail.....	313
Le panneau « Courbe des tonalités ».....	218	Créer des copies virtuelles.....	313
Ajuster la courbe en mode « Courbe à points ».....	220	Synchroniser des paramètres.....	315
Utiliser des courbes RVB.....	223	Lightroom et Camera Raw.....	317
Les zones de la « Courbe des tonalités ».....	225	Lire les corrections de Lightroom	
L'utilisation conjointe des réglages de base		depuis Camera Raw.....	317
et de la courbe.....	227	Lire les corrections de Camera Raw	
Régler les séparateurs de gamme tonale.....	230	depuis Lightroom.....	317
Le panneau TSL/Couleur/NB.....	232	Synchroniser les réglages entre Camera Raw	
Assombrir des couleurs de manière sélective.....	234	et Lightroom.....	318
Utiliser les commandes TSL		Copier/coller des paramètres.....	321
pour réduire l'écartage couleur.....	236	Appliquer des réglages précédents.....	321
Le panneau « Corrections de l'objectif ».....	237	Enregistrer des paramètres de développement	
Corriger automatiquement les défauts optiques.....	237	en tant que paramètres prédéfinis.....	323
Trouver et créer des profils personnalisés.....	238	Créer et gérer des paramètres prédéfinis.....	324
Utiliser des profils de correction optique.....	239	Créer des paramètres par défaut.....	329
Corriger les aberrations chromatiques latérales.....	240		
Corriger l'aberration chromatique longitudinale.....	242	5. L'art du monochrome.....	333
La suppression des franges dans la pratique.....	243	Les transformations noir et blanc.....	333
L'outil « Sélecteur de couleurs ».....	246	Les outils de conversion noir et blanc.....	333
Appliquer une correction locale des franges.....	246	Les options de conversion noir et blanc.....	335
L'outil Upright.....	248	La conversion via le curseur Température.....	337
Corriger des défauts de perspective.....	253	Le réglage manuel de l'onglet « Noir et blanc ».....	338
Corriger le vignetage.....	253	L'effet infrarouge noir et blanc.....	341
Le panneau Effets.....	255	Travailler des images monochromes.....	343
Ajouter un effet de vignetage.....	255	Le panneau « Virage partiel ».....	343
Ajouter du grain.....	258	Créer une bichromie à partir	
Le panneau « Étalonnage de l'appareil photo ».....	260	d'une image couleur.....	346
Créer un profil personnalisé à l'aide		Le panneau TSL – Désaturer les couches couleur.....	347
de DNG Profile Editor.....	262		
Utilisation créative du panneau		6. Accentuer l'image	
« Étalonnage de l'appareil photo ».....	266	et réduire le bruit.....	353
Examiner vos images.....	268	Accentuer en fonction de la source.....	353
Gérer les aperçus Avant/Après.....	270	Les nouveaux algorithmes de Lightroom.....	354
Les outils de retouche.....	273	Les paramètres prédéfinis pour l'accentuation.....	357
L'outil « Suppression des défauts ».....	273	Les commandes d'accentuation.....	359
Afficher les taches de poussière.....	276	Curseur Gain.....	359
Effectuer des retouches plus sophistiquées.....	277	Curseur Rayon.....	360
Synchroniser les réglages.....	281	Les commandes de pondération.....	362
L'outil « Correction des yeux rouges ».....	284	Curseur Détail.....	362
Les corrections locales.....	285	Curseur Masquage.....	364
L'outil « Pinceau de retouche ».....	286	Les réglages manuels.....	365
L'outil « Filtre gradué ».....	301	L'accentuation créative.....	367
L'outil « Filtre radial ».....	304	L'accentuation négative.....	368
Le panneau Historique.....	308	Réduire le bruit d'une image.....	370
Le panneau Instantanés.....	309	Réduire le bruit de luminance.....	370
L'outil « Synchroniser les instantanés ».....	311	Réduire le bruit de chrominance.....	372
		Réduire le bruit de manière locale.....	374

Réduction locale du moiré.....	376	L'accentuation à l'impression.....	447
7. Exporter des images.....	379	Imprimer en mode 16 bits.....	448
Ouvrir des images dans Photoshop.....	379	Imprimer un fichier JPEG.....	448
Le menu Modifier dans Photoshop.....	379	Imprimer avec des profils ICC personnalisés.....	449
Le menu « Éditeur externe supplémentaire ».....	381	Les réglages gérés par Lightroom.....	450
Lightroom et Camera Raw.....	384	Sur Mac.....	450
Enregistrer des paramètres prédéfinis		Sous Windows.....	452
pour l'édition externe.....	384	Le mode de rendu couleur.....	453
Retoucher une version optimisée dans Photoshop.....	385	Épreuve sur écran et impression.....	453
Les retouches avancées.....	388	La fidélité des couleurs est une notion	
Assembler un panoramique.....	389	toute relative.....	454
Accélérer les retouches avancées.....	391	L'épreuve sur écran dans la pratique.....	455
Développer des images en tant		Enregistrer un paramètre prédéfini.....	460
qu'objets dynamiques.....	393	9. Présenter son travail.....	463
Exporter vos fichiers.....	396	Le module Livres.....	463
Ajouter des scripts Photoshop.....	405	Créer un livre photo.....	464
Exportation et gravure sur CD-Rom ou DVD-Rom.....	408	Le panneau « Paramètres du livre ».....	465
Envoyer des images par courrier électronique.....	409	Exporter en PDF.....	466
Les plug-ins dédiés à l'exportation.....	410	Le panneau Aperçu.....	467
Exporter des fichiers vidéo.....	412	La barre d'outils.....	467
Le plug-in d'exportation Photomatrix Pro.....	413	Le panneau « Disposition automatique ».....	468
8. Imprimer.....	417	L'« Éditeur de paramètres prédéfinis	
Le panneau « Paramètres d'image ».....	419	de disposition automatique ».....	468
Les panneaux « Style de disposition		Modifier les pages du livre.....	470
et Disposition.....	421	Modifier les pages de couverture.....	472
Règles.....	423	Le panneau Page.....	474
Quadrillage et taille des cellules.....	423	Ajouter une disposition aux favoris.....	474
Imprimer plusieurs images par page.....	425	Ajouter des numéros de page.....	474
Le panneau Page.....	426	Enregistrer un modèle personnalisé.....	475
Ajouter un cadre personnalisé.....	428	Le panneau Repères.....	475
Les options de page.....	429	Le panneau Cellule.....	476
Les informations sur la photo.....	430	Le panneau Texte.....	476
Les panneaux « Collection d'images »		Mises en pages comportant du texte.....	477
et « Collection personnalisée ».....	431	Insérer automatiquement du texte.....	477
« Collection personnalisée ».....	434	Le panneau Type.....	478
La boîte de dialogue « Mise en page ».....	440	Options dédiées aux styles de caractères.....	478
La résolution d'impression.....	441	Options de l'outil de réglage cible.....	480
Le panneau « Travaux d'impression ».....	442	Options de placement de texte du panneau Type.....	480
La gestion des couleurs pour l'impression.....	442	Le panneau Arrière-plan.....	480
Imprimer avec Lightroom.....	442	Publier votre livre photo.....	481
Les réglages gérés par l'imprimante.....	443	Le module Diaporama.....	482
Sur Mac OS X.....	443	L'interface d'édition.....	484
Sous Windows.....	444	Le panneau Disposition.....	485
Réglages d'impression.....	445	Le panneau Options.....	486
Imprimer.....	446	Le panneau Incrustations.....	487
Les modes d'impression.....	447	Créer une plaque d'identité personnalisée.....	488
		Ajouter des calques de texte personnalisé.....	489

Le panneau Fond.....	494	Les étiquettes de mots-clés et le panneau Mots-clés.....	551
Le panneau Titres.....	496	Synonymes : les mots-clés cachés.....	553
Le panneau Lecture.....	497	Attribuer et gérer les mots-clés.....	554
Création d'une collection Diaporama.....	498	Options pour compléter les mots-clés.....	556
Prévisualisation et Lecture.....	499	Supprimer des mots-clés.....	556
Sélectionner les images du diaporama.....	500	Hierarchiser les mots-clés.....	557
Le panneau « Explorateur de modèles ».....	500	Mots-clés implicites.....	557
Exporter un diaporama.....	501	Suggestions de mots-clés.....	558
Le module Web.....	503	Ensembles de mots-clés.....	559
Le panneau « Style de disposition ».....	505	L'outil Peinture.....	560
Galleries Airtight.....	508	Filtrer et rechercher des photos.....	562
Galleries tierces.....	511	Filtrer les images du catalogue.....	562
Le panneau « Informations sur le site ».....	513	Filtrer des images à l'aide du « Film fixe ».....	564
Le panneau « Palette de couleurs ».....	513	Filtrer des images à l'aide des libellés de couleur.....	565
Choisir un thème de couleur.....	514	Filtrer des images selon leur état de copie.....	568
Le panneau Aspect.....	516	Filtrer les sous-dossiers.....	568
Réglages pour une galerie HTML.....	516	Effectuer des choix multiples.....	569
Réglages pour une galerie Flash.....	517	La barre Filtre.....	571
Réglages spécifiques aux galeries Airtight.....	520	Interface.....	571
La plaque d'identité.....	520	Rechercher dans le texte des métadonnées.....	572
Le panneau « Informations sur l'image ».....	521	Rechercher avec le filtre Attribut.....	574
Ajouter des titres et des légendes.....	521	Rechercher avec le filtre Métadonnées.....	574
Personnaliser l'information des titres et des légendes.....	521	Les catégories de filtres.....	576
Le panneau « Paramètres de sortie ».....	525	Trouver des photos manquantes.....	577
Affichage dans le module Diaporama.....	525	Paramètres de filtrage prédéfinis.....	577
Affichage dans le module Web.....	526	Rechercher les champs vides.....	578
Exporter une galerie web.....	526	Recherches avancées.....	580
Télécharger une galerie web.....	527	Publier des photos via Lightroom.....	582
Le panneau « Explorateur de modèles ».....	531	Lire et enregistrer des métadonnées.....	585
Création d'une collection web.....	531	Enregistrer les métadonnées dans les fichiers.....	586
		Détecter les métadonnées modifiées.....	587
		Options pour la lecture et l'écriture des métadonnées IPTC.....	588
		Synchroniser des métadonnées IPTC.....	591
		Trier des images.....	592
		Fonctions de tri.....	593
		La géolocalisation des images.....	595
		Les dispositifs GPS.....	596
		Incruster les métadonnées GPS.....	597
		Le géocodage inversé.....	597
		Le module Cartes.....	598
		Parcourir la carte.....	599
		Le filtre d'emplacement.....	600
		Charger un relevé d'itinéraire.....	600
		Éditer les marqueurs.....	603
		Géolocaliser des images de façon manuelle.....	603
		Géocodage inversé.....	605

10. Gérer des images dans le module Bibliothèque..... 533

La gestion des images à l'aide des métadonnées.....	533
Les différents types de métadonnées.....	534
La recherche basée sur les métadonnées.....	535
Le panneau Métadonnées.....	536
Modes d'affichage du panneau Métadonnées.....	537
Informations basiques et métadonnées EXIF.....	539
Les métadonnées personnalisées.....	543
Métadonnées – Préréglages.....	544
Métadonnées IPTC Extension.....	546
Comment attribuer des métadonnées de manière efficace ?.....	547
Éditer les métadonnées de l'image principale.....	548

Exporter des fichiers avec leurs données GPS.....	606
Panneau « Emplacements enregistrés ».....	606

Annexes..... 609

Annexe 1 – Les Préférences	609
L'onglet Général.....	609
L'onglet « Paramètres prédéfinis ».....	611
L'onglet « Gestion des fichiers ».....	614
Options DNG.....	614
Génération de nom de fichier.....	617
Paramètres de la mémoire cache de Camera Raw.....	617
L'onglet Interface.....	618
Annexe 2 – Les réglages et les modèles	622
Le fichier Préférences.....	622
Gérer les paramètres enregistrés.....	623

Personnaliser l'interface.....	624
Le fichier Previews.....	625
Les informations sur le système.....	627

Annexe 3 – Configuration informatique

idéale	627
La mémoire RAM.....	627
La carte graphique.....	628
Les disques durs.....	628
Configuration des disques de stockage.....	629
RAID 0 : disques entrelacés.....	629
RAID 1 : disques « miroités ».....	629
Le RAID 0+1 : combinaison des RAID 0 et RAID 1.....	630
Multiplier les disques durs.....	630
Quid du système de sauvegarde parfait ?.....	631

Index	633
--------------------	-----

Avant-propos

La genèse de Lightroom remonte à fin 2003, lorsqu'un petit groupe de chez Adobe, présidé par Mark Hamburg, s'est retrouvé au studio du photographe Jeff Schewe à Chicago pour s'entretenir d'une nouvelle approche de gestion et d'édition des images RAW. Ce format avait été créé pour répondre aux besoins spécifiques des photographes numériques, lesquels étaient à la recherche d'une solution efficace pour gérer leurs bases d'images, de plus en plus volumineuses, et établir une méthode rationnelle de flux de travail. J'ai été invité peu après à rejoindre le tout jeune programme alpha test et à participer à la définition de ce qui deviendrait Lightroom mais qui s'appelait encore à l'époque « Shadowland ».

Lightroom a subi un grand nombre de changements majeurs au cours de son développement – à chaque fois que l'équipe a testé un nouveau flux de travail, sans oublier les fréquents remaniements de l'interface graphique. Il n'y a pas si longtemps, les versions bêta publiques qui se succédaient étaient si différentes les unes des autres que j'ai eu l'impression, au gré de leurs parutions, de réécrire trois fois la première édition de ce livre et non de le corriger. Cet ouvrage est donc l'aboutissement de huit années de travail durant lesquelles j'ai échangé activement avec l'équipe de Lightroom, leur donnant mon retour d'expérience et des suggestions pour de nouvelles fonctionnalités. J'avoue que lorsque j'ai commencé à travailler sur ce projet, je n'imaginais pas qu'un livre dédié puisse un jour dépasser 670 pages, ni à l'époque que la charge de travail requise pour rendre Lightroom aussi complet qu'il l'est aujourd'hui serait aussi conséquente. Il y a eu bien sûr des moments de doute, mais Lightroom est finalement un logiciel que j'apprécie chaque jour un peu plus dans mon travail de photographe.

Comment aborder ce livre

Ce livre a pour ambition de devenir un guide de référence incontournable sur Lightroom, logiciel avant tout destiné aux photographes équipés d'un reflex numérique. J'ai souhaité qu'il s'adresse aussi bien aux amateurs qu'aux professionnels ; je me suis donc attaché à expliquer les bases fondamentales de la photographie numérique, comme la balance des blancs et l'exposition, dans des termes simples et accessibles. À l'occasion de sa cinquième édition, je l'ai réécrit pour tenir compte de l'évolution du logiciel depuis ses débuts, et je vous invite à considérer le présent manuel comme un nouvel ouvrage.

Je vous conseille de commencer la lecture par le chapitre 1, qui présente une méthode pour intégrer Lightroom au sein d'un flux de production photographique, utilisant comme exemple une prise de vue professionnelle. Les fonctions de catalogage de Lightroom sont aussi importantes que les outils du module Développement et les photographes ont des besoins différents en ce qui concerne l'organisation de leurs images. Pour cette raison, j'ai consacré les deux chapitres suivants ainsi que le chapitre 10 au module Bibliothèque, expliquant en détail comment utiliser les mots-clés et les métadonnées afin de mieux gérer ses photos. Quant au géocodage des images, qui fut l'une des nouveautés de Lightroom 4, il est à l'honneur dans la dernière partie du chapitre 10.

Le chapitre 4, le plus volumineux, est dédié au traitement d'images. Les différentes techniques de corrections sont présentées, de même que des informations sur le fonctionnement des différents outils (notamment des outils de correction locale) et sur la manière de les utiliser dans un flux de travail efficace.

Les techniques de transformation noir et blanc, d'accentuation et de réduction du bruit sont devenues tellement puissantes et sophistiquées qu'elles méritent que deux chapitres leur soient intégralement consacrés, les chapitres 5 et 6.

Bien que les nouvelles fonctionnalités de Lightroom en matière de corrections locales rendent le recours à Photoshop de moins en moins indispensable, les deux logiciels se complètent à merveille. Vous découvrirez au chapitre 7 comment associer Lightroom, Bridge et Photoshop.

Le chapitre 8 vous apportera les éléments nécessaires à la maîtrise de l'impression à partir d'un Mac ou d'un PC sous Windows. Le chapitre 9 est ensuite dédié à la présentation des photos sous forme de livres, de diaporamas ou de présentations web.

L'ouvrage s'achève avec ses annexes qui rassemblent des informations supplémentaires sur Lightroom ainsi que des données plus techniques destinées aux utilisateurs avertis.

Je crois beaucoup en Lightroom, j'espère que ce livre pourra vous permettre de bénéficier pleinement de ses possibilités. Je n'ai plus qu'à vous laisser à votre lecture en vous rappelant la dernière des cinq règles du menu Aide de Lightroom : « Amusez-vous ! »

Martin Evening, mai 2013

Chapitre I

Découvrir Lightroom

1

Lightroom est un logiciel de développement et de catalogage qui propose un nouveau flux de travail pour satisfaire les besoins des photographes numériques appelés à manipuler de grands volumes d'images. Vous apprendrez dans cet ouvrage à utiliser les principaux outils de ce logiciel afin de tirer le meilleur parti de ses capacités. Vous y trouverez également de précieux conseils pour configurer votre ordinateur afin d'obtenir des images numériques de la meilleure qualité possible.

Le leitmotiv des développeurs de Lightroom est de toujours fournir aux photographes numériques les outils dont ils ont le plus souvent besoin ; cela se traduit par une structure qui attribue un module individuel à chaque type de tâche, que ce soit pour développer un nombre important de fichiers en même temps, archiver des photos, effectuer rapidement des sélections d'images, les imprimer ou les publier sur le Web. Avant de détailler les propriétés de Lightroom, voici un aperçu de son concept et une présentation de ses principales fonctionnalités et de leur utilisation au sein d'un flux de travail.

Le concept et les objectifs de Lightroom

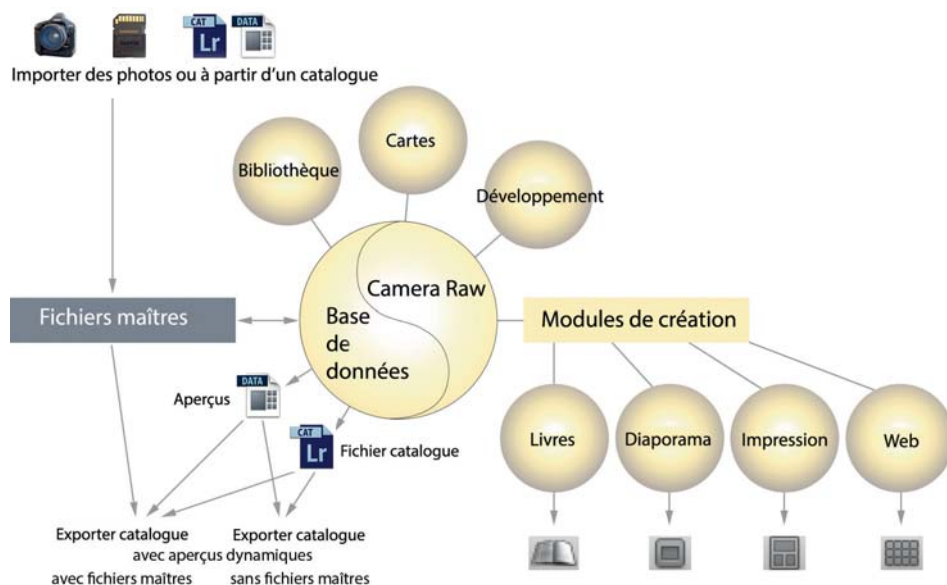
Lightroom est par essence un logiciel de traitement d'images de très haute qualité doublé d'un système de gestion de fichiers performant, et doté d'une interface moderne et de fonctionnalités de pointe pour garantir un développement rapide des fichiers RAW. Mark Hamburg a été chez Adobe l'ingénieur en chef du développement de Photoshop. Avec son équipe, il s'est penché, il y a quelques années déjà, sur les méthodes de travail des photographes numériques et sur les problèmes auxquels ils étaient confrontés lorsqu'ils devaient gérer et développer un grand nombre d'images. Lightroom est le fruit de ce travail de recherche : sa suite de modules offre aux photographes numériques un flux de travail efficace et adapté.

L'un des objectifs initiaux du projet Lightroom fut d'abolir la complexité au profit d'une « simplicité déraisonnable ». Le pari de concevoir des outils pour rationaliser la gestion des images et leur processus d'édition et de rendre le travail aussi agréable et facile que possible est gagné. L'interface des Préférences de Lightroom est très simple et aucune manipulation particulière n'est requise pour optimiser les réglages afin de pouvoir commencer à travailler. Par exemple, aucun réglage n'est nécessaire pour la gestion des couleurs : elle s'opère automatiquement sans jamais faire appel à votre intervention. Malgré

l'apparition de nombreuses fonctionnalités, Adobe a réussi à préserver cette simplicité sur l'ensemble du logiciel.

Une architecture modulaire

Lightroom dispose de sept modules indépendants qui s'articulent autour d'un moteur de développement d'images très avancé et d'un moteur dédié à la base de données. Chacun de ces modules (Bibliothèque, Développement, Cartes, Livres, Diaporama, Impression et Web) a une fonctionnalité propre et peut directement accéder aux deux moteurs du cœur de l'application (ce n'est pas le cas, par exemple, des boîtes de dialogue Fluidité ou « Point de fuite » de Photoshop qui œuvrent à l'intérieur de leur application hôte, sans pour autant bénéficier de la puissance de son moteur de traitement d'images). Cette construction augmente grandement l'efficacité du logiciel.



Au cœur de Lightroom se trouvent le processeur d'images Camera Raw et la base de données. Le logiciel a été conçu de façon à permettre à chacun des sept modules d'accéder à ces deux composantes. Cette conception originale est à l'origine de la vitesse d'exécution et de la souplesse d'utilisation de Lightroom. La cinquième mouture du logiciel introduit plusieurs nouveautés, dont les aperçus dynamiques. Il s'agit de fichiers plus légers qui se substituent aux originaux lorsque ces derniers ne sont pas physiquement disponibles, et ce, même pour des corrections dans le module Développement. Reférez-vous au chapitre 3 pour apprendre davantage sur les aperçus dynamiques.

L'architecture modulaire de Lightroom favorise la mise à jour des modules et l'ajout de nouvelles fonctionnalités ; on pourrait ainsi imaginer qu'un huitième module puisse venir se greffer au logiciel dans une prochaine version. Un autre avantage non négligeable de cette dissociation réside dans le fait que lorsqu'un module présente des défauts de programmation, ceux-ci n'affectent en rien le fonctionnement des autres modules.

Si Photoshop est aujourd'hui le leader incontesté sur le marché de la retouche d'images, c'est en partie parce qu'Adobe a toujours encouragé des sociétés tierces à concevoir des plug-ins supplémentaires. Adobe perpétue cette tradition en fournissant un utilitaire Lightroom SDK (*Software Development Kit*) aux sociétés intéressées. Il est encore trop tôt pour dire si cette initiative se soldera par la création de nombreux nouveaux modules pour Lightroom, mais ne vous inquiétez pas : la structure même de Lightroom l'empêchera de se transformer en « usine à gaz ». Il devrait en effet être assez facile de désactiver, ou de supprimer le cas échéant, les modules dont vous n'auriez pas besoin.

Une efficacité accentuée

Si vous disposez de la configuration minimale requise pour le fonctionnement du logiciel (voir la section dédiée en fin de chapitre), vous possédez théoriquement tout ce qu'il vous faut pour bien démarrer. Cependant, l'efficacité de Lightroom est liée au poids de vos fichiers RAW. Si la configuration annoncée peut s'avérer suffisante pour les images issues d'un appareil à 6 Mpix, l'emploi d'un processeur à double cœur avec au moins 4 Go de RAM vous permettra de profiter d'une performance optimale lorsque vous manipulerez les fichiers issus d'un boîtier de 11 à 24 Mpix. Ainsi équipé, vous pourrez parcourir un dossier d'images sans subir de ralentissement, agrandir ou réduire la taille des aperçus à volonté et effectuer toutes les modifications que vous souhaiterez.

Les recherches à l'intérieur de la photothèque sont très faciles et très rapides, notamment grâce à une interface utilisateur conçue pour faciliter la mise à jour des métadonnées ainsi que pour accélérer la recherche des images en limitant vos critères de recherche. Lightroom donne systématiquement la priorité aux données stockées dans le cache images lorsqu'il génère des aperçus : il peut ainsi élaborer un diaporama ou une galerie web avec une rapidité étonnante.

Dans le module Impression, la génération d'un fichier pour imprimer un jeu de planches-contacts en mode Brouillon ne prendra que quelques secondes. Lightroom est en effet capable d'imprimer directement à partir des aperçus d'images de haute qualité, au lieu de régénérer (laborieusement) chaque photo à partir d'un fichier maître.

Il est évident que la vitesse d'exécution d'un logiciel et la qualité d'image des fichiers convertis sont d'une extrême importance. Au fil des versions, Lightroom a bénéficié

Raccourcis clavier

Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier suivants pour naviguer d'un module à l'autre (les touches indiquées concernent les utilisateurs de Mac, la touche Cmd doit être remplacée par la touche Ctrl sur PC) :

Cmd + Alt + 1 pour le module Bibliothèque ;

Cmd + Alt + 2 pour le module Développement ;

Cmd + Alt + 3 pour le module Cartes ;

Cmd + Alt + 4 pour le module Livres ;

Cmd + Alt + 5 pour le module Diaporama ;

Cmd + Alt + 6 pour le module Impression ;

Cmd + Alt + 7 pour le module Web ;

Cmd + Alt + ↑ pour retourner au module qui précède.

La touche G sélectionne le module Bibliothèque en mode Grille, la touche E en mode Loupe ; la touche D, elle, sélectionne le module Développement.

Prise en charge des écrans haute résolution

Si Lightroom 4.3 inaugurerait la prise en charge des écrans Retina de certains ordinateurs portables MacBook Pro récents, la version actuelle du logiciel étend l'optimisation de l'affichage aux ordinateurs portables Windows dotés d'écrans équivalents. Grâce à cette prise en charge, Lightroom affiche les éléments de l'interface utilisateur avec une résolution appropriée, pour un rendu lisse et bien défini du texte et des icônes. Actuellement, cette prise en charge bénéficie aux aperçus de la boîte de dialogue Importation et du module Diaporama ainsi qu'aux fichiers LrPhotoPictureView.lua et LrView.catalog_photo, utilisés par le kit de développement Lightroom SDK et un certain nombre de plug-ins.

d'une révision complète et la création et la gestion des aperçus ont été également revues : d'une part, il est maintenant plus rapide de passer d'un dossier d'images au suivant dans le module Bibliothèque et d'autre part, l'affichage des aperçus ne se dégrade plus lorsque vous passez d'une image à l'autre. Les développeurs du logiciel ont également supprimé certains goulots d'étranglement provoquant des arrêts intempestifs du logiciel lorsque sa charge de travail était trop lourde.

Développement avec Camera Raw

Si vous travaillez déjà avec Camera Raw (à partir de Bridge et/ou de Photoshop), vous connaissez sans doute quelques-unes des commandes du module Développement de Lightroom. Ce dernier partage en effet le moteur de conversion de Camera Raw (ACR) avec Photoshop et Bridge.

Camera Raw a été initialement développé par Thomas Knoll, cocréateur de Photoshop (avec son frère John). Il est rapidement devenu l'un des meilleurs outils de conversion du marché, prenant en charge plus de 430 formats RAW propriétaires différents, dont la gamme complète des reflex numériques Canon et Nikon. Zalman Stern et Eric Chan, deux contributeurs majeurs à Camera Raw, ont récemment rejoint Thomas Knoll afin de poursuivre le développement de Lightroom.

Prise en charge du format PNG

Depuis sa cinquième mouture, Lightroom offre la prise en charge du format PNG (*Portable Network Graphics*) lequel est couramment utilisé pour l'affichage Web et le traitement d'images sur des dispositifs mobiles. Si le logiciel gère l'importation des fichiers PNG, l'exportation et le transfert vers Photoshop entraînent obligatoirement l'enregistrement dans un autre format de fichier : la commande « Modifier dans Photoshop » effectue donc une conversion préalablement aux formats TIFF ou PSD. De même, le format PNG ne figure pas parmi les options d'enregistrement de la boîte de dialogue Exporter. Toutefois, la transparence des fichiers PNG est gérée par Lightroom (les parties transparentes s'y affichent en blanc).

Outils de correction

L'accès aux outils de correction est immédiat : une simple pression sur la touche D du clavier ouvre le module Développement. Bien que Lightroom soit dédié au développement des fichiers RAW, ces outils peuvent également servir au traitement des images TIFF, PSD, PNG et JPEG. Le logiciel ouvre tous les fichiers issus des univers RVB, niveaux de gris ou Lab, mais les images seront toujours converties et corrigées en RVB.

Le module Développement propose de multiples outils pour corriger les couleurs et la tonalité des images. Si vous souhaitez, par exemple, ajuster la luminance d'une couleur à l'aide du panneau « TSL/Couleur/NB », vous serez ravi de découvrir que les curseurs se comporteront comme vous l'avez anticipé

et non comme les commandes, souvent assez nébuleuses, d'autres logiciels. Par exemple, l'assombrissement sélectif d'une couleur est très simple ; ainsi pour un ciel, vous pourrez simplement intervenir sur les curseurs Luminance des teintes Bleu et Bleu-vert. Notez également que Lightroom comporte de nombreux outils pour retoucher des taches de poussière et pour corriger localement certaines zones de vos images. Il est d'ailleurs important de souligner que depuis sa troisième version, Lightroom bénéficie d'importantes améliorations en termes de dématricage, accentuation et suppression du bruit, justifiant à elles seules une mise à jour vers la toute dernière version du logiciel. Les deux dernières versions perpétuent cette dynamique, avec la version du Processus 2012 qui introduit de nouveaux curseurs dans le panneau « Réglages de base ».

Les panneaux « Réglages de base » et « Courbe des tonalités » comportent des commandes intuitives qui permettent un ajustement facile de la balance des blancs et de la tonalité des photos. Le « Mélangeur de couches » offre une approche très souple de la conversion en noir et blanc : il agit sur l'équilibre de l'information couleur afin de créer une version monochrome de l'original. En approfondissant, vous découvrirez que les commandes de l'outil « Virage partiel » fonctionnent aussi bien sur des images préalablement converties en noir et blanc que sur des images couleur. Moyennant un peu d'expérience, vous serez à même de produire des effets de type traitement croisé d'apparence assez « dramatique » !

Tous les ajustements du module Développement sont non destructifs et enregistrés sous forme d'instructions de traitement stockées avec l'image. Un fichier RAW « maître » peut donc être développé de plusieurs façons et imprimé à plusieurs tailles, sans que vous soyez obligé de créer plusieurs versions intégralement calculées de l'original.

Tous les marquages, modifications, notations, libellés de couleur et métadonnées enregistrés dans Lightroom sont reconnus par les versions récentes de Bridge et de Photoshop. Toutes les métadonnées ajoutées à une image par un logiciel tiers et reconnues par Lightroom peuvent être préservées ou mises à jour dans ce dernier. Par exemple, si vous ajoutez des mots-clés à un fichier, puis que vous lui attribuez un libellé de couleur dans Bridge, ces modifications seront récupérées par Lightroom et mises à jour dans sa base de données – cela conduit parfois à des doutes sur l'origine des réglages... Dans un tel cas, Lightroom vous avertit d'un conflit éventuel et vous permet de trancher (reportez-vous à la note ci-dessus à propos de la mise à jour des réglages dans Lightroom).

Réglages d'images et logiciels externes

Un ajustement effectué par le moteur Camera Raw d'un logiciel Adobe s'affiche toujours correctement dans un autre logiciel du même éditeur. Lorsque vous modifiez une image à l'extérieur de Lightroom, un point d'exclamation vous avertit dans Lightroom. Ce dernier vous propose alors de choisir entre la conservation des réglages en cours et la mise à jour du nouveau paramètre (celui qui a été appliqué à l'extérieur).

Gérer la bibliothèque d'images

Les modules et les commandes sont présentés dans cet ouvrage selon un ordre « chronologique » : de l'importation à l'enregistrement des fichiers en passant par leur développement (dans le module du même nom), jusqu'à l'export des images via l'un des modules Diaporama, Livres, Impression ou Web.

Le travail dans Lightroom commence par le choix des images (fixes ou animées) à ajouter à la bibliothèque. La façon dont Lightroom gère ces images n'est pas très différente de celle d'autres logiciels qui s'appuient sur un explorateur de fichiers, mais qui se limitent pour la plupart à l'inspection des dossiers et des fichiers d'un ordinateur ; ils ne vous permettent de visualiser que les fichiers que vous stockez dans un disque dur ou dans un dossier. La grande nouveauté apportée par Lightroom est que vous pouvez toujours bien contrôler l'importation des images dans la bibliothèque, et ce, quelle que soit leur provenance – y compris directement depuis une carte mémoire ou un appareil photo. Vous pouvez également ajouter des images à la bibliothèque en indiquant seulement à Lightroom le dossier dans lequel elles se trouvent déjà : le logiciel appelle « Importer des photos à leur emplacement actuel » le fait de les référencer à leur emplacement d'origine, sans les déplacer physiquement.

Une fois les images importées, toute modification de leur nom ou du nom du dossier qui les abrite et toute suppression (ou déplacement) sont automatiquement répercutées dans l'arborescence du système d'exploitation. Lorsque vous supprimez un fichier, vous avez ainsi la possibilité de le déplacer vers la corbeille afin de le supprimer d'une manière définitive, ou de l'effacer de la bibliothèque, sans que le fichier disparaisse du disque dur. Le travail à l'intérieur du panneau Dossiers du module Bibliothèque est ainsi peu différent du travail avec arborescence hiérarchique dans un logiciel à base d'explorateur. Toutefois, son arborescence ne montre que les images dont vous avez déterminé la présence à l'intérieur de la bibliothèque et non pas tous les fichiers et dossiers du disque dur.

Cette façon « classique » de gérer les dossiers est efficace dès lors que vous connaissez l'emplacement de vos photos. Cependant, quand on commence à manipuler quelques milliers de fichiers, s'appuyer sur une hiérarchie de dossiers comme seul moyen d'exploration n'est plus si pratique. La vraie force de Lightroom en tant que gestionnaire d'images réside dans les outils des panneaux Rechercher, Collections, « Étiquettes de mots-clés » et « Explorateur de métadonnées », pour la recherche d'images dans la bibliothèque. Si vous prenez le soin d'ajouter des informations (telles que la mention des droits d'auteur, le lieu de la prise de vue ou le nom du sujet) lors de l'importation de chaque lot d'images, les explorations de vos archives seront ensuite très simples et très rapides grâce à différents critères de recherche dont nous parlerons au chapitre 3.

Quel rôle reste-t-il à Photoshop ?

Photoshop domine depuis longtemps le marché des logiciels de traitement d'images de type Bitmap. Perpétuellement adapté aux demandes fluctuantes et variées de différentes familles d'utilisateurs (photographes bien évidemment, mais aussi graphistes, illustrateurs, artistes pour les effets spéciaux de l'industrie du cinéma, etc.), ce logiciel très puissant est devenu au fil des années de plus en plus complexe – ce que les frères Knoll auraient eu du mal à imaginer lorsqu'ils l'ont créé...

Photoshop a été conçu pour ne traiter qu'une seule image à la fois ; cette architecture très rudimentaire a entraîné de nombreux compromis lorsque le nombre de ses fonctionnalités a augmenté. Non seulement ses outils se sont multipliés au fil des versions, mais des mises en garde plus ou moins arbitraires telles que « Ne jamais utiliser la commande Niveaux de gris pour convertir une image couleur en noir et blanc » ou « Ne jamais employer les curseurs Luminosité/Contraste pour ajuster vos photos » ont aussi commencé à semer le doute dans les esprits, obligeant à entrer en détail dans ce genre de considérations : les ouvrages dédiés au logiciel se sont donc mis eux aussi à grossir (j'avoue que les miens en font partie...). Ajoutez à cela que certaines fonctionnalités, comme la commande « Luminosité/Contraste », font partie de Photoshop depuis si longtemps qu'il serait unimaginable de les repenser en profondeur, même pour en faciliter l'utilisation, et vous comprendrez pourquoi quelqu'un qui découvre aujourd'hui Photoshop a de quoi être un peu effrayé par la somme des informations qu'il doit assimiler pour débiter avec ce logiciel tentaculaire.

Lightroom ne souffre pas d'un tel héritage encombrant. Il a été conçu de toutes pièces pour s'adapter aux exigences spécifiques des photographes. Contrairement à Photoshop

dans lequel plusieurs étapes de traitement successives engendrent toujours des dégradations de l'image, Lightroom permet d'effectuer autant d'ajustements ou de modifications que vous le souhaitez, sans altérer l'original : l'ensemble des modifications n'est appliqué qu'à la fin, lorsque vous exportez le fichier en tant qu'image Bitmap (TIFF, PSD ou JPEG). Certes, Camera Raw utilisé conjointement par Bridge et par Photoshop applique également ce traitement non destructif tant que vous n'avez pas encore développé votre fichier RAW, mais Lightroom permet en plus de préserver l'image brute, quels que soient les traitements qui lui sont appliqués.

Lightroom et Photoshop

Il est encore trop tôt pour dire si Photoshop sera un jour remplacé par Lightroom, mais j'en doute sérieusement. Ce dernier peut d'ores et déjà être employé pour effectuer certaines tâches jusque-là réservées à Bridge et à Photoshop, comme l'import de nouvelles photos. Il dispose en effet de tous les outils nécessaires pour effectuer des sélections parmi les images, pour les regrouper, les renommer et effectuer des ajustements basiques ou avancés dans le module Développement. Si Lightroom est tout particulièrement rapide pour imprimer une planche-contact en mode Brouillon, réaliser une présentation de type diaporama, générer une galerie web complète et envoyer cette dernière sur un serveur, Photoshop reste indispensable pour les traitements d'images plus avancés (comme les montages complexes, les détournages et l'emploi de masques et de calques), de même que pour effectuer des conversions CMJN – mais cela peut évoluer dans le futur.

Afin d'établir un flux de travail efficace avec Lightroom et Photoshop, utilisez Lightroom pour gérer l'import des photos, les sélectionner et effectuer les tout premiers ajustements. Dès que vous serez prêt à retoucher vos images maîtres, exportez-les en une seule passe à l'aide de la commande Export. Travaillez-les ensuite dans Photoshop et dans Bridge. Quand toutes les retouches dans Photoshop sont terminées, de même que l'édition, importez les fichiers maîtres modifiés dans Lightroom via l'option « Importer les photos à leur emplacement actuel » (au lieu de les copier dans la bibliothèque) : cela vous permettra d'utiliser Lightroom pour archiver aussi bien les fichiers RAW que les fichiers finalisés, tout en les stockant sur des disques durs séparés. Pour imprimer vos tirages définitifs, l'interface du module Impression de Lightroom vous séduira également.

Configuration minimale requise

Si Lightroom est capable d'ouvrir les fichiers JPEG, TIFF ou RAW, je vous conseille vivement de réaliser vos prises de vue au format RAW (à condition que votre boîtier numérique propose cette option). Dans sa version 5, nous l'avons dit, Lightroom est compatible avec plus de 430 formats RAW différents : pour vérifier si les fichiers RAW de votre appareil sont pris en charge par Lightroom, rendez-vous sur le site web d'Adobe (www.adobe.com/fr/products/photoshop/extend.html). Vous y trouverez également la liste des appareils qui enregistrent directement les prises de vue au format DNG (*Digital Negative*). Ce format, indépendant des constructeurs d'appareils (il s'agit d'un format Adobe), est idéal pour préserver les données d'origine à l'intérieur d'un fichier « universel ».

Même s'il est possible de faire fonctionner Lightroom sur un ordinateur vieux de quelques années et tout juste doté de 2 Go de RAM, vous constaterez une amélioration non négligeable de ses performances avec un ordinateur plus récent. Sa vitesse d'exécution est proportionnelle à la mémoire RAM : il est ainsi recommandé de disposer d'au moins 4 Go de RAM. Plus généralement, votre ordinateur doit au minimum présenter la configuration détaillée ci-dessous. Notez que Lightroom 5 refuse de s'exécuter sur Windows XP, Windows Vista et des systèmes 32 bits de Mac OS. En revanche, il est toujours possible de choisir entre des versions respectivement compatibles avec les versions 32 et 64 bits de Windows 7 et 8.

Pour Macintosh :

- processeur Intel ;
- Mac OS X version 10.7 ou plus récente ;
- au moins 2 Go de RAM ;
- 2 Go d'espace disque disponible ;
- écran couleur doté d'une définition de 1 024 × 768 pixels ou supérieure ;
- connexion Internet (pour le module Cartes).

Pour Windows :

- processeur Intel Pentium 4 (ou équivalent) ;
- Windows 7 avec Service Pack 1 ou Windows 8 ;
- au moins 2 Go de RAM ;
- 1 Go d'espace disque disponible ;
- écran couleur doté d'une définition de 1 024 × 768 pixels ou supérieure ;
- connexion Internet (pour le module Cartes).

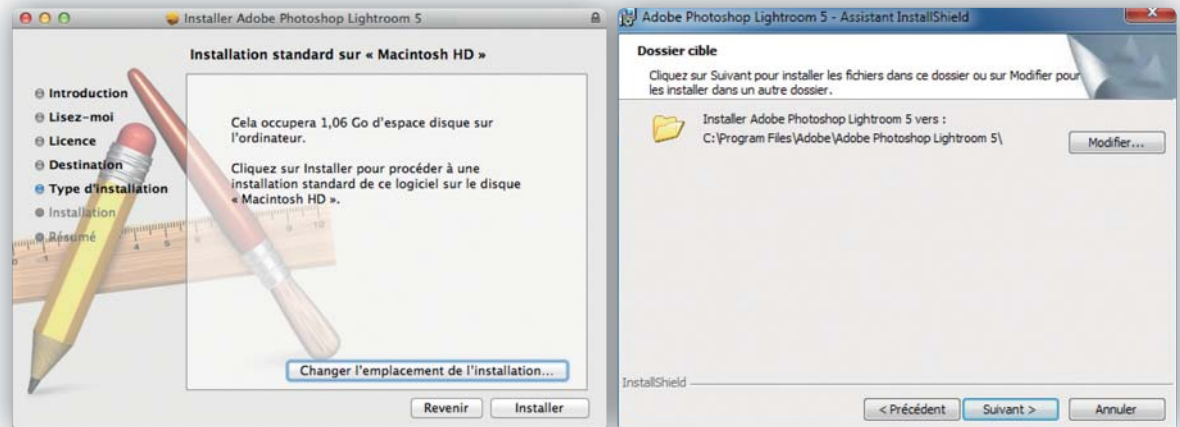
Bien que Lightroom se contente de peu d'espace disque pour l'installation et pour l'exécution, je vous conseille de stocker vos images avec méthode. Vous faites peut-être partie de ces photographes dont la production journalière peut facilement occuper 5 Go ou plus sur votre disque dur ; si vous exportez quelques-uns de ces fichiers en format TIFF ou PSD, vous allez rapidement vous rendre compte de l'accroissement de vos besoins en stockage... Reportez-vous aux annexes en fin d'ouvrage pour en apprendre davantage sur les ordinateurs et les différentes stratégies de sauvegarde.

Installer Lightroom

Le processus est aussi rapide que simple, et ce quel que soit votre système d'exploitation : il suffit de télécharger ou d'insérer le CD-Rom d'installation de Lightroom dans votre ordinateur, puis de lancer l'utilitaire d'installation. Les figures ci-contre présentent les boîtes de dialogue d'installation sur Mac et sur PC. Cliquez sur le bouton Suivant et réitérez cette opération jusqu'à l'affichage du dernier écran : Lightroom vous demande sur quel disque vous voulez l'installer et ensuite d'approuver le contrat d'utilisation. Si vous possédez une version antérieure de Lightroom, le programme d'installation saura comment la mettre automatiquement à jour. Au premier démarrage du logiciel, il vous faudra lire et accepter le contrat d'utilisation du logiciel et insérer, si vous l'utilisez pour la première fois, le numéro de série fourni. Si vous installez Lightroom 5 pour mettre à

jour une version antérieure du logiciel, le logiciel vous invite à lancer une procédure de vérification pour valider l'intégrité du catalogue précédent.

Avec un processeur et un système d'exploitation 64 bits, Lightroom peut dépasser la limite imposée par la quantité de mémoire RAM ; tandis que les utilisateurs d'un système 32 bits doivent se contenter de 4 Go (dont seulement 3 Go sont utilisés par Windows...), les utilisateurs d'une configuration en 64 bits peuvent en installer davantage, bénéficiant ainsi d'une augmentation pour la vitesse d'exécution du logiciel de 8 à 12 % !



Boîtes de dialogue d'installation sur Mac (à gauche) et sur PC (à droite)

Mise à jour du catalogue d'une ancienne version déjà installée

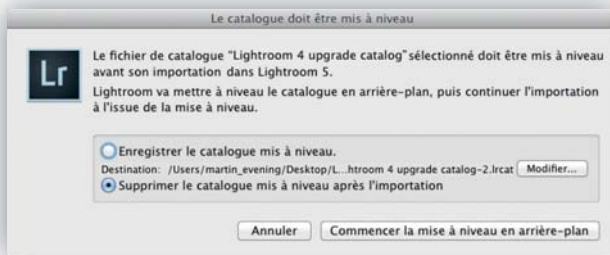
Si vous utilisez déjà une ancienne version du logiciel, vous pouvez demander à l'utilitaire d'installation de Lightroom 5 de créer un nouveau catalogue tout en conservant l'ancien sur votre disque dur. Ensuite, le logiciel mettra à jour une copie de ce dernier pour pouvoir l'utiliser (Fichier>Importer à partir d'un autre catalogue). En revanche, si vous installez une mise à jour mineure (par exemple, Lightroom 5.1), l'utilitaire d'installation remplacera l'ancienne version par la nouvelle.



1. Commencez par créer une copie de sauvegarde de votre catalogue actuel. Si jamais le processus de mise à jour échoue, vous aurez ainsi toujours la possibilité de réinstaller l'ancien catalogue. Pour afficher la boîte de dialogue ci-dessus, sélectionnez dans l'onglet Général des « Paramètres du catalogue » l'option Sauvegarder le catalogue>A chaque fermeture de Lightroom (voir la figure au bas de la page 12).



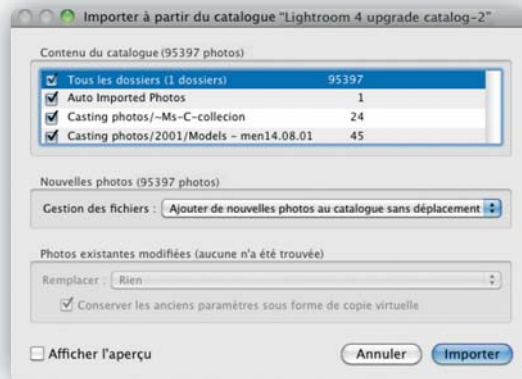
2. Cliquez dans le panneau Catalogue sur « Toutes les photos », puis sélectionnez la commande Fichier>Exporter en tant que catalogue, pour exporter l'ensemble des photos du catalogue actuel. Désélectionnez les options « Exporter les photos sélectionnées uniquement » et « Exporter les fichiers négatifs ». Pour conserver les aperçus récemment enregistrés, sélectionnez l'option « Inclure les aperçus disponibles » uniquement si vous effectuez la mise à jour depuis Lightroom 3 ou 4. Avec Lightroom 1 et 2, optez plutôt pour une régénération des aperçus. Notez que l'exportation, puis la réimportation des aperçus est assez chronophage, notamment lorsque votre catalogue comporte plusieurs milliers d'images.



3. Démarrez Lightroom 5, créez un nouveau catalogue, puis sélectionnez le catalogue exporté au préalable avec la commande Fichier>Importer à partir d'un autre catalogue. Le logiciel ouvre ensuite une boîte de dialogue vous informant de la nécessité de mettre à jour l'ancien catalogue afin de pouvoir l'utiliser dans Lightroom 5. Il ne sera pas nécessaire de conserver l'ancien catalogue qui ne sert finalement

qu'à transférer les données dans un nouveau catalogue vide – l'option « Supprimer le catalogue mis à niveau après l'importation » permet de l'effacer une fois le transfert achevé.

4. Dans la boîte de dialogue « Importer à partir du catalogue », sélectionnez « Ajouter de nouvelles photos au catalogue sans déplacement », dans le menu déroulant « Gestion des fichiers ». Elle vous permet d'importer toutes les photos de l'ancien catalogue sans pour autant en modifier l'arborescence des dossiers. Une fois l'importation finie, sélectionnez la commande Fichier>Optimiser le catalogue, pour vérifier l'intégrité du catalogue et optimiser sa structure.

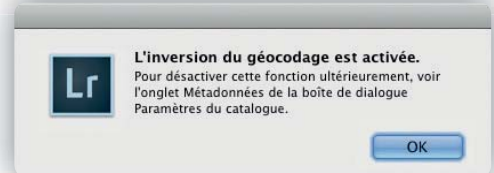


Première utilisation de Lightroom 5

Au cours de son installation, Lightroom vous demande le nom et le dossier d'installation du catalogue. Il est alors important de séparer celui-ci du dossier des fichiers images.

Si, par défaut, Lightroom enregistre le catalogue au sein du dossier Images (sur Mac) ou « Mes images » (sous Windows) de votre disque dur principal, vous pouvez choisir l'emplacement le plus approprié. Gardez à l'esprit que le poids de la base de données de Lightroom ne cesse d'augmenter, au point d'occuper plusieurs centaines de mégaoctets sur votre disque dur. Lightroom importe des images et vidéos sans pour autant les déplacer physiquement à l'intérieur de sa base de données – ne cédez donc jamais à la tentation de supprimer vos fichiers après les avoir importés dans Lightroom !

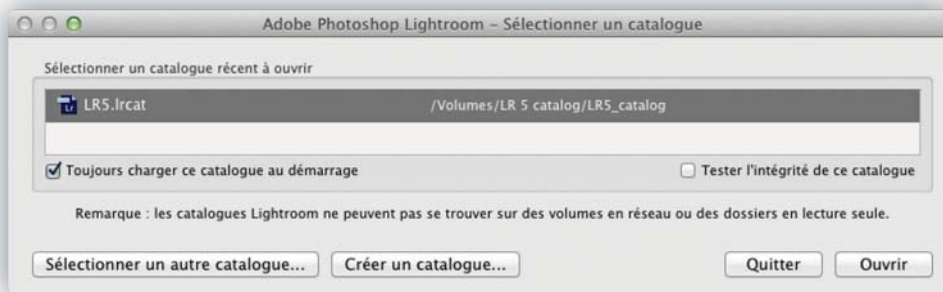
Au premier lancement de Lightroom 5, le logiciel présente les boîtes de dialogue ci-contre, vous proposant d'activer le géocodage inversé. Je vous conseille de donner suite à cette proposition pour bénéficier de l'ensemble des fonctionnalités du module Cartes. Sachez qu'il sera toujours possible de désactiver le géocodage inversé via l'onglet Métadonnées des « Paramètres du catalogue ».



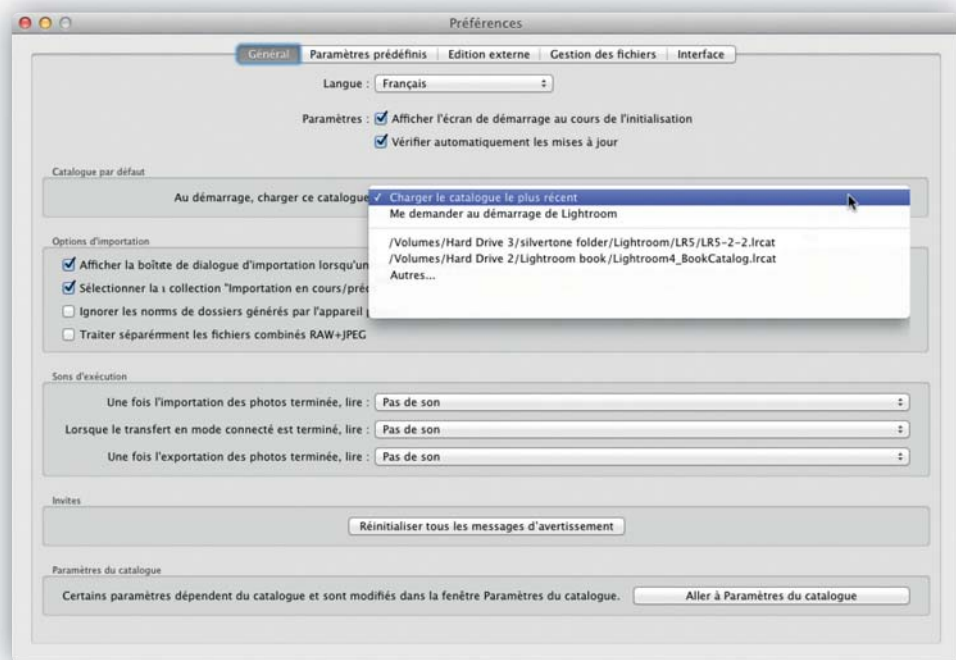
Proposition de l'activation du géocodage inversé, lors du premier lancement de Lightroom 5.

Préférences de Lightroom

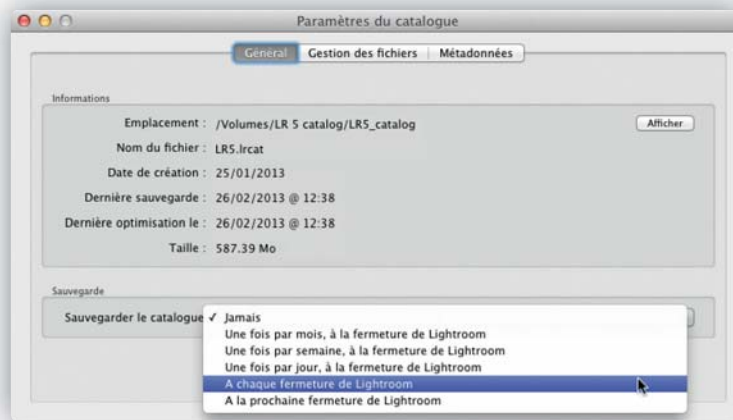
La base de données (catalogue) de Lightroom se trouve par défaut dans le dossier Utilisateur>Images (Mac) ou Utilisateur>Mes documents>Mes images (Windows). Cependant, il suffit de redémarrer le logiciel, puis d'appuyer au lancement de Lightroom sur la touche Alt (Mac) ou Ctrl (Windows) pour créer un nouveau catalogue dont vous pouvez définir librement l'emplacement : cliquez sur le bouton « Créer un catalogue » de la boîte de dialogue « Sélectionner un catalogue », et choisissez son emplacement.



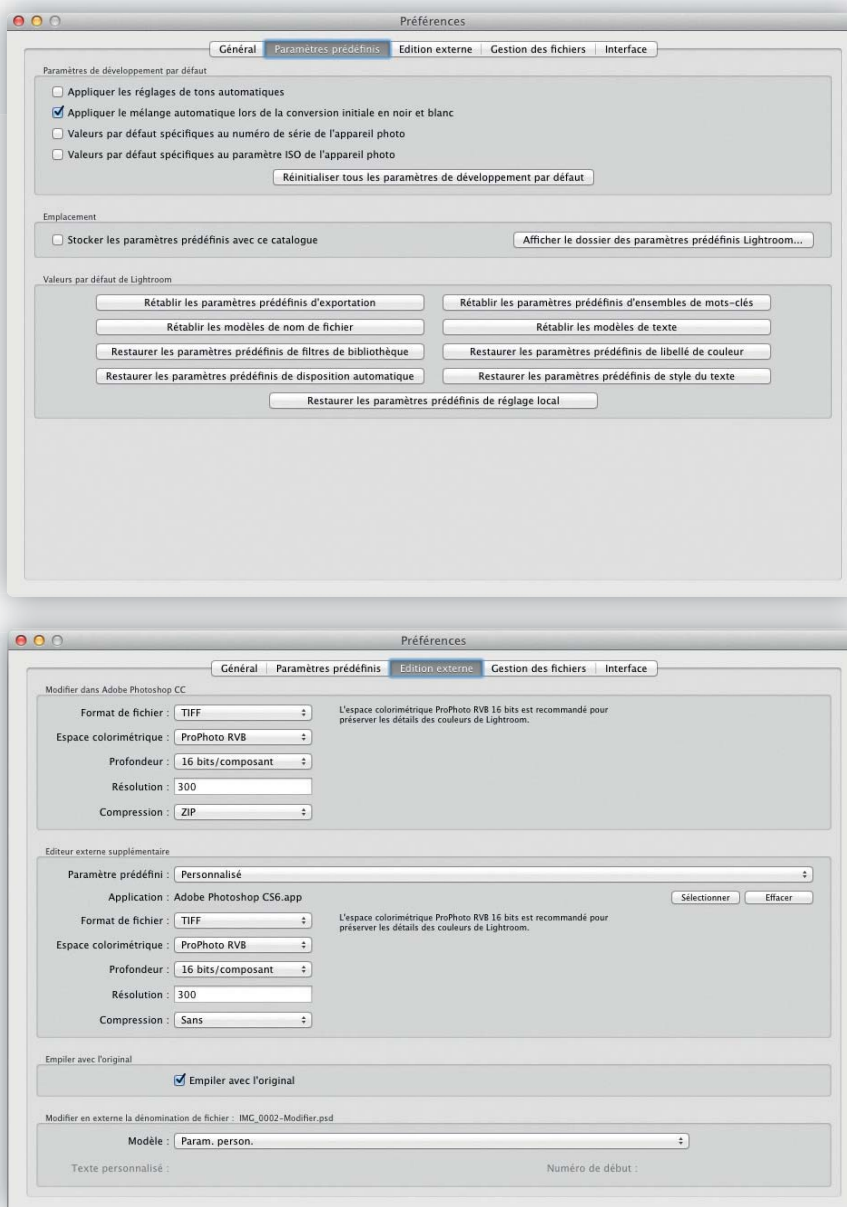
1. Appuyez sur la touche Alt/Ctrl au lancement de Lightroom pour sélectionner le catalogue à ouvrir ou l'emplacement d'un nouveau catalogue.



2. La section « Catalogue par défaut » de l'onglet Général vous permet de choisir le catalogue ouvert par le logiciel. L'option « Charger le catalogue le plus récent » sélectionne le dernier catalogue consulté, alors que « Me demander au démarrage de Lightroom » permet de le choisir au démarrage, si vous aviez déjà créé un ou plusieurs catalogues. Notez aussi la présence d'un menu déroulant permettant de changer la langue utilisée par l'interface utilisateur.



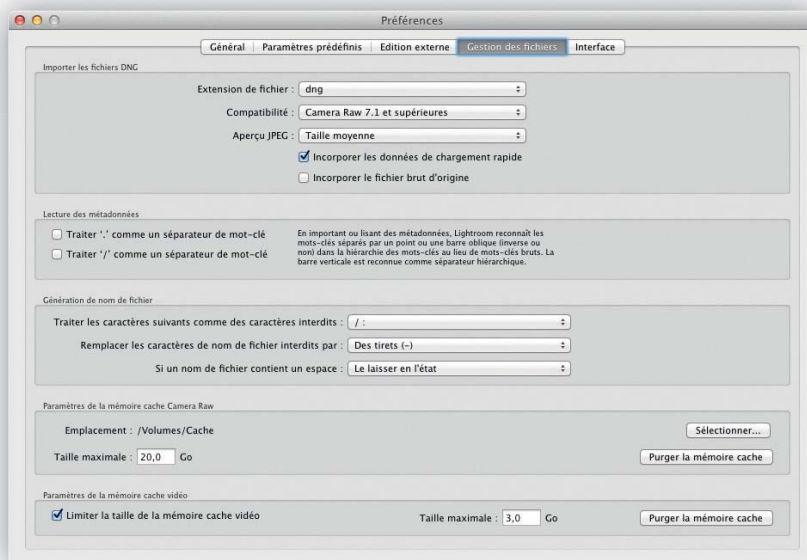
3. Cliquez ensuite sur le bouton « Aller à Paramètres du catalogue » pour accéder aux réglages qui lui sont dédiés, notamment pour définir votre stratégie de sauvegarde, la taille des aperçus et la gestion des méta-données (voir aussi les chapitres 3 et 10).



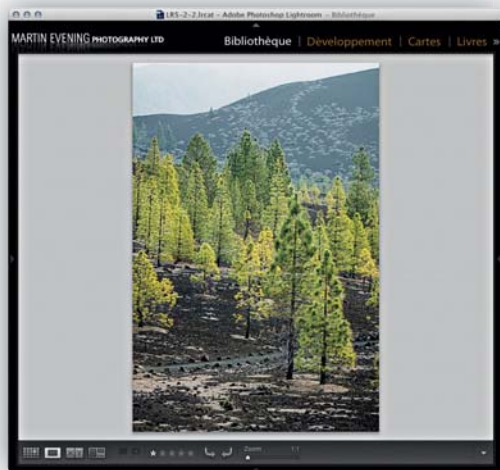
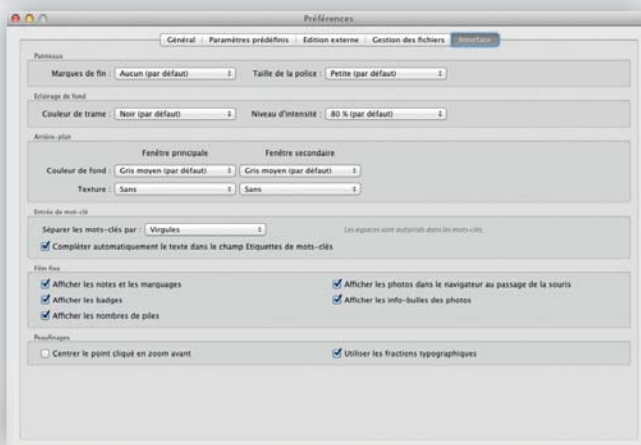
4. De retour dans les « Préférences générales », affichez l'onglet « Paramètres prédéfinis ». Pour des sujets dont vous ne pouvez pas contrôler précisément l'exposition, sélectionnez l'option « Appliquer les réglages de tons automatiques ». L'option « Appliquer le mélange automatique lors de la conversion initiale en noir et blanc » est plus universelle : appliquez-la par défaut. Je vous déconseille pour l'instant de sélectionner les options dédiées aux réglages de l'appareil (nous y reviendrons plus tard), mais choisissez l'option « Stocker les paramètres prédéfinis avec le catalogue », pour intégrer vos paramètres personnalisés dans le catalogue. Cependant, l'option n'est pertinente que si vous travaillez avec un seul catalogue. Si vous créez un nouveau catalogue, mieux vaut la désélectionner pour pouvoir retrouver les paramètres prédéfinis que vous avez préalablement enregistrés. Au lieu d'être stockés dans le catalogue, ils seront enregistrés dans votre dossier Lightroom.

5. Dans l'onglet « Édition externe », spécifiez les réglages (format de fichier, espace de travail, profondeur en bits) appliqués aux fichiers Bitmap qui sont transférés vers Photoshop ou une autre application externe. Lightroom propose différents formats de fichiers (notamment le format PSD propre à Photoshop et le format TIFF) et espaces de travail. Pour ces derniers, vous pouvez choisir entre ProPhoto RVB (très proche de l'espace de travail natif de Lightroom), Adobe RVB (l'espace de travail préféré de la plupart des utilisateurs de Photoshop) et sRGB, recommandé pour le Web. Enfin, pour la profondeur d'échantillonnage, vous pouvez choisir entre 8 et 16 bits : si la première option ne conserve pas toujours toutes les nuances d'un fichier brut, la seconde double le poids des fichiers ainsi préparés.

6. Les réglages pour l'importation et la conversion au format DNG sont rassemblés dans l'onglet « Gestion des fichiers », sous « Importer la création DNG » (voir aussi la première partie des Annexes).



7. Dans les Préférences, vous pouvez personnaliser l'apparence de l'interface selon deux modes d'affichage : Éclairage de fond>Éclairage réduit ou Éclairage de fond>Éclairage sur fond noir (ils sont présentés plus en détails dans la section « Modifier le niveau d'éclairage », page 33). Vous pouvez également choisir l'apparence (couleur et texture) de l'arrière-plan des deux fenêtres du mode affichage bi-écran lorsque vous affichez une image en mode Loupe.



8. Voici l'affichage obtenu lorsqu'on choisit le gris moyen comme couleur de fond et l'option Rayures comme texture d'incrustation.

Personnaliser la plaque d'identité

Il existe plusieurs méthodes pour modifier la présentation de Lightroom. Commençons par les options concernant la plaque d'identité : elles permettent de remplacer le logo par défaut, de changer les caractères et les couleurs du « Sélecteur de modules » (situé dans la partie supérieure droite) et de l'arrière-plan de la fenêtre principale.

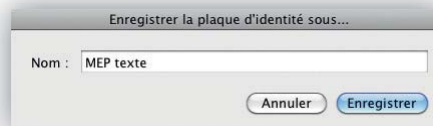
En savoir plus sur la plaque d'identité

La plaque d'identité peut être intégrée aux réalisations des modules Diaporama, Impression et Web. Dans le module Impression, si vous cochez l'option « Utiliser une plaque d'identité avec un style texte », vous pouvez même imprimer le lettrage de la plaque sur votre tirage, quelles que soient la taille et la résolution sélectionnées pour l'impression. La plaque d'identité est enregistrée au sein du catalogue. Ainsi, si vous travaillez simultanément avec plusieurs catalogues, il sera nécessaire de répéter la procédure ci-après pour chaque catalogue.

1. Les menus « Éditeur de plaque d'identité » et « Sélecteur de modules » sont accessibles via le panneau supérieur de l'interface. Lorsque vous sélectionnez Lightroom>Configuration de la plaque d'identité (ou sous Windows, Édition>Configuration de la plaque d'identité), le logiciel affiche cette boîte de dialogue. Vous pouvez y activer la plaque d'identité qui apparaîtra dans la partie supérieure gauche de l'interface, à la place du logo « Adobe Photoshop Lightroom » habituel. Elle affiche par défaut le nom de l'administrateur enregistré pour votre ordinateur, avec la police de caractères du système. Vous pouvez modifier cette dernière en cliquant sur la flèche du menu déroulant correspondant, de même que la taille et le style (normal, gras, italique ou italique gras) de la police, dans la limite des polices de caractères installées. J'ai ici choisi le nom de ma société, en police Helvetica.

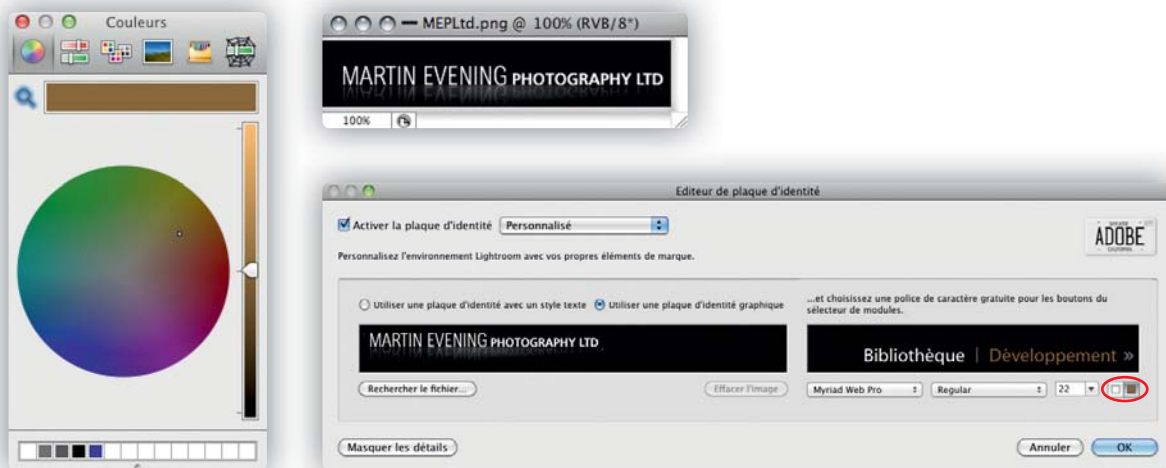


2. Après avoir configuré une plaque d'identité, n'oubliez pas d'ouvrir le menu déroulant Personnalisé pour enregistrer vos réglages en tant que modèle préenregistré (commande « Enregistrer sous »).



3. L'option « Utiliser une plaque d'identité graphique » permet d'ajouter un logo par un simple copier/coller ou glisser/déposer d'une image au format PDF, JPEG, GIF, PNG, TIFF ou PSD. Le logo ne doit pas dépasser une hauteur de 57 pixels mais peut contenir des pixels transparents. Toutefois, sachez qu'un logo limité en hauteur à 57 pixels ne sera pas bien visible sur la plupart des mises en page d'impression intégrant la

plaque d'identité. (Notez que, pour l'instant, seule la version Mac permet l'utilisation de fichiers logos au format PSD sur la plaque d'identité.) Vous pouvez également personnaliser l'apparence des noms figurant dans le « Sélecteur de modules » : parcourez simplement les menus pour choisir une police de caractères et définir sa taille. Si vous cliquez sur l'une des deux icônes du « Sélecteur de couleurs » (marqué ici d'un cercle rouge), vous pourrez également modifier la couleur des caractères.



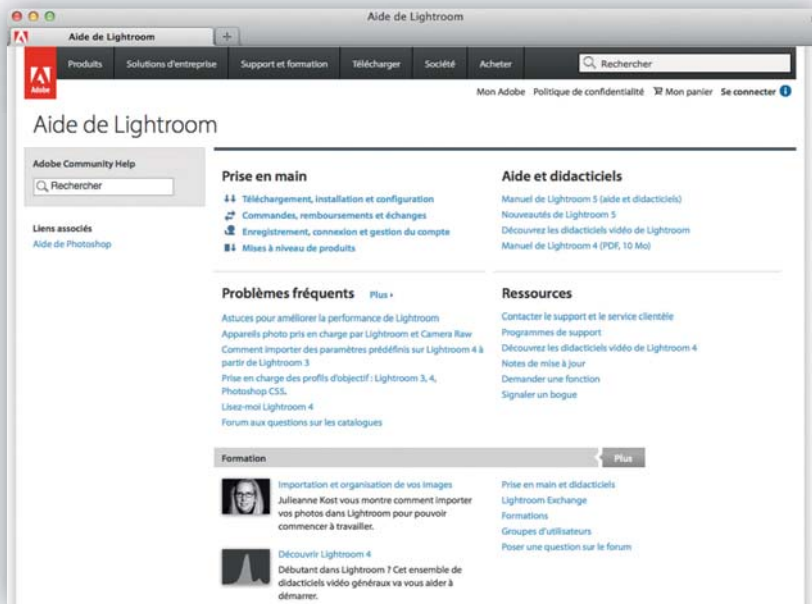
- Voici ci-dessous l'aspect du panneau supérieur, une fois personnalisés la plaque d'identité et le « Sélecteur de modules ».



Le menu Aide

La figure ci-contre affiche le menu Aide tel qu'il se présente à partir du module Bibliothèque. Lorsque vous sélectionnez l'option Aide du module Bibliothèque, vous accédez au manuel d'utilisation de Lightroom 5. L'option Lightroom en ligne affiche la page web consacrée au logiciel.

Le menu Aide est accessible depuis l'ensemble des modules. Ici, c'est celui du module Bibliothèque qui s'affiche à l'aide de la nouvelle interface communautaire, basée sur l'application Adobe AIR.



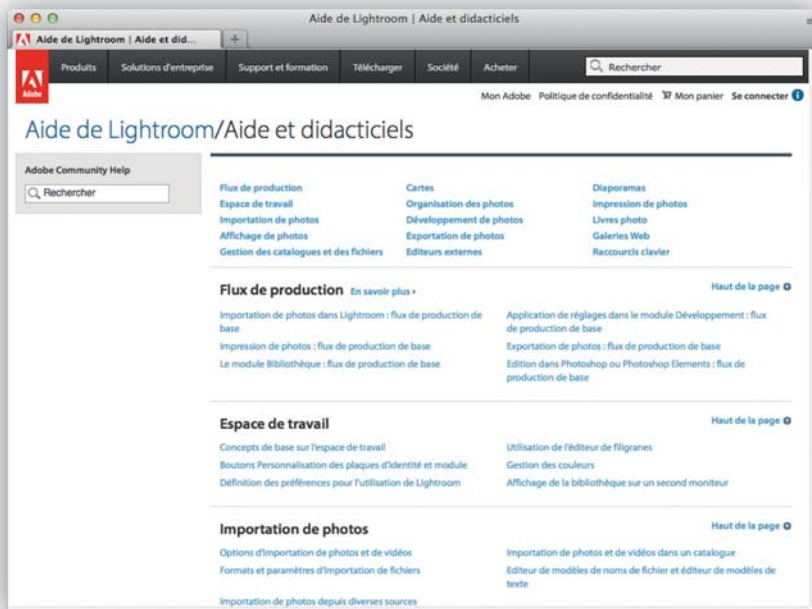
Panneau Dossiers

Le panneau Dossiers correspond aux dossiers sur un disque dur. Il affiche uniquement les dossiers qui ont été demandés via le processus d'importation. Les images et les dossiers déplacés dans ce panneau sont également déplacés sur votre disque dur.

Déconnecter les liens

Précédent Suivant

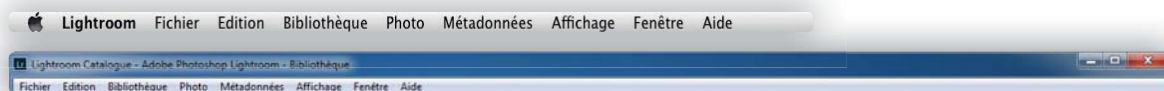
L'affichage des guides est activé par défaut à la première visite d'un module, permettant de découvrir ses principales fonctionnalités.



L'aide en ligne de Lightroom 5

L'interface utilisateur de Lightroom

La barre des menus. Comme pour toute application, les commandes du menu se trouvent dans la barre située en haut de l'écran. Bien qu'elle soit cachée en mode « Plein écran », vous pouvez la rendre visible à tout instant en passant votre souris sur le bord supérieur de l'écran.

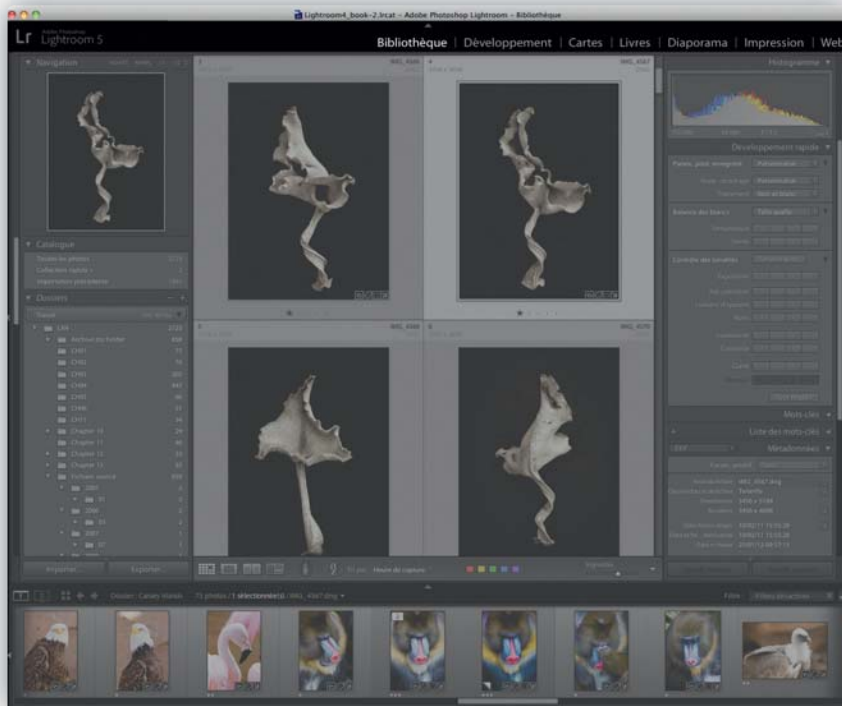


La barre des menus (pour Mac et pour Windows)



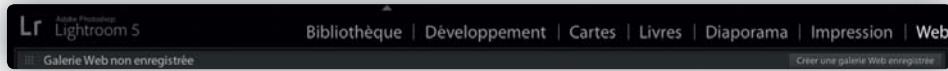
Effectuez un clic droit sur l'angle supérieur droit du panneau supérieur pour choisir les modules à afficher.

Le panneau supérieur. Sa partie supérieure gauche abrite une « plaque d'identité » où vous pouvez remplacer le logo de Lightroom par celui de votre société, votre nom, etc. Cet emplacement est configurable à partir du menu « Configuration de la plaque d'identité ». La partie supérieure gauche abrite le « Sélecteur de modules ». Comme nous l'avons déjà évoqué, les noms des modules sont très explicites : le module Bibliothèque permet de visualiser et de gérer les collections d'images, le module Développement de développer les fichiers, le module Cartes de géolocaliser des images, le module Livres de créer des livres photo, le module Diaporama de transformer des collections d'images en présentations sur écran, le module Impression de les imprimer et le module Web de générer directement des pages web à partir de Lightroom et de les envoyer sur un serveur FTP. Appuyez sur F5 pour afficher ou masquer le panneau supérieur.



Le panneau supérieur

La barre d'en-tête. Si vous sélectionnez un des modules de sortie (Livres, Diaporama, Impression ou Web), la barre d'en-tête vous rappelle d'enregistrer les modifications en cours sous forme de collection.



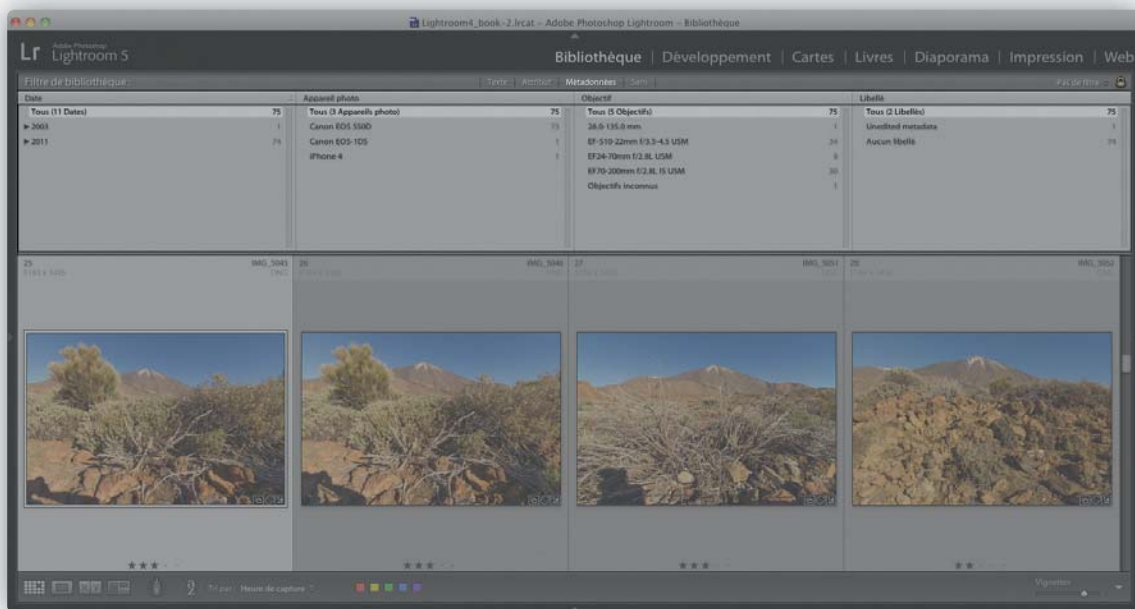
La barre d'en-tête

La fenêtre principale. C'est la partie la plus importante de l'interface, car c'est ici que vous pourrez travailler sur les images importées. Si vous êtes dans le module Bibliothèque en mode d'affichage Grille, les images seront présentées sous forme de vignettes (comme sur la figure ci-dessous). En mode Loupe, que vous soyez dans le module Bibliothèque ou dans le module Développement, elles seront affichées sur toute la surface disponible ou à leur taille réelle (1:1) ; le raccourci clavier Z permet de choisir tantôt l'un, tantôt l'autre mode d'affichage. Dans les modules Livres, Impression, Diaporama et Web, c'est une prévisualisation du résultat final qui sera affichée.



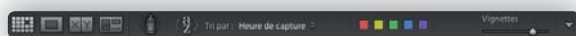
La fenêtre principale

La barre Filtre. La barre de Filtre apparaît dans le module Bibliothèque en mode d'affichage Grille. Elle permet de filtrer les images selon de multiples critères de recherche basés sur la date de prise de vue, la note, le marqueur, le libellé des couleurs, et des métadonnées plus spécifiques (date, modèle de l'appareil photo, objectif, sensibilité ISO, etc.). Appuyez sur la touche \$ pour afficher ou masquer la barre et sur la touche Maj pour afficher simultanément plusieurs critères de recherche.



La barre Filtre

La barre d'outils. Elle est commune à l'ensemble des modules de Lightroom. Vous y trouverez en permanence toutes les options disponibles pour chaque outil. Utilisez la touche T pour l'afficher ou la faire disparaître.



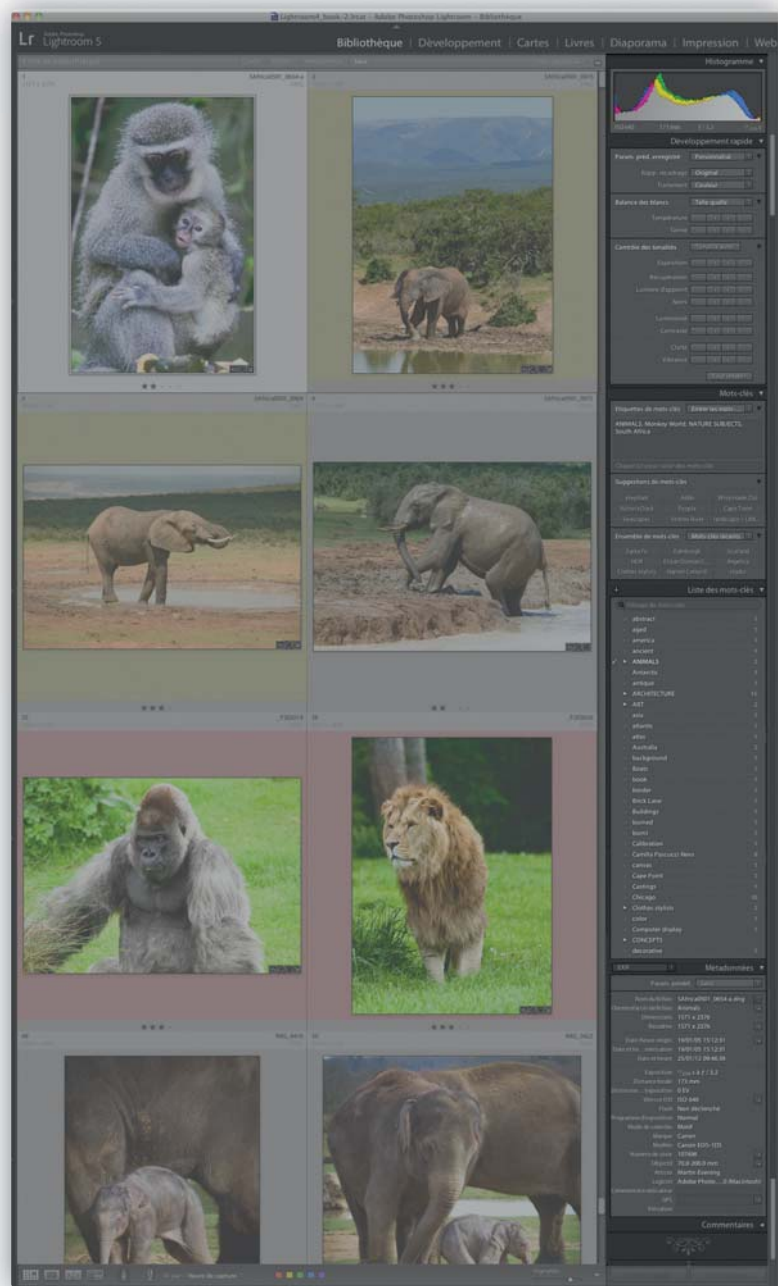
La barre d'outils

Le panneau de gauche. Utilisé principalement pour les réglages personnalisés et la gestion de fichiers, il est conçu de la même façon que le panneau de droite (empilement de cartouches, options disponibles par simple clic, etc.). Dans les modules Développement, Diaporama et Impression, il permet l'enregistrement de certains paramètres, puis un accès rapide à ces réglages préenregistrés. Par exemple, si vous travaillez sur un fichier dans le module Développement, vous pouvez enregistrer des paramètres personnalisés en tant que paramètres prédéfinis pour les appliquer ensuite à d'autres images. Dans le module Bibliothèque, le panneau de gauche endosse le rôle du panneau principal pour gérer les dossiers, les collections et les mots-clés ; il est également dédié à la recherche d'images. Cliquez sur les barres de titre des cartouches pour masquer ou afficher le cartouche correspondant, et simultanément sur Alt pour choisir entre l'affichage des options du réglage pointé ou celui du contenu de l'ensemble des réglages du panneau de droite. Par un clic droit sur les flèches des panneaux latéraux, vous affichez les options d'affichage qui leur sont dédiées. La touche Tab permet de faire apparaître ou de masquer ces panneaux latéraux.



Le panneau de gauche

Le panneau de droite. Il rassemble principalement les outils pour corriger une image, des informations concernant la photo en question ou bien des réglages de mise en page. Dans le module Bibliothèque, vous trouverez dans ce panneau des réglages pour le développement rapide des fichiers, réglages que vous pourrez, si vous le souhaitez, appliquer à tout un groupe d'images. Dans le module Développement sont rassemblés des outils de correction avancés, et dans les modules Diaporama et Impression, les options de mise en page et d'export. Tous les réglages du panneau de droite apparaissent les uns au-dessous des autres dans des cartouches. Un simple clic sur un type de réglage (Exposition, par exemple) fait apparaître toutes ses options ; en cliquant à nouveau dessus, elles disparaissent. La combinaison Alt + clic donne le choix entre l'affichage des options du réglage pointé ou celui du contenu de l'ensemble des réglages du panneau de droite. Les touches Pomme (Mac) ou Ctrl (Windows), combinées à celles du clavier numérique, ouvrent ou ferment les menus de réglages selon leur position dans l'empilement (de haut en bas) et la touche Tab ouvre ou ferme les panneaux latéraux. (Voir capture page suivante.)



Le panneau
de droite

Le panneau « Film fixe ». Situé tout en bas de l'écran, il contient les vignettes des images affichées dans la Bibliothèque, que vous soyez encore dans ce module ou que vous soyez passé à une autre étape du travail (développement, impression, etc.). Il met en évidence par surbrillance la ou les images sélectionnées. Vous pouvez accéder aux

vignettes du « Film fixe » depuis n'importe quel module, ce qui vous permet de pointer une ou plusieurs images sans avoir à retourner dans la Bibliothèque.



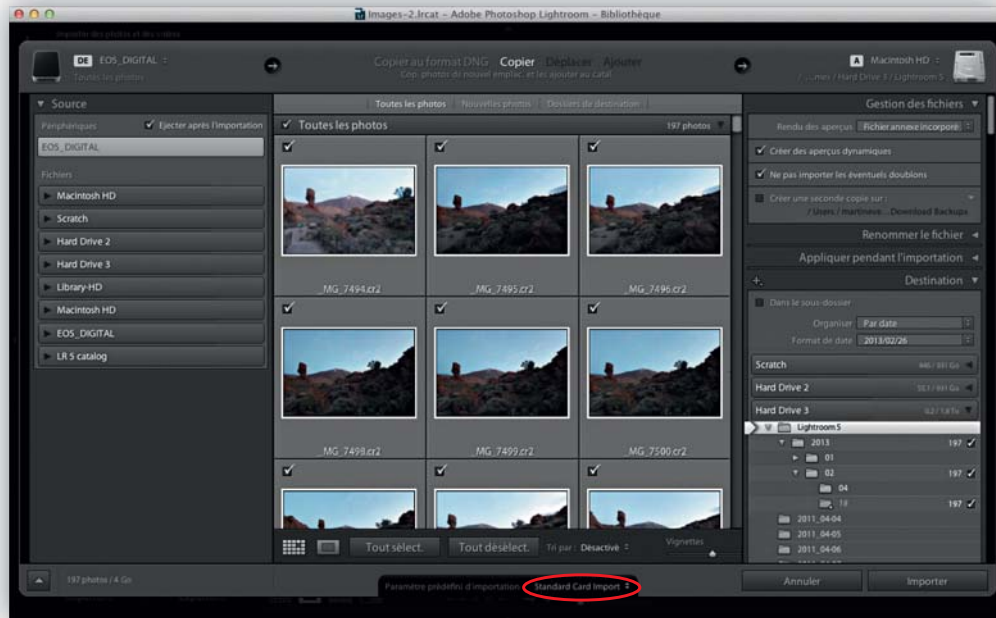
Le panneau « Film fixe »

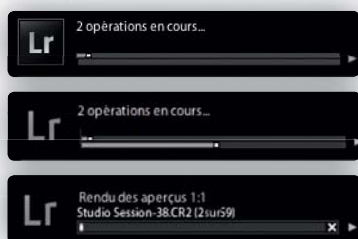
Démarrer rapidement avec Lightroom

Cette toute première approche de l'utilisation de Lightroom a pour but de vous initier à son utilisation. À l'occasion de cette quatrième édition, je vous présente un flux de travail typique et complet de ce logiciel, en 19 étapes. Il existe bien entendu de multiples manières de se servir de Lightroom, mais j'ai choisi de vous exposer mon propre flux de production dédié aux prises de vue sur le terrain. Je vous montrerai également comment accélérer votre travail et utiliser conjointement Lightroom et Photoshop.

Étape 1 : importer des images dans Lightroom

Il existe plusieurs façons d'importer des photos dans Lightroom. La plus courante consiste à importer les images à partir d'une carte mémoire, ce qui ouvre automatiquement la boîte de dialogue Importer. J'ai commencé par insérer la carte mémoire de l'appareil dans un lecteur de cartes. Suivant la configuration de Lightroom, la boîte de dialogue ci-dessous s'ouvre automatiquement. Ayant créé un paramètre prédéfini pour l'importation des images, il m'a suffi de choisir ce dernier, puis de cliquer sur Importer.



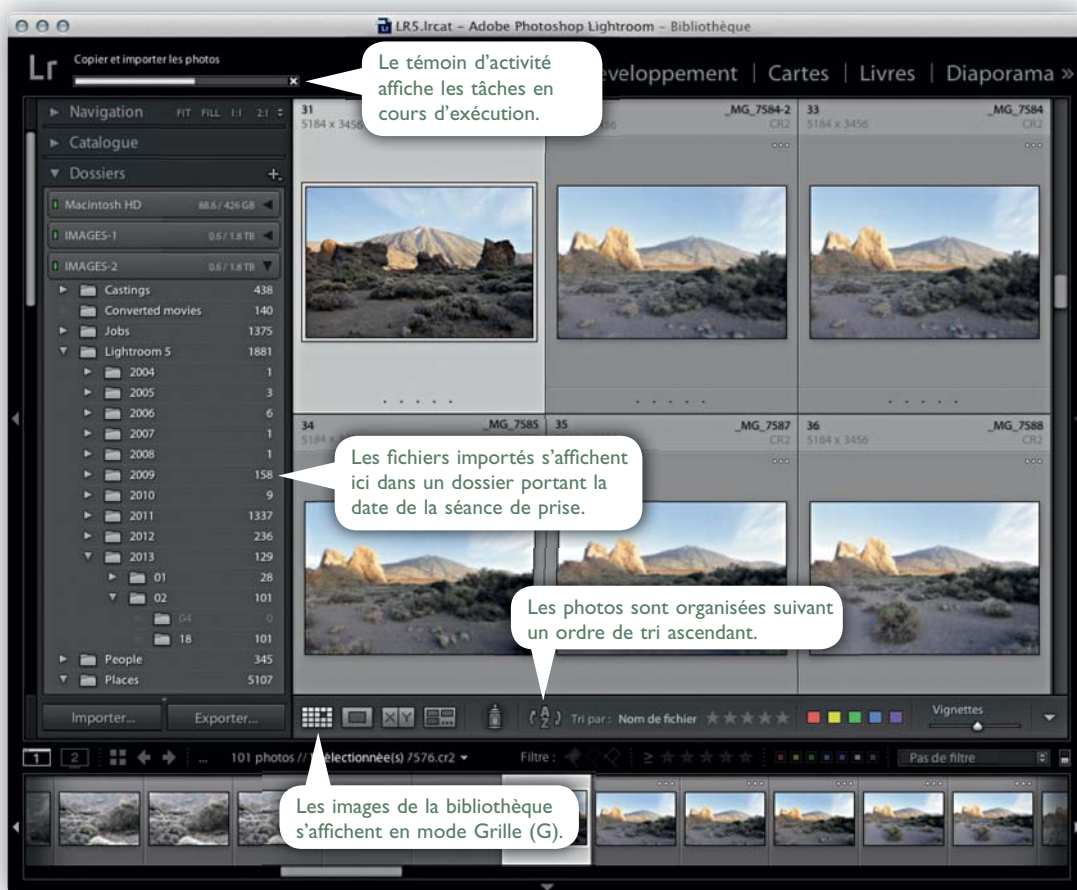


États d'avancement des opérations

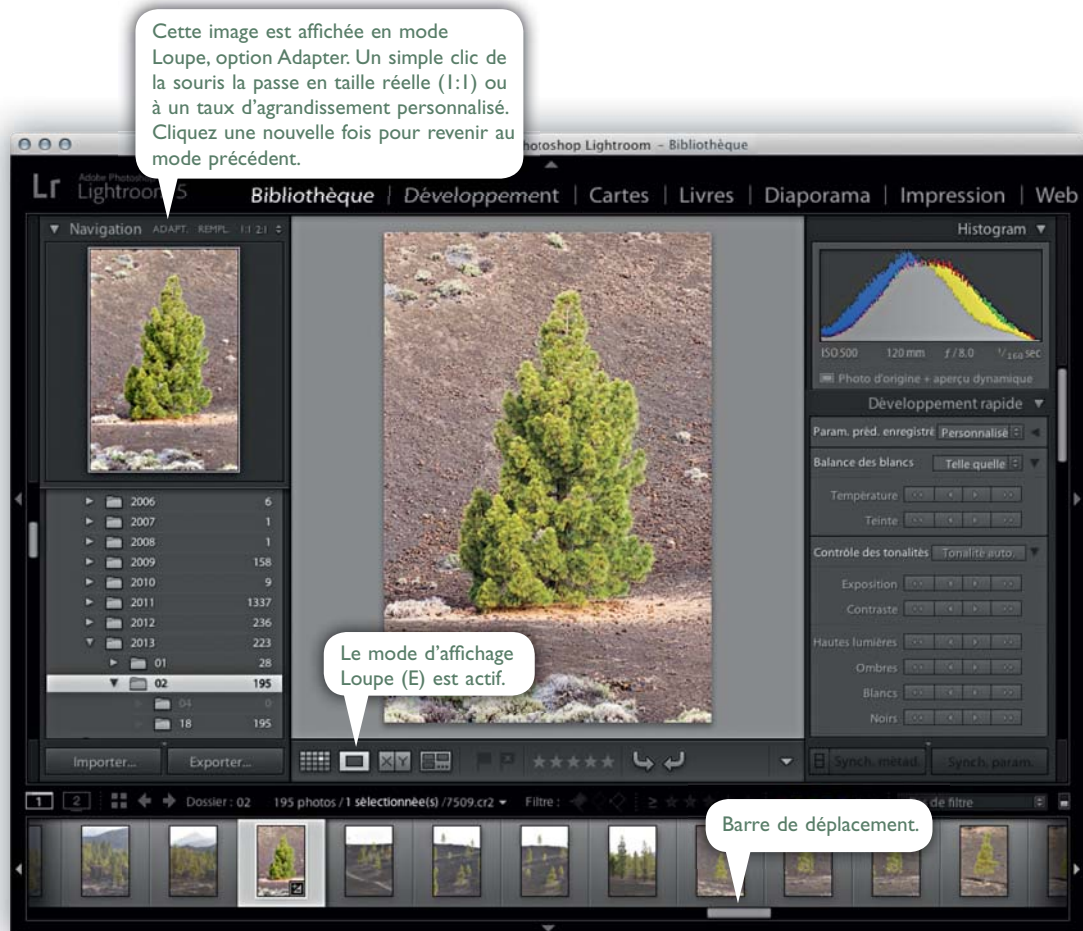
Étape 2 : examiner la bibliothèque

Les images importées s'affichent dans le module Bibliothèque, ici en mode Grille. Sur la figure ci-dessous, le témoin d'activité en haut à gauche indique que Lightroom est en train d'effectuer des processus en arrière-plan, comme l'importation ou la création des aperçus. Si plusieurs opérations se déroulent simultanément, il affiche indépendamment l'état d'avancement de chacune. Les photos s'affichent ici dans un ordre descendant pour voir apparaître la photo la plus récente dans le haut de la fenêtre principale.

Cliquez sur la flèche de droite pour repasser de l'affichage des différentes tâches au témoin d'activité générale. Les vignettes apparaissent suivant l'ordre de tri choisi. Nous l'avons dit, vous pouvez sélectionner une ou plusieurs images directement sur la Grille (à condition d'être encore dans le module Bibliothèque) ou dans le panneau « Film fixe » situé en bas de l'écran (qui reste affiché dans tous les modules). Il est également possible de modifier l'organisation des images à l'intérieur de la Grille par un simple glisser/déposer ; le résultat sera répercuté par les autres modules de Lightroom (par l'intermédiaire du panneau « Film fixe »).



Utilisez le mode Loupe pour examiner les images une à une. Il permet d'agrandir l'aperçu et de passer d'un affichage adapté à la largeur (bouton Adapter) ou à la hauteur (bouton Remplir) de l'espace disponible, à un affichage au facteur d'agrandissement compris entre 1:16 et 11:1 (Lightroom permet effectivement un agrandissement jusqu'à 11 fois). Pour changer de type d'affichage, cliquez sur le bouton « Mode Loupe » ou pressez la touche E du clavier. Double-cliquer sur une image vous fera basculer du mode Grille au mode Loupe. Les flèches du clavier permettent de passer rapidement d'une image à l'autre dans une sélection active. Pour avancer à l'intérieur d'une sélection sans afficher chaque image dans la fenêtre principale, déplacez le curseur du « Film fixe ».

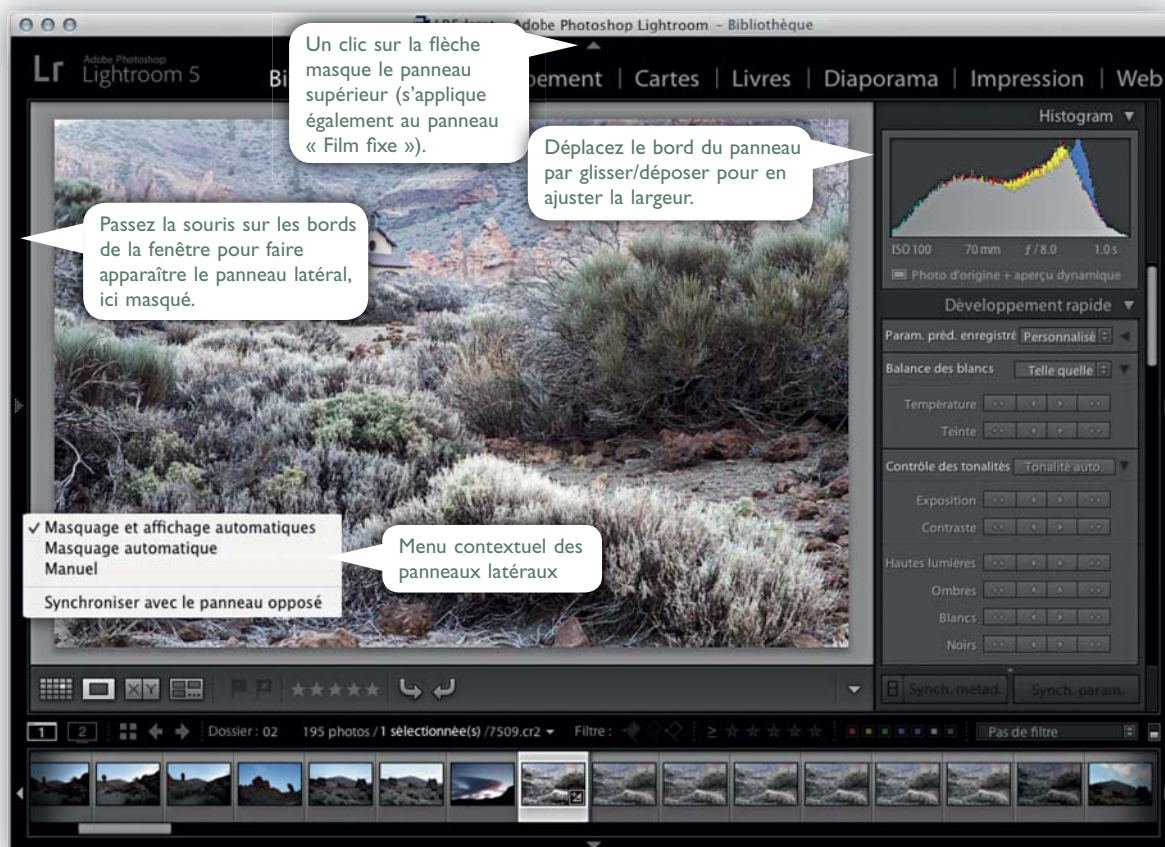


Affichage des panneaux et mode Solo

Vous pouvez ouvrir ou fermer les panneaux de Lightroom en cliquant sur la barre d'en-tête de chacun d'entre eux. Par un Alt + clic sur une barre d'en-tête, vous pouvez passer au mode Solo qui ferme tous les autres panneaux. Un nouveau Alt + clic restaure le comportement par défaut des panneaux.

Étape 3 : simplifier l'interface

Une pression sur la touche Tab fait temporairement disparaître les panneaux latéraux et permet de gagner de la place pour l'affichage d'une image en mode Loupe (une autre pression les fait réapparaître). Pour accéder à ces panneaux, déplacez votre curseur sur la périphérie de l'écran : quand vous passez sur l'emplacement d'un panneau, il apparaît et se superpose à l'image ; ses commandes sont alors accessibles. En cliquant sur la petite flèche située à mi-hauteur de la bordure verticale de l'écran, vous pouvez bloquer la position du panneau correspondant ; la taille de l'image est immédiatement adaptée à la surface restante. Le comportement des panneaux est modifiable à l'aide d'un menu contextuel (voir ci-dessous).



Jusqu'ici, nous étions en mode d'affichage Normal. Si vous appuyez sur les touches Maj et F, l'interface passe en mode « Plein écran » et couvre toute la surface. Si vous appuyez à nouveau sur les touches Maj et F, vous passez en mode « Plein écran complet » : la barre des menus disparaît et empêche votre système d'exploitation d'accéder à la souris. Si vous travaillez sur Mac, le mode « Plein écran » empêche l'activation du Dock lorsque vous déplacez la souris sur la partie supérieure de l'écran, mais vous pouvez toujours accéder à la barre des menus lorsque vous passez dessus. Pour masquer ou afficher cette barre, vous pouvez appuyer sur la touche F5 du clavier. La touche F6, quant à elle, masque ou révèle le panneau « Film fixe ».

Quand vous appuyez sur la touche F, l'image sélectionnée s'affiche sur un fond noir. Si vous appuyez une nouvelle fois sur cette touche, l'interface utilisateur s'affiche via le dernier mode d'affichage utilisé.

Vous pouvez également utiliser la combinaison des touches Cmd + Option + F (Mac) ou Ctrl + Alt + F (Windows) pour passer directement en mode Standard ou les touches Cmd + Maj + F (Mac) ou Ctrl + Maj + F (Windows) pour alterner les deux modes d'affichage. Une combinaison des touches Maj et Tab permet de tout afficher, ou au contraire, de tout masquer.

Masquage et affichage automatiques

L'option « Masquage et affichage automatiques » contrôle le comportement par défaut des panneaux latéraux qui sont alors automatiquement affichés ou cachés lorsque vous passez avec votre souris sur les côtés gauche et droit de votre écran. L'option « Masquage automatique » fait disparaître les panneaux qui ne se révèlent (en superposition à l'aperçu image) que lorsque vous cliquez sur l'une des flèches latérales. Le mode Manuel vous permet de choisir, en cliquant sur la petite flèche de chaque panneau, entre l'affichage/masquage et l'ajustement permanent de l'aperçu image à la surface de la fenêtre principale.



Étape 4 : utiliser la commande Zoom

Tout en restant en mode « Plein écran » et en mode Loupe avec les panneaux latéraux cachés, passez votre souris sur la partie gauche de l'écran afin de faire apparaître le panneau de gauche dont vous pouvez ensuite bloquer la position.

Dépannage

Si vous rencontrez une situation qui demande la réinitialisation de l'interface utilisateur, vous pouvez appuyer plusieurs fois sur les touches Maj + Tab pour rétablir la disposition initiale. Dans le nouveau mode « Plein écran », exclusif à Lightroom 5, le curseur de la souris est masqué jusqu'à ce que vous le déplaciez. Ce mode d'affichage vous informe aussi dans l'angle inférieur gauche du changement de statut résultant de l'attribution de marqueurs, libellés de couleur et notes ou de l'ajout à une collection cible.

Cliquez sur l'image : elle passe en douceur à un affichage à 100 % de sa taille en pixels (1:1) ou à un agrandissement prédéfini. Cliquez de nouveau dessus pour un affichage qui remplit l'écran. Vous pouvez utiliser la combinaison de touches Cmd/Ctrl + « + » pour augmenter le rapport d'agrandissement de l'aperçu, Cmd/Ctrl + « - » pour le diminuer. La barre d'espace permet de passer du mode Grille au mode Loupe ; quel que soit le mode d'affichage actif, la touche Z fait ensuite passer l'image au format 1:1 ou à l'agrandissement prédéfini. Appuyez une nouvelle fois sur la touche Z pour retourner en mode Grille. (Notez qu'en mode Loupe, la barre espace du clavier fait passer rapidement d'une vue globale à une vue agrandie.)

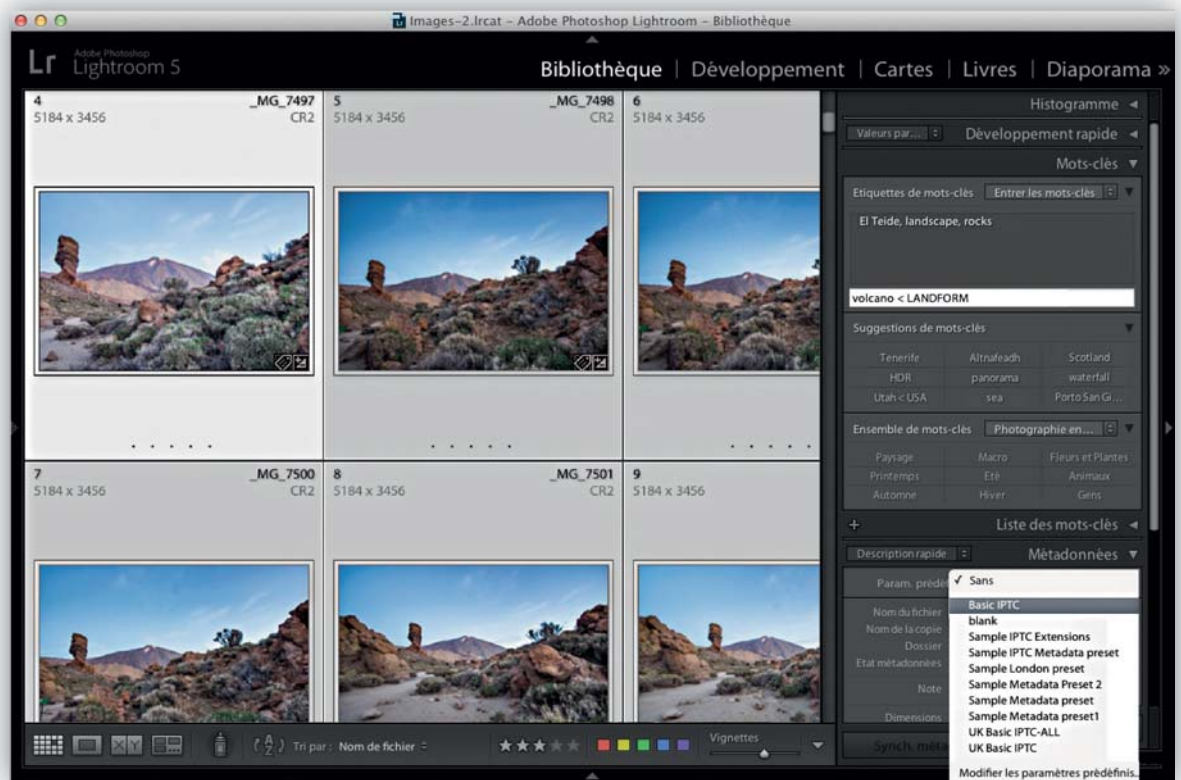


Étape 5 : ajouter des métadonnées de base

Lightroom intègre un système complet pour le catalogage d'images et de vidéos, parfait pour trouver les images que vous recherchez. Par conséquent, je vous conseille de consacrer quelques instants à ajouter des informations à vos images.

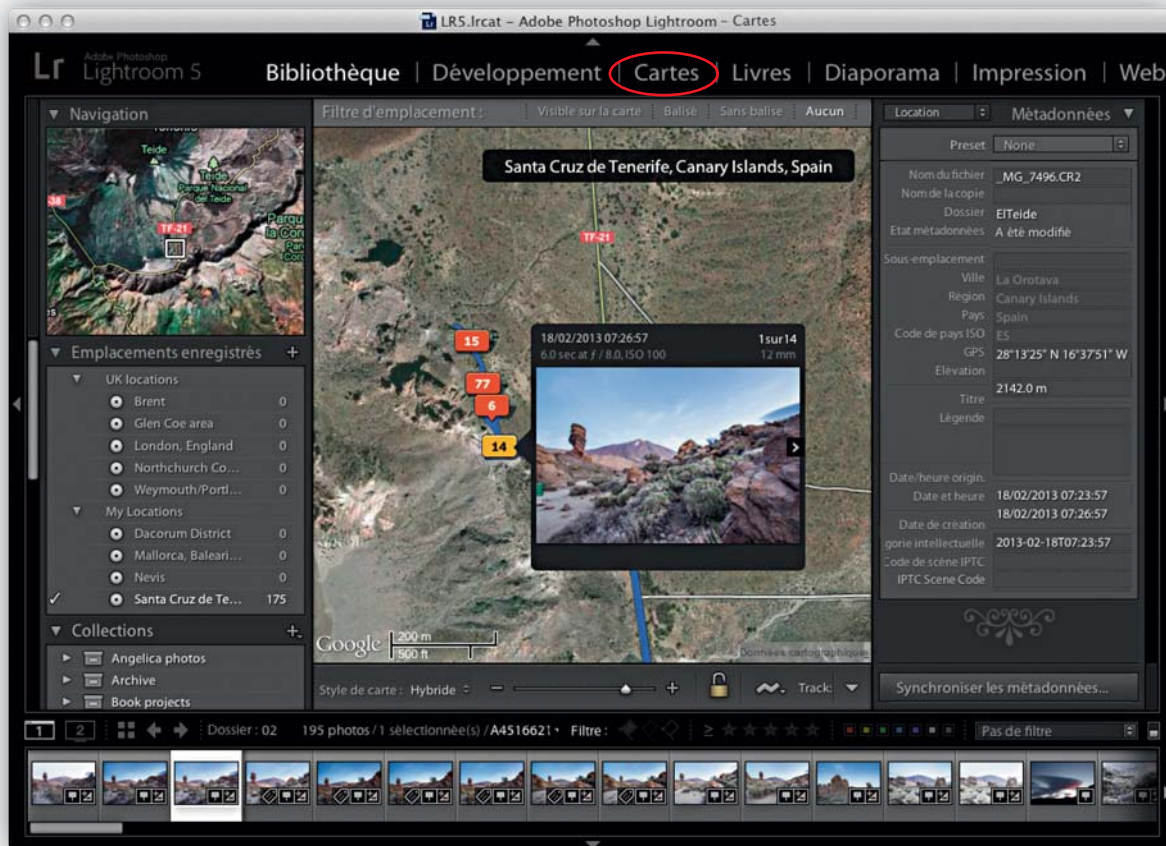
Pour cela, vous pouvez utiliser un paramètre prédéfini qui remplit automatiquement un certain nombre de champs IPTC, par exemple vos coordonnées de contact (adresse, numéro de téléphone, courrier électronique et site web). Il est possible d'appliquer ce paramètre prédéfini dès l'importation des images ou un peu plus tard, via le panneau Métadonnées du module Bibliothèque.

Ajoutez autant de mots-clés que vous jugez nécessaire pour décrire le sujet de vos images. Ici, j'ai sélectionné plusieurs images, puis je leur ai attribué dans le panneau Mots-clés la hiérarchie de mots-clés « volcan<TOPOGRAPHIE ».



Étape 6 : géolocaliser des images

Le module Cartes permet de gérer et d'attribuer des métadonnées GPS. Lorsque les images importées en sont pourvues (la plupart des téléphones portables « smartphones » et certains appareils numériques plus récents les attribuent automatiquement), le module Cartes affiche leur position géographique sur une carte. Il est également possible de faire glisser une ou plusieurs images depuis le panneau « Film fixe » sur le panneau principal pour leur attribuer des coordonnées GPS. À noter aussi que le module Cartes permet de remplir automatiquement les champs IPTC Ville, Région, Pays et Code Pays ISO.



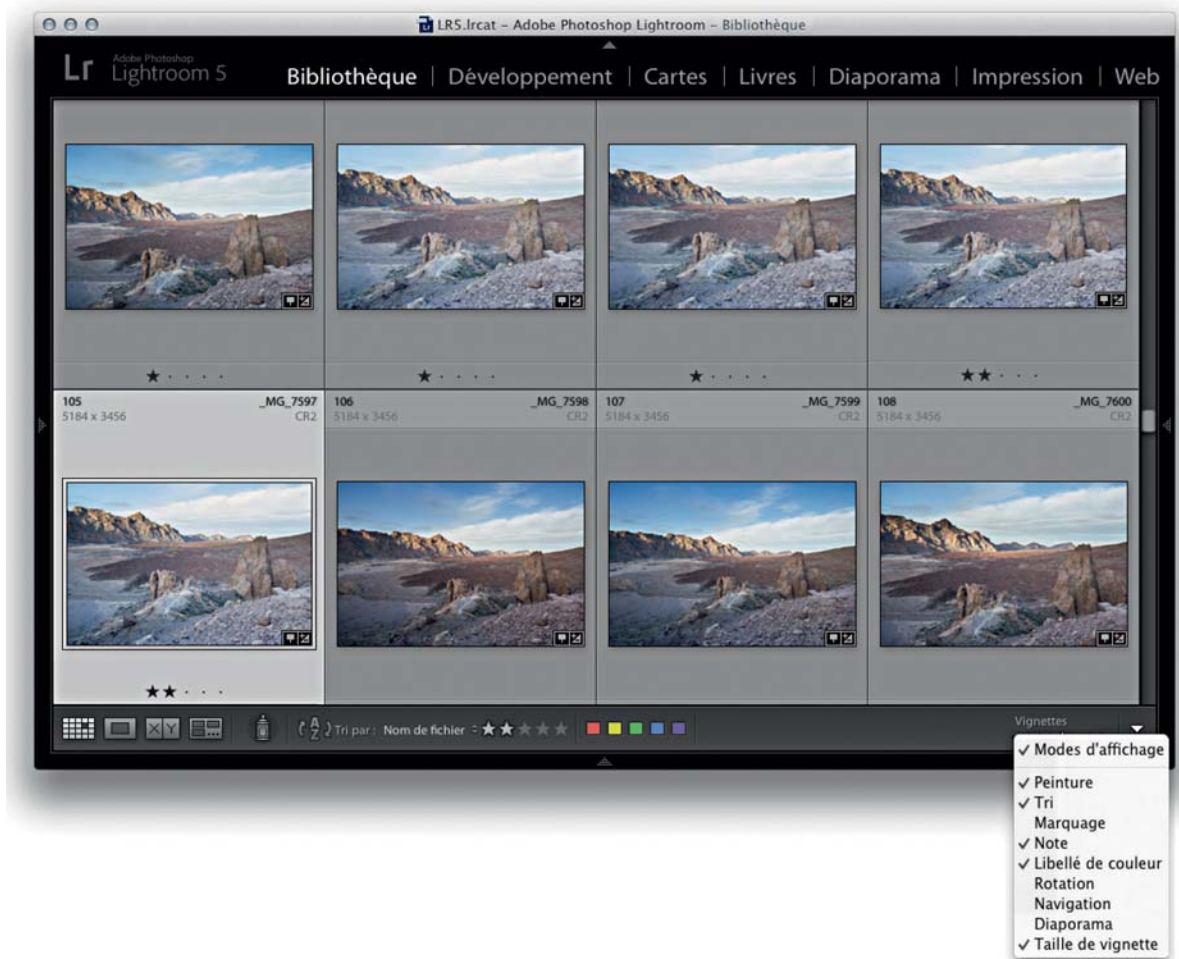
Autres raccourcis

Utilisez les touches Cmd/Ctrl + D pour désélectionner des images sélectionnées dans le module Bibliothèque, et Cmd/Ctrl + Maj + D pour sélectionner uniquement l'image privilégiée.

Étape 7 : comparer et noter des images

Si vous n'avez pas encore généré les aperçus standards, faites-le maintenant, en sélectionnant à partir du menu Bibliothèque la commande Aperçus>Rendu des aperçus de taille standard. Utilisez ensuite les marqueurs (appuyez sur la touche P pour marquer les photos retenues) ou les notes pour repérer les meilleures images. J'ai appuyé sur la touche 1 pour attribuer une étoile et sur la touche 2 pour en attribuer deux, puis sur la touche 3 pour attribuer une

troisième étoile aux images de la sélection finale. Vous pouvez utiliser les boutons de la barre d'outils pour noter vos images – assurez-vous d'avoir sélectionné au préalable les options Marquage, Note et Libellé de couleur.



Étape 8 : enregistrer des images dans une collection

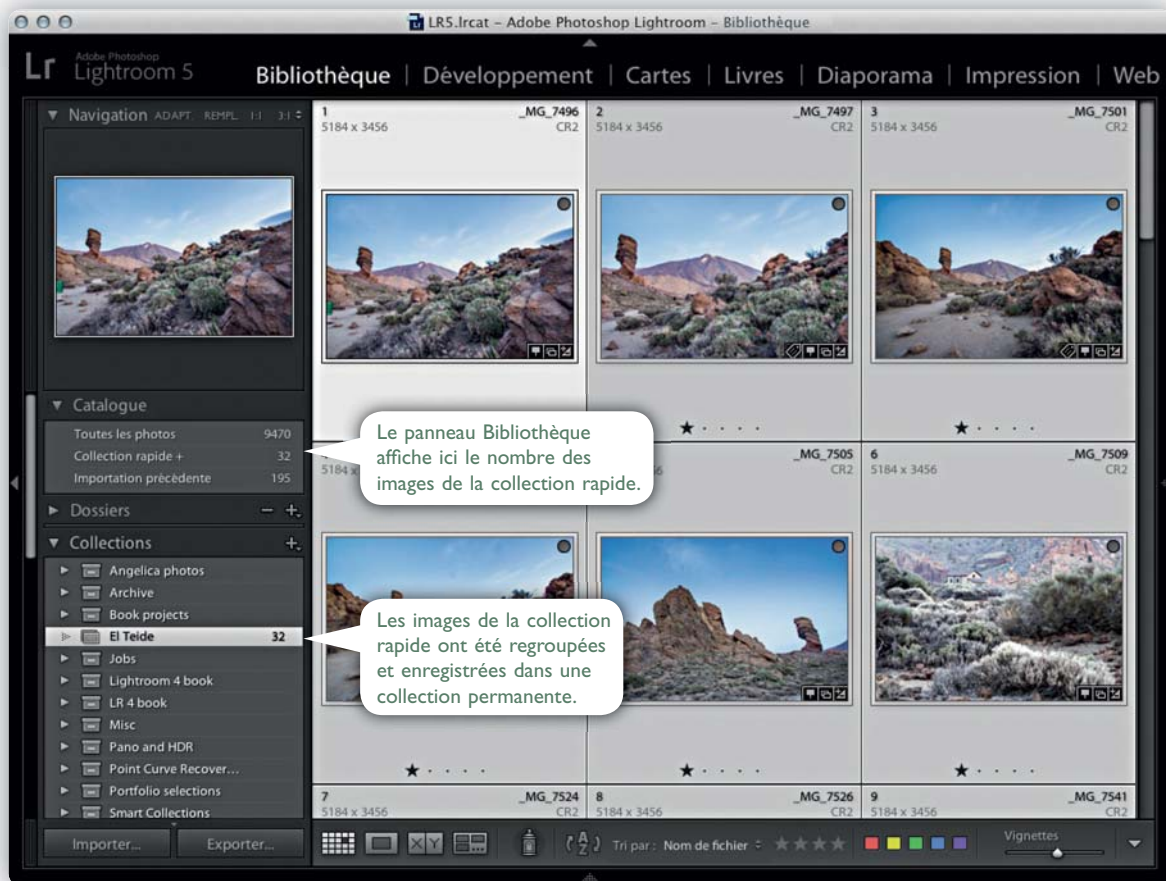
Les notes et marqueurs sont conservés avec les photos ; il est toujours possible de les filtrer pour afficher les images dotées d'une note supérieure ou égale à deux étoiles et d'un libellé de couleur rouge (voir la figure ci-après), ou simplement pour rassembler vos meilleurs clichés. Mais ce filtrage ne s'applique qu'aux images d'un seul dossier à la fois et à une sélection de mots-clés.

Barre Filtre

La barre Filtre permet de filtrer les images selon des critères de recherche basés sur du texte, en examinant l'ensemble des méta-données. Vous trouverez d'autres filtres pour sélectionner les images dans la fenêtre principale, par exemple selon leur nombre d'étoiles (supérieur, inférieur ou égal au nombre spécifié) ; vous pouvez également utiliser un filtre basé sur les libellés de couleur ou sur les marqueurs en forme de drapeau.

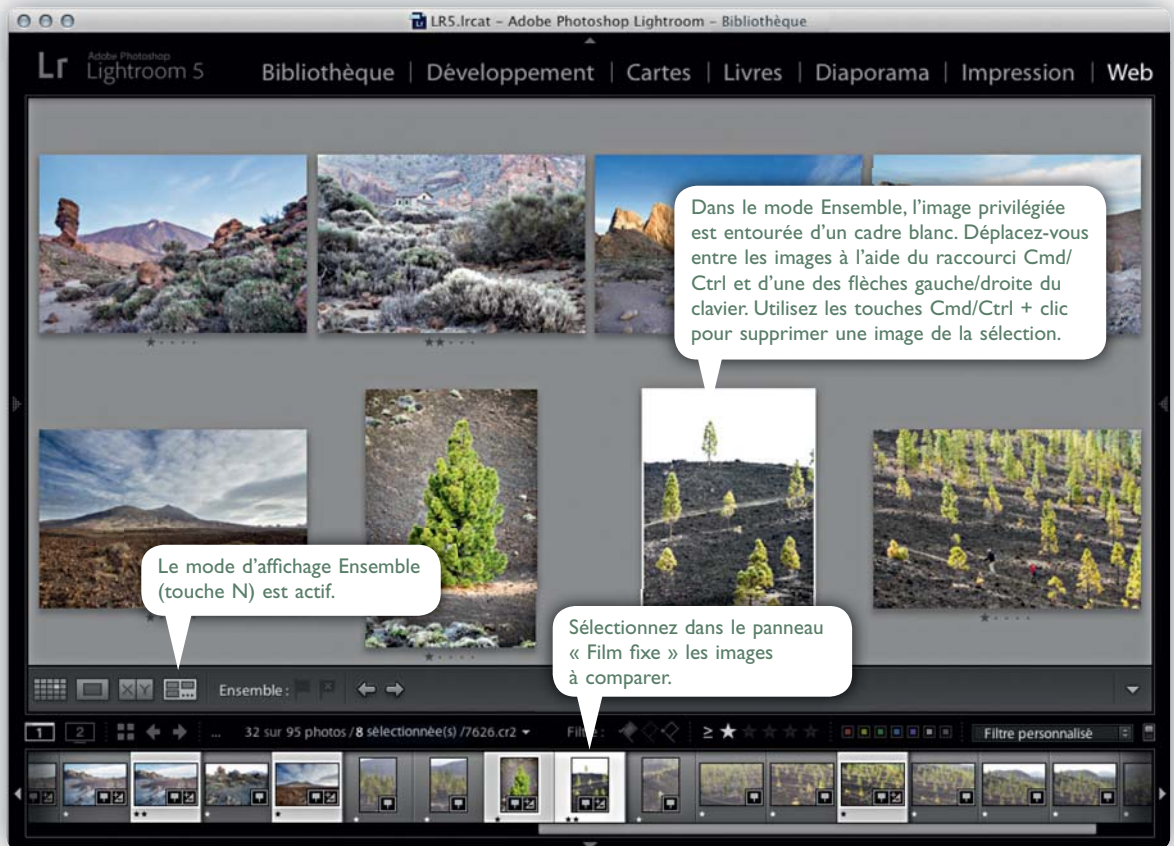
Vous pouvez utiliser des collections pour enregistrer les résultats d'une recherche sur différents critères : ainsi, vous pouvez réunir vos meilleures images ou regrouper celles de différentes prises de vue. Pour notre exemple, j'ai sauvegardé plusieurs images dans une collection rapide en appuyant sur la touche B – les collections rapides sont fort utiles pour rassembler des sélections en provenance de différents dossiers. Pour rendre permanente une sélection d'images, appuyez sur le bouton « + » du panneau Collection afin de la sauvegarder en tant que collection.

Les collections dynamiques permettent de regrouper des images de manière automatique, pour peu que leurs attributs correspondent à ceux précisés pour la collection dynamique (note, libellé, marqueur, métadonnées, mots-clés, etc.).



Étape 9 : examiner la sélection finale

Pour comparer plusieurs images sur écran, vous pouvez effectuer une sélection en mode Grille ou dans le panneau « Film fixe » du module Bibliothèque, puis cliquer sur le bouton du mode d'affichage Ensemble (raccourci N). Lightroom appelle systématiquement le mode Ensemble lorsque vous sélectionnez plusieurs images dans le module Bibliothèque ; il adapte automatiquement la taille d'affichage des images à la surface d'écran disponible. Pour agrandir l'une de ces images, double-cliquez dessus : elle s'ouvre en mode Loupe. Double-cliquez à nouveau (ou pressez la touche N) pour revenir au mode Ensemble. Dans le mode Ensemble, vous pouvez utiliser les raccourcis Cmd/Ctrl + clic pour supprimer une image de la sélection en cours.

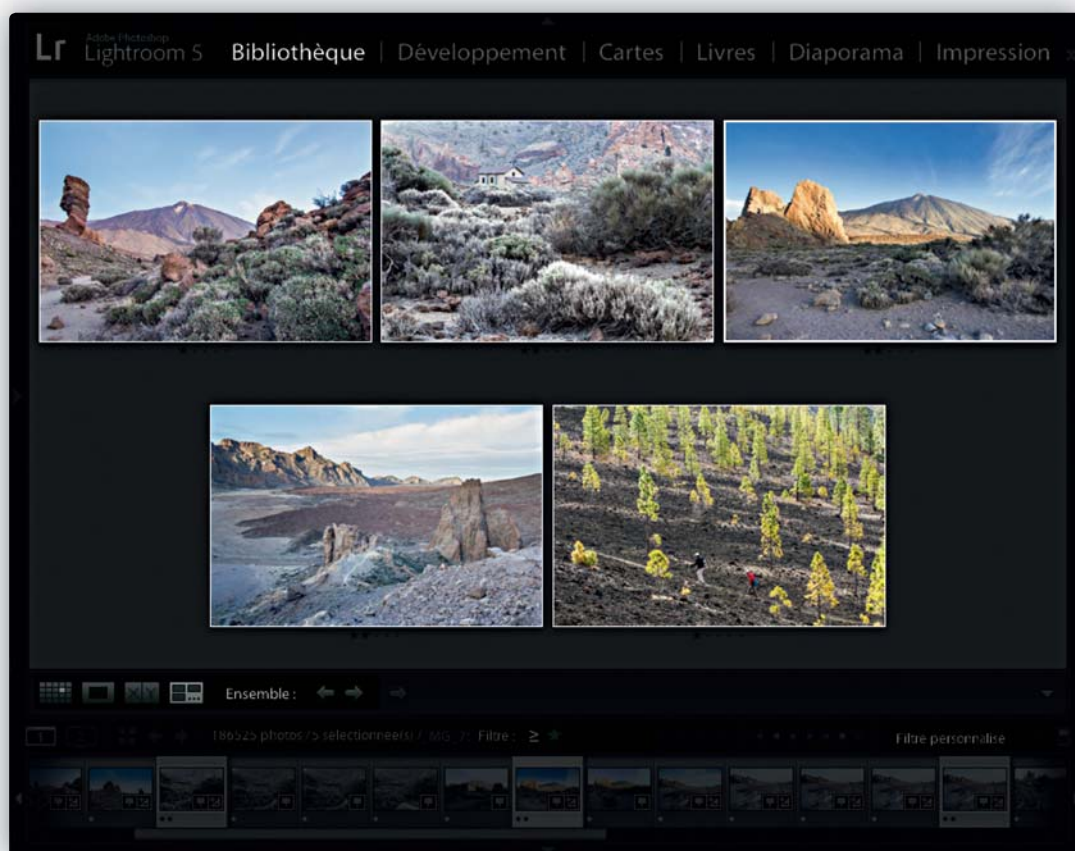


Étape 10 : modifier le niveau d'éclairage

Lightroom dispose de deux modes d'affichage appelés « Éclairage réduit » et « Éclairage sur fond noir » qui, en assombrissant plus ou moins l'interface, vous permettent de vous concentrer sur les photos. Ils diffèrent par la force du masquage, paramétrable dans les Préférences de Lightroom : vous pouvez régler la couleur de fond, du noir (par défaut) au blanc, et son niveau d'intensité (opacité) de 50 à 90 %. Cette souplesse de réglage

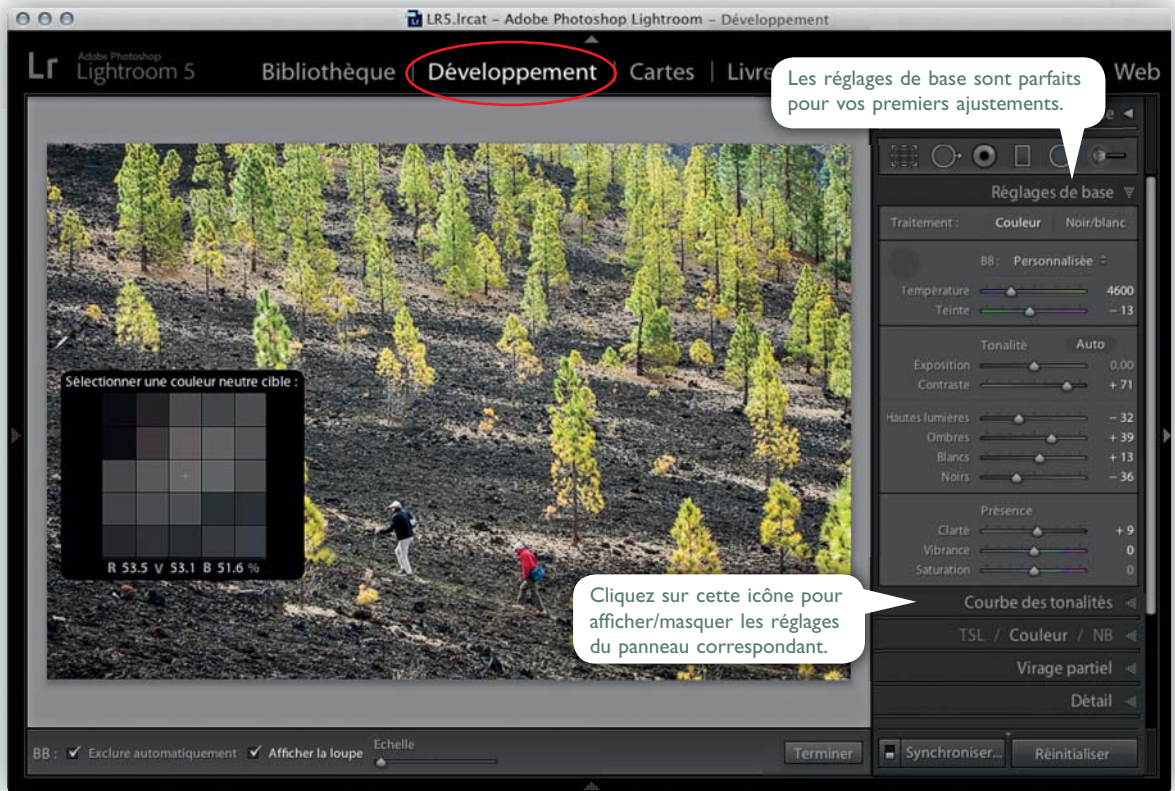
s'avère très précieuse si vous préférez afficher votre image sur un fond en gris neutre au lieu du noir par défaut.

Sélectionnez Fenêtre>Éclairage de fond>Éclairage réduit (ou, plus rapide, appuyez sur la touche L) : l'interface s'assombrit, mais les contrôles et les menus restent accessibles. Appuyez de nouveau sur la touche L : vous êtes en mode « Éclairage sur fond noir ». Une dernière pression sur la touche L fait retourner au mode d'affichage par défaut (« Éclairage normal »). Notez que la barre de menus reste toujours accessible : elle apparaît dès que vous faites glisser votre souris sur le bord supérieur de l'écran.



Étape 11 : passer dans le module Développement

Dans le module Développement (auquel vous accédez via le « Sélecteur de modules »), vous commencerez à ajuster les différents paramètres de développement de vos fichiers RAW en termes de couleurs, de tonalité, de recadrage et d'accentuation. Si vous êtes habitué à travailler avec Camera Raw, les réglages de base de ce module n'auront pas de secret pour vous et vous suffiront pour corriger un nombre considérable de défauts.



Lightroom propose également les panneaux de réglages suivants : « Courbe des tonalités », « TSL/Couleur/NB », « Virage partiel », « Détail », « Corrections de l'objectif », « Effets » et « Étalonnage de l'appareil photo ».

Lors d'une prise de vue, j'utilise surtout les outils du panneau « Réglages de base » afin de peaufiner la balance des blancs et ajuster la tonalité des photos. J'effectue également un « calibrage » de l'appareil en modifiant les réglages du panneau « Étalonnage de l'appareil photo », et j'agrandis la photo à 100 % (1:1) pour ajuster, dans le panneau Détail, l'accentuation et le bruit pour la photo sélectionnée.

Lightroom offre un nombre d'options presque illimité pour annuler des réglages, l'une d'elles étant la commande Édition>Annuler (Cmd/Ctrl + Z) qui ramène à l'étape qui précède. Pour répéter une opération, utilisez le raccourci Cmd/Ctrl + Maj + Z. Le panneau Historique offre, quant à lui, des possibilités très étendues : il permet de visualiser et de sélectionner les étapes de correction qui sont enregistrées avec l'image ; le panneau Instantanés autorise l'enregistrement d'une des étapes de l'historique en tant qu'instantané.



Le panneau Historique



Les paramètres du module Développement (« Retouche des tons directs », Recadrage, Redressement, etc.) peuvent être synchronisés de manière sélective avec ceux d'autres images.

Étape 12 : synchroniser les réglages de développement

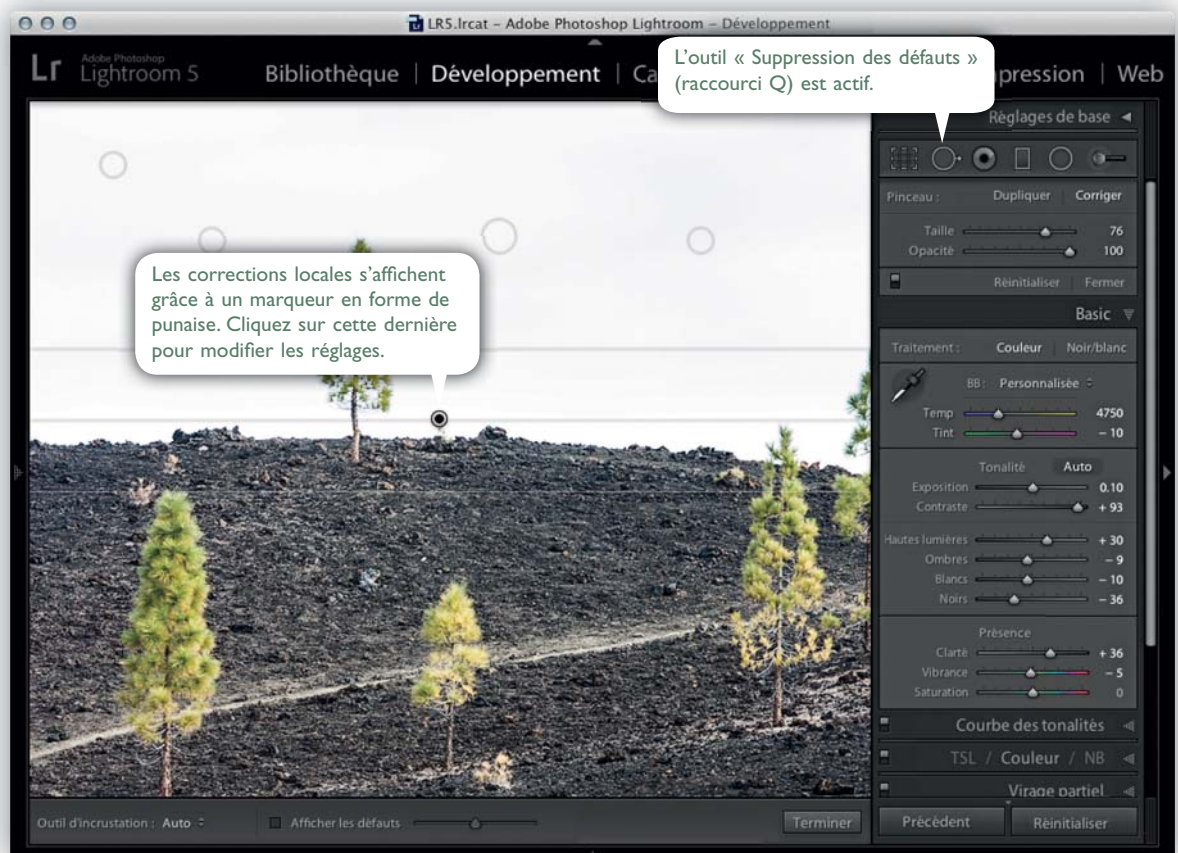
Après avoir appliqué quelques réglages à une image, vous pouvez souhaiter les appliquer à d'autres photos de la même séance de prise de vue. Sélectionnez toutes les images à synchroniser dans le panneau « Film fixe ». Assurez-vous que l'image dont vous voulez copier les réglages est bien l'image « privilégiée » (la couleur de sa grille est plus claire que celle des autres), puis cliquez sur le bouton « Synchroniser... ».



Étape 13 : retoucher une photo

Avant de pouvoir imprimer les photos sélectionnées, il est nécessaire de les retoucher à l'aide des outils de correction de Lightroom. Ceux-ci se sont beaucoup améliorés depuis les premiers pas du module externe Camera Raw pour Photoshop. Lightroom propose un certain nombre d'outils de retouche locale.

Les outils « Pinceau de retouche », « Filtre gradué » et « Filtre radial » permettent d'appliquer tout un éventail de corrections (luminosité, saturation, contraste local, changement de couleur, etc.) à certaines parties d'une image. Pour notre exemple, j'ai utilisé dans un premier temps les outils des panneaux « Réglages de base » afin d'obtenir une gamme de tonalités optimale, puis le curseur « Hautes lumières » de l'outil « Pinceau de retouche » afin d'assombrir le ciel. J'ai ensuite choisi l'outil « Suppression des défauts » pour retoucher quelques poussières visibles dans le ciel.



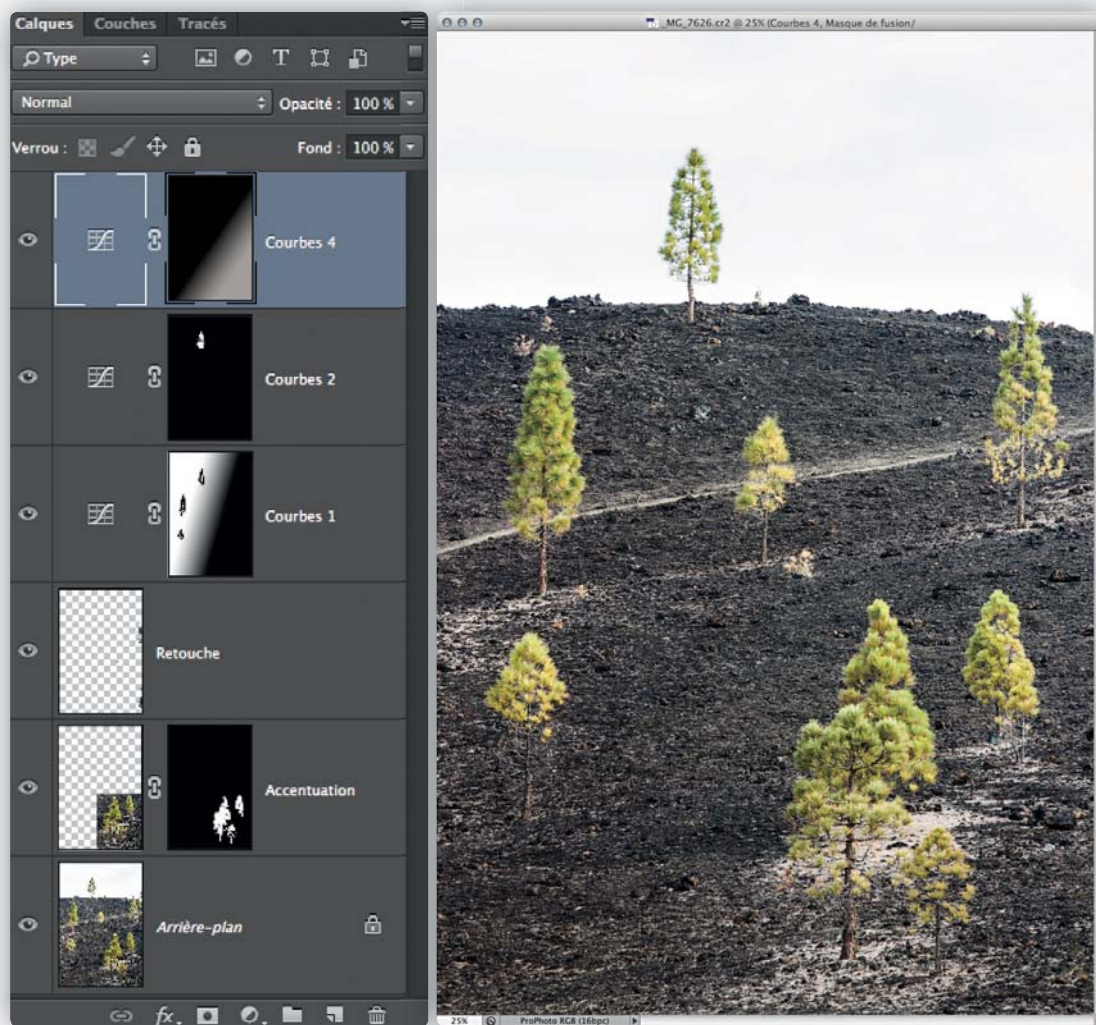
Étape 14 : modifier une image dans Photoshop

Si les outils de Lightroom suffisent à corriger la plupart des images, il est parfois nécessaire de recourir à ceux de Photoshop pour des retouches plus fines, notamment pour des portraits et des photos de beauté comme celle-ci. J'ai sélectionné la commande Modifier dans Photoshop à partir du menu Photo (Cmd/Ctrl + E). Lightroom envoie alors

Note

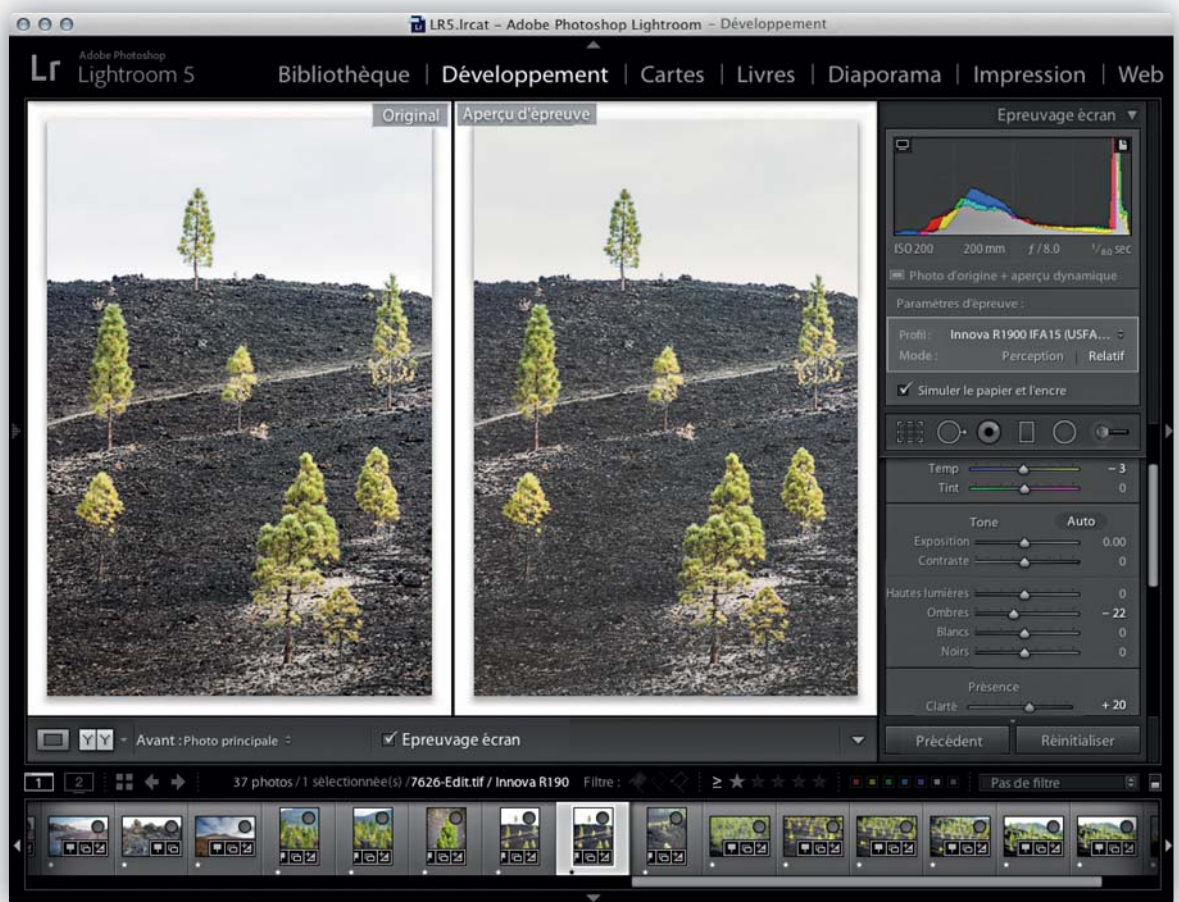
Les options d'édition externe sont expliquées plus en détail aux pages 13 et 14 de ce chapitre ainsi qu'à la page 380 du chapitre 7. Elles vous permettent de définir l'espace couleur, la profondeur de codage et le format des fichiers transférés à Photoshop, Photoshop Elements ou un logiciel d'édition tiers.

une copie au format TIFF dans Photoshop et ajoute celle-ci au catalogue, l'affichant à côté de l'original. J'ai utilisé Photoshop pour apporter à l'image de petites retouches locales et pour accentuer les arbres au premier plan. Une fois la retouche terminée, j'ai enregistré l'image ; ces modifications ont été automatiquement mises à jour et affichées dans Lightroom.



Étape 15 : l'épreuve sur écran

La fonction « Épreuve sur écran » permet de simuler au préalable les couleurs imprimées d'un tirage jet d'encre. Vous pouvez l'activer à partir du module Développement. Bien que le logiciel affiche une icône avertissant de la présence de couleurs non imprimables ou non affichables, gardez toujours à l'esprit que la fidélité des couleurs affichées est fortement tributaire des caractéristiques d'affichage de votre écran. Pour obtenir une épreuve sur écran de l'image imprimée à l'étape suivante, j'ai sélectionné l'option « Épreuve écran » à partir de la barre d'outils, puis j'ai cliqué sur « Créer une copie d'épreuve » pour créer une copie virtuelle qui reflète les couleurs imprimées. J'ai sélectionné le mode d'affichage Avant/après, puis j'ai comparé le rendu de la copie d'épreuve avec celui de l'image originale. La figure ci-dessous juxtapose les couleurs originales à celles d'une impression sur du papier mat Innova Smooth Fine Art, simulées en passant par le mode de rendu Perception. Ici, j'ai ajusté le curseur Température de l'outil « Balance des blancs » ainsi que les curseurs Ombres et Clarté de l'outil « Réglages de base » afin d'harmoniser le rendu des deux aperçus.



Étape 16 : imprimer un tirage

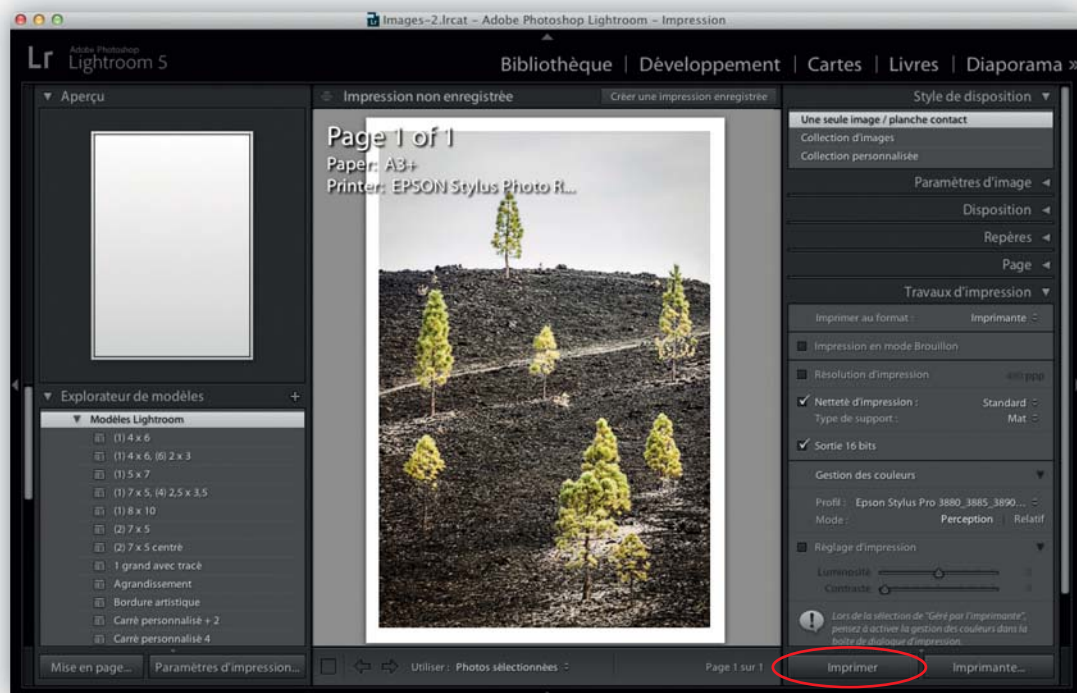
Pour obtenir un tirage de qualité optimale, sélectionnez un gabarit pour une seule image par page et personnalisez-le au besoin pour l'adapter au format du papier. Le bouton « Mise en page » vous propose de configurer votre impression pour une orientation portrait ou paysage. Dans le panneau « Travaux d'impression »,

Créer des paramètres personnalisés pour l'impression

Lorsque vous créez des paramètres personnalisés pour l'impression (réglages et mise en page), vous pouvez les enregistrer dans les modèles d'impression en pressant sur la touche Ctrl (Mac) ou en cliquant sur le bouton droit de votre souris (Mac et Windows) : sélectionnez un préréglage d'impression, puis l'option « Mettre à jour avec les paramètres actuels » parmi les options du menu contextuel.

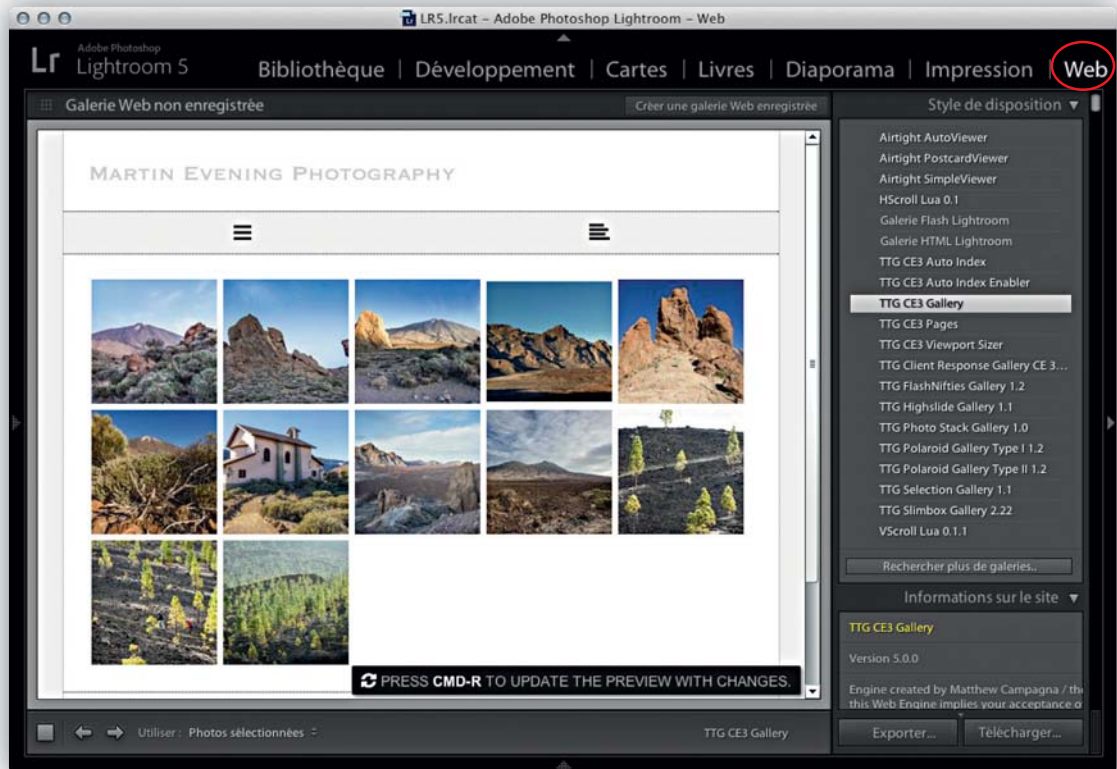
désactivez l'option « Impression en mode Brouillon », puis choisissez un taux d'accentuation adapté au sujet à imprimer dans le menu « Netteté d'impression ». Vous pouvez utiliser des réglages identiques à ceux détaillés dans « Imprimer une planche-contact », mais si vous possédez un profil personnalisé pour votre imprimante, vous pouvez le sélectionner dans l'onglet Profil. Cliquez sur « Paramètres d'impression », puis sélectionnez des réglages identiques à ceux employés pour l'impression de votre mire (en désactivant l'option ColorSync/ICM) : cela mémorisera les paramètres d'impression actuels.

J'ai sélectionné, pour le profil d'impression adapté au couple imprimante/papier, le mode de rendu Perception et les réglages Standard et Mat pour l'accentuation et le type du support. Dans la boîte de dialogue Imprimer, j'ai ensuite choisi le type de papier et désactivé la gestion des couleurs de l'imprimante. En cliquant sur le bouton « Imprimer une copie », j'ai pu imprimer directement sans passer par la boîte de dialogue d'impression de mon système d'exploitation.

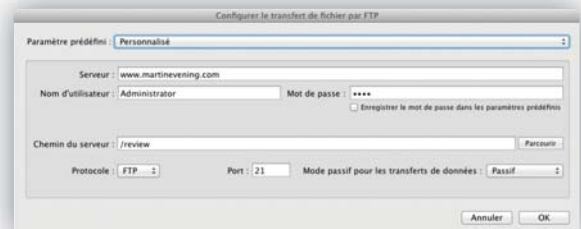


Étape 17 : créer une galerie photo pour le Web

Grâce au module Web, vous pouvez générer des galeries photo utilisant des gabarits en HTML ou en Flash. (Lorsque vous sélectionnez un des gabarits en Flash, Lightroom parcourt votre ordinateur à la recherche de la dernière version du Flash Player ; si vous ne l'avez pas, il vous indique un lien de téléchargement pour vous permettre de l'installer.)



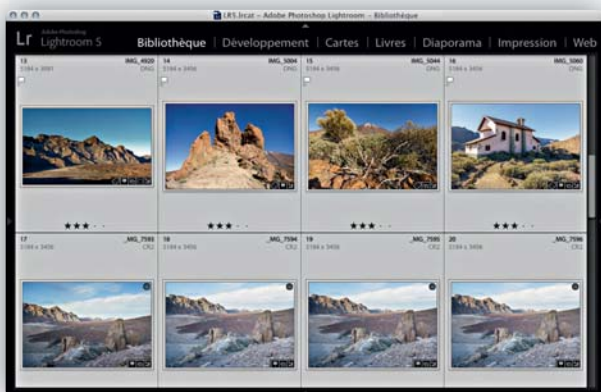
La capture d'écran ci-dessus présente un gabarit TTG CE3 Gallery optionnel, sélectionné parmi les options du panneau « Style de disposition ». Le module Web offre autant de souplesse que le panneau Diaporama. L'aperçu dans la fenêtre principale est généré en quelques secondes et il s'affiche ensuite une page web dûment codée, telle qu'elle est vue par un navigateur web. Quand vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur le bouton Télécharger pour indiquer à Lightroom les paramètres de connexion (adresse URL, login et mot de passe) pour le téléchargement des dossiers et des fichiers web finalisés. Il suffit de configurer les paramètres FTP une première fois et d'enregistrer les réglages en tant que « Nouveau paramètre prédéfini » ; il est très facile ensuite, en utilisant le préréglage enregistré, de télécharger de nouvelles galeries photo sur votre serveur préféré.



Boîte de dialogue « Configurer le transfert de fichier par FTP »

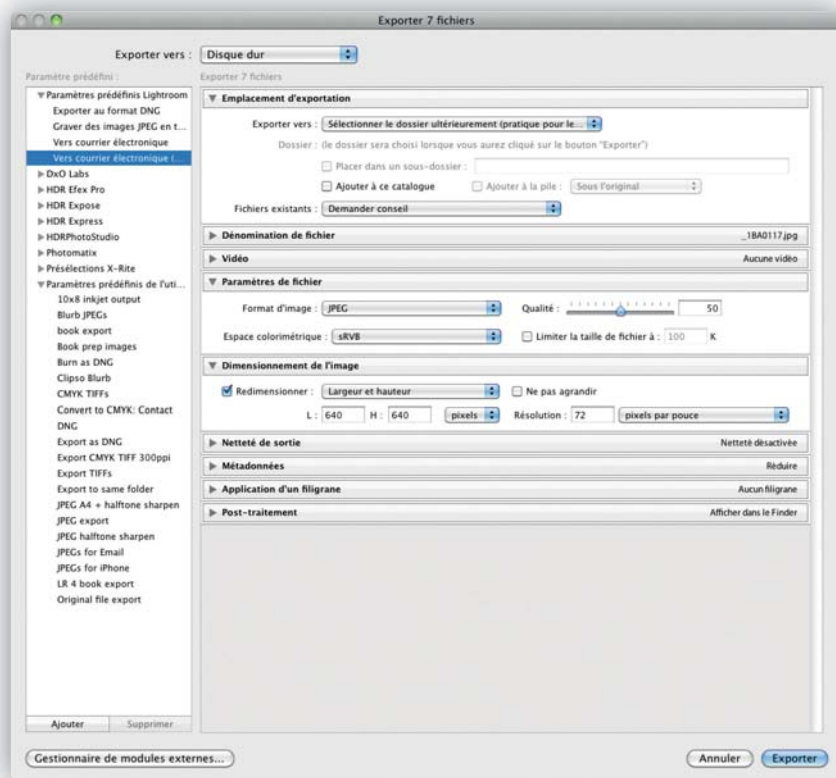
Exporter des images animées

La boîte de dialogue Exporter comporte aussi un menu dédié à l'exportation de fichiers vidéo. Il permet d'exporter les fichiers sélectionnés dans leur format d'origine. La conservation du format initial est également proposée à l'exportation d'images fixes. Par ailleurs, Il s'agit de la seule manière d'exporter des images en mode CMJN.



Étape 18 : exporter des images

Vous pouvez utiliser la commande Exporter chaque fois que vous souhaitez appliquer des paramètres de Lightroom à une image et exporter cette photo (ou la collection d'images) en tant que fichier de type JPEG, PSD, TIFF ou DNG. Pour exporter vos fichiers avec Lightroom, opérez d'abord une sélection à partir du mode Grille de la bibliothèque ou dans le panneau « Film fixe », puis sélectionnez Fichier>Exporter (ou cliquez sur le bouton Exporter). Dans la boîte de dialogue Exporter, vous pouvez déterminer le dossier de destination de vos images, définir un changement de nom et le format du fichier exporté. Lorsque vous sélectionnez l'un des formats JPEG, PSD ou TIFF, vous pouvez également spécifier l'espace RVB, les dimensions en pixels ainsi que la résolution en dpi des images exportées.



Comment travailler avec cet ouvrage ?

Nous voici à la fin de cette présentation de Lightroom. Dans les chapitres qui suivent, nous allons en explorer chaque aspect beaucoup plus en profondeur.

Lightroom a été conçu presque exclusivement pour les photographes numériques. À titre personnel, j'ai constaté que mon travail s'était considérablement allégé depuis que je l'utilisais au quotidien. Je crois aussi avoir maintenant une vision très claire de ce que les autres photographes y trouveront d'intéressant et d'enrichissant. J'ai donc structuré ce livre en suivant un flux de travail typique.

Raccourcis du module Bibliothèque	
Raccourcis d'affichage	
Echap	Revenir au mode précédent
Retour	Passer en mode Loupe ou 1:1
G	Passer en mode Grille
E	Passer en mode Loupe
C	Passer en mode Comparaison
N	Entrez le mode d'ensemble
Commande + Retour	Passer en mode Diaporama impromptu
F	Aperçu en plein écran
Maj + F	Passer au mode d'affichage suivant
Commande + Option + F	Revenir au mode d'affichage normal
L	Alterner entre les modes d'éclairage de fond
Commande + J	Options du mode Grille
J	Alterner entre les modes de grille
\$	Afficher/Masquer la barre de filtre
Raccourcis de notation	
1-5 (pavé num.)	Définir la note
Win : Verr Maj + 1-5 (rangée num. sup.)	Définir les notes et passer à la photo suivante
Mac : Maj + 1-5 (pavé num.)	
6-9 (pavé num.)	Définir les libellés de couleur
Win : Verr Maj + 6-9 (rangée num. sup.)	Définir les libellés de couleur et passer à la photo suivante
Mac : Maj + 6-9 (pavé num.)	
0 (pavé num.)	Réinitialiser la note sur Sans
:	Baisser la note
:	Augmenter la note
Marquage de raccourcis	
)	Afficher/Masquer l'état marqué
Commande + touche Haut	Augmenter l'état du marqueur
Commande + touche Bas	Baisser l'état du marqueur
X	Définir un marqueur de rejet
P	Définir un marqueur de retenue
Raccourcis de la collection cible	
B	Ajouter à la collection cible
Commande + B	Afficher la collection cible
Commande + Maj + B	Effacer la collection rapide
Raccourcis de photos	
Commande + Maj + I	Importer des photos et des vidéos
Commande + Maj + E	Exporter
Commande + Maj + ;	Rotation antihoraire
Commande + Maj + :	Rotation horaire
Commande + E	Modifier dans Photoshop
Commande + S	Enregistrer les métadonnées dans le fichier
Commande + -	Zoom arrière
Commande + =	Zoom avant
Z	Zoom à 100 %
Commande + G	Empiler des photos
Commande + Maj + G	Désempiler des photos
Commande + R	Faire apparaître dans le Finder
Arrière	Supprimer de la bibliothèque
F2	Renommer le fichier
Commande + Maj + C	Copier les paramètres de développement
Commande + Maj + V	Coller les paramètres de développement
Commande + touche Gauche	Photo sélectionnée précédente
Commande + touche Droite	Photo sélectionnée suivante
Commande + L	Activer/Désactiver les filtres de bibliothèque
Commande + Maj + M	Envoyer les photos sélectionnées par courrier électronique
Raccourcis de panneau	
Tab	Masquer/Afficher les panneaux latéraux
Maj + Tab	Masquer/Afficher tous les panneaux
T	Afficher/Masquer la barre d'outils
Commande + F	Activer le champ de recherche
Commande + K	Activer le champ d'entrée de mot-clé
Commande + Option + touche Haut	Revenir au module précédent

Dans le menu Aide, vous trouverez une présentation des raccourcis clavier du module que vous êtes en train d'utiliser.

En accord avec l'esprit de Lightroom, j'ai évité autant que faire se peut d'entrer trop tôt dans les mécanismes techniques du logiciel pour me concentrer sur ses points forts : gérer, éditer et imprimer des photos. Si vous voulez connaître en détail le fonctionnement du logiciel, vous pouvez vous reporter aux Annexes – par exemple, pour approfondir vos connaissances sur l'espace RVB natif de Lightroom. Vous trouverez également tout au long de cet ouvrage plusieurs passages dédiés à des sujets associés au travail dans Lightroom, comme le choix de l'emplacement idéal pour la base de données de vos images.

Canon 550D, 22 mm,
3 200 ISO, f/9, 1/60 s
© Rob Cadman 2011



Chapitre 2

Importer des images

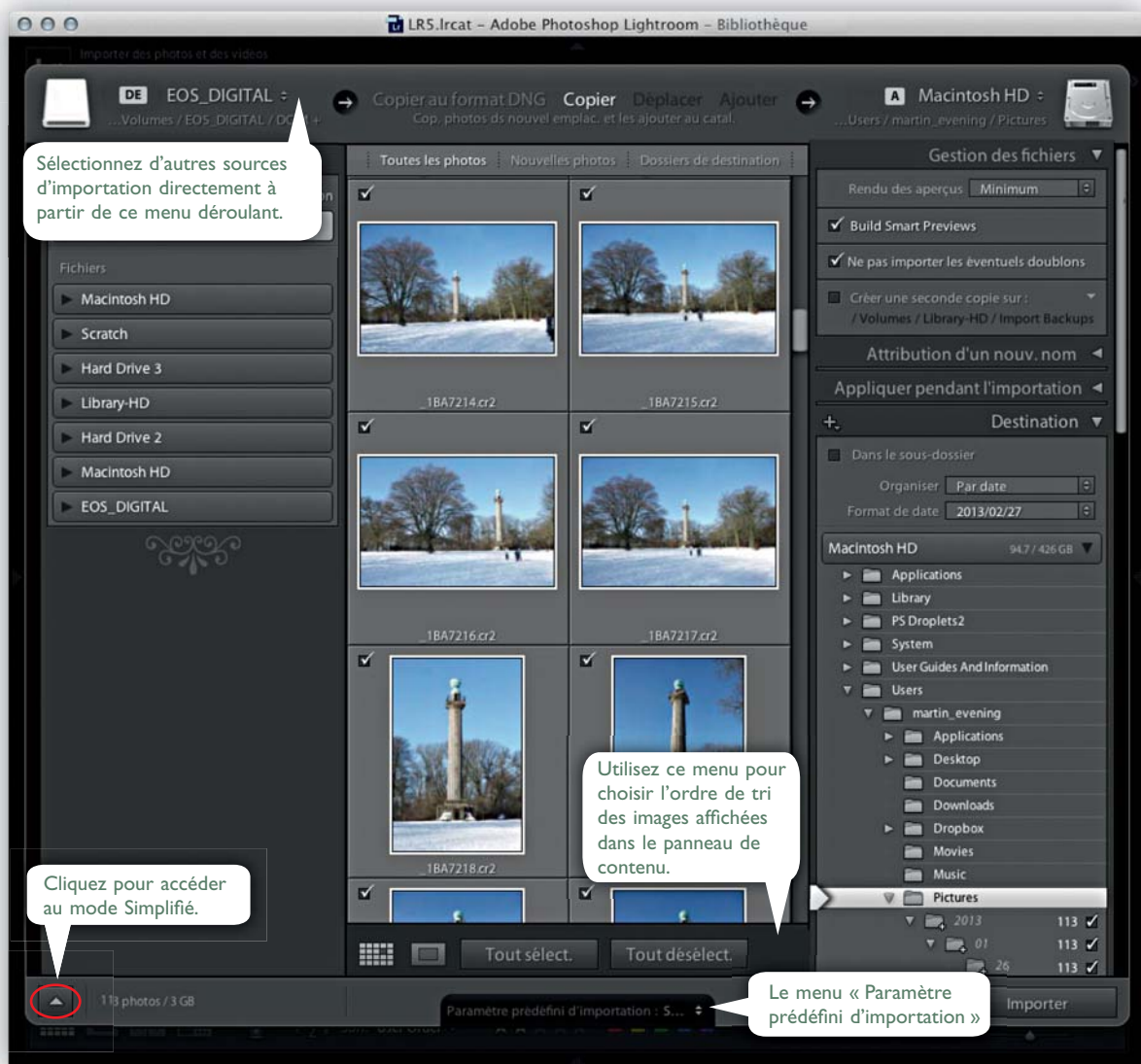
2

Composé essentiellement d'un logiciel de catalogage et d'un module de développement RAW, Lightroom se distingue des explorateurs de fichiers par sa base de données : avant de pouvoir commencer à gérer ses images, encore faut-il les avoir importées dans le catalogue de Lightroom. Les différences entre Lightroom et un catalogueur d'images tel que Bridge ont une implication sur votre méthode de travail : avec Bridge, il est facile d'examiner un dossier d'images, peu importe son emplacement. Si les explorateurs de fichiers sont parfaitement adaptés à la recherche de fichiers sur vos disques durs, ils exigent de vous une parfaite connaissance de l'organisation de vos dossiers et de leur contenu : affichant toutes sortes de fichiers, ils peuvent vous compliquer la tâche.

Au contraire, Lightroom n'affiche que les fichiers des images soigneusement sélectionnées à l'import. Et désormais, Lightroom bénéficie d'une gestion nettement plus souple grâce à de nouveaux paramètres prédéfinis dédiés à l'importation. Le logiciel est également beaucoup plus rapide pour gérer plusieurs milliers d'images ou détecter des doublons, et il propose le processus d'importation le plus rapide et le plus efficace. Ce chapitre livre toutes les clés de la maîtrise de cette première étape du flux de travail, en vous montrant comment importer des photos à partir d'une carte mémoire ou à partir d'un dossier de votre disque dur, sans pour autant les copier à nouveau ; il vous explique également comment importer vos images par un simple glisser/déposer ou à partir d'un appareil reflex numérique.

La boîte de dialogue Importer

Pour importer des photos dans Lightroom, cliquez sur le bouton Importer, dans le module Bibliothèque. Lors de votre première importation d'images, Lightroom présente la boîte de dialogue Importer en mode Étendu. Ce dernier offre de nombreuses options que je vous présente ici dans un ordre logique.



La boîte de dialogue Importer en mode Étendu, avec ses panneaux dépliés

- La barre de flux d'importation se déploie sur toute la largeur de la fenêtre. Elle affiche un résumé du flux de travail. Elle montre de gauche à droite la source, la méthode et le dossier d'importation. Utilisez cette fonction pour sélectionner la méthode d'importation : « Copier au format DNG », Copier, Déplacer ou Ajouter.
- Le panneau Source sert à sélectionner le disque dur ou le dossier à partir duquel importer les images.
- Le panneau Contenu affiche les vignettes des images à importer et offre des options pour classer les vignettes en différents groupes. Par exemple, pour afficher toutes ou

uniquement les nouvelles images ou les organiser suivant leur dossier de destination, en fonction des paramètres choisis dans le panneau Destination. Utilisez ce panneau central pour sélectionner une ou plusieurs images et les examiner en mode Loupe.

Les panneaux de droite sont utilisés pour gérer les photos importées.

- Le panneau « Gestion des fichiers » permet de définir la qualité initiale des aperçus, de choisir d'importer ou non des doublons et de créer des copies de sauvegarde des images importées.
- Le panneau « Attribution d'un nouveau nom au fichier » sert à appliquer un modèle pour renommer les images à importer.
- Le panneau « Appliquer pendant l'importation » permet d'appliquer un paramètre prédéfini de développement ou de métadonnées. Il est également possible d'ajouter des mots-clés aux images importées.
- Le panneau Destination vous permet de choisir le dossier de destination des images importées et la façon dont elles sont organisées dans le dossier de destination.
- Le menu « Paramètre prédéfini d'importation », au bas du panneau Contenu, permet d'enregistrer les paramètres de la boîte de dialogue « Importer sous forme d'un paramètre prédéfini ». Cela vous permet d'appliquer vos paramètres prédéfinis sans avoir à reconfigurer la boîte de dialogue Importer à chaque nouvelle importation d'images.
- Si vous cliquez sur la flèche en bas à gauche de l'écran, vous passez du mode Étendu au mode Simplifié. Pour aller encore plus vite, utilisez la touche Tab pour passer de l'un à l'autre. Cette interface plus simple est idéale si vous avez déjà enregistré un certain nombre de préréglages d'importation. Lorsque vous travaillez dans ce mode, tout ce que vous avez à faire est de sélectionner un paramètre d'importation approprié.



La boîte de dialogue Importer en mode Simplifié

« Copier au format DNG », Copier, Déplacer et Ajouter

Il existe différentes manières d'importer des images et nous présentons d'abord celles applicables à l'importation depuis une carte mémoire.

- L'option « Copier au format DNG » se charge de dupliquer les images et de les convertir au format DNG. Elle offre davantage de tranquillité d'esprit. Le DNG est en effet le format brut le plus universel, et ainsi le plus approprié pour archiver vos originaux sur le long terme. Ensuite, il est le seul à autoriser la détection de fichiers corrompus (uniquement ceux pris en charge par le moteur Camera Raw...) lors de la conversion

des fichiers RAW. En revanche, la conversion au format DNG double facilement le temps nécessaire à l'importation des images, ce qui rend cette option peu appropriée pour importer les images en provenance d'une prise de vue professionnelle. Pour cette raison, réservez l'option « Copier au format DNG » à la seule importation de fichiers RAW depuis un disque dur. Bien qu'il soit possible de convertir des fichiers Bitmap (JPEG, TIFF, PSD, etc.) au format DNG, cela ne présente aucun intérêt.

- L'option Copier permet de créer des duplicata de vos fichiers, de les importer dans Lightroom et de les répertorier à l'emplacement spécifié. Toutefois, comme il est rarement nécessaire de dupliquer des originaux enregistrés sur votre disque dur, cette option est surtout utile pour transférer des fichiers depuis une carte mémoire ou un disque optique (CD-Rom, DVD-Rom).

Pour importer des fichiers qui se trouvent déjà sur votre disque dur, Lightroom propose deux autres options d'importation, Déplacer et Ajouter, bien plus intéressantes que celles que nous avons présentées plus haut.

- L'option Déplacer copie les fichiers à partir du dossier source, les déplace dans le dossier cible, puis efface les dossiers et fichiers d'origine. Elle s'impose tout naturellement lorsqu'il s'agit d'importer des fichiers dans un emplacement préalablement défini, tout en vous évitant de vous retrouver avec de multiples copies sur le disque. Sachez que la duplication des fichiers nécessite un certain temps.
- La dernière option, Ajouter, est la plus couramment utilisée et aussi la plus rapide. Elle se contente de créer un lien, permettant à Lightroom de répertorier les fichiers à leur emplacement d'origine. Notez qu'elle nécessite un minimum de temps pour compléter le processus d'importation. Garder à l'esprit que Lightroom ne vous impose plus de restrictions réelles quant à l'enregistrement des images : vous pouvez les stocker là où vous le souhaitez, sur un disque local ou un disque réseau de type NAS.

Pour conclure sur cette question, je vous suggère d'utiliser soit l'option Copier pour transférer les images d'une carte mémoire, soit une des options Ajouter ou Déplacer pour importer des images à partir d'un dossier.

Importation et format DNG

Bien que le convertisseur DNG soit supposé vous avertir chaque fois qu'il échoue dans la conversion d'un fichier RAW, il ne détecte qu'un certain nombre d'anomalies. Dans certains cas très rares, des fichiers DNG ne pourront pas s'ouvrir. Notez que les fichiers de sauvegarde restent au format RAW propriétaire et ce, même si vous optez pour l'importation des copies DNG dans le catalogue. Si vous attribuez des métadonnées aux fichiers DNG, les fichiers RAW propriétaires (CR2, NEF, etc.) ne seront pas affectés.

Convertir en DNG à l'importation

Plutôt que de le faire à l'importation, je convertis mes fichiers RAW au format DNG à la fin de chaque séance photo. Comme je suis souvent très occupé, cela peut facilement me faire gagner une heure ou deux de traitement de fichiers. Pour cette conversion, j'utilise la commande Bibliothèque > Convertir la photo au format DNG à partir du module Bibliothèque.

Si la conversion au format DNG était jusque-là réservée aux seuls fichiers RAW, les nouvelles options DNG, et notamment la compression avec perte, permettent de convertir des fichiers JPEG au format DNG sans pour autant augmenter leur poids de fichier. Vous pouvez également choisir de supprimer les fichiers RAW après les avoir convertis en DNG pour ne pas vous retrouver avec deux jeux d'originaux.

Les options du menu « Création DNG » sont les mêmes que celles de l'onglet « Gestion des fichiers » des Préférences de Lightroom, sauf pour la compression avec perte – je vous conseille de lire les recommandations des pages 614 et suivantes (Annexes) pour savoir comment utiliser les options évoquées. Notez qu'il est également possible d'incorporer le fichier brut original à l'intérieur du fichier DNG. Si cela permet de revenir à l'original au format brut, cela augmente aussi le poids des fichiers DNG, au moins deux fois plus important que celui des RAW originaux. Il vaut mieux laisser cette option désactivée et convertir ses fichiers au format DNG tout en supprimant les originaux.

Rafraîchir les aperçus DNG

Créé il y a quelques années, le format DNG a été adopté par de nombreux photographes comme format d'archivage pour la conservation des fichiers bruts. Malgré ses nombreux avantages, ce format souffrait de certains défauts : il ne pouvait notamment pas rafraîchir les aperçus incorporés. Ce n'était pas forcément un obstacle pour les utilisateurs de Lightroom ou de Bridge (l'aperçu étant reconstruit lors du transfert du fichier entre les logiciels ou entre deux ordinateurs), mais se révélait gênant pour les possesseurs d'un logiciel tiers pouvant lire le format DNG (Expression Media, Portfolio, etc.). Pour remédier à ce problème, vous pouvez choisir à partir du menu Métadonnées, la commande « Mettre à jour les aperçus DNG et les métadonnées » : elle applique les dernières modifications aux métadonnées, puis elle rafraîchit simultanément l'aperçu incorporé.



La boîte de dialogue « Convertir la photo au format DNG ». Elle offre de nouvelles options permettant d'accélérer le chargement des vignettes et d'appliquer une compression avec perte.

Importer les images à partir d'une carte mémoire

1. Ouvrez la boîte de dialogue Préférences de Lightroom. Les « Options d'importation » de l'onglet Général permettent de déterminer le comportement de Lightroom lors de l'insertion d'une carte mémoire. Si vous ne cochez pas l'option « Afficher la boîte de dialogue d'importation lorsqu'une carte mémoire est détectée », vous allez devoir