

VOLKER **GILBERT**

Développer ses fichiers RAW

2^e édition



Ouvrage dirigé par Jean-Christophe Courte

© Groupe Eyrolles, 2007, ISBN 978-2-212-12083-7, pour la présente édition.

EYROLLES



Bien choisir son logiciel de conversion

Le logiciel Lightroom 1.0

Avec Photoshop Lightroom (il s'agit là de son nom officiel, mais nous allons simplement l'appeler « Lightroom » dans la suite de ce texte), Adobe a adopté un nouveau mode opératoire de commercialisation de ses logiciels. Soucieux de marquer sa présence sur le marché des logiciels photos « tout-en-un » (et de barrer la route à son concurrent, Apple Aperture), Adobe a mis à disposition pendant un an les versions bêta publiques successives de Lightroom. De nombreux utilisateurs ont ainsi pu télécharger gratuitement le logiciel, leurs remarques permettant de peaufiner les principales fonctionnalités, l'interface et les outils de cette « vitrine technologique » en voie de finalisation.

La version finale, attendue avec impatience par quelques centaines de milliers de bêta-testeurs est arrivée fin février 2007. Je vous présente ici les principales caractéristiques de ce logiciel novateur. Une partie de cet article est d'ailleurs basée sur une introduction de la version bêta 4.1, publiée dans la deuxième édition de mon ouvrage, *Développer ses fichiers RAW*, disponible en librairie depuis le 20 février 2007. Je vous livre ainsi non seulement une présentation de la version finale, mais également une première mise à jour de ce livre réactualisé !

Si vous possédez et utilisez la version bêta 4.1, sachez que son exploitation à déjà touché à sa fin. Depuis fin février, vous devez impérativement être passé à la version commerciale proposée à 199 € pendant les trois premiers mois ; son tarif sera ensuite aligné sur celui d'Aperture...



Plume, Saint Brevin. Canon EOS 1Ds, EF 1,4/50 mm.

L'interface graphique de Lightroom

Lightroom place l'image au centre de son interface, approche entièrement nouvelle pour Adobe. L'interface graphique comporte cinq modules qui gèrent chacun des tâches particulières.

- Le module **Bibliothèque** reprend les fonctionnalités de Bridge (dans Photoshop CS2) et de l'Organiseur (dans Photoshop Elements). L'explorateur de Lightroom répertorie uniquement les fichiers importés au sein de son catalogue, ce qui est similaire au fonctionnement de l'Organiseur mais diffère de celui de Bridge. Dans le module Bibliothèque, il y a plusieurs façons de sélectionner des photos ou de limiter l'affichage à une sélection d'images ; il est également possible d'afficher deux photos côte à côte pour faciliter leur comparaison. Notez que l'onglet Développement rapide du module Bibliothèque propose des outils de développement plus basiques que ceux du module Développement.
- Le module **Développement** est un véritable laboratoire de développement des fichiers RAW (bien que vous puissiez utiliser nombre de ses outils pour retoucher aussi vos fichiers JPEG ou TIFF). Il reprend l'intégralité des outils de Camera Raw et partage avec lui son moteur de développement. Vous y trouverez également quelques fonctionnalités de Raw Shooter, notamment les outils Fill light et Vibrance, ainsi que des Instantanés (*snapshots*), car son éditeur danois Pixmantec a très récemment rejoint le géant Adobe.
- Une fois vos images ajustées, vous pouvez les exporter (par une conversion des fichiers bruts vers un des formats TIFF, JPEG, PSD, ou DNG), créer des diaporamas (module **Diaporama**), les imprimer (module **Impression**) ou créer des galeries d'images pour Internet (module **Web**).

Gérer des images dans la bibliothèque de Lightroom

Lightroom dispose de plusieurs modes d'affichage, identiques pour chaque module. Vous pouvez les sélectionner via la barre des menus (Fenêtre>Mode d'affichage) ou les faire défiler un par un à l'aide du raccourci F.

Lightroom est encore incapable de tirer profit de deux écrans. Le mode Normal affiche l'interface dans sa propre fenêtre qui n'exploite pas toute la surface de l'écran (Ctrl/Cmd + Alt + F).

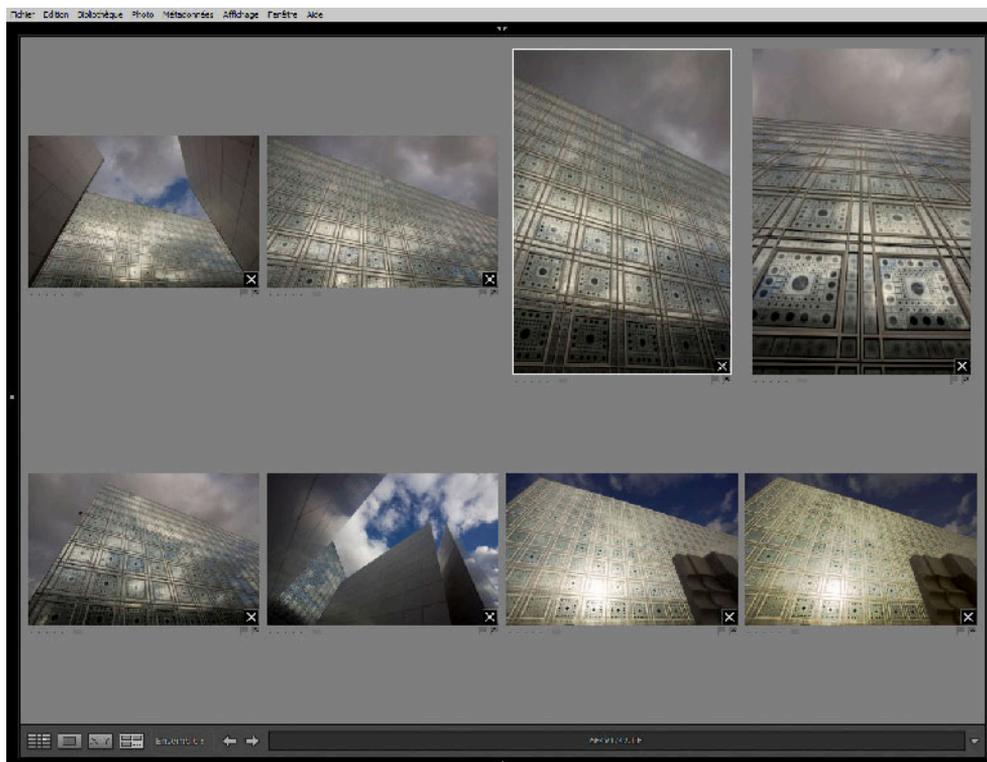
Le mode Plein écran étend Lightroom sur toute la surface du moniteur. Si vous souhaitez laisser la barre de menus apparente, choisissez l'option Plein écran avec menus. Pour pouvoir concentrer votre regard sur l'aperçu sélectionné, l'option Plein écran avec panneaux masqués (raccourci Ctrl/Cmd + Maj + F) élimine les panneaux à la gauche et droite de l'image. Notez que les quatre petits triangles situés près des bords de l'écran permettent d'élargir l'espace d'affichage de l'aperçu : il suffit de cliquer sur un d'eux pour replier/déplier le panneau correspondant.



La bibliothèque en mode Plein écran.

Le mode Éclairage de fond offre une fonction unique pour réduire la luminosité des menus et barres d'outils (Fenêtre>Éclairage de fond>Éclairage réduit). Vous pouvez les rendre invisibles (Fenêtre>Éclairage de fond>Éclairage sur fond noir) ou seulement les atténuer selon le pourcentage indiqué dans les préférences du logiciel (Lightroom>Préférences>Interface>Éclairage de fond>Niveau d'intensité). Le raccourci L aide à naviguer parmi les modes disponibles.

Les trois icônes positionnées en bas de l'aperçu permettent de choisir entre différents modes d'affichage. Sélectionnez le mode Grille (Affichage>Grille, ou raccourci G) pour afficher plusieurs images à la fois, le mode Loupe (Affichage>Loupe, ou raccourci E) pour n'en afficher qu'une seule. Il est également possible de comparer deux photos préalablement sélectionnées à l'aide du mode d'affichage Comparaison (Affichage>Comparaison, ou raccourci C). Les options d'affichage du module Bibliothèque se sont élargies avec la version finale de Lightroom ; s'il n'est plus possible de faire varier la taille d'affichage des vignettes en cliquant sur un des cartouches XS, S, M, L ou XL comme dans la version bêta 4.1, un nouveau mode d'affichage nommé « Ensemble » (raccourci N) permet d'afficher plusieurs photos préalablement sélectionnées dans la fenêtre centrale. Vous disposez ainsi d'une table lumineuse virtuelle, ce qui facilite le choix entre plusieurs images d'une série homogène.

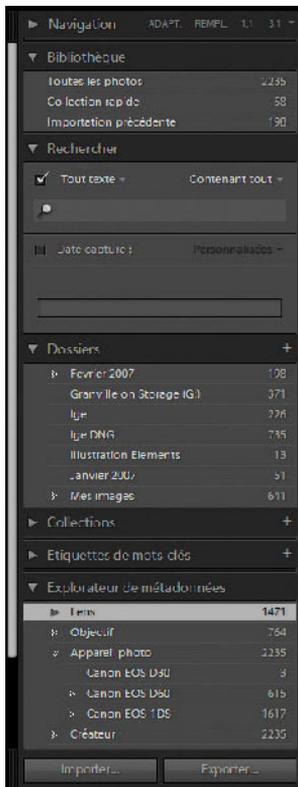


Le mode d'affichage Ensemble.

Le module Bibliothèque comporte trois dossiers qui contiennent respectivement la totalité des images répertoriées par Lightroom (Toutes les photos), une collection rapide et les dernières images importées (Importation précédente). La collection rapide vous permet d'effectuer un premier tri parmi vos images importées ; il suffit pour cela d'y ajouter les images choisies (raccourci B), puis afficher cette collection (Fichier>Afficher la collection rapide, ou raccourci Ctrl/Cmd + B). Un effacement de la collection rapide (Ctrl/Cmd + Maj + B) ne fait disparaître que l'attribution du tag, pas les images. Notez aussi qu'il est désormais possible d'enregistrer la collection rapide pendant la séance de travail (ou à la fin) afin de préserver la sélection effectuée pour des séances futures (Fichier>Enregistrer la collection rapide).

Sachez que vous pouvez utiliser les outils de la rubrique Filtres pour délimiter l'affichage aux seuls fichiers disposant un certain nombre d'étoiles (Rating) ou dont les métadonnées contiennent un mot-clé inséré dans le champ Text.

La nouvelle rubrique Rechercher permet de chercher des fichiers par mot-clé ou grâce à leur date de capture (date que vous pouvez définir sur un intervalle plus ou moins long).



Les outils de classement du module Bibliothèque.

Les versions bêta distinguaient les dossiers Shoots (Prises de vues) et Collections : dans le premier cas, vos photos étaient importées dans un dossier physique portant le nom de votre prise de vue (qui, lui, était renseigné lors de son importation) ; dans le second cas, les fichiers n'étaient pas déplacés mais « taggués » ; ces collections vous aidaient à regrouper et à retrouver des images partageant le même sujet mais issues de prises de vue différentes. La version 1.0 de Lightroom ne fait plus le distinguo, seules demeurent les Collections. Ne vous inquiétez pas cependant : si vous aviez commencé à travailler avec l'une des versions bêta, le logiciel importera automatiquement vos images des dossiers Shoots et les classera à l'intérieur du dossier Collection – rien n'est donc perdu !

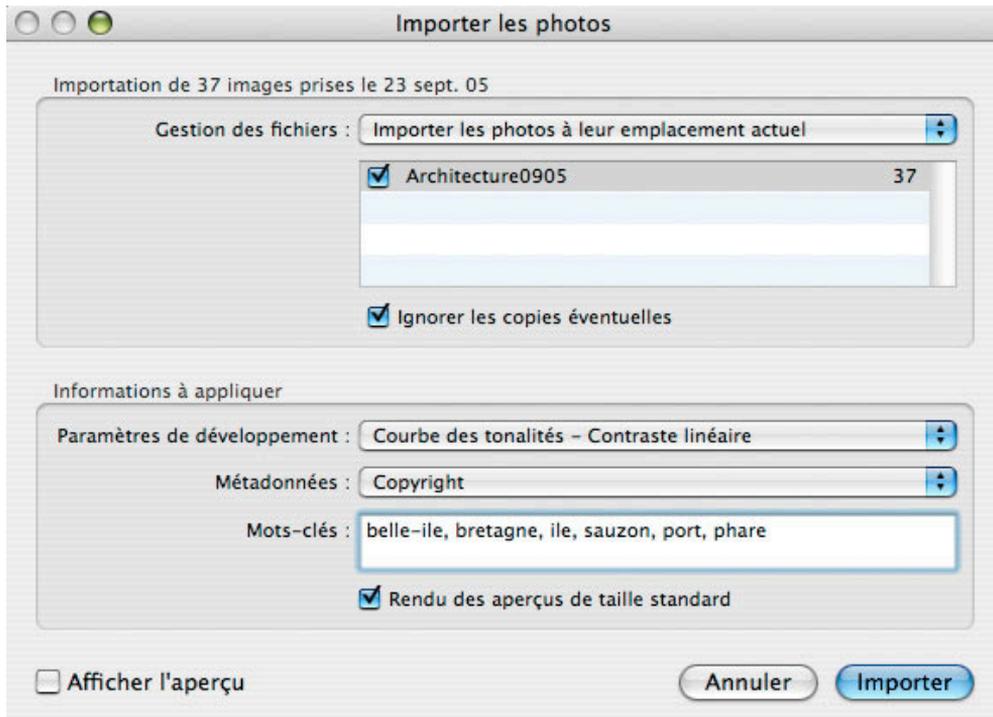
Après importation des fichiers d'une prise de vue via la boîte de dialogue Importer des Photos (présentée plus loin), vous devez effectuer un premier tri (raccourci B) pour sélectionner les photos réussies. Lightroom emprunte à Bridge et à iView Media Pro un système de notation qui attribue des notes allant d'une à cinq étoiles (option Photo>Définir la note, ou raccourcis claviers de 1 à 5). Un dossier temporaire (Collection rapide) accueille les images retenues lors de ce premier tri.

Choisir sa bibliothèque

Lightroom permet de créer plusieurs bases de données, il n'est donc pas obligatoire de stocker tous les fichiers au sein d'une seule bibliothèque. Au démarrage du logiciel, appuyez simultanément sur Ctrl/Cmd pour accéder à la boîte de dialogue en charge des paramètres relatifs à sa ou ses bases de données. Dans Créer une base de données, vous pouvez spécifier une bibliothèque supplémentaire, demander que cette base de données soit chargée à chaque démarrage du logiciel ou vérifier son intégrité. Les préférences de Lightroom (Édition>Préférences>Général>Bibliothèque par défaut) proposent des réglages supplémentaires pour la gestion des bibliothèques. ■

Importer des fichiers RAW dans Lightroom

À première vue, la commande Importer des photos du menu Fichier (raccourci Ctrl/Cmd + Maj + I) semble complexe, mais ses nombreuses options s'avèrent rapidement indispensables pour éditer vos images avant de les avoir importées dans Lightroom. Le logiciel est même capable de détecter l'insertion d'une carte mémoire dans le lecteur de cartes.



La version 1.0 de Lightroom propose quatre options différentes pour l'import, toutes permettent de laisser les images à leur emplacement initial.

- **Importer les photos à leur emplacement actuel** : contrairement à l'option d'import des images dans la base de données des différentes versions bêta, la version finale de Lightroom préserve l'emplacement d'origine des fichiers pour davantage de sécurité.
- **Copier les photos vers un nouvel emplacement et importer** : cette option génère d'abord une copie de sauvegarde des fichiers, puis les importe dans la bibliothèque de Lightroom. Très sécurisante, cette option requiert un espace disque de taille confortable. Elle est intéressante dès lors que vous importez des images à partir d'un lecteur de cartes.
- **Déplacer les photos vers un nouvel emplacement et importer** : contrairement à l'option précédente, les fichiers sont d'abord déplacés vers un nouvel emplacement, puis importés dans la bibliothèque. Cette option est quelque peu dangereuse lorsque vous importez directement des images à partir d'une carte mémoire, la perte de fichiers n'étant jamais complètement exclue.
- **Copier les photos en tant que clichés numériques (DNG) et importer** : cette option permet la création d'une copie de sauvegarde au format DNG. Le format DNG s'impose naturellement pour tous les appareils dont le format RAW n'est guère répandu (Pentax, Olympus, Samsung etc.).

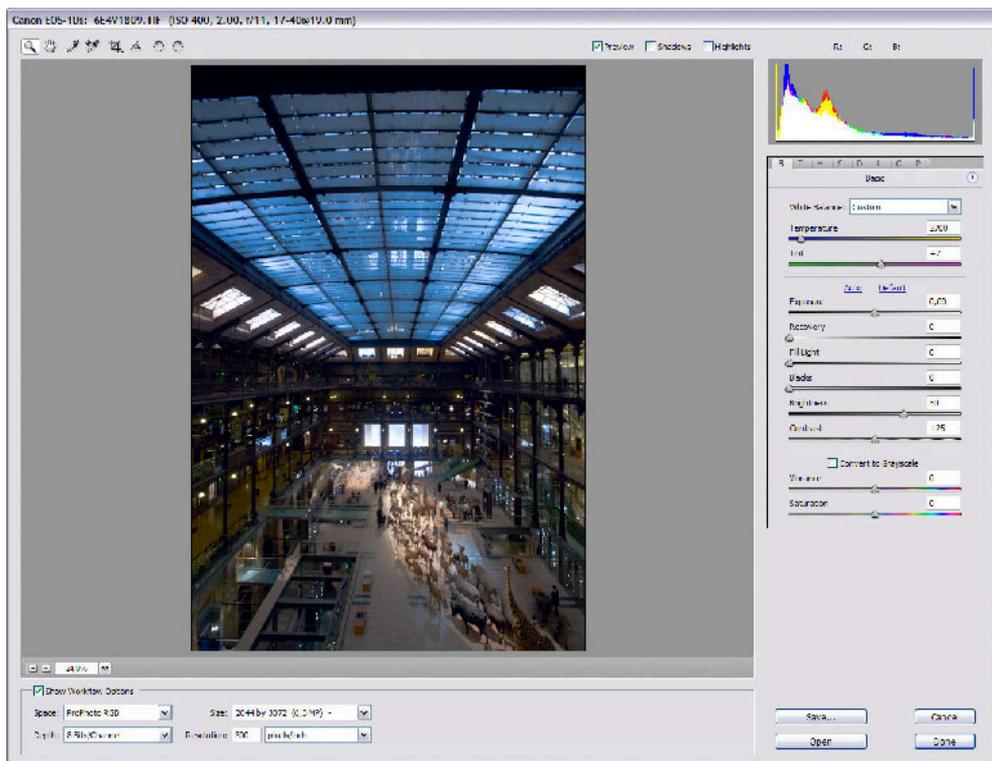
L'éditeur de Lightroom prévoit aussi une fonction d'importation (Fichier>Importation automatique) pour laquelle il faut d'abord spécifier un Dossier de contrôle que surveille le logiciel : dès que des nouvelles images arrivent dans ce dossier, et à condition que vous ayez activé l'importation automatique (Fichier>Importation automatique>Activer l'importation automatique), Lightroom importe les fichiers dans la bibliothèque. Cette option est très commode pour qui travaille en studio, car Lightroom est alors configuré pour importer et afficher automatiquement les dernières images importées via le câble de type Firewire (IEEE-1394) ou USB 2.0. Bien que le logiciel soit incapable de piloter l'appareil, vous pouvez le faire coopérer avec un logiciel qui offre cette fonctionnalité et qui vous permet d'acheminer les fichiers depuis votre boîtier vers le dossier spécifié comme Dossier de contrôle par Lightroom. Il nous est impossible de vous fournir une liste complète de toutes ces applications disponibles ; notez cependant que Canon EOS Capture, Bibble, Capture One et Nikon Camera Control Pro semblent capables de communiquer avec votre appareil photo.

Le panneau Importer des photos permet aussi d'ajouter un jeu de métadonnées à tous les fichiers importés (option Métadonnées) – par exemple, ajouter un copyright aux images –, ou d'appliquer une partie des réglages habituellement effectués au sein du module Développement. Sur la capture précédente, le jeu de réglages choisi avait pour but d'optimiser le rendu des couleurs d'un Canon 1Ds ; il a été déterminé à l'aide de la méthode décrite dans le chapitre 5 du livre (à la section « Étalonner votre boîtier avec Camera Raw »).

Lors de l'importation, vous pouvez également insérer des mots-clés communs qui faciliteront une recherche rapide de vos photos dans Lightroom (insérez le mot dans le champ Rechercher, du module Bibliothèque), dans Bridge ou dans toute application de catalogage sachant lire les informations IPTC.

Lightroom, Camera Raw et XMP

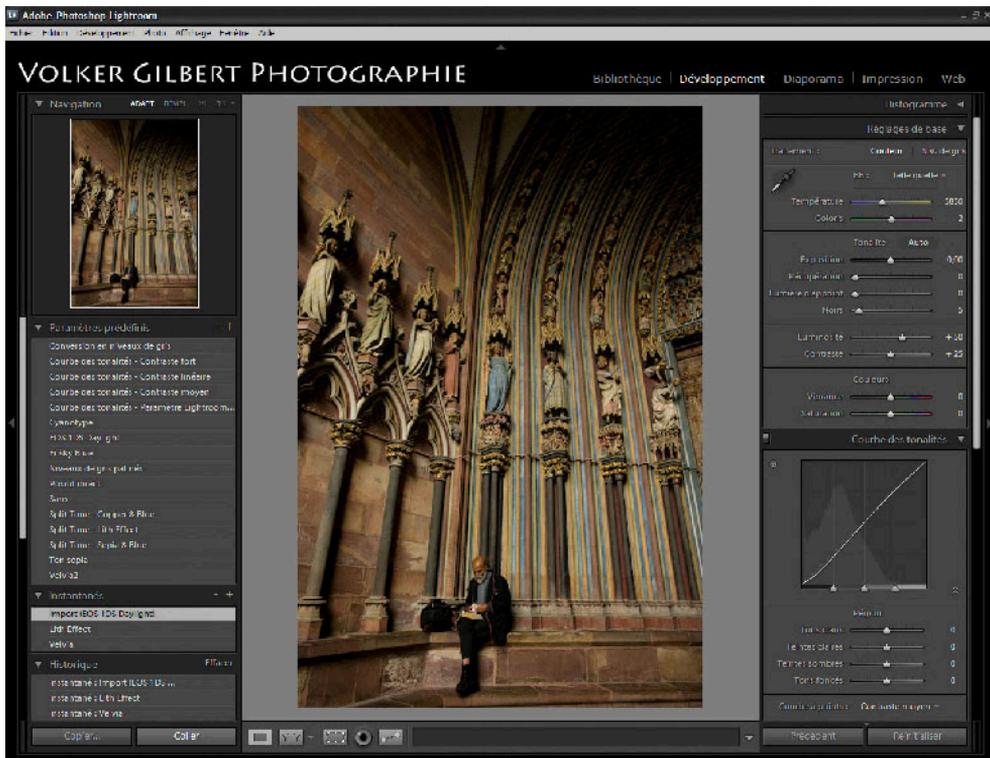
L'une des fonctionnalités les plus passionnantes du logiciel est l'intégration de Lightroom à Camera Raw, enfin opérationnelle avec cette version 1.0. Pour partager les métadonnées XMP de vos fichiers RAW, vous devez configurer Lightroom afin que le logiciel enregistre les modifications dans un fichier « sidecar » de type .xmp, au lieu de les enregistrer au sein de sa bibliothèque (Préférences>Métadonnées>Écrire automatiquement les modifications en XMP). Si vous modifiez les données XMP à l'aide de Bridge ou de Camera Raw, vous pouvez les importer manuellement (Métadonnées>XMP>Importer les métadonnées XMP vers le fichier). La nouvelle version 3.7 de Camera Raw assurera une prise en charge des réglages effectués dans Lightroom, mais seul Camera Raw 4.x (intégré dans Photoshop CS3) possèdera l'ensemble des outils de Lightroom...



Camera Raw 4.x est parfaitement compatible avec Lightroom en ce qui concerne les fichiers XMP.

Développer des fichiers RAW dans le module Développement

Le module Développement est le cœur du laboratoire photographique qu'est Lightroom. Au fil des versions bêta consécutives, le logiciel s'est enrichi d'outils multiples et en propose aujourd'hui bien plus que la dernière version de Camera Raw. Bien qu'il dispose des routines de développement et des profils ICC de ce dernier, ses paramètres et fichiers « sidecar » en format .xmp demeurent incompatibles avec Camera Raw 3.6, mais sont enfin compatibles avec sa toute nouvelle version 3.7 qui, bien que plus pauvre en outils, est capable d'interpréter correctement les modifications effectuées avec Lightroom et Photoshop CS3.



Le module Développement, véritable centre de contrôle du traitement des fichiers RAW.

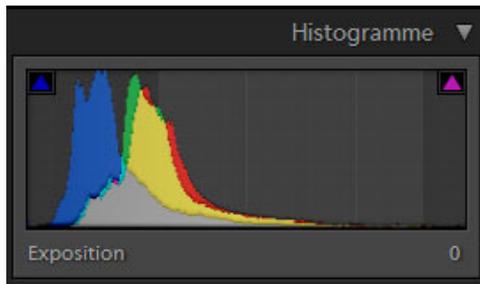
Le module Développement partage l'interface générale du logiciel : vous pouvez faire disparaître les deux panneaux situés à gauche et à droite de l'aperçu afin d'afficher celui-ci en mode Plein écran (Fenêtre>Panneaux>Afficher/Masquer tous les panneaux). Les paramètres suivants permettent un réglage encore plus précis de l'interface :

- appuyez sur la touche Espace pour un agrandissement de 100 % (un pixel de l'écran correspondra à un pixel de l'image) ; si vous cliquez avec la loupe sur un détail de l'image, celle-ci sera centrée et agrandie à 100 % ;

- le logiciel offre depuis sa version bêta 3 un mode comparaison qui affiche une version avant et une version après modification dans Lightroom ; le raccourci clavier Y aligne les deux versions pour une disposition gauche/droite, la combinaison Alt + Y les place l'une au-dessus de l'autre, le raccourci Shift + Y scinde l'aperçu en deux moitiés avant/après – ce qui est très commode pour évaluer l'effet d'une correction ;
- depuis le menu Navigateur situé sur le panneau de gauche, vous pouvez ajuster la taille d'affichage de l'aperçu en choisissant entre les options ADAPT. (afficher toute l'image), REMPL. (remplir l'écran) ou entre deux taux d'agrandissement (à 100 et 300 %).

L'histogramme

L'histogramme de Lightroom est divisé en quatre zones qui apparaissent dès que vous déplacez votre souris sur l'histogramme ou sur l'une des quatre commandes de l'onglet Réglages de base qui les héberge. Il indique ainsi les zones affectées et contrôlées par les commandes Noirs, Lumière d'appoint, Exposition et Récupération des tons clairs. L'histogramme est devenu véritablement interactif : pour corriger les tons moyens d'une image, cliquez avec la souris sur une gamme de pixels moyens de l'histogramme, puis faites-la glisser vers la gauche (pour assombrir l'image) ou vers la droite (pour l'éclaircir). Notez que cette opération déplace simultanément le curseur correspondant (ici, le curseur Exposition).

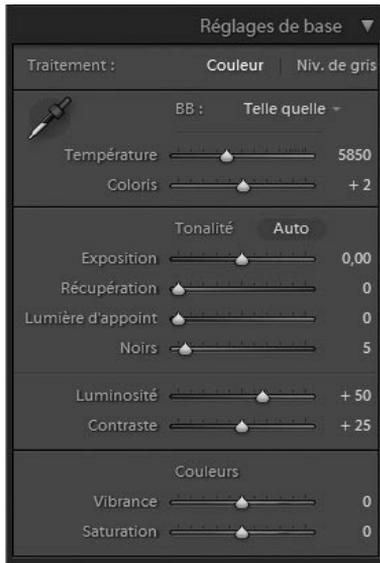


Les petits carrés situés en haut à gauche et à droite de l'histogramme contrôlent l'affichage des valeurs écrêtées dans les hautes et basses lumières. Leur fonctionnement rappelle la gestion de l'affichage de Raw Shooter – ce qui n'est guère surprenant vu l'acquisition récente de Pixmantec par Adobe. Le simple fait de cliquer sur un des carrés change le mode d'affichage et permet de choisir un affichage automatique des pixels écrêtés ou un affichage assujéti au passage de la souris sur l'un des carrés. Dans les deux cas, les zones sous-exposées apparaissent en bleu et les zones surexposées en rouge.

Les réglages de base

Quelques réglages de base de Lightroom sont identiques à ceux qui figurent dans l'onglet Réglages de Camera Raw 3.x (reportez-vous à la section « Contrôles de l'image avec Camera Raw »). Pour cette raison, nous nous limiterons ici à la présentation des outils inédits de Lightroom qui font de ce logiciel un outil bien plus sophistiqué que son aîné. Camera Raw 4.x, associé à la version CS3 de Photoshop alignera ses fonctionnalités et ses outils sur ceux de Lightroom.

Ne vous laissez pas désorienter par l'appellation « Réglages de base », les outils y sont bien plus recherchés qu'il n'y paraît. Les utilisateurs peu à l'aise avec le fonctionnement d'une courbe y trouveront tout ce qu'il faut pour corriger la tonalité de leurs fichiers image.

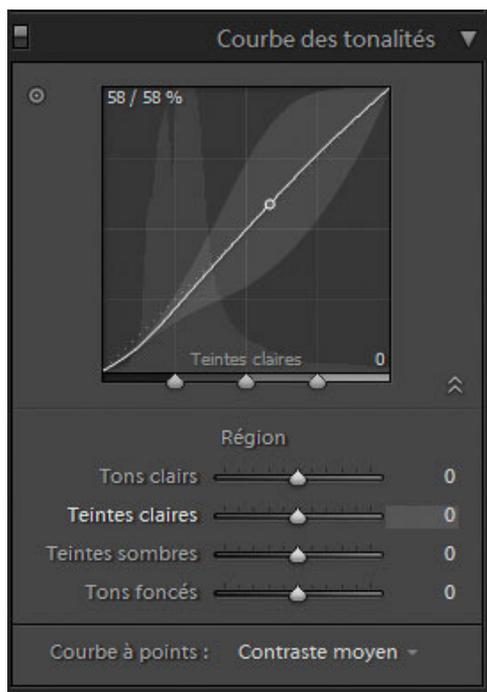


- Le fonctionnement de l'option **Balance des blancs** est identique à celui de l'outil intégré dans Camera Raw. Reportez-vous à la section correspondante pour des explications plus détaillées.
- L'option **Tonalité Auto** correspond à l'ajustement automatique des quatre paramètres Exposition, Tons foncés, Luminosité et Contraste de Camera Raw. Ce réglage donne souvent un premier affichage très avantageux des images au format RAW, mais comme tout correcteur automatique, il a ses limites. Par ailleurs, notez que si vous avez choisi de cocher puis de décocher cette option, les curseurs ne reviennent pas pour autant sur leur position de départ. L'option Historique est donc souvent la seule alternative pour annuler une correction automatique ratée...
- La commande **Exposition** éclaircit ou assombrit tous les pixels d'une image pour définir le point blanc. Il est également possible de l'utiliser conjointement avec l'outil Luminosité pour réparer un écrêtage des hautes lumières. Cette technique, déjà proposée par Camera Raw, se voit voler la vedette par la commande Récupération, plus facile à utiliser et encore plus efficace.
- La commande **Récupération** n'exige plus en effet que l'image soit assombrie (valeurs négatives du curseur Exposition) pour permettre de récupérer du détail dans les hautes lumières brûlées d'une photo surexposée. Il suffit de faire glisser le curseur Récupération vers la droite (valeurs positives) pour faire apparaître une partie des détails perdus, la limite étant la dynamique du capteur de votre appareil. Pour afficher les zones écrêtées pendant que vous déplacez le curseur Récupération, appuyez sur Alt/Option (les utilisateurs de Camera Raw connaissent déjà cette astuce qui fonctionne également avec les commandes Exposition et Noirs).
- **Lumière d'appoint** est une commande fortement inspirée de l'outil Tons foncés/Tons clairs de Photoshop, de la commande D-Lighting de Nikon Capture ainsi que de ses homonymes chez Bibble et Raw Shooter. Elle permet d'éclaircir les basses lumières, sous-représentées par la nature linéaire des fichiers RAW. Bien que particulièrement efficace, la linéarité des fichiers RAW conduit justement à l'utiliser avec précaution – évitez d'employer des valeurs supérieures à 50 et scrutez attentivement votre fichier pour repérer l'apparition de cassures (banding), très fréquentes.

- Comme la commande Tons foncés de Camera Raw, la fonction **Noirs** définit le point noir de l'image.
- Les commandes **Luminosité** et **Contraste** contrôlent la répartition des valeurs de pixels entre les ombres et les hautes lumières. Contrairement à la commande Exposition qui modifie tous les pixels d'une image, Luminosité n'affecte que les tons moyens. C'est donc l'outil privilégié pour éclaircir ou assombrir une photo sans écrêter les valeurs extrêmes. La commande Contraste agit comme une courbe en S, fonçant les pixels plus sombres et éclaircissant les plus clairs. Encore une fois, elle agit surtout sur les pixels foncés.

Les réglages de l'onglet Courbe des tonalités

L'onglet Courbe des tonalités regroupe la fonction Courbe de Lightroom ainsi que des commandes très évoluées pour modifier la répartition des tons. Cet onglet a subi d'importantes modifications au fil des versions bêta successives et présente aujourd'hui l'approche la plus intuitive et la plus puissante des logiciels de conversion de ce début d'année 2007. Comme pour l'histogramme, Lightroom « découpe » la courbe en quatre zones, respectivement appelées (de gauche à droite) « Tons foncés », « Teintes sombres », « Teintes claires » et « Tons clairs ». Moyennant quatre petites flèches situées en bas de l'affichage, vous pouvez attribuer une étendue plus ou moins large à chacun des quatre segments. Mais vous pouvez aller encore plus loin.



Quatre curseurs qui reprennent les appellations des quatre zones mentionnées permettent d'infléchir la courbe afin de modifier le contraste dans chacune de ces zones (dont l'étendue est, rappelons-le, déterminée par les quatre flèches). Les commandes Tons clairs, Teintes claires, Teintes sombres et Tons foncés sont toutes situées par défaut sur la valeur 0 ; vous pouvez augmenter le contraste de la zone correspondante en tirant le curseur vers la droite (valeurs positives et courbe en S) ou le diminuer en déplaçant le curseur vers la gauche (valeurs négatives et courbe en S inversée). Sachez qu'il est également (et tout simplement) possible de cliquer sur un point de la courbe, puis de le déplacer sur un axe vertical. Cliquez sur un détail de votre aperçu et l'histogramme affichera sa position sur la courbe.

La version finale de Lightroom bénéficie d'un nouvel outil (en anglais « TAT », *Target Adjustment Tool*), véritable commande sélective pour modifier la tonalité, la teinte, la saturation ainsi que les valeurs de gris – dans une gamme précise. Cet outil est d'ailleurs présent dans la fenêtre des outils Courbe des tonalités et TSL/Couleur/Niveaux de gris. Son emploi est très intuitif et très facile à assimiler pour un photographe : cliquez sur l'icône de l'outil, située dans l'angle supérieur gauche des boîtes d'outils en question, puis effectuez un Ctrl + clic (Mac) ou un clic droit pour l'activer. Une nouvelle boîte de dialogue apparaît alors sur le bord inférieur de votre aperçu image. Le menu déroulant associé permet de choisir le paramètre modifié (Courbe des tonalités, Teinte, Saturation, Luminance ou Gris). Placez ensuite le curseur de l'outil sur la zone à modifier, maintenez la pression sur la souris, puis déplacez-la verticalement (vous pouvez également utiliser les flèches ↑↓ de votre clavier) : selon le paramètre choisi, la zone sélectionnée s'ajuste, l'impact de la modification étant circonscrit à cette zone précise.

Dans l'onglet Courbe à points, vous pouvez choisir la courbe employée par Lightroom. Par défaut, c'est la courbe moyenne (Contraste moyen) qui est sélectionnée, mais la courbe linéaire (Linéaire) est probablement un meilleur point de départ pour la plupart des images au format RAW. Le panneau Paramètres prédéfinis affiche les courbes préenregistrées, génériques ou personnalisées.

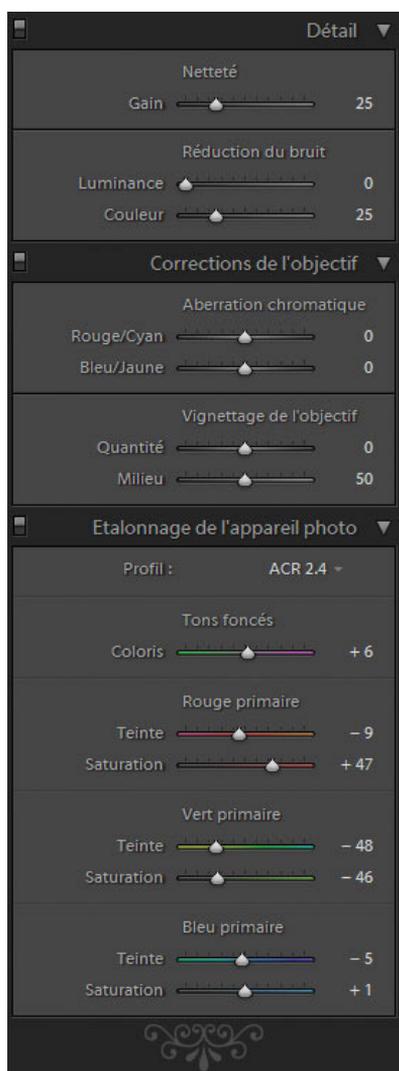
Le potentiel des outils d'ajustement de Lightroom est extrêmement impressionnant ; faute de place, nous n'avons pu en aborder ici qu'une toute petite partie. Un ouvrage dédié sera le bienvenu (voir notamment la traduction du livre de Martin Evening, *Photoshop Lightroom pour les photographes*, à paraître aux éditions Eyrolles).

Pour un confort de travail optimal

Avec un moniteur de dimension moyenne, les curseurs du module Développement risquent d'être trop petits pour une manipulation aisée. Augmentez votre confort de travail, et surtout la précision de vos mouvements de curseur, en cliquant sur le bord intérieur du panneau d'outils ; faites glisser le panneau vers l'intérieur de l'écran, puis lâchez la souris dès qu'il aura atteint la largeur idéale. ■

Onglets Détail, Corrections de l'objectif et Étalonnage de l'appareil photo

Ces trois onglets vous amènent sur un terrain connu puisque Lightroom y récupère les fonctionnalités déjà utilisées par Camera Raw.



- L'onglet Détail regroupe les trois commandes d'accentuation (Netteté-Gain), de correction du bruit de luminance (Réduction du bruit-Luminance) et du bruit coloré (Réduction du bruit-Couleur). Contrairement à Camera Raw, Lightroom ne permet pas d'activer l'accentuation pour l'unique affichage de l'aperçu. Pour simplifier l'évaluation de netteté d'un fichier, il vous faudrait donc accepter une accentuation par le logiciel – option bien peu réjouissante, l'unique curseur ne pouvant en aucun cas rivaliser avec la commande Accentuation de Photoshop qui agit sur trois paramètres... Je vous conseille donc de la désactiver (curseur sur la position 0) pour effectuer chaque accentuation dans Photoshop.
- L'onglet Corrections de l'objectif (onglet Objectif dans Camera Raw) offre de corriger les aberrations chromatiques et le vignetage.
- L'onglet Étalonnage de l'appareil photo dispose d'outils puissants mais assez complexes à utiliser. Les curseurs destinés à modifier la saturation et la teinte des trois couches couleur autorisent notamment une correction pointue de la restitution des couleurs de votre capteur et permettent de jouer avec des « filtres noir et blanc ». Les préséglages de Camera Raw 3.6, bien qu'identiques, ne sont pas encore compatibles avec ceux de Lightroom ; il faut donc entrer manuellement les valeurs, puis enregistrer un nouveau jeu (Nouveau paramètre prédéfini de développement) qui apparaîtra ensuite parmi les préséglages du panneau Paramètres prédéfinis. Les préséglages de Lightroom sont enregistrés dans nom_utilisateur/Bibliothèque/Adobe Lightroom/Develop Presets (sous Mac Os X) ou dans C:\Documents and Settings\nom_utilisateur\Application Data\Adobe\Lightroom\Develop Presets (sous Windows XP).

À l'adresse <http://www.volkergilbertphoto.com/goodies.html>, vous trouverez des préséglages de calibration dédiés pour Lightroom.

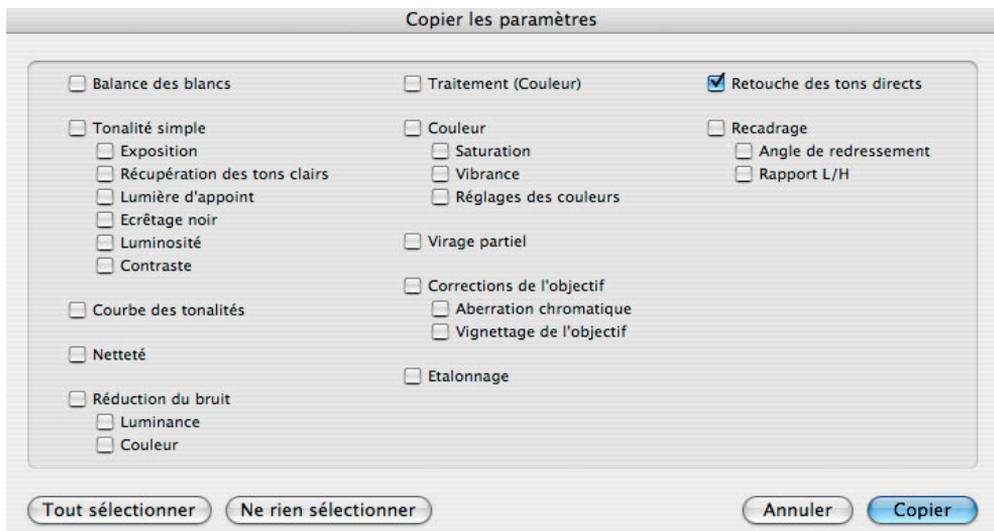
L'outil Supprimer les tons directs

Sous cette appellation quelque peu énigmatique se cache un outil qui a tout pour faire le bonheur des photographes contrariés par les sempiternelles poussières sur le capteur de leur appareil. Mais il n'est pas aussi puissant et souple que les différentes déclinaisons des outils Tampon de duplication et Correcteur de Photoshop, n'imaginez donc pas pouvoir l'utiliser pour des retouches très sophistiquées. Photoshop régnera en maître incontesté pendant quelques années encore sur ce domaine...

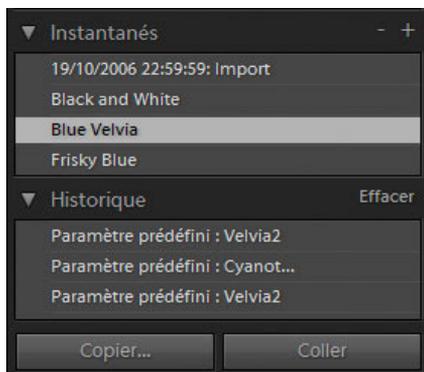


L'option Dupliquer /Corriger de l'outil Supprimer les tons directs.

Toutefois, l'outil Supprimer les tons directs de Lightroom est simple et efficace. Choisissez un des deux modes, Dupliquer ou Corriger, et cliquez sur un détail à retoucher : deux cercles apparaissent, délimitant les zones source et cible. Déplacez la zone source vers une partie de l'image disposant d'une luminosité et d'une texture proche de la zone cible ; le curseur Taille des tons directs permet d'adapter le diamètre des deux cercles aux dimensions du défaut à réparer (il est également possible de cliquer sur un des cercles pour ajuster leur périmètre d'intervention). Les boutons Copier et Coller permettent de transférer la suppression des poussières sur d'autres images – ce qui est idéal lorsque vous disposez de toute une série de photos affligées des mêmes défauts –, mais cela ne vous dispense pas de contrôler ensuite chaque cliché de la série. Pour annuler toutes les modifications effectuées à l'aide de l'outil Tons directs, vous pouvez appuyer sur la touche Supprimer les tons directs (ou appuyer sur la touche N).



Il est très facile ainsi de « copier/coller » vos retouches de poussières.



Historique et Instantanés

Mark Hamburg, créateur de l'historique de Photoshop et un des principaux développeurs de Lightroom, a eu l'excellente idée de doter ce dernier de deux fonctions très utiles, les fonctions Historique et Instantanés (équivalente à la fonction *Snapshots* de RawShooter).

Contrairement à celle de Photoshop, dont vous perdez toute trace après avoir quitté le logiciel, la fonction Historique de Lightroom enregistre toutes vos modifications dans la bibliothèque : vous pouvez

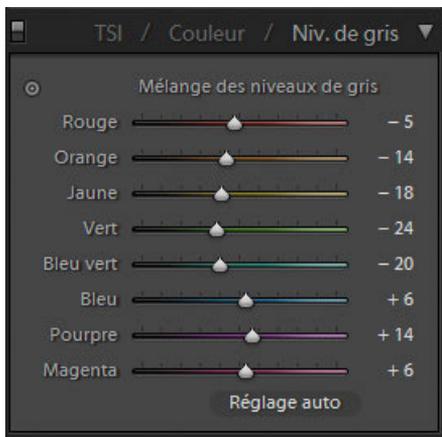
accéder à son contenu bien après avoir effectué vos dernières modifications sur une image. La fonction Instantanés enregistre des copies virtuelles à chaque étape importante du travail de retouche ; ces copies restent, elles aussi, disponibles à tout moment par un clic sur le nom de chaque instantané préalablement enregistré.

Des images sans (trop) de couleurs

En plus des préréglages que nous venons de mentionner – et dont vous trouverez une présentation détaillée dans le chapitre 5 (« Les filtres noir et blanc de Camera Raw ») –, Lightroom offre une multitude d’options pour aborder la transformation noir et blanc des fichiers RAW.



Bruxelles. Canon 1Ds, objectif EF 4.0/17-40 mm L USM.



Le mélangeur de couches (Mélange des niveaux de gris) est un peu plus souple que son alter ego dans Photoshop CS/CS2 (Image>Réglages>Mélangeur de couches) puisqu’il propose de modifier les teintes orange, jaune, bleu vert, pourpre et magenta en plus des couches RVB (teintes rouge, vert et bleu).

Pour transformer une image en noir et blanc, il vous faut tout d’abord la désaturer (via l’option Niveaux de gris de l’onglet Réglages de base). L’option Réglage auto effectue ensuite un premier réglage noir et blanc qui peut être affiné en déplaçant un des curseurs. Pour densifier un ciel

bleu, vous pouvez par exemple déplacer le curseur Bleu vers la gauche (valeurs négatives) ; un mouvement du curseur Rouge vers la droite éclaircira les teintes chair d'un portrait ; quant au curseur Magenta, il peut permettre de foncer la couleur du rouge à lèvres d'un modèle (déplacement vers les valeurs négatives).

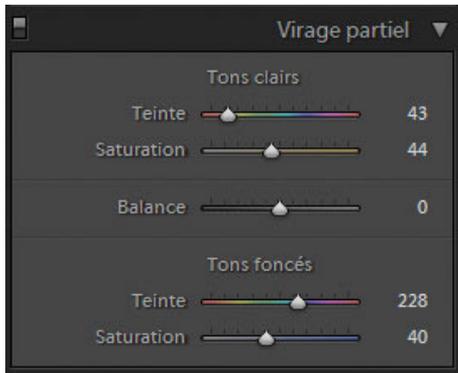
Si le résultat procuré par le mélangeur de couches ne vous convient qu'à moitié, vous pouvez le peaufiner à l'aide des commandes dédiées à la correction de la température de couleur (Température) et de la teinte (Coloris), ainsi qu'avec l'intégralité des outils qui permettent de modifier la tonalité (dans les onglets Réglages de base et Courbe des tonalités).

Cependant, Lightroom n'est pas confiné au monochrome noir et blanc : vous pouvez également effectuer des transformations sépia (Ton sépia) ou cyan (Cyanotype), grâce à deux préréglages du panneau Paramètres prédéfinis, ou faire appel à un troisième préréglage : Niveaux de gris patinés. Vous pouvez également effectuer vos propres réglages et les enregistrer à l'aide du bouton « + » (Créer un paramètre prédéfini). L'image suivante a été développée en utilisant le préréglage Niveaux de gris patinés.



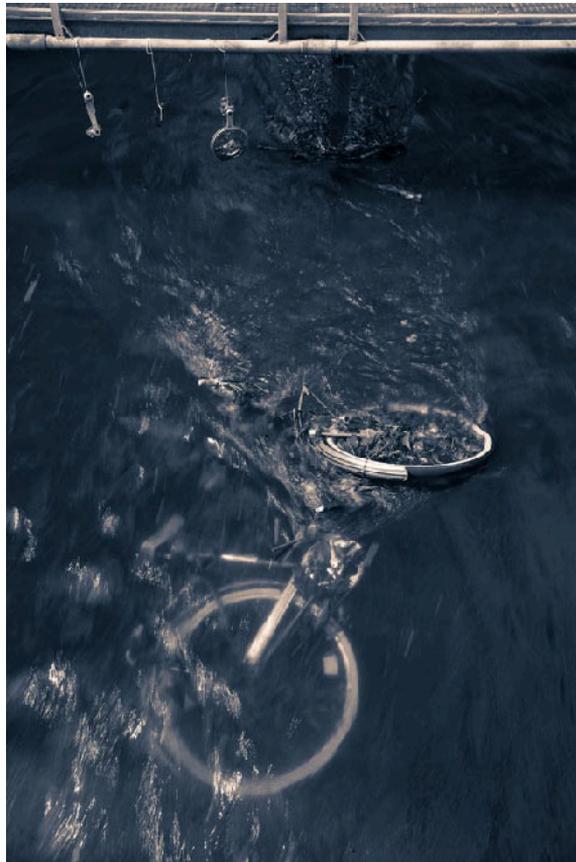
Photo prise avec un Canon 1Ds, objectif EF 2.0/100 USM.

Bien que son mode de fonctionnement soit bien différent de celui du mode Bichromie de Photoshop, la commande Virage partiel (Split Toning) permet d'obtenir des résultats assez proches et surtout très flatteurs. Bien que vous puissiez utiliser la technique du virage partiel avec tout type de photo, couleur ou noir et blanc, les résultats les plus intéressants sont obtenus à partir des images déjà transformées en noir et blanc.



Comme son nom l'indique, la commande Virage partiel sépare les tons clairs des tons foncés et permet ainsi de déterminer une teinte et de contrôler la saturation pour chacune des deux gammes de tons. Pour la photo d'architecture suivante, j'ai opté pour une teinte bleue pour les tons foncés et pour une teinte jaune pour les lumières (nuages). L'effet demeure assez discret grâce à une saturation modérée (inférieure à 50 %) pour les deux gammes de tons.

Ces réglages de la commande Virage partiel ont été appliqués à la photo suivante.

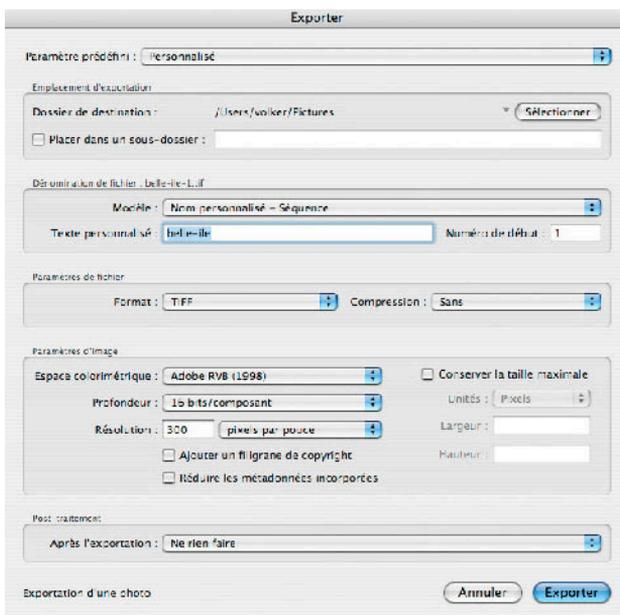


Bicyclette dans les flots. Canon 1Ds, objectif EF 4/17-40 L USM.

Exporter des images avec Lightroom

Une fois que tous les réglages ont été déterminés, il faut envisager la destination des photos. L'esprit « tout en un » du logiciel permet de produire de multiples versions des fichiers RAW, que ce soit pour des planches-contacts, des épreuves de contrôle, des galeries Web en format HTML ou Flash, un diaporama pour votre ordinateur ou tout simplement des fichiers destinés à la postproduction dans Photoshop. Dans ce livre, je ne traite pas des modules Slideshow, Print et Web ; je vous recommande donc la lecture d'un ouvrage dédié à Lightroom pour vous familiariser avec toutes les options non abordées ici.

L'exportation des images et leur enregistrement en format de fichier universel sont pris en charge dans la boîte de dialogue Exporter, accessible via le menu Fichier>Exporter, par le raccourci clavier Ctrl/Cmd + Shift + E ou un bouton situé dans le module Bibliothèque. L'option Exporter comme la photo précédente (Fichier>Exporter comme la photo précédente, ou le raccourci Ctrl/Cmd + Alt + Shift + E) permet de réutiliser les paramètres utilisés lors de votre dernière exportation. L'option suivante, Exporter (avec) des paramètres prédéfinis, autre nouveauté de la version finale de Lightroom, permet d'effectuer des conversions en vue d'une utilisation bien spécifique : l'export au format DNG, l'envoi par messagerie électronique, la préparation des images en format JPEG pour la gravure d'un CD..., ces préréglages ne nécessitant plus aucune intervention de votre part. Lightroom est bien évidemment capable de développer simultanément un grand nombre de fichiers, il suffit pour cela d'en sélectionner plusieurs avant d'ouvrir la boîte de dialogue Exporter. Cette dernière abrite un grand nombre de paramètres, comme détaillé ci-dessous.

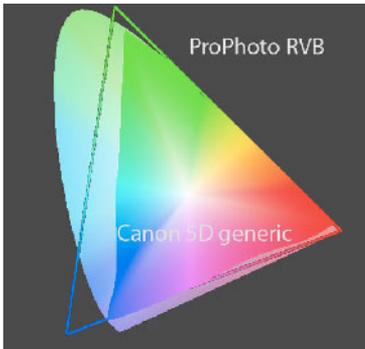


Dans Emplacement d'exportation>Dossier de destination, vous pouvez sélectionner un dossier d'accueil pour vos fichiers convertis. L'option Nom de fichier vous permet de renommer les fichiers convertis ; dans l'exemple présenté ici, on a choisi un « nom universel » mentionnant le type d'appareil utilisé, la date de prise de vue et un numéro séquentiel à trois chiffres qui démarre ici à 001.

Lightroom permet l'enregistrement aux formats JPEG, PSD, TIFF et DNG. Les formats PSD et TIFF proposent une profondeur de 8 ou de 16 bits/couche. Le format DNG est le format RAW « universel » créé par Adobe ; pour des raisons évoquées au chapitre 1 (section « Le format DNG »), je vous déconseille d'enregistrer au format DNG sans préserver vos « originaux » au format CR2, NEF, ORF, etc. L'archivage simultané de fichiers RAW « propriétaires » et « universels », bien qu'accompagné de lourdes conséquences pour votre espace disque, multiplie vos chances de pouvoir lire (et exploiter) vos fichiers RAW dans un futur pas si lointain.

Lightroom et la couleur

Fruit d'un développement assez long, Lightroom est une application conçue exclusivement pour les photographes - et non pour les spécialistes de la prépresse. Le logiciel prend un malin plaisir à dissimuler ses fonctionnalités pour la gestion des couleurs.



L'espace Pro Photo RVB couvre toutes les couleurs reproductibles du Canon 5D (espace Canon 5D Generic).

Pour ne pas compliquer sa manipulation outre mesure, les développeurs d'Adobe ont doté le logiciel d'un ancrage solide dans l'univers RVB (les photographes souhaitant effectuer des conversions CMJN feront appel à Photoshop qui leur est toujours dédié). Il est ainsi impossible de prévisualiser à l'écran un tirage jet d'encre ou une impression offset, convertir vers, ou attribuer un autre espace colorimétrique. Les photographes désirant créer un profil ICC personnalisé pour leur appareil numérique sont également ignorés par les ingénieurs de Lightroom...

Malgré ces limitations, Lightroom bénéficie comme tous les logiciels de conversion d'un espace de travail linéaire de dimensions généreuses, bien utile pour préserver la grande qualité des fichiers RAW. Cet espace de travail interne s'appuie sur le gamut extra large de Pro Photo RVB et s'appelle, pour la petite histoire, « Melissa RVB » (ou « Love Child RVB »)... Les valeurs RVB prélevées à l'aide de la pipette de Lightroom correspondent d'ailleurs toujours à cet espace de travail propriétaire, tout en étant converties vers un gamma égal à 2,2. Le logiciel utilise le moteur de conversion colorimétrique de Photoshop (ACE) qui convertit vers l'espace Pro Photo RVB, Adobe RVB ou sRVB lors de l'export des images. (Notez que Camera Raw

proposait un quatrième espace de travail, Color Match RVB, qui ne suscite plus aujourd’hui grand intérêt.) Je vous conseille d’utiliser l’espace Pro Photo RVB pour les images destinées à la postproduction sous Photoshop (en mode 16 bits/couche) et l’impression offset, Adobe RVB pour les impressions jet d’encre et sRVB pour vos tirages sur papier photo et vos illustrations Web.

Imprimer avec Lightroom

Le gestionnaire d’impression est incontestablement l’une des plus belles réalisations du genre. Son interface sobre et élégante vous incite à utiliser votre imprimante bien plus souvent que réellement nécessaire ; méfiez-vous, votre porte-monnaie ressentira les conséquences de chaque recharge de cet or liquide qu’on appelle plus prosaïquement « cartouche d’encre »...



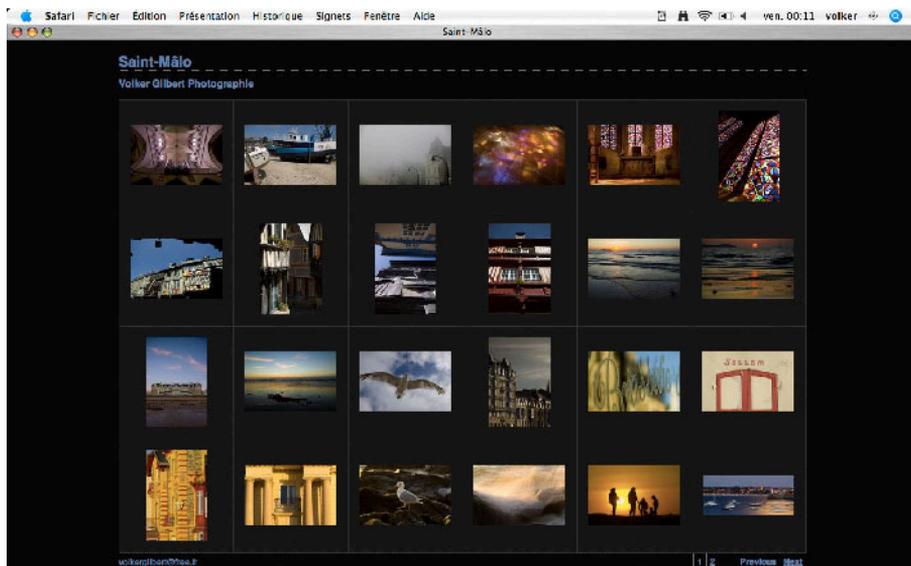
L'utilitaire d'impression de Lightroom (Print).

Le logiciel intègre de nombreux gabarits d’impression (modèles) qui permettent d’imprimer des planches-contacts variées, plusieurs images sur une feuille ou simplement votre plus belle réalisation dans les formats proposés par votre imprimante. Il offre une grande souplesse pour la mise en page et même l’impression de certaines métadonnées (informations sur la photo) ainsi que des marques de coupe, du folio, etc.

Lightroom possède des réglages plus transparents que Photoshop pour la gestion des couleurs. La gestion des profils ICC est prise en charge par le logiciel lui-même (dans ce cas vous devez désactiver la gestion des couleurs dans le pilote de votre imprimante) ou déléguée à l'imprimante (option Géré par l'imprimante). Pour la résolution d'impression, Lightroom suggère 240 dpi, réglage que vous pouvez modifier selon vos besoins et habitudes de travail. L'accentuation pour l'impression, l'une des trois étapes d'accentuation préconisées par Bruce Fraser (voir la bibliographie dans l'annexe de ce livre), est enfin possible grâce à trois réglages dédiés et accessibles sous Netteté d'impression. Cette accentuation finale vise à compenser la perte de netteté due aux procédés d'impression (jet d'encre laser ou sublimation thermique) et n'affecte pas votre image : elle est uniquement appliquée *on the fly* pour l'impression.

Créer des galeries Web avec Lightroom

Déjà disponible au sein de Photoshop et de Photoshop Elements, la création de galeries Web intéresse nombre de photographes. Là encore, Lightroom livre un outil à la fois très efficace et simple d'utilisation. L'explorateur de modèles propose de nombreux gabarits dans les deux formats HTML et Flash, le module Web évoluera sans doute rapidement grâce à l'expertise réunie de Macromedia (Flash, Dreamweaver, Shockwave) et d'Adobe. Notez que vous pouvez dorénavant et déjà personnaliser ces modèles à l'aide des nombreuses options de mise en page ou avec un éditeur WYSIWYG, comme Dreamweaver ou GoLive. Lightroom possède même un module FTP pour vous aider à placer vos pages sur un serveur – il convient d'ajouter vos paramètres de connexion sous Serveur FTP : Paramètres personnalisés, puis lancer le transfert via le bouton Télécharger.



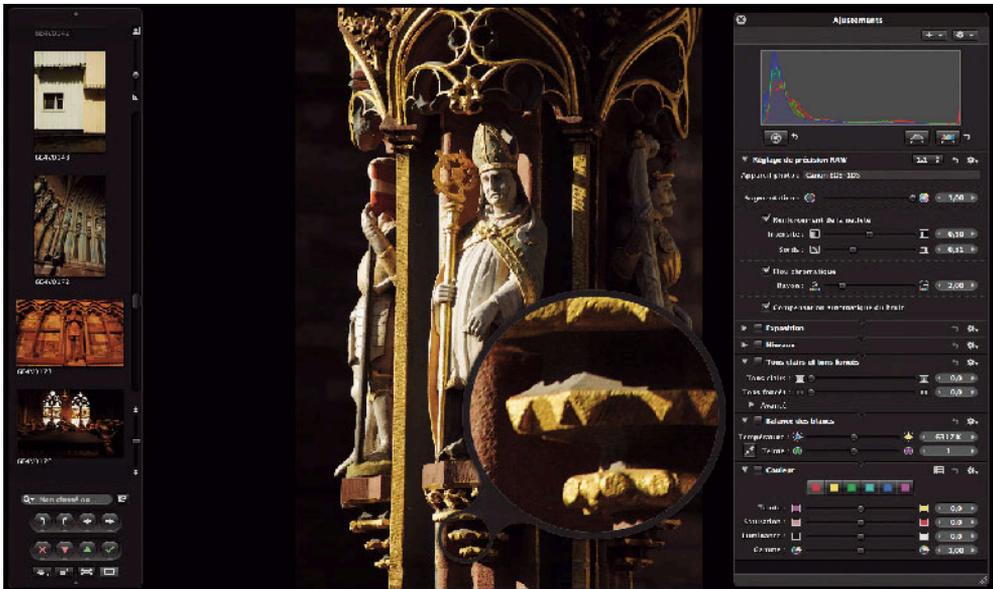
Une galerie HTML produite avec Lightroom et affichée dans le navigateur Web Safari.

Notez que les fonctionnalités de la galerie Web peuvent être contournées pour convertir une série d'images en vignettes pour le Web – Lightroom se charge ainsi également d'une conversion du profil ICC, par défaut vers le profil sRGB.

Aperture ou Lightroom ?

Depuis la sortie de Lightroom en tant que logiciel bêta public, de nombreux photographes utilisateur Macintosh ont pris l'habitude de comparer Lightroom à Aperture. La commercialisation de Lightroom venue, une question devient tout à coup brûlante : faut-il investir dans Lightroom ou Aperture ?

Il est évident qu'Aperture possède aujourd'hui une plus grande maturité grâce à sa carrière plus longue. Ses fonctionnalités pour le Web et pour la micro-publication sont également plus étendues, le support bi-écran et son système de sauvegarde évolué n'ont pas encore leur équivalent côté Lightroom. Une deuxième version améliorée serait d'ailleurs en préparation.



Aperture 1.5.2.

Lightroom possède néanmoins quelques avantages face à Aperture, très gourmand en ressources : vous n'aurez pas besoin de changer d'ordinateur pour bénéficier de sa puissance et de sa rapidité. De plus, l'achat de Lightroom vous autorise à utiliser les deux versions du logiciel, Windows et Mac, que vous pouvez installer comme bon vous semble sur deux ordinateurs de votre choix (ordinateur portable et station de travail, Mac et PC). Une intégration poussée de Lightroom aux autres logiciels d'Adobe/Macromedia sera également un argument de taille, surtout si vous travaillez déjà avec Photoshop et Bridge.

N'oublions pas non plus la conception ouverte aux modules externes, une réalité pour Aperture et bientôt pour Lightroom. Nous attendons d'ailleurs avec impatience des plug-ins de type Noise Ninja, PT Lens ou Nik Color Efex, capables d'amplifier les fonctionnalités des deux logiciels ou de compenser leurs faiblesses éventuelles.

Quoi que vous décidiez, ces deux « spécialistes du flux de travail » vous apporteront une approche « photographique », visuelle, et d'incontestables agréments d'utilisation.

Intégrer Lightroom dans votre flux de travail

Pour un photographe numérique novice, la question ne se pose pas, mais si vous possédez déjà un ou plusieurs logiciels spécialisés pour cataloguer et développer vos fichiers RAW, vous vous demandez certainement comment insérer Lightroom dans votre flux de travail habituel (Lightroom est, tout comme Aperture, tellement universel qu'il vise à remplacer certains de vos logiciels de prédilection...). Au sein des produits Adobe, le rôle de Lightroom est pour le moins ambigu : se substituant au couple Bridge/Camera Raw, il n'a aucune ambition de détrôner Photoshop qui reste incontournable pour sa conversion CMJN, son espace Lab, ses calques, ses masques et ses nombreux filtres. Si vous possédez iView Media Pro et un logiciel de conversion performant (Capture One, Bibble, Capture NX, DPP...), vous serez confronté à un choix plutôt difficile ; je vous invite à télécharger une version d'essai de Lightroom pour évaluer vos besoins (et envies) réels...

Lightroom 1.0 – fiche pratique

Systemes d'exploitation et configuration minimale :

Windows XP SP2, Pentium IV, 1 Go de RAM ou davantage conseillés.

Macintosh Mac OS 10.4 ou plus récent, processeurs G4 ou G5, Intel Core Duo à fréquence d'horloge de 1 GHz ou davantage, 1 Go de RAM ou plus conseillés.

Appareils photo reconnus : tous les appareils pris en charge par Camera Raw.

Tarif : 199 € TTC pendant trois mois, 299 € TTC par la suite. ■