

Gilles **Theophile**

# Lightroom 3

par la pratique

© Groupe Eyrolles, 2010. ISBN: 978-2-212-12765-2.  
Les photos du livre et du DVD sont la propriété de l'auteur et de Céline Jentzsch, © tous droits réservés

**EYROLLES**



# Sommaire

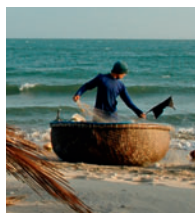
Remerciements.....	3
Avant-propos.....	4



<b>Partie 1</b>	
<b>Préparer l'environnement de travail</b> .....	11
01 Réglage des Préférences et optimisation.....	12
02 Création et gestion d'un catalogue.....	17
03 Exportation, importation et fusion de catalogues.....	22
04 Les modes d'affichage.....	27
05 Les éditeurs externes.....	33
06 Les modules externes.....	38
07 Les piles et les copies virtuelles.....	42
08 L'éditeur de filigranes.....	46



<b>Partie 2</b>	
<b>Maîtriser le catalogage</b> .....	51
09 Le menu Importer.....	52
10 Le tri des images.....	58
11 Les collections dynamiques.....	63
12 Les collections.....	67
13 Les dossiers.....	70
14 Créer un modèle de métadonnées IPTC.....	75
15 Les mots-clés.....	79
16 Le Filtre de bibliothèque.....	85
17 Publier des images sur votre iPhone.....	89
18 Autres méthodes d'importation d'images.....	93
19 Géolocalisation.....	97
20 Flux de travail pour photographes pressés.....	103



### Partie 3

<b>Développer ses images</b> .....	109
21 La tonalité automatique tout en finesse.....	110
22 Réglage de la balance des blancs.....	114
23 Correction de l'exposition et du contraste.....	117
24 Correction des couleurs.....	121
25 Traitement du bruit.....	124
26 Accentuation de la netteté.....	127



### Partie 4

<b>Corriger ses images</b> .....	131
27 Conversion en noir et blanc.....	132
28 Virage partiel.....	135
29 Grain et vignetage.....	138
30 Recadrer et redresser une image.....	141
31 Corrections de l'objectif.....	144
32 Correction de perspectives.....	147
33 Nettoyage des images.....	151
34 Filtre gradué : contrer le voile atmosphérique.....	155
35 Pinceau de retouche locale : prise en main.....	158
36 Pinceau de retouche locale : applications pratiques.....	162
37 Créer un profil personnalisé.....	166
38 Convertir les images dans le Processus 2010.....	169



## Partie 5

<b>Optimiser son flux de travail</b> .....	173
<b>39</b> Travailler par lots .....	174
<b>40</b> Paramètres prédéfinis de développement .....	178
<b>41</b> Flux de travail avec Photoshop .....	182
<b>42</b> Assemblage d'images avec LR/Enfuse .....	185
<b>43</b> Travailler avec LR/Mogrify 2 .....	188
<b>44</b> Traiter un RAW dans un autre logiciel .....	193



## Partie 6

<b>Diffuser ses images</b> .....	197
<b>45</b> Les collections des modules de sortie .....	198
<b>46</b> Créer un diaporama .....	201
<b>47</b> Le module Web .....	205
<b>48</b> Créer une galerie web avec un module externe .....	208
<b>49</b> Créer une planche-contact .....	212
<b>50</b> Le menu Exporter .....	217
 Pour conclure cet ouvrage .....	 223

# Avant-propos

## Des nouveautés à la fois nombreuses et discrètes

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

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

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

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

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

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

## Structure de l'ouvrage

Ce livre est divisé en six parties.

1. Préparer l'environnement de travail : réglages, création et gestion de catalogues, installation d'éditeurs et de modules externes, fonctionnement des piles et des copies virtuelles, éditeur de filigranes pour incruster un copyright dans une image... Toutes ces fonctions de base, préalable indispensable à un travail dans Lightroom, seront abordées dans huit exercices.
2. Maîtriser le catalogue : en suivant un cas concret de flux de travail, nous nous intéresserons ensuite à l'importation, au tri et à la notation des images, avant de passer à la création de mots-clés, de modèles de métadonnées et à la géolocalisation des images. Cette deuxième partie se terminera sur un exemple de flux rapide idéal pour le photographe pressé.
3. Développer ses images : cette courte partie dédiée au développement couvre les corrections de base, dont la balance des blancs, l'exposition, le contraste, la saturation, le traitement du bruit et la netteté.
4. Corriger ses images : dans cette quatrième partie, plus conséquente (12 exercices), nous irons un peu plus loin avec des outils de correction « techniques », comme les corrections de l'objectif, le nettoyage des poussières et le recadrage, avant de passer à des tâches créatives grâce à la retouche locale, au Filtre gradué, à la conversion noir et blanc, au virage partiel et aux effets de grain ou de vignetage.
5. Optimiser son flux de travail : cette partie est importante, car nous y verrons comment accélérer la postproduction grâce au traitement par lots et aux paramètres prédéfinis de développement, avant de nous intéresser à quelques cas concrets d'utilisation d'éditeurs et de modules externes.
6. Diffuser ses images : cette dernière partie couvre les fonctionnalités des modules de sortie (Diaporama, Impression, Web). Pour conclure, nous nous replongerons ensuite dans le flux de travail avec le menu Exporter.

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

## DVD d'accompagnement

Vous trouverez sur le DVD l'ensemble des images qui ont servi aux exercices du livre. Un dossier est attribué à chaque exercice ; il contient deux (ou plusieurs) images NEF ou CR2 dénommées « Originale\_xx.nef » ou « Originale\_xx.cr2 » et « Finale\_xx.nef » ou « Finale\_xx.cr2, où « xx » est le numéro de l'exercice concerné.

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

Je vous invite, avant même de commencer le premier exercice, à importer toutes les images originales et finales dans votre catalogue Lightroom. Les images finales sont purement anecdotiques, puisque les réglages sont précisés dans toutes les étapes des exercices. Néanmoins, au début, vous pourrez les comparer avant de vous mettre au travail. Toutes ces images ont été exportées au format original à partir de la copie de Lightroom de l'auteur, et contiennent tous les réglages. En revanche, sachez que l'historique n'accompagne pas les fichiers puisqu'il s'agit de données appartenant au catalogue, mais toutes les corrections restent parfaitement réversibles.

## Configuration requise pour lire le DVD

### Windows

- Système d'exploitation : versions pré-installées de Windows Vista Édition Familiale Basique/Édition Familiale Premium/Professionnel/Entreprise/Édition Intégrale 32 bits (Service Pack 1), Windows XP Édition familiale/Professionnel (Service Pack 2)
- Processeur Pentium 4 ou supérieur
- Mémoire RAM 768 Mo minimum (1 Go recommandé)
- Espace disque 200 Mo requis pour l'installation
- Résolution du moniteur : 1024 × 768 pixels ou supérieur (1280 × 1024 pixels ou plus recommandé)
- Capacité d'affichage sur 16 bits ou plus (32 bits recommandé)
- Lecteur de DVD-Rom, Lightroom 3

### Macintosh

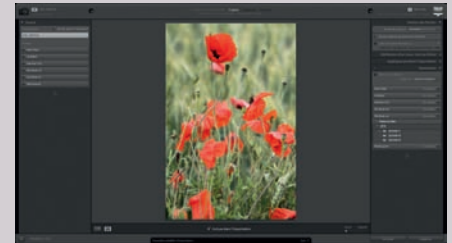
- Système d'exploitation : Macintosh OS X (version 10.4.11, 10.5.2)
- Processeur PowerPC G4, PowerPC G5, Intel Core Duo, Intel Core 2 Duo, Intel Xeon ou supérieur
- Mémoire RAM 768 Mo minimum (1 Go recommandé)
- Espace disque 200 Mo requis pour l'installation
- Résolution du moniteur : 1024 × 768 pixels ou supérieur (1280 × 1024 pixels ou plus recommandé), avec 64 000 couleurs ou plus (16,7 millions de couleurs ou plus recommandé)
- Lecteur de DVD-Rom, Lightroom 3

## Liens utiles

Pour réaliser plusieurs des exercices, vous devrez télécharger un certain nombre de logiciels et de modules externes :  
Lightroom 3 (démonstration 30 jours) : [www.adobe.com/fr/products/photoshoplightroom](http://www.adobe.com/fr/products/photoshoplightroom)  
Photoshop CS5 (démonstration 30 jours) : [www.adobe.com/fr/products/photoshop/photoshop](http://www.adobe.com/fr/products/photoshop/photoshop)  
Modules externes de Tim Armes (LR/Mogrify 2, LR/Enfuse) et John Beardsworth (Open Directly) – versions limitées en nombre d'images exportables, paiement par donation : <http://photographers-toolbox.com/index.php>  
Modules externes de Jeffrey Friedl (jfGeocoding Support, jfMetadata Wrangler, jfSmugMug, jfFacebook, jfPicasaWeb et biens d'autres) – versions limitées dans le temps, paiement par donation : <http://regex.info/blog/lightroom-goodies>

# 09 Le menu Importer

Le premier changement radical auquel les utilisateurs de Lightroom 3 sont confrontés est bien le menu Importer. Même s'il n'apporte pas de réelles nouvelles fonctions, son architecture et sa réactivité rendent la tâche d'importation des images beaucoup plus conviviale, avec une bien meilleure visibilité des périphériques de départ et des dossiers de destination, sans parler des possibilités accrues de tri initial des images. À cela, Lightroom ajoute la prise en charge bienvenue des vidéos et des fichiers CMJN.



## Raccourcis clavier

Touche E : passer de la vignette à un affichage de grande taille

Barre d'espace, deux appuis brefs : zoomer à 1:1 puis retour

Barre d'espace, appui, maintenir puis relâcher : zoomer à 1:1 puis retour instantané

Touche G : retour au mode Grille

Touche X : désélectionner une vignette

Touche P : sélectionner une vignette

Touche U : annuler la sélection de la vignette

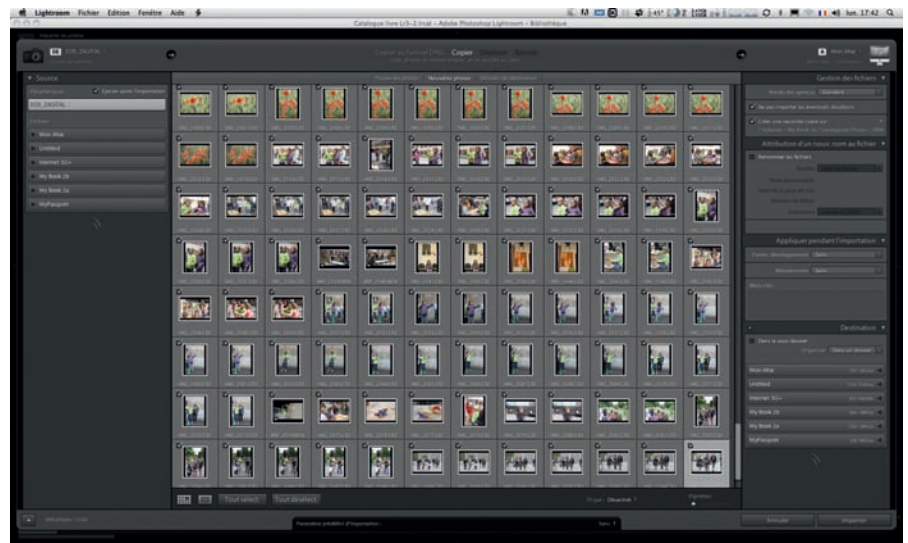
Flèches : déplacements multidirectionnels dans la grille

Touche «+» : agrandir les vignettes

Touche «-» : réduire les vignettes

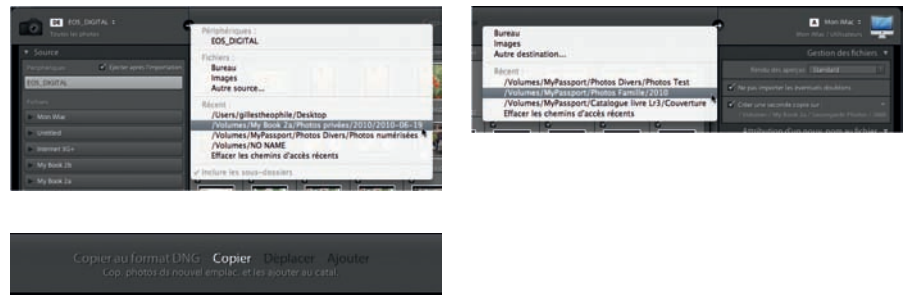
## Étape 1

Dès son lancement, le menu Importer s'adapte automatiquement à la taille de votre écran. Sa présentation adopte la robe foncée de Lightroom, et le contenu s'inspire du module Bibliothèque. Il est composé de trois parties principales : le panneau de gauche contenant la liste de tous les périphériques connectés à l'ordinateur, y compris tous les dossiers, la partie centrale réservée à l'affichage des images et, enfin, le panneau de droite comprenant les volumes et dossiers de destination, ainsi que tous les outils permettant d'attribuer des métadonnées et régler la qualité des aperçus utilisés pour l'affichage des images dans Lightroom.



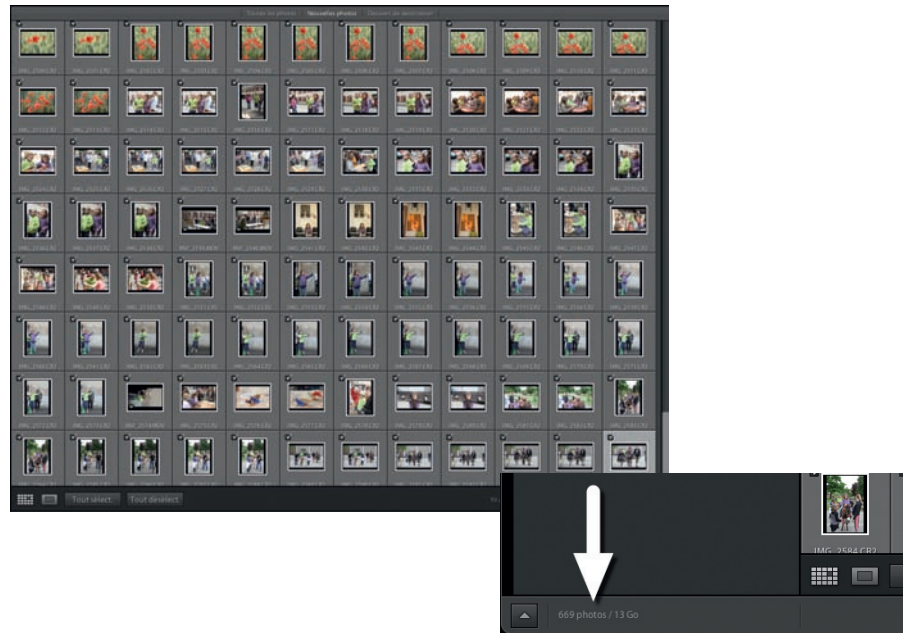
## Étape 2

Le bandeau supérieur contient, de gauche à droite, un menu déroulant montrant, notamment, une liste récente des dossiers de départ, une partie centrale avec des options d'importation (Copier, Déplacer ou Ajouter, nous y reviendrons) et un menu déroulant pour la destination, y compris une liste de dossiers récents. Le menu Importer et les panneaux latéraux ne sont pas redimensionnables manuellement.



## Étape 3

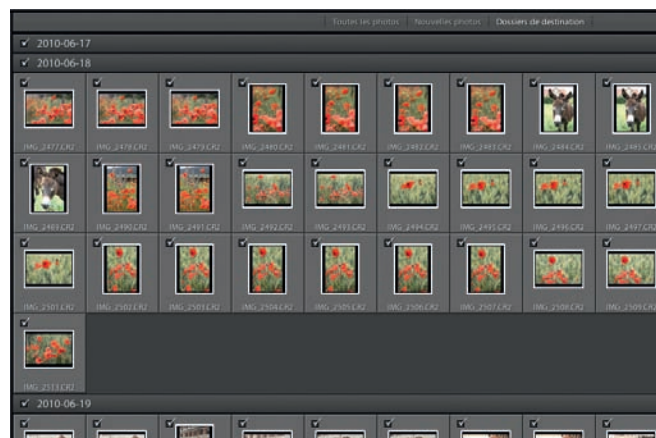
Lorsqu'une carte est insérée dans le lecteur et qu'on lance le menu Importer (à moins qu'il ne s'ouvre automatiquement si les Préférences ont été réglées ainsi), tout le contenu sera analysé et affiché sous forme de grille dans la partie centrale, le nombre total d'images et la taille globale des fichiers étant rappelés dans le coin inférieur gauche. Dans le cas d'une carte mémoire, seule la copie (ou la copie en DNG) est autorisée, sécurité qui permet de toujours avoir un original si un problème de corruption se produit à l'importation. On ne peut donc pas déplacer dans Lightroom le contenu d'une carte ou effacer celle-ci après l'importation. C'est au photographe de reformater la carte dans son appareil, après s'être assuré que les images ont été correctement copiées et qu'un duplicata de sauvegarde a été effectué.



## Étape 4

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

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



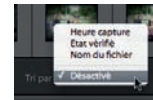
## Étape 5

Les vignettes peuvent être agrandies à volonté, avec le curseur situé en bas du menu, ou avec les touches «+» et «-» du clavier. Grande nouveauté, on peut voir les images en mode Loupe (touche E), comme dans le module Bibliothèque, et même zoomer dedans. Il est donc dorénavant possible de faire un premier tri avant même l'importation des images dans le catalogue. En mode Loupe, on passe à l'image suivante avec les flèches du clavier. Pour revenir en mode Grille, il suffit d'appuyer sur la touche G.



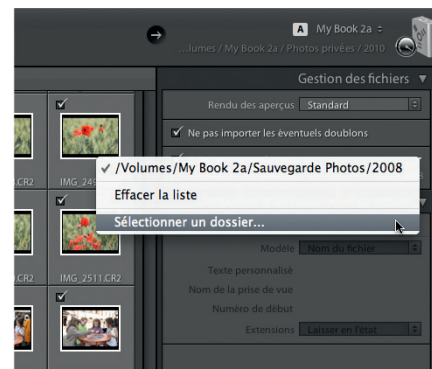
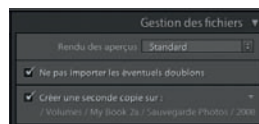
## Étape 6

On peut sélectionner les images manuellement, en cochant ou en décochant le bouton du coin supérieur gauche des vignettes. Deux boutons pour tout sélectionner/désélectionner se trouvent sous la grille, près des boutons des modes Grille et Loupe. À droite, un menu déroulant permet de trier les images par heure de capture, par état vérifié (les images désélectionnées sont déplacées en fin de grille) ou par nom. Pour simplifier le flux de travail, laissez le tri sur Désactivé. Les images désélectionnées s'identifient aisément grâce au cadre plus sombre, à l'absence de coche et à un effet de vignetage noir.



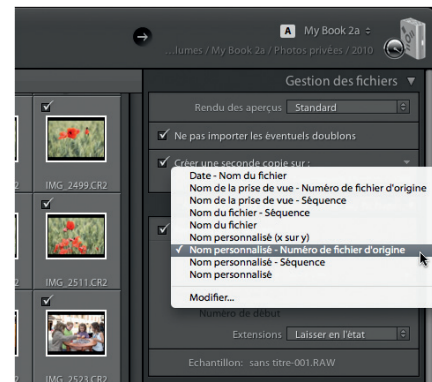
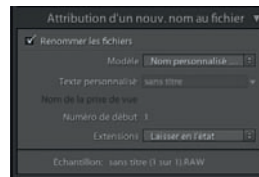
## Étape 7

Dès que les images sont sélectionnées, allez dans le panneau de droite du menu Importer. La section Gestion des fichiers est la plus importante : on y réglera le rendu des aperçus (la qualité d'affichage dans Lightroom, sur Standard ou 1:1). Cochez «Ne pas importer les éventuels doublons» : le menu Importer désélectionnera les images déjà dans le catalogue. Créez une seconde copie des images importées sur un disque dur ou un volume de sauvegarde. La duplication se fera à la volée, uniquement sur les fichiers originaux : les modifications (mots-clés, métadonnées, renommage) ne seront pas appliquées.



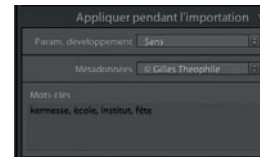
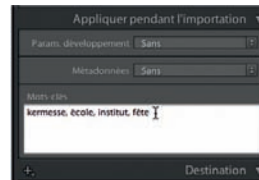
## Étape 8

Les images peuvent être renommées dès l'importation, avec un modèle personnalisé. Il vaut mieux ne pas renommer les fichiers, en tout cas pas à ce stade : s'ils deviennent inutilisables en raison d'une corruption ou d'une perte toujours possibles, il sera très compliqué de les remplacer au sein du catalogue avec les duplicatas de sauvegarde qui, eux, auront gardé leur nom original. Conservez les noms attribués par l'appareil photo et ne renommez vos fichiers qu'à l'exportation, au cas par cas, en fonction de la destination ou de vos clients.



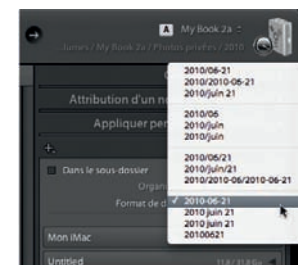
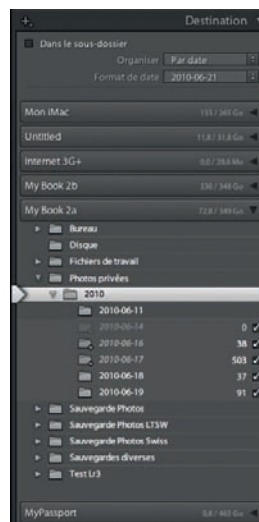
## Étape 9

Dans la section suivante, vous pourrez appliquer des mots-clés ou un modèle de métadonnées contenant, par exemple, vos références et votre copyright. Faites-le systématiquement pour protéger vos images. Si la carte mémoire contient plusieurs séances de prise de vue, il sera difficile d'attribuer des mots-clés, mais vous pourrez le faire ultérieurement dans le module Bibliothèque. Vous pourrez également appliquer des paramètres de développement, et parmi toutes les options plus ou moins utiles, c'est le moment idéal d'appliquer les profils de correction d'objectifs (voir exercice 31).



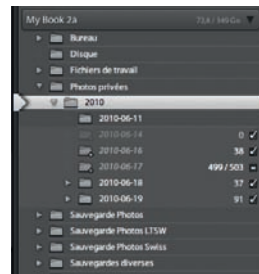
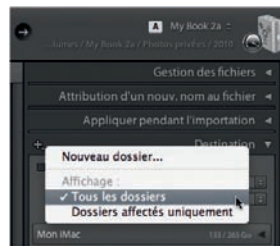
## Étape 10

Il est temps de choisir un dossier de destination. Le panneau présente une liste de volumes et de dossiers. Le choix le plus judicieux est d'organiser les images par date, avec un format AAAA-MM-JJ. Après l'importation, vous trouverez toutes vos photos correctement classées, dans un ordre chronologique, et il ne vous restera plus qu'à ajouter une courte description du contenu dans le nom des dossiers.



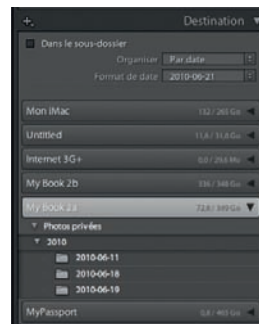
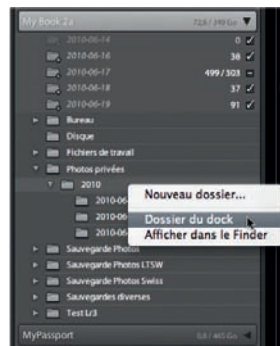
### Étape 11

La section Destination permet de créer des dossiers et sous-dossiers sans avoir à retourner dans le système d'exploitation, en cliquant sur le petit bouton « + », dans l'entête. On y trouvera également la possibilité de limiter l'affichage aux seuls dossiers qui seront utilisés lors de l'importation en cours de préparation. Les dossiers de destination apparaissent dans une zone grise plus claire, avec un signe « + » et, à droite, le nombre d'images importées.



### Étape 12

Si l'importation a toujours lieu dans le même dossier, on peut simplifier l'affichage en le « dockant » : faites un clic-droit et sélectionnez Dossier du dock dans le menu contextuel. Ainsi, on crée une hiérarchie ne regroupant que les dossiers qui nous intéressent. Le chemin d'accès est bien plus clair. Le principe s'applique aussi aux dossiers source. Pour annuler, refaites un clic droit et décochez Dossier du dock. Ce système mène d'ailleurs au concept des paramètres prédéfinis d'importation et du menu compact (voir Étapes 14 et 15).



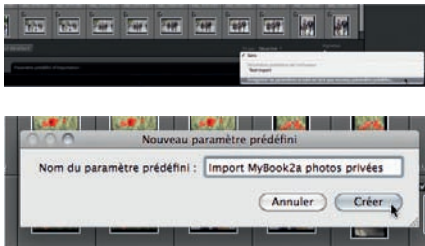
### Étape 13

Nouveauté importante de Lightroom 3 : la prise en charge des vidéos issues des appareils photo numériques, compacts ou reflex. Il n'y a pas de distinction ni de manipulation particulière : les fichiers vidéo s'affichent comme une vignette photo (une image est extraite de la vidéo). On pourra également attribuer des mots-clés et des modèles de métadonnées. Les fichiers photo en CMJN seront également importés dans le catalogue. Dans les deux cas, vidéo et CMJN, aucun de ces fichiers ne pourra être édité ou modifié dans Lightroom, la compatibilité se limitant au catalogage.



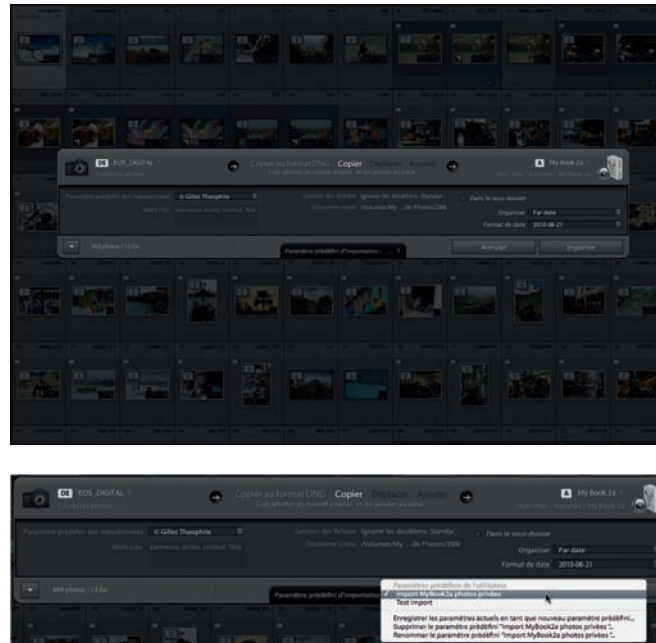
## Étape 14

Si les tâches d'importation sont répétitives (mêmes dossiers source et destination), sans parler des réglages concernant les aperçus, la copie de sauvegarde et l'application de métadonnées, on pourra créer un Paramètre prédéfini d'importation, dans le menu déroulant du bandeau inférieur, en choisissant « Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini ». Ceci est particulièrement utile si on a une production très importante. Pouvoir enregistrer plusieurs paramètres prédéfinis d'importation permet d'adapter le flux de travail en fonction des différents clients, des commandes et de la destination des images importées.



## Étape 15

La possibilité d'enregistrer des paramètres prédéfinis d'importation prend tout son sens si on utilise la version compacte du menu Importer : elle n'affiche aucune vignette, mais simplement tous les réglages enregistrés. Une fois que le menu a été réduit en version compacte, en cliquant sur la flèche dans le coin inférieur gauche, il apparaîtra toujours de cette manière lorsqu'une tâche d'importation sera lancée. Pour revenir à un affichage complet, avec les vignettes et toutes les options, cliquez à nouveau sur la flèche en bas à gauche.

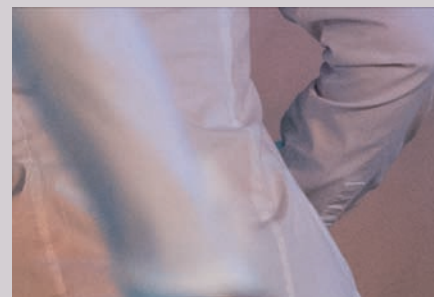


**Conclusion :** le nouveau menu d'importation de Lightroom 3 est particulièrement bienvenu, notamment grâce à la possibilité de surveiller d'un rapide coup d'œil à la fois les volumes et les dossiers source et de destination. La gestion des vignettes et l'affichage en mode Loupe sont précieux,

d'autant que leurs raccourcis et comportements sont les mêmes que dans le module Bibliothèque. Le menu est très vélocé, l'analyse du contenu des dossiers ou des cartes mémoire étant particulièrement rapide, avec un affichage des vignettes sans temps mort.

# 25 Traitement du bruit

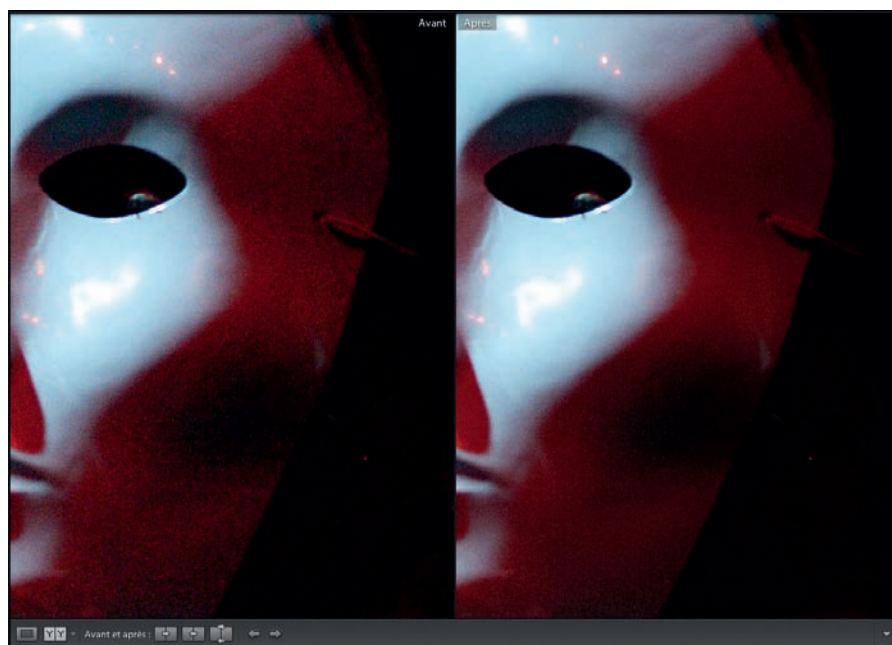
Lightroom 3, en plus du nouveau moteur de rendu, propose un outil de correction du bruit particulièrement performant, qui présente l'avantage d'agir au moment du dématricage des fichiers RAW. Oubliés les amas de pixels verts et magenta des anciennes versions, et place à une granulation serrée bien plus agréable, qui n'est pas sans rappeler le grain du film argentique. Dans cet exercice, nous allons passer en revue tous les nouveaux curseurs présents dans le panneau Détail, et voir comment ils interagissent et à quoi ils servent.



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie3\_ex25.

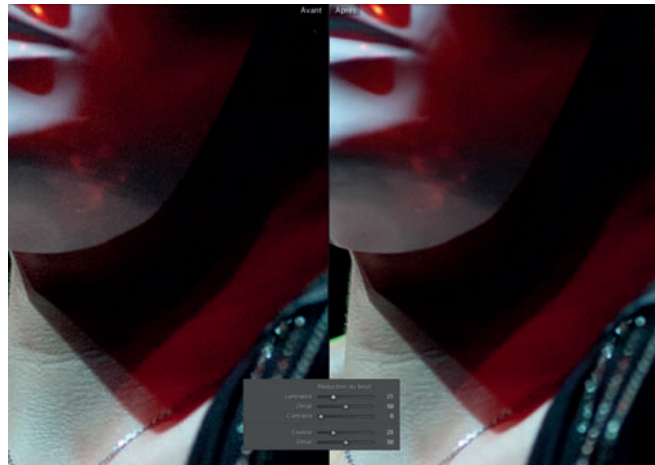
## Étape 1

Ouvrez l'image Originale\_25A.cr2. Cette illustration donne une bonne idée de la différence de traitement du bruit entre les anciennes versions de Lightroom (à gauche) et de Lightroom 3. Cette image, prise à 3200 ISO avec un EOS 7D, montre le traitement par défaut à l'ouverture du fichier. Dans le cas de Lightroom 3, le curseur Luminance est donc à 0 et le curseur Couleur à 25. Le traitement du bruit se fait par type de boîtier et de capteur, c'est-à-dire qu'il ne sera pas le même entre un Canon EOS 7D et un Nikon D700, par exemple.



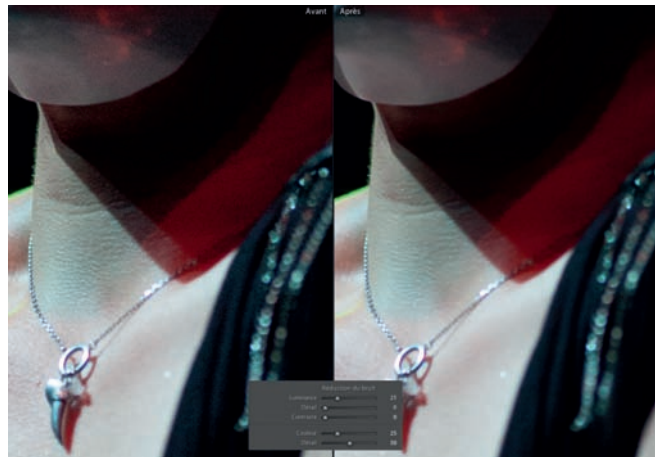
## Étape 2

Les curseurs sont divisés en deux groupes : Luminance et Couleur. Le curseur Luminance est réglé par défaut à 0 (aucune correction n'est appliquée), il contrôle le niveau de correction du bruit de luminance qui se traduit à l'image par du grain plus ou moins serré. Pour atténuer le grain sans perte de détail, une valeur de 25 est le meilleur compromis. Au-delà, on risque de perdre les micro détails.



## Étape 3

Le curseur Détail permet d'améliorer les détails de l'image. Sa valeur par défaut est de 50. Si on le déplace vers la droite, il va préserver plus de détails ; vers la gauche, il va les adoucir. Dans les deux cas, il y a un risque que les plus fins détails soient pris pour du bruit. Ce curseur est utile pour les images très bruitées ; si vos originaux sont très propres à haute sensibilité, le réglage par défaut de 50 n'aura pas besoin d'être modifié. Ci-contre, le curseur a été réglé à 0, ce qui se traduit par un adoucissement de la texture de la peau (image de droite).



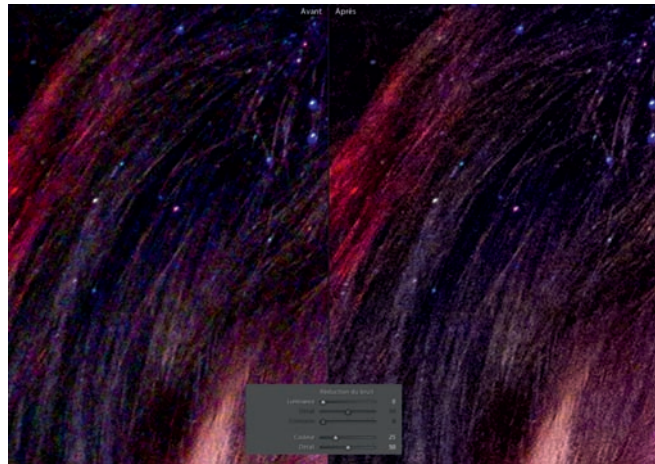
## Étape 4

Ouvrez l'image Originale\_25B.cr2. Le curseur Contraste agit sur les textures, et son effet est négligeable sur les images prises à moins de 6400 ISO. Pour préserver les textures, il faut déplacer le curseur vers la droite, au risque de voir se former des paquets granuleux et irréguliers. Si on le déplace vers la gauche, on garde une granulation fine mais les textures seront lissées. La valeur par défaut est 0. L'illustration montre un réglage à 100, avec la formation de ces paquets irréguliers, visibles à droite (notamment dans la paume) ou dans les détails de la peau, tout en haut de l'image.



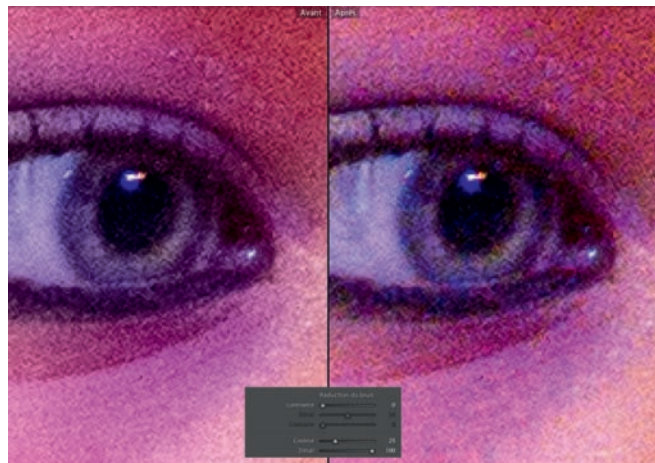
### Étape 5

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



### Étape 6

Sur ce dernier exemple, le curseur Détail permet de maîtriser les dérives et les pertes de couleurs au niveau des contours, dans le cas d'images très bruitées. La valeur par défaut est de 50 ; en allant vers 100, les couleurs des contours sont préservées, mais des pixels colorés apparaissent. Près de 0, les taches disparaissent au détriment des couleurs de contours. Ci-contre, le curseur est à 0 pour l'image de gauche, avec un résultat propre mais des couleurs lissées, et fixé à 100 à droite, ce qui produit des taches colorées mais conserve bien plus de nuances dans les détails de l'iris, des paupières ou des cernes.



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

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

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

# 32 Correction de perspectives

Parallèlement à la correction des objectifs, Adobe a pensé à un outil de correction de perspectives qui permet, par exemple, de redresser un bâtiment photographié en contre-plongée. La correction logicielle ne remplacera jamais un objectif à décentrement, puisqu'elle exige un recadrage systématique entraînant une perte de la surface d'image utile, néanmoins, l'outil de transformation de Lightroom est une excellente alternative qui fonctionne, bien sûr, de manière non destructive.



Les fichiers associés à cet exercice sont sur le DVD-Rom, dans le dossier Partie4\_ex32.

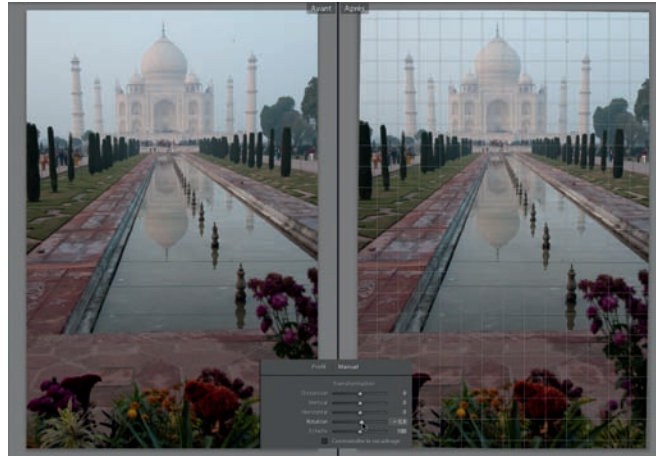
## Étape 1

Ouvrez l'image Originale\_32A.nef. L'outil de correction de perspectives, appelé « Transformation », se trouve dans l'onglet Manuel du panneau Corrections de l'objectif. Si votre objectif est pris en charge, nous vous conseillons d'appliquer en premier lieu une correction automatique, notamment pour la distorsion, conformément à ce que nous avons présenté à l'exercice 31. Ensuite, vous passerez dans l'onglet Manuel pour les travaux de transformation. Bien entendu, corriger une image très déformée n'a aucun sens : le recadrage serait tel que le résultat deviendrait inexploitable. Si vous prévoyez de corriger la perspective dans un logiciel, cadrez suffisamment large et évitez les plongées ou contre-plongées excessives.



## Étape 2

Cette image, prise avec un zoom universel, est un exemple qui rentre parfaitement dans le cadre – et les limites – de l'outil Transformation. Une courte analyse de l'image montre qu'elle s'évase vers le haut, et est légèrement penchée à gauche. La première chose à faire est d'effectuer une légère rotation vers la droite, pour redresser l'horizon. Notez que dès que la souris survole un curseur, une grille de repérage s'affiche automatiquement dans l'image. On déplace le curseur vers la droite, en se basant sur la plate-forme au pied du monument, ce qui donne une valeur de +0,8.



## Étape 3

Faisons une première tentative de correction de la perspective avec le curseur Vertical, que nous amenons à +14. Les minarets sont redressés, ainsi que le temple lui-même. En revanche, le minaret de gauche se déforme imperceptiblement vers le bord de l'image, et le bord du bassin, au premier plan, n'est pas encore parallèle à la grille.



## Étape 4

Nous allons donc utiliser le curseur Horizontal, que nous amenons à une valeur de +5. Ceci a pour effet d'aligner le bord du bassin avec la grille, mais, comme une correction à un endroit de l'image a obligatoirement un impact ailleurs, le Taj Mahal penche de nouveau vers la gauche. Dans un cas comme celui-là, il faut toujours corriger un peu plus pour anticiper et compenser la correction suivante. On ramène donc le curseur Horizontal à +3, car on va opérer une nouvelle rotation vers la droite.



## Étape 5

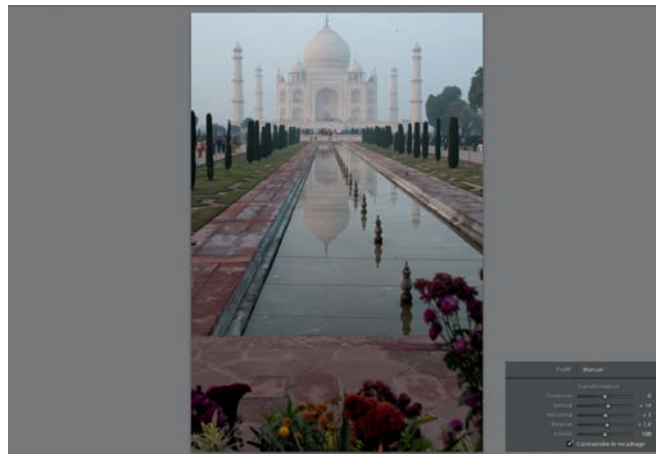
Une rotation supplémentaire (de +0,8 à +1,0) permet d'aligner à la fois le bord du bassin, la plate-forme au loin et le sommet des minarets.



## Étape 6

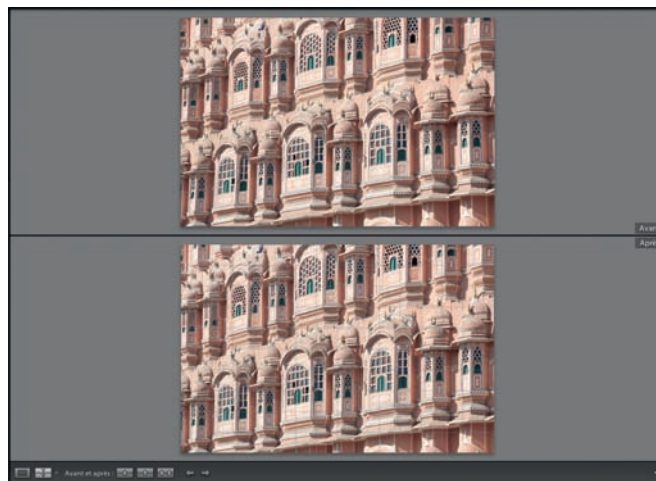
La correction menée ici va entraîner une perte importante de la surface exploitable de l'image. En effet, malgré une distorsion modérée, nous allons sacrifier pratiquement 20% de la photo.

Cochez l'option Contraindre le recadrage pour recadrer automatiquement l'image au plus près des bords utilisables, comme vous pouvez le constater ci-contre.



## Étape 7

Ouvrez l'image Originale\_32B.nef. La perte de surface exploitable après redressement exige de réserver l'outil Transformation à des corrections minimalistes, anticipées dès la prise de vue, comme dans l'exemple ci-contre. Dans ce nouveau cas, le curseur Vertical positionné à -12 a amplement suffi à compenser la déformation due à la contre-plongée.



### Étape 8

Ouvrez maintenant l'image Originale\_32C. nef. Ici, elle a été corrigée avec des valeurs de -14 pour le curseur Vertical, -3 pour le curseur Horizontal et -0,5 en rotation, la surface totale sacrifiée étant d'environ 15%.



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