

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



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 (démó 30 jours) : www.adobe.com/fr/products/photoshoplightroom
Photoshop CS5 (démó 30 jours) : www.adobe.com/fr/products/photoshop/photoshop
Modules externes de Tim Armes (LR/Mogrify 2, LR/Enfuse) et John Beardsworth (Open Directly) – versions limitées en nombre d'images exportables, paiement par donation : <http://photographers-toolbox.com/index.php>
Modules externes de Jeffrey Friedl (jfGeocoding Support, jfMetadata Wrangler, jfSmugMug, jfFacebook, jfPicasaWeb et biens d'autres) – versions limitées dans le temps, paiement par donation : <http://regex.info/blog/lightroom-goodies>