

Gilles **Theophile**

Lightroom 3

par la pratique

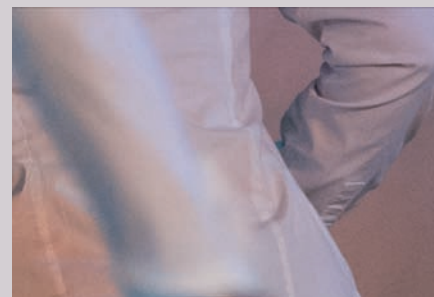
© Groupe Eyrolles, 2010. ISBN: 978-2-212-12765-2.
Les photos du livre et du DVD sont la propriété de l'auteur et de Céline Jentzsch, © tous droits réservés

EYROLLES



25 Traitement du bruit

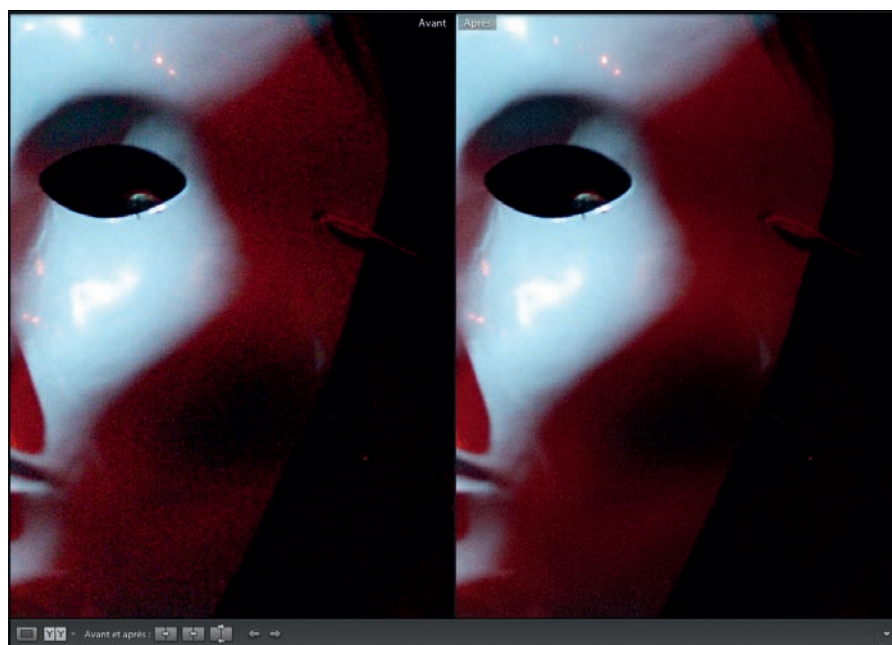
Lightroom 3, en plus du nouveau moteur de rendu, propose un outil de correction du bruit particulièrement performant, qui présente l'avantage d'agir au moment du dématricage des fichiers RAW. Oubliés les amas de pixels verts et magenta des anciennes versions, et place à une granulation serrée bien plus 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.

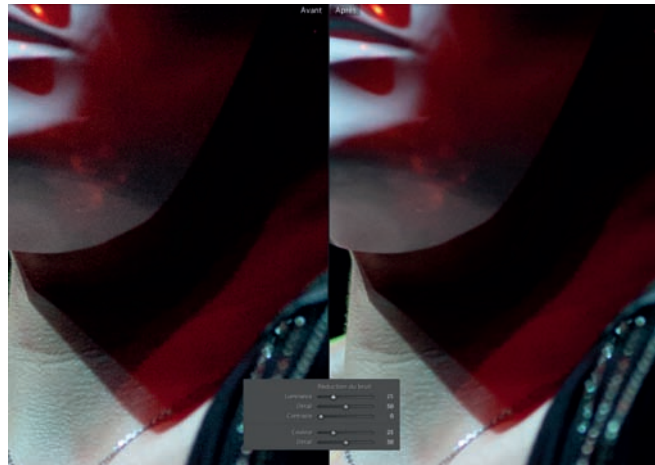
Étape 1

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.



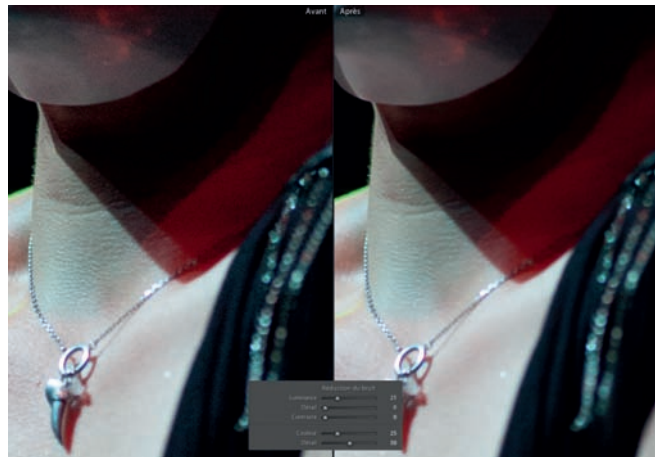
Étape 2

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.



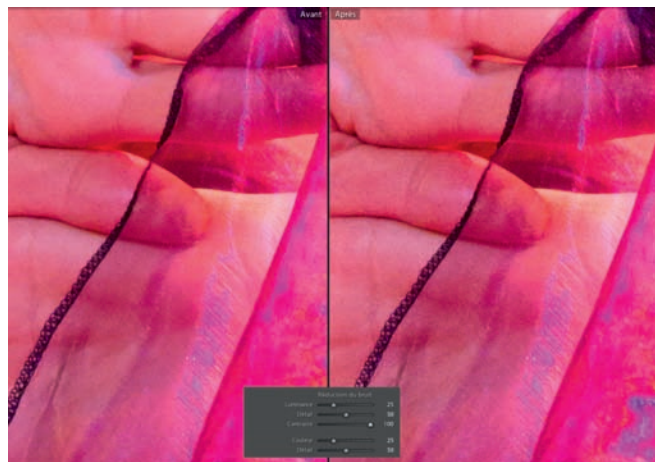
Étape 3

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).



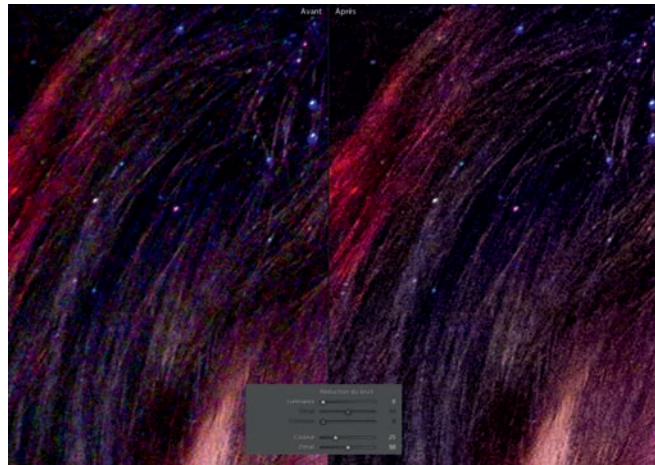
Étape 4

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.



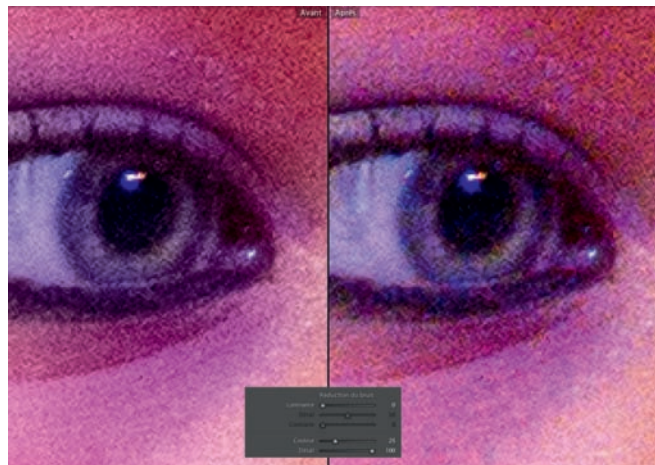
Étape 5

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.