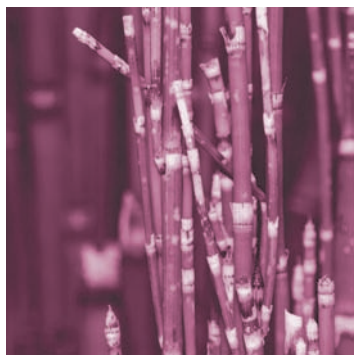
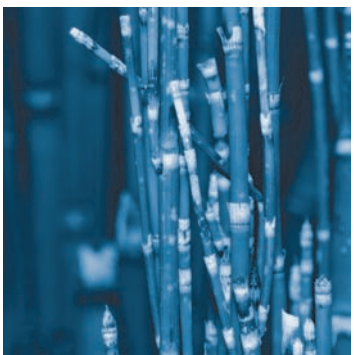


Gilles THEOPHILE



Les nouveautés de Lightroom 2.0



EYROLLES

Les nouveautés de
Lightroom 2.0

CHEZ LE MÊME ÉDITEUR

DANS LA MÊME COLLECTION

- P. RICORDEL. – **Capture NX2 pour les photographes** (à paraître).
V. GILBERT. – **Développer ses fichiers RAW, 3^e édition** (à paraître).
L. ALSHEIMER. – **Le noir et blanc avec Lightroom et Photoshop CS3**, 2008, 230 pages.
J.-M. SEPULCHRE. – **DxO pour les photographes**, 2008, 200 pages.
M. EVENING. – **Photoshop Lightroom pour les photographes**, 2007, 352 pages.
J. DELMAS. – **La gestion des couleurs pour les photographes, 2^e édition**, 2007, 448 pages.

HORS COLLECTION

- M. EVENING. – **Photoshop CS3 pour les photographes**, 2007, 616 pages + DVD-Rom.
T. LEGAULT. – **Astrophotographie**, 2006, 160 pages.
A. FRICH. – **La photographie panoramique**, 2004, 184 pages.

AUX ÉDITIONS VM

BOÎTIERS

- V. LUC, M.-P. ALBERT. – **Maîtriser le Canon EOS 450D** (à paraître).
V. LUC, M. FERRIER. – **Maîtriser le Nikon D300** (à paraître).
V. LUC, B. EFFOSSE. – **Maîtriser le Canon EOS 40D**, 2008.
V. LUC, B. EFFOSSE. **MAÎTRISER LE CANON EOS 400D**, 2007, 328 pages.
V. LUC. – **Maîtriser le Nikon D80**, 2007, 336 pages.
V. LUC. – **Maîtriser le Nikon D200**, 2006, 352 pages.
V. LUC. – **Maîtriser le Nikon D50**, 2006, 316 pages.
V. LUC. – **Maîtriser le Canon EOS 350D**, 2006, 316 pages.
P. BURIAN. – **Sony Alpha 700**, 2008, 200 pages.
P. BURIAN. – **Pentax K10D**, 2007, 220 pages.
R. SHEPPARD. – **Canon EOS 30D**, 2007, 160 pages.
R. SHEPPARD. – **Canon EOS 20D**, 2005, 160 pages.
R. SHEPPARD. – **Canon EOS 300D**, 2005, 160 pages.
J. D. THOMAS. – **Le système flash Canon**, 2007, 132 pages.
J. D. THOMAS. – **Le système flash Nikon**, 2007, 132 pages.

DANS LA COLLECTION GUIDES PRATIQUES

- B. BODIN, C. BRUNO. – **Photographier la montagne**, 2008, 168 pages.
C. LAMOTTE, S. ZANIOL. – **Photojournalisme**, 2007, 200 pages.
T. SERAY. – **Photographier la mer et la voile**, 2007, 200 pages.
E. BALANÇA. – **Photographier les animaux**, 2007, 180 pages.
I. GUILLEN, A. GUILLEN. – **La photo numérique sous-marine, 2^e édition**, 2006, 194 pages + CD-Rom.
I. GUILLEN, A. GUILLEN. – **La photo numérique sous-marine – Guide expert**, 2005, 230 pages.

HORS COLLECTION

- C. HARNISCHMACHER. – **Fabriquer ses accessoires d'éclairage photo**, 2007, 104 pages.
T. DEHAN, S. SÉNÉCHAL. – **Guide de la photographie ancienne, 2^e édition**, 2008, 160 pages.
B. PETERSON. – **Pratique de l'exposition en photographie**, 2007, 160 pages.
R. BOUILLOT. – **La pratique du reflex numérique, 2^e édition**, 2007, 480 pages.
R. BOUILLOT. – **Le langage de l'image (avec B. Martinez)**, 2006, 200 pages.
H. ROSSIER. – **Éclairer pour la prise de vue**, 2005, 116 pages.
P. BACHELIER. – **Noir & Blanc – De la prise de vue au tirage, 3^e édition**, 2005, 232 pages.

Gilles THEOPHILE

Les nouveautés de Lightroom 2.0



EYROLLES

ÉDITIONS EYROLLES
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Avant-propos

Une architecture modulaire

Lightroom 2.0 permet de gérer, d'organiser, de développer, de retoucher et d'exporter des images numériques au sein d'une même architecture, avec toutefois la possibilité de faire des allers-retours dans Photoshop ou tout autre éditeur externe. Il est composé de cinq modules.

- Bibliothèque : pour l'importation, la gestion et l'organisation des images et de leurs métadonnées ;
- Développement : pour le traitement, le développement et la correction globale ou localisée des images ;
- Diaporama : pour la création de diaporamas à l'aide d'outils de mise en pages et d'adjonction de son ;
- Impression : pour la mise en pages et la sortie sur support papier ;
- Web : pour la création de galeries Web en Flash et en HTML.

Édition de métadonnées

Contrairement à Photoshop, qui permet de traiter des images bitmap composées de pixels, Lightroom édite des métadonnées. Chaque correction, chaque modification sont enregistrées sous forme d'instructions, soit dans les en-têtes de fichiers JPEG, TIFF et PSD, soit dans des fichiers annexes au format XMP, appelés *sidecars*, pour les fichiers RAW.

En aucun cas, Adobe ne permet la modification des fichiers RAW considérés comme des originaux ; ils ont un statut que l'on peut assimiler à celui du négatif argentique. Une seule exception cependant, Lightroom 2.0 permet de modifier la date et l'heure inscrites dans le fichier RAW, mais seulement par l'intermédiaire d'une option des Préférences (désactivée par défaut).

Le principe d'un flux de production basé sur l'édition de métadonnées implique d'utiliser une base de données, ce qui entraîne fatalement une gestion plus lourde des fichiers (puisque'une étape d'importation est obligatoire) mais, ensuite, le travail sur les images est beaucoup plus fluide et souple : il est notamment possible de créer plusieurs versions virtuelles d'une même image où sont appliquées à chaque fois des corrections différentes, sans multiplier pour autant le nombre physique de fichiers. Ainsi, l'impact sur la productivité est particulièrement positif.

Lightroom dispose d'un autre atout majeur : la possibilité de poursuivre la correction et la retouche des images dans Photoshop, avant de les rapatrier et de les référencer automatiquement dans le catalogue.

Formats d'images

Lightroom 2.0 accepte les formats d'images suivants :

- RAW (tous les formats RAW des fabricants d'appareils photo) ;
- DNG (format Digital NeGative développé par Adobe) ;
- TIFF (8 et 16 bits) ;
- JPEG ;
- PSD.

Compatibilité avec les fichiers RAW

Lightroom et le module Camera Raw de Photoshop utilisent le même moteur de développement et offrent la même compatibilité avec les appareils du marché. Camera Raw 4.5 est la version qui correspond à Lightroom 2.0 ; elle est capable de restituer les corrections locales effectuées dans Lightroom 2.0, mais ne dispose pas de ses outils.

Pour une liste détaillée des reflex, dos numériques et compacts compatibles, rendez-vous sur le site Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com.

Les principales nouveautés de Lightroom 2.0

Lightroom 2.0 a été revu en profondeur et propose les nouveautés suivantes :

- affichage sur deux écrans ;
- réorganisation et optimisation du module Bibliothèque et de ses outils ;
- filtres et explorateur de métadonnées entièrement revus ;
- gestionnaire de mots-clés simplifié ;
- système de suggestion de mots-clés ;
- taille maximale des images portée à 65 000 pixels par côté (contre 10 000 précédemment) ;
- collections dynamiques ;
- collections spécifiques aux modules Diaporama, Impression et Web ;
- menu contextuel affichant la liste des collections auxquelles appartient l'image sélectionnée ;
- amélioration des algorithmes de tonalité automatique ;
- retouche locale, avec les outils Pinceau et Filtre gradué ;
- réorganisation du panneau Détail ;
- effet de vignetage applicable aux images recadrées ;
- intégration à Photoshop étendue (objets dynamiques, panorama, HDR et calques) ;
- possibilité d'ajouter un nombre illimité d'éditeurs externes ;
- nouveau moteur colorimétrique améliorant, notamment, le rendu des teintes rouges et oranges ;
- importation de profils colorimétriques personnalisés en provenance de DNG Profile Editor pour simuler le rendu des logiciels de développement RAW des fabricants d'appareils photo ;
- accentuation optimisée pour les modules Impression et Web (ainsi que pour le menu Exportation), basés sur les algorithmes de PixelGenius Photokit Sharpener ;

- nouvelles options de mise en pages du module Impression avec la possibilité d'imprimer une photo en différentes tailles sur une même page ;
- conversion d'une mise en pages en fichier JPEG ;
- réimportation automatique d'images exportées ;
- optimisation pour les systèmes multiprocesseurs ;
- exploitation en 64 bits avec les systèmes compatibles (Mac OS X et Vista) ;
- gestionnaire de plug-ins permettant l'installation et la mise en service de modules externes sans redémarrage de l'application ;
- kit étendu de développement d'exportation pour une meilleure intégration avec le menu Exportation ou entre plug-ins.

Installation

Pour fonctionner de manière fluide, Lightroom 2.0 nécessite un ordinateur puissant et relativement récent, notamment si le catalogue est volumineux. Le logiciel tirera le meilleur parti des configurations multiprocesseurs ou utilisant des processeurs à cœurs multiples.

Configuration minimale Mac

- Processeur PowerPC G4, G5 ou Intel.
- Mac OS X 10.4 ou 10.5.
- 1 Go de RAM et 1 Go d'espace disque.
- Lecteur de CD-Rom.
- Résolution écran 1 024 × 768.

Configuration minimale Windows

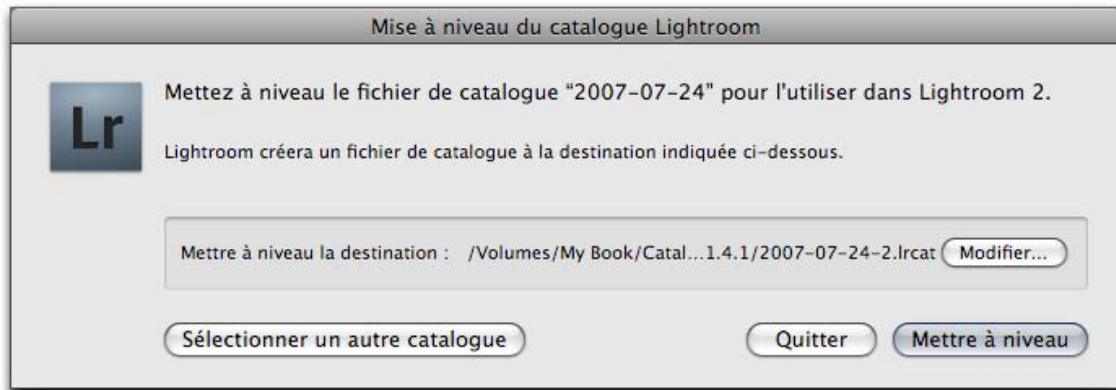
- Processeur Intel Pentium 4.
- Windows XP SP2, Vista Home Premium/Business/Ultimate ou Enterprise (et versions 64 bits de Vista).
- 1 Go de RAM et 1 Go d'espace disque.
- Lecteur de CD-Rom.
- Résolution écran 1 024 × 768.

Quelques restrictions

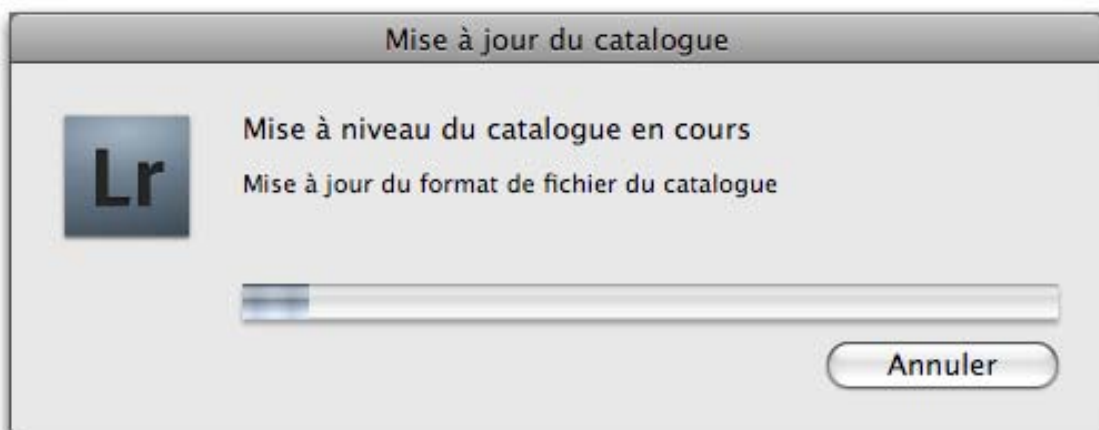
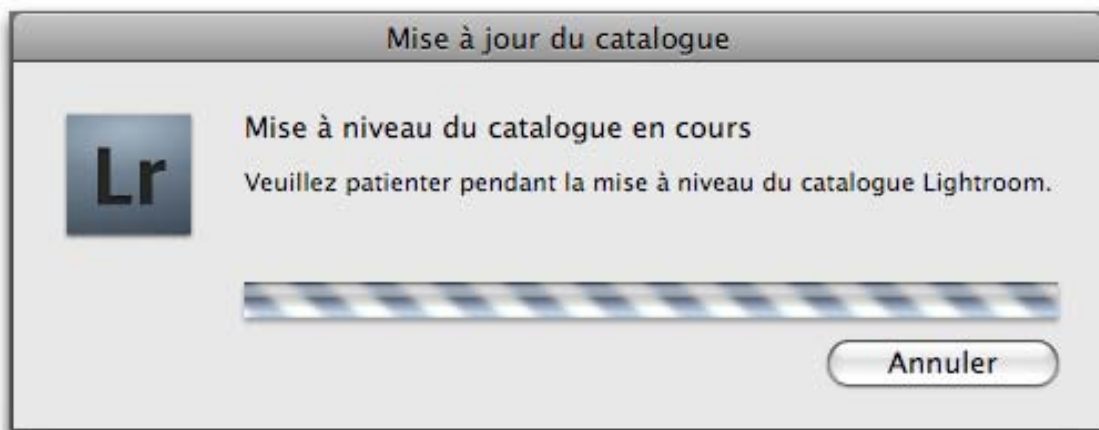
- La fonction de gravure d'images exportées n'est pas disponible sous les versions 64 bits de Windows.
- Lightroom 2.0 sous Vista peut ne pas se lancer automatiquement à la détection d'une carte mémoire (utiliser la commande Importer du module Bibliothèque).
- Les performances de Lightroom 2.0 peuvent se dégrader sous Windows si la corbeille contient des milliers de fichiers.
- Les corrections locales effectuées avec la version bêta de Lightroom 2.0 peuvent avoir un rendu légèrement différent dans la version finale.

Mise à jour du catalogue des anciennes versions de Lightroom

Après installation de Lightroom 2.0, une mise à jour de l'ancien catalogue (Lightroom 1.0 à 1.4.1 et 2.0 bêta) va se mettre en place au démarrage de l'application. Elle est obligatoire ; si vous ne désirez pas l'effectuer, vous devrez créer un nouveau catalogue et réimporter vos images.



Dialogue de mise à jour d'un catalogue



Mise à jour de l'ancien catalogue vers Lightroom 2.0 en cours d'exécution

Sommaire

Chapitre 1 : **Le module Bibliothèque**

Nouveautés	1
Affichage sur deux écrans	1
Importation	1
Dossiers et organisation	1
Collections et collections dynamiques	2
Mots-clés et métadonnées	2
Filtre de bibliothèque	2
Présentation de l'interface	2
Détail des nouveautés	4
Affichage sur deux écrans	4
Importation	12
Dossiers et organisation	14
Collections et collections dynamiques	18
Mots-clés et métadonnées	34
Filtre de bibliothèque	41

Chapitre 2 : **Module Développement**

Nouveautés	51
Optimisation de l'interface	52
Suppression des tons directs	52
Retouche locale (filtre gradué et pinceau de réglage)	52
Tonalité automatique	52
Panneau Détail	52
Virage partiel	53
Vignelage	53
Étalonnage de l'appareil photo	53
En détail	53
Optimisation de l'interface	53
Suppression des tons directs	55
Retouche locale	62

Chapitre 3 : **Modules Diaporama, Impression, Web**

Collections spécifiques aux modules de sortie	98
Créer une collection spécifique à un module de sortie	99
Créer un ensemble de collections spécifique à un module de sortie	100
Module Diaporama	101
Panneau Titres	102
Panneau Lecture	102
Boutons Aperçu et Lecture	103
Menu Utiliser	104
Exportation du diaporama en JPEG et PDF	104

Module Impression.....	106
Collection d'images.....	106
Cellules.....	107
Travaux d'impression.....	107
Module Web.....	110

Chapitre 4 : **Environnement de travail pour Lightroom**

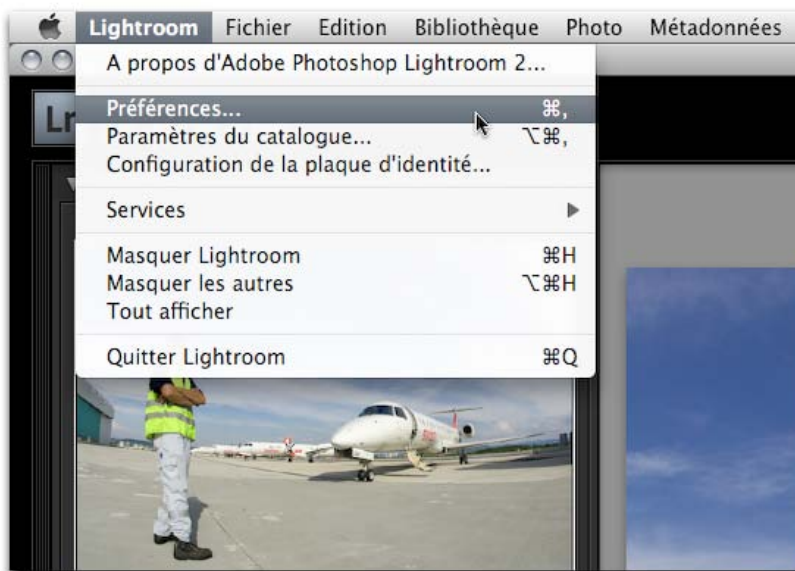
Éditeurs externes.....	111
Photoshop CS3.....	111
Autres éditeurs externes.....	115
Compatibilité avec Camera Raw et Bridge.....	117
Camera Raw.....	118
Bridge.....	118
Menu Exporter.....	119
Exporter la photo sélectionnée vers.....	120
Emplacement d'exportation.....	121
Netteté de sortie.....	121
Post-traitement.....	121
Actions de post-traitement.....	122
Modules externes.....	123
Gestionnaire de modules externes Lightroom.....	123
Les modules externes de Jeffrey Friedl.....	127
Les modules externes de Timothy Armes.....	129
Gabarits de galeries Web d'éditeurs indépendants.....	132
Quelques outils indispensables.....	133
Nouveaux outils de colorimétrie.....	135
DNG Profile Editor.....	135
Profil Adobe Standard bêta 1.....	136
Profils de simulation.....	137

Introduction : le réglage des Préférences

Cette nouvelle version 2.0 étant assez différente de la précédente, les Préférences et les options du logiciel ont également été modifiées. Nous allons décrire ces nouvelles options et vous conseiller dans les réglages à appliquer afin de bien démarrer avec Lightroom.

Les options sont réparties en deux groupes principaux : les Préférences (sous Mac OS X, menu Lightroom>Préférences... ; sous Windows, menu Édition>Préférences) et les Paramètres du catalogue (sous Mac OS X, menu Lightroom>Paramètres du catalogue... ; sous Windows, menu Édition>Paramètres du catalogue).

La raison pour laquelle les options du catalogue ne sont pas dans les Préférences de Lightroom est très simple : elles sont stockées avec le catalogue pour que vous puissiez utiliser autant de catalogues que vous le voulez, y compris avec des réglages différents. Les Préférences de Lightroom s'appliquent, quant à elles, au programme lui-même, indépendamment du catalogue.



Accès aux Préférences sous Mac OS X

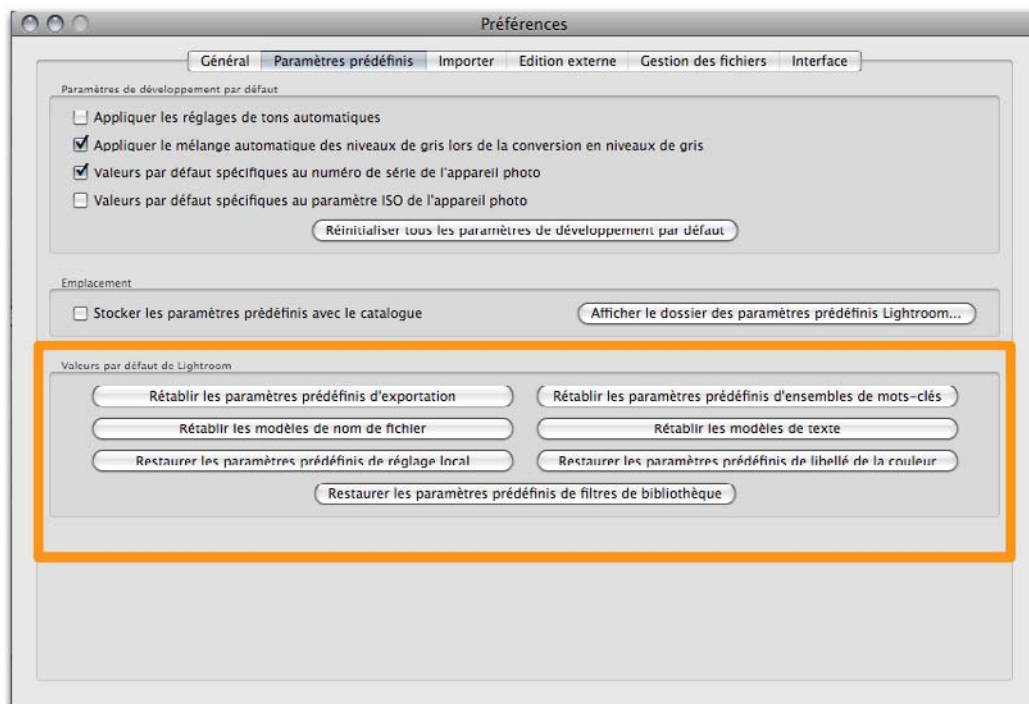
Préférences

Onglet Paramètres prédéfinis

On trouve ici trois nouvelles commandes de réinitialisation dans le panneau Valeurs par défaut de Lightroom :

- Restaurer les paramètres prédéfinis de réglage local : supprime tous les réglages personnalisés enregistrés dans les outils de retouche locale (pinceau de réglage et filtre gradué) ;
- Restaurer les paramètres prédéfinis de libellé de la couleur : supprime tous les jeux personnalisés de libellés de couleur ;

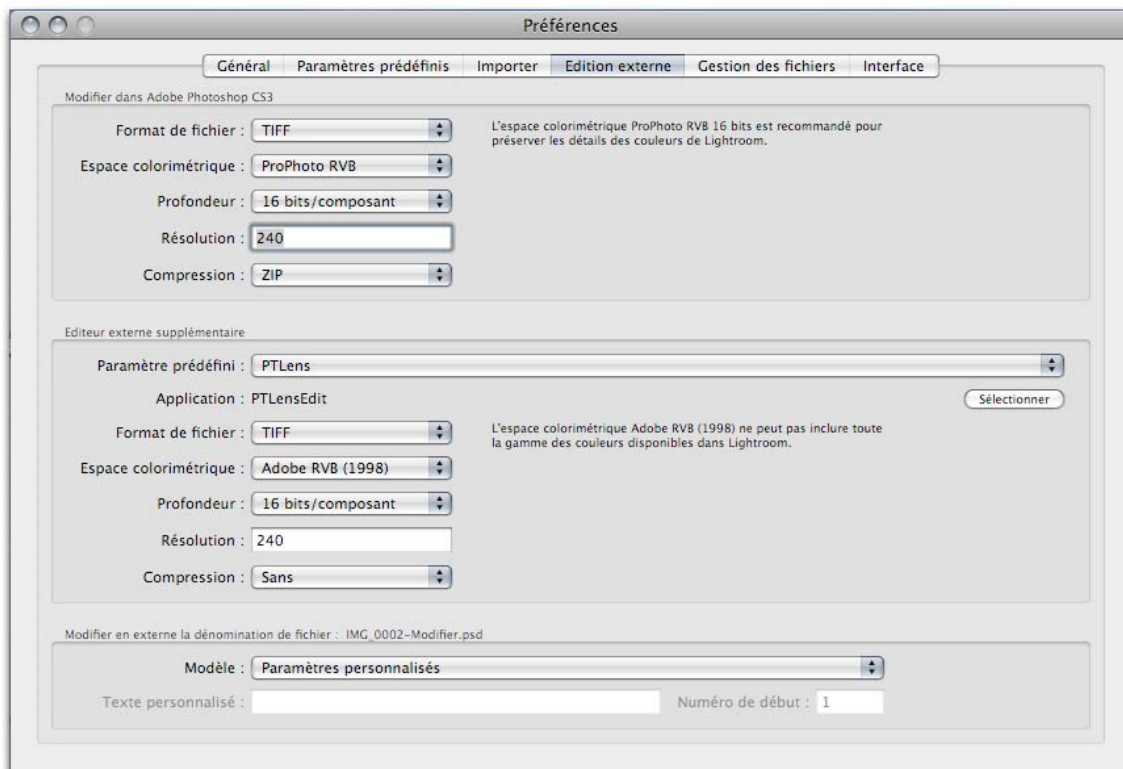
- Restaurer les paramètres prédéfinis de filtres de bibliothèque : supprime toute configuration personnelle enregistrée dans le filtre de bibliothèque (nombre et contenu des colonnes de métadonnées).



Onglet Paramètres prédéfinis

Onglet Édition externe

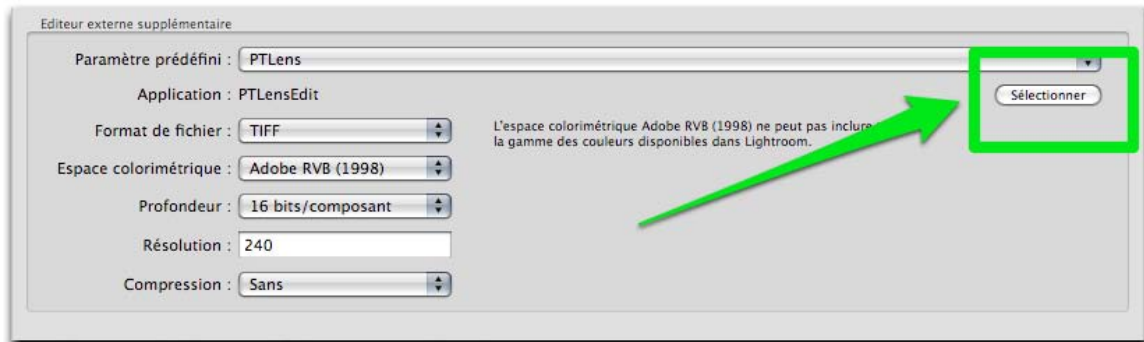
Si Photoshop ou Photoshop Elements sont déjà installés sur votre ordinateur, Lightroom les détectera automatiquement et les placera systématiquement dans le panneau de l'éditeur principal.



Onglet Édition externe

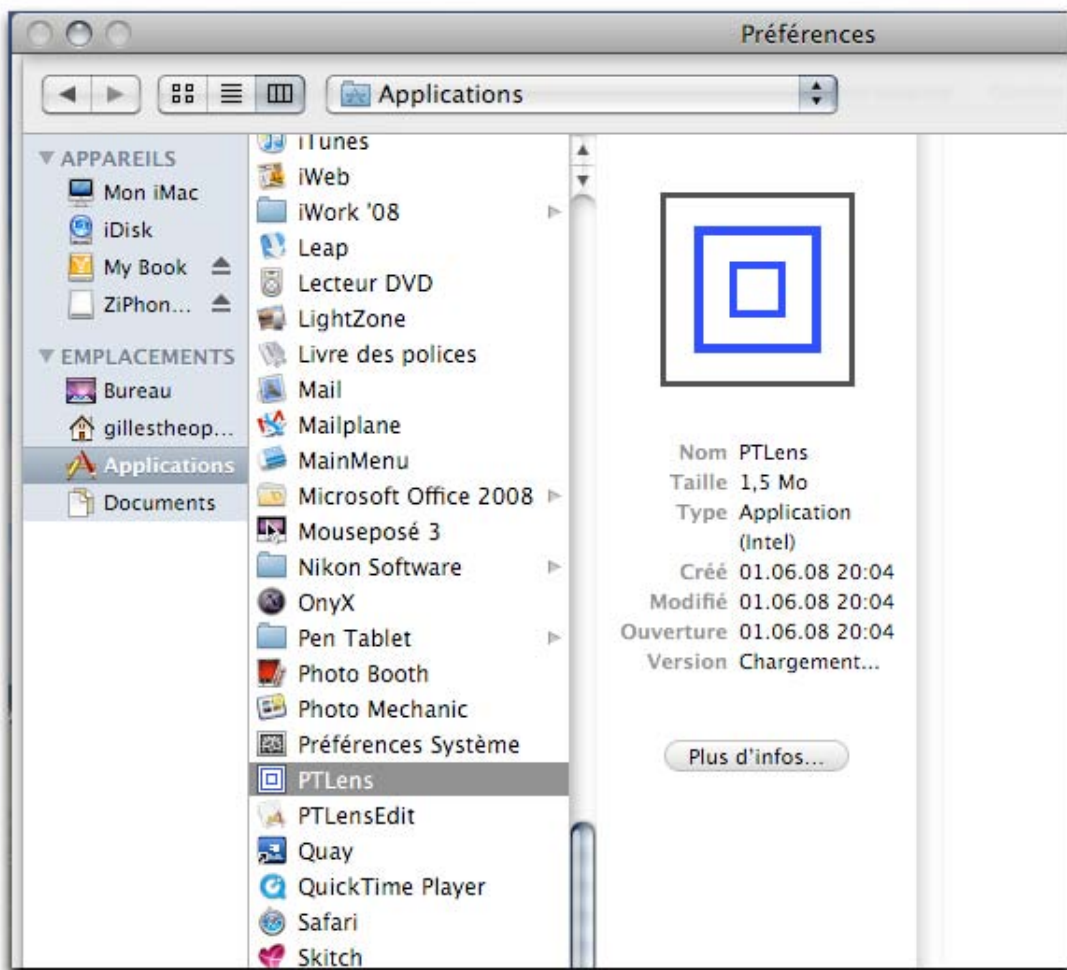
Dans Lightroom 1.x, il n'était pas possible d'installer plus de deux éditeurs externes, Photoshop inclus. Maintenant, on peut enregistrer autant d'éditeurs externes que le désire l'utilisateur, grâce aux paramètres prédéfinis.

1. Dans le panneau Éditeur externe supplémentaire, appuyez sur le bouton Sélectionner.



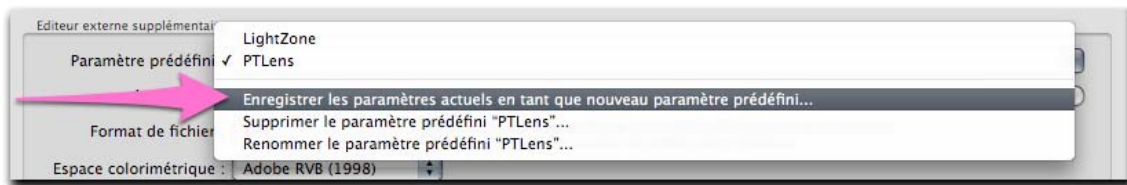
Bouton Sélectionner

2. Dans la boîte de dialogue du système d'exploitation, recherchez l'emplacement de l'application destinée à devenir un éditeur externe de Lightroom, puis cliquez sur Sélectionner.



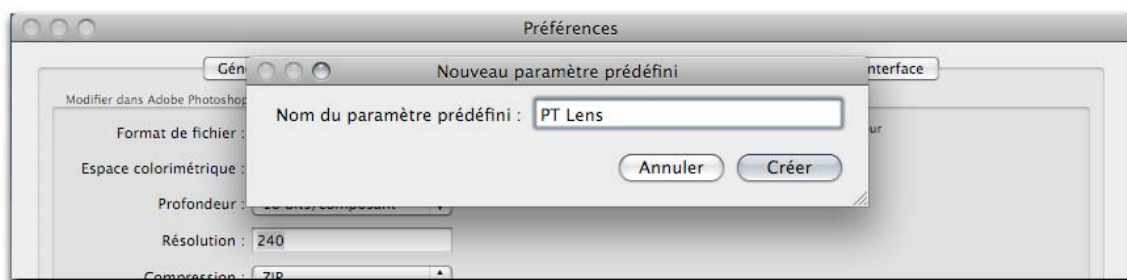
Sélection de l'éditeur externe dans l'arborescence du système

3. Dans le menu déroulant, sélectionnez « Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini... ».



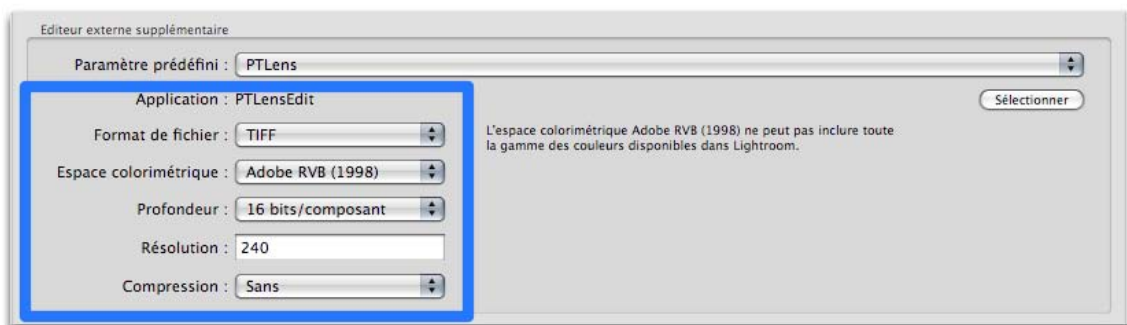
Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini

4. Nommez le nouveau paramètre, de préférence en utilisant le nom de l'application sélectionnée, puis cliquez sur Créer.



Nommer l'éditeur externe

5. Réglez le format de fichier, l'espace colorimétrique, la profondeur de couleurs et la résolution avec lesquels vous souhaitez que Lightroom transfère vos photos.



Réglage des paramètres du fichier destiné à l'éditeur externe

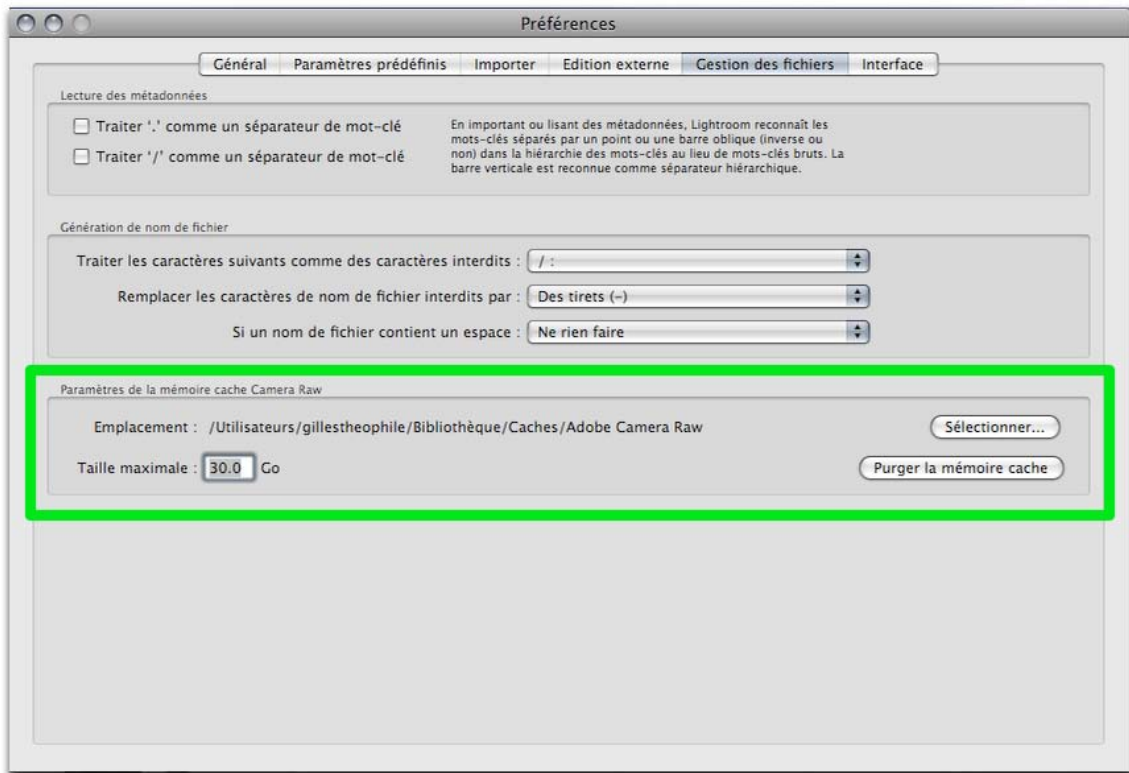
Information

Lightroom ne permet pas d'envoyer un fichier RAW vers une application externe. Cependant, vous pouvez choisir un format TIFF ou PSD, garantis du maintien de la meilleure qualité possible dans le flux de travail. Pour conserver le maximum de qualité, choisissez une profondeur de couleurs de 16 bits et, si l'éditeur externe est compatible, l'espace colorimétrique ProPhoto RVB – sinon, utilisez Adobe RVB (1998).

Onglet Gestion des fichiers

Les toutes dernières versions de Lightroom 1.x permettaient de profiter de la mémoire tampon du module Camera Raw de Photoshop. Cette « mémoire cache », qui améliore la rapidité du rendu des images affichées

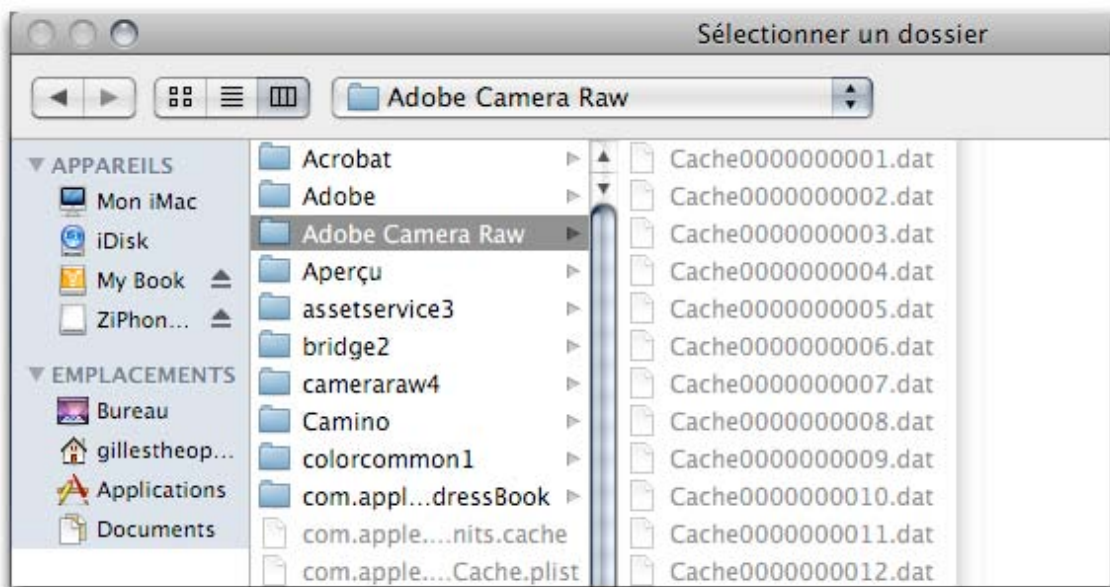
à l'écran, est réglable dans les Préférences de Camera Raw, mais uniquement pour Photoshop CS3 (c'est également possible dans Photoshop Elements, mais uniquement sur Mac).



Onglet Gestion des fichiers

La taille de la mémoire tampon est enfin paramétrable directement dans les Préférences de Lightroom 2.0, onglet Gestion des fichiers>panneau Paramètres de la mémoire cache Camera Raw.

1. Appuyez sur le bouton Sélectionner pour choisir l'emplacement de la mémoire cache.



Sélection de l'emplacement de la mémoire cache

2. Saisissez un nombre dans le champ de saisie Taille maximale (de 1 à 50 Go maximum).
3. De temps en temps, n'hésitez pas à purger la mémoire cache en appuyant sur le bouton Purger la mémoire cache.

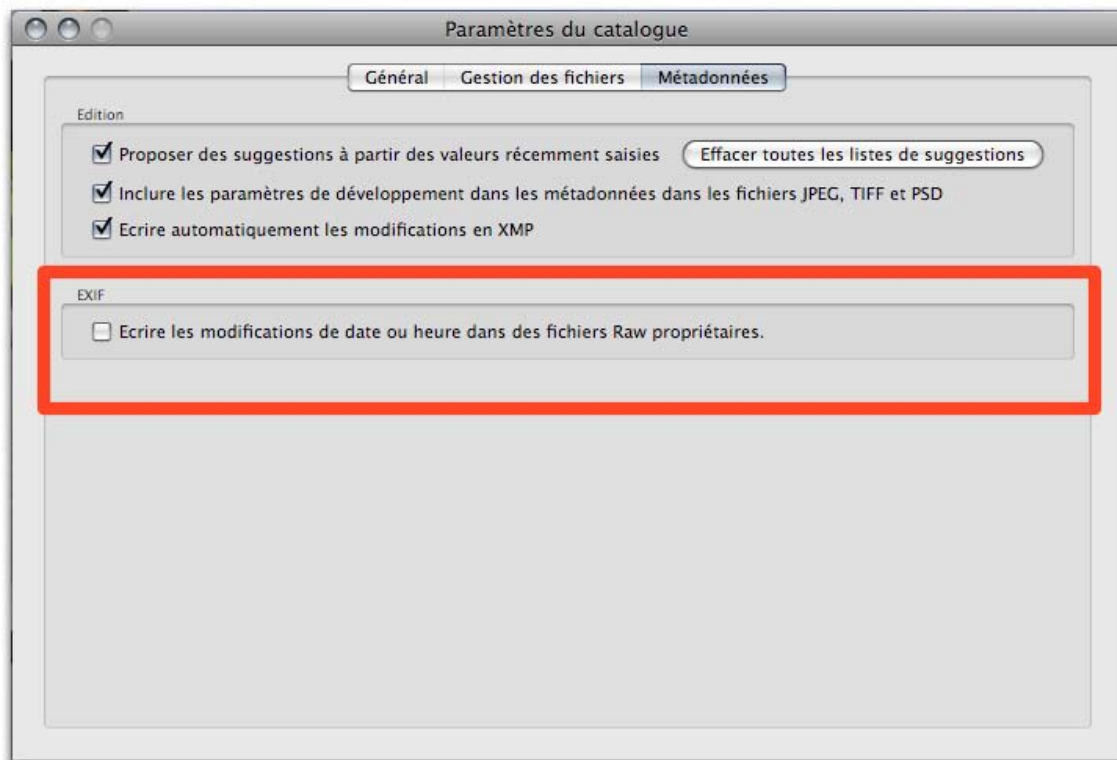
Information

Lightroom 2.0 ne requiert plus la présence de Photoshop CS3 pour utiliser la mémoire cache. Toutefois, si ce dernier est installé, elle sera bien partagée avec Camera Raw.

Paramètres du catalogue

On l'a dit, les réglages spécifiques au catalogue sont accessibles en dehors des Préférences. L'unique nouveauté, située dans l'onglet Métadonnées, permet de modifier la date et l'heure dans les fichiers RAW propriétaires.

La philosophie d'Adobe était de ne jamais modifier le document original mais, puisque le code de Camera Raw permet de modifier la date et l'heure (ce qui a conduit à des problèmes de gestion des fichiers au sein du catalogue), les développeurs de Lightroom laissent maintenant le choix à l'utilisateur (par défaut, la modification date/heure des fichiers RAW n'est cependant pas activée).



Option de modification de la date et de l'heure dans les fichiers RAW

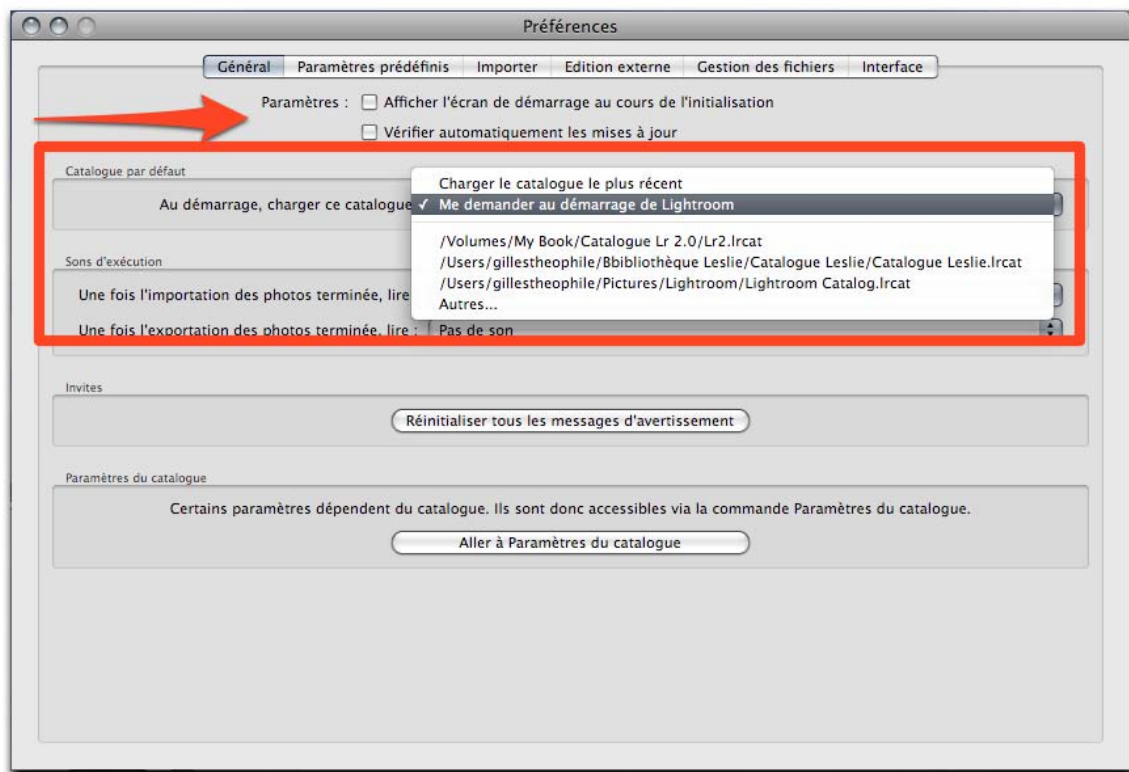
Quelques recommandations

Pour configurer correctement Lightroom, veuillez suivre les recommandations suivantes.

Dans les Préférences

Onglet Général

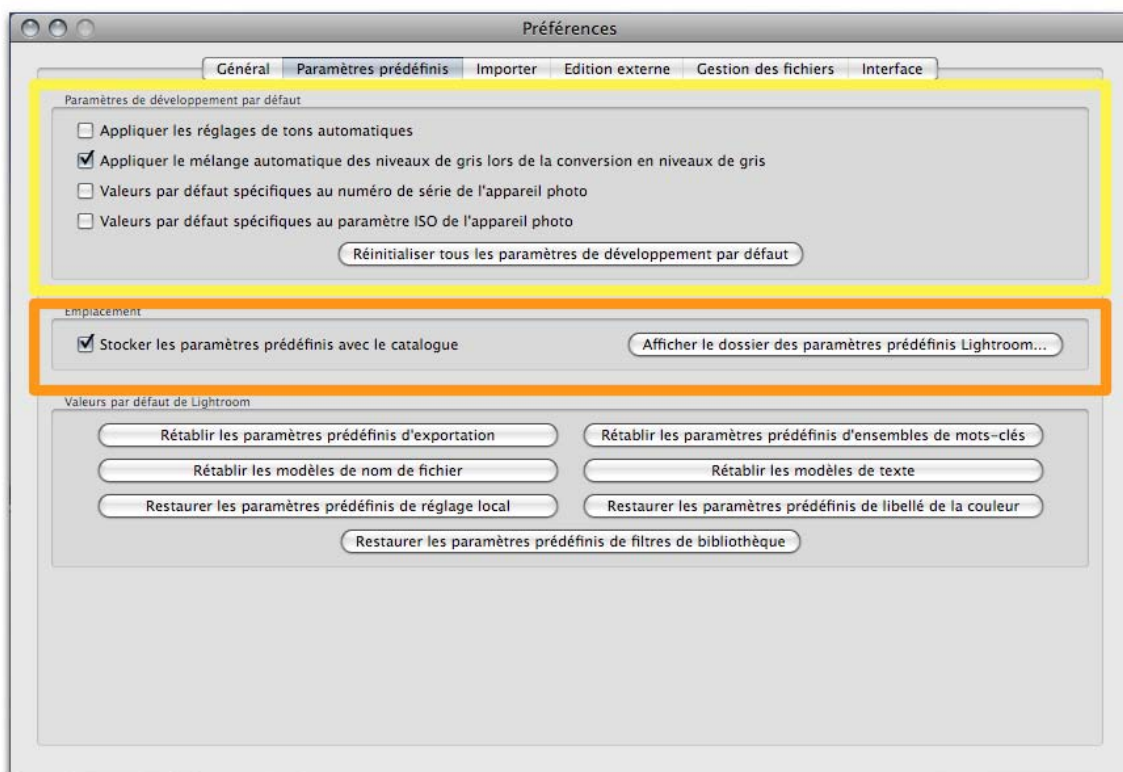
- Désactivez « Afficher l'écran de démarrage au cours de l'initialisation ».
- Désactivez « Vérifier automatiquement les mises à jour ». En effet, il est plus prudent de ne pas se précipiter sur les mises à jour et de vérifier qu'elles n'entraînent pas de problèmes dans l'utilisation du logiciel.
- Choisissez l'option Au démarrage, charger ce catalogue>Me demander au démarrage de Lightroom : si vous utilisez plusieurs catalogues, Lightroom vous demandera d'en choisir un au démarrage.



Réglages recommandés dans l'onglet Général

Onglet Paramètres prédéfinis

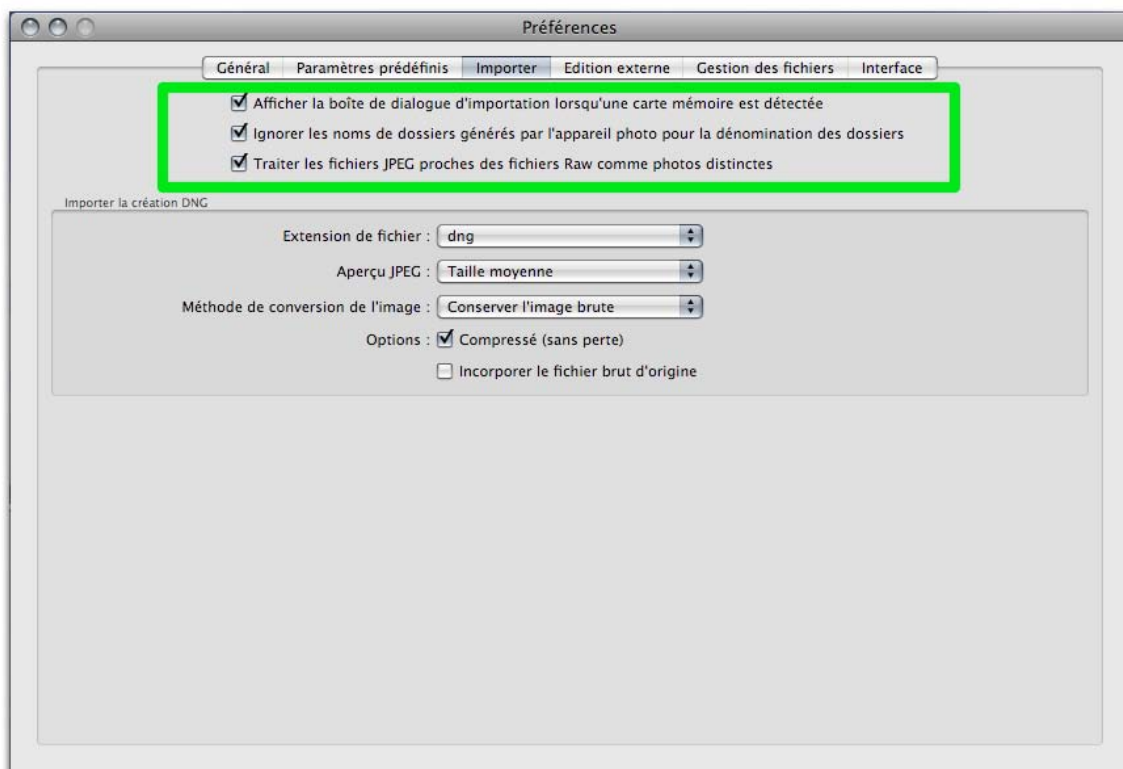
- Désactivez « Appliquer les réglages de tons automatiques » pour éviter que Lightroom ne corrige vos images sans que vous vous en aperceviez tout de suite.
- Laissez « Appliquer le mélange automatique des niveaux de gris lors de la conversion en niveaux gris » (en effet, le mélangeur de couches de Lightroom donne fréquemment un bon résultat qui constitue une excellente base de travail).
- Activez « Stocker les paramètres prédéfinis avec le catalogue » : si vous stockez le catalogue sur un disque externe destiné à être partagé entre plusieurs ordinateurs, cette option vous permettra d'emporter vos pré-réglages d'outils partout avec vous, plutôt que de les stocker sur un ordinateur fixe.



Réglages recommandés dans l'onglet Paramètres prédéfinis

Onglet Importer

- Activez « Afficher la boîte de dialogue d'importation lorsqu'une carte mémoire est détectée ». Bien entendu, il est tout à fait possible de transférer les images avec un logiciel tiers mais, si vous avez l'intention de les importer dans Lightroom, autant le faire directement plutôt que de passer par un processus en deux étapes.



Réglages recommandés dans l'onglet Importer

- Activez « Traiter les fichiers JPEG proches des fichiers RAW comme photos distinctes » si vous avez l'habitude de prendre vos photos simultanément en RAW et en JPEG. Cependant, vu la souplesse d'utilisation de Lightroom, préférez un flux de travail 100 % RAW, y compris à la prise de vue. Si vous avez besoin de JPEG, vous pouvez les créer très rapidement dans l'application d'Adobe.

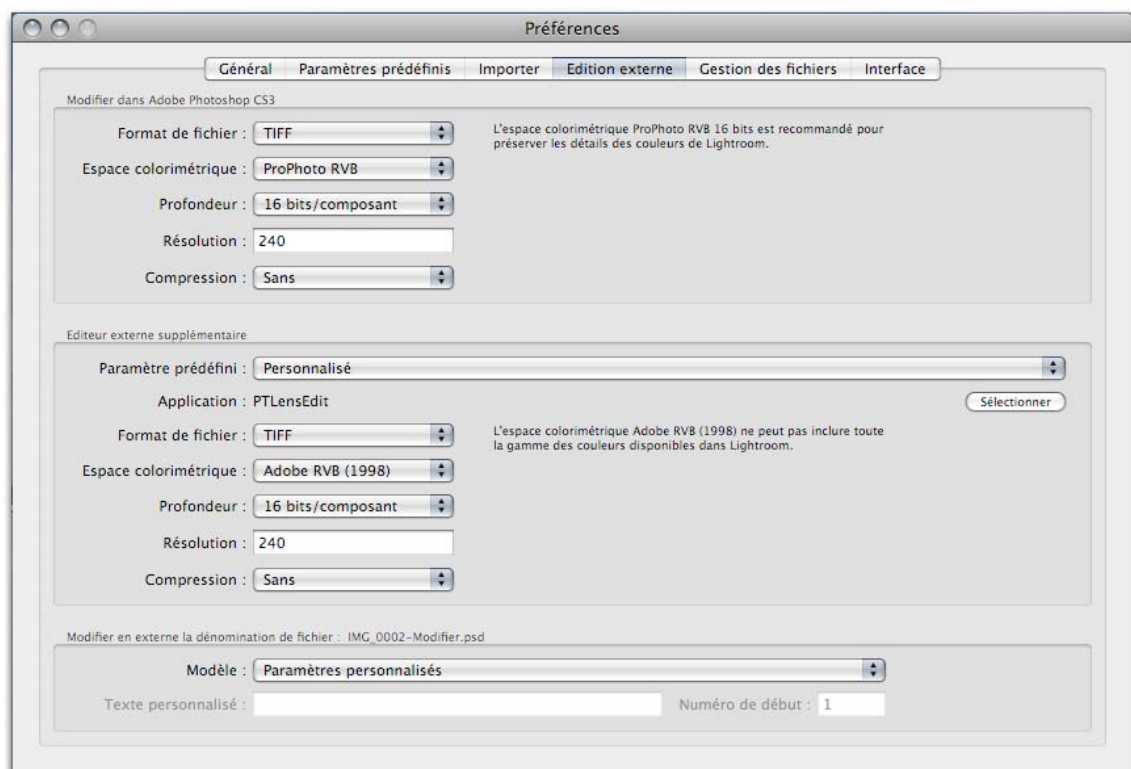
Onglet Édition externe

- Si vous utilisez Photoshop CS3 comme éditeur externe principal, choisissez les réglages garantissant la conservation de la plus grande qualité possible au sein du flux de production. Outre le format PSD, pensez également au format TIFF, mais en 16 bits non compressé, au sein de l'espace ProPhoto RVB (qui, tout étant le plus étendu, est également l'espace de travail de Lightroom).
- Par défaut, la résolution du fichier à transférer est de 240 dpi, ce qui est idéal pour l'impression jet d'encre.

Attention

Si vous choisissez le format PSD, pensez à activer dans Photoshop l'option « Maximiser la compatibilité » pour que l'image de retour dans le catalogue puisse être lue correctement dans Lightroom. Pensez également à harmoniser l'espace colorimétrique de Lightroom avec celui de Photoshop (dans les Préférences Couleurs).

- Pour les éditeurs externes supplémentaires, appliquez les mêmes réglages que pour Photoshop.
- Si vos éditeurs externes n'utilisent pas l'espace ProPhoto RVB, choisissez Adobe RVB (1998) pour conserver un flux de qualité. Cet espace est idéal pour des images destinées à un imprimeur ; si vous voulez tirer vos images en Minilab ou les publier sur le Web, préférez l'espace sRVB.



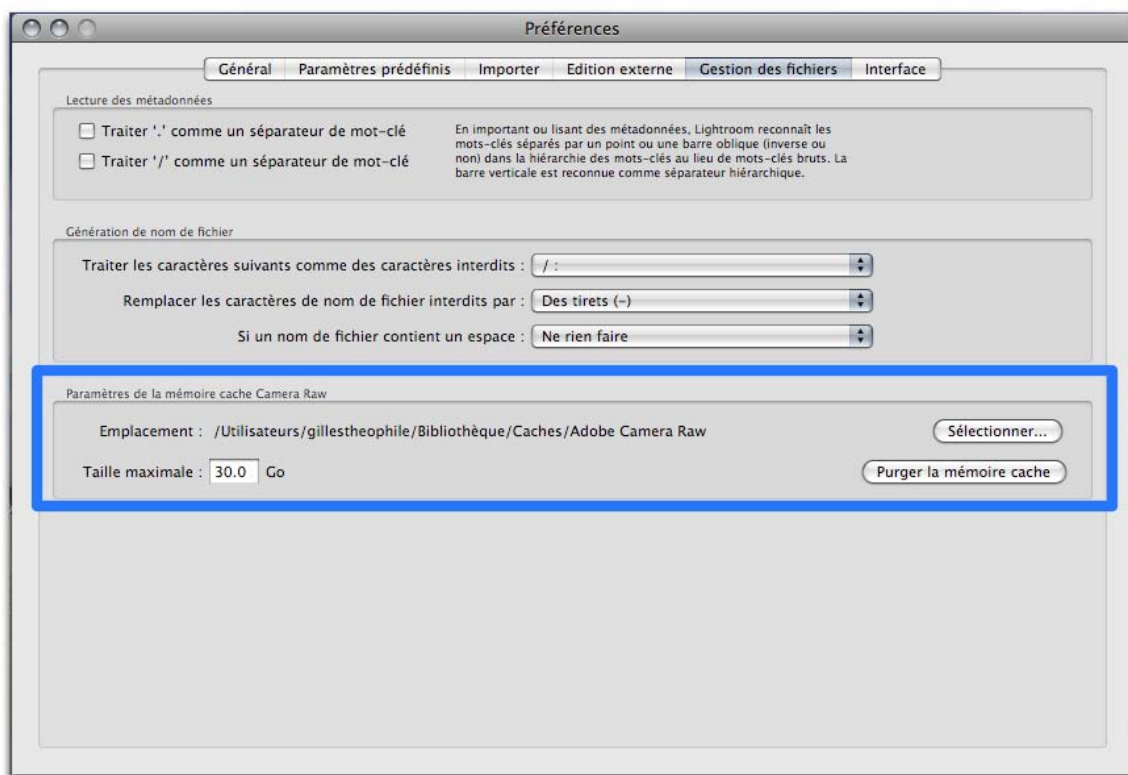
Réglages recommandés dans l'onglet Édition externe

Information

Si vous prenez des photos en RAW, l'espace colorimétrique réglé dans le menu de l'appareil photo, que ce soit sRGB ou Adobe 1998, n'a aucune importance : les fichiers RAW étant composés des données brutes du capteur, vous avez la possibilité de choisir l'espace de travail dans votre logiciel de traitement d'images. En revanche, si vous travaillez en JPEG, prenez soin d'harmoniser l'espace sélectionné à la prise de vue et à celui utilisé en post-traitement.

Onglet Gestion des fichiers

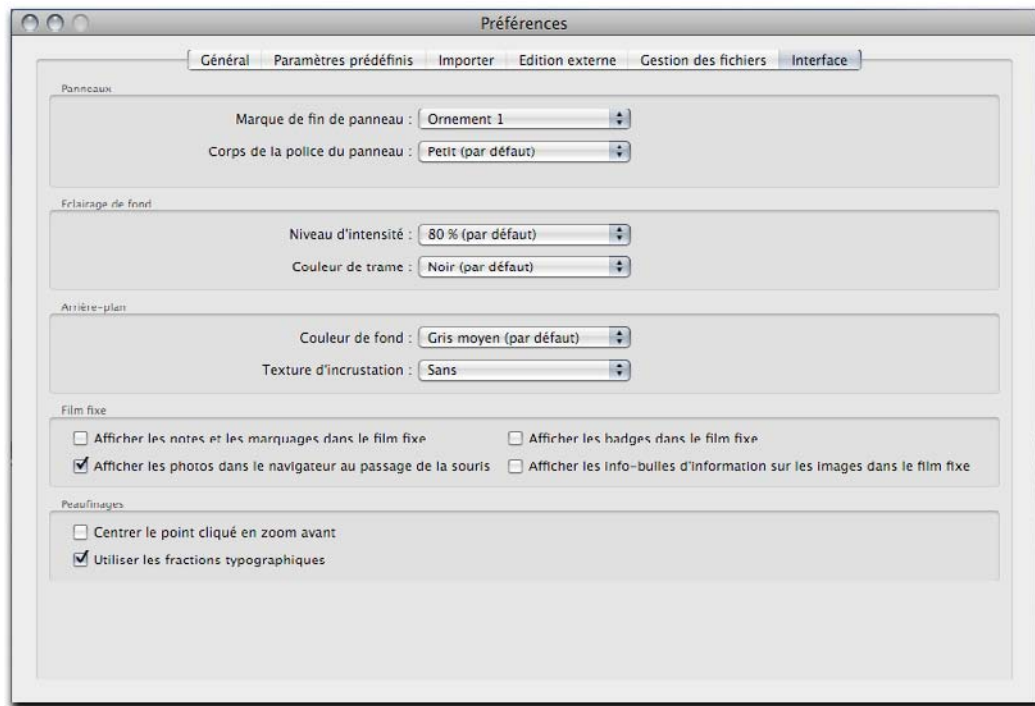
- Réglez la taille maximale de la mémoire cache Camera Raw. Si vous avez une machine récente et de l'espace disque suffisant, n'hésitez pas à choisir la valeur maximale (50 Go) ; sinon 20 à 30 Go semble être un bon compromis.
- Purgez la mémoire cache régulièrement ; elle sert notamment à la génération des aperçus nécessaires aux opérations de zoom dans l'image.



Réglages recommandés dans l'onglet Gestion des fichiers

Onglet Interface

- Laissez la couleur de fond par défaut : le gris moyen est le meilleur compromis et n'altère pas la vision des photos, contrairement à un arrière-plan totalement noir ou blanc.
- Les options d'affichage d'icônes et d'informations dans le Film fixe, bien que pratiques, ne sont plus vraiment obligatoires, car vous pouvez afficher la grille sur l'écran secondaire depuis n'importe quel module.



Réglages recommandés dans l'onglet Interface

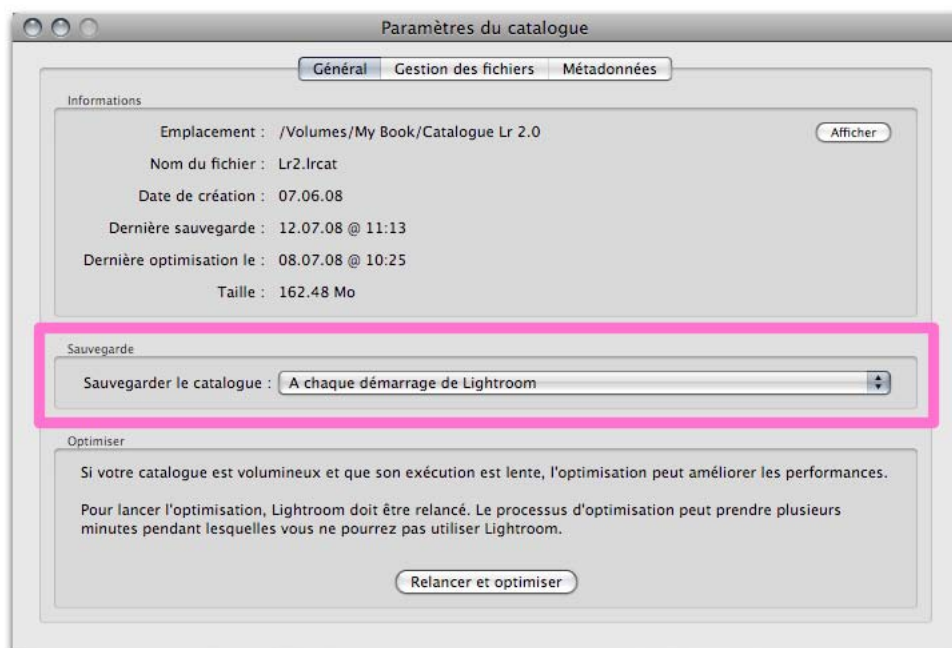
Dans les paramètres du catalogue

Onglet Général

- Programmez une sauvegarde du catalogue à chaque démarrage de Lightroom ou, tout au moins, une fois par jour. En cas de corruption du catalogue, vous pourrez toujours redémarrer sur une version précédente.

De temps à autre, supprimez les sauvegardes trop anciennes. Si vous préférez les garder, sachez qu'elles se compressent et s'archivent très bien avec un utilitaire de type ZIP.

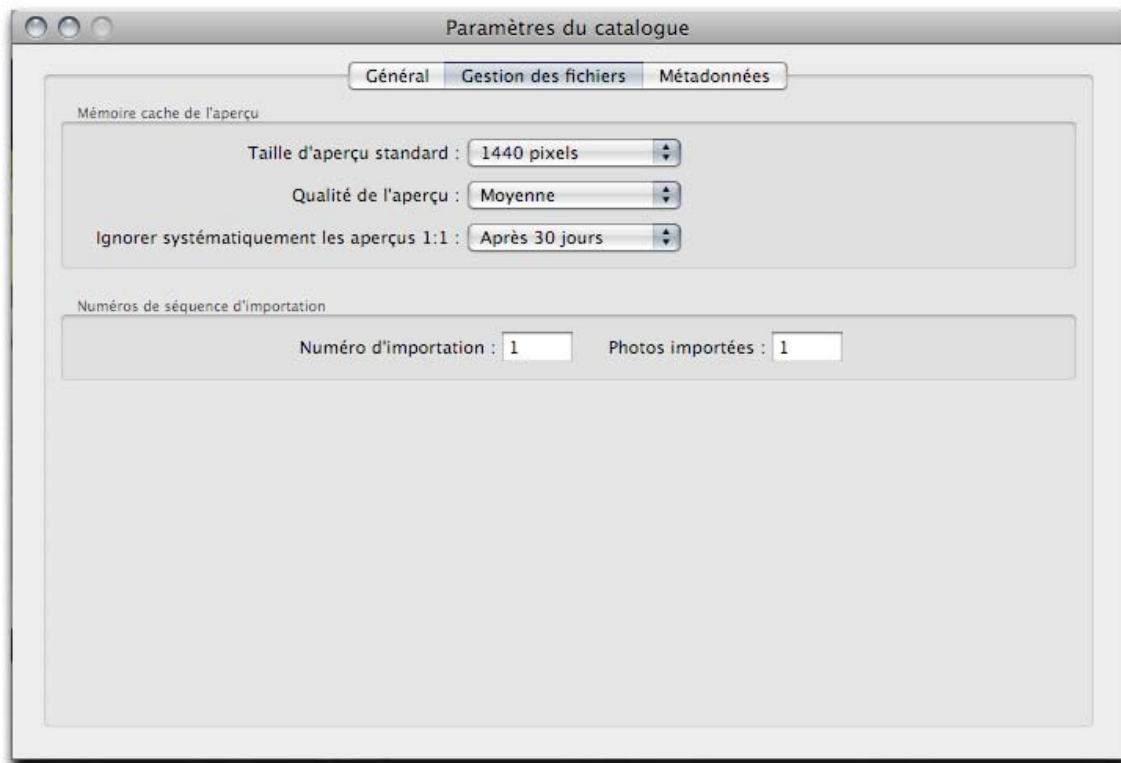
- Le bouton Relancer et optimiser est à utiliser lorsque vous notez des problèmes de performances, mais vous pouvez également entretenir le catalogue en l'optimisant régulièrement.



Réglages recommandés dans l'onglet Général

Onglet Gestion des fichiers

- Dans le panneau Mémoire cache de l'aperçu, vous pouvez régler la qualité des aperçus qui seront générés après l'importation des images. Ils vous seront utiles pendant la correction et la retouche, lorsque vous devez zoomer dans les images.

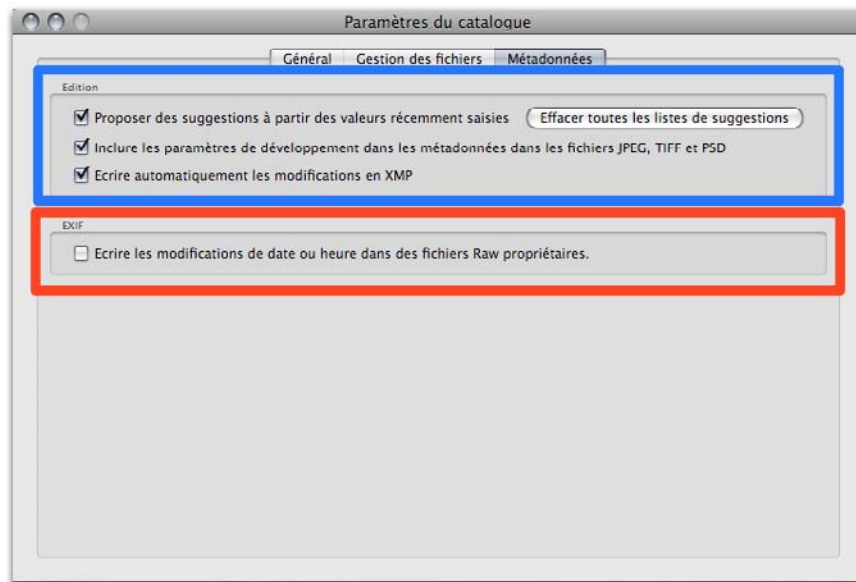


Réglages recommandés dans l'onglet Gestion des fichiers

- À l'importation, choisissez de préférence la qualité Standard des aperçus, qui est un bon compromis entre les performances de Lightroom et la qualité de l'affichage. Si vous choisissez des aperçus de qualité supérieure (1:1), le processus de rendu sera nettement plus long. En revanche, l'affichage, notamment en zoomant, sera plus rapide puisque Lightroom n'aura pas besoin de recalculer systématiquement l'aperçu pour un affichage agrandi.
- Notez que vous pouvez générer ponctuellement des aperçus 1:1 ou Standard, dans le module Bibliothèque>menu Bibliothèque>Aperçus. Ils peuvent être supprimés après un certain laps de temps.

Onglet Métadonnées

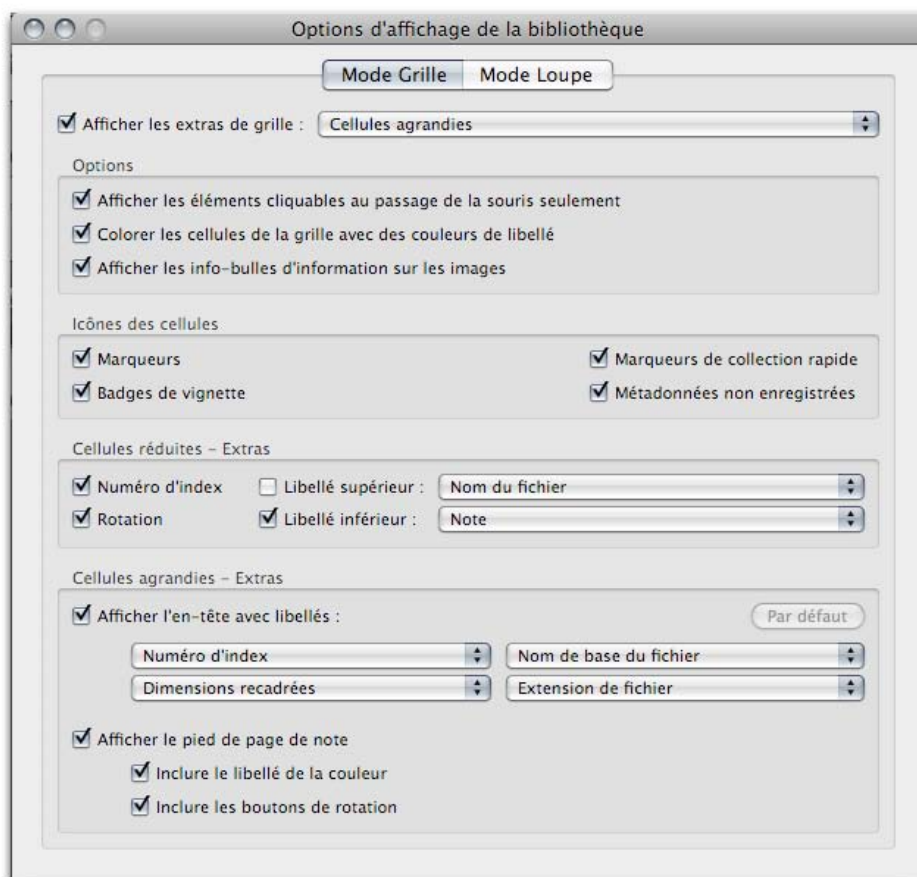
- Activez « Proposer des suggestions à partir de valeurs récemment saisies », ce qui est un gain de temps réel, par exemple en saisissant des mots-clés.
- Activez les options « Inclure les paramètres de développement dans les métadonnées dans les fichiers JPEG, TIFF et PSD » et « Écrire automatiquement les modifications en XMP », notamment si vous utilisez d'autres programmes capables d'interpréter les métadonnées générées par Lightroom.
- À moins d'avoir une bonne raison de le faire, n'activez pas la modification de la date ou de l'heure dans les fichiers RAW, qui doivent rester vos originaux (non modifiés et non modifiables).



Réglages recommandés dans l'onglet Métadonnées

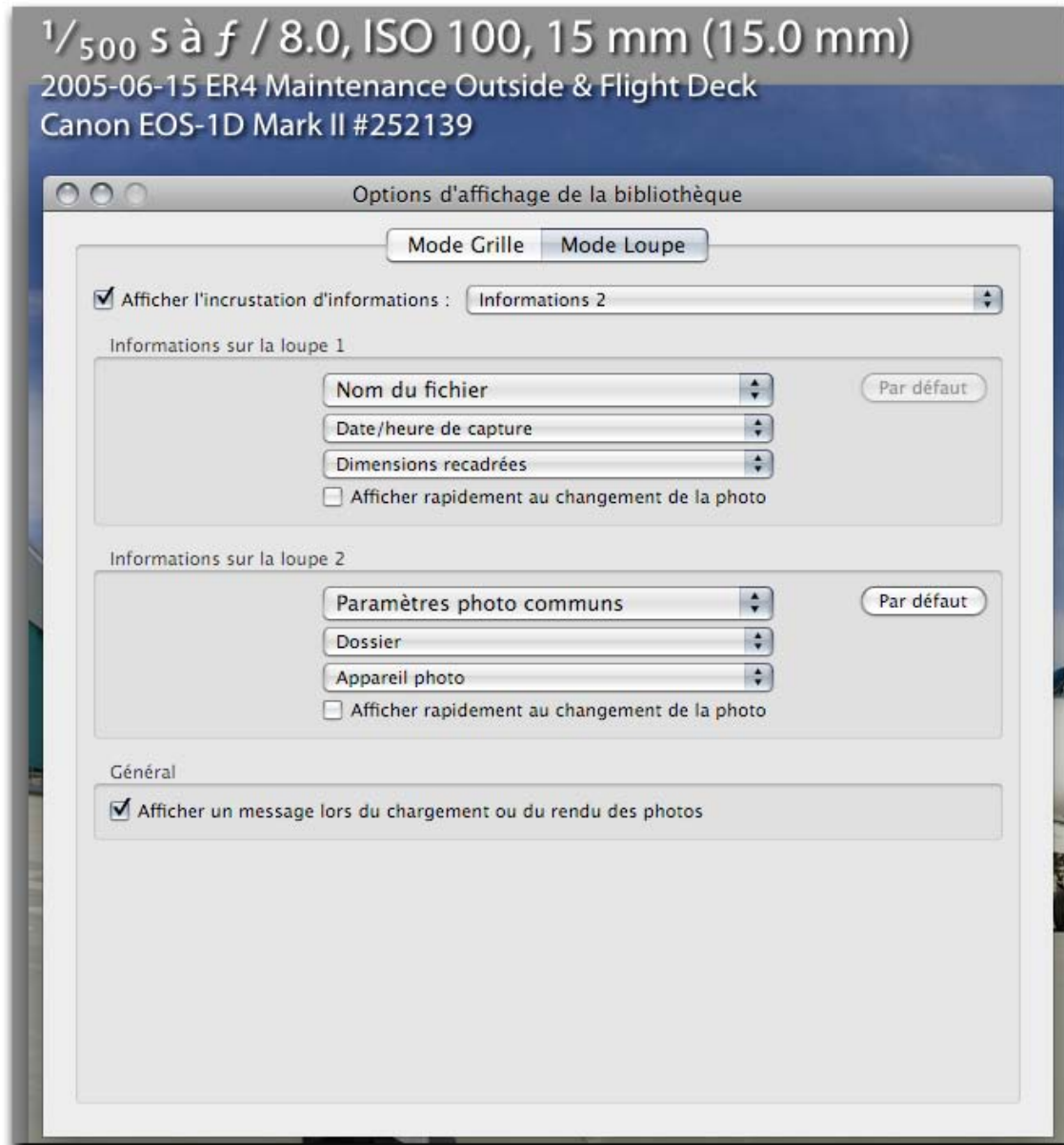
Options d'affichage de la Bibliothèque

- Pour accéder aux options d'affichage des cellules (mode Grille) et d'images plein format (mode Loupe), cliquez droit sur une cellule et sélectionnez Options d'affichage de la bibliothèque, en bas du menu contextuel. Pour un plus grand confort, choisissez les cellules agrandies et activez toutes les icônes des cellules.
- Dans les extras, en bas de la fenêtre, activez toutes les options d'affichage en tête et en pied de page, puis sélectionnez les informations à afficher dans les menus déroulants.



Réglages recommandés dans l'onglet Mode Grille

- Dans l'onglet Mode Loupe, activez et personnalisez les informations qui s'afficheront en haut à gauche de l'image. Vous pouvez également passer d'une information à l'autre (informations 1, 2, sans) avec la touche I du clavier.
- Activez l'affichage d'un message lors du chargement ou du rendu d'une photo ; cela est particulièrement utile pour savoir ce qui se passe lorsqu'une image est un peu longue à charger.



Réglages recommandés dans l'onglet Mode Loupe

Autres recommandations

Modes 32 et 64 bits

Lightroom 2.0 est désormais disponible à la fois en version 32 bits et 64 bits, pour Mac OS X et Windows Vista. Pour Mac OS X, Lightroom 2.0 s'installe par défaut en 32 bits; pour activer l'utilisation en 64 bits (sous 10.5 Leopard) :

- allez dans le dossier Applications, sélectionnez l'icône LR 2.0 et exécutez le raccourci clavier Cmd + I ;
- dans la fenêtre d'informations qui s'ouvre alors, décochez « Ouvrir en mode 32 bits ».

L'utilisation en mode 64 bits est particulièrement recommandée pour les systèmes utilisant plus de 4 Go de mémoire vive (RAM).

Améliorez les performances de LR 2.0

Sous Windows, réglez votre logiciel antivirus afin qu'il n'analyse pas en permanence les dossiers et les fichiers Lightroom lors de la moindre activité.

Sous Windows et Mac, excluez, si possible, l'indexation des dossiers et fichiers Lightroom par des utilitaires de recherche comme Spotlight (Mac) ou Google Desktop Search (Windows et Mac).

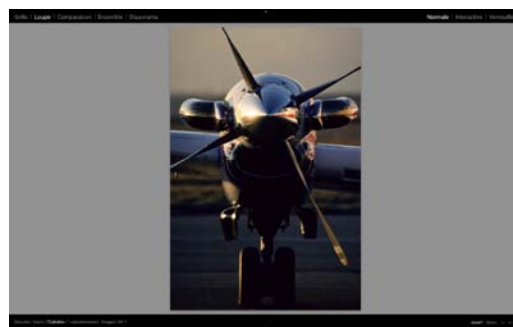


Réglage 64 bits sous Mac OS X

Chapitre I

Le module Bibliothèque

Le module Bibliothèque permet l'importation, la gestion et l'organisation des photos réunies au sein d'une même base de données appelée « Catalogue ». Le photographe pourra trier ses images, leur attribuer une note qualitative ainsi que des mots-clés, et créer des collections dynamiques regroupant automatiquement des photos répondant à des critères précis définis par l'opérateur.



Module Bibliothèque sur deux écrans

Nouveautés

Tout en conservant la philosophie d'organisation des photos de Lightroom 1.x, les développeurs d'Adobe ont amélioré significativement certains outils et optimisé l'interface ; ces changements ne déroutent pourtant pas les habitués du logiciel.

Affichage sur deux écrans

- Affichage sur le second écran.
- Affichage dans une fenêtre double sur un seul écran.

Importation

- Création d'aperçus.

Dossiers et organisation

- Explorateur de volumes et de disques.
- Icônes de dossiers.
- Infobulles par survol des dossiers.
- Voile gris sur la vignette d'une image ayant reçu un marqueur Rejetée.

Collections et collections dynamiques

- Collections dynamiques.
- Ensemble de collections.
- Définir une collection cible.
- Collections spécifiques aux modules Diaporama, Impression et Web (voir le chapitre 3 « Modules Diaporama, Impression, Web »).
- Afficher dans une collection.

Mots-clés et métadonnées

- Regroupement des outils de mots-clés à droite.
- Séparation, au sein du même panneau, de la fenêtre d'affichage des mots-clés incorporés aux images et du champ de saisie pour ajouter de nouveaux mots-clés.
- Suggestions de mots-clés.
- Liste de mots-clés avec filtre de recherche et bouton d'attribution directe aux images sélectionnées.

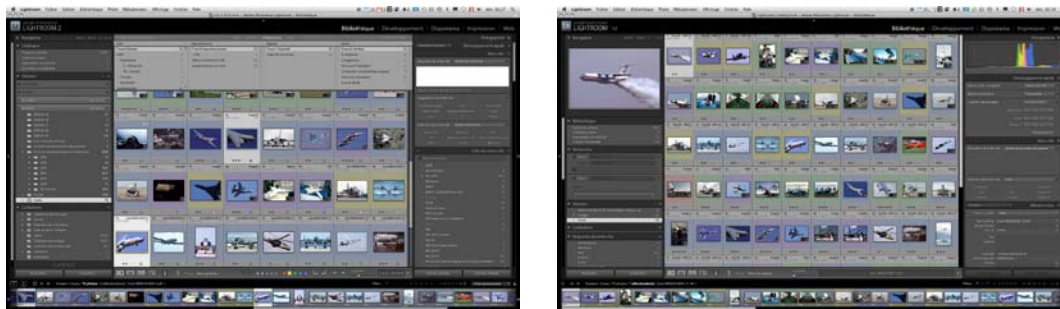
Filtre de bibliothèque

- Filtre de bibliothèque situé en haut du panneau principal d'affichage, remplaçant l'explorateur de métadonnées. Il permet la recherche sur texte, sur attributs (notation et tri) ou sur métadonnées ; il est également possible de combiner les trois.
- Création et gestion de paramètres prédéfinis du filtre de bibliothèque.
- Le filtre de bibliothèque, les collections dynamiques et le panneau Métadonnées permettent la gestion et la prise en compte des métadonnées générées par des modules externes compatibles.
- Fonctions et outils communs au filtre de bibliothèque et au Film fixe.
- Recherche sur mots-clés synonymes.
- Libellés de couleur supplémentaires blanc (photos avec libellé de couleur personnalisé) et gris (photos sans aucun libellé de couleur).

Présentation de l'interface

L'interface du module Bibliothèque a été complètement remaniée pour répondre aux critiques concernant la dispersion des outils dans la version 1.x.

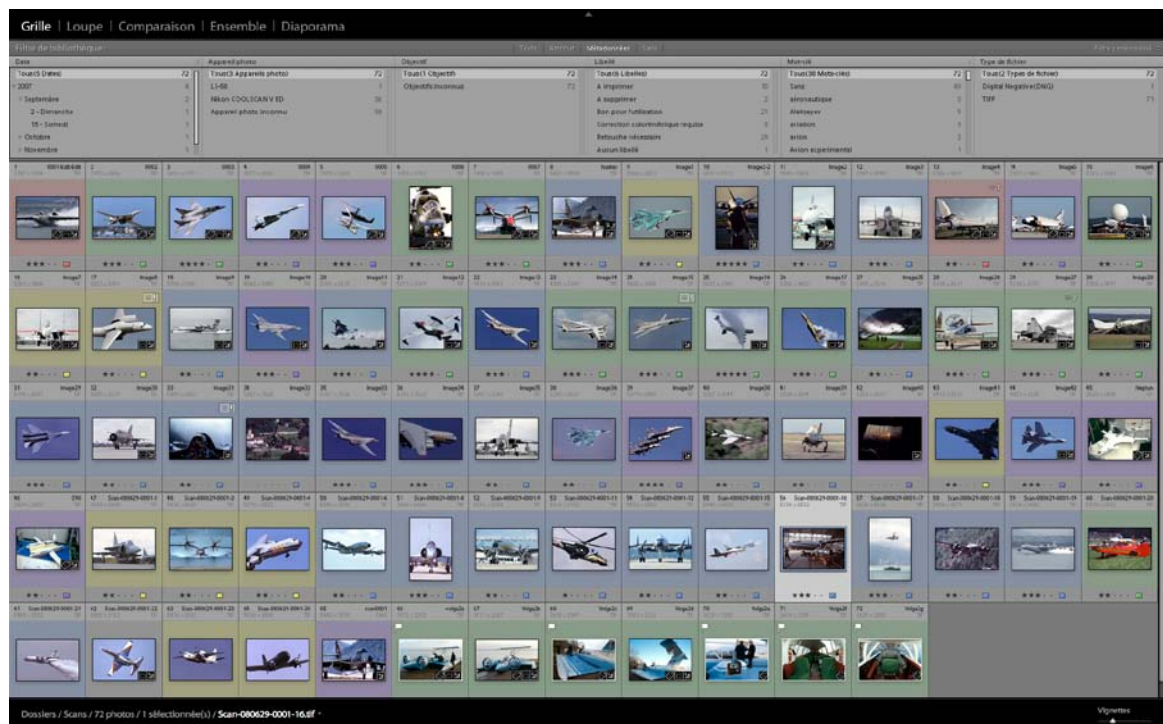
Le module Bibliothèque de Lightroom 2.0 se présente de la manière suivante.



Module Bibliothèque de LR 2.0 comparé à LR 1.4.1



Organisation générale du module Bibliothèque LR 2.0 sur l'écran principal. Le panneau latéral de gauche (cadre vert) contient les informations liées au catalogue et à l'emplacement des images (volumes, dossiers et collections). Le panneau central (cadre rouge) affiche les vignettes ou les images et comporte, dans sa partie supérieure, le filtre de bibliothèque (cadre jaune) remplaçant l'explorateur de métadonnées de la version 1.x. Le panneau latéral de droite (cadre cyan) contient tous les outils de gestion et de saisie des mots-clés et des métadonnées.



Organisation générale du module Bibliothèque LR 2.0 sur l'écran secondaire. L'affichage en mode Grille permet d'accéder également au filtre de bibliothèque sur cet écran.

Détail des nouveautés

Affichage sur deux écrans

La possibilité d'utiliser Lightroom sur deux écrans avait été demandée dès le lancement de la première version, c'est dorénavant chose faite. Adobe ne s'est pas contenté de fonctions minimales, bien au contraire : l'affichage sur un deuxième moniteur propose, dans le module Bibliothèque, des modes particulièrement sophistiqués.



Affichage de Lightroom 2.0 sur deux écrans

Attention

La gestion de deux écrans ne permet pas à Lightroom, dans son architecture actuelle, d'afficher deux modules simultanément. Toutefois, dans les modules Développement, Diaporama, Impression ou Web, il est tout à fait possible d'afficher la grille sur le deuxième écran.

À partir du Film fixe

Le Film fixe comporte les outils de gestion de l'affichage les plus facilement accessibles, puisqu'ils restent disponibles immédiatement dans tous les modules de Lightroom.



Film fixe

Deux boutons sont situés dans le coin supérieur gauche du Film fixe (sous le panneau de gauche de l'application). Ils portent chacun le numéro du moniteur (1 et 2), le deuxième étant automatiquement détecté s'il est branché et en opération. Le ou les moniteurs actifs sont indiqués par la brillance des icônes.

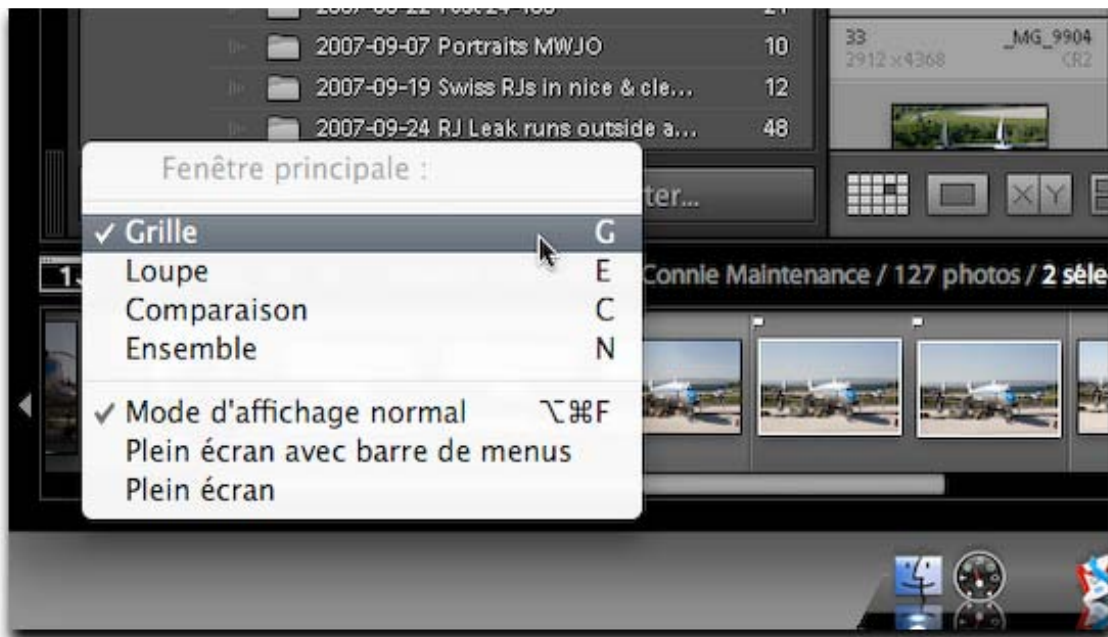
Pour accéder aux différentes options d'affichage, il suffit de cliquer sur l'une des icônes suivantes.

Écran principal

On retrouve ici les modes d'affichage qui existaient auparavant dans Lightroom 1.x.

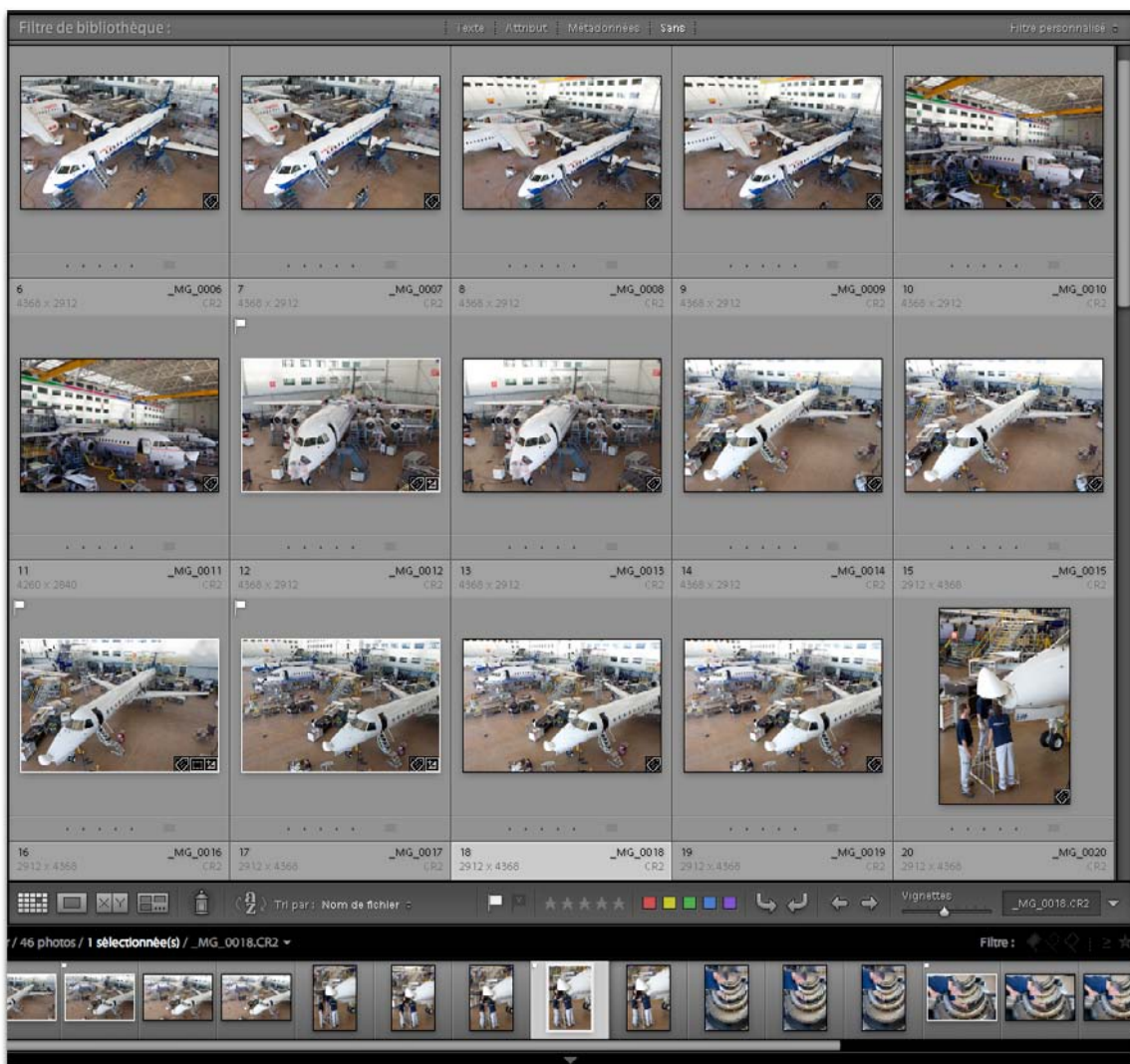


Boutons de contrôle des écrans



Menu des options de l'écran principal

1. Grille : affichage des images sous forme de vignettes.



Affichage en mode Grille

2. Loupe : affichage d'une image sélectionnée dans le panneau principal.



Affichage en mode Loupe

3. Comparaison : affichage permettant de comparer un candidat à une image préalablement sélectionnée. Ce mode est particulièrement utile pour choisir la meilleure photo d'une même série.



Affichage en mode Comparaison

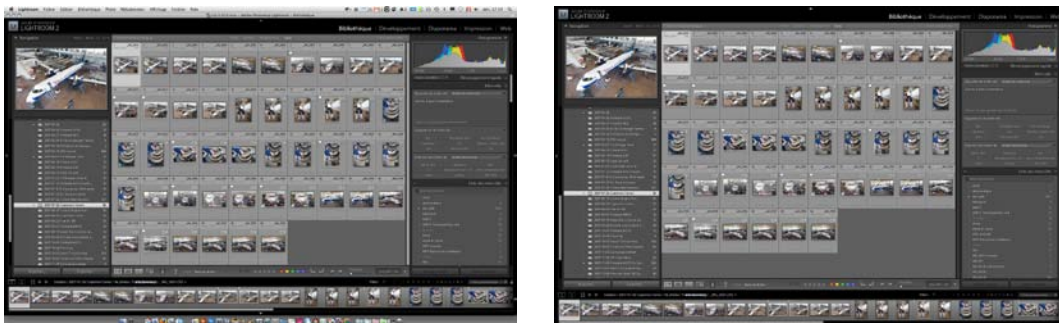
4. Ensemble : affichage d'une sélection de plusieurs images à la manière d'une table lumineuse.



Affichage en mode Ensemble

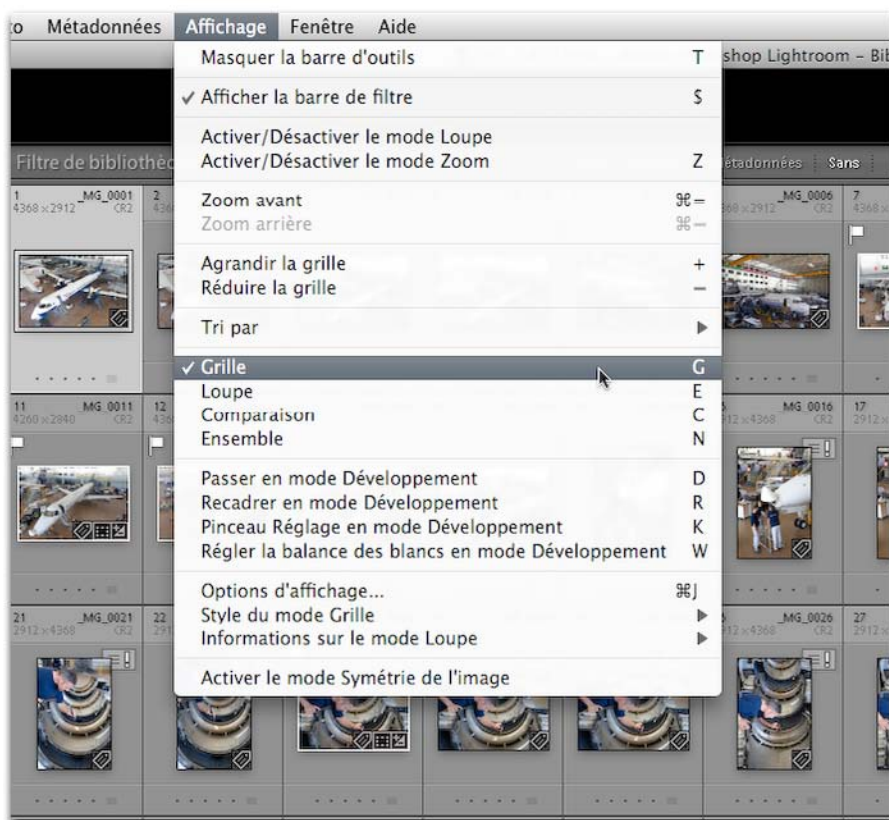
On peut également occuper l'espace disponible de plusieurs manières.

1. Mode d'affichage Normal : conserve la barre de tâches et la barre de commande de la fenêtre sous Windows, le dock et la barre de menus sous Mac OS X.



Modes d'affichage Normal à Plein écran avec la touche F du clavier

2. Plein écran avec barre de menus : escamote la barre de commande de la fenêtre sous Windows et sous Mac.
3. Plein écran : recouvre la barre de tâches et celle des menus sous Windows et sous Mac.



Menu Affichage

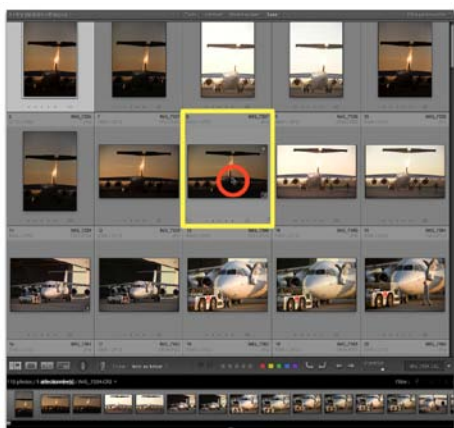
Autres menus et raccourcis clavier

La gestion de l'affichage se retrouve également dans le menu Affichage. On peut aussi cycler les modes Plein écran tout simplement en utilisant la touche F du clavier.

Écran secondaire

Outre les modes Grille, Comparaison et Ensemble, le deuxième écran dispose de modes Loupe supplémentaires.

1. Interactive : permet d'afficher sur le deuxième écran une vignette survolée avec le pointeur de la souris dans la Grille ou le Film fixe sur l'écran principal. Ce mode peut être également utilisé dans le cas d'une image affichée en mode Loupe sur l'écran principal : il suffit de sélectionner une valeur de zoom plus élevée dans l'écran secondaire pour y observer les détails de l'image que l'on survole sur l'écran principal.

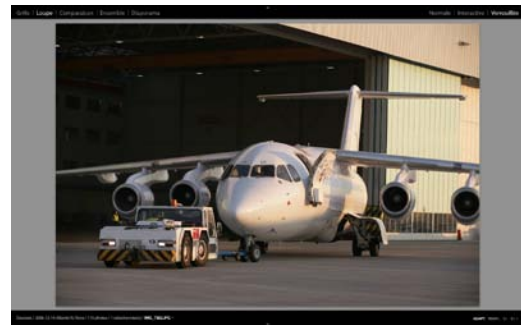


Mode Loupe interactive (à partir d'une vignette)



Mode Loupe interactive (à partir d'une image dans le module Développement)

2. Verrouillée : dans ce mode, on peut bloquer l'affichage d'une image sélectionnée dans la Grille ou le Film fixe, puis continuer à parcourir les images sans que l'affichage sur l'écran secondaire ne change.



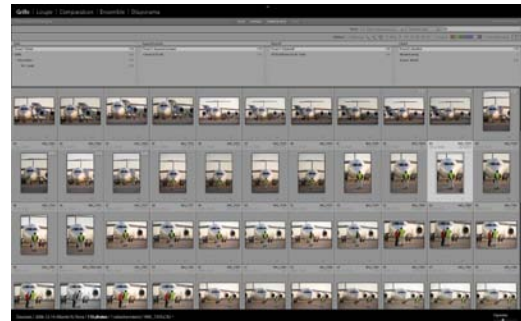
Mode d'affichage d'image verrouillée

Astuce

Il est également possible de verrouiller l'affichage d'une image sur le second moniteur en cliquant droit sur celle-ci dans l'écran principal, puis en sélectionnant « Verrouiller sur le second moniteur » dans le menu contextuel.

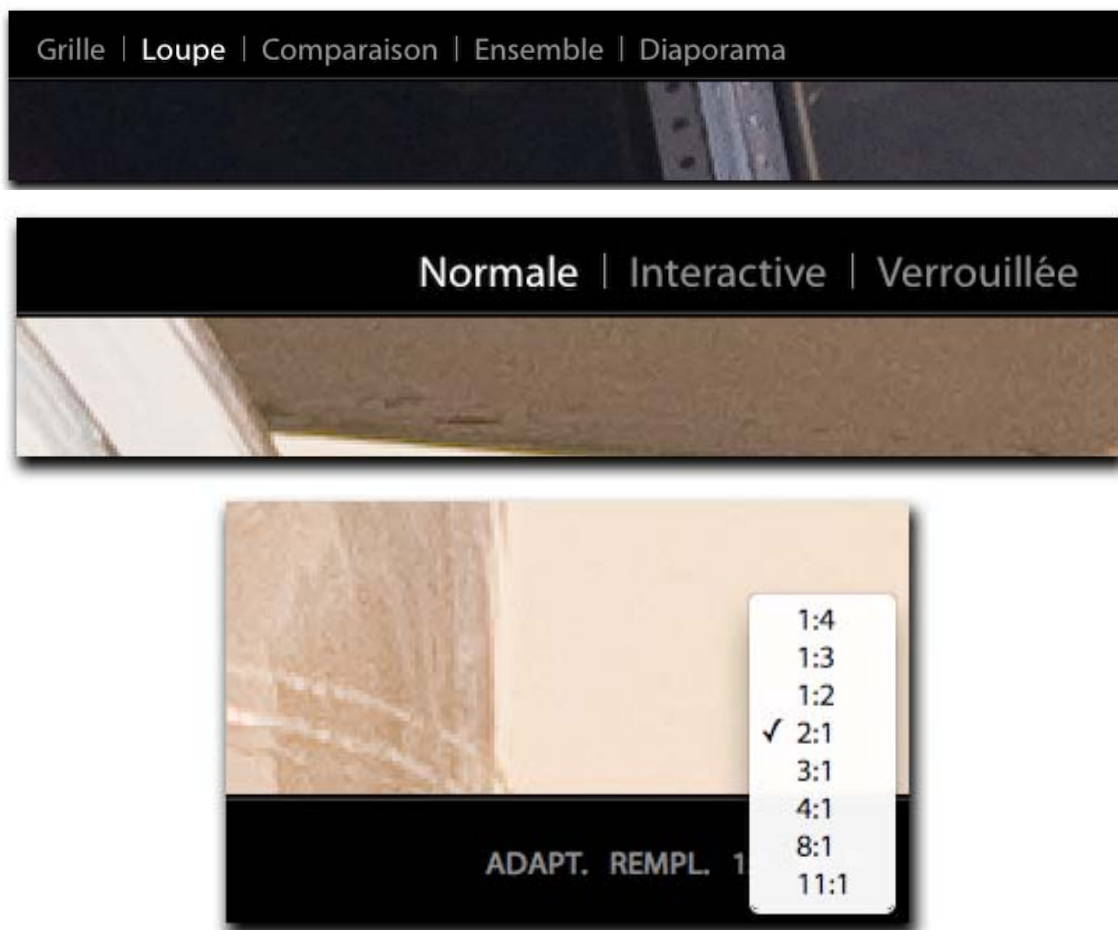
L'écran secondaire dispose d'autres particularités.

1. En mode Grille, le deuxième écran affiche également le filtre de bibliothèque et permet d'accéder à toutes les fonctionnalités de ce dernier. Le mode Grille est accessible dans tous les modules.



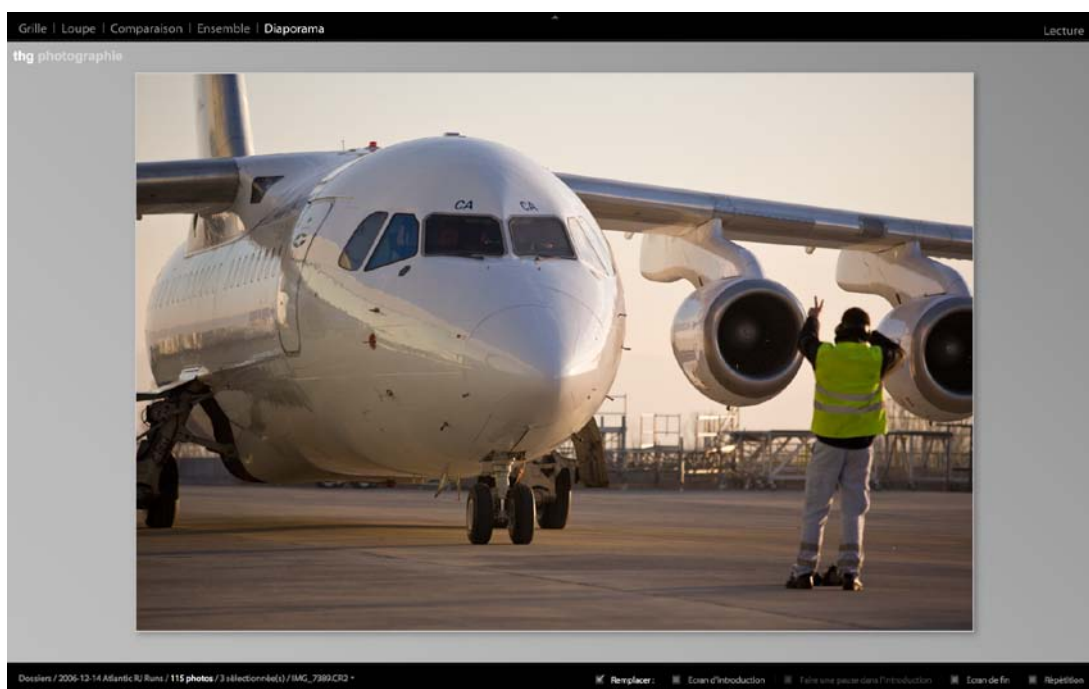
Mode Grille et filtre de bibliothèque sur l'écran secondaire dans le module Développement

2. En mode Loupe, on dispose également des commandes de zoom. La totalité des fonctions des modes Comparaison et Ensemble sont également disponibles.



Commandes et effets de zoom sur l'écran secondaire

Il est également possible d'afficher un diaporama sur le deuxième écran que l'on pourra, par exemple, tourner vers un client. L'opérateur de Lightroom, ayant perdu de vue cet écran, peut surveiller ce qui s'y passe en activant, dans le menu contextuel, l'affichage d'une fenêtre d'aperçu sur son propre moniteur. Cet aperçu dispose également de boutons de lecture, d'arrêt, de retour en arrière et d'avancement à la vue suivante.

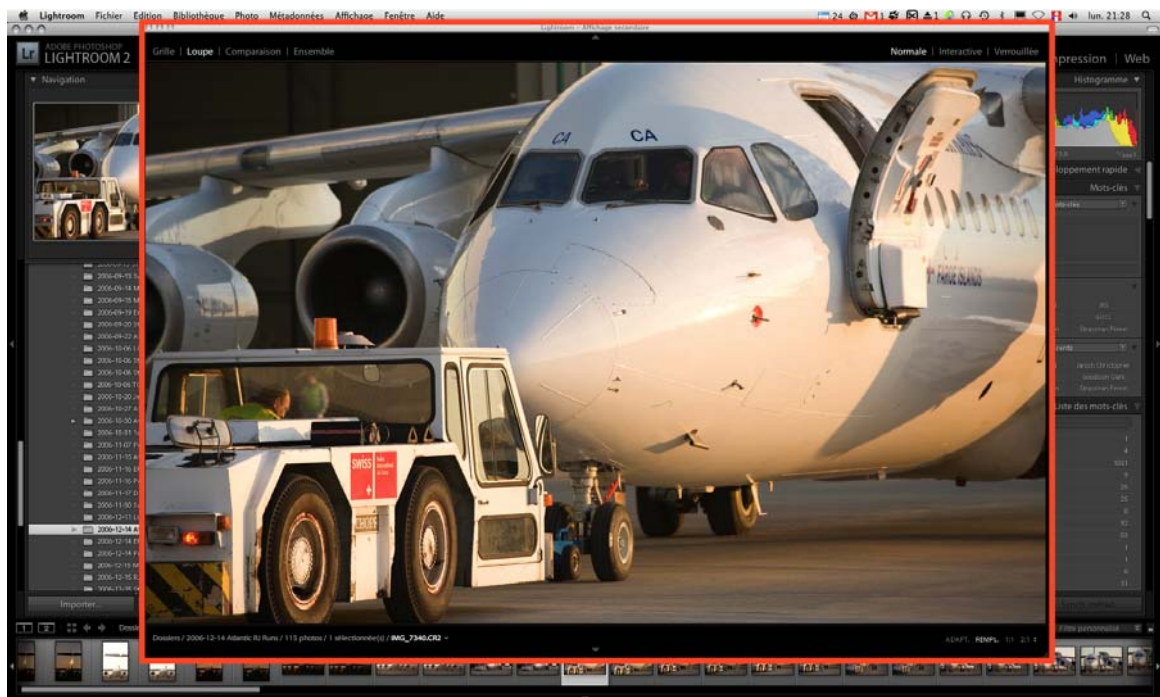


Mode Diaporama sur l'écran secondaire



Moniteur de contrôle de l'activité du second écran

Adobe a tout prévu si vous ne disposez que d'un seul écran. Il est en effet possible d'ouvrir une deuxième fenêtre flottante reprenant exactement les mêmes caractéristiques que l'écran secondaire. Pour activer ou désactiver la fenêtre secondaire, appuyez sur la touche F11 du clavier ; elle peut-être redimensionnée et déplacée librement.



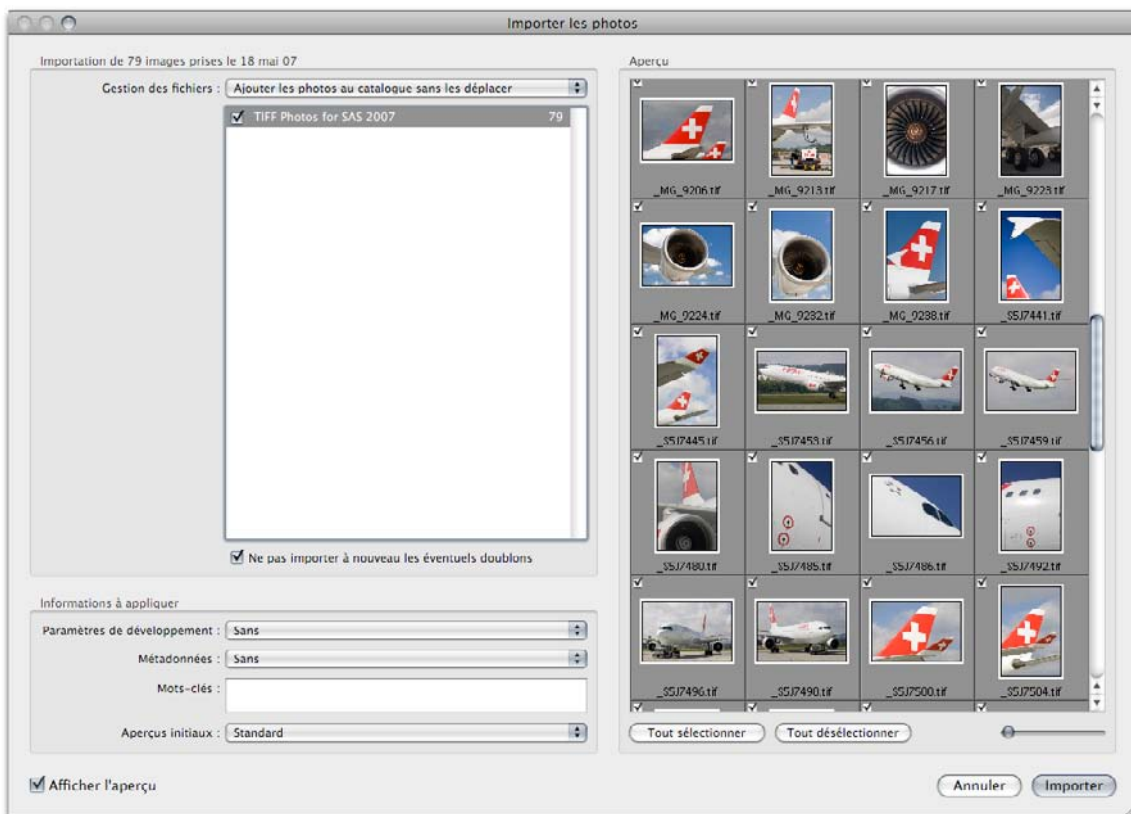
Fenêtre secondaire (dans le cadre rouge) pour configuration mono-écran

Astuce

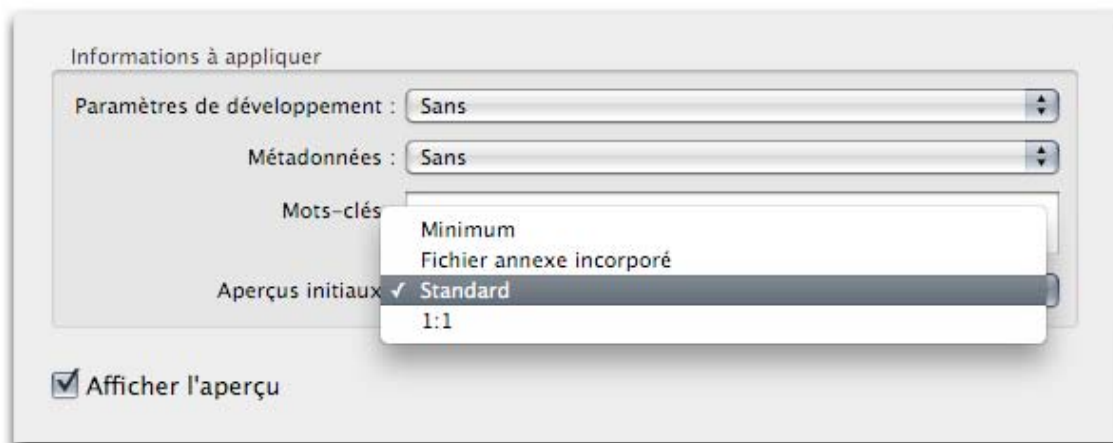
Si vous utilisez Lightroom sur deux écrans et que vous désirez libérer de l'espace pour une deuxième application, il suffit de cliquer sur l'icône de l'écran secondaire, dans le Film fixe, pour désactiver celui-ci (même opération pour réactiver l'affichage secondaire).

Importation

Lors du processus d'importation, Lightroom propose plusieurs qualités d'aperçu des images.

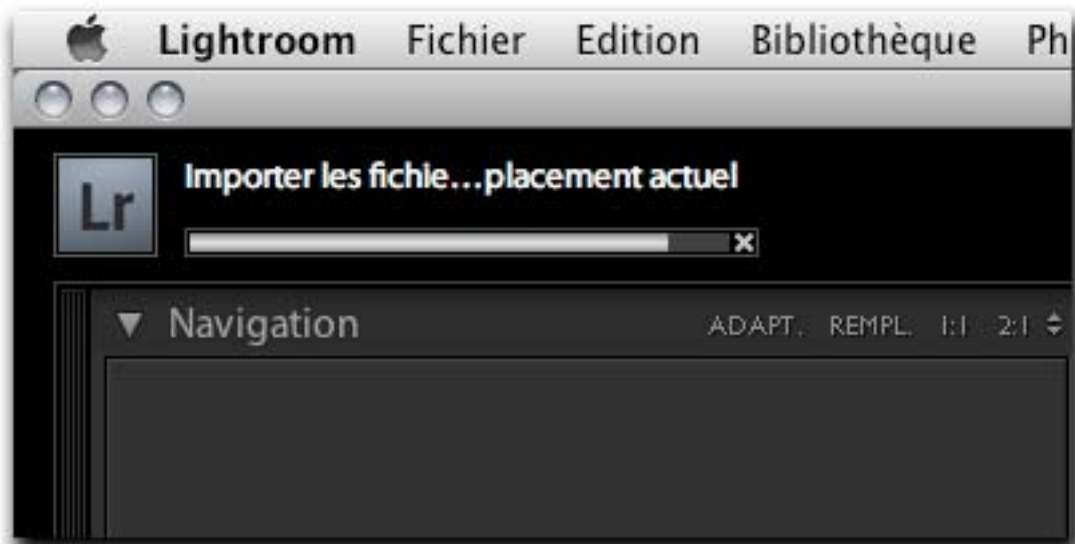


Menu d'importation

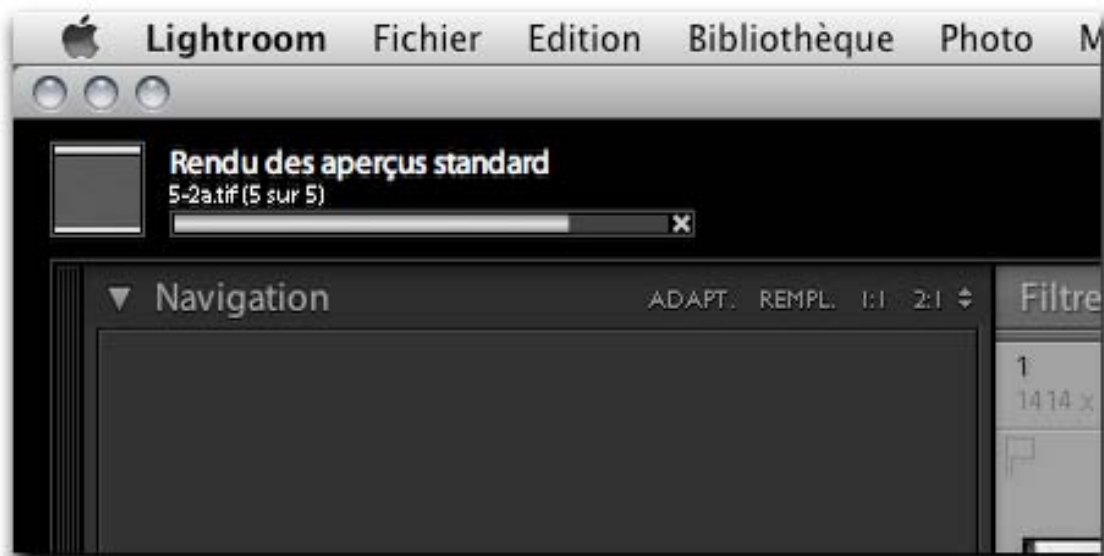


Menu de sélection de qualité des aperçus

- Minimum : exploite le plus petit aperçu incorporé aux images par l'appareil photo.
- Fichier annexe incorporé : exploite le plus grand aperçu incorporé aux images par l'appareil photo. Ce type d'aperçu est une nouveauté de Lightroom 2.0.
- Standard : génère des aperçus selon les réglages de qualité dans les Préférences.
- 1:1 : crée des aperçus équivalents aux pixels réels de l'image.



Barre de progression de l'importation des images

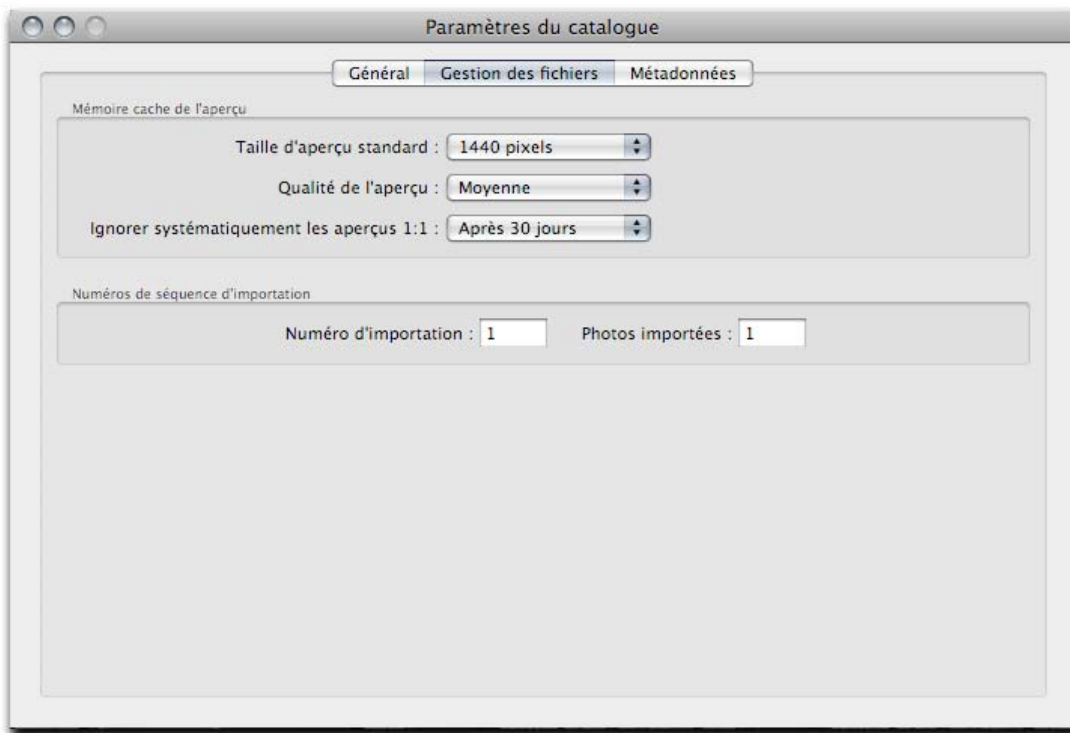


Barre de progression de la construction des aperçus

Lightroom importe les images en deux étapes : il génère d'abord les vignettes puis, en tâche de fond, les aperçus Standard ou 1:1. Ainsi, vous n'aurez pas besoin d'attendre pour débiter le travail de tri et de sélection.

Pour un travail de tri immédiat ou urgent des images, choisissez de préférence les aperçus Minimum ou Fichier annexe incorporé. Vous pourrez toujours demander la création d'aperçus Standard ou 1:1 ultérieurement, afin d'effectuer des travaux de correction et de retouche exigeant la meilleure qualité d'affichage possible.

Notez que la gestion des couleurs n'est assurée que pour les aperçus générés par Lightroom (Standard ou 1:1) dans un espace ProPhoto RGB.



Réglage de la qualité des aperçus standards et de la durée de vie des aperçus 1:1 dans les Paramètres du catalogue

Astuce

Pour régler la qualité des aperçus standards, il faut aller dans le menu Paramètres du catalogue > onglet Gestion des fichiers et régler la taille d'aperçu et sa qualité.
 Pour éviter d'encombrer la mémoire tampon de Lightroom, il est également possible, au même endroit, d'effacer les aperçus 1:1 après un certain laps de temps.

Dossiers et organisation



Panneau gauche du module Bibliothèque

Les panneaux de métadonnées ayant tous été déplacés du côté droit du module Bibliothèque de Lightroom 2.0, le panneau de gauche est désormais entièrement dévoué au catalogue, aux volumes, aux dossiers et aux collections.

Explorateur de volumes

Un volume représente tout simplement un disque dur. Les disques durs, internes ou externes, contenant les images gérées par Lightroom font dorénavant partie de la hiérarchie des dossiers.

Les volumes se présentent sous la forme de barres à l'intérieur du panneau Dossiers. Vous pouvez escamoter l'affichage de leur hiérarchie de dossiers en cliquant dessus. Les barres présentent les informations suivantes.



L'explorateur de volumes affiche les volumes (disques durs interne et externe, médias amovibles) en ligne et hors ligne.

Indicateur de statut du volume

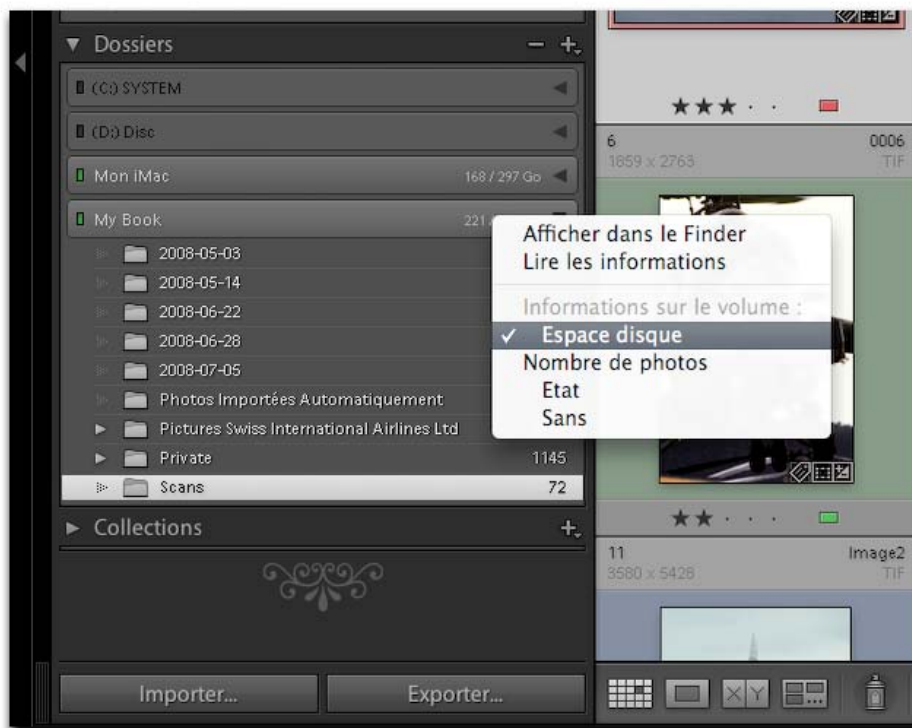
1. Voyant et nom noirs : volume hors ligne.
2. Voyant vert, orange ou rouge et nom blanc : volume en ligne.
3. Voyant vert : beaucoup d'espace de stockage disponible.
4. Voyant orange : volume presque plein.
5. Voyant rouge : volume plein.



Indicateur du statut du volume

Informations du volume (clic droit/Ctrl-clic)

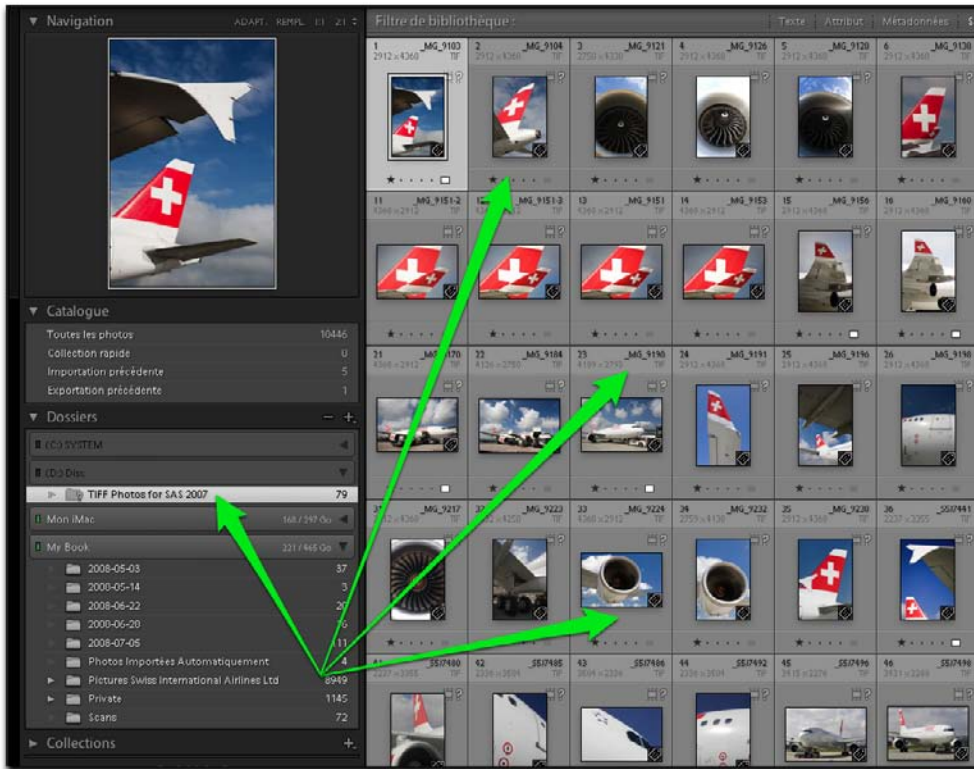
1. Afficher dans l'explorateur : affiche l'emplacement du volume dans l'Explorateur (Windows) ou le Finder (Mac).
2. Propriétés : affiche la fenêtre d'informations du système d'exploitation.
3. Espace disque : affiche dans la barre la capacité maximale du volume et la quantité de données qui y sont enregistrées.
4. Nombre de photos : affiche le décompte exact des photos présentes sur le volume et gérées par Lightroom.
5. État : indique si le volume est en ligne ou hors ligne.
6. Sans : n'affiche aucune information dans la barre des volumes.



Informations du volume

Astuces

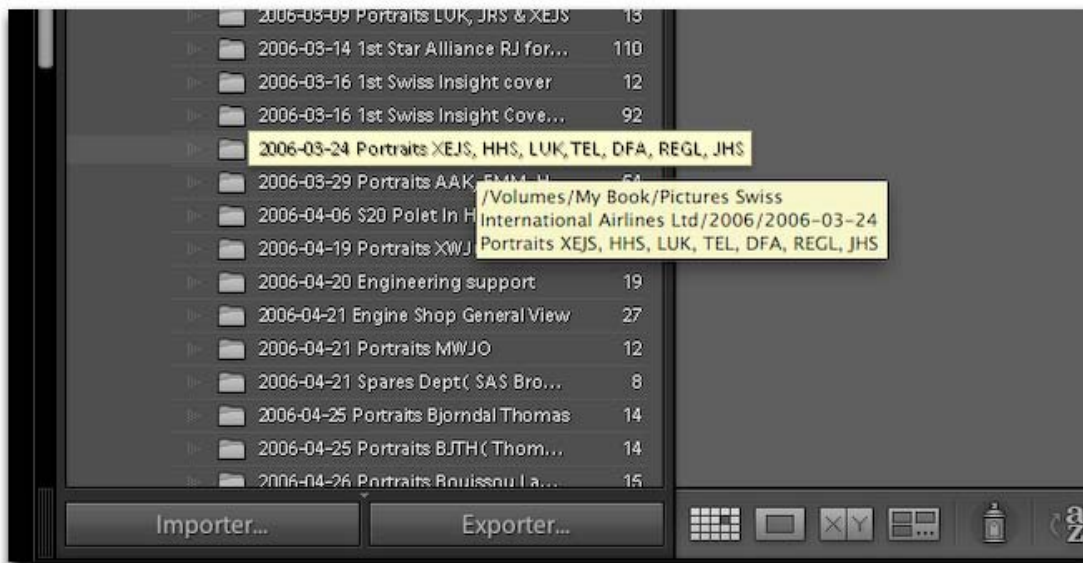
Les volumes hors ligne, s'ils contiennent des dossiers et des images, sont tout de même capables d'afficher les vignettes et les aperçus des images, mais les outils de correction seront désactivés. Bien entendu, les CD-Rom et DVD-Rom d'archives sont gérés de la même manière que les autres volumes.



Vignettes des images stockées sur un volume hors ligne

Icônes de dossiers et infobulles

Dans Lightroom 1.x, le nom des dossiers était toujours partiellement masqué en fonction de la largeur du panneau latéral gauche. Notez également l'apparition d'icônes de dossiers permettant de mieux visualiser la hiérarchie des documents.



Infobulles lors du survol de volumes ou de dossiers avec le pointeur de la souris

Lightroom 2.0 introduit des infobulles apparaissant lorsque l'on survole les volumes, les dossiers et les sous-dossiers avec le pointeur de la souris.

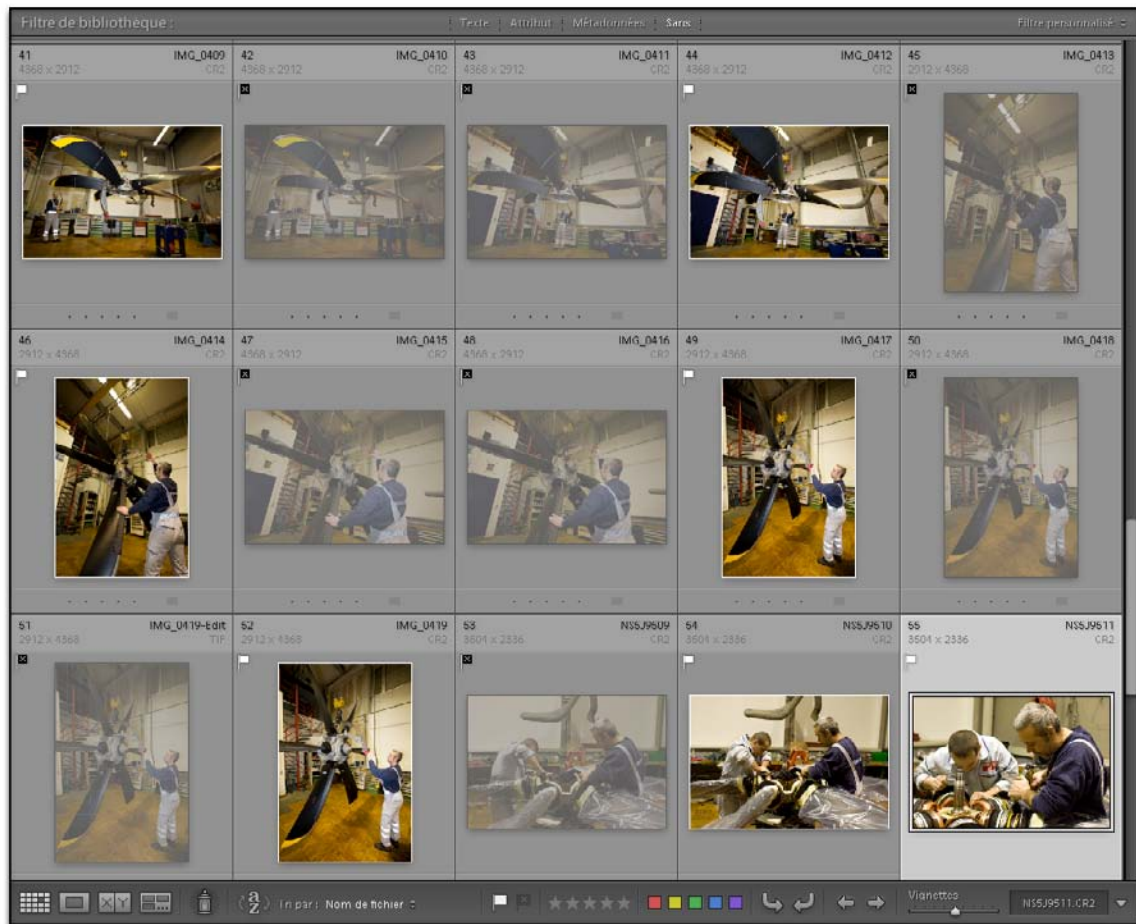
- Survol du volume : affiche le nom du volume ou sa lettre d'attribution (Windows).
- Survol de dossier ou sous-dossier : affiche le nom complet du répertoire ainsi que le volume dans lequel il est stocké.

Attention

Si les infobulles ne s'affichent pas, il est fort probable que Lightroom ne soit pas l'application de premier plan. Cliquez sur la barre d'outils ou n'importe où dans l'interface pour décréter Lightroom « application active ».

Affichage des vignettes de photos rejetées

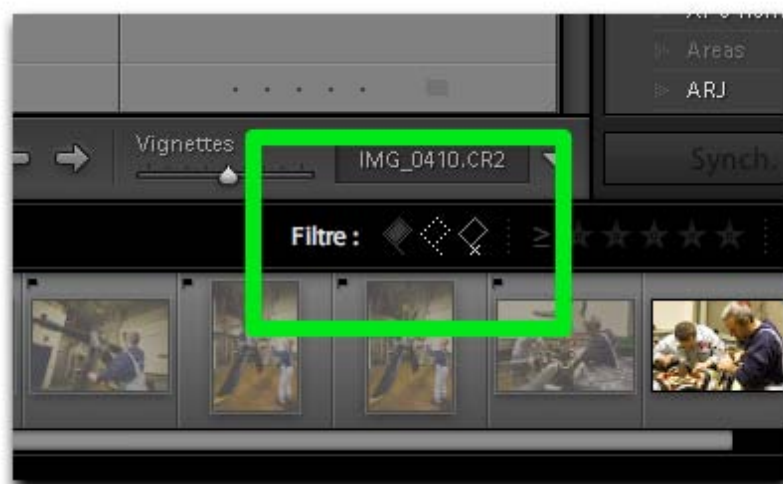
Le tri initial des images se fait avec les marqueurs Retenue et Rejetée. Lorsqu'une photo est rejetée, vous pouvez voir le marqueur adéquat dans le coin supérieur gauche du cadre et, dorénavant, l'image sera recouverte d'un voile gris translucide. Cet effet permet de repérer beaucoup plus facilement dans la grille les images non retenues.



Vignettes voilées correspondant à un marqueur de rejet pendant la phase de tri des images

Attention

Le voile gris n'apparaît que sur les vignettes non sélectionnées. Si une vignette est sélectionnée, l'affichage de l'image reste normal.



Les trois marqueurs de tri : Retenue, Neutre, Rejetée

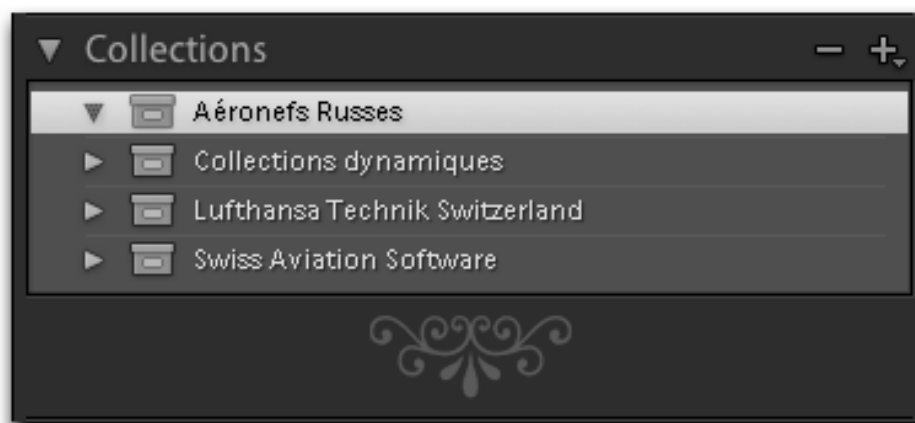
Astuces

Un rappel pour le tri des images à l'aide des marqueurs :

- utiliser les flèches du clavier pour passer d'une vignette à l'autre ;
- touche P : marquer l'image comme Retenue (drapeau blanc) ;
- touche X : marquer l'image comme Rejetée (drapeau noir avec croix) ;
- pour automatiser le tri, il faut verrouiller la touche Maj. À chaque marquage, Lightroom passe automatiquement à la vue suivante.

Collections et collections dynamiques

Les collections constituent l'un des outils d'organisation les plus pertinents et les plus pratiques qui soient au sein de Lightroom. En effet, si les dossiers servent à classer les photos par dates et par thèmes de prise de vue, les collections permettent au photographe d'organiser ses images en fonction de ses clients et de la destination de celles-ci – imprimeur, Minilab, galeries Web, etc. – ou tout simplement des événements.



Panneau Collections

Information

Les collections spécifiques aux modules de sortie Diaporama, Impression et Web sont traitées séparément dans le chapitre 3 « Modules Diaporama, Impression, Web ».

Les collections ne contiennent pas d'images physiques, tout y est virtuel. Par exemple, après un reportage, le photographe peut se trouver confronté au problème de la classification d'une image particulière : le portrait d'un manager quittant son entreprise doit-il être rangé dans le dossier de la compagnie, dans celui des managers ou dans celui de la filiale ? Une solution consiste à dupliquer l'image et à en placer une copie dans chacun de ces dossiers, mais cela prend beaucoup de place sur le disque dur et complique l'organisation et la recherche. Sans compter que si l'image doit être modifiée, par exemple, un recadrage, il faudra probablement le faire aussi pour les autres copies.

Dans Lightroom, le photographe pourra créer autant de collections qu'il le désire – entreprise, portraits de managers, filiale et cérémonie de départ – et glisser l'image dans chacune d'entre elles. En effet, une photo peut faire partie d'un nombre infini de collections sans être dupliquée physiquement. De plus, toute retouche – le recadrage cité plus haut – sera automatiquement répercutée dans toutes les collections. Et si on ne veut modifier l'image que dans une seule collection, il suffit de créer une copie virtuelle.

Les collections évoluent fortement avec Lightroom 2.0 qui propose dorénavant les nouveautés suivantes.

- Collections dynamiques : création et mise à jour automatiques de collections à partir d'images répondant à des critères spécifiés par le photographe.
- Ensemble de collections : remplace le système des sous-collections de Lightroom 1.x.
- Collections dans les modules Diaporama, Impression et Web : création de collections avec enregistrement des paramètres et réglages spécifiques à chacun des modules.

Rappel

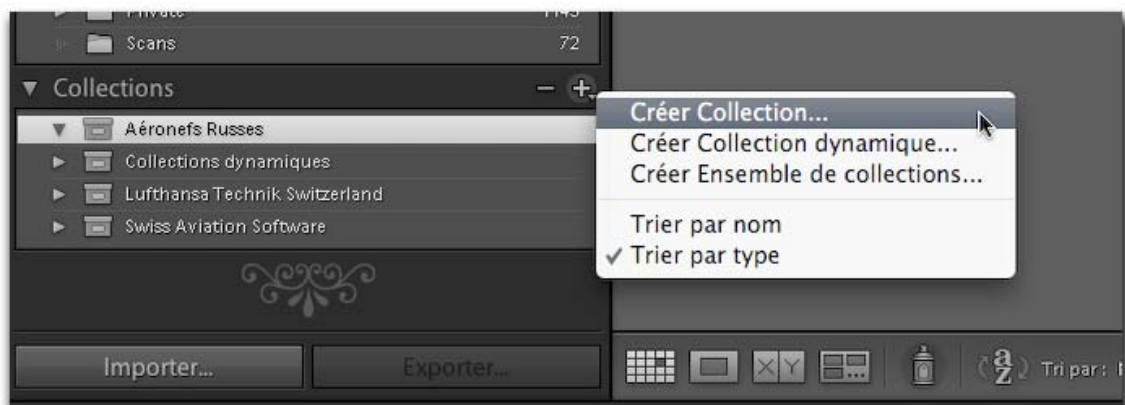
- Une collection préserve l'ordre des photos tel qu'il était au moment de sa création.
- Déplacer ou dupliquer une ou plusieurs images au sein des collections n'a aucun effet sur les originaux dans le catalogue comme sur le disque dur.
- Supprimer une photo d'une collection ne la retire ni du catalogue Lightroom ni de votre ordinateur.
- Supprimer une collection ne retire les photos ni du catalogue Lightroom ni de votre ordinateur.
- Supprimer un ensemble de collections entraîne également l'effacement des collections, sous-collections et sous-ensembles qui y sont contenus.

Créer une collection

Pour créer une collection, il faut d'abord se rendre dans le panneau Collections situé sur le côté gauche du module Bibliothèque, sous le panneau Dossiers.

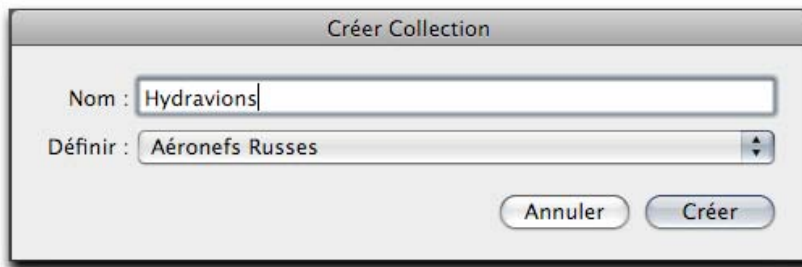
Créer une collection sans images préalablement sélectionnées

1. Cliquez sur le bouton + pour dérouler le menu contextuel puis sélectionnez « Créer Collection... ».



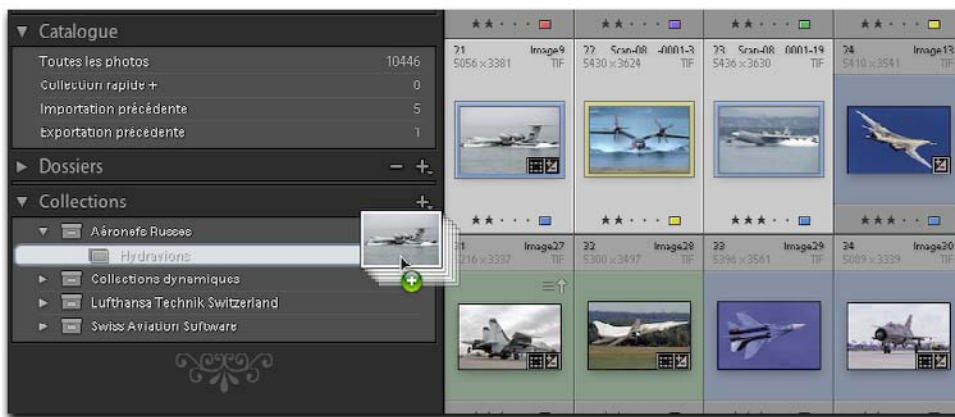
Bouton + de création de collection

2. Dans la fenêtre qui s'affiche, saisissez le nom de la collection. Si vous voulez l'attribuer à un ensemble de collections ou à une collection dynamique déjà existants, sélectionnez la collection de destination dans le menu déroulant Définir.



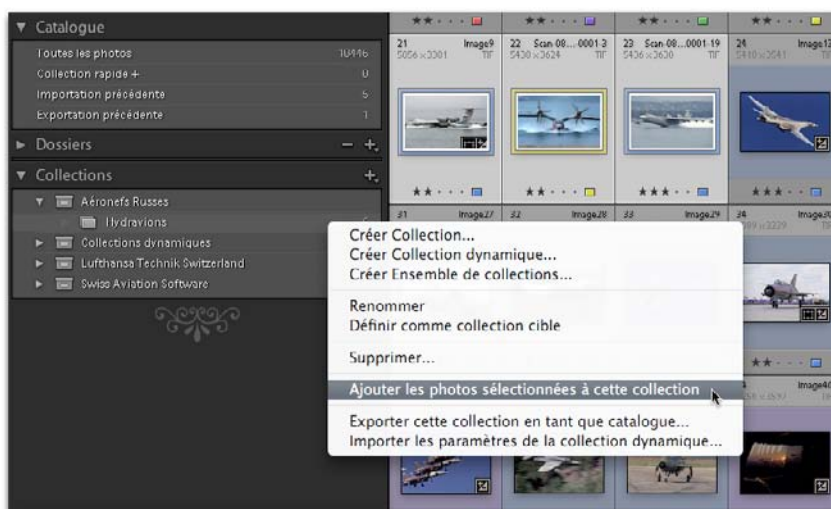
Fenêtre de dialogue de création d'une collection

3. Cliquez sur le bouton Créer. La collection nouvellement créée apparaîtra dans le panneau Collections avec 0 (zéro) image.



Glisser/déposer d'une sélection d'images dans la collection nouvellement créée

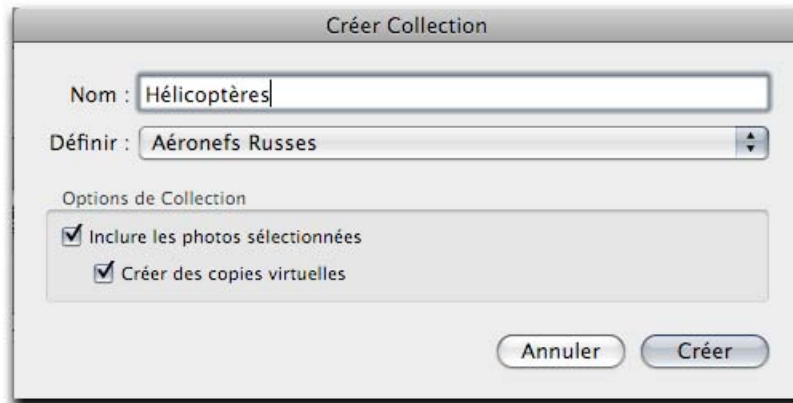
4. Pour joindre des images, retournez dans la grille, puis sélectionnez les photos et faites un glisser/déposer dans la collection. Vous pouvez aussi, après sélection des images, cliquer droit sur la collection cible et sélectionner Ajouter les photos sélectionnées à cette collection.



Option d'ajout des photos sélectionnées par un clic droit

Créer une collection avec des images préalablement sélectionnées

1. Cliquez sur le bouton + pour dérouler le menu contextuel puis sélectionnez Créer collection.
2. Dans la fenêtre qui s'affiche, saisissez le nom de la collection (et sélectionnez éventuellement un ensemble auquel la joindre), et cochez « Inclure les photos sélectionnées » dans les options.
3. Vous pouvez également joindre des copies virtuelles en cochant l'option adéquate. Notez que, dans ce cas, les originaux ne seront pas joints à la collection.



Options pour inclure les images sélectionnées ou des copies virtuelles à la collection nouvellement créée

Attention

Les photos empilées ne peuvent pas être transférées dans une collection ; seule l'image au-dessus de la pile sera transférée.

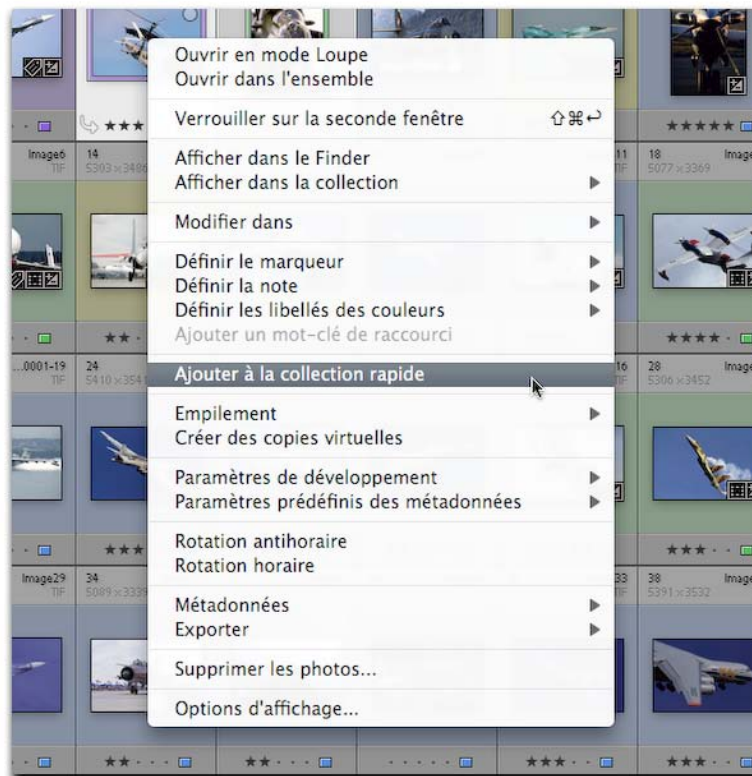
Créer une collection à partir d'une collection rapide

1. Dans le panneau Catalogue situé à gauche sous la fenêtre Navigation, vous aurez noté la présence de la collection rapide.



Emplacement de la collection rapide

La collection rapide, qui existait préalablement dans Lightroom 1.x, permet de créer une collection temporaire à la volée, en naviguant dans les dossiers. Vous pouvez attribuer une image à partir de n'importe quel endroit, module et mode d'affichage – y compris le Film fixe ou même une collection –, en cliquant droit et en sélectionnant « Ajouter à la collection rapide » dans le menu contextuel qui s'affiche alors.

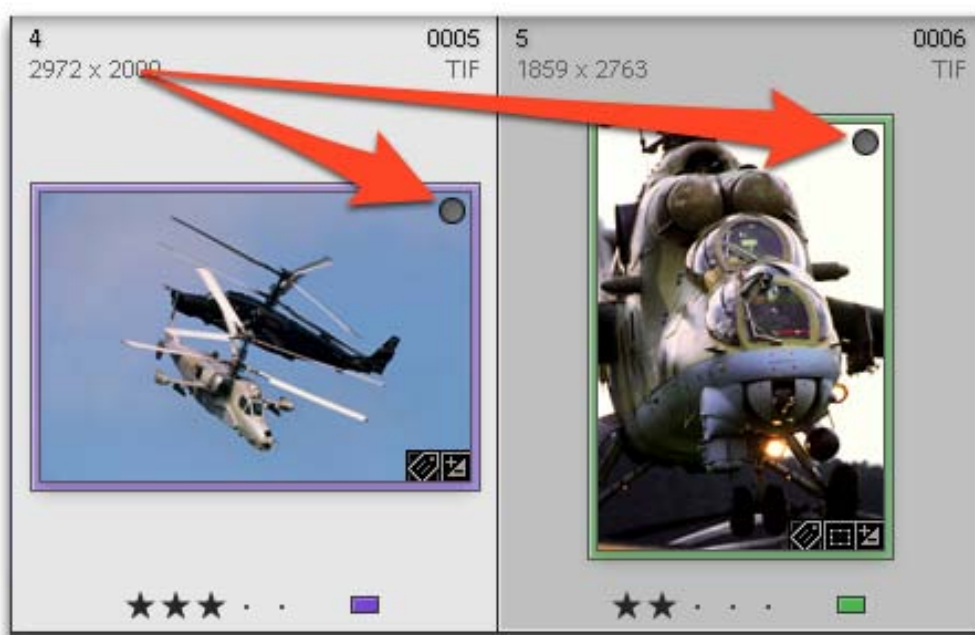


Menu contextuel Ajouter à la collection rapide

2. Pour aller encore plus vite, vous pouvez utiliser le raccourci clavier B pour ajouter (ou retirer) l'image sélectionnée à la collection rapide.

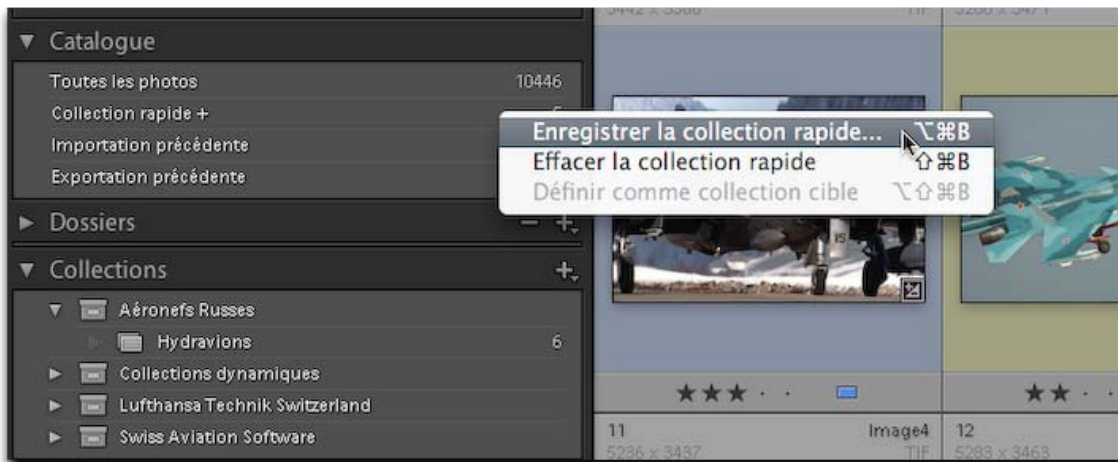
Astuce

En mode Grille et dans le Film fixe, une image appartenant à la collection rapide est indiquée par un disque gris moyen affiché dans le coin supérieur droit de la vignette.



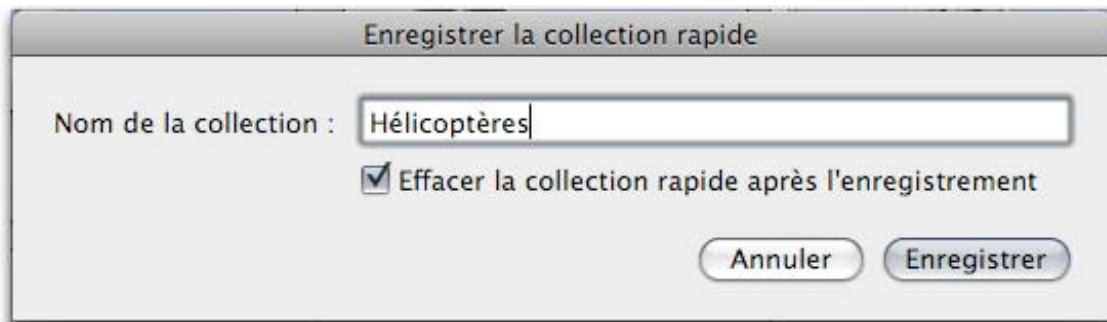
Symbole d'appartenance d'une image à une collection rapide (ou une collection cible).

- Faites ensuite un clic droit sur Collection rapide dans le panneau Catalogue, puis sélectionnez dans le menu contextuel « Enregistrer la collection rapide... ».



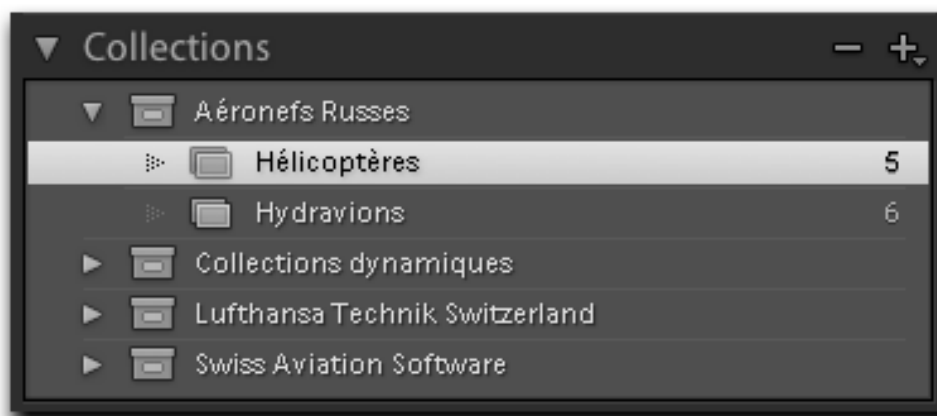
Menu contextuel « Enregistrer la collection rapide... »

- Dans la fenêtre qui s'affiche alors, saisissez le nom de votre collection et, éventuellement, cochez l'option d'effacement de la collection rapide qui se produira après l'enregistrement.



Fenêtre de dialogue pour la création d'une collection à partir d'une collection rapide

- La nouvelle collection apparaît désormais dans la liste des collections.

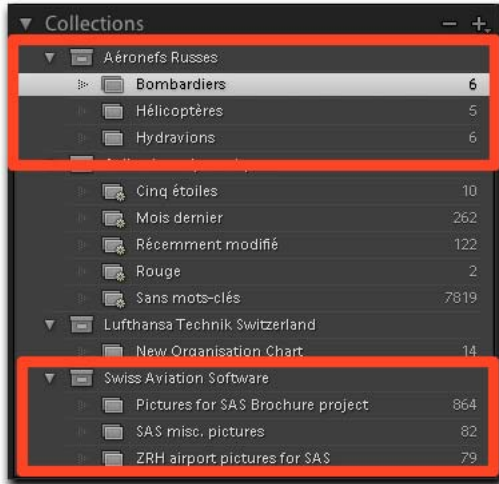


Nouvelle collection dans le panneau Collections

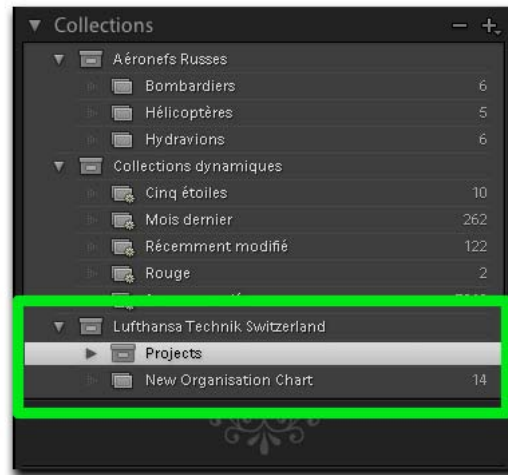
Créer un ensemble de collections

Un ensemble de collections permet de créer une hiérarchie de collections. Par exemple, pour un client donné, dont le nom sera celui de l'ensemble de collections, vous pouvez créer une collection d'images consacrée aux produits de son entreprise, une autre dédiée à son personnel puis les locaux, les filiales, etc. Il est également possible de ventiler les images destinées à telle brochure ou à tel site Web... les possibilités sont infinies.

Vous pouvez également inclure un ou des ensembles à un autre ensemble de collections.



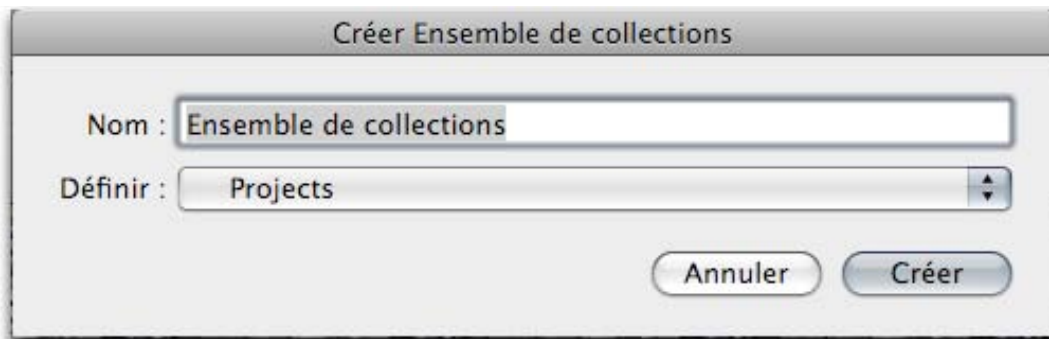
Exemple d'ensemble de collections



Hiérarchie d'ensembles de collections

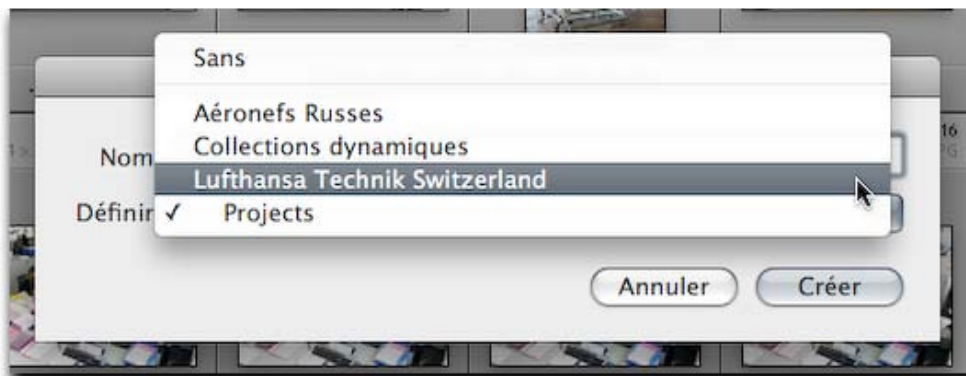
Créer un ensemble de collections

1. Dans le panneau Collections, cliquez sur l'icône +.



Fenêtre de dialogue d'ensemble de collections

2. Dans la fenêtre flottante, nommez l'ensemble.

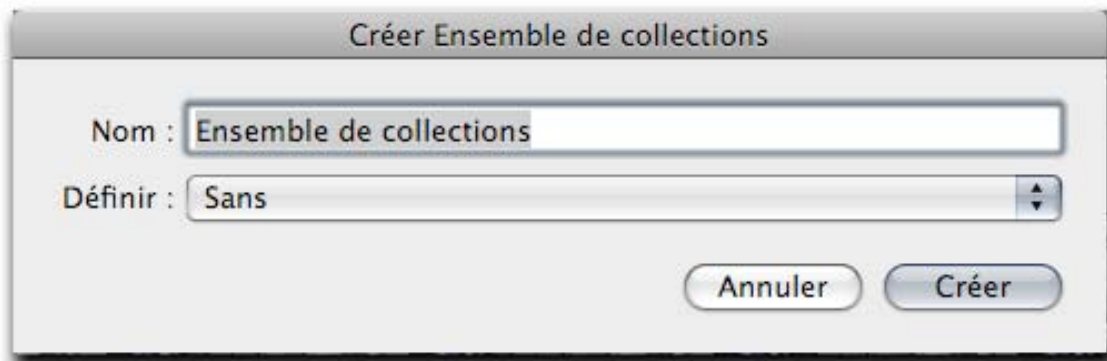


Choisir un ensemble de collections hôte dans la fenêtre de dialogue

3. Si vous désirez intégrer le nouvel ensemble à un autre préexistant, sélectionnez ce dernier dans le menu déroulant Définir.
4. Cliquez enfin sur le bouton Créer.

Attention

Notez que l'incorporation immédiate d'images sélectionnées n'est pas disponible lors de la création d'un ensemble de collections.



Pas d'option d'ajout automatique d'images sélectionnées lors de la création d'un ensemble de collections

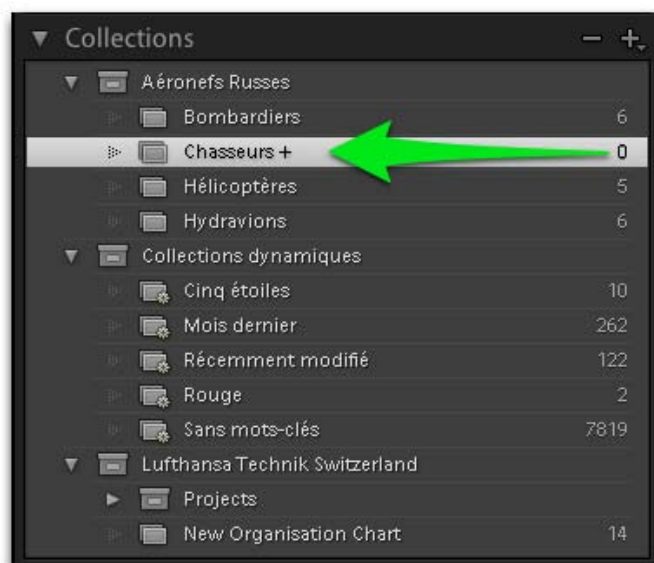
Astuce

Il est tout à fait possible de créer une cascade d'ensembles de collections et de collections par glisser/déposer directement à l'intérieur du panneau Collections.

Définir une collection cible

Nous avons vu précédemment comment créer une collection à partir d'une collection rapide. Lightroom 2.0 propose un moyen encore plus rapide d'attribuer des images à une collection ; il suffit de cliquer droit sur une collection et de sélectionner « Définir comme collection cible » dans le menu contextuel.

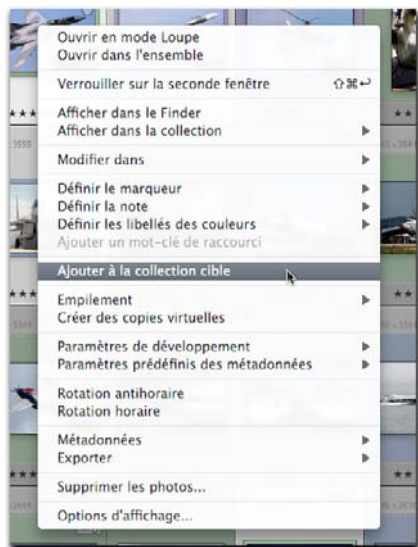
Une collection cible se distingue par un petit symbole + situé à droite du nom.



Exemple de collection cible indiquée par le symbole +

Pour ajouter des images à la collection cible, retournez dans les dossiers et choisissez les images puis, à l'aide d'un clic droit, sélectionnez « Ajouter à la collection cible » dans le menu contextuel. Notez que les images attribuées à une collection cible se voient également affublées du petit disque gris.

Pour supprimer des images de la collection cible, inutile d'aller dans la collection elle-même, il suffit de retourner dans le dossier d'origine et, à l'aide d'un clic droit, de sélectionner Supprimer de la collection cible.



Menu contextuel d'ajout d'images à la collection cible



Menu contextuel de suppression d'images de la collection cible

Astuces

La suppression des images dans la collection cible fonctionne même si elle n'est plus active. Notez que, par défaut, la collection rapide est la collection cible et, par conséquent, affiche le symbole +.

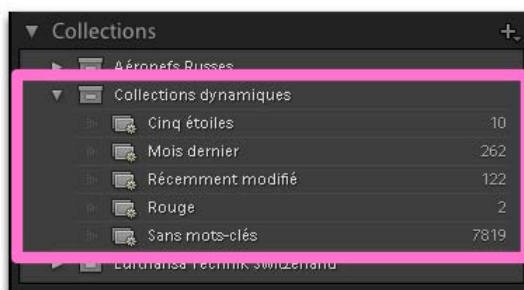
Attention

Il est impossible de sélectionner plusieurs collections comme cibles. Les ensembles de collections et les collections dynamiques ne peuvent pas être désignés comme collections cibles.

Collections dynamiques

Les collections dynamiques se basent sur un ensemble de règles sélectionnées par le photographe parmi les métadonnées. Les photos seront automatiquement ajoutées à une collection dynamique si elles répondent aux critères, et retirées automatiquement si elles n'y répondent plus.

Vous pouvez créer autant de collections dynamiques que vous le désirez et les images qui y sont recensées peuvent simultanément faire partie d'autres collections normales, sans aucune restriction.



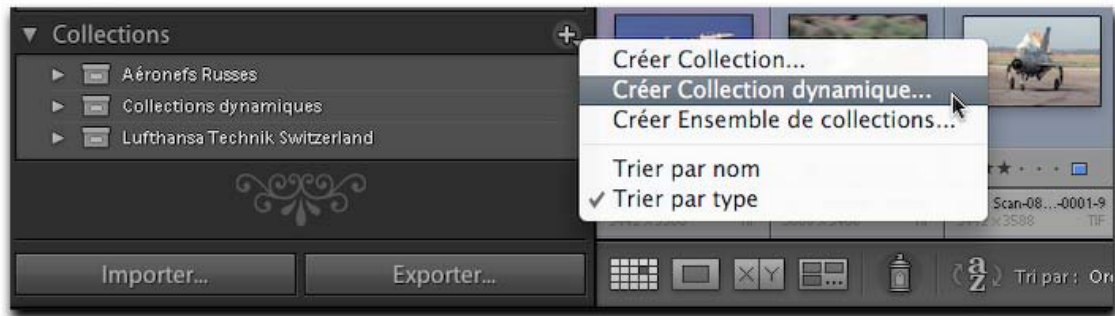
Jeu de collections dynamiques fournies avec Lightroom 2.0

Attention

Il n'est pas possible d'ajouter ou de retirer manuellement des images d'une collection dynamique.

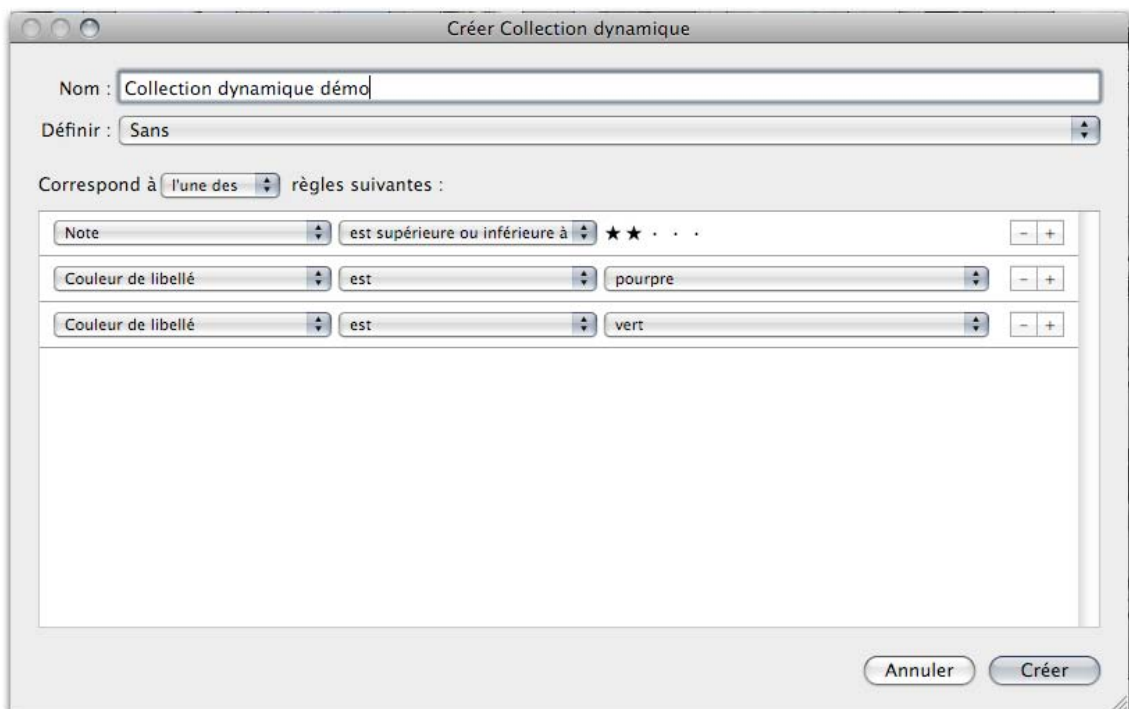
Créer une collection dynamique

1. Cliquez sur l'icône + dans le panneau Collections puis choisissez « Créer Collection dynamique... » dans le menu contextuel.



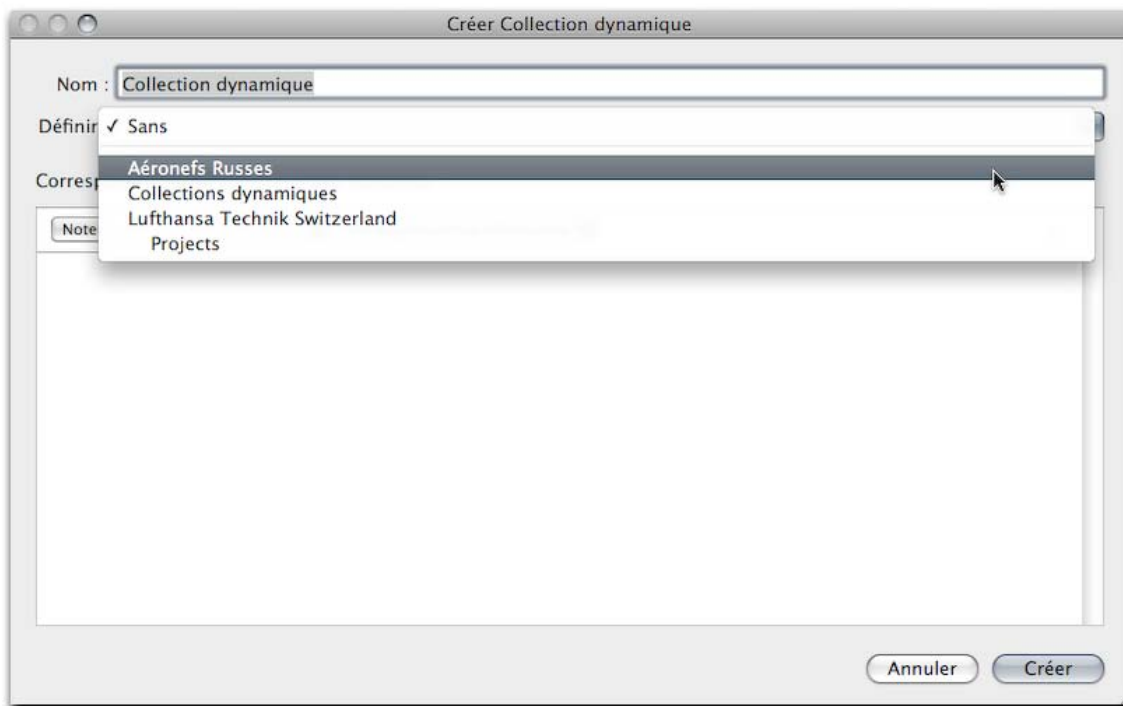
Menu contextuel de création de collection dynamique

2. Dans la fenêtre de dialogue qui s'affiche alors, saisissez le nom de la collection dynamique.



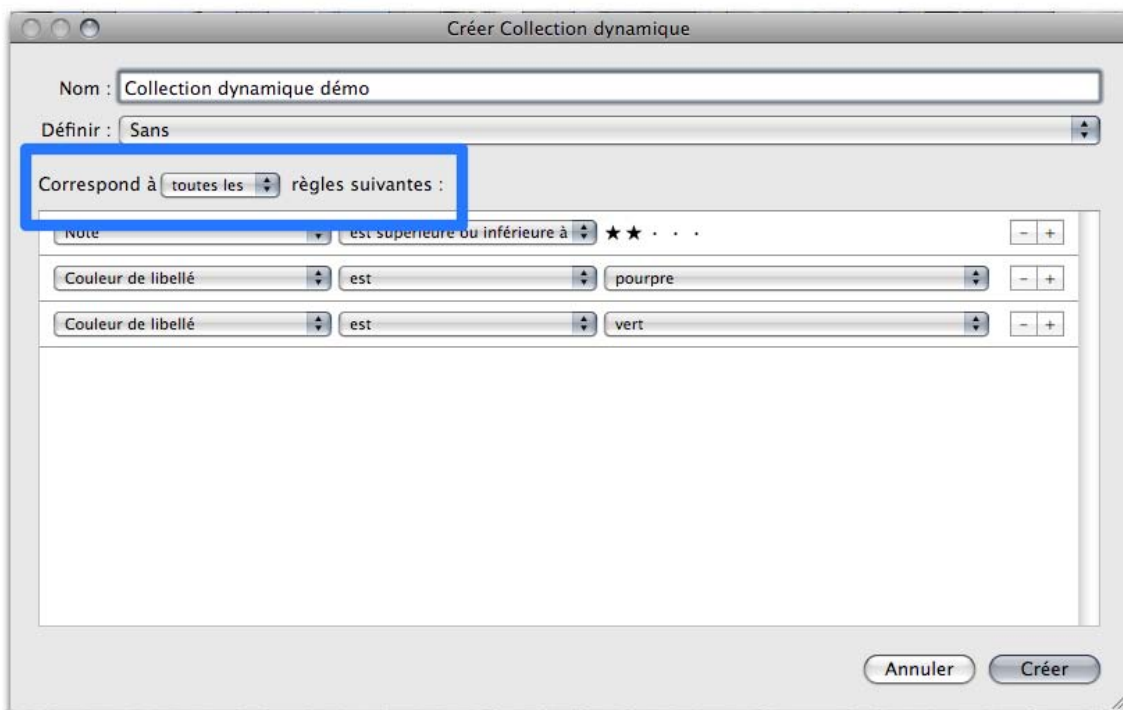
Fenêtre de dialogue de création de collection dynamique

3. Si vous voulez intégrer la nouvelle collection dynamique à un ensemble de collections, choisissez la destination dans le menu déroulant Définir.



Choix d'un ensemble de collections à intégrer

4. Définissez la correspondance aux règles de la manière suivante :

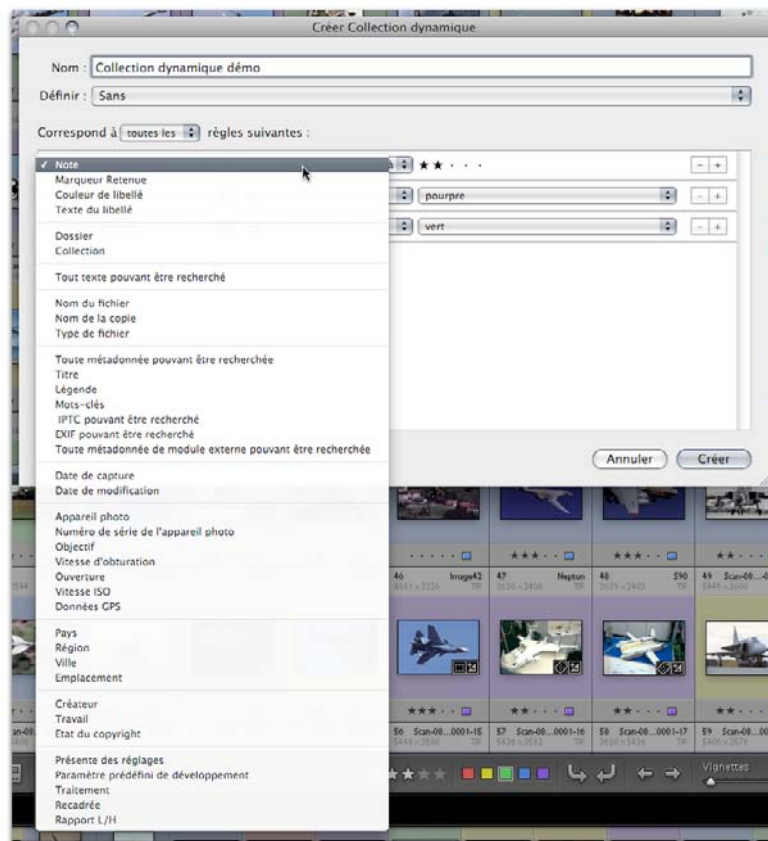


Correspondance à n'importe quelle règle ou à toutes les règles

- correspond à « l'une des » règles suivantes : l'image sera intégrée à la collection dynamique si elle correspond à l'une des règles établies ;
- correspond à « toutes les » règles suivantes : l'image sera intégrée à la collection dynamique si elle correspond à la totalité des règles établies.

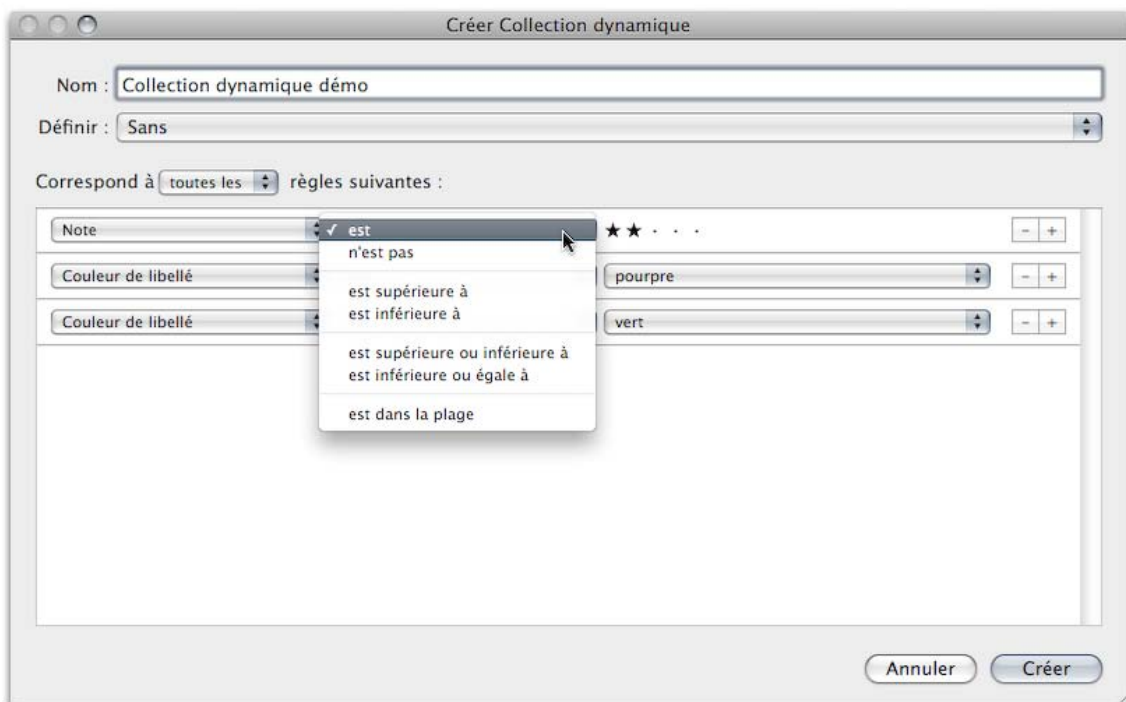
5. Établissez les règles de la manière suivante :

- choisissez un critère dans la liste déroulante des métadonnées située à gauche ;



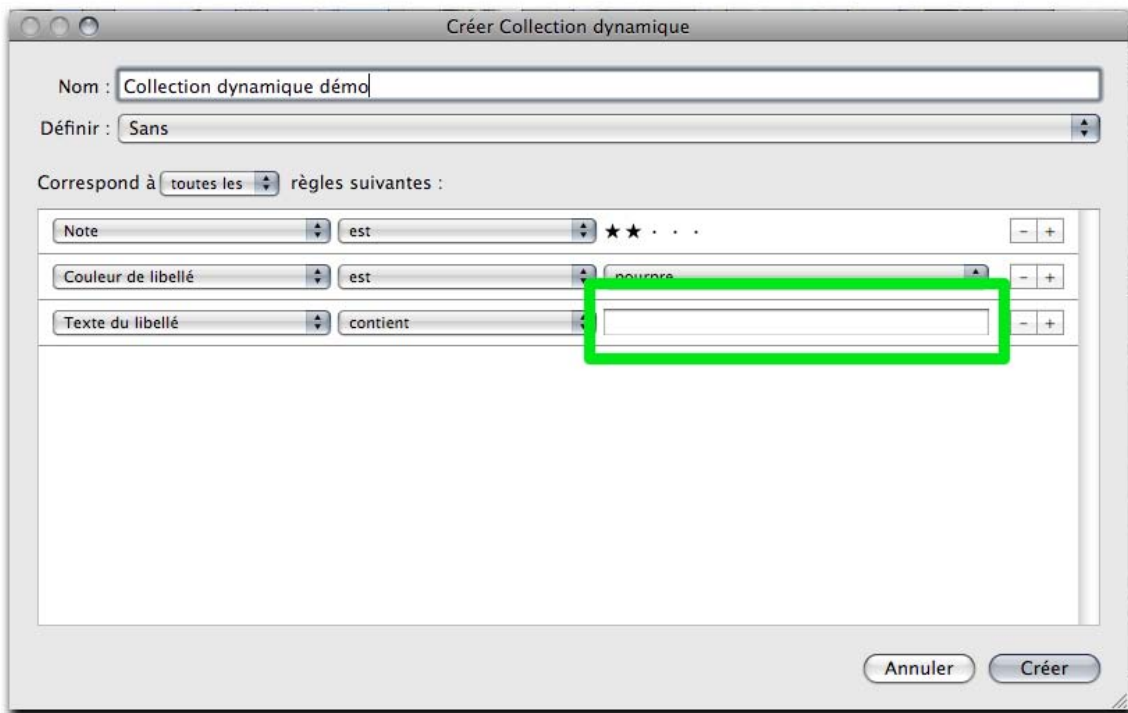
Choix d'un critère dans la liste déroulante des métadonnées

- sélectionnez une règle dans la liste déroulante centrale ;



Choix d'une règle dans la liste déroulante centrale (les règles varient selon le type de métadonnées).

- saisissez dans le champ de droite les paramètres liés aux critères et aux règles préalablement sélectionnés ;



Champ de saisie des paramètres liés aux critères et aux règles sélectionnés

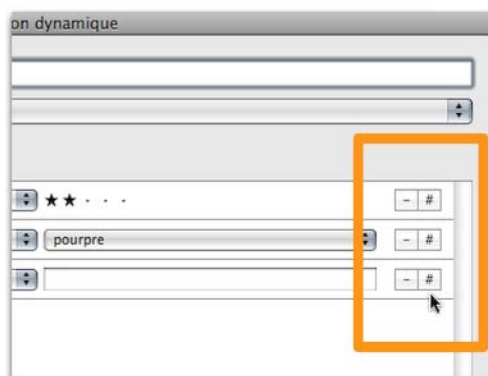
- pour ajouter une nouvelle règle, cliquez sur le signe + ;
- pour retirer une règle, cliquez sur le signe -.



Boutons d'ajout ou de retrait de règles

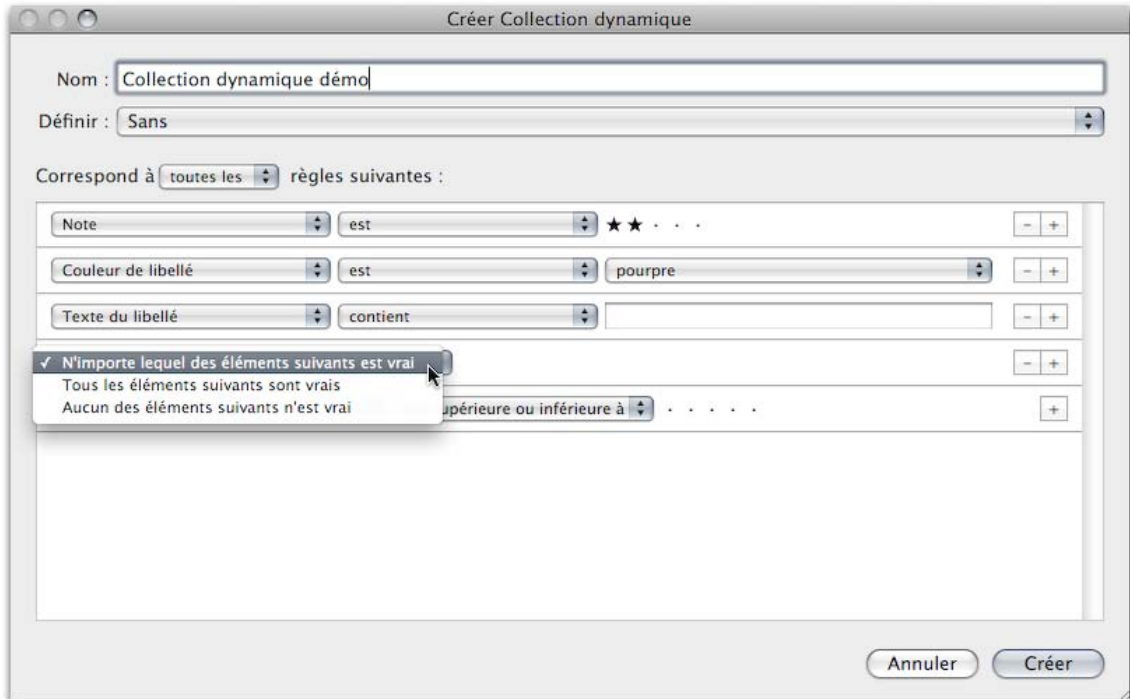
6. Pour affiner une règle :

- cliquez sur + en maintenant la touche Alt/Option enfoncée ;



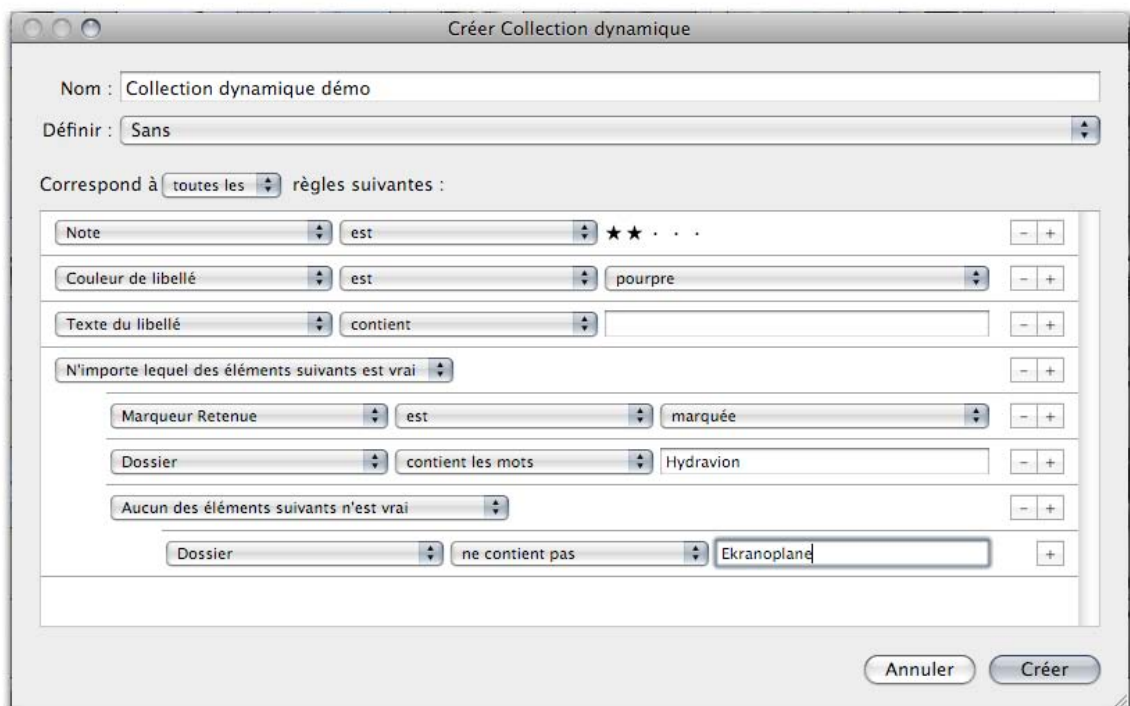
Mode d'affinage de règle avec la touche Alt/Option

- sélectionnez une des trois options suivantes dans le menu déroulant :
N'importe lequel de tous les éléments suivants est vrai ;
Tous les éléments suivants sont vrais ;
Aucun des éléments suivants n'est vrai.



Options d'affinage de règle

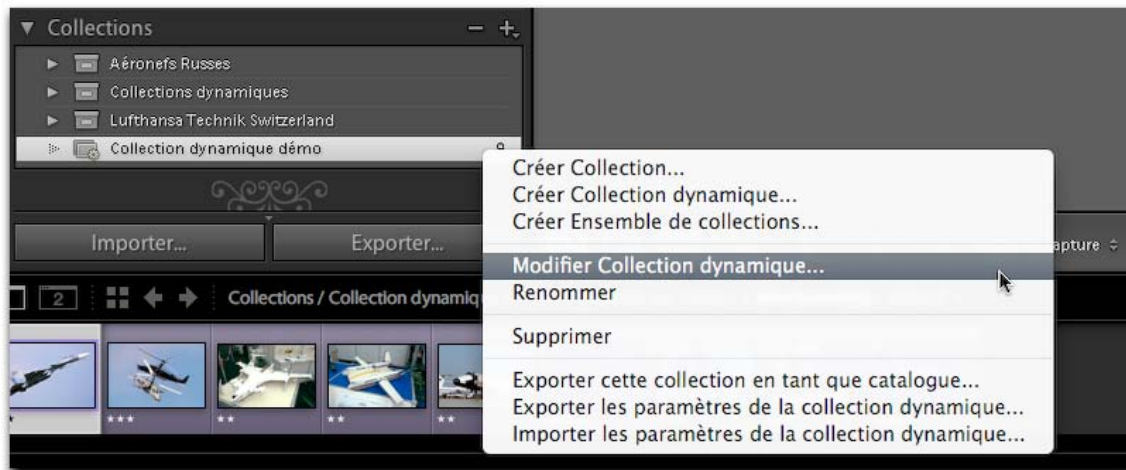
- vous pouvez également utiliser ces options en cascade dans la hiérarchie des règles.



Exemple de règles affinées en cascade

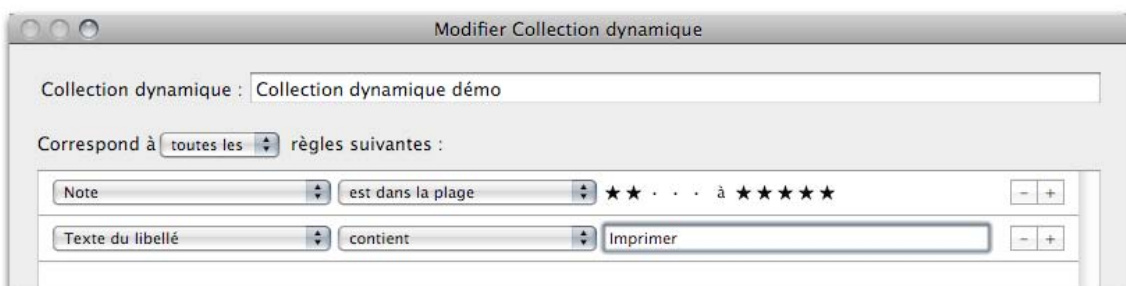
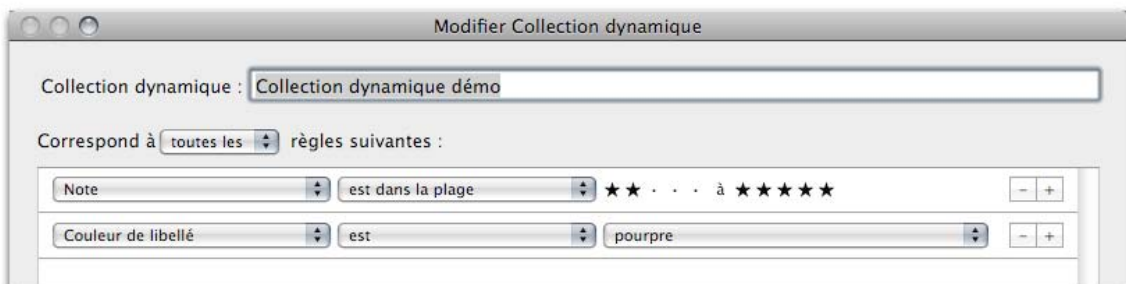
Modifier les règles d'une collection dynamique

Lightroom 2.0 permet de reprendre à tout moment les règles des collections dynamiques.



Option de modification dans le menu contextuel d'une collection dynamique

1. Cliquez droit sur une collection dynamique dans le panneau Collections, puis sélectionnez « Modifier Collection dynamique... » dans le menu flottant.
2. Modifiez, supprimez ou ajoutez des règles dans la fenêtre de dialogue.



Modification des règles

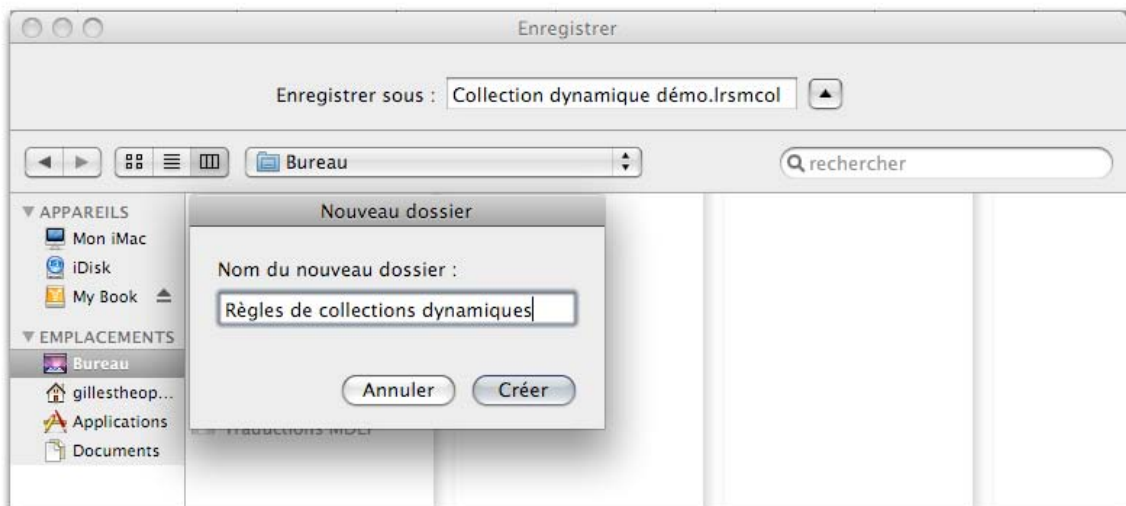
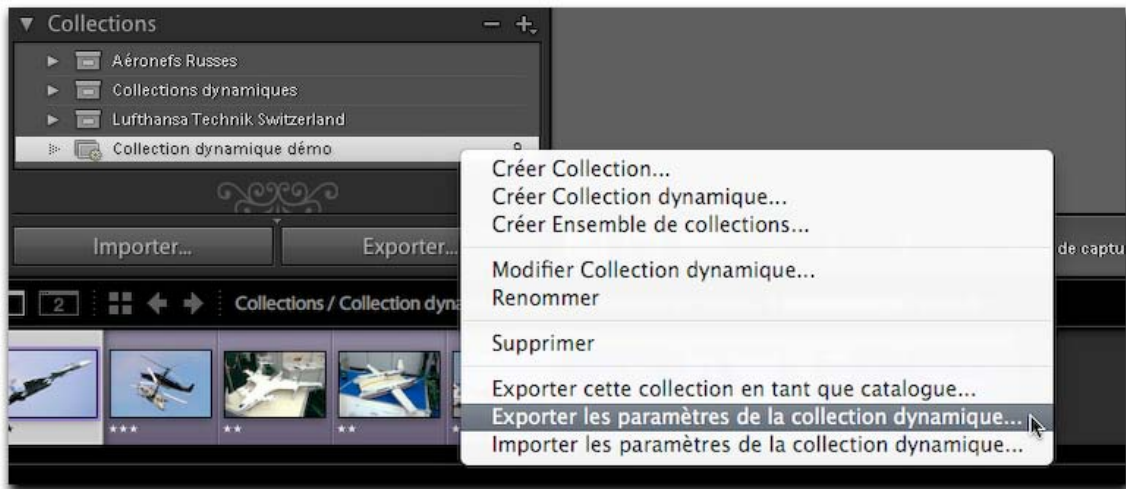
3. Cliquez sur le bouton Enregistrer pour confirmer les changements.

Partager les règles de collections dynamiques

Vous pouvez exporter ou importer les règles d'une collection dynamique pour les utiliser sur un autre ordinateur.

1. Exporter :
 - choisissez une collection dynamique dans le panneau Collections ;

- cliquez droit et sélectionnez « Exporter les paramètres de la collection dynamique... » dans le menu flottant ;
- dans la fenêtre du système, choisissez l'emplacement de destination et cliquez sur le bouton Enregistrer/ Sauvegarder.



Exporter une règle de collection dynamique

Important

- Les fichiers de paramètres de collections dynamiques ont une extension .lrsmlcol.
- Les fichiers .lrsmlcol peuvent être utilisés indifféremment sur Mac et PC.
- L'exportation de paramètres de collections dynamiques n'entraîne pas l'exportation des photos qui y sont contenues.
- La création d'un catalogue à partir d'une collection dynamique n'entraîne pas l'exportation des règles de cette dernière.

2. Importer :

- choisissez une collection dynamique dans le panneau Collections ;
- cliquez droit et sélectionnez « Importer les paramètres de la collection dynamique... » dans le menu flottant ;
- dans la fenêtre du système, choisissez l'emplacement du fichier des paramètres et cliquez sur Importation.

Afficher dans la collection

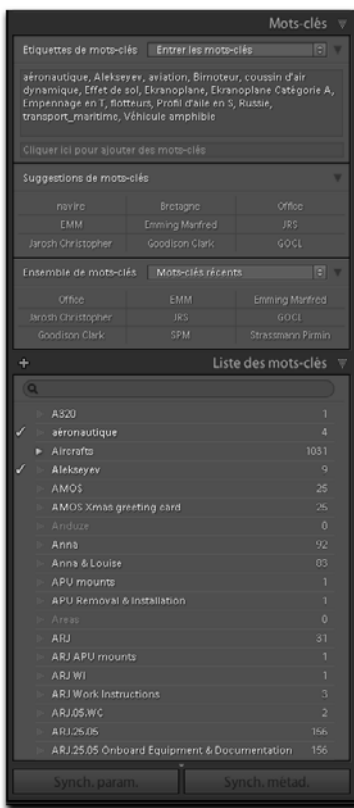
Il est enfin possible de savoir instantanément si une image appartient à une ou plusieurs collections. Il suffit pour cela de cliquer droit sur une vignette ou sur une image et de choisir la fonction « Afficher dans la collection » dans le menu flottant.

Une liste de collections apparaîtra aussitôt et, si vous cliquez sur l'une d'elles, vous y serez automatiquement transporté.

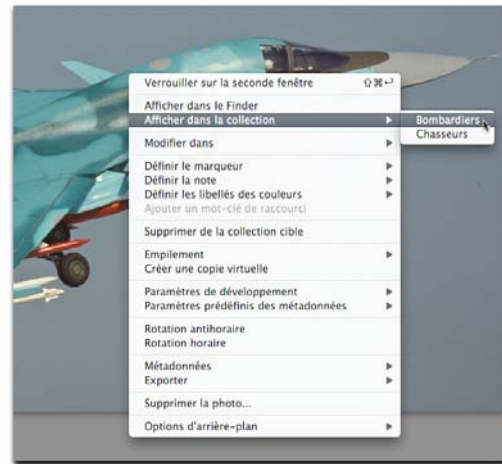
Mots-clés et métadonnées

L'interface « dispersée » de Lightroom 1.x ne facilitait pas l'ajout et la gestion des mots-clés. Lightroom 2.0 offre enfin des outils regroupés logiquement et de nouvelles fonctions de gestion bien plus commodes.

Regroupement des outils de mots-clés



Panneaux et outils de gestion des mots-clés.

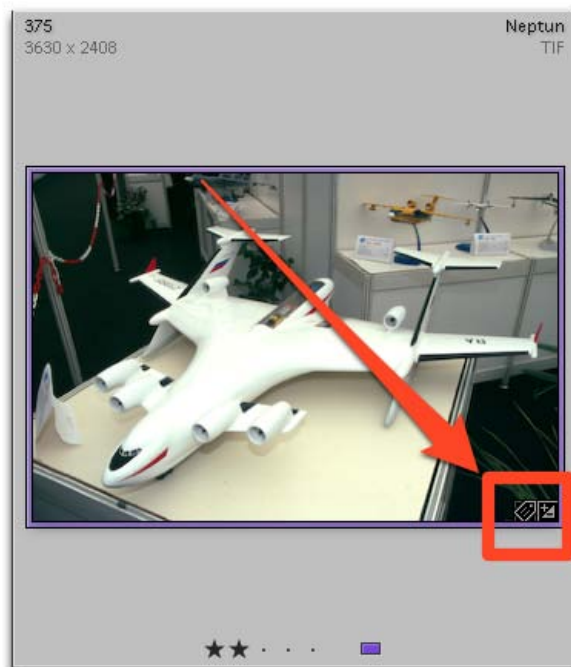


Affichage de la liste des collections auxquelles appartient l'image

Tous les outils de gestion de mots-clés sont dorénavant regroupés dans le panneau de droite. Vous pouvez y saisir, modifier et gérer les étiquettes de mots-clés.

Les mots-clés sont stockés sous forme de métadonnées dans les en-têtes de fichiers photo ou dans les fichiers annexes au format XMP accompagnant les images au format RAW.

Les mots-clés sont également appelés « étiquettes de mots-clés » et peuvent contenir eux-mêmes d'autres mots-clés, sous forme de synonymes ou de relation parent/enfant.



icône signalant la présence de mots-clés dans l'image

Les étiquettes de mots-clés peuvent également être regroupées sous forme d'ensembles de mots-clés. Une image contenant des mots-clés affiche une icône d'étiquette dans le coin inférieur droit de la vignette.

Astuce

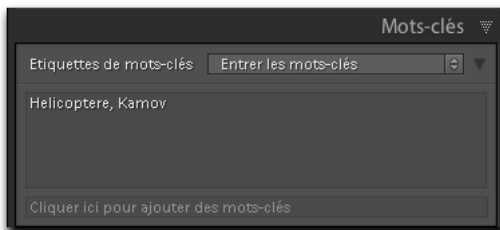
Cliquer sur l'icône de mots-clés dans la vignette active le panneau Étiquettes de mots-clés.

Mots-clés

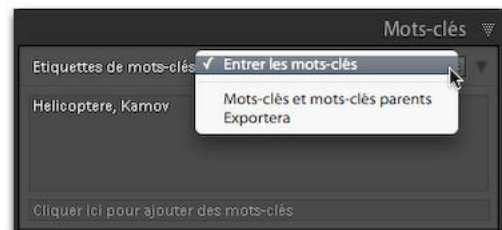
Les outils de mots-clés sont regroupés de haut en bas de la manière suivante.

Étiquettes de mots-clés

Le menu déroulant permet de sélectionner différents modes.



Panneau Étiquettes de mots-clés



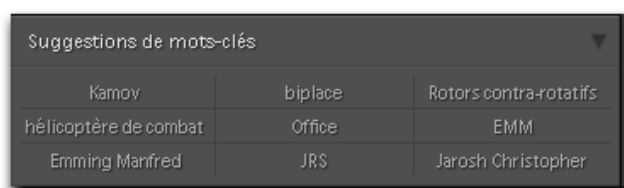
Menu déroulant Étiquettes de mots-clés

1. Entrer les mots-clés : configure le champ d'affichage pour y ajouter directement de nouveaux mots-clés (double-clic dans le champ pour l'activer). Les mots-clés déjà présents sont affichés dans la même zone.
2. Mots-clés et mots-clés parents : affiche tous les mots-clés, y compris ceux existant sous forme hiérarchique parent/enfant.
3. Exportera : affiche tous les mots-clés exportables, conformément aux options choisies lors de la création de nouvelles étiquettes de mots clés.

Le champ d'affichage ne peut-être utilisé pour la saisie de mots-clés qu'en mode Entrer les mots clés. Pour ajouter des mots-clés dans les deux autres modes, on ne peut utiliser que le champ Cliquer ici pour ajouter des mots-clés.



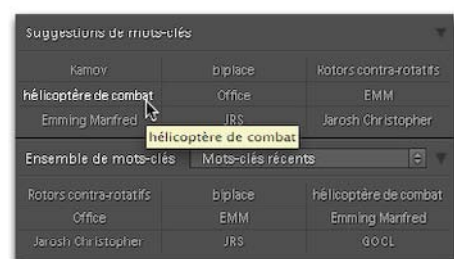
Champs d'affichage et de saisie de mots-clés

Suggestions de mots-clés

Panneau Suggestions de mots-clés

Pour attribuer un mot-clé suggéré à une image, il suffit de cliquer sur le mot en question dans la grille. Dès que le mot-clé choisi a été attribué, il disparaît de la grille et est aussitôt remplacé par une nouvelle suggestion.

Lightroom 2.0 introduit un système automatique de suggestion de mots-clés basé sur les dates et les horaires de prise de vue, et également sur l'analyse des habitudes de l'opérateur.



Application d'un mot-clé suggéré et remplacement par un nouveau mot

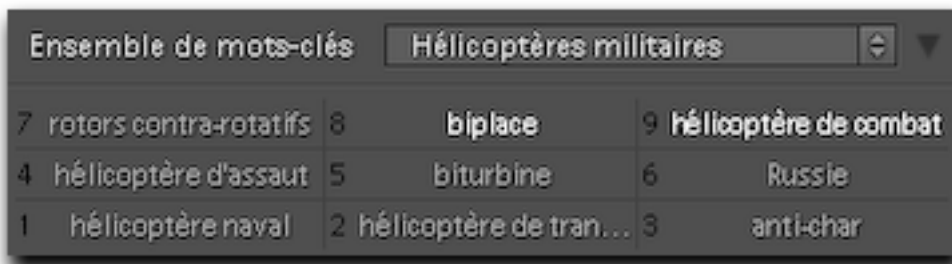
Information

L'attribution de mots-clés suggérés ne se fait qu'à la souris et individuellement. Il n'y a pas de raccourci clavier ou de manipulation permettant d'attribuer plusieurs mots-clés simultanément.

Ensemble de mots-clés

Un Ensemble de mots-clés est un groupe de 9 mots personnalisés disposés dans une grille. Il existe deux méthodes d'attribution aux images sélectionnées.

1. En cliquant sur un mot-clé dans la grille.
2. À l'aide du pavé numérique en utilisant la touche Alt/Option du clavier. Cette action fera apparaître un chiffre avec chaque mot-clé disposé dans la grille. Ce chiffre indique tout simplement quelle touche utiliser pour attribuer tel ou tel mot-clé.



Panneau Ensemble de mots-clés (avec utilisation de la touche Alt/Option pour l'attribution à l'aide du pavé numérique)

Astuce

Si les touches 1 à 9 correspondent à la disposition des mots-clés dans la grille, la touche 0, utilisée conjointement avec Alt/Option, permet de naviguer parmi les différents ensembles de mots-clés.

3. À partir du menu déroulant Ensemble de mots-clés, on peut créer ou modifier des ensembles. Il suffit de remplacer ou d'ajouter des mots-clés dans un tableau à 9 cases.

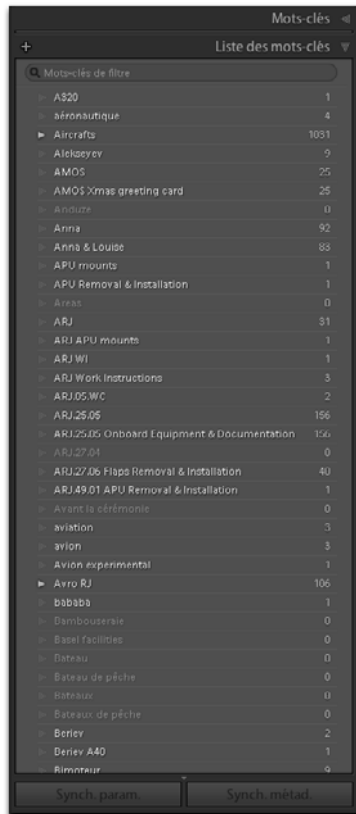


Création ou modification d'un ensemble de mots-clés

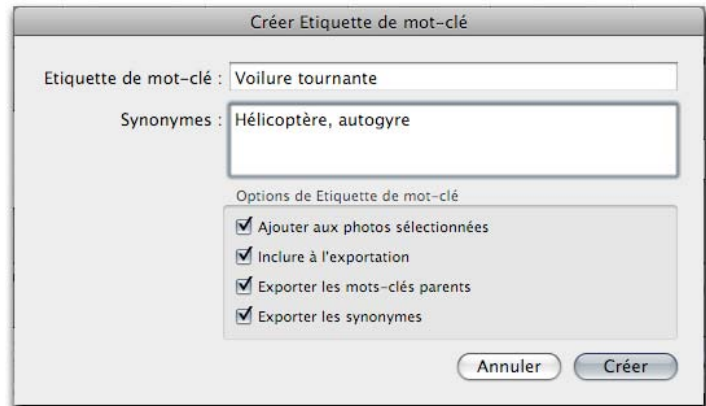
Information

Bien entendu, chaque nouveau mot-clé introduit dans Lightroom, dans n'importe quel champ de saisie, est automatiquement ajouté à la Liste des mots-clés.

Liste des mots-clés



Liste des mots-clés



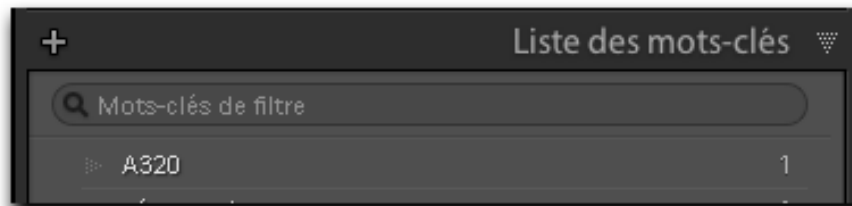
Panneau Créer Étiquette de mot-clé

Déplacée à droite et renommée de manière plus compréhensible, la Liste des mots-clés (anciennement Étiquettes de mots-clés), comme son nom l'indique, regroupe tous les mots-clés dans une liste par ordre alphabétique et respecte la hiérarchie parent/enfant.

Le panneau est organisé de la manière suivante.

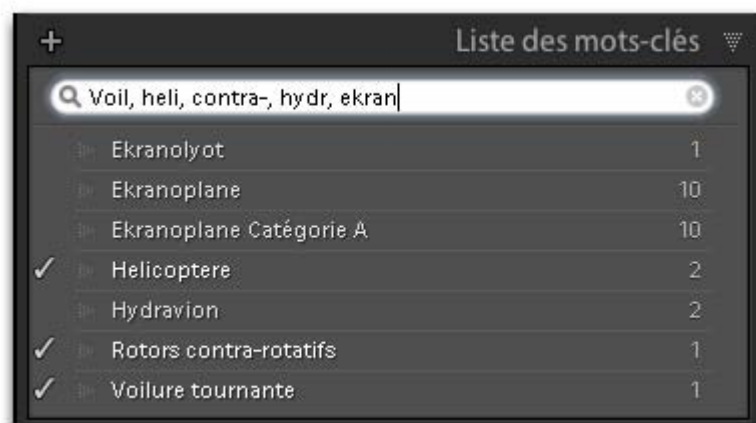
Mots-clés de filtre

Il s'agit d'un champ de saisie pour rechercher un mot-clé dans une liste qui peut être très longue en fonction du nombre de mots-clés que vous utilisez.



Champ de recherche dans la liste de mots-clés

Pour rechercher plusieurs mots-clés simultanément, il suffit de laisser un espace ou d'insérer une virgule entre chaque terme.



Résultat d'une recherche de mots-clés

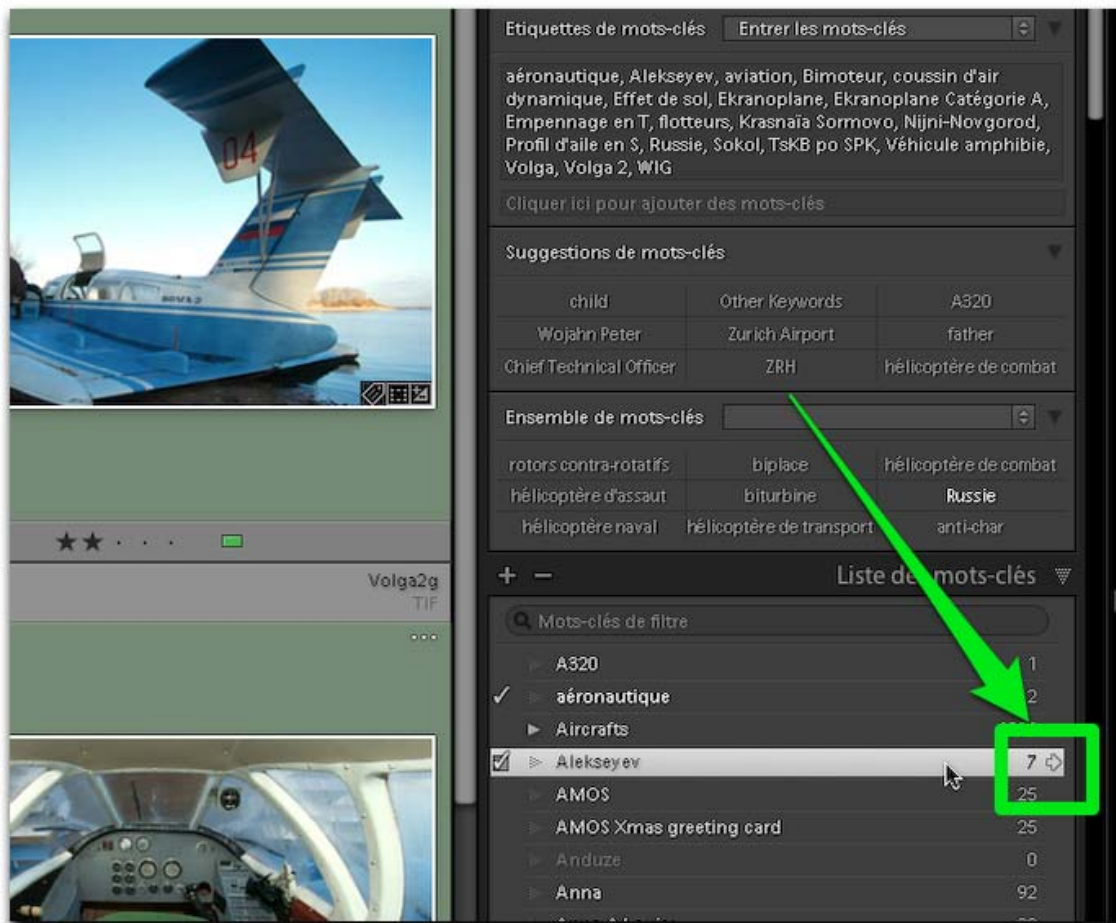
Pour modifier ou annuler purement et simplement la recherche d'un ou plusieurs mots-clés, supprimez-le(s) du champ de saisie. Pour afficher la liste complète, annulez toute recherche en cliquant sur le symbole X.

Astuce

Vous n'avez pas besoin de saisir un mot en entier pour que le filtre fasse son travail de recherche. En revanche, si vous entrez un mot en entier, il faut que l'orthographe corresponde exactement à ce qui figure dans votre liste.

Voir les images contenant le ou les mots-clés affichés

Cliquer sur un ou plusieurs mots-clés dans la liste ne provoque pas l'affichage des images qui y sont liées. Pour cela, il faut cliquer sur la petite flèche située à droite du nombre d'images qui contiennent le mot-clé en question.

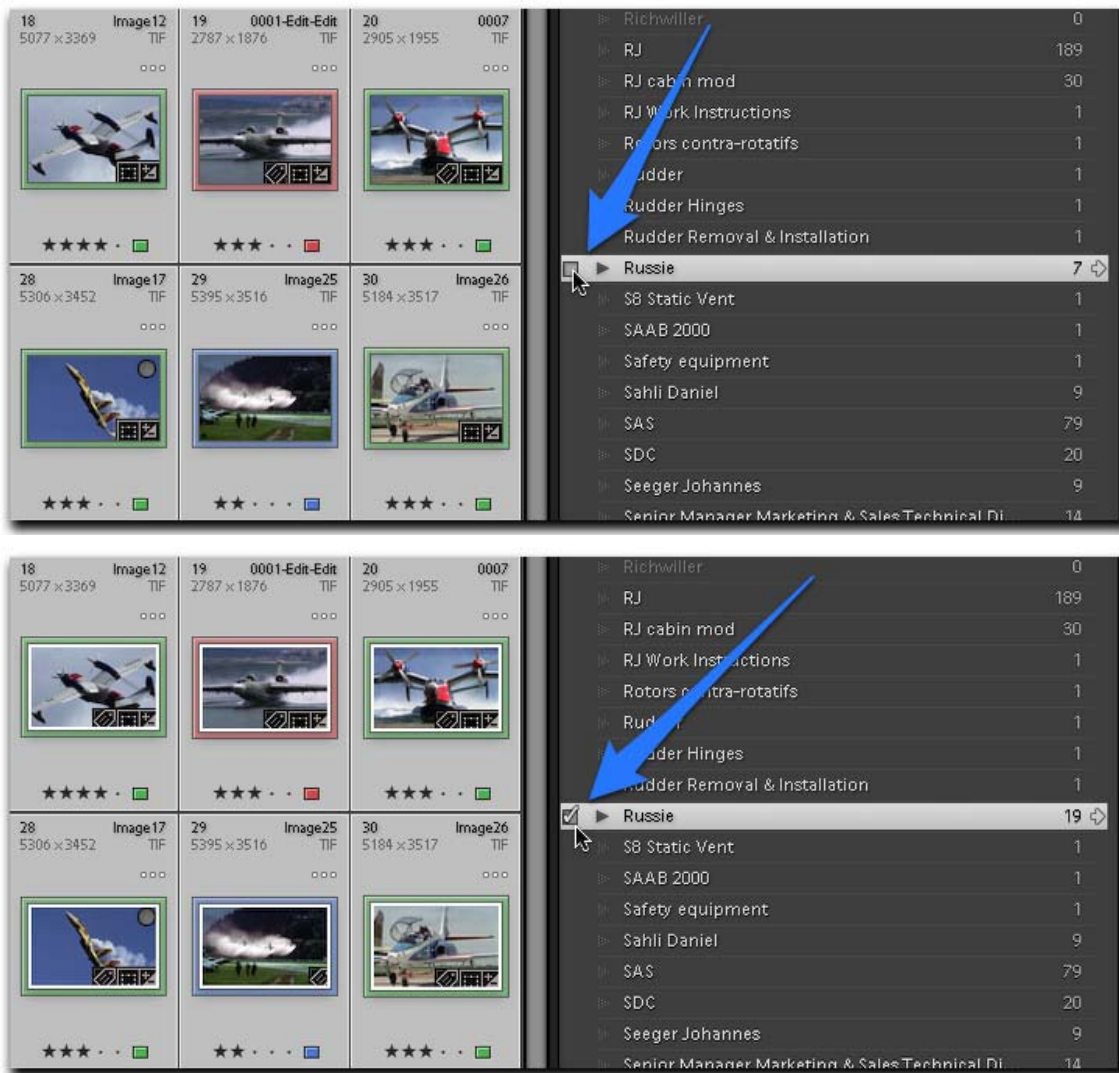


Flèche d'affichage d'images liées au mot-clé

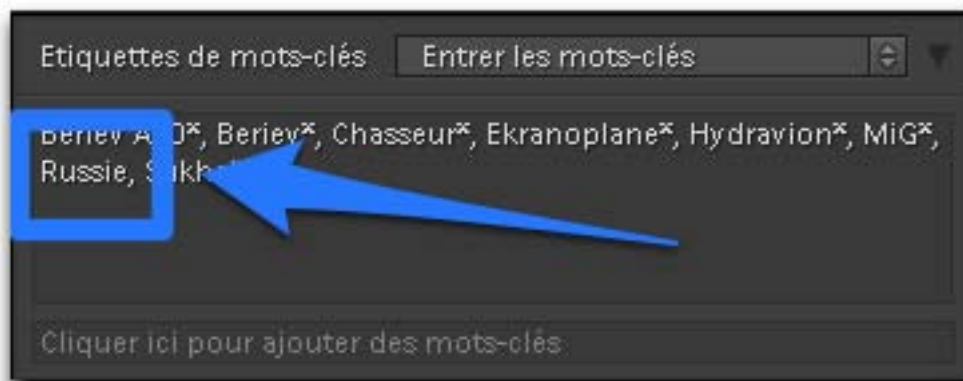
Cette action entraîne l'activation simultanée du filtre de bibliothèque (voir « Filtre de bibliothèque » ci-après).

Attribuer des mots-clés à partir de la liste

Pour attribuer des mots-clés à une ou plusieurs images, procédez comme suit.



Sélection d'images puis attribution d'un mot-clé à l'aide du bouton à cocher



Le mot-clé attribué de cette manière figure bien dans les métadonnées de l'image.

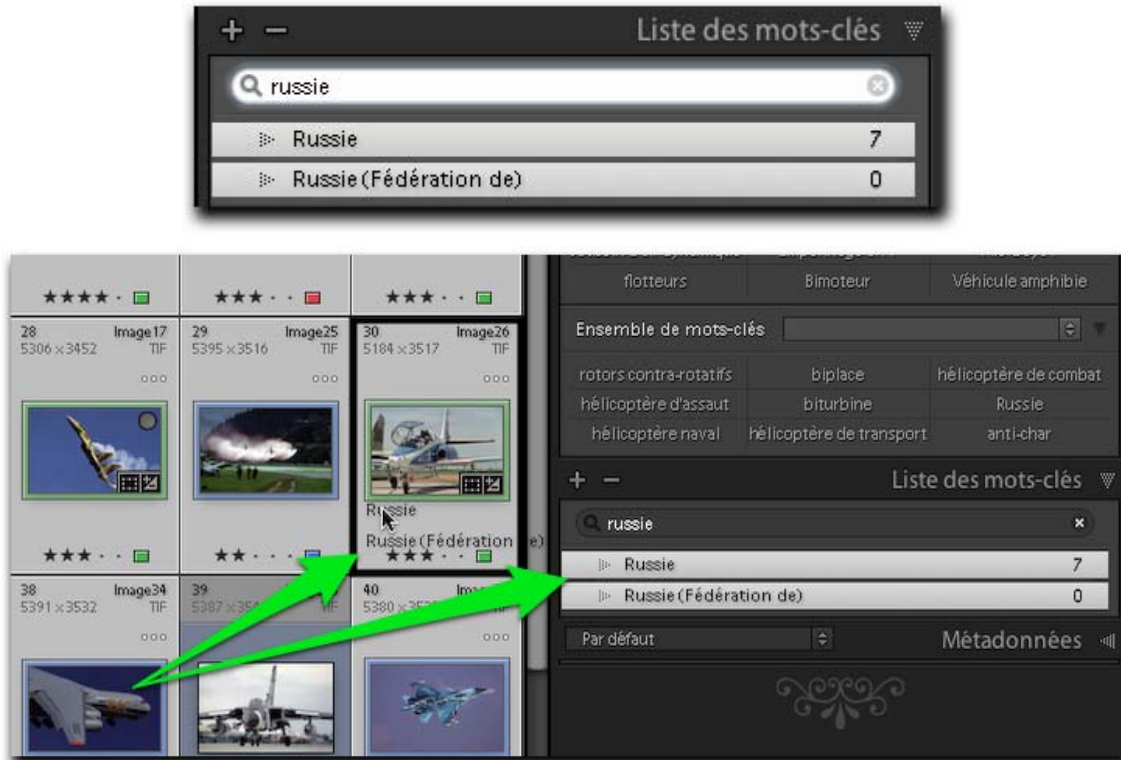
Sélectionner les images

1. Survolez un mot-clé dans la liste avec le pointeur de la souris puis cochez le bouton situé à gauche du mot-clé lui-même.
2. Pour supprimer un mot-clé venant d'être attribué, décochez le bouton correspondant au mot-clé.

Attention

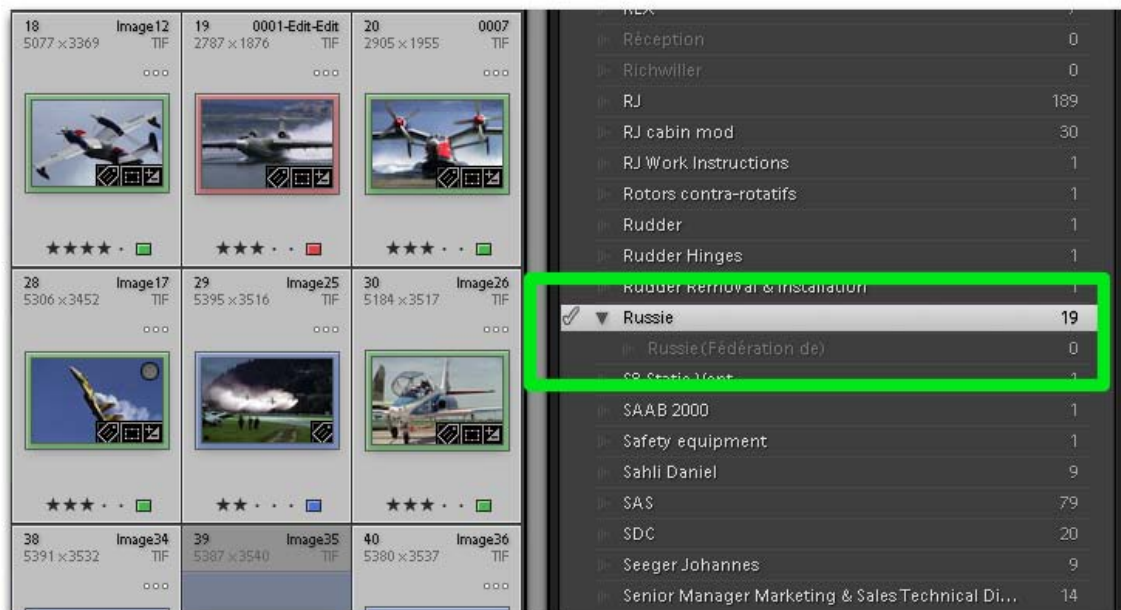
Il est impossible de retirer un mot-clé qui existait préalablement en décochant le bouton ; pour cela, il faut supprimer le mot-clé dans le panneau Étiquettes de mots-clés.

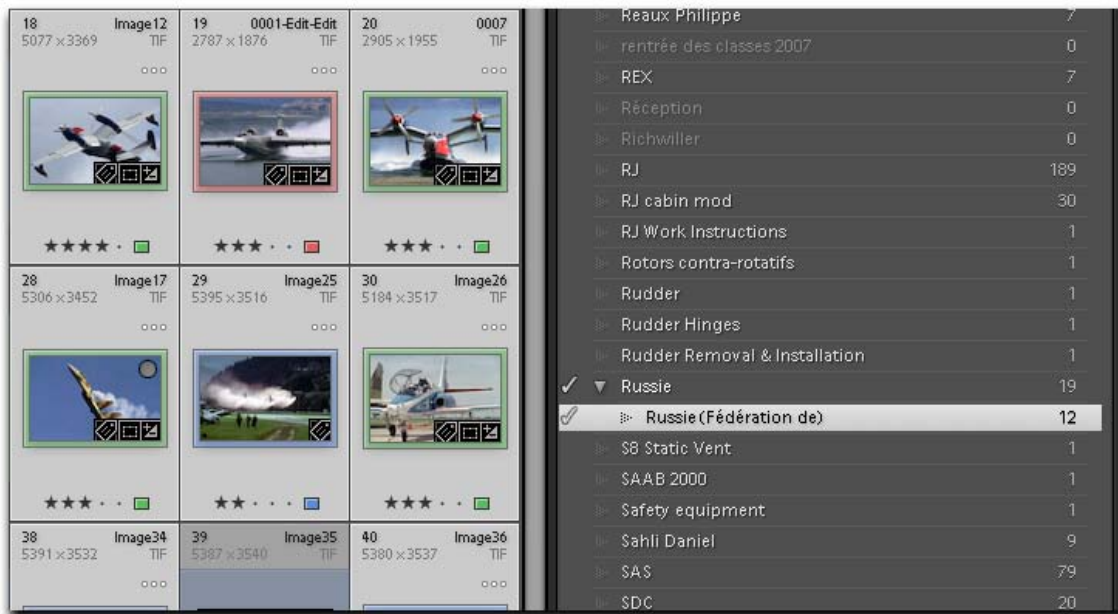
3. Pour attribuer plusieurs mots-clés en même temps, faites une sélection multiple avec la touche Maj ou Ctrl/Cmd et glissez/déposez ces mots directement dans la ou les vignettes sélectionnées.



Sélection multiple de mots-clés et glisser/déposer dans la sélection d'images

4. Si vous utilisez des hiérarchies de mots-clés, l'attribution du mot-clé parent n'entraîne pas celle du mot-clé enfant. Il faut utiliser les mêmes procédures que les mots-clés normaux, la plus facile étant l'utilisation du glisser/déposer.



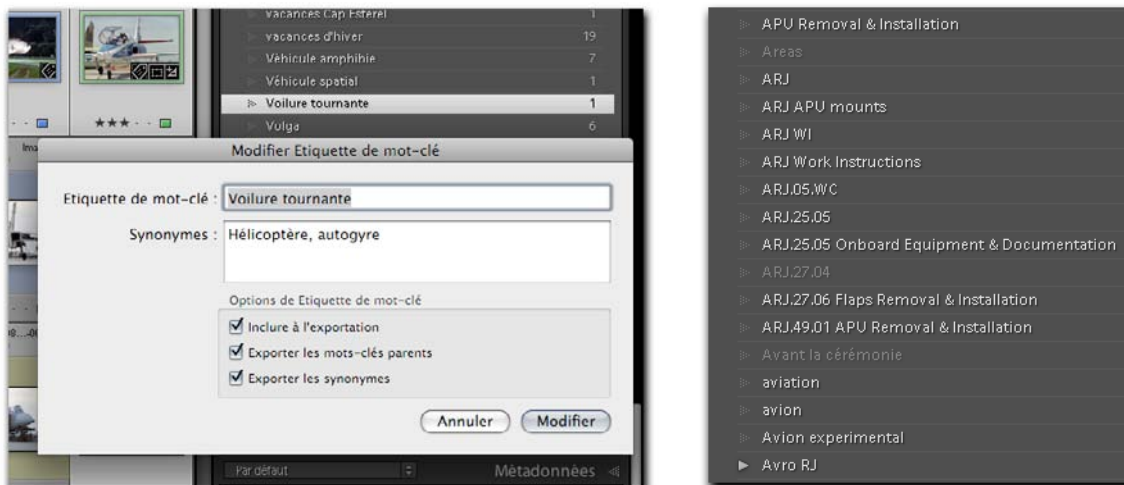


La sélection du mot-clé parent n'entraîne pas l'application du mot-clé enfant par la méthode du bouton à cocher.

Précision

Bien que la recherche sur les synonymes soit désormais possible, ceux-ci n'apparaissent pas dans la liste des mots-clés. Si vous saisissez un synonyme dans le champ de recherche, vous obtiendrez le mot-clé auquel il est lié.

Pour voir les synonymes attribués à un mot-clé, cliquez droit sur ce dernier et sélectionnez « Modifiez Étiquette de mot-clé » dans le menu contextuel.

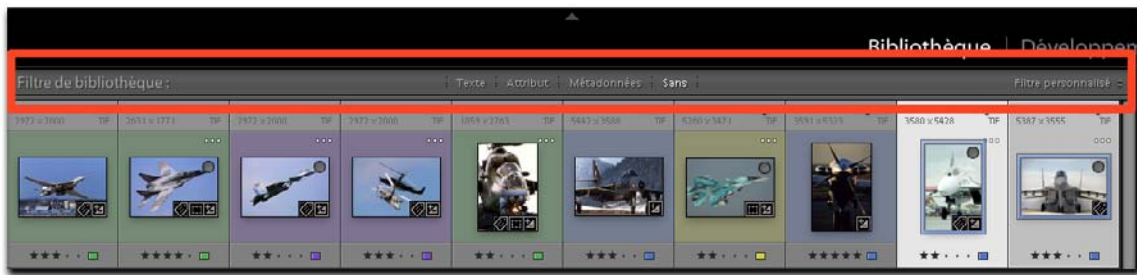


Un synonyme n'apparaît pas dans la liste des mots-clés.

Il existe plusieurs autres méthodes d'attribution de mots-clés, soit par raccourcis clavier, soit en utilisant l'outil Bombe de peinture disponible dans la barre d'outils, sous le panneau principal d'affichage (il permet de « peindre » des mots-clés en survolant les vignettes)... Ces outils existaient déjà dans Lightroom 1.x.

Filtre de bibliothèque

L'explorateur de métadonnées de Lightroom 1.x, peu convivial, a enfin laissé sa place au filtre de bibliothèque, accessible dorénavant dans une barre située en haut du panneau central d'affichage.



Barre du filtre de bibliothèque

Le filtre de bibliothèque est beaucoup plus souple d'emploi, notamment au niveau de l'interopérabilité de certaines fonctions, et présente l'avantage d'être entièrement configurable ; il est même tout à fait possible de créer des configurations personnalisées enregistrées sous forme de paramètres prédéfinis.

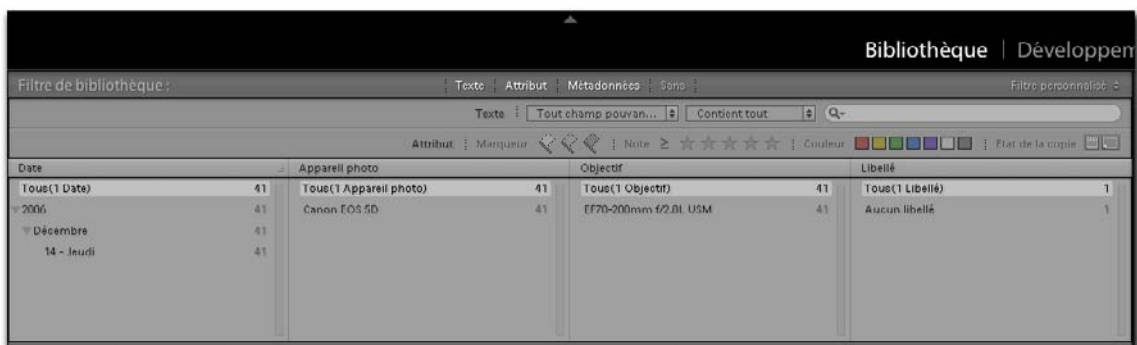
Le filtre de bibliothèque permet de rechercher des images en employant et en combinant de multiples critères comme le texte (nom des fichiers, description...), les attributs (notation, libellés de couleur...) et les métadonnées (EXIF, IPTC...).

Description

Si Lightroom n'affiche pas la barre du filtre de bibliothèque, vous pouvez l'appeler à l'aide de la touche « \$ » (« Dollar ») de votre clavier.

Pour sélectionner l'un des trois modes de recherche et de filtrage, cliquez sur Texte, Attributs ou Métadonnées.

Vous pouvez afficher plusieurs modes simultanément à l'aide de la touche Maj du clavier.

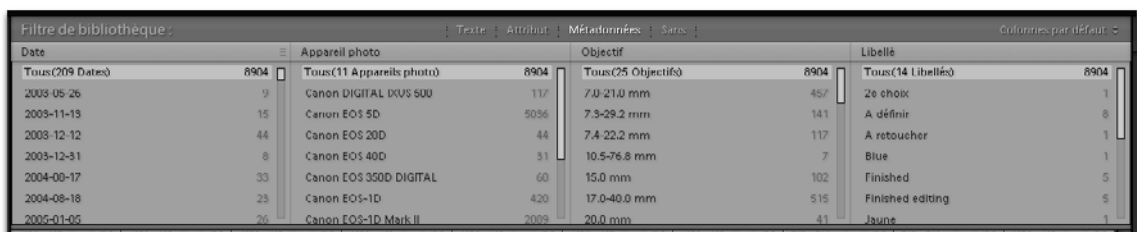


Affichage simultané des trois modes de filtrage et de recherche

En cliquant sur Sans, la barre se rétracte. Notez également que le Film fixe se configure automatiquement dans la même configuration que le filtre.

Configuration personnalisée

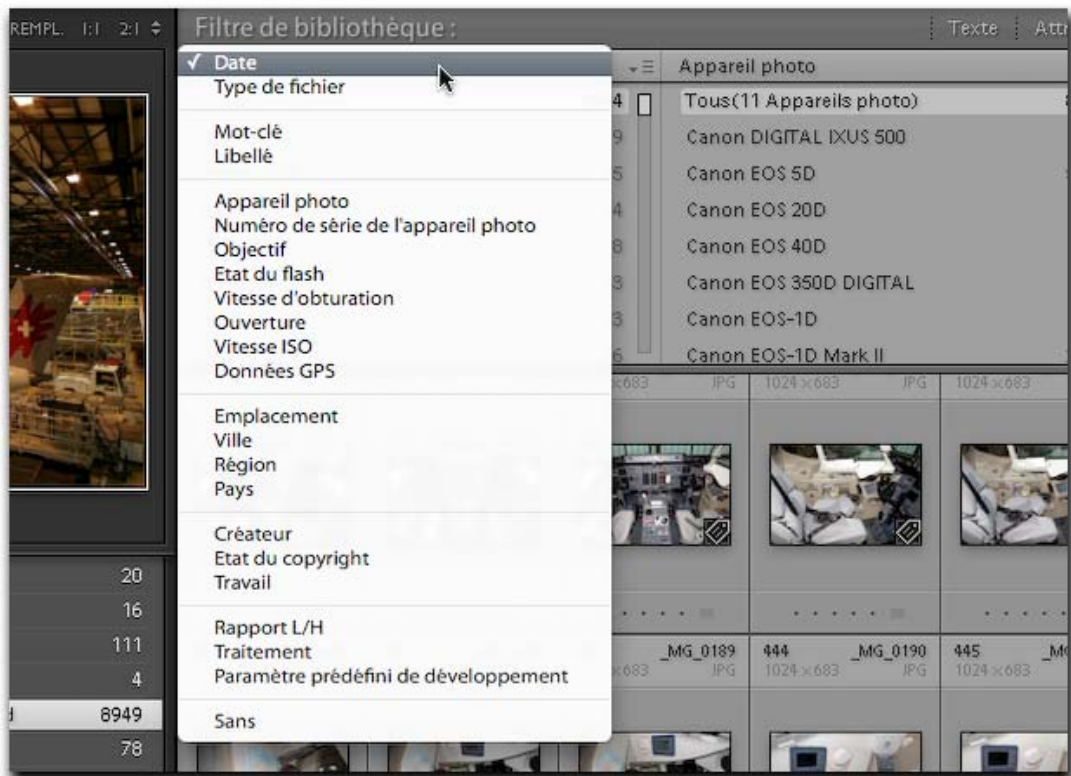
La partie Métadonnées présente quatre colonnes dans la configuration par défaut.



Affichage des quatre colonnes par défaut du filtre de métadonnées

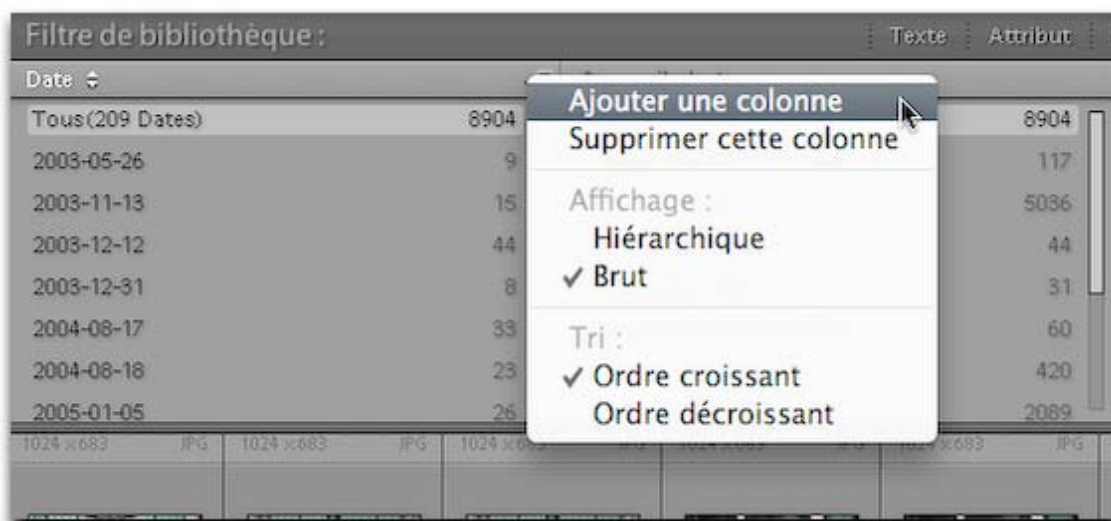
- Date : liste des dates lues dans les données EXIF des fichiers photo.
- Appareil photo : liste des appareils photo utilisés.
- Objectif : liste des objectifs utilisés.
- Libellé : liste des libellés de couleur attribués aux images.

Chaque en-tête de colonne comporte :



Liste des métadonnées

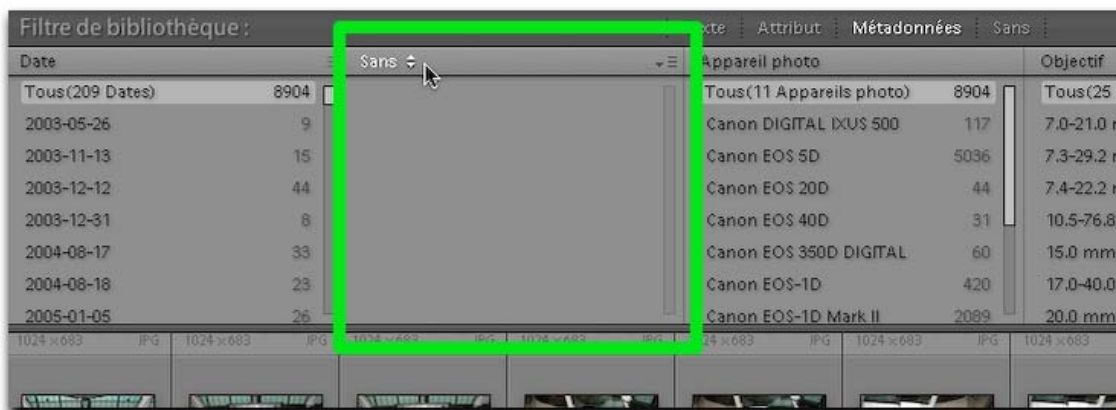
- à gauche : le titre de la colonne est un menu déroulant qui vous permet de changer de critère ;
- à droite : un menu déroulant d'options vous permettant d'ajouter ou de retirer des colonnes, ou de choisir entre un affichage sous forme de liste simple (brute) ou hiérarchique.



Options des colonnes

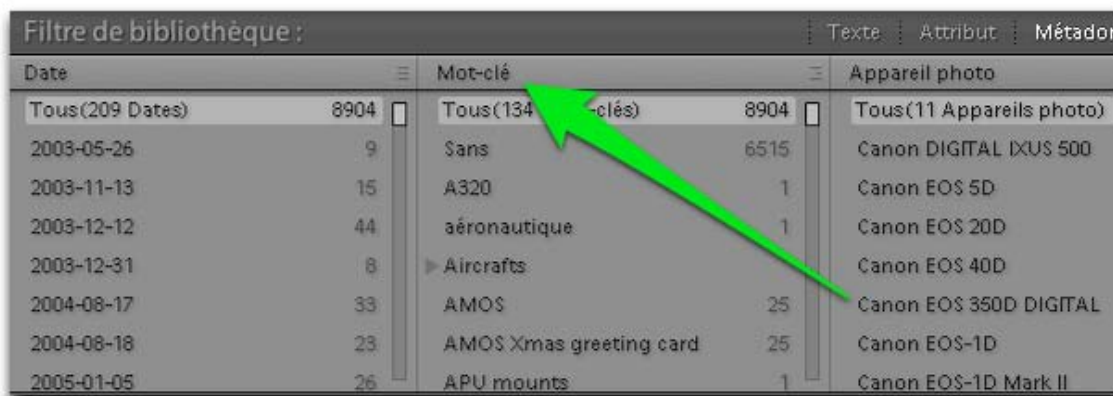
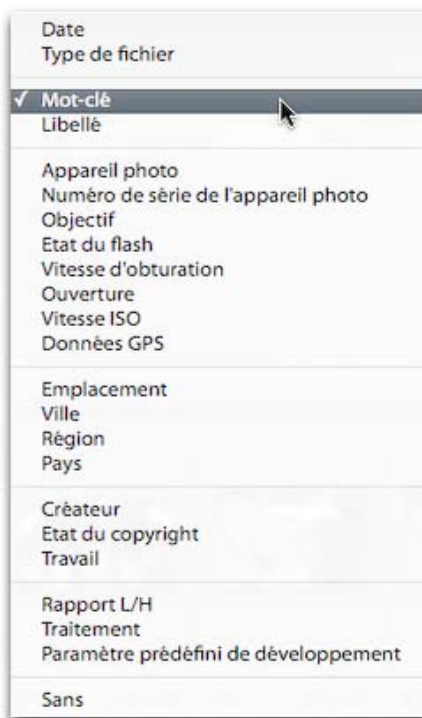
Pour créer une configuration personnalisée, procédez de la manière suivante :

- dans le menu déroulant de droite, ajoutez une colonne ;



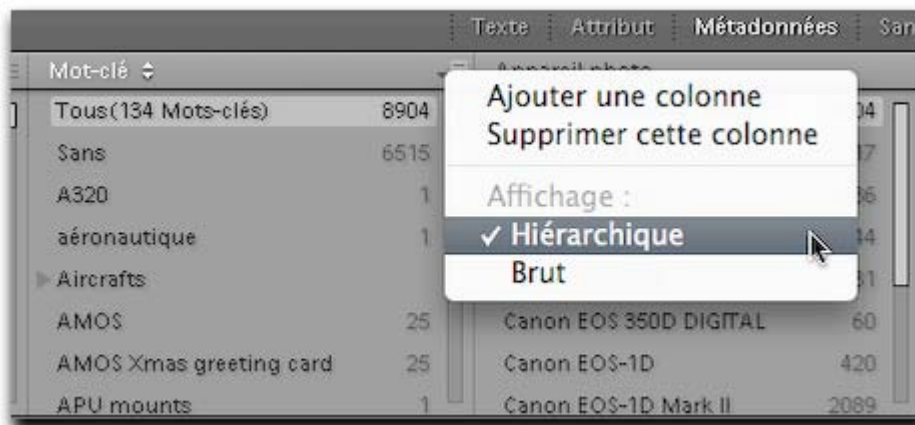
Ajouter une colonne

- choisissez le type de métadonnées dans la liste déroulante de gauche ;



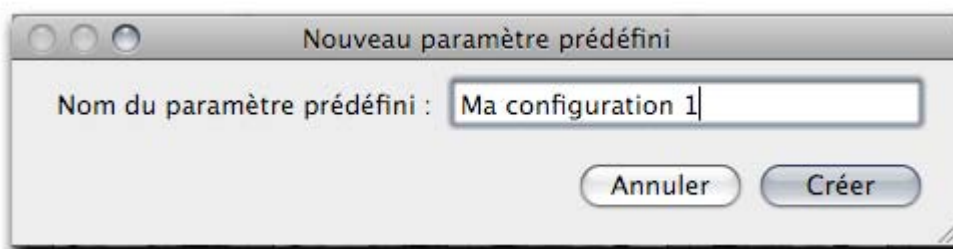
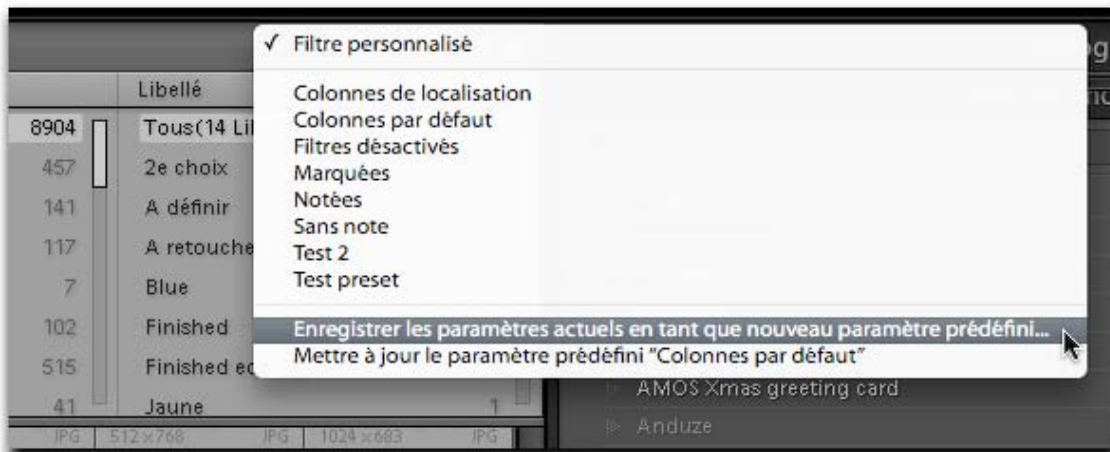
Choix d'un type de métadonnées

- en fonction du type de métadonnées, choisissez un affichage hiérarchique (valable pour Dates, Mots-clés et Emplacement) ;



Choix d'affichage brut ou hiérarchique

- dans l'extrémité droite de la barre de filtre, sélectionnez « Enregistrez les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini... », puis nommez la nouvelle configuration dans la fenêtre de dialogue.



Enregistrement d'une configuration personnalisée

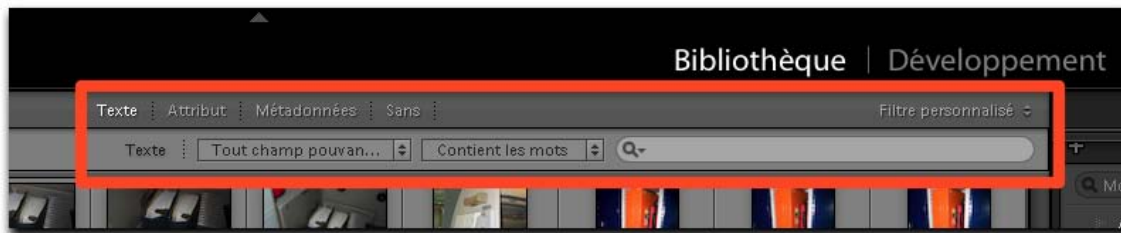
On peut afficher jusqu'à huit colonnes en mode Métadonnées.

Date	Mot-clé	Appareil photo	Objectif	Libellé	Numéro de séri...	Vitesse d'obtura...	Vitesse ISO
Tous(209 ... 8904	Tous(134 ... 8904	Tous(11 A... 8904	Tous(25 ... 8904	Tous(14 L... 8904	Tous(8 N... 8904	Tous(43 V... 8904	Tous(15 ... 8904
2003-05-26	Sans	Canon DL...	7.0-21.0 mm	2e choix	014290	1.3 s	ISO 50
2003-11-13	A320	Canon EO...	7.3-29.2 mm	A définir	252139	1.0 s	ISO 100
2003-12-12	aéronauti...	Canon EO...	7.4-22.2 mm	A retoucher	330100458	0.8 s	ISO 125
2003-12-31	Aircrafts	Canon EO...	10.5-76.8 ...	Blue	330101611	0.6 s	ISO 200
2004-08-17	AMOS	Canon EO...	15.0 mm	Finished	530200469	5028	ISO 250
2004-08-18	AMOS Xm...	Canon EO...	17.0-40.0 ...	Finished e...	730416753	1/8 s	ISO 320
2005-01-05	APU mounts	Canon EO...	20.0 mm	Jaune	030518307	1/8 s	ISO 400

Affichage du nombre maximal de colonnes (8)

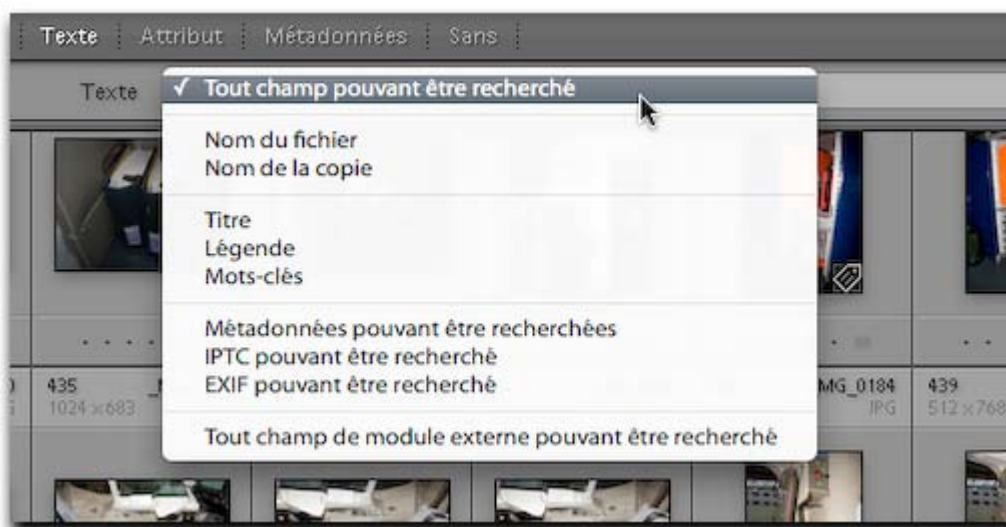
Filtre Texte

Le filtre Texte est composé des éléments suivants.



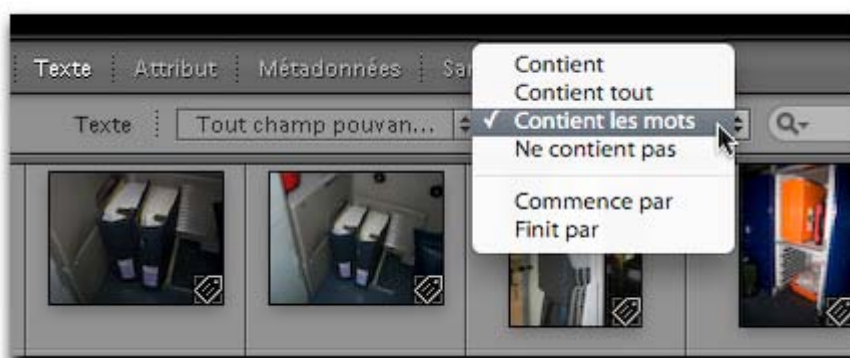
Barre du filtre Texte

- Menu déroulant de critère de recherche : il permet de sélectionner sur quel critère vous voulez faire une recherche (noms de fichiers, tout champ de type texte pouvant être recherché : EXIF, IPTC).



Critères de recherche

- Menu déroulant de filtrage du contenu : pour déterminer si la recherche doit être faite sur la totalité des mots, le début ou la fin, ou s'il faut exclure certains mots.

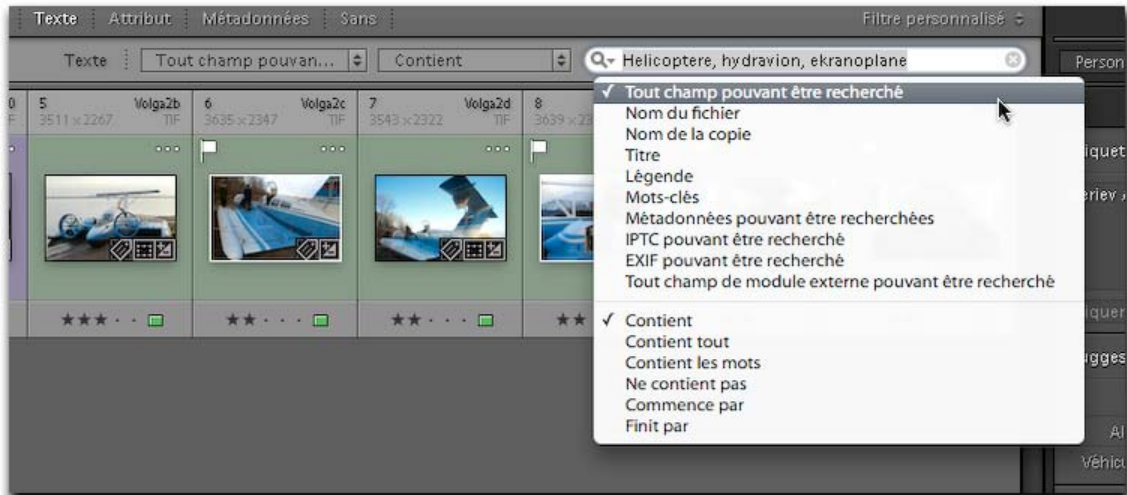


Filtrage du contenu

- Champ de saisie : après avoir entré les mots sur lesquels effectuer une recherche, vous pouvez modifier les critères des menus déroulants décrits précédemment directement en cliquant sur la petite flèche située à droite de l'icône Loupe.



Champ de saisie de recherche de texte



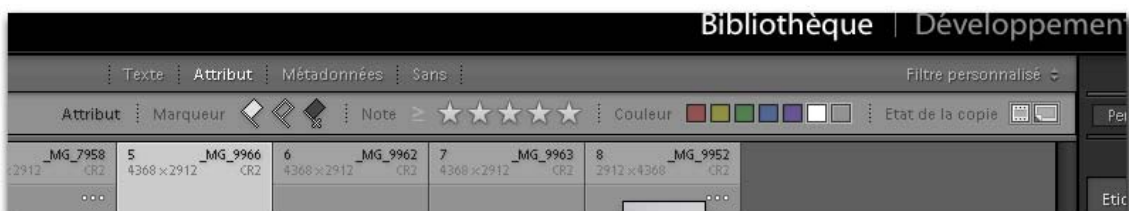
Options directes du champ de saisie

Astuce

Si vous voulez faire une recherche sur un groupe de mots mais en excluant l'un d'entre eux en particulier, saisissez le mot à exclure en le faisant précéder d'un point d'exclamation. Notez que la recherche sur synonymes est désormais possible, ce qui n'était pas le cas dans Lightroom 1.x.

Filtre Attribut

Le filtre Attribut permet de sélectionner les images en fonction de leurs marqueurs (Retenues, Neutres ou Rejetées), de leur notation en nombre d'étoiles, de l'attribution des libellés de couleur et de leur état (original ou copie virtuelle).

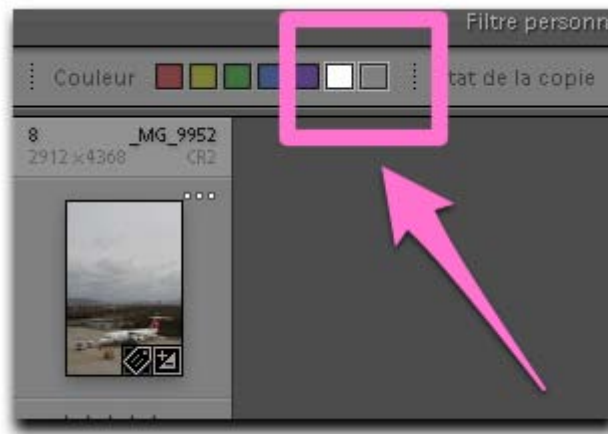


Barre du filtre Attribut

Bien évidemment, les attributs sont combinables entre eux.

Deux nouveaux filtres de libellés de couleur font leur apparition :

- libellé blanc : affiche toutes les images ayant un libellé de couleur personnalisé ;
- libellé gris : affiche toutes les images n'ayant aucun libellé de couleur.

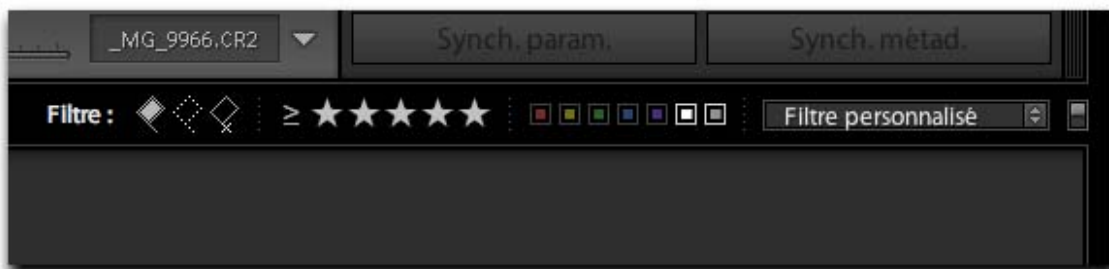


Libellés de couleur blanc et gris

Information

Pour créer des libellés de couleur personnalisés, allez dans le menu Métadonnées>Ensemble de libellés de couleur>Modifier.

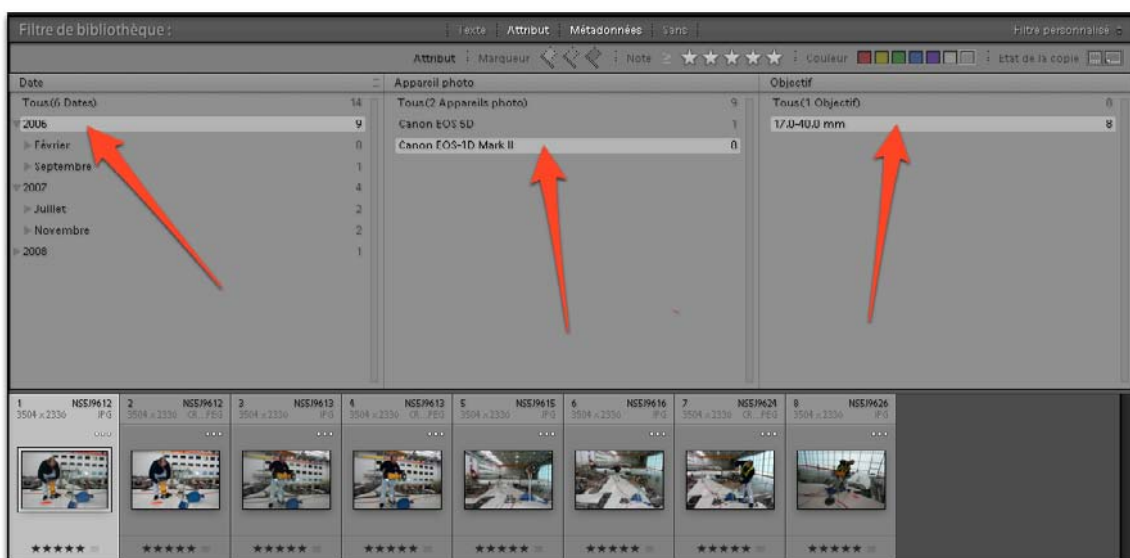
Renommez les libellés à votre guise pour ensuite les enregistrer sous forme de nouveaux paramètres prédéfinis en leur attribuant un nom.



La configuration du filtre Attribut se retrouve dans la barre des filtres du Film fixe.

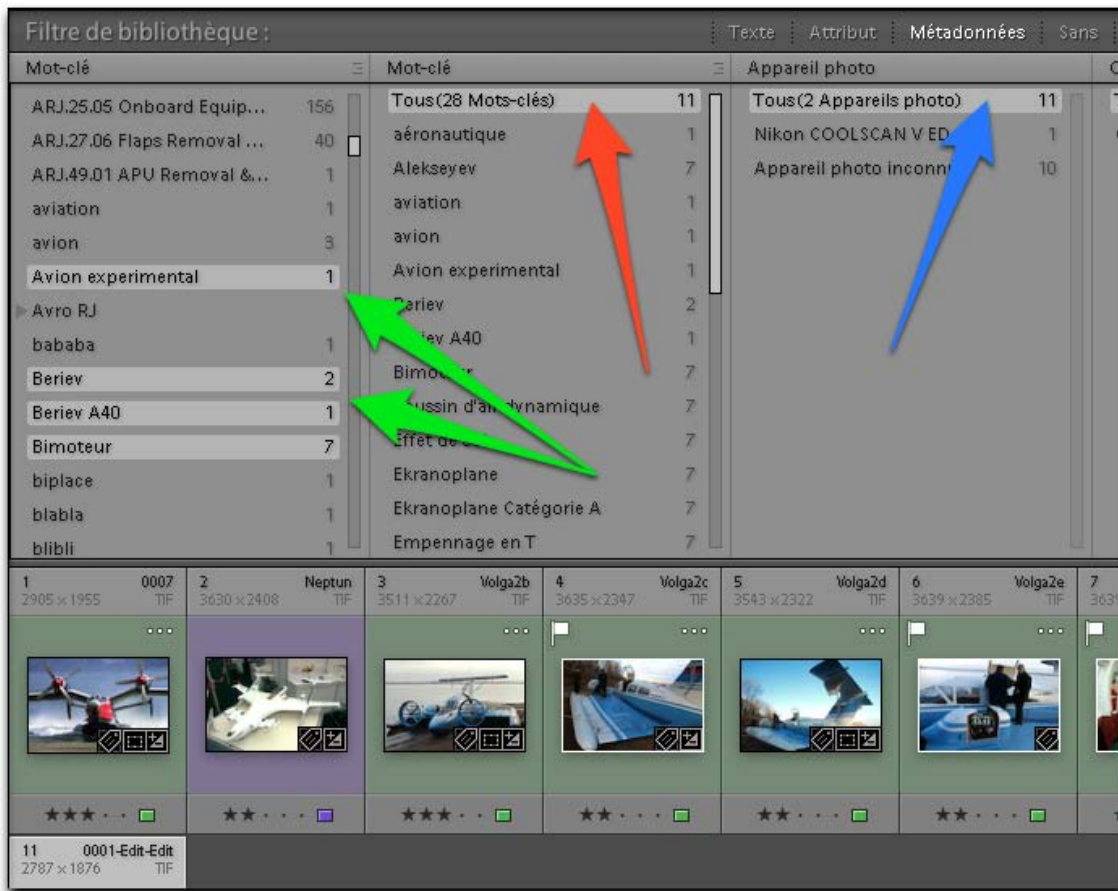
Filtre Métadonnées

Le filtre Métadonnées permet une recherche et une sélection multicritère très souple en additionnant les éléments des colonnes (rechercher, par exemple, les images faites en 2006 avec un EOS-1D Mark II, un objectif 17-40 et ayant reçu une notation de 5 étoiles).



Colonnes du filtre Métadonnées

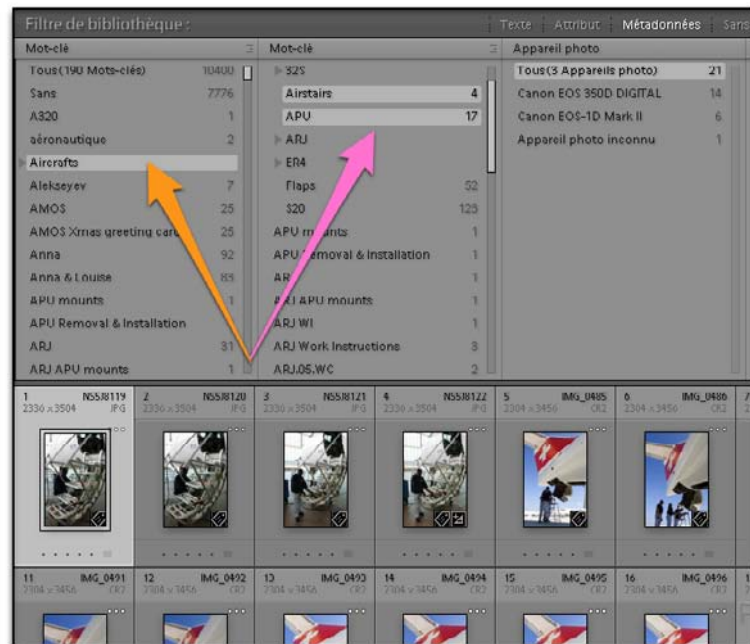
Ce système se base sur un critère de recherche « et », applicable également au sein des colonnes. En effet, dans une colonne de mots-clés, vous pouvez additionner les mots à l'aide de la touche Ctrl/Cmd.



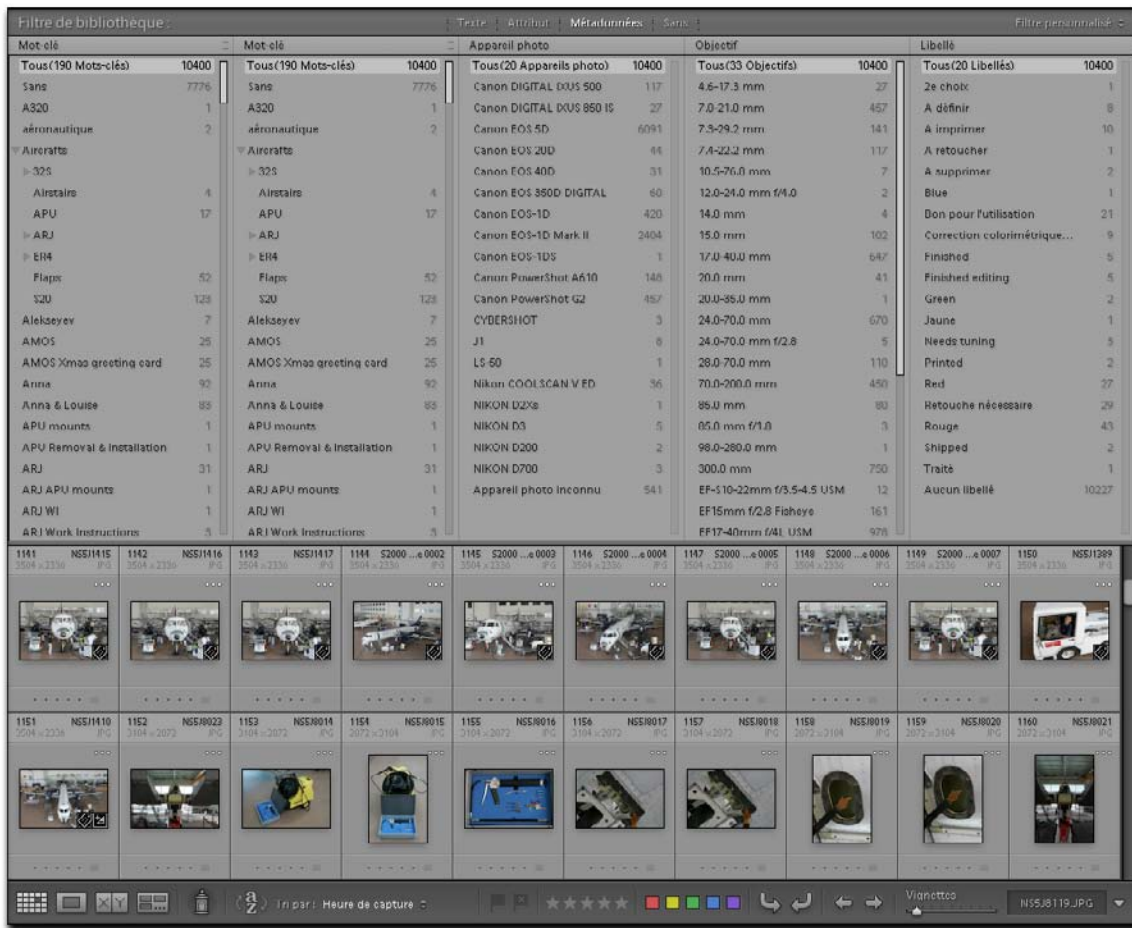
filtrage sur mots-clés multiples

Une autre possibilité intéressante consiste à affiner la recherche à l'aide de deux colonnes de mots-clés. En effet, lorsque l'on sélectionne un mot-clé dans la première colonne, la seconde affichera les mots-clés qui y sont liés, ce qui permet d'être encore plus sélectif dans sa recherche d'autant que l'on peut aussi retrouver les hiérarchies parent/enfant.

Notez que le filtre est ajustable jusqu'à 50 % de la hauteur de la fenêtre Lightroom.



Recherche sur une sélection de mots-clés associés à un autre mot-clé



Ajustement variable de la hauteur du filtre de métadonnées

Pour créer une collection à partir du résultat de la recherche, il suffit de quitter le filtre de bibliothèque, de sélectionner toutes les images trouvées dans le menu Édition puis d'appuyer sur la touche B du clavier pour assigner les photos soit à la collection rapide, soit à la collection choisie comme cible (symbole + ajouté au nom de la collection).

Chapitre 2

Module Développement

Le module Développement permet de traiter, de corriger et de retoucher les photographies importées dans Lightroom. Le traitement est non destructif puisque chaque modification de l'image est enregistrée sous forme d'instructions jointes au fichier image. Lightroom partage le même moteur de développement que le module Camera Raw intégré à Photoshop.



Module Développement de Lightroom 2.0

Nouveautés

Les nouveautés du module Développement de Lightroom 2.0 sont à la fois directement accessibles par l'opérateur, comme les outils de retouche locale, et parfois cachées, comme l'amélioration de la colorimétrie, notamment dans les teintes rouges.

Optimisation de l'interface

- Regroupement des outils de recadrage, de correction des yeux rouges et de suppression des tons directs avec le filtre gradué et le pinceau sous l'histogramme.
- Regroupement des outils Netteté, Réduction du bruit et Aberration chromatique dans le panneau Détail.
- Exploitation de l'écran secondaire.

Suppression des tons directs

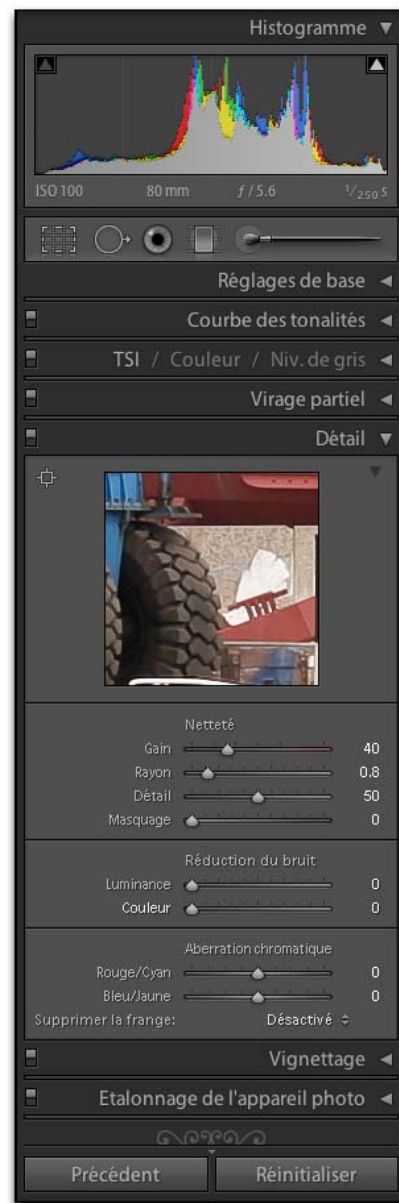
- Réglage d'opacité.

Retouche locale (filtre gradué et pinceau de réglage)

- Filtre gradué rééditable, orientable dans tous les sens, pouvant être utilisé conjointement avec les réglages d'exposition, de luminosité, de contraste, de saturation, de clarté, de netteté et de couleur.
- Retouche locale à l'aide d'un outil Pinceau entièrement paramétrable et agissant sur les réglages d'exposition, de luminosité, de contraste, de saturation, de clarté, de netteté et de couleur.



Retouche locale dans Lightroom 2.0



Panneau de droite regroupant la nouvelle barre d'outils sous l'histogramme et le regroupement des outils dans le panneau Détail

- Masquage automatique pour la protection des contours.
- Enregistrement des réglages sous la forme de paramètres prédéfinis.

Tonalité automatique

- Nouveaux algorithmes de tonalité automatique.

Panneau Détail

- Fenêtre d'aperçu.
- Outil de pointage dans l'image principale.

Virage partiel

- Nuancier sous forme de palette flottante (également disponible pour la retouche locale).

Vignelage

- Contrôle du vignelage sur une image recadrée.

Étalonnage de l'appareil photo

- Colorimétrie améliorée.
- Importation de profils personnalisés créés dans DNG Profile Editor.

En détail

Optimisation de l'interface

Regroupement des outils de retouche locale

Dans Lightroom 1.x, les outils de recadrage, de correction des yeux rouges et de suppression des tons directs se situent dans la barre d'outils placée sous le panneau principal d'affichage. Dans la version 2.0, ils ont été déplacés dans une nouvelle barre située sous l'histogramme, dans la partie supérieure du panneau escamotable de droite ; ils rejoignent ainsi les nouveaux outils de retouche locale.



Ancienne interface de Lightroom 1.4.1 et regroupement des outils de retouche locale dans Lightroom 2.0

Ce repositionnement est dû au simple bon sens. En effet, tous les outils de correction du module Développement étaient situés à droite hormis le recadrage, la correction des yeux rouges et la suppression des tons directs. Ces deux derniers ont d'ailleurs toujours été considérés comme des outils de retouche locale par Adobe.

Astuces

Il est tout à fait possible de lancer certains outils du module Développement à partir de la grille de la bibliothèque.

- Touche de clavier R : bascule l'image dans l'outil de recadrage.
- Touche de clavier K : bascule l'image dans l'outil de retouche locale.
- Touche de clavier G : pour revenir dans le module Bibliothèque en mode Grille.

Exploitation de l'écran secondaire

Toutes les fonctions de l'écran secondaire sont utilisables lors des travaux de correction et de retouche dans le module Développement.

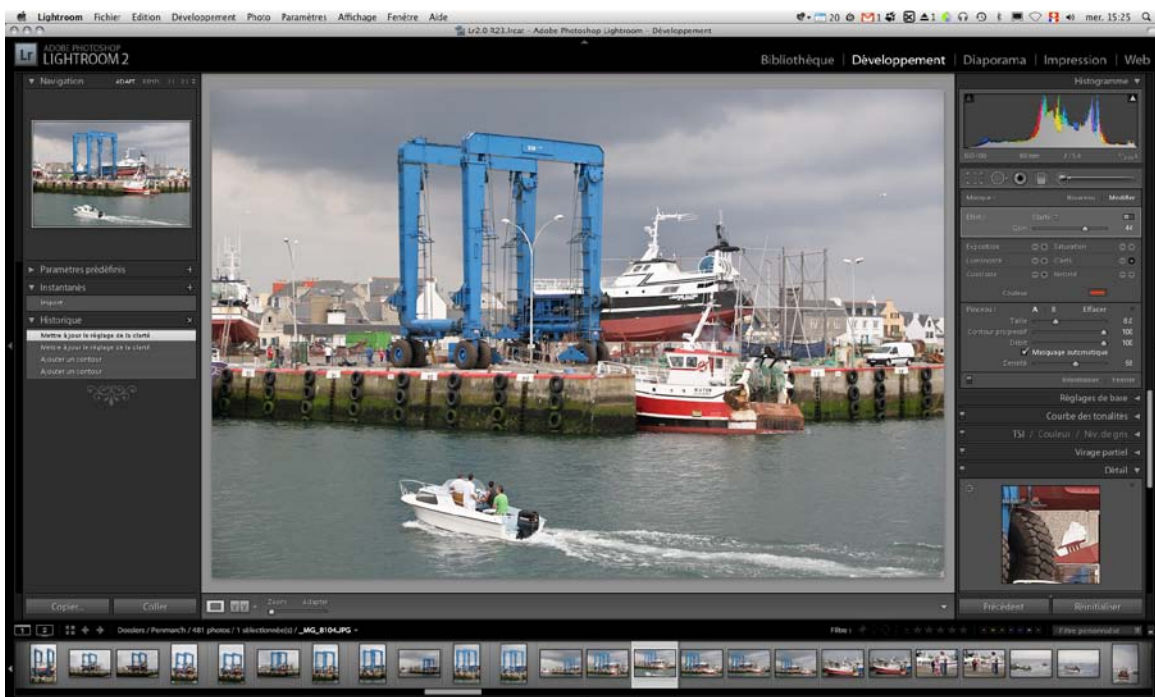
Les deux modes d'affichage les plus intéressants dans ce cas précis sont :

- l'image en cours de traitement sur l'écran principal, la grille et le filtre de bibliothèque sur l'écran secondaire ;



Affichage simultané d'une image en cours de traitement dans le module Développement et de la grille sur l'écran secondaire

- l'image en cours de traitement affichée simultanément sur les deux écrans, mais avec des valeurs d'agrandissement différentes permettant, d'un côté, de contrôler les corrections avec plus de précision et, de l'autre, de surveiller leur impact sur la globalité de l'image.

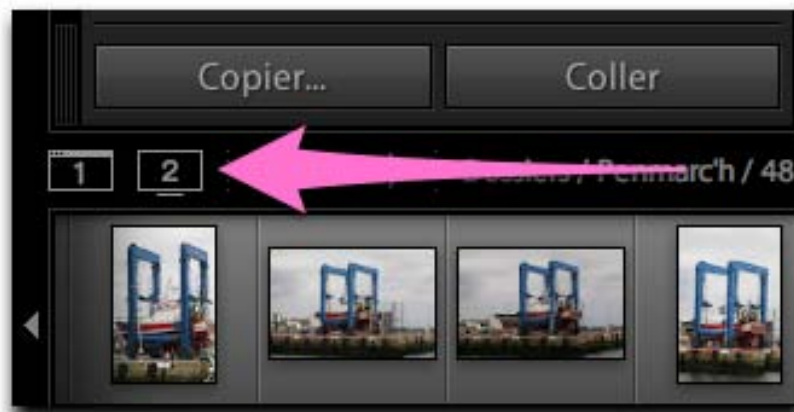




Affichage simultané sur les deux écrans de l'image en cours de traitement

Astuce

Si vous estimez que l'écran secondaire vous perturbe ou vous distrait pendant vos tâches de correction et de retouche, vous pouvez le supprimer tout simplement en cliquant sur l'icône appropriée, dans le Film fixe.



Bouton de contrôle du moniteur secondaire situé dans le Film fixe

Suppression des tons directs

L'outil de suppression des tons directs vous permet de nettoyer une image comportant des taches et des poussières situées sur le capteur du reflex numérique ou, tout simplement, sur les diapositives et les négatifs destinés à être numérisés.

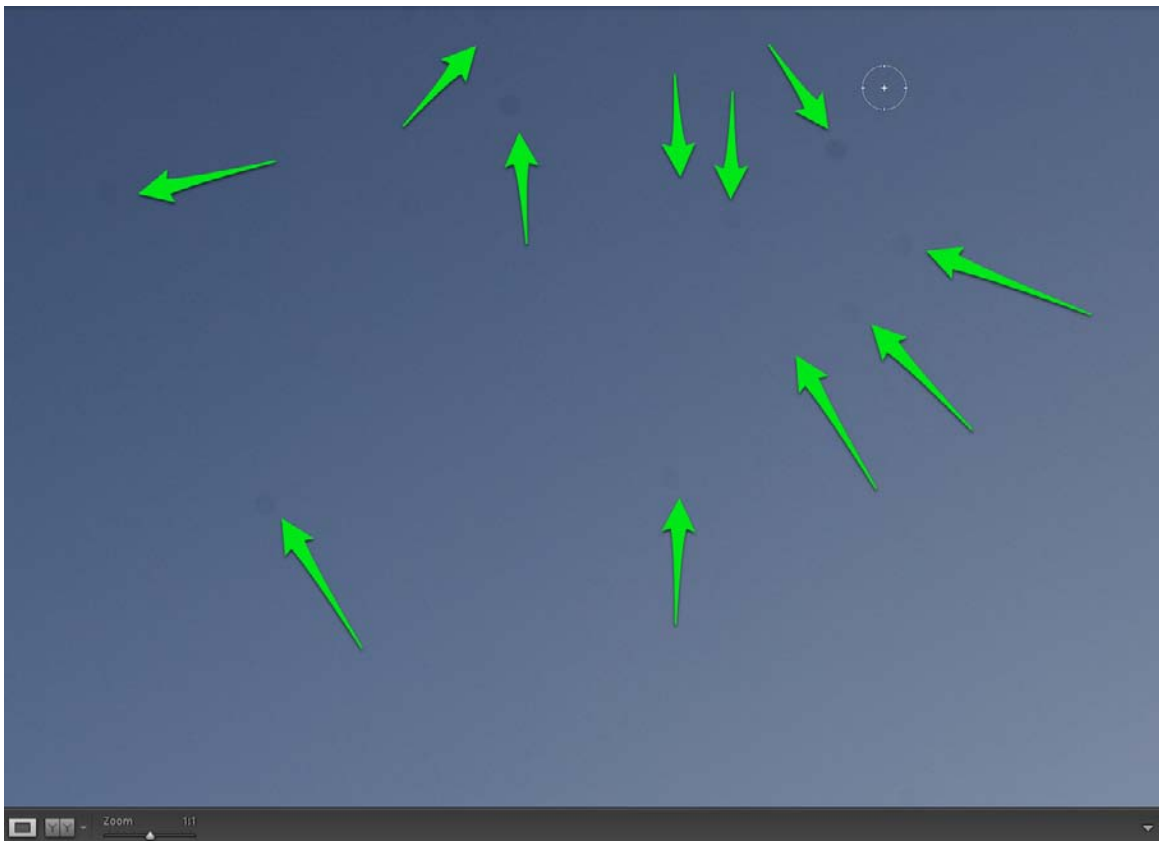
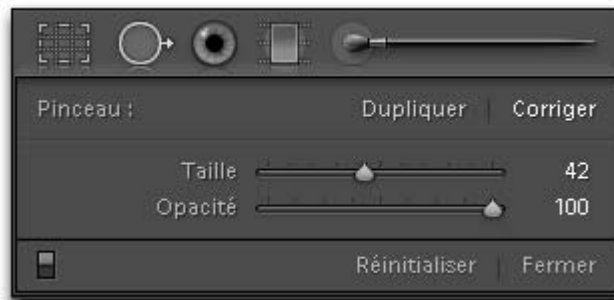


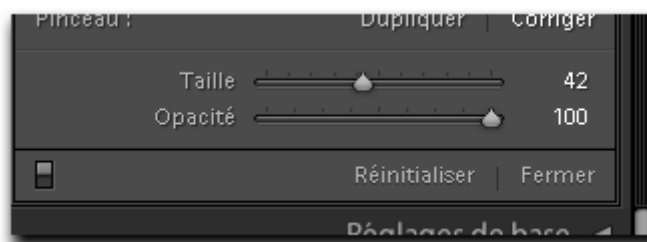
Image nécessitant un nettoyage intensif des poussières du capteur de l'appareil photo

Cet outil vous propose soit de dupliquer une portion de l'image pour en réparer une autre, soit de la corriger en tenant compte de la texture et de la luminosité.



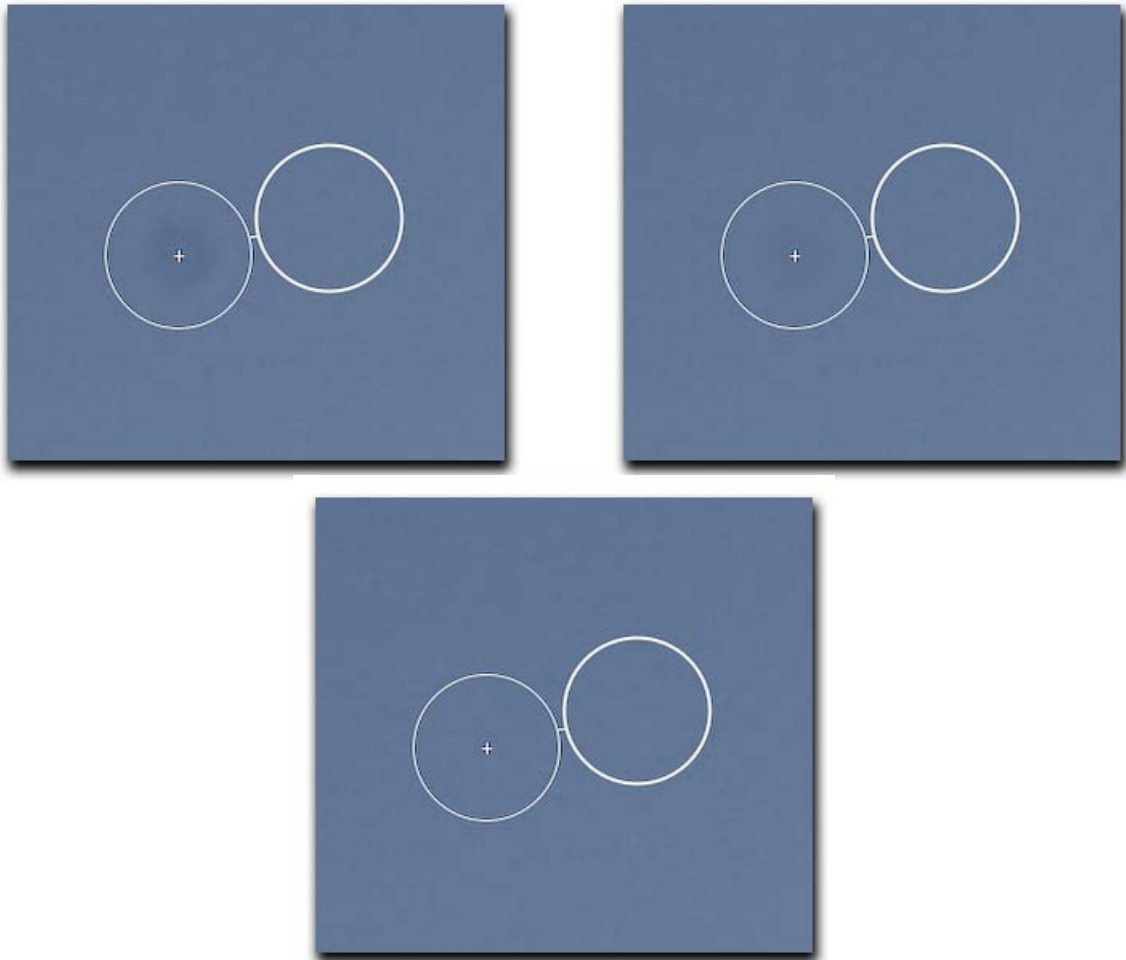
Panneau de l'outil de suppression des tons directs avec le mode Dupliquer à gauche et le mode Corriger à droite

Lightroom 2.0 propose également d'agir sur l'opacité du pinceau de suppression des tons directs.



Curseur de réglage de l'opacité

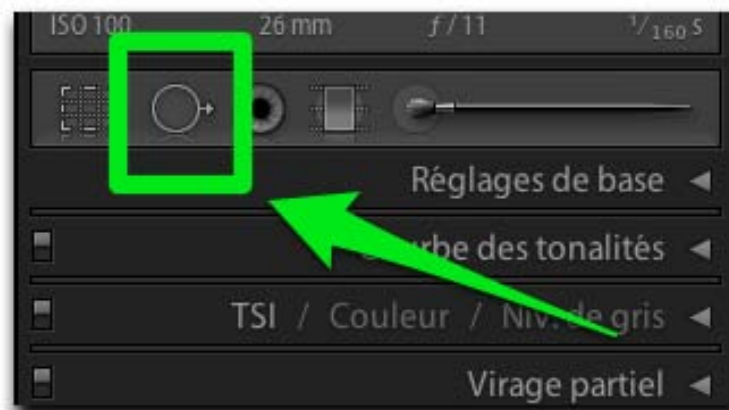
Réglée à 100 % par défaut, cette option vous permettra de mieux contrôler la correction, notamment dans des zones difficiles de l'image comportant de nombreux détails.



Exemples de réglages de faible opacité (à gauche), d'opacité moyenne (à droite) et d'opacité totale (en dessous)

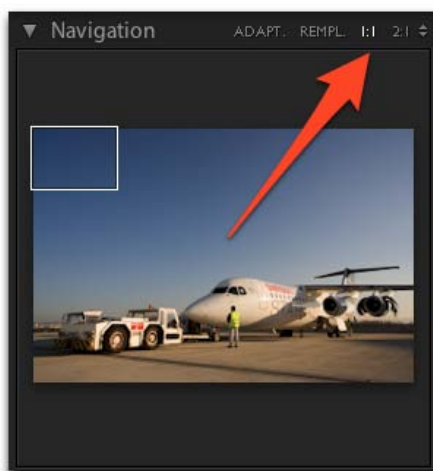
Pour un travail précis de nettoyage de l'image, complet mais néanmoins rapide, veuillez à suivre la procédure suivante :

- sélectionnez l'outil de suppression des tons directs ;



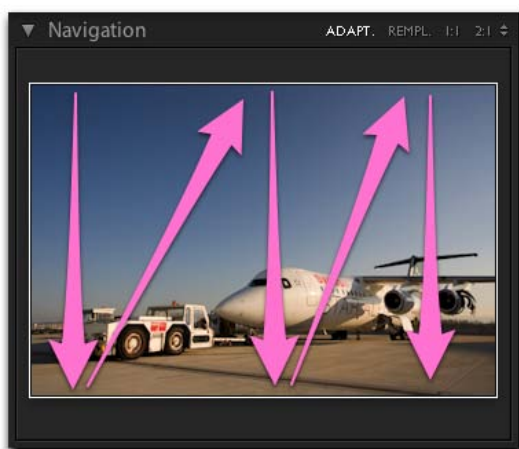
Barre d'outils : icône de suppression des tons directs

- agrandissez l'image à 1:1 (1 pixel de l'image = 1 pixel à l'écran) ;

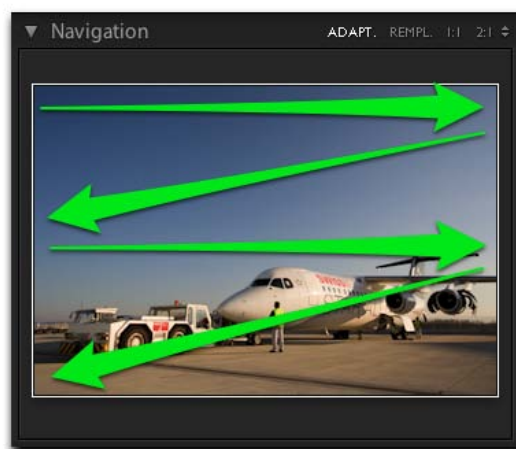


Sélection du zoom 1:1 dans le panneau de navigation

- placez-vous dans le coin supérieur gauche de l'image en glissant le rectangle de sélection dans la fenêtre du navigateur ;
- balayez l'image verticalement à l'aide de la touche Bas de page du clavier. Lorsque vous arrivez au bas de l'image, un nouvel appui sur cette touche vous emmènera automatiquement en haut de la colonne suivante ;



Balayage vertical de l'image



Balayage horizontal de l'image

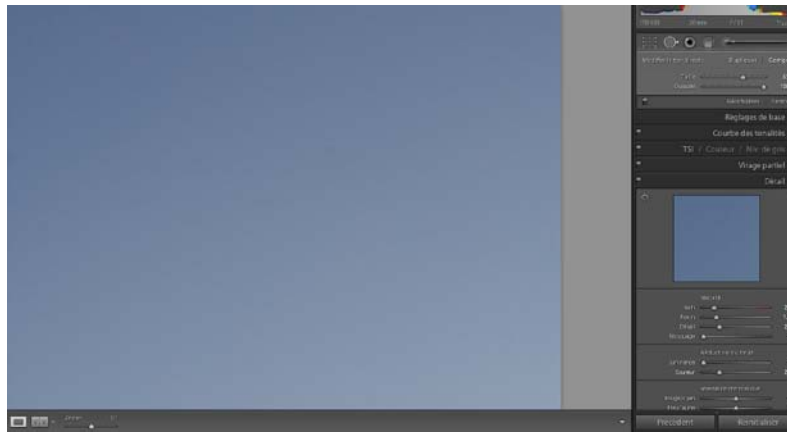
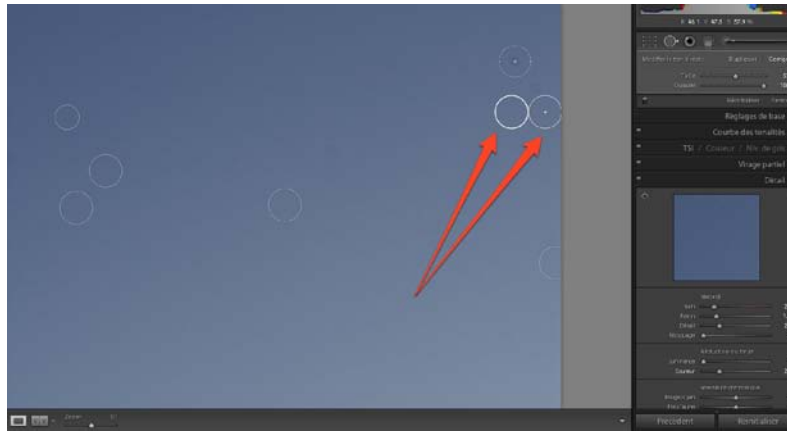
Astuces

Pour un balayage vertical, utilisez la touche Bas de page. Pour revenir en arrière, appuyez autant de fois que nécessaire sur la touche Haut de page.

Pour un balayage horizontal, utilisez les touches Maj + Bas de page.

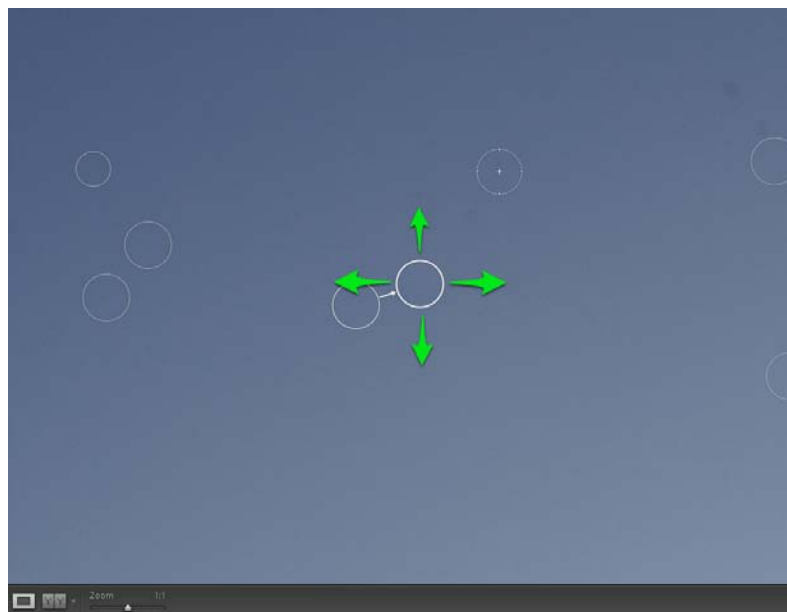
Sur Mac, vous pouvez aussi utiliser les flèches de déplacement en diagonale.

- lors du balayage, dès que vous tombez sur une poussière ou sur une tache, ajustez le diamètre du pinceau avec la molette de la souris, puis cliquez. Lightroom sélectionnera automatiquement la zone à prélever correspondant le mieux à la réparation à effectuer ;



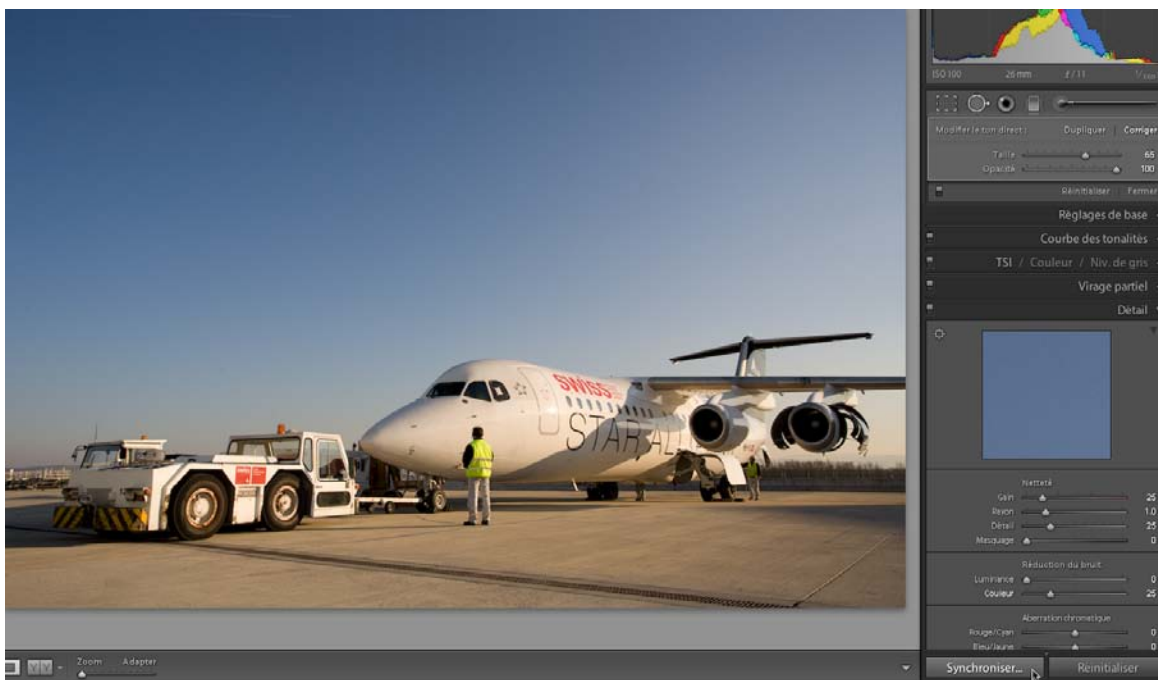
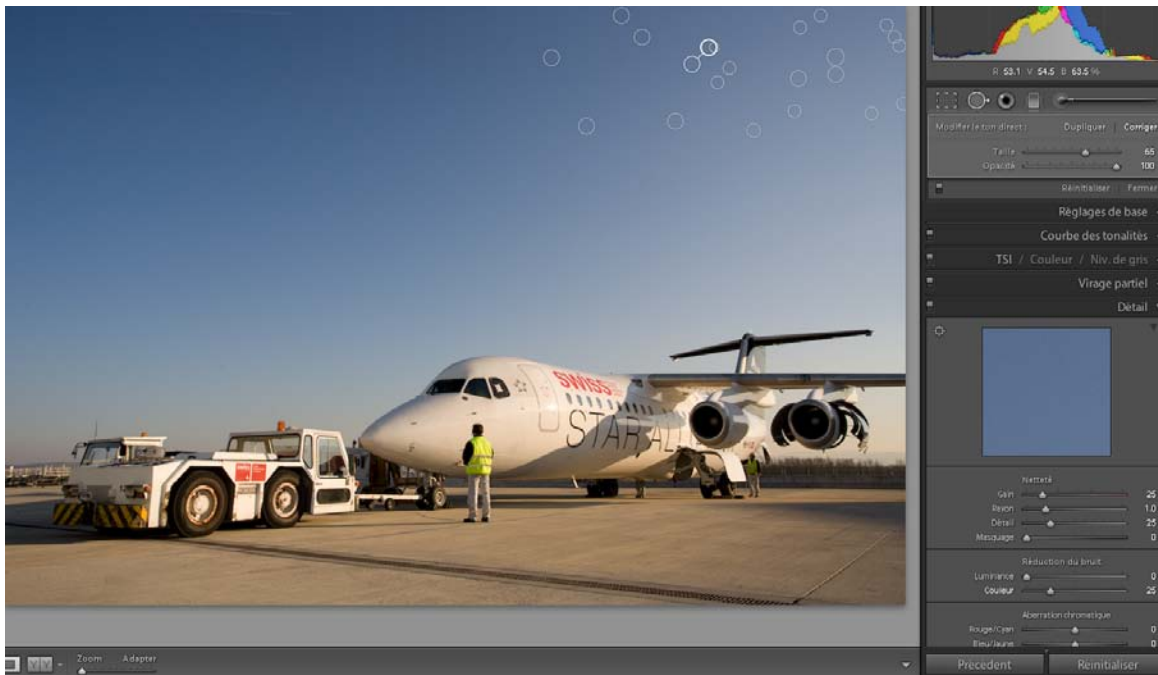
Sélection automatique de la meilleure zone à prélever et correction

- les corrections sont totalement réversibles et rééditables. Vous pouvez déplacer la sélection de la zone à prélever avec la souris ou, pour plus de précision, avec les flèches Haut/Bas et Gauche/Droite du clavier ;



Modification de la correction

- si votre image comporte un nombre élevé de corrections et si vous souhaitez la voir rapidement sans les dizaines de cercles qui y sont parsemés, vous pouvez supprimer momentanément leur affichage en pressant la touche H. Par la suite, il suffira de déplacer le curseur de la souris hors de l'image pour masquer automatiquement les cercles de correction.



Suppression momentanée de l'affichage du nettoyage en cours (en haut : avant, en bas : après)

Astuce

Il est fort probable que vous n'ayez pas qu'une seule image à nettoyer, mais plusieurs séries, ce qui peut s'avérer fastidieux.

Si certaines poussières se retrouvent au même endroit sur toutes les images, vous pouvez appliquer automatiquement les corrections d'une photo vers une sélection de plusieurs autres. Deux méthodes sont possibles.

- Synchroniser : après avoir sélectionné les images à traiter, cliquez sur le bouton Synchroniser situé en bas du panneau latéral droit. Dans la fenêtre de dialogue qui s'ouvre alors, cochez l'option Retouche des tons directs puis cliquez sur Synchroniser. Le nettoyage sera appliqué aux images sélectionnées, Lightroom étant même capable de discerner les cadrages horizontal et vertical.
- Synch. auto : en appliquant la même procédure mais en appuyant simultanément sur la touche Alt/ Cmd, la correction se fera en temps réel sur les images préalablement sélectionnées.



Boutons de synchronisation et de synchronisation automatique (avec touche Alt/Option enfoncée)

Retouche locale

Lightroom 1.x proposait des outils de correction s'appliquant à la globalité de l'image. Il était cependant possible d'agir, avec l'outil TSI, sur des teintes relativement précises, sans affecter les couleurs adjacentes de façon excessive.

Dès le lancement du logiciel, les utilisateurs ont réclamé avec force des outils de retouche locale, au point que cette fonction soit devenue, au même titre que l'utilisation d'un écran secondaire, la grande priorité de l'équipe de développement de Lightroom 2.0.

La retouche locale permet, grâce au filtre gradué et au pinceau de réglage, de modifier des parties précises de l'image sans en affecter le reste.



Retouche en cours avec le pinceau de réglage (avec affichage du masque du pinceau en rouge – notez la correction appliquée dans la fenêtre du navigateur, exposition -2).

Une des grandes difficultés d'Adobe a été d'appliquer le principe de la correction à un système non destructif entièrement basé sur le principe des métadonnées. En effet, les corrections locales, également inscrites sous forme d'instructions, sont totalement réversibles et rééditables. De même, il est tout à fait possible de combiner plusieurs réglages et de les enregistrer en tant que paramètres prédéfinis.

Attention

La retouche locale de Lightroom 2.0 est assurément gourmande en ressources machine, notamment si vous accumulez des filtres gradués et des retouches au pinceau de réglage. Une configuration un peu ancienne risque d'entraîner des lenteurs et un manque de réactivité.

Aujourd'hui, Lightroom 2.0 est capable d'exploiter la puissance des processeurs multicœurs. N'hésitez pas non plus à rajouter de la RAM. 4 Go risque vite de devenir une configuration courante, sachant que les logiciels de retouche doivent travailler sur des fichiers issus de reflex dont la résolution standard se situe aujourd'hui autour de 12 Mpix.

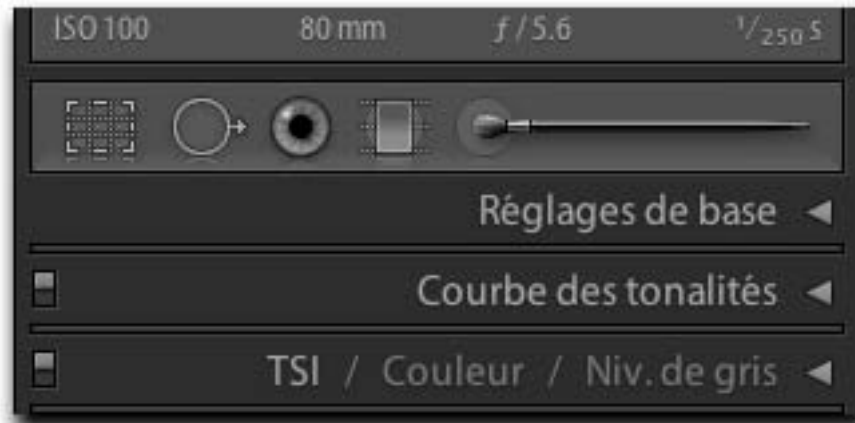
Contrairement à l'ordre logique des outils (de la gauche vers la droite), nous allons d'abord découvrir le pinceau de réglage, puis le filtre gradué.

Pinceau de réglage

Peu de temps avant le démarrage du développement des outils de retouche locale de Lightroom 2.0, certains responsables d'Adobe, comme Tom Hogarty ou Mark Hamburg, étaient intervenus sur le forum public du logiciel pour s'enquérir des préférences des utilisateurs potentiels.

Certains utilisateurs plaidaient pour une solution à la LightZone, permettant de délimiter une zone à corriger à l'aide d'outils de dessin vectoriel, d'autres demandaient un équivalent des U-Points de Nik Software mais, dans leur grande majorité, les intervenants manifestaient leur attachement aux solutions déjà présentes dans Photoshop, c'est-à-dire à l'outil Pinceau et au principe des masques. C'est cette solution qui a été retenue pour Lightroom 2.0.

Pour activer le pinceau de réglage, cliquez sur le pinceau dans la barre d'outils située sous l'histogramme.



Bouton d'ouverture du panneau de l'outil Pinceau de réglage

Description du panneau

Le panneau du pinceau de réglage est divisé en quatre parties.



Panneau du pinceau de réglage, vue générale

1. Masque

Chaque nouvelle utilisation du pinceau entraîne la création d'un nouveau masque.



Section Masque

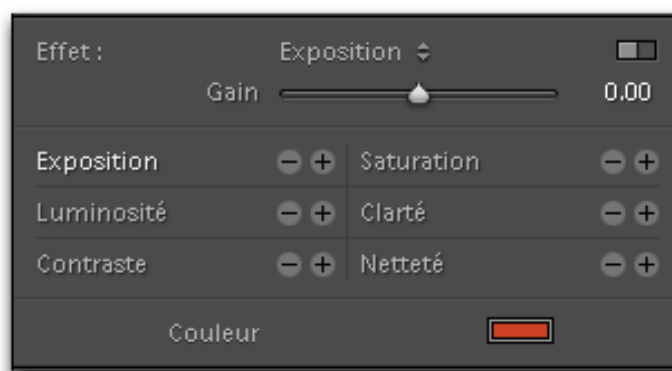
- Nouveau : cliquer pour créer un nouveau masque.
- Modifier : cliquer pour modifier ou rééditer un masque déjà existant (après avoir cliqué sur le point de contrôle dans l'image).



Affichage en mode Nouveau et en mode Modifier

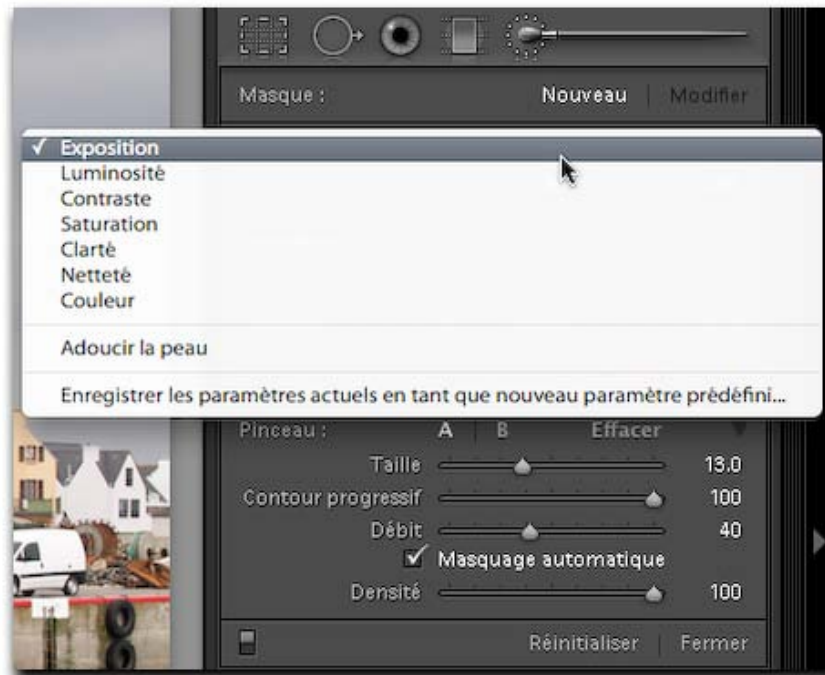
2. Effet

Cette section permet la sélection de l'une des sept corrections possibles : l'Exposition, la Luminosité, le Contraste, la Saturation, la Clarté, la Netteté et la Couleur. L'effet peut être choisi soit :



Section Effet

- dans le menu déroulant qui permet d'accéder également aux paramètres prédéfinis ;



Menu déroulant des effets

- directement dans le tableau et en choisissant entre une valeur de correction positive ou négative ;

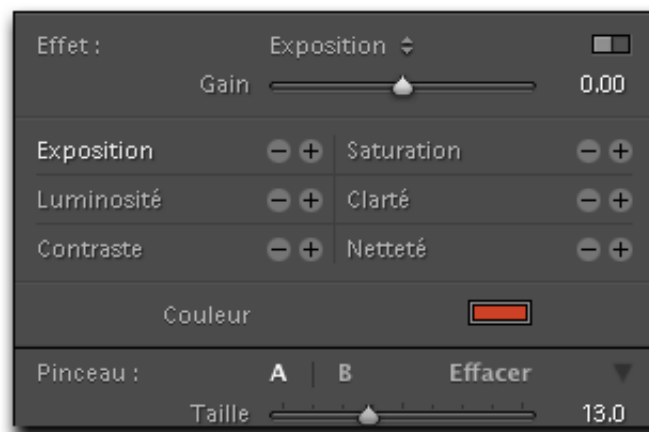


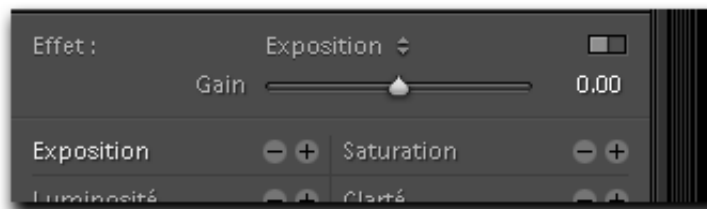
Tableau des effets

- à l'aide du bouton situé à droite du menu déroulant. Il permet de basculer entre l'affichage sous forme de tableau ou sous forme de curseurs, dans le but d'appliquer plusieurs effets simultanément dans le même masque ;



Bouton de bascule d'affichage de liste déroulante ou de tableau des effets

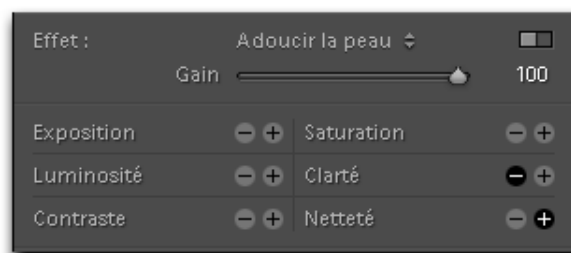
- par le curseur Gain pour augmenter ou diminuer la force de l'effet choisi, au même titre que les boutons + et - du tableau.



Pour réinitialiser le Gain, double-cliquez sur le curseur (valable pour tous les curseurs de Lightroom)

Information

La liste du menu déroulant des effets inclut un outil Adoucir la peau. Il s'agit d'un paramètre prédéfini livré d'origine comprenant une combinaison de clarté négative et de légère accentuation pour nettoyer efficacement les détails de la peau dans un portrait. Voir « Enregistrement de paramètres prédéfinis de retouche locale » ci-après, pour plus d'informations sur la manière de créer et d'enregistrer des réglages personnalisés.



Effet prédéfini Adoucir la peau



Exemple avant/après d'efficacité de l'effet Adoucir la peau. L'outil a permis d'atténuer les taches de rousseur de manière subtile, sans affecter la netteté globale du portrait.

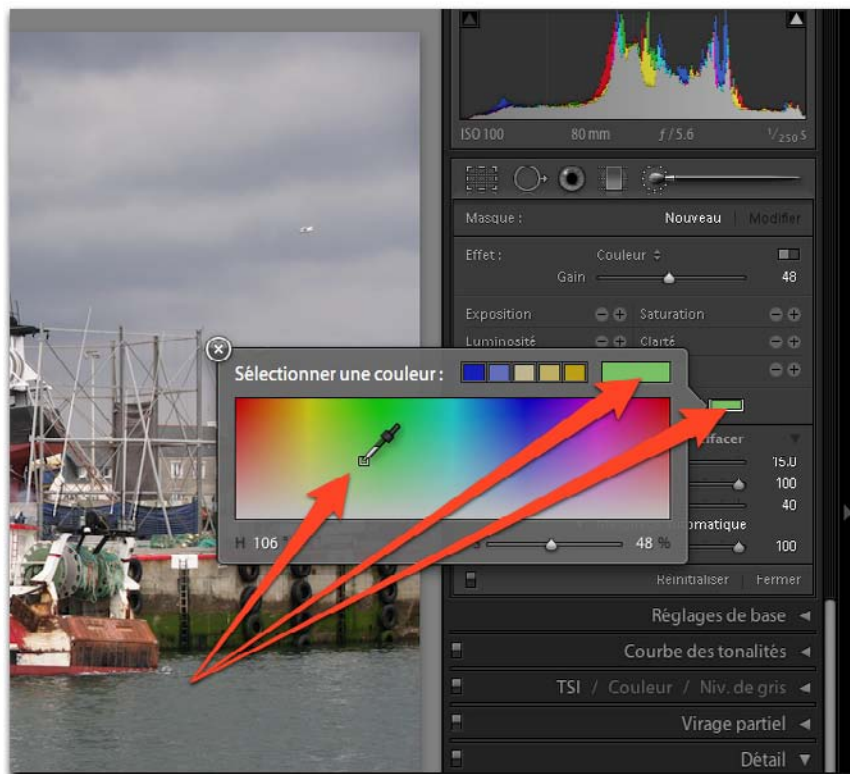
3. Couleur

En cliquant sur le petit pavé Couleur situé en bas de la section Effet, un nuancier s'affiche sous forme de palette flottante :



Ouverture du nuancier flottant

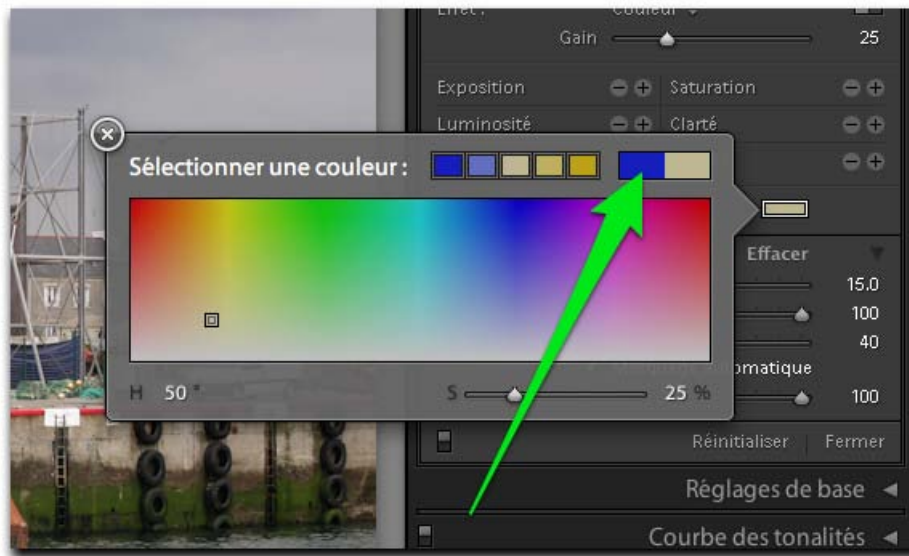
- la palette des couleurs permet de choisir et de sélectionner une couleur active à l'aide de la pipette. La nouvelle couleur active s'affichera dans la moitié droite du rectangle supérieur droit, la moitié gauche étant dévolue à la couleur active précédente ;



Sélection et affichage de la couleur active

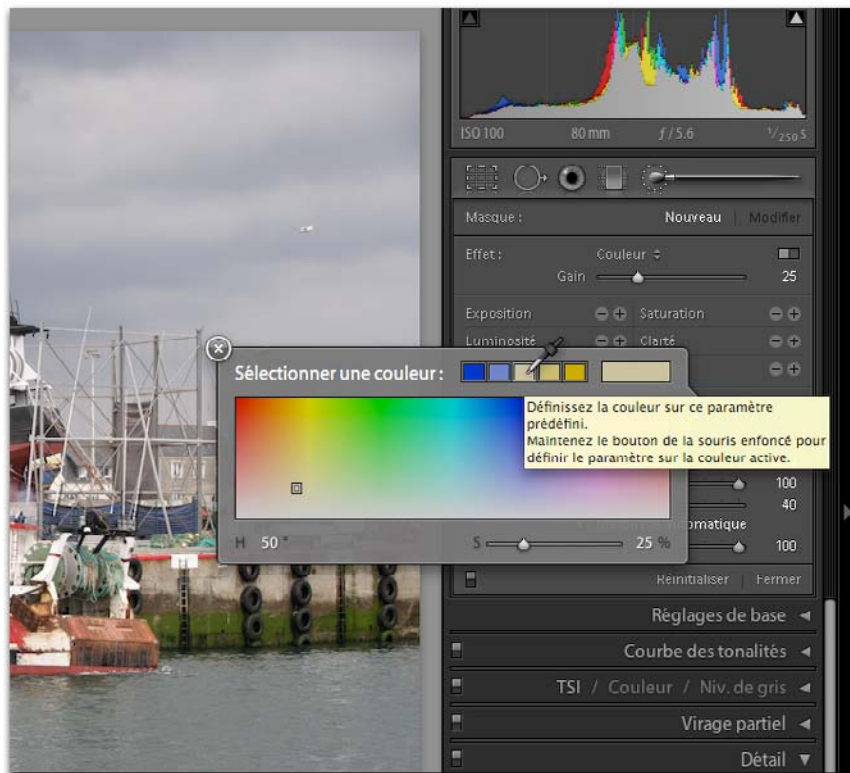
Astuce

Pour réactiver la couleur active précédente, cliquez sur celle-ci dans le rectangle supérieur droit de la palette.



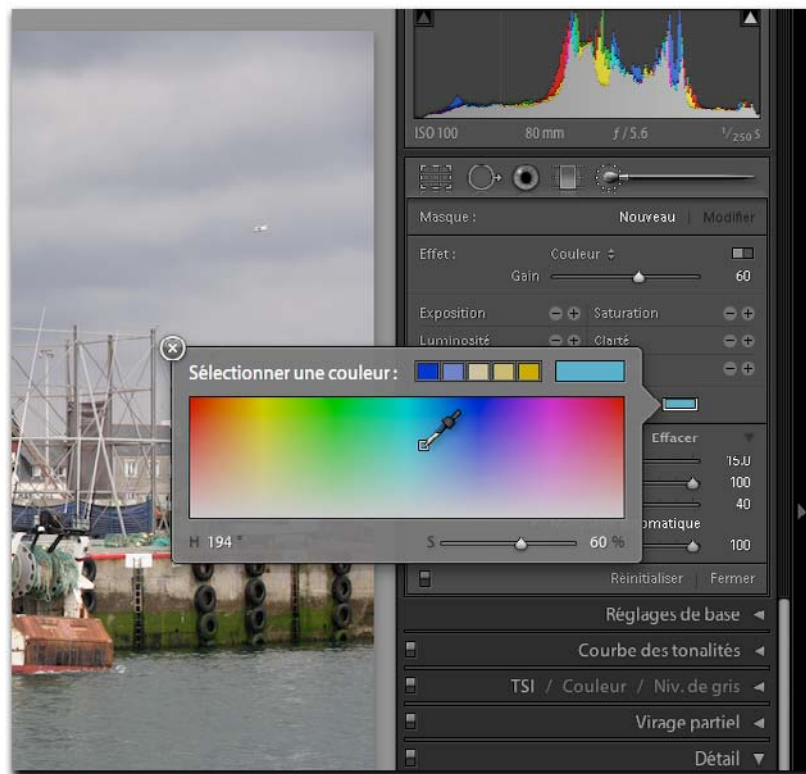
Couleur active précédente

- les cinq autres petits carrés de sélection de couleurs sont des paramètres prédéfinis que vous pouvez enregistrer et modifier. Pour cela, cliquez avec la pipette sur une teinte, qui deviendra la teinte active, puis cliquez droit sur un des carrés de paramètre prédéfini et choisissez Définir cette nuance sur la couleur active. Vous pouvez également transférer la couleur active vers un paramètre prédéfini tout simplement en cliquant dessus et en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé ;



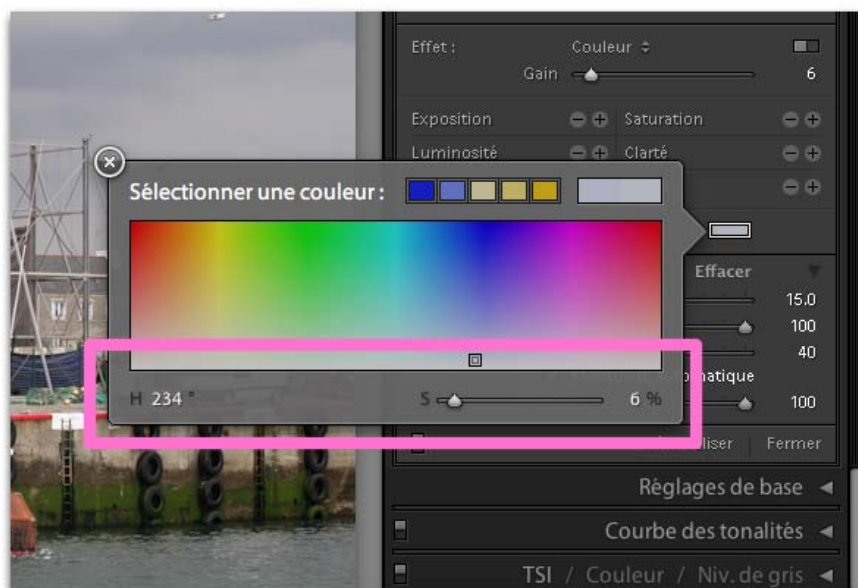
Sélection de couleurs mémorisées

- pour utiliser une des autres couleurs prédéfinies en tant que couleur active, cliquez sur le paramètre prédéfini de votre choix ;
- pour évaluer et choisir une couleur dans le nuancier, vous pouvez déplacer le petit réticule carré avec l’outil Pipette ;

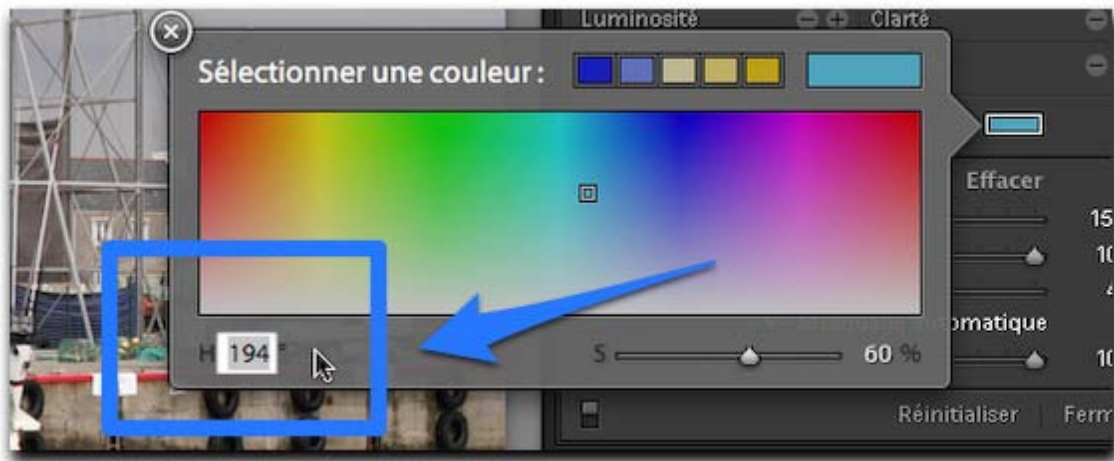


Déplacement du réticule de sélection dans le nuancier à l'aide de la pipette

- les deux commandes H (Teinte, exprimée en degrés) et S (Saturation, en pourcentage) permettent de définir une couleur en plaçant la souris sur les valeurs numériques puis en les faisant varier en déplaçant la souris vers la gauche ou vers la droite. La commande Saturation dispose d'un curseur mais vous pouvez également faire varier les valeurs par glissement de souris. Enfin, on peut saisir les valeurs en cliquant tout simplement sur les nombres afin d'activer leur champ de saisie respectif.



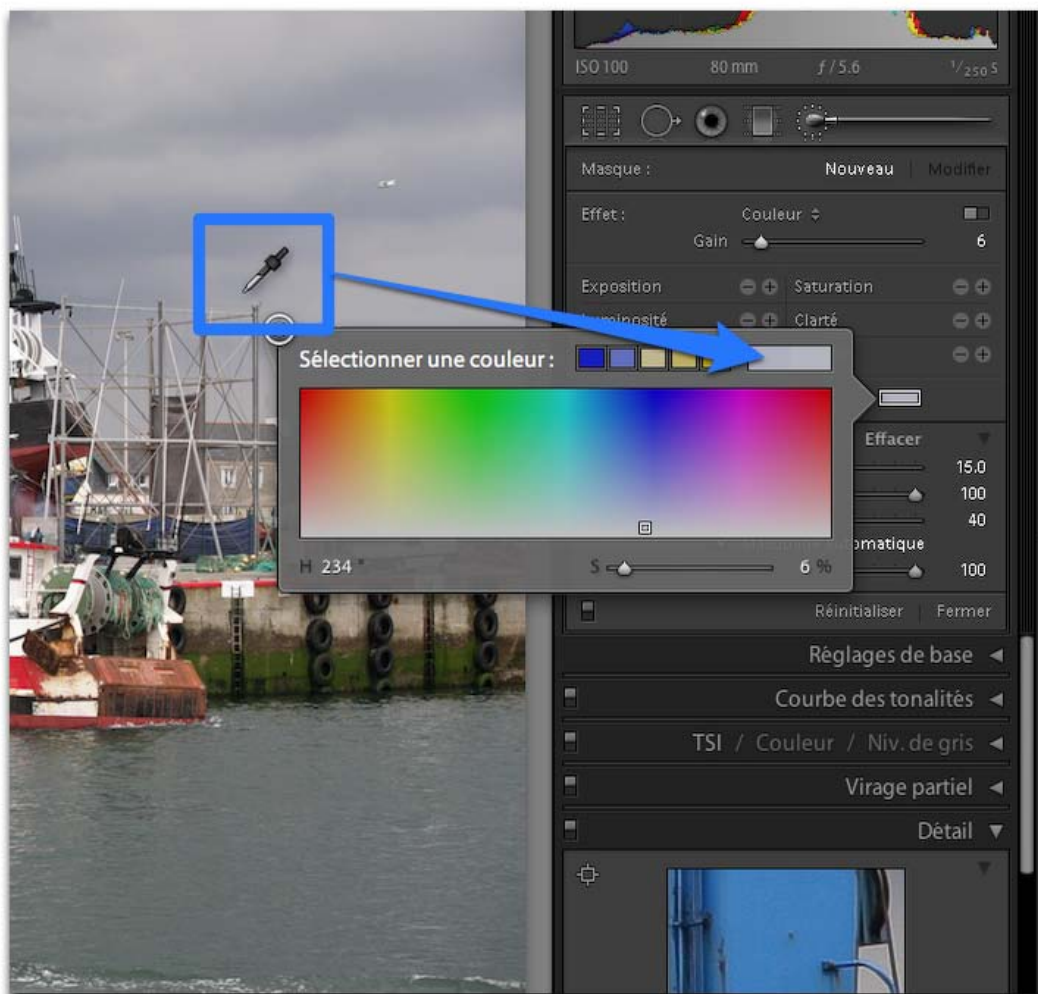
Commandes Teinte (H = Hue) et Saturation (S)



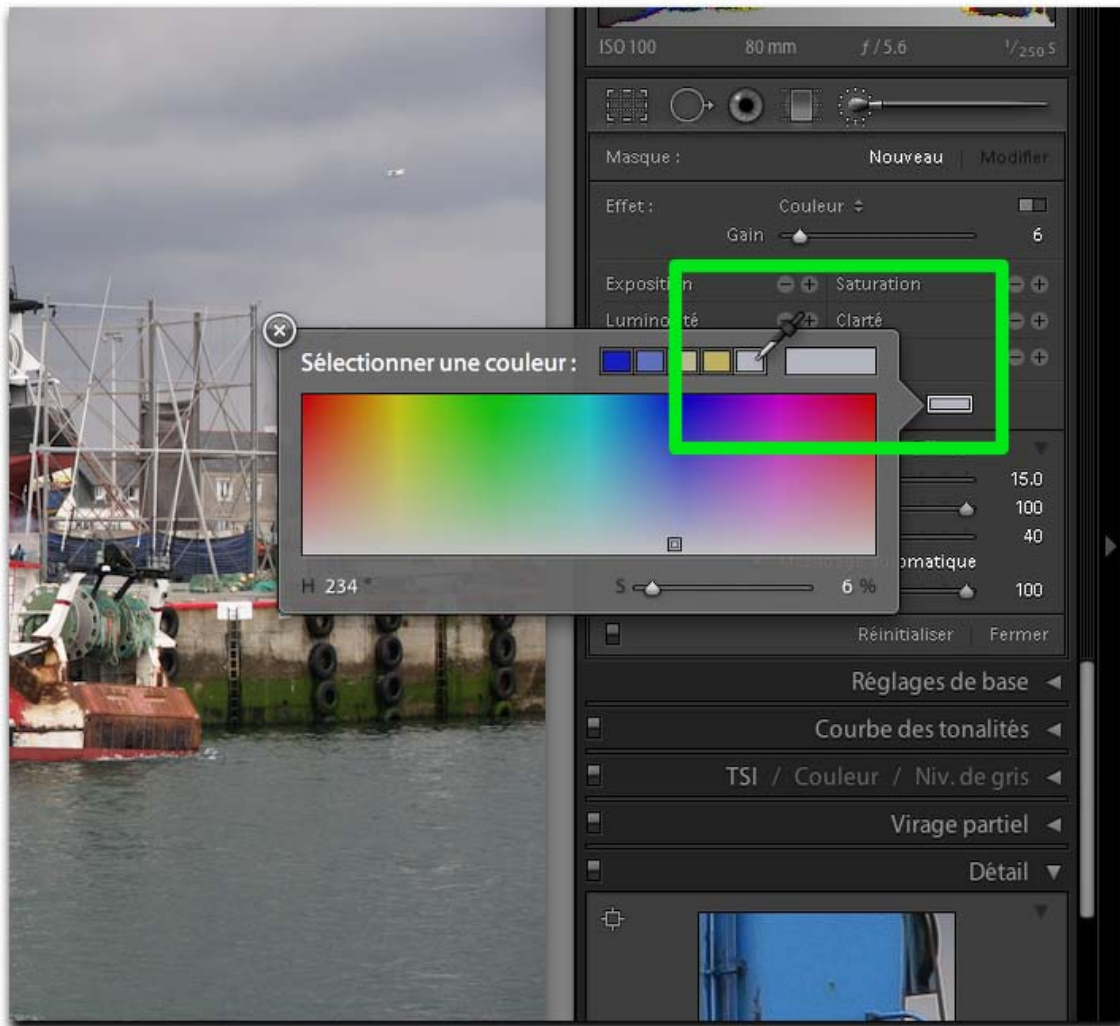
Saisie directe des valeurs de teinte

Astuce

Il est tout à fait possible de prélever une couleur dans l'image puis de la mémoriser en tant que paramètre prédéfini. Pour cela, cliquez dans le nuancier puis, tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, glissez la pipette vers l'image pour ensuite la relâcher lorsque vous aurez trouvé la teinte qui vous convient. Elle deviendra alors la couleur active que vous pourrez mémoriser en cliquant dans un des carrés de paramètres prédéfinis.



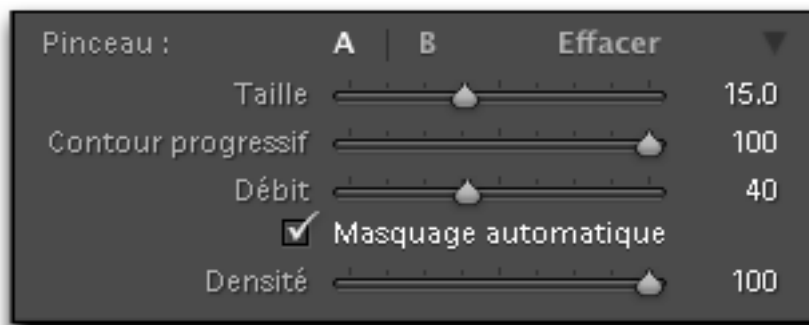
Déplacement de la pipette hors du nuancier et prélèvement d'une couleur dans l'image



Mémorisation de l'échantillon de couleur en provenance de l'image

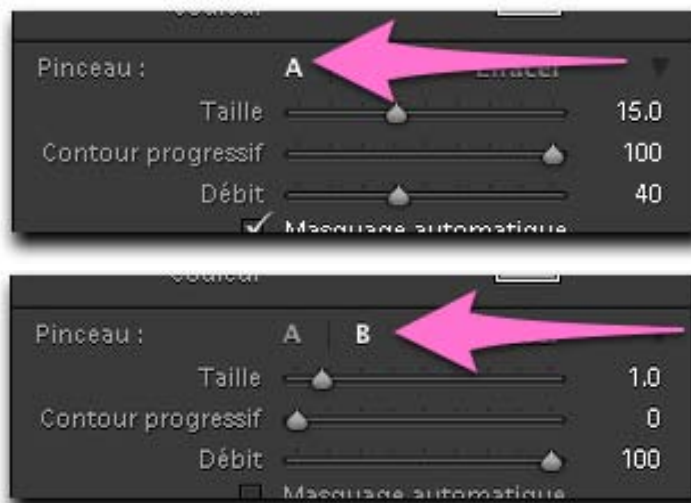
4. Pinceau

La troisième section du panneau de retouche locale contient toutes les commandes de réglage du pinceau.



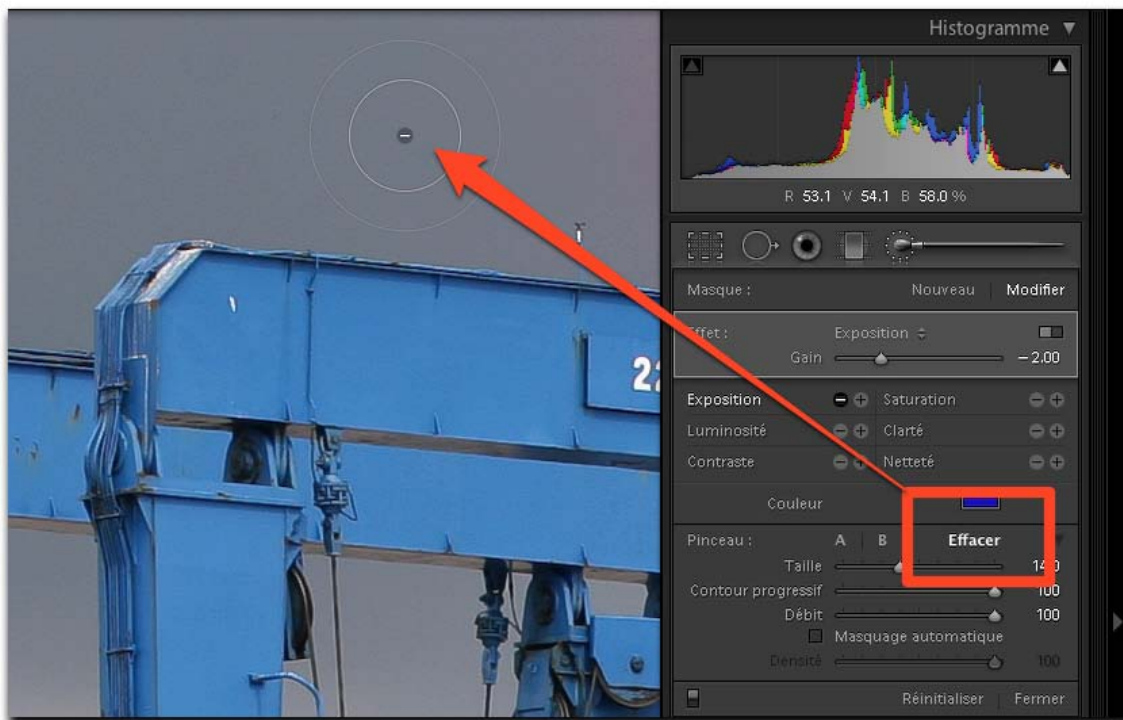
Section de réglage du pinceau

- Boutons A et B : ils permettent de mémoriser deux réglages différents du pinceau et de passer aisément de l'un à l'autre.



Boutons de mémorisation des réglages du pinceau

- Bouton Effacer : bascule le pinceau en mode Effacement qui vous permet d'agir partiellement ou complètement dans le masque sélectionné. Notez que le signe + au centre du pinceau deviendra un signe -.



Bouton Effacer et pinceau en mode Effacement

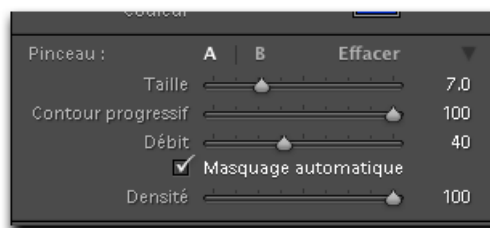
Astuce

Il est également possible de gommer en cours de peinture. Pour cela, relâchez le bouton de la souris puis, tout en maintenant la touche Alt/Option du clavier, enfoncez-le à nouveau et gomez dans l'image. Bien évidemment, le gommage s'appliquera seulement au masque actif.

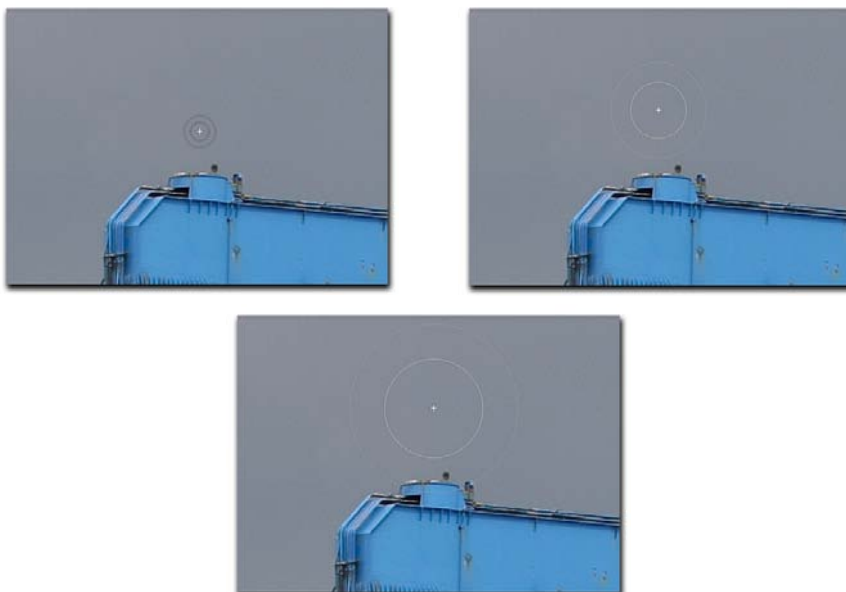


Effacement en cours de peinture

- Curseur Taille : règle le diamètre du pinceau. En cours de peinture, utilisez la molette de la souris. Le signe + dans le pinceau représente le point d'application.



Curseurs de réglage du pinceau

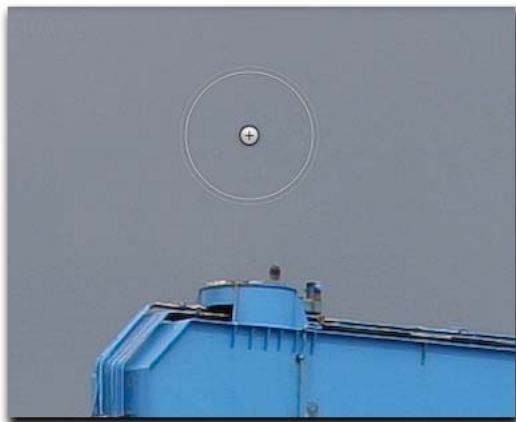


Différentes tailles du pinceau

- Curseur Contour progressif : règle la zone de diffusion de l'effet appliqué par le pinceau. Plus la valeur est élevée, plus le contour progressif est étendu. Cet outil vous évitera des transitions brutales et peu naturelles entre les zones retouchées de l'image et celles qui ne le sont pas.



Contour progressif du pinceau



Différentes tailles du contour progressif

- Débit : contrôle la quantité de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet sur l'image sera marqué et franc.



Exemples de débit à différentes valeurs (de haut en bas : 30, 60 et 90, pas de contour progressif)

- Densité : règle l'opacité de l'effet appliqué. Plus la valeur est élevée, plus l'effet sera opaque.



Exemples de densité à différentes valeurs (de haut en bas : 30, 60 et 90, pas de contour progressif et débit à 90)

- Masquage automatique : cette fonction permet de limiter l'application d'un effet aux zones de couleur équivalente. Concrètement, il s'agit d'un moyen très efficace de protéger les contours et de ne pas déborder sur les surfaces de l'image qui ne doivent pas être retouchées.



Exemple de peinture sans masquage automatique. Notez l'uniformité du masque (en rouge) qui couvre les mèches de cheveux et les différentes parties du visage sans différenciation des détails.



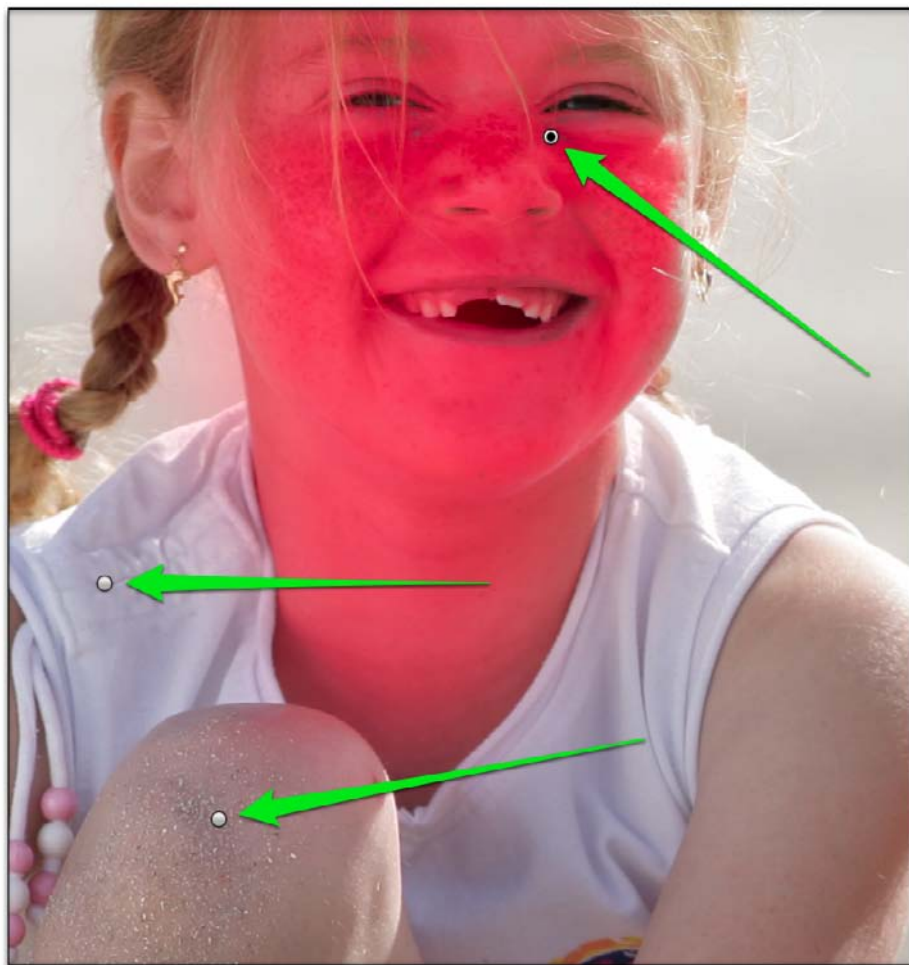
Exemple de peinture avec masquage automatique. Les mèches de cheveux sont bien mieux protégées et le masque aide à différencier les différentes parties du visage.

5. Description du masque d'application d'effet



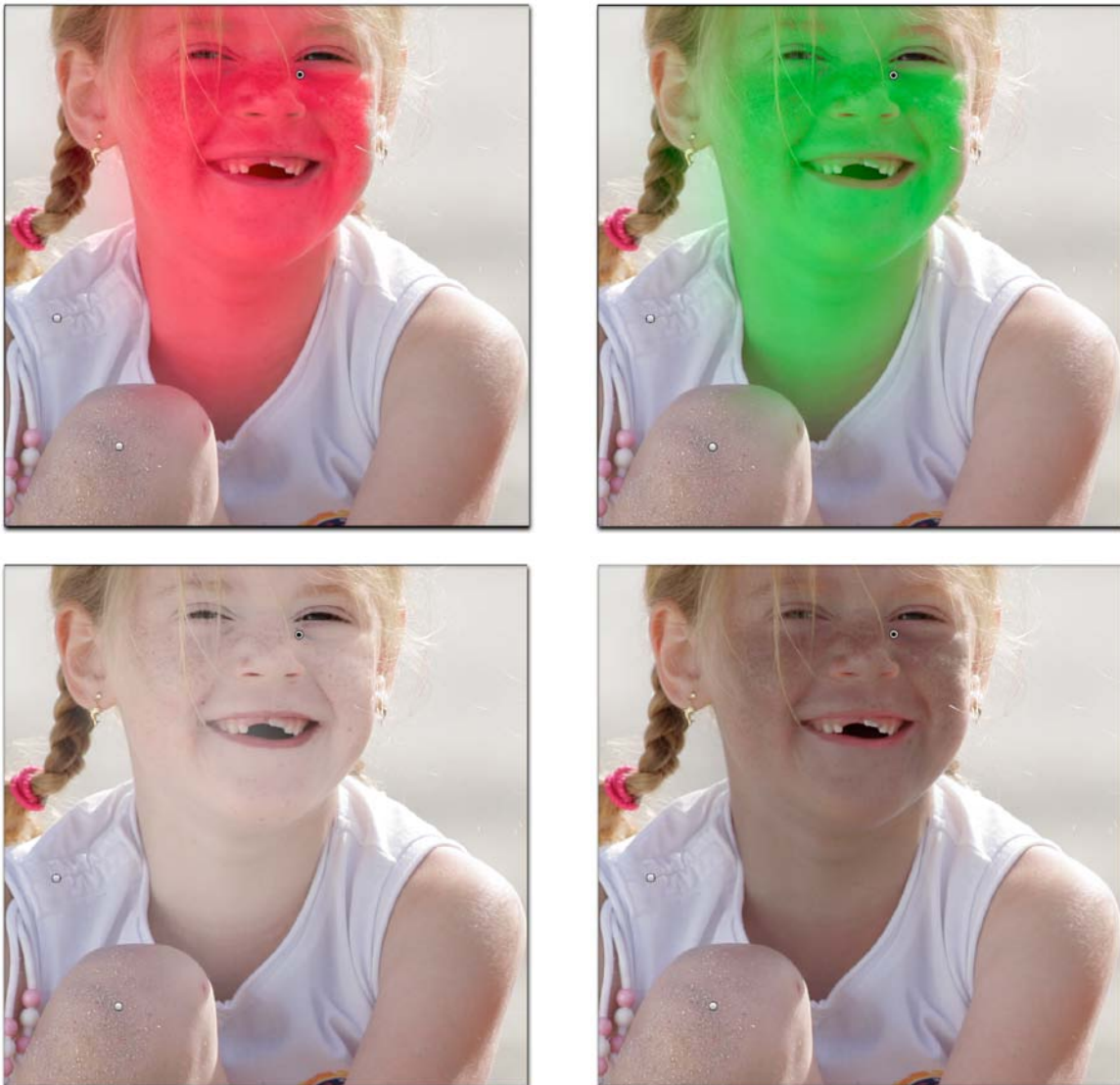
Masque actif d'application d'effet. Notez que les retouches sur les deux visages font partie du même masque. Les coups de pinceau peuvent être discontinus.

- Un masque est représenté par un point de contrôle avec un point noir à l'intérieur lorsqu'il est sélectionné ou gris lorsqu'il ne l'est pas.



Points de contrôle de masques

- Le masque peut être visualisé à l'aide de quatre couleurs différentes : rouge, vert, blanc et gris. Vous pouvez sélectionner la couleur avec la combinaison de touches Maj + O.



Les quatre couleurs disponibles pour l'affichage d'un masque

- Pour sélectionner un point de contrôle, il suffit de cliquer dessus.
- Pour effacer un point de contrôle, le masque et les effets associés, il faut d'abord sélectionner le point de contrôle en cliquant dessus puis appuyer sur la touche d'effacement du clavier.
- Pour rééditer une retouche locale, il suffit de cliquer sur le point de contrôle concerné, ce qui affichera la liste des curseurs d'effets dans le panneau de droite. On peut également cliquer sur Modifier.



Liste des curseurs activés pour la modification d'un masque préexistant



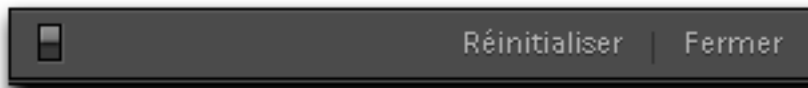
Affichage et masquage successif des points de contrôle avec la touche H

Astuce

La touche H vous permet successivement de masquer et d'afficher les points de contrôle dans l'image.

6. Partie inférieure du panneau Pinceau de réglage

Elle est composée des éléments suivants :



Partie inférieure du panneau Pinceau de réglage

- bouton de désactivation temporaire des effets appliqués ;
- bouton Réinitialiser pour supprimer tous les réglages appliqués ;
- bouton Fermer pour fermer le panneau.

Filtre gradué

Un outil absent de la bêta publique de Lightroom 2.0 est enfin disponible : le filtre gradué. Il permet d'appliquer les mêmes effets que le pinceau de réglage, mais au travers de l'image ou d'une région de l'image, avec un effet progressif. La surface couverte et l'orientation du filtre gradué sont entièrement paramétrables.

Le filtre gradué agit exactement comme un filtre dégradé de densité neutre : la partie supérieure filtre ou atténue la lumière, la partie inférieure la laisse passer complètement sans la modifier et la partie centrale est une zone de transition plus ou moins abrupte.



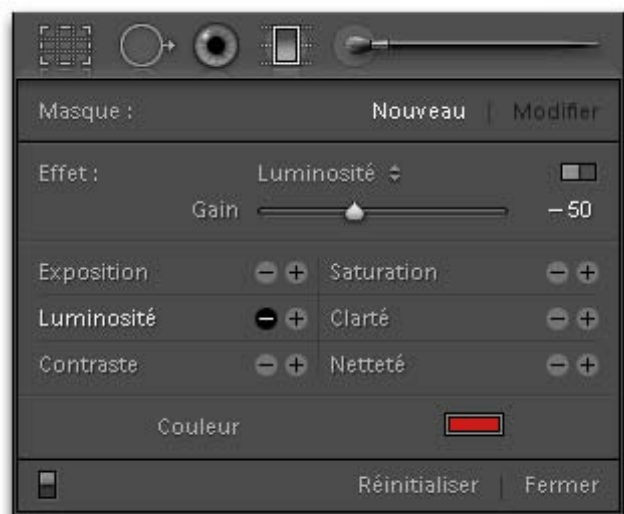
Icône du filtre gradué dans la barre des outils de retouche locale

Pour activer le filtre gradué, cliquez sur l'icône entre le correcteur des yeux rouges et le pinceau, sous l'histogramme.

Le panneau Filtre gradué regroupe la plupart des commandes du pinceau de réglage hormis les curseurs de réglage du pinceau lui-même et le masquage automatique.

Vous retrouverez les différents réglages, de l'Exposition à la Netteté, sous forme de tableau ou de curseurs, ainsi que le nuancier flottant. Pour plus d'informations sur ces outils, reportez-vous à la description du panneau du pinceau de réglage ci-dessus.

Lorsque le filtre gradué est activé, un curseur en forme de croix apparaît sur l'image.

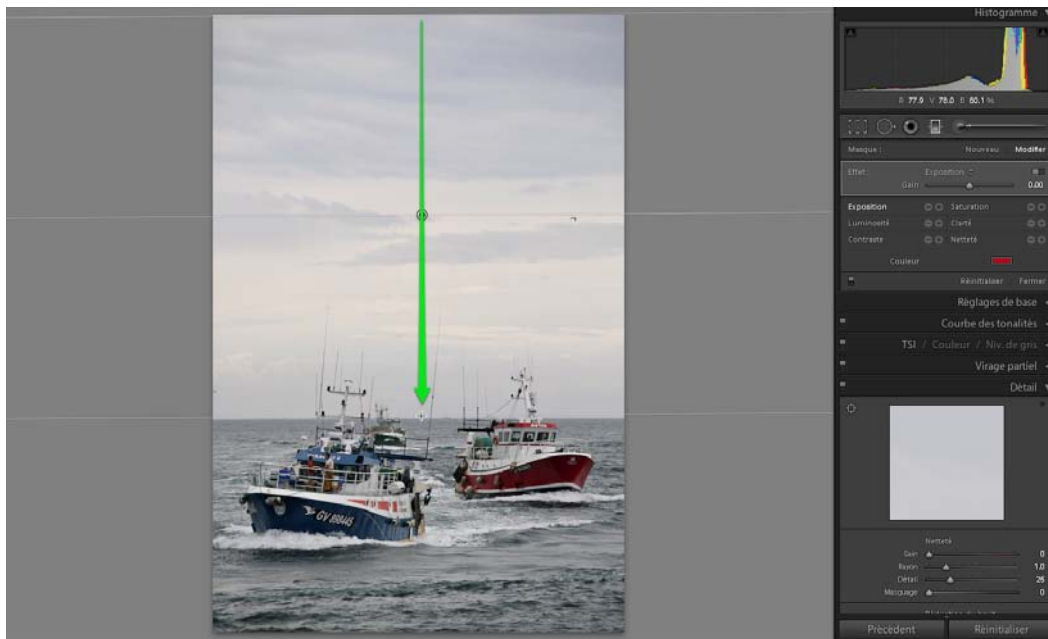


Panneau Filtre gradué



Curseur cruciforme pour le traçage du filtre gradué dans l'image

Il suffit de tirer une ligne dans n'importe quel sens et sur n'importe quelle distance pour faire apparaître le masque du filtre gradué.



Après traçage d'un filtre gradué dans l'image

Il est composé des éléments suivants.

Point de contrôle

Il se comporte exactement comme celui du pinceau.



Point de contrôle du filtre gradué

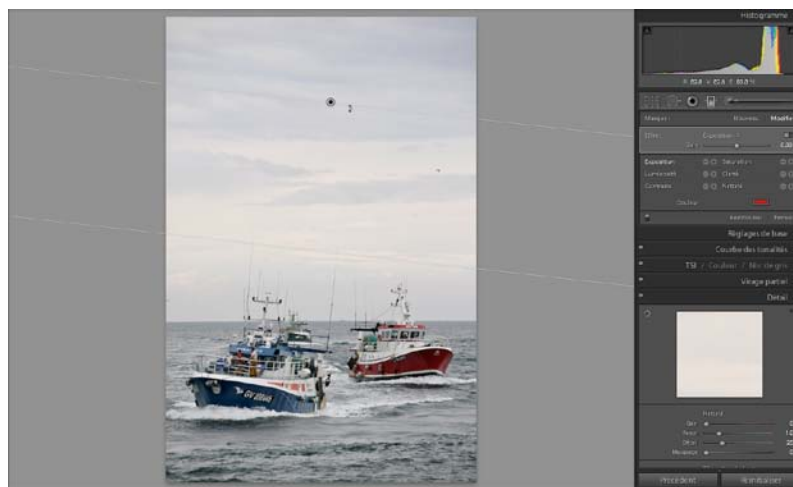
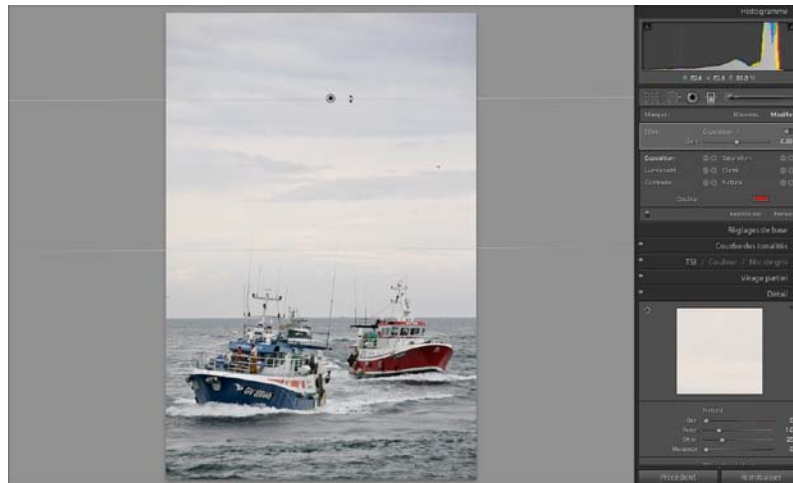
1. Pour modifier les réglages du filtre gradué, il suffit de cliquer dessus, ce qui activera automatiquement les curseurs de réglage dans le panneau.
2. Le point de contrôle peut être saisi et déplacé à volonté dans l'image.



Déplacement du point de contrôle

Trois lignes parallèles

1. La ligne centrale peut-être saisie pour ajuster la rotation de l'ensemble.

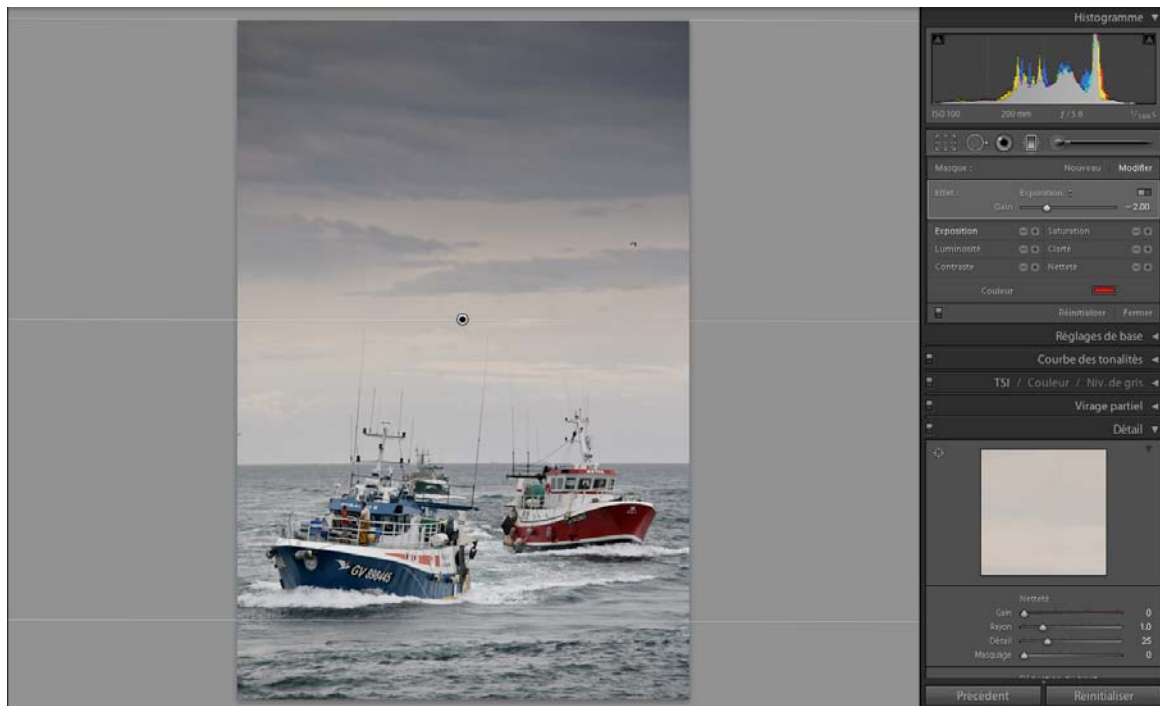


Rotation du filtre gradué

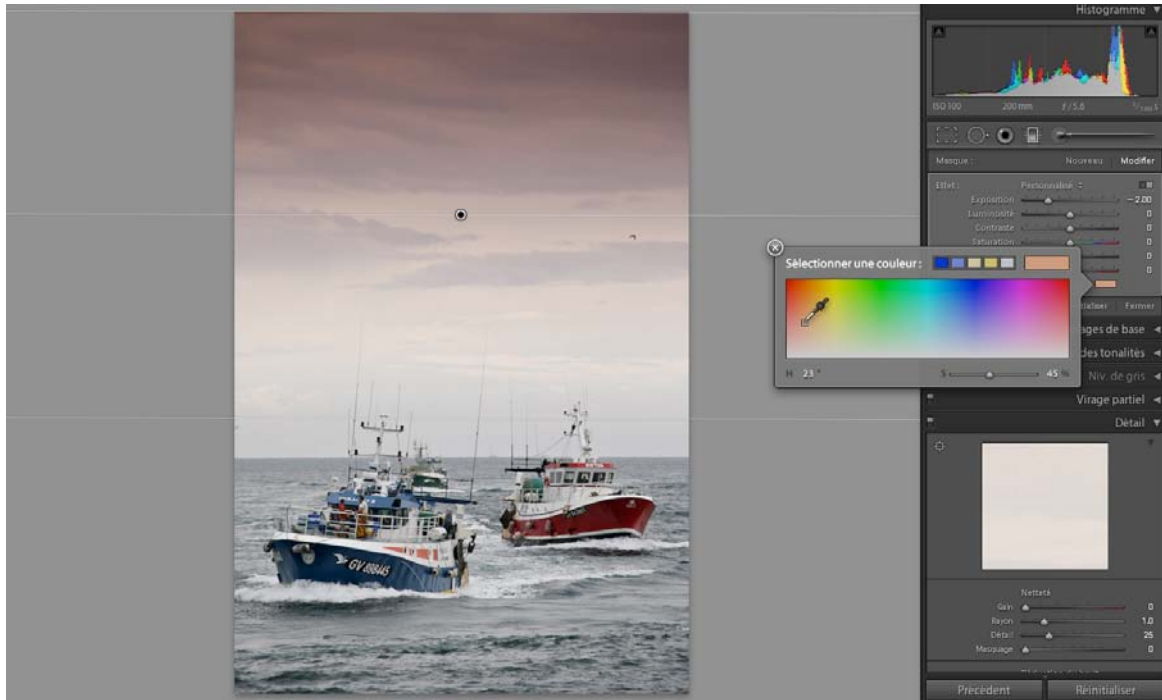
2. Les lignes extérieures peuvent être saisies et déplacées indépendamment l'une de l'autre pour élargir ou réduire l'étendue du filtre gradué.



Ajustage de l'étendue du filtre gradué



Exemple de filtre gradué (assombrissement du ciel)



Exemple de filtre gradué (assombrissement du ciel + teinte orange)

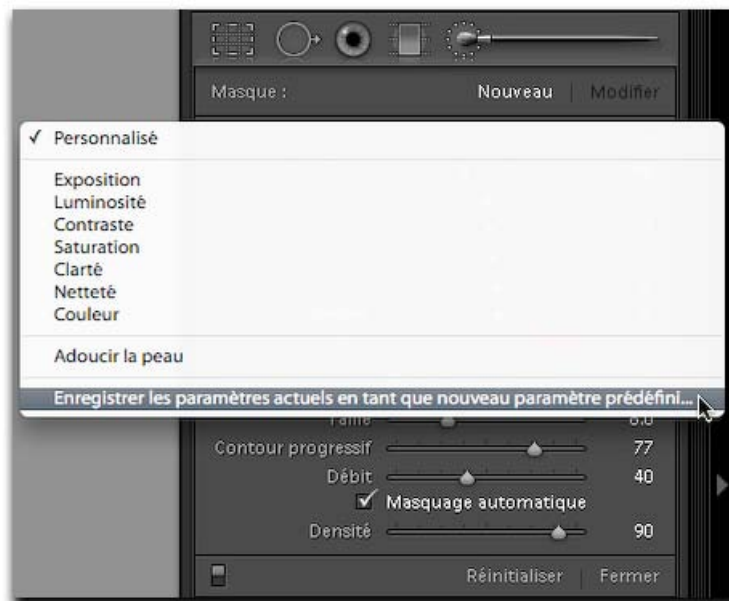
Enregistrement de paramètres prédéfinis de retouche locale

Lightroom 2.0 permet d'enregistrer vos réglages d'outils de retouche locale sous forme de paramètres prédéfinis qui apparaîtront dans le menu déroulant des effets.

- Si vous voulez inclure plusieurs effets dans le même paramètre prédéfini, affichez les curseurs et ajustez les réglages ainsi que les valeurs.
- Dans le menu déroulant Effet, sélectionnez « Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini... ».

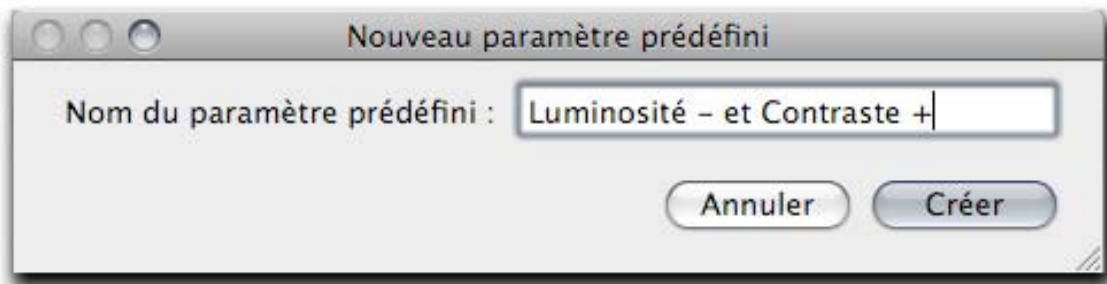


Réglages à mémoriser sous forme de paramètres prédéfinis



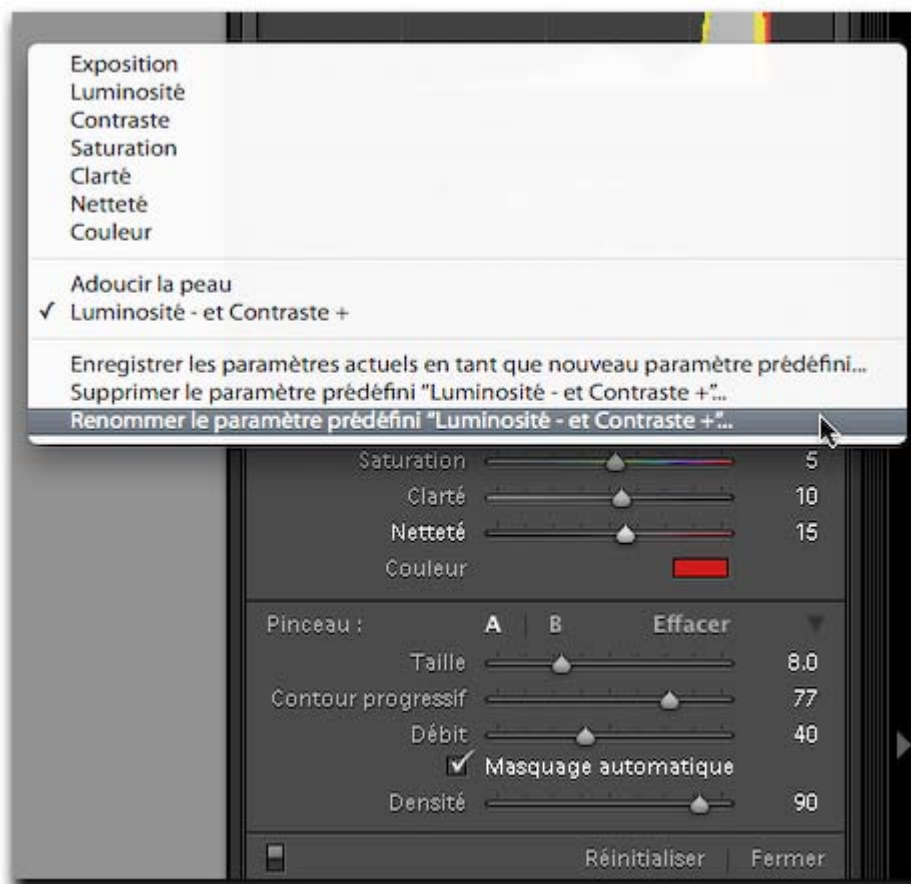
Option d'enregistrement des paramètres

- Nommez le nouveau paramètre prédéfini puis cliquez sur Créer ; il apparaît dorénavant dans le menu déroulant des effets.



Nommer le nouveau paramètre prédéfini

- Vous pouvez également renommer ou supprimer les paramètres prédéfinis.



Options de renommage et de suppression

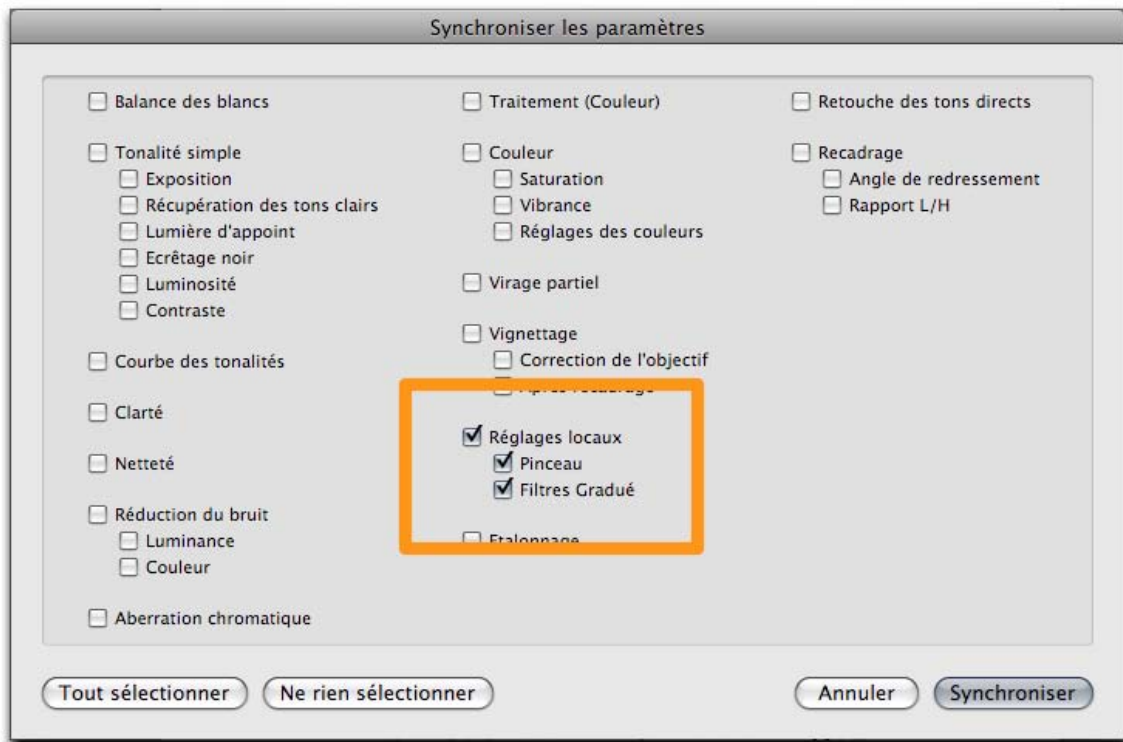
Attention

On peut enregistrer des paramètres prédéfinis aussi bien dans le pinceau de réglage que dans le filtre gradué.

Les paramètres prédéfinis enregistrent les effets mais ne tiennent pas compte des réglages des outils comme le diamètre du pinceau ou la largeur du contour progressif.

Notez qu'il est tout à fait possible de synchroniser les retouches locales d'une image vers une autre avec les habituelles commandes situées en bas du panneau latéral droit.

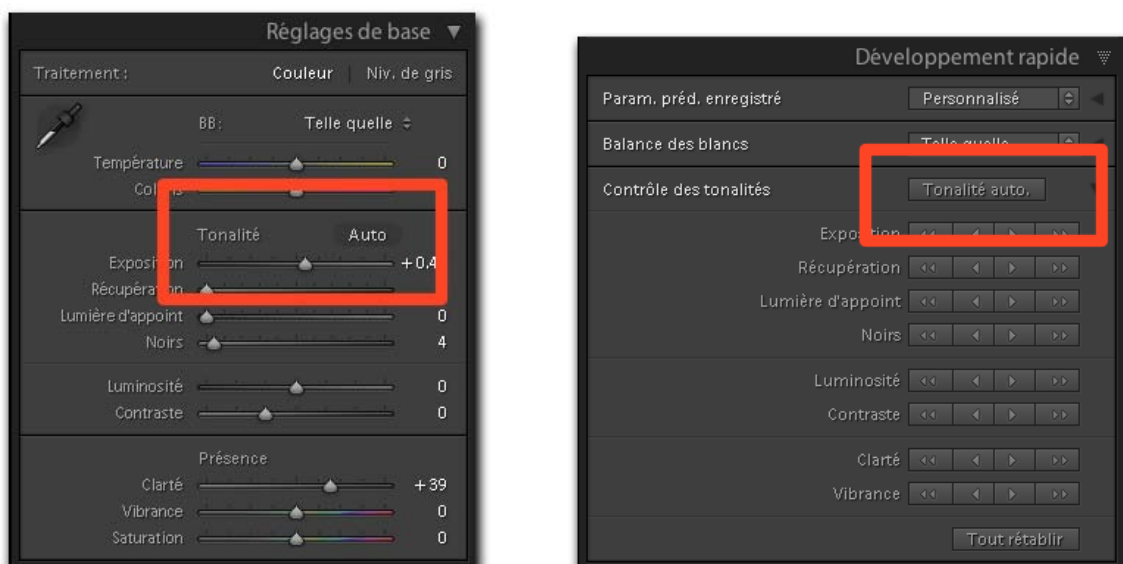
- Synchroniser : application après coup de corrections d'une image vers d'autres images.
- Synch. auto (appuyer sur Alt/Option pour obtenir ce mode) : application en temps réel de corrections d'une image vers d'autres images.



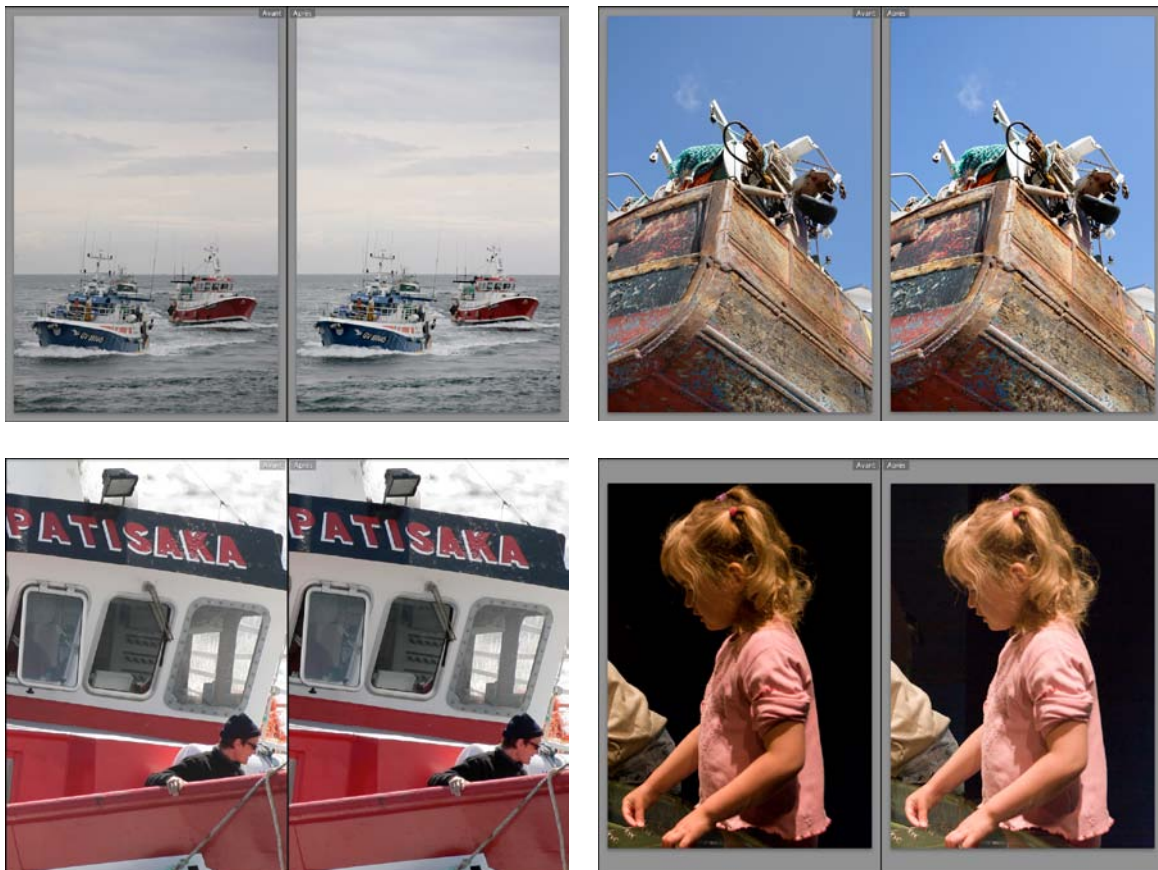
Options de synchronisation de la retouche locale

Tonalité automatique

Adobe a revu les algorithmes de tonalité automatique. Ils peuvent constituer une bonne base de départ pour corriger rapidement une série d'images. Les progrès portent notamment sur le comportement face à des images aux éclairages délicats et difficiles. Peu de différences sont visibles sur des images correctement exposées ou à la plage tonale bien répartie et équilibrée, si ce n'est un léger renforcement des contrastes. Notez que la tonalité automatique est également présente dans le panneau Développement rapide du module Bibliothèque.



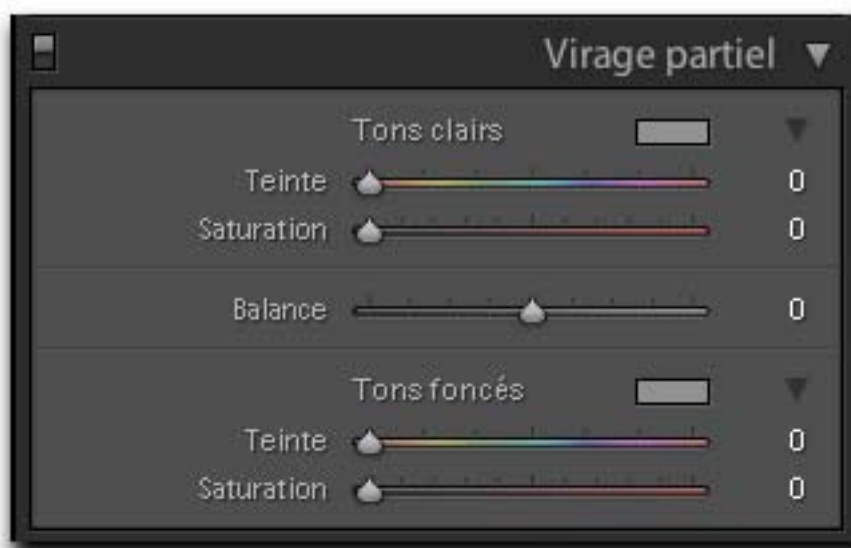
Boutons de tonalité automatique dans le panneau Réglages de base du module Développement (à gauche) et dans le panneau Développement rapide du module Bibliothèque (à droite)



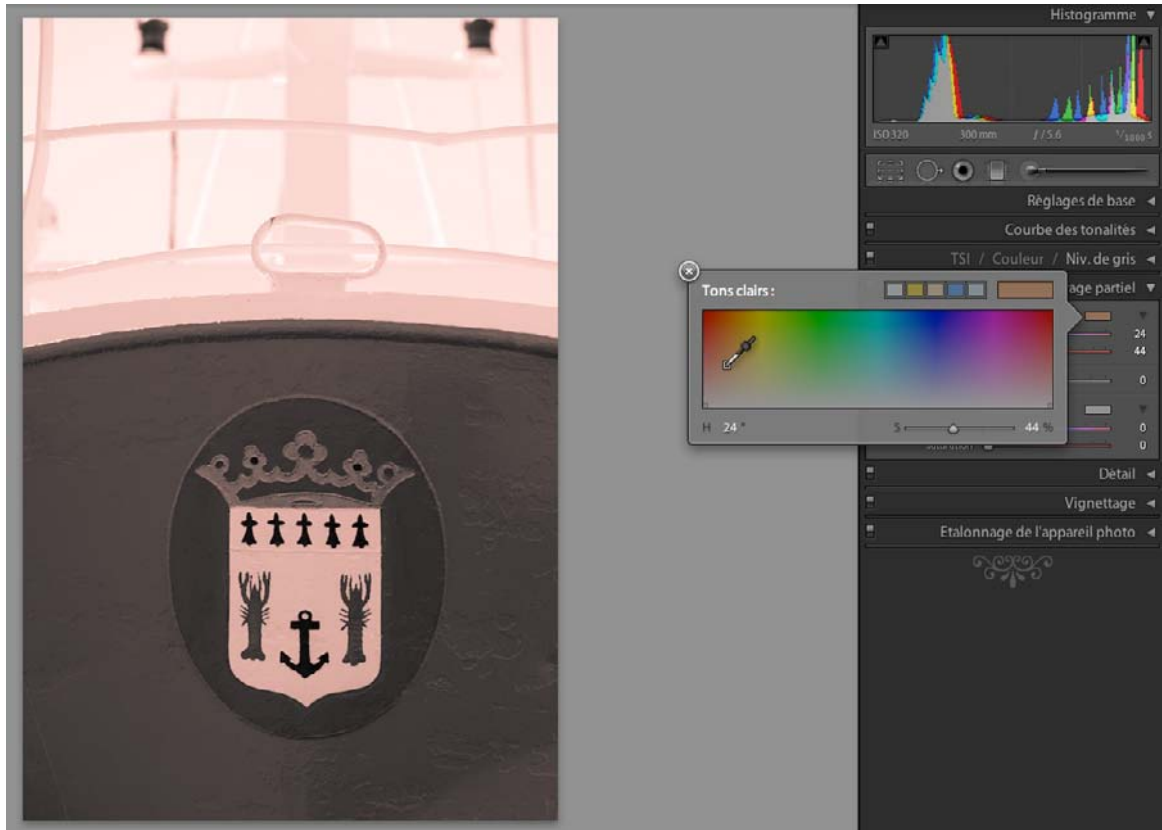
Exemples d'utilisation de la tonalité automatique (image originale à gauche)

Virage partiel

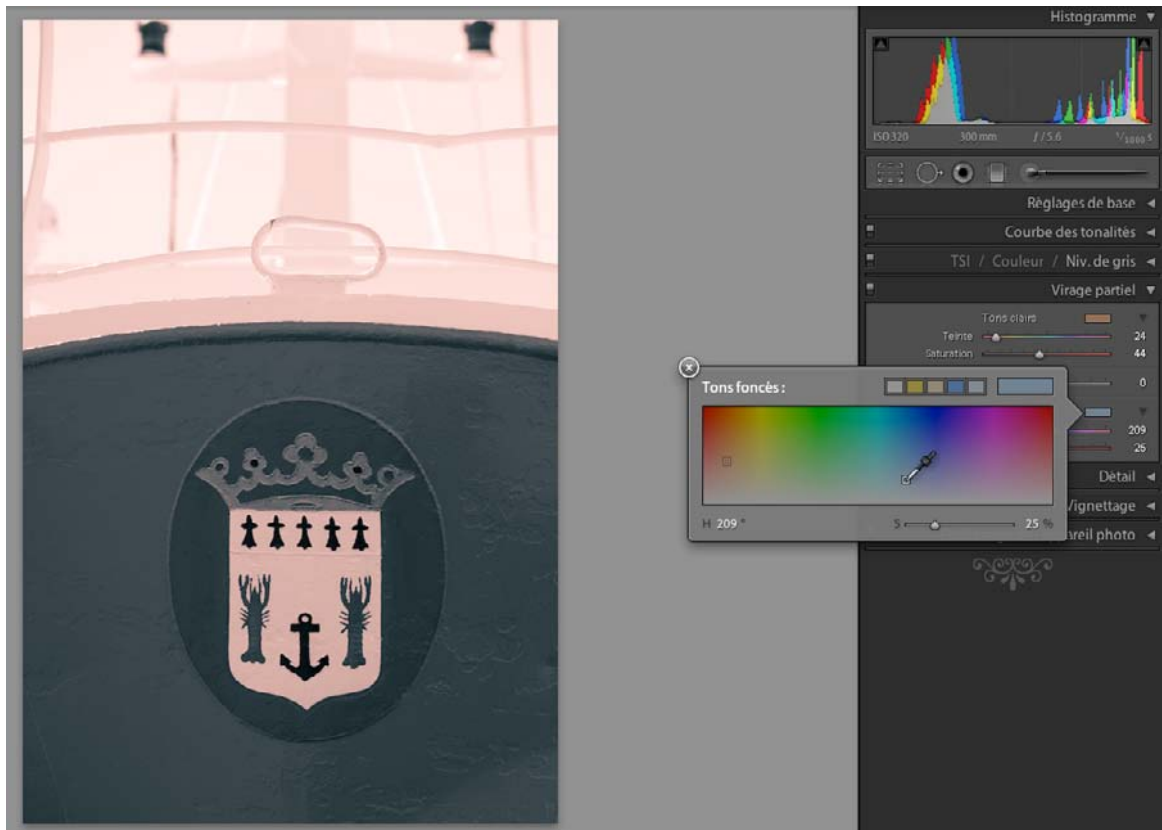
Le panneau Virage partiel est également doté du nouveau nuancier flottant, un pour les tons clairs et un autre pour les tons foncés ; la sélection des teintes à appliquer est ainsi plus précise et plus facile.



Panneau Virage partiel



Teinte chaude appliquée aux tons clairs



Teinte froide appliquée aux tons foncés

Panneau Détail

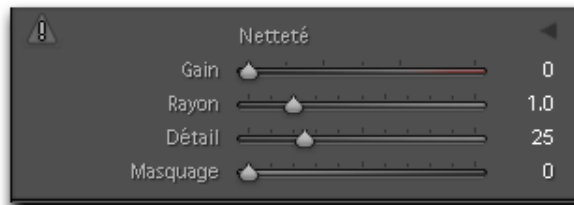
Le panneau Détail est dorénavant doté d'une fenêtre d'aperçu 1:1 ou 2:1 permettant de contrôler les corrections et les ajustements sans avoir à faire de multiples allers-retours dans le panneau principal d'affichage de l'image.

C'est pour cette raison que les outils d'aberration chromatique et de bruit ont été regroupés avec ceux destinés à l'accentuation.

La fenêtre d'aperçu est escamotable grâce à la petite flèche noire située en haut à droite. Lorsqu'elle est escamotée, on retrouve le triangle d'avertissement exigeant de passer l'image en affichage 1:1 ; vous pouvez le faire directement en cliquant dessus.



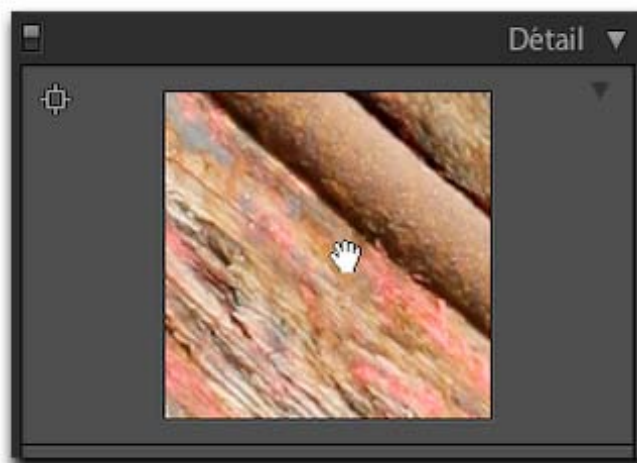
Panneau Détail



Fenêtre d'aperçu visible puis escamotée avec le triangle d'avertissement de zoom 1:1

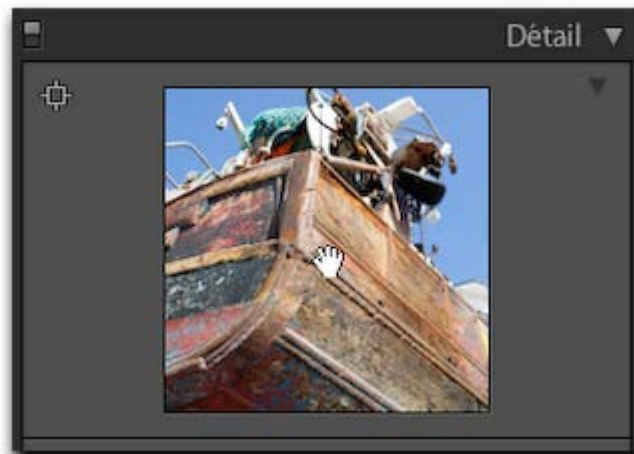
Lorsque l'aperçu est visible, vous pouvez y naviguer de plusieurs manières :

- l'outil Main permet de déplacer l'image dans l'aperçu dans toutes les directions ;



Déplacement dans l'aperçu avec l'outil Main

- si vous êtes perdu dans l'image, cliquez une fois dans la fenêtre pour afficher l'image quasi complète. Cliquez une nouvelle fois pour revenir au taux d'agrandissement précédent ;



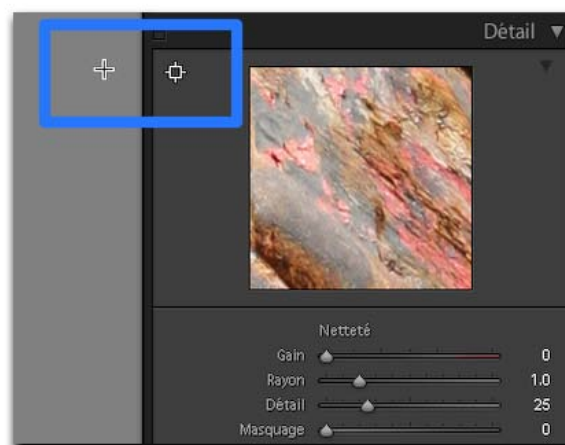
Affichage quasi complet de l'image

- en cliquant droit, vous pouvez choisir entre deux taux d'agrandissement : 1:1 ou 2:1 ;

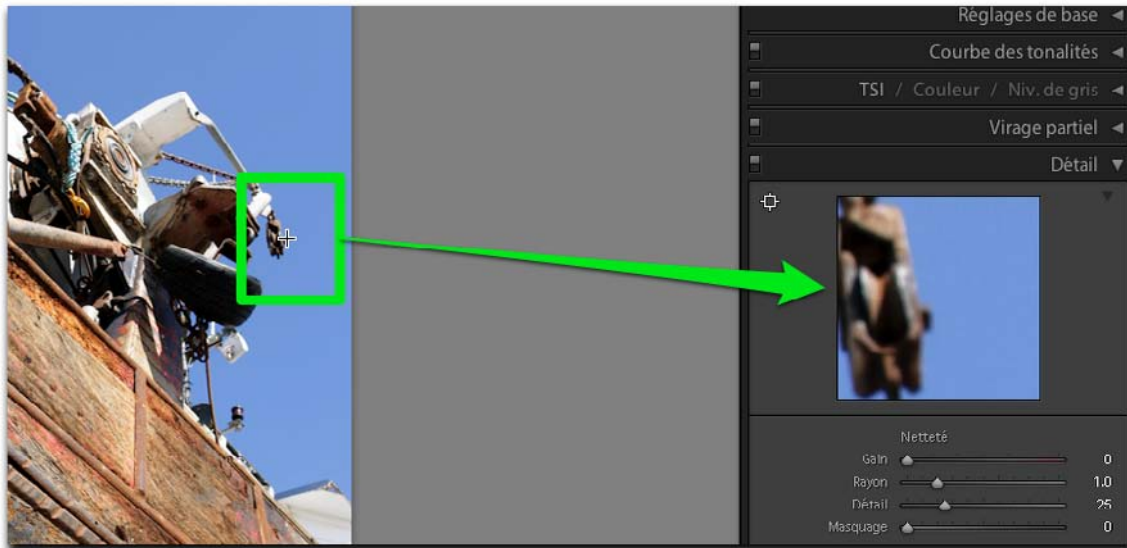


Options d'agrandissement dans l'aperçu

- en utilisant le petit pointeur cruciforme situé en haut à gauche du panneau Détail. Déplacez-le dans l'image principale : la portion d'image survolée apparaîtra simultanément à 1:1 ou 2:1 dans l'aperçu ;

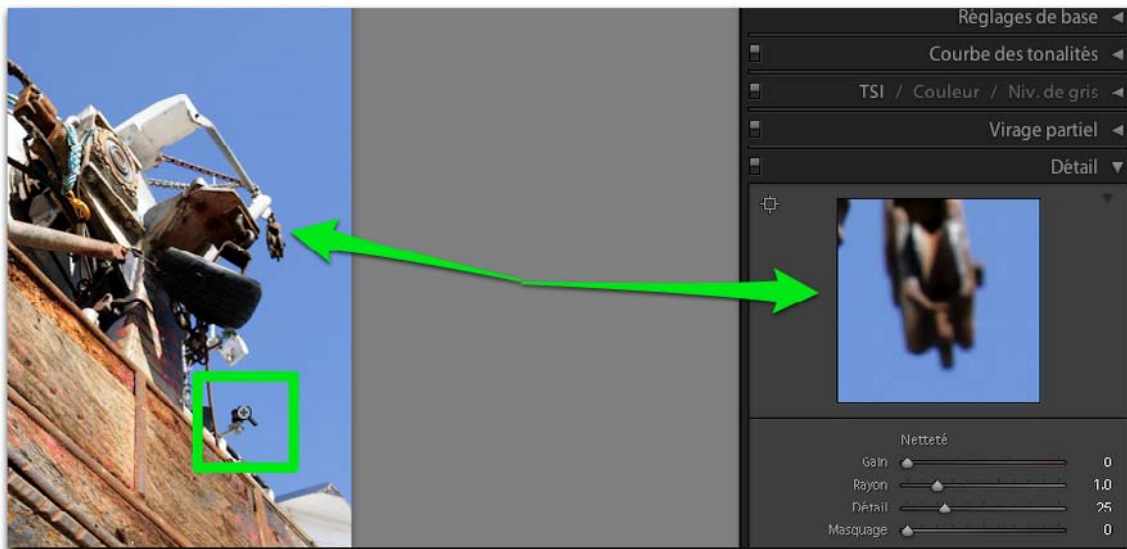


Pointeur cruciforme



Affichage dans l'aperçu de la zone survolée par le pointeur cruciforme

- pour verrouiller l'affichage d'une zone particulière dans l'aperçu en utilisant le pointeur cruciforme, cliquez dans l'image principale.



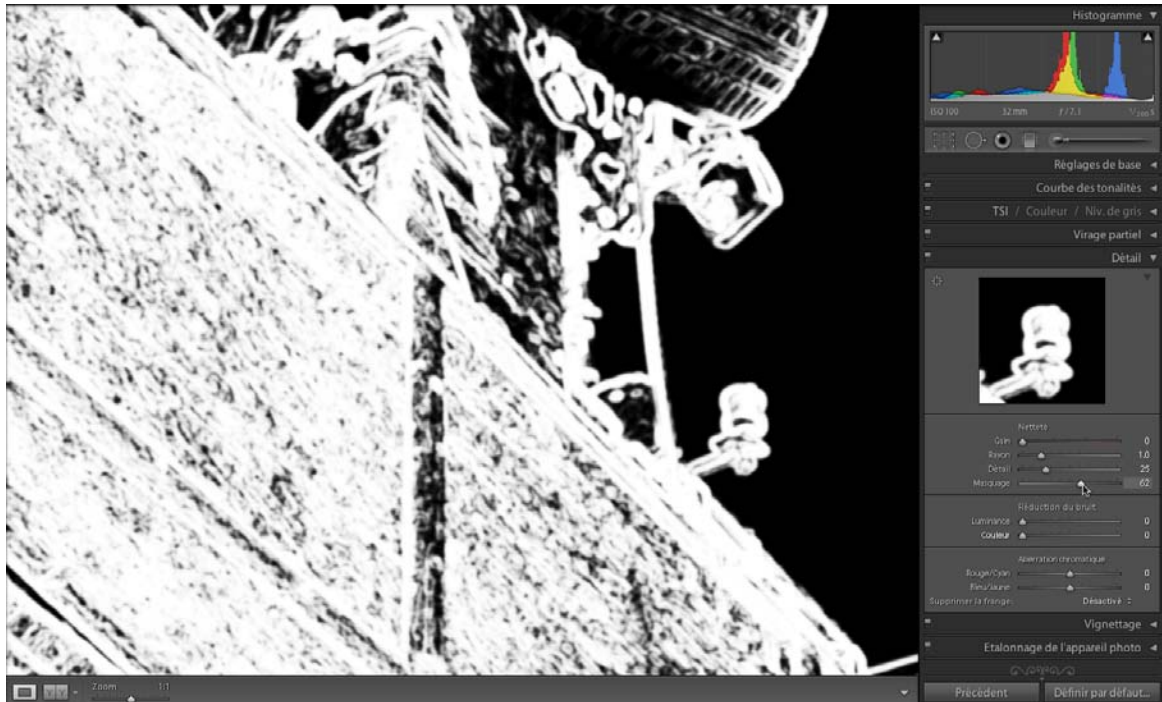
Aperçu verrouillé

Astuces

Lorsque vous utilisez les outils de réglage de netteté, appuyez simultanément sur la touche Alt/Option du clavier pour basculer en mode Monochrome. Cette méthode vous permettra de mieux appréhender l'effet des outils et de détecter rapidement les réglages excessifs ou la formation de halos.

Notez que, dans le module Développement, l'image affichée en entier ne restituera pas le résultat des réglages de netteté. Vous pouvez en revanche le voir si vous basculez l'image dans le module Bibliothèque. Deux raisons à cela :

- la gestion de l'affichage est différente entre les deux modules ;
- Adobe estime que l'examen de la netteté des images sur écran est très aléatoire et varie en fonction de la qualité du moniteur. Il est donc recommandé de juger le résultat sur une épreuve papier.



Affichage monochrome d'aide à l'accentuation (ici, l'application du masque de protection des aplats à l'intérieur des contours)

Vignettage

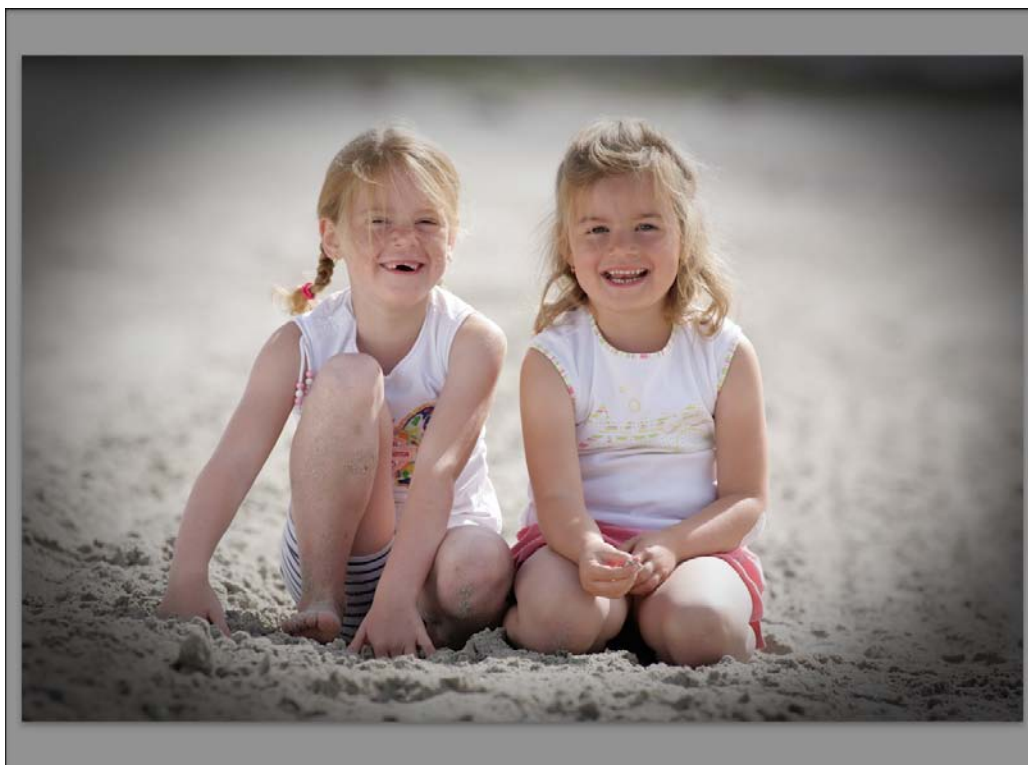
Le panneau Vignettage reçoit une toute nouvelle section et des outils permettant d'appliquer un effet artistique sur une image, y compris après recadrage, ce qui n'était pas possible avec Lightroom 1.x.



Panneau Vignettage

La section Après recadrage est dotée des curseurs suivants.

- Gain : permet de doser l'assombrissement ou l'éclaircissement dans les coins de l'image.



Réglage sombre du Gain (curseur à gauche)

- Milieu : permet d'étendre ou de diminuer le vignetage dans l'image.



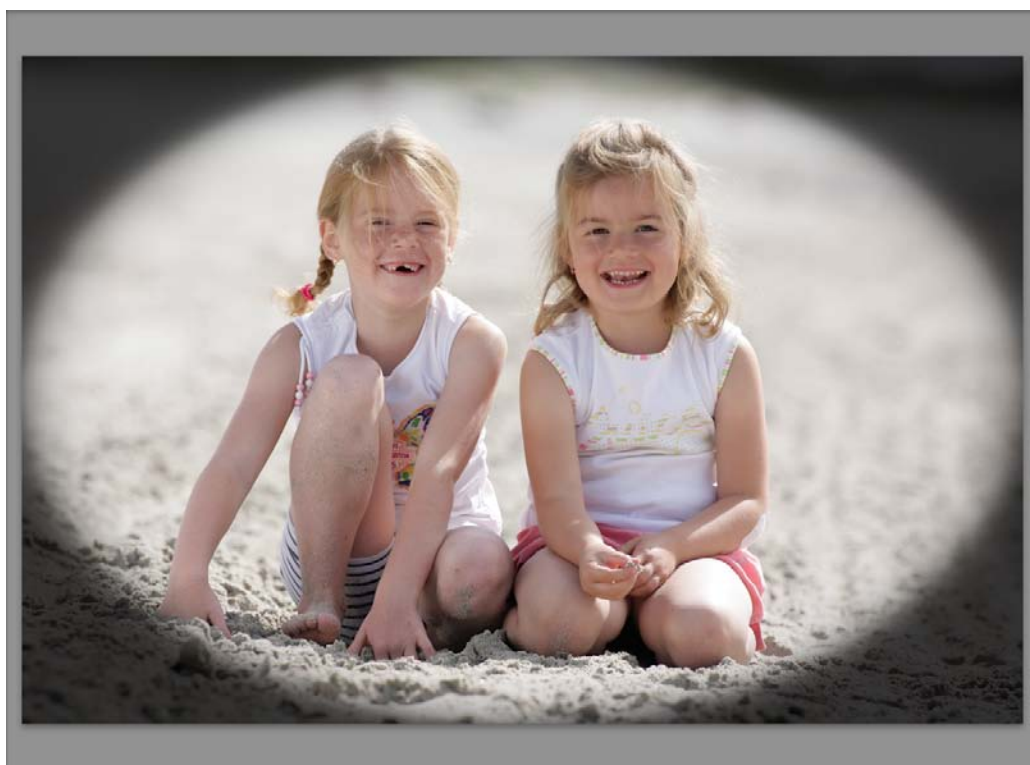
Réglage Milieu du vignetage vers le minimum (à droite)

- Arrondi : agit sur la forme du vignetage.



Réglage de l'Arrondi du vignetage

- Contour progressif : agit sur la douceur ou la dureté de la transition entre l'effet de vignetage et l'image elle-même.



Réglage du Contour progressif du vignetage

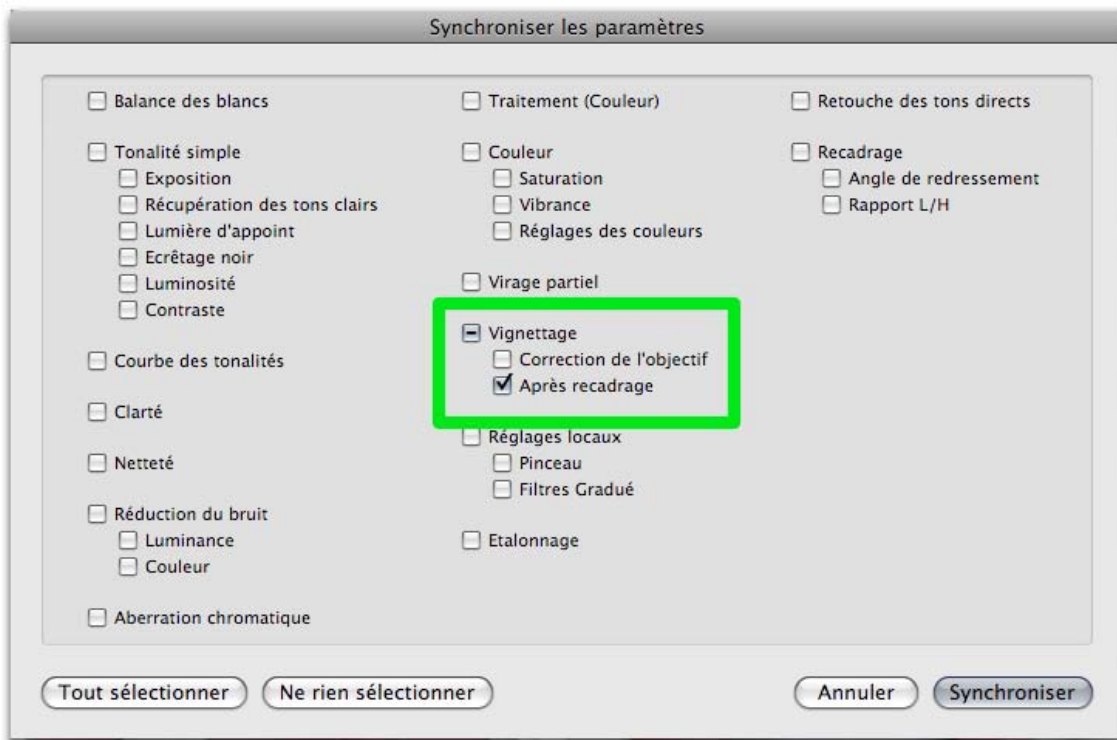


Vignetage appliqué à une image recadrée

Attention

L'outil Vignetage de Lightroom 2.0 ne permet malheureusement pas de décentrer l'effet de vignetage dans l'image.

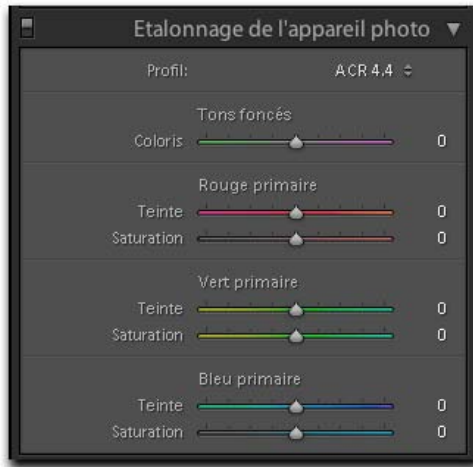
Le vignetage après recadrage est également pris en charge par les fonctions de synchronisation vers d'autres images.



Options de synchronisation du vignetage

Étalonnage de l'appareil photo

C'est une des nouveautés les plus remarquables de Lightroom 2.0, et probablement aussi l'une des plus discrètes. En effet, Adobe profite de la sortie de cette révision majeure pour introduire un nouveau profil colorimétrique, que l'on retrouve dans le module Camera Raw de Photoshop. Il a la particularité de fournir des teintes rouges, oranges et jaunes beaucoup mieux contrôlées et moins fantaisistes que les moteurs précédents.



Panneau Étalonnage de l'appareil photo

Lightroom 2.0 et ACR 4.5 sont également capables d'exploiter des profils colorimétriques développés par Adobe et présentant la particularité de simuler le rendu colorimétrique des logiciels de développement RAW des fabricants d'appareils photo. Il sera également possible d'éditer ces profils ou d'en créer de nouveaux, notamment pour aligner la colorimétrie de plusieurs appareils, y compris de marques différentes, grâce à DNG Profile Editor, un nouvel utilitaire désormais disponible sous forme de bêta publique.

Pour plus d'informations, rendez-vous dans le chapitre 4 consacré à l'environnement de travail autour de Lightroom.

Chapitre 3

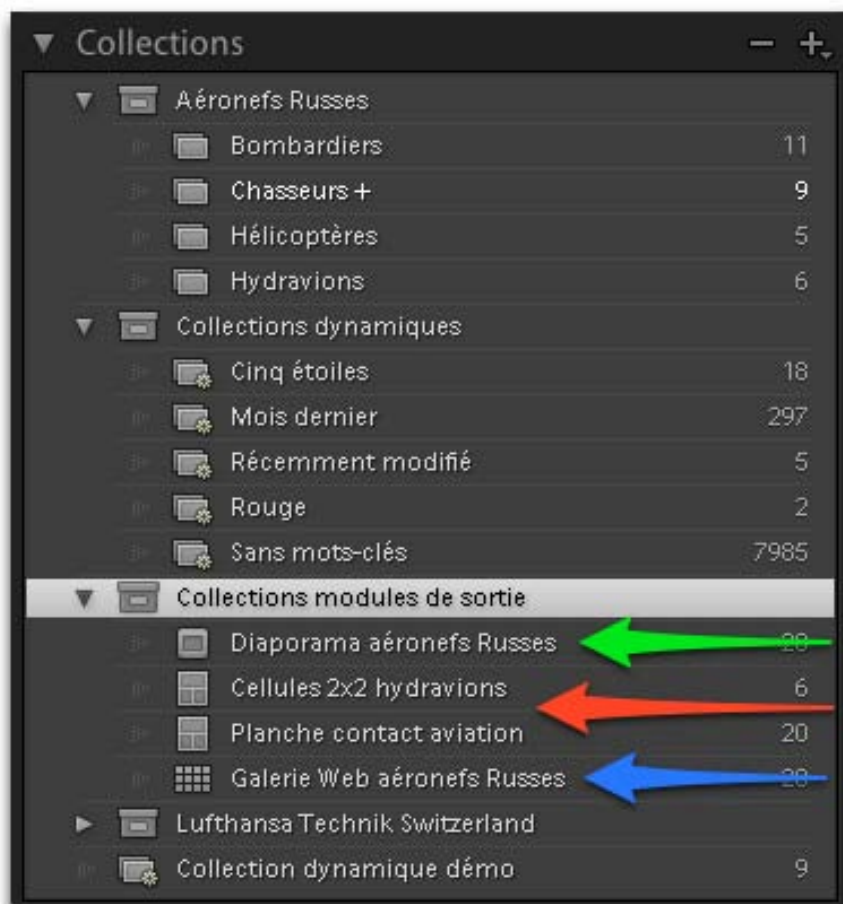
Modules Diaporama, Impression, Web

Les trois modules de sortie de Lightroom – Diaporama, Impression, Web – n’ont pas subi de modifications profondes, comme ce fut le cas pour les modules Bibliothèque et Développement. Le changement le plus important concerne l’ajout de collections spécifiques à ces modules de sortie.

Collections spécifiques aux modules de sortie

L’intérêt essentiel des collections spécifiques aux modules de sortie – Diaporama, Impression, Web – réside dans le fait que toute collection créée dans un de ces modules contient également tous les réglages de mise en pages que vous aurez effectués.

Ces collections sont représentées par une icône qui leur est propre. Elles peuvent, bien entendu, être également gérées à partir du module Bibliothèque.



Collections spécifiques aux modules Diaporama (flèche verte), Impression (flèche rouge) et Web (flèche bleue)

Attention

Chaque collection intégrant les réglages effectués dans l'un des modules de sortie, il est impossible de créer une collection avec plusieurs réglages différents ; il faut créer à chaque fois une nouvelle collection. Étant donné que celles-ci sont entièrement virtuelles, vous pouvez créer autant de collections que vous le désirez, sans occuper d'espace disque.

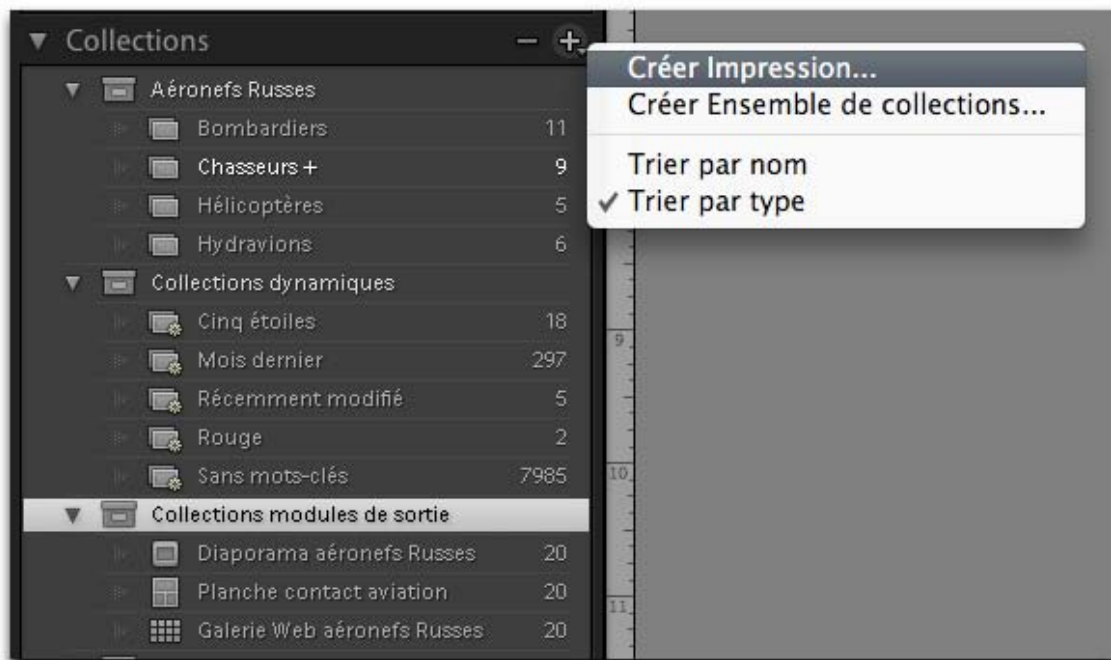
Astuce

Pour accéder directement au module approprié, il suffit de cliquer sur l'une des icônes spécifiques aux collections de sortie (Diaporama, Impression, Web).

Créer une collection spécifique à un module de sortie

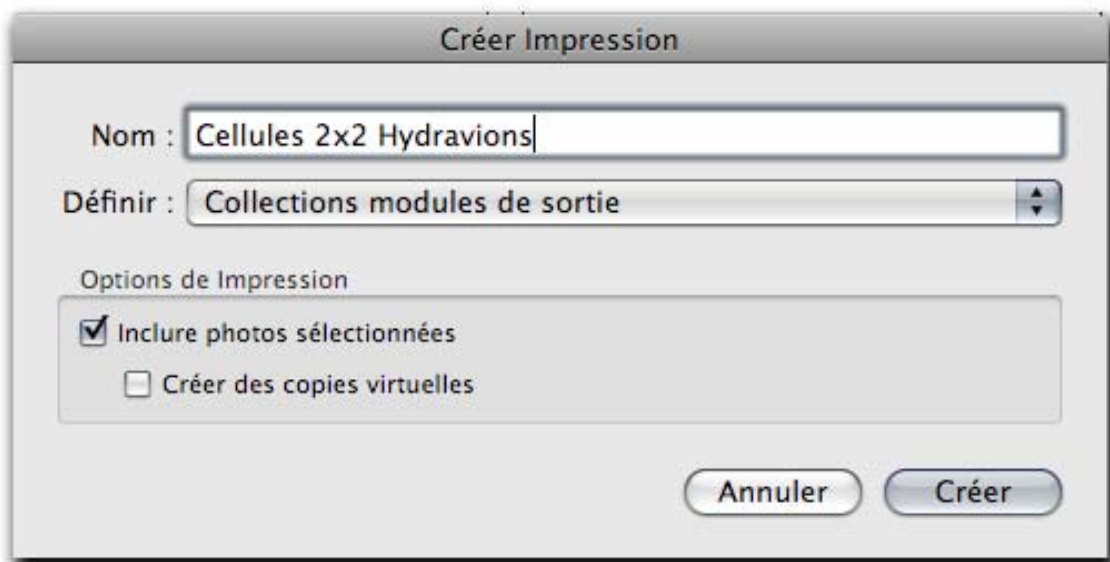
L'exemple qui suit concerne le module Impression, mais il peut s'appliquer de la même manière aux modules Diaporama et Web.

- Sélectionnez les images destinées à l'impression dans un dossier ou n'importe quelle collection du module Bibliothèque puis basculez dans le module Impression.
- Effectuez les réglages de mise en pages dans les différents panneaux de droite (disposition, repères, incrustations, etc.).
- Dans le panneau Collections, cliquez sur le symbole + et sélectionnez « Créer Impression... » dans le menu contextuel.



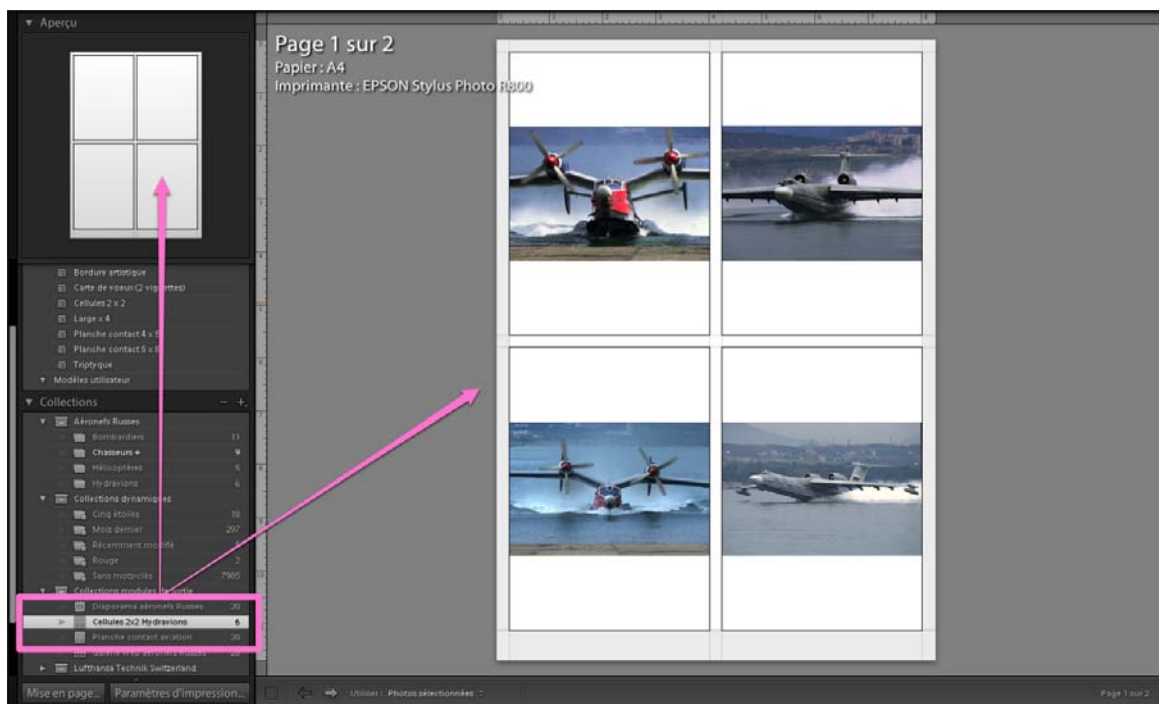
Menu de création de collections

- Nommez la nouvelle collection Impression et, éventuellement, ajoutez-la à un ensemble de collections dans le menu déroulant Définir. Cochez le bouton « Inclure photos sélectionnées » (et « Créer des copies virtuelles » si cela est nécessaire) puis cliquez sur Créer.



Options de création de collection

- La nouvelle collection Impression s'ajoute à vos collections. Recommencez les mêmes opérations si vous voulez imprimer les mêmes images, mais avec des réglages différents.

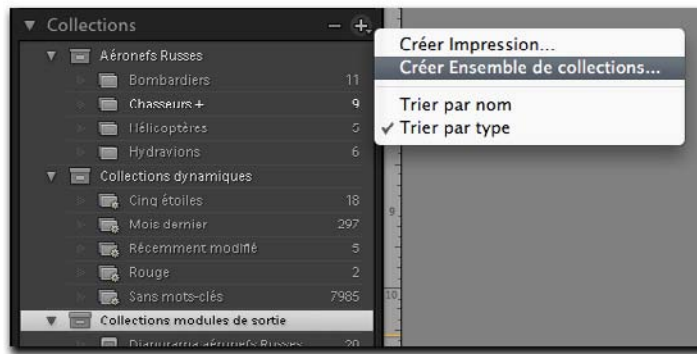


Nouvelle collection d'impression

- La création de collections Diaporama et Web s'exécute de la même façon.

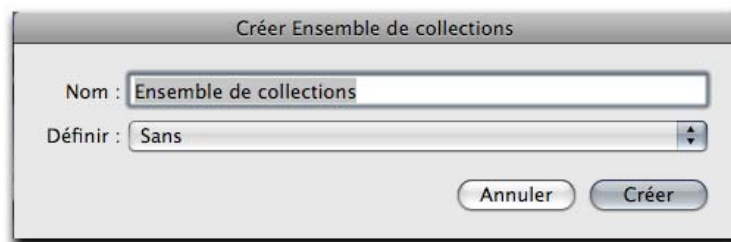
Créer un ensemble de collections spécifique à un module de sortie

- Dans le panneau Collections, cliquez sur le symbole + et choisissez « Créer Ensemble de collections... » dans le menu contextuel.



Menu de création d'ensembles de collections

- Nommez le nouvel ensemble de collections et, si nécessaire, attribuez-le à un autre ensemble déjà existant dans le menu déroulant Définir.



Options de création d'ensembles de collections

- Notez qu'il est impossible d'ajouter directement des images dans un ensemble de collections ; vous devrez y créer des collections.

Module Diaporama

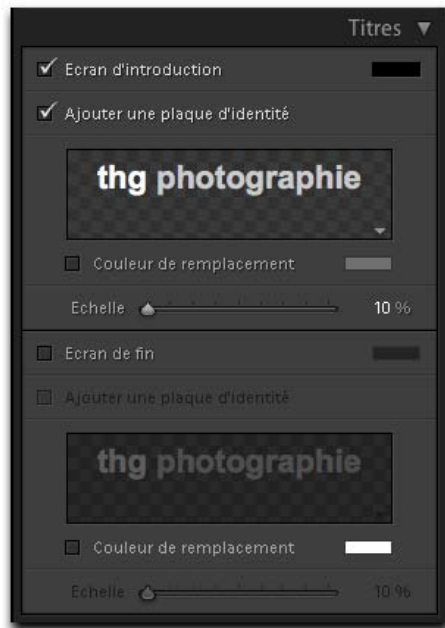
Lightroom 2.0 reprend bien évidemment la totalité des outils et des fonctions de la version 1.4.1, avec toutefois des nouveautés significatives.



Le module Diaporama

Panneau Titres

Ce nouveau panneau permet de créer un écran d'introduction et un écran de fin pour vos diaporamas.



Panneau Titres

Vous pouvez y incruster votre plaque d'identité et choisir une couleur de fond dans le nuancier qui s'affiche en cochant Couleur de remplacement et en cliquant sur le petit pavé. Notez que ce nuancier est disponible dans d'autres panneaux et qu'il se substitue au nuancier du système d'exploitation utilisé par Lightroom 1.x.

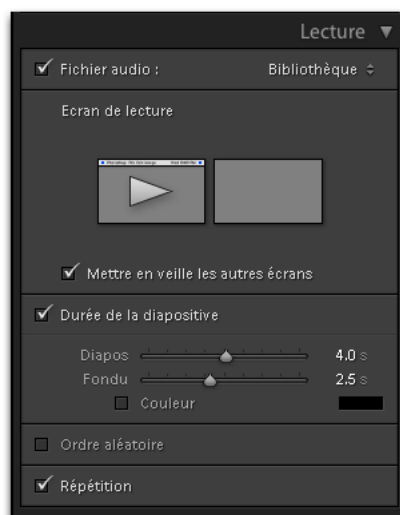


Nuancier

Panneau Lecture

Le panneau Lecture comporte dorénavant une option de répétition de la lecture du diaporama.

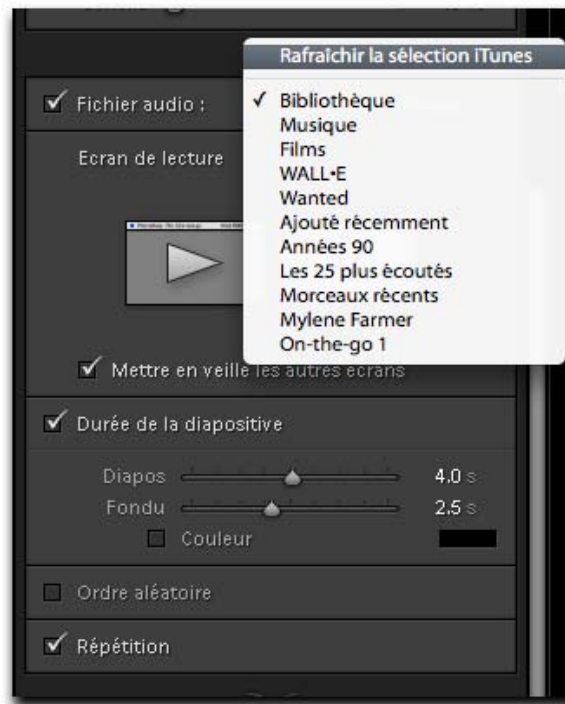
Vous pouvez également mettre en veille le deuxième écran pendant la lecture du diaporama.



Panneau Lecture

Astuce

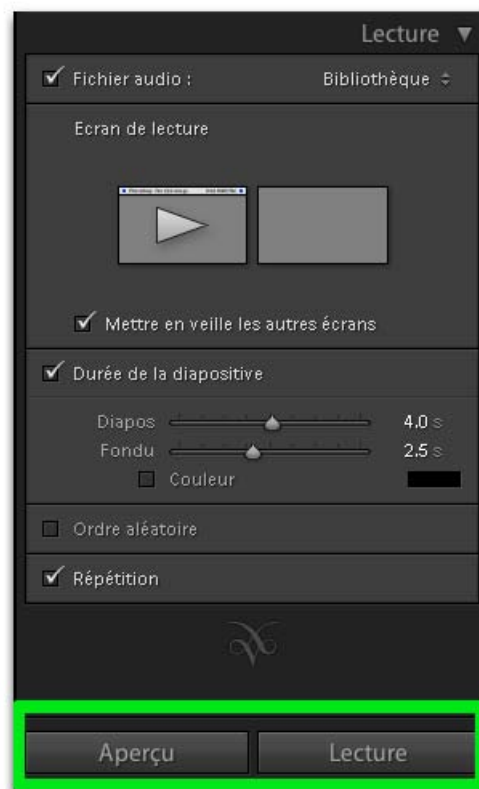
Notez que sur la version Mac, le module Diaporama vous permet d'exploiter directement les fichiers audio gérés par le logiciel iTunes. Sous Windows, il faut sélectionner des fichiers MP3 que vous aurez préalablement préparés dans un dossier.



Sélection de fichiers audio dans la bibliothèque iTunes (exclusivement sur Mac)

Boutons Aperçu et Lecture

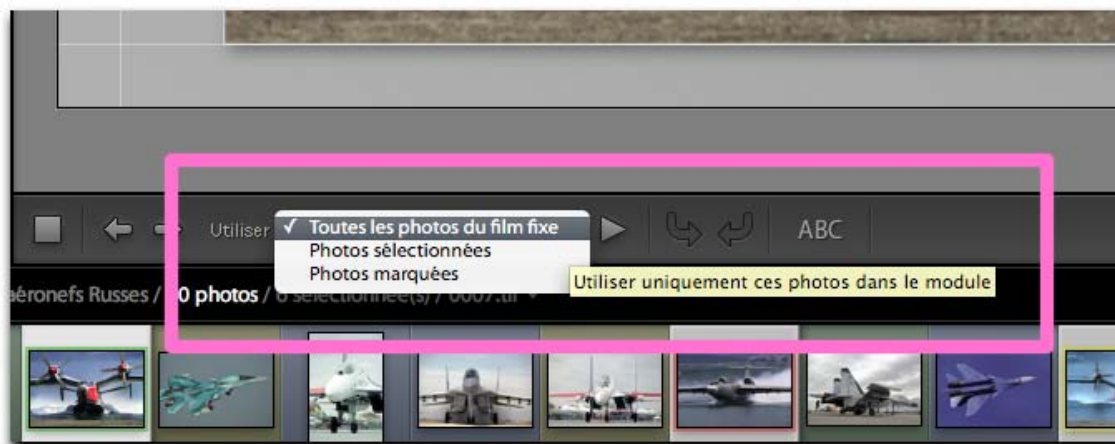
Le bouton Aperçu permet de visualiser le diaporama dans la fenêtre de mise en pages du module Diaporama, tandis que le bouton Lecture permet de le lancer en plein écran sur le moniteur principal.



Boutons Aperçu et Lecture

Menu Utiliser

Situé dans la barre d'outils, le menu Utiliser permet de choisir un critère de sélection d'images pour la lecture du diaporama.



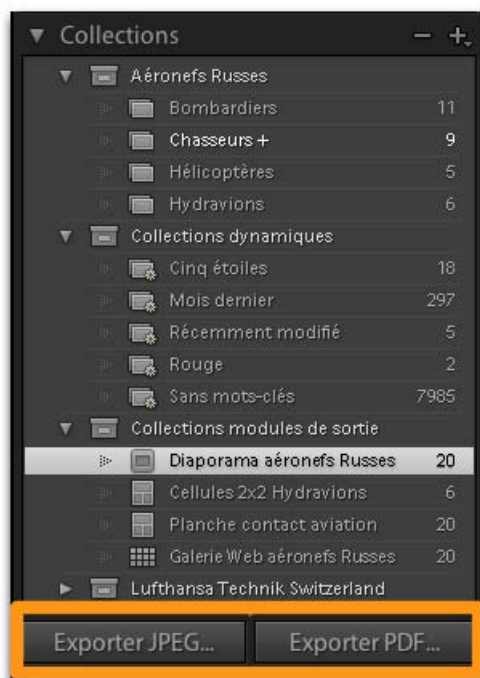
Menu Utiliser

Information

Ce nouveau menu de la barre d'outils située sous l'affichage principal se retrouve également dans les modules Impression et Web.

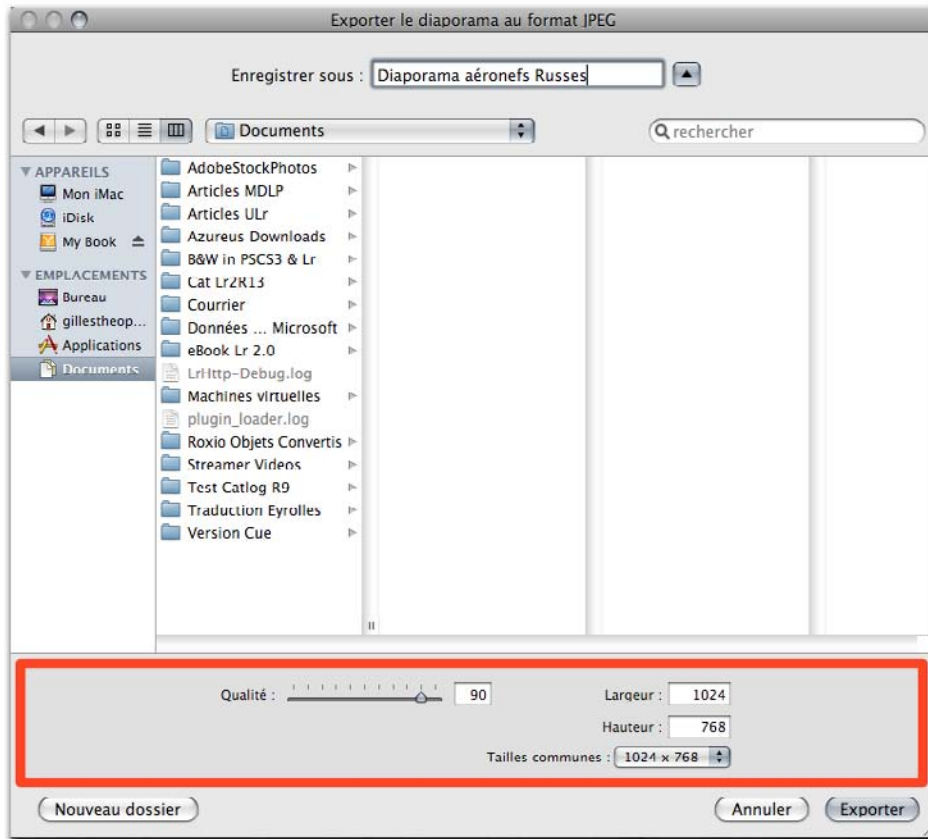
Exportation du diaporama en JPEG et PDF

L'exportation en JPEG crée des fichiers individuels au format JPEG, dans l'espace colorimétrique sRGB, à partir des images sélectionnées et de la mise en pages. Ce type de fichier est destiné à la distribution et peut être aisément intégré à des diaporamas ou à des présentations conçus par d'autres applications.

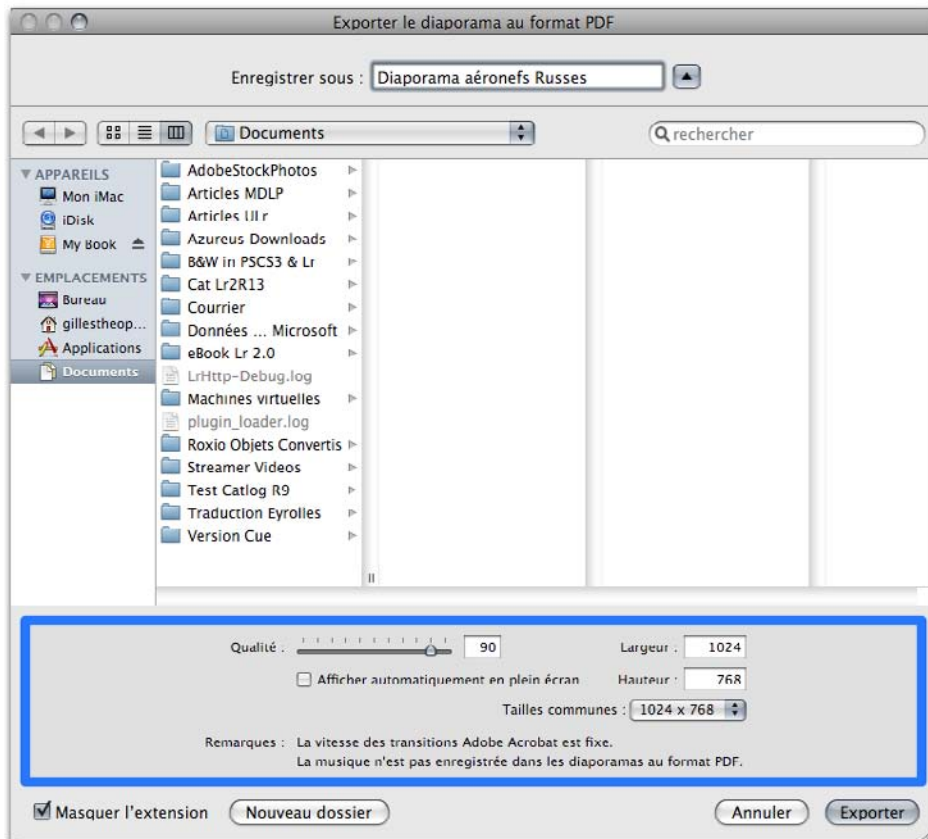


Boutons d'exportation JPEG et PDF

Un diaporama en PDF pourra être lu par Acrobat Reader ou Acrobat Pro. Notez toutefois que la musique n'est pas enregistrée dans les diaporamas au format PDF et que la vitesse de transition est fixe.



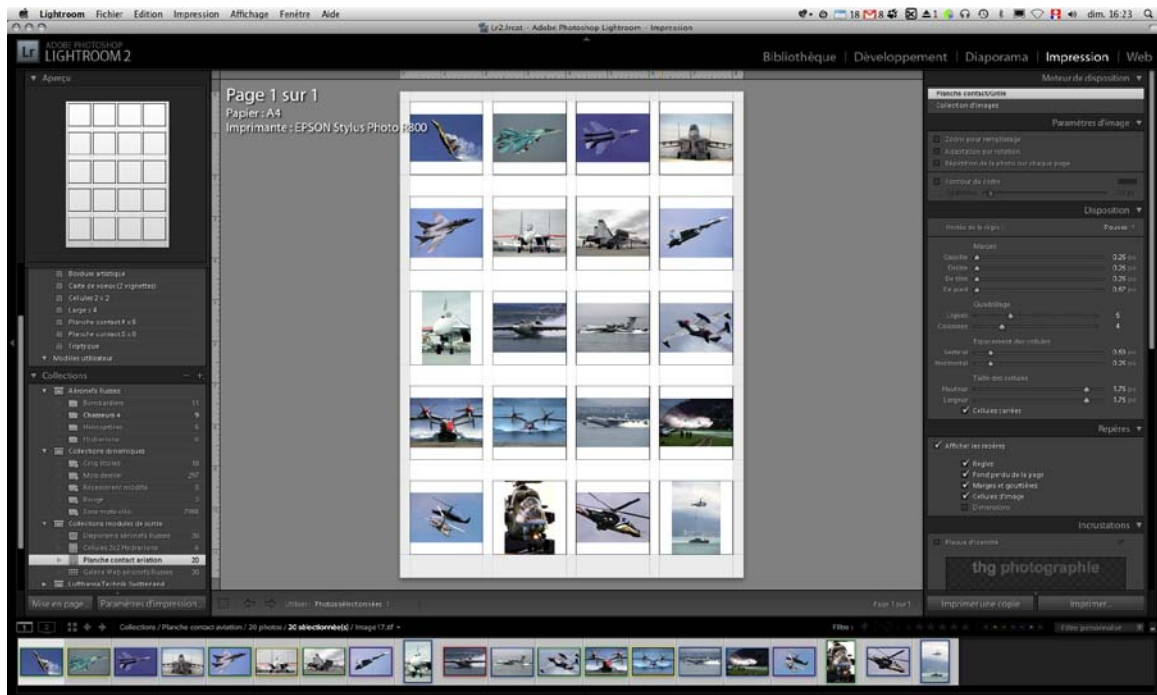
Options d'exportation du diaporama en JPEG (taille, compression)



Options d'exportation du diaporama en PDF

Module Impression

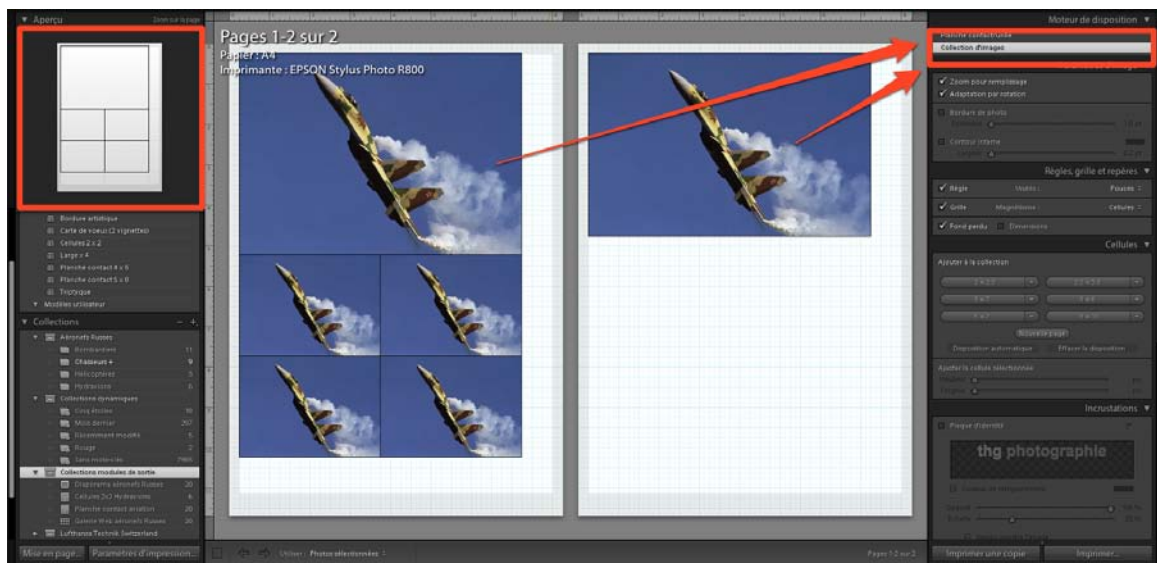
Le module Impression reçoit discrètement des améliorations importantes, notamment pour la mise en pages et l'accentuation de sortie.



Module Impression

Collection d'images

Cette nouvelle fonction est accessible dans le panneau Moteur de disposition. Elle permet la mise en pages d'une même image dans de multiples formats. Notez que la configuration des panneaux d'outils est différente selon le moteur de disposition.



Mise en pages multiple de la même image

Attention

La fonction Collection d'images ne permet pas, dans l'état actuel de Lightroom 2.0, une utilisation avec plusieurs images différentes.

Cellules

Le panneau Cellules permet de mettre en pages la collection d'images décrite ci-dessus. Vous pouvez y ajuster la taille des cellules et le nombre de pages avec, bien entendu, la possibilité de varier le nombre et l'aspect des cellules pour chaque page.



Panneau Cellules

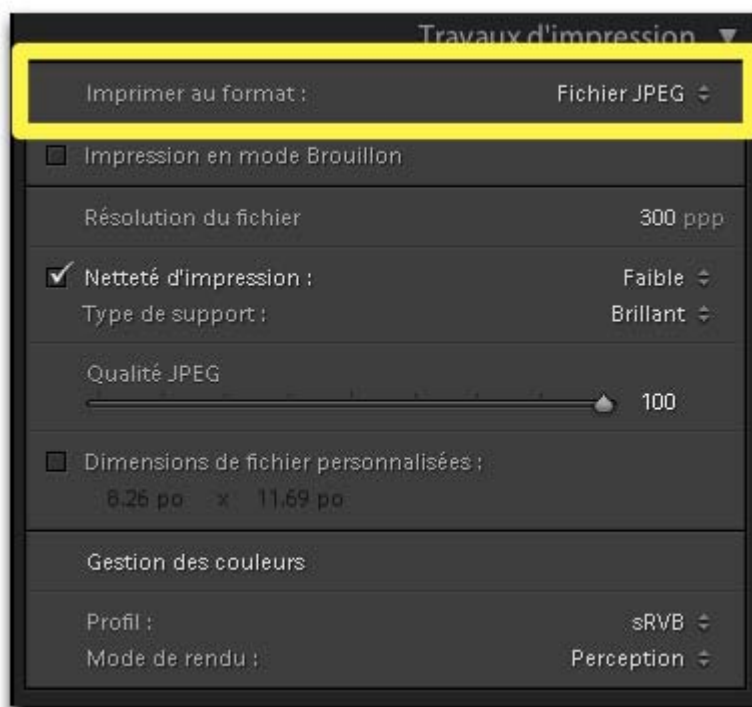
Travaux d'impression

Les améliorations les plus significatives se trouvent dans le panneau Travaux d'impression, comme les nouveaux algorithmes de netteté, la sortie en 16 bits ou l'impression JPEG.

Imprimer au format JPEG

Ce mode permet de sortir vos mises en pages sous forme de fichiers JPEG que vous pourrez, par exemple, faire tirer sur papier photo par votre laboratoire. Vous pouvez y ajuster les paramètres suivants :

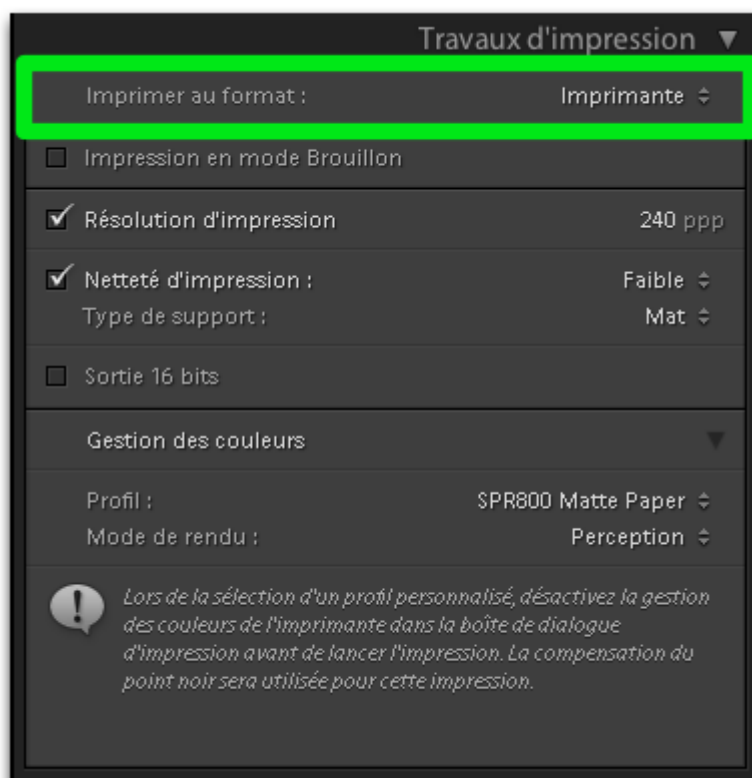
- Résolution du fichier ;
- Netteté d'impression (Sans, Faible, Standard, Élevée) ;
- Qualité JPEG ;
- Gestion des couleurs/Profil (sRVB, Adobe 1998 ou ProPhoto RVB, ou tout profil colorimétrique installé sur l'ordinateur).



Panneau Travaux d'impression en mode Fichier JPEG

Mode Imprimante

Il permet de préparer et de lancer l'impression des images sur votre imprimante jet d'encre. La netteté d'impression peut également être choisie en fonction d'un support mat ou brillant, et il est désormais possible d'exploiter le mode 16 bits (sous Mac OS X uniquement) offert par certains modèles récents d'imprimantes professionnelles. Le mode 16 bits permet d'améliorer l'impression des dégradés ou des aplats de couleurs.



Panneau Travaux d'impression en mode Imprimante

Information

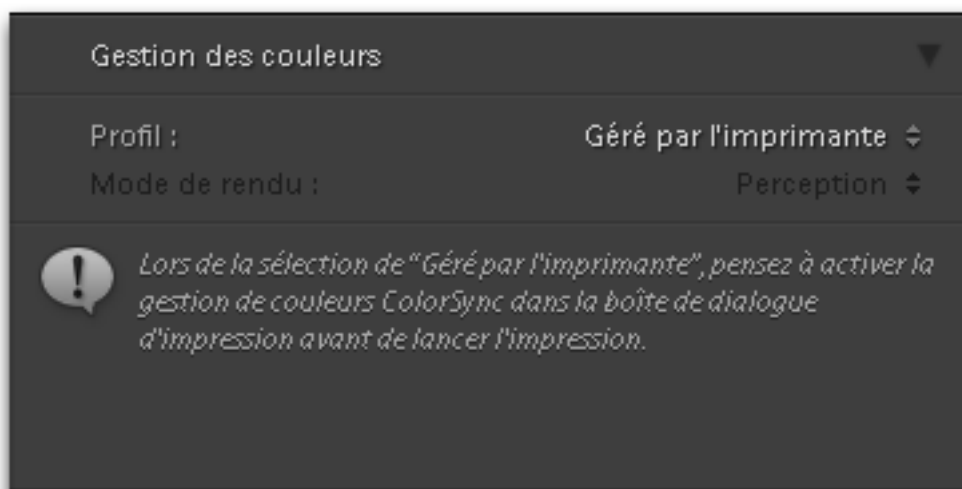
Tout comme le menu d'exportation (voir le chapitre 4 « Environnement de travail pour Lightroom »), le module d'Impression dispose des tous nouveaux outils d'accentuation de la netteté. En effet, sous un aspect austère, les options de netteté et de type de support cachent des algorithmes très puissants, dérivés de Photokit Sharpener. L'accentuation de netteté prend également en compte la taille et la résolution de sortie. Prenez toutefois garde à ne pas trop accentuer, notamment si vous envoyez vos images à un Minilab qui risque d'appliquer aussi un renforcement de netteté. Si vous travaillez avec une imprimante jet d'encre, l'idéal est de sortir des épreuves en commençant par l'accentuation la plus faible ou, tout simplement, en la désactivant.

Attention

Pour la gestion des couleurs à l'impression, soyez attentif à régler correctement les paramètres dans le panneau Travaux d'impression et dans le pilote de l'imprimante. Nous vous recommandons de confier la gestion des couleurs à Lightroom : sélectionnez un profil papier dans le menu Profil et désactivez la gestion des couleurs dans le pilote de l'imprimante. Si vous choisissez une colorimétrie gérée par l'imprimante, assurez-vous que cette option soit active dans le pilote d'impression. Notez que Lightroom affiche un message d'avertissement en fonction de vos choix.



Gestion des couleurs par Lightroom

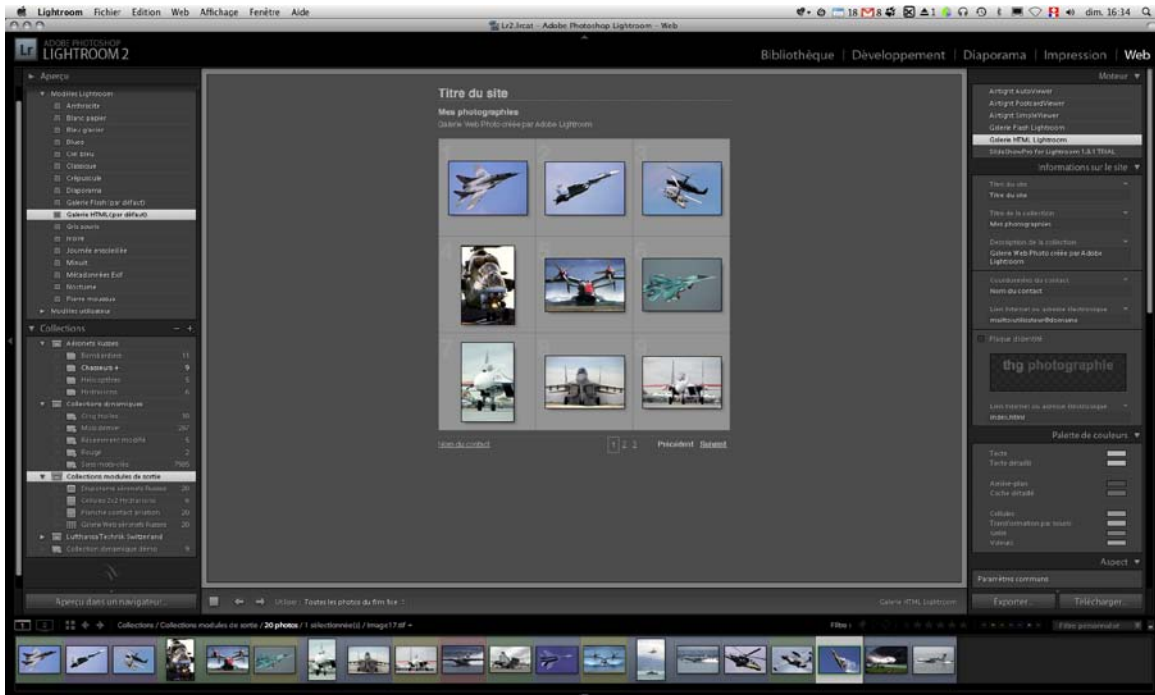


Gestion des couleurs par l'imprimante

Module Web

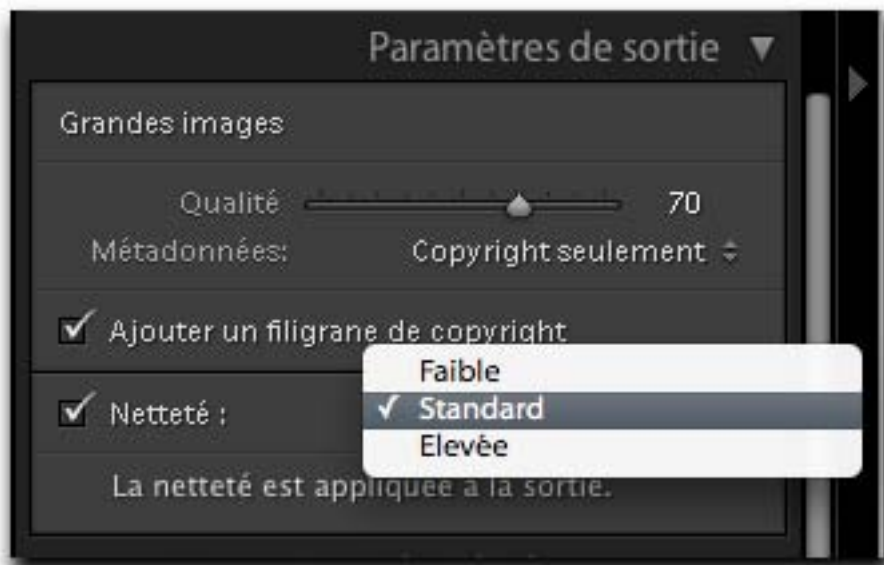
Le module Web permet de créer des galeries photo en Flash ou HTML, puis de les charger sur un site Web via le protocole FTP ou SFTP.

Notez qu'il existe de nombreux gabarits de galeries Web produits par des éditeurs tiers pour Lightroom. Voyez le chapitre 4 « Environnement de travail pour Lightroom » pour quelques exemples.



Module Web (Galerie HTML par défaut)

Le module Web dispose également des options d'accentuation basées sur les algorithmes de PhotoKit Sharpener.



Panneau Paramètres de sortie, options d'accentuation

Chapitre 4

Environnement de travail pour Lightroom

Lightroom couvre la plupart des besoins du photographe, en termes d'organisation des images, de développement, de retouche et de sortie papier ou électronique. Cependant, certaines opérations nécessitent des outils particuliers qui ne sont pas directement disponibles dans les modules.

Le logiciel permet d'expédier automatiquement des images dans Photoshop, puis de les réintégrer dans le catalogue. Il est également possible d'utiliser des modules externes pour créer des galeries Web ou gérer des métadonnées. Adobe a également développé un nouveau système de profils colorimétriques permettant de simuler, directement dans Lightroom, le rendu des logiciels de développement des fabricants d'appareils photo.

Éditeurs externes

Lightroom permet de transférer des images vers Photoshop ou vers d'autres éditeurs externes spécifiés dans les Préférences.

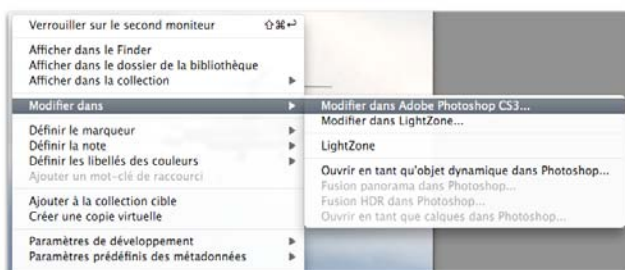
Photoshop CS3

Si vous disposez de Photoshop CS3 (version 10.0.1 minimum), cette intégration est encore plus poussée puisqu'elle permet non seulement d'ouvrir vos photos par simple transfert, mais également de profiter de certaines fonctions avancées comme les objets dynamiques, les calques et l'assemblage de panoramas ou d'images à plage dynamique étendue (HDR).

Modifier dans Photoshop CS3 (fichiers JPEG, TIFF et PSD)

Ce transfert classique était déjà possible dans les versions précédentes de Lightroom, selon les critères suivants :

- Modifier une copie avec les corrections Lightroom : l'image est transférée avec les corrections effectuées dans Lightroom ;
- Modifier une copie : transfert d'une copie du fichier sélectionné. Les corrections de Lightroom ne sont pas appliquées ;
- Modifier l'original : transfert de l'original. Les corrections de Lightroom ne sont pas appliquées.



Menu « Modifier dans Adobe Photoshop CS3... »



Options d'exportation vers Photoshop

L'image modifiée sera automatiquement rapatriée dans le catalogue.



Image rapatriée dans Lightroom : l'original est à gauche, celle traitée dans Photoshop se trouve à droite.

Attention

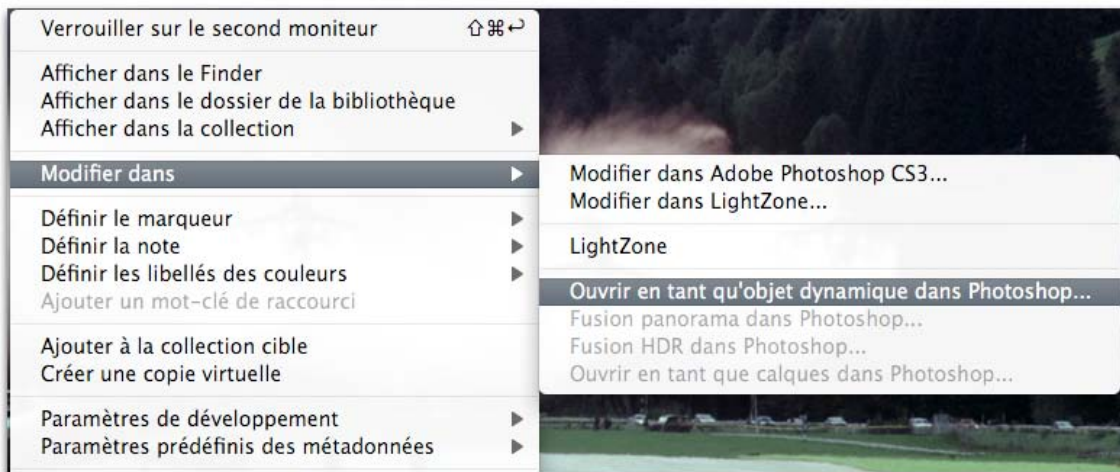
Dans Photoshop, n'utilisez pas la commande Enregistrer sous, mais cliquez sur le bouton de fermeture de l'image et sauvegardez les modifications dans la boîte de dialogue qui s'affiche. (Utilisez Enregistrer sous implique une modification du nom de fichier qui empêchera son rapatriement automatique dans le catalogue Lightroom.)

Le transfert d'un fichier RAW ou DNG entraîne désormais une ouverture directe dans Photoshop CS3, contrairement à Lightroom 1.x qui exigeait une conversion TIFF/PSD systématique. Néanmoins, le retour du fichier ne sera pas automatique : il faudra synchroniser le dossier pour récupérer l'image dans le catalogue (cliquer droit sur le dossier puis choisir « Synchroniser le dossier » dans le menu contextuel).

En ce qui concerne les éditeurs externes incapables de lire directement des fichiers RAW et DNG, comme Photoshop Elements, Lightroom créera automatiquement une copie TIFF ou PSD en fonction des réglages dans les Préférences de Lightroom (onglet Éditeurs externes).

Ouvrir en tant qu'objet dynamique dans Photoshop

Les objets dynamiques sont une fonction extrêmement puissante de Photoshop. Il s'agit d'un calque préservant tout le contenu et les caractéristiques de l'image source, ce qui permet de conserver un flux de production non destructif et d'assurer la réversibilité des corrections.



Exportation sous forme d'objet dynamique

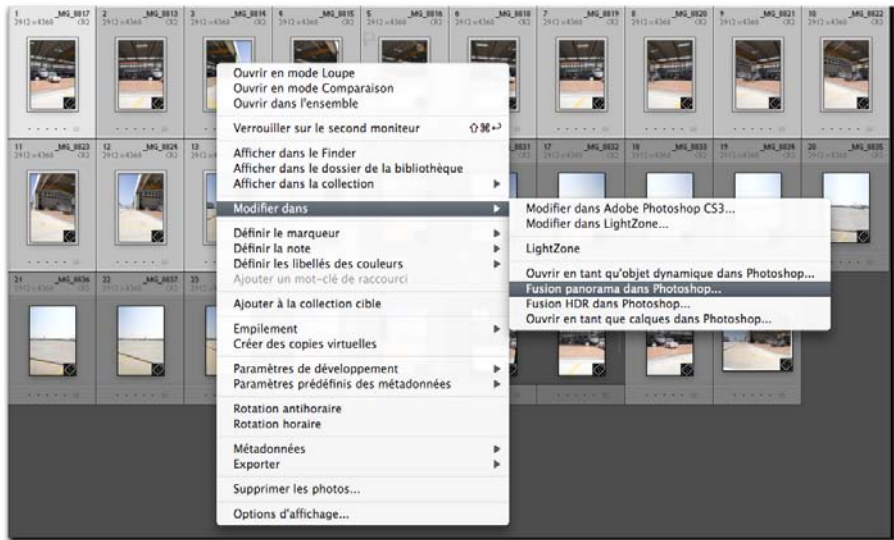
- Après avoir sélectionné une image, cliquez droit puis choisissez Modifier dans>Ouvrir en tant qu'objet dynamique dans Photoshop...
- Après avoir corrigé l'image dans Photoshop, cliquez sur le bouton de fermeture et sauvegardez les modifications dans la fenêtre de dialogue.
- Dans les Préférences de Photoshop, assurez-vous d'avoir activé la compatibilité maximale des fichiers PSD/PSB afin que Lightroom puisse les interpréter correctement (Préférences>Gestion des fichiers>Compatibilité>Maximiser la compatibilité des fichiers PSD/PSB>Toujours).

Attention

Lightroom ne rapatrie pas automatiquement les fichiers traités dans Photoshop en tant qu'objets dynamiques. Vous devez synchroniser le dossier source si vous y avez enregistré l'image modifiée dans Photoshop. Si les corrections n'apparaissent pas, cliquez droit sur l'image et, dans le menu contextuel, sélectionnez Métadonnées>Lire les métadonnées depuis le fichier.

Fusion panorama dans Photoshop

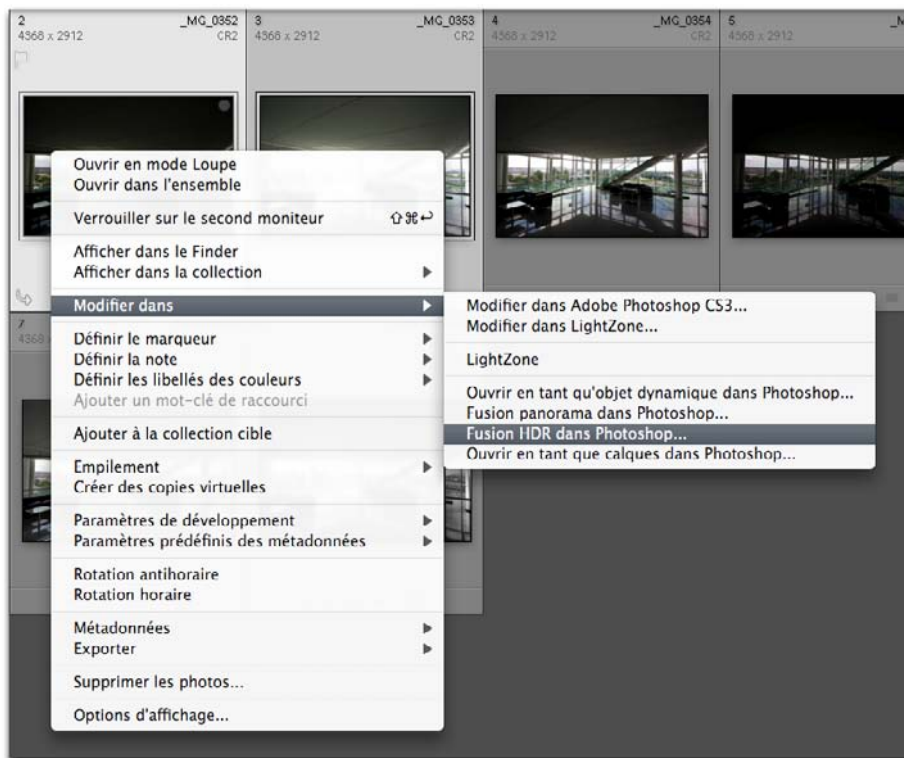
Ce mode permet d'envoyer, pour l'assemblage d'images panoramiques, une sélection d'au moins deux images dans l'outil Photomerge de Photoshop. Une fois l'assemblage effectué et le fichier fermé, celui-ci est automatiquement rapatrié dans Lightroom.



Exportation vers l'outil Panorama de Photoshop

Fusion HDR dans Photoshop

La photographie à plage dynamique étendue (HDR ou *High Dynamic Range*) permet de fusionner des images d'une scène prise à des expositions différentes afin de restituer la totalité de la plage tonale, c'est-à-dire la conservation de toutes les informations à la fois dans les hautes et les basses lumières.



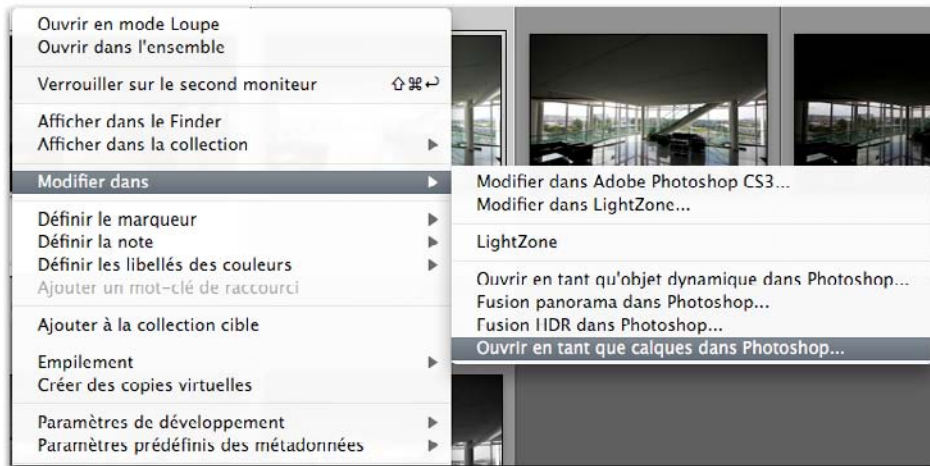
Exportation vers l'outil HDR de Photoshop

Sélectionnez au moins deux images puis transférez-les dans Photoshop en cliquant droit. Sélectionnez ensuite Modifier dans>Fusion HDR dans Photoshop...

Lorsque les images auront été fusionnées dans l'outil HDR de Photoshop, assurez-vous de les convertir de 32 en 16 bits pour autoriser le rapatriement automatique dans Lightroom.

Ouvrir en tant que calques dans Photoshop

Il est également possible d'envoyer une sélection d'au moins deux images vers Photoshop qui les ouvrira sous la forme d'un calque. Lorsque l'image aura été éditée, elle retournera automatiquement dans Lightroom.

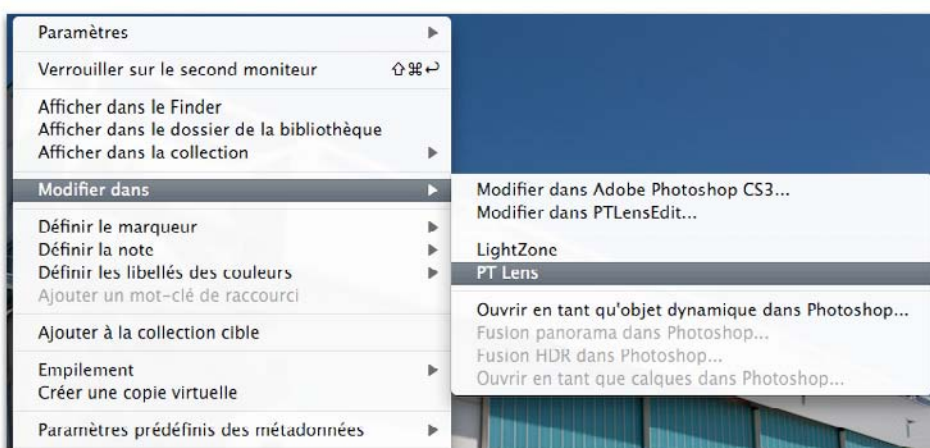


Exportation sous forme de calques vers Photoshop

Autres éditeurs externes

Il est tout à fait possible de lier Lightroom à des éditeurs externes tiers, autres que la famille Photoshop. Dans cet exemple, nous allons vous montrer comment corriger les perspectives d'une image dans PT Lens à partir de Lightroom.

- Sélectionnez une image à corriger et cliquez droit. Choisissez ensuite, dans le menu contextuel, Modifier dans>PT Lens.



Exportation vers PT Lens

- Vérifiez les options de copie des fichiers qui ont été déterminées dans les Préférences de Lightroom (onglet Éditeurs externes) – vous pouvez à ce stade les modifier librement –, assurez-vous que l'empilage automatique avec l'original soit bien activé, puis cliquez sur Modifier.



Options d'exportation

- Si l'original est au format RAW, Lightroom génère alors une copie TIFF ou PSD. Le fichier s'ouvre dans PT Lens qui, à la lecture des données EXIF incorporées à l'image, sélectionnera automatiquement le couple boîtier/objectif dans sa propre base de données. Cette information permet à PT Lens de corriger automatiquement la distorsion de l'objectif utilisé.
- Procédez aux corrections nécessaires puis, toujours dans PT Lens, cliquez sur OK pour confirmer et appliquer les corrections.

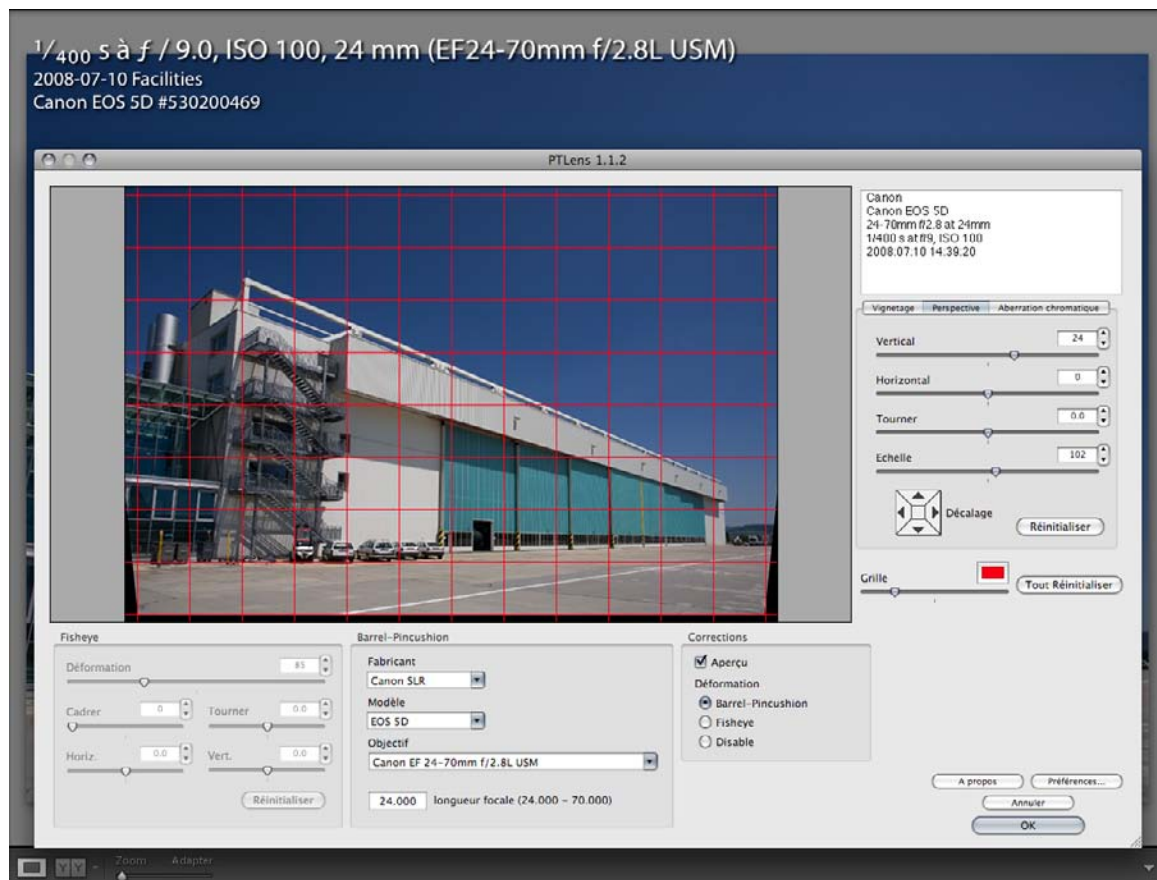


Image traitée et prête à retourner dans Lightroom

- Une fois l'image rapatriée dans le catalogue, vous pouvez recadrer et continuer le traitement de l'image.

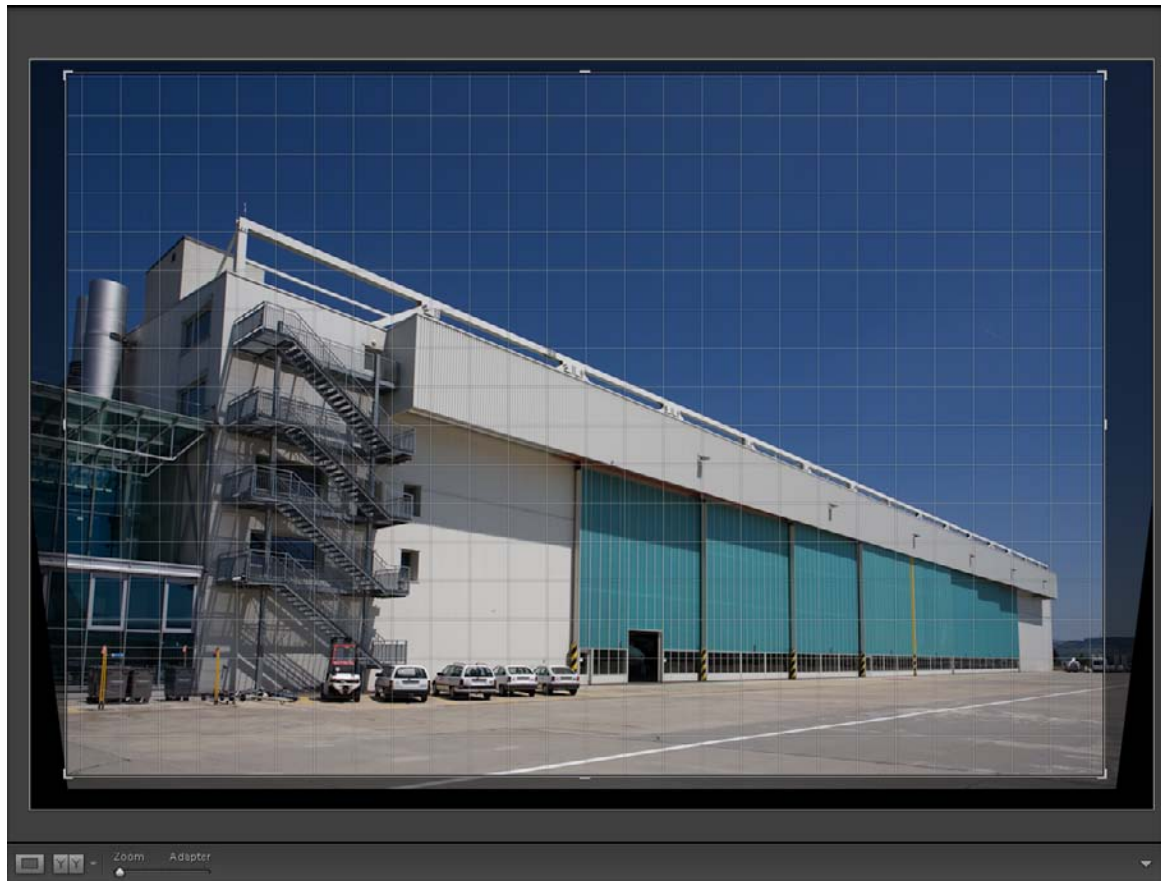


Image rapatriée de PT Lens vers Lightroom

Astuce

Si l'éditeur externe est compatible avec le système des objets et des filtres dynamiques de Photoshop, préférez l'option « Ouvrir en tant qu'objet dynamique dans Photoshop... » pour conserver un flux de travail non destructif et réversible.

Information

Certains logiciels d'éditeurs tiers, comme DxO ou LightZone, sont tout à fait capables de dialoguer avec Lightroom.

- DxO : le logiciel de correction de défauts optiques et de développement de fichiers RAW dispose d'un plug-in Lightroom lui permettant d'accéder directement à la bibliothèque de Lightroom, y compris les collections. Il est également possible d'exporter des images traitées dans DxO vers Lightroom. Cependant, notez que, au moment de l'écriture de ces lignes (juillet 2008), DxO n'est pas encore compatible avec le nouveau format de catalogue de Lightroom 2.0.
- LightZone : ce logiciel de développement et de retouche peut être utilisé en mode Basique avec Lightroom. En effet, ce mode désactive toute la partie organisation et gestion de fichiers. Ainsi, toute image transférée de Lightroom vers LightZone pourra être automatiquement réintégrée au catalogue du logiciel d'Adobe grâce à la commande Save to Lightroom.

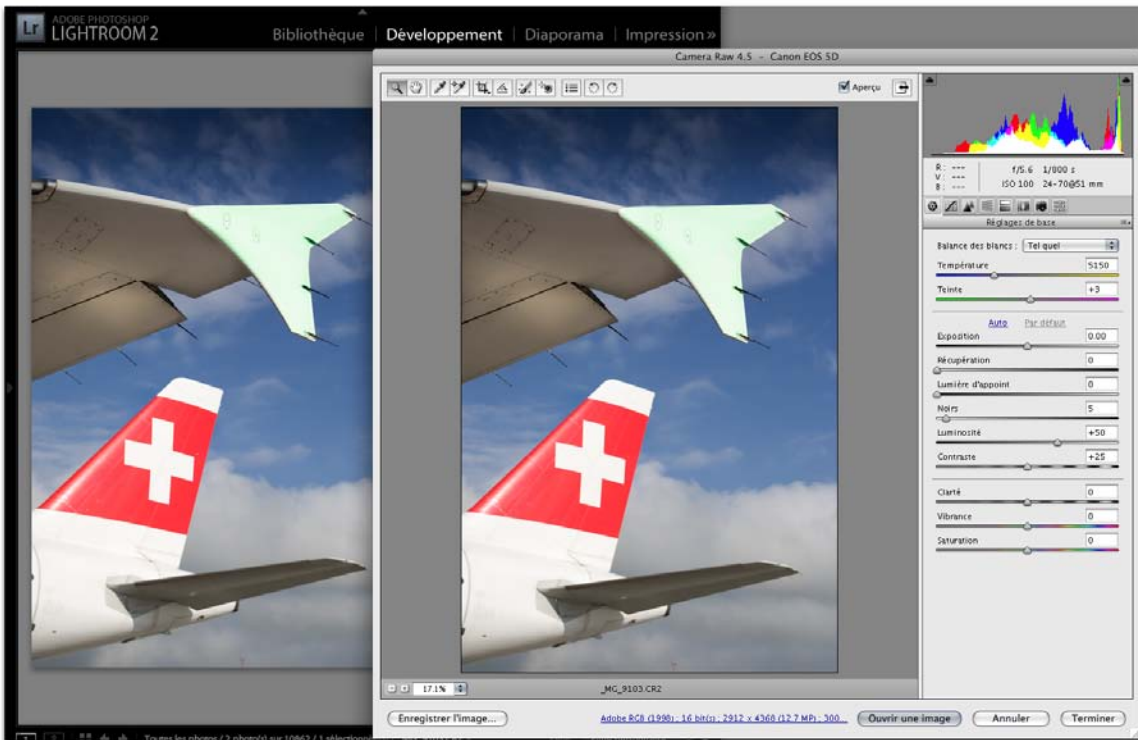
Compatibilité avec Camera Raw et Bridge

Camera Raw est le module de développement de fichiers photo de Photoshop ; Bridge est un explorateur et un navigateur de fichiers fourni avec différentes applications de la suite créative d'Adobe.

Camera Raw

Camera Raw et Lightroom partagent le même moteur de développement et la même colorimétrie. Ils sont compatibles avec les mêmes formats d'images RAW des fabricants d'appareils photo. Leur développement et les mises à jour respectives ont toujours été menés en parallèle. Toutefois, la version 4.5 de Camera Raw, correspondant à Lightroom 2.0, n'intègre pas les outils de retouche locale qui seront rajoutés dans une future version. Cependant, Camera Raw 4.5 affichera correctement les corrections effectuées avec les nouveaux outils de Lightroom 2.0 : pinceau de réglage, filtre gradué, contrôle d'opacité de la suppression des tons directs et vignetage après recadrage.

Ces deux logiciels exploitent de la même manière le rendu colorimétrique du nouveau profil Adobe Standard bêta 1, celui des profils simulant la colorimétrie des logiciels de développement RAW des fabricants d'appareils ou des profils créés ou modifiés dans DNG Profile Editor.



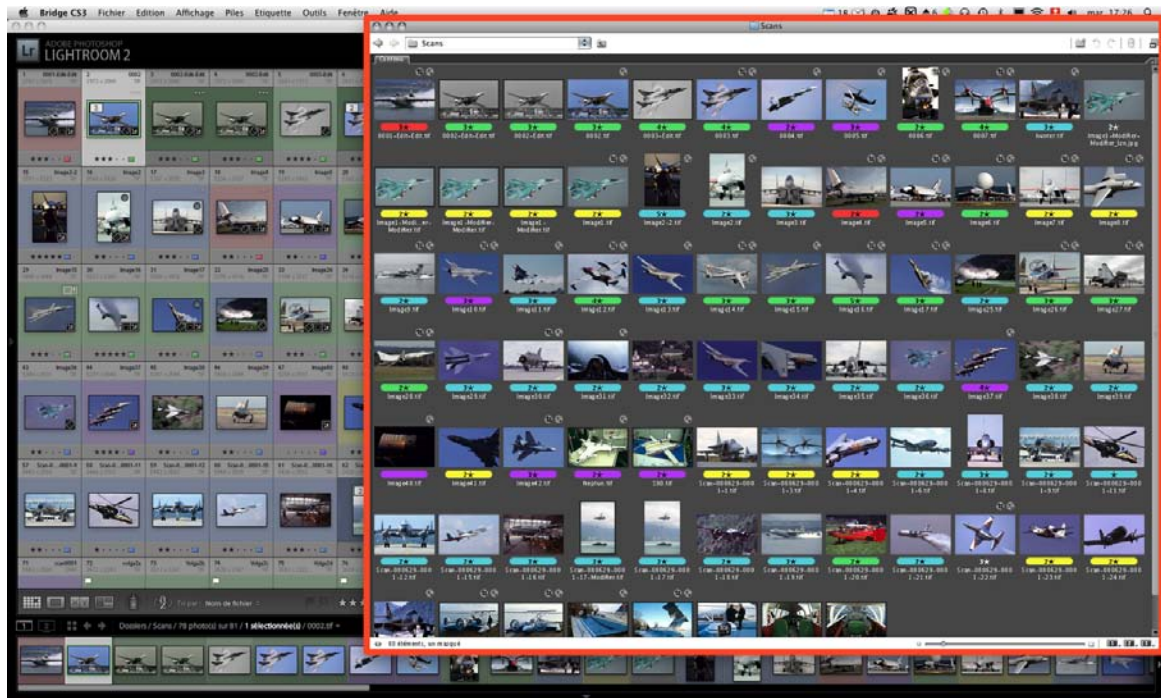
Ouverture du même fichier RAW dans Lightroom 2.0 et dans Camera Raw 4.5. Notez que si Camera Raw 4.5 ne dispose pas des outils de retouche locale de Lightroom 2.0, il est parfaitement capable d'en restituer les corrections. Dans cette image, l'extrémité de l'aile a été teinte en vert avec le pinceau, et le haut de l'image a été assombri avec le filtre gradué (pensez à enregistrer les corrections dans les métadonnées avec le raccourci Ctrl + S/Cmd + S).

Attention

Pour assurer parfaitement l'interprétation croisée des réglages et des corrections effectués dans Camera Raw 4.5 et Lightroom, n'oubliez pas de mettre à jour les métadonnées XMP en sélectionnant les images concernées puis en exécutant le raccourci clavier Ctrl + S/Cmd + S.

Bridge

Bridge est un logiciel permettant de gérer de multiples fichiers (image, vidéo, audio, office, mise en pages, dessin vectoriel, PDF, etc.), notamment entre les différentes applications de la suite créative d'Adobe. Il sait parfaitement gérer les formats photo, y compris les fichiers au format RAW, et peut dialoguer directement avec Camera Raw.



Le même dossier ouvert dans Lightroom 2.0 et Bridge CS3 (la fenêtre de Bridge est soulignée par le cadre rouge).

Les mots-clés, les métadonnées IPTC, la notation et les libellés de couleur de Lightroom sont totalement compatibles avec Bridge, à condition de prendre plusieurs précautions. Tout d'abord, les dénominations de libellés de couleur, appelés « Étiquettes » dans Bridge, doivent être exactement les mêmes d'une application à l'autre :

- Bridge : Préférences>Étiquettes ;
- Lightroom : Métadonnées>Ensemble de libellés de couleur>Modifier...

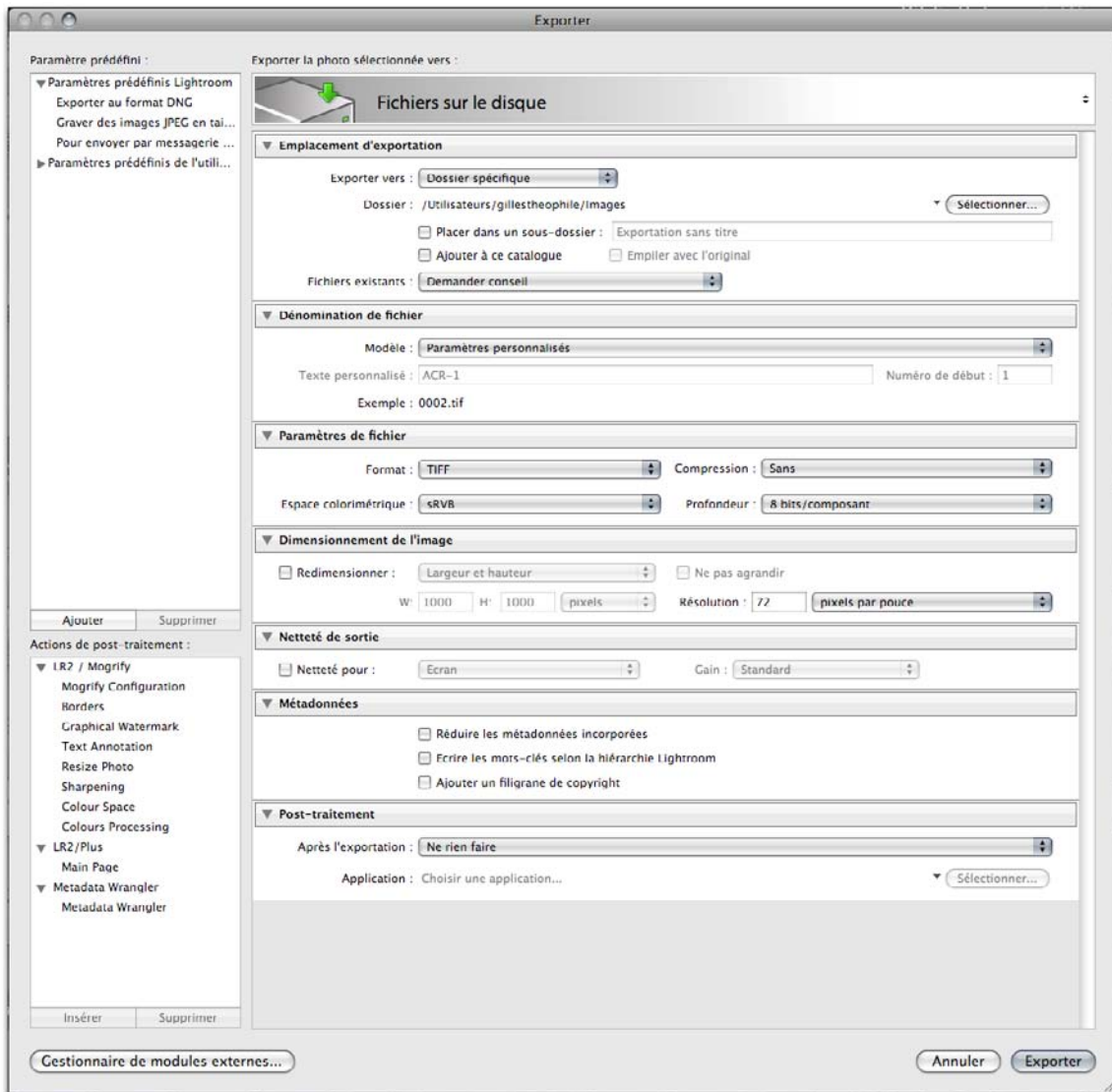
D'autre part, pour assurer la lecture croisée des métadonnées :

- dans Lightroom, enregistrez systématiquement les métadonnées au format XMP en appliquant le raccourci clavier Cmd + S (Mac) ou Ctrl + S (Windows) aux images sélectionnées. Le rafraîchissement de l'affichage et des métadonnées dans Bridge se fera automatiquement et quasi instantanément ;
- pour voir les métadonnées éditées et modifiées dans Bridge, allez, dans Lightroom, dans le menu Métadonnées>Lire les métadonnées depuis le fichier.

La compatibilité entre Lightroom et Bridge est importante car, d'une part, de nombreux photographes ont l'habitude de travailler avec Bridge et Photoshop et, d'autre part, ils peuvent être amenés à livrer des photos à un studio de graphistes qui utilisera plus probablement Bridge.

Menu Exporter

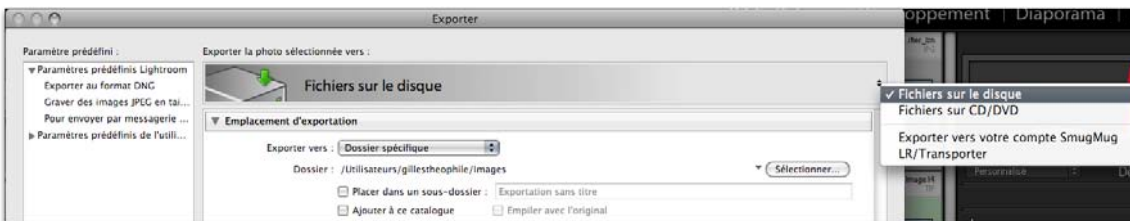
Le principe du menu Exporter de Lightroom 2.0 reste fondamentalement le même que pour la version 1.0 avec, toutefois, une architecture légèrement différente et quelques fonctions nouvelles.



Menu Exporter

Exporter la photo sélectionnée vers

Le menu offre à ce stade deux options, auxquelles peuvent s'ajouter celles d'un module externe (plug-in) créé par un autre éditeur.

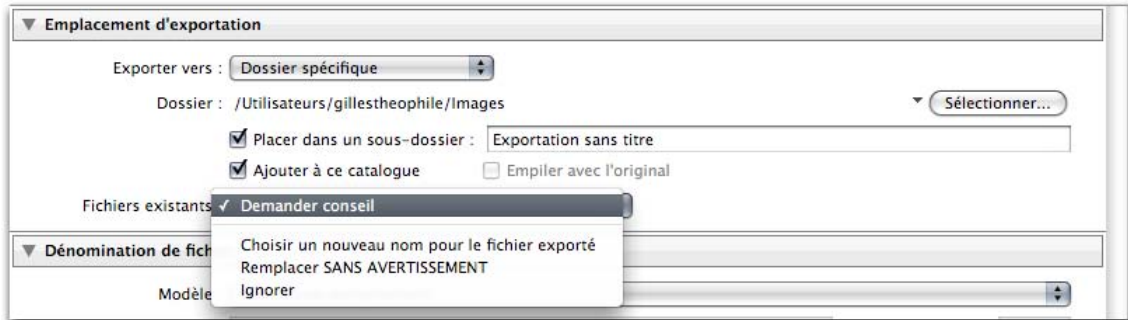


Configuration du menu Exporter

- Fichiers sur le disque : pour toute exportation vers un dossier ou tout emplacement sur le disque dur.
- Fichiers sur CD/DVD.
- Exportation via un module externe : requiert une installation préalable.

Emplacement d'exportation

De nouvelles options améliorent la gestion des images au sein de Lightroom.

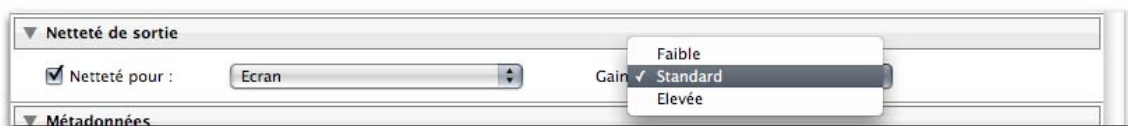


Options d'emplacement d'exportation

- Ajouter à ce catalogue : pour réintégrer automatiquement les fichiers exportés dans le catalogue Lightroom.
- Empiler avec l'original : pour joindre chaque fichier exporté à l'original.
- Fichiers existants : gestion des conflits de noms de fichiers dans le dossier de destination.
 - Demander conseil : affiche un dialogue vous proposant de choisir entre les trois options suivantes.
 - Choisir un nouveau nom pour le fichier exporté : permet de renommer le fichier exporté pour ne pas écraser l'équivalent dans le dossier de destination.
 - Remplacer SANS AVERTISSEMENT : écrase le fichier équivalent dans le dossier de destination.
 - Ignorer : empêche l'exportation.

Netteté de sortie

Là encore, Lightroom utilise les algorithmes d'accentuation de netteté, dérivés de Photokit Sharpener, et tenant compte des paramètres suivants :

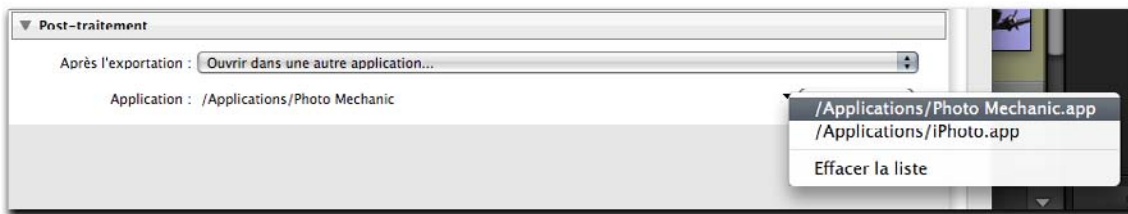


Options de netteté de sortie

- taille de l'image ;
- résolution de l'image ;
- support (écran, papier brillant ou mat) ;
- gain (faible, standard, élevé) ;
- aucune accentuation en désactivant le bouton « Netteté pour : ».

Post-traitement

Le post-traitement lance automatiquement des opérations après l'exportation. Vous pouvez, par exemple, choisir d'ouvrir immédiatement les images exportées dans une visionneuse ou dans tout logiciel de votre choix.



Options de post-traitement

Voici la procédure à suivre pour établir une liste de logiciels de post-traitement :

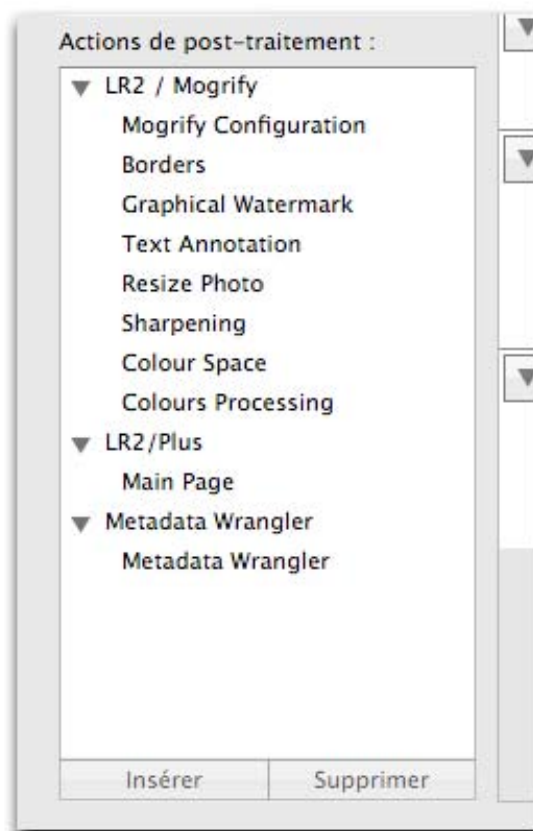
- dans le menu Après l'exportation, choisissez « Ouvrir dans une autre application... » ;
- la dernière application utilisée est indiquée dans Application ; pour en sélectionner une autre, cliquez sur la petite flèche et choisissez-la dans le menu déroulant ;
- pour ajouter une application à la liste, cliquez sur le bouton Sélectionner puis choisissez le programme dans l'arborescence du système d'exploitation.

Information

Tous les réglages dans le menu Exporter peuvent être enregistrés sous forme de paramètres prédéfinis, à adapter en fonction de vos besoins ou de la spécificité des différentes tâches. Ces préréglages sont directement accessibles dans le menu Paramètre prédéfini (à gauche du menu Exporter) ou dans le menu contextuel en cliquant droit sur une ou plusieurs images.

Actions de post-traitement

Située dans le coin inférieur gauche, cette fenêtre affiche une liste d'outils inclus dans les modules externes et pouvant être insérés dans le menu Exporter.



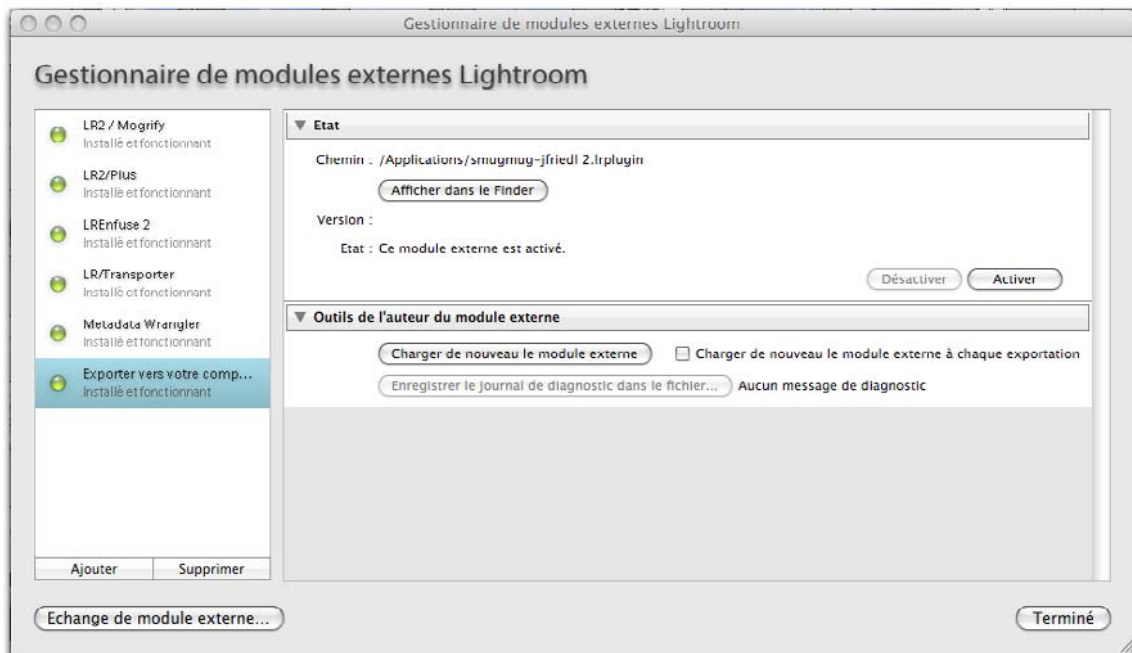
Fenêtre des actions de post-traitement des modules externes

Modules externes

Lightroom 2.0 n'est pas encore ouvert aux modules externes permettant de corriger et de retoucher une image. La priorité a été donnée au post-traitement et à l'exportation de fichiers.

Gestionnaire de modules externes Lightroom

L'installation de modules externes dans Lightroom 1.x était assez compliquée, car il fallait les glisser manuellement dans le dossier adéquat puis redémarrer l'application pour leur prise en compte.



Gestionnaire de modules externes Lightroom

Lightroom 2.0 dispose dorénavant d'un gestionnaire permettant d'installer et de gérer aisément ces modules, sans avoir à redémarrer ; il se lance à partir de deux endroits différents.

- Menu Exporter : bouton Gestionnaire de modules externes, situé dans le coin inférieur gauche.
- Menu Fichier > Gestionnaire de modules externes Lightroom.

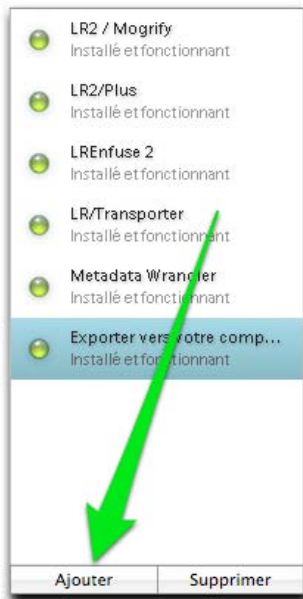
Ce gestionnaire est composé de trois panneaux.

- Liste des modules externes dans le panneau de gauche : un bouton vert indique un module opérationnel et un bouton gris, un module inactif.
- État : affiche l'état, la version et l'emplacement dans le système.
- Outils de l'auteur du module externe : permet de recharger le module et, en cas de problème, de créer un journal de diagnostic que l'on pourra envoyer à l'auteur.

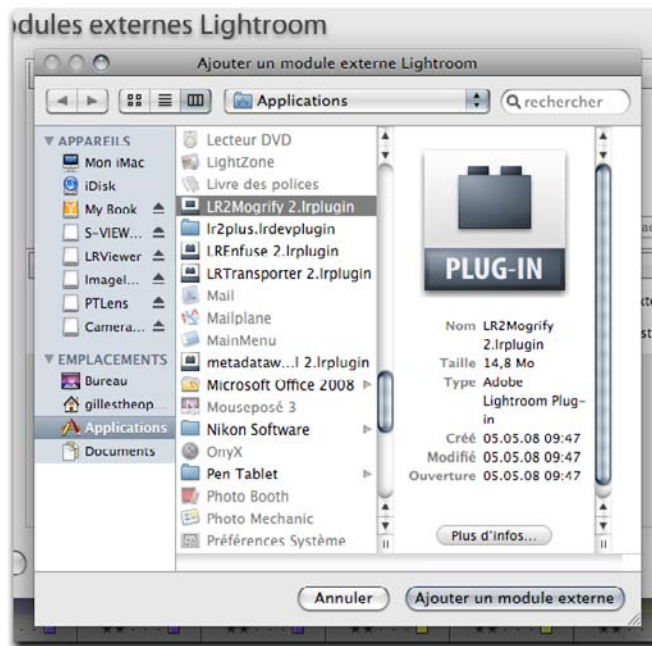
On y trouve également le bouton Échange de module externe, qui permet d'accéder directement à un site Web Adobe proposant un choix de modules externes à télécharger. Pour installer un nouveau module, voici comment procéder :

- lancez le Gestionnaire de modules externes de Lightroom puis cliquez sur le bouton Ajouter ;

- dans la fenêtre de dialogue du système, recherchez l'emplacement où vous avez téléchargé le module. Sélectionnez-le et cliquez sur Ajouter un module externe ;



Bouton Ajouter



Emplacement du module externe à charger

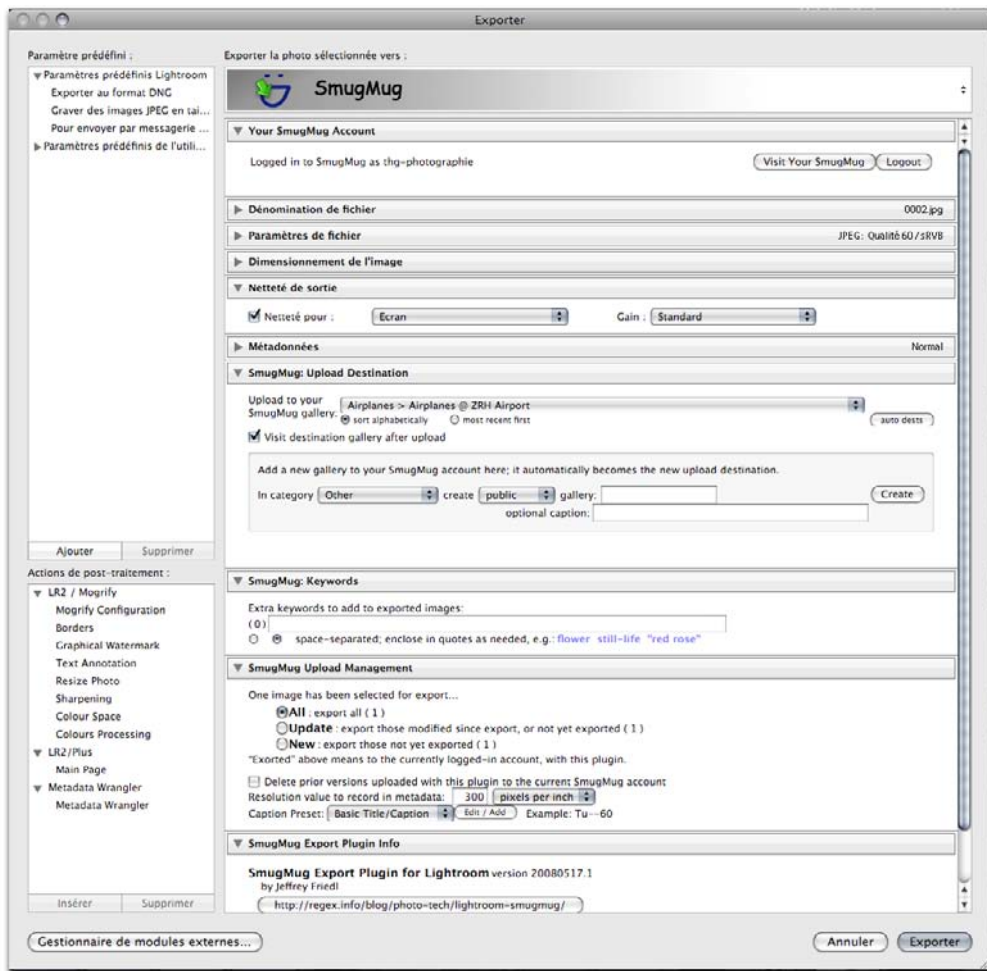
- si l'installation se déroule correctement, il apparaîtra dans la liste avec le bouton vert.



Modules externes correctement installés et pleinement opérationnels

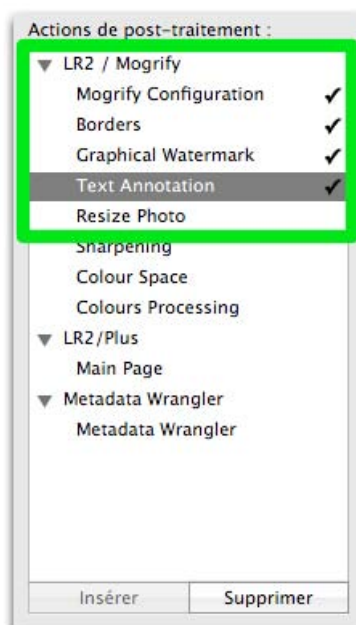
Vous trouverez le module externe et ses outils à l'un des trois emplacements suivants :

- pour un module d'exportation vers une galerie Web, le module externe doit apparaître dans le menu « Exporter la photo sélectionnée vers » en tête du menu Exporter. Une fois sélectionnés, les outils spécifiques apparaîtront dans le panneau des réglages pour l'exportation ;

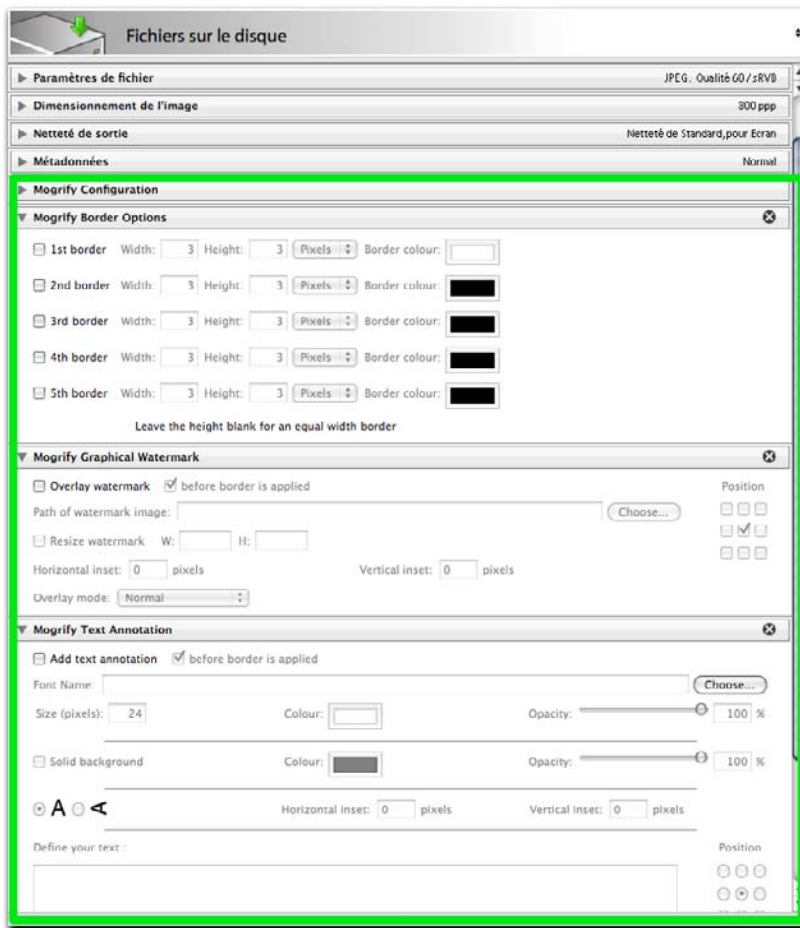


Configuration du menu Exporter en mode d'exportation via un module pour galerie Web

- un module de post-traitement apparaît sous forme de liste d'outils dans le panneau Actions de post-traitement, situé en bas à gauche du menu Exporter. Pour activer la totalité ou une sélection d'actions, cliquez dessus puis utilisez le bouton Insérer pour les faire apparaître dans le panneau principal du menu Exporter ;



Panneau Actions de post-traitement avec la sélection d'outils insérés dans le menu Exporter

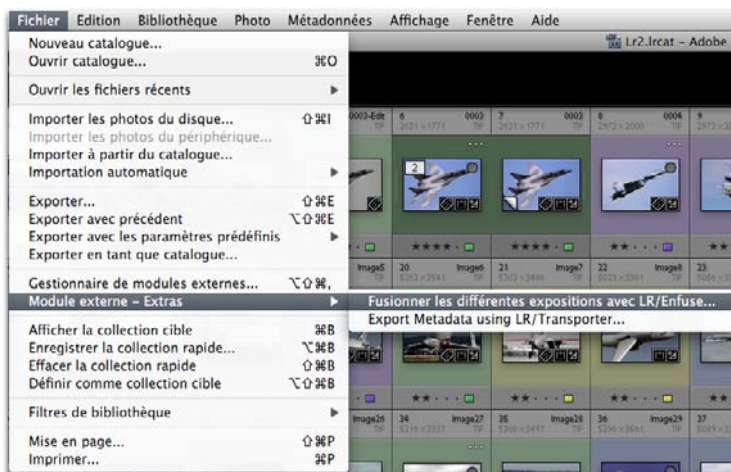


Outils insérés dans le menu Exporter

Astuce

Le panneau Actions de post-traitement peut afficher les éléments de plusieurs modules. Ainsi, vous pouvez personnaliser le menu Exporter en ajoutant les outils originaux de Lightroom à votre propre sélection dans les modules externes. Bien entendu, vous pouvez enregistrer vos configurations personnalisées sous forme de paramètres prédéfinis.

- certains modules apparaissent dans le menu Fichier>Module Externe – Extras.



Menu Module Externe – Extras

Sachez enfin que certains modules génèrent des métadonnées qui peuvent être recherchées par le filtre de bibliothèque ou être utilisées comme critères pour l'établissement de collections dynamiques.

Les modules externes de Jeffrey Friedl

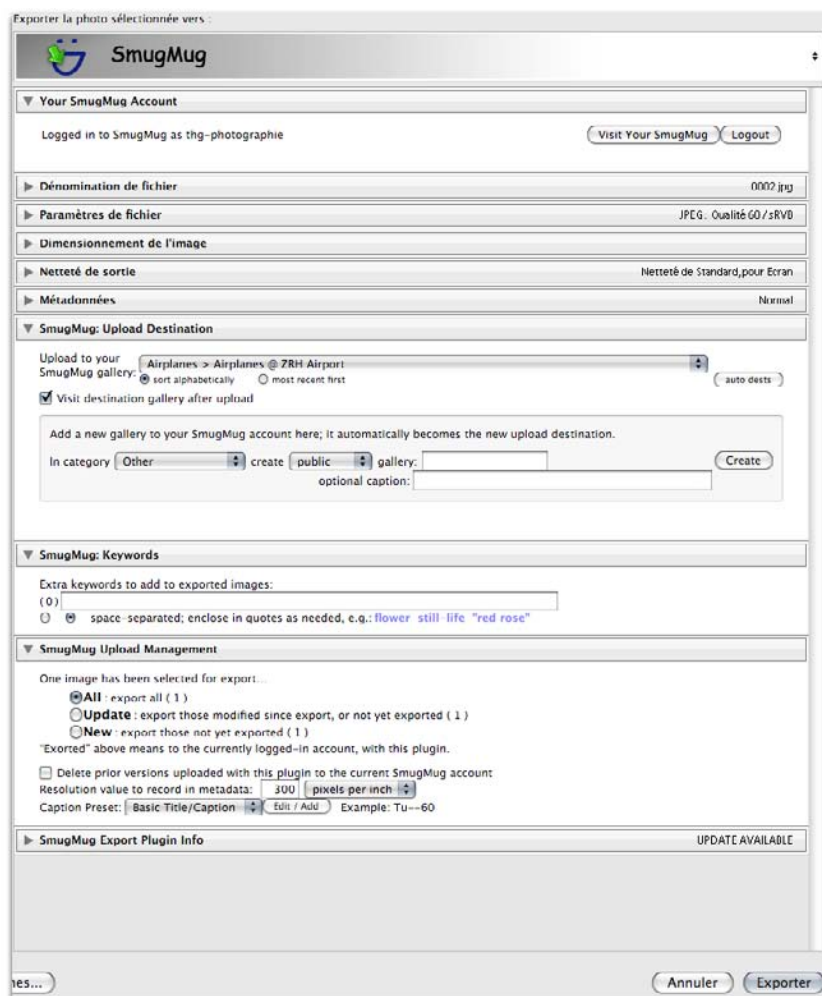
Proche d'Adobe, Jeffrey Friedl est spécialiste et consultant en informatique. D'origine américaine, il vit actuellement au Japon. Il a développé une remarquable série de modules externes pour exporter directement des images de Lightroom vers des galeries Web Flickr, Facebook, Picasa, Zenfolio et SmugMug. Cette dernière galerie servira d'exemple pour vous montrer le fonctionnement de ce type de module.

Jeffrey Friedl vient également de créer Metadata Wrangler, un nouveau plug-in permettant de sélectionner avec précision les métadonnées qui seront jointes ou non aux images exportées.

Les modules de Jeffrey Friedl sont disponibles sur son blog <http://regex.info/blog/photo-tech>.

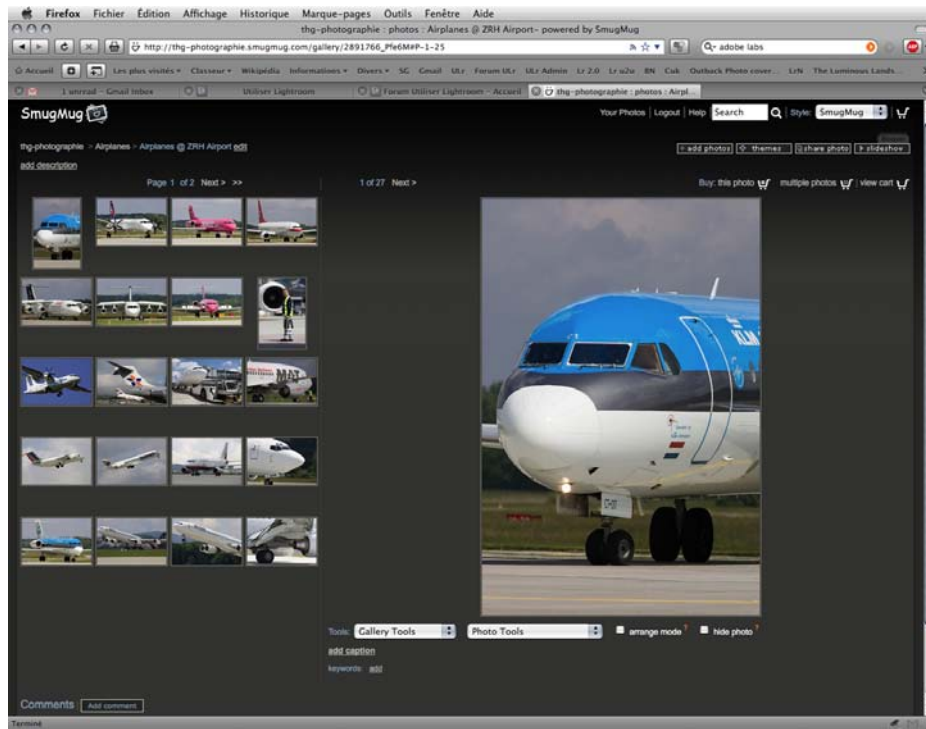
Send to SmugMug

Le module Send to SmugMug, tout comme les autres plug-ins de Jeffrey Friedl, reconfigure le menu Exporter.



Menu Exporter configuré pour l'exportation vers une galerie SmugMug

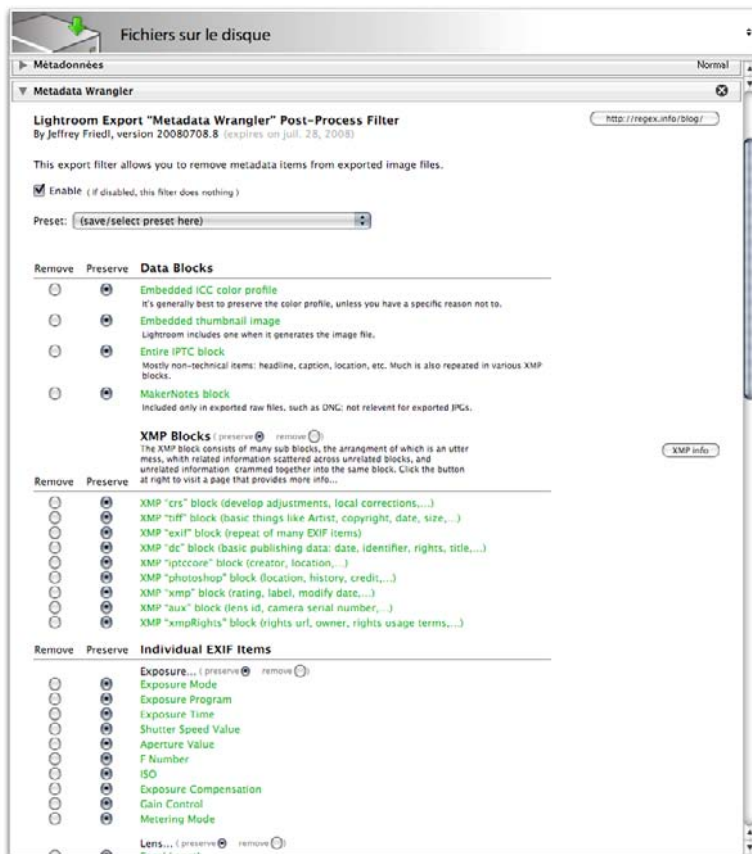
Ainsi, vous pouvez vous connecter directement sur votre galerie Web, choisir la galerie de destination si vous en avez plusieurs au sein du même compte, créer une nouvelle galerie, ajouter des mots-clés et des légendes, et même utiliser les outils proposés par d'autres modules externes, comme ceux de Timothy Armes.



Galerie SmugMug créée à l'aide du module SmugMug de Jeffrey Friedl et Lightroom

Metadata Wrangler

Metadata Wrangler vous permet de sélectionner avec précision les métadonnées qui seront jointes ou non à vos images exportées. Vous pouvez également supprimer totalement les informations relatives à vos images.



Interface du module Metadata Wrangler insérée dans le menu Exporter

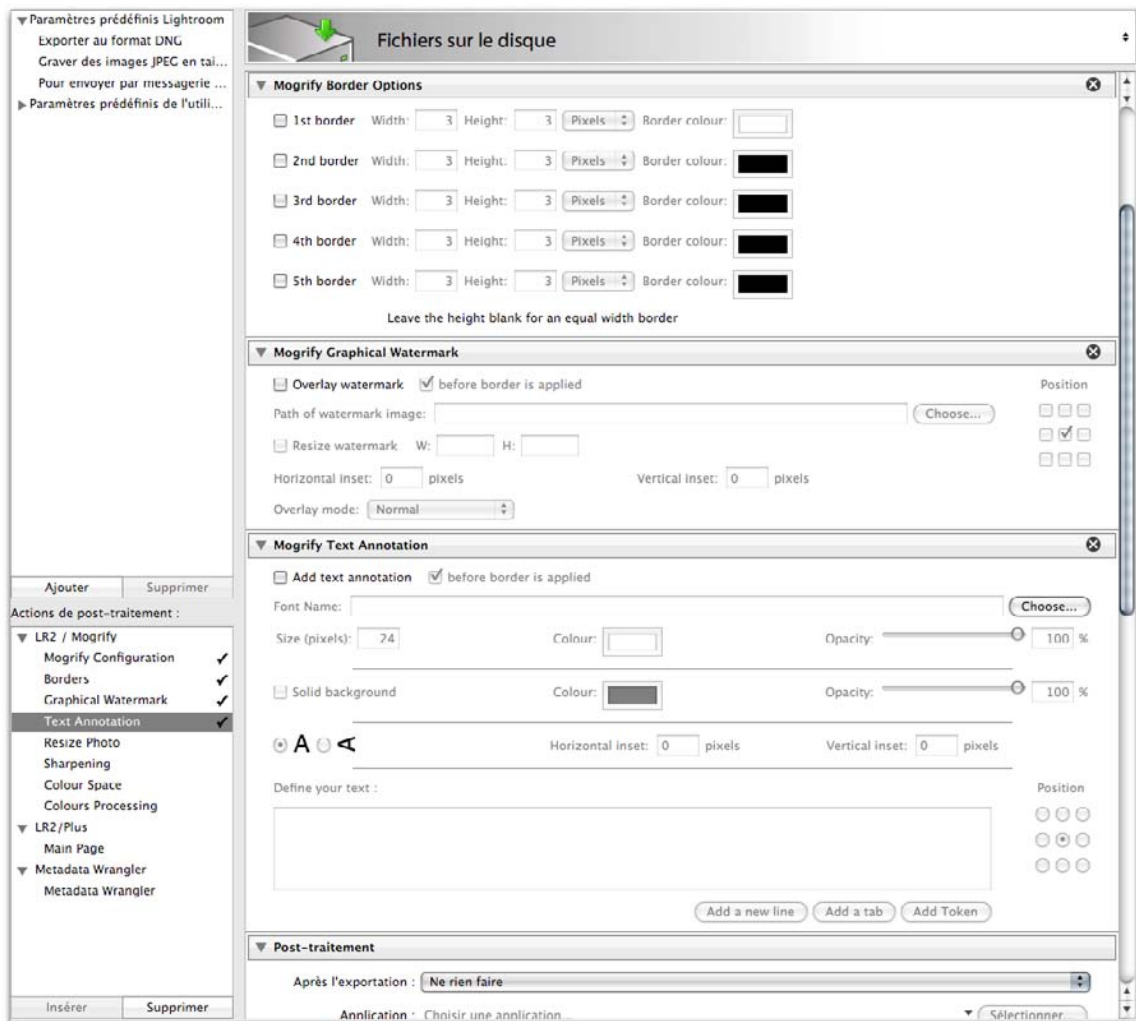
Les modules externes de Timothy Armes

Timothy Armes est un photographe indépendant britannique installé dans le sud de la France, près de Valence. Il a développé une excellente série de modules destinés au post-traitement d'images à partir de Lightroom. Ces outils présentent la particularité de se baser sur des algorithmes et des logiciels de la communauté Open Source, relativement peu connus du grand public.

Les modules de Timothy Armes sont disponibles sur son site Internet www.timothyarmes.com.

LR2/Mogrify

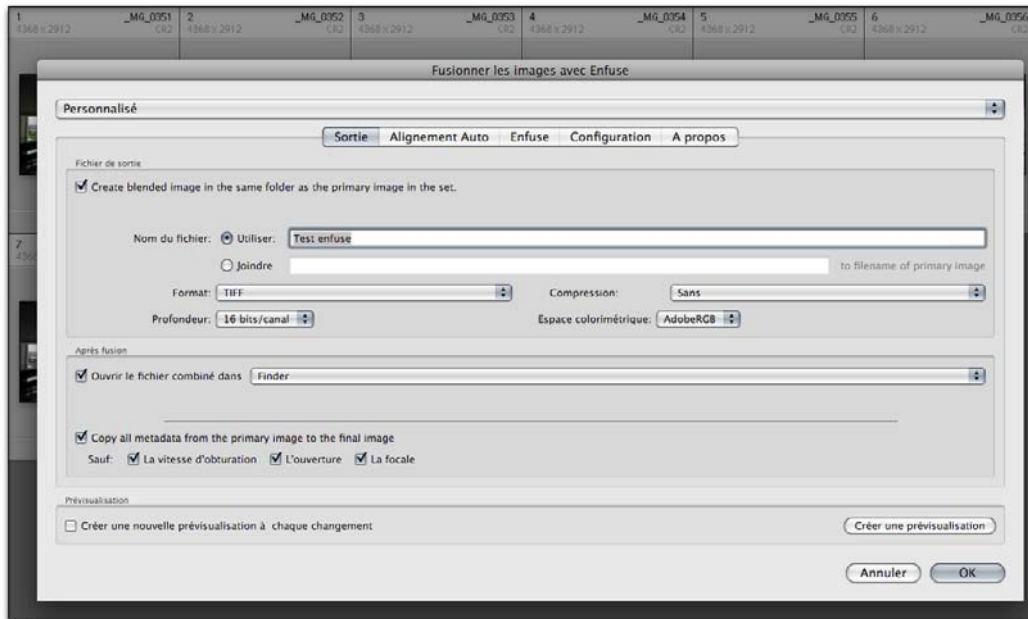
LR2/Mogrify est un module externe de post-traitement exploitant des lignes de commande ImageMagick Mogrify. Ainsi, de nombreuses options deviennent disponibles dans le menu Exporter de Lightroom : redimensionnement, accentuation de netteté, conversion d'espace colorimétrique, et application de cadres, d'annotations et de filigranes de copyright graphiques.



Interface de LR2/Mogrify dans le menu Exporter

LR/Enfuse

LR/Enfuse se base sur l'application Open Source Enfuse pour fusionner des images prises avec différentes expositions.



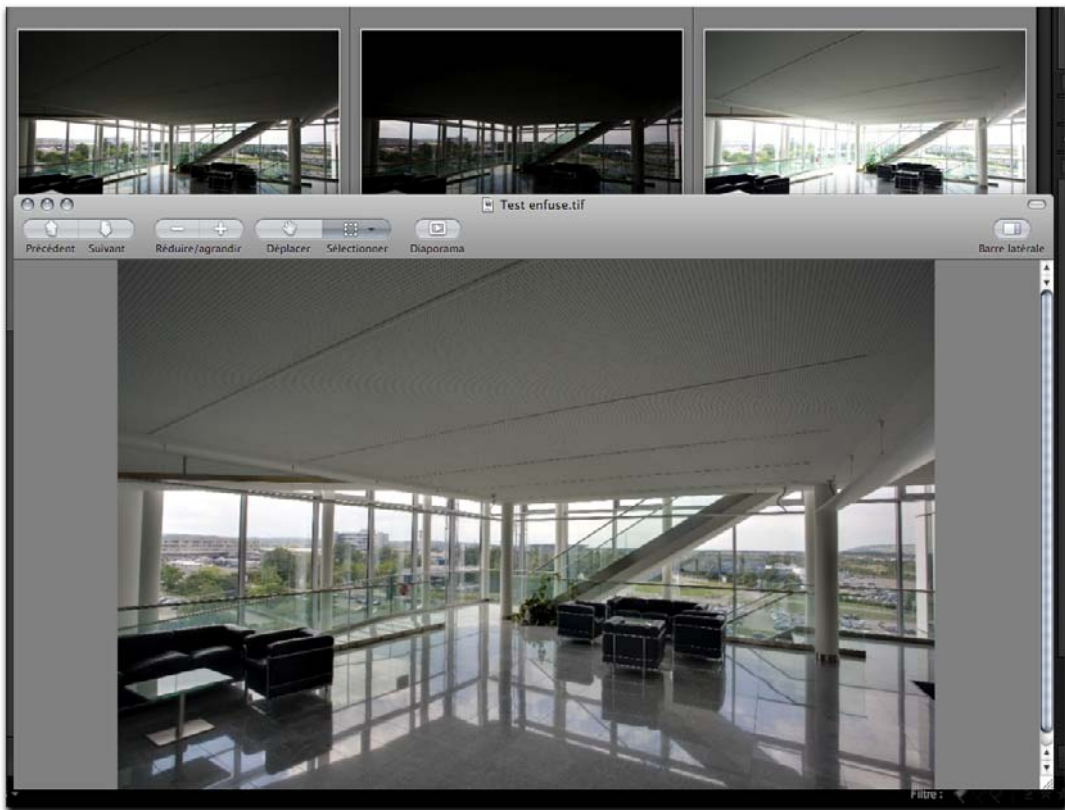
Interface de LR/Enfuse



Images à fusionner dans LR/Enfuse



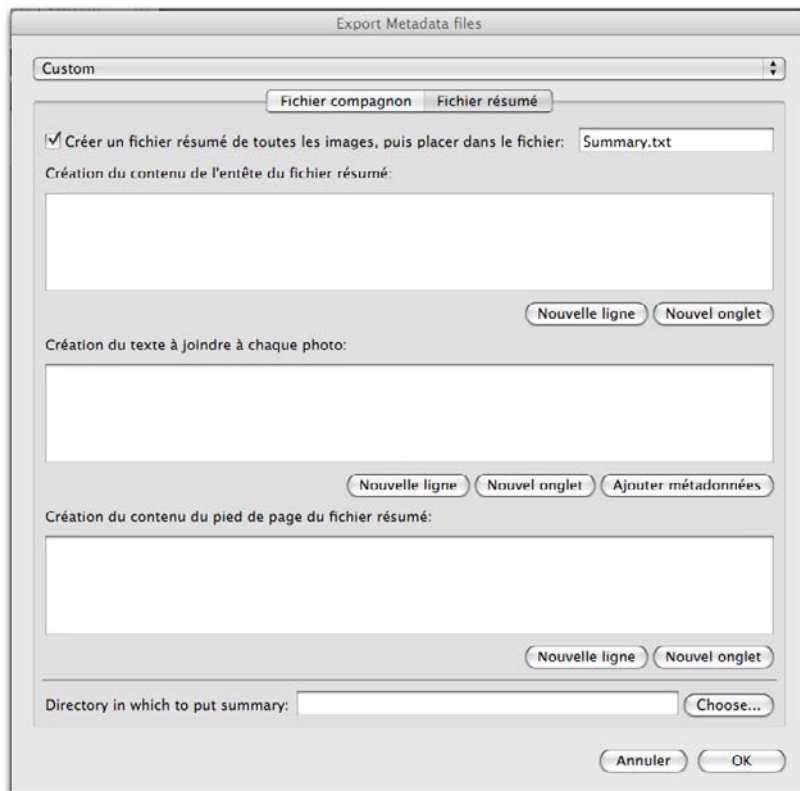
LR/Enfuse en cours de traitement



Résultat de la fusion des trois images

LR/Transporter

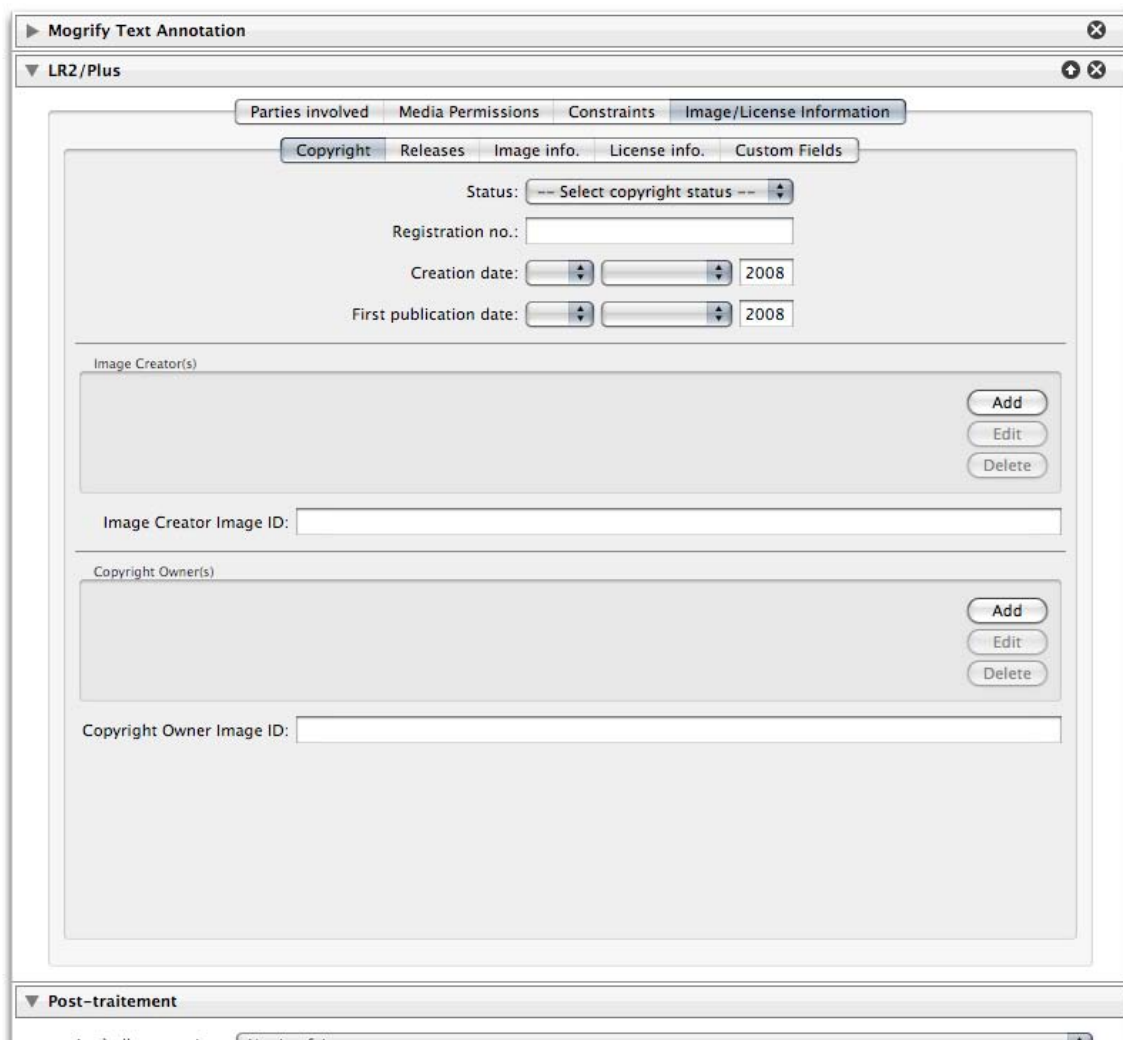
LR/Transporter est un utilitaire permettant de créer des fichiers textes compagnons ou des résumés à partir des métadonnées de vos images. Ces fichiers textes peuvent être exportés avec ou sans les images.



Interface de LR/Transporter

LR/Plus

LR/Plus est un gestionnaire très sophistiqué entièrement consacré à la protection de la propriété et des droits de l'image et de son auteur. Inspiré par l'initiative à but non lucratif PLUS (*Picture Licensing Universal System* : système universel des droits de l'image), cet utilitaire intéressera plus particulièrement les photographes professionnels ainsi que les organismes chargés de créer, de distribuer, d'exploiter et de conserver les images.



Interface de LR/Plus dans le menu Exporter

Gabarits de galeries Web d'éditeurs indépendants

Il existe également de nombreux éditeurs ou passionnés ayant créé des gabarits personnalisables de galeries Web, qu'il est possible d'installer dans le module Web de Lightroom.

Certains gabarits sont très sophistiqués et permettent même la mise en place de tous les outils indispensables à la commercialisation et au paiement de vos photos.

Il est impossible de tous les énumérer ici, mais vous trouverez ci-dessous des captures de galeries que nous vous recommandons plus particulièrement.

Pour obtenir SlideShow Pro : www.slideshowpro.net.

Pour obtenir LRG Complete : www.lightroom.galleries.



Gabarit SlideShow Pro installé dans le module Web

Quelques outils indispensables

Nous avons retenu quatre outils qui méritent vraiment de figurer dans un environnement de travail basé sur Lightroom. Les deux premiers concernent les e-mails, le troisième l'ingestion d'images et le dernier permet de visionner le contenu d'un catalogue Lightroom sans avoir à installer ce dernier.

E-mail

Aussi curieux que cela puisse paraître, Lightroom est particulièrement mal configuré pour envoyer une sélection d'images par e-mail, contrairement à d'autres applications équivalentes, voire à des utilitaires gratuits. Il existe bien une procédure pour générer des images pour e-mails, mais elles passent par un stockage temporaire dans un dossier, ce qui alourdit inutilement la tâche.

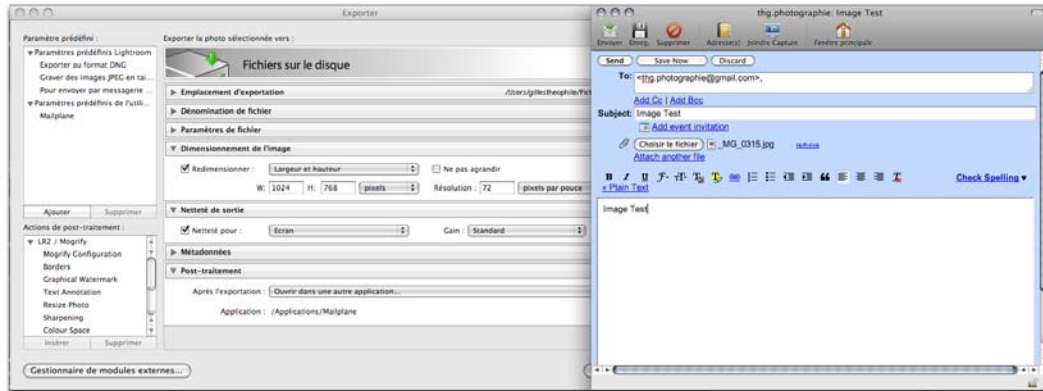
Heureusement, on trouve deux utilitaires très pratiques pour pallier ce manque (espérons toutefois qu'Adobe intègre un jour complètement les fonctions de courrier électronique...).

- MAPI Mailer (Windows seulement) : il s'agit d'un petit utilitaire que l'on installe comme n'importe quelle application et qui apparaît dans la liste Post-traitement du menu Exporter. Vous pouvez l'intégrer à un paramètre prédéfini d'exportation entièrement consacré aux e-mails. Il fonctionne notamment très bien avec Outlook et permet de joindre plusieurs fichiers au même mail, ce qui n'est pas possible en passant par la procédure originale proposée par Lightroom. Pour obtenir MAPI Mailer : <http://lightroom-extra.com>, rubrique Download/Other goodies.



Exportation vers un client e-mail avec MAPI Mailer

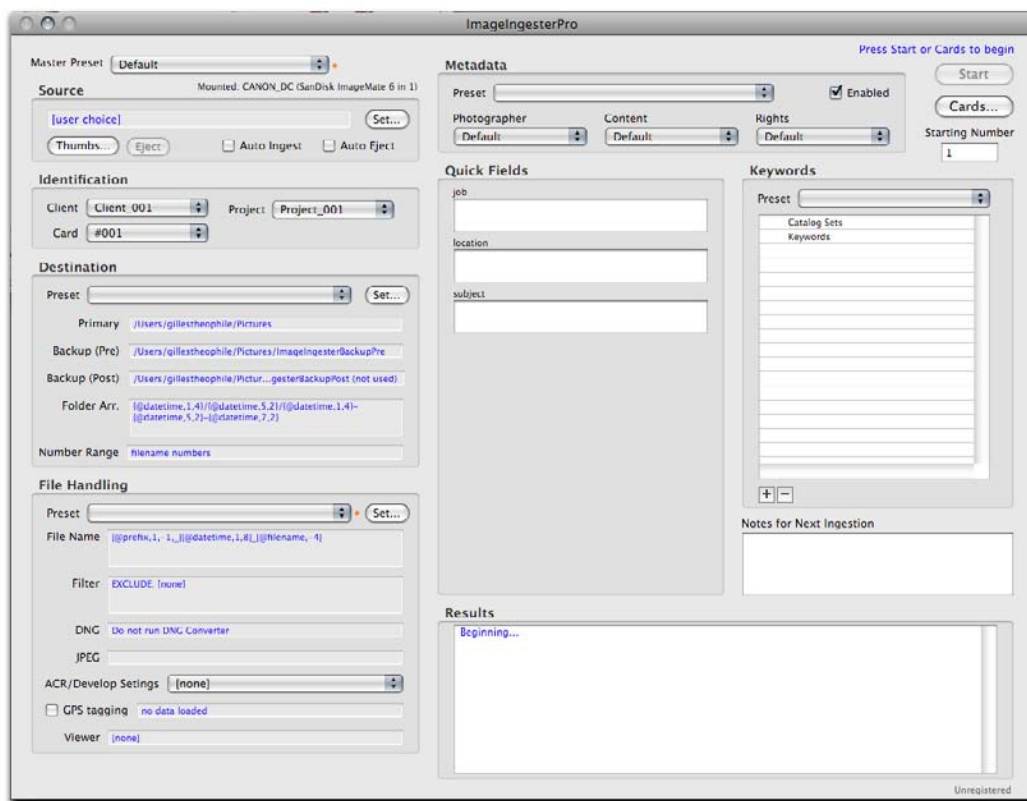
- Mailplane (Mac seulement) : Mailplane est une application entièrement basée sur l'excellent Google Mail. Fonctionnant comme un programme à part entière, il permet, entre autres, le glisser/déposer de pièces jointes, ce que n'autorise pas Google Mail dans un navigateur Web. Ainsi, Mailplane peut facilement être intégré à un paramètre prédéfini d'exportation dans Lightroom. Une fois les images sélectionnées et redimensionnées, elles seront automatiquement envoyées à Mailplane qui sera également lancé par Lightroom. Pour obtenir Mailplane : <http://mailplaneapp.com>.



Exportation vers Mailplane/Google Mail

ImageIngestor Pro

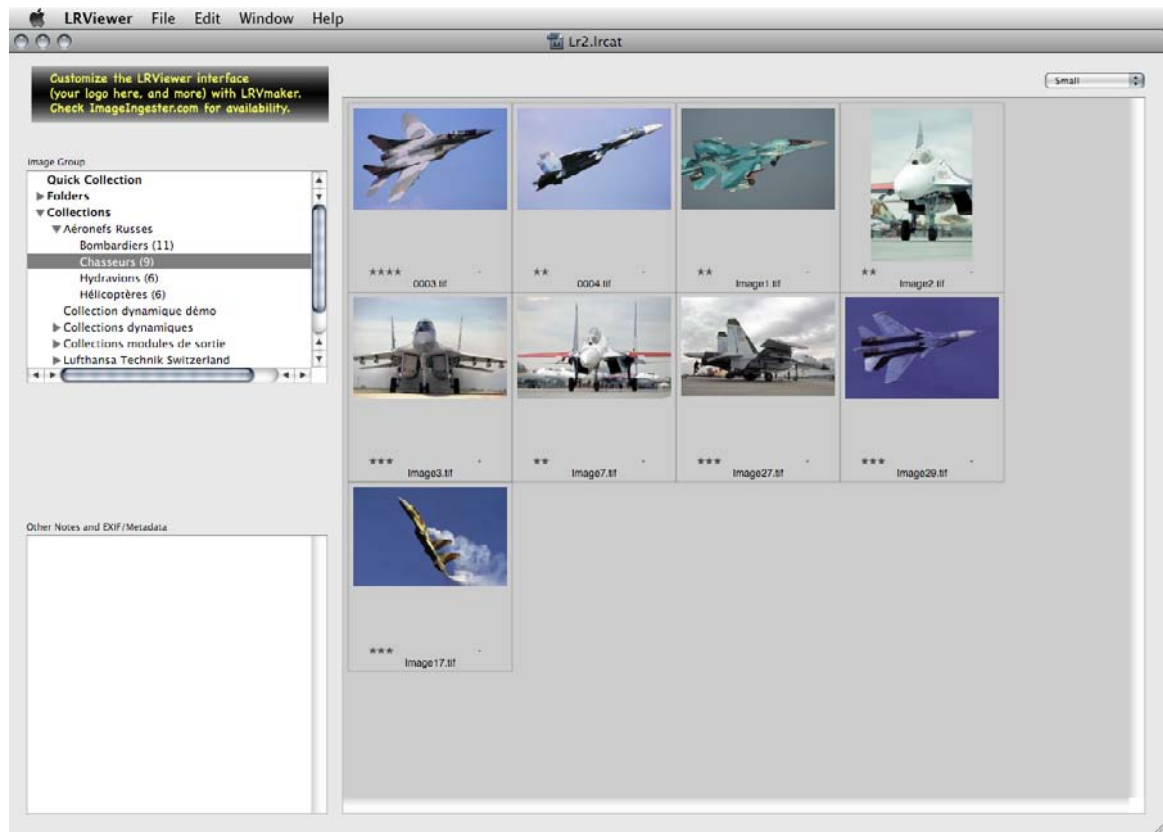
ImageIngestor Pro, sous son aspect quelque peu rustique, est un utilitaire particulièrement sophistiqué de téléchargement d'images à partir de cartes mémoires. Il permet de charger plusieurs cartes simultanément, de faire plusieurs copies de sauvegarde et d'insérer des métadonnées à la volée, dont des informations de copyright. Une autre particularité intéressante concerne la possibilité d'appliquer les paramètres prédéfinis de développement de Lightroom et Camera Raw.



ImageIngestor Pro 3 bêta

LRViewer

LRViewer est un utilitaire gratuit pour Mac et Windows développé par Marc Rochkind, l'auteur de ImageIngester. Il s'agit d'un logiciel permettant de visionner le contenu d'un catalogue Lightroom sans avoir installé ce dernier. Il pourra, par exemple, être utilisé par un client qui annotera et sélectionnera des images. ImageIngester et LRViewer sont disponibles à l'adresse suivante : http://imageingester.com/download_main.php.



LRViewer

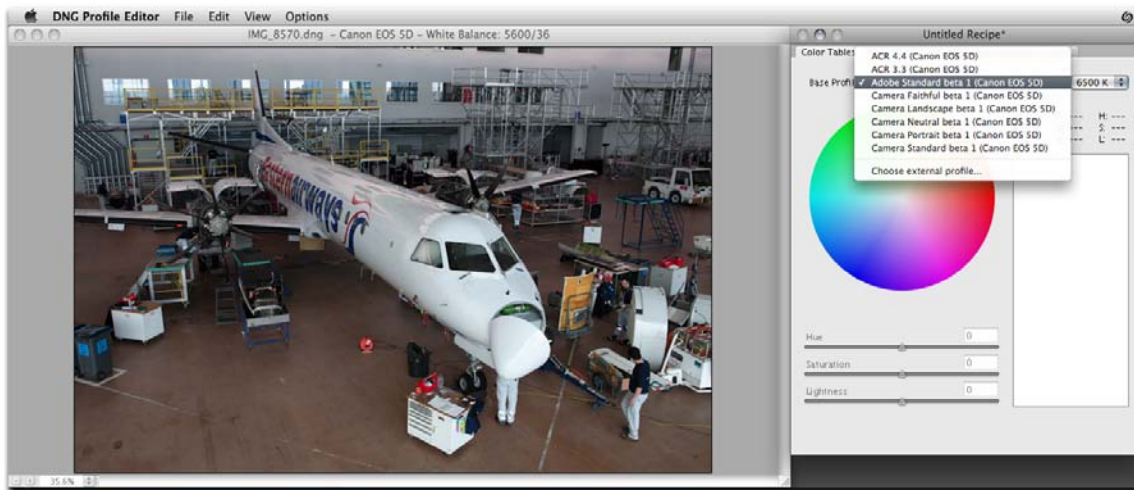
Nouveaux outils de colorimétrie

DNG Profile Editor

Adobe profite de la sortie de Lightroom 2.0 et de Camera Raw 4.5 pour dévoiler DNG Profile Editor, logiciel permettant de créer des profils colorimétriques personnalisés ; ils pourront être utilisés dans le panneau Étalonnage de l'appareil photo.



Logo de DNG Profile Editor 1.0 bêta



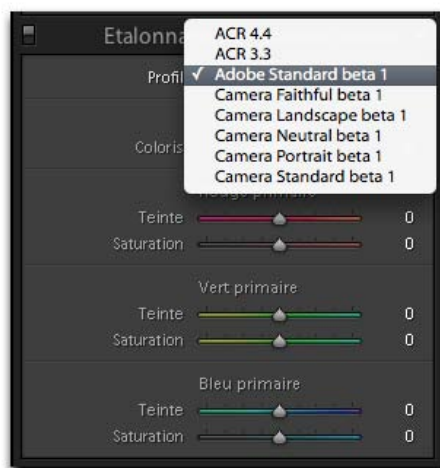
Un aperçu de DNG Profile Editor 1.0 bêta

DNG Profile Editor exige un fichier au format DNG pour établir de nouveaux profils ; ces derniers seront utilisables avec n'importe quel fichier image géré par Lightroom ou Camera Raw. Le format DNG a été retenu car il est capable d'incorporer plusieurs profils colorimétriques différents. Ce nouvel utilitaire permet d'effectuer les opérations suivantes :

- créer des profils colorimétriques personnalisés pour Lightroom et Camera Raw ;
- établir un style visuel partagé par plusieurs appareils photo, y compris de type et de marque différents ;
- modifier un profil d'appareil photo ;
- établir un profil pour appliquer une balance des blancs cohérente dans un fichier en provenance d'un appareil photo modifié pour la prise de vue infrarouge ou pour tout éclairage non conventionnel ;
- établir un profil à partir d'une charte couleur, afin de standardiser le rendu colorimétrique de plusieurs appareils photo sous un type d'éclairage précis ;
- établir un profil colorimétrique dont la réponse conviendra à la fois à un illuminant lumière du jour et à un illuminant tungstène.

Profil Adobe Standard bêta 1

Le profil colorimétrique ACR 4.4, partagé par Lightroom et Camera Raw, a été révisé, notamment pour corriger les insuffisances constatées dans les tons chauds. Le nouveau profil Adobe Standard bêta 1 produit de bien meilleurs tons rouges et oranges. Il est désormais le profil standard et peut être sélectionné ou remplacé dans le panneau Étalonnage.



Menu déroulant des profils dans le panneau Étalonnage (ici, profils Adobe et profils de simulation Canon DPP pour EOS-5D)



Image utilisant le profil Adobe ACR 4.4 (à gauche) et Adobe Standard bêta 1 (à droite). Notez l'amélioration des rouges dans l'image de droite, par rapport à l'ancien profil qui tire plus vers l'orange.

Important

Les logiciels de développement sur le marché, qu'ils soient produits par un fabricant d'appareils photo ou par un éditeur tiers, ne peuvent donner le même résultat ou le même rendu colorimétrique, puisque chacun utilise des technologies et des méthodes qui lui sont propres, tout comme chaque marque de film argentique avait son propre rendu. Il est bon que le photographe connaisse et maîtrise au moins deux outils : celui du fabricant de son appareil photo et celui d'un éditeur tiers comme Camera Raw/Lightroom, qui représentent un standard professionnel.

Profils de simulation

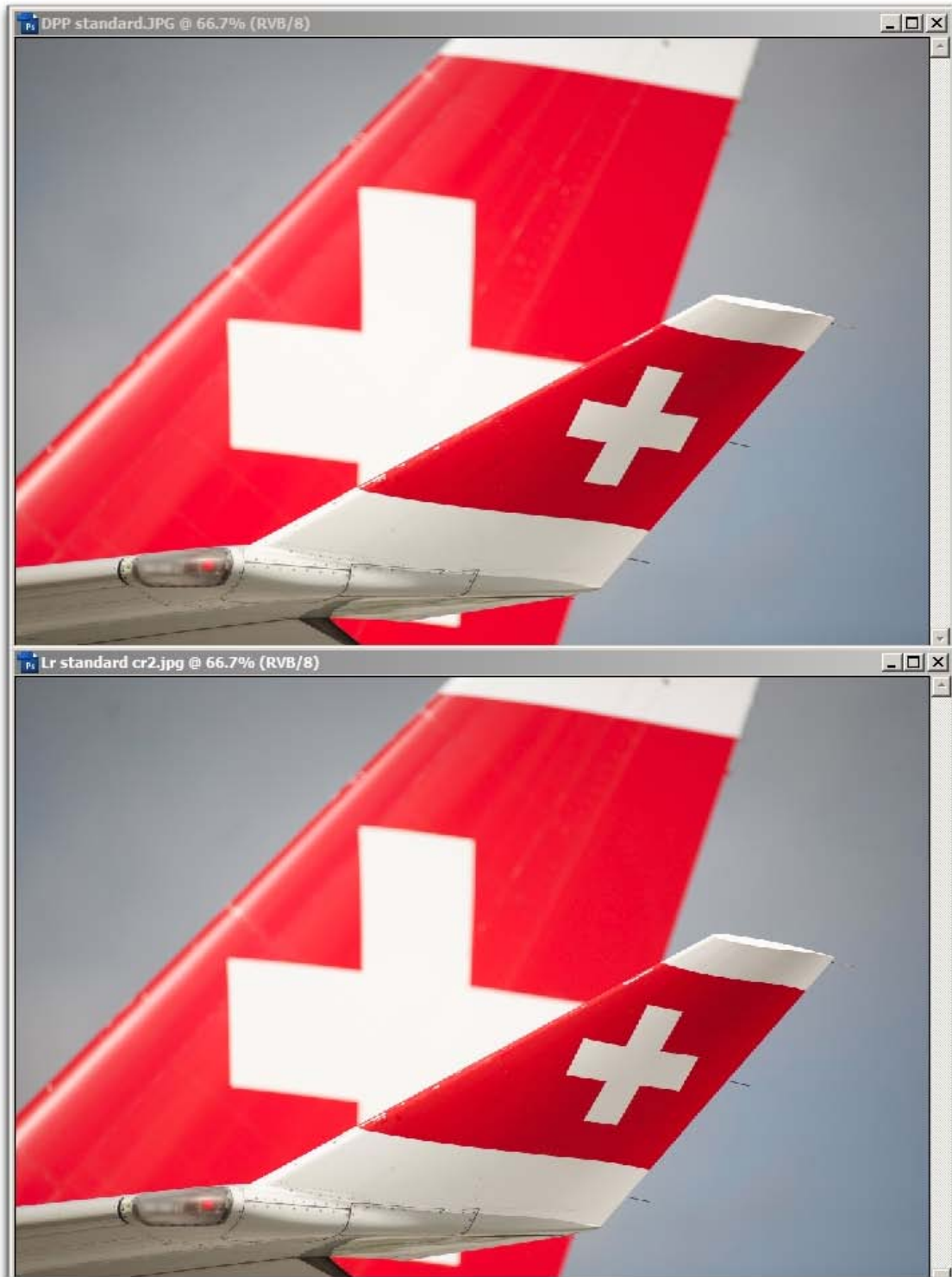
Adobe met également à la disposition des utilisateurs de Lightroom et Camera Raw un jeu de profils colorimétriques qui simulent le rendu des logiciels de développement RAW des fabricants d'appareils photo, ainsi que celui de certains styles d'images propriétaires. Ces profils ont tous été établis grâce à de nouvelles procédures développées par l'équipe de Thomas Knoll et Éric Chan. Ces procédures sont nettement plus sophistiquées que celles de la plupart des fabricants d'appareils photo.

Ainsi, le propriétaire d'un appareil Canon EOS-5D ou Nikon D300 – entre autres – pourra librement choisir de développer ses images soit avec le rendu Adobe, soit avec celui auquel il était habitué dans des logiciels comme Canon DPP ou Nikon Capture NX/NX2. Cela ouvre de nombreuses perspectives pour le photographe qui, avec un peu d'expérience, pourra adapter sa production en fonction du résultat recherché, avec une souplesse inégalée.

Le logiciel DNG Profile Editor 1.0 bêta et les profils de simulation (tous en version bêta, disponibles pour les appareils ou dos numériques Canon, Epson, Fuji, Konica Minolta, Leaf, Leica, Minolta, Nikon, Olympus,

Panasonic, Pentax, Phase One, Samsung, Sony) peuvent être librement téléchargés à l'adresse http://labs.adobe.com/wiki/index.php/DNG_Profiles. Mais attention : après avoir installé les profils dans votre système, ils n'apparaîtront pas tous dans le panneau Étalonnage de Lightroom ; la liste des profils disponibles dépendra de l'appareil photo qui a servi à prendre l'image en cours de traitement.

Pour vous donner un aperçu de la précision et de la qualité des profils de simulation, voici quelques comparaisons avec des logiciels de fabricants d'appareils photo.



EOS-5D – En haut, Canon DPP/Style d'image standard ; en bas, profil de simulation DPP/standard dans Lightroom



EOS-5D – En haut, Canon DPP/Style d'image neutre ; en bas, profil de simulation DPP/neutre dans Lightroom



D300 – En haut, Nikon Capture NX/Standard ; en bas, profil de simulation NX/Standard dans Lightroom (photo © David Nicolas)



D300 – En haut, Nikon Capture NX/Neutre ; en bas, profil de simulation NX/Neutre dans Lightroom (photo © David Nicolas)

Les nouveautés de Lightroom 2.0

Gilles **THEOPHILE**

Lightroom a marqué un véritable tournant dans le monde de la photographie numérique. En à peine un an, le logiciel d'Adobe s'est imposé de manière indiscutable sur le marché international en offrant à tous les photographes d'installer un véritable « labo photo » sur leur ordinateur de travail (importation des images, développement des fichiers, retouches, catalogage...). La version 2.0 de Lightroom est sortie fin juillet 2008. Cet e-book, écrit par un des spécialistes français du logiciel, se propose de vous dévoiler de manière approfondie les modifications et nouvelles fonctionnalités apportées par Adobe à cette version 2, pour que vous puissiez découvrir au plus vite tous ses nouveaux outils et optimiser votre flux de production photographique.

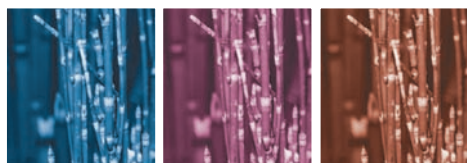
L'auteur

Gilles Theophile est photographe indépendant, spécialisé dans la photographie d'aviation, et rédacteur du site www.utiliser-lightroom.fr. Il collabore régulièrement à différentes publications presse et sur le Web.

Pour vous tenir au courant de nos parutions : www.editions-eyrolles.com

Notre Web magazine dédié aux techniques de la photo numérique (news, articles, compléments des livres) : www.QuestionPhoto.com.

Sommaire



De Lightroom 1.0 à Lightroom 2.0 · Le réglage des Préférences **Module Bibliothèque.** Nouveautés · Affichage sur deux écrans · Importation · Dossiers et organisation · Collections et collections dynamiques · Mots-clés et métadonnées · Filtre de bibliothèque · Présentation de l'interface · Importation · Collections et collections dynamiques · Mots-clés et métadonnées · Filtre de bibliothèque **Module Développement.** Nouveautés · Optimisation de l'interface · Suppression des tons directs · Retouche locale (filtre gradué et pinceau de réglage) · Tonalité automatique · Panneau Détail · Virage partiel · Vignelage · Étalonnage de l'appareil photo · Optimisation de l'interface · Suppression des tons directs · Retouche locale **Modules Diaporama, Impression, Web.** Créer une collection spécifique à un module de sortie · Créer un ensemble de collections spécifique à un module de sortie · Module Diaporama (panneau Titres, panneau Lecture, boutons Aperçu et Lecture, menu Utiliser) · Exportation du diaporama en JPEG et PDF · Module Impression · Collection d'images · Cellules · Travaux d'impression · Module Web **Environnement de travail pour Lightroom.** Éditeurs externes · Photoshop CS3 · Autres éditeurs externes · Compatibilité avec Camera Raw et Bridge · Exporter la photo sélectionnée vers · Emplacement d'exportation · Netteté de sortie · Post-traitement · Gestionnaire de modules externes Lightroom · Gabarits de galeries Web d'éditeurs indépendants · Nouveaux outils de colorimétrie · DNG Profile Editor · Profil Adobe Standard bêta 1 · Profils de simulation