DEVELOPPER LES PHOTOS DANS LIGHTROOM respecter l'ordre !

SOMMAIRE

- ✓ <u>Vérifier l'histogramme</u>
- ✓ <u>Réglages de base</u>
- ✓ <u>Réglage de la tonalité (Courbes)</u>
- ✓ <u>Réglage des couleurs</u> / N&B
- ✓ Virage partiel
- ✓ <u>Réglage de la netteté</u>
- ✓ Transformations / Vignettage
- ✓ <u>Grain</u>
- ✓ Outils de retouche
- ✓ <u>Paramètres prédéfinis</u>
 (Exemples)
- ✓ <u>Sauvegarde des corrections</u>

🖤 Vérifier l'histogramme



En cliquant sur le triangle, on affiche sur l'image les zones sous-exposées (en bleu)

Afficher l'écrêtage des ombres ou et les zones surexposées (en rouge)

Afficher l'écrêtage des hautes lumières

Dans l'image exemple, bien qu'en apparence un peu surexposée, il n'y avait aucun écrêtage

WRéglages de base respecter l'ordre !

Double-clic sur le curseur permet de retrouver les valeurs par défaut

Attention à respecter l'ambiance conforme avec l'heure de prise de vue et la saison (extérieur) et la balance des blancs (lumière artificielle). Le Fuji suscite en paysage de vérifier s'il n'est pas nécessaire de pousser un peu vers le bleu.

Teinte

Idem ci-dessus

Exposition

Premier critère général à vérifier / modifier

🔻 Contraste

Hautes lumières

- Permet de récupérer les informations

contenues dans les blancs ; très efficace si bien sûr il n'y a pas de surexposition écrêtée (cf. histogramme). Conclusion : avec le D800, plutôt surexposer à la prise de vue, que sous

- exposer ! Avec le Fuji, moins de détails à récupérer dans les blancs, donc éviter la surexposition.

Double-clic sur le curseur permet de retrouver les valeurs par défaut

💛 Ombres

Permet de déboucher les ombres : mais attention dans ce cas au bruit...

Ces deux corrections peuvent être contrôlées quant à l'écrêtage en maintenant la touche ALT enfoncée, de même que les 2 suivantes

Fait ressortir les détails (valeurs positives) ou les atténue (valeurs négatives), ce dernier cas utile pour le nu et le portrait ; les valeurs positives rendent le paysage plus piqué et contrasté. **Agit en fait sur le contraste des tons moyens.**

Vibrance

Saturation des tons moyens ; rend la suivante inutile (selon mon goût)

Saturation

Utile surtout pour les valeurs négatives (selon mon goût...). Préférer jouer sur ces 2 variables (vibrance/saturation) sur la couleur concernée (voir ci-dessous)

🖤 Courbe des tonalités

Outil idéal pour gérer les contrastes de l'image

Permet de faire varier (du bas à gauche au haut à droite) les *Ombres*, les *Tons sombres,* les *Tons clairs* et les *Hautes lumières* ; soit en bougeant les points directement sur la courbe, soit en bougeant les curseurs

S'applique à l'image entière ou à une partie :

Cliquer sur le bouton en haut à gauche pour choisir une zone précise de l'image et faire varier la tonalité sans lâcher la pression de la souris sur ce bouton

S'applique après *Réglages de base* pour affiner notamment la récupération des zones *Hautes lumières* et *Basses lumières*

NB : courbe à points : pour retrouver les réglages effectués par le passé avec une ancienne version de Caméra Raw

Les fonctionnalités sont très riches si on analyse toutes les possibilités : voir p. 264 à 277 du livre de Martin Evening

🖤 Réglage des couleurs / N& B

Les 3 variables TSL s'ajustent après avoir choisi la couleur que l'on souhaite travailler. (Par exemple, le bleu pour un paysage voilé par les UV)

Cette fenêtre est l'outil "magique" pour atténuer / modifier une couleur gênante en la désaturant un peu ! Ou l'inverse !

	Courbe des tona	lités 🖪
	TSL / Couleur /	NB 🔻
		Tout
	فللمتعاقب فستنسف فللمتعا	
Orange		
	<u></u>	
	<u></u>	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Magenta		
Orange	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	·	
	<u></u>	
	Luminance	
Orange		
	·	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	<u> </u>	
	<u> </u>	

Teinte

Permet de modifier la couleur dominante ou la couleur d'un détail contrasté

Saturation

Permet de saturer/désaturer une couleur

Luminance

Règle l'intensité lumineuse de la couleur perçue. NB : ne pas confondre la *luminosité* (l'intensité de la source lumineuse qui éclaire le sujet, correctement traduite par une bonne exposition !) et la *luminance* qui est la lumière réfléchie par la surface éclairée ; unité de mesure : candelas (cd) / m². En bref, c'est l'intensité de la couleur perçue.

Avant d'utiliser ces réglages, somme toute assez complexes, pour obtenir une harmonie de couleur donnée, <u>essayer d'abord la balance des blancs</u>

🖤 Virage partiel

Utile pour gérer la bichromie des images en noir et blanc et bien sûr pour le traitement croisé.

Utiliser les curseurs ou le nuancier (h= hue -teinte- S= saturation)

🖤 Détail

		Détail	•
•	0		*
	Netteté		
Gain		- 9	5
Rayon	٠	— 0,	
Détail			
Masquage	\	- 6	0
2	Réduction du bruit		
Luminance			
Détail		- 5	0
Contraste	۵		0
Couleur		- 2	
Détail			0

Netteté

• **Gain** : quantité de détail ajoutée (Accentuation) ; en appuyant sur ALT, l'image passe en N & B ce qui aide à apprécier le résultat

• *Rayon* : taille des bords créés lors de l'opération précédente.

Pour les images détaillées, agit sur les détails fins à sa valeur minimale (architecture, paysage => valeur = 1) ; images à contours doux (portrait), préférer une valeur de 1 à 3

• **Détail** : filtre l'accentuation, supprime les halos surtout avec un gain élevé ; le **zéro** représente l'effet maximal (suppression totale des halos)

• *Masquage* : crée automatiquement un masque pour protéger des zones moins détaillées :

0= pas de masque

Réduction du bruit de luminance

- Luminance : produit un lissage assez artificiel des détails, réservé aux zones très bruités
- Détail : > à 50 (valeur par défaut), réduit le lissage et préserve les détails
- Contraste : poussé à droite, préserve mieux les détails

Réduction du bruit de chrominance (couleurs)

Utile pour corriger le bruit (grains multicolores) apparaissant lors de la correction des basses lumières (éclaircissement des zones sous-exposées)

- **Couleur** : réduit le bruit
- Détail : limite la désaturation ; > 50 tend à produire des artefacts sur les bordures

Pour contrôler les résultats, zoomer l'image à + de 100%

🖤 Corrections de l'objectif

🖤 Effets

Le *vignettage* (quantité > 0) pour fermer une image

Ajout de grain : la visibilité de l'effet est liée à la dimension de l'image (disparaît lors de l'interpolation) donc à faire sur la dimension finale de la photo.

- Régler les paramètres du pinceau (*taille* à la molette de la souris)... *Débit* transforme le pinceau en aérographe. *Densité* règle l'opacité.

- Choisir le/les effet(s) et appliquer le pinceau

- Une fois le pinceau passé, si on a coché *masquage automatique*, on peut modifier à nouveau les effets... ou les annuler

- La touche O permet de contrôler la zone modifiée par le pinceau

- Cliquer pour un nouveau réglage sur nouveau

- Le débit inférieur à 100 permet de réduire gommer (valeur = 0) les corrections que l'on vient d'effectuer

- Grâce à A/B, on peut régler **2 pinceaux** différemment pour alterner rapidement l'usage de l'un ou de l'autre

🖤 Paramètres prédéfinis <u>voir</u>

La fenêtre "Paramètres prédéfinis" de *Lightroom* offre une collection de réglages intéressants

Ci-dessus : "Paramètres prédéfinis "Création en couleur ton froid" + accentuation (grain 131) + "vignettage après recadrage"

L'intérêt de cette liste est "pédagogique". En analysant le positionnement des curseurs des différents réglages proposés, cela permet de mieux comprendre comment ils réagissent, pour créer ses propres réglages !

Ceux-ci peuvent ensuite être enregistrés comme "*Paramètres prédéfinis de l'utilisateur*" : intéressant pour une série... cf. ma série *"Derrière les murs"*

Sauvegarde des modifications

L'indexation effectuée dans *Lightroom* reste visible lors de la lecture du fichier par *Photoshop* ou *Bridge*, à condition que le fichier *.xmp ait été copié avec, dans le même répertoire.

Les préférences de Lightroom ont été réglées comme suit :

	Gestion des fichiers	Metadonnees	
Edition			
V 1	Proposer des suggest	ions à partir des valeurs récemment sais	isies Effacer toutes les listes de suggestions
	Inclure les paramètres	de développement dans les métadono	nées des fichiers IPEG. TIFF. PNG et PSD
	Carino andrena Kanana	at las madifications au format VMD dans	a las fichicas accours
	corre automatiqueme	nues mounications au format XMP dans	sies numers armexes
Recher	che d'adresses		
E	Rechercher la ville. l'é	tat et le pays des coordonnées GPS poi	ur fournir des succestions d'adresse
	Evporter des susset	ano d'adresse losses las charme d'adr	arra contuidar
	caporter des suggest	una u auresse iursque les champs 0 80h	ESSE SWILL HUES
Détecti	ion des visages		
	Détecter automatique	ment les visages sur toutes les photos	
EVIE			
EATH	Ecrico las modifications	s de date ou heure dans des fichiers Ra	aw propriétaires.
EAIF	corre les mouncauors		

Avec ces paramètres, une photo retouchée avec les réglages de *Lightroom*, pourra ultérieurement être ouverte dans *Photoshop* -- elle s'ouvrira alors automatiquement dans *Camera Raw* -- en conservant ces réglages (sans besoin de l'exporter, ce qui a contrario "figerait les réglages"), réglages que l'on pourra annuler ou continuer de modifier. C'est valable aussi bien pour une image en raw qu'en jpg. Rappelons que si besoin on peut forcer l'ouverture dans CR depuis PSP :

Photoshop : Fichier > Ouvrir sous : choisir le format "camera raw" dans la liste Bridge : Fichier > Ouvrir dans camera raw

EFFETS LIGHTROM

Original

Courbe de tonalité : applat

Courbe de tonalité : contraste moyen

Virage partiel 1

Virage partiel 2

Virage partiel 3

Virage partiel 4

Ignorer le blanchiment

Création en couleur passé 1

Création en couleur passé 2

Création en couleur photo vieillie

Création en couleur point de contrôle de couleur 1

Création en couleur point de contrôle de couleur 2

Création en couleur point de contrôle de couleur 3

Création en couleur polaroïd vieilli

Création en couleur positif direct

Création en couleur ton froid

Création en couleur verres violet

Création en noir et blanc Aspect 1

Création en noir et blanc Aspect 3

Création en noir et blanc Aspect 4

Création en noir et blanc cyanotype

Création en noir et blanc faible contraste

Création en noir et blanc fort contraste

lumière à l'ancienne

Création en noir et blanc niveaux de gris patinés

Création en noir et blanc ton crème

Création en noir et blanc ton sélénium

Création en noir et blanc ton sépia

Effets de contour vignette PC 1

Effets de contour vignette PC 2

Filtre noir et blanc : filtre bleu

Filtre noir et blanc : filtre bleu à fort contraste

Filtre noir et blanc : filtre jaune

Filtre noir et blanc : filtre orange

Filtre noir et blanc : filtre rouge

Filtre noir et blanc : filtre rouge à fort contraste

Filtre noir et blanc : filtre vert

Filtre noir et blanc : grain de film infrarouge

Filtre noir et blanc : infrarouge

Noir et blanc : Grain léger

Couleur : Grain léger

Noir & blanc : Grain lourd

Noir & blanc : Grain moyen