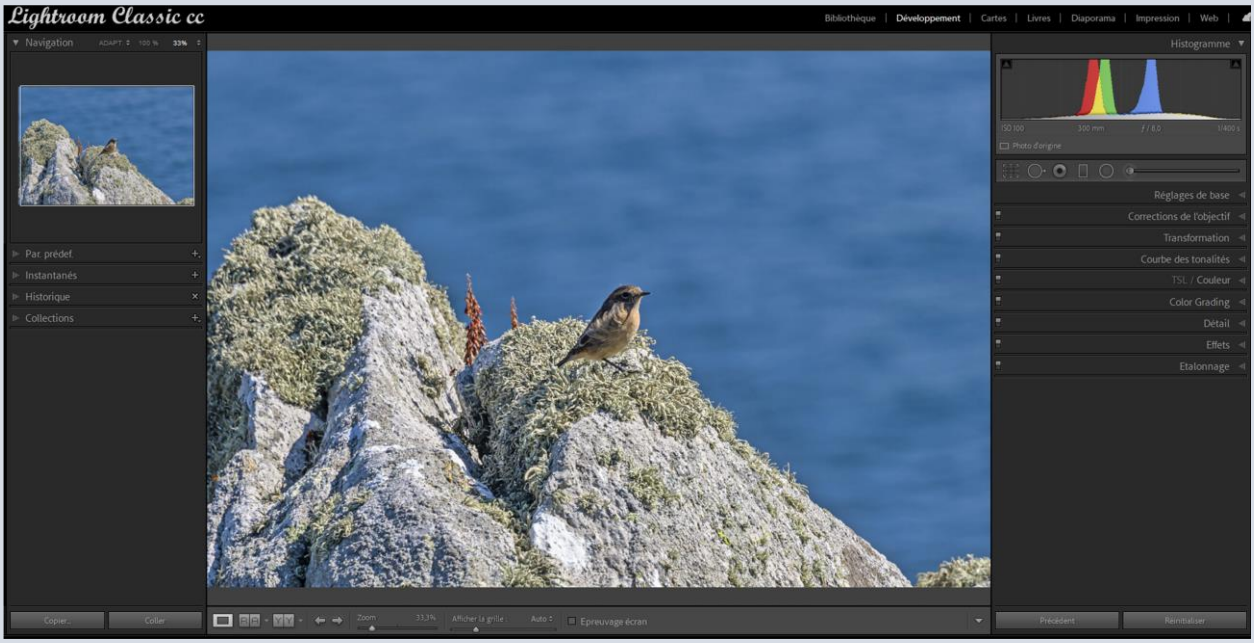
TUTORIEL LIGHTROOM



Alain Blogad

0-SOMMAIRE.

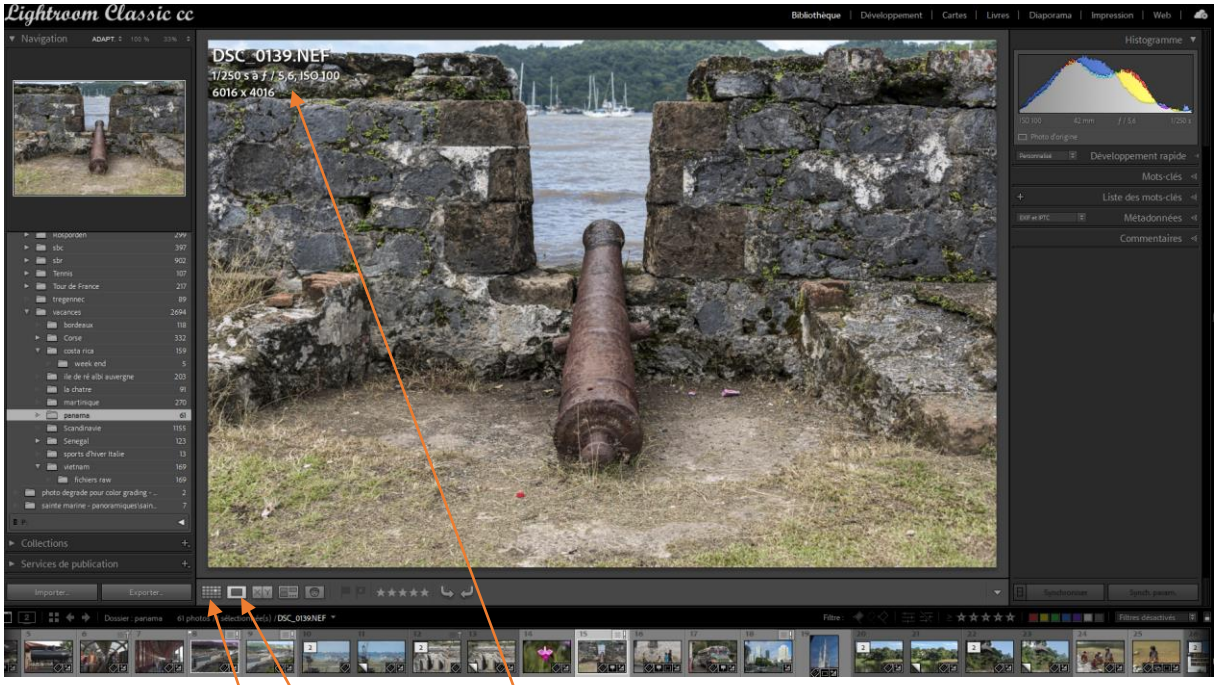
Table des matières

0-Sommaire. 2
1-L'interface. 4
2. La Gestion du Catalogue. 9
3. L'importation des Photos et le Tri. 11
4. Les aperçus dynamiques et le travail hors ligne. 16
5. La Création des collections. 17
6. Les mots clés. 22
7. La Correction des profils des Objectifs 27
8. La Correction Manuelle des aberrations chromatiques. 32
9. La Rectification des perspectives 33
10. Les Réglages de base 35
1- L'écrêtage. 35
2- Les Profils Adobe Raw et créatifs. 36
3- Correction de la Balance des blancs. 37
4- Correction de la Tonalité. 38
5- Renforcer la Présence. 40
11. Le Recadrage 42
12. La courbe des Tonalités 45
13. La Correction des défauts. 47
14. Les Filtres. 49
1- Le Filtre Gradué. 49
2- Le Filtre Radial. 52
3- Le masque de gamme. 54
15. Le Pinceau de Retouche. 56
16. Utilisation de 2 écrans. 60
17. La Netteté et la réduction du Bruit. 61
18. La correction des Couleurs avec l'outil TSL. 63
19. La conversion Noir et Blanc. 66
20. Les Effets. 69
21. Les Editeurs Externes 71
22. Le Module Cartes 74
23. L'Exportation des Photos. 76
24. L'Assemblage Panoramique. 80

25. La Fusion HDR. 82
26. Epreuvage écran. 84
27. Les Piles. 87
28. L'impression. 88
29. Les Préférences. 97
30. Color Grading. 103
31. Le zoom. 106
32. La Création d'un modèle de coopyright. 108

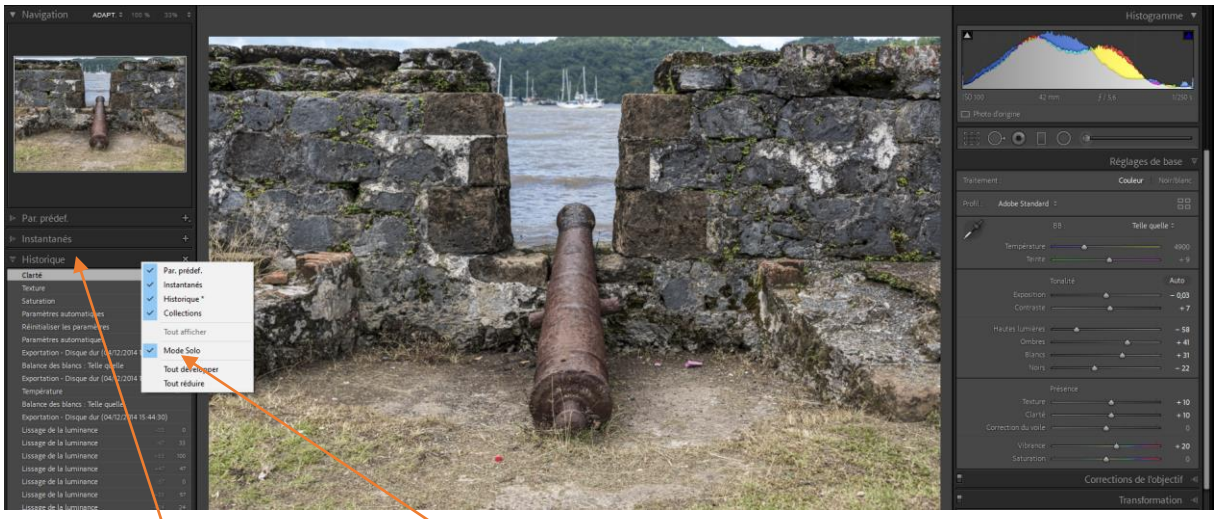
1-L'INTERFACE.

Le logiciel Lightroom comporte plusieurs modules, **Bibliothèque** pour la gestion des images ; **Développement** pour le traitement et les corrections ; **Cartes** pour la géolocalisation ; **Livres**, **Diaporama**, **Impression** et **Web** pour la diffusion. Vous pouvez masquez n'importe quel module par clic droit sur ce dernier et en décochant celui que vous ne voulez plus voir apparaître.

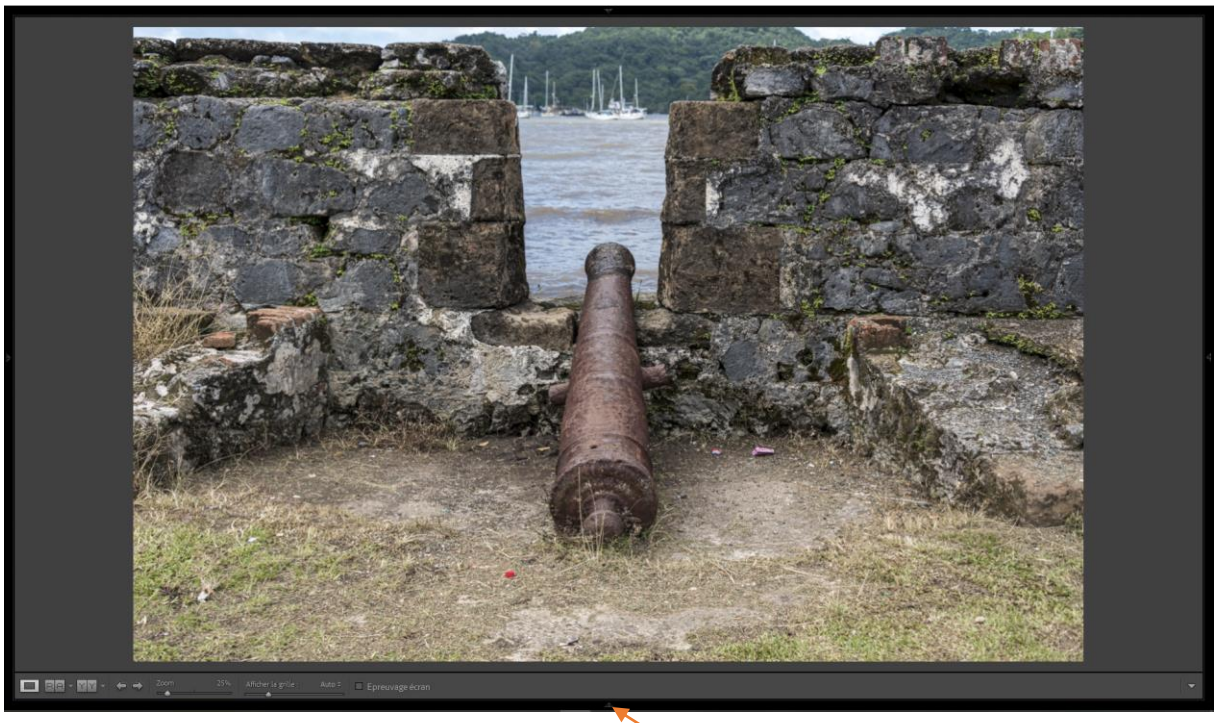


Quel que soit le module que vous avez choisi, l'organisation reste la même. **Les photos** s'affichent sur la partie centrale, **les outils d'organisation** à gauche et **les outils de correction** à droite. Ces outils peuvent être masqués et rappelés avec la touche **Tab** ou séparément avec les flèches, gauche et droite. Dans le Bandeau supérieur se trouvent les modules, et dans le bandeau inférieur les dossiers et les vignettes des photos. Ces bandeaux peuvent être masqués et rappelés par les flèches haute et basse. Pour escamoter l'ensemble des panneaux, appuyez sur les touches **Maj+Tab**. Pour masquer la barre d'outils se trouvant sous la partie centrale, utilisez la touche **T**. Les panneaux latéraux et celui du bas sont ajustables en tirant dessus avec la souris. Dans le module bibliothèque, Il existe 2 modèles d'affichage, le mode grille et le mode loupe. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre en cliquant sur les vignettes. <Grille> et <Loupe> ou en utilisant la touche **G**, pour passer en mode grille et la touche **E** pour repasser en mode loupe. Dans le module développement vous êtes systématiquement en mode loupe. Un appui sur la touche **G** dans ce module vous repasse en mode grille dans le module bibliothèque. En mode loupe la touche **I** permet par pressions successives (3) d'afficher des <Jeux d'informations>.

<Retour TdM>

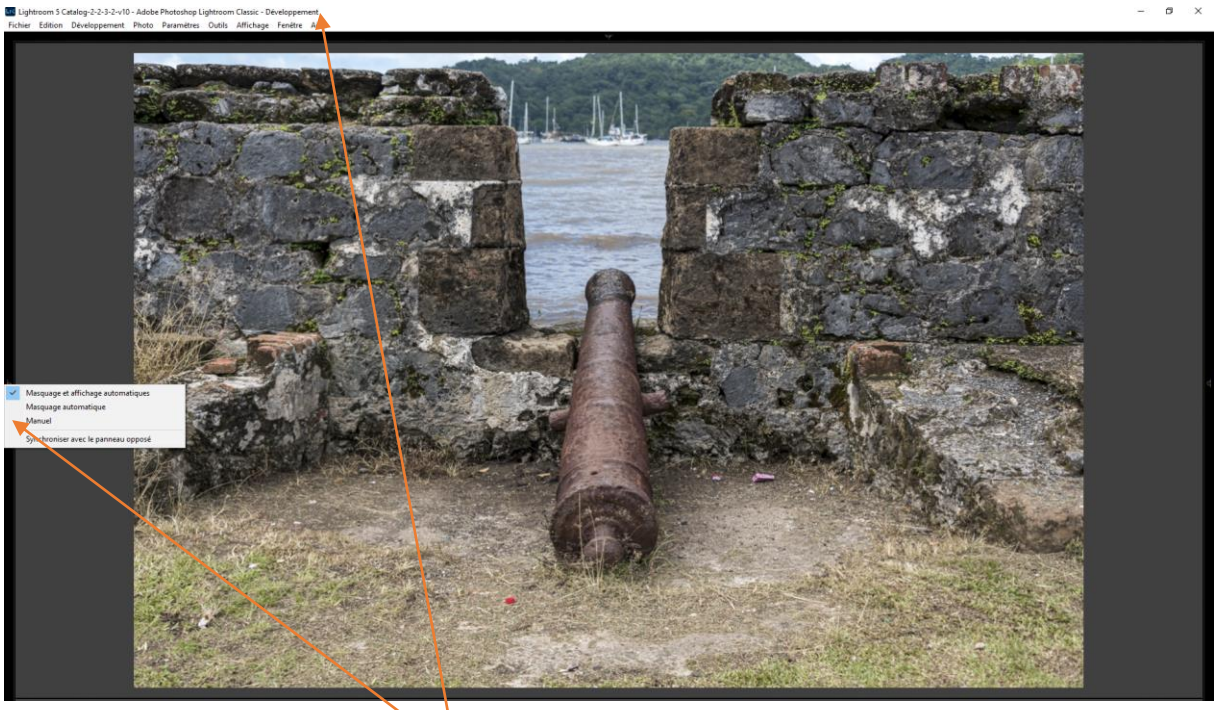


L'empilement des panneaux d'outils à gauche ou à droite oblige à faire l'ascenseur pour passer de l'un à l'autre. Pour avoir accès à la modification des paramètres, il faut faire un clic droit sur <Une barre d'outils>. La méthode <Solo**>** permet d'avoir un seul panneau d'outils ouvert à la fois. A chaque fois que vous passerez dans un autre panneau, le précédent se fermera.



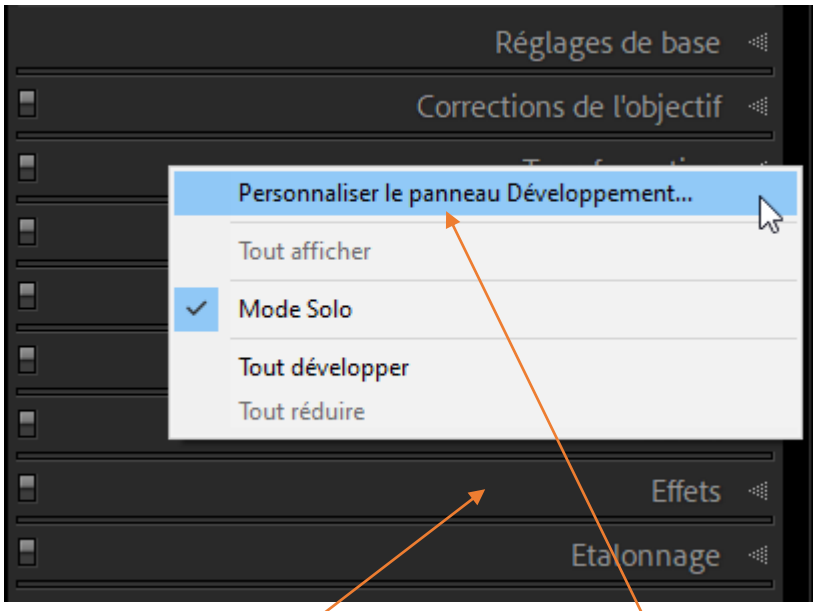
Après avoir escamoté tous les panneaux, <Maj+Tab>, le bandeau réapparaitra momentanément, en passant la souris sur l'un des <Quatre côtés>. Vous pouvez passer en mode plein écran avec la touche **F.** Vous pouvez modifier l'éclairage de fond par appuis successifs sur la touche **L**.

<Retour TdM>

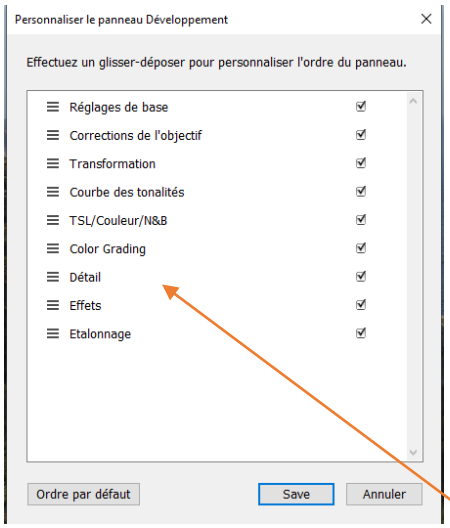


En faisant un clic droit sur une <Flèche>, vous pouvez, configurer le masquage.
En appuyant sur les touches <Maj+F> vous pouvez escamoter la barre supérieure de l'interface.

<Retour TdM>

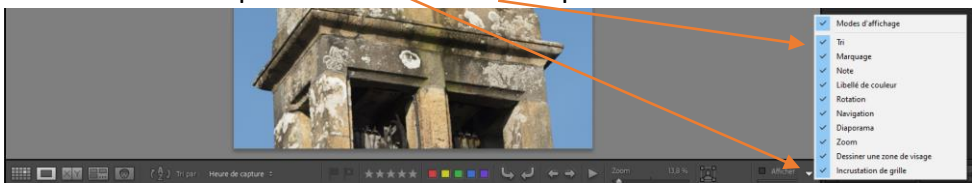


Dans le module de développement, vous pouvez personnaliser l'ordre des outils. Faire un clic droit sur un <Outil>et cliquez sur <Personnaliser le panneau de développement>.



Faire un clic gauche maintenu sur un <Outil> et le déplacer selon votre choix.

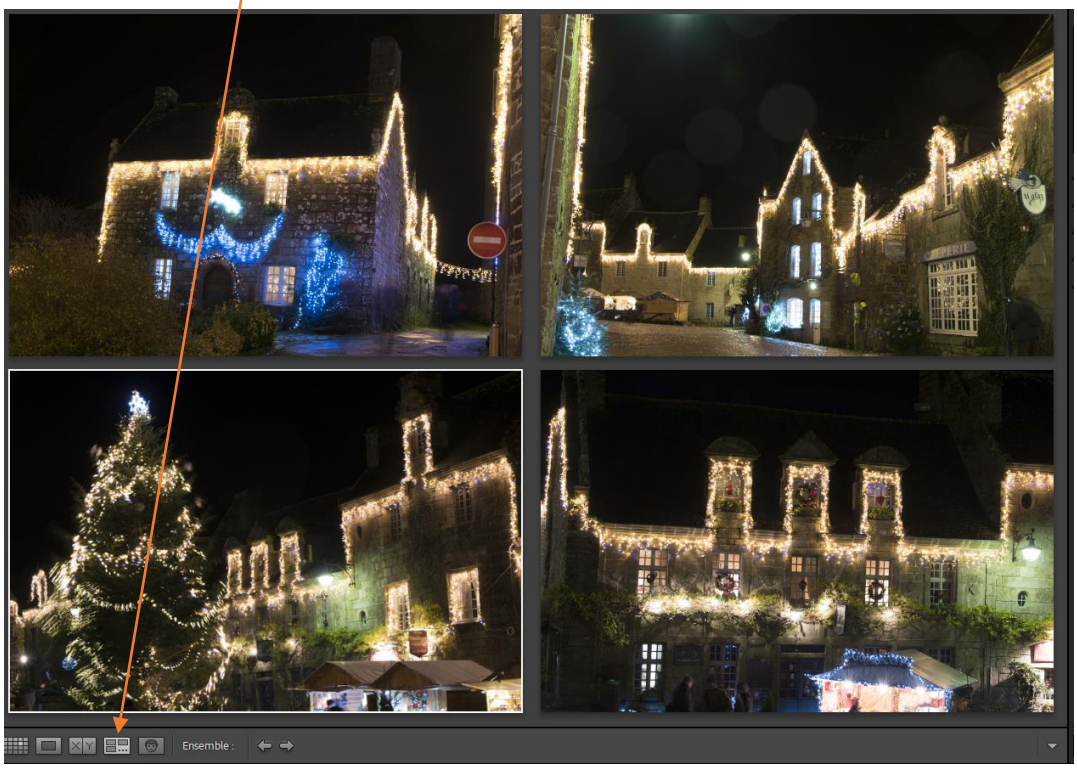
Clic gauche sur <La flèche> pour apparaître les outils de la barre centrale des 2 modules. Module bibliothèque. Cochez les <Outils> que vous voulez afficher sur la barre centrale.



Module développement. Idem

<Retour TdM>

Dans le module Bibliothèque, vous pouvez comparer 2 photos, en sélectionnant les <Vignettes> dans le bandeau du bas. Ctrl+clic gauche sur les photos à comparer, puis en appuyant sur la touche **C,** ou avec <L'outil> dans la barre d'outils. Vous pouvez zoomer et naviguer de manière synchrone si le <Cadenas> est fermé. L'image de gauche est la sélection et l'image de droite le candidat, que vous pouvez changer en vous déplaçant dans le film fixe avec les flèches droite ou gauche de votre clavier. Si vous sélectionnez plusieurs photos, la touche **N** ou <L'outil> permet de faire apparaître l'ensemble des photos sélectionnées.

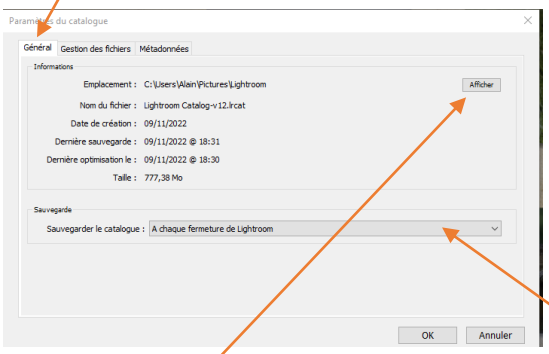


<Retour TdM>

2. LA GESTION DU CATALOGUE.

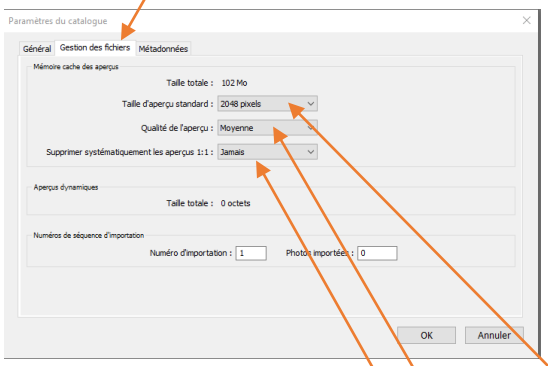
Le catalogue est une base de données. Les photos ne sont pas intégrées, mais seulement indexées. Uniquement les travaux et les modifications sont enregistrés. Lorsque vous lancez lightroom pour la première fois, il va vous demander de créer un catalogue dans le répertoire : Ce Pc > images > Lightroom (par défaut). Vous avez la possibilité de choisir un autre répertoire. Ce message n'apparaîtra plus par la suite. Si vous avez plusieurs disques durs, choisissez le plus rapide, du type SSD si possible. En allant dans le répertoire, vous allez trouver un sous répertoire qui contient les sauvegardes, <Backups>. Un sous répertoire, les paramètres <Paramètres Lightroom>. Un fichier, la base de données, <.lrcat>. Un fichier, les informations supplémentaires sur les photos, <.lrcat-data>. Un fichier,les aperçus créés lors de l'importation, <Previews.lrdata> . Un fichier les aperçus dynamiques, <Smart Previews.lrdata>. Lorsque Lightroom est en cours de fonctionnement 3 autres fichiers sont visibles, <.lrcat.lock>, qui est un verrou de sécurité, <.lrcat-wal> qui contient les données en transit avant d'être inscrites dans le catalogue ainsi <.lrcat-shm>. Il est possible de trouver les informations sur le catalogue en allant dans : Edition\paramètres du catalogue

Onglet général.



Vous pouvez déterminer la fréquence de < sauvegarde > de votre catalogue.
Le bouton <Afficher> permet d'ouvrir la fenêtre à l'emplacement du catalogue.

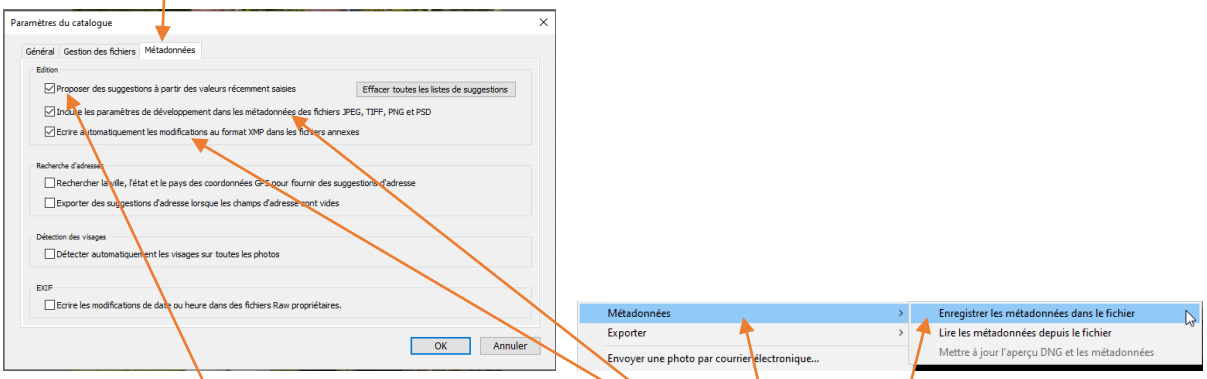
Onglet gestion des fichiers.



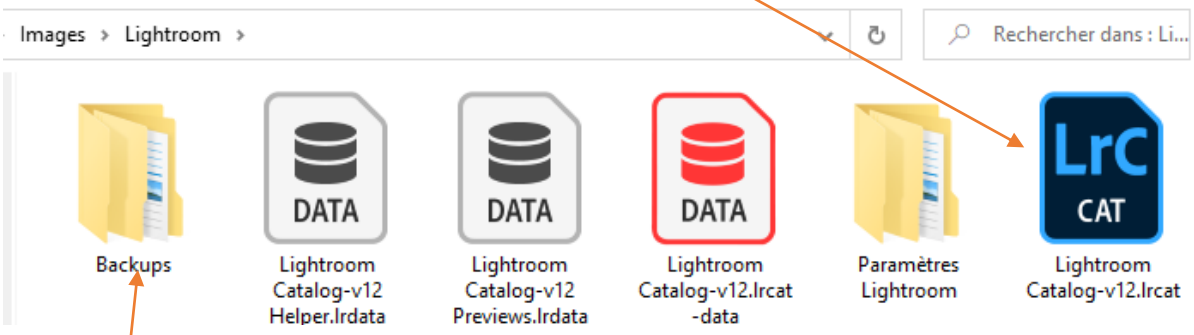
Pour la taille des aperçus, mettre la valeur juste au-dessus de la définition de votre écran. Pour un écran Full HD 1920*1080, mettre <2048>, valeur juste au-dessus de1920.
Mettre la qualité des aperçus sur < moyenne >. Pour le délai de la suppression des aperçus 1:1, vous pouvez choisir < Jamais > pour éviter d'avoir à les recréer en cas de besoin, seul inconvénient, les gigaoctets accumulés.

<Retour TdM>

Onglet métadonnées.



Cochez <Proposer des suggestions> et <Inclure les paramètres>.
Vous pouvez enregistrer les modifications dans un fichier annexe XMP. Les fichiers XMP sont reconnus par d'autres applications (Photoshop). Cochez<Ecrire automatiquement>. Pour le faire manuellement, clic droit sur une vignette <Métadonnées><Enregistrer>. La recherche d'adresse n'est utile que si vous êtes équipé d'un GPS.
Je vous conseille d'utiliser qu'un seul <Catalogue> et de supprimer les anciens, Lightroom va vous demander de créer un nouveau à chaque changement de version.
Le répertoire Lightroom va ressembler à celui-ci.



Dans <Backups> ne garder que les 2-3 dernières sauvegardes. Les Go s'accumulent rapidement, il est donc nécessaire de faire le ménage de temps en temps en supprimant au moins les anciennes sauvegardes. Pour plus de sécurité, vous pouvez faire des sauvegardes supplémentaires sur un disque externe.

Ci-dessous un exemple d'installation de lightroom.
Programme et catalogues sur le disque C, installation par défaut.
Les photos sur une autre partition ou un autre disque.
C : programmes\adobe\adobe lightroom (le programme).
C : Ce Pc\Images\lightroom (catalogues avec les données des photos et les aperçus).
F : images\clic clap\les samedis\les roches du diable (les photos).

<Retour TdM

3. L'IMPORTATION DES PHOTOS ET LE TRI.

L'importation.

Avant d'importer les photos, je vais aborder le vaste sujet de la gestion de ces dernières. Quelle est la meilleure méthode, par dates, par thèmes, ou autres. Je vous laisse le soin de décider. Je vais vous donner ma méthode, que j'essaye de respecter, mais je ne dis surtout pas que c'est la meilleure, à vous de juger et d'adopter la vôtre.

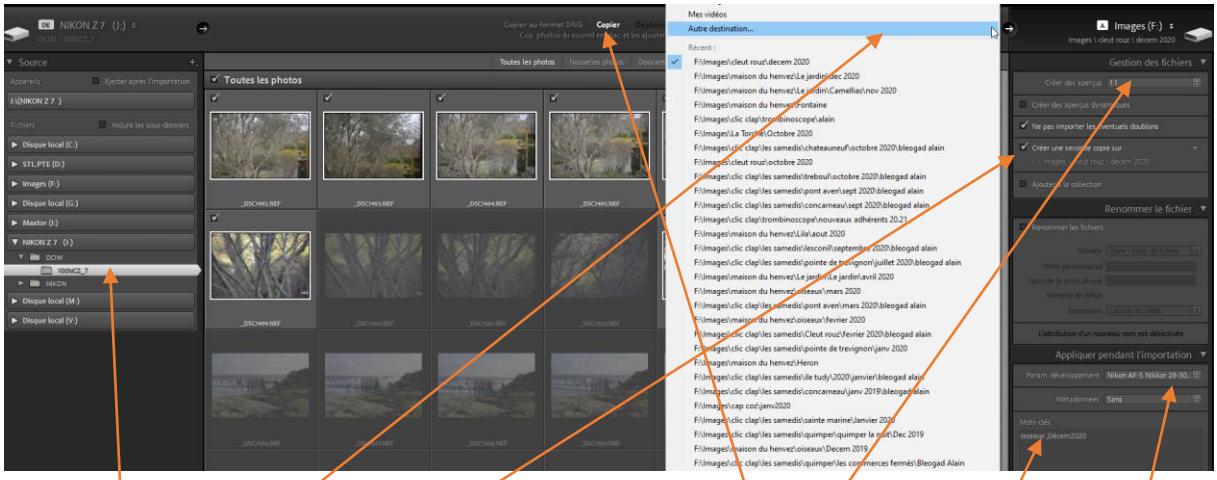
Images\thèmes\lieu\dates.

Images\vacances\Tunisie\djerba\2000
\2001
\Tunis\2003
\martinique\2000
\anniversaires\Jean\2000
\2001
\Martine\2000
\Noël\
\Club photo\
\mariages\

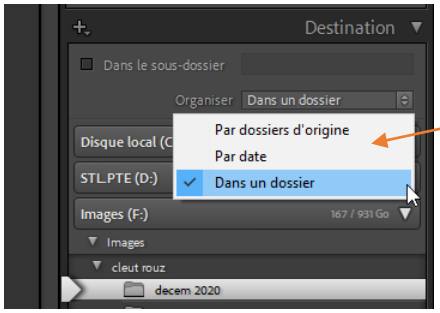
Attention il faut bien réfléchir avant et être très rigoureux, une fois l'importation réalisée il ne faut plus changer de répertoire aux photos. Lightroom indexe la photo importée avec son contenu, mais ne la télécharge pas dans Lightroom. Il aura toujours besoin du fichier se trouvant dans son emplacement d'origine. Il existe quatre modes d'importation : <Copier au format DNG (raw)> ; copie au format DNG dans un nouvel emplacement. <Déplacer> ; déplace dans un nouvel emplacement le contenu source (impossible à partir d'une carte mémoire). <Copier> ; copie dans nouvel emplacement le contenu source. <Ajouter> ; permet d'indexer les images source là où elles se trouvent, sans les déplacer, à utiliser si vous avez importé vos photos avec un autre logiciel. Attention si vous avez déjà importé vos photos avec un autre logiciel, surtout ne pas utiliser la fonction copier, celle-ci vous créera sinon un second dossier avec les mêmes photos et seul le second dossier sera indexé.
Si vous changez de répertoire à vos photos avec l'explorateur après les avoir importées dans lightroom, il faudra remettre à jour l'emplacement du dossier. Dans le cas contraire vous verrez apparaître le message (**le fichier est introuvable**) en mode développement.

<Retour TdM>

Le menu importé est divisé en quatre panneaux. La colonne source à gauche, dans laquelle on trouvera les disques durs, les disques externes, les clés usb, l'appareil Photo, la carte mémoire et les répertoires. Le panneau central permet d'afficher les photos en mode grille ou en mode loupe. La colonne de droite permet de gérer l'importation des fichiers avec éventuellement certains paramètres prédéfinis, comme la correction des objectifs, la création d'aperçus dynamiques. Le panneau supérieur de sélectionner le mode d'importation.



Dans l'exemple, j'ai choisi l'importation à partir d'un lecteur de cartes. Le dossier <DCIM> est automatiquement sélectionné sur la carte. Dans mon cas les photos sont dans le dossier <100NCZ_7>. Pour la destination, Choisir le répertoire désiré s'il existe déjà ou <Autre destination**>** pour créer un autre. Possibilité de créer une sauvegarde sur un disque externe <Créer une seconde copie>. Nous allons utiliser la fonction <Copier> pour copier de la carte vers le répertoire de destination. Importation, avec les paramètres prédéfinis <Corrections des profils des objectifs>. Se reporter au chapitre (7) pour la création des paramètres prédéfinis. Choisissez la création des aperçus <1 : 1> pour vous permettre de zoomer dans les photos sans attendre le rafraichissement pour exécuter le tri aussitôt après l'importation. Possibilité de créer <Aperçus dynamiques>. Mettre les <Mots-clés> souhaités pour les intégrer à toutes les photos lors de l'importation. > <Ajouter à la collection> permet de mettre les photos importées dans une collection. Vous pouvez choisir <L'organisation>.



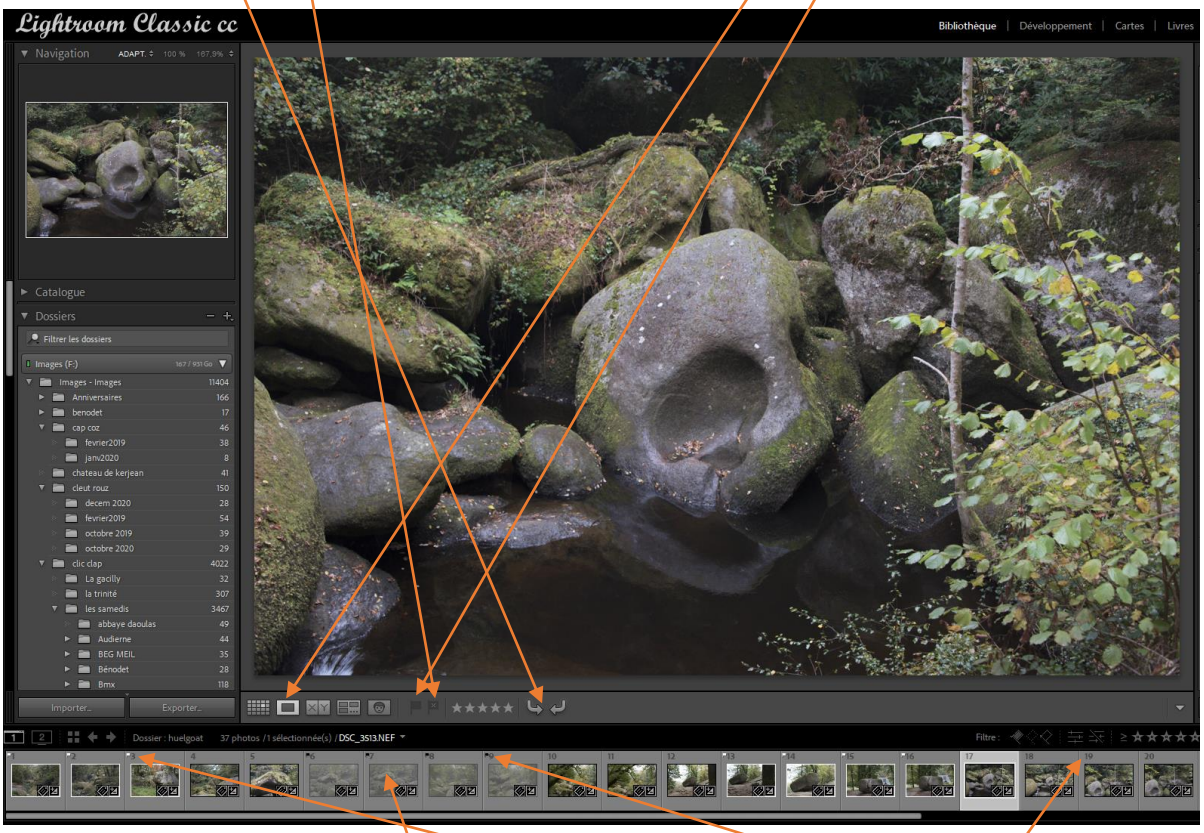
Sélectionnez vos photos, et cliquez sur **Importer.**

<Retour TdM>

Le Tri des Photos.

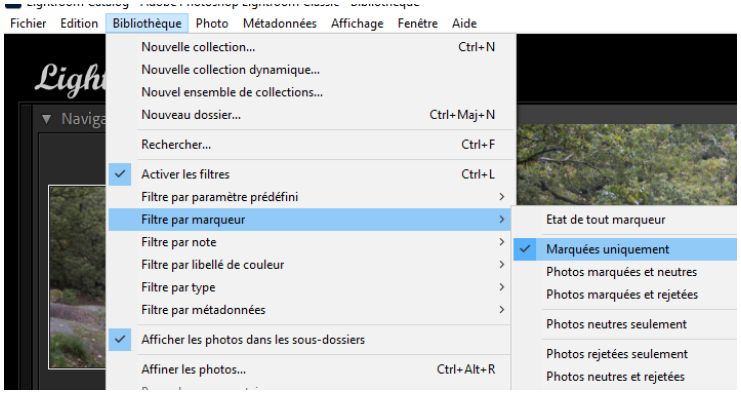
Première passe.

Le tri doit se faire dès l'importation réalisée. Je passe en mode <Loupe>. Je vais faire la sélection des photos : Marquée (pour photo Retenue) touche (P) <Drapeau Blanc>. Rejetée touche (X) <Drapeau Noir> et touche (U) neutre, si je suis indécis, sans marquage. Je réalise la rotation <Antihoraire> si nécessaire. Pour aller plus vite, il faut verrouiller la touche majuscule pour passer directement à la photo suivante dès l'application de l'attribut.



Photos marquées (retenues) <Drapeau blanc> rejetées <Drapeau noir> non marquées. Les photos rejetées présentent un <Voile gris>.

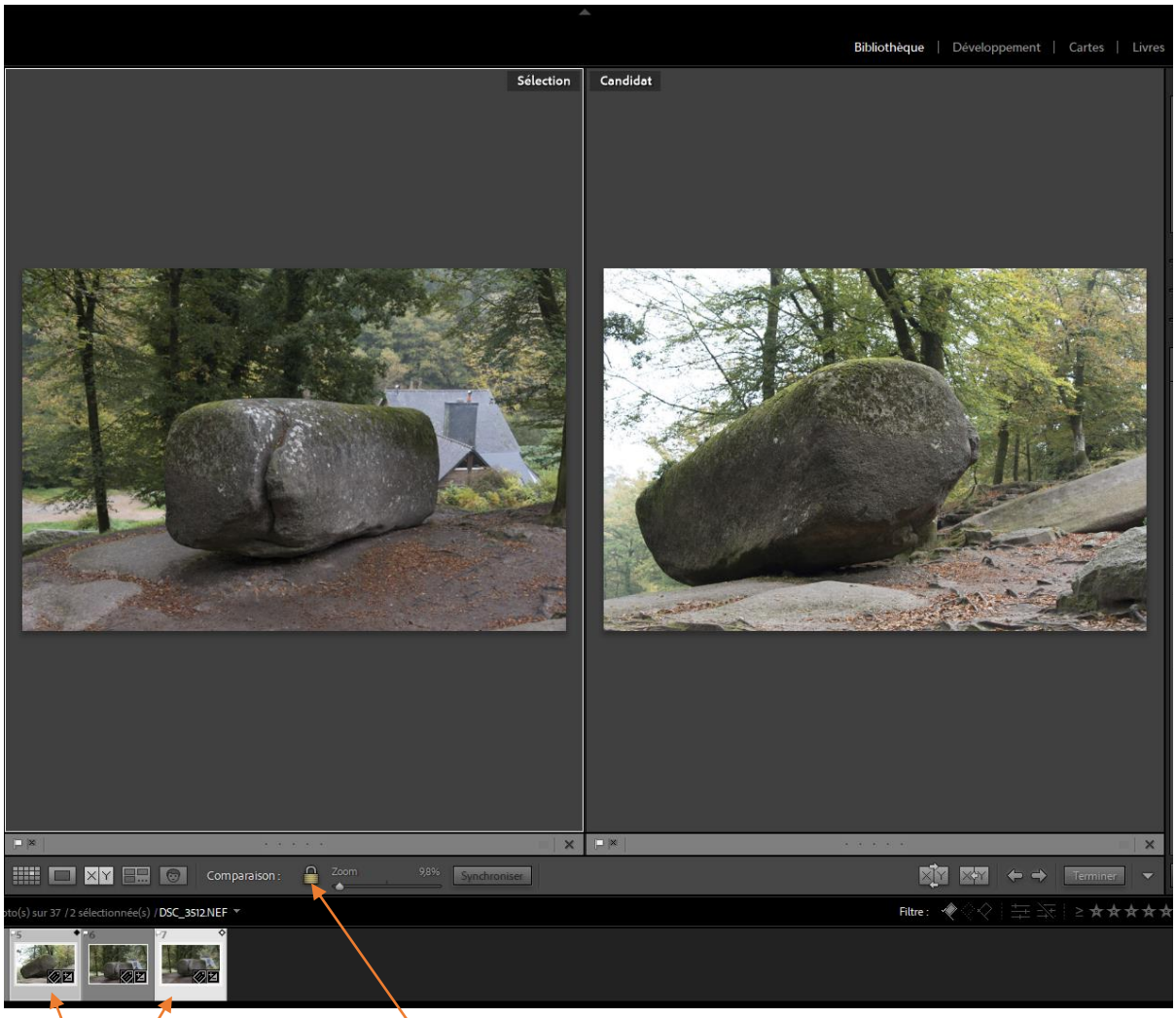
Allez dans <bibliothèque> cochez <activer les filtres> <Filtre par marqueur> <Marquées uniquement> pour afficher seulemnt les photos retenues.



<Retour TdM>

Deuxième Passe.

Possibilité de sélectionner les marqueurs en cliquant sur les 3 drapeaux, <Blanc> seules les photos retenues sont affichées. Vous pouvez zoomer sur la photo clic gauche et vous déplacez dans la photo clic gauche maintenu pour vérifier la netteté. C'est le moment de donner une note à la photo de <1 à 5 étoiles>. C'est pour donner une certaine hiérarchie à vos photos (Par exemple 4 pour les très belles photos et 5 pour la photo exceptionnelle).



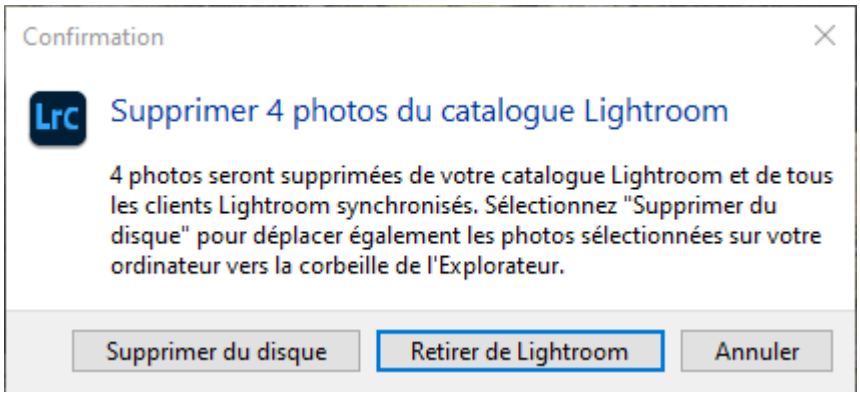
Si plusieurs photos se ressemblent, utilisez le mode comparaison **(C)** après avoir sélectionné <2 photos>. Les 2 photos s'affichent côte à côte. Celle de gauche s'appelle, sélection et celle de droite, candidat. Eliminez la moins bonne (X). Si vous devez faire le choix entre plusieurs photos vous pouvez sélectionner une seule, activer le mode comparaison **(C)** et vous déplacer avec les flèches du clavier. Vous pouvez zoomer sur la photo de manière synchrone cadenas fermé et manière asynchrone <Cadenas> ouvert.

<Retour TdM>

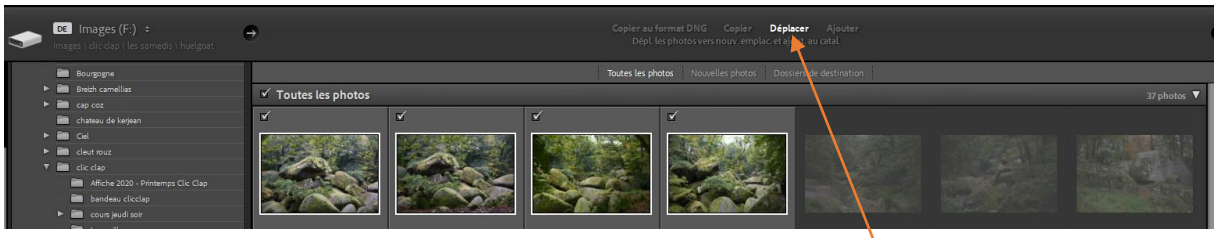
Troisième Passe.

Vous pouvez maintenant sélectionner le drapeau Noir pour afficher toutes les photos rejetées, refaire une passe et si vous changez d'avis, attribuer **(**P**)** pour la retenir. Idem pour les photos neutres pour leur attribuer **(**P**)** ou **(**X**)**.

Pour supprimer toutes les photos rejetées, (drapeaux noirs). Sélectionnez-les toutes **(Ctrl A)** Clic droit sur une photo, Choisissez **retirer les photos.** Une boite de dialogue vous demande de les supprimer ou de les retirer du catalogue Lightroom.



Supprimez-les du disque.



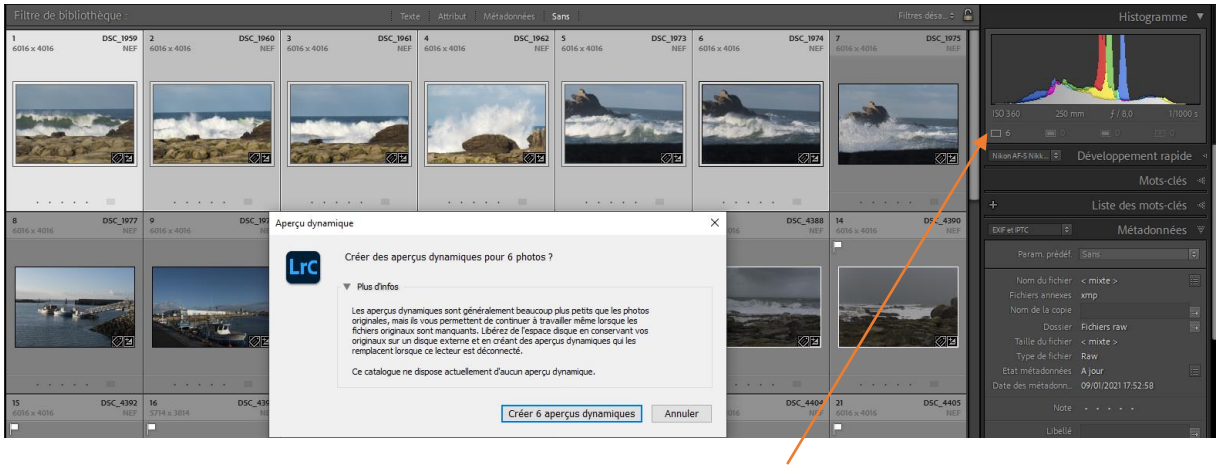
Vous pouvez déplacer des photos d'un répertoire vers un autre. Il faut sélectionner les photos à déplacer dans le répertoire source (mode bibliothèque), les retirer de Lightroom (clic droit sur une photo) sans les supprimer du disque, cliquez ensuite sur **importer**, sélectionner le répertoire source où se trouve les photos. Cliquez sur <Déplacer**>**, choisir le répertoire de destination ou le créer si besoin (autre destination) et cliquez sur importer.

<Retour TdM>

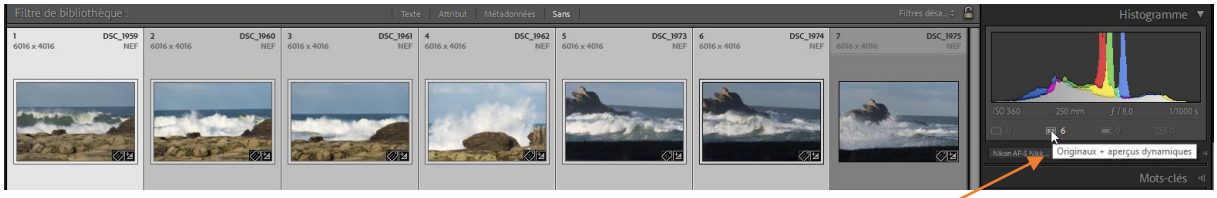
4. LES APERÇUS DYNAMIQUES ET LE TRAVAIL HORS LIGNE.

Les fichiers **Raw** étant très lourds (plusieurs mégaoctets) il est possible de les stocker sur un disque dur externe sans les importer sur votre ordinateur. Il suffit simplement d'importer les aperçus dynamiques. Vous pouvez ensuite travailler sur les aperçus sans avoir le disque dur externe raccordé.

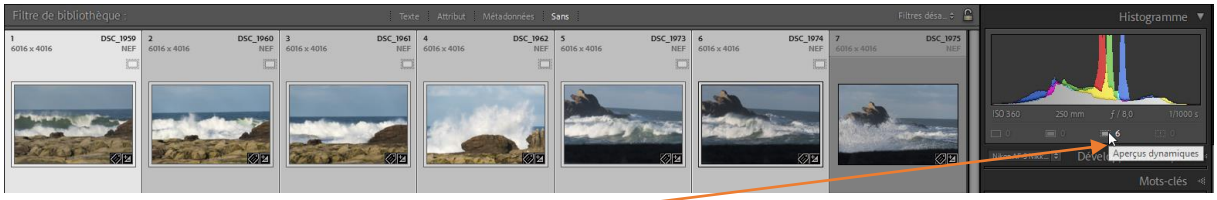
Les aperçus dynamiques sont des **fichiers DNG** (RAW) compressés de taille modeste qui peuvent être créés lors de <L'importation des photos>, si vous avez coché la case dans la gestion des fichiers, et qui permettent le traitement des photos dans le module développement sans la présence des fichiers sources sur votre ordinateur.



Vous pouvez les créer après, à la volée, en cliquant sur la <Case> dessous l'histogramme.



Le disque dur externe étant toujours raccordé, nous avons (originaux +aperçus dynamiques). Dans ce cas lightroom continue de travailler avec les originaux.



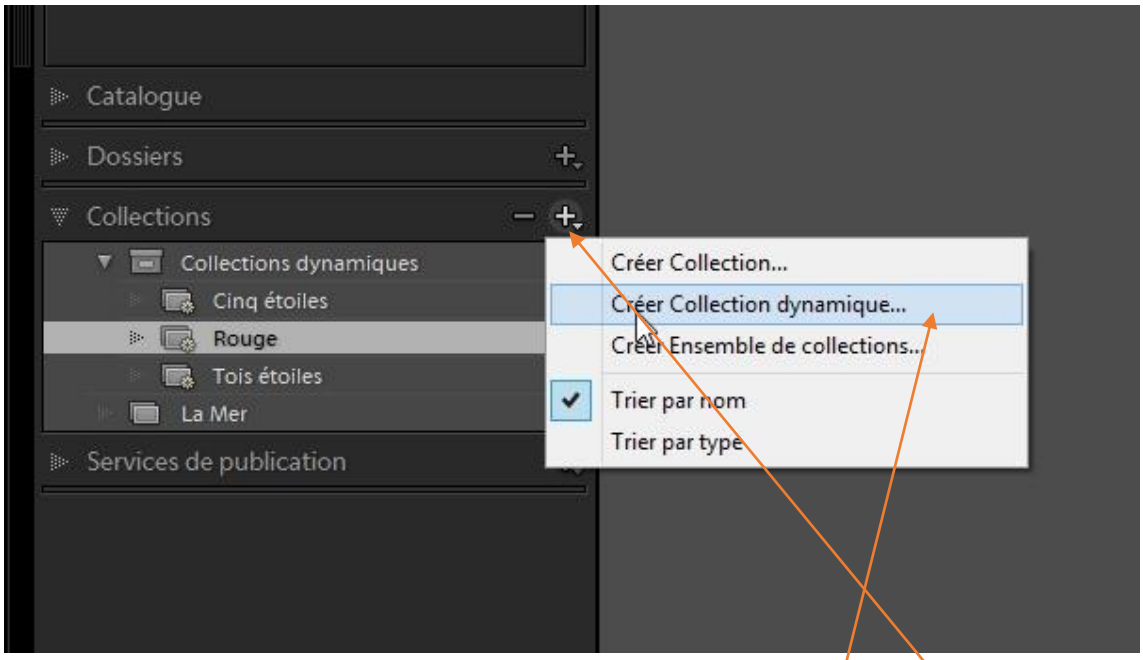
Le disque dur externe est dans ce cas déconnecté, Lightroom va travailler sur <Les aperçus dynamiques>. Vous pouvez réaliser toutes les modifications souhaitées dans le module développement. Les données seront réintégrées au fichier lorsque vous rebrancherez le disque externe.

<Retour TdM>

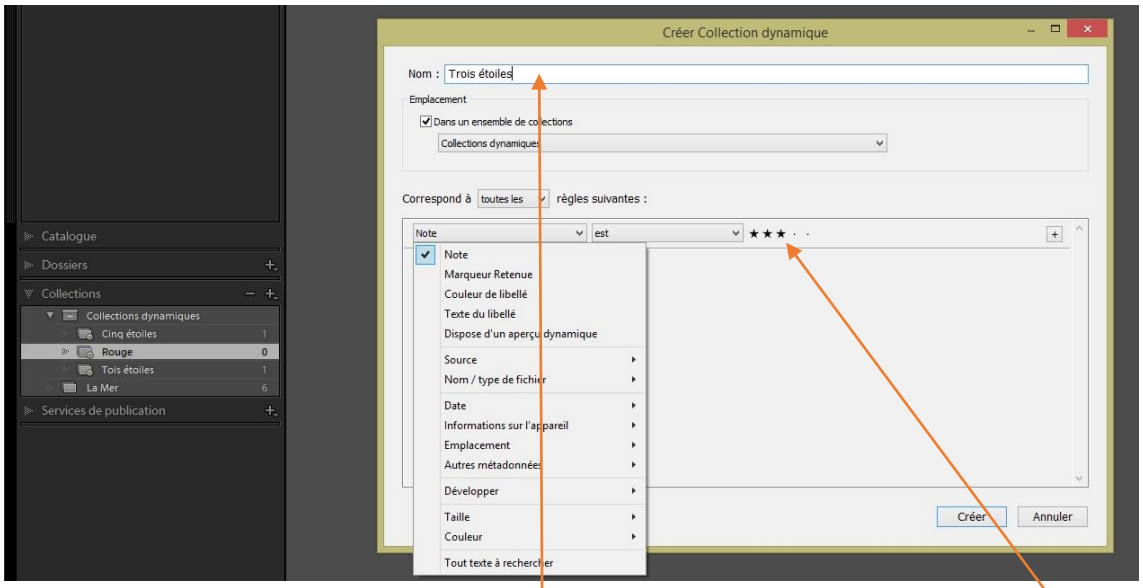
5. LA CREATION DES COLLECTIONS.

Les collections permettent la gestion des photos, en fonction de certains critères prédéfinis, **les collections Dynamiques**, ou en fonction de votre classement, **les collections classiques**. Une photo peut faire partie d'un nombre indéfini de collections, et vous pouvez créer autant de collections que vous désirez.

La collection Dynamique.

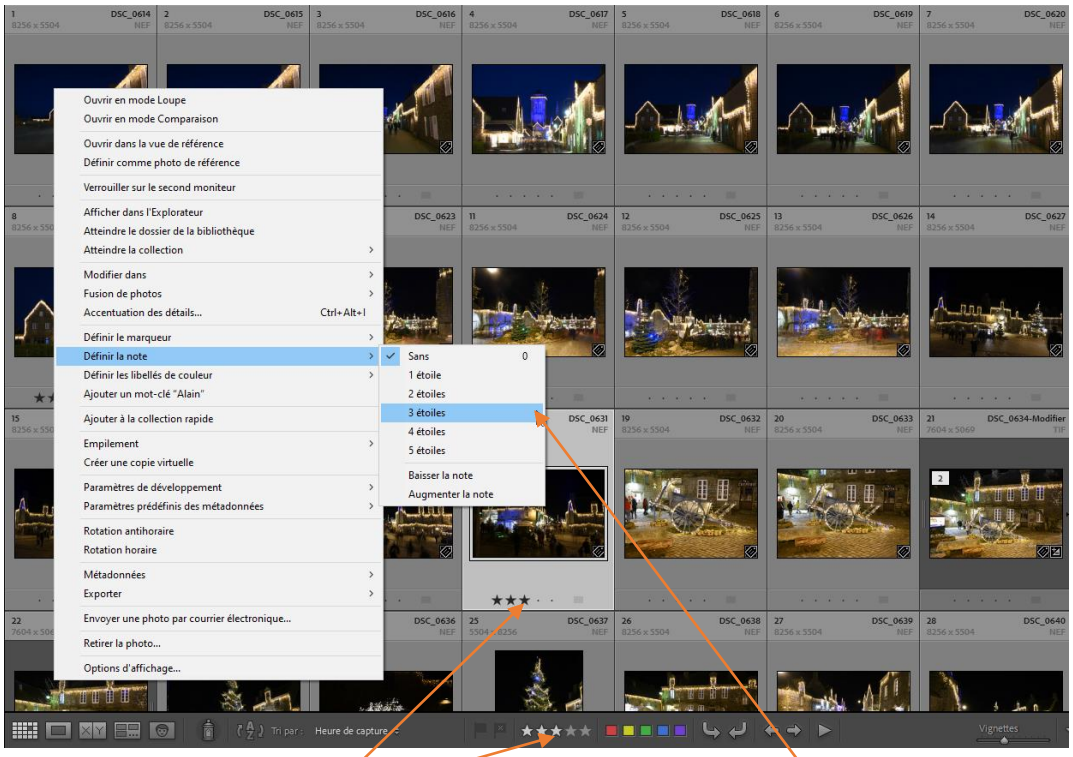


Dans le panneau de gauche du module bibliothèque, clic gauche sur le <+> de collections pour en créer une et sur le <-> pour la supprimer. Faire <Créer collection dynamique>.



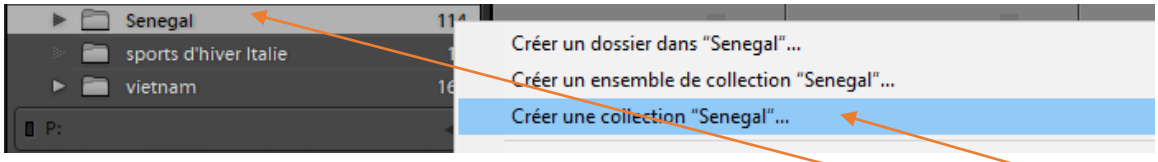
Choisir une collection avec le nom <Trois étoiles**>.** Le critère étant, la note de<3 étoiles>. Vous pouvez choisir un autre critère, marqueur, couleur, texte, supérieur à, ou autre critère dans la sélection.

<Retour TdM>

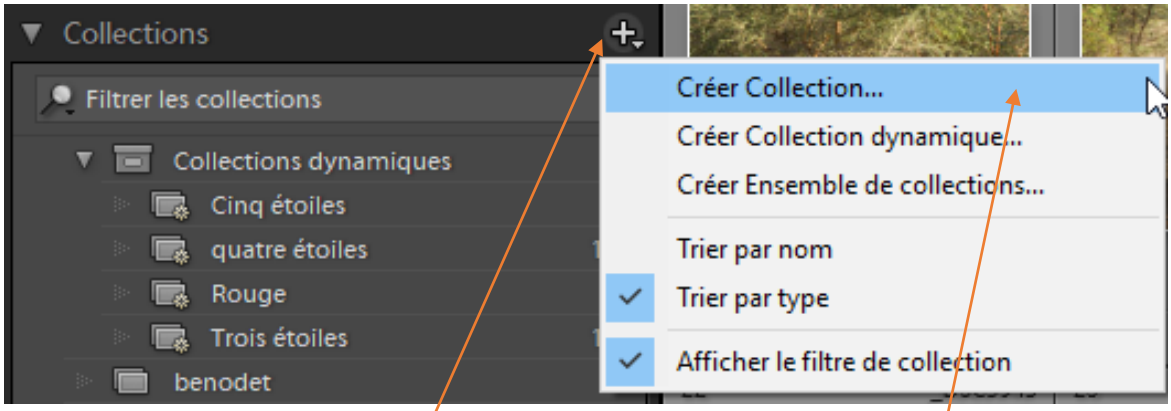


Pour donner une note à la photo, clic droit sur la photo et <Définir la note> ou clic gauche directement sur <L'étoile>. Pour retirer une note second clic gauche sur l'étoile.
Toutes les photos ayant la note de 3 étoiles iront automatiquement dans cette collection.
Vous ne pouvez pas supprimer directement une photo d'une collection dynamique, il faut enlever la note dans ce cas précis, ou tout autre type de reconnaissance.

La collection classique.

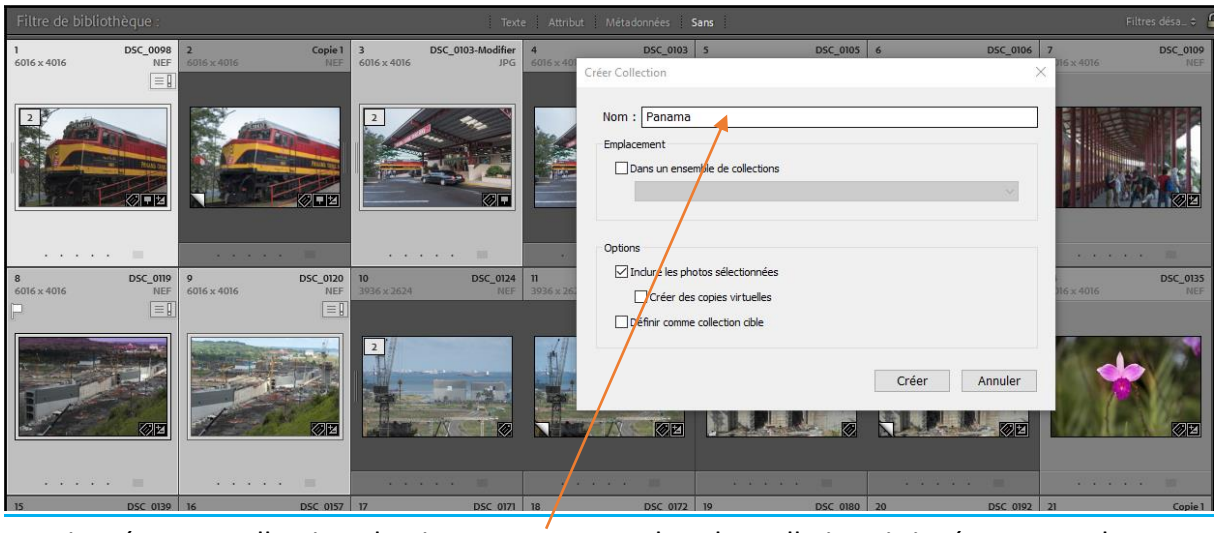


Possibilité de créer une collection à partir d'un dossier. Choisir un <Dossier><Créer une collection>.

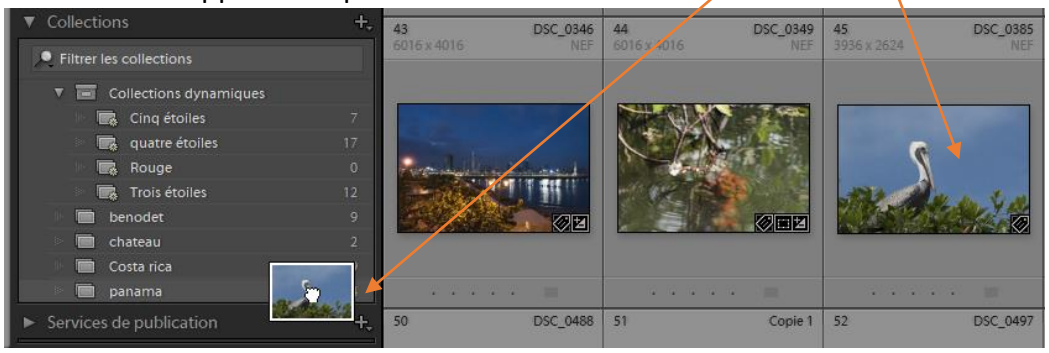


Autre méthode, clic gauche sur <+> de Collections> et faire <Créer une collection>.

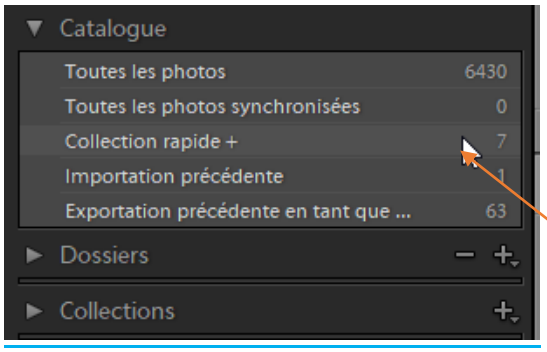
<Retour TdM>



Je vais créer une collection classique, <Panama>, dans laquelle je vais insérer toutes les photos sélectionnées. Possibilité de rajouter des photos par <Glisser-déposer> clic gauche maintenu ou en utilisant la collection rapide. Pour supprimer clic droit sur la photo dans la collection et supprimer la photo de la collection.

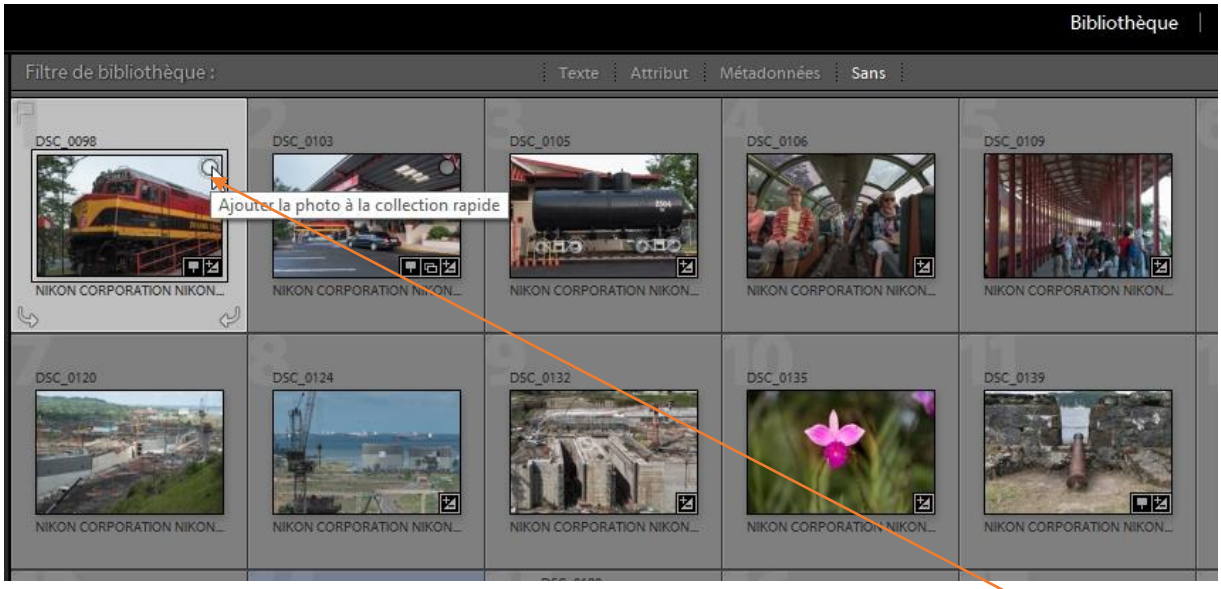


La Collection Rapide.

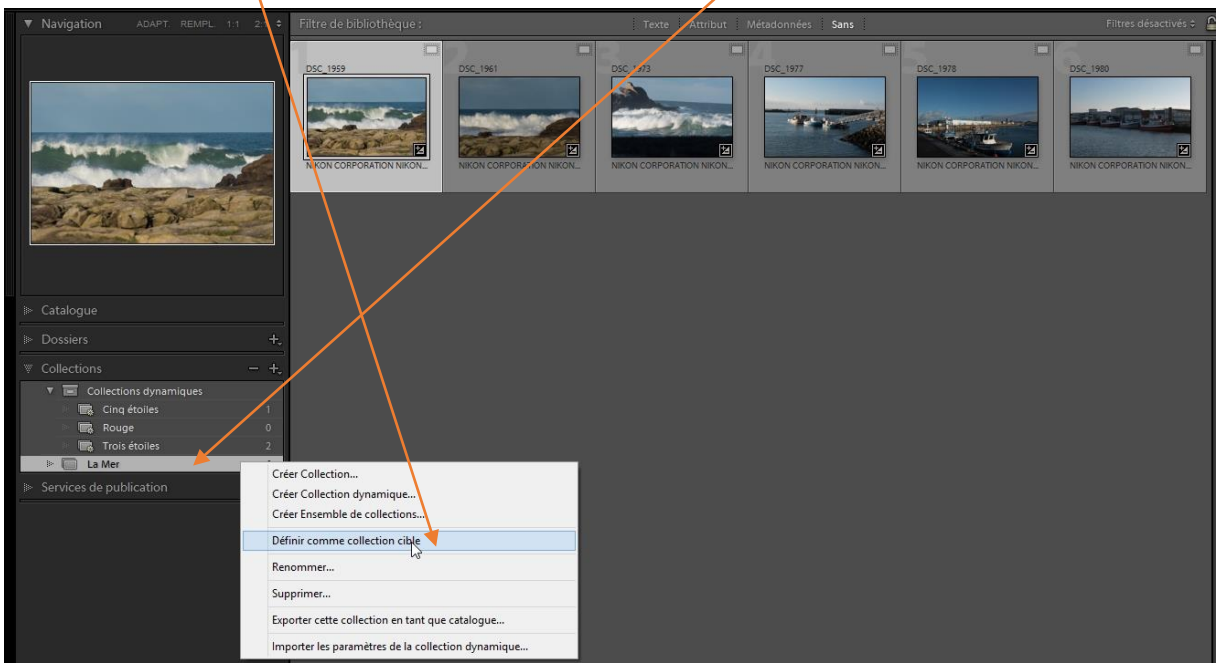


La collection rapide se trouve à l'origine dans le catalogue, panneau de gauche en mode bibliothèque et doit avoir le signe + présent après le libellé <**Collection rapide**>.

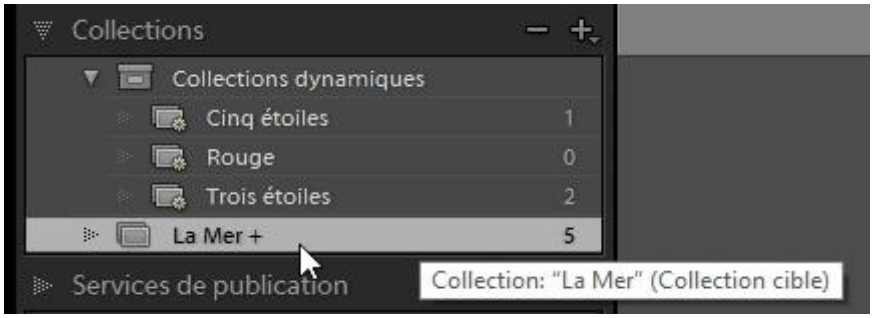
<Retour TdM>



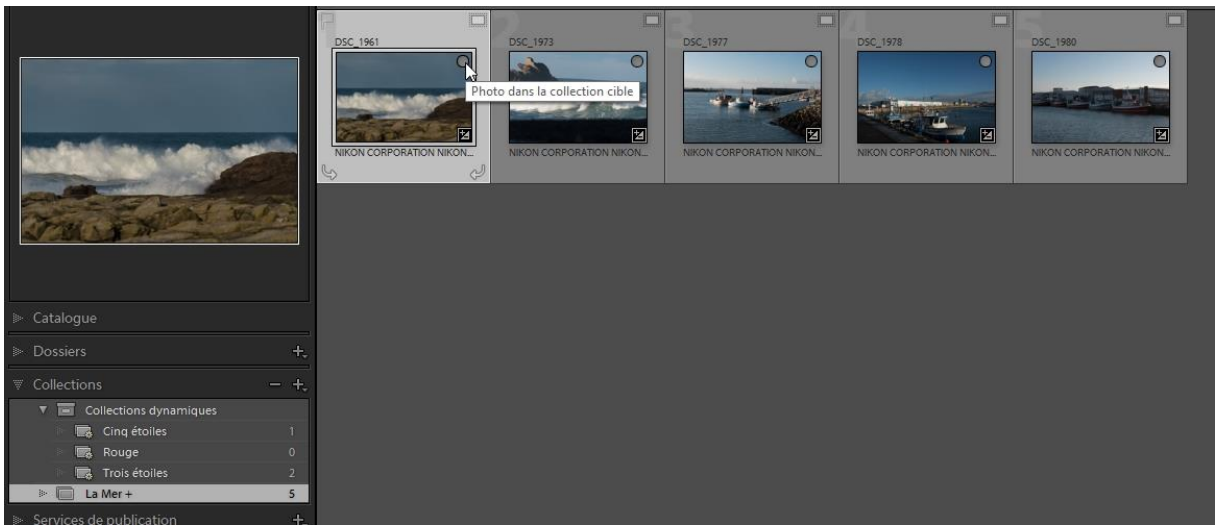
Il suffit de parcourir la grille, dans n'importe dossier et de sélectionner les photos que vous voulez mettre dans cette collection rapide, soit une à une, en cliquant sur le rond <Ajouter**>,** ou en sélectionnant plusieurs photos et en appuyant sur la touche <B**>** de votre clavier**.**
Si vous vous êtes trompé, il suffit de réappuyer sur B pour les retirer. Vous ne pouvez avoir qu'une seule collection rapide, mais vous pouvez redéfinir n'importe quelle collection classique comme collection rapide en allant sur cette <Collection> clic droit et cliquez sur <Définir comme sélection cible>.



<Retour TdM>



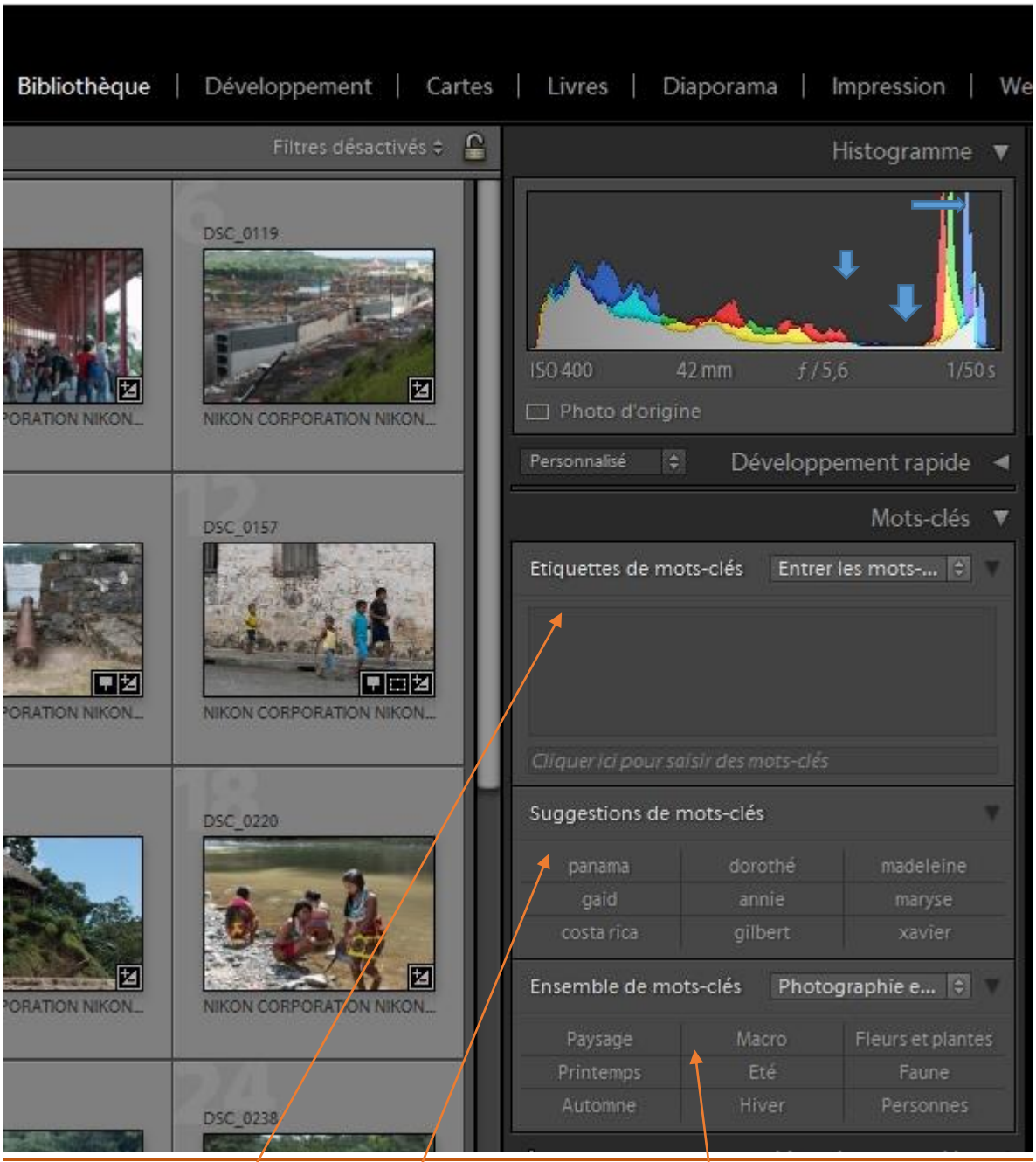
La mer est devenue notre collection rapide. Vous pouvez éventuellement la renommer.



Un rond gris foncé apparaît en haut à droite sur une photo appartenant à la collection rapide.

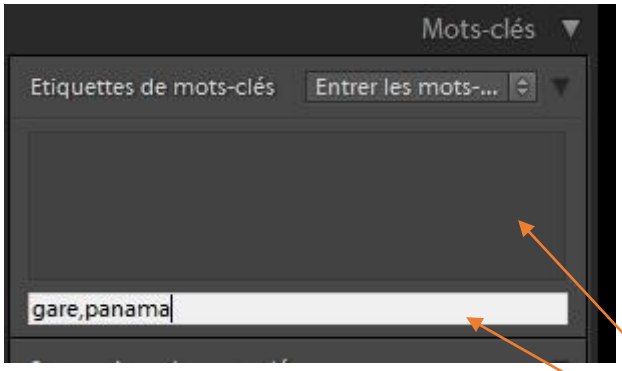
<Retour TdM>

6. LES MOTS CLES.



Le panneau de gestion des mots clés contient 3 sections.
<Etiquettes de mots clés> <Suggestions de mots clés> <Ensemble de mots clés>.

<Retour TdM>



Etiquettes de mots clés.

La saisie des mots clés peut se faire dans l'un des <Deux champs disponibles>. Mettre une virgule entre chaque mot. Pressez sur la touche Entrée pour valider. Si vous sélectionnez plusieurs photos, les mots clés qui ne sont pas communs à toutes les photos sont suivis d'un **astérisque *** ; Il suffit de supprimer le symbole pour l'appliquer à toutes les photos. Il est possible de créer des mots clés hiérarchiques (enfant < parent) en saisissant le symbole **(<)** entre les deux.

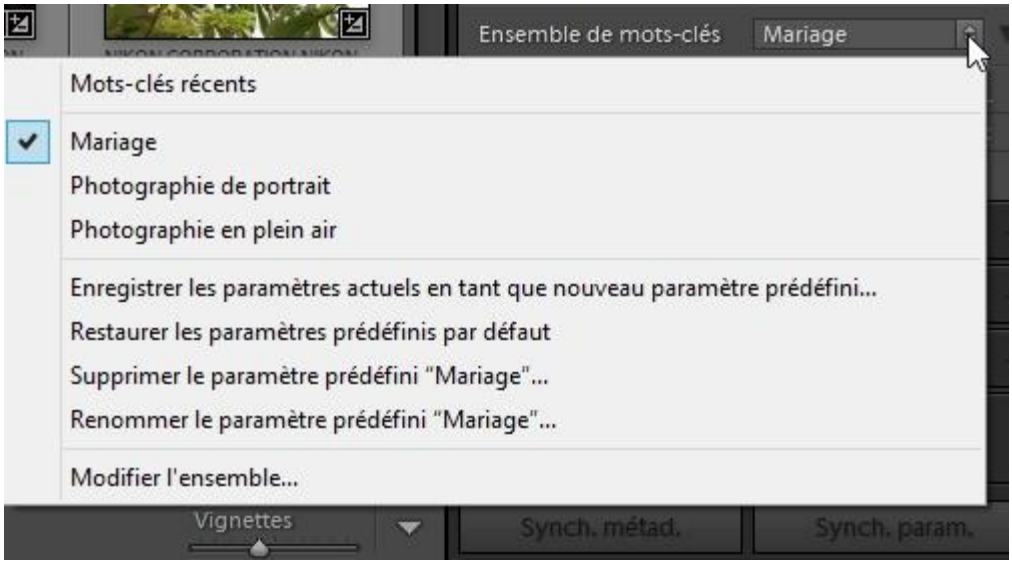
Suggestion de mots clés.

La grille comporte 9 cases avec des mots déjà attribués à d'autres photos. Sélectionnez une ou plusieurs photos et cliquez sur le mot que vous voulez lui attribuer. Le mot sera alors remplacé par un autre mot dans la grille.

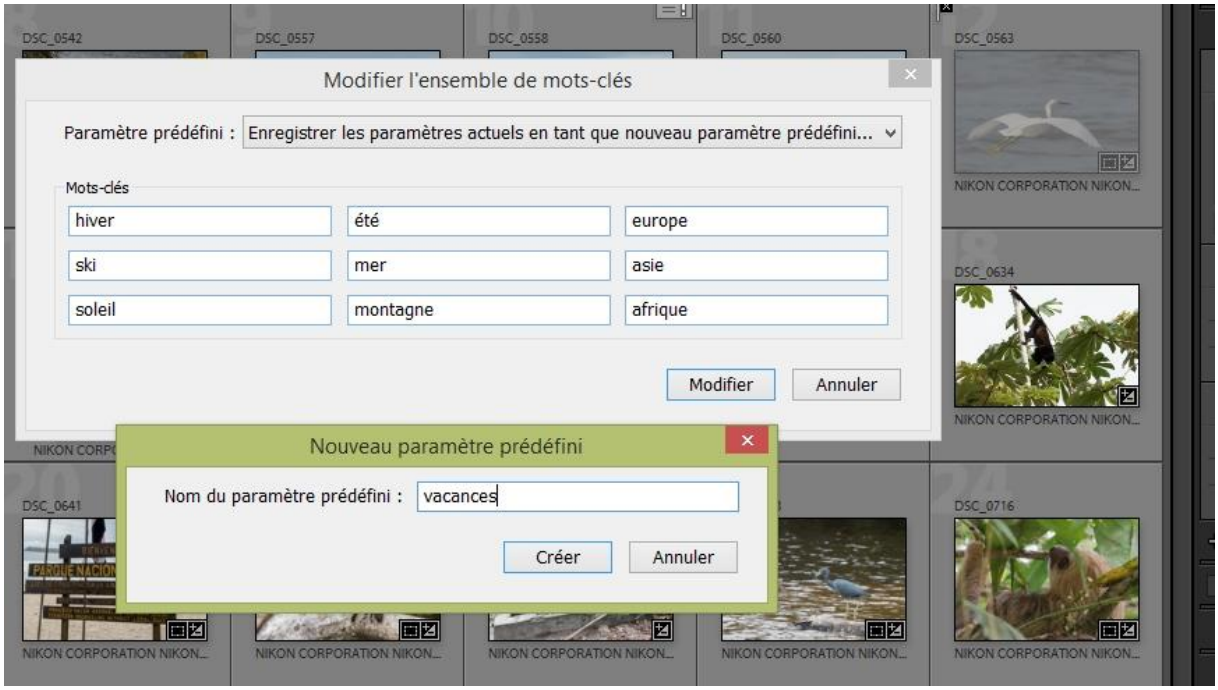
Ensemble de mots clés.

Certains de ces ensembles sont déjà créés à l'origine (**mariage**, **portrait**, **plein air**) Vous pouvez passer de l'un à l'autre en appuyant simultanément sur les touches **Alt +** le chiffre **0.** Ou avec la souris. Chaque grille comporte 9 mots clés, vous pouvez les appliquer en cliquant dessus ou avec les touches **Alt +** le numéro de la case **1-9.** Vous avez la possibilité de gérer et de créer des ensembles.

<Retour TdM>

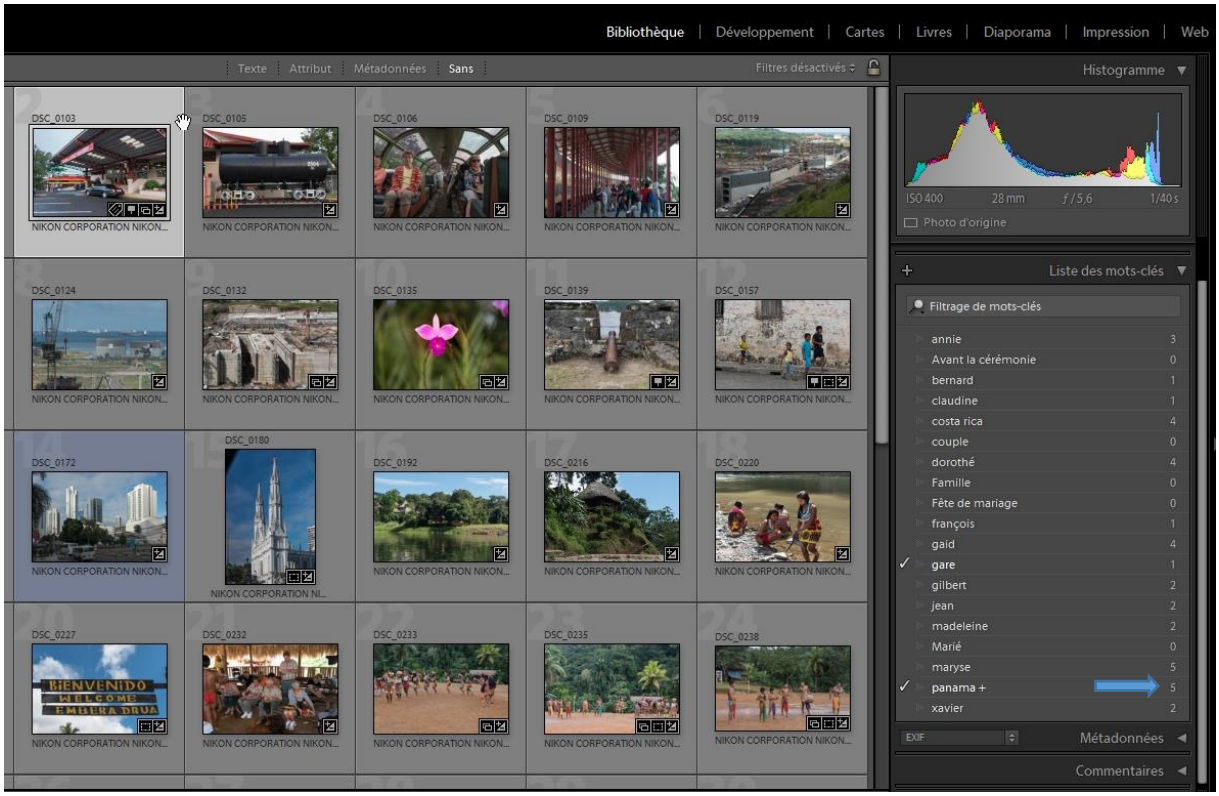


Nous allons créer un nouvel ensemble < Vacances >. Ouvrir un ensemble déjà existant et cliquez sur modifier.

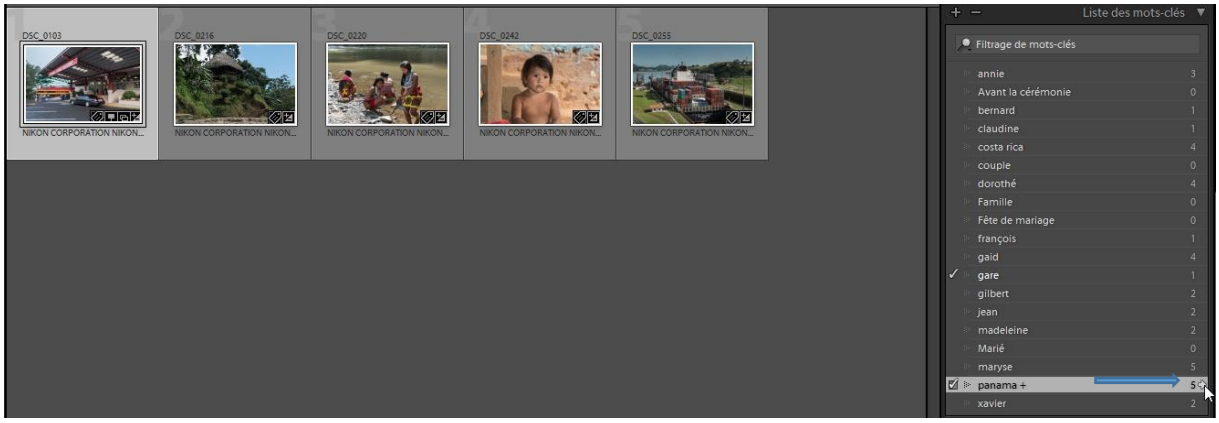


Sélectionnez enregistrer les paramètres actuels. Remplir les 9 cases et celle du nouvel ensemble. Vous pouvez créer autant d'ensembles que vous voulez.

<Retour TdM>

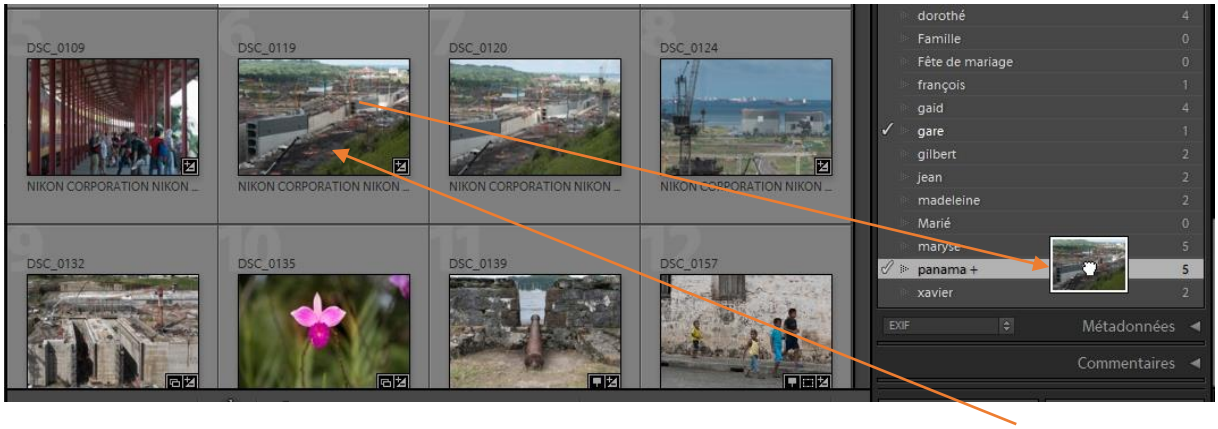


Le panneau suivant est la liste des mots clés. Les mots attribués à la photo sélectionnée sont marqués par une coche. Vous pouvez cliquer sur les autres mots, que vous voulez attribués à cette photo. Le chiffre de droite indique le nombre de photos contenant ce mot clé.

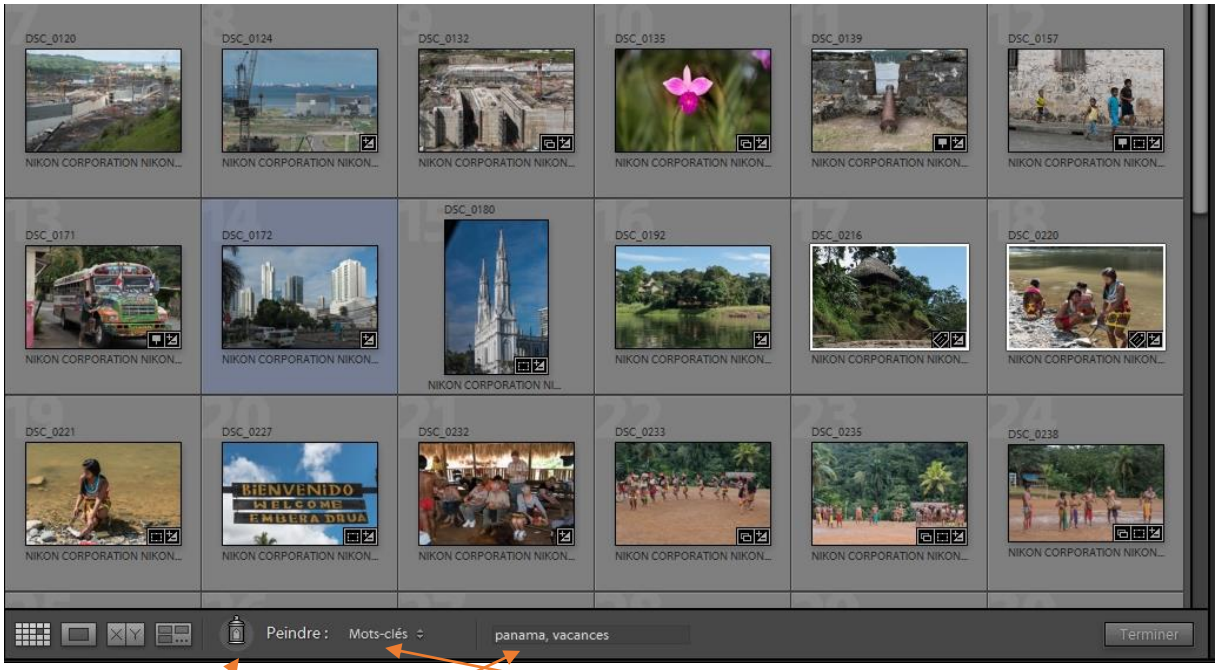


En passant la souris à droite sur le mot, une flèche blanche apparaît. Cliquez dessus pour faire apparaître toutes les photos avec ce mot clé.

<Retour TdM>

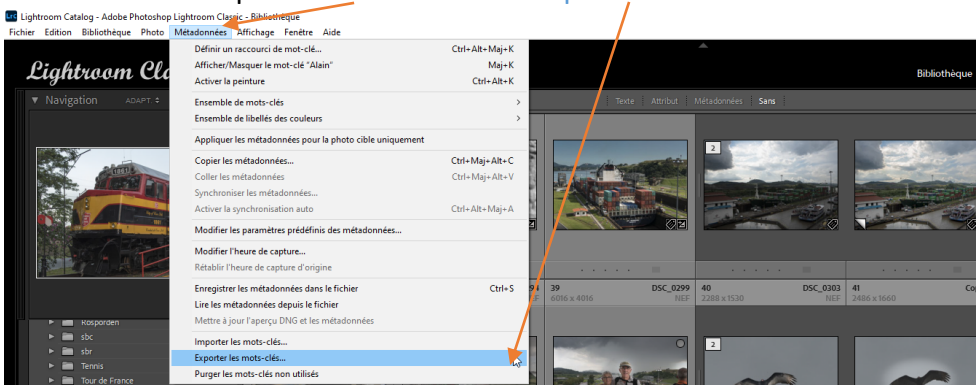


Vous pouvez aussi attribuer les mots clés à une ou plusieurs photos par le <Glisser Déposer>.



<L'outil peinture> permet d'attribuer des mots clés après avoir choisi <Mots clés> et saisit un ou <Plusieurs mots>. Il ne reste plus qu'à se déplacer sur les photos avec l'outil et cliquer.

Vous pouvez partager vos mots clés avec d'autres photographes en les exportant. Dans le module bibliothèque < Métadonnées > <Exporter les mots clés>.



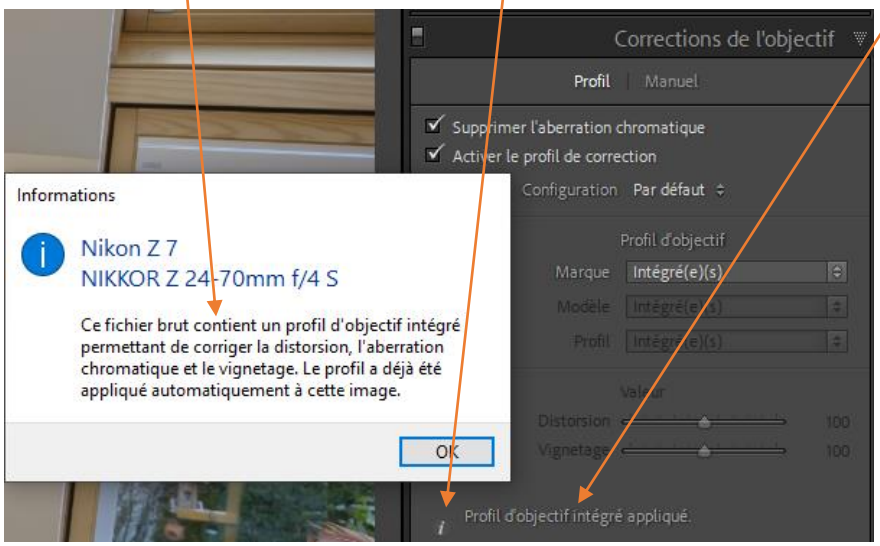
<Retour TdM>

7. LA CORRECTION DES PROFILS DES OBJECTIFS

La Correction des objectifs se base sur un système de profils liés, au modèle de boitier, à la taille du capteur et à l'objectif utilisé. Les profils prennent en charge la distorsion, l'aberration chromatique et le vignettage. Les profils sont créés par adobe (Nikon, Canon) ou par leurs fabricants. Les boitiers hybrides et compacts intègrent souvent directement les corrections des optiques dans les métadonnées des fichiers Raw, c'est pourquoi on ne trouve que très peu de profils de ces boitiers dans la liste du panneau, corrections de l'objectif. Dans ce cas un pictogramme <I> apparaît suivi du message <Profil d'objectif intégré appliqué>. Cliquez sur I pour voir les corrections réalisées. Les 3 corrections sont intégrées sur les hybrides récents équipés d'objectifs dédiés à ces boitiers. Pour les objectifs compatibles avec bagues d'adaptation, seulement une ou deux corrections seront intégrées. Ci-dessous 4 exemples.

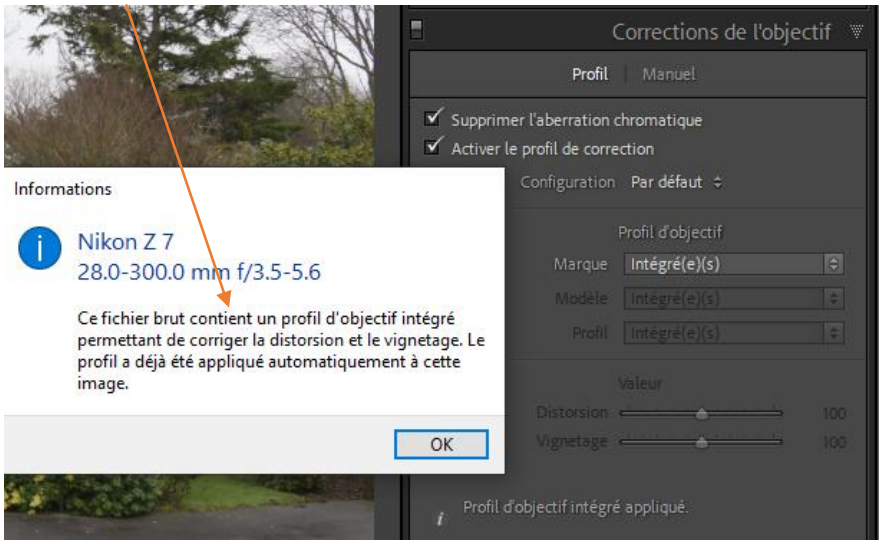
1- Boitier Nikon Z7 (Hybride), objectif Nikkor Z 24-70mm f/4s

Les <3 corrections> sont intégrées.



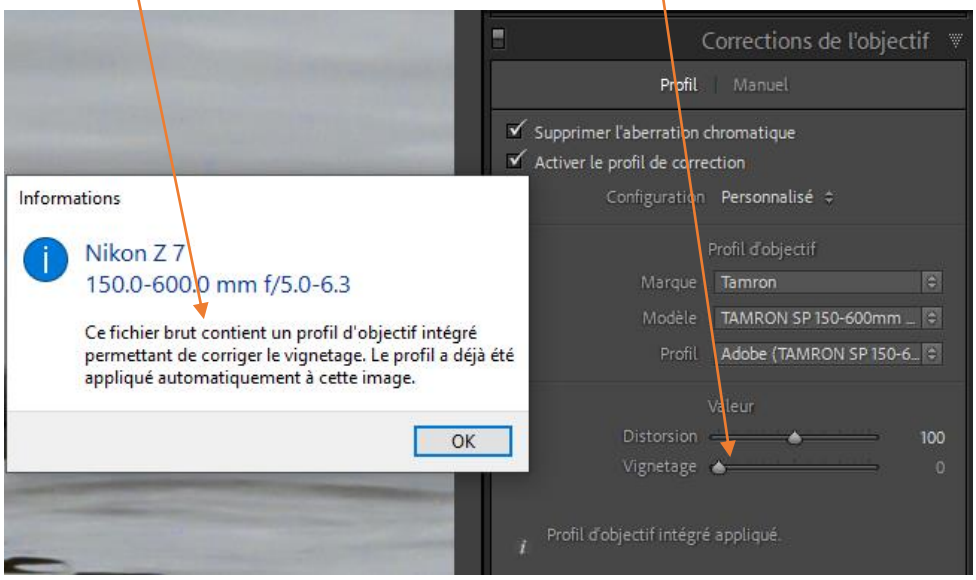
2- Boitier Nikon Z7, objectif (avec bague) <Nikkor 28-280mm f3.5-5.6>.

<2 corrections> intégrées.

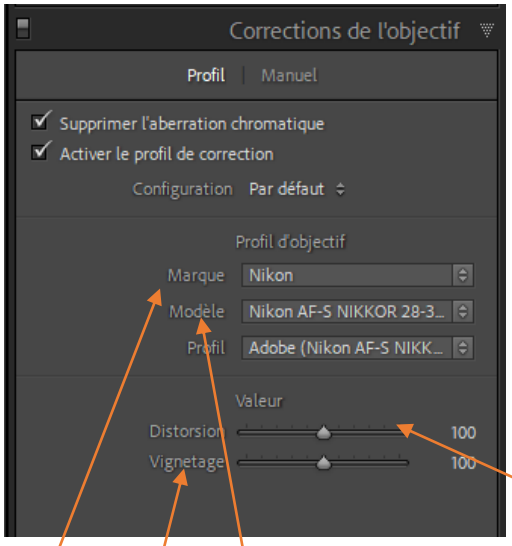


<Retour TdM>

3- Boitier Nikon Z7, objectif (avec bague) Tamron 150-600mm f5-6.3.
<1 correction> intégrée. Mettre à zéro le <Vignettage> sinon vous allez corriger une seconde fois le vignetage.



4- Boitier Nikon D 750 (Reflex), objectif <Nikkor 28-280mm f3.5-5.
Aucune correction intégrée.

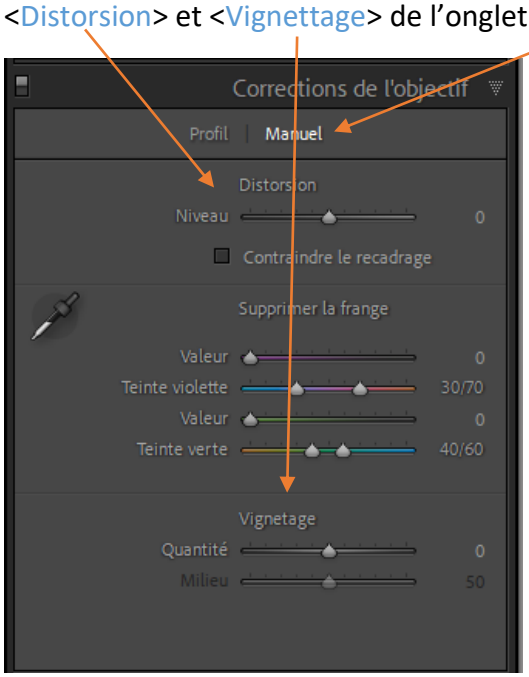


Lightroom reconnait directement l'objectif, dans le cas contraire il faudra aller chercher la <Marque> et le <Modèle> de l'objectif dans la base de données.

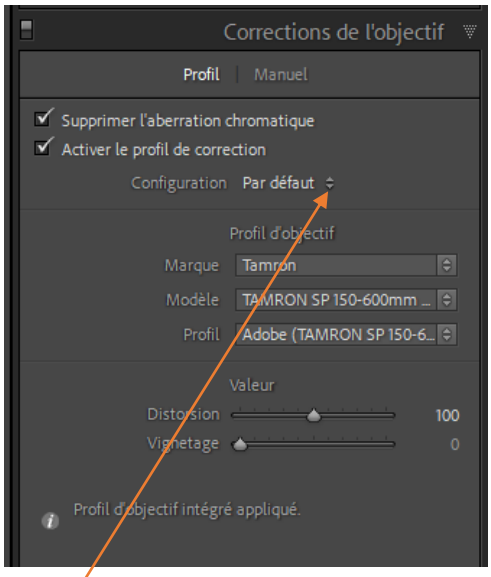
Si vous n'êtes satisfait du résultat, vous pouvez agir sur les curseurs <Distorsion> et <Vignetage> pour obtenir les réglages souhaités.

<Retour TdM>

Si le profil n'est pas pris en charge par Lightroom, il faudra dans ce cas utiliser les curseurs <Distorsion> et <Vignettage> de l'onglet <Manuel>.

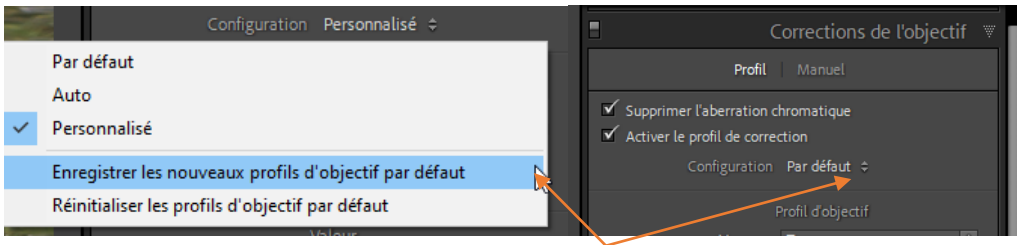


Enregistrement d'un paramètre prédéfini, pour pouvoir corriger les défauts optiques directement lors de l'importation des photos.
Dans l'exemple, pour un objectif Tamron SP 150-600mm f/5-6.3.

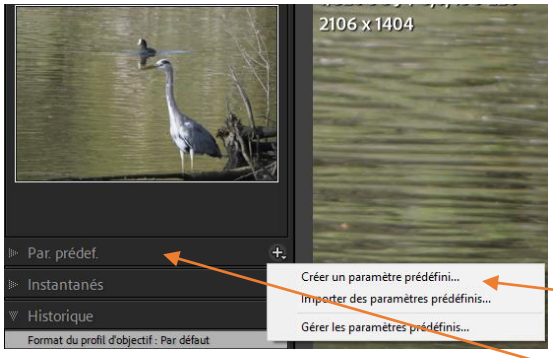


Pour enregistrer le profil pour le retrouver de façon permanente, il faut aller dans <Configuration>.

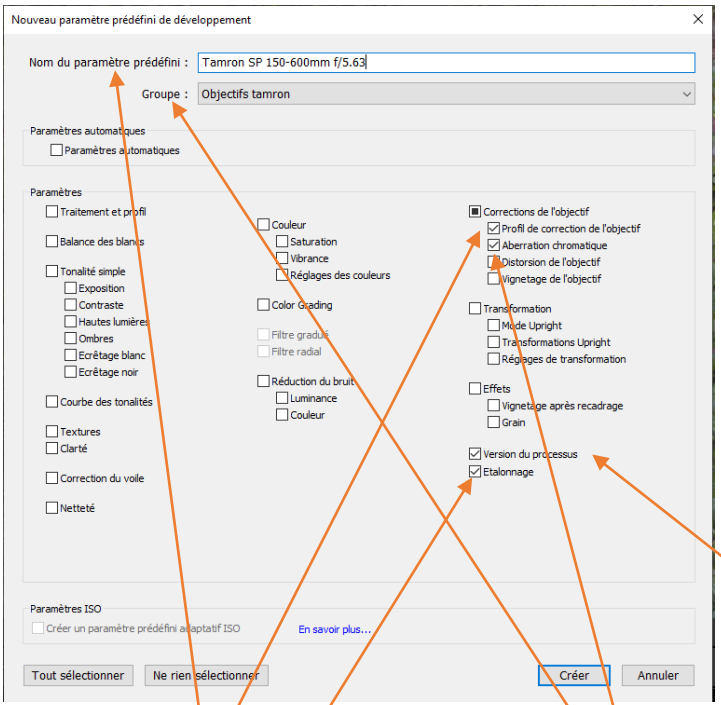
<Retour TdM>



Sélectionner <Enregistrer les nouveaux profils d'objectifs par défaut>.
Bien s'assurer que par <Défaut> est sélectionné dans le menu configuration. Cochez <Supprimer l'aberration chromatique> <Activer le profil de correction>.

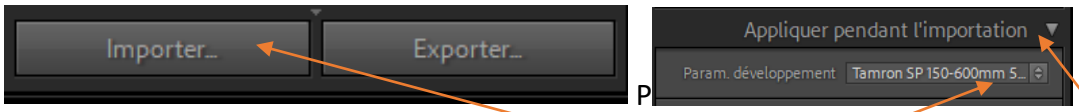


Menu de gauche en développement, <Paramètres prédéfinis>, cliquez sur + et <Créer un paramètre prédéfini>.

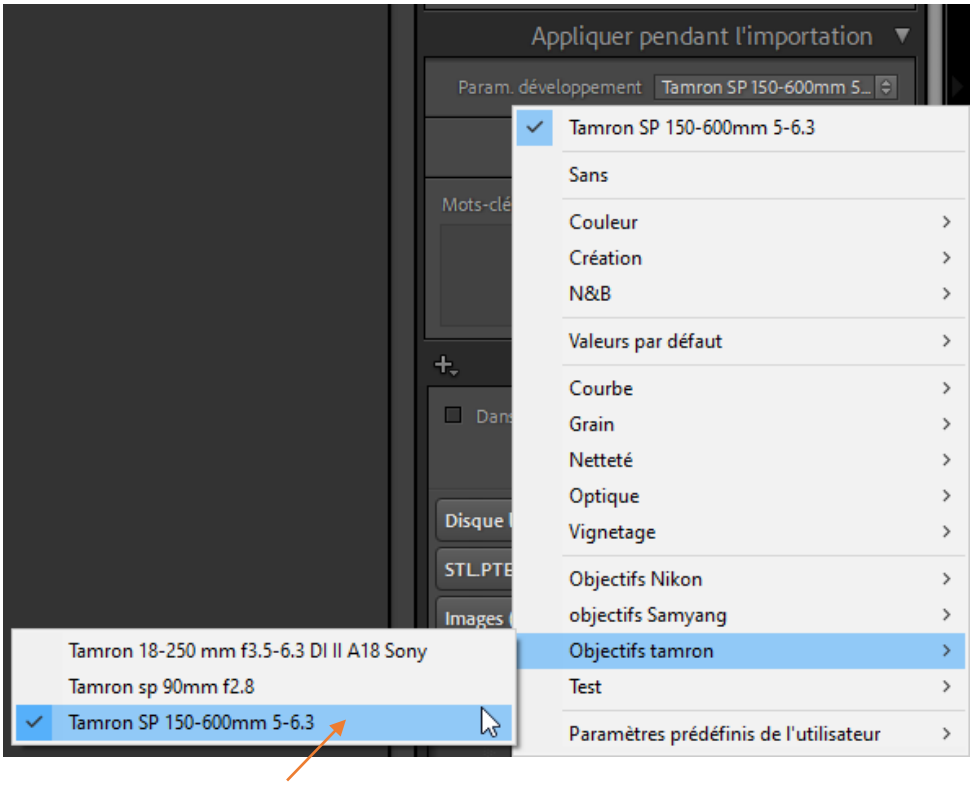


Renseignez, <Nom du paramètre prédéfini> <Groupe> créer un groupe si nécessaire et ne cocher que <Profil de correction de l'objectif> <Aberration chromatique>, <Version du processus> et <Etalonnage> pour ne faire que ces corrections à l'importation.
<Créer>. Opération à réaliser pour l'ensemble de vos objectifs.

<Retour TdM>



Pour appliquer pendant l'importation, <Importer> dans le module bibliothèque, <Appliquer pendant l'importation> et cliquez sur <Paramètres de développement>.

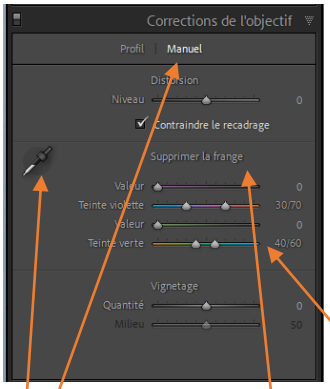


Sélectionnez <Un l'objectif>. Si vous avez utilisé plusieurs objectifs, Lightroom est capable dans la plupart des cas de reconnaître les autres objectifs non sélectionnés, à condition d'avoir créé un paramètre prédéfini l'ensemble de vos objectifs. Dans le cas contraire il faudra faire une importation par type d'objectif. Si les 3 corrections sont intégrées comme dans le premier exemple, ce n'est pas nécessaire d'appliquer le paramètre prédéfini à l'importation, les corrections seront intégrées automatiquement.

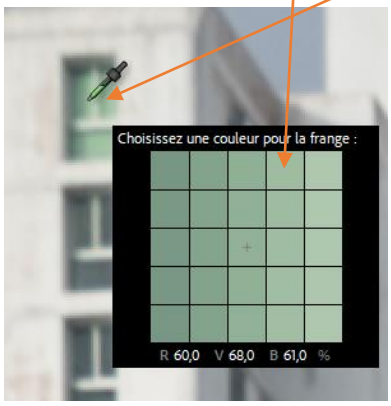
<Retour TdM>

8. LA CORRECTION MANUELLE DES ABERRATIONS CHROMATIQUES.

Les aberrations chromatiques apparaissent principalement sur les contours, par des franges vertes, <Rouges>, violettes ou pourpre. L'outil automatique activé <Au chapitre 7> donne en un excellent résultat et la correction est en général suffisante.



Dans certains cas, certaines franges apparaissent toujours dans la structure de l'image. Pour les apercevoir, allez dans l'onglet <Manuel> <Supprimer la frange>. Placez la souris sur un curseur tout en pressant sur la touche <Alt>. Les zones grises apparaissent un peu partout. Pour faire la correction utilisez <la pipette>, placez-la sur <La frange colorée>, si la teinte est bien détectée, la pipette prendra la teinte verte ou violette. Vous pouvez affiner le réglage à l'aide de la <Loupe flottante>, en utilisant la molette de la souris. Ensuite clic gauche dessus pour supprimer la frange. Les curseurs teinte et valeur s'ajustent automatiquement. Vous pouvez affiner la correction en ajustant la plage des couleurs avec les curseurs <Double teinte>.



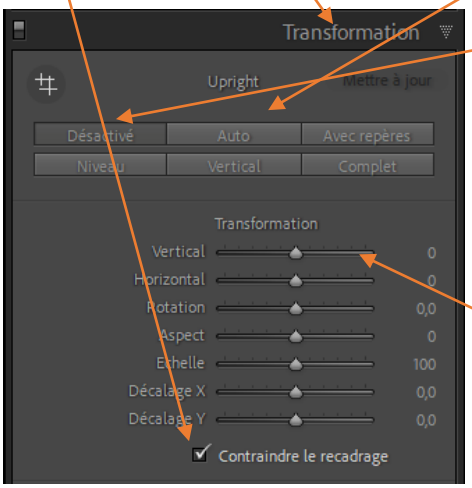
<Retour TdM>

9. LA RECTIFICATION DES PERSPECTIVES

Le redressement des perspectives des bâtiments architecturaux pris en plongée ou en contre plongée peut se faire automatiquement et manuellement avec l'outil upright dans l'onglet <Transformation>.

Avant de commencer il faut avoir activé le profil de correction de l'objectif pour que les défauts soient corrigés et plus particulièrement la distorsion.

Le mode Upright se présente sous la forme de <6 onglets>. Cochez <Contraindre le recadrage>. Vous pouvez tester les différents modes. Pour ma part j'utilise souvent le mode auto ou vertical. Si vous n'obtenez pas satisfaction cliquez sur <Désactivé>.

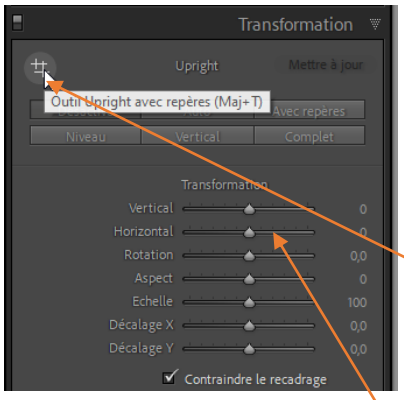


Si le redressement se traduit par un résultat assez peu naturel, vous pouvez agir sur les curseurs. Réduire légèrement la correction (vers la droite) avec le curseur <Vertical> pour redonner un peu de convergence aux lignes verticales. Fonction <Auto> utilisée ci-dessous.

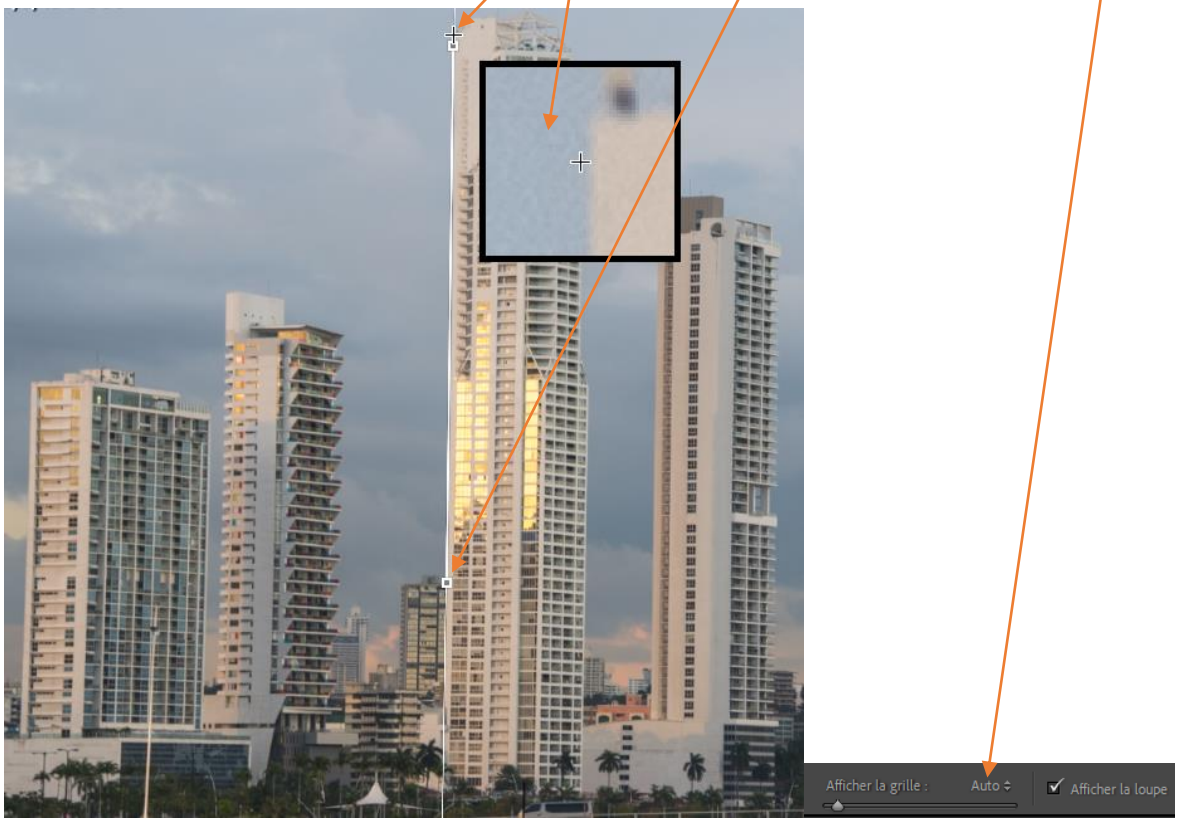
Avant

Après

<Retour TdM>



Possibilité de réaliser le redressement avec l'outil <Repères>. Cliquez sur l'outil repères. Dès que le pointeur de la souris passe sur la photo celui-ci se transforme en croix accompagné d'une loupe. Positionnez la croix à l'aide de la <Loupe> à une <Extrémité>. En appuyant sur la touche <Alt> tout en traçant une ligne, vous ralentissez l'affichage dans la loupe, pour plus de précision. Clic gauche maintenu, descendre jusqu'à l'autre <Extrémité>. Tracez une seconde ligne. Vous pouvez tracer jusqu'à 4 lignes. Le premier redressement se fera dès la fin du traçage de la seconde ligne. Possibilité de combiner ligne verticale et horizontale. Vous pouvez modifier les lignes, les déplacer, les allonger, les raccourcir et les supprimer en les activant. Pour réactiver une ligne, il suffit de repositionner la souris sur celle-ci. Vous pouvez afficher la grille, pour servir d'alignement. Choisir le mode d'affichage. En <Auto> la grille s'affichera en plaçant la souris sur un <Curseur>.

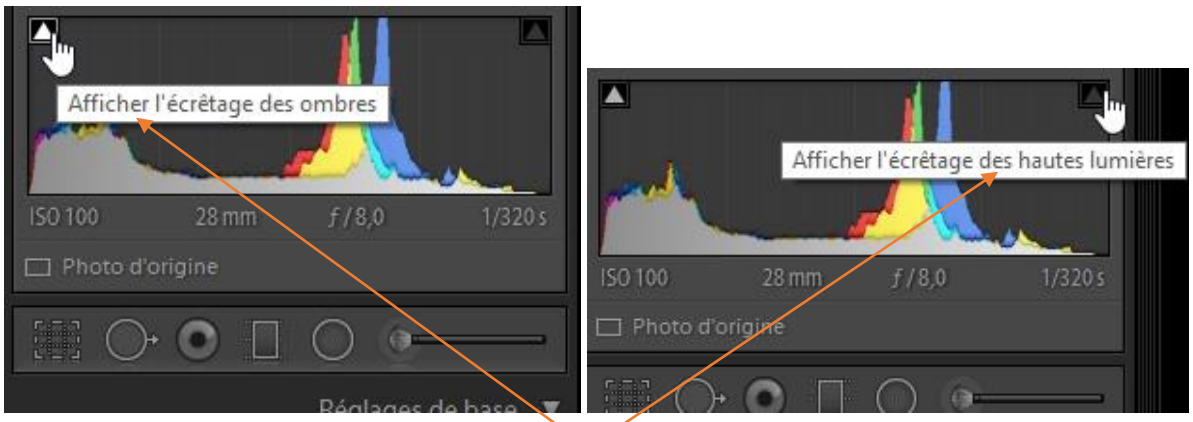


Toujours commencer, par les corrections des objectifs et des perspectives, avant toute autre intervention dans Lightroom, au risque d'annuler certaines modifications.

<Retour TdM>

10. LES REGLAGES DE BASE

1- L'écrêtage.

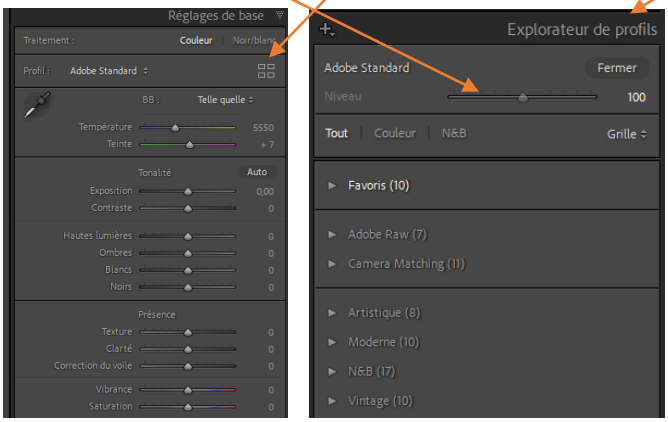


Nous allons commencer par activer les <Indicateurs d'écrêtage> de l'histogramme. En haut à gauche pour les ombres et à droite pour les hautes lumières. Les zones écrêtées sont matérialisées dans l'image par un masque <Bleu pour les ombres> et en <Rouge pour les hautes lumières>.

<Retour TdM>

2- Les Profils Adobe Raw et créatifs.

Avant de commencer à travailler les photos il est préférable de choisir le profil qui convient le mieux à la photo.
Les profils <Adobe Raw> <Camera Matching> sont accessible aux fichiers Raw.
Les profils créatifs : <Artistique>, <Moderne>, <N&B>, et <vintage> sont accessible aux fichiers Raw Et Jpeg. <Clic gauche> sur l'outil pour ouvrir <L'explorateur de profils>.
Le réglage de <Niveau> n'est pas accessible pour les profils Adobe Raw et Camera Matching.

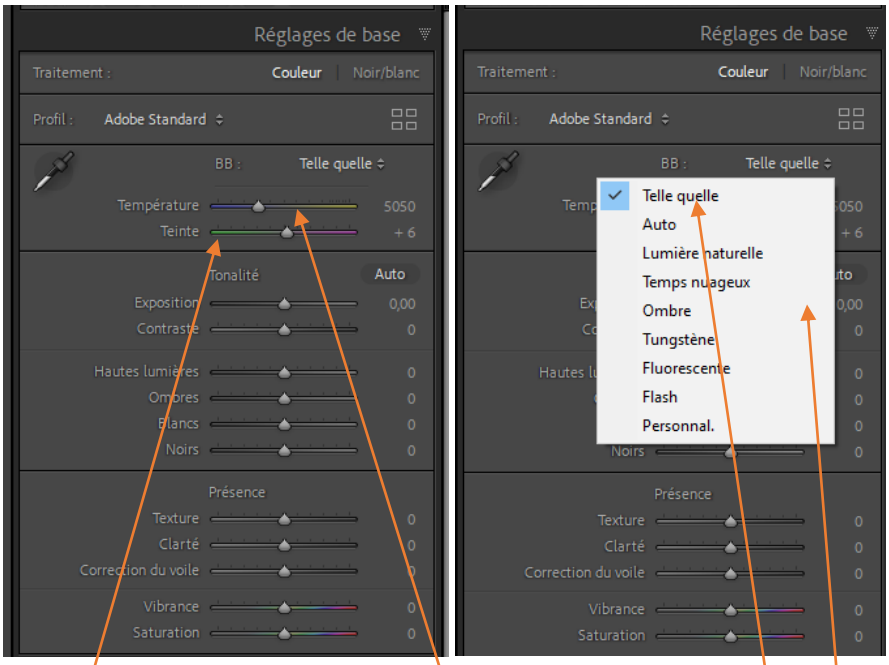


Choisir l'apparence <Tout> <Grille>.

Choisir le profil souhaité <Adobe Paysage> dans ce cas. Clic gauche sur <l'outil> pour faire apparaître les <Vignettes>. Mettre les profils les plus utilisés en <Favoris> clic gauche sur <L'étoile> pour l'activer ou le désactiver. Par défaut à l'importation le profil <Adobe couleur> sera attribué aux photos, si vous avez choisi <Valeur par défaut Adobe> dans les <Préférences><Paramètres prédéfinis>. Possibilité de choisir <Paramètre de l'appareil photo>. Dans ce cas c'est le profil que vous aurez défini dans votre appareil photo qui sera pris en compte. En passant la souris sur la vignette, le profil s'applique à la photo, clic gauche pour valider le profil.

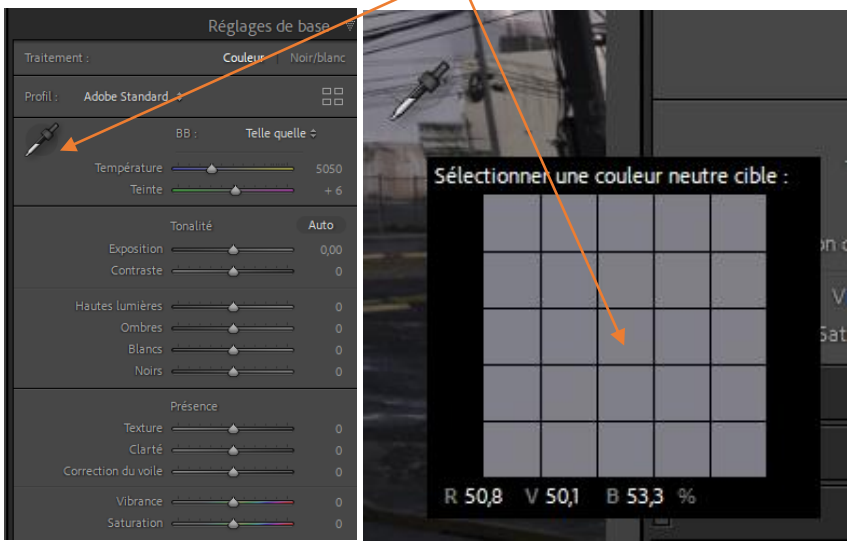
<Retour TdM>

3- Correction de la Balance des blancs.



Elle peut être faite de 2 façons : avec les préréglages du menu <BB> ou en agissant directement sur les curseurs < Température > froide vers la gauche et chaude vers la droite. < Teinte> compensation des dominantes. La température de la lumière du jour est de 5500k (kelvins). <Telle quelle> étant le réglage obtenu avec le boitier. Un double clic sur les libellés des curseurs remet les valeurs par défaut. Le résultat final de la balance des blancs doit correspondre au mieux avec la réalité du sujet. En général, <Telle quelle>, convient.

Il existe d'autres méthodes, en appuyant sur la touche majuscule et en faisant un double clic sur les curseurs température et teintes ou avec la <Pipette> que l'on placera sur un élément neutre dans la photo. La <Loupe flottante>, réglable avec la molette de la souris permet de zoomer dans les pixels et de chercher la neutralité dans les 3 canaux <R.V.B>. Cherchez à vous rapprocher des 50%. Clic gauche pour valider.



<Retour TdM>

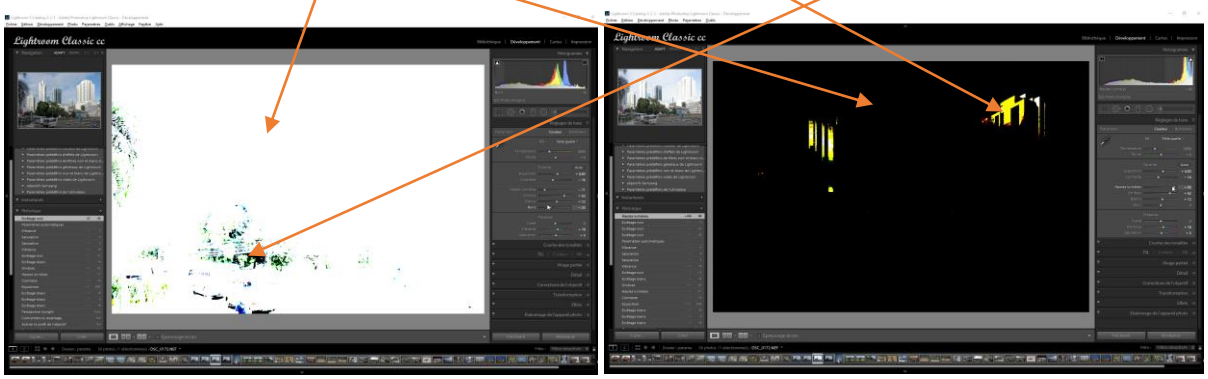
4- Correction de la Tonalité.

Vous pouvez agir directement sur les curseurs ou passer en premier par la fonction <Auto>. La méthode auto est très efficace et donne de bons résultats, après l'avoir activée, vous pouvez finaliser le travail en ajustant les curseurs, mettre un peu de texture et de clarté.

Après avoir cliqué sur <Auto> nous obtenons le résultat ci-dessous.

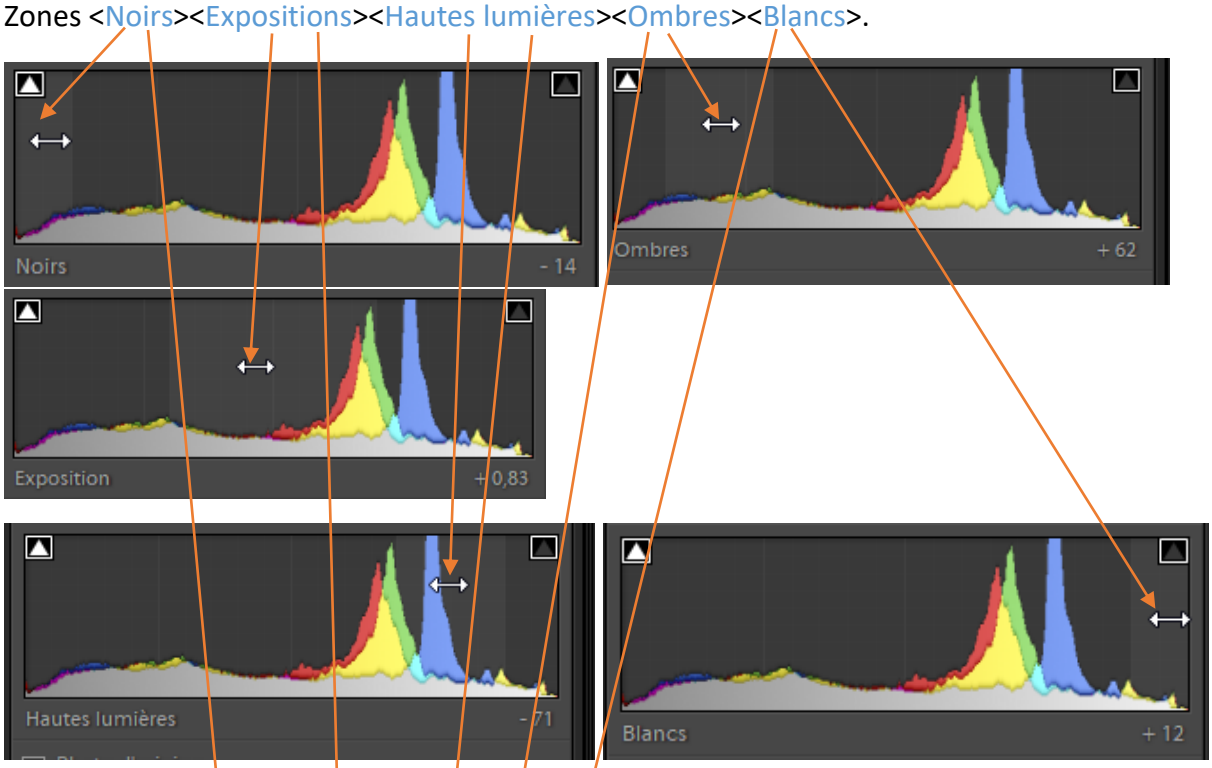
Les curseurs se sont déplacés automatiquement.
Si l'indicateur d'écrêtage des ombres (dans ce cas), s'est <Activé> dans l'histogramme, Il suffit de déplacer le curseur des <Noirs> vers la droite pour faire disparaître l'écrêtage. Le mode <Semi-Auto> est également accessible curseur par curseur en double cliquant sur leur nom tout en maintenant la touche <MaJ> enfoncée.

Vous pouvez afficher les valeurs écrêtées de la section tonalité en appuyant simultanément sur la touche <Alt> et <Clic gauche de la souris maintenu> sur un des curseurs, sauf contraste. Pour les curseurs Exposition, Hautes Lumières et blancs, les zones non affectées sont <Noires>, les zones à traiter <Colorées ou claires>. Le but est de supprimer les zones colorées et claires en agissant sur les curseurs. Pour les curseurs ombres et noirs, les zones non affectées sont <Blanches>, et les zones à traiter sont <Noires ou colorées>.

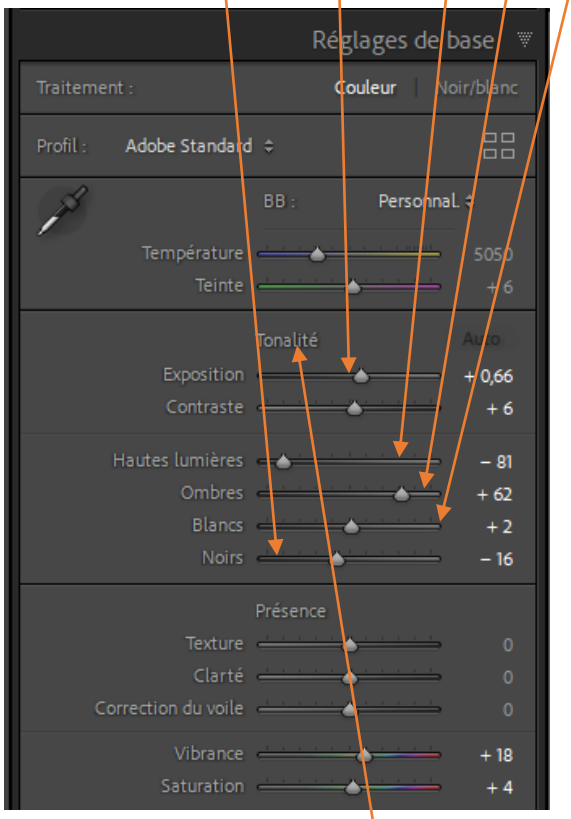


<Retour TdM>

Vous avez la possibilité d'intervenir directement dans l'histogramme. (Photos ci-dessous).
Zones <Noirs><<Expositions><<Hautes lumières><<Ombres><<Blancs>.



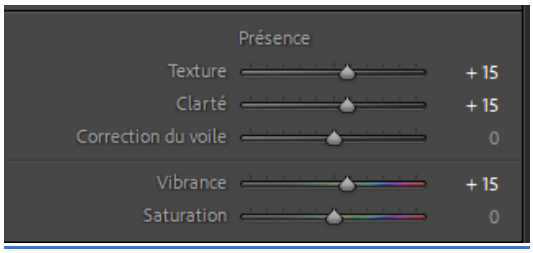
En se déplaçant dans chaque zone <Clic gauche maintenu> on intervient sur le curseur correspondant.



Double clic gauche sur <Tonalité> remet à zéro les curseurs de la tonalité.

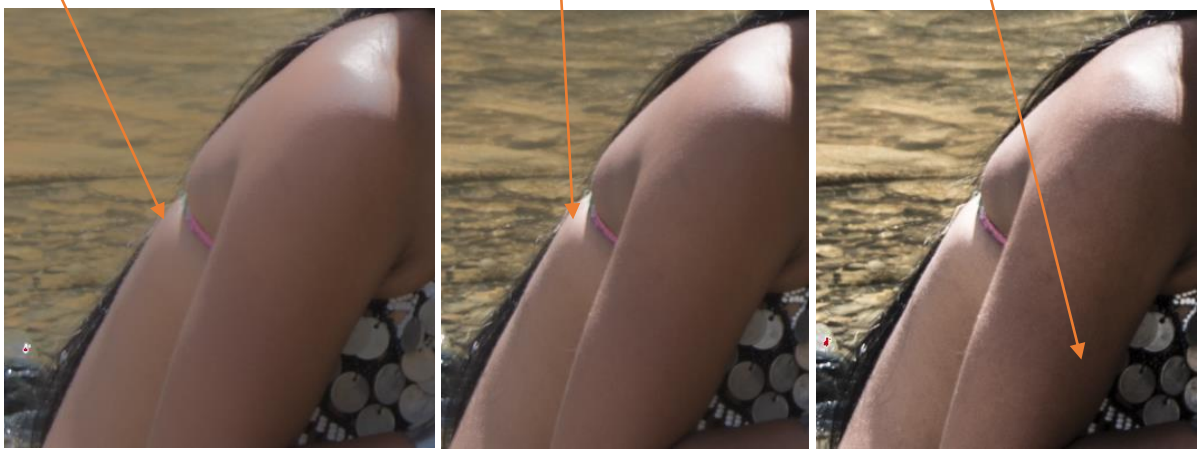
<Retour TdM>

5- Renforcer la Présence.



La <Texture> en valeur négative (-100) va adoucir les détails. Photo initiale (0).En valeur positive (+100) elle fait ressortir les détails. J'ai mis les curseurs au maxi dans les 2 cas pour montrer ce qu'était la texture. Sur cette photo une valeur légèrement négative pourra être utilisée, entre -10 et -15. Dans la plupart des cas c'est l'inverse qu'il faudra faire (de + 10 à +20) environ en fonction du résultat recherché.

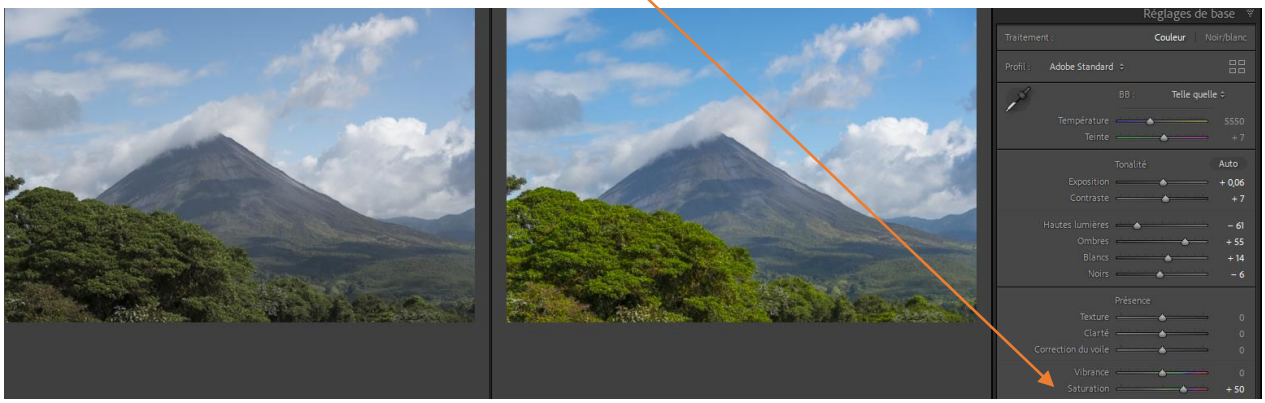
La <Clarté> va en valeur positive rendre le blanc plus blanc et le noir plus noir. (-100) (0) (+100)



La <Correction du voile> permet d'atténuer la brume et de redonner du contraste à la photo.

<Retour TdM>

La <Vibrance> sature les couleurs de façon non linéaire, en agissant plus sur les couleurs moins vives que les couleurs vives. Je préfère utiliser la vibrance plutôt que la <Saturation> qui elle, va agir sur l'ensemble des couleurs.
Dans l'exemple ci-dessous la saturation est à <+50> toutes les teintes sont modifiées.

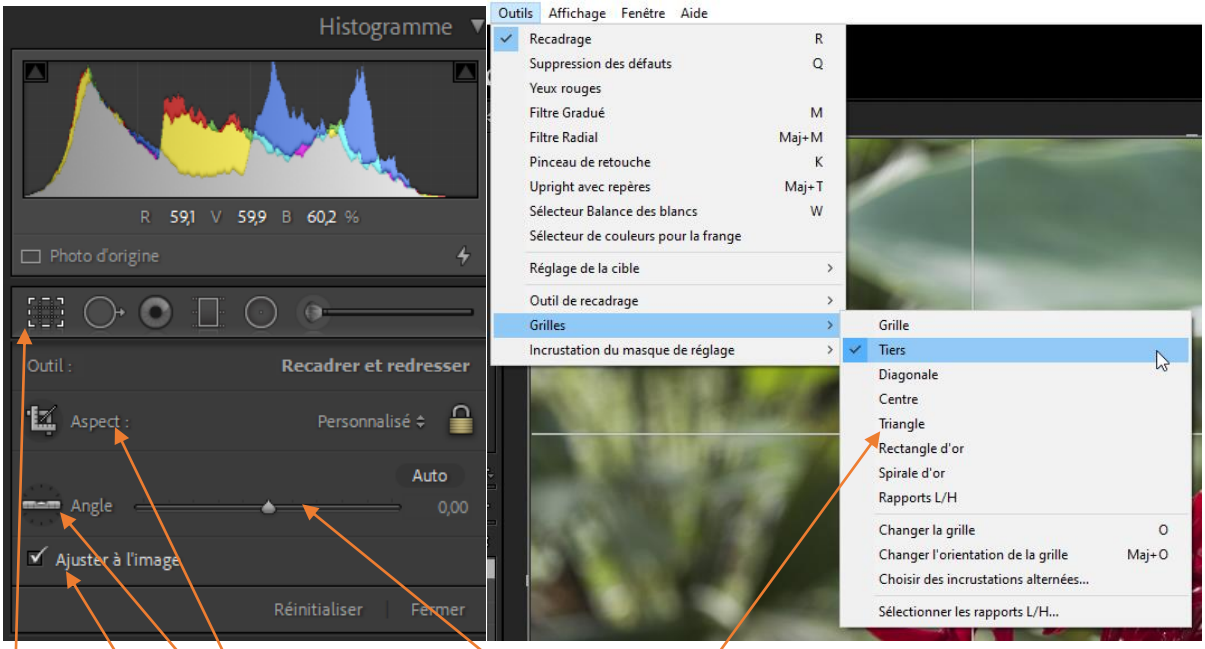


En modifiant uniquement la vibrance <+50>. Seul le bleu du ciel a été saturé sans trop agir sur le vert des arbres.

Double clic gauche sur <Présence> remet à zéro les curseurs de la présence.

<Retour TdM>

11. LE RECADRAGE



<L'outil de recadrage> se situe sous l'histogramme, possibilité de l'activer en cliquant dessus ou avec la touche <R>. Une des <Grilles> s'affiche par-dessus l'image. Le panneau est divisé en 2 sections : <Aspect> pour le recadrage et <Angle> pour redresser l'horizon ou incliner la photo.

La touche <O> permet de passer d'une <Grille à l'autre>.

<Grille><Tiers><Diagonale><Centre><Triangle><Rectangle d'or><Spirale d'or><Rapports L/H>

La touche <Maj+O> de changer l'orientation et la symétrie du <Triangle > et de la <Spirale d'or>.

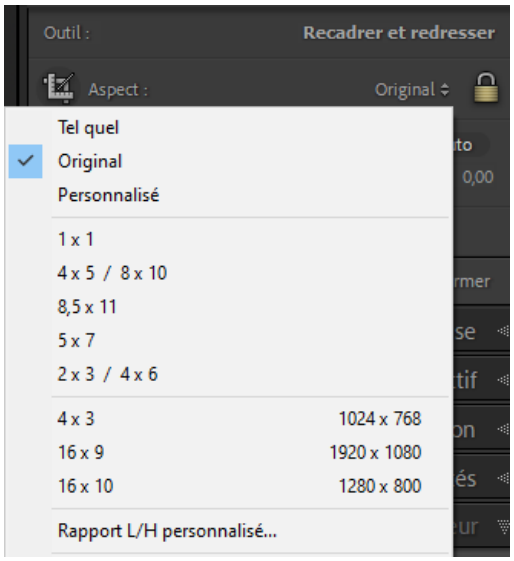
La touche <X> permet de passer de l'orientation portrait à paysage.

Ne pas oublier de cocher <Ajuster à l'image> pour contraindre le recadrage pour une bonne optimisation de l'image.

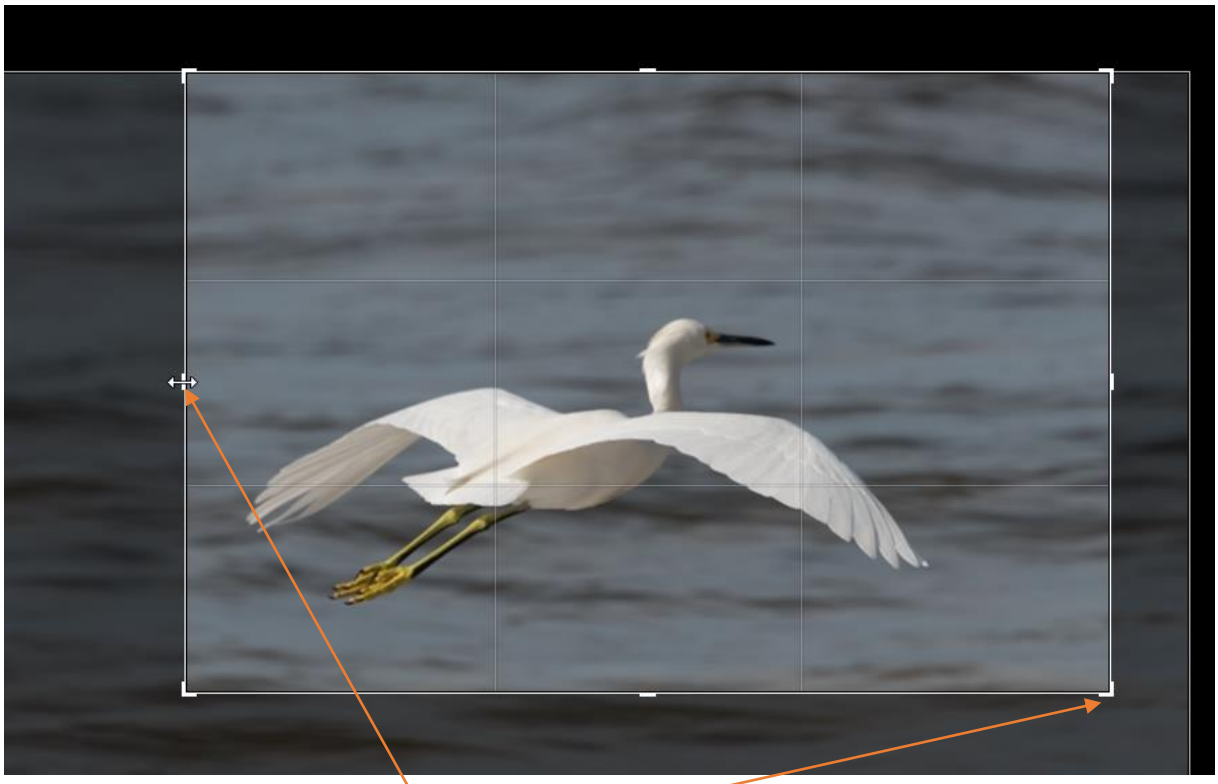
Le bouton <auto**>** permet le redressement automatique de l'horizon. >.

Si vous tracez une ligne de référence avec l'outil <angle>, pour redresser l'horizon vous pouvez aligner la grille avec la ligne en appuyant simultanément sur la touche <Alt>.

<Retour TdM>

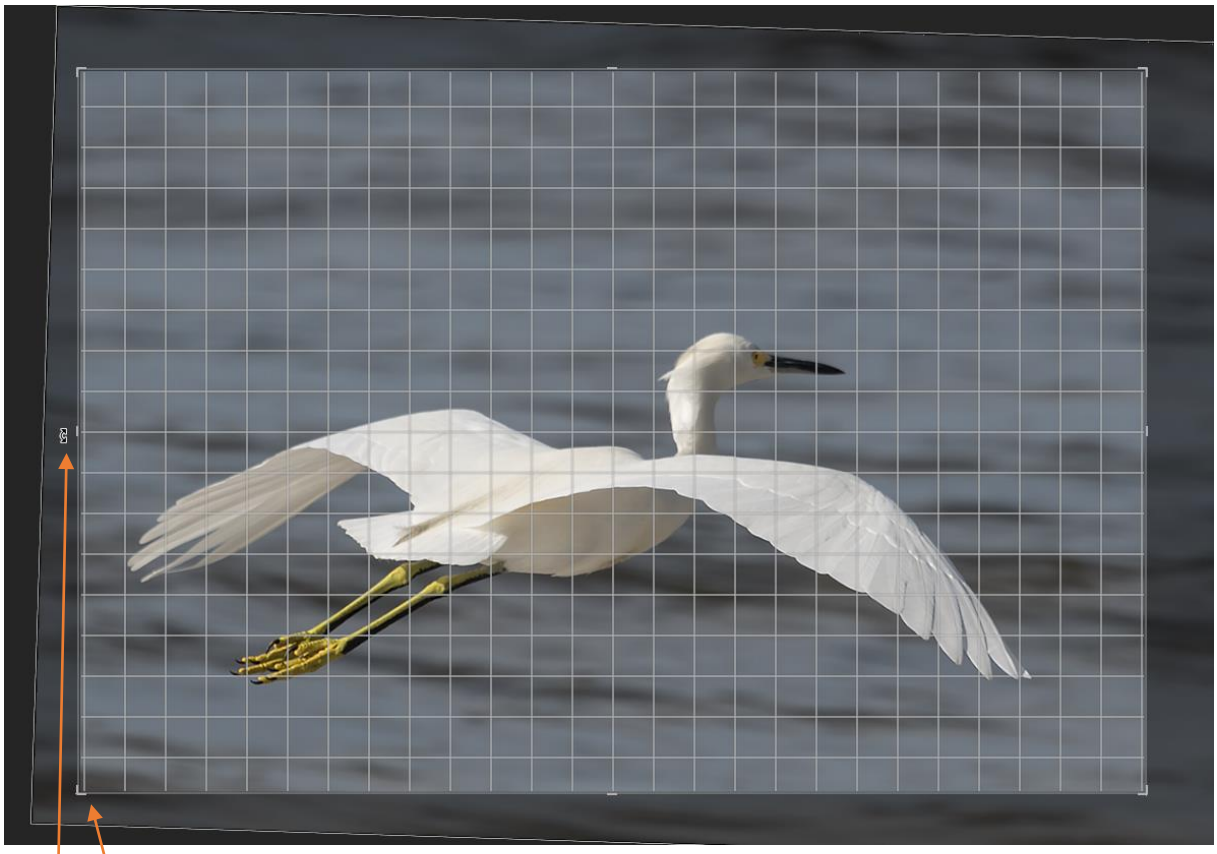


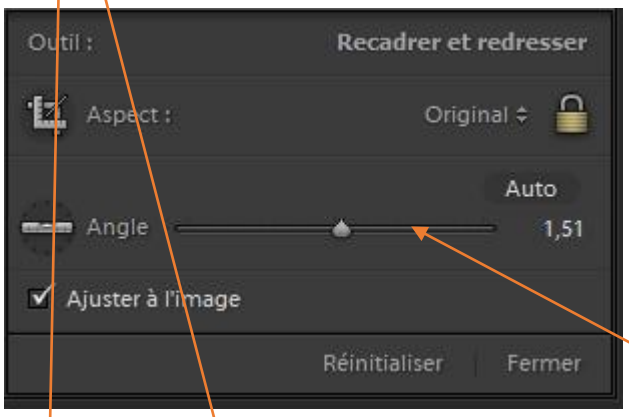
Vous pouvez choisir le format de votre photo en allant sur le menu déroulant à gauche du cadenas. Vous pouvez créer un format personnalisé. Si le cadenas est fermé, le recadrage conservera les proportions. S'il est ouvert, clic gauche dessus pour l'ouvrir, vous pourrez ajuster les 4 côtés séparément.



Clic gauche maintenu sur un <Côté> ou un <Angle> déplacer le cadre, pour recadrer à la dimension souhaitée. Le côté ou l'angle opposé reste fixe. Clic gauche maintenu sur la photo dans le cadre pour la déplacer la photo dans le cadre.

<Retour TdM>



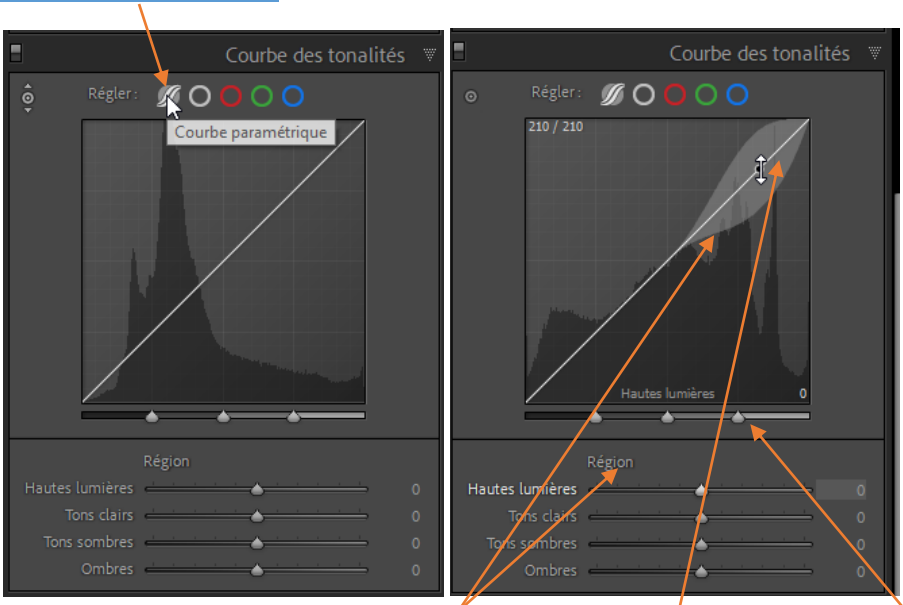


Pour modifier l'angle, agir directement avec sur le curseur <Angle> ou avec la souris sur un <Côté> ou un <Angle> de la photo, clic gauche maintenu pour déplacer.

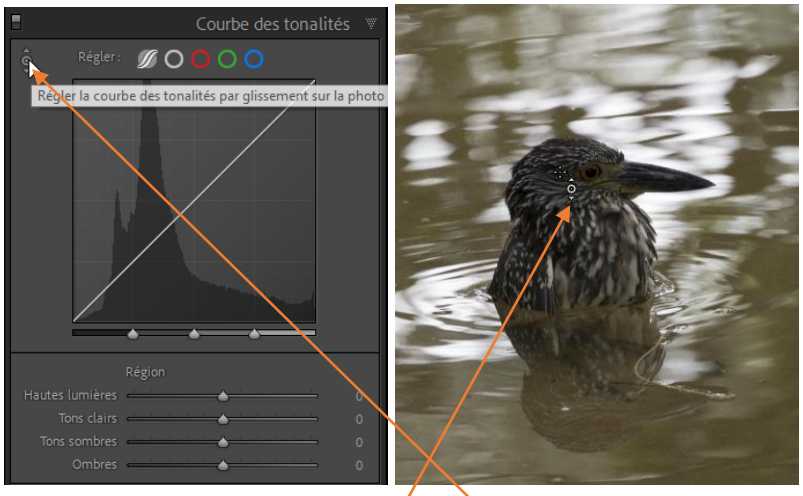
<Retour TdM>

12. LA COURBE DES TONALITES

Courbe Paramétrique.



Par défaut elle est en mode paramétrique. L'histogramme est affiché derrière la courbe, et lorsqu'on fait glisser la souris le long de cette dernière, on voit apparaître les 4 zones, <Ombres><Tons sombres> <Tons clairs> <Hautes lumières>. Les zones aux formes elliptiques représentent les <Tolérances maximales> de correction. Vous ne pouvez pas pousser les corrections au-delà. Vous pouvez ajuster leur plage tonale en agissant sur les <3 curseurs>, situés sur la ligne des abscisses. Pour modifier les tonalités, soit vous agissez sur les <Curseurs>, ou directement sur la courbe avec la souris. Possibilité d'utiliser aussi les flèches hautes et basses du clavier, en positionnant la souris sur un curseur.
Vous pouvez toujours réinitialiser par un <Double clic gauche> sur les curseurs ou sur <Région> pour remettre les 4 à zéro.

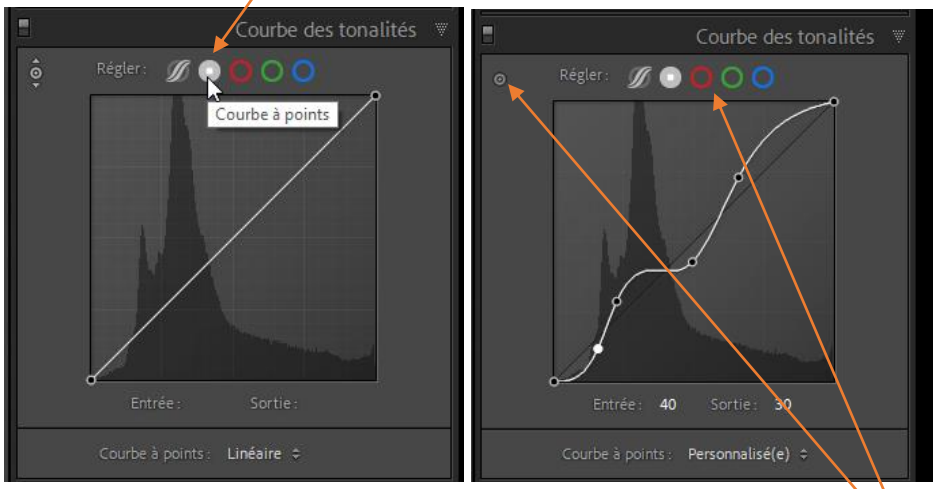


Une autre méthode est d'utiliser <L'outil> après l'avoir activé, clic gauche dessus et en le déplaçant dans la zone à corriger sur la photo.
Clic gauche maintenu et <Déplacer> vers le haut ou le bas.

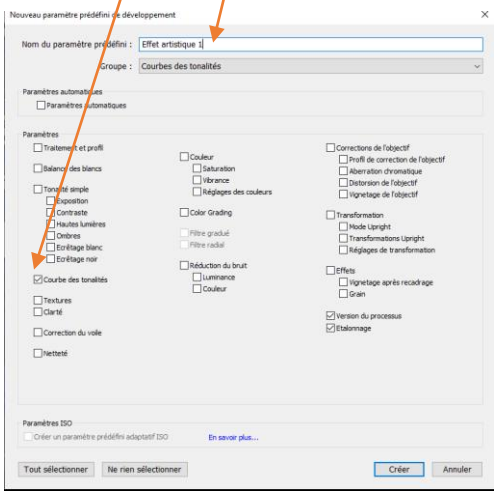
<Retour TdM>

Courbe à Points.

Pour utiliser la <Courbe à points>, pour pouvoir bloquer une partie de l'image, nous allons d'abord l'activer.



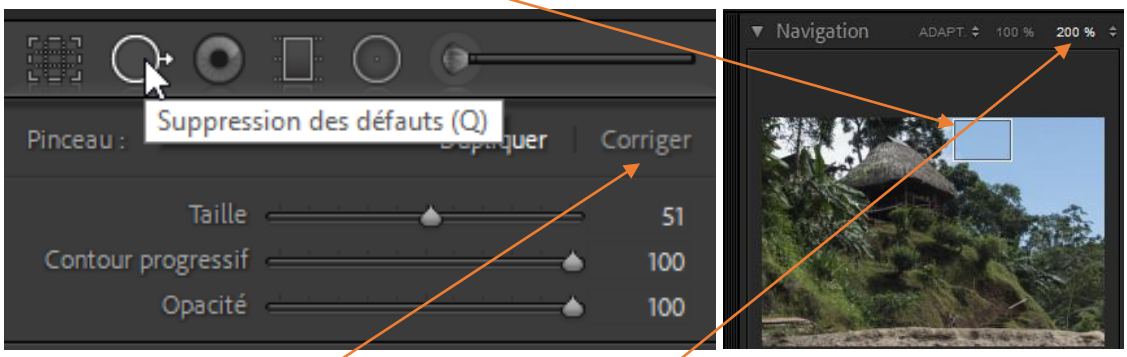
Vous pouvez placer directement les points sur la courbe, ou avec <L'outil> en cliquant sur l'image. Pour effacer un point, double clic dessus. Déplacer les points vers le haut ou le bas pour modifier les tonalités. Vous pouvez agir sur les couleurs couche <rouge>< vert>< bleu> pour corriger une dominance. Contrairement à la courbe paramétrique il n'y a pas de zones de tolérance, donnant ainsi la possibilité de déformer la courbe à votre convenance pour créer des effets artistiques. Lorsque vous avez trouvé un effet sympathique, vous pouvez créer un <Paramètre prédéfini>, pour pouvoir le retrouver ultérieurement.



<Retour TdM>

13. LA CORRECTION DES DEFAUTS.

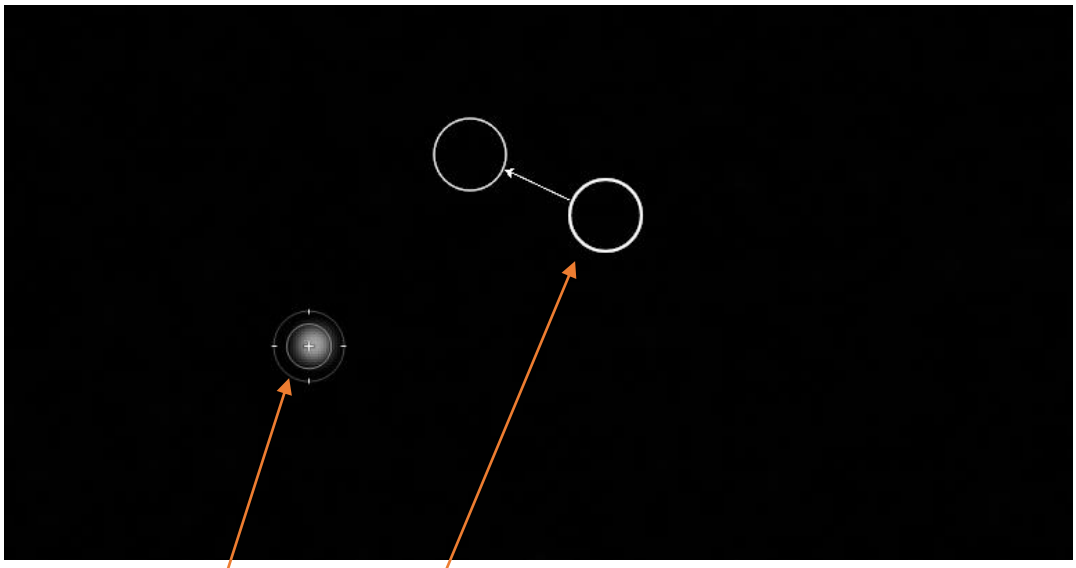
Lightroom permet la correction des défauts, mais est avant tout destiné à supprimer des taches dans des zones unies et fonctionne bien pour retirer les taches dues au capteur ou dans <Un ciel>. Le pinceau peut être utilisé pour supprimer des défauts non circulaires, comme des poteaux ou les fils électriques, mais le résultat est décevant et il est préférable d'utiliser Photoshop qui est plus puissant pour cette fonction.



L'outil suppression des défauts (Pinceau) contient 3 curseurs, Taille, Contour Progressif, Opacité et 2 modes de fonctionnement Dupliquer, Corriger.
<Dupliquer>, clone une partie de la photo.
<Corriger> va tenir compte de la luminosité, des couleurs, du contraste de la zone à corriger pour choisir l'échantillon à prélever.
Affichez le panneau de navigation, placer le <rectangle> de navigation en haut à gauche, puis agrandir la photo à <200%>. Le déplacement du <Rectangle> se fera de haut en bas, colonne par colonne, de gauche à droite, avec les touches du clavier <Bas de page> et <Haut de page>. Pour un déplacement horizontal appuyer simultanément sur la touche <Maj>**.** Vous pouvez aussi vous servir de la souris pour vous déplacer.

Cochez <Afficher les défauts> et régler le <Curseur> pour faire <Apparaître les défauts>.

<Retour TdM>



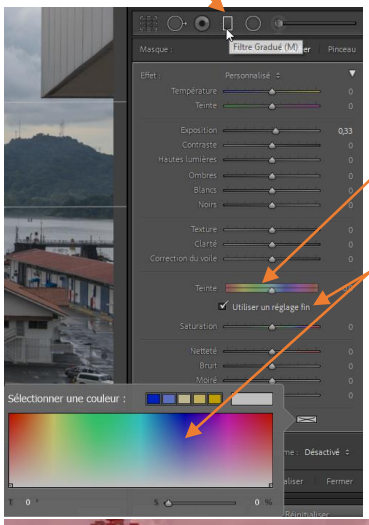
Placez le <Pinceau> sur une tache, ajuster sa <Taille> avec la molette de la souris et le <Contour progressif> par un appui simultané sur la touche <Maj**>**. Cliquez dessus pour supprimer les défauts. Le <Second cercle> indique la zone à prélever, clic gauche maintenu dessus pour déplacer la zone à prélever si besoin. Possibilité de déplacer le cercle aussi, par petites touches avec les flèches du clavier. Vérifiez le résultat en sortant la souris de l'image, si l'outil d'incrustation est sur <Auto**>.** Le contour progressif et l'opacité sont réglés à <100> par défaut pour une correction maximale, vous pouvez modifier les réglages en fonction du résultat obtenu.

<Retour TdM>

14. LES FILTRES.

1- Le Filtre Gradué.

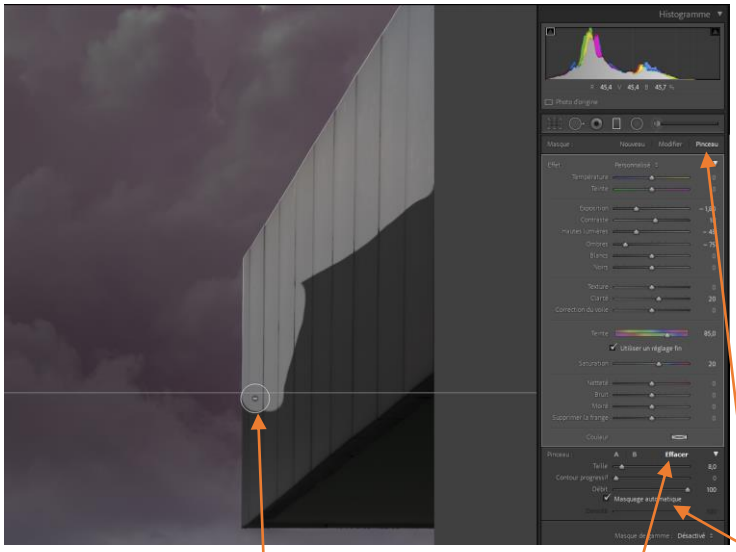
Le filtre gradué de Lightroom remplace les filtres vissés sur les objectifs avec, une multitude de réglages en plus. Il est possible d'appliquer plusieurs filtres. Pour l'activer cliquez sur <L'outil>. Le filtre est composé de 16 curseurs, d'un <Nuancier de couleurs> qui permet d'appliquer une couleur et d'un mélangeur de <Teintes> qui permet de fusionner les teintes et de donner parfois un effet sympa à votre photo. Cochez <Utiliser un réglage fin> pour réduire la vitesse de déplacement du curseur en fin de réglage.



Placez le pointeur de la souris sur les nuages de l'image. Faire un clic gauche maintenu et tirez vers le bas. 3 lignes parallèles apparaissent et l'épingle <Point noir>. Pour tirer droit appuyer simultanément sur la touche <Maj>**.** Vous pouvez aussi modifier l'orientation en plaçant la <Souris> sur la ligne centrale. L'application maximale de l'effet se fera sur la partie haute de l'image. Le dégradé se fera entre la ligne <Haute> et la ligne <Basse>. Ajuster l'espace entre les lignes. En saisissant la ligne du haut, vous déplacez la ligne centrale en même temps, idem pour celle du bas. Pour déplacer les 2 lignes, haute et basse sans bouger celle du centre, appuyez simultanément sur la touche <Alt>**.** La touche virgule sert à inverser le filtre. Cochez <Afficher l'incrustation du masque>, pour pouvoir visualiser la zone d'effet. Par défaut la zone s'affiche en rouge.

<Retour TdM>

Dans l'exemple j'ai mis l'exposition à <-1,80><Le contraste à <10><les hautes lumières à <-45>les ombres à <-75> la clarté à <20>la saturation à <20>. Je rajoute un peu de <Teinte> pour donner un effet. Cliquez ensuite sur <Terminé>. Décochez <Afficher l'incrustation> pour voir le résultat. Possibilité de créer un <Nouveau> filtre. J'ai exagéré volontairement sur les curseurs pour faire apparaître les différences. Vous avez aussi le curseur <Correction voile> qui peut être très intéressant dans certains cas.

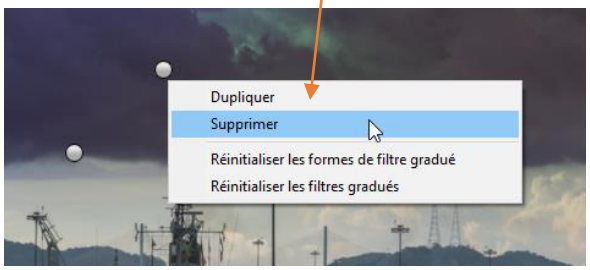


Fonction très intéressante aussi c'est le pinceau additif/soustractif dans les filtres. Je cherche à modifier le ciel sans toucher au bâtiment. Activez le <Pinceau> dans le filtre et appuyez sur la touche Alt <Le signe – apparait>, fonction <Effacer> Il ne vous reste plus qu'à gommer les parties à soustraire et en relâchant la touche vous pouvez en rajouter <signe +>. Vous avez accès aux paramètres du pinceau <Taille> réglable aussi avec la molette de la souris, <contour progressif><débit><Densité> uniquement en fonction rajout. Cochez le <Masquage automatique>, il permet de protéger les contours et d'éviter de déborder. Possibilité de verrouiller la fonction <Effacer> en cliquant dessus, cliquez sur A ou B pour la désactiver.

<Retour TdM>

Pour superposer un deuxième filtre, je recommence la même opération en rajoutant un peu de <Couleur> et en passant les blancs à <+21>.
Vous pouvez placer plusieurs filtres de directions différentes et les superposer.

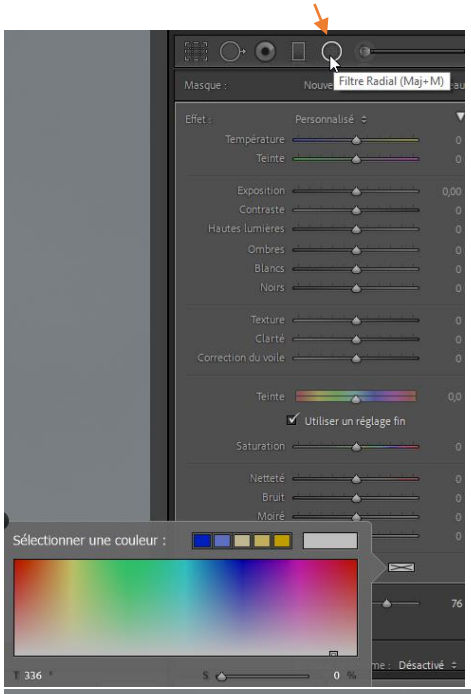
Vous avez toujours la possibilité de revenir sur vos filtres en cliquant sur <Les épingles>. Un clic droit sur une <Epingle> permet de dupliquer ou de supprimer le filtre.

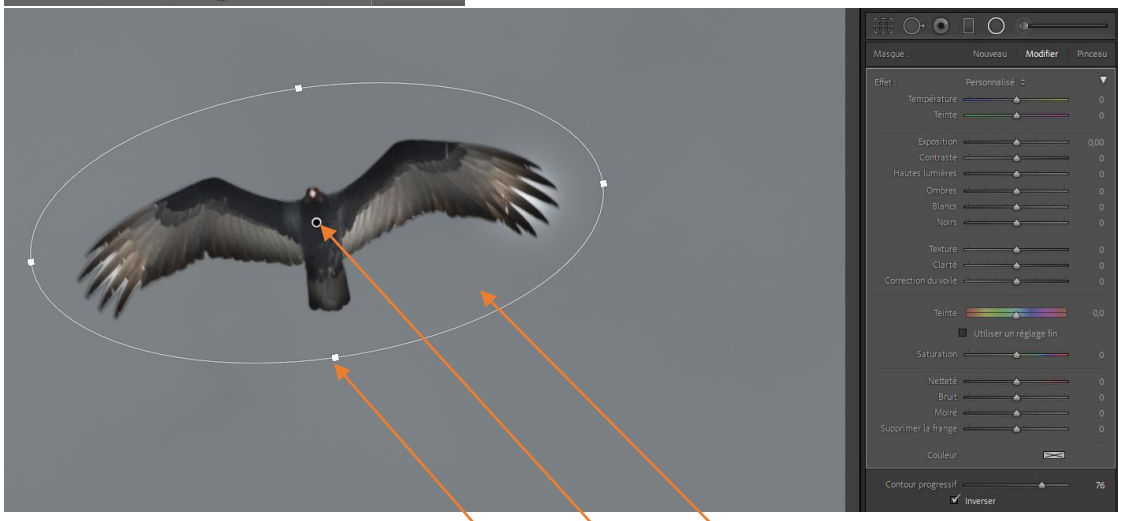


<Retour TdM>

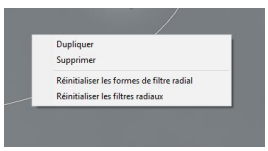
2- Le Filtre Radial.

Le filtre radial permet de créer des effets artistiques et de mettre un élément de l'image en valeur. Activez le <Filtre radial>.



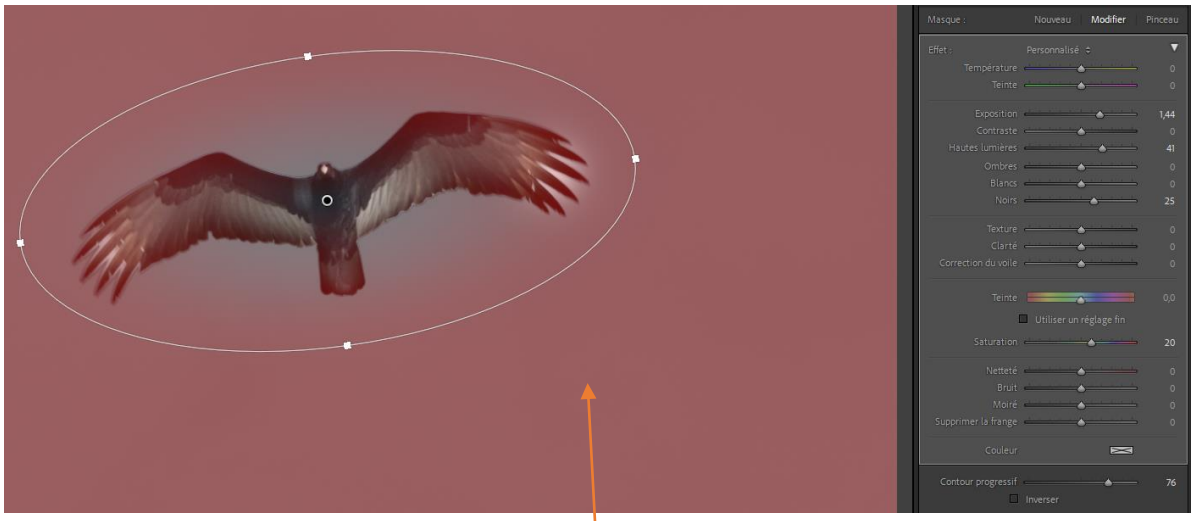


Placez le pointeur de la souris sur la partir à modifier, clic gauche maintenu et tracez. En maintenant la touche <Maj> enfoncée, le filtre reste circulaire. Vous pouvez agir séparément sur l'un des 4 côtés en lâchant la touche <Maj> et modifier l'orientation**.** Pour bloquer le côté opposé, pressez sur la touche <Alt>**.** Pour modifier tous les côtés ensemble, pressez sur la <Maj> en même temps. Vous pouvez repositionner le filtre en <Le saisissant> clic gauche maintenu ou modifier l'orientation en plaçant la <Souris> près d'une poignée.

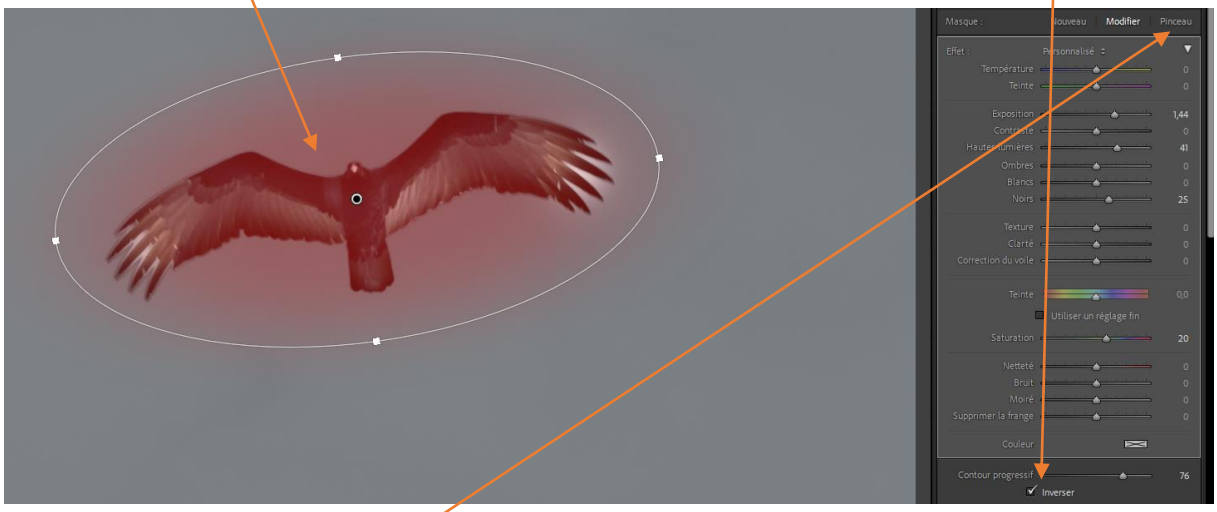


Possibilité de dupliquer, supprimer, réinitialiser, <clic droit>sur l'épingle.

<Retour TdM>



Comme pour le filtre gradué, vous pouvez agir sur <Les curseurs> la <Couleur> et la <Teinte> pour créer un effet recherché. Par défaut <L'effet> s'applique à toute l'image, sauf ce qui est à l'intérieur du cercle. Possibilité d'inverser le masque du filtre en cochant <Inverser le masque>, <L'effet> sera alors appliqué à l'intérieur du cercle. Le <Contour progressif> est réglé par défaut à <50>, il va déterminer l'aspect de la transition entre le filtre et le reste de l'image ici <76>. Plus la valeur est élevée et plus la transition sera progressive.

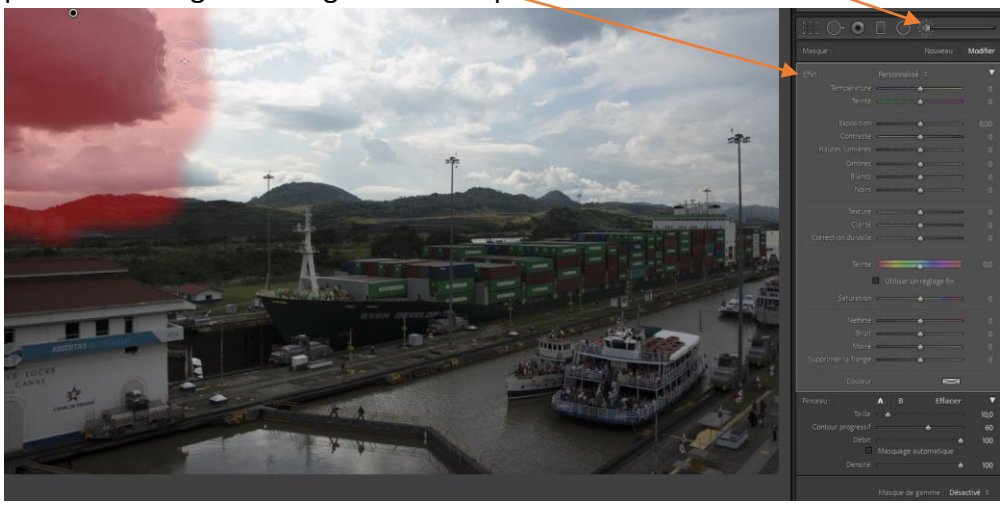


Vous pouvez utiliser le <Pinceau> soustractif/additif comme pour le filtre gradué.

<Retour TdM>

3- Le masque de gamme.

Mode Luminance. Le <masque de gamme> se trouve en bas dans les panneaux du <Filtre gradué> <Filtre radial> et <Pinceau de retouche>. Par défaut il est désactivé. Pour l'activer il faut d'abord peindre une zone de la photo avec le pinceau ou appliquer un filtre. Activez le <Pinceau de retouche> et cohez <Afficher l'incrustation de masque>. Mettre <L'effet> à zéro en double cliquant dessus. Ajustez le pinceau sur un grand diamètre et peignez toute la partie où se trouve l'élément à corriger (Les nuages). Inutile d'être très précis, vous pouvez déborder un peu sur les autres parties de l'image. Le but est que la partie des nuages à corriger soit incorporée dans la sélection.

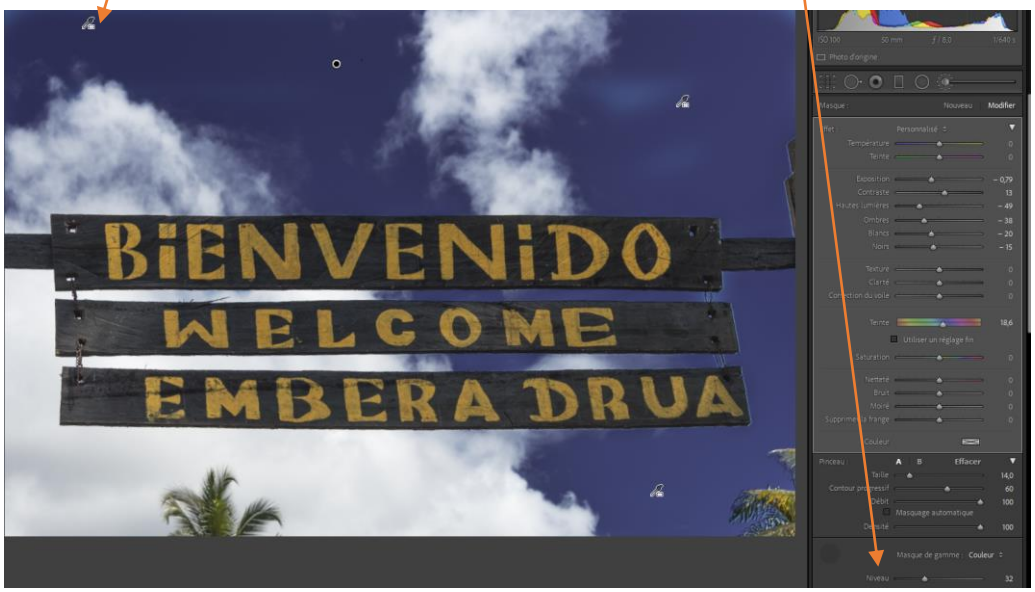


Sélectionnez la <Luminance> dans le masque de gamme et cochez <Afficher le masque de luminance>. Un <Masque rouge> apparaît indiquant les zones qui seront affectées par les corrections. Agir sur les curseurs de <Gamme> et le <Lissage>pour déterminer les zones exactes à corriger. Pour agir sur les 2 curseur simultanément, cliquez entre les 2. Le curseur <Gamme> de gauche est pour les tons foncés et le curseur de droite pour les tons clairs. Vous pouvez garder la touche <Alt> enfoncée pour passer en mode monochrome pendant la manipulation des curseurs. <Désactiver le masque de luminance>. Ajustez les curseurs du panneau <Effet>, Température, exposition, contraste…. pour obtenir le résultat souhaité. Les nuages ont été corrigés, sans affecter le reste de l'image. Cliquez sur <Terminé>.

<Retour TdM>

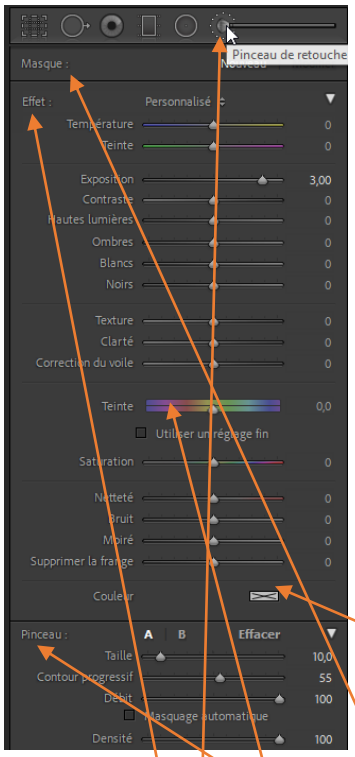
Mode Couleur. Dans cette photo nous allons modifier le bleu du ciel, sans toucher aux <Nuages> et <Au panneau> indicateur.

Comme précédemment nous activons le <Pinceau de retouche>. Peindre sans aucune correction activée et passer le mode de gamme en <Couleur>. Désactivez l'incrustation. Prenez la <Pipette> et cliquez dans le ciel bleu pour faire un prélèvement. Vous pouvez augmenter la précision en traçant un rectangle de sélection avec la pipette, et vous avez la possibilité de cumuler 5 prélèvements en tenant la touche majuscule enfoncée. Les zones prélevées sont indiquées par une petite pipette. Pour supprimer une pipette, appuyez sur la touche <Alt> un petit ciseau apparaît, cliquez sur la pipette pour la supprimer. Lorsque les prélèvements sont terminés, ajuster la saturation et les curseurs du panneau <Effet>, pour obtenir le résultat souhaité. Le ciel a été modifié sans affecter le reste de l'image, seul les tons clairs sont affectés. Vous pouvez ajuster le curseur <Niveau>. Pour passer en monochrome, appuyez sur la touche <Alt> et déplacer le curseur <Niveau>.
Cliquez sur <Terminé>.

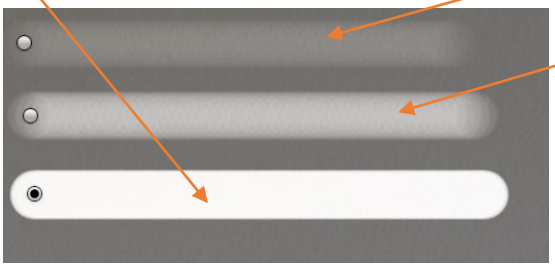


<Retour TdM>

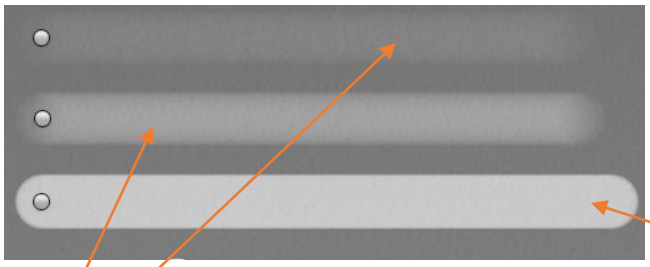
15. LE PINCEAU DE RETOUCHE.



Le <Pinceau de retouche> permet de d'appliquer un certain nombre de corrections locales. Vous pouvez l'activer en cliquant sur l'outil sous l'histogramme ou avec la touche <K>. Il est composé de quatre sections. <Masque>, autorise la création ou la modification d'un masque. <Effet>, contient les outils de correction, <16 curseurs>, un <Nuancier de couleurs> et un mélangeur de <Teintes> qui permet de fusionner les teintes et de donner parfois un effet sympa à votre photo. Cochez <Utiliser un réglage fin> pour réduire la vitesse de déplacement du curseur en fin de réglage. Le <Pinceau> permet de régler la <Taille> du pinceau <Le contour progressif>, le <Débit>, <La densité> et le <Masquage automatique>. Le pinceau permet d'agir sur la densité et la superposition des effets. La densité étant le seuil que l'on ne peut pas dépasser, même en empilant plusieurs coups de pinceau. Activez le pinceau, mettre l'exposition à <3>, le contour progressif à <0>, le débit à <20> et la densité à <100>. Tracez un premier trait horizontal en tenant la touche Maj enfoncée pour tracer droit. Cliquez sur <Terminé>. Refaire les mêmes opérations avec le débit à <50> et puis à <100>.



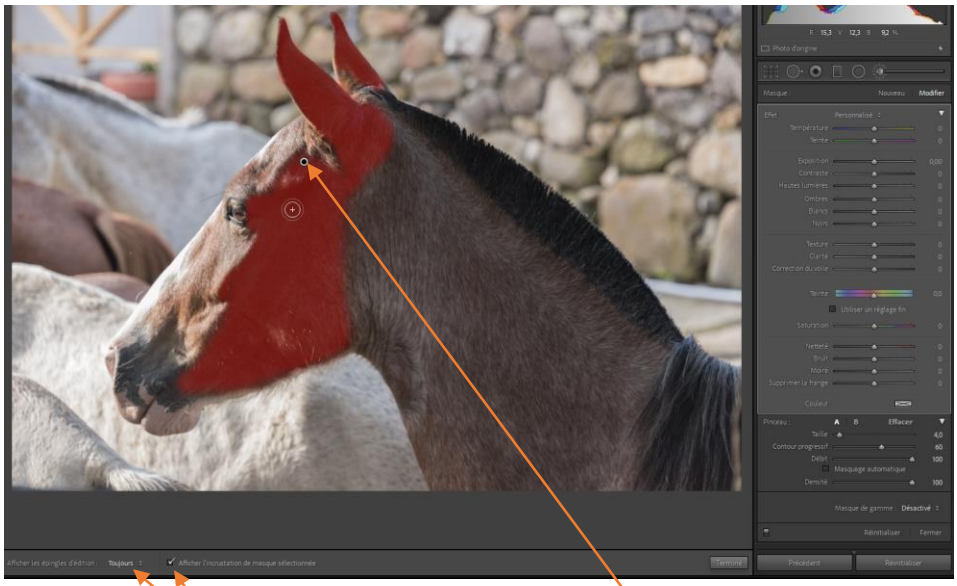
<Retour TdM>



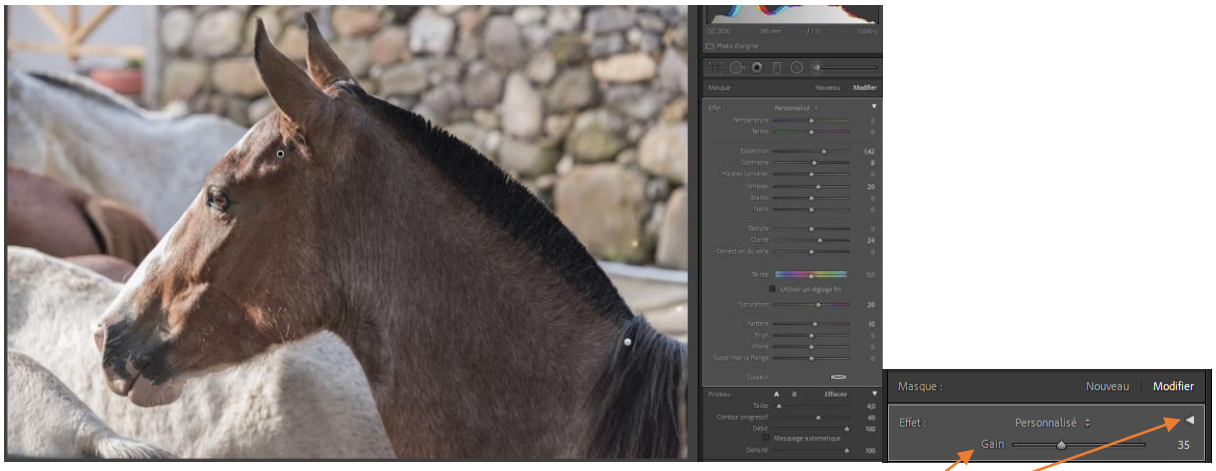
Tracez <Un> trait avec le débit à <20> et la densité à <50>, un deuxième trait en passant <Deux> coups de pinceau sur la même ligne et un troisième en passant <Plusieurs> coups de pinceau sur la même ligne, il vous sera impossible de dépasser la densité <50>.

Le pinceau s'ajuste comme celui que nous avons utilisé pour la correction des défauts. Vous pouvez ajuster la <Taille> avec la molette de la souris et le <contour progressif> par un appui simultané sur la touche <Maj>. Le pinceau est composé de 2 cercles et d'une croix. L'effet maximal se fera dans le cercle avec la croix et s'atténuera progressivement entre les 2 cercles pour assurer la transition. Réglez le débit et la densité à votre convenance. Nous allons éclaircir la partie sombre de la tête du cheval.
Dans ce cas ne pas cocher <Masquage automatique>,

<Retour TdM>



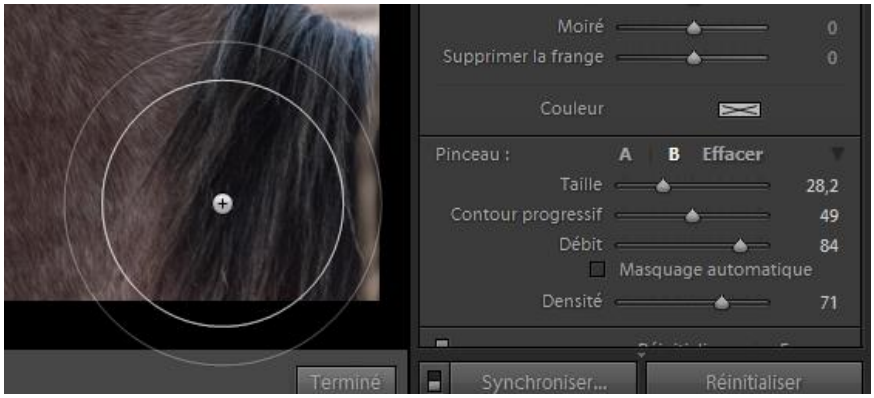
>Cochez <Afficher l'incrustation> pour savoir où le pinceau a été passé. Peignez la partie que vous voulez modifier, <Clic gauche maintenu>. Pour tracer droit, appuyez simultanément sur la touche <Maj>**.** Pour chaque masque créé, une <Epingle> s'affiche, grise inactive, noir active. J'ai sélectionné <Toujours> pour l'affichage des épingles. Un clic droit sur l'épingle permet de la supprimer, réinitialiser, dupliquer. Si vous avez débordé de la zone à corriger, vous avez la possibilité de l'effacer, il suffit d'appuyer sur la touche <Alt>**,** (le signe + du pinceau passe sur -), et vous pouvez effacer tout débordement.

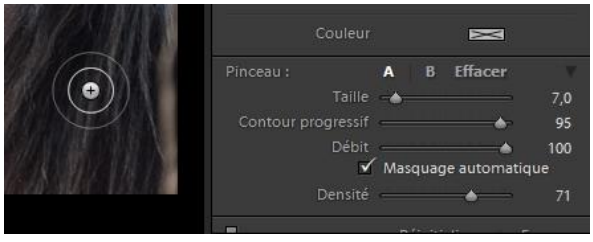


Avant de modifier les réglages, il faut décocher <Afficher l'incrustation> pour pouvoir visualiser les modifications. J'ai mis les réglages suivant, exposition <1,42> contraste <8> ombres <20> clarté <24> saturation <20> netteté <10> j'ai laissé le débit et la densité sur <100> et baissé le contour <95>. Cliquez sur <Terminé>. J'ai poussé un peu plus les curseurs, c'est pour voir la différence. Si vous avez appliqué plusieurs corrections dans le même masque, comme dans ce cas, vous avez la possibilité de modifier leur effet simultanément en cliquant sur la <Flèche >, un curseur <Gain> va apparaître, qui vous permettra d'agir de façon proportionnelle, ce qui évite d'ajuster tous les curseurs un à un.

<Retour TdM>

<Le masquage automatique> est très utile pour passer le pinceau le long d'un contour qui se détache du reste, mais vous devez le désactiver lorsque que vous peignez à l'intérieur des contours. La touche <A> permet de l'activer ou le désactiver. Lorsque vous créez un nouveau masque, ne pas oublier de réinitialiser les réglages précédents par un double clic sur <Effet>.



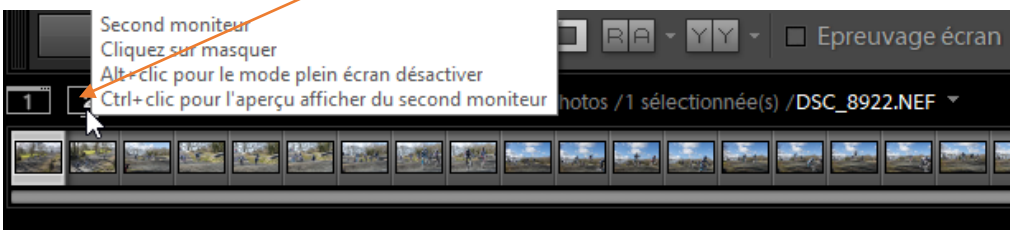


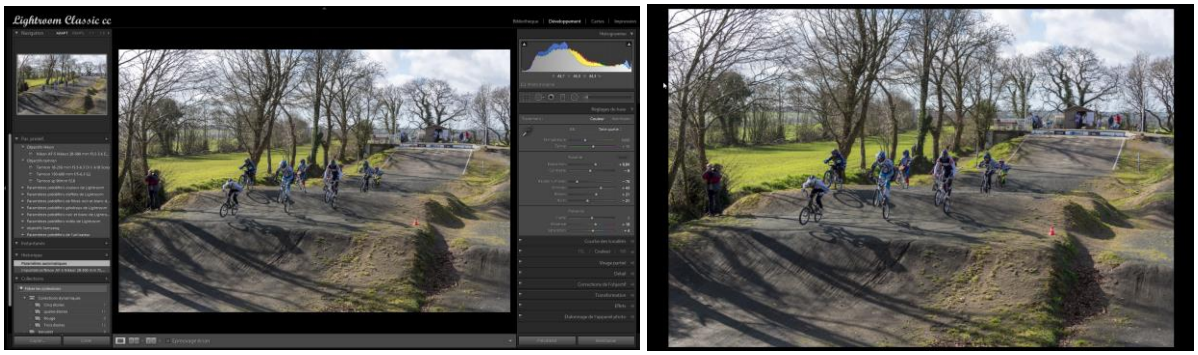
Les fonctions A et B permettent de mémoriser 2 pinceaux de configurations différentes.

<Retour TdM>

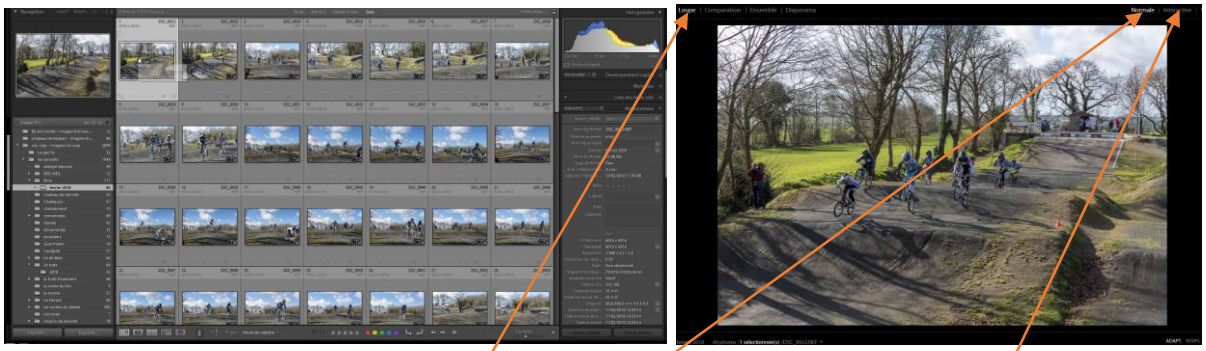
16. UTILISATION DE 2 ECRANS.

L'utilisation de 2 écrans procure un réel confort, à condition d'avoir un ordinateur assez puissant. Cliquez pour <Activer> le second moniteur.





Vous pouvez mettre l'écran principal en mode loupe dans le module développement et l'écran secondaire affichant l'image en entier.

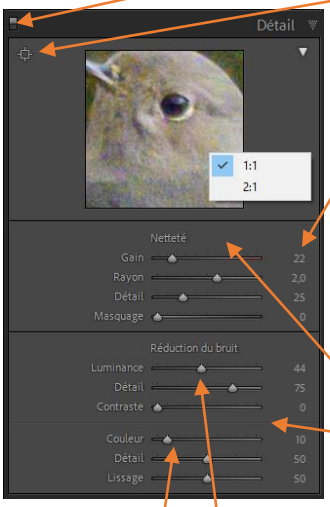


Vous pouvez mettre l'écran principal en mode vignette dans le module bibliothèque et l'écran secondaire en mode <Loupe><<Normale> pour afficher l'image en entier et pour faire le tri de vos photos. Possibilité de passer l'écran secondaire en mode >Interactive> pour afficher l'image sur l'écran secondaire lors du survol des photos sur la grille de l'écran principal (ordinateur assez puissant indispensable). Vous pouvez aussi afficher l'image zoomée d'un côté et l'image normale de l'autre.
Vous pouvez travailler en mettant le tutoriel sur l'écran secondaire et Lightroom sur l'écran principal.

<Retour TdM>

17. LA NETTETE ET LA REDUCTION DU BRUIT.

La netteté et la réduction de bruit se trouve dans le panneau <Détail>. Il est <Activé> par défaut. Des corrections par sont réalisées automatiquement et dépendent de l'appareil Photo. Les valeurs apparaissent en <Gris clair>. Zoomer sur la photo à <100%>. Réglez la zone d'affichage à <1 : 1 ou 2 : 1>. Utilisez <L'outil de pointage> et cliquez sur la photo pour sélectionner la <Zone> que vous souhaitez faire apparaître dans la fenêtre.

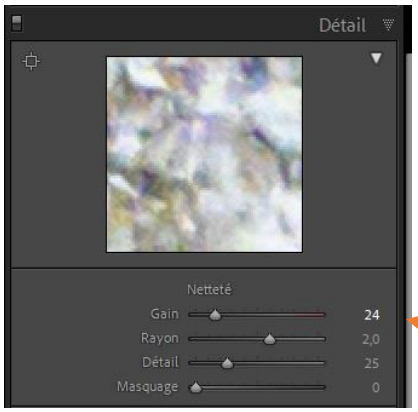


Le panneau comprend la section <Netteté> et la section <Réduction de bruit> séparée en 2 sous-sections, <Luminance et <Couleur>. Le bruit se manifeste sous 2 formes. <Le bruit de chrominance> et <Le bruit de luminance>.

Le bruit de chrominance se présente sous forme d'amas de <Pixels colorés>. Poussez le curseur <Couleur> vers la droite pour les faire <Disparaître>.

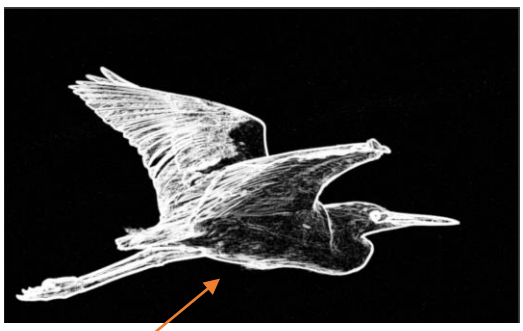
Le bruit de luminance se présente comme du <Grain> plus ou moins serré et régulier. Poussez le curseur <Luminance> vers la droite pour le faire <Disparaître>. Possibilité de redonner un peu de <Détail> et de <Contraste>. Dans les exemples, j'ai poussé exagérément les curseurs pour faire apparaître les différences. Il faut agir modérément sur les curseurs pour obtenir un bon compromis.

<Retour TdM>



L'accentuation de la netteté agit sur la granulation. Le curseur <Gain> va améliorer la netteté sur toute la photo, ne pas trop le pousser car il va créer du grain, que vous pouvez contrôler avec les curseurs rayon et détail. Le curseur <Rayon> va intervenir sur la largeur des contours, et le curseur <Détail>, dans les valeurs faibles, va protéger les contours de halos.
Le curseur <Masquage> limite l'accentuation aux contours.
Un appui simultané sur la touche <ALT> tout en agissant sur les curseurs <Netteté, vous permettra de mieux évaluer l'effet des réglages, en passant l'image en monochrome.
Fonction disponible sur la réduction de bruit de luminance et non disponible pour le bruit de chrominance curseurs, (couleur, détail et lissage).

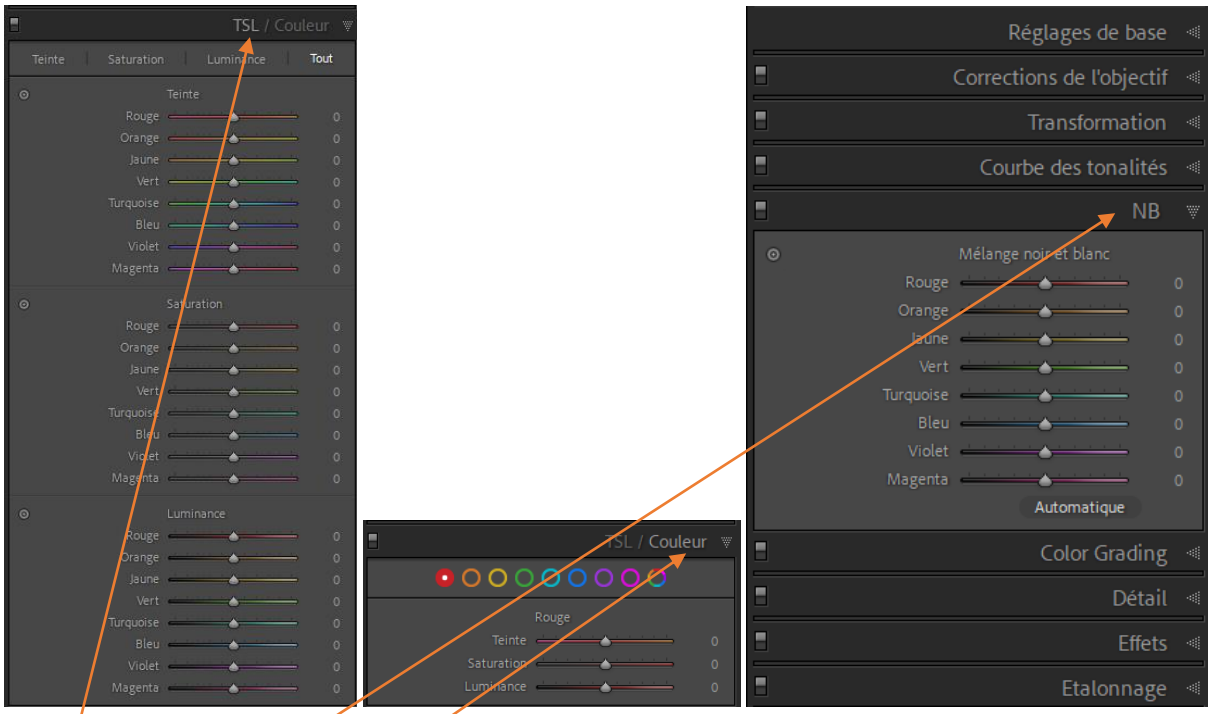
<Alt> + <Gain> permet de mieux voir les contrastes et la netteté des contours.
<Alt> + <Rayon> ou <Détail>. Seuls les contours touchés par la netteté sont représentés.



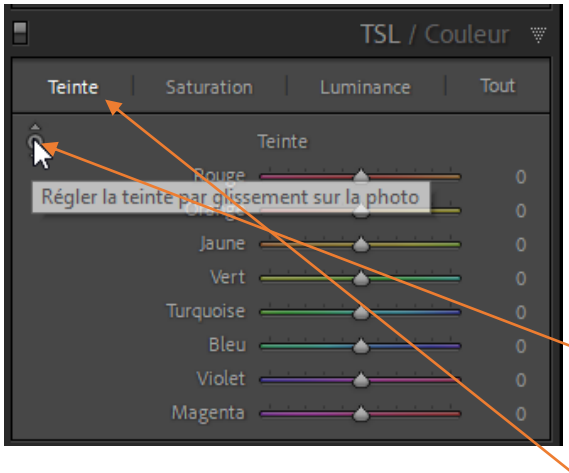
<Alt> + <Masquage> permet d'obtenir obtenir un dessin à la craie blanche sur un tableau noir**.** Les zones blanches correspondent aux zones où la netteté aura de l'effet, et les noires ne seront pas concernées.

<Retour TdM>

18. LA CORRECTION DES COULEURS AVEC L'OUTIL TSL.



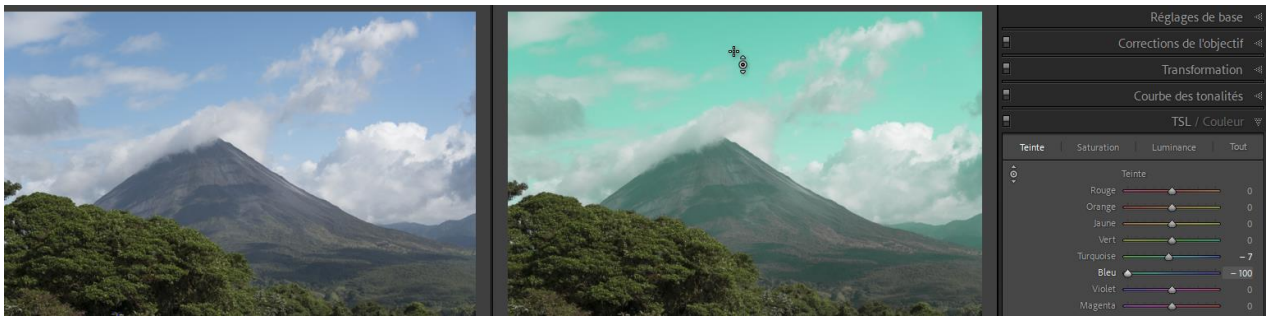
Lorsque vous sélectionnez une photo couleur, c'est le panneau <TSL/Couleur> qui apparaît.
Si vous avez convertie la photo en noir et blanc dans le panneau <Réglages de base> c'est le panneau <NB> qui apparaîtra.
Nous sommes en présence de 2 onglets.
<TSL> pour Teinte, Saturation, Luminance. On accède à huit canaux de couleur pour chaque.
<Couleur> on choisit une <Couleur> et on accède à 3 curseurs Teinte, Saturation, Luminance.
Il n'y a pas de différence de résultat entre TSL et Couleur, c'est seulement l'ergonomie qui change.



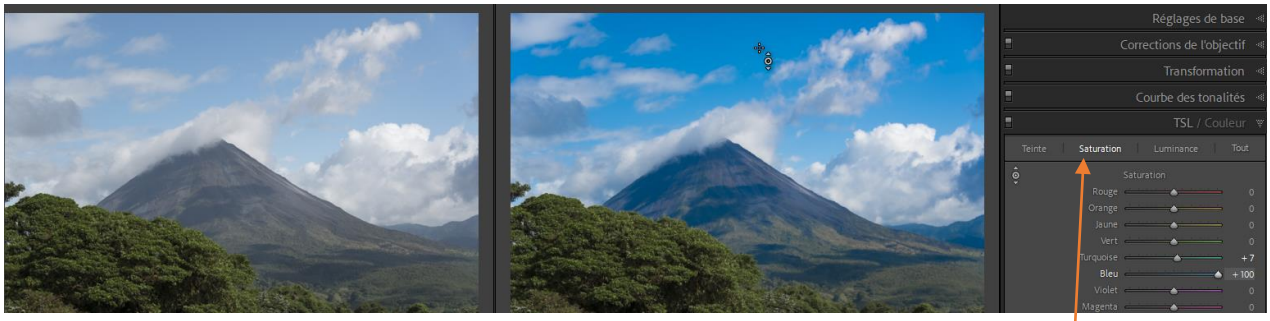
Nous allons travailler en <TSL>, activer la <Teinte> et se servir de <L'outil> pour se positionner sur la photo.

<Retour TdM>

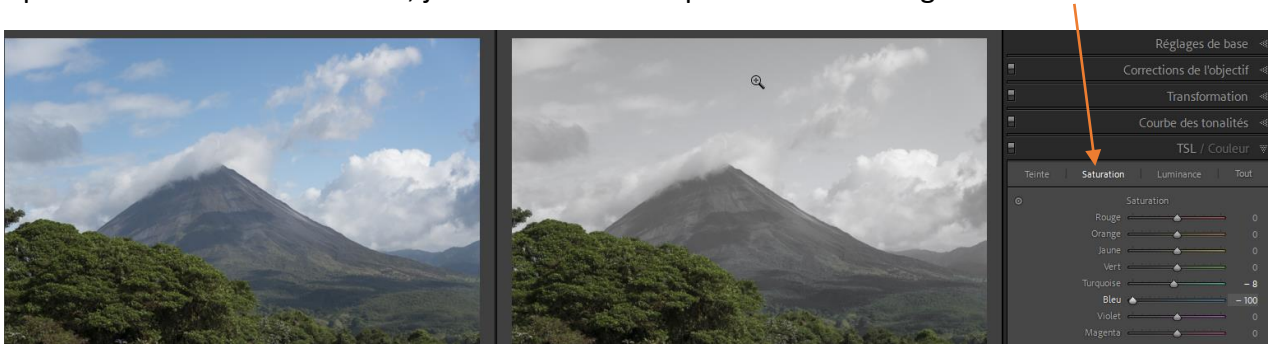
Je place l'outil à l'aide de la souris sur <Le bleu du ciel>, et je tourne la molette de la souris vers le haut jusqu'à déplacer le curseur bleu à <100>. Lorsque que vous modifiez une couleur vous modifiez également les couleurs adjacentes. Vous remarquerez que l'outil a détecté une seconde couleur qui est Turquoise et déplacé le curseur à <7>. Si vous vous positionnez sur le vert des arbres, vous allez modifier le jaune simultanément. Possibilité d'utiliser les flèches du clavier pour déplacer les curseurs.



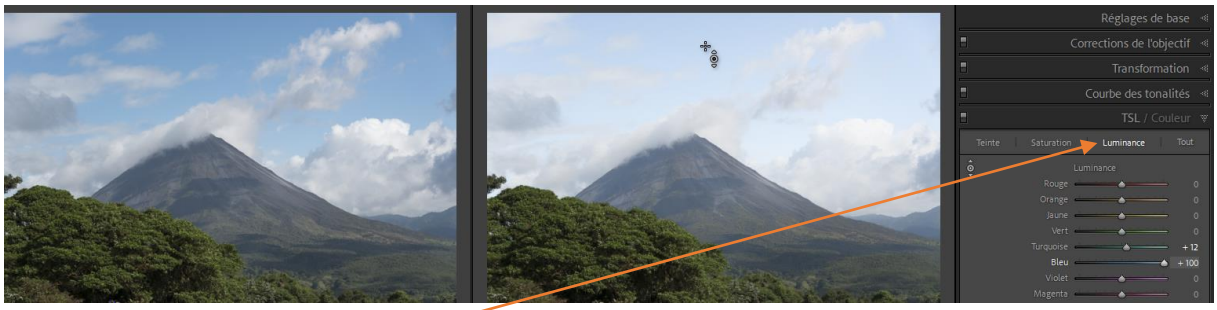
Je recommence la même expérience mais dans l'autre sens. Vous pouvez également agir sur une autre couleur en plaçant l'outil sur cette couleur.



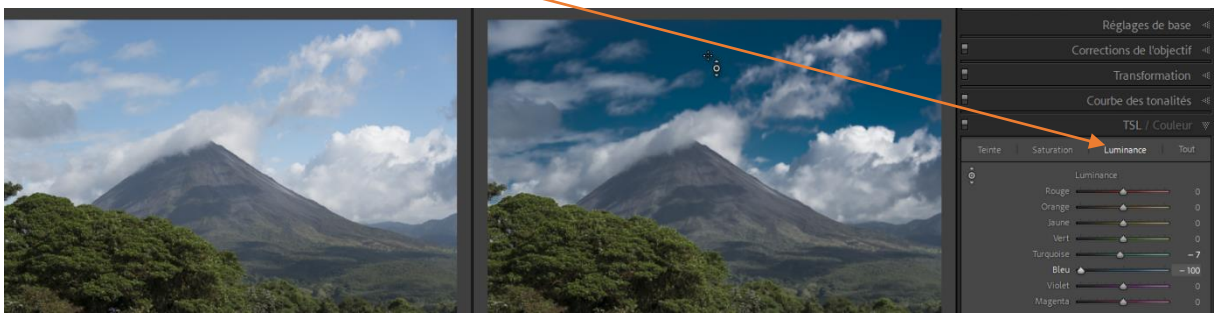
Après avoir réinitialisé la teinte, je réalise la même opération dans l'onglet <Saturation>.



<Retour TdM>

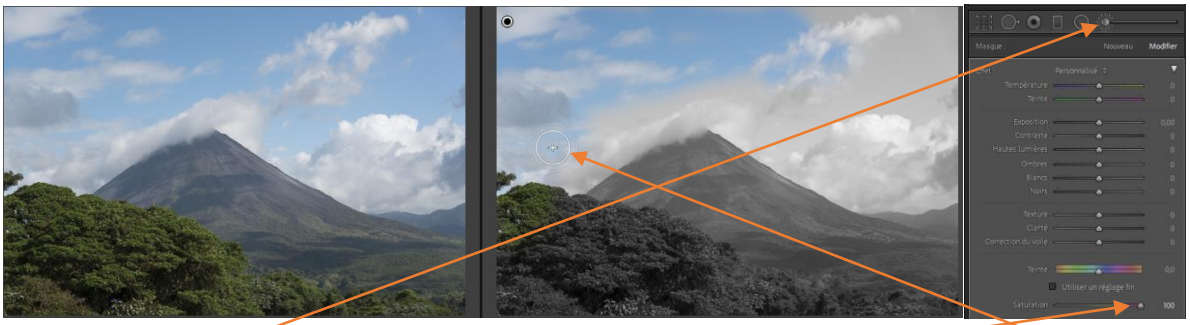


Et pour finir dans l'onglet <Luminance>.



En mettant le curseur bleu au maxi dans un sens ou l'autre, j'ai voulu montrer les différences entre, teinte, saturation, et luminance. Attention l'outil TSL/couleur agit sur des plages de teintes et pas sur des objets présents dans la photo, c'est une correction globale, et il faut éviter les corrections de forte amplitude. Vous avez aussi la possibilité d'agir directement sur les curseurs.

Petit exercice pour permettre de comprendre le fonctionnement des canaux de couleurs dans l'image. Je retourne dans l'onglet saturation et je mets un à un les curseurs à <-100>, je vois les couleurs qui s'éteignent un à une.

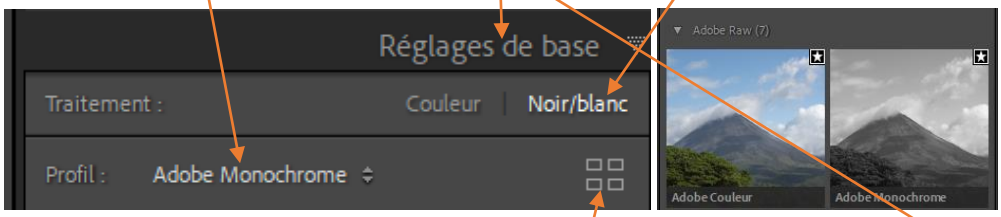


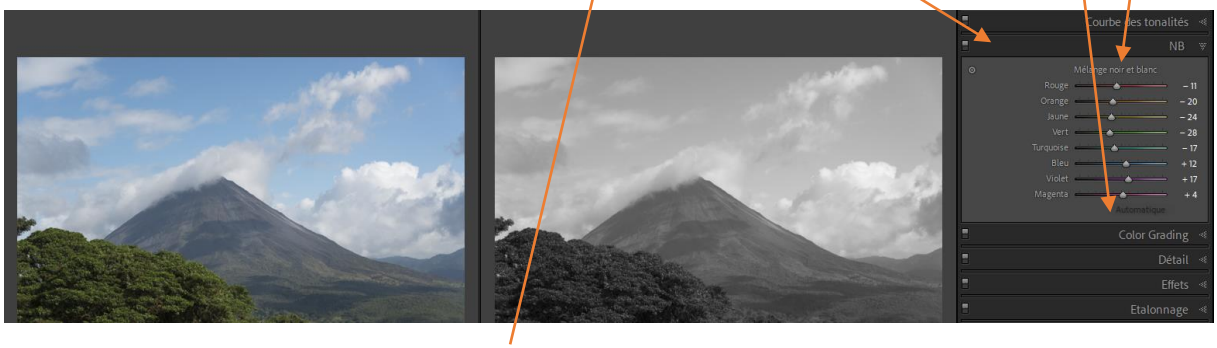
Je vais dans le <Pinceau de retouche>, après avoir mis la saturation à <100>, je <Repeins> une partie de la photo, et vous voyez qu'elle retrouve sa couleur.

<Retour TdM>

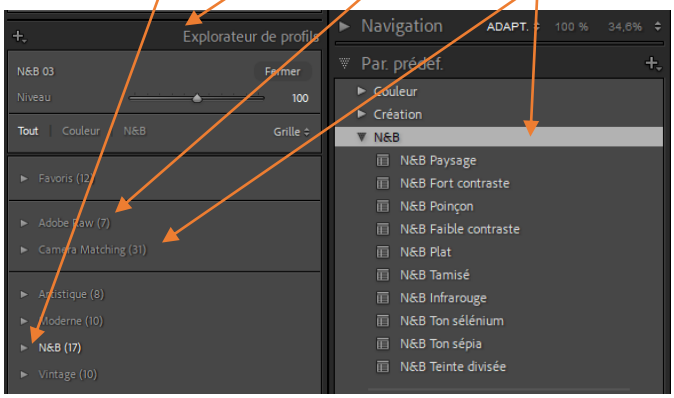
19. LA CONVERSION NOIR ET BLANC.

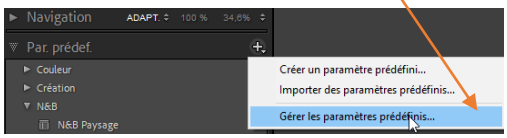
Avant de convertir une photo couleur en noir et blanc, il est préférable de faire toutes les corrections nécessaires en couleur. Pour passer en noir et blanc il faut activer un profil monochrome. Allez dans <Réglages de base> et cliquez sur <Noir/blanc>.
Le profil <Adobe Monochrome> a été activé.
Les curseurs vibrance et saturation des réglages de base sont désactivés. Le panneau TSL/Couleur devient <NB>. Nous avons accès à un mélangeur de couches qui analyse le contenu de l'image pour proposer un noir et blanc pertinent. Cliquez sur <Automatique> pour l'activer. Vous pouvez agir individuellement sur chaque curseur pour obtenir le résultat souhaité. Double clic gauche sur <Mélangeur noir et blanc> pour remettre les valeurs à <0>.





L'autre façon, cliquez sur la section <Profil> pour activer <L'explorateur de profils>. Le profil d'entrée <Adobe Monochrome> qui se trouve dans <Adobe Raw> n'est pas le seul à vous proposer du noir et blanc.
Dans le panneau <NB> vous trouverez 17 profils monochromes. Il suffit de passer la souris sur les vignettes pour voir simultanément le rendu sur la photo. Si vous choisissez un profil monochrome de votre appareil photo dans <Camera Matching>, vous n'aurez plus accès au mélange noir et blanc dans le panneau <NB>. Vous pouvez vous laisser séduire par les paramètres prédéfinis de Lightroom <N&B>. Par défaut les anciens paramètres prédéfinis ne sont pas affichés. Cliquez gauche sur <+> et <Gérer les paramètres prédéfinis>.

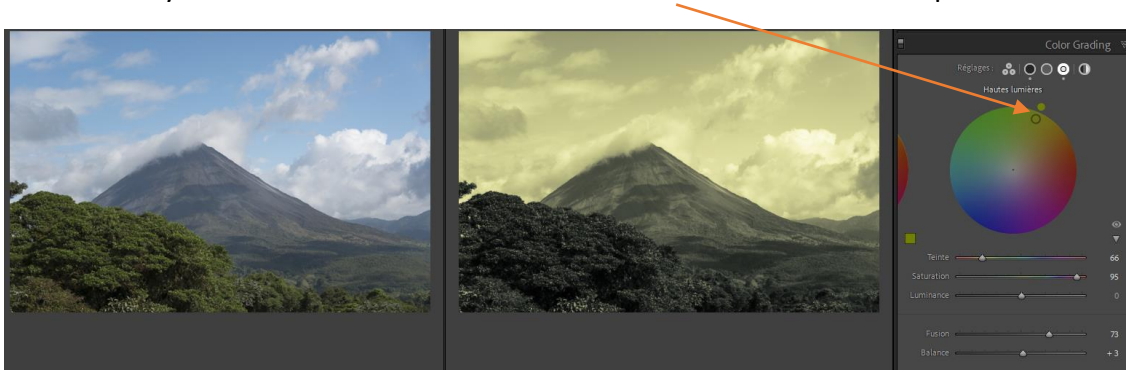




<Retour TdM>

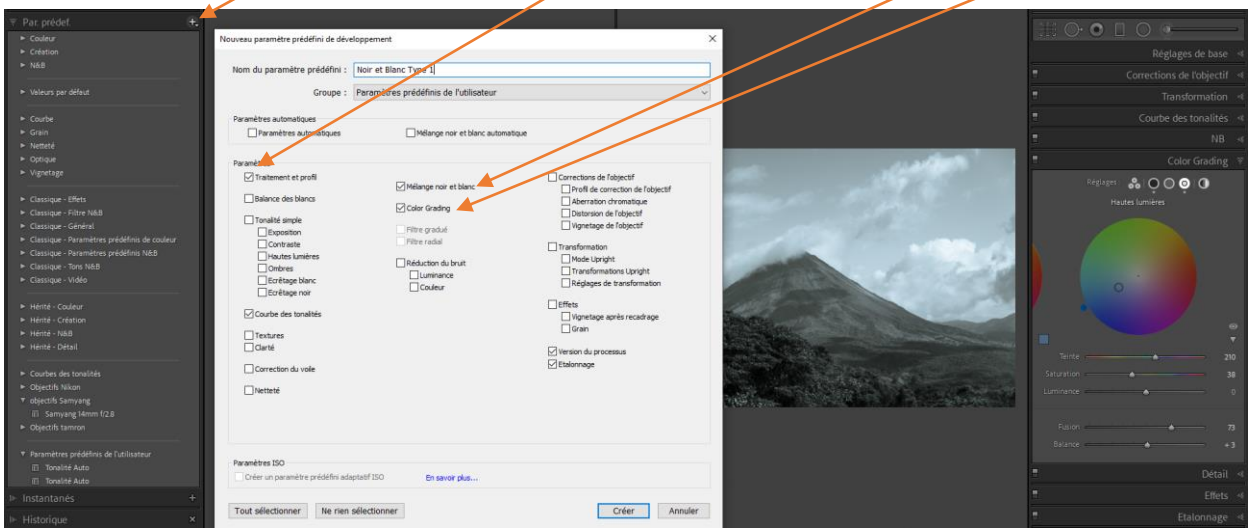
Dans l'exemple nous avons activer les profils <N&B>**.** Passez la souris sur les différentes propositions et regardez le résultat. Vous pouvez valider celle qui vous convient le mieux, et la modifier si nécessaire avec le <Mélangeur> noir et blanc.

Nous allons utiliser le panneau <Color Grading> (Développé au chapitre 30) pour modifier les hautes lumières, les ombres et les tons moyens. Pour chacun des 3, nous pouvons intervenir sur la teinte, la saturation et la luminance. La balance permet de faire la séparation entre ce qui est considéré comme ombres et hautes lumières. La fusion permet de jouer sur la plage des tons moyens. Modifications des <Hautes lumières> dans les 2 exemples.



<Retour TdM>

Utilisation de la pipette pour choisir une couleur sur la photo d'origine.
Clic gauche maintenu sur <L'outil> pour aller prendre la <Couleur bleue du ciel>.
Vous pouvez réaliser les mêmes opérations sur les ombres et les tons moyens.
Nous allons créer un <Nouveau paramètre prédéfini> de l'utilisateur, que nous pourrons appliquer à d'autres photos. Cochez <Traitement et profil><Mélange noir et blanc><Color Grading><Etalonnage> <Version du processus>. Cliquez sur <créer>.



<Retour TdM>

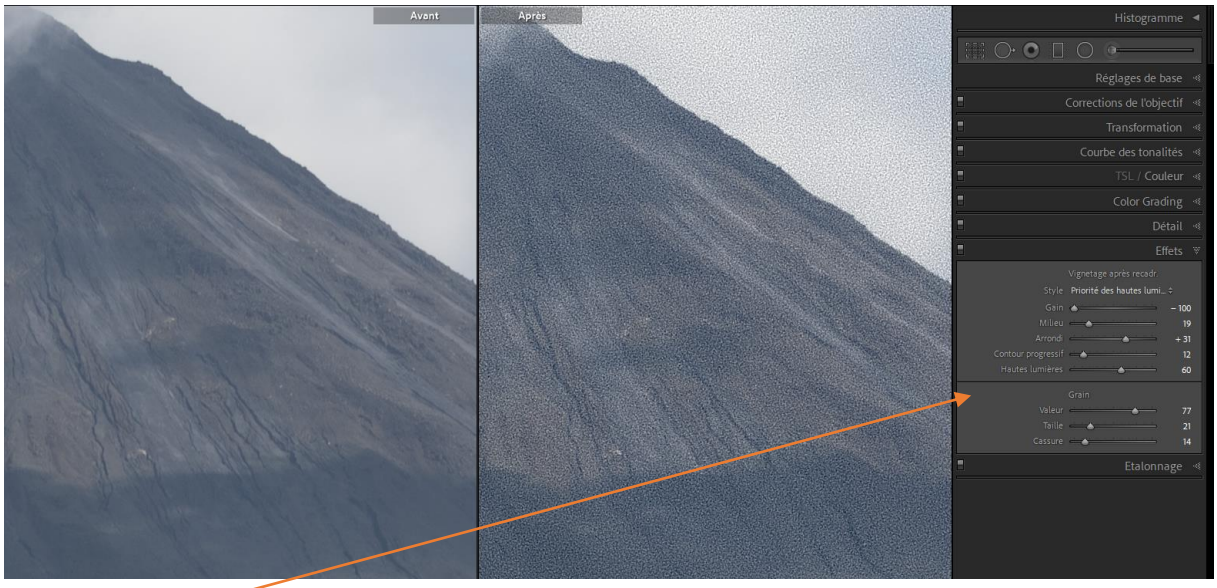
20. LES EFFETS.

Le panneau <Effets> comporte deux sections, le <Vignetage> et le <Le Grain>. Nous allons appliquer un effet de vignetage. Nous avons le choix entre 3 Styles, le premier (Priorité Hautes lumière) me semble le plus approprié dans ce cas.

Vous pouvez créer un <Vignetage> clair en tirant le curseur <Gain> vers la droite, ou sombre en le tirant vers la gauche comme dans l'exemple.

<Retour TdM>

Ajustez les autres curseurs pour obtenir les effets désirés, le curseur <Milieu> va permettre d'étendre l'effet vers la droite ou de le recentrer. Le curseur <Arrondi> va modifier la forme de l'effet. Le curseur <Contour progressif> va faire la liaison entre la partie sombre et la partie clair. Le curseur <Hautes lumières> préserve les tons clairs lorsque le vignetage est sombre.



La section <Grain> comporte 3 curseurs, Valeur, Taille, Cassure. Pour pouvoir bien comprendre le Grain il faut agrandir la photo à <100%>**.** En déplaçant le curseur <valeur> vers la droite le Grain deviendra plus dense. La <Taille> va modifier l'apparence du grain, très resserré vers la gauche et grossier vers la droite. La <Cassure> va intervenir sur la régularité du Grain.

<Retour TdM>

21. LES EDITEURS EXTERNES.

Les différents logiciels de traitement d'image peuvent communiquer avec Lightroom en tant qu'éditeur externe. Nous allons installer une passerelle paramétrée qui nous permettra de passer de l'un vers l'autre. Vous avez la possibilité d'installer plusieurs éditeurs externes, mais à condition d'avoir l'utilité.

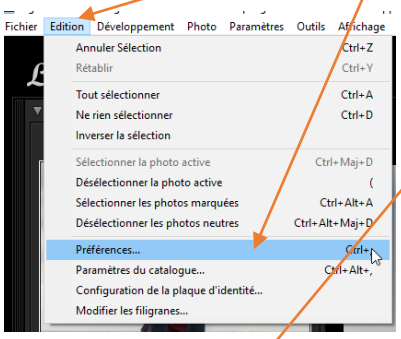
Quelques logiciels payants qui pourraient nous être utiles :

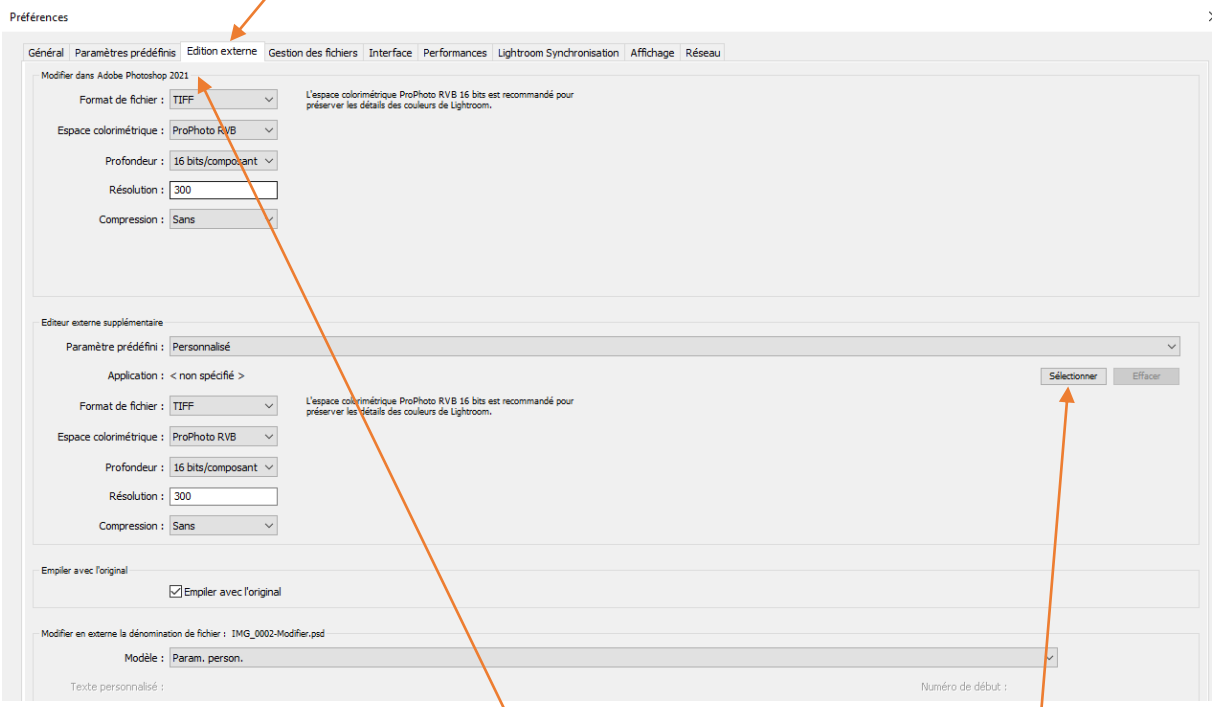
Photoshop, Luminar AI, La suite de Nik collection

Après avoir téléchargé les logiciels, suivre les indications pour les installer.

Paramétrage des éditeurs externes.

Allez dans <Edition><Préférences><Edition externe>.

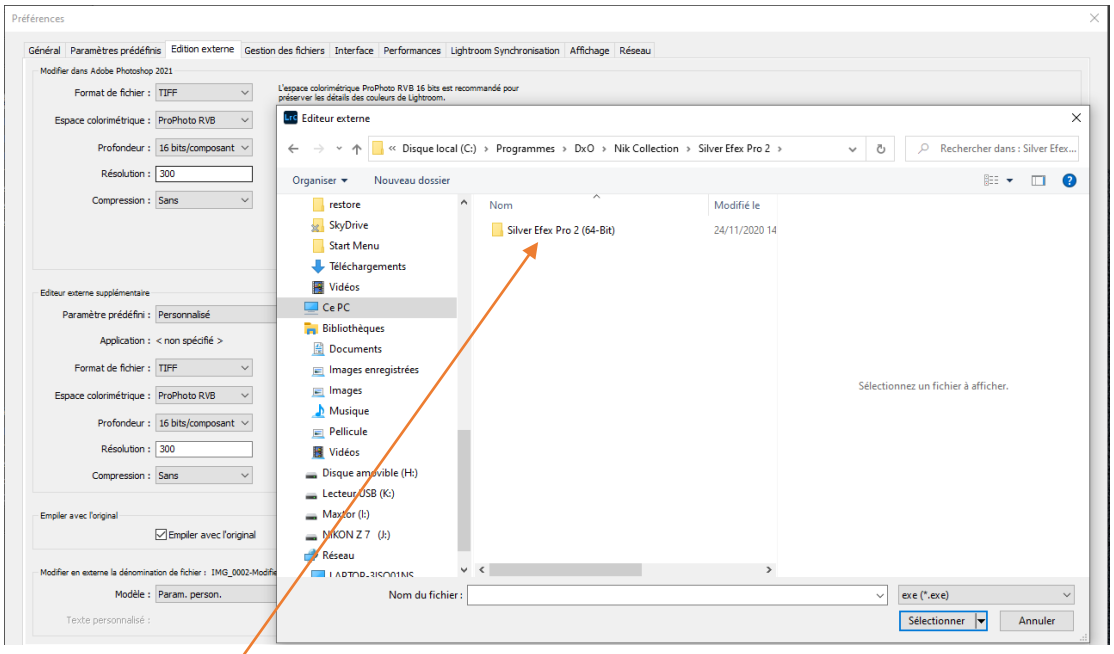




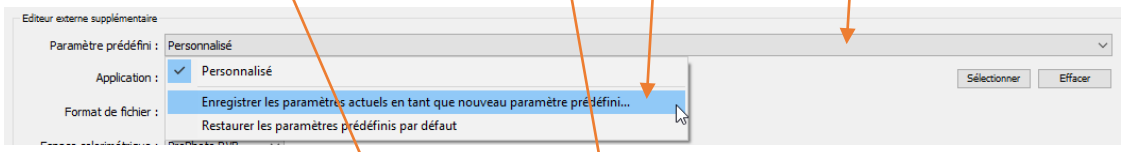
La première section est réservée à <Photoshop>, qu'il soit installé ou pas. Si vous avez Photoshop d'installé sur votre ordinateur, le lien sera créé automatiquement. Paramétrez le fichier comme ci-dessus pour garder le maximum d'informations.

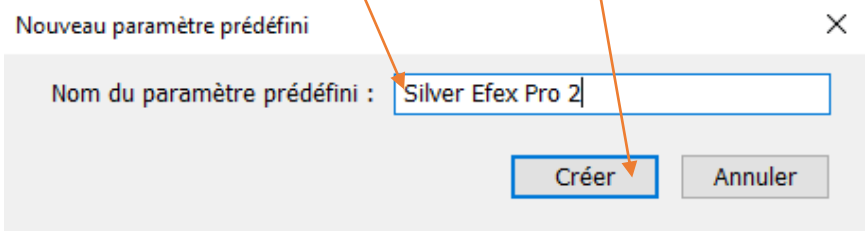
Nous allons créer un éditeur externe supplémentaire < Silver Efex Pro 2 > de la suite Nik collection pour la conversion des photos en noir et blanc. Cliquez sur <Sélectionner>.

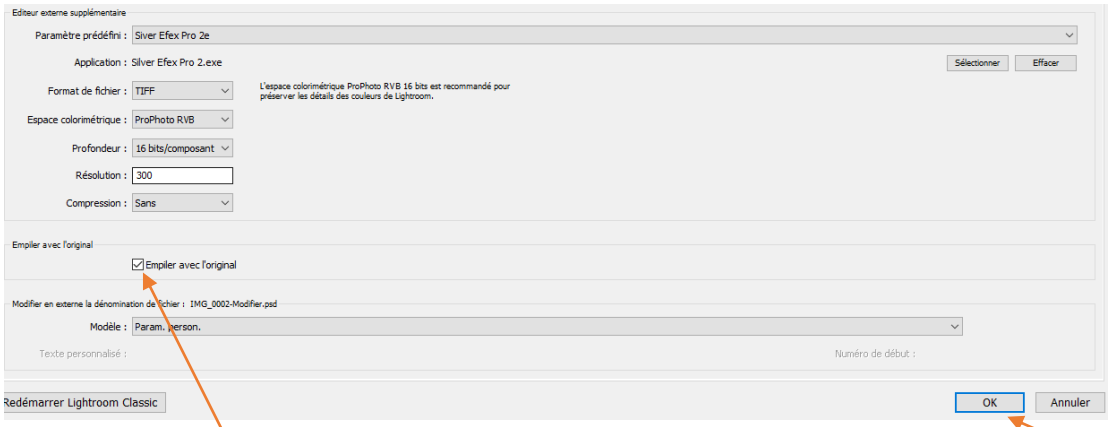
<Retour TdM>



Allez dans le <Répertoire> dans lequel se trouve l'exécutable. Sélectionnez, le <Logiciel>.
Paramétrez comme pour Photoshop. Clic gauche sur la fenêtre <Paramètre prédéfini>.
Cliquez sur <Enregistrer les paramètres actuels en tant que nouveau paramètre prédéfini>.
Nommez, le <Paramètre> et cliquez sur <Créer>.



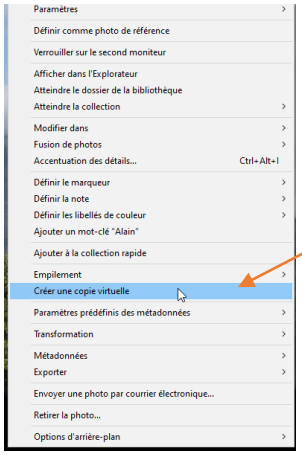


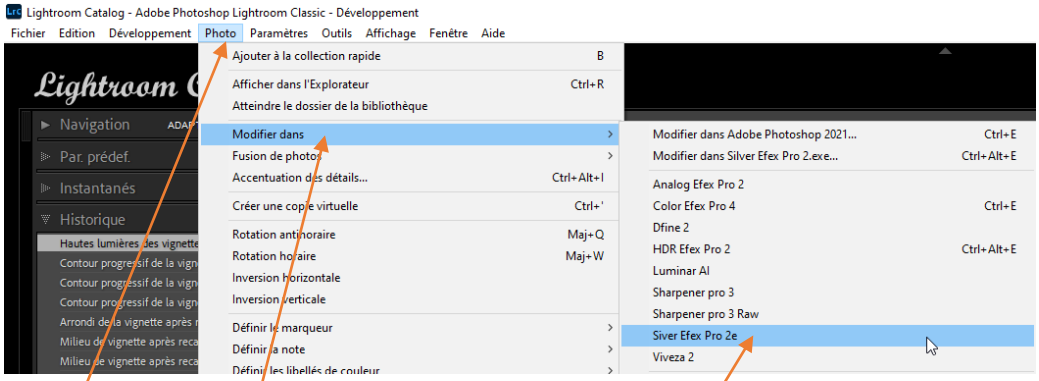


Cochez <Empiler avec l'original> ce qui permettra de rapatrier automatiquement l'image traitée dans le catalogue, aux côtés de l'original, avec la création d'une pile. Cliquez sur <OK>

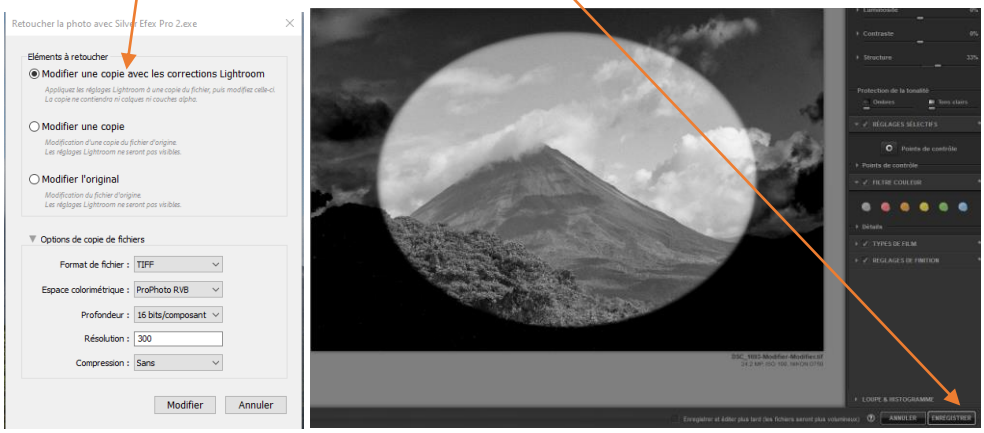
<Retour TdM>

Commencez par créer une copie virtuelle, pour garder toujours l'original intact et ne travailler que sur une copie. Possibilité de créer plusieurs copies virtuelles. Ce principe est valable chaque fois que vous modifiez une photo dans Lightroom, à faire avant de commencer les corrections. Clic droit sur la photo et <Créer une copie virtuelle>.





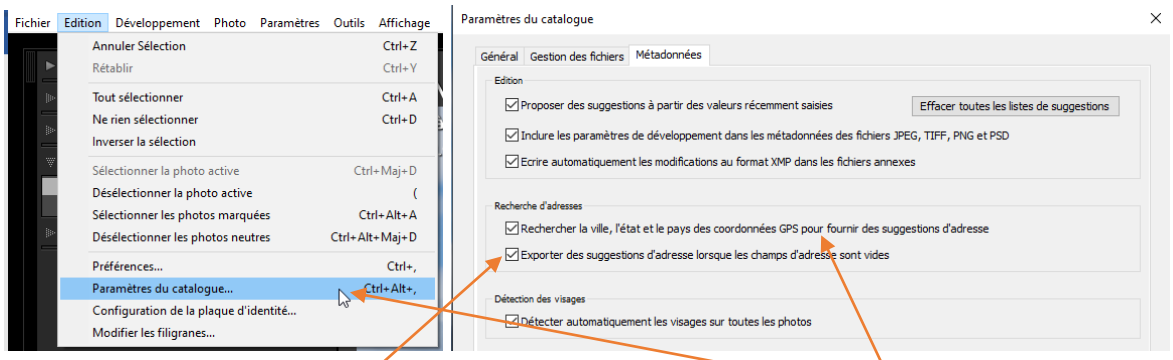
Pour se rendre dans l'éditeur externe, <clic droit> sur la photo et <Modifier dans> ou faire <Photo><Modifier dans>. Cliquez sur <Siver Efex Pro 2>. <Modifier une copie avec les corrections Lightroom>, par défaut sera coché. Lorsque que les modifications sont réalisées dans Silver Efex Pro, cliquez sur <Enregistrer>. La photo modifiée sera transférée dans Lightroom en tant que copie.



<Retour TdM>

22. LE MODULE CARTES.

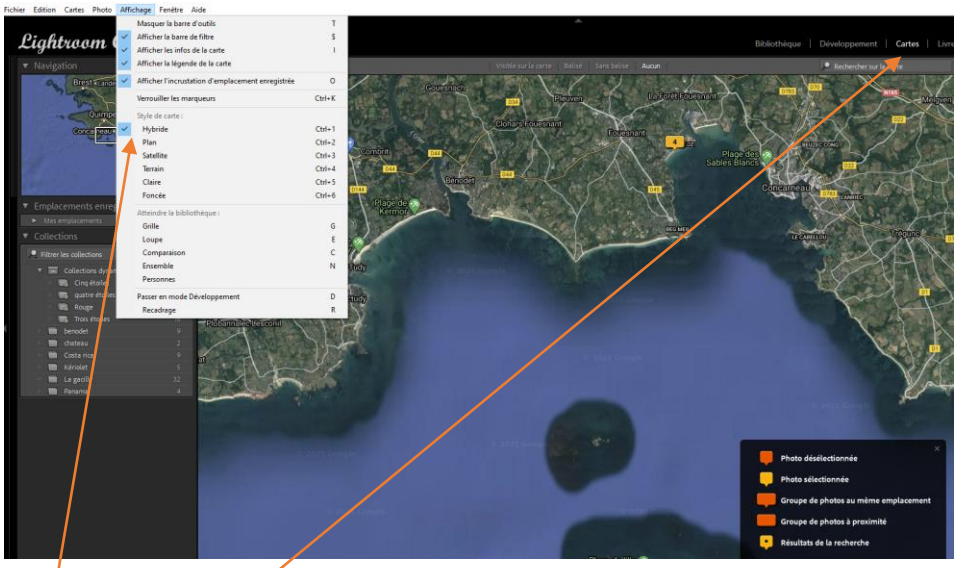
Le module carte permet le géolocalisation des photos de 3 façons. A partir des informations directement enregistrées par un GPS connecté à l'appareil Photo, à partir d'un GPS indépendant ou d'un smartphone et en important les données au format GPX ou par glisser-déposer des photos sur les cartes Google Maps. Pour que l'affichage de la carte se fasse, il faut être raccordé à Internet.



Commencez par activer la recherche d'adresses <Edition> et <Paramètres du catalogue>. Dans les <Métadonnées> des paramètres du catalogue cochez, <Rechercher la ville> et <Exporter des suggestions>.

La recherche de la ville, permet le remplissage automatique des champs d'emplacement IPTC (Pays, Ville, etc.) selon les coordonnées enregistrées dans les métadonnées des images et la seconde fait la même chose à l'exportation.

Dans l'exemple à suivre nous allons utiliser le mode <Glisser déposer >> sur les cartes affichées du module. Ce mode convient aux personnes ne disposant pas de récepteur GPS. Il faudra sélectionner les photos et les déposer à l'endroit précis où a eu lieu la prise de vue.

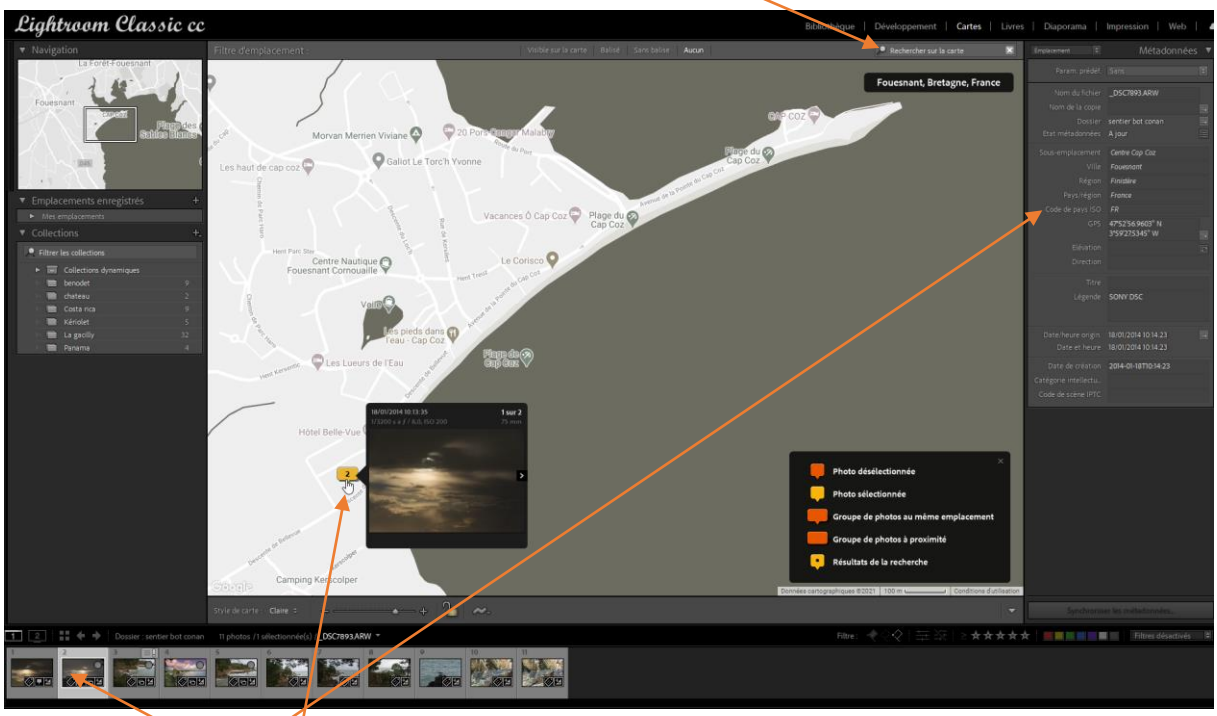


Dans le module <Carte>, les cartes peuvent être affichées dans cinq styles différents. <Hybride> (plan + satellite), <Plan>< Satellite> <Terrain> avec les options <claire><Foncé>.

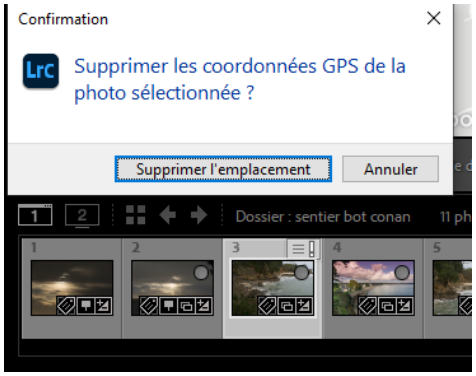
En bas à droite un panneau affiche les différents marqueurs susceptibles d'apparaître sur la carte à condition d'avoir laissé, coché <Afficher la légende> dans le menu <Affichage>.

<Retour TdM>

Le Champ <Rechercher sur la carte> permet de saisir un lieu à rechercher. Vous pouvez affiner votre recherche, clic gauche maintenu à un endroit sur la carte et en vous déplaçant dans toutes les directions avec la souris, dessiner un rectangle en gardant la touche Alt appuyé pour zoomer ou avec la Molette de la souris.
Pour L'exemple, j'ai choisi <Cap Coz Fouesnant>.



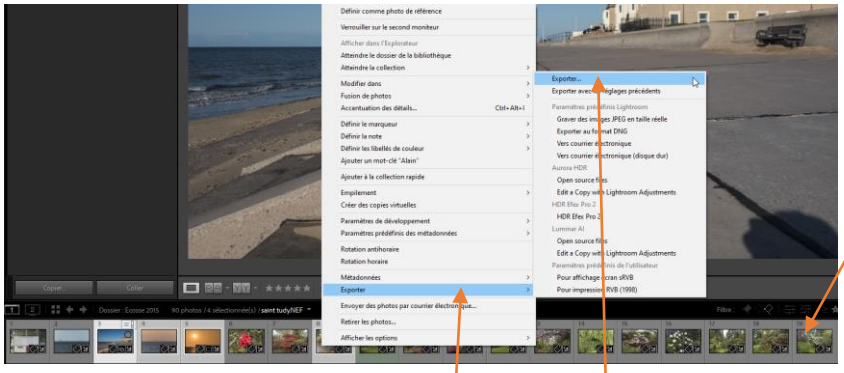
Faire un <Glisser-déposer> de la photo à l'endroit choisi. Le module se chargera d'inscrire les <Coordonnées> dans les métadonnées. Vous pouvez aussi sélectionner une photo et faire un clic droit sur la carte à l'endroit où la photo a été prise et cliquez sur <Ajouter des coordonnées GPS>.
Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs photos et venir les mettre au même endroit.
La réactivité de l'affichage, dépend évidemment du débit de votre connexion internet.
Le marqueur indique le nombre de photos enregistrées à cet endroit.
Pour supprimer les coordonnées d'une photo, sélectionnez la photo et utilisez la touche <Retour arrière> de votre clavier.



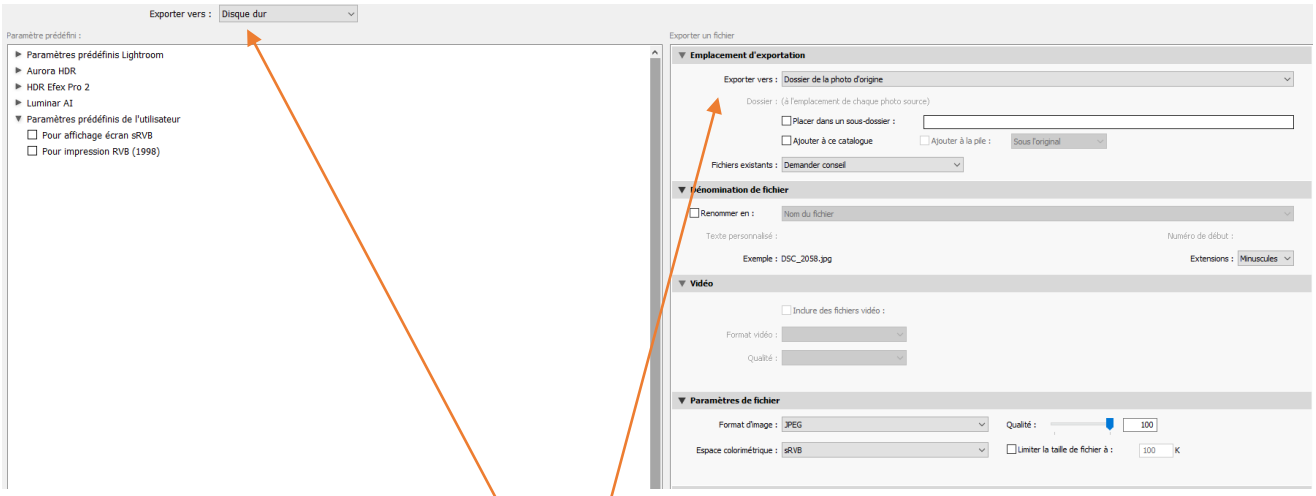
<Retour TdM>

23. L'EXPORTATION DES PHOTOS.

Commencez par sélectionner les photos à exporter sur la grille ou sur <Le film fixe>.

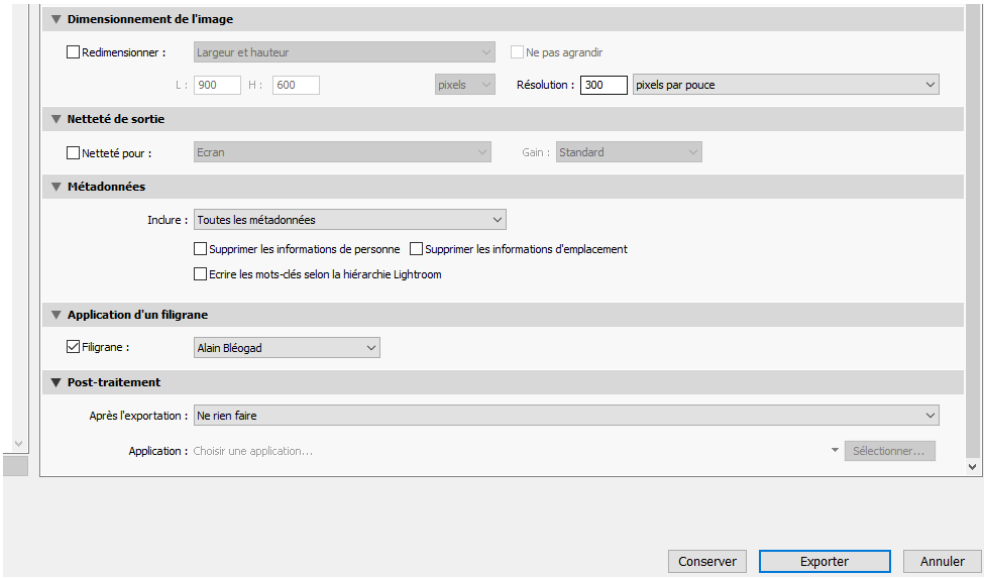


Pour sélectionner les photos, appui maintenu sur la touche ctrl + clic gauche sur les photos. Dans l'exemple, j'ai sélectionné 4 photos, elles apparaissent en gris clair. Faire un clic droit sur une photo et sélectionner <Exporter><<Exporter>.
Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton <Exporter> si vous êtes dans le module bibliothèque ou <Fichier> et < exporter > pour les 2 modules.

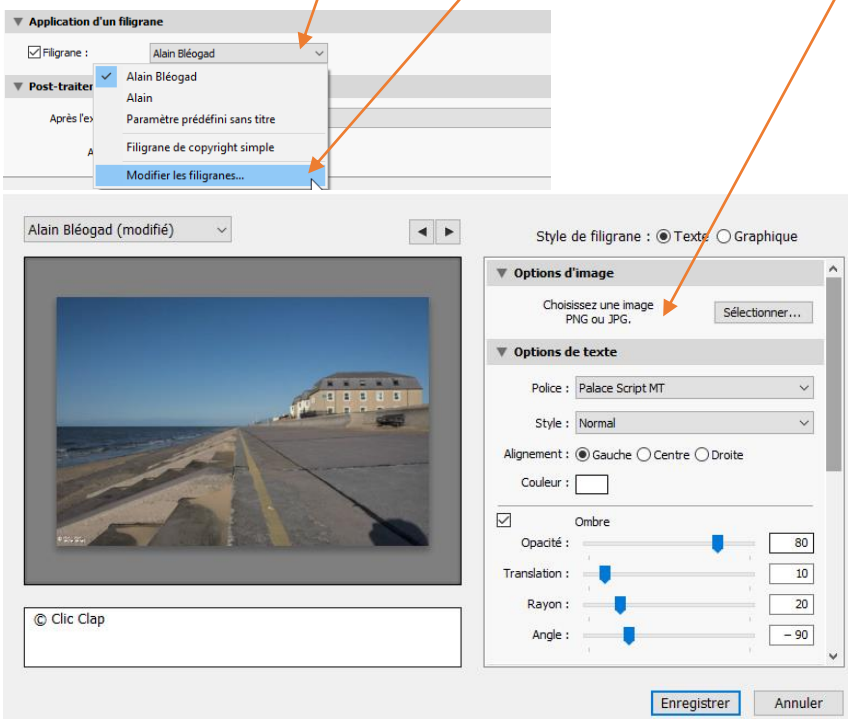


La partie supérieure contient <Exporter vers> disque dur par défaut.
L'emplacement d'exportation, à vous de <Sélectionner> ou de créer le dossier dans lequel vous voulez enregistrer vos images.
La dénomination du fichier : cochez la case pour pouvoir le renommer si besoin.
Les paramètres du fichier : permet de choisir le format ; Jpeg, Tiff, Psd, Dng, original (Raw), si vous devez retravailler votre photo sous Photoshop, je vous conseille le format Tiff. Dans l'espace colorimétrique vous aurez le choix entre ; sRVB, RVB 1998 et ProPhoto RVB. La grande majorité des écrans n'affichent que le sRVB. Seuls les écrans graphiques affichent le RVB. Je vous conseille donc le sRVB. (Si vous devez faire imprimer vos photos, certains laboratoires de développement vous demanderons de choisir le profil RVB 1998.

<Retour TdM>

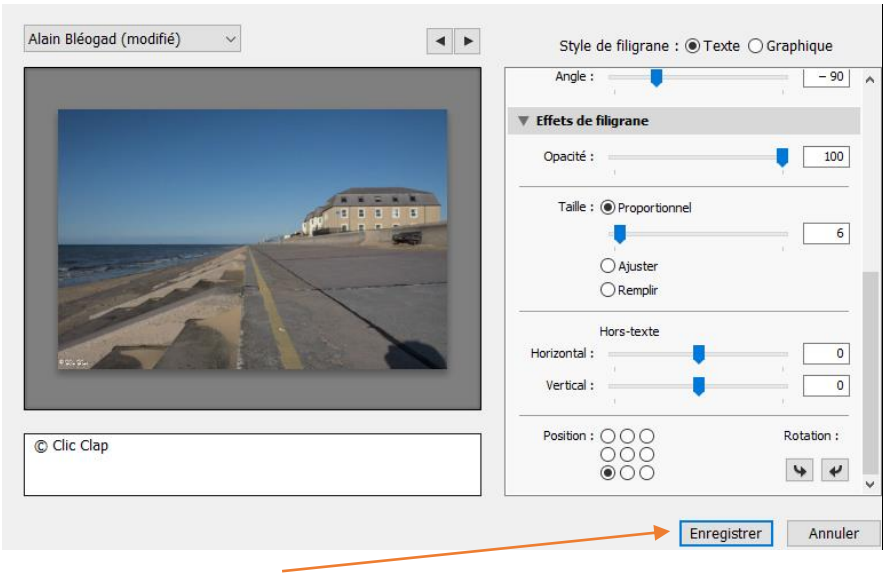


Le redimensionnement de l'image. La résolution <300> pour une éventuelle impression. La résolution n'a aucune incidence pour l'affichage, un pixel image = 1 pixel écran. Pour un écran full HD (1920*1080) de 17 pouces la résolution de l'écran est de 130 pixels/pouces, (1920/largeur en pouces). La netteté, il est préférable d'intervenir dans le module développement et de ne pas toucher à l'exportation.
Les métadonnées, à vous de voir selon vos désirs.
L'application d'un filigrane. Vous pouvez choisir de rajouter un filigrane à votre photo. Pour créer un filigrane, <Clic gauche> et <Modifier les filigranes>. Nous allons créer un filigrane texte au nom de clic clap. Possibilité d'insérer une image au format <PNG ou JPG>.

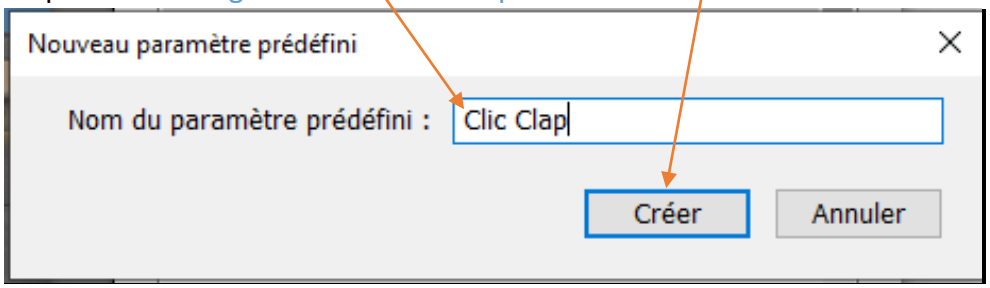


Vous trouverez dans l'éditeur tous les réglages pour les choix du positionnement, police, couleur….

<Retour TdM>

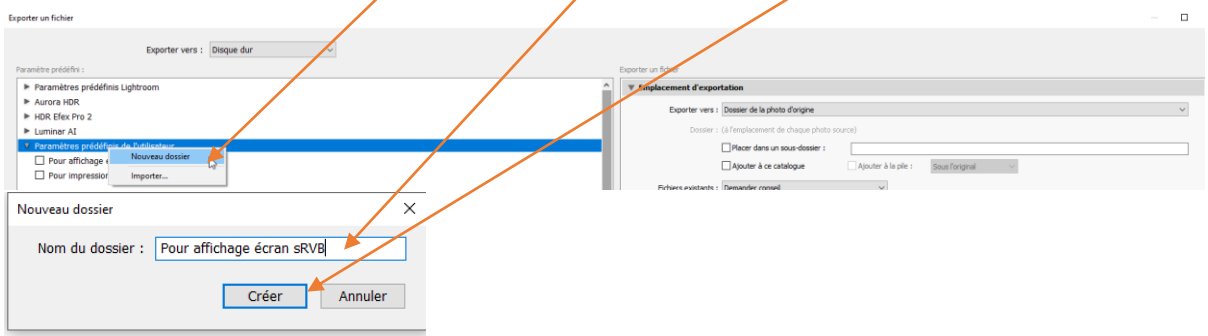


Cliquez sur <Enregistrer><<Nommer le paramètre><<créer>.



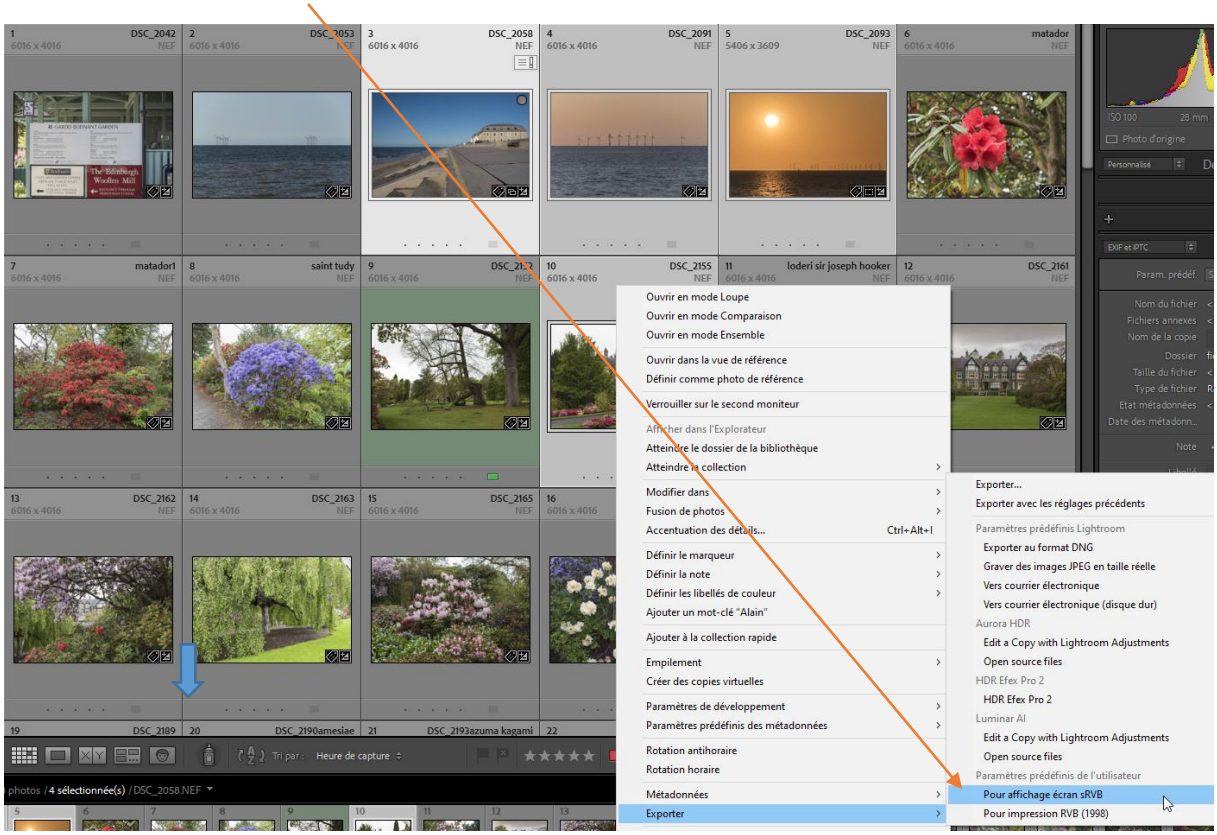
Sélectionnez, le <Filigrane> et pour finir <Exporter>.

Vous pouvez ensuite créer des <Paramètres prédéfinis de l'utilisateur> avec les options choisies. Cliquez sur <Nouveau dossier>< Nom du dossier >< et <créer>. J'ai pour ma part, 1 pour un affichage sur écran sRVB et un second pour une impression RVB.



<Retour TdM>

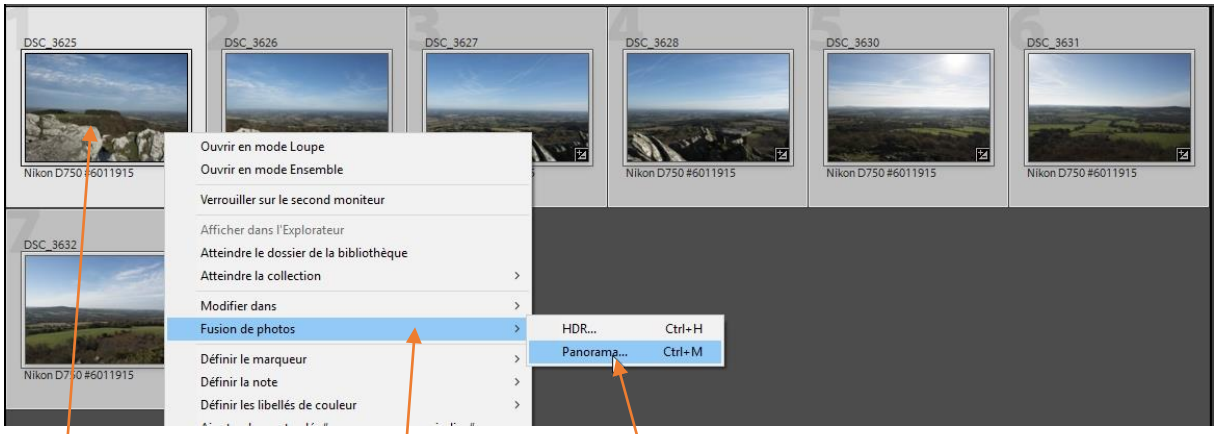
Si vous voulez exporter vos photos avec un paramètre d'exportation prédéfini, sélectionnez vos photos, faire un clic droit sur une photo et choisir le paramètre souhaité. Dans ce cas <Pour affichage écran sRVB>.



<Retour TdM>

24. L'ASSEMBLAGE PANORAMIQUE.

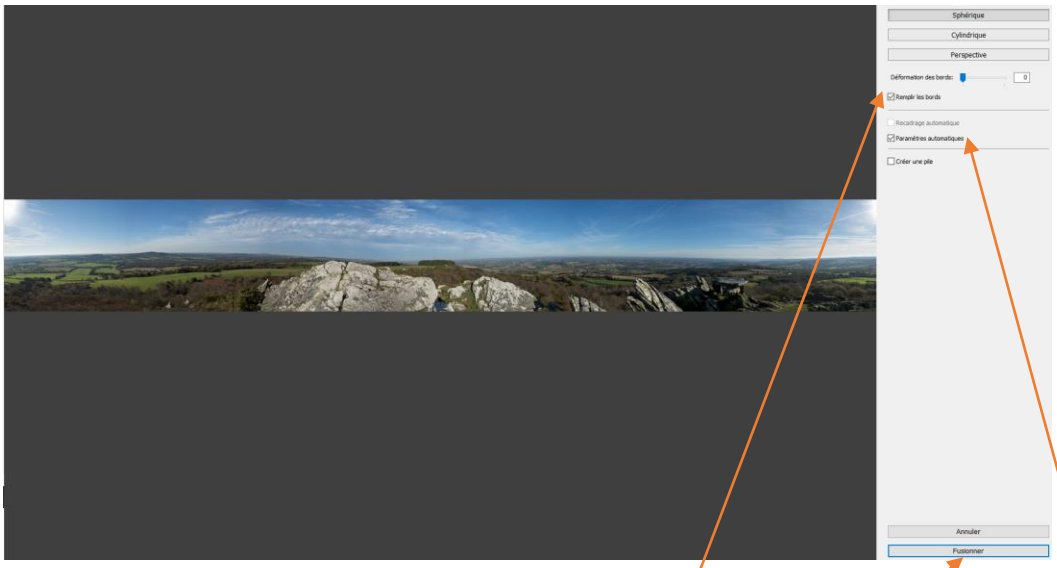
L'assemblage panoramique avec la fusion des photos au format <Raw> se fait dans le module bibliothèque. Ne pas corriger les photos avant, car la plupart des corrections ne seront pas prises en compte.



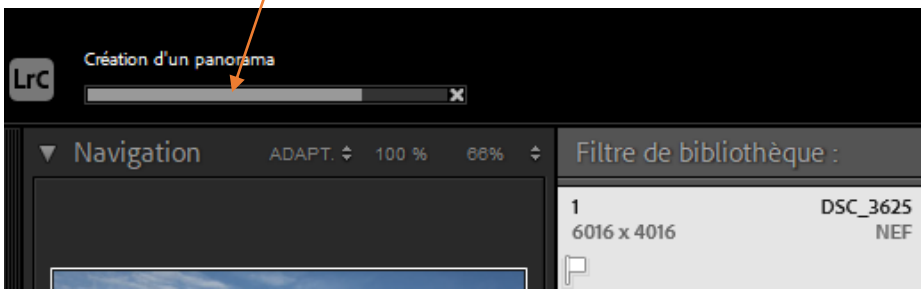
<Ctrl+A>, pour sélectionner toutes les photos.
Clic droit sur une photo <Fusion des photos><Panorama>.
Les options panorama proposent 3 modes de projection. <Sphérique> qui convient à des panoramas très larges, jusqu'à 360°. <Cylindrique> convient à un angle de champ plus restreint. <Perspective> permet d'obtenir une photo plus rectiligne, mais ne convient pas au 360° (Un message apparaît si vous essayez) Vous pouvez tester les différents modes.

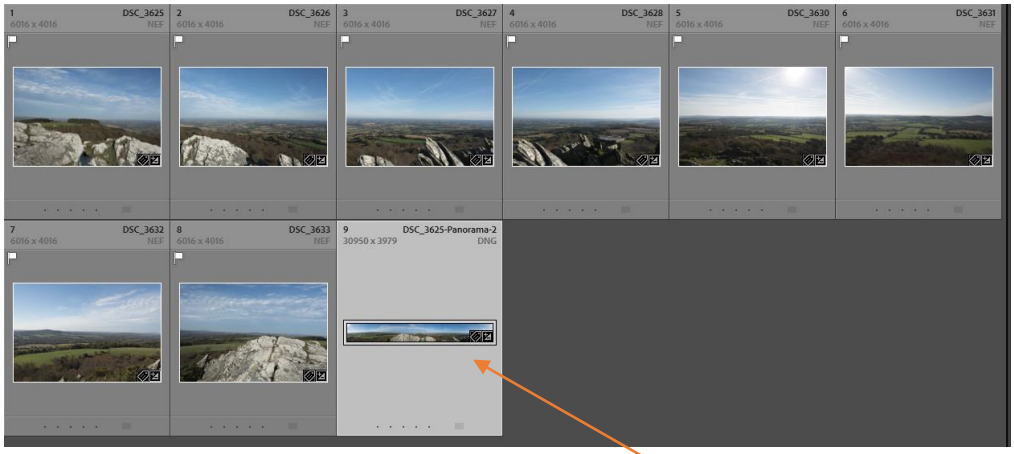
Le <Recadrage automatique> supprime le fond perdu, indiqué en blanc. Le curseur <Déformation des bords> permet d'éliminer tout ou partie du fond perdu.
La fonction <Remplir les bords> va se faire en tenant compte du contenu de l'image. Cette fonction est efficace avec un ciel ou une étendue de mer ou d'herbe, mais elle est moins s'il y a des détails et des structures sur les bords de l'image.

<Retour TdM>



Dans l'exemple le mode Sphérique a été choisi et <Remplir les bords> et <Paramètres automatiques> cochés. Vous pouvez maintenant cliquez sur <Fusionner>. La fenêtre d'aperçu se ferme et l'assemblage se lance en tâche de fond. Vous pouvez suivre l'avancement en <Haut à gauche> de Lightroom. Le temps d'assemblage dépend du nombre de photos, de leur poids, et de la puissance de l'ordinateur.



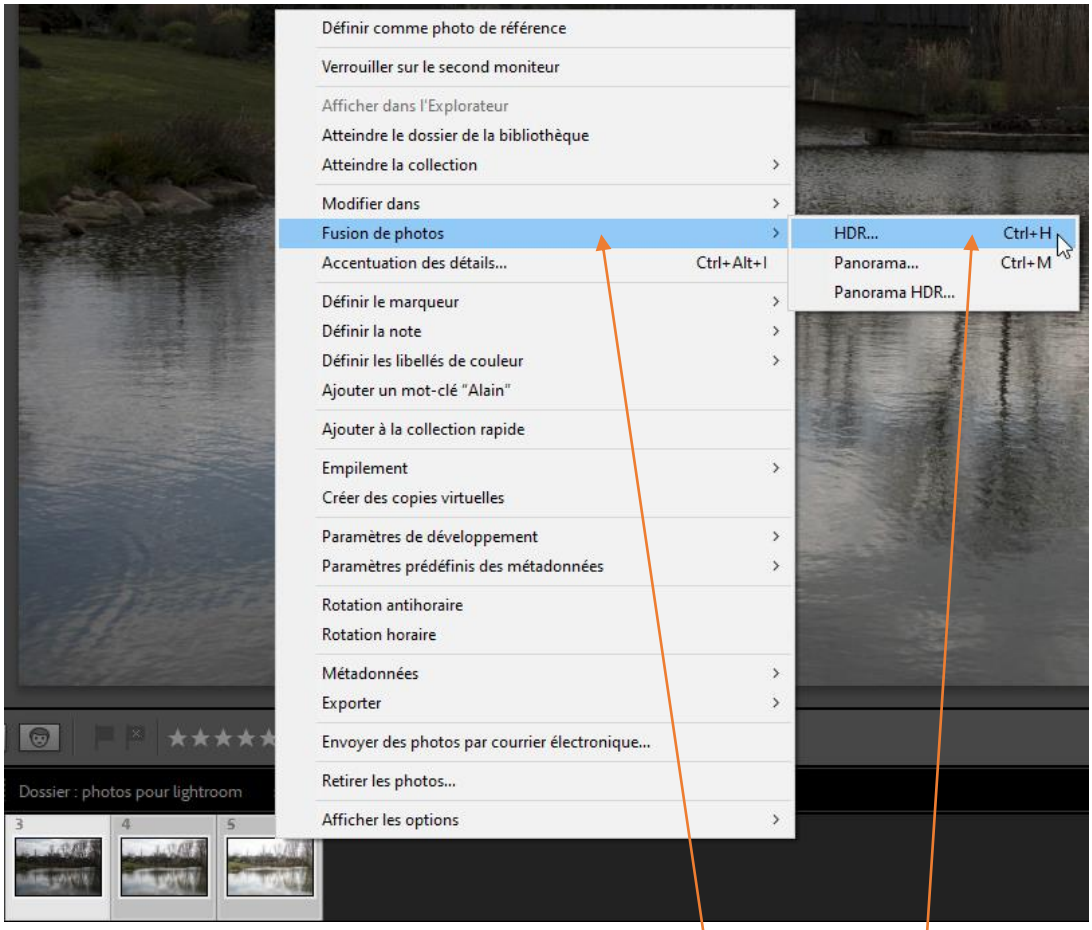


Le panorama assemblé apparaît sous forme de <vignette> dans le même dossier, au format <DNG> (format généré par Lightroom ayant les mêmes caractéristiques que le format Raw). Vous pouvez maintenant aller dans le module développement et faire toutes les corrections souhaitées sans restriction. Dès que vous avez terminé les corrections, Il ne vous reste plus qu'à exporter le panoramique au format désiré DNG, TiFF ou JPG.

<Retour TdM>

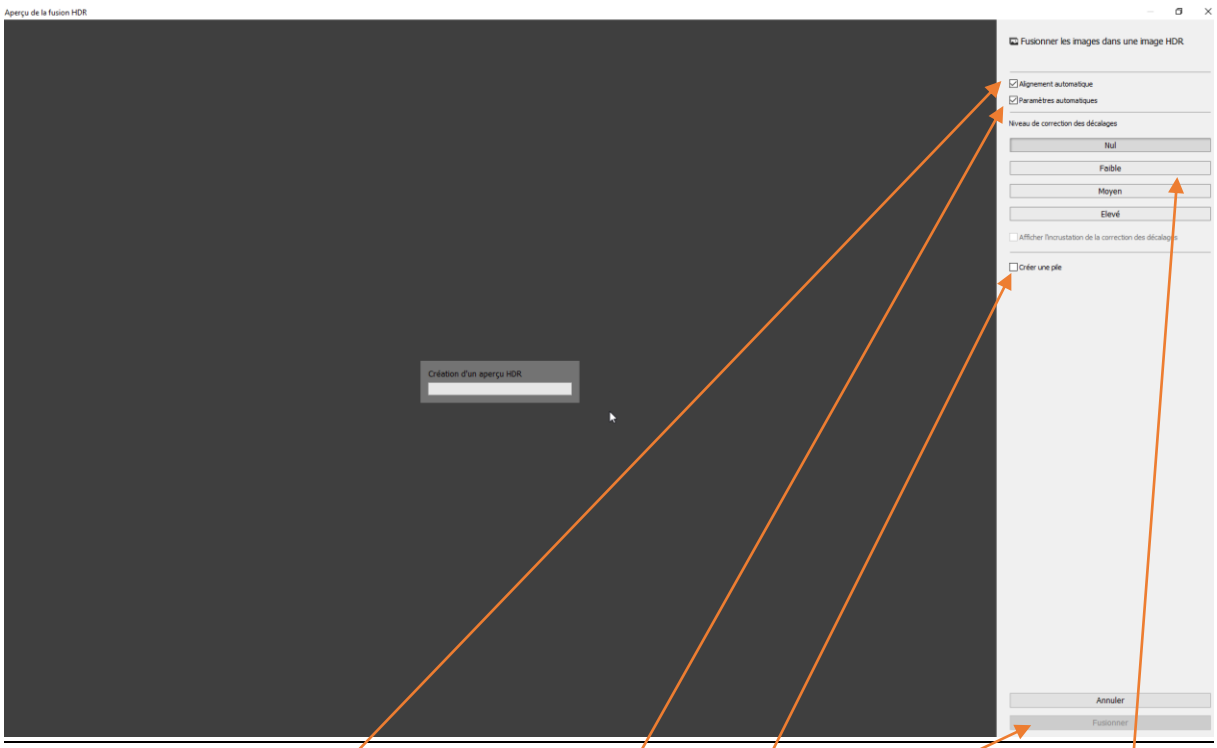
25. LA FUSION HDR.

La fonction fusion HDR a pour but de réaliser l'assemblage de 2 ou plusieurs photos brackettées à des expositions différentes. (Fonction brakecting de votre appareil photo). Après avoir pris 3 photos pour l'exemple, (Se servir d'un trépied si possible) une sous exposée, une exposée normalement et une surexposée, vous pouvez réaliser la fusion. La fusion <HDR> se fait dans le module bibliothèque, avec les photos au format RAW, ne pas corriger les photos avant. C'est le même principe que pour l'assemblage panoramique. La fusion des photos produit un fichier HDR au format <DNG> (RAW).



Sélectionnez les photos, clic droit sur une photo <Fusion de photos> <HDR>

<Retour TdM>



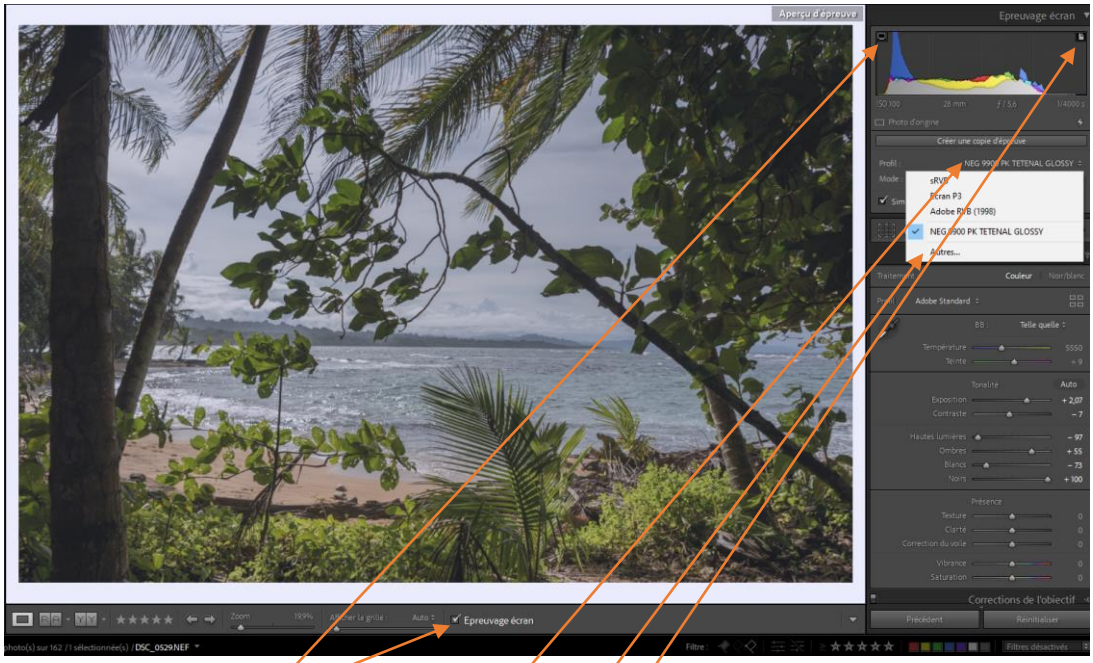
Cochez <Alignement automatique> et <Paramètres automatiques>. La première option aligne le mieux possible les photos prises à main levée, mais reste utile pour une prise avec trépied. La seconde procède à un équilibrage des tons. La correction des décalages concerne les parties mobiles de l'image (Personnage, véhicules, oiseaux, etc..,) Vous avez <4 options>. Je vous conseille de les essayer pour voir laquelle donne le meilleur résultat. Chaque fois que vous activez et désactivez une de ces options, un nouvel aperçu est créé. Vous avez la possibilité de cocher afficher l'incrustation pour voir apparaître des masques rouges sur les parties concernées. Si vous cochez <Créer une pile>, Lightroom empilera toutes les images de la séquence sous un fichier HDR <DNG> qui sera généré. Pour finir cliquez sur <Fusionner>.

Les photos assemblées apparaissent sous forme de <Vignette>, dans le même dossier, au format <DNG> (format généré par Lightroom ayant les mêmes caractéristiques que le format Raw). Vous pouvez maintenant aller dans le module développement et faire toutes les corrections souhaitées sans restriction. Dès que vous avez terminé les corrections, Il ne vous reste plus qu'à exporter la photo au format souhaité.

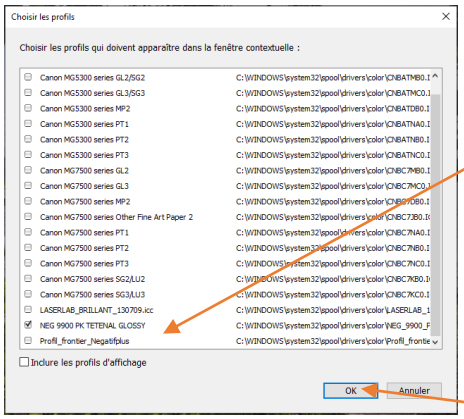
<Retour TdM>

26. EPREUVAGE ECRAN.

La première chose à faire c'est de calibrer son écran pour qu'il affiche les bonnes couleurs en tenant compte de ses propres défauts. J'ai réalisé le calibrage de mon écran avec la sonde <i1 display pro> de chez x rite. L'idéal est d'avoir un écran graphique, pour qu'il soit capable d'afficher presque toutes les couleurs de <Adobe RVB 1998>. Ensuite il faut récupérer le profil du papier et de l'imprimante. En général les labos photos mettent à votre disposition sur internet les différents profils. Il vous demande ensuite de leur envoyer en fonction du papier choisi, le fichier avec l'espace colorimétrique sRGB ou Adobe RGB 1998. J'ai utilisé le profil <NEG_9900_PK_TETENAL_GLOSSY.icc> (Labo Négatif+. Imprimante Epson 9900 sur papier jet d'encre brillant) pour l'exemple. Utilisez le chemin suivant pour l'installer, si l'installation ne sait pas faites automatiquement. C:/windows/system32/spool/drivers/color.

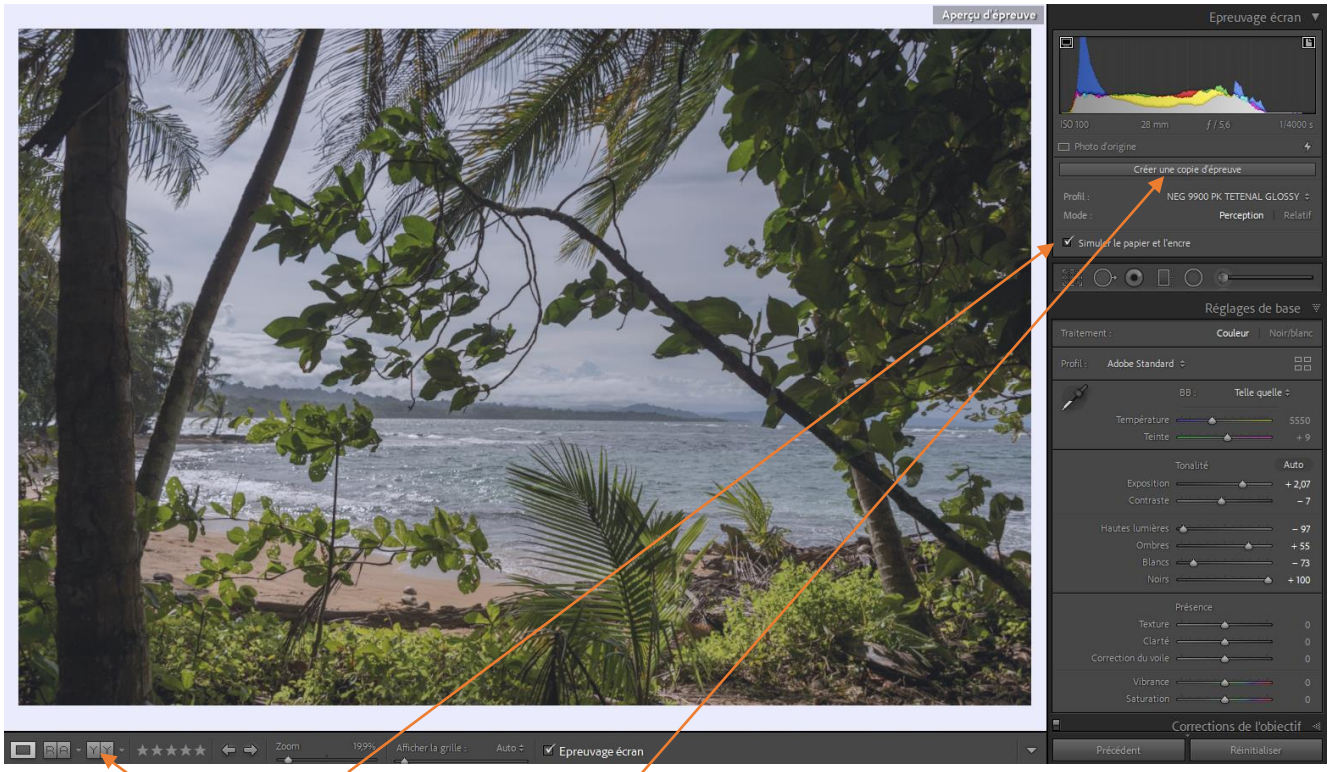


Cochez <Epreuvage d'écran>. Le panneau histogramme est remplacé par le panneau épreuvage. Les indicateurs d'écrêtage sont remplacés par les indicateurs de couleur hors gamme, pour <L'écran> à gauche et le <Papier> à droite. Cliquez dessus pour les activer. Pour importer un profil ouvrir <Profil><Autres>. Sélectionnez, le <Profil> à importer. Vous pouvez charger plusieurs profils, ils seront ainsi mémorisés dans le panneau des profils.



<Ok>

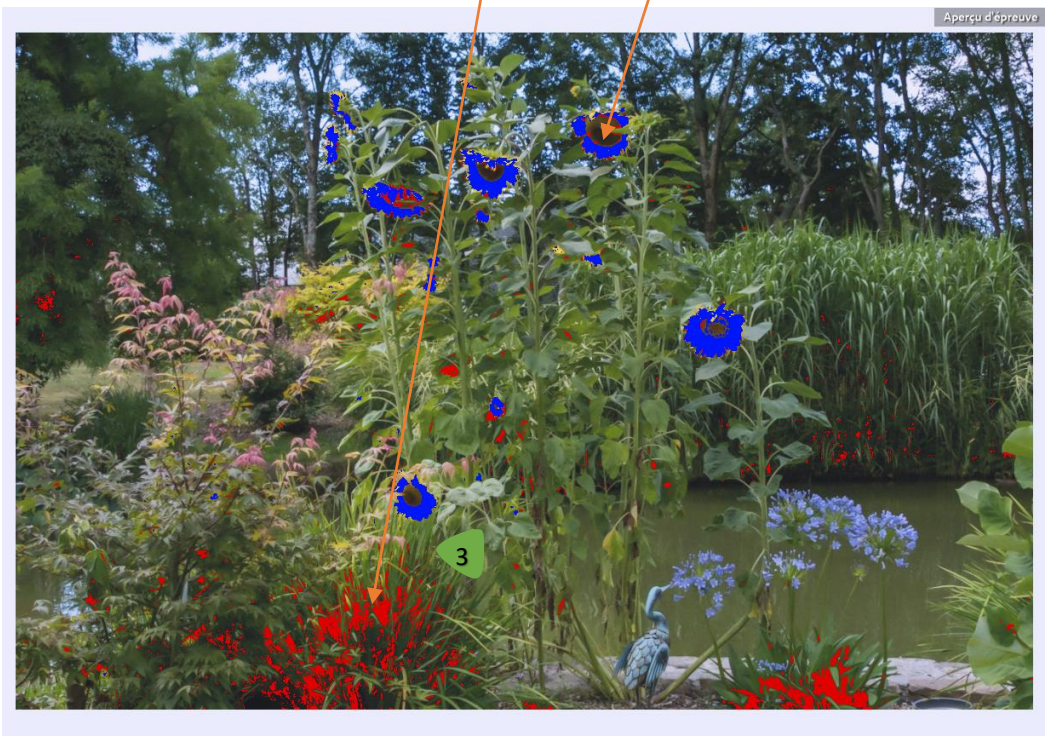
<Retour TdM>

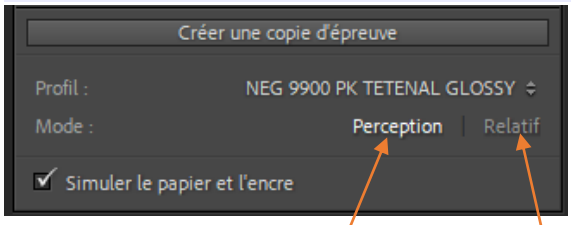


Cochez <Simuler le papier et l'encre>. L'aspect de votre photo va changer en fonction du papier choisi. Pour un papier mat, l'image sera plus terne. Vous pouvez activer le mode d'affichage <Avant/après> pour voir la différence. Le fond blanc va également changer, plus froid ou plus chaud. Les indicateurs, une fois activés vont afficher en bleu les couleurs hors gamme pour l'écran et en rouge les couleurs hors gamme pour le papier. Si c'est le cas, corrigez la saturation et le contraste avec les outils appropriés pour éviter les surprises au tirage. Vous pouvez créer une ou plusieurs copies d'épreuve avec des réglages, des modes et des papiers différents pour pouvoir comparer pour faire votre choix.
<Créer une copie d'épreuve>.

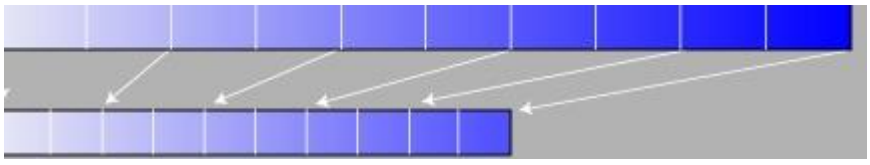
<Retour TdM>

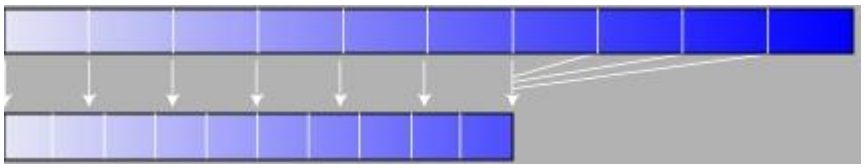
La photo ci-dessous montre des <Couleurs hors gamme>.





Les modes de rendu <Perception**>** et <Relatif**>.** Les modes de rendu essayent de traiter au mieux le remplacement des couleurs hors gamme entre un espace source et un espace de destination. Certaines couleurs comme les bleus électriques présents dans le fichier RVB ne seront pas reproductibles sur le papier. Le remplacement de ce bleu d'origine par un autre bleu, un peu plus terne se fera automatiquement. C'est le mode de rendu qui va déterminer quel bleu de destination remplacera le bleu source.


Mode perception.

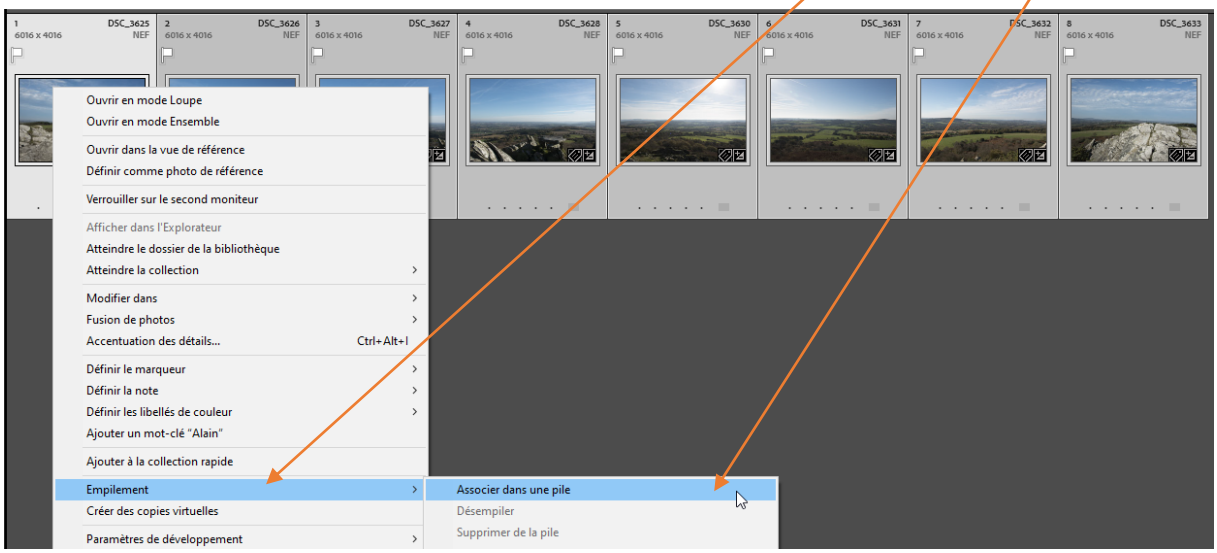

Mode relatif.

Si vous imprimez vous-même vos photos, vous aurez le choix de ce paramétrage avant l'impression. Les labos photos impriment en général par défaut en mode perception.

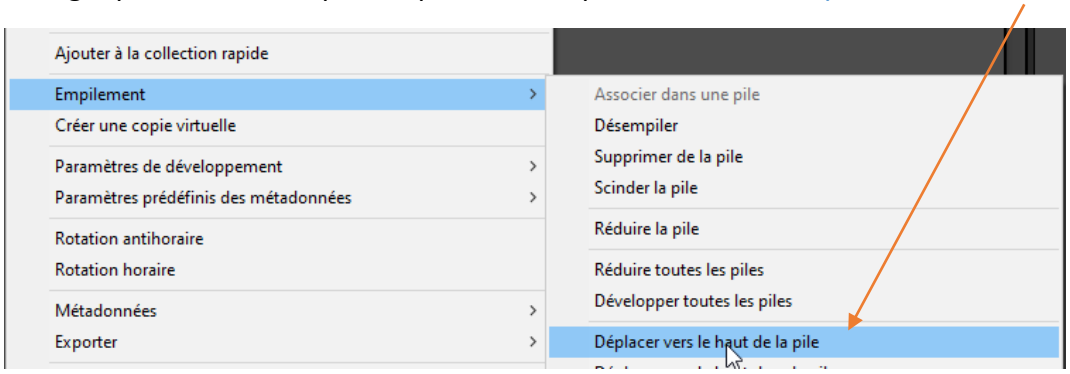
<Retour TdM

27. LES PILES.

La création des piles permet d'empiler les vignettes, dans le cas d'images semblables pour l'assemblage de panorama et la fusion HDR. Pour créer une pile, sélectionnez d'abord une série de vignettes en mode grille. Clic droit sur une photo, < Empilement > et < associer dans une pile >



Une pile se reconnait à la présence d'un carré<Blanc> en haut à gauche avec un numéro indiquant le nombre de photos associées. Il suffit de cliquer sur le numéro pour redéployer la pile et ensuite la refermer ou d'utiliser la touche < S > du clavier. Vous pouvez choisir l'image que vous voulez pour représenter la pile en faisant <Déplacer vers le haut de la pile>.

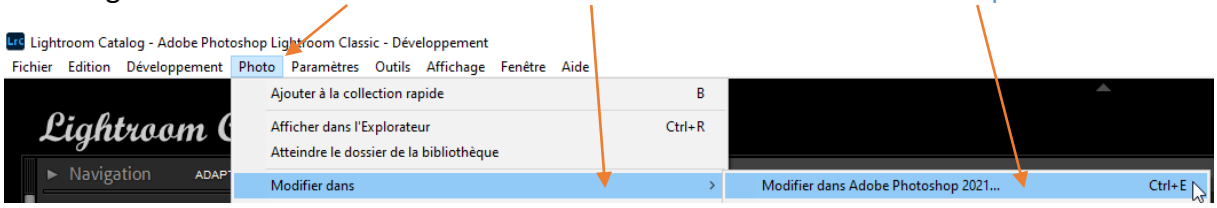


<Retour TdM>

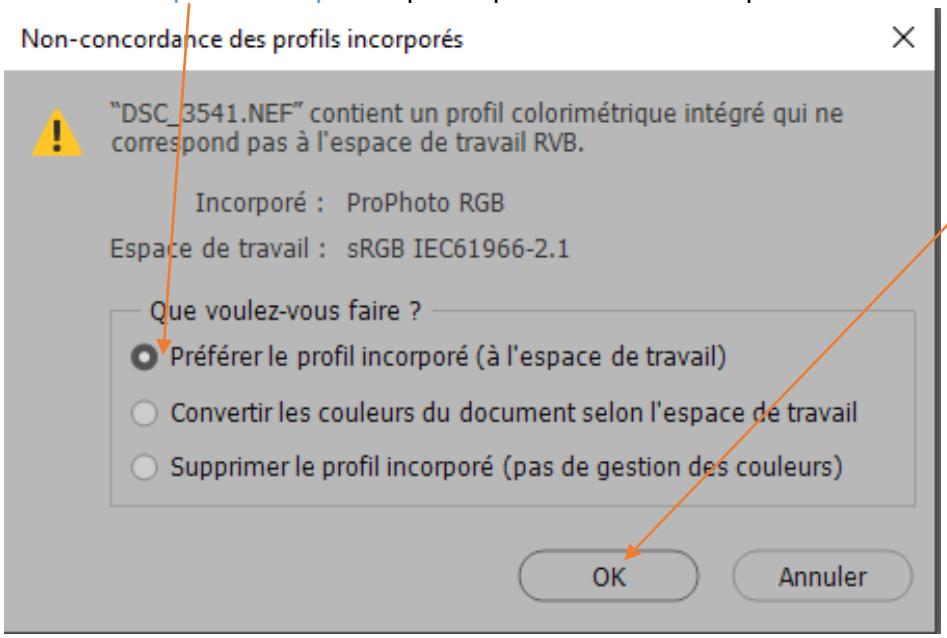
28. L'IMPRESSION.

1- Pour imprimer sans préparation, vous pouvez passer directement à la (page 92).

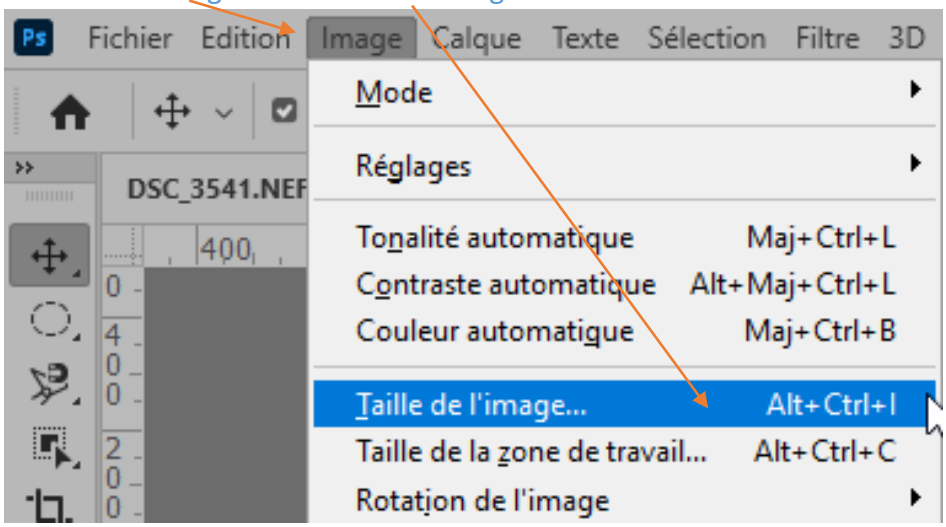
2- Préparer notre photo aux bonnes dimensions avant de l'imprimer, pour pouvoir maitriser la partie à rogner. Pour cela, nous allons utiliser un éditeur externe, < Photoshop >, que nous avons paramétré dans le chapitre < 21. Les Editeurs Externes >. Vous pouvez utiliser un autre logiciel. Choisir < Photo > < modifier dans > < Modifier dans Photoshop >



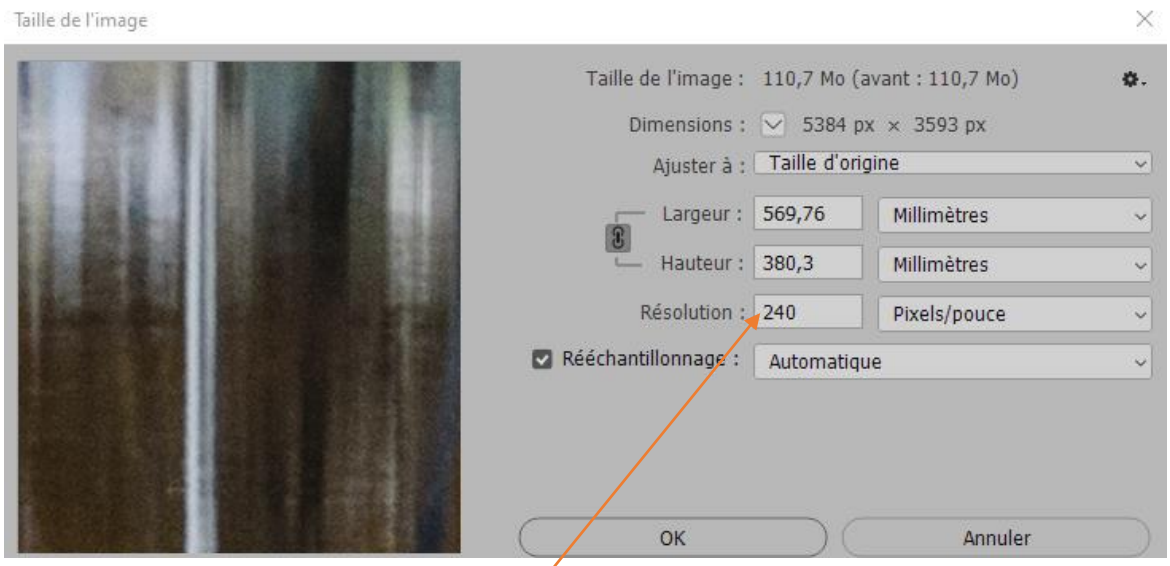
En fonction des paramètres que vous avez mis dans Photoshop et dans Lightroom, vous verrez peut-être apparaitre cette boite de dialogue. Vous laissez < Préférer le profil incorporé > profil que nous avons mis par défaut dans l'éditeur. Faire Ok.



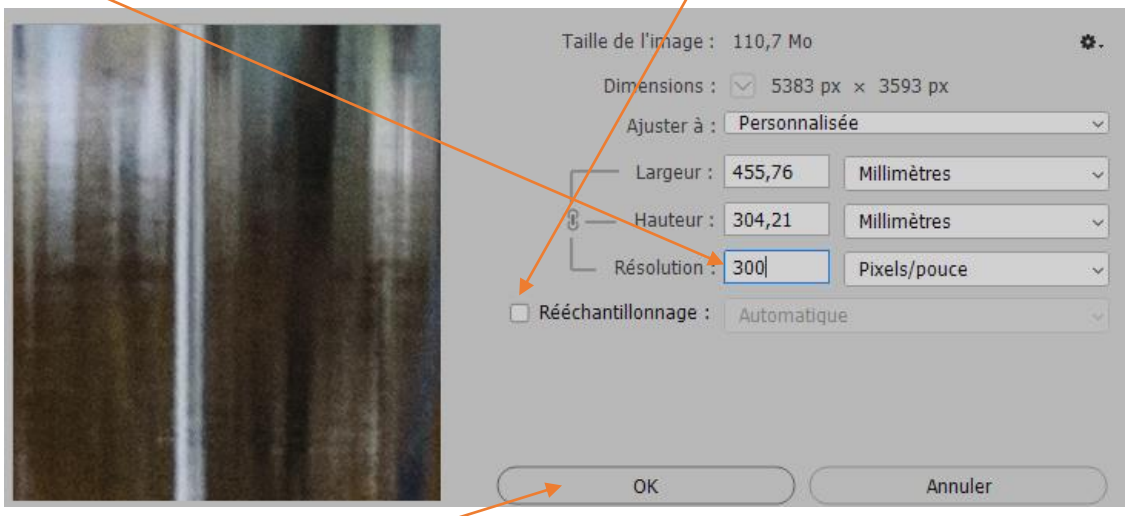
Allez dans <Image><Taille de de l'image>.



<Retour TdM>

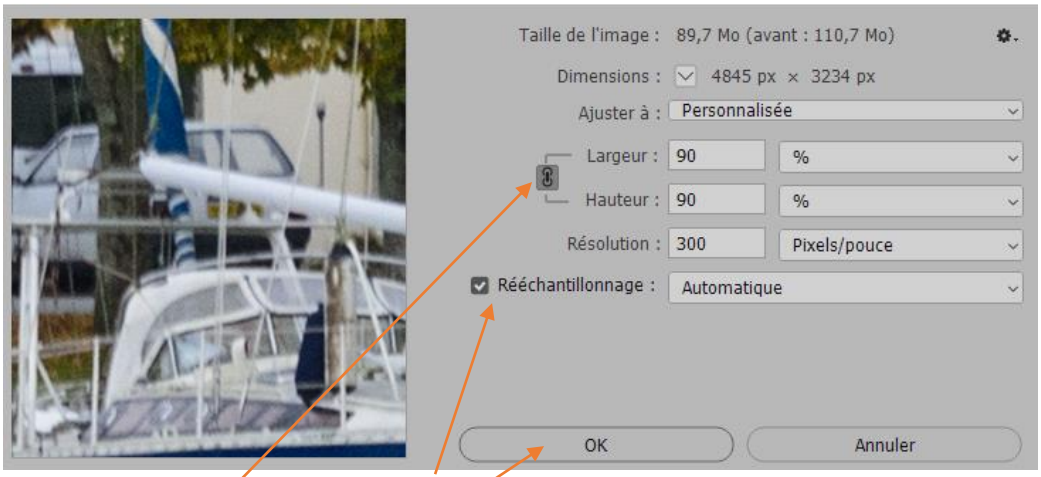


J'ai volontairement modifié avant le transfert de la photo dans Photoshop, la résolution par défaut pour l'exemple. Je l'ai mise à <240> p/p pour montrer comment la passer à 300 sans modifier le nombre de pixels. Il faut décocher <Rééchantillonnage> et passer la résolution à <300> pour une bonne impression.(Recommandé).

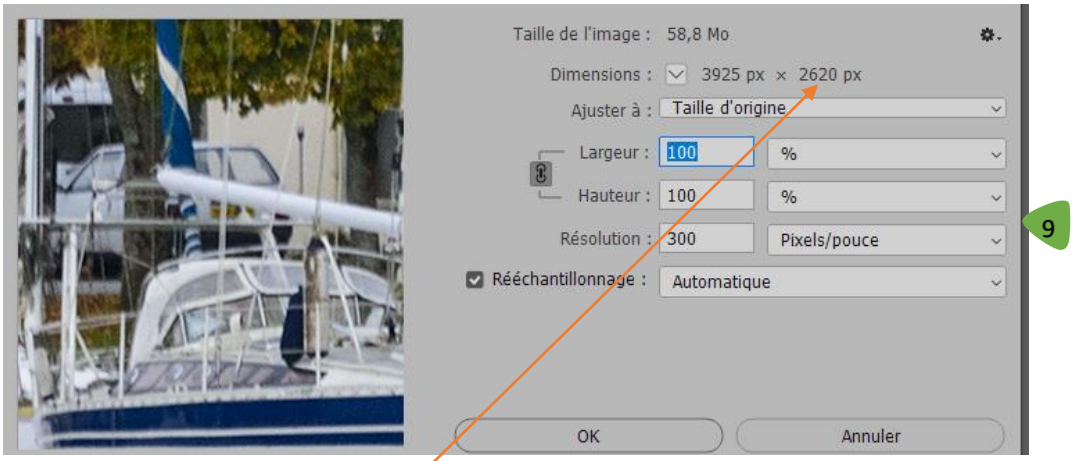


Les pixels n'ont pas changé < 5383pixels*3593>, seulement la taille d'impression possible, a été réduite. Faire <Ok>. La modification de la résolution ne change pas le poids d'une photo. Nous allons maintenant préparer la photo pour une impresion en < A4 >. <210mm*297mm > avec une résolution de 300pixels/pouce (1pouce=25.4mm). Elle devra donc faire < 3507pixels*2480 >. Pour cela nous allons réduire la taille et le nombre des pixels par tranche de 10% pour se rapprocher le plus possible de la bonne taille. Si votre photo est inférieure à la bonne valeur, il faut l'augmenter de la même façon par tranche de 10%.

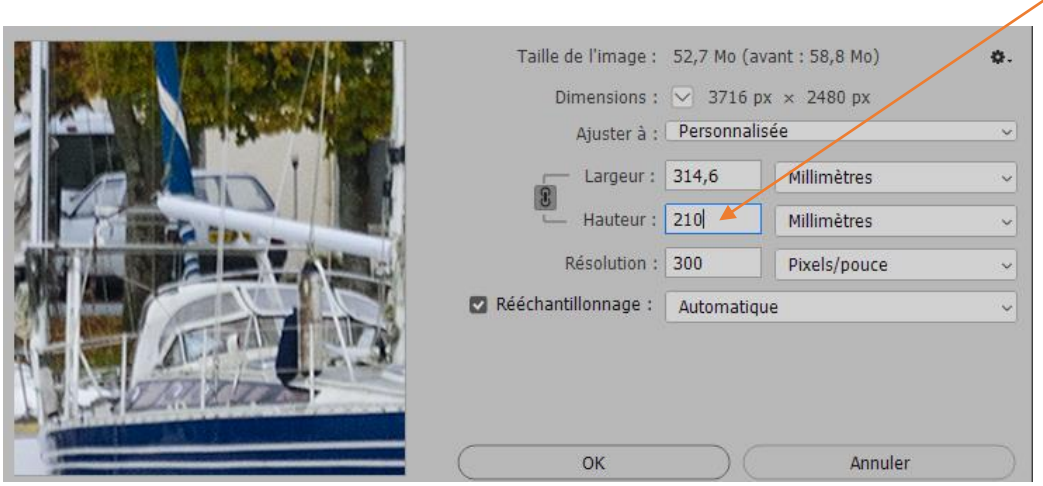
<Retour TdM>



Ne pas oublier de recocher le <Rééchantillonnage>. Vous pouvez le laisser, en automatique ou choisir bicubique plus lisse (agrandissement) et bicubique plus net (réduction). Il faut garder le <Cadenas> verrouillant les proportions fermé, pour que lorsque vous modifiez un côté, l'autre se modifie avec le même rapport. Sinon vous allez écraser la photo dans un sens ou l'autre. Faire ok.

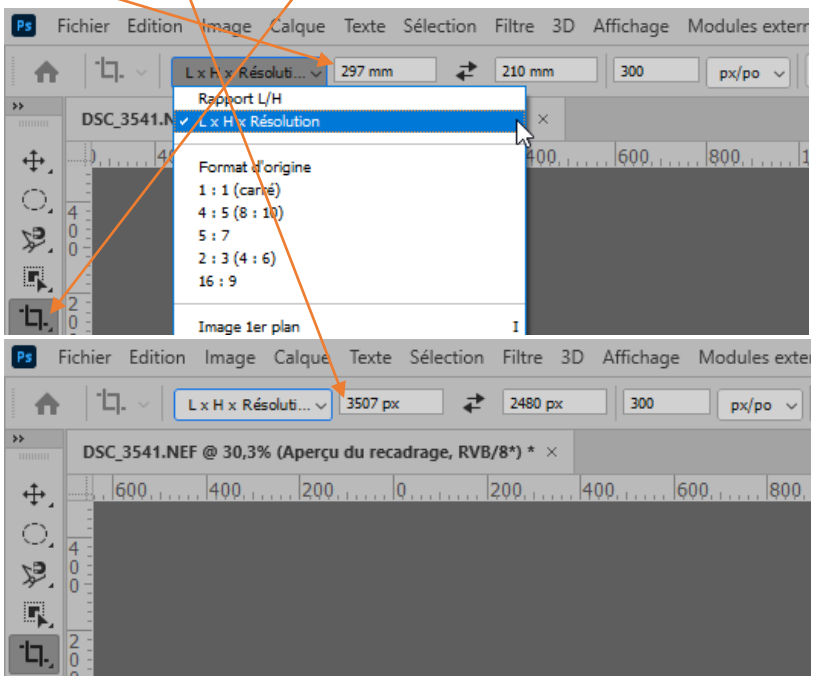


Arrivé à une hauteur de 2620pixels, nous n'allons plus appliquer 10% pour ne pas dépasser 2480pixels. Vous pouvez éventuellement vous approcher en appliquant un pourcentage inférier (5%). Nous allons maintenant mettre la bonne valeur pour la hauteur, soit 210mm ou 2480 pixels.

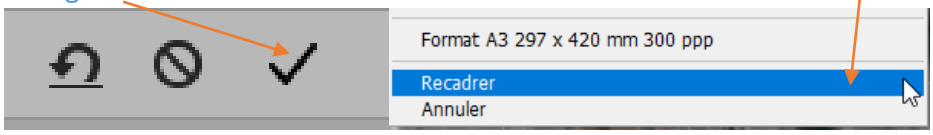


<Retour TdM>

Il ne reste plus qu'à <Recadrer> pour obtenir la bonne largeur. Mettre la bonne largeur soit 297mm ou 3507 pixels.

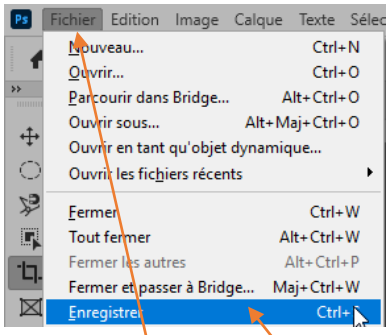


Une partie de la photo va être rognée. Vous pouvez choisir, la partie à rogner en déplaçant le cadrage, à droite ou à gauche. Lorsque vous envoyez votre photo brute, sans préparation, chez un professionnel, le cadrage sera centré comme sur la photo. Vous comprenez pourquoi il vous manque parfois une partie, surtout si vous avez mis le filigrane à droite ou à gauche. Les labos en ligne donnent en général les cotes exactes des papiers. Exemple pour un 30*45 c'est 305mm*450mm. Clic droit sur la photo et faire <Recadrer> ou clic gauche sur la<vignette> .



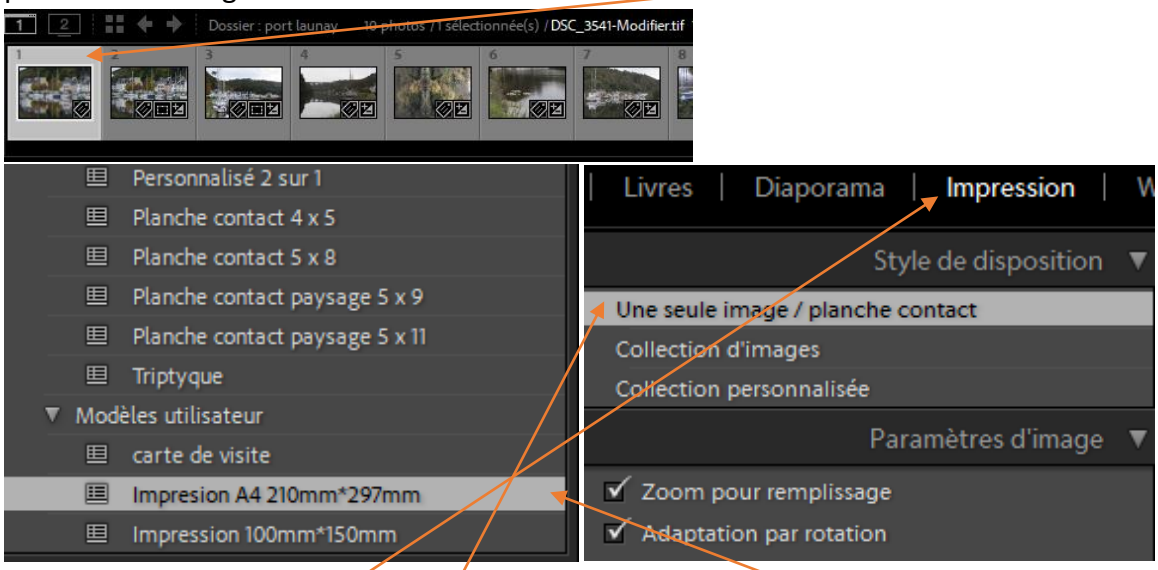
<Retour TdM>

Votre photo est maintenant prête pour le développement.
1- Vous pouvez l'envoyer vers un laboratoire professionnel.
2- L'imprimer à partir de photoshop.
3- La ramener dans Lightroom. C'est ce que nous allons faire, c'est le but de notre tuto.



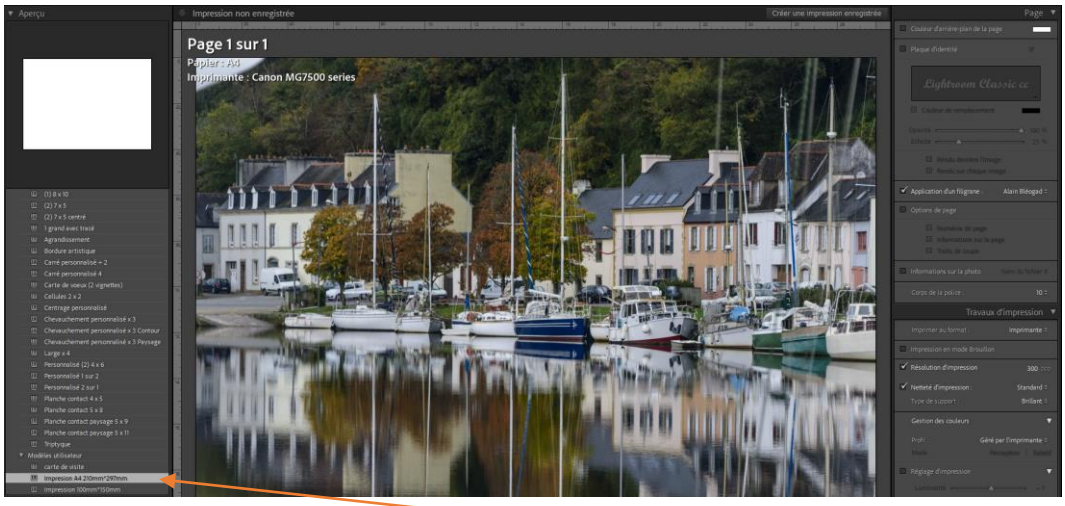
Faire <Fichier> > <Enregistrer> ou avec les touches du clavier <Ctrl+S>.

Nous retournons dans Lightroom. Un nouveau fichier à été créé au format <Tif>, suivant les paramètres enregistrés dans < 21. Les éditeurs externes >.

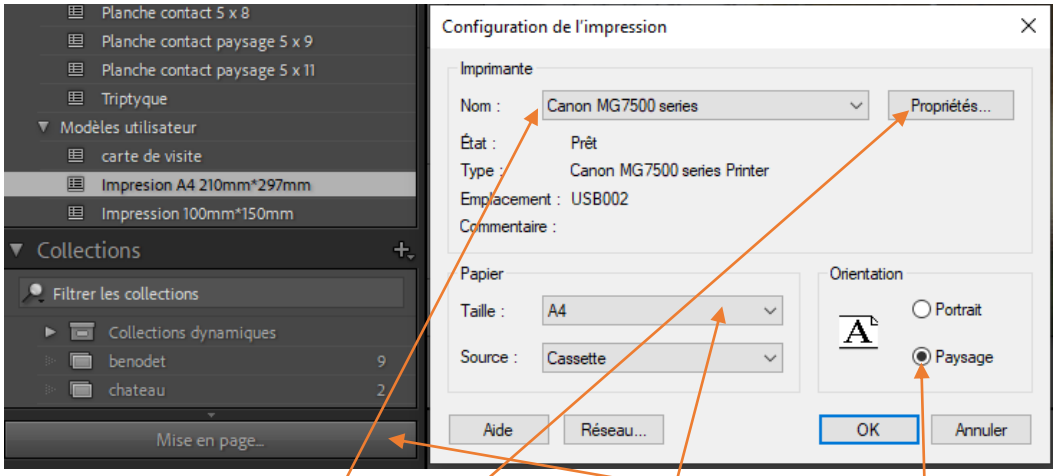


Choisir le module <Impression>. Lightroom nous propose 3 types d'impression.
1- Une seule image/planche contact. Choisir son modèle dans la <Colonne de gauche>.
2- Collection d'images. Mise en page de plusieurs exemplaires et plusieurs formats de la même photo.
3- Collection personnalisée. Mise en page de plusieurs photos différentes dans une page ou plusieurs pages.

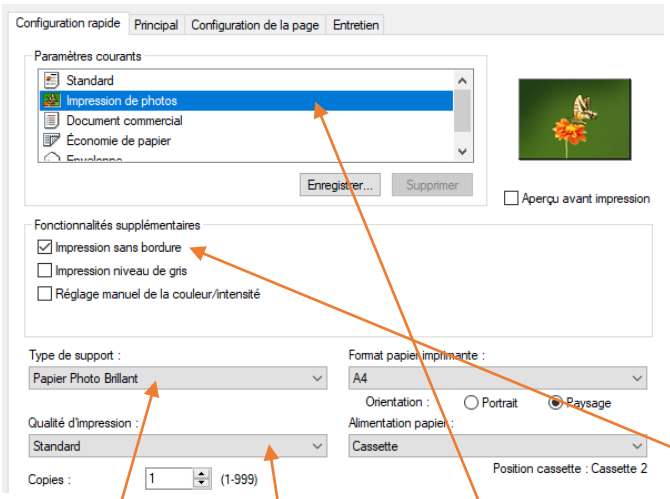
<Retour TdM>



Nous prenons le modèle < impression A4 210mm*297mm > dans les modèles utilisateur, (modèle que j'ai créé auparavant). Possiblité donc de créer ses propes modèles.

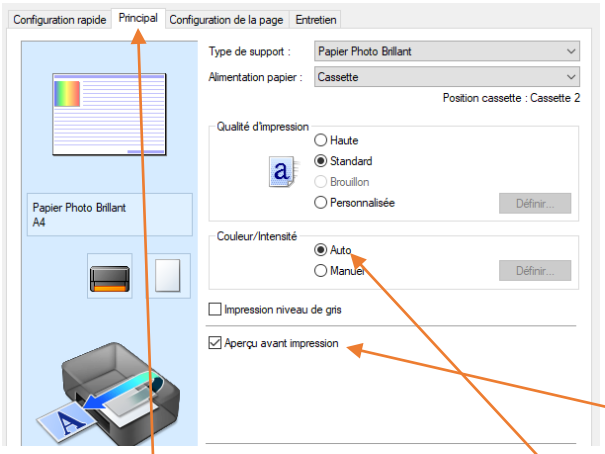


Pour créer son propre modèle, cliquez sur <Mise en page>. Les paramètres d'impression apparaissent. Choisir, <Son imprimante>, la <Taille du papier> et<L'orientation>. Cliquez ensuite sur <Propriétés>.

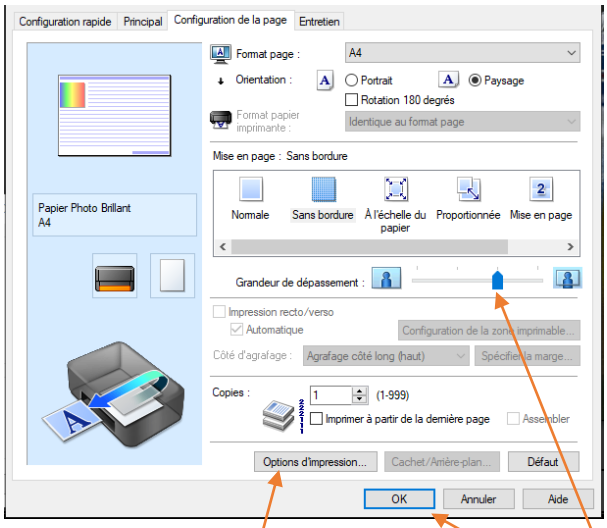


Dans la configuration rapide, <Impression de photos><Impression sans bordure> <Papier brillant><Qualité standart>. Vous avez la possiblité de faire des choix différents.

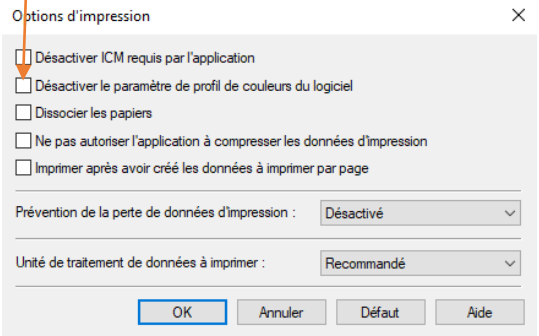
<Retour TdM>



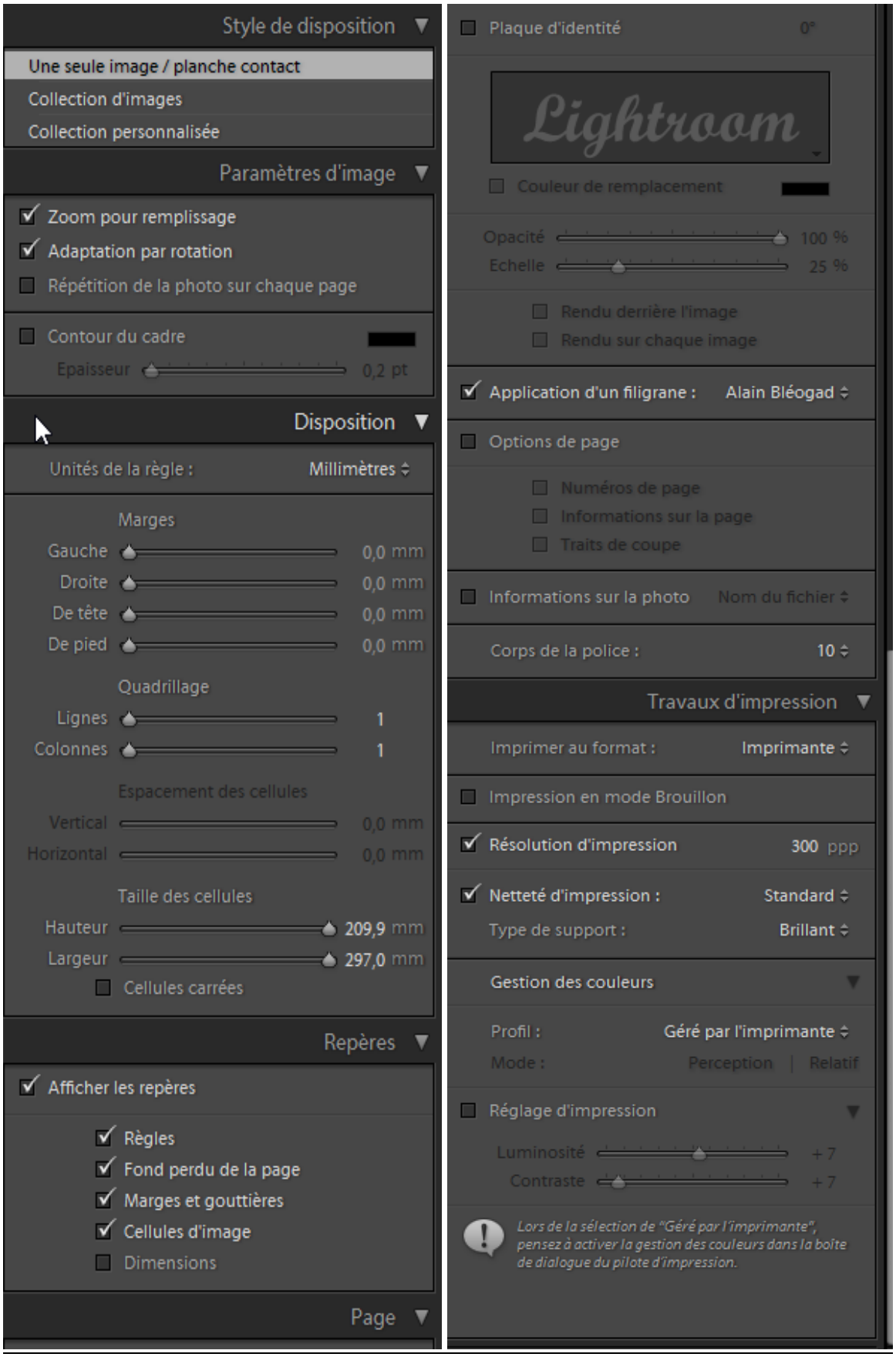
Dans <Principal> couleur/intensité en <Auto> et cochez <Aperçu avant impression>.



Dans configuration de la page, c'est la grandeur de dépassement qu'il va falloir régler. C'est la partie que l'on va perdre à l'impression pour ne pas avoir de bandes blanches sur les cotés. 4 positions nous sont proposées, la <Deuxième> à partir de la droite est conseillée, le dépassement minimal étant à gauche, je pense qu'il ne faut pas hésiter à faire un test avec la deuxième à partir de la gauche pour rogner le moins possible.
Dans les <Options d'impression> il faut cocher, < Désactiver le paramètre de profil de couleurs du logiciel > que si vous laissez Lightroom gérer les couleurs et choisir le profil qui correspond au mieux au couple imprimante papier. Dans un premier temps, il est préférable de laisser l'imprimante gérer les couleurs, tant que vous n'avez pas calibré votre imprimante et récupéré les bons profils. (Ne pas cocher) Rien ne vous empêche de faire des tests. <Ok>

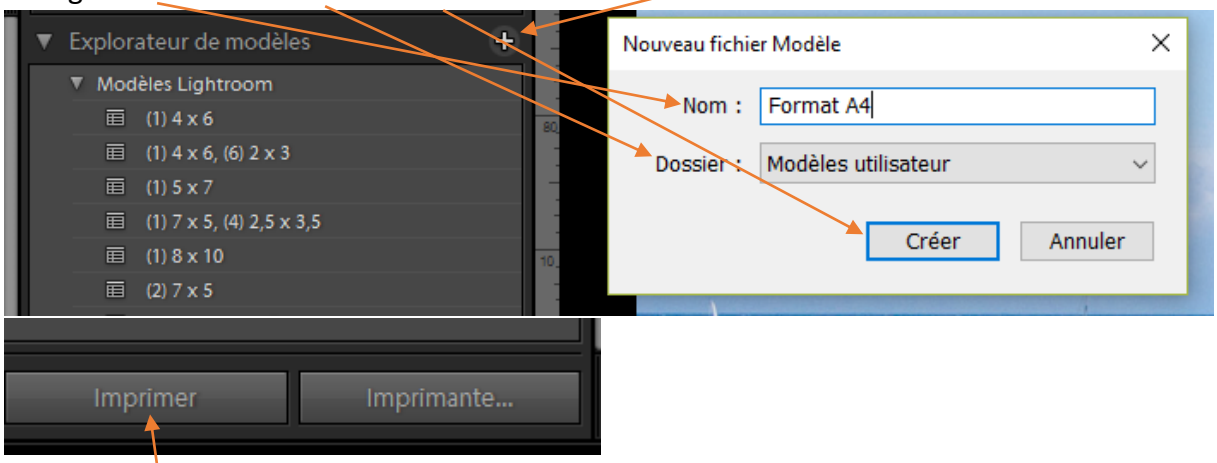


<Retour TdM>


Style de disposition
Une seule image / planche contact
Collection d'images
Collection personnalisée
Paramètres d'image
Zoom pour remplissage
Adaptation par rotation
Répétition de la photo sur chaque page
Contour du cadre
Epaisseur 0,2 pt
Disposition
Unités de la règle : Millimètres
Marges
Gauche 0,0 mm
Droite 0,0 mm
De tête 0,0 mm
De pied 0,0 mm
Quadrillage
Lignes 1
Colonnes 1
Espacement des cellules
Vertical 0,0 mm
Horizontal 0,0 mm
Taille des cellules
Hauteur 209,9 mm
Largeur 297,0 mm
Cellules carrées
Repères
Afficher les repères
Règles
Fond perdu de la page
Marges et gouttières
Cellules d'image
Dimensions
Page
Plaque d'identité 0°
Lightroom
Couleur de remplacement
Opacité 100 %
Echelle 25 %
Rendu derrière l'image
Rendu sur chaque image
Application d'un filigrane : Alain Bléogad
Options de page
Numéros de page
Informations sur la page
Traits de coupe
Informations sur la photo Nom du fichier
Corps de la police : 10
Travaux d'impression
Imprimer au format : Imprimante
Impression en mode Brouillon
Résolution d'impression 300 ppp
Netteté d'impression : Standard
Type de support : Brillant
Gestion des couleurs
Profil : Géré par l'imprimante
Mode : Perception | Relatif
Réglage d'impression
Luminosité +7
Contraste +7
Lors de la sélection de "Géré par l'imprimante", pensez à activer la gestion des couleurs dans la boîte de dialogue du pilote d'impression.

<Retour TdM

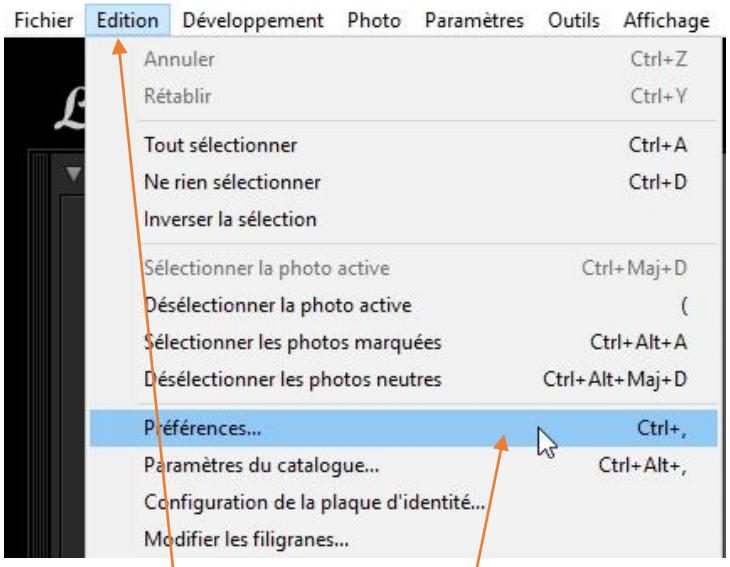
Dans la colonne de droite il y a 6 onglets.
1- Style de disposition ; Choisir une image.
2- Paramètres d'image ; Cochez zoom et adaptation.
3- Disposition ; Possibilité de mettre des marges. (Avantage pas de rognage). La partie quadrillage sera developpée ultérieurement lors de la création de pusieurs pages avec plusieurs cellules pour l'incorporation de plusieurs photos sur une page.
4- repères ; vous pouvez tout cocher si vous voulez. C'est ce qui sera affiché à l'écran
5- Page ; Possibilité de rajouter une plaque d'identité, un filigrane et des options de page.
6- Travaux d'impression ; Vers l'imprimante ou un fichier, la résolution, la netteté, le support et le profil. Si votre photo est bien préparée auparavant inutile de remodifier la luminosité et le contraste. Pour enregistrer le modèle : Clic gauche sur le <+> et remplir la boite de dialogue <Nom><Dossier> et <Créer>.



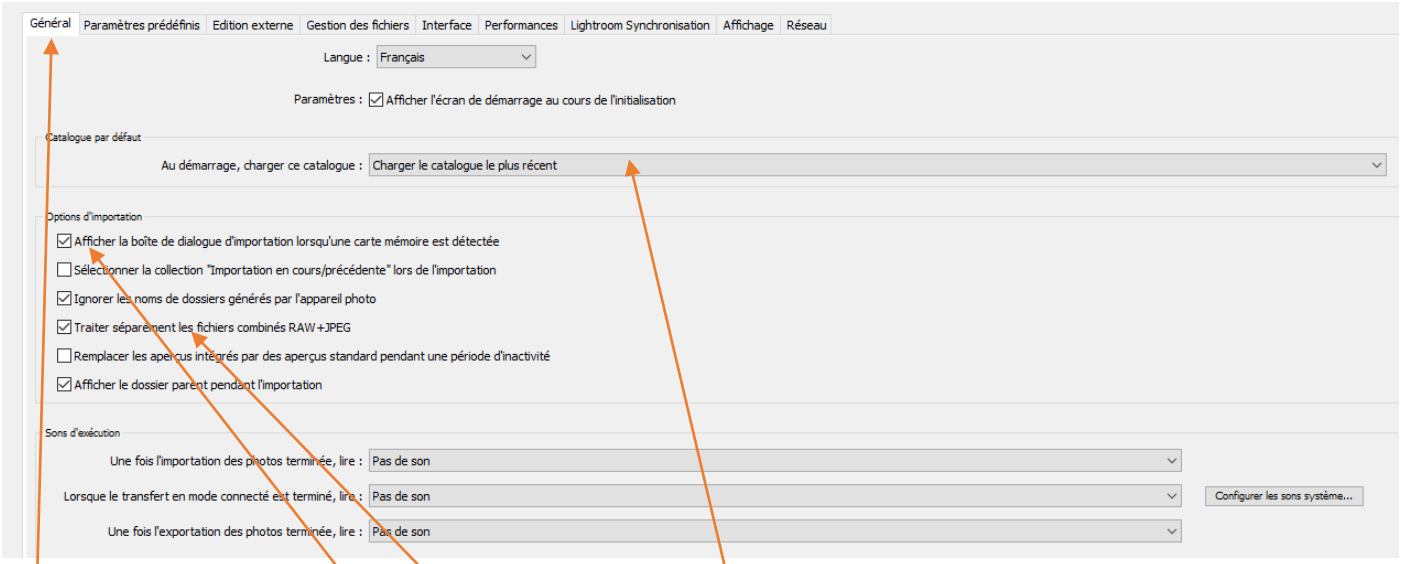
Faire <Imprimer> pour voir le résultat.

<Retour TdM>

29. LES PREFERENCES.



Allez dans < Edition > et < Préférences >.

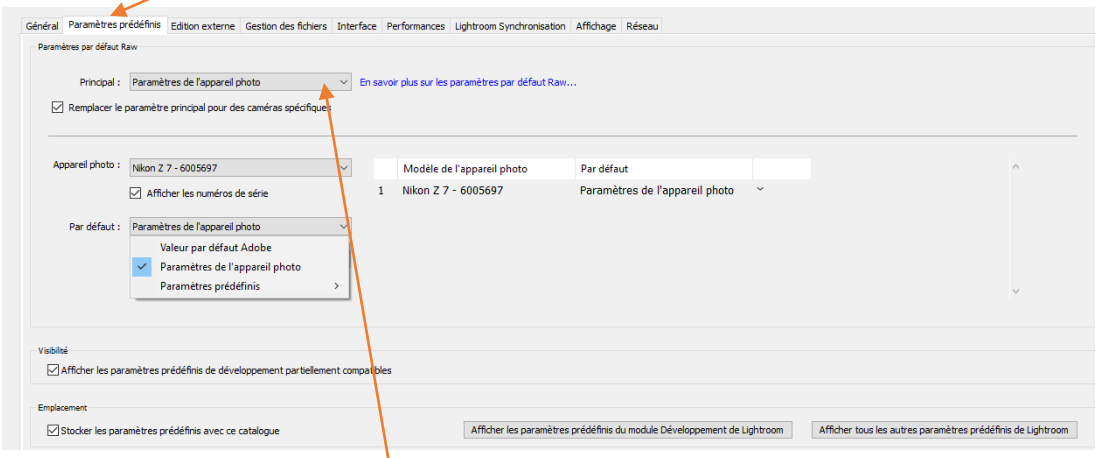


Onglet Général.

Je vous conseille de cocher < Afficher la boîte de dialogue d'importation lorsqu'une carte mémoire est détectée > et < Traiter séparément les fichiers combinés Raw-Jpeg >. Pour le choix du catalogue, je vous conseille d'utiliser un seul catalogue dans un premier temps et de le laisser comme catalogue par défaut <Charger le catalogue le plus récent>, au démarrage.

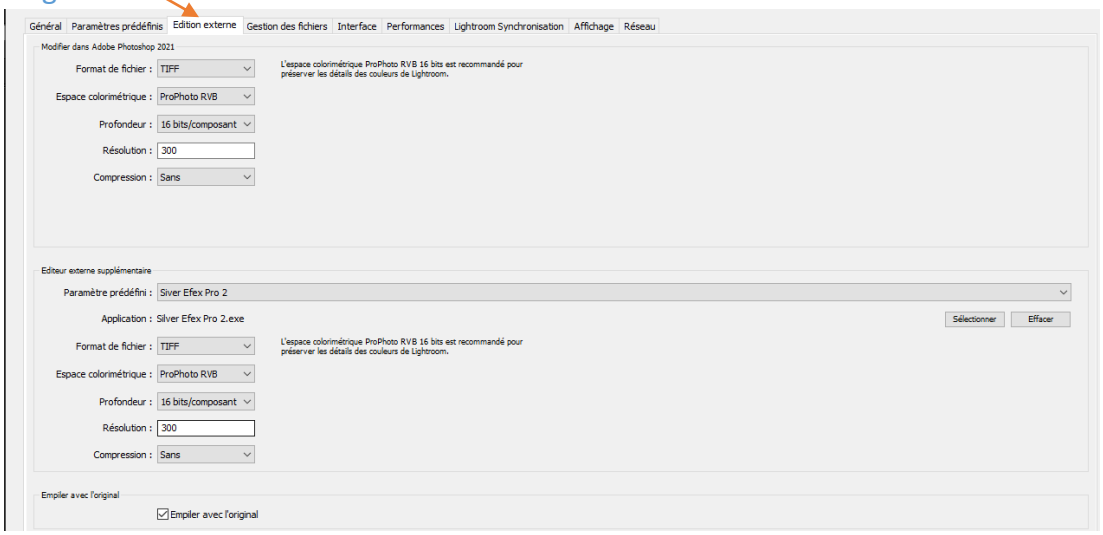
<Retour TdM>

Onglet Paramètres Prédéfinis.



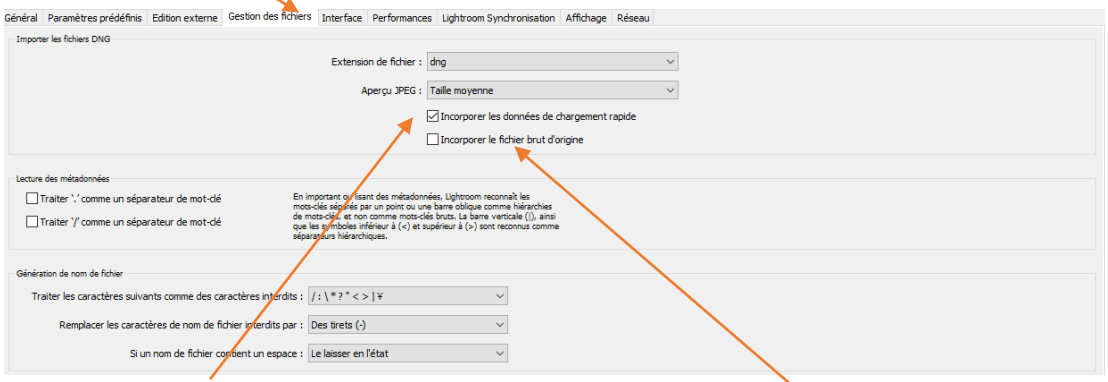
Dans principal,vous avez le choix entre <Valeur par défaut Adobe> qui est par défaut le profil <Couleur> ou <Paramètres de l'appareil photo> c'est le profil que vous avez coché dans le menu de votre appareil photo, <Appareil photo neutre V2> dans mon cas.

Onglet Edition Externe.



Les éditeurs externes sont développés au < chapitre 21 >.

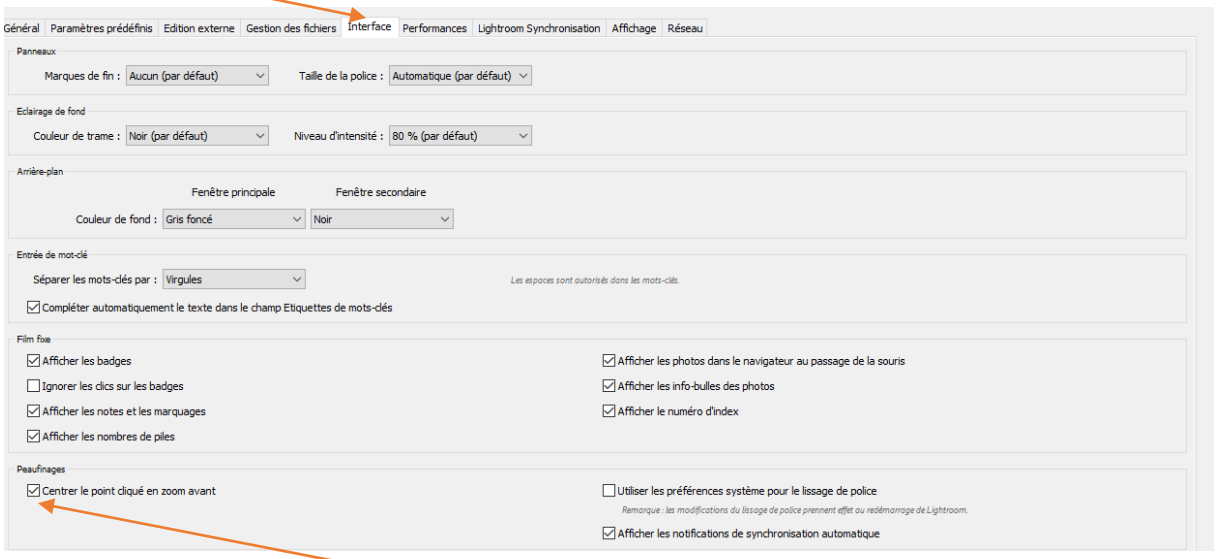
Onglet Gestion des fichiers.



Cochez <Incorporer les données de chargement rapide>. Permet d'accélérer leur affichage dans le module développement. Inutile de cocher <Incorporer le fichier brut d'origine>. Il ne concerne que l'archivage.

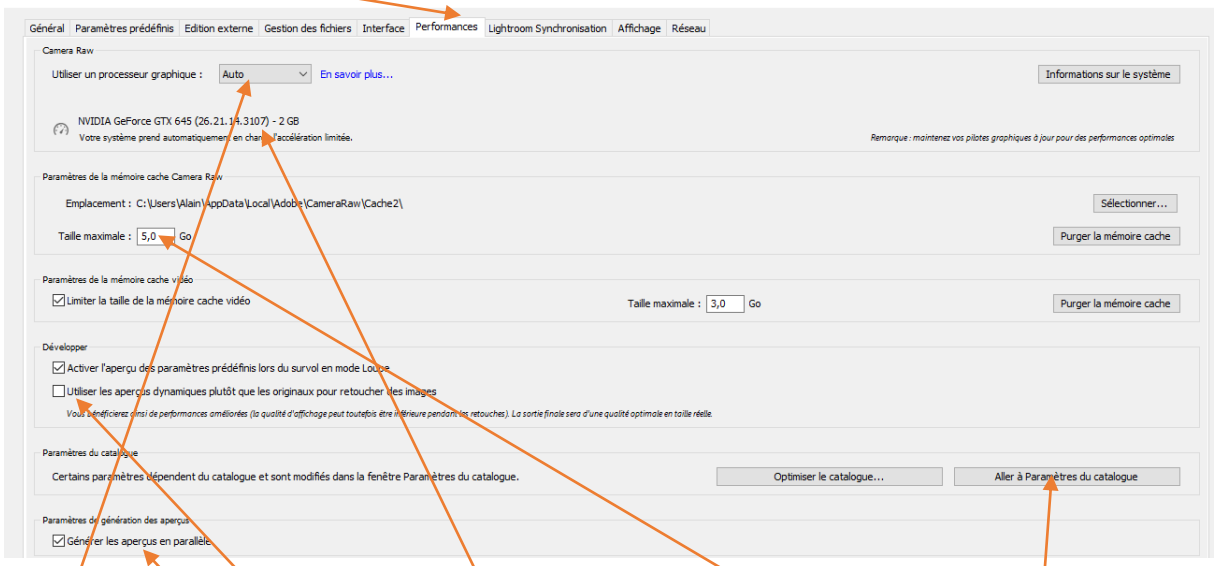
<Retour TdM>

Onglet Interface.



Je vous conseille de cocher <Centrer le point cliqué en zoom avant> pour zoomer à partir du point cliqué. Vous pouvez laisser les réglages par défauts pour le reste.

Onglet Performances.



La puissance de la carte graphique à une importance pour la réactivité du module de développement. Si la compatibilité de la carte est totale, Lightroom sélectionne le mode <Auto> d'emblée et vous verrez son <nom> s'afficher dessous.

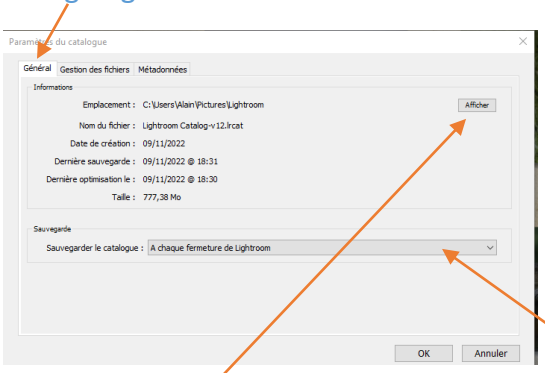
Ne pas cocher <utiliser les aperçus dynamiques>. Les aperçus dynamiques sont développés chapitre <4>. Cochez <Générer les aperçus> en parallèle. Mettre environ <5Go de mémoire cache> pour camera Raw, en choisissant le disque le plus rapide (SSD si possible). <3 Go> pour la mémoire cache vidéo. Ne purgez jamais la mémoire cache, sinon vous supprimez les aperçus créés lors de l'importation.

Pour modifier les paramètres du catalogue. Cliquez sur <Paramètres du catalogue>.

Si vous constatez une dégradation des performances vous pouvez <Optimiser le catalogue>.

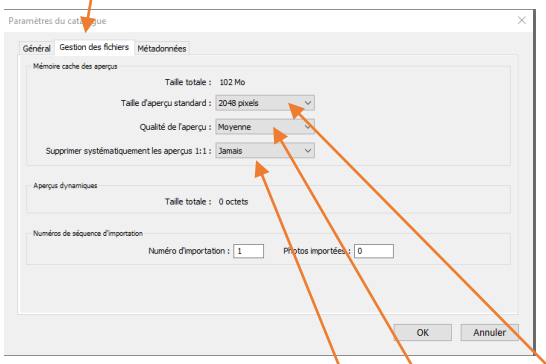
<Retour TdM>

Onglet général.



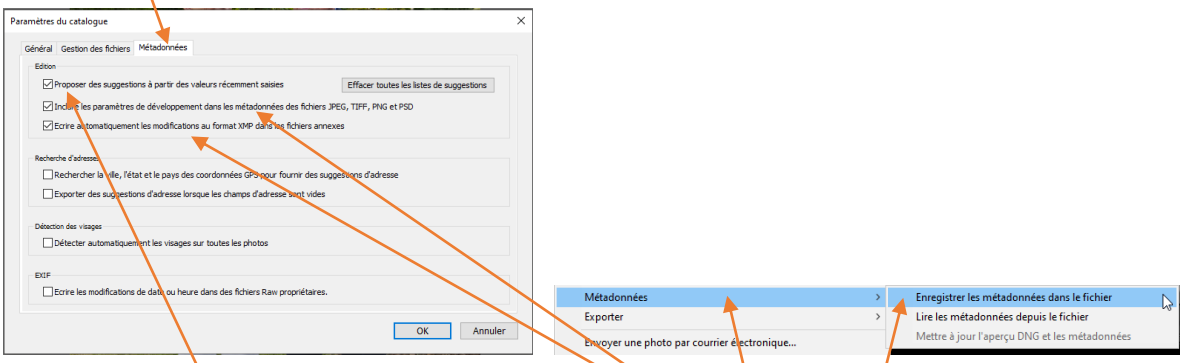
Vous pouvez déterminer la fréquence de < sauvegarde > de votre catalogue.
Le bouton <Afficher> permet d'ouvrir la fenêtre à l'emplacement du catalogue.

Onglet gestion des fichiers.



Pour la taille des aperçus, mettre la valeur juste au-dessus de la définition de votre écran.
Pour un écran Full HD 1920*1080, mettre <2048>, valeur juste au-dessus de1920.
Mettre la qualité des aperçus sur < moyenne >. Pour le délai de la suppression des aperçus 1:1, vous pouvez choisir < Jamais > pour éviter d'avoir à les recréer en cas de besoin, seul inconvénient, les gigaoctets accumulés.

Onglet métadonnées.

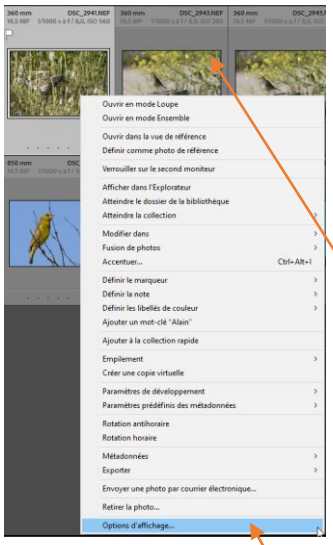


Cochez <Proposer des suggestions> et <Inclure les paramètres>.
Vous pouvez enregistrer les modifications dans un fichier annexe XMP. Les fichiers XMP sont reconnus par d'autres applications (Photoshop). Cochez<Ecrire automatiquement>. Pour le faire manuellement, clic droit sur une vignette <Métadonnées><Enregistrer >.
La recherche <D'adresse> n'est utile que si vous êtes équipé d'un GPS.

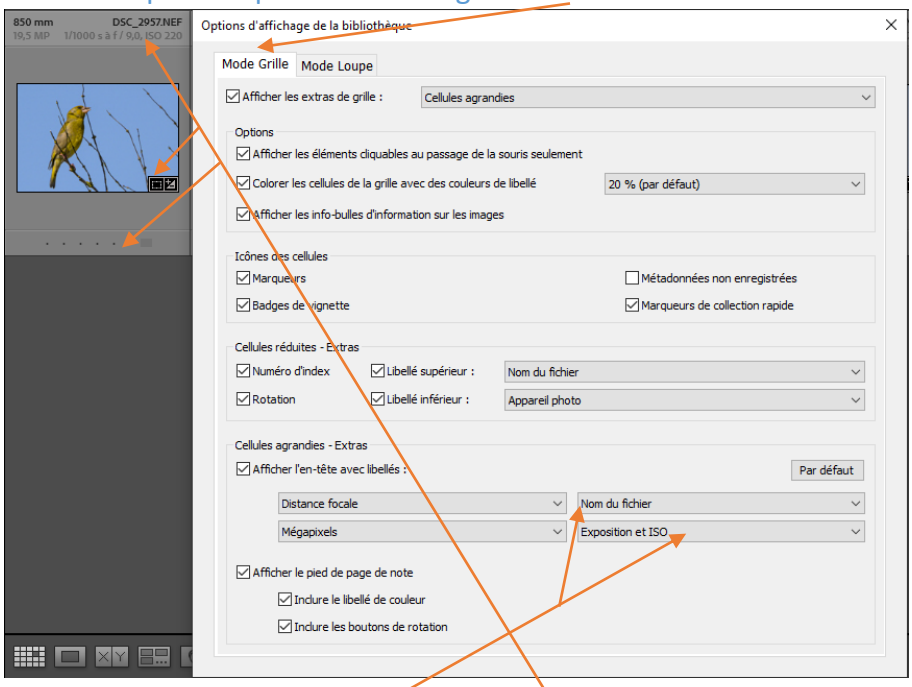
<Retour TdM>

Les métadonnées désignent l'ensemble des informations relatives à la photo, l'exif, IPTC, le nom de l'auteur, ses coordonnées, le copyright, les opérations de retouches, modifications de couleurs, contraste, netteté… L'avantage des fichiers XMP c'est de pouvoir les sauvegarder et de les transférer sur un autre ordinateur avec les fichiers Raw, en récupérant tout votre travail. Les personnes qui stockent leurs photos d'origine sur un disque externe et importent uniquement les photos à traiter sur le disque interne peuvent supprimer les photos sur ce dernier une fois le traitement terminé et ne garder que les fichiers XMP (gain de place, le fichier XMP est peu volumineux, quelques octets seulement). L'utilisation des fichiers XMP ralenti un peu l'ordinateur.

Options d'affichage.



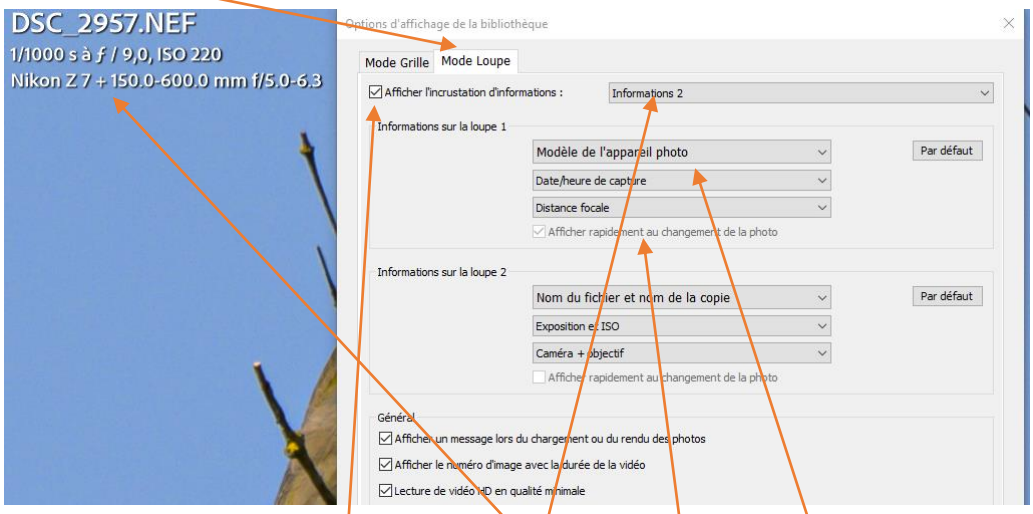
Faire un <clic droit> sur une vignette dans le module <Bibliothèque>. <Options d'affichage>. <Mode Grille>.



Cochez toutes les cases pour avoir un <Maximum d'informations>.
Sélectionner <L'affichage désiré>.

<Retour TdM>

<Mode Loupe>



Possibilité de choisir l'affichage des <Informations>, en permanence en cochant <Afficher l'incrustation d'informations> ou <Afficher rapidement au changement de photo>.
Choisissez <Les informations> en les sélectionnant dans les <menus déroulants>.i

<Retour TdM>

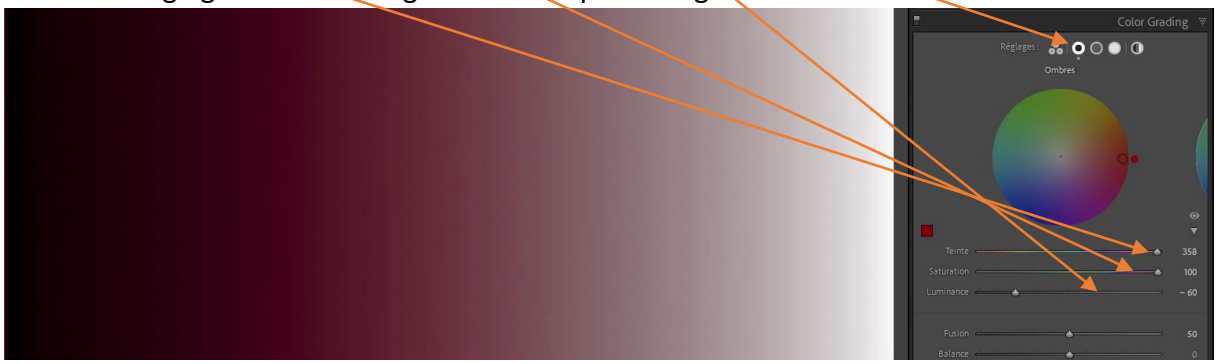
30. COLOR GRADING.

Nouvel outil qui remplace le virage partiel et permet d'appliquer des tonalités de couleurs dans les tons sombres, les tons moyens et les tons clairs. Les noirs et blancs purs ne sont pas concernés et donc pas modifiables. Le virage partiel permettait d'intervenir uniquement sur les ombres et les tons clairs. Pour l'exemple j'ai ouvert une photo avec un dégradé de gris. Quatre affichages possibles.

<3 méthodes><Ombres><Tons moyens><Hautes lumières><Global>

Le global va permettre d'appliquer une couleur pour l'ensemble de la photo, de créer ou de modifier une dominante. Un clic gauche maintenu sur la < Roue centrale> permet de choisir, en la déplaçant, la couleur et la saturation. La <Roue extérieure> modifie la couleur sans intervenir sur la saturation. Une fois la couleur choisie, possibilité de bloquer la couleur en maintenant la touche <Maj> enfoncée pour modifier la saturation. La touche <Ctrl> enfoncée bloque la saturation et permet de modifier la couleur. Le plus simple est je pense d'utiliser les 3 curseurs, séparément. <Teinte><Saturation><Luminance>. Pour les <activer> faire un clic gauche sur la flèche. Un clic gauche sur <L'Oeil> permet de voir l'avant et l'après. Pour annuler les modifications double clic gauche sur les noms Global, Ombres, Tons moyens hautes lumières ainsi que sur les curseurs.

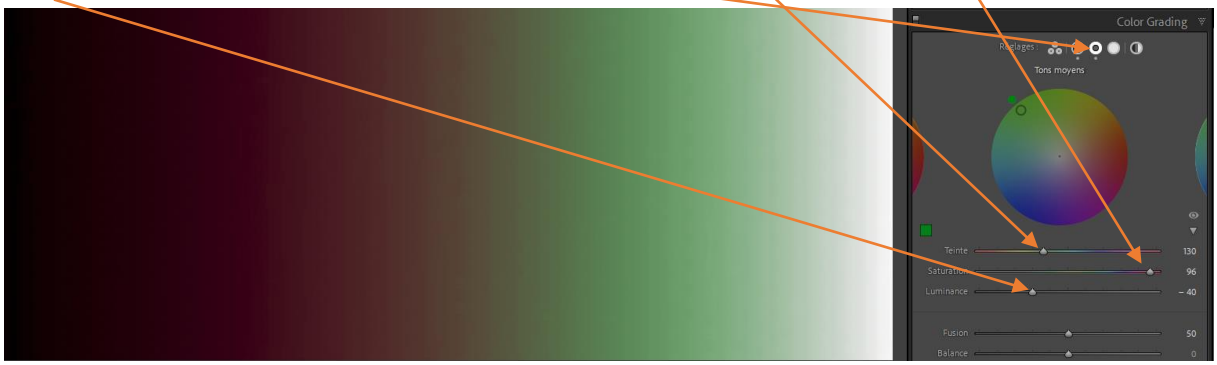
Nous allons agir dans un premier temps sur les <Ombres> en mettant les réglages suivant, teinte rouge <358>, saturation <100>, luminance <-60>. Vous pouvez choisir vos propres teintes et réglages. Les noirs à gauche n'ont pas changés.



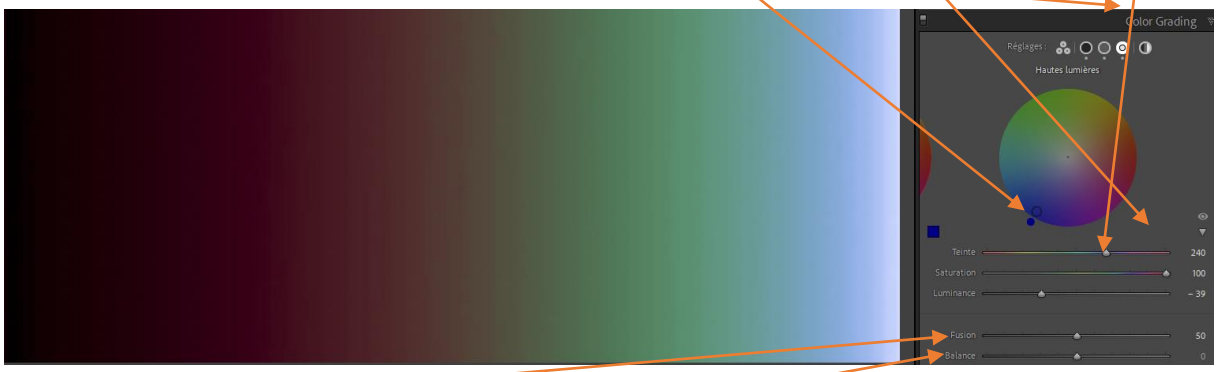
Pour pouvoir ajuster plus lentement la valeur des curseurs, il suffit de garder la touche <Maj> enfoncée. Cette règle est valable en général pour tous les curseurs.

<Retour TdM>

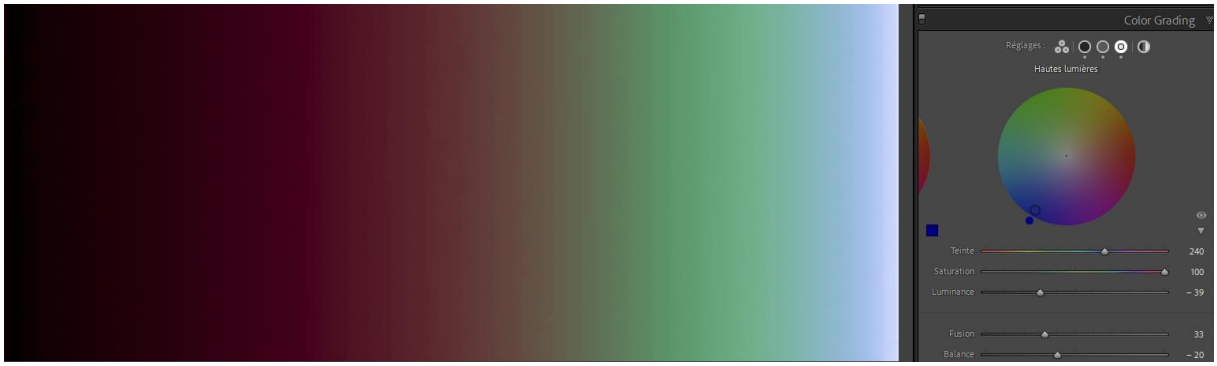
Maintenant sur les tons <Tons moyens> teinte verte <130> saturation <96>, luminance <-40>



Et pour finir les <Hautes lumières> teinte bleue <240> saturation <100>, luminance <-39>.
Les blancs à droite n'ont pas changés.

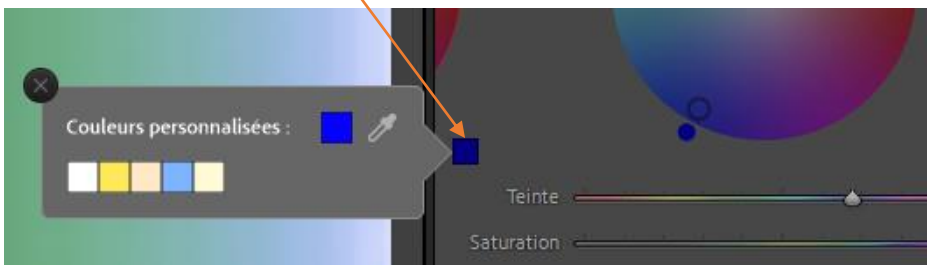


Le curseur <Fusion> permet de jouer sur les tons moyens. Positionné à 100 vous supprimez les tons moyens et à zéro vous les mettez au maximum.
Le curseur <Balance> permet de jouer sur les tons sombres et les tons clairs.
Positionné à -100 vous augmentez la proportion des tons sombres au maximum et à 100 vous augmentez la proportion des tons clairs au maximum.

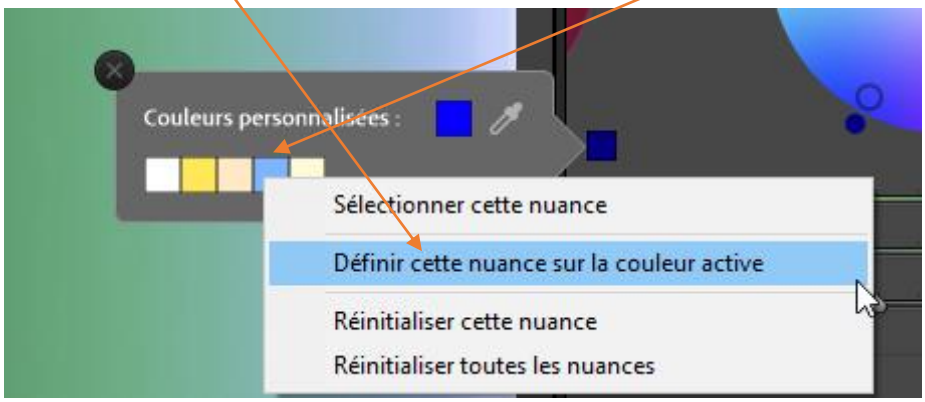


<Retour TdM>

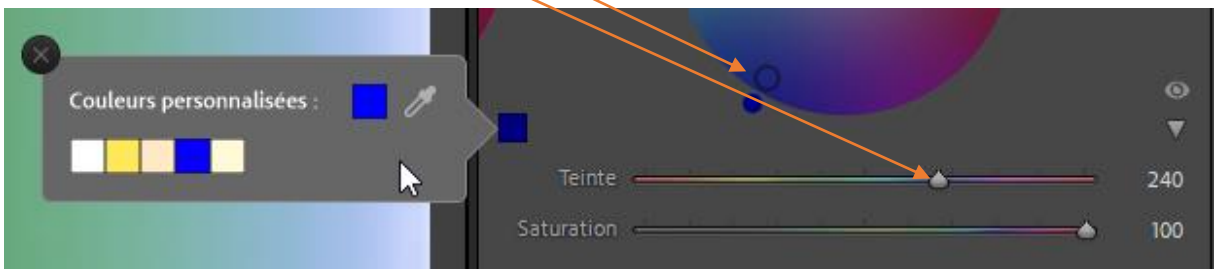
En cliquant sur le <Carré> coloré, une pipette permet de sélectionner une teinte mémorisée en faisant un clic gauche sur l'une des cinq teintes.



Il est possible de personnaliser vos propres teintes.
Pour mémoriser une teinte, faire un clic droit sur l'un des <Pavés>, puis cliquez sur <définir cette nuance sur la couleur active>.

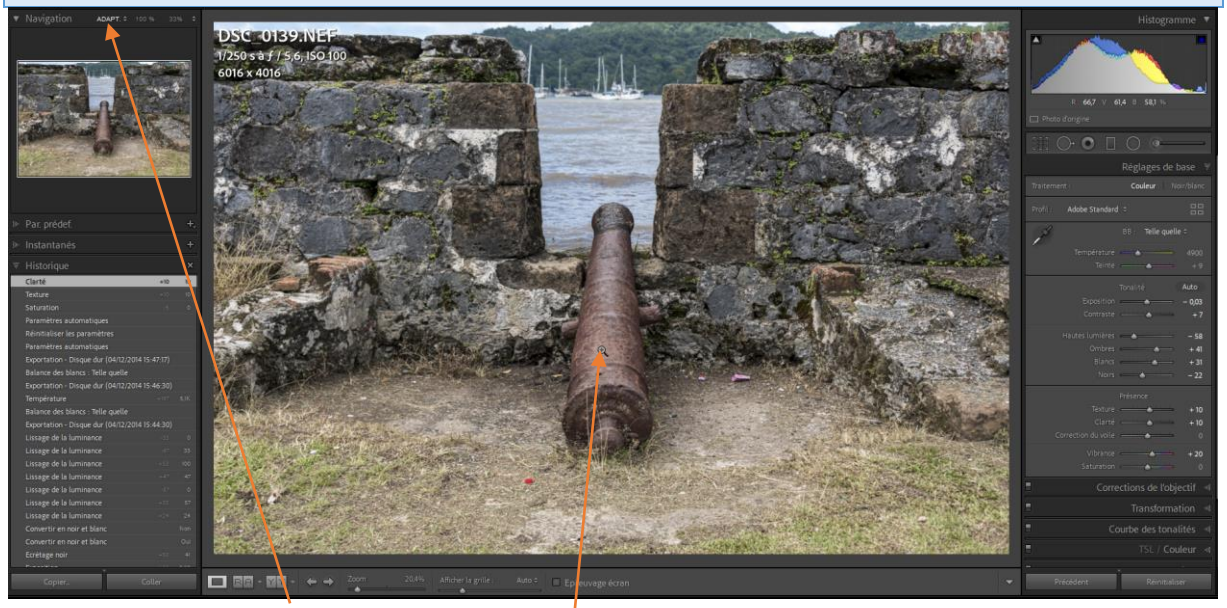


Le bleu clair a été remplacé par le <Bleu foncé> que nous avons choisi comme couleur active.

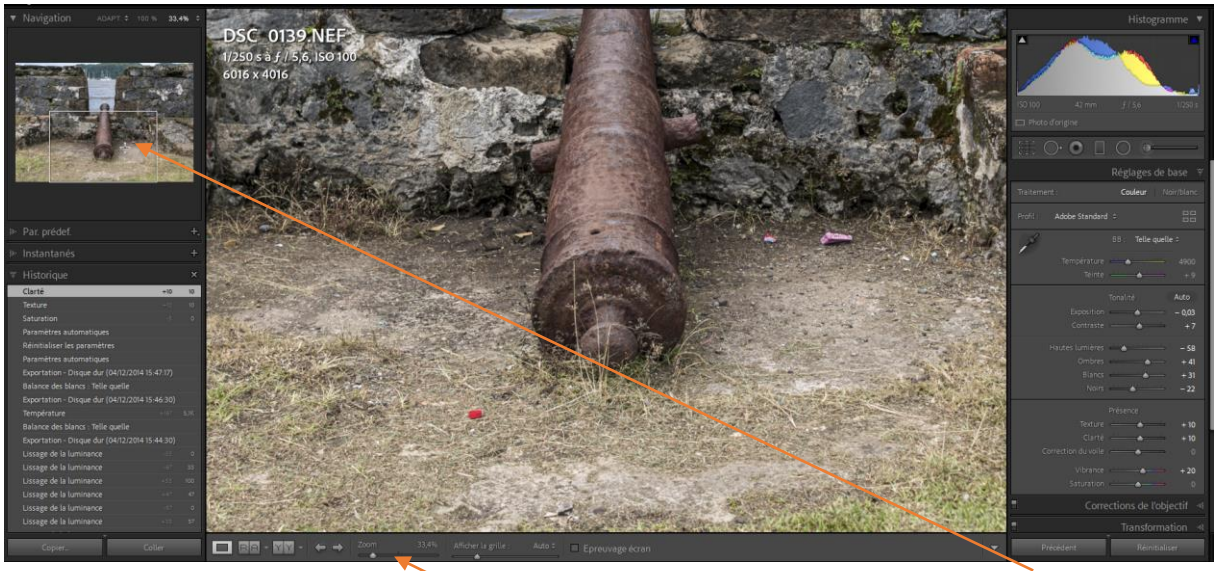


<Retour TdM>

31. LE ZOOM.



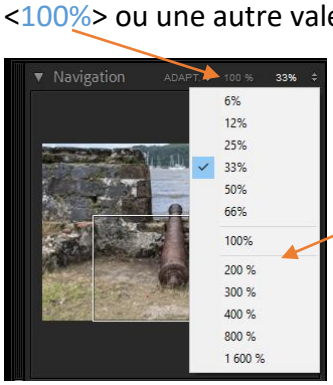
Un clic gauche sur <Adapt> va adapter l'image par rapport à la partie centrale.
Le positionnement de la souris sur la photo fait apparaître un petit cercle avec le signe +. Un clic gauche fera le zoom à partir de ce <Point>. Faire un autre clic pour revenir en arrière. La valeur du zoom se fera en fonction de valeur que vous aurez définie pour votre zoom.



Vous pouvez déplacer le zoom dans la photo. Clic gauche maintenu dans le <Rectangle> en haut à gauche ou sur la photo. Le <Curseur> du zoom.

<Retour TdM>

Dans la fenêtre de navigation vous devez définir la valeur du zoom.
<100%> ou une autre valeur personnalisée par palier de <6% à 1600%> ou avec le curseur.



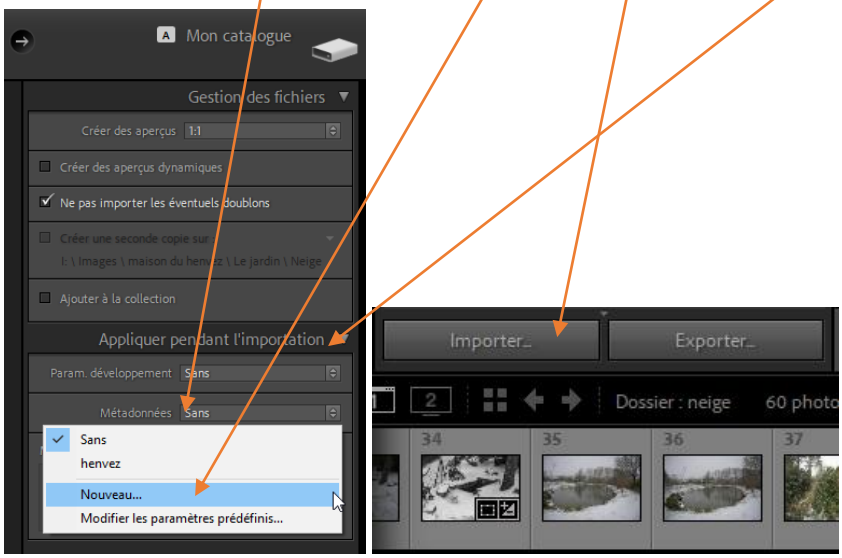
En combinant la touche <Ctrl+clic gauche maintenu> vous allez pouvoir dessiner une <Fenêtre> sur la partie que vous voulez zoomer. Vous pouvez toujours déplacer le zoom comme précédemment. Clic gauche toujours sur la photo pour revenir en arrière.

<Maj+clic gauche maintenu> permet de zoomer en déplaçant la souris vers la droite et de dézoomer en la déplaçant vers la gauche.

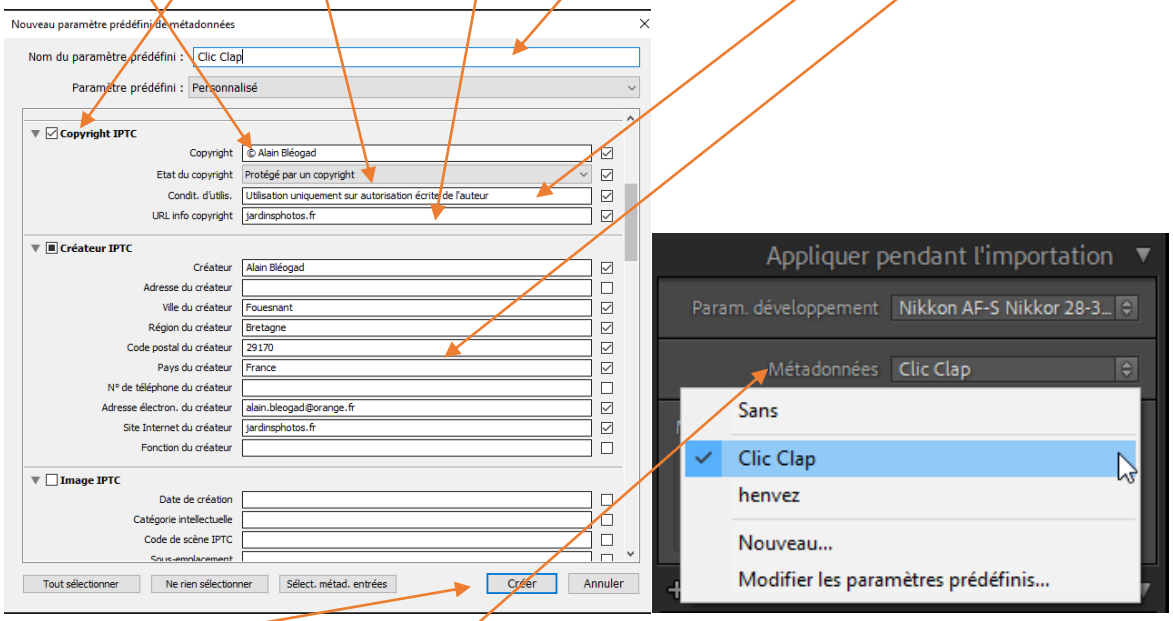
<Retour TdM>

32. LA CREATION D'UN MODELE DE COOPYRIGHT.

Avec un modèle de coopyright, vous pouvez automatiser l'ajout d'informations de contact et de droits d'utilisation de vos images. Possibilité de créer plusieurs modèles de coopyright. Pour créer un coopyright, allez dans le panneau <Métadonnées><Param.prédéf><Modifier les paramètres prédéfinis> ou dans le menu <Importer><Appliquer pendant l'importation><Métadonnées><Nouveau>.



Allez dans la section <Coopyright IPTC>, mettre un <Nom du paramètre prédéfini> votre <Nom> avec le symbole <©> éventuellement (touche ALT+0169), Etat du coopyright <Protégé par un coopyright>, mettre le texte que vous voulez dans <Condit.d'utilis> et le nom de votre site dans <URL info coopyright>. Dans la section <Créateur IPTC> renseignez les lignes que vous voulez.



Cliquez sur <Créer>. Pour incorporer directement votre coopyright à toute vos photos lors de l'importation faire <Métadonnées> et choisir le coopyright souhaité.

<Retour TdM>