

## ■ ■ ■ Préface

**N**ous aspirons tous à faire de meilleures images. C'est probablement la raison pour laquelle vous avez choisi ce livre, et c'est la raison principale pour laquelle nous avons conçu Photoshop Lightroom. Mais pour pouvoir l'utiliser, il faut bien sûr en maîtriser le fonctionnement. Frank Lloyd Wright a dit un jour que chaque architecte postulant devrait d'abord travailler comme artisan jusqu'à comprendre la nature des matériaux...

Les photographes ont bénéficié de plus de 150 années de réflexion sur le flux de travail, sans cesse développé et perfectionné. Toutefois, avec l'avènement de la photographie numérique, son concept même a complètement changé. De l'étiquetage de mes films jusqu'au catalogage final, en passant par le développement, le tri, le tirage et la livraison chez le client, j'avais établi comme photographe professionnel un flux de travail cohérent et efficace. J'attribuais ainsi à chaque prise de vue et à chaque classeur des « métadonnées » rudimentaires, qui n'étaient autres que quelques mots écrits au feutre sur des feuillets de classement, incluant la date et le nom du client (la date de prise de vue n'était pas encore reconnue comme une donnée importante). Cette organisation très embryonnaire, par sujet, dans des classeurs à trois anneaux, était suffisante pour que je puisse accéder à mes archives et mettre à tout moment la main sur n'importe quelle photo (dont je ne possédais en tout et pour tout une seule copie).

Il est amusant de voir combien les choses ont changé lorsque nous avons commencé à mettre nos photos dans un ordinateur ! Toutefois, cette évolution n'a pas été trop brutale : nous avons toujours, dans les premiers temps, un original « physique » (le bout de film que nous avons scanné). Puis nous nous sommes aperçus que les images numérisées étaient copiées et modifiées de nombreuses fois : enregistrées dans de vieux formats, redimensionnés,

accentuées ou retouchées pour une imprimante particulière... Nous avons découvert avec effroi que nous disposions d'un nombre de copies grandissant. Mais où était passé « l'original » ? Comment retrouver le fichier brut de numérisation ? Il était toujours possible bien sûr de numériser à nouveau le film, avec un nouveau scanner, mais cela créait encore un autre point de départ. Nous avons subitement réalisé aussi que les systèmes d'exploitation n'étaient pas éternels, que les formats d'image évoluaient, de même que les modes de stockage. Si vous exercez depuis quelques années et que vous possédez toujours une boîte pleine de vieux câbles SCSI ou de disques SyQuest, vous réalisez certainement de ce que signifie le mot « pérennité » en numérique...

Le foisonnement des versions de logiciels, de formats, la multiplicité des sauvegardes ainsi que la confusion croissante qui en a résulté, nous a incité à appeler ce manque de pérennité le « syndrome Gerg », d'après le nom de ce collaborateur qui fut le premier à l'identifier chez Adobe. Nous avons passé beaucoup de temps à réfléchir, durant ces « jours brainstorming » du projet Shadowland (le premier nom de Lightroom), afin de résoudre ce problème particulier, et ce bien avant que la capture numérique n'offre une qualité suffisamment bonne pour un usage professionnel (la plupart des photographes faisaient encore leurs images en argentique, du moins pour ce qui concernait les prises de vue les plus importantes).

Mais si la numérisation avait ajouté une complexité certaine au flux de travail, celle-ci était encore facile à gérer. Comparativement à aujourd'hui, la quantité de photos destinées à la numérisation, au stockage, au tri et à la livraison était en effet encore très petite. Tout a vraiment basculé lorsqu'on a remplacé le film par un appareil numérique. *Cent pour cent du flux de travail* (import, tri, sélection, développement, livraison, archivage...) ont soudainement atterri sur ordinateur. Les images sont depuis intégralement composées de pixels et de mégabytes. Et c'est là que tout change. Quelle est la meilleure façon d'importer ses images ? De développer un fichier ? Comment sauvegarder sa bibliothèque ? Les questions apparues avec ce nouvel univers sont innombrables. Mais il n'y a aucune raison de vous effrayer : Photoshop Lightroom a été conçu pour être la meilleure application du marché et faire passer vos fichiers dans un flux de travail facile à appréhender, du début à la fin.

Martin Evening a été membre de notre équipe dès le départ, il possède une compréhension profonde du logiciel et de ce nouveau flux de travail. Accompagné par lui, vous trouverez très bientôt les outils dont vous avez besoin pour pouvoir vous concentrer de nouveau sur ce qui compte : obtenir les meilleures photos possibles.

George Jardine

*Pro Photography Evangelist*

*Adobe Systems Inc.*

## ■ ■ ■ Avant-propos

**L**a genèse de Photoshop Lightroom (que nous appellerons plus simplement « Lightroom » dans cet ouvrage) remonte à fin 2003, lorsqu'un petit groupe de chez Adobe, présidé par Mark Hamburg, s'est retrouvé au studio du photographe Jeff Schewe à Chicago pour s'entretenir d'une nouvelle approche de gestion et d'édition des images RAW. Ce format avait été créé pour satisfaire aux besoins spécifiques des photographes numériques, lesquels étaient depuis à la recherche d'une solution efficace pour gérer leurs bases d'images, de plus en plus volumineuses, et établir une méthode rationnelle de flux de travail. J'ai été invité peu après à rejoindre le tout jeune programme alpha test et à participer à la définition ce qui deviendrait Lightroom et qui s'appelait encore « Shadowland ».

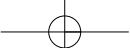
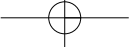
Je me souviens avoir fait quelque temps plus tard un long voyage avec mon ami Bruce Fraser (lui-même auteur), en revenant d'une conférence à Laguna Beach. Bruce était très enthousiaste à propos du projet Shadowland. Il me disait aussi qu'Adobe aimerait très certainement que nous écrivions chacun un livre sur le sujet... Vous avez probablement appris avec tristesse la disparition de Bruce Fraser en décembre 2006. Trop malade pour poursuivre son travail au cours de cette dernière année, il a cependant voulu accompagner le développement du projet Shadowland ; il s'est même associé avec Jeff Schewe, à un moment-clé, pour venir à la rescousse de Mark Hamburg.

Bruce Fraser était sincèrement apprécié et respecté de tous, que ce soit les lecteurs de cet ouvrage, mon éditrice Pamela Pfiffner (à qui il a été marié), sa famille, ses amis et sa veuve Angela. Nous l'avons tous aimé profondément. C'est pourquoi j'ai dédié ce livre à cet homme que j'admire et qui m'a beaucoup appris.

Lightroom a subi un grand nombre de changements majeurs au cours de son développement – à chaque fois que l'équipe a testé un nouveau flux de travail –, sans oublier de fréquents







## ■ ■ ■ Remerciements

*À la mémoire de Bruce Fraser*

**J**e tiens à remercier mon éditrice, Pamela Pfiffner, pour m'avoir incité à écrire ce livre, et pour ses conseils et son aide lors de la rédaction.

Ma participation au projet Lightroom a commencé quelques années avant qu'il ne soit annoncé officiellement. Ce logiciel est l'invention personnelle de Mark Hamburg, mais rien n'aurait été possible sans l'aide des autres membres de l'équipe et des ingénieurs avec lesquels je n'ai cessé d'échanger pendant la phase de développement. J'aimerais remercier en particulier Thomas Knoll, Michael Jonsson et Zalman Stern (qui avait travaillé sur le développement de Camera Raw), ainsi que les autres ingénieurs : Troy Gaul, Melissa Gaul, Tim Gogolin, Seeetha Narayanan, Eric Scouten, Kevin Tieskoetter, Andrew Rahn, Phil Clevenger (le créateur de l'interface utilisateur de Lightroom) et Andrei Herasimchuck (qui a accompagné Lightroom lors de ces premiers balbutiements). J'aimerais également remercier le responsable de produit Tom Hogarty et « l'évangéliste produit » George Jardine qui m'ont apporté une aide immense et une assistance permanente. Je remercie aussi Addy Roff, Mala Sharma et Jennifer Stern des équipes marketing de Photoshop et de Lightroom, George Jardine, Ian Lyons, Andrew Rodney, Jeff Schewe (« le parrain ») et Rod Wynne-Powell pour leur relecture technique.

Voir naître un nouveau logiciel créé de toutes pièces fut une expérience passionnante, partager son processus de développement avec un formidable groupe d'alpha testeurs et de co-auteurs prêts à échanger avec les autres fut un réel plaisir. Parmi les personnes de ce groupe, j'aimerais exprimer ma gratitude à Peter Beardsworth, Richard Earney, Katrin Eismann,

George DeWolfe, Bruce Fraser, Peter Krogh, Karl Lang, Sean McCormack, Michael Reichmann, Seth Resnick, Daniel Sroka, David Schloss et Michael Tapes, qui, avec les relecteurs techniques mentionnés plus haut, ont apporté une contribution importante au développement de Lightroom.

Un tel manuel serait très ennuyeux à lire s'il n'y avait pas de belles photos pour l'illustrer. Pour compléter ma propre production, Greg Gorman, George Jardine, Craig Robertson et Jeff Schewe m'ont autorisé à utiliser leur images (toutes créditées au fil de l'ouvrage), je les en remercie vivement.

J'aimerais remercier pour finir mon épouse Camilla, pour sa compréhension et sa grande patience quand je restais si longtemps devant mon ordinateur...