ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM CC i LIGHTROOM 6

Podręcznik dla fotografów

Adobe

Martin Evening

Helion

Tytuł oryginału: The Adobe Photoshop Lightroom CC / Lightroom 6 Book:
The Complete Guide for Photographers

Tłumaczenie: Olga Kwiecień z wykorzystaniem fragmentów książki
„Adobe Photoshop Lightroom 4. Podręcznik dla fotografów"
w tłumaczeniu Dominiki Kurek

ISBN: 978-83-283-1851-9

Authorized translation from the English language edition, entitled:
THE ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM CC / LIGHTROOM 6 BOOK:
THE COMPLETE GUIDE FOR PHOTOGRAPHERS; ISBN 0133929191;
by Martin Evening; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.
Copyright © 2015 by Martin Evening.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form
or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by
any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2016.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości
lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione.
Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie
książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie
praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź
towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce
informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności
ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw
patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą
również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania
informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: *helion@helion.pl*
WWW: *http://helion.pl* (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
http://helion.pl/user/opinie/plccpf
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

1. Wprowadzenie do Adobe Photoshop Lightroom 1

Czym jest Adobe Photoshop Lightroom? 2
Zachowanie prostoty 2
Konstrukcja modułowa 2
Wydajność Lightrooma 4
Przetwarzanie w Adobe Camera Raw 4
Ustawienia kolorystyczne 5
Zarządzanie biblioteką obrazów 6
Porównanie z Photoshopem 6
Integrowanie Lightrooma z Photoshopem 7
Gdy skończy się Twoja subskrypcja Lightrooma 7
Co będzie potrzebne? 8
Instalowanie Lightrooma 9
Przetwarzanie 64-bitowe 10
Ochrona przed usypianiem 10
Aktualizacja starszej wersji katalogu Lightrooma 11
Używanie Lightrooma po raz pierwszy 13
Kluczowe ustawienia Lightrooma 14
Ustawienia wydajności 18
Zgodność karty graficznej 19
Zarządzanie Lightroomem dla urządzeń przenośnych poprzez Lightrooma 20
Preferencje Lightrooma dla urządzeń przenośnych 20
Panel historii 21
Ustawienia wizytówki i interfejsu 22
Jak uzyskać pomoc 24
Wprowadzenie do interfejsu Lightrooma 25
Praca z tą książką 27

2. Importowanie zdjęć 29

Główne okno importu 30
Copy as DNG, Copy, Move czy Add? 32
Konwersja do DNG po imporcie 32
Aktualizowanie podglądów DNG w celu oglądania w innych programach 33

Kup książkę Poleć książkę

Importowanie plików z karty pamięci ... 34
Activity Center ... 38
Panel Source ... 40
Obszar główny ... 41
Opcje segmentowania obszaru głównego ... 42
Panel File Handling ... 44
Wykonywanie kopii zapasowych zaimportowanych plików ... 45
Zdjęcia wykonywane w formacie RAW i JPEG ... 46
Ograniczenia obsługi plików ... 46
Panel File Renaming ... 47
Późniejsza zmiana nazw zdjęć w katalogu ... 48
Panel Apply During Import ... 49
Panel Destination ... 50
Planowanie miejsca na przechowywanie importowanych zdjęć ... 50
Importowanie do wybranego folderu ... 52
Menu Import Presets ... 52
Importowanie plików wideo ... 53
Dodawanie zdjęć z folderu do katalogu ... 54
Importowanie zdjęć metodą „przeciągnij i upuść" ... 56
Importowanie zdjęć z innego katalogu ... 58
Automatyczne importowanie ... 60
Importowanie zdjęć bezpośrednio z aparatu ... 61
Podłączanie aparatu do komputera ... 61
Fotografowanie „na uwięzi" w Lightroomie ... 62

3. Moduł Library ... 67

O katalogach Lightrooma ... 68
Tworzenie kopii zapasowej pliku katalogu ... 69
Strategie archiwizacji ... 71
Oprogramowanie do archiwizacji ... 71
Uszkodzenia katalogu ... 72
Tworzenie i otwieranie katalogów ... 73
Tworzenie nowego katalogu ... 73
Otwieranie istniejącego katalogu ... 74
Eksportowanie katalogów ... 75
Eksportowanie z negatywami ... 75
Eksportowanie bez negatywów ... 76
Eksportowanie z plikami inteligentnych podglądów ... 76
Dołączanie dostępnych podglądów ... 77
Otwieranie i importowanie katalogów ... 77
Ograniczenia przy wykluczaniu negatywów ... 79
Sekcja Changed Existing Photos ... 79

Kup książkę Poleć książkę

Podsumowanie eksportu i importu ... 79
Praca z inteligentnymi podglądami ... 80
Jak tworzyć inteligentne podglądy ... 80
Jak sprawić, by katalog był przenośny ... 81
Panele modułu Library ... 84
Panel Navigator ... 86
Panel Catalog ... 86
Pasek narzędzi modułu Library ... 86
Panel Folders ... 87
Relacje między panelem Folders a folderami systemowymi ... 88
Jak znaleźć folder na poziomie systemowym? ... 89
Zachowywanie połączeń między Lightroomem a folderami ... 91
Synchronizowanie folderów ... 92
Jak dodawać nowe foldery za pomocą panelu Folders? ... 94
Odnajdywanie połączenia pomiędzy katalogiem a folderem ... 95
Jak organizować foldery? ... 97
Pasek filtrów ... 99
Poznawanie modułu Library ... 100
Opcje widoku Grid ... 100
Nawigacja w siatce Library ... 102
Praca w widoku Loupe ... 104
Opcje widoku Loupe ... 105
Praca ze zdjęciami w widokach Grid i Loupe ... 106
Nawigacja w widoku Loupe ... 108
Przybliżenia widoku Loupe ... 109
Skróty w widoku Loupe ... 109
Widok Loupe Overlay ... 110
Siatka i osie ... 110
Nakładka obrazu ... 112
Opcja Layout Image w praktyce ... 112
Podglądy i ich wygląd ... 114
Początkowe opcje tworzenia podglądów w oknie Import Photos ... 114
Jak tworzone są podglądy Lightrooma? ... 115
Podglądy osadzone przez aparat a podglądy Lightrooma ... 116
Brakujące podglądy ... 117
Rozmiar i jakość podglądu ... 117
Praca w widoku Survey ... 118
Praca w widoku Compare ... 120
Działanie w trybie Compare ... 122
Poruszanie się wśród zdjęć na taśmie filmowej ... 124
Praca w konfiguracji z dwoma monitorami ... 126
Jak najlepiej wykorzystać pracę z dwoma monitorami? ... 128

Kup książkę Poleć książkę

Ocenianie zdjęć z użyciem flag 130
Polecenie Refine Photos 131
Ocenianie zdjęć z użyciem gwiazdek 132
Ocenianie zdjęć z użyciem etykiet kolorowych 134
Zestawy etykiet kolorowych 134
Inne metody używania etykiet kolorowych 135
Łączenie zdjęć w zestawy 136
Automatyczne tworzenie zestawów 136
Wybieranie zdjęć 138
Szybkie kolekcje 139
Kolekcje 140
Kolekcje modułowe 141
Kolekcje modułowe w praktyce 144
Edycja kolekcji 144
Kolekcja docelowa 145
Zestawy kolekcji 146
Inteligentne kolekcje 146
Usuwanie i kasowanie zdjęć 149

4. Edycja zdjęcia w module Develop 151

Edytowanie obrazu w Lightroomie 152
Inteligentniejsze przetwarzanie obrazu 152
Kroki do osiągnięcia odpowiedniego koloru 153
Kalibrowanie monitora 153
Wybór monitora 153
Kalibracja i profilowanie monitora 153
Punkt bieli i gamma 154
Dopasowywanie balansu bieli 154
Kroki do pomyślnej kalibracji i profilowania 155
Wersje przetwarzania 158
Aktualizacja do Process 2012 159
Kompatybilność z Camera Raw 160
Interfejs modułu Develop 162
Opcje widoku Develop 164
Kadrowanie w module Develop 164
Obracanie kadru 164
Kadrowanie z opcją ogranicz do zniekształcenia 168
Automatyczne prostowanie zdjęcia 168
Proporcje kadrowania 170
Kadrowanie do tych samych proporcji 170
Przesuwanie kadru 171
Linie pomocnicze kadrowania 171

Kup książkę Poleć książkę

Kierunek linii pomocniczych 171
Anulowanie kadrowania 172
Menu Tool Overlay 172
Opcje Tool Overlay 172
Kadrowanie w panelu Quick Develop 173
Panel Basic 174
Narzędzie balansu bieli 174
Korekcje balansu bieli 176
Twórcze dobieranie balansu bieli 177
Branie pod uwagę poprawek miejscowych 178
Niezależne automatyczne korekcje balansu bieli 179
Opcje edycji tonów w panelu Basic 180
Exposure 180
Contrast 181
Highlights i Shadows 181
Whites i Blacks 182
Automatyczne dopasowanie Whites i Blacks 183
Opcja Auto Tone 184
Przykład wprowadzania poprawek w panelu Basic 185
Panel Histogram 189
Panel Histogram i korekcje obrazu 190
Nawigacja w panelu Basic za pomocą klawiatury 191
Korygowanie prześwietlonego zdjęcia 192
Korygowanie niedoświetlonego zdjęcia 194
Tworzenie zdjęć HDR przy użyciu funkcji Photo Merge 196
Pliki DNG tworzone za pomocą funkcji Photo Merge 197
Regulacja opcji Deghost 200
Tworzenie panoramy za pomocą funkcji Photo Merge 200
Opcje projekcji panoramy 201
Dopasowywanie ekspozycji 204
Obcinanie detali w jasnych punktach a ustawienia Exposure 206
Obcinanie czerni 207
Suwak Clarity 208
Wykorzystanie Clarity do dekompresji poziomów 209
Zmniejszanie Clarity 210
Vibrance i Saturation 212
Dopasowania tonów w panelu Quick Develop 214
Konflikt wersji przetwarzania 215
Pozostałe opcje tonów 215
Typowa organizacja pracy w panelu Quick Develop 216
Edytowanie plików wideo w panelu Quick Develop 219
Panel Tone Curve 224

Kup książkę Poleć książkę

Tryb edycji krzywej punktowej 226
Krzywe RGB 228
Rejony krzywej tonalnej 230
Łączenie korekcji Basic i Tone Curve 232
Ustawienia punktów podziału zakresu tonów 236
Panel HSL/Color/B&W 238
Selektywne przyciemnianie kolorów 240
Tworzenie kompozycji w barwach fałszywych 241
Wykorzystywanie opcji HSL do ograniczania obcinania skali barw 242
Panel Lens Corrections 244
Korekcje profili obiektywu 244
Pozyskiwanie i tworzenie własnych profili obiektywów 245
Korekcja profili obiektywów w praktyce 245
Wbudowana korekcja obiektywu 248
Usuwanie aberracji chromatycznej 248
Korekcje Defringe 250
Praktyczne wykorzystanie kontrolek Defringe 250
Próbnik 251
Stosowanie ogólnej korekcji Defringe 252
Stosowanie miejscowej korekcji Defringe 255
Narzędzie Upright 257
W jaki sposób działa korekcja Upright 257
Sugerowana kolejność wprowadzania poprawek perspektywy 258
Synchronizacja ustawień Upright 259
Korekcje perspektywy 263
Winietowanie obiektywu 263
Panel Effects 266
Winiety po wykadrowaniu 266
Opcje winiet po wykadrowaniu 266
Dodawanie ziarna do zdjęć 270
Panel Camera Calibration 272
Profile aparatów 272
Jak stworzyć własną kalibrację za pomocą DNG Profile Editora? 274
Twórcze używanie panelu Camera Calibration 277
Ocenianie zdjęć 278
Porównywanie wersji „przed" i „po" 278
Zarządzanie podglądami „przed" i „po" 280
Narzędzia do retuszu zdjęć 284
Narzędzie do usuwania plamek 284
Wizualizacja plamek 286

Kup książkę Poleć książkę

Ślad pędzla 287
Clone lub Heal 291
Edytowanie kółek i śladów pędzla 291
Opcje nakładki 291
Cofanie (kasowanie) kółek usuwania plamek 291
Automatyczne znajdowanie miejsca pobrania próbki 292
Funkcja zmiękczania narzędzia usuwania plamek 292
Zsynchronizowane usuwanie plamek 293
Usuwanie plamek w trybie Auto Sync 294
Narzędzie do korekcji czerwonych oczu 295
Ustawianie rozmiaru wskaźnika 295
Tryb Pet Eye 297
Korekcje miejscowe 298
Początkowe opcje pędzla korekcyjnego 298
Edytowanie pociągnięć pędzla korekcyjnego 300
Zapisywanie ustawień efektów 300
Pozycjonowanie poprawek miejscowych i ich edycja 300
Maskowanie automatyczne 302
Podglądanie obszarów pociągnięć pędzla 304
Upiększanie ujemną wartością Clarity 304
Ręczne kolorowanie w trybie Color 306
Miejscowe korekcje z użyciem suwaka Temperature 308
Miejscowe korekcje z użyciem suwaka Shadows 310
Ustawianie Clarity i Sharpness 312
Narzędzie filtra połówkowego 314
Edytowanie pędzlem efektu filtra połówkowego 317
Filtr radialny 319
Korekcja ostrości krawędzi z użyciem filtra radialnego 321
Panel History 323
Panel Snapshots 324
Jak synchronizować migawki? 326
Ułatwianie pracy 328
Tworzenie kopii wirtualnych 328
Wybieranie nowego oryginału spośród kopii wirtualnych 328
Synchronizacja ustawień Develop 330
Tryb Auto Sync 330
Lightroom i Camera Raw 332
Oglądanie edycji z Lightrooma w Camera Raw 332
Oglądanie edycji z Camera Raw w Lightroomie 332
Utrzymywanie synchronizacji ustawień Lightrooma 333
Synchronizacja Lightrooma z Camera Raw 334
Kopiowanie i wklejanie ustawień Develop 336
Stosowanie poprzednich ustawień Develop 336

Kup książkę Poleć książkę

Zapisywanie ustawień Develop w postaci szablonów 338
Ustawienia szablonów z Auto Tone 339
Sztuka tworzenia szablonów Develop 339
Tworzenie nowych szablonów Develop 340
Jak działają szablony? 341
Jak uniknąć skażenia szablonów? 342
Resetowanie ustawień szablonów Develop 345
Jak określić domyślne ustawienia Develop dla aparatu? 346

5. Sztuka czerni i bieli 349

Konwersja czarno-biała 350
Ustawienia trybu szarości w panelu Develop 350
Opcje konwersji na czerń i biel 352
Jak nie konwertować? 352
Konwersja z użyciem suwaka temperatury 354
Ręczne ustawianie trybu szarości 356
Efekt podczerwieni na zdjęciu czarno-białym 359
Precyzyjne dostrajanie czarno-białych zdjęć 362
Panel Split Toning 362
Dzielenie tonacji na kolorowym zdjęciu 364
Panel HSL: ustawienia odbarwiania 366
Metoda osiągania skali szarości w HSL 367
Korekcje za pomocą panelu Camera Calibration 367

6. Wyostrzanie i redukcja szumów 371

Wyostrzanie wejściowe na dobry początek 372
Ulepszone przetwarzanie zdjęć RAW w Lightroomie 373
Wyostrzanie wyjściowe 375
Domyślne ustawienia panelu Detail 375
Szablony ustawień wyostrzania 375
Wyostrzanie — portrety 376
Wyostrzanie — krajobrazy 377
Przykładowe wyostrzanie obrazu 378
Ocenianie w skali 1:1 379
Wyostrzanie z naciskiem na luminancję 379
Suwaki efektów wyostrzania 379
Suwak Amount 380
Suwak Radius 382
Opcje modyfikujące 384
Suwak Detail 384
Interpretowanie podglądu wyostrzania w skali szarości 387
Suwak Masking 387

Kup książkę Poleć książkę

Tryb podglądu suwaka Masking 388
Jak stosować ustawienia wyostrzania? 390
Kreatywne wyostrzanie 392
Wprowadzanie rozmycia miejscowego 394
Redukcja szumów 396
Redukcja szumu luminancji 396
Redukcja szumu kolorowego 398
Wskazówki do redukcji szumów 398
Korekcje szumu kolorowego 399
Suwak Color Smoothness 400
Selektywna redukcja szumów 402
Selektywna redukcja morowania 403
Usuwanie morowania ze zdjęć w formacie innym niż RAW 405

7. Eksportowanie z Lightrooma 407

Otwieranie zdjęć w Photoshopie 408
Opcje edycji w Photoshopie 408
Edycja w Photoshopie 409
Edycja w dodatkowym programie zewnętrznym 410
Otwieranie zdjęć w formatach innych niż RAW 411
Tworzenie szablonów dodatkowego edytora zewnętrznego 411
Opcje nazw plików edytowanych zewnętrznie 412
Opcje formatu i inne ustawienia plików 412
Kompatybilność z Camera Raw 413
Jak używać opcji edycji zewnętrznej? 414
Z Lightrooma do Photoshopa i z powrotem 416
Rozszerzona edycja w Photoshopie 420
Linkowanie zdjęć z Photoshopa w Lightroomie jako obiektów inteligentnych 423
Eksportowanie z Lightrooma 424
Szablony eksportu 424
Miejsce eksportowania 424
Eksportowanie do tego samego folderu 426
Nazewnictwo plików 428
Ustawienia plików 428
Skalowanie obrazu 429
Opcje rozmiaru w eksporcie DNG 430
Kiedy interpolować? 431
Wyostrzanie wyjściowe 432
Metadane 432
Znaki wodne 433
Jak tworzyć nowe znaki wodne? 434
Postprocessing 435

Kup książkę Poleć książkę

Dodawanie zadań eksportu w Lightroomie 436
Eksportowanie zdjęć z katalogu na płytę CD lub DVD 440
Eksportowanie zdjęć z katalogu jako załączników do e-maili 441
Wtyczki eksportu 444
Eksportowanie plików wideo 445

8. Drukowanie 447

Moduł Print 448
Panel Layout Style 450
Panel Image Settings 450
Panel Layout 453
Marginesy i siatka strony 454
Panel Guides 455
Drukowanie wielu komórek 456
Panel Page 458
Jak dodać do wydruku ramkę fotograficzną? 460
Page Options 462
Photo Info 463
Picture Package i Custom Package 464
Panel Image Settings 464
Panel Rulers, Grid & Guides 464
Panel Cells 464
Układ Custom Package 468
Panel Page w układach Picture Package/Custom Package 471
Page Setup 472
Rozdzielczość wydruku 473
Panel Print Job 474
Zarządzanie kolorem w panelu Print Job 474
Procedura drukowania w Lightroomie 474
Ustawienia drukowania Managed by Printer (Mac) 475
Ustawienia drukowania Managed by Printer (PC) 476
Opcje Print Adjustment 477
Drukowanie 478
Tryby drukowania 479
Wyostrzanie wydruku 479
Druk 16-bitowy 480
Drukowanie do pliku JPEG 480
Drukowanie z własnymi profilami 481
Ustawienia drukowania z zarządzaniem przez Lightrooma (Mac) 482
Ustawienia drukowania z zarządzaniem przez Lightrooma (PC) 483
Sposób wizualizacji 484

Kup książkę Poleć książkę

Korekta na ekranie przed wydrukiem 485
Nie zawsze dostajemy to, co widzimy 485
Korekta na ekranie w praktyce 487
Podgląd zmian 488
Opcje widoku Before 492
Zapisywanie własnych szablonów 493

9. Prezentowanie swoich prac 495

Moduł Book 496
Tworzenie nowego albumu 497
Panel Book Settings 498
Eksport albumu do formatu PDF lub JPEG 499
Panel Preview 499
Pasek narzędzi 500
Panel Auto Layout 500
Auto Layout Preset Editor 500
Edytowanie stron albumu 502
Edytowanie okładek 504
Panel Page 506
Oznaczanie układów jako ulubionych 506
Dodawanie numerów stron do układu 506
Zachowywanie własnych układów stron 506
Panel Guides 507
Panel Cell 508
Panel Text 508
Tekst w układzie strony 508
Automatyczne dodawanie tekstu 509
Panel Type 510
Opcje Character panelu Type 510
Opcje narzędzia korekcji miejscowej 512
Opcje Frame panelu Type 512
Panel Background 512
Edycja na ekranie przed drukowaniem 513
Publikowanie albumu 513
Moduł Slideshow 514
Widok edytora slajdów w obszarze głównym 516
Panel Layout 517
Panel Options 518
Panel Overlays 520
Tworzenie własnej wizytówki 521
Dodawanie nakładek z własnym tekstem 522
Praca z kotwicami 524

Kup książkę Poleć książkę

Panel Backdrop 526
Panel Titles 528
Panel Music 529
Panel Playback 530
Efekty ruchu i zbliżenia 530
Ustawienia ekranów i jakości odtwarzania w panelu Playback 531
Tryb manualny 531
Podgląd i odtwarzanie 531
Poruszanie się wśród zdjęć z pokazu slajdów 532
Natychmiastowy pokaz 532
Pokazy slajdów i wybieranie zdjęć 532
Panel Template Browser 533
Tworzenie kolekcji modułu Slideshow 533
Eksportowanie pokazu slajdów 534
Eksportowanie pokazu slajdów do pliku PDF 535
Eksportowanie pokazu slajdów do plików JPEG 536
Eksportowanie pokazów slajdów do plików wideo 536
Eksportowanie filmu poklatkowego 537
Moduł Web 538
Panel Layout Style 540
Galerie HTML i HTML5 540
Domyślny układ galerii HTML 541
Układ Grid Gallery (HTML5) 542
Niezależne style galerii 543
Panel Site Info 544
Panel Color Palette 545
Wybieranie schematu kolorystycznego 545
Panel Appearance 547
Ustawienia Appearance dla galerii HTML 547
Ustawienia Appearance dla galerii HTML5 548
Panel Image Info 549
Dodawanie tytułów i opisów 549
Dostosowywanie informacji tytułu i opisu 550
Tworzenie własnego szablonu tekstowego 552
Panel Output Settings 554
Przeglądanie galerii internetowych 554
Wygląd zdjęć w modułach Slideshow i Web 555
Kolory w module Slideshow 555
Kolory w module Web 555
Eksportowanie galerii internetowej 556
Wysyłanie galerii internetowej na serwer 557
Zarządzanie wysłanymi plikami 561

Kup książkę Poleć książkę

Panel Template Browser 561
Tworzenie kolekcji modułu Web 561

10. Zarządzanie zdjęciami w Lightroomie.....563

Praca z metadanymi 564
Różne rodzaje metadanych 564
Szybkie wyszukiwanie z użyciem metadanych 566
Panel Metadata 568
Tryby oglądania panelu Metadata 568
Metadane ogólne i EXIF 570
Nazwa pliku 570
Pliki dodatkowe 570
Nazwa kopii 570
Status metadanych 572
Wykadrowane zdjęcia 573
Przedstawianie daty 573
Edycja czasu wykonania zdjęcia 573
Model i numer seryjny aparatu 574
Dane artysty w formacie EXIF 574
Niestandardowe metadane 575
Szablony metadanych 576
Edytowanie i kasowanie szablonów metadanych 578
Metadane IPTC 578
Metadane IPTC Extension 580
Skuteczniejszy sposób dodawania metadanych 581
Edytowanie metadanych i zdjęcia wybrane 582
Linki do poczty i stron internetowych 584
Status prawa autorskiego 585
Panele Keywording i Keyword List 586
Sposoby dodawania słów kluczowych 588
Prywatne metadane 588
Synonimy: ukryte słowa kluczowe 589
Stosowanie istniejących słów kluczowych i zarządzanie nimi 590
Opcje autouzupełniania 590
Usuwanie słów kluczowych 592
Hierarchia słów kluczowych 592
Filtrowanie słów kluczowych 593
Importowanie i eksportowanie hierarchii słów kluczowych 593
Domyślne słowa kluczowe 594
Sugestie słów kluczowych 595
Zestawy słów kluczowych 596
Tworzenie własnych zestawów słów kluczowych 597

Kup książkę Poleć książkę

Narzędzie Painter 598
Narzędzie Painter w trybie kolekcji docelowej 600
Tryb widoku People 600
Widok Single Person 606
Rozwijanie i zwijanie zestawów 606
Pasek narzędzi w widoku People 607
Personalne słowa kluczowe 608
Eksportowanie personalnych słów kluczowych 610
Filtrowanie i wyszukiwanie zdjęć 611
Filtrowanie zdjęć w katalogu 611
Trzy sposoby filtrowania katalogu 612
Filtrowanie zdjęć na taśmie filmowej 613
Dodawanie folderów jako ulubionych 614
Filtrowanie zdjęć oznaczonych flagami 614
Opcje filtrowania 614
Tworzenie grup przefiltrowanych zdjęć na taśmie filmowej 614
Filtrowanie według etykiet kolorowych 615
Filtrowanie kopii wirtualnych i oryginałów 617
Filtrowanie podfolderów 618
Wybieranie grup zdjęć za pomocą filtrów 619
Pasek filtrów 620
Układ paska filtrów 621
Filtrowanie tekstowe 621
Zasady wyszukiwania 622
Łączenie zasad wyszukiwania 623
Doskonalenie wyszukiwań tekstowych 623
Filtrowanie po atrybutach 624
Filtrowanie według metadanych 624
Opcje filtrowania według metadanych 625
Kategorie filtrów metadanych 626
Znajdowanie zaginionych zdjęć 627
Własne ustawienia filtrowania 628
Wyszukiwanie pustych pól 628
Wyszukiwanie bez zawartości 629
Wyszukiwanie zaawansowane 631
Publikowanie zdjęć z użyciem Lightrooma 633
Zapisywanie i odczytywanie metadanych 637
Zapisywanie metadanych w pliku 639
Śledzenie zmian metadanych 639
Opcje odczytywania/zapisywania XMP 641
Gdzie leży prawda? 644
Synchronizowanie ustawień metadanych 645

Kup książkę Poleć książkę

Sortowanie zdjęć 646
Funkcje sortowania 647
Metoda sortowania po tekście etykiety 649
Geotagowanie zdjęć 650
Urządzenia GPS 650
Jak umieszczać metadane GPS w zdjęciu? 651
Odwrotne geokodowanie 652
Moduł Map 652
Nawigacja 653
Pasek filtrowania lokalizacji 654
Wczytywanie rejestru GPX 654
Dopasowywanie zdjęć do zapisanego rejestru 655
Edytowanie pinezek 657
Ręczne geotagowanie zdjęć w module Map 658
Permanentne odwrotne geokodowanie zdjęć 660
Eksportowanie plików w zakodowanym GPS 660
Panel Saved Locations 661

Dodatek. Preferencje i ustawienia Lightrooma.....663

Preferencje ogólne 664
Ekran powitalny 664
Aktualizacje 664
Wybór katalogu 665
Opcje importowania 665
Dźwięki i przypomnienia o zakończeniu 666
Preferencje szablonów 666
Ustawienia powiązane z aparatem 667
Sekcja Location 667
Sekcja Lightroom Defaults 667
Preferencje edycji zewnętrznej 668
Preferencje obsługi plików 668
Import DNG Creation 669
Opcje konwersji i eksportu DNG 671
Kompresja DNG 671
DNG z kompresją stratną 672
Sprawdzanie statusu metadanych pliku DNG 672
Sprawdzanie plików DNG 673
Opcje odczytu metadanych 674
Opcje tworzenia nazw plików 674
Ustawienia pamięci podręcznej Camera Raw i plików wideo 674
Preferencje interfejsu 675

Kup książkę Poleć książkę

Znaki końca paneli 676
Własne znaki końca paneli 676
Personalizacja ekranu powitalnego 677
Rozmiar czcionki paneli 677
Zgaszone światła 678
Tło 678
Wpisywanie słów kluczowych 678
Preferencje taśmy filmowej 678
Ulepszenia interfejsu 679
Preferencje Lightroom mobile 680
Korzystanie z Lightrooma mobile 683
Co może i czego nie może Lightroom mobile 684
Udoskonalenia Lightrooma mobile 685
Tworzenie zsynchronizowanej kolekcji 686
Kolekcje Lightrooma mobile 688
Podgląd Lightroom Web 689
Zarządzanie widokiem Lightroom Web przez Lightrooma na komputerze 691
Wgrywanie plików za pośrednictwem interfejsu Lightroom Web 693
Usuwanie zdjęć z kolekcji przez widok Lightroom Web 695
Ustawienia i szablony Lightrooma 697
Plik preferencji Lightrooma 697
Dostęp do zapisanych ustawień szablonów 698
Dostosowywanie zawartości Lightrooma 699
Włamywanie się do zawartości Lightrooma 699
Dane podglądów Lightrooma 701
Informacje systemowe 702
Idealny komputer dla Lightrooma 702
RAM 703
Karta graficzna 703
Dyski twarde 703
Konfiguracje dysków 704
RAID paskowy 704
RAID dublowany 704
Dublowany system paskowy 705
RAID 5 705
Po prostu parę dysków 705

Skorowidz 707

Kup książkę Poleć książkę

1 Wprowadzenie do Adobe Photoshop Lightroom

Wprowadzenie do głównych opcji Lightrooma przedstawiające typowy przykład organizacji pracy w studiu

Witaj w Adobe Photoshop Lightroom, programie do przetwarzania obrazu i zarządzania zdjęciami, który zaprojektowano w celu zaspokojenia potrzeb każdego fotografa cyfrowego. Niniejsza książka objaśnia działanie wszystkich głównych narzędzi w Lightroomie oraz dostarcza inspiracji i porad mówiących, jak korzystać z niego w najlepszy sposób. Przedstawia również wskazówki, jak przystosować komputer i jak uzyskać najlepsze rezultaty dla plików pochodzących z aparatu cyfrowego.

Lightroom został stworzony od podstaw, aby zapewnić współczesnym fotografom cyfrowym narzędzia, jakich najbardziej im potrzeba. Odzwierciedla to sposób, w jaki program rozdziela poszczególne zadania na osobne moduły, a także to, że jest on w stanie przetwarzać dużą liczbę zdjęć naraz oraz pozwala archiwizować i szybko odnajdywać obrazy. Ale zanim zagłębię się w szczegóły, zacznę od wyjaśnienia głównych założeń Lightrooma, podstawowych ustawień preferencji oraz interfejsu użytkownika.

Obecnie Lightroom dostępny jest jako produkt na licencji ciągłej pod nazwą Adobe Photoshop Lightroom 6 oraz w ramach subskrypcji w chmurze pod nazwą Adobe Photoshop Lightroom CC. Sposób zakupu przesądzi zatem o tym, jaka nazwa będzie wyświetlała się na wizytówce programu oraz na ekranie powitalnym. W tej książce na wszystkich ilustracjach pojawia się Lightroom 6, jednak na tym etapie program jest identyczny z obecną wersją Lightroom CC. Przyszłe aktualizacje będą omawiane na stronie internetowej oryginalnego wydania tej książki.

Kup książkę Poleć książkę

UWAGA

Możesz zauważyć, że Lightroom ma stały układ interfejsu, w którym da się jedynie zmieniać widoczność modułów i ich paneli, ale nie można ułożyć ich w innej kolejności lub swobodnie rozmieszczać. Traktuję to jako zaletę, ponieważ w pracy z Lightroomem użytkownik zawsze wie, gdzie co jest. W innych programach, takich jak Photoshop, ludzie zwykle personalizują interfejs, zmieniając ułożenie paneli i ich wygląd. Kiedy mam posłużyć się cudzym komputerem, potrzebuję czasu, by zorientować się, gdzie co znaleźć w tej kopii programu. Natomiast w Lightroomie interfejs zawsze jest taki sam i nigdy nie ma problemu ze znalezieniem konkretnego panelu czy narzędzia.

Czym jest Adobe Photoshop Lightroom?

Lightroom to jednocześnie wysokiej jakości program do obróbki obrazów oraz system zarządzania bazą zdjęć. Inspiratorem rozwoju Lightrooma jest jego naczelny architekt, Mark Hamburg, kiedyś główny specjalista pracujący nad programem Adobe Photoshop. Przez wiele lat on i reszta zespołu w Adobe przyglądali się dokładnie pracy fotografów cyfrowych i problemom, jakim stawiają oni czoła przy przetwarzaniu ogromnych ilości zdjęć i zarządzaniu nimi. Lightroom jest wynikiem tych właśnie obserwacji. Jest on nie tyle pojedynczym, monolitycznym programem, ile pakietem modułów aplikacji, które łączą się, tworząc idealne środowisko pracy dla fotografów cyfrowych.

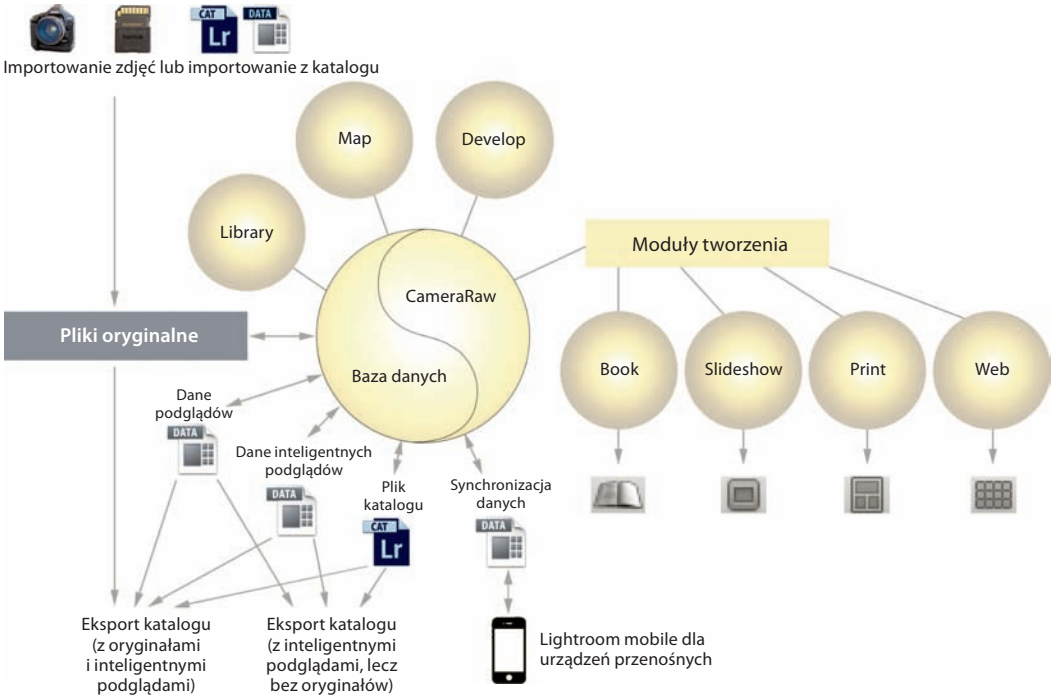
Zachowanie prostoty

Jednym z najwcześniejszych celów projektu Lightroom było zmniejszenie od samego początku stopnia komplikacji, a podstawową zasadą było osiągnięcie „nierozsądnej prostoty". Narzędzia w Lightroomie są zatem zaprojektowane w sposób, który usprawnia zarządzanie obrazami oraz proces ich edycji, tak aby z punktu widzenia użytkownika zachodziły one najpłynniej i najprościej jak to możliwe. Celem programu jest dostarczenie fotografom narzędzi, których najbardziej potrzebują, przy jednoczesnym wyeliminowaniu konieczności szukania skomplikowanych obejść. Zobaczysz, że w znacznej części się to powiodło. Lightroom nie zawiera skomplikowanych okienek z preferencjami ani nie wymaga żadnej szczególnej optymalizacji ustawień przed rozpoczęciem pracy. Na przykład nie ma tu konfiguracji ustawień zarządzania kolorami, ponieważ Lightroom zarządza nimi automatycznie, bez większego udziału użytkownika. Proces drukowania jest bardzo logiczny, a gdy już raz się go uruchomi, bardzo łatwo jest z nim pracować. Niemniej jednak w miarę rozwoju programu naczelna zasada prostoty musiała niekiedy ustąpić miejsca na rzecz wprowadzanych nowych opcji i możliwości czy też nowych modułów.

Konstrukcja modułowa

Lightroom stworzono od podstaw, co pozwoliło inżynierom oprzeć się na własnym doświadczeniu i sposobie działania Photoshopa w celu opracowania zupełnie nowego programu przystosowanego do współczesnych wymagań przetwarzania obrazów. Lightroom składa się z samodzielnych, stanowiących zamkniętą całość modułów, osadzonych wokół jądra zawierającego silnik przetwarzania obrazów oraz silnik bazy zdjęć. Każdy z tych modułów zawiera osobny zestaw funkcji. W Lightroomie znajdziemy teraz siedem oddzielnych modułów: *Library* (biblioteka), *Develop* (przetwarzanie), *Map* (mapa), *Book* (album), *Slideshow* (pokaz slajdów), *Print* (drukowanie) i *Web* (internet). Na rysunku 1.1 przedstawiono podsumowanie organizacji pracy w Lightroomie. Można ją rozpocząć od zaimportowania zdjęć lub filmów

Kup książkę Poleć książkę



Rysunek 1.1. *Lightroom stworzono z użyciem systemu architektury modularnej. W jego sercu znajdują się silniki obróbki obrazów Camera Raw oraz bazy zdjęć katalogu. Program zaprojektowano w taki sposób, aby każdy oddzielny moduł mógł sięgnąć do tych dwóch centralnych składników. To zapewnia mu prędkość i zdolność przystosowania się. W wersji 5.4 wprowadzono Lightrooma mobile, czyli wersję programu dostępną dla urządzeń mobilnych, oraz możliwość synchronizacji kolekcji zdjęć za pośrednictwem serwerów chmury Adobe Creative Cloud, dzięki czemu przeglądanie zdjęć oraz ich podstawowa obróbka stały się możliwe za pomocą iPada oraz iPhone'a firmy Apple*

do Lightrooma z karty pamięci aparatu, bezpośrednio z (obsługiwanego) aparatu połączonego „na uwięzi", z plików na dysku twardym albo z innego katalogu. Oryginalne pliki są przechowywane w wybranej przez użytkownika lokalizacji. Kiedy pliki zostaną zaimportowane, można je w programie przetwarzać i zarządzać nimi bez modyfikowania oryginałów. Wszystko, co robisz w Lightroomie w różnych modułach, zapisywane jest automatycznie w głównym pliku katalogu, w którym wszystkie informacje o edycji przechowywane są niezależnie od oryginalnych zdjęć. Jak widać na rysunku 1.1, dane z katalogu Lightrooma można wyeksportować albo jako pełny katalog z kopiami oryginalnych zdjęć oraz plikami inteligentnych podglądów, albo w lekkiej wersji składającej się tylko z katalogu plików przetworzonych w Lightroomie oraz inteligentnych i zwykłych podglądów fotografii. Możliwa jest też synchronizacja kolekcji z Lightroomem mobile (patrz dodatek). Moduły tworzenia służą do opracowywania różnych rodzajów materiałów wyjściowych w Lightroomie, takich jak albumy, pokazy slajdów, odbitki czy galerie internetowe.

UWAGA

Do przełączania modułów na macintoshu można użyć następujących skrótów klawiaturowych (użytkownicy PC powinni użyć *Ctrl*+*Alt*+cyfra):

***Command*+*Alt*+*1*, aby wybrać *Library*,**

***Command*+*Alt*+*2*, aby wybrać *Develop*,**

***Command*+*Alt*+*3*, aby wybrać *Map*,**

***Command*+*Alt*+*4*, aby wybrać *Book*,**

***Command*+*Alt*+*5*, aby wybrać *Slideshow*,**

***Command*+*Alt*+*6*, aby wybrać *Print*,**

***Command*+*Alt*+*7*, aby wybrać *Web*,**

***Command*+*Alt*+strzałka w górę, aby wrócić do poprzedniego modułu.**

Dodatkowo *G* wybiera moduł *Library* w trybie *Grid* (siatka), *E* wybiera moduł *Library* w trybie *Loupe* (lupa), a *D* wybiera moduł *Develop*.

Kup książkę Poleć książkę

UWAGA

Od wersji 4.3 Lightroom zapewniał wsparcie dla ekranów o wysokiej gęstości pikseli dla użytkowników komputerów MacBook Pro najnowszej generacji z wyświetlaczem Retina. Obecnie Lightroom współpracuje również z ekranami o wysokiej gęstości pikseli w rozdzielczości 150%, 200% i 250% dla urządzeń pracujących w systemie Windows. W takich przypadkach Lightroom może wyświetlić interfejs użytkownika, z kursorem włącznie, w rozdzielczości odpowiedniej dla takich urządzeń. To udoskonalenie pozwala właścicielom tych komputerów cieszyć się gładszym tekstem i ikonami w interfejsie programu. Jak do tej pory opcja ta jest dostępna dla podglądu w okienku *Import* i module *Slideshow*.

UWAGA

Przy tworzeniu inteligentnych podglądów możesz zarządzać zdjęciami poprzez moduł *Library*, edytować je w module *Develop*, jak również otagować je za pomocą modułu *Map*. Za pomocą inteligentnych podglądów możesz także stworzyć pokaz slajdów na ekranie, ale nie możesz go eksportować. Nie możesz też wykorzystać modułów *Print* lub *Web*, aby wydrukować odbitki lub eksportować galerię internetową. Nie jesteś również w stanie wygenerować albumu, chociaż możesz użyć modułu *Book* do utworzenia lub edytowania układu albumu.

Wydajność Lightrooma

Jeśli komputer, którego używasz, spełnia minimalne wymagania (patrz podrozdział „Co będzie potrzebne?"), to masz wszystko, czego potrzeba, by rozpocząć pracę w programie; sprawność jego działania będzie jednak zależna od wielkości zdjęć. Podane tu podstawowe specyfikacje są odpowiednie dla fotografii o niedużych rozmiarach, ale do osiągnięcia najlepszej wydajności potrzebny będzie z pewnością nowoczesny komputer z dwurdzeniowym procesorem, wyposażony w minimum 4 GB RAM. Przy odpowiedniej konfiguracji komputera można szybko poruszać się po zbiorach zdjęć, z łatwością stosować dopasowania obrazów oraz synchronizować ustawienia dla kolekcji lub folderu zdjęć. Przeszukiwanie katalogu zdjęć powinno działać szybko, a interfejs Lightrooma jest zaprojektowany w taki sposób, aby łatwo edytować w nim metadane i wykorzystywać je do wyszukiwania zdjęć. O ile to możliwe, do tworzenia podglądu Lightroom używa danych obrazów składowanych w pamięci podręcznej. Dzięki temu wygenerowanie pokazu slajdów lub galerii sieciowej nie zajmuje wiele czasu. W module *Print* potrzeba zaledwie kilku sekund, aby utworzyć plik do wydruku stykówek w trybie *Draft* (ekonomicznym). (Wynika to z faktu, że Lightroom drukuje bezpośrednio z wysokiej jakości podglądów obrazu, nie musi zaś tworzyć ich ponownie dla każdego obrazu przy użyciu pliku oryginalnego).

W każdej kolejnej wersji programu podejmowano różne kroki, by poprawić szybkość jego działania. W przypadku wersji omawianej w książce poprawiła się szybkość importowania zdjęć dla użytkowników komputerów Macintosh. Nowy silnik wideo powinien zapewnić lepsze wyświetlanie filmików, podjęto kroki, by praca z aparatem podłączonym bezpośrednio do komputera była bardziej niezawodna, a praca w module *Develop* powinna przebiegać szybciej, jeśli masz procesor Intela najnowszej generacji (Sandy Bridge lub Haswell), nie wspominając już o odpowiednim procesorze graficznym (GPU). Lightroom używa obecnie nowszej biblioteki plików JPG. Ta zmiana nie rzuca się w oczy, jednak powinna korzystnie wpłynąć na jakość eksportowanych plików JPG oraz skompresowanych ze stratami plików DNG tworzonych za pomocą Lightrooma. I wreszcie: moduły *Map* oraz *Web* zostały wyposażone we wbudowane elementy przeglądarki Chrome, co powinno zapewnić bardziej niezawodne funkcjonowanie tych modułów. Również inteligentne podglądy powinny przyspieszyć funkcjonowanie modułu *Develop*. Oczywiście jest to niekończący się wyścig wymagający nieustannego ulepszania sprzętu komputerowego, systemów operacyjnych i oprogramowania, ponieważ pliki z aparatów stają się coraz większe, a fotografowie robią coraz więcej zdjęć. Jednak na względnie szybkim komputerze Lightroom powinien dobrze radzić sobie z zarządzaniem dużym katalogiem.

Przetwarzanie w Adobe Camera Raw

Jeśli korzystasz z wtyczki Adobe Camera Raw w Bridge'u lub Photoshopie, część ustawień w module *Develop* w Lightroomie będzie wyglądać znajomo. Jest tak dlatego, że Lightroom korzysta z tego samego silnika przetwarzania Adobe Camera Raw (ACR), pierwotnie stworzonego przez

Kup książkę Poleć książkę

Thomasa Knolla, który razem ze swoim bratem Johnem Knollem był twórcą pierwszej wersji Photoshopa. Od tego czasu silnik rozwinął się i stał się jednym z najlepszych na rynku narzędzi do przetwarzania plików RAW. Obecnie Camera Raw obsługuje ponad 490 różnych zastrzeżonych formatów plików RAW, w tym — co być może najważniejsze — cały zakres cyfrowych lustrzanek firm Canon i Nikon. W ostatnich latach do Thomasa dołączyli Zalman Stern, Eric Chan, Max Wendt oraz Joshua Bury, którzy znacznie przyczynili się do rozwoju Camera Raw.

Ustawienia kolorystyczne

Lightroom jest przeznaczony głównie do pracy ze zdjęciami w formacie RAW, ale opcji dopasowania obrazu z modułu *Develop* można używać również w formatach TIFF, PSD lub JPG w trybach RGB, szarości, CMYK lub Lab (korekcja obrazu w Lightroomie zachodzi jednak zawsze w trybie RGB). Panele *Basic* (podstawowe) i *Tone Curve* (krzywa tonalna) zawierają intuicyjne opcje, za pomocą których łatwo ustawić kolory i tony w dowolnej fotografii, natomiast panel *B&W* (czarno-białe) stanowi elastyczny sposób konwersji na skalę szarości, w którym można ustawić równowagę danych kolorystycznych używanych do tworzenia monochromatycznej wersji kolorowego oryginału. Dokładniejsze zapoznanie się z programem pozwoli odkryć ustawienia dzielonej tonacji — nadające się zarówno do fotografii kolorowych, jak i czarno-białych — za pomocą których przy niewielkich eksperymentach można stworzyć dramatyczne efekty łączone. Moduł *Develop* dysponuje również wieloma innymi narzędziami służącymi do optymalizacji fotografii. Suwaki panelu *HSL/Color/B&W* (HSL/kolor/czarno-białe) zachowują się dokładnie tak, jak tego oczekujemy, więc z łatwością można manipulować jasnością i charakterystykami barwnymi wybranych kolorów. Dostępne są również narzędzia służące do usuwania plamek i korekt miejscowych. W Lightroomie 3 zauważyć można było znaczący skok jakości obrazów związany z ulepszeniem demozaikowania, wyostrzania i redukcji szumów. Nowy silnik przetwarzania zdjęć, o nazwie Process 2012, jest kontynuacją tego trendu i znacznie poprawia działanie suwaków panelu *Basic*.

Warto zwrócić uwagę na to, że ustawienia *Develop* w Lightroomie nie są destrukcyjne, a zapisywane są jako polecenia edycji w katalogu (mogą być też przechowywane razem z samym zdjęciem). To oznacza, że pojedynczy bazowy plik RAW można edytować na wiele różnych sposobów i eksportować lub drukować w różnych wielkościach bez potrzeby tworzenia dużej liczby wersji oryginału w odmiennych rozmiarach. Wszelkie zmiany i oceny z Lightrooma są rozpoznawane w aktualnych wersjach programów Bridge i Photoshop, podobnie jak etykiety i metadane. Jeśli będziesz edytował metadane w Lightroomie i zapiszesz wprowadzone zmiany w pliku, mogą one zostać odczytane w Bridge'u. Działa to też w drugą stronę. Jeśli na przykład dodasz słowa kluczowe i przypiszesz etykietę kolorową obrazowi w Bridge'u, zmiany zostaną odczytane w Lightroomie i uaktualnione w jego bibliotece — chociaż tu pojawia się pytanie, które ustawienia są poprawne, skoro pojedynczy obraz był modyfikowany w dwóch osobnych programach. W tej sytuacji Lightroom informuje o wszelkich konfliktach i pozwala Ci zadecydować.

UWAGA

Lightroom umożliwia pracę z plikami w formacie PNG, który jest obecnie używany przez wiele aplikacji fotograficznych w urządzeniach mobilnych. Pliki PNG można importować do Lightrooma, jednak przy wybraniu opcji *Edit in* plik zostanie otwarty w Photoshopie jako plik TIFF lub PNG. Pozwoli to zachować cechy przejrzystości oryginału (obszary te będą wyświetlane jako białe w Lightroomie). Niemniej jednak nie ma możliwości eksportowania z Lightrooma pliku w formacie PNG (poza eksportowaniem oryginalnego pliku PNG).

Kup książkę Poleć książkę

Zarządzanie biblioteką obrazów

Lightroom zaprojektowano w taki sposób, aby dawał możliwość elastycznej organizacji pracy spełniającej wymagania wszystkich typów fotografów. Pracę z nim zaczyna się od dokładnego wybrania obrazów, które chcemy dodać do katalogu programu. Od tego momentu sposób, w jaki Lightroom zarządza tymi obrazami, nie różni się znacznie od działania dowolnego innego menedżera plików. Większość przeglądarek jest czymś w rodzaju ulepszonych wersji Findera czy Eksploratora Windows, które są przydatne głównie do badania zawartości komputera i oglądania wszystkiego, co znajduje się na dysku lub w konkretnym folderze. Podstawowa różnica w Lightroomie polega na tym, że pozwala on kontrolować, które obrazy i filmy zostaną zaimportowane do jego katalogu. Pliki mogą być importowane z karty pamięci aparatu, bezpośrednio z aparatu (przy użyciu panelu *Tethered Capture* [fotografowanie „na uwięzi"]) lub kopiowane z istniejącego folderu. Można również nakazać Lightroomowi dodawanie zdjęć do katalogu przez importowanie ich z bieżącego folderu. Po zaimportowaniu plików do katalogu Lightrooma wszystko, co zachodzi w programie (na przykład zmiany nazw folderów lub plików, ich usuwanie lub przenoszenie), zostanie odzwierciedlone na poziomie systemu. Przy kasowaniu mamy opcję usunięcia pliku wyłącznie z katalogu albo przesunięcia go do kosza w celu ostatecznego skasowania. Praca z panelem *Folders* (foldery) w Lightroomie jest więc podobna do pracy z hierarchicznym drzewem folderów w menedżerze plików, z tym że drzewko w panelu *Folders* pokazuje wyłącznie te pliki, które wybraliśmy, aby były częścią katalogu, i nic poza tym. Oczywiście zarządzanie hierarchicznymi folderami sprawdza się dobrze, o ile pamiętamy, w którym folderze znajdują się zdjęcia. Przy pracy z tysiącami fotografii wkrótce okazuje się jednak, że nie jest to już praktyczne rozwiązanie. Lightroom może przechowywać wszystkie zdjęcia w zgrabnej hierarchii folderów, ale jego potęga jako menedżera obrazów ujawnia się, kiedy użyjemy opcji z paska *Filter* (filtr), aby wyszukać obrazy w katalogu. Kiedy wypracuje się nawyk nadawania opisowych słów kluczowych przy każdym importowaniu partii zdjęć, o wiele prościej jest przeszukiwać archiwum i szybko znajdować konkretne zdjęcie.

Porównanie z Photoshopem

Od wielu lat Photoshop na dobrą sprawę dominował na rynku programów do edycji pikselowej i nieustannie dostosowywał się do rozmaitych potrzeb różnych typów użytkowników, od projektantów graficznych, przez ilustratorów, po twórców efektów specjalnych pracujących w przemyśle filmowym. Jest on bardzo potężnym programem do edycji obrazu, zawierającym szeroki zakres narzędzi dostosowanych do wymagań każdego użytkownika, a w miarę upływu czasu stawał się coraz bardziej złożony. Kiedy bracia Thomas i John Knollowie zaczęli tworzyć Photoshopa, nie mogli przewidzieć tego, jak rozwinie się program, co jego użytkownicy będą robili z nim w przyszłości, a tym bardziej technologicznych wymagań, jakie będą stawiały zdjęcia cyfrowe. Photoshop powstał jako program do edycji pojedynczych obrazów w czasie rzeczywistym (w odróżnieniu od rozwiązania z przetwarzaniem odroczonym), a dziedzictwo tej podstawowej architektury doprowadziło do konieczności zawarcia wielu kompromisów wraz ze zwiększaniem się liczby jego opcji.

Kup książkę Poleć książkę

Wielu autorów porad do Photoshopa uwielbia pisać o czymś, co określają mianem „prostych technik photoshopowych", po czym następuje osiem stron instrukcji krok po kroku (zanim ktoś się zdenerwuje, przyznaję, że sam jestem równie winny, jeśli chodzi o pisanie o Photoshopie!). Istnieje też mnóstwo sprzecznych porad typu „nie używaj opcji *Konwertuj do skali szarości*, żeby przekonwertować zdjęcie na czarno-białe" albo „nie używaj okienka *Jasność/Kontrast* do ustawiania jasności i kontrastu". Czasami jednak nie da się zupełnie uniknąć takich detali, gdyż napisanie mniej tylko zwiększyłoby zamęt. Na dodatek niektóre opcje, takie jak polecenie *Jasność/Kontrast*, są w Photoshopie od tak dawna, że niemądrze byłoby je teraz usuwać. Lightroom nie musi stawiać czoła takiemu dziedzictwu. Nie ma konieczności stosowania złożonych obejść, aby osiągnąć optymalne wyniki, a opcje modułu *Develop* robią dokładnie to, co im każemy.

Jako że Lightrooma budowano od zera, program zaprojektowano tak, aby nie tylko odpowiadał na aktualne, ale i przewidywał przyszłe potrzeby. Spójrzmy na przykład na korekcje obrazu. Kiedy stosujemy kolejne dopasowania zdjęcia w Photoshopie, obraz stopniowo się pogarsza. Lightroom pozwala natomiast wprowadzać tyle korekcji i zmian, ile chcemy, ale w praktyce wykonuje je jako pojedynczą zmianę, w momencie kiedy przechodzimy do edycji w Photoshopie albo eksportujemy obraz jako grafikę o stałych pikselach.

Wtyczki Adobe Camera Raw, używane zarówno przez Bridge'a, jak i przez Photoshopa, dają taki sam poziom elastyczności, ale jedynie do momentu zamiany pliku RAW na obraz pikselowy do edycji w Photoshopie. W Lightroomie zdjęcia w katalogu są jak cyfrowe negatywy. Niezależnie od tego, czy są to pliki RAW, PSD, TIFF, czy JPEG, zawsze są one zachowywane w oryginalnym stanie przez cały proces pracy w Lightroomie. Można tworzyć pokazy slajdów czy galerie sieciowe lub przygotowywać wydruk bez konieczności przekształcania oryginału w obraz o stałych pikselach na którymkolwiek etapie.

UWAGA

Kiedy zaczynasz przenosić zdjęcia do programu, nie oznacza to konieczności zamykania się wyłącznie w Lightroomie, tak jak zdarza się w przypadku innych aplikacji. Lightroom jest na tyle elastyczny, że umożliwia jednoczesną pracę w Bridge'u i w innych przeglądarkach zdjęć.

Integrowanie Lightrooma z Photoshopem

Ludzie często pytają, czy Lightroom kiedykolwiek będzie w stanie zupełnie zastąpić Photoshopa. Wątpię w to, gdyż Photoshop pozostanie jednak specjalistycznym narzędziem do retuszowania pojedynczych zdjęć, tworzenia kompozycji obrazów i innych ważnych zadań produkcyjnych, takich jak konwertowanie na tryb CMYK. Można jednak używać Lightrooma do wielu czynności, które do tej pory przeprowadzano w Bridge'u lub Photoshopie. Lightroom ma tak ogromne możliwości retuszu, że być może zaczniesz przetwarzać swoje zdjęcia wyłącznie w nim. Moim zdaniem jest idealny jako interfejs do importowania nowych obrazów i budowania na komputerze łatwej do przeszukiwania bazy fotografii. Kiedy zdjęcia znajdują się już w Lightroomie, udostępnia on wszystkie potrzebne opcje wybierania zdjęcia do edycji, grupowania plików i zmiany ich nazw, a także możliwość korekcji w module *Develop*. Kiedy fotografie są już gotowe do przeniesienia do programu Photoshop, można użyć polecenia *Photo/Edit in Photoshop* (zdjęcie/edytuj w Photoshopie) albo *File/Export* (plik/eksportuj), aby utworzyć wyeksportowane wersje oryginałów.

Gdy skończy się Twoja subskrypcja Lightrooma

Mimo że nadal możesz kupić Lightrooma jako produkt na stałej licencji, możesz też z niego korzystać w ramach subskrypcji za pośrednictwem Adobe Creative Cloud. Użytkownicy zastanawiają się oczywiście, czy nadal będą mieli dostęp do swoich katalogów, gdy subskrypcja wygaśnie, ale nie obawiaj się — wciąż będziesz wówczas mógł uruchomić program i korzystać ze swoich plików. Nieaktywne staną się jedynie moduły *Develop* i *Map*; przestanie również działać synchronizacja z Lightroomem mobile.

Kup książkę Poleć książkę

WSKAZÓWKA

Aby zobaczyć, czy zdjęcia RAW z Twojego aparatu będą obsługiwane w Lightroomie, wejdź na stronę Adobe Photoshop Web pod adresem *helpx.adobe.com/photoshop/camera-raw.html*.

Aparaty mogące robić zdjęcia RAW w formacie Digital Negative (DNG) również są obsługiwane przez Lightrooma. Format DNG ma wiele zalet. Jako niezależny format RAW może zawierać edytowane zewnętrznie metadane XMP (nie trzeba tworzyć plików towarzyszących *.xmp*). Na dodatek DNG to standardowy format otwarty, oferuje zatem lepszą obsługę długoterminową

Co będzie potrzebne?

Lightroom został zaprojektowany na użytek fotografów pracujących ze zdjęciami cyfrowymi. Program obsługuje obrazy JPEG, TIFF, RAW i wideo. Jeśli Twój aparat może fotografować w formacie RAW, sugeruję w nim właśnie robić zdjęcia, o ile to tylko możliwe. Aktualnie Lightroom obsługuje ponad 350 różnych formatów RAW.

Potrzebny będzie także komputer spełniający minimalne wymagania określone poniżej. Chociaż możliwe jest uruchomienie Lightrooma przy minimalnej ilości RAM-u, z pewnością skorzysta on z dowolnej większej ilości pamięci, więc wskazane jest zainstalowanie na komputerze co najmniej 4 GB. Pomoże — oczywiście — wybór komputera o dużej prędkości procesora. Chociaż do zainstalowania i uruchomienia Lightrooma nie potrzeba dużo miejsca na dysku, należy dobrze przemyśleć sposób przechowywania plików archiwalnych. Niektórzy z łatwością mogą wykonać 10 GB (albo i więcej) zdjęć jednego dnia. Przy ich eksporcie do plików TIFF czy PSD wymagane miejsce może wzrosnąć znacznie w krótkim czasie. Tutaj przedstawione są minimalne wymagania dla komputerów Mac i PC. Zauważ, że Lightroom nie obsługuje już systemu Windows Vista ani systemów 32-bitowych.

Mac

Wielordzeniowy procesor Intel z obsługą technologii 64-bitowej

Mac OS X 10.8 lub nowszy

2 GB pamięci RAM (a najlepiej 4 GB lub więcej)

2 GB miejsca na dysku

Monitor kolorowy o rozdzielczości 1024×768 lub większej

Połączenie z internetem (przy pierwszym uruchomieniu i potem dla niektórych funkcji związanych z internetem)

Napęd DVD-ROM

PC

Procesor Intel Pentium 4 lub AMD Athlon 64

Windows 7 z dodatkiem Service Pack 1 lub Windows 8 (64-bitowy)

2 GB pamięci RAM (najlepiej 4 GB lub więcej)

2 GB na dysku

Monitor kolorowy o rozdzielczości 1024×768 lub większej

Połączenie z internetem (przy pierwszym uruchomieniu i potem dla niektórych funkcji związanych z internetem)

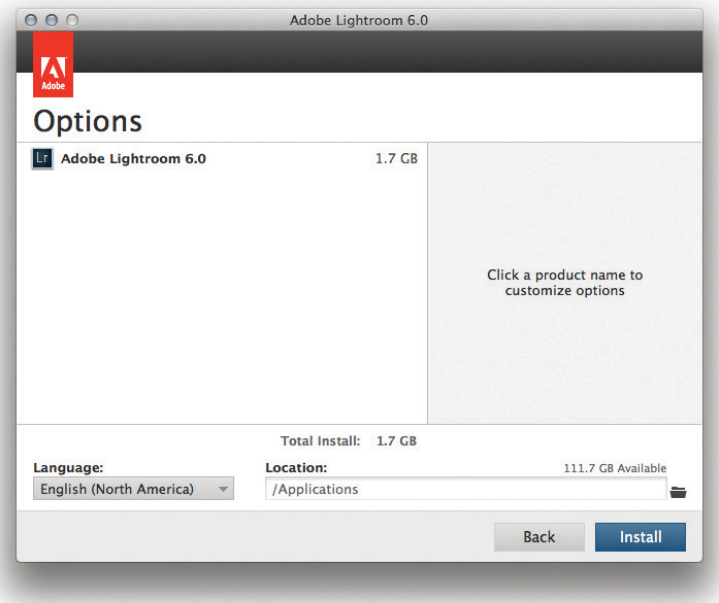
Napęd DVD-ROM

Kup książkę Poleć książkę

Instalowanie Lightrooma

Proces instalacji Lightrooma powinien być stosunkowo prosty. Trzeba jedynie pobrać program lub włożyć do napędu instalacyjną płytę DVD i uruchomić instalator. Na rysunku 1.2 widać okno instalacyjne w systemie Mac OS, a na rysunku 1.3 wersję dla PC. Następnie należy wprowadzić swój identyfikator Adobe i zaakceptować umowę licencyjną Adobe Software. Wybierz, na jakim dysku chcesz zainstalować Lightroom, i gotowe. Jeśli komputer, na którym instalujesz program, nie jest podłączony do internetu, będziesz miał tydzień na to, by się połączyć i zarejestrować program. Po upływie tego czasu Lightroom przejdzie w tryb dezaktualizacji, a moduły *Develop* i *Map* staną się nieaktywne do momentu, gdy połączysz się z internetem. Jeśli masz na komputerze wcześniejszą wersję Lightrooma, instalator sam będzie wiedział, co należy zrobić. Jeśli aktualizujesz już istniejący katalog programu, zostaniesz zapytany, czy chcesz, żeby Lightroom przeprowadził proces weryfikacji i sprawdził spójność aktualnego katalogu (patrz podrozdział „Aktualizacja starszej wersji katalogu Lightrooma"). Proces instalacji będzie się również wiązał z koniecznością aktualizacji poprzedniego pliku katalogu.

Umowa użytkownika programu Adobe Photoshop Lightroom pozwala zainstalować go na komputerze głównym i dodatkowym, takim jak laptop, ponieważ uznaje się, iż wielu użytkowników programów Adobe korzysta regularnie z więcej niż jednego komputera. Warto też wiedzieć, że można używać jednej licencji Lightrooma do korzystania zarówno z wersji windowsowej, jak i macintoshowej programu. Nie trzeba w tym celu kupować osobnego egzemplarza.



Rysunek 1.2. *Okno instalacyjne Lightrooma w systemie Mac OS X*

UWAGA

Wszystkie aplikacje Adobe, niezależnie od tego, czy zostały zakupione w ramach licencji ciągłej, czy też jako część Creative Cloud, wymagają obecnie takiego samego procesu instalacyjnego. W tym celu musisz posiadać identyfikator Adobe. Dzięki niemu numer seryjny programu zostanie powiązany z Twoim profilem, co ułatwi czynności związane z obsługą klienta lub przeniesieniem programu na nowy komputer.

Inną korzyścią jest, że dzięki temu Adobe może udoskonalać produkt, analizując bardziej szczegółowo pracę użytkowników z programem, co pozwala dostarczyć produkt „szyty na miarę", jak również zapewnić pomoc opartą na tym, jak indywidualni użytkownicy korzystają z Lightrooma. Możesz jednak uniemożliwić zbieranie danych, wybierając *Help/Lightroom Online/Manage Account* (pomoc/Lightroom online/zarządzaj kontem) i następnie przechodząc do sekcji *Security and Privacy* (bezpieczeństwo i prywatność).

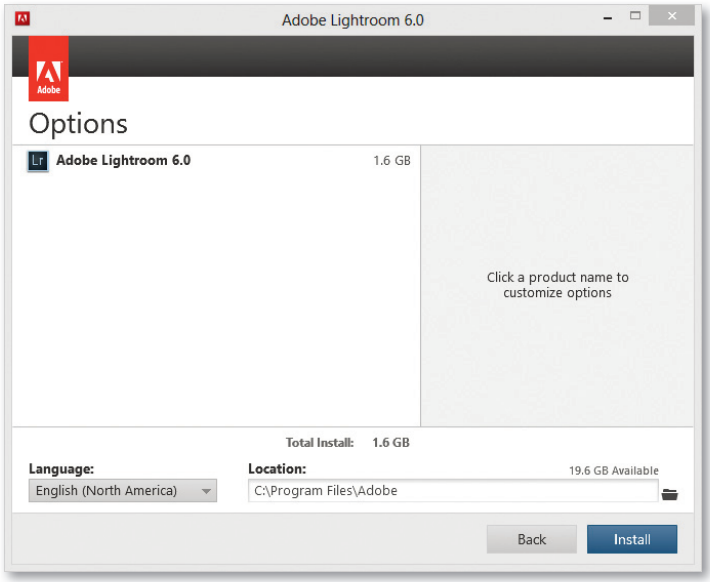
WSKAZÓWKA

Mimo że Lightroom wymaga rejestracji instalacji, możesz zarejestrować komputer, który zazwyczaj pracuje *offline* (na przykład ze względu na bezpieczeństwo). Przeprowadź standardową procedurę instalacyjną do momentu, gdy wyświetli się komunikat *having trouble connecting to internet* (problemy z połączeniem z internetem). W tym momencie kliknij łącze i zastosuj się do instrukcji, jak wygenerować kod odpowiedzi z wykorzystaniem innego urządzenia korzystającego z internetu. Ten kod zachowa ważność przez 72 godziny.

Kup książkę Poleć książkę

UWAGA

Przy pierwszym uruchomieniu programu zobaczysz okienko dialogowe, w którym będziesz musiał wybrać kraj lub region, gdzie obecnie mieszkasz. Jest to wymagane z uwagi na wykorzystanie Map Google w module *Map* i zostało wprowadzone, ponieważ zasady korzystania z Map Google zabraniają ich wykorzystania w niektórych krajach.



Rysunek 1.3. *Okno instalacyjne Lightrooma w systemie Windows*

Przetwarzanie 64-bitowe

Lightroom CC/Lightroom 6 jest programem 64-bitowym, z którego można korzystać jedynie na komputerach Intel Mac lub PC z systemem Windows 7/8. Wersja 64-bitowa Lightrooma umożliwia wyjście poza limit 4 GB RAM-u narzucany przez 32-bitowe systemy operacyjne, o ile ma się w komputerze więcej niż owe 4 GB pamięci operacyjnej. Jeśli dysponujesz więcej niż 4 GB RAM-u, będziesz mógł zauważyć wzrost szybkości działania programu o 8 – 12%. Szybkość działania Lightrooma zależeć będzie od wielkości plików oryginalnych. Przedstawione wcześniej minimalne wymagania mogą wystarczyć do obsługi plików RAW lub JPEG z aparatu o matrycy 6 megapikseli. Jeśli chcesz przetwarzać większe pliki, z pewnością potrzebny będzie szybszy komputer z dużo większą ilością RAM-u. Przetwarzanie w trybie 64-bitowym pozwala na uzyskanie dostępu do dodatkowej pamięci zainstalowanej na komputerze.

Ochrona przed usypianiem

Lightroom CC/Lightroom 6 został tak zaprojektowany, by uniemożliwić przejście komputera w tryb uśpienia, gdy zachodzą na nim pewne procesy, takie jak na przykład tworzenie podglądów, pokazu slajdów, publikacja zdjęć lub eksport i import plików. Włączenie trybu uśpienia nie jest również możliwe w czasie synchronizacji z urządzeniem mobilnym, co może być bardzo długotrwałym procesem (patrz podrozdział „Zarządzanie Lightroomem dla urządzeń przenośnych poprzez Lightrooma"). Nie wyklucza to jednak przejścia monitora w stan uśpienia, w zależności od ustawień Twojego systemu.

Kup książkę Poleć książkę

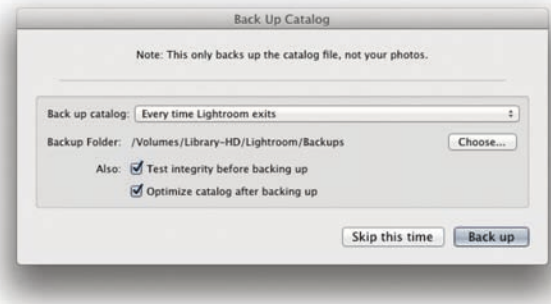
Aktualizacja starszej wersji katalogu Lightrooma

Jeśli aktualizujesz Lightrooma do nowej wersji, możesz pozwolić instalatorowi na utworzenie zaktualizowanej wersji katalogu, a program pozostawi na komputerze stary katalog w niezmienionym stanie. W celu przeprowadzenia aktualizacji w najbezpieczniejszy sposób zalecane jest wykonanie najpierw kopii eksportowej bieżącego katalogu, uruchomienie Lightrooma CC/Lightrooma 6 i utworzenie zupełnie nowego, pustego katalogu. Następnie należy wybrać *File/Import from Catalog...* (plik/importuj z katalogu), aby zaimportować poprzedni katalog, jednocześnie przeprowadzając jego aktualizację. Zauważ, że jeśli aktualizujesz Lightrooma do nowszej wersji po kropce (np. Lightroom CC/Lightroom 6.1), nie trzeba podejmować takich środków ostrożności. Aktualizacja taka nadpisze bieżącą wersję 6.x Lightrooma w folderze *Aplikacje/Programy*.

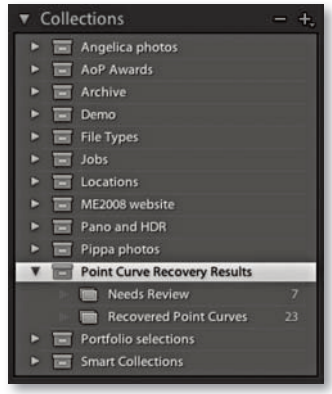
Kiedy zdecydujesz się zaktualizować swój katalog Lightrooma za pomocą opisanej tu metody, utracisz dane *Publish Services* (usługi publikowania). Jest tak dlatego, że dane te nie są przechowywane jako część katalogu Lightooma (patrz podrozdział „Publikowanie zdjęć z użyciem Lightrooma" w rozdziale 10.). Jeśli zatem często korzystałeś z *Publish Services* w Lightroomie, lepiej unikaj tej metody.

Zwróć uwagę, że Lightroom pozwala obecnie na tworzenie inteligentnych kolekcji, które z kolei umożliwiają sortowanie plików według głębi bitowej lub liczby kanałów kolorów na zdjęciu. W konsekwencji możesz zaobserwować, że aktualizacja katalogu trwa nieco dłużej ze względu na to, że Lightroom musi przeszukać te pola w istniejącym katalogu.

Jeśli przeprowadzasz aktualizację z programu Lightroom 3 lub wcześniejszej wersji, to przy ponownym uruchomieniu program sprawdzi, czy podczas aktualizacji nie zostały utracone jakieś ustawienia punktów krzywych. W przypadku wykrycia utraty punktów na krzywych Lightroom automatycznie stara się je odzyskać i umieszcza takie zdjęcia w kolekcji *Point Curve Recovery Results* (wyniki odzyskiwania punktów na krzywych) — rysunek 1.4.



1. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, sugeruję na początek wykonać kopię zapasową bieżącego katalogu Lightrooma. Jeżeli w procesie aktualizacji coś się nie powiedzie, będziesz mieć przynajmniej aktualną kopię swojego katalogu w rezerwie. Możesz też po prostu wykonać kopię za pomocą systemu operacyjnego.



Rysunek 1.4. *Jeśli dokonujesz aktualizacji z Lightrooma 3 (lub wcześniejszej wersji programu), to zdjęcia, w których program wykrył brakujące punkty krzywych, zostaną umieszczone w kolekcji Point Curve Recovery Results. Folder Recovered Point Curves zawiera zdjęcia, w których punkty krzywych zostały przywrócone. Zdjęcia te powinny wyglądać tak samo, jak wyglądały w programie Lightroom 3. Zapisane zostaną również dwa kroki w historii (Before point curve recovery i After point curve recovery — przed i po odzyskaniu punktów krzywych). Z kolei folder Needs Review zawiera zdjęcia, w których wykryto brak punktów krzywych, jednak zdjęcia były edytowane w Lightroomie po aktualizacji katalogu. W takim przypadku kroki historii zostały naprawione, tak że punkty krzywych można odzyskać, klikając odpowiedni krok w panelu History (historia)*

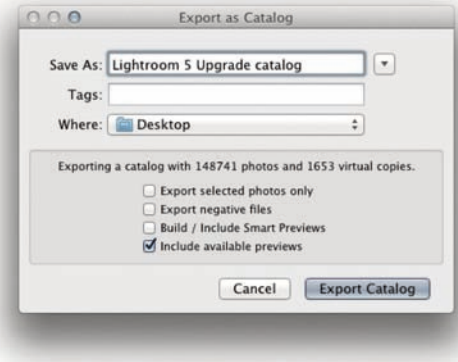
WSKAZÓWKA

Aby wywołać okienko dialogowe pokazane w punkcie 1., wybierz z menu Edit pokazane na rysunku 1.8 *Catalog Settings* (ustawienia katalogu) i upewnij się, że wybrana została opcja *Every time Lightroom exits* (przy każdym wyjściu z programu). W Lightroomie CC/Lightroomie 6 opcje częstotliwości zapisywania kopii zapasowej są również dostępne w okienku *Back Up Catalog* widocznym na rysunku w punkcie 1.

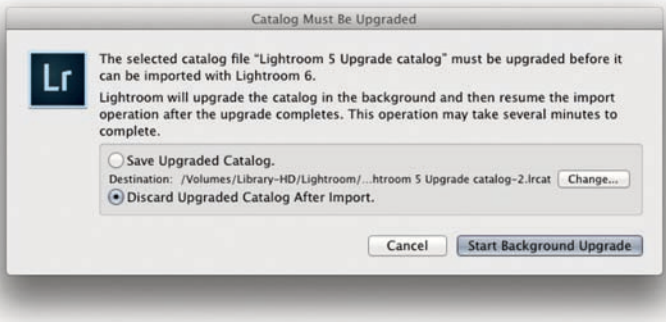
Kup książkę Poleć książkę

UWAGA

Czy w trakcie eksportowania katalogu należy zaznaczać opcję *Include available previews*? Jeśli aktualizujesz Lightroom z wersji 3, 4 lub 5 do CC/6, zachowanie wszystkich bieżących podglądów będzie przydatne. Jeśli do tej pory korzystałeś z wcześniejszej wersji programu, lepiej usunąć zaznaczenie tej opcji i pozwolić Lightroomowi na zbudowanie nowych podglądów. Niezależnie od tego, co tu wybierzesz, proces eksportowania i importowania trochę potrwa. Pamiętaj, że jeśli zaznaczona jest opcja *Include available previews*, to być może Lightroom będzie musiał wyeksportować wiele gigabajtów danych podglądów, które potem zostaną ponownie zaimportowane.



2. Kliknij *All Photographs* (wszystkie fotografie) w panelu *Catalog* (katalog) i wybierz *File/Export as Catalog* (plik/eksportuj jako katalog). Spowoduje to wyeksportowanie wszystkich zdjęć z bieżącego katalogu. W pokazanym powyżej oknie *Export as Catalog* usuń zaznaczenie opcji *Export selected photos only* (eksportuj tylko zaznaczone zdjęcia) oraz *Export negative files* (eksportuj pliki negatywów). Prawdopodobnie będziesz chciał zaznaczyć również *Include available previews* (dołącz dostępne podglądy), ale przeczytaj uwagę na marginesie, by podjąć decyzję, co zrobić.



3. Teraz uruchom Lightrooma CC/Lightrooma 6 i utwórz nowy pusty katalog. Następnie przejdź do menu *File*, wybierz *Import from Catalog...* (importuj z katalogu) i wskaż wyeksportowany wcześniej katalog Lightrooma. Kiedy wybierzesz do otwarcia starszy katalog, zobaczysz pokazane tu okno. Poinformuje ono, że Lightroom CC/Lightroom 6 musi zaktualizować stary katalog, zanim będzie mógł go użyć. Jako że importujesz *z* katalogu przeznaczonego do aktualizacji, aby dodać go do nowego, pustego katalogu Lightrooma CC/Lightrooma 6, nie musisz zapisywać starego katalogu, dlatego zaznacz pokazaną powyżej opcję *Discard Upgraded Catalog After Import* (usuń zaktualizowany katalog po imporcie).

Kup książkę Poleć książkę

4. Następnie zobaczysz okno *Import from Catalog*, gdzie w sekcji *File Handling* (obsługa plików) powinieneś zaznaczyć opcję *Add new photos to catalog without moving* (dodaj nowe zdjęcia do katalogu bez przenoszenia). Za pomocą tej opcji zaimportujesz wszystkie zdjęcia, które znajdowały się w starym katalogu, pozostawiając je dokładnie w takiej samej hierarchii folderów. Kiedy wszystkie zdjęcia zostaną zaimportowane, przejdź do menu *File* i wybierz *Optimize Catalog...* (optymalizuj katalog). Opcja ta przeprowadzi ostatnie sprawdzenie nowego pliku katalogu pod kątem integralności i zoptymalizuje go.

Używanie Lightrooma po raz pierwszy

W trakcie pierwszej instalacji Lightroom zapyta, gdzie chcesz przechowywać katalog i jaką nazwę chcesz mu nadać. Musisz wiedzieć, że katalog Lightrooma przechowywany jest oddzielnie, nie ze zdjęciami. Prawdopodobnie zechcesz zapisać go w folderze *Obrazy/Moje Obrazy* na głównym dysku twardym, ale możesz umieścić go też w dowolnym innym miejscu. Pamiętaj tylko, że duży katalog może z łatwością urosnąć do rozmiaru 100 GB lub więcej. Przede wszystkim należy zdawać sobie sprawę z tego, że kiedy importujesz pliki do Lightrooma, program tworzy „odniesienia" do tych zdjęć oraz filmów i przechowuje aktualne informacje o ich położeniu oraz nazwach. Lightroom nie zapisuje kopii plików w swoim wewnętrznym archiwum. Dlatego w żadnym wypadku nie kasuj zdjęć po zaimportowaniu! Niestety, zdarzały się przypadki, kiedy użytkownicy zaimportowali pliki do Lightrooma, a potem — sądząc, że znajdują się one już „w programie" — kasowali oryginały i dopiero po fakcie orientowali się, jaki błąd popełnili.

W trakcie pierwszego uruchomienia programu zobaczysz okna pokazane na rysunku 1.5. Jeśli chcesz w pełni wykorzystywać moduł *Map*, sugeruję wybrać opcję *Enable* (włącz). W kolejnym oknie możesz zobaczyć, że wyłączenie tej opcji możliwe jest w panelu *Metadata* (metadane) w *Catalog Settings* (ustawienia katalogu).

WSKAZÓWKA

Możesz zresetować preferencje aplikacji przy uruchomieniu programu, przytrzymując kombinację klawiszy *Alt+Shift*. Zresetowanie preferencji w ten sposób sprawia, że wyczyszczone zostają jedynie preferencje użytkownika, a nie preferencje startowe. Zespół Lightrooma przeniósł kilka głównych ustawień preferencji poza główny plik preferencji, tak więc usunięcie preferencji Lightrooma nie powoduje usunięcia takich danych, jak na przykład z którego katalogu korzystasz czy które katalogi zostały już zaktualizowane. Użytkownicy systemów Mac OS 10.9 lub nowszych będą musieli podjąć kilka dodatkowych kroków, by całkowicie usunąć preferencje z pamięci podręcznej. Wyświetl ścieżkę *nazwa użytkownika/Library/Preferences* i usuń wszystkie pliki, które zawierają w nazwie *Lightroom* lub *LF*. Następnie uruchom Terminal, wpisz `defaults delete com.adobe.LightroomX`, a następnie ponownie uruchom Lightrooma.

Rysunek 1.5. *Kiedy pierwszy raz uruchomisz Lightrooma, zobaczysz okno z pytaniem, czy chcesz uruchomić odwrotne geokodowanie. Kiedy klikniesz Enable, pojawi się kolejne okno dialogowe z prośbą o potwierdzenie tej decyzji. Pamiętaj, że możesz włączyć lub wyłączyć tę opcję również za pomocą nowego panelu Activity Center (centrum działań) w Lightroomie CC/Lightroomie 6*

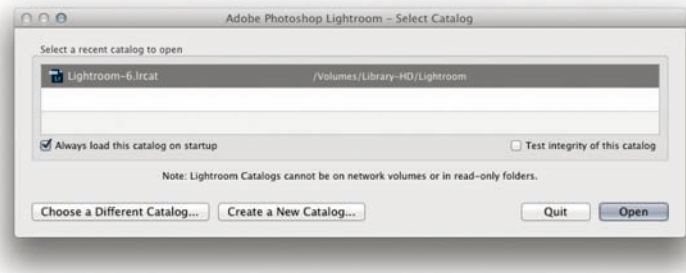
Kup książkę Poleć książkę

UWAGA

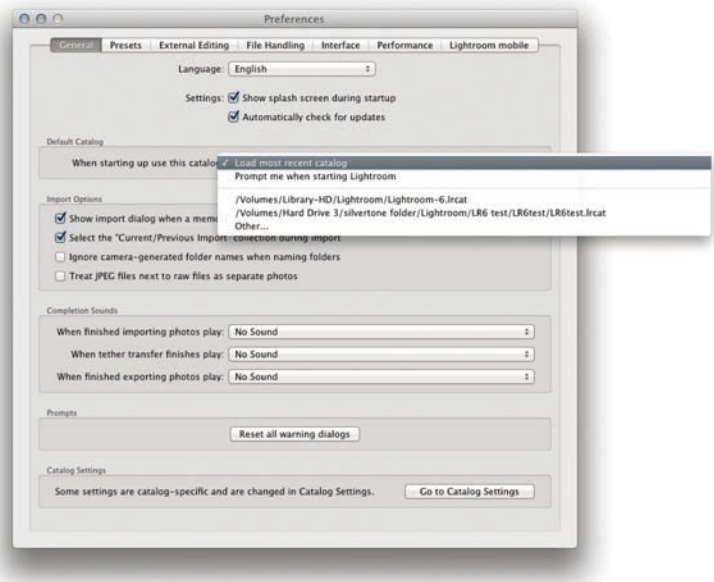
Do menu *Catalog Settings* można dostać się z menu *Lightroom* (Mac) lub *Edit* (PC). W ogólnych preferencjach Lightrooma znajduje się też dobrze widoczny przycisk opisany jako *Go to Catalog Settings* (przejdź do ustawień katalogu). Można także wykorzystać w tym celu skrót klawiaturowy *Command+Alt+*, (Mac) lub *Ctrl+Alt+*, (PC).

Kluczowe ustawienia Lightrooma

Jak już wspomniałem, domyślna lokalizacja katalogu Lightrooma to folder *nazwa użytkownika/Pictures* (Mac) lub *Documents and Settings\nazwa użytkownika\Moje dokumenty\Moje obrazy* (PC). Jeśli chcesz utworzyć nowy katalog w innej lokalizacji, możesz to zrobić, uruchamiając Lightrooma ponownie z wciśniętym klawiszem *Alt* (Mac) lub *Ctrl* (PC). Wyświetli się wtedy okno *Select Catalog* (wybierz katalog) pokazane na rysunku 1.6. Można tam kliknąć przycisk *Create a New Catalog* (utwórz nowy katalog), aby wybrać lokalizację dla nowego katalogu Lightrooma. Po uruchomieniu programu należy wejść do menu *Lightroom* (Mac) lub *Edit* (edytuj; PC) i wybrać *Preferences* (preferencje). W wyniku tego otworzy się okno preferencji pokazane na rysunku 1.7, a następnie kolejne opcje preferencji widoczne na rysunkach od 1.8 do 1.12 oraz na rysunku 1.14. Więcej o preferencjach można przeczytać w dodatku, dlatego tutaj omówię tylko podstawowe punkty.

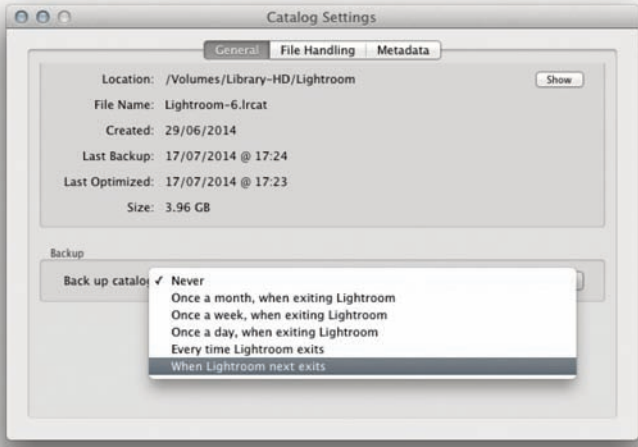


Rysunek 1.6. *Przytrzymanie klawisza Alt (Mac) lub Ctrl (PC) w czasie uruchamiania programu pozwala wybrać katalog, którego chcemy używać, lub utworzyć nowy*

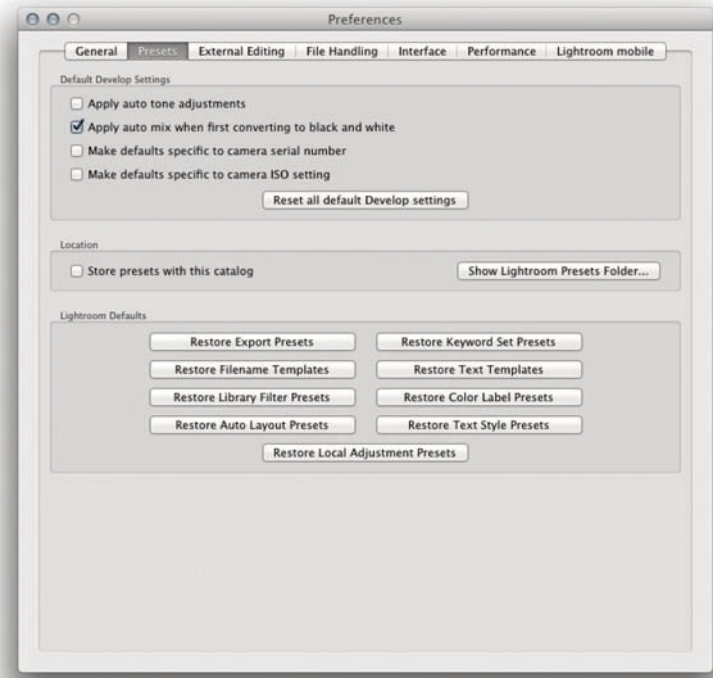


Rysunek 1.7. *W menu General Preferences (ustawienia ogólne) sekcja Default Catalog (katalog domyślny) pozwala określić, który katalog będzie używany przy uruchamianiu Lightrooma. Domyślnym ustawieniem jest Load most recent catalog (załaduj ostatnio używany katalog), ale można też wybrać Prompt me when starting Lightroom (zapytaj mnie przy otwieraniu programu). Jeśli masz już utworzone jakieś inne katalogi, możesz je wybrać z menu rozwijanego. Jeżeli chcesz, żeby przy podłączaniu karty pamięci aparatu domyślnie pojawiało się okno Lightrooma Import Photos (importuj zdjęcia), zaznacz opcję Show import dialog when a memory card is detected (pokazuj okno importu przy wykryciu karty pamięci). Zauważ, że na górze sekcji General Preferences znajduje się menu języków. Pozwala ono wybierać różne wersje językowe programu*

Kup książkę Poleć książkę



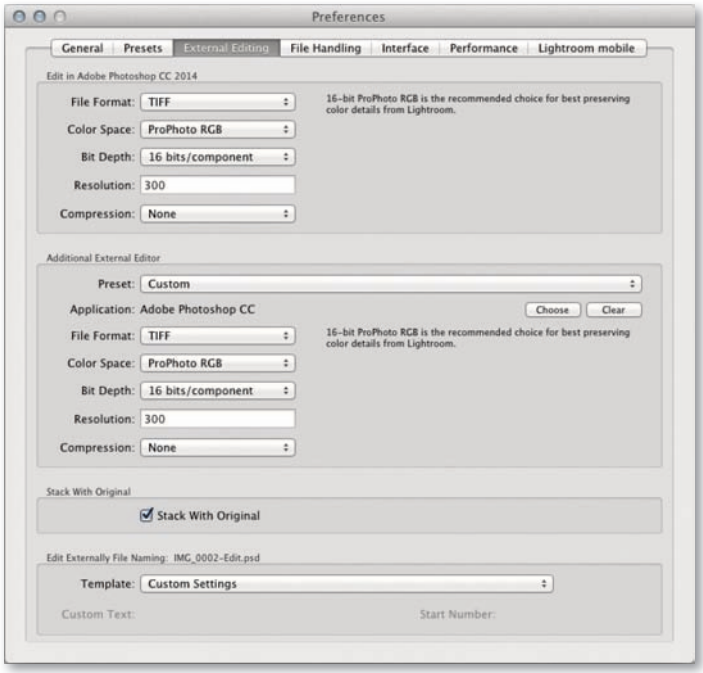
Rysunek 1.8. *Następnie można kliknąć przycisk Go to Catalog Settings (przejdź do ustawień katalogu) widoczny na rysunku 1.7, aby otworzyć okno ustawień katalogu. Pozwala ono ustalić sposób tworzenia kopii zapasowych, wielkość podglądów w katalogu i ustawienia obsługi metadanych. Więcej o ustawieniach katalogu w rozdziałach 3. i 10.*



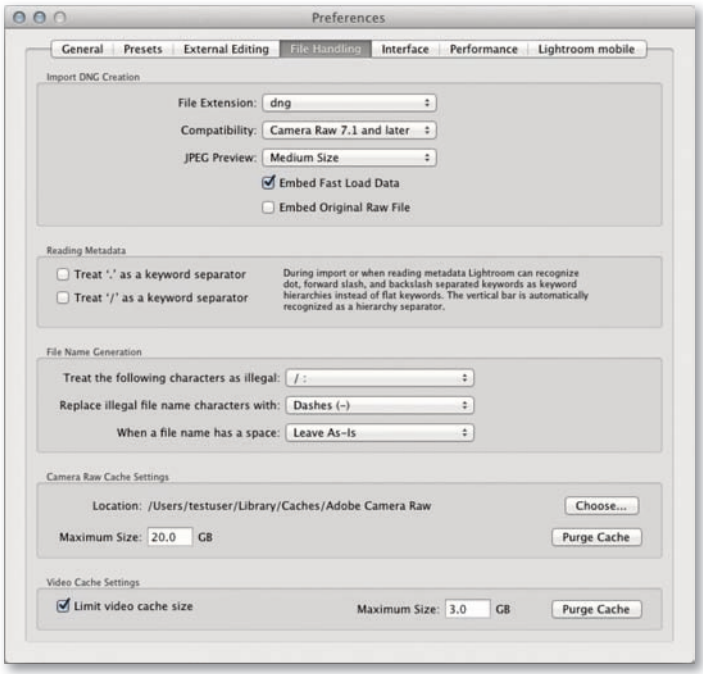
Rysunek 1.9. *Tutaj widać sekcję Presets (ustawienia) w oknie preferencji Lightrooma. Jeśli uznasz to za przydatne, możesz zaznaczyć opcję Apply auto tone adjustments (stosuj automatyczne dopasowania tonalne. Sugeruję też zaznaczenie opcji Apply auto mix when first converting to black and white (stosuj automatyczne ustawienia przy pierwszej konwersji na tryb czarno-biały). Później zajmiemy się domyślnymi ustawieniami aparatu — na razie zostaw opcję Make defaults niezaznaczoną. Możesz natomiast zaznaczyć opcję Store presets with this catalog (zachowuj ustawienia użytkownika wraz z katalogiem). Umożliwia ona zapisywanie indywidualnych ustawień jako części katalogu. Jest to przydatne, gdy pracujesz z jednym katalogiem. Wadą tego podejścia jest natomiast to, że ustawienia użytkownika będą od teraz zapisywane konkretnie do folderu* Lightroom Settings *przechowywanego wraz z katalogiem. Nie będą jednocześnie zachowywane w globalnie dostępnym folderze Lightrooma. Jeśli później utworzysz nowy katalog, nie będziesz mógł sięgnąć do tych ustawień i skorzystać z nich, co jest możliwe, gdy opcja ta pozostanie niezaznaczona*

Kup książkę Poleć książkę

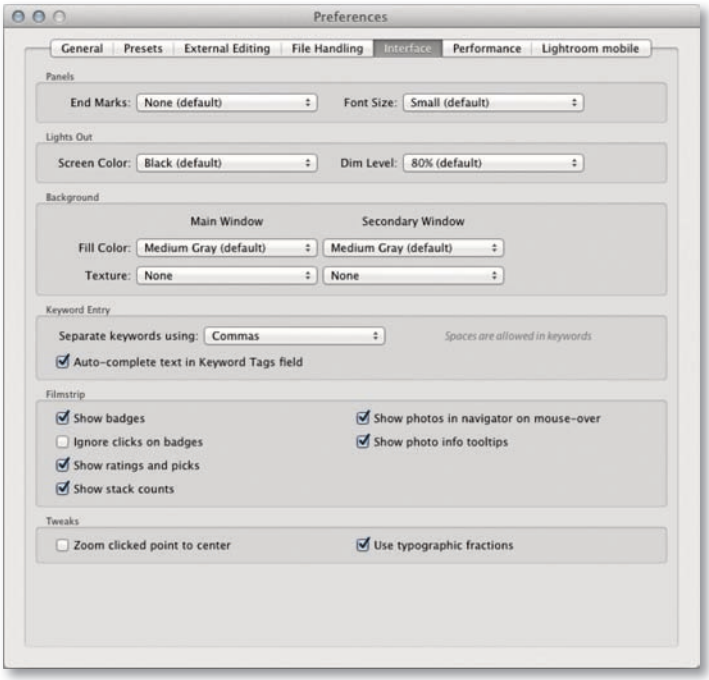
Rysunek 1.10. *W ustawieniach External Editing (edytory zewnętrzne) można zdefiniować opcje edycji pikselowej dla Photoshopa i innego edytora zewnętrznego. Są wśród nich opcje File Format (format pliku), Color Space (przestrzeń kolorów) i Bit Depth (głębia bitowa) używane w momencie, kiedy Lightroom tworzy kopię obrazu z katalogu do edycji w zewnętrznym edytorze pikselowym. W ustawieniach File Format znajdują się między innymi photoshopowe formaty PSD oraz TIFF. Wśród dostępnych przestrzeni kolorów są ProPhoto RGB (zbliżona do chromatyczności środowiska Lightrooma), Adobe RGB (której wielu fotografów używa w Photoshopie) oraz sRGB (idealna zwłaszcza podczas przygotowywania do publikacji w sieci). Głębia bitowa może wynosić 16 bitów, co oddaje najwięcej informacji o poziomach, ale podwaja rozmiar pliku wyjściowego, lub 8 bitów — bardziej standardowa głębia — co jednak może nie pozwolić na zachowanie całej informacji o poziomach osiąganej z oryginału z biblioteki*



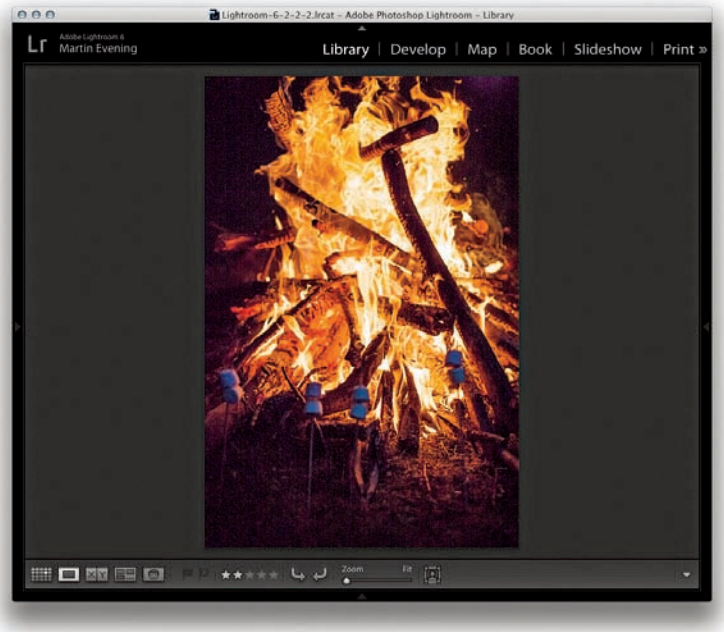
Rysunek 1.11. *W ustawieniach File Handling (obsługa plików) sekcja Import DNG Creation (tworzenie importu DNG) pozwala dostosować ustawienia formatu DNG dla sytuacji importowania i bezpośredniej konwersji na ten format. Jeśli pracujesz głównie z plikami RAW i plikami pomocniczymi, możesz również zwiększyć pamięć podręczną Camera Raw do np. 20 GB, w zależności od tego, ile masz wolnego miejsca na dysku. Zauważ, że od wersji Camera Raw 6.7 i Lightroom 3.7 wykorzystywana jest bardziej zwięzła metoda archiwizowania danych w pamięci podręcznej, co skutkuje znaczącą oszczędnością miejsca na dysku. Jeśli korzystasz głównie z plików DNG z szybkim ładowaniem danych, dane szybkiego ładowania są wykorzystywane zamiast zasobów pamięci podręcznej Camera Raw, przez co jej rozmiar nie ma aż takiego znaczenia*



Kup książkę Poleć książkę



Rysunek 1.12. *W ustawieniach preferencji Lightroom Interface możesz spersonalizować różne elementy, takie jak wygląd interfejsu przy korzystaniu z trybów Lights Out (wyłączone światło) lub Lights Dim (przyćmione światło), i dostosować wygląd tła okna głównego, jak również pomocniczego, gdy oglądasz zdjęcie w widoku Loupe (Lupa). Możesz też osobno skonfigurować ustawienia tła dla okna głównego i okien pomocniczych. W Lightroomie CC/Lightroomie 6 istnieje też nowa możliwość zaznaczenia opcji Ignore clicks on badges (ignoruj kliknięcia etykiet), co wyłącza przekierowywanie do określonych funkcji po kliknięciu etykiety (na przykład kliknięcie etykiety ustawień domyślnie przekierowuje do modułu Develop)*



Rysunek 1.13. *W tym przykładzie główne okno Fill Color (wypełnij kolorem) zostało ustawione na Darker Grey (opcja Pin Stripes została usunięta ze względu na to, że źle wyglądała na większych wyświetlaczach)*

WSKAZÓWKA

Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy dowolne miejsce w tle, aby dotrzeć do menu kontekstowego, które pozwala zmienić domyślny kolor tła.

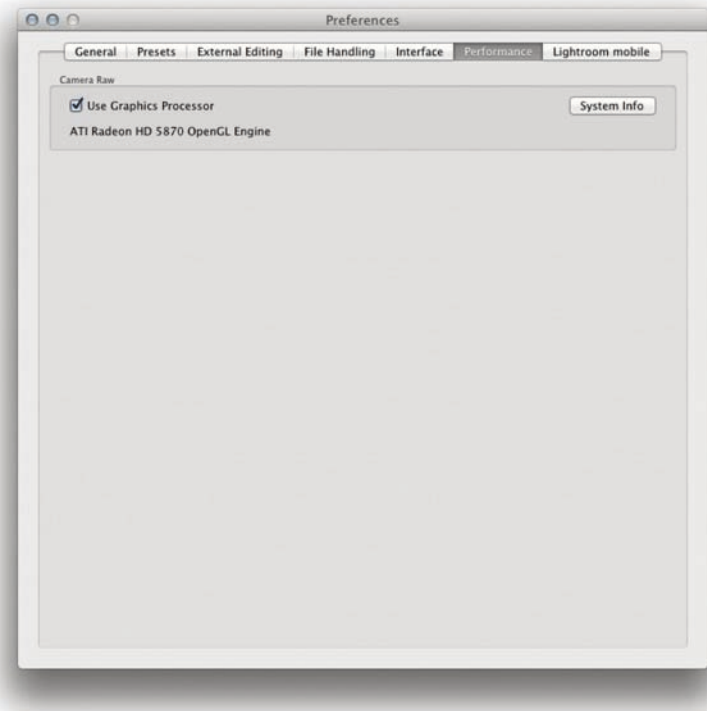
Kup książkę Poleć książkę

UWAGA

Opisane tu przyspieszenie możliwe dzięki procesorowi graficznemu dotyczy obecnie tylko przetwarzania, które odbywa się na głównym ekranie. Użytkownicy korzystający z kilku monitorów powinni być świadomi tego, że na dodatkowych monitorach obraz będzie wyświetlany tak jak dotychczas nawet przy zaznaczonej opcji *Use Graphics Processor*.

Ustawienia wydajności

Sekcja *Performance* (wydajność; rysunek 1.14) jest w Lightroomie nowością. Zawiera ona pojedynczy element, *Use Graphics Processor* (użyj procesora grafiki). Zaznaczenie tej opcji pozwala Lightroomowi korzystać z procesora grafiki GPU, by przyspieszyć interaktywną obróbkę zdjęcia podczas pracy w module *Develop*. Ta opcja jest szczególnie przydatna, jeśli używasz monitora o wysokiej rozdzielczości (4K lub 5K), przy którym korzyści będą najbardziej widoczne. Opcja *Use Graphics Processor* jest domyślnie wyłączona, aby więc usprawnić działanie modułu *Develop*, będziesz musiał zaznaczyć ją na karcie *Performance* okna *Preferences*. Należy też podkreślić, że zauważysz różnicę jedynie w interaktywnym przetwarzaniu w module *Develop*. Gdy wypróbujesz tę opcję, natychmiast dostrzeżesz, że przybliżanie i panorama działają znacznie szybciej. Jeśli otworzysz nowe zdjęcie i wybierzesz powiększenie 1:1, zwróć uwagę, jak szybko możesz przewinąć ekran od jednego rogu zdjęcia do drugiego. Bez tej opcji moduł *Develop* będzie działał tak samo jak w Lightroomie 5.x i zauważysz, że przewijanie zdjęcia będzie wolniejsze i nierówne. Jednak przy uruchomieniu opcji *Use Graphics Processor*



Rysunek 1.14. *Okno preferencji wydajności*

Kup książkę Poleć książkę

przewijanie będzie znacznie płynniejsze. Gdy przyjrzysz się dokładniej temu, co się dzieje, zauważysz, że zdjęcie na monitorze najpierw ładuje się jako podgląd w standardowej rozdzielczości, zanim dostępny staje się podgląd w pełnej rozdzielczości. Gdy masz otwarte zdjęcie w module *Develop* w powiększeniu 1:1, Lightroom domyślnie ładuje i renderuje części zdjęcia, które znajdują się bezpośrednio poza obszarem aktualnie widocznym na monitorze. Dzięki temu przewijanie jest znacznie płynniejsze. Powinieneś też zauważyć, że gdy będziesz dostosowywał suwaki w module *Develop*, reakcje podglądu będą przy zaznaczeniu opcji *Use Graphic Processor* znacznie mniej „nierówne". Pamiętaj jednak, że poprawa działania modułu *Develop* będzie widoczna w przypadku niektórych działań bardziej niż przy innych.

Zgodność karty graficznej

Warto sobie uświadomić, że usprawnienie działania programu dzięki GPU będzie możliwe tylko w przypadku niektórych kart wideo (OpenGL 3.3 lub wyższych) i tylko jeśli używasz 64-bitowego systemu operacyjnego — Mac OS 10.9 lub wyższych albo Windows 7 lub wyższych. Jeśli karta, której używasz, jest kompatybilna, jej nazwa pojawi się w sekcji *Performance* i oknie dialogowym *Lightroom Preferences*. Jeśli nie, Lightroom pokaże komunikat o błędzie. Musisz również upewnić się, że masz aktualne sterowniki. W systemie Mac sterowniki wideo zostają uaktualnione przy każdej aktualizacji systemu operacyjnego, jednak w systemie Windows system operacyjny nie zawsze jest tak dokładny i może twierdzić, że przestarzałe sterowniki, które zainstalowałeś, są całkowicie w porządku. Gdy użytkownicy pecetów mają problemy tego typu, zaleca się odwiedzenie strony producenta i pobranie narzędzia aktualizacji sterowników wideo.

Lightroom może obecnie korzystać tylko z jednej karty graficznej GPU, jeśli więc Twój komputer posiada więcej niż jedną kartę wideo, nie da Ci to żadnych dodatkowych korzyści (chociaż te z wykorzystania nawet jednej karty są już znaczące). Najlepsze wyniki uzyskasz, jeśli będziesz miał kompatybilną kartę graficzną wyprodukowaną w 2010 roku lub później. Nie musisz koniecznie mieć najlepszej karty dla sprawnego funkcjonowania programu — porządna karta średniej jakości powinna być równie wydajna. Jeśli Twój komputer zawiera procesor Intela najnowszej generacji (Sandy Bridge lub Haswell), może to przyspieszyć pracę w module *Develop*. Jeśli sprawdzasz informacje systemowe Lightrooma (*Help/System Info*), poszukaj elementu *Camera Raw SIMD Optimization* (optymalizacja SIMD). Jeśli Twój komputer wyświetli *AVX2*, powinieneś również zauważyć niewielką poprawę w AVX, jeśli chodzi o przetwarzanie w module *Develop*. Mówiąc ogólnie, GPU wykorzystywane jest zarówno do zarządzania podglądem, jak i renderowania (oczywiście tylko przy zaznaczeniu opcji *Use Graphic Processor*), ponieważ różne elementy renderowania mogą zachodzić równocześnie w procesorze graficznym i centralnym procesorze (CPU). Przetwarzanie przez GPU jest bardzo szybkie, podczas gdy praca głównego procesora może potrwać nieco dłużej, co sprawia, że czasami możesz zaobserwować niewielkie opóźnienie w renderowaniu na ekranie. Jeśli jednak masz AVX2, zauważysz również poprawę szybkości przetwarzania przez procesor główny.

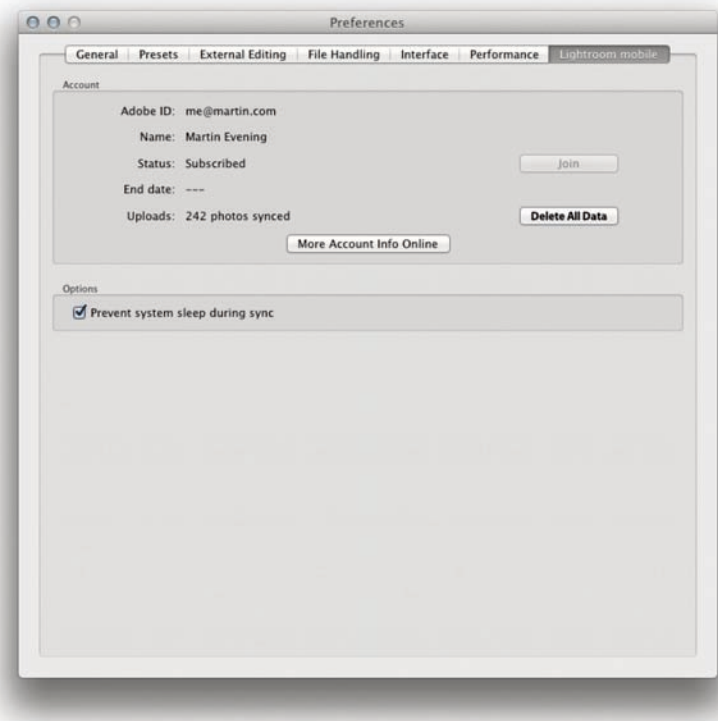
Kup książkę Poleć książkę

Zarządzanie Lightroomem dla urządzeń przenośnych poprzez Lightrooma

W wersji programu Lightroom 5.4 po raz pierwszy wprowadzono obsługę programu dla urządzeń przenośnych. Jeśli chcesz dowiedzieć się na ten temat więcej, odpowiednie informacje znajdziesz w dodatku tej książki.

Preferencje Lightrooma dla urządzeń przenośnych

Preferencje Lightrooma dla urządzeń przenośnych przedstawia rysunek 1.15. Okno pokazuje informacje o Twoim koncie użytkownika Lightrooma dla urządzeń przenośnych i pozwala Ci wybrać usunięcie wszystkich danych lub dostęp do informacji o Twoim profilu w Adobe Creative Cloud. Jeśli pojawia się problem z kontem Lightrooma dla urządzeń przenośnych, możesz kliknąć przycisk *Delete All Data* (usuń wszystkie dane). Nie usunie to plików oryginałów na Twoim komputerze, jednak sprawi, że konieczne będzie odtworzenie danych podglądu w chmurze, by Twoje urządzenie mobilne mogło dokonać synchronizacji, tak więc używaj tej możliwości z rozwagą. Dodano nową opcję *Prevent sleep during sync* (uniemożliwiaj przejście w tryb uśpienia podczas synchronizacji), która ma takie właśnie działanie, jednak nie wpłynie to na Twoje ustawienia czasu czuwania monitora.



Rysunek 1.15. *Okno dialogowe Lightroom Preferences zawiera teraz sekcję Lightroom mobile*

Kup książkę Poleć książkę

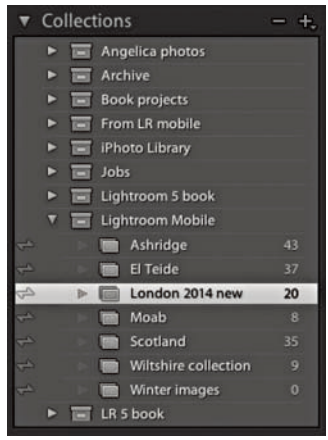
Jeśli utworzysz zsynchronizowaną kolekcję, to w menu *Catalog* pojawi się kolekcja *All Synced Photographs* (rysunek 1.16). Pozwoli Ci to na pierwszy rzut oka dostrzec wszystkie zdjęcia, które zostały zsynchronizowane z urządzeniem mobilnym. W międzyczasie w Lightroomie, w folderze *Pictures* (Mac) lub *Moje obrazy* (PC), zostanie utworzony plik *Mobile Downloads.lrdata*.

W panelu *Collections* obok kolekcji, które zostały zsynchronizowane z Lightroomem dla urządzeń przenośnych, zobaczysz ikonę stanu. Na rysunku 1.17 ikona pokazuje, że kolekcje są w trakcie synchronizacji. Możesz kliknąć ikonę, co spowoduje pokazanie się okna widocznego na rysunku 1.18, w którym możesz zatrzymać proces synchronizacji.

W podfolderze *Sync Data* folderu *Presets* zostanie także zapisany plik *sync.lrdata*. Można go otworzyć za pomocą sekcji *Presets* okna *Preferences* (rysunek 1.19), klikając przycisk *Show Lightroom Presets Folder* (pokaż folder *Presets* Lightrooma). Folder ten zawiera dane na temat stanu synchronizacji katalogów pomiędzy Lightroomem a Lightroomem dla urządzeń przenośnych.

Rysunek 1.18. *Kliknięcie ikony stanu w panelu Collections otwiera okno pokazane na rysunku, które pozwala zarządzać opcjami synchronizacji pojedynczych kolekcji. Zwróć uwagę, że jeśli przerwiesz synchronizację danej kolekcji, usunie to wszystkie związane z nią dane Lightrooma dla urządzeń przenośnych*

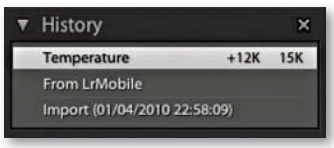
Rysunek 1.16. *Panel Catalog pokazujący zakładkę All Synced Photographs*



Rysunek 1.17. *Panel Collections pokazujący aktualny status synchronizacji dla zsynchronizowanych kolekcji*

Panel historii

Jeśli zaznaczysz panel *History* (historia) w module *Develop*, możesz obejrzeć zapisany status danego zdjęcia, w tym informacje, kiedy dla danego zdjęcia zmieniono ustawienia w Lightroomie dla urządzeń przenośnych (rysunek 1.19).

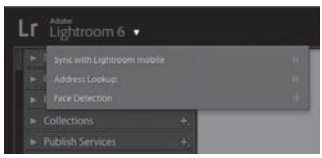


Rysunek 1.19. *Panel History pokazujący zmianę statusu za pośrednictwem Lightrooma mobile*

Kup książkę Poleć książkę

UWAGA

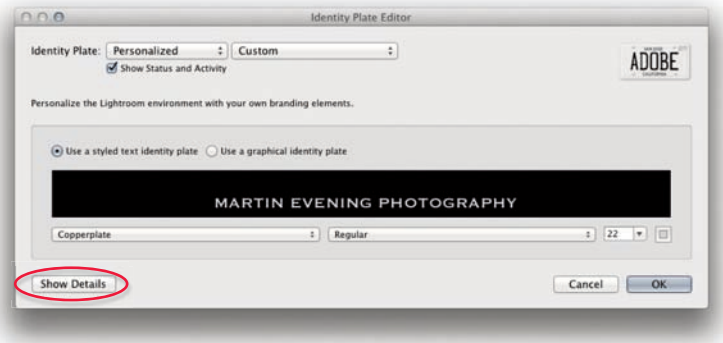
Wizytówki zapisywane są razem z katalogiem i w związku z tym są do niego przypisane. Jeśli zatem pracujesz z wieloma katalogami, musisz powtórzyć ten proces dla każdego katalogu.



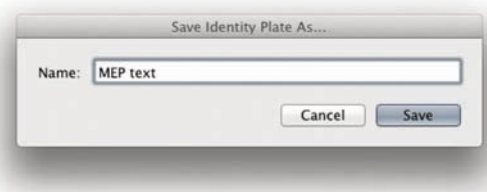
Rysunek 1.20. *Rysunek pokazuje wyskakujące okienko Activity Center dostępne poprzez wizytówkę Lightrooma. Można je wykorzystać, by zalogować się na swoje konto w Adobe Creative Cloud lub wylogować się z niego, jak również by zarządzać zadaniami w tle i je monitorować*

Ustawienia wizytówki i interfejsu

Istnieje kilka sposobów dostosowania wyglądu Lightrooma. Górny panel w Lightroomie zawiera opcję *Identity Plate* (wizytówka) i wybór modułów. Po wejściu w menu *Lightroom* (Mac) lub menu *Edit* (PC) i wybraniu *Identity Plate Setup* (ustawienia wizytówki) zobaczysz okno dialogowe przedstawione poniżej. Wybór opcji *Lightroom* pozwala zobaczyć logo programu Lightroom CC/Lightroom 6, podczas gdy wybranie opcji *Lightroom mobile* pokazuje mniejsze logo Lightrooma, a poniżej Twój identyfikator Adobe. Możesz kliknąć mniejszą strzałkę lub dowolną część wizytówki, by pokazały się opcje logowania, które umożliwią Ci zalogowanie się lub wylogowanie z Twojego konta (rysunek 1.20). Możesz też wybrać opcję *Personalized Identity Plate* (spersonalizowana wizytówka), która pozwoli Ci zastąpić standardowe logo Lightrooma własnym projektem. Poniżej znajduje się opis, jak to zrobić.

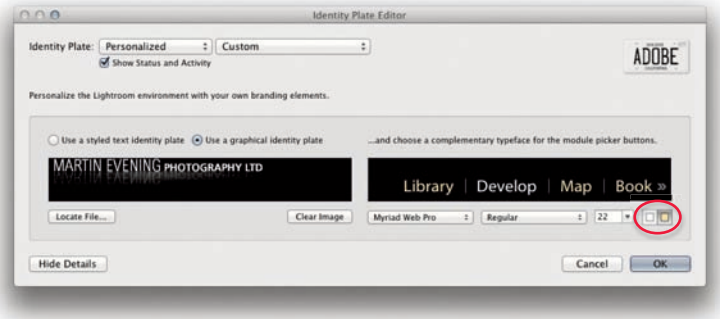


1. Tu widzisz edytor wizytówki, w którym wybrałem opcję personalizacji. Wybrałem *Use a styled text identity plate* (użyj wizytówki napisanej tekstem formatowanym), co pozwala mi wprowadzić własny tekst, wybrać typ i rozmiar czcionki, jak również zastosować dowolną czcionkę dostępną na komputerze. W widocznym tu przykładzie zmieniłem tekst, tak aby podawał pełną nazwę mojej firmy, i ustawiłem czcionkę Copperplate.



2. Po skonfigurowaniu własnej wizytówki przejdź do menu rozwijanego *Identity Plate Custom* i wybierz *Save As* (zapisz jako), aby zapisać tę konfigurację jako nowy szablon.

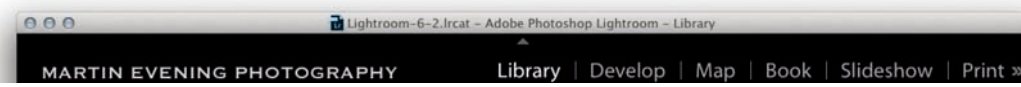
Kup książkę Poleć książkę

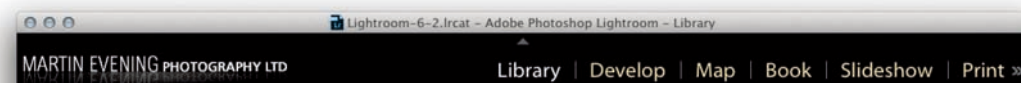


3. Jeśli użyjesz opcji *Use a graphical Identity Plate* (używaj wizytówki graficznej), możesz dodać logo graficzne poprzez skopiowanie i wklejenie lub przeciągnięcie pliku PDF, JPEG, GIF, PNG, TIFF lub PSD (uwaga na marginesie) na obszar wizytówki. Umieszczone na niej logo nie może mieć więcej niż 57 pikseli wysokości, może jednak zawierać piksele przezroczyste. Wizytówkę graficzną można dodawać do szablonów w modułach *Slideshow* i *Web*, jednak logo o wysokości 57 pikseli będzie zbyt małe, by użyć go na wydruku. Zapewne do drukowania trzeba będzie utworzyć osobne grafiki wizytówek przekraczających limit 57 pikseli, a zatem wystarczająco dużych. Klikając przycisk *Show Details* (pokaż szczegóły), zakreślony na rysunku w punkcie 1., możesz też dostosować wygląd wyboru modułów poprzez wybranie innej czcionki w dowolnym rozmiarze. Na koniec, po kliknięciu małych ikon próbek (zakreślonych) pojawi się systemowy próbnik kolorów, za pomocą którego można zmienić także kolor czcionki dla aktywnych i nieaktywnych modułów prezentowanych w górnym panelu.

UWAGA

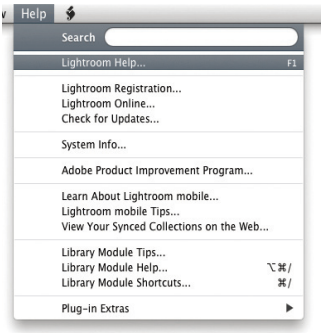
Pliki PSD mogą być dodawane przez *Identity Plate Editor* wyłącznie w wersji Lightrooma dla macintoshy.



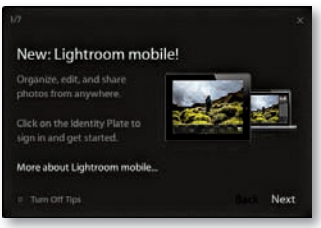


4. Teraz zobaczmy, jak wygląda górny panel po dostosowaniu wizytówki. W górnym panelu mamy przykład zarówno wizytówki graficznej, jak i takiej, w której skorzystano z tekstu formatowanego.

Kup książkę Poleć książkę



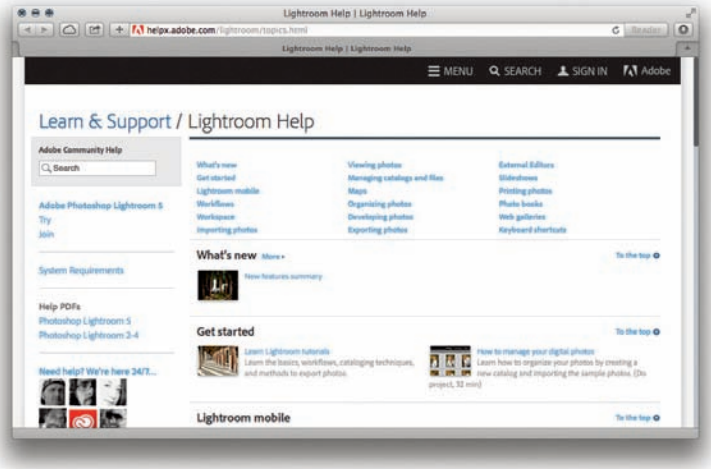
Rysunek 1.21. *Menu Help jest wspólne dla wszystkich modułów. Na tym zrzucie ekranu pokazuję menu dla modułu Library, ale w pozostałych wygląda ono podobnie, z tym że pozycje i skróty do pomocy dotyczą danego modułu. Opcja Lightroom Help (F1) przenosi do nowego społecznościowego systemu pomocy opartego na Adobe AIR. Wskazówki dla modułów (rysunek 1.22) pozwolą Ci szybko zorientować się w różnych modułach*



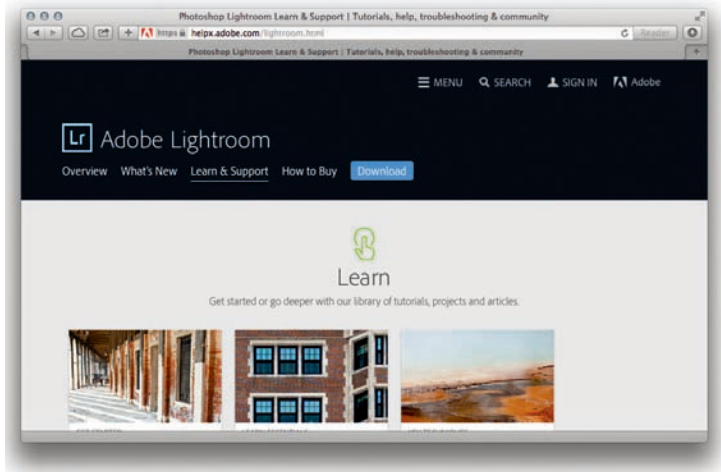
Rysunek 1.22. *Wskazówki dla modułów włączane są domyślnie, kiedy pierwszy raz odwiedzasz nowy moduł. Ich celem jest pomoc w odkrywaniu głównych funkcji każdego z nich. Można je wyłączyć lub włączyć w menu Help*

Jak uzyskać pomoc

Na rysunku 1.21 przedstawiam menu *Help* (pomoc) znajdujące się w module *Library*. Wybierz *Lightroom Help* (pomoc Lightrooma), aby przejść na stronę pomocy (rysunek 1.23). Wybranie *Lightroom Online* przenosi użytkownika na główną stronę Lightrooma, gdzie po kliknięciu *Learn & Support* przechodzi się do strony pomocy i wsparcia dla programu (rysunek 1.24).



Rysunek 1.23. *Strona pomocy Lightrooma*

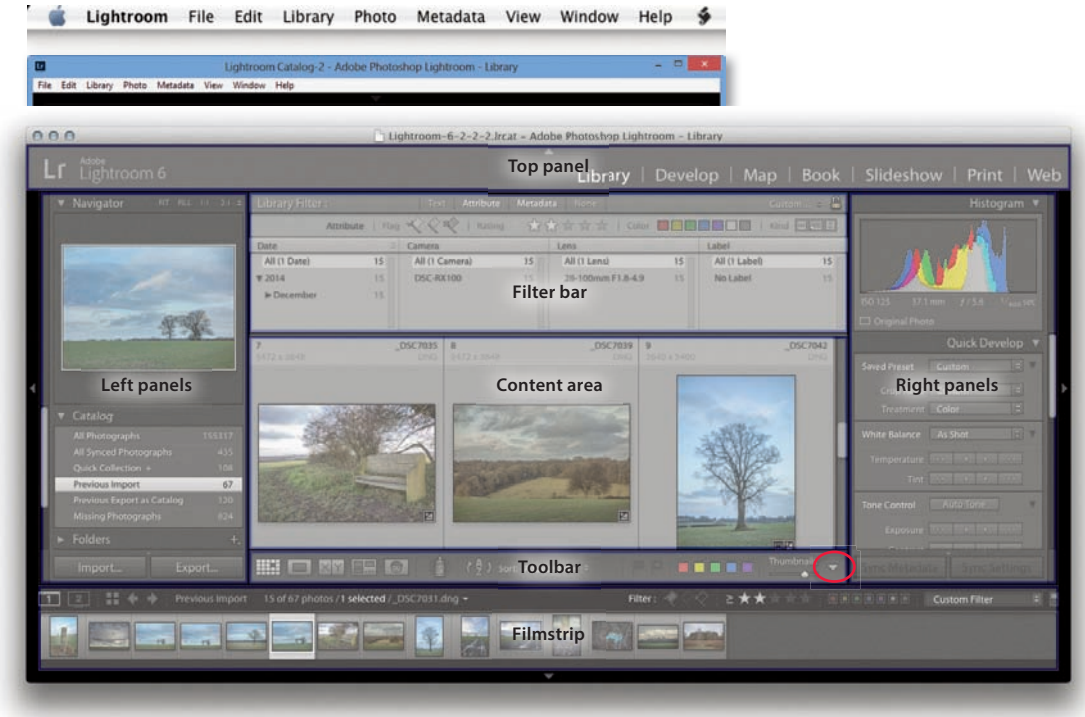


Rysunek 1.24. *Strony pomocy Adobe Lightroom Help and Support (pomoc i wsparcie dla Adobe Lightrooma)*

Kup książkę Poleć książkę

Wprowadzenie do interfejsu Lightrooma

Ta część przedstawia szybki przegląd interfejsu Lightrooma (rysunek 1.25), który wygląda podobnie w poszczególnych modułach.



Rysunek 1.25. *Interfejs programu Lightroom i paski menu*

Jak w wielu innych programach, główne komendy znajdują się w pasku menu na górze ekranu (Mac) lub na górze okna dokumentu (PC). W całkowitym trybie pełnoekranowym pasek menu będzie schowany, ale można go wysunąć, najeżdżając wskaźnikiem myszy na górę ekranu.

Górny panel zawiera wizytówkę, w której normalnie znajduje się logo Lightrooma. Można ją jednak dostosować w menu *Lightroom/Identity Plate Setup* (konfiguracja wizytówki). Przykładowo można zastąpić ją własnym nazwiskiem lub dodać obrazek z logo firmy. Po prawej stronie znajduje się menu wyboru modułów: *Library*, *Develop*, *Map*, *Book*, *Slideshow*, *Print* lub *Web*. Klawiszem *F5* można chować i wysuwać panel górny (rysunek 1.26).

Rysunek 1.26. *Do menu wyboru modułów można sięgnąć, klikając prawym przyciskiem myszy. Można też ukryć niektóre moduły, jeśli chcesz*

Kup książkę Poleć książkę

Obszar główny to centralna część interfejsu, gdzie można oglądać to, nad czym się pracuje. W trybie *Grid* (siatka) modułu *Library* (pokazanym na rysunku) widać miniatury zdjęć w komórkach siatki. W widoku *Loupe* (lupa) modułu *Library* oraz w module *Develop* pliki są pokazywane w rozmiarze dopasowanym do oglądania lub w skali 1:1. W module *Map* obszar główny zawiera widok mapy. W pozostałych modułach, czyli *Book*, *Slideshow*, *Print*, i *Web*, przed eksportowaniem z Lightrooma można zobaczyć podgląd obrazów lub stron.

Gdy masz otwarty widok *Grid* modułu *Library*, pasek *Filter* możesz rozwinąć w górnej części obszaru głównego. Pozwala on przeprowadzać wyszukiwanie przy użyciu sekcji *Text* lub szukać według oceny lub flagi za pomocą sekcji *Attribute* (atrybuty). Można również wykorzystywać dające się dostosować panele w sekcji filtrów *Metadata* (metadane) do wyszukiwania według różnych kryteriów, takich jak konkretna data, rodzaj aparatu lub obiektywu. Można użyć klawisza *Shift*, by wyświetlić więcej niż jedną sekcję paska *Filter* jednocześnie, a klawisza \, aby wysuwać i chować pasek filtrów.

Pasek narzędzi obecny jest we wszystkich modułach Lightrooma i znajduje się na dole obszaru głównego. Opcje na nim różnią się w zależności od modułu, a kiedy pracujesz w modułach *Library*, *Develop* lub *Map*, możesz je dostosowywać za pomocą menu opcji paska narzędzi (zakreślonego). Za pomocą klawisza *T* można wysunąć lub schować pasek narzędzi.

W module *Library* lewy panel używany jest głównie do wybierania plików źródłowych w panelach *Catalog* (katalog), *Folders* (foldery) lub *Collections* (kolekcje). W module *Develop* jest on wykorzystywany do wyświetlania paneli *Presets* (szablony), *Snapshots* (migawki) i *History* (historia), zaś w pozostałych modułach używany jest głównie do wybierania ustawień szablonów i kolekcji. Na przykład pracując w module *Print*, można zapisać ustawienia drukowania jako szablon, który może zostać zastosowany do innych obrazów. Poszczególne panele mogą być wysuwane bądź ukrywane po kliknięciu ich nagłówków. Kliknięcie nagłówka panelu z przytrzymanym klawiszem *Alt* daje wybór pomiędzy trybami odsłaniania lub chowania zawartości tylko tego panelu a odsłaniania lub chowania wszystkich paneli. Klawiszem *Tab* można przełączać się pomiędzy trybem wysuwania i chowania prawego oraz lewego panelu. Można także kliknąć prawym przyciskiem myszy strzałki po lewej i prawej stronie paneli, aby sięgnąć do opcji menu kontekstowego. Pozwalają one określić sposób, w jaki panele boczne będą się chować i wysuwać po ich kliknięciu.

Prawy panel zawiera głównie panele podające informacje o zdjęciu, ustawienia do modyfikowania obrazów lub opcje ich ułożenia. W module *Library* można zarządzać ustawieniami metadanych dla aktualnie wybranych fotografii, zaś w module *Develop* wprowadzać dostosowania obrazu. W modułach *Book*, *Slideshow*, *Print* i *Web* prawy panel zawiera opcje układu i wydruku. Podobnie jak w lewym panelu poszczególne panele można tu wysuwać lub chować przez klikanie nagłówków. Kliknięcie nagłówka z wciśniętym klawiszem *Alt* daje wybór pomiędzy trybami odsłaniania lub chowania zawartości tylko danego panelu a odsłaniania lub chowania wszystkich paneli. Można jednak używać także klawisza *Command* (Mac) lub *Ctrl* (PC) w połączeniu z klawiszem cyfry (*0*, *1*, *2*, *3* i tak dalej), aby otwierać lub zamykać poszczególne panele w kolejności, w jakiej pojawiają się od góry do dołu.

Kup książkę Poleć książkę

Taśma filmowa znajduje się na dole okna Lightrooma i zawiera miniaturki wszystkich obrazów wyświetlanych aktualnie w module *Library*. Podświetlone są obrazy wybrane. Miniaturki na taśmie filmowej są dostępne z poziomu każdego modułu, co pozwala zaznaczać poszczególne obrazy lub ich grupy bez potrzeby przełączania się do modułu *Library*.

Praca z tą książką

W dalszej części książki będę szczegółowo przedstawiał poszczególne aspekty programu. Być może zauważysz, że kolejność omawiania poszczególnych zagadnień zgodna jest z typową organizacją pracy, zaczynając od różnych sposobów importowania obrazów do Lightrooma. Na początku tego rozdziału pisałem, że filozofią stojącą za nim było oferowanie „nierozsądnej prostoty". Jeśli firmie Adobe udało się to zadanie, wiele aspektów programu powinno być zrozumiałych bez dodatkowych wyjaśnień. Jeśli będziesz potrzebował pomocy, skorzystaj z menu *Help* (pomoc). Znajdziesz w nim pozycję *Shortcuts* (skróty) dla modułu, z którego korzystasz. Na rysunku 1.27 widać skróty dla *Library* (biblioteka). Trzymając się ducha aplikacji, usiłowałem, o ile to możliwe, unikać omawiania technicznych zagadnień i skupiać się na tym, co w Lightroomie najlepsze: na zarządzaniu fotografiami, przetwarzaniu ich, eksportowaniu i drukowaniu. Jeśli naprawdę chcesz wiedzieć więcej o działaniu tego programu, w dodatku znajdziesz różne kwestie techniczne.

Library Shortcuts

View Shortcuts

Esc	Return to previous view.
Return	Enter Loupe or 1:1 view.
G	Enter Grid mode.
E	Enter Loupe view.
C	Enter Compare mode.
N	Enter Survey mode.
O	Enter People mode.
Command + Return	Enter Impromptu Slideshow mode.
F	Full Screen Preview.
Shift + F	Cycle to next Screen Mode.
Command + Option + F	Return to Normal Screen Mode.
L	Cycle through Lights Out modes.
Command + J	Grid View Options.
J	Cycle Grid Views.
\	Hide/Show the Filter Bar.

Rating Shortcuts

1-5	Set ratings.
Shift + 1-5	Set ratings and move to next photo.
6-9	Set color labels.
Shift + 6-9	Set color labels and move to next photo.
0	Reset ratings to none.
[	Decrease the rating.
]	Increase the rating.

Flagging Shortcuts

'	Toggle Flagged Status.
Command + Up Arrow	Increase Flag Status.
Command + Down Arrow	Decrease Flag Status.
X	Set Reject Flag.
P	Set Pick Flag.

Target Collection Shortcuts

B	Add to Target Collection.
Command + B	Show Target Collection.
Command + Shift + B	Clear Quick Collection.

Photo Shortcuts

Command + Shift + I	Import photos and videos.
Command + Shift + E	Export.
Command + [	Rotate left.
Command +]	Rotate right.
Command + E	Edit in Photoshop.
Command + S	Save Metadata to File.
Command + -	Zoom out.
Command + =	Zoom in.
Z	Zoom to 100%.
Command + G	Stack photos.
Command + Shift + G	Unstack photos.
Command + R	Reveal in Finder.
Delete	Remove from Library.
F2	Rename File.
Command + Shift + C	Copy Develop Settings.
Command + Shift + V	Paste Develop Settings.
Command + Left Arrow	Previous selected photo.
Command + Right Arrow	Next selected photo.
Command + L	Enable/Disable Library Filters.
Command + Shift + M	Mail selected photos.

Panel Shortcuts

Tab	Hide/Show the side panels.
Shift + Tab	Hide/Show all the panels.
T	Hide/Show the toolbar.
Command + F	Activate the search field.
Command + K	Activate the keyword entry field.
Command + Option + Up Arrow	Return to the previous module.

Rysunek 1.27. *Warto wyświetlić pozycję Shortcuts w menu Help — Command+/ (Mac) lub Ctrl+/ (PC) — aby poznać skróty klawiaturowe dla danego modułu*

Kup książkę Poleć książkę

Zdjęcie: © Rob Cadman 2011
Canon EOD 550D | 22 mm | ISO 3200 | f/9 | 1/60 s

Kup książkę Poleć książkę

SKOROWIDZ

A

Activity Center, 38, 39
album, 2, 3, 496, *Patrz też:* Book
  dodawanie tekstu, 508, 509
  edycja na ekranie, 513
  edytowanie stron, 502
  eksportowanie do formatu PDF lub JPEG, 499
  okładka, 503, 504
  publikowanie, 513
  tworzenie, 497
aparat, 272, 274, 275
balans bieli, 154, 174, 232
  dobieranie, 177
  korekcja, 176
    automatyczna, 179
    miejscowa, 178

B

BetterFinder Attributes, 572
Book, 2, 3, 4, 25, 26, 495, 496, *Patrz też:* album
  Auto Layout, 500
  Background, 512
  Book Settings, 498
  Cell, 508
  Guides, 507
  Page, 506
  Preview, 499
  Text, 508
  Type, 510

C

Camera Raw, 4, 158, 160, 161, 225, 272, 332
  synchronizacja z Lightroomem, 332, 333, 334, 413

D

Develop, 2, 3, 4, 5, 7, 25, 26, 49, 55, 151, 162, 164
  kadrowanie, *Patrz:* zdjęcie kadrowanie
  ocenianie zdjęć, 278, 279, 280
  podgląd wydruku, 485, 513
  retusz, *Patrz:* retusz
  tryb szarości, 350
  ustawienia domyślne, 346
    synchronizacja, 330, 336
    szablon, 338, 339, 340, 341, 345
DNG Profile Editor, 274
drukowanie, 2, 3, 447, 463, 464, 468, 474, 478, 485, *Patrz też:* Print
  16-bitowe, 480
  do pliku JPEG, 480
  korekta na ekranie, 485, 487, 488, 492
  marginesy, 454
  ramka fotograficzna, 460
  rozdzielczość, 473
  siatka strony, 454
  tryb, 479
  wielu komórek, 456
  własny profil, 481, 484
  własny szablon, 493
  wyostrzanie, 479

E

efekt
  morowania, 403
  podczerwieni, *Patrz:* podczerwień
etykieta kolorowa, 134, 135, 612, 615, 647, 648
  Bridge, 135

F

film, *Patrz:* plik wideo
  poklatkowy, 537
filtr
  połówkowy, *Patrz:* narzędzie filtr połówkowy
  radialny, 318, 319
  Unsharp Mask, 372
flaga, 130, 149, 598, 611, 612, 614
folder
  katalogu, 69
  synchronizowanie, 92
  systemowy, 88, 89, 91
  tworzenie, 94
  ulubiony, 614
  użytkownika, 69
format
  .lock, 69
  .lrcat, 68, 70
  DNG, 8, 32, 33, 37, 158, 197, 274, 429, 637, 669, 672
    kompresja, 671, 672
    konwersja, 670, 671
    opcje rozmiaru, 430
  GPX, 654, 655
  H.264, 536
  JPEG, 5, 7, 46, 63, 409, 411, 637, 665
  konwertowanie, 32, 33
  PNG, 112, 411, 637
  PSD, 5, 46, 158, 409, 411, 412, 637
    kompatybilność, 44, 46
  RAW, 5, 7, 8, 29, 46, 63, 158, 224, 225, 409, 429
    wyostrzanie, 373
  TIFF, 5, 7, 409, 411, 412, 637
  XMP, 333, 637, 638
    odczytywanie/zapisywanie, 641

Kup książkę Poleć książkę

fotografowanie
bezprzewodowe, 61
na uwięzi, 6, 61, 62, 63, 64, 65, 112, *Patrz też:* Tethered Capture

G

galeria internetowa, 538, 540, *Patrz też:* WEB
eksportowanie, 556, 557
przeglądanie, 554
schemat kolorystyczny, 545
szablon tekstowy, 552
układ, 540, 541, 542
gamma, *Patrz:* korekcja gamma
geokodowanie odwrotne, 652, 660
GeotagPhotos, 650
głębia bitowa, *Patrz:* tryb RGB głębia bitowa
GPS, 588, 650, 654
urządzenia, 650
gwiazdka, 132, 611, 612

H

histogram, 189

I

interfejs, 2, 22, 25, 26

K

karta
graficzna, 19
pamięci, 34, 40
z transmiterem Wi-Fi, 61
katalog, 67, 68, 139
eksportowanie, 75, 77, 79
bez negatywów, 76, 77, 79
z negatywami, 75
z plikami inteligentnych podglądów, 76, 77
filtrowanie zdjęć, 611, 612
folder, *Patrz:* folder katalogu
importowanie, 77, 78, 79
optymalizacja, 70
otwieranie, 74, 77
przenośny, 81
tworzenie, 73
uszkodzenia, 72
kolekcja, 138, 140
docelowa, 84, 145, 600
inteligentna, 11, 84, 143, 146, 148
kryteria filtrowania, 148
Lightroom mobile, 688, 689
modułowa, 141, 142, 143, 144
Slideshow, 533
Web, 561
nazwa, 144
standardowa, 140
szybka, 139, 145
usuwanie zdjęć, 144
tworzenie, 140, 141
zestaw, 146
zsynchronizowana, 21, 38
kolorymetr, 153
kompresja stratna, 32
kopia wirtualna, 328
filtrowanie, 616
korekcja gamma, 154
kotwica, 524
krzywa
RGB, 228
tonalna
edycja, 226, 230, 231
rejony, 230, 236

L

Library, 2, 3, 4, 25, 26, 55, 67, 100
Create Virtual Copy, 328
Filter, 84
panel, 84, 85
Catalog, 84, 85
Collections, 84
Folders, 84, 86, 87, 88, 94, 564
Keywording, 84
Metadata, 568
Navigator, 85
Quick Develop, 84
filtrów, 84, 99
narzędzi, 85
Refine Photos, 131
siatka, *Patrz:* siatka
View Options, 100, 105
Lightroom
aktualizacja, 11, 12, 664
dane podglądów, 701
informacje systemowe, 702
instalacja, 9
kopia zapasowa, 69, 70, 71, 72, 82
odzyskiwanie jasnych obszarów, 192
pierwsze uruchomienie, 13
pomoc, 24, 27
preferencje, 12, 14, 15, 16, 17, 34, 663
Completion Sound, 666
ekran powitalny, 664, 677
General, 664
interfejsu, 675, 679
Lightroom Defaults, 667
Lightroom mobile, 680
Location, 667
plik, 697
szablonów, 666
urządzenie przenośne, 20
Process 2003, 158, 159, 160, 180, 181, 182, 225, 230, 339, 374, 396, 397, 413
Process 2010, 158, 159, 160, 180, 181, 182, 225, 230, 373, 413
Process 2012, 158, 159, 192, 330, 339, 373, 374, 413
przetwarzanie 64-bitowe, 10
synchronizacja
z Camera Raw, 332, 333, 334, 413
z dodatkowym programem zewnętrznym, 410, 411, 412, 413
z Photoshopem, 407, 416, 423
tryb uśpienia, 10
ustawienia, 663
ustawienia szablonów, 698
wydajność, 18, 19
zarządzanie zdjęciami, *Patrz:* zdjęcie zarządzanie
zawartość, 699
Lightroom Web, 689, 691, 692, 693
Lightroom mobile, 20, 680, 683, 684, 685
kolekcja, 688

M

Map, 2, 3, 4, 7, 25, 26, 652
nawigacja, 653
pasek filtrowania lokalizacji, 654
pinezka, 657
Saved Locations, 661
mapa, 2, 3
Help, 24
Import Presets, 52
Photo, Stacking, 136
Tool Overlay, 172

Kup książkę Poleć książkę

metadane, 5, 42, 49, 333, 432, 563, 564 , 570, 624, 672
czas wykonania zdjęcia, 573
data, 573
dodawanie, 581
edytowanie, 582, 637
e-mail, 584
EXIF, 565, 570
artysta, 574
filtrowanie zdjęć, 624, 625, 626
GPS, 588, 650, 651, 654
usuwanie, 660
IPTC, 85, 97, 565, 570, 578
IPTC Extension, 580
model aparatu, 574, 626
niestandardowe, 575
odczytywanie, 637, 674
prawo autorskie, 585
prywatne, 588, 589
słowo kluczowe, *Patrz:* słowo kluczowe
status, 572
strona internetowa, 584
synchronizowanie, 645
szablon, 576, 578
śledzenie zmian, 639
XMP, 33
zapisywanie, 637, 638, 639
migawka, 324
moduł
Book, *Patrz:* Book
Develop, *Patrz:* Develop
Library, *Patrz:* Library
Map, *Patrz:* Map
Print, *Patrz:* Print
Slideshow, *Patrz:* Slideshow
usuwanie, 699, 700
Web, *Patrz:* Web
monitor, 4, 18
drugi, 126, 127, 128,
kontrola zawartości, 128
skrót klawiaturowy, 126, 128
kalibrowanie, 153, 154
podgląd wydruku, 485
Retina, 4, 41, 154
mora, *Patrz:* efekt morowania

N

nakładka, 112, 291
narzędzie
Clone, 284, 291
filtr połówkowy, 298, 314
edycja, 317
Heal, 284, 291
korekcji czerwonych oczu, 295
Pet Eye, 297
Painter, 598, 600
pędzel korekcyjny, 298, 299, 300
Auto Mask, 302, 306
Color, 306
Spot Removal, 287
ślad pędzla, 287, 291
usuwania plamek, 284, 291, 292
synchronizacja, 293
tryb Auto Sync, 294
Visualize Spots, 286
wizualizacji plamek, 286
negatyw cyfrowy, 7

O

obiektyw
korekcja Defringe, 250, 251
miejscowa, 255
korekcja profilu, 244, 245, 246
wbudowana, 248
korekcja Upright, 257, 258, 259, 263
profil własny, 244, 245
usuwanie aberracji chromatycznej, 248, 250
winietowanie, 263

P

panel
Apply During Import, 49
Basic, 5, 162, 174, 180
Clarity, 208, 209, 210, 304, 312
edycja tonów, 180, 181, 182, 183, 232
Highlights, 310
nawigacja za pomocą klawiatury, 191
Saturation, 212
Shadows, 310
Sharpness, 312
Temp, 308
Tint, 308
Vibrance, 212
Camera Calibration, 162, 272, 277, 367
Destination, 42, 43, 50
Detail, 372
Develop Presets, 273
Effects, 266
File Handling, 44, 114, 668
File Renaming, 47
Histogram, 189
History, 21, 323
HSL/Color/B&W, 5, 162, 238, 239, 240, 241, 242, 350, 356, 366
Lens Corrections, 162, 244, 250, 263
Upright, 257, 258, 259, 263
Navigator, 162
Presets, 162
rozmiar czcionki, 677
Snapshots, 324
Source, 40, 41
Split Toning, 361, 362, 364
Tethered Capture, 6
Tone Curve, 5, 162, 224, 225, 226, 230, 232
znak końca, 676
panorama, 200, 201
perspektywa, 257, 258, 259, 263
Photo Merge, 196, 197
Photoshop
droplet, 436
edycja rozszerzona, 420
obiekt inteligentny, 420, 423
synchronizacja z Lightroomem, 407, 416, 423
plik
format, *Patrz:* format
katalogu, *Patrz:* format .lrcat
Lightroom Previews.lrdata, 77, 701
lrcat-journal, 68
Smart Previews.lrdata, 76, 80
wideo, 529, 536, 537
eksportowanie, 445
importowanie, 46, 53
podczerwień, 359
podgląd, 114, 115, 152
brakujący, 117
osadzony przez aparat, 116
rozmiar, 117
pokaz slajdów, 2, 3, 531, 532, *Patrz też:* Slideshow
eksportowanie, 534
do pliku JPEG, 536
do pliku PDF, 535
do pliku wideo, 536
Print, 2, 3, 4, 25, 26, 448
Cells, 464
Guides, 448, 455
Image Settings, 448, 450, 464

Kup książkę Poleć książkę

Print
Layout, 448, 453
Layout Style, 448, 450
Options, 462
Page, 448, 458, 471
Print Job, 448, 474
Rulers, Grid & Guides, 464
Template Browser, 448
przestrzeń kolorów, *Patrz:* tryb
punkt
krzywych, 11
bieli, 154

Q

Quick Develop, 106, 216, 219
dopasowania tonów, 214
kadrowanie, 173
plik wideo, 219

R

rejestr GPX, 654, 655
retusz, 284
siatka, 84, 100, 101, 102, 110, *Patrz też:* widok Grid
skrót klawiaturowy, 3, 27, 138
Slideshow, 2, 3, 4, 23, 25, 26, 495, 496, 514, *Patrz też:* pokaz slajdów
kolory, 555
nakładka tekstowa, 522
kotwica, *Patrz:* kotwica
panel
Backdrop, 514, 526
Layout, 514, 517
Music, 514, 529
Options, 518
Overlays, 514, 520
Playback, 514, 530, 531
Preview, 514
Template Browser, 515, 533
Titles, 514, 528
pasek narzędzi, 516
przejścia, 530
wizytówka, *Patrz:* wizytówka

S

słowo kluczowe, 5, 6, 97, 433, 563
autouzupełnianie, 590
dodawanie, 84, 588, 598
domyślne, 594
filtrowanie, 593
hierarchia, 592, 593
kategorie, 593
personalne, 608, 610
sugestie, 595
ukryte, 589
usuwanie, 592
wpisywanie, 678
zarządzanie, 590
zestaw, 596, 597, 598
spektrofotometr, 153
subskrypcja, 7
szum
kolorowy, 396, 398, 399
luminancji, 396
redukcja, 373, 396, 398
Color, 398
Color Smoothness, 400
Detail, 398
morowania, 403, 405
selektywna, 402
ujemna, 402

T

tabela X-Rite Gretag Macbeth ColorChecker, 274
taśma filmowa, 27, 102, 118, 122
filtrowanie zdjęć, 613, 614
nawigacja, 124
pasek filtrów, 130
preferencje, 678
tryb
Adobe RGB, 412, 429
CMYK, 5, 161
Lab, 5, 155
PNG, 5
ProPhoto RGB, 152, 412, 428
RGB, 5, 152, 153, 174, 412
głębia bitowa, 152, 429
sRGB, 153, 412
szarości, 5
twarz, 600, 606, 607, 608

U

UPS, 72
urządzenie przenośne, 20, *Patrz też:* Lightroom mobile

W

Watermark, *Patrz:* znak wodny
Web, 2, 3, 4, 23, 25, 495, 496, 538
kolory, 555
panel
Appearance, 538, 547, 548
Color Palette, 538, 545
Image Info, 538, 549, 550
Layout Style, 538, 540
Output Settings, 538, 554
Site Info, 538, 544
Template Browser, 561
Upload Settings, 538, 559
Wendt Max, 5
wideo
edycja, 53
odtwarzanie, 53
plik, *Patrz:* plik wideo
widok
Compare, 84, 120, 121, 122
Grid, 26, 41, 55, 77, 84, 100, 102, *Patrz też:* siatka
pasek filtrów, 620, 621
Loupe, 26, 41, 77, 84, 104
nawigacja, 108
Overlay, 110
przybliżenia, 109
skrót klawiaturowy, 109
People, 600, 607
Single Person, 606
Survey, 84, 118
winieta, 263, 319
po wykadrowaniu, 266, 268
wizytówka, 22, 520
graficzna, 23
tworzenie, 521
wtyczka
ACR, 272
Aperture Importer, 58
eksportu, 444
PixelGenius PhotoKit™ SHARPENER, 432

Z

zdjęcie
automatyczna korekcja tonów, 116
czarno-białe, 349, 350
efekt podczerwieni, 359
konwersja, 352, 354, 356
panel Camera Calibration, 367
panel HSL, 366, 367
Split Toning, *Patrz:* panel Split Toning
czas wykonania, 573
demozaikowanie, 373, 396
dodawanie ziarna, 270
dopasowywanie ekspozycji, 204, 206

Kup książkę Poleć książkę

duplikat, 42
edycja w Photoshopie, 408, 409
eksportowanie, 424
  do e-maila, 441
  lokalizacja, 424, 426
  na płytę CD lub DVD, 440
  nazwa pliku, 428
  Post-Processing, 435
  skalowanie, 429
  szablon, 424
  ustawienia, 428
  wtyczka, 444
  znak wodny, *Patrz:* znak wodny
filtrowanie, 611, 612, 614, 616, 618, 619, 622
  po atrybutach, 624
  tekstowe, 621, 623, 628, 629
  ustawienia własne, 627
  według metadanych, 624, 625
flaga, *Patrz:* flaga
geotagowanie, 650, 651, 658
gwiazdka, *Patrz:* gwiazdka
HDR, 196, 198, 409
importowanie, 29, 30, 31, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 54, 56, 87, 114, 665
  automatyczne, 60
  do wybranego folderu, 52
  kopia zapasowa, 45
  RAW i JPG, 46
  z aparatu, 61
  z innego katalogu, 58
  z karty pamięci, 34, 40, 665
  zmiana nazw, 47
kadrowanie, 164, 172, 173
  linie pomocnicze, 171
  ogranicz do zniekształcenia, 164
  proporcje, 170
kasowanie, 149
korekcja ostrości krawędzi, 321
krajobraz wyostrzanie, *Patrz:* zdjęcie wyostrzanie krajobraz
niedoświetlone, 194
ocenianie, 278, 280
odnajdywanie, 627
podgląd
  inteligentny, 76, 80
  renderowany, 77
portret wyostrzanie *Patrz:* zdjęcie wyostrzanie portret
prostowanie automatyczne, 168
prześwietlone, 192
publikowanie, 633
redukcja szumów, *Patrz:* szum redukcja
retusz, *Patrz:* retusz
  segmentowanie, 42, 64
  sortowanie, 646, 647
    po tekście etykiety, 649
  usuwanie, 149, 695
  wyostrzanie, 371, 372, 378, 390
    Amount, 379, 380, 387, 390
    Detail, 384, 387, 390
    krajobraz, 377
    kreatywne, 392
    luminancja, 379
    Masking, 387, 388, 390
    portret, 376, 378
    Radius, 379, 382, 387, 390
    Sharpness, 392, 394
    wejściowe, 372, 373, 431
    wyjściowe, 375, 432
  wyszukiwanie, 566, 611
    zaawansowane, 631
  zarządzanie,
  zaznaczanie, 138
  zestaw, *Patrz:* zestaw
  zmiana nazwy, 48
zestaw, 136
ziarno, 270
znak wodny, 433, 434

Ź

źródło światła, 154

Kup książkę Poleć książkę

Kup książkę Poleć książkę

Kup książkę Poleć książkę

Kup książkę Poleć książkę

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION

1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!
http://program-partnerski.helion.pl

GRUPA WYDAWNICZA
Helion SA

Zbuduj własną funkcjonalną bibliotekę zdjęć!

Lightroom to program, który ułatwi pracę każdemu fotografowi. Jeśli masz do zaimportowania, posortowania i poprawienia tysiące plików zdjęciowych w różnych fazach obróbki, musisz dysponować narzędziem nie tylko potężnym, lecz także łatwym w obsłudze. Lightroom znakomicie sprawdza się w tej roli, ponieważ został zaprojektowany od zera z myślą o fotografach cyfrowych. A Martin Evening, zawodowy fotograf, jeden z twórców i testerów tego programu, po raz kolejny znakomicie wywiązuje się z roli przewodnika po świecie Lightrooma. Jego podręcznik nie ma sobie równych!

W najnowszym wydaniu tej bestsellerowej książki znajdziesz szczegółowe opisy wszystkich opcji programu Lightroom CC i Lightroom 6 z perspektywy fotografa. Dowiesz się, do czego służą moduły: Library, Develop, Slideshow czy Web, jak sensownie segregować pliki i jak poprawić różne usterki Twoich obrazów. Sprawdzisz, w jakich formatach zapisywać swoje prace i jak przygotowywać je do druku. Poznasz zasady współdziałania Lightrooma i Photoshopa, a także mnóstwo nowych możliwości programu, takich jak funkcja rozpoznawania twarzy, przetwarzanie wielu zdjęć równocześnie w celu stworzenia panoramy lub zdjęcia HDR czy obsługa najnowszych procesorów graficznych. To książka dla wszystkich: nowych i zaawansowanych użytkowników Lightrooma!

Martin Evening — brytyjski fotograf, znany ekspert w dziedzinie cyfrowej obróbki obrazu, autor bestsellerów i wzięty wykładowca. Pracuje także z zespołami inżynierskimi programów Photoshop i Lightroom, konsultuje rozwój nowych opcji oraz testuje wersje alfa i beta. Jest jednym z założycieli PixelGenius, firmy programistycznej tworzącej kreatywne wtyczki do Photoshopa.

Przeczytaj i opanuj:

- wprowadzenie do Adobe Photoshop Lightroom
- importowanie zdjęć
- moduł Library
- edycję zdjęć w module Develop
- sztukę czerni i bieli
- wyostrzanie i redukcję szumów
- eksportowanie z Lightrooma
- drukowanie i prezentowanie swoich prac
- zarządzanie zdjęciami w Lightroomie

Strona internetowa oryginalnego wydania tej książki, **www.thelightroombook.com**, zawiera porady w formacie wideo, artykuły, przykładowe zdjęcia i nowości od Martina Eveninga.

Helion
39118 numer katalogowy
księgarnia internetowa
http://helion.pl
zamówienia telefoniczne
0 801 339900
0 601 339900
Sprawdź najnowsze promocje:
http://helion.pl/promocje
Książki najchętniej czytane:
http://helion.pl/bestsellery
Zamów informacje o nowościach:
http://helion.pl/nowosci
Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
http://helion.pl
ISBN 978-83-283-1851-9
Informatyka w najlepszym wydaniu
cena: 129,00 zł

sięgnij po WIĘCEJ
KOD KORZYŚCI