

ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM CC i LIGHTROOM 6

Podręcznik dla fotografów



Martin Evening



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 jakiegokolwiek 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

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 Library67

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

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
Poznanawanie 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

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

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

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 kontrolki 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 Editor?	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

Ślad pędzla	287
Clone lub Heal	291
Edytowanie kótek i śladów pędzla	291
Opcje nakładki	291
Cofanie (kasowanie) kótek usuwania plamek	291
Automatyczne znajdowanie miejsca pobrania próbki	292
Funkcja zmiękczenia 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

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 czern 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 osiągnięcia skali szarości w HSL	367
Korekcje za pomocą panelu Camera Calibration	367

6. Wyostrzenie i redukcja szumów.....371

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

Tryb podglądu suwaka Masking	388
Jak stosować ustawienia wyostrażania?	390
Kreatywne wyostrażanie	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 Lightrooma407

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 zewnątrznie	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
Wyostrażanie wyjściowe	432
Metadane	432
Znaki wodne	433
Jak stworzyć nowe znaki wodne?	434
Postprocessing	435

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
Wyostczenie 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

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 prac495

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

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

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

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

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

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 Lightrooma 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

Skorowidz707

1

Wprowadzenie do Adobe Photoshop Lightroom

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

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.

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?

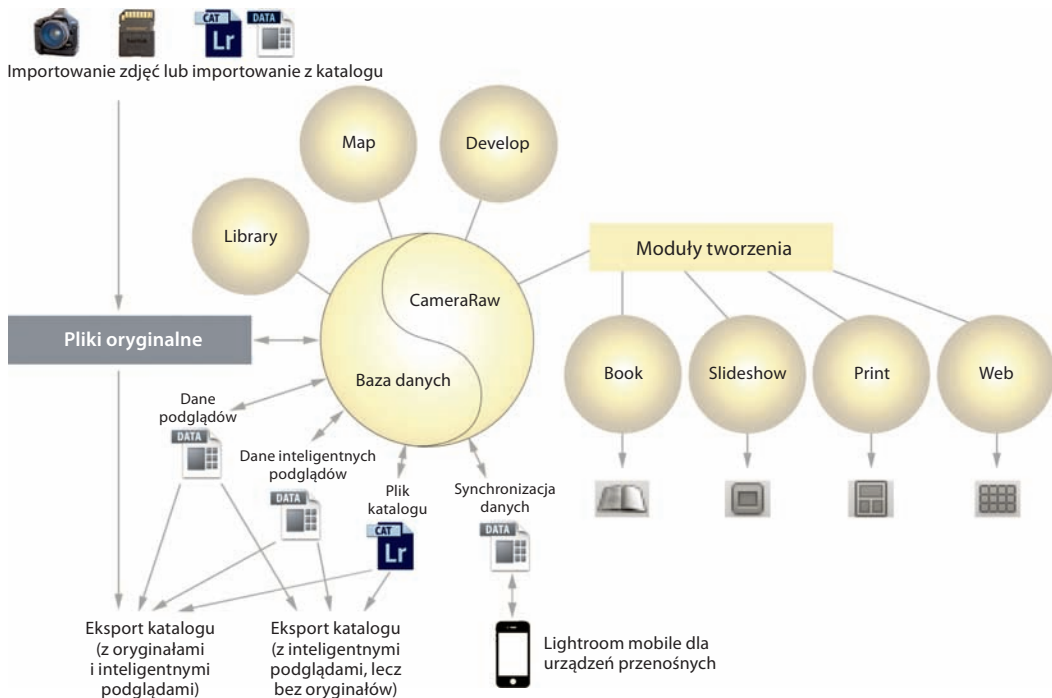
Lightroom to jednocześnie wysokiej jakości program do obróbki obrazów oraz system zarządzania bazą zdjęć. Inspiratorem rozwoju Lightrooma jest jego naczelny architekt, Mark Hamburg, kiedyś główny specjalista pracujący nad programem Adobe Photoshop. Przez wiele lat on i reszta zespołu w Adobe przyglądali 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, stonowiących 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



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 Apple

do Lightrooma z karty pamięci aparatu, bezpośrednio z (obsługiwanego) aparatu połączanego „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**.

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 gładzszym 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 składanych 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 stykówkę 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

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 demosaikowania, 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 zdecydować.

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).

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 przegłądań 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 potęgą 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 rozwinię 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 odroczonego), a dziedzictwo tej podstawowej architektury doprowadziło do konieczności zawarcia wielu kompromisów wraz ze zwiększaniem się liczby jego opcji.

Wielu autorów porad do Photoshopa uwielbia pisać o czymś, co określamy mianem „prostyh technik photoshopowych”, po czym następuje osiem stron instrukcji krok po kroku (zanim ktoś się zdenerwuje, przyznając, 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.

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, udostępni 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.

UWAGA

Kiedy zaczniesz 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.

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

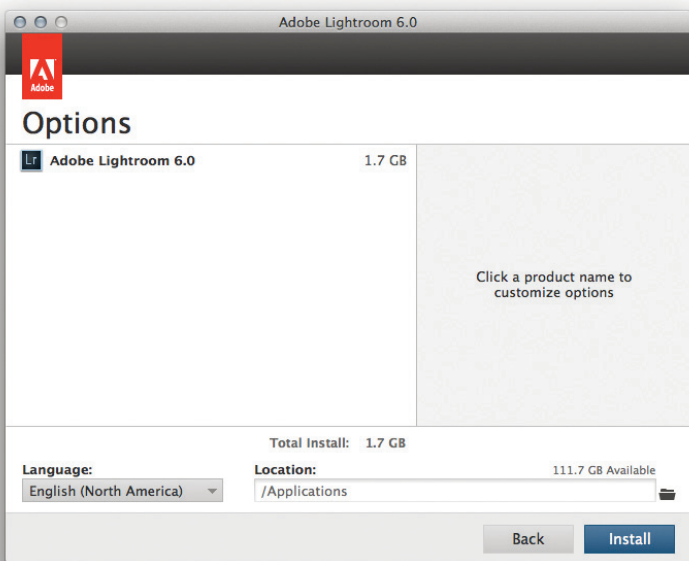
Połączenie z internetem (przy pierwszym uruchomieniu i potem dla niektórych funkcji związanych z internetem)

Napęd DVD-ROM

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.

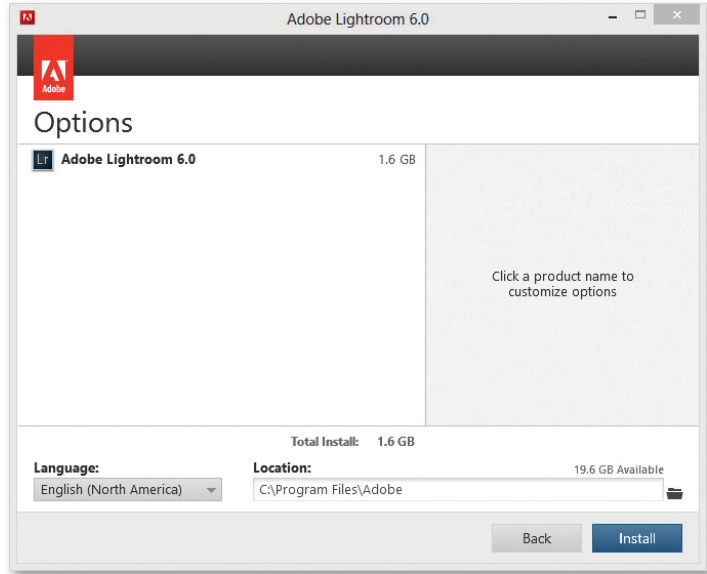
Inną korzyścią jest, że dzięki temu Adobe może udoskonalać produkt, analizując bardziej szczegółowo pracę użytkowników z programem, co pozwala dostarczyć produkt „szyty na miarę”, jak również zapewnić pomoc opartą na tym, jak indywidualni użytkownicy korzystają z Lightrooma. Możesz jednak uniemożliwić 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.

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 zależy 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.

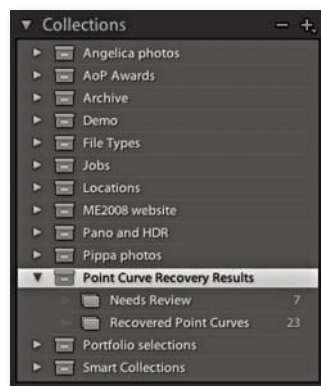
Aktualizacja starszej wersji katalogu Lightrooma

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*.

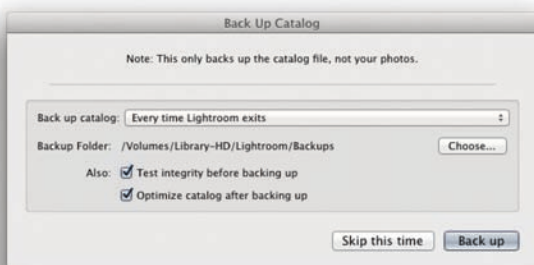
Kiedy zdecydujesz się zaktualizować swój katalog Lightrooma za pomocą opisanej tu metody, utracisz dane *Publish Services* (usługi publikowania). Jest tak dlatego, że dane te nie są przechowywane jako część katalogu Lightrooma (patrz podrozdział „Publikowanie zdjęć z użyciem Lightrooma” w rozdziale 10.).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



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)



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.

WSKAZÓWKA

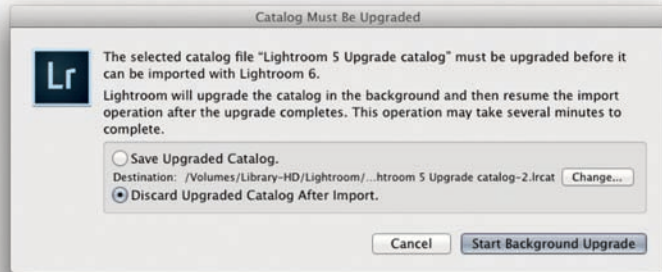
Aby wywołać okienko dialogowe pokazane w punkcie 1., wybierz z menu *Edit* pokazane na rysunku 1.8 *Catalog Settings* (ustawienia katalogu) i upewnij się, że wybrana została opcja *Every time Lightroom exits* (przy każdym wyjściu z programu). W Lightroomie CC/Lightroomie 6 opcje częstotliwości zapisywania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

UWAGA

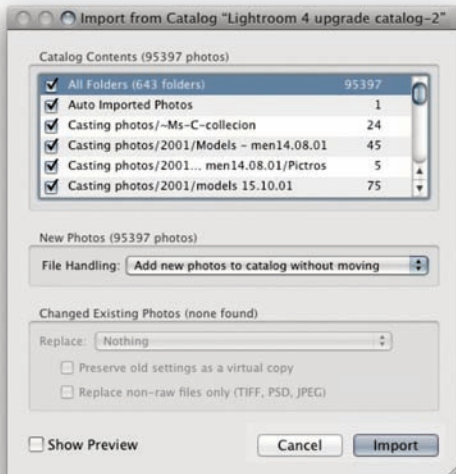
Czy w trakcie eksportowania katalogu należy zaznaczać opcję *Include available previews*? Jeśli aktualizujesz Lightroom z wersji 3, 4 lub 5 do CC/6, zachowanie wszystkich bieżących podglądów będzie przydatne. Jeśli do tej pory korzystałeś z wcześniejszej wersji programu, lepiej usunąć zaznaczenie tej 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).



- 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. Wyświetli 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 odwrotnie 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*

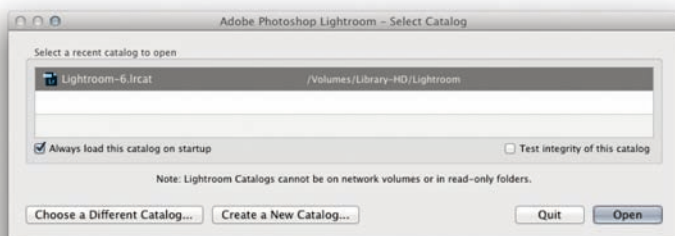
UWAGA

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).

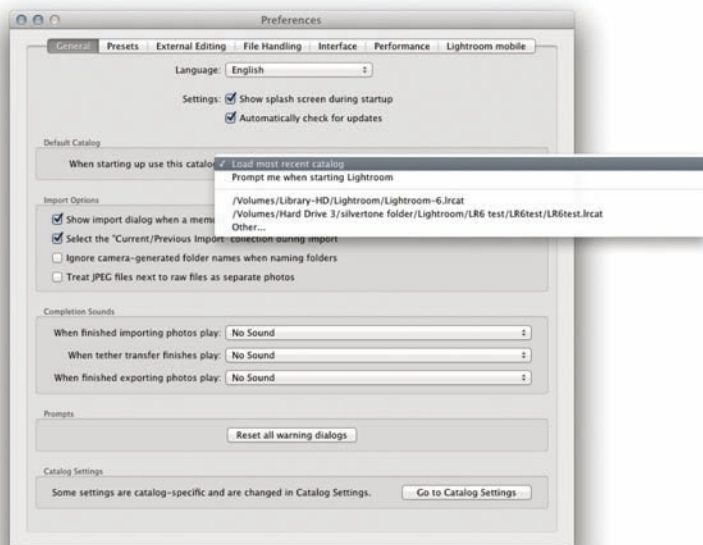
Rysunek 1.6. Przytrzymanie klawisza *Alt* (Mac) lub *Ctrl* (PC) w czasie uruchamiania programu pozwala wybrać katalog, którego chcemy używać, lub utworzyć nowy

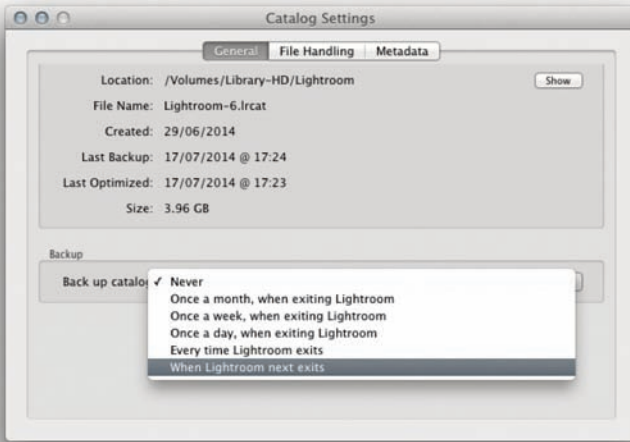
Kluczowe ustawienia Lightrooma

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.

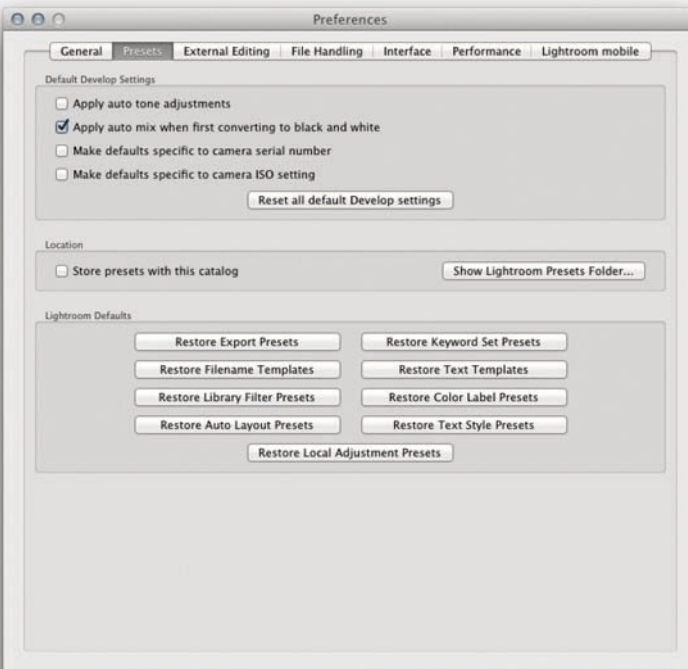


Rysunek 1.7. W menu *General Preferences* (ustawienia ogólne) sekcja *Default Catalog* (katalog domyślny) pozwala określić, który katalog będzie używany przy uruchamianiu Lightrooma. Domyślnym ustawieniem jest *Load most recent catalog* (załaduj ostatnio używany katalog), ale można też wybrać *Prompt 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 podłączeniu 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



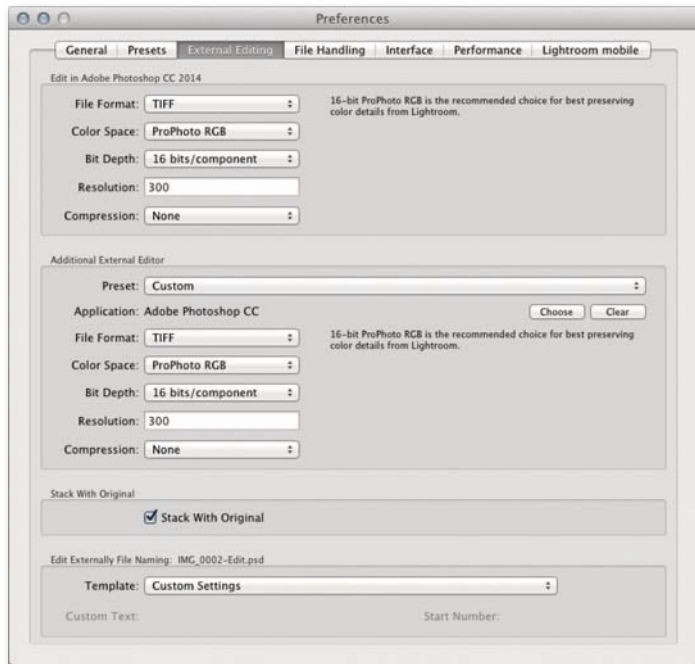


Rysunek 1.8. Następnie można kliknąć przycisk *Go to Catalog Settings* (przejdź do ustawień katalogu) widoczny na rysunku 1.7, aby otworzyć okno ustawień katalogu. Pozwala ono ustalić sposób tworzenia kopii zapasowych, wielkość podglądów w katalogu i ustawienia obsługi metadanych. Więcej o ustawieniach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

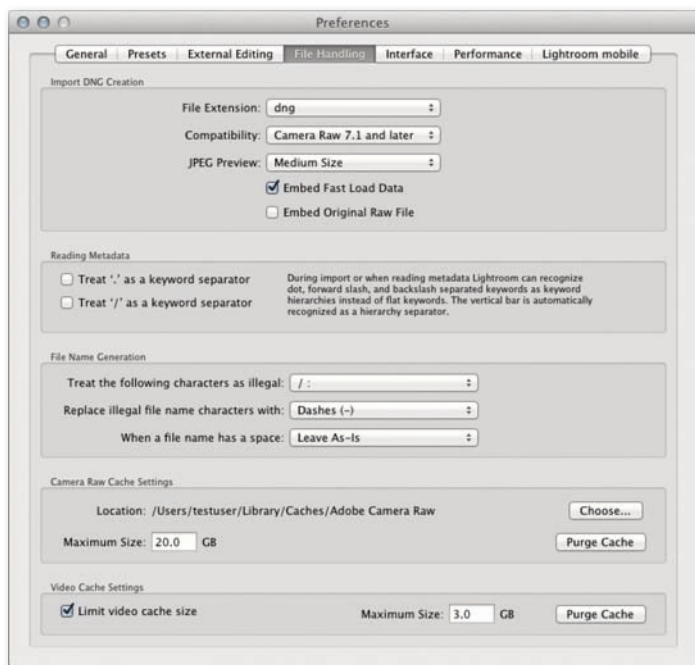


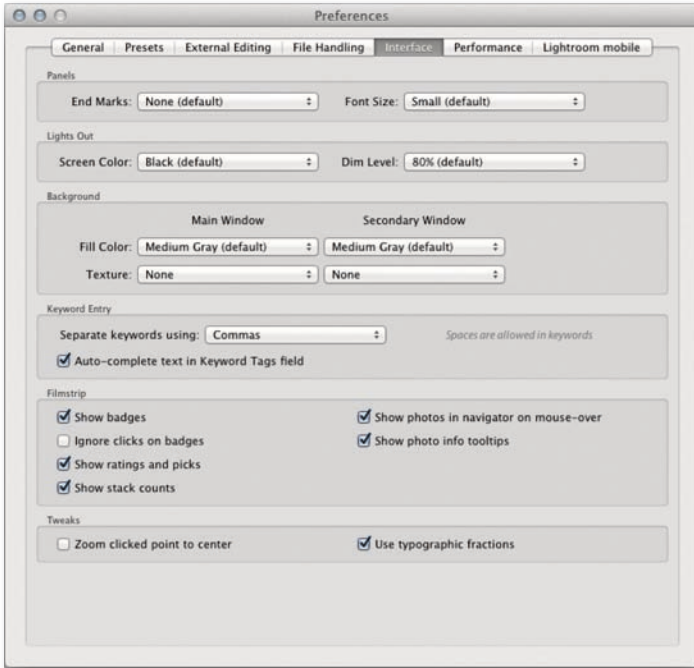
Rysunek 1.9. Tutaj widać sekcję *Presets* (ustawienia) w oknie preferencji Lightrooma. Jeśli uznasz to za przydatne, możesz zaznaczyć opcję *Apply auto tone adjustments* (stosuj automatyczne dopasowania tonalne. Sugeruję też zaznaczenie opcji *Apply auto mix when first converting to black and white* (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

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 (głębokość 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). Głębokość bitowa może wynosić 16 bitów, co oddaje najwięcej informacji o poziomach, ale podwaja rozmiar pliku wyjściowego, lub 8 bitów — bardziej standardowa głębokość — co jednak może nie pozwolić na zachowanie całej informacji o poziomach osiągniętej z oryginału z biblioteki

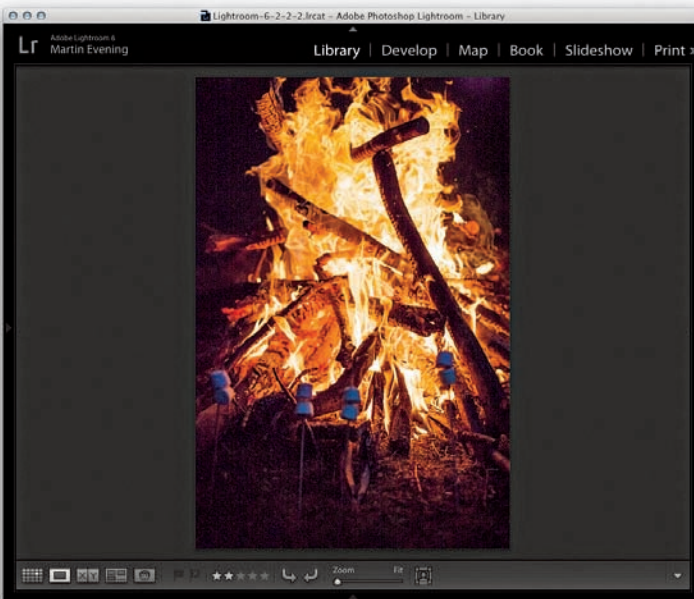


Rysunek 1.11. W ustawieniach File Handling (obsługa plików) sekcja Import DNG Creation (tworzenie importu DNG) pozwala dostosować ustawienia formatu DNG dla sytuacji importowania i bezpośredniej konwersji na ten format. Jeśli pracujesz głównie z plikami RAW i plikami pomocniczymi, możesz również zwiększyć 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





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

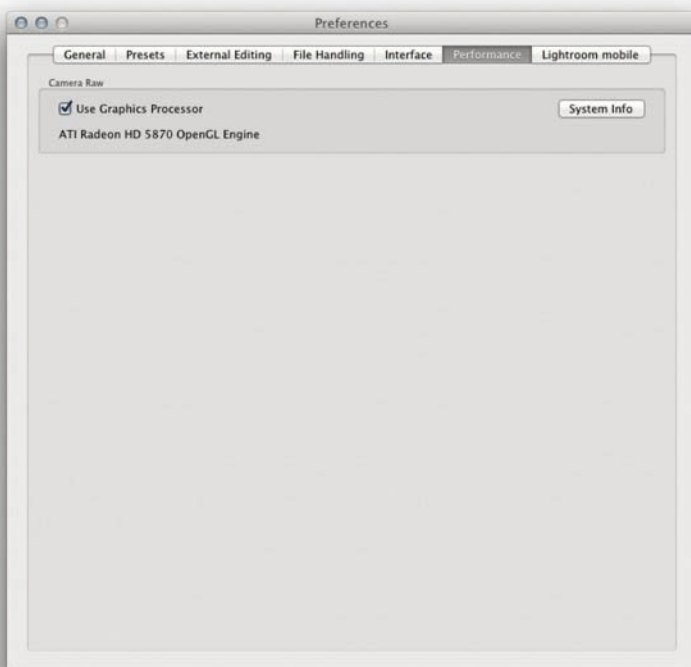
Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy dowolne miejsce w tle, aby dotrzeć do menu kontekstowego, które pozwala zmienić domyślny kolor tła.

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

przewijanie będzie znacznie płynniejsze. Gdy przyjrzesz 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.

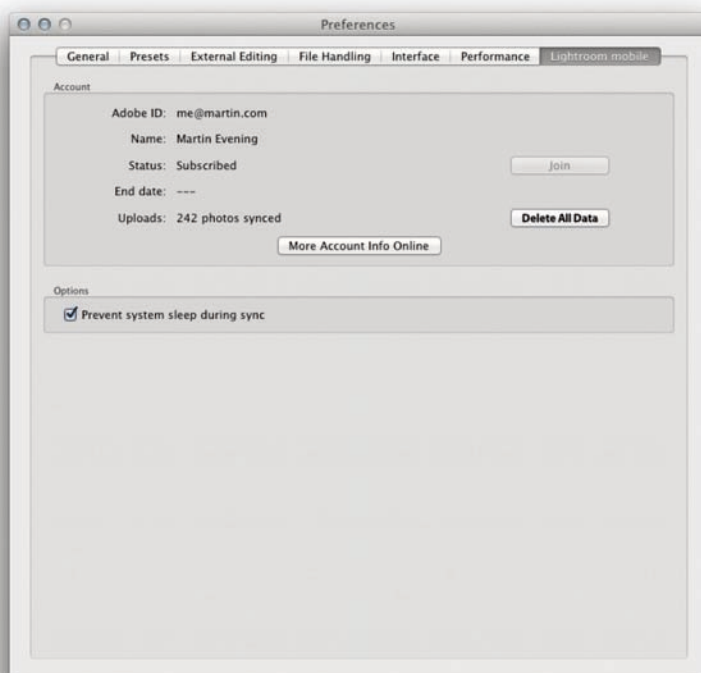
Lightroom może obecnie korzystać tylko z jednej karty graficznej GPU, jeśli więc Twój komputer posiada więcej niż jedną kartę wideo, nie da Ci to żadnych dodatkowych korzyści (choć te z wykorzystania nawet jednej karty są już znaczące). Najlepsze wyniki uzyskasz, jeśli będziesz miał kompatybilną kartę 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 Intel'a 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.

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 oryginalów 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 rozważą. 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*

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.

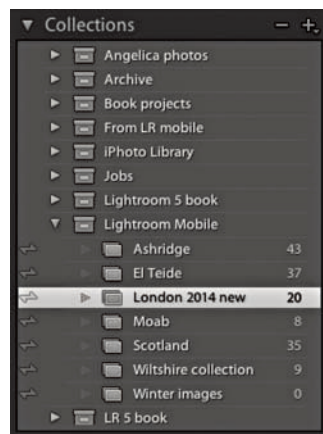
W podfolderze *Sync Data* folderu *Presets* zostanie także zapisany plik *sync.lrdata*. Można go otworzyć za pomocą sekcji *Presets* okna *Preferences* (rysunek 1.19), klikając przycisk *Show Lightroom Presets Folder* (pokaż folder *Presets* Lightrooma). Folder ten zawiera dane na temat stanu synchronizacji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



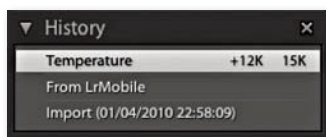
Rysunek 1.16. Panel *Catalog* pokazujący zakładkę *All Synced Photographs*



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

Panel historii

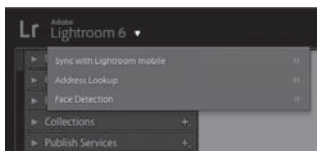
Jeśli zaznaczysz panel *History* (historia) w module *Develop*, możesz obejrzeć zapisany status danego zdjęcia, w tym informacje, kiedy dla danego zdjęcia zmieniono ustawienia w Lightroomie dla urządzeń przenośnych (rysunek 1.19).



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

UWAGA

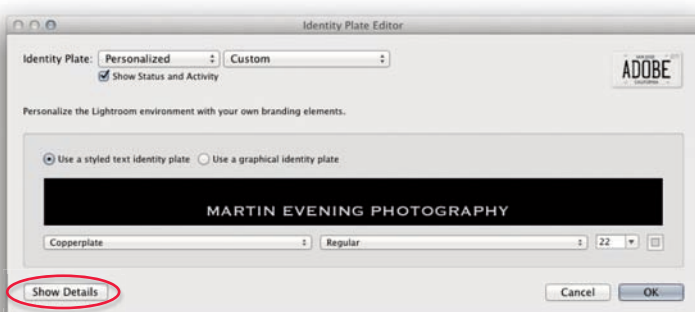
Wizytówki zapisywane są razem z katalogiem i w związku z tym są do niego przypisane. Jeśli zatem pracujesz z wieloma katalogami, musisz powtórzyć ten proces dla każdego katalogu.



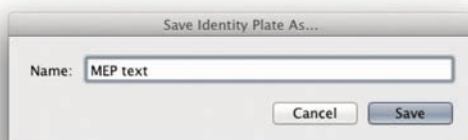
Rysunek 1.20. Rysunek pokazuje wyskakujące okienko Activity Center dostępne poprzez wizytówkę Lightrooma. Można je wykorzystać, by zalogować się na swoje konto w Adobe Creative Cloud lub wylogować się z niego, jak również by zarządzać zadaniami w tle i je monitorować

Ustawienia wizytówki i interfejsu

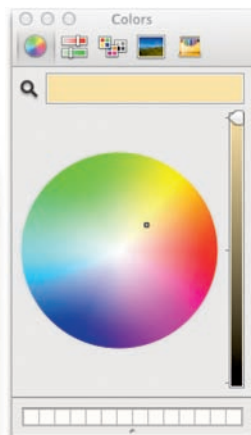
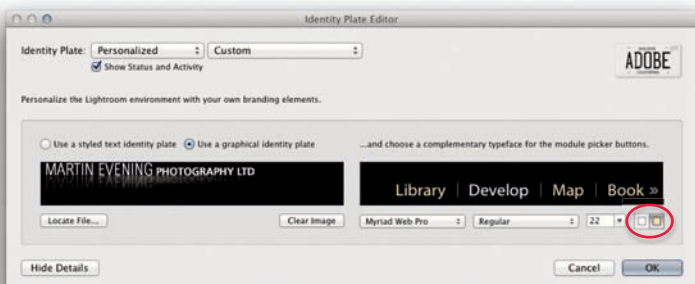
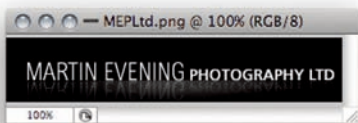
Istnieje kilka sposobów dostosowania wyglądu Lightrooma. Górny panel w Lightroomie zawiera opcję *Identity Plate* (wizytówka) i wybór modułów. Po wejściu w menu *Lightroom* (Mac) lub menu *Edit* (PC) i wybraniu *Identity Plate Setup* (ustawienia wizytówki) zobaczysz okno dialogowe przedstawione poniżej. 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*.



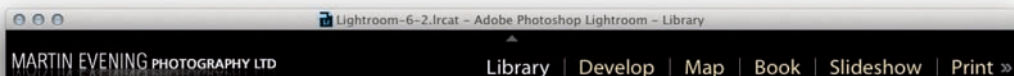
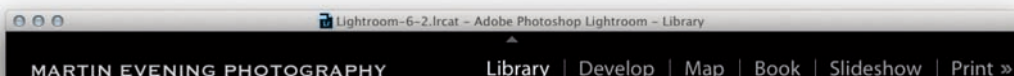
2. Po skonfigurowaniu własnej wizytówki przejdź do menu rozwijanego *Identity Plate Custom* i wybierz *Save As* (zapisz jako), aby zapisać tę konfigurację jako nowy szablon.



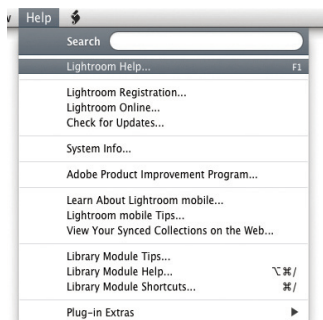
3. Jeśli użyjesz opcji *Use a graphical Identity Plate* (używasz wizytówki graficznej), możesz dodać logo graficzne poprzez skopiowanie i wklejenie lub przeciągnięcie pliku PDF, JPEG, GIF, PNG, TIFF lub PSD (uwaga na marginesie) na obszar wizytówki. Umieszczone na niej logo nie może mieć więcej niż 57 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

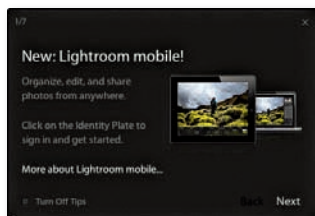
Pliki PSD mogą być dodawane przez *Identity Plate Editor* wyłącznie w wersji Lightrooma dla macintoshy.



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



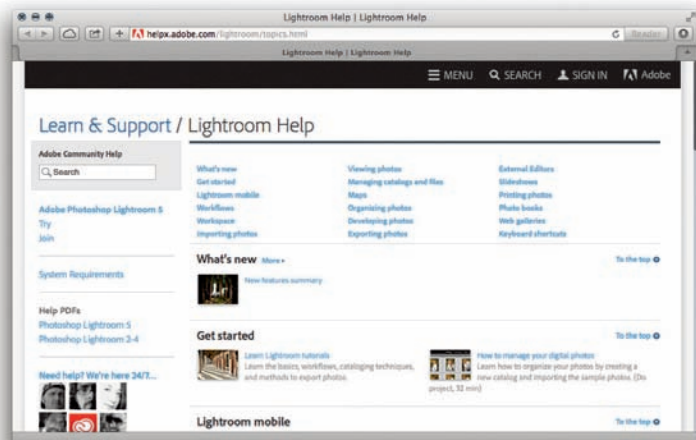
Rysunek 1.21. Menu Help jest wspólne dla wszystkich modułów. Na tym zrzucie ekranu pokazuję menu dla modułu Library, ale w pozostałych wygląda ono podobnie, z tym że pozycje i skróty do pomocy dotyczą danego modułu. Opcja Lightroom Help (F1) przenosi do nowego społecznościowego systemu pomocy opartego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



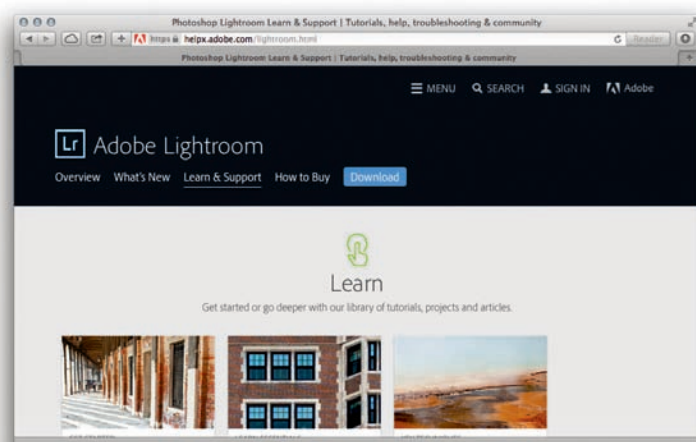
Rysunek 1.22. Wskazówki dla modułów włączane są domyślnie, kiedy pierwszy raz odwiedzasz nowy moduł. Ich celem jest pomoc w odkrywaniu głównych funkcji każdego z nich. Można je wyłączyć lub włączyć w menu Help

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).



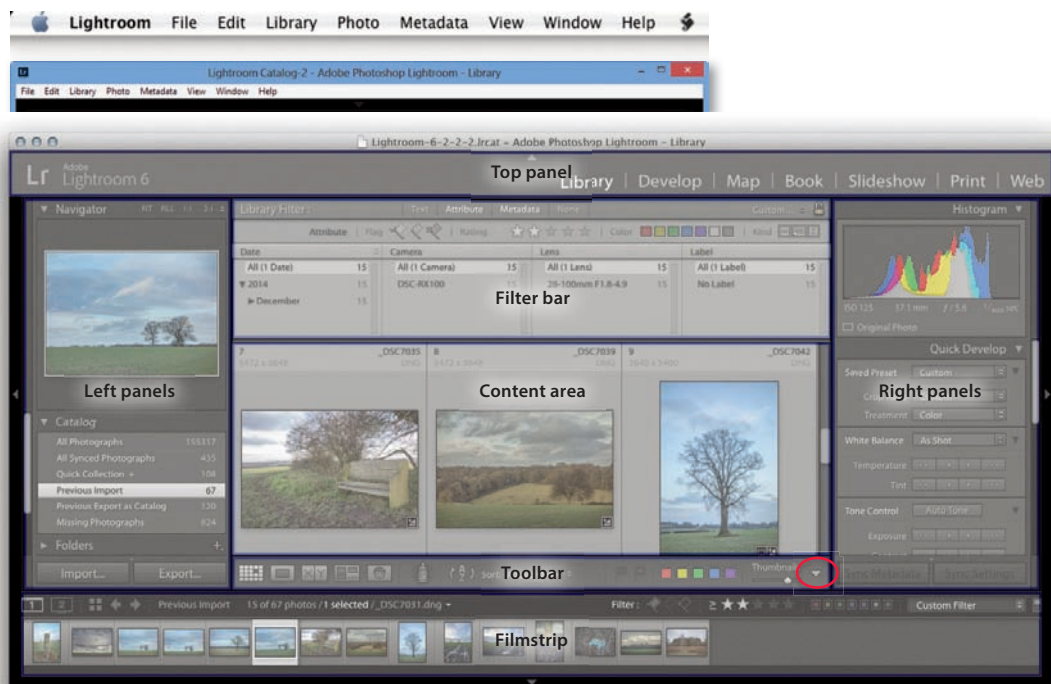
Rysunek 1.23. Strona pomocy Lightrooma



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

Wprowadzenie do interfejsu Lightrooma

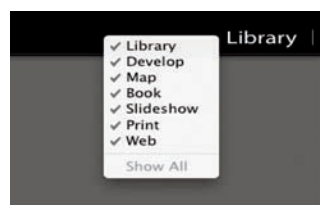
Ta część przedstawia szybki przegląd interfejsu Lightrooma (rysunek 1.25), który wygląda podobnie w poszczególnych modułach.



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, najedźdząc 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

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.

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* (skrót) dla modułu, z którego korzystasz. Na rysunku 1.27 widać skrót 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		Target Collection Shortcuts	
Esc	Return to previous view.	B	Add to Target Collection
Return	Enter Loupe or 1:1 view.	Command + B	Show Target Collection
G	Enter Grid mode.	Command + Shift + B	Clear Quick Collection
E	Enter Loupe view.		
C	Enter Compare mode.	Photo Shortcuts	
N	Enter Survey mode.	Command + Shift + I	Import photos and videos.
O	Enter People mode.	Command + Shift + E	Export
Command + Return	Enter Impromptu Slideshow mode.	Command + [Rotate left
F	Full Screen Preview.	Command +]	Rotate right
Shift + F	Cycle to next Screen Mode.	Command + E	Edit in Photoshop
Command + Option + F	Return to Normal Screen Mode.	Command + S	Save Metadata to File
L	Cycle through Lights Out modes.	Command + =	Zoom out
Command + J	Grid View Options	Command + =	Zoom in
J	Cycle Grid Views	Z	Zoom to 100%
\	Hide/Show the Filter Bar	Command + G	Stack photos
		Command + Shift + G	Unstack photos
		Command + R	Reveal in Finder
		Command + B	Reveal in Browser
		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 skrót klawiaturowy dla danego modułu



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

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
apar, 272, 274, 275
balans bieli, 154, 174, 232
 dobieranie, 177
 korekcja, 176
 automatyczna, 179
 miejskowa, 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
 ocenie 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
 wyostrzenie, 479

E

efekt
 morowania, 403
 podczernieni, *Patrz:*
 podczernień
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
 .Ircat, 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
 wyostrzenie, 373
 TIFF, 5, 7, 409, 411, 412, 637
 XMP, 333, 637, 638
 odczytywanie/zapisywanie,
 641

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 transmitterem Wi-Fi, 61

catalog, 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

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
śląd pędzla, 287, 291
usuwania plamek, 284, 291, 292
 synchronizacja, 293
 tryb Auto Sync, 294
Visualize Spots, 286
wizualizacji plamek, 286

negatyw cyfrowy, 7

O

obiektów
 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 .Ircat
 Lightroom Previews.Irdata,
 77, 701
 Ircat-journal, 68
 Smart Previews.Irdata, 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

- 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
 - 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
 - autouzupelnianie, 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

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 wyostrzenie, *Patrz:*
 zdjęcie wyostrzenie krajobraz
 niedoświetlone, 194
 ocenianie, 278, 280
 odnajdywanie, 627
 podgląd
 inteligentny, 76, 80
 renderowany, 77
 portret wyostrzenie *Patrz:*
 zdjęcie wyostrzenie 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
 wyostrzenie, 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

Ż

źródło światła, 154

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
- wyostrozanie 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



9 788328 318519

Informatyka w najlepszym wydaniu

cena: 129,00 zł

sięgnij po **WIECEJ**



KOD KORZYŚCI