

Памяти Брюса Фрейзера

Содержание

Введение	17
Обновления книги о программе Lightroom.....	18
Благодарности.....	18

Глава 1. Введение в Adobe Photoshop Lightroom 20

Что такое Adobe Photoshop Lightroom?.....	20
Просто о сложном	20
Модульный интерфейс.....	21
Возможности программы Lightroom	22
Обработка файлов в Adobe Camera Raw.....	23
Управление цветом.....	23
Управление библиотекой снимков.....	24
Для чего нужен Photoshop?.....	24
Интеграция Lightroom с Photoshop.....	25
Что необходимо для работы	26
Установка программы Lightroom.....	27
64-разрядная обработка	28
Обновление файлов из ранее созданного каталога	28
Первый запуск программы Lightroom	30
Основные настройки программы	31
Персонализация логотипа и интерфейса	35
Меню Help	37
Обзор интерфейса программы Lightroom	38
Краткое руководство Lightroom	42
Импорт фотографий в программу Lightroom	42
Просмотр снимков в модуле Library	43
Оптимизация интерфейса.....	45
Масштабирование и навигация по изображению.....	47
Добавление основных метаданных.....	48
Использование модуля Map для геотеггинга	49
Просмотр и оценка фотографий	50
Сохранение отобранных фотографий в коллекцию	51
Просмотр списка отобранных фотографий в режиме обзора.....	52
Затемнение интерфейса	53
Работа с модулем Develop.....	54
Синхронизация настроек модуля Develop	55
Ретуширование фотографий в программе Lightroom	56
Обработка копии снимка в Photoshop.....	57
Экранная цветопроба в модуле Develop	58
Печать снимков.....	59
Создание веб-галереи	60
Экспорт отредактированных снимков.....	61
Работа с книгой	62

Глава 2. Импорт фотографий 64

Диалоговое окно Import	64
Копировать как DNG, копировать или добавить?.....	66
Конвертация изображения в формат DNG после импорта	67
Обновление эскизов DNG-файлов для просмотра в сторонних приложениях.....	67
Импорт файлов с карты памяти.....	68
Панель Source	72
Область содержимого.....	73
Сортировка файлов в области содержимого	74
Панель File handling	75
Резервное копирование импортируемых файлов.....	77

Снимки в формате Raw + JPEG	78
Ограничения при обработке файлов	78
Панель File renaming	79
Отложенное переименование снимков в каталоге	80
Панель Apply during import.....	81
Панель Destination.....	82
Рекомендации по хранению импортированных снимков.....	82
Импорт в целевую папку	83
Шаблоны импорта	83
Импорт видеофайлов.....	84
Добавление снимков из папки в каталог	85
Импорт снимков методом перетаскивания.....	87
Автоматический импорт	92
Импорт снимков напрямую с камеры	93
Подключение фотокамеры к компьютеру	93
Съемка на привязи в программе Lightroom.....	94

Глава 3. Модуль Library 99

О каталогах Lightroom	99
Создание резервной копии файла каталога	100
Стратегии создания резервных копий.....	102
Программное обеспечение для создания резервных копий.....	102
Повреждение каталога.....	103
Создание и открытие каталогов.....	104
Создание нового каталога	104
Открытие существующего каталога	104
Экспорт каталогов	105
Экспорт с негативами.....	106
Экспорт без негативов.....	107
Добавление «умных» эскизов	107
Добавление доступных эскизов	107
Открытие и импорт каталогов	108
Ограничения при исключении негативов.....	109
Измененные дубликаты	110
Резюме по экспорту и импорту	110
Работа с «умными» эскизами	110
Создание «умных» эскизов	111
Перемещение каталога между компьютерами	112
Интерфейс модуля Library.....	114
Панель Navigator	116
Панель Catalog	116
Панель инструментов модуля Library	116
Панель Folders	117
Связь между панелью Folders и папками операционной	
системы	119
Поиск папок на уровне операционной системы	119
Поддержка связи между программой Lightroom и папками	121
Синхронизация папок	121
Добавление новых папок с помощью панели Folders	123
Поиск ссылок на папки из каталога.....	124
Организация папок	126
Панель Filter.....	128
Приемы работы в модуле Library.....	129
Просмотр фотографий в режиме таблицы.....	129
Навигация в режиме таблицы	131
Работа в режиме увеличения	132
Настройки режима увеличения	133
Управление фотографиями в режимах таблицы и увеличения	135
Навигация в режиме увеличения	137
Уровни масштабирования фотографии в режиме увеличения	138
Сочетания клавиш в режиме увеличения	138
Меню Loupe Overlay.....	139
Сетка и направляющие.....	139
Наложение изображений.....	141

Применение функции Layout Overlay	141
Эскизы	143
Диалоговое окно Import Photos и настройки создания эскизов.....	143
Принцип создания эскизов в программе Lightroom.....	143
Встроенные эскизы и созданные программой Lightroom.....	145
Отсутствующие эскизы.....	145
Размер и качество эскизов.....	145
Работа в режиме обзора	146
Работа в режиме сравнения.....	147
Режим сравнения в действии.....	149
Навигация с помощью фотоленты	151
Работа с двумя мониторами.....	154
Эффективные приемы работы с двумя мониторами.....	156
Оценка снимков с помощью флагов	158
Уточнение выборки	159
Оценка снимков с помощью звезд	160
Оценка снимков с помощью цветовых меток.....	162
Наборы цветовых меток	162
Другие способы использования цветовых меток.....	163
Группировка фотографий по стопкам	164
Автоматическое распределение по стопкам.....	164
Выделение изображений	166
Быстрые коллекции	167
Коллекции	168
Коллекции модулей	169
Работа с коллекциями модулей.....	172
Редактирование коллекций.....	172
Целевая коллекция	172
Наборы коллекций.....	173
«Умные» коллекции	174
Исключение и удаление фотографий.....	176

Глава 4. Редактирование фотографий в модуле Develop 178

Редактирование изображений в программе Lightroom.....	178
Более умная обработка.....	178
Точная цветопередача	179
Калибровка монитора	179
Выбор монитора.....	179
Калибровка и профилирование монитора.....	180
Точка белого и гамма.....	180
Соответствие баланса белого	181
Шаги к успешной калибровке и профилированию.....	181
Raw или JPEG?	184
Версии обработки.....	186
Обновление до версии обработки 2012	188
Совместимость с Camera Raw	189
Интерфейс модуля Develop.....	190
Режимы просмотра модуля Develop	192
Кадрирование в модуле Develop	192
Вращение кадрирования	192
Пропорции кадрирования	195
Кадрирование с сохранением пропорций	197
Изменение позиции области кадрирования	197
Режимы направляющих кадрирования.....	197
Ориентация режима кадрирования	197
Отмена кадрирования	200
Меню Tool Overlay	200
Команды меню Tool Overlay.....	200
Кадрирование с помощью панели Quick Develop	200
Панель Basic.....	201
Инструмент White Balance	201
Коррекция баланса белого.....	203
Необычная настройка баланса белого	205

Элементы управления инструмента Tone.....	206
Экспозиция	206
Контраст	208
Свет и тени	208
Белые и черные	209
Автоматическая тональная коррекция	209
Панель Histogram.....	213
Коррекция изображения с помощью панели Histogram.....	214
Навигация по панели Basic с помощью клавиатуры.....	215
Коррекция переэкспонированного изображения.....	216
Коррекция недоэкспонированной фотографии	218
Обработка HDR-файлов в программе Lightroom	219
Согласование экспозиций выделенных снимков	224
Усечение света и настройки экспозиции	226
Усечение теней.....	227
Параметр Clarity.....	228
Использование параметра Clarity для декомпрессии уровней.....	229
Отрицательное значение параметра Clarity	229
Параметры Vibrance и Saturation	232
Цветокоррекция с помощью панели Quick Develop.....	234
Другие элементы управления цветовой коррекции.....	235
Пример рабочего процесса на панели Quick Develop	236
Редактирование видеофайлов на панели Quick Develop.....	239
Панель Tone Curve.....	244
Режим редактирования кривой Point Curve	245
Кривые RGB.....	248
Зоны действия кривых	250
Сочетание настроек панелей Basic и Tone Curve	252
Настройка раздельных точечных элементов управления тональным диапазоном	256
Панель HSL/Color/B&W	258
Выборочное затемнение цвета	260
Фальшивые цвета	261
Панель HSL как средство уменьшения усечения гаммы	262
Панель Lens Corrections.....	264
Коррекция профилей объективов.....	264
Создание и использование пользовательских профилей объектива	265
Коррекция профилей объективов на практике	265
Удаление хроматических аберраций	267
Параметр Defringe	269
Применение параметра Defringe	270
Инструмент Пипетка.....	271
Применение параметра Defringe ко всему изображению	271
Применение параметра Defringe к отдельной области изображения	274
Параметр Upright.....	276
Как действует параметр Upright	277
Возможный порядок работы с параметром Upright	278
Синхронизация настроек параметра Upright	279
Перспективно-преобразовательная коррекция	283
Виньетирование.....	283
Панель Effects.....	286
Инструмент Post-Crop Vignetting	286
Функции инструмента Post-Crop Vignetting.....	286
Добавление зерна	289
Панель Camera Calibration	291
Профили камеры.....	291
Создание профилей калибровки с помощью приложения DNG Profile Editor.....	293
Реализация творческих замыслов с помощью панели Camera Calibration	296
Оценка ваших изображений.....	299
Сравнение фотографий до и после обработки	299
Управление изображением в режиме Before/After	301

Инструменты ретуширования.....	305
Инструмент Spot Removal	305
Выявление пятен.....	306
Создание областей ретуширования произвольной формы.....	308
Клонирование или лечение?.....	312
Изменение круглых и произвольных областей ретуширования	312
Параметр Tool Overlay.....	312
Отмена и удаление кругов.....	312
Синхронизация кругов.....	313
Функция Auto Sync	314
Инструмент Red Eye Correction	315
Настройка размера указателя	315
Локальные коррекции.....	317
Начальные настройки кисти Adjustment Brush	317
Редактирование линий кисти Adjustment Brush	319
Сохранение настроек эффектов	319
Инструмент Adjustment Brush и градиент	319
Автоматическая маска.....	321
Предварительный просмотр области действия кисти.....	323
Ретушь с использованием отрицательного значения четкости	323
Раскрашивание вручную в режиме Color	325
Локальная настройка цветовой температуры	327
Локальная настройка теней.....	329
Локальная настройка ползунковых регуляторов Clarity и Sharpness.....	331
Инструмент Graduated Filter.....	333
Инструмент Radial Filter.....	336
Регулирование резкости границ изображения с помощью инструмента Radial Filter	338
Панель History	340
Панель Snapshots.....	341
Синхронизация снимков.....	343
Упрощение рабочего процесса	345
Создание виртуальных копий.....	345
Назначение виртуальной копии оригинальным файлом	346
Синхронизация настроек модуля Develop	346
Режим Auto Sync	347
Программа Lightroom и приложение Camera Raw	348
Просмотр настроек программы Lightroom в приложении Camera Raw	349
Просмотр настроек приложения Camera Raw в программе Lightroom	349
Поддержка при синхронизации результатов обработки в программе Lightroom	349
Синхронизация программы Lightroom с приложением Camera Raw	350
Копирование и вставка настроек обработки	352
Применение настроек обработки предыдущей фотографии.....	353
Сохранение настроек модуля Develop в виде предустановки	354
Параметр Auto Tone	356
Искусство создания предустановок обработки	356
Создание новой предустановки обработки	357
Понимание принципов работы предустановок	358
Как предотвратить смешивание предустановок	359
Сброс настроек предустановки	362
Настройка параметров обработки по умолчанию для камеры	362

Глава 5. Искусство черно-белой фотографии 366

Конвертация в черно-белую гамму	366
Инструменты панели Develop в работе с черно-белой гаммой.....	366
Настройки конвертации в черно-белую гамму.....	368
Как не следует конвертировать	368
Настройка параметра Temperature.....	370

Настройка черно-белого изображения вручную	372
Черно-белый инфракрасный эффект	375
Тонкая настройка черно-белых изображений	378
Панель Split Toning	378
Тонирование цветной фотографии	380
Панель HSL: настройка ненасыщенных цветов	381
Метод конвертации в черно-белую гамму с помощью панели HSL.....	382
Настройки на панели Camera Calibration.....	383

Глава 6. Усиление резкости и удаление шума 387

Усиление резкости снимка	387
Улучшенная обработка изображений Raw в программе Lightroom	388
Усиление резкости на выходе	390
Настройки панели Detail по умолчанию	390
Настройки предустановок усиления резкости	390
Усиление резкости: лица	391
Усиление резкости: природа	392
Пример обработки изображения для усиления резкости	393
Оценка при масштабе 1:1	394
Усиление резкости на основе информации о яркости изображения	394
Инструменты управления усилением резкости	394
Ползунковый регулятор Amount.....	394
Ползунковый регулятор Radius.....	397
Модифицирующие элементы управления.....	399
Ползунковый регулятор Detail	399
Интерпретация результатов усиления резкости	401
Ползунковый регулятор Masking	402
Режим предварительного просмотра ползункового регулятора Masking	402
Использование инструментов усиления резкости	404
Креативное усиление резкости с помощью локальных инструментов.....	405
Локальное размытие.....	407
Подавление шума	409
Подавление яркостного шума	409
Подавление цветового шума.....	410
Советы по подавлению шума	410
Коррекция цветового шума	411
Выборочное подавление шума	412
Выборочная коррекция муара	414
Удаление муара и пиксельные изображения	414

Глава 7. Экспорт файлов из программы Lightroom 417

Обработка изображений в программе Photoshop	417
Редактирование фотографий во внешнем редакторе	418
Редактирование в программе Adobe Photoshop	419
Редактирование в дополнительных внешних программах для обработки фотографий	420
Открытие изображений не в формате Raw	421
Создание предустановок для дополнительного внешнего редактора	421
Шаблоны имен файлов, предназначенных для внешней обработки.....	422
Формат файла и прочие параметры внешней обработки.....	422
Совместимость с программой Camera Raw	423
Пример обработки изображения во внешнем редакторе	424
Из Lightroom в Photoshop и обратно	426
Расширенные возможности редактирования в программе Photoshop	430

Оптимизация расширенного редактирования в программе Lightroom.....	432
Открытие фотографий в качестве смарт-объектов в программе Photoshop.....	434
Осуществление экспорта из программы Lightroom.....	438
Предустановки экспорта	438
Размещение файлов.....	438
Экспорт в исходную папку.....	440
Присваивание имен файлам.....	442
Настройки файлов.....	442
Размер изображения.....	444
Настройки размера изображения при экспорте в формате DNG	444
Интерполяция изображений.....	445
Повышение резкости изображения на выводе	446
Метаданные	447
Водяные знаки.....	448
Создание водяных знаков	449
Постобработка	450
Добавление операций экспорта в программе Lightroom.....	451
Экспорт изображений из каталога на CD- или DVD-диски	455
Экспорт изображений из каталога в качестве вложений электронной почты	456
Сторонние программные модули для экспорта	459
Экспорт видеофайлов	460
Программный модуль Photomatix Pro.....	461

Глава 8. Печать фотографий 464

Модуль Print.....	464
Панель Layout Style	467
Панель Image Settings.....	467
Панель Layout	470
Настройки полей и ячеек страницы	471
Панель Guides.....	472
Печать нескольких изображений на одном листе	473
Панель Page	475
Добавление рамки к фотографии	477
Настройки страницы	479
Информация о фотографии	480
Макеты Picture Package и Custom Package	481
Панель Image Settings	482
Панель Rulers, Grid & Guides.....	482
Панель Cells	482
Макеты Custom Package.....	486
Панель Page	491
Параметры страницы	492
Разрешение печати	493
Панель Print Job	494
Управление цветом при выполнении заданий печати	494
Процесс печати в программе Lightroom	494
Настройки печати в операционной системе OS X.....	495
Настройки печати в операционной системе Windows.....	496
Элементы управления настройками печати	497
Печать.....	498
Режимы печати.....	499
Усиление резкости при печати	499
16-битная печать	500
Вывод в файл формата JPEG.....	500
Пользовательские профили печати	501
Настройка управления цветом при печати (OS X).....	502
Настройка управления цветом при печати (Windows)	503
Методы цветопередачи	504
Экранная цветопроба	505
Почему вы не всегда получаете то, что вы видите	505
Экранная цветопроба на практике.....	507

Просмотр изображения до и после цветопробы.....	508
Настройки просмотра изображения до цветопробы.....	512
Сохранение пользовательской предустановки.....	513

Глава 9. Презентация вашей работы..... 515

Модуль Book.....	515
Создание новой книги.....	517
Панель Book Settings	517
Экспорт книги в PDF-документ или JPEG-файл.....	518
Панель Preview	519
Панель инструментов	519
Панель Auto Layout	519
Изменение предустановок макетов.....	520
Редактирование страниц книги	521
Редактирование обложки.....	524
Панель Page	525
Добавление макетов страниц в избранное.....	526
Добавление нумерации страниц в макет	526
Сохранение пользовательских макетов страниц	526
Панель Guides	526
Панель Cell	527
Панель Text.....	527
Макеты с текстовым блоком.....	528
Функция Auto Text.....	528
Панель Type	529
Элементы форматирования текста на панели Type	530
Инструмент Target adjustment	531
Выравнивание текста в ячейках.....	531
Панель Background.....	532
Публикация вашей книги	532
Модуль Slideshow.....	533
Редактирование слайда в области содержимого	535
Панель Layout	536
Панель Options.....	537
Панель Overlays.....	539
Создание персонального логотипа.....	540
Добавление пользовательского текста	541
Управление точками привязки.....	543
Панель Backdrop.....	545
Панель Titles.....	547
Панель Playback	548
Предварительный просмотр и воспроизведение	549
Навигация по фотографиям слайд-шоу.....	550
Выбор фотографий для слайд-шоу	550
Панель Template Browser	550
Создание коллекции слайд-шоу	551
Экспорт слайд-шоу	551
Экспорт слайд-шоу в формате PDF	552
Экспорт слайд-шоу в формат JPEG	553
Экспорт слайд-шоу в видеофайл	553
Экспорт видео, выполненного в технике цейтраферной съемки.....	554
Модуль Web	555
Панель Layout Style	557
HTML- и Flash-галереи в программе Lightroom.....	557
Макет HTML-галереи	558
Макет Flash-галереи	559
Галерея Airtight AutoViewer	560
Галерея Airtight PostcardViewer	561
Галерея Airtight SimpleViewer	562
Галереи сторонних разработчиков	563
Панель Site Info	564
Панель Color Palette	565
Выбор цветовой схемы	565
Панель Appearance.....	567

Настройки оформления HTML-галереи.....	567
Настройки оформления Flash-галереи.....	568
Настройки оформления галерей Airtight.....	571
Персональный логотип.....	571
Панель Image Info	571
Добавление заголовков и подписей.....	571
Изменение заголовка и подписи.....	572
Создание пользовательской текстовой предустановки.....	574
Панель Output Settings.....	576
Предварительный просмотр веб-галерей	576
Вид изображений в модулях Slideshow и Web.....	577
Цвета в модуле Slideshow	577
Цвета в модуле Web	577
Экспорт веб-галереи	577
Выгрузка веб-галерее	578
Управление выгрузками	582
Панель Template Browser	582
Создание веб-коллекции.....	583

Глава 10. Управление фотографиями в программе Lightroom..... **585**

Работа с метаданными	585
Различные типы метаданных.....	586
Быстрый поиск изображений с использованием метаданных.....	587
Панель Metadata.....	590
Режимы панели Metadata	590
Элементы общих и EXIF-метаданных	592
Имя файла.....	592
Сопроводительные файлы	592
Имя копии.....	592
Статус метаданных	594
Кадрированные фотографии	595
Представление даты.....	595
Изменение даты/времени съемки.....	595
Модель камеры и серийный номер	596
EXIF-метаданные фотографа.....	596
Пользовательские метаданные	597
Предустановки метаданных	598
Редактирование и удаление предустановок метаданных	600
IPTC-метаданные	600
Расширенные метаданные IPTC.....	602
Эффективный способ добавления метаданных.....	602
Редактирование метаданных целевой фотографии	603
Веб-адреса и ссылки на адреса электронной почты.....	606
Авторские права.....	607
Панели Keywording и Keyword List.....	608
Три способа добавления новых ключевых слов	610
Сохранение приватных метаданных	610
Синонимы: скрытые ключевые слова	610
Применение и управление существующими ключевыми словами	612
Функция автоматического заполнения	612
Удаление ключевых слов.....	614
Иерархия ключевых слов.....	614
Фильтрация ключевых слов.....	615
Импорт и экспорт иерархий ключевых слов	615
Подразумеваемые ключевые слова.....	616
Предлагаемые ключевые слова.....	617
Наборы ключевых слов.....	618
Создание пользовательских наборов ключевых слов	619
Инструмент Painter	620
Фильтрация и поиск фотографий	622
Фильтрация фотографий в каталоге	623
Три способа с помощью выборки изображений.....	624
Фильтрация фото на панели фотоленты	625

Добавление папок в Избранное	626
Фильтрация отобранных фотографий	626
Правила фильтрации.....	626
Выделение фотографий согласно их статусу	626
Фильтрация по цвету метки	627
Фильтрация по виртуальным копиям и исходным изображениям.....	629
Фильтрация по подкаталогам	630
Создание отфильтрованных выделений изображений	631
Панель Filter.....	632
Обзор панели Filter.....	633
Текстовый поиск.....	633
Правила поиска	634
Сочетание правил поиска.....	635
Уточненный текстовый поиск.....	635
Поиск по атрибутам	636
Поиск по метаданным.....	636
Настройки интерфейса поиска по метаданным.....	636
Критерии поиска по метаданным	637
Поиск утерянных фотографий	639
Пользовательские критерии поиска	639
Поиск незаполненных полей	640
Пустой поиск.....	640
Расширенный поиск	642
Публикация фотографий	644
Сохранение и чтение метаданных.....	649
Сохранение метаданных в файл	651
Отслеживание изменений метаданных.....	651
Настройки чтения/записи XMP-данных	653
В чем же истина?	656
Синхронизация метаданных	657
Сортировка изображений	658
Режимы сортировки	659
Комплексная сортировка по текстовым описаниям	661
Геотегинг	662
GPS-устройства	662
Внедрение GPS-метаданных в фотоснимки.....	663
Обратная геолокация	664
Модуль Map	664
Навигация.....	665
Панель Filter.....	666
Загрузка журналов GPS-трекинга.....	666
Соответствие фотографий записям журнала GPS-трекинга	667
Редактирование меток	669
Добавление геотегов к фотографиям вручную.....	670
Постоянная обратная геолокация	672
Экспорт файлов со скрытыми GPS-данными	672
Панель Saved Locations	672

Приложение

Настройки и параметры программы Lightroom 675

Основные параметры	675
Экран заставки	675
Обновления	675
Настройки каталога	676
Настройки импорта.....	676
Звуковые оповещения и предупреждения.....	677
Настройка предустановок	677
Настройки фотокамеры	678
Расположение предустановок	678
Восстановление предустановок по умолчанию	679
Настройки внешней обработки	680

Настройки обработки файлов.....	680
Параметры импорта изображений в формате DNG.....	680
Преобразование и экспорт DNG-файлов	682
Сжатие DNG-файлов	683
DNG-файлы с потерей данных	683
Просмотр метаданных для DNG-файлов.....	684
Проверка DNG-файлов.....	684
Настройки чтения метаданных.....	685
Настройки генерации имен файлов.....	685
Настройка кеша Camera Raw и видео.....	685
Настройки интерфейса.....	686
Орнаменты панелей	686
Пользовательские орнаменты.....	686
Создание пользовательской заставки экрана.....	687
Размер шрифта панели.....	688
Затемнение интерфейса	688
Фон	688
Ключевые слова.....	688
Настройки фотоленты.....	689
Дополнительные настройки интерфейса	689
Настройки и предустановки программы Lightroom.....	690
Файл настроек программы Lightroom	690
Доступ к сохраненным предустановкам.....	690
Тонкая настройка программы Lightroom.....	692
Хакинг программы Lightroom	692
Эскизы изображений в программе Lightroom	694
Информация о системе	695
Рекомендуемые системные требования	695
Оперативная память.....	696
Видеокарта.....	696
Жесткие диски	696
RAID-массивы.....	697
RAID-массивы с чередованием.....	697
Зеркальные RAID-массивы	698
Зеркальные RAID-массивы с чередованием	698
RAID 5.....	698
Дисковый массив JBOD	698
Идеальная система.....	699

Введение

Работа над программой Adobe Photoshop Lightroom началась в конце 2003 года, когда небольшая группа сотрудников корпорации Adobe, возглавляемая Марком Хамбургом (Mark Hamburg), собралась в студии фотографа Джефа Шева (Jeff Schewe) в Чикаго, чтобы обсудить новый подход к редактированию снимков и управлению ими. Что потребуется для удовлетворения нужд фотографов, которые только начинали работать с цифровыми снимками? Точнее, как лучше всего помочь фотографам справиться с постоянно растущим количеством снимков? Вскоре после этого меня пригласили в группу тестеров альфа-версий, чтобы помочь определить, какой должна стать программа Lightroom (*Shadowland*¹, как ее тогда называли). Когда мы начали обсуждать наши библиотеки фотографий, стало совершенно ясно, зачем нам всем нужна была универсальная программа управления и редактирования снимков. На начальной стадии разработки Lightroom претерпел значительные изменения, пока команда пробовала различные способы работы с библиотеками фотографий, прежде чем была создана программа Lightroom в том виде, как вы видите ее сейчас.

Книга, которую вы держите в руках, представляет собой результат более девяти лет работы с программой Lightroom. Изначально эта книга задумывалась как официальный учебный курс по использованию программы Lightroom, предназначенный помочь вам извлечь максимум пользы из работы с программой. Когда я писал книгу, я думал как о профессиональных фотографах, так и о начинающих. Я попытался дать наиболее детальное описание программы. В то же время я постарался оставить достаточно места для разъяснения основных аспектов цифровой фотографии, таких как баланс цвета и экспозиция. Отзывы о предыдущих изданиях книги вдохновили меня. Для новичков освоить программу Lightroom и понять основы работы оказалось достаточно легко, в то время как профессионалы оценили детали, подробно описанные в книге. Должен признать, когда только начал работать над проектом, я и представить не мог, что получится книга в 736 страниц. Марк Хамбург недавно пошутил, что ему не удалось сделать программу Lightroom «совершенно простой», раз потребовалась такая большая книга, чтобы понять программу.

Много изменилось с тех пор, как была выпущена версия 1.0. В результате книга не просто получилась гораздо больше, но мне также пришлось переписать все то, что было в первоначальном издании. Как обычно, я предлагаю вам прочесть эту книгу по главам, начиная с первой «Введение в Adobe Photoshop Lightroom», где описывается процесс загрузки фотографий в программу Lightroom и обработки их с начала и до конца. Вы получите полное представление о возможностях Lightroom.

Функция каталога в программе Lightroom является основной. Поэтому я посвятил более 200 страниц книги тому, чтобы подробно объяснить, как работать с модулем **Library**, включая процесс импорта снимков и управления ими при помощи ключевых слов и метаданных. Еще больше страниц посвящено процессу обработки изображений и использования функций модуля **Develop**. В книге приведено несколько изображений, которые прекрасно демонстрируют, как вы можете раскрыть свой потенциал при помощи Lightroom.

Данной книге посвящен сайт во Всемирной паутине, доступный по адресу www.thelightroombook.com. Там содержится дополнительная информация в виде обучающих роликов, предустановок и PDF-файлов.



www.thelightroombook.com

¹ Царство теней (пер. с англ.), здесь и далее прим. ред.

Наверняка многие читатели пожелают получить снимки из книги. В связи с этим я создал доступный для скачивания каталог, в котором содержатся практически всей фотографии из этой книги. Подробные инструкции по установке файла каталога после его загрузки также изложены на сайте.

Подводя итог, скажу, что я по-прежнему так же одержим программой Lightroom, как и в начале проекта, и надеюсь, что книга вдохновит вас не меньше и поможет извлечь максимум пользы из программы.

Мартин Ивнинг, май 2013

Обновления книги о программе Lightroom

Как известно, компания Adobe выпускает предварительные обновления для программы Lightroom, добавляя новые функции. Я горд тем, что мне каждый раз успешно удается поделиться со своими читателями информацией об этих обновлениях в виде PDF-файлов или видеороликов. Поэтому в таких случаях не забывайте проверить обновления на сайте книги. Также у меня есть страница на Facebook, где читатели могут следить за новостями: www.facebook.com/MartinEveningPhotoshop-AndPhotography.

Благодарности

Я бы хотел поблагодарить моего редактора Памелу Пфайффнер (Pamela Pfiffner) за поддержку в начале проекта, а также за ее совет и помощь в процессе работы над планом книги. Благодарю Ребекку Гулик (Rebecca Gulick) за это издание. Она управляла проектом и постаралась, чтобы все прошло гладко. Также благодарю других сотрудников издательства, включая редактора по производству Дэвида ванн Несса (David Van Ness), литературного редактора Лиз Уэлч (Liz Welch), корректора Патрисию Пейн (Patricia J. Pane), составителя предметного указателя Джеймса Минкина (James Minkin) и Дэвида ванн Несса (David Van Ness) за помощь в составлении и редактировании текста. Хотелось бы поблагодарить Шарлин Вилл (Charlene Will) за создание обложки к книге, также Деймона Хэмпсона (Damon Hampson) за работу над маркетингом книги.

Программа Adobe Lightroom – детище Марка Хамбурга, без которого книги не существовало бы. Мне также помогали многие инженеры из команды разработчиков Lightroom. Благодаря им я смог собрать необходимые технические знания для написания книги. В частности, я бы хотел выразить благодарность Томасу Кноллу (Thomas Knoll), Эрику Чану (Eric Chan) (за работу над технологией Camera Raw), Максу Уэндту (Max Wendt) и новому специалисту Джошу Бэри (Josh Bury). Также хотелось бы поблагодарить менеджера производства Тома Хогарти (Tom Hogarty), IT-евангелистов, Брайна О'Нила Хьюгса (Bryan O'Neil Hughes) и Джули-ани Кост (Julieanne Kost), а также IT-евангелиста предыдущей версии программы Джорджа Жардина (George Jardine) за поддержку и помощь, оказанную мне в проекте. Особенно хотелось бы поблагодарить Йена Лайонса (Ian Lyons), технического редактора. Спасибо, Йен, за разъяснение всех технических моментов и предоставление уникальной информации. Также спасибо Шону Маккормаку (Sean McCormack), предоставившему свою оценку книги и помощь.

Несколько снимков были сделаны специально для этой книги. Благодарю моделей: Люси на обложках, Софио, Сильвию и Келли, Камиллу Паскуучи за макияж, визажистов Терри Кальверта, Джеймса Пеарче и Надю Фостер, Харриет Коттерилл за предоставленные костюмы, Стюарта Вестона и Нила Сони за разрешение использовать их студии. Также Хэрри Даттона и Роба Кадмана за помощь лично мне. Большое спасибо Джеффу Шеву и Джорджу Жардину за фотографии и видео.

Было очень интересно наблюдать, как создавалась программа с нуля, и я получил огромное удовольствие, принимая участие в процессе развития вместе с прекрасной командой разработчиков и соавторов, которые стремились поделиться своими знаниями о программе с другими. Вы заметите, что книга посвящается Брюсу Фрейзеру, который покинул нас в декабре 2006 года. Брюс был участником первой группы разработчиков и помог придать программе форму. Функции Lightroom по захвату изображений и увеличению резкости основаны на работе Брюса над аналогичной технологией в программе Photoshop. Брюс был признанным гением. По нему скорбят все, кто знал его и работал с ним.

Эта книга была бы скучна, если бы не фотографии, которые стали иллюстрациями к ней. За дополнение к собственным фотографиям я бы хотел поблагодарить Питера Андреаса, Шона Маккормака, Эрика Ричмонда и Джеффа Шeve, каждый из которых внес свой вклад в эту книгу. И наконец, я бы хотел поблагодарить свою жену Камиллу и дочь Анжелику за понимание и терпение, пока я был приkleен к компьютеру!

Введение в Adobe Photoshop Lightroom

Основные возможности программы Lightroom
на примере студийной работы фотографа

Добро пожаловать в Adobe Photoshop Lightroom – программу по обработке и управлению изображений, которая была разработана для удовлетворения потребностей фотографов, работающих с цифровыми снимками. Эта книга поможет вам ознакомиться со всеми основными функциями программы Lightroom и использовать программу с максимальной эффективностью. В книге также даны советы по настройке компьютера для извлечения максимальной пользы из цифровых снимков.

Программа Lightroom была разработана с нуля, чтобы снабдить современных фотографов всеми необходимыми средствами работы с цифровыми снимками. Это видно по тому, как различные задачи распределены в программе Lightroom по отдельным модулям, что позволяет работать с большим количеством снимков одновременно, а также быстро сохранять и восстанавливать их. Но, прежде чем подробно рассказать о программе, позвольте сначала описать главные концепции Lightroom. Затем я перейду к обзору основных функций программы и способам их применения на примере стандартного цифрового снимка.

Что такое Adobe Photoshop Lightroom?

ПРИМЕЧАНИЕ

Обратите внимание, что интерфейс программы Lightroom заблокирован, и все, что вы можете сделать, – это настроить отображение модулей и панелей. Вы не можете перетаскивать панели и изменять их функции. Мне это представляется очень важным, так как вы всегда знаете, в каком модуле вы находитесь, когда работаете с программой Lightroom. В других программах, например Photoshop, пользователи могут персонализировать интерфейс, изменения вид панелей и выстраивая их по своему усмотрению. Если меня попросят поработать на чужом компьютере, уйдет время, пока я привыкну к расположению панелей в копии программы Photoshop другого пользователя. Однако в программе Lightroom интерфейс не меняется, и всегда можно найти нужную панель или инструмент.

Lightroom – это комбинация высококачественной программы обработки изображений и системы управления базами данных снимков. Главную роль в разработке программы Lightroom играл Марк Хамбург, ранее руководитель исследовательских и опытных подразделений по разработке программы Adobe Photoshop. На протяжении многих лет Марк и другие члены команды разработчиков Lightroom из корпорации Adobe наблюдали за работой фотографов с цифровыми изображениями. А также выявляли проблемы, с которыми сталкивались фотографы при обработке больших количеств цифровых снимков.

Lightroom появился в результате этого наблюдения. Это не единое монолитное приложение, напротив, программу стоит рассматривать как пакет модулей приложений, которые все вместе являются идеальным инструментом для фотографов при работе с цифровыми снимками.

Просто о сложном

Одной из первоначальных целей создания Lightroom было упрощение работы, и с самого начала основополагающим принципом Lightroom была «совершенная простота». Поэтому инструменты Lightroom раз-

рабатывались с целью улучшить процессы обработки и управления снимками и максимально упростить работу пользователя с программой. Целью программы является обеспечение пользователей всеми необходимыми инструментами и освобождение их от сложной рутинны. В целом мы добились своей цели. В программе нет сложных диалоговых окон с настройками, и вам не нужно делать ничего особенного для настройки программы в начале работы. Например, в программе нет необходимости конфигурировать диалоговые окна настройки управления цветом, так как все настройки цвета задаются автоматически. В программе Lightroom очень логично организован вывод на печать, однажды задав все настройки, в дальнейшем можно с легкостью управлять процессом. Однако по мере развития программы основополагающие принципы подвергались пересмотру в пользу введения большего количества возможностей, дополнительных функций, не говоря уже о новых модулях.

Модульный интерфейс

Программа Lightroom создавалась с нуля. Это позволило разработчикам, основываясь на их опыте работы с программой Photoshop, создать программу обработки изображений, удовлетворяющую всем современным требованиям. Lightroom состоит из индивидуальных, самодостаточных модулей, выстроенных вокруг ядра, включающего движки обработки и баз данных изображений (см. рис. 1.1). Каждый модуль предоставляет уникальный набор функций, а в программе теперь семь таких модулей: **Library**, **Develop**, **Map**, **Book**, **Slideshow**, **Print** и **Web**. На рис. 1.1 показаны все модули Lightroom. Можно начать работу с загрузки снимков или видеозаписей в программу Lightroom как напрямую с Flash-накопителя камеры, так и с самой камеры (если эта функция поддерживается), с жесткого диска или импортировать файлы из другого каталога.

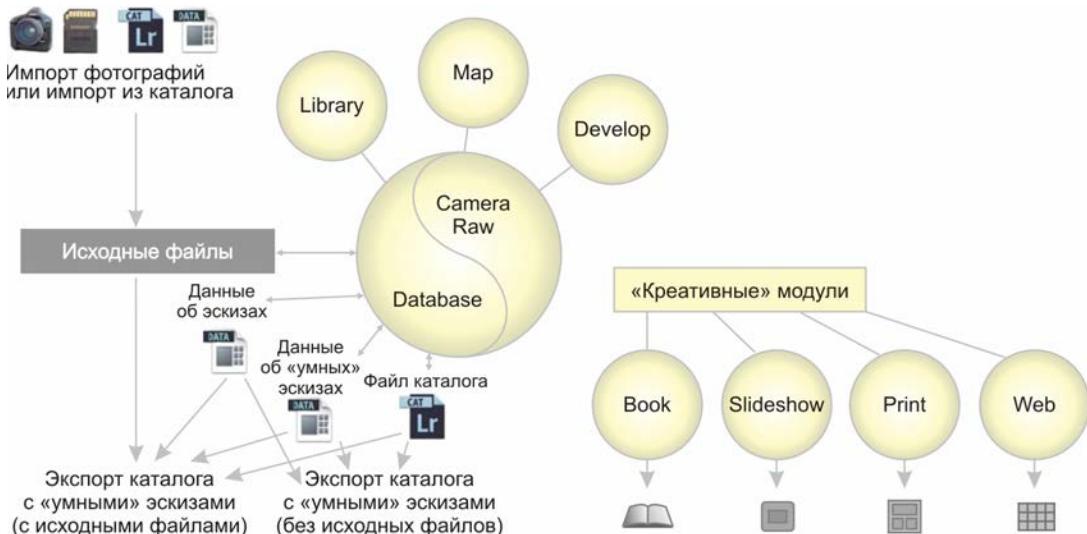


Рис. 1.1 Программа Lightroom состоит из системы модулей. В ее центре находятся движки обработки изображений и базы данных каталога изображений (Database). Программа Lightroom разработана таким образом, что у пользователя есть доступ к этим ключевым компонентам из любого модуля программы. Именно это обеспечивает скорость работы и универсальность программы. Новшеством в версии Lightroom 5 стала возможность создавать «умные» эскизы. Они представляют собой облегченные версии изображений, с которыми можно работать в приложении (включая модуль Develop) вместо исходных RAW-файлов. Например, «умные» эскизы дают возможность работать с прокси-копиями исходных файлов без доступа к оригиналам. Подробнее о работе с «уммыми» эскизами написано в главе 3

ПРИМЕЧАНИЕ

Для переключения между модулями можно использовать следующие сочетания клавиш в операционной системе OS X (для Windows это сочетание клавиш **Ctrl+Alt+числовая клавиша**):

(⌘+Alt+1) перейти к модулю **Library**

(⌘+Alt+2) перейти к модулю **Develop**

(⌘+Alt+3) перейти к модулю **Map**

(⌘+Alt+4) перейти к модулю **Book**

(⌘+Alt+5) перейти к модулю **Slideshow**

(⌘+Alt+6) перейти к модулю **Print**

(⌘+Alt+7) перейти к модулю **Web**

(⌘+Alt+↑) перейти к предыдущему модулю

Кроме того, нажатие клавиши **G** приводит к открытию модуля **Library** в режиме **Grid** (таблицы), нажатие клавиши **E** приводит к открытию модуля **Library** в режиме **Loupe** (увеличения), а нажатие клавиши **D** открывает модуль **Develop**.

ПРИМЕЧАНИЕ

Начиная с версии 4.3, программа Lightroom поддерживает режим HiDPI для новейших моделей компьютера MacBook Pro с дисплеем Retina. Теперь Lightroom 5 поддерживает режим HiDPI и в операционной системе Microsoft Windows на HiDPI дисплеях, при этом разрешение будет составлять 150% и 200% от стандартного. В этих случаях программа Lightroom способна отображать пользовательский интерфейс, включая курсор, в подходящем для таких дисплеев разрешении. Данная доработка позволяет владельцам подобных компьютеров четче видеть текст и значки в интерфейсе Lightroom. К настоящему времени, поддержкой режима HiDPI обладают эскизы в диалоговом окне **Import** и модуле **Slideshow**. Этот режим также поддерживается **LrPhotoPictureView.lua**, одним из компонентов комплекта средств разработки для Lightroom, а также плагинами, использующими **LrView.catalog_photo**.

При этом исходные файлы сохраняются в указанной вами локации. После импорта файлов в программу Lightroom их можно обрабатывать, не изменяя исходных файлов. Все изменения, которые вы совершаете в модулях программы Lightroom, автоматически сохраняются в каталог файлов, предназначенный для хранения информации обо всех изменениях файлов в программе Lightroom отдельно от исходных (оригинальных) изображений. Как показано на рис. 1.1, можно экспорттировать данные из каталога Lightroom либо полностью – в виде каталога вместе с исходными изображениями и «умными» эскизами, – либо облегченную версию, представляющую собой сам каталог Lightroom, эскизы изображений и «умные» эскизы. «Креативные» модули предназначены для создания при помощи программы Lightroom различных форм вывода изображений, таких как обложки книг, слайд-шоу, печатных фотографий или галерей для Всемирной паутины.

Возможности программы Lightroom

Так как ваш компьютер наверняка удовлетворяет минимальным требованиям для работы с программой, описанным в разделе «Что необходимо для работы» далее в этой главе, то у вас уже есть все, чтобы начать работу. Однако работа программы будет напрямую зависеть от размера изображения. Минимальные системные требования, описанные в этой книге, могут подойти для обработки небольших изображений, но для полноценной работы с программой вы, возможно, захотите использовать компьютер с современным двухъядерным процессором и оперативной памятью объемом не менее 4 Гб. С компьютером такой производительности вы сможете без труда просматривать коллекции изображений, применять изменения и синхронизировать настройки между папками или коллекциями изображений. Поиск по каталогу изображений должен быть быстрым, интерфейс программы Lightroom и был разработан для упрощения работы с метаданными и достижения максимальной эффективности использования этих метаданных при поиске изображения. Там, где возможно, Lightroom использует кешированные эскизы, что позволяет вам практически мгновенно создавать слайд-шоу или веб-галереи. Более того, при работе с модулем **Print** вам понадобится всего несколько секунд для создания контактных отпечатков¹ в черновом режиме печати (это потому, что можно распечатывать высококачественные изображения прямо в режиме просмотра в программе Lightroom, без необходимости загрузки и визуализации оригинальных файлов).

Без сомнения, скорость работы и качество изображений должны иметь наивысший приоритет. В каждой новой версии предпринимаются различные шаги, направленные на увеличение скорости работы. В данной версии несколько увеличилась скорость удаления шумов и регулирования резкости изображений. Когда вы открываете модуль **Develop**, элементы управления этого модуля становятся доступны сразу же после генерации эскизов с низким разрешением. Кроме того, Lightroom не разворачивает отдельные панели, за исключением тех, которые уже были открыты в модуле **Develop**, а вспомогательная миниатюра на панели **Navigator** теперь дублирует эскизы из основного списка, что также должно увеличить скорость работы в модуле **Library**. Помимо прочего, с введением «умных» эскизов ускорилась работа с модулем **Develop**. Разумеется, по мере того, как увеличивается размер файлов, а фотограф-

¹ Другое название – индекс-принт, вывод нескольких отпечатков на одном листе.

фы делают все больше и больше снимков, продолжается неуклонная и напряженная борьба за то, чтобы компьютерное оборудование, программное обеспечение и операционные системы отвечали возросшим требованиям. Но на достаточно мощном компьютере программа Lightroom поможет вам справиться с большим количеством изображений.

Обработка файлов в Adobe Camera Raw

Если вы привыкли пользоваться приложением Camera Raw в программах Bridge или Photoshop, то элементы управления модуля **Develop** будут вам знакомы. Просто Lightroom использует движок Adobe Camera Raw (ACR), разработанный Томасом Кноллом, который вместе с братом Джоном Кноллом изначально создал его для программы Photoshop. С тех пор Camera Raw стала одним из лучших средств обработки изображений на рынке. Что касается данной версии программы, модуль Camera Raw поддерживает более 430 форматов Raw-файлов, включая форматы файлы практически всех зеркальных камер компаний Canon и Nikon. Недавно к Томасу присоединились Залман Штерн и Эрик Чен, каждый из которых внес огромный вклад в работу над модулем Camera Raw.

Управление цветом

В основном программа Lightroom предназначена для работы с Raw-файлами, но с использованием инструментов коррекции изображений в модуле **Develop** можно работать с файлами форматов TIFF, PSD (Photoshop), PNG или JPEG в цветовых моделях **RGB**, **Grayscale** (Оттенки серого), **CMYK** или **Lab** (стоит отметить, что в программе Lightroom обработка изображений вносится в режиме RGB). С помощью элементов управления панелей **Basic** и **Tone Curve** можно корректировать цвет и тон любой фотографии. На панели **B&W** можно изменять конверсии черно-белого цвета, изменяя баланс цветовой информации, используемой для создания монохромных версий цветных изображений. Если заглянуть чуть дальше, то станет очевидно, что элементы управления разделения тонов так же хорошо работают на цветных изображениях, как и на черно-белых. Немного поэкспериментировав, вы сможете с легкостью создавать впечатляющие эффекты кросс-процесса. Далее можно улучшить фотографии с помощью модуля **Develop**. Ползунковые регуляторы на панели **HSL/Color/B&W** позволяют изменять характеристики яркости и насыщенности выбранных цветов. В программе также доступны инструменты точечной обработки и применения локальных коррекций. Программа Lightroom 3 стала большим прорывом в деле повышения качества изображения и преобразования монохромного изображения в цветное, усиления резкости изображений и удаления шумов. Версия системы обработки изображения от 2012 года, представленная в Lightroom 4, с ее улучшенными элементами управления на панели **Basic**, продолжила этот прорыв.

Стоит отметить, что изменения, выполненные на панели **Develop**, обра-тимы и записываются как инструкции по редактированию изображения в основном каталоге (также могут храниться вместе с файлом изобра-жения). Это значит, что один и тот же оригинальный файл изображения может редактироваться множество раз и выводиться или распечаты-ваться в разных формах, без необходимости сохранения всех редакти-рованных копий оригинального изображения. Все версии изображения, созданные в Lightroom, также поддерживаются в программах Bridge и Photoshop. То же касается оценок (рейтингов) и других метаданных. Если вы измените метаданные в программе Lightroom и сохраните измене-ния в отдельный файл, то сможете прочесть его в программе Bridge. То

ПРИМЕЧАНИЕ

Программа Lightroom 5 поддер-живает формат PNG, который сейчас часто используется во многих приложениях для работы с фотографиями на мобильных устрой-ствах. PNG-файлы теперь можно импортировать в Lightroom, но при выборе команды **Edit in**, PNG-файл откроется в программе Photoshop в формате TIFF или PSD. При этом сохранится любая прозрачность, присутствующая в исходном PNG-файле (в программе Lightroom она отобразится в виде белого цвета). Однако экспортовать из про-граммы Lightroom файл в формате PNG не получится.

Конец ознакомительного фрагмента.
Приобрести книгу можно
в интернет-магазине «Электронный универс»
[\(e-Univers.ru\)](http://e-Univers.ru)