

ADOBE® PHOTOSHOP® LIGHTROOM® 4

Podręcznik dla fotografów



Martin Evening



Tytuł oryginału: The Adobe Photoshop Lightroom 4 Book:
The Complete Guide for Photographers

Tłumaczenie: Dominika Kurek
Skład: Ewa Galczak

ISBN: 978-83-246-5317-1

Authorized translation from the English language edition, entitled:
THE ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM 4 BOOK:
THE COMPLETE GUIDE FOR PHOTOGRAPHERS; ISBN 0321819594;
by Martin Evening; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press.
Copyright © 2012 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 © 2013.

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.

Wydawnictwo HELION dołożyło wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Wydawnictwo HELION nie ponosi 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/phli4p>

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.....	5
Gdzie wchodzi Photoshop?.....	6
Integrowanie Lightrooma z Photoshopem	7
Co będzie potrzebne?	8
Instalowanie Lightrooma.....	9
Przetwarzanie 64-bitowe.....	10
Aktualizacja starszej wersji katalogu Lightrooma	10
Używanie Lightrooma po raz pierwszy.....	12
Kluczowe ustawienia Lightrooma.....	13
Ustawienia wizytówki i interfejsu.....	16
Menu pomocy.....	19
Wprowadzenie do interfejsu Lightrooma.....	20
Jak szybko rozpocząć pracę w Lightroomie?.....	24
Importowanie zdjęć do Lightrooma	24
Oglądanie zdjęć w module Library.....	25
Upraszczenie interfejsu.....	27
Przybliżanie	29
Dodawanie podstawowych metadanych informacyjnych	30
Wykorzystywanie modułu Map do geokodowania zdjęć	31
Przeglądanie i ocenianie zdjęć.....	32
Przeglądanie ostatecznej listy w trybie Survey	33
Przytłumianie światła.....	34
Zapisywanie wybranych zdjęć jako kolekcji.....	35
Praca w module Develop	36
Synchronizacja ustawień Develop	37
Retuszowanie fotografii w Lightroomie.....	38
Edytowanie kopii w Photoshopie	39

Tworzenie internetowej galerii zdjęć.....	40
Tworzenie ostatecznego wydruku.....	41
Eksportowanie gotowych zdjęć.....	42
Praca z tą książką.....	43

2. Importowanie zdjęć.....45

Główne okno importu	46
Copy as DNG, Copy, Move czy Add?.....	48
Konwersja do DNG po imporcie	48
Aktualizowanie podglądów DNG w celu oglądania w innych programach.....	49
Importowanie plików z karty pamięci.....	50
Panel Source	54
Obszar główny	55
Opcje segmentowania obszaru głównego	56
Panel File Handling.....	58
Wykonywanie kopii zapasowych zaimportowanych plików.....	59
Zdjęcia wykonywane w formacie RAW i JPEG.....	60
Ograniczenia obsługi plików.....	60
Panel File Renaming.....	61
Późniejsza zmiana nazw zdjęć w katalogu.....	62
Panel Apply During Import	63
Panel Destination	64
Planowanie miejsca na przechowywanie importowanych zdjęć.....	64
Importowanie do wybranego folderu	66
Menu Import Presets	66
Importowanie plików wideo.....	67
Dodawanie zdjęć z folderu do katalogu	68
Importowanie zdjęć metodą przeciągnij i upuść.....	70
Automatyczne importowanie	74
Importowanie zdjęć bezpośrednio z aparatu.....	75
Podłączanie aparatu do komputera	75
Fotografowanie „na uwięzi” w Lightroomie.....	76
Widok Layout Overlay	80
Opcja Layout Overlay w praktyce	80

3. Moduł Library83

O katalogach Lightrooma.....	84
Tworzenie kopii zapasowej pliku katalogu.....	85
Strategie archiwizacji	87

Oprogramowanie do archiwizacji.....	87
Uszkodzenia katalogu	88
Tworzenie i otwieranie katalogów.....	89
Tworzenie nowego katalogu.....	89
Otwieranie istniejącego katalogu.....	90
Eksportowanie katalogów	91
Eksportowanie z negatywami.....	91
Eksportowanie bez negatywów	92
Dołączanie dostępnych podglądów.....	92
Otwieranie i importowanie katalogów	93
Ograniczenia przy wykluczaniu negatywów.....	94
Sekcja Changed Existing Photos.....	95
Podsumowanie eksportu i importu.....	95
Kopiowanie katalogu na inny komputer	96
Panel modułu Library	100
Panel Navigator.....	102
Panel Catalog.....	102
Pasek narzędzi modułu Library	102
Panel Folders.....	103
Relacje między panelem Folders a folderami systemowymi	104
Jak znaleźć folder na poziomie systemowym?	105
Zachowywanie połączeń między Lightroomem a folderami	107
Synchronizowanie folderów.....	108
Jak dodawać nowe foldery za pomocą panelu Folders?	110
Odnajdywanie połączenia pomiędzy katalogiem a folderem	111
Jak organizować foldery?	113
Pasek filtrów	115
Poznawanie modułu Library.....	116
Opcje widoku Grid	116
Nawigacja w siatce Library	118
Praca w widoku Loupe	120
Opcje widoku Loupe.....	121
Praca ze zdjęciami w widokach Grid i Loupe.....	122
Nawigacja w widoku Loupe	124
Przybliżenia widoku Loupe.....	125
Skróty w widoku Loupe.....	125
Podglądy i ich wygląd	126
Początkowe opcje tworzenia podglądów w oknie Import Photos.....	126

Jak tworzone są podglądy Lightrooma?.....	127
Podglądy osadzone przez aparat a podglądy Lightrooma.....	128
Brakujące podglądy.....	129
Rozmiar i jakość podglądu.....	129
Praca w widoku Survey.....	130
Praca w widoku Compare.....	132
Działanie w trybie Compare.....	134
Poruszanie się wśród zdjęć na taśmie filmowej.....	136
Praca w konfiguracji z dwoma monitorami.....	138
Jak najlepiej wykorzystać pracę z dwoma monitorami?.....	140
Ocenianie zdjęć z użyciem flag.....	142
Polecenie Refine Photos.....	143
Ocenianie zdjęć z użyciem gwiazdek.....	144
Ocenianie zdjęć z użyciem etykiet kolorowych.....	146
Zestawy etykiet kolorowych.....	146
Etykiety kolorowe w Lightroomie i Bridge'u.....	147
Inne metody używania etykiet kolorowych.....	147
Łączenie zdjęć w zestawy.....	148
Automatyczne tworzenie zestawów.....	148
Wybieranie zdjęć.....	150
Szybkie kolekcje.....	151
Kolekcje.....	152
Kolekcje modułowe.....	153
Kolekcje modułowe w praktyce.....	156
Edycja kolekcji.....	156
Kolekcja docelowa.....	157
Zestawy kolekcji.....	157
Inteligentne kolekcje.....	158
Usuwanie i kasowanie zdjęć.....	159

4. Edycja zdjęcia w module Develop 161

Edytowanie obrazu w Lightroomie.....	162
Inteligentniejsze przetwarzanie obrazu.....	162
Kroki do osiągnięcia odpowiedniego koloru.....	163
Kalibrowanie monitora.....	163
Wybór monitora.....	163
Kalibracja i profilowanie monitora.....	163
Punkt bieli i gamma.....	164
Dopasowywanie balansu bieli.....	164

Kroki do pomyślnej kalibracji i profilowania	165
RAW czy JPEG?	168
Wersje przetwarzania	170
Aktualizacja do Process 2012	171
Kompatybilność z Camera Raw	172
Interfejs modułu Develop	174
Opcje widoku Develop	176
Kadrowanie w module Develop	176
Obracanie kadru	176
Kadrowanie do tych samych proporcji	180
Proporcje kadrowania	180
Przesuwanie kadru	181
Linie pomocnicze kadrowania	181
Kierunek linii pomocniczych	181
Anulowanie kadrowania	184
Menu Tool Overlay	184
Opcje Tool Overlay	184
Kadrowanie w panelu Quick Develop	185
Panel Basic	186
Narzędzie balansu bieli	186
Korekcje balansu bieli	188
Twórcze dobieranie balansu bieli	190
Opcje edycji tonów	191
Exposure	191
Contrast	193
Highlights i Shadows	193
Whites i Blacks	194
Opcja Auto Tone	195
Panel Histogram	199
Panel Histogram i korekcje obrazu	200
Nawigacja w panelu Basic za pomocą klawiatury	201
Korygowanie prześwieczonego zdjęcia	202
Korygowanie niedoświeczonego zdjęcia	204
Dopasowywanie ekspozycji	206
Odcinanie detali w jasnych punktach	
a ustawienia Exposure	208
Odcinanie czerni	209
Suwak Clarity	210
Wykorzystanie Clarity do dekompresji poziomów	211
Zmniejszanie Clarity	212
Vibrance i Saturation	214

Dopasowania tonów w panelu Quick Develop.....	216
Pozostałe opcje tonów	217
Typowa organizacja pracy w panelu Quick Develop.....	218
Edytowanie plików wideo w panelu Quick Develop.....	221
Panel Tone Curve	226
Tryb edycji krzywej punktowej.....	228
Krzywe RGB	230
Obszary krzywej tonalnej.....	232
Łączenie korekcji Basic i Tone Curve	234
Ustawienia punktów podziału zakresu tonów.....	238
Panel HSL/Color/B&W.....	240
Selektywne przyciemnianie kolorów.....	242
Tworzenie kompozycji w barwach fałszywych	243
Wykorzystywanie opcji HSL do ograniczania obcinania skali barw	244
Panel Lens Corrections	246
Korekcje perspektywy	246
Winiętowanie obiektywu	246
Korekcje profili obiektywu	248
Pozyskiwanie i tworzenie własnych profili obiektywów.....	249
Usuwanie aberracji chromatycznej.....	252
Opcje Defringe.....	252
Panel Effects	254
Winiety po wykadrowaniu.....	254
Opcje winiety po wykadrowaniu.....	254
Dodawanie ziarna do zdjęć.....	258
Panel Camera Calibration.....	260
Profile aparatów	260
Jak stworzyć własną kalibrację za pomocą DNG Profile Editora?.....	262
Twórcze używanie panelu Camera Calibration	265
Ocenianie zdjęć	268
Porównywanie wersji „przed” i „po”	268
Zarządzanie podglądami „przed” i „po”	270
Narzędzia do retuszu zdjęć	274
Narzędzie do usuwania plamek.....	274
Clone lub Heal.....	276
Kliknij i przeciągnij.....	276
Zmiana rozmiaru kółek usuwania plamek.....	276
Przenoszenie kółek usuwania plamek.....	276
Opcje nakładki.....	277
Cofanie (kasowanie) kółek usuwania plamek.....	277

Automatyczne wybieranie punktu źródłowego.....	277
Zsynchronizowane usuwanie plamek.....	278
Usuwanie plamek w trybie Auto Sync.....	279
Narzędzie do korekcji czerwonych oczu.....	280
Ustawianie rozmiaru wskaźnika	280
Korekcje miejscowe.....	284
Początkowe opcje pędzla korekcyjnego	284
Edytowanie pociągnięć pędzla korekcyjnego	286
Zapisywanie ustawień efektów	286
Pędzel korekcyjny i spadająca prędkość działania.....	286
Maskowanie automatyczne.....	288
Podglądanie obszarów pociągnięć pędzla	290
Upiększanie ujemną wartością Clarity.....	290
Ręczne kolorowanie w trybie Color	292
Miejscowe korekcje z użyciem suwaka Temperature	294
Miejscowe korekcje z użyciem suwaka Shadows	296
Ustawianie Clarity i Sharpness	298
Narzędzie filtra połówkowego	300
Panel History.....	303
Panel Snapshots	304
Jak synchronizować migawki?	306
Ułatwianie pracy	308
Tworzenie kopii wirtualnych.....	308
Wybieranie nowego oryginału spośród	
kopii wirtualnych	308
Synchronizacja ustawień Develop	310
Tryb Auto Sync.....	310
Lightroom i Camera Raw	312
Oglądanie edycji z Lightrooma w Camera Raw	312
Oglądanie edycji z Camera Raw w Lightroomie.....	312
Utrzymywanie synchronizacji ustawień Lightrooma.....	313
Synchronizacja Lightrooma z Camera Raw.....	314
Kopiowanie i wklejanie ustawień Develop	316
Stosowanie poprzednich ustawień Develop.....	316
Zapisywanie ustawień Develop w postaci szablonów	318
Ustawienia szablonów z Auto Tone	319
Sztuka tworzenia szablonów Develop.....	319
Tworzenie nowych szablonów Develop.....	320
Jak działają szablony?.....	321
Jak uniknąć skażenia szablonów?	322
Resetowanie ustawień szablonów Develop	325
Jak określić domyślne ustawienia Develop dla aparatu?	326

5. Sztuka czerni i bieli.....329

Konwersja czarno-biała	330
Ustawienia trybu szarości w panelu Develop.....	330
Opcje konwersji na czern i biel.....	332
Jak nie konwertować?	332
Konwersja z użyciem suwaka temperatury	334
Ręczne ustawienia trybu szarości	336
Efekt podczerwieni na zdjęciu czarno-białym.....	339
Precyzyjne dostrajanie czarno-białych zdjęć.....	342
Panel Split Toning.....	342
Dzielenie tonacji na kolorowym zdjęciu.....	344
Panel HSL: ustawienia odbarwiania	346
Metoda osiągnięcia skali szarości w HSL	347
Korekcje za pomocą panelu Camera Calibration.....	347

6. Wyostrażanie i redukcja szumów351

Wyostrażanie wejściowe na dobry początek	352
Ulepszone przetwarzanie zdjęć RAW w Lightroomie	353
Wyostrażanie wyjściowe.....	355
Domyślne ustawienia panelu Detail.....	355
Szablony ustawień wyostrażania.....	355
Wyostrażanie — portrety.....	356
Wyostrażanie — krajobrazy.....	357
Przykładowe wyostrażanie obrazu	358
Ocenianie w skali 1:1.....	359
Wyostrażanie z naciskiem na luminancję.....	359
Suwaki efektów wyostrażania.....	359
Suwak Amount	360
Suwak Radius.....	362
Opcje modyfikujące	364
Suwak Detail.....	364
Interpretowanie podglądu wyostrażania w skali szarości.....	367
Suwak Masking.....	367
Tryb podglądu suwaka Masking.....	368
Jak stosować ustawienia wyostrażania?	370
Kreatywne wyostrażanie	372
Wprowadzanie rozmycia miejscowego	374
Redukcja szumów	376
Redukcja szumu luminancji.....	376

Redukcja szumu kolorowego	377
Wskazówki do redukcji szumów	378
Korekcje szumu kolorowego.....	379
Selektywna redukcja szumów	380
Selektywna redukcja morowania	382
Usuwanie morowania ze zdjęć w formacie innym niż RAW.....	382

7. Eksportowanie z Lightrooma385

Otwieranie zdjęć w Photoshopie	386
Opcje edycji w Photoshopie	386
Edycja w Photoshopie.....	387
Edycja w dodatkowym programie zewnętrznym.....	388
Otwieranie zdjęć w formatach innych niż RAW	389
Tworzenie szablonów dodatkowego edytora zewnętrznego.....	389
Opcje nazw plików edytowanych zewnątrznie	390
Opcje formatu i inne ustawienia plików	390
Kompatybilność z Camera Raw.....	391
Jak używać opcji edycji zewnętrznej?	392
Photoshop jako uzupełnienie dla Lightrooma.....	394
Rozszerzona edycja w Photoshopie	398
Jak przyspieszyć rozszerzoną edycję w Lightroomie?	400
Otwieranie zdjęć jako inteligentnych obiektów w Photoshopie	402
Eksportowanie z Lightrooma	406
Szablony eksportu	406
Miejsce eksportowania	406
Eksportowanie do tego samego folderu	408
Nazewnictwo plików	410
Ustawienia plików.....	410
Skalowanie obrazu	411
Opcje rozmiaru w eksporcie DNG.....	412
Kiedy interpolować?	413
Wyostrażanie wyjściowe.....	414
Metadane	414
Znaki wodne	415
Jak tworzyć nowe znaki wodne?.....	416
Postprocessing	417
Dodawanie zadań eksportu w Lightroomie.....	418
Eksportowanie zdjęć z katalogu na płytę CD lub DVD.....	422

Eksportowanie zdjęć do Adobe Revel	423
Eksportowanie zdjęć z katalogu jako załączników do e-maili	424
Wtyczki eksportu.....	426
Eksportowanie plików wideo	427
Wtyczka eksportu Photomatix Pro™	428

8. Drukowanie.....431

Moduł Print	432
Panel Layout Style.....	434
Panel Image Settings	434
Panel Layout.....	437
Marginesy i siatka strony.....	438
Panel Guides	439
Drukowanie wielu komórek	440
Panel Page	442
Jak dodać do wydruku ramkę fotograficzną?.....	444
Page Options.....	446
Photo Info.....	447
Picture Package i Custom Package	448
Panel Image Settings	448
Panel Rulers, Grid & Guides	448
Panel Cells	448
Układ Custom Package.....	452
Panel Page w układach Picture Package/Custom Package.....	457
Page Setup.....	458
Rozdzielczość wydruku.....	459
Panel Print Job.....	460
Zarządzanie kolorem w panelu Print Job.....	460
Procedura drukowania w Lightroomie	460
Ustawienia drukowania Managed by Printer (Mac).....	461
Ustawienia drukowania Managed by Printer (PC)	462
Opcje Print Adjustment.....	463
Drukowanie.....	464
Tryby drukowania.....	465
Wyostrenie wydruku.....	465
Druk 16-bitowy	466
Drukowanie do pliku JPEG.....	466
Drukowanie z własnymi profilami.....	467
Ustawienia drukowania z zarządzaniem przez Lightroom (Mac)	468

Ustawienia drukowania z zarządzaniem przez Lightroom (PC).....	469
Sposób wizualizacji	470
Korekta na ekranie przed wydrukiem.....	471
Nie zawsze dostajemy to, co widzimy.....	471
Korekta na ekranie w praktyce	473
Zapisywanie własnych szablonów.....	477

9. Prezentowanie swoich prac479

Moduł Book.....	480
Tworzenie nowego albumu	481
Panel Book Settings.....	482
Eksport albumu do formatu PDF.....	483
Panel Preview	483
Pasek narzędzi.....	484
Panel Auto Layout.....	484
Auto Layout Preset Editor.....	484
Edytowanie stron albumu.....	486
Edytowanie okładek.....	488
Panel Page	490
Panel Guides	490
Panel Cell.....	491
Panel Caption	491
Panel Type.....	492
Opcje Character panelu Type	493
Opcje narzędzia korekcji miejscowej.....	494
Opcje Frame panelu Type.....	494
Panel Background.....	495
Publikowanie albumu.....	495
Moduł Slideshow	496
Widok edytora slajdów w obszarze głównym	498
Panel Layout.....	499
Panel Options	500
Panel Overlays.....	502
Tworzenie własnej wizytówki	503
Dodawanie nakładek z własnym tekstem.....	504
Praca z kotwicami.....	506
Panel Backdrop	508
Jak tworzyć innowacyjne szablony pokazów slajdów?.....	510
Panel Titles.....	514
Panel Playback.....	515

Podgląd i odtwarzanie	516
Poruszanie się wśród zdjęć z pokazu slajdów	517
Pokazy slajdów i wybieranie zdjęć.....	517
Panel Template Browser.....	517
Tworzenie kolekcji modułu Slideshow.....	518
Eksportowanie pokazu slajdów	519
Eksportowanie pokazu slajdów do pliku PDF	519
Eksportowanie pokazu slajdów do plików JPEG	520
Eksportowanie pokazów slajdów do plików wideo.....	520
Moduł Web.....	522
Panel Layout Style.....	524
Galerie HTML i Flash.....	524
Układ galerii HTML.....	525
Układ galerii Flash	526
Galeria AutoViewer.....	527
Galeria PostcardViewer	528
Galeria SimpleViewer	529
Niezależne style galerii.....	529
Panel Site Info	531
Panel Color Palette.....	532
Wybieranie schematu kolorystycznego.....	532
Panel Appearance	534
Ustawienia Appearance dla galerii HTML	534
Ustawienia Appearance dla galerii Flash	535
Ustawienia Appearance dla galerii Airtight.....	538
Identity Plate	538
Panel Image Info.....	539
Dodawanie tytułów i opisów.....	539
Dostosowywanie informacji tytułu i opisu.....	540
Tworzenie własnego szablonu tekstowego	542
Panel Output Settings	544
Przeglądanie galerii internetowych	544
Wygląd zdjęć w modułach Slideshow i Web	545
Kolory w module Slideshow	545
Kolory w module Web.....	545
Eksportowanie galerii internetowej	546
Wysyłanie galerii internetowej na serwer	547
Zarządzanie wysłanymi plikami.....	551
Panel Template Browser.....	551
Tworzenie kolekcji modułu Web.....	551

10. Zarządzanie zdjęciami w Lightroomie553

Praca z metadanymi	554
Różne rodzaje metadanych.....	554
Szybkie wyszukiwanie z użyciem metadanych.....	556
Panel Metadata	558
Tryby oglądania panelu Metadata.....	558
Metadane ogólne i EXIF.....	560
Nazwa pliku	560
Pliki dodatkowe.....	560
Nazwa kopii	560
Status metadanych	562
Wykadowane zdjęcia.....	563
Przedstawianie daty.....	563
Edycja czasu wykonania zdjęcia.....	563
Model i numer seryjny aparatu.....	564
Dane artysty w formacie EXIF.....	564
Niestandardowe metadane.....	565
Szablony metadanych.....	566
Edytowanie i kasowanie szablonów metadanych.....	568
Metadane IPTC.....	568
Metadane IPTC Extension	570
Skuteczniejszy sposób dodawania metadanych.....	571
Edytowanie metadanych i zdjęcia wybrane.....	572
Linki do poczty i stron internetowych	574
Status prawa autorskiego.....	575
Panele Keywording i Keyword List.....	576
Trzy sposoby dodawania słów kluczowych.....	578
Prywatne metadane	578
Synonimy: ukryte słowa kluczowe	579
Stosowanie istniejących słów kluczowych i zarządzanie nimi	580
Opcje autouzupelniania.....	580
Usuwanie słów kluczowych.....	582
Hierarchia słów kluczowych	582
Filtrowanie słów kluczowych.....	583
Importowanie i eksportowanie hierarchii słów kluczowych.....	583
Domyślne słowa kluczowe.....	584
Sugestie słów kluczowych.....	585

Zestawy słów kluczowych	586
Tworzenie własnych zestawów słów kluczowych	587
Narzędzie Painter	588
Filtrowanie i wyszukiwanie zdjęć	590
Filtrowanie zdjęć w katalogu	591
Trzy sposoby filtrowania katalogu	592
Filtrowanie zdjęć na taśmie filmowej	593
Dodawanie folderów jako ulubionych	594
Filtrowanie zdjęć oznaczonych flagami	594
Opcje filtrowania	594
Tworzenie grup przefiltrowanych zdjęć na taśmie filmowej	594
Filtrowanie według etykiet kolorowych	595
Filtrowanie kopii wirtualnych i oryginałów	597
Filtrowanie podfolderów	598
Wybieranie grup zdjęć za pomocą filtrów	599
Pasek filtrów	600
Układ paska filtrów	601
Filtrowanie tekstowe	601
Zasady wyszukiwania	602
Łączenie zasad wyszukiwania	603
Doskonalenie wyszukiwań tekstowych	603
Filtrowanie po atrybutach	604
Filtrowanie według metadanych	604
Opcje filtrowania według metadanych	605
Kategorie filtrów metadanych	606
Znajdowanie zaginionych zdjęć	607
Własne ustawienia filtrowania	608
Wyszukiwanie pustych pól	608
Wyszukiwanie bez zawartości	609
Wyszukiwanie zaawansowane	611
Publikowanie zdjęć z użyciem Lightrooma	613
Zapisywanie i odczytywanie metadanych	617
Zapisywanie metadanych w pliku	619
Śledzenie zmian metadanych	619
Opcje odczytywania/zapisywania XMP	621
Gdzie leży prawda?	624
Synchronizowanie ustawień metadanych	625
Sortowanie zdjęć	626
Funkcje sortowania	627
Metoda sortowania po tekście etykiety	629

Geotagowanie zdjęć.....	630
Urządzenia GPS.....	630
Jak umieszczać metadane GPS w zdjęciu?	631
Odwrotne geokodowanie	632
Moduł Map	632
Nawigacja.....	633
Pasek filtrowania lokalizacji	634
Wczytywanie rejestru GPX.....	634
Dopasowywanie zdjęć do zapisanego rejestru.....	635
Edytowanie pinetek.....	637
Ręczne geotagowanie zdjęć w module Map.....	638
Permanentne odwrotne geokodowanie zdjęć	640
Eksportowanie plików z zakodowanym GPS	640
Panel Saved Locations.....	641

Dodatek

Preferencje i ustawienia

Lightrooma.....643

Preferencje ogólne	644
Ekran powitalny	644
Aktualizacje	644
Wybór katalogu	645
Opcje importowania	645
Dźwięki i przypomnienia o zakończeniu.....	645
Preferencje szablonów.....	646
Ustawienia powiązane z aparatem.....	646
Sekcja Location	647
Sekcja Lightroom Defaults.....	647
Preferencje edycji zewnętrznej.....	648
Preferencje obsługi plików	648
Import DNG Creation.....	648
Opcje konwersji i eksportu DNG.....	651
Opcje odczytu metadanych	652
Opcje tworzenia nazw plików	652
Ustawienia pamięci podręcznej Camera Raw.....	652
Pamięć podręczna wideo	653
Preferencje interfejsu	653
Znaki końca paneli.....	653
Własne znaki końca paneli.....	655
Rozmiar czcionki paneli	655
Zgaszone światła	656

Tło	656
Wpisywanie słów kluczowych	656
Preferencje taśmy filmowej	656
Ulepszenia interfejsu	657
Ustawienia i szablony Lightrooma	658
Plik preferencji Lightrooma	658
Dostęp do zapisanych ustawień szablonów	659
Dostosowywanie zawartości Lightrooma	660
Włamywanie się do zawartości Lightrooma.....	660
Dane podglądów Lightrooma.....	662
Idealny komputer dla Lightrooma.....	663
RAM.....	663
Karta graficzna	663
Dyski twarde	664
Konfiguracje dysków.....	665
RAID paskowy.....	665
RAID dublowany.....	665
Dublowany system paskowy.....	666
RAID 5.....	666
Po prostu parę dysków	666
Idealny komputer?.....	667
Skorowidz.....	668

2

Importowanie zdjęć

*Przewodnik po różnych sposobach
wprowadzania zdjęć do programu Lightroom*

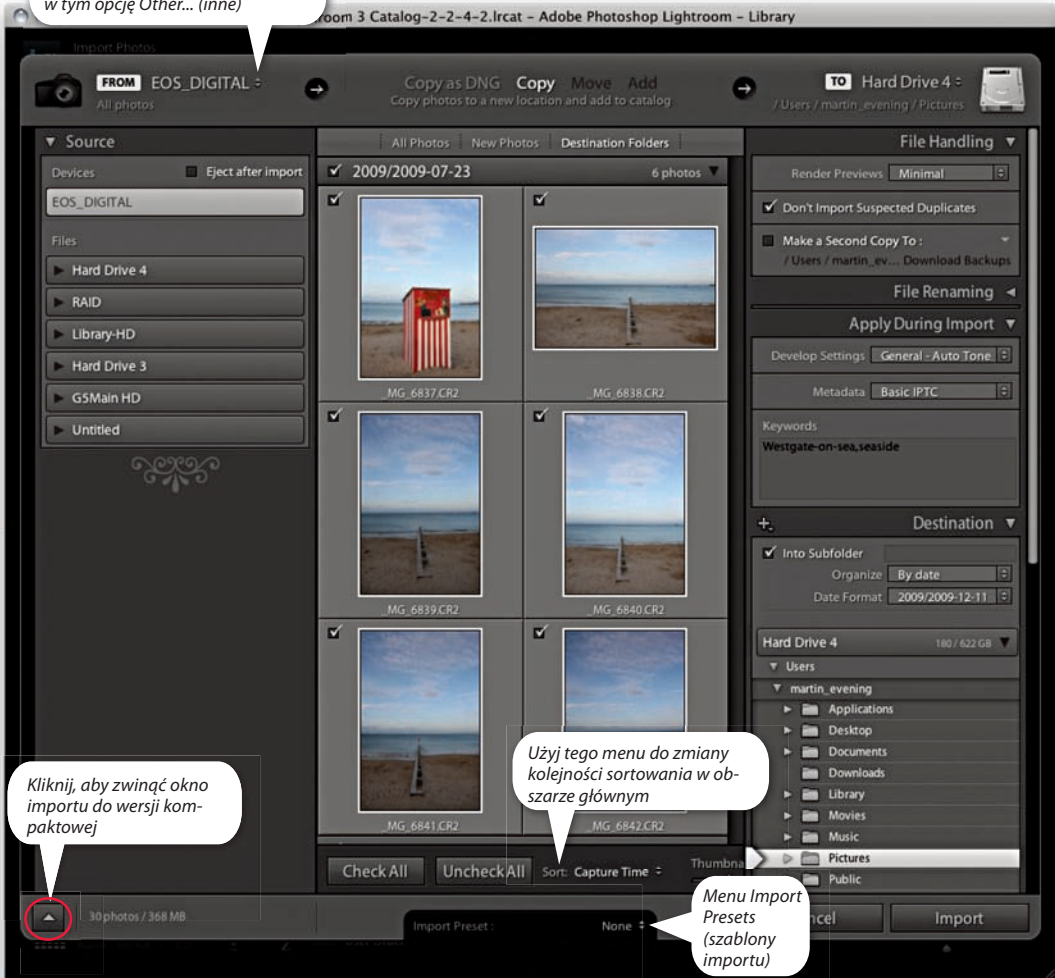
Lightroom jest przede wszystkim programem do zarządzania katalogiem połączonym z edytorem zdjęć w formacie RAW. Istotne jest zatem uświadomienie sobie, czym program taki jak Lightroom różni się od przeglądark w rodzaju Adobe Bridge, w których można wskazać konkretny folder i obejrzeć jego zawartość. Takie podejście doskonale pasuje do sytuacji, kiedy potrzebna jest swoboda w przeszukiwaniu całej zawartości komputera. Jego wadą jest jednak fakt, że najpierw trzeba wiedzieć, *gdzie szukać*. Co więcej, programy takie pokazują wszystkie pliki znajdujące się w folderze. Przeglądanie zdjęć może być zatem utrudnione, gdy trzeba pomijać wiele plików niebędących obrazami.

W Lightroomie wygląda to inaczej, ponieważ wymaga on wyraźnego zaimportowania ich do katalogu; świadomie wybieramy, które pliki chcemy w tym katalogu widzieć. Jak zobaczysz w tym rozdziale, procedura importowania w Lightroomie jest elastyczna i można ją jeszcze usprawnić z użyciem szablonów. Ma ona też możliwość importowania plików bezpośrednio z aparatu z użyciem konfiguracji „na uwięzi”.

Główne okno importu

Aby zaimportować zdjęcia do Lightrooma, trzeba kliknąć w przycisk *Import...* (importuj) w module *Library* (biblioteka). Pierwsze importowanie zdjęć do Lightrooma przeprowadzone zostanie za pomocą rozszerzonego okna importu pokazanego na **rysunku 2.1**. Widać tu wiele opcji, dlatego omówię je w takiej kolejności, w jakiej należy ich używać.

Bezpośrednio z menu rozwijanego możesz też wybrać inne źródła, w tym opcję *Other...* (inne)



Kliknij, aby zwinąć okno importu do wersji kompaktowej

Użyj tego menu do zmiany kolejności sortowania w obszarze głównym

Menu Import Presets (szablony importu)

Rysunek 2.1. Pokazany jest tu układ zaawansowanego okna importu ze wszystkimi głównymi panelami

Na górze znajduje się pasek zawierający podsumowanie aktualnie skonfigurowanej organizacji importu, który zawiera od lewej do prawej: źródło importu, jego metodę i folder docelowy. Używa się go przede wszystkim do wybrania metody importu: *Copy as DNG* (kopiuj jako plik DNG), *Copy* (kopiuj), *Move* (przenieś) lub *Add* (dodaj). Poniżej po lewej widać panel *Source* (źródło), wykorzystywany do wybrania woluminu albo folderu, z którego nastąpi import. Pośrodku znajduje się obszar główny. Zawiera on miniatury zdjęć, które mają być zaimportowane, i opcje pozwalające na różne sposoby dzielić je w grupy. Można na przykład wyświetlić zdjęcia z użyciem opcji *All Photos* (wszystkie zdjęcia), pokazać tylko *New Photos* (nowe zdjęcia) albo podzielić je za pomocą opcji *Destination Folders* (foldery docelowe; podział według tego, jak zdjęcia zostaną ostatecznie zaimportowane zgodnie z ustawieniami panelu *Destination* [miejsce docelowe]). Możesz użyć tej części okna do zaznaczenia wszystkich fotografii albo tylko pojedynczych zdjęć, a także zobaczyć w widoku *Loupe* (lupa) podglądy plików, które planujesz zaimportować.

Panele po prawej używane są do zarządzania zdjęciami w trakcie importu. Na górze znajduje się panel *File Handling* (obsługa plików), pozwalający określić sposób tworzenia początkowych podglądów, zasady importowania plików podejrzewanych o to, że są duplikatami, i opcje tworzenia kopii rezerwowych. Panelu *File Renaming* (zmiana nazw plików) można używać do zastosowania schematu zmiany nazw plików. Panel *Apply During Import* (zastosuj w czasie importowania) pozwala użyć szablonu ustawień *Develop* (przetwarzanie) lub szablonu metadanych do importowanych plików; na dodatek można tu wpisać słowa kluczowe do wprowadzenia w trakcie importu. Następnie znajduje się panel *Destination*, pozwalający wybrać folder, do którego pliki mają zostać zaimportowane, oraz sposób ich zorganizowania w tym folderze. Na dole znajdziesz menu *Import Presets*. Tutaj można zapisać ustawienia okna importu jako własny szablon. Ułatwia to wybieranie ulubionych ustawień bez konieczności konfigurowania wszystkiego za każdym razem, gdy chcesz zaimportować zdjęcia do Lightrooma.

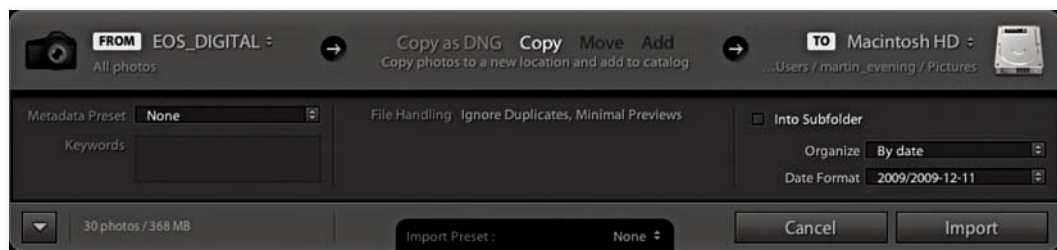
Jeśli klikniesz w przycisk zakreślony na dole rysunku 2.1, możesz przejść do kompaktowej wersji okna importu pokazanej na **rysunku 2.2**. Zawiera ona skrót ustawień importowania. Ten prostszy interfejs nadaje się idealnie do sytuacji, kiedy masz już zapisanych kilka szablonów importu. Pracując w tym trybie, musisz tylko wybrać odpowiedni szablon.

UWAGA

W wersji rozwiniętej okno importu zachowuje się podobnie jak przeglądarka plików. Korzystanie z niego jest jednak udoskonalone, jako że Lightroom czeka na wybranie folderu z panelu *Source*, zanim zapełni obszar główny zdjęciami dostępnymi do zaimportowania.

UWAGA

W danym folderze może znajdować się tylko jedna fizyczna kopia danego zdjęcia. Możliwe jest zaimportowanie do katalogu więcej niż jednej kopii pliku przez wyłączenie opcji *Don't Import Suspected Duplicates* (nie importuj plików podejrzewanych o bycie duplikatami), ale nie jest to zalecane.



Rysunek 2.2. Tutaj przedstawiony jest wygląd kompaktowego trybu okna importu

UWAGA

Oto informacje dla użytkowników Lightrooma 1 i 2: opcja *Copy Photos as Digital Negative (DNG) and add to catalog* [skopiuje zdjęcia w postaci cyfrowych negatywów (DNG) i dodaj je do katalogu] oraz *Convert to DNG* (konwertuj do DNG) teraz nazywają się po prostu *Copy as DNG*; opcja *Copy photos to a new location and add to catalog* (skopiuuj zdjęcia w wybrane miejsce i dodaj je do katalogu) teraz nosi nazwę *Copy*; *Move photos to a new location and add to catalog* (przenieś zdjęcia w nowe miejsce i dodaj do katalogu) nazywana jest *Move*; *Add photos to catalog without moving* (dodaj zdjęcia do katalogu bez przeniesienia) to w nowej wersji *Add*.

UWAGA

Jeśli przy konwertowaniu do formatu DNG zastosujesz kompresję stratną, możesz zachować pełną rozdzielczość, ale zmniejszyć rozmiar pliku. Stratne pliki DNG są podobne do normalnych plików tego formatu, z tym że dane RAW ulegają w nich permanentnemu demozaikowaniu, ale przechowywane są w postaci liniowej (strona 651).

UWAGA

Panel *Metadata* (metadane) w module *Library* zawiera teraz tryb DNG (strona 559). Pozwala on obejrzeć informacje o pliku DNG, dotyczące na przykład tego, czy zastosowano do niego kompresję stratną.

Copy as DNG, Copy, Move czy Add?

Przyjrzyjmy się teraz uważniej sposobom, w jakie można importować zdjęcia. Zaczniemy od tych, które dotyczą tylko importowania z karty pamięci. Opcja *Copy as DNG* kopiuje pliki z karty, a jednocześnie konwertuje je na format DNG. Ta możliwość jest bezpieczniejsza, gdyż DNG jest zaprojektowanym przez Adobe formatem przeznaczonym do archiwizowania plików RAW, powszechnie uznawanym za bardziej wszechstronny, a zatem bardziej odpowiedni do długoterminowego przechowywania plików w tym formacie. Proces konwersji na DNG jest także wygodny, ponieważ oznacza pliki, które w czasie importowania uległy uszkodzeniu. Jednak konwersja na format DNG może podwoić czas potrzebny do ukończenia importu. Za pomocą opcji *Copy* tworzymy zwyczajną kopię wszystkich zdjęć z karty pamięci i przechowujemy je w wyznaczonym folderze lub podfolderze docelowym.

Jeśli zamierzasz importować zdjęcie z istniejącego folderu, możesz rozważyć użycie którejkolwiek z tych czterech opcji. W tym przypadku *Copy as DNG* użyteczna jest tylko wtedy, gdy folder ze zdjęciami, które kopiujesz, zawiera nieprzetworzone fotografie w formacie RAW. Możesz konwertować pliki w formacie innym niż RAW, takim jak JPEG, na format DNG (choć nie skutkuje to naprawdę powstaniem pliku w formacie nieprzetworzonym). Opcja *Copy* może być ponownie użyta do utworzenia kopii plików w wybranym folderze docelowym i dodania ich do katalogu. Pamiętaj, nie zawsze będziesz chciał tworzyć więcej duplikatów oryginalnych zdjęć, niż to konieczne, tak więc „kopiowanie” zdjęć jest użyteczne głównie wtedy, kiedy musisz przenieść je z karty pamięci lub płyt DVD. Jeśli masz zamiar importować zdjęcia z folderów istniejących na komputerze i dodawać je do katalogu Lightrooma, skup się na dwóch opcjach, czyli na *Move* i *Add*. Opcja *Move* kopiuje pliki z zadanego folderu źródłowego do folderu docelowego, a następnie usuwa folder i pliki z ich oryginalnego położenia. Jest to sprytnie rozwiązanie służące do zaimportowania zdjęć do Lightrooma, umieszczenia ich we właściwym folderze, w którym mają się znaleźć, i uniknięcia kolejnych duplikatów plików. Jego wadą jest to, że każde kopiowanie plików zajmuje czas. Najczęściej sugeruję tutaj używanie opcji *Add*, jako że importowanie z jej pomocą to po prostu informacja dla programu, by „odnosił” się do tych plików, gdziekolwiek na komputerze się znajdują. Dodawanie plików za pomocą funkcji *Add* przy importowaniu zajmuje minimalną ilość czasu. Należy również pamiętać, że Lightroom nie stosuje żadnych ograniczeń dotyczących tego, jak i gdzie przechowywane są pliki — mogą znajdować się gdziekolwiek. Ogólnie sugeruję wybieranie opcji *Copy* przy importowaniu z kart pamięci (i późniejsze konwertowanie plików RAW na format DNG), a przy importowaniu z folderów korzystanie z funkcji *Add* lub *Move*.

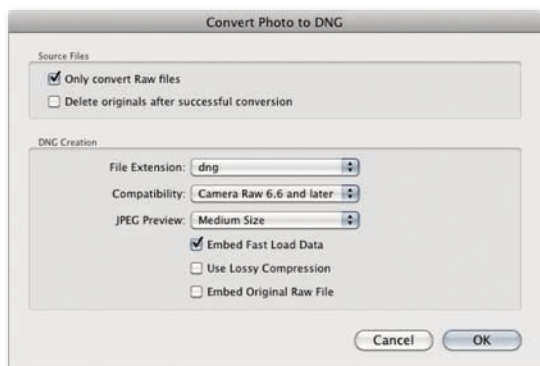
Konwersja do DNG po imporcie

Zawsze wolę konwertować pliki RAW na format DNG na końcu sesji fotograficznej, a nie na etapie importowania. Kiedy jestem zajęty w studio, może to oszczędzić nawet godzinę czasu pracy komputera, co jest istotne, ponieważ jak wiemy, czas to pieniądz. Można to zrobić, przechodząc do menu *Library* i wybierając *Convert Photos to DNG* (konwertuj zdjęcia do DNG, okno tej opcji

pokazane jest na **rysunku 2.3**). W sekcji *Source Files* (pliki źródłowe) możesz zdecydować się na konwersję tylko plików RAW. Zazwyczaj tylko takie pliki należy przekształcać na format DNG, ale dzięki nowym opcjom kompresji stratnej możliwe jest też konwertowanie na stratny format DNG plików JPEG bez zwiększania ich rozmiaru. Możesz też skasować po pomyślnej konwersji oryginał RAW, co przydaje się, jeśli nie potrzebujesz dwóch wersji RAW jednego zdjęcia (uwaga na marginesie). Opcje w sekcji *DNG Creation* (tworzenie pliku DNG) są takie same jak w opcjach importu DNG w sekcji *File Handling* preferencji Lightrooma (poza tą, która dotyczy kompresji stratnej), dlatego zalecam zapoznanie się z informacjami na stronach 648 – 651, aby dowiedzieć się, które opcje tu zastosować. Można również wybrać dołączenie oryginalnego pliku RAW do obrazu DNG. Ta opcja oferuje swobodę powrotu do oryginalnego stanu pliku RAW, ale jej wadą jest powstawanie plików DNG dwukrotnie większych niż oryginały. Zazwyczaj bezpieczniej jest usunąć zaznaczenie tej opcji, czyli konwertować wszystko na format DNG i jednocześnie kasować oryginały RAW.

Aktualizowanie podglądów DNG w celu oglądania w innych programach

DNG istnieje już od dobrych kilku lat i został powszechnie przyjęty jako preferowany format do archiwizacji zdjęć RAW. Jego jedyną wadą jest to, że podglądy plików tego typu nie zawsze są aktualne. Nie jest to kłopotliwe, gdy używamy formatu DNG w Bridge’u czy Lightroomie, jako że podgląd można łatwo odbudować przy transferze pliku DNG z jednej konfiguracji Lightrooma/Bridge’a do drugiej. Stanowi to natomiast większy problem przy korzystaniu z innych programów obsługujących DNG, takich jak Expression Media, które nie są w stanie odbudowywać podglądów tworzonych przez Camera Raw. Aby ominąć ten problem, trzeba sięgnąć do menu *Metadata* w module *Library* i wybrać opcję *Update DNG Previews & Metadata* (aktualizuj podglądy i metadane DNG). Powoduje ona dwie rzeczy — po pierwsze aktualizuje metadane w taki sam sposób, w jaki robi to opcja *Save Metadata to Files* (zapisz metadane w pliku), a na dodatek odbudowuje podgląd JPEG zawarty w pliku DNG (dodatek).



Rysunek 2.3. Okno *Convert Photos to DNG*. Zauważ, że istnieje tu teraz opcja *Embed Fast Load Data* (osadzaj dane szybkiego ładowania) i możliwość stosowania stratnej kompresji przy konwertowaniu plików na format DNG

UWAGA

Czy należy zachowywać oryginalne pliki RAW? Zależy to od tego, czy czujesz się bezpiecznie, pozbywając się oryginałów i zachowując wyłącznie pliki DNG. Niektóre programy firmowe, takie jak Canon DPP, są w stanie rozpoznawać i przetwarzać plamki na czujnikach, korzystając z własnej metody opartej na odczytywaniu prywatnych metadanych XMP zapisanych w plikach o formacie zastrzeżonym. Jeśli skasujesz oryginalne pliki .CR2, nie będziesz w stanie przetwarzać wersji DNG w programie DPP, o ile nie zdecydujesz się na dołączenie oryginalnych danych z pliku RAW, które pozwolą na odzyskanie nieprzetworzonych oryginałów. Osobiście nie mam oporów przed konwertowaniem wszystkich swoich fotografii na format DNG i nigdy nie dołączam do tych plików oryginalnych danych RAW. Czasami przechowuję kopie zapasowe oryginałów RAW jako dodatkowe zabezpieczenie, w praktyce jednak nigdy nie miałem powodu, aby ich używać. W każdym razie jak dotąd!

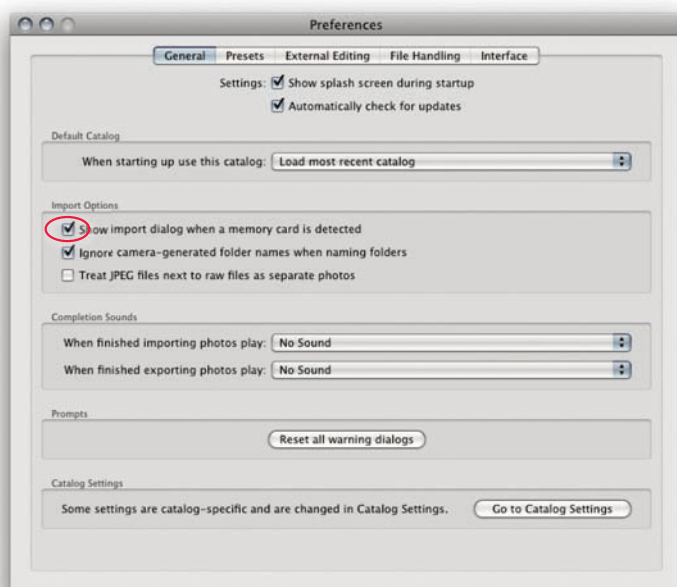
Kiedy pliki konwertowane są na format DNG, proces konwersji stara się zachować wszystkie zastrzeżone dane MakerNote zawarte w oryginale RAW. Jeśli się tam znajdują, zewnętrzne, kompatybilne z formatem DNG programy nie powinny mieć problemów z ich odczytaniem. Bywa i tak, że producenci umieszczają dane MakerNote w dziwnych miejscach, na przykład przy załączonym podglądzie JPEG, który jest odrzucany po wykonaniu konwersji. Zasadniczo format DNG zaprojektowany jest w taki sposób, by zezwalać na pełną kompatybilność różnych produktów, ale to z kolei zależy od odpowiedniej implementacji specyfikacji DNG przez konkretnych producentów.

WSKAZÓWKA

Na macintoshu preferencje Lightrooma znajdują się w menu *Lightroom* (użyj też skrótu *Command+,*). Na pececie są one umieszczone w menu *Edit* (edycja) lub pod skrótem *Ctrl+,*.

Importowanie plików z karty pamięci

Na kilku kolejnych stronach pokazuję, jak zaimportować zdjęcia z karty pamięci aparatu z wykorzystaniem okna importu w trybie kompaktowym.

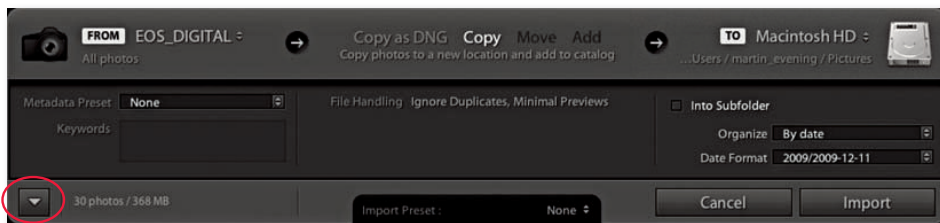


1. Przed zaimportowaniem zdjęć przejdź do menu *Lightroom* (Mac) lub *Edit* (PC) i wybierz *Preferences* (preferencje). W sekcji *General* (ogólne) zaznacz opcję *Show import dialog when a memory card is detected* (wyswietl okno importowania zdjęć po wykryciu karty pamięci). Gdy jest zaznaczona, Lightroom automatycznie pokaże okno *Import Photos* (importuj zdjęcia) przy każdym wykryciu karty pamięci.

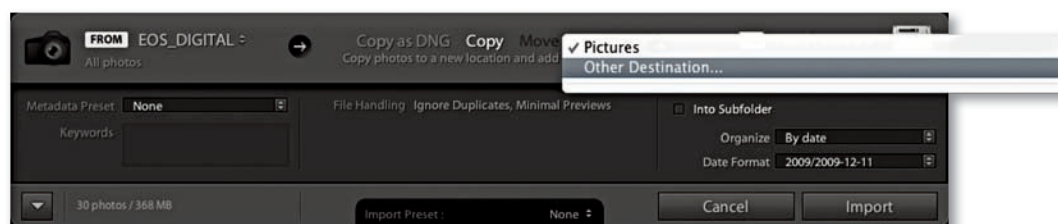


EOS_DIGITAL

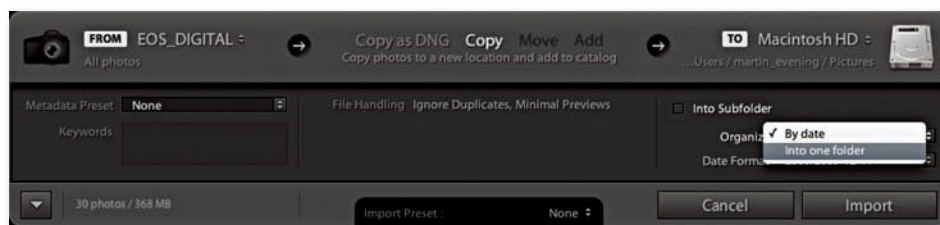
2. Aby zacząć importować zdjęcia, włóż kartę pamięci do komputera, tak aby pokazała się na pulpicie. Jeśli opcja *Show import dialog when a memory card is detected* nie jest zaznaczona, musisz ręcznie zaimportować fotografie, używając jednej z następujących metod: wybierz *File/Import Photos and Video...* (plik/importuj zdjęcia i filmy), kliknij w przycisk *Import* w module *Library* lub użyj skrótu *Command+Shift+I* (Mac) albo *Ctrl+Shift+I* (PC).



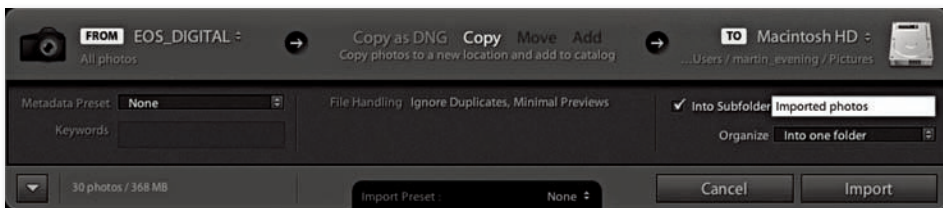
3. Gdy preferencje skonfigurowane są tak, jak pokazano w kroku 1., Lightroom automatycznie otworzy okno *Import Photos*. To, jaką formę przyjmie okno importowania, zależy od tego, czy ostatnio używany był interfejs skrócony (pokazany tutaj), czy wybrany był przycisk rozwinięcia interfejsu (zakreślony), aby zobaczyć zestaw wszystkich opcji w widoku pełnym (korzystam tu z wersji kompaktowej). Na razie przyjrzyjmy się importowaniu z użyciem wersji minimalnej. W tym przykładzie karta pamięci aparatu EOS_DIGITAL pojawiła się w sekcji *From* (z...). W sekcji organizacji pracy można wybrać opcje *Copy as DNG*, *Copy*, *Move* lub *Add*. W przypadku importowania z karty pamięci wybór ogranicza się do *Copy as DNG* albo *Copy*. Prawie zawsze wybieram tu opcję *Copy*.



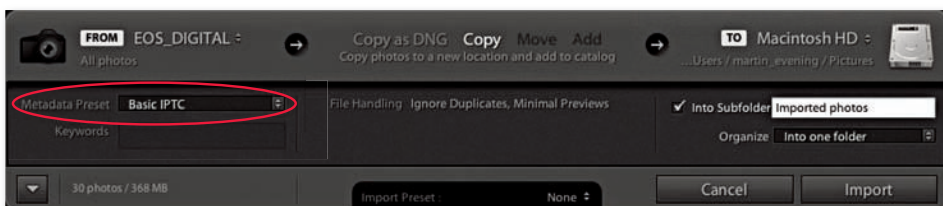
4. Sekcja *To* (do...) początkowo wskazuje na folder *Moje obrazy* użytkownika. Jest to sensowny wybór domyślny, ale jeśli chcesz, możesz wybrać inny folder docelowy.



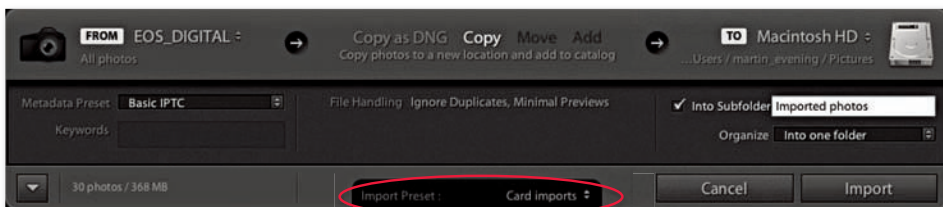
5. Podczas przenoszenia z karty pamięci możesz importować swoje zdjęcia, korzystając z folderów *By date* (według daty) lub *Into one folder* (do jednego folderu). Opcja *By date* ma wiele zalet. Po jej wybraniu wszystkie pliki są umieszczane w opisanych datą folderach, co sprawia, że zgrabnie i w uporządkowany sposób możemy zarządzać zaimportowanymi zdjęciami. Aby jednak opcja ta działała skutecznie, musisz oznaczyć zdjęcia przynajmniej jednym słowem kluczowym. W przeciwnym razie później możesz natrafić na trudności, kiedy zechcesz odnaleźć konkretne zdjęcia. Importowanie zdjęć do jednego folderu (i nadanie mu odpowiedniej nazwy) pozwala przeszukiwać zdjęcia w panelu *Folder* za pomocą nazwy lub słów kluczowych.



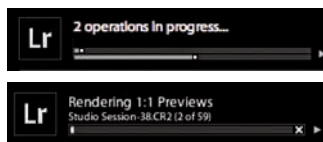
6. Jeśli wybierzesz opcję *Into one folder*, warto zaznaczyć pole *Subfolder* (podfolder, pokazane tutaj) i wpisać nazwę podfolderu, który chcesz utworzyć w wyznaczonej lokalizacji. Dla ułatwienia (i powtarzalności) sugeruję, by za każdym razem importować zdjęcia z karty do standardowego folderu. Zazwyczaj nazywam go *Zaimportowane zdjęcia*.



7. Jeśli masz już przygotowany szablon metadanych IPTC, dobrym pomysłem jest wybranie go z listy menu *Metadata Preset* (szablon metadanych, zakreślony).



8. Po skonfigurowaniu opcji dobrym pomysłem jest przejście do menu *Import Presets* i zapisanie ustawień importu jako nowego szablonu do zastosowania w przyszłości. Kiedy skończysz, kliknij w przycisk *Import*, aby rozpocząć kopiowanie z karty pamięci. Lightroom zaimportuje pliki do swojego katalogu z karty pamięci. W trakcie tego procesu w obszarze głównym modułu *Library* pojawią się stopniowo miniaturki. W międzyczasie wskaźnik statusu w lewym górnym rogu będzie pokazywał postępy importowania. Często mogą zachodzić jednocześnie dwa procesy: importowania plików i tworzenia podglądu. Paski postępu stanowią wizualne wskazanie tego, jak przebiega pierwszy z nich. Jeśli jednocześnie zachodzi więcej niż jedna operacja, pojawi się grupowy wskaźnik statusu (na rysunku po lewej stronie). Klikając na małą strzałkę z prawej strony, można przełączać wskaźnik pomiędzy poszczególnymi zadaniami i wskaźnikiem grupowym.





UWAGA

Przy importowaniu zdjęć z wybraną opcją *Copy as DNG* konwerter DNG powinien zgłosić problem, gdy tylko nie będzie w stanie przekonwertować jakiegos obsługiwane go pliku w formacie RAW. To jednak nie gwarantuje, że zasygnalizowane zostaną wszystkie uszkodzenia. Zgłoszone zostaną jedynie te, które wykryje procesor Lightrooma/Adobe Camera Raw.

9. Zazwyczaj podczas importowania zdjęć z karty pamięci nie powinny pojawić się żadne problemy, ale jeśli wybierzesz opcję kopiowania ich jako plików DNG, otrzymasz ostrzeżenie o wszelkich uszkodzeniach plików w trakcie procesu. Po udanym imporcie na komputer można spokojnie wysunąć kartę pamięci i przygotować ją do powtórnego użycia. Na tym etapie zazwyczaj usuwam z niej wszystkie pliki przed odłączeniem od komputera. Sugeruję takie postępowanie, ponieważ dzięki temu po umieszczeniu karty w aparacie nie będzie rozpraszać Cię fakt, że wciąż pozostały na niej zdjęcia. Podczas sesji fotograficznych w studio lubię organizować sobie pracę w taki sposób, by pliki były kasowane przez komputer przed odłączeniem karty pamięci. W trakcie pracownej sesji opróżnianie kart zaraz po zaimportowaniu plików pozwala uniknąć zamieszania. W przeciwnym razie możesz wziąć kartę i umieścić ją w aparacie bez pewności, czy pliki z niej zostały już zaimportowane, czy jeszcze nie. Zalecam również ponowne formatowanie karty za pomocą opcji aparatu przed wykonaniem kolejnych zdjęć. Jest to dobra praktyka, która zmniejsza ryzyko uszkodzenia zapisywanych na niej nowych plików.



Rysunek 2.4. Panel Source podczas importowania z karty pamięci z kartą gotową do użycia pod nagłówkiem Devices



Rysunek 2.5. Panel Source bez wykrytej karty pamięci lub innego urządzenia, z widoczną pozycją Files, w której można wybrać pliki do importu

WSKAZÓWKA

Foldery, które wybierasz do zaimportowania w panelu Source, nie muszą znajdować się na tym samym dysku. Możliwe jest importowanie wielu folderów na różnych napędach.

Panel Source

Panelu Source można używać do nawigowania wśród zdjęć i znajdowania tych, które chcesz zaimportować. Panel ten na górze w pozycji Devices (urządzenia) zawiera wszystkie znalezione urządzenia. Znajdują się tam karty pamięci, aparaty „na uwięzi”, gdy na ich karcie pamięci znajdują się zdjęcia, a także urządzenia, takie jak smartfony. Jeśli wkładasz kartę pamięci do czytnika, powinna automatycznie znaleźć się na liście Devices i być zaznaczona jako źródło (**rysunek 2.4**). Zazwyczaj Lightroom pozwala na import tylko z jednej karty na raz. Jeśli jednak komputer jest w stanie wykryć karty pamięci jako osobne woluminy, które pojawiają się w pozycji Files (pliki) zamiast w Devices, możliwe jest importowanie z kilku kart pamięci jednocześnie. Możesz zaznaczyć opcję *Eject after import* (odłącz po zaimportowaniu), jeśli chcesz wyjąć kartę z czytnika po zaimportowaniu wszystkich zdjęć — dzięki temu nie musisz robić tego ręcznie z poziomu systemu.

W innych rodzajach importowania, kiedy używasz opcji *Copy as DNG*, *Copy*, *Move* albo *Add*, aby dodać folder zdjęć do katalogu Lightrooma z woluminu znajdującego się w pozycji Files, nagłówki woluminów można rozwinąć i znaleźć zdjęcia, które chcesz zaimportować, tak jak w normalnej przeglądarce plików (**rysunek 2.5**). Należy zwrócić uwagę na to, że Lightroom wyświetla wszystkie podłączone i dostępne woluminy, niezależnie od tego, czy zawierają pliki zdjęć (podobnie dzieje się w panelu Destination). Przy wyborze zdjęć do zaimportowania z sekcji Files panelu Source musisz najpierw kliknąć w nagłówek woluminu, aby go rozwinąć i zobaczyć foldery główne dysku. Następnie można kliknięciem w strzałki znajdujące się po lewej stronie każdego folderu rozwijać ich hierarchię i odsłaniać zawartość podfolderów. Gdy foldery są wielokrotnie zagnieżdżone, pomóc może dwukrotne kliknięcie w wybrany spośród nich, co pozwala przejść do zwięźlejszej hierarchii, takiej jak pokazana na **rysunku 2.6**. Jeśli porównasz ją z rysunkiem 2.5, dostrzeżesz, że w obu widokach zaznaczony jest ten sam folder, ale na rysunku 2.6 wyświetlane są tylko foldery należące do tego fragmentu hierarchii, zaś reszta pozostaje schowana. Kiedy klikniesz dwukrotnie w folder nadrzędny, w hierarchii panelu Source zobaczysz tylko podfoldery należące do niego i tak dalej. Nosi to nazwę blokowanego widoku folderów. Prawdopodobnie łatwiej będzie zrozumieć nawigację po folderach zablokowanych po przejściu do menu *File*, wybraniu *Import Photo and Video...* i przyjrzeniu się panelowi Source. Na początku metoda ta może sprawiać wrażenie, jakby foldery przeskakiwały niespodziewanie z miejsca na miejsce. Kiedy jednak poświęcisz trochę czasu na przyzwyczajanie się do nawigacji za pomocą podwójnych kliknięć, zmiany te staną się naturalne.

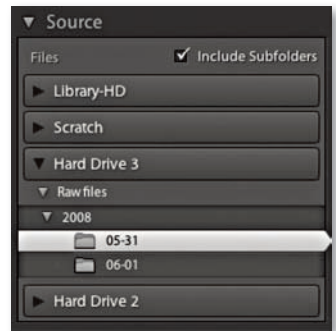
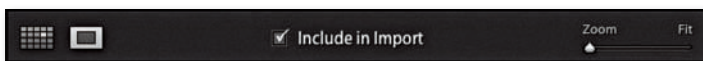
Kiedy klikniesz w folder widoczny w panelu Source, zdjęcia zawarte w tym folderze pojawią się w obszarze głównym, a jeśli zaznaczona będzie opcja *Include subfolders* (dołącz podfoldery), znajdzie się tam też zawartość podfolderów. W panelu Source można wybrać więcej niż jeden folder, zaznaczając ciąg folderów z wciśniętym klawiszem *Shift*, albo wybierać poszczególne foldery z wciśniętym klawiszem *Command* (Mac) lub *Ctrl* (PC).

Obszar główny

Kiedy poruszasz się po panelu *Source*, pliki, które mają być zaimportowane, wyświetlane są w widoku *Grid* (siatka) obszaru głównego, gdzie można użyć suwaka *Thumbnails* (miniatury) z paska narzędzi (**rysunek 2.7**), aby dostosować wielkość komórek siatki. Tak jak w przypadku widoku *Grid* modułu *Library*, możesz kliknąć dwukrotnie w komórkę siatki lub użyć klawisza *E*, aby przełączyć się na widok *Loupe*. Widok ten zwiększa wygodę oglądania zdjęć przed zaimportowaniem do Lightrooma. Może być to użyteczne, kiedy importujesz zdjęcia z folderu i przed kontynuowaniem operacji chcesz szybko upewnić się, czy wybrałeś właściwe, i sprawdzić je pod kątem na przykład ostrości. Opcje paska narzędzi widoku *Loupe* (**rysunek 2.8**) pozwalają dobrą poziom przybliżenia widoku; możesz użyć też klawisza *Spacja*, aby przełączyć pomiędzy „dopasowywaniem” zdjęcia a jego powiększeniem (klawiszem *G* powrócisz do widoku *Grid*).

W widoku *Grid* każda komórka ma obok siebie pole wyboru. Można również skorzystać z przycisków *Check All* (zaznacz wszystkie) i *Uncheck All* (usuń zaznaczenie wszystkich) na pasku narzędzi (rysunek 2.7), aby zaznaczyć wszystkie zdjęcia w aktualnym widoku *Grid*, które chcesz importować, lub usunąć ich zaznaczenie. Gdy żadna z komórek nie jest wybrana, można dowolnie zaznaczyć niektóre z nich. Można zaznaczać ciągle sekcje zdjęć, klikając z przytrzymanym klawiszem *Shift*, lub wybierać poszczególne zdjęcia z przytrzymanym klawiszem *Command* (Mac) lub *Ctrl* (PC), a następnie kliknąć w dowolne pole wyboru, aby zaznaczyć wszystkie wybrane zdjęcia lub usunąć z nich zaznaczenie. Zarówno w widoku *Grid* (siatka), jak i *Loupe* możesz użyć skrótu klawiaturowego „wybierz” (*P*), aby dodać zdjęcie do zestawu fotografii wybranych do importowania, i skrótu „zrezygnuj z wyboru” (*U* lub *X*), by usunąć zdjęcie spośród wybranych do importu. Klawisz ` zmienia zaznaczenie na jego brak i odwrotnie. Kiedy zaznaczasz zdjęcia w ten sposób, możesz przytrzymać klawisz *Shift*, aby automatycznie przejść do kolejnej fotografii. Na koniec możesz użyć klawisza *Spacja*, aby przełączać się pomiędzy dodawaniem a usuwaniem zdjęć z wyboru. W pasku narzędzi widoku *Grid* (rysunek 2.7) znajduje się też menu *Sort* (sortuj). Umożliwia ono sortowanie zdjęć według czasu wykonania, stanu zaznaczenia lub nazwy pliku, co pomaga zobaczyć, które konkretnie zdjęcia należy zaznaczyć przed zaimportowaniem.

Należy pamiętać, że okno importu Lightrooma może pokazać tylko obsługiwane pliki obrazów i wideo. Jeśli żadne pliki nie mogą zostać zaimportowane, zobaczysz informację *No photos found* (nie znaleziono zdjęć). Gdy wybierzesz folder do zaimportowania z panelu *Source*, a opcja *Include subfolders* nie będzie zaznaczona (rysunek 2.5), możesz zobaczyć przycisk *Include subfolders* na środku obszaru głównego (**rysunek 2.9**). Gdy go klikniesz, opcja ta zostanie ponownie włączona i wyświetli się zawartość podfolderów.



Rysunek 2.6. Przedstawiony jest tu panel *Source*, w którym dwukrotne kliknięcie w folder z datą pokazany na rysunku 2.5 przełączyło listę folderów w zwiększoną hierarchię

WSKAZÓWKA

Możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy i wybrać *Dock folder* (zablokuj folder), aby przełączyć się w widok folderów blokowanych i użyć tego samego menu kontekstowego, by szybko powrócić do normalnego widoku.



Rysunek 2.9. Wiadomość o nieznalezieniu zdjęć z przyciskiem *Include subfolders*

Rysunek 2.7. Pasek narzędzi okna Import dla obszaru głównego w widoku *Grid*

Rysunek 2.8. Pasek narzędzi okna Import dla obszaru głównego w widoku *Loupe* (zauważ, że znajduje się tu opcja *Include in Import* [dołącz do importowanych])

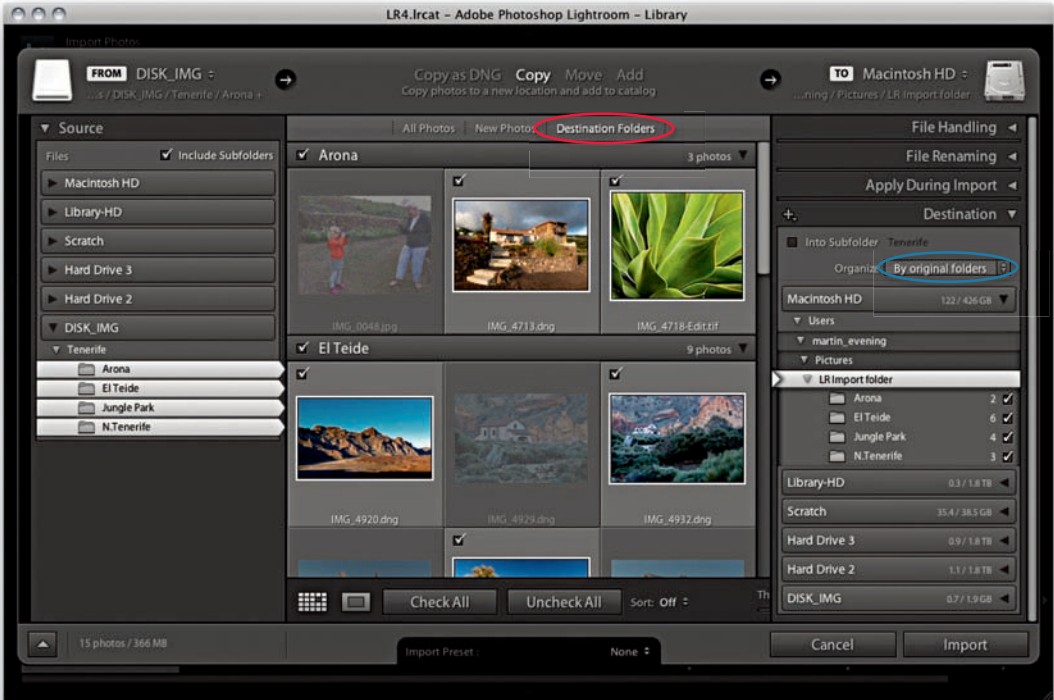
UWAGA

Przy kontrolowaniu, czy plik może być duplikatem, Lightroom przeprowadza następującą procedurę. Na początek sprawdza zgodność nazwy. Następnie szuka w metadanych EXIF, czy zgadzają się oryginalna data i godzina wykonania oraz długość pliku.

Komórki widoku *Grid* zawierają wizualne podpowiedzi dotyczące statusu importu. Pliki, które nie są zaznaczone, otoczone są ciemną winietą, co znaczy, że nie będą uwzględnione w imporcie. Jeśli w panelu *File Handling* masz zaznaczoną opcję *Don't import suspected duplicates* (strona 58), wszelkie pliki, które są podejrzewane o bycie duplikatami, zostaną wyszarzone. Lightroom jest w stanie to zrobić, przeprowadzając kontrolę tego, czy któreś w tych plików znajdują się już w katalogu.

Opcje segmentowania obszaru głównego

Sposób segmentowania zdjęć zależy od tego, jaką opcję masz wybraną na pasku na górze obszaru głównego. Jak można się spodziewać, opcja *All Photos* (wszystkie zdjęcia) pokazuje wszystkie pliki bez segmentowania. Opcja *New Photos* (nowe zdjęcia) jest użyteczna, ponieważ ukrywa wszelkie duplikaty. *Destination Folders* (foldery docelowe) decyduje o tym, jak podzielone zostaną zdjęcia zależnie od wybranej opcji *Organize* (organizuj) w panelu *Destination* (strona 64). Jeśli zaznaczona jest tam opcja *Into one*

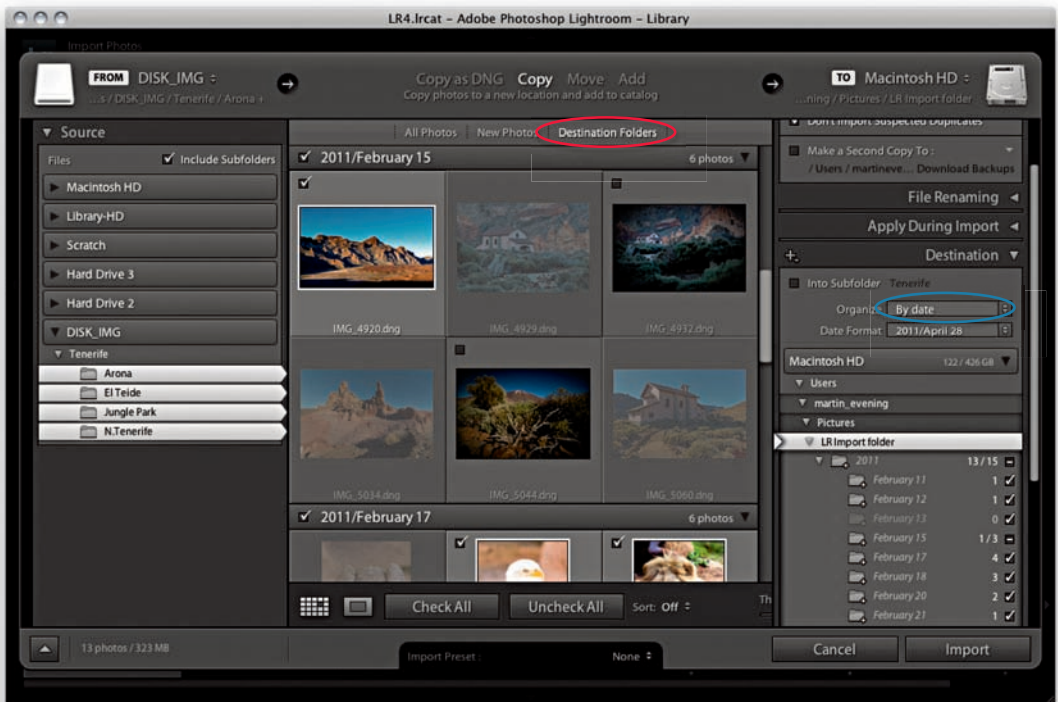


Rysunek 2.10. Widać tu zdjęcia gotowe do zaimportowania zgodnie z opcją *Destination Folders*, gdzie w panelu *Destination* wybrana jest opcja *By original folders*

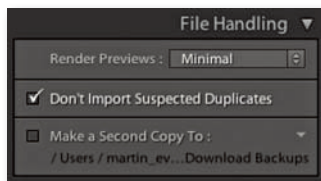
folder (do jednego folderu), pliki nie zostaną podzielone. Jeśli wybrana jest opcja *By original folders* (według folderów oryginalnych), pliki w obszarze głównym zostaną podzielone na grupy według podfolderów (jeśli takowe istnieją) z wybranego folderu docelowego. Natomiast przy zaznaczeniu opcji *By date* (według daty) pliki w obszarze głównym zostaną pogrupowane według daty wykonania zdjęć. Ilustruje to **rysunek 2.10**, prezentujący zdjęcia gotowe do zaimportowania według opcji *Destination Folders*. Tutaj panel *Destination* zorganizowany jest zgodnie z opcją *By original folders* (zakreślona na czerwono), a zdjęcia są podzielone w obszarze głównym na opisane datą segmenty. Możesz zauważyć, że niektóre miniatury są wyszarzone, co oznacza, że zdjęcia te są podejrzewane o bycie duplikatami i jeśli w sekcji *File Handling* zaznaczona jest opcja *Don't import suspected duplicates*, nie zostaną zaimportowane. W przykładzie zaprezentowanym na **ryśunku 2.11** zdjęcia są gotowe do zaimportowania według opcji *Destination Folders*. Tutaj panel *Destination* zorganizowany jest według zasady *By date* (zakreślonej na niebiesko), a zdjęcia podzielone są w obszarze głównym na opisane datą segmenty. Zauważ, że zdjęcia, które nie zostały zaznaczone, opatrzone są czarną winiętą.

UWAGA

Na rysunku 2.11 widać, że nazwy opisanych datami folderów w panelu *Destination* zapisane są kursywą. Oznacza to, że te foldery nie zostały jeszcze utworzone; jest to także informacja, ile zdjęć zostanie umieszczonych w każdym z nich.



Rysunek 2.11. Tutaj również pokazane są zdjęcia gotowe do zaimportowania zgodnie z opcją *Destination Folders*, gdzie w panelu *Destination* wybrana jest opcja *By Date*



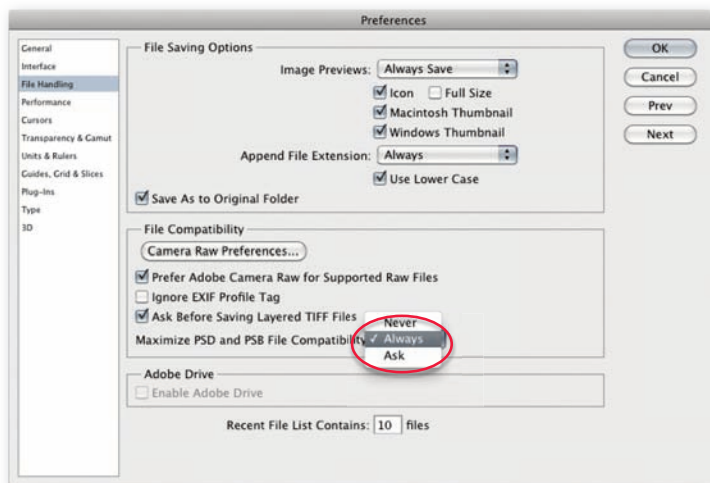
Rysunek 2.12. Pełny widok opcji panelu *File Handling* (na górze) i opcji *Render Previews* (na dole)

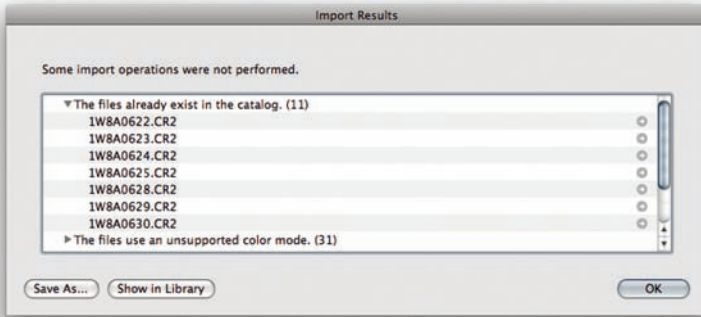
Panel File Handling

W panelu *File Handling* (rysunek 2.12) określa się sposób zarządzania importowanymi zdjęciami. Menu *Render Previews* (renderowanie poglądów) pozwala ustalić, jakie podglądy powinny być renderowane podczas importowania. Domyślnym ustawieniem jest tu *Minimal* (minimalne), bo pozwala szybko zaimportować zdjęcia bez poświęcania zasobów na budowanie podglądów. Opcja *Embedded & Sidecar* (osadzony i dodatkowy) wykorzystuje podglądy osadzone w oryginalnym pliku lub pliku towarzyszącym. Pomaga to przyspieszyć proces importowania z karty pamięci i pozwala od razu obejrzeć pewien rodzaj podglądu, ale podglądy te mogą stanowić tylko ogólną wskazówkę, jak wygląda zdjęcie. Można również zmusić Lightroom do tworzenia podglądów typu *Standard* (standardowy) w trakcie importowania plików lub wybrać opcję 1:1, która wymusza kreowanie pełnowymiarowego podglądu (a to może znacznie wydłużyć czas importu). Na szczęście, Lightroom zawsze daje pierwszeństwo importowaniu zdjęć, a za tworzenie podglądów lepszej jakości zabiera się w dalszej kolejności. Z tych czterech opcji za najbardziej sensowną uważam *Embedded & Sidecar*, mimo iż pochodzące z niej podglądy nie zawsze są precyzyjne, wciąż jest to najszybszy sposób na uzyskanie pewnego rodzaju podglądu w trakcie importowania.

Warto zauważyć, że Lightroom jest w stanie importować wszystkie obsługiwane formaty RAW, a także zdjęcia w trybie RGB, Lab, CMYK i w skali szarości zapisane w formatach TIFF, JPEG oraz PSD. Pliki w formacie innym niż RAW mogą być w trybie 16 lub 8 bitów na kanał, natomiast pliki PSD muszą zostać zapisane w Photoshopie z włączoną opcją maksymalnej kompatybilności (**rysunek 2.13**). Jeśli nie ma problemów z kompatybilnością, wszystkie pliki zostaną pomyślnie zaimportowane. Kiedy pojawią się pliki, których Lightroom nie jest w stanie przetworzyć, zobaczysz okno z pytaniem pokazane na **rysunku 2.14**.

Rysunek 2.13. Aby upewnić się, że warstwowe pliki w formacie Photoshopa (PSD) zostaną rozpoznane w Lightroomie, należy zapisać je w Photoshopie z zaznaczoną w preferencjach ogólnych opcją maksymalnej kompatybilności. Jeśli nie jesteś w stanie zaimportować plików PSD do Lightrooma, spróbuj włączyć tę opcję i zachować je ponownie, nadpisując oryginały. Pokazane jest tu okno preferencji w Photoshopie CS5

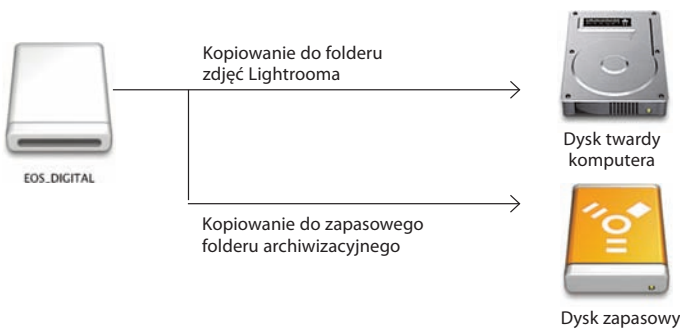




Rysunek 2.14. Jeśli pojawią się pliki, których nie da się zaimportować do Lightrooma, zobaczysz pokazane tu okno ostrzegawcze z listą takich plików i wyjaśnieniem przyczyn tego stanu

Wykonywanie kopii zapasowych zaimportowanych plików

Kiedy do zaimportowania plików do Lightrooma zdecydujesz się na użycie opcji *Copy as DNG*, *Copy* albo *Move*, możesz zaznaczyć pole wyboru *Make a Second Copy To* (zrób drugą kopię w...) i wybrać folder do przechowywania kopii zapasowych plików, które zostaną zaimportowane. Opcja ta jest bardzo użyteczna przy importowaniu zdjęć z karty pamięci, ponieważ nigdy nie wiadomo, kiedy może przydarzyć się awaria dysku. Jeśli w trakcie importu kopiujesz oryginały plików z aparatu na osobny dysk archiwizacyjny (co widać na **rysunku 2.15**), szansa utraty wszystkich danych z aparatu z powodu awarii dysku lub błędu ludzkiego znacznie maleje. Zauważ, że kopie zapasowe zawsze przechowywane są w oryginalnym stanie pliku, bez zmieniania nazw, stosowania ustawień *Develop* lub metadanych (kiedy jednak wybierzesz *Copy as DNG*, nazwy skopiowanych plików zmienią się). Wskutek tego otrzymujesz dokładną kopię plików, które zostały zapisane na karcie pamięci w trakcie wykonania zdjęć, przed zaimportowaniem ich do Lightrooma. Po zmianie nazw i edycji zestawu wybranych zdjęć oraz zrobieniu ich kopii zapasowej w postaci zmodyfikowanej nie musisz dłużej zachowywać pierwszej kopii. Mimo to, na etapie importu z karty pamięci rozsądnym środkiem zapobiegawczym jest tymczasowe trzymanie więcej niż jednej kopii każdego oryginału na komputerze.



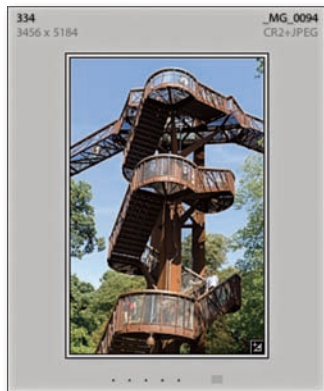
UWAGA

Oto podsumowanie powodów, dla których importowanie zdjęć do Lightrooma może się nie powieść. Importowane pliki mogą być w nieobsługiwany trybie kolorów, takim jak tryb indeksowany. Rozmiar pliku może być zbyt duży, jeśli przekroczy maksymalną szerokość 65 000 pikseli. Niepowodzenie może być spowodowane uszkodzeniem plików związanym z awarią sprzętu (bywa to problemem szczególnie na etapie importu z karty pamięci). Jeśli nie masz zaznaczonej opcji *Don't import suspected duplicates*, pliki mogą już znajdować się w katalogu.

UWAGA

Wiem, że niektórzy chcieliby mieć możliwość tworzenia drugiej kopii zapasowej plików po ich zaimportowaniu do Lightrooma (czyli po zmianie nazwy i dodaniu metadanych oraz ustawień *Develop*). Jednak posiadanie kopii tych plików niezmodyfikowanych w Lightroomie również jest dobrym pomysłem.

Rysunek 2.15. Ten diagram ilustruje standardową procedurę tworzenia kopii zapasowej w Lightroomie, w której można określić folder dla drugiej kopii, aby zarchiwizować pliki w czasie importowania



Rysunek 2.16. Jeśli opcja *Treat JPEG files next to raw files as separate photos* nie jest zaznaczona, pliki RAW i towarzyszące im pliki JPEG zostaną skopiowane do folderu docelowego w trakcie importu, ale tylko pliki RAW pokażą się jako „zaimportowane” do Lightrooma. Otrzymają one nazwy z rozszerzeniami, takimi jak .CR2+JPEG lub .NEF+JPEG

Zdjęcia wykonywane w formacie RAW i JPEG

Jeśli nakażesz aparatowi wykonywanie jednocześnie zdjęcia w formacie RAW i JPEG, a w ogólnych preferencjach Lightrooma wyłączona jest opcja *Treat JPEG files next to raw files as separate photos* (traktuj pliki JPEG obok plików RAW jako osobne zdjęcia, jest to ustawienie domyślne), zaimportowane fotografie zostaną w katalogu Lightrooma pogrupowane w pary RAW + JPEG (**rysunek 2.16**). Jeśli zdecydujesz się później zaimportować te pliki JPEG jako osobne zdjęcia, możesz zaznaczyć w preferencjach opcję *Treat JPEG files next to raw files as separate photos*, wskazać odpowiedni folder i wybrać *Synchronize Folder...* (synchronizuj folder) z menu modułu *Library*. Pozwoli to zaimportować pliki JPEG towarzyszące plikom RAW jako osobne zdjęcia.

Ograniczenia obsługi plików

Jak mogłeś się już zorientować, Lightroom jest przede wszystkim programem do zarządzania plikami RAW i edytowania ich, który może też edytować pliki w innych formatach. Można importować, oglądać i modyfikować w Lightroomie obrazy w trybach szarości, CMYK i Lab, ale w tych przypadkach obliczenia edycji przeprowadzane są i eksportowane wyłącznie w trybie RGB. Lightroom obsługuje wprawdzie import fotografii w przestrzeni CMYK i umożliwia edycję ich w module *Develop* (przez wewnętrzną konwersję RGB), ale nie zalecam takiego postępowania. Zasadniczo najlepszym rozwiązaniem jest wykorzystywanie modułu *Library* do zarządzania fotografiami w trybie CMYK bez przenoszenia ich do modułu *Develop*. Mimo to, wielu fotografów z pewnością doceni możliwość zarządzania wszystkimi swoimi obrazami (w tym oryginałami w trybie CMYK) w Lightroomie oraz możliwość eksportowania ich w oryginalnym formacie.

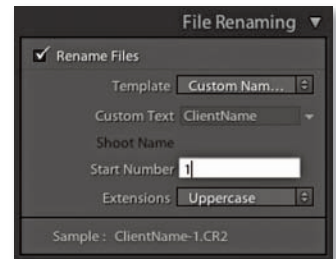
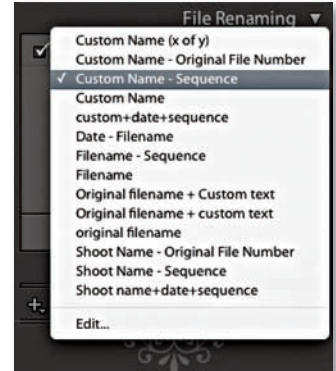
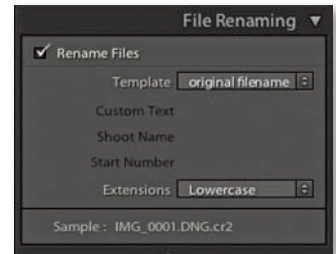
Wiele aparatów cyfrowych, poza wykonywaniem zdjęć, umożliwia też nagrywanie filmów, dlatego Lightroom pozwala importować pliki wideo. Lightroom 4 obsługuje teraz oglądanie takich filmów. Można tu stwierdzić, że program wyszedł poza swój oryginalny zakres działania jako aplikacja „tylko do zdjęć”, ale jako że coraz więcej fotografów coraz częściej nagrywa aparatami filmy, sensowne jest, aby Lightroom obsługiwał ich importowanie, oglądanie i (ograniczoną) edycję. Poza tym każdy, kto ma w swoim aparacie tryb wideo, prawdopodobnie wcześniej czy później stworzy jakieś nagranie i będzie chciał je zaimportować. Bardzo dobrze się stało, że Lightroom 4 pozwala na odtwarzanie i edytowanie plików wideo, jednak nie spodziewam się wprowadzenia w najbliższym czasie pełnych możliwości edycji filmów.

Wspomniałem już o ograniczeniu plików zapisanych w formacie PSD z wyłączoną kompatybilnością wsteczną w Photoshopie oraz o tym, jak radzić sobie z tym problemem. Kolejna sprawa, o której warto pamiętać, to ograniczenie rozmiaru zdjęć importowanych do Lightrooma do 65 000 pikseli wzdłuż jednej krawędzi. Oznacza to, że jeśli dłuższy wymiar zdjęcia przekracza tę wartość, obraz nie może zostać zaimportowany do Lightrooma, ale 65 000 pikseli powinno wystarczyć, by zadowolić większość użytkowników.

Panel File Renaming

Jeśli chcesz skutecznie zarządzać zdjęciami, istotne jest nadawanie im nazw najwcześniej jak to możliwe. Najlepiej robić to na etapie importowania, wybierając *Rename files* (zmień nazwy plików) w panelu *File Renaming* (zmiana nazw plików, **rysunek 2.17**). Menu *Template* (szablon) zawiera kilka gotowych do natychmiastowego użytku szablonów nazywania plików. Przykładowo po zaznaczeniu szablonu *Custom Name — Sequence* (nazwa niestandardowa — sekwencja) można wpisać tekst w pole *Custom name*, a zaimportowane pliki otrzymają nazwy zawierające ten tekst i kolejne numery, począwszy od liczby określonej w ramce *Start Number* (numer początkowy). Przy pierwszym importowaniu zdjęć możesz rozpocząć numerowanie od 1, ale jeśli dodasz zdjęcia do istniejącej sesji, możesz kontynuować wcześniejszą numerację z danej sekwencji. Zauważ, że kiedy dodasz importowane zdjęcia do istniejącego folderu, Lightroom automatycznie modyfikuje sekwencję numerowania.

Opcja *Edit* (edytuj) na dole listy szablonów otwiera *Filename Template Editor* (edytor szablonów nazw plików; **rysunek 2.18**). Pozwala on projektować i zapisywać własne szablony nazw z użyciem znaczników, takich jak *Date (YY)* (data YY) lub *Sequence #(0001)* (sekwencja #0001). W przykładzie na **rysunku 2.18** kliknąłem przycisk *Insert* (wstaw) obok pozycji *Custom Text*, aby dodać znacznik nazwy niestandardowej na początku szablonu. Następnie przeszedłem do sekcji *Additional* (dodatkowe) i kliknąłem w przycisk *Insert*, aby wybrać serię znaczników daty (lista opcji na **rysunku 2.19**). Na koniec sięgnąłem do sekcji *Numbering* (numerowanie) i dodałem czterocyfrowy znacznik *Sequence*. Następnie szablon został zapisany i dodany do listy szablonów nazewnictwa.



Rysunek 2.17. Panel *File Renaming* z domyślnym szablonem zmiany nazwy (na górze), pełną listą szablonów nazewnictwa (pośrodku) i wybranym szablonem *Custom Name — Sequence* (na dole)

Rysunek 2.18. Okno *Filename Template Editor*



Rysunek 2.19. Przedstawione są tu opcje daty dostępne przy zmienianiu nazwy. Zauważ, że opcję *Julian Day of the Year* (data juliańska) można zastosować w takich przypadkach jak obliczenia astronomiczne

WSKAZÓWKA

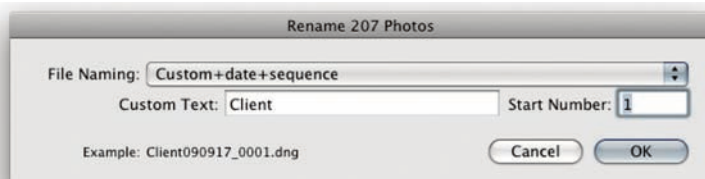
Jedyna sytuacja, w której używam okna *Rename Photos*, to przypadek, gdy muszę poprawić pliki zaimportowane w niewłaściwej kolejności. Jeśli na przykład fotografuję w trybie „na uwięzi”, pomyłki pojawiają się tylko wtedy, gdy jestem bardzo zabiegany!

Skutkiem tego czasami muszę ręcznie importować zdjęcia z karty pamięci aparatu i dodawać je do plików, które zostały poprawnie zaimportowane (i automatycznie otrzymały nazwy). W takiej sytuacji oryginalny numer pliku bywa bardzo użyteczny. Zmianianie nazw plików w oparciu o numer w sekwencji zawarty w nazwie tworzonej przez aparat jest o wiele pewniejsze niż ręczne szukanie sposobu numerowania zdjęć w taki sposób, by pasowały do aktualnej sekwencji importu.

Można też użyć szablonu *Custom Name — Original File Number* (nazwa niestandardowa — oryginalny numer pliku). Jest to dość użyteczna opcja. Kiedy stosujesz ten szablon, jako numer sekwencji wykorzystywany jest oryginalny numer sekwencji generowany przez aparat, a sekwencja numerów będzie kontynuowana przy kolejnym zleceniu. Tak więc zamiast importowanych zdjęć o numerach sięgających zawsze od 1 do, powiedzmy, 500, będziesz mieć o wiele szerszy zakres liczb w katalogu. Ułatwia to zawężanie wyboru zdjęć przy wyszukiwaniu opartym tylko na numerze w sekwencji. Powiedzmy na przykład, że klient zamawia zdjęcie, podając wyłącznie ostatnie cztery cyfry nazwy. Jeśli zaczynasz numerację od 0001 przy każdym zleceniu, przy każdej sesji będziesz mieć prawdopodobnie zdjęcia o numerach w zakresie 0001 – 0100. Jeśli natomiast używasz szablonu *Custom Name — Original File Number* do zmieniania nazw plików, są spore szanse, że w Twoim katalogu nie znajdzie się wiele fotografii z tym samym czterocyfrowym numerem. Ta metoda nazywania zdjęć zwykle się sprawdza, chociaż jestem świadom tego, że w niektórych modelach aparatów istnieje problem kompatybilności polegający na tym, że przypisywany przez aparat numer nie może być rozpoznany. Przykładowa nazwa pliku na dole panelu *File Renaming* z góry wskazuje, czym skutkuje wybrany rodzaj nazw po zastosowaniu do importowanych plików.

Późniejsza zmiana nazw zdjęć w katalogu

Chociaż nazwy plikom zawsze najlepiej nadawać w fazie importowania, można je także zmienić w dowolnym momencie już po ich zaimportowaniu do katalogu Lightrooma. W module *Library* można zaznaczyć fotografie w siatce lub na taśmie filmowej i wybrać z menu *Library/Rename Photos* (zmień nazwy zdjęć) lub użyć skrótu klawiaturowego **F2**. Pojawi się wtedy okno dialogowe *Rename Photos* pokazane na **rysunku 2.20**, gdzie można wskazać schemat nazywania plików, podobny do już omawianych, z pomocą menu *File Naming*. Można też wybrać *Edit...* z menu *File Renaming*, aby otworzyć *Filename Template Editor* (rysunek 2.18). Sugeruję zawsze zmianę nazw plików na wczesnym etapie, przed zaprezentowaniem pracy klientom. Późniejsze zmiany nazw mogą prowadzić do komplikacji.



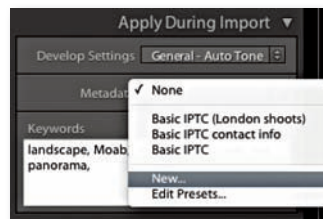
Rysunek 2.20. W widocznym tu oknie *Rename Photos* wybrałem istniejący już własny schemat nazewnictwa z menu *File Naming*, wpisałem niestandardowy tekst przeznaczony do użycia w nazwach i ustawiłem numer początkowy na 1

Panel Apply During Import

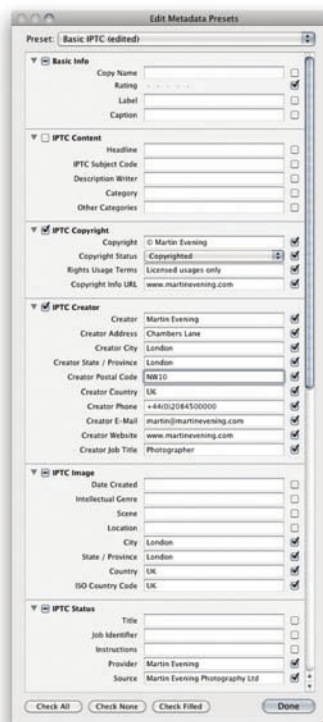
Panel *Apply During Import* (rysunek 2.21) pozwala wybrać ustawienia *Develop* i informacje o metadanych, które chcesz zastosować do zdjęć w czasie ich importowania do Lightrooma. Przykładowo za pomocą menu *Develop Settings* (ustawienia przetwarzania) można sięgnąć do wszystkich ustawień *Develop*, które są zapisane na liście *Presets* (szablony) modułu *Develop*. Jest to bardzo użyteczne, ponieważ oznacza, że można zlecić Lightroomowi zastosowanie ulubionego szablonu *Develop* do nowych zdjęć w trakcie ich importowania. Na rysunku 2.21 wybrałem jedno z moich ulubionych domyślnych ustawień Lightrooma: *General — Auto Tone* (ogólne — automatyczna korekcja tonalna). Uważam, że jest użyteczne, kiedy chcę automatycznie skorygować tony zdjęć w czasie importowania do Lightrooma.

Rozsądne nadawanie nazw folderom ułatwia późniejsze odszukiwanie zdjęć, ale wraz z rozrostem biblioteki zaczniesz doceniać korzyści płynące z używania metadanych EXIF i innych; za ich pomocą skuteczniej znajdziesz pliki, szczególnie przy przeszukiwaniu dużych kolekcji fotografii. Moduł *Library* oferuje kilka sposobów wyszukiwania konkretnego zdjęcia lub grupy zdjęć. Posługując się zawartym w nim paskiem filtrów, możesz wyszukiwać pliki według kryteriów, takich jak *Date* (data), *Camera* (aparat) albo *File Type* (rodzaj pliku). Ta metoda nie wymaga żadnego wcześniejszego udziału użytkownika, ale w panelu *Apply During Import* możesz dodawać do zdjęć w czasie importowania własne metadane lub słowa kluczowe, co sprawi, że pliki będą od początku zawierały takie informacje. Obok pozycji *Metadata* (metadane) znajduje się rozwijana lista, która pozwala sięgnąć do zapisanych wcześniej szablonów metadanych (więcej o pracy z szablonami metadanych na stronie 566). Możesz też kliknąć w *New* (nowy), aby otworzyć menu *Edit Metadata Presets* (edytuj szablony metadanych) pokazane na rysunku 2.22. Tego okna można użyć do utworzenia nowego szablonu metadanych. Oczywiście, tutaj okno to jest małe i jeśli chcesz przyjrzeć mu się bliżej, zajrzyj na wspomniane wyżej strony. Szablony metadanych są szczególnie użyteczne, kiedy chcesz dodać ogólne informacje zgodne ze standardami Międzynarodowej Rady Telekomunikacji Prasowej (International Press Telecommunications Council, IPTC). Mogą one zawierać fakty, takie jak dane kontaktowe i informacje o prawie autorskim.

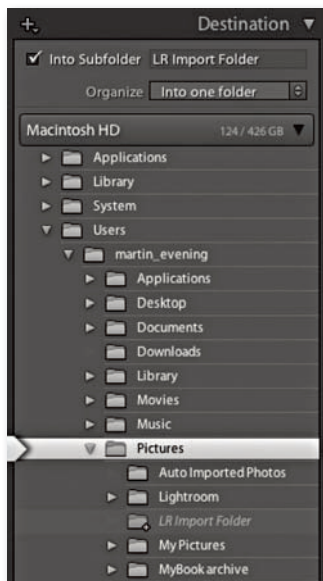
Część *Keywords* (słowa kluczowe) może zawierać metadane dotyczące konkretnej sesji, na przykład nazwę miejsca lub inny opis wszystkich importowanych właśnie zdjęć (więcej informacji o najlepszych metodach wprowadzania słów kluczowych i organizowania ich znajduje się w podrozdziale o metadanych słów kluczowych w rozdziale 10). Kiedy masz już ustanowioną listę słów kluczowych i zaczniesz wpisywać jedno z nich, Lightroom ma możliwość automatycznego uzupełnienia go w oparciu o bieżącą zawartość panelu *Keyword List* (lista słów kluczowych). Zasadniczo dodawanie słów kluczowych w trakcie importowania może pomóc później przy wyszukiwaniu konkretnych fotografii. Metadane przypisane w tym momencie będą również uwzględnione we wszystkich pochodnych zdjęciu oryginalnego.



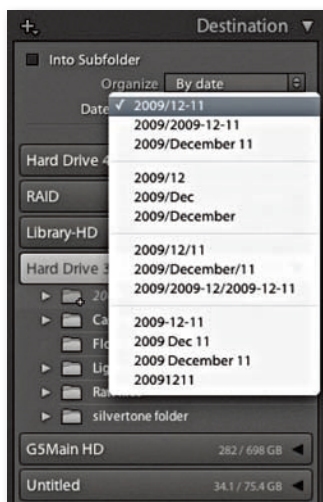
Rysunek 2.21. Panel *Apply During Import*



Rysunek 2.22. W oknie *Metadata Preset* utworzysz szablony metadanych, który następnie możesz zastosować do wszystkich importowanych zdjęć. Zawarte tu informacje są zgodne ze standardami IPTC, rozpoznawanymi w całym przemyśle fotograficznym



Rysunek 2.23. Panel *Destination*. Zwróć uwagę, że przy nagłówkach woluminów podana jest ilość wolnego miejsca na danym dysku twardym



Rysunek 2.24. Panel *Destination* zawierający opcje segmentowania

Panel Destination

Panel *Destination* pojawia się wyłącznie wtedy, gdy przeprowadzasz import za pomocą opcji *Copy as DNG*, *Copy* lub *Move*, ponieważ po wybraniu folderu źródłowego musisz zdecydować, gdzie powinny znaleźć się zaimportowane zdjęcia. Zasadniczo panel *Destination* pozwala wybrać folder docelowy dla importowanych zdjęć. Hierarchia folderów wyświetlana jest tu tak samo jak w panelu *Source*. Pojedyncze kliknięcie strzałek po lewej rozwija hierarchię podfolderów, kliknięcie podwójne w nazwę folderu pokazuje kompaktowy widok hierarchii, a dwukrotnie kliknięcie w folder nadrzędny odsłania listę folderów, do której należy folder nadrzędny i tak dalej.

Zasadniczo zaimportowane zdjęcia mogą być zorganizowane na trzy sposoby. Opcja importu *Into One Folder* (do jednego folderu) pozwala na zaimportowanie wybranych zdjęć do konkretnego folderu; na dodatek możesz zaznaczyć opcję *Into Subfolder* (do podfolderu) i określić nowy podfolder jako miejsce docelowe. Mógłbym na przykład wybrać ścieżkę *użytkownicy/nazwa użytkownika/Moje obrazy* jako folder docelowy. Następnie mógłbym zaznaczyć opcję *Into one folder* i wpisać nazwę podfolderu. Na **rysunku 2.23** nazwą tą jest *LR Import Folder*, a pełna ścieżka do folderu to *użytkownicy/nazwa użytkownika/Moje obrazy/LR Import Folder/*. Kolejną opcją jest segmentowanie zdjęć według opcji *Original Folders* (foldery oryginalne). Jeśli na dysku zdjęcia źródłowe znajdują się w więcej niż jednym folderze, w trakcie importowania można zachować te foldery i ich hierarchię. Na koniec można też wybrać opcję *By date* (według daty). Dzieli ona importowane zdjęcia na foldery nazwane według dat; sposób, w jaki to robi, zależy od tego, jaka opcja segmentowania po dacie została wybrana (**rysunek 2.24**). Można tu wybrać pozycję z listy różnych opcji segmentowania. Jeśli masz do zaimportowania dużą liczbę zdjęć, może pojawić się okno obliczania daty, wskazujące, że Lightroom odczytuje metadane wykonania zdjęcia ze wszystkich plików, które mają być zaimportowane (**rysunek 2.25**). Jeśli wybierzesz opcję *Original Folders* albo *By date*, możesz przed rozpoczęciem importowania kliknąć w przyciski folderów docelowych w pasku organizacji pracy obszaru głównego (rysunki 2.10 i 2.11), aby podejrzeć, jak zostaną podzielone zdjęcia.

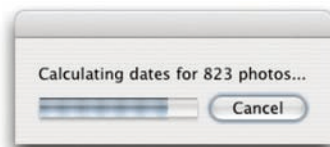
Planowanie miejsca na przechowywanie importowanych zdjęć

Pliki Lightrooma mogą być importowane na dowolny wolumin docelowy. Jedyne ograniczenie dotyczy tego, że plik katalogu nie może być przechowywany na dysku sieciowym (NAS). Jest to związane z faktem, że katalogu Lightrooma nie można udostępniać innym użytkownikom przez sieć.

Sposobem organizowania zdjęć i folderów zajmę się bardziej szczegółowo w następnym rozdziale, gdzie przyjrzymy się pracy z panelem *Folders* (foldery) w module *Library*. Na razie rozważmy różne opcje, które można tu zastosować, aby proces importowania był jak najbardziej sprawny. Istnieją cztery główne podejścia używane przez fotografów. Najpopularniejszy jest

zupełny chaos, w którym przypadkowo, niekonsekwentnie dzieli się zdjęcia na foldery. Oczywiście, należy tego unikać, dlatego warto choć podjąć próbę podzielenia importowanych zdjęć i umieścić je w opisanych nazwami folderach zawartych w jakiejś systematycznej strukturze. Jeśli pracujesz głównie na zlecenie, możesz importować zdjęcia do folderów o nazwach pochodzących od klienta i daty. Sprawdza się to w przypadku sesji studyjnych. Dlatego na sesji dla klienta o nazwie Clipso, która odbyła się w kwietniu 2011 roku, utworzyłem folder o nazwie *Clipso_190411* i używam go do przechowywania wszystkich zdjęć zaimportowanych z sesji tego dnia. Można też korzystać z hierarchii nazw miejscowych, w której zdjęcia z Rzymu będą znajdowały się w folderze *Włochy*, mieszczącym się z kolei w folderze *Europa*. Może to być dobre rozwiązanie, ale tylko wtedy, kiedy będziesz konsekwentnie stosować taką hierarchię. Zauważ, że jeśli przy importowaniu zdjęć wybierzesz opcję *Into one folder*, możesz — przeglądając hierarchię — znaleźć folder do zaimportowania, a potem zaznaczyć opcję *Into Subfolder*, aby wybrać podfolder (rysunek 2.26). Trzecią metodą jest dzielenie według daty (rysunek 2.24). Ten system sprawdza się niezależnie od tego, czy fotografujesz głównie na zlecenie, czy dla przyjemności. Jeśli na dodatek do katalogowania zdjęć używasz wielu słów kluczowych, folder zawierający fotografie nie będzie miał wielkiego znaczenia. Będziesz mógł szukać wszystkiego za pomocą metadanych. Można argumentować, że kategoryzowanie zdjęć według daty jest bardziej konsekwentnym podejściem do organizacji i nadaje się dla tych użytkowników, którzy systematycznie opisują swoje zdjęcia słowami kluczowymi.

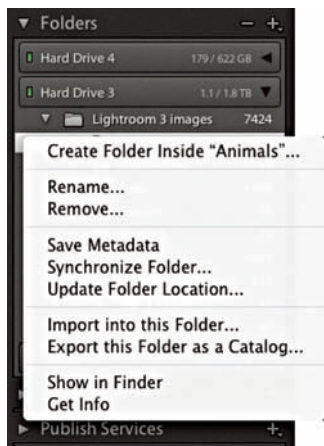
Przy podanych wyżej metodach należy wziąć pod uwagę możliwość skalowania wybranego systemu. Omówię ten problem dokładniej w następnym rozdziale. Zamiast na etapie importowania martwić się tym, gdzie ostatecznie znajdują się importowane zdjęcia, można skorzystać z czwartej opcji, w której seria folderów roboczych używana jest do przechowywania zdjęć, zanim wybierzesz dla nich najlepsze miejsce. System folderów roboczych ma wiele zalet. Zamiast decydować na etapie importu, w którym folderze powinny znaleźć się zdjęcia lub jakiej hierarchii użyć, po prostu zaimportuj wszystkie do jednego folderu. Można go traktować jako tymczasowe miejsce na wszystkie nowe zdjęcia, zanim zdecydujesz się, gdzie ostatecznie je umieścić. Gdy jestem w plenerze, zgrywam wszystkie zdjęcia na laptop. Jest potrzebny tylko do tymczasowego przechowywania zdjęć, zanim zostaną przeniesione na główny komputer zawierający archiwum. Sensowne jest zatem używanie standardowego folderu importowania, takiego jak *LR Import Folder*, pokazanego w przykładzie na rysunku 2.23. Stosunkowo łatwo można też utworzyć standardowy szablon importu (strona 66) do wykorzystania w każdej sytuacji. Ta metoda pozwoli ustandaryzować proces importowania, a jej dodatkową zaletą jest to, że nie trzeba od początku zastanawiać się nad miejscem przechowywania zdjęć. Po prostu do każdej sesji używa się tego samego szablonu importu.



Rysunek 2.25. Proces obliczania dat przy importowaniu dużej liczby zdjęć



Rysunek 2.26. Kiedy w panelu *Destination* w *Lightroomie 4* zaznaczona jest opcja *Into Subfolder*, pojawia się tekst brzmiący *Enter name* (podaj nazwę), przypominający, że musisz wpisać nazwę docelowego podfolderu



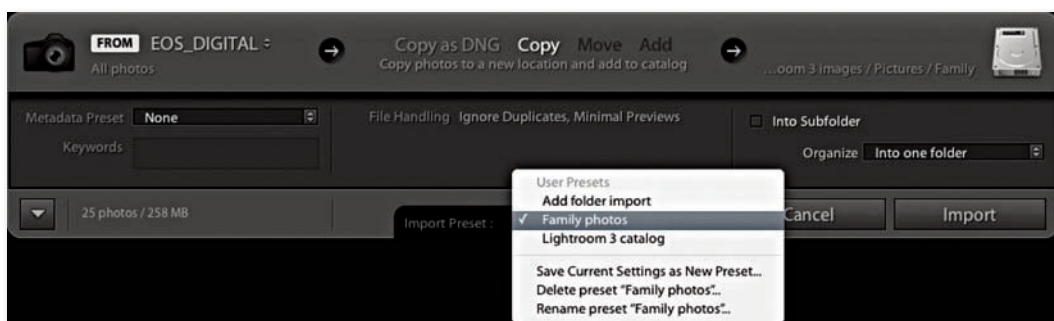
Rysunek 2.27. Menu kontekstowe panelu Folders z opcją Import into this Folder

Importowanie do wybranego folderu

Często możesz znaleźć się w sytuacji, kiedy będziesz pracować z folderem zdjęć, do którego chcesz zaimportować kolejne fotografie. Można przejść do okna *Import* i ręcznie znaleźć odpowiedni folder, ale istnieje też prostszy sposób. Kiedy masz zaznaczony dany folder w panelu *Folders* modułu *Library*, kliknij prawym przyciskiem myszy (albo z wciśniętym klawiszem *Ctrl* na starej myszy macintoshowej), aby sięgnąć do menu kontekstowego pokazanego na **rysunku 2.27**, a następnie wybierz *Import into this Folder...* (zaimportuj do tego folderu). Uruchomione zostanie okno importowania ze wskazanym folderem wybranym jako docelowym.

Menu Import Presets

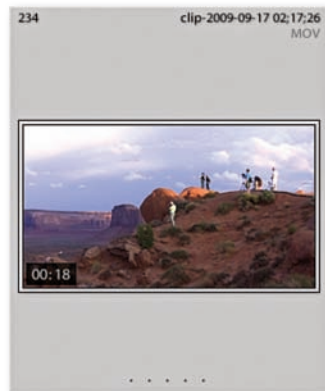
Jak widać, w oknie *Import* mamy do skonfigurowania wiele paneli. Z pewnością zorientowałeś się już, że większość tych ustawień trzeba stosować przy każdym importowaniu. Przykładowo należy dodawać metadane IPTC do wszystkiego, co importujemy, i stosować takie same ustawienia obsługi plików, a jak sugerowałem na stronie 65, istnieją też powody, by importować zdjęcia do standardowego folderu. Z tego względu możliwe jest zapisywanie ustawień okna importu jako szablonu. Menu *Import Presets* (**rysunek 2.28**) znajduje się na dole okna *Import* i jeśli wybierzesz opcję *Save Current Settings as New Preset* (zapisz bieżące ustawienia jako nowy szablon), aktualna konfiguracja okna *Import* zostanie zapisana jako szablon. Pozwala to efektywniej pracować w kompaktowym oknie importu, gdzie ustawienia szablonu są wyraźnie podsumowane. Jeśli nawet ustawienia te będą różniły się nieznacznie w rozmaitych sytuacjach, wczytanie szablonu i zmodyfikowanie go zapewni większą spójność poszczególnych importów i oszczędność czasu. Możesz też zapisywać zmienione ustawienia jako nowe szablony lub modyfikować bieżący szablon importu. Tak czy inaczej, szablony potrafią znacznie uprościć pracę na etapie importowania.



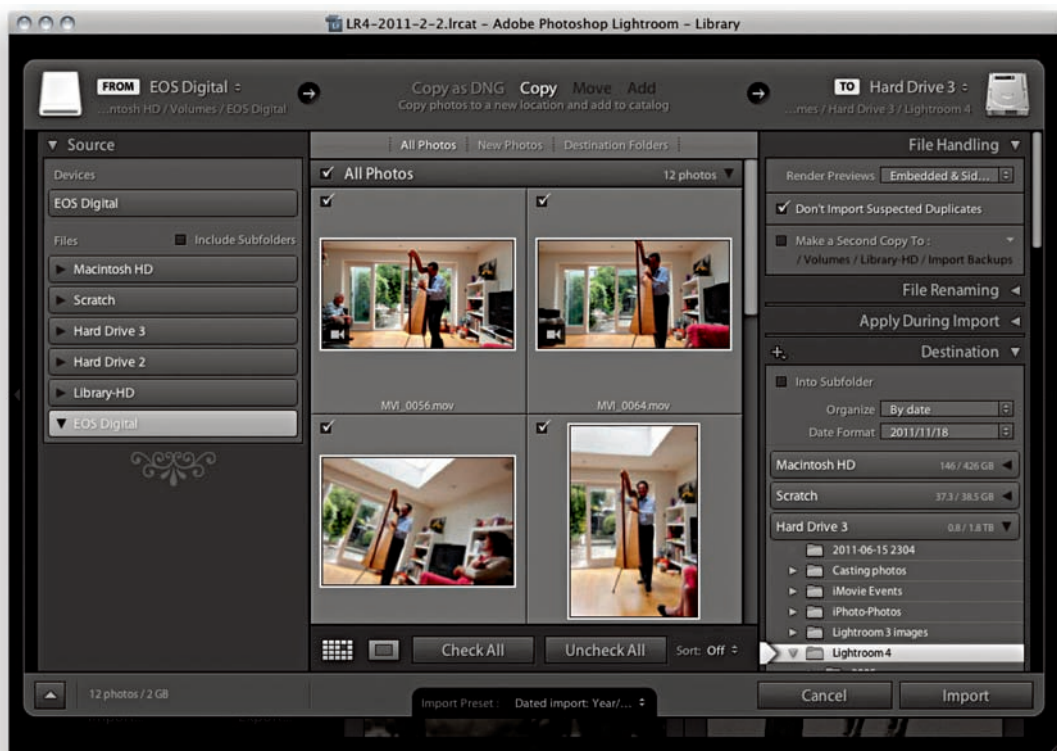
Rysunek 2.28. Menu Import Presets

Importowanie plików wideo

Jeśli aparat, z którego korzystasz, obsługuje wykonywanie filmów wideo w formacie QuickTime albo AVCHD, pliki z tymi filmami można zaimportować wraz z normalnymi plikami zdjęć (**rysunek 2.30**). Po zaimportowaniu będą odróżniały się od normalnych plików zdjęć etykietą czasu trwania widoczną w lewym dolnym rogu miniatury na siatce lub taśmie filmowej (**rysunek 2.29**). Co ważniejsze, Lightroom 4 obsługuje odtwarzanie i ograniczoną edycję filmów. Oznacza to, że możesz teraz kliknąć dwukrotnie w plik filmu w siatce modułu *Library* i odtworzyć go bezpośrednio w widoku *Loupe* tego modułu. Możesz też edytować czasy rozpoczęcia i zakończenia oraz stosować pewne rodzaje dopasowań *Quick Develop* (szybkie przetwarzanie). Więcej informacji o edycji klipów wideo podają na stronie 221.



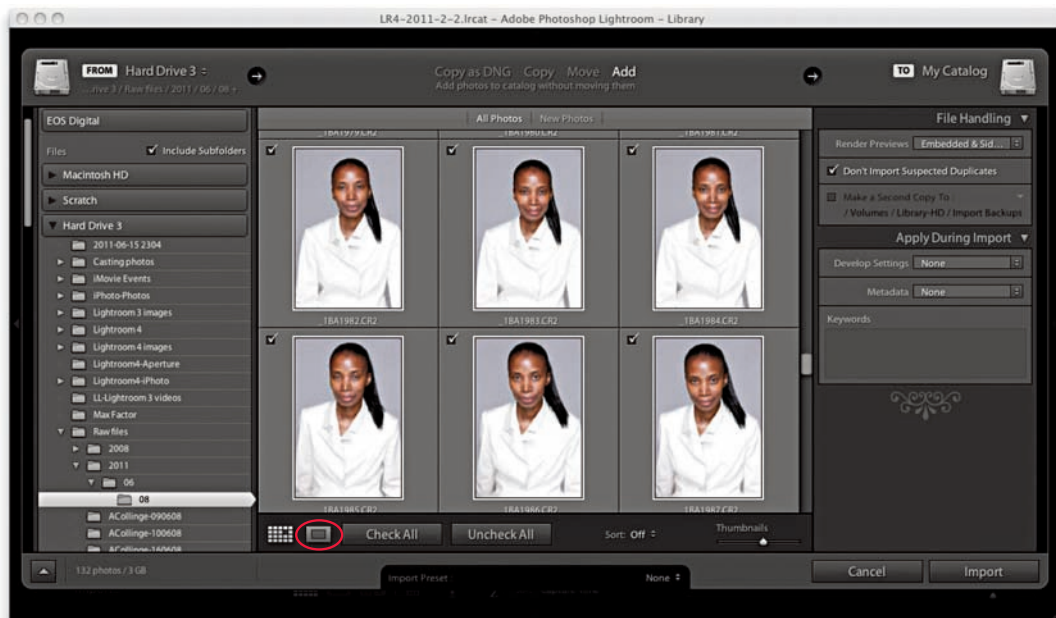
Rysunek 2.29. Widok pliku wideo w komórce siatki



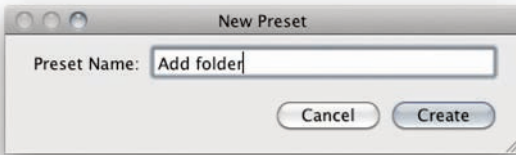
Rysunek 2.30. Przykład importowania z karty pamięci plików, wśród których znajduje się film wideo

Dodawanie zdjęć z folderu do katalogu

Importowanie zdjęć metodą *Add* to najszybszy i najskuteczniejszy sposób zbudowania katalogu Lightrooma od zera i dodawania zdjęć z istniejących folderów. Jeśli po raz pierwszy konfigurujesz program i masz wszystkie swoje zdjęcia elegancko ustrukturyzowane w folderze, powiedzmy, *Moje obrazy*, musisz tylko wybrać opcję *Add*, wskazać folder najwyższego poziomu (folder systemowy), upewnić się, że masz zaznaczoną opcję *Include Subfolders* i kliknąć *Import*. Zaimportujesz wszystkie zdjęcia za jednym razem, a struktura folderów z Twojego komputera zostanie odzwierciedlona w panelu folderów Lightrooma. A tak trzeba to zrobić.



1. W tym przykładzie kliknąłem w przycisk *Import* w *Library*, aby otworzyć pokazane powyżej okno importu. Zazaczyłem folder *8th June, 2011* z panelu *Source* i wybrałem opcję *Add* na pasku organizacji pracy. Można zauważyć, że kiedy wybrana jest opcja *Add*, w sekcji prawych paneli widoczne są tylko panele *File Handling* i *Apply During Import*. Zwróć uwagę na to, że musisz zaznaczyć opcję *Include Subfolders* w panelu *Source*. Powodem tego jest fakt, że jeśli folder przeznaczony do importowania zawiera podfoldery, chcesz dołączyć ich zawartość do importu. W panelu *File Handling* postanowiłem wybrać podglądy *Embedded & Sidecar* i nie importować duplikatów. W panelu *Apply During Import* umyślnie pozostawiłem opcje w stanie *None* (nic), jako że nie chciałem nadpisać istniejących metadanych ani ustawień *Develop*.



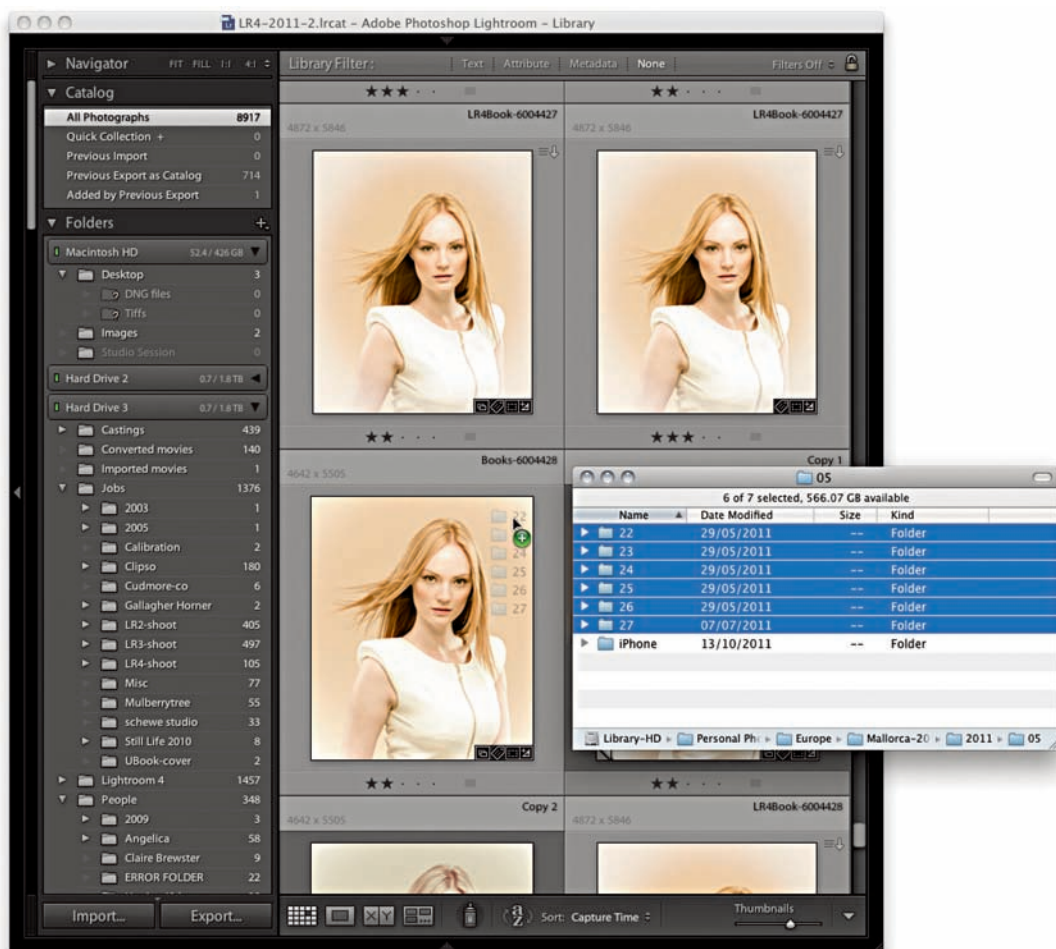
- Przed kontynuowaniem importowania postanowiłem zapisać ustawienia wybrane w kroku 1. jako szablon importu (strona 66).



- Następnie kliknąłem w przycisk *Import*, aby zaimportować zdjęcia z ustawieniami określonymi w kroku 1. W panelu *Folders* (foldery) w module *Library* widzimy, że folder *8th June, 2011* został dodany do katalogu Lightrooma.

Importowanie zdjęć metodą przeciągnij i upuść

Innym sposobem importowania zdjęć do Lightrooma jest zwyczajne przeciąganie ich z karty pamięci lub folderu w Finderze, Eksploratorze czy Bridge'u i upuszczanie do wyznaczonego folderu w module *Library*. Metoda ta otwiera okno *Import* z przeciągniętym folderem jako źródłem i pozwala określić, w jaki sposób mają zostać zaimportowane nowe zdjęcia. Jeśli nawet okno importu jest już otwarte, można też użyć opisanej tu metody przeciągnij i upuść, żeby wskazać przeciągnięty folder jako źródło importu.



1. Aby przeprowadzić importowanie metodą przeciągnij i upuść, znalazłem zdjęcia, które chciałem zaimportować, i przeciągnąłem je nad pokazany tu obszar główny modułu *Library*.



2. Czynność ta oznaczyła przeciągnięty folder jako źródłowy. Od tego momentu kolejne kroki są dokładnie takie same, jak przy innych procedurach importowania. Za pomocą przeciągnięcia i upuszczenia po prostu pominąłem konieczność nawigowania w panelu *Source*.



3. Teraz musiałem tylko określić, w jaki sposób chcę zaimportować nowe zdjęcia. W tym przykładzie chciałem skopiować je do folderu *Lightroom 4* na głównym komputerze i zorganizować chronologicznie w opisanych datami folderach.



4. Widać tu pliki po zaimportowaniu do Lightrooma, gdzie zostały z powodzeniem skopiowane do folderu przedstawionego w widoku panelu *Folders*.

WSKAZÓWKA

Okna *Auto Import* można też użyć do ustanowienia organizacji pracy „na uwięzi”, gdy polegasz na zewnętrznych programach do zgrywania zdjęć z aparatu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w pliku PDF na stronie internetowej książki.

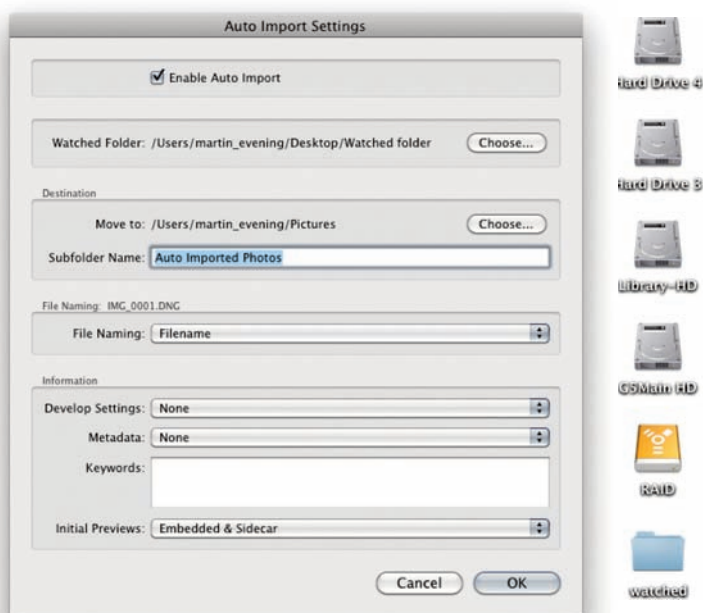
Materiały do pobrania:
www.thelightroombook.com.



Automatyczne importowanie

Kiedy przejdziesz do menu *File* (plik) i wybierzesz opcję *Auto Import/Auto Import Settings* (automatyczne importowanie/ustawienia automatycznego importowania), pojawi się okno przedstawione na **rysunku 2.31**. W sekcji *Watched Folder* (folder obserwowany) można wybrać folder, do którego przeciąga się i upuszcza zdjęcia przeznaczone do automatycznego zaimportowania. W sekcji *Destination* (miejsce docelowe) można określić w katalogu Lightrooma folder, do którego mają być zaimportowane zdjęcia. Pozostałe sekcje służą do określania sposobu nazywania importowanych plików oraz stosowania w czasie importu określonych ustawień *Develop*, metadanych IPTC oraz słów kluczowych. Na koniec można też wybrać odpowiednie opcje tworzenia podglądów.

Opcja *Auto Import* jest niezwykle użyteczna. Po jednokrotnym skonfigurowaniu ustawień automatycznego importowania i zaznaczeniu pola *Enable Auto Import* (włącz importowanie automatyczne) możesz dodawać zdjęcia do katalogu, po prostu przeciągając je i upuszczając na wyznaczony folder obserwowany. Stanowi to zatem prosty sposób na szybkie importowanie zdjęć z całkowitym pominięciem okna *Import Photos*. Zdjęcia po zaimportowaniu pojawią się w folderze docelowym w Lightroomie. Jeśli chcesz, potem możesz przenieść je w nowe miejsce.



Rysunek 2.31. Okno *Auto Import Settings*. Jak widać, wybrany *Watched Folder* znajduje się na pulpicie, dzięki czemu z łatwością mogą do niego przeciągać zdjęcia, które chcą szybko dodać do katalogu



Rysunek 2.32. Widać tu konfigurację komputera, jakiej używam zazwyczaj w studio do fotografowania w trybie „na uwięzi”



Importowanie zdjęć bezpośrednio z aparatu

Możliwe jest skonfigurowanie Lightrooma do pracy w trybie „na uwięzi” (rysunek 2.32). Oznacza to, że fotografie wykonane aparatem można wprowadzić bezpośrednio do programu. Fotografowanie „na uwięzi” pozwala klientom na oglądanie zdjęć w siatce modułu *Library* od razu po wykonaniu (jeśli jest to przydatne). Uważam też, że fotografowanie „na uwięzi” jest bardzo przydatne podczas castingów modeli, ponieważ umożliwia aktualizowanie słów kluczowych i opisów zaraz po wykonaniu poszczególnych zdjęć.

Podłączanie aparatu do komputera

Aby dało się fotografować w trybie „na uwięzi”, musi istnieć — oczywiście — możliwość podłączenia aparatu do komputera. Najlepiej mieć najszybsze możliwe połączenie. Większość profesjonalnych aparatów SLR oferuje łącza typu FireWire (IEEE 1394) lub USB 2.0, które powinny mieć dość szybki interfejs, by można było importować pliki zdjęć mniej więcej w takim samym tempie, na jakie pozwala standardowa karta pamięci. Jedyna wada polega na tym, że trzeba połączyć aparat z komputerem odpowiednim kablem, co może ograniczyć swobodę poruszania się bez ryzyka wyrwania kabla lub, co gorsza, zrzucenia laptopa ze stołu!

Inną możliwością jest fotografowanie bezprzewodowe. Kiedy piszę te słowa, niektóre aparaty SLR posiadają już przystawki do komunikacji bezprzewodowej, które umożliwiają przekazywanie z nich obrazów bezpośrednio do stacji podłączonej do komputera. Fotografowanie bezprzewodowe oferuje swobodę fotografowania w stylu „na uwięzi” do pewnej odległości, bez ograniczeń narzucanych przez podłączony kabel, ale ogranicza się do transmisji odpowiednio skompresowanych plików JPEG. Aktualne prędkości transmisji

UWAGA

Firma Eye-Fi produkuje karty pamięci z transmiterem Wi-Fi o prędkości 802,11 b/g, współpracujące z dedykowanym czytnikiem kart USB, który odbiera przesłane zdjęcia. Po rozpoczęciu fotografowania zdjęcia przechowywane są na karcie i jednocześnie przesłane do komputera. Istnieją wersje kart Eye-Fi oferujące także opcję geotagowania. Oto moje doświadczenia z testowaniem tego sprzętu: obsługuje on pliki RAW, ale wciąż działa dość wolno, nawet przy fotografowaniu w trybie JPEG. Na razie można go używać tylko z niektórymi modelami aparatów. Więcej informacji znajdziesz pod adresem www.eye.fi.

UWAGA

Aby aparat dało się skutecznie połączyć z komputerem, konieczne może być zainstalowanie niezbędnych sterowników dla używanego aparatu. W większości przypadków sterowniki są już dostępne na Mac OS X oraz Windows Vista i nigdy nie miałem kłopotów z podłączeniem któregośkolwiek z aparatów Canon EOS. W systemie Windows 7 opcje sterowników są na razie ograniczone do węższego zakresu modeli aparatów, które można podłączyć bezpośrednio.

UWAGA

Aby znaleźć więcej informacji na temat podłączania aparatów „na uwięzi” do Lightrooma, zajrzyj pod następujący adres: <http://tinyurl.com/2fow89q>.

UWAGA

Chociaż do menu *File* można dostać się ze wszystkich modułów Lightrooma, opcję *Tethered Capture* da się uruchomić wyłącznie z modułu *Library*.

Materiały do pobrania:
www.thelightroombook.com.

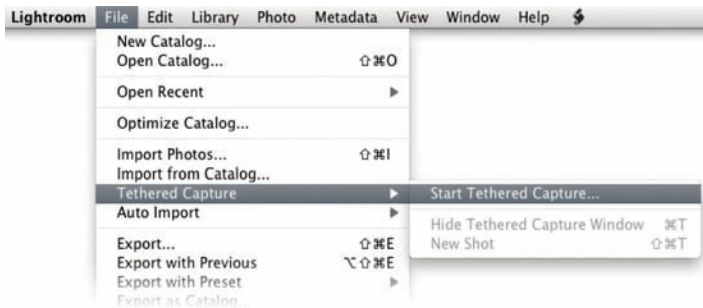


danych w niektórych aparatach są jednak znacznie niższe niż przy połączeniu FireWire lub USB 2.0. Szybkie fotografowanie w trybie bezprzewodowym może sprawdzać się przy zdjęciach w formacie JPEG, ale nie przy plikach RAW. To oczywiście może zmienić się w przyszłości. Przykładowo na niektórych aparatach Nikon możliwe jest fotografowanie bezprzewodowe przez PTP/IP lub FTP. Wygląda na to, że PTP/IP jest lepsze i powinno dorównywać FireWire, jako że jest w stanie przesyłać pliki o wiele szybciej dzięki kompresji wbudowanej w proces transmisji.

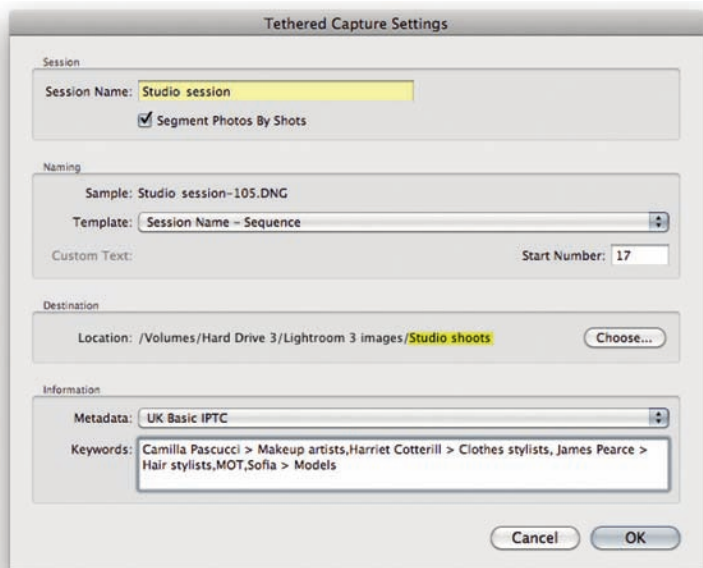
Fotografowanie „na uwięzi” w Lightroomie

Możliwość ustanowienia połączenia „na uwięzi” w Lightroomie powinna oznaczać szybsze importowanie zdjęć, ponieważ fotografowanie „na uwięzi” wprowadza je bezpośrednio do folderu docelowego. Wadą takiego połączenia jest to, że jest ono w większości przypadków jednostronne. Lightroom umożliwia aparatowi wykonywanie zdjęć przeznaczonych do zaimportowania do programu i jest w stanie odczytywać dane ustawień aparatu, ale — niestety — nie można skorzystać z panelu *Tethered Shoot* (fotografowanie „na uwięzi”), aby wpływać na aparat w inny sposób niż przez zdalne naciśnięcie spustu migawki. Dla fotografów studyjnych, takich jak ja, którzy wykonują zdjęcia ludzi, nie jest to wielkim problemem, jako że i tak zawsze kontrolujemy aparat. Rozumiem, że może to być rozczarowaniem dla tych fotografów studyjnych, którzy pracują z aparatem nieruchomym na statywie. Trzeba tu jednak pamiętać, że udostępnienie komunikacji w drugą stronę dla każdego unikatowego interfejsu aparatu okazało się o wiele trudniejsze niż umożliwienie pobierania „na uwięzi” z obsługiwanych już aparatów. Jeśli pomnoży się to przez liczbę aparatów obsługiwanych przez Camera Raw, można dostrzec skalę problemu. Osobiście jestem zadowolony z osiągniętych postępów, które umożliwiają pobieranie obrazów do Lightrooma szybko i bez usterek.

Opcja fotografowania „na uwięzi” w Lightroomie na początku dotyczyła tylko wybranych cyfrowych lustrzanek firm Canon i Nikon oraz Leiki S2. Natomiast większość cyfrowych lustrzanek i aparatów średnioformatowych posiada własne rozwiązania programowe do importowania zdjęć za pomocą takiego połączenia. Jedną z zalet korzystania z dedykowanego oprogramowania do fotografowania „na uwięzi” jest to, że można kontrolować ustawienia aparatu zdalnie przez interfejs komputera. Może być to szczególnie użyteczne, gdy sięganie do aparatu jest niewygodne. Jeśli to rozwiązanie brzmi atrakcyjnie, możesz zapoznać się z obsługą takiego oprogramowania w połączeniu z Lightroomem. Kiedy przejdiesz na stronę internetową tej książki, możesz pobrać zamieszczone tam przykładowe instrukcje współpracy z programem Canon EOS Utility w połączeniu z aparatem Canon EOS 1Ds Mark III. Pokazuję tam, jak Lightroom wykorzystuje komponent obsługi fotografowania „na uwięzi” programu do komunikacji z aparatem, i wyjaśniam, jak z tego miejsca przejąć przetwarzanie obrazu oraz zarządzanie nim za pomocą okna *Auto Import*. Chociaż instrukcje te dotyczą oprogramowania firmy Canon, powinny dać się przełożyć na pracę z innymi aparatami i konfiguracjami oprogramowania.



1. Aby zainicjować sesję fotograficzną w trybie „na uwięzi” w Lightroomie, przeszedłem do menu *File* i wybrałem opcję *Tethered Capture/Start Tethered Capture* (rozpocznij fotografowanie „na uwięzi”).



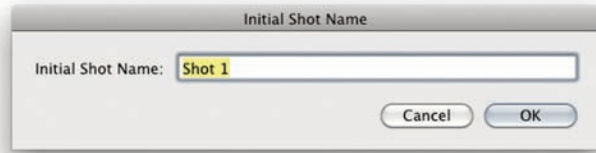
2. Otworzyło się pokazane tu okno *Tethered Capture Settings* (ustawienia fotografowania „na uwięzi”), w którym mogłem skonfigurować ustawienia importowania „na uwięzi”. Użyłem domyślnego tekstu „Studio Session” (sesja studyjna) z pozycji *Shoot Name* (nazwa sesji) i kliknąłem w opcję *Segment Photos by Shots* (segmentuj zdjęcia według serii). W sekcji *Naming* (nazewnictwo) wybrałem odpowiedni szablon nadawania nazw plikom. W sekcji *Destination* ustawiłem folder docelowy *Studio shoots*. W sekcji *Information* wybrałem szablon metadanych do dodawania w trakcie importu oraz odpowiednie słowa kluczowe dla sesji. Następnie kliknąłem *OK*, aby potwierdzić ustawienia.

UWAGA

Głównym argumentem za fotografowaniem „na uwięzi” jest to, że umożliwia ono wygodniejszy i szybszy proces importowania. Istnieje jednak szereg czynników, które mogą wpłynąć na ogólne tempo importowania zdjęć metodą „na uwięzi”. Pierwszą kwestią, którą warto rozważyć, jest to, czy będziesz fotografować w trybie RAW, czy JPEG, oraz to, jaki będzie potencjalny rozmiar plików. Kolejnym aspektem jest interfejs aparatu. Profesjonalne lustrzanki cyfrowe powinny dysponować szybszym buforem i tempem przesyłania danych niż tańsze modele. Opcja fotografowania „na uwięzi” w Lightroomie nie powoduje „wąskich gardeł” i dorównuje innym rozwiązaniom tego typu pod względem prędkości transferu (a nawet je przewyższa), ale na rzeczywistą prędkość negatywnie może wpłynąć prędkość sterowników FireWire/USB systemu operacyjnego oraz to, jak dobrze oprogramowanie optymalizuje połączenie interfejsowe. Moje doświadczenia wskazują, że największym ograniczeniem jest połączenie interfejsowe. Nie ma znaczenia, jak szybki jest komputer i czy korzystasz z szybkich dysków twardych — połączenie interfejsowe zawsze stanowi najsłabsze ogniwo.

UWAGA

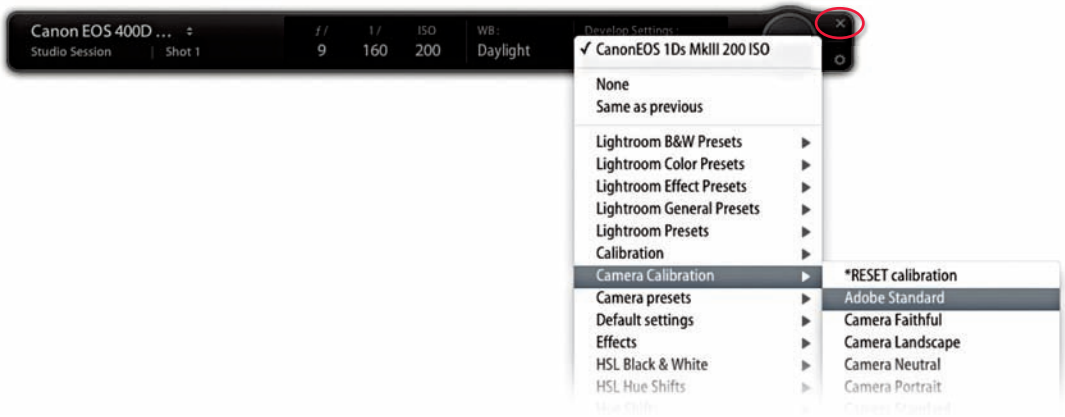
W Lightroomie 4 *Develop Presets* pojawiają się teraz w kolejności hierarchicznej, na przykład przy wybieraniu ustawień *Develop* w panelu *Tethered Shoot*.



3. Jako że wybrałem segmentowanie zdjęć według serii, pojawiło się okno *Initial Shot Name*. Tutaj musiałem podać nazwę sesji fotograficznej, która właśnie miała się rozpocząć. Aby uprościć sprawę, nazwałem ją *Shot 1* (seria 1) i kliknąłem *OK*.

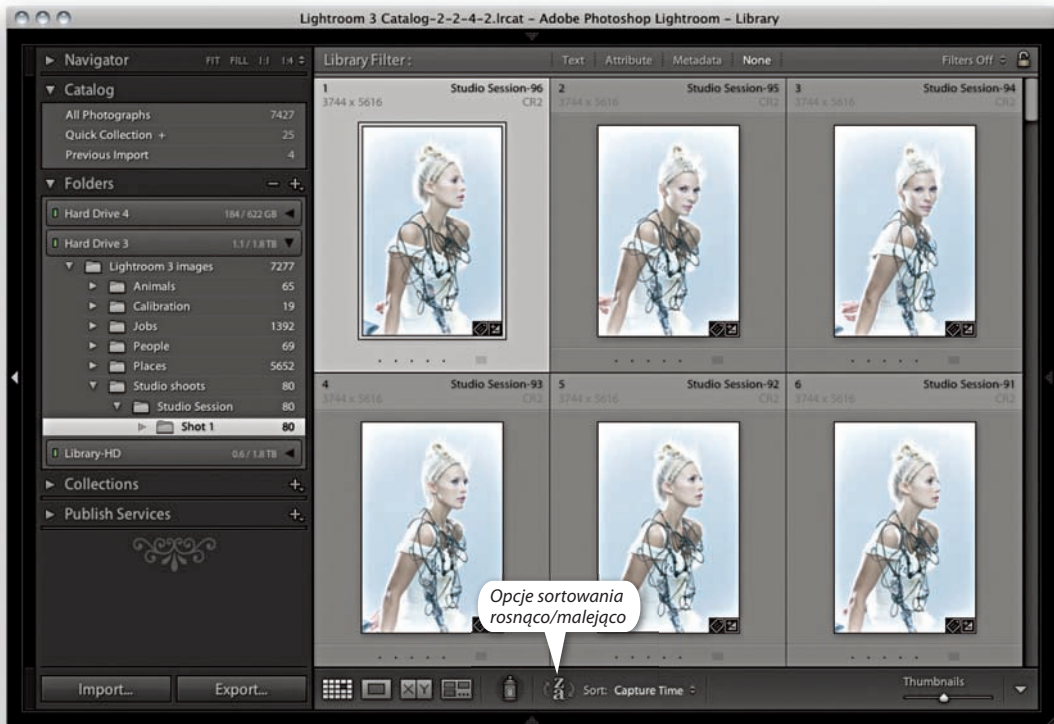


4. Otworzył się panel kontrolny *Tethered Shoot*, a w lewej górnej części pojawiła się nazwa aparatu (po jego włączeniu). Jeśli do komputera podłączony jest więcej niż jeden aparat, można kliknąć w menu rozwijane, aby wybrać ten, z którego chcesz importować zdjęcia. Można zauważyć, że wyświetlane są tu wyłącznie informacyjne dane aparatu, a ustawienia trzeba zmieniać w nim samym, chociaż można wykorzystać duży okrągły przycisk do zdalnego wykonywania fotografii.



Rysunek 2.33. Możesz zwinąć pasek narzędzi fotografowania „na uwięzi”, klikając przycisk zamykania (zakreślony w kroku 5.) z przytrzymanym klawiszem *Alt*

5. Jeśli klikniesz w menu rozwijane *Develop Settings*, możesz wybrać odpowiednie ustawienia przetwarzania. Dopóki panel *Tethered Shoot* pozostaje aktywny, mogą wykonywać zdjęcia wybranym aparatem, a one będą automatycznie importowane do Lightrooma. Panel ten można ukryć skrótem klawiaturowym *Command+T* (Mac) lub *Ctrl+T* (PC) albo wyjść z niego, klikając przycisk zamykania (zakreślony). Aby zwinąć pasek narzędzi fotografowania „na uwięzi”, kliknij przycisk zamykania z przytrzymanym klawiszem *Alt* (**rysunek 2.33**)



6. Kiedy zacząłem fotografować, zdjęcia zaczęły pojawiać się w katalogu Lightrooma, gdzie zmieniłem kolejność sortowania tak, by najnowsze fotografie były pokazywane na początku (wskazówka na marginesie). Można zauważyć, że zdjęcia te pojawiły się w następującym folderze katalogu: *Studio shoots/Studio Session/Shot 1* (sesje studyjne/sesja studyjna/seria 1). Aby zrozumieć zastosowaną tu hierarchię, trzeba sięgnąć do sekcji, które zaznaczyłem w krokach 2. i 3. *Studio shoots* to wybrany główny folder docelowy *Destination* dla zdjęć wykonywanych metodą „na uwięzi”. *Studio Session* to domyślna nazwa używana w sekcji *Shoot*, a *Shot 1* to nazwa nadana pierwszej serii zdjęć. Na tym etapie mogłem przygotować drugą serię, otwierając okno *Initial Shot Name* przez panel kontrolny *Tethered Shoot* (krok 4.) i podać nazwę drugiej serii zdjęć (lub użyć skrótu *Command+Shift+Tab* [Mac] albo *Ctrl+Shift+Tab* [PC]). Na koniec powinienem wspomnieć, że przy fotografowaniu aparatem Canon wykonane zdjęcia są też zapisywane na karcie pamięci, jeśli natomiast korzysta się z aparatu Nikon, tak się nie dzieje. W praktyce oznacza to, że użytkownicy aparatów Canon muszą pamiętać, by wymieniać karty, kiedy się zapełnią, lub sformatować je po udanym zaimportowaniu zdjęć.

WSKAZÓWKA

Przy fotografowaniu „na uwięzi” przydatna jest możliwość oglądania nowych zdjęć pojawiających się na górze obszaru głównego. Aby uruchomić tę opcję, wybierz *View/Sort/Descending* (widok/sortuj/malejąco). Do normalnej edycji można ją przełączyć z powrotem na *Ascending* (rosnąco). Jeśli przełącznik *Ascending/Descending* nie działa, może to oznaczać, że masz ustawione sortowanie *Custom* (własne). Upewnij się, że opcje kolejności sortowania ustawione są na *Import Order* (kolejność importowania) lub *Capture Time* (czas wykonania zdjęcia).

WSKAZÓWKA

Łatwo przez pomyłkę skasować układ albo stracić używaną wcześniej nakładkę przy przechodzeniu do innego zdjęcia. W związku z tym sugeruję utworzenie podfolderu w folderze szablonów Lightrooma i przechowywanie tam plików nakładek.

Widok Layout Overlay

Opcja *Layout Overlay* (nakładka układu) pozwala umieścić nakładkę na zdjęciu w widokach *Fit to Screen* (dopasuj do ekranu) lub *Fill Screen* (wypełnij ekran) w trybie *Loupe*. Opcja ta bywa użyteczna przy fotografowaniu w studio w trybie „na uwięzi”. Aby wczytać obraz jako nakładkę, przejdź do modułu *Library* i wybierz *View/Layout Overlay/Choose Image...* (widok/nakładka układu/wybierz obraz, albo użyj skrótu *Command+Alt+Shift+O* [Mac] lub *Ctrl+Alt+Shift+O* [PC]). Następnie musisz wskazać obraz PNG i kliknąć *Choose* (wybierz). Widok *Layout Overlay* włącza się, wybierając *View/Layout Overlay/Show Layout Overlay* (pokaż nakładkę układu, albo za pomocą skrótu *Command+Alt+O* [Mac] lub *Ctrl+Alt+O* [PC]).

Opcja ta bywa przydatna, jeśli chcesz nałożyć na zdjęcia układ, by zobaczyć, jak będą się w nim prezentowały. Może przydać się też, kiedy musisz wykorzystać układ stworzony przez dyrektora artystycznego w charakterze wytycznych dotyczących kompozycji ujęcia. Wreszcie nadaje się też do zestawiania i wyrównywania wykonywanego zdjęcia z fotografią już istniejącą.

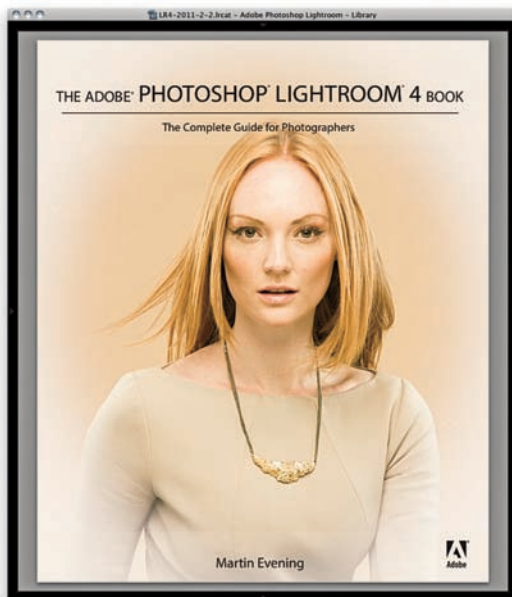
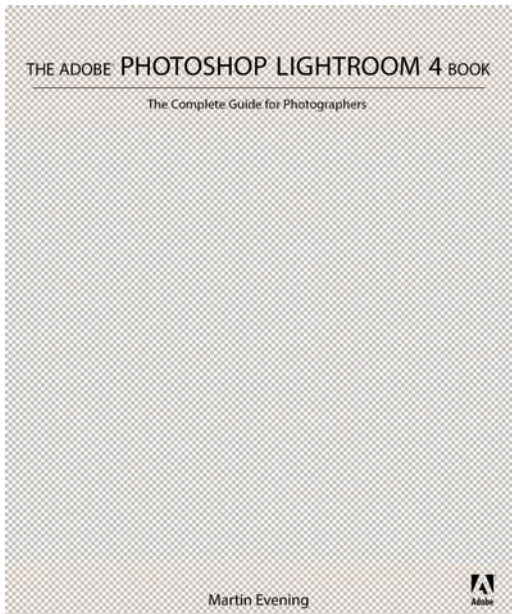
Główna kwestia, na jaką należy zwrócić uwagę, to fakt, że nakładka musi być zapisana w formacie PNG. Format ten obsługuje przezroczystość. Dlatego, jeśli chcesz edytować zeskanowany projekt w Photoshopie, należy utworzyć półprzezroczystą warstwę i zapisać plik w formacie PNG, gotowy do wczytania jako układ do Lightrooma.

Opcja Layout Overlay w praktyce

Jestem pewien, że niektórzy użytkownicy będą zainteresowani tym, jak utworzyłem i zastosowałem nakładkę pokazaną na **rysunku 2.34**. Proszę pamiętać, że wykorzystanie tych informacji wymaga co najmniej podstawowej wiedzy o pracy z programami InDesign, Photoshop i Lightroom.

Z wykorzystaniem programu InDesign zapisałem liternictwo i grafikę (w tym półprzezroczyste obszary nakładki na górze i dole) w formacie PDF. Następnie otworzyłem ten dokument w Photoshopie i zapisałem w formacie PNG. Dalej użyłem komendy *View/Layout Overlay/Choose Image...*, aby wczytać tę nakładkę, i wybrałem *View/Layout Overlay/Show Layout Overlay*, by nałożyć ją na zdjęcia wyświetlane w widokach *Fit to Screen/ Fill Screen* trybu *Loupe*. Żeby ten konkretny układ zadziałał, zdjęcia musiały być przycięte do tych samych proporcji, jakie ma okładka książki. *Adobe Photoshop Lightroom 4* wykorzystuje proporcje 5:6. Dlatego wybrałem tę niestandardową proporcję kadrowania i zastosowałem ją do wszystkich zdjęć, które miałem edytować. Potem mogłem przejść przez wszystkie wykonane fotografie i zobaczyć, która z nich najlepiej nada się na nową okładkę.

Jeśli przytrzymasz klawisz *Command* (Mac) lub *Ctrl* (PC), możesz kontrolować rozmiar, położenie i przejrzystość nakładki oraz przezroczystość jej otoczki. Przykład edycji nakładki widać w prawym dolnym rogu na rysunku 2.34.



Rysunek 2.34. Przedstawiony jest tu plik szablonu w formacie PNG z przezroczystością (lewy górny róg), utworzony w programie InDesign i wczytany jako nakładka trybu Loupe w Lightroomie



Zdjęcie: Cape Point, RPA, © Martin Evening 2005
Canon EOS 1Ds Mk I / 45 mm / 200 ISO / f6,3 @ 1/1000 s

SKOROWIDZ

A

aberracja chromatyczna, 174, 252
podłużna, 252
poprzeczna, 252, 253

ACR, 4, 7, 260, 312, 314, 391, 652

Adobe Camera Raw, *Patrz:* ACR

Adobe Photoshop, *Patrz:*

Photoshop

Adobe Photoshop Elements, 312

album, 486, 495, *Patrz też:* Book
tworzenie, 481

aparat

kalibracja, 241, 347

model, 564

numer seryjny, 564

profil, 241, 260, 262

archiwizacja, *Patrz:* kopia zapasowa

Armes Timothy, 426

Auto Tone, 195

B

balans bieli, 36, 162, 164, 186, 190, 329
korekcja, 188

barwa, *Patrz:* kolor

baza zdjęć, 2, 3, 84, 553, 554

biblioteka, *Patrz:* Library

Blacks, 194, 201, 209

Bombich Mike, 87

Book, 2, 21, 83, 95, 156, 479, 480

bracketing odwrotny, 206

C

Capture Frame, 221

Carbon Copy Cloner, 87

Chan Eric, 4, 262, 353

ChronoSync, 87

cień, 496

Clarity, 210, 211, 212, 290, 298

CMYK, *Patrz:* tryb CMYK

Compare, 130

Crop Marks, 446

Cut Guides, 446

D

dekompresja, 211

demozairowanie, 168, 170, 353,
354, 376

Develop, 2, 5, 21, 22, 23, 36, 38, 95,

117, 156, 161, 168, 171, 172, 174,

216, 268, 270, 309, 316, 471

interfejs, 174

opcje, 176

synchronizacja ustawień, 310, 314

szablon, 318, 319, 320, 321, 322,

325, 659

ustawienia domyślne, 326

DNG Profile Editor, 262

doskonalenie wyboru,

Patrz: Refine Photos

drukowanie, 41, 431, 464, 465, 468,

Patrz też: Print

16-bitowe, 466

do pliku JPEG, 466

marginies, 438

podgląd, 471

profil, 466, 467

ramka fotograficzna, *Patrz:*

ramka fotograficzna

rozdzielczość, 459, 465

szablon, 477, 659

szkicu, 431

wielu komórek, 440

wyostrzanie, 465

wysokiej jakości, 431

duplikat, 47, 56

dysk sieciowy, 64, 664, 665

E

edytor zewnętrzny, 15, 39, 162, 386,
388

ekran powitalny, 644

eksportowanie galerii

internetowej, 546

eksportowanie pokazu slajdów, 519,
520, 521

eksportowanie wideo, 427

eksportowanie zdjęć, 42, 385, 406,
411, 418

do Adobe Revel, 423

jako załączników

do e-maili, 424

na płytę CD lub DVD, 422

szablony, 406, 659

wtyczka, 426, 428

ekspozycja, 192, 201, 206, 330,

Patrz też: Exposure

e-mail, 424, 550

etykieta kolorowa, 146, 147, 595,
629

EXIF, 560

Exposure, 162, 191, 201, 202, 204,

208, 330, *Patrz też:* ekspozycja

Expression Media, 49, 84

F

filtr

kopii wirtualnych, 597

połówkowy, 38, 300, 374, 380

tekstowy, 601, 603, *Patrz też:*

wyszukiwanie tekstowe

Unsharp Mask,

Patrz: Maska wyostrzająca

własny, 608

wyszukiwania, 556, 590, 591,

592, 595, 599

flaga, 117, 142
Flash, 40, 522, 524, 526, 528, 531,
532, 535, 538, 551
folder, 64, 103, 104, 591, 594
 obserwowany, 74
 roboczy, 65
 synchronizowanie, 108
 systemowy, 104, 112
 tworzenie, 110
 zaginiony, 107, 111
format
 AVCHD, 67
 DNG, 8, 42, 48, 48, 262, 265, 411,
 412, 648, 651
 GPX, 634
 JPG, 5, 8, 42, 60, 168, 202, 352,
 382, 387, 520
 PDF, 483, 519
 PNG, 80
 ProPhoto RGB, 410
 PSD, 5, 8, 42, 60, 387
 QuickTime, 67
 RAW, *Patrz:* RAW
 TIFF, 5, 8, 42, 387, 406
 wideo, 60, 221, 520
fotografowanie „na uwięzi”, 54, 62,
75, 76, 77, 80, 571, 626, *Patrz też:*
 panel Tethered Capture
Fraser Bruce, 258, 352
Friedl Jeffrey, 426

G

galeria internetowa, 522, 544
 Airtight, 522, 527, 538
 AutoViewer, 526, 527
 Flash, 526, 535
 HTML, 524, 534
 PostcardViewer, 528
 SimpleViewer, 529
gamma, 162, 164
geokodowanie, 12, 630, 631, 638
 odwrotne, 31, 632, 640
GeotagPhotos, 630
głębia bitowa, 162, 411
Grid, *Patrz:* siatka
gwiazdka, 144

H

Hamburg Mark, 2, 206
Highlights, 193, 201, 202, 208, 238, 330
histogram, 192, 199, 200, 201
Holbert Mac, 210, 431

HTML, 40, 522, 524, 525, 532, 534,
538, 539, 540, 551
Hue, 240, 241, 242, 244

I

Identity Plate, *Patrz:* wizytówka
importowanie plików wideo, 67
importowanie zdjęć, 6, 24, 45, 46,
48, 54, 64, 68, 645
 automatyczne, 74
 do wybranego folderu, 66
 przeciągnij i upuść, 70
 z aparatu, 75
 z karty pamięci, 50
intefejs, *Patrz:* Lightroom interfejs
intensywność, *Patrz:* Vibrance
International Press
 Telecommunications Council,
 Patrz: IPTC
internet, *Patrz:* Web
interpolacja, 413
IPTC, 560, 570

K

kadrowanie, 176, 180, 185
 anulowanie, 184
 linie pomocnicze, 181
katalog, 68, 83
 eksportowanie, 91
 importowanie, 93
 kopia zapasowa, 85, 87
 kopiowanie, 96
 optymalizacja, 86
 otwieranie, 90, 93
 tworzenie, 89
 uszkodzenia, 88
Knoll John, 4, 6
Knoll Thomas, 4, 6, 210
kod operacji, 252
kolekcja, 35, 151, 152
 docelowa, 157
 edycja, 156
 inteligentna, 158
 modułowa, 35, 153, 156, 432,
 480, 551
 zestaw, 157
kolor
 fałszywy, 243, 344
 korekcja, 240, 241, 242
 obcinanie skali, 244
 profil, 163
 przyciemnianie, 242
 tła, 18, 656

kolorymetr, 163
kontrast, 193
 miejscowy, 210
kopia
 wirtualna, 308, 597
 zapasowa, 59, 85, 87
korekcja
 czerwonych oczu, 280
 miejskowa, 38, 184
 perspektywę, 246
kotwica, 506
krzywa
 punktowa, 228
 RGB, 230
 tonalna, 228, 232,
 Patrz też: Tone Curve

L

Layout Overlay, *Patrz:* nakładka
układu
Library, 2, 5, 21, 22, 23, 25, 83, 100,
116, 156, 216
Lightroom
 aktualizacja, 10, 644
 eksportowanie galerii
 internetowej, *Patrz:*
 eksportowanie galerii
 internetowej
 eksportowanie pokazu slajdów,
 Patrz: eksportowanie
 pokazu slajdów
 eksportowanie wideo,
 Patrz: eksportowanie wideo
 eksportowanie zdjęć,
 Patrz: eksportowanie zdjęć
 importowanie zdjęć,
 Patrz: importowanie zdjęć
 instalacja, 9, 12, 13, 84
 intefejs, 16, 20, 21, 26, 27, 28
 653, 657
 ustawienia, 13, 643, 658
 wizytówka, *Patrz:* wizytówka
Live Picture, 161
Loupe, *Patrz:* lupa
Luminance, 240, 244, 376
lupa, 21, 26, 92, 100, 120, 121, 124,
125, 187

M

Map, 2, 21, 31, 117, 156, 632, 638, 641
mapa, *Patrz:* MAP
Maska wyostrajająca, 352

maskowanie, 288, 402
Match Total Exposures, 206
McCormack Sean, 444
menu
 Help, 19
 Import Presets, 66
 nakładki narzędzi,
 Patrz: menu Tool Overlay
 pomocy, *Patrz:* menu Help
 Tool, 184
 Tool Overlay, 184
metadane, 4, 8, 30, 49, 63, 86, 100,
414, 544, 554, 555, 556, 558, 560,
604, 619, 621, 625, 652
 dodawanie, 571
 edytowanie, 572
 EXIF, *Patrz:* EXIF
 GPS, 31, 578
 IPTC, *Patrz:* IPTC
 niestandardowe, 565
 odczytywanie, 617
 prywatne, 578, 640
 szablony, 63, 558, 566, 659
 zapisywanie, 617, 619

Międzynarodowa Rada
Telekomunikacji Prasowej,
Patrz: IPTC

migawka, 304, 306
moduł

album, *Patrz:* Book
biblioteka, *Patrz:* Library
Book, *Patrz:* Book
Develop, *Patrz:* Develop
drukowanie, *Patrz:* Print
internet, *Patrz:* Web
Library, *Patrz:* Library
Map, *Patrz:* Map
mapa, *Patrz:* Map
pokaz slajdów, *Patrz:* Slideshow
Print, *Patrz:* Print
przetwarzanie, *Patrz:* Develop
Slideshow, *Patrz:* Slideshow
Web, *Patrz:* Web

monitor
 drugi, 138, 140, 473
 kalibrowanie, 163, 165, 472, 473
morowanie, 382

N

nakładka, 80, 133, 277, 504
narzędzie
 do korekcji czerwonych oczu,
 Patrz: korekcja czerwonych
 oczu

do usuwania plamek,
 Patrz: usuwanie plamek
filtra połówkowego,
 Patrz: filtr połówkowy
Painter, 588
Spot Removal, 38
Nash Graham, 431
nasylenie, *Patrz:* Saturation
nawigacja, *Patrz:* panel Navigator
negatyw, 91, 92, 94, 162,
 Patrz też: format DNG

O

obcinanie
 jasnych obszarów, 202, 208
 czerni, 209
obiekt inteligentny, 402
obiektyw
 aberracja chromatyczna,
 Patrz: aberracja chromatyczna
 profil, 176, 248, 249
 winietowanie,
 Patrz: winietowanie
obrys, 496
obszar główny, 21
odzyskiwanie jasnych obszarów, 202
okładka, 488

P

panel, 47
 Appearance, 534, 535
 Apply During Import, 47, 63
 Auto Layout, 484
 B&W, 5
 Backdrop, 508
 Background, 495
 Basic, 5, 36, 174, 186, 201, 210, 234
 Book Settings, 482
 Camera Calibration, 36, 174,
 260, 265, 347
 Catalog, 100, 102
 Collections, 100, 102, 496
 Color Palette, 532
 Comments, 100
 czarno-białe, *Patrz:* panel B&W
 Destination, 47, 64
 Detail, 36, 174, 351, 355
 dzielona tonacja,
 Patrz: panel Split Toning
 efekty, *Patrz:* panel Effects
 Effects, 36, 254, 258
 File Handling, 47, 58
File Renaming, 47, 61, 62
Filter, 6
filtr, *Patrz:* panel Filter
Folders, 6, 102, 103, 104, 105, 110
foldery, *Patrz:* panel Folders
górnny, 20
Guides, 439, 490
Histogram, 174, 199, 200, 201,
208, 216
historia, *Patrz:* panel History
History, 36, 303
HSL/Color/B&W, 5, 36, 174, 240,
244, 346
HSL/kolor/czarno-białe,
 Patrz: panel HSL/Color/B&W
Image Info, 539
Image Settings, 434, 448
kalibracja aparatu, *Patrz:* panel
 Camera Calibration
katalog, *Patrz:* panel Catalog
Keywording, 100, 117, 576
kolekcje,
 Patrz: panel Collections
komentarze,
 Patrz: panel Comments
korekcja obiektywu,
 Patrz: panel Lens Corrections
krzywa tonalna,
 Patrz: panel Tone Curv
Layout, 437, 496, 499
Layout Style, 434, 524
Lens Corrections, 174, 246, 248,
254
lewý, 22, 27
Metadata, 30, 100, 225, 556, 558
Navigator, 102, 633
nawigator,
 Patrz: panel Navigator
obsługa słów kluczowych,
 Patrz: panel Keywording
Output Settings, 544
Overlays, 502
Page, 442, 444, 457, 490
Playback, 496, 515
podstawowe,
 Patrz: panel Basic
prawy, 23, 27
Preview, 483
Print Job, 460
proste przetwarzanie,
 Patrz: panel Quick Develop
Publish Services, 100, 613
Quick Develop, 26, 100, 122,
123, 185, 216, 218, 221

Saved Locations, 641
Site Info, 531
Snapshots, 304
Source, 54, 55
Split Toning, 36, 174, 330, 342, 344
szczegóły, *Patrz:* panel Detail
Template Browser, 517, 551
Tethered Capture, 6, 77, 78
Titles, 514
Tone Curve, 5, 36, 174, 193, 211, 226, 234
Type, 492
usługi publikowania,
Patrz: panel Publish Services
panorama, 398
pasek
Filter, 556
filtrów, 21, 100, 115, 600, 601
narzędzi, 22, 102, 484
utworu, 20
perspektywa, 246
pędzel korekcyjny, 38, 211, 284, 286, 380, 383
Photo Info, 447
Photomatix Pro, 428
Photoshop, 6, 7, 163, 386, 394
droplet, 418
obiekt inteligentny,
Patrz: obiekt inteligentny
rozszerzona edycja, 398, 400
pinezka, 637
Pixel Genius Photokit Sharpener,
355, 414
plik
nazwa, *Patrz:* zdjęcie nazwa
wideo, *Patrz:* format wideo
podczerwień, 339
podgląd, 126, 127, 265, 270, 516, 662
brakujący, 129
jakość, 129
osadzony, 128
rozmiar, 129
pokaz slajdów, *Patrz:* Slideshow
Postprocessing, 417
poziom dekompresji, 211
Presence, 210
Print, 2, 21, 95, 156, 432
Process 2003, *Patrz:* silnik
Process 2003
Process 2010, *Patrz:* silnik
Process 2010
Process 2012, *Patrz:* silnik
Process 2012

profil
ACR, *Patrz:* ACR
kolorystyczny, *Patrz:* kolor profil
przetwarzanie, *Patrz:* Develop
odroczone, 161
punkt
bieli, 164, 189, 471
nieodblaskowy, 208
odblaskowy, 208
zwierciadlany,
Patrz: punkt odblaskowy

R

ramka fotograficzna, 444
RAW, 4, 8, 48, 60, 168, 202, 262, 265, 351, 353, 382, 410, 411, 621
Refine Photos, 143
rejestr, 634
retusz, *Patrz:* zdjęcie retuszowanie
RGB, *Patrz:* tryb RGB
rozdzielczość, *Patrz:* drukowanie
rozdzielczość
rozmycie miejscowe, 374

S

Saturation, 214, 240, 346
Schewe Jeff, 376
serwer, 547
Shadows, 193, 201, 238, 296, 330
Sharpness, 286, 290, 298,
siatka, 92, 100, 118, 216
silnik
bazy zdjęć, *Patrz:* baza zdjęć
Camera Raw, 163, 170, 172, 312
Process 2003, 170, 171, 227, 376
Process 2010, 170, 171, 227
Process 2012, 5, 127, 170, 171, 202, 227, 305, 353, 376
przetwarzania obrazów, 2, 3, 161, 353
Slideshow, 2, 21, 83, 95, 156, 496, 500, 545
słowa kluczowe, 63, 100, 117, 158, 576, 578, 585, 656
domyślne, 584
hierarchia, 582, 583
poufne, 578, 579
usuwanie, 582
zarządzanie, 580, 583
zestaw, 586
spektrofotometr, 163
sRGB, *Patrz:* tryb sRGB

Stern Zalman, 4
stykówka, 4, 431, 440
Survey, 130
synonim, 579
szum, 205, 358, 376
kolorowy, 376, 377
luminancji, 376
redukcja, 127, 170, 258, 351, 354, 376, 378
redukcja selektywna, 380

Ś

światła
przytłumione, 34
zgaszone, 34, 656

T

taśma filmowa, 23, 33, 37, 118, 134, 136, 216, 593, 656
Temperature, 189, 217, 294, 330, 334
Tint, 217, 294, 334
tła kolor, 18, 656
Tone Curve, 162
tony
dopasowanie, 216
edycja, 191, 195, 217, 226, 238, 358
podział zakresu, 238
skóry, 214
Treatment, 216
tryb
CMYK, 173, 472
indeksowany, 59
Lab, 332, 359
ProPhoto RGB, 162, 466
RGB, 5, 42, 162, 13, 230, 332, 406, 466
sRGB, 163, 199, 244, 406, 466
szarości, 330, 332, 336, 347

U

usuwanie plamek, 38, 274, 276, 277, 279
utwór, 35

V

Vibrance, 214

W

Watermarking, *Patrz:* znak wodny
Web, 2, 21, 40, 83, 95, 156, 522, 545

White Balance, *Patrz:* balans bieli
Whites, 194, 201

wideo, *Patrz:* format wideo

widok

Compare, *Patrz:* Compare
inspekcja, *Patrz:* Survey
porównaj, *Patrz:* Compare
Survey, *Patrz:* Survey

Wi-Fi, 75

winietowanie, 174, 246, 254

wizytówka, 16, 20, 442, 443, 502
graficzna, 17

wyostrzanie, 127, 351, 355, 356,
358, 370

kreatywne, 372

szablony, 355, 356, 357, 659

wejściowe, 352, 413

wyjściowe, 352, 355, 413, 414,
465, 544

z naciskiem na luminancję, 359

wyszukiwanie, tekstowe, 115, 556,
601, 603

X

XMP, 8, 411, 621

xRes, 161

Z

zdjęcie

czarno-białe, 329, 332, 339, 342,
347, 394

dopasowanie do rejestru, 635

duplikat, *Patrz:* duplikat

edytowanie, 162, 344

kadrowanie, *Patrz:* kadrowanie
kasowanie, 159

kolekcja, *Patrz:* kolekcja

nazwa, 61, 62, 410, 560, 652

niedoświetlone, 204

obracanie, 176, 180

ocenie, 142, 144, 146, 268

prześwietlone, 202

retuszowanie, 38, 274, 276,

277, 279, 280, 284, 288, 292,
294, 298

skalowanie, 411

sortowanie, 626

usuwanie, 159

wyszukiwanie, 556, 590, 591,
592, 595, 599, 601, 604

zaginione, 607

zarządzanie, 553, 556

zestaw, 148

ziarno, 258

znak wodny, 415

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>

Cyfrowa ciemnia w nowej wersji!

Adobe Lightroom to narzędzie zaprojektowane od początku do końca z myślą o fotografii cyfrowej. Dlatego szczególny nacisk został tu położony na wygodne, zaawansowane mechanizmy do segregowania, sortowania i organizowania ogromnych zbiorów zdjęć. Jeżeli do tego dolożyć genialne możliwości ich obróbki, otrzymamy perfekcyjne narzędzie, które obowiązkowo musi się znaleźć w warsztacie każdego fotografa!

Dzięki kolejnemu wydaniu bestsellera znakomitego fotografa i eksperta cyfrowej obróbki obrazu, Martina Eveninga, poznasz wszystkie możliwości najnowszej wersji programu Adobe Lightroom. Zdobędziesz gruntowną wiedzę na temat pracy ze zdjęciami w formatach RAW i JPEG. Nauczysz się korzystać z dostępnych filtrów, szablonów oraz możliwości integracji z Photoshopem. Ponadto dowiesz się, jak korygować parametry zdjęć, wyciągać wnioski z metadanych oraz pracować ze zdjęciami czarno-białymi. Książka ta porusza wiele innych tematów związanych z Adobe Lightroom w wersji 4 i stanowi obowiązkową pozycję na Twojej półce. **MUSISZ ją mieć!**

Dzięki tej książce:

- poznasz możliwości Adobe Lightroom w wersji 4
- wykorzystasz potencjał programu w zakresie zarządzania zbiorem fotografii
- zintegrujesz Lightroom z Photoshopem
- przygotujesz galerię zdjęć w formacie HTML i Flash

Patronat medialny:



sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

Nr katalogowy: 11820

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900

helion.pl
księgarnia internetowa

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/heshelion>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/newscl>



Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel. +48 22 38 98 41
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Cena: 129,00 zł

ISBN 978-83-246-5317-1



9 788324 653171

Informatyka w najlepszym wydaniu