

# ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM CC i LIGHTROOM 6

---

Podręcznik dla fotografów



Martin Evening



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

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

ISBN: 978-83-283-1851-9

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

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

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

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

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

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

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

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

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

## 1. Wprowadzenie do Adobe

### Photoshop Lightroom ..... 1

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

## 2. Importowanie zdjęć.....29

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

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

### 3. Moduł Library .....67

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

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

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

## 4. Edycja zdjęcia w module Develop ..... 151

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

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

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



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

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

## 5. Sztuka czerni i bieli.....349

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

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

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

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

## **7. Eksportowanie z Lightrooma .....407**

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

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

## **8. Drukowanie.....447**

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

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

## 9. Prezentowanie swoich prac .....495

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

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

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Panel Template Browser .....        | 561 |
| Tworzenie kolekcji modułu Web ..... | 561 |

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

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

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



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

## Dodatek.

### Preferencje i ustawienia Lightrooma....663

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

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

## Skorowidz .....707

# 1

# Wprowadzenie do Adobe Photoshop Lightroom

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

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

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

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

## UWAGA

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

# Czym jest Adobe Photoshop Lightroom?

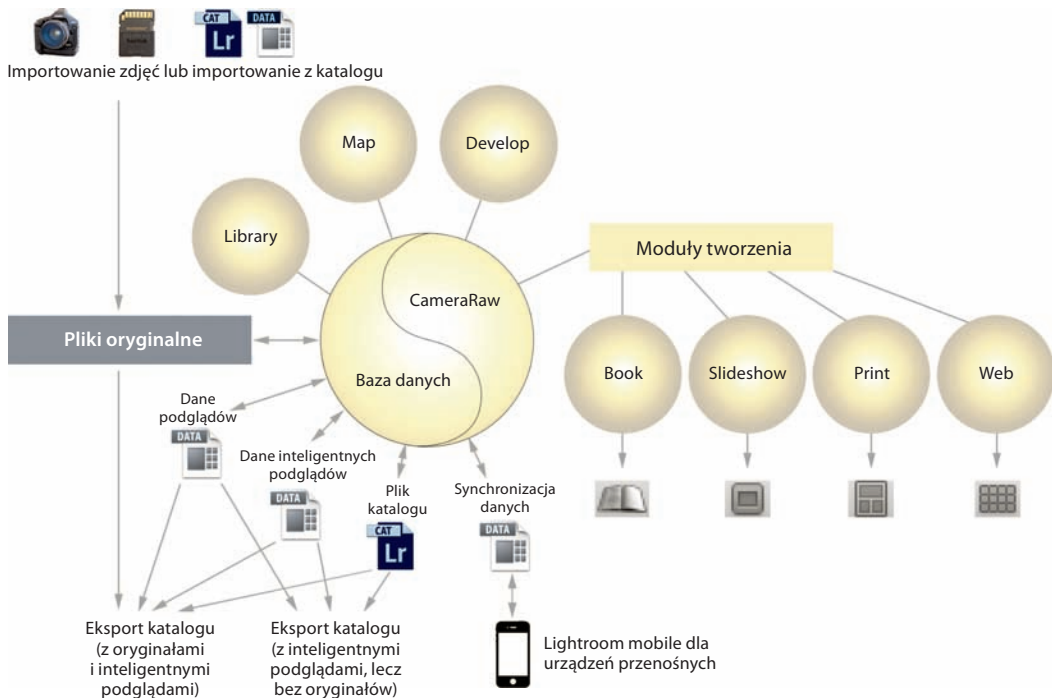
Lightroom to jednocześnie wysokiej jakości program do obróbki obrazów oraz system zarządzania bazą zdjęć. Inspiratorem rozwoju Lightrooma jest jego naczelny architekt, Mark Hamburg, kiedyś główny specjalista pracujący nad programem Adobe Photoshop. Przez wiele lat on i reszta zespołu w Adobe przyglądali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

## Zachowanie prostoty

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

## Konstrukcja modułowa

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



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

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

## UWAGA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## UWAGA

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

## UWAGA

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

## Wydajność Lightrooma

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

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

## Przetwarzanie w Adobe Camera Raw

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

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

## Ustawienia kolorystyczne

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

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

## UWAGA

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

## Zarządzanie biblioteką obrazów

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

## Porównanie z Photoshopem

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



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

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

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

## **Integrowanie Lightrooma z Photoshopem**

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

## **Gdy skończy się Twoja subskrypcja Lightrooma**

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

### **UWAGA**

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

## WSKAZÓWKA

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

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

## Co będzie potrzebne?

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

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

### Mac

Wielordzeniowy procesor Intel z obsługą technologii 64-bitowej

Mac OS X 10.8 lub nowszy

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

2 GB miejsca na dysku

Monitor kolorowy o rozdzielczości 1024×768 lub większej

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

Napęd DVD-ROM

### PC

Procesor Intel Pentium 4 lub AMD Athlon 64

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

2 GB pamięci RAM (najlepiej 4 GB lub więcej)

2 GB na dysku

Monitor kolorowy o rozdzielczości 1024×768 lub większej

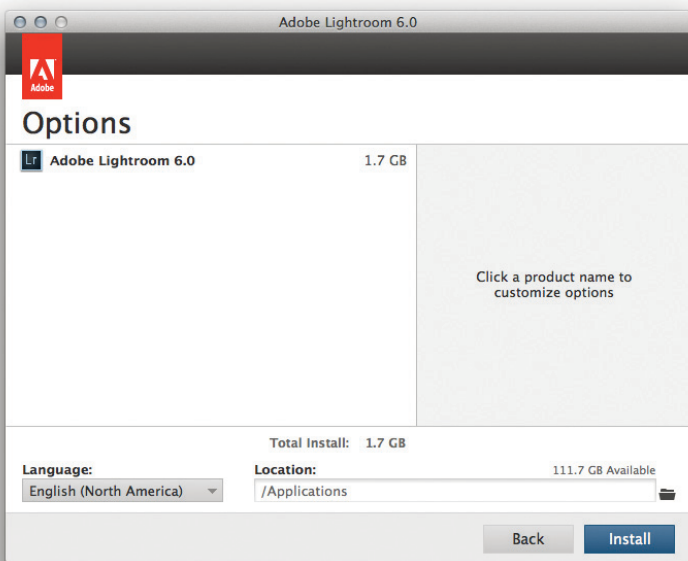
Połączenie z internetem (przy pierwszym uruchomieniu i potem dla niektórych funkcji związanych z internetem)

Napęd DVD-ROM

# Instalowanie Lightrooma

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

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



Rysunek 1.2. Okno instalacyjne Lightrooma w systemie Mac OS X

## UWAGA

Wszystkie aplikacje Adobe, niezależnie od tego, czy zostały zakupione w ramach licencji ciągłej, czy też jako część Creative Cloud, wymagają obecnie takiego samego procesu instalacyjnego.

W tym celu musisz posiadać identyfikator Adobe. Dzięki niemu numer seryjny programu zostanie powiązany z Twoim profilem, co ułatwi czynności związane z obsługą klienta lub przeniesieniem programu na nowy komputer.

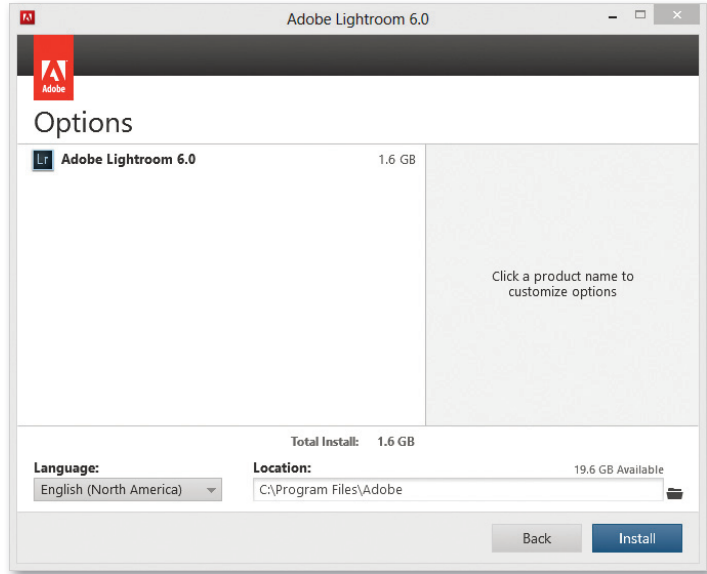
Inną korzyścią jest, że dzięki temu Adobe może udoskonalać produkt, analizując bardziej szczegółowo pracę użytkowników z programem, co pozwala dostarczyć produkt „szyty na miarę”, jak również zapewnić pomoc opartą na tym, jak indywidualni użytkownicy korzystają z Lightrooma. Możesz jednak uniemożliwić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

## WSKAZÓWKA

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

## UWAGA

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



Rysunek 1.3. Okno instalacyjne Lightrooma w systemie Windows

## Przetwarzanie 64-bitowe

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

## Ochrona przed usypianiem

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

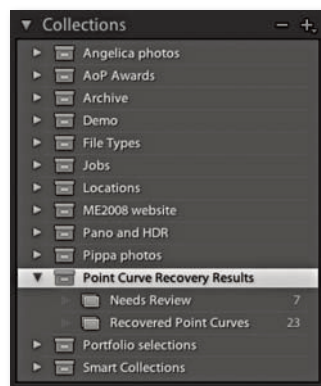
## Aktualizacja starszej wersji katalogu Lightrooma

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

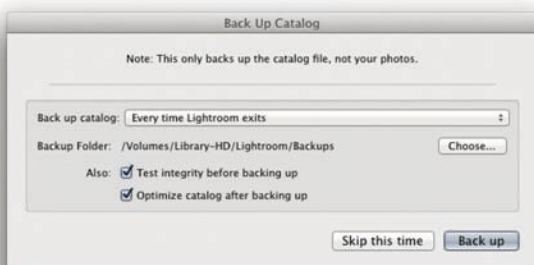
Kiedy zdecydujesz się zaktualizować swój katalog Lightrooma za pomocą opisanej tu metody, utracisz dane *Publish Services* (usługi publikowania). Jest tak dlatego, że dane te nie są przechowywane jako część katalogu Lightrooma (patrz podrozdział „Publikowanie zdjęć z użyciem Lightrooma” w rozdziale 10.).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

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

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



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



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

### WSKAZÓWKA

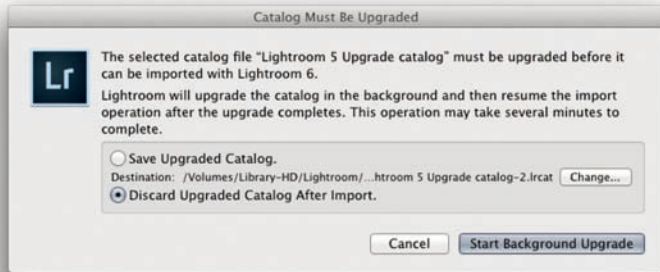
Aby wywołać okienko dialogowe pokazane w punkcie 1., wybierz z menu *Edit* pokazane na rysunku 1.8 *Catalog Settings* (ustawienia katalogu) i upewnij się, że wybrana została opcja *Every time Lightroom exits* (przy każdym wyjściu z programu). W Lightroomie CC/Lightroomie 6 opcje częstotliwości zapisywania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

## UWAGA

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



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



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



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

## Używanie Lightrooma po raz pierwszy

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

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

## WSKAZÓWKA

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



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

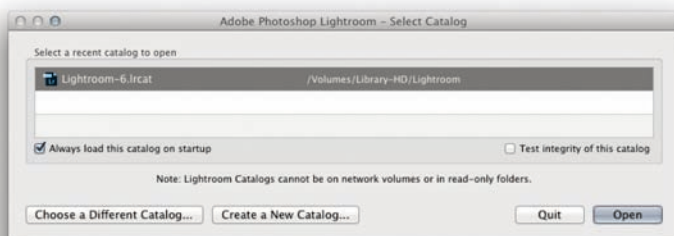
## UWAGA

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

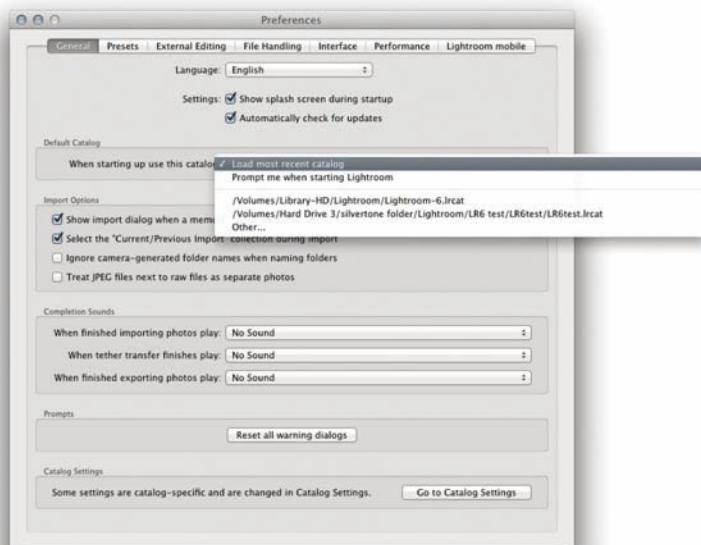
**Rysunek 1.6.** Przytrzymanie klawisza *Alt* (Mac) lub *Ctrl* (PC) w czasie uruchamiania programu pozwala wybrać katalog, którego chcemy używać, lub utworzyć nowy

## Kluczowe ustawienia Lightrooma

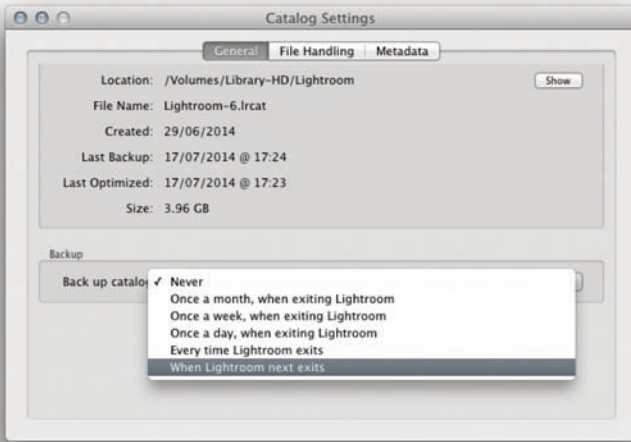
Jak już wspomniałem, domyślna lokalizacja katalogu Lightrooma to folder *nazwa użytkownika/Pictures* (Mac) lub *Documents and Settings\nazwa użytkownika\Moje dokumenty\Moje obrazy* (PC). Jeśli chcesz utworzyć nowy katalog w innej lokalizacji, możesz to zrobić, uruchamiając Lightrooma ponownie z wciśniętym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



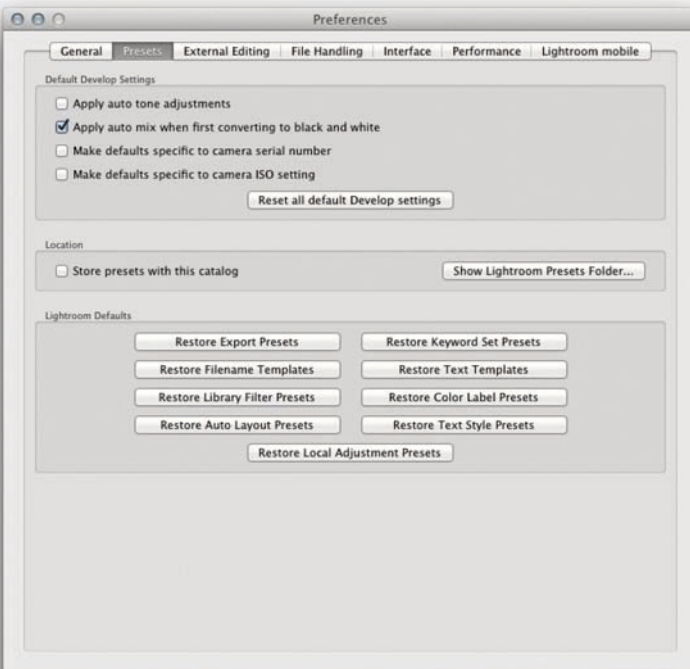
**Rysunek 1.7.** W menu *General Preferences* (ustawienia ogólne) sekcja *Default Catalog* (katalog domyślny) pozwala określić, który katalog będzie używany przy uruchamianiu Lightrooma. Domyślnym ustawieniem jest *Load most recent catalog* (załaduj ostatnio używany katalog), ale można też wybrać *Prompt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





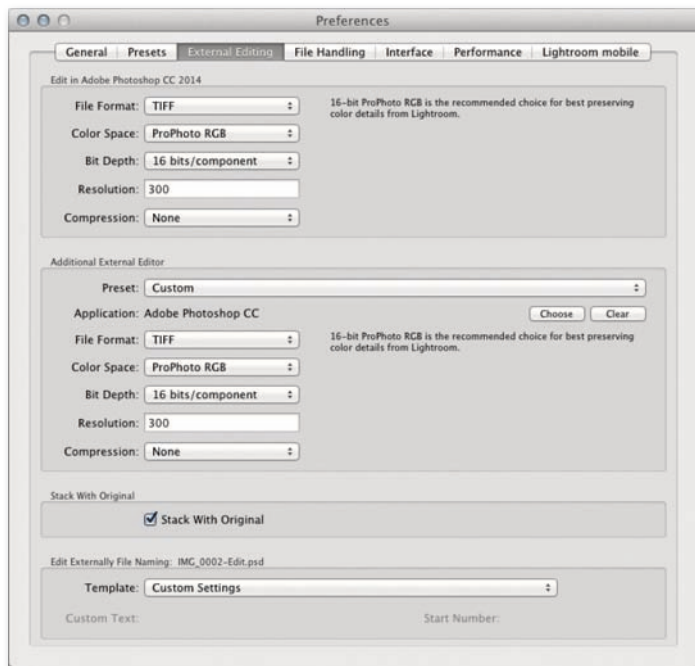


**Rysunek 1.8.** Następnie można kliknąć przycisk *Go to Catalog Settings* (przejdź do ustawień katalogu) widoczny na rysunku 1.7, aby otworzyć okno ustawień katalogu. Pozwala ono ustalić sposób tworzenia kopii zapasowych, wielkość podglądów w katalogu i ustawienia obsługi metadanych. Więcej o ustawieniach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

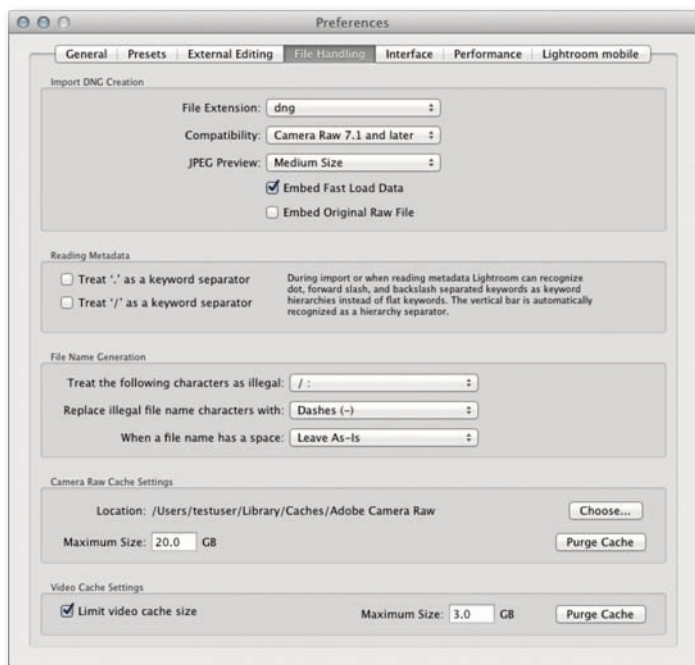


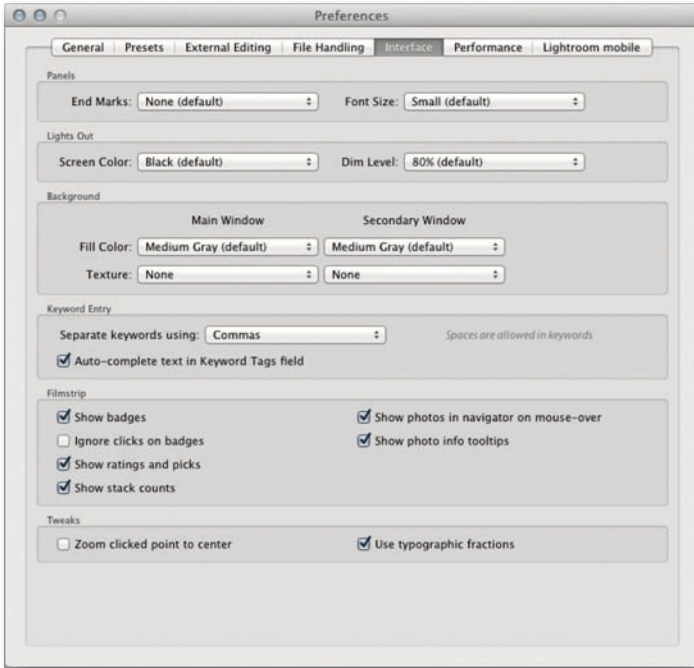
**Rysunek 1.9.** Tutaj widać sekcję *Presets* (ustawienia) w oknie preferencji Lightrooma. Jeśli uznasz to za przydatne, możesz zaznaczyć opcję *Apply auto tone adjustments* (stosuj automatyczne dopasowania tonalne. Sugeruję też zaznaczenie opcji *Apply auto mix when first converting to black and white*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

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

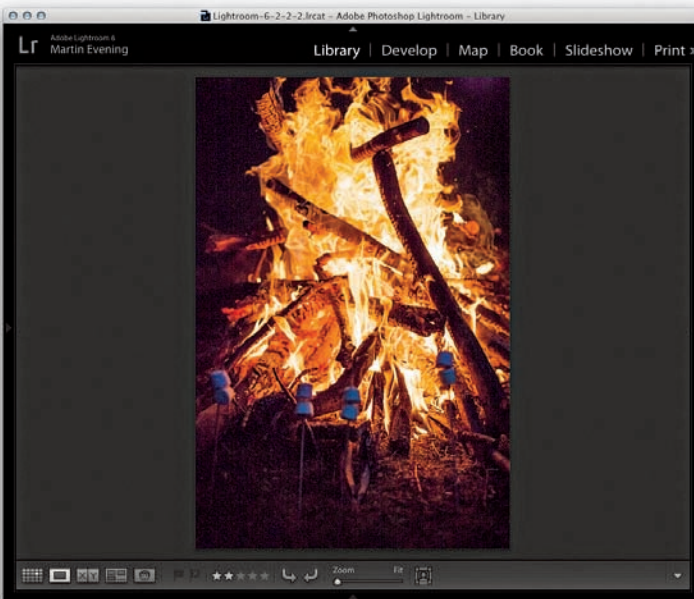


**Rysunek 1.11.** W ustawieniach File Handling (obsługa plików) sekcja Import DNG Creation (tworzenie importu DNG) pozwala dostosować ustawienia formatu DNG dla sytuacji importowania i bezpośredniej konwersji na ten format. Jeśli pracujesz głównie z plikami RAW i plikami pomocniczymi, możesz również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





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



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

## WSKAZÓWKA

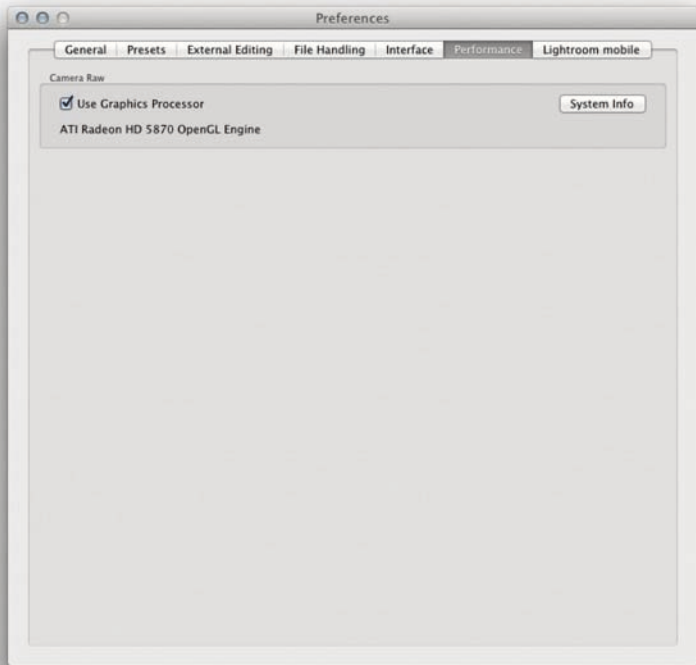
Możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy dowolne miejsce w tle, aby dotrzeć do menu kontekstowego, które pozwala zmienić domyślny kolor tła.

## UWAGA

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

## Ustawienia wydajności

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



Rysunek 1.14. Okno preferencji wydajności

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

## Zgodność karty graficznej

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

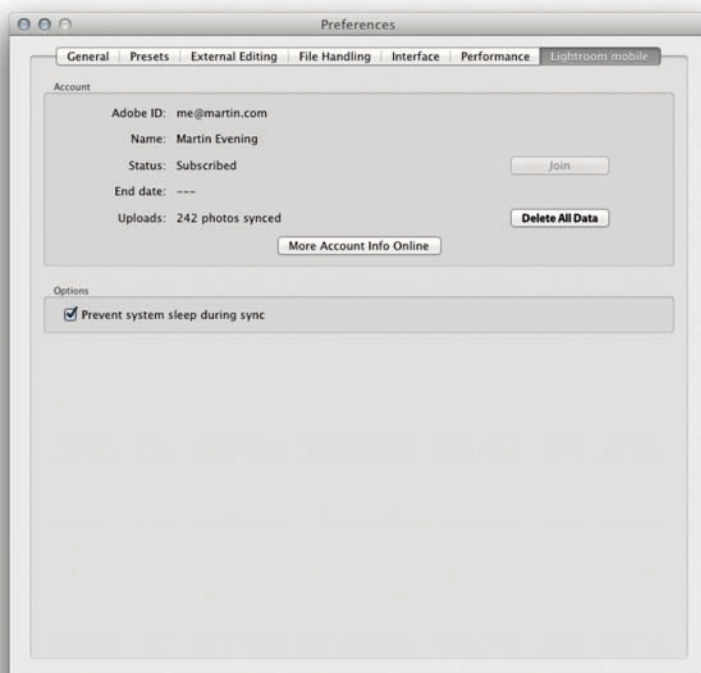
Lightroom może obecnie korzystać tylko z jednej karty graficznej GPU, jeśli więc Twój komputer posiada więcej niż jedną kartę wideo, nie da Ci to żadnych dodatkowych korzyści (choć te z wykorzystania nawet jednej karty są już znaczące). Najlepsze wyniki uzyskasz, jeśli będziesz miał kompatybilną kartę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

## Zarządzanie Lightroomem dla urządzeń przenośnych poprzez Lightrooma

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

### **Preferencje Lightrooma dla urządzeń przenośnych**

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



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

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

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

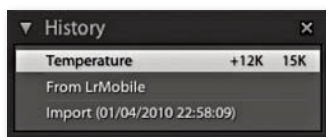
W podfolderze *Sync Data* folderu *Presets* zostanie także zapisany plik *sync.lrdata*. Można go otworzyć za pomocą sekcji *Presets* okna *Preferences* (rysunek 1.19), klikając przycisk *Show Lightroom Presets Folder* (pokaż folder *Presets* Lightrooma). Folder ten zawiera dane na temat stanu synchronizacji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



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

## Panel historii

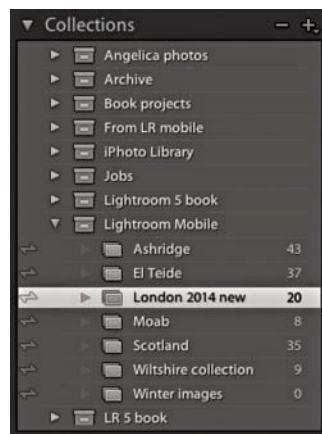
Jeśli zaznaczysz panel *History* (historia) w module *Develop*, możesz obejrzeć zapisany status danego zdjęcia, w tym informacje, kiedy dla danego zdjęcia zmieniono ustawienia w Lightroomie dla urządzeń przenośnych (rysunek 1.19).



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



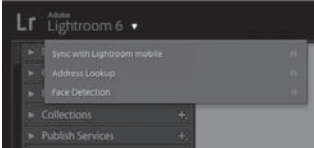
**Rysunek 1.16.** Panel *Catalog* pokazujący zakładkę *All Synced Photographs*



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

## UWAGA

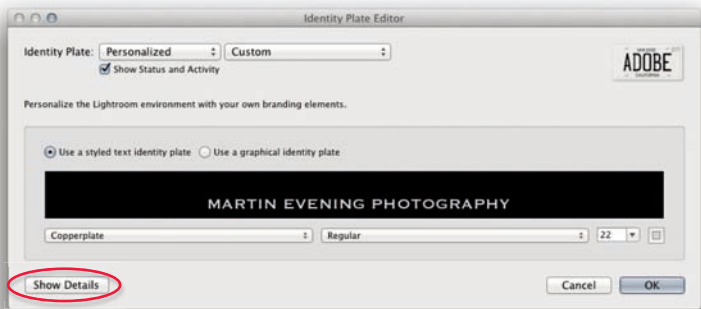
Wizytówki zapisywane są razem z katalogiem i w związku z tym są do niego przypisane. Jeśli zatem pracujesz z wieloma katalogami, musisz powtórzyć ten proces dla każdego katalogu.



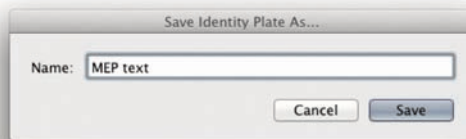
**Rysunek 1.20.** Rysunek pokazuje wyskakujące okienko Activity Center dostępne poprzez wizytówkę Lightrooma. Można je wykorzystać, by zalogować się na swoje konto w Adobe Creative Cloud lub wylogować się z niego, jak również by zarządzać zadaniami w tle i je monitorować

## Ustawienia wizytówki i interfejsu

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

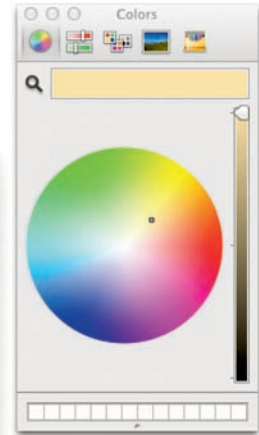
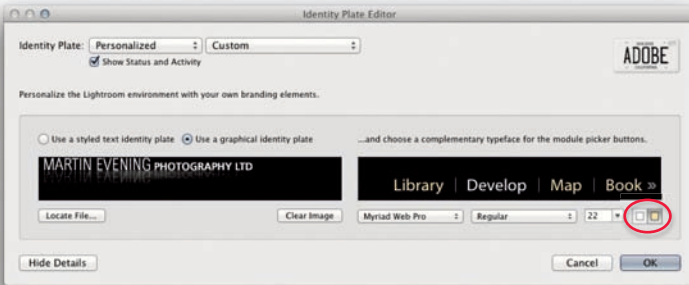
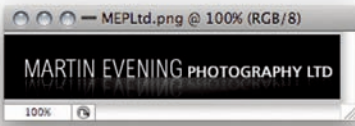


1. Tu widzisz edytor wizytówki, w którym wybrałem opcję personalizacji. Wybrałem *Use a styled text identity plate* (użyj wizytówki napisanej tekstem formatowanym), co pozwala mi wprowadzić własny tekst, wybrać typ i rozmiar czcionki, jak również zastosować dowolną czcionkę dostępną na komputerze. W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



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

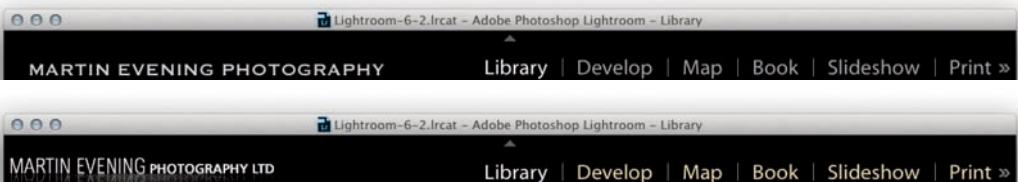




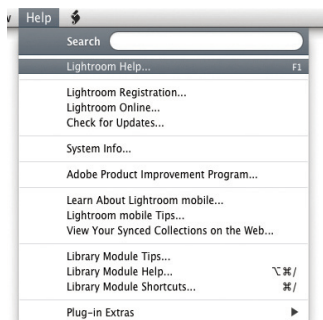
3. Jeśli użyjesz opcji *Use a graphical Identity Plate* (użyj wizytówki graficznej), możesz dodać logo graficzne poprzez skopiowanie i wklejenie lub przeciągnięcie pliku PDF, JPEG, GIF, PNG, TIFF lub PSD (uwaga na marginesie) na obszar wizytówki. Umieszczone na niej logo nie może mieć więcej niż 57 pikseli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

## UWAGA

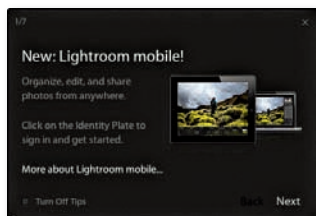
Pliki PSD mogą być dodawane przez *Identity Plate Editor* wyłącznie w wersji Lightrooma dla macintoshy.



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



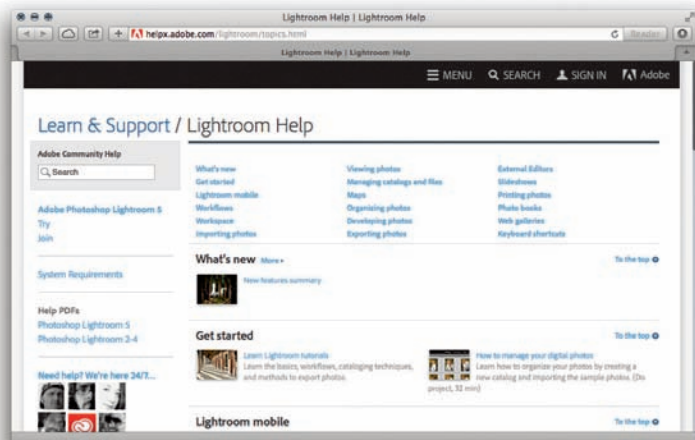
**Rysunek 1.21.** Menu Help jest wspólne dla wszystkich modułów. Na tym zrzucie ekranu pokazuję menu dla modułu Library, ale w pozostałych wygląda ono podobnie, z tym że pozycje i skróty do pomocy dotyczą danego modułu. Opcja Lightroom Help (F1) przenosi do nowego społecznościowego systemu pomocy opartego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



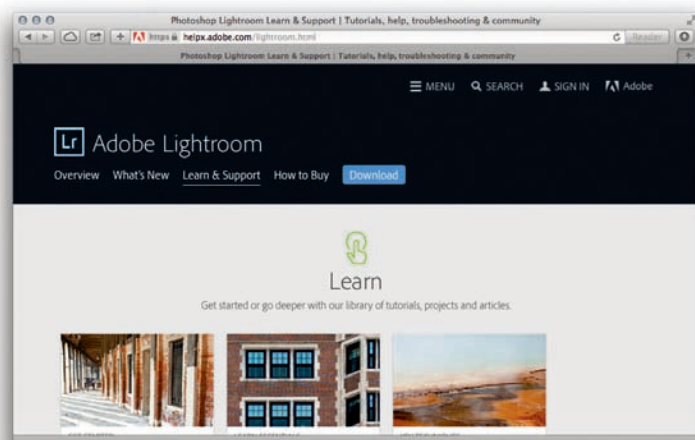
**Rysunek 1.22.** Wskazówki dla modułów włączane są domyślnie, kiedy pierwszy raz odwiedzasz nowy moduł. Ich celem jest pomoc w odkrywaniu głównych funkcji każdego z nich. Można je wyłączyć lub włączyć w menu Help

## Jak uzyskać pomoc

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



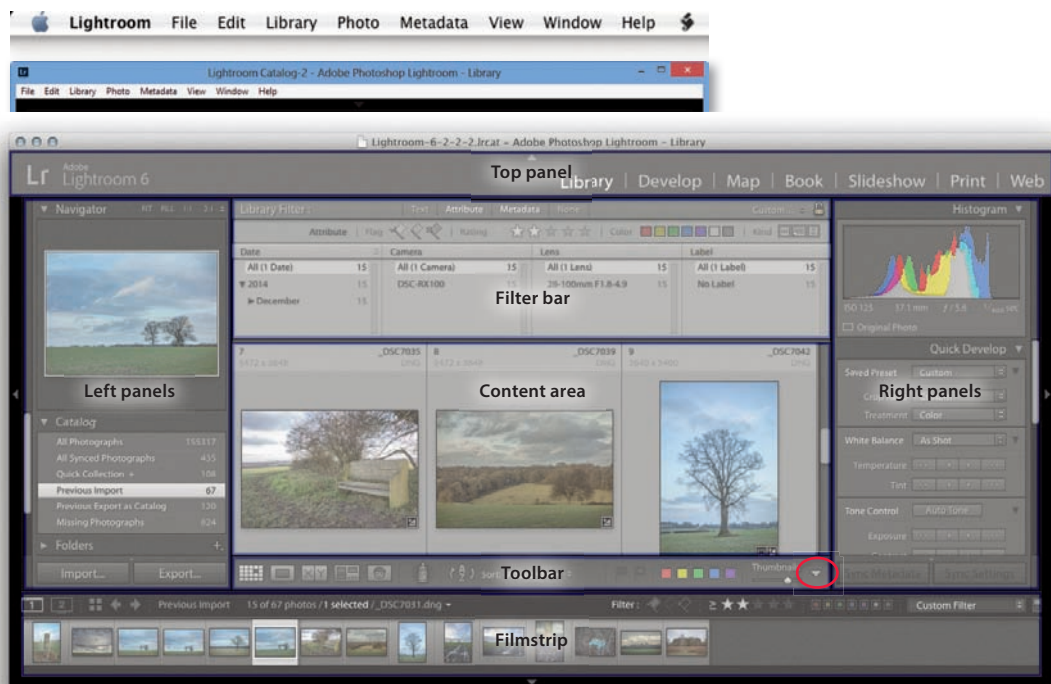
**Rysunek 1.23.** Strona pomocy Lightrooma



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

# Wprowadzenie do interfejsu Lightrooma

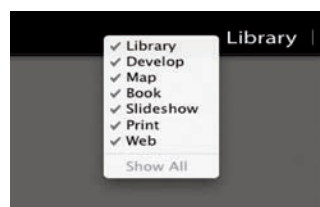
Ta część przedstawia szybki przegląd interfejsu Lightrooma (rysunek 1.25), który wygląda podobnie w poszczególnych modułach.



**Rysunek 1.25.** Interfejs programu Lightroom i paski menu

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

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



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

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

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

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

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

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

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

## Praca z tą książką

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

### Library Shortcuts

| View Shortcuts       |                                 | Target Collection Shortcuts |                                  |
|----------------------|---------------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| Esc                  | Return to previous view.        | B                           | Add to Target Collection         |
| Return               | Enter Loupe or 1:1 view.        | Command + B                 | Show Target Collection           |
| G                    | Enter Grid mode.                | Command + Shift + B         | Clear Quick Collection           |
| E                    | Enter Loupe view.               |                             |                                  |
| C                    | Enter Compare mode.             | Photo Shortcuts             |                                  |
| N                    | Enter Survey mode.              | Command + Shift + I         | Import photos and videos.        |
| O                    | Enter People mode.              | Command + Shift + E         | Export                           |
| Command + Return     | Enter Impromptu Slideshow mode. | Command + [                 | Rotate left                      |
| F                    | Full Screen Preview.            | Command + ]                 | Rotate right                     |
| Shift + F            | Cycle to next Screen Mode.      | Command + E                 | Edit in Photoshop                |
| Command + Option + F | Return to Normal Screen Mode.   | Command + S                 | Save Metadata to File            |
| L                    | Cycle through Lights Out modes. | Command + =                 | Zoom out                         |
| Command + J          | Grid View Options               | Command + =                 | Zoom in                          |
| J                    | Cycle Grid Views                | Z                           | Zoom to 100%                     |
| \                    | Hide/Show the Filter Bar        | Command + G                 | Stack photos                     |
|                      |                                 | Command + Shift + G         | Unstack photos                   |
|                      |                                 | Command + R                 | Reveal in Finder                 |
|                      |                                 | Command + B                 | Reveal in Browser                |
|                      |                                 | Delete                      | Remove from Library              |
|                      |                                 | F2                          | Rename File                      |
|                      |                                 | Command + Shift + C         | Copy Develop Settings            |
|                      |                                 | Command + Shift + V         | Paste Develop Settings           |
|                      |                                 | Command + Left Arrow        | Previous selected photo          |
|                      |                                 | Command + Right Arrow       | Next selected photo              |
|                      |                                 | Command + L                 | Enable/Disable Library Filters   |
|                      |                                 | Command + Shift + M         | Mail selected photos             |
|                      |                                 | Panel Shortcuts             |                                  |
|                      |                                 | Tab                         | Hide/Show the side panels        |
|                      |                                 | Shift + Tab                 | Hide/Show all the panels         |
|                      |                                 | T                           | Hide/Show the toolbar            |
|                      |                                 | Command + F                 | Activate the search field        |
|                      |                                 | Command + K                 | Activate the keyword entry field |
|                      |                                 | Command + Option + Up Arrow | Return to the previous module.   |

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



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

# SKOROWIDZ

## A

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

## B

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

## C

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

## D

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

## E

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

## F

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

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

**G**

galeria internetowa, 538, 540, *Patrz  
  też:* WEB  
  eksportowanie, 556, 557  
  przeglądanie, 554  
  schemat kolorystyczny, 545  
  szablon tekstowy, 552  
  układ, 540, 541, 542

gamma, *Patrz:* korekcja gamma

geokodowanie odwrotne, 652, 660

GeotagPhotos, 650

głębia bitowa, *Patrz:* tryb RGB  
  głębia bitowa

GPS, 588, 650, 654  
  urządzenia, 650

gwiazdka, 132, 611, 612

## H

histogram, 189

## I

interfejs, 2, 22, 25, 26

## K

karta  
  graficzna, 19  
  pamięci, 34, 40  
  z transmitterem Wi-Fi, 61

catalog, 67, 68, 139

eksportowanie, 75, 77, 79  
  bez negatywów, 76, 77, 79  
  z negatywami, 75  
  z plikami inteligentnych  
  podglądów, 76, 77

filtrowanie zdjęć, 611, 612

folder, *Patrz:* folder katalogu

importowanie, 77, 78, 79

optymalizacja, 70

otwieranie, 74, 77

przenośny, 81

tworzenie, 73

uszkodzenia, 72

kolekcja, 138, 140  
  docelowa, 84, 145, 600  
  inteligentna, 11, 84, 143, 146, 148

kryteria filtrowania, 148

Lightroom mobile, 688, 689

modułowa, 141, 142, 143, 144  
  Slideshow, 533  
  Web, 561

nazwa, 144

standardowa, 140

szybka, 139, 145  
  usuwanie zdjęć, 144

tworzenie, 140, 141

zestaw, 146

zsynchronizowana, 21, 38

kolorymetr, 153

kompresja stratna, 32

kopia wirtualna, 328  
  filtrowanie, 616

korekcja gamma, 154

kotwica, 524

krzywa  
  RGB, 228  
  tonalna  
  edycja, 226, 230, 231  
  rejony, 230, 236

## L

Library, 2, 3, 4, 25, 26, 55, 67, 100

Create Virtual Copy, 328

Filter, 84

panel, 84, 85  
  Catalog, 84, 85  
  Collections, 84  
  Folders, 84, 86, 87, 88, 94,  
  564  
  Keywording, 84  
  Metadata, 568  
  Navigator, 85  
  Quick Develop, 84  
  filtrów, 84, 99  
  narzędzi, 85

Refine Photos, 131

siatka, *Patrz:* siatka

View Options, 100, 105

Lightroom  
  aktualizacja, 11, 12, 664  
  dane podglądów, 701  
  informacje systemowe, 702  
  instalacja, 9  
  kopia zapasowa, 69, 70, 71,  
  72, 82  
  odzyskiwanie jasnych  
  obszarów, 192  
  pierwsze uruchomienie, 13

pomoc, 24, 27

preferencje, 12, 14, 15, 16, 17,  
  34, 663  
  Completion Sound, 666  
  ekran powitalny, 664, 677  
  General, 664  
  interfejsu, 675, 679  
  Lightroom Defaults, 667  
  Lightroom mobile, 680  
  Location, 667  
  plik, 697  
  szablonów, 666  
  urządzenie przenośne, 20

Process 2003, 158, 159, 160, 180,  
  181, 182, 225, 230, 339, 374,  
  396, 397, 413

Process 2010, 158, 159, 160, 180,  
  181, 182, 225, 230, 373, 413

Process 2012, 158, 159, 192, 330,  
  339, 373, 374, 413

przetwarzanie 64-bitowe, 10

synchronizacja  
  z Camera Raw, 332, 333,  
  334, 413  
  z dodatkowym programem  
  zewnętrznym, 410, 411,  
  412, 413  
  z Photoshopem, 407, 416,  
  423

tryb uśpienia, 10

ustawienia, 663

ustawienia szablonów, 698

wydajność, 18, 19

zarządzanie zdjęciami, *Patrz:*  
  zdjęcie zarządzanie  
  zawartość, 699

Lightroom Web, 689, 691, 692, 693

Lightroom mobile, 20, 680, 683,  
  684, 685  
  kolekcja, 688

## M

Map, 2, 3, 4, 7, 25, 26, 652

nawigacja, 653

pasek filtrowania lokalizacji, 654

pinezka, 657

Saved Locations, 661

mapa, 2, 3  
  Help, 24

Import Presets, 52

Photo, Stacking, 136

Tool Overlay, 172



metadane, 5, 42, 49, 333, 432, 563, 564, 570, 624, 672  
  czas wykonania zdjęcia, 573  
  data, 573  
  dodawanie, 581  
  edytowanie, 582, 637  
  e-mail, 584  
  EXIF, 565, 570  
    artysta, 574  
  filtrowanie zdjęć, 624, 625, 626  
  GPS, 588, 650, 651, 654  
    usuwanie, 660  
  IPTC, 85, 97, 565, 570, 578  
  IPTC Extension, 580  
  model aparatu, 574, 626  
  niestandardowe, 575  
  odczytywanie, 637, 674  
  prawo autorskie, 585  
  prywatne, 588, 589  
  słowo kluczowe, *Patrz:* słowo  
    kluczowe  
  status, 572  
  strona internetowa, 584  
  synchronizowanie, 645  
  szablon, 576, 578  
  śledzenie zmian, 639  
  XMP, 33  
  zapisywanie, 637, 638, 639

migawka, 324

moduł  
  Book, *Patrz:* Book  
  Develop, *Patrz:* Develop  
  Library, *Patrz:* Library  
  Map, *Patrz:* Map  
  Print, *Patrz:* Print  
  Slideshow, *Patrz:* Slideshow  
  usuwanie, 699, 700  
  Web, *Patrz:* Web

monitor, 4, 18  
  drugi, 126, 127, 128,  
    kontrola zawartości, 128  
    skrót klawiaturowy, 126, 128  
  kalibrowanie, 153, 154  
  podgląd wydruku, 485  
  Retina, 4, 41, 154

mora, *Patrz:* efekt morowania

**N**

nakładka, 112, 291

narzędzie  
  Clone, 284, 291  
  filtr połówkowy, 298, 314  
  edycja, 317

Heal, 284, 291  
korekcji czerwonych oczu, 295  
  Pet Eye, 297  
Painter, 598, 600  
pędzel korekcyjny, 298, 299, 300  
  Auto Mask, 302, 306  
  Color, 306  
Spot Removal, 287  
śląd pędzla, 287, 291  
usuwania plamek, 284, 291, 292  
  synchronizacja, 293  
  tryb Auto Sync, 294  
Visualize Spots, 286  
wizualizacji plamek, 286

negatyw cyfrowy, 7

## O

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

## P

panel  
  Apply During Import, 49  
  Basic, 5, 162, 174, 180  
    Clarity, 208, 209, 210, 304,  
    312  
  edycja tonów, 180, 181, 182,  
  183, 232  
  Highlights, 310  
  nawigacja za pomocą  
    klawiatury, 191  
  Saturation, 212  
  Shadows, 310  
  Sharpness, 312  
  Temp, 308  
  Tint, 308  
  Vibrance, 212  
Camera Calibration, 162, 272,  
  277, 367  
Destination, 42, 43, 50  
Detail, 372  
Develop Presets, 273  
Effects, 266

File Handling, 44, 114, 668  
File Renaming, 47  
Histogram, 189  
History, 21, 323  
HSL/Color/B&W, 5, 162, 238, 239,  
  240, 241, 242, 350, 356, 366  
Lens Corrections, 162, 244, 250,  
  263  
  Upright, 257, 258, 259, 263  
Navigator, 162  
Presets, 162  
rozmiar czcionki, 677  
Snapshots, 324  
Source, 40, 41  
Split Toning, 361, 362, 364  
Tethered Capture, 6  
Tone Curve, 5, 162, 224, 225,  
  226, 230, 232  
  znak końca, 676  
panorama, 200, 201  
perspektywa, 257, 258, 259, 263  
Photo Merge, 196, 197  
Photoshop  
  droplet, 436  
  edycja rozszerzona, 420  
  obiekt inteligentny, 420, 423  
  synchronizacja z Lightroomem,  
  407, 416, 423

plik  
  format, *Patrz:* format  
  katalogu, *Patrz:* format .Ircat  
  Lightroom Previews.Irdata,  
  77, 701  
  Ircat-journal, 68  
  Smart Previews.Irdata, 76, 80  
  wideo, 529, 536, 537  
    eksportowanie, 445  
    importowanie, 46, 53

podczerwień, 359  
podgląd, 114, 115, 152  
  brakujący, 117  
  osadzony przez aparat, 116  
  rozmiar, 117  
pokaz slajdów, 2, 3, 531, 532, *Patrz*  
*też:* Slideshow  
  eksportowanie, 534  
    do pliku JPEG, 536  
    do pliku PDF, 535  
    do pliku wideo, 536  
Print, 2, 3, 4, 25, 26, 448  
  Cells, 464  
  Guides, 448, 455  
  Image Settings, 448, 450, 464

- Print
- Layout, 448, 453
  - Layout Style, 448, 450
  - Options, 462
  - Page, 448, 458, 471
  - Print Job, 448, 474
  - Rulers, Grid & Guides, 464
  - Template Browser, 448
- przestrzeń kolorów, *Patrz:* tryb punkt
- krzywych, 11
  - bieli, 154
- ## Q
- Quick Develop, 106, 216, 219
- dopasowania tonów, 214
  - kadrowanie, 173
  - plik wideo, 219
- ## R
- rejestr GPX, 654, 655
- retusz, 284
- siatka, 84, 100, 101, 102, 110, *Patrz też:* widok Grid
- skrót klawiaturowy, 3, 27, 138
- Slideshow, 2, 3, 4, 23, 25, 26, 495, 496, 514, *Patrz też:* pokaz slajdów
- kolory, 555
  - nakładka tekstowa, 522
    - kotwica, *Patrz:* kotwica
  - panel
    - Backdrop, 514, 526
    - Layout, 514, 517
    - Music, 514, 529
    - Options, 518
    - Overlays, 514, 520
    - Playback, 514, 530, 531
    - Preview, 514
    - Template Browser, 515, 533
    - Titles, 514, 528
  - pasek narzędzi, 516
  - przejścia, 530
  - wizytówka, *Patrz:* wizytówka
- ## S
- słowo kluczowe, 5, 6, 97, 433, 563
- autouzupelnianie, 590
  - dodawanie, 84, 588, 598
  - domyślne, 594
  - filtrowanie, 593
  - hierarchia, 592, 593
  - kategorie, 593
  - personalne, 608, 610
  - sugestie, 595
  - ukryte, 589
  - usuwanie, 592
  - wpisywanie, 678
  - zarządzanie, 590
  - zestaw, 596, 597, 598
- spektrofotometr, 153
- subskrypcja, 7
- szum
- kolorowy, 396, 398, 399
  - luminancji, 396
  - redukcja, 373, 396, 398
    - Color, 398
    - Color Smoothness, 400
    - Detail, 398
    - morowania, 403, 405
    - selektywna, 402
    - ujemna, 402
- ## T
- tabela X-Rite Gretag Macbeth ColorChecker, 274
- taśma filmowa, 27, 102, 118, 122
- filtrowanie zdjęć, 613, 614
  - nawigacja, 124
  - pasek filtrów, 130
  - preferencje, 678
- tryb
- Adobe RGB, 412, 429
  - CMYK, 5, 161
  - Lab, 5, 155
  - PNG, 5
  - ProPhoto RGB, 152, 412, 428
  - RGB, 5, 152, 153, 174, 412
    - głębia bitowa, 152, 429
  - sRGB, 153, 412
  - szarości, 5
- twarz, 600, 606, 607, 608
- ## U
- UPS, 72
- urządzenie przenośne, 20, *Patrz też:* Lightroom mobile
- ## W
- Watermark, *Patrz:* znak wodny
- Web, 2, 3, 4, 23, 25, 495, 496, 538
- kolory, 555
  - panel
    - Appearance, 538, 547, 548
    - Color Palette, 538, 545
    - Image Info, 538, 549, 550
    - Layout Style, 538, 540
    - Output Settings, 538, 554
    - Site Info, 538, 544
    - Template Browser, 561
    - Upload Settings, 538, 559
- Wendt Max, 5
- wideo
- edycja, 53
  - odtwarzanie, 53
  - plik, *Patrz:* plik wideo
- widok
- Compare, 84, 120, 121, 122
  - Grid, 26, 41, 55, 77, 84, 100, 102, *Patrz też:* siatka
    - pasek filtrów, 620, 621
  - Loupe, 26, 41, 77, 84, 104
  - nawigacja, 108
  - Overlay, 110
  - przybliżenia, 109
  - skrót klawiaturowy, 109
  - People, 600, 607
  - Single Person, 606
  - Survey, 84, 118
- winieta, 263, 319
- po wykadrowaniu, 266, 268
- wizytówka, 22, 520
- graficzna, 23
  - tworzenie, 521
- wtyczka
- ACR, 272
  - Aperture Importer, 58
  - eksportu, 444
  - PixelGenius PhotoKit™ SHARPENER, 432
- ## Z
- zdjęcie
- automatyczna korekcja tonów, 116
  - czarno-białe, 349, 350
  - efekt podczerwieni, 359
  - konwersja, 352, 354, 356
  - panel Camera Calibration, 367
  - panel HSL, 366, 367
  - Split Toning, *Patrz:* panel Split Toning
  - czas wykonania, 573
  - demozaikowanie, 373, 396
  - dodawanie ziarna, 270
  - dopasowywanie ekspozycji, 204, 206

- duplikat, 42
  - edycja w Photoshopie, 408, 409
  - eksportowanie, 424
    - do e-maila, 441
    - lokalizacja, 424, 426
    - na płytę CD lub DVD, 440
    - nazwa pliku, 428
    - Post-Processing, 435
    - skalowanie, 429
    - szablon, 424
    - ustawienia, 428
    - wtyczka, 444
    - znak wodny, *Patrz:* znak wodny
  - filtrowanie, 611, 612, 614, 616, 618, 619, 622
    - po atrybutach, 624
    - tekstowe, 621, 623, 628, 629
    - ustawienia własne, 627
    - według metadanych, 624, 625
  - flaga, *Patrz:* flaga
  - geotagowanie, 650, 651, 658
  - gwiazdka, *Patrz:* gwiazdka
  - HDR, 196, 198, 409
  - importowanie, 29, 30, 31, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 54, 56, 87, 114, 665
    - automatyczne, 60
    - do wybranego folderu, 52
  - kopia zapasowa, 45
    - RAW i JPG, 46
    - z aparatu, 61
    - z innego katalogu, 58
    - z karty pamięci, 34, 40, 665
    - zmiana nazw, 47
  - kadrowanie, 164, 172, 173
    - linie pomocnicze, 171
    - ogranicz do zniekształcenia, 164
    - proporcje, 170
  - kasowanie, 149
  - korekcja ostrości krawędzi, 321
  - krajobraz wyostrzenie, *Patrz:*
    - zdjęcie wyostrzenie krajobraz niedoświetlone, 194
  - ocenie, 278, 280
  - odnajdywanie, 627
  - podgląd
    - inteligentny, 76, 80
    - renderowany, 77
  - portret wyostrzenie *Patrz:*
    - zdjęcie wyostrzenie portret
  - prostowanie automatyczne, 168
  - prześwietlone, 192
  - publikowanie, 633
  - redukcja szumów, *Patrz:* szum
    - redukcja
  - retusz, *Patrz:* retusz
  - segmentowanie, 42, 64
  - sortowanie, 646, 647
    - po tekście etykiety, 649
  - usuwanie, 149, 695
  - wyostrzenie, 371, 372, 378, 390
    - Amount, 379, 380, 387, 390
    - Detail, 384, 387, 390
    - krajobraz, 377
    - kreatywne, 392
    - luminancja, 379
    - Masking, 387, 388, 390
    - portret, 376, 378
    - Radius, 379, 382, 387, 390
    - Sharpness, 392, 394
    - wejściowe, 372, 373, 431
    - wyjściowe, 375, 432
  - wyszukiwanie, 566, 611
    - zaawansowane, 631
  - zarządzanie,
    - zaznaczanie, 138
    - zestaw, *Patrz:* zestaw
    - zmiana nazwy, 48
  - zestaw, 136
  - ziarno, 270
  - znak wodny, 433, 434
- ## Z
- źródło światła, 154







# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



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

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

## Zbuduj własną funkcjonalną bibliotekę zdjęć!

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

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



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

### Przeczytaj i opanuj:

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

Strona internetowa oryginalnego wydania tej książki, **[www.thelightroombook.com](http://www.thelightroombook.com)**, zawiera porady w formacie wideo, artykuły, przykładowe zdjęcia i nowości od Martina Eveninga.

**Helion**

39118 numer katalogowy

księgarnia internetowa

<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Sprawdź najnowsze promocje:

• <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

• <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

ISBN 978-83-283-1851-9



9 788328 318519

Informatyka w najlepszym wydaniu

cena: 129,00 zł

sięgnij po **WIECEJ**



KOD KORZYŚCI