

Содержание

Введение.....	17
Благодарности.....	18

1 Введение в Adobe Photoshop Lightroom 20

Что такое Adobe Photoshop Lightroom?.....	20
Просто о сложном.....	20
Модульный интерфейс.....	21
Возможности программы Lightroom.....	22
Обработка файлов в Adobe Camera Raw.....	23
Управление цветом.....	23
Управление библиотекой снимков.....	24
Для чего нужен Photoshop?.....	24
Интеграция Lightroom с Photoshop.....	25
Что необходимо для работы.....	26
Установка программы Lightroom.....	27
64-разрядная обработка.....	28
Обновление файлов из ранее созданного каталога.....	28
Первый запуск программы Lightroom.....	30
Основные настройки программы.....	30
Персонализация логотипа и интерфейса.....	34
Меню Help.....	37
Обзор интерфейса программы Lightroom.....	38
Краткое руководство Lightroom.....	42
Импорт фотографий в программу Lightroom.....	42
Просмотр снимков в модуле Library.....	43
Оптимизация интерфейса.....	45
Масштабирование и навигация по изображению.....	47
Добавление основных метаданных.....	48
Использование модуля Map для геотеггинга.....	49
Просмотр и оценка фотографий.....	50
Просмотр списка отобранных фотографий в режиме обзора.....	51
Затемнение интерфейса.....	52
Сохранение отобранных фотографий в коллекцию.....	53
Работа с модулем Develop.....	54
Синхронизация настроек модуля Develop.....	55
Ретуширование фотографий в программе Lightroom.....	56
Обработка копии снимка в Photoshop.....	57
Создание веб-галереи.....	58
Печать снимков.....	59
Экспорт отредактированных снимков.....	60
Работа с книгой.....	61

2 Импорт фотографий..... 63

Диалоговое окно Import.....	63
Копировать как DNG, копировать или добавить?.....	65
Конвертация изображения в формат DNG после импорта.....	66
Обновление эскизов DNG-файлов для просмотра в сторонних приложениях.....	66
Импорт файлов с карты памяти.....	67
Панель Source.....	71
Область содержимого.....	72
Сортировка файлов в области содержимого.....	73

Панель File handling.....	74
Резервное копирование импортируемых файлов.....	76
Снимки в формате Raw + JPEG.....	77
Ограничения при обработке файлов.....	77
Панель File renaming.....	77
Отложенное переименование снимков в каталоге.....	79
Панель Apply during import.....	80
Панель Destination.....	81
Рекомендации по хранению импортированных снимков.....	81
Импорт в целевую папку.....	82
Шаблоны импорта.....	82
Импорт видеофайлов.....	83
Добавление снимков из папки в каталог.....	84
Импорт снимков методом перетаскивания.....	86
Автоматический импорт.....	91
Импорт снимков напрямую с камеры.....	92
Подключение фотокамеры к компьютеру.....	92
Съемка на привязи в программе Lightroom.....	93
Наложение изображений.....	96
Применение функции Layout Overlay.....	97

3 Модуль Library..... 100

О каталогах Lightroom.....	100
Создание резервной копии файла каталога.....	101
Стратегии создания резервных копий.....	103
Программное обеспечение для создания резервных копий.....	103
Повреждение каталога.....	104
Создание и открытие каталогов.....	105
Создание нового каталога.....	105
Открытие существующего каталога.....	105
Экспорт каталогов.....	106
Экспорт с негативами.....	107
Экспорт без негативов.....	107
Экспорт эскизов.....	108
Открытие и импорт каталогов.....	108
Ограничения при исключении негативов.....	109
Измененные дубликаты.....	110
Резюме по экспорту и импорту.....	110
Копирование каталога на другой компьютер.....	110
Интерфейс модуля Library.....	115
Панель Navigator.....	117
Панель Catalog.....	117
Панель инструментов.....	117
Панель Folders.....	117
Связь между панелью Folders и папками операционной системы.....	119
Поиск папок на уровне операционной системы.....	120
Поддержка связи между программой Lightroom и папками.....	122
Синхронизация папок.....	122
Добавление новых папок с помощью панели Folders.....	124
Поиск ссылок на папки из каталога.....	125
Организация папок.....	127
Панель Filter.....	129
Приемы работы в модуле Library.....	130
Просмотр фотографий в режиме таблицы.....	130
Навигация в режиме таблицы.....	132
Работа в режиме увеличения.....	133
Настройки режима увеличения.....	134
Управление фотографиями в режимах таблицы и увеличения... ..	136
Навигация в режиме увеличения.....	138
Уровни масштабирования фотографии в режиме увеличения... ..	139

Сочетания клавиш в режиме увеличения	139
Эскизы.....	139
Диалоговое окно Import Photos и настройки создания эскизов ..	140
Принцип создания эскизов в программе Lightroom.....	140
Встроенные эскизы и созданные программой Lightroom.....	141
Отсутствующие эскизы.....	142
Размер и качество эскизов	142
Работа в режиме обзора.....	142
Работа в режиме сравнения	144
Режим сравнения в действии.....	146
Навигация с помощью фотоленты.....	148
Работа с двумя мониторами	151
Эффективные приемы работы с двумя мониторами	153
Оценка снимков с помощью флагов.....	154
Уточнение выборки.....	156
Оценка снимков с помощью звезд	156
Оценка снимков с помощью цветowych меток	158
Наборы цветowych меток	158
Цветовые метки в программах Lightroom и Bridge.....	159
Другие способы использования цветowych меток.....	159
Группировка фотографий по стопкам.....	159
Автоматическое распределение по стопкам	160
Выделение изображений.....	161
Быстрые коллекции.....	162
Коллекции.....	164
Коллекции модулей	164
Работа с коллекциями модулей	167
Редактирование коллекций.....	167
Целевая коллекция	167
Наборы коллекций.....	168
«Умные» коллекции	168
Исключение и удаление фотографий.....	169

4 Редактирование фотографий в модуле Develop 172

Редактирование изображений в программе Lightroom	172
Более умная обработка	172
Точная цветопередача	173
Калибровка монитора.....	173
Выбор монитора	173
Калибровка и профилирование монитора	174
Точка белого и гамма	174
Соответствие баланса белого	174
Шаги к успешной калибровке и профилированию	175
Raw или JPEG?.....	178
Версии обработки	180
Обновление до версии обработки 2012	181
Совместимость с Camera Raw	182
Интерфейс модуля Develop	183
Режимы просмотра модуля Develop.....	185
Кадрирование в модуле Develop	185
Вращение кадрирования	185
Кадрирование с сохранением пропорций.....	188
Пропорции кадрирования	189
Изменение позиции области кадрирования	189
Режимы направляющих кадрирования	190
Ориентация режима кадрирования	190
Отмена кадрирования.....	192
Меню Tool Overlay.....	192
Команды меню Tool Overlay.....	192

Кадрирование с помощью панели Quick Develop.....	193
Панель Basic	194
Инструмент White Balance	194
Коррекция баланса белого	196
Необычная настройка баланса белого.....	197
Элементы управления инструмента Tone	198
Экспозиция	198
Контраст.....	200
Свет и тени	200
Белые и черные	201
Автоматическая тональная коррекция	201
Панель Histogram	205
Коррекция изображения с помощью панели Histogram.....	206
Навигация по панели Basic с помощью клавиатуры	207
Коррекция переэкспонированного изображения	208
Коррекция недоэкспонированной фотографии.....	210
Согласование экспозиций выделенных снимков.....	211
Усечение света и настройки экспозиции.....	213
Усечение теней	214
Параметр Clarity	215
Использование параметра Clarity для декомпрессии уровней... ..	217
Отрицательное значение параметра Clarity	217
Параметры Vibrance и Saturation.....	218
Цветокоррекция с помощью панели Quick Develop	220
Другие элементы управления цветовой коррекции.....	221
Пример рабочего процесса на панели Quick Develop	222
Редактирование видеофайлов на панели Quick Develop	225
Панель Tone Curve.....	230
Режим редактирования кривой Point Curve	231
Кривые RGB.....	234
Зоны действия кривых	236
Сочетание настроек панелей Basic и Tone Curve	238
Настройка отдельных точечных элементов управления тональным диапазоном	242
Панель HSL/Color/B&W	244
Выборочное затемнение цвета	246
Фальшивые цвета	247
Панель HSL как средство уменьшения усечения гаммы	248
Панель Lens Corrections	248
Перспективно-преобразовательная коррекция	250
Виньетирование.....	250
Использование профилей объективов	252
Создание и использование пользовательских профилей объектива.....	253
Удаление хроматических аберраций	255
Параметр Defringe.....	255
Панель Effects	257
Инструмент Post-Crop Vignetting	257
Функции инструмента Post-Crop Vignetting	257
Добавление зерна	260
Панель Camera Calibration	262
Профили камеры	262
Создание профилей калибровки с помощью приложения DNG Profile Editor.....	264
Реализация творческих замыслов с помощью панели Camera Calibration.....	267
Оценка ваших изображений	270
Сравнение фотографий до и после обработки	270
Управление изображением в режиме Before/After.....	272
Инструменты ретуширования.....	276
Инструмент Spot Removal	276
Клонирование или лечение?.....	277

Перетаскивание.....	278
Изменение размера кругов ретуширования.....	278
Изменение расположения кругов.....	278
Параметр Tool Overlay.....	278
Отмена и удаление кругов.....	278
Автоматический выбор источника.....	279
Синхронизация кругов.....	279
Функция Auto Sync.....	280
Инструмент Red Eye Correction.....	281
Настройка размера указателя.....	282
Локальные коррекции.....	285
Начальные настройки кисти Adjustment Brush.....	285
Редактирование линий кисти Adjustment Brush.....	287
Сохранение настроек эффектов.....	287
Инструмент Adjustment Brush и градиент.....	287
Автоматическая маска.....	289
Предварительный просмотр области действия кисти.....	291
Ретушь с использованием отрицательного значения четкости.....	291
Раскрашивание вручную в режиме Color.....	293
Локальная настройка цветовой температуры.....	295
Локальная настройка теней.....	297
Локальная настройка ползунковых регуляторов Clarity и Sharpness.....	299
Инструмент Graduated Filter.....	301
Панель History.....	304
Панель Snapshots.....	305
Синхронизация снимков.....	307
Упрощение рабочего процесса.....	309
Создание виртуальных копий.....	309
Назначение виртуальной копии оригинальным файлом.....	310
Синхронизация настроек модуля Develop.....	310
Режим Auto Sync.....	311
Программа Lightroom и приложение Camera Raw.....	312
Просмотр настроек программы Lightroom в приложении Camera Raw.....	312
Просмотр настроек приложения Camera Raw в программе Lightroom.....	313
Поддержка при синхронизации результатов обработки в программе Lightroom.....	313
Синхронизация программы Lightroom с приложением Camera Raw.....	314
Копирование и вставка настроек обработки.....	316
Применение настроек обработки предыдущей фотографии.....	317
Сохранение настроек модуля Develop в виде предустановки.....	318
Параметр Auto Tone.....	320
Искусство создания предустановок обработки.....	320
Создание новой предустановки обработки.....	321
Понимание принципов работы предустановок.....	322
Как предотвратить смешивание предустановок.....	323
Сброс настроек предустановки.....	326
Настройка параметров обработки по умолчанию для камеры.....	326

5 Искусство черно-белой фотографии 330

Конвертация в черно-белую гамму.....	330
Инструменты панели Develop в работе с черно-белой гаммой.....	330
Настройки конвертации в черно-белую гамму.....	332
Как не следует конвертировать.....	332
Настройка параметра Temperature.....	334
Настройка черно-белого изображения вручную.....	336

Черно-белый инфракрасный эффект.....	339
Тонкая настройка черно-белых изображений	342
Панель Split Toning.....	342
Тонирование цветной фотографии	344
Панель HSL: настройка ненасыщенных цветов	346
Метод конвертации в черно-белую гамму с помощью панели HSL.....	346
Настройки на панели Camera Calibration.....	347

6 Усиление резкости и удаление

шума.....351

Усиление резкости снимка.....	351
Улучшенная обработка изображений Raw в программе Lightroom ...	352
Усиление резкости на выходе.....	354
Настройки панели Detail по умолчанию	354
Настройки предустановок усиления резкости.....	354
Усиление резкости: портрет	355
Усиление резкости: пейзаж.....	356
Пример обработки изображения для усиления резкости.....	357
Оценка при масштабе 1:1	358
Усиление резкости на основе информации о яркости изображения.....	358
Инструменты управления усилением резкости.....	358
Ползунковый регулятор Amount.....	358
Ползунковый регулятор Radius.....	361
Модифицирующие элементы управления	363
Ползунковый регулятор Detail	363
Интерпретация результатов усиления резкости	365
Ползунковый регулятор Masking	366
Режим предварительного просмотра ползункового регулятора Masking	366
Использование инструментов усиления резкости.....	368
Креативное усиление резкости с помощью локальных инструментов	369
Локальное размытие.....	371
Подавление шума	373
Подавление яркостного шума	373
Подавление цветового шума.....	374
Советы по подавлению шума	374
Коррекция цветового шума	375
Выборочное подавление шума	376
Выборочная коррекция муара.....	378
Удаление муара и пиксельные изображения	378

7 Экспорт файлов из программы

Lightroom381

Обработка изображений в программе Photoshop	381
Редактирование фотографий во внешнем редакторе	382
Редактирование в программе Adobe Photoshop.....	383
Редактирование в дополнительных внешних программах для обработки фотографий	384
Открытие изображений не в формате Raw	385
Создание предустановок для дополнительного внешнего редактора	385
Шаблоны имен файлов, предназначенных для внешней обработки.....	386
Формат файла и прочие параметры внешней обработки.....	386
Совместимость с программой Camera Raw.....	387

Пример обработки изображения во внешнем редакторе.....	388
Программа Photoshop как дополнение к программе Lightroom.....	390
Расширенные возможности редактирования в программе Photoshop.....	394
Оптимизация расширенного редактирования в программе Lightroom.....	396
Открытие фотографий в качестве смарт-объектов в программе Photoshop.....	398
Осуществление экспорта из программы Lightroom	402
Предустановки экспорта.....	402
Размещение файлов	402
Экспорт в исходную папку.....	404
Присваивание имен файлам	406
Настройки файлов	406
Размер изображения	408
Настройки размера изображения при экспорте в формате DNG.....	408
Интерполяция изображений.....	409
Повышение резкости изображения на выводе.....	410
Метаданные.....	411
Водяные знаки	412
Создание водяных знаков	413
Постобработка.....	414
Добавление операций экспорта в программе Lightroom	415
Экспорт изображений из каталога на CD- или DVD-диски.....	419
Экспорт фотографий в программу Adobe Revel	420
Экспорт изображений из каталога в качестве вложений электронной почты.....	421
Сторонние программные модули для экспорта	423
Экспорт видеофайлов	424
Программный модуль Photomatix Pro	425

8 Печать фотографий428

Модуль Print.....	428
Панель Layout Style.....	431
Панель Image Settings	431
Панель Layout.....	434
Настройки полей и ячеек страницы	435
Панель Guides.....	436
Печать нескольких изображений на одном листе	437
Панель Page.....	439
Добавление рамки к фотографии	441
Настройки страницы.....	443
Информация о фотографии	444
Макеты Picture Package и Custom Package.....	445
Панель Image Settings	446
Панель Rulers, Grid & Guides.....	446
Панель Cells	446
Макеты Custom Package.....	450
Панель Page.....	455
Параметры страницы	456
Разрешение печати.....	457
Панель Print Job.....	458
Управление цветом при выполнении заданий печати.....	458
Процесс печати в программе Lightroom	458
Настройки печати в операционной системе OS X.....	459
Настройки печати в операционной системе Windows.....	460
Элементы управления настройками печати.....	461
Печать	462
Режимы печати.....	463

Усиление резкости при печати	463
16-битная печать.....	464
Вывод в файл формата JPEG	464
Пользовательские профили печати.....	465
Настройка управления цветом при печати (OS X).....	466
Настройка управления цветом при печати (Windows)	467
Методы цветопередачи	468
Экранная цветопроба	469
Почему вы не всегда получаете то, что вы видите	469
Экранная цветопроба на практике.....	471
Сохранение пользовательской предустановки	476

9 Презентация вашей работы 478

Модуль Book	478
Создание новой книги.....	480
Панель Book Settings.....	480
Экспорт книги в PDF-документ.....	481
Панель Preview.....	482
Панель инструментов	482
Панель Auto Layout	482
Изменение предустановок макетов.....	482
Редактирование страниц книги.....	484
Редактирование обложки.....	487
Панель Page.....	488
Панель Guides	488
Панель Cell	489
Панель Caption.....	489
Панель Type	491
Элементы форматирования текста на панели Type	491
Инструмент Target adjustment	492
Выравнивание текста в ячейках.....	493
Панель Background	493
Публикация вашей книги.....	493
Модуль Slideshow	494
Редактирование слайда в области содержимого.....	496
Панель Layout.....	497
Панель Options	498
Панель Overlays	500
Создание персонального логотипа.....	501
Добавление пользовательского текста	502
Управление точками привязки	504
Панель Backdrop	506
Создание предустановки слайд-шоу.....	508
Панель Titles	512
Панель Playback.....	513
Предварительный просмотр и воспроизведение	514
Навигация по фотографиям слайд-шоу.....	515
Выбор фотографий для слайд-шоу.....	515
Панель Template Browser.....	515
Создание коллекции слайд-шоу.....	516
Экспорт слайд-шоу.....	516
Экспорт слайд-шоу в формате PDF.....	517
Экспорт слайд-шоу в формат JPEG	518
Экспорт слайд-шоу в видеофайл.....	518
Модуль Web.....	520
Панель Layout Style	522
HTML- и Flash-галереи в программе Lightroom	522
Макет HTML-галереи	523
Макет Flash-галереи	524
Галерея Airtight AutoViewer	525
Галерея Airtight PostcardViewer	526

Галерея Airtight SimpleViewer	527
Галереи сторонних разработчиков	528
Панель Site Info	529
Панель Color Palette.....	530
Выбор цветовой схемы	530
Панель Appearance	532
Настройки оформления HTML-галереи.....	532
Настройки оформления Flash-галереи.....	533
Настройки оформления галерей Airtight.....	536
Персональный логотип	536
Панель Image Info.....	536
Добавление заголовков и подписей.....	536
Изменение заголовка и подписи.....	537
Создание пользовательской текстовой предустановки	539
Панель Output Settings	541
Предварительный просмотр веб-галерей.....	541
Вид изображений в модулях Slideshow и Web	542
Цвета в модуле Slideshow.....	542
Цвета в модуле Web	542
Экспорт веб-галереи	542
Выгрузка веб-галереи	543
Управление выгрузками	547
Панель Template Browser.....	547
Создание веб-коллекции	548

10 Управление фотографиями в программе Lightroom..... 550

Работа с метаданными	550
Различные типы метаданных	551
Быстрый поиск изображений с использованием метаданных	552
Панель Metadata	555
Режимы панели Metadata	555
Элементы общих и EXIF-метаданных	557
Имя файла	557
Сопроводительные файлы	557
Имя копии	557
Статус метаданных	559
Кадрированные фотографии	560
Представление даты	560
Изменение даты/времени съемки.....	560
Модель камеры и серийный номер	561
EXIF-метаданные фотографа.....	561
Пользовательские метаданные.....	562
Предустановки метаданных	563
Редактирование и удаление предустановок метаданных	565
IPTC-метаданные	565
Расширенные метаданные IPTC	567
Эффективный способ добавления метаданных	567
Редактирование метаданных целевой фотографии.....	568
Веб-адреса и ссылки на адреса электронной почты.....	571
Авторские права	572
Панели Keywording и Keyword List	573
Три способа добавления новых ключевых слов	575
Сохранение приватных метаданных	575
Синонимы: скрытые ключевые слова	575
Применение и управление существующими ключевыми словами	577
Функция автоматического заполнения.....	577
Удаление ключевых слов	579

Иерархия ключевых слов.....	579
Фильтрация ключевых слов.....	580
Импорт и экспорт иерархий ключевых слов	580
Подразумеваемые ключевые слова.....	581
Предлагаемые ключевые слова.....	582
Наборы ключевых слов.....	583
Создание пользовательских наборов ключевых слов	584
Инструмент Painter.....	585
Фильтрация и поиск фотографий	587
Фильтрация фотографий в каталоге	588
Три способа с помощью выборки изображений.....	589
Фильтрация фото на панели фотоленты	590
Добавление папок в Избранное	591
Фильтрация отобранных фотографий	591
Правила фильтрации.....	591
Выделение фотографий согласно их статусу	591
Фильтрация по цвету метки.....	592
Фильтрация по виртуальным копиям и исходным изображениям.....	594
Фильтрация по подкаталогам.....	595
Создание отфильтрованных выделений изображений	596
Панель Filter	597
Обзор панели Filter	598
Текстовый поиск.....	598
Правила поиска	599
Сочетание правил поиска.....	600
Уточненный текстовый поиск.....	600
Поиск по атрибутам.....	601
Поиск по метаданным	601
Настройки интерфейса поиска по метаданным	602
Критерии поиска по метаданным	602
Поиск утерянных фотографий.....	604
Пользовательские критерии поиска	604
Поиск незаполненных полей	605
Пустой поиск.....	605
Расширенный поиск	607
Публикация фотографий.....	609
Сохранение и чтение метаданных.....	614
Сохранение метаданных в файл	616
Отслеживание изменений метаданных.....	616
Настройки чтения/записи XMP-данных	618
В чем же истина?	621
Синхронизация метаданных	622
Сортировка изображений	623
Режимы сортировки	624
Комплексная сортировка по текстовым описаниям	626
Геотегинг.....	627
GPS-устройства.....	627
Внедрение GPS-метаданных в фотоснимки.....	628
Обратная геолокация	629
Модуль Мар.....	629
Навигация.....	630
Панель Filter.....	631
Загрузка журналов GPS-трекинга	631
Соответствие фотографий записям журнала GPS-трекинга	632
Редактирование меток.....	634
Добавление геотегов к фотографиям вручную	635
Постоянная обратная геолокация	637
Экспорт файлов со скрытыми GPS-данными	637
Панель Saved Locations	637

Приложение	
Настройки и параметры	
программы Lightroom	640
Основные параметры	640
Экран заставки	640
Обновления	640
Настройки каталога	641
Настройки импорта	641
Звуковые оповещения и предупреждения	642
Настройка предустановок	642
Настройки фотокамеры	643
Расположение предустановок	643
Восстановление предустановок по умолчанию	644
Настройки внешней обработки	645
Настройки обработки файлов	645
Параметры импорта изображений в формате DNG	646
Преобразование и экспорт DNG-файлов	647
Настройки чтения метаданных	648
Настройки генерации имен файлов	648
Настройка кеша Camera Raw	649
Настройки кеша видео	649
Настройки интерфейса	649
Орнаменты панелей	649
Пользовательские орнаменты	651
Размер шрифта панели	651
Затемнение интерфейса	651
Фон	652
Ключевые слова	652
Настройки фотоленты	652
Дополнительные настройки интерфейса	653
Настройки и предустановки программы Lightroom	653
Файл настроек программы Lightroom	653
Доступ к сохраненным предустановкам	654
Тонкая настройка программы Lightroom	656
Хакинг программы Lightroom	657
Эскизы изображений в программе Lightroom	657
Рекомендуемые системные требования	658
Оперативная память	658
Видеокарта	659
Жесткие диски	659
RAID-массивы	660
RAID-массивы с чередованием	660
Зеркальные RAID-массивы	660
Зеркальные RAID-массивы с чередованием	661
RAID 5	661
Дисковый массив JBOD	661
Идеальная система	662

Введение

Работа над программой Adobe Photoshop Lightroom началась в конце 2003 года, когда небольшая группа сотрудников корпорации Adobe, возглавляемая Марком Хамбургом (Mark Hamburg), собралась в студии фотографа Джефа Шева (Jeff Schewe) в Чикаго, чтобы обсудить новый подход к редактированию снимков и управлению ими. Что потребуется для удовлетворения нужд фотографов, которые только начинали работать с цифровыми снимками? Точнее, как лучше всего помочь фотографам справиться с постоянно растущим количеством снимков? Вскоре после этого меня пригласили в группу тестеров альфа-версий, чтобы помочь определить, какой должна стать программа Lightroom (Shadowland¹, как ее тогда называли). Когда мы начали обсуждать наши библиотеки фотографий, стало совершенно ясно, зачем нужна была универсальная программа управления и редактирования снимков. На начальной стадии разработки Lightroom претерпел значительные изменения, пока команда пробовала различные способы работы с библиотеками фотографий, прежде чем была создана программа Lightroom в том виде, как вы видите ее сейчас.

Книга, которую вы держите в руках, представляет собой результат более чем восьмилетнего труда команды разработчиков программы Lightroom, в которой я принимал непосредственное участие. Изначально эта книга задумывалась как официальный учебный курс по пользованию программой Lightroom, предназначенный помочь вам извлечь максимум пользы из работы с программой. Когда я писал книгу, я думал как о профессиональных фотографах, так и о начинающих. Я попытался дать наиболее детальное описание программы. В то же время я постарался оставить достаточно места для разъяснения основных аспектов цифровой фотографии, таких как баланс цвета и экспозиция. Отзывы о предыдущих изданиях книги вдохновили меня. Похоже, для новичков освоить программу Lightroom и понять основы работы оказалось достаточно легко, в то время как профессионалы оценили детали, подробно описанные в книге. Должен признать, когда только начал работать над проектом, я и представить не мог, что получится книга в 700 страниц. Марк Хамбург недавно пошутил, что ему не удалось сделать программу Lightroom «совершенно простой», раз потребовалась такая большая книга, чтобы понять программу.

Много изменилось с тех пор, как была выпущена версия Lightroom 1.0. В результате не только книга получилась гораздо больше, мне приходилось переписывать все то, что было в первоначальном издании. И снова нужно было описать некоторые новые функции программы и изменения в технологической базе и операционной системе. Как обычно, я предлагаю прочесть книгу Adobe Photoshop Lightroom 4 по главам, начиная с первой «Введение в Photoshop Lightroom», где описывается процесс загрузки фотографий в программу Lightroom и обработки их с начала и до конца. Вы получите полное представление о возможностях Lightroom.

Функция каталога в программе Lightroom является основной. Поэтому я посвятил ей более 20 страниц в книге, чтобы подробно объяснить, как работать с модулем **Library**, включая процесс импорта снимков и управления ими при помощи ключевых слов и метаданных. Столько же страниц посвящено процессу обработки изображений и использования функций модуля **Develop**. В книге приведено несколько изображений, которые прекрасно демонстрируют, как вы можете раскрыть свой потенциал при помощи Lightroom.



www.thelightroombook.com

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

Данной книге посвящен сайт во Всемирной паутине, доступный по адресу www.thelighroombook.com. На нем содержится дополнительная информация в виде обучающих роликов, предустановок и PDF-файлов. Вдобавок ко всему на сайте опубликованы последние новости о новых функциях Lightroom. Наверняка многие читатели пожелают получить снимки из книги. Так как книга в основном нацелена на работу с Raw-файлами, я не мог обойти профессионалов, работающих в этом формате. Однако теперь есть возможность создавать изображения с низким разрешением в формате DNG. Это значит, теперь я могу загружать на веб-сайт книги изображения из книги, чтобы читатели могли их скачивать. Для упрощения процесса я создал единый файл каталога всего, что вам понадобится. Подробные инструкции по установке файла каталога после его загрузки также изложены на сайте.

Более того, я все еще так же одержим программой Lightroom, как и в начале проекта, и надеюсь, что книга вдохновит вас не меньше и поможет извлечь максимум пользы из программы.

Мартин Ивнинг, февраль 2012

Благодарности

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

Программа Adobe Lightroom – детище Марка Хамбурга, без которого книги не существовало бы. Мне также помогли многие инженеры из команды разработчиков Lightroom. Благодаря им я смог собрать необходимые технические знания для написания книги. В частности, я бы хотел выразить благодарность Томасу Кноллу (Thomas Knoll), Залману Штерну (Zalman Stern) и Эрику Чану (Eric Chan) (за работу над технологией Camera Raw), инженерам команды разработчиков Lightroom: Трою Гаулу (Troy Gaul), Мелиссе Гаулу (Melissa Gaul), Тиму Гоголину (Tim Gogolin), Сете Нарайянан (Seetha Narayanan), Эрику Скоутену (Eric Scouten), Кевину Тискоеттеру (Kevin Tieskoetter), Эндрю Рану (Andrew Rahn), Дэниэлу Туллу (Daniel Tull) и Филу Клевенджеру (Phil Clevenger) (за разработку интерфейса программы Lightroom) и Андрею Герасимчуку (Andrei Herasimchuck) (за работу над проектом на начальных этапах). Также хотелось бы поблагодарить менеджера производства Тома Хогарти (Tom Hogarty), IT-евангелиста, Брайна Онил Хьюгса (Bryan O'Neil Hughes) и Джулианну Кост (Julianne Kost), а также IT-евангелиста предыдущей версии программы Джорджа Жардина (George Jardine) за поддержку и помощь, оказанную мне в проекте. Особенно хотелось бы поблагодарить Йена Лайонса (Ian Lyons), технического редактора. Спасибо, Йен, за разъяснение всех технических моментов и предоставление уникальной информации. Также спасибо Шону Маккормаку (Sean McCormack), предоставившему свою оценку книги и помощь.

Несколько снимков были сделаны специально для этой книги. Благодарю моделей: Люси на обложках, Софию, Сильвию и Келли, Камиллу

Паскуччи за макияж, визажистов Терри Кальверта, Джеймса Пеарче и Натали Фостер, Харриет Коттерилл за предоставленные костюмы, Стюарта Вестона и Нила Сони за разрешение использовать их студии. Также Хэрри Даттона и Роба Кадмана за помощь лично мне. Большое спасибо Джеффу Шеву и Джорджу Жардину за фотографии и видео.

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

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

Введение в Adobe Photoshop Lightroom

Основные возможности программы Lightroom
на примере студийной работы фотографа

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

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

Что такое Adobe Photoshop Lightroom?

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

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

Просто о сложном

Одной из первоначальных целей создания Lightroom было упрощение работы, и с самого начала основополагающим принципом Lightroom

ПРИМЕЧАНИЕ

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

была «совершенная простота». Поэтому инструменты Lightroom разрабатывались с целью улучшить процессы обработки и управления снимками и максимально упростить работу пользователя с программой. Целью программы является обеспечение пользователей всеми необходимыми инструментами и освобождение их от сложной рутины. Мне кажется, в основном мы добились своей цели. В программе нет сложных диалоговых окон с настройками, и вам не нужно делать ничего особенного для настройки программы в начале работы. Например, в программе нет необходимости конфигурировать диалоговые окна настройки управления цветом, так как все настройки цвета задаются автоматически. Команде Lightroom в целом удалось достигнуть своей цели по упрощению сложных действий. Однако по мере развития программы основополагающие принципы подвергались пересмотру в пользу введения большего количества возможностей, новых функций и в случае с Lightroom версии 4 – новых модулей.

Модульный интерфейс

Программа Lightroom создавалась с нуля. Это позволило разработчикам, основываясь на их опыте работы с программой Photoshop, создать совершенно новую программу обработки изображений, удовлетворяющую всем современным требованиям. Lightroom состоит из индивидуальных, самостоятельных модулей, выстроенных вокруг ядра, включающего движки обработки и баз данных изображений (см. рис. 1.1). Каждый модуль предоставляет уникальный набор функций. В версии 4 программы таких модулей семь: **Library**, **Develop**, **Map**, **Book**, **Slideshow**, **Print** и **Web**. На рис. 1.1 показаны все модули Lightroom. Можно начать работу с загрузки снимков или видеозаписей в программу Lightroom как напрямую с Flash-накопителя камеры, так и с самой камеры (если эта функция поддерживается), с жесткого диска или импортировать файлы из другого каталога.

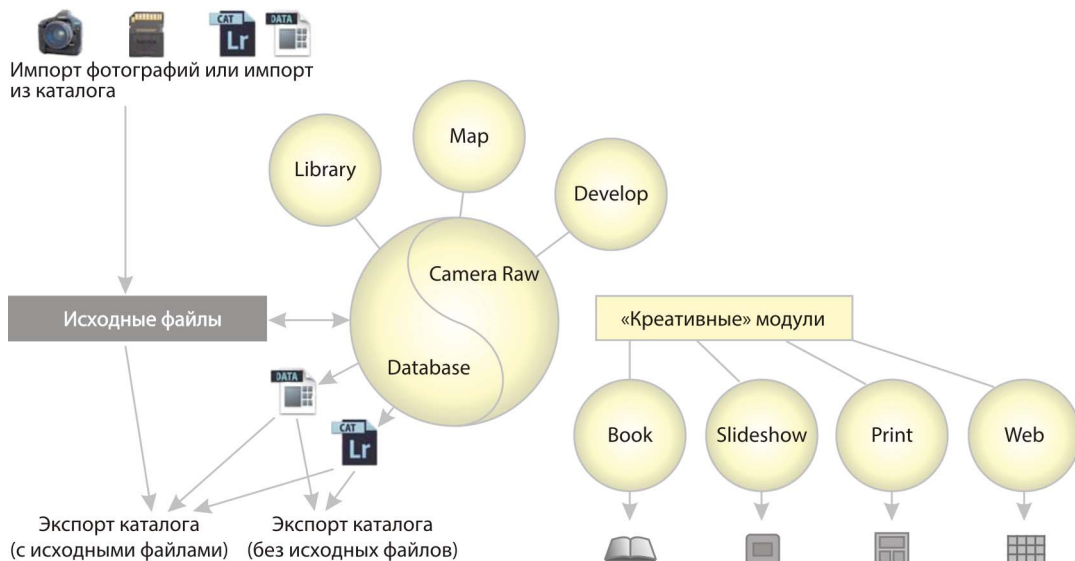


Рис. 1.1 Программа Lightroom состоит из системы модулей. В самом центре программы находятся движки обработки изображений и базы данных каталога изображений (Database). Программа Lightroom разработана таким образом, что у пользователя есть доступ к этим ключевым компонентам из любого модуля программы. Именно это обеспечивает скорость работы и универсальность программы

ПРИМЕЧАНИЕ

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

(**⌘+Alt+1**) перейти к модулю

Library

(**⌘+Alt+2**) перейти к модулю

Develop

(**⌘+Alt+3**) перейти к модулю **Map**

(**⌘+Alt+4**) перейти к модулю **Book**

(**⌘+Alt+5**) перейти к модулю

Slideshow

(**⌘+Alt+6**) перейти к модулю **Print**

(**⌘+Alt+7**) перейти к модулю **Web**

(**⌘+Alt+↑**) перейти к предыдущему модулю

Кроме того, нажатие клавиши

G приводит к открытию модуля

Library в режиме **Grid** (таблицы),

нажатие клавиши **E** приводит к открытию модуля **Library** в режиме

Compare (увеличения), а нажатие клавиши **D** открывает модуль **Develop**.

Далее по книге различия сочетаний клавиш и названий меню в операционных системах OS X и Windows приведены через слэш – например, **Lightroom/Edit** или **⌘+Alt+7/Ctrl+Alt+7**.

ПРИМЕЧАНИЕ

Безусловно, найдутся «эксперты», которые будут спорить, что программы обработки Raw-файлов, используемые ими, являются самыми эффективными. Я не буду оспаривать или отрицать качество либо потенциал других программ обработки Raw-файлов, таких как Capture One компании Phase One, а также сопутствующего программного обеспечения для цифровых камер. Кто я такой, чтобы отговаривать людей использовать полюбившиеся им программы, если они довольны получаемыми результатами? Но Adobe Camera Raw обладает некоторыми уникальными функциями, которых нет в других программах обработки Raw-файлов. Более того, работать с представленной в Lightroom технологией обработки изображений Camera Raw гораздо проще.

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

Возможности программы Lightroom

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

Без сомнения, скорость работы и качество изображений должны иметь наивысший приоритет. Для этого, начиная с версии 3, разработчики полностью пересмотрели структуру программы Lightroom и изменили процесс генерации и управления эскизами. В результате эскизы в режиме таблицы сохраняют четкость при прокрутке, а переход от одной папки к другой в рамках модуля **Library** происходит быстрее, чем обычно. Разработчики также устранили некоторые неполадки, из-за которых программа зависала при большом количестве запросов. Учитывая это, можно загружать больше изображений, а фотографии могут больше сниматься. Борьба за увеличение скорости работы и объема продолжается с использованием нового программного обеспечения, операционных систем и оборудования. Но на достаточно мощном компьютере программа Lightroom поможет вам справиться с большим количеством изображений.

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

Обработка файлов в Adobe Camera Raw

Если вы привыкли пользоваться приложением Camera Raw в программах Bridge или Photoshop, то некоторые элементы управления модуля **Develop** в программе Lightroom будут вам знакомы. Просто Lightroom использует движок Adobe Camera Raw (ACR), разработанный Томасом Кноллом, который вместе с братом Джоном Кноллом изначально создал его для программы Photoshop. С тех пор Camera Raw стала одним из лучших средств обработки изображений на рынке. Что касается данной версии программы, модуль Camera Raw поддерживает более 350 форматов Raw-файлов, включая форматы файлы практически всех зеркальных камер компаний Canon и Nikon. Недавно к Томасу присоединились Залман Штерн и Эрик Чен, внесшие огромный вклад в работу над модулем Camera Raw.

Управление цветом

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

Стоит отметить, что изменения, выполненные на панели **Develop**, обратимы и записываются как инструкции по редактированию изображения в основном каталоге (также могут храниться вместе с файлом изображения). Это значит, что один и тот же оригинальный файл изображения может редактироваться множество раз и выводиться или распечатываться в разных формах, без необходимости сохранения всех отредактированных копий оригинального изображения. Все версии изображения, созданные в Lightroom, также поддерживаются в программах Bridge и Photoshop. То же касается оценок (рейтингов) и других метаданных. Если вы измените метаданные в программе Lightroom и сохраните изменения в отдельный файл, то сможете прочесть его в программе Bridge. То же возможно и в обратном порядке. Например, вы добавите ключевые слова и пометите изображение в программе Bridge, эти изменения отобразятся в программе Lightroom и будут записаны в каталог. Но возникает вопрос: какие настройки тогда применять, если изменения были сделаны в разных программах. В таком случае Lightroom известит вас о проблеме и предложит сделать выбор.

Управление библиотекой снимков

Программа Lightroom была разработана для удовлетворения любых потребностей в работе со снимками всех типов фотографов. Работа с Lightroom начинается с выбора фотографий, которые вы хотите добавить в каталог. С этого момента процесс управления этими фотографиями мало отличается от работы с другими файловыми менеджерами. Большинство файловых менеджеров являются не чем иным, как декорированными и снабженными дополнительными функциями версией программы типа Finder (OS X) или Windows Explorer (Проводник), в которых можно просматривать содержимое жесткого диска компьютера или определенной папки на нем. Главным отличием Lightroom является то, что вы можете контролировать, какие именно файлы изображений и видео импортировать в каталог. Файлы можно загружать с карты памяти камеры, снимать напрямую с камеры (при помощи панели **Tethered Capture**) или копировать их из существующей папки на компьютере. Или можно указать Lightroom «добавить» фотографии в каталог путем импорта их из заданной папки. После импорта файлов в каталог все действия с ними в рамках программы (например, изменение имени файла или папки, удаление или перемещение файла) будут происходить и в операционной системе. При удалении файла вы сможете выбрать: удалить его только из каталога программы или же отправить в «Корзину» на компьютере. Работа с панелью **Folders** в программе Lightroom, таким образом, не отличается от работы с деревом папок в файловом менеджере. Но в программе Lightroom дерево папок на панели **Folders** отображает только те файлы, которые вы добавили в каталог программы, и ничего больше. Конечно, иерархический порядок расположения папок помогает, когда вы знаете, в каких папках какие ваши снимки хранятся. Но когда начинаешь работать с тысячами фотографий, скоро понимаешь, что иерархия папок не так уж удобна. Да, программа Lightroom может хранить все изображения в папках в иерархическом порядке, но управление изображениями в программе становится реально эффективным, когда вы применяете элементы управления на панели **Filter** для поиска фотографий в каталоге. Как только вы возьмете за правило присваивать ключевые слова всем импортируемым снимкам, вам станет гораздо проще и быстрее находить нужные фото.

Для чего нужен Photoshop?

На протяжении многих лет Photoshop доминировал как эталон редактирования цифровых изображений и постоянно изменялся, чтобы соответствовать требованиям множества своих пользователей, от графических дизайнеров и иллюстраторов до создателей спецэффектов, занятых в киноиндустрии. Хотя Photoshop – это очень мощный графический редактор с широким набором инструментов, удовлетворяющих требованиям каждого пользователя, это одновременно и очень сложная программа. Когда братья Томас и Джон Кнолл создали Photoshop, они не могли предположить, как будет развиваться их программа или что пользователи будут в ней делать. Еще меньше они могли предположить, какие требования создаст цифровая фотография. Photoshop был изначально задуман как программа для редактирования отдельных снимков в режиме реального времени (в противовес отсроченному процессу обработки изображений). Но по мере развития программы и появления новых функций первоначальная идея Photoshop подвергалась изменению.

Многие авторы книг по программе Photoshop любят писать о том, что они называют «простыми техниками Photoshop», но затем начинают описывать эти техники на целых восьми страницах. Прежде чем кто-то обидится на меня, должен признать, что и сам грешил этим, когда

ПРИМЕЧАНИЕ

При обработке изображений в программе Lightroom вы заметите, что не привязаны к работе только в ней, в отличие от некоторых других программ. Lightroom – достаточно гибкая программа, что позволяет вам одновременно работать с ней и с программой Bridge или другими файловыми менеджерами.

писал о программе Photoshop! Вдобавок ко всему существует множество противоречивых советов, таких как: «Не используйте команду **Convert to Grayscale** при преобразовании цветного снимка в черно-белый» или «Не используйте диалоговое окно **Brightness and Contrast** для изменения уровня яркости и контраста». Иногда просто невозможно избежать детального описания, иначе это приведет к еще большей неясности. Кроме того, некоторые функции, такие как диалоговое окно **Brightness and Contrast**, были доступны в программе Photoshop так долго, что было бы неправильно убирать их сейчас. В программе Lightroom нет таких проблем. Тут не нужно следовать множеству сложных условий, а элементы управления модуля **Develop** работают именно так, как вы ожидаете.

Так как программа Lightroom разрабатывалась с нуля, разработчики создали программу, не только подходящую под современные требования пользователей, но и способную предугадать их потребности в будущем. Например, коррекция изображений. При последовательной коррекции изображения в программе Photoshop вы постепенно ухудшаете изображение. С другой стороны, Lightroom позволяет выполнить столько коррекций изображения, сколько потребуется, однако программа применит их все как одну коррекцию, когда вы выберете обработку в Photoshop или экспорт в изображение с фиксированным числом пикселей.

Инструмент Adobe Camera Raw доступен в обеих программах, Bridge и Photoshop, и так же гибок, как и в Lightroom, но лишь до тех пор, пока вы не конвертируете Raw-файл в растровое изображение для обработки в Photoshop. В приложении Lightroom все изображения в каталоге сродни цифровым негативам. В каком бы формате они не были: Raw, PSD, TIFF или JPEG, – они сохраняются в нем на протяжении всей работы в Lightroom. Можно создавать слайд-шоу, веб-галереи или распечатывать изображения без изменения оригинальных файлов.

Интеграция Lightroom с Photoshop

Меня часто спрашивают, может ли Lightroom полностью заменить Photoshop. Я сомневаюсь, так как Photoshop всегда будет оставаться специальной программой для ретуширования отдельных изображений, создания фотокомпозиций и выполнения различных сложных действий, таких как конверсия цветов изображений в модель CMYK. Тем не менее Lightroom может использоваться для выполнения действий, которые раньше производились в программах Bridge и Photoshop. Возможности ретуширования фотографий в программе Lightroom настолько велики, что, как и я, вы сможете обрабатывать большинство изображений, пользуясь только ей. Более того, я бы сказал, что Lightroom – идеальное приложение для импорта новых изображений и создания удобной для поиска базы данных своих фотографий. После импорта фотографий в программу в ваших руках будут все необходимые инструменты для редактирования изображений, их группирования и переименования, а также выполнения работ любой сложности в модуле **Develop**. Когда вы будете готовы передать фотографии в Photoshop, выберите команду меню **Photo** ⇒ **Edit in Adobe Photoshop** или **File** ⇒ **Export** для экспорта копии оригинальных файлов.

СОВЕТ

Чтобы проверить, поддерживает ли программа Lightroom формат Raw вашей камеры, перейдите на сайт программы Adobe Photoshop www.adobe.com/products/photoshop/cameraRaw.html. Для камер, способных создавать снимки в формате Digital Negative (DNG), в Lightroom также осуществляется поддержка. Использование формата DNG предоставляет вам множество преимуществ: он представляет собой автономный формат Raw-файла, который может содержать измененные вне программы XMP-метаданные (не нужно создавать отдельные файлы .xmp), так как это еще и открытый стандарт формата, он может быть доступен и в будущем.

Что необходимо для работы

Программа Lightroom специально разрабатывалась для фотографов, занимающихся цифровой фотографией. С помощью Lightroom можно обрабатывать файлы форматов JPEG, TIFF, Raw и видеофайлы. Если ваша фотокамера позволяет делать снимки в формате Raw, то я настоятельно рекомендую снимать именно в этом формате, когда только возможно. На данный момент Lightroom поддерживает Raw-файлы более 350 различных типов.

Ниже описаны минимальные системные требования для работы с программой. Хотя Lightroom запустится на компьютере с минимальным объемом оперативной памяти, лучше, чтобы ее было как можно больше. Поэтому рекомендуется установить, по меньшей мере, 2 Гб оперативной памяти. Мощный процессор также будет только плюсом. Для установки и запуска программы Lightroom не нужно много пространства на жестком диске, но оно потребуется для обширного каталога, который вы создадите. Некоторые фотографы могут отснять до 10 Гб снимков и больше за один день. Если сохранять снимки в форматах TIFF или PSD, то потребность в свободном месте на жестком диске резко возрастет. Для более подробной информации об операционных системах и способах резервного копирования данных см. главу 3 и приложение. Ниже перечислены минимальные системные требования для операционных систем OS X и Windows. Обратите внимание, что Lightroom 4 больше не поддерживает работу в операционной системе Windows XP и 32-разрядных компьютерах Mac, но на компьютер под управлением операционной системы Windows можно установить 32- или 64-разрядную версию программы.

OS X

Многоядерный 64-разрядный процессор Intel
Операционная система OS X 10.6.8 и более поздняя
2 Гб оперативной памяти
1 Гб свободного пространства на жестком диске
Монитор с расширением не менее 1024×768 пикселей
Интернет-соединение (для таких модулей, как **Map**, требующих доступа в Интернет)
Привод DVD-дисков (для установки программы с DVD-диска)

WINDOWS

Процессор Intel Pentium IV или AMD Athlon 64
Операционная система Windows Vista или Windows 7 с пакетом обновлений 1 или Windows 8
2 Гб оперативной памяти
1 Гб свободного пространства на жестком диске
Монитор с расширением не менее 1024×768 пикселей
Интернет-соединение (для таких модулей, как **Map**, требующих доступа в Интернет)
Привод DVD-дисков (для установки программы с DVD-диска)

Установка программы Lightroom

Процесс установки программы Lightroom достаточно прост. Нужно всего лишь загрузить установочный файл или установить DVD-диск в привод и запустить программу установки. На рис. 1.2 показано диалоговое окно установки в операционной системе OS X, а на рис. 1.3 – в операционной системе Windows. Щелкните по кнопке **Continue/Next** и следуйте дальнейшим инструкциям. Далее потребуется указать каталог установки программы и дождаться завершения установки. При первом запуске программы Lightroom появится приглашение прочесть и согласиться с пунктами лицензионного соглашения и ввести серийный номер. Если ранее была установлена программа Lightroom версии 3 и обновляется существующий каталог файлов, то программа предложит провести проверку файлов на совместимость новой версии с текущим каталогом (см. раздел «Обновление файлов из ранее созданного каталога» далее в этой главе).

ПРИМЕЧАНИЕ

В соответствии с соглашением вы можете установить программу Adobe Photoshop Lightroom на основной компьютер и дополнительный, например ноутбук. Данный пункт соглашения существует, так как пользователи программ Adobe обычно работают на более чем одном компьютере. Также полезно знать, что один и тот же лицензионный ключ можно использовать для установки программы в операционной системе OS X и/или Windows. Не нужно покупать второй ключ в таком случае.

Рис. 1.2 Диалоговое окно установки программы Lightroom в операционной системе OS X



Рис. 1.3 Диалоговое окно установки программы Lightroom в операционной системе Windows Vista

