

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|-----------|
| Введение..... | 6 |
| Обновления книги о программе Lightroom..... | 7 |
| Благодарности..... | 8 |
| Предисловие от издательства..... | 30 |
| Предисловие..... | 31 |
| 1 Введение в Adobe Photoshop Lightroom..... | 33 |
| Что такое Lightroom?..... | 33 |
| Просто о сложном..... | 34 |
| Модульный интерфейс..... | 34 |
| Возможности программы Lightroom..... | 36 |
| Обработка файлов в Adobe Camera Raw..... | 38 |
| Управление цветом..... | 38 |
| Управление библиотекой изображений..... | 38 |
| Для чего нужен Photoshop?..... | 40 |
| Интеграция Lightroom с Photoshop..... | 41 |
| Истечение срока подписки..... | 42 |
| Что необходимо для работы..... | 42 |
| Установка программы Lightroom..... | 43 |
| Защита от ухода в спящий режим..... | 46 |
| Обновление ранее созданного каталога изображений..... | 46 |
| Первый запуск программы Lightroom..... | 47 |
| Основные настройки программы..... | 47 |
| Настройки производительности..... | 52 |
| Совместимые видеокарты..... | 54 |
| Использование смарт-превью при обработке фотографий..... | 55 |
| Настройки синхронизации для мобильной версии Lightroom..... | 55 |
| Панель History..... | 57 |
| Персонализация логотипа и интерфейса..... | 58 |
| Получение помощи..... | 60 |
| Интерфейс программы Lightroom..... | 61 |
| Работа с книгой..... | 64 |
| 2 Импорт фотографий..... | 67 |
| Диалоговое окно Import..... | 68 |
| Выбор режима импорта..... | 70 |

| | |
|--|-----|
| Преимущества формата DNG | 71 |
| Конвертация изображения в формат DNG после импорта | 72 |
| Превью импортируемых изображений и изображений в модуле Library | 73 |
| Настройки импорта | 74 |
| Импорт файлов с карты памяти | 75 |
| Вкладка Activity Center | 79 |
| Панель Source | 81 |
| Область содержимого | 83 |
| Сортировка файлов в области содержимого | 84 |
| Панель File Handling | 87 |
| Создание смарт-превью | 87 |
| Предполагаемые дубликаты | 88 |
| Добавление в коллекцию | 88 |
| Превью, сгенерированные камерой | 88 |
| Совместимость форматов файлов | 89 |
| Причины, по которым файлы не удается импортировать | 91 |
| Резервное копирование импортируемых файлов | 91 |
| Снимки в формате raw + JPEG | 92 |
| Панель File Renaming | 93 |
| Отложенное переименование снимков в каталоге | 95 |
| Панель Apply During Import | 96 |
| Панель Destination | 98 |
| Рекомендации по хранению импортированных снимков | 99 |
| Импорт в целевую папку | 100 |
| Раскрывающийся список Import Presets | 101 |
| Импорт видеофайлов | 101 |
| Добавление снимков в каталог | 103 |
| Импорт снимков методом перетаскивания | 104 |
| Импорт фотографий из другого приложения | 105 |
| Автоматический импорт | 107 |
| Импорт снимков напрямую с камеры | 108 |
| Подключение фотокамеры к компьютеру | 109 |
| Съемка на привязи в программе Lightroom | 110 |
| Альтернативные варианты съемки на привязи | 111 |

3 Модуль Library 117

| | |
|---------------------------------|-----|
| О каталогах Lightroom | 118 |
|---------------------------------|-----|

| | |
|---|-----|
| Создание резервной копии файла каталога | 120 |
| Стратегии создания резервных копий | 123 |
| Программное обеспечение для создания резервных копий. | 123 |
| Приложение Time Machine и каталог Lightroom. | 124 |
| Повреждение каталога | 124 |
| Восстановление и синхронизация каталога | 125 |
| Создание и открытие каталогов. | 126 |
| Создание нового каталога | 127 |
| Открытие существующего каталога | 127 |
| Интерфейс модуля Library | 128 |
| Упрощение интерфейса | 131 |
| Панель Navigator | 131 |
| Панель Catalog | 131 |
| Панель инструментов модуля Library. | 132 |
| Панель Folders. | 133 |
| Корневые папки и подпапки | 133 |
| Отображение фотографий в подпапках | 135 |
| Поиск папок средствами операционной системы. | 136 |
| Связь между панелью Folders и папками операционной системы. | 138 |
| Поддержка связи между папками | 139 |
| Поддержка связи между томами | 139 |
| Управление папками и коллекциями | 140 |
| Поиск по папкам на панели Folders | 140 |
| Добавление папок в избранное | 140 |
| Добавление цветowych меток. | 141 |
| Синхронизация папок | 142 |
| Поиск ссылок на папки из каталога | 144 |
| Организация папок | 146 |
| Панель Filter | 149 |
| Приемы работы в модуле Library | 149 |
| Просмотр фотографий в режиме таблицы. | 150 |
| Навигация в режиме таблицы. | 152 |
| Работа в режиме увеличения | 154 |
| Обновление увеличенных превью в модуле Library. | 154 |
| Настройки режима увеличения | 155 |
| Распознавание лиц | 157 |
| Работа с фотографиями в режимах таблицы и увеличения | 158 |

| | |
|--|-----|
| Навигация в режиме увеличения | 160 |
| Уровни масштабирования фотографии в режиме увеличения | 161 |
| Сочетания клавиш в режиме увеличения | 162 |
| Меню Loupe Overlay | 162 |
| Сетка и направляющие | 163 |
| Наложение изображений | 165 |
| Применение функции Layout Overlay | 166 |
| Превью и производительность | 167 |
| Диалоговое окно Import Photos и настройки создания превью | 167 |
| Принцип создания превью в программе Lightroom | 169 |
| Сравнение встроенных и сгенерированных превью | 170 |
| Отсутствующие превью | 171 |
| Размер и качество превью | 171 |
| Работа в режиме обзора | 172 |
| Работа в режиме сравнения | 174 |
| Режим сравнения в действии | 176 |
| Навигация с помощью ленты кадров | 178 |
| Работа с двумя мониторами | 181 |
| Эффективные приемы работы с двумя мониторами | 183 |
| Ранжирование снимков с помощью флагов | 185 |
| Уточнение выборки | 186 |
| Ранжирование снимков с помощью звезд | 188 |
| Ранжирование снимков с помощью цветowych меток | 190 |
| Наборы цветowych меток | 191 |
| Другие способы использования цветowych меток | 192 |
| Группировка фотографий по стопкам | 193 |
| Автоматическое распределение по стопкам | 194 |
| Выделение изображений | 195 |
| Быстрые коллекции | 196 |
| Коллекции | 198 |
| Коллекции разных модулей | 200 |
| Значки коллекций | 202 |
| Работа с коллекциями | 202 |
| Изменение коллекций | 203 |
| Целевая коллекция | 204 |
| Наборы коллекций | 205 |
| Смарт-коллекции | 206 |
| Создание коллекций из папок | 207 |

| | |
|---|------------|
| Создание коллекций на основе метаданных геолокации в модуле Map | 208 |
| Отображение отредактированных фотографий в модуле Library | 209 |
| Создание смарт-коллекций на основе внесенных изменений | 209 |
| Исключение и удаление фотографий | 210 |
| Экспорт каталогов | 212 |
| Экспорт с негативами | 212 |
| Добавление смарт-превью | 214 |
| Добавление превью | 214 |
| Экспорт без негативов | 215 |
| Открытие и импорт каталогов | 215 |
| Управление новыми и существующими фотографиями | 216 |
| Управление дубликатами | 216 |
| Ограничения при исключении негативов | 217 |
| Резюме по экспорту и импорту | 217 |
| Работа со смарт-превью | 218 |
| Создание смарт-превью | 219 |
| Перемещение каталога между компьютерами .. | 220 |
| | |
| 4 Обработка фотографий в модуле Develop | 225 |
| Интеллектуальная обработка изображений | 226 |
| Обеспечение точности цветопередачи | 227 |
| Выбор монитора | 228 |
| Калибровка и профилирование монитора | 228 |
| Точка белого и гамма | 229 |
| Сопоставление баланса белого | 229 |
| Калибровка и профилирование | 230 |
| Версии обработки | 234 |
| Обновление до версии 5 | 235 |
| Конфликт версий обработки | 236 |
| Совместимость с Camera Raw | 236 |
| Редактирование СМΥК-изображений в модуле Develop | 237 |
| | |
| Интерфейс модуля Develop | 238 |
| Режимы просмотра модуля Develop | 240 |
| Кадрирование в модуле Develop | 240 |
| Кадрирование с вращением | 241 |
| Ограничение области кадрирования | 244 |
| Автовыравнивание | 245 |

| | |
|--|-----|
| Кадрирование с сохранением соотношения сторон | 246 |
| Перетаскивание области кадрирования | 247 |
| Режимы направляющих кадрирования | 248 |
| Отмена кадрирования | 249 |
| Меню Tool Overlay | 249 |
| Команды меню Tool Overlay | 249 |
| Кадрирование с помощью панели Quick Develop | 250 |
| Панель Basic | 251 |
| Инструмент White Balance | 252 |
| Коррекция баланса белого | 254 |
| Творческая настройка баланса белого | 255 |
| Баланс белого и локальные коррекции | 256 |
| Независимые автоматические настройки баланса белого | 258 |
| Профили | 259 |
| О профилях | 259 |
| Профили Adobe Raw | 260 |
| Профили Camera Matching | 261 |
| Устаревшие и пользовательские профили | 263 |
| Расширенные профили | 264 |
| Черно-белые профили | 265 |
| Настройка интенсивности профиля | 266 |
| Панель Profile Browser | 267 |
| Избранные профили | 268 |
| Управление профилями | 268 |
| Панель Calibration | 269 |
| Настройка тона с помощью панели Basic | 270 |
| Экспозиция | 270 |
| Контраст | 271 |
| Светá и тени | 272 |
| Белые и черные тона | 273 |
| Автоматическая настройка белых и черных тонов | 273 |
| Автоматическая тональная коррекция | 275 |
| Основные настройки панели Basic | 278 |
| Панель Histogram | 281 |
| Коррекция изображения с помощью панели Histogram | 283 |
| Навигация по панели Basic с помощью клавиатуры | 285 |
| Коррекция переэкспонированного изображения | 286 |
| Коррекция недоэкспонированной фотографии | 288 |

| | |
|--|-----|
| Согласование экспозиций выделенных снимков | 291 |
| Усечение светов и настройки экспозиции | 293 |
| Усечение теней. | 294 |
| Создание HDR-изображений путем слияния фотографий | 295 |
| Функции режима Deghost Amount. | 297 |
| Создание панорам с помощью Panorama Photo Merge . . . | 300 |
| Параметры панорамной проекции | 301 |
| Параметр Boundary Warp | 304 |
| Улучшения в работе параметра Panorama Photo Merge | 304 |
| Создание панорамных HDR-изображений | 305 |
| Параметр Clarity | 307 |
| Преимущества инструмента Clarity. | 308 |
| Недостатки инструмента Clarity | 309 |
| Параметр Dehaze | 310 |
| Предназначение параметра Dehaze | 311 |
| Применение параметра Dehaze в качестве локальной настройки. | 311 |
| Недостатки параметра Dehaze | 311 |
| Параметры Vibrance и Saturation | 313 |
| Цветокоррекция с помощью панели Quick Develop . . . | 315 |
| Конфликт версий обработки. | 317 |
| Элементы управления тональностью и цветом . . . | 317 |
| Пример обработки изображения с помощью панели Quick Develop | 318 |
| Обработка видеофайлов на панели Quick Develop . . . | 321 |
| Обработка видеофайлов в режиме увеличения . . . | 322 |
| Панель Tone Curve | 326 |
| Режим редактирования Point Curve. | 329 |
| Кривые RGB | 332 |
| Зоны действия Tone Curve. | 334 |
| Сочетание настроек панелей Basic и Tone Curve | 336 |
| Раздельные точки управления тональным диапазоном | 340 |
| Изменение настроек кривой для улучшения контраста | 341 |
| Панель HSL/Color | 342 |
| Выборочное затемнение цвета | 345 |
| Фальсификация цвета | 346 |
| Панель HSL как средство уменьшения усечения гаммы | 347 |
| Панель Lens Corrections: режим Profile. | 349 |

| | |
|--|-----|
| Использование профилей объективов | 349 |
| Создание и использование пользовательских профилей объектива | 350 |
| Коррекция с помощью профилей объективов на практике | 351 |
| Накамерная коррекция объектива | 353 |
| Удаление хроматических аберраций | 354 |
| Панель Lens Corrections: режим Manual | 356 |
| Параметр Defringe. | 356 |
| Применение параметра Defringe. | 357 |
| Инструмент Eyedropper | 358 |
| Удаление аберраций по всему изображению. | 359 |
| Удаление аберраций в отдельной области изображения | 362 |
| Настройки виньетирования | 363 |
| Панель Transform. | 364 |
| Инструмент Upright | 364 |
| Как действует параметр Upright | 366 |
| Коррекция перспективы и прозрачности | 366 |
| Протокол работы с параметром Upright | 367 |
| Синхронизация настроек параметра Upright. | 367 |
| Параметр Guided Upright. | 371 |
| Элементы управления на панели Transform. | 374 |
| Панель Effects. | 375 |
| Инструмент Post-Crop Vignetting. | 375 |
| Настройки инструмента Post-Crop Vignetting | 377 |
| Сравнение изображений | 380 |
| Сравнение фотографий до и после обработки | 380 |
| Управление превью в режиме Before/After | 382 |
| Сравнение с референтным изображением | 387 |
| Ретуширование изображений. | 389 |
| Инструмент Spot Removal | 390 |
| Выявление пятен. | 392 |
| Создание областей ретуширования произвольной формы. | 394 |
| Пример ретуширования с помощью кисти. | 396 |
| Изменение круглых и произвольных областей ретуширования | 398 |
| Параметр Tool Overlay | 399 |
| Отмена ретуширования и удаление кругов | 399 |
| Интеллектуальный алгоритм | 399 |
| Растушевка кисти Spot Removal | 400 |
| Синхронизация точечной коррекции | 400 |

| | |
|---|-----|
| Синхронизация настроек инструмента Spot Removal | 401 |
| Функция Auto Sync | 402 |
| Инструмент Red Eye Correction | 403 |
| Удаление красных глаз у животных | 406 |
| Локальные коррекции | 407 |
| Начальные настройки кисти Adjustment Brush | 407 |
| Настройка мазков кисти Adjustment Brush | 409 |
| Сохранение эффектов кисти | 410 |
| Локальные настройки и позиционирование кисти | 410 |
| Настройка экспозиции с помощью инструмента Adjustment Brush | 411 |
| Автоматическая маска | 411 |
| Предварительный просмотр области действия кисти | 414 |
| Ретушь с использованием отрицательного значения четкости | 414 |
| Раскрашивание вручную с помощью эффекта Color | 416 |
| Локальная настройка цветовой температуры | 418 |
| Локальная настройка теней | 420 |
| Локальная настройка параметров Clarity и Sharpness | 422 |
| Инструмент Graduated Filter | 424 |
| Использование кисти при работе с Graduated Filter | 426 |
| Инструмент Radial Filter | 429 |
| Регулирование резкости краев изображения с помощью инструмента Radial Filter | 431 |
| Добавление бликов | 432 |
| Наложение маски по цвету | 434 |
| Наложение маски по яркости | 437 |
| Наложение маски по глубине резкости | 441 |
| Панель History | 444 |
| Панель Snapshots | 446 |
| Синхронизация снимков состояния | 448 |
| Упрощение рабочего процесса | 450 |
| Создание виртуальных копий | 450 |
| Назначение виртуальной копии оригинальным файлом | 451 |
| Синхронизация настроек обработки | 453 |
| Автосинхронизация | 454 |
| Копирование и вставка настроек обработки | 455 |

| | |
|---|-----|
| Применение настроек обработки предыдущей фотографии | 456 |
| Совместимость Lightroom и Camera Raw | 458 |
| Просмотр результатов обработки Camera Raw в программе Lightroom | 458 |
| Просмотр результатов обработки Lightroom в приложении Camera Raw | 459 |
| Поддержка при синхронизации результатов обработки в программе Lightroom | 459 |
| Синхронизация программы Lightroom с приложением Camera Raw | 461 |
| Сохранение настроек модуля Develop в виде пресета | 463 |
| Обновление старых пресетов | 465 |
| Управление пресетами | 465 |
| Автоматическая настройка пресетов | 466 |
| Создание нового пресета обработки | 467 |
| Советы по созданию пресетов обработки | 468 |
| Принципы работы пресетов | 469 |
| Как предотвратить неудачное смешивание пресетов | 470 |
| Создание дефолтных пресетов для камеры | 475 |
| Конвертация в черно-белую гамму | 479 |

5 Искусство черно-белой фотографии 479

| | |
|--|-----|
| Настройки конвертации в черно-белую гамму | 482 |
| Как не следует конвертировать | 482 |
| Настройка параметра Temperature | 484 |
| Черно-белые профили | 486 |
| Настройка черно-белого изображения вручную | 488 |
| Инфракрасный эффект на черно-белой фотографии | 492 |
| Тонкая настройка черно-белых изображений | 495 |
| Панель Split Toning | 495 |
| Тонирование цветной фотографии | 497 |
| Обесцвечивание изображений | 498 |
| Тонкости метода конвертации в черно-белую гамму с помощью панели HSL | 499 |
| Настройки на панели Camera Calibration | 500 |
| Усиление резкости снимка | 503 |

6 Усиление резкости и подавление шума ... 503

| | |
|--|-----|
| Улучшенная обработка raw-изображений в программе Lightroom | 506 |
|--|-----|

| | |
|--|-----|
| Усиление резкости на выходе | 507 |
| Настройки по умолчанию на панели Detail | 507 |
| Пресеты усиления резкости | 508 |
| Усиление резкости портретов | 508 |
| Усиление резкости пейзажей | 509 |
| Пример обработки изображения для усиления резкости | 510 |
| Оценка при масштабе 1:1 | 511 |
| Усиление резкости на основе информации о яркости изображения | 512 |
| Инструменты усиления резкости | 512 |
| Ползунковый регулятор Amount | 513 |
| Ползунковый регулятор Radius | 515 |
| Модифицирующие элементы управления | 516 |
| Ползунковый регулятор Detail | 516 |
| Интерпретация результатов усиления резкости на превью в оттенках серого | 519 |
| Ползунковый регулятор Masking | 520 |
| Режим предварительного просмотра параметра Masking | 520 |
| Применение пользовательских настроек усиления резкости | 522 |
| Креативное усиление резкости с помощью корректирующих инструментов | 524 |
| Локальное размытие | 526 |
| Подавление шума | 528 |
| Подавление яркостного шума | 530 |
| Подавление цветового шума | 531 |
| Советы по подавлению шума | 531 |
| Коррекция цветового шума | 532 |
| Ползунковый регулятор Color Smoothness | 533 |
| Выборочное подавление шума | 535 |
| Выборочная коррекция муара | 537 |
| Удаление муара на не-raw-фотографиях | 539 |

7 Экспорт файлов из программы Lightroom 541

| | |
|--|-----|
| Открытие изображений в программе Photoshop | 542 |
| Редактирование фотографий во внешнем редакторе | 542 |
| Редактирование в программе Adobe Photoshop | 543 |
| Редактирование в других графических редакторах | 545 |
| Открытие изображений не в формате raw в графическом редакторе | 548 |

| | |
|---|-----|
| Создание дополнительных пресетов для внешнего редактора | 549 |
| Шаблоны имен файлов, предназначенных для внешней обработки. | 549 |
| Формат файла и прочие параметры. | 550 |
| Совместимость с программой Camera Raw. | 551 |
| Пример обработки изображения во внешнем редакторе. | 553 |
| Из Lightroom в Photoshop и обратно. | 555 |
| Расширенные возможности редактирования в программе Photoshop | 560 |
| Связывание фотографий Lightroom как смарт-объектов. | 564 |
| Экспорт из программы Lightroom | 566 |
| Пресеты экспорта. | 566 |
| Размещение экспортированных файлов. | 566 |
| Экспорт в исходную папку | 567 |
| Присваивание имен файлам. | 570 |
| Настройки файлов. | 570 |
| Настройки размера изображения при экспорте в формате DNG. | 573 |
| Размер изображения | 574 |
| Интерполяция изображений. | 575 |
| Повышение резкости изображения при экспорте | 576 |
| Метаданные | 577 |
| Водяные знаки | 578 |
| Создание водяных знаков. | 579 |
| Постобработка | 581 |
| Добавление операций экспорта в программе Lightroom. | 582 |
| Экспорт изображений из каталога на CD- или DVD-диски | 586 |
| Экспорт изображений из каталога в виде вложений электронной почты | 588 |
| Сторонние программные модули для экспорта | 591 |
| Экспорт видеофайлов | 592 |

8 Печать фотографий 595

| | |
|--|-----|
| Модуль Print | 597 |
| Панель Layout Style | 598 |
| Панель Image Settings | 599 |
| Панель Layout | 599 |
| Настройки полей и ячеек страницы | 601 |

| | |
|--|-----|
| Панель Guides | 603 |
| Печать нескольких изображений на одном листе | 603 |
| Панель Page | 606 |
| Добавление рамки к фотографии | 608 |
| Настройки страницы | 611 |
| Информация о фотографии | 613 |
| Макет Picture Package | 614 |
| Панель Image Settings | 615 |
| Панель Rulers, Grid & Guides | 615 |
| Панель Cells | 615 |
| Макет Custom Package | 617 |
| Панель Page в режимах Picture Package и Custom Package | 618 |
| Диалоговое окно Page Setup/Print Setup | 619 |
| Разрешение печати | 621 |
| Панель Print Job | 622 |
| Управление цветом с помощью панели Print Job | 622 |
| Процесс печати в программе Lightroom | 622 |
| Настройки печати в операционной системе macOS | 623 |
| Настройки печати в операционной системе Windows | 625 |
| Профили принтера | 626 |
| Группа элементов управления Print Adjustment | 627 |
| Печать | 627 |
| Режимы печати | 629 |
| Усиление резкости при печати | 629 |
| 16-битная печать | 630 |
| Печать в файл формата JPEG | 631 |
| Пользовательские профили печати | 632 |
| Настройка режима Managed by Lightroom (macOS) | 634 |
| Настройка режима Managed by Lightroom (Windows) | 636 |
| Методы цветопередачи | 637 |
| Экранная цветопроба | 639 |
| Почему вы не всегда получаете то, что видите | 639 |
| Экранная цветопроба на практике | 643 |
| Просмотр изображения до и после цветопробы | 645 |
| Настройки просмотра изображения до цветопробы | 649 |
| Сохранение пользовательского шаблона | 650 |
| Модуль Book | 653 |

9 Презентация вашего портфолио653

| | |
|---|-----|
| Создание новой книги | 655 |
| Панель Book Settings | 657 |
| Экспорт книги в PDF-документ или JPEG-файл | 658 |
| Панель Preview | 659 |
| Панель инструментов | 659 |
| Панель Auto Layout | 660 |
| Изменение пресетов Auto Layout | 660 |
| Редактирование страниц книги | 662 |
| Редактирование обложки книги | 665 |
| Панель Page | 667 |
| Добавление макетов страниц в избранное | 668 |
| Сохранение пользовательских макетов страниц | 668 |
| Панель Guides | 669 |
| Панель Cell | 670 |
| Настройка ячеек макета страницы | 671 |
| Панель Text | 673 |
| Верстка текстовых блоков | 674 |
| Функция Auto Text | 674 |
| Панель Type | 676 |
| Элементы форматирования текста на панели Type | 677 |
| Инструмент Target adjustment | 679 |
| Выравнивание текста в блоках | 680 |
| Панель Background | 680 |
| Публикация вашей книги | 680 |
| Приостановка и возобновление загрузки книги в Blurb | 682 |
| Модуль Slideshow | 682 |
| Редактор слайдов Slide Editor | 685 |
| Панель Layout | 686 |
| Панель Options | 687 |
| Панель Overlays | 689 |
| Создание персонального логотипа | 690 |
| Добавление пользовательского текста на изображение | 691 |
| Панель Backdrop | 695 |
| Панель Titles | 697 |
| Панель Music | 698 |
| Панель Playback | 699 |
| Панорамирование и масштабирование | 700 |

| | |
|--|-----|
| Ручной режим | 701 |
| Параметры Playback и Quality | 701 |
| Предварительный просмотр и воспроизведение | 701 |
| Навигация по фотографиям слайд-шоу | 702 |
| Импровизированные слайд-шоу | 702 |
| Выбор фотографий для слайд-шоу | 702 |
| Панель Template Browser | 703 |
| Создание коллекции слайд-шоу | 704 |
| Экспорт слайд-шоу | 704 |
| Экспорт слайд-шоу в формате PDF | 705 |
| Экспорт слайд-шоу в формат JPEG | 706 |
| Экспорт слайд-шоу в видеофайл | 707 |
| Экспорт тайлмап-видео | 708 |
| Лицензирование звукового сопровождения | 709 |

10 Управление фотографиями в программе Lightroom 711

| | |
|---|-----|
| Работа с метаданными | 712 |
| Различные типы метаданных | 713 |
| Быстрый поиск изображений с использованием метаданных | 715 |
| Панель Metadata | 717 |
| Режимы просмотра на панели Metadata | 718 |
| Элементы общих и EXIF-метаданных | 722 |
| Имя файла | 722 |
| Сопроводительные файлы | 722 |
| Имя копии | 722 |
| Статус метаданных | 723 |
| Кадрированные фотографии | 724 |
| Представление даты | 724 |
| Изменение даты/времени съемки | 725 |
| Модель камеры и серийный номер | 726 |
| EXIF-метаданные фотографа | 727 |
| Пользовательские метаданные | 728 |
| Пресеты метаданных | 729 |
| Редактирование и удаление пресетов метаданных | 731 |
| IPTC-метаданные | 731 |
| Расширенные метаданные IPTC | 735 |
| Более эффективный способ добавления метаданных | 735 |

| | |
|---|-----|
| Редактирование метаданных выделенных фотографий | 737 |
| Веб-адреса и ссылки на адреса электронной почты | 739 |
| Авторские права | 739 |
| Панели Keywording и Keyword List | 741 |
| Защита метаданных | 744 |
| Синонимы: скрытые ключевые слова | 745 |
| Добавление и управление ключевыми словами | 747 |
| Функция автоматического заполнения | 749 |
| Удаление ключевых слов | 749 |
| Иерархия ключевых слов | 750 |
| Фильтрация ключевых слов | 752 |
| Импорт и экспорт иерархий ключевых слов | 752 |
| Подразумеваемые ключевые слова | 753 |
| Предлагаемые ключевые слова | 754 |
| Наборы ключевых слов | 755 |
| Создание пользовательских наборов ключевых слов | 757 |
| Инструмент Painter | 758 |
| Режим просмотра People | 759 |
| Переидентификация лиц | 761 |
| Отображение областей лица | 767 |
| Режим Single Person | 768 |
| Разворачивание/сворачивание стопок | 768 |
| Панель инструментов в режиме People | 769 |
| Персональные ключевые слова | 769 |
| Экспорт персональных ключевых слов | 772 |
| Фильтрация и поиск фотографий | 772 |
| Фильтрация фотографий в каталоге | 772 |
| Три способа выборки изображений | 774 |
| Фильтрация фото на панели ленты кадров | 775 |
| Добавление папок в Избранное | 777 |
| Выборка фотографий по флагу | 777 |
| Выборка отредактированных фотографий | 777 |
| Выборка фотографий по рейтингу | 777 |
| Выделение выбранных фотографий на ленте кадров | 778 |
| Выборка фотографий по цвету метки | 778 |
| Выборка фотографий по виртуальным и мастер-копиям | 780 |
| Фильтрация по подкаталогам | 781 |

| | |
|---|-----|
| Создание отфильтрованных выборок изображений . . . | 783 |
| Панель Filter | 784 |
| Обзор панели Filter | 786 |
| Текстовый поиск | 786 |
| Правила поиска | 787 |
| Сочетание правил поиска | 788 |
| Уточненный текстовый поиск | 789 |
| Поиск по атрибутам | 790 |
| Поиск по метаданным | 790 |
| Настройки поиска по метаданным | 791 |
| Критерии поиска по метаданным. | 792 |
| Поиск утерянных фотографий | 794 |
| Пользовательские критерии поиска | 795 |
| Поиск незаполненных полей | 796 |
| Расширенный поиск. | 796 |
| Публикация фотографий с помощью Lightroom. | 798 |
| Сохранение и чтение метаданных. | 802 |
| Сохранение метаданных в файл | 805 |
| Отслеживание изменений метаданных | 807 |
| Настройки чтения/записи XMP-данных. | 809 |
| В чем же истина? | 814 |
| Синхронизация метаданных | 814 |
| Сортировка изображений | 815 |
| Режимы сортировки | 817 |
| Сортировка по цветовым меткам | 817 |
| Геометки | 818 |
| GPS-устройства | 819 |
| Внедрение GPS-метаданных в фотоснимки | 820 |
| Обратная геолокация | 821 |
| Модуль Мар | 822 |
| Навигация. | 824 |
| Панель Filter | 824 |
| Загрузка журналов GPS-трекинга | 825 |
| Редактирование меток. | 827 |
| Сопоставление фотографий записям журнала GPS-трекинга. | 827 |
| Добавление меток геопозиции в фотографии вручную. | 830 |
| Панель Saved Locations. | 833 |
| Экспорт файлов со скрытыми GPS-данными | 834 |
| Фильтрация фотографий с метками геопозиции. | 835 |

11 Lightroom CC и мобильные устройства 837

| | |
|---|-----|
| Рабочий процесс в Lightroom CC и ее мобильной версии . . . | 838 |
| Возможности и ограничения программы Lightroom CC и ее мобильной версии | 841 |
| Программа Lightroom CC для Apple TV | 842 |
| Настройка программы Lightroom CC и ее мобильной версии | 843 |
| Как синхронизируются обработки изображений в Lightroom CC | 847 |
| Где хранятся фотографии в программе Lightroom CC и ее мобильной версии | 847 |
| Создание синхронизируемых коллекций в программе Lightroom Classic CC | 849 |
| Работа в Lightroom CC для мобильных устройств | 851 |
| Режим одного изображения | 854 |
| Команды меню Settings | 858 |
| Управление пресетами | 858 |
| Настройки мобильной версии программы Lightroom CC | 861 |
| Настройки альбома/папки | 862 |
| Добавление фотографий непосредственно с устройства | 862 |
| Получение изображений с камеры в мобильной версии программы Lightroom CC | 863 |
| Режимы HDR и Long Exposure | 864 |
| Подсказки для пользователя | 865 |
| Общий доступ | 865 |
| Создание водяных знаков в программе Lightroom CC для iOS | 866 |
| Поиск в мобильной версии программы Lightroom CC . . . | 867 |
| Веб-версия программы Lightroom CC | 868 |
| Работа в веб-версии программы Lightroom CC | 871 |
| Поиск изображений | 873 |
| Режим просмотра одного изображения | 873 |
| Параметры отображения | 875 |
| Режим Review | 877 |
| Инструменты Refine Search | 878 |
| Загрузка изображений в веб-версии программы Lightroom CC | 878 |
| Управление фотографиями в веб-версии программы Lightroom CC | 880 |
| Настольная версия программы Lightroom CC | 882 |
| Миграция из версии Lightroom Classic CC | 884 |
| Интерфейс программы Lightroom CC | 887 |

| | |
|--|-----|
| Помощь и советы в программе Lightroom CC | 889 |
| Импортирование файлов в программе Lightroom CC . . . | 889 |
| Редактирование фотографий в Lightroom CC | 892 |
| Коррекция тона | 895 |
| Инструменты Split Toning | 897 |
| Инструмент Healing Brush | 898 |
| Локальные коррекции | 898 |
| Синхронизация профилей и пресетов | 899 |
| Копирование и вставка параметров | 901 |
| Изменение времени съемки | 901 |
| Режим просмотра People | 902 |
| Параметры экспорта и общего доступа | 905 |
| Стопки фотографий | 906 |
| Управление фотографиями в Lightroom CC | 907 |
| Выбор и ранжирование изображений | 907 |
| Создание копий | 908 |
| Доступ к связанным альбомам | 908 |
| Ключевые слова | 908 |
| Стирание и удаление фотографий | 910 |
| Настройки программы Lightroom CC | 910 |

12 Настройки и параметры программы Lightroom 915

| | |
|--|-----|
| Основные параметры | 916 |
| Экран заставки | 916 |
| Проверка обновлений | 917 |
| Настройки каталога | 917 |
| Настройки импорта | 918 |
| Звуковые оповещения и предупреждения | 919 |
| Настройка пресетов | 919 |
| Настройки связанной камеры | 920 |
| Настройки расположения пресетов | 920 |
| Восстановление пресетов по умолчанию | 921 |
| Настройки внешней обработки | 924 |
| Настройки обработки файлов | 924 |
| Параметры импорта изображений в формате DNG | 925 |
| Преобразование и экспорт DNG-файлов | 927 |
| Сжатие DNG-файлов | 928 |
| DNG-файлы с потерей данных | 928 |
| Обновление DNG-превью для сторонних программ | 929 |

| | |
|--|-----|
| Проверка DNG-файлов | 930 |
| Просмотр метаданных DNG-файлов | 931 |
| Настройки чтения метаданных | 931 |
| Настройки генерации имен файлов | 932 |
| Настройки интерфейса | 932 |
| Орнаменты панелей | 932 |
| Пользовательские орнаменты | 933 |
| Создание пользовательской заставки | 934 |
| Размер шрифта панели | 934 |
| Затемнение интерфейса | 935 |
| Фон | 935 |
| Ключевые слова | 935 |
| Настройки ленты кадров | 935 |
| Дополнительные настройки интерфейса | 937 |
| Настройки производительности | 938 |
| Настройки кеширования видео и Camera Raw | 938 |
| Настройки Lightroom CC | 940 |
| Сетевые настройки | 940 |
| Настройки и шаблоны программы Lightroom | 940 |
| Доступ к сохраненным пресетам | 942 |
| Превью изображений в программе Lightroom | 943 |
| Информация о системе | 945 |
| Рекомендуемые системные требования | 946 |
| Оперативная память | 946 |
| Видеокарта | 947 |
| Жесткие диски | 947 |
| RAID-массивы | 948 |
| JBOD-массивы | 948 |
| Предметный указатель | 950 |

ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА

ОТЗЫВЫ И ПОЖЕЛАНИЯ

Мы всегда рады отзывам наших читателей. Расскажите нам, что вы думаете об этой книге – что понравилось или, может быть, не понравилось. Отзывы важны для нас, чтобы выпускать книги, которые будут для вас максимально полезны.

Вы можете написать отзыв прямо на нашем сайте www.dmkpress.com, зайдя на страницу книги, и оставить комментарий в разделе «Отзывы и рецензии». Также можно послать письмо главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, при этом напишите название книги в теме письма.

Если есть тема, в которой вы квалифицированы, и вы заинтересованы в написании новой книги, заполните форму на нашем сайте по адресу http://dmkpress.com/authors/publish_book/ или напишите в издательство по адресу dmkpress@gmail.com.

СПИСОК ОПЕЧАТОК

Хотя мы приняли все возможные меры для того, чтобы удостовериться в качестве наших текстов, ошибки все равно случаются. Если вы найдете ошибку в одной из наших книг – возможно, ошибку в тексте или в коде, – мы будем очень благодарны, если вы сообщите нам о ней. Сделав это, вы избавите других читателей от расстройств и поможете нам улучшить последующие версии этой книги.

Если вы найдете какие-либо ошибки в коде, пожалуйста, сообщите о них главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, и мы исправим это в следующих тиражах.

НАРУШЕНИЕ АВТОРСКИХ ПРАВ

Пиратство в интернете по-прежнему остается насущной проблемой. Издательство «ДМК Пресс» очень серьезно относится к вопросам защиты авторских прав и лицензирования. Если вы столкнетесь в интернете с незаконно выполненной копией любой нашей книги, пожалуйста, сообщите нам адрес копии или веб-сайта, чтобы мы могли применить санкции.

Пожалуйста, свяжитесь с нами по адресу электронной почты dmkpress@gmail.com со ссылкой на подозрительные материалы.

Мы высоко ценим любую помощь по защите наших авторов, помогающую нам предоставлять вам качественные материалы.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Дорогие друзья!

Мне нетрудно предсказать судьбу этой книги. На многие месяцы она поселится рядом с вашим компьютером и будет спорить за место на столе с вашей камерой и жестким диском. И уже сейчас имеет смысл купить набор бумажных стикеров-закладок. Поверьте, они вам пригодятся.

Книга Мартина Ивнинга – это исчерпывающие и потрясающе подробные ответы на любые вопросы по работе в среде Adobe Photoshop Lightroom. Мне как преподавателю особенно заметно, насколько широко автор смотрит на фотопроект. Излагая суть, он не сужает тему до рамок отдельного жанра или стилистики. Я хорошо знаю, насколько такой подход эффективен при обучении. Понимание принципов работы инструментов даст вам куда больше свободы, чем буквальные инструкции.

Но перед погружением в увлекательные фотографические опыты хорошо бы дать ответ на вопрос: «А что мне даст Lightroom? Что я как художник получу в итоге?» Ведь, несомненно, фотография, как и любой другой жанр изобразительного искусства – это в первую очередь работа над собой, над видением, глубиной понимания мира. Яркий эмоциональный кадр получается, когда фотограф обретает способность поймать узел идеи, отделить в ней главное от несущественного, начинает чувствовать, как эта идея вызывает сильную эмоцию и находит средства запечатлеть ее в кадре.

В этом суть фотографии. Прелесть Lightroom, программы, разработанной фотографами, в том, что она даёт возможность сосредоточиться. Освобождает от рутины и тревоги. Снимает вопросы хранения, отбора и поиска фотографий. Это тот самый инструмент, которым вы сможете довести снимок до кристальной ясности и эстетического совершенства. Не отвлекаясь на решение вопросов организации процесса. Все уже решено. Это настоящий контакт с идеей фотографии. Что-то такое, о чем можно вовсе не беспокоиться. Если у вас уже есть надежная камера и объектив, то теперь у вас есть надежное хранилище снимков и мощная фотолаборатория.

Да. И отличная настольная книга.

*Александр Сераков,
основатель школы цифровых искусств «Юниверс»,
официальный спикер Adobe Systems в России,
соавтор книг по программам Adobe*



Фотография: Улица в Gold Hill, Шефтсбери, Великобритания, © Мартиң Ивнинг, 2016
Sony A7rII | 70 мм | 200 ISO | f/8 @ 1/320

1

Введение в Adobe Photoshop Lightroom

Основные возможности программы Lightroom на примере студийной работы фотографа

Добро пожаловать в Adobe Photoshop Lightroom – систему, которая была создана для фотографов, работающих с цифровыми снимками. Программа Lightroom состоит из двух компонентов: Lightroom Classic CC, версии, разработанной исключительно для компьютеров; и Lightroom CC, использование которой возможно как на компьютерах, так и на мобильных устройствах. Так как в этой книге в основном говорится о работе с Lightroom Classic CC, особое внимание будет уделяться именно компьютерной версии программы. Возможно, некоторые пользователи версии Lightroom Classic CC также подписаны на Lightroom CC, в этом случае в конце книги есть целая глава, посвященная принципам работы в мобильной версии Lightroom CC, а также ее сходствам с Lightroom Classic CC. По причине, указанной выше, а также для краткости далее я буду называть Lightroom Classic CC просто «Lightroom». Однако в главе, посвященной мобильной версии программы, я проведу более четкое различие между версиями Lightroom Classic CC и Lightroom CC на мобильных устройствах.

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 основные концепции Lightroom, ее интерфейс, а также рассказать о предварительных настройках.

ЧТО ТАКОЕ LIGHTROOM?

Lightroom – это комбинация высококачественной программы обработки изображений и системы управления базами данных снимков. Но, как уже упоминалось во введении, теперь программа Lightroom состоит из исключительно компьютерной версии Lightroom Classic CC, мобильной версии Lightroom CC и усовершенствованного приложения. При создании программы разработчики

ПРИМЕЧАНИЕ

Для переключения между модулями можно использовать следующие сочетания клавиш в системе macOS (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 таблицы (**Grid**), нажатие клавиши **E** приводит к открытию модуля **Library** в режиме увеличения (**Loupe**), а нажатие клавиши **D** открывает модуль **Develop**.

заботились о том, чтобы обеспечить фотографов эффективными инструментами для обработки фотографий и организации большого количества цифровых снимков. Программа Lightroom содержит набор модулей, который обеспечит фотографам удобный рабочий процесс.

ПРОСТО О СЛОЖНОМ

Инструменты Lightroom разрабатывались с целью улучшить процессы обработки и управления снимками и максимально упростить работу пользователя с программой. Цель программы – обеспечение пользователей всеми необходимыми инструментами и освобождение их от сложной рутины. В целом мы добились этого. В программе нет сложных диалоговых окон с настройками, и вам не нужно делать ничего особенного для настройки программы в начале работы. Например, в программе нет необходимости конфигурировать диалоговые окна настройки управления цветом, так как все настройки цвета задаются автоматически. В программе Lightroom очень логично организован вывод на печать: однажды задав все настройки, в дальнейшем можно с легкостью управлять процессом.

МОДУЛЬНЫЙ ИНТЕРФЕЙС

Программа Lightroom состоит из отдельных, самодостаточных модулей, выстроенных вокруг ядра, включающего движки обработки и баз данных изображений. Каждый модуль предоставляет уникальный набор функций, а в программе теперь семь таких модулей: **Library**, **Develop**, **Map**, **Book**, **Slideshow**, **Print** и **Web**. Модульный интерфейс позволяет программе увеличить количество функций, не усложняя при этом работу уже существующих модулей. Программа Lightroom делает возможным взаимодействие между индивидуальными модулями и двумя центральными компонентами приложения. Именно это и делает ее гибкой и быстрой.

На **рис. 1.1** показаны все модули Lightroom. Можно начать работу с загрузки снимков или видеозаписей в программу Lightroom напрямую с Flash-накопителя камеры, с самой камеры (если эта функция поддерживается), с жесткого диска или импортировать файлы из другого каталога. При этом исходные файлы остаются в исходном расположении. После импорта

файлов в программу Lightroom их можно обрабатывать, не изменяя исходные мастер-файлы. Все изменения, которые вы совершаете в программе Lightroom, автоматически сохраняются в каталог файлов, отдельно от исходных (оригинальных) изображений. Как показано на рис. 1.1, вы можете экспортировать данные из каталога Lightroom либо полностью – в виде каталога вместе с исходными изображениями и смарт-превью, – либо синхронизировать данные из мобильной версии Lightroom CC, с помощью облачных серверов (принцип работы мобильной версии более детально описывается в 11-й главе). Модуль **Library** предназначен для того, чтобы управлять каталогом, модуль **Develop** – чтобы обрабатывать изображения, а все остальные модули – для создания различных типов продуктов, таких как книги, презентации, печатная продукция, а также виртуальные галереи.

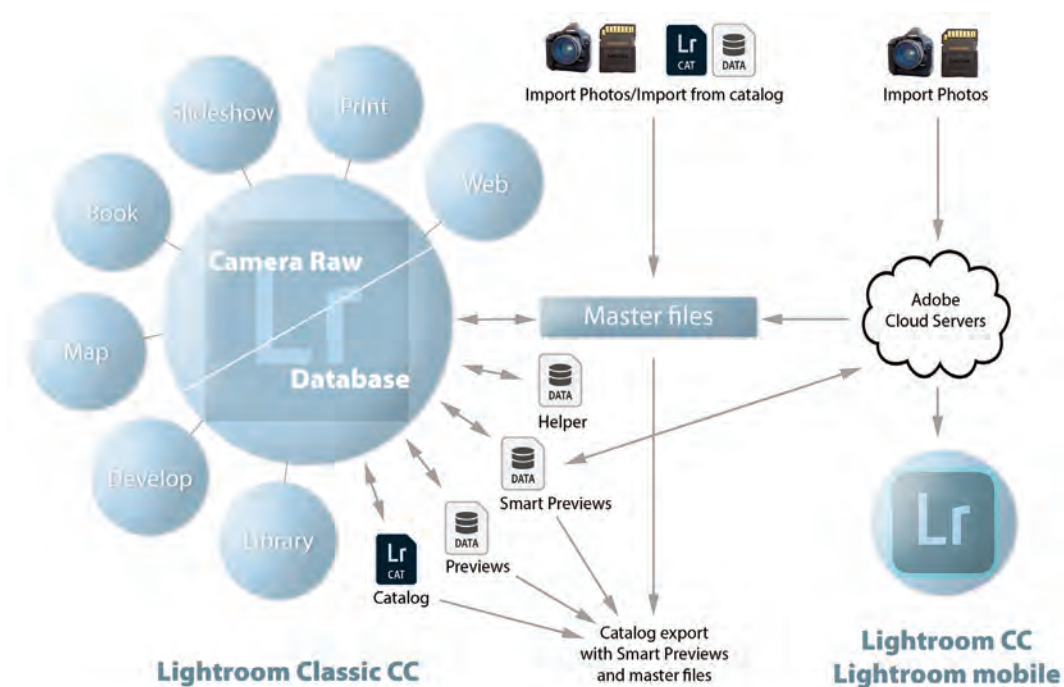


Рис. 1.1. Lightroom Classic CC – это программа, основанная на локальном файловом хранилище и обладающая модульной архитектурой. Ее центр – движки обработки и баз данных изображений Camera Raw. Lightroom CC/Lightroom для мобильных устройств – это набор из программы и приложений, использующих облачное хранилище

ПРИМЕЧАНИЕ

В схеме на рис. 1.1 предлагается, что вы отдаете предпочтение версии Lightroom Classic CC и работе с локальным хранилищем. Так как эта книга в основном направлена на работу с версией Lightroom Classic CC, необходимо приспособиться к такому режиму работы, чтобы максимально эффективно работать с Lightroom Classic CC в сочетании с версией Lightroom CC/Lightroom для мобильных устройств. Однако теперь вы можете перенести целый каталог из Lightroom Classic CC в Lightroom CC (см. главу 11). В этом случае местом хранения данных может стать облако. Комбинирование двух видов хранилищ возможно, однако это не рекомендуется. Но лично я считаю, что если вы хорошо разбираетесь в принципе работы обеих систем, такой подход может оказаться очень эффективным.

ПРИМЕЧАНИЕ

Метаданные – это флаги, звезды, цветовые метки, а также ключевые слова, которые можно присваивать фотографиям в Lightroom. Сюда также входят геотеги, с помощью которых вы можете добавить метаданные GPS, тем самым наделяя фото записями о месте съемки.

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 находитесь, когда работаете с программой Lightroom. В других программах, как 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 либо инструмент.

ВОЗМОЖНОСТИ ПРОГРАММЫ LIGHTROOM

Как правило, цель программы Lightroom – обеспечение пользователя оптимальной производительностью. Например, для того чтобы ускорить загрузку превью в модуле **Develop**, применяется так называемое *предикативное кеширование*. Этот процесс происходит при загрузке из кеша модуля Camera Raw двух фотографий с каждой стороны от текущего выбранного изображения, перед загрузкой финального изображения в хорошем качестве в оперативную память. Поэтому чем больше объем вашей оперативной памяти – тем лучше. Следовательно, время загрузки изображений в модуль **Develop** значительно сократится. Также была ускорена работа модуля **Library**. В кеш-памяти Camera Raw всегда сохраняются превью в хорошем качестве, и когда программа Lightroom просчитывает (рендерит) превью или изображения меньшего размера, чем стандартный для использования в модуле **Library**, эти превью запрашиваются и загружаются в первую очередь. В результате во время работы с модулем **Library** в режиме таблицы или увеличения загрузка миниатюр происходит быстрее. Экспорт также ускоряется, это особенно заметно при пакетном экспорте. В программе Lightroom встроена система приоритета выполнения операций, которая отдает преимущество редактированию фотографий в модуле **Develop** над такими фоновыми задачами, как экспорт изображений, конвертирование фото в формат DNG и создание смарт-превью.

Однако после выпуска последнего издания этой книги было обнаружено, что эти улучшения принесли пользу далеко не всем клиентам. К сожалению, обладатели устройств с высокими техническими характеристиками, включающими многоядерные процессоры и большой объем оперативной памяти, сообщали о случаях замедления работы устройств, вследствие которых требовалась перезагрузка. Компания Adobe устранила эту проблему и усовершенствовала работу программы в целом, чтобы увеличить ее скорость в высокотехнологичных системах. Таким образом, если вы пользуетесь системой, которая обладает объемом оперативной памяти не менее 12 Гб или многоядерным процессором, возможны улучшения в работе программы. В теории чем больше ядер в используемом процессоре – тем лучше. Скорость загрузки изображений во время импорта в режиме таблицы должна увеличиться. На моем устройстве с четырехъядерным процессором и оперативной памятью объемом 32 Гб, к примеру, скорость импорта возросла где-то на 15–20 %. Если бы процессор моего устройства обладал большим количеством ядер, скорость импорта могла бы быть еще выше. Пользователи, чьи камеры сохраняют сжатые raw-файлы, могут наблюдать ускорение просчета превью только что импортированных изображений. Пользователи, чьи каталоги содержат свыше 100 тыс. объектов, также заметят возросшую производительность во время импорта.

Производительность увеличивается не только при использовании большего количества ядер и объема оперативной памяти, улучшения в работе будут заметны, даже если ваш компьютер не обладает высокими техническими характеристиками. Улучшен процесс интерактивной локальной коррекции во время работы в модуле **Develop**, ускорены операции склейки HDR-фото и панорам, возросла скорость экспорта файлов, а также функция автоматического импорта.

Создание смарт-превью, в то время когда фото импортируются, позволит вам продолжить работу в программе, даже когда не будет доступа к исходным файлам. К примеру, все исходники могут храниться на недоступном жестком диске, не подключенном к компьютеру. В этом случае использование смарт-превью позволит улучшить работу программы, так как Lightroom может работать быстрее за счет применения (компактных, малого разрешения) версий исходных файлов. Чтобы облегчить вам работу, в настройках

производительности программы есть возможность «задействовать смарт-превью вместо оригиналов во время редактирования изображений в модуле **Develop**». Там, где доступно использование превью, можно управлять снимками в модуле **Library** и назначать геотеги с помощью модуля **Map**. Несмотря на то что вы можете создавать экранные слайд-шоу, используя смарт-превью, экспортировать их нельзя. Аналогично, вы можете использовать смарт-превью в модуле **Book** для оформления книги или внесения изменений в дизайн-макет (но не для создания самой книги). А также нельзя экспортировать смарт-превью в программу Photoshop.

Обработка файлов в Adobe Camera Raw

Если вы привыкли пользоваться приложением Camera Raw в программе Photoshop, то элементы управления модуля **Develop** будут вам знакомы. Просто Lightroom использует тот же движок Adobe Camera Raw, что и программа Photoshop. Camera Raw стала одним из лучших средств обработки изображений на рынке. Касательно данной версии программы, модуль Camera Raw поддерживает более 550 форматов raw-файлов.

Управление цветом

В основном программа Lightroom предназначена для работы с raw-файлами, но с использованием инструментов обработки изображений в модуле **Develop** можно работать с файлами в форматах TIFF, PSD (Photoshop), PNG или JPEG в цветовых моделях RGB, Grayscale, CMYK или Lab (стоит отметить, что в программе Lightroom обработка изображений всегда идет 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. Ползунковые регуляторы панели Split Toning одинаково хорошо работают и на цветных изображениях, и на черно-белых. Немного поэкспериментировав, вы сможете с легкостью создавать впечатляющие эффекты. Модуль **Develop** предоставляет инструменты для улучшения фотографий. Например, вы можете легко регулировать яркость и цветовые характеристики как всей фотографии, так и отдельных цветов. Есть инструмент для точечной коррекции и кисть для внесения

локальных изменений, не говоря уже об инструментах для оптической и геометрической коррекции.

Стоит отметить, что изменения, выполненные в модуле **Develop**, обратимы и записываются как инструкции по редактированию изображения в основном каталоге (также могут храниться в качестве метаданных 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, вы 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 изображений

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 – не что иное, как снабженные дополнительными функциями программы типа Finder (macOS) или Windows Explorer (Проводник), в которых можно просматривать содержимое жесткого диска компьютера или определенной папки на нем. Главное отличие Lightroom заключается в том, 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. Либо можно указать Lightroom «добавить»

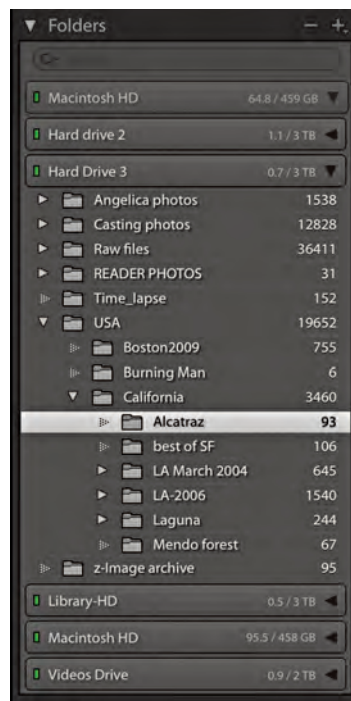


Рис. 1.2. На панели **Folders** модуля **Library** отображается дерево каталогов с фотографиями, импортированными в Lightroom

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** (рис. 1.2) 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 эталонная программа 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

появления все большего числа функций первоначальная идея Photoshop подвергалась изменению.

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, обработка изображений. При последовательной обработке изображения в программе Photoshop вы постепенно ухудшаете изображение. Lightroom позволяет выполнить столько обработок изображения, сколько потребуется, однако программа применит их все как одну правку, когда вы выберете обработку в Photoshop или экспортируете растровое изображение. Вы также можете вернуться к уже отредактированным изображениям и создать их улучшенные версии с помощью усовершенствованных инструментов программы Lightroom (рис. 1.3).

В приложении Lightroom все изображения в каталоге представляют собой нечто сродни цифровым негативам. В каком бы формате они не были: raw-изображения, 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. Раньше я думал, что это невозможно, но сейчас, принимая во внимание множество функций Lightroom, я могу сказать, что пропасть между двумя программами несомненно сужается. Большинство фотографий, с которыми я работаю, обрабатываются исключительно в Lightroom. Более того, я бы сказал, что Lightroom – это идеальное приложение для импорта новых изображений и создания удобной для поиска базы данных своих фотографий. Когда вы будете готовы передать фотографии в Photoshop, выберите команду меню **Photo** ⇒ **Edit in Adobe Photoshop** или **File** ⇒ **Export** для экспорта копий оригинальных файлов. После перенесения фотографий вы сможете использовать инструменты Photoshop для фотомонтажа или выполнять такие важные задачи, как конвертация из одной цветовой модели в другую.

В отличие от некоторых других программ, Lightroom не обязывает пользователя работать исключительно



Рис. 1.3. Верхняя фотография была обработана в первой версии программы при помощи инструментов панели **Basic**, доступных в модуле **Camera Raw 2.0**. Фото снизу прошло повторную обработку в пятой версии программы, благодаря чему детали на фото стали гораздо заметнее

с ним. Вы можете использовать его одновременно с приложением Bridge или другими файловыми менеджерами. Adobe Camera Raw используется как в Bridge, так и в Photoshop и предоставляет такую же свободу действий, однако лишь до того момента, когда вы решите обработать raw-файл как растровое изображение в Photoshop.

Истечение срока подписки

Программа Lightroom Classic CC доступна только с помощью службы Adobe Creative Cloud. Поэтому пользователи обеспокоены тем, что могут потерять доступ к данным из каталогов, когда срок подписки подойдет к концу. К счастью, когда это произойдет, программа все так же будет запускаться и предоставлять доступ к файлам. Однако модули **Develop** и **Map** станут недоступны, а также станет невозможна интеграция с версией Lightroom CC/Lightroom для мобильных устройств.

Lightroom также поддерживает камеры, способные создавать снимки в формате Digital Negative (DNG). 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.

СОВЕТ

Чтобы проверить, поддерживает ли программа Lightroom формат raw-файлов вашей камеры, перейдите на сайт программы Adobe Photoshop: helpx.adobe.com/ru/camera-raw/using/supported-cameras.html.

ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ РАБОТЫ

С помощью Lightroom можно обрабатывать файлы в форматах JPEG, TIFF, raw-изображения и видео-файлы. Если ваша фотокамера позволяет делать снимки в формате raw, то я настоятельно рекомендую снимать именно в этом формате, когда только возможно.

Ниже описаны минимальные системные требования для работы с программой. Хотя Lightroom запустится на компьютере с минимальным объемом оперативной памяти, для работы лучше, чтобы ее было как можно больше. Поэтому рекомендуется, по меньшей мере, 4 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. Ниже представлены минимальные системные требования для компьютеров под управлением операционной системы macOS и Windows.

macOS

Многоядерный 64-разрядный процессор Intel

Операционная система macOS Sierra версии 10.12 или более поздняя

Минимум 4 Гб оперативной памяти (в идеале 8 Гб и больше)

10 Гб свободного пространства на жестком диске

1 Гб ОЗУ для видеоизображений (VRAM)

Монитор с расширением не менее 1024×768 пикселей

Интернет-соединение (для модулей, требующих доступа в интернет Windows, и для оформления подписки)

Windows

64-разрядный процессор Intel или AMD

Операционная система Windows 10 (64-разрядная) версии 1709 или более поздняя

Минимум 4 Гб оперативной памяти (в идеале 8 Гб и больше)

10 Гб свободного пространства на жестком диске

1 Гб ОЗУ для видеоизображений (VRAM)

Монитор с расширением не менее 1024×768 пикселей

Интернет-соединение (для модулей, требующих доступа в интернет Windows, и для оформления подписки)

УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ LIGHTROOM

Процесс установки программы Lightroom достаточно прост. Нужно всего лишь загрузить установочный файл и запустить программу установки. На **рис. 1.4** показано диалоговое окно установки. Для установки программы Lightroom Classic CC вам потребуется ввести логин и пароль своего идентификатора Adobe ID (обычно в качестве логина используется адрес электронной почты, который был указан при оформлении подписки Adobe) и принять условия лицензионного соглашения

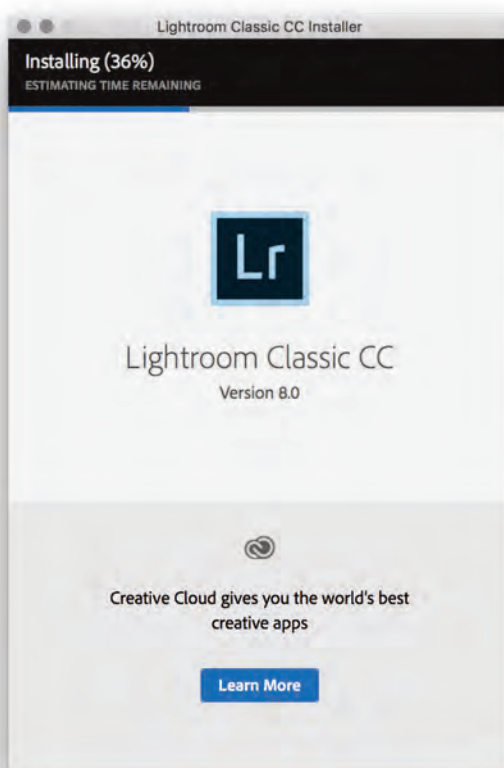
ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы нажмете кнопку обновления программы впервые, появится диалоговое окно, в котором будет приведена информация об автоматическом обновлении. Если вы активируете автоматическое обновление, программа Lightroom будет автоматически устанавливать обновления на ваш компьютер. Обладатели бессрочной лицензии могут не беспокоиться: процесс автоматического обновления не затронет программы с бессрочной лицензией, такие как Lightroom 6

Adobe Software. При установке программы компьютер должен быть подключен к интернету. Когда Lightroom установится на ваш компьютер, вы сможете использовать его в автономном режиме, при условии что срок вашей лицензии не истек. Однако по истечении 30 дней вы получите напоминание о том, что нужно подключиться к интернету и продлить действие лицензии. Кроме того, Lightroom перейдет в ограниченный режим, в котором модули **Develop** и **Map** будут недоступны, пока вы снова не подключитесь к интернету. Если на вашем компьютере установлена предыдущая версия программы Lightroom, инсталлятор отдельно установит новую версию программы (см. примечание).

Если вы обновляете существующий каталог файлов, программа предложит провести проверку файлов на совместимость новой версии с текущим каталогом (см. раздел «Обновление ранее созданного каталога изображений» далее в этой главе). Файл ранее созданного каталога может быть обновлен в процессе установки.

Рис. 1.4. Диалоговое окно установки программы Lightroom



По условиям соглашения Adobe Photoshop Lightroom Creative Cloud, вы можете установить Lightroom Classic CC на основной и дополнительный компьютер, такой как ноутбук, так как компания Adobe понимает, что многие из клиентов используют для работы как минимум два компьютера. А также, оформив одну подписку, вы сможете получить версию для macOS и/или для Windows. У всех приложений компании Adobe единый установочный процесс, для запуска которого необходимо иметь собственный идентификатор Adobe ID. Идентификатор Adobe ID может помочь в случае обращения в службу поддержки или при перемещении программы на новый компьютер. Еще одно его преимущество заключается в том, что с помощью более детального анализа рабочего процесса компания Adobe может усовершенствовать свой продукт, подгоняя содержимое программы и оказывая помощь, основываясь на вашем уникальном режиме работы. Однако вы имеете право отказаться от сбора данных следующим образом: выберите команду меню **Help** ⇒ **Lightroom Classic CC Online**, щелкните мышью по своему идентификатору в правом верхнем углу, выберите пункт **Manage Account** и перейдите в раздел **Security and Privacy**.

Несмотря на то что для установки Lightroom требуется войти в свой аккаунт, можно установить программу на компьютеры, которые постоянно отключены от интернета (например, по соображениям информационной безопасности). Продолжайте установочный процесс до того момента, пока не получите уведомление о том, что есть проблемы с подключением к интернету. Когда это произойдет, перейдите по предоставленной ссылке и следуйте инструкциям о том, как получить код отклика, используя другое устройство, подключенное к интернету. Код будет действителен в течение 72 часов.

При первом запуске Lightroom должно открыться диалоговое окно, где необходимо будет выбрать страну/регион, в котором вы проживаете на данный момент. Это нужно для использования сервиса Карты Google в модуле **Map**. Обратите внимание, что в некоторых странах использование сервиса Карты Google ограничено.

ЗАЩИТА ОТ УХОДА В СПЯЩИЙ РЕЖИМ

Программа Lightroom Classic CC не позволит вашему компьютеру перейти в спящий режим, пока такие процессы, как создание превью, генерация слайд-шоу, публикация фото на сайте, импорт или экспорт, не закончатся, также при проведении синхронизации данных между программами Lightroom Classic CC и Lightroom CC/Lightroom для мобильных устройств (с условием, что в настройках установлен флажок **Prevent system sleep during sync** [см. рис. 1.14]). Ни один из вышеперечисленных процессов не предотвратит потухание экрана (конечно, все зависит от настроек вашей системы).

ОБНОВЛЕНИЕ РАНЕЕ СОЗДАННОГО КАТАЛОГА ИЗОБРАЖЕНИЙ

При обновлении программы Lightroom с более ранней версии до новой программа установки может создать отдельный каталог, сохранив при этом старую версию программы и ее каталог без изменений. Теперь в программе можно создавать смарт-коллекции, которые сортируют файлы согласно глубине цвета и/или количеству цветовых каналов изображения. Из-за этого каталог может обновляться немного дольше, чем обычно, так как программе приходится обрабатывать эти дополнительные данные в существующем каталоге. Чтобы полностью обновить программу, следует сначала экспортировать каталог из предыдущей версии программы Lightroom, запустить Lightroom Classic CC и создать новый каталог. Затем, выбрав команду меню **File** ⇒ **Import from Catalog**, импортировать предыдущий каталог и одновременно обновить его. При обновлении каталога описанным здесь методом существует опасность, что вы потеряете все данные с панели **Publish Services**. Дело в том, что они хранятся отдельно, вне каталога Lightroom. Если вы часто публиковали фотографии в интернете с помощью панели **Publish Services** в программе Lightroom, то не рекомендуется использовать приведенный здесь метод обновления каталога.

В новейшей версии программы Lightroom Classic CC автообновление задействовано по умолчанию. Это значит, что программа автоматически загружает обновления и устанавливает их, заменяя

СОВЕТ

Можно сбросить настройки программы во время ее запуска, удерживая нажатым сочетание клавиш **Alt+Shift**. Сброс настроек при запуске убирает лишь настройки пользователя, а исходные настройки программы останутся на месте. Разработчики программы Lightroom исключили некоторые существенные настройки из файла основных настроек, поэтому при сбросе настроек программа не «забудет» такие важные моменты, как какой каталог вы используете или какие каталоги успешно обновили. Пользователям операционной системы macOS 10.12 или более поздней придется сделать дополнительные шаги для полного удаления сохраненных настроек. Перейдите в каталог *имя_пользователя/Library/Preferences* и удалите все файлы, в имени которых присутствует слово Lightroom или LR. Затем запустите программу Terminal, выполните команду **defaults delete com.adobe.LightroomX** и перезапустите Lightroom. И конечно, убедитесь, что созданы резервные копии данных.

предыдущую версию, как только обновления выпускаются (примерно каждые 3 месяца). Но при этом система обновления не затрагивает более старую версию с бессрочной лицензией, такую как Lightroom 6. Безусловно, настройки по умолчанию можно заменить на обновление вручную или же вернуться к предыдущему релизу программы с помощью приложения Creative Cloud.

ПЕРВЫЙ ЗАПУСК ПРОГРАММЫ LIGHTROOM

Во время установки программа попросит вас указать путь размещения каталога и его имя. Важно понимать, что каталог хранится отдельно от самих снимков. Скорее всего, вы будете хранить каталог в папке *Pictures/My Pictures* на системном диске, но можно поместить его в другую локацию. Однако помните, что каталог может занять до 100 Гб и больше пространства на диске. Более того, вам следует знать, что при импорте файлов в Lightroom программа «отмечает» импортируемые фото и видео и отслеживает расположения файлов и их имена. Lightroom не сохраняет копии файлов в своем архиве. Поэтому, что бы вы ни делали, не удаляйте файлы! К сожалению, бывали случаи, когда пользователи импортировали снимки в каталог Lightroom и, думая, что они сохранены «в самом каталоге», удаляли их. Когда они понимали, что удалили оригинальные файлы, было уже поздно.

ОСНОВНЫЕ НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ

В операционной системе macOS основные настройки программы расположены в меню **Lightroom** (для открытия которого можно воспользоваться сочетанием клавиш $\mathbb{A}+\langle$). На компьютере под управлением операционной системы Windows вы сможете найти их в меню **Edit** (или использовать сочетание клавиш **Ctrl+<**). Диалоговое окно **Catalog Settings** можно открыть при помощи команды меню **Lightroom** (macOS) или меню **Edit** (Windows). В диалоговом окне **Preferences** расположена кнопка **Go to Catalog Settings**. Кроме того, можно воспользоваться сочетанием клавиш $\mathbb{A}+\text{Alt}+$ (macOS) или **Ctrl+Alt+**, (Windows), чтобы открыть диалоговое окно **Catalog Settings**.

ПРИМЕЧАНИЕ

В главе 12 более детально рассказывается о настройках программы, сейчас я обращаю внимание лишь на ключевые моменты.

По умолчанию ваш каталог Lightroom находится в папке *имя_пользователя/Pictures* (macOS), *\Users\имя_пользователя\Pictures* (Windows). Если требуется создать новый каталог в другой локации, перезапустите Lightroom, удерживая клавишу **Alt** (macOS) или клавишу **Ctrl** (Windows) при запуске программы. Откроется диалоговое окно **Select Catalog**, показанное на **рис. 1.5**. Щелкните мышью по кнопке **Create New Catalog** и выберите размещение нового каталога. После успешного запуска программы Lightroom в меню **Lightroom** (macOS) / **Edit** (Windows) выберите команду **Preferences**. Откроется одноименное диалоговое окно на вкладке **General**, как показано на **рис. 1.6**, за которым будут открываться следующие вкладки диалогового окна, как показано на **рис. 1.7–1.12**.

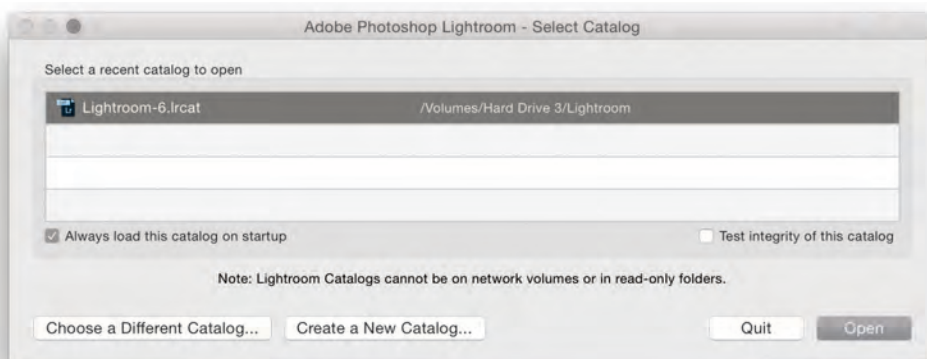


Рис. 1.5. Удерживая клавишу **Alt** (macOS) или **Ctrl** (Windows) при запуске программы, можно выбрать рабочий каталог или создать новый

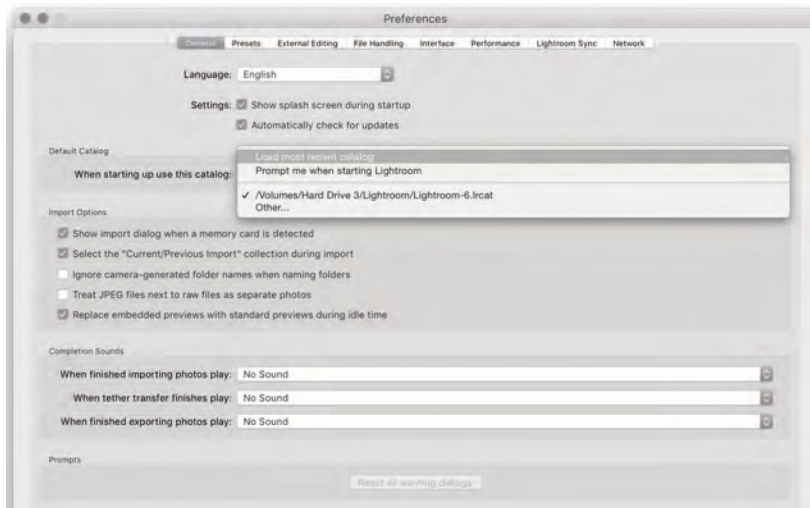


Рис. 1.6. В группе элементов управления **Default Catalog** вкладки **General** диалогового окна **Preferences** также можно указать, какой каталог использовать по умолчанию при запуске программы. По умолчанию выбрано значение **Load most recent catalog** (Загружать последний использовавшийся каталог), которое можно заменить на **Prompt me when starting Lightroom** (Выбрать каталог при запуске программы). В раскрывающемся списке доступны созданные на компьютере каталоги, среди которых следует выбрать нужный. Если вы хотите, чтобы каждый раз при обнаружении карты памяти камеры открывалось диалоговое окно **Import Photos**, установите флажок **Show Import dialog when a memory card is detected**. Обратите внимание на то, что в верхней части вкладки **General** можно выбрать язык. Вы сможете менять языки на свое усмотрение.

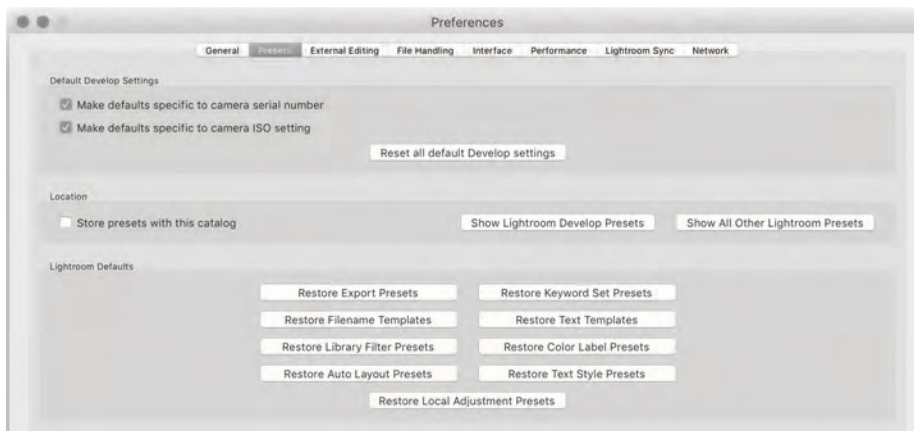


Рис. 1.7. На вкладке **Presets** диалогового окна **Preferences** область **Default Develop Settings** предназначена для того, чтобы задавать настройки модуля **Develop** по умолчанию для отдельных камер и/или настраивать ISO. Параметр **Store presets with this catalog** позволяет сохранять созданные пресеты в каталоге. Это будет полезно, если вы работаете с одним каталогом. Недостатком будет то, что все пресеты с этого момента будут сохраняться исключительно в папку **Lightroom Settings** в каталоге. И они больше не будут дублироваться в общедоступную папку **Lightroom**. Вы уже не сможете получить доступ или копировать эти пресеты в новый каталог. Если это важно, лучше не включать данную функцию

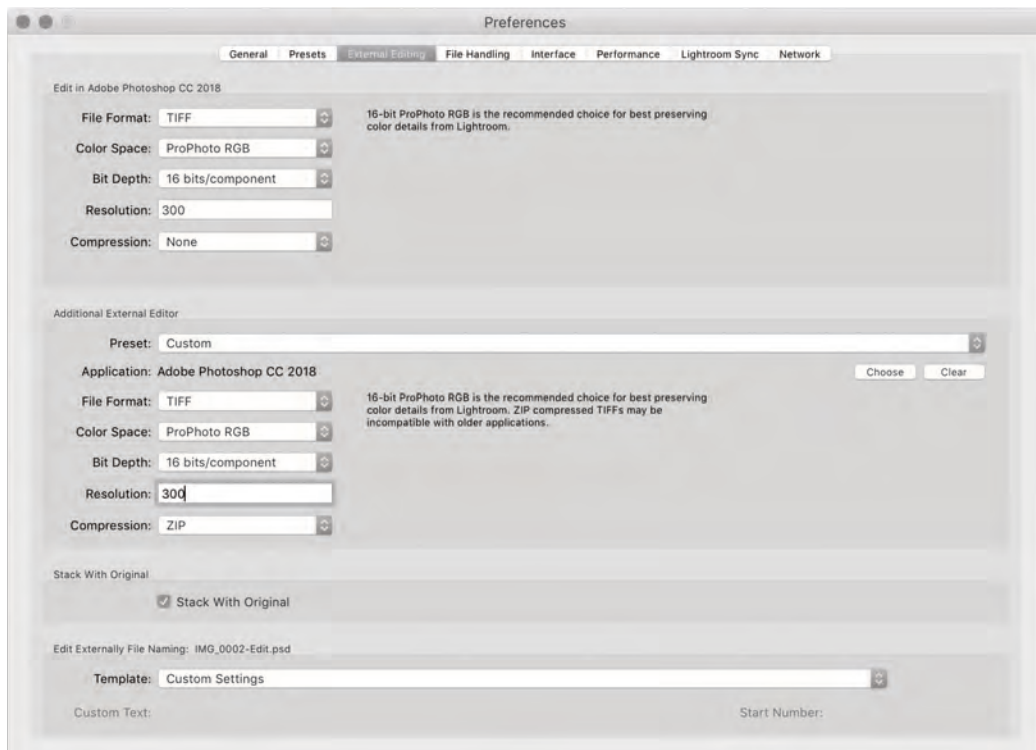


Рис. 1.8. На вкладке **External Editing** задаются установки редактирования растровых изображений в программе Photoshop и дополнительном внешнем редакторе. Настраиваются формат файла, цветовое пространство и глубина цвета, которые применяются при создании программой Lightroom редактируемой копии изображения из каталога для ее обработки во внешнем растровом графическом редакторе. В раскрывающемся списке **File Format** доступен собственный формат программы Photoshop (PSD) и TIFF. В раскрывающемся списке **Color Space** можно выбрать пункт **ProPhoto RGB** (наиболее близкое к тональности рабочей области Lightroom), **Adobe RGB** (который используют многие фотографы при работе в Photoshop), **Display P3** (новый вариант с широким цветовым спектром) или **sRGB** (который отлично подходит только для публикации изображений во Всемирной паутине). В раскрывающемся списке **Bit Depth** можно выбрать режим **16 bits**, тогда сохранится большая часть информации о слоях, но и вдвое увеличится размер файла при экспорте. Или режим **8 bits**, стандартная глубина цвета, не обязательно сохраняющая информацию о слоях, которая может быть получена из оригинальных изображений

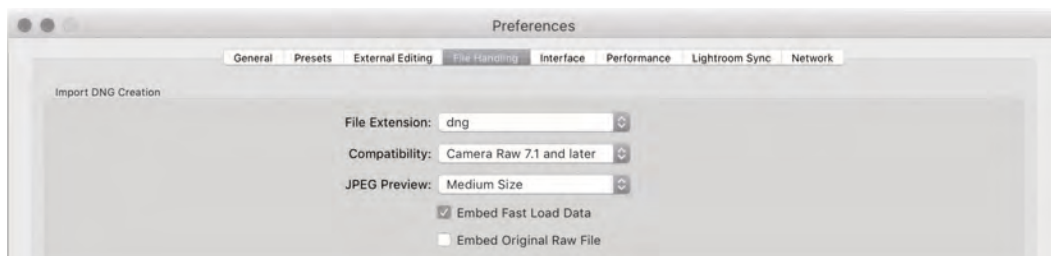


Рис. 1.9. В группе элементов управления **Import DNG Creation** на вкладке **File Handling** задаются параметры DNG-файла для случаев, когда вы импортируете и преобразуете изображение напрямую в формат DNG. Более подробно эти параметры, как и прочие из изображенных на рисунке, описаны в главе 12

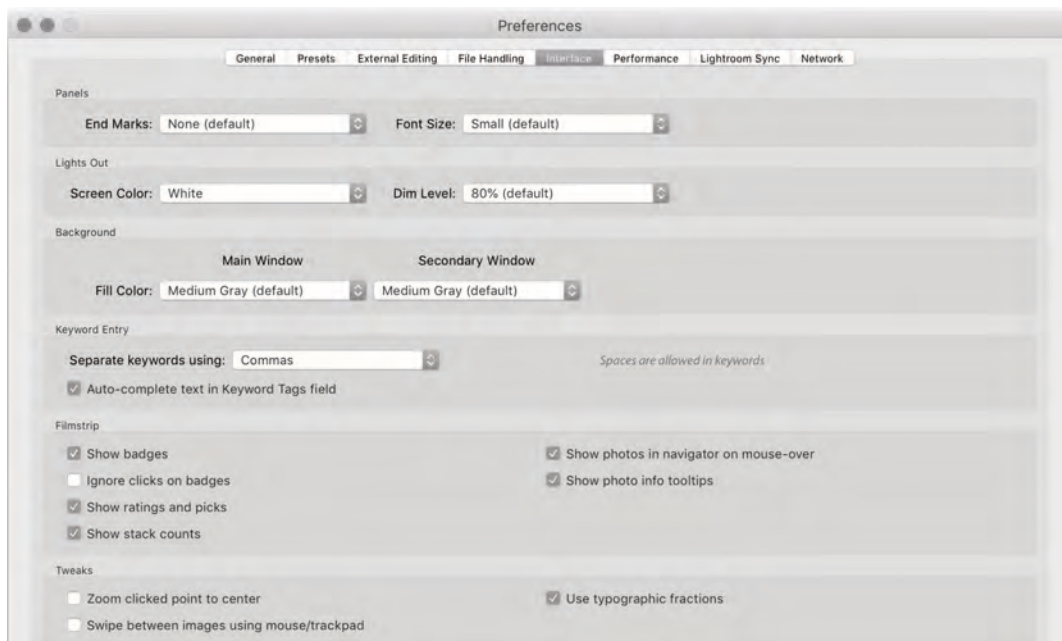


Рис. 1.10. На вкладке **Lightroom Interface** диалогового окна **Preferences** можно регулировать различные настройки интерфейса, например при работе в режимах **Lights Out** и **Lights Dim** (о них рассказывается далее в этой главе). Вы можете выбрать фон главного и вспомогательного окон при просмотре изображений в режиме увеличения в модуле **Develop** (см. рис. 1.11)

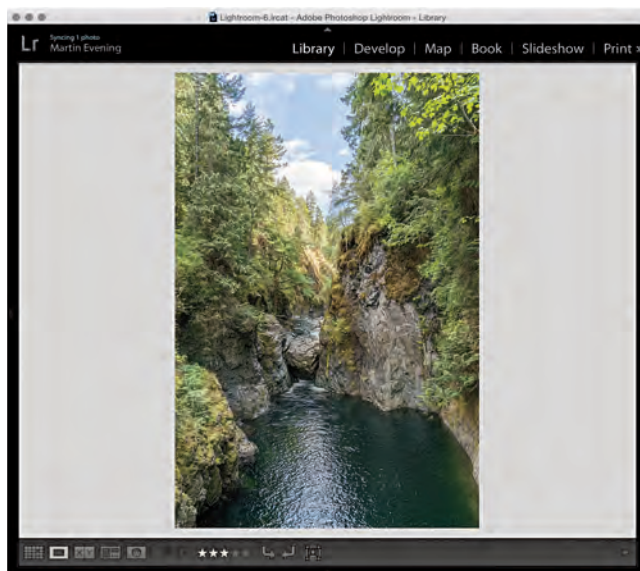


Рис. 1.11. В данном примере для главного окна был выбран светло-серый цвет фоновой заливки. Щелкнув правой клавишей мыши в любом месте фона, вы откроете контекстное меню, с помощью которого можно изменить установленный по умолчанию цвет фона

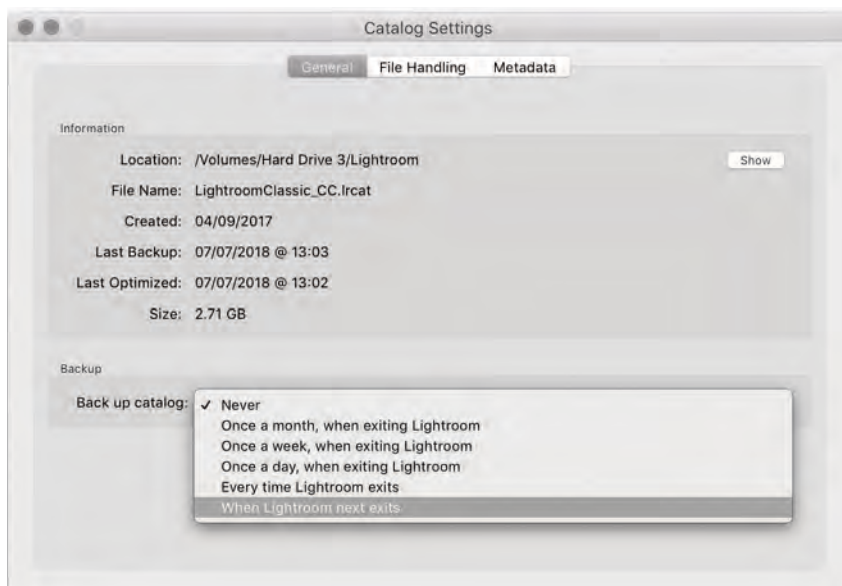


Рис. 1.12. Если вы зайдете в меню **Lightroom** ⇨ **Catalog Settings** или нажмете кнопку **Go to Catalog Settings** в нижней части вкладки **Performance** диалогового окна **Preferences** (см. рис. 1.13), появится диалоговое окно **Catalog Settings**. Здесь вы можете установить параметры резервного копирования каталога, размеры миниатюр, хранящихся в нем, а также настроить обработку метаданных. Подробнее о настройках каталога можно прочитать в главах 3 и 10

ПРИМЕЧАНИЕ

На настоящий момент оптимизация производительности при помощи GPU, описанная в этом пункте, может иметь место лишь на основном мониторе. Пользователи, работающие с несколькими мониторами, должны знать о том, что производительность на дополнительных мониторах останется неизменной, независимо от того, задействована видеокарта или нет. Компания Adobe создала вспомогательный документ, который можно найти по адресу tinyurl.com/hehyn4n.

НАСТРОЙКИ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Вы можете повысить производительность программы, установив флажок **Use Graphics Processor** на вкладке **Performance** диалогового окна **Preferences** (см. рис. 1.13), позволив программе использовать видеокарту (GPU) для ускорения процесса обработки изображений во время работы в модуле **Develop**. Насколько сильно улучшится производительность, зависит от характеристик видеокарты и разрешения экрана вашего компьютера. Толчком для создания этой функции послужило желание облегчить работу пользователям программы, работающим с экранами разрешением 4К–5К, где плотность пикселей в 4 раза выше, чем на стандартных экранах. Например, приближение и прокрутка приближенного изображения становятся намного быстрее с помощью видеокарты, отклик должен быть более быстрым и практически мгновенным. Убедитесь, как быстро вы сможете прокручивать огромное изображение из угла в угол при масштабе **1:1**. Без поддержки видеокарты модуль

Develop обычно работает медленно и «рывками». Но с использованием видеокарты прокручивание станет более плавным. Если обратиться к деталям этого процесса, можно заметить, что сначала превью появляется в стандартном разрешении, а затем в полном. Также, когда изображение в модуле **Develop** масштабировано **1:1**, программа Lightroom предварительно загружает и просчитывает области изображения, которые находятся вне зоны видимости. Таким образом, программа Lightroom может обеспечить более плавное прокручивание. При настройке ползунковых регуляторов в модуле **Develop** изменение миниатюры будет происходить более плавно, при условии что задействована видеокарта, однако более заметное повышение производительности будет наблюдаться не со всеми действиями по обработке изображений в модуле **Develop**.

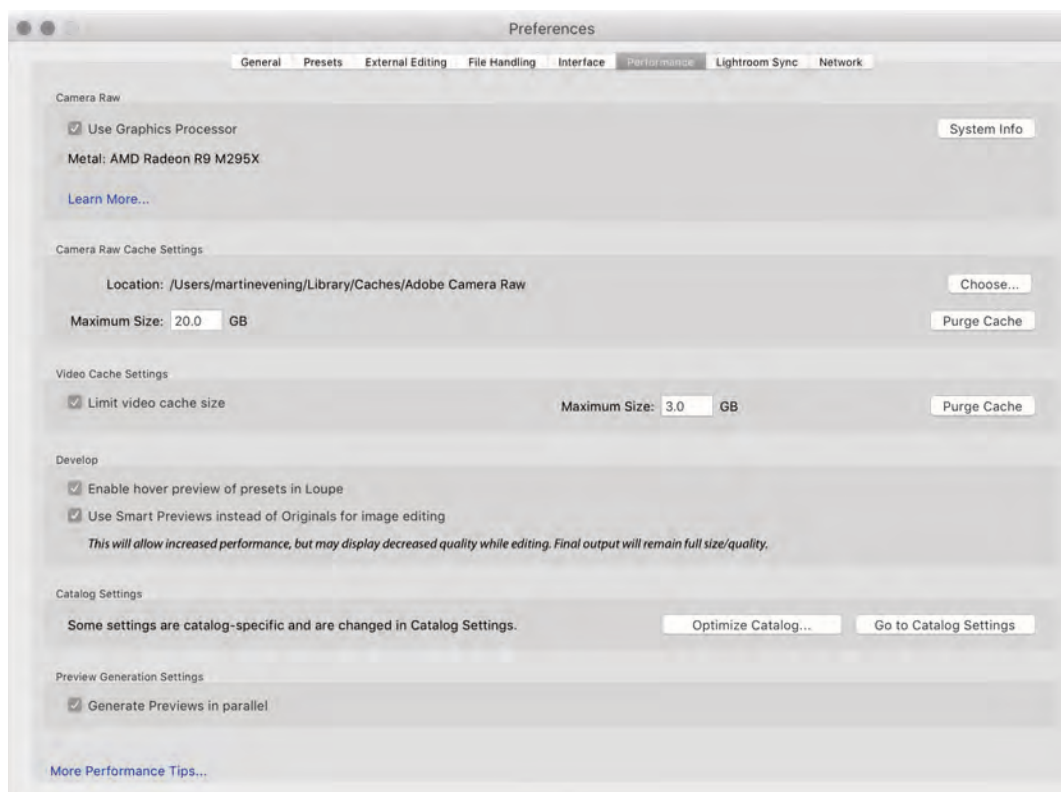


Рис. 1.13. Настройки производительности программы Lightroom

СОВЕТ

Важно понимать, что производительность программы при задействованной видеокарте увеличится лишь при использовании определенных моделей (с поддержкой OpenGL версии 3.3 или более поздней) и только при использовании 64-разрядной операционной системы (macOS 10.12 или более поздняя/последняя версия Windows 10). Использование видеокарты в некоторых случаях может привести к замедлению работы программы на экранах с высоким разрешением, так как требуется больше времени, для того чтобы загрузить изображение высокого качества. Таким образом, можно сравнить производительность программы при задействованной и незадействованной видеокартах.

Совместимые видеокарты

При запуске Lightroom проанализирует параметры вашей видеокарты, чтобы проверить ее совместимость с программой и избежать сбоев в работе. Сбой может произойти, если драйвер карты нуждается в обновлении. В случае возникновения какой-либо проблемы отключится поддержка GPU, а программа отторгнет несовместимые с ней карты по умолчанию. Если карта, которую вы используете, совместима с программой, ее название появится на вкладке **Preferences** диалогового окна **Performance**. В противном случае всплывет уведомление о ошибке. Проблема может быть в устаревших драйверах, поэтому убедитесь, что вы обновили их до актуальной версии. В операционной системе macOS драйверы видеокарты обновляются каждый раз, когда проводится обновление самой системы, но система Windows может дезинформировать вас, сообщив, что устаревшие драйверы, которые вы установили, являются новыми. В таких случаях пользователям этой системы может понадобиться зайти на сайт разработчика видеокарты, чтобы скачать обновленную версию драйверов.

Lightroom допускает использование только одной видеокарты, поэтому если на вашем компьютере установлено несколько видеокарт, это не даст никаких преимуществ (но даже использование одной карты даст заметное улучшение производительности). Для эффективной работы программы необходимо иметь лишь совместимую карту; необязательно нужна самая мощная видеокарта, чтобы обеспечить программе оптимальную производительность; карта средней производительности будет так же эффективна, как и более производительная. Еще если на вашем компьютере установлен достаточно современный процессор Intel, он может ускорить работу в модуле **Develop**. Если вы выберете команду меню **Help** ⇒ **System Info**, изучите раздел **Camera Raw SIMD optimization**. Если на вашем компьютере есть расширение AVX2, работа в модуле **Develop** станет немного комфортнее, чем при наличии расширения AVX. В сущности, видеокарта нужна для управления отображением превью и просчетом (но только при задействованной видеокарте), где разные процессы просчета могут выполняться параллельно на графическом (видеокарте) и центральном процессорах. Видеокарта работает очень быстро, в то время как выполнение задач на центральном процессоре может

занимать немного больше времени, по этой причине процесс просчета может происходить чуть дольше. Но если у вас есть расширение AVX2, обработка данных под управлением центрального процессора будет выполняться немного быстрее.

Использование смарт-превью при обработке фотографий

Вы можете установить флажок **Use Smart Previews instead of Originals for image editing** для ускорения процесса обработки изображений в модуле **Develop**. Если смарт-превью были предварительно созданы, можно загрузить их прокси-версии, вместо того чтобы использовать оригинальные файлы в режимах просмотра **Fit** и **Fill**. Если оригиналы достаточно большого размера, использование превью может ускорить время загрузки изображений; то же можно проделать и в мобильной версии программы, где обработка изображений производится с использованием прокси-версий, а не оригиналов. Недостаток такого способа заключается в том, что качество превью намного хуже, чем качество оригиналов. На голубом небе могут быть полосы или темные пятна. Однако это никак не повлияет на конечный результат обработки (так как правка применяется именно к оригиналам).

ПРИМЕЧАНИЕ

Если имеется доступ к оригиналам и вы масштабируете изображения, Lightroom автоматически показывает оригиналы вместо смарт-превью.

НАСТРОЙКИ СИНХРОНИЗАЦИИ ДЛЯ МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ LIGHTROOM

Можно воспользоваться настройками синхронизации (см. **рис. 1.14**), если войти в аккаунт Adobe Creative Cloud и получить доступ к элементам управления в нем. Нажмите кнопку **More Account Info Online**, чтобы развернуть все настройки аккаунта. Для удаления синхронизированных данных нажмите кнопку **Delete All Synced Data**. Вы перейдете на веб-сайт компании Adobe, на котором вам нужно будет подтвердить, что вы действительно хотите удалить данные синхронизированного каталога, хранящиеся на облачных серверах Adobe. При удалении данных исчезнут все оригинальные файлы, которые хранятся исключительно в облаке. Вам также придется заново загрузить программу Lightroom Classic CC. Так как процесс синхронизации зачастую занимает много времени, существует опция **Prevent system sleep during**

sync, созданная для предотвращения ухода в спящий режим и остановки фонового процесса синхронизации. Синхронизированные фотографии по умолчанию сохраняются в папку *Pictures/My Pictures*. В области **Location** можно задать папку для сохранения. Так как многие пользователи предпочитают использовать не очень емкие SSD-накопители в качестве загрузочных дисков, будет разумно загружать файлы на более вместительный внутренний или внешний HDD-диск. Ниже находится опция, которая позволяет организовывать изображения по дате съемки, а справа от нее есть раскрывающийся список, в котором можно выбрать нужную дату. В области **Pending Sync Activity** показано, какие файлы проходят синхронизацию на данный момент или загружаются с устройств, и с каких именно устройств. Можно щелкнуть мышью по этим ссылкам, чтобы открыть файлы. Если процесс синхронизации завершен лишь частично, вы не сможете открыть файлы, но зато можно проверить корректность имен исходных файлов.

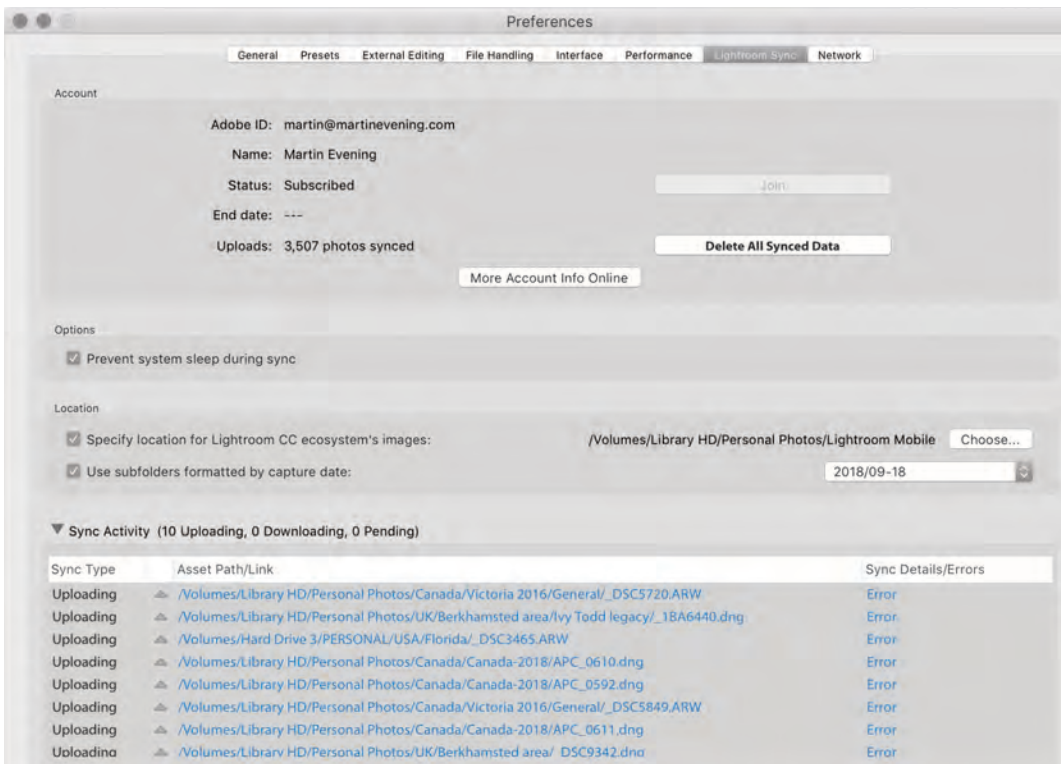


Рис. 1.14. Диалоговое окно настроек синхронизации

Как только начнется синхронизация с мобильной версией программы Lightroom, на панели **Catalog** появится пункт **All Synced Photographs** (см. **рис. 1.15**). С его помощью можно узнать количество фотографий, которые были синхронизированы.

На панели **Collections** есть значок состояния рядом с коллекциями, которые были синхронизированы (**рис. 1.16**). Щелкните мышью по значку состояния, чтобы открыть диалоговое окно, показанное на **рис. 1.17**, с помощью которого можно остановить синхронизацию фотографий в выбранной коллекции.



Рис. 1.15. На панели **Catalog** показан пункт **All Synced Photographs**

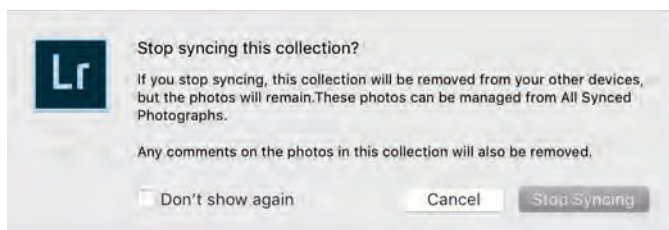


Рис. 1.17. Диалоговое окно состояния синхронизации. При остановке синхронизации определенной коллекции с ваших мобильных устройств удалятся все синхронизированные фотографии и их данные Lightroom

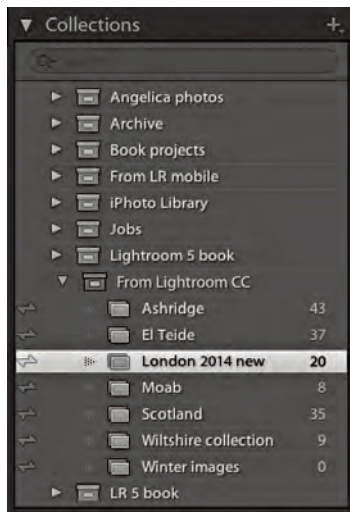


Рис. 1.16. На панели **Collections** показан текущий прогресс синхронизации коллекций

ПАНЕЛЬ HISTORY

И наконец, при посещении панели **History** в модуле **Develop** можно посмотреть статус любого изображения, в котором будет также упоминаться, были ли его настройки изменены с помощью мобильной версии программы (см. **рис. 1.18**).

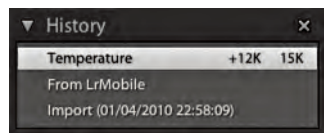


Рис. 1.18. На панели **History** показаны изменения состояния изображения, выполненные при помощи мобильной версии программы

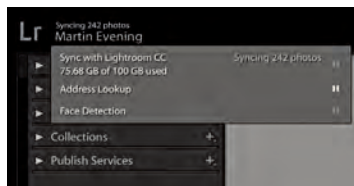
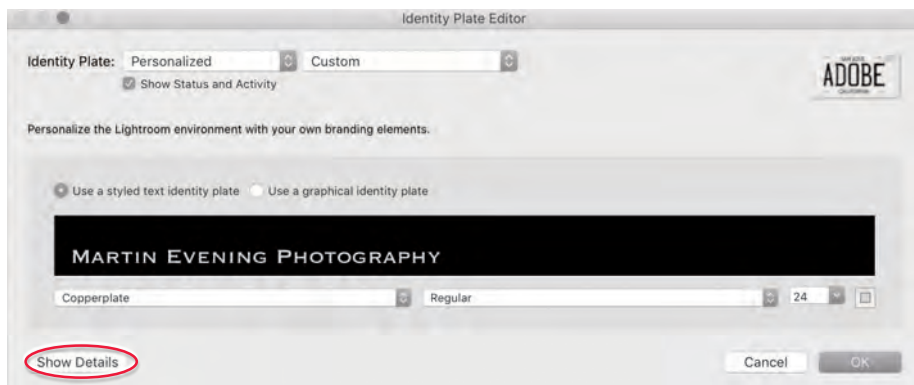


Рис. 1.19. На рисунке показано всплывающее окно вкладки **Activity Center**, которое открывается при нажатии на панель персонального логотипа. С помощью этой вкладки можно синхронизировать две версии Lightroom, а также выполнять такие фоновые задачи, как распознавание лиц и поиск/мониторинг предполагаемого местоположения

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ ЛОГОТИПА И ИНТЕРФЕЙСА

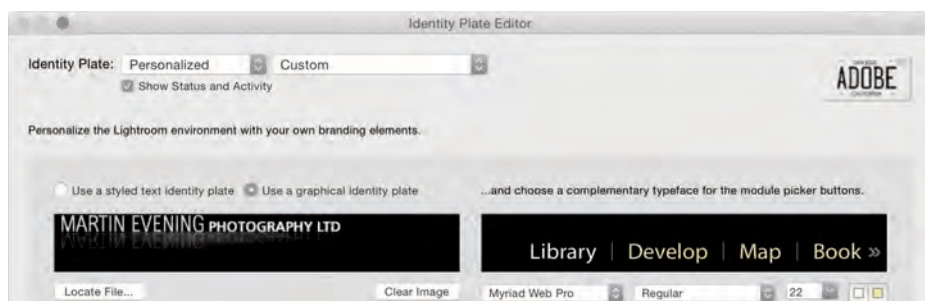
Есть несколько способов персонализации программы Lightroom. Верхняя панель Lightroom содержит персональный логотип и вкладки модулей программы. Перейдя в меню **Lightroom** (macOS) / **Edit** (Windows) и выбрав команду **Identity Plate Setup**, вы откроете диалоговое окно, изображенное ниже. (Также можно щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы открыть контекстное меню, в котором вы можете выбрать команду **Edit Identity Plate**.) При выборе варианта **Adobe ID** отобразится небольшой логотип программы с вашим Adobe ID внизу. Персональные логотипы сохраняются в каталоге, поэтому связаны с ним. При работе с несколькими каталогами придется произвести указанные действия в каждом из них.



1. На рисунке показано диалоговое окно **Identity Plate Editor** после выбора варианта **Personalized**. Затем переключатель установлен в положение **Use a styled text identity plate**, которое позволяет изменять шрифт логотипа. В этом примере я изменил шрифт логотипа на **Copperplate** и ввел полное название своей компании.



2. После создания персонального логотипа в раскрывающемся списке диалогового окна **Identity Plate Editor** выберите команду **Save As**, чтобы сохранить изменения.



3. Выбрав **Use a graphical Identity Plate**, вы сможете добавлять изображение логотипа путем копирования/вставки или перетаскивания файла логотипа в формате PDF, JPEG, GIF, PNG, TIFF или PSD (см. примечание) в область логотипа (PSD-файлы могут быть добавлены через **Identity Plate Editor** в версии Lightroom для macOS). При этом разрешение нового логотипа не должно превышать по высоте 57 пикселей, но может содержать прозрачные области. Графические логотипы также могут использоваться в качестве шаблонных изображений в модулях **Slideshow** и **Web**, однако разрешение в 57 пикселей будет слишком малым для печати. Для печати изображений понадобится создать графический логотип разрешением более 57 пикселей и достаточным для качественной печати. Внешний вид панели с вкладками модулей также можно настроить, изменив шрифт и размер текста (нажав кнопку **Show Details**, выделенную в первом пункте). Щелчком мышью по индикаторам цвета вы откроете палитры для выбора цвета шрифта названий активных и неактивных модулей в верхней панели окна программы.



4. Взглянем, как выглядит верхняя панель программы после настройки персонального логотипа. Выше изображены примеры графического и стилизованного текстового логотипов после применения изменений.

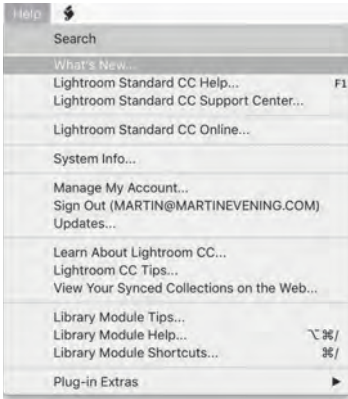


Рис. 1.20. Меню **Help** доступно во всех модулях. На данном рисунке изображено меню **Help** модуля **Library**, но оно будет аналогичным и в других модулях, за исключением нескольких пунктов, соответствующих выбранному модулю. Быстро разобраться в различных модулях вам помогут специальные подсказки (рис. 1.21)

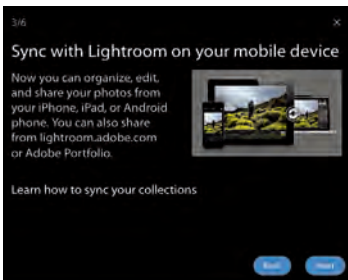


Рис. 1.21. Подсказки в модулях по умолчанию открываются каждый раз, когда вы впервые посещаете какой-либо модуль. Это сделано для того, чтобы помочь вам узнать все возможности каждого модуля. Эту функцию можно отключить с помощью меню **Help**

ПОЛУЧЕНИЕ ПОМОЩИ

На **рис. 1.20** показано меню **Help** модуля **Library**. Чтобы открыть англоязычную интернет-версию пользовательского руководства к программе Adobe Photoshop Lightroom, обратитесь к **рис. 1.22**. Страница Центра поддержки программы Lightroom показана на **рис. 1.23**, там вы сможете найти обучающие видео для начинающих пользователей.

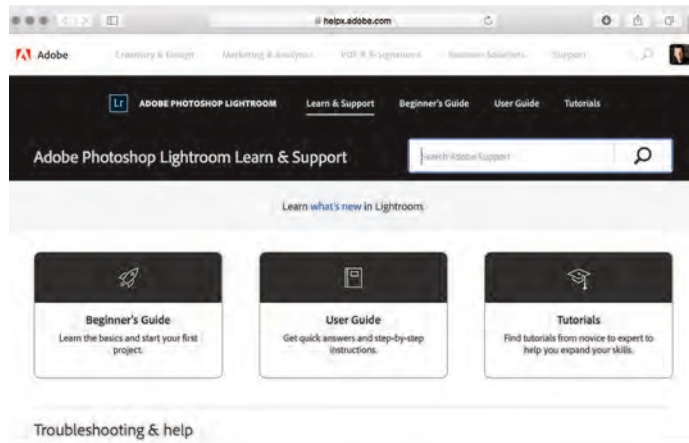


Рис. 1.22. Веб-страница пользовательского руководства к программе Lightroom

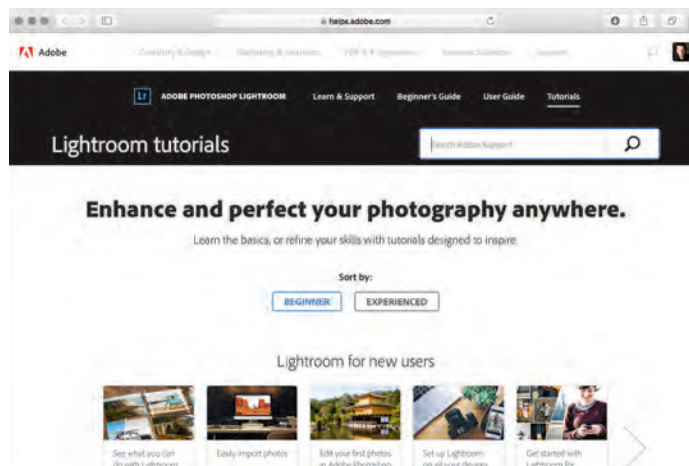


Рис. 1.23. Веб-страница службы справки и поддержки программы Lightroom

ИНТЕРФЕЙС ПРОГРАММЫ LIGHTROOM

На рисунках ниже представлено краткое описание интерфейса программы Lightroom, который, как вы увидите, спроектирован таким образом, чтобы пользователь мог легко перемещаться от одного модуля к другому.

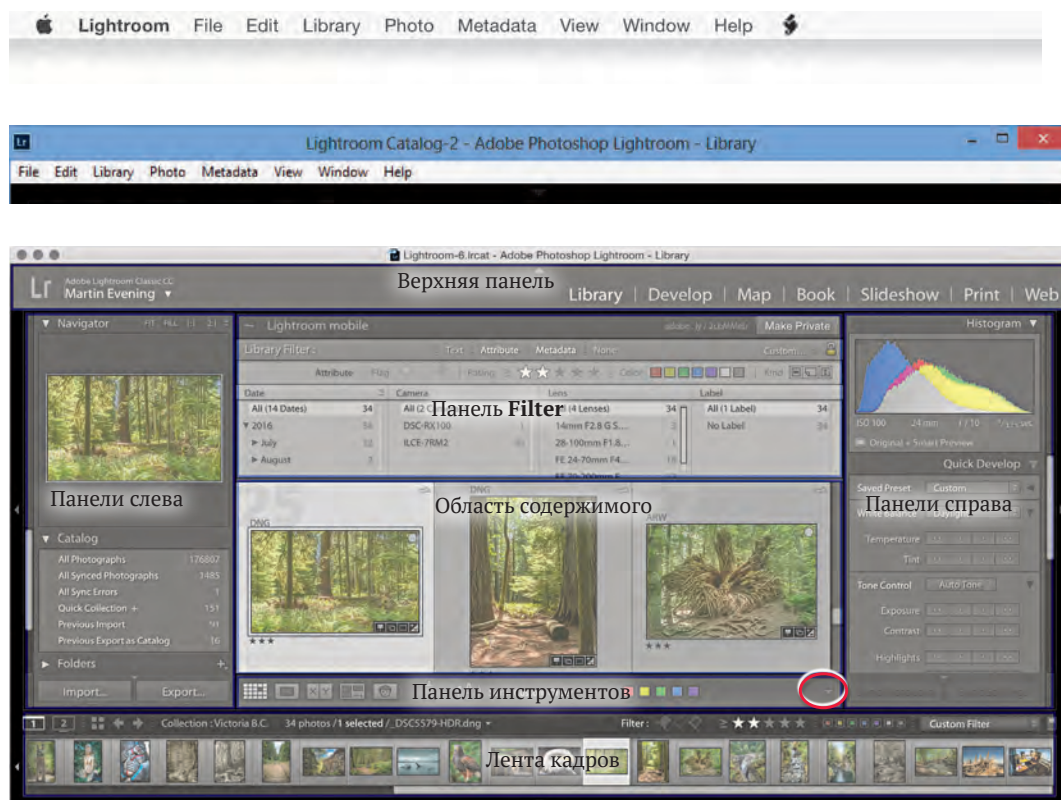


Рис. 1.24. Строки меню и интерфейс программы Lightroom

Как во многих других приложениях, главное меню программы Lightroom расположено в верхней части экрана (macOS) или окна (Windows). При работе в полноэкранный режиме строка меню будет скрыта, но ее можно вновь отобразить, установив указатель мыши в верхнюю часть экрана. Верхняя панель содержит персональный логотип, по умолчанию отображающий название программы Lightroom. Но его можно изменить, выбрав команду меню **Lightroom** ⇨

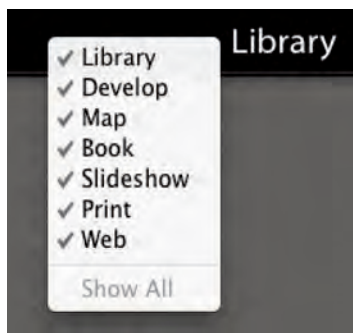


Рис. 1.25. Чтобы открыть меню выбора модулей, щелкните правой кнопкой мыши. Вы можете использовать меню, чтобы скрыть определенные модули

Identity Plate Setup. Например, вы можете заменить стандартный логотип своим именем или добавить графический логотип компании. Справа расположены вкладки модулей: **Library**, **Develop**, **Map**, **Book**, **Slideshow**, **Print** и **Web**. Клавишей **F5** можно скрыть/вновь отобразить верхнюю панель (см. **рис. 1.25**).

Область содержимого – это центральная часть программного интерфейса, где вы можете просматривать результат своей работы. В модуле **Library** можно выбрать режим отображения превью либо в виде таблицы, либо в режиме увеличенного одиночного изображения. В режиме увеличения модуля **Library** и в модуле **Develop** файлы изображения отображаются в масштабе с подгонкой изображения или **1:1**. В модуле **Map** область содержимого отображает карту мира. В других модулях – **Book**, **Slideshow**, **Print** и **Web** – изображения или страницы отображаются так, как будут выглядеть при печати или экспорте из программы Lightroom.

В режиме таблицы модуля **Library** можно развернуть панель **Filter**, располагающуюся в верхней части области содержимого, что позволит вам запустить текстовый поиск, либо искать изображения по оценке или флагам, используя фильтры из вкладки **Attribute**. Помимо этого, можно использовать настраиваемые панели фильтра **Metadata**, применив различные критерии поиска: дата, модель камеры или объектива. Удерживая клавишу **Shift**, можно выбрать сразу несколько вкладок панели **Filter**, а клавиша **** скрывает/отображает панель **Filter**.

Панель инструментов доступна во всех модулях программы Lightroom и расположена в нижней части области содержимого. Элементы управления на панели инструментов будут отличаться в зависимости от выбранного модуля, и их можно настроить в модулях **Library**, **Develop** или **Map** при помощи команд в раскрывающемся списке (выделен на рисунке). Панель можно скрывать или снова отображать нажатием клавиши **T**.

В модуле **Library** левая часть окна программы зачастую используется для выбора исходных файлов – с помощью панелей **Catalog**, **Folders**, **Collections**

или **Publish Services**. В модуле **Develop** слева отображаются панели **Presets**, **Snapshots** и **History**. А в остальных модулях левая часть окна программы используется для доступа к коллекциям и настройкам пресетов. Например, работая в модуле **Print**, можно сохранить внесенные коррективы в качестве пресета, который затем можно будет применить к другим изображениям. Панели по отдельности можно развернуть или свернуть, щелкнув указателем мыши по заголовку. А если при этом удерживать клавишу **Alt**, вы сможете выбрать режим – разворачивать только одну панель, а все остальные при этом сворачивать, или разворачивать несколько. Клавиша **Tab** отображает и скрывает обе группы панелей: левую и правую. Щелкните правой кнопкой мыши по треугольнику левой или правой группы панелей, чтобы открыть контекстное меню настроек групп панелей. Эти настройки позволяют регулировать, какие панели будут развернуты при отображении каждой из групп. Правая группа панелей в основном содержит информационные панели, отображающие сведения об изображениях, элементы управления для обработки изображений или настройки отображения. В модуле **Library** можно изменять метаданные выбранных изображений, а в модуле **Develop** выполняются обработки снимков. В модулях **Book**, **Slideshow**, **Print** и **Web** правая группа панелей отвечает за настройку и вывод изображений. По аналогии с левой группой панелей, панели по отдельности можно развернуть или свернуть, щелкнув указателем мыши по заголовку. Если при этом удерживать клавишу **Alt**, вы сможете выбрать режим – разворачивать только одну панель, а все остальные при этом сворачивать, или разворачивать несколько. Сочетание клавиши **⌘** (macOS) / **Ctrl** (Windows) с числовой (**0**, **1**, **2**, **3** и т. д.) открывает и закрывает отдельные панели в порядке их расположения сверху вниз.

Лента кадров (панель **Filmstrip**) расположена в нижней части окна программы Lightroom. На ней отображаются миниатюры всех изображений, добавленных в каталог. При этом выделенные снимки подсвечиваются. Миниатюры в ленте доступны из любого модуля, что позволяет вам работать с отдельными снимками или группами снимков без необходимости перемещаться в модуль **Library**.

РАБОТА С КНИГОЙ



Загружаемый контент
доступен на сайте:

www.dmkpress.com

На протяжении всей книги я буду объяснять каждый аспект работы с программой, при этом вы заметите, что я составил книгу таким образом, что в ней описывается стандартный процесс работы, начиная с импорта снимков средствами программы Lightroom. Если вам все же понадобится помощь, вы всегда можете открыть меню **Help**, где увидите команду **Shortcuts**, отображающую информацию о сочетаниях клавиш выбранного в данный момент модуля. На **рис. 1.26** приведены сочетания клавиш для модуля **Library**. Следуя духу программы Lightroom, я по возможности старался избежать технических аспектов работы программы, а фокусировался на том, что лучше всего можно сделать в программе Lightroom: управлять файлами, редактировать их и публиковать. Если вы все же хотите разобраться, как функционирует программа Lightroom, в главе 12, в конце этой книги, я описал различные технические моменты. Более подробное техническое описание вы найдете на сайте www.dmkpress.com.

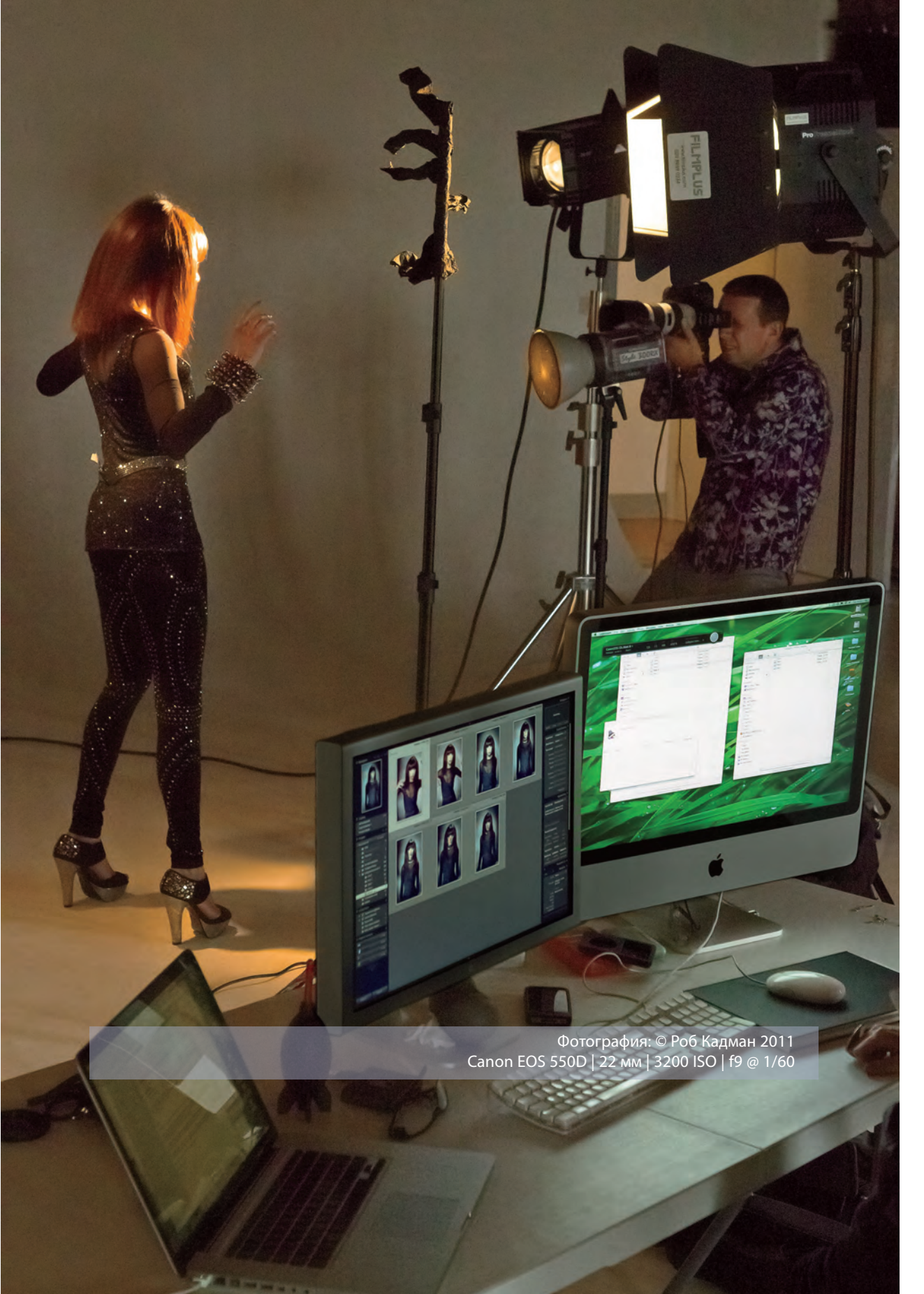
Сочетания клавиш при работе в модуле Library

| Сочетания клавиш для переключения режимов просмотра | | Сочетания клавиш для управления целевой коллекцией | |
|---|--|---|-------------------------------------|
| Esc | Вернуться к предыдущему режиму | В | Добавление в целевую коллекцию |
| Enter (Return) | Режим увеличения (Loupe) или 1:1 | ⌘+В | Отображение целевой коллекции |
| G | Режим таблицы (Grid) | ⌘+Shift+В | Очистка целевой коллекции |
| E | Режим увеличения (Loupe) | Сочетания клавиш для управления фотографиями | |
| C | Режим сравнения (Compare) | ⌘+Shift+I | Импорт фотографий и видео |
| N | Режим обзора (Survey) | ⌘+Shift+E | Экспорт |
| O | Режим People | ⌘+[| Повернуть против часовой стрелки |
| ⌘+Enter | Режим импровизированного слайд-шоу (Impromptu Slideshow) | ⌘+] | Повернуть по часовой стрелке |
| F | Переход в полноэкранный режим | ⌘+E | Редактировать в программе Photoshop |
| Shift+F | Изменить режим программы | ⌘+S | Сохранить метаданные в файл |
| ⌘+Alt+F | Вернуться к обычному режиму программы | ⌘+- | Уменьшить масштаб просмотра |
| L | Перейти к следующему режиму интерфейса Lights Out | | |

Рис. 1.26. Чтобы больше узнать о сочетаниях клавиш, стоит выбрать команду Shortcuts в меню Help. Выполнить ее также можно при помощи сочетания клавиш ⌘+/ (macOS) или Ctrl +/ (Windows)

| Сочетания клавиш для переключения режимов просмотра | |
|--|---|
| ⌘+J | Настройка режима таблицы |
| J | Перейти к следующему режиму таблицы |
| \ | Показать/Скрыть панель Filter |
| Сочетания клавиш для оценки снимков | |
| 1–5 | Установка соответствующей оценки |
| Shift+ 1–5 | Установка соответствующей оценки и переход к следующей фотографии |
| 6–9 | Установка соответствующей цветовой метки |
| Shift+ 6–9 | Установка соответствующей цветовой метки и переход к следующей фотографии |
| 0 | Сброс оценки |
| [| Понижение оценки |
|] | Повышение оценки |
| Сочетания клавиш для настройки флагов | |
| ` | Установка/сброс флага |
| ⌘+↑ | Повышение статуса флага |
| ⌘+↓ | Понижение статуса флага |
| X | Отклонить флаг |
| P | Установить флаг |

| Сочетания клавиш для управления фотографиями | |
|---|--|
| ⌘+= | Увеличить масштаб просмотра |
| Z | Установить масштаб 100 % |
| ⌘+G | Поместить фотографию в стопку |
| ⌘+Shift+G | Извлечь фотографию из стопки |
| ⌘+R | Открыть в файловом менеджере |
| Delete | Удалить из библиотеки |
| F2 | Переименовать файл |
| ⌘+Shift+C | Скопировать коррекции из модуля Develop |
| ⌘+Shift+V | Вставить коррекции из модуля Develop |
| ⌘+← | Предыдущая выделенная фотография |
| ⌘+→ | Следующая выделенная фотография |
| ⌘+L | Применить/отменить фильтры |
| ⌘+Shift+M | Отправить по электронной почте выделенные фотографии |
| Сочетания клавиш для управления панелью | |
| Tab | Скрыть/отобразить боковые панели |
| Shift+Tab | Скрыть/отобразить все панели |
| T | Скрыть/отобразить панель инструментов |
| ⌘+F | Активировать поле поиска |
| ⌘+K | Активировать поле ввода ключевых слов |
| ⌘+Alt+↑ | Вернуться к предыдущему модулю |



Фотография: © Роб Кадман 2011
Canon EOS 550D | 22 мм | 3200 ISO | f9 @ 1/60