

Александр Сераков

Adobe
Photoshop
Lightroom 3
Комплексная обработка
цифровых фотографий

Санкт-Петербург
«БХВ-Петербург»

2011

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
С32

Сераков А. В.

С32 Adobe Photoshop Lightroom 3. Комплексная обработка цифровых фотографий. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 304 с.: ил. — (Мастер)

ISBN 978-5-9775-0586-4

Книга является исчерпывающим руководством по организации рабочего процесса фотографа — от момента получения снимка до печати — с помощью цифровой фотолаборатории Adobe Photoshop Lightroom 3. Рассматривается импорт фотографий, организация фотоархива, работа с базовыми инструментами обработки, использование модуля Camera Calibration, исправление оптических искажений объектива, усиление резкости и устранение шумов, выполнение выборочной коррекции и ретуши, настройка адекватной цветопередачи, осуществление эффективной цветокоррекции на профессиональном уровне, применение художественных эффектов, экспорт фотографий, оптимизация работы, создание слайд-шоу, печать. Особое внимание уделяется публикации снимков в Интернете, созданию веб-галерей, работе с фотобанками, вопросам авторского права.

Для широкого круга фотографов

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Анна Кузьмина</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 30.11.10.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 24,51.
Тираж 1500 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию
№ 77.99.60.953 Д.005770.05.09 от 26.05.2009 г. выдано Федеральной службой
по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-9775-0586-4

© Сераков А. В., 2010
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2010

Оглавление

Предисловие.....	9
Глава 1. Импорт фотографий	11
Импорт	16
Переименование файлов при импорте	20
Метаданные	23
Дополнительные опции окна импорта	26
Глава 2. Организация фотоархива	31
Навигатор	33
Панель <i>Catalog</i>	34
Работа с Quick Collection	34
Панель <i>Folders</i>	35
Синхронизация каталога.....	37
Изменение папок на диске из Lightroom	37
Настройка рабочей области Lightroom.....	38
Боковые панели	38
Панели настроек.....	39
Панель ленты	40
Режимы просмотра	41
Режим <i>Grid</i>	42
Режим <i>Loupe</i>	43
Масштабирование	43
Поворот снимка.....	44
Дополнительная информация	44
Режим <i>Compare</i>	45
Режим <i>Survey</i>	46
Выделение фотографий	46
Сортировка фотографий.....	47
Система рейтинга	48
Система цветных меток	48
Система флагов	50
Стеки	52
Автоматическое создание стопок	53

Коллекции.....	54
Создание коллекции.....	54
Работа с коллекциями.....	56
Smart Collection.....	57
Наборы коллекций.....	58
Фильтр библиотеки.....	58
Ключевые слова.....	61
Советы по добавлению ключевых слов.....	61
Работа с ключевыми словами.....	63
<i>Keyword Tags</i>	64
<i>Keyword Suggestions</i>	67
Наборы ключевых слов (Keyword Sets).....	67
Работа со списком ключевых слов (<i>Keyword List</i>).....	69
<i>Metadata</i>	72
Изменения даты и времени снимка.....	72
Переименование файлов.....	74
<i>Image Name</i>	76
<i>Sequence and Date</i>	77
<i>Metadata</i>	81
Глава 3. Базовые инструменты обработки.....	83
RAW или "спецназ цифровой фотографии".....	86
Режим <i>Develop</i>	89
Панель <i>History</i>	90
Просмотр до и после.....	91
Отмена действий.....	92
Настройка панелей.....	92
Базовые настройки.....	93
Кадрирование.....	93
Баланс белого.....	96
Тоновая настройка.....	99
Гистограмма не доходит до правого края.....	99
Гистограмма упирается в правую часть.....	101
"Соляные столбы".....	102
Гистограмма упирается в левую часть.....	102
Гистограмма не доходит до левого края.....	103
Гистограммы снимков в "низком" ключе.....	103
"Массаж" гистограммы, или базовые настройки яркости.....	104
<i>Exposure</i>	104
<i>Blacks</i>	104
<i>Recovery</i>	105
<i>Fill Light</i>	105
<i>Brightness</i>	105
<i>Contrast</i>	106
Тоновая кривая.....	106
Параметрическая кривая.....	107
Кривая по точкам.....	109
Регулировка контраста.....	110

Сохранение кривой по точкам	111
Работа с крайними точками	111
<i>Presence</i>	112
<i>Clarity</i>	112
<i>Vibrance</i> и <i>Saturation</i>	113
Порядок действий	113
Глава 4. Модуль <i>Camera Calibration</i>	117
Глава 5. Исправление оптических искажений объектива.....	125
Автоматическое исправление оптических искажений.....	127
Элементарный подход	128
Индивидуальные настройки.....	129
Работа с Adobe Lens Profile Creator	129
Исправление оптических и перспективных искажений вручную	133
Виньетирование (<i>Lens Vignetting</i>).....	134
Хроматическая аберрация (<i>Chromatic Aberration</i>)	134
Трансформация (<i>Transform</i>)	134
Глава 6. Усиление резкости и устранение шумов	137
Усиление резкости.....	139
Устранение шумов.....	142
Глава 7. Выборочная коррекция	145
Градиентный фильтр (<i>Graduated Filter</i>).....	147
Корректирующая кисть (<i>Adjustment Brush</i>)	150
Выборочная коррекция цвета	153
Глава 8. Художественные эффекты.....	159
Создание черно-белых изображений.....	161
Виньетирование	166
Имитация зерна фотопленки.....	168
Тонирование фотографии	168
Тонирование черно-белой фотографии.....	169
Раздельное тонирование.....	170
Имитация кросс-процесса	171
Регулировка оттенков цветной фотографии	171
Глава 9. Ретушь в Lightroom	173
Инструмент <i>Adjustment Brush</i>	175
Инструмент <i>Spot Removal</i>	178
Инструмент <i>Red Eye Correction</i>	179
Глава 10. Экспорт	181
Команда <i>Export</i>	183
Сохранение опций экспорта.....	198
Публикация в сети	198
Публикация на локальный диск.....	202
Интеграция с Adobe Photoshop	203

Глава 11. Оптимизация работы	205
Логика переименований	207
Пресеты.....	210
Установки по умолчанию.....	214
Синхронизация настроек.....	215
Повышение производительности Lightroom.....	217
Tethered Shooting.....	219
<i>Auto Import</i>	219
<i>Tethered Capture</i>	220
Использование второго монитора	222
Глава 12. Создание слайд-шоу.....	225
Команда <i>Impromptu slideshow</i>	227
Модуль <i>Slideshow</i>	227
Панель <i>Layout</i>	229
Панель <i>Options</i>	229
Панель <i>Backdrop</i>	230
Панель <i>Overlays</i>	231
<i>Identity Plate</i>	231
<i>Watermarking</i>	234
<i>Rating Stars</i>	234
<i>Text Overlays</i>	234
Панель <i>Titles</i>	235
Панель <i>Playback</i>	235
Сохранение слайд-шоу.....	237
Глава 13. Модуль <i>Print</i>	239
Выбор и настройка принтера	241
Панель <i>Layout Style</i>	241
Панели <i>Layout</i> и <i>Cells</i>	244
Панель <i>Image Settings</i>	247
Панель <i>Page</i>	248
Панель <i>Print Job</i>	249
Глава 14. Модуль <i>Web</i>	251
Lightroom HTML Gallery	254
Lightroom Flash Gallery	257
Приложение.....	259
Меню.....	259
<i>Lightroom</i> (только в Mac-версии).....	259
<i>File</i>	259
<i>Edit</i>	262
<i>Develop</i>	263
<i>Library</i>	263
<i>Photo</i>	265
<i>Settings</i>	267
<i>Tools</i>	268
<i>Metadata</i>	270

<i>View</i>	271
<i>Window</i>	274
<i>Help</i>	276
Некоторые диалоговые окна	277
Окно <i>Preferences</i>	277
Вкладка <i>General</i>	277
Вкладка <i>Presets</i>	278
Вкладка <i>External Editing</i>	278
Вкладка <i>File Handling</i>	279
Вкладка <i>Interface</i>	279
Окно настроек <i>Library View Option</i>	280
Раздел <i>Grid View</i>	280
Раздел <i>Loupe View</i>	282
Панель настройки смарт-каталога	282
"Горячие" клавиши	284
Предметный указатель	299

Предисловие

Говорят, к концу 2010 года количество проданных в мире цифровых фотокамер превысит 120 миллионов. А это значит, произошла очередная научно-техническая революция — цифровая фототехника стала непременным атрибутом современной жизни. В общем-то, не удивительно: в истории еще не было настолько простого способа "остановить мгновение", если оно вдруг показалось нам прекрасным.

Однако если вы держите в руках эту книгу, то, скорее всего, ставите себе гораздо более высокую задачу, чем просто фиксировать моменты своей жизни. И полагаю, что вы, так же как и я, точно знаете, что работа с фотографией не заканчивается нажатием на кнопку спуска и что хорошие снимки сами по себе не получаются. А от таких мыслей недалеко и до понимания того, что в серьезной фотографии никакой особой революции не случилось — просто темная комната сменилась светлой¹.

История идет по спирали, и вопросы, которые стояли перед нами в школьном фотокружке, возникли опять: как не загубить пленку при проявке, какую фотобумагу выбрать, как хранить негативы и т. д. И пусть сейчас это звучит немного по-другому: в какой формат снимать, где хранить файлы и как добиться адекватной цветопередачи, но суть вопросов не изменилась. Более того, легче решать их не стало — все равно приходится учиться, учиться, и с выходом очередной версии (модели, марки и т. д.) еще раз учиться.

В этой книге рассказывается о том, как организовать цифровую фотолабораторию на базе новой версии программы Adobe Photoshop Lightroom 3 — пожалуй, самом удобном и предсказуемом рабочем пространстве фотографа XXI века.

Вне всякого сомнения, одной этой программы недостаточно для решения всех вопросов, возникающих перед современным фотографом, однако, включив ее в обязательный набор инструментов, можно раз и навсегда решить большинство рутинных вопросов, как правило, отнимающих огромное количество времени. Обеспечив, таким образом, прочную базу своего рабочего потока, можно полностью сконцентрироваться непосредственно на решении творческих задач. Именно такой подход я и попытался осветить в этой книге, акцентируясь на актуальных проблемах наших соотечественников.

Несмотря на то, что на обложке написано только одно имя, авторов у этой книги несколько больше. Постоянное общение со слушателями курсов по цветокоррекции, ретуши и собственно Lightroom, которые я читаю в нескольких учебных центрах Москвы, отрезвляло меня и направляло работу над книгой в нужном направлении, за что я искренне благодарен каждому из них.

¹ Название программы Lightroom — своеобразная игра слов: лаборатория фотографа по-английски "darkroom", дословно "темная комната", а "lightroom", "светлая комната" — современная лаборатория, не требующая темноты и красных ламп.



ГЛАВА 1

Импорт фотографий

Когда первый раз открываешь Lightroom, в его окне темно и пусто, даже хочется крикнуть туда, как в детстве: "У!" Не со страху, а так, из озорства. Но когда странные желания проходят, и на место внутреннего ребенка приходит взрослый, возникает вопрос — и что со всем этим делать? Уже на самом первом этапе знакомства программа демонстрирует странности: привычная команда **Open** отказывается открывать фотографии, а команды **Save** и вовсе не наблюдается. Тем не менее, все в порядке, так и должно быть. А еще вы, наверное, слышали: любое действие здесь обратимо, история изменений хранится даже после закрытия программы и т. д. Lightroom — действительно очень необычная программа, однако ее "странности" вполне объяснимы и логичны. И разбираться нужно с самого начала, тем более что при первом запуске программы мы уже, сами того не ведая, допустили ошибку.

Прежде всего, Lightroom — это не графический редактор в обычном понимании этого термина, это *база данных*. Несмотря на то, что мы только и делаем, что редактируем здесь изображения, на самом деле в этот момент происходит нечто иное. Программа скрупулезно заносит в базу значения коррекции и быстренько создает превью (от англ. *preview* — предварительный просмотр, предпросмотр) того, что однажды произойдет с изображением, и лишь в самый последний момент, при экспорте (вот что заменяет здесь команду сохранения), создает снимок нашей мечты.

Но будем последовательны, схема работы в программе такова: сначала необходимо передать в Lightroom информацию о наших снимках — где они лежат, как выглядят, как называются и т. д. Эта процедура называется *импортом*. Причем в сами снимки никуда не "импортируются", во многих случаях они и вовсе остаются там, где и были — на жестком диске, при импорте в Lightroom передается лишь информация о них, а не они сами.

Хочу обратить ваше внимание на то, что если впоследствии вы перенесете фотографии в другое место или отключите внешний диск, информация о снимках не исчезнет из каталога. Вы по-прежнему можете осуществлять поиск и просмотр, однако настройки редактирования и экспорт (о чем речь впереди) будут недоступны до тех пор, пока вы снова не укажете программе, где находятся эти фотографии. А в случае отключения диска достаточно его подключить, и Lightroom будет работать как ни в чем не бывало.

После импорта наступает этап *организации фотоархива*: группировка фотографий по темам, переименование, назначение ключевых слов, переименование, очень много чего. Этому процессу посвящен отдельный модуль программы — **Library** — и целая глава в этой книге (см. главу 2). Все, что происходит на этом этапе, опять же не затрагивает сами файлы — большинство (почти все) процедур производится над информацией о файлах, хранящейся в базе данных программы.

После наведения порядка в архиве наступает следующий этап — *обработка*. Здесь мы придаем снимкам соответствующий, "товарный" вид: кадрируем, настраиваем контраст и цвет, боремся с шумами и т. д. Надо сказать, что и в этот момент сами файлы остаются неизменными, меняется лишь превью, да в базу данных добавляет-

ся информация об изменениях — на будущее. Дело в том, что Lightroom изначально предназначен для работы с "сырыми" данными — RAW-файлами, а их природа такова, что изменить в них ничего нельзя, можно только создать на их основе новый файл. Если вам такой подход в новинку, то его легко понять по аналогии с классическим фотопроцессом: RAW — это негатив, а финальный файл (TIFF или JPEG) — это готовая фотография. Таким образом, обработка в Lightroom — это этап настройки фотоувеличителя до того момента, как под него будет положен лист фотобумаги и начнется экспонирование.

И рано или поздно, это должно случиться — после того, как все настроено, мы создаем новый файл. Эта процедура называется *экспортом* и имеет великое множество разновидностей — и просто экспорт, и передача на дальнейшее редактирование в "большой" Photoshop, и печать, и публикация в веб, не говоря уже о слайдшоу и веб-галерее.

Ну вот. Думаю, теперь стало немного понятней, раз Lightroom — это база данных, то и меню **File** в первую очередь предназначено для работы с файлом базы данных, а вовсе не изображений. Но прежде чем начать эту базу заполнять, давайте разберемся, о какой это ошибке я упомянул в самом начале.

База данных Lightroom традиционно называется Catalog, и так мы ее в дальнейшем и будем называть. Собственно, это файл, а к нему прилагаются две вспомогательные папки. По умолчанию это выглядит так:

- ◆ файл базы данных — Lightroom 3 Catalog.lrcat;
- ◆ папка превью — Lightroom 3 Catalog Previews.lrdata;
- ◆ папка Backups, где хранятся резервные копии каталога. Обратите внимание — не фотографий, а только каталога, базы данных. Резервное копирование фотографий при случае придется делать самостоятельно.

И именно в этих файлах и заключается наш невольный прокол. Дело в том, что при установке программа создала новый каталог в системной папке Изображения, чего делать вообще-то не рекомендуется. Мало того, что он со временем растет, достигая внушительных, в несколько гигабайт, размеров. Но это, пожалуй, и не беда, а вот "упавшая" операционная система может похоронить под своими руинами весь труд над сотнями, тысячами снимков. Ведь переходя на Lightroom, вы перекладываете на эту программу ответственность за сохранение всех изменений в своем фотоархиве. А значит, что каталог по возможности должен находиться в безопасном, просторном и желательно малоиспользуемом и быстром диске.

Оставим автоматически созданный каталог пустым и создадим свой. Для этого зайдите в меню **File** и выберите пункт **New Catalog**. Укажите подходящее место и дайте ему узнаваемое имя. Вообще, новые каталоги приходится создавать время от времени и причин этому как минимум две: во-первых, какими бы мощными не были современные компьютеры, рано или поздно каталог вырастет до такого размера, что работа с ним станет, мягко говоря, некомфортной. Во-вторых, есть работа, есть фотография, а есть еще и фотография как работа. Другими словами, я не хотел бы, чтобы тысячи моих рабочих снимков лежали вперемешку с тысячами же моих ху-

дожественных фотографий. Если задачи не пересекаются, то имеет смысл для каждого большого проекта создавать свой каталог.

Если с каталогом все понятно, перейдем к фотографиям. Как вы уже начали догадываться, сами снимки программа не хранит. Где же они тогда?

Разработчики Lightroom полагают, что лучшая идея хранить фотографии — это обзавестись отдельным вместительным диском, объемом никак не меньше 500 Гбайт. Этого хватит в лучшем случае на два года, если вы снимаете в RAW. Но диск диску — рознь. Так как любой нормальный человек крайне болезненно относится к потере фотографий, диск нужен предельно надежный. С каждым годом на рынке все больше появляется специализированных HDD-накопителей, позволяющих эффективно и, главное, безопасно хранить большие объемы данных. Абсолютно невозможно порекомендовать какую-то конкретную модель, но можно сказать, что при выборе такого накопителя главными параметрами являются скорость работы (а это в том числе и способ подключения к компьютеру), объем и возможность резервного копирования — в идеале это должно быть хранилище с RAID-массивом. На данный момент эта технология дает практически полную гарантию сохранения информации даже при повреждении дисков.

Многие фотографы хранят фотографии на DVD- или CD-дисках. Мне не кажется это удачной идеей. Не хочу вступать в полемику с невидимыми оппонентами — в Lightroom можно работать с файлами, записанными на такие диски, даже не копируя их на жесткий диск, что весьма удобно. Но в моем случае такая идея жила лишь до первой, не выдержавшей длительного хранения болванки. И сегодня мне уже не важно, что явилось причиной — механическое повреждение или нестабильность конкретного экземпляра диска — фотографии остались только в моей памяти.

Сам процесс переноса фотографий с флэш-карты фотоаппарата на жесткий диск может происходить разными путями, все зависит от ваших предпочтений и стиля работы. Это можно сделать вручную, можно воспользоваться "родным" ПО камеры, а можно и с помощью Lightroom, во время импорта.

Так или иначе, но как только съемки закончились, мы переносим фотографии на диск нашего компьютера. Хорошо, если это какая-то постоянная папка. Сортировка фотографий непосредственно на диске в принципе не актуальна, если работать в Lightroom. Однако желательно, чтобы фотографии хранились в некотором порядке. Как правило, это сортировка по датам и тематическим папкам.

Говоря о хранении фотографий, нельзя не упомянуть о формате DNG. В первую очередь это будет важно тем, кто снимает в RAW-формате.

Возможно, вы обращали внимание, что если не снимать в JPEG, то у каждой марки камеры свой формат RAW-файлов — CR2 у Canon, SR2 у Sony, NEF у Nikon и т. д. Это создает ряд существенных проблем при работе с такими файлами. Например, если модель камеры более новая, чем версия программы обработки (Lightroom — одна из таких программ), то приходится искать обновление, а это зачастую создает известные трудности.

В 2004 г. компания Adobe представила новый универсальный открытый формат RAW-файлов — DNG (Digital Negative Specification). Основной идеей было созда-

ние единого формата для всех камер, что избавило бы разработчиков программного обеспечения, в первую очередь саму Adobe, от постоянного обновления конвертеров при выходе какой бы то ни было новой модели фотокамеры. А нас — от поиска этих обновлений.

Преимущества DNG-формата очевидны. Это и возможность открыть его в любой версии конвертера, и несколько меньший объем — порядка 15%. Уже только это может заставить задуматься: сэкономить 10—15 Гбайт на сотню — совсем не лишнее.

Несмотря на то, что DNG — открытый формат, т. е. любой производитель камер может использовать его в качестве "родного" RAW, на данный момент благое начинание поддержали только Hasselblad, Leica, Ricoh и Samsung. Не хочу сказать ничего плохого об этих уважаемых компаниях, но продукцию первых трех трудно назвать массово-популярной. Подавляющее количество наших соотечественников снимает на Canon, Nikon и Sony.

Жаль, конечно, но возможность конвертации из RAW в DNG у нас все же остается. Причем в Lightroom это может происходить непосредственно при импорте.

Импорт

Для того чтобы приступить к импорту фотографий, уже находящихся на диске, обратитесь к команде **File ► Import Photos** или нажмите кнопку **Import** в нижней части левой панели (рис. 1.1). Откроется окно импорта. Впрочем, иногда это окно может появиться и без нашей команды. Если к компьютеру подключить фотоаппарат или в картридер вставить флэш-карту, программа сочтет это сигналом для начала импорта. Не знаю, как вам, а меня эта опция раздражает — если человек подключает камеру, только чтобы скопировать с нее снимки, то эта опция будет весьма уместна, ну а если в моем картридере постоянно что-то находится? Или, вот, например, мой смартфон система тоже считает картридером и даже видит там карту памяти, но у меня нет желания импортировать в Lightroom ее содержимое!

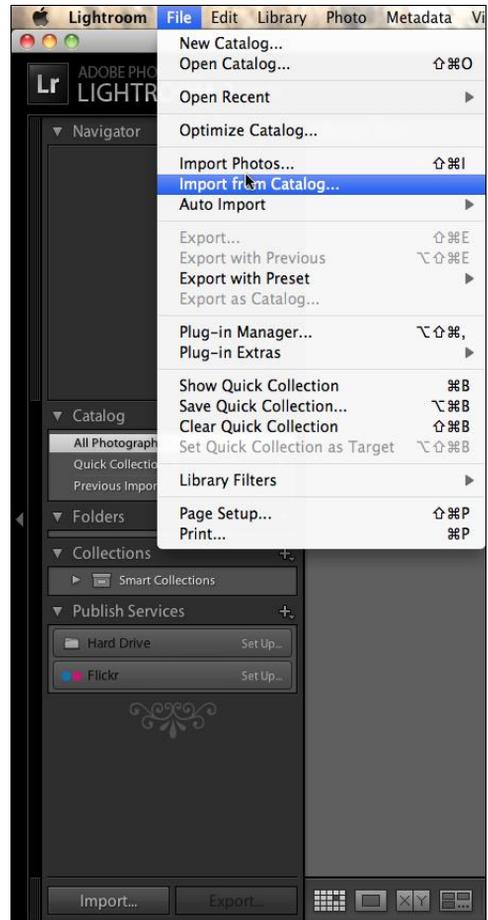


Рис. 1.1. Команда **File ► Import Photos**

Если вы думаете так же, как и я, то эту опцию стоит отключить прямо сейчас: для этого понадобится открыть настройки программы — на Mac это **Lightroom ▶ Preferences...**, на PC — **Edit ▶ Preferences**.

Снимите флажок **Show import dialog when a memory card is detected** (рис. 1.2), и программа прекратит приставать к вам по пустякам. И приступим же, наконец, к экспорту.

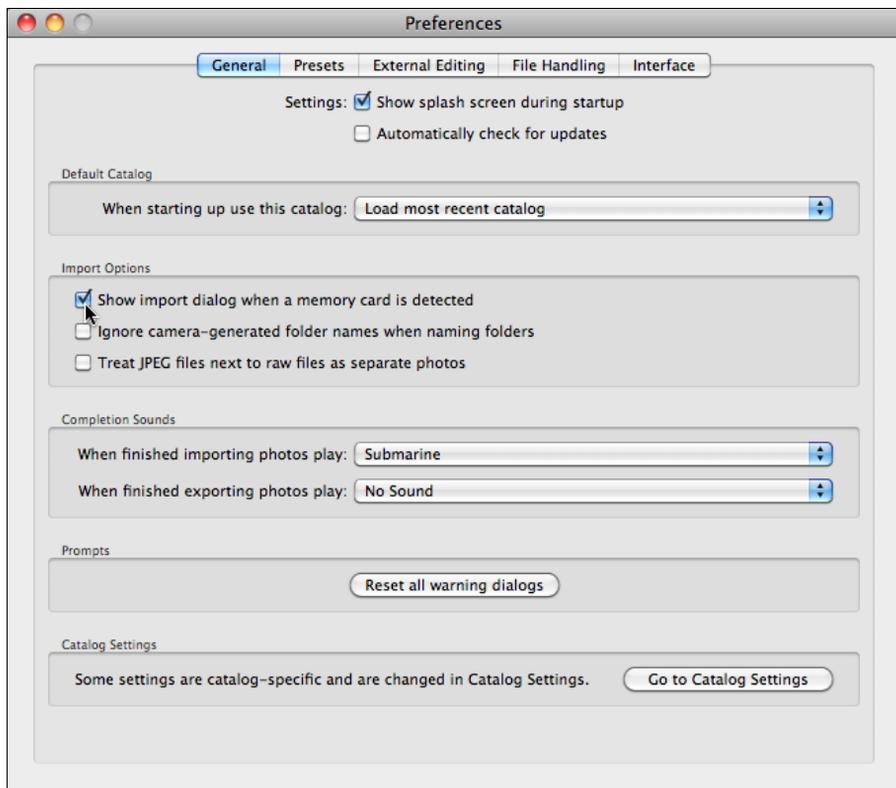


Рис. 1.2. Диалоговое окно Preferences

Кнопка **Import** нажата, и на экране появляется окно, как на рис. 1.3.

Это свернутый, маленький вариант окна импорта, и прежде чем его развернуть, разберемся, что здесь есть.

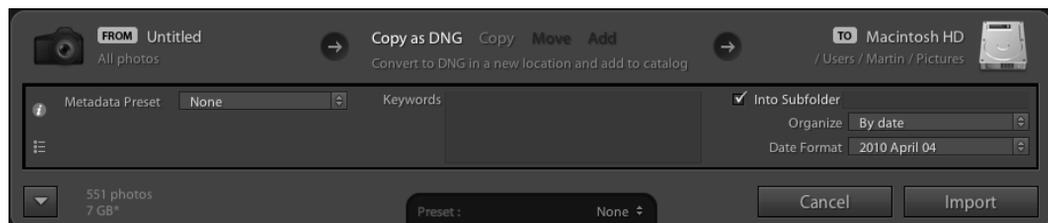


Рис. 1.3. Окно, появившееся после нажатия кнопки Import

В левом верхнем углу, там, где написано слово **FROM**, нам предлагается выбрать место расположения файлов, которые нужно импортировать. В ситуации на рис. 1.4 была выбрана безымянная (**Untitled**) флэш-карта. Если файлы для импорта лежат в другом месте, нужно выбрать иной источник, для чего следует нажать на стрелку справа от слова **FROM**.

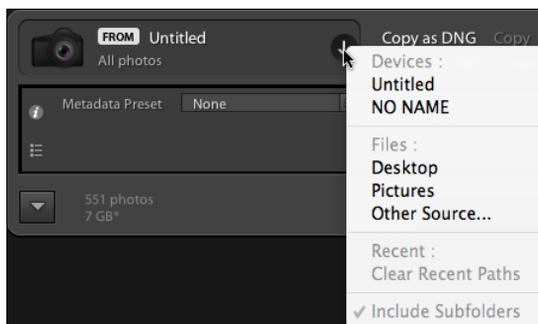


Рис. 1.4. Выбрана безымянная флэш-карта

В первой группе списка находятся так называемые "устройства" — в моем случае это флэш-карта и смартфон, в котором компьютер также обнаружил флэшку "NO NAME". Обратите внимание, что внешний диск в этой группе отображаться не будет.

В группу **Files** вошли системные папки Desktop и Pictures. Пункт **Other Source** в этом случае полезнее всего, т. к. с его помощью можно выбрать любое место на любом диске.

Группа **Recent** предназначена для повторного обращения к предыдущему месту импорта, что довольно удобно, особенно если в вашей работе есть некоторая система.

По центру верхней части окна расположены переключатели четырех алгоритмов импорта (рис. 1.5):

◆ **Copy as DNG** — программа переконвертирует исходные файлы в формат DNG, скопирует в рабочую папку, которую мы укажем несколько позже, и добавит в каталог;

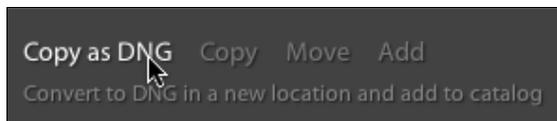


Рис. 1.5. Алгоритмы импорта

- ◆ **Copy** — файлы будут скопированы в рабочую папку и добавлены в каталог;
- ◆ **Move** — файлы будут перенесены (т. е. файлы на исходном носителе после копирования будут удалены) в рабочую папку и добавлены в каталог. Выбор этого пункта мне кажется несколько сомнительным. Многие со мной согласятся, что

как-то спокойнее сначала убедиться, что копирование прошло успешно, и только тогда удалить исходные файлы;

◆ **Add** — добавление информации о файлах в каталог без копирования самих файлов. Эта команда выбирается в тех случаях, когда файлы помещаются в рабочую папку без привлечения Lightroom.

Как вы заметили, в первых трех пунктах требуется указать программе, куда копировать файлы — рабочую папку. Это словосочетание — чистая условность, так можно назвать любую папку, где есть хоть один известный программе файл.

При нажатии на стрелку рядом со словом **TO** в правой части панели появится список, в котором сейчас, при первом запуске программы, нам может пригодиться лишь пункт **Other Destination** (рис. 1.6). Выбрав этот пункт, укажите папку, куда будут копироваться файлы при этом импорте.

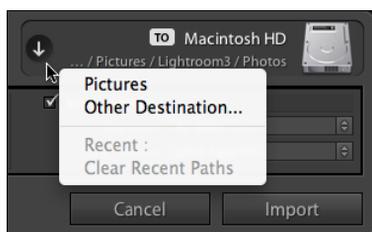


Рис. 1.6. Выбор пункта **Other Destination**



Рис. 1.7. Сортировка файлов в папке, где хранятся фотографии

Если вы копируете все время в одно и то же место, обращаться каждый раз к этому пункту без надобности не нужно — программа помнит, куда вы копировали прошлый раз. Однако всякий раз при импорте убедитесь, что путь указан верно. Если это не так — в группе **Recent** будут доступны для выбора все папки, которые вы когда бы то ни было использовали для копирования файлов.

После того как вы указали место, необходимо определиться с порядком сортировки — как организована папка, куда Lightroom складывает фотографии. Для настройки этой организации предназначено поле, находящееся непосредственно под кнопкой **TO** (рис. 1.7).

Обычно организация осуществляется по дате снимка. То есть программа создает отдельные папки по датам. При необходимости эту структуру можно поместить внутри специальной папки — для этого установите флажок **Into Subfolder** и введите в появившееся поле имя подпапки. Эта опция актуальна, если вы предпочитаете организовывать свой архив скорее по событиям, чем по датам.

При этом от организации по датам можно и вовсе отказаться. В раскрываемом списке **Organize** помимо пункта **By date** есть пункт **Into one folder**. В этом случае все фотографии будут складываться в одну папку. Это более хлопотный подход, т. к. всякий раз придется создавать новую папку, но и ориентироваться в таком архиве бывает легче.

Если все же вы выбрали сортировку по дате, обратите внимание на раскрывающийся список **Date Format** (рис. 1.8).

Косая черта (/) в пунктах означает создание отдельного каталога для года, месяца или дня. Например, 2010/04-04 означает, что в папку 2010 будут добавляться папки для каждого дня каждого месяца.

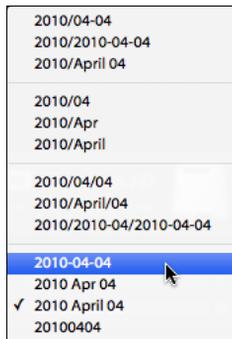


Рис. 1.8. Варианты сортировки

Вторая группа списка предлагает создавать лишь папки для годов и месяцев, без разделения на дни. Третья группа создаст отдельные папки для годов, в них — отдельные папки для каждого месяца, внутри которых будут папки для каждого дня. Четвертая группа предполагает создание отдельной папки для каждого дня, без деления на годы и месяцы.

Выбирая сортировку по дате, обратите внимание вот на какой момент: к установке даты непосредственно в фотоаппарате нужно относиться теперь более серьезно. Lightroom использует дату, сохраненную в метаданных снимка, и если эта дата окажется неверной, вы можете потратить довольно много времени, чтобы найти нужные снимки. Изменить любые метаданные, в том числе и дату создания снимка, довольно просто, но это может отнять некоторое время, а самое обидное, что после этого придется вручную переименовывать неверные имена папок.

Переименование файлов при импорте

Непосредственно под пунктом **File Handling** находится набор опций для переименования файлов при импорте — **File Renaming** (рис. 1.9). Эта опция доступна лишь для тех режимов импорта, где происходит копирование файлов, в режиме **Add** он отображаться не будет.

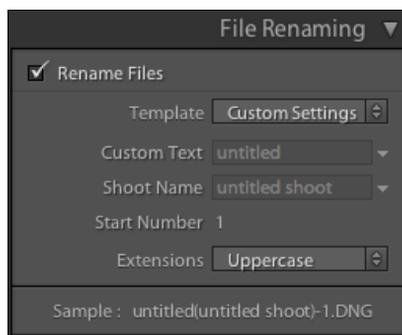


Рис. 1.9. Опции переименования файла при импорте

Необходимость отказа от имени файла, созданного фотоаппаратом, может возникать по разным причинам, а может и не возникать вовсе. Все зависит от вашего стиля работы.

Поводом для переименования может стать работа с большим количеством снимков — с десятками, сотнями тысяч. Организовать такой большой архив довольно непросто, базовых возможностей программы оказывается недостаточно, и требуется вмешательство человека. Впрочем, многим людям вообще свойственна аккуратность, и это тоже повод переименовать файлы для придания им некоторой структуры, даже если их и не очень много. Некоторые фотографы организуют файлы по принципу пленочного архива, где кадры индексируются по номеру катушки и номеру кадра, а в больших архивах еще и по категориям, по годам и т. д. Большинство таких вариантов вполне реализуемо в Lightroom.

Переименование файлов происходит по заданному шаблону, который можно выбрать из списка **Template** или создать самому, выбрав в этом списке пункт **Edit**. Разобраться в предустановленных шаблонах не составит труда, как только вы создадите свой.

При выборе пункта **Edit** открывается редактор шаблонов (рис. 1.10). В верхней части окна находится собственно редактор, в который можно вводить текст и текстовые переменные — *лексемы*. Над окном отображается пример того, что получится при переименовании.

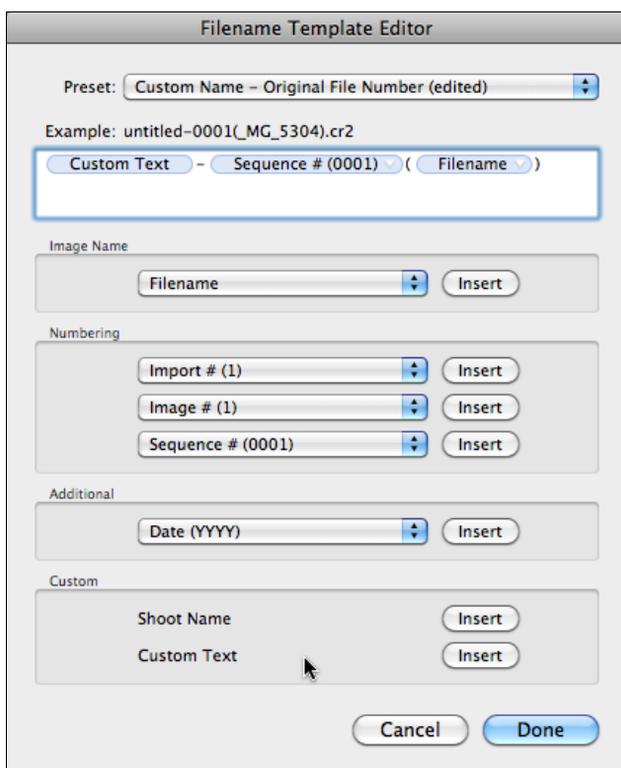


Рис. 1.10. Редактор шаблонов

Перед созданием нового шаблона лучше будет удалить из этого окна все, что там есть. Логика дальнейших действий такова:

1. *Непосредственный набор* в окне редактора создает постоянные, неизменные части имени. Это могут быть как редко изменяемые слова, такие как имя или инициалы фотографа, так и служебные — всякого рода разделители (скобки, черточки, предлоги и т. д.). Обратите внимание: в Lightroom нельзя использовать пробел в имени файла.
2. Группа текстовых переменных **Custom** позволяет добавить в имя некоторую часть, которую можно изменять всякий раз при переименовании, не обращаясь в редактор шаблонов. В этом случае в **File Renaming** будут активны соответствующие поля (см. рис. 1.9). По сути, между **Shoot Name** и **Custom Text** никакой разницы нет, разве что это дает возможность больше варьировать имена. Чтобы добавить в шаблон переменную, нажмите кнопку **Insert** справа.
3. Группа **Image Name** позволяет включать в состав нового имени исходное имя файла (**Filename**) или только его числовой индекс (**Filename number suffix**).
4. **Numbering** (счетчики) дают возможность пронумеровать файлы. Несмотря на то, что выпадающих списков три, всего здесь четыре типа счетчиков.
 - **Import** — счетчик импортов. Позволяет пронумеровать операции импортов. Всякий раз, когда используется шаблон, включающий в себя эту переменную, программа добавляет к счетчику единицу. Обратите внимание на то, что если при импорте не использовалась эта функция, счетчик не изменится. Например, вы десять раз провели импорт, переименовывая файлы с добавлением переменной *Import*. Всякий раз к имени добавлялось новое число: первый раз — единица, второй — двойка, последний раз — десять. Затем вы импортировали некоторое время без переименования, и когда в очередной раз снова обратитесь к счетчику импортов, он добавит число 11, хотя по факту это будет уже совсем не одиннадцатый импорт. Чтобы откорректировать это число, откройте настройки каталога **Edit ► Catalog Settings (PC)**, **Lightroom ► Catalog Settings (Mac)** и исправьте значение поля **Import Number** (рис. 1.11). Обратите внимание на то, что в этом поле задается значение нового, а не предыдущего импорта.
 - **Image** — счетчик файлов. Эта переменная добавит к имени файла его порядковый номер в истории добавления файлов в каталог. Ее использование и настройка полностью аналогичны настройкам переменной *Import* — счетчик файлов корректно работает лишь в том случае, если эта опция использовалась при переименовании файлов, непереименованные снимки или переименованные без этой переменной программа не считает.
 - **Sequence** — просто порядковый номер. По умолчанию он всегда начинается с единицы, но при желании вы можете задать любое число в поле **Start Number** в **File Renaming**.
 - **Total** — эта переменная добавит в имя файла общее число файлов импортируемых в данный момент. Сама по себе она, как правило, бесполезна и используется в составе конструкции "[такой-то номер] из [такого-то количества]".

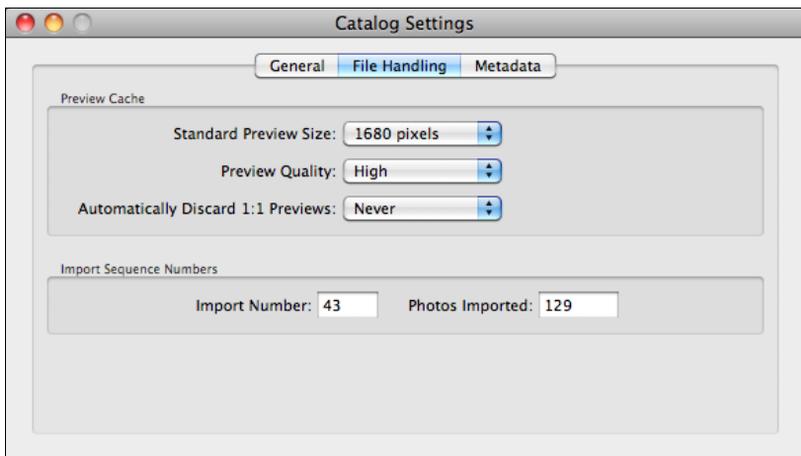


Рис. 1.11. Диалоговое окно **Catalog Settings**

Настроив шаблон, перейдите к верхнему выпадающему списку **Preset** (см. рис. 1.10) и выберите пункт **Save Current Settings As New Preset**. Назовите этот шаблон таким образом, чтобы вам точно было понятно, как он будет работать, например, таким образом: "Имя-номер-(индекс)". Нажмите кнопку **Create**, а затем — кнопку **Done**.

Теперь в **File Renaming** в списке **Template** появится ваш шаблон. В зависимости от его конструкции могут быть активны дополнительные поля — **Custom Text**, **Shoot Name** и **Start Number**. Будьте внимательны при выборе шаблона — ошибка может здорово усложнить дальнейшую работу в программе, это действие нельзя отменить командой **Undo**.

Если переименование файлов уже на данном этапе имеет для вас серьезное значение, я советую перейти к *главе 11* и прочитать соответствующий раздел, посвященный общей логике переименований файлов в Lightroom.

Метаданные

При добавлении фотографий в каталог обычно требуется произвести некоторые действия с метаданными и ключевыми словами.

Метаданные — это особый информационный блок, содержащийся в любом графическом файле. Часть этой информации создается камерой, часть — программой обработки, что-то мы вводим сами. *Ключевые слова*, в отличие от метаданных, — это атрибут файла в каталоге Lightroom, облегчающий поиск снимка. Впоследствии, ключевые слова также могут быть включены в метаданные.

В зависимости от того, насколько серьезно вы относитесь к своим фотографиям, бывает нелишним добавить в метаданные некоторую информацию о себе. Здесь удобно создать шаблон, по которому эта информация будет добавляться в метаданные всех снимков, импортирующихся в Lightroom. Разумеется, эти данные будут доступны и другим программам, способным читать метаданные.

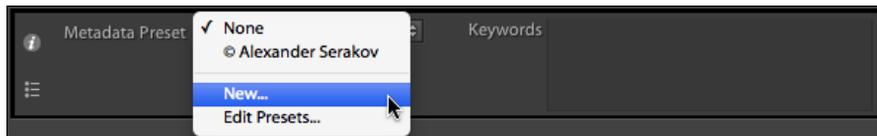


Рис. 1.12. Пункт **New** в выпадающем списке **Metadata Preset**

В выпадающем списке **Metadata Preset** выберите пункт **New** (рис. 1.12).

В открывшемся окне (рис. 1.13) основной интерес для нас представляют пункты **IPTC Copyright** и **IPTC Creator**. IPTC (International Press Telecommunications Council, Международный союз прессы и телекоммуникаций) — организация, предложившая универсальный формат данных, подтверждающих авторские права на медиаданные, в том числе на фотографии.

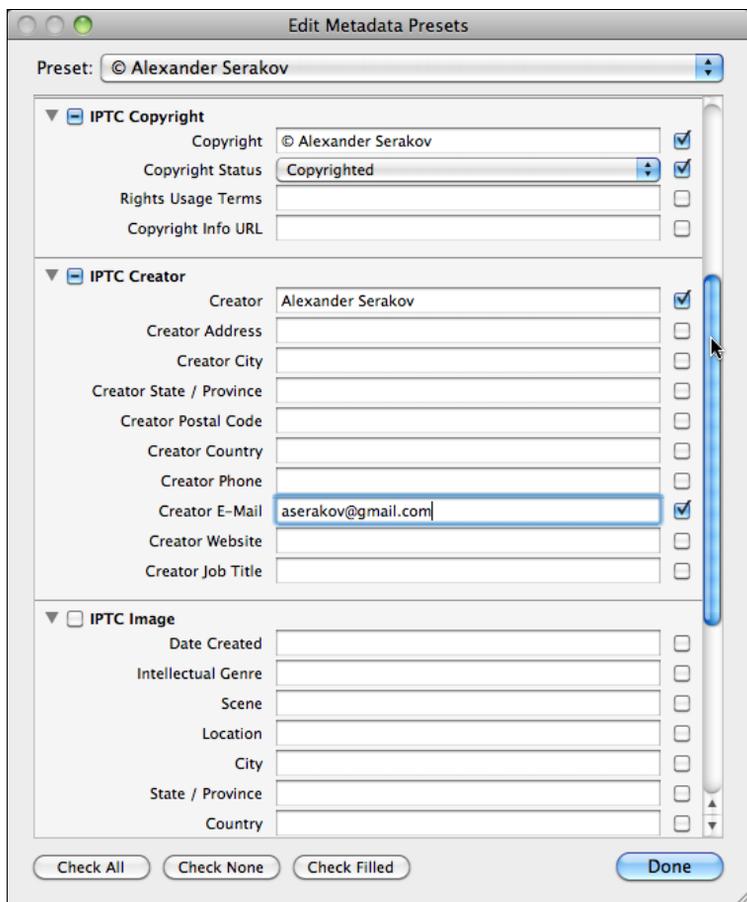


Рис. 1.13. Диалоговое окно **Edit Metadata Presets**

Многие относятся довольно скептически к авторскому праву: дескать, в России это никого не интересует. Но закон есть закон, и статья 1271 Гражданского кодекса РФ вполне однозначно регламентирует исключительные права авторов. Для того чтобы

эта статья возымела действие в спорной ситуации, ваше авторство должно быть однозначно доказано. Вот несколько рекомендаций, полученных мною в юридической фирме Вадима Колосова, члена кафедры ЮНЕСКО по авторскому праву и другим отраслям права интеллектуальной собственности (www.kolosov.info):

- Старайтесь никому не передавать (даже заказчику) свои фотографии в формате RAW, а также иные исходные и рабочие файлы. Например, файл в формате Photoshop (psd) может быть хорошим доказательством Вашей работы над фотографией.
- Не забудьте занести в настройки фотокамеры данные о себе (поле **Creator** (Создатель), **Author** (Автор) и т. п.). Укажите данные таким образом, чтобы не составляло проблем установить Вашу личность. Как минимум: имя, фамилию и иную информацию (например, адрес Вашего сайта или номер паспорта или др.).
- По возможности делайте обрезку исходного снимка.
- ...
- Обратите внимание, что © согласно ст. 1271 Гражданского кодекса оповещает об исключительном праве (это имущественные права авторов), поэтому в случае, если Вы создаете фотографию по заказу и передаете все права заказчику (передаваться могут только имущественные права — так называемое исключительное право), то заказчик может обоснованно возражать против указания Вас в копирайте (в качестве правообладателя) и указать себя. Вы же можете настаивать на указании себя в качестве автора (по закону у Вас есть такое право — ст. 1265 Гражданского кодекса), тогда вместо значка копирайта (©) Вы можете указать "Автор:".
- Большое преимущество указания себя в качестве автора на фотографии заключается в том, что если кто-то использовал Вашу фотографию без Вашего разрешения, то по закону минимальная компенсация за такое нарушение авторских прав составит не 10 000 руб., а 20 000 руб. за одну (каждую) фотографию (хотя суд и не всегда рассматривает в качестве отдельного "случая" каждую фотографию)!
- Ст. 1301 Гражданского кодекса предусматривает компенсацию в размере от 10 000 до 5 000 000 руб. за нарушение имущественных прав (исключительного права), т. е. за сам факт копирования и использования Вашей фотографии. А ст. 1300 Гражданского кодекса также предусматривает компенсацию в размере от 10 000 до 5 000 000 руб., но уже за нарушение неимущественных прав (удаление информации об авторстве или правообладателе), а ведь нарушители почти всегда удаляют или обрезают информацию об авторе и/или знак копирайта.
- Здесь же применимы и такие общие способы защиты авторских прав, как распечатка фотографий в большом формате (20×30, например). Экспертиза может определить примерное время печати и, соответственно, установить Ваш временной приоритет — приоритет обладания фотографией в определенный период времени; нотариальное удостоверение; запись файлов на одноразовый финализованный диск; "регистрация" авторских прав в организациях по коллективному управлению авторскими правами; публикация фотографий в периодических и/или иных изданиях и др. *Подробнее об общих способах защиты авторских прав (по аналогии они все применимы и к защите авторских прав на фотографии).*

Таким образом, метаданные снимка предстают перед нами совершенно в другом свете. Тем более, что внесение в них необходимой информации при использовании шаблона не составит никакого труда.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если с паспортными данными и адресом электронной почты проблем не возникает, то многих ставит в тупик необходимость добавления знака копирайта. Тем не менее, это очень просто: для того чтобы набрать знак "©", на Mac нажмите комбинацию клавиш <Alt>+<G>. На PC вам понадобится цифровая панель — клавиши в правой части клавиатуры (цифры в верхней части клавиатуры не сработают). Если вы работаете на ноутбуке и на нем нет цифровой панели, не переживайте — правая часть клавиатуры превращается в цифровую панель при нажатии комбинации клавиш <Fn>+<Num Lk>. Итак, если вы пользователь PC, удерживая зажатой клавишу <Alt>, наберите на цифровой панели 0169. Этот мудреный способ повсеместно используют верстальщики для набора символов, отсутствующих на клавиатуре. Впрочем, на PC для добавления таких знаков можно также воспользоваться системно утилитой *Таблица символов*.

Некоторые фотографии идут в работе с метаданными еще дальше — рекомендуют заполнять также поля в группе **IPTC Image** — для указания места, где был сделан снимок. Это впоследствии дает замечательную возможность быстро находить в каталоге снимки, сделанные в определенном месте.

Дополнительные опции окна импорта

Как вы помните, при первом открытии окно импорта было свернуто, в результате часть опций была недоступна, в том числе не было видно, что же мы импортируем. Чтобы развернуть это окно, нажмите кнопку в левом нижнем углу окна (рис. 1.14).

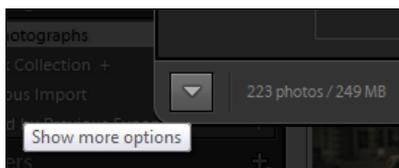


Рис. 1.14. Кнопка **Show more options**

Помимо развернутых опций, для полей **FROM** и **TO** появилось окно просмотра с возможностью выбора снимков для добавления в каталог (рис. 1.15), ведь нетрудно представить себе ситуацию, когда далеко не все содержимое флэш-карты или папки на съемном диске требуется импортировать в Lightroom.

И здесь все просто: фотографии, отмеченные флажками, будут добавлены в каталог, снятый флажок — снимок не будет добавлен. Кнопки в нижней части — **Check All** и **Uncheck All** — позволяют соответственно поставить или снять флажки для всех снимков.

Если вы хотите быстро отметить некоторое количество снимков, сделайте следующее: нажмите кнопку **Uncheck All**, затем, удерживая нажатой клавишу <Shift> или <Command> (аналог на PC — <Ctrl>¹), выделите нужные фотографии, после чего

¹ Далее в этой книге клавиатурные комбинации будут даны для PC. По собственному опыту знаю, что пользователям MAC не составляет труда понять, что упоминаемая в книге клавиша <Ctrl> — это <Command>, а <Alt> — это <Option>. Однако, если у вас все же возникнут сомнения — сверьтесь со списком "горячих" клавиш в *приложении* к книге, где каждой операционной системе отведена отдельная колонка.

поставьте флажок рядом с любым из них, у остальных выделенных фотографий флажки установятся сами.

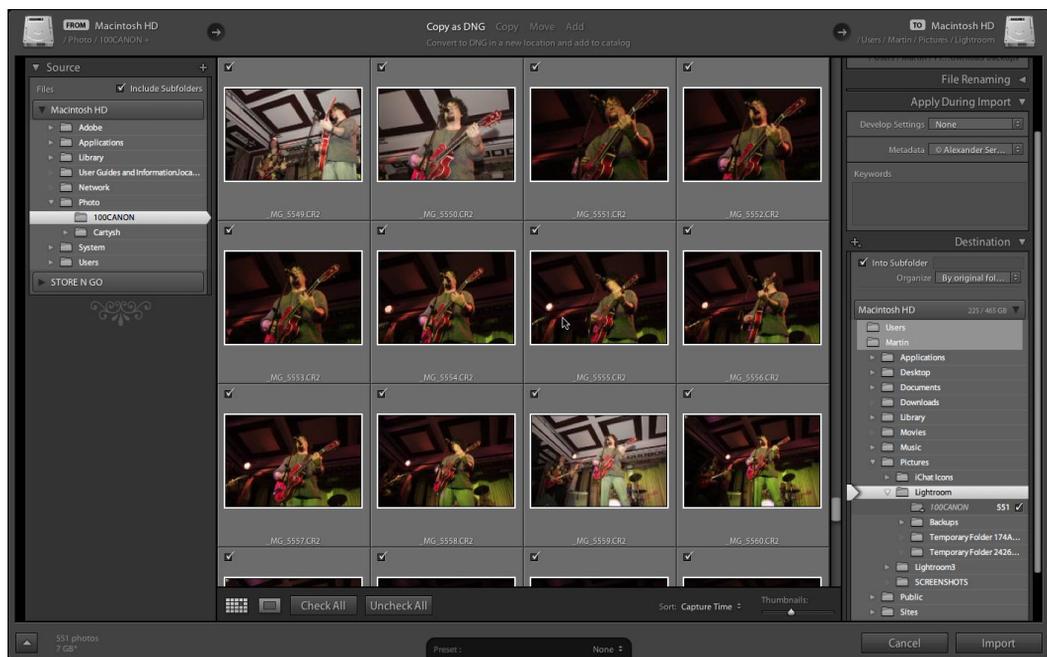


Рис. 1.15. Окно просмотра с возможностью выбора снимков для добавления в каталог

Обратите также внимание на находящиеся рядом кнопки переключения режимов просмотра (рис. 1.16).



Рис. 1.16. Кнопки переключения режимов просмотра

Первая, **Grid View** (Просмотр в виде сетки) — это режим по умолчанию. Регулировка размера миниатюр производится в правой части нижней панели ползунком **Thumbnails**. Там же находится переключатель порядка сортировки **Sort**, где можно выбрать сортировку по дате снимка, имени файла или по принципу "отмечено — не отмечено".

Второй режим — **Loupe View** позволяет просматривать снимки во весь экран. Пометить фотографию или снять пометку о добавлении в каталог можно в нижней панели при помощи флажка **Include in Import**. Чтобы изменить масштаб снимка, воспользуйтесь ползунком в правой части нижней панели. Нужно заметить, что плавное изменение масштаба в Lightroom недоступно, и ползунок просто переключает масштабы: **Fit** (картинка целиком), **fill** (заполнение экрана), **1:4**, **1:3**, **1:2**, **1:1**, **2:1**, **3:1**, **4:1**, **8:1**, **11:1**. Такая логика масштабирования используется в программе

повсеместно. Для перехода к следующему снимку пользуйтесь клавишами-стрелками.

Обратимся к правой панели. В развернутом виде стала доступна опция **File Handling** (рис. 1.17). Здесь мы видим пункт, запрещающий программе импортировать уже содержащиеся в каталоге фотографии (**Don't Import Suspected Duplicates**). При этом дубли в окне просмотра будут отображаться в приглушенном виде.

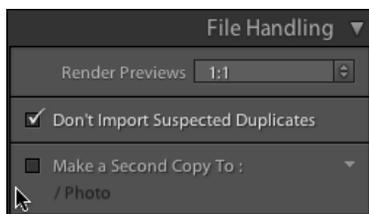


Рис. 1.17. Опция **File Handling**

Здесь же находится опция создания резервных копий снимков (**Make a Second Copy To**). По поводу последнего нужно заметить, что резервное копирование происходит без каких бы то ни было дополнительных действий. Если, например, при импорте была выбрана опция конвертации в DNG, то в резервных копиях будут исходные RAW-файлы.

Помимо этих двух пунктов, в группе **File Handling** есть возможность выбрать один из четырех вариантов создания превью — **Render Previews**. Правильная настройка этого параметра может здорово помочь нам в дальнейшей работе.

Для отображения фотографии во время работы в Lightroom используется JPEG-миниатюра, создающаяся во время импорта. Размер и качество этого изображения влияет на скорость и удобство работы: чем выше разрешение (и больше размер) этого файла, тем быстрее будет происходить масштабирование снимка во время работы. Однако создание большего превью отнимает больше времени при импорте и занимает больше места на диске. Следовательно, нужно искать компромисс.

Вариант **Embedded & Sidecar** предполагает использование миниатюр, изначально содержащихся в файле RAW. На их создание при импорте время тратиться вовсе не будет, но во время работы Lightroom будет постоянно делать паузы, как только потребуется просмотреть снимок хотя бы во весь экран. Не удивительно, ведь этот вариант превью предназначен для небольшого дисплея камеры, а для монитора информации в нем явно недостаточно.

Вариант **Minimal** отличается от предыдущего тем, что после импорта Lightroom создаст миниатюры несколько большего разрешения, чем те, что создала камера. Надо сказать, что в работе разница между этими вариантами незначительна.

При выборе варианта **Standard** будет создана полноценная миниатюра, достаточная для просмотра во весь экран. Большее же увеличение масштаба при таком превью тоже может вызвать небольшую задержку.

При выборе варианта **1:1** в качестве превью будет использоваться полноформатная JPEG-версия исходного файла. Явным достоинством является мгновенное отобра-

жение снимка в любом масштабе, что делает работу в Lightroom предельно комфортной. Недостатком же является очень большой размер базы данных — одна такая превьюшка для 12-мегапиксельной камеры будет занимать до 2 Мбайт. И, разумеется, этот способ отнимает больше всего времени при импорте.

В предыдущей версии Lightroom такие превью можно было использовать в случае потери исходного файла. При помощи плагина Extract Cached Image Previews, можно было извлечь превью из каталога программы. Конечно, RAW-файл из них не восстановить, но JPEG такого качества — лучше, чем ничего. Скачать это бесплатное приложение к Lightroom можно с сайта автора, Джеффри Фредла (Jeffrey Friedl) — <http://regex.info/blog/lightroom-goodies/preview-extraction>.

К сожалению, на момент написания книги, версии для Lightroom 3 еще не было, а версия от второго Lightroom с третьим не совместима. Будем надеяться, что в скором времени ситуация изменится.

Если вы выбрали варианты **1:1** или **Standard**, вам потребуются дополнительные настройки программы. Дело в том, что по умолчанию полноценные превью удаляются из каталога по истечении 30 дней. Чтобы это изменить, а также настроить качество JPEG и размер миниатюры режима Standard, зайдите в меню **Edit ► Catalog Settings** (PC) (**Lightroom ► Catalog Settings** (Mac)) и в появившемся окне (рис. 1.18) задайте необходимые параметры.

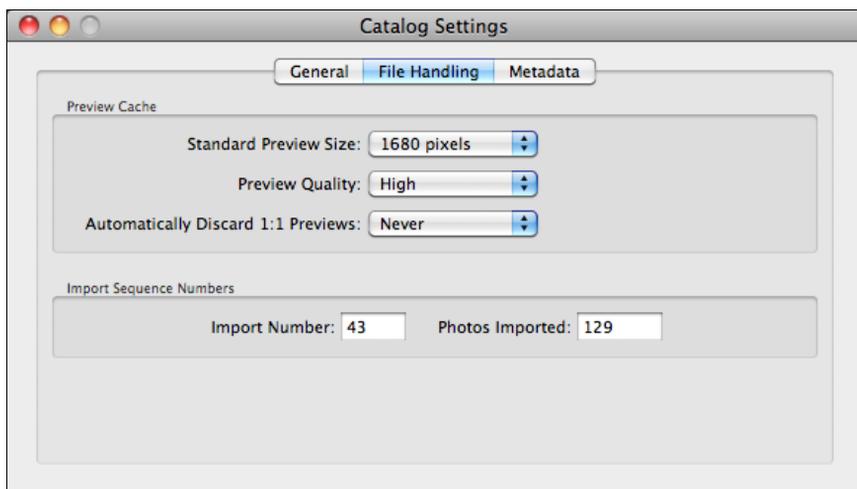


Рис. 1.18. Необходимые параметры в диалоговом окне **Catalog Settings**

Окончательный выбор вариантов превью, в конечном счете, за вами. В качестве резюме могу заметить, что для профессиональной работы, в первую очередь при студийной съемке, когда требуется тщательный анализ каждой фотографии на предмет резкости, тонких нюансов светотеней, фактуры и прочего, вариант **1:1** будет идеальным выбором. Если же вы при просмотре отталкиваетесь от сюжета и просматриваете в большом масштабе лишь некоторые снимки, выбирайте **Embedded & Sidecar**.

При невысокой производительности компьютера стоит выбирать **Minimal** или **Standard** с минимальным размером превью — это будет своего рода "золотая середина".

Теперь, наконец, можно нажать кнопку **Import**, и программа приступит к наполнению каталога информацией о ваших снимках. В зависимости от выбранных настроек и количества фотографий это может занять некоторое время. Непосредственно после импорта Lightroom отображает не весь каталог, а только специальную коллекцию **Previous Import**. Это сделано для того, чтобы у пользователя была возможность проконтролировать результат импорта. После просмотра этой коллекции можно приступать к работе с каталогом.



ГЛАВА 2

Организация фотоархива

Теперь, когда в каталоге уже что-то есть, можно как следует осмотреться. Lightroom имеет модульную структуру, и, в зависимости от задачи, работа идет в модуле библиотеки (**Library**), обработки (**Develop**) или в режимах слайд-шоу (**Slideshow**), печати (**Print**) и публикации в веб (**Web**) (рис. 2.1).



Рис. 2.1. Панель переключения режимов

В этой главе мы познакомимся с режимом **Library**.

Основными задачами библиотеки являются сортировка, организация, поиск и удаление фотографий. Как и в каталоге настоящей библиотеки, мы работаем здесь с "карточками" — записями в базе данных о наших снимках. Это значит, что сами фотографии могут и вовсе отсутствовать в данный момент на дисках компьютера — вся информация о них, включая превью, полностью доступна. Разве что с превью могут быть проблемы: как мы уже говорили в конце главы 1, не всегда можно просмотреть снимок в полный экран или подробнее. Но миниатюры доступны всегда.

Для удобства работы, в модуле библиотеки есть целый ряд опций, позволяющих выделить из общей массы некоторую часть снимков. Так и сейчас, непосредственно после импорта программа демонстрирует лишь те снимки, которые были импортированы в этот раз.

Важную роль в навигации по библиотеке занимает левая панель. Разберем ее подробно (рис. 2.2).

Навигатор

Верхнюю часть занимает навигатор, где отображается выбранная в данный момент фотография, эта часть интерфейса будет присутствовать во всех режимах программы и включать в себя собственно превью и набор масштабов просмотра. Мы еще не один раз вернемся к этой панели в дальнейшем.

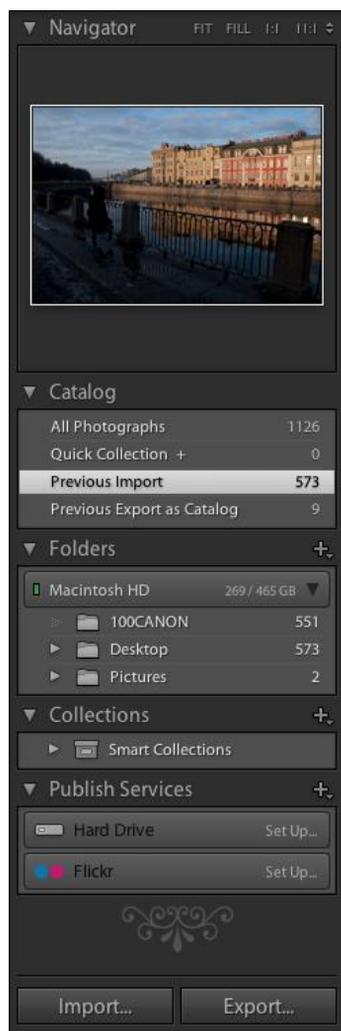


Рис. 2.2. Панель навигации по библиотеке

Панель *Catalog*

Под навигатором расположена панель **Catalog**. Элементы этой панели трудно поставить в один логический ряд, скорее, их можно охарактеризовать как минимальный набор инструментов для просмотра некоторых групп снимков или каталога целиком:

- ◆ **All Photographs** — этот пункт позволяет просматривать в основном окне весь каталог;
- ◆ **Quick Collection** — это своего рода временная папка, куда мы можем складывать выбранные фотографии;
- ◆ **Previous Import** — в этом режиме Lightroom отображает лишь те снимки, которые были добавлены при последней сессии импорта.

На рис. 2.2 вы видите еще один пункт, которого у вас в данный момент, скорее всего, нет — **Previous Export as Catalog**. В этом режиме отображаются снимки, которые были использованы для создания нового каталога.

Работа с Quick Collection

Эта операция настолько часто востребована, что имеет смысл разобрать ее прямо сейчас.

В Lightroom много разнообразных методов фильтрации и отбора снимков, один из них — создание коллекций, своего рода альбомов, состав которых определяется замыслом пользователя, а просмотр происходит отдельно от остальных снимков. Одна из таких коллекций вынесена в панель **Catalog**, так сказать, для повседневных нужд.

Важно понимать, что добавление снимков в любую коллекцию (и быструю, в том числе) никак не меняет ни структуры каталога, ни количества файлов на диске. Одна и та же фотография может одновременно находиться и в каталоге, и нескольких коллекциях, и оставаться при этом одним-единственным файлом на диске.

Для того чтобы поместить фотографию в Quick Collection, есть несколько способов. Я предпочитаю использовать "горячие" клавиши — нажатие клавиши ¹ добавляет выделенную фотографию в Quick Collection. Другой способ, возможно, более очевидный: фотографию можно просто перетащить мышью в Quick Collection в панели **Catalog**. Причем упомянутые действия можно делать как с одной фотографией, так и с несколькими снимками.

Также для добавления фотографии в быструю коллекцию предназначен небольшой кружок, появляющийся в правом верхнем углу миниатюры при наведении на нее курсора мыши (рис. 2.3).

Нажмите на него, и фотография будет добавлена.

¹ Здесь и далее все "горячие" клавиши даются в английской раскладке клавиатуры.



Рис. 2.3. Быстрое добавление фотографии в Quick Collection

Для перехода к отобранным снимкам нужно щелкнуть по команде **Quick Collection** в панели **Catalog**, чтобы вернуться к просмотру всех фотографий — **All Photographs**.

Удаление снимков из быстрой коллекции производится теми же способами, что и добавление, кроме перетаскивания. Нажатие клавиши или щелчок по кружку в миниатюре удалит снимок из быстрой коллекции. Помимо перечисленных приемов, манипуляции с добавлением и удалением доступны из контекстного меню, которое появляется при щелчке правой кнопкой мыши по миниатюре.

Для быстрой очистки Quick Collection щелкните по ней правой кнопкой мыши и выберите пункт **Clear Quick Collection**.

Панель *Folders*

Под панелью каталога находится панель **Folders** (рис. 2.4), при помощи которой также можно осуществлять навигацию по библиотеке фотографий. В данном случае критерием является место на диске, где размещены (или были размещены) исходные файлы снимков. Здесь отображаются все папки, диски, в том числе и отключенные съемные, CD, DVD, где хоть однажды находилась хотя бы одна фотография, занесенная в каталог Lightroom. Если это место доступно, оно отображается в виде светло-серой папки, если же оно было отключено, перемещено, удалено, программа отобразит его в виде темно-серой папки с вопросительным знаком.

А если перемещение не было ошибкой? Можно ли указать программе, что теперь снимки лежат в другом месте? Разумеется.

Эта операция довольно проста и доступна как для отдельной фотографии (она также будет помечена вопросительным знаком — рис. 2.5), так и для папки целиком.

В случае с папкой, щелкните по ней правой кнопкой мыши и выберите пункт **Find Missing Folder**. Если же нужна лишь одна фотография — щелкните по вопроси-

тельному знаку в ее превью. Появится предложение найти исходный файл (рис. 2.6), обратите внимание — внизу этого окна будет написано, где он раньше находился.

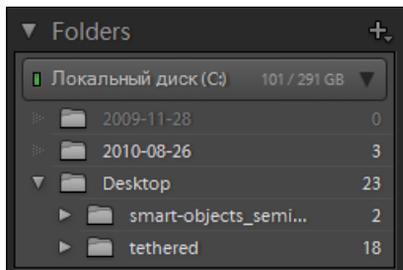


Рис. 2.4. Панель **Folders**



Рис. 2.5. Фотография помечена
вопросительным знаком

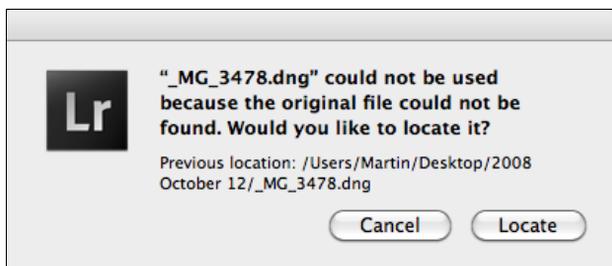


Рис. 2.6. Диалоговое окно с предложением найти исходный файл

Нажмите кнопку **Locate** и в появившемся окне укажите, где теперь находится этот файл. Обратите внимание на флажок **Find nearby missing photos** (Найти "соседние" потерянные фотографии) — рис. 2.7. Если вам и вправду нужна лишь одна фотография — снимите этот флажок, т. к. поиск "соседних" может отнять много времени.

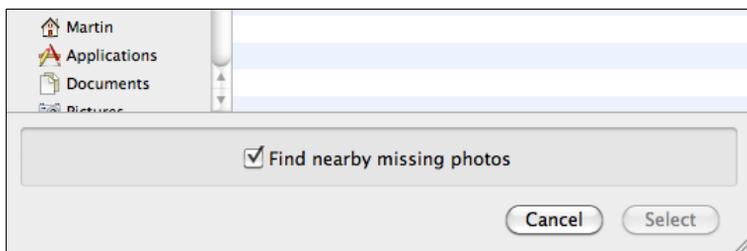


Рис. 2.7. Флажок **Find nearby missing photos**

Эту процедуру, особенно если требуется указать программе, где находятся переименованные файлы, нужно производить с максимальной осторожностью. Ошибка

может привести к путанице в каталоге, разобраться с которой будет очень не-просто.

Синхронизация каталога

Кроме навигации и поиска потерявшихся фотографий, панель **Folders** можно использовать для импорта фотографий. Этот прием пригодится в тех случаях, когда для перемещения файлов на диск Lightroom не использовался вовсе.

Нажмите на знак "+" в правой верхней части панели **Folders** и выберите пункт **Create Folder**. Таким образом, вы укажете программе новую, до сих пор ей незна-комую папку. Создания новой папки на диске не произойдет, несмотря на "говоря-щее" название этой опции.

Если же новые снимки появились (минуя импорт Lightroom) в папке, уже присутст-вующей в панели **Folder**, щелкните по ней правой кнопкой мыши и выберите пункт **Synchronize Folder** (рис. 2.8).

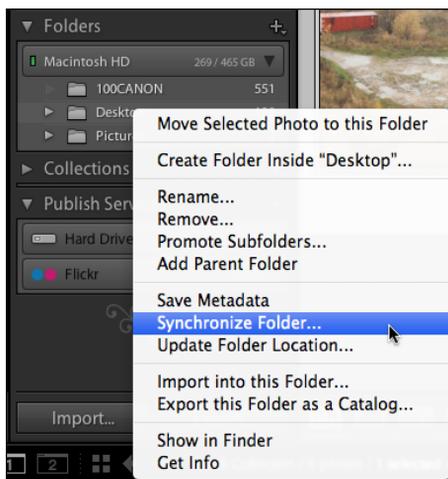


Рис. 2.8. Пункт **Synchronize Folder**

Изменение папок на диске из Lightroom

Контекстное меню панели **Folder** может значительно облегчить работу в случаях, когда нужно переименовать или реорганизовать папку, в которой хранятся фото-графии. Основное преимущество такого подхода заключается в том, что так можно избежать процедуры поиска переименованных и перемещенных папок и файлов, описанной ранее. Все это происходит как бы "с ведома" программы, что сильно упр-ощает задачу. Для таких операций используются пункты меню, которое вы видите на рис. 2.8.

◆ **Move Selected Photo to this Folder** — позволяет перемещать файлы на диске, не нарушая структуру каталога. Порядок действий следующий: выберите фотогра-фии в основном окне или в ленте, в нижней части окна; щелкните правой кноп-

кой мыши по названию той папки, в которую планируете переместить выбранные фотографии; выберите пункт **Move Selected Photo to this Folder**.

- ◆ **Create Folder Inside** <имя папки> — создает папку на диске внутри выбранной. Если при этом в появившемся окне выбрать пункт **Include selected photos**, то выбранные в данный момент фотографии переместятся в эту папку.
- ◆ **Rename** — переименование папки на диске.
- ◆ **Remove** — удаление папки из каталога. Сама папка и ее содержимое останутся на диске.
- ◆ **Promote Subfolders** — своего рода упрощение дерева папок. Например, есть папка Photos 2009, внутри которой находятся папки 2009-01-04, 2009-01-06 и т. д. Выполнение команды **Promote Subfolders** удалит из панели **Folders** папку Photos 2009, оставив все вложенные в нее папки. При этом, если в корне папки Photos 2009 тоже были фотографии, они будут удалены из каталога. Но как и в предыдущем пункте, структура папок на диске и сами файлы останутся без изменений.
- ◆ **Add Parent Folder** — в панели **Folder** появится информация о папке, в которую была вложена выбранная. Например, в папке Photos находится папка 100CANON. Импортировалась лишь последняя — 100CANON, следовательно, в панели **Folders** будет лишь она, без папки Photos. После выполнения команды **Add Parent Folder** образуется следующая конструкция: папка Photos, в которую вложена 100CANON. Другие папки, лежащие в папке Photos, добавлены не будут.
- ◆ **Import into this Folder** — еще один вариант импорта, непосредственно в выбранную папку.
- ◆ **Export this Folder as a Catalog** — один из способов сохранить выбранные файлы в виде отдельного каталога Lightroom.
- ◆ **Show in Finder (Explorer)** — при помощи этой команды можно перейти к работе с выбранными папками средствами операционной системы.

Настройка рабочей области Lightroom

Боковые панели

Прежде чем приступить к работе, необходимо настроить рабочую область программы или, во всяком случае, разобраться, как это делается.

Размер этой области зависит от размера монитора и его настроек и зачастую явно недостаточен для полноценного и комфортного просмотра фотографии. Впрочем, и большой монитор хочется использовать по максимуму. Увеличить полезную площадь можно за счет боковых панелей, со всех четырех сторон окружающих рабочую область. Слева и справа находятся панели настроек, вверху — панель с логотипом и кнопками переключения между модулями, внизу располагается так называемая лента — универсальный инструмент навигации по архиву. Все четыре

панели присутствуют во всех модулях, отличаясь лишь составом панелей настроек. В центре каждой из боковых панелей расположены небольшие треугольники, позволяющие сворачивать и разворачивать соответствующую панель. Если же щелкнуть по такому треугольнику правой кнопкой мыши, то можно получить доступ к настройкам их отображения (рис. 2.9):

- ◆ **Auto Hide & Show** — автоматическое сворачивание и разворачивание панели; при наведении курсора на край экрана панель появляется, как только курсор выходит за ее пределы — исчезает;
- ◆ **Auto Hide** — полуавтоматический режим; панель будет лишь скрываться сама, а открывать ее нужно вручную, нажатием на треугольник;
- ◆ **Manual** — ручной режим, панель появляется и исчезает при нажатии на треугольник;
- ◆ **Sync with Opposite Panel** — синхронизация настроек, т. е. то, что было выбрано для этой панели применится и к противоположной.

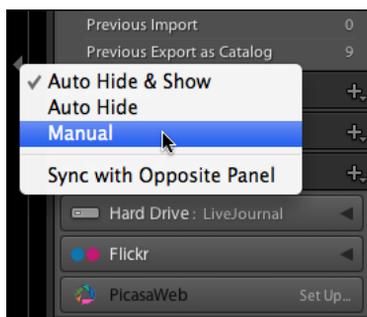


Рис. 2.9. Настройки отображения одной из боковых панелей

Возможно, вы найдете какие-то из этих способов удобными, но я, по аналогии с другими программами Adobe, в первую очередь с Photoshop, привык освобождать место на экране иначе — нажатием клавиши <Tab> для скрытия вертикальных панелей и <Shift>+<Tab> для того, чтобы скрыть все четыре.

Но и этого для предельного комфорта недостаточно. По аналогии все с тем же Photoshop, первое нажатие клавиши <F> прячет заголовок окна, что лишь слегка увеличивает полезную площадь, а вот второе нажатие и вовсе разворачивает программу в полноэкранный режим, и тут уже почти ничего не отвлекает от вдумчивого просмотра фотографий. Разве что панель внизу окна, но и ее можно убрать нажатием клавиши <T>.

Панели настроек

Множество операций в Lightroom производится при помощи панелей в левой и правой частях программы, и в развернутом виде они, как правило, не умещаются даже в очень большой экран. Эти панели можно сворачивать при помощи треугольников, расположенных в правой части их заголовков, ну и разворачивать с их же помощью.

Также здесь предусмотрены некоторые дополнительные опции, доступные из меню, которое открывается щелчком правой кнопки мыши по заголовку любой панели. На рис. 2.10 показано такое меню для правых панелей модуля **Library**.

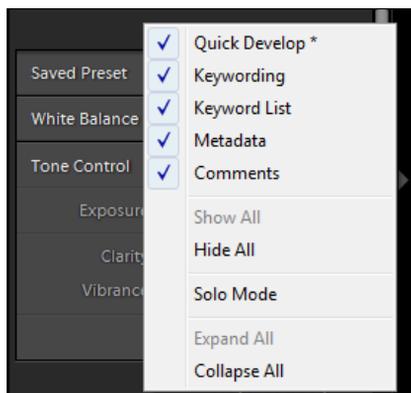


Рис. 2.10. Меню для правых панелей модуля **Library**

В верхней части этого списка перечислены панели, доступные для этого модуля. Соответственно, в других модулях эти элементы будут другими. Отмеченные флажками будут отображаться; если флажок снять, то эта панель отображаться не будет, и включить ее можно, установив флажок обратно. Выключать имеет смысл те панели, которые вы не используете, и на этапе обучения я не советовал бы это делать во избежание путаницы.

Hide All — экстремальный вариант настройки, при котором панели исчезнут вовсе, вернуть их обратно можно командой **Show All** — показать все.

Многим приходится по душе **Solo Mode** — режим, при котором лишь одна панель может быть развернута, все остальные сворачиваются автоматически. Это действительно удобный способ, хотя и требует некоторой привычки.

В каком бы режиме вы не работали, в Lightroom доступна опция **Lights Out** (Погасить свет), при которой все, кроме выбранной фотографии, погружается во мрак. Свет гасится клавишей <L>. Существуют два режима: приглушенный (по первому нажатию) и полная темнота (второе нажатие).

Все перечисленные опции работают во всех модулях и режимах программы и действительно могут сделать работу комфортной даже на небольших мониторах.

Панель ленты

Работа во многих режимах была бы весьма неудобной, если бы в программе не было панели ленты. Этот элемент интерфейса присутствует в Lightroom повсеместно, являясь своего рода уменьшенной версией модуля **Library**.

Все элементы этой панели кликабельны, т. е. ее можно (и нужно) использовать для выделения и перехода между снимками. В дополнение к этому, на черной полосе, отделяющей пленку от основного окна, отображается строка навигации. Чтобы пе-

рейты в определенное место каталога, нажмите на треугольник справа на строке с текстом (рис. 2.11). В верхней части списка отобразится панель **Catalog**; в средней — **Favorites**, наиболее часто востребованные части каталога; в нижней — история обращений к различным частям каталога; а в самом низу — команды для управления фаворитами (наиболее часто используемыми) и историей.

- ◆ **Add to Favorites** — добавить ту часть каталога, в которой вы сейчас находитесь в избранные;
- ◆ **Clear Recent Sources** — очистить список обращений.

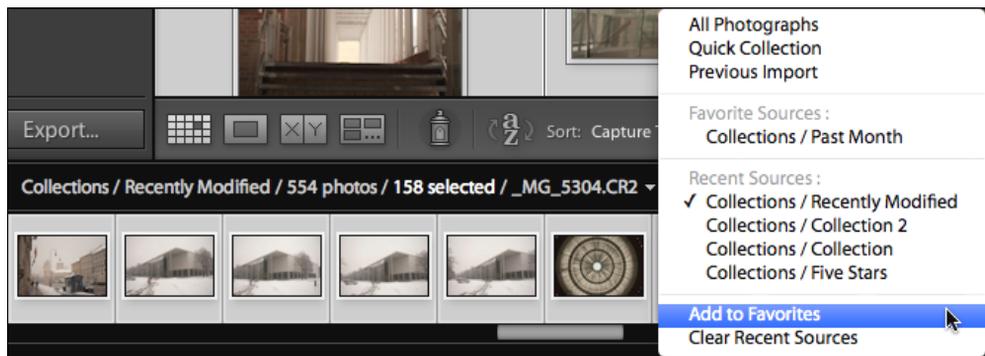


Рис. 2.11. Меню, появляющееся после нажатия на символе ▼ в текстовой строке



Рис. 2.12. Курсор принял вид двунаправленной стрелки

Размер пленки можно отрегулировать: наведите курсор на верхний край черной полосы, между пленкой и основным окном, убедитесь, что курсор принял вид как на рис. 2.12, и потяните вверх для увеличения или вниз.

Режимы просмотра

Для просмотра, сортировки и анализа фотографий в модуле **Library** предусмотрены аж четыре режима просмотра: **Grid**, **Loupe**, **Compare** и **Survey**. Мы рассмотрим их все, чтобы стало понятно, в каких случаях к каким из них стоит прибегать.

По умолчанию библиотека показана в режиме сетки — **Grid**, и чтобы переключиться в другой режим, можно воспользоваться кнопками в нижней части основно-

го окна (рис. 2.13, слева) или "горячими" клавишами: <G> — **Grid**, <E> — **Loupe**, <C> — **Compare**, <N> — **Survey**.

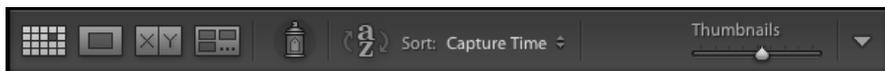


Рис. 2.13. Кнопки в нижней части основного окна

Режим *Grid*

Первый режим — **Grid** (Сетка), режим по умолчанию, когда фотографии представлены в виде миниатюр, размер которых регулируется ползунком **Thumbnails** (см. рис. 2.13, справа). В этом режиме удобно просматривать архив, сортировать и осуществлять поиск фотографий.

Миниатюры этого режима весьма информативны, на них наглядно отображается целый блок информации. Регулировать объем этой информации можно клавишей <J>, последовательное нажатие которой позволяет переключаться между тремя вариантами: без информации, компактный и расширенный. Настройка состава ком-

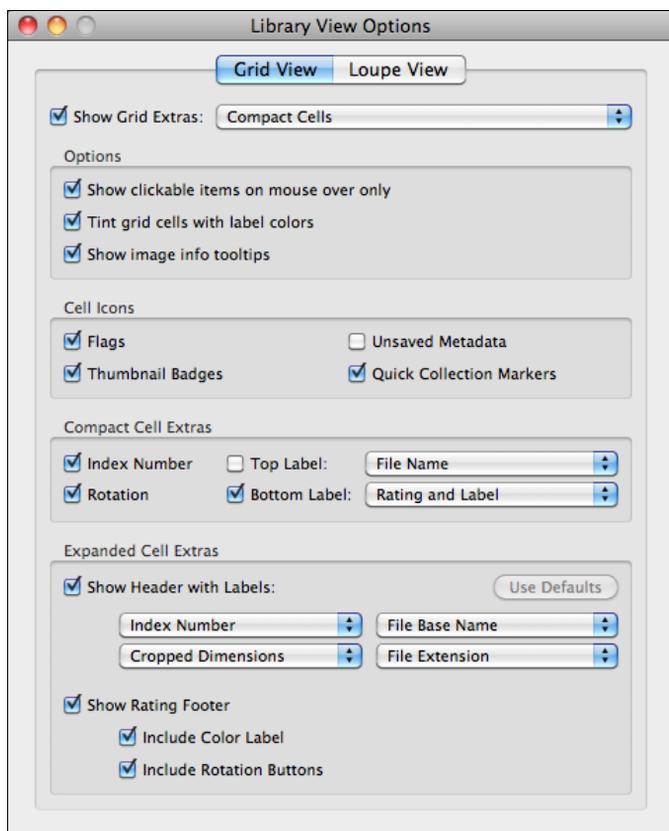


Рис. 2.14. Окно **Library View Options**

пактного и расширенного режимов доступна через меню **View ► View Options** (рис. 2.14). Учитывая объем и количество параметров настройки, эти можно называть предельно универсальными. Подробный перевод каждого пункта этого окна дан в *приложении*.

Во многих случаях для комфортной работы в режиме **Grid** можно настроить также панель в нижней части окна. Для этого нажмите на треугольник в левой части панели. В появившемся списке можно выбрать наиболее удобный набор опций для нижней панели.

Режим *Loupe*

Второй режим просмотра — **Loupe** — разворачивает фотографию во всю рабочую область. Перейти в этот режим можно и при помощи кнопки и по "горячей" клавише <E>, но самым естественным, на мой взгляд, будет двойной щелчок по фотографии. Из режима сетки двойной щелчок переводит нас в режим просмотра, из режима просмотра — обратно, в режим сетки. По-моему очень удобно.

Режим **Loupe** служит для детального просмотра одного снимка. Для перехода к следующему можно воспользоваться лентой или клавишами-стрелками.

Часто фотографию нужно просмотреть на более темном или, наоборот, на более светлом фоне. Переключение цвета фона происходит по щелчку правой кнопки мыши на нем: можно выбрать один из пяти вариантов — от белого до черного, а также сделать фон полосатым (**Pinstripes**).

Время, необходимое программе, чтобы отобразить фотографию в этом режиме, зависит как от производительности вашего компьютера, так и от того, какие превью создавались на этапе импорта. И зачастую, для ускорения процесса имеет смысл поступать следующим образом: находясь в режиме **Grid**, выделите фотографии, которые вы планируете просмотреть, и выполните команду **Library ► Previews ► Render 1:1 Previews** или **Render Standard-Sized Previews**, т. е. создать большие превью вне зависимости от того, какие были созданы на этапе импорта.

Масштабирование

Переключение между масштабами просмотра в Lightroom организовано своеобразно, и привыкнуть к нему непросто. Попробуем разобраться.

Проще всего обратиться к панели **Navigator** (рис. 2.15). В ее заголовке можно выбрать один из четырех масштабов, причем последний из них можно выбрать из выпадающего списка, открывающегося по щелчку на маленьком треугольнике справа.

Однако сам по себе напрашивается способ увеличения масштаба щелчком по изображению, тем более что курсор-то в виде лупы! Эта штука работает. Масштабирование по щелчку происходит так: по умолчанию это переключение между режимами **Fit** и **1:1**, но если вручную выбрать в навигаторе какой-нибудь другой масштаб,

то ситуация изменится — программа запоминает два последних использовавшихся масштаба и переключается между ними.

Пользователи Photoshop, привыкшие к логике "старшего брата" Lightroom, невольно потянутся к клавишам <Ctrl>+<+>, <Ctrl>+<-> и <Ctrl>+<0>. Сразу нужно сказать: комбинация клавиш <Ctrl>+<0> в Lightroom призвана сворачивать панель гистограммы и к масштабированию не имеет никакого отношения. А вот <Ctrl>+<+> и <Ctrl>+<-> действительно работают на масштаб, последовательно переключая четыре масштаба из панели навигатора. Учитывая, что последний вариант может быть произвольным, следует ожидать, что и эффект от этих "горячих" клавиш тоже будет разным.

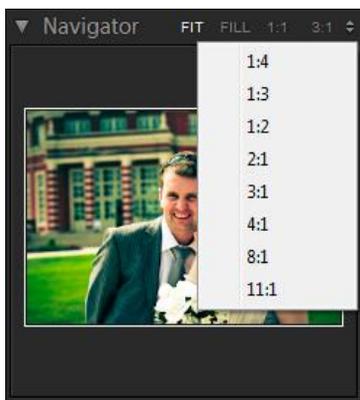


Рис. 2.15. Панель Navigator

Перемещать изображение, превышающее рабочую область, можно, двигая белый прямоугольник на миниатюре в панели **Navigator** или просто щелкая в те части этой миниатюры, которые хотелось бы рассмотреть подробнее.

Поворот снимка

Эта операция включена во все режимы и модули Lightroom и выполняется при помощи стрелок в нижней части окна или на миниатюре. Впрочем, удобнее это делать с клавиатуры: комбинацией клавиш <Ctrl>+<[> (<Command>+<[>) и <Ctrl>+<]> (<Command>+<]>). Обычно поворачивается лишь активная фотография, т. е. та, что отображается в данный момент, однако в режиме **Grid** поворачиваются все выделенные.

Дополнительная информация

Так же, как и в режиме сетки, в **Loupe** можно настраивать и переключать наборы дополнительной информации, отображаемой в окне. Для переключения этих наборов нужно нажимать клавишу <I>. (Было бы логично пользоваться все той же клавишей <J>, не правда ли?) Состав информации настраивается в меню **View** ► **View Options**. Перевод всех опций дан в *приложении*.

Режим Compare

Режим сравнения (рис. 2.16) незаменим, когда из серии фотографий нужно выбрать лучшую. В этом режиме снимки рассматриваются попарно по определенному алгоритму.



Рис. 2.16. Режим сравнения

Порядок действий приблизительно такой:

1. Переключитесь в режим сравнения. Можно воспользоваться клавишей <C>.
2. Удерживая клавишу <Shift>, выделите на ленте фотографии, которые хотите сравнить. Если нужно исключить из этого списка какой-то отдельный снимок, щелкните по нему, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.
3. Обратите внимание на миниатюры в ленте: первая помечена белым ромбом, вторая — черным. Ромбы показывают, какая фотография является кандидатом на выбор (**Candidate**), а какая — образцом для сравнения (**Select**). Образец показан в левом окне, а кандидаты будут отображаться в правом.
4. (При желании этот шаг можно пропустить.) Нажмите клавишу <Tab> и два раза клавишу <F>, чтобы освободить как можно больше места на экране. Также можно "выключить свет" при помощи клавиши <L>.
5. Сравните фотографии. Для детального просмотра можно воспользоваться как щелчком по фотографии, так и ползунком на нижней панели основного окна.

При изменении масштаба оба снимка реагируют синхронно. Для отключения этой опции нажмите кнопку в виде замка в нижней части окна, рядом с ползунком.

ком масштаба. Теперь фотографии масштабируются отдельно. Впрочем, если вы захотите в какой-то момент синхронизировать вид обоих окон, нажмите кнопку **Sync** справа от ползунка масштаба.

6. Если левая фотография-образец все же лучше правой, нажмите клавишу <→>, чтобы сменить кандидата, и сравните новую пару. Если в какой-то момент более удачной оказалась правая, нажмите кнопку (рис. 2.17) для того, чтобы переместить ее в левую часть экрана, определив ее в качестве нового образца.

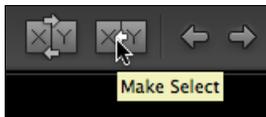


Рис. 2.17. Кнопка перемещения фотографии влево

7. Повторяйте шаги 5 и 6 до тех пор, пока не выявится бесспорно лучшая фотография.

В финале можно нажать кнопку **Done** на нижней панели, чтобы вернуться в режим **Loupe**.

Режим *Survey*

Этот режим, режим оценки, является чем-то средним между режимами просмотра и сравнения. В отличие от предыдущего режима в основном окне отображаются все выбранные фотографии. Если нужно добавить в группу какую-то новую фотографию, найдите ее в панели пленки и щелкните на ней, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> (<Command>). Аналогичным образом можно исключить снимок. Кроме этого, при наведении курсора на фотографию в правом нижнем углу появляется крестик, с помощью которого также можно убрать фотографию с экрана.

Выделение фотографий

При работе в архиве зачастую требуется выделить больше чем одну фотографию. Как это принято в большинстве интерфейсов, для этого используются клавиши <Shift> и <Ctrl>. Для выделения ряда фотографий в режиме **Grid** или на ленте выделите первую фотографию, затем нажмите клавишу <Shift> и выделите последнюю, все промежуточные выделятся автоматически. Для выделения вразнобой используется клавиша <Ctrl>. Удерживая ее, просто выделяйте нужные снимки. Пока клавиша удерживается, новое выделение не отменит предыдущие. Также эту клавишу можно использовать для того, чтобы снять выделение отдельных снимков из группы уже выделенных.

Помимо этого, существует еще целый ряд методов, которым посвящена большая часть меню **Edit** (рис. 2.18).

Выделение всех фотографий открытой на данный момент части каталога производится командой **Select All**, с обычной для нее комбинацией клавиш <Ctrl>+<A>. Снятие выделения со всех снимков — **Select None** (<Ctrl>+<D>).

Команда **Invert Selection** (Инвертировать выделение) позволяет снять выделение с выделенных и выделить невыделенные снимки (это моя любимая фраза).

Вариантом снятия выделения с группы выделенных фотографий является щелчок на пустом пространстве главного окна. Но если в нем много снимков, то нужно прокручивать окно, при этом может оказаться, что пустого пространства и вовсе нет. Помоему лучше "горячих" клавиш <Ctrl>+<D> ничего нет, особенно если учесть, что в Lightroom повторный щелчок по фотографии в группе выделенных не снимает выделение.



Рис. 2.18. Меню Edit

Выделение в Lightroom имеет как бы два уровня: фотография может быть не только выделенной, но еще и активной. Активна та фотография, которая в данный момент отображается в окне навигатора, и надо сказать, что она может и не быть выделена, например, после выполнения команды **Select None**. При выделении некоторого числа фотографий одна из них обязательно будет активной. Для того чтобы стала активна какая-то другая фотография, просто нажмите на нее, это действие не снимет выделение, как уже было сказано, а просто переназначит активную фотографию. Эта манипуляция неоднократно нам пригодится, например, для синхронизации настроек обработки снимков.

Для манипуляций по выделению или снятию выделения активных снимков используют команды **Select Only Active Photo** (Выделить только активный снимок) и **Deselect Active Photo** (Снять выделение активной фотографии).

Команды **Select Flagged Photos** (Выделить фотографии, отмеченные флагом) и **Deselect Unflagged Photos** (Снять выделение с фотографий, не отмеченных флагом) часто сильно упрощают работу при отбраковке неудачных снимков. С флагами мы познакомимся далее в этой главе.

Группа команд **Select by Flag**, **Select by Rating**, **Select by Color Label** позволяет выделять фотографии по соответствующему атрибуту — флагу, рейтингу или цветной метке.

Сортировка фотографий

Все фотографии очень разные. И тем более по качеству. А некоторые до такой степени разные, что их впору удалить не только из каталога, но и с диска. Однако вместо того чтобы удалять снимки по одному, хорошо было бы сначала как-то по-

метить, а потом сразу выделить все: для удаления — в корзину, для печати — на печать и т. д.

Для выполнения этой крайне важной процедуры в Lightroom предполагается три вида меток: звезды рейтинга, цветные метки и флаги. В зависимости от предпочтений вы можете выбрать себе один из них либо комбинировать в любых вариантах. Кроме очевидной пользы, оценка фотографий будет хорошим подспорьем в дальнейшем при работе с фильтрами и поиском в архиве.

Система рейтинга

Суть этого подхода заключается в шестибальной оценке фотографий: фотографии, не удостоившиеся хотя бы одной звезды, обычно подлежат удалению; одна звездочка — возможно, с ней можно что-то сделать; три или четыре звезды — это нормальные или просто хорошие фотографии; и только самые удачные снимки достойны пяти звезд. Вот таким может быть вариант рейтинга, но каждый, разумеется, строит свою систему, никаких особых оговорок, опций или методов создатели программы здесь не предусмотрели — в общем, полная свобода.



Рис. 2.19. Рейтинг фотографии отображается в виде звезд

Ставить звездочки можно в любом режиме работы, как при помощи специального элемента интерфейса в виде пяти точек (рис. 2.19), которые при нажатии превращаются в звездочки, так и при помощи клавиатуры. Цифры от 1 до 5 назначают соответствующий рейтинг выделенной фотографии, 0 — значит ноль звезд, минимальный рейтинг.

Система цветных меток

Этот вариант предполагает маркировку фотографий цветными метками. С одной стороны, это просто добавление к снимку цветного ярлыка: красного, желтого, зеленого, голубого или фиолетового. В таком виде эта система представляется до-

вольно бессмысленной, однако стоит придать этим цветам конкретные значения и все предстанет совершенно в ином свете. Я, например, не представляю себе работу без таких меток и даже жалею иногда, что цветов здесь только пять. Текстовые определения этих меток можно использовать повсеместно — при поиске, фильтрации, при организации смарт-коллекций. И самое главное — они позволяют организовать работу с большими количествами многократно переутверждающихся заказчиком снимков. Я использовал их в свое время в Adobe Bridge и нахожу их реализацию в Lightroom даже более удачной.

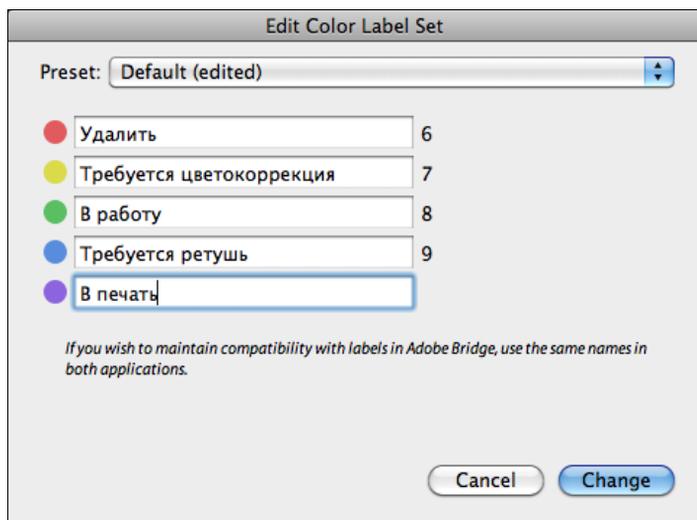


Рис. 2.20. Окно **Edit Color Label Set**

Настроить значения цветных меток можно в окне (рис. 2.20), вызываемом командой меню **Metadata ▶ Color Label Set ▶ Edit**.

Введя в соответствующие поля свои значения, сохраните их в качестве шаблона, развернув список **Preset** и выбрав там пункт **Save Current Setting as New Preset** (Сохранить текущие настройки как стиль). Можно сделать и несколько таких пресетов (стилей) и переключаться между ними в зависимости от задач.

Устанавливать цветные метки можно аналогично рейтингу, только цифры другие, красный — 6, желтый — 7 и т. д. На фиолетовый цвет не хватило цифр, т. к. 0 означает "без рейтинга", поэтому для фиолетового цвета имеет смысл выбрать самый редко используемый вариант, например, высшую оценку — "в печать".

Для назначения метки вручную в режиме **Grid** щелкните под правым нижним углом миниатюры — появится список с метками активного пресета. В других режимах имеет смысл вывести панель меток в нижнюю панель, щелкнув на треугольнике в правой ее части и выбрав команду **Color Label**.

Рейтинги и цветные метки можно комбинировать, однако такая сложная система оценки подойдет не каждому.

Система флагов

Это самый быстрый и самый суровый способ оценки. Система флагов предполагает лишь три критерия: удалить, оставить и "в работу". По умолчанию все фотографии изначально имеют статус **Unflagged**, т. е. "не отмечено", "оставить". Это можно изменить, назначив флаг **Flagged (Flag As Pick)** — "отмечено", "в работу" или **Rejected** — "отклонена", "удалить".

ПРИМЕЧАНИЕ

В принципе, одна фотография может быть помечена флагом лишь единственным образом, но в этой стройной системе есть одна нелогичная лазейка. Если фотография находится в нескольких коллекциях (о коллекциях будет рассказано далее в этой главе), то информация о ее флагах не переносится. Другими словами, в одной коллекции фотография может быть помечена как брак, а в другой — как годная к работе, что может привести к путанице при удалении фотографий.

Флаги относятся к меткам, которые существуют лишь в каталоге Lightroom, они не сохраняются в метаданных, и воспользоваться ими вне программы, например в Adobe Bridge, не удастся.

В режиме сетки (**Grid**) установить флаг можно следующими способами:

- ◆ наведите курсор на левый верхний угол серого поля, окружающего миниатюру (рис. 2.21), в этом месте тут же проявится серый флажок "не отмечено". Щелкнув по нему, вы отметите фотографию белым флажком, а при нажатой клавише <Alt> щелчок даст черный флажок;
- ◆ при помощи двух флажков в нижней панели. Если их там нет — нажмите на треугольник справа и выберите **Flagging**;
- ◆ и наконец, самым удобным и универсальным способом является использование "горячих" клавиш: <P> — отмечено, <X> — к удалению, <U> — снять флаги.

В остальных режимах просмотра флаги расставляются аналогичным способом.

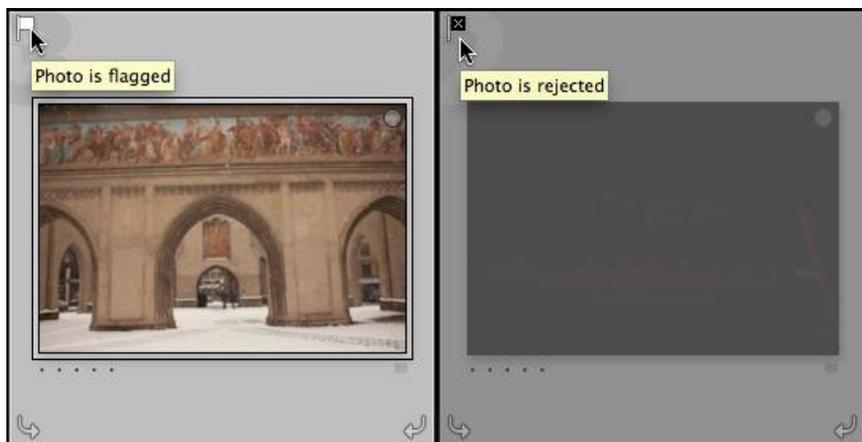


Рис. 2.21. Флажок "отмечено/не отмечено"

Так как этот способ сортировки использует большое количество пользователей Lightroom, рассмотрим алгоритм, при котором расстановка флагов будет максимально удобной и эффективной. При этом будем исходить из того, что обычно такого рода работой занимаются сразу же после импорта.

Перейдем в режим сетки. Для начала нужно сделать так, чтобы в основном окне отображались лишь те фотографии, которые вы только что добавили в каталог. Если это было сделано за один прием, то проблем нет — лишь убедитесь, что в панели **Catalog** выбран пункт **Previous Import**. Если же вы добавляли фотографии в несколько приемов, отсортируйте их в порядке добавления в каталог: в нижней части основного окна найдите пункт **Sort** и в выпадающем списке выберите **Added Order**. Буквы "a/z" определяют порядок — убывающий (a/z) или возрастающий (z/a). В первом случае свежие фотографии окажутся в конце библиотеки, во втором — в начале. Очистите Quick Collection, добавьте в нее фотографии и перейдите в нее.

Далее:

1. Убедитесь, что включена панель фильтра — **Library Filter**, в верхней части окна (рис. 2.22). Эта панель включается (и отключается) клавишей </>.
2. На панели **Library Filter** выберите пункт **Attribute**. Появится дополнительная панель, на которой нужно щелкнуть по первому и второму флажкам — **Flagged** и **Unflagged** соответственно. Эти действия приведут к тому, что в библиотеке будут отображаться все фотографии, кроме брака — тех, что отмечены флажком **Reject**.



Рис. 2.22. Флажок, сообщающий, что панель фильтра включена

3. Так как такой фильтр, возможно, будет использоваться и в дальнейшей работе, хорошо было бы его сохранить. Для этого нажмите на стрелочки справа от надписи **Custom Filter** и выберите пункт **Save Current Settings as New Preset**. Назовите "Без брака" или как-нибудь в таком духе.
4. Перейдите в меню **Photo** и активируйте там пункт **Auto Advance**. С этой опцией программа будет автоматически переходить к следующей фотографии, как только вы присвоите текущей флаг, рейтинг или цветную метку.
5. Перейдите в режим **Loupe**. Хорошо бы убрать с экрана лишнее — нажмите <Ctrl>+<Shift>+<F> (еще одна хорошая комбинация клавиш).
6. Все, что вам нужно теперь делать, — это нажимать клавишу <P> для удачных снимков и <X> — для неудачных. Если вы ошиблись, отмените действие (<Ctrl>+<Z>). Пропустить снимок можно нажатием клавиши <-> или клавиши <U>.

7. Этот суровый шаг можно пропустить. Он подходит либо для тех, кто очень строг к своим фотографиям, либо для тех случаев, когда в фотосессии великое множество пристрелочных и посредственных кадров, как, например, при съемках дикой природы. Зайдите в меню **Library** (если оно убрано, то должно "всплыть" при наведении курсора на верхнюю часть экрана) и выберите пункт **Refine Photos**.

Эта команда выполнит перестановку флагов в следующем порядке: брак останется браком, никак не помеченные снимки тоже станут браком, а со снимков, отмеченных как годные, флаг будет снят.

8. Вне зависимости, решились ли вы на шаг 7 или нет, финалом работы по сортировке будет удаление брака. Для этого зайдите в меню **Photo** и выберите пункт **Delete Rejected Photos**.



Рис. 2.23. Диалоговое окно с предупреждающим сообщением

Появится обычное для таких ситуаций окно — всякий раз, когда пользователь пытается удалить снимок из Lightroom, программа уточняет: удалять ли их только из каталога или вообще — с диска (рис. 2.23). Разумеется, это далеко не единственный способ удалить фотографии из каталога: можно нажать клавишу <Backspace> или выбрать пункт **Delete Photo** из меню **Photo**.

Стеки

Этот прием позволяет рационально организовать работу в режиме **Grid**, сворачивая группы фотографий в "стопки" (стеки). Целью этой манипуляции является уменьшение количества отображаемых в сетке объектов, что довольно удобно.

Для того чтобы "сложить в стопку" фотографии, их нужно выделить и нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<G> или щелкнуть правой кнопкой мыши по миниатюре и выбрать пункт **Stacking ► Group into Stack**.

Сворачивание/разворачивание стопок происходит при нажатии на вертикальные полоски слева и справа на миниатюре первой фотографии (рис. 2.24) или, если вы еще не устали запоминать "горячие" клавиши, клавишей <S>.

При этом иногда бывает нужно развернуть все стопки библиотеки, например, во время работы с ключевыми словами. Зайдите в меню программы, в пункт **Photo ► Stacking** и выберите пункт **Expand All Stacks** — это развернет все стопки библиотеки, пункт **Collapse All Stacks** свернет.



Рис. 2.24. Значок в виде стопки фотографий

Если какая-то фотография попала в стек случайно, ее можно удалить из него следующим образом: щелкните по ней правой кнопкой мыши и выберите пункт **Stacking ► Remove from Stack**.

Разгруппировка стопок производится комбинацией клавиш **<Ctrl>+<Shift>+<G>** или пунктом контекстного меню **Stacking ► Unstack**.

Обратите внимание на еще один пункт этого меню — **Split Stack** (Разделить стопку). Для этого нужно выделить ее часть и вызвать эту команду. Выделенная часть станет одной стопкой, остальная — другой.

Порядок фотографий в стопке можно менять, например, для выбора фотографии, отображающейся в сложенном виде стопки. Для этого стопку следует развернуть и просто расставить мышью фотографии в нужном порядке.

Автоматическое создание стопок

Собирать фотографии в стопки можно и автоматически, с помощью команды **Photo ► Stacking ► Auto-Stack by Capture Time** (рис. 2.25).

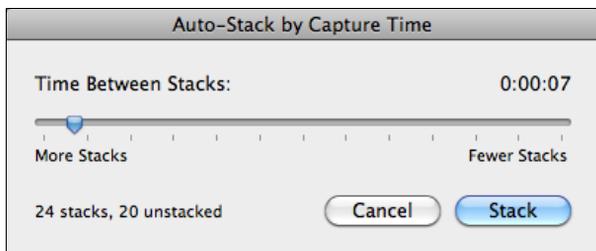


Рис. 2.25. Окно Auto-Stack by Capture Time

Этот прием довольно удобен, если для работы нужны серии снимков. Без стопок работать становится очень неудобно, да и велика вероятность ошибки, при этом вручную собирать в стопки большое количество серий довольно трудоемко.

Возьмем такой пример: большая часть снимков сессии была сделана с брекетингом экспозиции (для HDR). Требуется сложить в стопки все "тройки", а одиночные фотографии оставить как есть.

Довольно удобно в этой ситуации поступить так: сначала уменьшить размеры значков, насколько это возможно, и убрать все панели так, чтобы вся сессия целиком умещалась на экране. Затем вызвать окно **Auto-Stack by Capture Time** и установить ползунок в крайнее левое положение. Если теперь понемногу сдвигать его вправо, пытаясь "нащупать" среднее время серийного снимка, программа на лету будет формировать стеки. Ориентируясь на маркеры стеков (цифры в квадратиках в углу миниатюры), в какой-то момент можно заметить, что снимки собрались в аккуратные тройки. Все, можно нажать кнопку **Stack**. Готово.

Коллекции

Помимо разделения на хорошие и плохие, обычно существуют и другие критерии, по которым можно отделять одни снимки от других. Универсальным способом решения этой задачи являются коллекции. Дать какой-то универсальный совет по работе с ними очень трудно. Попробуем просто разобраться, что это такое, а вы уже сами решите, как их использовать.

Панель коллекций находится в левой части окна, под панелью **Folders**. Они представляют собой подборки фотографий, существующие исключительно в базе Lightroom, никакое перемещение или дублирование файлов на диске не происходит, даже в том случае, когда одна и та же фотография одновременно находится в нескольких коллекциях.

Коллекции бывают двух видов — просто коллекции (Collection) и автоматизированные (Smart Collection). Кроме этого, для удобства коллекции можно организовывать в группы — Collection Set.

Создание коллекции

Создать коллекцию и работать с нею очень просто. Для ее создания перейдите в режим сетки и выделите нужные фотографии. Нажмите на значок "+" в верхней части панели **Collections** и выберите пункт **Create Collection**. В появившемся диалоговом окне (рис. 2.26) введите имя новой коллекции. Если вы хотите создать новую коллекцию в уже имеющейся группе коллекций, выберите эту группу в выпадающем списке **Set**.

Убедитесь, что флажок **Include selected photos** отмечен. Можно нажимать кнопку **Create**.

Обратите внимание на опцию **Make new virtual copies** (Создать новые виртуальные копии). Если отметить этот флажок, то в коллекцию будут помещены не сами снимки, а их дубли. Причем, при создании виртуальных копий новые файлы на диске не создаются, они существуют только в пространстве Lightroom. Такие дубли могут понадобиться и для сравнения снимков до и после обработки (например, для демонстрации клиенту) или для особых вариантов обработки — одну копию можно сделать черно-белой, другую — цветной и т. д.

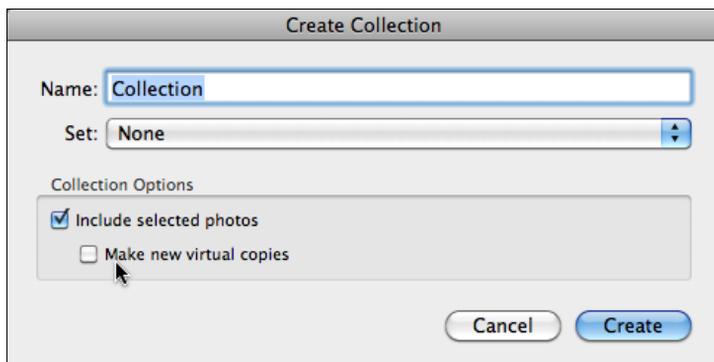


Рис. 2.26. Окно Create Collection

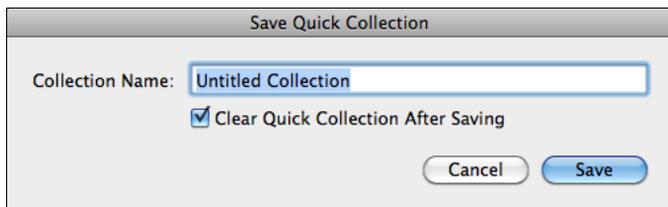
ПРИМЕЧАНИЕ

Это не единственный способ создать виртуальную копию снимка — такая возможность всегда доступна в меню по щелчку правой кнопки мыши на любой фотографии каталога — пункт **Create Virtual Copy**. Создавать таких копий можно сколько угодно. В библиотеке они помечаются отогнутым уголком на превью (рис. 2.27), единственное отличие копии от оригинала заключается в том, что ее история начинается с момента ее создания, т. е. более ранние изменения нельзя проанализировать, но это, в общем, не беда.



Рис. 2.27. Виртуальная копия снимка помечена загнутым уголком

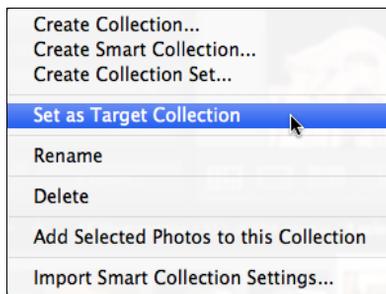
Другой способ создать коллекцию — это сохранение Quick Collection. Если щелкнуть по ней правой кнопкой мыши, то в появившемся меню будет пункт **Save Quick Collection**. Программа затребуется имя для новой коллекции (рис. 2.28), а также спросит, нужно ли очищать быструю коллекцию после того, как ее содержимое будет сохранено (флажок **Clear Quick Collection After Saving**). Действительно, после создания постоянной коллекции временная обычно уже не нужна.

Рис. 2.28. Окно **Save Quick Collection**

Работа с коллекциями

Для того чтобы добавить новые файлы в какую-нибудь коллекцию, их нужно выделить и просто перетащить в панели **Collections** на название соответствующей коллекции. Если этот способ вас по каким-то причинам не устраивает, то можно поступить иначе: выделите фотографии, которые хотите добавить в коллекцию, а затем щелкните по ее названию правой кнопкой мыши и выберите пункт **Add Selected Photos to this Collection** (Добавить выбранные фотографии в эту коллекцию).

Для удаления из коллекции можно воспользоваться клавишей <Delete> или <Backspace>. При этом программа не задает никаких вопросов, просто удаляет. Ни из каталога, ни с диска снимок при этом не исчезнет.

Рис. 2.29. Пункт **Set as Target Collection**

Пожалуй, самым забавным способом пополнять коллекцию является назначение ее в качестве основной или целевой — **Target Collection**. С этой опцией вы уже знакомы — по умолчанию **Target Collection** является быстрой коллекцией из панели **Catalog**. Ее особенности — это возможность добавления в нее снимков по "горячей" клавише и при помощи кнопки-кружка на миниатюре. При желании такие свойства можно передать любой коллекции, назначив ее целевой. Разумеется, целевой может быть только одна коллекция. Чтобы всегда было понятно, какая именно коллекция целевая, рядом с ее названием находится знак "+".

Чтобы назначить коллекцию в качестве **Target Collection**, щелкните правой кнопкой мыши по ее названию и выберите пункт **Set as Target Collection** (установить в качестве целевой коллекции — рис. 2.29).

Smart Collection

Другая разновидность коллекций — Smart Collection. По сути, они являются постоянными, самостоятельно действующими фильтрами, собирающими снимки по определенным критериям. Это отличное подспорье в работе. Так можно собирать снимки с незаполненной информацией об авторе, снимки, требующие коррекции, или снимки, помеченные как брак. Вариантов не счесть.

Для создания такой коллекции нажмите на значок "+" в верхней части панели **Collections**. И выберите пункт **Create Smart Collection**. В появившемся окне определяются правила, по которым программа будет отбирать фотографии для этой коллекции (рис. 2.30).

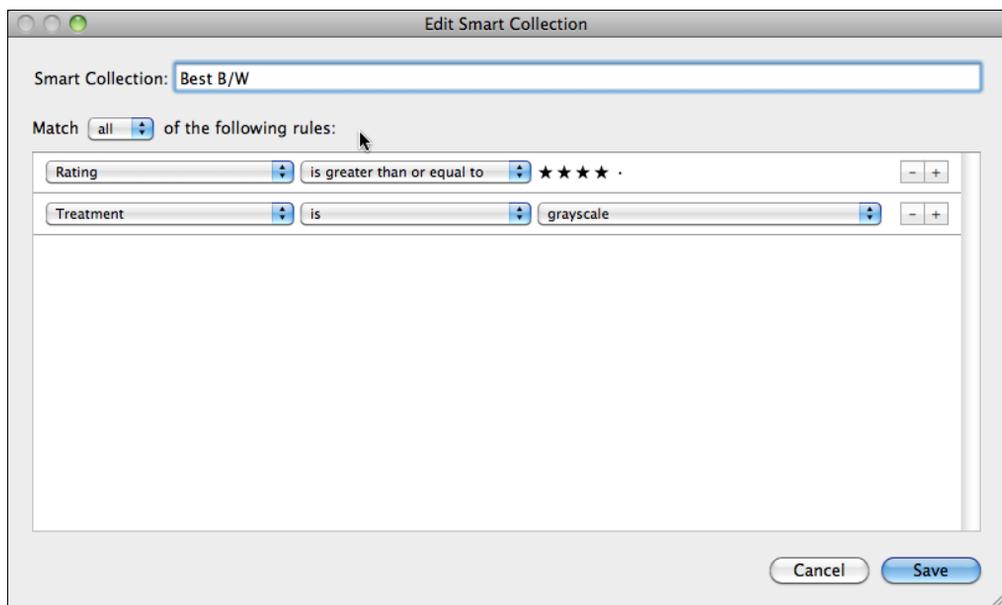


Рис. 2.30. Окно **Edit Smart Collection**

В левом выпадающем списке выбирается аспект снимка, по которому будет производиться сортировка, в центральном — правило, в правом — аргумент. Полный список всех пунктов этого окна с переводом и комментариями дан в *приложении*. На примере рис. 2.30 можно понять суть определения критериев отбора: в первой строке определяется первый аспект — рейтинг. Если рейтинг выше или равен четырем звездам, то... и здесь в дело вступает вторая строка, в которой к первому аспекту добавляется новый. А также если цветовой режим снимка будет черно-белым, то... то снимок будет добавлен в эту коллекцию. Довольно просто, если разобраться. Как правило, проблему создает обилие англоязычных терминов, но, используя глоссарий в конце книги, и эту проблему легко решите.

Количество правил внутри одной смарт-коллекции может быть любым — достаточно нажать на плюс в конце строки и появится новое правило. Минус, соответственно, удаляет строку с правилом. Однако если задано более одного правила, следует обратить внимание на строчку в верхней части окна (рис. 2.31).



Рис. 2.31. Отображение всех правил

Match all (any) of the following rules означает следующее: следовать всем (любому) из следующих правил. В первом случае, в коллекцию будут отбираться те фотографии, которые удовлетворяют всем правилам отбора одновременно, во втором случае — хотя бы одному. Разница огромная.

Наборы коллекций

Это самое несложное из всего. Для того чтобы содержать в порядке большое количество коллекций, хорошо бы их собрать в наборы — Collection Set. Нажмите на значок "+" в верхней части панели **Collections** и выберите пункт **Create Collection Set**. Дайте набору имя, и в панели появится новый элемент. Добавлять коллекции в наборы можно двумя способами — просто перетаскивать или указывать конкретный набор при их создании.

Фильтр библиотеки

Смарт-коллекции — далеко не единственный способ выделить из архива фотографий снимки, отвечающие определенному набору критериев. Другим способом является *фильтр*. Мы уже встречались с ним, когда расставляли флаги при сортировке фотографий.

Обычно настройка фильтра производится в режиме сетки (**Grid**), хотя некоторые его настройки доступны и в ленте в остальных модулях программы (рис. 2.32).

При этом всегда имеет значение, какая именно часть каталога открыта в данный момент. Фильтр работает только с тем, что находится в основном окне или на ленте.



Рис. 2.32. Правая часть панели ленты. После щелчка по слову "Filter" появляется доступ к фильтру по атрибутам. В правой части находится список сохраненных настроек фильтра

За настройку и сохранение фильтров отвечает панель **Library Filter** (рис. 2.33). Разворачивается и сворачивается эта панель при помощи клавиши `</>`, что очень удобно, т. к. эта панель может закрывать большую часть экрана.



Рис. 2.33. Панель Library Filter

При настройке фильтра в качестве критериев можно использовать три группы параметров:

- ◆ **Text** — любая текстовая информация, имеющая отношение к снимку: от названия файла и папки, где лежит исходный файл, до элементов метаданных;
- ◆ **Attribute** — флаги, рейтинги, цветные метки, а также виды элементов библиотеки: оригинальная фотография, виртуальная копия или видео;
- ◆ **Metadata** — в эту группу входят как элементы метаданных снимка, так и ключевые слова и значение цветовых меток.

Слово **None** означает "ничего" и служит для отключения фильтра, что можно сделать также комбинацией клавиш <Ctrl>+<L>.

Применяется фильтр довольно просто: достаточно отметить необходимые критерии, и снимки, которые будут им удовлетворять, отобразятся в основном окне, а остальные снимки отображаться не будут.

Например, на рис. 2.34 фильтр настроен так: выбраны две группы параметров — текстовая и атрибуты. В текстовой части задано: отображать те снимки, в информации о которых содержится слово "яблоня", а в части атрибутов — снимки, чей рейтинг равен или превышает четыре звезды.

Настройка фильтра по метаданным несколько сложнее из-за большого количества критериев, но он очень гибок и эффективен.

При включении такого фильтра разворачивается панель с несколькими колонками, в каждой из которых можно выбрать конкретный критерий. Например, на рис. 2.35 фильтрация прошла по следующему принципу: в первой колонке были отобраны все фотографии, сделанные 6 мая 2010 года. Это первое "сито" фильтра. Среди прошедших этот отбор, во второй колонке, выбираются снимки, снятые на **Unknown Lens** — "неопознанный объектив".¹ И, наконец, среди снимков, прошедших два первых отбора, в третьей колонке можно выбрать одно из значений цветной метки, возможно, это будет "требуется цветокоррекция".

Критерии отбора определяются в выпадающем списке в левой части заголовка колонки.

Количество же и их настройки можно варьировать при помощи списка, появляющегося по щелчку на значке в правой части заголовка (рис. 2.36):

- ◆ **Add Column** — добавить новую колонку;
- ◆ **Remove this Column** — удалить эту колонку;
- ◆ **View** — вид: иерархический (**Hierarchical**) в несколько уровней, если такое допускают данные, например дата, или в один уровень (**Flat**). Если бы в ситуации на рис. 2.36 был выбран такой вид, то здесь отобразился бы длинный список дней;

¹ На самом деле это объектив **Lensbaby**, информация о котором не сохраняется в метаданных, из-за отсутствия в нем электроники.

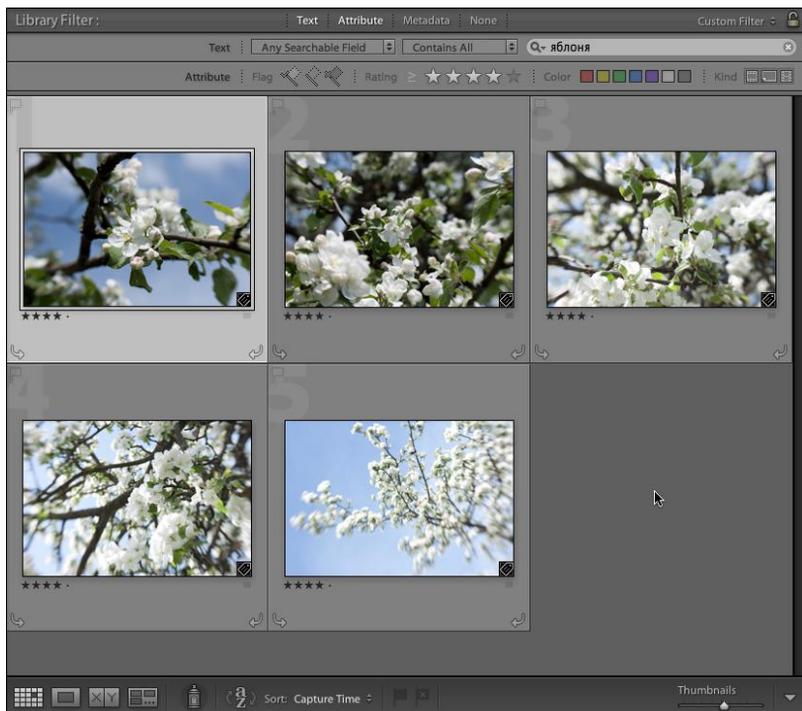


Рис. 2.34. Пример настроенного фильтра

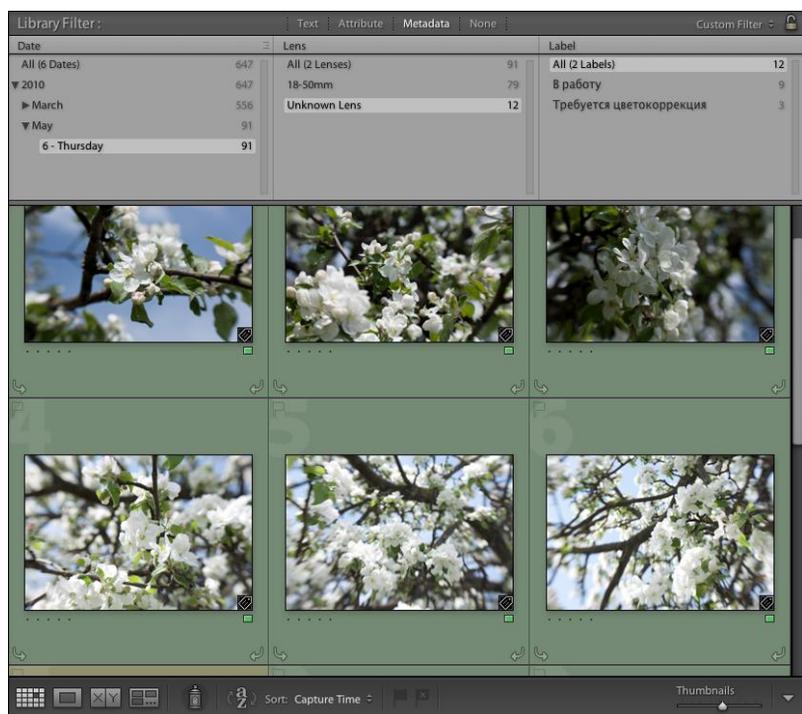


Рис. 2.35. Пример фильтрации

◆ **Sort** — порядок сортировки: возрастающий (**Ascending**) и убывающий (**Descending**).

Таким образом, используя в различных комбинациях все перечисленные методы, вы можете настроить фильтрацию сколь угодно гибким способом.

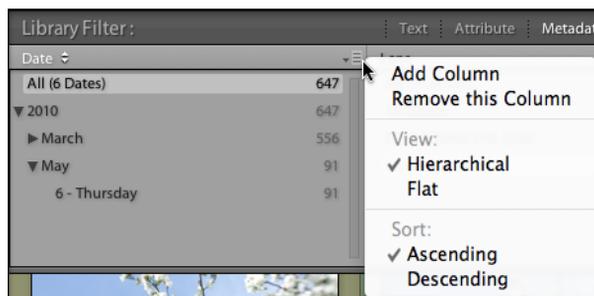


Рис. 2.36. Список настроек критериев отбора

Ключевые слова

Описанные ранее способы фильтрации всегда являются своего рода поиском в каталоге. Однако без информации о содержимом снимка, о том, что на нем изображено, этот поиск редко бывает настолько гибким, чтобы можно было с его помощью найти конкретную фотографию. Такую возможность дает лишь использование ключевых слов.

Советы по добавлению ключевых слов

Во время занятий по обработке фотографий этот вопрос часто вызывает массу споров среди слушателей. Одним откровенно непонятно, зачем нужны ключевые слова, другие не пользуются ими из-за трудоемкости их добавления (кажущейся, надо сказать, и вы в этом скоро убедитесь), третьи сразу же начинают делиться своими наработками, совершенно не понимая, как можно обходиться без ключевых слов.

Впрочем, такая ситуация совершенно естественна, потому что потребность в ключевых словах вырастает из необходимости быстро найти конкретную фотографию в большом архиве, а надобность такая есть не у всех фотографов, кроме этого, у начинающего фотографа архив небольшой, и ему не составляет труда найти искомое просто просмотрев коллекции.

Замечательным доказательством эффективности ключевых слов являются фотобанки. В их базах хранятся миллионы снимков, однако на поиск нужной фотографии уходят секунды. Поэкспериментируйте — зайдите на сайт **shutterstock.com** и задайте поиск по ключевым словам. Например, так: молодая светловолосая девушка на природе играет на гитаре — **girl, blond, guitar, outdoor** — всего четыре слова, а результат поиска дал 127 фотографий, полностью отвечающих условиям поиска. И если вы думаете, что сайт использует искусственный интеллект для анализа со-

держимого снимка, то это значит лишь то, что вам не приходилось сдавать фотографии в микростоки вроде Shutterstock.

При загрузке фотографий правила требуют от фотографа не меньше семи ключевых слов, которые будут проверены администрацией банка, и в случае их некорректности фотография будет отклонена. За годы своего существования фотобанки накопили громадный опыт в использовании ключевых слов, и грех будет им не воспользоваться для организации наших собственных архивов (если это и вправду нужно).

Самое трудное для начала — это определить, что это за слова. Они должны описывать содержимое, но при этом не являться описанием. Вот такой парадокс. Разница в том, что описание может быть очень условным, оно является дополнением к тому, что вы и так видите на снимке, а ключевые слова должны давать исчерпывающее представление о том, что на снимке изображено.

Описание снимка на рис. 2.37 может быть таким: Мурка убежала в лес. Однако эта фраза подошла бы в качестве названия фотографии, да и то лишь для домашнего архива. Набор ключевых слов выглядел бы так: кошка, кот, домашние животные, трехцветный, пушистый, домашний, один, стоит, смотрит в кадр, лес, ручей, коряга, природа, зелень, лето, день.

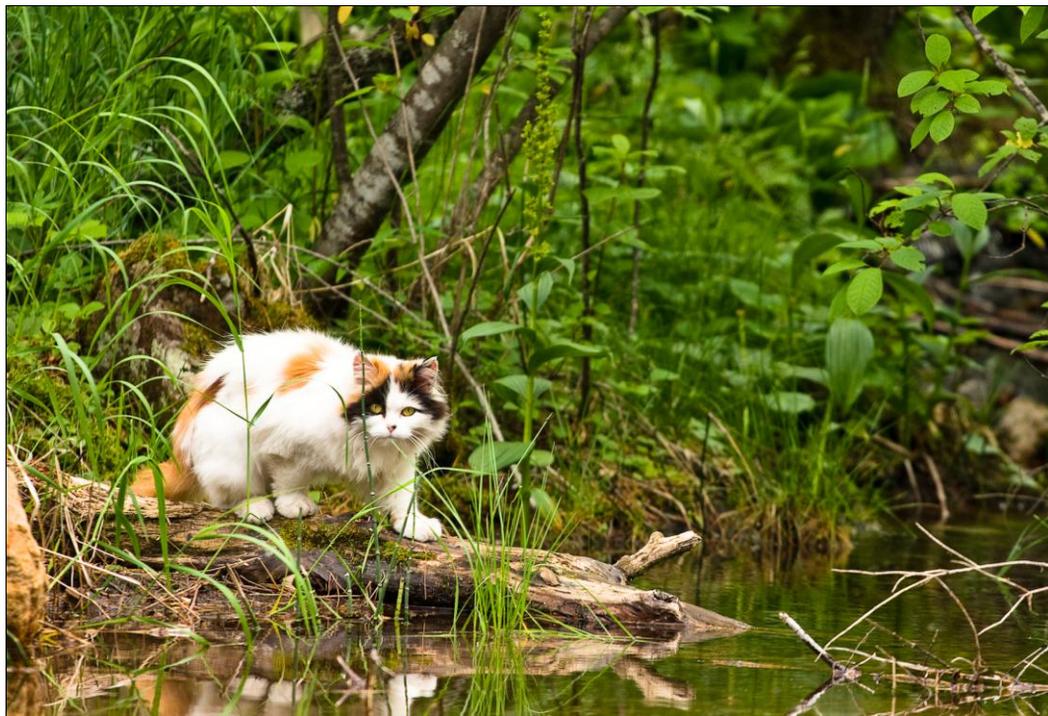


Рис. 2.37. Мурка убежала в лес

Для того чтобы быстро составить такой список, представьте, что вы видите эту фотографию впервые и не знаете никакой предыстории — имен, названия места и т. д.

Перечислите, что вы, собственно, видите. Специалисты по фотобанкам советуют задать следующие вопросы: Кто? (Что?) Какой? (Какое?) Сколько? Что делает? (Что происходит?) Где? Когда? В первую очередь опишите главное в фотографии, а если среди второстепенных деталей есть что-то сколько-нибудь значимое, опишите и его, но здесь не стоит особо увлекаться.

Среди ключевых слов не должно быть того, чего на снимке явно нет. Например, для фотографии на рис. 2.37 не подойдут слова "июль", "горы", "тайга", несмотря на то, что снимок действительно сделан в июле в таежных горах.

Избегайте абстрактных понятий. Даже если в глазах Мурки видится тревога, не стоит включать это слово в список. Когда человек ищет тревожную картинку, он просто формирует определенный набор понятий, потому что для разных ситуаций "тревожность" тоже разная.

Описанный подход к созданию списка ключевых слов уже может быть достаточным для успешного поиска по фотоархиву Lightroom, но возможности ключевых слов на этом не исчерпываются. Многие фотографы используют технические теги для быстрого поиска и сбора в смарт-коллекции снимков, отвечающих определенным задачам. Например, можно помечать тегом "HDR" или "панорама" фотографии, предназначенные для соответствующих целей. Я пользуюсь такими тегами для быстрого поиска учебных примеров — в списке ключевых слов моего архива попадают такие слова, как "блик", "пересвет", "воздушная перспектива" и т. д. В технические теги можно включить жанр снимка, характерный сюжет или прием. Чтобы технические теги не смешивались с описательными, обычно их как-нибудь помечают, например, знаком "#" — #панорама.

Открытым остается вопрос о включении в список ключевых слов названия места, где был сделан снимок, и имен людей, попавших в кадр.

Что касается места, то наиболее удачной будет идея описать его в метаданных, в поле **Location** (а также **Country, City, State/Province**), так и искать проще, и ключевые слова не засоряются топонимами вроде "Белая", "Новая", "Туманный" и т. д. Впрочем, это не догма.

По поводу персонажей трудно дать какой-то определенный совет, все зависит от ситуации. Для домашнего фотоархива просто здорово, когда есть возможность найти все фотографии Саши с Машей, но без Паши в кадре. Для свадебной фотографии бывает важно не спутать тещу со свекровью, а клиенту фотобанка вообще-то все равно, как зовут эту девушку с красным телефоном.

Замечу, что если вы добавляете в ключевые слова имена людей, это не значит, что описанные выше правила можно проигнорировать. Ведь в первую очередь вы обеспечиваете снимку возможность быть найденным именно по сюжету.

Работа с ключевыми словами

Присвоение ключевых слов в Lightroom возможно целым рядом способов: можно добавлять их по одному, группами, для одной фотографии или нескольких, набирать вручную или выбирать нужные из списков. В режиме сетки и на ленте фотографии с ключевыми словами помечаются специальным значком (рис. 2.38).

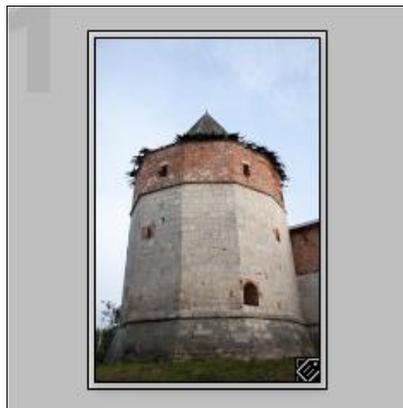


Рис. 2.38. Фотография с ключевыми словами помечена особым значком

Просмотр всех слов, использовавшихся в вашем архиве, доступен в панели **Keyword List**. Помимо этого, вы можете редактировать, добавлять, удалять, группировать, назначать синонимы — в общем, полная свобода действий.

Прежде чем приступить к назначению ключевых слов, обратите внимание на некоторые вопросы. Во-первых, назначая ключевые слова в режиме **Grid**, необходимо развернуть все стопки (**Photo ► Stacking ► Expand All Stacks**), иначе ключевые слова будут добавляться лишь к верхней фотографии стопки.

Во-вторых, учтите чувствительность к регистру. С точки зрения программы "антоновка" и "Антоновка" — разные слова. Поэтому обращайте внимание на регистр, пишите так, как принято в русском языке: имена собственные — с большой буквы, нарицательные — с маленькой, и не забывайте об этом при поиске.

При работе на PC вы можете столкнуться еще с одной проблемой — ключевые слова, набранные кириллицей, отображаются некорректно. Эта проблема решается заменой или удалением всех четырех начертаний шрифта MyriadProWeb, которые вы найдете в рабочей папке программы: C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop Lightroom 3. Перед тем как приступить к этой хирургической операции, обязательно закройте Lightroom. Удалить нужно только четыре файла, названия которых начинаются с MyriadProWeb. Это приведет к некоторому изменению интерфейса программы, т. к. теперь будет использоваться другой шрифт.

Не думаю, что это самый корректный способ решения проблемы, но другого не остается. Впрочем, на некоторых российских форумах, посвященных работе в Lightroom, можно найти русифицированную версию этих шрифтов, созданную энтузиастами программы. Не скажу, что это корректно с точки зрения авторского права на шрифты, зато работает. Замечу, что на Mac такой проблемы нет.

Keyword Tags

Базовым элементом для управления ключевыми словами является панель **Keywording** в правой части окна. Первая его часть — **Keyword Tags** (рис. 2.39) — служит для ввода и отображения ключевых слов.

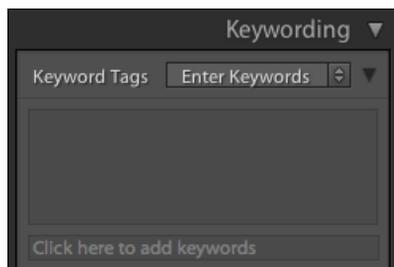


Рис. 2.39. Панель **Keywording**

Чтобы ввести ключевое слово, наберите его в поле, где написано "Click here to add keywords" ("Нажмите здесь, чтобы добавить ключевые слова"). Нажмите и добавьте. Впрочем, вы можете вводить их и в большое поле — никакой разницы. Если нужно добавить несколько слов, набирайте их через запятую. Обратите внимание на этот момент. Запятая разделяет ключевые слова в отличие от пробела, который программа воспринимает как совершенно нормальный символ: "Маша Иванова" — это одно ключевое слово, а "Иванова, Маша" — два.

При выделении снимка в этой панели будут отображаться все ключевые слова, которые были ему назначены. При этом если выделено несколько фотографий, то несовпадающие теги будут помечены звездочками. В таком виде текст полностью редактируем, можно исправлять теги одновременно для всех снимков или удалить звездочки. Удаление звездочек приведет к тому, что если раньше эти слова имели отношения лишь к некоторым из выделенных фотографий, то теперь ко всем.

Выпадающий список над полями для ввода переключает режимы отображения ключевых слов:

- ◆ **Enter Keywords** — в этом режиме отображаются ключевые слова, введенные или назначенные вами собственноручно;
- ◆ **Keywords & Containing Keywords** — отображает не только сами ключевые слова, но и слова-категории, согласно тому, как это организовано в **Keyword List**;
- ◆ **Will Export** — кроме ключевых слов, слов-категорий, в этом режиме будут отображены также и синонимы, которые вы, возможно, создали при работе с ключевыми словами (о словах-категориях и синонимах будет сказано далее в этой главе).

Для того чтобы назначить ключевые слова нескольким снимкам, есть три пути. Первый способ: можно просто выделить все фотографии, которым нужно назначить одно и то же слово, и ввести его в поле **Keyword Tags**, как описано ранее.

Второй способ — использование очень забавной штуки под названием Painter. Находясь в режиме сетки, найдите на нижней панели значок в виде баллончика (рис. 2.40).



Рис. 2.40. Значок в виде баллончика — Painter

При его выборе по умолчанию станет активно поле для ввода ключевого слова с надписью "Enter keywords here" ("Введите сюда ключевые слова"). После ввода просто щелкните баллончиком по фотографии, которой нужно назначить этот тег. Чтобы пометить таким образом несколько фотографий, ведите по ним, не отпуская кнопку мыши. Как только слово будет добавлено, программа выдаст сообщение: "Assigned Keyword: <ваше слово>". В предыдущей версии программы для удаления слова (при случайном нажатии, например) нужно было просто еще один раз щелкнуть по той же фотографии, в Lightroom 3 удаление ключевых слов при помощи баллончика происходит при нажатой клавише <Alt>. То есть удерживайте эту клавишу и нажимайте баллончиком на фотографии, если среди ключевых слов будет то, что набрано в строке его настроек, оно будет удалено. Остальные слова, разумеется, останутся.

Завершив работу с баллончиком, поставьте его на место — туда, откуда вы его взяли (оригинальный маневр, правда?), или нажмите кнопку **Done** в правой нижней части основного окна.

С помощью этого инструмента можно добавлять не только ключевые слова, но и рейтинги, флаги, метки и т. д. Просто выберите нужное из списка справа от слова "Paint".

Третий способ — это синхронизация ключевых слов. Этот способ особенно удобен, когда нужно присвоить целую группу тегов некоторому количеству разбросанных по каталогу фотографий. Для начала присвойте все необходимые ключевые слова одной фотографии. Выделите все остальные фотографии, здесь бывает удобно сначала собрать их в Quick Collection. Убедитесь, что все выделено, а фотография, содержащая ключевые слова, активна — она подсвечена ярче остальных, для надежности можно щелкнуть по ней (как вы помните, это действие не снимает выделение). Нажмите кнопку **Sync Metadata** (Синхронизация метаданных) в нижней части правой панели.

Эта команда позволяет синхронизировать любой атрибут метаданных, в том числе и ключевые слова. Для того чтобы синхронизировать только ключевые слова, нужно сначала снять флажки со всех пунктов, кроме пункта **Keywords**. Самый быстрый способ — нажать кнопку **Check None** — снять выделение со всех пунктов, после чего поставить флажок на пункт **Keywords**. После этого нужно нажать кнопку **Synchronize** (рис. 2.41), и всем выделенным снимкам будут присвоены ключевые слова активной фотографии.

Обратите внимание на этот способ. При желании его можно заменить простым копированием ключевых слов одной фотографии и вставкой в поле **Keyword Tags** для выделенных или удалением звездочек в этом поле. Однако синхронизация позволяет упростить работу не только с назначением ключевых слов большому количеству снимков, но и вообще работу с метаданными. Вопрос лишь в том, какие флажки ставить, а какие — нет.

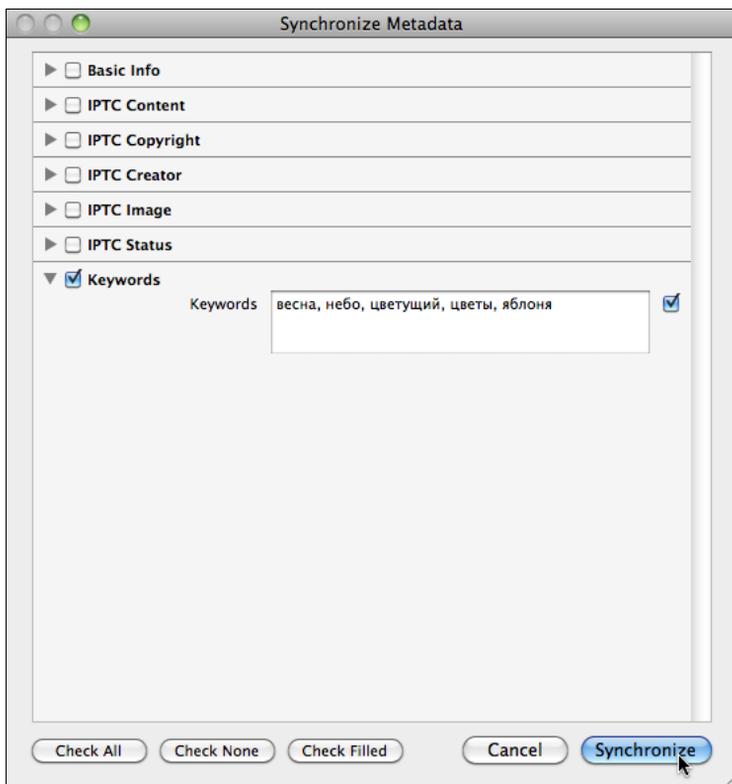


Рис. 2.41. Окно Synchronize Metadata

Keyword Suggestions

Следующий элемент группы **Keywording** — это **Keyword Suggestions**, подсказки. Это группа ключевых слов, формирующихся автоматически. Сюда попадают слова, назначенные вами для фотографий снятых в тот же период времени, что и выделенный снимок. Это экономит время, но порой удобнее пользоваться тем списком, что вы создаете сами.

Наборы ключевых слов (Keyword Sets)

Наборы ключевых слов (Keyword Sets) — это группы из девяти слов, объединенных одной темой или задачей. Вы можете создать несколько таких групп для самых часто используемых в вашей работе ключевых слов.

Для того чтобы создать такой набор, откройте выпадающий список справа от надписи **Keyword Set** и выберите пункт **Edit Set**, вне зависимости от того, что в этом списке было выбрано изначально (рис. 2.42).

В появившемся окне введите ключевые слова. Если слово, которое вы вводите, уже есть среди ключевых слов, встречающихся в этом каталоге, программа выдаст подсказку в виде выпадающего списка, что довольно удобно. При этом список не дол-

жен обязательно содержать все девять слов. После того как вы закончите, выберите в выпадающем списке **Preset** пункт **Save Current Settings as New Preset** (рис. 2.43) и задайте имя новой подборке ключевых слов.

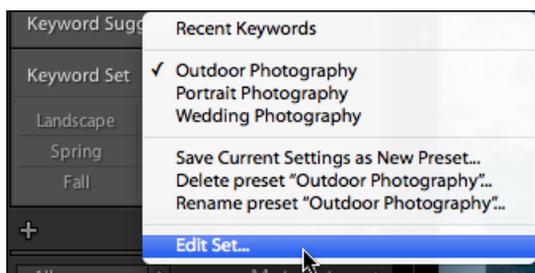


Рис. 2.42. Команда **Edit Set** для создания набора ключевых слов

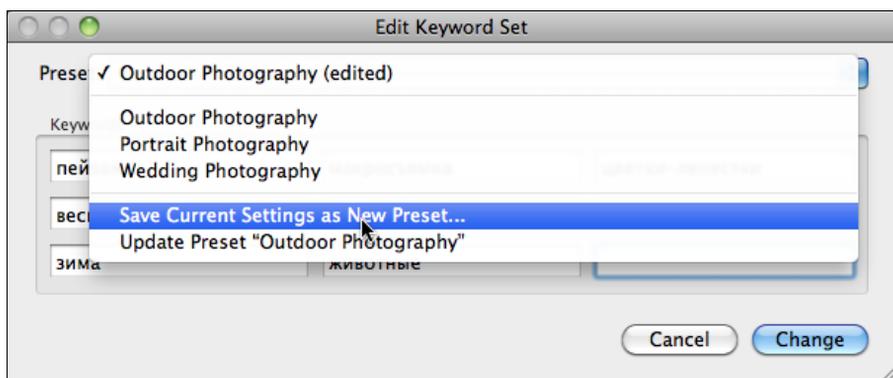


Рис. 2.43. Окно **Edit Keyword Set**

Несмотря на то, что назначать ключевые слова из списка можно, просто щелкая по ним в панели **Keyword Set**, намного удобнее пользоваться для этого клавиатурой. Нажмите клавишу <Alt> — рядом с каждым словом в списке отобразится цифра, если ее нажать на клавиатуре, то выбранной фотографии будет назначено соответствующее ключевое слово (рис. 2.44).

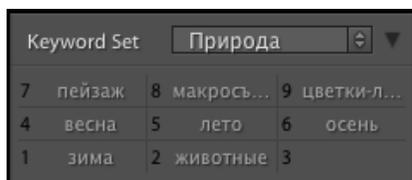


Рис. 2.44. Ключевым словам сопоставлены цифры

Такое расположение цифр может показаться нелогичным, однако оно в точности повторяет порядок клавиш на цифровой панели стандартной клавиатуры и действительно очень удобно. Не могу не согласиться, что пользователей ноутбуков или

клавиатур без цифровой панели такой порядок может сбить с толку, но это, разумеется, дело привычки. Если набор ключевых слов не уместился в один список и вам приходится переключаться между двумя или тремя, воспользуйтесь комбинацией клавиш <Alt>+<0>. При этом будет логично сами наборы называть таким образом, чтобы приходилось меньше щелкать, например: "Друзья А-И", "Друзья К-М" и т. д. Или "01 семья", "02 семья" и т. д., если наборов ключевых слов очень много. В этих случаях однотипные наборы будут идти в списке подряд, что и позволяет быстро между ними переключаться.

Работа со списком ключевых слов (Keyword List)

Из всех маневров с ключевыми словами **Keyword List** (рис. 2.45), пожалуй, самый многофункциональный. Здесь можно назначать и редактировать ключевые слова, организовывать их при помощи слов-категорий, а также использовать список в качестве мгновенного фильтра.

Для того чтобы назначить выделенным фотографиям ключевое слово из списка, наведите курсор на это слово. Слева появится поле для галочки, если щелкнуть по этому слову, оно будет добавлено в набор слов для выделенных фотографий. Если же вместо пустого поля отображается черточка, это означает, что среди выбранных снимков некоторым уже присвоено это ключевое слово и по щелчку оно будет добавлено и остальным.

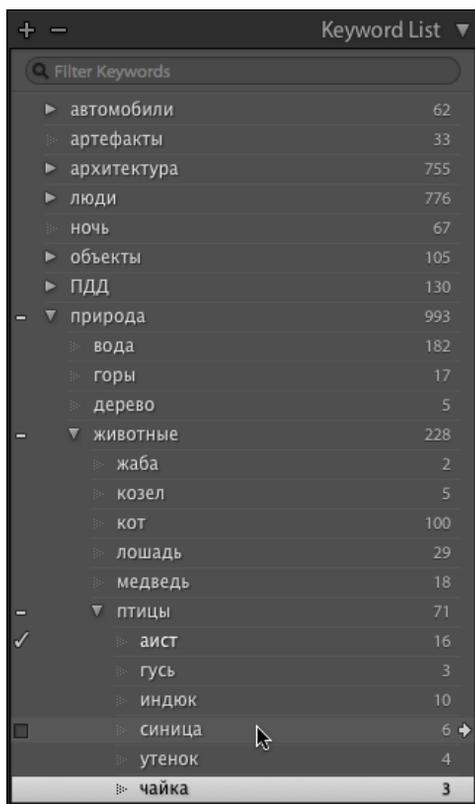


Рис. 2.45. Панель Keyword List

Другим вариантом назначения ключевых слов будет перетаскивание выбранных снимков на соответствующее слово в списке. Впрочем, можно и наоборот: выделить фотографии, которым нужно назначить слово из списка. Потом выделить слово в списке и перетащить его на одну из выделенных фотографий, затем щелкнуть на знаке "-" слева от слова.

Для быстрой фильтрации по ключевому слову нажмите на стрелочку справа от числа, обозначающего количество снимков с этим словом в библиотеке. Это действие аналогично манипуляциям с фильтром библиотеки: будут отображаться лишь те фотографии, которым было назначено выбранное слово. Чтобы выйти в режим отображения всех фотографий, в панели **Library Filter** выберите **None** или, что намного быстрее, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<L>.

Если вы активно работаете с ключевыми словами, то рано или поздно список разрастется до немыслимых размеров. Вот тут-то и пригодятся слова-категории. Эти слова могут содержать в себе другие слова, подобно тому, как папки файловой системы содержат в себе файлы. Кроме визуального сокращения списка ключевых слов, слова-категории позволяют упростить работу с ним и структурировать информацию.

В принципе, словом-категорией может стать любое ключевое слово — достаточно лишь в списке перетащить на него любое другое слово. Однако такой подход несколько неудобен, и вот почему: предположим, в списке было ключевое слово "птицы", а затем фотограф стал отмечать некоторую разницу между пернатыми и появились слова "аист", "чайка" и т. д. В какой-то момент наступает необходимость в группировке птиц, т. к. искать разбросанные по всему списку в алфавитном порядке названия неудобно. И решить эту задачу можно так: удерживая клавишу <Ctrl>, выбираем в списке названия всех птиц и перетаскиваем на слово "птицы".

С этого момента это слово стало словом-категорией, не перестав при этом быть просто ключевым словом, назначенным некоторому количеству фотографий. И вот с ними-то и возникает некоторое неудобство: теперь без труда можно отфильтровать по чайкам, по синицам и по журавлям, но выбрать отдельно тех безымянных "просто птиц" не получится — при выборе фильтра по слову "птицы" отобразятся все птицы вообще — все содержимое слова-категории.

Поэтому, порядок действий в общем случае будет таким: сначала нужно создать категорию. Для этого нажмите на знак "+" на панели **Keyword List**. Появится окно, изображенное на рис. 2.46.

В поле **Keyword Name** введите новое ключевое слово. Обратите внимание — это действие просто добавляет слово в список ключевых слов, никаких специальных действий для того, чтобы оно стало словом-категорией, на этом этапе делать не нужно. Флажки **Put inside ...** и **Add to selected photos** должны быть сняты. Нажмите кнопку **Create**.

Дальнейшие действия просты. Как уже было описано, удерживая клавишу <Ctrl>, выбираем в списке нужные ключевые слова и перетаскиваем их на новое слово, которое и становится в этот момент словом-категорией.

В случае, когда в вашем списке уже есть подходящий кандидат на слово-категорию, сначала его нужно переименовать. Щелкните на нем дважды и в появившемся окне в поле **Keyword Name** измените его имя, например, на "просто птицы" или что-то в таком духе. Дальше действуем, как описано ранее: создаем новое слово и перетаскиваем в него нужные ключевые слова.

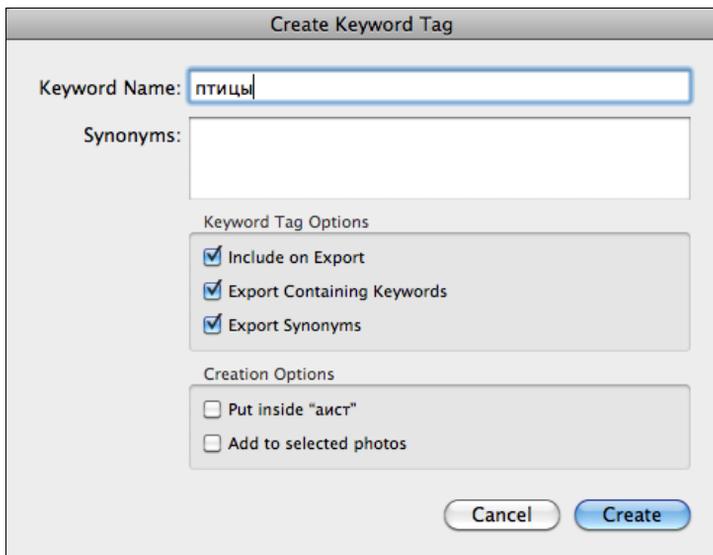


Рис. 2.46. Окно Create Keyword Tag

При появлении нового термина в списке слов, чтобы избежать перетаскивания, можно сразу при создании поместить его в определенную категорию. Для начала выберите в списке слово-катеорию, затем нажмите на символ "+" на панели **Keyword List**, введите новое слово в поле **Keyword Name**, отметьте флажок **Put inside ...**, если этого пункта нет, или в нем написано не то, что нужно — вы выбрали не то слово в списке.

Слова-категории не назначаются явно для всех фотографий, которым назначены содержащиеся в них ключевые слова. И хоть сделать это совсем просто — нажать на знак минуса перед словом-категорией, делать это совсем не обязательно. Их отображение включается в окне **Keyword Tags** при выборе режимов **Keywords & Containing Keywords** и **Will Export**. В данном случае **Containing Keywords** — и есть слова-категории.

Изменение ключевых слов — исправление ошибок, переименование и т. д. — совершенно безболезненно для фотографий, к которым они были применены. То есть если дважды щелкнуть по слову в списке и изменить "Кот" на "кот", то все фотографии с ключевым словом "Кот" будут теперь вместо него содержать слово "кот". Единственной небезопасной операцией является удаление ключевого слова из списка — оно исчезнет из всех фотографий, которым было назначено. Для того чтобы это сделать, выберите слово и нажмите минус на панели **Keyword List** или щелкните на слове правой кнопкой мыши и выберите пункт **Delete**. В любом случае программа сообщит вам о том, что вы собираетесь удалить ключевое слово, назначенное некоторому количеству снимков.

Впрочем, время от времени в этом списке появляются пустые, серые теги — слова, не назначенные ни одной фотографии. Удалить их можно, как по одному, упомянутым ранее способом, так и все разом командой **Metadata ► Purge unused Keywords**.

Пользователи, работающие с фотобанками, нуждаются в гораздо большем количестве ключевых слов, нежели другие люди. Для этих целей существует опция **Synonyms** (Синонимы). Это могут быть как собственно синонимы, так и перевод тега. Как правило, зарубежным микростокам малоинтересны русские ключевые слова, и для облегчения работы по назначению английских тегов можно сделать следующее: для навигации по архиву использовать русское ключевое слово, а в синонимы ввести перевод. Если в настройках этого слова снять флажки **Include on Export** и **Export Containing Keywords**, но оставить **Export Synonyms**, как это показано на рис. 2.47, то в метаданных финального файла останутся только переводы. Просмотреть результаты такого маневра можно в окне **Keyword Tags** в режиме **Will Export**.

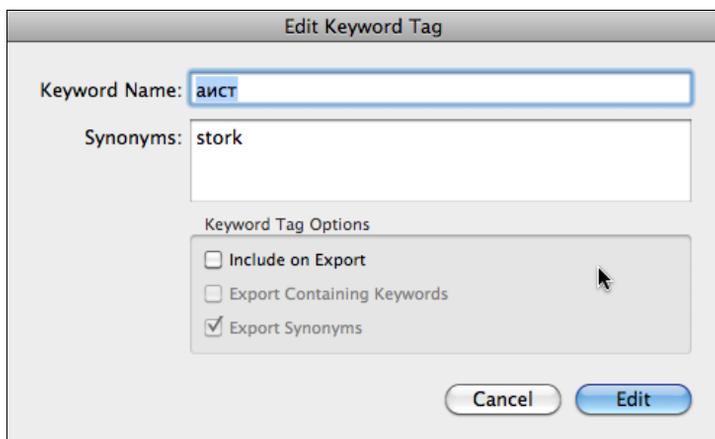


Рис. 2.47. Окно **Edit Keyword Tag**

Metadata

Эта группа опций в первую очередь предназначена для анализа метаданных снимков, однако на этом ее возможности не ограничиваются. Сплошь и рядом встречаются ситуации, когда нам требуется в эти метаданные внести некоторые изменения или быстро отфильтровать библиотеку по тому или иному параметру.

Последнее — самое несложное из всего: рядом со многими пунктами окна **Metadata** вы можете увидеть стрелочку, нажатие на которую включит фильтр библиотеки по выбранному параметру.

Из метаданных, которые периодически требуют изменений, можно выделить два наиболее популярных: имя файла и дату снимка.

Изменения даты и времени снимка

Соответствие реальной даты и времени тому, что сохранилось в метаданных, зачастую бывает довольно важно, и ситуаций таких можно привести очень много. Например: две камеры, на которых установлена разная дата. Или: над одним проектом

в далекой стране работали два фотографа — один перевел время на камере с учетом часового пояса, другой забыл, результат — каша в каталоге. Еще один пример: сбой камеры, и вместо июня 2010 года некоторые снимки датируются январем 2008 и т. д. Не менее серьезной проблемой является ситуация, когда вы работаете с пленочной камерой и храните в Lightroom отсканированные оригиналы — в их метаданных будет храниться дата создания файла, а никак не дата съемки.

Проблема эта не нова, и Lightroom предлагает довольно удобный выход из ситуации: опцию **Edit Capture Time** из меню **Metadata** в основном меню программы.

Прежде чем заняться изменением даты и времени снимков, я настоятельно рекомендую собрать их в Quick Collection. Дело в том, что если вы ошибетесь, то найти их в многотысячной коллекции будет нелегко, а действие это не отменяется обычным образом — <Ctrl>+<Z>.

Разберем ситуацию, когда нужно изменить лишь часовой пояс: в июле вы снимали, скажем, на Байкале, не изменив дату в камере.

1. Очистите Quick Collection.
2. Выберите все камбоджийские снимки и нажмите клавишу . Таким образом, вы добавите их в Quick Collection.
3. Выделите их все и зайдите в меню **Metadata** ► **Edit Capture Time**.
4. Выберите пункт **Shift by set number of hours**. Единственной доступной опцией окажется выпадающий список в правой части поля **New Time** (рис. 2.48). Выберите необходимую поправку — в данном случае следует выбрать +5, т. к. разница между Москвой и Иркутском — пять часов. В результате, в датах всех выбранных снимков произойдет смещение только часов — день, месяц, год и минуты для каждого снимка останутся неизменными.
5. Нажмите кнопку **Change All** (Изменить все).

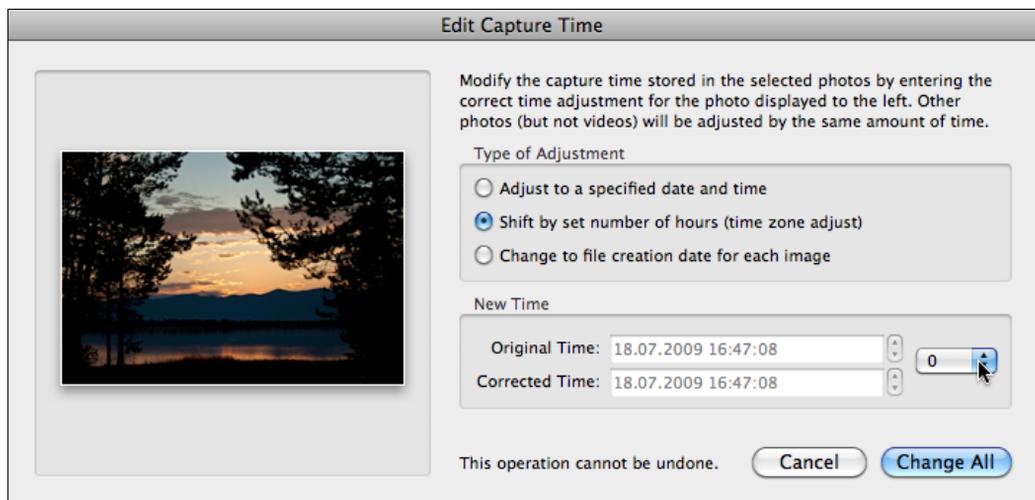


Рис. 2.48. Окно **Edit Capture Time**

В случае тотального сбоя времени (дата и время обнулились вовсе) нужно воспользоваться более широкими настройками — **Adjust to a specified date and time**. Важно заметить, что эта настройка не устанавливает одинаковую дату и время для всех выбранных фотографий, а смещает ее для каждого снимка на те значения, на которые отличаются поля **Original Time** и **Corrected Time**.

Этот алгоритм имеет отношение к ситуации, когда дата сбилась лишь однажды — все кадры смещены по времени на столько-то лет, месяцев, дней, часов и минут. Если же время на камере сбивалось несколько раз, то описанный далее алгоритм нужно будет повторить для каждой группы снимков, сделанных после каждого сбоя.

1. Соберите в Quick Collection снимки с неверной датой.
2. Выделите все и зайдите в меню **Metadata** ► **Edit Capture Time**.
3. Определитесь с датой и временем (вплоть до минут, при желании) того снимка, который вы видите на миниатюре в окне **Edit Capture Time**, и введите эти значения в поле **Corrected Time**. Также можно воспользоваться клавишами <↑> и <↓>.
4. Нажмите кнопку **Change All** (Изменить все).

Как было сказано ранее, команду **Edit Capture Time** почему-то нельзя отменить традиционным способом — **Edit** ► **Undo** или комбинацией клавиш <Ctrl>+<Z>. Впрочем, это не значит, что ее нельзя отменить вовсе. Чтобы вернуть снимку исходную дату и время, нужно зайти в меню **Metadata** и выбрать пункт **Revert Capture Time to Original**. Кстати, именно для того чтобы иметь возможность сделать это для большого количества снимков, перед изменением даты имеет смысл собрать их в Quick Collection.

В окне **Edit Capture Time** есть еще один пункт — **Change to file creation date for each image**. Эта команда поменяет дату каждого выбранного снимка на дату создания файла на диске, если вам это зачем-то понадобится. Под датой создания файла подразумевается тот момент, когда вы скопировали снимок с флэш-карты на жесткий диск или выполнили конвертацию исходного формата RAW в DNG-формат при импорте.

Все изменения метаданных, в том числе и изменение даты/времени снимка, изначально сохраняются только в каталоге Lightroom, и для того чтобы записать их в сам файл, нужно нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<S> или в меню **Metadata** выбрать пункт **Save Metadata to File**. После этой процедуры изменения будут доступны не только в Lightroom, но и в других программах, способных читать метаданные. При этом возможность восстановить оригинальную дату сохраняется.

Переименование файлов

Как уже было сказано в аналогичном разделе *главы 1*, не все пользователи Lightroom ограничиваются при сортировке коллекциями и ключевыми словами, зачастую требуется иметь возможность структурировать архив так, чтобы можно

было легко найти файл и вне программы — непосредственно на диске. В этом деле хорошим подспорьем может оказаться опция переименования файлов.

Переименовать один файл очень просто — введите нужное имя в поле **File Name** в группе **Metadata**. Однако когда переименовывать требуется большое количество файлов, то этот способ оказывается уж слишком трудоемким. Упрощению этой процедуры служит методика переименования файлов по шаблону. Выбор шаблонов и создание собственных доступен из окна команды **Rename Photo**. В принципе, мы уже сталкивались с этой командой на этапе импорта изображений, однако переименование в самом каталоге несколько отличается от уже знакомой опции.

Обратиться к команде **Rename Photo** можно двумя способами — в группе **Metadata** нажать кнопку в правой части поля **File name** (рис. 2.49) или выбрать в меню **Library** пункт **Rename Photo**.

В обоих случаях откроется окно, показанное на рис. 2.50.

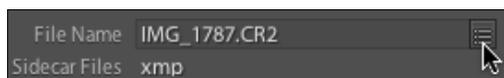


Рис. 2.49. Кнопка, позволяющая переименовать файл

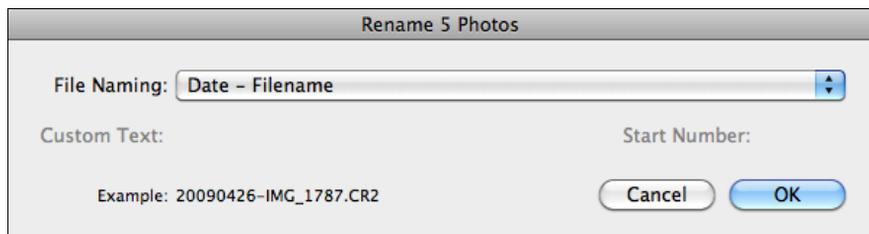


Рис. 2.50. Окно переименования файла

В списке **File Naming** выбирается нужный шаблон; в поля **Custom Text** и **Start Number** вводятся значения переменных: **Custom Text** — произвольный текст и **Sequence** — порядковый номер, **Start Number** позволяет задавать для него начальное значение.

Для того чтобы создать собственный шаблон переименования файлов, в выпадающем списке **File Naming** выберите пункт **Edit**.

Появившееся окно (рис. 2.51) несколько отличается от того, что мы уже видели при импорте, но принцип такой же. В верхней части окна находится окно редактора, в которое можно вводить текст или добавлять так называемые лексемы — текстовые переменные, в которые программа при переименовании файлов подставит нужные значения.

Для того чтобы добавить такую переменную, нужно выбрать необходимое в одном из выпадающих списков основной части окна и нажать кнопку **Insert**. Между лексемами желательно ставить какой-нибудь символ-разделитель: дефис, скобки, предлоги, все что угодно, кроме пробелов (!). Я не советовал бы также использо-

вать точки, т. к. в некоторых ситуациях компьютер определяет расширение файла не по последней, а по первой точке в имени файла. Таким образом, файл с именем AVS(2343).Beijing-2005.dng не будет распознан системой, т. к. ей неизвестно расширение Beijing-2005.dng.

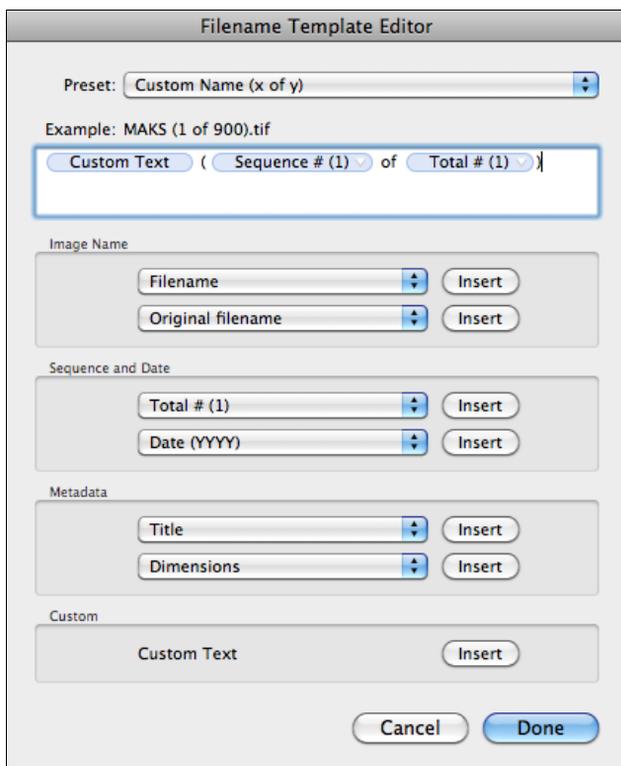


Рис. 2.51. Окно **Filename Template Editor**

Image Name

В первом выпадающем списке этой группы выбираются переменные, имеющие отношение к тому имени файла, которое у него есть на данный момент.

Во втором выпадающем списке выбираются элементы исходного имени файла, которое было у него до предыдущих переименований.

Не могу не обратить ваше внимание на то, что в первом релизе Lightroom 3 эта опция доступна лишь при переименованиях в каталоге. Если имя было изменено при импорте, исходное имя уже не вернуть. Возможно, в обновлениях эта ошибка будет исправлена.

В качестве примера разберем такую ситуацию: вы хотели бы, чтобы имя файла вместо `_MG_3434.cr2` имело более удобоваримый вид — `[Ваше имя]_[Название сессии]([числовой индекс файла]).cr2`.

Вероятнее всего, ваше имя — самая постоянная часть этого шаблона, и его можно задать непосредственно в поле редактора. После имени вводится разделитель — символ подчеркивания.

Название сессии будет задаваться всякий раз новым, хорошо было бы иметь возможность вводить его, не меняя шаблон. Для этого нужно нажать кнопку **Insert** рядом с полем **Custom Text**, в нижней части окна. Таким образом, при очередном переименовании станет активным соответствующее поле для ввода, как это показано на рис. 2.52.

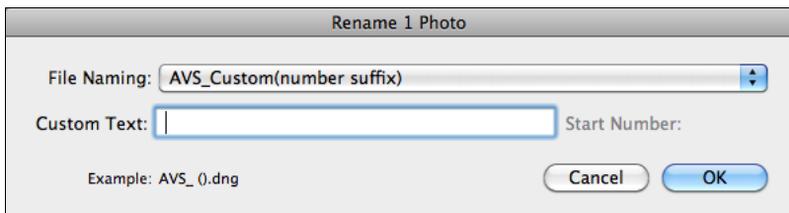


Рис. 2.52. Поле ввода имени

И наконец, добавим индекс — то число, которым заканчивается имя файла, данное ему камерой. Откройте скобки, выберите во втором выпадающем списке группы **Image Name** пункт **Original Number Suffix**, при необходимости нажмите кнопку **Insert**. Закройте скобки.

Шаблон следует сохранить — в выпадающем списке **Preset** выберите пункт **Save Current Settings as New Preset** и задайте узнаваемое имя.

В пресетах полезно иметь один очень простой шаблон, позволяющий восстанавливать оригинальное имя файла — здесь будет одна-единственная переменная — **Original filename**, которую можно выбрать из второго списка группы **Image Name**. Так как этот пресет будет доступен и в окне экспорта (как, впрочем, и любой другой пресет), вы сможете без особых хлопот экспортировать файлы как с оригинальными именами, так и с измененными.

Sequence and Date

Переменные этой группы — счетные, т. е. добавляют к имени некоторое порядковое число или дату, позволяя, таким образом, сделать новое имя уникальным.

Если с датой и временем все и так понятно, то с порядковыми номерами нужно внимательно разобраться. Все три варианта нумерации — **Sequence**, **Image** и **Total** — имеют отношение только к той группе файлов, которые вы переименовываете прямо сейчас. Таким образом, порядковый номер "вообще" (**Sequence**) отличается от порядкового номера снимка (**Image**) только тем, что для первого можно задать стартовое число, а второй всегда будет начинаться с единицы. В обоих случаях эти параметры просто добавляют порядковые номера к имени каждого из выбранных файлов.

Total определяет только общее число файлов, которые вы сейчас переименовывае-те, и ничего больше. Поэтому нельзя, например, сформировать такое имя файла, в котором бы указывалась дата и общее количество снимков, относящихся к этой дате. Если сформировать вот такой шаблон:

```
{Sequence # (01)} - {Date (DD)} {Date (MM)} {Date (YY)} ( {Total # (1)} )
```

то вместо ожидаемого:

```
01-050310(3).jpg
02-050310(3).jpg
03-050310(3).jpg
04-120310(2).jpg
05-120310(2).jpg
06-260310(2).jpg
07-260310(2).jpg
```

получим вот такой порядок имен:

```
01-050310(7).jpg
02-050310(7).jpg
03-050310(7).jpg
04-120310(7).jpg
05-120310(7).jpg
06-260310(7).jpg
07-260310(7).jpg
```

То есть, **Total** описывает лишь общее количество файлов, которым в данный момент задаются новые имена.

Самая логичная конструкция с использованием всех трех способов нумерации, которая мне знакома, выглядит приблизительно так: требуется переименовать две партии снимков, из десяти и двадцати штук, таким образом, чтобы в их именах присутствовала как сквозная нумерация, так и порядковые номера каждой отдельной партии.

```
{Sequence # (01)} ( {Image # (001)} of {Total # (001)} )
```

При переименовании первых десяти снимков в поле **Start Number** (рис. 2.53) установим единицу.

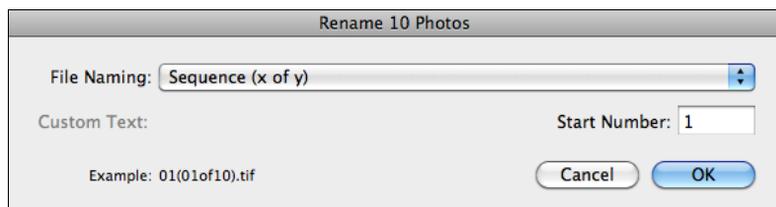


Рис. 2.53. В поле **Start Number** введена единица

Первая партия будет переименована следующим образом:

```
01(01of10).jpg
02(02of10).jpg
03(03of10).jpg
...
10(10of10).jpg
```

Переименовывая следующую партию из двадцати снимков, в **Start Number** напишем 11 и получим вот такие имена:

```
11(01of20).jpg
12(02of20).jpg
13(03of20).jpg
...
20(20of20).jpg
```

Разумеется, эту схему было бы разумно дополнить полем **Custom Name**, и в результате мы получаем следующую схему имени файла:

```
{Sequence # (01)} _ Custom Text _ ( {Image # (001)} of {Total # (001)} )
```

[общий порядковый номер] _ [эпизод] _ ([порядковый номер снимка текущего эпизода] из [общего количества снимков эпизода])¹.

Применяя счетные переменные, обращайте внимание на разрядность выбираемого параметра. Во многих ситуациях обычный порядок пронумерованных файлов (1, 2, 3, ..., 10, 11 и т. д.) может превратиться в 1, 10, 11, 12, ..., 2, 20, 21 и т. д. Чтобы избежать недоразумений, выбирайте подходящую ситуации разрядность: если количество снимков меньше ста — #01, меньше тысячи — #001, и т. д. В этом случае нумерация будет выглядеть в любом случае так: 01, 02, 03, ..., 98, 99.

Исключительно редко случается так, что требуется переименовывать очень много снимков — больше миллиона. И здесь ни один способ нумерации не будет хорош — слишком мала разрядность. Способ решения этой проблемы непрост, но и ситуация того стоит.

Если разработчики программы не учли возможность переименовать миллион файлов, то можно самим немного поработать за них — исправить код шаблона вручную. Для этого сначала создайте его и сохраните.

Затем возникает проблема номер один — этот файл нужно найти. Он находится в папке **Filename Template**, которая в разных операционных системах расположена по-разному:

- ◆ для Mac OS X: /Library/Application Support/Adobe/Lightroom/Filename Templates;
- ◆ для Windows 2000/XP: C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Lightroom\Filename Templates;

¹ Под эпизодом я подразумеваю этап длительной фотосессии, например, съемки в экспедиции.

◆ для Windows Vista:

C:\Users*Пользователь*\AppData\Roaming\Adobe\Lightroom\Filename Templates.

Впрочем, можно задать в поиске: <название шаблона>.lrtemplate, и операционная система сама найдет этот файл.

Файлы с расширением lrtemplate открываются в любом текстовом редакторе, лучше для этого использовать самый простой — Блокнот или TexEdit. Для примера я приведу код стандартного шаблона Filename — Sequence.lrtype:

```
s = {
  deflated = {
    {
      {
        value = "image_name",
      },
      "-",
      {
        value = "naming_sequenceNumber_1Digit",
      },
      name = "Filename - Sequence",
      presetType = "Naming",
    },
    "AgTokenPresets",
    "restoreTokenFromArchivedState",
  },
  title = ZSTR "$$$/TokenPresets/Naming/Title/FilenameSequence=Filename -
Sequence",
  internalName = "FilenameSequence",
  type = "Naming_Tokens",
  version = 1,
}
```

В этом коде нас интересует лишь одна строка:

```
value = "naming_sequenceNumber_1Digit"
```

В этой строке требуется сделать одну замену: вместо 1Digit написать 9Digit, увеличив, таким образом, разрядность нумератора до девяти. После чего файл нужно сохранить и перезапустить Lightroom. В результате мы получим требуемый шаблон (рис. 2.54).

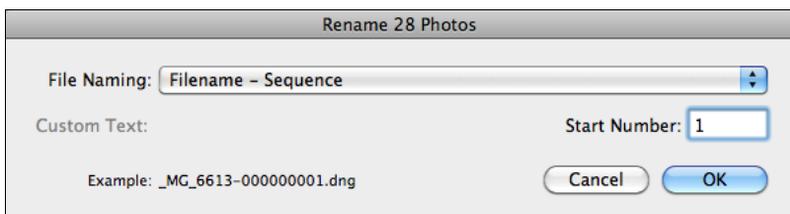


Рис. 2.54. Полученный шаблон

Metadata

При помощи этой опции в имя файла можно включить один из элементов метаданных. Здесь трудно дать какой-то совет, т. к. необходимость включения в имя файла подобной информации всегда определяется субъективной потребностью. Еще раз напомню, что по завершении работы с шаблоном его обязательно нужно сохранить — зайдите в список **Preset** и выберите пункт **Save Current Settings as New Preset**. Чтобы не путаться впоследствии, назначьте шаблону понятное имя.

* * *

На этом обзор возможностей модуля **Library** можно завершить и перейти к обработке — модулю **Develop**.



ГЛАВА 3

Базовые инструменты обработки

Как уже понятно из названия главы, речь пойдет здесь об обработке снимков — кадрировании, цветокоррекции и подобных действиях. Однако в самой постановке вопроса есть определенная нестыковка: как можно обрабатывать то, что по определению неизменно? Ведь RAW-файлы (для которых в первую очередь и был создан Lightroom) есть как данность, и изменить в них мы, вообще-то, ничего не можем, как об этом было сказано в самом начале книги. Что же тогда происходит в модуле **Develop**?

Итак, начнем...

Камеры умеют сохранять данные в трех форматах: JPEG, RAW и иногда в TIFF.

JPEG — пожалуй, самый популярный формат. Трудно найти камеру, которая не умела бы его создавать. При этом его популярность в первую очередь обусловлена тем, что большинство существующих камер — это любительские "цифрокомпакты", владельцы которых не ставят перед собой сверхзадач, и быстрый, компактный и простой в использовании JPEG является здесь самым удачным вариантом. Однако за малые размеры приходится платить качеством снимка: JPEG никогда не сохраняет полноценную картинку — даже при стопроцентном качестве происходит потеря данных. Это практически неощутимо, если целью являются публикация снимка в Интернете, домашний цифровой фотоархив или печать фотографии 10×15. Но когда речь заходит о борьбе за профессиональное качество, здесь JPEG сдает свои позиции.

При сохранении снимка в этом формате, автоматика камеры производит анализ изображения и выполняет цветокоррекцию. Соответственно, для получения более-менее качественного изображения предельно важно, чтобы она не ошиблась в выборе параметров — экспозиции, баланса белого и ISO. А такая ошибка более чем возможна, особенно в случаях, когда сюжет довольно контрастный, когда главный объект съемки находится в тени или особенности освещения сбивают с толку автомат баланса белого. Для успешного "спасения" бракованного JPEG требуется довольно высокий уровень подготовки пользователя: изначально бедный информацией JPEG в ходе цветокоррекции ведет себя не лучшим образом: проявляются шумы и артефакты, теряется детализация, и справиться с этим совсем не просто.

В некотором роде альтернативой JPEG мог бы быть TIFF. При его сохранении потери данных (в случае с фотоаппаратом) несущественные, он сохраняет ровно столько, сколько нужно для воспроизведения всех пикселей матрицы. Однако при обработке разница между ним и соответствующим по размеру JPEG (максимального качества) для большинства снимков незначительна, исключения могут составить высокодетализованные сюжеты. Но это, во всяком случае, не перевешивает основной недостаток TIFF — большой объем файла, тем более, что при коррекции неудачного снимка мы столкнемся практически с теми же проблемами нехватки данных, что и в JPEG. В результате, использование TIFF при съемке — скорее нонсенс, чем решение проблемы.

Нужно заметить, что Lightroom позволяет работать как с TIFF, так и с JPEG, однако в этом случае основным режимом работы будет режим Library, с обработкой все

очень непросто. В программе маловато инструментов для ювелирных операций, требующихся для "лечения" этих форматов. Выход здесь очевиден — беспроблемные файлы можно попробовать несколько улучшить здесь, а остальное — в "большом" Photoshop.

Что же касается RAW, то это единственный формат (точнее было бы сказать — тип) данных, сохраняющий информацию без каких бы то ни было потерь. Это запись состояния каждого элемента матрицы в момент снимка, а также целого ряда дополнительных данных, не всегда даже нам доступных, но использующихся в работе программы. Даже для профессионалов, в большинстве случаев, это безальтернативный вариант, а для начинающих фотографов просто бесценная находка. Преимущества работы в этом формате настолько значительны, что я решил посвятить небольшой раздел описанию RAW-данных.

RAW или "спецназ цифровой фотографии"

Толковые словари английского языка определяют слово "raw" как нечто неприготовленное, сырое, находящееся в исходном, необработанном состоянии. Другими словами — сырье. Применительно к цифровой фотографии это необработанные данные, зафиксированные матрицей фотоаппарата в момент снимка.

Всем хорошо это определение, кроме того, что оно ничего не объясняет. JPEG, например, тоже может кому-то показаться необработанными данными, пока мы не открыли его в Photoshop. Однако он под это определение не подпадает. JPEG, созданный камерой, в любом случае является результатом работы хитроумного алгоритма, и создается он как раз таки из RAW. Большинство любительских камер этот исходный файл удаляет за ненадобностью, а зря, в чем вы скоро убедитесь¹.

С точки зрения удобства использования, RAW не выдерживает никакой критики. Даже просмотреть его просто так нельзя — сначала камера должна "приготовить" из него превью. Собственно, RAW и не предназначен для "употребления в сыром виде". Это набор ингредиентов, используя которые можно создать максимально удачный по качеству снимок. Основное предназначение RAW — сохранить как можно больше информации об изображении, чтобы у нас была возможность использовать ее в полном объеме. "Кухней" же для RAW являются специальные программы-конвертеры, один из которых — модуль **Develop** программы Lightroom.

Что же это за информация?

В первую очередь это данные, полученные каждым элементом матрицы в момент снимка. Это еще не файл изображения в том виде, в котором мы привыкли его видеть. Это лишь информация о том, сколько света попало на тот или иной участок матрицы.

Второй элемент RAW — это информация о камере. Для того чтобы программа-конвертер могла корректно интерпретировать RAW-данные, ей должно быть из-

¹ Некоторые любительские камеры можно перепрошить и "заставить" отдавать RAW. Маневр рискованный, но иногда стоит попробовать.

вестно о характерных особенностях конкретного аппарата. С одной стороны, файл сообщает программе о том, каким аппаратом он был создан, а с другой стороны, еще на этапе разработки конвертера производители камеры сообщают разработчикам спецификацию конкретного аппарата.

Как можно догадаться, это создает определенные проблемы: не существует единого стандарта RAW, каждая модель камеры создает свойственный только ей RAW-файл. Зачастую при покупке новой камеры встает вопрос о совместимости ее файлов с вашим программным обеспечением. Обычно приходится искать обновление или вовсе переходить на новую версию, иначе файлы просто не открываются.

Третий элемент — это данные о настройках фотоаппарата в момент съемки. Сюда включается все, что только можно: от серийного номера камеры до положения трансфокатора. Условно все эти данные можно разделить на три группы: сугубо информационные, характеризующие сюжет, и данные для последующей коррекции.

К первой группе относится информация о серийном номере камеры, объективе, типе экспомера, времени съемки и т. д.

Во вторую группу входят данные, повлиявшие на формирование сюжета снимка. Это то, что мы уже никогда не сможем изменить: выдержка, диафрагма, положение трансфокатора, обработка вспышки, ISO и размер матрицы.

Информация из этих групп используется в первую очередь при каталогизации и поиске в базе. Однако и самой программе необходимо идентифицировать как камеру, так и объектив для того, чтобы иметь возможность автоматической коррекции цвета, дисторсии и аберраций по специальным профилям, создающимся под конкретные устройства.

Третья же группа представляет для нас особый интерес, т. к. это набор данных, которые мы можем изменить "задним числом" — баланс белого, контраст, насыщенность, яркость, степень подавления шума, перевод в черно-белое и т. д. Эти параметры в цифровой камере являются только настройками и ничем больше. При установке баланса белого, например, меняется только число, записывающееся в файл, в самом фотоаппарате ничего не происходит, а значит, у нас есть возможность изменить этот параметр уже во время обработки, ничего при этом не теряя. При прочих равных, снимая в RAW, вы можете раз и навсегда выставить этот параметр в **auto**¹.

Четвертый элемент данных RAW-файла — это условия обработки по умолчанию. Другими словами, при открытии такого файла в конвертере программа сделает то, что сделала бы сама камера, если бы вы снимали в JPEG.

Пятым элементом являются превью. Без них мы не смогли бы увидеть снимок на экране фотоаппарата, да и импорт в Lightroom был бы неоправданно долг. У превью есть и еще одна странная функция — на его базе процессором аппарата строится гистограмма снимка, но об этом будет сказано чуть дальше в этой главе.

¹ Все же, если можете без этого обойтись, то будет лучше.

Обратите внимание, эти превью — часть RAW-файла, а не режим RAW+JPEG, присутствующий во многих камерах.

Большие возможности при работе с RAW во многом объясняются тем, что в таком файле содержится избыточное количество информации. Каждый элемент матрицы обычного фотоаппарата различает 4096 уровней яркости света, а камеры классом повыше еще больше — 16 384, и это не предел. Это значит, что в файл записываются тончайшие нюансы переходов цвета, полутонов и, в конечном счете, деталей изображения. Много это или мало? С одной стороны — много. Даже очень. JPEG, например, может сохранить только 256 градаций. Но с другой стороны воспроизвести картинку с тысячами градаций невозможно ни на одном печатном устройстве. Когда мы сдаем фотографии в печать, требуются 8-битные файлы, т. е. все те же 256 градаций на канал, больше не позволяют возможности печатного оборудования. Возникает справедливый вопрос: а зачем нам шестнадцать тысяч? Очень просто: чтобы мы могли ошибаться.

Например, не сработала вспышка, и снимок оказался недоэкспонированным. В результате, вся значимая часть изображения оказалась в зоне теней. Предположим, что снимок был сделан в JPEG. Все изображение будет построено 256 вариантами яркостей, из которых значимая часть изображения займет только половину. В результате, как бы мы не осветляли изображение, полезными, содержащими то, что нам нужно, будут лишь 130 градаций. Осветлить изображение, разумеется, удастся, но о мягких переходах полутонов можно забыть, как и про мелкие детали, фактуру и прочее, что отличает качественный снимок. Это все равно, что играть на пианино, в котором сломана каждая вторая клавиша.

А для RAW, при прочих равных, та же ситуация будет выглядеть несколько иначе: в значимой области также окажется лишь половина градаций, но это будет восемь тысяч, и осветление даже такого изображения даст нам вполне приемлемую картинку, ведь для полноценно проработанного изображения восьми тысяч вполне хватит, даже с лихвой — надо-то всего 256.

Если сформулировать совсем просто, то ошибка в один стоп при сохранении в RAW — вовсе не проблема. Правда, в этой бочке меда есть изрядная доля дегтя: цифровой шум не позволяет в полной мере использовать возможности экспокоррекции "задним числом". Если при не сработавшей вспышке светлая часть изображения запишется недостаточно ярко, то уж шум запишется нормально, как и при сработавшей. И это будет означать лишь одно — коррекция экспозиции неизбежно "вытянет" и шум до совершенно неприемлемых значений. Поэтому каждый фотограф, работая с RAW-файлами, должен самостоятельно определить степень свободы такой экспокоррекции. Здесь нельзя не заметить, что кроме всего прочего степень шумов сильно зависит от значения ISO. Чем выше его значение, тем меньше свободы остается при коррекции экспозиции в RAW.

Но как бы там ни было, такой свободы в коррекции яркости и контраста не может дать ни один другой формат данных.

К преимуществам работы с RAW можно отнести и возможность предельно гибких манипуляций с цветом. И дело здесь не только в глубине тонового диапазона, RAW

способен сохранить все без исключения цветовые значения, зафиксированные матрицей, JPEG, в свою очередь, ограничен некоторым цветовым пространством — sRGB или AdobeRGB. У RAW таких ограничений нет.

Надо сказать, что цвет записывается в файл довольно забавным способом. Устройство матриц современных фотоаппаратов несовершенно: каждый светочувствительный элемент может зафиксировать лишь одну из трех цветовых составляющих света. Говоря проще, один элемент "видит" все в красном, другой — только в зеленом, третий — в синем. Чтобы получить полноценный цвет, аппарату требуется "додумать", какими могли бы быть те две трети цвета, которые не зафиксировались данным фотоэлементом. Для выполнения этой процедуры используется довольно сложный алгоритм интерполяции, суть которого заключается в усреднении значений недостающего цвета, полученных соседними фотоэлементами. Разумеется, этот программный маневр происходит уже после снимка, в результате чего лишь треть информации о цвете "настоящая", а две трети "додуманы" компьютером. В случае с RAW процесс интерполяции перекладывается с плеч слабенького процессора камеры на мощный стационарный компьютер, что сразу дает нам выигрыш в качестве, уже не говоря о том, что этот процесс происходит под нашим чутким руководством на высококачественном мониторе. Однако самое важное здесь то, что в момент создания RAW интерполяция еще не произошла, и у нас есть возможность работать с данными, не искаженными алгоритмом интерполяции.

Если говорить о недостатках этого формата, то в первую очередь нужно отметить его довольно большой объем. Вторым недостатком является уже упомянутая разнорядность вариантов RAW. Частично эти вопросы решаются переводом в DNG, о котором говорилось в *главе 1*, но это помогает лишь при хранении, при съемках же приходится запасаться дополнительными картами памяти.

Еще одним "минусом" RAW многие считают его непригодность для немедленного использования. Однако я этот минус беру в кавычки, т. к. хороший кадр — это всегда результат серьезного труда на всех этапах его создания, а работа с RAW в конвертере позволяет "вытянуть" из него все, что только можно.

Итак, для работы с RAW требуется конвертер. Полагаю, что раз вы держите в руках эту книгу, один вы уже выбрали — это модуль **Develop** программы Lightroom. Изучив его, вы одновременно изучите и его брата-близнеца — Adobe Photoshop Camera Raw Plug-in. Различия между ними не велики и касаются в основном интерфейса. Суть работы этих программ — настройка параметров экспорта: преобразования RAW в обычный формат — PSD, TIFF или JPEG.

Режим *Develop*

В этом разделе мы поговорим о вещах, которые кому-то могут показаться очевидными, а кому-то и нет. В любом случае будет не лишним пройти по интерфейсу программы, чтобы иметь возможность организовать работу максимально комфортно.

Приступая к написанию этого раздела, я оказался в некотором замешательстве — нужно ли его размещать до или после описания базовой обработки? С одной сторо-

ны, если он находится до, то что-то в нем окажется непонятным или плохо запомнится. С другой стороны, разместив его после, я некоторым образом ограничу ваши возможности при изучении коррекции. В результате долгих размышлений я решил все же начать с интерфейса. При этом я советую вам, разобравшись с обработкой, еще разок пробежать этот раздел.

Develop, режим обработки, представляет собой полноценный RAW-конвертер, родной брат Adobe Camera RAW Plug-in. Функциональные различия этих программ невелики, если они вообще есть, но интерфейс в Lightroom более удобный, в чем вы можете убедиться на собственном опыте.

Основной функцией этого режима является настройка цвета, яркости, контраста и других аспектов изображения. Парадоксально, но с самим файлом в этот момент ничего не происходит — установленные на этом этапе параметры будут учтены лишь при экспорте — создании "обычного" TIFF- или JPEG-файла. Например, если вы обрежете изображение, то в Lightroom это можно отменить, а после экспорта, в получившемся JPEG — нет. Это возможно потому, что кадрирование, как и любая другая операция режима Develop, является лишь настройкой, не меняющей исходный файл.

Кроме прочего, такое положение вещей дает нам возможность из одного RAW-файла создать сколько угодно различно обработанных TIFF или JPEG. Здесь будет удобно воспользоваться опцией **Virtual Copy** (Виртуальная копия), т. е. всякий раз создавать особую копию для специального варианта обработки. Напомню, что создание такой копии не приведет к созданию новых файлов на диске — такая копия существует только в пространстве Lightroom.

Впрочем, ничто не мешает обойтись и без копий — попросту отменить предыдущие настройки, откорректировать снимок заново, экспортировать, затем снова отменить и опять откорректировать, экспортировать и так до бесконечности.

Все действия этого режима являются полностью обратимыми, здесь нет необходимости постоянно сохранять промежуточные этапы работы или особенно беспокоиться о порядке действий. Скажу больше, в Lightroom вообще нет опции **Save**, имеющей отношение к изображению, любое действие и так сохраняется без каких-то дополнительных команд.

Панель *History*

Каждый шаг коррекции записывается в панели **History** (рис. 3.1) и хранится в каталоге. Отменять действия можно когда угодно — просто откройте любой снимок в режиме Develop, найдите в левой группе панелей **History** и выберите шаг, до которого необходимо сделать отмену. В этот момент все настройки всех панелей, расположенных в правой части окна, придут в соответствие выбранному шагу.

Обратите внимание, когда вы наводите курсор на тот или иной шаг в **History**, в миниатюре панели **Navigator** показывается соответствующее этому шагу изображение. Это помогает ориентироваться. Однако список **History** может достигать поистине гигантских размеров, и разобраться в нем непросто. Если есть необходимость

периодически возвращаться к какому-то конкретному шагу коррекции, например, чтобы сравнить два различных способа обработки, можно воспользоваться опцией **Snapshots** (рис. 3.2) — снимком текущего состояния документа.

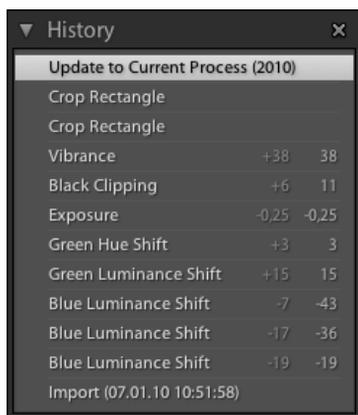


Рис. 3.1. Панель History

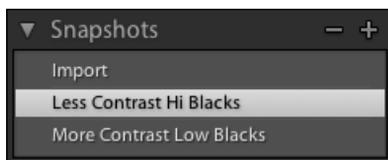


Рис. 3.2. Опция Snapshots

Алгоритм работы со **Snapshots** может быть таким: настроив определенным образом параметры снимка, нажмите на значок "+" на панели **Snapshots** и введите какое-нибудь понятное вам имя, затем перейдите в панель **History**, отмените нужное количество действий и настройте параметры снимка уже другим образом. Сохранив и этот вариант коррекции в палитре **Snapshots**, вы теперь имеете возможность переключаться между обоими, например, чтобы выбрать наиболее оптимальный вариант.

Элементы списка **Snapshots** сортируются в алфавитном порядке. Не всем это удобно, и тогда, для удобства, можно начинать их имена с цифр.

Просмотр до и после

Когда возникает необходимость оценить всю проделанную работу, требуется сравнить текущий вариант с исходным состоянием снимка. Это достигается переключением центрального окна в режим **Before & After View**. Для этого нажмите кнопку  в левой нижней части окна или клавишу <Y>. Чтобы вернуться обратно, нажмите клавишу <Y> еще раз.

У этого режима есть четыре варианта размещения окон — полное горизонтальное и вертикальное, а также два сплита, когда одна половина изображения показана до коррекции, а вторая — после. Эти варианты доступны в выпадающем списке, который можно открыть, нажав на небольшой треугольник справа от кнопки .

Кроме этого способа есть еще один, без деления экрана на части: просто нажмите клавишу <L> (не путайте с </>), и программа покажет файл в исходном виде, повторное нажатие этой клавиши вернет к результатам коррекции.

Отмена действий

В отличие от манипуляций с **History**, классическая комбинация клавиш <Ctrl>+<Z> отменяет любые действия, в том числе: переходы между снимками, переключение режимов, манипуляции с библиотекой и т. д. Исключения составляют действия, касающиеся исключительно интерфейса программы — изменение масштаба и варианта просмотра и открытие/закрытие элементов.

Таким образом, можно отменять до ста последних действий, но не больше, чем вы сделали с момента открытия программы. Соответственно, после выхода из программы Lightroom благополучно забудет все, кроме того, в какое положение и в каком порядке вы установили ползунки настройки изображения.

Итак, последовательная отмена действий — <Ctrl>+<Z> (**Edit ▶ Undo**), повторение отмененного действия — <Ctrl>+<Shift>+<Z> (**Edit ▶ Redo...**). Эта команда возможна только после команды **Undo**, любое другое действие, совершенное после отмены, сделает эту команду недоступной.

Настройка панелей

В отличие от режима **Library**, в **Develop** довольно много панелей в правой группе, и самое время рассмотреть их свойства. Разумеется, эти свойства имеют одинаковые для всех панелей программы, в каком бы режиме вы ни работали.

В заголовке каждой панели находится ее название (рис. 3.3), щелкая по которому можно свернуть или развернуть панель. Для вящей красоты рядом находится небольшой треугольник, с помощью которого можно быстро понять, свернута панель или развернута. Если панель имеет несколько названий, как например, изображенная на рис. 3.3, то сворачивание/разворачивание производится по активному названию или по треугольнику.



Рис. 3.3. Панели HSL/Color/B&W

Панели, при помощи которых производится коррекция изображения, имеют в левой части заголовка небольшой переключатель, позволяющий отключить отобра-

жение коррекции, сделанное в данной панели. Эта опция аналогична флажку **Preview** в Photoshop.

Двойной щелчок по названию параметра, находящегося внутри панели, возвращает его в состояние по умолчанию. Причем, двойной щелчок по названию группы (на иллюстрации, например, это слово "Luminance") обнуляет все значения группы. Если же требуется сбросить вообще все настройки режима **Develop**, нажмите кнопку **Reset** в правой нижней части окна.

Базовые настройки

Кадрирование

Многие фотографы начинают работу со снимком именно с этого действия, что, на мой взгляд, более чем логично. Это с одной стороны упрощает процесс коррекции, с другой стороны позволяет сконцентрироваться на основной идее фотографии.

Кадрирование в Lightroom — полностью обратимый процесс. Это означает, что после обрезки вы в любой момент (хоть в следующем году) можете вернуться к этому вопросу и "переобрезать" заново, ничего не потеряется.

Доступ к настройкам кадрирования (рис. 3.4) открывается нажатием кнопки  на небольшой панели инструментов, расположенной непосредственно под гистограммой. Поверх основной панели развернется небольшое окно с настройками **Crop & Straighten** (Кадрирование и выравнивание). Кроме этого, поверх изображения появятся рамка кадрирования и сетка золотого сечения.

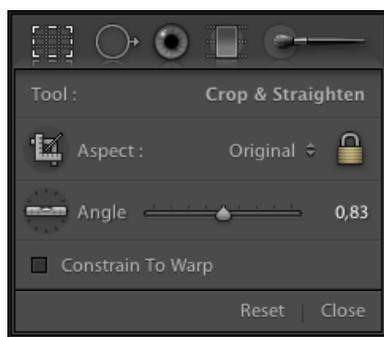


Рис. 3.4. Настройки кадрирования

Работая с рамкой, вы можете вручную обрезать, повернуть или выпрямить изображение. Для изменения размеров обрезной области наведите курсор на любой угол и потяните (рис. 3.5). По умолчанию эти изменения будут производиться с сохранением исходных пропорций снимка (**Original**).

Выбор пропорций доступен в выпадающем списке **Aspect** на панели свойств: можно выбрать один из стандартных вариантов, но можно ввести и свой, выбрав пункт **Enter Custom**.

Чтобы иметь возможность свободно менять форму обрезной области, нажмите кнопку в виде желтого замочка на панели инструмента. После этого станет доступной опция изменения ширины и высоты раздельно — наведите курсор на любую из сторон и потяните (рис. 3.6).

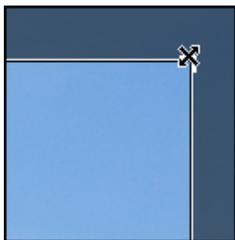


Рис. 3.5. Курсор наведен на угол



Рис. 3.6. Курсор наведен на край

Изменение размеров рамки может происходить от центра. Для этого во время трансформации удерживайте нажатой клавишу <Alt>. Таким же образом можно сохранять пропорции, вне зависимости от того, включена ли эта опция в меню. Удерживать для этого нужно клавишу <Shift>.

Для поворота изображения выведите курсор за пределы обрезной рамки. Как только он изменит свой вид, как это показано на рис. 3.7, можно поворачивать. Для поворота на заданный угол воспользуйтесь ползунком или полем для ввода **Angle** в свойствах инструмента.

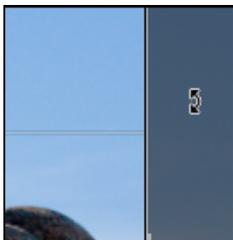


Рис. 3.7. Курсор в виде угловой стрелки

У этой несложной операции есть две особенности. Во-первых, снимок нельзя повернуть более чем на 45° . Если нужно поворачивать дальше, необходимо изменить ориентацию снимка — портретную на ландшафтную или наоборот. Для этого следует нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<[> или <Ctrl>+<]> для поворота по часовой стрелке и, соответственно, против нее. Также можно использовать пункты меню **Photo ▶ Rotate Left (CCW)** и **Photo ▶ Rotate Right (CW)**.

Второй особенностью является то, что при повороте обрезная рамка не может выходить за пределы снимка. То есть, когда диаметрально противоположные углы начнут касаться сторон обрезной рамки, она станет пропорционально уменьшаться. В принципе, это можно обойти, используя новую опцию **Scale** из группы **Lens Correction**, однако качество изображения при этом несколько ухудшится.

Повернуть изображение можно и другим способом: при помощи инструмента **Straighten Tool** (Инструмент выравнивания). Активировать его можно, как выбрав в панели **Crop & Straighten** , так и с помощью клавиатуры, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>. Принцип работы этого инструмента прост: проведите с его помощью линию вдоль заведомо горизонтального или вертикального элемента снимка — линии горизонта, например, — и снимок повернется на требуемый угол (рис. 3.8 и 3.9).



Рис. 3.8. Исходный снимок



Рис. 3.9. Снимок будет повернут после отпускания кнопки мыши

Обычно результат требует некоторой коррекции — визуальный и математический горизонт часто отличаются.

Выравнивая горизонт, я заметил одну забавную вещь: работая в очках, исправить перекокс труднее, чем в контактных линзах. Очевидно, сказывается геометрическое искажение стекол, хоть у меня и не очень мощные диоптрии. Даже не знаю, что и посоветовать.

При определении пропорций и угла кадрирования часто требуется сдвинуть рамку в сторону. Для этого введите курсор внутрь рамки, он примет форму руки (рис. 3.10) — можно двигать. При этом заметьте — двигается само изображение, а не рамка, к этому нужно как-то привыкнуть.

Одной из задач кадрирования является уточнение композиции снимка, для чего в программе имеются специальные направляющие — **Crop Guide**. Различные варианты отвечают распространенным композиционным решениям: **Thirds** (Правило

третьей), **Diagonal** (Диагонали), **Triangle** (Треугольники золотого сечения), **Golden Ratio** (Прямоугольное золотое сечение), **Golden Spiral** (Спираль золотого сечения), **Grid** (Сетка).

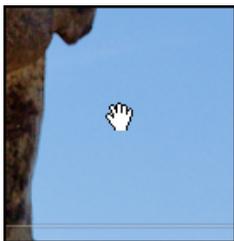


Рис. 3.10. Курсор в форме руки

Смена направляющих происходит циклически, поочередно при нажатии клавиши <O>. При этом есть возможности зеркального отражения асимметричных сеток — треугольников и спирали, для этого служит комбинация клавиш <Shift>+<O>. В меню эти опции можно найти в **Tools ▶ Crop Guide Overlay**.

Дополнительно можно настроить правило отображения направляющих. В выпадающем списке **Tool Overlay** слева внизу основного окна доступны три варианта:

- ◆ **Auto** — автоматическое включение направляющих при манипуляциях с обрезной рамкой, после они исчезают;
- ◆ **Always** — включены всегда;
- ◆ **Never** — выключены.

Финалом работы с кадрированием будет нажатие клавиши <Enter>, кнопки **Done** справа внизу основного окна или кнопки **Close** панели **Crop & Straighten**. Впрочем, иногда нужно вернуть все как было — для этого достаточно нажать кнопку **Reset** на той же панели. Сделать это можно в любой момент, даже если вы обрезали изображение вчера.

На мой взгляд, самым удачным подспорьем при кадрировании, помимо золотых направляющих, является возможность применения опции **Lights Out**. Достаточно нажать один или два раза клавишу <L>, и уже ничего не отвлекает от построения идеальной композиции.

Баланс белого

Приступая к настройке этого параметра, нужно понимать, что от него зависят все цвета снимка, и к нему нужно отнестись как можно более серьезно. Существуют два подхода к коррекции баланса белого: точная настройка, когда важно передать именно тот цвет, который был во время съемки, и творческий подход, в котором важнее впечатление, которое производит снимок, а объективным цветом ради этого можно пренебречь.

Абсолютно точно настроить баланс белого можно лишь в том случае, если хотя бы в одном из серии снимков, сделанных в одинаковых световых условиях, в кадре

присутствует "серая карта" — заведомо серый объект. Такие карты выпускаются различными производителями, и найти их не проблема. Для профессиональной работы в этих целях используют цветные мишени, например X-Rite ColorChecker Passport. Такая мишень кроме настройки баланса белого позволяет осуществлять быструю коррекцию оттенка фотографии, а также строить профиль камеры. Программное обеспечение, которое входит в ее комплект, содержит и плагин для Lightroom, что сильно упрощает задачу по его применению.

Однако такой подход обычно эффективен лишь при съемках в студии, когда есть возможность контролировать свет. В остальных случаях свет довольно быстро меняется, что в идеале требует присутствия мишени в каждом кадре. Впрочем, и это при желании можно решить. В одном из походов я повстречал группу немецких туристов. С одним из них, фотографом, мы сошлись на почве профессиональных интересов. Когда обсуждение штативов/объективов закончилось, я в шутку спросил: "Что означают серые значки, которые я заметил почти у всех членов группы?" У кого-то значок был приколот к кепке, у кого-то к ветровке или лямке рюкзака. "А-а-а, — сказал он, — это для баланса белого!" До меня даже как-то не сразу дошло. Честно говоря, я до сих пор не знаю — отнести ли этот случай к разряду курьезов или к гениальным находкам.

Если все же мишень недоступна (как это бывает в большинстве случаев) или требуется творчески решить вопрос с балансом, то здесь на первый план выходит точная калибровка монитора. Ведь если с мишенью мы оперируем числовыми значениями цвета, то без нее мы полагаемся лишь на собственные визуальные ощущения. И если монитор нам врет, то есть все шансы получить из печати самые невероятные цвета.

Настройка баланса белого в Lightroom достигается тремя способами.

Первый — выбрать в выпадающем списке панели **WB** один из стандартных вариантов так, как вы сделали бы непосредственно на фотокамере:

- ◆ **As Shot** — "как снято", т. е. оставить без изменений;
- ◆ **Auto** — автоматическая настройка баланса. Наверное, лучший, в общем случае, отправной пункт коррекции. Логика автоматической настройки исходит из предположения, что изображение в среднем нейтрально и самые светлые участки — белые. Разумеется, найти фотографию, удовлетворяющую этому условию, очень трудно — чем более тяготеет к какому-то цвету сюжет, тем больше ошибается автомат. Но исправлять его ошибки, как правило, не составляет труда;
- ◆ **Daylight** — дневной свет;
- ◆ **Cloudy** — облачно;
- ◆ **Shade** — тень;
- ◆ **Tungsten** — лампы накаливания;
- ◆ **Fluorescent** — лампы дневного света;
- ◆ **Flash** — вспышка;

◆ **Custom** — ручная настройка. Выбор этого пункта актуален лишь в том случае, если вы уже настраивали баланс и хотели бы сравнить результаты с одной из стандартных настроек.

Разумеется, ни один из этих вариантов не может быть ни точным, ни объективно удовлетворительным, т. к. температура света в реальности может отличаться от предусмотренных производителями значений, но в качестве отправной точки для дальнейшей работы может вполне подойти.

Второй вариант — воспользоваться инструментом **White Balance Selector** — пипеткой в левой части панели (рис. 3.11). Для его вызова можно использовать клавишу <W>. Нет ничего проще, чем пользоваться этим инструментом — щелкните им по заведомо нейтральному объекту, мишени или серой карте, и программа сама подстроит цвета изображения. Несмотря на предельную точность этого способа, зачастую он также может рассматриваться лишь как отправная точка регулировки баланса белого. Настоящий цвет не всегда так прекрасен, как того заслуживает фотография, поэтому оставим его для музейных работников и судмедэкспертов.

Третий вариант, самый важный — это ползунки **Temp** и **Tint** (рис. 3.11). Они служат для ручной настройки баланса. Ползунок **Temp** регулирует цветовую температуру от холодного (влево) к теплomu (вправо). **Tint** отвечает за оттенок — от зеленого к пурпурному.

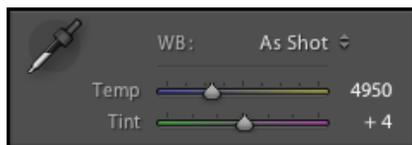


Рис. 3.11. Ползунки **Temp** и **Tint**

Здесь я еще раз хотел бы напомнить о том, что визуальная регулировка баланса в широком диапазоне безопасна только в тех случаях, когда вы доверяете своему монитору. При этом, работая с **Tint**, нужно быть более осторожным — если ошибка в температуре сделает ваш снимок несколько более теплым или более холодным, это еще полбеды, а вот если вы ошибетесь с **Tint**, финальный отпечаток может содержать совершенно неприемлемые оттенки.

Для работы на ненастроенном мониторе я посоветовал бы выбрать наиболее подходящий вариант из стандартных настроек и ограничиться легкой коррекцией температуры, не касаясь оттенка вовсе. Это позволит получить хоть сколько-нибудь правдоподобный результат.

Как ни странно, но самая точная настройка — по цветовой мишени — вовсе не зависит от качества калибровки монитора, разве что работать так не очень-то комфортно. Все сказанное, что касалось монитора, также имеет смысл и при любых других настройках цвета. И, полагая, что сказано достаточно, далее не буду возвращаться к этому вопросу.

Тоновая настройка

Начинать тоновую настройку, другими словами настройку яркости и контраста, необходимо с анализа гистограммы (рис. 3.12). Вне зависимости от того, насколько очевидны те или иные проблемы с яркостью и контрастом, она позволяет судить о них максимально объективно. И если для опытного фотографа гистограмма является лишь вспомогательным инструментом, то начинающему требуется всякий раз хорошенько осознать информацию, которая в ней содержится, прежде чем приступить к тоновой коррекции. Гистограмма похожа на карту, с которой лишь иногда сверяются, проходя знакомым маршрутом, и внимательно читают, находясь в незнакомой местности.

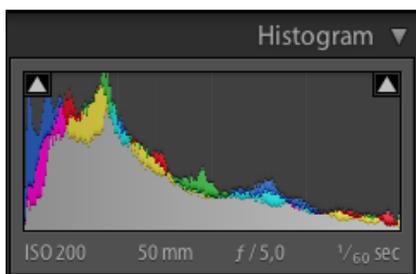


Рис. 3.12. Гистограмма

В первую очередь замечу, что не существует "идеальной" формы гистограммы, так же как и не бывает "плохих" или "хороших" гистограмм — они в любом случае чудо как хороши, т. к. предоставляют довольно ценную и точную информацию о распределении яркости в изображении.

По сути, гистограмма — это график зависимости яркости пикселей от их количества, т. е. чем выше столбик, тем относительно больше пикселей этой яркости в изображении. Яркость распределена в этом графике классическим образом — от темного к светлому слева направо. Темные снимки будут иметь более "высокий рельеф" в левой части, светлые, наоборот, — в правой. Сбалансированный по яркости сюжет будет иметь округлый "горб" в средней части гистограммы. При этом слово "сбалансированный" не имеет здесь положительной окраски — это значит лишь то, что в изображении мало как очень светлых, так и очень темных деталей.

Плавная, колоколообразная гистограмма описывает малоконтрастный, спокойный в тоновом отношении снимок. Обилие пиков, всплесков и волн говорит об обилии контрастных зон в изображении, причем это может быть как яркостный, так и цветовой контраст.

Рассмотрим некоторые характерные детали гистограмм, которые помогут нам принять верное решение при настройке яркости и контраста.

Гистограмма не доходит до правого края

Пустота в правой части графика (рис. 3.13) указывает на отсутствие в изображении светлых областей. Говоря простым языком, снимок недоэкспонирован. В общем

случае это, конечно, плохо, и требуется делать поправку экспозиции, однако существуют сюжеты, для которых наличие ярких элементов недопустимо. Примером может быть снимок, показанный на рис. 3.14.

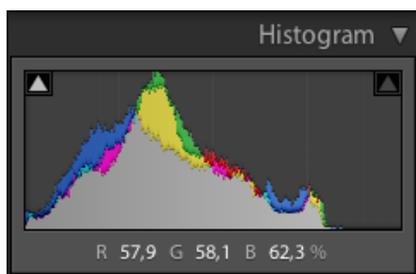


Рис. 3.13. Пустота в правой части графика



Рис. 3.14. Снимок, гистограмма которого показана на рис. 3.15

Согласитесь, что здесь не может быть такого места, которое было бы светлее, чем самый светлый участок неба, которое, в свою очередь, при небольшой яркости довольно гармонично и правдоподобно. Гистограмма этой фотографии показана на рис. 3.15.

Однако стоит в кадре появиться луне или звездам, картина изменится: от "подножия" центрального пика вправо потянется цепочка точек, как на рис. 3.16.

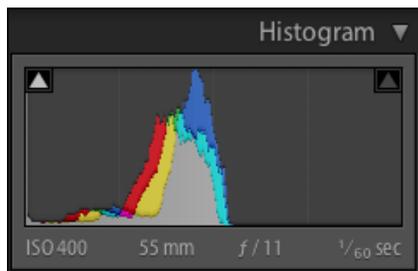


Рис. 3.15. Гистограмма снимка

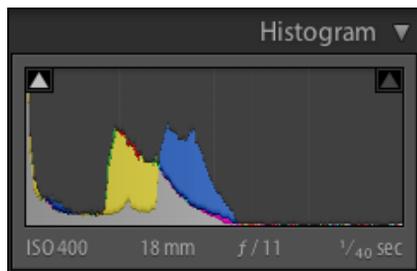


Рис. 3.16. Гистограмма изменится, если на снимке появятся луна или звезды

Это тоже вечерний снимок, с луной в кадре. Ее площадь невелика по сравнению с остальным изображением и здесь не формируется сколько-нибудь значительной "горки", однако эта мелкая россыпь, которую мы видим в правой части гистограммы, крайне важна для снимка — это сама луна и гало вокруг нее.

Гистограмма упирается в правую часть

Обратите внимание: не касается, а именно упирается, формируя более или менее массивный столбик. Если он не доходит до верхнего края, то это говорит лишь о том, что в изображении присутствует некоторое количество очень ярких элементов, например, небольших бликов. Но стоит ему дойти до верхнего края и сформировать плотный столб, то это уже значит, что в изображении присутствуют пересвеченные участки, как, например, на гистограмме рис. 3.17.

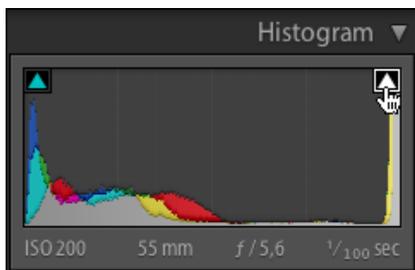


Рис. 3.17. Гистограмма изображения, в котором присутствуют пересвеченные участки

Пересветы в обоих случаях — это потеря деталей, и нам необходимо принять осознанное решение: хотим мы их терять или нет. Для того чтобы узнать, о каких деталях идет речь, нужно привести курсор на треугольник в правом верхнем углу гистограммы. Если его просто подержать там, программа зальет красным цветом те участки изображения, где произошла потеря, стоит убрать курсор — все вернется в прежний вид. Разумеется, иногда нужно включать эту подсветку надолго, на время коррекции — для этого щелкните по этому треугольнику, а чтобы выключить — щелкните еще раз.

Из этой информации необходимо извлечь как можно больше пользы: если в кадре есть, например, солнце или относительно большой блик, то такой столб останется и

после коррекции. Вряд ли яркое солнце может быть непересвеченным, но проанализировать пересвеченную область все равно нужно, часто в ней находятся детали, которые хотелось бы сохранить. Если же речь идет о портрете, то такая гистограмма однозначно говорит о браке, удаление "слепых" бликов (обычно, на лбу или на носу) — непростая задача и в "большом" Photoshop, не говоря уже про Lightroom, хотя кое-что можно попытаться предпринять и здесь.

"Соляные столбы"

Столбы, подобные тем, что говорят нам о пересветах, могут появиться и в центральной части гистограммы (рис. 3.18).

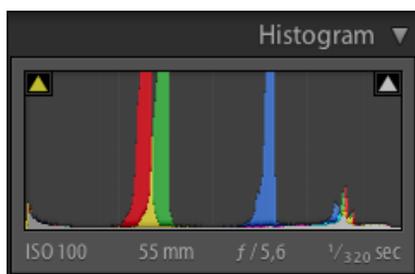


Рис. 3.18. Столбы в гистограмме

Такие элементы со срезанными верхушками информируют об отсутствии деталей в какой-то части изображения. В данном случае эта часть — безоблачное небо, в котором и не должно быть никаких деталей, и это как раз тот случай, когда все в порядке. Но такие же столбы могут быть результатом радикальной коррекции цвета, и это верный признак того, что пора осмотреться — не далеко ли мы зашли в своих экспериментах. Найти эти детали несложно — скорее всего, они занимают большую часть снимка.

Гистограмма упирается в левую часть

Столбик в левой части гистограммы (рис. 3.19) говорит нам о потере деталей в тенях. Это весьма распространенная ситуация, сделать контрастный снимок, в котором читались бы абсолютно все нюансы глубоких теней, вне студии непросто.

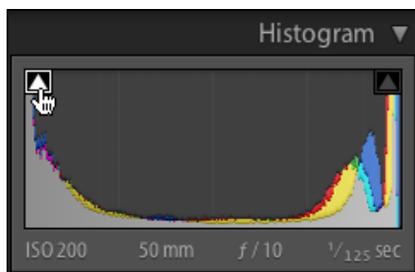


Рис. 3.19. Гистограмма изображения, в котором есть потеря деталей в тенях

Обычно тени используются в качестве "противовеса" недостаточно яркому основному объекту снимка, и в них куда важнее их глубина, чем детали. Однако и здесь, по аналогии с пересветами, хорошо было бы проконтролировать, какие именно детали исчезают. Нажатие треугольника в левом верхнем углу включает синюю подсветку областей, в которых произошли потери в тенях.

Замечу, что выправить такие потери в Lightroom намного проще, чем пересветы, но об этом речь впереди.

Гистограмма не доходит до левого края

Если это не творческая находка автора, то речь здесь идет о недостатке информации в тенях. Чаще всего это переэкспонированный снимок, и пустота слева дополняется характерным столбом справа (рис. 3.20).

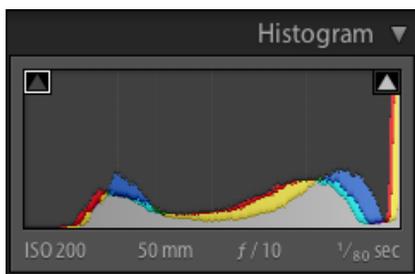


Рис. 3.20. Гистограмма переэкспонированного снимка

Гистограммы снимков в "низком" ключе

Часто, рассказывая о гистограммах, не доходящих до левого или правого края, говорят, что такое положение вещей нормально для фотографий в "высоком" или "низком" ключе. Надо сказать, это справедливо лишь для снимков в "высоком ключе", да и то лишь в тех случаях, когда не требуется подчеркнуть контурные элементы.

Классические же фотографии в низком ключе, "черное на черном", характеризуются высоким контрастом, при котором самые светлые области достаточно яркие — иногда даже пересвечены, без сохранения какой бы то ни было фактуры в светлых тонах. Полутонов в таком изображении немного, основная часть изображения находится в темной части диапазона. Конечно, могут быть вариации на тему, но гистограмма снимка в "низком" ключе выглядит примерно так, как на рис. 3.21.

В заключение хочу обратить ваше внимание на одну особенность гистограмм: по сути, в этом окне мы видим три наложенные друг на друга гистограммы — красного, зеленого и синего каналов. Эта информация может оказаться полезна в тех случаях, когда нам предстоит основную работу по цветокоррекции производить в Photoshop, используя классические методы поканальной коррекции, недоступные для Lightroom.

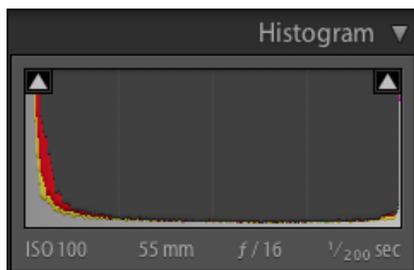


Рис. 3.21. Гистограмма снимка в "низком" ключе

"Массаж" гистограммы, или базовые настройки яркости

Наводя курсор на разные части гистограммы, вы, должно быть, уже обратили внимание на то, что она разделена на четыре подсвечивающихся области, соответствующие четырем ползункам группы **Tone**: **Exposure** (Экспозиция), **Recovery** (Восстановление), **Fill Light** (Заполнение светом) и **Blacks** (Тени) — рис. 3.22.

Регулировка этих ползунков позволяет решить принципиальные вопросы с распределением яркости. Удобнее всего крутить ползунки следующим образом: щелкните на названии параметра, с которым хотите поработать, и нажимайте клавиши <+> и <-> для увеличения или уменьшения значения.



Рис. 3.22. Группа Tone

Exposure

За решение вопросов с общей яркостью отвечает ползунок **Exposure**, регулирующий яркость белой точки — самого светлого участка изображения. Увеличивая или уменьшая этот параметр, мы равномерно растягиваем или сжимаем (осветляем или затемняем) полутона во всем диапазоне за исключением самых темных.

Blacks

Разобравшись с белой точкой, приступим к черной. В отличие от **Exposure**, ползунок **Blacks**, в принципе, перемещается только вправо, позволяя таким образом усилить точку черного. Однако значение по умолчанию для этого параметра — пять

единиц, что дает нам шанс несколько ослабить тени и восстановить детали в самой темной области изображения.

Recovery

Если потери деталей в тенях можно решить перемещением ползунка **Blacks** в сторону нуля, то для восстановления деталей в светах существует специальный инструмент — **Recovery**.

Этот параметр регулирует распределение яркости в довольно узкой зоне предельных светов и белой точки. Его увеличение сдвинет влево небольшую часть в правой части гистограммы, затенив, таким образом, света и восстановив информацию в пересвеченных участках.

Если коррекция оказалась недостаточно эффективной, попробуйте несколько уменьшить экспозицию и попробовать еще раз. При этом, возможно, произойдет нежелательное затемнение средней части полутонов, но, как правило, это можно решить при помощи следующего ползунка.

Fill Light

При настройке яркости не всегда удастся сделать значимую область достаточно светлой при помощи **Exposure** — исчезает часть деталей, и **Recovery** не может их "вытянуть" обратно. Это происходит из-за того, что значимая часть изображения может находиться в левой части полутонового диапазона — ближе к теням, и попытка сдвинуть ее к центру или еще дальше попросту "выбивает" света за пределы диапазона. Эту проблему и решает **Fill Light**.

Подобно студийному заполняющему свету, **Fill Light** осветляет полутона, в основном темную их часть, не касаясь светов, что дает возможность перераспределить яркости в значимой области изображения.

При работе с **Recovery** и **Fill Light** существует известная проблема возникновения сильных ореолов на нерезких границах контрастных зон. Если такая проблема возникла, то имеет смысл ослабить оба параметра (или вовсе обнулить двойным щелчком на названии каждого) и попробовать "вытянуть" необходимую яркость при помощи кривой по точкам (работа с которой подробно описана далее) и одновременной регулировкой **Recovery** и **Fill Light**, но с существенно меньшими значениями, чем предполагалось изначально.

В качестве дополнительных инструментов базовой настройки можно использовать **Brightness** (Яркость) и **Contrast** (Контраст). На первом этапе освоения коррекции я советовал бы прибегать к ним в последнюю очередь, пока вы не освоитесь с основной четверкой параметров, а также тоновыми кривыми, которые по сути являются расширенными вариантами настроек **Brightness** и **Contrast**.

Brightness

Как и следует из названия этого параметра, он отвечает за осветление и затемнение изображения. При этом основным объектом коррекции являются средние тона.

Эффективность его уменьшается к границам диапазона, а крайние точки он оставляет практически без изменений, что позволяет не беспокоиться о потерях в светах и тенях.

Contrast

Принцип работы этого инструмента прост: при увеличении значений происходит осветление светлой части изображения (полутонов, находящихся между точкой белого и серединой тонового диапазона) и затемнение темной части (полутонов между точкой черного и серединой). Уменьшение контраста, наоборот, затемняет светлые полутона и осветляет темные. Середина тонового диапазона и точки черного и белого остаются без изменений.

Проблема здесь заключается в том, что значимая часть изображения не всегда находится точно в зоне средних тонов — она может находиться где угодно, как в более светлой, так и в более темной. Регулировка контраста этим инструментом приводит к тому, что самое важное в фотографии просто затемняется или осветляется, а контраст растет там, где и вовсе не нужно. Таким образом, процесс усиления контраста требует индивидуального подхода к каждому изображению, который дает тоновая кривая.

Тоновая кривая

Тоновая кривая — это настраиваемый график перераспределения яркости в изображении. На горизонтали находятся все полутона, слева направо — от темного к светлому. Для того чтобы в них было легче ориентироваться, над горизонталью находится яркостная гистограмма — чем выше горка, тем больше в изображении деталей соответствующей яркости.

По вертикали также отложены яркости — снизу вверх, от темного к светлому. Поднимая или опуская отдельные части кривой, мы осветляем или затемняем соответствующие полутона.

Линейный график, такой как изображен на рис. 3.23, оставляет все как есть — каждой части тонового диапазона соответствует его собственная яркость. Я советую начинать работу именно с такого состояния тоновой кривой. Для этого в выпадающем списке **Point Curve** выберите вариант **Linear** (Линейная).

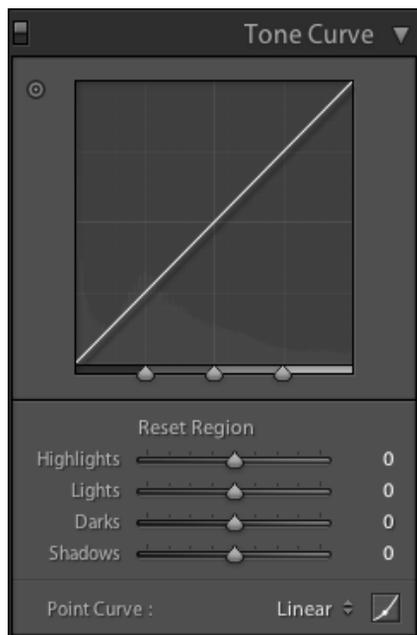


Рис. 3.23. Линейный график тоновой кривой

Осветление, затемнение и изменение контраста — плотно переплетенные между собой задачи, которые здесь решаются комплексно. Вся работа с кривой сводится к следующим приемам: поднятие осветляет; опускание затемняет; где кривая круче, там контраст выше; где кривая более пологая, там контраст ниже. Соответственно, наша задача заключается в том, чтобы найти на кривой ту часть, которая отвечала бы за интересующую нас часть изображения, и изменить ее в соответствии с этой несложной наукой.

Регулировка кривой в Lightroom производится в двух режимах — в режиме параметрической кривой (по умолчанию) и в режиме кривой по точкам, переключиться в который можно, нажав кнопку в правом нижнем углу панели **Tone Curve**.

Эти два режима находятся в зависимости, дополняя друг друга. Такое "вложенное" устройство интерфейса позволяет настраивать контраст методом нарастающего усложнения: сначала выбираем из списка **Point Curve** одну из сохраненных кривых, которая задаст общее направление коррекции, затем работаем в довольно простом параметрическом режиме, после чего переключаемся в точечный и доводим контраст до идеального состояния.

Однако на этапе освоения методики я настоятельно рекомендую выбрать какой-нибудь один способ и пользоваться им до тех пор, пока настройка кривой с его помощью не станет элементарным действием. Потом поработать другим способом, а когда и с ним станет просто, подходящая именно для вас последовательность действий уже будет очевидна.

Параметрическая кривая

В параметрическом режиме кривая (см. рис. 3.23) настраивается при помощи четырех параметров группы **Reset Region**, расположенных в нижней половине панели. Каждый из них отвечает за свою часть диапазона яркостей: **Highlights** — за самые светлые части, **Lights** — за светлые полутона, **Darks** — за темные, **Shadows** — за глубокие тени. Ни один из этих параметров не позволяет менять предельные значения яркости — точки черного и белого.

Поднятие контраста в этом режиме сводится к следующим действиям:

1. Переведите кривую в режим **Linear**.
2. Визуально определите, в какой из частей диапазона находится самая важная часть изображения.
3. Попробуйте немного осветлить или затемнить ее соответствующим ползунком, чтобы убедиться в своем предположении.
4. Если такая коррекция не требовалась, дважды щелкните по названию ползунка. Таким образом, вы ее отмените. Запомните, что это был за параметр. Для простоты объяснения далее я буду называть его ключевым.
5. Сдвиньте ползунки, находящиеся выше него, вправо, а те, что ниже — влево. Это приведет к возникновению на кривой крутого участка, усиливающего контраст именно там, где нам нужно.

Вполне возможно, что ключевым окажется самый верхний ползунок, **Highlights**, или, наоборот, нижний — **Shadows**. В этом случае сдвигаем все три оставшихся ползунка по тому же правилу: нижние — влево, а если речь идет о **Shadows**, то верхние — **Highlights**, **Lights** и **Darks** — вправо.

Если в результате работы с кривой какая-то часть изображения стала светлее, чем хотелось бы, сдвигайте ползунки, находящиеся выше ключевого, влево. Если же, наоборот, нежелательно усилились тени, двигайте вправо нижние ползунки.

Настраивая контраст, следите за тем, чтобы в центральной части кривой не возникало очень уж пологих, близких к горизонтали, участков — это приводит к ослаблению деталей в зоне средних полутонов, вплоть до полного исчезновения. Избежать этого довольно просто, следите за тем, чтобы соседние ползунки отвечали правилу: верхний должен быть правее или, по крайней мере, на том же уровне, что и нижний.

Для того чтобы эта информация хорошенько усвоилась, советую вам немного поэкспериментировать. Выберите какую-нибудь не очень контрастную по сюжету фотографию. Хорошо, если это будет пейзаж без ярких бликов и глубоких теней. Сдвиньте **Highlights** и **Lights** в крайне правое положение, а **Darks** и **Shadows** — в левое. Такое положение ползунков создаст экстремальный контраст в изображении. Заметьте, это не рекомендация по грамотной коррекции, а иллюстрация работы инструмента: проанализируйте, что именно в нем стало контрастным. А чем за это пришлось заплатить? Ведь усиление контраста в одном месте всегда влечет за собой понижение в другом.

Теперь сделайте наоборот: **Highlights** и **Lights** — влево, а **Darks** и **Shadows** — вправо. Вряд ли вам когда-либо потребуется такая коррекция, но и здесь попробуем понять, что произошло. К катастрофическим потерям, которые вы видите, привело то, что в центральной части кривой сформировался практически горизонтальный участок — он-то и понизил контраст в самой важной части изображения вплоть до полного исчезновения деталей.

В обоих случаях на кривой возникали как пологие, так и крутые участки. Однако в первом случае контраст хоть и кардинально, но все же усилился, т. к. крутой участок пришелся на середину кривой — туда, где находится главная часть изображения. Во втором случае, как это ни странно, тоже произошло усиление контраста — в светлых и темных областях, но за это сомнительное удовольствие пришлось дорого заплатить — предельным снижением контраста основной части изображения.

А теперь обнулите значения параметров, дважды щелкнув на названии группы — **Reset Region**. Расположите все четыре ползунка по диагонали так, чтобы **Highlights** был в положении +80, а **Shadows** –50. Попеременно двигая каждый из них влево/вправо, добейтесь приемлемого общего контраста, всякий раз пытаюсь определить, что при этом проявляется, а что в это же время пропадает. Например, корректируя **Highlights** и **Lights**, обращайте внимание, что происходит с облаками, работая с **Shadows** и **Darks** — как ведут себя тени в траве или между камней. Чтобы оценить результаты коррекции, воспользуйтесь переключателем, расположенным в левой верхней части панели **Tone Curve**.

Разобравшись с тем, в какую сторону крутить ползунки, попробуем разнообразить способы, которыми мы это делаем. Безусловно, новым словом в дизайне интерфейсов является **Target Adjustment Tool (TAT)** — инструмент, позволяющий менять параметры, манипулируя курсором непосредственно на изображении. Тут нужна некоторая сноровка, но удовольствие, получаемое в процессе, стоит потраченного на изучение этого инструмента времени.

Для того чтобы активировать **TAT**, нажмите кнопку в виде колесика сверху панели, слева от изображения кривой. У колесика выросли стрелки, а курсор превратился в его копию. Теперь наведите его на ту часть изображения, которую вы хотели бы, например, осветлить, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, потяните курсор вверх, чтобы затемнить — потяните вниз.

Работая с этим замечательным инструментом, не упускайте из виду и то, что происходит с тоновой кривой. Возможно, в какой-то момент нужно будет обратиться к параметрическим ползункам, чтобы сделать кривую более плавной и корректной, согласно инструкциям, описанным ранее.

В заключение хочу обратить ваше внимание на еще один элемент параметрических кривых — ползунки, находящиеся в нижней части окна с графиком и гистограммой (рис. 3.24). С их помощью можно настраивать размер зоны полутонов, за которую отвечает тот или иной параметр.

Например, если при увеличении значений **Highlights** вы заметили, что в облаках стали пропадать детали, не спешите убирать его влево, попробуйте сузить зону его применения, сдвинув вправо крайний правый ползунок, как это показано на рис. 3.24.

Несмотря на то, что эта опция дает несколько большую свободу, по-настоящему тонко настроить контраст параметрическая кривая не позволяет, и для решения более сложных задач потребуется что-то более гибкое.

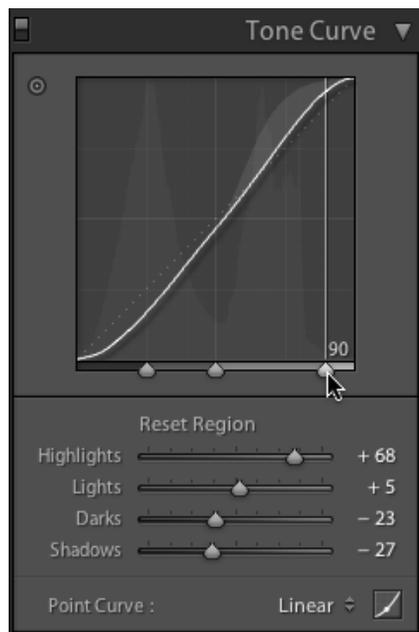


Рис. 3.24. Ползунки внизу гистограммы

Кривая по точкам

Этот вид кривой появился только в третьей версии Lightroom, и надо сказать, раньше его здорово недоставало — ведь такие кривые есть в большинстве программ для цветокоррекции. В отличие от параметрической кривой, где у нас только

четыре параметра, здесь можно поставить четырнадцать точек в любых местах и, не усложняя себе жизнь дополнительными действиями, двигать их сразу на кривой, гибко управляя ее формой.

Регулировка контраста

Рассмотрим классический способ регулировки контраста при помощи этого инструмента (рис. 3.25):

1. Переключитесь в режим кривой по точкам при помощи кнопки в правом нижнем углу палитры **Tone Curve**.
2. В выпадающем списке **Point Curve** выберите пункт **Linear** или щелкните правой кнопкой мыши по окну кривой и нажмите **Flatten Curve** (Спрямить кривую).
3. Активируйте инструмент **TAT** (колесико слева сверху).
4. Посмотрите на изображение и определитесь, какая его часть является самой значимой.
5. Наведите курсор на самую светлую часть этой области и потяните немного вверх. Хочу обратить ваше внимание на то, что "самым светлым" здесь всегда будет участок, в котором еще можно различить детали. Блики нам не подойдут.

Разумеется, трудно с ходу понять, какая часть *самая* светлая. Для того чтобы в этом легче было разобраться, обратите внимание на то, что когда вы водите по изображению курсором, на кривой "бегают" точки — там, где она заберется выше всего, и будет самая светлая область.

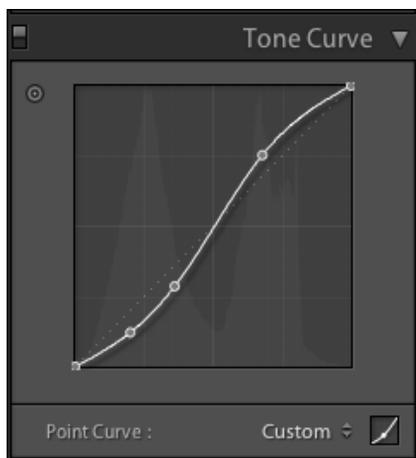


Рис. 3.25. Регулировка контраста при помощи тоновой кривой

6. Наведите курсор на самую темную часть значимой области и потяните немного вниз.
7. После этих манипуляций на кривой появились две точки, и она приобрела S-образную форму. Регулируя выше/ниже каждую из этих точек, необходимо добиться того, чтобы контраст усилился без ощутимых потерь. Вполне возмож-

но, что одна из этих точек в ходе таких манипуляций вернется на исходное место. Это вполне нормально — повысить контраст возможно, лишь затемнив темную часть изображения или, наоборот, осветлив светлую.

8. Теперь можно приняться за нюансы: щелкая по кривой (или при помощи инструмента **TAT** — щелкая по изображению), добавляйте точки, при помощи которых необходимо придать нужную яркость второстепенным степеням яркости. Например, более темная часть снимка заслуживает того, чтобы стать еще темнее, или, наоборот, вам хотелось бы вывести ее из тени, не нарушив при этом контраст — добавив точку в нижней половине отрезка между первыми двумя, прогните эту часть чуть вниз для затемнения или вверх для осветления.

Здесь актуальна умеренность — одной-двух дополнительных точек вполне бывает достаточно, чтобы решить обычные проблемы, возникающие на этом этапе. Впрочем, удалить лишнюю точку не трудно: дважды щелкните по ней, и она исчезнет.

При определении значимой области для многих снимков не возникает проблем, но, например, с пейзажами обычно затруднение — там вроде бы все важно. В этом случае проще всего в выпадающем списке **Point Curve** выбрать **Medium Contrast** и работать с точками, которые там уже расставлены.

Разумеется, все, что сказано о форме кривой в предыдущем разделе, справедливо и здесь — не допускайте формирования в центральной части графика горизонтальных участков, контролируйте потери и степень снижения контраста во второстепенных областях.

Сохранение кривой по точкам

Если однажды вы заметите, что уже который раз подряд строите одну и ту же кривую, это шанс повысить эффективность работы. Достройте ее до конца, затем разверните список **Point Curve** и выберите пункт **Save**. Дайте этой кривой осмысленное название, чтобы следующий раз вы смогли быстро узнать ее в списке, и сохраните. Обратите внимание: при сохранении кривой вроде как есть возможность выбрать место сохранения — однако сохранять нужно лишь в предложенном месте, иначе программа не увидит вашу кривую. Следующий раз, когда вам потребуются такие настройки, просто выберите их из списка **Point Curve**.

Работа с крайними точками

Важной особенностью точечной кривой является то, что крайние точки в ней не зафиксированы, что позволяет производить манипуляции с точками черного и белого. Сдвигая крайние точки по горизонтали, можно увеличивать яркость белой и уменьшать яркость черной. Разумеется, при нормальном положении дел, когда гистограмма доходит до края, это приведет к тому, что часть информации, оказавшись за пределами тонового диапазона, окажется потерянной, но если дело обстоит иначе, эта опция открывает перед нами заманчивые возможности.

При смещении верхней точки кривой влево гистограмма растягивается от левого края вправо, что равномерно осветляет изображение. Если снимок *сильно* недоэк-

понирован и вся правая часть гистограммы абсолютно пуста, классические методы осветления могут оказаться недостаточно эффективными, т. к. с разной интенсивностью воздействуют на разные участки тонового диапазона. Значительное увеличение экспозиции, например, может привести к тому, что средние тона в какой-то момент станут слишком светлыми, в то время как гистограмма еще не дошла до правого края.

В таких случаях можно начать работу с изображением со смещения верхней точки кривой влево до тех пор, пока гистограмма не коснется правого края или, по крайней мере, до сколько-нибудь удовлетворительного результата. Преимущества этого способа, помимо его простоты, заключаются в том, что яркость перераспределяется совершенно равномерно и во всем доступном диапазоне.

Замечу, что обратные действия — снижение яркости белой точки или увеличение яркости темной — приводят к образованию провалов в крайних частях гистограммы, которые нельзя устранить другими инструментами программы.

Presence

Решив принципиальные вопросы яркости и контраста, можно приняться за нюансы "внешнего вида" — приблизительно так можно перевести слово "Presence" (рис. 3.26). Здесь находятся три параметра: **Clarity** (Четкость), **Vibrance** (см. *толковый словарь*) и **Saturation** (Насыщенность).

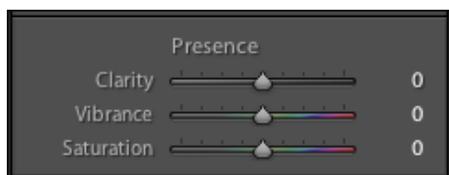


Рис. 3.26. Параметр Presence

Clarity

Едва появившись в программных продуктах Adobe, эта настройка стала общей любимицей, и есть за что. Работая по принципу усиления резкости, этот параметр поднимает контраст деталей в широкой зоне полутонов, что делает изображение более четким и выразительным.

При регулировке **Clarity** нужно соблюдать умеренность. После общей настройки имеет смысл увеличить масштаб изображения, чтобы иметь возможность проконтролировать, насколько изменился контраст границ. В целом, чем более детализировано изображение, тем аккуратнее нужно с ним работать, однако некоторого увеличения **Clarity** заслуживает большинство фотографий. Исключение здесь составляют снимки в мягком фокусе и вообще утрированы малоконтрастные сюжеты.

Для искусственного достижения эффекта мягкого фокуса можно попробовать уменьшить значение **Clarity**. Однако этот маневр мне кажется довольно сомни-

тельным — Lightroom мало приспособлен для художественной обработки фотографий. Если и пользоваться этим приемом, то выборочно, при помощи инструмента **Adjustment Brush**.

Vibrance и Saturation

Инструмент **Vibrance** является развитием идеи коррекции общей насыщенности цвета. Существующий и сейчас параметр **Saturation** работает довольно прямолинейно, одинаково увеличивая насыщенность любого цвета. Практика цветокоррекции показала, что в подавляющем числе случаев не требуется увеличивать насыщенность тех цветов, которые и так уже достаточно насыщены. При этом весьма вероятна потеря информации — цветовой клиппинг — ведь насыщать цвет нельзя бесконечно, в какой-то момент значение недостаточно насыщенного цвета сравняется со значением предельно насыщенного и произойдет слияние двух доселе разных оттенков. Кроме этого, работа с телесными тонами требует очень тонкого подхода к вопросу насыщенности: при прочих равных, в одном изображении лица требуют одного значения, а остальные объекты — другого, более значительного.

Результатом решения этих проблем явился инструмент **Vibrance**, поднимающий насыщенность выборочно — в первую очередь, в цветах средней насыщенности. Помимо этого сложный алгоритм переназначения цвета и яркости позволяет визуально избежать значительных потерь при сильном увеличении насыщенности. Телесные оттенки при работе с **Vibrance** меняются гораздо с меньшей интенсивностью, нежели остальные цвета, однако диапазон этих оттенков никак не настраивается, и речь здесь идет об усредненном значении цвета кожи европеоидной расы.

Разумеется, при таком мощном инструменте, как **Vibrance**, поднимать насыщенность имеет смысл только им, оставив **Saturations** в качестве запасного варианта — для совсем уж критических случаев.

Работая с **Vibrance**, обращайте внимание на зоны высокого контраста, в первую очередь цветового. Например, на нерезкие края листы, сквозь которую видны участки яркого неба. На границах таких участков при значительном увеличении насыщенности могут возникать заметные цветовые ореолы, справиться с которыми иногда возможно при помощи выборочной коррекции цвета (группа **HSL**, о которой речь пойдет в следующей главе), понизив яркость соответствующего цвета. Второй вариант решения этой проблемы — небольшое увеличение параметра **Saturation** одновременно с понижением **Vibrance** с дальнейшей доводкой в **HSL**. Однако в обоих случаях результат оставляет желать лучшего.

Порядок действий

Приступая к настройке базовых параметров, необходимо четко определиться с тем, какой этап работы с цветом вы собираетесь пройти.

Если снимок предполагает сложную, требующую особого внимания коррекцию и в результате будет производиться в Photoshop, то проходить весь путь — от базовых до расширенных настроек, в том числе выборочной коррекции — не стоит. Доста-

точно решить основные вопросы — общую настройку полутонов, с сохранением всех деталей в светах и тенях, а также баланс белого. Остальные настройки только помешают вам при дальнейшей работе. Подробнее о переходе в Photoshop еще будет сказано, но сейчас замечу одну существенную деталь. Если какая-то операция у вас получается удачнее здесь, в Lightroom, делайте ее здесь, не стоит идти на поводу иллюзии, что "Photoshop делает" что-то качественнее — коррекцию делает человек, а не программа.

Для тех случаев, когда в Photoshop переход не планируется, рассмотрим традиционный порядок действий.

1. *Кадрирование.* Помимо эстетических вопросов, при кадрировании определяется окончательный состав элементов изображения. Если проблемная область — пересвет, блик или еще что-нибудь в таком духе, обрежутся в ходе кадрирования, то и работать станет существенно проще. Или наоборот, что тоже бывает, но лучше об этом узнать сразу, чем переделывать все заново.
2. *Предварительная установка баланса белого.* Не тратьте на этом этапе много времени на поиск правильного баланса — после того как будут выставлены яркость и контраст, сделать это будет проще и, что немаловажно, более точно. Это тот редкий случай, когда можно воспользоваться стандартным значением (as shot) или автоматической настройкой. Основная цель этого шага — сделать работу с изображением более-менее комфортной для работы.
3. *Сброс параметров.* Самый корректный вариант — сбросить все: ползунки группы **Tone** — **Exposure, Recovery, Fill Light, Blacks, Brightness** и **Contrast** — в положение 0. Тоновую кривую — в режим **Linear**. Если вас пугает такой объем действий, то это только потому, что вы еще не знакомы с опцией **Preset**, позволяющей сделать это за один щелчок.

Изображение станет не очень уж привлекательным, но зато мы видим его во всей красе, как оно есть, без стандартных "улучшайзингов", которые только сбивают с толку.

Впрочем, если ваш рабочий процесс ориентирован на скорость, вы можете ограничиться лишь сбросом тоновой кривой, хотя гораздо более удачная идея — это создать ряд стандартных преднастроек (все тех же пресетов) для нескольких характерных типов снимков. Разумеется, некоторое время придется регулировать все параметры самым скрупулезным образом, пока не выработается самый оптимальный вариант начальных параметров.

4. *Установка экспозиции и глубины теней* — **Exposure** и **Blacks**. В большинстве случаев целью этого этапа будут распределение гистограммы "от края до края" и контроль потерь в светах и тенях. При возникновении существенных проблем в светах работу с экспозицией до конца можно не доводить и вернуться к этому пункту еще раз при выполнении следующего шага.
5. *Распределение полутонов средней части диапазона, восстановление пересветов.* На этом этапе вся яркостная картина изображения должна прийти в удовлетворительное состояние. Набор инструментов здесь такой: **Recovery** для работы

с пересветами, **Fill Light** для регулировки темных полутонов и тоновые кривые для настройки яркости. Наверное, последнее можно сделать и ползунком **Brightness**, но вам очень быстро надоест однообразие результатов, и вы перейдете к работе с кривой.

Помимо регулятора яркости, тоновые кривые на этом этапе могут быть использованы в комплексе с инструментом **Fill Light**, особенно в тех случаях, когда его значение переваливает за 50. При таких значениях весьма вероятно проявление шумов и требуется более детальная проработка яркости средней части диапазона.

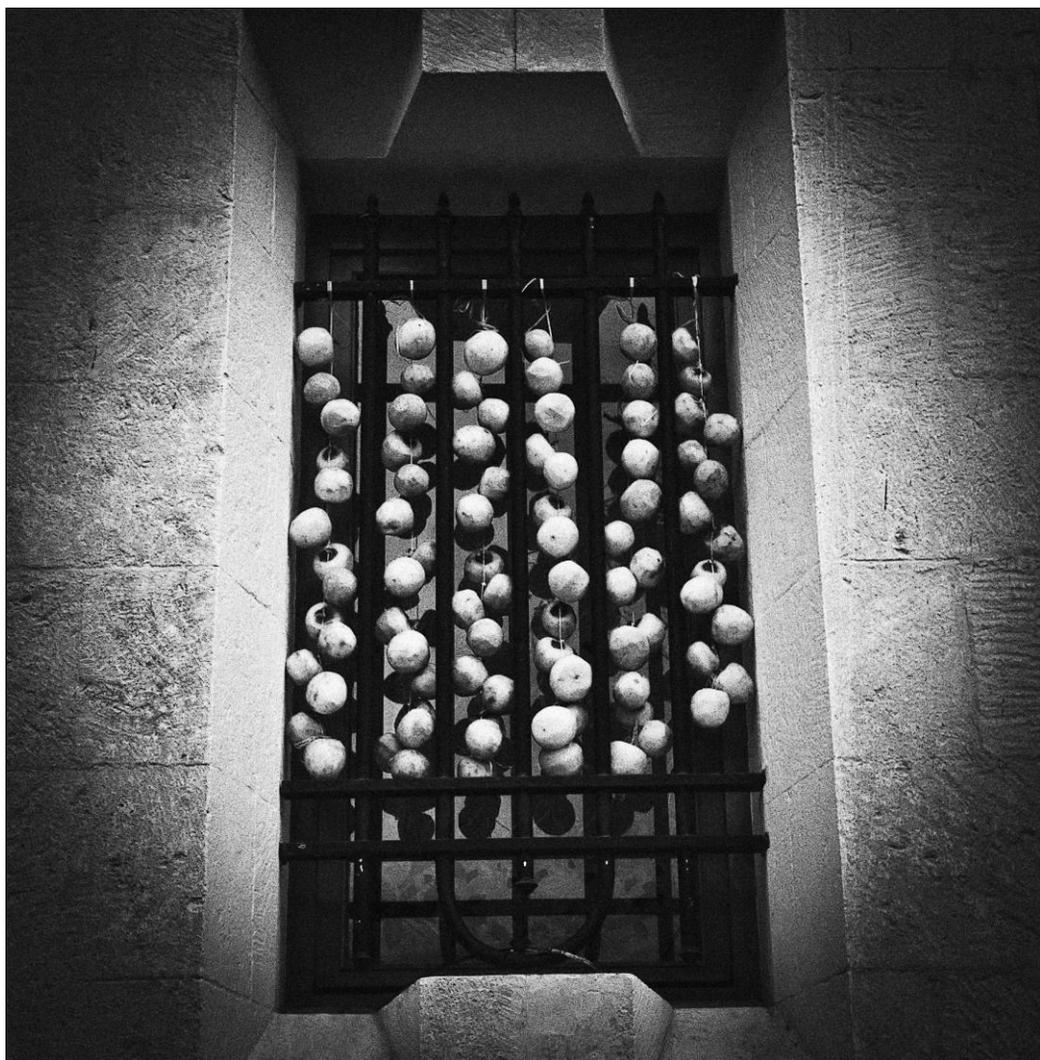
6. *Настройка контраста.* Основной инструмент — разумеется, тоновая кривая, однако вполне естественно обращение к **Exposure** и **Blacks** для уточнения яркости точек белого и черного.

Если на предыдущих этапах вы уже обращались к тоновой кривой, то постарайтесь зафиксировать откорректированные участки дополнительными точками, так, чтобы изменения в других частях кривой не изменили их форму. Такая манипуляция может показаться сложной, и есть другой путь: на этапе пятого шага обращайтесь к кривой по точкам, а на текущем этапе стройте контраст параметрической кривой. Это настолько удобно, что перейти на этот метод мне не дает лишь многолетняя привычка работы в Photoshop, где нет параметрических кривых.

7. *Возвращаемся к настройкам баланса белого.* Практически всегда он требует уточнения, хоть это бывает не всегда заметно: во время работы вы обращали внимание совсем на другие аспекты изображения, а в это время ваше подсознание "выправляло" цветовой сдвиг. Кроме этого, при настройке яркости и контраста цвет в любом случае изменится.
8. *Доводка снимка при помощи **Clarity**, **Vibrance** и **Saturation**.* Пример выполнения такой последовательности действий показан на цветной вклейке на рис. ЦВ1—ЦВ9.

* * *

На этом работу с базовыми настройками можно считать завершенной, и приступать к выборочной коррекции и решению технических вопросов — поднятию резкости, борьбе с шумом и абберациями и, в конце концов, к экспорту. Впрочем, как уже было сказано в начале раздела, с этого места можно пропустить следующую главу и изучить параметры экспорта, чтобы у вас была возможность уже на данном этапе получать готовые к печати или публикации веб-снимки.



ГЛАВА 4

Модуль *Camera Calibration*

Одной из загадок Lightroom является то, что модуль **Camera Calibration** находится в самом конце панели **Develop**, хотя по логике он должен быть одним из первых, в соответствии с его важностью. Другая загадка — это его название. Если спросить у десятерых пользователей Lightroom: "Пользуетесь ли вы модулем **Camera Calibration**?", девять ответят вам, что с их камерами все в порядке. Действительно, если бы этот модуль назывался "Выбор адекватной цветопередачи", ему чаще придавали бы то значение, которого он достоин.

Задача этого модуля заключается в применении к изображению профиля камеры, вроде того, что применяет ваша камера при съемке в JPEG. Полагаю, вы замечали, что даже превью (по сути тот же JPEG) на экране камеры часто выглядит куда интереснее, чем RAW в Lightroom. Это происходит от того, что производители камер точно знают, как и на сколько должны меняться исходные данные матрицы, чтобы получился адекватный цвет. Знают и молчат. Эти поправки естественным образом используются в "родных" конвертерах, при упомянутой съемке в JPEG, для демонстрации на дисплеях самих камер, но уж никак не в "чужом" ПО, одним из которых для них является Lightroom.

Однако эту проблему можно обойти, для чего, собственно, и нужен модуль **Camera Calibration**. Задача решается тремя способами: выбрать профиль, построенный разработчиками Lightroom, откорректировать цветопередачу вручную или построить свой профиль. Например, с помощью ПО, поставляющегося с набором мишеней X-Rite ColorChecker Passport.

Первое, что мы видим, развернув панель **Camera Calibration**, — это выпадающий список **Process**, в котором можно выбрать один из двух пунктов: **2003** или **2010 (Current)** (рис. 4.1). Назначение этого пункта заключается в выборе между двумя способами обработки "сырых" данных — старым и новым, значительно улучшенном в третьей версии программы. Разница между ними хорошо заметна при работе со многими инструментами коррекции, особенно при шумоподавлении и поднятии резкости. Грубо говоря, если выбрано **2003**, эти инструменты будут работать как в предыдущей версии программы. То, что нам вообще предлагают этот выбор, объясняется тем, что, во-первых, многим нравилось, как происходила обработка RAW в старой версии и хотелось бы продолжить работать в таком же стиле, а во-вторых, при переходе с Lightroom 2 на Lightroom 3 большая часть снимков уже была обработана в стиле "2003", и какие бы то ни было изменения в них, как правило, не желательны. Обратите на это внимание: если в обработанном в предыдущей версии RAW-файле переключить **Process**, то он станет выглядеть несколько иначе, хоть и все ползунки настроек останутся на своих местах. Вы можете убедиться в этом сами: сбросьте кнопкой **Reset** все настройки в каком-нибудь RAW-файле, настройте только резкость, а затем попробуйте переключать процессы: очевидно, что **Amount 70** в **2010** — это совсем не то же самое в **2003**, там для того же результата нужно поставить чуть ли не вдвое большее значение. Это значит, что только применительно к резкости переключение процесса значительно усилит эффект, что может привести к нежелательному "перешарпу", как говорят в нашей стране.

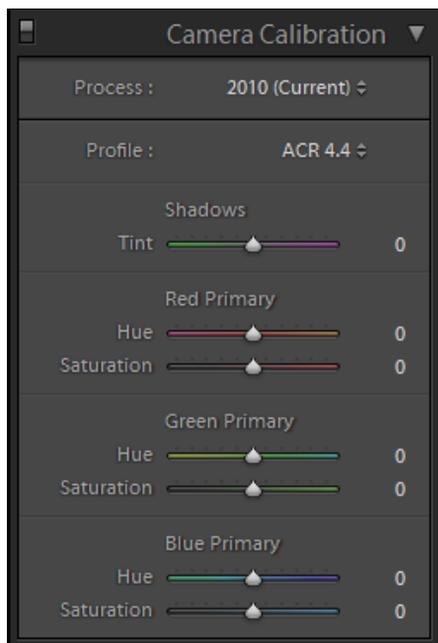


Рис. 4.1. Панель **Camera Calibration**

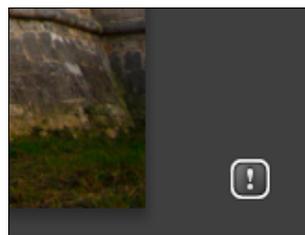


Рис. 4.2. Символ, уведомляющий, что изображение было обработано в "старом стиле"

Для удобства, в режиме **Develop** программа отображает серый квадратик с восклицательным знаком в правом нижнем углу изображения, если оно было обработано в "старом стиле" (рис. 4.2). Нажатие на него вызовет диалоговое окно, в котором можно будет переключить **Process** как для активного файла, так и для всех файлов, которые находятся на данный момент на ленте в нижней части окна. Помимо этого переключать процессы можно из меню **Setting** — пункты **Update to Current Process** и **Process**.

Вернемся же к выбору адекватной цветопередачи. Второй выпадающий список в **Camera Calibration** — **Profile**. Здесь можно выбрать один из вариантов интерпретации цветовой информации, содержащейся в файле. Я использую такое мудреное определение только лишь для того, чтобы подчеркнуть суть этих профилей.

Обычно при упоминании слова "profile" сразу (почему-то) подразумевается ICC Profile — профили, использующиеся в системах управления цветом. Так вот, DNG Camera Profile, находящиеся в этом списке, и ICC Profile похожи только словом "profile" и тем, что оба нужны для работы с цветом. В остальном — ничего общего. Camera Profile — это вариант интерпретации данных о цвете, содержащихся в "сыром" RAW-файле.

Эти профайлы так или иначе создавались для конкретных камер, и их набор в списке будет, соответственно, разным при открытии файлов, снятых на разные камеры. Если посмотреть этот список для не-Raw-файла, например JPEG, то в нем будет один-единственный пункт **embedded**. Ведь для такого файла этап выбора Camera Profile остался в прошлом — он произошел либо в камере, либо RAW-конвертере.

Профили камер имеют отношение лишь к цвету, не касаются детализации и хранятся в файлах с расширением DCP:

- ◆ для Mac OS X: /Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/CameraProfiles;
- ◆ для Windows 2000/XP: C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles;
- ◆ для Windows Vista: C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles.

Если заглянете в эту папку, то увидите длинный список подпапок с именами всех поддерживающихся программой камер в каталоге Camera и папку Adobe Standard. В момент открытия файла Lightroom определяет по метаданным модель камеры и формирует список, который вы видите в **Profile**. Этот список состоит из стандартных профилей ACR (Adobe Camera Raw) тех версий, в которых поддерживалась ваша камера, профиля Adobe Standard, представляющего собой некий усредненный профиль для всех камер, и небольшой подборки профилей, созданных непосредственно для конкретной камеры. Эти подборки создавались в основном для камер Canon и Nikon, соответственно владельцам камер, отсутствующих в списке, придется довольствоваться профилями Adobe или создавать собственный, о чем будет сказано далее.

Переключение между элементами списка **Profile**, который желательно предварить установкой баланса белого, и быстрой, черновой настройкой яркости и контраста, может вызвать легкий эстетический шок, так сильно меняется цвет изображения. Речь здесь идет в первую очередь о профилях, созданных для конкретных "Никонов" и "Кэнонов", разница между профилями Adobe невелика. Какой-то совет по выбору дать очень трудно: выбирайте то, что считаете лучшим для конкретного кадра, причем не обращайтесь внимания на названия профилей — это просто условность. Профиль Camera Portrait, например, замечательно работает для многих пейзажей. На цветной вклейке даны примеры применения некоторых профилей, доступных для камеры Canon EOS 450D (рис. ЦВ10—ЦВ13).

Если ни один из профилей вас до конца не устроил или в списке не оказалось ничего, кроме стандартных профилей Adobe, можно настроить цветопередачу вручную. Грань между коррекцией цвета, о которой мы уже говорили ранее, и настройкой в модуле **Camera Calibration** практически неуловима, и одно замечательно дополняет другое. Для многих профессионалов семь ползунков этого модуля — такой же инструмент цветокоррекции, как и ползунки модуля **HSL**. И я советую это учесть, если вы однажды захотите проанализировать какой-нибудь пресет, найденный в сети — многие интереснейшие эффекты достигаются именно с использованием модуля **Camera Calibration**.

Первый ползунок, **Shadows**, позволяет настроить оттенок глубоких теней. Этот элемент появился вследствие распространенного одно время дефекта матриц, которые несколько "краснили" в тенях. "Родной" конвертер правил этот дефект, а сторонние, к которым относятся Lightroom и ACR, — нет. Соответственно, регулируя **Tint**, эту проблему можно решить.

Если ваша камера действительно имеет такой недостаток, то я посоветовал бы для оптимизации работы сохранить однажды сделанную коррекцию как настройку по

умолчанию. Для этого выберите кадр без особых проблем в светах и тенях и максимально точный по балансу белого, желательно, чтобы это был студийный кадр. Далее сбросьте все настройки кнопкой **Reset**. Отрегулируйте параметр **Tint** и, при необходимости, параметры **Primary**. Однако не забывайте, что основной задачей здесь является не столько создание красивой картинки, сколько решение проблемы цветопередачи. После настройки зажмите клавишу <Alt> — кнопка **Reset** превратится в кнопку **Set Default**, нажмите ее.

Появившееся диалоговое окно (рис. 4.3) сообщает нам, что все настройки модуля **Develop** отныне будут применяться ко всем файлам, полученным с данной модели камеры. Обратите внимание на этот момент: если в вашем архиве есть файлы, полученные с разных камер, то установки по умолчанию для них могут быть совершенно разными, что не может не радовать¹.



Рис. 4.3. Диалоговое окно с сообщением, что все настройки модуля **Develop** теперь будут применяться ко всем файлам, полученным с данной модели камеры

Разобравшись с параметром **Shadows**, перейдем к трем парам ползунков **Primary**. Они позволяют настроить оттенок (**Hue**) и насыщенность (**Saturation**) трех основных цветов цифрового изображения — красного, зеленого и синего.

Несмотря на то, что эти опции изначально задумывались для настройки цветопередачи, пользоваться ими можно как мощными инструментами коррекции цвета. Я советую обращаться к ним следующим образом — первый раз до начала работы с цветом, после установки баланса белого или одновременно с ним для создания более-менее адекватного и естественного цвета. А во второй раз после настройки яркости и контраста, в комплексе с настройками **Vibrance**, **Saturation** и выборочной коррекцией цвета **HSL** для добавления некоторых цветовых акцентов и, вообще, художественной обработки снимка.

Описанные приемы уже сами по себе дают неплохой результат, однако многих могут не устроить предложенные разработчиками наборы профилей, особенно владельцев камер, для которых в Adobe пока не создали индивидуальных профилей. В этих случаях построить профиль можно самостоятельно. Самым простым и доступным средством на данный момент является использование X-Rite ColorChecker Passport — профессиональной компактной цветовой мишени со всем необходимым программным обеспечением. Иметь такую мишень в арсенале фотографа крайне

¹ Более подробно процедура сохранения настроек по умолчанию разобрана в главе 11.

полезно, однако тратить 4500 руб. лишь для того, чтобы построить профиль камеры, для многих слишком дорого, учитывая, что она понадобится лишь для нескольких снимков. Но ведь можно взять на время у друзей, правда?

Алгоритм создания профиля предельно прост: нужно снять мишень в условиях контролируемого, желательно студийного освещения, загрузить полученный RAW-файл в программу ColorChecker Passport Camera Calibration и нажать кнопку **Create Camera Profile**. Остается только убедиться в том, что программа поместила новый профиль в место, где его найдет Lightroom, пути к которому были описаны ранее в этой главе.

Для предельно точной работы можно создать профили для разных вариантов освещения и стилей съемки. Никаких особых действий для использования их в Lightroom не потребуется — они будут доступны в списке **Profiles** модуля **Camera Calibration** так же, как и предустановленные по умолчанию.



ГЛАВА 5

Исправление оптических искажений объектива

Группа опций, позволяющих довольно успешно бороться с оптическими искажениями объектива, называется емким и лаконичным словосочетанием **Lens Correction**. В эту группу входят как автоматические, так и ручные средства, устраняющие сферическую дисторсию (так называемую "бочку" или "подушку"), характерную для широкоугольных объективов, хроматические аберрации, виньетирование, а также не имеющие особого отношения к объективу геометрические перспективные искажения — горизонтальный или вертикальный наклон плоскости объекта съемки по отношению к плоскости аппарата.

Что касается последнего, то, разумеется, речь здесь не может идти о трехмерном вращении объекта, а всего лишь о незначительном (хотя во многих случаях и крайне необходимом) изменении геометрической перспективы снимка.

Одной из самых впечатляющих новинок третьей версии Lightroom является автоматическое исправление оптических искажений при помощи специального профиля, учитывающего особенности данной модели, а принимая во внимание возможность создания такого профиля в домашних условиях, то и конкретного экземпляра.

Автоматическое исправление оптических искажений

Возможность автоматически исправлять хроматические аберрации была едва ли не самой анонсируемой опцией Lightroom 3, ACR 6 и Photoshop CS5. И надо сказать, она оправдала самые смелые ожидания. Во-первых, это действительно автоматическая функция, т. е. от нас требуется лишь зайти в панель **Lens Corrections** и нажать кнопку **Auto**. Во-вторых, можно настроить Lightroom таким образом, что устранение как хроматических, так и геометрических искажений будет происходить в необходимой для конкретного объектива степени — ведь каждый отдельный экземпляр имеет индивидуальные характеристики, особенно когда речь идет о недорогих объективах. И, в-третьих, что превзошло самые смелые ожидания — возможность создавать собственные профили коррекции при помощи свободно распространяемой программы Adobe Lens Profile Creator.

Для начала разберемся, в чем, собственно, проблема. Если вы не знаете, что такое *хроматическая аберрация*, то это может значить одно из двух: либо вы всегда снимаете на высококачественный объектив с фиксированным фокусным расстоянием, либо просто не знаете, что те самые отвратительные цветные ореолы в контрастных зонах так называются. Суть явления заключается в том, что разные длины волн (разные цвета) преломляются в линзах объектива под разными углами и в результате фиксируются на матрице в разных местах. Если совсем просто — линзы объектива иногда работают как призма (широко известная по обложке альбома "Dark Side of The Moon", группы "Pink Floyd" и школьным урокам физики), разлагая белый свет на цветные составляющие, и там, где должна была быть четкая граница, появляется радужная размытая зона, ухудшающая как четкость снимка, так и общую цветовую картину.

В современных объективах специальные покрытия и форма линз призваны компенсировать это явление вплоть до полного устранения. И, надо сказать, дорогие "фиксы", т. е. объективы с фиксированным фокусным расстоянием, практически лишены этого недостатка. Объективы же с переменным фокусным расстоянием, даже самой высокой ценовой категории, имеют аберрации. Разумеется, чем дешевле и, соответственно, проще устройство оптики, тем сильнее проявляется этот дефект, причем для бюджетных объективов в большой степени характерны индивидуальные особенности — отдельные экземпляры одной и той же модели могут сильно отличаться в степени аберрации.

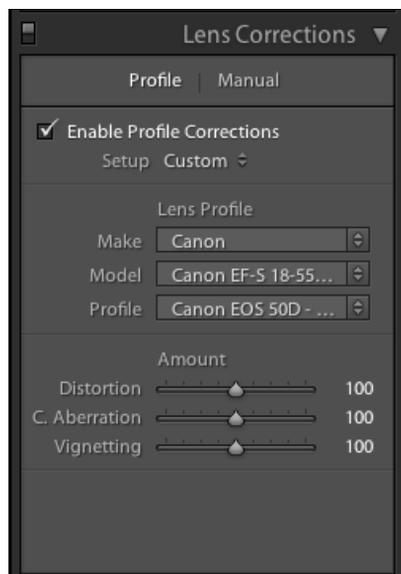
Аберрации сильнее к краям кадра, т. к. в этих местах свет проходит под большим углом, также можно сделать вывод (если вы еще не убедились в этом на собственном опыте), что аберрации сильнее на широкоугольных объективах.

При всем сказанном очевидно, что это явление имеет совершенно предсказуемую природу и может быть в значительной степени устранено по заданному алгоритму, учитывающему степень преломления света в конкретном месте конкретной линзы, что и было реализовано в модуле **Lens Correction**. Замечу, что исправление аберраций, в чем бы оно ни заключалось, несколько ухудшает детализацию, и **Lens Correction** — не панацея, а лишь способ выбрать из двух бед меньшую, что, в конце концов, означает оправданность высокой стоимости топовой оптики с одной стороны и необходимость компенсации недостатка средств избытком знаний с другой.

Элементарный подход

Если ваш объектив известен программе, т. е. для него уже построен профиль и профиль этот есть в базе профилей **Lightroom**, то вам достаточно зайти в панель **Lens Corrections** и активировать флажок **Enable Profile Corrections** (рис. 5.1). Программа на основании информации об объективе, содержащейся в метаданных, подберет необходимый профиль и применит его к снимку. Результатом этого действия будет исправление хроматических аберраций, геометрического искажения (так называемой "бочки") и виньетирования.

Рис. 5.1. Панель **Lens Corrections**



Каждый из трех элементов коррекции может быть при необходимости усилен или ослаблен при помощи трех ползунков группы **Amount** панели **Lens Corrections**. Разумеется, такая необходимость есть — далеко не всегда устранение незначитель-

ной "бочки" улучшает кадр, часто можно наблюдать заметное размытие краев снимка, и в этом случае стоит задуматься: а надо ли вообще устранять этот дефект?

Индивидуальные настройки

Если всякий раз, активировав Profile Correction, приходится двигать ползунки **Amount** — это повод озаботиться подстройкой режима **auto**, чтобы он в полной мере отвечал своему названию. Для этого понадобится столько RAW-файлов, сколько объективов используется в работе. Желательно, чтобы это были файлы, в которых еще не производилась коррекция. Для каждого придется проделать следующие действия:

1. Сбросьте настройки нажатием на кнопку **Reset** в нижней части правой панели модуля **Develop**.
2. Зайдите в панель **Lens Corrections** и активируйте флажок **Enable Profile Corrections**.
3. Настройте ползунки группы **Amount** так, как это необходимо. При настройке просматривайте изображение как в большом, так и малом масштабе, не забывайте: исправление искажений — это поиск компромисса между собственно искажениями и ухудшением детализации.
4. Обратите внимание на выпадающий список **Setup**. По умолчанию в нем выбрано **Auto**, но после манипуляций с ползунками **Amount** оно сменилось на **Custom**. Теперь нужно сделать так, чтобы настройки **Custom** сохранились как **Auto**. Для этого разверните список **Setup** и выберите пункт **Save New Profile Defaults**. Таким образом, будут определены настройки по умолчанию для данного объектива.
5. Прделайте шаги 1—4 для других объективов.
6. Нажмите и удерживайте клавишу <Alt> — обратите внимание: кнопка **Reset** в нижней части правой панели сменилась на **Set Default**. Нажмите эту кнопку. Появится предупреждающее окно, которое информирует нас о том, что мы собираемся изменить стандартные параметры, применяемые программой к снимкам по умолчанию. Нажмите кнопку **Update to Current Settings**. Так как в первом шаге все настройки были установлены по умолчанию, то это действие коснется лишь настроек модуля **Lens Correction**.

С этого момента кропотливая и неблагодарная работа по устранению аберраций останется в прошлом и забудется, как страшный сон.

Работа с Adobe Lens Profile Creator

Эта небольшая программа, которую можно свободно скачать с сайта Adobe Labs, позволяет создавать собственные профили для коррекции недостатков объективов. При прочих равных, уникальный профиль, созданный под конкретный объектив, будет куда более успешно выполнять свои функции, чем тот, что поставляется вме-

сте с программой. Единственное условие — как можно более аккуратно выполнить несложные действия по его созданию.

1. Скачайте программу по адресу http://labs.adobe.com/technologies/lensprofile_creator/ и установите на своем компьютере.
2. В каталоге установленной программы найдите папку Calibration Charts, в которой находится несколько десятков (!) файлов в формате PDF, содержащих мишени для калибровки. Одну из них нужно распечатать. Мишени отличаются размером и количеством ячеек. Для первого раза выберите мишень из 54 ячеек максимального для вашего принтера формата.
3. Распечатайте на матовой плотной бумаге. Разработчики рекомендуют печатать чуть ли не на картоне, но основная идея здесь заключается в том, что мишень должна быть максимально плоской, иначе ее неровности зафиксируются в профиле, что сделает его непригодным для работы. При печати убедитесь, что в настройках принтера отключено какое бы то ни было масштабирование, мишень должна распечататься целиком, с полями и читабельным текстом, он впоследствии пригодится.
4. Зафиксируйте мишень на плоской вертикальной поверхности, на стене, например. Освещение мишени должно быть мягким и равномерным. Идеально — два источника рассеянного света, расположенные под углом 45° к мишени. Если такой возможности нет, сойдет рассеянный дневной свет, однако во время последующей съемки мишени свет меняться не должен. Также на мишени не должно быть складок, морщин, бликов и теней.
5. Настройте камеру: отключите все встроенные опции обработки снимка — усиление резкости, контраста, художественные эффекты и т. д. Убедитесь, что выбранное значение ISO не создает шумов, другими словами, установите его в минимум, насколько это возможно. Баланс белого установите в **Auto**. Формат данных — RAW или JPEG с максимальным разрешением, однако RAW предпочтительнее.
6. Установите диафрагму в значение **f/11** и подберите необходимую выдержку. Так как значение диафрагмы принципиально важно, установите экспозару в ручном режиме, чтобы быть уверенным в постоянстве настроек. Крайне желательно установить камеру на штатив, т. к. при отсутствии студийного света выдержка может быть довольно длинной, а снимок должен быть предельно резким. Помимо этого, положение камеры относительно мишени должно быть стабильным, другими словами — "с рук" снимать не стоит.
7. Установите камеру перпендикулярно мишени. Желательно, чтобы мишень и камера были установлены в "ландшафтной" ориентации.
8. Приступаем к съемке. Для объективов с фиксированным фокусным расстоянием это будет одна сессия из девяти кадров, для зумов — три сессии по девять кадров для трех фокусных расстояний.

Если у вас зум — установите его на минимальное фокусное расстояние. Подберите расстояние до мишени таким образом, чтобы она заполняла кадр приблизительно на треть, от $1/2$ до $1/4$.

Сделайте девять кадров, как это показано на рис. 5.2, каждый раз поворачивая камеру. Штатив или мишень двигать не нужно. Для фиксов сессия закончена, для зума ее нужно повторить дважды — для среднего и для максимального фокусного расстояния. Каждый раз камеру нужно будет относить дальше, чтобы мишень всякий раз заполняла треть кадра. Если вы строите профиль для длиннофокусного объектива, возможно, места в помещении может и не хватить. Здесь можно попробовать распечатать мишень поменьше размером, однако существует некоторое ограничение — размер одного квадрата мишени на снимке не должен быть меньше 20 пикселей.

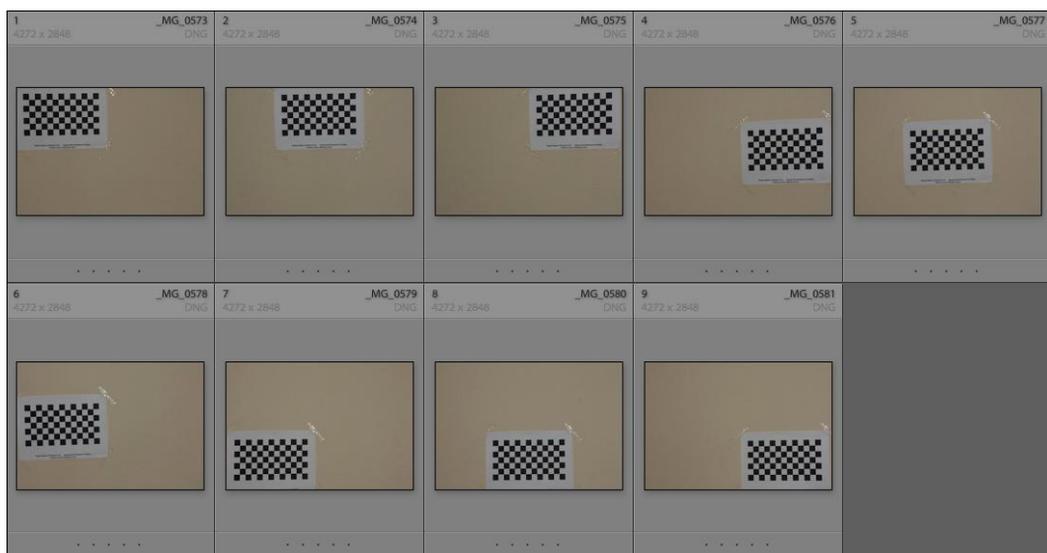


Рис. 5.2. Девять кадров

9. Скопируйте снимки на компьютер. Если вы снимали в RAW, конвертируйте их в DNG.
10. Запустите Adobe Lens Profile Creator (рис. 5.3). Импортируйте снимки в программу. Для этого зайдите в меню **File** и выберите пункт **Add Images To Project**.

Если вы снимали с разными фокусными расстояниями, программа сама разложит их на соответствующие группы. Для каждой из этих групп нужно заполнить табличку с информацией о мишени. Эта таблица находится в правой части интерфейса. Три первых поля — два поля **Version (Row x Column)** и поле **Print Dimension (Points)** — заполняются в соответствии с данными, указанными на самой мишени — подпись в нижней ее части. Для того чтобы заполнить четвертое поле — **Screen Dimension (Pixels)** — потребуется измерить одну из ячеек мишени при помощи линейки, находящейся в правой нижней части окна программы. Аккуратно проведите линейкой по одной из сторон квадрата — поле **Screen Dimension** заполнится автоматически.

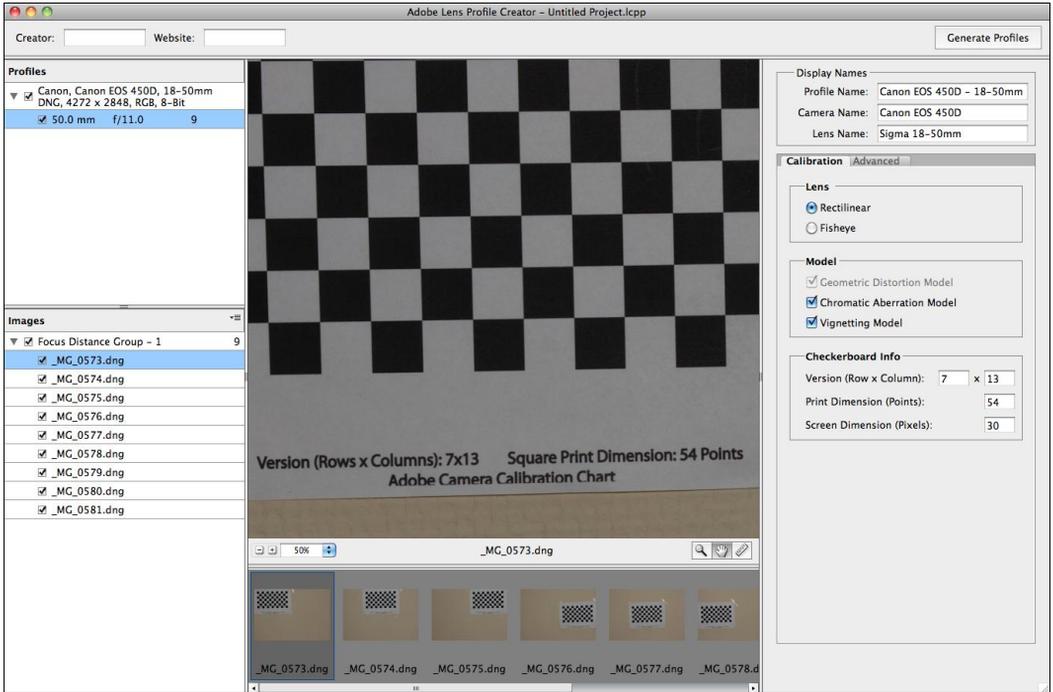


Рис. 5.3. Adobe Lens Profile Creator

При желании можете изменить информацию об объективе/камере в правом верхнем углу.

11. Нажмите кнопку **Generate Profiles** и ожидайте, пока программа обрабатывает снимки и построит профили. Далее будет предложено сохранить файлы в стандартную для них папку.

На всякий случай привожу пути к этой папке:

- для Windows XP:
 - C:\Documents and Settings*пользователь*\Application Data\Adobe\CameraRaw\LensProfiles\1.0;
 - C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\CameraRaw\LensProfiles\1.0;
- для Windows Vista или Windows 7:
 - C:\Users*пользователь*\AppData\Roaming\Adobe\CameraRaw\LensProfiles\1.0;
 - C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\LensProfiles\1.0;
- для Mac OS X: /Users/*(пользователь)*/Library/Application Support/Adobe/CameraRaw/LensProfiles/1.0.

Как Lightroom, так и Photoshop "увидят" новые профили после перезапуска.

Для каждого фокусного расстояния программа будет пытаться создать отдельный профиль, но если название профиля оставлять без изменений, новые дан-

ные будут дописываться к старым, что довольно удобно. Если все же вы создали для каждого фокусного расстояния отдельный профиль, можно воспользоваться командой **Batch Convert Lens Design Data** для объединения их в один файл.

12. Перезапустите Lightroom. Теперь при активации пункта **Enable Profile Correction** программа узнает ваш объектив и применит к нему новый профиль.

Созданного по описанной схеме профиля обычно бывает вполне достаточно для успешной работы, однако если вам требуется сверхточный профиль, я советую вам обратиться к детальной инструкции "Adobe Lens Profile Creator User Guide", которую вы можете скачать по адресу http://download.macromedia.com/pub/labs/lensprofile_creator/lensprofile_creator_userguide.pdf.

Первое знакомство с пользовательскими профилями потрясло меня до глубины души. Занявшись их построением, скорее, из любопытства и не очень-то веря в то, что aberrации бюджетной "Сигмы" можно хоть чем-то вылечить, я отснял положенные двадцать семь снимков у себя на балконе, повесив мишень на стену. Результат превзошел все ожидания — самые безнадежные кадры, на которые в свое время я потратил кучу времени, ретушируя aberrации в Photoshop, "лечились" новым профилем как по мановению волшебной палочки. Впоследствии я сделал профили для своих объективов в студии, и с тех пор aberrации и вовсе перестали быть для меня проблемой, во всяком случае в большинстве случаев.

Исправление оптических и перспективных искажений вручную

Помимо применения автоматического профиля, дисторсию, aberrации и виньетирование можно исправлять традиционным, ручным способом. Для этого в панели **Lens Corrections** нужно перейти в режим **Manual** (рис. 5.4). В этом режиме, как уже было сказано, можно решать два типа проблем: оптические и перспективные искажения.

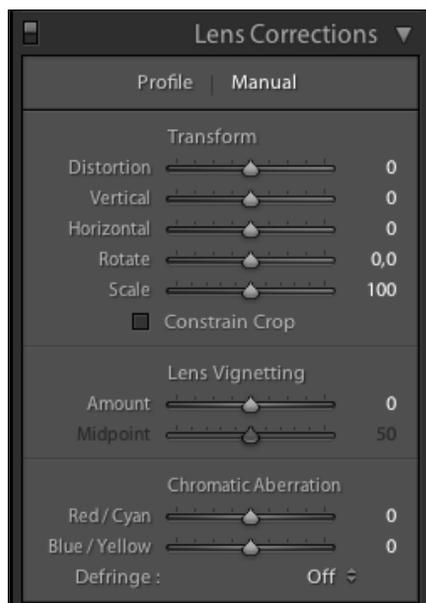


Рис. 5.4. Режим **Manual** в панели **Lens Corrections**

Виньетирование (*Lens Vignetting*)

У опции **Lens Vignetting** два ползунка — **Amount** и **Midpoint**. Первый осветляет (вправо) или затемняет (влево) края кадра. Второй позволяет отрегулировать размер корректируемых областей. Обратите внимание на то, что эти параметры влияют на кадр целиком, вне зависимости от кадрирования. Если требуется искусственно добавить эффект виньетирования, то эта опция не подойдет, для этих целей существует специальный набор ползунков **Post-Crop Vignetting** в панели **Effects**.

Хроматическая аберрация (*Chromatic Aberration*)

Классическим недостатком этого инструмента является то, что он не учитывает естественного неравномерного распределения аберраций в кадре. Зачастую, после выправления аберрации по краям кадра они обнаруживались в центре, и наоборот. Таким образом, работая с этими ползунками, требуется найти золотую середину, постоянно просматривая кадр как в большом, так и в маленьком масштабе.

Два ползунка отвечают за два типа аберраций — красно-голубые и сине-желтые. Обычно в снимке присутствует первый тип, однако в критических случаях могут проявляться оба. Для того чтобы иметь возможность регулировать их по отдельности и не сойти при этом с ума, зажмите клавишу <Alt> и подвиньте первый ползунок немного вправо. Цветной в этот момент останется только область аберраций, причем конкретно красно-голубого типа. Обычно в этот момент нужно самую малость подождать, пока программа "прорисует" новое превью. Разобравшись с одним типом аберраций, аналогично поработайте со вторым ползунком.

Хорошим подспорьем в борьбе с аберрациями может оказаться опция **Defringe**, позволяющая усиливать подавление ореолы в контрастных зонах:

- ◆ **Off** — подавление аберраций происходит лишь за счет ползунков **Red/Cyan, Blue/Yellow**;
- ◆ **All Edges** — программа попытается устранить ореолы везде, где по ее "мнению" они есть. В некоторых случаях это удастся даже без задействования ползунков, однако при этом могут возникать нежелательные эффекты в виде тонких серых контуров;
- ◆ **Highlight Edges** — более аккуратный, по сравнению с предыдущим, режим: программа попытается устранить ореолы лишь на самых ярких, высококонтрастных границах.

Если вы решили освоить ручное устранение аберраций в Lightroom, я рекомендовал бы сначала установить подходящий случаю режим **Defringe**, а затем подрегулировать эффект ползунками, удерживая для удобства клавишу <Alt>.

Трансформация (*Transform*)

Distortion, первый ползунок группы **Transform**, решает проблему искажения, недостатка большинства широкоугольных объективов, при котором изображение сферически выгибается, как правило, наружу, к краям кадра. Во многих случаях

визуально определить степень такого искажения трудно, и его обычно игнорируют. Однако стоит в кадре появиться заведомо параллельным линиям, например при съемке архитектуры, оно становится как слишком заметным, так и легко устранимым — достаточно сдвинуть ползунок **Distortion** вправо, и проблема решена. При этом кадр принимает форму подушки и на краях образуются линзообразные серые зоны. Решить эту проблему можно тремя способами:

- ◆ оставить как есть, открыть снимок в Photoshop и заретушировать края;
- ◆ обрезать кадр, причем это можно сделать как при помощи уже знакомого вам инструмента **Crop**, так и автоматически, активировав пункт **Constrain Crop**. Эта опция обрежет серые зоны, сохранив пропорции кадра. Впрочем, оба способа можно совмещать;
- ◆ воспользоваться ползунком **Scale**. Пожалуй, это самая неудачная идея, т. к. в итоге этот маневр приводит к некоторому "замыливанию" изображения, во всяком случае одинаковые изображения, полученные этим и предыдущим способами, на проверку отличаются не в пользу **Scale**. Возможно, здесь используется более грубый способ интерполяции.

Ползунки **Vertical** и **Horizontal** позволяют немного поправить перспективу кадра. Суть их работы легко представить себе следующим образом: вообразите, что вы наклонили фотографию верхним краем к себе и сняли снова, исправив, таким образом, заужающуюся кверху перспективу. Аналогично можно представить себе исправление перспективы в горизонтальной плоскости, например, если вы хотели бы построить абсолютно симметричный кадр некоторого здания, но возможности стать прямо по центру не было — небольшое смещение вправо/влево легко можно исправить при помощи ползунка **Horizontal**.

Некоторым неудобством при работе по исправлению перспективы является то, что независимо от кадрирования "наклон" кадра происходит по осям, проходящим ровно по его исходной (до обрезки) середине, в результате часть изображения уходит за пределы кадра. Вот здесь и оказывается востребованным ползунок **Scale**, позволяющий втянуть изображение обратно, ведь инструмент **Crop** не может, по определению, выйти за пределы исходного кадра.

Упомянутая особенность инструмента **Crop** обусловила появление еще одного ползунка группы **Transform** — **Rotate**. Он используется, если требуется повернуть кадр, не уменьшая его визуальную площадь, как это делает **Crop**. Разумеется, в результате какие-то части его уйдут за пределы кадра, что можно вернуть при помощи **Scale**, но серые зоны, возникшие в результате поворота, потребуют ретуши в Photoshop. Обратите внимание на то, что степень изменений всех трех параметров довольно невелика, **Rotate** вообще ограничен двадцатью градусами, по десять в каждую сторону.

Учитывая особенности работы группы **Transform**, замечу, что не стоит использовать инструменты **Rotate** и **Scale** для операций, которые можно выполнить при помощи **Crop**. И если с данным снимком планируется какая-то работа в Photoshop, то манипуляции с геометрией снимка также следует делать там, при помощи аналогичного фильтра **Lens Correction**.



ГЛАВА 6

**Усиление резкости
и устранение шумов**

Прежде всего, хочу отметить, что по сравнению с предыдущими версиями как в Lightroom, так и Adobe Camera Raw алгоритм работы этих инструментов улучшился на порядок и теперь по достоинству заслуживает самого серьезного внимания. Впрочем, один недостаток их работы сохранился — в Lightroom результат виден лишь при масштабе 1:1, что несколько раздражает при просмотре уже обработанных фотографий.

Инструменты для усиления резкости и устранения шумов объединены в одну группу — **Detail**, и это не случайно. Решение одной проблемы усложняет другую, и, как это часто бывает, работая с детализацией изображения, мы ищем разумный компромисс между в меру резким и достаточно бесшумным изображением.

Во времена появления первых цифровых камер была такая шутка: "Цифровой фотоаппарат — это устройство, создающее изображение при помощи шума и помех". В этой шутке, как водится, есть доля истины, ведь шумы могут проявляться даже на самых идеальных кадрах в результате радикальной коррекции экспозиции, цвета и резкости. Дело в том, что абсолютно бесшумных матриц не бывает, вопрос лишь в том, удастся ли избежать заметного проявления шума. С другой стороны, последнее время возник очень забавный термин — "приятный цифровой шум", и здесь стоит вспомнить, что аналог цифрового шума — зерно пленки в свое время несколько не ухудшало качество хорошего снимка. Впрочем, об имитации пленочного зерна еще будет сказано в этой книге. Замечу лишь, что далеко не всегда абсолютная "гладкость" снимка — это хорошо.

Хотя оба вопроса — резкость и шум — финальная часть обработки снимка, которые решаются практически синхронно, сначала поговорим об усилении резкости, исключительно для стройности изложения материала.

Усиление резкости

Необходимость усиления резкости есть почти всегда. Даже не так: если в изображении есть детали, то и резкость требует усиления. Разница между необработанным и "отшарпленным", как говорят у нас в России, снимком приблизительно такая же, как между монотонным бормотанием и выразительным чтением стихотворения. Возможно, многие снимки хороши своим спокойствием, но для того чтобы зритель в него погрузился, его внимание необходимо чем-то удержать, и это всегда контрастные зоны. Основная идея усиления резкости — это усиление контраста на границах объектов, а самое известное заблуждение, что таким образом можно исправить ошибку фокусировки. Работая с резкостью, нужно полностью отдавать себе отчет в том, что эта работа именно с контрастом, пусть и не похожая на то, с чем мы работали в группе **Basic**. Чем более четкими, узкими были границы объектов, тем более удачно произойдет усиление резкости. Как не сделать черно-белое изображение цветным с помощью усиления насыщенности, так и мутный, плохо сфокусированный сюжет не станет резче, как ни крути ползунки группы **Sharpening**.

Особо хочу отметить такой немаловажный момент, как неизбежная потеря резкости при печати фотографий, особенно офсетным способом. При подготовке снимка к печати, например в журнале, это попросту обязательный элемент работы, даже в тех случаях, когда на экране фотография выглядит достаточно резкой, требуется некоторое усиление эффекта.

Изначально на резкость снимка влияют в основном три параметра: разрешение матрицы, точность фокусировки объектива и правильно подобранное значение диафрагмы. Если с этим все в порядке, то перейдем к ползункам группы **Sharpening** (рис. 6.1).

Прежде чем начать работу, установите масштаб снимка не менее чем 1:1, это даст возможность увидеть результат. Другим способом контроля изменений является окно просмотра в самой панели **Detail**.

Для того чтобы в нем отображалась интересующая часть изображения, нажмите сначала на значок  слева от миниатюры, затем на требуемый участок фотографии. Впрочем, иногда я пользуюсь другим способом: щелчок на самой миниатюре меняет ее масштаб, показывая почти весь кадр целиком, следующий щелчок "приближает" ту ее часть, по которой он был произведен. Щелчок правой кнопкой мыши позволяет выбирать масштабы — 1:1 или 1:2. Кроме этого, изображение в миниатюре можно просто двигать мышью.

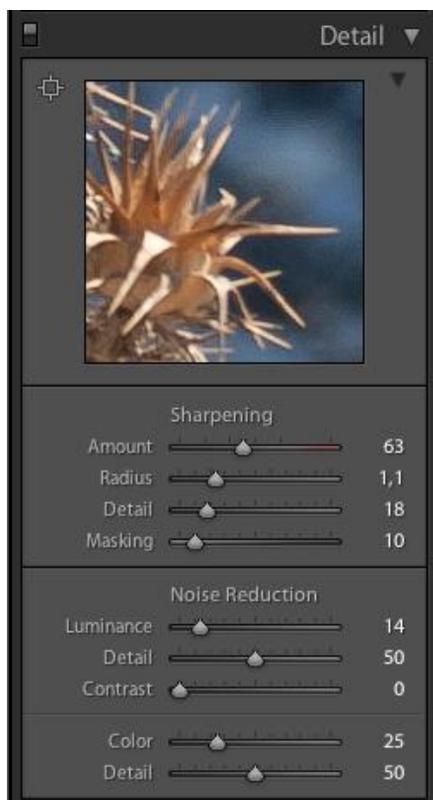


Рис. 6.1. Панель **Detail**

Ползунок **Amount** определяет степень усиления резкости. Чем больше его значение, тем сильнее увеличивается контраст границ объектов. Хорошим подспорьем при работе с резкостью является удерживание клавиши <Alt>¹. В данном случае изображение в масштабе 1:1 показывается в обесцвеченном варианте, что дает возможность не отвлекаться на цветовой контраст и сосредоточиться на резкости.

¹ Даже на мощном компьютере эта опция несколько подтормаживает, так что наберитесь терпения.

В начале работы задайте параметру **Amount** большое значение, я обычно ставлю 120—130, для того чтобы хорошо видеть изменения при дальнейших настройках. После того как будут настроены три остальных ползунка, нужно будет вернуться к **Amount** и выставить окончательное значение.

Ползунок **Radius** определяет размер зон, которые будут считаться границами объектов. Его настройка всегда зависит от конкретного случая — чем меньше детали в картинке, например в пейзажах, тем меньше должна быть зона, и, наоборот, в портретах она больше. Обычно значение этого параметра колеблется от 0,5 до 1,5. Впрочем, в отличие от Photoshop, диапазон значений здесь невелик и при необходимости можно выставить и максимальное значение — 3, если того требует сюжет. Визуально проконтролировать значение радиуса можно также при помощи клавиши <Alt>.

Параметр **Detail** определяет, что именно считается границами зон, какой разницы в яркости между соседними пикселями достаточно, чтобы это место считалось границей. Увеличивая этот параметр, мы увеличиваем количество зон, где происходит усиление резкости. Как правило, в максимальных значениях начинает проявляться даже самый незначительный шум, при минимальных же значениях эффект усиления резкости сводится практически к минимуму.

Основной задачей настройки этого важнейшего параметра является выбор таких значений, при которых шумы и ореолы будут как можно менее заметны, а резкость при этом сохранится. Алгоритм сводится к следующему: установите **Detail** в максимальное положение и внимательно изучите снимок. Какие проблемы проявились? Шум? Ореолы? Нажмите и удерживайте клавишу <Alt> и сдвигайте влево до тех пор, пока не достигните приемлемого качества (рис. 6.2).

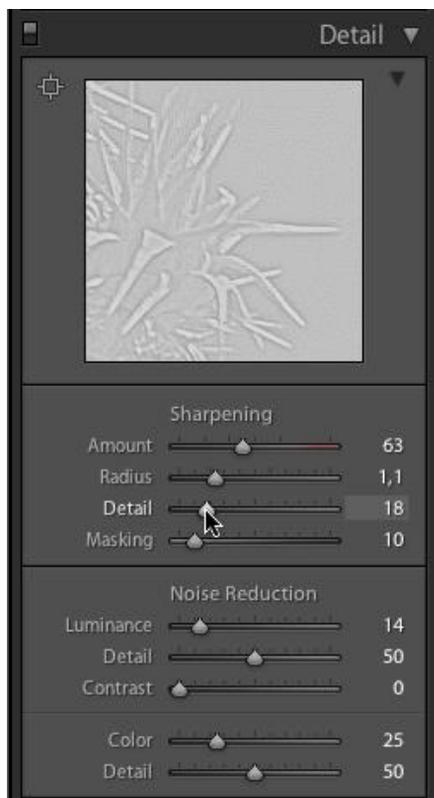


Рис. 6.2. Регулировка параметра **Detail** с удерживаемой клавишей <Alt>

Как следует из названия параметра **Masking**, он создает маску, по которой некоторая часть изображения остается неизменной. Двигая ползунок слева направо, мы

сначала возвращаем исходное значение самым малококонтрастным зонам, затем более контрастным и в максимальном значении резкими остаются лишь предельно контрастные участки изображения. Клавиша <Alt> и здесь позволяет проконтролировать эффект. При ее удержании белым цветом показаны участки, где происходит усиление резкости, черным — участки, на которых резкость не менялась. Основная задача маскирования — борьба с шумом и избыточным проявлением мелких деталей в малококонтрастных зонах, таких, например, как небо или гладкие участки кожи.

Здесь нужно заметить, что "довести" резкость можно и вручную, воспользовавшись инструментом **Adjustment Brush**. В его настройках установите параметр **Sharpness** на максимум и проработайте детали, требующие усиления резкости.

Напомню, что настроив **Radius**, **Detail** и **Masking**, нужно вернуться и подкорректировать параметр **Amount**. Возможно, его стоит уменьшить. Воспользуйтесь кнопкой в левой нижней части основного окна для сравнения до и после или переключателем в левой части заголовка группы **Detail**. Это тоже обязательный этап работы с резкостью — пока двигаешь все эти многочисленные ползунки, глаз замыливается, и здесь легко переусердствовать.

Устранение шумов

Шумы, безусловно, являются настоящим проклятием цифровой фотографии. И особенно очевидно это для владельцев недорогих полуформатных камер. Традиционные способы минимизировать их естественным путем — это избегание больших значений ISO и уменьшение времени выдержки, что в результате приводит к необходимости приобретения дорогой светосильной оптики. Помимо этого, на степень шума влияет такой параметр, как количество светочувствительных элементов на единицу площади матрицы. Другими словами, из двух матриц с одинаковым количеством пикселей (читай: разрешением) менее шумной будет та, что больше по своим физическим размерам. Именно поэтому обладатели полноформатных камер могут снимать с ISO больше 400, получая практически бесшумные снимки высокого разрешения.

Способы борьбы с цифровым шумом на этапе обработки всегда были (и остаются по сей день) далеко не простой задачей, однозначного решения которой до сих пор нет. Значительно улучшенный в третьей версии программы алгоритм подавления шума дает неплохой результат, однако во многих случаях его бывает недостаточно, и приходится обращаться к коррекции в Photoshop. Другими словами, несмотря на то, что Lightroom 3 имеет один из лучших алгоритмов подавления шума, это не панацея — существует определенный порог "шумности" снимка, при достижении которого любая борьба оказывается бесполезной, т. к. собственно шума в изображении становится больше, чем его деталей.

Вне зависимости от того, был ли шум изначально замечен или нет, он может возникнуть практически на любом этапе коррекции, особенно если она носила радикальный характер, например значительное, на полтора-два шага увеличение экспозиции. Также сильно на проявление шума влияет кардинальная выборочная кор-

рекция цвета, а такой, не очень-то любимый профессионалами инструмент, как **Recovery**, при значениях более 50 дает шум практически всегда.

Шумы в изображении бывают двух типов — яркостной и цветовой. В первом случае он проявляется в виде зернистой структуры на изначально ровных по яркости деталях изображения, например, в небе. Цветовой шум представляет собой характерные смещения цвета пикселей изображения.

Соответственно, в модуле **Noise Reduction** (рис. 6.3), расположенном в нижней части панели **Detail**, есть два ползунка для борьбы с каждым из видов шума в отдельности: **Luminance** и **Color**. Такое разделение обусловлено необходимостью минимизации неизбежных потерь при шумоподавлении, ведь по сути эта процедура сводится к размытию малоконтрастных зон. Беда в том, что программе невдомек, что есть шум, а что есть мелкие малоконтрастные детали, в чем вы можете легко убедиться, установив оба ползунка на максимум.

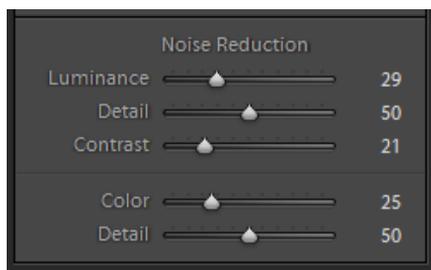


Рис. 6.3. Модуль **Noise Reduction**

Прежде чем начать, обратите внимание на то, что так же, как и с резкостью, результаты борьбы с шумом видны лишь в масштабах 1:1 и более подробных.

Если в изображении отсутствует цветовой шум, пропустите первый абзац и проделайте описанное во втором, но если шумы присутствуют во всей красе, начните с установки ползунка **Luminance** на минимум, а **Color** — на максимум. Далее, ползунок **Color** смещаем влево до достижения приемлемого результата — отсутствия цветных артефактов при сохранении яркостного шума. Обратите внимание на то, что при подавлении цветового шума может произойти изменение цвета изображения, желательно этого не допустить. Очень удобно при шумоподавлении пользоваться режимом просмотра **Before & After**.

Следующим шагом будет установка **Luminance** на максимум. В этот момент следует оценить, что и до какой степени размылось, внимательно изучить участки изображения с мелкой фактурой. Далее смещайте **Luminance** влево до тех пор, пока не будет найден компромисс между сохранением мелких деталей и устранением шума.



ГЛАВА 7

Выборочная коррекция

Методики коррекции изображения, разобранные в предыдущей главе, воздействуют на все изображение целиком, однако зачастую требуется проработать какой-то отдельный участок или цвет, например, сгладить блик или усилить цвет неба, не касаясь при этом всего остального изображения. Для выполнения первой задачи потребуются инструменты **Graduated Filter** (Градиентный фильтр) и **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), для второй — группы настроек **HSL** и **Color**.

Градиентный фильтр (*Graduated Filter*)

Инструмент **Graduated Filter** (Градиентный фильтр) является цифровым аналогом одноименного светофильтра, который иногда также называют "оттененным". Назначение этого устройства заключается в выравнивании яркости сюжета за счет затемнения избыточно яркой его части, например неба. Само устройство представляет собой набор пластин с плавно изменяющейся степенью прозрачности. Выбирая подходящий вариант степени затемнения и плавности перехода, можно добиться качественной проработки всего сюжета, а также своеобразных художественных эффектов.

Помимо нейтральных градиентных фильтров существуют также и цветные фильтры, позволяющие придавать некоторой части снимка определенный оттенок.

До появления цифровых камер такие насадки на объектив были неотъемлемым атрибутом съемки пейзажей, требующим, однако, определенной сноровки. Работая же с цифровым негативом, в первую очередь с "сырым" RAW-форматом, имеющим большой запас яркости, можно использовать "программный" светофильтр — инструмент **Graduated Filter**.

С одной стороны, **Graduated Filter** обладает огромным преимуществом перед своим "реальным" предшественником: в жизни абсолютно невозможно "примерить" к сюжету все варианты, доступные в Lightroom.

С другой стороны, цифровой аналог унаследовал от своего предшественника естественный недостаток: яркость меняется плавно от одного края к другому. Если же зона, в которой хотелось бы уменьшить экспозицию, имеет неправильную форму — например, на фоне неба находится человек, дерево или что-то в таком роде, — фильтр затемнит также и его верхнюю часть. Решение этой проблемы привело к развитию идеи цифрового градиентного фильтра и возникновению инструмента **Adjustment Brush**.

На занятиях по Lightroom мне иногда задают вопрос: "Что лучше — инструмент **Graduated Filter** или реальный фильтр?" Думаю, он относится к той же группе вопросов, что и: "А на что лучше снимать — на пленку или цифру?" У каждой техники есть свои особенности, свои сильные и слабые стороны, свои характерные нюансы. Лучше то, что дает лучший результат в конкретном случае, остальные рассуждения на эту тему — продолжение давнего спора: кто круче — Шварценеггер или Брюс Ли.

Для вызова инструмента **Graduated Filter** служит кнопка  под панелью гистограммы. Поверх ползунков правой панели развернется окно настроек градиентного фильтра (рис. 7.1). Я полагаю, что все параметры этого окна вам уже знакомы, за исключением, пожалуй, **Sharpness** (Резкость) и **Color** (Цвет).



Рис. 7.1. Окно настроек градиентного фильтра

Имеет смысл начать работу с выбора предустановки — одного из элементов списка **Effect**. Таким образом, уже на этапе создания фильтра будет виден предварительный результат.

Для экспериментов с градиентным фильтром выберите фотографию с ровным горизонтом и избыточно ярким небом. Например, морской пейзаж.

Выбрав предварительную настройку из списка **Effect**, наведите курсор на верхнюю часть неба и, нажав левую кнопку мыши, потяните вниз. Если требуется, чтобы фильтр встал горизонтально, удерживайте при этом клавишу <Shift>. Дотянув фильтр до горизонта, можно остановиться и перейти к окну настроек. Вкратце напомним, за что отвечает каждая из них:

- ◆ **Exposure** — меняет яркость изображения, воздействуя в большей степени на светлые тона, не касаясь предельно темных участков;
- ◆ **Brightness** — также меняет яркость, однако в большей степени средние тона, не затрагивая ни предельно светлых, ни предельно темных;
- ◆ **Contrast** — меняет контраст изображения, в основном воздействуя на среднюю часть полутонов;
- ◆ **Saturation** — настройка насыщенности цвета;
- ◆ **Clarity** — придает изображению глубину и дополнительный объем, увеличивая локальный контраст;
- ◆ **Sharpness** — увеличение параметра повышает четкость границ, уменьшение — несколько размывает изображение. В числе прочего этот параметр может уси-

лить шумы. Таким образом, при работе с ним необходимо просматривать изображение в масштабе 1:1;

- ◆ **Color** — добавляет цветовой оттенок выбранной области. Для настройки этого параметра нажмите на значок  рядом со словом "Color" и выберите нужный цвет. Это позволяет как гармонизировать цвет сюжета, так и решать более сложные вопросы. Например, работая с небом, можно выбрать противоположный, желто-оранжевый оттенок, для визуального увеличения контраста. Облака при этом потеряют естественный голубоватый оттенок, что, как правило, делает снимок более привлекательным;

Настроив фильтр, при необходимости, можно поправить его положение, размер и угол. Центральная точка (рис. 7.2) служит для перемещения фильтра по сюжету.

Если навести курсор на горизонтальную линию, проходящую через центр (рис. 7.3), появится возможность изменить угол фильтра. Это удобно делать, отведя курсор как можно дальше от центра.



Рис. 7.2. Центральная точка



Рис. 7.3. Горизонтальная линия, проходящая через центр

Растягивать и сжимать фильтр можно за верхнюю или нижнюю линии — просто наведите курсор на одну из них и потяните в нужном направлении (рис. 7.4).

Для того чтобы удалить фильтр, просто нажмите клавишу <Delete>.

При первых опытах с градиентным фильтром легко промахнуться и вместо манипуляций с его размером создать новый — Lightroom позволяет создавать несколько фильтров в одном файле. В таком случае нужно сразу удалить лишний (клавишей <Delete>), затем активировать нужный фильтр, нажав на его центральную точку (рис. 7.5). Если вам действительно требуется несколько фильтров в одном файле, то аналогичным образом можно переключаться между ними.



Рис. 7.4. Растягивать и сжимать фильтр можно за верхнюю или нижнюю линии



Рис. 7.5. Активировать нужный фильтр можно, нажав на его центральную точку

Если вы разработали удачную настройку градиентного фильтра, которую можно в дальнейшем применять к другим фотографиям, обязательно сохраните ее в выпа-

дающем списке **Effect**. Для этого разверните его и выберите пункт **Save Current Settings As New Preset...** Дайте узнаваемое имя этой настройке. Таким образом, следующий раз для настройки фильтра достаточно будет выбрать ее из списка и, свернув окно при помощи небольшого темно-серого треугольника справа от списка **Effect**, отрегулировать его интенсивность ползунком **Amount** (рис. 7.6).

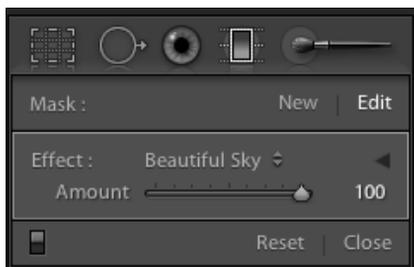


Рис. 7.6. Ползунок **Amount**

Для того чтобы оценить результат воздействия фильтра, воспользуйтесь переключателем в левой нижней части окна настроек. По завершению работы нажмите кнопку **Close** или значок .

Корректирующая кисть (*Adjustment Brush*)

Как уже было сказано, корректирующая кисть является развитием идеи цифрового градиентного фильтра, позволяя делать то же самое, но для области произвольной формы. Этот инструмент является довольно ресурсоемким и при недостаточной производительности компьютера работа с ним будет весьма некомфортной. Хорошей идеей здесь будет использование графического планшета, пусть даже самого простого.

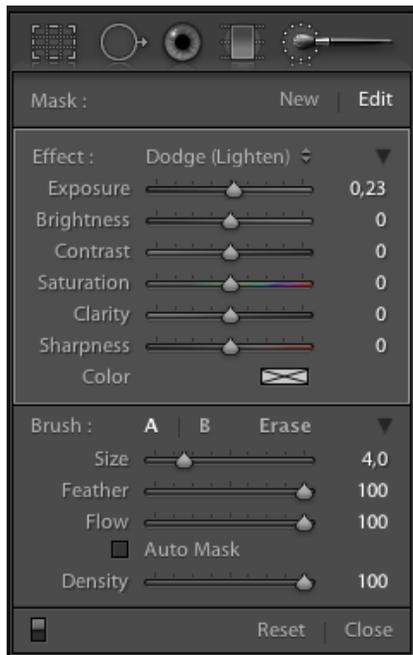
Аналогично градиентному фильтру, корректирующая кисть включается кнопкой  на панели под гистограммой.

Настроек здесь несколько больше, чем у градиентного фильтра (рис. 7.7). Вся нижнюю часть окна занимают настройки собственно кисти — инструмента, которым будет определена форма области, требующей особой коррекции.

Параметры кисти довольно просты.

- ◆ **Size** — размер или диаметр кисти. Менять этот параметр можно как ползунком на панели, так и клавишами <[> и <]>.
- ◆ **Feather** — растушевка или мягкость кисти. Чем больше этот параметр, тем плавнее сходит на нет эффект. Если установить **Feather** на 100 и просто щелкнуть где-то на изображении, то настройки коррекции будут максимальны в центральной части (внутренний круг курсора кисти) щелчка и плавно уменьшатся к его краям (внешнему кругу курсора). Аналогично параметру **Size**, растушевку также можно менять с клавиатуры комбинациями клавиш <Shift>+<[> для увеличения и <Shift>+<]> для уменьшения.

Рис. 7.7. Окно настроек корректирующей кисти



- ◆ **Flow** — определяет степень наложения эффекта. Эта настройка позволяет проводить коррекцию по нарастающей: установив **Flow**, скажем, на 30, при первом мазке кистью эффект применится на 30%, если теперь провести по этому месту еще раз, то эффект усилится еще на 30%, достигнув таким образом 60% и т. д. Этот прием довольно эффективен, хоть и требует некоторой сноровки.
- ◆ **Density** (буквально — плотность) — эта настройка в общем похожа на предыдущую, однако не позволяет наращивать эффективность коррекции. Она однозначно устанавливает определенную степень коррекции в любом месте, где вы проведете кистью. Например, проработав некоторую область с интенсивностью 90%, вы установили **Density** на 30 и провели кистью в этом месте еще раз. Эффективность коррекции здесь поменяется с 90% на 30%. Если установить **Density** в ноль, кисточка будет работать в режиме ластика. Впрочем, для перехода в режим ластика достаточно удерживать клавишу <Alt> или выбрать пункт **Eraser** в окне настроек кисти.
- ◆ **Auto Mask** — этот флажок помогает выделять кистью зоны схожих цветов. Например, работая с горизонтом сложной формы, важно выделить небо, не затронув при этом объекты на горизонте (рис. 7.8). При включенном флажке **Auto Mask** программа просто не даст вам этого сделать, если только вы не будете слишком упорствовать, закрашивая корректирующей кистью нижнюю часть границы. Ведите кистью чуть выше линии горизонта, остальное программа сделает сама. Для уточнения границы можно воспользоваться ластиком, в настройках которого также следует включить **Auto Mask** и проработать границу с другой стороны. Эта методика позволяет быстро выделить некоторые области, вроде силуэта гор на горизонте, показанного на иллюстрации.

Настраивая кисти для разных задач, можно создать две принципиально разные кисти **A** и **B** — одну, например, побольше и более жесткую, вторую поменьше и мягче. Переключаясь между ними клавишей </>, можно здорово упростить работу. При этом обратите внимание на то, что параметр **Density** общий для всех трех видов кистей, что, в общем, не очень удобно, и желательно об этом не забывать.

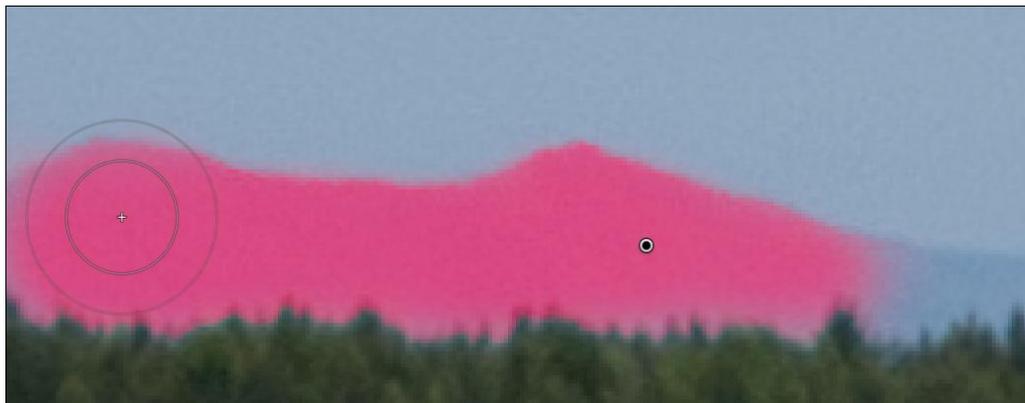


Рис. 7.8. Выделение зон схожих цветов

Работая с корректирующей кистью важно как можно более тщательно контролировать область применения настроек. Для того чтобы увидеть эту область, нажмите клавишу <O> или установите флажок **Show Selected Mask Overlay** в левой нижней части основного окна. По умолчанию область коррекции окрасится полупрозрачной красной маской, комбинация клавиш <Shift>+<O> позволяет в зависимости от ситуации изменить ее на зеленую, белую или черную.

Порядок работы с корректирующей кистью вы определите для себя сами, но для того чтобы освоиться с этим инструментом, попробуйте следующий алгоритм:

1. Активируйте кисть кнопкой .
2. Определитесь с предварительными настройками либо выберите подходящий набор настроек в списке **Effect**. Установите параметр **Density** на 20%, **Flow** на 100%. Такая настройка позволит в дальнейшем усилить эффект в некоторых местах. Флажок **Auto Mask** лучше сбросить, т. к. это может привести к неравномерному применению коррекции.
3. Нажмите клавишу <O>, чтобы увидеть область коррекции. Прорисуйте кистью часть изображения, требующую коррекции. На этом этапе можно работать довольно грубо. Размер кисти может быть достаточно большим, а вот параметр **Feather** имеет смысл установить не более чем на 50%, т. к. впоследствии бороться с большим количеством таких "полуоткорректированных" участков довольно трудоемко. Варьировать оба параметра — диаметр кисти и степень растушевки — удобнее с клавиатуры.
4. Переключитесь в режим **Erase** (или нажмите и удерживайте клавишу <Alt>), сотрите лишнее. В зависимости от ситуации можно включать флажок **Auto Mask** в настройках ластика.
5. Нажмите клавишу <O> еще раз, чтобы отключить режим просмотра области коррекции. Не забывайте, что коррекция работает сейчас только на 20%.
6. Переключитесь в режим кисти **A** (или **B**, что более логично), уменьшите параметр **Flow** до 70%, а **Density** увеличьте до 100%. Проработайте детали, требующие более сильного эффекта. Если требуется обратное — ослабить эффект в ка-

ком-то месте, переключитесь в ластик и настройте его аналогичным образом. При уменьшенном значении **Flow** ослабление эффекта будет происходить настолько плавно, насколько мало будет значение **Flow**.

7. При необходимости снова нажмите клавишу <O>, переключитесь в ластик и сотрите лишнее.
8. Перейдите к окну параметров и окончательно настройте желаемый эффект.
9. Если в изображении есть зоны, требующие принципиально иного типа коррекции, нажмите на слово "New" в верхней части окна настроек и повторите шаги 2—6. Таким образом, вы создадите еще одну зону коррекции. В дальнейшем, для настроек конкретной зоны вам потребуется активировать ее нажатием на белый кружок аналогично тому, как это было в градиентном фильтре.

Когда набор настроек включает в себя больше одного параметра, возникает проблема общего усиления или ослабления эффекта целиком, не нарушая соотношения значений. Есть два решения этой проблемы: наведите курсор на маркер кисти на изображении так, чтобы курсор изменил свой вид, как это показано на рис. 7.9. Нажав левую кнопку мыши, двигайте вправо для усиления эффекта, влево — для ослабления. Также можно нажать на треугольник справа от выпадающего списка **Effects** и весь набор параметров коррекции будет заменен одним-единственным ползунком **Amount**, регулируя который можно изменить весь эффект целиком.



Рис. 7.9. После наведения курсора на маркер, курсор изменил свой вид

Для того чтобы оценить эффект от применения корректирующей кисти, воспользуйтесь переключателем в левой нижней части окна настроек. Если хотите очистить документ от настроек, просто удалите их тем же способом, который был описан для градиентного фильтра.

Диапазон применения градиентного фильтра и корректирующей кисти довольно широк, и мы рассмотрим некоторые аспекты его применения в *главе 9*, посвященной ретуши в Lightroom.

Выборочная коррекция цвета

Работая с цветом изображения, иногда требуется усилить какой-то отдельный цвет. Порой, наоборот, некоторые участки изображения с излишне насыщенной окраской неоправданно привлекают к себе много внимания. Решению этих и ряда других проблем предназначена группа **HSL**.

Сама аббревиатура расшифровывается так: Hue, Saturation, Luminance — цвет, насыщенность, яркость. Любой цвет в логике программ для цветокоррекции можно определить этими тремя аспектами.

Слово "Hue" ([hju :], хью) следует понимать как "оттенок цвета", он определяет, к какому цвету вообще относится тот, о котором идет речь. **Hue** будет иметь одинаковое значение и для розового и для бордового, и то и другое — оттенки красного, оливковый и салатный — оба зеленые и т. д.

Параметр **Saturation** — насыщенность цвета. И здесь несоответствие русского и Adobe-терминов. Насыщенность — диапазон значений между полным отсутствием цветной составляющей до полного его присутствия. При этом полную насыщенность может иметь и розовый цвет. Это значит, что при отведенной для него яркости цвет достиг своего предела.

Luminance. Авторам компьютерных программ уже не хватает исконно английских слов для описания всех аспектов цвета. В данном случае используется заимствованный из французского языка термин, буквально означающий "интенсивность свечения". Русскоязычные авторы иногда переводят этот термин как "светимость" для того, чтобы подчеркнуть его отличие от слишком широкого русского понятия "яркость". Этот параметр отвечает за то, насколько цвет светлый или темный. При этом предельные значения данного параметра уже не оставляют нам шансов узнать собственно цвет — он превращается в черный или белый.

Окно настроек **HSL** находится непосредственно под окном кривых. В основном окне (рис. 7.10) расположены восемь ползунков, отвечающих за соответствующую группу цветов: красных, оранжевых, желтых, зеленых, сине-зеленых, синих, фиолетово-сиреневых и пурпурных.

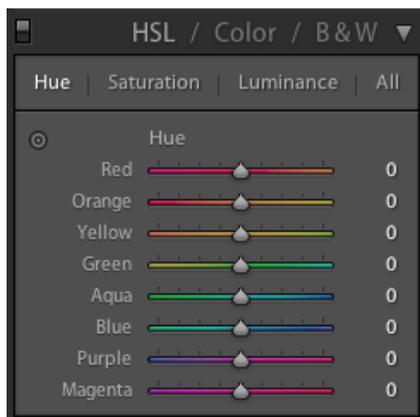


Рис. 7.10. Группа настроек Hue

В верхней части окна расположены переключатели настроек по каждому из аспектов группы **HSL**.

Работа с этими настройками сводится к выбору определенного аспекта и регулировке цветов, требующих коррекции в этом аспекте. Этот подход на первый взгляд

кажется не очень логичным, но дело в том, что редко какой цвет в изображении точно соответствует одному из восьми вариантов. Для коррекции неба, например, требуется работа с ползунками **Blue** и **Purple**, с зеленью — **Yellow** и **Green**, с телесными оттенками — **Red**, **Orange** и **Yellow**. Таким образом, удачной идеей будет использование уже знакомого вам инструмента **TAT**, включить который можно нажатием на колесико в левой верхней части основного окна **HSL**. Активировав этот инструмент, достаточно навести курсор на интересующий участок изображения и потянуть вверх для увеличения параметра, вниз — для ослабления.

При помощи параметра **Hue** можно сдвинуть оттенок выбранного участка к ближайшему цвету. Например, листву можно таким образом сделать более сочной или, наоборот, выгоревшей, пожелтевшей. **Saturation** может сделать выбранный оттенок более насыщенным, например небо, или, наоборот, понизить насыщенность, например слишком яркий макияж модели. **Luminance** позволяет отрегулировать степень яркости областей со схожим цветом, как это делает параметр **Brightness** для всего изображения. Это бывает актуально во многих случаях, самый распространенный — это затемнение неба, как способ решения вопроса его переэкспонирования.

Для того чтобы разобраться с настройками **HSL**, попробуйте настроить снимок по весьма популярному методу выборочной коррекции цвета. Подберите пейзаж с сюжетом, аналогичным рис. 7.11 (см. также рис. ЦВ14 на цветной вклейке). Важно, чтобы на снимке было голубое небо, облака, зелень, если будет песок или что-то такого тона, то вообще хорошо (на данном снимке это деревянные детали лодок).

1. Отрегулируйте яркость и контраст изображения.
2. Параметры **Clarity** и **Vibrance** установите в положение не менее 15—20 единиц. Это сделает изображение более четким, а общая насыщенность увеличится.
3. Перейдите к окну **HSL**, выбрав **Luminosity**, уменьшите **Blue** по крайней мере на 40 единиц. Это сделает небо достаточно темным и контрастным, т. к. ни облака, ни остальную часть сюжета эта коррекция не затронет.
4. Переключитесь в **Saturation** и увеличьте значения **Blue**, **Green**, **Yellow**, **Orange** и **Red** в той степени, в которой это требует сюжет. Всякий раз обращайтесь внимание, какая часть снимка реагирует на конкретный ползунок.
5. При необходимости перейдите к настройке **Hue** и поэкспериментируйте с оттенками неба и зелени.

Если в результате экспериментов вы зайдете в тупик, не забывайте, что для отмены любой настройки достаточно дважды щелкнуть по ее названию, причем это доступно как для отдельного ползунка, так и для целой группы.

Результат очевиден: снимок приобрел характерную насыщенность и живость (рис. 7.12 и рис. ЦВ15 на цветной вклейке). Подобные настройки обычно имеет смысл сохранять для дальнейшего применения. Как это сделать, описывается в главе 9.

Несмотря ни на что, выборочно работая с цветом, иногда требуется настраивать цвет в другом, нежели в **HSL** порядке — сначала выбрать цвет, а затем уже на-

страивать все три его аспекта. Этот подход реализован на вкладке **Color**, которая находится в той же группе, что и **HSL**. Переключиться в нее можно, нажав на слово "Color" в заголовке окна.

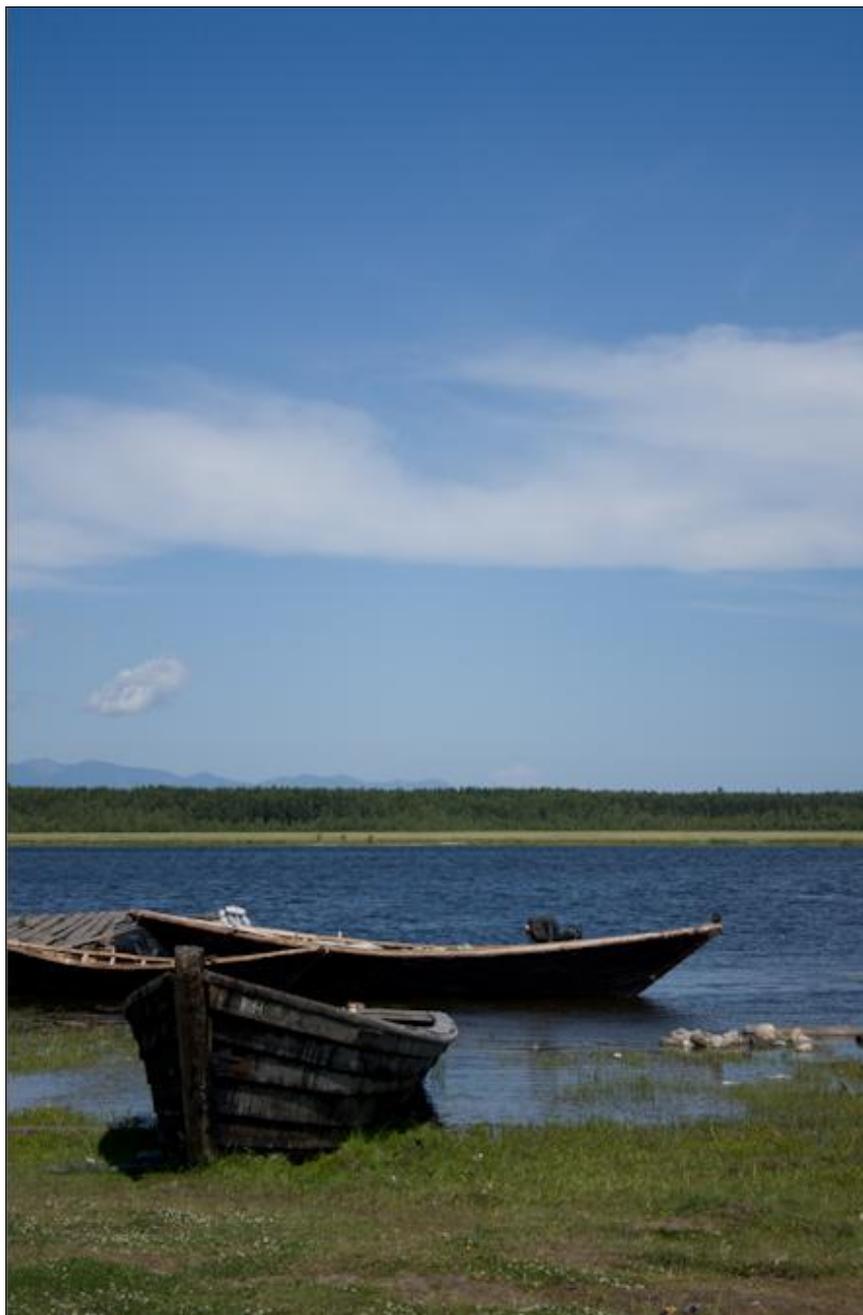


Рис. 7.11. Пейзаж

Теперь в окне настроек диаметрально противоположная картина — в верхней части выбор одного из восьми цветов, в нижней — три аспекта коррекции. Надо сказать, что это единственное отличие между двумя подходами к выборочной коррекции цвета.



Рис. 7.12. Измененный пейзаж



ГЛАВА 8

Художественные эффекты

Создание черно-белых изображений

Создание действительно впечатляющих черно-белых изображений — не такая простая задача, как это может показаться на первый взгляд. И речь идет не о нюансах подбора сюжета, ведь эта книга о технической стороне вопроса, и здесь достаточно подводных камней, способных испортить даже идеальную картинку.

Прежде всего стоит заметить, что режим **Monochrome**, который есть у всех камер, даже если и способен кого-то удовлетворить, может быть воспроизведен либо в JPEG, либо в "родном" конвертере камеры. Это связано с тем, что среди вариантов интерпретации RAW¹ этот режим попросту отсутствует, и вместо черно-белой картинки, которую вы видите на дисплее фотоаппарата, Lightroom покажет обычный цветной кадр. Следовательно, использовать этот режим надо лишь из соображений удобства при съемке — практической пользы никакой. Более того, если вы работаете в JPEG, то снимать все равно нужно в цвете, т. к. при переводе цветного изображения в черно-белое в Lightroom вы получите гораздо больше возможностей для манипуляций яркостью, чем при коррекции уже обесцвеченного камерой снимка.

Перевод в черно-белый режим практически всегда грешит избыточным уровнем цифрового шума и яркостными артефактами. Поэтому лучше снимать с минимальным ISO, во всяком случае, с таким, который на вашей камере дает приемлемый результат по уровню шумов.

Основная сложность и первостепенная задача при обесцвечивании изображения — это сохранение и даже усиление контраста. В цветном изображении он формируется как за счет яркостей, так и за счет цвета, а в черно-белом исключительно за счет яркости. Следовательно, требуется определить, каким уровнем яркости будет представлен тот или иной исходный цвет, чтобы финальное изображение ничего не потеряло с одной стороны и приобрело выразительный контраст с другой. Существуют сюжеты, в которых большая часть изображения формируется именно цветовым контрастом, например, маковое поле, показанное на цветной вклейке (рис. ЦВ16—ЦВ18). При переводе такой фотографии в черно-белое изображение красный цвет маков и зеленый цвет травы будет передаваться близкими по яркости оттенками серого. И хоть различить цветы по-прежнему возможно, картинка потеряла выразительность. Для решения этой задачи необходимо "разнести" по яркости зеленый и красный, т. е. маки сделать светлее, а траву темнее. Это основная идея, которую мы будем развивать в данной главе.

Первый способ перевода в черно-белое изображение основан на обесцвечивании при помощи модуля **B&W**², который находится в той же панели, что и модули раз-

¹ О профилях камеры подробно написано в *главе 4*.

² В предыдущей версии программы он назывался **Grayscale**.

дельной коррекции цвета **HSL** и **Color** (рис. 8.1). Этот модуль позволяет осуществлять раздельную настройку яркости для восьми групп цветов при переводе их в черно-белый вариант.



Рис. 8.1. Совмещенная панель HSL/Color/B&W

Восемь параметров охватывают весь спектр, что дает нам полную свободу в манипуляции изображением. Другими словами, мы можем указать, что голубое небо будет светлым, зеленая листва темной, а можем и наоборот, для большего драматизма сюжета. Это позволяет расставить контрасты в единственно верном для сюжета порядке.

1. Перейдите к панели **B&W**. Как только вы нажмете эту кнопку, программа выполнит алгоритм перевода в черно-белое с оптимальными, с точки зрения разработчиков, настройками. Разумеется, это далеко не те настройки, которые будут оптимальными для конкретного снимка, но нужно же с чего-то начинать! Впрочем, если вас раздражают значения по умолчанию, вы можете зайти в меню **Preferences** и на вкладке **Presets** отключить пункт **Apply auto mix when first converting to black and white** (Применять автоматические настройки при первом переводе в черно-белое). Теперь здесь все будет по нулям.
2. Перейдите к панелям **Basic** и **Tone Curve**. Отрегулируйте общий контраст в первом приближении. Особенно усердствовать здесь не стоит, к этому моменту необходимо будет еще вернуться после работы с ползунками **B&W**.
3. Вернувшись в **B&W**, добейтесь необходимого по сюжету контраста, регулируя ползунки восьми цветов. Для большего удобства можно вооружиться уже знакомым вам инструментом **Target Adjustment**. Чтобы его активировать, нажмите на небольшой кружок в левой верхней части панели и наведите курсор на ту часть изображения, которую нужно сделать, например, темнее, нажмите кнопку мыши и потяните вниз курсор (рис. 8.2). Чтобы осветлить, тяните вверх. Таким образом вы отрегулируете яркости отображения цветов в черно-белом представлении.

Во время выполнения этой процедуры часто бывает нужно сравнить цветное и черно-белое изображения. Можно, как обычно, переключиться в режим

before&after, а можно при помощи клавиши <> (не путайте с клавишей </>) временно включить исходный вариант и с ее же помощью (т. е. с помощью клавиши) переключиться в текущее состояние изображения.

На этом этапе работы обращайтесь самое пристальное внимание на уровень шума, а также на возможность возникновения артефактов в виде ореолов и контуров на границах объектов.

Для настройки черно-белого изображения есть еще один, довольно оригинальный способ: вместо **Grayscale Mix** можно воспользоваться параметрами **Temp** и **Tint** из панели **White Balance**. Забавно, но этот, на первый взгляд, парадоксальный прием дает иногда интересные результаты, правда, не на всех фотографиях.

Установите **Temp** в крайнее положение (попробуйте и левое, и правое), а затем регулируйте **Tint**, потом попробуйте наоборот. Довольно быстро находится единственно возможный вариант с сильными контрастами.



Рис. 8.2. Курсор на области, которую надо сделать темнее

4. Во многих случаях описанными выше способами не удастся осветлить или затемнить отдельные части изображения. Это происходит потому, что на исходном, цветном снимке они имеют схожие цвета. В любом случае зональная коррекция яркости может оказаться не лишней. Для этого можно воспользоваться и градиентным фильтром, но корректирующая кисть — **Adjustment Brush** всегда дает большую свободу.

Вызовите этот инструмент из панели под гистограммой. В его настройках увеличьте параметр **Exposure** и прорисуйте те части изображения, где света не хватает. Ничего страшного, если коррекция оказалась избыточной или, наоборот, недостаточной. После того как вы проработаете нужные области, полученный эффект в любом случае требует коррекции ползунками настройки **Adjustment Brush**. После того как вы проработаете области, требующие осветления, нажмите кнопку **New** в панели кисти, задайте для **Exposure** отрицательное значение и проработайте области, требующие затемнения. Таким образом, вы можете создать действительно драматический по контрасту сюжет или же, наоборот, сглаживать контрасты, если это нужно.

5. Перейдите к тоновой кривой для окончательной настройки контраста.

Здесь можно остановиться. Созданная вами коррекция во многих случаях подойдет и другим фотографиям, схожим по сюжету, поэтому разумно будет сохранить сделанную работу в виде пресета (подробно о пресетах рассказано в главе 9).

Зайдите в меню **Presets**, расположенное в правой панели модуля **Develop**, и нажмите "+". Появится огромное диалоговое окно, в котором необходимо указать, какие именно элементы коррекции вы хотели бы сохранить для применения в дальнейшем (рис. 8.3).

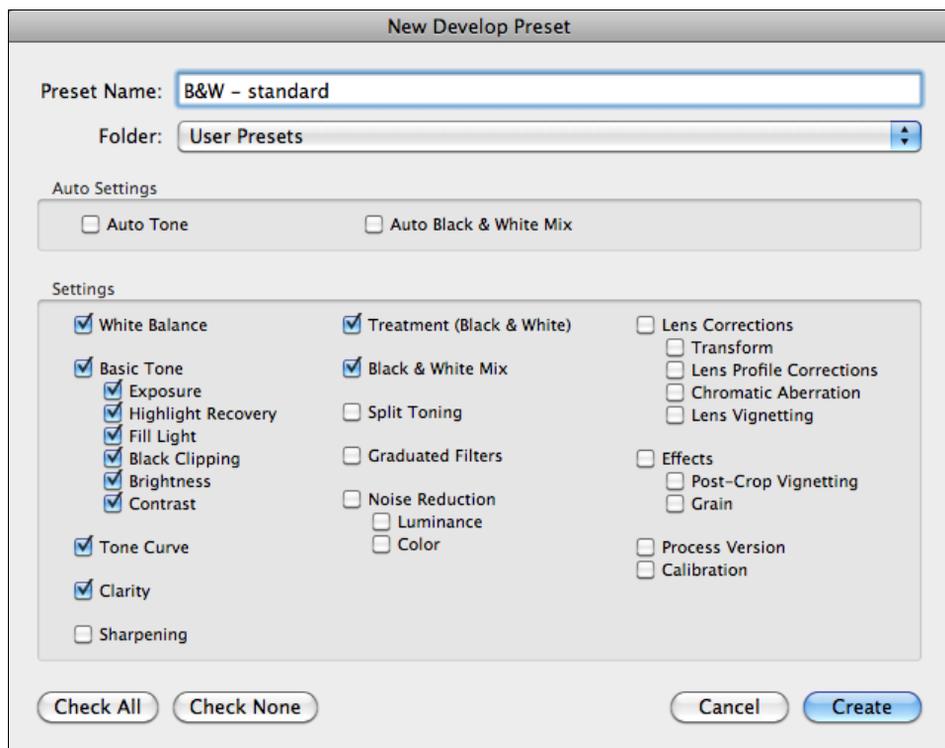


Рис. 8.3. Диалоговое окно **New Develop Preset**

В поле **Preset Name** введите понятное вам имя пресета и нажмите кнопку **Create**. Теперь, если вам захочется обработать похожую фотографию в таком же стиле, достаточно будет выбрать в меню **Presets** только что сохраненные настройки.

Рассмотрим еще один набор инструментов для обесцвечивания изображения. Вместо переключения в режим **Grayscale** приведите цвета к нулевой (или близкой к ней) насыщенности при помощи инструмента **HSL** (Hue, Saturation, Luminance). Этот способ хорош для фотографий с большим цветовым разнообразием. С его помощью можно добиваться интересных эффектов с частичным сохранением цветов, но самое главное — он создает меньше шумов.

1. Перейдите к панели **HSL** и установите все ползунки **Saturation** в положение -100 (рис. 8.4). Это приведет к полному обесцвечиванию изображения.

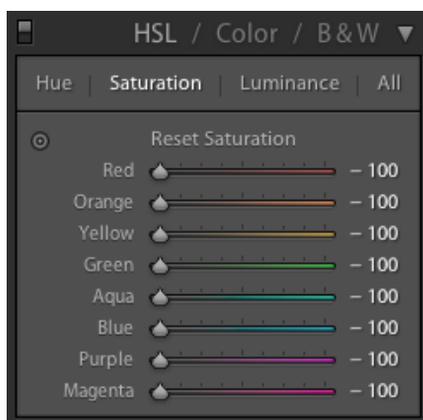


Рис. 8.4. Панель **HSL**: все ползунки установлены в значение -100

Я советую в этот момент перейти к панели **Presets** и сохранить эту настройку. Нажмите на плюс. В появившемся окне снимите все флажки, оставив лишь пункт **Color Adjustment**, назовите все это "Saturation -100" и нажмите кнопку **Create**. Следующий раз для выполнения этого шага вам потребуется лишь выбрать нужный пресет.

2. Перейдите к настройкам тонового баланса. Не нужно доводить тоновый баланс до идеального состояния на этом этапе, при необходимости сюда можно вернуться в финале работы.
3. В первой методике настройка представления цветов в черно-белом варианте производилась средствами **B&W**, здесь же для тонких настроек потребуется параметр **Luminance** из группы **HSL**. Отрегулируйте яркость представления цветов.

Дальнейшие шаги аналогичны шагам 4—5 предыдущего метода. После чего можно вернуться к настройкам тонового баланса, описанным в шаге 2, для окончательной доводки изображения.

Эта методика дает возможность создания таких художественных эффектов, как частичное обесцвечивание и акцент цветом. Достичь их можно несколькими спосо-

бами, например, регулировкой одного или нескольких ползунков **Saturation**, выставленных нами изначально в -100 так, как показано на рис. 8.4.

Также интересного эффекта можно достичь при помощи кисти **Adjustment Brush**, в настройках которой установите ползунок **Saturation** на максимум и проработайте некоторую часть изображения. **Adjustment Brush** вернет цвет не полностью, в приглушенных тонах и в сочетании с отдельным тонированием, о котором речь пойдет позже, дает оригинальный эффект.

Виньетирование

После перевода изображения в черно-белое очень трудно удержаться от того, чтобы не пойти дальше в имитации техники старой фотографии. А какое ретро без виньетирования и характерного для пленки и так многими любимой зернистости снимка! Специально для этих целей в Lightroom 3 была создана панель **Effects** (рис. 8.5), так активно упоминавшаяся в анонсах новой версии. Разумеется, эти эффекты применимы как к черно-белому изображению, так и к цветному.

Первая часть этой панели посвящена опциям имитации виньетирования. Если в разд. "Исправление оптических и перспективных искажений вручную" главы 5 мы боролись с виньетированием, то здесь, наоборот, будем его создавать. Коренное отличие становится понятно из самого названия этой опции — **Post-Crop Vignetting**, т. е. "виньетирование откадрированного изображения". При помощи четырех ползунков данной опции можно сымитировать этот эффект в любом варианте — от эффекта пинхол-камеры до банальной рамки со скругленными углами. При этом, если в дальнейшем потребуется откадрировать заново, все настройки **Post-Crop Vignetting** изменятся пропорционально новой геометрии кадра.



Рис. 8.5. Панель **Effects**

Прежде всего, обратите внимание на выпадающий список **Style**. В отличие от предыдущей версии программы в Lightroom 3 можно выбрать один из трех способов

реализации эффекта виньетирования, что позволяет создать правдоподобный эффект практически для любого типа снимков.

- ◆ **Highlight Priority** — "классический" способ виньетирования, при котором происходит изменение яркости цветов в зоне виньетки. Недостатком этого способа всегда было (и остается) искажение цвета, т. е. помимо изменения яркости цветов несколько меняется и их оттенок.
- ◆ **Color Priority** сохраняет оттенки цвета, однако степень затемнения несколько ниже, во всяком случае, радикально черного цвета добиться с его помощью нельзя. Также, если в зону виньетирования попадают яркие участки, то в них может произойти выпадение деталей, на месте которых формируются отвратительные серые пятна. Решить эту проблему во многих случаях можно при помощи ползунка **Highlights**, тем не менее, при ярких, контрастных сюжетах с этим стилем нужно работать осторожно. Несмотря на это, для виньетирования цветных изображений лучше способа не придумать.
- ◆ **Paint Overlay** предлагает несколько иной, отличающийся как от первого, так и от второго стиль виньетирования. Суть его заключается в наложении в зоне виньетки черно-белого варианта изображения поверх исходного, каким бы он ни был. Этот своеобразный эффект намного мягче двух предыдущих и является скорее художественным эффектом, нежели действительно имитацией виньетирования.

Регулировка формы и степени виньетирования осуществляется по пяти параметрам:

- ◆ первый ползунок, **Amount**, отвечает за степень затемнения или осветления краев изображения;
- ◆ **Midpoint** регулирует размер области виньетирования;
- ◆ **Roundness** отвечает за геометрию виньетирования. Чем больше его значение — тем ближе она к кругу, чем меньше — тем ближе к прямоугольнику кадра;
- ◆ параметр **Feather** определяет степень размытия краев виньетки. Маленькие значения **Feather** дают жесткие границы, менее всего напоминающие эффект виньетирования, большие — плавный переход затемнения или осветления, в зависимости от значения **Amount**;
- ◆ **Highlights**¹ позволяет отрегулировать яркость светлых участков изображения, попавших в зону виньетирования при отрицательных значениях **Amount**, т. е. при темной виньетке. Возможность такой регулировки позволяет избежать неестественного для виньетирования эффекта, когда яркая область вдруг к краю кадра начинает темнеть, а то и вовсе исчезает. Этот параметр будет неактивен при положительных значениях **Amount** и при выборе стиля **Paint Overlay**.

¹ В предыдущих версиях программы этот параметр отсутствовал, а в бета-версии Lightroom 3 назывался **Contrast**.

Имитация зерна фотопленки

Полное достижение эффекта старой фотографии в принципе невозможно без характерного пленочного зерна. Разница между настоящим зерном и его имитацией в Lightroom заметна лишь при внимательном сравнении, в остальном же оно выглядит довольно естественно.

Для создания этого эффекта служат три ползунка группы **Grain** панели **Effects** (рис. 8.6). Ползунок **Amount** определяет степень применения эффекта, **Size** — размер зерна, а **Roughness** — его контраст (дословно — грубость, шероховатость).



Рис. 8.6. Группа **Grain** панели **Effects**

Тонирование фотографии

Черно-белое изображение, исполненное в ахроматическом, действительно черно-белом цвете, не всегда привлекательно. Как для достижения ретроэффекта, так и из художественных изображений такие снимки часто тонируют. Во времена химической фотографии этот эффект достигался как собственно цветом эмульсии, например в цианотипии, так и с помощью специальных красящих реактивов — виражей. Тонирование могло быть как в один цвет, так и в несколько, так называемое раздельное, сплит-тонирование.

Надо сказать, что уход от естественного цвета характерен не только для черно-белой фотографии. Искажение цвета цветного снимка было и остается сильным художественным эффектом, достигающимся, как правило, при проявке пленки по технологии, предназначенной для другого типа — так называемый кросс-процесс. Классическим вариантом кросс-процесса является проявка слайдовой пленки, предназначенной для процесса Е6 по процессу С41, ориентированному на негативную пленку.

Теоретически все эти художественные эффекты достижимы и в цифровой фотографии, в Lightroom этому служит в первую очередь панель **Split Toning**, впрочем, для достижения сложных эффектов, особенно при работе с цветным изображением, потребуется коррекция и в **HSL** и в **Camera Calibration**.

Прежде чем перейти к разбору этих опций, я хочу дать один совет. Так как возможности цифровой коррекции ничем не ограничены, а методы управления цветом в цифровом мире кардинально отличаются от методов, применяемых в химической фотографии, достичь действительно правдоподобного эффекта практически невозможно. Во всяком случае, если речь идет о кросс-процессе или раздельном тониро-

вании. Поэтому, прежде чем начать эксперименты, найдите в сети образец того эффекта, которого вы желаете достичь, и держите его все время перед глазами. Обратите внимание на то, что эти эффекты достигаются не только оригинальным цветом, но и светом, контрастом, фактурой, особой детализацией и всегда требуют повышенной тщательности. Если при этом вы преследуете коммерческую цель, например, вы свадебный фотограф, и после прочтения рекомендаций в сети или в этой книге решили обработать очередную сессию в стиле ретро или кросс-процесс, обязательно отпечатайте тестовые фотографии, прежде чем отправлять в печать всю сессию — фотографии с "неправильным" цветом всегда требуют очень точной калибровки монитора, да и в печати ведут себя не всегда предсказуемым образом.

Тонирование черно-белой фотографии

1. Создайте черно-белое изображение, как это было описано ранее в этой главе. Возможно, некоторые шаги, например работу с корректирующей кистью, придется повторить и после тонирования, т. к. общая яркостная картина может значительно измениться.
2. Перейдите к панели **Split Toning** (рис. 8.7). Верхняя ее часть, **Highlights**, отвечает за тонирование светлой части изображения, нижняя, **Shadows** — за тонирование темной. **Balance** отвечает за распределение двух цветов, цвет и насыщенность которых заданы в верхней и нижней частях модуля, между светлой и темной частью изображения. Для тонирования в один цвет необходимо и в верхней и в нижней части установить один и тот же цвет.

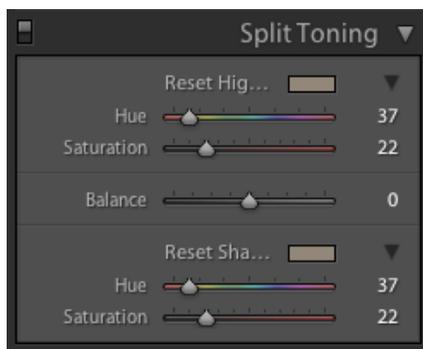


Рис. 8.7. Панель **Split Toning**

3. Сдвиньте ползунок **Balance** в крайне правое положение.
4. Установите ползунок **Saturation** группы **Highlights** в предварительное положение, отличное от нуля, например в тридцать единиц. Далее при помощи ползунка **Hue** подберите нужный оттенок и, вернувшись к **Saturation**, окончательно установите его насыщенность.

Более удобным, на мой взгляд, является метод, основанный на использовании палитры. Щелкните на серый прямоугольник справа от слова "Highlights" и по-

просто выберите тот цвет, которым хотите тонировать изображение. Таким образом, и оттенок, и яркость будут установлены одним щелчком. Очевидным недостатком этого способа является то, что палитра закрывает часть картинку и не перемещается в другое место. Обойти этот недостаток можно, при необходимости вызвав второе окно изображения — **Secondary Display**.

5. Находясь в окне палитры, нажмите кнопку мыши и некоторое время удерживайте курсор на одном из цветных прямоугольников в верхней части палитры. Таким образом, выбранный цвет тонирования будет сохранен.
6. Перейдите к группе параметров **Shadows**, щелкнув на прямоугольнике справа от ее названия. В палитре выберите сохраненный на предыдущем этапе цвет. Готово.

Раздельное тонирование

Классически в раздельном тонировании света окрашивают в теплые тона, в сепию, а тени — в холодные, зеленовато-голубые. В химической фотографии для этого применялся селеновый вираж. Разумеется, это не единственный вариант, вы можете использовать любые оттенки (рис. 8.8).

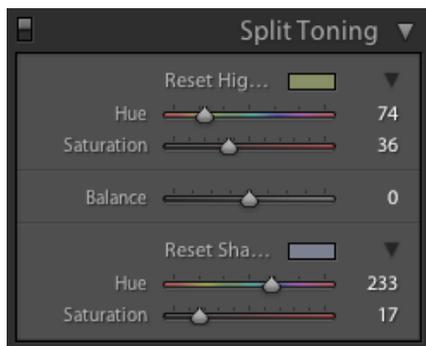


Рис. 8.8. Настройка оттенков в панели **Split Toning**

1. Создайте черно-белое изображение.
2. Не касаясь ползунка **Balance**, настройте оттенки для **Highlights** и **Shadows**, как это описано в предыдущем разделе. Работа с палитрой может здорово облегчить задачу: обратите внимание — маленький белый квадратик на палитре показывает цвет тонирования той группы, в которой вы сейчас находитесь, скажем, **Highlights**, серый показывает цвет другой группы, соответственно **Shadows** (рис. 8.9). Белый просто перемещается при помощи мыши, а для установки серого удерживайте клавишу <Ctrl>, что избавит вас от необходимости переключения между двумя палитрами.
3. Для достижения требуемого эффекта отрегулируйте **Balance**. Смещение его вправо усилит присутствие в изображении цвета, выбранного для **Highlights**, влево — наоборот, цвета **Shadows**.



Рис. 8.9. Палитра Shadows

Имитация кросс-процесса

Имитация кросс-процесса в самом простом варианте отличается от отдельного тонирования лишь тем, что выполняется с цветной, а не с черно-белой фотографией. Порядок действий здесь будет следующим:

1. Откадрируйте изображение и обнулите всю коррекцию, как это было описано в *главе 3*, в разделе, посвященном базовым настройкам.
2. Перейдите к палитре **Split Toning** и установите ползунки в следующие значения:
 - **Highlights: Hue** — 58, **Saturation** — 73;
 - **Shadows: Hue** — 182, **Saturation** — 61;
 - **Balance:** +10.
3. Прделайте всю необходимую коррекцию яркости и контраста, не забывая о том, что для кросс-процесса характерен высокий контраст и насыщенность некоторых цветов, в данном случае сине-зеленой гаммы. Допустимы и даже желательны пересветы и провалы в тенях, чего можно добиться высокими значениями **Exposure**, **Fill Light** и **Blacks**. Как я уже советовал, хорошо иметь под рукой образец кросс-процесса (в данном случае — Е6—С41), чтобы не уйти в область фантазии.

Для утрирования эффекта попробуйте проделать следующее: перейдите к панели **Camera Calibration** и сдвиньте немного влево ползунки **Hue** в **Red** и **Green Primary** и увеличьте их насыщенность при помощи ползунков **Saturation**. Интересный эффект может дать также и незначительное смещение вправо ползунка **Tint**.

Регулировка оттенков цветной фотографии

Тонирование цветной фотографии может быть необходимо и в тех случаях, когда естественное освещение не соответствует идее кадра, например при пасмурной погоде. Если в кадре отсутствуют явные признаки погоды, такие как низкая облачность и проливной дождь, ситуацию можно исправить, добавив изображению теплых оттенков, в основном, в тенях. Для этого установите ползунок **Saturation** группы **Shadows** в положение порядка 30 единиц, а **Hue** — в районе 50. То же можно проделать и со светлыми, однако с гораздо меньшим значением **Saturation**, порядка 10 единиц. Разумеется, в отдельных случаях эти значения могут быть и другими.



ГЛАВА 9

Ретушь в Lightroom



Несмотря на простоту и небогатый арсенал средств, в Lightroom вполне успешно можно производить элементарную базовую ретушь, не прибегая к помощи Photoshop. К инструментам ретуши здесь относятся **Adjustment Brush**, **Spot Removal** и **Red Eye Correction Tool**.

Инструмент *Adjustment Brush*

С этим инструментом мы уже неоднократно сталкивались в предыдущих главах книги, и принцип его работы должен быть вам хорошо знаком. Рассмотрим несколько крайне необходимых при работе с портретами приемов, позволяющих придать коже мягкую "светящуюся" фактуру, отбелить зубы и придать взгляду выразительный блеск. Приложив фантазию, эти приемы можно развить и использовать не только в портретах, но и в других ситуациях, например при локальном шумоподавлении.

Замечу, что при ретуши замечательным подспорьем будет графический планшет, пусть даже и простейшей модели, например, Wacom Bamboo. Дело в том, что вопреки распространенному заблуждению планшет нужен скорее людям, не обладающим навыками рисования, нежели художникам. Удобство заключается в том, что при ретуши мы производим большое количество мелких и точных движений кистью, и логично было бы задействовать здесь те группы мышц, которые мы обычно используем в таких ситуациях, например при письме. При управлении же мышью задействуется почти вся рука, что довольно утомительно при длительной кропотливой работе.

1. Для экспериментов подберите подходящую фотографию и проведите все необходимые процедуры коррекции. Перейдите к настройкам корректирующей кисти и установите следующие параметры (рис. 9.1):

- **Exposure:** 0;
- **Brightness:** 0;
- **Contrast:** 0;
- **Saturation:** 0;
- **Clarity:** -100;
- **Sharpness:** -100;
- **Color** установите в нейтральное значение, для чего нажмите на прямоугольник справа и передвиньте ползунок **S (Saturation)** в крайне левое положение.

Флажок **Auto Mask** лучше снять.

2. Используя кисть **A** (или **B**), проработайте ровные участки кожи, стараясь не задевать губы, глаза, складки кожи и глубокие морщины. Особенно аккуратны будьте при работе на границе волос — они не должны размазаться, но и недообработанной полоски быть не должно. Постоянно регулируйте параметры

Feather и **Flow**, рекомендации по настройкам которых даны в главе 7, посвященной выборочной коррекции.

Довольно удобно при этом комбинировать кисть и ластик (**Erase**), т. к. стереть гораздо проще, чем выполнять ювелирные операции по "обходу" сложных мест. Также хорошим подспорьем будет периодическое включение опции **Show Selected Mask Overlay**, расположенной в нижней части основного окна, т. к. пропущенные при этой процедуре зоны могут быть не видны на экране, а в печати хорошо заметны.

Не забывайте о том, что кожа бывает не только на лице, но и на шее, груди и других частях тела. Гладкая кожа лица по соседству с фактурным плечом выглядит настолько неестественно, что это заметно невооруженным глазом даже людям далеким от фотографии. Не обязательно всю кожу прорабатывать с одинаковыми настройками: обработав лицо и подкорректировав параметры **Clarity** и **Sharpness**, нажмите на слово **New** в панели **Adjustment Brush** и проработайте, например, шею и так далее.

3. Перейдем к созданию белоснежной улыбки. Нажмите **New** и установите следующие параметры кисти:

- **Exposure:** 1;
- **Brightness:** 0;
- **Contrast:** 0;
- **Saturation:** -100;
- **Clarity:** 0;
- **Sharpness:** 0;
- **Color:** нейтральный.

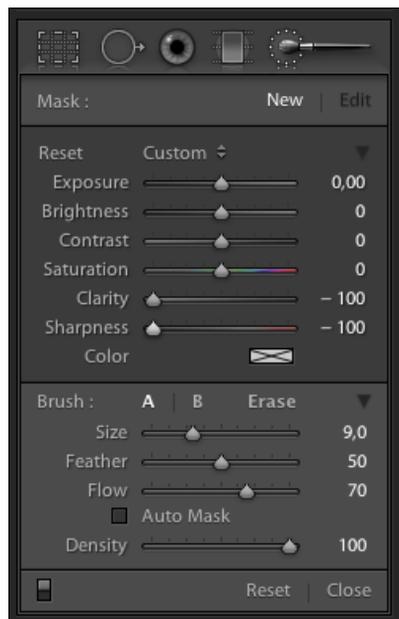


Рис. 9.1. Параметры корректирующей кисти

Подберите удобный для ретуши масштаб и как можно тщательнее небольшой умеренно мягкой кистью проработайте зубы, не задевая десны и губы. Возможно, при первом подходе выбранные установки кисти будут слишком утрированы, тем не менее доведите работу до конца и лишь потом отрегулируйте **Exposure** и **Saturation** до желаемых значений. Помимо указанных параметров попробуйте установить в **Color** цвет, противоположный цвету зубов — как правило, голубой (H 240°) с небольшой насыщенностью (не более 15%). Являясь противоположностью желтого, он поможет создать хороший, естественный эффект.

4. Глаза, как известно, — зеркало души, и в хорошем портрете они должны быть достаточно выразительны. То, что взгляд человека на фотографии всегда кажется несколько тусклее, чем в жизни, объясняется естественными психологическими причинами, и эту проблему приходится решать искусственно.

Создадим при помощи кнопки **New** еще одну корректирующую кисть:

- **Exposure:** 0,5;
- **Brightness:** 0;
- **Contrast:** 50;
- **Saturation:** 10;
- **Clarity:** 50;
- **Sharpness:** 50;
- **Color** лучше пока оставить нейтральным, хотя впоследствии, при необходимости, можно и добавить некоторый оттенок, усиливающий естественный цвет глаз.

Проработайте глаза, по возможности не касаясь век и ресниц.

Создайте еще одну кисть с настройками:

- **Exposure:** 0;
- **Brightness:** 0;
- **Contrast:** 20;
- **Saturation:** 0;
- **Clarity:** 30;
- **Sharpness:** 50;
- цвет нейтральный.

Пройдитесь по ресницам. Обратите внимание, в зависимости от общих установок резкости могут возникнуть характерные артефакты — "перешарп", в этом случае от идеи добавления резкости (**Sharpness**) следует отказаться в пользу контраста и **Clarity**.

Переключаясь между настройками кистей для глаз и ресниц, добейтесь выразительности взгляда.

Развивать описанные методики можно до бесконечности — придавать резкость и дополнительный контраст стоит не только глазам, но и, например, ювелирным украшениям; используя параметр **Color**, можно подчеркнуть макияж или естественный румянец. В общем, у **Adjustment Brush** куда больше возможностей, чем это кажется на первый взгляд.

Инструмент *Spot Removal*

Являясь в некотором роде аналогом инструмента **Patch** в Photoshop, этот инструмент позволяет убирать в изображении мелкие детали, такие как родинки, пылинки, прыщики, случайно попавших в кадр птиц и комаров. К сожалению, устранение таких дефектов, как морщины, при помощи этого инструмента крайне трудоемко, и в подобных случаях мы вынуждены обращаться к Photoshop.

Итак, для устранения мелких дефектов достаточно нажать на значок инструмента , расположенный под панелью гистограммы, и щелкнуть в изображении по тому месту, которое нужно отретушировать. В этом месте нарисуетя кружок, от которого отделится и отойдет в сторону другой (рис. 9.2). Перемещая этот другой кружок необходимо найти область, при помощи которой нам удастся закрыть ретушируемый участок. Обратите внимание на то, что Lightroom сглаживает края заплатки и подгоняет ее цвет так, что ретуши совершенно не заметно, если конечно область-источник была определена правильно.

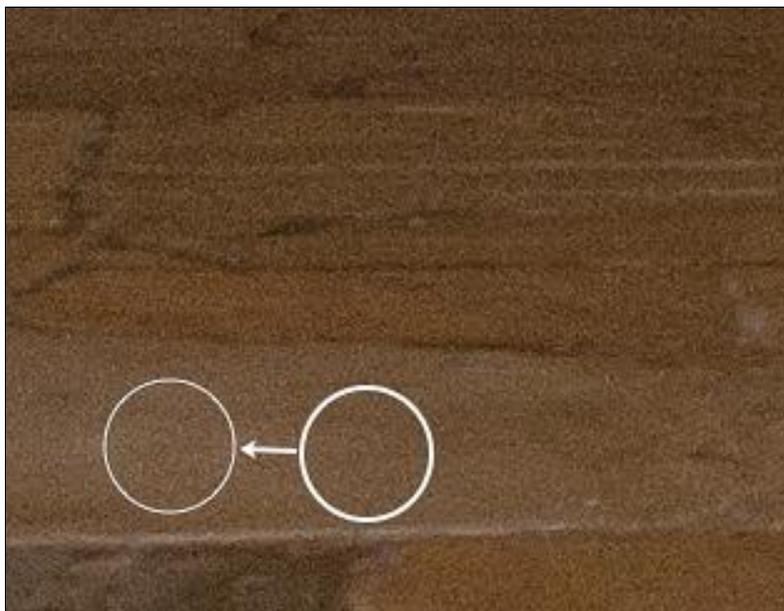


Рис. 9.2. Инструмент **Spot Removal** в действии

Размер кружков-заплаток можно отрегулировать тремя способами: на панели инструмента ползунком **Size** или мышью, потянув за край кружка, закрывающего ретушируемую область. А также следующим способом: перед тем как создавать новую заплатку, нажмите и удерживайте клавишу <Ctrl>, проведите курсором по диагонали от верхнего левого до нижнего правого края ретушируемой области с некоторым запасом: будет создана заплатка нужного размера.

У инструмента **Spot Removal** есть еще две опции, заслуживающие внимания. Во-первых, это ползунок **Opacity**, определяющий степень прозрачности заплатки. Это

нужно в тех случаях, когда требуется не убрать вовсе, а просто приглушить некоторую область, например родинку.

Во-вторых, это возможность переключения между режимами **Clone** и **Heal**. Режим **Heal** включен по умолчанию и именно благодаря этому программа подгоняет цвет заплатки под цвет ретушируемой области. При всем удобстве этой опции все же иногда ее требуется отключать. Это бывает нужно при работе на границах контрастных зон, например в верхней части лба, там, где начинаются волосы. В режиме **Heal** программа попытается подогнать цвет заплатки под цвет соседних участков, одним из которых будет граница волос. В этом месте образуется серое неаккуратное пятно. В данном случае **Spot Removal** необходимо переключить в режим **Clone** и подобрать в качестве заплатки область по соседству, предельно аналогичную по цвету и фактуре, а то и составу деталей, т. к. в этом режиме происходит банальный перенос одного участка изображения на другой.

Инструмент *Red Eye Correction*

Лучший способ борьбы с эффектом красных глаз — это отказ от использования встроенной вспышки. Во всяком случае, работая с внешней, разнесенной с плоскостью аппарата, осветительной техникой, такого эффекта добиться непросто. Но всякое бывает, и без инструмента по удалению "красных глаз" любая программа для обработки фотографий была бы неполноценной.

Для того чтобы воспользоваться этим инструментом, нажмите на значок  под панелью гистограммы, затем, подобрав подходящий масштаб, наведите этот инструмент на центр зрачка и потяните таким образом, чтобы в образующийся круг вошел глаз целиком (рис. 9.3).



Рис. 9.3. Инструмент *Red Eye Correction* в действии

После того как вы отпустите кнопку мыши, программа сузит круг в соответствии с заложенным в нее алгоритмом и подберет нужную степень коррекции (рис. 9.4).

Обычно программа не ошибается, однако при желании можно отрегулировать как размер зоны зрачка (ползунок **Pupil Size** в панели настроек (рис. 9.5)), так и его яркость (**Darken**).

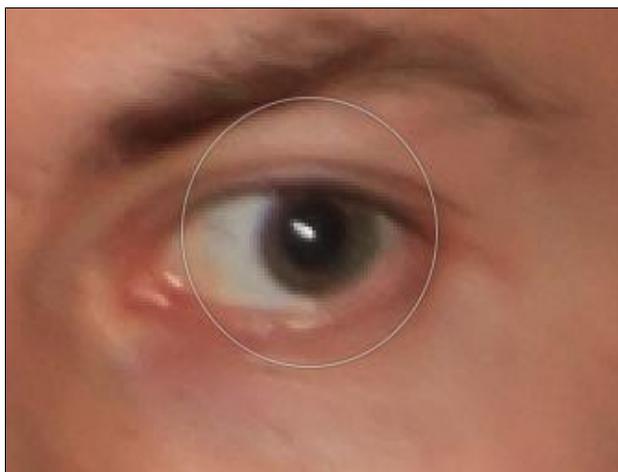
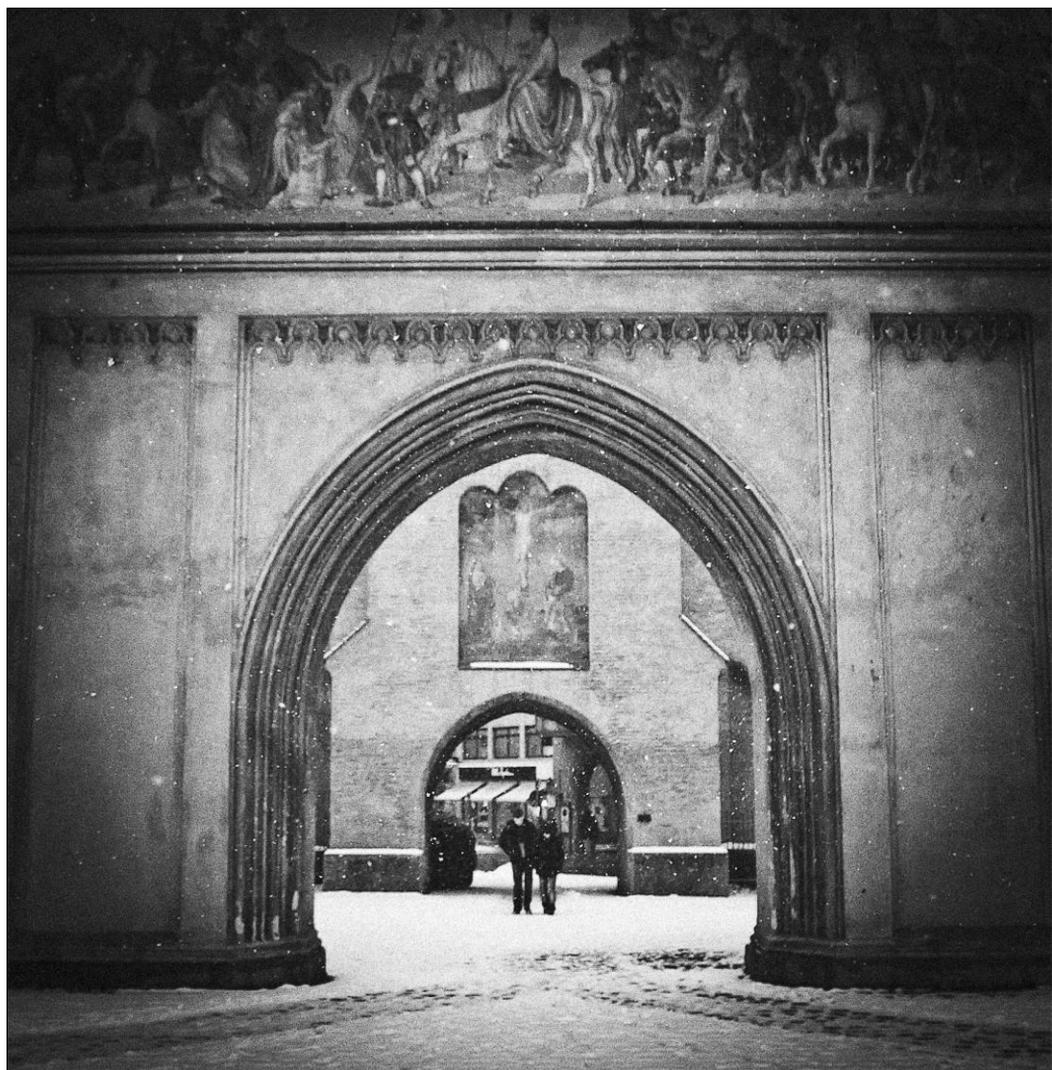


Рис. 9.4. Эффект красных глаз устранен



Рис. 9.5. Панель настроек инструмента **Red Eye Correction**



ГЛАВА 10

Экспорт

Под экспортом в Lightroom подразумевается финальный этап конвертации исходного файла. Чаще всего, это создание на диске файла TIFF или JPEG с учетом всех настроек модуля **Develop** и опций, доступных в окне экспорта. Но это далеко не единственный вариант экспорта. В этой главе я постараюсь охватить все разнообразие ситуаций и разобрать опции программы, предназначенные для каждой из них.

Команда *Export*

Эта команда — самое естественное и обычное действие, которым завершается работа со снимком в Lightroom. Его суть сводится к созданию нового файла на диске. Для ее вызова есть как минимум четыре пути:

- ◆ обратиться к меню **File** и выбрать пункт **Export**;
- ◆ использовать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<E>;
- ◆ перейти в модуль **Library** и в нижней части левой панели нажать кнопку **Export**;
- ◆ и, наконец, щелкнуть правой кнопкой мыши на снимке (в любом режиме и любом окне) и в контекстном меню найти пункт **Export**.

Прежде всего, программа предлагает нам решить принципиальный вопрос: мы хотим сохранить файлы на диске или записать на CD/DVD. В выпадающем списке **Export To** можно выбрать интересующий вариант (рис. 10.1).

В основной части окна — **Settings** — выбираются параметры нового файла.

- ◆ **Export Location**. Здесь определяется место на диске, куда будет сохранен файл, а также дополнительные опции.
- ◆ Выпадающий список **Export To** помимо системных папок (Рабочий стол, Мои рисунки и т. д.) содержит еще три варианта выбора:
 - **Specific folder** — определить конкретную папку прямо сейчас, в этом окне;
 - **Choose folder later** — определить папку позже, т. е. после нажатия финальной кнопки **Export**. Дополнение "useful for presets" намекает, что эта опция удобна при работе с пресетами — заранее сохраненными, часто используемыми опциями экспорта. Ну что же, это действительно удобно (о создании пресетов будет сказано чуть дальше в этом разделе);
 - **Same folder as original photo** — сохранение файла в том же самом месте, где хранится оригинал.
- ◆ Нажатие кнопки **Choose** откроет окно, где можно выбрать место сохранения. Обратите внимание на маленький треугольник слева от этой кнопки — он разворачивает список мест, в которые уже производился экспорт. Мелочь, а приятно.

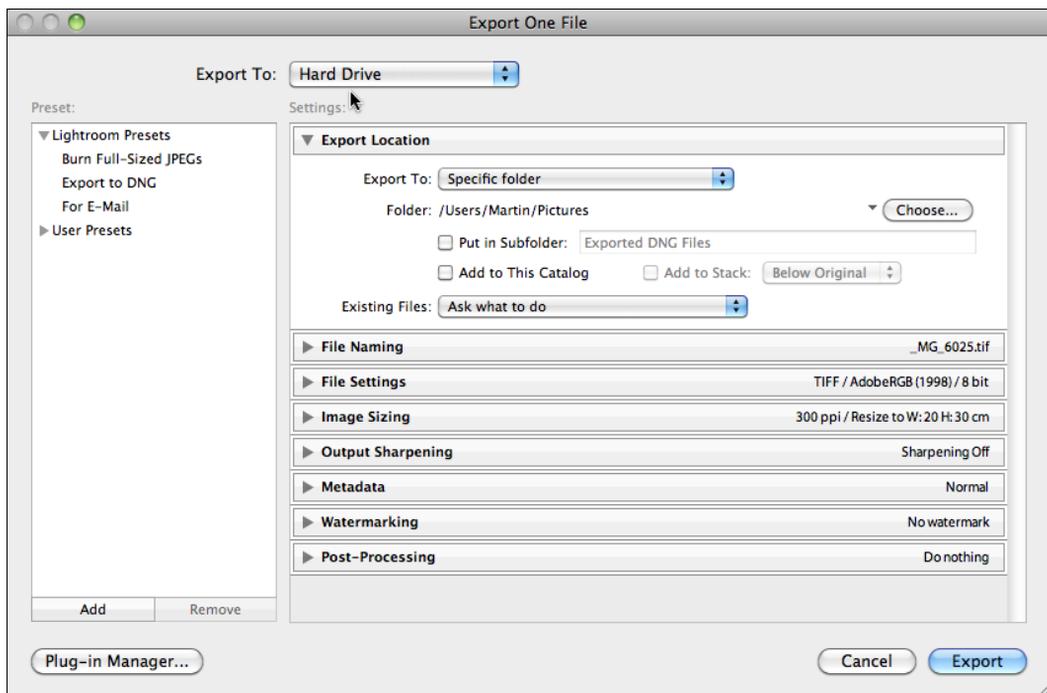


Рис. 10.1. Диалоговое окно **Export One File**, группа **Export Location**

- ◆ Флажок **Put in Subfolder** позволяет создать папку внутри выбранной для экспорта. При его установке активируется поле, где задается имя новой папки.
- ◆ Включение опции **Add to This Catalog** приведет к тому, что экспортированный файл автоматически добавится в каталог.
- ◆ Опция **Add to Stack** сложит в библиотеке оригинал и экспортированный файл в стопку. Она станет активна лишь в том случае, если в выпадающем списке **Export To** выбран пункт **Same folder as original photo**. Выпадающий список рядом с флажком позволяет определить, что будет сверху — оригинал (**Below Original**) или экспортированный файл (**Above Original**).
- ◆ Выпадающий список **Existing Files** призван решить ситуацию, когда в папке экспорта уже есть файл с таким же именем:
 - **Ask what to do** — спросить, что делать;
 - **Choose a new name for the exporting file** — дать новое имя файлу. В этом случае к оригинальному имени будет добавлен порядковый номер. Таким образом, если в одну папку попадают три файла с названием `_MG_6436.tif`, то в ней образуются следующие файлы: `_MG_6436.tif`, `_MG_6436-2.tif`, `_MG_6436-3.tif`;
 - **Overwrite WITHOUT WARNING** — перезаписать файл без предупреждений. Выделение прописными буквами слов "без предупреждения" — намек на то, что хорошо бы подумать, прежде чем выбрать этот пункт;

- **Skip** — пропустить, т. е. не создавать новый файл, если в папке уже есть файл с таким же именем.

◆ Группа **File Naming** позволяет переименовывать файлы при экспорте (рис. 10.2). Отметив флажок **Rename To** (Переименовать следующим образом...), мы получаем доступ к списку шаблонов переименования, которые мы уже подробно рассмотрели в *главе 2*. Никаких отличий между переименованием в каталоге и при экспорте нет, разве что здесь можно задать регистр для расширения файла, т. е. большими или маленькими буквами писать слово "jpg".

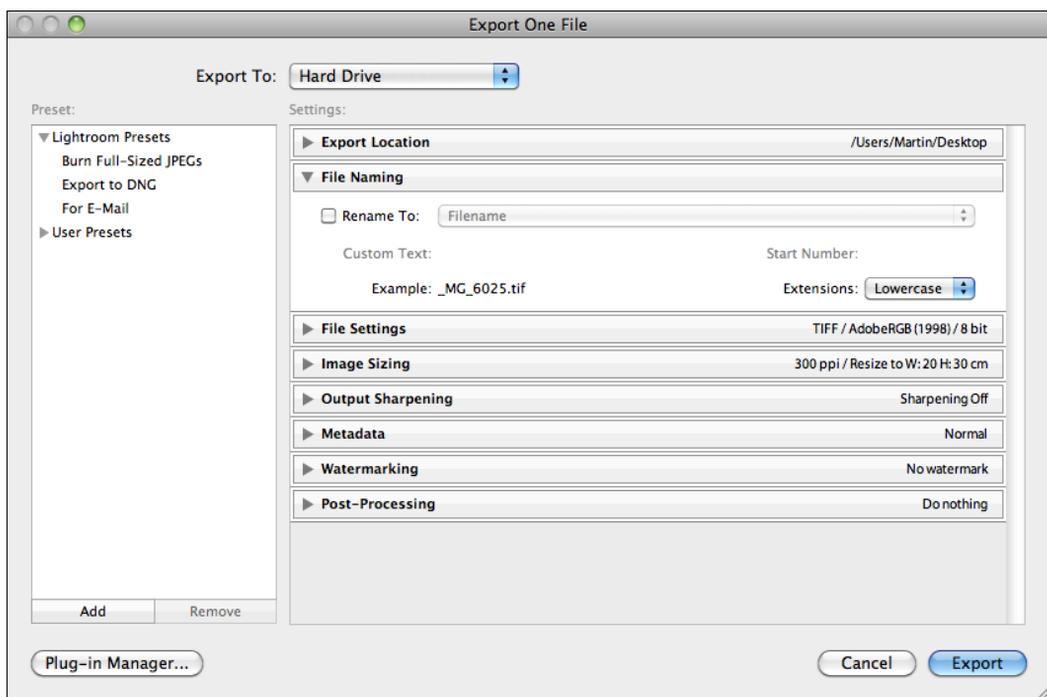


Рис. 10.2. Диалоговое окно **Export One File**, группа **File Naming**

◆ В группе **File Settings** задается тот тип файла, в который требуется конвертировать исходный (рис. 10.3). Самое распространенное действие — это конвертация RAW в JPEG или TIFF — для этого нужно выбрать соответствующий формат в списке **Format**.

Если в этом списке выбрать пункт **Original**, то мы получим довольно удобный способ копирования файлов, с целым набором дополнительных действий, вроде переименования или постобработки.

Особняком в экспорте стоят видеофайлы. Никакие изменения, кроме переименования, для них не предусмотрены — это просто копирование. Для того чтобы это копирование произошло, необходимо отметить флажок **Include Video Files**.

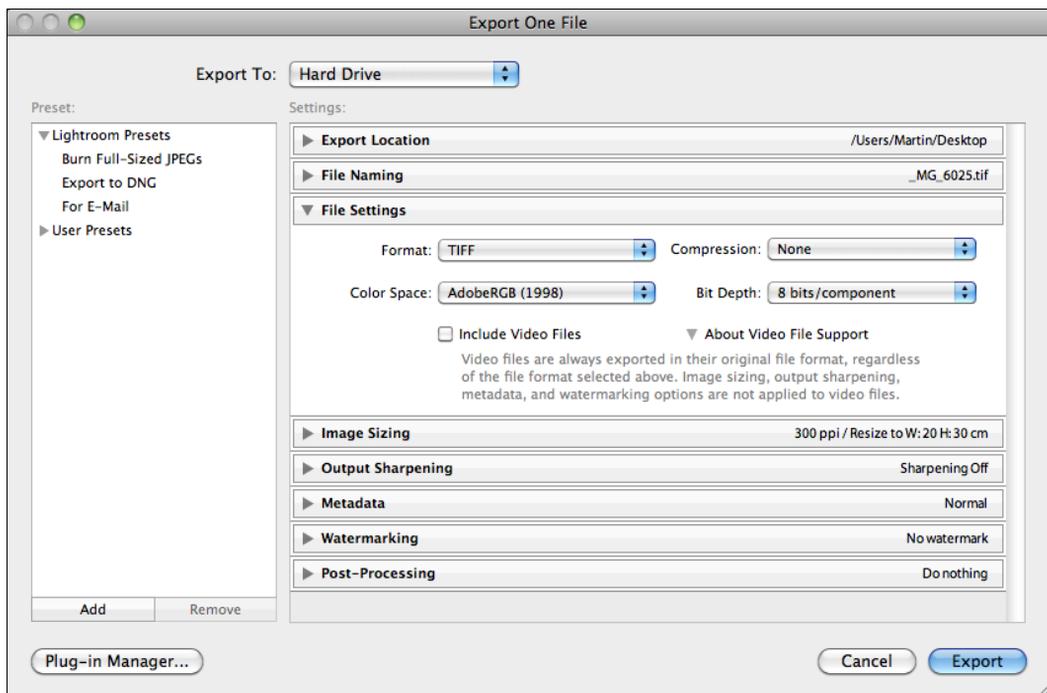


Рис. 10.3. Диалоговое окно **Export One File**, группа **File Settings**

Для каждого типа файлов предусмотрен ряд настроек.

- **JPEG:**

- **Color Space** — выбор цветового профиля, в который будет конвертироваться файл. Этот немаловажный параметр отвечает за то, как будут выглядеть цвета снимка на том или ином устройстве. Тема управления цветом слишком обширна для этой книги, ограничусь лишь некоторыми рекомендациями: если файл предназначен для веб, то самым подходящим профилем будет sRGB; если вы планируете дальше работать с файлом, например, в Photoshop, то выбрать нужно Adobe RGB.

При печати в фотолаборатории необходимо получить профиль ее печатного устройства, например, скачать с сайта и сохранить. На Mac профили хранятся в `/Users/[Ваша учетная запись]/Library/ColorSync/Profiles/`. В Windows: `\system32\spool\drivers\color` на PC.

Далее, перезапустите Lightroom, в выпадающем списке **Color Space** выберите **Other** и в появившемся списке отметьте галочкой профиль фотолаборатории, после чего он станет доступен в списке.

Эти действия обеспечат более-менее точное соответствие того, что вы видите на мониторе, и того, что получите из печати. При этом ваш монитор должен быть откалиброван, а профиль фотолаборатории быть корректным и соответствовать устройству и типу бумаги, на котором планируется печать;

- **Quality** — качество, точнее, степень сжатия JPEG. Чем меньше **Quality**, тем меньше размер файла и хуже качество;
- **Limit File Size To** — автоматический расчет параметра **Quality**, исходя из размеров файла в пикселах (задается в группе **Image Sizing**) и заданного предела по объему. При помощи этой опции можно быстро решать вопросы с ограничением по объему файлов при пересылке по электронной почте или на некоторых веб-сервисах. При этом желательно посмотреть, как выглядит результат этой подгонки, прежде чем отправлять файл в сеть.
- PSD (внутренний формат Adobe Photoshop):
 - **Bit Depth** — глубина цвета. С одной стороны, этот параметр определяет, какое количество битов используется для хранения данных о цвете. С другой стороны, он косвенно описывает количество градаций яркости, сохраняемое в файле. Соответственно, если вы планируете продолжить цветокоррекцию в Photoshop, то имеет смысл выбирать **16 bits/component**, если же файл уже откорректирован и предназначен для ретуши или коллажирования в Photoshop, то для повышения производительности выберите **8 bits/component**.
- TIFF:
 - **Bit Depth** — в отличие от PSD, TIFF — универсальный формат. Несмотря на то, что его можно использовать с теми же целями, что и PSD, основное его назначение — это высококачественная печать. Таким образом, если файл еще требует коррекции в Photoshop, выбираем 16 бит, а если уже готов для печати — 8 бит;
 - **Compression** — сжатие файла. Формат TIFF содержит своего рода встроенный архиватор, который позволяет несколько уменьшить размеры файла. В отличие от JPEG, эта компрессия никак не сказывается на качестве файла, но и невелика. Больше всего сжимаются файлы, содержащие значительные зоны однородного цвета. Разница между ZIP и LZW небольшая — ZIP сжимает несколько сильнее и в отличие от LZW работает с 16-битными файлами.
- DNG:
 - **Compability**. Иногда файлы, созданные в Lightroom 3, могут не открываться в более ранних версиях Adobe Camera RAW, и Lightroom в этом случае необходимо обеспечить совместимость выбором соответствующей версии. Этот выбор не влияет на качество изображения;
 - **JPEG Preview** — выбор размера миниатюры. Размер превью влияет как на объем файла, так и на скорость его масштабирования. Соответственно, при большей миниатюре работа с файлом более комфорта, а размер больше.
 - **Embed Original Raw File** — внедрить исходный RAW. Несмотря на свою универсальность, DNG может не поддерживать некоторых встроенных

разработчиками камер опций. Разумеется, все, что не поддерживается DNG, не поддерживается и Lightroom. Самый простой пример такой опции — встроенная художественная обработка кадра: Lightroom полностью игнорирует вариант черно-белого изображения, заданный в камере для RAW. При этом "родное" программное обеспечение камеры сохраняет и позволяет с ним работать далее, без конвертации в JPEG. Если у вас есть такая необходимость, то нужно либо вообще отказаться от использования DNG, либо внедрять в него исходный RAW. При этом файл становится в полтора-два раза больше, что, конечно, не очень хорошо.

- ◆ **Image Sizing** (рис. 10.4). Вне зависимости от того, для чего предназначен экспортируемый файл, к его размерам нужно отнестись максимально серьезно. Слишком малое количество пикселей неизбежно приведет к ухудшению качества воспроизведения как при печати, так и при публикации в сети. Слишком большой размер тоже создаст проблемы — в первую очередь увеличит время открытия файла в Интернете. И при подготовке к печати файлы-"тяжеловесы" будут создавать проблемы: увеличивать время работы и опасность сбоев программного оборудования. При подготовке к офсетной печати файлы с разрешением, превышающим требования типографии, могут даже несколько потерять в качестве, во всяком случае, будут хуже, чем те, что были уменьшены под контролем пользователя. Замечу, что многие типографии и вовсе не принимают в работу файлы с размерами, не соответствующими техническим требованиям.

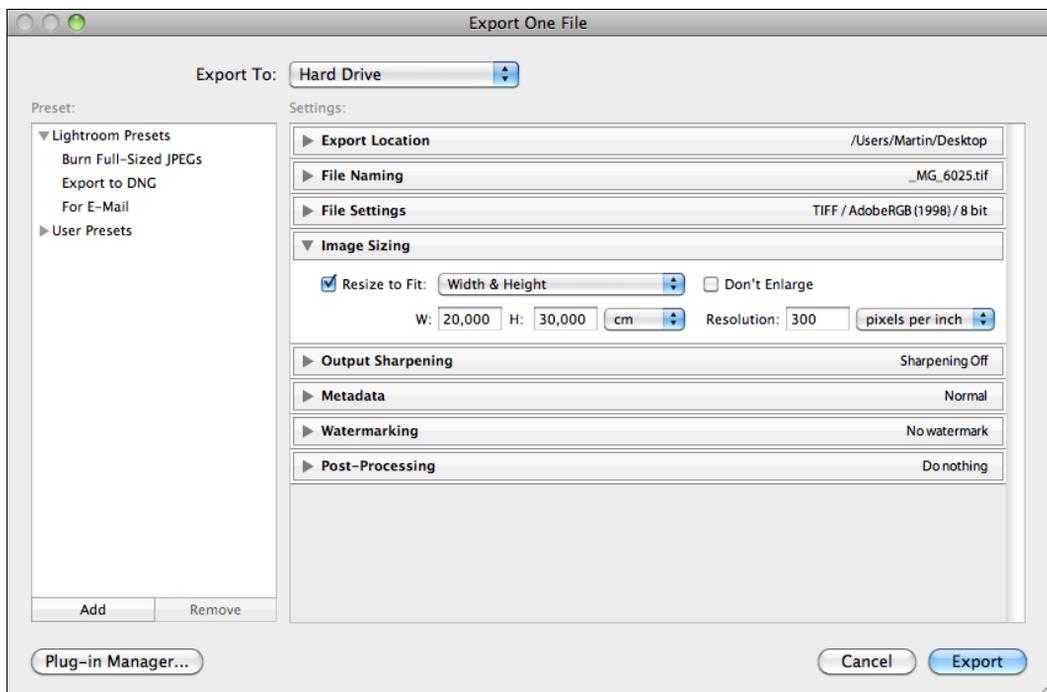


Рис. 10.4. Диалоговое окно **Export One File**, группа **Image Sizing**

В Lightroom предусмотрены пять различных вариантов установки размера изображения, причем пропорции и ориентация снимка всегда остаются неизменными. Для наглядности на рис. 10.5 показаны варианты установки размеров для вертикального изображения с пропорциями 1:3.

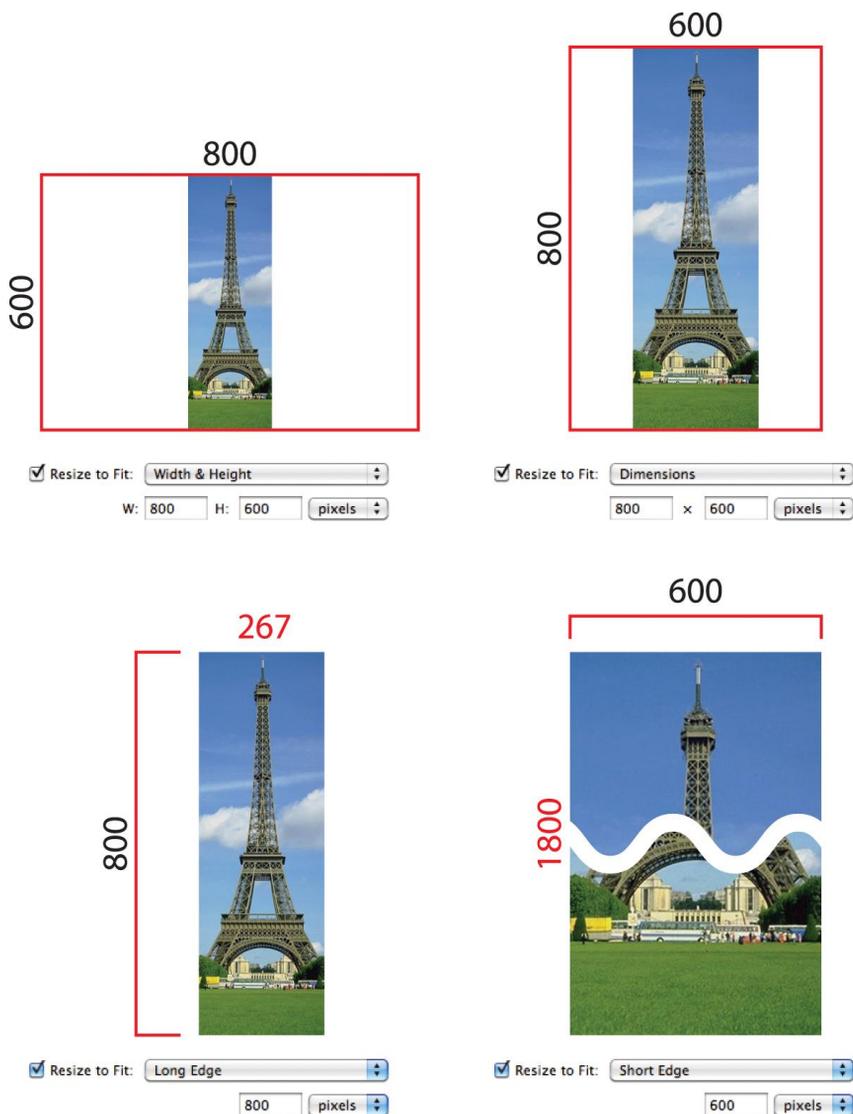


Рис. 10.5. Варианты установки размеров для вертикального изображения с пропорциями 1:3

- **Width & Height** — при выборе этого варианта программа "впишет" файл в размеры, указанные в полях **W** и **H**, без учета длинных и коротких сторон, но, разумеется, не искажая пропорций. В результате горизонтальная сторона вашего изображения не будет превышать (или будет равна) параметр **W** (Ширина), а вертикальная сторона — параметр **H** (Высота).

- **Dimensions** — программа, так же как и в предыдущем варианте, будет вписывать файл в заданные размеры, но при этом большее из заданных значений будет относиться к длинной стороне снимка, вне зависимости от того, вертикальная она или горизонтальная.
- **Long Edge** — задается лишь размер длинной стороны, размер короткой вычисляется из пропорций снимка.
- **Short Edge** — задается размер короткой стороны.
- **Megapixels** — размер в мегапикселах, т. е. в общем количестве пикселей изображения.

Не менее важен и параметр разрешения (**Resolution**), особенно в тех случаях, когда размер указывался не в пикселах, а в метрических единицах — сантиметрах или дюймах.

Работая с размерами цифровых изображений, нельзя упускать из виду то, что пиксел не имеет конечного размера. В отличие от сантиметров, являющихся единицами длины, пиксел является единицей графической информации. Реальные размеры изображения, пусть и заданные в пикселах, при печати определяет способность принтера воспроизводить изображение при помощи печатных элементов того или иного размера. Размеры этих печатных элементов ограничены возможностями устройства, измеряются в точках на дюйм (dpi — dot per inch)¹. При этом одинаковые по количеству пикселей изображения на устройствах разных по разрешению будут воспроизведены по-разному. При прочих равных, чем больше разрешение устройства, тем меньше (но более качественнее) будет изображение.

Процесс перевода из пикселей в точки весьма сложен, и для упрощения ситуации пользователям предлагается вводить своего рода коэффициент пересчета из информационных единиц в метрические — разрешение в пикселах на дюйм (ppi — pixels per inch). Этот параметр обязательно нужно уточнить перед тем, как задавать размеры изображения. Для настольных принтеров он указан в инструкции (или был написан большими буквами на ценнике в магазине), при работе с фотолабораторией его нужно уточнить на сайте или у технического специалиста этой организации.

Традиционно при подготовки для веб размер указывают в пикселах, а разрешение устанавливают равным 72 ppi, причем последнее — чистая условность — браузер обычно игнорирует этот параметр.

¹ В некоторых странах, например в Германии, эта величина метрическая — точки на сантиметр. Несмотря на то, что в России все принято измерять именно в метрической системе, для многих параметров, использующихся в печати, применяются единицы дюймовой системы. Такая ситуация сложилась в 80—90-х годах прошлого века с активным внедрением компьютерной обработки изображений и программного обеспечения, ориентированного, в первую очередь, на страны с дюймовой системой мер — США и Великобританию. Кроме этого, часть традиционных для российской полиграфии размеров имеет не метрический характер, например, кегль (размер буквы при наборе) измеряется в пунктах — 1/72 части дюйма.

Для печати же лучше поступить иначе — задать размер в сантиметрах и указать правильное разрешение.

Обратите внимание на опцию **Don't Enlarge** (Не увеличивать). Если заданный вами размер оказался больше чем само изображение, то результат может оказаться неудовлетворительного качества: процесс увеличения изображений — не такая простая штука, как может показаться на первый взгляд. Если вы идете на это осознанно, то данный флажок должен быть снят. Если же вы хотите обезопасить от потери качества изображения, для которых мог быть ошибочно задан слишком большой размер — поставьте этот флажок. Особенно актуально это может быть при экспорте большого количества разноразмерных снимков.

- ◆ В группе **Output Sharpening** можно определить степень дополнительного повышения резкости (рис. 10.6). Как правило, это необходимо в первую очередь для печати, однако и при публикации в веб тоже бывает не лишним. Точно можно сказать лишь то, что если вы планируете работать с экспортируемым снимком в Photoshop, особенно если его размеры еще будут меняться, то дополнительное повышение резкости только повредит процессу. Это действие нужно выполнять последним в цепочке преобразований файла, т. к. его основная задача — несколько скомпенсировать неизбежное размытие при воспроизведении, и визуально, на экране, оценить этот эффект непросто.

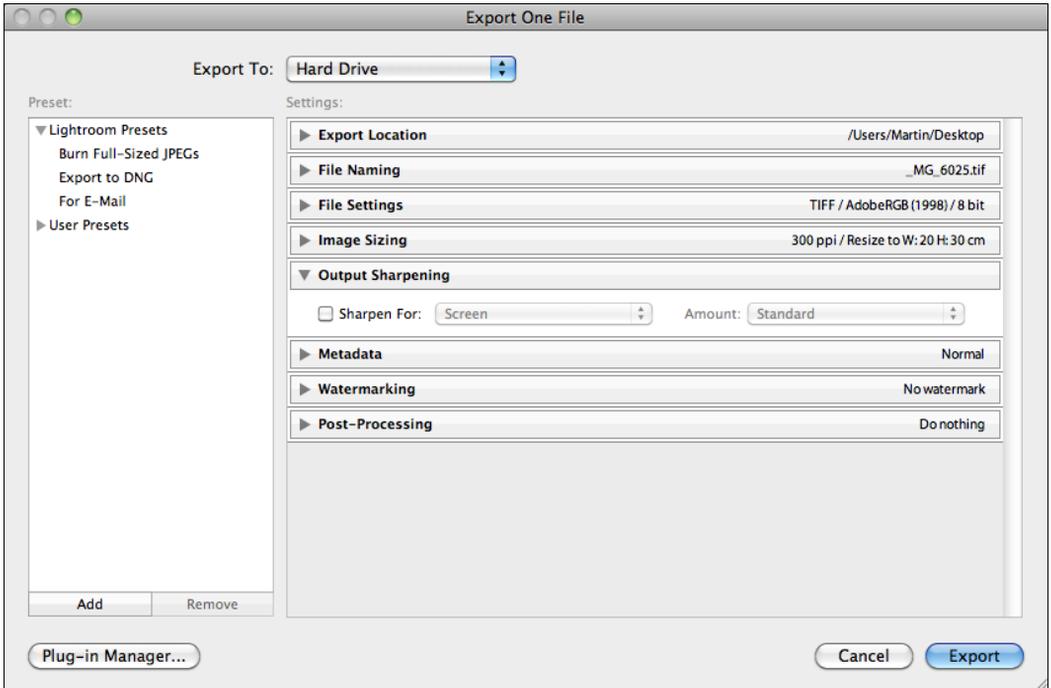


Рис. 10.6. Диалоговое окно **Export One File**, группа **Output Sharpening**

В группе **Output Sharpening** можно выбрать: **Screen** (Воспроизведение на экране), **Matte Paper** (Печать на матовой бумаге) или **Glossy Paper** (Печать на глян-

цевой бумаге) и три степени повышения резкости — **Low** (Низкая), **Standard** (Стандартная) и **High** (Высокая).

Все эти значения являются некоторой условностью, и выбрать то, что действительно дает нужный эффект, можно только экспериментальным путем, учитывая огромное разнообразие материалов и способов печати.

- ❖ В небольшой группе **Metadata** можно определить две настройки для метаданных, сохраняемых в файле (рис. 10.7). Для TIFF, PSD и JPEG их можно минимизировать, сохранив лишь информацию об авторских правах (**Minimize Embedded Metadata**). Помимо обеспечения некоторой конфиденциальности эта опция позволяет немного уменьшить размер файла, что при публикации в веб никогда не бывает лишним.

Для расширения возможностей работы с ключевыми словами вне Lightroom можно сохранить их структуру. Это актуально лишь в том случае, если вы использовали ключевые слова-категории. При включении опции **Write Keywords as Lightroom Hierarchy** в ключевые слова будут включены слова-категории, отделенные от соответствующих ключевых слов вертикальной чертой: "друзья | Вася".

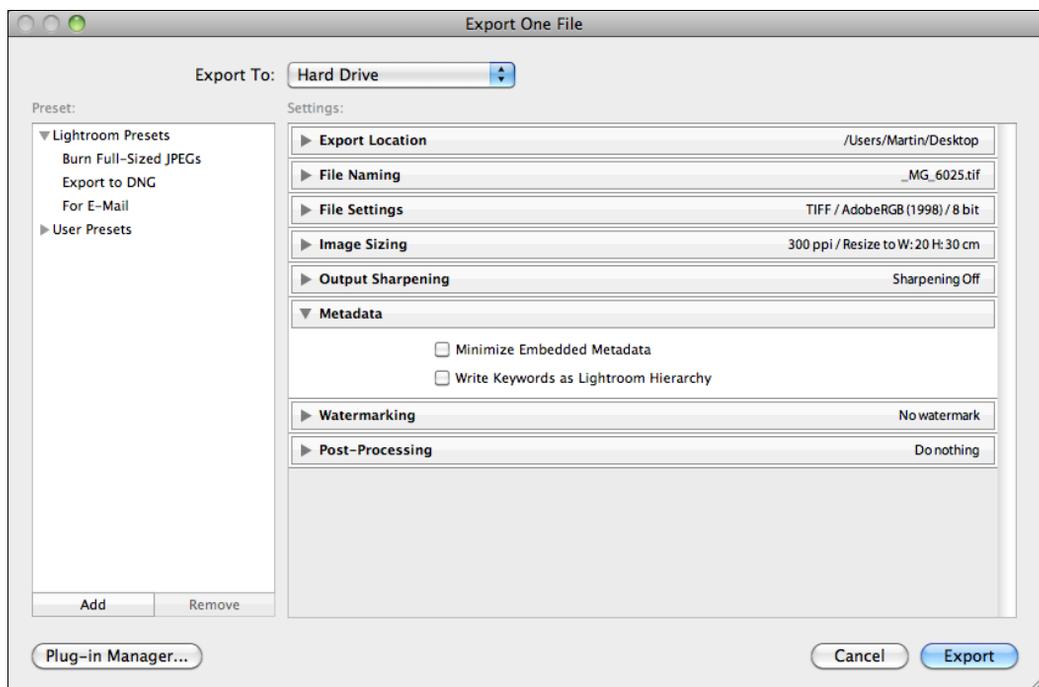


Рис. 10.7. Диалоговое окно **Export One File**, группа **Metadata**

- ❖ В группе **Watermarking** можно добавить в файл графическую защиту (или просто подпись) при помощи модуля **Watermarking** (Водяные знаки) — рис. 10.8.

Для добавления такой защиты достаточно выбрать нужное значение из выпадающего списка. Однако при первом обращении к этой опции список будет

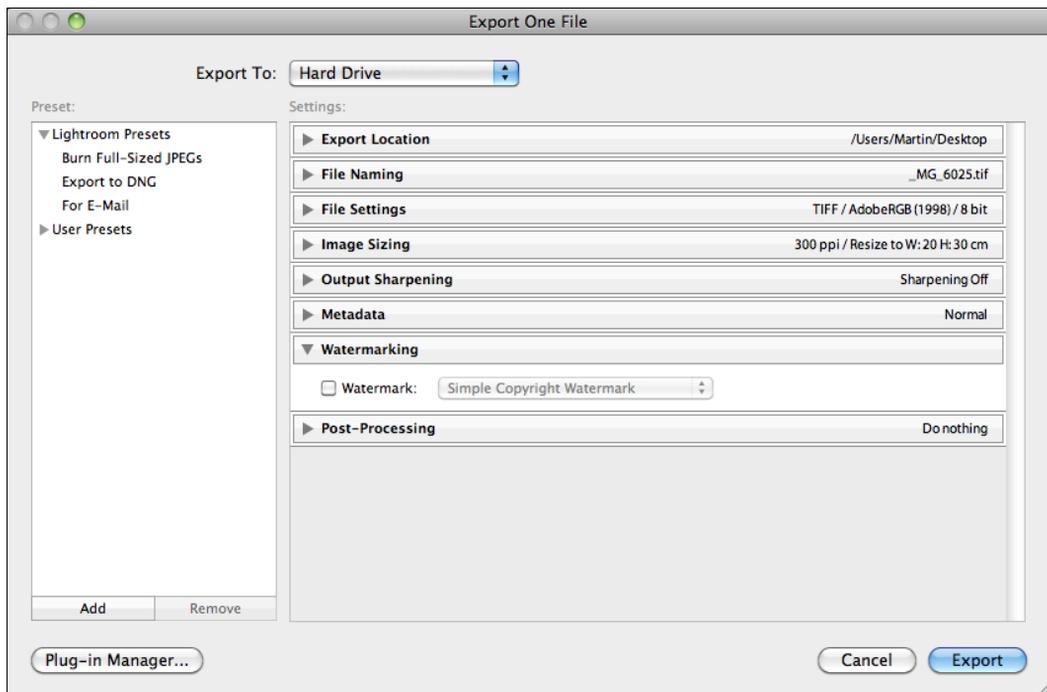


Рис. 10.8. Диалоговое окно **Export One File**, группа **Watermarking**

практически пуст. Во всяком случае, единственное, что может здесь заинтересовать — это пункт **Edit Watermark**, позволяющий создавать и редактировать "водяные знаки".

В верхней части окна редактора (рис. 10.9) находятся: список сохраненных настроек, кнопки переключения между слайдами и выбор между текстовым и графическим оформлением.

Для работы с текстом наберите его в поле, расположенном под окном просмотра, и перейдите к правой панели. Настройки группы **Text Options** отвечают за шрифт, его начертание, выключку¹ и цвет. Кроме этого здесь можно настроить тень, отбрасываемую текстом, при помощи группы **Shadow**. Если тень не нужна, флажок рядом со словом "Shadow" нужно снять.

В **Watermarking Effects** настраиваются следующие параметры:

- **Opacity** — прозрачность текста (вместе с тенью);
- **Size** — кегль, размер текста. Его также можно регулировать вручную, растягивая или сжимая в окне просмотра. Режимы **Fit** и **Fill** позволяют растянуть текст на всю доступную площадь;
- **Inset** — определяет отступы от краев изображения, поля;

¹ Выравнивание строк текста: по левому или по правому краю, а также по центру. Разумеется, это приобретает смысл лишь в том случае, когда в подписи несколько строк.

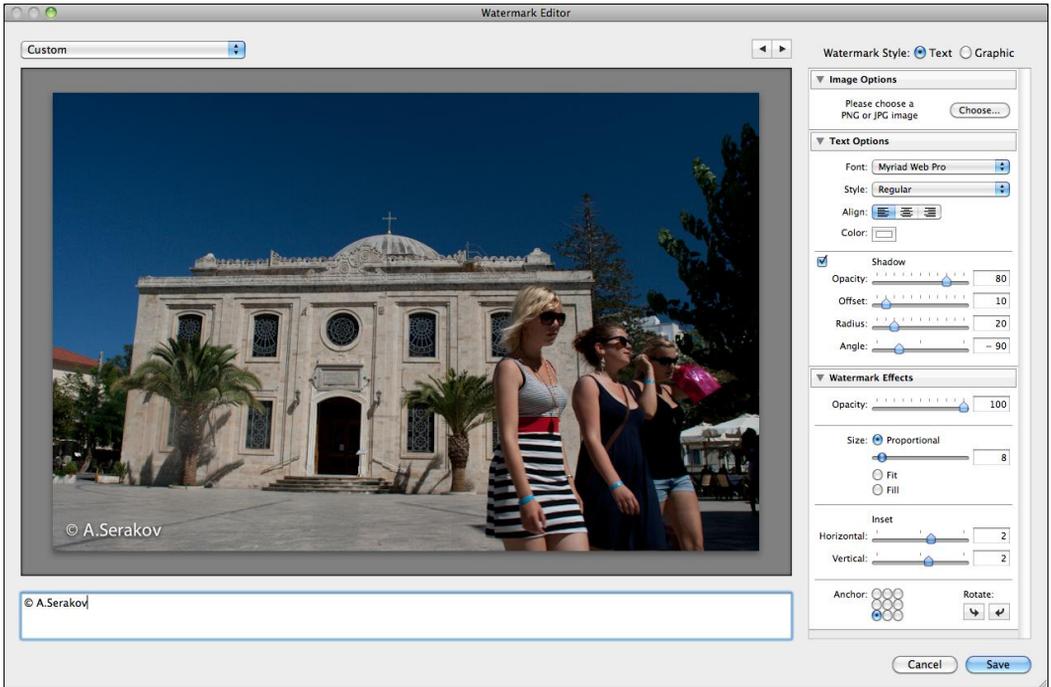


Рис. 10.9. Редактор водяных знаков

- **Anchor** — привязка. Текст можно привязать к девяти точкам изображения: углам, сторонам и центру. В зависимости от этого будет определяться его положение в дальнейшем, при применении. Ведь "водяные знаки" должны быть максимально универсальны, подходить для снимков любых пропорций. Установив привязку к левому нижнему углу с полями по два пункта, будьте уверены, что эта подпись на любой фотографии будет в том же углу и на таком же от него расстоянии;
- **Rotate** — поворот. Поворачивать надпись можно только на 90°.

Как уже было сказано ранее, в качестве "водяного знака" можно использовать и графический файл. Обычно его создают в Photoshop, но при желании это может быть все что угодно. Предпочтительным форматом для таких файлов будет PNG, т. к. он позволяет сохранять прозрачность, что для рассматриваемой задачи, безусловно, важно.

Для работы с изображением выберите в верхней части окна переключатель **Graphic** или нажмите кнопку **Choose** в группе **Image Options**. Опции текста станут недоступны, а вот группа **Watermarking Effects** — вполне, при работе с графикой они выполняют те же функции, что и при работе с текстом.

В финале работы "водяной знак" неизбежно придется сохранить. Нажмите кнопку **Save** и задайте ему имя.

- ◆ **Post-Processing** — замечательная опция, позволяющая автоматически выполнять ряд действий с файлом после экспорта (рис. 10.10). По умолчанию здесь

выбрано **Do nothing** — ничего не делать. Помимо этой опции здесь доступно: **Show in Explorer (Finder)** — открыть папку, содержащую экспортированный файл, а также открыть его в другой программе — **Open in Other Application**. Эту "другую" программу можно выбрать нажатием кнопки **Choose**, а если на компьютере установлен Photoshop, то выбор его автоматически будет добавлен в список **After Export**.

Самым интересным в этом списке является пункт **Go To Export Actions Folder Now** (Открыть папку макросов)¹. Сама по себе эта опция ничего не дает, лишь упрощает процедуру доступа к папке с макросами, однако идея заслуживает самого пристального внимания, т. к. дает возможность автоматически подключать к обработке снимка "тяжелую артиллерию" — Adobe Photoshop.

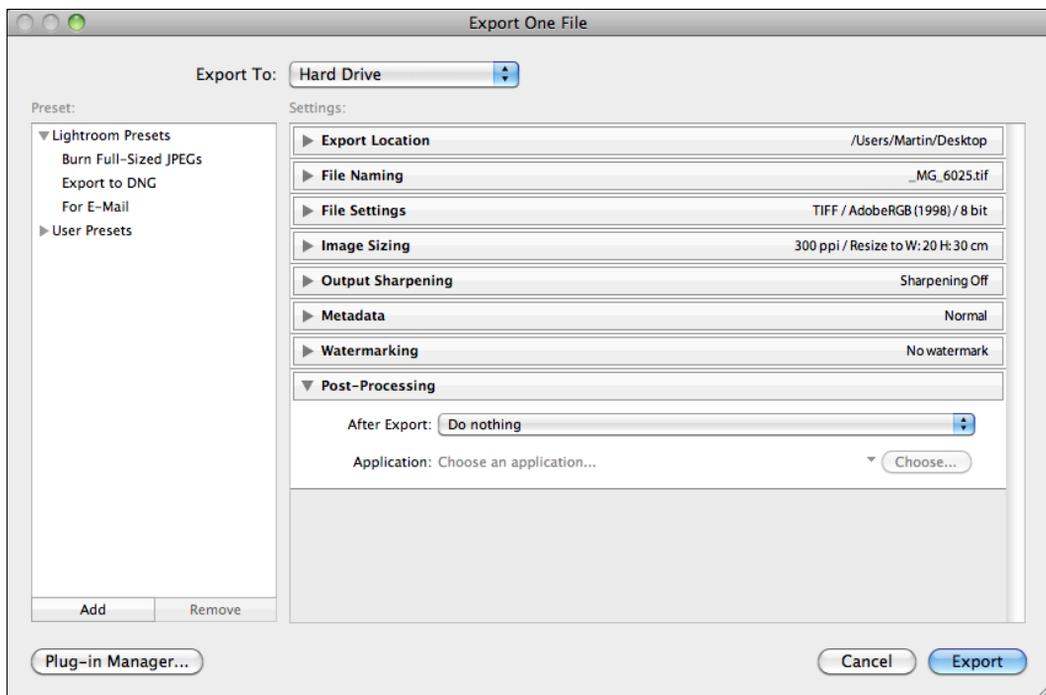


Рис. 10.10. Диалоговое окно **Export One File**, группа **Post-Processing**

Если вам знакома функция **Actions** в Photoshop, то, возможно, вы знаете о существовании так называемых дроплетов (Droplet) — небольших подпрограмм, автоматически запускающих Photoshop и выполняющих определенный макрос для выбранного файла. Эти дроплеты и являются связующим звеном между Lightroom и Photoshop.

Что именно можно выполнить таким образом? Любые универсальные действия, доступные в Photoshop для данного файла. Например, поднятие резкости, уменьше-

¹ Под макросами здесь подразумеваются автоматически выполняемые последовательности действий в Photoshop — actions.

ние шумов, художественные эффекты — рамки, тонирование, стилизацию. До появления в Lightroom опции **Watermarking** эта опция использовалась для нанесения подписей к фотографии и т. д.

Порядок действий¹ здесь будет следующим:

1. Откройте Photoshop и создайте действие. Для этого откройте подходящий снимок, зайдите в панель **Actions** (рис. 10.11) и нажмите кнопку **New Action** , а затем кнопку **Record** . Далее проделайте с файлом те действия, которые хотели бы производить в дальнейшем автоматически. Все они запишутся в виде отдельных команд в макрос. По завершении этой работы нажмите кнопку **Stop Recording** . Действие готово. Для проверки откройте новый файл или отмените все действия в текущем и запустите действие кнопкой **Play** . Если все в порядке, можно переходить к следующему шагу.
2. Перейдите к меню **File** и выберите пункт **Automate ▶ Create Droplet**.

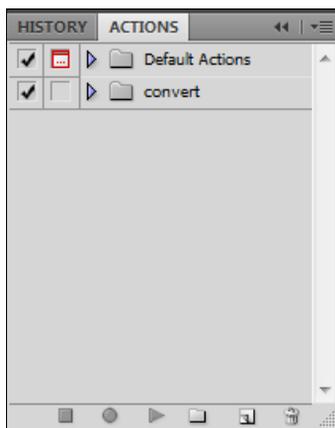


Рис. 10.11. Панель **Actions**

Состав опций для разного типа макросов может меняться, но общая схема довольно проста и практически ничем не отличается от настроек пакетной обработки в Photoshop (Batch) (рис. 10.12).

Прежде всего, дроплет необходимо где-то сохранить. Пусть это будет та же папка, где находятся финальные файлы, или рабочий стол — не важно. Но сохранить нужно обязательно. Нажмите кнопку **Choose** и выберите место для сохранения файла.

В поле **Play** определяется, какое именно действие из какого набора (Set) будет выполняться. По умолчанию здесь выбрано последнее использовавшееся действие.

¹ Здесь даются весьма упрощенные рекомендации по созданию Photoshop Actions. Для более глубокого изучения вопроса я порекомендовал бы обратиться к сайту tv.adobe.com и посмотреть видеоролики Джулианы Кост (Julianne Kost), посвященные этой теме.

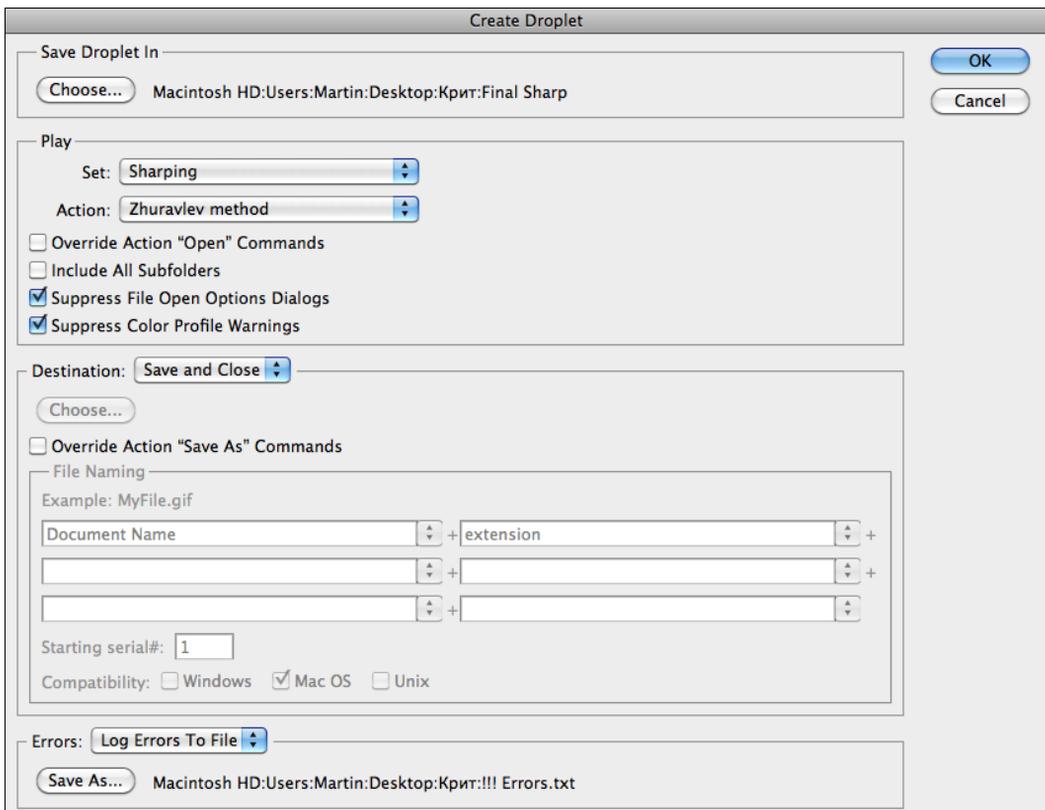


Рис. 10.12. Диалоговое окно **Create Droplet**

Чтобы при выполнении макрос не "застревал" на вопросах, возникающих при открытии файла, следует поставить флажки **Suppress File Open Options Dialogs** и **Suppress Color Profile Warnings**.

Настройки поля **Destination** более других зависят от того, что записано в действии. Если в нем нет команд пересохранения файла, то в выпадающем списке можно выбрать **Save and Close**, если есть — **None**, если есть, но вы хотели бы в этот раз сохранять в другом месте, то в списке **Destination** выберите **Folder** и в ставшей активной части этой группы задайте, где именно нужно сохранять файл и как он теперь должен называться.

Для изучения этого процесса удобнее всего использовать макрос без каких бы то ни было команд сохранения и в списке **Destination** выбрать **Save and Close**.

В самом низу окна находится группа **Errors** (Ошибки). Ей также стоит уделить немного внимания, во избежание неудобств при дальнейшей работе. Здесь нужно определить действия программы при возникновении ошибки — невозможно открыть файл, нет места на диске, дублируются имена и т. д. Обычно процесс останавливается, и программа ждет вмешательства пользователя. Но такой вариант развития событий не всегда хорош — на то она и автоматика, чтобы работать без человека. Поэтому в выпадающем списке **Errors** нужно выбрать **Log**

Errors To File (Записать ошибки в файл) и нажатием кнопки **Save As** сохранить этот файл. Желательно в той папке, где будут находиться финальные, обработанные снимки. В результате, при выполнении макроса программа будет "вести дневник происшествий" в виде обычного текстового файла. По завершении работы этот файл можно открыть и узнать, не случилось ли чего.

Нажимаем кнопку **ОК**, и дроплет готов.

3. Перейдите в Lightroom к настройкам экспорта, в группе **Post-Processing** выберите пункт **Go To Export Actions Folder Now**. Программа откроет папку Action Folder, в которую нужно скопировать (или вовсе перенести) файл дроплета. После этого разверните список **After Export** и убедитесь, что там появился новый пункт с именем только что созданного дроплета.

Выбирая этот пункт в группе **Post-Processing**, вы активируете целую цепочку действий при экспорте: сначала Lightroom из RAW-файла, с учетом всех настроек, создает новый файл по правилам, определенным в окне **Export**; после этого запускается Photoshop и выполняет все действия, записанные в соответствующем макросе. В финале файл сохраняется в указанной папке. Особенно впечатляюще этот процесс выглядит запущенным для большого количества файлов.

Сохранение опций экспорта

После путешествия по окну экспорта становится очевидным, что каждый раз проходить его заново — довольно утомительная процедура, тем более что можно что-нибудь забыть. Поэтому логично сохранять эти настройки. Для этого нажмите кнопку **Add** в левой нижней части окна, задайте имя этим настройкам и выберите папку для сохранения. Если папка User Presets вас не устраивает, то в выпадающем списке **Folder** выберите вариант **New Folder** и создайте свою.

В дальнейшем к экспорту по сохраненным опциям можно обращаться, минуя окно настроек: в контекстном меню, возникающем при нажатии на снимок правой кнопкой мыши, в пункте **Export** содержатся все сохраненные варианты. Выбор любого из них сразу запустит экспорт без дополнительных вопросов, что довольно удобно.

Публикация в сети

Последнее время все большую популярность приобретают онлайн-сервисы, предназначенные для публикации фотографий, так называемые фотохостинги. Наиболее популярные из этих сервисов, такие как PhotoBucket, Flickr, Picassa, Fotki, Fishup, Photoshare, Flamber, iMGSRU.ru, Яндекс.Фотки, Рамблер-Фото и Фото@Mail.Ru, насчитывают сотни тысяч пользователей, и не исключено, что среди есть и читатели этой книги.

Известной проблемой при использовании таких сервисов (помимо ограничений для бесплатных аккаунтов) является неудобство процедуры публикации фотографий. Предельно упростить эту ситуацию можно при помощи Lightroom.

Для организации этого процесса потребуются две вещи: регистрация на фотохостинге и соответствующий плагин для Lightroom. Что касается второго, то в сети можно найти их практически для любого популярного фотохостинга и даже для таких сайтов, как Facebook. Кроме этого, существуют решения для организации связи между Lightroom и сайтами под управлением широко распространенных CMS, например, Wordpress и Joomla.

Если вы пользуетесь для публикации своих фотографий сайтом **Flickr.com**, то все, что нужно для работы, уже установлено в Lightroom 3, если же вы используете другой сервис, то подходящий плагин придется поискать.

Наиболее полным "складом" разнообразных дополнений к программам компании Adobe Systems был и остается Lightroom Exchange на сайте **Adobe.com**, и начинать поиск я советовал бы именно с него. Набрав в строке поисковика фразу "Lightroom Exchange", первой строкой вы увидите Adobe — Lightroom Exchange¹. Перейдя по ссылке, вы окажетесь перед длинным списком плагинов. Некоторая часть их платная, но большинство распространяются свободно.

После скачивания плагина (как правило, это один небольшой файл с расширением lrplugin) его необходимо установить. Для этого запустите менеджер плагинов: **File ► Plug-in Manager** и нажмите кнопку **Add**, находящуюся под списком в левой части окна. Все, что требуется сделать, — это указать программе, где находится скачанный файл, и нажать кнопку **OK**. Плагин установлен. Возможно, в некоторых случаях программу придется перезапустить.

В зависимости от версии плагина, настройка и экспорт на фотохостинг может происходить двумя способами. Более старые версии образуют пресет (или группу пресетов) в панели **Export**. Процедура закачки на сайт в этом случае ничем не отличается от обычного экспорта, кроме дополнительной панели, при помощи которой происходит вход на сайт, и специфическими для данного хостинга опциями.

Более свежие плагины, разработанные уже для третьей версии Lightroom, используют новую опцию программы: Publish Service. Удобство этого нововведения трудно переоценить, никогда еще работа с фотохостингом не была такой простой.

В этой книге работа с Publish Service рассматривается на примере предустановленного плагина для **Flickr.com**. Надо сказать, что разница между ним и другими сервисами будет невелика.

Все начинается с настройки сервиса: нажмите на заголовок **Flickr** в панели **Publish Services** (рис. 10.13). Оказавшись в Lightroom Publishing Manager (рис. 10.14), необходимо ввести название для этого варианта настроек. Для одного и того же фотохостинга можно сделать сколько угодно настроек, например, для разных альбомов.

Далее необходимо войти на сайт. Эта процедура может отличаться у разных сервисов, Flickr, например, после нажатия кнопки **Log In** предлагает перейти на сам сайт

¹ У этого сервиса слишком длинный и сложный адрес, и я не привожу его в книге, полагая, что через поисковый сервис вы его найдете быстрее, чем наберете, тем более что он неизменно лидирует в рейтинге по запросу "Lightroom Exchange".

при помощи браузера, разрешить доступ Lightroom "с той стороны", затем, вернувшись в программу, подтвердить установку связи с сайтом. В результате этих манипуляций в панели **Flickr Account** будет написано: Logged in as <ваш аккаунт>.

Обратите внимание: без входа на сайт сохранить настройки не удастся.

В группе **Flickr Title** можно определить подпись к фотографии, которая отобразится на сайте: имя файла, название снимка (берется автоматически из метаданных) или остается пустым. Дальнейшие настройки ничем не отличаются от таких же настроек при экспорте.

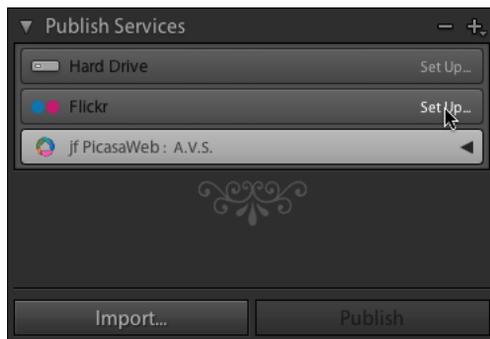


Рис. 10.13. Панель **Publish Services**

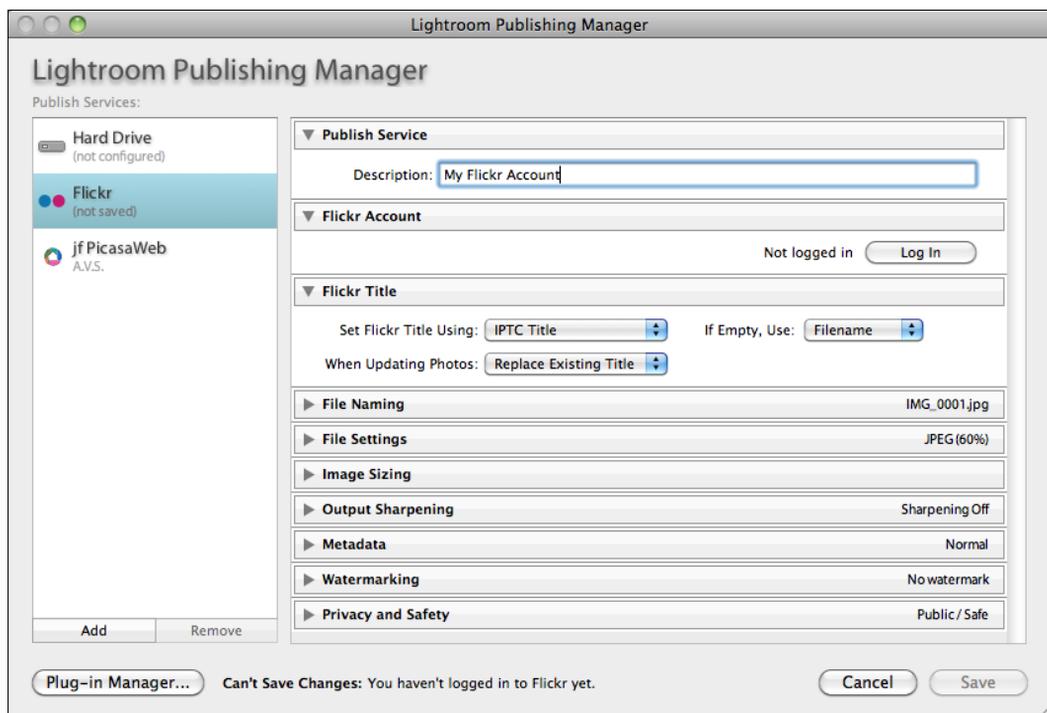


Рис. 10.14. Диалоговое окно **Lightroom Publishing Manager**

Настроив, таким образом, загрузку на Flickr, нажмите кнопку **Save** и перейдите к панели **Publish Services**. В панели **Flickr** появился новый элемент, очень похожий на коллекцию. В принципе, это и есть коллекция, однако снимки в ней предназначены для публикации на фотохостинге, в для Flickr она называется "photo-stream".

Для того чтобы выложить на сайт фотографии, перетащите их на этот элемент, затем нажмите на него (рис. 10.15).

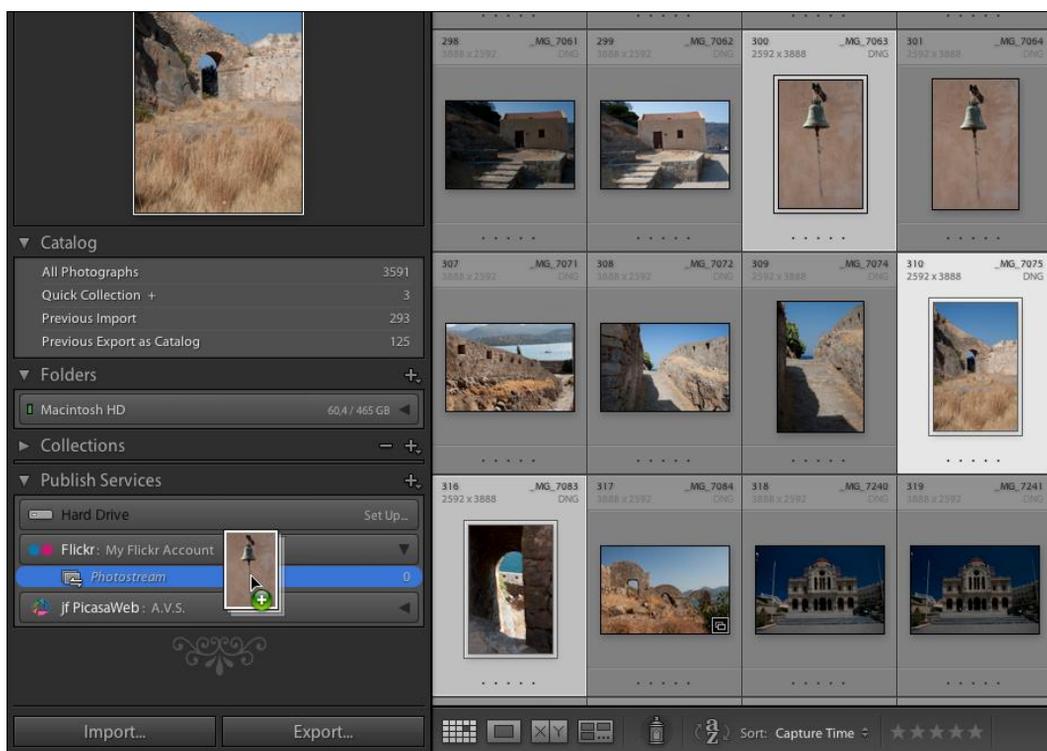


Рис. 10.15. Перетаскивание фотографий на элемент, ассоциированный с сайтом фотохостинга

Открывшееся окно несколько отличается от обычной коллекции — во время работы оно делится на две части: в верхней (**New Photos to Publish**) находятся снимки, ожидающие публикации, в нижней (**Published Photos**) — уже опубликованные (рис. 10.16). В первый раз нижней части, разумеется, не будет. Для публикации нажмите одну из двух кнопок **Publish** — либо в верхней части основного окна, либо в нижней части левой панели. Начнется процесс загрузки снимков на сайт, окно разделится, и снимки постепенно начнут перемещаться из верхней части в нижнюю.

Если в какой-то момент вы решили немного отредактировать какую-то из фотографий, выложенных на фотохостинг, просто зайдите в соответствующий "photo-stream", выделите ее, перейдите в режим **Develop** и поправьте. После этого вернитесь в **Publish Service**. Отредактированная фотография оказалась в верхней части

окна, ожидая повторной публикации¹. Нажмите кнопку **Publish**, и этот снимок обновится на сайте.

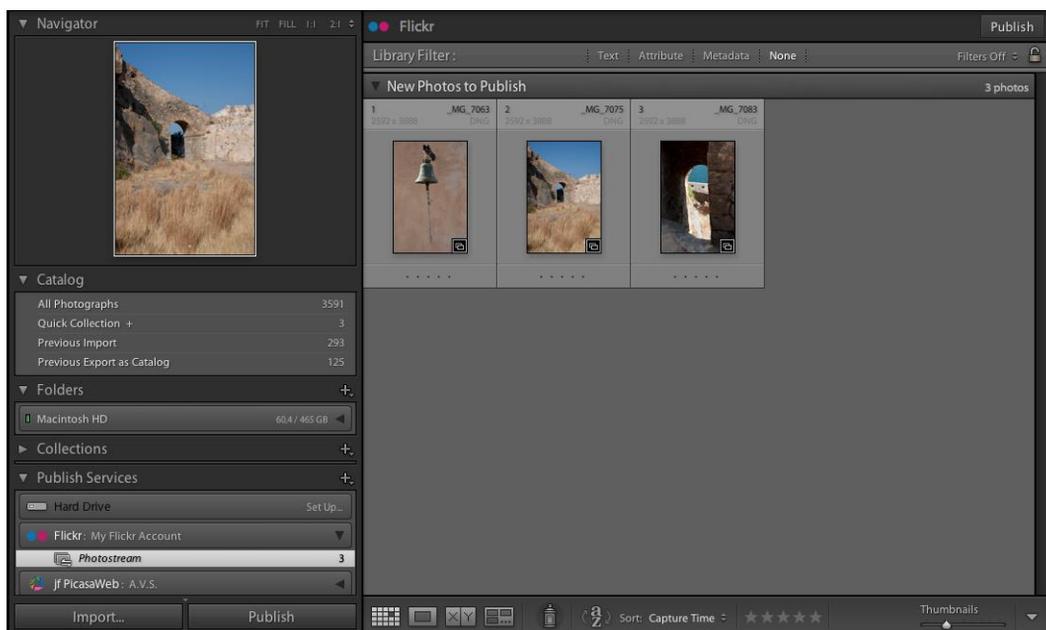


Рис. 10.16. Окно, демонстрирующее ожидающие публикации снимки и опубликованные

Процесс выбора фотографий для публикации можно еще больше автоматизировать — при настроенном и работающем аккаунте нажмите на "+" в заголовке панели **Publish Services** и выберите пункт **Smart Phototset**. Эта опция настраивается как обычная смарт-коллекция, например, вы можете задать следующее правило: помещать в папку для публикации все снимки, отмеченные ярлыком "Publish". Таким образом вы избавите себя от необходимости затаскивать фотографии в **Publish Services**.

При помощи Lightroom можно не только добавлять снимки, но и работать с комментариями — читать и отвечать на них. Этому посвящена панель **Comments**, находящаяся в самом низу правой панели модуля **Library**.

Публикация на локальный диск

Являясь развитием темы экспорта, опция публикации на локальный диск позволяет оптимизировать процесс работы с большими объемами фотографий, особенно когда требуется повторная коррекция некоторых уже экспортированных снимков, да и вообще — иметь "обратную связь" с этими фотографиями зачастую довольно удобно.

¹ Что касается Flickr, то при бесплатном аккаунте эта процедура удалит все комментарии к этой фотографии.

Настройки такой публикации ничем не отличаются от настроек обычного экспорта: щелкните по **Set Up** на панели **Hard Drive** в **Publish Services**. В появившемся окне дайте имя новым настройкам и установите остальные параметры, как если бы вы настраивали обычный экспорт.

Подобно тому как это было с Flickr, здесь можно создать папку Smart Folder, в которую будут складываться снимки, помеченные, например, "В печать". Настроив конкретный **Publish Service**, как это требуется для подготовки файлов в печать (формат, профиль, разрешение, размер), все, что остается, — это пометить в библиотеке фотографии соответствующим ярлыком, а перед походом в фотолабораторию зайти в эту папку и нажать кнопку **Publish**.

При очевидном удобстве сервисов публикации в Lightroom я полагаю, что в ближайшие годы фотолаборатории начнут предлагать своим клиентам плагин, при помощи которого можно отдавать снимки в печать, минуя веб-интерфейс. Во всяком случае, тем компаниям, которые делают ставку на автоматизацию процесса печати, такой подход будет кстати.

Интеграция с Adobe Photoshop

Зачастую обработка фотографии не ограничивается одним лишь модулем **Develop**. Для профессиональной ретуши, коллажирования, сложных художественных эффектов возможностей Lightroom явно недостаточно. Кроме этого многие фотографы, имея опыт цветокоррекции в Photoshop, ни за что не откажутся от возможности "довести до ума" снимок привычными методами.

Что касается версии Photoshop, то максимальную совместимость обеспечивает CS5, точнее, входящий в его состав Adobe Camera Raw Plug-in версии 6.0 (или уже вышедший 6.1). И с более ранними версиями Lightroom работать тоже будет, однако открыть RAW-файл в ACR младше 6.0 не получится.

Интеграция двух программ довольно тесная, открыть любой снимок в Photoshop из Lightroom можно несколькими способами.

Первый, довольно популярный — использование опции **Post-Processing** в настройках экспорта. Если здесь выбрать **After Export: Open In Adobe Photoshop**, то все файлы, экспортирующиеся таким образом, будут сразу же открываться в Photoshop.

Другой способ основан на использовании опции **Edit In Photoshop**, доступной из меню **Photo ► Edit In**, или по щелчку правой кнопки мыши на миниатюре снимка. По сути, схема работы здесь аналогична предыдущей — будет произведен экспорт, и новый файл будет открыт в Photoshop. Однако есть несколько существенных отличий. Настройки такого экспорта производятся в окне **Preferences** на вкладке **External Editing**. Их здесь меньше, чем в обычном экспорте: из форматов доступны лишь TIFF и PSD, что, в общем, логично: нельзя настроить, куда Lightroom записывает новый файл — он всегда создается там же, где и исходный RAW. Также в этих настройках нельзя отключить опцию добавления нового файла в каталог: как только будет выполнена команда **Edit in Photoshop**, в базе появится новый файл. Обычно это удобно, но есть ситуации, когда от этой опции хотелось бы отказаться.

Отдельного внимания заслуживают и другие опции из меню **Edit In**:

- ◆ **Open As Smart Object in Photoshop** — по этой команде будет создан файл Photoshop, единственный слой которого будет представлять собой выбранный RAW, "упакованный" в смарт-объект. Применение смарт-объектов для таких файлов позволяет использовать их в Photoshop практически наравне с обычными слоями, имея при этом возможность открыть его в ACR (любой версии) и поработать с исходными RAW-данными;
- ◆ **Merge to Panorama in Photoshop** — эта и две следующие команды доступны лишь для нескольких файлов, выбранных одновременно. **Merge to Panorama** производит одновременный экспорт всех выделенных файлов и соединение их в панораму при помощи соответствующего модуля Photoshop. В каталог будет добавлена только финальная панорама;
- ◆ **Merge to HDR Pro in Photoshop** — эта опция предназначена для создания "эффекта HDR" с использованием появившегося в Photoshop CS5 модуля HDR Pro. Для того чтобы добиться этого эффекта, открывать нужно одновременно несколько файлов, снятых с разной экспозицией, или несколько дублей одного и того же файла, экспозиция которых была изменена в Lightroom искусственно;
- ◆ **Open as Layers in Photoshop** — открыть выделенные снимки в одном файле Photoshop в виде слоев. Очень удобная опция при работе с ретушью и фотомонтажом.



ГЛАВА 11

Оптимизация работы



Когда наблюдаешь за тем, как готовит хорошая хозяйка, невольно поражаешься точности и рациональности ее движений, отсутствию немотивированных пауз и скорости происходящего. Блюдо, на которое, по меньшей мере, должно уйти нескольких часов, возникает словно при ускоренной съемке, глазом не успеешь моргнуть, а стол уже накрыт, и при этом — никакой спешки. Талант, говорим мы и восхищенно разводим руками. Однако если присмотреться повнимательнее, то замечаешь, что волшебство видимо в чем-то другом, неуловимом, а вот скорость и рациональность вполне объяснимы. Все, что нужно для готовки, лежит в строго определенных местах, ножи заточены и подобраны по руке, везде какие-то подставочки, крючочки, а в шкафчиках и холодильнике полно припасенных впрок заготовок. И все делается в единственно возможном порядке.

Некоторые аспекты эффективной работы проходят фоном в каждой главе этой книги. Это и манипуляции с интерфейсом программы, и использование "горячих" клавиш, список которых дан в *приложении* к этой книге, организация фотоархива и рациональное использование превью. И это далеко не все. Приемов, позволяющих значительно увеличить производительность работы, набралось на отдельную главу, в которой я предлагаю осмотреться на фотокухне Lightroom — что здесь может помочь нам добиться такого же волшебного эффекта.

Логика переименований

Разбирая многочисленные опции индексации снимков в каталоге, нельзя упускать из вида этот мощный прием. Создавая определенную структуру имен, вы упрощаете и ускоряете не только поиск файлов, но и работу с архивом вне Lightroom. Косвенно мы уже касались этой темы в нескольких главах книги, здесь рассмотрим некоторые практические моменты.

Переименовать файлы в программе можно на разных этапах работы — при импорте, в самом каталоге, а также при экспорте, и, очевидно, на каждом этапе преследуется особая цель. Оптимальный рабочий процесс может содержать переименование на каждом этапе, и хотя здесь не может быть единого для всех правила, разберем следующий пример.

При импорте файлу дается имя в формате: [номер импорта]_[порядковый номер текущего импорта]из[общее количество снимков текущего импорта]), такая форма имени позволяет эффективно работать с большими объемами импортов, сортировать, отбраковывать и организовать снимки по коллекциям. Номер импорта — порядковый номер обращения к этой опции — косвенно связан с тематикой или временем съемки. Следовательно, можно провести целый ряд импортов, а уж только затем заниматься сортировкой.

Дело в том, что программа позволяет работать отдельно от каталога лишь с последней партией импортированных снимков — они складываются во временную коллекцию Previous Import. Стоит провести новый импорт и понять, какие именно

файлы вы импортировали предыдущий раз, без дополнительных действий будет уже крайне затруднительно.

В каталоге. Используя фильтры, смарт-каталоги и заданные при импорте новые имена файлов, производится отбраковка фотографий и распределение по каталогам. Очевидно, что по завершению этого этапа потребуются другие имена. Новые имена должны давать возможность как найти и идентифицировать файлы на диске без обращения к Lightroom, так и предоставлять дополнительные возможности при поиске снимков в самой программе. Формат нового имени может быть таким: [название сессии]_[дата снимка]_[номер снимка в каталоге]([{"родной" числовой индекс}]). Это имя может сочетаться определенным образом со структурой папок в вашем архиве, а может, как в данном случае, формировать параллельную структуру. А наличие индекса позволит соотнести переименованный DNG с неизменной резервной копией, ведь многие при импорте создают резервную копию каждого файла выбирая опцию **Make a Second Copy** в группе **File Handling**.

При экспорте можно было бы ограничиться тем именем файла, которое уже есть на данный момент, но существует распространенная практика добавления к нему фамилии или инициалов фотографа. Впрочем, задачи экспорта слишком разнообразны, чтобы здесь существовало хоть какое-то правило.

В результате, цепочка переименований выглядит примерно так, как представлено в абл. 11.1.

Таблица 11.1

Состояние/действие	Имя файла
Исходное имя	_MG_7584.cr2 _MG_7585.cr2 _MG_7586.cr2 _MG_7587.cr2 ... _MG_8021.cr2
Импорт	0342_(001of438).DNG 0342_(002of438).DNG 0342_(003of438).DNG 0342_(004of438).DNG ... 0342_(438of438).DNG
Каталог*	Anna&Kirill_Wedding_080710_08524(7584).DNG Anna&Kirill_Wedding_080710_08525(7599).DNG * Anna&Kirill_Wedding_080710_08526(7598).DNG * Anna&Kirill_Wedding_080710_08527(7611).DNG * ... Anna&Kirill_Wedding_080710_08632(8020).DNG *

Таблица 11.1 (окончание)

Состояние/действие	Имя файла
Экспорт для печати**	INARA_Anna&Kirill_Wedding_080710_08524(7584).DNG INARA_Anna&Kirill_Wedding_080710_08525(7599).DNG INARA_Anna&Kirill_Wedding_080710_08526(7598).DNG INARA_Anna&Kirill_Wedding_080710_08540(7611).DNG ** ... INARA_Anna&Kirill_Wedding_080710_08632(8020).DNG
Экспорт в блог ***	LJ_Anna&Kirill_Wedding_1000px(01).jpg LJ_Anna&Kirill_Wedding_1000px(02).jpg LJ_Anna&Kirill_Wedding_1000px(03).jpg LJ_Anna&Kirill_Wedding_1000px(04).jpg

Примечание.

* Некоторые номера пропущены, т. к. часть файлов была удалена при сортировке.

** Не все файлы были напечатаны.

*** В блоге были опубликованы лишь четыре снимка из сессии.

В этой цепочке переименований использовались четыре шаблона¹.

Импорт:

```
{Import # (001)} ( {Sequence # (001)} of {Total # (001)} )
```

Напомню, что счетчик `Import` считает лишь импорты, в которых он принимал участие. `Sequence` пронумерует каждый из импортируемых файлов, а `Total` укажет их общее число.

Каталог:

```
{Caption} _ {Date (DD)} {Date (MM)} {Date (YY)} _ {Sequence # (00001)} ( {Original number suffix} )
```

Для того чтобы этот шаблон заработал, в метаданных всех снимков должно присутствовать поле, идентифицирующее фотосессию: в данном случае использовалось поле `Caption`. К сожалению, в `Lightroom` нельзя включить в имя файла название коллекции, в которой он находится, — это сильно упростило бы задачу.

Также в программе нельзя сразу выбрать привычный нам порядок даты — день, месяц, год. Нужно по отдельности вставлять переменные `DD`, `MM`, `YY`.

Для нумерации снимков используется переменная `Sequence`. Соответственно перед применением этого шаблона нужно уточнить, какой номер в названии последней фотографии в каталоге.

¹ Схемы разделены дополнительными пробелами для удобочитаемости в книге, в самих шаблонах они не использовались. Фигурные скобки содержат переменные, как это выглядит на РС.

Экспорт для печати:

```
INARA _ {Filename}
```

Очень простой шаблон, правда? К имени файла добавляется имя фотографа.

Экспорт в блог:

```
LJ _ {Caption} _ 1000px ( {Sequence # (01)} )
```

Переменная `Sequence` здесь имеет такую разрядность просто потому, что количество файлов для блога редко превышает десяток, а лишние нули раздражают.

ВАЖНО!

Описанная схема прекрасно работала в предыдущей версии программы, однако в первом релизе Lightroom 3 разработчиками была допущена досадная ошибка: при переименовании на этапе импорта программа не сохраняет исходное имя файла, что делает невозможным как его восстановление, так и использование его на дальнейших этапах. Учитывая то, что в Lightroom 2 такая возможность была, будем надеяться, что с выходом обновления третьей версии ошибка будет исправлена. До тех пор я рекомендовал бы воздержаться от переименования файлов при импорте.

Пресеты

Пресеты — своего рода домашние заготовки, сохраненные настройки модуля **Develop**, которые можно вызвать одним щелчком. Пресеты можно сохранять в виде файла и, наоборот, импортировать из файла. Использование таких заготовок позволяет сэкономить массу времени, с одной стороны, и отказаться от необходимости постоянно держать в уме бесконечное количество параметров, с другой. С третьей стороны, учитывая количество пресетов, лежащих в открытом доступе в сети, это замечательная возможность поучиться у товарищей или у признанных мастеров (это как повезет). Что касается последнего, то я настоятельно рекомендую относиться к найденным в сети пресетам в первую очередь именно как к урокам, а не как к готовым рецептам на все случаи жизни, что конечно не означает отказа от их использования.

Пресеты можно условно разделить на две функциональные группы: вспомогательные и полные.

Полные пресеты содержат исчерпывающий набор настроек, который можно применять после незначительной первичной обработки кадра, как правило, для придания ему определенного стиля. Результатом будет практически готовое изображение. Таких пресетов в сети большинство, это и разнообразные "усиления", например характерных цветов пейзажа или портрета, это и стилизации — сепии, имитации различных эффектов и т. д.

Вспомогательные пресеты отвечают лишь за некоторые настройки и служат для упрощения работы. Мы уже сталкивались с такими ситуациями, например, в одном из вариантов создания черно-белого изображения или при рассмотрении техники раздельного тонирования.

Создание, точнее, сохранение пресетов — довольно простая операция. На левой панели модуля **Develop** непосредственно под панелью навигатора расположена панель **Presets** (рис. 11.1), в которой находятся две предустановленные папки: **Lightroom Presets**, содержащая пресеты, созданные разработчиками программы, и пустая папка **User Presets**. Разумеется, можно создавать и дополнительные папки, что я настоятельно рекомендую делать.



Рис. 11.1. Панель **Presets**

Для применения пресета достаточно щелкнуть на его названии в списке. Обратите внимание, если просто навести курсор на это название, в окне навигатора отобразится превью, наглядно демонстрирующее результат применения пресета, что облегчает процесс выбора подходящего пресета.

Использовать пресеты можно не только в модуле **Develop**, эта опция доступна и в режиме **Library** (панель **Quick Develop**), а также при импорте.

Создавать пресеты можно в любой момент работы. Суть процесса заключается в том, что программа сохранит в файл положения ползунков режима **Develop**, установленных в открытом на данный момент снимке.

Для этого нажмите на значок "+" в правой части панели **Presets**. Первым делом введите понятное вам имя пресета в поле **Preset Name** (рис. 11.2). На мой взгляд, это крайне важно: без понятного названия использование пресетов в дальнейшем превращается в утомительную лотерею.

В выпадающем списке **Folder** выберите папку, в которую логично было бы сохранить создаваемый пресет. Если такой папки нет, то ее можно создать, щелкнув на первый пункт списка, **New Folder**.

Далее необходимо отметить, какие именно параметры вы хотите сохранить. При применении пресета отмеченные параметры получают те значения, которые установлены в текущем файле, остальные останутся без изменений какими бы они ни были. Следовательно, отмечать пункты, явно относящиеся к данному кадру и с малой

вероятностью подходящие к другим, по меньшей мере, бессмысленно. К таким пунктам, очевидно, относится градиентный фильтр и трансформация из группы **Lens Corrections**. Впрочем, в зависимости от ситуации таким пунктом может быть любой.

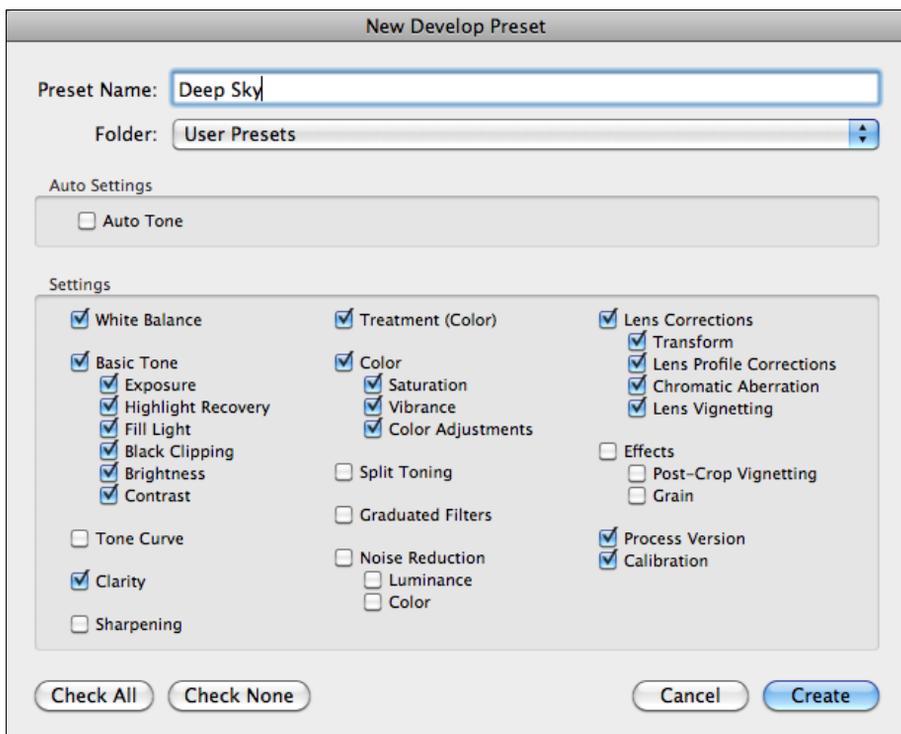


Рис. 11.2. Диалоговое окно **New Develop Preset**

Упрощению процедуры служат кнопки **Check All** (Выделить все) и **Check None** (Снять выделение со всех пунктов). Действительно, в какой-то ситуации проще снять несколько флажков, а в какой-то установить парочку, не щелкая лишних тридцать раз.

В завершение нажмите кнопку **Create**, и пресет готов к использованию.

Расширенные опции доступны в двух контекстных меню, вызывающихся по щелчку правой кнопки мыши, соответственно, по папке и по названию пресета в панели **Presets**.

Первое меню содержит четыре пункта:

- ◆ **New Folder** служит для создания новой папки. Здесь этот пункт может понадобиться, если вы загружаете с диска целую подборку пресетов. Логично подготовить для этого отдельную папку. Во всяком случае, и работать будет удобнее, и удалить можно будет сразу всю подборку, что особенно актуально, т. к. в этой панели нельзя выделить сразу несколько пресетов;

- ◆ **Rename** — переименование папки;

- ◆ **Delete Folder** — удаление папки. Обратите внимание: папка удаляется вместе с содержимым, без предупреждений. Помимо обычной отмены действия, ошибочно удаленные пресеты можно восстановить даже после закрытия программы: они лежат в Корзине операционной системы так, как если бы вы просто удалили их с диска. Их можно восстановить, как любой другой файл, и при новом запуске Lightroom они снова появятся в списке **Presets**;
- ◆ **Import** — загрузка файла пресета с диска в выбранную папку. При выполнении этой команды происходит копирование файла пресета (*.lrtemplate) в папку Develop Presets в рабочем каталоге программы.

Меню, открывающееся щелчком правой кнопки мыши по названию пресета, несколько больше и имеет отношение непосредственно к файлам пресетов:

- ◆ **New Folder** — создание новой папки и перенос в нее выделенного пресета;
- ◆ **Rename** — переименование пресета;
- ◆ **Update with Current Settings** — переопределение параметров пресета. Например, в выбранном пресете установлено слишком большое значение контраста, и вам постоянно приходится его уменьшать. Сделайте следующее: нажмите кнопку **Reset** в нижней части правой панели, затем примените пресет и измените только настройки контраста, не касаясь настроек, не требующих изменений в пресете. Далее выберите пункт **Update with Current Settings** и установите все необходимые флажки. Я понимаю, что если пресет делали не вы, понять, какие именно флажки должны быть установлены, не всегда просто. Однако так уж устроена эта опция — по сути это просто создание нового пресета вместо старого. Впрочем, это можно обойти при помощи непосредственной правки файла пресета;
- ◆ **Show in Explorer (Finder)** — открыть папку, содержащую файл пресета;
- ◆ **Delete** — удалить пресет. Напомню, что эта команда удаляет файл пресета в Корзину;
- ◆ **Export** — сохранение пресета в указанном месте. Если требуется проделать эту процедуру с несколькими пресетами или с целой папкой, удобнее воспользоваться командой **Show in Explorer (Finder)** и, оказавшись в папке Develop Presets, скопировать хоть все пресеты сразу;
- ◆ **Import** — загрузить пресеты с диска. Эту операцию можно делать как с одним, так и с несколькими файлами сразу. При желании можно воспользоваться способом, описанным в предыдущем абзаце. Однако после добавления пресетов вручную потребуется перезапустить программу.

Для перемещения пресета из папки в папку достаточно его просто перетащить мышью.

Я уже упомянул, что файлы пресетов можно править вручную, вне Lightroom. Это может понадобиться как для собственно правки, так и для их изучения. Файл любого пресета Lightroom представляет собой скрипт на языке Lua и может быть открыт и отредактирован в простом текстовом редакторе вроде Блокнота или TextEdit.

Вот пример пресета, выполняющего перевод в черно-белое изображение и раздельное тонирование (более ничего):

```
s = {
  id = "AC064749-87B4-4381-B7BB-AAB11E5BF3DB",
  internalName = "Split Toning - Tape 18",
  title = "Split Toning - Tape 18",
  type = "Develop",
  value = {
    settings = {
      ConvertToGrayscale = true,
      EnableColorAdjustments = true,
      EnableSplitToning = true,
      SplitToningBalance = 0,
      SplitToningHighlightHue = 46,
      SplitToningHighlightSaturation = 94,
      SplitToningShadowHue = 196,
      SplitToningShadowSaturation = 38,
    },
    uuid = "A70A5544-1B7C-44BF-8F6D-EB74F71AC5E4",
  },
  version = 0,
}
```

Как видите, разобраться в этом коде несложно — все настройки модуля **Develop** заключены в фигурные скобки после слова `settings`. Цифры после названия параметра означают значения параметра, слова `true` и `false` — соответственно включен или отключен параметр (это для случаев, когда у параметра нет числового значения). После внесения правок и сохранения пресета Lightroom нужно перезапустить.

Установки по умолчанию

Помимо пресетов из палитры **Presets**, есть и другие предустановки, самые главные, применяющиеся ко всем файлам, открываемым в Lightroom. Несмотря на то, что эти пресеты называются *установками по умолчанию*, от обычных они мало чем отличаются.

Первое отличие заключается в том, что Lightroom автоматически определяет, какие именно установки по умолчанию применять к данному файлу в зависимости от того, что указано в настройках программы. Если зайти в меню **Edit ► Preferences** и в появившемся диалоговом окне перейти к вкладке **Presets**, то среди прочего можно увидеть два параметра: **Make defaults specific to camera serial number** и **Make defaults specific to camera ISO setting**. При активации этих параметров программа будет использовать разные установки по умолчанию, ориентируясь не только на модель камеры, как это происходит при снятых флажках, но и на ее серийный номер и установки ISO. Первое может понадобиться в том случае, когда у вас две одинаковые камеры, для которых требуются разные предустановки. Второе может

быть актуально в разных ситуациях, в первую очередь для различных вариантов шумоподавления. И то и другое также будет востребовано, если вы используете собственные профили камер, о создании которых мы говорили в *главе 4*.

Второе отличие заключается в невозможности выбора конкретных параметров. Сохраняются все настройки модуля **Develop**, кроме кадрирования и ретуши.

Чтобы установить текущие настройки файла как настройки по умолчанию, нажмите и удерживайте клавишу <Alt>, кнопка **Reset** превратится в кнопку **Set Default** (рис. 11.3).

В появившемся окне (рис. 11.4) нажмите кнопку **Update to Current Settings**.



Рис. 11.3. Кнопка **Set Default**



Рис. 11.4. Диалоговое окно **Set Default Develop Settings**

Смысл предупреждения "Please note that these changes are not undoable" ("Обратите внимание: это действие необратимо") заключается в том, что после установки новых значений вы не сможете вернуть предыдущие *собственные* установки по умолчанию (если они были). Установки же, созданные разработчиками программы, всегда можно восстановить как в этом же окне, нажатием кнопки **Restore Adobe Default Settings**, так и на вкладке **Presets** в диалоговом окне **Preferences**. Различие здесь в том, что в первом случае будут восстановлены стандартные настройки для конкретной модели камеры (или конкретной камеры и/или значения ISO), а во втором все настройки по умолчанию вообще.

Синхронизация настроек

Эту процедуру иногда называют еще *пакетной обработкой*. Правда, мне кажется, что применительно к Lightroom это не совсем корректно, ведь во время работы в модуле **Develop** с файлом ничего, собственно, не происходит.

Суть этого процесса заключается в применении настроек одного файла другому или целой группе кадров. Это могут быть любые настройки, включая кадрирование и ретушь.

В Lightroom 3 в отличие от предыдущей версии синхронизация может осуществляться как по требованию, так и автоматически.

В первом варианте необходимо на ленте в нижней части окна выделить (удерживая клавишу <Command> или <Shift>) нужные файлы и нажать кнопку **Sync** в нижней части правой панели (рис. 11.5).

В появившемся окне, так же как при работе с пресетами, необходимо установить флажки рядом с теми параметрами, значение которых требуется синхронизировать, т. е. сделать одинаковыми во всех выделенных файлах.

Второй вариант — автоматическая синхронизация активируется переключателем, расположенным слева от кнопки **Sync** (рис. 11.6). После его нажатия эта кнопка изменится на **Auto Sync** (если ее нажать, режим автоматической синхронизации отключится, что в общем-то нелогично). После активации этого режима все изменения, которые вы производите в активном файле, будут также происходить и во всех выделенных, остальные останутся без изменений — их синхронизация не коснется.



Рис. 11.5. Кнопка **Sync**



Рис. 11.6. Кнопка **Auto Sync**

В этом режиме можно производить практически любые действия одновременно для нескольких файлов — сброс настроек, применение пресетов и даже изменение масштаба просмотра. Исключение составляют лишь операции с **History**.

Если нет возможности выделить одновременно несколько файлов — например, они находятся в разных коллекциях или это просто неудобно, настройки можно скопировать и перенести в другой файл или группу файлов.

Для этого нажмите кнопку **Copy** в нижней части левой панели. Так же как и при обычной синхронизации, потребуется указать, какие именно параметры необходимо скопировать. Нажав кнопку **Copy**, выделите файл или группу файлов, к которым вы хотите применить скопированные настройки. Нажмите кнопку **Paste**. Готово.

Чтобы проделать то же самое в модуле **Library**, где нет кнопок **Copy** и **Paste**, воспользуйтесь пунктами **Copy Settings** и **Paste Settings** из меню **Settings** или щелкните правой кнопкой мыши по миниатюре снимка и в контекстном меню найдите пункт **Develop Settings**.

Кроме описанных способов синхронизации есть еще один, позволяющий передать текущему файлу все настройки предыдущего выделенного. Для этого убедитесь, что в данный момент выделен один-единственный кадр, и просто нажмите кнопку **Previous** в нижней части правой панели, и настройки обоих файлов полностью, включая кадрирование и ретушь, синхронизируются.

Повышение производительности Lightroom

Для того чтобы работа в Lightroom была комфортной, периодически необходимо проводить ряд мероприятий, которые можно было бы назвать "техническим обслуживанием", по аналогии с автомобилем.

В первую очередь, необходимо освободить достаточно дискового пространства для рабочей папки программы. По умолчанию каталог и база превью располагаются в системной папке. Постепенно разрастаясь, рабочая папка заполняет свободное пространство, что не только замедляет работу самого Lightroom, но и приводит к понижению производительности операционной системы в целом. Когда программе становится "тесно" на диске, для того чтобы записать новые данные, ей приходится стирать старые, и это отнимает массу времени. Рабочий кэш программы может занимать десятки гигабайт.

По возможности, перенесите рабочую папку из системной области в более подходящее место — на другой диск, пусть и внешний, если он достаточно быстро работает. Это делается простым копированием рабочей папки при закрытой программе. У Lightroom нет привязки базы данных к месту на диске (в отличие от самих снимков), она открывается откуда угодно. При первом запуске, правда, программа попытается открыть каталог со старого места и, не найдя его, выдаст окно, в котором нужно будет указать новое расположение каталога.

При достаточном объеме самого диска на нем должно быть свободно никак не менее 50 Гбайт дискового пространства, и чем больше, тем лучше. Удачной идеей будет держать 20% дискового пространства свободным — эта общая рекомендация для ресурсоемких программ подходит здесь как нельзя кстати.

Если вы работаете на PC, то регулярная дефрагментация рабочих дисков также положительно сказывается на скорости работы Lightroom.

Как уже было сказано ранее, хорошо для отдельных проектов или направлений работы создавать отдельные каталоги, т. к. многие операции программа производит над каталогом целиком, и чем он больше, тем медленнее это происходит. Если вашу работу нельзя делить на каталоги тематически, можно делить их по времени, по году на каталог, например, в зависимости от объема данных.

Для того чтобы разделить каталог на части, нужно выбрать фотографии, которые сформируют новый каталог. Далее необходимо выделить их все и выполнить команду **File ► Export As Catalog...** При этом из исходного каталога их хорошо было бы удалить — здесь весьма кстати окажется папка **Previous Export as Catalog**, которая должна появиться в панели **Catalog**. Таким же образом экспортируется в новый каталог любая коллекция. Команда **Export This Collection As Catalog** находится в меню, появляющемся по правому щелчку на коллекции.

Хоть для многих это тяжело психологически, поверьте, что хранение неудачных снимков и даже снимков из серии "потом попробую в Photoshop, может что-нибудь получится" актуально лишь первые два месяца после съемки. Из прошлогоднего каталога они должны быть удалены за абсолютной ненадобностью. Устраивайте

себе иногда "последний день года" — посвятите его разбору архива. Оставив лишь лучшие фотографии и удалив все остальное, создайте новый каталог на следующий год.

Одной из встроенных опций для ускорения работы является оптимизация каталога. Эту процедуру необходимо проделывать раз в две-три недели в зависимости от размера каталога. Для оптимизации зайдите в **File ► Optimize Catalog** и нажмите кнопку **Optimize**. Как и написано в открывавшемся окне, оптимизация займет некоторое время в зависимости от размера каталога. Несмотря на то, что третья версия программы не требует перезагрузки, я рекомендовал бы закрыть и открыть программу снова.

Как вы уже знаете, при первом открытии любого RAW-файла происходит его "проявка", результаты которой сохраняются в особом файле, кэше. Это необходимо для того, чтобы при повторном открытии этого же файла программа не тратила время на его интерпретацию, а брала уже готовые данные из кэша. Размер каталога для этих файлов строго ограничен, и когда место кончается, программа удаляет старые файлы и на их место записывает новые. При активной работе с большим количеством фотографий процесс удаления/записи идет постоянно, что замедляет не только Lightroom, но и вообще все приложения Adobe, работающие с Camera Raw.

Чтобы решить эту проблему, необходимо установить оптимальный размер папки кэша. Проще всего последовать рекомендации — чем больше, тем лучше. Однако запись в кэш идет постоянно и будьте уверены, что рано или поздно даже самый большой объем будет заполнен. Возможно, более рационально было бы приблизительно оценить, сколько файлов вы используете в своей работе постоянно, и, исходя из этого числа, рассчитать (с некоторым запасом) размер кэша. Для этого необходимо найти эту папку и, ориентируясь на размер хранящихся там файлов и предполагаемое число востребованных, определить оптимальный размер. Обычно 1 Гбайт кэша хранит информацию о двухстах RAW-файлах.

Чтобы быстро найти папку кэша, которая в различных операционных системах находится в разных местах, откройте окно **Preferences** на вкладке **File Handling**. В группе **Camera Raw Cache Settings** написан путь к кэшу. После определения оптимального размера введите требуемое значение в поле **Maximum Size**.

В тех случаях, когда требуемый размер кэша очень велик, я рекомендовал бы определить ему место вне системной папки, где он обычно расположен. Для этого создайте новую папку и воспользуйтесь кнопкой **Choose**, чтобы указать программе, где она находится.

При работе на медленном компьютере производительность Lightroom может несколько повыситься при отключении опции **Offer suggestions from recently entered values**, которая находится на вкладке **Metadata** окна **Catalog Settings**. Эта опция сохраняет в специальных списках часто используемые описания файлов и применяется в режиме **Library** для различных подсказок, например в **Keyword Suggestions**.

Tethered Shooting

"Tethered Shooting" буквально означает "съемка на привязи", другими словами, управление фотоаппаратом с компьютера через USB-кабель¹. При работе в студии трудно придумать более удобный способ организации съемок — вы сразу видите результат на большом мониторе, имеете возможность оценить все особенности снимка и внести коррективы, уже не говоря о том, что на клиентов это производит неизгладимое впечатление.

Такая съемка организуется в Lightroom 3 двумя способами: через опцию **Auto Import** и при помощи нового модуля **Tethered Capture**.

Auto Import

При использовании **Auto Import**, помимо Lightroom, потребуется программное обеспечение для управления камерой, входящее в комплект поставки или приобретаемое отдельно, в зависимости от марки аппарата.

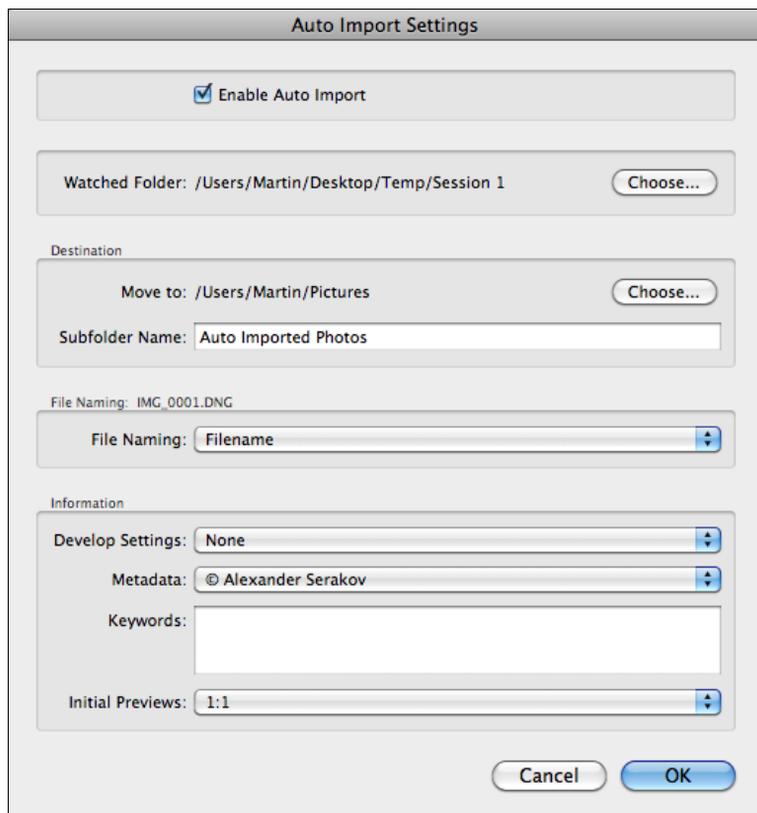


Рис. 11.7. Диалоговое окно **Auto Import Settings**

¹ Некоторые камеры подключаются к компьютеру через FireWire, кроме этого существуют технологии беспроводного управления.

Для того чтобы организовать процесс, необходимо подключить камеру и настроить ее "родное" ПО. Прежде всего нужно указать, в какую папку будут сохраняться снимки, обычно эта опция называется **Target Folder**.

Далее следует настроить Lightroom. Зайдите в меню **File ► Auto Import ► Auto Import Settings** (рис. 11.7). В поле **Watched Folder** укажите папку, которую вы определили на предыдущем этапе. Важно, чтобы перед началом этой настройки она была пуста, в противном случае программа потребует ее очистки.

В группе **Destination** указывается место, куда будут перемещаться снимки из **Target Folder**. К сожалению, эту опцию нельзя отключить, что было бы неплохо, т. к. получается, что снимок копируется дважды — сначала из камеры в **Target Folder**, затем в папку, указанную в группе **Destination**.

Остальные опции этого окна уже вам знакомы по модулю **Import**. Имеет смысл в **Initial Previews** сразу установить масштаб 1:1, чтобы иметь возможность просматривать снимок без задержек.

Финалом настройки автоматического импорта будет установка флажка **Enable Auto Import**. Можно снимать.

Tethered Capture

Достоинствами этой новой опции является большая скорость работы, в первую очередь из-за того, что копирование файла происходит один раз, а так же отпадает необходимость в ПО камеры, которое далеко не всегда поставляется бесплатно.

При этом **Tethered Capture** трудно назвать до конца проработанной функцией: единственный доступный здесь элемент управления камерой — это возможность удаленно нажать кнопку спуска, никакие другие настройки изменить нельзя. Кроме этого, опция реализована лишь для Canon и Nikon, да и то не для всех. Полагаю, со временем список поддерживаемых камер будет расширяться, но сейчас в него входят:

- ◆ Canon: EOS 5D, EOS 5D Mark II, EOS 1D Mark II, EOS 1Ds Mark II, EOS 1D Mark III, EOS 1Ds Mark III, EOS 1D Mark IV, EOS 7D, EOS 20D, EOS 30D, EOS 40D, EOS 50D, EOS 500D, EOS 450D, EOS 350D, EOS 400D, EOS 1000D;
- ◆ Nikon: D3, D3s, D3x, D90, D200, D300, D300s, D700, D5000.

Кроме этого существует целый ряд оговорок, касательно некоторых моделей камер, с которыми можно ознакомиться по адресу:

http://kb2.adobe.com/cps/842/cpsid_84221.html.

Для запуска удаленной съемки подключите аппарат к компьютеру и откройте настройки **Tethered Capture** (рис. 11.8): **File ► Tethered Capture ► Start Tethered Capture**.

В поле **Session Name** можно ввести название сессии. Это название будет использовано в имени файла, если вы оставите без изменения шаблон для переименования файлов в поле **Template** или создадите свой с использованием элемента **Session**

Name. Больше ни для чего это поле не пригодится, однако пустым его тоже нельзя оставлять.

В поле **Destination** нажмите кнопку **Choose** и укажите программе, куда следует складывать файлы.

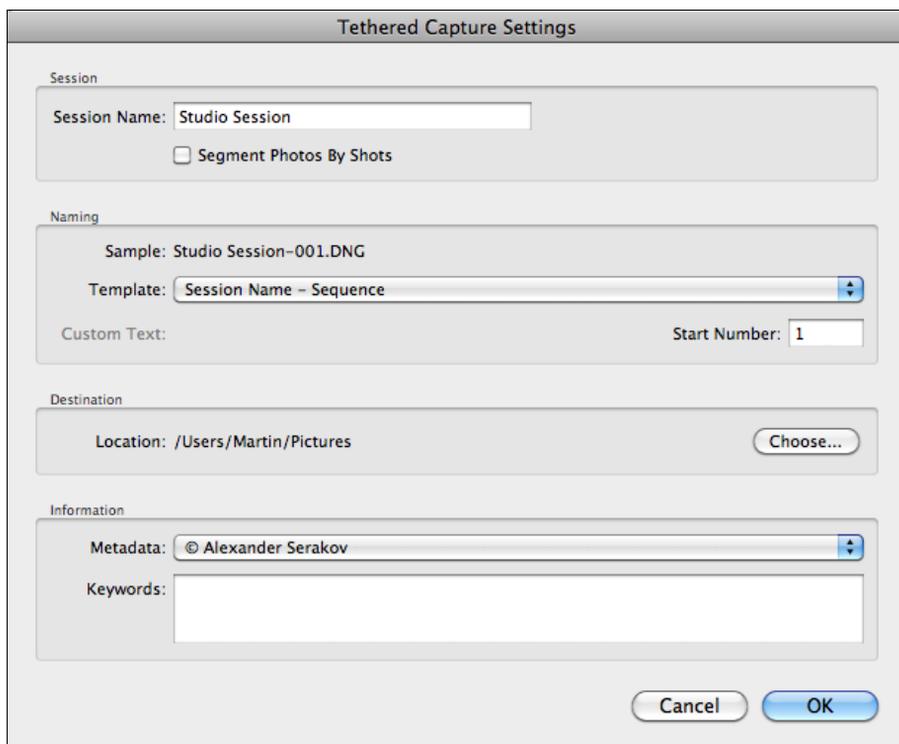


Рис. 11.8. Диалоговое окно **Tethered Capture Settings**

Нажмите кнопку **OK**, и можно снимать. При желании можно нажать круглую кнопку в модуле **Tethered Capture** (рис. 11.9), а можно на самом аппарате, если это технически возможно.



Рис. 11.9. Кнопка съемки

Обратите внимание на список **Develop Settings** в правой части модуля: помимо выбора одного из пресетов здесь есть пункт **Same as previous** (<обработать> так же, как предыдущий). Эта опция может несколько облегчить работу, особенно если вы используете цветовую мишень. В первом снимке сессии снимите мишень, затем отрегулируйте баланс белого и, при необходимости, ползунки модуля **Camera**

Calibration. После этого выберите в списке **Develop Settings** режим **Same as previous** и начинайте съемку. Все последующие кадры автоматически будут приводиться к выбранному для первого снимка значению баланса и поправки цвета.

Использование второго монитора

Если у вас есть возможность одновременно подключить к компьютеру два монитора, то сделайте это обязательно. Удобство работы и раскрывшийся простор поразят вас до глубины души, не говоря уже об окружающих.

Так как интерфейс программы "неразборный", т. е. окно документа нельзя вынести на один из мониторов, как это можно делать в Photoshop, в Lightroom предусмотрена специальная опция **Secondary Display**. Ее настройки даже несколько шире, чем просто показ изображения в отдельном окне.

Для запуска этого дополнительного окна (рис. 11.10) (кстати, сделать это можно и без второго монитора) нажмите кнопку **1** **2** в правой части ленты.

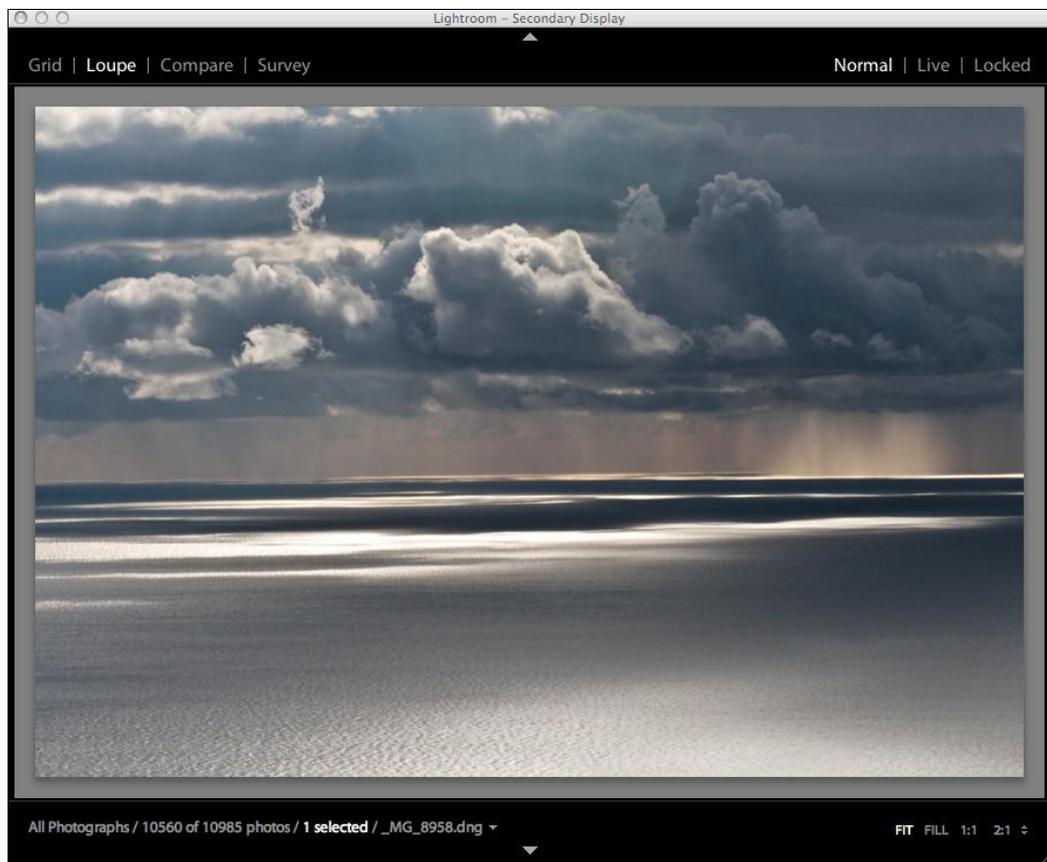


Рис. 11.10. Диалоговое окно для второго монитора

Содержимое этого окна организуется по принципу модуля **Library**, все четыре режима которого переключаются в левой верхней части окна. Кроме этого, в режиме **Loupe** доступны еще три дополнительных режима, определяющих, что именно здесь отображается:

- ◆ **Normal** — обычный режим, в окне показана выделенная в данный момент фотография;
- ◆ **Live** — в этом режиме в дополнительном окне показывается та фотография (пусть даже и не выделенная), над которой в данный момент в основном окне находится курсор;
- ◆ **Locked** — этот режим дает возможность зафиксировать одну-единственную фотографию, и она не будет меняться вне зависимости от того, что выделено в основном окне.



ГЛАВА 12

Создание слайд-шоу

Слайд-шоу было и остается одним из самых эффектных способов подачи работы фотографа. Оно находит свое применение и в коммерческой фотографии, например в свадебной, и непосредственно в ходе работы, и просто в жизни, не говоря уже об основанных на слайд-шоу художественных перфомансах.

Несмотря на то, что Lightroom трудно назвать исчерпывающе полным инструментом для создания слайд-шоу, его возможностей вполне достаточно для большинства ситуаций.

Воспроизведение слайд-шоу возможно тремя способами: непосредственно в программе, в программе Adobe Acrobat (как в Reader, так и в Professional) и в любой программе, поддерживающей видеоформат MP4. Разумеется, для двух последних способов предусмотрена возможность сохранения слайд-шоу в соответствующих форматах. Причем видео, на мой взгляд, предпочтительнее, т. к. позволяет сохранять музыкальное сопровождение, которое мне кажется обязательным атрибутом слайд-шоу. Впрочем, добавить музыку можно и в PDF, при помощи Adobe Acrobat Professional.

Команда *Impromptu slideshow*

Самая простая ситуация, когда может понадобиться слайд-шоу, — это просмотр предварительных (а может, и финальных) результатов работы или демонстрация их клиенту непосредственно в Lightroom. Эта опция вызывается из любого места программы — достаточно лишь выделить файлы, которые вы хотели бы просмотреть, и нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Enter> или зайти в меню **Window** и выбрать пункт **Impromptu slideshow**. Через некоторое время (зависит от производительности компьютера и количества фотографий) экран погаснет, и начнется показ слайдов. Когда отведенное на показ последнего кадра время закончится, слайд-шоу начнется заново. Чтобы прекратить показ, щелкните левой кнопкой мыши или нажмите клавишу <Esc>.

Все оформление такого слайд-шоу задано в шаблоне по умолчанию, который можно (и нужно, по-моему) менять. В том числе можно отключить циклический показ, однако для всего этого нужно разобраться в настройках модуля **Slideshow**.

Модуль *Slideshow*

Прежде чем переключиться в этот модуль, отберите фотографии, из которых вы хотели бы составить слайд-шоу. Как вы впоследствии убедитесь, удобнее всего здесь воспользоваться специальной коллекцией, которая так и называется — **Slideshow** — и создается в одноименной панели, причем, можно воспользоваться и обычной и даже смарт-коллекцией. Для удобства хорошо было бы завести соответствующий Collection Set, т. к., вероятно, слайд-шоу у вас будет не одно.

Перейдем к модулю **Slideshow**. В правой его части находятся: панель превью, **Template Browser**, содержащий шаблоны оформления слайд-шоу, панель коллекций, ничем не отличающаяся от такой же в модуле **Library**, и кнопка экспорта в PDF и видео. Справа расположены панели настройки оформления и кнопки **Play** и **Preview** для просмотра в полный экран и быстрого предпросмотра в центральном окне.

Под центральным окном располагается панель, содержащая некоторые опции, необходимые при создании слайд-шоу, в том числе дубль кнопки **Preview** в виде треугольника и квадратная кнопка остановки предпросмотра.

Итак, первым делом необходимо поработать с порядком и составом слайдов. Перетаскивая мышью превью снимков в ленте, расставьте их в нужном порядке. Если какой-то слайд оказался лишним, просто нажмите клавишу <Delete>. Однако это действие будет иметь смысл только в том случае, если для создания слайд-шоу вы создали коллекцию. Если вы просто выбрали некоторое количество снимков в библиотеке и перешли в **Slideshow**, нажатие клавиши <Delete> приведет к удалению файла из каталога вообще. Для этой ситуации есть два других метода.

Первый — это отметить снимки для слайд-шоу флагами непосредственно здесь, в модуле **Slideshow** и в выпадающем списке **Use**, расположенном на панели под основным окном, выбрать пункт **Flagged Photos**. Обратите внимание: эти операции нужно проделать именно в таком порядке, т. к. после выбора режима **Use: Flagged Photos** добавление и снятие флагов в модуле **Slideshow** будет недоступно. После этих действий все не отмеченные флагом снимки будут отображаться в ленте в приглушенном виде и не войдут в слайд-шоу.

Второй вариант — выбрать в списке **Use** пункт **Selected Photos**. Это на тот случай, если вы активно используете флаги и не хотели бы вносить путаницу в работу. При



Рис. 12.1. Окно и панели настроек слайд-шоу

выборе этого пункта в слайд-шоу будут входить лишь те фотографии, которые выделены непосредственно в ленте.

Перейдем к правой панели, чтобы поработать с оформлением слайд-шоу (рис. 12.1).

Панель *Layout*

Вопреки всякой логике, панель, с которой удобнее всего начинать работу, расположена второй. Этап работы, выполняемый с помощью этой панели, заключается в настройке размера и положения снимка относительно кадра. Это можно делать как при помощи ползунков панели, так и посредством белых направляющих непосредственно в главном окне. Для того чтобы иметь возможность определять каждое из четырех полей отдельно, флажок **Link All** нужно снять. После того как подходящие пропорции будут найдены, флажок **Show Guides** (Показывать направляющие) можно снять и перейти к следующей, первой по счету панели.

Панель *Options*

Первый флажок этой панели, **Zoom to Fill Frame**, позволяет подогнать размер кадра под отведенное на предыдущем этапе для него место (рис. 12.2). Надо сказать, что при наличии в подборке как горизонтальных, так и вертикальных кадров эта опция требует осторожного подхода. Переключаясь в ленте с одного кадра на другой, проверьте, как они выглядят. Во многих случаях от этой опции стоит отказаться, а то и пересмотреть всю концепцию оформления или состава слайдов.

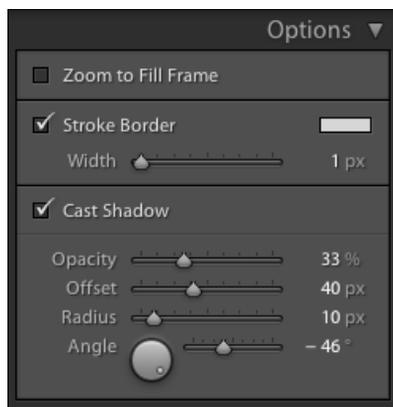


Рис. 12.2. Панель **Options**

Флажок **Stroke Border** определяет толщину и цвет рамки. От нее можно и вовсе отказаться, сняв флажок. Обратите внимание на то, как устроена панель определения цвета (она вызывается щелчком на прямоугольнике в правой части панели): в правой ее части находится полоса, регулирующая насыщенность, а в центральной части можно подобрать сам цвет, водя по ней пипеткой, удерживая при этом нажатой левую кнопку мыши. В верхней части находятся семь прямоугольников — пер-

вые два содержат черный и белый цвет (для быстрого выбора), пять остальных — сохраненные цвета (рис. 12.3). Чтобы сохранить выбранный вами цвет, нажмите на один из них и некоторое время удерживайте кнопку мыши.

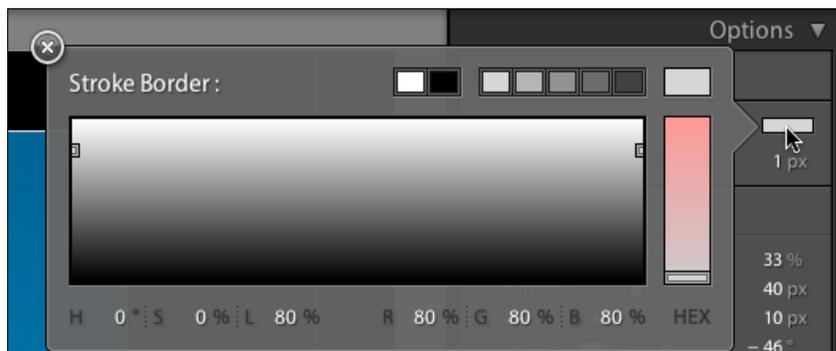


Рис. 12.3. Настройки цвета **Stroke Border**

Если вам известно значение цвета в HSL, RGB или в шестнадцатеричной веб-модели HEX, введите его в нижней части, щелкнув по соответствующему параметру. Правда, я не могу не отметить одну странность, сводящую эту функцию на нет: RGB задается здесь в процентах, чего я не встречал еще ни в одной программе.

Cast Shadow позволяет отрегулировать или отключить вовсе тень, отбрасываемую снимком:

- ◆ **Opacity** — прозрачность тени;
- ◆ **Offset** — смещение тени относительно снимка;
- ◆ **Radius** — степень размытия краев тени;
- ◆ **Angle** — угол смещения; ползунок и ручка здесь просто дублируют друг друга.

Чтобы продолжить настройку внешнего вида слайд-шоу, опять придется перепрыгнуть через несколько панелей.

Панель **Backdrop**

В этой панели (рис. 12.4) настраивается фон слайд-шоу. Основной цвет фона выбирается при помощи уже знакомой нам палитры, доступ к которой открывается по щелчку на прямоугольнике в самом низу панели **Backdrop**.

Обратите внимание, если вы попытаете изменить цвет этого фона с серого на более темный, то правый верхний угол окажется несколько светлее остальных. Так выглядит результат действия опции **Color Wash**, настройки которой находятся в верхней части **Backdrop**. По сути, это градиент от прозрачного к тому цвету, который можно выбрать в этой части модуля, щелкнув по прямоугольнику справа от опции **Color Wash**. Параметры **Opacity** и **Angle** определяют прозрачность и направление этого градиента. При желании эти опции можно отключить, сняв флажок **Color Wash**.

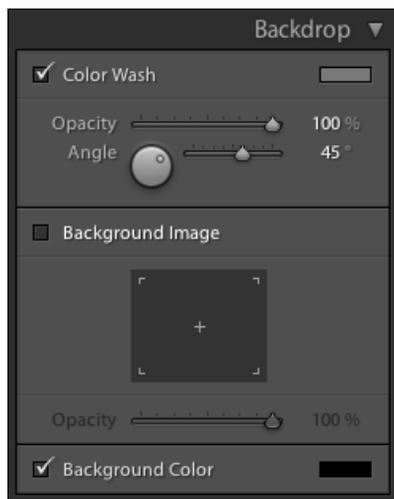


Рис. 12.4. Панель **Backdrop**

Помимо цвета и градиента фоном может быть изображение, причем все три варианта можно комбинировать. Для того чтобы использовать в качестве фона изображение, оно должно присутствовать в ленте. Поставьте флажок **Background Image** и перетащите картинку из ленты в прямоугольник в панели **Backdrop** или непосредственно на фон слайда в центральном окне. Если вы не хотите, чтобы эта фоновая картинка присутствовала в слайд-шоу наряду с остальными изображениями, просто удалите ее из ленты или снимите с нее выделение (флаг), в зависимости от того как были собраны изображения для слайд-шоу. Переключать ленту на другую подборку изображений не стоит, т. к. оформление в данный момент создается только для текущего набора.

Для фоновой картинки доступен один-единственный параметр — **Opacity** (Прозрачность), что и позволяет комбинировать этот прием фоновым цветом и градиентом.

Панель **Overlays**

Здесь задаются параметры разнообразных элементов, присутствующих в кадре помимо самой фотографии и фона (рис. 12.5). Существенным недостатком является то, что их состав и положение будут, за небольшим исключением, одинаковыми для всех слайдов. Впрочем, это минус всей концепции слайд-шоу Lightroom 3.

Identity Plate

Исходное назначение этого элемента — добавление в кадр копирайта или подписи фотографа. Это может быть как текст, так и графический файл в формате JPEG или PNG. Формат PNG в данном случае более предпочтителен, т. к. позволяет сохранять прозрачность, что весьма удобно.

Для редактирования нажмите на небольшой треугольник в правом нижнем углу окна превью **Identity Plate** и в раскрывшемся списке выберите **Edit**. В дальнейшем

ЭТОТ СПИСОК МОЖЕТ ПОПОЛНЯТЬСЯ ВАШИМИ НАРАБОТКАМИ, ПОКА ЖЕ НИЧЕГО ИНТЕРЕСНОГО ЗДЕСЬ НЕТ.



Рис. 12.5. Панель **Overlays**

Окно редактора (рис. 12.6) имеет два режима: текстовый и графический. Для работы с текстом отметьте переключатель **Use a styled text identity plate** (Использовать текстовое оформление подписи). В большом окне наберите текст¹. В выпадающих списках под этим окном подберите подходящий шрифт, начертание и кегль (размер шрифта). Квадрат справа служит для вызова палитры, в которой можно выбрать цвет текста.

Для помещения в кадр изображения отметьте переключатель **Use a graphical identity plate** (Использовать графическую подпись). Справа под окном просмотра появится кнопка **Locate File**, нажав которую вы сможете выбрать графический файл, используя **Explorer** (или **Finder**).

В финале создания подписи было бы логично ее сохранить для использования в дальнейшем. Для этого разверните список в левом нижнем углу окна и выберите пункт **Save As**. Дайте подписи имя. После этого нажмите кнопку **OK**.

¹ Для набора знака © на PC, удерживая клавишу <Alt>, наберите на цифровой панели 0169, на Mac — <Alt>+<G>.

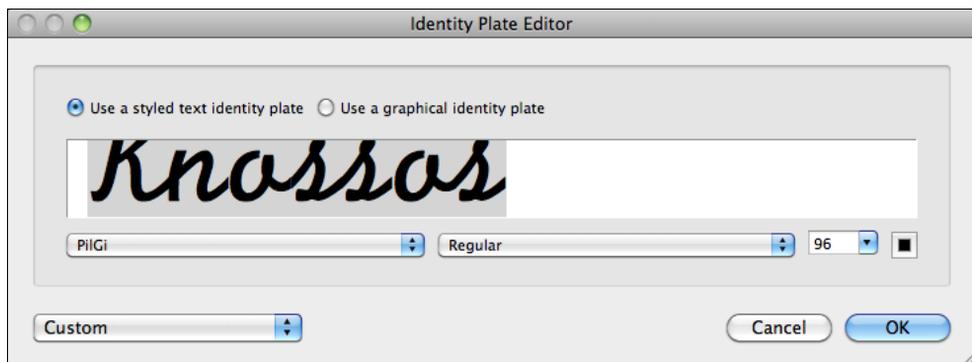


Рис. 12.6. Окно Identity Plate Editor

Теперь можно приступить к выбору размера, положения и привязки подписи. Для того чтобы отрегулировать размер, потяните за любой край или угол пунктирной рамки вокруг подписи, программа не позволяет менять ее пропорции, так что не важно, за какой угол тянуть. Перемещать подпись можно, взявшись за нее в любом месте внутри рамки (рис. 12.7).



Рис. 12.7. Масштабирование подписи

Обратите внимание: к рамке "привязан" небольшой квадрат, который скачет с места на место при перемещении подписи. Это маркер привязки. В зависимости от размеров каждого конкретного изображения программа будет смещать подпись, сохраняя при этом относительное положение подписи и того места, к которому она была привязана. Например, если привязать ее к правому нижнему углу снимка, то она будет отображаться именно там как в снимках с портретной, так и с ландшафтной ориентацией. Если же подпись будет привязана к углу кадра, то вне зависимости от формы и пропорций снимка она всегда будет в одном и том же месте. Маркер привязки можно перетащить мышью в любой угол и по центру любой стороны как самого снимка, так и кадра.

В финале можно отрегулировать прозрачность подписи при помощи ползунка **Opacity**, а также поместить ее под снимок. Целиком, наверное, прятать ее не стоит, но при реализации творческих идей может пригодиться. Текстовую подпись можно также и перекрашивать при помощи опции **Override Color**.

Не стоит воспринимать **Identity Plate** лишь как метод вставить в кадр подпись или логотип, с помощью этой опции можно добавлять рамки, элементы оформления и все, что придет в голову. Достаточно лишь создать файл с необходимыми зонами прозрачностей, сохранить его в формате PNG и смело помещать в слайд-шоу¹.

Watermarking

По сути, эта опция призвана выполнять те же функции, что и **Identity Plate**. Основное различие (помимо интерфейса и названия) заключается в том, что элементы, добавляемые с ее помощью, не могут выходить за пределы изображения. В **Identity Plate**, как вы заметили, такого ограничения нет.

Настройки этого модуля были рассмотрены в *главе 10*, посвященной экспорту фотографий.

Rating Stars

Если вы используете систему рейтинга, т. е. ставите снимкам оценки в виде звезд, их можно отобразить в слайд-шоу. Для этого поставьте флажок **Rating Stars**, выберите цвет, прозрачность и размер.

Text Overlays

При помощи этой опции можно реализовать как уникальные подписи к каждому слайду, так и выйти из ситуации, когда опции **Watermarking** и **Identity Plate** были задействованы в графическом оформлении слайд-шоу, а подпись все же необходимо добавить.

Чтобы добавить дополнительный текст, поставьте флажок **Text Overlays** и нажмите кнопку **ABC** на панели под центральным окном (рис. 12.8). По умолчанию будет предложено ввести "custom text" в небольшое поле в правой части панели. Введя его, настройте его вид, размер, положение и привязку при помощи опций панели **Text Overlays** и пунктирной рамки в центральном окне.

Однако возможности дополнительного текста этим не ограничиваются. В нижней панели нажатием на слова "custom text" разворачивается список, в котором можно выбрать в качестве подписи один из элементов метаданных или сформировать более сложную подпись, используя конструктор, подобный тому, который использовался при переименовании снимков (пункт **Edit**).

Используя пункты **Title** (Название) или **Caption** (Подпись), можно в каждом отдельном кадре поместить уникальную надпись. Для этого перейдите в режим

¹ Если вы хотите сделать рамку для всего слайда целиком, используйте размер 1080×675 рх.

Library и введите нужный текст в соответствующие поля в панели **Metadata**. При пустом поле в режиме предпросмотра слайд-шоу будет отображаться надпись **<empty>** (пусто), однако при полноценном просмотре этой надписи не будет.



Рис. 12.8. Параметры добавления дополнительного текста

Дополнительных текстов может быть несколько. Чтобы создать очередной, достаточно сбросить выделение с текущего (например, щелчком в любом месте слайда вне текста), снова нажать кнопку **ABC**, выбрать источник информации в выпадающем списке и т. д. Все эти тексты могут иметь разные настройки — цвет, размер, шрифт и т. д. Чтобы переключиться с одного текста на другой, достаточно щелкнуть по тому, с которым вы хотите поработать.

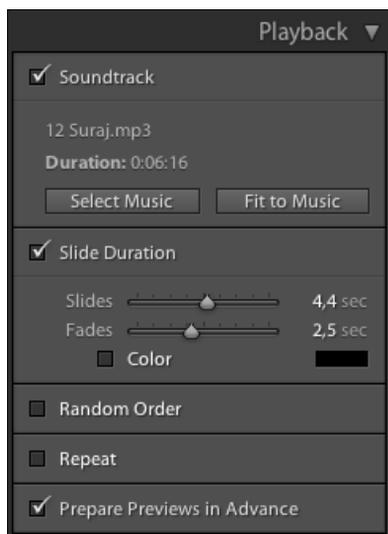
Панель *Titles*

Так же как книга без обложки выглядит беспомощной стопкой бумаги, так и слайд-шоу без начального и конечного слайда будет иметь незаконченный вид. В принципе, никто не сможет помешать создать эти слайды в Photoshop, импортировать в Lightroom и поместить их в начало и конец слайд-шоу. Во многих случаях так и нужно делать, но если ваши творческие амбиции не идут слишком далеко, можно воспользоваться панелью **Titles** (Титры) (рис. 12.9). Она разделена на две части — **Intro Screen** и **Ending Screen** соответственно: открывающий и завершающий кадры (буквально: экран). Эти кадры могут быть как пустыми — достаточно поставить флажок **Intro Screen** или **Ending Screen** и выбрать цвет, а могут содержать текст или изображение, для чего используется уже знакомая вам опция **Identity Plate**.

Замечу, что несмотря на многообещающее название этой опции, настоящие титры сделать не получится, т. к. **Identity Plate** не поддерживает строки, не говоря уже об анимации текста.

Панель *Playback*

Разобравшись с внешним видом слайд-шоу, необходимо настроить свойства его демонстрации (рис. 12.10). В первую очередь это время показа одного слайда и время перехода к другому. Эти параметры настраиваются ползунками **Slides** и **Fades** группы **Slide Durations**. При желании между кадрами можно вставить цвет-

Рис. 12.9. Панель **Titles**Рис. 12.10. Панель **Playback**

ную заставку (флажок **Color**). В этом случае переход между слайдами будет происходить так: слайд плавно переходит в экран, например, черного цвета, затем в этом экране постепенно проявляется следующий слайд. Без этой заставки слайды плавно перетекают друг в друга.

Для добавления музыки в слайд-шоу нужно установить флажок **Soundtrack** и нажать кнопку **Select Music**. Lightroom поддерживает форматы MP3, M4A и M4B. В слайд-шоу, к сожалению, можно добавить только один музыкальный файл, поэтому имеет смысл подбирать музыкальную композицию, сопоставимую по длительности со слайд-шоу¹. Узнать эту текущую длительность всегда можно в правой части панели под основным окном, если у вас не выделен в данный момент какой-нибудь **Text Overlay**.

Если длина звуковой дорожки и длительность слайд-шоу сопоставимы, то стоит их точно подогнать друг к другу нажатием кнопки **Fit to Music** в панели **Playback**. Программа увеличит или уменьшит, насколько нужно, длительность показа слайдов, что отразится на положении ползунка **Slides** группы **Slide Duration**.

В этой же группе можно отключить включенный по умолчанию бесконечный повтор **Repeat** или включить случайный порядок показа **Random Order**.

¹ Разумеется, при желании можно и освоить какой-нибудь несложный аудиоредактор и смикшировать в нем дорожку любой длины из любого количества композиций. Но хотелось бы надеяться, что в следующих версиях программы нас избавят от таких сложностей. Ведь, например, "младший брат" Lightroom, Photoshop Elements не имеет ограничений по количеству композиций в слайд-шоу.

Флажок **Prepare Previews in Advance** активирует опцию предварительного создания слайда. Дело в том, что многие компьютеры тратят довольно много времени на создание из RAW экранного превью, использующегося во время показа слайд-шоу. Включение этой опции если и не ускоряет процесс в целом, то, во всяком случае, делает просмотр на медленных компьютерах более комфортным, т. к. прежде чем начать показ, Lightroom создаст несколько слайдов и будет стараться создать новый, прежде чем до него дойдет очередь показа.

Сохранение слайд-шоу

Настройки слайд-шоу автоматически сохраняются для конкретной коллекции и для просмотра его в Lightroom никаких дополнительных действий, кроме собственно, запуска не требуется. Однако если нужно передать его для просмотра, скажем, клиенту, этот вариант не очень удобен, даже если у него есть Lightroom. Для этих случаев предусмотрена возможность сохранения слайд-шоу в форматах PDF и MP4.

Сохранение в PDF обладает некоторыми недостатками — не сохраняется звук и цветная заставка при переходе кадра. Правда, для просмотра такого слайд-шоу потребуется лишь бесплатный Acrobat Reader, который есть почти на любом компьютере.

Для сохранения в PDF нажмите кнопку **Export PDF** в нижней части левой панели. В появившемся окне программа предложит указать, куда будет сохранен файл, его имя и некоторые параметры:

- ◆ **Quality** — качество JPEG-файлов, составляющих слайд-шоу;
- ◆ **Automatically show full screen** — автоматический перевод программы Acrobat Reader в полноэкранный режим. При открытии файла с этой опцией Acrobat будет выдавать сообщение о том, что файл пытается перевести его в полный экран. Я советовал бы включать эту опцию хотя бы потому, что клиентам обычно нравится просматривать слайд-шоу в полном экране, а как включить его самостоятельно многие не знают;
- ◆ **Common sizes** — распространенные размеры. В принципе здесь перечислены традиционные размеры экранов монитора и им пропорциональные. Также можно ввести любые значения в поля **Width** и **Heights** — ширина и высота.

Сохранение слайд-шоу в видеофайл формата MP4 — долгожданное нововведение третьей версии. Действительно, это, пожалуй, самый универсальный вариант хранения слайд-шоу. Просмотр свадебных фотографий или отчетов о путешествиях куда проще организовать, вставив диск с видео в DVD-плеер и расположившись перед экраном телевизора, чем мучиться с подключением к нему компьютера или просмотром на экране ноутбука. В видеоформате сохраняется слайд-шоу целиком, со звуком, со всеми переходами и прочими настройками. От просмотра в самом Lightroom может отличаться лишь качеством JPEG, да и то, это зависит от того, какое разрешение выбрать при сохранении.

Формат MPEG4 поддерживается программами Adobe Media Player, Apple Quicktime, Windows Media, его воспроизводят iPod, iPhone, устройства под управлением Android и большинство современных DVD- и Blu-ray-плееров.

При сохранении слайд-шоу в этом формате (кнопка **Export Video**) можно выбрать один из шести пресетов в зависимости от необходимости — чем больше качество, тем больше и размер файла. Поэтому, для того чтобы выложить его на Youtube, имеет смысл выбрать 720p, а для показа на обычном телевизоре — 960×540.

Помимо сохранения самого слайд-шоу можно сохранять и его настройки в виде пресета для использования в дальнейшем. Логику работы с пресетами мы подробно разбирали в *главе 11*, причем здесь, в модуле **Slideshow**, используется сильно упрощенная методика: чтобы сохранить дизайн слайд-шоу, нажмите на плюс на панели **Template Browser**, дайте имя этим настройкам и выберите папку для сохранения.

Импровизированное слайд-шоу (**Impromptu Slideshow**), использующееся в работе, как вариант просмотра выделенных фотографий, формируется по последним использовавшимся настройкам. Это не очень-то удобно, поэтому хорошо было бы сделать специальный пресет, назвать его Impromptu или как-то в этом духе и не забывать его активировать либо после работы в модуле **Slideshow**, либо перед запуском импровизированного слайд-шоу.



ГЛАВА 13

Модуль *Print*

Модуль **Print** предназначен для настройки опций печати на принтере, подключенном к вашему компьютеру непосредственно или по сети. Во избежание путаницы замечу, что для передачи файлов в печать, например в фотолaborаторию или типографию, следует воспользоваться опцией экспорта. Модуль **Print** в данном случае не используется.

Логика работы с этим модулем во многом совпадает с логикой работы с модулем **Slideshow** с той лишь разницей, что здесь настраивается дизайн печатного листа и ряд специфических для печати параметров.

Выбор и настройка принтера

Начинать работу стоит с нажатия кнопки **Page Setup**, находящейся в нижней части правой панели. Эта кнопка вызовет окно настройки печати, где необходимо выбрать принтер, с которым вы планируете работать, установить требуемые параметры печати, например формат и тип бумаги, источник подачи и т. д. Многие принтеры предлагают выбирать различные параметры качества и настраивать опции управления цветом. Все это устанавливается в зависимости от ваших желаний и возможностей принтера.

Единственно, хочу обратить ваше внимание на параметр масштабирования. Эта опция в настройках принтера должна быть приведена к 100% или вовсе отключена (в зависимости от интерфейса). Дело в том, что подогнать картинку под размер печатной области можно и в самом модуле **Print**, что будет более предпочтительно, т. к. двойное изменение размеров — сначала в **Lightroom**, а затем в драйвере принтера — негативно отразится на качестве печати.

Настроив принтер, перейдем к размещению снимка на листе. Для этого можно выбрать один из предустановленных пресетов в панели **Template Browser** в левой части окна или настроить самостоятельно, используя опции правой панели. Прежде чем переходить к ней, просмотрите предустановленные опции — станут более понятны возможности модуля печати, да и вообще среди них можно найти множество готовых к использованию универсальных решений.

При использовании пресетов есть один подводный камень: в них сохранены настройки принтера. Поэтому выбор пресета должен всегда предшествовать выбору принтера и его настроек.

Панель *Layout Style*

Для работы с печатным листом вручную в первую очередь нужно определиться с типом макета.

◆ **Single Image / Contact Sheet** — этот тип подразумевает расположение на листе одной-единственной фотографии (рис. 13.1) или нескольких разных, но одинаковых по размеру (рис. 13.2). Причем одинаковыми будут скорее не сами изо-



Рис. 13.1. На листе одна фотография

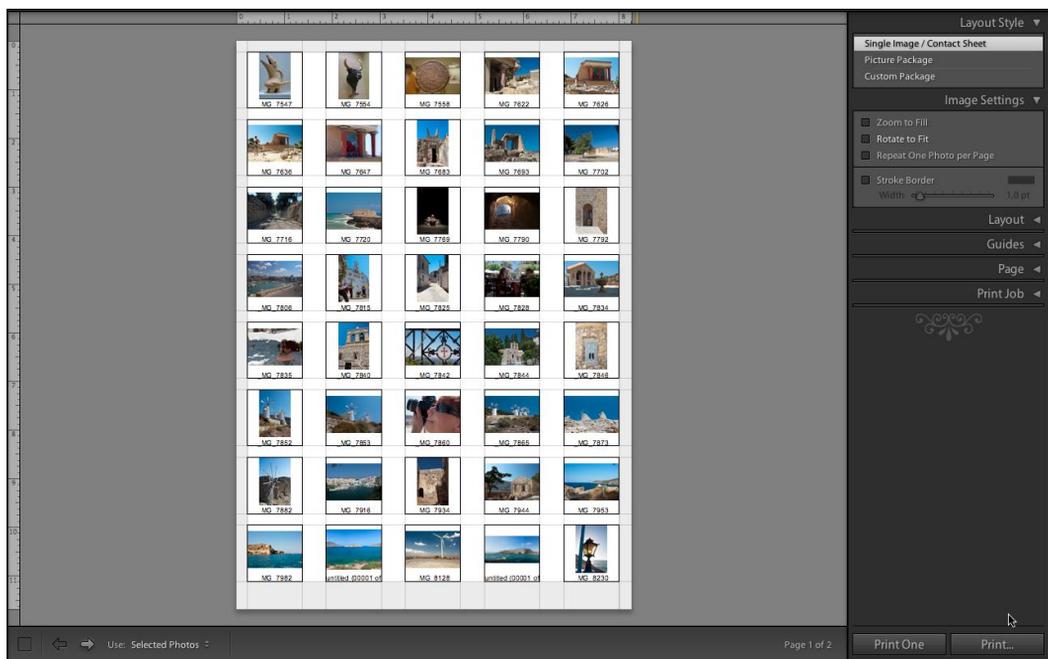


Рис. 13.2. На листе несколько фотографий



Рис. 13.3. На листе несколько различных по размеру вариантов одной фотографии



Рис. 13.4. На листе несколько различных по размеру вариантов разных фотографий

бражения, а отведенные для них места. Второй вариант, как это и следует из его названия — **Contact Sheet** — обычно используют для создания контрольных распечаток.

- ◆ **Picture Package** — позволяет создавать на одном листе несколько различающихся по размеру вариантов одного фото (рис. 13.3). Нечто похожее используют в салонах "Фото на документы" для распечатки одной фотографии под разные стандарты.
- ◆ **Custom Package** — от предыдущего варианта отличается лишь тем, что позволяет использовать разные изображения (рис. 13.4).

Панели *Layout* и *Cells*

Выбрав необходимый тип макета, перейдем к его настройкам в панели **Layout** (рис. 13.5). В первую очередь переключите единицы измерения (**Ruler Units**) с дюймов в миллиметры, полагаю, так будет удобнее.

Группа ползунков **Margins** служит для настройки полей. Обратите внимание, здесь учитываются поля принтера, другими словами установить поле меньше, чем задано в драйвере принтера, не удастся. Именно поэтому важно выбирать принтер перед тем, как начинать настройку макета.

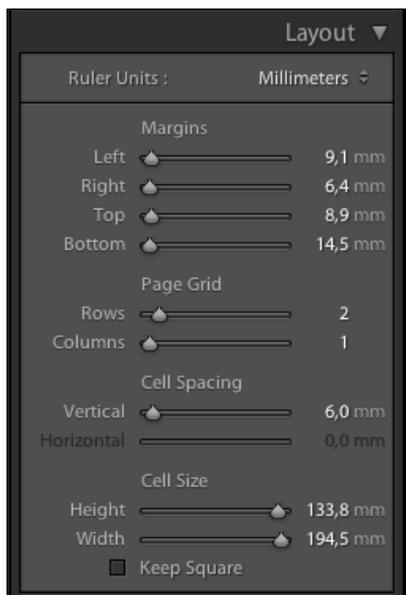


Рис. 13.5. Панель **Layout**

Поля можно настроить и вручную, в основном окне, передвигая тонкие черные линии, обрамляющие область, в которую помещена фотография.

Если на одном листе планируется разместить несколько фотографий, то в зависимости от типа макета, выбранного в **Layout Style**, требуются разные подходы.

При **Single Image / Contact Sheet** для этого служит группа ползунков **Page Grid**, определяющих, сколько изображений будет расположено в ряд (**Rows**) и сколько колонок (**Columns**) они будут составлять.

Взаимосвязанные параметры **Cell Spacing** (Расстояние между ячейками) и **Cell Size** (Размер ячеек) позволяют настроить межколонные и междустрочные интервалы.

Если требуется, чтобы фотографии вписывались в правильный квадрат, нужно установить флажок **Keep Square**.

При выборе **Picture Package** или **Custom Package** настройка размеров и положения ячеек, в которых размещаются снимки, производится вручную в основном окне и при помощи панели **Cells** (Ячейки), заменяющей в этих режимах панель **Layout**.

Для того чтобы разобраться в этом вопросе, начните с нажатия кнопки **Clear Layout** (Очистить макет) в панели **Cells**.

Чтобы создать ячейку, перетащите с ленты в основное окно фотографию (рис. 13.6). Прделайте это столько раз, сколько ячеек вам потребуется. Для удаления ячейки выделите ее и нажмите клавишу <Delete> или <Backspace>.

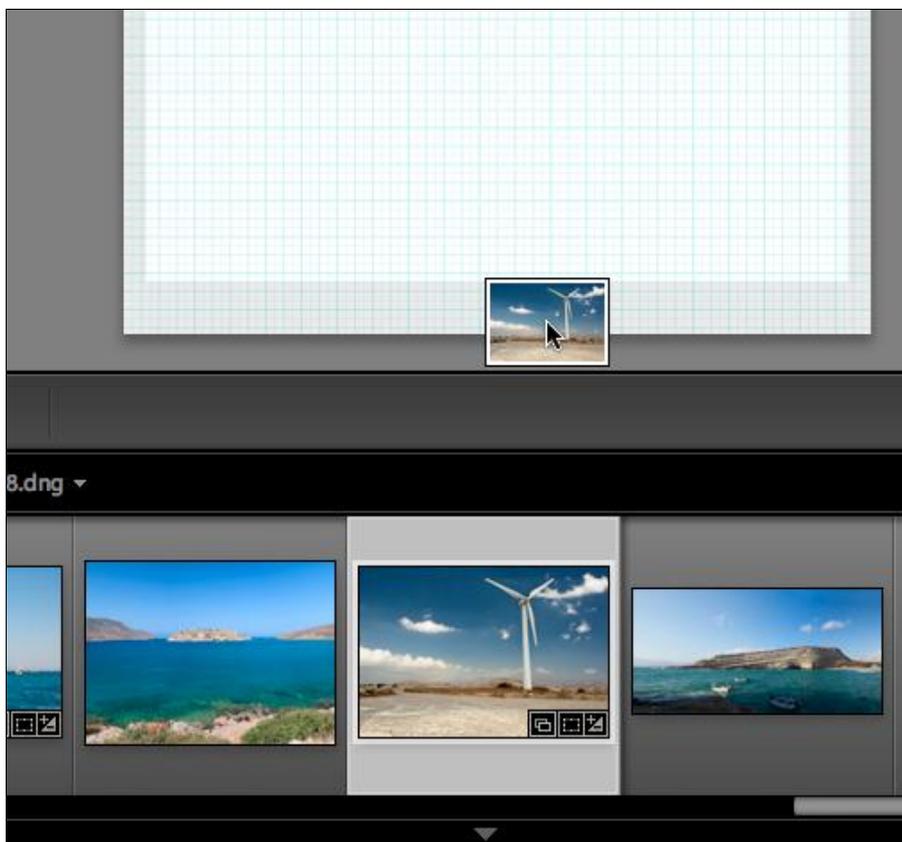


Рис. 13.6. Перетаскивание фотографии с ленты в основное окно

Для настройки размеров ячейки выделите ее и потяните за сторону или угол синей рамки (рис. 13.7), также можно задать этот размер в панели **Cells** при помощи ползунков группы **Adjust Selected Cell** (Отрегулировать выделенную ячейку).

При часто используемых значениях ячеек можно воспользоваться шестью кнопками-списками. Особый интерес в них, разумеется, представляет пункт **Edit**, при помощи которого можно задать свои часто используемые значения.



Рис. 13.7. Настройка размеров ячейки

Если требуется создать многостраничный шаблон, т. е. такой, в котором несколько страниц будут отличаться макетом — размером и положением ячеек, нажмите кнопку **New Page**, в основном окне появится новый лист (рис. 13.8). Удалить новый лист можно нажатием красной кнопки с крестиком в левом верхнем углу страницы. Эта кнопка появляется при наведении курсора на страницу. По умолчанию в основном окне отображаются все страницы шаблона. Если это слишком мелко, то можно изменить масштаб его отображения при помощи команды **Zoom Page**, расположенной в заголовке панели **Preview** в левой верхней части окна.

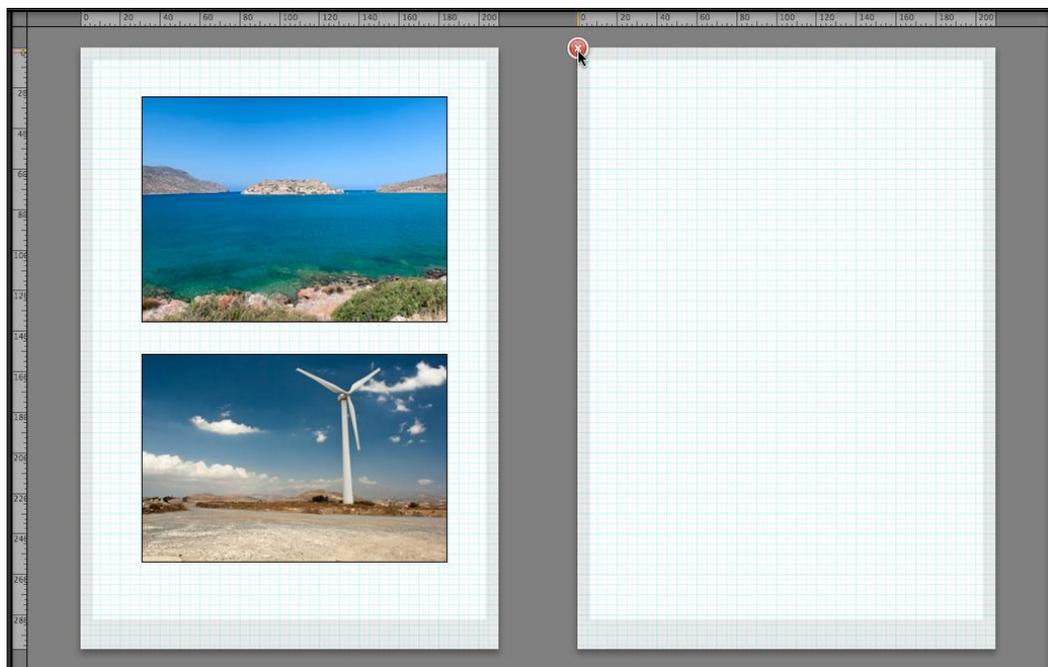


Рис. 13.8. Новый лист в макете

Целый ряд манипуляций доступен по щелчку правой кнопки мыши по самой ячейке в основном окне. Для режима **Picture Package** это **Rotate Cell** (Повернуть ячейку) и **Delete Cell** (Удалить ячейку). Для режима **Custom Package** их несколько больше:

- ◆ **Send to Back** — если несколько фотографий перекрывают друг друга, эта и три последующие опции позволяют разложить их в нужном порядке, в данном случае поместить под всеми;
- ◆ **Send Backwards** — переместить на один уровень ниже;
- ◆ **Send Forwards** — переместить на один уровень выше;
- ◆ **Send to Front** — поместить поверх всех;
- ◆ **Rotate Cell** — повернуть ячейку;
- ◆ **Delete Cell** — удалить ячейку;
- ◆ **Match Photo Aspect Ratio** — привести ячейку в соответствие с пропорциями снимка;
- ◆ **Anchor Cell (Unanchor Cell)** — эта опция позволяет автоматически поместить выбранную ячейку вместе с ее содержимым в одно и то же место на всех страницах при создании многостраничного шаблона. **Unanchor Cell** позволяет отключить эту опцию. С ее помощью можно создать фон или использовать для размещения логотипа, что особенно актуально, т. к. предназначенная для этого функция **Identity Plate** не поддерживает многостраничные макеты.

Панель *Image Settings*

После настройки макета можно перейти к настройкам снимка (рис. 13.9):

- ◆ **Zoom to Fill** — увеличить снимок так, чтобы он заполнял ячейку целиком. Во многих случаях это, разумеется, приводит к кадрированию. Если нужно найти оптимальное положение снимка в такой ячейке, его можно двигать мышью непосредственно в основном окне;

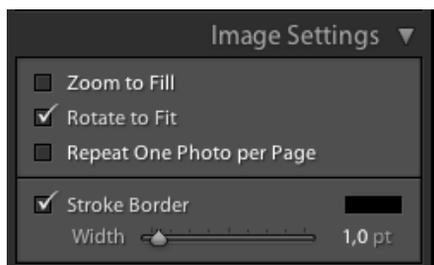


Рис. 13.9. Панель *Image Settings*

- ◆ **Rotate to Fit** — повернуть снимок так, чтобы он занимал большую площадь ячейки. Если при этом установлен флажок **Zoom to Fill**, то кадрирование будет минимально возможным, при снятом флажке и вовсе отсутствовать;

- ◆ **Repeat One Photo per Page** — эта опция доступна лишь в режиме **Single Image / Contact Sheet** при размещении на листе нескольких ячеек. По умолчанию они заполняются выделенными фотографиями, но при активации опции **Repeat One Photo per Page** страница будет заполнена копиями одного снимка.

Здесь же, при помощи параметров **Stroke Border**, можно добавить снимку рамку заданной толщины и цвета.

Панель *Page*

В этой панели настраиваются некоторые параметры, имеющие отношение к оформлению страницы целиком (рис. 13.10).

Page Background Color — фон страницы. Настраивая этот параметр, не забывайте о том, что это приводит к большому расходу чернил, и далеко не все принтеры могут равномерно заполнять большие площади бумаги плотным цветом, например черным. Кроме этого у любого принтера есть поля, печать на которых невозможна.

Помимо знакомых вам по модулю **Slideshow** опций **Identity Plate** и **Watermarking**, в панели **Page** можно добавить номер страницы, информацию о ее настройках, информацию из метаданных самого снимка и обрезные метки.

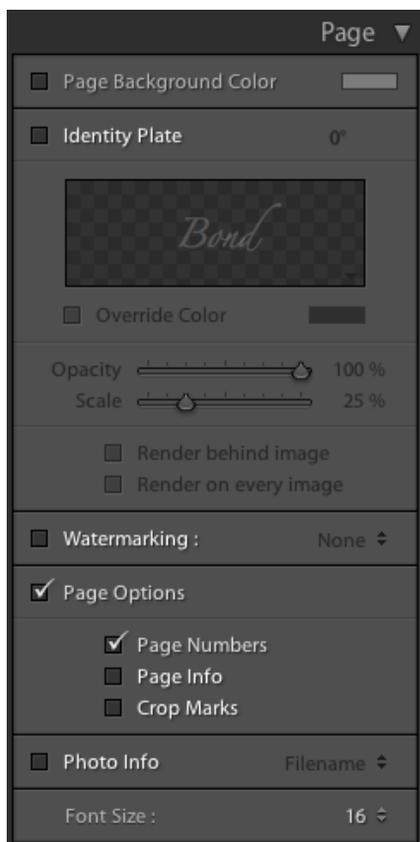


Рис. 13.10. Панель **Page**

Настроить состав информации из метаданных снимка можно, развернув выпадающий список **Photo Info** и выбрав пункт **Edit**.

Существенным ограничением при добавлении этой дополнительной информации является невозможность выбрать размер шрифта для номера страницы и ограниченным выбором размеров для информации о снимке. "Легальных" способов обойти эти ограничения не предусмотрено. Однако, сохранив этот шаблон в панели **Template Browser** и открыв его в текстовом редакторе, можно внести коррективы

вручную. Правда, код шаблонов печати на порядок сложнее, чем коды других шаблонов, рассмотренных в этой книге ранее, и этот способ подойдет далеко не каждому пользователю.

Панель *Print Job*

Настройки этой панели во многом переключаются с настройками самого принтера. Следует учесть, что параметры, заданные в этой панели, будут перекрывать настройки принтера (13.11).

Самая первая настройка этой панели дает возможность сохранить печатный лист в виде файла JPEG, для этого в выпадающем списке **Pint to** нужно выбрать **JPEG-file**.

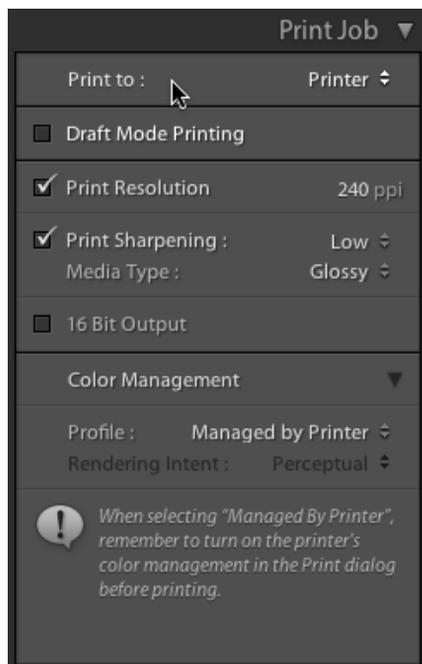


Рис. 13.11. Панель **Print Job**

Кроме этого здесь задаются:

- ◆ **Draft Mode Printing** — печать в черновом режиме;
- ◆ **Print Resolution** — разрешение печати. Этот параметр, разумеется, ограничен возможностями принтера;
- ◆ **Print Sharpening** — дополнительное поднятие резкости при печати. Здесь требуется поэкспериментировать, распечатав один и тот же снимок и попробовав все шесть вариантов — **Low**, **Standard** и **High** для каждого из двух "типов бумаги" (**Media Type**) — **Matte** и **Glossy**. Некоторое поднятие резкости всегда требуется, однако какое именно подойдет для конкретного принтера и бумаги, заранее предсказать трудно;
- ◆ **Color Management** — опции системы управления цветом. Обычно управление цветом дается на откуп драйверу принтера (вариант **Managed by Printer**), однако для продвинутых пользователей предусмотрена возможность выбора ICC-профиля подобно тому, как это делалось при экспорте изображений. В этом случае также можно выбрать один из двух вариантов **Rendering Intent** — способа решения проблемы неспособности принтера воспроизвести некоторые цвета.

Этот параметр подбирается индивидуально для конкретного изображения и требует точной калибровки монитора или тестовых распечаток.

Настроив макет, можно приступить к размещению в нем конкретных фотографий. В нижней части основного окна в выпадающем списке **Use** выберите, что именно вы хотели бы печатать с использованием текущего макета: **All Filmstrip Photos** (Все снимки в ленте), **Selected Photos** (Выбранные снимки) или **Flagged Photos** (Снимки, отмеченные флагом) — рис. 13.12. В зависимости от выбора программа сформирует столько страниц, сколько потребуется для размещения всех требуемых фотографий.

Если макет создавался в режиме **Custom Package**, то для формирования состава снимков их следует перетащить из ленты в соответствующие ячейки.

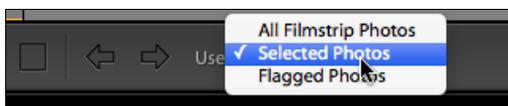


Рис. 13.12. Варианты печати

Финальным действием будет сохранение настроек в панели **Template Browser** (при необходимости) и собственно печать. Кнопка **Print One** отправит на печать сформированные страницы с теми настройками принтера, которые были выбраны в самом начале процесса. Нажатие кнопки **Print** позволит их изменить непосредственно перед печатью.



ГЛАВА 14

Модуль *Web*

В наше время самым фактом собственной веб-страницы мало кого удивишь. Поэтому процесс их создания постепенно переходит из любительской сферы в профессиональную и многие фотографы пользуются сайтами, созданными профессиональными веб-дизайнерами, управляя их содержимым при помощи специальных CMS¹. Однако если до создания такого сайта еще не дошли руки, а клиент находится по другую сторону океана или на другом конце Москвы (что часто равнозначно) и хотел бы посмотреть результаты съемок как можно скорее? Или другая ситуация, в которой я, например, оказываюсь пару раз в год: снимки из очередного похода желают видеть все участники, разбросанные по всей европейской части бывшего СССР. Здесь без сайта, пусть и на скорую руку, не обойтись.

С одной стороны проблема решается уже описанным способом — опцией **Publish Service**, с другой стороны, Lightroom позволяет создавать простейшие сайты "под ключ", как раз подходящие для описанных выше задач.

В модуле **Web** можно на основании двух "родных" и множества свободно распространяемых в сети шаблонов быстро создать и выложить на сервер свою веб-галерею.

Этот модуль устроен так же, как и два предыдущих: слева шаблоны и коллекции, справа — настройки внешнего вида веб-галереи, в нижней части основного окна — выпадающий список **Use** (рис. 14.1).

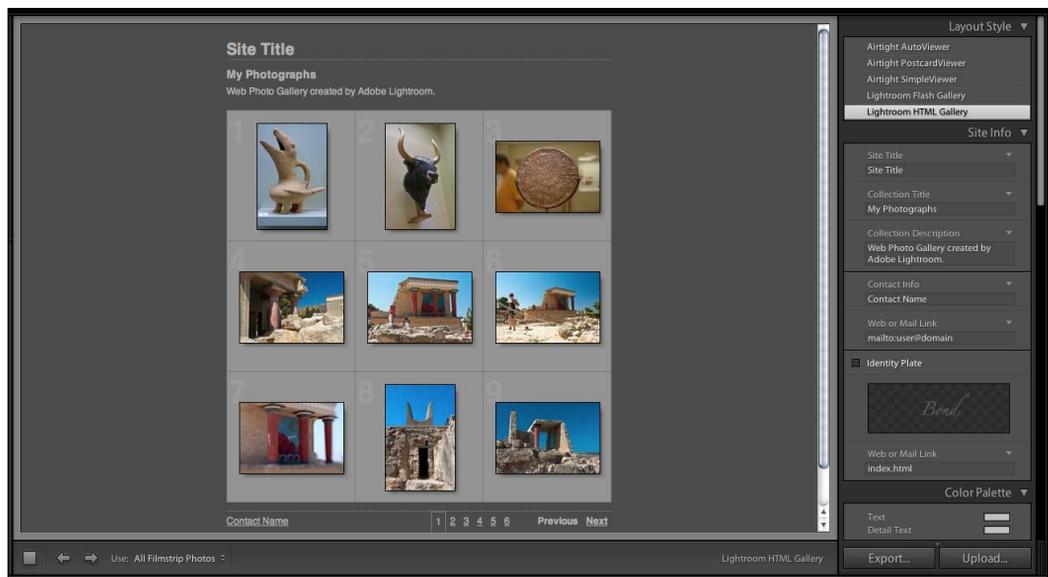


Рис. 14.1. Модуль **Web**

¹ Content Management System — система управления содержимым веб-сайта.

Для предварительного просмотра в браузере служит кнопка **Preview in Browser**, необходимая в работе, т. к. вид галереи в основном окне Lightroom часто отличается от реальности.

В нижней части правой панели находятся две кнопки: **Export** и **Upload**. Первая служит для сохранения всех деталей веб-галереи на диске. Это на тот случай, если компьютер не подключен к Интернету или размещением галереи в сети занимается не вы.

Кнопка **Upload** запускает процесс заочки галереи на ваш сайт, используя встроенный в Lightroom FTP-клиент.

Прежде чем приступить к созданию галереи, соберите нужные фотографии в коллекцию. Это по-прежнему самый удобный способ.

Lightroom HTML Gallery

Этот шаблон основан на "классической" технологии создания сайтов на базе языка HTML. Галерея, созданная по этому шаблону, откроется на любом компьютере, в любом браузере — это, безусловно, преимущество. С другой стороны, все содержимое этой галереи никак не защищено, т. е. фотографии, выкладываемые таким образом в сеть, можно беспрепятственно скачать. Если для вас это принципиальный вопрос, то стоит озаботиться защитой, хотя единственное, что можно здесь придумать, — это водяные знаки, которые либо портят вид снимка, либо без труда убираются в том же Photoshop.

Чтобы создать HTML-галерею, в панели **Layout Style** (рис. 14.2) выберите пункт **Lightroom HTML Gallery**. В основном окне отобразится шаблон с настройками по умолчанию. Посмотрите, как это выглядит в браузере, чтобы с большим комфортом определиться с тем, что требуется изменить. Разумеется, в первую очередь это текстовое оформление: вряд ли заголовок **Site Title** подходит для вашей галереи.

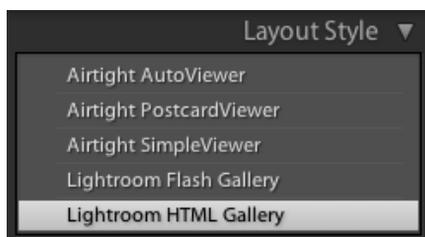


Рис. 14.2. Панель **Layout Style**

Вернитесь в Lightroom и перейдите к панели **Site Info** (рис. 14.3). Первые три поля: **Site Title**, **Collection Title** и **Collection Description** формируют шапку галереи. Несмотря на то, что по идее они предназначены для названия сайта, названия коллекции и ее описания, вы можете ввести туда что угодно — это просто текстовые поля, разве что размер шрифта определен в шаблоне, и изменить его нельзя.

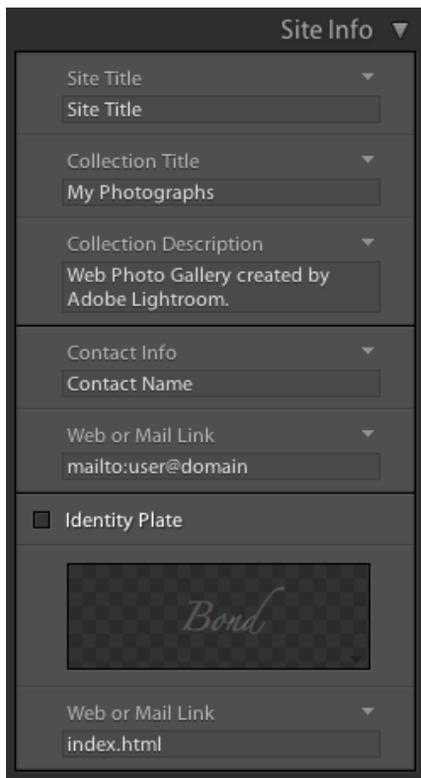


Рис. 14.3. Панель Site Info

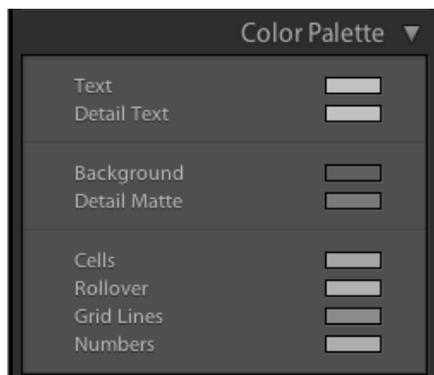


Рис. 14.4. Панель Color Palette

Поля **Contact Info** и **Web or Mail Link** определяют вид небольшой строки текста в нижней части страницы, там, где по умолчанию написано "Contact Name". По умолчанию эта строка будет работать как гиперссылка, открывая либо страницу в сети, адрес которой введен в поле **Web or Mail Link**, либо почтовый клиент в режиме создания нового сообщения, где уже указан e-mail, введенный в это же поле в виде: **mailto:vaau_e-mail**. Надо сказать, что последнее время почтовыми клиентами пользуются все меньше, поэтому логично писать e-mail как в поле **Contact Info**, так и в поле **Web or Mail Link**.

Identity Plate дает нам возможность украсить эту веб-галерею хотя бы оригинальной шапкой. Как вы помните, в **Identity Plate** можно пользоваться графическим файлом, и здесь, как и в случае со слайд-шоу, оптимальным форматом остается PNG, кстати, созданный в свое время специально для таких целей. **Identity Plate** также может быть гиперссылкой. Для этого служит еще одно поле — **Web or Mail Link**. Если вы хотите, чтобы шапка была просто шапкой, оставьте это поле пустым.

Изменения этой опции почему-то не отображаются в основном окне сразу, поэтому после новых настроек снимите и установите заново флажок **Identity Plate**.

В панели **Color Palette** (рис. 14.4) можно поработать с цветовым решением галереи:

- ◆ **Text** — имеется в виду текст, заданный в предыдущей панели;
- ◆ **Detail Text** — подписи к фотографиям и служебный текст: "next", "previous" и т. д.;

- ◆ **Background** — фон сайта;
- ◆ **Detail Matte** — фоновый прямоугольник снимка;
- ◆ **Cells** — фон ячеек миниатюр;
- ◆ **Rollover** — фон ячеек миниатюр при наведении на них курсора;
- ◆ **Grid Lines** — цвет линий сетки миниатюр;
- ◆ **Numbers** — цвет номеров миниатюр.

В панели **Appearance** (рис. 14.5) настраиваются дополнительные опции:

- ◆ **Add Drop Shadows to Photos** — тень от снимков;
- ◆ **Section Borders** — горизонтальные линии в верхней и нижней части страницы;
- ◆ **Grid Pages** — настройка сетки миниатюр;
- ◆ **Show Cell Numbers** — номера миниатюр;
- ◆ **Photo Borders** — цвет рамок миниатюр;
- ◆ **Image Pages** — размер фотографии по широкой стороне при просмотре и настройка цвета и размера рамки.

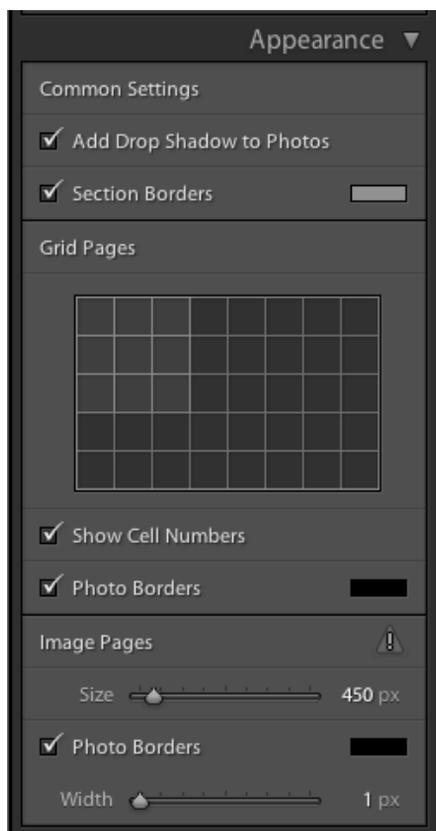


Рис. 14.5. Панель Appearance

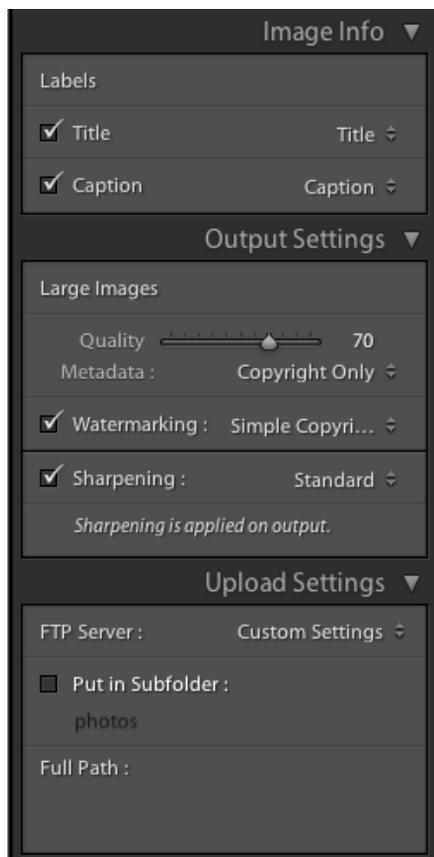


Рис. 14.6. Панель Image Info

Панель **Image Info** (рис. 14.6) позволяет выбрать, какие элементы метаданных будут использоваться в качестве подписи под фотографией, также можно сконструировать и более сложную подпись (пункт **Edit**).

Качество JPEG, водяные знаки и дополнительное увеличение резкости доступно в панели **Output Settings**.

Настроив внешний вид веб-галереи, сохраните ее в панели **Template Browser**, и можно выкладывать в сеть. Как уже было сказано, для этого есть два способа, и если с **Export** все понятно, то **Upload** требует дополнительных действий. Для того чтобы настроить FTP-клиент Lightroom, зайдите в панель **Upload Settings**, разверните выпадающий список **Server** и выберите пункт **Edit**. Заполните поля окна **Configure FTP File Transfer** в соответствии с требованиями компании, предоставляющей хостинг. Как правило, на сайте этой организации есть раздел FAQ, в котором подробно описываются все необходимые параметры доступа по FTP.

Lightroom Flash Gallery

Шаблон на базе более "продвинутой" Flash-технологии в настройках мало чем отличается от настроек HTML-шаблона. Основное отличие в настройках панели **Appearance**, где можно выбрать из четырех разновидностей шаблона (пункт **Layout**), и в некоторых ограничениях по размеру "больших" картинок и миниатюр — здесь нельзя настроить их размер в пикселах, можно лишь выбрать очень большой, большой, средний или маленький.

Для просмотра такой галереи браузер пользователя должен поддерживать технологию Flash, что, скажем, не проблема. Flash-сайты имеют собственную защиту, и скопировать фотографии с такого сайта рядовому пользователю не под силу, что очень важно во многих ситуациях. Помимо этого, такой шаблон выглядит куда более привлекательно, нежели HTML, т. к. в нем изначально заложена опция слайдшоу с эффектным переходом между снимками, удобная навигация и вообще внешний вид.

Помимо этих двух стандартных шаблонов в сети с каждым днем становится все больше и больше подключаемых модулей для Lightroom, среди которых есть и весьма интересные решения для создания веб-галерей. Наберите в любом поисковике волшебные слова "lightroom exchange", и первой строкой появится ссылка на сайт компании Adobe, куда сходятся все более или менее серьезные ссылки на ресурсы как с бесплатными, так и платными модулями для Lightroom.

В качестве примера таких шаблонов в программе предустановлены три веб-галереи, созданные дизайнерами компании Airtight Interactive.

Приложение

По опыту ведения курсов по Lightroom я пришел к выводу, что одной из самых существенных трудностей при освоении программы является своеобразие и специфика языка интерфейса, уже не говоря о том, что язык этот для многих пользователей все же чужой. В данном приложении я привожу переводы и комментарии к ключевым элементам интерфейса и исчерпывающий список "горячих" клавиш, использование которых увеличит эффективность вашей работы.

Меню

Lightroom (только в Mac-версии)

- ◆ **Preferences.** Открывает окно с настройками программы.
- ◆ **Catalog Settings.** Настройки текущего каталога.
- ◆ **Identity Plate Setup.** Разновидность редактора Identity Plate Editor, предназначенная для индивидуального оформления верхней панели Lightroom.
- ◆ **Edit Watermarks.** Редактор "водяных знаков".

File

- ◆ **New Catalog.** Создание нового (пустого) каталога Lightroom.
- ◆ **Open Catalog.** Открытие каталога. В ходе выполнения этой процедуры программа будет закрыта и снова открыта с другим каталогом. Одновременно в Lightroom может быть открыт лишь один каталог.
- ◆ **Open Recent.** Открыть каталог, с которым работали недавно. Слово "Recent" (недавно) довольно условно: здесь отображается список пятнадцати последних открывавшихся каталогов.
- ◆ **Optimize Catalog.** Оптимизация каталога. Сервисная функция, призванная увеличить производительность работы с открытым каталогом.
- ◆ **Import Photos.** Импортировать фотографии. Будет открыто окно импорта.
- ◆ **Import from Catalog.** Импортировать (фотографии) из (другого) каталога. Будет предложено выбрать каталог Lightroom, после чего откроется окно импорта (почему-то в стиле Lightroom 2). Во время такого импорта в новый каталог перейдет все, что имело отношение к файлу в старом: ключевые слова, настройки обработки и т. д.
- ◆ **Tethered Capture.** "Съемка на привязи". Опции удаленного управления камерой из Lightroom.

- **Start Tethered Capture.** Начать съемку. Будет открыто диалоговое окно с настройками сессии.
- **Hide Tethered Capture Window.** Скрыть окно удаленного управления камерой (не прерывая сессии). После выполнения команды эта строка изменится на **Show Tethered Capture Window** — показать окно.
- **New Shot.** Новая серия снимков. Эта опция становится активной после установки флажка **Segment Photos By Shots** (Делить снимки по сериям).
- **Auto Advance Selection.** Автоматически выделять последний сделанный снимок.
- ◆ **Auto Import.** Опции автоматического импорта фотографий из указанной папки.
 - **Enable Auto Import.** Запуск автоматического импорта. После выбора этой команды программа начинает следить за появлением новых файлов в папке, указанной в настройках, и автоматически добавлять их в каталог.
 - **Auto Import Settings.** Настройки автоматического импорта.
- ◆ **Export.** Будет открыто окно экспорта.
- ◆ **Export with Previous.** Экспорт с предыдущими (настройками). Выделенный файл будет экспортирован с теми же настройками, что и предыдущий экспортированный.
- ◆ **Export with Preset.** Экспорт по сохраненным настройкам. В этом меню представлен список всех таких настроек. В группе **Lightroom Presets** находятся настройки, установленные программой, а в группе **User Presets** предположительно должны находиться настройки экспорта, сохраненные пользователем. Однако ничто не мешает пользователю создавать сколько угодно подобных групп.
- ◆ **Export as Catalog.** Экспортировать (файлы) в виде каталога. Одна из опций разделения каталога на части. Позволяет создать каталог, включающий в себя выделенные снимки. После чего все они будут собраны в специальную коллекцию в панели **Catalog** — **Previous Export as Catalog** — для того, чтобы пользователь мог определить их судьбу в текущем каталоге.
- ◆ **Plug-in Manager.** Управление плагинами. Позволяет устанавливать, удалять и иногда настраивать дополнительные модули Lightroom.
- ◆ **Plug-in Extras.** Доступ к некоторым плагинам. Как правило, это самостоятельные программы, которые тем не менее можно запускать из Lightroom. Обычно содержание этого пункта меню будет дублироваться в меню **Edit in** (Редактировать в).
- ◆ **Show Quick Collection.** Перейти в "быструю коллекцию". После выполнения этой команды она сменится командой **Return to Previous Content**, позволяющей, в свою очередь, вернуться в то место каталога, которое было активно до перехода в "быструю коллекцию".
- ◆ **Save Quick Collection.** Сохранить "быструю коллекцию" (в виде обычной коллекции).

- ◆ **Clear Quick Collection.** Очистить "быструю коллекцию".
- ◆ **Set Quick Collection as Target.** Установить "быструю коллекцию" в качестве целевой. Эта опция становится доступной, если целевой коллекцией была назначена какая-то другая. Подробнее о целевых коллекциях *см. в разд. "Работа с коллекциями" главы 2.*
- ◆ **Library Filters.** В меню этой группы можно получить доступ к различным вариантам фильтров библиотеки. В принципе, эти опции дублируют панель настройки фильтра.
 - **Enable Filters.** Опция включения и выключения фильтра.
 - **Filter by Presets.** В этой группе можно выбрать фильтр по сохраненным настройкам — пресетам.
 - **Filter by Flag.** Фильтр по флагам.
 - **Any Flag Status.** Любой флаг. По сути, эта команда отключает фильтр по флагам.
 - **Flagged Only.** Показывать только фотографии, отмеченные "белым" флагом.
 - **Flagged and Unflagged Photos.** Показывать фотографии, отмеченные "белым" флагом, и фотографии, не отмеченные вовсе.
 - **Flagged and Rejected Photos.** Показывать фотографии, отмеченные "белым" флагом и флагом "брак".
 - **Unflagged Photos Only.** Показывать фотографии, не отмеченные вовсе.
 - **Rejected Photos Only.** Показывать лишь фотографии, отмеченные флагом "брак".
 - **Unflagged and Rejected Photos.** Показывать фотографии, не отмеченные вовсе и отмеченные флагом "брак".
 - **Reset this Filter.** Сбросить настройки фильтра по флагам.
 - **Filter by Rating.** Настройка фильтра по рейтингу. Состоит из двух частей — в первой указывается количество звезд, во второй уточняется диапазон фильтра.
 - **None.** Минимальный рейтинг — без звезд.
 - **1 Star - 5 Star.** Количество звезд.
 - **and higher.** И выше. Будут показаны фотографии, имеющие столько звезд, сколько было выбрано в первой части меню, а также фотографии, имеющие более высокий рейтинг.
 - **and lower.** И ниже. Будут показаны фотографии, имеющие столько звезд, сколько было выбрано в первой части меню, а также фотографии, имеющие более низкий рейтинг.
 - **only.** Только. Будут показаны фотографии, имеющие лишь столько звезд, сколько было выбрано в первой части меню.

- **Filter by Color Label.** Здесь настраивается фильтр по цветным меткам. Элементы этого пункта меню описаны названиями цветов и не меняются при выборе другого набора подписей цветных меток.
 - **Filter by Kind.** Фильтр по типу элементов каталога.
 - **All Photos.** Все фотографии. По сути — отключение фильтра. Несмотря на название, видеофайлы также будут показаны.
 - **Virtual Copies.** Показывать только виртуальные копии.
 - **Master Photos.** Показывать только оригинальные снимки (т. е. все, кроме виртуальных копий и видео).
 - **Videos.** Показывать только файлы видео.
- ◆ **Print.** Переход в модуль **Print**.
- ◆ **Page Setup.** Переход в модуль **Print** и открытие окна настроек печати.
- ◆ **Exit.** Выход из программы.

Edit

- ◆ **Undo.** Отмена последнего действия. Подробно об этой опции написано в разд. "Отмена действий" главы 3.
- ◆ **Redo.** Повторить. Такое название легко вводит в заблуждение. Команда **Redo** становится активной лишь после команды отмены и на самом деле лишь отменяет ее, являясь, так сказать, "отменой отмены".
- ◆ **Select All.** Выделить все, что в данный момент доступно в ленте.
- ◆ **Select None.** "Выделить ничего", т. е. снять выделение со всех объектов без исключения.
- ◆ **Invert Selection.** Инвертировать выделение. Сделать выделенное невыделенным и наоборот.
- ◆ **Select Only Active Photo.** Сделать выделенным только активное фото (то, что отображено в данный момент в панели **Navigator**) и снять выделение со всего остального.
- ◆ **Deselect Active Photo.** Снять выделение только с активной фотографии.
- ◆ **Select Flagged Photos.** Среди снимков, доступных в ленте, выделить фотографии, отмеченные "белым" флагом.
- ◆ **Deselect Unflagged Photos.** Снять выделение с фотографий, не отмеченных флагами.
- ◆ **Select by Flag.** Набор вариантов выделения по флагам. Рассматриваются лишь фотографии, доступные в ленте.
- **Flagged.** Выделить фотографии, отмеченные "белым" флагом. То же самое, что и **Select Flagged Photos**.
 - **Unflagged.** Выделить фотографии, не отмеченные флагами вовсе.

- **Rejected.** Выделить фотографии, отмеченные флагом "брак".
 - **Add to Selection.** Добавить к существующей группе выделенных фотографии, отмеченные одним из флагов, которые выбираются из списка.
 - **Subtract from Selection.** Исключить из существующей группы выделенных фотографии, отмеченные одним из флагов, которые выбираются из списка.
 - **Intersect with Selection.** Оставить выделенными лишь те фотографии из группы выделенных, флаги которых соответствуют одному из вариантов, которые выбираются из списка.
- ◆ **Select by Rating.** Набор вариантов выделения по рейтингам.
 - ◆ **Select by Color Labels.** Набор вариантов выделения по цветным меткам.
 - ◆ **Spelling** (только в Mac-версии). Набор опций для проверки орфографии.
 - ◆ **Preferences** (PC-версия). Настройки программы. Разбор этого окна подробно дан в этом приложении в отдельном разделе.
 - ◆ **Catalog Settings** (PC-версия). Настройки текущего каталога.
 - ◆ **Identity Plate Setup** (PC-версия). Разновидность редактора Identity Plate Editor, предназначенная для индивидуального оформления верхней панели Lightroom.
 - ◆ **Edit Watermarks** (PC-версия). Редактор "водяных знаков".

Develop

- ◆ **New Snapshot.** Новый "снимок" состояния обработки. Подробнее об опции **Snapshot** написано в *разд. "Панель History" главы 3.*
- ◆ **New Preset.** Новый набор опций обработки. Подробнее об опции **Develop Presets** написано в *разд. "Пресеты" главы 11.*
- ◆ **New Preset Folder.** Новая папка для **Develop Presets**.
- ◆ **Clear History.** Очистить историю обработки.
- ◆ **Set Default Settings.** Установить параметры обработки по умолчанию. Расширение этой опции находится на вкладке **Presets** окна **Preferences**. Подробнее об этом написано в *разд. "Установки по умолчанию" главы 11.*
- ◆ **Previous Photo.** Перейти к предыдущей фотографии.
- ◆ **Next Photo.** Перейти к следующей фотографии.

Library

- ◆ **New Collection.** Создать новую коллекцию.
- ◆ **New Smart Collection.** Создать новую смарт-коллекцию.
- ◆ **New Collection Set.** Создать новый набор коллекций. Создается пустой набор.
- ◆ **New Folder.** Добавление нового элемента в панель **Folders**. Это может быть как существующая на диске папка, так и созданная в ходе выполнения этой команды.

- ◆ **Find.** Запуск фильтра по текстовым атрибутам файла.
- ◆ **Enable Filters.** Опция включения и выключения фильтра.
- ◆ **Filter by Presets.** Фильтр по сохраненным настройкам. Эта и все следующие команды по фильтрам полностью дублируются в меню **File**, за исключением пункта **Filter by Metadata**, позволяющего включить фильтр по метаданным (**Enable Metadata Filter**), добавить дополнительную колонку (**Add Column**) или убрать последнюю колонку (**Remove Last Column**).
- ◆ **Show Photos in Subfolders.** Эта опция включает или отключает показ содержимого папок, вложенных в выбранную в панели **Folders**. Актуально только при навигации по каталогу с помощью этой панели.
- ◆ **Refine Photos.** Команда, переназначающая флаги. Все неотмеченные флагами снимки (из доступных в ленте) будут отмечены флагом "брак", а снимки, отмеченные "белым" флагом, будут помечены "без флага".
- ◆ **Rename Photo.** Переименование фотографий.
- ◆ **Convert Photo to DNG.** Конвертация выбранных файлов в DNG. Опция **Only convert RAW files** позволяет избежать конвертации JPEG, TIFF и PSD. Флажок **Delete originals after successful conversion** позволяет автоматически удалить оригиналы файлов после конвертации.
- ◆ **Find Missing Photos.** Эта команда собирает в специальную коллекцию Missing Photos в панели **Catalog** все фотографии, для которых информация об их размещении, находящаяся в каталоге, не соответствует действительности. Это могут быть перемещенные, удаленные и переименованные вне Lightroom файлы.
- ◆ **Synchronize Folder.** Синхронизация выбранной в панели **Folders** папки. Один из вариантов импорта. Программа проверяет содержимое выбранной папки, и если в ней обнаруживаются новые файлы, они добавляются в каталог.
- ◆ **Find Previous Process Photos.** Эта команда собирает в специальную коллекцию Previous Process Photos в панели **Catalog** все фотографии, обработанные по алгоритму Process 2003. Подробнее об этом *см. в главе 4*.
- ◆ **Previews.** Набор опций по управлению превью.
 - **Render Standard-Sized Previews.** Создать (для выделенных фотографий) стандартные превью.
 - **Render 1:1 Previews.** Создать (для выделенных фотографий) полноразмерные превью.
 - **Discard 1:1 Previews.** Удалить полноразмерные превью для выделенных или для всех фотографий.
- ◆ **Previous Selected Photos.** Вопреки названию эта команда выделяет просто предыдущую фотографию в ленте. Для того чтобы выделить предыдущую выделенную команду, нужно нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Z>.
- ◆ **Next Selected Photos.** Выделить следующую фотографию в ленте.
- ◆ **Plug-in Extras.** Доступ к некоторым плагинам.

Photo

- ◆ **Add (Remove) from Quick Collection.** Добавить или удалить выделенные фотографии из "быстрой коллекции".
- ◆ **Open in Loupe/Zoom In on Loupe/Close Loupe.** Три операции, обычно последовательно выполняемые при тщательном просмотре снимка: перейти в режим **Loupe**, увеличить масштаб и вернуться в предыдущий режим.
- ◆ **Show in Explorer (Finder).** Открыть папку, содержащую фотографию, при помощи Explorer или Finder.
- ◆ **Go to Folder in Library.** Перейти к папке, содержащей файл, в панели **Folders**.
- ◆ **Lock to Second Window.** Показать активную фотографию во втором окне Lightroom и перевести его в режим **Lock**.
- ◆ **Edit in.** Редактировать в... Будет предложено выбрать приложение для редактирования изображения.
 - **Edit in Adobe Photoshop CS5.** Если на вашем компьютере установлена другая версия Photoshop, то этот пункт также будет другим. Он может и вовсе отсутствовать даже при наличии Photoshop.
 - **Open as Smart Object in Photoshop.** Открыть в Photoshop в виде смарт-объекта.
 - **Merge to Panorama in Photoshop.** Собрать выделенные фотографии в панораму, используя Photoshop.
 - **Merge to HDR Pro in Photoshop.** Открыть выделенные фотографии в модуле HDR Pro. Этот модуль появился лишь в Photoshop CS5.
 - **Open as Layers in Photoshop.** Открыть выделенные фотографии в виде слоев одного файла в Photoshop.
- ◆ **Stacking.** Опции стопок.
 - **Group into Stack.** Сложить выделенные снимки в стопку.
 - **Unstack.** Разобрать выделенную стопку.
 - **Remove from Stack.** Выложить выделенные фотографии из стопки.
 - **Split Stack.** Разделить стопку. Выделенные фотографии сформируют новую стопку.
 - **Expand (Collapse) Stack.** Развернуть или свернуть выделенную стопку.
 - **Collapse All Stacks.** Свернуть все стопки.
 - **Expand All Stacks.** Развернуть все стопки.
 - **Move to top of Stack.** Переместить фотографию на "верх" стопки так, чтобы в свернутом виде отображалась именно она.
 - **Move Up in Stack.** Сместить фотографию на одну позицию ближе к началу стопки.

- **Move Down in Stack.** Сместить фотографию на одну позицию ближе к концу стопки.
- **Auto-Stack by Capture Time.** Запуск модуля автоматического создания стопок по времени съемки. Эта процедура подробно рассмотрена в разд. "Автоматическое создание стопок" главы 2.
- ◆ **Create Virtual Copy.** Создать виртуальную копию.
- ◆ **Set Copy as Master.** Назначить виртуальную копию оригиналом, а оригинал — копией.
- ◆ **Rotate Left (CCW).** Повернуть снимок против часовой стрелки.
- ◆ **Rotate Right (CW).** Повернуть снимок по часовой стрелке.
- ◆ **Flip Horizontal.** Зеркально отразить снимок по горизонтали.
- ◆ **Flip Vertical.** Зеркально отразить снимок по вертикали.
- ◆ **Set Flag.** Назначить выделенным снимкам флаг.
 - **Flagged.** "Белый" флаг — отмечено.
 - **Unflagged.** Без флага.
 - **Rejected.** Отклонено — брак.
 - **Toggle Flag.** Переключить флаг. **Rejected** и **Unflagged** переключаются на **Flagged**, а **Flagged** переключается на **Unflagged**.
 - **Increase Flag Status.** Установить флаг более высокого статуса.
 - **Decrease Flag Status.** Установить флаг более низкого статуса.
 - **Set Rating.** Установить рейтинг.
 - **None.** Без звезд.
 - **Decrease Rating.** Добавить звезду.
 - **Increase Rating.** Снять звезду.
- ◆ **Set Color Label.** Добавить цветной ярлык.
- ◆ **Auto Advance.** Режим автоматического перехода к следующей фотографии, после назначения текущей флага, рейтинга или цветной метки.
- ◆ **Set Keywords.** Добавление выделенным фотографиям одного из девяти ключевых слов, содержащихся в активном наборе в панели **Keyword Set**.
- ◆ **Add Keywords.** По этой команде происходит переход к панели **Keywording**.
- ◆ **Develop Settings.** Набор опций по управлению настройками, установленными в модуле **Develop** и в панели **Quick Develop** модуля **Library**.
 - **Reset.** Сбросить все настройки.
 - **Update to Current Process (2010).** Изменить алгоритм обработки данной фотографии на новый — Process 2010.
 - **Copy Settings.** Скопировать настройки выделенного файла.

- **Paste Settings.** Применить к текущему файлу скопированные ранее настройки.
- **Paste Settings from Previous.** Применить к текущему файлу настройки предыдущего выделенного файла.
- **Sync Settings.** Синхронизация настроек активного и остальных выделенных файлов. В появившемся окне необходимо указать, какие именно настройки активного фото должны быть применены к остальным выделенным.
- **Auto White Balance.** Установка автоматического баланса по белому.
- **Auto Tone.** Автоматическая установка яркости и контраста.
- **Convert to Black&White.** Перевод в черно-белый режим.
- **Match Total Exposures.** Выровнять экспозицию. Эта команда, проанализировав параметры съемки выделенных фотографий (выдержку, диафрагму, ISO, а также любую компенсацию экспозиции камерой), рассчитает и установит новое значение экспозиции для каждой из них, взяв за образец активную фотографию.
- ◆ **Delete Photo.** Удалить выделенные фотографии. Появится диалоговое окно с уточнением: удалять ли снимки с диска или только из каталога.
- ◆ **Remove from Collection.** Удалить выделенные фотографии из открытой в данный момент коллекции.
- ◆ **Remove Photo from Catalog.** Удалить выделенные фотографии из каталога.
- ◆ **Delete Rejected Photos.** Удалить фотографии, помеченные как брак (флагом **Reject**). При выполнении этой команды включается фильтр фотографий, доступных в ленте, и выполнение команды **Delete** с уточнением, нужно ли удалять эти фотографии лишь из каталога или с диска тоже.

Settings

- ◆ **Reset All Settings.** Сбросить все настройки для выделенных снимков в состояние по умолчанию.
- ◆ **Update to Current Process (2010).** Применить к снимку новый метод обработки. Подробнее об этом написано в *главе 4*.
- ◆ **Process.** Выбор метода обработки.
 - **2010 (Current).** Новый метод.
 - **2003.** Старый метод.
- ◆ **Copy Settings.** Копировать настройки активного снимка.
- ◆ **Paste Settings.** Применить к выделенным снимкам ранее скопированные настройки.
- ◆ **Paste Settings from Previous.** Применить к выделенным снимкам настройки предыдущего обработанного снимка.

- ◆ **Sync Settings.** Синхронизировать настройки. Ко всем выделенным снимкам применяются настройки активного снимка.
- ◆ **Sync Copies.** Синхронизировать настройки между оригиналом и копиями. Ко всем выделенным снимкам применяются настройки активного снимка, но лишь в том случае, если они являются оригиналом и его копиями. Если среди выделенных снимков будут "посторонние", не имеющие отношения к активному, они останутся без изменений.
- ◆ **Sync Snapshots.** Синхронизировать настройки снимков состояния. Если в палитре **Snapshots** есть несколько сохраненных вариантов состояния обработки снимка, то их можно синхронизировать между собой по выбранным параметрам. Эта опция применяется к одному файлу.
- ◆ **Match Total Exposure.** Выровнять экспозицию. Эта команда, проанализировав параметры съемки выделенных фотографий (выдержку, диафрагму, ISO, а также любую компенсацию экспозиции камерой), рассчитает и установит новое значение экспозиции для каждой из них, взяв за образец активную фотографию.
- ◆ **Enable Auto Sync.** Активировать синхронную настройку параметров для всех выделенных снимков.
- ◆ **Auto White Balance.** Автоматически отрегулировать баланс по белому.
- ◆ **Auto Tone.** Автоматически настроить яркость.
- ◆ **Convert to Black & White.** Перевести снимок в черно-белое изображение.
- ◆ **Reset Crop.** Сбросить настройки кадрирования.
- ◆ **Constrain Aspect Ratio.** При кадрировании сохранять текущую пропорцию.
- ◆ **Crop to Same Aspect Ratio.** Кадрировать в пропорции предыдущего выделенного снимка.
- ◆ **Rotate Crop Aspect.** Повернуть рамку кадрирования на 90°.
- ◆ **Copy After's Settings to Before.** При анализе состояний до и после обработки применить к состоянию "до" настройки состояния "после".
- ◆ **Copy Before's Settings to After.** При анализе состояний до и после обработки применить к состоянию "после" настройки состояния "до".
- ◆ **Swap Before and After Settings.** Поменять местами настройки состояний "до" и "после"

Tools

- ◆ **Crop.** Кадрирование
- ◆ **Spot Removal.** Удаление пыли.
- ◆ **Red Eye.** Устранение эффекта "красных глаз".
- ◆ **Graduated Filter.** Градиентный фильтр.
- ◆ **Adjustment Brush.** Корректирующая кисть.
- ◆ **White Balance Selector.** Инструмент коррекции баланса по белому по образцу.

- ◆ **Target Adjustment.** Инструмент коррекции по изображению. Подробнее этот прием рассмотрен в *разд. "Параметрическая кривая" главы 3.*
 - **None.** Отключен.
 - **Tone Curve.** Тоновая кривая.
 - **Hue.** Цветовой тон.
 - **Saturation.** Насыщенность.
 - **Luminance.** Яркость выбранного цвета.
 - **Black & White Mix.** Яркость выбранного цвета при переводе в черно-белое изображение.
 - **Tool Overlay.** Метки инструментов.
 - **Auto Show.** Показывать автоматически при наведении курсора на изображение.
 - **Always Show.** Показывать постоянно при открытой панели соответствующего инструмента.
 - **Show Selected.** Показывать только метку активного элемента коррекции. Например, при нескольких этапах работы с корректирующей кистью будет показан лишь текущий, остальной можно "нащупать" курсором (он изменит свою форму).
 - **Newer Show.** Не показывать вовсе.
- ◆ **Crop Guide Overlay.** Форма сетки при кадрировании.
 - **Grid.** Сетка.
 - **Thirds.** Трети.
 - **Diagonal.** Диагонали.
 - **Triangle.** Треугольник золотого сечения.
 - **Golden Ratio.** Золотое сечение.
 - **Golden Spiral.** Спираль золотого сечения.
 - **Cycle Grid Overlay.** Циклически переключать форму сетки.
 - **Cycle Grid Overlay Orientation.** Поворачивать сетку (лишь для несимметричных вариантов).
- ◆ **Adjustment Brush Overlay.** "Вуаль" корректирующей кисти.
 - **Red.** Красная.
 - **Green.** Зеленая.
 - **White.** Белая.
 - **Black.** Черная.
 - **Hide Overlay.** Выключить "вуаль".
 - **Cycle Overlay Color.** Циклически переключать цвет.

Metadata

- ◆ **Set Keyword Shortcuts.** Эта команда позволяет занести одно или несколько ключевых слов в меню, которое вызывается по щелчку правой кнопки мыши на миниатюре фотографии. Чтобы это сделать, нужно вызвать команду **Set Keyword Shortcuts**, ввести через запятую слова и нажать кнопку **Set**. По отдельности набранные слова добавить нельзя.
- ◆ **Toggle Shortcut Keyword.** Убрать или добавить ключевые слова, заданные командой **Set Shortcut Keyword**.
- ◆ **Enable Painting.** Включить опцию "рисования", которая позволяет добавлять ключевые слова и другие элементы метаданных при помощи "баллончика". Подробнее эта опция описана в разд. "*Keyword Tags*" главы 2.
- ◆ **Keyword Set.** Выбор и управление наборами ключевых слов.
 - **Outdoor Photography, Portrait Photography, Wedding Photography.** Предустановленные примеры наборов ключевых слов.
 - **Edit.** Редактировать активный набор.
 - **Next Keyword Set.** Выбор следующего в списке набора.
 - **Color Label Set.** Выбор и настройка текстовых значений цветных ярлыков.
 - **Bridge Default.** Набор значений, принятый по умолчанию в программе Adobe Bridge.
 - **Lightroom Default.** Набор значений, принятый по умолчанию в Lightroom.
 - **Review Status.** Предустановленный пример набора.
 - **Edit.** Вызов редактора текстовых значений.
- ◆ **Show Metadata from Target Photo Only.** Показывать в панели **Metadata** информацию лишь для активной фотографии (если выделены несколько). При снятом флажке в **Metadata** отображаются лишь общие для всех выделенных снимков параметры. Для различающихся параметров выводится значение **<mixed>**.
- ◆ **Copy Metadata.** Копировать элементы метаданных. При вызове этой команды отобразится окно, в котором можно выбрать, какие именно элементы требуется скопировать. Неотъемлемые атрибуты снимка, например значение ISO или экспопары, скопировать нельзя.
- ◆ **Paste Metadata.** Добавить в метаданные снимка ранее скопированные значения.
- ◆ **Sync Metadata.** Синхронизировать метаданные для выделенных снимков. Отобразится окно, в котором можно выбрать, какие именно элементы активного снимка будут добавлены в метаданные остальных выделенных фотографий. Эта команда продублирована кнопкой в панели **Metadata**.
- ◆ **Enable Auto Sync.** Активировать автоматическую синхронизацию метаданных. Под "автоматической синхронизацией" здесь подразумевается возможность одновременного ввода метаданных для всех выделенных снимков. При снятом флажке изменения будут касаться лишь активного снимка.

- ◆ **Edit Metadata Presets.** Вызов редактора шаблонов метаданных.
- ◆ **Edit Capture Time.** Вызов редактора даты и времени снимка. Тонкости этой процедуры подробно описаны в *разд. "Изменение даты и времени снимка" главы 2.*
- ◆ **Revert Capture Time to Original.** Вернуть исходное значение даты и времени снимка.
- ◆ **Save Metadata to File.** Сохранить метаданные в файл. Далеко не все метаданные, назначаемые во время работы в Lightroom, сразу сохраняются в файле — некоторая их часть хранится в каталоге программы и недоступна при открытии файла в других приложениях. Более того, метаданные в файле и метаданные в каталоге Lightroom могут значительно различаться. Решить эту проблему в пользу метаданных Lightroom можно при помощи данной команды, в пользу метаданных из файла — при помощи следующей команды.
- ◆ **Read Metadata from File.** Эта команда заменит метаданные, добавленные в Lightroom, метаданными, хранящимися в файле. Если перед этим была выполнена команда **Save Metadata to File**, никакие изменения не произойдут.
- ◆ **Update DNG Previews and Metadata.** Эта команда активна лишь для DNG-файлов. Сохраняет в файл превью, соответствующее текущему виду изображения, и обновляет метаданные подобно команде **Save Metadata to File**.
- ◆ **Import Keywords.** Эта команда позволяет назначить выделенным снимкам ключевые слова из текстового файла. В качестве отдельного ключевого слова программа воспринимает полную строку текста. Для организации вложенности ключевых слов потребуется табуляция. Например:

```
-----
птицы
  синица
  время года
    зима
-----
```

Такой файл при импорте в качестве ключевых слов добавит снимку два ключевых слова: "синица" и "зима", а также два слова-категории "птицы" и "время года", если их еще не было в каталоге. Обратите внимание: перед словами "синица" и "зима" стоят не пробелы, а именно табуляция (клавиша <Tab>).

- ◆ **Export Keywords.** Сохранить ключевые слова в виде текстового файла.
- ◆ **Purge Unused Keywords.** Удалить из списка ключевых слов те, что не были назначены ни одному снимку в каталоге.

View

- ◆ **Hide/Show Toolbar.** Скрыть/показать панель инструментов в нижней части основного окна.
- ◆ **Cycle Loupe View.** Переключиться между видами до и после.
- ◆ **Show/Hide Filter Bar.** Показать/скрыть панель фильтра библиотеки.

- ◆ **Toggle Loupe View.** Циклическое переключение между режимами сетки (**Grid**) и просмотра (**Loupe**). Эта команда также выполняется двойным щелчком по фотографии.
- ◆ **Toggle Zoom View.** Циклическое переключение между двумя масштабами просмотра. Используются два последних выбранных масштаба.
- ◆ **Zoom In.** Увеличение масштаба. Эта команда имеет всего четыре шага. В качестве максимально возможного масштаба используется выбранное на данный момент крайнее значение в панели **Navigator**.
- ◆ **Zoom Out.** Уменьшение масштаба.
- ◆ **Show Clipping.** Отобразить потери информации в светах и тенях.
- ◆ **Increase Grid Size.** Увеличение размеров миниатюр в режиме сетки (**Grid**).
- ◆ **Decrease Grid Size.** Уменьшение размеров миниатюр в режиме сетки. Эта и предыдущая команды дублируются ползунком **Thumbnails** в нижней части основного окна режима сетки (**Grid**).
- ◆ **Sort.** Выбор критерия, по которому сортируются снимки в режиме сетки (**Grid**). Как правило, эта опция дублируется в виде выпадающего списка в нижней части основного окна.
 - **Capture Time.** По дате и времени снимка.
 - **Added Order.** По порядку добавления снимков в каталог.
 - **Edit Time.** По дате и времени внесения изменений в файл. Под изменением здесь имеется в виду не только работа в режиме **Develop**, но и любые другие изменения, например редактирование метаданных.
 - **Edit Count.** По количеству правок. Здесь, как и в предыдущем пункте, под правкой подразумевается любое действие, а не только то, что записано в панели **History**.
 - **Rating.** По рейтингу.
 - **Pick.** По флагам. В порядке возрастания первыми идут отклоненные (**Reject**), затем не отмеченные флагом (**Unflagged**), затем отмеченные (**Flagged**).
 - **Label Text.** По текстовым значениям цветных меток в алфавитном порядке, причем первыми идут снимки без меток.
 - **Label Color.** По цветным меткам в порядке их следования: красный, желтый, зеленый, голубой, фиолетовый.
 - **File Name.** По имени файла.
 - **File Extension.** По типу (расширению) файла в алфавитном порядке.
 - **File Type.** То же, что и предыдущая опция. Необходима для пользователей MAC, где расширение не является обязательным атрибутом файла.
 - **Aspect Ratio.** По ориентации файла в следующем порядке: портретные, затем портретные, к которым применялась команда кадрирования, квадратные, ландшафтные и в конце — откадрированные ландшафтные.

- **User Order.** Сортировка в произвольном порядке. Эта команда доступна лишь в коллекциях и в папках самого низкого уровня вложенности. Выбирать эту команду необязательно: снимки можно расставить в любом порядке, перетаскивая их миниатюры курсором.
- **Ascending.** Сортировка по выбранному критерию в порядке возрастания — от A до Z.
- **Descending.** Сортировка в порядке убывания.
- ◆ **Grid.** Переход в режим сетки.
- ◆ **Loupe.** Переход в режим просмотра.
- ◆ **Compare.** Переход в режим сравнения.
- ◆ **Survey.** Переход в режим оценки.
- ◆ **Go to Develop.** Переход в модуль обработки. Этот пункт доступен при работе во всех модулях, кроме модуля обработки. Далее следуют инструменты этого модуля:
 - **Crop.** Переход в панель кадрирования.
 - **Spot Removal.** Переход к инструменту **Spot Removal**.
 - **Adjustment Brush.** Переход к корректирующей кисти.
 - **Graduated Filter.** Переход к градиентному фильтру.
 - **Adjust White Balance.** Переход к инструменту "коррекция баланса белого по образцу".
- ◆ **View <Options>.** Вызов окна настроек отображения информации для режима сетки и режима просмотра.
- ◆ **Grid View Style.** Настройка состава информации для миниатюры в режиме сетки.
 - **Show Extras.** Показывать ли дополнительную информацию.
 - **Show Badges.** Показывать ли метки на миниатюрах (наличие ключевых слов, была ли фотография кадрирована и т. д.).
 - **Compact Cells.** Компактные ячейки. Состав дополнительной информации для этого режима определяется в окне, вызываемом командой **View <Options>**.
 - **Expanded Cells.** Расширенный набор информации. Настраивается аналогично предыдущему.
 - **Cycle View Style.** Переключение между тремя стилями отображения информации: без дополнительной информации вовсе, компактный вид и расширенный набор информации.
 - **Loupe Info.** Опции отображения дополнительной информации в режиме просмотра (**Loupe**).
 - **Show Info Overlay.** Отображение дополнительной информации для режима просмотра (**Loupe**).

- **Info 1.** Набор информации № 1. Настраивается в окне **View <Options>**.
- **Info 2.** Набор информации № 2. Настраивается в окне **View <Options>**.
- **Cycle Info Display.** Переключение между тремя вариантами: отсутствие дополнительной информации, набором № 1 и набором № 2.
- **Enable Mirror Image Mode.** Включить режим зеркального отображения снимков для всей программы.
- ◆ **Go to Library.** Перейти в модуль библиотеки. Этот пункт доступен при работе во всех модулях, кроме библиотеки. Далее следуют режимы этого модуля:
 - **Grid** — перейти в модуль библиотеки в режиме сетки;
 - **Loupe** — перейти в модуль библиотеки в режиме просмотра;
 - **Compare** — перейти в модуль библиотеки в режиме сравнения;
 - **Survey** — перейти в модуль библиотеки в режиме оценки.

Window

- ◆ **Impromptu Slideshow.** Запуск "импровизированного" слайд-шоу.
- ◆ **Panels.** Панели.
 - **Navigator.** Навигатор.
 - **Catalog.** Каталог.
 - **Folders.** Папки.
 - **Collections.** Коллекции.
 - **Publish Services.** Сервисы публикации в сети или на жесткий диск.
 - **Histogram.** Гистограмма.
 - **Quick Develop.** Панель "быстрой" обработки: набор упрощенных опций режима **Develop**, доступных в режиме библиотеки.
 - **Keywording.** Панель работы с ключевыми словами.
 - **Keyword List.** Список ключевых слов.
 - **Metadata.** Метаданные.
 - **Comments.** Комментарии. Эта панель является частью **Publish Services** — здесь при связи с Интернетом появляются комментарии к фотографиям, размещенным при помощи **Lightroom** в сети.
 - **Toggle Side Panels.** Свернуть/развернуть боковые панели.
 - **Toggle All Panels.** Свернуть/развернуть все панели.
 - **Show Module Picker.** Свернуть/развернуть верхнюю панель.
 - **Show Filmstrip.** Свернуть/развернуть панель ленты.
 - **Show Left Module Panels.** Свернуть/развернуть левые панели.
 - **Show Right Module Panels.** Свернуть/развернуть правые панели.

◆ **Screen Mode.** Режимы отображения окна программы.

- **Normal.** Обычный.
- **Full Screen with Menubar.** Без заголовка окна.
- **Full Screen.** Без заголовка окна и панели задач.
- **Full Screen and Hide Panels.** Без заголовка окна, панели задач и всех панелей.
- **Next Screen Mode.** Циклическое переключение между первыми тремя режимами отображения окна программы.
- **Lights Out.** Варианты опции "погасить свет".
- **Lights On.** Обычный: "свет включен".
- **Lights Dim.** "Приглушенный свет" — все, кроме активной фотографии, затемняется.
- **Lights Off.** "Погасить свет" — отображается лишь активная фотография.
- **Next Light Mode.** Циклическое переключение между режимами.
- **Secondary Display.** Опции второго окна.
- **Show.** Включить второе окно.
- **Full Screen.** Развернуть второе окно во весь экран. Эта опция доступна лишь при работе с двумя мониторами.
- **Show Second Monitor Previews.** Показывать превью второго окна в отдельном (уже третьем по счету) окне. Как и предыдущая, эта опция доступна (и актуальна) лишь при работе с двумя мониторами. Такое превью может пригодиться, если второй монитор не виден или контроль его затруднителен, например на презентациях.

Далее следуют режимы второго окна:

- **Grid.** Режим сетки.
- **Loupe - Normal.** Режим просмотра, нормальный.
- **Loupe - Live.** Режим просмотра с отображением той фотографии, над которой находится курсор.
- **Loupe - Locked.** Режим просмотра с заблокированной фотографией.
- **Compare.** Режим сравнения.
- **Survey.** Режим оценки.
- **Slideshow.** Запуск слайд-шоу во втором окне. Опция доступна при работе с двумя мониторами.
- **Show Filter Views.** Показать панель фильтра библиотеки.
- **Zoom In.** Увеличение масштаба просмотра.
- **Zoom Out.** Уменьшение масштаба просмотра.

- **Increase Thumbnail Size.** Увеличение размера миниатюры.
- **Decrease Thumbnail Size.** Уменьшение размера миниатюры.
- ◆ **Go Back.** Переход в предыдущий активный модуль программы (с учетом режимов модуля **Library**).
- ◆ **Go Forward.** Если выполнялась предыдущая команда, то последовательное переключение модулей в обратном порядке.
- ◆ **Modules.** Переключение модулей программы:
 - **Library.** Библиотека.
 - **Develop.** Обработка.
 - **Slideshow.** Слайд-шоу.
 - **Print.** Печать.
 - **Web.** Веб.
- ◆ **Go Back to Previous Module.** Переход в предыдущий активный модуль (без учетов режимов модуля **Library**).

Help

- ◆ **Lightroom Help.** Вызов онлайн-справочника.
- ◆ **The Five Rules.** Очень краткая инструкция к программе.
- ◆ **Library Module Help.** Вызов раздела онлайн-справочника по текущему модулю программы.
- ◆ **Library Module Shortcuts.** "Горячие" клавиши текущего модуля.
- ◆ **Plug-in Extras.** Доступ к некоторым плагинам.
- ◆ **Lightroom Registration.** Активация лицензии на программу и регистрация на сайте компании.
- ◆ **Lightroom Online.** Сайт программы.
- ◆ **Check for Updates.** Проверить наличие обновлений.
- ◆ **System Info.** Системная информация.
- ◆ **Adobe Product Improvement Program.** Подключится к программе онлайн-мониторинга пользователей Lightroom. При активации этой опции (нажатии на кнопку **Yes, Participate**) программа начнет периодически отсылать в Adobe отчеты о том, как вы используете Lightroom. Вся информация анонимна, и никакие личные данные передаваться не будут. Это одна из мер повышения качества продукции компании Adobe и средство борьбы с нелегальным распространением ПО.
- ◆ **About Photoshop Lightroom 3.** Информация о версии программы и ее создателях.

Некоторые диалоговые окна

Окно *Preferences*

Вкладка *General*

◆ **Settings.** Установки.

- **Show splash screen during startup.** Показывать ли традиционную заставку при запуске программы.
- **Automatically check for updates.** Автоматически проверять наличие обновлений программы на сайте Adobe.

◆ **Default catalog.** Каталог по умолчанию.

◆ **When starting up use this catalog.** При запуске открывать следующий каталог.

- **Load most recent catalog.** Последний использовавшийся.
- **Prompt me when starting Lightroom.** Спросить при запуске Lightroom.
- **<Список недавно открывавшихся каталогов>.** Установить один из каталогов в качестве каталога, всегда открывающегося при запуске.
- **Other.** Указать каталог по умолчанию на диске.

◆ **Import <Options>.** Опции импорта.

- **Show import dialog when a memory card is detected.** Открывать диалоговое окно импорта, если программа обнаружила подключенную к компьютеру карту памяти.
- **Ignore camera-generated folder names when naming folders.** Игнорировать папки, созданные камерой при создании папок при импорте.
- **Treat JPEG files next to raw files as separate photos.** Воспринимать JPEG-файлы, созданные камерой в режиме RAW+JPEG, как самостоятельные файлы. Если этот флажок снят, программа добавит в каталог лишь RAW, однако с пометкой <RAW>+JPEG. При этом файл JPEG будет скопирован в ту же папку, что и RAW (если при импорте было выбрано копирование или перемещение), и быстро найти его на диске можно, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<R>.

◆ **Completion Sounds.** Сигналы выполнения задачи.

- **When finished importing photos play.** По завершении импорта воспроизвести один из звуков из выпадающего списка. **No Sound** — не воспроизводить сигнал.
- **When finished exporting photos play.** По завершении экспорта воспроизвести один из звуков.

◆ **Reset all warning dialogs.** Сбросить все настройки предупреждающих окон. Имеется в виду — снять флажки "Не показывать более это окно".

- ◆ **Go to Catalog Settings.** Перейти к настройкам каталога. Некоторые настройки, имеющие отношение не только к текущему каталогу, находятся в этих настройках.

Вкладка *Presets*

- ◆ **Default Develop Settings.** Настройки обработки по умолчанию.
 - **Apply auto tone adjustment.** Автоматически настраивать яркость.
 - **Apply auto mix when first converting to black and white.** Применять предустановленные значения при переводе в черно-белое изображение.
 - **Make defaults specific to camera serial number.** Использовать разные значения по умолчанию для камер одной модели, различающихся серийным номером. При снятом флажке значения по умолчанию устанавливаются лишь для модели камеры.
 - **Make defaults specific to camera ISO settings.** Использовать различные значения по умолчанию для разных значений ISO.
 - **Reset all default Develop settings.** Восстановить все значения по умолчанию в "фабричное" состояние.
- ◆ **Store presets with catalog.** Хранить пресеты вместе с каталогом.
- ◆ **Show Lightroom Presets Folder.** Открыть папку с пресетами.
- ◆ **Lightroom Defaults.** Восстановление "фабричных" значений.
 - **Restore Export Presets.** Для пресетов экспорта.
 - **Restore Keyword Set Presets.** Для наборов ключевых слов.
 - **Restore Filename Templates.** Для шаблонов переименования файлов.
 - **Restore Text Templates.** Для текстовых шаблонов.
 - **Restore Local Adjustment Presets.** Для пресетов инструментов локальной коррекции.
 - **Restore Color Label Presets.** Для текстовых значений предустановленных наборов цветных меток.
 - **Restore Library Filter Presets.** Для пресетов фильтров библиотеки.

Вкладка *External Editing*

- ◆ **Edit in Adobe Photoshop CS5.** Настройки файла, который будет открыт при выборе команды **Edit in Adobe Photoshop CS5** (Редактировать в Photoshop CS5).
- ◆ **Additional External editor.** Настройки файла, который будет открыт в любой программе, кроме Photoshop CS5. Программу можно выбрать кнопкой **Choose**. Для удобства предусмотрены пресеты настроек для разных ситуаций.
- ◆ **Edit Externally File Naming.** Выбрать шаблон для имени файла, открывающегося во внешнем приложении.

Вкладка *File Handling*

- ◆ **Import DNG Creation.** Настройки DNG-файла, создаваемого при импорте.
- ◆ **Reading Metadata.** При чтении метаданных Lightroom воспринимает точку и оба слэша, как разделители ключевых слов. Если соответствующие флажки будут установлены, программа проигнорирует точку и прямой слэш в этом качестве.
- ◆ **File Name Generation.** Ограничения при создании имен файлов.
- ◆ **Treat the following characters as illegal.** Определить набор запрещенных в имени файла символов.
- ◆ **Replace illegal file name characters with.** Определить символ, которым будут заменяться в имени файла запрещенные символы.
- ◆ **When a file name has a space.** Определить, чем заменять пробел в имени файла.
 - **Leave As-Is.** Оставить как есть.
 - **Replace with an Underscore.** Заменить символом подчеркивания.
 - **Replace with a Dash.** Заменить дефисом.
- ◆ **Camera Raw Cache Settings.** Размещение и размер файла кэша. Подробнее об этой опции *см. в разд. "Повышение производительности" главы 11.*

Вкладка *Interface*

- ◆ **Panels.** Панели.
 - **End Marks.** Виньетка внизу панели.
 - **Font Size.** Размер шрифта.
- ◆ **Lights Out.** Настройки режима "приглушенного света".
 - **Screen Color.** Цвет, которым скрывается все, кроме активного фото. По умолчанию — черный.
 - **Dim Level.** Степень "приглушенности" света.
- ◆ **Background.** Фон в основном (Main Window) и втором окне (Secondary Window).
 - **Fill Color.** Цвет.
 - **Texture.** Текстура (мелкие полосы).
- ◆ **Keyword Entry.** Ввод ключевых слов.
 - **Separate Keyword using.** Разделять ключевые слова запятыми (**Commas**) или пробелами (**Spaces**).
 - **Auto-complete text in Keyword Tags field.** Автоматически заканчивать слова при наборе ключевых слов.
- ◆ **Filmstrip.** Настройки ленты.
 - **Show ratings and picks.** Показывать рейтинги и флаги.
 - **Show photos in navigator on mouse-over.** Показывать снимок в навигаторе при наведении на него курсора.

- **Show badges.** Показывать ярлычки.
- **Show photo info tooltips.** Показывать информацию о файле при удержании курсора над миниатюрой.
- **Show stack counts.** Показывать количество снимков в стопке.

Окно настроек *Library View Option*

Раздел *Grid View*

- ◆ Флажок **Show Grid Extras** — вид ячеек сетки по умолчанию. Снятый флажок — без информации. Рядом в раскрывающемся списке можно выбрать варианты: **Compact Cells** — компактный вид, **Expanded Cells** — расширенный.
- ◆ Группа **Options** (Общие опции):
 - **Show clickable items on mouse over only** — показывать кнопки, например кружок для добавления в Quick Collection, лишь при наведении курсора. Отключение этой опции сделает кнопки видимыми всегда;
 - **Tint grid cells with label colors** — придавать ячейке оттенок цветной метки;
 - **Show image info tooltips** — включать подсказки при наведении курсора.
- ◆ Группа **Cell Icons** (Значки ячейки):
 - **Flags** — флаги;
 - **Thumbnail Badges** — маркеры-кнопки на превью, содержащие разнообразную информацию, например, что этот снимок был обрезан, отредактирован, то что это копия и т. д.;
 - **Unsaved Metadata** — включает маркер, информирующий о том, что в ходе работы в Lightroom был изменен состав метаданных, но не был сохранен в исходном файле, т. е. хранится лишь в базе программы;
 - **Quick Collection Markers** — маркер-кнопка для помещения фотографии в Quick Collection.
- ◆ Группа **Compact Cell Extras** (Настройки компактного вида):
 - **Index Number** — номер фотографии в базе данных Lightroom;
 - **Rotation** — кнопки для поворота фотографии;
 - **Top Label** — информация над фотографией:
 - **File Name** — полное имя файла;
 - **File Base Name** — имя без расширения;
 - **File Extension** — расширение;
 - **Copy Name** — имя копии файла;
 - **Folder** — папка, в которой находится исходный файл;
 - **Common Attributes** — информация о флаге, рейтинге и цветной метке в текстовом виде;

- **Rating** — рейтинг в виде звездочек;
 - **Label** — цветная метка;
 - **Rating and Label** — рейтинг и цветная метка (в обычном виде);
 - **Capture Date/Time** — дата и время снимка;
 - **Cropped Dimensions** — размер снимка в пикселах после обрезки;
 - **Megapixels** — разрешение матрицы фотоаппарата в мегапикселах;
 - **Caption** — подпись (элемент метаданных);
 - **Copyright** — информация об авторском праве (элемент метаданных);
 - **Title** — название (элемент метаданных);
 - **Location** — местоположение (элемент метаданных);
 - **Creator** — автор снимка (элемент метаданных);
 - **Common Photo Settings** — техническая информация о снимке: экспозара, ISO, актуальное фокусное расстояние, диапазон фокусных расстояний объектива;
 - **Exposure and ISO** — экспозара и ISO;
 - **Exposure** — экспозара;
 - **Lens Setting** — актуальное фокусное расстояние и диапазон фокусных расстояний объектива;
 - **ISO Speed Rating** — ISO, настройка чувствительности матрицы;
 - **Focal Length** — актуальное фокусное расстояние;
 - **Exposure Time** — выдержка;
 - **F-Stop** — диафрагма;
 - **Exposure Bias** — поправка экспозиции, экспокоррекция — увеличение или уменьшение экспозиции без изменения экспозары;
 - **Exposure Program** — метод построения экспозары: ручной, приоритет выдержки, приоритет диафрагмы и т. д.;
 - **Metering Mode** — метод экспозамера: точечный, центрально-взвешенный и т. д.;
 - **Camera** — модель камеры и ее серийный номер;
 - **Camera Model** — модель камеры;
 - **Camera Serial Number** — серийный номер камеры;
 - **Bottom Label** — информация под фотографией.
- ◆ Группа **Expanded Cell Extras** (Настройки расширенного вида):
- **Show Header with Labels** — показывать заголовок со следующей информацией; в четырех расположенных ниже выпадающих списках вы можете сформировать набор данных для расширенного вида;

- **Show Rating Footer** — показывать информацию о рейтинге;
- **Include Color Label** — включая цветную метку;
- **Include Rotation Buttons** — включать кнопки для поворота.

Раздел *Loupe View*

Show Info Overlay — состав информации по умолчанию. Снятый флажок отключает показ дополнительной информации. При установленном флажке в выпадающем списке можно выбрать варианты **Info 1** и **Info 2**, состав которых настраивается далее в этом окне. При этом со сброшенным флажком **Show Info Overlay** становятся доступны флажки **Show briefly when photo changes** (Ненадолго включать информацию при смене фотографии).

Наборы параметров для вариантов **Info 1** и **Info 2** аналогичны настройкам **Grid View**.

Пункт **Show message when loading or rendering photos** включает сообщения, появляющиеся при работе, когда программа создает превью или загружает фотографию.

Панель настройки смарт-каталога

- ◆ **Rating** — рейтинг фотографии, который вы присваиваете при оценке фотографий. Рейтинг обозначается звездочками, чем больше звезд, тем выше рейтинг. В правой части поля выберите нужное количество звездочек, в центральном выпадающем списке выберите один из вариантов: **is** (равен), **is not** (не равен), **is greater than** (более чем), **is less than** (менее чем), **is greater than or equal to** (больше или равен), **is less than or equal to** (меньше или равен), **is in range** (в диапазоне). В последнем случае, в правой части, появятся два набора звездочек (от ... до ...).
- ◆ **Pick Flag** — статус сортировки при помощи флагов. В правом выпадающем списке три варианта: **flagged** (отмеченные), **unflagged** (не отмеченные), **rejected** (забракованные). В центральном списке — два варианта: **is** (является), **is not** (не является).
- ◆ **Label Color** — цветная метка: **red** (красный), **yellow** (желтый), **green** (зеленый), **blue** (синий), **purple** (фиолетовый), однако в списке есть еще варианты **custom** (пользовательский) и **none** (нет).
- ◆ **Label Text** — значение цветных меток, настроенное в меню **Metadata ▶ Color Label Set ▶ Edit**.
- ◆ **Folder** — папка, в которой находится исходный файл. В правое поле нужно ввести ее название или его часть, в среднем списке выбрать: **contains** (содержит), **contains all** (содержит целиком), **contains words** (содержит слова), **doesn't contain** (не содержит), **starts with** (начинается с), **end with** (заканчивается).
- ◆ **Collection** — коллекция Lightroom. Конструкция этого фильтра аналогична предыдущей.

- ◆ **Any Searchable Text** — любой текст, доступный для поиска. Это может быть все что угодно — от имени файла до элементов метаданных.
- ◆ **File Name** — имя исходного файла.
- ◆ **Copy Name** — имя копии файла.
- ◆ **File Type** — тип файла: DNG, RAW, JPEG, TIFF, PSD, видео.
- ◆ **Any Searchable Metadata** — любой текст, доступный для поиска в метаданных снимка.
- ◆ **Title** — название, элемент метаданных.
- ◆ **Caption** — подпись, элемент метаданных. Здесь хочу заметить, что популярная программа верстки Adobe InDesign CS5 способна извлекать подписи из метаданных снимка и автоматически помещать их в издание. Эта опция, с одной стороны, сильно упрощает работу редактора, а с другой стороны, требует контроля метаданных на этапе подготовки фотографии, например, здесь, в Lightroom. Создание автоматической коллекции, отслеживающей фотографии без подписей, значительно упростит задачу.
- ◆ **Keywords** — ключевые слова, назначаемые при работе с библиотекой.
- ◆ **Searchable IPTC** — доступные для поиска элементы метаданных, имеющих отношение к авторскому праву и содержимому снимка.
- ◆ **Searchable EXIF** — элементы метаданных, имеющих отношение к технической стороне снимка.
- ◆ **Any Searchable Plug-in Metadata** — метаданные, внесенные плагином (дополнительным приложением, надстройкой).
- ◆ **Capture Date** — дата снимка. В правом поле задается формат данных, в центральном списке доступны варианты: **is** (точно такого-то числа), **is not** (кроме такого-то числа), **is after** (после), **is before** (до), **is in the last** (в последние столько-то дней, недель, месяцев, лет), **is not in the last** (кроме последних столько-то дней, недель, месяцев, лет), **is in the range** (в период от ... до ...), **is today** (сегодня), **is yesterday** (вчера), **is in this week** (на этой неделе), **is in this month** (в этом месяце), **is in this year** (в этом году).
- ◆ **Camera** — модель камеры.
- ◆ **Camera Serial Number** — серийный номер камеры, на тот случай, если у вас несколько одинаковых камер.
- ◆ **Lens** — объектив, использовавшийся для конкретного снимка. Обратите внимание, не все объективы сообщают камере информацию о себе. В этих случаях в метаданных снимка будет записано **Unknown Lens**.
- ◆ **Shutter speed** — выдержка.
- ◆ **Aperture** — диафрагма.
- ◆ **ISO Speed Rating** — ISO, чувствительность матрицы.
- ◆ **Flash State** — использование вспышки: **did fire** (со вспышкой), **did not fire** (без вспышки), **unknown** (неизвестно).

- ◆ **GPS Data** — некоторые фотоаппараты имеют встроенный GPS-модуль, позволяющий определить точные географические координаты снимка. Этот параметр дает возможность отфильтровать снимки, в метаданных которых содержится информация о координатах.
- ◆ **Country** — страна, элемент метаданных IPTC.
- ◆ **State/Province** — штат, провинция — элемент метаданных IPTC.
- ◆ **City** — город, элемент метаданных IPTC.
- ◆ **Location** — местоположение, элемент метаданных IPTC.
- ◆ **Creator** — автор, элемент метаданных IPTC.
- ◆ **Job** — профессия, элемент метаданных IPTC.
- ◆ **Copyright Status** — статус фотографии с точки зрения авторского права, элемент метаданных IPTC.
- ◆ **Has Adjustment** — фотография была отредактирована. Варианты: **is true** (правда), **is false** (неправда).
- ◆ **Develop Preset** — была ли фотография отредактирована по стандартному шаблону (**specified**), вручную (**custom**) или вовсе не редактировалась (**default**).
- ◆ **Treatment** — цветная или черно-белая.
- ◆ **Cropped** — была ли фотография откадрирована.
- ◆ **Aspect Ratio** — ориентация снимка: **portrait** (портретная), **landscape** (ландшафтная), **square** (квадрат).

"Горячие" клавиши

Обратите внимание: все "горячие" клавиши (табл. П1—П13) в Lightroom работают лишь при английской раскладке клавиатуры.

Таблица П1. "Горячие" клавиши для управления панелями

Результат	Windows	Mac OS X
Скрыть/показать боковые панели	<Tab>	<Tab>
Скрыть/показать все панели	<Shift>+<Tab>	<Shift>+<Tab>
Скрыть/показать панель инструментов в нижней части основного окна	<T>	<T>
Скрыть/показать верхнюю панель	<F5>	<F5>
Скрыть/показать ленту в нижней части окна	<F6>	<F6>
Скрыть/показать левые панели	<F7>	<F7>
Скрыть/показать правые панели	<F8>	<F8>
Включить/выключить соло-режим (Solo Mode) (подробнее об этом режиме см. в разд. "Панели настроек" главы 2)	Удерживая клавишу <Alt>, щелкните на выбранной панели	Удерживая клавишу <Option>, щелкните на выбранной панели

Таблица П1 (окончание)

Результат	Windows	Mac OS X
Открыть панель, не закрывая панель, открытую в соло-режиме	Удерживая клавишу <Shift>, щелкните на выбранной панели	Удерживая клавишу <Shift>, щелкните на выбранной панели
Открыть/закрыть все панели	Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по заголовку любой панели	Удерживая клавишу <Command>, щелкните по заголовку любой панели
Открыть/закрыть левые панели (сверху вниз)	<Ctrl>+<Shift>+<0> <Ctrl>+<Shift>+<1> <Ctrl>+<Shift>+<2> <Ctrl>+<Shift>+<3> <Ctrl>+<Shift>+<4> <Ctrl>+<Shift>+<5>	<Command>+<Control>+<0> <Command>+<Control>+<1> <Command>+<Control>+<2> <Command>+<Control>+<3> <Command>+<Control>+<4> <Command>+<Control>+<5>
Открыть/закрыть правые панели в модулях Library и Develop (сверху вниз)	<Ctrl>+<0> <Ctrl>+<1> <Ctrl>+<2> <Ctrl>+<3> <Ctrl>+<4> <Ctrl>+<5> <Ctrl>+<6> <Ctrl>+<7> <Ctrl>+<8>	<Command>+<0> <Command>+<1> <Command>+<2> <Command>+<3> <Command>+<4> <Command>+<5> <Command>+<6> <Command>+<7> <Command>+<8>
Открыть/закрыть правые панели в модулях Slideshow , Print и Web (сверху вниз)	<Ctrl>+<1> <Ctrl>+<2> <Ctrl>+<3> <Ctrl>+<4> <Ctrl>+<5> <Ctrl>+<6> <Ctrl>+<7>	<Command>+<1> <Command>+<2> <Command>+<3> <Command>+<4> <Command>+<5> <Command>+<6> <Command>+<7>

Таблица П2. "Горячие" клавиши для переключения между модулями программы

Результат	Windows	Mac OS X
Перейти в модуль библиотеки (Library)	<Ctrl>+<Alt>+<1>	<Command>+<Option>+<1>
Перейти в модуль обработки (Develop)	<Ctrl>+<Alt>+<2>	<Command>+<Option>+<2>
Перейти в модуль слайд-шоу (Slideshow)	<Ctrl>+<Alt>+<3>	<Command>+<Option>+<3>

Таблица П2 (окончание)

Результат	Windows	Mac OS X
Перейти в модуль печати (Print)	<Ctrl>+<Alt>+<4>	<Command>+<Option>+<4>
Перейти в модуль Web	<Ctrl>+<Alt>+<5>	<Command>+<Option>+<5>
Вернуться в предыдущий модуль (с учетом режимов модуля библиотеки)/вернуться обратно	<Ctrl>+<Alt>+<←>/ <Ctrl>+<Alt>+<→>	<Command>+<Option>+<←>/ <Command>+<Option>+<→>
Вернуться в предыдущий модуль	<Ctrl>+<Alt>+<↑>	<Command>+<Option>+<↑>

Таблица П3. "Горячие" клавиши для переключения видов и режимов окна

Результат	Windows	Mac OS X
В модуле библиотеки (Library) перейти в режим просмотра (Loupe)	<E>	<E>
В модуле библиотеки (Library) перейти в режим сетки (Grid)	<G>	<G>
В модуле библиотеки (Library) перейти в режим сравнения (Compare)	<C>	<C>
В модуле библиотеки (Library) перейти в режим оценки (Survey)	<N>	<N>
Открыть выбранную фотографию в модуле обработки (Develop)	<D>	<D>
Циклическое переключение режимов "приглушенного света"	<L>	<L>
Циклическое переключение режимов "приглушенного света" в обратном порядке	<Shift>+<L>	<Shift>+<L>
Включить/выключить режим "приглушенного света"	<Ctrl>+<Shift>+<L>	<Command>+<Shift>+<L>
Циклическое переключение режимов окна, от оконного до полноэкранный	<F>	<F>
Циклическое переключение режимов окна, от оконного до полноэкранный в обратном порядке		<Shift>+<F>
Переключение между нормальным, оконным режимами и полноэкранным с убранными панелями	<Ctrl>+<Shift>+<F>	<Command>+<Shift>+<F>
Перейти в нормальный режим окна	<Ctrl>+<Alt>+<F>	<Command>+<Option>+<F>
Циклическое переключение наборов дополнительной информации в режиме просмотра Loupe модуля библиотеки (Library)	<I>	<I>

Таблица П3 (окончание)

Результат	Windows	Mac OS X
Скрыть/показать дополнительную информацию в режиме просмотра Loupe модуля библиотеки (Library)	<Ctrl>+<I>	<Command>+<I>

Таблица П4. "Горячие" клавиши для управления вторым окном

Результат	Windows	Mac OS X
Открыть второе окно	<F11>	<Command>+<F11>
Перейти в режим сетки (Grid)	<Shift>+<G>	<Shift>+<G>
Перейти в нормальный режим просмотра Loupe	<Shift>+<E>	<Shift>+<E>
Перейти в режим просмотра Loupe (вариант фиксированного снимка)	<Ctrl>+<Shift>+<Enter>	<Command>+<Shift>+<Return>
Перейти в режим сравнения Compare	<Shift>+<C>	<Shift>+<C>
Перейти в режим оценки Survey	<Shift>+<N>	<Shift>+<N>
Перейти в режим показа слайд-шоу (только при наличии второго монитора)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<Enter>	<Command>+<Option>+<Shift>+<Return>
Перейти в полноэкранный режим (только при наличии второго монитора)	<Shift>+<F11>	<Command>+<Shift>+<F11>
Показать/скрыть панель фильтра библиотеки	<Shift>+<I>	<Shift>+<I>
Увеличить/уменьшить масштаб	<Ctrl>+<Shift>+<=>/<Ctrl>+<Shift>+<->	<Command>+<Shift>+<=>/<Command>+<Shift>+<->
Увеличить/уменьшить размер сетки	<Shift>+<=>/<Shift>+<->	<Shift>+<=>/<Shift>+<->

Таблица П5. "Горячие" клавиши для управления фотографиями в каталоге

Результат	Windows	Mac OS X
Импорт с диска	<Ctrl>+<Shift>+<I>	<Command>+<Shift>+<I>
Открыть каталог	<Ctrl>+<O>	<Command>+<Shift>+<O>
Открыть недавно открывавшийся каталог	<Ctrl>+<,>	<Command>+<,>
Перейти к настройкам каталога	<Ctrl>+<Alt>+<,>	<Command>+<Option>+<,>

Таблица П5 (продолжение)

Результат	Windows	Mac OS X
Создать новую папку внутри текущей (создать новую папку-раздел при "съемке на привязи")	<Ctrl>+<Shift>+<T>	<Command>+<Shift>+<T>
Скрыть/показать окно "съемки на привязи"	<Ctrl>+<T>	<Command>+T
Создать новую папку в модуле библиотеки (Library)	<Ctrl>+<Shift>+<N>	<Command>+<Shift>+<N>
Создать виртуальную копию (только в модулях библиотеки (Library) и обработки (Develop))	<Ctrl>+<'>	<Command>+<'>
Показать исходный файл, используя Explorer (Finder) (только в модулях библиотеки (Library) и обработки (Develop))	<Ctrl>+<R>	<Command>+<R>
Перейти к следующей в ленте фотографии	<→>	<→>
Перейти к предыдущей в ленте фотографии	<←>	<←>
Выделить несколько папок или коллекций (во всех модулях, кроме модуля обработки (Develop))	Удерживая клавишу <Shift> или <Ctrl>, щелкните по требуемым папкам или коллекциям	Удерживая клавишу <Shift> или <Command>, щелкните по требуемым папкам или коллекциям
Переименовать фотографию (только в режиме библиотеки (Library))	<F2>	<F2>
Удалить выделенную фотографию (фотографии)	<Backspace> или <Delete>	<Delete>
Удалить выделенную фотографию (фотографии) из каталога	<Alt>+<Backspace>	<Option>+<Delete>
Удалить выделенную фотографию (фотографии) в Корзину (Recycling Bin в Windows или Trash в Mac OS X)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<Backspace>	<Command>+<Option>+<Shift>+<Delete>
Удалить фотографии, помеченные флагом Reject	<Ctrl>+<Backspace>	<Command>+<Delete>
Редактировать в Photoshop	<Ctrl>+<E>	<Command>+<E>
Открыть в другом редакторе	<Ctrl>+<Alt>+<E>	<Command>+<Option>+<E>
Экспортировать выбранные фотографии	<Ctrl>+<Shift>+<E>	<Command>+<Shift>+<E>
Экспортировать выбранные фотографии, используя предыдущие настройки экспорта	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<E>	<Command>+<Option>+<Shift>+<E>
Открыть менеджер надстроек (Plug-in Manager)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<, >	<Command>+<Option>+<Shift>+<, >

Таблица П5 (окончание)

Результат	Windows	Mac OS X
Отправить выбранную фотографию на печать	<Ctrl>+<P>	<Command>+<P>
Открыть окно настроек печати	<Ctrl>+<Shift>+<P>	<Command>+<Shift>+<P>

Таблица П6. "Горячие" клавиши, используемые при просмотре фотографий в модуле библиотеки (Library)

Результат	Windows	Mac OS X
Переключиться в режим просмотра (Loupe)	<E> или <Enter>	<E> или <Return>
Переключиться в режим сетки (Grid)	<G> или <Esc>	<G> или <Esc>
Переключиться в режим сравнения (Compare)	<C>	<C>
Переключиться в режим оценки (Survey)	<N>	<N>
Переключение между режимами сетки (Grid) и просмотра (Loupe)	<Пробел> или <E>	<Пробел> или <E>
Выбрать следующую пару для сравнения в режиме сравнения (Compare) (работает при одной изначально выделенной фотографии)	<↑>	<↑>
Поменять местами претендента и кандидата в режиме сравнения	<↓>	<↓>
Переключение двух последних использовавшихся масштабов	<Z>	<Z>
Трехэтапное увеличение/уменьшение масштаба в режиме просмотра (Loupe)	<Ctrl>+<=>/<Ctrl>+<->	<Command>+<=>/<Command>+<->
Прокрутить вниз/вверх снимок в масштабах, где он превышает размер окна (также работает в модулях Develop и Web)	<Page Up>/<Page Dow>n	<Page Up>/<Page Down>
Запуск импровизированного слайд-шоу	<Ctrl>+<Enter>	<Command>+<Return>
Повернуть фото по часовой стрелке (поворот группы снимков доступен лишь в режиме сетки модуля библиотеки)	<Ctrl>+<]>	<Command>+<]>
Повернуть фото против часовой стрелки (поворот группы снимков доступен лишь в режиме сетки модуля библиотеки)	<Ctrl>+<[>	<Command>+<[>

Таблица П6 (окончание)

Результат	Windows	Mac OS X
Увеличить/уменьшить размер сетки	<=>/<->	<=>/<->
Прокрутить вверх/вниз сетку	<Page Up>/<Page Down>	<Page Up>/<Page Down>
Включить/выключить дополнительную информацию о снимке в режиме сетки	<Ctrl>+<Shift>+<H>	<Command>+<Shift>+<H>
Скрыть/показать ярлычки на миниатюрах в режиме сетки	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<H>	<Command>+<Option>+<Shift>+<H>
Циклическое переключение наборов информации о снимке в режиме сетки	<J>	<J>
Открыть окно настроек наборов информации в режимах сетки и просмотра	<Ctrl>+<J>	<Command>+<J>
Выделить несколько фотографий вразнобой	Щелкать по фотографиям, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>	Щелкать по фотографиям, удерживая нажатой клавишу <Command>
Выделить несколько фотографий подряд	Выделить первую, а затем щелкнуть по последней, удерживая клавишу <Shift>	Выделить первую, а затем щелкнуть по последней, удерживая клавишу <Shift>
Выделить все фотографии ленты	<Ctrl>+<A>	<Command>+<A>
Снять выделение со всех фотографий	<Ctrl>+<D>	<Command>+<D> или <Command>+<Shift>+<A>
Выделить лишь активное фото, сняв выделение с остальных	<Ctrl>+<Shift>+<D>	<Command>+<Shift>+<D>
Снять выделение с активного фото	</>	</>
Добавить к выделению следующие/предыдущие фото в ленте	<Shift>+<->>/<-<	<Shift>+<->>/<-<
Выделить фотографии, отмеченные флагом (Flag as a Pick)	<Ctrl>+<Alt>+<A>	<Command>+<Option>+<A>
Снять выделение с фотографий, не отмеченных флагом	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<D>	<Command>+<Option>+<Shift>+<D>
Собрать выделенные фотографии в стопку	<Ctrl>+<G>	<Command>+<G>
Разобрать стопку	<Ctrl>+<Shift>+G	<Command>+<Shift>+<G>
Развернуть/свернуть стопку	<S>	<S>
Переместить на верх стопки	<Shift>+<S>	<Shift>+<S>
Сдвинуть к верху стопки	<Shift>+<[>	<Shift>+<[>
Сдвинуть к низу стопки	<Shift>+<]>	<Shift>+<]>

Таблица П7. "Горячие" клавиши, используемые при оценке и фильтрации фотографий

Результат	Windows	Mac OS X
Установить рейтинг	<1>—<5>	<1>—<5>
Установить рейтинг и перейти к следующей фотографии	<Shift>+<1> — <Shift>+<5>	<Shift>+<1> — <Shift>+<5>
Установить минимальный рейтинг (ноль)	<0>	<0>
Установить минимальный рейтинг (ноль) и перейти к следующей фотографии	<Shift>+<0>	<Shift>+<0>
Увеличить/уменьшить рейтинг на одну звезду	<]>/<[>	<]>/<[>
Назначить красный ярлык	<6>	<6>
Назначить желтый ярлык	<7>	<7>
Назначить зеленый ярлык	<8>	<8>
Назначить голубой ярлык	<9>	<9>
Назначить один из четырех цветных ярлыков и перейти к следующей фотографии	<Shift>+<6> — <Shift>+<9>	<Shift>+<6> — <Shift>+<9>
Отметить снимок флагом	<P>	<P>
Отметить снимок флагом и перейти к следующей фотографии	<Shift>+<P>	<Shift>+<P>
Отметить снимок флагом "брак" (Reject)	<X>	<X>
Отметить снимок флагом "брак" (Reject) и перейти к следующей фотографии	<Shift>+<X>	<Shift>+<X>
Снять флаги с фотографии	<U>	<U>
Снять флаги с фотографии и перейти к следующей	<Shift>+<U>	<Shift>+<U>
Повысить/понизить статус фотографии по флагам	<Ctrl>+<↑>/ <Ctrl>+<↓>	<Command>+<↑>/ <Command>+<↓>
Refine photos — переназначить флаги по принципу, описанному в разд. «Система флагов» главы 2	<Ctrl>+<Alt>+<R>	<Command>+ <Option>+<R>
Скрыть/показать панель фильтра библиотеки	< >	< >
Одновременно открыть несколько режимов фильтрации	Щелкнуть по названию режима, удерживая клавишу <Shift>	Щелкнуть по названию режима, удерживая клавишу <Shift>
Включить/выключить фильтр	<Ctrl>+<L>	<Command>+<L>
Поиск в модуле библиотеки (фильтр по текстовым атрибутам снимка)	<Ctrl>+<F>	<Command>+<F>

Таблица П8. "Горячие" клавиши при работе с коллекциями

Результат	Windows	Mac OS X
Создать новую коллекцию в режиме библиотеки	<Ctrl>+<N>	<Command>+<N>
Добавить выделенные фотографии в быструю коллекцию (Quick Collection)		
Добавить выделенную фотографию в быструю коллекцию (Quick Collection) и перейти к следующей	<Shift>+	<Shift>+
Перейти в быструю коллекцию (Quick Collection)	<Ctrl>+	<Command>+
Сохранить быструю коллекцию (Quick Collection) в виде обычной	<Ctrl>+<Alt>+	<Command>+<Option>+
Очистить быструю коллекцию (Quick Collection)	<Ctrl>+<Shift>+	<Command>+<Shift>+
Установить выбранную коллекцию в качестве целевой	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+	<Command>+<Option>+<Shift>+

Таблица П9. "Горячие" клавиши при работе с ключевыми словами и метаданными в режиме библиотеки (Library)

Результат	Windows	Mac OS X
Добавить ключевые слова	<Ctrl>+<K>	<Command>+<K>
Редактировать ключевые слова	<Ctrl>+<Shift>+<K>	<Command>+<Shift>+<K>
Задать "быстрые ключевые слова" (Keyword Shortcuts)(подробнее см. в описании меню Metadata , пункт Set Keyword Shortcuts в этом приложении)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<K>	<Command>+<Option>+<Shift>+<K>
Добавить/удалить "быстрые ключевые слова" (Keyword Shortcuts)	<Shift>+<K>	<Shift>+<K>
Включить режим "баллончика"	<Ctrl>+<Alt>+<K>	<Command>+<Option>+<K>
Добавить ключевые слова из активного набора ключевых слов (keyword set)	<Alt>+<1> — <Alt>+<9>	<Option>+<1> — <Option>+<9>
Циклическое переключение между наборами ключевых слов	<Alt>+<0>	<Option>+<0>
Циклическое переключение между наборами ключевых слов в обратном порядке	<Alt>+<Shift>+<0>	<Option>+<Shift>+<0>
Скопировать/вставить метаданные	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<C>/ <Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<V>	<Command>+<Option>+<Shift>+<C>/ <Command>+<Option>+<Shift>+<V>
Сохранить метаданные в файл	<Ctrl>+<S>	<Command>+<S>

Таблица П10. "Горячие" клавиши при работе в модуле обработки (Develop)

Результат	Windows	Mac OS X
Перевести в черно-белое изображение	<V>	<V>
Автоматическая настройка яркости	<Ctrl>+<U>	<Command>+<U>
Автоматическая установка баланса по белому	<Ctrl>+<Shift>+<U>	<Command>+<Shift>+<U>
Редактировать в Photoshop	<Ctrl>+<E>	<Command>+<E>
Копировать/применить настройки обработки	<Ctrl>+<Shift>+<C>/ <Ctrl>+<Shift>+<V>	<Command>+<Shift>+<C>/ <Command>+<Shift>+<V>
Применить настройки предыдущего выделенного снимка	<Ctrl>+<Alt>+V	<Command>+<Option>+V
Увеличить/уменьшить значения выделенного параметра	<↑>/<↓> или <+>/<->	<↑>/<↓> или <+>/<->
Увеличить/уменьшить значения выделенного параметра с большим шагом	<Shift>+<↑>/<Shift>+<↓> или <Shift>+<+>/<Shift>+<->	<Shift>+<↑>/ <Shift>+<↓> или <Shift>+<+>/<Shift>+<->
Циклическое переключение между параметрами группы Basic	<.> (точка)	<.> (точка)
Циклическое переключение между параметрами группы Basic в обратном порядке	<,> (запятая)	<,> (запятая)
Сбросить все настройки	<Ctrl>+<Shift>+<R>	<Command>+<Shift>+<R>
Синхронизировать настройки	<Ctrl>+<Shift>+<S>	<Command>+<Shift>+<S>
Синхронизировать настройки пропуская окно выбора параметров	<Ctrl>+<Alt>+<S>	<Command>+<Option>+<S>
Включить синхронную настройку (Auto Sync)	<Ctrl>+<Alt>+ <Shift>+<A>	<Command>+<Option>+ <Shift>+<A>
Выровнять экспозицию выделенных снимков (Match total exposures)	<Ctrl>+<Alt>+ <Shift>+<M>	<Command>+<Option>+ <Shift>+<M>
Выбрать инструмент настройки баланса по белому (из любого модуля)	<W>	<W>
Выбрать инструмент кадрирования (из любого модуля)	<R>	<R>
Сохранять пропорции при активном инструменте кадрирования	<A>	<A>
Кадрировать в пропорциях предыдущего снимка	<Shift>+<A>	<Shift>+<A>
Циклическое переключение сетки при кадрировании	<O>	<O>
Поворот сетки при кадрировании	<Shift>+<O>	<Shift>+<O>

Таблица П10 (продолжение)

Результат	Windows	Mac OS X
Повернуть рамку кадрирования на 90°	<X>	<X>
Сбросить настройки кадрирования	<Ctrl>+<Alt>+<R>	<Command>+<Option>+<R>
Выбрать инструмент удаления пыли (Spot Removal) из любого модуля	<Q>	<Q>
Выбрать корректирующую кисть (Adjustment Brush) из любого модуля	<K>	<K>
Выбрать градиентный фильтр (Graduated Filter) из любого модуля	<M>	<M>
Увеличить/уменьшить размер кисти	<]>/<[>	<]>/<[>
Увеличить/уменьшить размытие кисти	<Shift>+<]>/<Shift>+<[>	<Shift>+<]>/<Shift>+<[>
Переключение между кистями A и B	</>	/
Спрятать/показать маркер локальной коррекции	<H>	H
Спрятать/показать зону локальной коррекции	<O>	O
Циклическое переключение цветов "вуали", показывающей зону локальной коррекции	<Shift>+<O>	<Shift>+O
Выбрать инструмент Targeted Adjustment для работы с тоновой кривой	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<T>	<Command>+<Option>+<Shift>+<T>
Выбрать инструмент Targeted Adjustment для работы с настройкой цветового тона (Hue)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<H>	<Command>+<Option>+<Shift>+<H>
Выбрать инструмент Targeted Adjustment для работы с насыщенностью (Saturation)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<S>	<Command>+<Option>+<Shift>+<S>
Выбрать инструмент Targeted Adjustment для работы с яркостью цветов (Luminance)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<L>	<Command>+<Option>+<Shift>+<L>
Выбрать инструмент Targeted Adjustment для работы с яркостью цветов при переводе в черно-белое изображение (Grayscale Mix)	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<G>	<Command>+<Option>+<Shift>+<G>
Выключить инструмент Targeted Adjustment	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<N>	<Command>+<Option>+<Shift>+<N>
Показать зоны потери информации в светах и тенях	<J>	<J>
Повернуть фотографию по часовой стрелке	<Ctrl>+<]>	<Command>+<]>

Таблица П10 (окончание)

Результат	Windows	Mac OS X
Повернуть фотографию против часовой стрелки	<Ctrl>+<[>	<Command>+<[>
Переключение между полноэкранным и масштабом просмотра 1:1	<Пробел> или <Z>	<Пробел> или <Z>
Увеличить/уменьшить масштаб	<Ctrl>+<=>/<Ctrl>+<->	<Command>+<=>/<Command>+<->
Запустить импровизированное слайд-шоу	<Ctrl>+<Enter>	<Command>+<Return>
Режим просмотра до и после с вертикальным делением окна	<Y>	<Y>
Режим просмотра до и после с горизонтальным делением окна	<Alt>+<Y>	<Option>+<Y>
Режим просмотра до и после с делением изображения. Если перед этим было выбрано вертикальное деление окна, то и изображение поделится вертикально, если горизонтальное — горизонтально	<Shift>+<Y>	<Shift>+<Y>
Переключение между настройками до и после	< >	< >
Создать снимок состояния (Snapshot)	<Ctrl>+<N>	<Command>+N
Создать новый пресет	<Ctrl>+<Shift>+<N>	<Command>+<Shift>+<N>
Создать новую папку для пресетов	<Ctrl>+<Alt>+<N>	<Command>+<Option>+<N>
Открыть настройки вида режима Develop	<Ctrl>+<J>	<Command>+<J>

Таблица П11. "Горячие" клавиши при работе в модуле слайд-шоу

Результат	Windows	Mac OS X
Запустить слайд-шоу	<Enter>	<Return>
Пауза. Приостановить слайд-шоу	<Пробел>	<Пробел>
Предпросмотр слайд-шоу в оконном режиме	<Alt>+<Enter>	<Option>+<Return>
Окончить просмотр	<Esc>	<Esc>
Немедленно перейти к следующему слайду	<->>	<->>
Немедленно перейти к предыдущему слайду	<<->	<<->

Таблица П11 (окончание)

Результат	Windows	Mac OS X
Показать/спрятать направляющие	<Ctrl>+<Shift>+<H>	<Command>+<Shift>+<H>
Экспортировать слайд-шоу в виде PDF	<Ctrl>+<J>	<Command>+<J>
Экспортировать слайд-шоу в виде JPEG	<Ctrl>+<Shift>+<J>	<Command>+<Shift>+<J>
Экспортировать слайд-шоу в виде MP4 (видео)	<Ctrl>+<Alt>+J	<Command>+<Option>+<J>
Создать новый шаблон	<Ctrl>+<N>	<Command>+<N>
Создать новую папку для шаблонов	<Ctrl>+<Shift>+<N>	<Command>+<Shift>+<N>
Сохранить настройки слайд-шоу	<Ctrl>+<S>	<Command>+<S>

Таблица П12. "Горячие" клавиши при работе в модуле печати

Результат	Windows	Mac OS X
Печатать	<Ctrl>+<P>	<Command>+<P>
Печатать одну копию	<Ctrl>+<Alt>+<P>	<Command>+<Option>+<P>
Открыть окно настройки печати	<Ctrl>+<Shift>+<P>	<Command>+<Shift>+<P>
Открыть окно настройки принтера	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<P>	<Command>+<Option>+<Shift>+<P>
Перейти к первой странице	<Ctrl>+<Shift>+<←>	<Command>+<Shift>+<←>
Перейти к последней странице	<Ctrl>+<Shift>+<→>	<Command>+<Shift>+<→>
Перейти к предыдущей странице	<Ctrl>+<←>	<Command>+<←>
Перейти к следующей странице	<Ctrl>+<→>	<Command>+<→>
Показать/скрыть направляющие	<Ctrl>+<Shift>+<H>	<Command>+<Shift>+<H>
Показать/скрыть линейки	<Ctrl>+<R>	<Command>+<R>
Показать/скрыть припуски под обрез	<Ctrl>+<Shift>+<J>	<Command>+<Shift>+<J>
Показать/скрыть поля и средники	<Ctrl>+<Shift>+<M>	<Command>+<Shift>+M
Показать/скрыть ячейки	<Ctrl>+<Shift>+<K>	<Command>+<Shift>+<K>
Показать/скрыть размеры элементов листа	<Ctrl>+<Shift>+<U>	<Command>+<Shift>+<U>
Создать новый шаблон	<Ctrl>+<N>	<Command>+<N>
Создать новую папку для шаблонов	<Ctrl>+<Shift>+<N>	<Command>+<Shift>+<N>
Сохранить настройки печати	<Ctrl>+<S>	<Command>+<S>

Таблица П13. "Горячие" клавиши при работе в модуле *Web*

Результат	Windows	Mac OS X
Повторно загрузить веб-галерею	<Ctrl>+<R>	<Command>+<R>
Показать в браузере	<Ctrl>+<Alt>+<P>	<Command>+<Option>+<P>
Экспорт	<Ctrl>+<J>	<Command>+<J>
Создать новый шаблон	<Ctrl>+<N>	<Command>+<N>
Создать новую папку для шаблонов	<Ctrl>+<Shift>+<N>	<Command>+<Shift>+<N>
Сохранить настройки веб-галереи	<Ctrl>+<S>	<Command>+<S>

Предметный указатель

A

Adjustment Brush, инструмент 175
Adobe Lens Profile Creator 127, 129

B

B&W, модуль 161

C

Camera Calibration, модуль 119
Catalog, база данных 14
Catalog, панель 34
Collection Set 58

D

Develop, модуль 86
Develop, режим 90
Droplet 195

E

Extract Cached Image Previews 29

F

Folders, панель 35, 36

H

History, палитра 90

K

Keyword List, панель 64

L

Lens Correction, модуль 128
Library, модуль 13
Library, режим 33
Lightroom Flash Gallery, шаблон 257
Lightroom HTML Gallery, шаблон 254

N

Navigator, панель 43, 44
Noise Reduction, модуль 143

P

Presets, панель 211
Previous Import 207
Print, модуль 241

Q

Quick Collection 34

R

Red Eye Correction Tool, инструмент 179

S

Slideshow, модуль 227

Smart Collection, коллекция 57
Spot Removal, инструмент 178

Т

Target Collection, коллекция 56

W

Web, модуль 253

А

Аберрации хроматические 134

Б

Баланс белого 96
Боковая панель 38

В

Виньетирование 134, 166
Выделение фотографий 46

Г

Градиентный фильтр 147

Д

Дроплет 195

И

Импорт 13

К

Кадрирование 93
Ключевое слово 23, 61
Коллекция 34, 54
Контраст 107
Корректирующая кисть 150, 175
Кривая по точкам 109
Кросс-процесс, имитация 171

Л

Лексема 21, 75

М

Масштабирование 43
Метаданные 23
Миниатюра 28
Модуль:
◇ B&W 161
◇ Camera Calibration 119
◇ Lens Correction 128
◇ Library 13
◇ Noise Reduction 143
◇ Print 241
◇ Slideshow 227
◇ Web 253

П

Панель ленты 40
Параметрическая кривая 107
Поворот снимка 44
Пресет 210
Публикация в сети 198

Р

Рабочая область, настройка 38
Редактор шаблонов 21
Резкость 139
Ретушь 175

С

- Слайд-шоу 227
- Сортировка фотографий 47
 - ◇ по рейтингу 48
 - ◇ система флагов 50
 - ◇ система цветных меток 48
- Стек фотографий 52

Т

- Тонирование:
 - ◇ отдельное 170
 - ◇ фотографии 168, 171
- Тоновая кривая 106
- Тоновая настройка 99

Ф

- Файл:
 - ◇ импорт 207
 - ◇ переименование 74, 207
 - ◇ расширение DCP 121
 - ◇ экспорт 208
- Фильтр 58
- Фильтрация по ключевому слову 70

Формат:

- ◇ DNG 15
- ◇ JPEG 85
- ◇ RAW 14, 86
- ◇ TIFF 85
- Фотоархив 13
- Фотобанк 61
- Фотохостинг 198

Ч

- Черно-белое изображение 161

Ш

- Шум 142

Э

- Экспорт 14
- Эффект красных глаз 179

Я

- Яркость 104



Рис. ЦВ1. Исходный снимок



Рис. ЦВ2. После кадрирования



Рис. ЦВ3. Баланс белого выставлен в Auto



Рис. ЦВ4. Сброс настроек яркости и контраста



Рис. ЦВ5. Выставлена экспозиция и отрегулированы тени



Рис. ЦВ6. Осветлены полутона



Рис. ЦВ7. Настроен контраст



Рис. ЦВ8. Выставлен баланс белого



Рис. ЦВ9. Финальная доводка при помощи Clarity и Vibrance





Рис. ЦВ10. Применение профиля «Adobe Standard»



Рис. ЦВ11. Применение профиля «Camera Standard»



Рис. ЦВ12. Применение профиля «Camera Portrait»



Рис. ЦВ13. Применение профиля «Camera Landscape»





Рис. ЦВ14. Пейзаж



Рис. ЦВ15. Измененный пейзаж





Рис. ЦВ16. Исходное изображение



Рис. ЦВ17. Перевод в ч/б с настройками по умолчанию



Рис. ЦВ18. Перевод в ч/б отрегулирован вручную

