helion.pl

Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

Czytelnia

- Fragmenty książek online

Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Adobe Photoshop Lightroom 2. Podręcznik dla fotografów

Autor: Martin Evening
Tłumaczenie: Dominika Kurek
ISBN: 978-83-246-2144-6
Tytuł oryginału: The Adobe Photoshop Lightroom Book: The Complete Guide for Photographers
Format: 168×237, stron: 624

Poznaj narzędzie do zadań specjalnych!

- Jak importować do programu fotografie?
- Jak poddać je obróbce w module Develop?
- Jak przygotować zdjęcie do druku?

Adobe Photoshop Lightroom jest narzędziem dedykowanym do przetwarzania obrazów cyfrowych, uzyskanych przy użyciu cyfrowych aparatów fotograficznych. Narzędzie to pozwala na łatwe zarządzanie dużą kolekcją zdjęć, a ponadto oferuje zaawansowane mechanizmy, umożliwiające edycję fotografii – zarówno tej surowej w formacie RAW, jak i skompresowanej do formatu JPEG. Autorzy programu Adobe Lightroom skupili się na pięciu aspektach pracy ze zdjęciami: katalogowaniu, edytowaniu, publikowaniu, drukowaniu oraz umieszczaniu na witrynach WWW. Najnowsza wersja 2.0 oferuje kolejne możliwości, takie jak obsługa wielu monitorów, edycja fragmentu obrazu czy też wsparcie dla systemów 64-bitowych.

Książka „Adobe Photoshop Lightroom 2. Podręcznik dla fotografów" wprowadzi Cię w tajniki tego niepowtarzalnego narzędzia. Dowiesz się stąd, jak zaimportować zdjęcia, skonwertować je do formatu DNG oraz dobrać słowa kluczowe, aby lokalizowanie fotografii nie stanowiło problemu. Zaznajomisz się z techniką obróbki zdjęć w module Develop oraz zasadami efektywnej współpracy z Photoshopem. Poznasz funkcje edycji fragmentu zdjęcia, jego kadrowania oraz przygotowania do druku. Lightroom kryje w sobie wiele praktycznych narzędzi i niezwykłych możliwości, przydatnych w codziennej pracy fotografa, a z tą książką wykorzystasz je wszystkie.

- Instalacja Adobe Lightroom i podstawy pracy
- Wymagania i odpowiednia konfiguracja komputera
- Integracja Lightroom z Photoshopem
- Wykorzystanie modułu Develop
- Importowanie zdjęć
- Zastosowanie formatu DNG
- Możliwości modułu Library
- Proces kalibracji monitora
- Kadrowanie obrazu
- Zarządzanie balansem bieli
- Retuszowanie fotografii
- Współpraca z modułem Camera RAW
- Konwersja czarno-biała
- Wyostrzanie i uwydatnianie szczegółów zdjęcia
- Wydruk i publikacja zdjęć

Wykorzystaj potencjał programu w swojej codziennej pracy ze zdjęciami!

Spis treści

1. Wprowadzenie do Adobe Photoshop Lightroom 21

Czym jest Adobe Photoshop Lightroom? 22
- Zachowanie prostoty 22
- Konstrukcja modułowa 22
- Wydajność Lightrooma 24
  - Przetwarzanie w Adobe Camera Raw 24
  - Ustawienia kolorystyczne 25
- Organizacja pracy w Lightroomie 26
  - Zarządzanie biblioteką obrazów 26
  - Gdzie wchodzi Photoshop? 27
  - Integrowanie Lightrooma z Photoshopem 28

Co będzie potrzebne 29
Instalowanie Lightrooma 30
- Ustawienia Lightrooma 31
- Ustawienia wizytówki i wyglądu 34
- Menu pomocy 37

Wprowadzenie do interfejsu Lightrooma 38
Jak szybko rozpocząć pracę w Lightroomie 42
- Importowanie zdjęć do Lightrooma 43
- Oglądanie zdjęć w module Library 44
- Upraszczanie interfejsu 46
- Przybliżanie 48
- Praca w module Develop 49
- Synchronizacja ustawień Develop 50
- Przeglądanie i ocenianie zdjęć 51
- Tworzenie stykówek 52
- Przeglądanie ostatecznej listy w trybie Survey 53
- Przytłumianie świateł 54
- Zapisywanie wybranych zdjęć jako kolekcji 55
- Retuszowanie fotografii w Lightroomie 56
- Edytowanie kopii w Photoshopie 57
- Tworzenie internetowej galerii zdjęć 58
- Tworzenie ostatecznego wydruku 59
- Eksportowanie gotowych zdjęć 60

Praca z tą książką 61

2. Importowanie zdjęć 63

Importowanie zdjęć z karty pamięci 64
Importowanie zdjęć z folderu 68
Importowanie zdjęć przez kopiowanie 70
Organizacja zdjęć importowanych przez kopiowanie 71
Zmiana nazwy w czasie importowania 72
Późniejsza zmiana nazw zdjęć w katalogu 73
Konwersja do DNG 74
Aktualizowanie plików DNG 74
Dodawanie metadanych w czasie importowania 75
Importowanie istniejących zdjęć z folderów 76
Importowanie zdjęć metodą przeciągnij i upuść 77
Bridge jako interfejs dla Lightrooma 78
Dodawanie folderów obserwowanych w Bridge'u 80
Importowanie folderów do Lightrooma przez Bridge 81
Importowanie zdjęć bezpośrednio z aparatu 82
Podłączanie aparatu do komputera 82
Oprogramowanie do obsługi zdjęć 83
Szybsze fotografowanie „na uwięzi" 87
Jak organizowane są zaimportowane zdjęcia 88
Zarządzanie zdjęciami przez metadane 88

3. Poruszanie się po module Library 91

Panel modułu Library 92
Panel Navigator 94
Panel Catalog 94
Pasek narzędzi modułu Library 94
Panel Folders 95
Pasek filtrów 95
Poznawanie modułu Library 96
Opcje widoku Grid 96
Nawigacja w siatce Library 98
Praca w widoku Loupe 99
Praca ze zdjęciami w widokach Grid i Loupe 100
Opcje widoku Loupe 102
Nawigacja w widoku Loupe 103
O podglądach w Lightroomie 104
Wybieranie domyślnych ustawień Develop 104
Rozmiar i jakość podglądu 105
Tworzenie podglądów w skali 1:1 107
Przybliżenia widoku Loupe 108
Skróty w widoku Loupe 108
Praca w widoku Survey 108

Praca w widoku Compare 110
Opcje wyświetlania w widoku Compare 111
Działanie w trybie Compare krok po kroku 112
Poruszanie się wśród zdjęć na taśmie filmowej 114
Praca w konfiguracji z dwoma monitorami 116
Jak najlepiej wykorzystać pracę z dwoma monitorami 118
Doskonalenie wyboru zdjęć 120
Ocenianie zdjęć poprzez wybór i odrzucenie 120
Ocenianie zdjęć z użyciem gwiazdek 122
Praca z etykietami kolorowymi 124
Etykiety w Lightroomie i Bridge'u 125
Inne metody oznaczania 125
Filtrowanie zdjęć w katalogu 126
Trzy sposoby filtrowania katalogu 127
Filtrowanie zdjęć na taśmie filmowej 128
Filtrowanie zdjęć oznaczonych flagami 129
Opcje filtrowania 129
Tworzenie grup przefiltrowanych zdjęć na taśmie filmowej 129
Filtrowanie według etykiet kolorowych 130
Filtrowanie kopii wirtualnych i oryginałów 132
Filtrowanie podfolderów 133
Łączenie zdjęć w zestawy 134
Opcje wyboru zdjęć 136
Usuwanie i kasowanie zdjęć 137

4. Zarządzanie zdjęciami w module Library 139

Praca z metadanymi 140
Różne rodzaje metadanych 141
Szybkie wyszukiwanie z użyciem metadanych 142
Panel Metadata 146
Tryby oglądania panelu Metadata 146
Metadane ogólne i EXIF 148
Nazwa pliku 148
Pliki dodatkowe 148
Nazwa kopii 148
Status Metadanych 150
Wykadrowane zdjęcia 151
Przedstawianie daty 151
Edycja czasu wykonania zdjęcia 152
Model i numer seryjny aparatu 153
Dane artysty w formacie EXIF 153

Niestandardowe metadane 154
Szablony metadanych 155
Edytowanie i kasowanie szablonów metadanych 156
Metadane IPTC 156
Skuteczny sposób dodawania metadanych 159
Edytowanie metadanych i zdjęcia wybrane 160
Linki do poczty i stron internetowych 162
Status prawa autorskiego 163
Panele Keywording i Keyword List 164
Trzy sposoby dodawania słów kluczowych 164
Stosowanie istniejących słów kluczowych i zarządzanie nimi 166
Opcje autouzupełniania 166
Usuwanie słów kluczowych 168
Hierarchia słów kluczowych 168
Importowanie i eksportowanie hierarchii słów kluczowych 169
Domyślne słowa kluczowe 170
Zestawy słów kluczowych 171
Tworzenie własnych zestawów słów kluczowych 172
Sugerowane słowa kluczowe 173
Narzędzie Painter 174
Filtrowanie i wyszukiwanie zdjęć 177
Pasek filtrów 177
Układ paska filtrów 178
Filtrowanie tekstowe 178
Zasady wyszukiwania 179
Łączenie zasad wyszukiwania 180
Doskonalenie wyszukiwań tekstowych 180
Filtrowanie po atrybutach 181
Filtrowanie po metadanych 181
Opcje filtrowania po metadanych 182
Kategorie filtrów metadanych 182
Własne ustawienia filtrowania 185
Wyszukiwanie pustych pól 185
Wyszukiwanie bez zawartości 186
Wyszukiwanie zaawansowane 188
Szybkie kolekcje 190
Kolekcje 192
Zestawy kolekcji 194
Inteligentne kolekcje 194
Zapisywanie i odczytywanie metadanych 195
Zapisywanie metadanych w pliku 196
Śledzenie zmian metadanych 197
Opcje odczytywania/zapisywania XMP 199
Gdzie leży prawda? 203

Synchronizowanie ustawień metadanych IPTC 203
Synchronizowanie folderów 204
Sortowanie zdjęć 206
Funkcje sortowania 207
Metoda sortowania po tekście etykiety 209
Dodatkowe porady dla zaawansowanych użytkowników 210
Odtwarzanie plików dźwiękowych 210
Metadane GPS i łączenie się z Google Earth 211
Jak umieszczać metadane GPS w zdjęciu 214

5. Praca z katalogami 219

O katalogach Lightrooma 220
Tworzenie i otwieranie katalogów 221
Tworzenie nowego katalogu 222
Otwieranie istniejącego katalogu 222
Eksportowanie katalogów 223
Eksportowanie z negatywami 223
Eksportowanie bez negatywów 224
Dołączanie dostępnych podglądów 224
Importowanie katalogów 225
Ograniczenia przy wykluczaniu negatywów 226
Podsumowanie eksportu i importu 227
Kopiowanie katalogu na inny komputer 227
Eksport i import katalogu w praktyce 228
Jak połączyć dwa katalogi w jeden 232
Ogólne ustawienia katalogu 238
Związki pomiędzy katalogiem a folderami 239
Odnajdywanie połączenia pomiędzy katalogiem a folderem 240
Dodawanie nowych folderów 242
Foldery Lightrooma i foldery systemowe 243

6. Edycja zdjęcia w module Develop 245

Edytowanie obrazu w Lightroomie 246
Inteligentniejsze przetwarzanie obrazu 246
Kompatybilność z Camera Raw 247
Inteligentniejsze retuszowanie 247
Kroki do osiągnięcia odpowiedniego koloru 248
Kalibrowanie monitora 248
Wybór monitora 248
Kalibracja i profilowanie monitora 249
Punkt bieli i gamma 249
Gamma 1,8 na Macintoshach 250
Dopasowywanie balansu bieli 250

Kroki do pomyślnej kalibracji i profilowania 250
Panel Quick Develop 254
Opcje Quick Develop 254
Opcje kolorystyczne 254
Opcje tonów 255
Typowa organizacja pracy w panelu Quick Develop 257
Kadrowanie w panelu Quick Develop 260
Synchronizacja ustawień Develop 261
RAW czy JPEG? 262
Interfejs modułu Develop 264
Kadrowanie w module Develop 266
Obracanie kadru 266
Proporcje kadrowania 266
Przesuwanie kadru 270
Linie pomocnicze kadrowania 271
Kierunek linii pomocniczych 273
Anulowanie kadrowania 273
Menu Tool Overlay 274
Opcje Tool Overlay 274
Panel Histogram 275
Opcje panelu Basic 276
Podstawowa procedura korekcji zdjęć 278
Narzędzie balansu bieli 279
Korekcje balansu bieli 281
Twórcze dobieranie balansu bieli 283
Ustawienia w panelu Basic i Histogram 284
Opcja Auto Tone 285
Vibrance i Saturation 291
Suwak Clarity 294
Dekompresja poziomów 295
Zmniejszanie Clarity 296
Korygowanie prześwietlonego zdjęcia 298
Korygowanie niedoświetlonego zdjęcia 300
Dopasowywanie ekspozycji 302
Opcje Tone Curve 304
Obszary krzywej tonalnej 306
Łączenie korekcji Basic i Tone Curve 308
Ustawienia punktów podziału zakresu tonów 314
Panel HSL/Color/Grayscale 316
Selektywne przyciemnianie kolorów 318
Panel Detail: aberracja chromatyczna 320
Korekcja aberracji chromatycznej 320
Opcje Defringe 322
Korekcja All Edges 323

Panel Vignettes 326
Winiety po wykadrowaniu 328
Panel Camera Calibration 330
Tworzenie własnej kalibracji przez Photoshop 330
Twórcze używanie panelu Camera Calibration 332
Ocenianie zdjęć 334
Porównywanie wersji „przed" i „po" 334
Zarządzanie podglądami „przed" i „po" 336
Narzędzia do retuszu zdjęć 340
Narzędzie do usuwania plamek 340
Clone lub Heal 342
Rozmiar kółka 342
Kliknij i przeciągnij 342
Tylko kliknięcie 342
Edytowanie kół plamek 343
Chowanie kółek usuwania plamek 343
Cofanie/kasowanie kółek usuwania plamek 343
Synchronizacja trybu Heal 343
Zsynchronizowane usuwanie plamek 344
Usuwanie plamek w trybie Auto Sync 345
Narzędzie do korekcji czerwonych oczu 346
Ustawianie rozmiaru wskaźnika 346
Korekcje miejscowe 350
Początkowe opcje pędzla korekcyjnego 351
Edytowanie pociągnięć pędzla korekcyjnego 352
Zapisywanie ustawień efektów 352
Maskowanie automatyczne 354
Podglądanie obszarów pociągnięć pędzla 356
Upiększanie ujemną wartością Clarity 356
Ręczne kolorowanie w trybie Color 358
Wyostrzanie i rozmywanie 360
Narzędzie filtra połówkowego 362
Panel History 365
Panel Snapshots 366
Synchronizowanie migawek 368
Ułatwianie pracy 370
Tworzenie kopii wirtualnych 370
Synchronizacja ustawień Develop 372
Lightroom i Camera Raw 374
Oglądanie edycji z Lightrooma w Camera Raw 374
Oglądanie edycji z Camera Raw w Lightroomie 374
Utrzymywanie synchronizacji ustawień Lightrooma 375
Synchronizacja Lightrooma z Camera Raw 376

Kopiowanie i wklejanie ustawień Develop 378
Kopiowanie i wklejanie ustawień w module Library 378
Stosowanie poprzednich ustawień Develop 379
Zapisywanie ustawień Develop w postaci szablonów 380
Ustawienia szablonów z Auto Tone 381
Sztuka tworzenia szablonów Develop 381
Jak działają szablony 383
Jak uniknąć skażenia szablonów 384
Resetowanie ustawień 387
Jak określić domyślne ustawienia Develop dla aparatu 388

7. Sztuka czerni i bieli 391

Konwersja czarno-biała 392
Ustawienia trybu szarości w panelu Develop 392
Opcje konwersji na czerń i biel 394
Jak nie konwertować 394
Ustawienia trybu szarości 395
Konwersja z użyciem suwaka temperatury 396
Konwersja automatyczna z dostosowaniem balansu bieli 398
Ręczne ustawienia trybu szarości 402
Wskazówka dotycząca suwaka Grayscale 403
Efekt podczerwieni na zdjęciu czarno-białym 404
Precyzyjne dostrajanie czarno-białych zdjęć 408
Panel Split Toning 408
Dzielenie tonacji na kolorowym zdjęciu 410
Panel HSL: ustawienia odbarwiania 412
Metoda osiągania skali szarości w HSL 413

8. Wyostrzanie i redukcja szumów 417

Wyostrzanie wejściowe na dobry początek 418
Wyostrzanie wyjściowe 419
Domyślne ustawienia panelu Detail 419
Szablony ustawień wyostrzania 419
Wyostrzanie — portrety 420
Wyostrzanie — krajobrazy 421
Przykładowe wyostrzanie obrazu 422
Ocenianie w skali 1:1 423
Wyostrzanie z naciskiem na luminancję 423
Suwaki efektów wyostrzania 423
Suwak Amount 424
Suwak Radius 426

Opcje przytłumiania 428
Suwak Detail 428
Interpretowanie podglądu wyostrzania w skali szarości 431
Suwak Masking 431
Stosowanie ręcznych ustawień wyostrzania 434
Redukcja szumów 436
Wskazówki do redukcji szumów 437

9. Połączenie z Photoshopem 439

Otwieranie zdjęć w Photoshopie 440
Opcje edycji w Photoshopie 440
Opcje edycji w programach zewnętrznych 442
Jak używać opcji edycji zewnętrznej 444
Photoshop jako uzupełnienie dla Lightrooma 446
Rozszerzona edycja w Photoshopie 450
Otwieranie zdjęć jako inteligentnych obiektów w Photoshopie 452
Eksportowanie z Lightrooma 454
Szablony eksportu 454
Miejsce eksportowania 454
Eksportowanie do tego samego folderu 456
Nazewnictwo i ustawienia plików 458
Zapisywanie jako DNG plików niebędących w formacie RAW ..458
Ustawienia zdjęcia 459
Skalowanie obrazu 460
Kiedy interpolować? 461
Wyostrzanie wyjściowe 462
Metadane 463
Postprocessing 463
Dodawanie zadań eksportu w Lightroomie 464
Wtyczki eksportu 468
Eksportowanie zdjęć z katalogu na płytę CD lub DVD 469

10. Drukowanie 471

Przygotowanie do druku 472
Moduł Print 472
Panel Image Settings 474
Panel Layout w trybie Contact Sheet/Grid 477
Opcje paneli Layout i Guides 478
Siatka i komórki strony 478
Drukowanie wielu komórek 480

Panel Layout Engine 482
Panel Image Settings 482
Panel Rulers, Grid & Guides 482
Panel Cells 482
Panel Overlays 485
Panel Overlays 486
Jak dodać do wydruku ramkę fotograficzną 488
Page Options 490
Photo Info 491
Page Setup 492
Rozdzielczość wydruku 493
Panel Print Job 494
Zarządzanie kolorem w panelu Print Job 494
Procedura drukowania w Lightroomie 494
Ustawienia drukowania Managed by Printer (Mac) 495
Ustawienia drukowania Managed by Printer (PC) 496
Drukowanie 498
Tryby drukowania 499
Wyostrzanie wydruku 499
Druk 16-bitowy 500
Drukowanie do pliku JPEG 500
Drukowanie z własnymi profilami 501
Ustawienia drukowania z zarządzaniem przez Lightroom (Mac) 502
Ustawienia drukowania z zarządzaniem przez Lightroom (PC) 503
Sposób wizualizacji 504
Zapisywanie własnych szablonów 505

11. Prezentowanie swoich prac 507

Moduł Slideshow 508
Widok edytora slajdów w obszarze głównym 510
Panel Layout 511
Panel Options 512
Panel Overlays 514
Tworzenie własnej wizytówki 515
Dodawanie nakładek z własnym tekstem 516
Praca z kotwicami 518
Panel Backdrop 520
Jak tworzyć innowacyjne szablony pokazów slajdów 522
Panel Titles 526
Panel Playback 527
Podgląd i odtwarzanie 528
Poruszanie się wśród zdjęć z pokazu slajdów 529

Pokazy slajdów i wybieranie zdjęć 529
Panel Template Browser 530
Eksportowanie pokazu slajdów 530
Moduł Web 532
Panel Engine 534
Galerie HTML i Flash 534
Galeria HTML 535
Galeria Flash 536
Galeria AutoViewer 537
Galeria PostcardViewer 538
Galeria SimpleViewer 539
Niezależne style galerii 539
Panel Site Info 541
Panel Color Palette 542
Wybieranie schematu kolorystycznego 542
Panel Appearance 544
Ustawienia Appearance dla galerii HTML 544
Ustawienia Appearance dla galerii Flash 545
Ustawienia Appearance dla galerii Airtight 548
Identity Plate 548
Panel Image Info 549
Dodawanie tytułów i opisów 549
Dostosowywanie informacji tytułu i opisu 550
Panel Output Settings 554
Przeglądanie galerii internetowych 555
Eksportowanie galerii internetowej 556
Wysyłanie galerii internetowej na serwer 557
Panel Template Browser 561

A Preferencje Lightrooma 563

Preferencje ogólne 564
Wybór katalogu 564
Dźwięki i przypomnienia o zakończeniu 565
Preferencje szablonów 565
Domyślne ustawienia Develop 565
Ustawienia powiązane z aparatem 566
Sekcja Location 566
Sekcja Lightroom Defaults 566
Preferencje importowania 568
Opcje DNG 569
Opcje konwersji do DNG 570
Preferencje edycji zewnętrznej 571
Preferencje obsługi plików 573

Preferencje interfejsu 574
Znaki końca paneli 574
Własne znaki końca paneli 574
Rozmiar czcionki paneli 575
Zgaszone światła 576
Tło 576
Preferencje taśmy filmowej 576
Ulepszenia interfejsu 577

B Ustawienia Lightrooma 579

Ustawienia i szablony Lightrooma 580
Plik preferencji Lightrooma 580
Dostęp do zapisanych ustawień szablonów 581
Folder katalogu Lightrooma 582
Plik bazy danych katalogu 582
Plik dziennika 584
Dane podglądów Lightrooma 585
Procedury przetwarzania miniatur 586
Dostosowywanie zawartości Lightrooma 588
Przestrzeń RGB Lightrooma 590
Podglądy RGB 592
Krzywa reakcji tonów 592
Równoważenie krzywej tonalnej 594
Krzywe w Lightroomie i Photoshopie 595
O metodzie tworzenia porównań krzywych 597
Wyniki porównania 599
Wnioski 600
Idealna konfiguracja komputera dla Lightrooma 601
Pamięć RAM 601
Karta graficzna 602
Dyski twarde 602
Konfiguracje dysków 603
RAID paskowy 603
RAID dublowany 604
Dublowany system paskowy 604
Po prostu parę dysków 605
Strategie archiwizacji 606
Oprogramowanie do archiwizacji 607

Skorowidz 608

8 Wyostrzanie i redukcja szumów

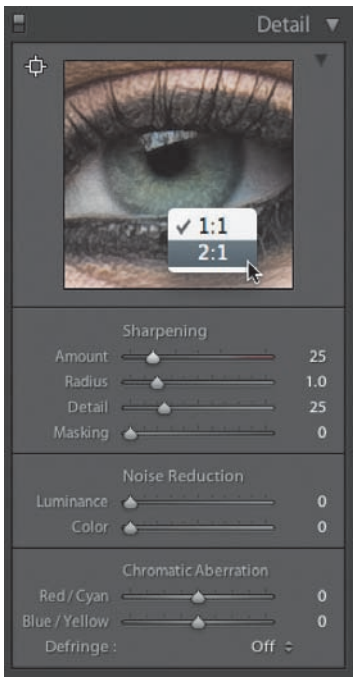
Jak w pełni wykorzystać wyostrzanie zdjęć i redukcję szumów w panelu Detail

Istnieje wiele powodów, dla których konieczne jest wyostrzanie zdjęć przed obróbką. Proces konwersji informacji świetlnych, które trafiają do elementów światłoczułych na czujnikach, i dalsze przetwarzanie danych cyfrowych skutkuje powstaniem obrazu o miększych detalach krawędzi niż normalnie pożądane. Przyczyną może być np. to, że optyka obiektywu Twojego aparatu nie jest szczególnie ostra. Dlatego też pewien stopień wyostrzenia zdjęcia po jego wykonaniu jest konieczny do stworzenia fotografii wystarczająco ostrej, aby wyglądała dobrze na ekranie, ale też nie nadmiernie wyostrzonej. Jeśli zbytnio wyostrzymy fotografię na tym etapie, może ona zawierać artefakty, które zostaną jeszcze wyeksponowane podczas dalszego przetwarzania. Wcześniejsze wyostrzanie powinno być zatem przeprowadzane wyłącznie na zdjęciach RAW, i to w umiarkowany sposób. Chodzi tu o osiągnięcie odpowiedniej równowagi pomiędzy kompensowaniem miękkości zdjęcia z pliku RAW a unikaniem problemów, które może powodować nadmierne wyostrzanie na samym wstępie.

Ten rozdział podkreśla znaczenie wcześniejszego wyostrzania zdjęć cyfrowych oraz mówi o tym, jak redukować szumy na fotografiach. Wyjaśnię tu, jak działają suwaki wyostrzania w panelu *Detail* (szczegół), i zasugeruję, jakich ustawień używać w celu uzyskania ostrzejszych, wyraźniejszych zdjęć.

UWAGA

Niektóre programy do przetwarzania zdjęć RAW stosują w niewidoczny sposób wyostrzanie, sprawiając wrażenie, że ich przetwarzanie tego formatu jest w jakiś sposób ostrzejsze niż w innych aplikacjach. Inne, takie jak Lightroom, nie ukrywają faktu, że stosowany jest pewien stopień wyostrzania, i dają możliwość jego zupełnego wyłączenia poprzez ustawienie suwaka *Amount* (ilość) na zero.



Rysunek 8.1. *Panel Detail zawiera teraz okno podglądu, które można w menu kontekstowym ustawić na widok w skali 1:1 lub 2:1*

Wyostrzanie wejściowe na dobry początek

Zanim omówię nowe opcje wyostrzania w Lightroomie, powinienem pokrótce wyjaśnić zasadę leżącą u podstaw wyostrzania wejściowego i różnicę pomiędzy nim a wyostrzaniem wyjściowym.

Filtr *Unsharp Mask* (Maska wyostrzająca) istnieje w Photoshopie od najwcześniejszych dni programu i nie zmienił się zbytnio od tego czasu. Wraz z dojrzewaniem Photoshopa polepszyło się nasze zrozumienie wyostrzania i tego, jak najlepiej używać opcji tej maski. Wyewoluowały różne techniki w pomysłowy sposób korzystające z filtra maski wyostrzającej dla osiągnięcia największych korzyści. Bruce Fraser, autor i guru photoshopowy, bardzo zasłużył się dla przemysłu, badając wyostrzanie w Photoshopie. Jego recepty na uzyskanie optymalnej ostrości, oparte na tym, czy wyostrzamy świeże zdjęcie — to jest wejściowo — czy dokonujemy tego wyjściowo, znacznie zwiększyły nasze zrozumienie tego, jak należy stosować najlepszy poziom wyostrzania na każdym kroku procesu edycji i drukowania zdjęć. Można wręcz powiedzieć, że badania i teksty Bruce'a miały wpływ na ewolucję niektórych opcji wyostrzania w Lightroomie, ale o tym później.

W wyostrzaniu wejściowym chodzi o odpowiednie wyostrzenie fotografii, aby naprawić wbudowany brak ostrości, który w mniejszym lub większym stopniu dotyczy większości zdjęć cyfrowych. Jeśli fotografujemy w trybie RAW, fotografie trafią do Lightrooma nieprzetworzone i będą z pewnością wymagały pewnego wyostrzenia. Jeżeli zdjęcia, które importujesz, pochodzą z aparatu cyfrowego zapisującego je w formacie JPG, oznacza to, że zostały one już wstępnie wyostrzone przez sam aparat. Opcje wyostrzania w panelu *Detail* (szczegół) Lightrooma przeznaczone są do użytku na oryginalnych fotografiach RAW lub innych plikach, które nie zostały jeszcze temu procesowi poddane (patrz sekcja „Domyślne ustawienia panelu Detail" na stronie 419).

Głównym celem wyostrzania wejściowego jest korygowanie braku ostrości w zdjęciu. Powinniśmy je zatem oceniać na monitorze (używając widoku w skali 1:1), a naszym celem jest to, żeby wyglądało ono dobrze i ostro na ekranie. Opcje panelu *Detail* (**rysunek 8.1**) są przeznaczone do dodawania takiej ostrości w kontrolowany sposób, tak aby wyostrzyć tylko krawędzie detali, a żeby obszary płaskich tonów zostały, na ile to możliwe, zachowane.

Wyostrzanie wyjściowe

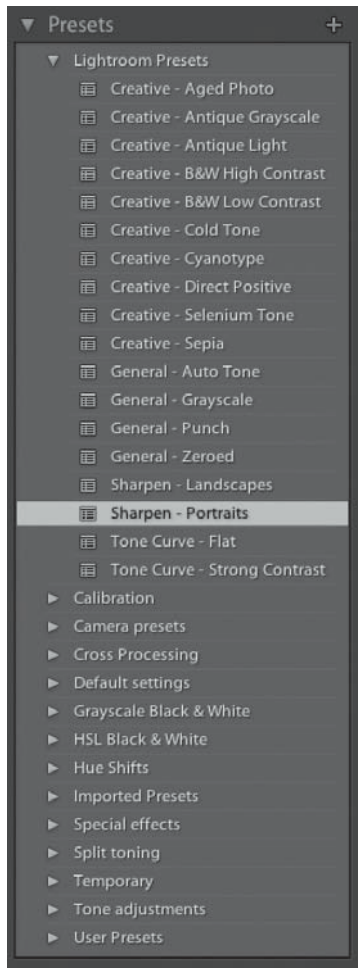
Wyostrzanie wyjściowe to coś, co wykonuje się zawsze na końcu, tuż przed zrobieniem wydruku, z użyciem opcji *Print Sharpening* (wyostrzanie wydruku) w panelu *Print Job* (zadanie drukowania) modułu *Print* (drukowanie). Należy jednak zauważyć, że Lightroom nie pozwala zobaczyć na ekranie jego efektów. Proces wyostrzania do wydruku jest ukryty, a jedynym sposobem jego oceny jest ocenienie wydruku. Stopień wyostrzenia wymagany na etapie przygotowań do drukowania zależy od wielu czynników, na przykład od procesu drukowania, wielkości wydruku, rozdzielczości i używanego typu papieru. Na szczęście Lightroom stosuje na etapie drukowania procedury Pixel Genius™ Photokit Sharpener™, tak więc wszystko to obsługiwane jest automatycznie. Ale zaczynam tu wybiegać zbytnio w przyszłość — ta sekcja mówi o wyostrzaniu wejściowym i o tym, co nowego i szczególnego jest w opcjach wyostrzania i redukcji szumów w Lightroomie.

Domyślne ustawienia panelu Detail

Lightroom nie stosuje domyślnie żadnych korekcji w panelu *Detail*, o ile zdjęcie nie zostanie rozpoznane jako plik RAW. Format ten zawsze wymaga pewnego stopnia wyostrzania i filtrowania szumów, natomiast na plikach JPEG zostały one częściowo zastosowane już w aparacie (patrz RAW czy JPEG? na stronie 262). Inne pikselowe rodzaje fotografii, takie jak TIFF czy PSD, również nie powinny wymagać przetwarzania w panelu *Detail* (chyba że pracujemy z niewyostrzonym skanowanym zdjęciem). Zasadniczo, jeśli zdjęcie pikselowe było już wyostrzane, nie chcemy jeszcze bardziej go wyostrzać, kiedy zostanie zaimportowane do Lightrooma, stąd domyślna wartość tej opcji to zero, poza zdjęciami RAW.

Szablony ustawień wyostrzania

Być może najprostszym sposobem jest użycie na początek jednego z dwóch nowych szablonów *Sharpen* (wyostrzanie) znajdujących się w panelu *Presets* (szablony) modułu *Develop* (przetwarzanie) i pokazanych na **rysunku 8.2** (szablony *Develop* są również dostępne w module *Library* [biblioteka] w panelu *Quick Develop* [proste przetwarzanie]). Musimy tu tylko zdecydować, które z tych dwóch ustawień jest bardziej odpowiednie dla zdjęcia, które chcemy wyostrzyć. Szablony te mogą być użyteczne jako punkt startowy, kiedy uczymy się, jak stosować wyostrzanie w Lightroomie. Zacznij od wybrania jednego z nich i dopracuj ustawienia w oparciu o wiedzę uzyskaną z dalszej części tego rozdziału.



Rysunek 8.2. *Panel Presets w module Develop zawiera dwa szablony ustawień wyostrzania*

Wyostrzanie — portrety

W dalszej części tej sekcji stanie się jasne, co robią poszczególne suwaki i jakie połączenie ustawień będzie się najlepiej sprawdzało z jednymi fotografiami, a nie z innymi. Na początek przyjrzyjmy się jednak dwóm szablonom znajdującym się w podfolderze *Lightroom Presets*. Na **rysunku 8.3** widzimy przybliżenie w skali 1:2 mojego portretu wykonanego przez Setha Resnicka, dla którego, co naturalne, wybrałem szablon *Sharpen — Portraits* (wyostrzanie — portrety). To połączenie ustawień suwaków wyostrzania jest najbardziej odpowiednie dla portretów, męskich czy żeńskich, lub dowolnych zdjęć, w których chcemy wyostrzyć istotne obszary detali, takie jak oczy i usta, ale też ochronić przed wyostrzeniem rejony gładkie (takie jak skóra). Możemy wzmocnić te ustawienia, zwiększając wartość *Amount*. Można też zwiększyć wartość suwaka *Masking* (maskowanie), jeśli tony skóry wydają nam się zbyt „kanciaste" — wyższe ustawienie *Masking* pozwoli zachować obszary gładkich tonów.

Rysunek 8.3. *Oto przykład zastosowania szablonu Sharpen — Portraits*

Wyostrzanie — krajobrazy

Drugim szablonem do wyboru jest *Sharpen — Landscapes* (wyostrzanie — krajobrazy). To połączenie ustawień suwaków wyostrzania jest najbardziej odpowiednie dla obiektów, które zawierają dużo detali krawędzi. Kategoria ta obejmuje całkiem spory zakres tematów. Na **rysunku 8.4** użyłem szablonu *Sharpen — Landscapes* do wyostrzenia zdjęcia budynku na skalistym klifie. Zasadniczo korzystamy z tych ustawień, kiedy musimy wyostrzyć zdjęcie zawierające wiele delikatnych krawędzi.

Opisane tu dwa szablony to doskonały punkt wyjścia, pozwalający osiągnąć wiele z użyciem nowych ustawień wyostrzania bez szczególnego rozumienia tego, jak działa ta opcja w Lightroomie i co robią poszczególne suwaki.

Rysunek 8.4. *Oto przykład zastosowania szablonu Sharpen — Landscapes*

WSKAZÓWKA

Opcje korekcji tonów, które pozwalają wydostać więcej informacji z cieni, są wspaniałą rzeczą, ale na skutek ich użycia Lightroom ma tendencje do podkreślania problemu szumów w cieniach. Wielu producentów aparatów jest aż nazbyt świadomych tych problemów i próbuje ukrywać je, umyślnie sprawiając, że cienie stają się ciemniejsze, co ma schować w nich wszelkie szumy. Niektóre programy do przetwarzania plików RAW stworzone przez producentów aparatów domyślnie stosują krzywą tonalną kontrastu cieni. Jeśli używamy opcji *Tone Curve* (krzywa tonalna) w Lightroomie, by wyciągnąć z cieni więcej informacji, musimy być świadomi, że może to wyeksponować znajdujący się tam szum. Zawsze warto zatem zbadać cienie w zbliżeniu po wykonaniu takiej korekcji i sprawdzić, czy suwakami *Luminance* (luminancja) i *Color* (kolor) nie trzeba ukryć jakichś nieczystości (patrz strony 431 – 437).

Przykładowe wyostrzanie obrazu

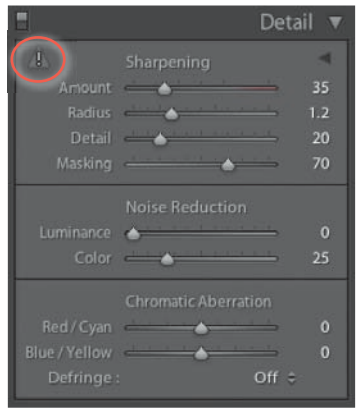
Aby wyjaśnić działanie poszczególnych suwaków, przygotowałem obraz testowy zaprojektowany w taki sposób, aby pokazywał kluczowe aspekty wyostrzania w Lightroomie. Możemy do niego dotrzeć, przechodząc na stronę *Lightroom-News.com* i ściągając go z artykułu o wyostrzaniu w Lightroomie 1.1.

Obraz na **rysunku 8.5** został specjalnie zaprojektowany w taki sposób, aby pokazywał kilka kluczowych aspektów wyostrzania. Oko i otaczająca je tekstura skóry pozwalają zaobserwować efekty wyostrzania w stylu portretowym, którego celem jest poprawienie ostrości detali takich jak rzęsy (ale uniknięcie wyostrzenia tekstury skóry). Pstrokata tekstura w prawym dolnym rogu pozwala natomiast przetestować zdolność wyostrzania gładkiej tekstury, gdy chcemy podkreślić jej detale. Szczegóły o wysokim kontraście w lewej części obrazu umożliwiają sprawdzenie efektów wyostrzania na obszarach z delikatnymi detalami, a siatka linii została dodana, aby podkreślić działanie suwaków *Radius* (promień).

Rysunek 8.5. *Przykładowy obraz używany w ostatniej sekcji tego rozdziału jest dostępny pod adresem http://photoshopnews.com/stories/images/sharpen-test.jpg*

Ocenianie w skali 1:1

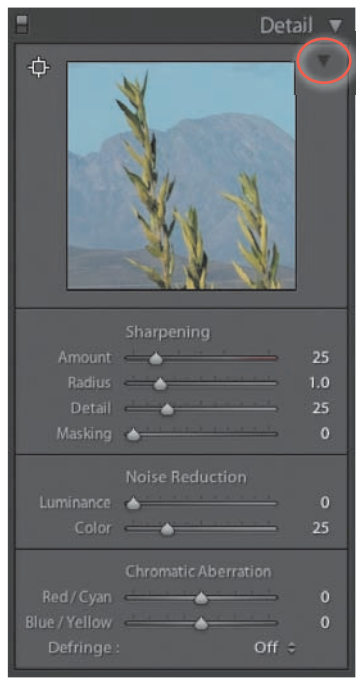
Jedynym sposobem dokonania poprawnej oceny wyostrzenia zdjęcia jest oglądanie go w skali 1:1. Kiedy przejdziemy do panelu *Detail*, a wybrane zdjęcie wyświetlone będzie w innej skali, pojawi się trójkąt ostrzegawczy (zakreślony na **rysunku 8.6**). Kliknij w niego, aby wyświetlić okno podglądu w skali 1:1, które można przewijać, klikając i przeciągając wskaźnik myszy. Jeśli klikniemy w strzałkę po prawej stronie, panel *Detail* rozwinie się, pokazując okno podglądu (**rysunek 8.7**). Możemy wtedy przewinąć widok, aby przeanalizować fotografię, lub użyć narzędzia do korekcji miejscowej panelu *Detail*, by najechać na zdjęcie i szybko zaznaczyć interesujące nas obszary.



Rysunek 8.6. *Trójkąt ostrzegawczy w panelu Detail wskazuje, że zdjęcie jest oglądane w skali mniejszej niż 1:1. Kliknij w ten trójkąt, aby powiększyć fotografię do tej skali*

Wyostrzanie z naciskiem na luminancję

Pierwszą rzeczą, którą należy powiedzieć o wyostrzaniu w Lightroomie, jest to, że jest ono nakładane tylko na informacje o luminancji zdjęcia. Lightroom, stosując wyostrzanie, zawsze odfiltrowuje zawartość kolorystyczną. Jest to dobre rozwiązanie, ponieważ wyostrzanie informacji dotyczących kolorów wzmacniałoby artefakty kolorystyczne. We wczesnym okresie Photoshopa użytkownicy czasami konwertowali zdjęcia RGB na tryb Lab i osobno wyostrzali kanał *Luminosity* (*Jasność*). Technika ta pozwalała wyostrzyć informacje o luminancji bez poprawiania ostrości zawartości kolorystycznej. Od wersji 3.0 Photoshopa możemy łatwiej (i mniej destrukcyjnie) wyostrzać w trybie RGB i używać trybu mieszania *Luminosity* (Jasność), aby ograniczać wyostrzanie tylko do informacji o luminancji. Lightroom robi coś podobnego: w czasie wyostrzania odfiltrowuje zawartość kolorystyczną. Z tego powodu użyteczne może być oglądanie zdjęcia w trybie luminancji, kiedy pracujemy z suwakiem wyostrzania; możemy to zrobić, przytrzymując klawisz *Alt*, kiedy przeciągamy suwak *Amount* w panelu *Detail*. Należy zauważyć, że przytrzymanie tego klawisza izoluje efekty ustawienia wszystkich pozostałych suwaków. Podglądy w skali szarości nie są jednak dostępne, jeśli oglądamy zdjęcia w skali mniejszej niż 1:1.

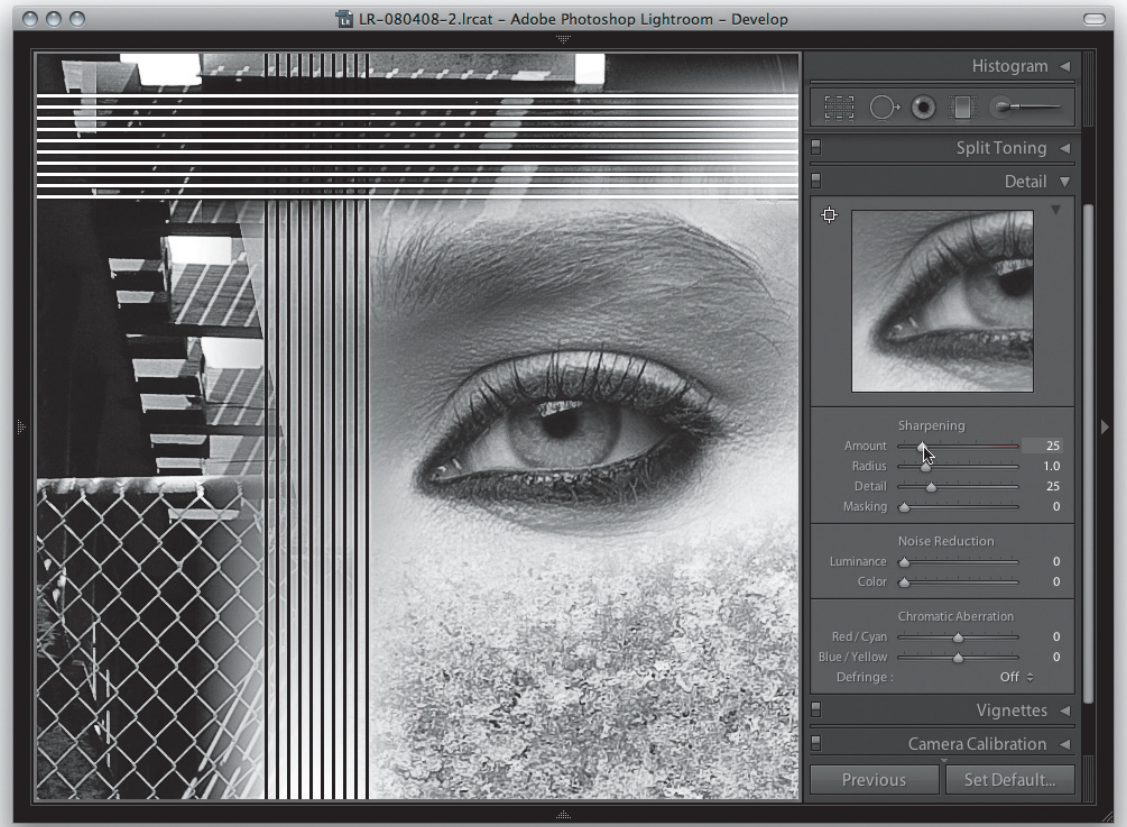


Rysunek 8.7. *Jeśli klikniemy w strzałkę (zakreśloną), w panelu Detail pojawi się okno podglądu i narzędzie korekcji miejscowej, którego można użyć do wyznaczenia obszaru, który chcemy podejrzeć*

Suwaki efektów wyostrzania

Zacznijmy od przyjrzenia się dwóm głównym opcjom efektu wyostrzania: *Amount* i *Radius*. Suwaki te kontrolują to, jaki stopień wyostrzenia jest stosowany i jak jest ono rozdzielane. Jak już wspominałem, możemy ściągnąć obraz z rysunku 8.5, zaimportować go do Lightrooma i powtórzyć przedstawione tu kroki. Warto zauważyć, że wszystkie te zrzuty ekranu zostały wykonane z przytrzymaniem klawisza *Alt* podczas przemieszczania suwaków.

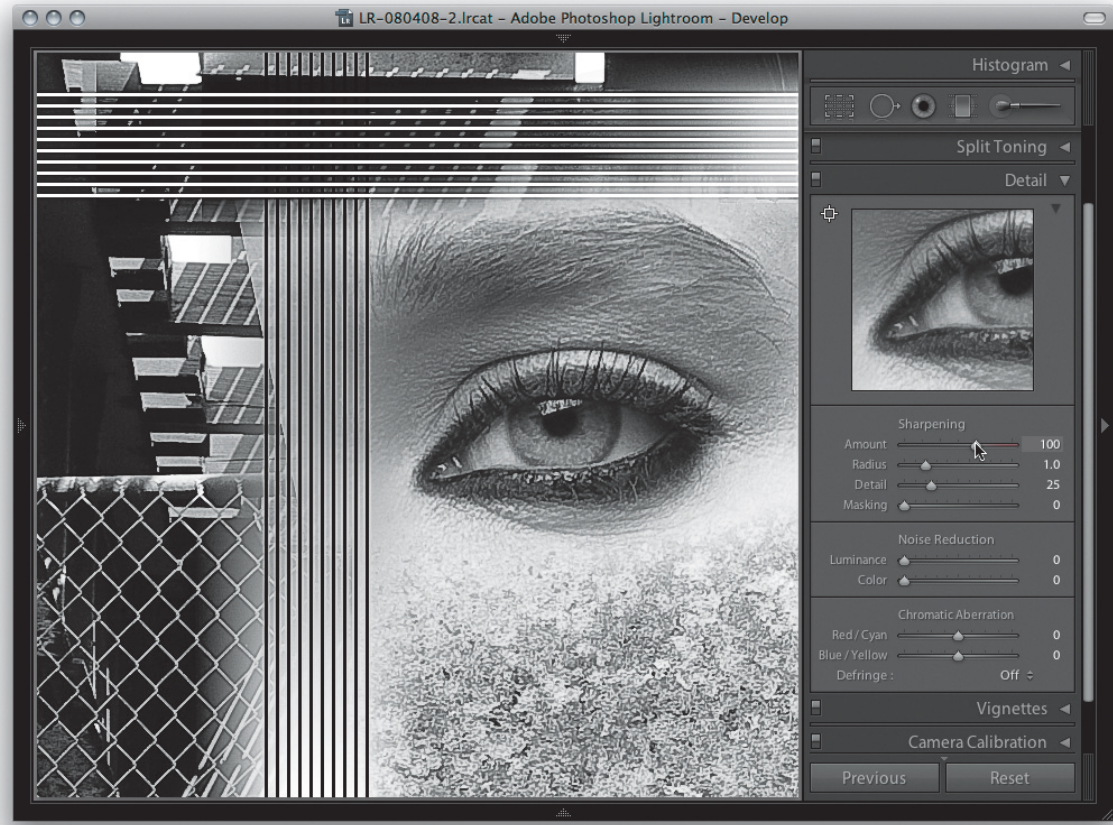
Suwak Amount



WSKAZÓWKA

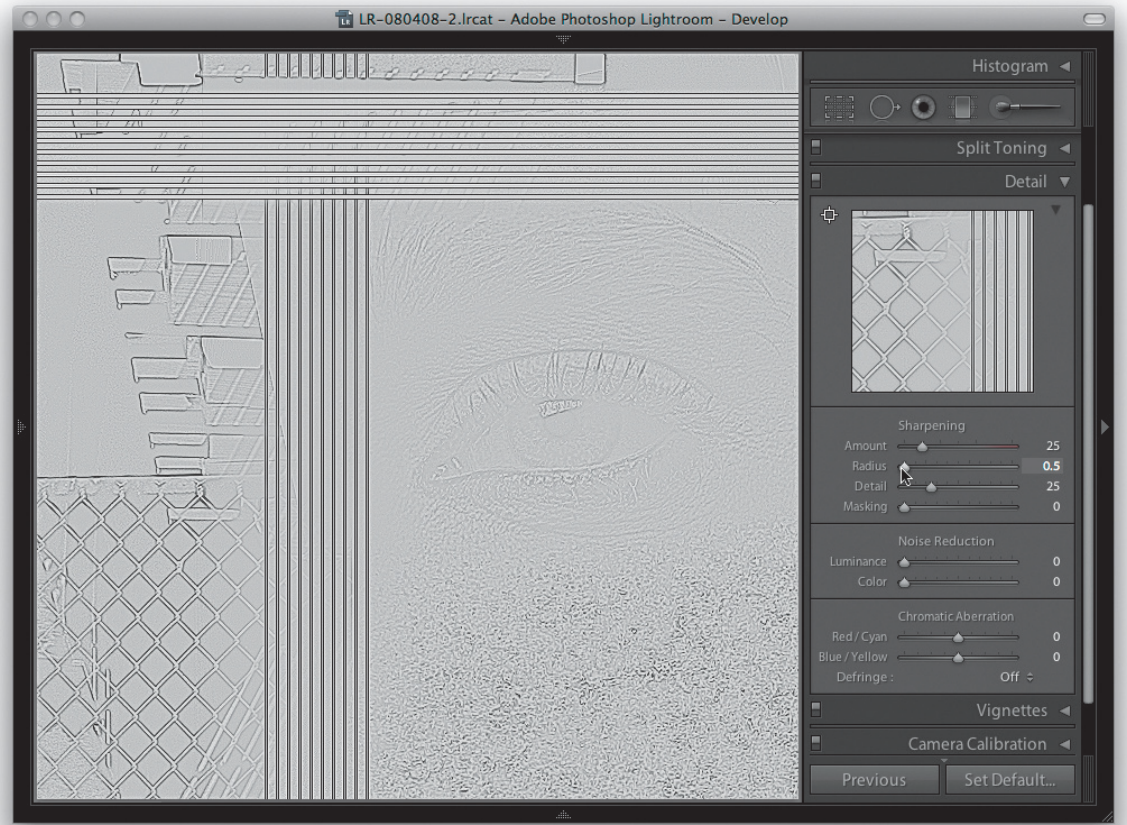
Pokazany tu podgląd w skali szarości widzimy jedynie wtedy, gdy oglądamy zdjęcie w skali 1:1 lub większej. Podgląd w panelu *Detail* zawiera natomiast widok w skali szarości każdorazowo, jako że zawsze jest on wyświetlony w skali 1:1 lub 2:1, niezależnie od ustawienia przybliżenia w obszarze głównym.

1. Należy zwrócić uwagę na to, że pokazane tu podglądy zostały wykonane z przytrzymanym klawiszem *Alt* przy przeciąganiu suwaka *Amount*, który zasadniczo kontroluje intensywność. Im będzie ona większa, tym bardziej wyostrzymy zdjęcie. W tej kwestii ustawienie to działa podobnie jak suwak *Amount* (Wartość) w filtrze *Unsharp Mask* (Maska wyostrzająca). Zakres suwaka *Amount* rozciąga się od 0 (brak wyostrzenia) do 150 (maksymalne wyostrzenie, gdzie skala staje się czerwona). Ustawienie 150 wykracza daleko poza dostępny wcześniej zakres 0 – 100, ale nie bez powodu. Aby przytłumić efekt, możemy używać opcji blokowania wyostrzenia (opisywane dalej). Chociaż rzadko będziemy ustawiać wyostrzenie aż na 150, ta dodatkowa rozpiętość jest dostępna, na wypadek gdyby była potrzebna. W tym przykładzie widzimy, jak wygląda obraz próbny po zastosowaniu domyślnego wyostrzenia o wartości 25.

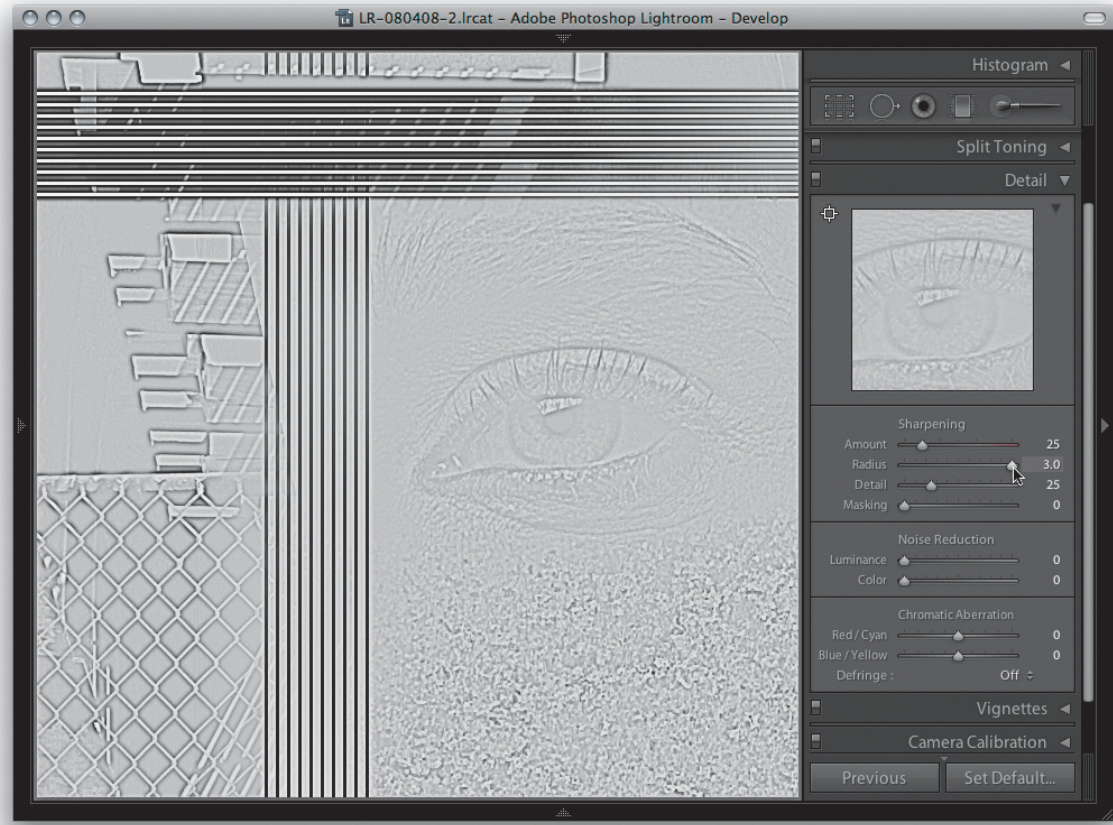


2. Kiedy zwiększymy wartość *Amount* wyostrzenia do 100, zobaczymy, że wszystkie detale zaczynają być bardziej wyraziste. Używany w ten sposób, suwak ten jest dość topornym narzędziem, ale to nowa możliwość modyfikowania rozłożenia wyostrzenia i filtrowania halo wokół krawędzi sprawia, że wyostrzanie w Lightroomie jest wyjątkowe. Należy tu pamiętać, aby nie przesadzać z poprawianiem ostrości. Naszym zamiarem jest znalezienie odpowiedniego stopnia wyostrzenia, który skoryguje jej brak w oryginalnym zdjęciu w formacie RAW, ale też nie pozwoli, aby w skali 1:1 widoczne były artefakty wyostrzenia.

Suwak Radius



1. W tym i następnym kroku ponownie przytrzymałem klawisz *Alt*, aby wyizolować efekt, jaki na zdjęcie będzie miało ustawianie suwaka *Radius*. Przy jego minimalnej wartości widzimy, że ma on większy wpływ na detale wąskich krawędzi, na przykład na siatkę ogrodzenia na rysunku, a niewielki na detale miękkich krawędzi, na przykład na oku lub rzęsach. Należy również zauważyć wpływ niskiego ustawienia *Radius* na przecinające się linie. Pokazuje to, że obiekty o wysokiej częstotliwości detali, na przykład fotografie architektury lub krajobrazu, często skorzystają na wybraniu wartości *Radius* mniejszej od 1,0.



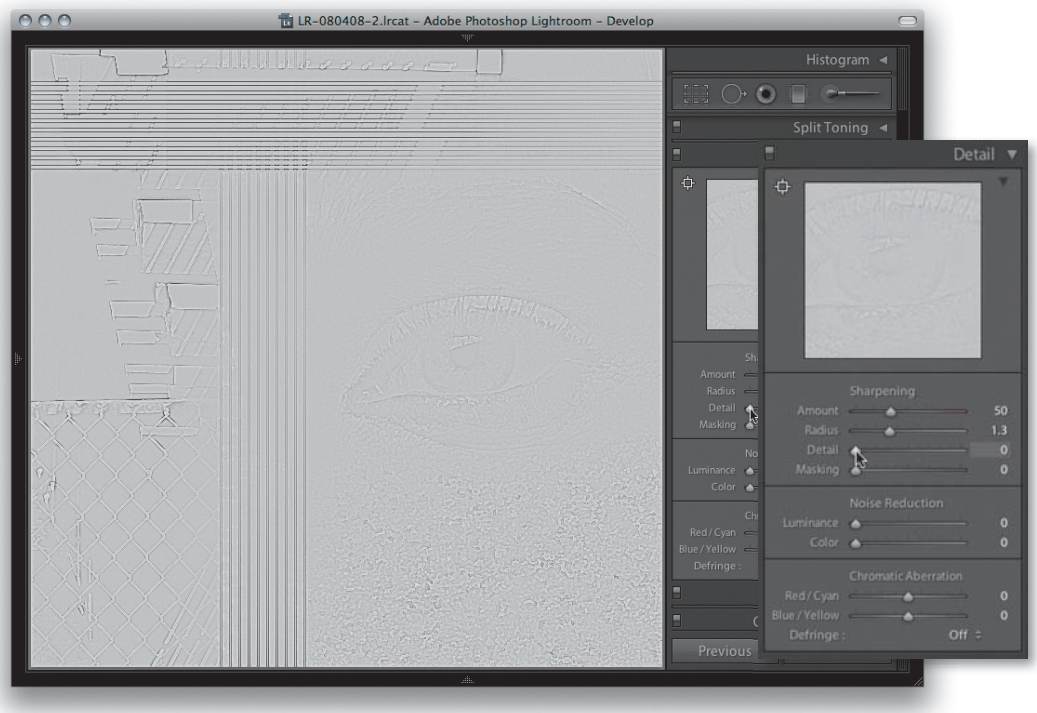
2. Kiedy zmieniamy ustawienie suwaka *Radius* w kierunku maksimum, możemy zauważyć, że szerokość halo zwiększa się, aż do momentu, kiedy mają one mniejszy wpływ wyostrzający na delikatne detale. Ostrość wokół siatki ogrodzenia wydaje się trochę zamazana, ale przy większej wartości bardziej zauważalne jest wyostrzenie wokół rzęs i źrenicy oka. Z tego powodu zazwyczaj dobrze jest ustawić *Radius* na wartość wyższą niż 1,0, kiedy chcemy wyostrzyć fotografię zawierającą dużo detali o miękkich krawędziach, na przykład portret.

Opcje przytłumiania

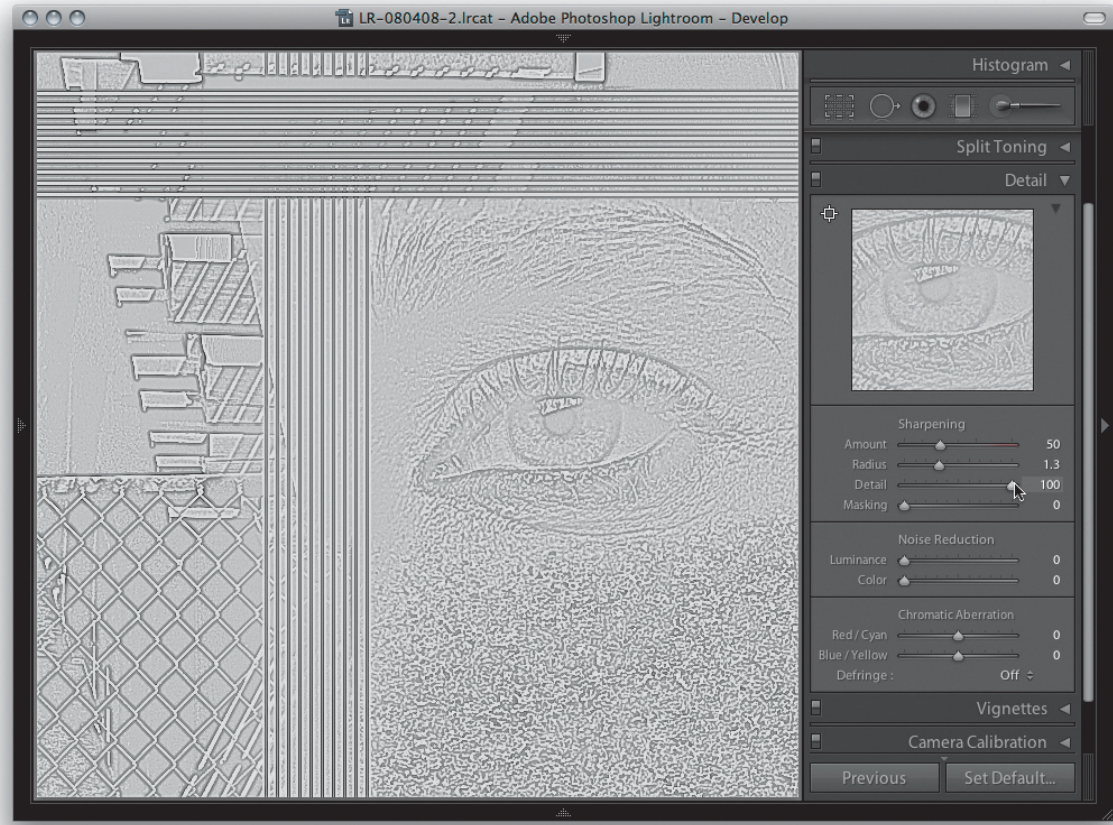
Kolejne dwa suwaki są opcjami przytłumiania, które modyfikują efekt wyostrzenia nadany zdjęciu przez suwaki *Amount* i *Radius*.

Suwak Detail

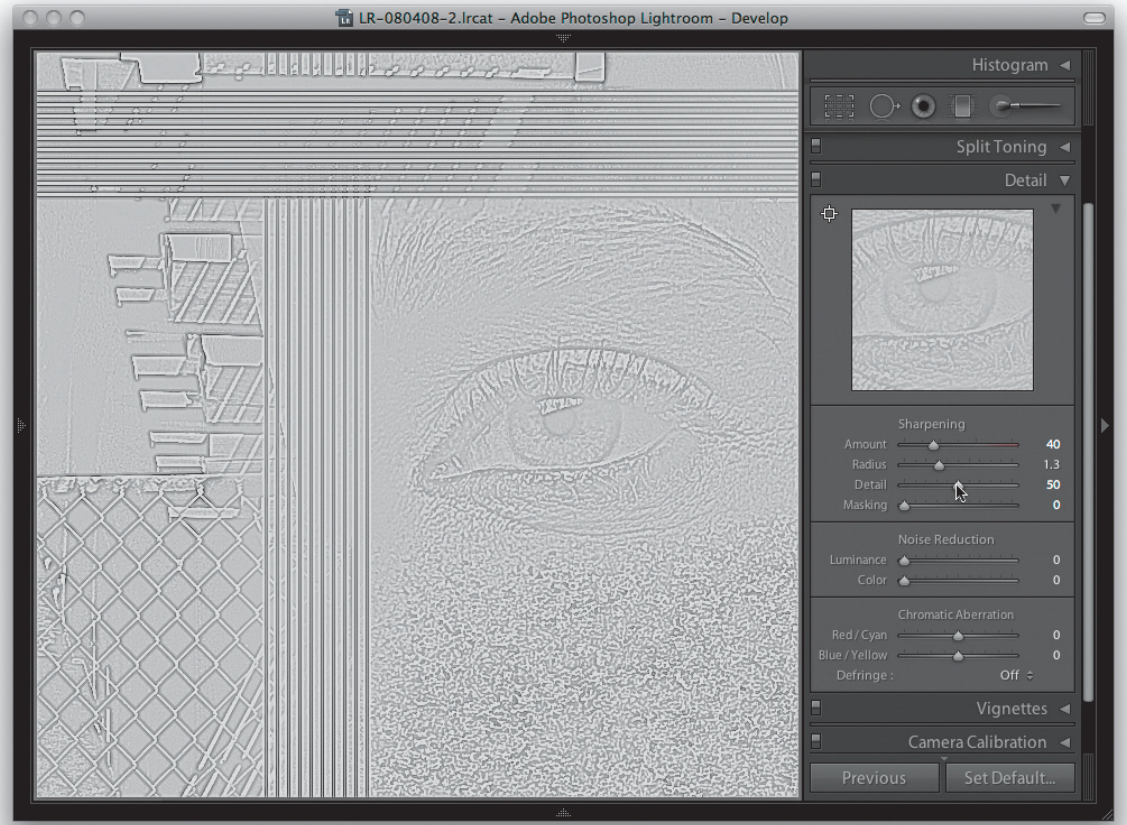
Suwak *Detail* sprawnie tłumi efekty halo, a zatem daje możliwość skoncentrowania wyostrzania na obszarach krawędzi. To z kolei pozwala zastosować większe wyostrzenie suwakiem *Amount* i dodaje ostrości krawędziom, ale bez tworzenia wokół nich zauważalnych halo. Wybranie wartości zero skutkuje największym przytłumianiem halo, a wartość 100 zupełnie ich nie tłumi.



1. W tym kroku suwak *Detail* ustawiony został na zero (ponownie przytrzymałem klawisz *Alt*, aby podejrzeć w izolacji efekt, jaki ma jego ustawianie). Kiedy znajduje się on w najniższej pozycji, prawie wszystkie halo krawędzi są przytłumione. Połączenie niskiej wartości *Detail* i średnio wysokiego *Radius* pozwala na stosowanie silnego wyostrzenia, aby podkreślić detale takie jak oczy lub rzęsy, jednocześnie przytłumiając halo w celu wygładzenia tonów skóry.



2. Kiedy suwak *Detail* ustawiony jest na maksimum, wszystkie efekty wyostrzania mogą zadziałać, niepowstrzymywane przez działanie, jakie miałby on w innym przypadku. Kiedy *Detail* ustawiony jest na 100, możemy powiedzieć, że ustawienia wyostrzania *Amount* i *Radius* przetwarzają zdjęcie z niemal takim samym skutkiem, jaki przyniosłoby zastosowanie maski wyostrzającej w Photoshopie.



3. Kiedy suwak *Detail* ustawiony jest na wartość pośrednią pomiędzy tymi dwoma ekstremami, widzimy, jak można używać go w celu skupienia się na obszarach, które najbardziej potrzebują wyostrzenia. Jeśli sięgniemy do szablonów wyostrzania, których użyłem na początku, niższe ustawienie o wartości 20 jest odpowiednie do wyostrzania portretowego, ponieważ dobrze sprawdza się w tłumieniu jego efektów na obszarach gładkich tonów. Wyższa wartość *Detail* będzie w mniejszym stopniu tłumiła halo krawędzi, jest zatem bardziej odpowiednia do podkreślania delikatnych detali.

Interpretowanie podglądu wyostrzania w skali szarości

Nadszedł odpowiedni moment, aby wyjaśnić, co właściwie pokazuje nam podgląd w skali szarości. Jak już pisałem, jeśli przytrzymamy klawisz *Alt* podczas przeciągania suwaka *Amount*, zobaczymy precyzyjny podgląd skumulowanego wpływu, jaki wszystkie suwaki wyostrzania będą miały na informacje o jasności obrazu. Kiedy jednak z przytrzymanym klawiszem *Alt* przeciągniemy suwaki *Radius* lub *Detail*, zobaczymy innego rodzaju podgląd, ponieważ w tym przypadku będzie to efekt wyostrzania w izolacji.

Co to oznacza? Bardziej doświadczeni użytkownicy Photoshopa zrozumieją to lepiej, gdy wyjaśnię, że jest to trochę (ale nie do końca) podobne do podglądania duplikatu warstwy tła po zastosowaniu filtra górnoprzepustowego. Istnieje technika wyostrzania w Photoshopie, w której nakładamy filtr górnoprzepustowy na duplikat warstwy tła, aby wyłapać detale krawędzi, oraz ustawiamy kopię warstwy na tryb mieszania *Overlay* (Nakładka). Filtr górnoprzepustowy zmienia większą część zdjęcia w neutralną szarość, ale kiedy przełączamy warstwę w tryb nakładki, obszary te nie mają żadnego wpływu na wygląd fotografii, natomiast krawędzie w jaśniejszych i ciemniejszych rejonach warstwy nabierają wtedy ostrości. Podglądanie zmian *Radius* i *Detail* z klawiszem *Alt* daje zasadniczo efekt wzmocnienia krawędzi, tak jakby były one na osobnej warstwie wyostrzania. Podglądy te prezentują izolowany wygląd połączonych ustawień suwaków *Amount*, *Radius* i *Detail*.

Suwak Masking

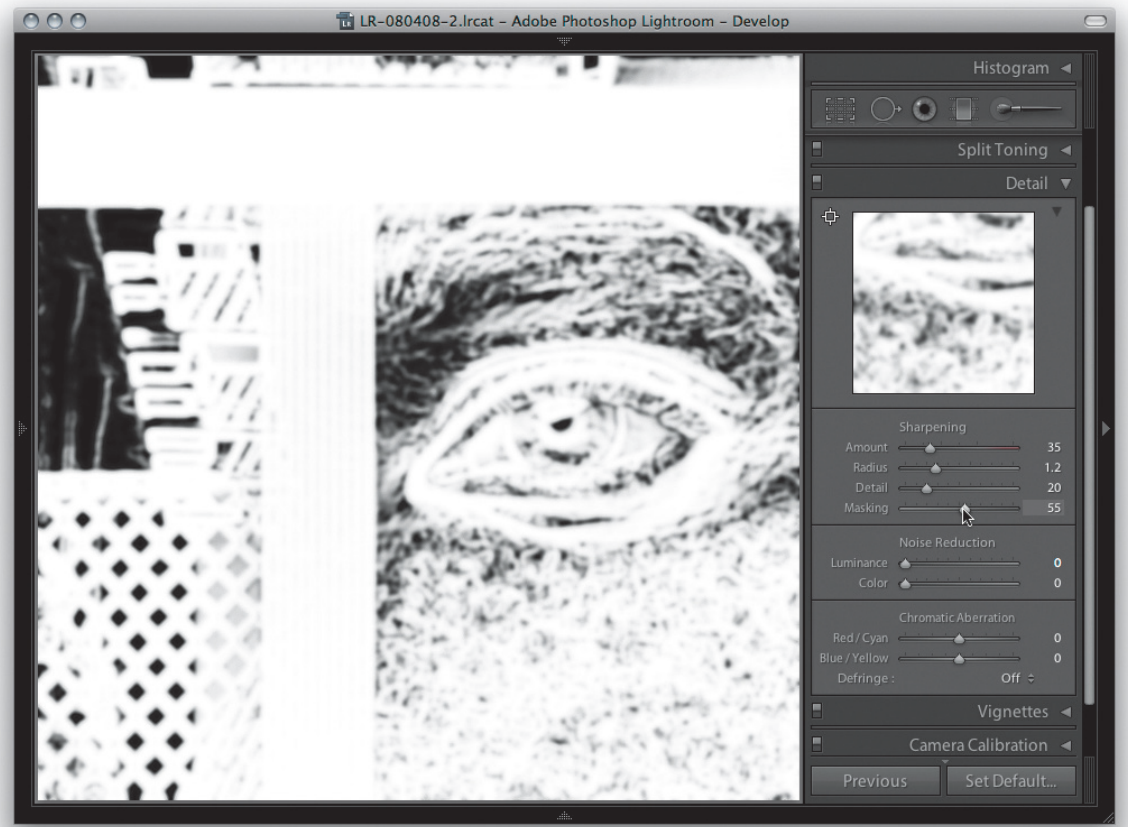
Ustawienie suwaka *Masking* daje dodatkowy poziom kontroli przytłumiania, a zainspirowany został on tekstami Bruce'a Frasera o jego technikach wyostrzania w Photoshopie. Jeśli chcesz przeczytać więcej o technikach Bruce'a dotyczących wyostrzania wejściowego i wyjściowego, a także o jego kreatywnych sposobach poprawiania ostrości, polecam zapoznanie się z książką *Real World Image Sharpening with Adobe Photoshop CS2* wydaną przez Peachpit Press (jest aktualna również przy pracy z późniejszymi wersjami Photoshopa).

Zasadnicza idea leżąca u podstaw kontroli maskowania jest taka, że możemy użyć tego suwaka, aby stworzyć opartą na zawartości zdjęcia maskę, chroniącą obszary, których nie chcemy wyostrzyć. Jeśli ustawimy suwak *Masking* na zero, nie jest tworzona żadna maska, czyli efekt wyostrzania nakładany jest bez maskowania. Kiedy zwiększamy wartość *Masking*, chronionych jest coraz więcej obszarów. Maska tworzona jest w oparciu o zawartość fotografii.

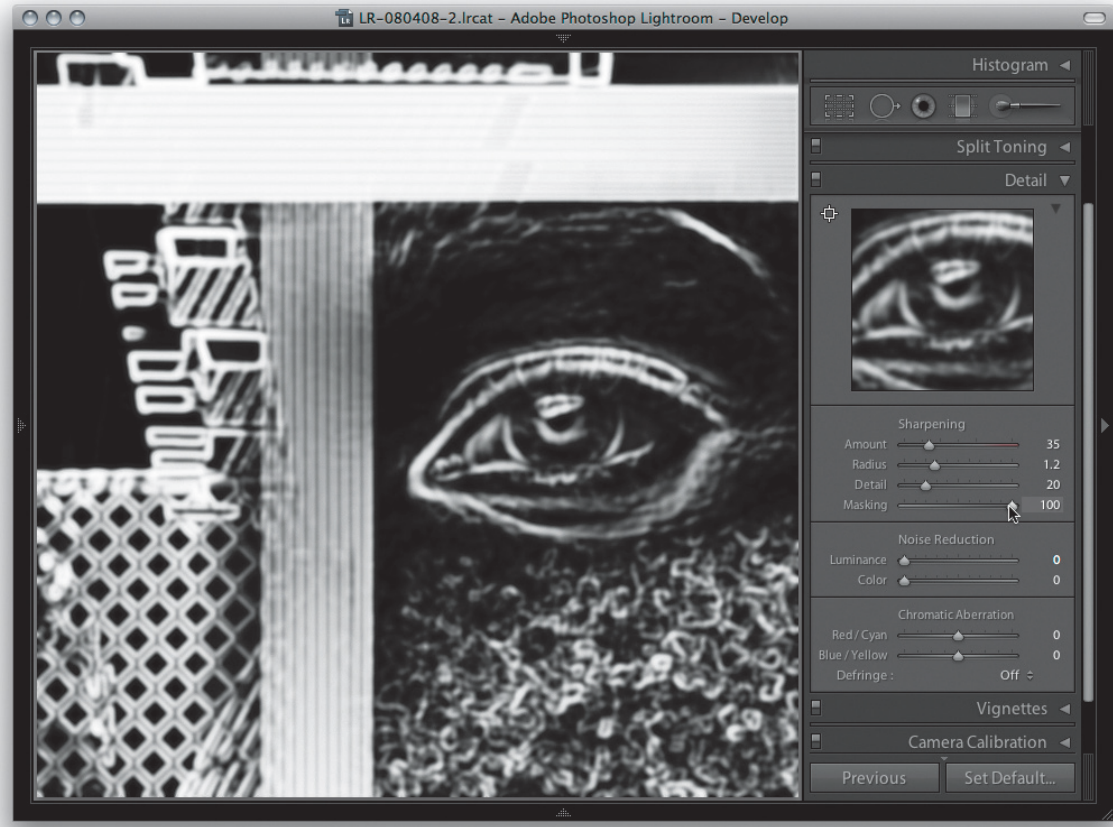
UWAGA

Powinienem także zaznaczyć, że tryb podglądów z przytrzymanym klawiszem *Alt* dla suwaka *Masking* pokazuje maskę, która ogranicza ustawienia wyostrzania. Najlepszym sposobem zrozumienia tego jest wyobrażenie sobie podglądu wyostrzania jako warstwy nad zdjęciem, a podglądu maskowania jako warstwy maski zastosowanej do tej wyobrażonej warstwy wyostrzającej.

Jej obszary z krawędziami o wysokim kontraście pozostają białe (efekt wyostrzania nie jest maskowany), natomiast bardziej płaskie rejony z gładszymi detalami tonów stają się czarne (efekt wyostrzania jest maskowany). Przetwarzanie obrazu wymagane do stworzenia maski jest dość intensywne, dlatego na starszych komputerach podgląd może się dość wolno odświeżać. Na nowoczesnym, szybkim sprzęcie nie powinniśmy jednak zauważyć prawie żadnego opóźnienia.



1. W tym przykładzie ustawiłem suwak *Masking* na 55 i przytrzymałem klawisz *Alt*, aby pokazać podgląd maski. Tu również należy pamiętać, że podglądy z klawiszem *Alt* działają tylko wtedy, kiedy oglądamy zdjęcie w skali 1:1 lub wyższej. Przy tym średnim ustawieniu możemy zobaczyć, że płaskie obszary zdjęcia, na przykład tony skóry wokół oka, dopiero zaczynają być chronione maską.

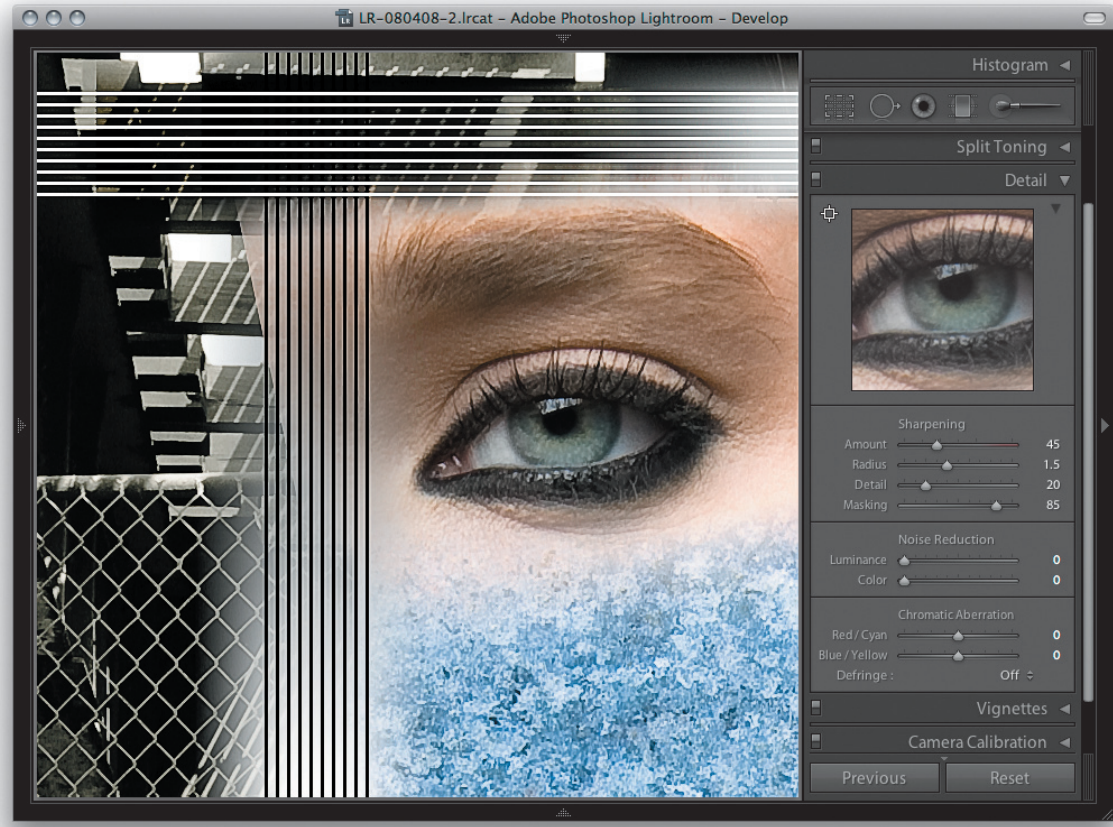


2. Kiedy zwiększamy ustawienie *Masking* do maksimum wynoszącego 100, daje się zauważyć, że teraz chronionych jest więcej obszarów płaskich tonów, natomiast krawędzie o wysokim kontraście pozostają zachowane. W tym skrajnym ustawieniu wyostrzanie w Lightroomie nakładane jest tylko na białe obszary maski. Czarne jej części są kompletnie chronione i nie jest tam stosowane żadne poprawianie ostrości.

Stosowanie ręcznych ustawień wyostrzania

Teraz, kiedy przedstawiłem już działanie poszczególnych suwaków wyostrzania, możemy przyjrzeć się temu, jak używa się ich w praktyce do poprawiania ostrości zdjęcia.

1. W tym pierwszym kroku ustawiłem suwaki wyostrzania, tak aby nadać optymalną ostrość obszarom delikatnych detali. Zastosowałem wartość 0,7 *Radius*, aby dodać niewielkie halo wokół ich krawędzi (na przykład na siatce ogrodzenia), oraz *Detail* w wysokości 70, które ogranicza tłumienie halo. Ustawiłem *Amount* na 33, by detale krawędzi stały się wyraziste, a suwak *Masking* na 0, co oznacza, że nic nie maskuje efektu wyostrzania.



2. W drugim kroku zastosowałem suwaki wyostrzania, aby zapewnić optymalną ostrość detalom o łagodnych krawędziach wokół oka. Zastosowałem *Radius* o wartości 1,5, aby stworzyć szersze halo wokół rzęs, ale jednocześnie ustawiłem *Detail* na 20, by przytłumić halo krawędzi. W ten sposób ustawienie *Radius* wciąż ma wpływ na wyostrzanie, ale suwak *Detail* sprawnie tłumi halo krawędzi i daje gładszy efekt. Przesunąłem suwak *Masking* aż do 85, żeby skoncentrować wyostrzanie na tylko tych obszarach, które najbardziej go potrzebują, to jest na detalach oka i rzęs. Możemy zauważyć, że wartość *Amount* została ustawiona na 45. To więcej niż domyślne 25, ponieważ wyostrzanie jest częściowo tłumione przez suwaki *Detail* i *Masking*, tak więc potrzebne jest wyższe ustawienie *Amount*.

WSKAZÓWKA

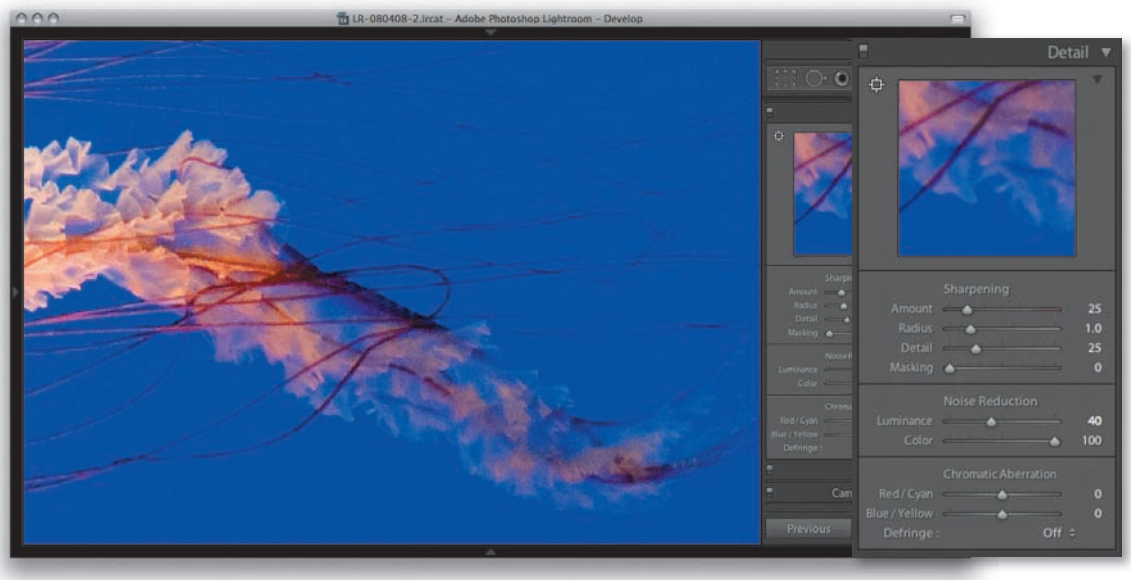
Podobnie jak przy opcjach wyostrzania, efekt redukcji szumów możemy ocenić, tylko oglądając zdjęcie w skali 1:1 lub wyższej.

UWAGA

Redukcja szumów w Lightroomie może nie być tak spektakularna jak z użyciem programów Noise Ninja lub Noiseware, jest jednak o wiele efektywniejsza niż w wersji 1.

Redukcja szumów

Jeśli fotografujemy aparatem dobrej jakości przy standardowej czułości ISO, trudno będzie zauważyć na zdjęciu jakiekolwiek szumy. Jednak nie wszystkie aparaty są takie same, a czujniki niektórych są szczególnie podatne na pokazywanie szumu, szczególnie przy zdjęciach wykonywanych z wyższym ISO. Szum na fotografii można scharakteryzować na dwa sposoby: jako szum luminancji albo kolorowy. Na bardzo zaszumionych zdjęciach widać elektroniczne ziarno przypominające delikatny kropkowany wzór. Suwak *Luminance* w panelu *Detail* pomoże wygładzić taki szum luminancji. Domyślnym ustawieniem *Luminance* jest 0%. Możemy podnieść tę wartość do 5 – 20%, ale wyjście poza 50% nie powinno być konieczne poza skrajnymi przypadkami. Ulepszenia wprowadzone od wersji 1.1 oznaczają, że Lightroom o wiele sprawniej radzi sobie teraz z redukowaniem białych kropek w cieniach. Szum kolorowy jest bardziej zauważalnym i brzydszym aspektem zaszumionego zdjęcia. Suwak *Color* pozwala się go w większości pozbyć. Możemy go, jeśli to konieczne, przesunąć aż do 100%, nie należy tego jednak robić przy każdym zaszumionym zdjęciu o wysokim ISO. Redukcja szumu kolorowego dokonuje się poprzez zacieranie kanałów kolorystycznych (w szczególności niebieskiego), tak więc jeśli mamy istotne informacje zawarte w niebieskim kanale, możemy w ten sposób „zmiękczyć" zdjęcie. Niektóre fotografie mogą wyglądać gorzej, jeśli spróbujemy usunąć cały szum wysokimi wartościami parametru *Color*. Na **rysunku 8.8** widać, jak zbyt wysokie ustawienie tego suwaka może niekorzystnie „zmiękczyć" zdjęcie.



Rysunek 8.8. *Należy strzec się ustawienia suwaka Color za wysoko, jako że może to zamazać detale zdjęcia*

Rysunek 8.9. *Oto przybliżenie fotografii wnętrza wykonanej z ustawieniem ISO 1600 aparatem Canon EOS 400D. Zdjęcie podzielone jest na połowy. Po lewej stronie mamy widok przed korekcjami w panelu Detail, a po prawej wersję z nałożonymi ustawieniami 50% Luminance i 100% Color. Redukcja Color usunęła prawie cały szum kolorowy, a ustawienie Luminance większość szumu luminancji. Jego wyższa wartość jeszcze bardziej wygładziłaby szum, ale mogłaby spowodować, że zdjęcie wyglądałoby bardziej miękko*

Wskazówki do redukcji szumów

Poznaj dobrze swój aparat i sposób, w jaki czujniki reagują na różne warunki oświetlenia. Niektóre aparaty radzą sobie lepiej niż inne przy słabym świetle. Zawsze istnieje pewien kompromis pomiędzy fotografowaniem ze średnim ustawieniem ISO i dłuższym czasem naświetlania a wysokim ISO i krótszym naświetlaniem. Rozważ stosowanie statywu lub obiektywów stabilizujących obraz jako alternatywy dla fotografowania z najwyższym ustawieniem ISO. Tam gdzie szumy sprawiają problemy, zalecam używanie najpierw suwaka *Color*, aby usunąć szum kolorystyczny, a potem *Luminance* w celu usunięcia pomniejszych artefaktów szumu luminancji (**rysunek 8.9**). Należy zauważyć, że zwiększenie gładkości wpłynie ujemnie na ostrość. Nie trzeba jednak popadać w paranoję w kwestii szumu. Nie ma powodu próbować usunąć każdego jego kawałeczka, ponieważ proces drukowania jest bardzo tolerancyjny.

WSKAZÓWKA

Zamiast manipulować suwakami redukcji szumów na każdym pojedynczym zdjęciu, możemy postąpić zgodnie z zaleceniami ze stron 388 – 389 w rozdziale 6. i zapisać ustawienia domyślne dla aparatu i parametru ISO. Pomoże to zautomatyzować proces i uniknąć potrzeby tworzenia wielu szablonów