

» 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
- Wyostrażanie i uwydatnianie szczegółów zdjęcia
- Wydruk i publikacja zdjęć

Wykorzystaj potencjał programu w swojej codziennej pracy ze zdjęciami!

Spis treści

1. Wprowadzenie do Adobe Photoshop Lightroom21

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 styków	52
Przeglądanie ostatecznej listy w trybie Survey	53
Przytłumianie światła	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 zdjęć63

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 Library91

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 metadanyymi	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
Wykadowane 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 katalogami219

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 Develop245

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 prześwieconego 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 korekcy 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
Wyostrozanie 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 bieli391

Konwersja czarno-biała	392
Ustawienia trybu szarości w panelu Develop	392
Opcje konwersji na czern 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 osiągnięcia skali szarości w HSL	413

8. Wyostrażanie i redukcja szumów417

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

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

9. Połączenie z Photoshopem439

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
Wyostrażanie 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. Drukowanie471

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
Wyostrażanie 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 prac507

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 Lightrooma563

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 Lightrooma579

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

Skorowidz608

8

Wyostrozanie i redukcja szumów

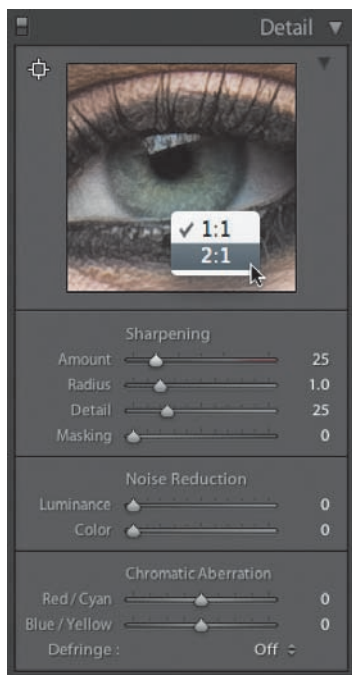
*Jak w pełni wykorzystać wyostrozanie zdjęć
i redukcję szumów w panelu Detail*

Istnieje wiele powodów, dla których konieczne jest wyostrozanie 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 wyostrozania zdjęcia po jego wykonaniu jest konieczny do stworzenia fotografii wystarczająco ostrej, aby wyglądała dobrze na ekranie, ale też nie nadmiernie wyostrozonej. Jeśli zbyt wyostrozymy fotografię na tym etapie, może ona zawierać artefakty, które zostaną jeszcze wyeksponowane podczas dalszego przetwarzania. Wcześniejsze wyostrozanie 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 wyostrozanie na samym wstępie.

Ten rozdział podkreśla znaczenie wcześniejszego wyostrozania zdjęć cyfrowych oraz mówi o tym, jak redukować szumy na fotografiach. Wyjaśnię tu, jak działają suwaki wyostrozania 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 wyostrażanie, 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 wyostrażania, i dają możliwość jego pełnego 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

Wyostrażanie wejściowe na dobry początek

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

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

W wyostrażaniu wejściowym chodzi o odpowiednie wyostrażenie fotografii, aby naprawić wbudowany brak ostrości, który w mniejszym lub większym stopniu dotyczy większości zdjęć cyfrowych. Jeśli fotografujemy w trybie RAW, fotografie trafiają do Lightrooma nieprzetworzone i będą z pewnością wymagały pewnego wyostrażenia. Jeżeli zdjęcia, które importujesz, pochodzą z aparatu cyfrowego zapisującego je w formacie JPG, oznacza to, że zostały one już wstępnie wyostrażone przez sam aparat. Opcje wyostrażania 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 wyostrażania 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

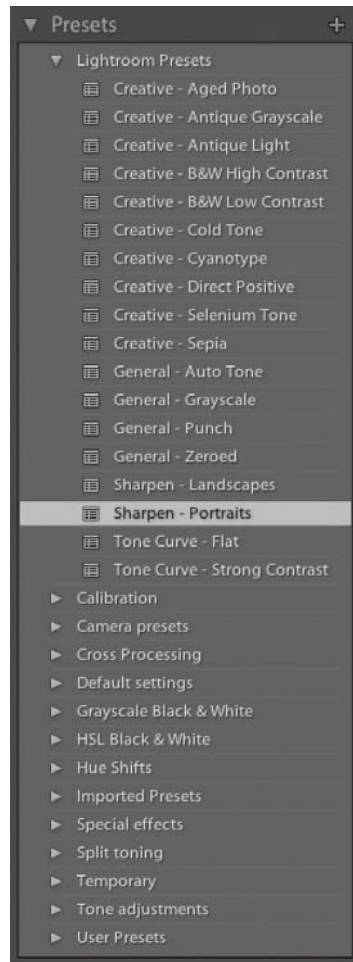
Wyostrzanie wyjściowe to coś, co wykonuje się zawsze na końcu, tuż przed zrobieniem wydruku, z użyciem opcji *Print Sharpening* (wyostrzanie wydruku) w panelu *Print Job* (zadanie drukowania) modułu *Print* (drukowanie). Należy jednak zauważyć, że Lightroom nie pozwala zobaczyć na ekranie jego efektów. 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 zbyt daleko 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 korekcyjnych 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

Wyostczenie — 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* (wyostczenie — portrety). To połączenie ustawień suwaków wyostczania jest najbardziej odpowiednie dla portretów, męskich czy żeńskich, lub dowolnych zdjęć, w których chcemy wyostczyć istotne obszary detali, takie jak oczy i usta, ale też ochronić przed wyostczeniem rejonu 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.

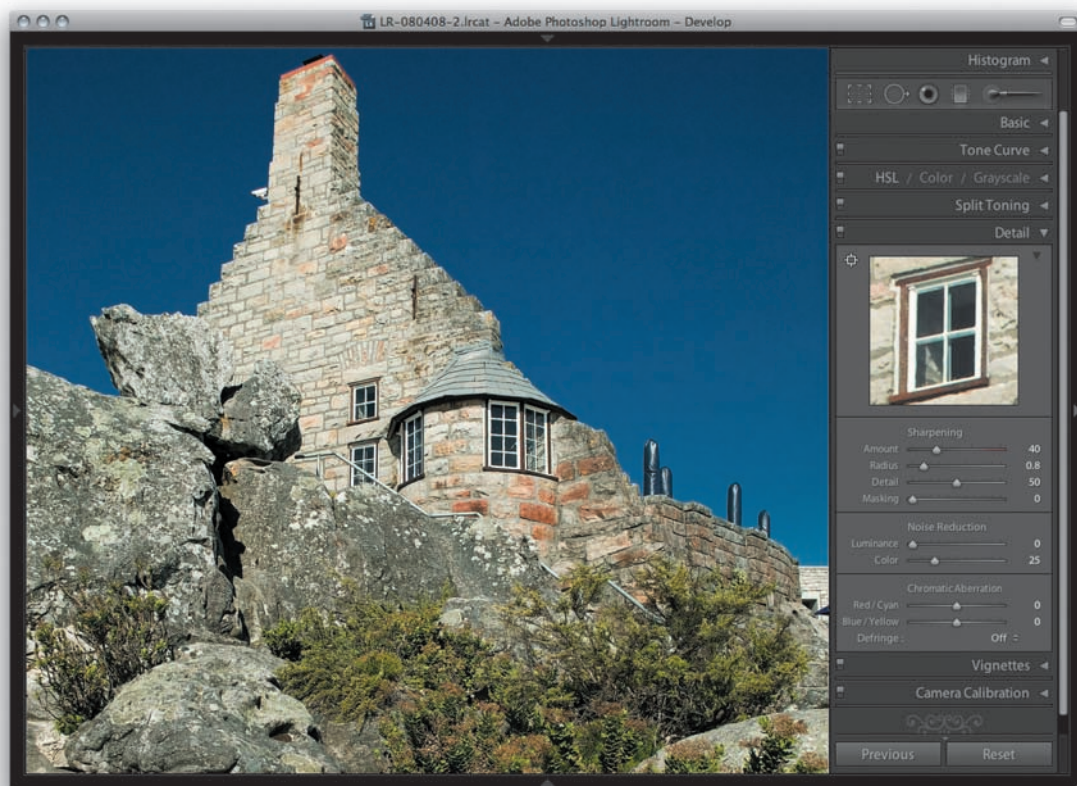


Rysunek 8.3. Oto przykład zastosowania szablonu *Sharpen — Portraits*

Wyostżanie — krajobrazy

Drugim szablonem do wyboru jest *Sharpen — Landscapes* (wyostżanie — krajobrazy). To połączenie ustawień suwaków wyostżania 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 wyostżenia zdjęcia budynku na skalistym klifie. Zasadniczo korzystamy z tych ustawień, kiedy musimy wyostżyc zdjęcie zawierające wiele delikatnych krawędzi.

Opisane tu dwa szablony to doskonały punkt wyjścia, pozwalający osiągnąć wiele z użyciem nowych ustawień wyostżania 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 tendencję 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

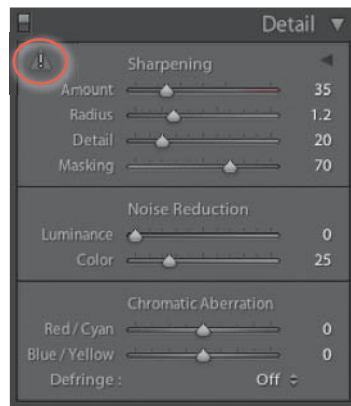
Jedynym sposobem dokonania poprawnej oceny wyostżenia zdjęcia jest oglądanie go w skali 1:1. Kiedy przejdziemy do panelu *Detail*, a wybrane zdjęcie wyświetlone będzie w innej skali, pojawi się trójkąt ostrzegawczy (zakreślony na **rysunku 8.6**). Kliknij w niego, aby wyświetlić okno podglądu w skali 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.

Wyostżanie z naciskiem na luminancję

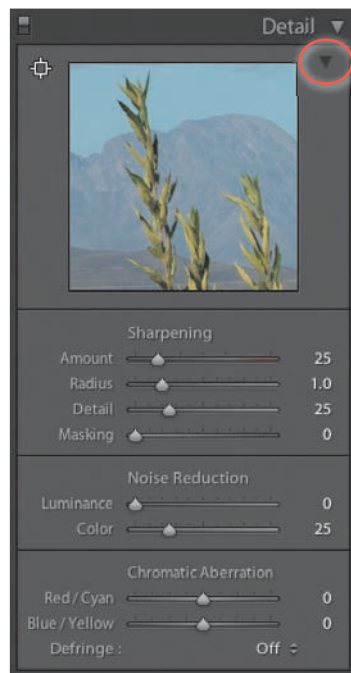
Pierwszą rzeczą, którą należy powiedzieć o wyostżaniu w Lightroomie, jest to, że jest ono nakładane tylko na informacje o luminancji zdjęcia. Lightroom, stosując wyostżanie, zawsze odfiltrowuje zawartość kolorystyczną. Jest to dobre rozwiązanie, ponieważ wyostżanie informacji dotyczących kolorów wzmacniałoby artefakty kolorystyczne. We wczesnym okresie Photoshopa użytkownicy czasami konwertowali zdjęcia RGB na tryb Lab i osobno wyostżali kanał *Luminosity* (*Jasność*). Technika ta pozwalała wyostżać informacje o luminancji bez poprawiania ostrości zawartości kolorystycznej. Od wersji 3.0 Photoshopa możemy łatwiej (i mniej destrukcyjnie) wyostżać w trybie RGB i używać trybu mieszania *Luminosity* (*Jasność*), aby ograniczać wyostżanie tylko do informacji o luminancji. Lightroom robi coś podobnego: w czasie wyostżania odfiltrowuje zawartość kolorystyczną. Z tego powodu użyteczne może być oglądanie zdjęcia w trybie luminancji, kiedy pracujemy z suwakiem wyostżania; 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.

Suwaki efektów wyostżania

Zacznijmy od przyjrzenia się dwóm głównym opcjom efektu wyostżania: *Amount* i *Radius*. Suwaki te kontrolują to, jaki stopień wyostżenia 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.

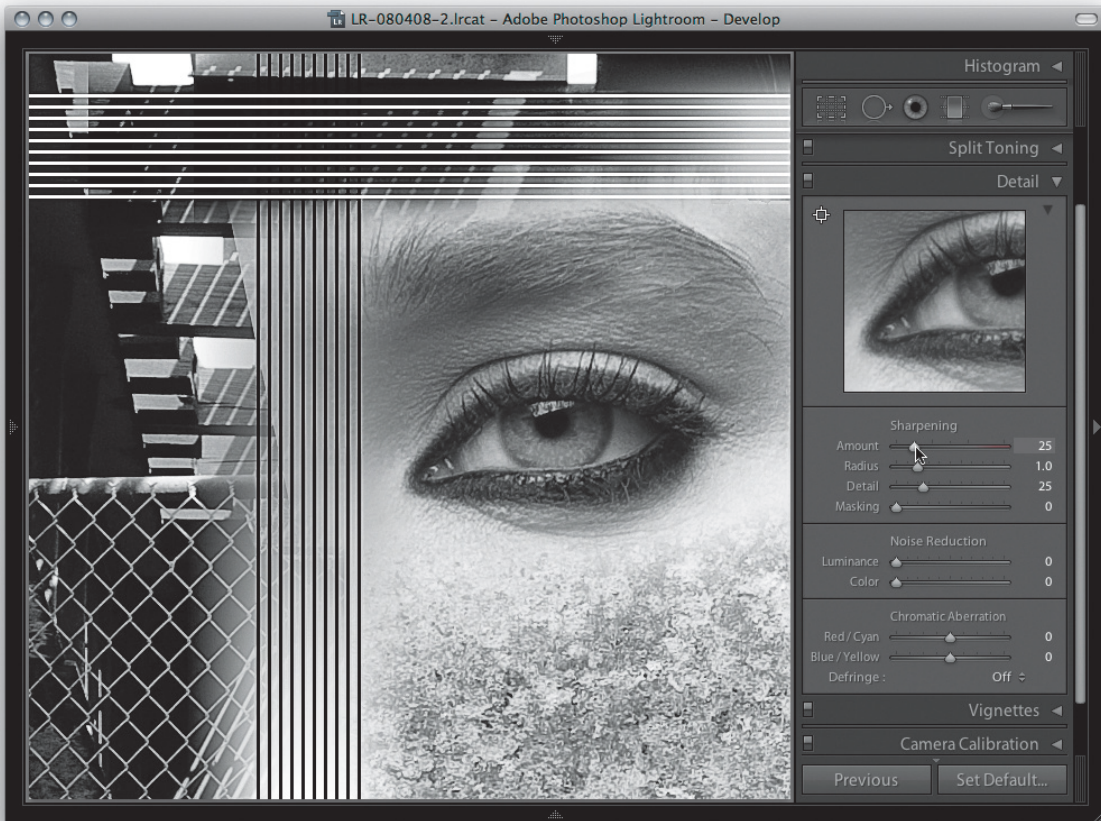


Rysunek 8.6. Trójkąt ostrzegawczy w panelu *Detail* wskazuje, że zdjęcie jest oglądane w skali mniejszej niż 1:1. Kliknij w ten trójkąt, aby powiększyć fotografię do tej skali



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

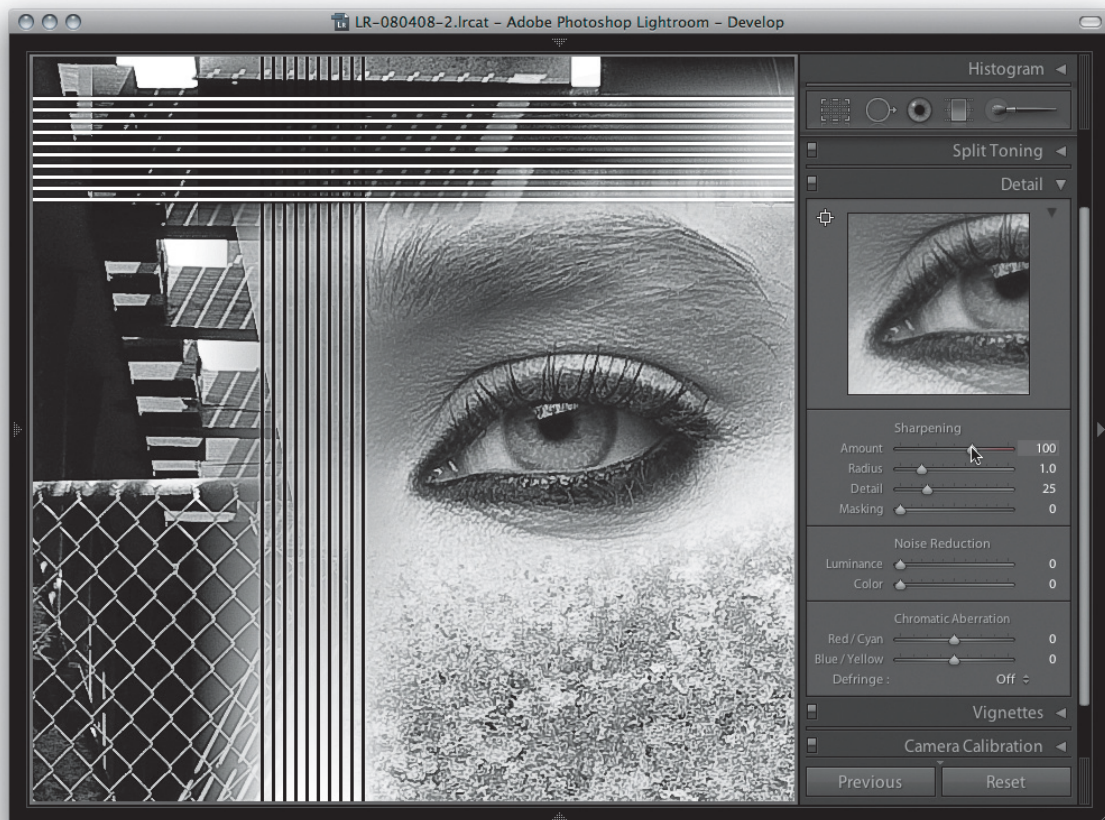
Suwak Amount



WSKAZÓWKA

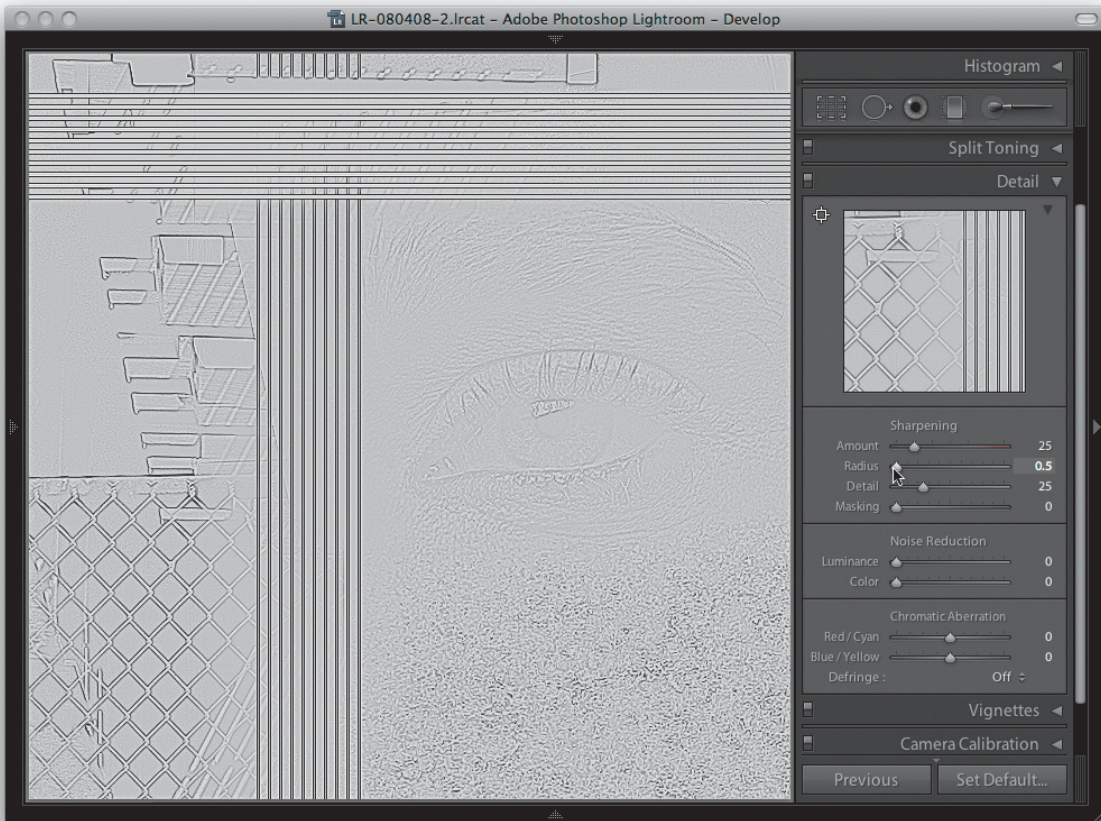
Pokazany tu podgląd w skali szarości widzimy jedynie wtedy, gdy oglądamy zdjęcie w skali 1:1 lub większej. Podgląd w panelu *Detail* zawiera natomiast widok w skali szarości każdorazowo, jako że zawsze jest on wyświetlony w skali 1:1 lub 2:1, niezależnie od ustawienia przybliżenia w obszarze głównym.

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 wyostrymy zdjęcie. W tej kwestii ustawienie to działa podobnie jak suwak *Amount* (Wartość) w filtrze *Unsharp Mask* (Maska wyostrająca). Zakres suwaka *Amount* rozciąga się od 0 (brak wyostrenia) do 150 (maksymalne wyostrenie, 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 wyostrenia (opisywane dalej). Choć rzadko będziemy ustawiać wyostrenie aż na 150, ta dodatkowa rozpiętość jest dostępna, na wypadek gdyby była potrzebna. W tym przykładzie widzimy, jak wygląda obraz próbny po zastosowaniu domyślnego wyostrenia o wartości 25.

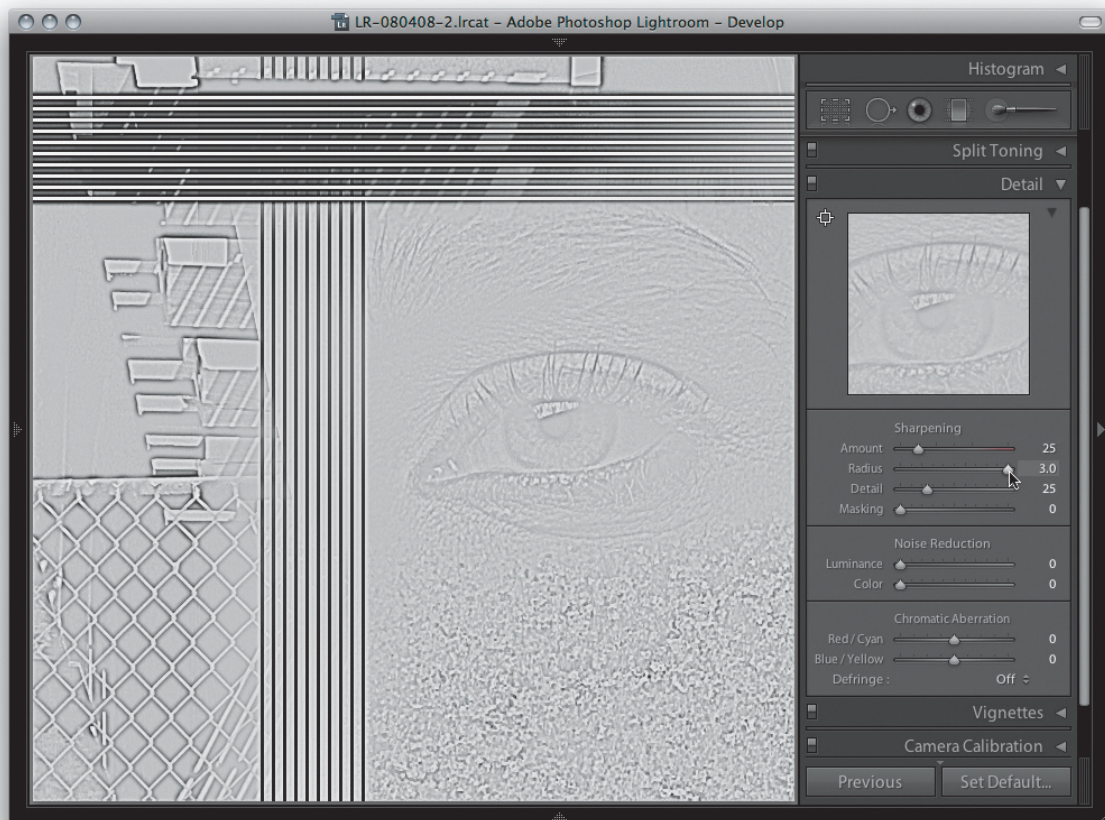


2. Kiedy zwiększymy wartość *Amount* wyostżenia do 100, zobaczymy, że wszystkie detale zaczynają być bardziej wyraziste. Używany w ten sposób, suwak ten jest dość topornym narzędziem, ale to nowa możliwość modyfikowania rozłożenia wyostżenia i filtrowania halo wokół krawędzi sprawia, że wyostżanie w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

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.



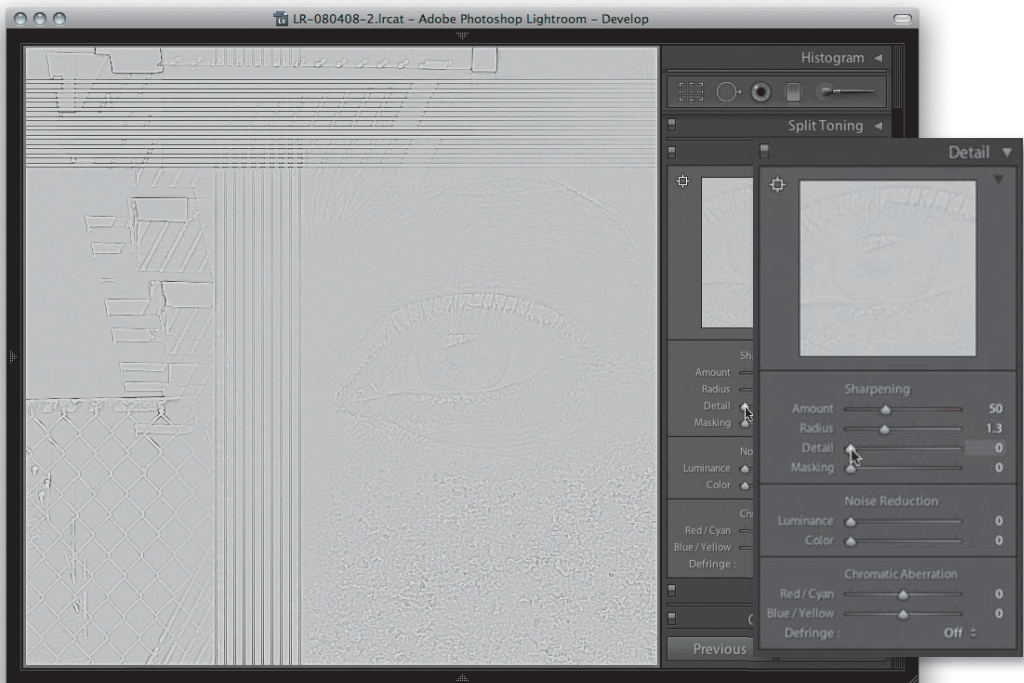
2. Kiedy zmieniamy ustawienie suwaka *Radius* w kierunku maksimum, możemy zauważyć, że szerokość halo zwiększa się, aż do momentu, kiedy mają one mniejszy wpływ wyostrzający na delikatne detale. Ostrość wokół siatki ogrodzenia wydaje się trochę zamazana, ale przy większej wartości bardziej zauważalne jest wyostrenie 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

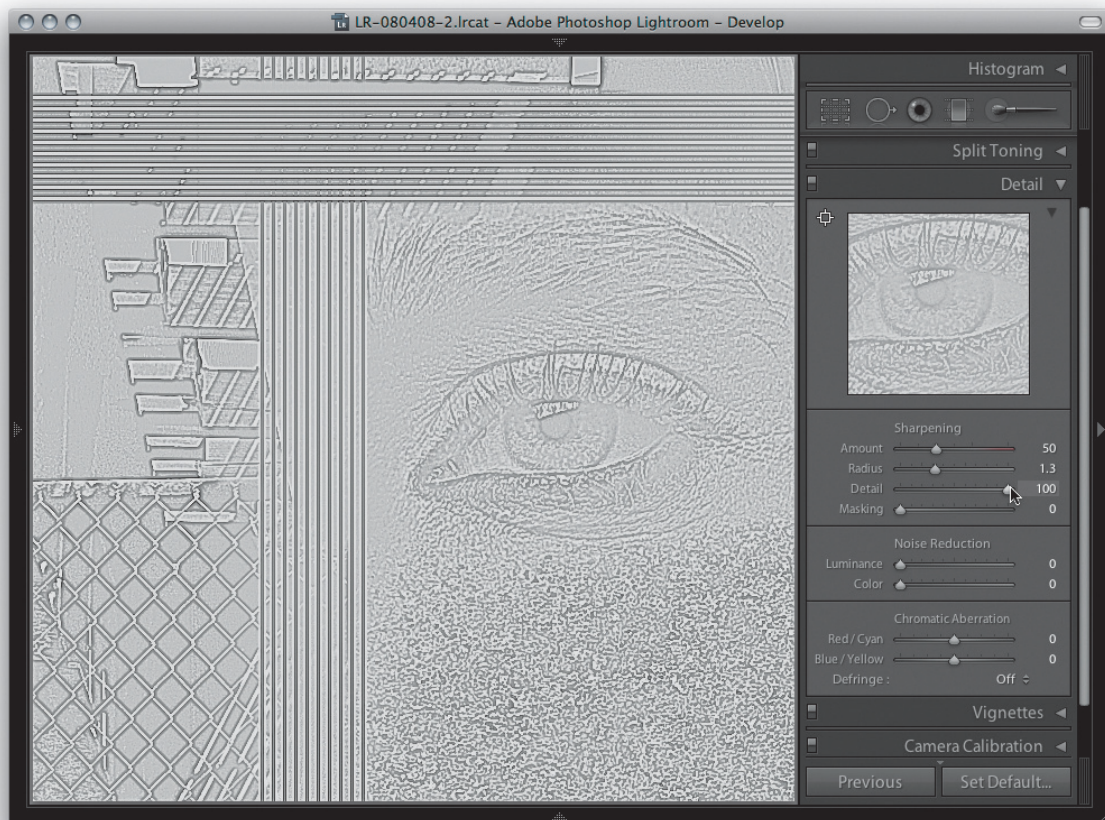
Kolejne dwa suwaki są opcjami przytłumiania, które modyfikują efekt wyostżenia nadany zdjęciu przez suwaki *Amount* i *Radius*.

Suwak *Detail*

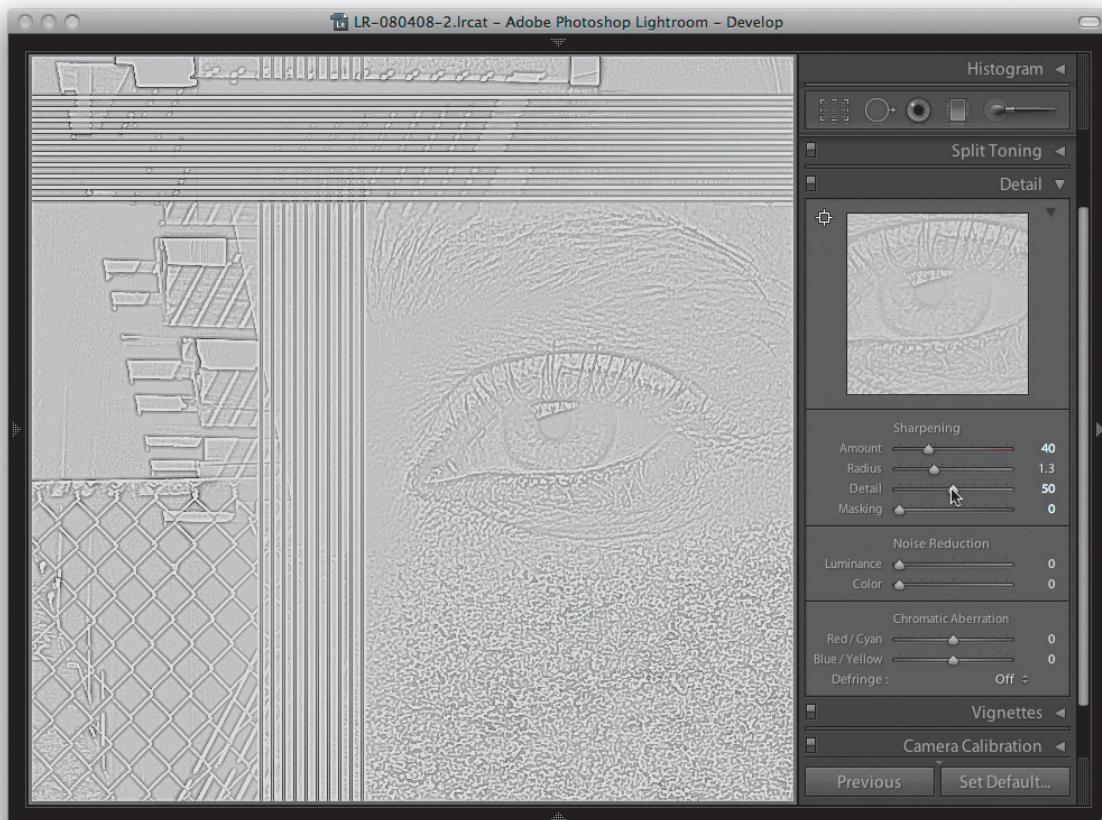
Suwak *Detail* sprawnie tłumí efekty halo, a zatem daje możliwość skoncentrowania wyostżenia na obszarach krawędzi. To z kolei pozwala zastosować większe wyostżenie suwakiem *Amount* i dodaje ostrości krawędziom, ale bez tworzenia wokół nich zauważalnych halo. Wybranie wartości zero skutkuje największym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



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 wyostżenia, 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 wyostrozania mogą zadziałać, niepowstrzymywane przez działanie, jakie miałby on w innym przypadku. Kiedy *Detail* ustawiony jest na 100, możemy powiedzieć, że ustawienia wyostrozania *Amount* i *Radius* przetwarzają zdjęcie z niemal takim samym skutkiem, jaki przyniosłoby zastosowanie maski wyostarzającej 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 wyostrenia. Jeśli sięgniemy do szablonów wyostrenia, których użyłem na początku, niższe ustawienie o wartości 20 jest odpowiednie do wyostrenia 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 wyostrażania 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 wyostrażania 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 wyostrażania w izolacji.

Co to oznacza? Bardziej doświadczeni użytkownicy Photoshopa rozumieją to lepiej, gdy wyjaśnię, że jest to trochę (ale nie do końca) podobne do podglądania duplikatu warstwy tła po zastosowaniu filtra górnoprzepustowego. Istnieje technika wyostrażania w Photoshopie, w której nakładamy filtr górnoprzepustowy na duplikat warstwy tła, aby wylapać 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 wyostrażania. Podglądy te prezentują izolowany wygląd połączonych ustawień suwaków *Amount*, *Radius* i *Detail*.

Suwak *Masking*

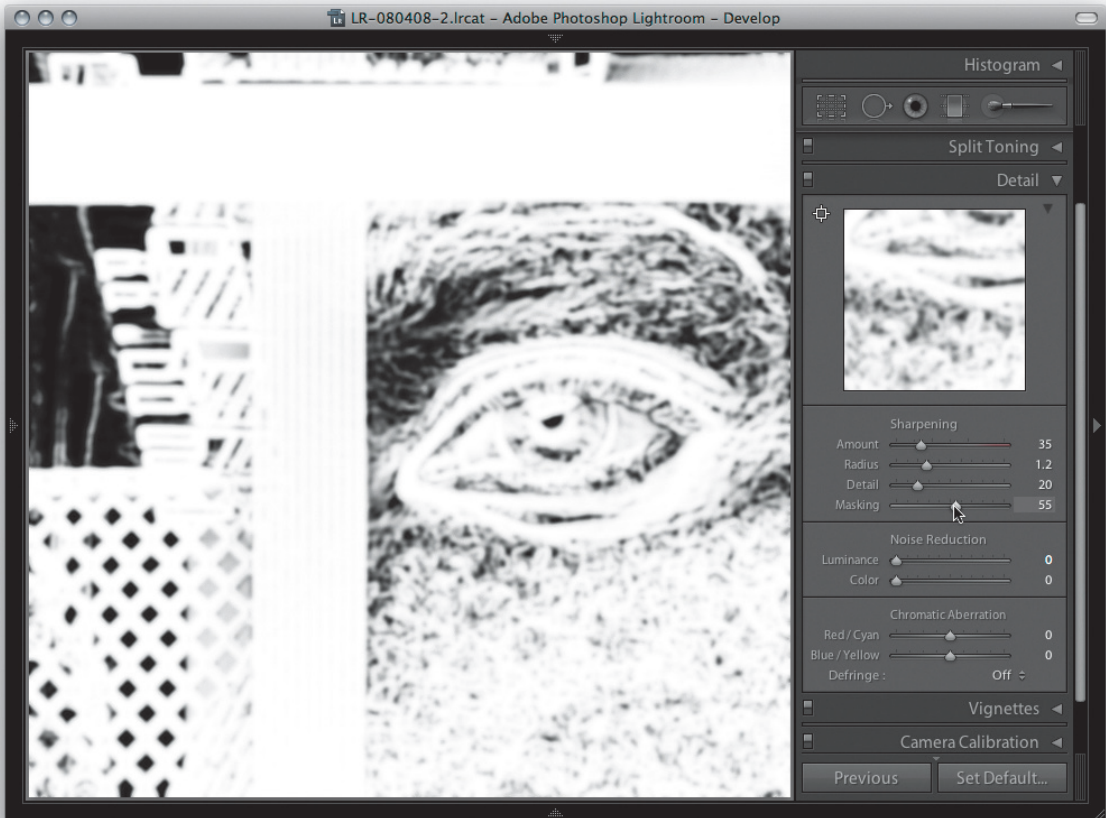
Ustawienie suwaka *Masking* daje dodatkowy poziom kontroli przytłumiania, a zainspirowany został on tekstami Bruce'a Frasera o jego technikach wyostrażania w Photoshopie. Jeśli chcesz przeczytać więcej o technikach Bruce'a dotyczących wyostrażania wejściowego i wyjściowego, a także o jego kreatywnych 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 wyostżyć. Jeśli ustawimy suwak *Masking* na zero, nie jest tworzona żadna maska, czyli efekt wyostrażania nakładany jest bez maskowania. Kiedy zwiększamy wartość *Masking*, chronionych jest coraz więcej obszarów. Maska tworzona jest w oparciu o zawartość fotografii.

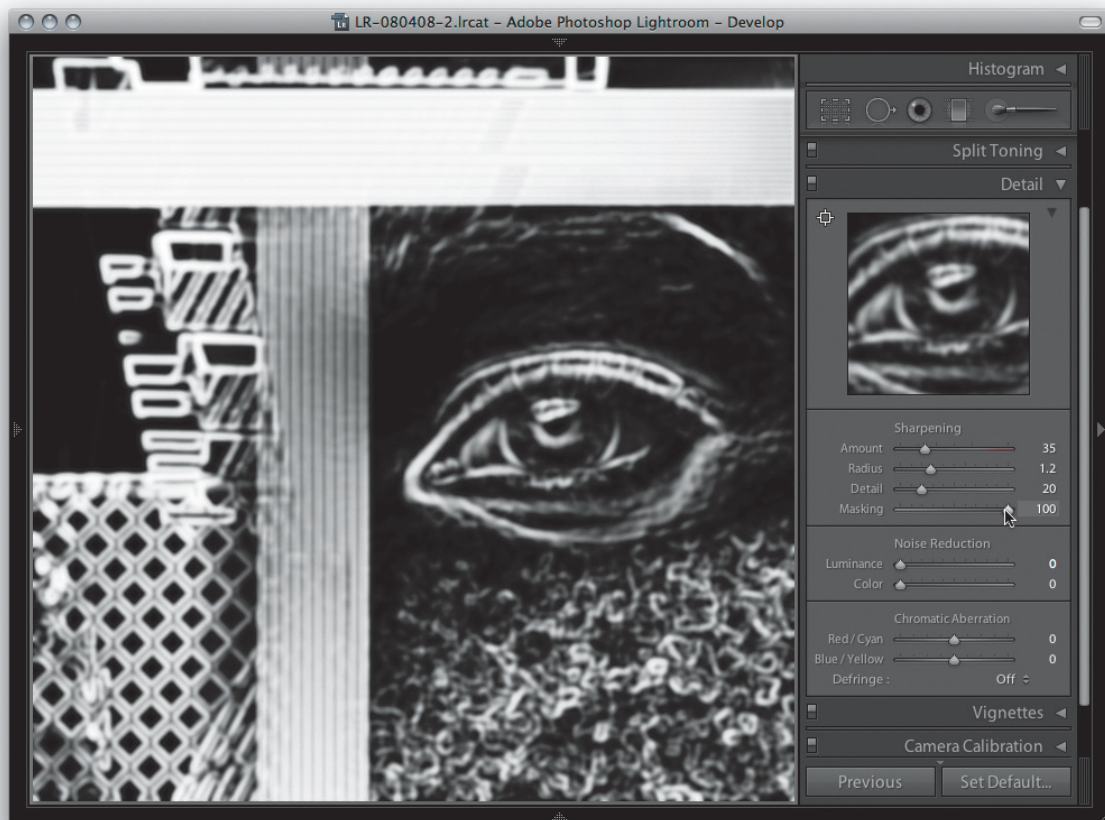
UWAGA

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

Jej obszary z krawędziami o wysokim kontraście pozostają białe (efekt wyostrażania nie jest maskowany), natomiast bardziej płaskie rejony z gładzszymi detalami tonów stają się czarne (efekt wyostrażania 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.



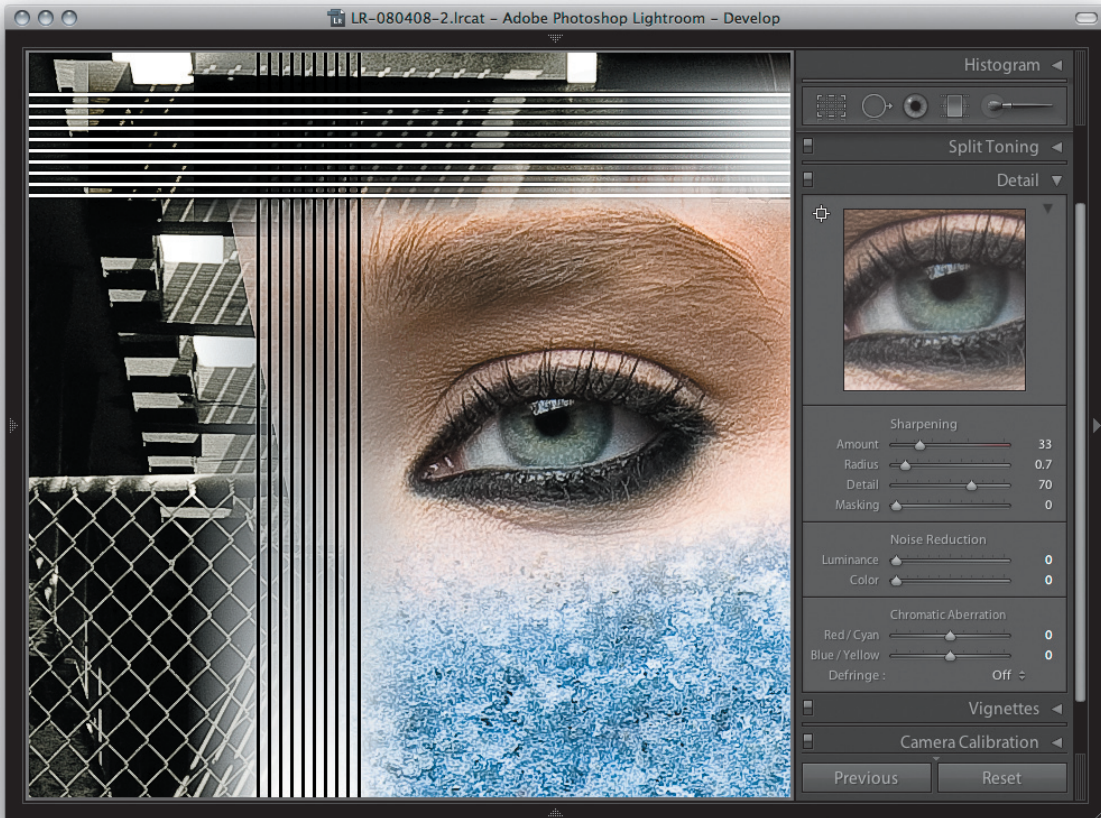
1. W tym przykładzie ustawiłem suwak *Masking* na 55 i przytrzymałem klawisz *Alt*, aby pokazać podgląd maski. Tu również należy pamiętać, że podglądy z klawiszem *Alt* działają tylko wtedy, kiedy oglądamy zdjęcie w skali 1:1 lub wyższej. Przy tym średnim ustawieniu możemy zobaczyć, że płaskie obszary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



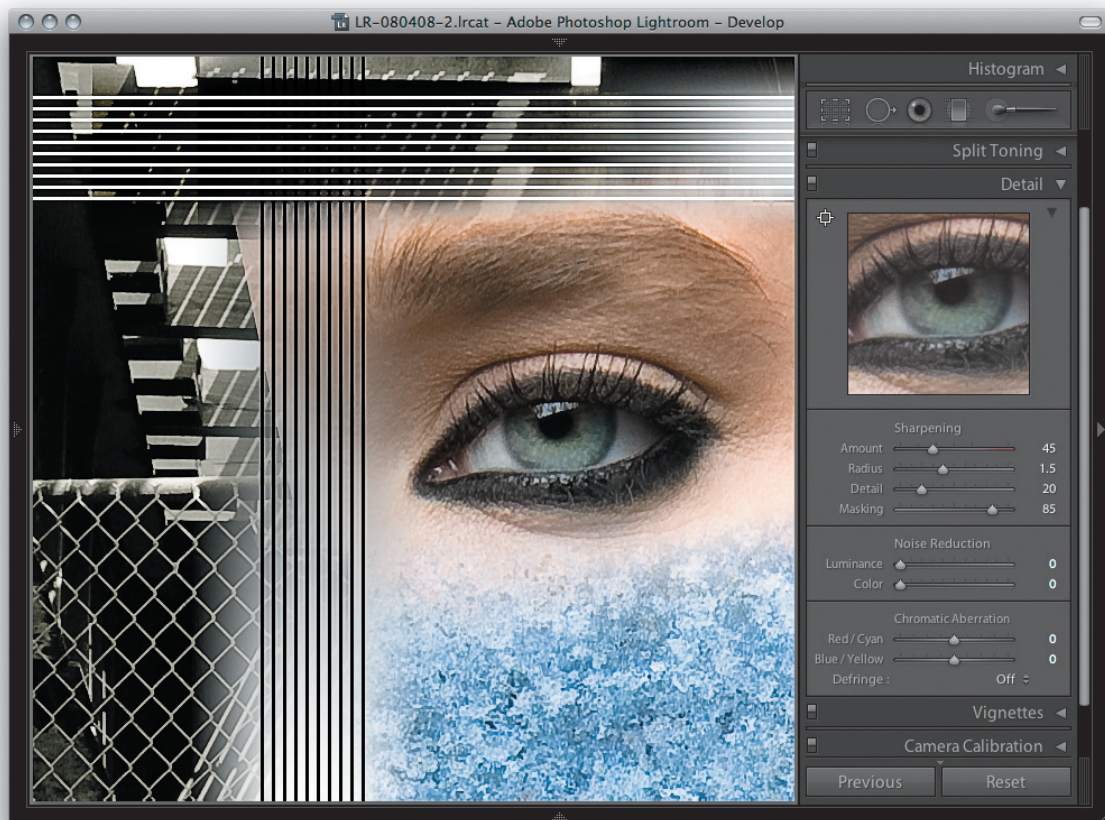
2. Kiedy zwiększamy ustawienie *Masking* do maksimum wynoszącego 100, daje się zauważyć, że teraz chronionych jest więcej obszarów płaskich tonów, natomiast krawędzie o wysokim kontraście pozostają zachowane. W tym skrajnym ustawieniu wyostrażanie w Lightroomie nakładane jest tylko na białe obszary maski.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

Stosowanie ręcznych ustawień wyostrozania

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



1. W tym pierwszym kroku ustawiłem suwaki wyostrozania, 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 wyostrozania.



2. W drugim kroku zastosowałem suwaki wyostżania, 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 wyostżanie, ale suwak *Detail* sprawnie tłumi halo krawędzi i daje gładzsy efekt. Przesunąłem suwak *Masking* aż do 85, żeby skoncentrować wyostżanie 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 wyostżanie jest częściowo tłumione przez suwaki *Detail* i *Masking*, tak więc potrzebne jest wyższe ustawienie *Amount*.

WSKAZÓWKA

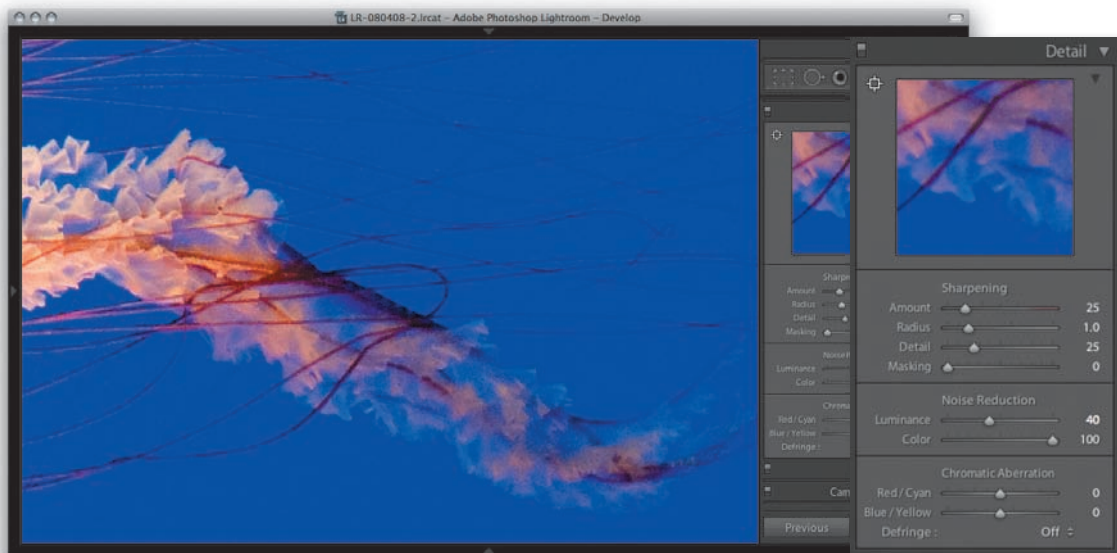
Podobnie jak przy opcjach wyostrażania, efekt redukcji szumów możemy ocenić, tylko oglądając zdjęcie w skali 1:1 lub wyższej.

UWAGA

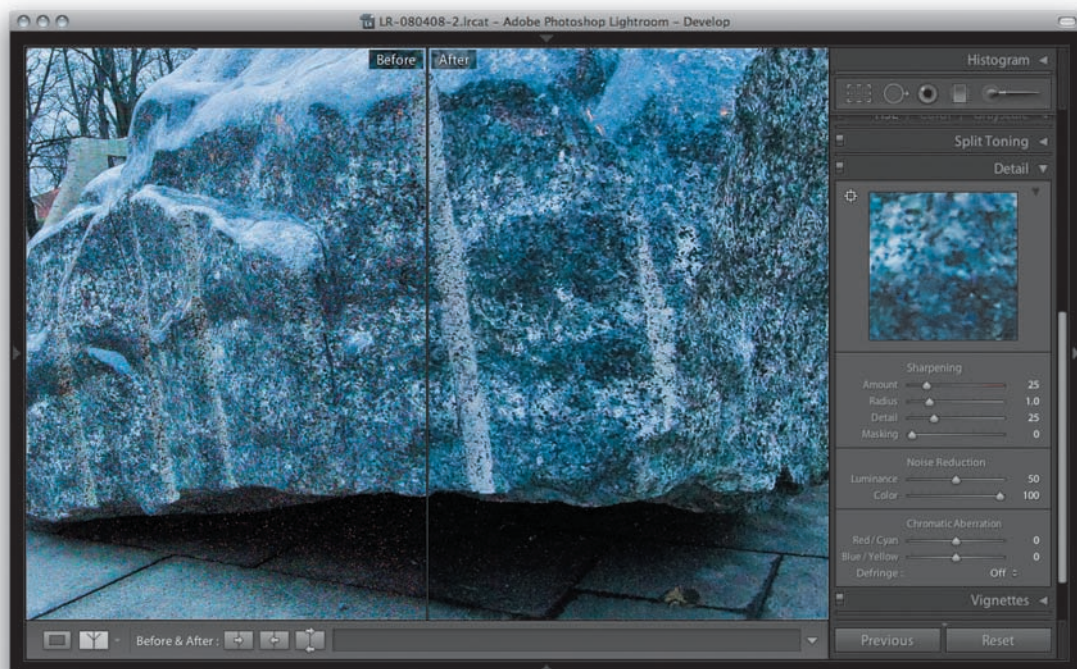
Redukcja szumów w Lightroomie może nie być tak spektakularna jak z użyciem programów Noise Ninja lub Noiseware, jest jednak o wiele efektywniejsza niż w wersji 1.

Redukcja szumów

Jeśli fotografujemy aparatem dobrej jakości przy standardowej czułości ISO, trudno będzie zauważyć na zdjęciu jakiegokolwiek szumu. 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 korektami 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 miękkie

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