

Lr Adobe Photoshop  
Lightroom Classic CC

SEKRETY CYFROWEJ CIEMNI SCOTTA KELBY'EGO

Edycja i obróbka zdjęć w programie

Adobe Photoshop

Lightroom Classic CC



New  
Riders

Scott Kelby

Helion

Tytuł oryginału: The Adobe Photoshop Lightroom Classic CC Book for Digital Photographers

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

ISBN: 978-83-283-4993-3

Authorized translation from the English language edition, entitled: THE ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM CLASSIC CC BOOK FOR DIGITAL PHOTOGRAPHERS, First Edition; ISBN 0134545133; by Scott Kelby; published by Pearson Education, Inc, publishing as New Riders Publishing. Copyright © 2018 by Scott Kelby

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2019.

Photoshop, Photoshop Lightroom, and Photoshop Elements are registered trademarks of Adobe Systems, Inc.

Macintosh, Mac, and Mac OS X are registered trademarks of Apple Inc.

Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation.

Android is a registered trademark of Google LLC.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion SA dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Helion SA

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/sekpcc>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

## SPIS TREŚCI

### ROZDZIAŁ 1

1

#### ▼ IMPORTOWANIE

##### JAK WCZYTAĆ FOTOGRAFIE DO PROGRAMU LIGHTROOM?

Priorytet: przenieś wszystkie zdjęcia na zewnętrzny dysk twardy . . . . .	2
Co zrobić w przypadku foldera oznaczonego znakiem zapytania? . . . . .	3
Będziesz potrzebował drugiego dysku twardego na kopię zapasową . . . . .	4
Przyda Ci się też backup w chmurze . . . . .	5
Zacznij od uporządkowania zdjęć, jeszcze zanim uruchomisz Lightrooma . . . . .	6
Importowanie zdjęć znajdujących się już na dysku twardym . . . . .	10
Wybór tempa wyświetlania zdjęć . . . . .	11
Importowanie zdjęć z aparatu fotograficznego (wariant łatwy) . . . . .	13
Importowanie zdjęć z aparatu fotograficznego (dla zaawansowanych) . . . . .	15
Używasz Lightrooma na laptopie? Pokochasz podglądy inteligentne . . . . .	19
Zaoszczędź czas przy importowaniu dzięki ustawieniom predefiniowanym (i widokowi kompaktowemu) . . . . .	20
Konfigurowanie preferencji importowania zdjęć . . . . .	21
Konwersja zdjęć RAW na format Adobe DNG . . . . .	24
Cztery rzeczy na temat pracy z programem Lightroom, o których warto wiedzieć . . . . .	25
Przeglądanie zaimportowanych zdjęć . . . . .	27
Dwa warianty podglądu pełnoekranowego . . . . .	29

### ROZDZIAŁ 2

30

#### ▼ PORZĄDKOWANIE

##### MÓJ PRZEPIS NA UDANĄ PRACĘ Z LIGHTROOMEM

Cztery ważne rzeczy, które należy wiedzieć od początku! . . . . .	32
Chcesz ułatwić sobie pracę z Lightroomem? Używaj tylko jednego katalogu . . . . .	34
Gdzie przechowywać główny katalog? . . . . .	36
Jak utworzyć kolekcję na podstawie foldera? . . . . .	37
Porządkowanie zdjęć znajdujących się już na dysku twardym . . . . .	38
Dlaczego należy używać oznaczenia „udane” zamiast oceny w gwiazdkach? . . . . .	40

Porządkowanie zdjęć importowanych z aparatu fotograficznego . . . . .	42
Dwa narzędzia ułatwiające odnalezienie najlepszych zdjęć: inspekcja i porównanie . . . . .	48
Kolekcje inteligentne: Twój asystent w porządkach . . . . .	50
Porządkowanie bałaganu w kolekcjach za pomocą stosów . . . . .	52
Przypisywanie słów kluczowych (hasła do wyszukiwania) . . . . .	54
Szybkie wyszukiwanie zdjęć ludzi z użyciem funkcji rozpoznawania twarzy . . . . .	58
Zmiana nazw zdjęć . . . . .	62
Znajdowanie zdjęć za pomocą prostej wyszukiwarki . . . . .	63
Lightroom automatycznie rozmieszcza zdjęcia na mapie . . . . .	65
Rozmieszczanie zdjęć na mapie, nawet jeśli Twój aparat nie ma modułu GPS . . . . .	66
Tworzenie kolekcji na podstawie miejsc na mapie . . . . .	68
Rozwiązywanie problemu z komunikatem o brakującym pliku . . . . .	69
Za kulisami Lightroom automatycznie porządkuje zdjęcia według daty . . . . .	71
Tworzenie kopii zapasowej katalogu (to bardzo ważne) . . . . .	74

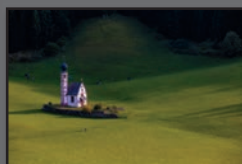
### ROZDZIAŁ 3

76

#### ▼ TECHNIKI ZAAWANSOWANE

##### WYŻSZA SZKOŁA IMPORTOWANIA I PORZĄDKOWANIA

Fotografowanie na uwięzi (czyli z aparatu prosto do programu Lightroom) . . . . .	78
Dopasowywanie zdjęć do projektu za pomocą nakładanej makiety . . . . .	82
Tworzenie własnych szablonów nazw . . . . .	86
Tworzenie własnych szablonów metadanych . . . . .	90
Przyciemnianie ekranu i inne tryby wyświetlania zdjęć . . . . .	92
Zastosowanie linii pomocniczych i siatek . . . . .	94
Kiedy warto użyć szybkiej kolekcji? . . . . .	95
Zastosowanie kolekcji docelowych (i powody ich przydatności) . . . . .	97
Dodawanie informacji o prawach autorskich, podpisów i innych metadanych . . . . .	99
Z laptopa na komputer stacjonarny, czyli o synchronizowaniu katalogów . . . . .	102
Jak sobie radzić w kryzysowej sytuacji? . . . . .	105





<http://kelbyone.com>

ROZDZIAŁ 4

108

▼ **KONFIGUROWANIE**

JAK DOSTOSOWAĆ PROGRAM DO WŁASNYCH POTRZEB?

Konfigurowanie widoku Loupe (lupa) . . . . .	110
Konfigurowanie widoku Grid (siatka) . . . . .	112
Szybsza i wygodniejsza praca z panelami . . . . .	116
Obsługa dwóch monitorów w programie Lightroom . . . . .	117
Konfigurowanie taśmy filmowej . . . . .	121
Logo i nazwa własnego studia graficznego w programie Lightroom . . . . .	122

ROZDZIAŁ 5

126

▼ **EDYTOWANIE ZDJĘĆ**

PROFESJONALNA KOREKCJA FOTOGRAFII

Moja ściągą z programu Lightroom . . . . .	128
Jeśli fotografujesz w trybie RAW, zacznij od tego . . . . .	130
Ustawianie balansu bieli . . . . .	135
Ustawianie balansu bieli podczas fotografowania na uwięzi . . . . .	139
Wyświetlanie podglądu „przed i po” . . . . .	141
Chcesz skopiować konkretną stylistykę? Pomoże Ci widok wzorcowy . . . . .	142
Korekcja automatyczna (która wreszcie działa całkiem znośnie) . . . . .	143
Rozszerzanie zakresu tonalnego poprzez korekcję punktu czerni i bieli . . . . .	144
Korygowanie ogólnej jasności (ekspozycji) . . . . .	146
Moje „power trio”: biele, czernie i ekspozycja . . . . .	147
Zwiększanie kontrastu (to ważne!) . . . . .	148
Rozwiązywanie problemów z przepaleniami . . . . .	149
Korygowanie zdjęć zrobionych w oświetleniu tylnym i rozjaśnianie cieni . . . . .	151
Przejrzystość, czyli sposób na wyeksponowanie szczegółów w Lightroomie . . . . .	152
Zwiększanie nasycenia barw . . . . .	153
Usuwanie mgły . . . . .	154
Automatyczne dopasowywanie ekspozycji . . . . .	158

Podsumowanie (czyli moja kolejność edytowania zdjęć) . . . . .	159
Błyskawiczne przetwarzanie zdjęć w bibliotece programu Lightroom . . . . .	160

ROZDZIAŁ 6

162

▼ **MALOWANIE ŚWIATŁEM**

PĘDZEL KOREKCYJNY I INNE NARZĘDZIA Z PRZYBORNIKA

Korygowanie wybranych miejsc (rozjaśnianie i przyciemnianie) . . . . .	164
Pięć innych rzeczy, jakie warto wiedzieć o pędzlu korekcyjnym w Lightroomie . . . . .	170
Miejscowe korygowanie balansu bieli, głębokich cieni i szumów . . . . .	171
Retuszowanie portretów . . . . .	173
Piękniejsze niebo dzięki filtrowi gradientowemu . . . . .	177
Prosty sposób na trudne poprawki: maski koloru i jasności . . . . .	180
Efekt reflektora (i asymetrycznej winiety) przy użyciu filtra kołowego . . . . .	185

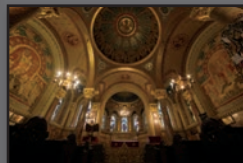
ROZDZIAŁ 7

188

▼ **EFEKTY SPECJALNE**

JAK SPRAWIĆ, BY ZDJĘCIA WYGLĄDAŁY... NO CÓŻ, EFEKTOWNIE!

Stylizacja zdjęć za pomocą profilów kreatywnych . . . . .	190
Kopie wirtualne, czyli eksperymenty bez ryzyka . . . . .	192
Korygowanie wybranych kolorów . . . . .	194
Tworzenie efektów winiety . . . . .	196
Modny, kontrastowy styl fotografii . . . . .	199
Tworzenie czarno-białych zdjęć . . . . .	202
Tworzenie pięknych bichromii . . . . .	206
Słumiona, filmowa kolorystyka . . . . .	207
Obsługa predefiniowanych ustawień (i tworzenie własnych!) . . . . .	208
Efekt flary od słońca . . . . .	213
Efekt krosowania na zdjęciach mody . . . . .	215
Tworzenie zdjęć panoramicznych . . . . .	217
Dodawanie smug światła . . . . .	220
Tworzenie zdjęć HDR . . . . .	224
Efekt mokrych ulic . . . . .	228





## SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 8

230

### ▼ PROBLEMATYCZNE ZDJĘCIA

#### KORYGOWANIE TYPOWYCH PRZYPADŁOŚCI ZDJĘĆ

Korygowanie zdjęć zrobionych w oświetleniu tylnym . . . . .	232
Redukcja szumów . . . . .	234
Anulowanie dowolnych (albo wszystkich!) zmian . . . . .	237
Kadrowanie zdjęć. . . . .	239
Kadrowanie przy „zgaszonym świetle” rządu! . . . . .	242
Prostowanie przekrzywionych zdjęć . . . . .	243
Usuwanie drobnych mankamentów obrazu. . . . .	245
Prosty sposób na odnalezienie pyłków i plamek . . . . .	248
Korekcja efektu czerwonych oczu. . . . .	251
Automatyczne korygowanie deformacji wynikających z właściwości obiektywu . . . . .	252
Samodzielne korygowanie wad obiektywu za pomocą prostowania „kierowanego” . . . . .	256
Korygowanie efektu winiety . . . . .	259
Wyostrożenie zdjęć . . . . .	262
Korygowanie aberracji chromatycznej (czyli tych irytujących otoczek) . . . . .	266
Prosta kalibracja aparatu w Lightroomie . . . . .	268

ROZDZIAŁ 9

270

### ▼ EKSPORTOWANIE

#### ZAPISYWANIE ZDJĘĆ W FORMATACH JPEG, TIFF I NIE TYLKO

Zapisywanie zdjęć w formacie JPEG. . . . .	272
Tworzenie i dodawanie znaków wodnych do zdjęć . . . . .	280
Wysyłanie zdjęć pocztą elektroniczną przy użyciu programu Lightroom. . . . .	284

Eksportowanie oryginalnych zdjęć w formacie RAW . . . . .	286
Publikowanie zdjęć na skróty . . . . .	288

ROZDZIAŁ 10

295

### ▼ LIGHTROOM I PHOTOSHOP

#### JAK I KIEDY POSŁUGIWAĆ SIĘ PHOTOSHOPEM?

Konfigurowanie sposobu eksportowania zdjęć do Photoshopa . . . . .	296
Kiedy warto uruchomić Photoshopa i jak potem wrócić do programu Lightroom? . . . . .	297
Utrzymywanie struktury warstw Photoshopa. . . . .	303
Rozszerzanie toku pracy w Lightroomie o automatyczne operacje Photoshopa . . . . .	304

ROZDZIAŁ 11

312

### ▼ ALBUMY

#### TWORZENIE PIĘKNYCH ALBUMÓW ZE ZDJĘCIAMI

Zanim zaprojektujesz pierwszy album . . . . .	314
Stwórz swój pierwszy album w dziesięć minut . . . . .	316
Automatyzacja procesu projektowania albumu. . . . .	322
Projektowanie niestandardowych stron albumu . . . . .	326
Dodawanie tekstu i podpisów do albumu. . . . .	328
Dodawanie i konfigurowanie numerów stron. . . . .	332
Cztery informacje o szablonach, które warto znać . . . . .	334
Konfigurowanie tła . . . . .	336
Wskazówki dotyczące układów stron i drukowanie poza serwisem Blurb . . . . .	338
Tworzenie napisów na okładkę . . . . .	339
Sztuczka z niestandardowym układem zdjęć . . . . .	342



<http://kelbyone.com>

ROZDZIAŁ 12

344

▼ **DRUKOWANIE**

UJARZMIJ POTĘGĘ DRUKU

Drukowanie pojedynczych zdjęć . . . . .	346
Drukowanie stykówki z różnymi zdjęciami . . . . .	350
Projektowanie niestandardowych szablonów drukowania . . . . .	358
Umieszczanie napisów na wydrukach. . . . .	362
Drukowanie kilku zdjęć na jednym arkuszu . . . . .	364
Zapisywanie niestandardowych szablonów drukowania . . . . .	369
Zapamiętywanie szablonów wydruku w Lightroomie. . . . .	370
Projektowanie wydruków z rozjaśnionym zdjęciem w tle . . . . .	371
Końcowe ustawienia drukowania i zarządzanie kolorem . . . . .	374
Zapisywanie arkuszy w formacie JPEG (na potrzeby laboratorium) . . . . .	384
Projektowanie ramek dla drukowanych fotografii. . . . .	387

ROZDZIAŁ 13

390

▼ **WIDEO**OBSŁUGA WIDEOKLIPÓW NAGRANYCH  
APARATEM CYFROWYM

Przycinanie wideoklipów . . . . .	392
Wybieranie miniatury wideoklipu. . . . .	394
Wybieranie „zdjęcia” z wideoklipu . . . . .	395
Edytowanie wideoklipu (metoda prosta, o ograniczonych możliwościach). . . . .	396
Zaawansowana edycja wideoklipu (z użyciem wielu ustawień!). . . . .	397
Zróbmy krótki film (i zapiszmy go w jakości HD)! . . . . .	399

ROZDZIAŁ 14

404

▼ **WERSJA MOBILNA**

LIGHTROOM NA SMARTFONIE, TABLECIE I NIE TYLKO

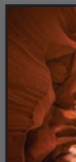
Cztery naprawdę fajne cechy Lightrooma CC na urządzeniu mobilne . . . . .	406
Konfigurowanie Lightrooma na urządzeniu mobilnym . . . . .	408
Jak synchronizować kolekcje z Lightroomem CC (mobilnym) . . . . .	409
Obsługa albumów . . . . .	410
Ocenianie i oznaczanie udanych zdjęć . . . . .	414
Edytowanie zdjęć w mobilnym Lightroomie . . . . .	416
Kadrowanie i obracanie . . . . .	424
Udostępnianie albumów Lightrooma w internecie . . . . .	426
Udostępnianie sesji na żywo na smartfonie, tablecie lub w internecie . . . . .	430
Zaawansowane wyszukiwanie w mobilnym Lightroomie . . . . .	432
Wbudowana funkcja aparatu fotograficznego (jest świetna!) . . . . .	434
Stacjonarna wersja mobilnego Lightrooma to Lightroom CC . . . . .	438

ROZDZIAŁ 15

440

▼ **MÓJ PROCES EDYCJI ZDJĘĆ**OTO MÓJ TYPOWY PROJEKT FOTOGRAFICZNY  
OD POCZĄTKU DO KOŃCA

Wszystko zaczyna się od zdjęcia . . . . .	442
Etap pierwszy: importowanie zdjęć . . . . .	443
Etap drugi: sortowanie zdjęć . . . . .	444
Etap trzeci: edytowanie najlepszych zdjęć . . . . .	448
Etap czwarty: zbieranie opinii klientów . . . . .	454
Etap piąty: drukowanie odbitki . . . . .	456
Inne sposoby na kontynuowanie nauki ze mną . . . . .	458
SKOROWIDZ. . . . .	460





## ROZDZIAŁ 6

# MALOWANIE ŚWIATŁEM

## *Pędzel korekcyjny i inne narzędzia z przybornika*

Ten rozdział jest poświęcony zastosowaniu narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) i innych narzędzi z przybornika Lightrooma, ale dobrze wiesz (i ja też wiem), że tak naprawdę wolelibyśmy pogadać o dronach, zwłaszcza jeśli sam robisz zdjęcia z dronów, bo wtedy ten rozdział mógłby opowiadać o malowaniu światłem na wspaniałych fotografiach z lotu ptaka. Posłużyłem się jednak dronami tylko jako pewną analogią w celu wyjaśnienia obszerniejszej koncepcji, nie trzymajmy się więc jej tak kurczowo. (A przy okazji, czy wspominałem Ci o dronie DJI Mavic Air? Świetny sprzęt, a po złożeniu wirników ma wielkość puszki coli). Otóż przywołałem kwestię dronów, bo wszędzie obowiązują jakieś związane z nimi rozporządzenia, w każdym kraju inne. Wybrałem się kiedyś na przykład z moim kumplem Dave'em do jednego z państw Środkowego Wschodu, ale celnicy na tamtejszym lotnisku poinformowali nas, że używanie dronów jest tam zabronione i skonfiskowali Dave'owego Mavica Pro. Na szczęście udało się go odzyskać przy wylocie, po uiszczeniu „opłaty magazynowej”. I tak oto dochodzimy do pewnej różnicy dzielącej tę

książkę od dronów: ja pozwalam Ci spokojnie przechodzić od rozdziału do rozdziału bez dodatkowych należności, w odróżnieniu od amerykańskiej Federal Aviation Administration, która wymaga od właścicieli dronów uiszczenia taksy rejestracyjnej w kwocie pięciu dolarów. Skłoniło mnie to do zastanowienia... Bo może ja też przed przeczytaniem tego rozdziału powinienem zażądać od Ciebie małej taksy rejestracyjnej? Nie wiem, na przykład trzy dolce? Dzięki temu byłbyś oficjalnie zarejestrowany i upoważniony do lektury tego rozdziału, zawierającego wszak informacje warte znacznie więcej niż trzy dolary. Wiem, co sobie teraz pomyślałeś: „Ale Scott, ja przecież kupiłem tę książkę!”. Owszem, ja też kupiłem drona, a i tak muszę płacić, żeby nim polatać. Widzisz, kupno książki (albo drona) daje Ci prawo własności, ale nie jest ono równoważne z prawem do użytkowania, to zaś oznacza, że według kilku rozporządzeń, które właśnie napędza wykoncypowałem, należy wносить opłaty rejestracyjne... I tak oto, proszę państwa, zostałem senatorem reprezentującym czternasty dystrykt kongresowy na Florydzie. *#taksęwymyśliłem*



## Korygowanie wybranych miejsc (rozjaśnianie i przyciemnianie)

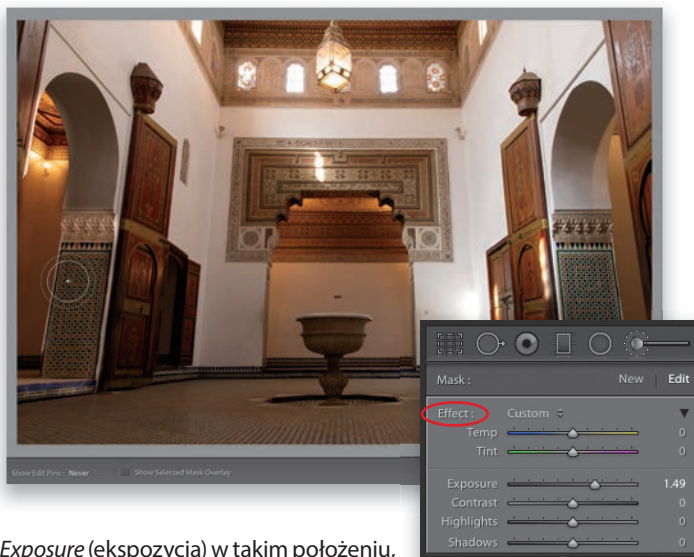
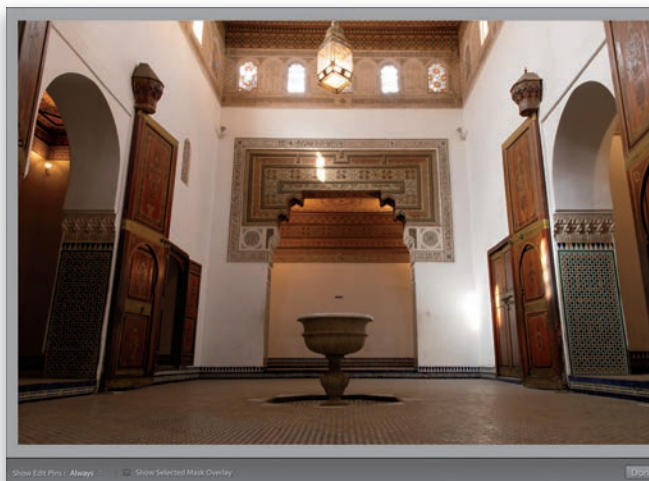
Wszystko, co do tej pory robiliśmy, miało wpływ na całe zdjęcie — jeśli przeciągnąłeś suwak *Exposure* (ekspozycja), zmieniała się jasność całej fotografii (to tak zwana „poprawka globalna”). Co zrobić w przypadku, gdybyś chciał skorygować tylko jeden wybrany obszar zdjęcia (czyli wprowadzić „poprawkę lokalną”? W takich sytuacjach można użyć narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny), które umożliwia „malowanie światłem” dokładnie tam, gdzie chcesz. Takie zabiegi (miejscowe doświetlanie i przyciemnianie) wykonywano już w tradycyjnej ciemni fotograficznej. Są one znacznie ważniejsze, niż się zdaje (a za pomocą pędzla korekcyjnego można zrobić o wiele więcej niż tylko rozjaśnianie i przyciemnianie).

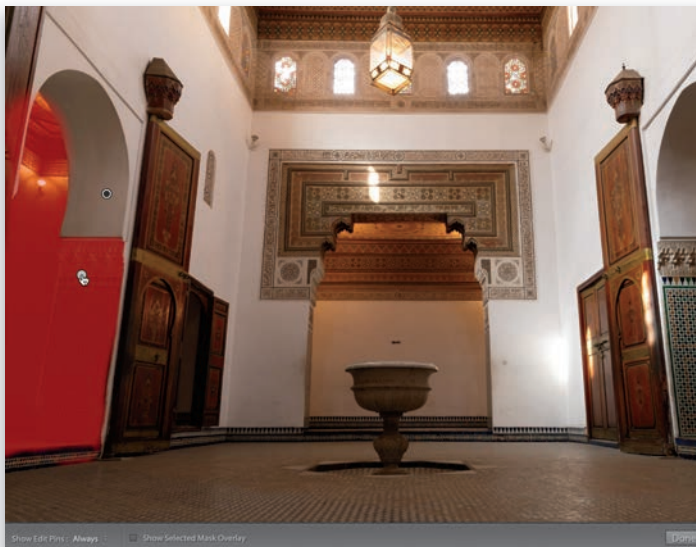
### Krok 1.

Oto oryginalne zdjęcie zrobione w Marrakeszu w Maroku. Środkowa część kadru jest zbyt jasna u góry, a pomieszczenia po bokach i fontanna pośrodku sprawiają wrażenie zbyt ciemnych. W takich przypadkach narzędzie *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny), umożliwiające „malowanie światłem”, oddaje nieocenione usługi. Zwykle najpierw staram się uzyskać względnie prawidłową, ogólną ekspozycję, a potem za pomocą pędzla maluję miejsca zbyt ciemne lub zbyt jasne. Dla ułatwienia wyjaśnię pokrótce, na czym to polega: jest to szybki, trzyetapowy proces, w ramach którego (1) najpierw ustawiasz wybrany suwak w położeniu dobranym „na oko” (przyciemniającym lub rozjaśniającym), następnie (2) zamalowujesz obszar do skorygowania, potem zaś (3) wracasz do tego suwaka i korygujesz intensywność poprawki. Brzmi to może dziwnie (bo na początku działamy trochę po omacku), ale działa.

### Krok 2.

Kliknij przycisk narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) — znajdziesz go na pasku narzędzi nad panelem *Basic* (podstawowe) — lub naciśnij klawisz *K*, aby wyświetlić panel z suwakami. Są to zasadniczo te same suwaki, co w panelu *Basic* (podstawowe), ułożone w tej samej kolejności. Najpierw dwukrotnie kliknij napis *Effect* (efekt), zakreślony na rysunku obok, aby wyzerować wszystkie suwaki. Gdy to zrobisz, możesz przystąpić do rozjaśniania lewej części zdjęcia. Celem jest zrównoważenie jasności kadru, przeciągnij więc suwak *Exposure* (ekspozycja) nieznacznie w prawą stronę (wartość nie ma teraz większego znaczenia, bo i tak skorygujesz ją po malowaniu), a potem zamaluj pomieszczenie po lewej stronie i kafelki zdobiące przejście; pomiń jednak górną część łuku. Po zakończeniu pracy ustaw suwak *Exposure* (ekspozycja) w takim położeniu, by poprawka wyglądała prawidłowo (w tym przypadku ustawiłem go na wartości 1,49). Porównaj lewą część zdjęcia na tym rysunku z oryginalnym zdjęciem ilustrującym pierwszy krok ćwiczenia.





### Wskazówka. Włączanie czerwonego podświetlenia na stałe

Jeśli chcesz, aby czerwone podświetlenie (tzw. nakładka maski) było widoczne na stałe, możesz włączyć opcję *Show Selected Mask Overlay* (pokaż nakładkę wybranej maski) na pasku narzędzi pod obszarem podglądu lub nacisnąć klawisz O.

*Ciąg dalszy na następnej stronie*

### Krok 3.

Rozjaśnijmy teraz łuk po lewej stronie, nad kafelkami. Zależało mi na skorygowaniu oświetlenia tak, by jasność łuku była zbliżona do jasności przejścia po prawej stronie zdjęcia (właśnie takie sytuacje mam na myśli, gdy mówię o zrównoważeniu jasności; na pokazanym tu przykładzie mocno powiększyłem edytowany fragment zdjęcia, aby lepiej Ci go pokazać). Jeśli przystąpiłbym do malowania pędzlem przy dotychczasowych ustawieniach (z ekspozycją wynoszącą 1,49), to łuk stałby się o wiele za jasny. Aby zamalować kolejny obszar z użyciem niższej wartości ekspozycji, musimy poinformować Lightrooma, że chcemy skorygować jakieś inne miejsce, kliknij zatem przycisk *New* (nowy), znajdujący się w górnej części panelu (i oznaczony na rysunku obok). Teraz możemy obniżyć wartość parametru *Exposure* (ekspozycja) — ja zmniejszyłem ją do 0,72 — i zamalować górną część łuku, a potem skorygować ekspozycję tego miejsca bez wpływu na jasność obszaru zamalowanego wcześniej. Zauważ, że na łuku pojawiło się niewielkie kółko z czarną kropką w środku. To „pinezka”, którą oznaczony jest malowany właśnie obszar. Poprzednio zamalowany fragment też będzie oznaczony pinezką, ale białą. Na zdjęciu są więc teraz dwie pinezki. Jeśli chciałbyś wrócić do poprzedniej poprawki, dotyczącej pomieszczenia po lewej stronie, i skorygować jej ustawienia, to powinieneś kliknąć białą pinezkę (pojawi się w niej wtedy czarna kropka, taka jak w tej bieżącej — to znak, że ta pinezka jest w danej chwili aktywna). Zapamiętane dla tej pinezki ustawienia ekspozycji zostaną przywrócone.

### Wskazówka. Zmiana średnicy pędzla

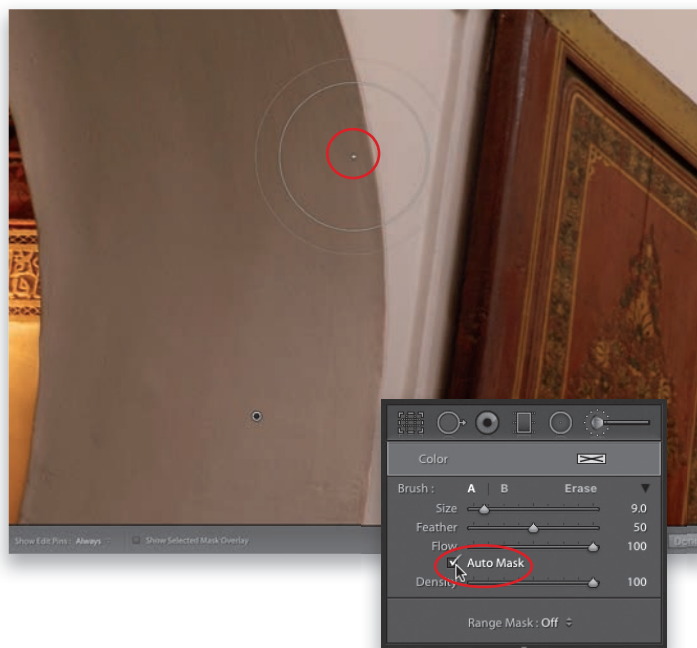
Aby zmniejszyć średnicę pędzla, naciśnij klawisz [ (lewy nawias kwadratowy), zaś by ją powiększyć, naciśnij klawisz ] (prawy nawias kwadratowy).

### Krok 4.

Jeśli chcesz wyświetlić podgląd obszaru znajdującego się pod wpływem konkretnej pinezki, wskaż tę pinezkę kursorem myszy. Obszar ten zostanie podświetlony na czerwono (jak na tym przykładzie, na którym wskazałem pinezkę dotyczącą pomieszczenia po lewej stronie).

**Krok 5.**

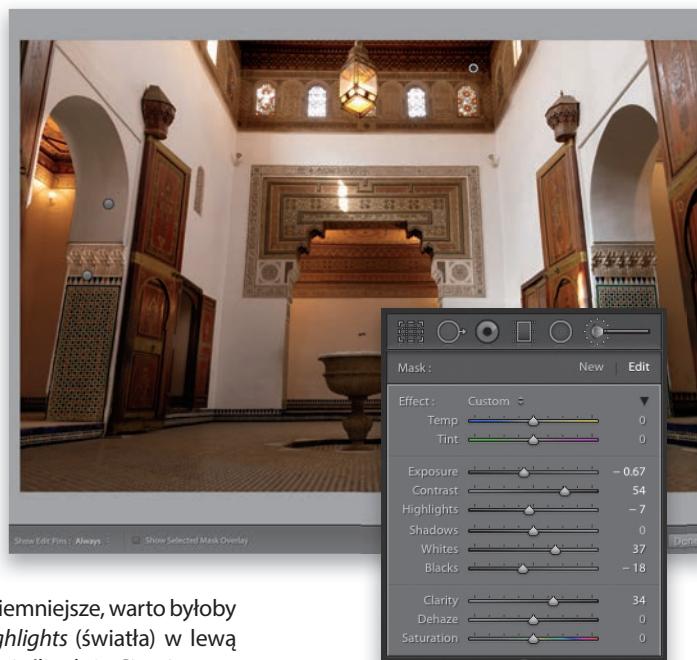
Jeśli się zastanawiasz, jak udało mi się rozjaśnić ten łuk bez „wychodzenia poza krawędzie” i zamalowania sąsiedniej ściany, to użyłem w tym celu fantastycznej opcji o nazwie *Auto Mask* (maska automatyczna). Po włączeniu tej opcji (znajdziesz ją w dolnej części panelu) program wykrywa położenie krawędzi obiektów i pozwala uniknąć przypadkowego zamalowania niepożądanych miejsc. Cała sztuka polega na zrozumieniu idei działania tej funkcji. Widzisz niewielki krzyżyk (+) pośrodku pędzla (został on oznaczony na rysunku)? Otóż decyduje on o tym, które miejsca zostaną skorygowane podczas malowania — zamalowane zostaną tylko te, przez które przejdzie ów krzyżyk. Jeśli zewnętrzna krawędź pędzla wyjdzie poza zamalowywany obszar (jak na pokazanym tu przykładzie), to nie szkodzi — dopóki nie wyjdiesz za nią krzyżykiem, wszystko będzie w porządku. Jeśli będziesz pilnował, by znak + znajdował się w obrębie łuku, to nie zamalujesz sąsiedniej ściany.

**Wskazówka. Przyspieszanie działania pędzla**

Włączenie opcji *Auto Mask* (maska automatyczna) dość znacznie spowalnia działanie pędzla, bo program musi wykonywać w tle skomplikowane obliczenia, włączam ją więc tylko wtedy, gdy maluję w pobliżu krawędzi, której nie chcę przekraczać (naciśnij klawisz A, aby włączyć lub wyłączyć tę opcję).

**Krok 6.**

Zajmijmy się teraz przyciemnieniem środkowego obszaru zdjęcia, przedstawiającego sklepienie z oknami. Kliknij przycisk *New* (nowy), bo będziemy pracować nad nowym miejscem, dwukrotnie kliknij napis *Effect* (efekt), aby wyzerować wszystkie suwaki, a potem przeciągnij suwak *Exposure* (ekspozycja) dość daleko w lewą stronę, aby malowanie spowodowało przyciemnienie zdjęcia. Następnie zamaluj cały środkowy obszar sklepienia. Po zakończeniu malowania skoryguj wartość parametru *Exposure* (ekspozycja) — ja ustawiłem go na  $-0,67$ . Teraz odkryjesz prawdziwą potęgę omawianego pędzla: otóż pozwala on skonfigurować kilka suwaków naraz. Okna w retuszowanym obszarze mogłyby być trochę ciemniejsze, warto byłoby też zwiększyć kontrast całości, przeciągnij więc suwak *Highlights* (światła) w lewą stronę, mocno podbij wartość parametru *Contrast* (kontrast), a jeśli zależy Ci na jeszcze większym kontraście, to przeciągnij suwak *Whites* (białe) w prawo, a suwak *Blacks* (czernie) w lewo (jak na tym przykładzie). Teraz sklepienie wygląda znacznie lepiej.





**Krok 7.**

Malowaliśmy dotąd światłem (ekspozycją) i kontrastem, teraz pomalujemy kolorem. Owszem, da się malować balansem bieli, ocieplimy więc oba boczne pomieszczenia, korytarz pośrodku zdjęcia — nie zapomnij o włączeniu opcji *Auto Mask* (maska automatyczna), aby przypadkiem nie zamalować fontanny — a nawet część sklepienia. Aby to zrobić, kliknij przycisk *New* (nowy), dwukrotnie kliknij napis *Effect* (efekt), aby wyzerować położenie suwaków, a potem przeciągnij odpowiedzialny za balans bieli suwak *Temp* (temperatura) daleko w prawą stronę, w kierunku jego żółtego krańca. Następnie możesz przystąpić do malowania. Na pokazanym tu przykładzie zamaluję ścianę korytarza pośrodku; w okolicach fontanny włączałem opcję *Auto Mask* (maska automatyczna). Gdy skończysz, ponownie kliknij przycisk *New* (nowy), zwiększ wartości parametrów *Contrast* (kontrast) i *Clarity* (przejrzystość), trochę podbij ekspozycję i zamaluj drzwi, aby poprawić ich fakturę i plastyczność.

**Krok 8.**

Fontanna pośrodku jest bardzo ciemna, rozjaśnij ją więc. Metodę już znasz: kliknij przycisk *New* (nowy), dwukrotnie kliknij napis *Effect* (efekt), zwiększ wartość parametru *Exposure* (ekspozycja), a po malowaniu dostosuj położenie suwaka. Podczas malowania włączyłem opcję *Auto Mask* (maska automatyczna), ale nie jest ona w stu procentach skuteczna — czasami, w zależności od tonacji i wyrazistości krawędzi, malowanie „rozlewa się” na sąsiednie obszary (przydarzyło mi się to w lewej górnej części fontanny). Przytrzymałem więc klawisz *Alt* (*Option* w macOS), aby czasowo przełączyć pędzel w tryb wymazywania, i zamalowałem niepotrzebnie skorygowane fragmenty, by je wymazać (zauważ, że po włączeniu trybu wymazywania krzyżyk zamienia się w znak minusa).

**Wskazówka. Usunięcie pinezki edycji**

Jeśli chcesz usunąć którąś z pinezek, kliknij ją i naciśnij klawisz *Backspace* (*Delete* w macOS).

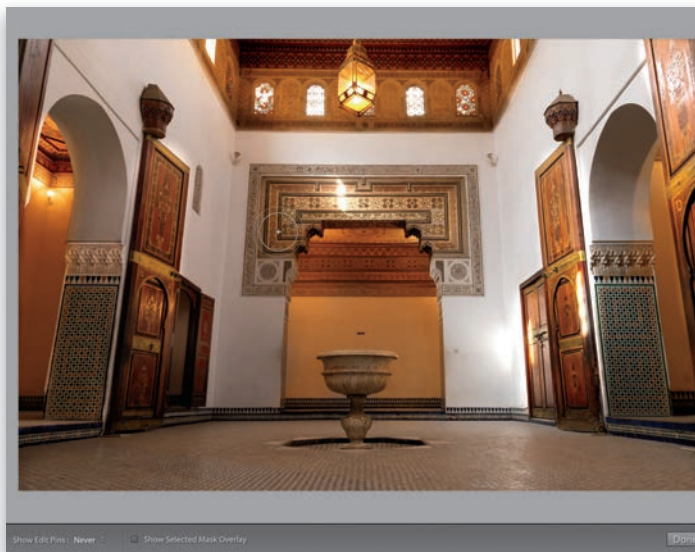
Ciąg dalszy na następnej stronie

**Krok 9.**

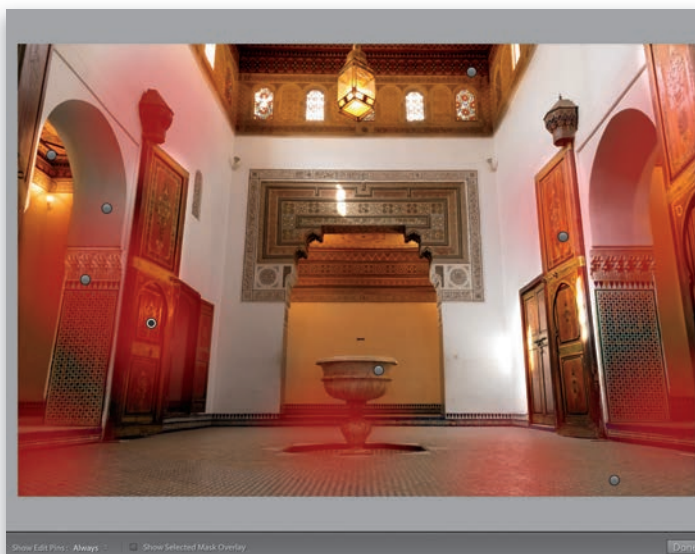
Posadzka na zdjęciu sprawia wrażenie szaroburej i warto byłoby ją nieco rozjaśnić. Wiesz, co robić. O tak, teraz wygląda to znacznie lepiej. Kliknij teraz pinezkę związaną z korekcją drzwi, które wcześniej zamalowałeś (jeśli nie jesteś pewny, która to pinezka, krótko wskaż kursorem myszy każdą z nich, aby podświetlić odpowiadający jej fragment na czerwono. Gdy odnajdziesz pinezkę odpowiedzialną za wygląd drzwi, kliknij ją). W ten sposób przywrócisz zapamiętane w niej ustawienia. Wykorzystajmy te ustawienia do zamalowania mozaiki nad środkowym przejściem, aby zaakcentować jej detale (jak na przykładowym rysunku).

**Wskazówka. Sprawdzanie pominiętych miejsc**

Kliknij pinezkę, a potem naciśnij klawisz *O*, aby włączyć podgląd czerwonej maski. Jeśli przegapiłeś jakieś miejsce, to fragment ten nie zostanie podświetlony na czerwono, zamaluj go więc, aby tak się stało. Jeśli wszystko, co trzeba, jest czerwone, to znaczy, że nie pominąłeś niczego.

**Krok 10.**

Ten krok jest opcjonalny, ale ponieważ bardzo wielu fotografów dodaje na zdjęciach „plamy światła” (to nie jest oficjalny termin; po prostu ja to tak nazywam), postanowiłem wspomnieć o tej technice. Metoda polega na utworzeniu dużej plamy światła obejmującej jasne obszary (a nawet miejsca, które nie są zbyt jasne) i sprawiające takie wrażenie, jakby gdzieś (może z okien?) padały na scenę promienie słońca. Kliknij przycisk *New* (nowy) i wyzeruj suwaki. Ustaw wartość parametru *Exposure* (ekspozycja) na 1,00, nadaj końcówce pędzla odpowiednio dużą wielkość i koniecznie wyłącz opcję *Auto Mask* (maska automatyczna). Następnie po prostu kliknij (raz) w obszarach światła (albo gdziekolwiek, gdzie chcesz utworzyć plamę światła — na przykładowym rysunku wskazałem kursorem myszy pinezkę odpowiadającą za tę poprawkę, widać więc wszystkie miejsca potraktowane wielkim pędzlem). Jest to rzecz jasna efekt specjalny, ale jeśli poprawnie go wykonasz, może stanowić atrakcyjne wykończenie kompozycji.



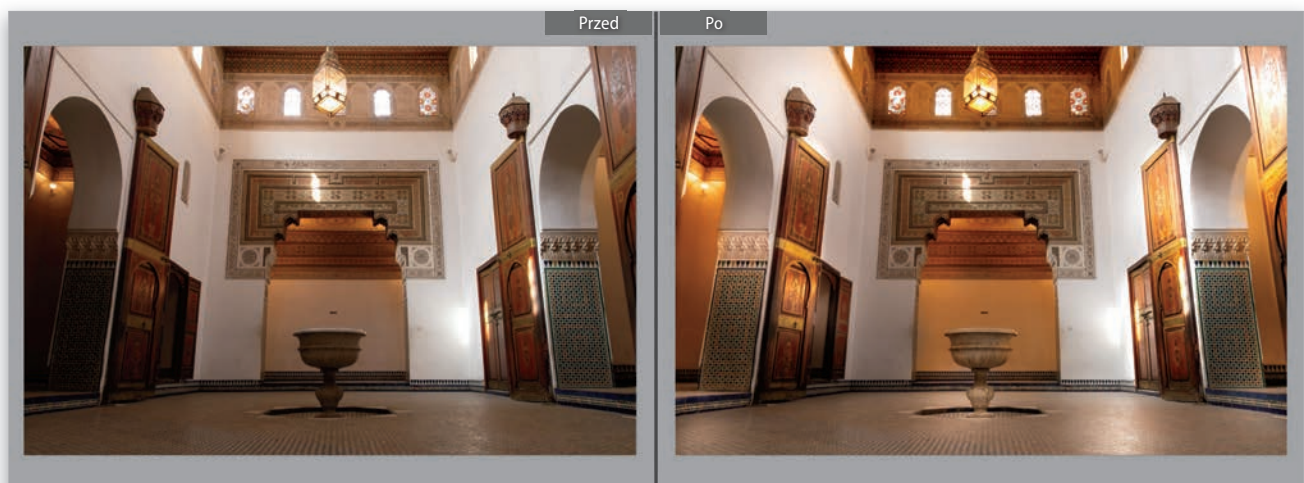


**Krok 11.**

Na tym rysunku widać plamy światła bez czerwonej nakładki (porównaj go z rysunkiem ilustrującym 9. krok ćwiczenia). Przed zakończeniem tego projektu mam jeszcze dwie wskazówki. (1) W dolnej części panelu *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) znajduje się kilka przydatnych ustawień pędzla (w tym tryb wymazywania). Za pomocą suwaka *Size* (rozmiar) możesz ustawić średnicę pędzla, suwak *Feather* (wtapianie) decyduje o miękkości krawędzi (ja zwykle ustawiam go na 50), zaś suwak *Flow* (przepływ) określa, czy pociągnięcie pędzlem zostanie wykonane przy 100-procentowym kryciu, czy raczej wolisz mniejszą wartość, pozwalającą na stopniowe zamalowywanie wybranych miejsc (ja pozostawiam go w ustawieniu 100). (2) Do wyboru są dwa pędzle: pędzel „A” (podstawowy) oraz pędzel „B” (alternatywny). Dla każdego z nich możesz wybrać inne ustawienia. Dla pędzla „A” (głównego) zazwyczaj ustawiam dość dużą wartość parametru *Feather* (wtapianie), zapewniającą miękką krawędź, zaś pędzlowi „B” nadaję twarde krawędzie poprzez obniżenie wartości tego parametru do 0 (jak na przykładowym rysunku). Jeśli więc chcę zamalować ścianę albo inny obszar, w przypadku którego miękka krawędź wyglądałaby dziwnie, mogę przełączyć się na pędzel „B” za pomocą klawisza \ (ukośnik lewy).

**Wskazówka. Przenoszenie pinezki**

Aby przesunąć pinezkę, po prostu kliknij ją i przeciągnij w wybrane miejsce.





## Pięć innych rzeczy, jakie warto wiedzieć o pędzlu korekcyjnym w Lightroomie

Jest kilka innych rzeczy, jakie warto wiedzieć na temat pędzla *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny), aby lepiej wykorzystać jego możliwości. Po zapoznaniu się z nimi (oraz z pozostałymi wskazówkami podanymi w tym rozdziale) rzadziej będziesz musiał sięgać po Photoshopa, bo nauczysz się robienia wielu przydatnych rzeczy, nie ruszając się z Lightrooma.

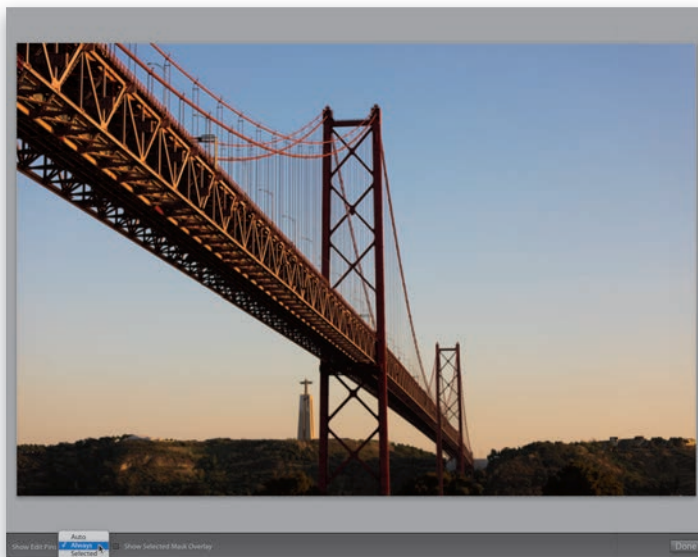
**1.** Możesz określić sposób wyświetlania pinezek edycji w Lightroomie. Służą do tego opcje znajdujące się w menu *Show Edit Pins* (pokaż pinezki edycji), na pasku narzędzi pod obszarem podglądu (patrz rysunek). Wybranie opcji *Auto* (automatycznie) oznacza, że po przesunięciu kursora myszy poza obszar zdjęcia pinezki są ukrywane. Opcja *Always* (zawsze) sprawia, że są zawsze widoczne, a opcja *Never* (nigdy) trwale je ukrywa. Opcja *Selected* (zaznaczona) wyświetla podgląd tylko bieżącej pinezki.

**2.** Aby wyświetlić podgląd zdjęcia bez poprawek wprowadzonych za pomocą narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny), kliknij niewielki przełącznik znajdujący się w lewym dolnym rogu panelu (oznaczony czerwonym kółkiem na rysunku obok, poniżej).

**3.** Po naciśnięciu klawisza *O* podgląd maski pozostaje widoczny na ekranie, co pozwala wygodnie wyłapać i skorygować ewentualne niedociągnięcia.

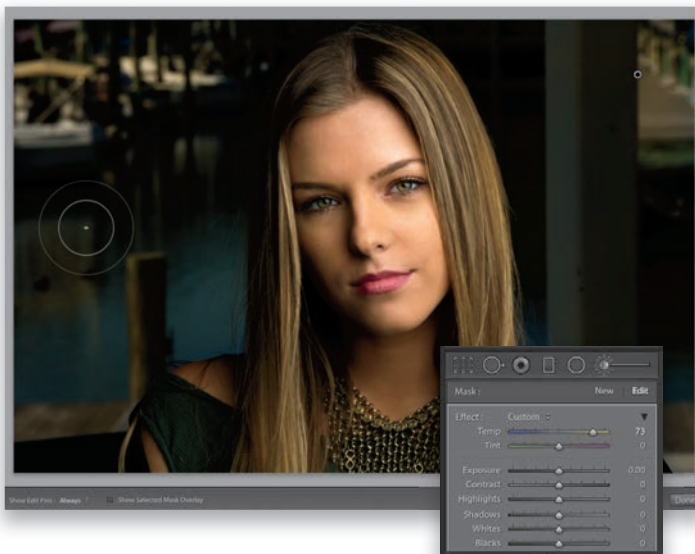
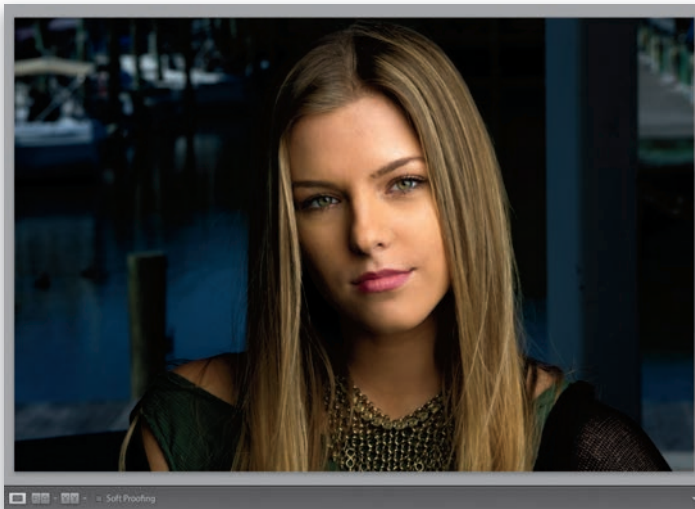
**4.** Jeśli klikniesz niewielki, skierowany w dół trójkąt po prawej stronie menu *Effect* (efekt), suwaki *Effect* (efekt) zostaną ukryte, a zamiast nich pojawi się suwak *Amount* (ilość), jak na przykładowym rysunku. Suwak ten umożliwi proporcjonalne wyregulowanie wszystkich zmian wprowadzonych w bieżącej pinezce za pomocą innych suwaków.

**5.** Poniżej pola *Auto Mask* (maska automatyczna) znajduje się suwak *Density* (gęstość), który w pewnym sensie naśladuje funkcję aerografu znaną z Photoshopa. Niestety, efekt jest tak subtelny, że nigdy nie ruszam tego suwaka z jego domyślnego położenia (wartość 100).



## Miejscowe korygowanie balansu bieli, głębokich cieni i szumów

Narzędzie *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) oddaje nieocenione usługi w przypadku zdjęć, które wymagają skorygowania tylko niektórych fragmentów, bo można nim po prostu te fragmenty zamalować. Może to na przykład dotyczyć sytuacji, w której część sceny była nasłoneczniona, a część okryta cieniem. Selektywnym malowaniem można też usunąć szum z obszarów cienia, nie naruszając reszty zdjęcia (co pozwala uniknąć rozmycia związanego z redukcją szumów). To się naprawdę przydaje.



### Krok 1.

Zacznijmy od malowania balansem bieli. Przyjrzyj się przykładowemu zdjęciu, na którym na modelkę pada ciepłe światło, ale tło znajduje się w cieniu. Ponieważ przy robieniu tego zdjęcia miałem ustawiony automatyczny balans bieli w aparacie fotograficznym, tło nabrało niebieskawego odcienia (to normalne, jeśli tylko jakaś część kadru znajduje się w cieniu). Bardzo często borykam się z tym problemem podczas fotografowania sportu, gdy na przykład jakaś część pola gry w trakcie popołudniowych rozgrywek jest ocieniona, a na część pada światło słoneczne). W takich przypadkach bardzo przydaje się możliwość skorygowania balansu bieli tylko w wybranych miejscach, naciśnij więc klawisz *K*, aby włączyć narzędzie *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny).

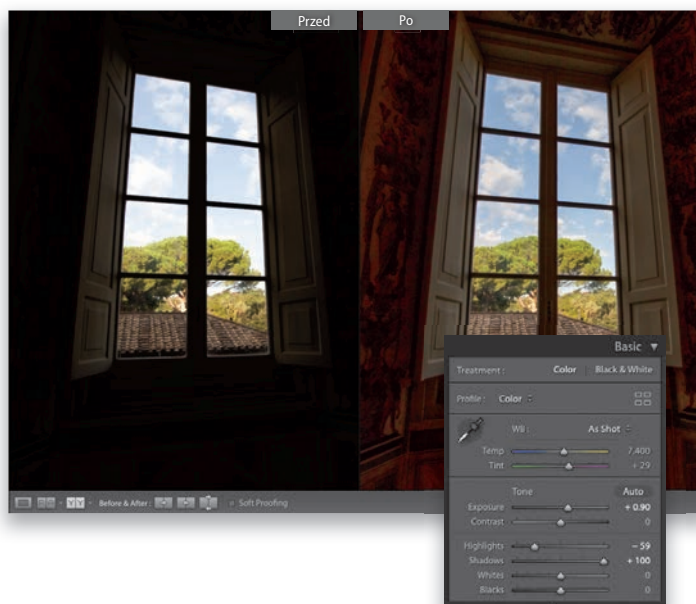
### Krok 2.

Dwukrotnie kliknij napis *Effect* (efekt), aby wyzerować położenie wszystkich suwaków. Następnie przeciągnij suwak *Temp* (temperatura) dość daleko w prawo (w stronę żółtego krańca) i zacznij zamalowywać tło. W trakcie malowania żółty balans bieli będzie neutralizował niebieski odcień tła (jak na przykładowym rysunku). Na początku trzeba dobrać ustawienie parametru *Temp* (temperatura) „na oko”; wartość, którą mu pierwotnie nadałem (31) okazała się niewystarczająca. Zwiększyłem ją więc do 73, co dało znacznie lepszy efekt. Malowanie balansem bieli w taki sposób bardzo się przydaje. Teraz wykorzystamy tę metodę do usunięcia szumów.

Ciąg dalszy na następnej stronie

**Krok 3.**

Mamy tutaj przykład sceny, która była oświetlona silnym światłem tylnym, wpadającym przez okno. Zauważ, że na fotografii przed korektą po lewej stronie praktycznie nie widać detali wokół okna — zostały tylko czarne kontury. Ale jeśli przeciągniesz suwaki *Shadows* (cienie) i *Exposure* (ekspozycja) na tyle daleko w prawą stronę, by uzyskać w miarę naturalną ekspozycję — ja przy okazji nieznacznie zmniejszyłem też wartość parametru *Highlights* (światła), aby poprawić czytelność widoku za oknem — to w obszarze cieni pojawi się bardzo dużo szumów. Szum zwykle kryje się właśnie w cieniach i czasami po silnym rozjaśnieniu zaciemnionych miejsc (tak jak w tym przypadku) ulega wzmocnieniu. Scena za oknem wygląda więc teraz dobrze, ale okiennice, szprosy i obszar pod oknem są pełne czerwonych, zielonych i niebieskich cętek, z którymi musimy się uporać.

**Krok 4.**

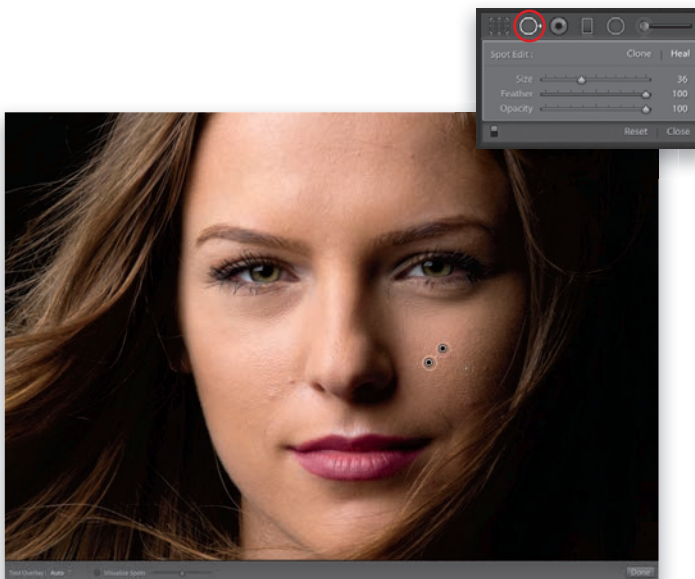
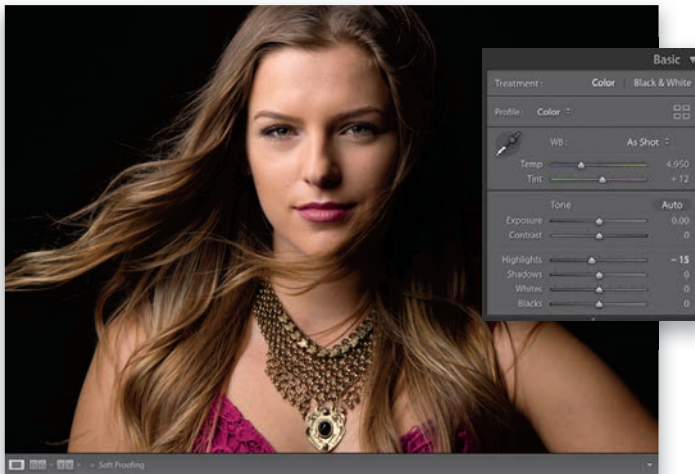
Dlaczego nie warto używać w tym celu zwykłych ustawień Lightrooma z sekcji *Noise Reduction* (redukcja szumów) w panelu *Detail* (szczegóły)? Bo będą one miały równomierny wpływ na całe zdjęcie — redukcja szumów spowoduje rozmycie całej fotografii. Dzięki zastosowaniu narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) możemy usunąć szumy tylko we wspomnianych wcześniej obszarach, a reszta zdjęcia (na jasnych fragmentach szum nie stanowi takiego problemu) pozostanie ostra. W ten sposób lekkiemu rozmyciu ulegnie tylko wyretuszowany fragment, a nie całe zdjęcie. Aby to zrobić, włącz narzędzie *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) i dwukrotnie kliknij napis *Effect* (efekt), aby wyzerować wszystkie suwaki. Następnie przeciągnij suwak *Noise* (szum) do końca w prawą stronę i zamaluj wymienione wcześniej miejsca, aby usunąć z nich szum. Jak daleko należy przeciągnąć suwak *Noise* (szum)? Koncepcja polega na znalezieniu złotego środka: po korekcie obraz powinien być niezbyt zaszumiony i niezbyt rozmyty. Pamiętaj, że da się przy okazji skorzystać z pozostałych suwaków, przy usuwaniu szumów możesz więc na przykład nieznacznie przyciemnić retuszowane miejsca, co także pomoże w ukryciu niepożądanych przekłamań. W tym przypadku zwiększyłem też wartość parametru *Sharpness* (ostrość) na 26.





## Retuszowanie portretów

Do szczegółowego retuszu zwykle używam Photoshopa, ale zaskakująco wiele poprawek można wprowadzić wprost w Lightroomie, korzystając z narzędzi *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) i *Spot Removal* (usuwanie plamek), a zwłaszcza z „uzdrawiającej” funkcji tego drugiego. Oto przykład szybkiego retuszu z użyciem tylko tych dwóch narzędzi.



### Krok 1.

Lista poprawek, jakim poddamy tę fotografię, przedstawia się następująco: (1) usunięcie większych przebarwień skóry i zmarszczek, (2) wygładzenie skóry, (3) rozjaśnienie białek oczu, (4) zwiększenie kontrastu oczu i wyostrenie ich, (5) dodanie włosom odrobiny blasku. Choć na tym przykładzie pokazane zostało całe zdjęcie, to na potrzeby retuszu lepiej jest powiększyć jego podgląd. Przed przystąpieniem do kolejnego kroku ćwiczenia dość silnie powiększ więc podgląd fotografii. Nawiasem mówiąc, ponieważ uznałem, że skóra modelki wyszła na zdjęciu trochę za jasno, zmniejszyłem wartość parametru *Highlights* (światła) do  $-15$ .

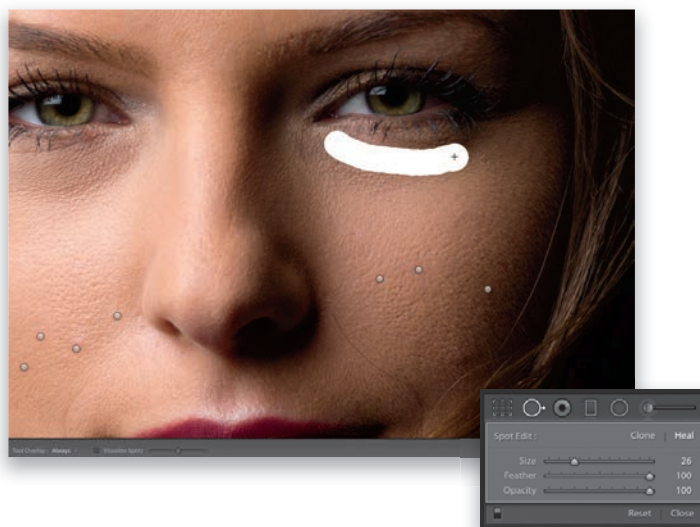
### Krok 2.

Wyświetliłem podgląd w skali 1:2, aby dobrze widzieć postępy prac. W celu ustawienia takiej skali podglądu wystarczy wybrać ją z menu znajdującego się w prawej górnej części panelu *Navigator* (navigator), u góry lewego zestawu paneli. Kliknij przycisk narzędzia *Spot Removal* (usuwanie plamek), które znajduje się na pasku narzędzi w górnej części prawego zestawu paneli (albo naciśnij klawisz Q). Obsługa tego narzędzia sprowadza się na ogół do pojedynczych kliknięć, ale ponieważ nie chcemy wyretuszować większego fragmentu zdjęcia, niż to konieczne, zmień średnicę pędzla na tylko nieznacznie większą od przebarwienia, które chcesz usunąć. Ustaw kursor myszy nad przebarwieniem i kliknij — raz wystarczy. Na ekranie pojawi się drugie kółko, wskazujące miejsce pobrania próbki do retuszu skóry. Oczywiście wybór programu nie zawsze jest stuprocentowo trafny, a jeśli z jakiegoś powodu Lightroom wybierze niewłaściwy obszar skóry do próbkowania, po prostu kliknij drugie kółko i przeciągnij je w inne, gładkie miejsce. Poprawka zostanie zaktualizowana. Nie krępuj się i za pomocą tego narzędzia usuń kolejne przebarwienia (jak na tym przykładzie).

*Ciąg dalszy na następnej stronie*

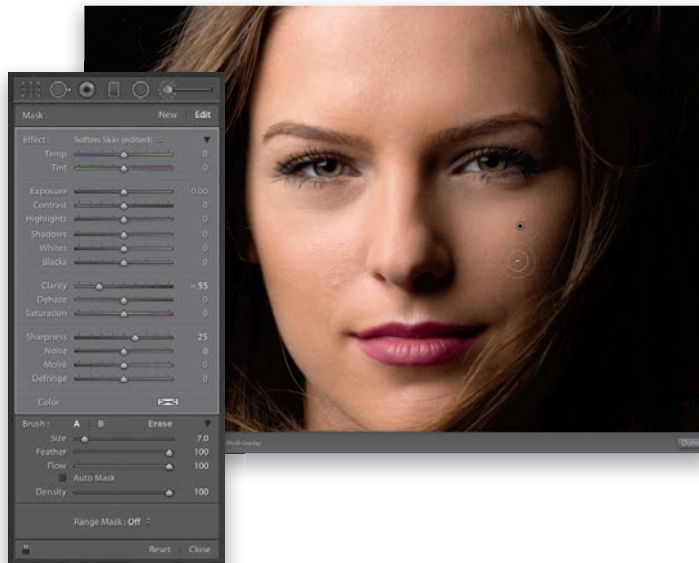
**Krok 3.**

Usuńmy teraz drobne zmarszczki pod oczami. Powiększ podgląd jeszcze silniej (na rysunku został pokazany podgląd w skali 1:1) i za pomocą tego samego narzędzia *Spot Removal* (usuwanie plamek), którego używaliśmy przed chwilą — upewnij się tylko, czy jest przełączone na tryb *Heal* (uzdrażnianie) — wykonaj pociągnięcie wzdłuż drobnych zmarszczek pod okiem po prawej stronie (jak na tym przykładzie). Zamalowany obszar stanie się biały (jak na rysunku), aby zilustrować zasięg poprawki.

**Krok 4.**

Lightroom przeanalizuje zaznaczone miejsce i wybierze jakiś fragment zdjęcia, który posłuży do skorygowania zmarszczki. Zwykle wybiera obszar znajdujący się w pobliżu, ale w tym przypadku padło na grzbiet nosa modelki, co oczywiście poskutkowało niezbyt ładną poprawką. Na szczęście, jeśli nie spodoba Ci się dobór próbki, możesz po prostu zmienić miejsce próbkowania, przeciągając drugi kontur (jest trochę cieńszy) w inne miejsce na twarzy — takie, które Twoim zdaniem lepiej pasuje pod względem faktury i tonacji. (W tym przypadku przeciągnąłem próbkę w miejsce tuż pod retuszowanymi zmarszczkami, jak na rysunku obok, na dole). Nie zapomnij o wyretuszowaniu zmarszczek pod drugim okiem (naprawdę łatwo o tym zapomnieć). *Uwaga.* Jeśli modelka lub model są w wieku, w którym całkowity retusz zmarszczek wyglądałby nieautentycznie, lepiej będzie je tylko trochę wygładzić. W takim przypadku zmniejsz wartość parametru *Opacity* (krycie), aby stonować poprawkę i w pewnym stopniu odtworzyć widoczne zmarszczki.





### Krok 5.

Po usunięciu przebarwień i zmarszczek (przy okazji wyretuszowałem zablakane kosmyki), możemy przystąpić do wygładzania skóry. Włącz narzędzie *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) przy użyciu paska narzędzi znajdującego się w górnej części zestawu paneli po prawej stronie (lub naciśnij klawisz *K*). Następnie z listy *Effect* (efekt) wybierz opcję *Soften Skin* (wygładzanie skóry). Gdy to zrobisz, zamaluj twarz modelki, z pominięciem miejsc, które nie powinny zostać wygładzone, takich jak rzęsy, brwi, usta, dziurki nosa, włosy, kontury twarzy itp. Wygładzanie bazuje na ujemnej wartości parametru *Clarity* (przejrzystość) — jest on ustawiony na  $-100$ . W tym przypadku zamalowałem tylko prawą stronę twarzy, aby pokazać różnicę. Efekt wygładzenia jest bardzo wyraźny, po zakończeniu malowania możesz więc zwiększyć wartość parametru *Clarity* (przejrzystość) na tyle, by przywrócić naturalną fakturę cery. (Tutaj podniosłem tę wartość do  $-55$ ).



### Krok 6.

Zajmijmy się teraz oczami — zacznijmy od rozjaśnienia białek. Najpierw kliknij przycisk *New* (nowy), znajdujący się w prawej górnej części panelu, a potem dwukrotnie kliknij napis *Effect* (efekt), aby wyzerować wszystkie suwaki. Następnie przeciągnij suwak *Exposure* (ekspozycja) odrobinę w prawą stronę (tu ustawiłem go w położeniu  $0,50$ ) i zamaluj białka oczu. Jeśli przypadkiem zamalujesz jakiś detal poza obrębem białek, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w macOS), aby przełączyć pędzel na tryb *Erase* (gumka), i wymaż niepożądane fragmenty. Analogicznie potraktuj drugie oko, a po zakończeniu pracy skoryguj wartość parametru *Exposure* (ekspozycja) tak, by efekt wyglądał naturalnie. W dalszej kolejności możemy rozjaśnić tęczówki. Kliknij przycisk *New* (nowy), zwiększ wartość parametru *Exposure* (ekspozycja) do  $1,36$ , a potem zamaluj obie tęczówki. Następnie, aby zwiększyć ich kontrast, podbij wartość parametru *Contrast* (kontrast) do  $33$ . Na koniec, aby oczy nabrały wyrazistości i blasku, przeciągnij suwak *Sharpness* (ostrość) do  $22$ . Dzięki temu tęczówki staną się jaśniejsze, bardziej kontrastowe i ostrzejsze.

Ciąg dalszy na następnej stronie

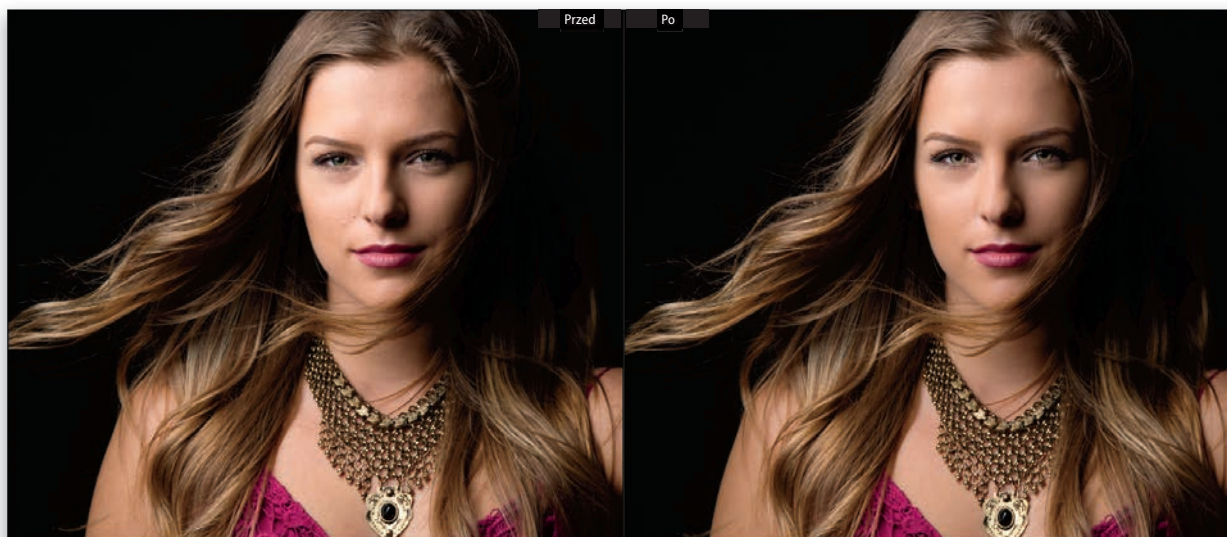
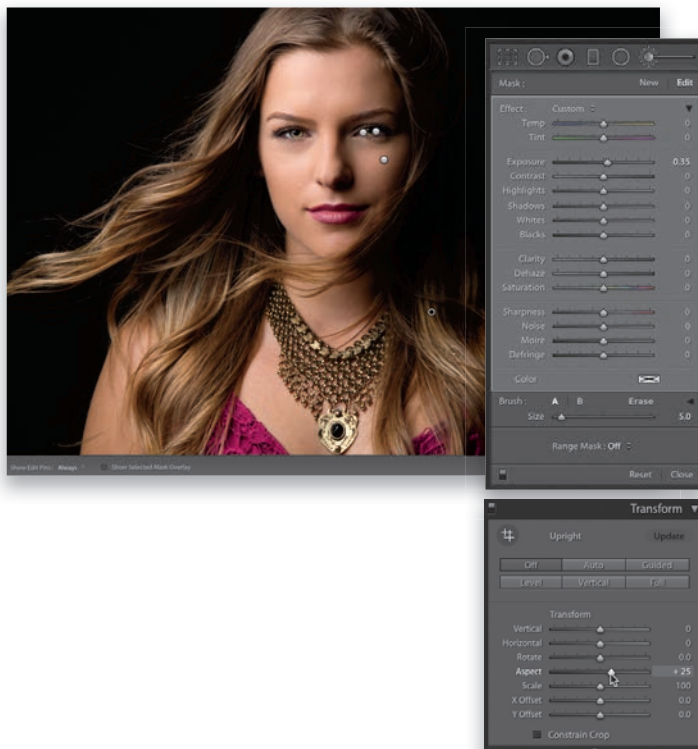


**Krok 7.**

Raz jeszcze kliknij przycisk *New* (nowy); tym razem będziemy bowiem akcentować odbłaski światła we włosach. Zacznij od wyzerowania suwaków, a potem przeciągnij suwak *Exposure* (ekspozycja) nieznacznie w prawą stronę (ja ustawiłem go w położeniu 0,35). Gdy to zrobisz, zamaluj jasne pasma włosów, aby je zaakcentować, o którą dostaję najwięcej próśb od modeli — a mianowicie o subtelnym wyszczuplaniu. Nie sądzę, żeby nasza modelka potrzebowała tego rodzaju zabiegów, ale w razie czego operację tę można wykonać następująco: otwórz panel *Transform* (przekształcanie), należący do prawego zestawu paneli, i w sekcji *Transform* (przekształcanie) przeciągnij suwak *Aspect* (proporcja) w prawą stronę (jak na rysunku obok, na dole). Zabieg ten powoduje skompresowanie (zwężenie) zdjęcia, co daje natychmiastowy efekt wyszczuplający. Im dalej w prawo przeciągniesz ten suwak, tym szczuplejszy stanie się model. (Tu ustawiłem ów suwak w położeniu +25). Porównanie zdjęcia przed retuszem i po jego wykonaniu zostało pokazane na rysunkach niżej.

**Wskazówka. Ukrywanie nadmiaru pinetek**

Aby na ekranie pozostała tylko bieżąca pinetka edycji, wybierz opcję *Selected* (zaznaczona) z listy *Show Edit Pins* (pokaż pinetki edycji), znajdującej się na pasku narzędzi pod podglądem zdjęcia.

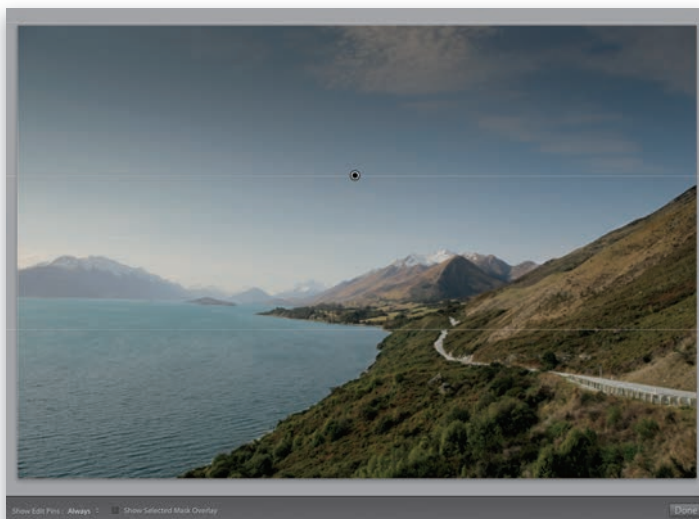
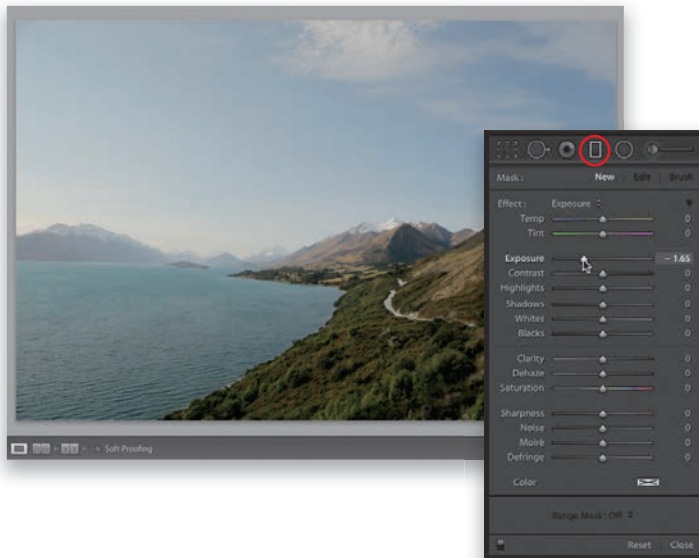


Na zdjęciu *After* (po) skóra modelki jest czystsza i gładza (nieznacznie stonowane zostały też zbyt jasne plamy światła). Oczy są jaśniejsze, wyrazistsze i bardziej kontrastowe. Ponadto zaakcentowałem odbłaski światła we włosach i nieznacznie wyszczupliłem twarz modelki



## Piękniejsze niebo dzięki filtrowi gradientowemu

Niejako wbrew nazwie *Graduated Filter* (filtr gradientowy) nie jest filtrem, lecz narzędziem umożliwiającym naśladowanie efektów uzyskiwanych za pomocą tradycyjnych, neutralnych filtrów połówkowych (są to szklane lub plastikowe filtry, ciemniejsze u góry i stopniowo przechodzące do pełnej przezroczystości na dole). Filtry te cieszą się popularnością wśród miłośników fotografowania krajobrazów, bo na ogół jest tak, że da się prawidłowo naświetlić albo pierwszy plan, albo niebo — ale nie oba te elementy naraz. Filtr dostępny w Lightroomie ma jednak kilka istotnych przewag nad tradycyjnymi filtrami połówkowymi.



### Krok 1.

Zacznij od kliknięcia przycisku *Graduated Filter* (filtr gradientowy) na pasku narzędzi, w górnej części prawego zestawu paneli — jest to drugi przycisk po lewej stronie narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) — lub od naciśnięcia klawisza *M*. Gdy to zrobisz, na ekranie pojawi się zestaw ustawień podobnych do parametrów dostępnych dla narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny), jak na rysunku obok. W tym ćwiczeniu będziemy dążyli do uzyskania efektu naśladowującego tradycyjny filtr gradientowy i przyciemnienia nieba. Wybierz opcję *Exposure* (ekspozycja) z listy *Effect* (efekt), a potem przeciągnij suwak *Exposure* (ekspozycja) w lewą stronę, do wartości  $-1,65$  (jak na tym przykładzie). Tak jak w przypadku narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny), na tym etapie musimy tylko w przybliżeniu określić, na ile skuteczny ma być gradient przyciemniający — potem będziemy mogli wzmocnić lub osłabić jego działanie.

### Krok 2.

Przytrzymaj klawisz *Shift* (aby podczas przeciągania gradient został ułożony idealnie poziomo), kliknij pośrodku, w górnej części zdjęcia, i przeciągnij kursorem pionowo w dół, mniej więcej do linii horyzontu. Już teraz widać efekt przyciemnienia na niebie i poprawę w zrównoważeniu tonacji obrazu. Jeśli gradient zacznie przyciemniać prawidłowo naświetlony pierwszy plan, to być może będziesz musiał zakończyć przeciąganie przed linią horyzontu, ale w tym przypadku mogłem z powodzeniem przeciągnąć go dalej, nawet nieco poniżej linii horyzontu (wszystko zależy od zdjęcia). Samo zmniejszenie ekspozycji nie przyniosło oczekiwanych efektów, jeśli chodzi o wygląd nieba (wystarczy spojrzeć na rysunek), ale pod tym względem implementacja filtrów połówkowych w Lightroomie przewyższa tradycyjne filtry — możemy bowiem zrobić coś więcej, niż tylko zmniejszyć ekspozycję.

*ciąg dalszy na następnej stronie*

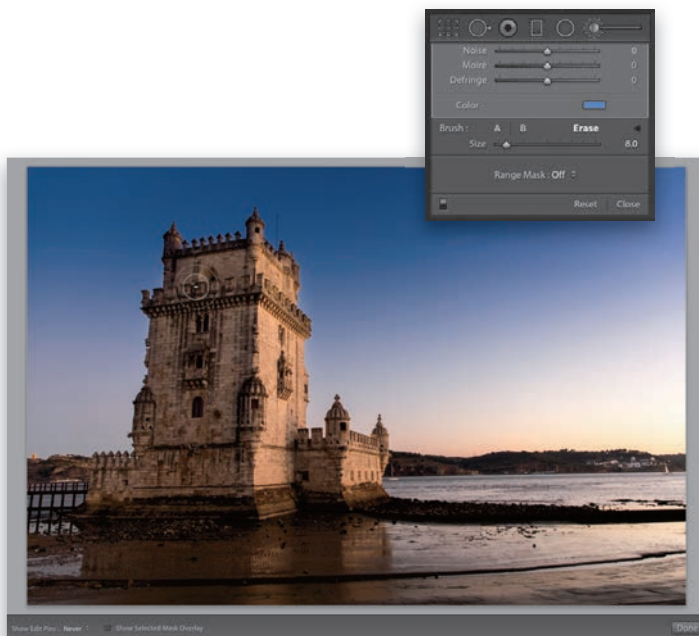
**Krok 3.**

Ponieważ obniżenie wartości parametru *Exposure* (ekspozycja) nie sprawiło, że niebo stało się piękniejsze (choć na ogół to wystarcza...), to kolejny zabieg będzie polegał na zaakcentowaniu koloru nieba poprzez przeciągnięcie suwaka *Temp* (temperatura) w lewą stronę, w kierunku koloru niebieskiego. O tak, teraz jest różnica! Możesz też zwiększyć wartość parametru *Whites* (białe), aby podbić kontrast i wyeksponować chmury. Takich rzeczy nie da się uzyskać za pomocą zwykłego filtra optycznego. Zauważ, że na tym przykładzie przeciągnąłem gradient na tyle daleko w dół, że zaczął przyciemniać góry. (Pinezka edycji pokazuje środek gradientu — możesz ją przeciągać w górę i w dół, by zmienić jego położenie). Na następnej stronie opowiem o tym, jak radzić sobie z tego rodzaju problemami (a w kolejnym ćwiczeniu pokażę jeszcze lepszy trik), zanim jednak do tego dojdziemy, zapoznaj się z dwoma krótkimi wskazówkami. (1) W celu usunięcia gradientu kliknij pinezkę edycji i naciśnij klawisz *Backspace* (*Delete* w macOS). (2) Jeśli nie przytrzymasz klawisza *Shift* w trakcie tworzenia gradientu, to będziesz mógł go obrócić (w razie potrzeby).



**Krok 4.**

Może się zdarzyć, że filtr gradientowy pokryje takie elementy zdjęcia, których nie chciałeś zmieniać, tak jak stało się w tym przypadku — chciałem wprowadzić przyciemnić niebo i ożywić jego kolorystykę, ale spowodowało to przyciemnienie i zmianę kolorystyki także wieży Belem w Lizbonie, co jest zupełnie zbyt duże. Na szczęście da się zmodyfikować gradient, wymazując jego fragmenty w obrębie wieży. Po zaznaczeniu pinezki filtra gradientowego kliknij przycisk *Brush* (pędzel), znajdujący się w sekcji *Mask* (maska), tuż pod paskiem narzędzi.

**Krok 5.**

Przewiń teraz zawartość panelu w dół, kliknij przycisk *Erase* (wymaż), znajdujący się tuż pod suwakami, i zacznij zamalowywać wieżę. W trakcie malowania efekt przyciemnienia i zmiany nasycenia barw będzie usuwany (jak na tym przykładzie). Obsługa tego pędzla rządzi się tymi samymi prawami, co zwykłego pędzla *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) — możesz nacisnąć klawisz *O*, aby wyświetlić maskę w trakcie malowania, możesz też zmienić miękkość krawędzi itp. Pędzel ten może też służyć do uzupełniania maski gradientu, a nie tylko jej wymazywania — po prostu nie włączaj przycisku *Erase* (wymaż), aby móc domalować potrzebne miejsca do gradientu. A jeśli chciałbyś się zapoznać z jeszcze łatwiejszą metodą wykonywania tego rodzaju retuszy, to przeczytaj kolejne ćwiczenie.

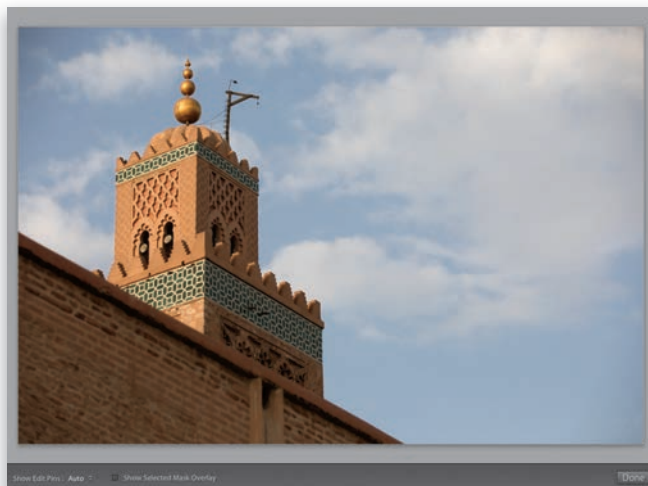


## Prosty sposób na trudne poprawki: maski koloru i jasności

Przed chwilą poznałeś trik umożliwiający przyciemnienie oraz ożywienie kolorystyki nieba za pomocą gradientu. Znasz już też dość uciążliwą metodę na wymazanie tych fragmentów maski gradientu, które spowodowałyby zbyt znaczne przyciemnienie lub zaniebieszczenie obiektów. Podczas mozolnego malowania być może pomyślałeś sobie: „Chyba musi być na to jakiś lepszy sposób!”. Owszem, przyjacielu, jest... Powiem więcej, są nawet dwa takie sposoby. Polegają one na zastosowaniu maski koloru albo maski luminancji i muszę przyznać, że dają znakomite rezultaty.

### Krok 1.

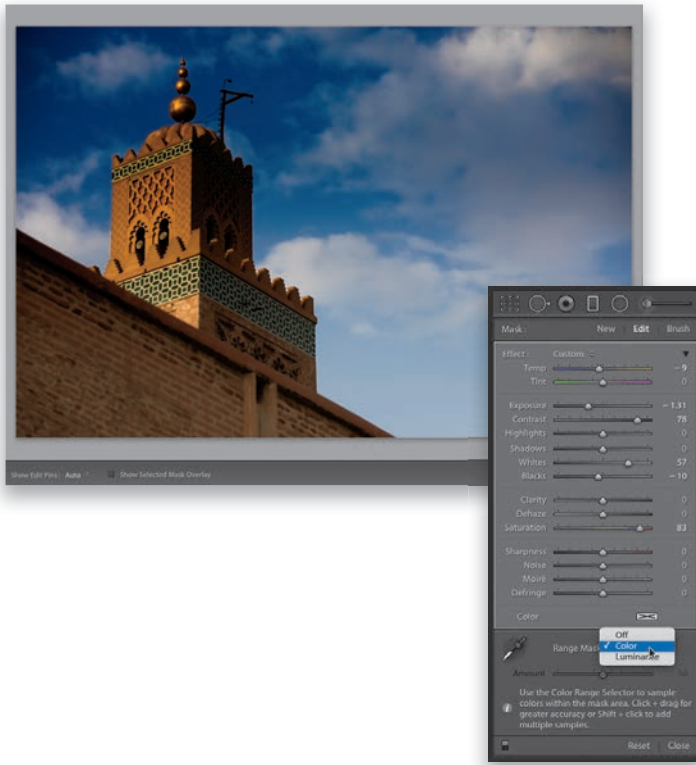
Oto oryginalne zdjęcie (przedstawiające wieżę Meczetu Księgarzy w Marrakeszu w Maroku). Jak widać, niebo aż się prosi o użycie narzędzia *Graduated Filter* (filtr gradientowy) (*M*), które umożliwiłoby przyciemnienie go i zaakcentowanie kolorów. Taki gradient w dolnych partiach zdjęcia płynnie przechodziłby do przezroczystości (jeśli nie jesteś pewny, o czym mowa, zapoznaj się z poprzednim ćwiczeniem).



### Krok 2.

Zastosowałem tutaj filtr gradientowy, który przeciągnąłem od góry zdjęcia na niemal sam dół. Jak widać, przejście od zaciemnienia do przezroczystości nadało niebu ładny niebieski kolor. Aby uzyskać taki efekt, oczywiście dość silnie zmniejszyłem wartość parametru *Exposure* (ekspozycja), ale oprócz tego przeciągnąłem też suwak *Temp* (temperatura) w kierunku koloru niebieskiego, aby zaakcentować błękit nieba. Skorygowałem też wartości parametrów *Whites* (białe) i *Blacks* (czernie) oraz solidnie podbiłem wartości parametrów *Contrast* (kontrast) i *Saturation* (nasycenie). Powstał jednak pewien problem: choć pod względem wyglądu nieba efekt jest znakomity, to wieża po obu stronach stała się znacznie ciemniejsza, podobnie zresztą jak chmury. Zgodnie z tym, o czym pisałem we wstępie powyżej, mógłbym użyć pędzla i pieczołowicie zamalować te obszary, ale byłoby to dość trudne. Na szczęście istnieje znacznie szybszy i lepszy sposób.





### Krok 3.

Przy włączonym narzędziu *Graduated Filter* (filtr gradientowy) przewiń panel z jego ustawieniami na sam dół i odszukaj znajdujący się tam napis *Range Mask: Off* (maska zasięgu: wyłączona). Istnieją dwa rodzaje masek zasięgu: *Color* (kolor), która umożliwi wybranie koloru, jaki zostanie poddany działaniu narzędzia *Graduated Filter* (filtr gradientowy), oraz *Luminance* (jasność). Ta druga maska pozwala na nałożenie efektu filtra gradientowego na ciemniejsze albo na jaśniejsze partie zdjęcia — wystarczy ustawić w odpowiednim położeniu specjalny suwak. W tym przypadku użyjemy maski typu *Color* (kolor), kliknij więc słowo *Off* (wyłączona) i z menu, które się wówczas pojawi, wybierz opcję *Color* (kolor), jak na pokazanym tutaj przykładzie.

### Krok 4.

Po wybraniu opcji *Color* (kolor) pojawi się narzędzie *Color Range Selector* (wskaźnik zakresu koloru), czyli pewnego rodzaju kropłomierz; pod nim zaś suwak *Amount* (ilość), widoczny na rysunku ilustrującym poprzedni krok ćwiczenia. Działanie tego mechanizmu jest zaskakująco proste: włącz kropłomierz i po prostu kliknij nim kolor, który chcesz poddać działaniu filtra gradientowego (w tym przypadku chodzi o kolor niebieski, kliknij więc w obszarze nieba). Wieża zostanie automatycznie wykluczona z obszaru działania filtra (jak na pokazanym tu przykładzie). Jeśli jednokrotne kliknięcie nie załatwi sprawy (na zdjęciu jest bardzo dużo odcieni niebieskiego), to możesz pobrać kilka próbek koloru z różnych miejsc fotografii: przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij w tych miejscach, aby rozszerzyć o te kolory zasięg działania filtra gradientowego. Możesz w ten sposób utworzyć do czterech próbek-kropłomierzy (tak jak zrobiłem w tym przypadku).

### Wskazówka. Przeciąganie nad kolorami

Możesz też włączyć kropłomierz i (co bywa jeszcze bardziej praktyczne) przeciągnąć prostokąt nad wybranym obszarem zdjęcia, aby automatycznie uwzględnić wszystkie kolory znajdujące się w tym obszarze.

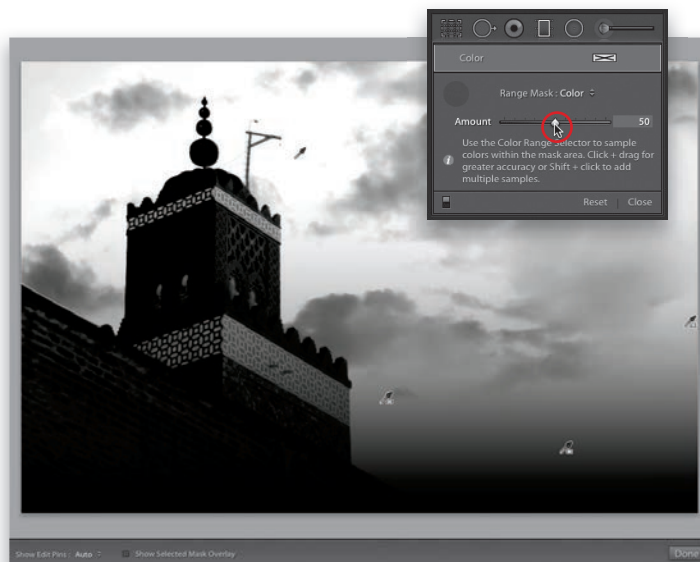
Ciąg dalszy na następnej stronie

**Krok 5.**

Jeśli chcesz obejrzeć maskę koloru utworzoną za pomocą omawianej funkcji, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w macOS) i kliknij suwak *Amount* (wartość). Na ekranie pojawi się podgląd wygenerowanej maski (jak na przykładowym rysunku). Nawiasem mówiąc, przeciągnięcie suwaka *Amount* (wartość) w lewą stronę powoduje rozszerzenie zakresu kolorów do zamaskowania (to ciemne obszary maski), zaś przeciągnięcie go w prawą stronę maskuje mniejszą liczbę kolorów. (Przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i przeciągnij ten suwak w lewą i w prawą stronę, aby się przekonać, co mam na myśli). Spójrz na rysunek obok (ten niżej), aby porównać wygląd maski przed zastosowaniem omawianej funkcji i po jej użyciu — w ten sposób łatwiej będzie Ci zrozumieć, na czym to polega. Na rysunku *Before* (przed) widać, że zastosowana maska ma postać zwykłego gradientu — białe obszary podlegają działaniu wszystkich suwaków filtra, a w miarę przechodzenia do coraz ciemniejszych odcieni szarości efekt suwaków maleje. Na dole, tam, gdzie gradient jest czarny, efekt suwaków jest całkowicie maskowany. Innymi słowy w miejscach, gdzie maska jest biała, efekt działania suwaków jest widoczny w pełni, a w tych, gdzie jest czarna, nie widać go wcale. Spójrz teraz na podgląd maski na rysunku *After* (po). Filtr gradientowy nie ma żadnego wpływu na jednolicie czarne obszary (czyli wieża meczetu nie zostaje przyciemniona ani zabarwiona na niebiesko), a szare obszary, takie jak chmury, podlegają działaniu filtra jedynie w pewnym stopniu. Białe miejsca (na przykład tam, gdzie na zdjęciu widać jednolicie błękitne niebo) są jedynymi, na które filtr działa w stu procentach. Niesamowite, prawda?

**Krok 6.**

Oto porównanie „przed i po” wyglądu zdjęcia podanego działaniu gradientu. Wariant *Before* (przed), po lewej stronie, ilustruje wygląd fotografii tuż po nałożeniu filtra gradientowego od góry do dołu. Wariant *After* (po), po prawej stronie, otrzymałem po kliknięciu kroplicznikiem w niebieskim obszarze nieba, co spowodowało zamaskowanie wieży i chmur, a zarazem dało znacznie bardziej naturalny efekt.



*Tak wygląda maska po zastosowaniu narzędzia Graduated Filter (filtr gradientowy) na obszarze całego zdjęcia*

*Po jednym kliknięciu w niebieskim obszarze nieba wszystkie miejsca w kolorze innym niż niebieski (takie jak wieża i chmury) zostały zamaskowane*



*Tak wygląda zdjęcie po zastosowaniu narzędzia Graduated Filter (filtr gradientowy)*

*Tak wygląda zdjęcie po utworzeniu maski zasięgu typu Color (kolor) i kliknięciu w niebieskim obszarze nieba. Wieża i chmury nie podlegają już wpływowi filtra gradientowego*





### Krok 7.

Dwie sprawy: (1) Maskę zasięgu można zastosować nie tylko w przypadku narzędzia *Graduated Filter* (filtr gradientowy); jest ona też dostępna dla narzędzi *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) i *Radial Filter* (filtr kołowy). (2) Na razie nie używaliśmy jeszcze maski zasięgu typu *Luminance* (jasność), zróbmy to więc, tym razem jednak użyjmy narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny), bo... możemy! Dla przykładu weźmy inne zdjęcie (tym razem z Lizbony). Niebo było bardzo wyblakłe, a przyciemnienie go poprzez zamalowanie wymagałoby ogromnej cierpliwości i mnóstwa czasu, zwłaszcza tam, gdzie prześwituje ono przez liście palmy. Zaczniemy od włączenia narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) (K), zmniejszenia wartości parametru *Exposure* (ekspozycja) i przeciągnięcia suwaka *Temp* (temperatura) daleko w stronę niebieskiego (w tym przypadku ustawiłem go na wartości  $-36$ ). Potem możemy przystąpić do zamalowania całego nieba — możesz bez obaw zamalować palmę i nieznacznie wyjść poza kontury budynków po prawej stronie i na dole. Nie musisz włączać funkcji *Auto Mask* (maska automatyczna) — po prostu zamaluj całość.

### Krok 8.

Następnie przewiń zawartość panelu narzędzia *Adjustment Brush* (pędzel korekcyjny) w dół i z listy *Range Mask* (maska zasięgu) wybierz opcję *Luminance* (jasność). Ten rodzaj maski wyklucza obszary na podstawie ich jasności, a nie koloru. Suwak *Range* (zakres) jest podwójny: przeciągnięcie lewego uchwytu w prawą stronę sprawi, że ciemniejsze obszary zdjęcia — palma i budynki — zostaną wykluczone z zasięgu działania pociągnięć pędzla; przyciemnione zostanie tylko niebo. Aby zobaczyć utworzoną maskę, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w macOS) i kliknij suwak *Range* (zakres) — patrz rysunek. Przeciągnięcie prawego uchwytu suwaka w lewo powoduje wykluczenie z zasięgu działania pędzla jaśniejszych obszarów zdjęcia, ale w tym przypadku jest nam to niepotrzebne. Suwak *Smoothness* (gładkość) decyduje o płynności przejścia między obszarami zamaskowanymi a tymi, które podlegają działaniu efektu. Przeciągnięcie tego suwaka w prawo wygładza przejścia; przeciągnięcie go w lewo sprawia, że przejścia są ostrzejsze

i raptowne. Na następnej stronie możesz się zapoznać z przykładowym zdjęciem przed poprawkami i po ich wprowadzeniu, i przekonać się, jak skutecznie udało się zamaskować palmę (i jak naturalnie wygląda znajdujące się za nią niebo).

*Ciąg dalszy na następnej stronie*

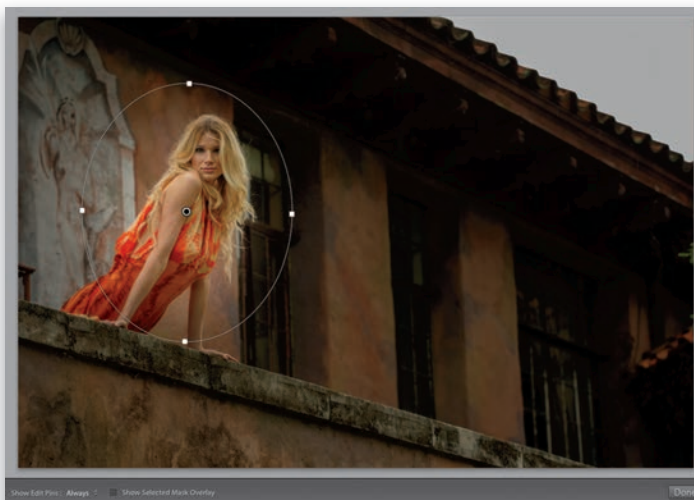
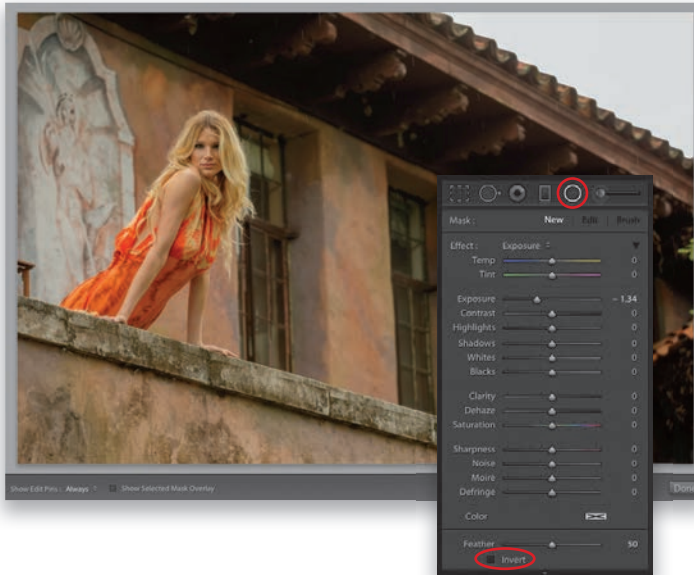


*Przed zamalowaniem nieba*

*Po zamalowaniu nieba za pomocą narzędzia Adjustment Brush (pędzel korekcyjny) i zastosowaniu maski jasności*

## Efekt reflektora (i asymetrycznej winiety) przy użyciu filtra kołowego

Ta funkcja została zaprojektowana z myślą o tworzeniu przyciemniającego krawędzie efektu winiety w sytuacji, gdy główny temat nie znajduje się dokładnie w środku kadru. Jeśli użyjesz suwaków z sekcji *Post-Crop Vignetting* (winietowanie po kadrowaniu) w panelu *Effects* (efekty), to spowodują one równomierne przyciemnienie krawędzi zdjęcia. To ładny efekt, ale omawianego w tym ćwiczeniu filtra używam w innych celach. Sięgam po niego wtedy, gdy chcę w dziesięć sekund uzyskać „efekt reflektora” dokładnie tam, gdzie chcę, i sprawdza się on znakomicie!



### Krok 1.

Wzrok widza odruchowo kieruje się najpierw ku najjaśniejszym partiom zdjęcia, ale niestety na tej fotografii ze względu na pochmurną pogodę oświetlenie jest stosunkowo równomierne, modelka wtapia się więc w tło bardziej, niżbyśmy chcieli. Za pomocą narzędzia *Radial Filter* (filtr kołowy) skorygujemy oświetlenie sceny: utworzymy miękką plamę światła („efekt reflektora”) i w ten sposób zwrócimy uwagę widza na modelkę. Kliknij ikonę narzędzia *Radial Filter* (filtr kołowy) na pasku narzędzi w górnej części obszaru paneli po prawej stronie (została ona tutaj oznaczona czerwonym kółkiem) lub naciśnij *Shift+M*. To narzędzie służy do tworzenia owalnych lub okrągłych filtrów, Ty zaś musisz zdecydować, co stanie się wewnątrz lub na zewnątrz tego kształtu. Aby uzyskać efekt reflektora, robię dwie rzeczy: (1) dość mocno zmniejszam wartość parametru *Exposure* (ekspozycja) — w tym przypadku do  $-1,34$  — a następnie (2) wyłączam opcję *Invert* (odwróć), znajdującą się w dolnej części panelu z ustawieniami, aby przyciemnione zostały obszary znajdujące się poza granicami owalu.

### Krok 2.

Kliknij i przeciągnij narzędziem *Radial Filter* (filtr kołowy) w miejscu, w którym chcesz uzyskać efekt reflektora — oczywiście w tym przypadku chciałem utworzyć go na modelce. Jeśli narysowany owal nie będzie się znajdował dokładnie tam, gdzie powinien, po prostu kliknij w jego wnętrzu i przeciągnij w wybrane miejsce. *Uwaga.* Jeśli chcesz za pomocą narzędzia *Radial Filter* (filtr kołowy) narysować idealny okrąg, to w trakcie rysowania przytrzymaj klawisz *Shift*. Ponadto, jeśli przytrzymasz klawisz *Ctrl* (*Command* w macOS) i dwukrotnie klikniesz w dowolnym miejscu zdjęcia, program utworzy elipsę wypełniającą kadr (ten trik można wykorzystać do utworzenia efektu obejmującego prawie całe zdjęcie; na przykład efektu winiety).

Ciąg dalszy na następnej stronie



**Krok 3.**

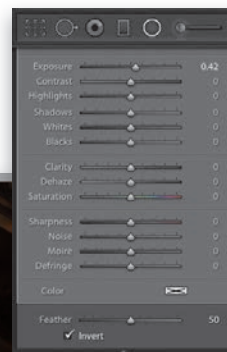
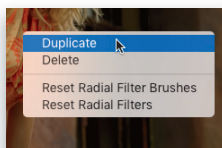
Po umieszczeniu owalu we właściwym miejscu możemy go poddać licznym przeróbkom. Na przykład jeśli chciałbyś rozciągnąć plamę światła (tak, by obejmowała całą sylwetkę), po prostu kliknij jeden z czterech punktów rozlokowanych na konturach owalu i przeciągnij na zewnątrz. Aby obrócić plamę światła (tak jak zrobiłem w tym przypadku), ustaw kursor poza obszarem elipsy. Gdy wskaźnik przybierze kształt podwójnej strzałki, będziesz mógł kliknąć i przeciągnąć w wybranym kierunku, a tym samym obrócić owal. Nawiasem mówiąc, przejście między jaśniejszymi a ciemniejszymi obszarami jest tak gładkie i płynne, bo brzegi efektu zostały rozmyte — wartość odpowiadającego za to parametru *Feather* (wtapianie) domyślnie wynosi 50. Jeśli chciałbyś, aby przejście było ostrzejsze, bardziej raptowne, to po prostu zmniejsz tę wartość za pomocą suwaka *Feather* (wtapianie), znajdującego się w dolnej części panelu z ustawieniami. (W tym przypadku ostatecznie zwiększyłem ją do 100).

**Wskazówka. Usuwanie elips**

Jeśli chcesz usunąć utworzony wcześniej owal, kliknij go, a potem po prostu naciśnij klawisz *Backspace* (*Delete* w macOS).

**Krok 4.**

Powiedzmy, że chciałbyś utworzyć jeszcze jedną plamę światła, znacznie mniejszą, ulokowaną na twarzy modelki. Aby dodać kolejny owal o tych samych parametrach co poprzedni, kliknij prawym przyciskiem myszy wewnątrz istniejącej elipsy i z kontekstowego menu wybierz polecenie *Duplicate* (powiel), jak na pokazanym obok przykładzie. Spowoduje to nałożenie drugiego owalu na istniejący — w rezultacie zdjęcie poza granicami plamy światła stanie się bardzo ciemne. Wystarczy jednak zmienić dwie rzeczy: (1) zacznij od zmniejszenia kopii owalu (powinna być tylko nieco większa od twarzy modelki), a następnie kliknij pinezkę pośrodku elipsy i przeciągnij ją w odpowiednie miejsce. Efekt nie będzie zadowalający (no cóż, byłby być może, gdyby zależało Ci na stylistyce rodem z hollywoodzkich filmów z gatunku *noir*), bo oświetlona jest teraz tylko twarz dziewczyny, a cała reszta kadru stała się bardzo ciemna. W związku z tym (2) przewiń zawartość panelu w dół i zaznacz opcję *Invert* (odwróć) — twarz modelki stanie się wtedy bardzo ciemna, jak na pokazanym tutaj przykładzie. Następnie przeciągnij suwak *Exposure* (ekspozycja) w prawą stronę, aby rozjaśnić wnętrze owalu, zamiast je przyciemniać (ja ustawiłem ten suwak w położeniu 0,42). Teraz wszystko wygląda tak, jak trzeba.



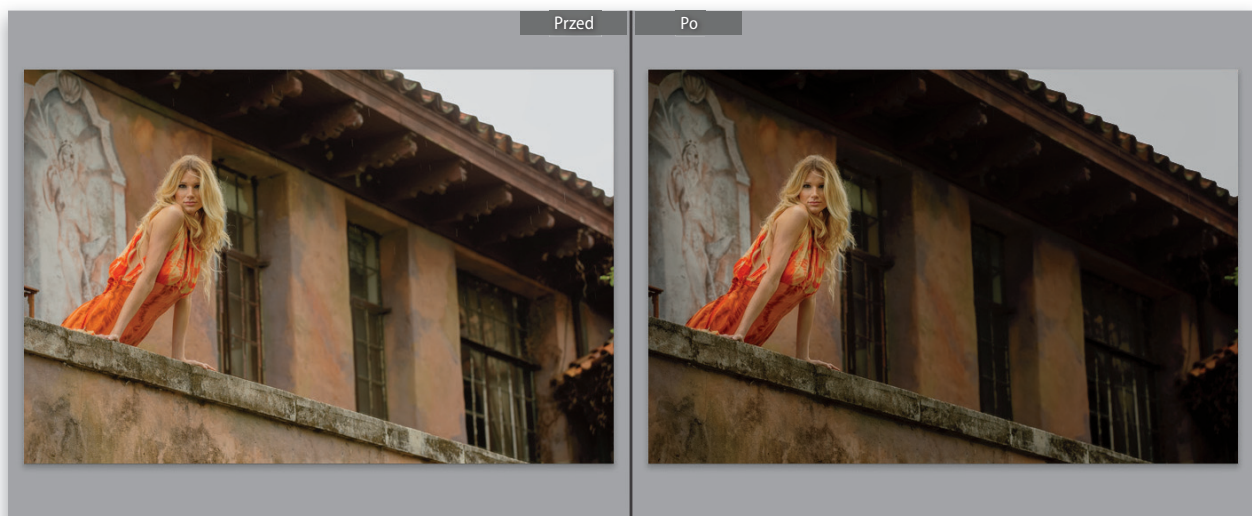


### Krok 5.

Korzystając z następującego triku, możesz utworzyć jeszcze jeden jasny owal. Powiedzmy, że chcemy dysponować kolejną, ale „odwrotną” elipsą (odwrotną w tym sensie, że zmiana wyglądu dotyczy jej wnętrza), aby rzucić odrobinę światła na płaskorzeźbę widoczną po lewej stronie modelki. Przytrzymaj klawisze *Ctrl+Alt* (*Command+Option* w macOS), a następnie kliknij w środku drugiego, mniejszego owalu na twarzy modelki i go przeciągnij. Utworzysz w ten sposób trzecią elipsę (będącą kopią drugiej). Przesuń ją w lewą stronę, nałóż na płaskorzeźbę i ukształtuj tak, by z grubsza do niej pasowała. Zwiększ wartość parametru *Exposure* (ekspozycja), ale nie do tego stopnia, by plama światła rywalizowała optycznie z jasnością głównego tematu. (W tym przypadku zwiększyłem tę wartość do 0,76). Poniżej możesz porównać wygląd zdjęcia przed poprawkami i po ich wykonaniu. Nawiasem mówiąc, wszystkie zastosowane tutaj ustawienia dobrałem na wyczuwanie — każde zdjęcie jest inne. To kwestia gustu... Ale nie przejmuj się, ponieważ podjąłeś decyzję o zakupie tej książki, wierzę w Twój gust ;-)

### Wskazówka. Zamiana wewnątrz / na zewnątrz

Naciśnięcie klawisza ` (apostrof) powoduje włączenie i wyłączenie opcji *Invert* (odwróć), a tym samym przełączenie działania filtra (wewnątrz / na zewnątrz).



## Skorowidz

### A

aberracja chromatyczna, 266  
 anulowanie  
   kadrowania, 241  
   zmian, 237  
     bezterminowe, 238  
 aparat fotograficzny, 442  
 automatyczna  
   korekcja, 143, 144  
   tonacja, 128  
 automatyczne  
   dopasowywanie ekspozycji, 158  
   korygowanie deformacji, 252  
   numerowanie stron, 332  
   operacje Photoshopa, 304  
   prostowanie zdjęć, 243  
   przewijanie zdjęć, 40

### B

balans bieli, 135, 139, 171  
 bichromie, 206

### C

chmura  
   kopia zapasowa, 5  
 cienie, 171

### D

dane  
   EXIF, 63, 100  
   GPS, 51  
 deformacje optyczne, 252  
 diagram Anchor, kotwica, 282  
 dopasowywanie zdjęć, 82  
 drukowanie  
   styków, 350  
   zdjęć, 346, 364, 456

### E

edytowanie  
   wideoklipu, 396, 397  
   zdjęć, 416, 448  
   zdjęć w internecie, 429  
 efekt  
   Classic - B&W Filter, klasyczne filtry  
     czarno-białe, 209  
   czerwonych oczu, 251  
   flary, 213  
   krosowania, 215  
   matte look, 207

mokrych ulic, 228  
 reflektora, 185  
 smug światła, 220  
 winiety, 196, 259  
 eksponowanie szczegółów, 152  
 eksportowanie  
   do Photoshopa, 296  
   zdjęć, 271, 296  
 ekspozycja, 158

### F

filmy, 392  
 filtr  
   gradientowy, 177  
   kołowy, 185  
 foldery  
   naprawa, 105  
   nazwa, 7  
   tematyczne, 7  
   uporządkowane według dat, 8  
   znak zapytania, 3  
 format

AAC, 401  
 DNG, 24, 286, 435  
 JPEG, 272, 338, 384  
 PDF, 338  
 RAW, 24, 101, 128, 130, 286

formatowanie  
   daty, 87  
   tekstu, 330  
 fotografowanie na uwięzi, 78, 81, 139  
 funkcja

aparatu fotograficznego, 434  
 Auto Hide & Show, automatyczne  
   wyświetlanie i ukrywanie, 26  
 Auto Layout, układ automatyczny,  
   322, 334  
 Auto Mask, maska automatyczna, 183  
 Custom Package, niestandardowy  
   zestaw, 343  
 Deghost Amount, skuteczność  
   usuwania duszków, 227  
 Guided, kierowane, 256  
 Guided Upright, prostowanie  
   kierowane, 256  
 HDR, 224, 406  
 Print Adjustment, korekcja  
   wydruku, 382  
 Publish Services, usługi  
   publikowania, 402  
 Remove from Album, usuń  
   z albumu, 413

### G

główny katalog, 36  
 GPS, 51, 65

### H

HDR, 224, 406

### I

ikona  
   Angle, kąt, 243  
   Crop, kadrowanie, 424  
   Flip V, odwróć w pionie, 425  
   Geometry, geometria, 423  
   Locked, zablokowane, 425  
   People, ludzie, 58  
 importowanie zdjęć, 10, 13, 15, 21, 443  
 informacje o prawach autorskich, 99  
 inteligentne nasycenie, 153

### K

kadrowanie zdjęć, 239, 242  
 kalibracja aparatu, 268  
 kolejność edytowania zdjęć, 159  
 kolekcje, 32, 47  
   docelowe, 97  
   inteligentne, 50  
   miejsca na mapie, 68  
   szybkie, 95  
   tworzenie, 37  
   usuwanie, 39  
 komunikat  
   Loading, wczytywanie, 12  
   o brakującym pliku, 69  
 konfigurowanie  
   eksportowania zdjęć, 296  
   Lightrooma na urządzeniu  
     mobilnym, 408  
   numerów stron, 332  
   preferencji importowania, 21  
   taśmy filmowej, 121  
   tła, 336  
   trybu Lights Out, zgaszone światła, 93  
   ustawień DNG, 24  
   widoku Grid, siatka, 112  
   widoku Loupe, lupa, 110  
 kontrast, 148  
 konwersja zdjęć RAW, 24  
 kopia zapasowa, 36  
   chmura, 5  
   katalogu, 74  
   zewnątrzny dysk twardy, 4  
 kopie wirtualne zdjęć, 192



- korekcja
  - automatyczna, 143
  - efektu czerwonych oczu, 251
- korygowanie
  - aberracji chromatycznej, 266
  - balansu bieli, 171
  - deformacji, 252
  - efektu winiety, 259
  - głębokich cieni, 171
  - ogólnej jasności, 146
  - punktu czerni i bieli, 144
  - szumów, 171
  - wad obiektywu, 252, 256
  - wybranych kolorów, 194
  - wybranych miejsc, 164
  - zdjęć, 232
- L**
- linie pomocnicze, 94, 257, 338
- linia
  - Page Bleed, spad, 338
  - Photo Cells, komórki zdjęć, 338
  - Text Safe Area, obszar bezpieczny dla tekstu, 338
- logo firmy, 124
- lokalizacja GPS, 51, 66
- M**
- makieta, 82
- maska
  - jasności, 180
  - koloru, 180
- metadane, 23, 90, 99, 413
- mgła, 154
- miniatury
  - wideoklipu, 394
  - zmiana wielkości, 16
- mobilny Lightroom, 405
- moduł
  - Book, album, 313–316, 322
  - Camera Raw, 287
  - Develop, przetwarzanie, 12, 19, 25
  - Library, biblioteka, 3, 25
  - Map, mapa, 66, 68, 439
  - Print, drukowanie, 283, 342, 348
  - Slideshow, pokaz slajdów, 328, 399, 439
  - Web, internet, 283
- monitory, 117
- N**
- narzędzia z przybornika, 163
- narzędzie
  - Adjustment Brush, pędzel korekcyjny, 163, 164, 170, 171
  - Brush, Pędzel, 301
  - Color Range Selector, wskaźnik zakresu koloru, 181
  - Crop & Straighten, kadrowanie i prostowanie, 243
  - Crop, kadrowanie, 425
  - Crop Overlay, nakładka kadrowania, 239–244, 254, 425
  - Fringe Color Selector, wskaźnik koloru otoczki, 267
  - Graduated Filter, filtr gradientowy, 177, 180, 183, 420, 452
  - Horizontal Type, Tekst, 308
  - Move, Przesunięcie, 305, 308
  - Painter, malarz, 57
  - Quick Selection, Szybkie zaznaczanie, 298
  - Radial Filter, filtr kołowy, 183, 185, 213, 420
  - Red Eye Correction, usuwanie efektu czerwonych oczu, 251
  - Spot Removal, usuwanie plamek, 173, 174, 245, 246, 248, 249
  - TAT, 194
  - Upright, prostowanie, 253
  - White Balance Selector, wskaźnik balansu bieli, 137–140, 159, 418
- nasycenie barw, 153
- nazwa
  - foldera, 7
  - studia graficznego, 122
- O**
- obracanie zdjęć, 349
- obsługa
  - albumów, 410
  - aparatu fotograficznego, 406
  - monitorów, 117
  - predefiniowanych ustawień, 208
  - wideoklipów, 391
- operacja Add Frame, 311
- opinie klientów, 454
- oświetlenie tylne, 232
- P**
- papier
  - błyszczący, 276
  - matowy, 276
- parametr
  - Baseline, linia bazowa, 330
  - Brightness, jasność, 383
  - Clarity, przejrzystość, 175, 209
  - Contrast, kontrast, 143, 151, 180, 205
  - Exposure, ekspozycja, 155, 165, 168, 175, 180
  - Feather, wtapianie, 221
  - File Resolution, rozdzielczość obrazu, 384
  - Flow, przepływ, 221
  - Highlights, światła, 172
  - ISO Speed Rating, czułość ISO, 99
  - Kerning, kerning, 330
  - Leading, odstęp międzywierszowy, 330
  - Luminance, jasność, 181
  - Matte, maskowanie, 85
  - Opacity, krycie, 85, 174, 301
  - Quality, jakość, 403
  - Resolution, rozdzielczość, 279
  - Roundness, zaokrąglenie, 198
  - Saturation, nasycenie, 180
  - Shadows, cienie, 143, 155
  - Sharpness, ostrość, 172
  - Size, rozmiar, 330
  - Tracking, światło znaków, 330
  - Visualize Spots, pokaż plamki, 249
- pasek
  - Library Filter, filtr biblioteki, 57, 64, 71, 72
  - Tethered Capture, fotografowanie na uwięzi, 79, 80
- pliki
  - RAW, 24, 101, 128, 130, 286
  - XMP, 23, 101
- podgląd, 141
  - drugiego monitora, 120
  - inteligentny, 19
  - Multi-Page View, widok wielu stron, 335
  - pełnoekranowy, 29
- polecenie
  - Actions, Operacje, 304
  - All Photographs, wszystkie zdjęcia, 63
  - Auto-Stack by Capture Time, automatyczne tworzenie stosu na podstawie czasu wykonania zdjęcia, 53
  - Browse, przeglądaj, 190
  - Canvas Size, Rozmiar obszaru roboczego, 305
  - Catalog Settings, ustawienia katalogu, 23, 106
  - Choose Layout Image, wybierz obraz makiety, 83
  - Clear Quick Collection, wyczyść szybką kolekcję, 96
  - Copy Settings, skopiuj ustawienia, 422

## polecenie

Create Another Publish Service via „Hard Drive”, utwórz kolejną usługę publikowania dla „dysk twardy”, 293

Create Collection, utwórz kolekcję, 42, 68

Create Collection Set, utwórz zestaw kolekcji, 37, 38, 42

Create Keyword Tag Inside, utwórz wewnątrz słowo kluczowe, 57

Create New Preset, utwórz nowe ustawienie, 285

Create Smart Collection, utwórz kolekcję inteligentną, 50

Create Virtual Copy, utwórz wirtualną kopię, 357

Delete Control Point, usuń punkt kontrolny, 207

Delete preset..., usuń ustawienie predefiniowane..., 91

Edit, edytuj, 18

Edit Auto Layout Preset, edytuj ustawienie predefiniowane układu automatycznego, 322

Expand, Rozszerzanie, 257

Export, eksportuj, 310

Export this Collection Set as a Catalog, eksportuj ten zestaw kolekcji jako katalog, 102

Fill, Wypełnij, 257

Find All Missing Photos, wyszukaj wszystkie brakujące zdjęcia, 70

Find Missing Folder, znajdź brakujący folder, 70

Flatten Image, Spłaszcz obraz, 302

Go to Email Account Manager, wyświetl ustawienia zarządzania kontem pocztowym, 284

Guides, linie pomocnicze, 94

Hide Page Number, ukryj numer strony, 333

Hue/Saturation, Barwa/Nasycenie, 195

Levels, Poziomy, 144

Match Total Exposures, dopasuj ogólną ekspozycję, 158

Move, przenieść, 413

Move To, przenieś do, 411

New Folder, nowy folder, 369

Open Catalog, otwórz katalog, 75

Panorama, panorama, 217

Paste Settings, wklej ustawienia, 422

People, ludzie, 58

Plug-In Manager, menedżer pluginów, 107

Publish Now, publikuj teraz, 291

Remove Photo, usuń zdjęcie, 343

Rename, zmień nazwę, 208

Save As, zapisz jako, 125

Save Current Settings as New Preset, zapisz bieżące parametry jako nowe ustawienie predefiniowane, 20, 55, 89, 283, 331

Save Quick Collection, zapisz szybko kolekcję, 96

Select All, zaznacz wszystko, 42

Select All Text Cells, zaznacz wszystkie ramki tekstowe, 328

Set as Target Collection, ustaw jako kolekcję docelową, 97

Set Default Settings, zdefiniuj ustawienia domyślne, 269

Set Poster Frame, ustaw klatkę pokazową, 394

Stroke, Obrysuj, 307

Transform Selection, Przekształć zaznaczenie, 306

Update with Current Settings, zaktualizuj zgodnie z bieżącymi parametrami, 211, 279, 361

porządkowanie zdjęć, 31, 38, 42

preferencje importowania zdjęć, 21

profil

- Adobe Portrait, Adobe - portretowy, 210
- Adobe Vivid, żywy Adobe, 132, 133
- Camera Matching, dopasowanie do aparatu, 133

profile kreatywne, 190

projekt fotograficzny, 441

projektowanie ramek, 387

próbnik

- Color, kolor, 281, 307
- Graphic, grafika, 337

przeciąganie nad kolorami, 181

przenoszenie pinezki, 169

przepalenia, 149

przetwarzanie zdjęć HDR, 224

przyborek, 163

przyciemnianie ekranu, 92

prycinanie wideoklipów, 392, 393

publikowanie zdjęć, 288

punkt czerni i bieli, 144

**R**

ramki, 387, 389

RAW, 24, 101, 128, 130, 286

redukcja szumów, 234

regulowanie przezroczystości, 85

## resetowanie

kadrowania, 424

poprawek, 419

## retusz, 245

retuszowanie portretów, 173

rozjaśnianie cieni, 151

rozmieszczanie zdjęć na mapie, 66

rozpoznawanie twarzy, 58

## rzutowanie

Cylindrical, walcowe, 217

Perspective, perspektywiczne, 217

**S**

## sekcja

Add Identity Plate, dodaj wizytówkę, 400

Add to Package, dodaj do zestawu, 366

Additional, dodatkowe, 87

Adjust Selected Cell, dopasuj bieżącą komórkę, 359, 368

All Photos, wszystkie zdjęcia, 434

Also, oraz, 74

Camera Matching, dopasowanie do aparatu, 134

Cell Icons, ikony komórek, 113

Cell Size, rozmiar komórki, 347, 349

Cell Spacing, odstęp między komórkami, 353, 356

Color Management, zarządzanie kolorem, 377, 386

Color Matching, dopasowanie kolorów, 380

Color Mix, mieszanie kolorów, 419, 421

Color/Intensity, Kolor/Intensywność, 380

Compact Cell Extras, ustawienia komórek kompaktowych, 115

Confirmed, potwierdzone, 61

Crop & Straighten, kadrowanie i prostowanie, 241

Custom Text, tekst własny, 86

Defringe, usuwanie otoczki, 267

Expanded Cell Extras, ustawienia komórek rozszerzonych, 114, 115

Export Location, miejsce eksportowania, 278, 286

Favorites, ulubione, 132, 134, 191, 334

File Naming, nazewnictwo plików, 274

File Renaming, zmiana nazw plików, 443

File Settings, ustawienia plików, 275, 286

Grain, ziarno, 205, 421

Image Options, opcje obrazu, 283

Import Options, opcje importowania, 21

- Import DNG Creation, tworzenie DNG przy importowaniu, 24
  - Inset, wcięcie, 281
  - Intent, metoda wizualizacji, 379
  - IPTC Creator, dane IPTC o autorze, 91
  - Lens Profile, profil obiektywu, 259
  - Lens Vignetting, winietowanie obiektywu, 197
  - Location, położenie, 43, 106, 307
  - Loupe Info 1, lupa — info 1, 121
  - Mask, maska, 179
  - Noise Reduction, redukcja szumu, 234, 236
  - Options, opcje, 112
  - Page Grid, siatka strony, 353
  - Photo Text, opis zdjęcia, 339
  - Post-Processing, postprodukcja, 277, 310
  - Presence, wygląd, 153
  - Preset, ustawienie, 279
  - Privacy and Safety, prywatność i bezpieczeństwo, 289
  - Quality & Media, jakość i nośnik, 381
  - Rotate & Flip Image, obracanie i odwracanie obrazu, 425
  - Split Tone, dzielone tonowanie, 421
  - Text Options, opcje tekstu, 282
  - Transform, przekształć, 254
  - Treatment, traktowanie, 202
  - Unnamed People, nienazwani ludzie, 60
  - Unsaved Metadata, niezapisane metadane, 113
  - Upright, prostowanie, 244, 254, 255
  - Vignetting, winietowanie, 200
  - Watermark Effects, efekty znaku wodnego, 281
  - siatki, 94
  - słowa kluczowe, 54
    - dobór, 55
    - malowanie, 57
    - przeciąganie, 56
    - przypisywanie, 54
    - tworzenie zestawów, 55
    - usuwanie, 56
  - sortowanie
    - stron, 335
    - zdjęć, 444
  - stosy, 52
  - struktura warstw Photoshopa, 303
  - studio graficzne, 122
  - styl fotografii, 199
  - stylizacja, 142
  - stylizacja zdjęć, 190
  - suwak
    - Amount, ilość, 170
    - Amount, wartość, 182, 191, 204, 263
    - Angle, kąt, 243, 282
    - Aspect, proporcja, 254
    - Audio Balance, regulacja audio, 401
    - Balance, równowaga, 210, 215
    - Blacks, czernie, 145, 147, 233
    - Boundary Warp, zawijanie krawędzi, 219
    - Clarity, przejrzystość, 129, 152, 156, 214, 223
    - Columns, kolumny, 353
    - Contrast, kontrast, 129, 148, 156
    - Darken, przyciemnienie, 251
    - Dehaze, usuwanie zamglenia, 129, 154, 156, 419
    - Detail, szczegół, 235
    - Exposure, ekspozycja, 129, 146, 150, 166, 448
    - Feather, wtapianie, 198
    - Gutter, odstęp, 331
    - Highlights, światła, 128, 142, 150, 198
    - Horizontal, poziomo, 254, 281
    - Hue, barwa, 269
    - Leading, interlinia, 341
    - Luminance, luminancja, 235
    - Margins, marginesy, 355
    - Masking, maskowanie, 264
    - Midpoint, punkt środkowy, 200
    - Noise, szum, 236
    - Offset, przesunięcie, 282, 328
    - Opacity, krycie, 281
    - Padding, odstęp, 327
    - Pupil Size, wielkość źrenicy, 251
    - Purple Hue, odcień purpury, 267
    - Range, zakres, 183
    - Roundness, zaokrąglenie, 198
    - Rows, rzędy, 353
    - Saturation, nasycenie, 129, 153, 418
    - Scale, skala, 255, 400
    - Shadows, cienie, 128, 151, 199, 220, 232
    - Size, rozmiar, 340
    - Temp, temperatura, 129, 136, 138, 180, 220, 418
    - Thumbnails, miniatury, 10, 16, 27
    - Tint, tinta, 136, 418
    - Tracking, światło znaków, 341
    - Vertical, pionowo, 281
    - Vibrance, jaskrawość, 129, 153–156, 200, 418
    - Vignette Amount, intensywność winietowania, 419
    - White Balance, balans bieli, 129
    - Whites, biele, 144–147
  - synchronizowanie katalogów, 102
  - szablony
    - Fine Art Mat, wydruk artystyczny, 346, 362
    - Maximize Size, maksymalny rozmiar, 374
    - Picture Package, zestaw obrazów, 366
  - szablony, 334
    - drukowania, 358, 369
    - metadanych, 90
    - nazw, 86
  - szumy, 171, 205, 232, 234
  - szybkie kolekcje, 95
- ## Ś
- ścieżki dostępu, 70, 106
- ## T
- taśmy filmowe, 121
  - TAT, Targeted Adjustment, 195
  - tryb
    - Expanded Cells, komórki rozszerzone, 112, 114
    - Hard Light, Ostre światło, 300
    - HDR, 437
    - Heal, uzdrawianie, 174
    - Lights Dim, przytłumione światła, 92
    - Lights On, zapalone światła, 93
    - Lights Out, zgaszone światła, 92, 242
    - Loupe-Locked, lupa-zablokowany, 119
    - Multi-Page View, widok wielu stron, 335
    - Overlay, Nakładka, 300
    - Pin Light, Światło punktowe, 300
    - Professional, profesjonalny, 434
    - RAW, 128, 130, 286
    - Soft Light, łagodne światło, 300
    - Survey, inspekcja, 118, 193
  - tworzenie
    - albumu, 316
    - bichromii, 206
    - dropletu, 310
    - efektów winiety, 196
    - filmu, 399
    - kolekcji, 37
    - kopii zapasowej katalogu, 74
    - słów kluczowych, 54
    - stosów, 53
    - szablonów metadanych, 90
    - szablonów nazw, 86
    - zdjęć czarno-białych, 202
    - zdjęć HDR, 224
    - zdjęć panoramicznych, 217



**U**

udostępnianie sesji na żywo, 430  
 układ stron, 338  
 ukrywanie  
   nadmiaru pinezek, 176  
   nakładki informacyjnej, 323  
   siatki, 240  
 uporządkowanie  
   folderów według dat, 8  
   zdjęć, 6  
 urządzenia mobilne  
   konfigurowanie Lightrooma, 408  
 ustawienia  
   drukowania, 374  
   poczty, 285  
   predefiniowane, 20, 208  
 ustawienie  
   Burn Full-Sized JPEGs, nagraj  
     pełnowymiarowe obrazy JPEG, 286  
   Embedded & Sidecar, osadzone  
     i towarzyszące, 22  
   Post-Crop Vignetting, winietowanie  
     po kadrowaniu, 197  
   Text Options, opcje tekstu, 282  
 usuwanie  
   elips, 186  
   kolekcji, 39  
   mankamentów obrazu, 245  
   mgły, 154  
   pinezki edycji, 167  
   słów kluczowych, 56  
   zdjęcia, 319

**W**

warstwa Background, Tło, 305  
 wersja mobilna, 405  
 wideo, 391  
 wideoklipy  
   edytowanie, 396  
   prycinanie, 392  
   wybieranie miniatury, 394  
   wybieranie zdjęcia, 395  
   zaawansowana edycja, 397  
 widok  
   Albums, albumy, 432, 434  
   Compare, porównanie, 49  
   Destination, miejsce docelowe, 415  
   Fit in Window, dopasuj do okna, 266  
   Grid, siatka, 8, 11, 112  
   kompaktowy, 20  
   Loupe, lupa, 43, 49, 110, 394  
   Survey, inspekcja, 48, 118  
   wzorcowy, 142  
 wielkość miniatur, 16

wirtualna kopia zdjęcia, 192  
 wyłączenie wyostrzania, 264  
 wyostrzanie  
   podglądu inteligentnego, 265  
   zdjęć, 262  
 wyszukiwarka, 63  
 wyświetlanie zdjęć, 11  
   największe podglądy, 12  
   opcja Fit in Window, zmieść w oknie, 27  
   pełny rozmiar, 12  
   podgląd, 141, 420  
   podgląd zabarwienia, 215  
   standardowe, 12  
   szybki podgląd miniatur, 11  
   tryby, 92  
   wielkość miniatur, 16

**Z**

zakładka  
   File Handling, obsługa plików, 24  
   General, ogólne, 21, 22  
   Manual, ręcznie, 260  
 zakres tonalny, 144  
 zamglenie, 129  
 zapisywanie  
   arkuszy, 384  
   szablonów, 334  
   szablonów niestandardowych, 369  
 zarządzanie kolorem, 374  
 zaznaczanie zdjęć, 16  
 zdjęcia  
   automatyczne przewijanie, 40  
   czarno-białe, 202  
   dodawanie znaków wodnych, 280  
   dopasowywanie, 82  
   drukowanie, 346, 364, 456  
   dysk zewnętrzny, 2  
   edytowanie, 448  
     w internecie, 429  
   eksportowanie, 286, 296  
   format Adobe DNG, 24  
   HDR, 224  
   importowanie, 10, 13, 15, 443  
   JPEG, 272  
   kadrowanie, 239, 242  
   kolejność edytowania, 159  
   kopie wirtualne, 192  
   krajobrazowe, 150  
   metadane, 23, 99  
   obracanie, 349  
   ocenie, 414  
   oznaczanie, 414  
   panoramyczne, 217  
   Pick, udane, 40, 44, 45  
   porządkowanie, 6, 31, 38, 42


preferencje importowania, 21  
 prostowanie, 243  
   automatyczne, 243  
   Crop Overlay, nakładka  
     kadrowania, 243  
   Level, wypoziomuj, 244  
 przeglądanie, 27  
 publikowanie, 288  
 RAW, 24, 101, 128, 130, 286  
 retusz, 245  
 rozjaśnione w tle, 371  
 rozmieszczanie na mapie, 65, 66  
 słowa kluczowe, 54  
 sortowanie, 444  
 stylizacja, 190  
 szybkie przetwarzanie, 160  
 szybkie wyszukiwanie, 58  
 tempo wyświetlania, 11  
 tryby wyświetlania, 92  
 uporządkowane według daty, 71  
 usuwanie, 319  
 wyostrzanie, 262  
 wysyłane e-mailem, 284  
 wyszukiwanie, 48  
 wyszukiwarka, 63  
 wyświetlanie metadanych, 413  
 wzorcowe, 142  
 z wideoklipu, 395  
 zaznaczanie, 16  
 zmiana nazw, 62  
 zerowanie ustawień, 206  
 zestaw  
   Classic - Effects, klasyczne - efekty, 208  
   Imported Presets, importowane  
     ustawienia predefiniowane, 208  
   User Presets, ustawienia  
     predefiniowane użytkownika, 211  
 zewnętrzne dyski twarde, 2, 4  
 zmiana  
   kolejności miniatur, 411  
   nakładki kadrowania, 425  
   nazw plików, 278  
   nazw ustawień, 208  
   nazw zdjęć, 62  
   średnicy pędzla, 165, 249  
   wielkości miniatur, 16  
 znajdowanie  
   pyłków i plamek, 248  
   zdjęć, 63  
 znaki wodne, 280  
 zwiększanie kontrastu, 148

**Ż**

żółty symbol ostrzegawczy, 367

# PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
  2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
  3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA  
**Helion** 



**Adobe Photoshop Lightroom Classic** został pokazany światu pierwszy raz ponad 10 lat temu. Od tego czasu cieszy się zasłużoną renomą wśród rosnących rzesz fotografów. Lightroom jest znany z potężnych możliwości wyrafinowanej edycji obrazów oraz bardzo zaawansowanych narzędzi do obrabiania zdjęć. Tak złożone oprogramowanie jest jednak dość trudne do opanowania dla początkujących użytkowników — zazwyczaj muszą oni poświęcić sporo czasu, aby w miarę płynnie posługiwać się poszczególnymi elementami Lightrooma.

Jest to kolejne, zaktualizowane wydanie jedynej książki, w której cały proces przetwarzania i edycji zdjęć został przedstawiony zwięźle i wyjątkowo przejrzysto. Opisano tu najnowsze techniki, podano dokładne instrukcje, wskazówki i porady znakomicie ułatwiające pracę. To rzecz napisana prostym, przystępnym językiem, co sprawia, że nauka obsługi Lightrooma staje się dużo przyjemniejsza. Autor przekazuje również informacje o stosowanych przez siebie ustawieniach, sprawdzonych sztuczkiach i skutecznych metodach pracy z Lightroomem. To wszystko sprawia, że nawet początkujący użytkownik tego programu szybko zaczyna osiągać znakomite efekty!

W tej książce między innymi:

- system zarządzania zdjęciami SLIM
- profesjonalna edycja zdjęć
- integracja Lightrooma z Photoshopem
- korzystanie z Lightrooma na urządzeniu mobilnym
- autorski zestaw predefiniowanych ustawień przetwarzania i drukowania zdjęć

**Jeśli masz odrobinę talentu, potrzebujesz jeszcze tylko Lightrooma!**



**Scott Kelby** od lat zajmuje pierwsze miejsce wśród autorów największych bestsellerów poświęconych technikom fotografowania. Jest redaktorem i wydawcą czasopisma „Lightroom Magazine”, producentem serwisu *Lightroom Killer Tips* oraz redaktorem i współzałożycielem czasopisma „Photoshop User”, a także gospodarzem *The Grid*, popularnego talk-show dla fotografów. Pełni funkcję dyrektora technicznego dorocznego konwentu Photoshop World i prowadzi seminaria na targach branżowych na całym świecie. Napisał ponad 90 książek o fotografowaniu i korzystaniu z oprogramowania Adobe.



VOICES  
THAT  
MATTER™

New  
Riders

**Helion**

helion.pl

HELION SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!



AKADEMIA IT & BUSINESS

WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

KOD KORZYŚCI

Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-283-4993-3



9 788328 349933

INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 89,00 zł