

The Adobe Photoshop Lightroom 2 Book: The Complete Guide for Photographers

Adobe Photoshop Lightroom 2

摄影师完全手册



(美) Martin Evening 著 张哲峰 任雁 黄小红 译

清华大学出版社

Adobe Photoshop Lightroom 2

摄影师完全手册

(美) Martin Evening 著 张哲峰 任雁 黄小红 译

清华大学出版社

北 京

Authorized translation from the English language edition, entitled The Adobe Photoshop Lightroom 2 Book : The Complete Guide for Photographers, 9780321555618 by Martin Evening, published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press, Copyright © 2009.

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.

CHINESE SIMPLIFIED language edition published by TSINGHUA UNIVERSITY PRESS, Copyright © 2010.

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2009-2621

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Photoshop Lightroom 2 摄影师完全手册/ (美)伊夫宁(Evening, M.)著; 张哲峰 等译.

—北京: 清华大学出版社, 2010.6

书名原文: The Adobe Photoshop Lightroom 2 Book : The Complete Guide for Photographers

ISBN 978-7-302-22367-2

I. A… II. ①伊… ②张… III. 图形软件, Photoshop Lightroom 2—技术手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 059533 号

责任编辑: 王 军 于 平

装帧设计: 孔祥丰

责任校对: 成凤进

责任印制: 杨 艳

出版发行: 清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机: 010-62770175

投稿与读者服务: 010-62776969, service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编: 100084

邮 购: 010-62786544

印 刷 者: 北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者: 三河市李旗庄少明装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 36.25 字 数: 860 千字

版 次: 2010 年 6 月第 1 版 印 次: 2010 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 129.00 元

产品编号: 031029-01

前言

Adobe Photoshop Lightroom程序的开发始于2003年底。当时，Adobe公司以Mark Hamburg为首的一小群人在摄影师Jeff Schewe位于芝加哥的工作室中聚会，讨论开发一个原始格式图像管理和编辑的新程序，以满足“正在数字化”的摄影师的特殊需求，以及需要一种更好的方式来管理不断膨胀的数字照片图库的摄影师的特殊需求。不久，他们就邀请作者参与对这个程序早期Alpha版本的测试，并提出改进Lightroom(当时称为Shadowland，现在称为Photoshop Lightroom)的意见。当我们讨论各自不同的数字摄影工作流程时，越发感觉到为什么需要一种更好的方式来组织和处理照片呢？开发团队不断试验不同的工作流理念，因此早期的Lightroom经历了若干次重大的改动，界面也进行了无数次的修改。

在Lightroom开发的早期，作者有一次在Laguna Beach开完会驱车返回洛杉矶，那是一次长途旅行，同行的还有作者的朋友以及合著人Bruce Fraser。在旅途中，我们谈论有关Shadowland的话题。Bruce非常看好这个程序，他说：“我预计Adobe公司可能希望我们每人都编写一本有关这个新程序的书籍”。本书的某些读者可能知道，Bruce在2006年12月带着遗憾离开了这个世界。他当时已经病入膏肓，根本无法完成当年的工作，但是仍然挂念再编写一本书。虽然已经离开人间，但Bruce仍然与Shadowland的开发过程紧密相关。他曾经在Lightroom前途未卜的关键时刻与Jeff Schewe一起支持Mark

算机中使用Photoshop处理它。但是,即使把掌握的所有数字技术都应用到这张照片上,作者也从来没有得到真正满意的效果。由于一直认为必然有一个优秀、未琢磨的“宝石”在某处存在,因此多年来作者不断尝试各种新的方法来处理这张照片。虽然作者掌握了Photoshop书籍中介绍的所有技巧,但总是不能轻易地使照片处理后的视觉效果和打印效果与预想的效果一样。因此,这张照片一直作为“几乎是伟大的”的作品被搁置在档案中。

直到最近,作者需要使用Lightroom 2执行一些RGB文件的打印测试,因此把这张老的柯达彩色照片的扫描版本导入Lightroom目录。首先,在Develop(修改照片)模块的Basic(基本)面板顶部,对White Balance(白平衡)进行快速调整,然后对Temperature(色温)滑块进行了细微的调整。由于扫描过程中白点和黑点已或多或少进入了图像,因此没有调整Exposure(曝光度)和Blacks(黑色色阶)控制选项。快速调整Vibrance(鲜艳度)和Saturation(饱和度)之后,照片质量已经恢复到拍摄时的90%:调整Vibrance(鲜艳度)以使照片看起来更加自然,将该滑块稍稍向右滑动就能使照片质量得到不小的改善。接下来调整Tone Curve(色调曲线),与许多其他的照片相同,增加一些Darks(暗色调)并减少一些Shadows(阴影)非常容易,这样可以使照片生动许多。最后,由于照片是从胶卷冲洗而来,扫描版本的中间色调对比已经比较理想,因此没有必要调整Clarity(清晰度)滑块。

快速使用Lightroom中的一些最基本的校正工具,达到了什么效果?按两次L键,把背景变成黑色,然后使用反斜杠(\)键就能够很快看到校正前后的效果。

看起来效果不错!比作者过去多年对照片的处理效果要好许多。作者决定使用喷墨打印机把处理后的照片快速打印出来,查看是否与预想的效果一样。几分钟后,这张我最喜欢的照片打印出来,效果非常好。事实证明,如果使用正确的控制选项,按照正确的顺序,在正确的环境下处理图片,可以得到大为不同的效果。

对作者来说,在Lightroom中工作为摄影增加了更多乐趣,摄影再次变得更加有趣!学习使用Lightroom处理和校正照片已经成为学习如何相信自己的眼睛的过程。这正是摄影的本质。

照片处理过程就是如此。但是,学会处理照片仅仅成功了一半。工作流程是什么?这一部分仍然在不断发展变化。虽然Lightroom提供了一套强有力的基础工具(完整的图库和处理工作流程、智能收藏夹、关键字、比较模式等),但是使用它们执行何种操作在很大程度上仍然由用户决定。必须承认,建立一个高效的工作流程并非易事。但是,一旦了解到高效的工作流程可以节省大量的时间和精力,您将义无反顾地投入到这项工作中。了解摄影工作流程的摄影师并不多,而Martin Evening是其中的一员,他具备非凡的教学天赋。通过阅读本书,读者不仅可以掌握如何更好地处理图片,还能掌握如何建立一个高效的数字化工作流程。

George Jardine

Adobe公司的专家级摄影顾问

目 录

第1章 Adobe Photoshop Lightroom

简介 1

1.1 Adobe Photoshop Lightroom

简介 2

1.1.1 追求简易 2

1.1.2 模块化设计 2

1.1.3 Lightroom的性能 3

1.1.4 Lightroom工作流程 5

1.2 需要准备的设备 7

1.3 安装Lightroom 9

1.3.1 Lightroom的首选项 10

1.3.2 定制Identity Plate(身份标识) 和外观 13

1.3.3 Help(帮助)菜单 16

1.4 Lightroom界面简介 17

1.5 Lightroom快速入门 22

1.5.1 把照片导入Lightroom 23

1.5.2 在Library(图库)模块中 查看照片 24

1.5.3 简化界面 26

1.5.4 放大 28

1.5.5 使用Develop(修改照片) 设置 28

1.5.6 同步Develop(修改照片) 设置 29

1.5.7 检查和评级照片 31

1.5.8 打印照片索引表 31

1.5.9 在Survey(筛选)模式下查看 最终候选图像 33

1.5.10 降低光线的亮度 34

1.5.11 把候选图像保存为收藏夹 34

1.5.12 在Lightroom中修饰照片 35

1.5.13 在Photoshop中编辑图像 副本 36

1.5.14 创建Web画廊 37

1.5.15 进行最后的打印 39

1.5.16 导出编辑过的图像 40

1.6 本书简介 40

第2章 导入照片	43
2.1 从存储卡导入照片	44
2.1.1 从文件夹中导入照片	48
2.1.2 通过复制导入照片	50
2.1.3 组织通过复制导入的文件	51
2.1.4 转换为DNG	54
2.1.5 更新DNG文件	54
2.1.6 导入照片阶段添加元数据 信息	55
2.1.7 从文件夹导入现有的照片	56
2.1.8 通过拖放导入照片	57
2.2 把Bridge作为Lightroom的前端	58
2.3 组织导入照片的方式	68
第3章 Library(图库)模块简介	71
3.1 Library(图库)模块中的面板	72
3.1.1 Navigator(导航器)面板	73
3.1.2 Catalog(目录)面板	74
3.1.3 Library(图库)模块的 工具栏	74
3.1.4 Folders(文件夹)面板	75
3.1.5 Filter(过滤器)栏	76
3.2 Library(图库)模块详解	76
3.2.1 Grid(网格)视图选项	76
3.2.2 Library Grid(网格)视图的 使用	78
3.2.3 Library Loupe(放大)视图的 使用	80
3.2.4 Lightroom的预览	85
3.2.5 Survey(筛选)视图的使用	91
3.2.6 Compare(比较)视图的使用	92
3.2.7 通过Filmstrip(胶片显示窗格) 导航照片	95
3.2.8 操作双显示器设置	97
3.3 精选照片	101
3.3.1 使用标记为留用和设置为 排除对照片进行评级	101

3.3.2 使用数字化的五星对照片 进行评级	103
3.3.3 色标的使用	105
3.3.4 筛选目录中的照片	107
3.3.5 子文件夹筛选	114
3.3.6 照片分组和堆叠	115
3.3.7 照片挑选选项	117
3.3.8 移去照片和删除 照片的区别	118

第4章 Library(图库)模块中的照片 管理	121
4.1 元数据的使用	122
4.1.1 元数据的类型	122
4.1.2 使用元数据快速搜索照片	123
4.1.3 Metadata(元数据)面板	127
4.1.4 Metadata(元数据)面板的 视图模式	127
4.1.5 通用的元数据项和EXIF 元数据项	128
4.1.6 自定义信息元数据	134
4.1.7 照片收藏夹的元数据 编辑	139
4.1.8 Keywording(关键字)面板和 Keyword List(关键字列表) 面板	142
4.1.9 Painter(喷涂)工具	154
4.2 照片的筛选和搜索	157
4.2.1 Filter(过滤器)栏	157
4.2.2 根据Text(文本)搜索照片	158
4.2.3 根据Attribute(属性)搜索 照片	160
4.2.4 根据Metadata(元数据)搜索 照片	160
4.2.5 自定义筛选设置	164
4.2.6 快捷收藏夹	168
4.2.7 Collections(收藏夹)	170

4.2.8	保存和读取元数据	173	6.3	Quick Develop(快速修改照片)	
4.2.9	同步IPTC元数据设置	181		面板	227
4.2.10	照片排序	183	6.3.1	Quick Develop(快速修改照片)	
4.3	高级用户的额外提示	187		面板中的控制选项	227
4.3.1	音频文件的回放	187	6.3.2	Quick Develop(快速修改照片)	
4.3.2	GPS元数据和Google Earth			面板中的裁剪	233
	链接	187	6.3.3	同步Develop(修改照片)	
4.3.3	在照片中嵌入GPS元数据	190		设置	234
第5章	使用目录	195	6.3.4	在原始格式和JPEG	
5.1	Lightroom目录概述	196		之间选择	235
5.1.1	创建和打开目录	196	6.4	Develop(修改照片)模块的	
5.1.2	导出目录	198		界面	237
5.1.3	导入目录	200	6.4.1	Develop(修改照片)模块	
5.1.4	导出和导入小结	202		的裁剪	240
5.1.5	把目录复制到另一台		6.4.2	裁剪参考线叠加	244
	计算机上	202	6.4.3	裁剪参考线的方向	246
5.1.6	目录导出导入的步骤	202	6.4.4	取消裁剪	247
5.1.7	合并两个目录	205	6.4.5	Tool Overlay(工具叠加)	
5.1.8	目录的总体设置	211		菜单	247
5.2	目录和文件夹的关系	212	6.4.6	Histogram(直方图)面板	247
5.2.1	查找从目录到文件夹的		6.4.7	Basic(基本)面板控制选项	249
	链接	213	6.4.8	基本的照片调整程序	251
5.2.2	添加新文件夹	215	6.4.9	White Balance(白平衡)	
5.2.3	Lightroom文件夹和系统			工具	252
	文件夹	216	6.4.10	基本的调整和Histogram	
第6章	Develop(修改照片)模块的照片			(直方图)面板	257
	编辑功能	219	6.4.11	Vibrance(鲜艳度)和Saturation	
6.1	Lightroom中的照片编辑	220		(饱和度)	264
6.1.1	更加智能的照片处理	220	6.4.12	Clarity(清晰度)滑块	266
6.1.2	更智能的修饰	221	6.4.13	校正过度曝光的照片	270
6.2	获取精确颜色的步骤	221	6.4.14	校正曝光不足的照片	272
6.2.1	校准显示器	221	6.4.15	Match Total Exposures(统一	
6.2.2	选择显示器	222		为选定照片曝光度)命令	273
6.2.3	校准和定型显示器	222	6.4.16	Tone Curve(色调曲线)	
6.2.4	白点和伽玛值	223		控制选项	275
6.2.5	成功校准和定型的步骤	224	6.4.17	Tone Curve Zones(色调	
				曲线区域)	277

6.4.18	结合使用Basic(基本)和Tone Curve(色调曲线)面板	279	7.1.3	灰度调整	365
6.4.19	HSL/Color/Grayscale(HSL/颜色/灰度)面板	286	7.1.4	Temp(色温)滑块转换	365
6.4.20	Detail(细节)面板: 色差	290	7.1.5	手动调整灰度	370
6.4.21	Vignettes(暗角)面板	295	7.2	微调黑白照片	375
6.4.22	Camera Calibration(相机校准)面板	299	7.2.1	Split Toning(分离色调) 面板	375
6.5	评定照片	303	7.2.2	HSL面板: 降低色彩的 饱和度	378
6.6	照片修饰工具	309	第8章	锐化和减少杂色	383
6.6.1	Spot Removal(污点去除) 工具	310	8.1	运用拍摄锐化得到清晰的 初始照片	384
6.6.2	同步污点去除设置	313	8.1.1	输出锐化	385
6.6.3	Red Eye Correction(红眼 校正)工具	316	8.1.2	锐化预设设置	385
6.6.4	局部调整	320	8.1.3	锐化示例图像	387
6.6.5	Graduated Filter(渐变滤镜) 工具	331	8.1.4	针对明亮度的锐化	389
6.6.6	History(历史记录)面板	334	8.1.5	锐化效果滑块	389
6.6.7	Snapshots(快照)面板	335	8.1.6	抑制控制选项	392
6.7	简化工作流	339	8.1.7	手动应用锐化调整	396
6.7.1	制作虚拟副本	339	8.2	减少杂色	397
6.7.2	同步Develop(修改照片) 设置	341	第9章	Photoshop连接	401
6.7.3	Lightroom和Camera Raw	343	9.1	在Photoshop中打开照片	402
6.7.4	复制和粘贴 Develop(修改 照片) 设置	346	9.1.1	Photoshop中的编辑选项	402
6.7.5	将 Develop(修改照片)设置 保存为预设	349	9.1.2	External Editor(外部编辑器) 选项中的编辑功能	405
6.7.6	设置默认的相机Develop (修改照片)设置	358	9.1.3	Photoshop中的 扩展编辑	412
第7章	黑白的艺术	361	9.2	从Lightroom中导出照片	417
7.1	黑白转换	362	9.2.1	导出预设	417
7.1.1	黑白转换处理	362	9.2.2	导出位置	417
7.1.2	黑白转换选项	363	9.2.3	文件命名和文件设置	420
			9.2.4	调整图像大小	422
			9.2.5	输出锐化	424
			9.2.6	元数据	425
			9.2.7	后期处理	425
			9.2.8	在Lightroom中添加 导出动作	425

9.2.9	导出增效工具	429	11.1.12	导出幻灯片放映	492
9.2.10	将图库中的照片导出到CD或 DVD中	430	11.2	Web模块	494
第10章	打印	433	11.2.1	Engine(引擎)面板	496
10.1	准备打印	434	11.2.2	Site Info(网站信息)面板	502
10.1.1	Print(打印)模块	434	11.2.3	Color Palette(调色板)面板	503
10.1.2	Image Settings(图像设置) 面板	436	11.2.4	Appearance(外观)面板	506
10.1.3	Layout(布局)面板	438	11.2.5	Image Info(图像信息)面板	511
10.1.4	多网格单元格打印	442	11.2.6	Output Settings(输出设置) 面板	515
10.1.5	Layout Engine(布局引擎) 面板	443	11.2.7	预览Web画廊	516
10.1.6	Overlays(叠加)面板	447	11.2.8	Template Browser(模板浏览器) 面板	522
10.1.7	页面设置	453	附录A	Lightroom首选项	525
10.1.8	Print Job(打印作业) 面板	454	附录B	Lightroom设置	541
10.1.9	打印到JPEG文件	462			
10.1.10	使用自定义的配置 打印	463			
10.1.11	保存自定义模板	467			
第11章	展示工作成果	469			
11.1	Slideshow(幻灯片放映)模块	470			
11.1.1	内容区域中的幻灯片放映 编辑器视图	472			
11.1.2	Layout(布局)面板	473			
11.1.3	Options(选项)面板	474			
11.1.4	Overlays(叠加)面板	475			
11.1.5	Backdrop(背景)面板	481			
11.1.6	创建新的幻灯片放映 模板	483			
11.1.7	Titles(标题)面板	487			
11.1.8	Playback(回放)面板	488			
11.1.9	预览和播放	489			
11.1.10	幻灯片放映和选择集	491			
11.1.11	Template Browser (模板浏览器)面板	491			

Adobe Photoshop Lightroom简介

Lightroom主要功能概览，使用一个例子来介绍典型的数码摄影工作流程

欢迎使用Adobe Photoshop Lightroom，这是一款为满足数字摄影师处理和管理图像的需求而专门设计的程序。本书将介绍Lightroom包含的所有主要工具，并且对如何最有效地使用该程序提供一些启示和建议。同时，本书也会对如何设置计算机和从数码相机文件中获得最佳效果给出一些提示。

Lightroom是完全从头开始设计的程序，可以为当代的数字摄影师提供他们最需要的工具。这主要表现在Lightroom使用独立的模块来完成不同的功能、能够一次处理数量庞大的图像以及实现图像归档和快速检索图像等几个方面。在深入探讨细节问题之前，首先了解Lightroom的基本概念，然后概述Lightroom的所有主要功能，并且说明如何在典型的数码摄影工作流程中使用这些功能。

1.1 Adobe Photoshop Lightroom简介

Lightroom从本质上来说是高质量图像处理程序和图像数据库管理系统合二为一的产物,具有时尚的界面和快速处理图像的能力。Lightroom开发的主导者是首席架构师Mark Hamburg,他至今仍然是Adobe Photoshop项目的首席科学家。在过去的几年中,Mark和Adobe的其他团队成员始终密切关注着摄影师工作的数字化进程,以及他们在处理和管理大量数字图像时所面临的问题,Lightroom正是这项研究的成果。Lightroom不是一个功能单一的应用程序,而更应该被视为由一组应用程序模块构成的套件,这些模块组合起来为数码摄影师提供了理想的工作流程。

1.1.1 追求简易

Lightroom项目的一个早期目标是消除复杂性。该项目从一开始就把提供“出乎意料的简单”确定为基本开发原则。因而,Lightroom的工具致力于简化图像的管理和编辑过程,并且尽量使用户的体验流畅而简易。Lightroom旨在为摄影师提供最需要的工具,并且简化工作区。对于大多数功能,Lightroom已经实现了这一目标。它没有复杂的首选项对话框,也不需要开始工作之前执行特殊的操作来优化程序的设置。例如,在Lightroom中没有需要配置的颜色管理设置对话框,因为Lightroom中的颜色管理是自动完成的,不需要太多的用户输入。从整体上看,Adobe在这一方面是成功的,但是随着程序开发的深入,这些原则有时会由于加入越来越多的选项和新功能而进行一些折中。

注意:

Photoshop中有许多滤镜功能,比如液化和消失点,必须通过单独的模态对话框来实现这些功能,这种实现方式的缺点在于,模态插件不能访问Photoshop的核心图像引擎来完成图像处理工作。它们就像是必须在Photoshop中运行的应用程序,而这也就是与直接使用Photoshop相比,大多数模态插件执行起来比较慢的原因。而Lightroom的模块化架构意味着,任何新增加的功能都可以访问Lightroom中的图像处理和图像数据库引擎。

1.1.2 模块化设计

由于Lightroom是从头开始创建的程序,因而工程师能够运用他们在Photoshop开发中积累的经验和知识,创作崭新的Lightroom,以满足现代图像处理的需求。整个Lightroom程序由多个单独的、自包含的模块组成,这些模块建立在核心的高级图像处理引擎和数据库引擎之上(如图1-1所示)。每个模块都提供一组独立的功能,Lightroom 2包含5个独立的模块:Library(图库)、Develop(修改照片)、Slideshow(幻灯片放映)、Print(打印)和Web。这种模块化设计方法更便于将来新功能的添加和维护。例如,假设某一天需要在Lightroom

中添加一个高度动态的图像编辑模块，只需设计一个新的自包含模块即可。从工程学的角度来看，这会提升Lightroom的运行效率，因为每个模块都能直接访问Lightroom核心的中央引擎。并且，如果某一模块存在缺陷或错误，也只会影响该模块的功能——不会损害或影响其他模块的性能。

Adobe Photoshop作为一款图像编辑软件如此引人注目，原因之一就是Adobe公开鼓励第三方公司为Photoshop开发自己的滤镜插件。Lightroom继承了这个优良传统。第三方公司可以为Lightroom开发插件，现在已经出现了第三方的Export(导出)插件。虽然现在谈论是否会出现大量针对Lightroom的第三方产品还为时尚早，但是可以肯定，不论添加多少新模块，Lightroom永远不会变得臃肿，因为用户可以轻而易举地关闭或者删除不需要的模块。

注意：

在切换不同的模块时，可以使用下列Mac快捷键(PC用户可使用Ctrl+Alt+数字组合键)。

⌘/Alt-1 选择Library(图库)模块

⌘/Alt-2 选择Develop(修改照片)模块

⌘/Alt-3 选择Slideshow(幻灯片放映)模块

⌘/Alt-4 选择Print(打印)模块

⌘/Alt-5 选择Web模块

⌘/Alt-↑ 返回上一个模块

此外，按下G键可以进入Library(图库)模块中的Grid(网格)视图模式，按下E键可以进入Library(图库)模块中的Loupe(放大)视图模式，而按下D键可以选择Develop(修改照片)模块。

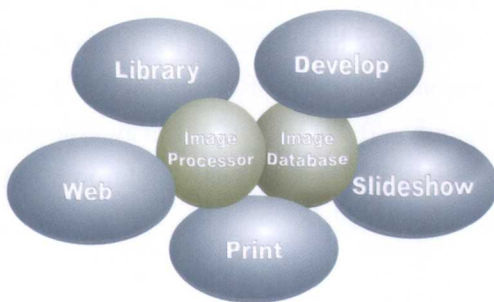


图1-1 Lightroom按照模块化体系结构设计，其核心是图像处理程序和图像数据库，这样设计就是为了各个模块都能够直接访问Lightroom应用程序的这两个核心组件，这也是Lightroom速度和适应性的源泉

1.1.3 Lightroom的性能

只要用户使用的计算机超过了1.2节中列出的最低配置要求，就足以运行该程序，当

然, Lightroom的性能还与图像的大小有关。这个基本配置适合于用500~600万像素的相机拍摄的照片, 但如果相机达到了1100~2200万像素, 那么为了保证Lightroom的最佳性能, 最好使用最新的、至少1.5GB内存的双核处理器计算机。有了配置合适的计算机, 才能快速地浏览和缩放图像, 轻松地调整图像。Lightroom图像库的搜索速度很快, 其界面设计也便于更新元数据以及在内容区中缩小搜索范围。只要可能, Lightroom都会利用缓存的图像数据来生成预览。因此, 在生成幻灯片或者Web相册时, 甚至不会出现时间延迟。而在Print(打印)模块中, 以草稿模式生成需要打印的一组图像索引表也只需几秒钟, 这是因为Lightroom能够直接基于高质量的图像预览进行打印, 而不必重新渲染主文件中的每幅图像。

注意:

世界上总是有一些所谓的“专家”, 他们坚持认为自己使用的原始格式处理程序与其他原始格式处理程序相比, 图像处理效果更加出色。本书并不会辩解或者否认其他原始格式处理程序的品质和潜能, 比如来自Phase One公司的Capture One软件和与某种数码相机配套的专用软件, 而只是希望请人们对自己得到的结果是否满意给出真心实意的评价。毕竟Adobe Camera Raw包含了一些其他原始格式转换程序没有的独特功能。更重要的是, 这些Camera Raw图像处理功能在Lightroom中已实现为更流畅的工作流程。

1. Adobe Camera Raw处理

如果用户习惯于通过Adobe Bridge或Photoshop的对话框来使用Adobe Camera Raw插件, 就会熟悉Lightroom的Develop(修改照片)模块中的一些控制选项。Lightroom使用了与Photoshop和Bridge相同的Adobe Camera Raw(ACR)处理引擎。该引擎最初由Thomas Knoll(他和其哥哥John Knoll编写了最早的Photoshop程序)开发。后来, Adobe Camera Raw插件逐渐发展成为市场上最好的原始格式处理工具之一, 支持超过175种专用的原始文件格式, 包括Canon全系列数码单反相机所能拍摄的照片格式。现在, Thomas又联合了Zalman Stern和Michael Jonsson(以前曾服务于Pixmantec公司), 他们都对Camera Raw程序做出了突出的贡献。顺便提一下, 在开发极其成功的Raw Shooter程序之前, Michael也是Capture One原始格式处理应用程序的骨干工程师, Lightroom中的原始格式编辑功能(例如Vibrance和Fill Light滑块)就是他的杰作。

2. 色彩控制

Develop(修改照片)模块的图像调整控制选项很容易访问, 按下D键总是可以直接进入Develop(修改照片)模块。Lightroom主要用于处理原始格式图像, 但是Develop(修改照片)模块中的图像调整控制选项同样适用于RGB、灰度或Lab色彩空间下的TIFF、PSD或JPEG图像(不过要注意, Lightroom中的图像调整始终在RGB色彩空间下进行)。Basic(基本)面板和Tone Curve(色调曲线)面板提供了直观的控制选项, 通过它们可以轻而易举地调整任何照片中的白平衡和色调。Grayscale Mixer(灰度混合)选项对黑白转换提供了一种可控制

的方式,通过该方式可以调整色彩信息的平衡,以此来创建彩色照片的单色版本。随着对这款软件了解的深入,还会发现分离色调控制选项既能很好地处理彩色图像,也能处理转换后的黑白图像,而且只需几次尝试,就能够轻松地创造出生动的交叉处理效果。Develop(修改照片)模块还提供了用于调整照片的颜色和色调的大量控制选项。例如,在HSL/Color/Grayscale(HSL/颜色/灰度)面板中调整一种颜色的明亮度时,滑块会准确地反映用户的意图,因此可以非常容易地将选择的色彩调暗。假如希望暗化天空的颜色,就只需调整Luminance(明亮度)选项组中的Blue(蓝色)滑块和Aqua(浅绿色)滑块。

有必要指出的是,Lightroom的Develop(修改照片)模块中的所有调整设置都是非破坏性的,对图像的所有操作都会作为编辑指令与图像一起保存。这意味着可以对一幅原始主图像进行各种各样的编辑,以不同的尺寸打印,而不必根据原始的图像生成许多不同的像素化图像。最新版本的Bridge和Photoshop可以识别在Lightroom中对图像进行的任何编辑和评级,为图像添加的标签和元数据信息也是如此。Lightroom也能够识别其他程序为图像添加的元数据信息,这些信息也会在Lightroom中保留和更新。例如,如果在Bridge中为一幅图像添加了关键字和彩色标签,这些改动就会传递到Lightroom中,并在Lightroom图像库中得到更新——虽然这也会引发两个程序对同一幅图像编辑的结果哪一个是正确的问题。在这种情况下,Lightroom会就任何冲突给出提示,由用户做决定(具体内容请参考下面关于Lightroom更新设置的注释)。

注意:

在一种Adobe程序中完成的Adobe Camera Raw调整,总是会在其他的Adobe程序中得到相同的预览效果。如果在Lightroom之外对一幅图像进行了修改,那么一个表示警告的感叹号会提醒用户,由用户决定是保持当前的图像设置还是更新为在Lightroom之外应用的新设置。

1.1.4 Lightroom工作流程

Lightroom包含的模块和控制选项都是按照正常工作流程的逻辑顺序出现的。首先在Library(图库)模块中导入照片,然后在Develop(修改照片)模块中处理照片,最后导出文件,或者通过Slideshow(幻灯片放映)、Print(打印)或Web模块把照片以不同的方式展示出来。

1. 管理图像库

Lightroom旨在提供一种灵活的工作流程,以满足各类摄影师的不同需求。使用Lightroom时,首先需要明确地选择希望添加到Lightroom库中的图像,此后,Lightroom管理这些图像的方式实际上与任何其他浏览器程序没有太大的区别。大多数浏览器程序都与Mac Finder或Windows Explorer(Windows资源管理器)的各种版本相似,主要用于查看计算机中的内容,并显示某一磁盘或某一文件夹中的所有内容。Lightroom与这些程序的主要区别是,用户可以控制把哪些图像导入Lightroom目录中。图像可以从相机存储卡中导

入,通过Auto Import(自动导入)文件夹直接导入,或者从已有的文件夹中复制;当然,也可以从当前的文件夹位置把图像添加到Lightroom目录中。将图像导入到Lightroom目录中以后,在Lightroom中执行的所有操作,例如修改文件夹或文件名、删除文件和移动文件等,都会映射到系统层。在执行删除操作时,可以选择只从Lightroom的目录中删除,也可以把图像放入操作系统的回收站永久删除。使用Lightroom中的Folders(文件夹)面板也和使用浏览器程序中的树状目录结构没有什么区别,但是Folders(文件夹)面板中的Lightroom树状列表只包含导入Lightroom目录的图像。

当然,如果知道图像保存在哪个文件夹中,也可以使用分层文件夹管理方式。不过,当Lightroom目录包含大量图像时,这种方式就不再实用。Lightroom虽然可以把所有图像都存储在简洁的文件夹层次结构中,但它作为图像资源管理器的真正强大之处是使用筛选和浏览功能搜索目录中的图像。一旦习惯了在批量导入图像时输入描述性的关键字信息,将来就可以更轻松、更快速地搜索某些图像。

注意:

一些摄影师或许感觉使用文件夹管理系统组织照片比较舒服,但是,元数据管理方式现在越来越受欢迎。例如,现在有更智能的方式来搜索计算机文档,比如Mac OS X中的聚光灯(Spotlight)功能,就能够在搜索某个文件时不遍历整个文件夹。类似地,Windows Vista也鼓励用户搜索硬盘驱动器中的内容时,使用文本搜索功能查找与文本数据匹配的文件。

2. Photoshop适合完成的工作

多年以来,Photoshop已经几乎垄断了位图图像编辑软件的市场,而且不断发布新的版本,以满足各类Photoshop客户不断变化的各种需求,例如美术设计师、插图画家、电影行业的特效艺术家等。虽然Photoshop的图像编辑功能非常强大,而且包含众多的工具,可以满足各种需求,但Photoshop本身也变得日益复杂。Knoll两兄弟Thomas和John最早编写Photoshop程序时,不可能预见未来的用户会使用Photoshop软件做什么,更不用说满足当今数字摄影的技术需求。Photoshop最初是一款实时编辑单个图像的程序。由于基本架构的限制,导致了Photoshop扩展的各种功能有着不同程度的折中。

许多Photoshop作者喜欢编写一些所谓的“简单的Photoshop技术”,但随之而来的是长达8页的详细论述(本书作者在撰写有关Photoshop的文章时也有过类似的想法)。还出现了很多反面的论调,比如:不要使用Convert to Grayscale(转换成灰度图像)将彩色图像转换为黑白图像,或者不要使用Brightness and Contrast(亮度和对比度)对话框调整亮度和对比度。但是,有时过于吝啬笔墨只会导致更多的麻烦,所以几乎难以避免阐述相关细节。另外,有些功能,如Brightness and Contrast(亮度和对比度)命令,在Photoshop中已经存在相当长时间,现在取消这些功能是相当不明智的行为。而Lightroom没有这种遗留问题。因此在Lightroom中,不必采用复杂的工作流程就可以实现最佳效果,并且Develop(修改照片)模块中的控制选项可以准确地实现用户的意图。

因为Lightroom是从头开始开发的,所以工程师在设计这个程序时不仅考虑了当前

的需求，还预期了将来的需求。以图像调整为例，如果在Photoshop中连续地应用图像调整，图像的质量就会越来越差。而在Lightroom中，用户可以对图像进行任意多次的调整和修改，但只有选择Edit in Photoshop(在Photoshop中编辑)命令或者把图像导出为固定像素的图像时，这些调整才会一次性地应用到图像上。

Bridge和Photoshop中使用的Adobe Camera Raw插件也能提供相同的灵活性，但是，只有把原始格式文件渲染成位图图像以便在Photoshop中编辑时，才有这种灵活性。在Lightroom中，不需要把最初的照片转换成固定像素的图像，就可以创建幻灯片、生成Web相册或打印图像。Lightroom目录中的图像就像是照片的底片，不论它们是原始格式文件、PSD、TIFF或JPEG，在Lightroom的整个工作流程中总是保持最初的状态。

注意：

往Lightroom中导入图像时，不必仅在Lightroom中操作，而可以与其他一些程序一起使用。Lightroom的工作方式非常灵活，允许与Bridge或其他图像浏览程序协同工作。

3. 整合Lightroom和Photoshop

现在断言Lightroom将来是否完全取代Photoshop尚为时过早，但是可能性不大。因为Photoshop是一款专业的工具，可以润色单一图像，合成照片，完成其他基本生成任务，如转换为CMYK色彩空间，当然这些功能在将来可能全都发生变化。而Lightroom现在实现了许多只有在Bridge和Photoshop中才能实现的功能。Lightroom是一个理想的前端应用程序，能够导入新的图像，在计算机上建立一个可搜索的图像数据库。将照片导入Lightroom后，就能够对这些照片进行图像编辑选择、分组、重命名，应用基本和高級的Develop(修改照片)调整。

准备把照片放到Photoshop中时，可以使用Photo(照片)|Edit in Adobe Photoshop(在Photoshop中编辑)命令，或者使用File(文件)|Export(导出)命令先导出图像，再使用Photoshop编辑，导出的图像会自动添加到主文件所在的文件夹中，也可以把图像导出到另一个文件夹中。本书作者喜欢把原始格式文件与Photoshop编辑过的派生文件保存在不同的磁盘上，分别备份它们。

可以使用Photoshop的Print(打印)对话框打印图像，而Lightroom中的Print(打印)模块能够完美地完成各类打印任务，例如草稿打印、美术印刷等，尤其是打印过程中还能对输出打印进行锐化。

1.2 需要准备的设备

Lightroom专为处理数字照片的摄影师设计，当然首先要有一部相机。Lightroom可以处理JPEG、TIFF以及原始格式图像。不过，如果相机能够拍摄原始格式的照片，则建议用户尽可能拍摄原始格式的照片。Lightroom当前支持的原始照片格式超过了175种。