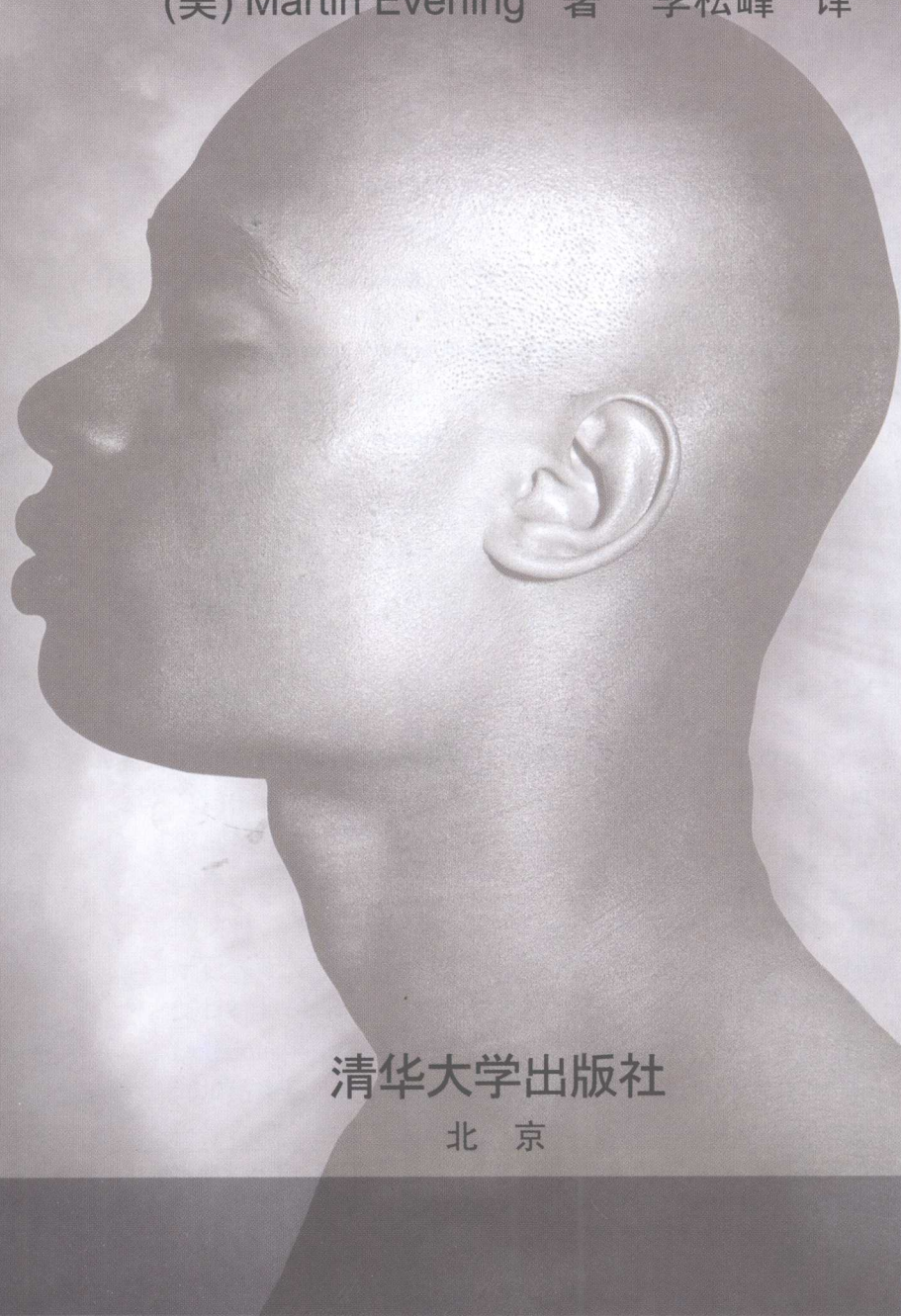


Adobe Photoshop Lightroom

摄影师完全手册

(美) Martin Evening 著 李松峰 译



清华大学出版社

北 京

Adobe Photoshop Lightroom

摄影完全手册

第2版 2009年12月第1次印刷



中国美术学院美术考级教材

第2版

Authorized translation from the English language edition, entitled The Adobe Photoshop Lightroom Book: The Complete Guide for Photographers, 1st Edition, 0321385438 by Martin Evening, published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press, Copyright © 2007.

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 © 2009.

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2007-2828

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, 翻印必究。举报电话: 010-62782989 13701121933

Adobe Photoshop Lightroom 摄影师完全手册/(美) 伊夫宁(Evening, M.) 著; 李松峰 译.
—北京: 清华大学出版社, 2009.2

书名原文: The Adobe Photoshop Lightroom Book: The Complete Guide for Photographers
ISBN 978-7-302-18440-9

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 130803 号

责任编辑: 王 军 徐燕萍

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

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

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

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

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

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

印 装 者: 三河市春园印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×230 印 张: 22 字 数: 455 千字

版 次: 2009 年 2 月第 1 版 印 次: 2009 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 98.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 025896-01

序

我们都希望把照片处理得更好。可能这正是您拿起本书的目的，而且这也是我们决定构建Adobe Photoshop Lightroom的原因所在——帮您把您的照片处理得更出色。但是在我们把图片处理得更好之前，必须先对工具有所了解，不是吗？Frank Lloyd Wright(1868-1959，美国极富盛名的建筑师)曾经说过“每一位胸怀大志的建筑师都应该从一名普通的工匠做起，直到他熟悉各种材料的特性为止”。因为只有你理解了所使用工具和材料的特性，你才能真正在选择方法时做到流畅而富有创意。

总体上来说, 摄影师们思考有关工作流程的问题已经有150年之久了。我们也在面向整个时代思考、发展并(幸运地)完善了这一思想。可是, 随着数字成像技术的出现, 工作流的思想似乎成了一个全新的东西。作为一名职业摄影师, 我在加工自己的照片方面已经发展出一种容易理解并且固定的工作流程。这个流程包括从给胶卷加标签到实际处理、归类成果、冲印并交付给用户, 到最终编目存档的整个过程。包含日期和客户姓名的基本元数据(通常使用标签笔标记在树脂套管上面)被应用到每一张照片和每一个活页相册的封面上, 而除此之外, 所谓元数据就成了一个相对模糊的概念。在应用元数据时我们不会记住写在套管上面的日期。但是我总是能够轻而易举地找到自己的照片, 因为每张照片只有一张原始的拷贝, 而且因为按照主题(它是同日期密切相关的)对“三圆环”活页相册进行了非常基本的分类, 这种分类保证了我找到档案并且在片刻之间将想要的任何照片拿在手中。

一旦我们开始把照片放到计算机里面, 事情就变得有点不容易适应了。这也并非一种突然的改变……因为我们仍然还真实地保留着唯一的物理原件——实际的胶片。但是对于我们选择将其扫描到计算机中的那些照片, 我们开始发现到处都出现了它们的拷贝。到了后来, 令我们感到不安的是, 我们发现那些拷贝中有很多还是旧格式的照片, 或者是被调整了大小, 进行了锐化处理并且为了适应某台打印机又进行了颜色校正。我们的“原件”在哪里呢? 你还能重新扫描你的原件……不是吗? 只是原件又是什么呢, 你可能会这么问。不管什么时候你都可以用一台新扫描仪重新扫描它, 并且再创造一个新的起点! 突然之间我们发现操作系统实际上可以换来换去, 格式频繁地更替成为风尚, 而存储介质也几乎每天都在推陈出新。你入行有多久了? 是不是还有一块老式的SCSI接口的盒子放在某个地方? 还有SyQuest活动硬盘? 你开始发现“持久”这个词突然之间似乎俯拾皆是。

在版本、格式以及备份全线激增并变得日益混乱的今天, 我们开始称呼这个问题为Gerg综合症, 这是以Adobe公司一个率先提出该问题的家伙来命名的。在早先群策群力、各抒己见讨论这一问题的时候, 我们又称之为Shadowland项目。我们投入了相当多的时间考虑实际地解决这个特殊问题。而这是在切实可用的数字捕捉技术真正出现之前。大多数摄影师仍然在拍摄照片, 至少在他们认为严肃的项目中是这样。

此时我们仍然拥有一个相对容易理解的工作流程。数字成像技术将其自身的复杂性带入到我们的工作流当中, 但是那些复杂性是容易管理的。你决定要扫描并放到计算机中的图片数量相对于实际上可能是你自己进行曝光的那些图片数量仍然还是一小部分。而且所有存储、分类和交付仍然相当多地被限制在物理世界中。某一天你抛开了胶片并拿起数码相机的时候, 世界改变了。突然之间, 你100%的工作流完全着陆于四四方方

的数字桌面上。在那一刻你是否觉得清楚还是不清楚(很可能是不……),而且更糟糕的是,你喜欢还是不喜欢它,一次地震式的变革就发生在工作流当中。如今一切都保存在你的计算机中。导入、分类、挑选、处理、交付、存档,已经成为完整的一道菜了。你的整个工作流都已经数字化了。而你的照片现在也都成了二进制数据。你准备好迎接新世界了吗?

导入我照片的最佳方式是什么?我需要什么样的元数据?处理一张给定照片最好的办法是什么?我应该怎样备份我的图片库?出现了许许多多的新问题。但是没有理由让美丽的新世界吓住你。Photoshop Lightroom从一开始就致力于设计成为能帮助你通过易学易用的工作流来处理你的数字照片的程序,自始至终,首尾相连。你需要一名合格的向导吗?Martin Evening从一开始就是这个团队的成员。他理解Lightroom和新的工作流。有了Martin专家式的指导,你很快就会发现你自己真正拥有了必备的工具,它将把你的关注点带回到它所遵循的宗旨上——做出更出色的照片来。

George Jardine

Adobe公司专家级摄影顾问

前言

Adobe Photoshop Lightroom程序的开发始于2003年底。当时，以Mark Hamburg为首的Adobe公司的一小群人在摄影师Jeff Schewe位于芝加哥的工作室中聚会，讨论开发一个用于原始图像管理和编辑的新程序。该程序是为了满足那些“正在数字化”的摄影师，以及需要一种更好的方式来管理他们不断膨胀的数字照片库的摄影师的特殊需求。在那之后不久，他们就邀请我参与对这个程序早期alpha版的测试，并提出有关改进Lightroom(当时叫Shadowland，而现在称为Photoshop Lightroom)的意见。当我们讨论各自不同的数字摄影工作流时，对一种能够更好地组织和处理我们照片的方式的需求变得越来越强烈。随着开发团队相继试验不同的工作流思想，早期的Lightroom经历了若干次重大的修改，包括界面也进行了不计其数的更新。即使是在Adobe即将把Lightroom作为一个公共测试版推出的最后开发阶段，去粗取精的改变依旧时有发生，有时候我感觉这个过程就像自己前后三次修订这本书稿一样(虽然这个程序的官方名字是Adobe Photoshop Lightroom，但为了简短我会在此后简称它为Lightroom)。

在Lightroom开发的前期,我记得有一次在Laguna Beach开完会驱车返回洛杉矶,那是一次长途旅行,同行的还有我的朋友以及合著人Bruce Fraser。在旅途中,我们谈论有关Shadowland的话题。Bruce对这个程序非常看好,他说“我预计Adobe可能愿意让我们俩每人都写一本有关这个新程序的书”。本书的某些读者可能知道Bruce在2006年12月份带着遗憾离开了这个世界。他当时已经病重,根本无法做完那年的工作,但他所挂念的仍然是再写一本书。虽然他走了,但他仍然与Shadowland的开发过程紧密相关。他曾在Lightroom前途未卜的关键时刻同Jeff Schewe一起支持Mark Hamburg。Bruce得到了我们所有人深切的爱戴和尊敬,包括他写的书的很多读者、我的编辑Pamela Pfiffner(她曾经与Bruce结过婚),当然还有他的家人、朋友和遗孀Angela。我们都深深地爱着他。因此我把本书献给这个我极其钦佩并堪称吾师的人。

这本书是我参与Lightroom团队工作并积极地对许多新功能提供反馈和建议三年来的巅峰之作。我将本书称为Photoshop Lightroom的“完全指南”,是因为我认为你能从本书中找到这个程序当中包含的几乎所有内容。我必须承认的一点是,在我着手写作这本书时根本没有预料到它的第一版只有352页,而且我也确实想像不出要完整地介绍今天的Lightroom 1.0版还需要再添什么内容了。有很多次我自己感到疑惑,但就是这个程序是我现在使用得非常满意也是每天都必不可少的一个基本工具。

如何使用本书

Lightroom主要是针对那些使用单反镜头的数码相机拍摄照片的人而设计的。我在写这本书时,兼顾了业余摄影爱好者和专业用户的需求。其间我尽力以简单、易懂的语言解释了诸如白平衡和曝光之类的数字成像技术的基本原理,所以本书的任何读者都不会感到无所适从。本书致力于成为一本终极参考指南并帮助你从这个程序中取得最大的收获。

我的建议是你按照本书的章节顺序依次阅读,首先要看的是第1章程序介绍。其中不仅包含了对Lightroom主要功能的概览,而且还有熟悉Lightroom操作界面及配置首选项的深入介绍。第2章讲述了导入过程及如何把你的照片放到Lightroom图片库的操作。第3章讨论了如何管理视图模式及图片内容的细节。这一章探讨了很多有关元数据的详细内容,如果你想完全掌控你的图片库那么了解这些知识是必须的。如果你愿意,可以略读这里的内容等后面需要时再返回来查看。因为你可能想直接深入到第4章涉及到的图像处理部分,在那里我详细说明了能够用于对你的照片进行图像调整的多种方式。而且我还

提供了有关这些不同工具的工作机制及如何使用它们的一些独特见解。第5章解释了如何按照Mac或PC机的打印方针来使用打印模块。第6章中的全部内容都与如何展示你的工作成果有关，比如通过幻灯片或者Web的方式。在本书最后附录中，我为更高级的用户提供了一些有关Lightroom程序技术信息的补充资料。

总的来说，Lightroom是一款令我非常兴奋的软件，而我也希望通过本书能使您受到启发，并掌握如何使用Lightroom获得最大收益。最后，正如Lightroom五条规则中第5条规则的帮助对话框中所言：体验它吧！

Martin Evening

2007年1月

致 谢

我要感谢我的编辑——Pamela Pfiffner，是她鼓励我写这本书，并且在我构思这本书的时候给了我宝贵的帮助和建议。我与Lightroom这款程序的机缘早在它第一次发布的几年前就已经开始了。在那段时间里，负责开发这款程序的团队中的工程师们和其他一些相关人员就给了我很多帮助。虽然开发Lightroom是Mark Hamburg 的主意，但如果没有这个团队中其他工程师的齐心协力，一切也皆无可能。这里边，我要特别感谢Thomas Knoll、Michael Jonsson和Zalman Stern(他从事Camera Raw工程)，以及其他工程师：Troy Gaul、Melissa Gaul、Tim Gogolin、Seetha Narayanan、Eric Scouten、Kevin Tieskoetter、Andrew Rahn、Phil Clevenger(是她设计的Lightroom界面)，和Andrei Herasimchuck——他负责Lightroom 早期的开发管理。此外，我也要感谢产品经理 Tom Hogarty 和产品顾问George Jardine，感谢他们给予我的巨大支持与帮助。还要感谢Photoshop和Lightroom营销团队的Addy Roff、Mala Sharma和Jennifer Stern，以及George Jardine、Ian Lyons、Andrew Rodney、Jeff Schewe (“教父”)和Rod Wynne-Powell，他们都对这本书的技术方面给了我建议。

能亲眼目睹一款新程序从无到有真的很有意思，而且能与一大群Alpha版测试者和乐于共享有关这款程序知识的同行们见证这款程序的开发过程更是一件乐事。在这群人中间，我最想称赞的是Peter Beardsworth、Richard Earney、Katrin Eismann、George DeWolfe、Bruce Fraser、Peter Krogh、Karl Lang、Sean McCormack、Michael Reichmann、Seth Resnick、Daniel Sroka、David Schloss和Michael Tapes，他们对Lightroom的开发都作出了有价值的贡献。

在这样一本书中，如果没有一些像样的照片用作示例的话，肯定是会令人生厌的。所以，除了我自己的照片外，我还要感谢Greg Gorman、George Jardine、Craig Robertson和Jeff Schewe的慷慨，让我使用了他们的作品，这些作品在本书中都单独声明了版权。最后，我要感谢我的妻子Camilla在我与计算机为伍的日子里给予我的理解和宽容。

目 录

第1章	Adobe Photoshop Lightroom简介	1
1.1	Adobe Photoshop Lightroom能做什么	2
1.1.1	追求简易	2
1.1.2	模块化设计	3
1.1.3	Lightroom的性能	4
1.1.4	Lightroom工作流程	6
1.2	需要什么准备	8
1.3	Lightroom的界面	9
1.4	安装Lightroom	11
1.5	Lightroom快速入门	14
1.5.1	Identity Plate(标识面板)选项	14
1.5.2	向Lightroom中导入图像	17
1.5.3	查看库中的图像	18
1.5.4	简化界面	20

1.5.5	放大	22
1.5.6	降低光线亮度	23
1.5.7	使用Develop模块	23
1.5.8	修饰照片	24
1.5.9	同步设置	25
1.5.10	查看图像	26
1.5.11	指定星级和快速集合	27
1.5.12	准备演示文稿	28
1.5.13	创建Web影集	29
1.5.14	打印照片索引表	30
1.5.15	完成最终打印	31
1.5.16	导出图像	32
1.6	本书简介	33
第2章	导入图像	35
2.1	导入图像	36
2.1.1	从闪存卡中导入图像	36
2.1.2	从文件夹中导入图像	39
2.1.3	直接从相机中导入图像	41
2.1.4	通过拖放来导入图像	46
2.2	通过复制导入图像	47
2.2.1	在导入期间添加信息	50
2.2.2	从文件夹中导入现有照片	51
2.3	如何组织导入的图像	52
第3章	管理图像库	55
3.1	Library模块的面板	56
3.2	使用 Library模块	57
3.2.1	Library模块的工具栏	58
3.2.2	Library(库)面板	59
3.2.3	Folders(文件夹)面板	59

3.3 浏览图像库	62
3.3.1 Grid View(网格视图)选项	62
3.3.2 库网格导航	64
3.3.3 使用Loupe View(放大镜视图)	65
3.3.4 使用Survey View(观察视图)	69
3.3.5 使用Compare View(对比视图)	71
3.3.6 使用Filmstrip	72
3.4 精细管理图像选集	72
3.4.1 为图像评定星级	72
3.4.2 添加Picks(精选)和Rejects(否决)标记	76
3.4.3 使用Color Labels(彩色标签)	78
3.4.4 分组叠放(Stacking)图像	79
3.4.5 移除图像	81
3.5 管理图像库	82
3.5.1 使用Metadata(元数据)	83
3.5.2 Metadata(元数据)面板	84
3.5.3 同步元数据设置	86
3.5.4 编辑捕获时间	87
3.5.5 针对图像的数据	88
3.5.6 Keyword Tags(关键字标签)和Keywording(编辑关键字)面板	89
3.5.7 Metadata Browser(元数据浏览)面板	97
3.5.8 Find(查找)面板	98
3.5.9 Quick Collections(快速集合)	101
3.5.10 Collections(集合)	102
3.5.11 图像排序	103
3.5.12 对库中的图像进行重命名	105
3.5.13 转换为DNG格式	105
3.6 从Lightroom中导出图像	106

第4章 图像处理	111
4.1 Lightroom中的图像编辑	112
4.1.1 灵活的图像处理	112
4.1.2 灵活的修饰	113
4.2 获取精确颜色的步骤	114
4.2.1 校准显示器	114
4.2.2 选择显示器	114
4.2.3 校准和定型(Profiling)显示器	114
4.2.4 白点(White Point)和伽玛值(Gamma)	115
4.2.5 成功校准和定型的步骤	116
4.3 Quick Develop(快速处理)控制选项	119
4.3.1 Quick Develop面板中的颜色及色调控制选项	120
4.3.2 Quick Develop和Develop设置	124
4.3.3 Quick Develop中的裁剪	124
4.3.4 同步Develop设置	124
4.4 Develop模块的界面	128
4.4.1 Develop模块的裁剪	130
4.4.2 Histogram(直方图)面板	134
4.4.3 Basic面板控制选项	136
4.4.4 基本的图像调整程序	138
4.4.5 调整白平衡	139
4.4.6 Vibrance和Saturation	150
4.4.7 校正曝光过度的图像	153
4.4.8 校正曝光不足的图像	154
4.4.9 Tone Curve控制选项	156
4.4.10 Tone Curve Zones(色调曲线区域)	158
4.4.11 结合使用 Basic和Tone Curve面板	160
4.4.12 HSL/Color(色彩)/Grayscale(灰度)面板	166
4.5 微调图像	171
4.5.1 Detail(细节)面板	171

4.5.2	Lens Corrections(镜头)校正面板	174
4.5.3	Camera Calibration(相机标准)面板	177
4.6	黑白转换	182
4.6.1	黑白转换处理	182
4.6.2	黑白转换选项	184
4.6.3	色温(Temp)滑块转换	186
4.7	微调黑白图像	191
4.7.1	Split Toning(分离色调)面板	191
4.7.2	丰富的Grayscale Mix转换	195
4.7.3	Color滑块控制选项	197
4.7.4	极端Grayscale Mixing	197
4.7.5	不饱和的色彩调整	201
4.8	评定图像	203
4.9	图像修饰工具	210
4.9.1	Remove Spots(移除噪点)工具	211
4.9.2	Remove Red Eye(移除红眼)工具	212
4.9.3	History(历史)面板	213
4.9.4	Snapshots(快照)面板	214
4.10	简化工作流	216
4.10.1	生成虚拟副本	216
4.10.2	同步设置	218
4.10.3	在Photoshop中编辑图像	223
第5章	打印	227
5.1	为打印而准备	228
5.1.1	Print模块	228
5.1.2	Image Settings(图像设置)面板	229
5.1.3	Layout面板	233
5.1.4	多网格单元打印	236
5.1.5	Page Setup(页面设置)	243

5.1.6	Print Job(打印作业)面板	244
5.1.7	自定义Profile(配置文件)打印	253
5.1.8	保存自定义模板	258
5.1.9	通过Lightroom进行有效打印	259
第6章	展示你的工作成果	263
6.1	Slideshow模块	264
6.1.1	Slide Editor View(幻灯片编辑器视图)	265
6.1.2	Layout面板	266
6.1.3	Options面板	267
6.1.4	Overlays面板	270
6.1.5	Backdrop面板	276
6.1.6	Playback面板	279
6.1.7	Template Browser面板	280
6.1.8	预览和播放	281
6.1.9	导出幻灯片	282
6.2	Web模块	284
6.2.1	Gallery面板	285
6.2.2	Labels(标签)面板	289
6.2.3	Color Palette(调色板)面板	290
6.2.4	Appearance(外观)面板	292
6.2.5	Output Settings面板	296
6.2.6	Image Settings面板	298
6.2.7	Output面板	302
6.2.8	Template Browser面板	308
附录A		309