

Adobe
Photoshop
Lightroom **3**

Lr

Képjavítás

Dr. Péter Kristóf

Mercafor
Stúdió

Minden jog fenntartva, beleértve bárminemű sokszorosítás, másolás és közlés jogát is.

Kiadja a Mercator Stúdió
Felelős kiadó a Mercator Stúdió vezetője
Lektor: Gál Veronika
Szerkesztő: Pétery István
Műszaki szerkesztés, tipográfia: Dr. Pétery Kristóf

ISBN: 978-963-607-631-3

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2010
© Mercator Stúdió, 2010

Mercator Stúdió Elektronikus Könyvkiadó
2000 Szentendre, Harkály u. 17.
www.akonyv.hu és www.peterybooks.hu
Tel/Fax: 06-26-301-549
Mobil: 06-30-305-9489
e-mail: info@akonyv.hu

TARTALOM

TARTALOM	3
ELŐSZÓ	5
KÉPSZERKESZTÉS	10
Alapismeretek	10
Ablaktáblák beállítása	14
Képhatások alkalmazása	16
A kép visszaállítása	21
A kép elemzése	22
A Develop modul képjavítása	30
A kép vágása, forgatása	31
Alapvető hibák javítása	34
Tónusgörbe állítás	48
Színösszetevők állítása	53
Felosztott színezés	56
Részletezés	57
Lencsekorrekciók.....	59
Lencsekorrekció profil alapján	59
Manuális lencsekorrekció	60
Kamera kalibráció	62
Általános hatások	64
Helyi javítások	66
Folteltávolítás	66
A vörös szemek eltávolítása	69
Színátmenetes szűrő	70
Helyi javítás ecsettel	72
Vágólappal végezhető feladatok.....	74
Képek szinkronizálása	76

Parancsvisszavonásról ismét	78
Képszerkesztés külső alkalmazásban	79
Felhasznált és ajánlott irodalom	84

ELŐSZÓ

Tisztelt Olvasó!

A grafikus programok a képkezelés és tárolás szempontjából két csoportra oszthatók. A vektorgrafikus szoftverek az ábrázolás során a képet alkotó alakzatokat matematikai egyenletekkel írják le, ebből adódik az az előny, hogy az ilyen képek korlátlan mértékben nagyíthatók és kisebb helyet foglalnak el, hátrányuk, hogy fényképek kezelésére nem alkalmasak (bár ma már léteznek hibrid rendszerek is). Ezzel szemben a rastergrafikus kép pixelekből áll, és az állományok a kép minden egyes képpontjának színét és egyéb jellemzőit eltárolják. E tárolási és feldolgozási mód előnye, hogy minden egyes képpont külön szerkeszthető, így fényképek feldolgozására, retusálására kiválóan használható, hátránya viszont az, hogy ezek a képek sokkal nagyobb lemezterületet foglalnak és a számítógép memóriájának méretével szemben is igényesebbek, ugyanakkor az ilyen képek minőségromlás nélkül csak korlátozottan nagyíthatók.

A rastergrafikus programok közé tartozik az Adobe Systems Incorporated cég Photoshop nevű programja, amely egyfajta etalon a képfeldolgozással és grafikával foglalkozók körében, ugyanakkor azonos szintű konkurenciával alig rendelkezik (a fejlesztő honlapja: www.adobe.com). Ezzel a szoftverrel szinte mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható. A programban korábban többféle újítás jelent meg, amelyet előbb vagy utóbb a konkurens programok fejlesztői is átvettek. Ezek közé tartozik a rétegek kezelése (amikor a kép jellemző részeit különböző rétegekre helyezzük, és rétegenként módosítjuk), vagy a beépülők, azaz a „plugin”-ek használata (ezek egy külön könyvtárban helyezkedő, esetleg más fejlesztőtől származó, speciális funkciójú fájlok, külön programok, amelyek betöltés után beépülnek a Photoshop program menürendszerébe).

A képek rétegenkénti kezelése azért előnyös, mert a rétegekre helyezett objektumokat a kép más rétegeinek módosítása nélkül

változtathatjuk meg, tartalmukat önállóan mozgathatjuk. A rétegeket átlátszóvá tehetjük, közöttük különféle csoportosítási és egyéb műveleteket végezhetünk, sorrendjüket másíthatjuk, rajtuk külön-külön más grafikus szűrőt alkalmazhatunk stb.

A beépülők is szabvánnyá váltak, ezeket szintén használják más retusáló programok. A legtöbbjük egyfajta grafikus szűrő, a szaknyelvi zsargonban „effekt”, de készültek, fájlátalakító, védjegykezelő pluginek is. A grafikus szűrők a kép kijelölt részén vagy az aktuális réteg tartalmán hajtanak végre valamilyen látványosak műveletet. Ezeket a szűrőket néhány másik programban (például az Adobe Illustrator, CorelDraw, Corel Photo-Paint, Paint Shop Pro szoftverekben) is használhatjuk.

A Photoshop a nyomdai előkészítés és képfeldolgozás legelterjedtebb programja. Külön érdekesség, hogy már az 5.0-ás változatot is lefordították magyar nyelvre. 2002-ben jelent meg a program 7.0-ás, 2004-ben CS (8.0), majd 2005-ben CS2 (9.0), 2007-ben CS3 (10.0), 2009-ben CS4 (11.0), 2010-ben CS5 (12.0) változata. E programoknak is csakhamar megjelent a magyar nyelven lokalizált változata.

Ez a képszerkesztő program az egész világon szabvánnyá vált a Macintosh és a PC platformon egyaránt. A program kezeli a CMYK színmódot is, ezért jól használható a dokumentumok nyomdai előkészítésére is.

A Photoshop professzionális felhasználók számára készült, ennek megfelelő az árfekvése és bonyolultsága is. Sikerein felbuzdulva az Adobe megjelentette a nagyközönség számára is (árban és összetettségben egyaránt) elfogadható Photoshop Elements programot, amelynek 9. változata éppen idén jelent meg. Ennek leglényegesebb eltérése a „nagy” változattól, hogy a CMYK színmódot nem kezeli, a képeket csak RGB módban dolgozhatjuk fel, ami viszont magáncélokra tökéletesen megfelelő. Emellett elérhetünk sok olyan eszközt, amellyel vektoros objektumokat, szövegeket helyezhetünk a képre. Az Elements után megjelent az Express változat is, amely interneten keresztül elérhető és a fentieknél jóval kevesebbre képes.

Ezek a programok mind mélyen megváltoztatják (vagy legalábbis képesek erre) az eredeti fényképeket, ezt pedig egyes nívós fotópá-

lyázatokon már nem engedik. Ezért is találták ki a Photoshop Lightroom programot, egy valóságos digitális sötétkamarát, amelynek most érkezünk el második verziójához. Ezt a programot az Elements és a „nagy” Photoshop közé pozicionálták. Erőssége a fényképezőgépek nyers (raw) formátumának feldolgozása, vagyis az utómunkák mellett a kép eredetijének sérülése nélküli, vagy minél kisebb károsodással járó javítása, amelyhez már helyi javító eszközt, ecsetet is használhatunk, ugyanakkor teljesen hiányoznak azok az eszközök, amelyek új raszteros vagy vektoros objektumokat hoznak létre. Az ilyenek készítésére alkalmas programokhoz viszont az átjárást biztosították.

A Lightroom ugyanakkor nem kezeli a CMYK színteret, a képek legfeljebb 512 MB (65000 pixel) méretűek lehetnek, bár a TIFF formátummal kapcsolatban a sűgő szerint 2 GB méretig el lehet menni. Emellett a program nem támogat több a Photoshop által minden további nélkül kezelt formátumot (például az Adobe Illustrator fájlokat).

A program fő funkcióit öt csoportba, modulba sorolták, amelyek a digitális képfeldolgozás állomásainak, mérföldköveinek felelnek meg:

- ◆ A **Library** (könyvtár) modulba tartozik a képek importálása, rendszerezése, megtekintése, keresése, gyors szerkesztése, amely műveleteket általában megtehetjük csoportosan, vagyis képek kötegeinek felhasználásával.
- ◆ A **Develop** (szerkesztés) modul eszközeivel a **Library** filmzalagján kiválasztott, csaknem 200 lehetséges formátumú kép egyikét szerkeszthetjük. A képmódosító eszközökkel utólag állíthatunk a fehéregyensúlyon, az expozíción, a színtelítettségen, a színegyensúlyon, az árnyékos és fényes területek egyensúlyán, a tónusgörbén, élesíthetünk, zajt szűrhetünk, korrigálhatjuk a fényképezőgép optikai hibáit, 8 színcsatornán állíthatunk...
- ◆ A **Slideshow** (diabemutató) részben a megnyitott, kiválogatott katalógus tartalmából diavetítést tarthatunk. Ekkor a projektoron vagy a számítógépen vetített képeket felirattal, árnyékkal, kerettel, sőt aláfestő zenével kiegészítve vetíthetjük.

- ◆ A **Print** (nyomtatás) modul eszközeivel a nyomtatóba helyezhető papír teljes felületét optimálisan kihasználó elrendezések, szerzői jogi információt hordozó vízjelek és más fontos információk kíséretében nyomtathatjuk képeinket.
- ◆ A **Web** modul parancsai a kijelölt képekből készítenek HTML vagy Flash alapú, interneten azonnal közzétehető galériát. Ezt a műveletet is több sablonnal támogatják, szinte csak a képtömörítés módját és a képek mellett megjelenítendő feliratokat kell megadnunk

A Macintosh és PC platformon a program kezelése szinte teljesen megegyezik, a néhány eltérésre az adott helyen felhívjuk a figyelmet. Az egyik különbség az eltérő könyvtárszerkezet, egy másik eltérés a billentyűkombinációk használata. A PC-ken például a **Ctrl** billentyű nyomva tartása szükséges egyes funkciók kiváltásához, míg a Macintosh rendszereken ennek a **Command** (⌘), illetve az „Alma” billentyű felel meg.

A szoftver munkakörnyezete egyszerű, interaktív, a felhasználói felületet mindenki könnyen átalakíthatja úgy, hogy a legjobban segítse a hatékony munkát. Ez a kötet az általános gyorsjavítás után (amelyet a *Képszervezés és gyorsjavítás* kötetben tárgyaltunk), a részletes képfeldolgozás eszközének (a **Develop** modulnak) ismeretetésével foglalkozik. A diasorozatok készítését, a nyomtatást, webgalériák létrehozását és a program testre szabását a *Diashowtól testre szabásig* kötet tárgyalja.

Az ismeretlen szavakat, kifejezéseket általában első előfordulásuk helyén mutatjuk be, magyarázzuk. A magyar kifejezéseknél igyekeztünk következetesen alkalmazni a lokalizáció eredményeit is.

Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a Macintosh OS, vagy a Windows operációs rendszer alapfokú ismerete. Könyvünk alapjául egy Windows 7 rendszeren futó 3.2 verzió szolgált. A program megbízhatóan működik a Windows XP, Windows Vista operációs rendszeren is.

A papír alapú – hagyományos – könyvek kezelési módja némiképpen módosul az elektronikus könyvet „forgatók” számára. Ez a könyv az ingyenes Acrobat Reader 5.0, Adobe Reader, illetve Adobe e-Book Reader segítségével olvasható. Akinek nincs ilyen prog-

ramja, az letöltheti többek közt a www.adobe.com webhelyről is. Az ilyen típusú könyvek igen előnyös tulajdonsága, hogy a képernyőn megjeleníthető a tartalomjegyzék, amelynek + ikonjaival jelölt csomópontjaiban alfejezeteket tartalmazó ágakat nyithatunk ki. A tartalomjegyzék bejegyzései ugyanakkor ugróhivatkozásként szolgálnak. Ha egy fejezetre akarunk lépni, akkor elegendő a bal oldali ablakrészben megjelenített könyvjelző-lista megfelelő részére kattintani. Sőt az ilyen könyvek teljes szövegében kereshetünk.

A Photoshop Elements programokkal kapcsolatos korábbi könyveinkkel azonosan, most is három, téma szerint jól elkülöníthető kötetben ismertetjük a szoftver 3. változatával kapcsolatos tudnivalókat (a Photoshop CS programokról 4 kötetes sorozatot és „bibliát” is kiadtunk). Így nemcsak kisebb méretű, de olcsóbban letölthető állományokat adhattunk közre, ami különösen a felhasználók szerint szintén fontos szempont.

Végezetül: bár könyvünk készítése során a megfelelő gondossággal igyekeztünk eljárni (beleértve a tartalmi pontosságot és a mondanivalót tükröző formát), ez minden bizonnyal nem óvott meg a tévedésektől. Kérem, fogadják megértéssel hibáimat.

Szentendre, 2010. október

Köszönettel

a szerző.

KÉPSZERKESZTÉS

Ebben a kötetben a program képszerkesztési lehetőségeit, funkcióit tárgyaljuk. Ezekkel az eszközökkel a kép legapróbb részletei akár képpontokként is módosíthatók. A műveletek egy része igényli a kép egy kisebb, módosítandó területének kiválasztását, ezért a kijelöléseket külön tárgyaljuk. Az előző kötetben már bemutattuk, hogyan használhatjuk a képszerkesztő **Library** moduljában **Quick Develop** panelt a képek gyorsjavítására, most a **Develop** modul lehetőségeit ismertetjük. E két modul közt a képszerkesztőben a modulválasztóban a modul nevére kattintással, illetve a **Window** menü parancsaival és billentyűkombinációkkal válthatunk.

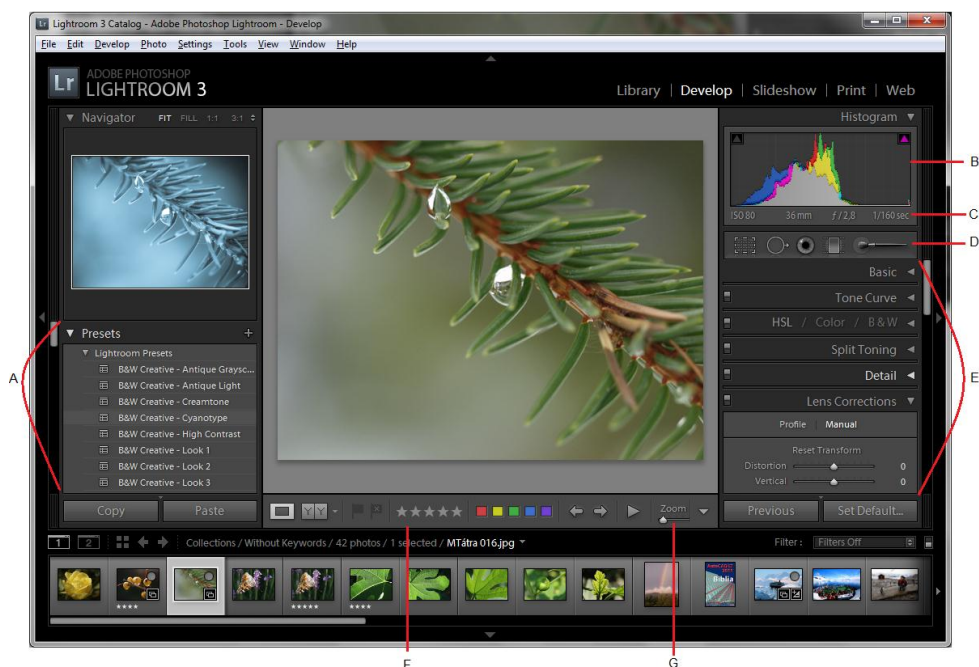
Alapismeretek

A szerkesztendő képet a **Library** modulban, a képtallózó munkablakból vagy a filmszalagról választjuk ki. A **Develop** modulra a **Window** menü **Develop** parancsával, vagy a **Ctrl+Alt+2** billentyűkombinációval lépünk.

A Lightroom képszerkesztési lehetőségei sokkal szerényebbek a Photoshop programénál, ezért átjárást is biztosítottak. A **Photo** menü **Edit In** ▶ **Edit in Adobe Photoshop Elements** parancsával vagy a **Ctrl+E** billentyűkombinációval a kiválasztott képet a Photoshop Elements programba tölthetjük. Ha ez nem felelne meg, vagy más képfeldolgozó programunk is van, akkor választhatjuk az **Edit in Other Application** parancsot, vagy a **Ctrl+Alt+E** billentyűkombinációt. A Photoshop számára a képet a többi paranccsal átadhatjuk intelligens objektumként, illetve ha több képet választottunk ki, akkor azokat külön rétegekként, panorámakép vagy HDR kép elemeként. Ezekkel később foglalkozunk.

A képszerkesztő munkablak fő részeit mutatja be az 1. ábra. A bal oldali panelgyűjtő tetején látszik a **Navigator** panel, amely a kép

munkaablakban mozgatására, nagyítására szolgál és funkcióit, kezelését az *Adobe Lightroom 3 Képszerkesztés – gyorsjavítás* kötetben részletesen bemutattuk.



1. ábra. A képszerkesztő munkaablak fő részei

Az **A** jelű panelgyűjtő tartalmazza az alapbeállítások **Presets** panelt, amelyből 51-féle beépített képátalakítást érvényesíthetünk (*Lightroom Presets*), de saját beállításainkat is elmenthetjük ide, hogy a legközelebb egyetlen kattintással alkalmazhassuk bármely más képen (*User Presets*). Az előző változatban csak 18 beépített mintát találtunk.

Alatta látható a pillanatfelvételek panelja (**Snapshot**), amelynek segítségével a képátalakításban „mérőldköveket” helyezhetünk el, ahová – ha nagyon elrontanánk valamit – mindig, könnyen visszaterhetünk. Ez arra is alkalmas, hogy a kép változatait tároljuk.

Alatta a **History** panel látható, amelyben folyamatosan követhető minden kiadott parancs, és így azok akár csoportosan visszavonhatóak (az utolsó parancs visszavonására az **Edit/Undo** parancs vagy a **Ctrl+Z** billentyűkombináció szolgál).


A képszerkesztő munkaablak jobb oldalán megjelenő panelgyűjtő elemei tartalmazzák azokat a „szerszámokat” amelyek a képszerkesztési munka elengedhetetlen kellékei.



A **B** jelű **Histogram** panel a kép elemzésének fontos eszköze, és mint ilyen nagy segítséget nyújt a képek javításához. Alatta a **C** részben az érzékenység, fókusz távolság, rekesztérték és záridő metaadatok láthatók, ha a kurzort a panelek fölé mozgatjuk, illetve ha a kurzort a munkaablakban a kép fölött mozgatjuk, akkor a kurzor alatti képpont RGB értékei jelennek meg. Ha a kurzort a histogram fölött mozgatjuk, akkor pedig a képátalakításhoz kapunk segítséget.



A **D** jelű részben az átalakítás eszköztára látható. Itt olyan eszközöket találunk, amellyel vághatjuk a képet, részleteiben javíthatjuk, kiszűrhetjük a vörös szemeket stb.

Az **E** jelű részben találjuk a képmódosító paneleket. A panelek sok helyet foglalnak el, hiszen tartalmazzák a parancsok paraméterezésének lehetőségeit is. A kezelhetőséget mégis biztosították, egyrészt a panelgyűjtő jobb oldalán látható gördítősávval mozgatjuk a paneleket, másrészt a nem használt panelek egyenként bezárhatók a címsorukban látható ▼ lefelé mutató háromszög, bezárhatók a ◀ balra mutató háromszög ikonokkal (lásd a 2. ábrát).


Az **F** jelű eszköztár a jelölők képekhez adására, a **G** eszköz a nagyításra szolgál.


Az alsó eszköztár a **View** menü **Show Toolbar** parancsával, illetve a  gyorsgombbal jeleníthető meg, és a **Hide Toolbar** parancsokkal rejthető el. A panelgyűjtők elrejtésére, megjelenítésére szolgálnak a rendszerablak oldalainak közepén látható háromszög ikonok, az automatikus elrejtéssel és egyéb funkciókkal a *Képszerkesztés* kötetben részletesen foglalkoztunk.

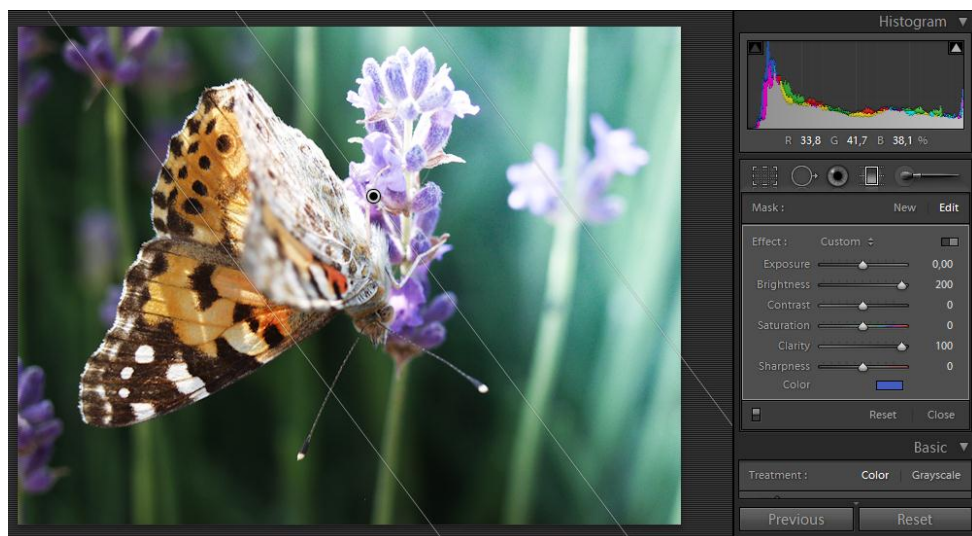
A képmódosítás eszköztárának  Crop Overlay eszköze, illetve a **View** menü **Crop** parancsa, vagy az  gyorsgomb segítségével a kép széleiből vághatunk úgy, hogy a kép aloldalai megadott arányúak legyenek.

A  Spot Removal eszköz, illetve a **View** menü Spot Removal parancsa vagy az  gyorsgomb a folteltávolítás, vagyis a helyi kép hibák javításának szerszáma. Kicsit hasonlít a Photoshop gyógy-


ecset (Healing Brush) vagy klón funkciójára, hiszen egy minta alapján foltoz be egy hibás részt.

A  Red Eye Correction eszköz, valamint a **View/Red Eye** parancs a villanófénnyel megvilágított fényképeken jelentkező vörös szemek javítására szolgál.

A  Graduated Filter eszköz, illetve a **View** menü hasonló parancsa, vagy az **M** gyorsgomb segítségével a képen megadott irányban és fokozatosan, átmenetes hatást érvényesíthetünk. Ez ahhoz hasonlít, mint amikor a képet előhíváskor a hívótálcából fokozatosan kihúzva, különböző módon manipuláljuk. A hatás lehet színezés, expozíció, fényerő, kontraszt, színtelítettség, színtisztaság, élesítés. Az így megadott hatás is elmenthető, sőt alapértelmezésként is beállítható.



2. ábra. Átmenetes hatás érvényesítése

Az  Adjustment Brush eszköz a helyi javítás eszköze, amelyet a **View** menüből vagy az **K** gyorsgombbal is indíthatunk (és a Lightroom 2. verziójának újdonsága). Segítségével a felnagyított képen kis, fokozatosan elhalványuló szélű ecsettel finoman javíthatunk megvilágítást, színt, élességet stb.