

Adobe  
Photoshop  
Lightroom 2

Lr



Diashowtól testreszabásig

*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-10: 963-606-147-5  
ISBN-13: 978-963-606-147-0

© Dr. Pétery Kristóf PhD, 2008  
© Mercator Stúdió, 2008

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

# TARTALOM

<b>TARTALOM</b> .....	<b>3</b>
<b>ELŐSZÓ</b> .....	<b>6</b>
<b>DIASHOW KÉSZÍTÉS</b> .....	<b>11</b>
Improvizált bemutató .....	11
Összetett bemutató .....	11
Bemutatósablonok használata.....	13
A diashow összeállítása .....	15
A diashow beállítása.....	16
Általános beállítások.....	16
Elrendezések.....	17
Felülírások.....	18
Háttér beállítása .....	22
Bevezető és záró dia .....	23
Lejátszás beállításai .....	24
A diashow lejátszása .....	25
A diashow exportálása.....	26
Az exportált gyűjtemény lejátszása .....	27
<b>WEBGALÉRIA KÉSZÍTÉS</b> .....	<b>29</b>
A webgalériák típusai.....	29
Webgaléria-beállítások .....	31
Oldalinformációk.....	31
Színösszetevők .....	33
Megjelenés .....	34
<b>NYOMTATÁS</b> .....	<b>39</b>
Elrendezési sablonok.....	39
Nyomtatási beállítások.....	41

Áttekintő lap nyomtatási beállításai .....	41
Képcsomag nyomtatási beállításai .....	42
Lap- és nyomtatóbeállítások.....	44
A nyomtatás végrehajtása .....	45
<b>TESTRE SZABÁS.....</b>	<b>47</b>
Általános beállítások.....	47
Alapbeállítások beállítása .....	49
Importálás beállítása .....	50
Külső szerkesztő beállítása .....	51
Fájlkezelés beállítása .....	52
Felhasználói felület beállítása.....	53
Azonosító lap beállítása.....	55
A kétmonitoros környezet .....	55
<b>A PROGRAM MENÜSZERKEZETE .....</b>	<b>57</b>
File (Fájl) menü.....	57
Edit (Szerkesztés) menü.....	62
Library (Könyvtár) menü.....	67
Photo (Fénykép) menü .....	71
Metadata (Metaadat) menü .....	76
Develop (Képjavítás) menü .....	79
Slideshow (Diavetítés) menü .....	79
Play (Lejátszás) menü .....	80
Print (Nyomtatás) menü.....	81
Web menü .....	82
View (Nézet) menü .....	83
Window (Ablak) menü.....	87
Help (Súgó) menü .....	91
<b>GYORSGOMBOK.....</b>	<b>92</b>
Library modul gyorsgombjai.....	92
Nézetbeállítás parancsai .....	92
Osztályozás gyorsgombjai.....	93

Jelölő parancsok.....	93
Célgyűjtemény gyorsgombjai.....	93
Fényképkezelés parancsai .....	94
Panelvezérlés gyorsgombjai.....	94
Develop modul gyorsgombjai .....	95
Szerkesztőparancsok .....	95
Kimeneti parancsok .....	95
Navigációs parancsok .....	96
Nézetbeállító parancsok .....	96
Üzem mód-beállító parancsok .....	96
Célgyűjtemény gyorsgombjai.....	97
Slideshow modul gyorsgombjai .....	97
Diavetítés parancsai .....	97
Megjelenítés parancsai.....	98
Üzem mód-gyorsgombok .....	98
Célgyűjtemény gyorsgombjai.....	98
Print modul gyorsgombjai .....	98
Nyomtató parancsok.....	98
Megjelenítés parancsai.....	99
Megjelenítés + parancsai.....	99
Felhasználói felület parancsai .....	99
Üzem mód-gyorsgombok .....	99
Célgyűjtemény gyorsgombjai.....	100
Web modul gyorsgombjai .....	100
Web gyorsgombok.....	100
Nézet parancsai.....	100
Üzem mód-gyorsgombok .....	101
Célgyűjtemény gyorsgombjai.....	101
<b>Felhasznált és ajánlott irodalom .....</b>	<b>102</b>

# 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 lemezerületet 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](http://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 helyezük, 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) változata. E programnak 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 7. 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 fotópályázatokon már nem engedik. Ezért is találták ki a Photoshop

Lightroom programot, egy valóságos digitális sötétkamerát, 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 sorolták, amelyek a digitális képfeldolgozás állomásainak, mérföldköveinek felelnek meg:

- ◆ A **Library** (megjelenítés) csoportba tartozik a képek importálása, rendszerezése, megtekintése, keresése, gyors szerkesztése, amely műveleteket általában megtehetjük csoportosan, vagyis képek kötegeinek felhasználásával.
- ◆ A **Develop** (szerkesztés) csoport 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) csoport eszközeivel a nyomtatóba helyezhető papír teljes felületét optimálisan kihasználó elrende-



zések, szerzői jogi információt hordozó vízjelek és más fontos információk kíséretében nyomtathatjuk képeinket.

- ◆ A **Web** csoport 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 (amelyet a *Képszervezés és gyorsjavítás* kötetben tárgyaltunk), a részletes képfeldolgozás eszközének (a **Develop** modulnak a *Képjavítás* kötetben) ismertetését követően, a diasorozatok készítésével, a nyomtatással, webgalériák létrehozásával és a program testre szabásával foglalkozik.

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 rendszeren futó 2. verzió szolgált. A program megbízhatóan működik a 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 programja, az letöltheti többek közt a [www.adobe.com](http://www.adobe.com) webhelyről is. Az ilyen típusú könyvek igen előnyös tulajdonsága, hogy a képernyőn megjeleníthető a tartalomjegyzék, amelynek + ikonjaival jelölt cso-

mópontjaiban 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, illetve a Photoshop Elements programokkal kapcsolatos korábbi könyveinkkel azonosan, most is három, téma szerint jól elkülöníthető kötetben ismertetjük a szoftver 2. változatával kapcsolatos tudnivalókat. 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, 2008. október

Köszönettel

a szerző.

# DIASHOW KÉSZÍTÉS

A diashow, vagy vetítettképes bemutató már régóta a fotósok kedvelt megjelenési formája. Még híre-hamva sem volt a digitális fényképezőgépeknek, képfeldolgozásnak, amikor már egyszerű, vagy szinkronizált több diavetítős bemutatókat tartottak. Ezek természetesen a diafilm képek vetítését jelentetteék.

Manapság a diavetítésekhez olyan eszközöket használhatunk, amelyekről korábban álmodni sem reméltünk. Ilyen a számítógépen lejátszható, akár írásvédetten elmenthető és hálózaton, vagy CD, DVD lemezeken terjeszhető bemutató, vagy a professzionális, projektoros megjelenítés. A diashow, azaz a bemutató már a számítógépen kísérezőzenével is ellátható.

## Improvizált bemutató

A legegyszerűbb a diashow improvizáció, ami nem más, mint a kijelölt képek automatikus levetítése a képmegjelenítő ablakban úgy, hogy közben a paneleket kikapcsoljuk, illetve elhalványítjuk. Az ilyen bemutató közben – a beállítástól függően – a képmegjelenítő ablak alatt látszik a filmszalag, és rajta követhető a vetítés előrehaladása.

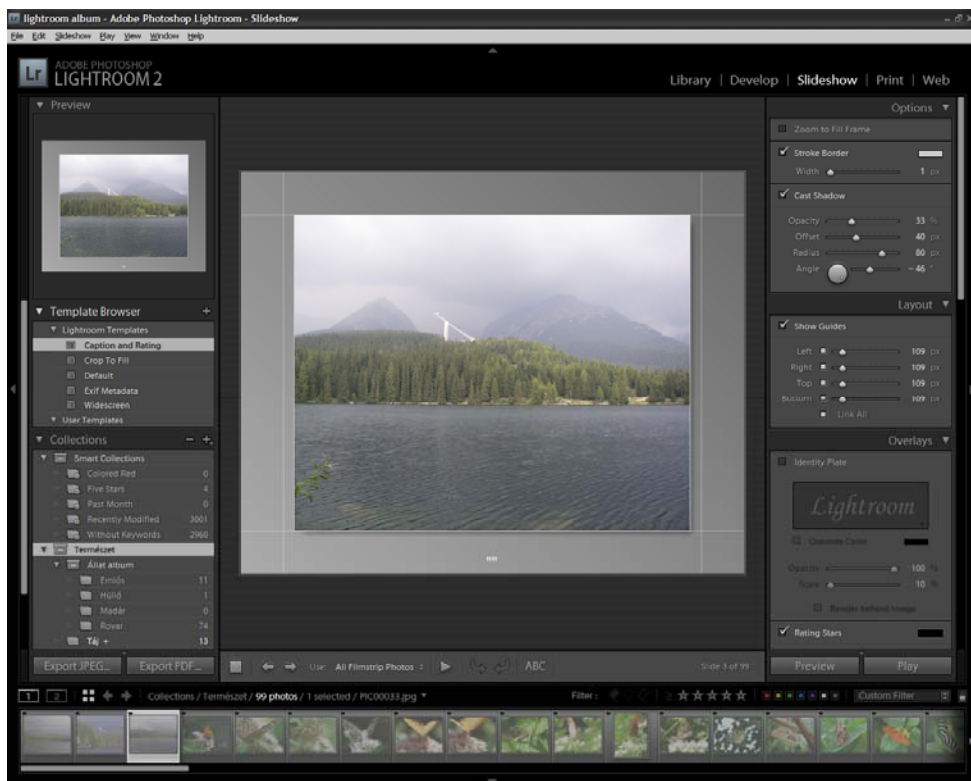
A bemutató idnitható már a **Library** modulból is a **Window** manü **Impromptu Slideshow** parancsával, vagy a **Ctrl+Enter** billentyűkombinációval. A bemutatót az **Esc** billentyűvel fejezzük be.

## Összetett bemutató

A fenti eljárás csak diavetítés-szerűen mutatja be a katalógus képeit. Most nézzük meg, hogyan készíthetünk olyan diavetítést, amelynek lejátszásához nincs szükség a Photoshop Lightroom programra, tehát az így elkészített anyagot publikálhatjuk, illetve legálisan le-

játszhatjuk olyan számítógépeken is, amelyre a Photoshop Lightroom programot nem telepítették fel. A diaszorozatot megtekinthetjük a számítógép képernyőjén, de készíthetünk védett PDF dokumentumot is, ahol beállíthatjuk a nyomtathatóságot, vagy előállíthatunk videó CD-n (televízió) lejátszható, vagy éppen elektronikus postán keresztül másokkal megosztható anyagokat.

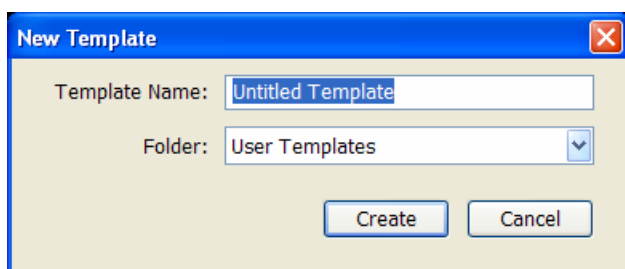
A bemutató-készítő **Slideshow** modul képernyője az 1. ábrán látható. A bal oldalon a **Preview** (Előkép), **Template Browser** (Sablonböngésző), valamint a **Collections** (Gyűjtemények) panelt érhetjük el. A képek és sablonok kiválasztásához is segítséget nyújt a **Preview** panel. A **Template Browser** elmentett diavetítés-beállításai, vagyis a sablonok felett mozgatott kúrral megjeleníthetjük a mintaablakban az aktuális dia képét úgy, hogy azon a sablon beállításai érvényesülnek.



1. ábra. A bemutató-készítő modul képernyője

## Bemutatósablonok használata

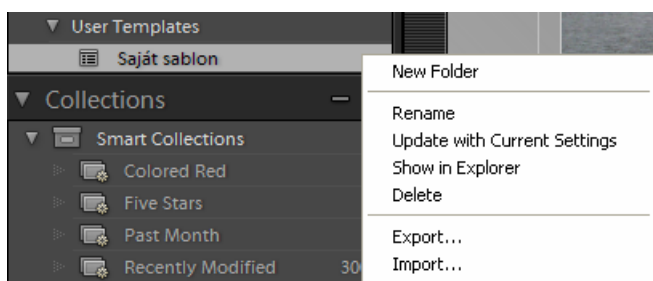
A program tartalmaz néhány előre beállított sablont (\*.lrtemplate fájl), amelyeket a *Lightroom Templates* mappában találunk, de saját sablonokat is készíthetünk a **Template Browser** panelnév melletti + ikonra kattintva (lásd a 2. ábrát). A megjelenő párbeszédpanel első mezőjében adunk nevet a sablonnak vagy mappának, a következő listában adjuk meg, hogy sablont (*User Templates*) vagy mappát (*New Folder*) hozunk létre



2. ábra. Saját sablont vagy mappát hozunk létre

Új mappát létrehozhatunk a **Slideshow** menü **New Template Folder** parancsával vagy a **Ctrl+Shift+N** billentyűkombinációval, új sablont készíthetünk a **New Template** parancssal vagy a **Ctrl+N** billentyűkombinációval.

A sablonok tehát az aktuális beállítás tárolásával jönnek létre azal a céllal, hogy megkönnyítsék az alább ismertetett bonyolult beállítások alkalmazását. A fentiek szerint létrehozott saját sablonnal többféle műveletet végezhetünk (lásd a 3. ábrát).

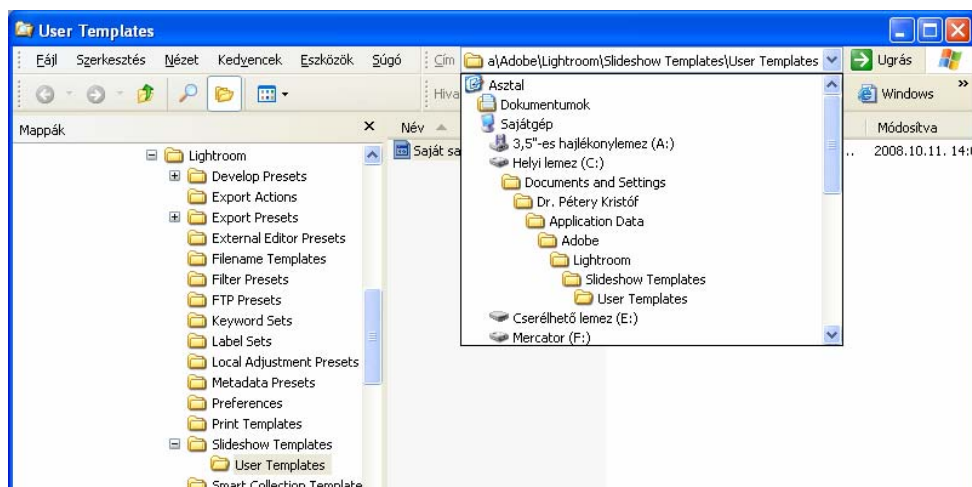


3. ábra. Saját sablon helyi menüje

A **New Folder** paranccsal szintén új mappát hozhatunk létre, a **Rename** paranccsal utólag új nevet adhatunk a felhasználói sablonnak. Az **Update with Current Settings** parancs a sablon létrehozása óta módosított beállításokkal frissíti a sablondefiníciót. A **Show in Explorer** parancs a Windows Intézőben jeleníti meg a *User Templates* mappát, amelynek tartalmával a szokásos fájlműveleteket elvégezhetjük (lásd a 4. ábrát).

Érdekesebb viszont a mappa helye, miszerint az a felhasználó profiljába a *Document and Settings* mappába kerül. Minden felhasználónak így saját, a többiektől rejtett beállításai vannak (ez igaz a többi felhasználói beállításra is). Ezeket a beállításokat csak akkor érheti el egy más néven bejelentkezett felhasználó, ha a sablont előállítója exportálja (a helyi menü **Export** parancsával), míg az, aki a sablont felhasználná, importálja saját profiljába (a helyi menü **Import** parancsával). A Lightroom program jelen állapotában nem használ közösen elérhető sablonállományokat és beállításokat (amelyek más programoknál az *All Users* mappába kerülnek).

A felesleges felhasználói sablonokat vagy a Windows Intézőben, vagy a helyi menü **Delete** parancsával töröljük.

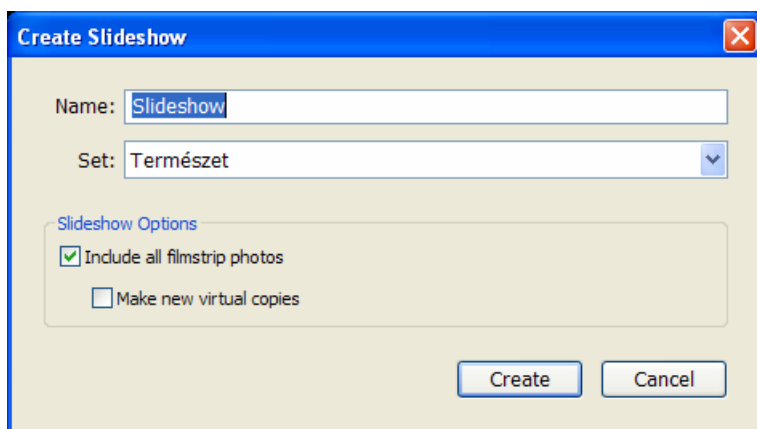


4. ábra. A saját sablon és más beállítások helye

A beépített sablonok ezzel szemben csak exportálhatók *\*.lrtemplate* fájlokba.

## A diashow összeállítása

Az a megfelelő stratégia, ha a bemutatóba szánt képeket összegyűjtjük egy külön gyűjteménybe. Ehhez előbb válogassuk ki, szűrjük a filmszalagra kerülő képeket (ennek módját részletesen tárgyaltuk a *Képszervezés* kötetben), majd a **Collections** panelen hozunk létre egy új gyűjteményt a panelnév neve melletti + ikon menüjének **Create Slideshow** parancsával (lásd az 5. ábrát).



5. ábra. Új diabemutatót hozunk létre

Ha a szűrést előzetesen nem hajtottuk végre, akkor célszerű lehet az **Include all filmstrip photos** jelölőnégyzet törlése, különben a teljes katalógusunkat a bemutató részévé tehetjük. Ez a jelölőnégyzet tehát bekapcsolt állapotában jelzi a programnak, hogy az összes, a filmszalagon megjelenített képet vegye fel a bemutatóba. Ha töröljük ezt a jelölőnégyzetet, akkor üres mappaként jön létre a **Name** mezőben megadott nevű bemutató a **Set** listában megadott készletben.

Ekkor jelöljük ki a diashowt célmappának a mappa helyi menüjének **Set as Target Collection** parancsával! Ezt kivétően a filmszalagon akár szűrés beiktatásával, akár csak kattintással válasszuk ki a megfelelő képeket, amelyeket a **B** gyorsgombbal azonnal a bemutató részévé tehetünk.

Ha viszont már előzetesen szűrtük a filmszalag tartalmát – végül is erre kiváló eszközeink vannak –, akkor az **Include all filmstrip**

**photos** jelölőnégyzet bejelölése után választhatjuk a **Make new virtual copies** jelölőnégyzetet is. Ekkor a teljes filmszalag tartalom látszólagos másolatként kerül a bemutató gyűjteményébe. Itt akár minden képen speciális, a bemutatóra érvényes módosítást hajthatunk végre, amely változtatások csak akkor lesznek véglegesen e képek részei, ha az egyes képeket vagy a teljes bemutatót exportáljuk.

## A diashow beállítása

Amikor a **Slideshow** modult választjuk, megjelennek a következő, csak itt elérhető panelek a jobb oldali panelgyűjtőben:

**Options:** Ezen a panelen határozzuk meg a diák szegélyének megjelenését, árnyékolását a bemutatóban.

**Layout:** Itt adjuk meg a sablon számára a képek körüli terület szélességét és a diakép elhelyezését a képernyőn.

**Overlays:** Itt rögzítjük, hogy a vetítés során a képeken kívül milyen szöveges és egyéb információk (példáol a szavazás, osztályzás csillagai) jelenjenek meg.

**Backdrop:** Ezen a panelen szabjuk meg a kép mögötti terület megjelenését a diabemutató összes diája számára.

**Titles:** Itt szabjuk meg, hogy legyen-e és milyen bevezető és záró dia.

**Playback:** Ez a panel az egyes diák vetítési idejének, a diák közötti átmenetnek, valamint az aláfestő zenének a beállítására szolgál.

A panelek a panelnevek melletti háromszög ikonokkal nyithatók ki és zárhatók be. Ha több panelt egyszerre nyitva tartunk, akkor szükség lehet a mellettük megjelenő gördítősáv használatára is (lásd az 1. ábrát).

## Általános beállítások

Az **Options** panelen a diakép megjelenítésének három összetevőjét adhatjuk meg. A **Zoom to Fill Frame** jelölőnégyzet kiválasztásával a képet a lehető legnagyobbra nagyítjuk, vagyis úgy, hogy kitöltse a