

Adobe Photoshop Lightroom 1.2

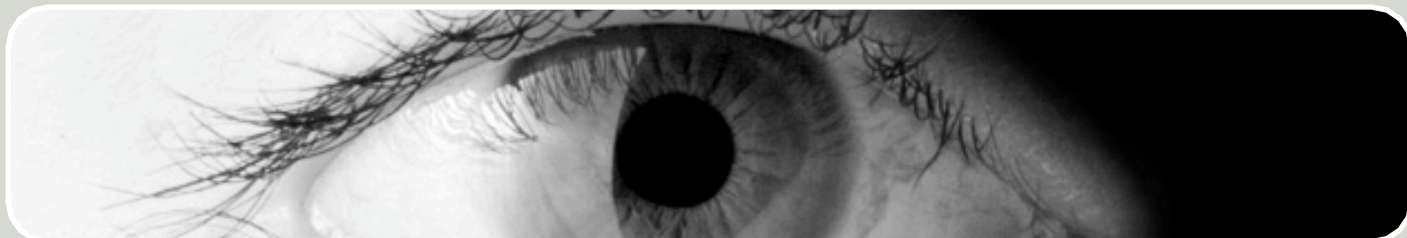
Guida all'uso



A cura di Marianna Santoni
www.mariannasantoni.biz



LIGHTROOM



A COSA SERVE ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM?

Domanda legittima visto che Adobe Photoshop consente di fare “qualsiasi cosa”.

Negli ultimi anni, con il diffondersi delle fotocamere digitali, il mondo della fotografia ha vissuto un cambiamento epocale, una rivoluzione che non si è fermata alla semplice sostituzione dell’attrezzatura, ma, come tutte le rivoluzioni che si rispettino, ha trasformato nel profondo l’intero sistema fotografico, dal modo di scattare al modo di gestire le immagini, dalla vendita delle foto alla loro fruizione. In pratica **oggi i fotografi continuano a fare i fotografi, ma dentro e fuori di loro tutto è cambiato.**

Ecco perché, tra le tante novità, si è anche affermata la tendenza da parte di diverse software house a sviluppare **programmi dedicati ai fotografi**. Tuttavia viene legittimo chiedersi a cosa possano servire altri software dal momento che con *Photoshop* si può fare praticamente “qualsiasi cosa”. Bene, la risposta a questa domanda va ricercata non tanto nella semplice diffusione delle fotocamere digitali, quanto piuttosto nelle conseguenze che la diffusione delle fotocamere digitali ha portato con sé, soprattutto per quanto riguarda il metodo e il flusso di lavoro. Tra i tanti aspetti coinvolti in questa rivoluzione basta focalizzarsi su uno soltanto: l’eliminazione del rullino. Innanzitutto ha indotto i foto-

grafi a **realizzare molti più scatti**: laddove prima si facevano 2 o 3 foto, oggi se ne scattano almeno 10. In secondo luogo, la consapevolezza da parte del mercato dell’annullamento dei tempi di sviluppo ha imposto **tempi di consegna sempre più serrati**: ora i clienti si aspettano di vedere e avere le immagini subito o quasi. In sintesi **il fotografo di oggi si ritrova a gestire almeno il triplo delle foto rispetto a prima, pur disponendo di molto meno tempo...** e in più deve anche occuparsi della post-produzione, elaborando le immagini digitalmente!

Con *Photoshop Lightroom* non si è di fronte ad un “*Adobe Photoshop killer*”, come qualcuno ha sospettato in prima istanza, quanto piuttosto ad un software bene integrato con il fratello maggiore e che tuttavia nasce per svolgere **un ruolo complementare** rispetto a esso. Se infatti *Photoshop* è un software dedicato all’**image editing**, e cioè al fotoritocco, con *Photoshop Lightroom* si è di fronte a un prodotto pensato per il **photo editing**, che non è la stessa cosa. Il mestiere del *photo editor* esiste infatti da ben prima della diffusione della fotografia digitale ed è il lavoro di chi, ad esempio, all’interno di una redazione si occupa di

esaminare grandi quantità di immagini che arrivano quotidianamente, per poi selezionare quelle più adatte ai vari scopi.

Oggi la fase di *photo editing* è parte integrante del flusso di lavoro di ogni fotografo, il quale realizza spesso centinaia di immagini e in post-produzione si ritrova a doverle confrontare, selezionare, gestire e archiviare ancora prima di doverle ritoccare, quando necessario, con appositi software.

Photoshop Lightroom non serve dunque a fare fotoritocco (questo lo fa già egregiamente *Photoshop*) ma ha lo scopo di fornire ai fotografi uno strumento completo per la gestione veloce del flusso di lavoro, consentendo, attraverso un’omogenea interfaccia a pieno schermo, lo svolgimento di tutte le quotidiane operazioni dedicate alla selezione, archiviazione, correzione, ottimizzazione, condivisione, stampa e pubblicazione sul web.

Si tratta in pratica di un’autentica “camera chiara” dove eseguire tutto quello che serve **prima ancora di dover aprire Photoshop**.



Breve Storia di un grande progetto collettivo: da Shadowland a Adobe Photoshop Lightroom 1.2

Il software *Adobe Photoshop Lightroom* rappresenta l'atteso risultato finale di un progetto nato intorno alla metà del 2002 per volontà di **Mark Hamburg**, il quale già allora, analizzando le grandi trasformazioni che il modo della fotografia stava vivendo, si era reso conto che stava nascendo sempre più forte tra i fotografi la necessità di un software che consentisse di gestire velocemente grandi quantità di immagini. Per questa ragione lo scopo primario che il team di sviluppo di *Photoshop*

Lightroom si è posto nel progettare il software è stato quello di **semplificare la complessità del flusso di lavoro fotografico professionale** rendendolo il più possibile pratico, fluido, facile, flessibile e veloce.

Fino al 10 gennaio del 2006, giorno in cui è avvenuto il lancio pubblico della versione Beta del software, questo progetto è stato sviluppato con il nome in codice di **Shadowland**.

Insieme a Mark Hamburg, a questo progetto hanno collaborato nel tempo grandi nomi del *digital imaging*: Thomas Knoll, Andrei Herasimchuk, Sandy Alves, Jeff Schewe, Troy, Melissa Gaul, George Jardine, Katrin Eismann, Bruce Fraser, Seth Resnik, Martin Evening. **Inoltre diversi milioni di fotografi da ogni parte del mondo**, dopo il lancio della Beta pubblica, hanno potuto prendere parte a

questo progetto in qualità di *beta tester*, scaricando e utilizzando gratuitamente la versione non ancora terminata del software per provarla e fornire feedback su tutte le possibili implementazioni.

E' proprio sulla base delle specifiche richieste da un numero così significativo di fotografi che la Adobe ha dato alla luce, il 19 febbraio 2007, ad *Photoshop Lightroom 1.0*: un software, per la prima volta, **davvero - ed esclusivamente - "fotografico"**.

A giugno 2007 è uscito un prezioso aggiornamento gratuito, con significative

Un modo *nuovo*
di lavorare.

Un modo *tradizionale* di
pensare.

Home // Technologies //

ROS

Downloads
(all products)

Macromedia Labs Home
- About Labs
- Featured Technologies

EULA

Adobe Photoshop Lightroom

Adobe Photoshop Lightroom™ Beta

Truly built from the ground up by photographers, for photographers, helping solve your unique workflow problems.

Download the Mac or Win Beta



Images provided by Emily Shur
www.emilyshur.com

PLAY ▶

implementazioni che hanno determinato un rilevante miglioramento nelle performance, l'inserimento di molte nuove funzioni, una totale integrazione con la *Adobe Creative Suite 3*, un cambiamento significativo nella gestione della libreria e del database. A settembre 2007 è uscito l'aggiornamento alla versione 1.2 che ha principalmente potenziato le performance in relazione alla scrittura dei dati XMP.

A chi si rivolge questa Guida

Questa Guida non intende essere esaustiva, ma ha lo scopo principale di offrire ai fotografi professionisti una **panoramica su Adobe Photoshop Lightroom 1.2** utile sia per coloro che non hanno mai provato ad utilizzare questo software sia per coloro che, già da qualche tempo, lo hanno scelto come elemento essenziale del proprio flusso di lavoro quotidiano.

In questa Guida alcune informazioni ricorrono volutamente in modo **ridondante** risultando utili sia a coloro che la leggeranno integralmente, sia anche e soprattutto a tutti coloro che, sommersi dal lavoro, avranno a malapena il tempo di consultarla velocemente, attraverso le **immagini** e i **titoli principali**, alla ricerca della soluzione immediata al loro problema.

Un altro scopo di questa guida è anche quello di fornire spunti stimolanti per sfruttare al meglio le potenzialità di questo straordinario software.

Dal momento che *Photoshop Lightroom 1.2* non è disponibile in lingua italiana, questa guida offre la **traduzione** della maggior parte dei termini inglesi.

Per chiarire velocemente dubbi sulle funzioni del software o sui termini inglesi utilizzati è sufficiente digitare il nome della funzione, del messaggio di errore o della finestra di dialogo nella **casella di ricerca di Adobe Acrobat**.

A chi rivolgere ulteriori dubbi su Lightroom?

Per tutte le **informazioni tecniche e commerciali** consultare la pagina:
<http://www.adobe.com/products/photoshoplightroom/>

Per ricevere **assistenza tecnica** consultare la pagina:
www.adobe.com/go/support/

Per parlare direttamente con il **servizio clienti** ufficiale Adobe comporre il numero:
 800 833 6687

	VELOCITA'	PRATICITA'	QUALITA'	LIBERTA'
	<p>Una velocità produttiva del tutto nuova dovuta alla comodità di un'unica interfaccia full screen (a schermo pieno) che consente di gestire il flusso di lavoro fotografico in modo estremamente logico e fluido.</p>	<p>La praticità di poter gestire diversi formati di file (RAW, JPG, TIFF, PSD, DNG) anche simultaneamente con i medesimi strumenti e cursori.</p>	<p>Una qualità di elaborazione dei file "garantita Adobe" e quindi analoga a quella di Adobe Photoshop, ma con una marcia in più data dall'editing non distruttivo. Grazie a questo i file originali non vengono mai alterati e la versione modificata occupa pochissima memoria su disco.</p>	<p>La libertà di un applicativo che ha requisiti minimi di sistema davvero bassi e che non fa alcuna discriminazione di piattaforma, offrendo con l'acquisto del software sia l'installer per Mac sia quello per Windows.</p>

INTRODUZIONE ALL'USO DI LIGHTROOM

CARATTERISTICHE ESSENZIALI DEL FLUSSO DI LAVORO



Principali componenti dell'interfaccia:

1 - La **Barra dei Menu**.

2 - Il **Nome dell'applicativo**, accompagnato dal numero della versione di *Photoshop Lightroom* correntemente installata. Quest'area è inoltre destinata alla visualizzazione delle informazioni sullo **stato del Progress**.

3 - I pulsanti principali che dividono le competenze dell'applicativo in **5 Moduli**: una sorta di percorso sequenziale che scandisce il flusso di lavoro fotografico attraverso un'autentica procedura guidata: dall'importazione e archiviazione delle immagini alla loro elaborazione; dalla creazione di presentazioni fino alla stampa e al web. Ad ogni **Modulo** sono associati specifici **Pannelli** e **Barra dei menu**.

4 - L' **Area del contenuto** destinata all'anteprima dell'immagine o al gruppo di immagini selezionate.

5 - La **Barra degli Strumenti** con i pulsanti per le diverse modalità di visualizzazione.

6 - I **Pannelli** dedicati al **Modulo** selezionato. A sinistra ci sono tutti i comandi, i **Presets** e i **Templates** che servono a velocizzare le operazioni di routine. A destra ci sono invece gli strumenti e le regolazioni che consentono di intervenire sulle foto manualmente con il massimo controllo.

7 - Il **Filmstrip** che visualizza l'intera sequenza di foto presenti nel gruppo selezionato dalla **Library**. Il **Filmstrip** rimane sempre disponibile nell'area inferiore dell'interfaccia con qualunque **Modulo** selezionato.

8 - La **Barra delle opzioni del Filmstrip** che consente di filtrare le immagini, scorrerle una ad una con le due frecce o cambiare modalità di visualizzazione.

IN QUESTO CAPITOLO:

CONCETTI DI BASE

- L'interfaccia
- Il flusso di lavoro attraverso i 5 Moduli
- La gestione multi-formato
- Il Catalog e l'editing non distruttivo
- Editing su un unico livello
- Salvataggio istantaneo
- Gestione del colore

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

- Come ottimizzare le performance di *Photoshop Lightroom*

Requisiti minimi di sistema

Requisiti minimi di sistema

I requisiti minimi sotto elencati forniscono buone performance su flussi di lavoro incentrati su immagini con risoluzione intorno ai 5-6 Megapixel. Per file di grandezza superiore è sicuramente consigliabile utilizzare computer più potenti dotati di più RAM.

MACINTOSH

Sistema operativo:

Mac OS X 10.4 o superiore.

Processore:

PowerPC G4, G5 con una velocità minima di 1 GHz, oppure processore Intel.

Ram:

768 Megabyte (almeno 1 Gigabyte consigliato).

Hard disk:

almeno 1 GB di spazio libero (si consiglia più spazio).

Risoluzione:

almeno 1024x768 (si consiglia una risoluzione superiore).

WINDOWS

Sistema operativo:

Microsoft Windows XP con Service Pack 2 (SP2) o Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate o Enterprise Edition

Processore:

Intel Pentium 4 (o compatibile).

Ram:

768 MB (1 GB consigliato).

Hard disk:

almeno 1 GB di spazio libero (si consiglia più spazio).

Risoluzione:

almeno 1024x768 (si consiglia una risoluzione superiore).

Concetti di base per lavorare con *Lightroom*

I paragrafi che seguono sono un'introduzione ad alcune delle caratteristiche più peculiari di questo software.

Alcuni di questi argomenti saranno poi meglio sviluppati nei successivi capitoli di approfondimento.

L'interfaccia come una procedura guidata

Adobe Photoshop Lightroom è concepito in un'unica interfaccia che consente di affrontare il **flusso di lavoro fotografico in modo organico, intuitivo e sequenziale**, senza interruzioni, come se si stesse seguendo una procedura guidata.

Inoltre, l'interfaccia *full screen* (a pieno schermo), consente sempre una visualizzazione comoda e accurata delle immagini, vere protagoniste di questo software.

Per muoversi agilmente attraverso *Photoshop Lightroom* c'è un'unica semplice regola da seguire: "leggere" e utilizzare l'interfaccia muovendosi **da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso**.

In alto a destra si trova il **Module Picker** dal quale si accede di volta in volta ad ognuno dei 5 *Moduli* disponibili: **Library, Develop, Slideshow, Print e Web**.

Questi *Moduli* scandiscono il flusso di lavoro all'interno di *Photoshop Lightroom* in 5 fasi sequenziali e ben distinte, accompagnando il fotografo attraverso l'intera post-produzione fotografica. Selezionando uno di questi 5 pulsanti si accede alle funzioni specifiche di ogni *Modulo*, disponibili attraverso la *Barra dei Menu* posta in alto, i *Pannelli* laterali disposti in colonna sulla destra e sulla sinistra dell'interfaccia, la *Barra degli Strumenti* collocata in basso.

I *Pannelli* sono l'elemento più importante dell'interfaccia perché offrono a portata di clic tutte le principali funzionalità specifiche di ogni *Modulo*. Nei **Pannelli di sinistra** si trovano generalmente i comandi che aiutano ad impostare il proprio lavoro e a sgrossarlo velocemente. I **Pannelli di destra** invece forniscono tutte le funzioni per intervenire sulle immagini in modo manuale ed accurato, con il massimo controllo.

In generale, il ricorso alla **Barra dei menu** è limitato esclusivamente alle operazioni meno frequenti, perché l'interfaccia è strutturata ampiamente intorno al concetto del *drag & drop* (fai clic e trascina).

In ogni *Modulo* è sempre disponibile

in basso il **Filmstrip** che mostra, come su un nastro di pellicola, le miniature del gruppo di immagini preso in considerazione, consentendo di monitorarle velocemente passando dall'una all'altra senza interrompere il flusso di lavoro.

Di *Modulo* in *Modulo* l'interfaccia mantiene sempre la stessa coerenza. Dal momento che *Photoshop Lightroom* presenta i comandi nell'ordine ideale in cui le regolazioni andrebbero eseguite, è in questo modo che si consiglia di esplorarle ed utilizzarle. Per questa ragione, diversamente da quanto avviene in *Photoshop*, la posizione dei *Pannelli* e degli altri elementi dell'interfaccia non è alterabile.

Inoltre è importante ricordare che **l'interfaccia di Photoshop Lightroom si adatta automaticamente alle caratteristiche del nostro archivio, del tipo di file che si sta elaborando, dei file selezionati o del Modulo nel quale ci si trova.** Per via di questa caratteristica alcune funzioni, pulsanti o voci di menu vengono automaticamente nascoste o appaiono disattivate, in alcune condizioni. Ad esempio, nel *Modulo Library*, la *Barra dei Menu* mostra il menu *Metadata*, che scompare non appena si seleziona un altro *Modulo*. Oppure, all'interno del *Modulo Develop*, se è selezionata una sola immagine, in fondo ai *Pannelli* di destra compare il pulsante *Previous*, che si sostituisce automaticamente con il tasto *Sync* non appena vengono selezionate due o più immagini. E' quindi importante ricordare che a causa di questa caratteristica, in questa Guida, potrebbero essere menzionati menu o funzioni temporaneamente non attivi a causa delle caratteristiche specifiche del proprio archivio e dei propri file.

Il flusso di lavoro attraverso i 5 Moduli

Il flusso di lavoro in *Photoshop Lightroom* inizia sempre con l'**importazione** delle immagini nella *Library* del software. Prosegue poi attraverso i **5 Moduli** che guidano il fotografo attraverso i diversi step della post-produzione. Termina infine con l'**esportazione** dei file che

salva le immagini elaborate in uno specifico formato adatto all'uso cui sono destinate.

Nel primo *Modulo*, chiamato **Library**, il fotografo può visualizzare le immagini, organizzarle, selezionarle, confrontarle, catalogarle, archivarle ed eseguire ricerche accurate.

Nel secondo *Modulo* **Develop** il fotografo può effettuare tutti i principali interventi di regolazione per ottimizzare l'aspetto delle proprie immagini (luminosità, colore, nitidezza, ritaglio...).

Il terzo *Modulo*, chiamato **Slideshow**, serve a creare e personalizzare presentazioni animate con foto in dissolvenza e sfondo musicale.

Dal *Modulo* **Print** è possibile preparare le immagini per la stampa grazie a diverse opzioni per l'impaginazione e la gestione del colore.

L'ultimo *Modulo*, **Web**, permette di realizzare velocemente accattivanti gallerie fotografiche da pubblicare su Internet.

Photoshop Lightroom supporta il secondo monitor?

Al momento il doppio monitor può essere utilizzato per visualizzare lo slideshow su un monitor mentre si lavora sull'altro con Lightroom.

E' anche possibile trascinare i Pannelli di destra sul secondo monitor, ma è di scarsa utilità data l'alta ottimizzazione dell'interfaccia.

Nessuna discriminazione di formato di file

All'interno di *Photoshop Lightroom* tutte le funzioni disponibili possono essere utilizzate indistintamente su immagini in formato **RAW, JPG, PSD o TIFF**. Questo implica che anche regolazioni come il bilanciamento del bianco, legate per loro natura al formato RAW, possono essere applicate anche su file in formato JPG, PSD o TIFF, perfino simultaneamente! Naturalmente va tenuto conto

che la risposta di un'immagine agli interventi di post-produzione è strettamente correlata al formato con il quale è stata salvata e il RAW è l'unico formato a garantire il più alto livello qualitativo. Tuttavia poter usare i medesimi comandi su file di formati diversi offre un'indubbia praticità che semplifica il flusso di lavoro accorciando sensibilmente i tempi produttivi. In questo modo la lavorazione delle immagini è davvero fluida e non viene mai interrotta dalla necessità di utilizzare diversi applicativi, *plug-in* o specifiche finestre di dialogo.

Il concetto di Catalog e l'editing non distruttivo

Una delle caratteristiche più peculiari di *Photoshop Lightroom* è rappresentata dal modo in cui vengono salvate le modifiche alle immagini.

In pratica **all'interno del software le immagini originali e le modifiche applicate vengono sempre tenute separate.** In questo modo i file originali possono risiedere ovunque, anche su diversi supporti di memoria, mentre le correzioni vengono salvate automaticamente, sotto forma di semplici istruzioni, all'interno del *database* di *Photoshop Lightroom* chiamato *Catalog*.

Grazie a questo **sistema qualunque intervento sulle foto è sempre reversibile e l'editing non causa alcuna perdita progressiva dei dati dell'immagine** perché non altera in alcun modo i file originali.

Inoltre i cursori delle diverse regolazioni rimangono sempre esattamente come sono stati posizionati, anche dopo che il programma è stato chiuso e riavviato, permettendo di ritornare in qualunque momento sui propri passi.

Editing su un unico livello

Adobe Photoshop Lightroom è progettato per svolgere tutte le principali regolazioni e modifiche alle immagini in un *non-layered editing* (modifica su un unico livello). Per questa ragione **non consente di elaborare le immagini su**

livelli né su singoli canali né di utilizzare maschere, selezioni o filtri. Se si importa quindi un file in formato PSD o TIFF a livelli *Photoshop Lightroom* lo gestisce come se fosse ad un unico livello.

Salvataggio istantaneo

Come tutti i software che sfruttano la logica del *Catalog* (generalmente chiamato *Libreria*) anche *Photoshop Lightroom* salva in modo immediato qualunque modifica venga eseguita sui file. Questo significa che non occorre mai preoccuparsi di salvare il proprio lavoro, provvede lui a farlo automaticamente. Qualora avvenga un'interruzione di corrente tale da spegnere improvvisamente il computer tutte le modifiche risulterebbero salvate fino all'ultima.

Gestione del colore

Avere cura della gestione del colore durante ogni processo di creazione, lavorazione o stampa delle proprie immagini è essenziale per ottenere una soddisfacente coerenza cromatica tra le diverse periferiche (fotocamera, monitor, stampante, ecc).

Innanzitutto, per osservare correttamente i colori delle immagini ed evitare che appaiano incongruenze tra la visualizzazione a monitor e la stampa è indispensabile utilizzare **monitor di buona qualità accuratamente calibrati**. In secondo luogo occorre tenere presente che **un'immagine digitale dovrebbe sempre incorporare un profilo colore**. In questa sede non approfondirò questo argomento, che richiederebbe semmai una Guida dedicata, ma si invita ad approfondirlo attraverso valide fonti di studio quali il manuale utente di *Photoshop* e lo splendido sito di uno dei massimi esperti sull'argomento, *Mauro Boscarol*, www.boscarol.com.

In generale la gestione del colore non è né qualcosa di costoso, né di particolarmente difficile, tuttavia le problematiche e la teoria ad essa legate sono complesse e a volte scarsamente appro-

fondite da chi opera nel settore delle immagini.

Fortunatamente in *Photoshop Lightroom* si è trovato il modo di semplificare la gestione del colore automatizzando, con buon senso, la maggior parte delle scelte "critiche" normalmente delegate all'utente. In linea di massima il grande vantaggio di questo approccio deriva dal fatto che il fotografo deve preoccuparsi della gestione del colore e scegliere le impostazioni che preferisce solo quando le foto sono pronte per l'output. Il fattore più rassicurante risiede nel fatto che, all'interno di *Photoshop Lightroom*, **è molto difficile compiere errori legati alla gestione del colore**, perché è il software stesso a guidare l'utente verso le scelte più adatte o ad automatizzare le scelte più opportune.

In generale non occorre preoccuparsi delle impostazioni colore fino a quando non si esportano i file.

In generale, occorre tenere presente che *Adobe Photoshop Lightroom* importa tutte le immagini in **RGB**, in **Scala di Grigio**, o in **Metodo LAB** sia a **8 bit** sia a **16 bit**, ma è fondamentale ricordare che le gestisce sempre e comunque come immagini in RGB. Alcune importanti eccezioni legate a tipi di immagini non compatibili, come ad esempio i file in CMYK, sono trattate nel capitolo seguente.

Le **anteprime** delle immagini vengono conservate nel *database* nel software nello spazio colore *Adobe RGB 1998*, a prescindere dal formato dei file originali e dal profilo colore in essi incorporato. Questo è quindi lo spazio utilizzato di default quando si stampa in **draft mode printing** dal *Modulo Print*.

I file in formato **TIFF**, **JPEG**, e i **PSD** vengono visualizzati all'interno di *Photoshop Lightroom* nel profilo colore incorporato. Anche l'istogramma e i valori cromatici si fondano su questo profilo. Se l'immagine non ha un profilo incorporato *Photoshop Lightroom* assegna automaticamente il profilo sRGB e i colori delle immagini potrebbero assumere un aspetto diverso.

Per tutti i file in formato **RAW** il *Modulo Develop* utilizza uno spazio colore molto ampio basato sui valori cromatici dello spazio colore *ProPhoto*

RGB. Questo spazio offre il vantaggio di incorporare la maggior parte dei colori che i sensori delle fotocamere sono in grado di catturare, evitando eventuali perdite di sfumature.

Nei *Moduli Slideshow* e *Web* viene automaticamente assegnato alle immagini il profilo sRGB in modo che i colori delle foto possano avere un buon aspetto sulla maggior parte dei monitor.

Nel *Modulo Print* invece è possibile convertire i colori delle immagini attraverso funzioni dedicate alla gestione del colore.

Durante l'esportazione dei file tramite il comando **Export** si può scegliere di convertire le immagini in *AdobeRGB (1998)*, in sRGB o in *ProPhoto RGB*.

Quando si utilizza il comando dal menu **Photo > Edit in** per esportare le immagini da *Photoshop Lightroom* direttamente in *Photoshop* o in un altro software, lo spazio colore può essere modificato dal menu *Preferences > External Editing*.

Dove si trova il menu *Preferences* di *Lightroom*?

Su Windows menu *Edit > Preferences*.

Su Macintosh menu *Adobe Photoshop Lightroom > Preferences*.

Come ottimizzare le performance di *Photoshop Lightroom*

Diversi fattori influiscono sulla velocità di un programma.

Quelli che seguono sono alcuni suggerimenti per ottimizzare al massimo le performance di *Photoshop Lightroom*.

Requisiti del computer

I requisiti minimi di sistema di *Photoshop Lightroom* offrono prestazioni soddisfacenti in flussi di lavoro con immagini di massimo 5-6 Megapixel.

Per ottimizzare le performance del software si consigliano dunque un processore più potente e un'espansione **RAM ad almeno 2 GB**.

Va inoltre tenuto conto che in molte circostanze, *Photoshop Lightroom* può essere installato anche su computer con requisiti inferiori ai minimi richiesti, tuttavia ciò può determinare significativi e rischiosi malfunzionamenti. Pertanto è sempre opportuno verificare la propria configurazione ed attenersi a quanto indicato dalla Adobe.

Localizzazione dei *Catalogs*

In generale si ottengono maggiori performance spostando i *Catalogs* e gli altri file contenuti nella cartella *Lightroom* (localizzata di default all'interno della cartella *Immagini*) **su un hard disk diverso da quello di sistema**, sia esso interno al computer oppure collegato esternamente, preferibilmente in *Firewire 800*.

Importazione

Il processo di importazione risulta

molto più veloce utilizzando l'opzione *Import photos at their current location*. Pertanto se le immagini non sono ancora state trasferite nella loro posizione definitiva e ad esempio, risiedono ancora nella *memory card*, è preferibile che vengano **trasferite sul computer e poi importate** all'interno di *Adobe Photoshop Lightroom*.

Visualizzazione delle anteprime

Per velocizzare la visualizzazione delle anteprime all'interno di *Adobe Photoshop Lightroom* è opportuno attivare l'opzione **Render standard-sized previews** nella finestra di dialogo *Import*. Se le immagini sono già state importate non utilizzando questa opzione è possibile renderizzare tali anteprime attraverso il comando dal menu **Library > Previews > Render standard-sized previews**.

Visualizzazione dell'immagine al 100%

Per velocizzare al massimo la visualizzazione delle immagini al 100% (riducendo il tempo di persistenza del messaggio *Working*) è opportuno:

- renderizzare tutte le anteprime 1:1 selezionando le immagini e utilizzando il comando del menu **Library > Previews > Render 1:1 Previews**.

- conservare in memoria l'anteprima 1:1 per la durata media del tempo di consegna dei propri lavori fotografici. Tale impostazione può essere modificata dal menu *File > Catalog Settings > File Handling > Automatically Discard 1:1 Previews: After One Day | After One Week | After 30 Days | Never*. Grazie a questa funzione si può quindi scegliere se conservare in memoria le anteprime 1:1 per un giorno, una settimana, 30 giorni o di conservarle per sempre.

Scrittura automatica dei dati XMP

Per incrementare le performance del programma disattivare dal menu: **File > Catalog Settings > Metadata > Automatically write changes into XMP** ed eseguire semmai l'esportazione dei dati XMP manualmente, solo quando necessario. Questo argomento sarà meglio approfondito nel prossimo capitolo.

Stampa in *Draft Mode*

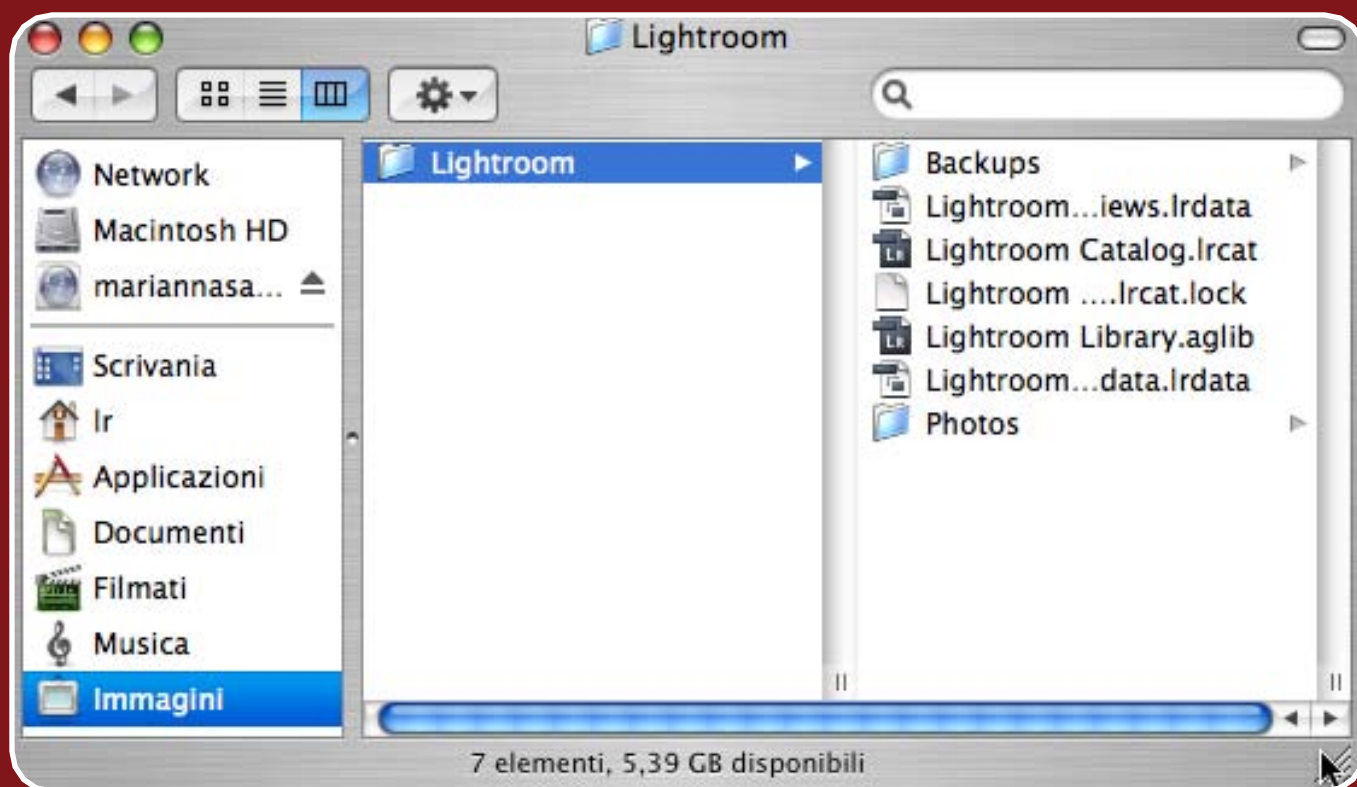
In fase di stampa si può velocizzare il render delle immagini attivando l'opzione **Draft Mode Printing** nel pannello *Print Job*. Tuttavia è bene tenere conto che questa opzione non consente di gestire il colore, e quindi utilizza lo spazio *AdobeRGB (1998)* automaticamente incorporato nelle anteprime, per cui se ne consiglia l'uso solo per stampe di scarso valore, come ad esempio i provini.

Antivirus

Al pari di altri software che compiono attività costante sui dischi, le performance di *Photoshop Lightroom* potrebbero decadere con alcuni programmi antivirus.

LA LOGICA DEI CATALOGS

LA GESTIONE DEI FILE ATTRAVERSO L'IMPORTAZIONE E L'ESPORTAZIONE



La logica dei *Catalogs* di *Photoshop Lightroom* si fonda sul concetto di Libreria, già utilizzato da tempo in diverse applicazioni, e offre una consistente serie di vantaggi.

In sostanza, grazie ai *Catalogs*, qualunque intervento si esegue sulle immagini non modifica mai i file originali, che rimangono inalterati. Le modifiche vengono invece registrate sotto forma di istruzioni in un database SQLite, opensource.

Questo database è localizzato di default nella cartella **Immagini > Lightroom** ma può essere spostato (o creato ex novo) in una qualunque posizione all'interno dell'hard disk interno o di un supporto di memoria esterno (ad esclusione dei server).

Ogni modifica viene quindi realmente applicata al file solo quando si effettua l'esportazione delle immagini che, costituendo una sorta di *Salva con Nome* avanzato, crea una nuova copia dei file nel formato prescelto.

IN QUESTO CAPITOLO:

PRO E CONTRO LEGATI AI CATALOGS

FILE COMPATIBILI CON LIGHTROOM

- File compatibili con la versione 1.2
- File non compatibili con la versione 1.2

IMPORTARE LE IMMAGINI

- Il comando Import
- Importazione di nuove immagini in un Folder
- Importazione dalla fotocamera in fase di scatto
- Importazione da Photoshop Elements

ESPORTARE LE IMMAGINI

- Il comando Export
- Esportare il solo codice XMP
- Esportare un Catalog

Pro e contro del sistema dei *Catalogs*

Il principale lato negativo causato dal sistema dei *Catalogs* è l'attesa per l'inevitabile importazione delle immagini che si esegue ogni volta che un nuovo gruppo di file deve essere visualizzato e elaborato con *Photoshop Lightroom*.

Fortunatamente però, i vantaggi che derivano da questo nuovo approccio all'archiviazione e alla post-produzione fotografica ripagano ampiamente il tempo di attesa dedicato a questa operazione.

Uno dei vantaggi più rilevanti cui si è già accennato consiste nell'**editing non distruttivo**. In pratica gli interventi eseguiti sui file all'interno di *Photoshop Lightroom* non vanno mai ad alterare le immagini originali, ma vengono memorizzati nel *database* chiamato *Catalog*. Questo aspetto è essenziale sia per la qualità del risultato sia per la modularità e reversibilità delle proprie regolazioni. *Photoshop Lightroom*, infatti, consente di effettuare infinite correzioni all'immagine che vengono applicate, in un unico passaggio e in modo irreversibile, soltanto in fase di esportazione, con la creazione di una copia dell'originale.

Tutte le operazioni eseguite all'interno di *Photoshop Lightroom* vengono memorizzate nel *database* del programma in modo automatico. Questo significa che **non occorre mai salvare** il file. Tra l'altro, anche a seguito di una chiusura inaspettata del sistema operativo o di una interruzione di corrente, tutte le correzioni svolte vengono memorizzate nel *database* fino all'ultima operazione.

A fronte di questo è però importante tenere conto che, come ogni tipo di file, anche il *database* di *Photoshop Lightroom* potrebbe danneggiarsi. E' per questo che è sicuramente saggio eseguire con regolarità **backup** del *database*, come consigliato dalla finestra di dialogo che compare periodicamente all'avvio del software.

Sempre grazie alla logica dei *Catalogs*, **non si corre mai il rischio di sovrascrivere o danneggiare i file originali**, avendo la possibilità di creare mol-

Cosa implica la conversione delle *Library* di *Photoshop Lightroom 1.0* ai *Catalogs* della versione *1.1* o *1.2*?

Fino alla versione 1.0 di *Photoshop Lightroom* il termine *Library* non faceva riferimento solo al *Modulo* omonimo, ma anche al *database* nel quale questo software memorizzava tutti gli interventi sulle immagini. L'aggiornamento di *Photoshop Lightroom* alla versione 1.1 (o successive) converte le *Libraries* (*.lrdb*) in *Catalogs* (*.lrcat*). Prima della conversione è necessario tenere presente che i *Catalogs* di *Adobe Photoshop Lightroom 1.1* o *1.2* non possono più essere aperti con la versione 1.0.

Perché l'*editing* in *Adobe Photoshop* è distruttivo e come si può evitare?

Tutti i programmi che, come *Photoshop*, lavorano con immagini digitali costituite da pixel, utilizzano generalmente un approccio cosiddetto distruttivo. **Ogni regolazione, infatti, modifica in modo permanente i pixel stessi del file** che, perdendo alcune informazioni, causano un degrado progressivo e irreversibile alla qualità dell'immagine; questo si traduce in genere in una perdita di dettagli, nitidezza, sfumature...

In *Adobe Photoshop*, quando si interviene sul livello stesso dell'immagine, le modifiche possono essere annullate solo tornando indietro nel *Pannello Storia*. Non appena l'immagine viene salvata e chiusa qualunque intervento diventa permanente e l'immagine perde definitivamente alcune delle sue caratteristiche originali.

Per ovviare a questo problema, già dalle precedenti versioni di *Photoshop* sono state sviluppate funzioni atte a separare i pixel dalle modifiche loro applicate. Alcune di queste funzioni sono: **le regolazioni di livello, le maschere, gli oggetti avanzati, i nuovi filtri avanzati di Adobe Photoshop CS3...**

Quali operazioni di *Photoshop Lightroom* intervengono direttamente sui file originali?

E' importante tenere presente che le operazioni segnalate di seguito intervengono direttamente sui file originali.

Folders

Se si sposta un *Folder* o si spostano uno o più file in esso contenuti tali modifiche vengono fisicamente eseguite anche sulle cartelle all'interno dell'*hard disk*.

Renaming

Se attraverso *Photoshop Lightroom* si modifica il nome delle immagini o dei *Folders* che le contengono, vengono fisicamente rinominati anche i file e le cartelle originali.

Edit in Adobe Photoshop

Se si aprono i file da *Photoshop Lightroom* direttamente in *Photoshop* utilizzando l'opzione *Photo > Edit in Adobe Photoshop > Edit Original* disponibile per il comando dal menu *Photo > Edit in Adobe Photoshop* il JPG dell'immagine originale viene sovrascritto;

XMP

I dati XMP vengono scritti direttamente sui metadati dell'immagine in tutti i file che non sono in formato RAW. Quindi in tutti i file DNG, TIF, JPG, PSD.

Delete from Disk

Quando si cancella un file da *Photoshop Lightroom* scegliendo l'opzione *Delete* i file originali vengono fisicamente cancellati e quindi spostati nel cestino del computer.

teplici versioni della stessa immagine **senza gravare sull'hard disk** (come ad esempio attraverso le *Virtual Copies*). In pratica le correzioni e le diverse versioni vengono memorizzate nel *Catalog* e, per quanto lunghe ed elaborate possano essere, occupano solo pochi kilobyte: un peso minimo se paragonato al salvataggio di un'intera immagine.

Inoltre, sempre grazie ai *Catalogs*, è stato finalmente possibile realizzare con *Adobe Photoshop Lightroom* un desiderio comune a molti utenti di *Adobe Photoshop*: la possibilità di conservare nel *Pannello History* un **registro virtualmente illimitato ed eterno di tutte le operazioni svolte sull'immagine**. La Storia di *Photoshop Lightroom*, infatti, non solo è in grado di "ricordare" un numero virtualmente illimitato di stadi, ma li conserva "per sempre" in memoria, perfino dopo che l'applicativo è stato chiuso. Lo stesso vale anche per gli **Snapshots** (istantanee).

Infine, il *database* di *Photoshop Lightroom* tiene in memoria **le anteprime di tutte le immagini importate nel tempo** (che possono comunque essere rimosse manualmente) consentendo di visualizzarle **anche se sono fisicamente archiviate in un supporto di memoria momentaneamente non disponibile** (come ad esempio hard disk esterni o DVD) e perfino se le immagini originali sono state cancellate o sono andate perse. E' proprio grazie a questa caratteristica che *Photoshop Lightroom* è in grado di generare anteprime di stampa di migliaia di immagini praticamente in tempo reale.

Quando e perché eseguire il backup?

Il *backup* è la procedura che si esegue per creare **una copia di riserva** nel caso in cui i dati originali si danneggino, vadano persi o vengano accidentalmente cancellati.

Dal momento che qualunque tipo di file o supporto di memoria può danneggiarsi è di fondamentale importanza eseguire regolarmente dei *Backup*.

In *Photoshop Lightroom* questa operazione può essere svolta in diversi modi.

Backup delle immagini

Per un fotografo professionista è del tutto irragionevole correre il rischio che i propri lavori vadano persi ed è pertanto fondamentale prevedere nel proprio flusso di lavoro un momento destinato alla creazione dei *Backup*.

Con *Photoshop Lightroom* il *backup* delle immagini può essere eseguito contestualmente all'importazione dei file anche su hard disk esterni o server utilizzando il comando **Backup To** disponibile nella finestra *Import* per le opzioni *Copy* e *Move* del menu *File Handling*. Naturalmente questa opzione allunga sensibilmente i tempi di importazione delle immagini.

Backup del database

Eseguire regolarmente il *backup* del database di *Photoshop Lightroom* è di fondamentale importanza. Qualora andasse perso o si danneggiasse andrebbero perdute tutte le operazioni svolte sulle immagini all'interno di *Photoshop Lightroom*.

Si consiglia quindi di eseguire regolarmente il *Backup* di questo database attivando la funzione dal menu **File > Catalog Settings > General > Back up catalog**. A intervalli regolari, in base all'arco temporale scelto, appare una finestra di dialogo che chiede di avviare il *backup*. Come impostazione predefinita i *backup* vengono salvati nella cartella *Immagini > Lightroom > Backups*. Tuttavia è più prudente salvarli in un supporto di memoria diverso da quello nel quale è archiviato il database principale.

Backup di Presets, Templates, Sets...

Anche tutte le impostazioni preconfigurate o personalizzate nel tempo, come ogni altro tipo di file, potrebbero danneggiarsi o peggio andare perse.

E' quindi saggio eseguire *backup* manualmente anche di questi file localizzati in:

- Mac: *utente/Libreria/Application Support/Adobe/Adobe Lightroom*;
- Windows: *C:\Documents and setting\utente\Dati applicazioni\Adobe\Lightroom*.

Il database di Adobe Photoshop Lightroom può risiedere su un server per essere accessibile da diversi computer?

Attualmente *Photoshop Lightroom 1.2* è concepito per un flusso di lavoro individuale e il suo database chiamato *Catalog (.lrcat)* non è progettato per funzionare su un server. E' invece possibile che i file immagine originali, cui il database fa riferimento, risiedano su un server.

Il database con tutte le correzioni deve comunque essere localizzato su un hard disk (interno o esterno, ma collegato fisicamente al computer dove è installato *Photoshop Lightroom*).

Se i Catalogs vengono localizzati su un hard disk esterno è possibile condividerlo, dando l'opportunità a più utenti di intervenire sulle stesse immagini. In questo le modifiche fatte da un utente ad una singola immagine, risultano tali per tutti gli altri utenti, e così via.

In alternativa è possibile procedere in modo diverso: **l'intero archivio delle immagini viene depositato su un hard disk esterno (o volendo anche un server)**, e i singoli utenti mantengono i *Catalogs* sui propri computer. In questo modo, più utenti possono modificare personalmente le immagini, senza che queste risultino modificate per tutti gli altri.

Compatibilità di formati e tipologie di file

File compatibili con la versione 1.2

Adobe Photoshop Lightroom consente l'importazione e la gestione di tutti i principali formati per le immagini fotografiche: **JPG, TIFF, PSD, DNG** e, attualmente, oltre 150 diversi tipi di formati **RAW** (la lista aggiornata è disponibile alla pagina:

<http://www.adobe.com/products/Adobe/Photoshop/cameraraw.html>).

I file possono essere in **RGB**, in **Scala di Grigio**, o in **Metodo LAB** sia a **8 bit** sia a **16 bit**, ma *Photoshop Lightroom* gestisce le regolazioni sempre e comunque in RGB.

Se si importa un PSD a livelli è necessario che questo sia stato salvato attivando l'opzione *Massimizza Compatibilità*. In caso contrario il file non viene importato.

File non compatibili con la versione 1.2

Non sono supportati:

- Tutti i formati di file non espressamente specificati sopra (che vengono automaticamente ignorati in fase di importazione) come i file in formato **EPS, GIF...** ecc;

• Tutti i file con metodo di colore **CMYK**;

• I file **PSD** a livelli salvati senza l'opzione *Massimizza Compatibilità*;

• Tutte le immagini con un lato superiore ai **10.000 pixel**;

• **Tutti i file video**, anche quelli acquisiti con fotocamere digitali.

E' possibile che file con i giusti requisiti non vengano importati all'interno della Library?

Può verificarsi una situazione simile nei seguenti casi:

• Si sta importando **un'immagine già precedentemente inserita all'interno della Library**. Ogni file può essere importato una sola volta e, in casi come questo, una finestra di dialogo segnala che il file è già presente all'interno della *Library* permettendo di visualizzarlo. Qualora si desideri importarlo comunque è necessario rinominarlo.

• Si sta importando una cartella che contiene **scatti salvati simultaneamente in formato RAW e JPG**. In questi casi, come impostazione predefinita, viene importato soltanto il file in formato RAW. Se si desidera invece importare anche il file JPG oltre al RAW è necessario attivare l'opzione dal menu *Preferences > Import > Treat JPG files next to raw files as separate photos*.

Quanto spazio occupa il database di Photoshop Lightroom?

Come si può "alleggerire"?

Dal momento che le istruzioni memorizzate nel database di *Photoshop Lightroom* sono estremamente contenute le sue dimensioni sono principalmente determinate dalle anteprime dei file presenti al suo interno.

Queste anteprime sono in JPG e la loro risoluzione e compressione può essere personalizzata attraverso il comando dal menu **File > Catalog Settings > File Handling > Preview Cache**. Tanto più sono grandi le anteprime salvate in memoria tanto più il database cresce. Tuttavia, grazie a queste anteprime, *Adobe Photoshop Lightroom* non deve ogni volta attingere ai file originali per visualizzare le immagini e le regolazioni ad esse applicate e quindi si riduce al minimo il tempo di attesa per la visualizzazione di ogni modifica. Quando appare il messaggio *Working*, *Photoshop Lightroom* sta generando l'anteprima ad una dimensione che non era stata precedentemente salvata nel suo archivio.

La dimensione ottimale di queste anteprime va trovata in un giusto compromesso tra:

- la **capienza del supporto di memoria** che conserva i *Catalogs*;
- la velocità del proprio **computer**;
- il genere di **utilizzo delle immagini** importate;
- il grado di **urgenza** insita nel proprio flusso di lavoro.

Ad esempio, **se si è soliti consegnare un servizio fotografico nell'arco di una settimana** e, successivamente le foto rimangono nella *Library* solo per un eventuale consultazione, è consigliabile impostare le opzioni *Preview Cache* nel seguente modo:

- *Standard Preview Size: 1024*;
- *Preview Quality: Medium*;
- *Automatically Discard 1:1 Previews: After One Week*.

Se invece si ha **poco spazio su disco** è importante che il **database rimanga il più leggero possibile**, impostando le opzioni nel seguente modo:

- *File Management > Standard Preview Size: 1024*;
- *Preview Quality: Low*;
- *Automatically Discard 1:1 Previews: After One Day*.

Se invece si ha **un hard disk molto capiente e un computer potente** è preferibile impostare le opzioni nel seguente modo:

- *File Management > Standard Preview Size: 2048*;
- *Preview Quality: High*;
- *Automatically Discard 1:1 Previews: Never*.

In questo modo il database di *Photoshop Lightroom* occupa un maggiore spazio su disco, ma il software risulta più performante perché le anteprime sono sempre disponibili in memoria e non devono mai essere ricreate al momento.

Importare le immagini nella *Library*

Per poter visualizzare ed elaborare le immagini all'interno di *Photoshop Lightroom* la prima operazione da compiere è l'importazione.

Le immagini possono essere importate da diversi supporti:

- Dall'**hard disk** del proprio computer;
- Da un **server**;
- Da qualsiasi **supporto di memoria esterno** (hard disk esterno, chiave USB) collegato via USB o FireWire;
- Da una qualunque **memory card**;
- Da **CD** o **DVD**;
- Direttamente da **fotocamera** anche mentre si sta scattando o da qualsiasi periferica collegata tramite la tecnologia Twain.

Per quanto concerne l'importazione, una problematica conosciuta per *Photoshop Lightroom 1.2* è l'incapacità di gestire file in formato RAW direttamente da alcune fotocamere *Canon* su *Windows XP*. In caso di problemi di questo tipo è bene consultare il supporto tecnico *Canon*.

Il comando *Import*

Per eseguire l'importazione basta fare clic sul pulsante **Import** oppure trascinare la cartella contenente le immagini dalla *Scrivania* del computer all'interno del *Modulo Library*. La cartella selezionata può anche essere ramificata in sottocartelle, queste saranno a loro volta incluse nell'operazione. Se sono presenti altri tipi di file non compatibili con *Photoshop Lightroom*, il software li ignora automaticamente. Facendo clic sul pulsante **Choose** si accede alla finestra di dialogo *Import Photos*.

Grazie alle opzioni relative al menu **File Handling** si può scegliere la modalità di importazione più adatta al proprio metodo di lavoro.

Di seguito le opzioni disponibili:

- **Import photos at their current location**: crea un semplice collegamento tra *Photoshop Lightroom* e la posizio-

Come si evita l'esecuzione automatica della finestra di importazione di *Photoshop Lightroom*?

Ogni volta che si accende una periferica come ad esempio uno scanner o viene inserita una *memory card* su un lettore collegato al computer, *Photoshop Lightroom* lancia automaticamente la finestra di importazione. Il comando per modificare questa funzione si trova nel menu **Preferences > Import > Show import dialog when a memory card is detected**.

Nei sistemi operativi *Windows* è anche necessario fare clic con il tasto destro del mouse sull'icona dell'*Adobe Photo Downloader*, posta nella barra dell'orologio, e selezionare dal menu a comparsa l'opzione *Disable*.

Qual è il modo più semplice e veloce per importare tutto il proprio archivio fotografico all'interno di *Adobe Photoshop Lightroom*?

Il modo più pratico per importare archivi costituiti da centinaia di migliaia di file è quello di importare la cartella madre contenente tutte le sottocartelle. *Photoshop Lightroom* riconosce automaticamente tutta la ramificazione e importa simultaneamente tutti i file compatibili che rintraccia all'interno di tutte le sottocartelle, senza alcuna necessità di importarli cartella per cartella o di creare ad esempio divisioni per tipologie di file.

Tuttavia, va tenuto conto che un'operazione di questo tipo richiede molto tempo e una notevole performance da parte del computer, per cui è bene valutare accuratamente i requisiti della propria macchina ed eventualmente importare le immagini in diversi step.

Come si possono importare immagini scattate in doppio formato RAW e JPG?

Quando si importano immagini salvate in fase di scatto nel doppio formato RAW e JPG *Photoshop Lightroom* identifica questi file come un duplicato e ignora il JPG importando solo il RAW. In questo caso l'attivazione o meno della funzione *Ignore Suspected Duplicates* disponibile nella finestra *Import* non modifica il comportamento del software.

A partire dalla versione 1.1 di *Photoshop Lightroom* è stata inserita una nuova opzione nel menu **Preferences > Import > Treat JPG files next to raw files as separate photos**. Se viene attivata i file in formato JPG vengono importati insieme ai file in formato RAW.

ne in cui si trovano i file originali (siano essi all'interno dell'hard disk o di una memoria esterna). Questa opzione non crea duplicati, ma solo una sorta di collegamento ai file originali ed è pensata per chi deve lavorare su immagini che sono già state archiviate su uno specifico supporto di memoria.

- **Copy photos to a new location and import**: copia i file in una nuova posizione e contemporaneamente ne esegue l'importazione. Questa modalità è generalmente consigliata quando si importano immagini da un CD, DVD o

direttamente da una *card* senza averle prima trasferite sull'hard disk. Tuttavia le performance del software traggono notevole vantaggio se si esegue l'importazione dei file dopo averli già trasferiti nella loro posizione definitiva.

- **Move photos to a new location and import**: sposta i file in una nuova posizione, cancellandoli quindi dal loro supporto di memoria originale, e contemporaneamente li importa.

- **Copy photos as Digital Negative (DNG) and Import**: crea una copia in formato DNG di tutti i file RAW che si

importano salvandoli nella cartella indicata. Se, in fase di importazione compare il messaggio di errore *An error occurred while converting file image.raw* è molto probabile che le immagini che si stanno importando siano localizzate su un volume bloccato (*locked*) o protetto da scrittura (*read only*).

Se si sceglie una di queste ultime tre opzioni (*Copy/Move*) si può anche:

- Specificare la nuova cartella nella quale copiare i file utilizzando il comando **Copy to** (copia in);

- Effettuare un *Backup* di sicurezza delle immagini (**Backup to**);

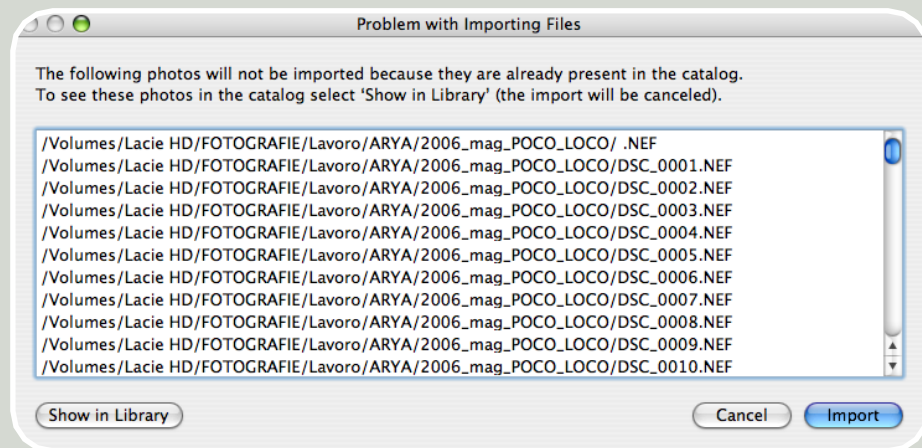
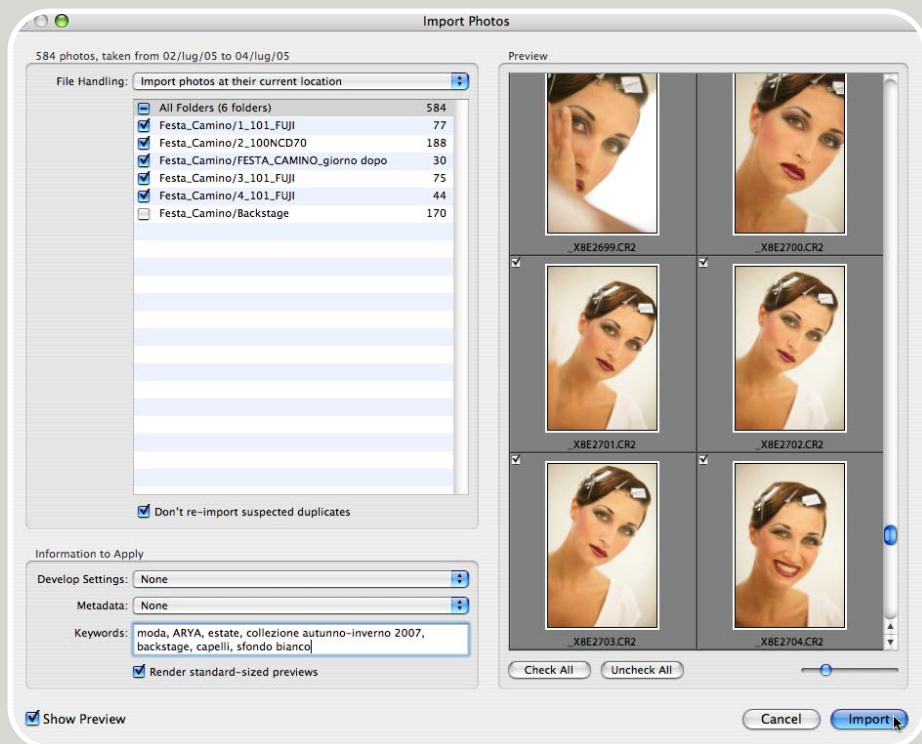
- Rinominare le foto (**File Naming**).

Don't re-import suspected duplicates: questa opzione evita che vengano importate due volte foto identiche.

Photoshop Lightroom verifica le caratteristiche delle foto durante l'importazione e, se qualcuna è già presente nel database, la scarta. Da notare che, nel caso non venga spuntata questa opzione, *Photoshop Lightroom* esegue comunque un controllo sui nomi delle foto e, in caso di duplicati sospetti, chiede se si desidera sovrascrivere i file con lo stesso nome oppure no. E' bene tenere presente che **un file con le stesse caratteristiche e lo stesso nome di un'immagine già importata non può essere importato due volte**. E' però possibile importare una stessa immagine che è stata rinominata così come una foto diversa che ha lo stesso nome di un'altra.

Eject card after importing: questa opzione consente di espellere automaticamente, al termine dell'importazione, la card dalla quale si stanno importando le immagini, senza alcuna necessità di tornare sul proprio *Desktop/Scrivania*.

Le opzioni relative a **Information to Apply** offrono l'opportunità di applicare già in fase di importazione alcuni *Presets* relativi all'aspetto delle immagini, ai dati *IPTC* e alle parole chiave che si intendono associare ai file. Ognuna di queste informazioni e regolazioni può essere successivamente modificata, integrata o rimossa all'interno del *Modulo Library* (*Pannelli Keywording* e *Metadata*) e del *Modulo Develop* (*Pannello Presets*). Tuttavia, soprattutto per quanto riguarda i metadati e le parole chiave, potrebbe risultare davvero molto utile acquisire la



Cosa sono i dati IPTC?

I dati *IPTC* costituiscono un metodo per archiviare informazioni testuali in un file immagine. Questi metadati aggiuntivi sono di norma compilati dall'autore dell'immagine.

sana abitudine di farlo fin da subito.

Dal menu **Develop Settings** è possibile applicare a tutte le immagini, già in fase di importazione, uno dei *Presets* disponibili all'interno del *Modulo Develop*. **Per fare in modo che tutte le immagini vengano importate senza subire alcuna modifica automatica da parte di Photoshop Lightroom occorre selezionare il Preset General - Zeroed**, in caso contrario ai file in formato RAW

viene applicato un leggero contrasto che rende le immagini più brillanti e realistiche.

Dal menu **Metadata** è possibile assegnare gruppi di dati *IPTC*. Per snellire le normali operazioni di routine può essere molto utile creare dei *Presets* di metadati selezionando la voce **New** e compilando le informazioni assegnate più frequentemente, come ad esempio quelle relative al copyright e ai recapiti

del fotografo.

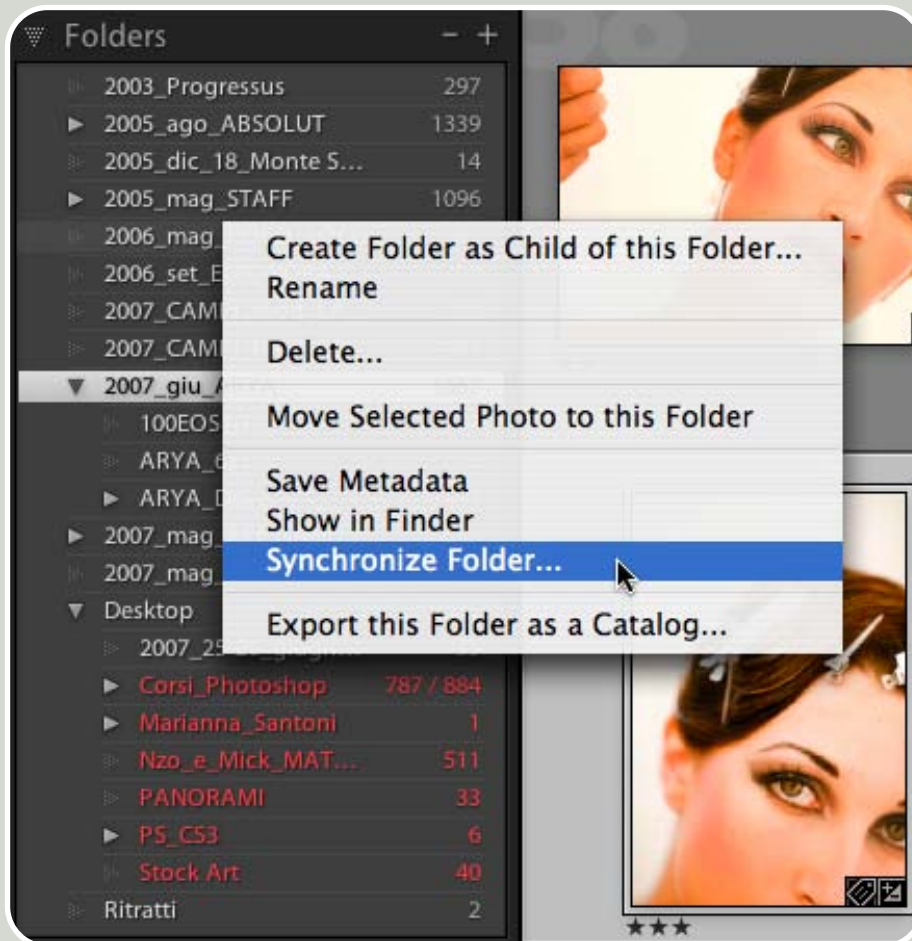
Infine è possibile attribuire specifiche parole chiave (**Keywords**) al gruppo di foto che si stanno importando, in modo da poterle ritrovare più velocemente all'interno del proprio archivio. Ogni parola chiave o insieme di parole chiave deve essere separato da una virgola.

L'opzione **Render standard-sized previews** crea, già in fase di importazione, un'anteprima ad alta risoluzione delle immagini che ne velocizza la visualizzazione all'interno di *Adobe Photoshop Lightroom* e permette di visualizzarle anche quando il supporto di memoria nel quale sono archiviati gli originali è temporaneamente scollegato. Questa anteprima in formato JPG viene conservata in memoria all'interno del database nella cartella *Immagini > Lightroom*. Il peso e le dimensioni di queste anteprime sono personalizzabili dal menu **File > Catalog Settings > File Handling > Preview Cache**.

L'opzione **Show Preview** mostra le miniature delle immagini che si intendono importare consentendo l'eventuale esclusioni di quelle da scartare, prima che inizi l'importazione.

Importazione di nuove immagini in un Folder preesistente

A volte, dopo che una cartella di immagini è stata importata all'interno di *Photoshop Lightroom*, può capitare di aggiungere nuove immagini in quella stessa cartella o di effettuare modifiche ad alcuni dei file importati utilizzando applicazioni diverse. In casi come questi per aggiornare rapidamente tali modifiche anche all'interno del software si può fare clic con il tasto destro (CTRL + clic su Mac) sul nome del *Folder* e scegliere la funzione **Synchronize Folder**. Con questo comando vengono importate tutte le immagini mancanti e vengono aggiornate le immagini modificate. Se si desidera importare le nuove immagini così come sono, senza verificarne le anteprime o specificare informazioni come quelle relative alle *keywords* o al *copyright*, basta disattivare l'opzione *Show Import Dialog Before Importing*.



Importazione dalla fotocamera in fase di scatto

Se la propria fotocamera può essere messa in connessione diretta con un computer, **Photoshop Lightroom può importare le foto simultaneamente e automaticamente mentre vengono catturate**.

Questa funzione può essere molto utile perché consente di visualizzare istantaneamente le immagini in un monitor e di esaminarle accuratamente ad alta risoluzione, se necessario anche insieme al committente o ai propri collaboratori. Inoltre questa funzione può essere molto comoda per assegnare subito parole chiave ai file in tutti quei casi nei quali il flusso di lavoro è complesso e impone un rigore particolare. Un esempio di questo tipo sono i servizi fotografici per consistenti quantità di prodotti, come quelli per cataloghi o ad esempio foto di archivio per *casting* di modelle. In casi come questi, *Photoshop Lightroom* risulta molto utile perché il nome o il codice del prodotto, piuttosto che il nome della modella o altre informazioni importanti possono essere as-

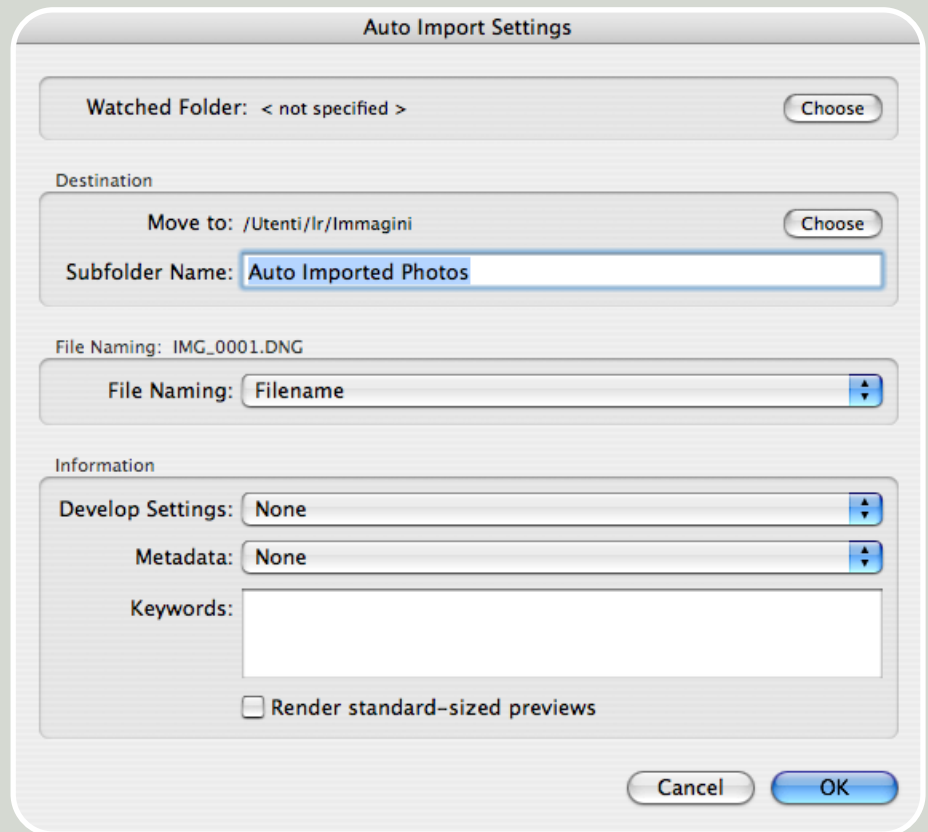
sociate istantaneamente al file rendendo facile e snella un'operazione che invece, svolta successivamente, può richiedere molto tempo e scrupolosità, oltre che esporre il lavoro a possibili errori.

Per utilizzare questa procedura è innanzitutto necessario **configurare la propria fotocamera affinché possa essere collegata al computer in modalità FTP**. Per questo si rimanda al manuale d'uso della propria fotocamera. In generale è bene tener conto che le connessioni via cavo *FireWire (IEEE 1394)* o *USB 2.0* permettono di scattare ed eseguire il download su un computer ad una velocità molto simile a quella delle *memory card*. Alcune fotocamere offrono anche la libertà di una connessione *wireless* (senza fili) tra fotocamera e computer (entro un centro raggio di metri), ma attualmente il trasferimento è significativamente più lento delle connessioni via cavo.

Una volta eseguita tale configurazione si può impostare *Lightroom* come segue in modo da importare le immagini, in tempo reale, direttamente all'interno della Library:

1 - **Specificare una cartella del computer nella quale eseguire il download delle immagini.** Questa configurazione può essere fatta sulla fotocamera (attraverso i menu interni) o attraverso il software fornito per scattare in *tethered mode* (consultare il manuale di istruzioni della propria fotocamera);

2 - **Configurare *Photoshop Lightroom* in modo da importare automaticamente ogni immagine che arriva nella cartella specificata chiamata *Watched Folder*.** Questa funzione di *Adobe Photoshop Lightroom* si attiva attraverso il menu **File > Auto Import > Enable Auto Import**. Le opzioni di importazione si personalizzano dal menu **File > Auto Import > Auto Import Settings**. Dalla finestra di dialogo dedicata è possibile specificare di volta in volta il **Watched Folder**. *Photoshop Lightroom* provvede automaticamente a spostare i file dalla cartella nella quale la fotocamera scarica le immagini in una nuova destinazione e li importa nella *Library*. Le altre opzioni disponibili nella finestra di dialogo sono analoghe a quelle presenti nella finestra *Import Photos*.



Importare un catalogo da *Photoshop Elements 5*

Prima di importare i cataloghi di *Photoshop Elements 5* in *Photoshop Lightroom* eseguire la seguente operazione, all'interno di *Photoshop Elements*, dal menu **File > Catalog -> Recover**.

Esportare le immagini elaborate

E' durante la fase di esportazione che tutte le correzioni effettuate sulle foto vengono definitivamente applicate ad una copia dei file originali. **Se si modificano le immagini all'interno di Photoshop Lightroom, ma non si esegue alcun tipo di esportazione, gli originali rimangono a tutti gli effetti inalterati** e se vengono aperti utilizzando un qualunque altro software questi appaiono come in origine, ovvero privi di modifiche (a meno di aver esportato i dati XMP).

L'esportazione può avvenire in vari modi, a seconda dell'utilizzo cui le immagini sono destinate:

- Tramite il comando dal menu *File* > *Export* (vd. paragrafo seguente) si può effettuare una sorta di "Salva con Nome" avanzato in batch **che permette il salvataggio di uno o più file simultaneamente nei formati JPG, PSD, TIFF o DNG**, consentendo di specificarne la localizzazione, il nome, la dimensione in pixel, la risoluzione, lo spazio colore, il *Watermark* del copyright e alcune specifiche sulla gestione dei metadati e delle parole chiave;
- Si può creare **un file PDF, con una o più immagini impaginate**, dai *Moduli Slideshow* (pulsante *Export*) e *Print* (pulsante *Print* > *Salva come PDF*, funzione questa disponibile con i sistemi operativi *Apple* o con il software *Acrobat Professional*);
- Si possono mandare **direttamente in stampa** i file impaginati all'interno del *Modulo Print* tramite il pulsante *Print*);
- Si può esportare, o caricare direttamente su Internet, una **photogallery per il web in HTML o animata in Flash** tramite i pulsanti *Export* e *Upload* disponibili nel *Modulo Web*;
- Si possono **masterizzare le foto direttamente su CD o DVD** tramite il comando dal menu *File* > *Export* > *After Export: Burn the exported images to a disc*;
- Si possono **aprire una o più immagini direttamente in Adobe Photoshop** quando si ha la necessità di eseguire operazioni accurate di fotoritocco,

Quali software della famiglia Adobe assicurano massima compatibilità con la versione 1.2 di Adobe Photoshop Lightroom?

Sia Lightroom sia Camera RAW condividono la stessa tecnologia proprio per garantire la massima coerenza di risultati e compatibilità tra le applicazioni Adobe che supportano il RAW processing. Per questa ragione, se si desidera avere la massima compatibilità con il *Modulo Develop* della versione 1.2 di *Photoshop Lightroom* è necessario aggiornare il *plug-in Camera RAW* alla versione 4.2.

Al momento i software Adobe che lo supportano sono: *Photoshop CS3*, *Photoshop Elements 4.01* per Mac, *Photoshop Elements 5.0* e *Premiere Elements 3.0* per Windows.

In quali casi le modifiche eseguite con Adobe Photoshop Lightroom potrebbero non essere visualizzate in Bridge o in Adobe Photoshop?

In generale, in tutti i flussi di lavoro che prevedono l'utilizzo sia di Lightroom sia di Camera RAW è necessario verificare che le *Preferenze* di Camera RAW siano impostate nel seguente modo: **Salva Impostazioni immagine in > File laterali ".xmp"**. Se alcuni file importati in *Photoshop Lightroom* vengono successivamente editati in Camera RAW, Lightroom non aggiorna automaticamente l'anteprima delle nuove versioni. Per farlo basta utilizzare la funzione del menu *Metadata* > *Read Metadata from Files* disponibile all'interno del modulo *Library*.

Se in *Bridge* (o negli altri programmi compatibili con il *plug-in Camera RAW*) **le immagini appaiono prive di modifiche malgrado siano state elaborate in Photoshop Lightroom** verificare se:

- E' stata eseguita correttamente l'esportazione dei dati XMP;
- La versione di Camera RAW che si sta utilizzando è stata aggiornata alla versione 3.7 o successiva.

Se in *Adobe Bridge* o negli altri programmi compatibili con Camera RAW **solo alcune modifiche eseguite in Photoshop Lightroom non vengono visualizzate correttamente** è possibile che:

- La versione di Camera RAW che si sta utilizzando non contempla tutte le funzioni disponibili all'interno di *Photoshop Lightroom*. Ad esempio in *Adobe Photoshop CS2* non sono disponibili funzioni nuove come *Recovery*, *Fill Light*, *Spot Removal Tool*, *Red Eye Tool*, *Vibrance*...;
- La versione del software utilizzato per aprire i file elaborati in *Photoshop Lightroom* è in una lingua diversa. Ad esempio, in alcuni computer potrebbe essere installata la licenza in lingua inglese di *Photoshop Lightroom* e una in lingua italiana di *Bridge*. In questi casi alcune informazioni assegnate ai file (come ad esempio il colore delle etichette) non possono essere visualizzate correttamente perché il metadato viene scritto sul file in una lingua e viene poi letto in un'altra. L'informazione nel file tuttavia rimane memorizzata, per cui può essere visualizzata con le versioni nella stessa lingua o eseguendo le ricerche utilizzando termini inglesi. Ad esempio, per ritrovare con *Bridge* in lingua italiana tutte le immagini alle quali con *Photoshop Lightroom* si è assegnata l'etichetta rossa si può effettuare una ricerca dal menu *Modifica* > *Trova* > *Criteri* > *Etichetta* > *Contiene* > *Red*.

applicare correzioni avanzate, filtri, lavorare con livelli multipli, con le maschere, su singoli canali o con funzioni comunque non disponibili in *Photoshop Lightroom*. Il comando dal menu per passare a *Photoshop* è *Photo* > *Edit in Adobe Photoshop* ed è disponibile solo all'interno dei moduli *Library* e *Develop*;

- Si può **esportare solo il codice**

XMP in modo da poter ad esempio trasferire i file originali integri corredati delle modifiche applicate;

- Si può **esportare un Catalog** in modo da integrare tra loro due o più database di correzioni eseguite con diversi computer.

Infine si può tenere conto che gli utenti Mac possono anche esportare le

immagini trascinandole dalla *Grid* della *Library* direttamente sulla propria *Scrivania*, ma in questo modo si ottiene una copia del file prima delle correzioni eseguite in *Lightroom*.

Nelle prossime pagine sono illustrati alcuni dei metodi di esportazione sopra menzionati. Tutte le altre procedure sono spiegate nei successivi capitoli dedicati ai singoli *Moduli*.

Il comando *Export*

Il comando **Export** è disponibile sia come pulsante all'interno del *Modulo Library* sia dal menu **Edit > Export Photos**.

Questa tipologia di esportazione può essere considerata a tutti gli effetti una sorta di "*Salva con Nome avanzato in batch*" che permette di eseguire, simultaneamente su uno o più file, tutta una serie di operazioni relative al nome, al ridimensionamento, allo spazio colore, alla masterizzazione, ecc.

In pratica questo comando lascia intatti gli originali e crea una copia delle singole immagini alle quali va ad applicare, in una sola fase, tutti gli interventi che sono stati eseguiti all'interno di *Photoshop Lightroom* sia sui metadati (stelle, etichette colorate, bandiere, parole chiave, ecc) sia sui pixel (regolazioni del *Modulo Develop*).

Dalla finestra di dialogo è possibile specificare diverse opzioni.

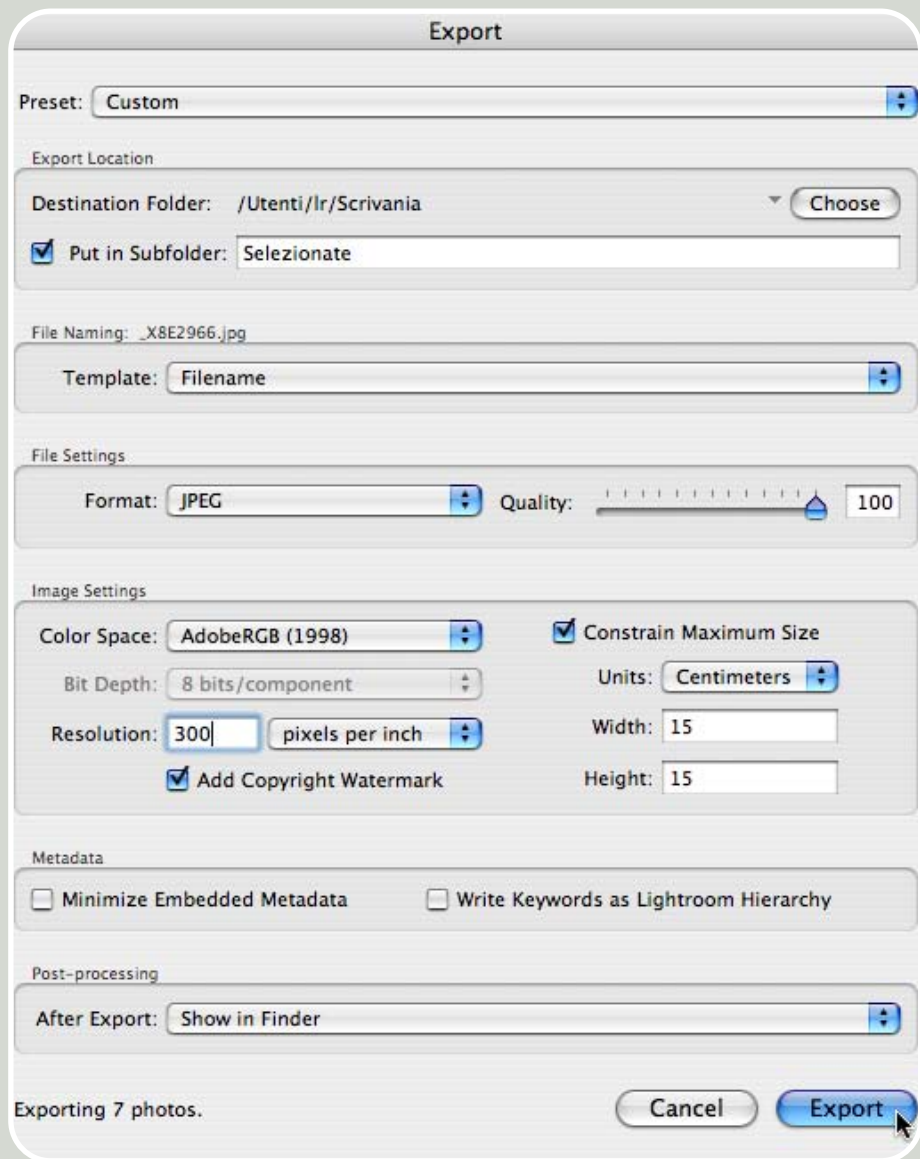
Preset: offre alcuni gruppi di impostazioni predefinite per un'esportazione veloce e di routine dei file. E' possibile salvare nuovi *Presets* di esportazione personalizzati in base alle proprie esigenze utilizzando il comando *Save Current Settings as New Preset*.

Export Location: consente di specificare la posizione, e l'eventuale sottocartella, nella quale si intendono salvare i file.

File Naming: permette di rinominare i file in modo articolato e accurato.

File Settings: offre opzioni relative al formato di salvataggio e all'eventuale tipo di compressione.

Image Settings: si utilizza per attribuire lo spazio colore, la profondità di



Come si ritagliano le immagini ad una certa dimensione?

Nella finestra di dialogo dell'esportazione c'è l'opzione **Constrain Maximum Size** che permette di **ridimensionare le immagini automaticamente** durante l'esportazione.

I valori numerici che si inseriscono nei campi *Width/Height* ricampionano, alla dimensione specificata il lato più lungo della foto, sia esso orizzontale o verticale.

Se ad esempio si devono esportare alcune immagini da stampare in formato 10x15 cm è sufficiente specificare:

- *Units: Centimeters;*
- *Width: 15;*
- *Height: 15.*

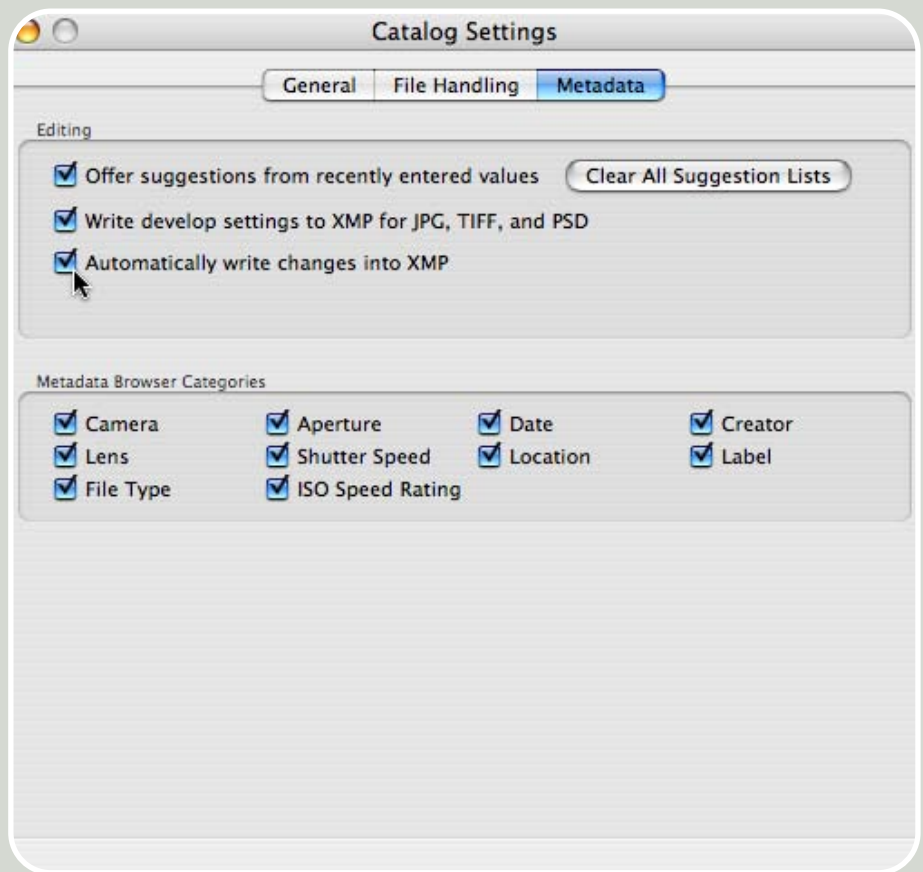
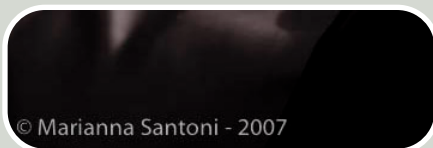
In questo modo, anche se la cartella esportata contiene scatti sia orizzontali sia verticali, tutti vengono ridimensionati alla stessa grandezza e il lato più corto viene adattato proporzionalmente.

Per modificare invece il **rapporto di proporzione tra l'altezza e la larghezza** dell'immagine si deve utilizzare lo strumento *Crop Overlay* disponibile all'interno del *Modulo Develop*.

bit, la risoluzione ed eventualmente anche per ridimensionare le immagini (vd. *box nella pagina precedente*). L'opzione *Add Copyright Watermark* scrive direttamente sul bordo dell'immagine le informazioni contenute nel metadato *Copyright*.

Metadata: l'opzione *Minimize Embedded Metadata* esporta i file cancellando tutti i metadati ad eccezione del *Copyright*. La funzione *Write Keywords as Lightroom Hierarchy*, esporta le parole chiave associate alle immagini separando con il carattere *pipe* (|) *keywords* della stesso gruppo.

Post-processing: permette di lanciare automaticamente altri applicativi in modo da applicare un'azione in *batch* a tutte le immagini che si stanno esportando. Ad esempio si possono lanciare *droplet* di *Adobe Photoshop* oppure masterizzare le foto direttamente su CD o DVD tramite il comando **Burn the exported images to a disc**.



Esportare il solo codice XMP

Spesso può capitare che ci sia la necessità di visualizzare o elaborare con *Photoshop*, *Bridge* o altri software che supportano il *plug-in Camera RAW* (come *Adobe Photoshop Elements* o *Premiere*), alcune foto che sono state precedentemente post-prodotte con *Photoshop Lightroom*.

Una situazione come questa si verifica spesso quando **si desidera visualizzare con Adobe Bridge le etichette colorate o le stelle precedentemente assegnate alle immagini utilizzando Photoshop Lightroom**.

Oppure può succedere di voler masterizzare le immagini originali su un CD o DVD, conservando però anche tutte le eventuali modifiche che si sono eseguite con *Lightroom*.

In casi come questi è fondamentale tenere presente che, in generale, tutte le modifiche che si eseguono sulle immagini con *Photoshop Lightroom* (siano esse regolazioni come il bilanciamento del bianco, o alterazioni di altro tipo come l'inserimento di parole chiave) vengono salvate di norma soltanto nel suo database chiamato *Catalog*. Se si desidera salvare queste istruzioni sulle modifiche, anche direttamente sulle immagini, senza però alterarne irreversibilmente i pixel, si può eseguire l'esportazione dei dati XMP.

Questo genere di esportazione non crea una copia delle immagini e non modifica i file originali, le cui informazioni restano a tutti gli effetti intatte, ma fa sì che *Photoshop Lightroom* registri le modifiche in formato XMP direttamente sul file, oltre a memorizzarle nel proprio

database. In questo modo i file originali, lasciati integri, preservano la massima qualità e modularità per qualunque eventuale ulteriore modifica.

Questo tipo di esportazione può essere eseguita di volta in volta, su una o più foto selezionate, oppure, automaticamente su tutte le immagini del proprio archivio.

Per eseguire l'esportazione dei dati XMP manualmente:

1 - selezionare uno o più file dal *Modulo Library*;

2 - esportare i dati XMP sui singoli file attraverso il comando dal menu **Metadata > Save Metadata to File** oppure utilizzando la comoda scorciatoia da tastiera CTRL + S su Windows (Comando + S su Mac) Questa funzione è disponibile sia nel *Modulo Library* sia nel menu contestuale dell'immagine facendo clic sull'anteprima con il tasto destro (CTRL + clic su Mac).

La procedura appena descritta va ripetuta ogni volta che si desidera aggiornare i dati XMP dei singoli file con le modifiche effettuate all'interno di *Photoshop Lightroom*.

Se si desidera **eseguire l'esportazione dei dati XMP sempre e in automatico** su tutte le immagini elaborate si può attivare l'opzione disponibile dal menu **File > Catalog Settings > Metadata > Automatically write changes into XMP**. Tuttavia l'attivazione di questa preferenza riduce le performance del programma.

E' importante sottolineare che questo tipo di esportazione memorizza tutte le modifiche effettuate ad eccezione di *Collections, Snapshots, History, Virtual Copies, Collections, Quick Collection e Stack*. Inoltre **la compatibilità delle regolazioni memorizzate nei file è sempre vincolata alle funzioni disponibili nella versione di Camera RAW utilizzata per la loro apertura**. Ad esempio *Photoshop CS2* è in grado di visualizzare stelle, etichette colorate e tutte le regolazioni del *Modulo Develop* ad eccezione delle regolazioni non disponibili nella versione 3.7 di *Camera Raw* come ad esempio *Recovery e Fill Light*.

Dalla versione 4.0 di *Camera RAW*, lanciata con la *Creative Suite CS3*, perfino file in formato JPG, PSD e TIFF pos-

Dove vengono scritti i dati XMP?

Nei file in formato JPG, PSD, TIFF i dati XMP vengono scritti direttamente nei metadati incorporati nel file originale.

Per tutti i formati RAW proprietari (CR2, NEF, ORF, RAF, ecc) queste informazioni vengono salvate nel leggero file collaterale XMP che viene automaticamente inserito all'interno della stessa cartella del file originale e prende lo stesso nome. Se questo file XMP viene rimosso o rinominato il file RAW apparirà privo di modifiche, ovvero, così come è stato scattato.

Se si desidera **incorporare il file XMP ai file in formato RAW** basta convertire il file RAW originale in formato DNG.

Che fine hanno fatto i Photo Binder?

La procedura di esportazione relativa ai *Photo Binder*, presente nella Beta 4.1 di *Photoshop Lightroom*, non è più disponibile ed è stata sostituita dalla modalità di esportazione illustrata sopra.

Si possono avere diversi Catalog?

Per integrare diversi Catalog tra loro si utilizza il comando dal menu **File > Export as Catalog**. Questa funzione si utilizza quando capita ad esempio di lavorare su diversi computer allo stesso progetto. L'intera procedura è spiegata più avanti in questo capitolo.

Per creare diversi Catalog da caricare nella Library uno alla volta si utilizza il comando dal menu **File > New Catalog**. La finestra di dialogo che appare consente di stabilire dove si vuole archiviare il nuovo *Catalog* e il nome che gli si vuole assegnare. Una volta creato il nuovo *Catalog* si può caricarlo nella *Library* dal menu **File > Open Catalog**. Facendo clic sul pulsante *Relaunch* della finestra di dialogo successiva *Photoshop Lightroom* viene automaticamente chiuso e riaperto con la *Library* aggiornata. Per riaprire velocemente un *Catalog* già aperto è disponibile il comando dal menu **File > Open Recent**, che consente di eseguire molto più rapidamente l'operazione illustrata sopra.

sono essere aperti direttamente con *il plug-in Adobe Camera RAW*, conservando tutte le modifiche compatibili eseguite in *Photoshop Lightroom*, e questi possono essere ulteriormente modificati attraverso i comandi offerti da *Camera RAW*.

Esportare un *Catalog*

Nel flusso di lavoro fotografico potrebbe a volte essere necessario **trasferire tra due o più computer le correzioni eseguite con Adobe Photoshop Lightroom su alcune immagini**, oppure **visualizzare o elaborare le stesse foto su diversi computer e in diverse fasi**.

Una situazione di questo tipo si verifica di frequente quando capita di iniziare una post-produzione sul set fotografico con un computer portatile e la si termina nel proprio studio su una postazione desktop.

La soluzione a questo problema è stata implementata nella versione 1.1 di Adobe Photoshop Lightroom.

Per esportare un *Catalog* basta seguire i seguenti passaggi:

1 - Selezionare una *Collection* di immagini, uno specifico gruppo di foto, o anche, se necessario, l'intera *Library*.

2 - Scegliere la funzione dal menu **File > Export as Catalog**. In alternativa, premendo il tasto ALT il pulsante *Export* in basso a sinistra nel *Modulo Library* si trasforma in *Export Catalog*.

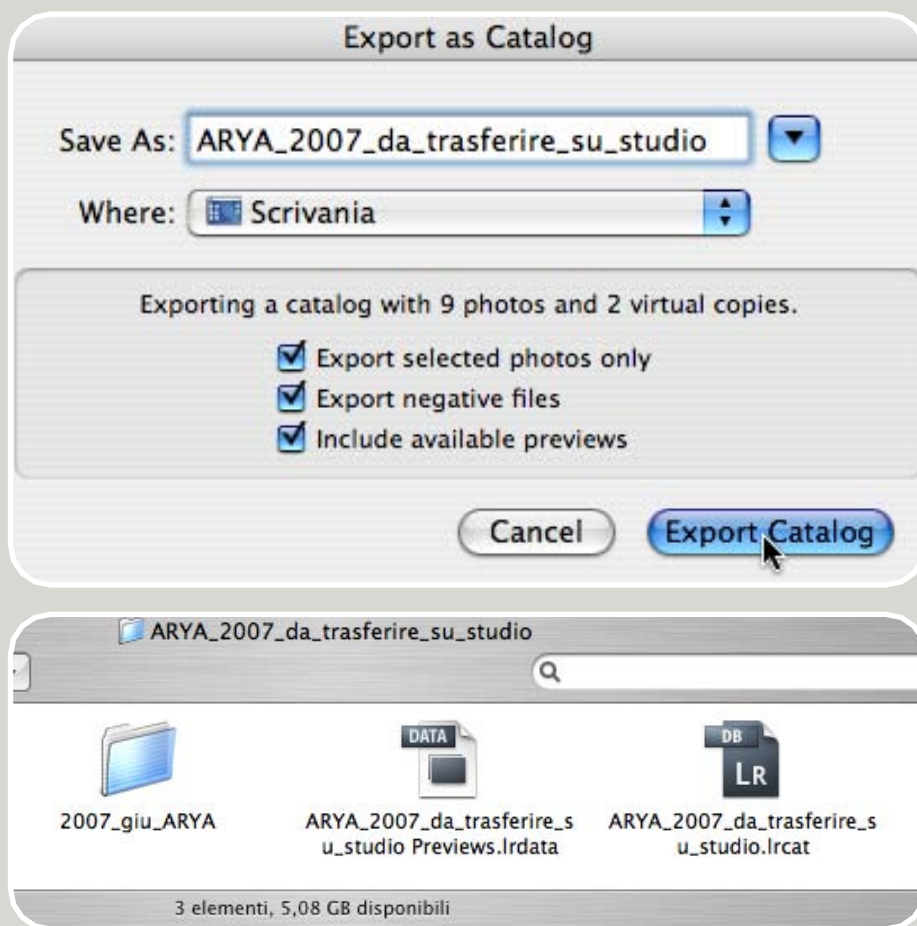
Nella finestra di dialogo che si apre è possibile scegliere tre semplici opzioni:

- **Export selected photos only:** vengono esportate solo le foto selezionate in quel momento.

- **Export negative files:** vengono duplicati i file originali, organizzati in cartelle e sottocartelle. Questa opzione è necessaria quando nel secondo computer non sono già presenti le foto per le quali si intendono sincronizzare le modifiche. Ad esempio, le foto sono state trasferite dalla *memory card* sul portatile, dove sono state selezionate e classificate *in progress* durante il servizio fotografico per poi essere trasferite, complete delle modifiche, sul computer desktop.

- **Include available previews:** vengono esportate in un file in formato *.lrdata* anche le anteprime dei file create automaticamente da *Photoshop Lightroom* per fare in modo che le immagini siano visualizzate più velocemente (opzione consigliata).

Facendo clic sul pulsante **Export Catalog** viene creata automaticamente una cartella (con il nome assegnato in que-



sta finestra di dialogo) nella quale vengono salvate tutte le foto oltre a un file in formato *.lrcat*, che contiene le modifiche eseguite sulle stesse da *Photoshop Lightroom*.

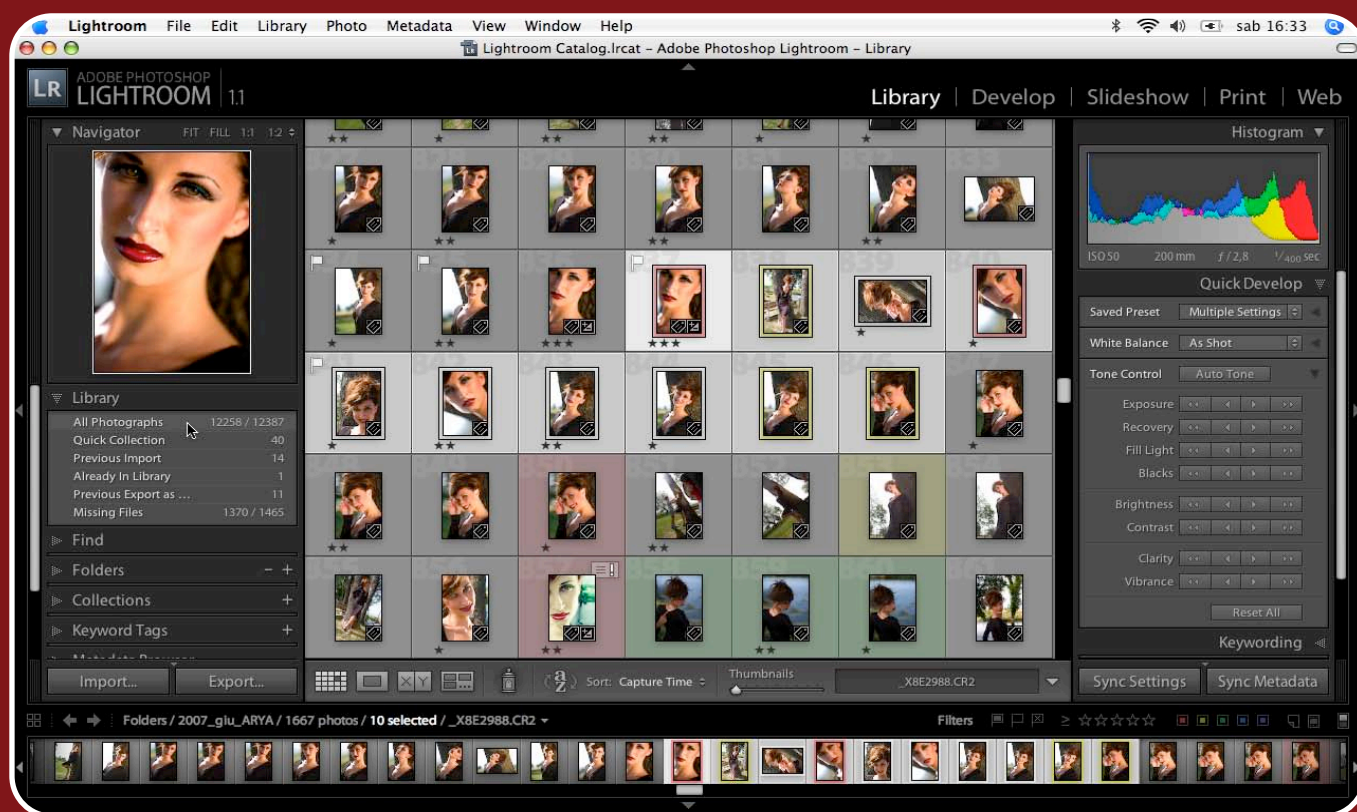
3 - Trasferire nel secondo computer la cartella appena creata utilizzando un qualunque supporto di memoria (*hard disk, DVD, chiave USB, ecc*).

4 - Avviare *Photoshop Lightroom* e andare sul menu **File > Import From Catalog**. Sfolgiare i propri documenti e selezionare il file in formato *.lrcat* che fa riferimento al *Catalog* esportato. Facendo clic sul pulsante *Choose* (Mac) o *Open* (Win) si apre una versione semplificata della finestra di dialogo *Import*.

In questo modo vengono aggiornate sul secondo computer tutte le modifiche effettuate sulle immagini, comprese le *Keywords*, le *Collections*, la *History*, gli *Snapshots* e le *Virtual Copies* proprio come se quelle operazioni fossero state eseguite su quello stesso computer.

IL MODULO LIBRARY

ORGANIZZARE, SELEZIONARE E ARCHIVIARE LE IMMAGINI



Il primo *Modulo*, chiamato *Library* (biblioteca), è dedicato all'**organizzazione delle immagini**: dall'importazione, alla selezione, all'archiviazione. Volendo fare un paragone, potremmo dire che si tratta del *Modulo* grazie al quale si possono svolgere quelle operazioni normalmente eseguite con software come *Adobe Bridge*, oltre a molte altre funzioni di nuova concezione pensate appositamente per i fotografi.

In questo *Modulo* è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- **importare** le immagini da diverse periferiche: *hard disk*, CD, DVD o direttamente dalla *memory card* della propria fotocamera;
- **visualizzare, raddrizzare e confrontare** gli scatti attraverso diverse modalità di visualizzazione;
- **scegliere, classificare e contrassegnare** le immagini con bandierine, stelle, colori e parole chiave;
- **ordinare, filtrare, raggruppare e catalogare** l'intero archivio fotografico attraverso l'uso di cartelle, raccolte, parole chiave e dati *IPTC* con la possibilità di modificare i metadati di più file simultaneamente (ad esempio per rinominarli o sincronizzare l'orario e la data di scatto);
- **eseguire ricerche** accurate di immagini presenti all'interno dell'archivio, in modo rapido e preciso;
- effettuare alcune **regolazioni semplici e veloci** su una o più immagini simultaneamente.

IN QUESTO CAPITOLO:

PER INIZIARE...

- Visualizzare le foto in diverse modalità
- Ordinare gli scatti e la sequenza
- Confrontare diverse immagini
- Selezionare e classificare le foto
- Applicare le impostazioni con un clic
- Filtrare i file
- Cercare nell'archivio
- Selezionare una o più immagini
- Cancellare una o più immagini

I PANNELLI DEL MODULO LIBRARY

- Caratteristiche generali dei Pannelli
- Il Pannello Navigator
- Il Pannello Library
- Il Pannello Find
- Il Pannello Folders
- Il Pannello Collections
- Il Pannello Keyword Tags
- Il Pannello Metadata Browser
- Il Pannello Histogram
- Il Pannello Quick Develop
- Il Pannello Keywording
- Il Pannello Metadata
- La Barra degli Strumenti

SCORCIATOIE DA TASTIERA:

Attualmente le scorciatoie da tastiera di *Photoshop Lightroom* non sono personalizzabili.

Molti tasti di questo software supportano il *long press behavior*: tenendoli premuti prolungatamente si attiva la funzione loro associata per poi disattivarsi non appena si rilascia il pulsante. Nella modalità di visualizzazione provvisoria è comunque possibile lavorare usando il mouse normalmente.

**COMANDO*
+ ALT + 1**

Per selezionare il modulo *Library*.

**COMANDO*
+ ALT + 2
(OPPURE D)**

Per selezionare il modulo *Develop*.

**COMANDO*
+ ALT + 3**

Per selezionare il modulo *Slideshow*.

**COMANDO*
+ ALT + 4**

Per selezionare il modulo *Print*.

**COMANDO*
+ ALT + 5**

Per selezionare il modulo *Web*.

G

Per passare alla modalità *Grid* del modulo *Library*.

TAB

Così come in Adobe Photoshop questo tasto nasconde i *Pannelli*.

TAB + SHIFT

Nasconde simultaneamente sia i *Pannelli* sia il *Filmstrip*.

T

Nasconde la *Barra degli Strumenti*.

F

Alterna le tre modalità di visualizzazione: schermo standard, schermo intero, schermo intero senza menu.

**COMANDO*
+ S**

È la scorciatoia della funzione *Metadata > Save Metadata to File*. Serve a salvare i dati XMP direttamente sul file.

*Il tasto Comando su Mac equivale al tasto CTRL su Windows.

PER INIZIARE...

I brevi paragrafi che seguono illustrano sinteticamente come svolgere con *Photoshop Lightroom* le **principali operazioni generali** che ogni fotografo esegue quotidianamente nel proprio flusso di lavoro.

Molti di questi argomenti sono ulteriormente approfonditi nella sezione seguente di questo stesso capitolo dedicata ai *Pannelli del Modulo Library*.

Come si può inserire il proprio marchio sull'interfaccia di *Photoshop Lightroom*?

Photoshop Lightroom è personalizzabile al punto che ogni fotografo può sostituire il nome del software personalizzandolo con il **proprio nome o marchio**. Il comando per farlo si trova nel menu *Edit > Identity Plate Setup* su Windows (*Lightroom > Identity Plate Setup* su Mac).

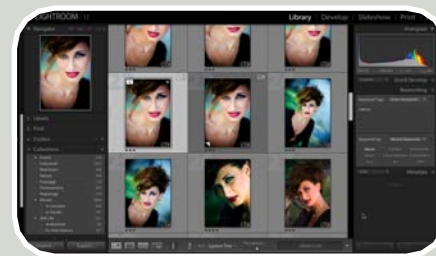
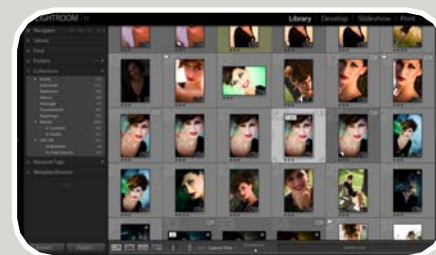
Dalla finestra di dialogo che compare è anche possibile **personalizzare i pulsanti dell'interfaccia** determinandone font, dimensione e colori. Si consiglia tuttavia di privilegiare sempre tinte neutre per non viziare la percezione cromatica delle immagini.

Per applicare le modifiche all'interfaccia occorre selezionare l'opzione *Enable Identity Plate*.

Adattare l'area di lavoro per VISUALIZZARE le foto in diverse modalità

Come in tutti i programmi Adobe l'interfaccia è **ridimensionabile liberamente** consentendo una redistribuzione delle aree occupate dai vari elementi tale da conformarsi perfettamente all'utilizzo che si fa del software nelle varie fasi della post-produzione.

Miniature



Per visualizzare e scorrere velocemente molte immagini simultaneamente si può utilizzare il **Filmstrip** disponibile in ogni *Modulo* o la modalità di visualizzazione **Grid** (griglia) disponibile dal *Modulo Library*.

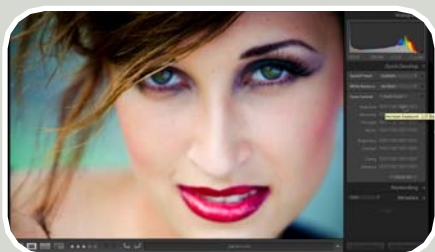
Per variare la **dimensione delle miniature**:

- Nel *Filmstrip* occorre spostarsi con il cursore lungo il bordo del "rullino" e trascinare verso l'alto;

- Nella modalità *Grid* si utilizza invece l'apposito cursore *Thumbnails* posto sulla *Barra degli Strumenti*.

Da qualunque *Modulo*, attraverso la scorciatoia da tastiera **G** si passa velocemente alla *Library* in modalità *Grid*.

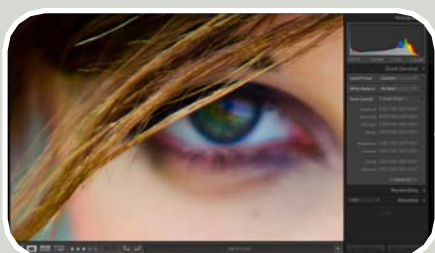
Foto grandi, una alla volta



Per osservare accuratamente un'immagine alla volta si può utilizzare la modalità **Loupe** (lente).

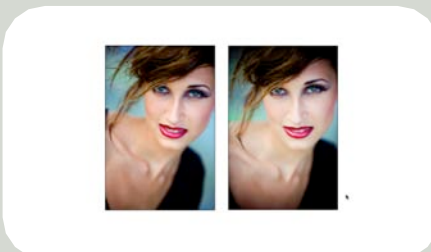
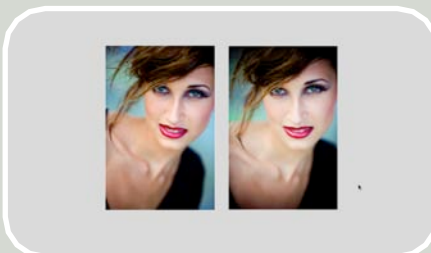
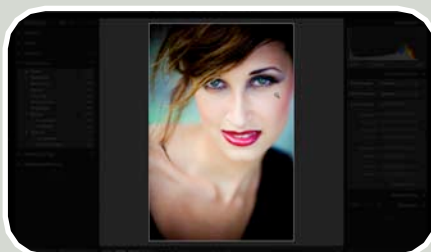
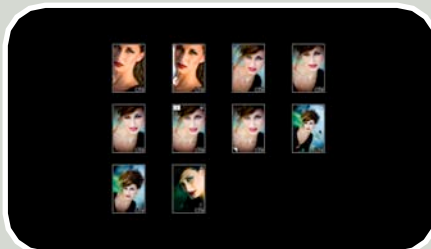
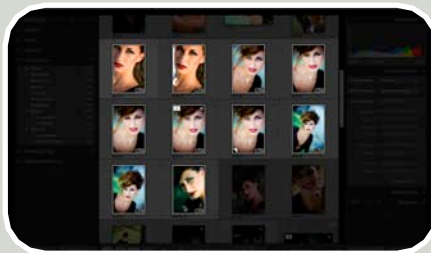
Per destinare il massimo spazio alle immagini mantenendo a disposizione i **Pannelli laterali** basta posizionarsi con il cursore lungo il bordo interno di un qualunque Pannello, fare clic e trascinare

Zoom



Per esaminare accuratamente elementi come la nitidezza, il rumore e la messa a fuoco è necessario zoomare su alcuni dettagli. Per passare velocemente dalla modalità **Loupe** alla visualizzazione al 100% dell'immagine si fa **clic direttamente sull'immagine**.

Su sfondo nero, bianco o grigio

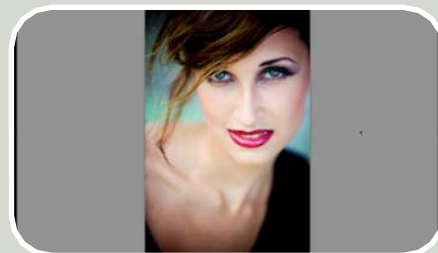


Durante la scelta delle immagini è particolarmente utile la visualizzazione in modalità **"luce spenta"** (attivabile con la scorciatoia da tastiera **L**) che consente di osservare le immagini su fondo mo-

nocromatico riducendo la distrazione arrecata dall'interfaccia. Questa funzione è disponibile in tutte le modalità di visualizzazione su uno o più file selezionati.

Attraverso il comando dal menu **Preferences > Interface > Lights Out** si può sostituire lo sfondo nero con altri toni in scala di grigio e intervenire sull'opacità.

A pieno schermo



Per visualizzare le immagini a pieno schermo senza l'ingombro di alcuni elementi dell'interfaccia si può:

- Nascondere i **Pannelli** o il **Filmstrip** facendo clic sul **triangolino bianco** posto ai margini dell'interfaccia;
- Nascondere tutti i **Pannelli** simultaneamente utilizzando la scorciatoia da tastiera **TAB**;
- Nascondere tutti i **Pannelli** e il **Filmstrip** simultaneamente utilizzando la scorciatoia **SHIFT + TAB**.

Non appena si sposta il cursore verso il margine laterale o inferiore dell'interfaccia i **Pannelli** il **Filmstrip** tornano nuovamente disponibili.

Inoltre si può minimizzare ulteriormente l'interfaccia utilizzando la scorciatoia da tastiera **F**

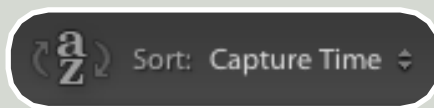
ORDINARE gli scatti e la sequenza

Raddrizzare le foto



Per raddrizzare velocemente gli scatti orizzontali e verticali basta fare clic sull'icona **freccia** che appare sulla Barra degli Strumenti in modalità *Loupe* o in basso a destra sulle miniature in modalità *Grid*.

Personalizzare la successione degli scatti



Per modificare l'ordine di visualizzazione delle immagini si può utilizzare il menu **Sort** disponibile nella *Barra degli Strumenti*.

E' anche possibile personalizzare l'ordine delle immagini **trascinandole manualmente**, ma solo se queste si trovano in una *Collection* o nella *Quick Collection*.

Come si possono riordinare velocemente le proprie immagini se si è realizzato un servizio fotografico con diverse fotocamere e gli orari non erano sincronizzati?

Quando si verifica una situazione di questo tipo, se si organizzano le immagini per data di scatto, l'ordine delle foto non torna chiaramente a posto. E' quindi necessario modificare il metadato che memorizza questa informazione.

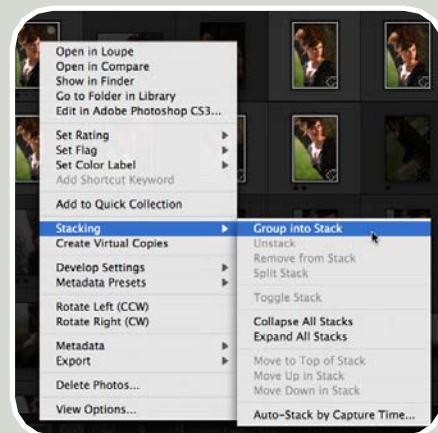
Per farlo si può utilizzare la funzione relativa al **Capture Time** nel *Pannello Metadata*.

Di seguito la procedura da seguire:

- Selezionare gli scatti dei quali si intende modificare la data e/o l'orario di scatto;
- Fare clic sull'icona *Edit Capture Time* posta alla destra del metadato *Capture Time* nel *Pannello Metadata*
- Dalla finestra di dialogo che si apre modificare la data e l'orario.

Gli orari e le date di tutte le foto selezionate vengono adattati proporzionalmente.

Raggruppare scatti simili



Spesso capita di avere aver effettuato una sequenza di scatti afferenti una stessa situazione. Oppure, ad esempio, di aver realizzato una serie di foto per realizzare un'immagine panoramica.

In casi come questi, per evitare che una ridondanza di fotogrammi affolli inutilmente la visione d'insieme del servizio fotografico, può risultare molto utile utilizzare gli **Stack** che consentono di impilare le foto le une sotto le altre racchiudendole in una sorta di cartellina virtuale.

Per creare uno *Stack* manualmente:

- selezionare due o più immagini;
- fare clic su una di esse con il tasto destro (CTRL + clic su Mac);
- selezionare la funzione *Stacking > Group into Stack*.

Per creare *Stack* automaticamente basati sul tempo intercorso tra un fotogramma e l'altro fare clic su un'immagine qualunque e scegliere la funzione *Stacking > Auto-Stack by Capture Time*. Dalla finestra di dialogo che appare è possibile determinare il tempo che deve intercorrere tra un fotogramma e l'altro affinché questi vengano raggruppati in uno *Stack*.

Uno *Stack* può essere contratto o espanso facendo clic sul piccolo rettangolo posto in alto a sinistra sulla miniatura. Su questo rettangolo è presente anche il numero di fotogrammi raggruppati nello *Stack*. Per stabilire quale foto stia a capo dello *Stack*, attivarla facendoci clic prima di creare o contrarre lo *Stack*.

CONFRONTARE diverse foto simultaneamente

Confrontare più immagini tra loro

In genere, anche grazie al senso di libertà provocato dall'assenza del rullino, si tendono a scattare sempre più immagini, spesso anche utilizzando la funzione dello **scatto continuo**. Questo fa sì che in fase di selezione, ci si ritrova a confrontare molti fotogrammi simili tra loro, tra i quali scegliere il migliore non è sempre facile.

In questi casi sono disponibili due diverse modalità per il confronto.



La modalità **Compare View** (confronto) consente di visualizzare un'immagine, confrontandole con le altre. L'immagine **Select** posta a sinistra mostra la foto che si seleziona con il cursore. L'immagine **Candidate** posta a destra mostra, uno alla volta, le altre immagini potenzialmente valide, che possono essere alternate spostandosi sul **Filmstrip** con le frecce della tastiera. Grazie allo Zoom posto in basso sulla Barra degli Strumenti si possono visualizzare le due immagini anche al 100% per metterne a confronto, ad esempio, il punto di messa a fuoco.



La modalità **Survey View** (ispezione) mette invece a confronto due o più immagini simultaneamente per averne un punto di vista globale.

Facendo clic sulla **X** posta in basso a destra è possibile escludere alcuni scatti dalla visualizzazione.

Confrontare l'immagine "prima" e "dopo" le regolazioni



La modalità **Cycles between before and after views** (confronta prima e dopo) è disponibile nella Barra degli Strumenti del **Modulo Develop** e permette di mettere a confronto la stessa l'immagine prima e dopo le regolazioni effettuate.

(vd. pag. 51)

Selezionare e CLASSIFICARE le foto



Photoshop Lightroom offre diverse funzioni per selezionare le immagini creando una graduatoria e applicando dei contrassegni distintivi. Classificando le foto con bandiere, stelle e etichette colorate è possibile selezionarle rapidamente e, al contempo, ottimizzare al meglio la loro catalogazione all'interno del proprio archivio.

Oltre alle scorciatoie illustrate di seguito, il comando per assegnare bandiere, stelle e etichette colorate è anche disponibile nel menu **Photo**:

- > **Set Rating** (assegna una classifica con le stelle);
- > **Set Flag** (assegna bandiera);
- > **Color Label** (assegna etichetta colorata).

Inoltre altri criteri molto validi per organizzare e ritrovare facilmente le proprie immagini sono costituiti dall'assegnazione di **Keywords** (parole chiave) e dati **IPTC**.

Bandiere

Le bandiere sono adatte ad una **sceita generale di primo livello**.

Pick (scorciatoia da tastiera **P**) assegna una bandiera bianca, adatta per le immagini che sono valide.

Rejected (scorciatoia da tastiera **X**) assegna una bandiera nera, simbolo adatto per gli scatti che vanno eliminati.

Unflagged (scorciatoia da tastiera **U**) si utilizza per rimuovere una delle due bandiere dall'immagine.

Stelle

Le **stelle** rappresentano uno strumento più accurato di **classificazione qualitativa** delle immagini. In generale più alto è il numero delle stelle che si associano ad una foto migliore è l'immagine. I **numeri della tastiera da 1 a 5** consentono di assegnarle con estrema praticità. Oppure si può fare clic su uno dei 5 puntini presenti sotto l'anteprima dell'immagine. Per togliere qualunque classificazione da una o più immagini basta selezionarle e digitare il tasto zero della tastiera.

Etichette colorate

Le **etichette colorate** sono un livello di classificazione ancora più scrupoloso che si fonda principalmente su un concetto di **classificazione tipologica**. Ognuno può assegnare ai vari colori la valenza che preferisce, in base alla tipologia del proprio flusso di lavoro. Ad esempio, chi si occupa di fotografia di matrimonio, può assegnare un colore ad ogni fase della giornata: casa della sposa Rosso - **Red** - (scorciatoia da tastiera **5**), cerimonia Giallo - **Yellow** - (scorcia-

toia da tastiera **6**), foto in location Verde - **Green** - (scorciatoia da tastiera **8**), ristorante Blu - **Blue** - (scorciatoia da tastiera **9**), foto di gruppo Viola - **Purple** - (per il colore viola non è attualmente disponibile una scorciatoia da tastiera). Oppure i colori possono anche essere molto utili per dividere le tipologie di soggetto, in modo da essere facilitati ad esempio nel ritrovare velocemente certi scatti o aggiornare il proprio portfolio. In questo senso, ad esempio, può essere utile pensare di assegnare un colore ai ritratti, un altro agli still life, un altro ancora ai paesaggi e così via...

Applicare le IMPOSTAZIONI con un clic



Questa funzione è stata introdotta nella versione 1.1 di *Adobe Photoshop Lightroom* grazie all'inserimento del nuovo **Painter Tool** disponibile nella Barra degli Strumenti. Facendo clic sull'icona della bomboletta spray appare un menu pop-up **Paint** dal quale è possibile determinare le impostazioni si intendono "spruzzare" sulle immagini. Con il **Painter Tool** è possibile applicare parole chiave (**Keywords**), etichette colorate (**Label**), bandiere (**Flag**), classifiche con le stelle (**Rating**), metadati (**Metadata**), **Presets** del **Modulo Develop (Settings)**, e perfino ruotare le immagini (**Rotation**).

Per applicare velocemente queste impostazioni su diverse immagini in poco tempo basta fare clic e trascinare lo strumento sopra le miniature, proprio come se si trattasse di uno spray.

VISUALIZZARE i file IN MODO SELETTIVO attraverso i filtri



La funzione **Filters** (filtri) serve a visualizzare solo le immagini che rispondono a certi requisiti nascondendo temporaneamente le altre. Facendo clic sui pulsanti disponibili è possibile isolare le foto in base alla tipologia di bandiera, stelle e/o colori assegnata ai file durante la fase di selezione e classificazione. Facendo clic sull'icona che riproduce un interruttore, posta all'estremità destra è possibile disabilitare temporaneamente il filtro lasciandone però immutate le impostazioni. Dalla versione 1.1 di *Photoshop Lightroom* è stato anche aggiunto un nuovo pulsante che permette di visualizzare con un solo clic tutte le **Virtual Copies** (copie virtuali) presenti in un certo gruppo di immagini. L'ultimo parametro sulla destra, **Master Photos**, (immagini principali) permette invece di visualizzare solo la versione mastro di una serie di **Virtual Copies**.

Altre tipologie di filtri possono essere applicate anche attraverso il **Pannello Keyword Tags** e il **Pannello Metadata Browser** che consentono di visualizzare velocemente tutte le immagini contenenti una certa parola chiave o un certo metadato.

RITROVARE uno o più file all'interno dell'archivio

Diverse funzioni all'interno di *Photoshop Lightroom* permettono di eseguire ricerche in modo più o meno avanzato ed accurato in base alle caratteristiche dei singoli file.

Il **Pannello Find** offre indubbiamente i controlli più avanzati, basati sul nome del file, la data di scatto, e diverse altre caratteristiche.

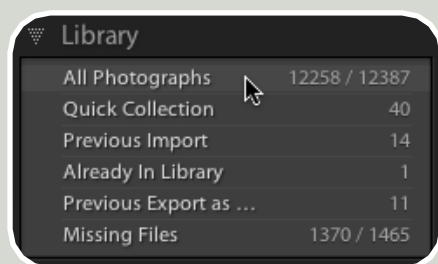
Il **Pannello Keyword Tags** rintraccia le foto contenenti specifiche parole chiave assegnate dal fotografo.

Il **Pannello Metadata Browser** è un sistema di ricerca che si fonda sui metadati incorporati nel file automaticamente dalla fotocamera in fase di scatto.

La funzione **Filters** (vd. paragrafo precedente) esegue invece rapide ricerche per genere di foto.

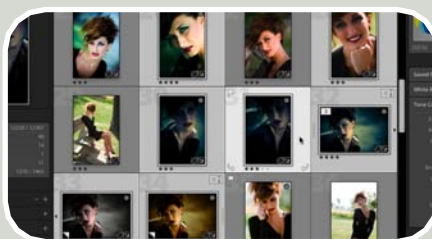
In ogni caso però è essenziale tenere presente che ogni ricerca risulta tanto più efficace quanto più accurato e scrupoloso è l'inserimento delle informazioni necessarie da parte del fotografo.

Ciascuna delle funzioni sopra elencate esamina sempre il gruppo di foto che appare nel *Filmstrip* al momento della ricerca. Se si desidera ritrovare un'immagine all'interno dell'intero archivio occorre selezionare *All Photograph* dal **Pannello Library** posto in alto a destra nel *Modulo Library*.



Queste funzioni saranno meglio approfondite nella sezione dedicata ai **Pannelli della Library**.

Attivare o SELEZIONARE una o più immagini



In *Photoshop Lightroom* esistono diversi gradi e modalità di attivazione/selezione di una o più immagini. A seconda della modalità attiva in un determinato momento le regolazioni che si eseguono potrebbero agire su una o più immagini simultaneamente.

- Quando una miniatura non è selezionata la sua cella è di **colore grigio scuro**;
- Quando si fa clic su una miniatura essa si seleziona e la sua cella diventa di **colore bianco**;
- Quando si selezionano una o più immagini, dopo averne già selezionata una, queste appaiono **grigio chiaro**;
- Quando si passa con il cursore sopra le miniature, il **Pannello Navigator** ne mostra un'anteprima, ma l'immagine non è realmente attiva.

Infine quando si selezionano più immagini all'interno del *Modulo Library* le modifiche agiscono su tutti i file simultaneamente, ad esclusione delle regolazioni del **Pannello Quick Develop**, che vanno sincronizzate con il pulsante **Sync**.

All'interno del *Modulo Develop*, invece, tutte le modifiche vengono sempre applicate solo alla prima immagine selezionata. Per applicare le stesse regolazioni a più foto simultaneamente, evitando la sincronizzazione attraverso il pulsante **Sync**, occorre premere il tasto CTRL (Comando su Mac) e fare clic sul pulsante **Auto Sync** che prende il posto del comando **Sync**.

Inoltre, la selezione di una o più immagini sul *Filmstrip* ha validità solo nei *Moduli Library, Develop e Print*. All'interno dei *Moduli Slideshow e Web* la presentazione o la photogallery vengono sempre e comunque create con tutte le immagini che appaiono sul *Filmstrip*.

CANCELLARE una o più immagini



Per rimuovere le immagini da *Photoshop Lightroom* basta selezionare uno o più file e premere il tasto **Backspace/ Canc** della tastiera. Appare quindi una finestra di dialogo che consente di specificare se si intendono rimuovere (**Remove**) le immagini dalla *Library*, lasciando gli originali intatti nella loro posizione, oppure cancellarle definitivamente (**Delete from Disk**) spostandole nel cestino. Scegliendo il pulsante **Cancel** l'operazione viene annullata.

Se invece si intende rimuovere un intero *Folder* (clic con il tasto destro - o CTRL + clic per gli utenti Mac - sul nome della cartella e scegliere l'opzione **Delete**) le immagini vengono rimosse dalla *Library*, ma rimangono archiviate nel loro supporto di memoria.

Se si rimuove una *Collection*, una *Quick Collection* o alcune delle foto in esse contenute le immagini rimangono sia nel supporto di memoria sia all'interno della *Library*, localizzate nel *Folder* cui appartengono.

I Pannelli del Modulo Library

Caratteristiche generali dei Pannelli

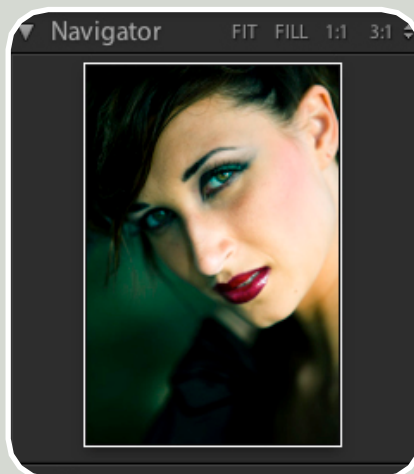
Per **espandere o contrarre** i Pannelli si fa clic sulla barra che contiene il nome del Pannello.

Per **nascondere** alcuni Pannelli dall'interfaccia si fa clic con il tasto destro (CTRL + clic su Mac) sul nome del Pannello e si scelgono i Pannelli da nascondere sul menu pop-up.

Per visualizzare un solo Pannello alla volta in modo che tutti gli altri si chiudano automaticamente e simultaneamente: fare clic sopra il nome del Pannello (una sola volta) tenendo premuto il tasto ALT. Questa modalità è molto utile per evitare di affollare l'interfaccia. Ripetendo l'operazione la visualizzazione ritorna come di default. La stessa funzione è comunque disponibile dal menu contestuale di ciascun Pannello scegliendo l'opzione **Solo Mode**.

All'interno dei Pannelli (siano essi *Folders, Collections, Keyword Tags, Presets, Snapshots*, ecc) posso essere creati o eliminati diversi elementi (come i singoli *Folder* o *Template*) utilizzando i pulsanti +/- . Inoltre tutti, ad eccezione di quelli relativi agli *Snapshots* e alla *History*, possono essere organizzati in modo gerarchico trascinando gli uni dentro gli altri. I *Templates* (dei *Moduli Slideshow, Print* e *Web*) vengono invece aggiunti o rimossi utilizzando i pulsanti **Add e Remove**.

II Pannello NAVIGATOR



Il Pannello *Navigator* posto in alto a sinistra è molto simile al *Navigator* di *Photoshop* anche se presenta caratteristiche più evolute. Questo pannello è disponibile anche nel *Modulo Develop*. Negli altri tre *Moduli* invece prende il suo posto il *Pannello Preview*.

I piccoli pulsanti in alto a destra consentono di visualizzare l'immagine con diversi rapporti di ingrandimento predefiniti:

- **Fit** (adatta allo schermo) visualizza l'immagine nella sua interezza adattandone la dimensione in rapporto allo spazio disponibile nell'area del contenuto (vd. *immagine a pag. 4*);
- **Fill** (adatta all'area del contenuto) permette all'anteprima di riempire completamente l'area disponibile per la visualizzazione dell'immagine;
- **1:1** visualizza la foto al 100%. Se ne consiglia l'utilizzo per una verifica immediata e precisa di nitidezza, punto di messa a fuoco, rumore digitale, artefatti, aberrazioni cromatiche, ecc;
- **3:1** visualizza l'immagine al 300% per interventi particolarmente mirati e accurati;

Nel piccolo menu contestuale sono disponibili **oltre 8 modalità diverse di visualizzazione**. I rapporti di ingrandimento sono calcolati in multipli pari (es.: 100%, 50%, 25%) per evitare gli artefatti visivi derivanti dall'uso di decimali in fase di zoom.

Facendo clic sull'immagine si alternano le modalità di visualizzazione *Fit* o *Fill* con l'ultima modalità utilizzata.

L'anteprima del *Navigator* offre inoltre una previsualizzazione per:

- L'effetto dei *Presets* sull'immagine nel *Modulo Develop*;
- L'anteprima di alcune funzioni, strumenti e regolazioni come ad esempio il *White Balance Selector* (strumento bilanciamento del bianco), il *Crop Overlay Tool* (strumento taglierina) e i vari stadi dei *Pannelli Snapshots* e *History* nel *Modulo Develop*;
- L'anteprima della miniatura del *Filmstrip* sopra la quale si trova il cursore.

II Pannello LIBRARY



Il pannello *Library* è una sorta di riepilogo generale dal quale è possibile monitorare lo stato attuale dell'archivio.

All Photographs (tutte le foto): permette di accedere a tutte le foto importate nella *Library*.

Quick Collection (collezione Veloce): permette di creare e visualizzare velocemente una raccolta temporanea di immagini concepita per un utilizzo provvisorio. È il caso ad esempio di quando si devono produrre alcune ristampe di immagini facenti parte di progetti diversi: il gruppo di foto che viene creato in queste situazioni ha un'utilità momentanea perché, una volta stampate, non hanno ragione di rimanere in memoria come criterio organizzativo.

I file possono essere aggiunti alla *Quick Collection* in diversi modi:

- Per **trascinamento**;
- Utilizzando la scorciatoia da tastiera **"B"**;
- Facendo clic sul **pallino** posto in alto a destra sulle miniature delle immagini.

Non si possono creare simultanea-

mente diverse *Quick Collection*: data la sua valenza provvisoria può esistere soltanto una alla volta. Non appena svolta la sua funzione la si può svuotare cancellandone i file (le immagini rimarranno comunque nei *Folder* e nelle eventuali *Collections*). Se necessario, può essere trasformata in una normale *Collection* selezionando le immagini in essa contenute e trascinandole sopra il nome di una *Collection*.

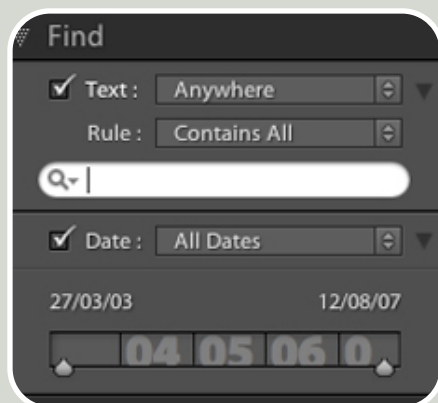
Previous Import (ultima importazione): visualizza l'ultimo gruppo di foto importate.

Already in Library (già nella *Library*): mostra i file che erano già presenti nella *Library* quando si è cercato di importarli nuovamente durante l'ultima importazione. E' bene ricordare che *Photoshop Lightroom* non consente di importare più volte uno stesso file.

Previous Export as Catalog (precedente importazione come *Catalog*): mostra le ultime immagini importate come *Catalog*.

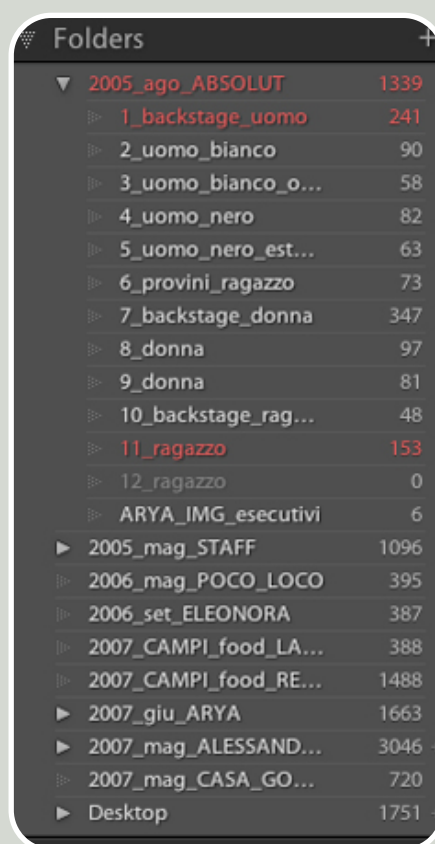
Missing Files (file mancanti): mostra tutti i file nella *Library* dei quali si è perso il collegamento all'originale. Solitamente si tratta di immagini che sono state cancellate fuori dall'interfaccia di *Photoshop Lightroom* utilizzando il sistema operativo (delle quali *Photoshop Lightroom* continua a tenere in memoria l'anteprima e le modifiche applicate ad esse) oppure di immagini presenti su un hard disk esterno momentaneamente scollegato.

Il Pannello FIND



Il *Pannello Find* (trova) permette di eseguire una ricerca avanzata sull'intera *Library* utilizzando i metadati contenuti nelle immagini. La ricerca può essere eseguita digitando nel campo **Text** una o più informazioni testuali oppure attivando l'opzione **Date** che consente di selezionare le foto trascinando i cursori lungo la linea temporale, in modo da restringere il lasso di tempo cui la data di creazione delle immagini si riferisce.

Il Pannello FOLDERS



Il *Pannello Folders* (cartelle) è una **rappresentazione fedele della posizione esatta che le immagini importate nella *Library* occupano all'interno del supporto di memoria** nel quale sono archiviate, sia esso l'*hard disk* del computer, un hard disk esterno, un CD, un DVD o altro (ad esclusione dei server). Facendo clic sul nome di una cartella appaiono tutte le foto contenute in essa e all'interno delle relative sottocartelle.

Il *Pannello Folders* visualizza soltanto le cartelle delle immagini importate, quindi, all'interno dell'*hard disk* potrebbero essere presenti altre che non sono mai state importate nella *Library*. Inoltre può avvenire che *Photoshop Lightroom* mostri l'anteprima di file che non risiedono più su alcun supporto di memoria. In questo caso sulle miniature compare un piccolo **punto interrogativo** e il programma non trovando il file originale, non consente di eseguire regolazioni di sviluppo su questo tipo di immagini, sebbene ne conservi in memoria l'anteprima e le correzioni. Visualizzando questo tipo di file all'interno del *Modulo Develop* compare il messaggio **The file could not be opened**.

Uno stesso file con lo stesso nome non può essere presente in più *Folders* e dunque non può essere importato più di una volta.

Ogni qualvolta si esegue uno spostamento di file o cartelle il *Pannello Folders* e il supporto di memoria che contiene le immagini si sincronizzano automaticamente, sia che le modifiche vengano eseguite all'interno del programma sia che vengano eseguite dal desktop del computer. In pratica, se in *Photoshop Lightroom* viene trascinato un *Folder* all'interno di un altro, verrà effettuato uno spostamento fisico anche nel supporto di memoria dove risiedono le immagini. Se invece effettua lo spostamento di una cartella direttamente su quest'ultimo (ove modificabile) la sua posizione viene automaticamente aggiornata allorché si fa clic sul suo nome all'interno della *Library*. I file contenuti nelle cartelle rosse non sono modificabili fino a quando non vengono localizzati.

Attraverso *Photoshop Lightroom* i *Folders* possono essere:

- **Rinominate** con un doppio clic sul nome;
- **Riorganizzate** in una gerarchia logica di contenuti trascinando le une all'interno delle altre;
- **Aggiunte**, creandone di nuove, facendo clic sul pulsante "+";
- **Cancellate**, facendo clic sul pulsante "-". In questo modo le immagini vengono rimosse dalla *Library*, ma la cartella e i file originali rimangono sul supporto di memoria.

Un *Folder* appare di **colore rosso** quando *Photoshop Lightroom* non è in grado di localizzarla. Questo può verificarsi se una cartella viene spostata nel cestino dal desktop del computer oppure quando il supporto di memoria che archivia gli originali è scollegato. Non appena un supporto, come un *hard disk* esterno, viene nuovamente collegato al computer, il programma localizza le cartelle in modo automatico. Questa operazione si può anche avviare manualmente facendo doppio clic sul nome di una cartella rossa.

In alternativa, la localizzazione può essere eseguita nei seguenti modi:

- Fare clic con il tasto destro (CTRL + clic su Mac) sul nome della cartella e scegliere l'opzione **Locate Missing Folder**;

- Fare clic sul piccolo punto interrogativo che compare sulla sua miniatura. In questo caso *Photoshop Lightroom* mostra la posizione nella quale si trovavano le immagini al momento dell'importazione e offre l'opportunità di localizzarle manualmente.

Quando un *Folder* appare di **colore grigio** nessuna immagine è presente al suo interno.

All'interno di un *Folder* non è possibile personalizzare l'ordine delle immagini trascinandole. Per farlo è necessario creare una *Collection*.

Quante foto ci sono in un *Folder*?

Il numero posto sulla destra del nome dei *Folder* indica il numero delle foto in esso contenute. Se le immagini sono state raggruppate in *Stacks* il contatore considera una singola foto e affianco al numero appare il simbolo del + che lo segnala. Non appena si espande lo *Stack* il contatore ricalcola il numero effettivo degli scatti.

Il Pannello COLLECTIONS



Questo *Pannello* consente di creare **raccolte virtuali di immagini**, chiamate *Collections* (collezioni) che, diversamente dai *Folders*, offrono un'**organizzazione trasversale delle foto**. In questo modo una stessa immagine può essere presente in diverse *Collections* senza venire fisicamente duplicata o spostata dalla sua posizione originale.

I nomi o la gerarchia delle *Collections* viene memorizzata solo all'interno del database di *Photoshop Lightroom* senza modificare la posizione o il nome delle cartelle che contengono i file originali.

Creare una *Collection* può tornare utile quando si devono raggruppare tra loro foto appartenenti a diversi progetti. Ad esempio le *Collections* sono un ottimo sistema per tenere sempre aggiornato il proprio portfolio: un fotografo può infatti crearne diverse in base ai generi fotografici nell'ambito dei quali lavora (ritratto, paesaggio, still life, reportage, ecc) e di volta in volta può trascinarvi le immagini migliori (ad esempio classificate con 4 o 5 stelline) relative ad un determinato genere, evitando di occupare spazio sull'*hard disk* con superflue duplicazioni. Oppure può essere utile creare una *Collection* quando si vuole personalizzare l'ordine delle immagini o quando si vogliono creare *slideshow* o *photogallery*.

Per aggiungere una o più foto ad una *Collection* basta selezionarle e trascinarle sopra il nome di quest'ultima.

Se si rimuove un'intera *Collection* o i file in essa contenuti le immagini rimangono comunque all'interno del *Folder* di origine.

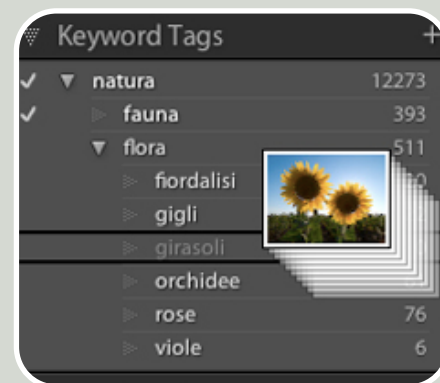
Anche le *Collections* così come i *Folders* possono essere create o eliminate attraverso i tasti +/- e possono essere organizzate in modo gerarchico trascinandole le une sopra le altre.

Cosa accade se si modifica un'immagine che è presente nella *Quick Collection* o in diverse *Collections*?

Quando si esegue una qualunque modifica (parole chiave, bilanciamento del bianco...) su un file presente in diverse *Collections* o nella *Quick Collection* questo file risulta automaticamente modificato ovunque esso si trovi all'interno della *Library*.

Se si desidera però avere una stessa foto interpretata in vari modi in diverse collezioni (ad esempio a colori in una *Collection* e in bianco e nero in un'altra) si può utilizzare la funzione *Virtual Copies*.

Il Pannello KEYWORD TAGS



Il Pannello *Keywords* (parole chiave) visualizza in ordine alfabetico tutte le parole chiave che nel tempo sono state associate alle immagini, sia in fase di importazione sia direttamente dal *Pan-*

nello *Keywording*.

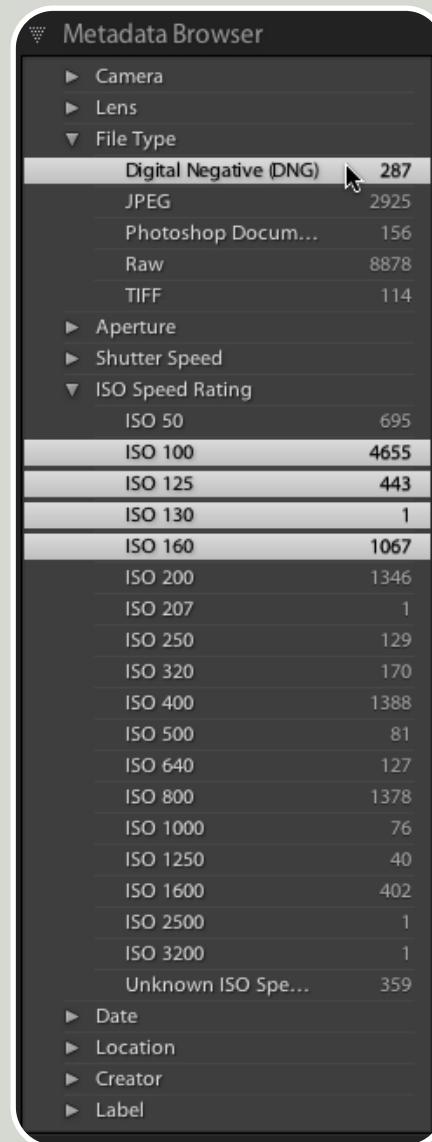
Anche in questo caso è possibile creare una struttura gerarchica trascinando le parole chiave le une sulle altre in modo da creare un'organizzazione logica e fruibile. Ad esempio, per un fotografo naturalista, anziché affollare il primo livello con parole chiave relative a diverse specie di fiori sarà più utile inserirle all'interno di una chiamata "fiori" collocata all'interno di un'altra chiamata "natura" la quale magari potrebbe ospitare anche un altro sottogruppo di parole chiave chiamato "animali".

Per assegnare una parola chiave ad una o più immagini basta selezionarle e trascinarle su quest'ultima.

Facendo clic su una delle parole chiave vengono visualizzate automaticamente tutte le immagini dell'intera *Library* cui questa è stata associata. Facendo clic su una o più immagini all'interno della *Library* vengono segnalati con un **segno di spunta** tutti i *Keyword Tags* associati alle immagini selezionate. Con il segno "-", invece, vengono segnalate tutte le parole associate solo ad alcune delle immagini selezionate in quel momento.

Anche i *Keyword Tags* come i *Folders* e le *Collections* possono essere creati o eliminati attraverso i tasti +/- . Rimuovendo o rinominando una parola chiave, questa sarà automaticamente rimossa o rinominata nei metadati di tutte le immagini.

Il Pannello METADATA BROWSER



Questo *Pannello* consente di eseguire ricerche veloci sull'intera *Library* sfruttando principalmente i metadati che la fotocamera inserisce nei file al momento dello scatto. In questo modo, anche coloro che non sono soliti utilizzare criteri avanzati e scrupolosi di catalogazione, come le parole chiave e i dati *IPTC*, possono comunque eseguire ricerche avanzate sfruttando i metadati già incorporati.

Da questo pannello è possibile eseguire ricerche in base a:

- **Camera**: il tipo di fotocamera con la quale è stata realizzata la foto. Questo parametro, può risultare molto utile anche per avere un riscontro fedele ed oggettivo dell'effettivo utilizzo di certe attrezzature rispetto ad altre.

- **Lens**: il tipo di ottica utilizzata per lo scatto. Spesso, quando un fotografo cerca una certa immagine, può non ricordare dove o quando ha realizzato la foto, ma è facile che abbia bene in mente se si tratta di uno scatto eseguito con un grandangolo o con un teleobiettivo.

- **File Type**: il tipo di file, a scelta tra quelli importati (e importabili): JPG, RAW, DNG, PSD, TIFF.

- **Aperture**: l'apertura del diaframma utilizzata per realizzare la foto.

- **Shutter Speed**: il tempo di posa impostato sulla fotocamera al momento dello scatto.

- **ISO Speed Rating**: il valore *ISO*.

- **Date**: la data di creazione delle immagini, con il richiamo all'anno, al mese e al giorno.

- **Location**: il luogo nel quale sono state scattate le foto. Questo parametro prende in considerazione sia l'informazione presente nel dato *IPTC Location* sia le coordinate *GPS* (qualora la fotocamera ne sia dotata) che vengono assegnate automaticamente in fase di scatto.

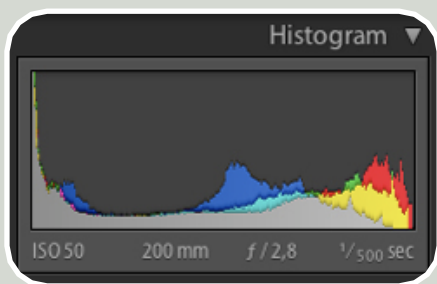
- **Creator**: l'autore delle foto. Questo parametro prende in considerazione il metadato *Creator*, che viene assegnato direttamente dalla fotocamera opportunamente configurata (consultare il manuale d'uso) o compilato manualmente in post-produzione anche dal *Pannello Metadata*. Particolarmente utile per le agenzie e gli studi nei quali collaborano diversi fotografi.

- **Label**: l'etichetta colorata assegnata ai file in fase di selezione.

Nel Pannello Metadata Browser si possono selezionare diversi parametri simultaneamente?

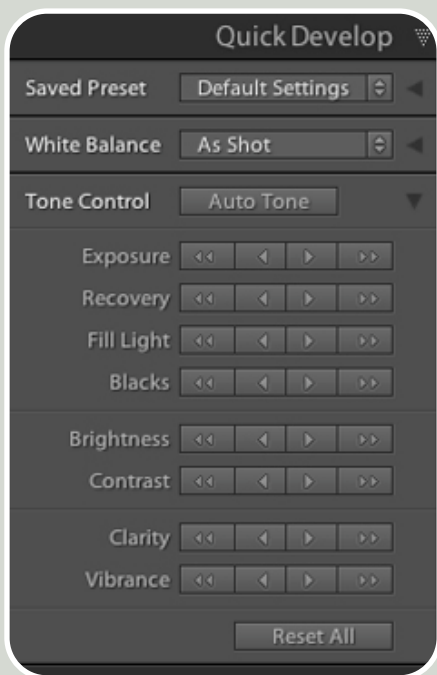
Per selezionare diversi parametri simultaneamente, ad esempio per cercare tutte le foto scattate con una certa fotocamera in un determinato arco di tempo, basta selezionare un parametro e poi selezionare i successivi facendo clic tenendo premuto premuto il tasto CTRL (Comando su Mac).

Il Pannello HISTOGRAM



Questo *Pannello* visualizza in modo dinamico l'istogramma dell'immagine selezionata e alcuni dei più significativi dati EXIF relativi allo scatto.

Il Pannello QUICK DEVELOP



Il Pannello *Quick Develop* (sviluppo veloce) è, a tutti gli effetti, una versione ridotta e semplificata di alcune delle principali regolazioni disponibili all'interno del *Modulo Develop*.

Se si esegue una modifica da questo *Pannello* la si ritrova anche nel *Modulo Develop*, dal quale, se necessario, può essere ancora perfezionata oppure annullata.

L'utilità di questi pratici comandi risiede nella possibilità da un lato di perfezionare molto velocemente immagini

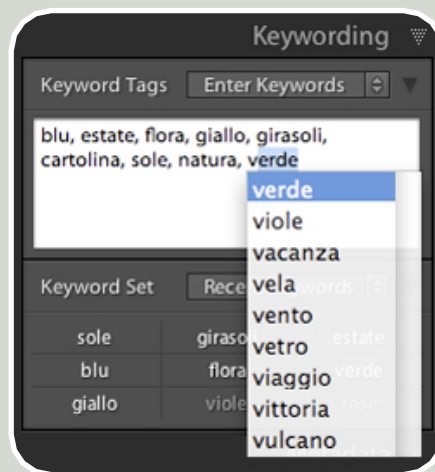
già buone, dall'altro di intervenire su problematiche legate alla luminosità e al colore già al momento della scelta, in modo da visualizzarle correttamente e, volendo, sondarne già in fase di selezione gli eventuali margini di correzione. Può capitare ad esempio che proprio la foto dove il soggetto ha un'espressione migliore sia venuta più scura delle altre, per cui può essere utile poter valutare da subito, già in fase di selezione, se il recupero dell'esposizione di quello scatto darà comunque un risultato soddisfacente.

Queste regolazioni, essendo in tutto e per tutto analoghe a quelle presenti nel *Modulo Develop*, sono trattate e approfondite nel capitolo dedicato a questo *Modulo*.

Come si possono utilizzare in modalità *Quick Develop* altre regolazioni utili come *Sharpen* e *Saturation*?

Tenendo premuto il tasto ALT la regolazione dedicata a *Clarity* si trasforma in **Sharpness** e quella dedicata a *Vibrance* diventa **Saturation**.

Il Pannello KEYWORDING



Il campo di testo disponibile in questo *Pannello* mostra le parole chiave

associate ad una o più immagini selezionate e permette l'inserimento, la cancellazione o la sostituzione manuale di una o più parole chiave separandole con una virgola. Questo tipo di modifiche aggiorna automaticamente l'elenco disponibile nel *Pannello Keyword Tags*. Quando si selezionano più immagini un **asterisco** appare affianco alle parole chiave che sono associate solo ad alcune di queste. Mentre si digita una parola chiave appare un menu contestuale che visualizza le parole chiave con la stessa radice già presenti nel *database* del programma.

Anche in questo caso è possibile creare e salvare comodi **Keyword Set** (gruppi di parole chiave) che rimangono poi sempre disponibili per essere nuovamente associati a servizi fotografici della stessa tipologia.

Come si rinominano i file?

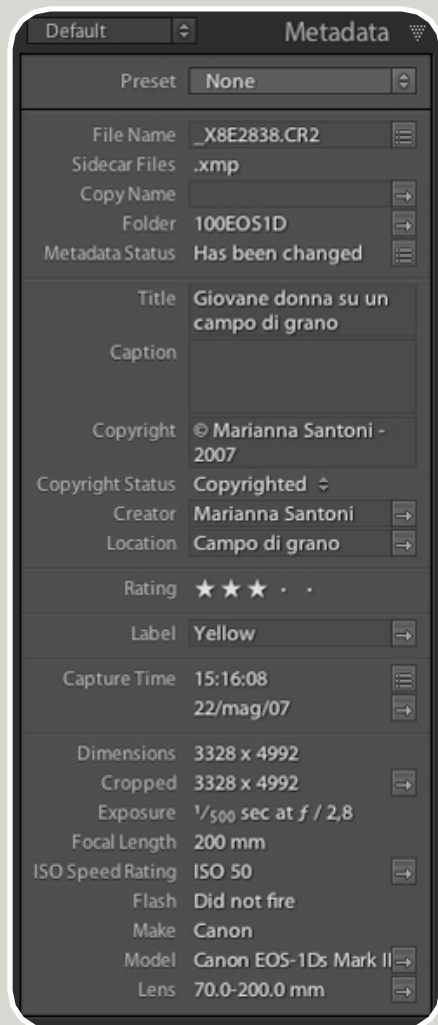
All'interno di *Lightroom* è possibile rinominare i file in diversi modi:

1 - In fase di **importazione** e di **esportazione**, all'interno delle finestre di dialogo dedicate, utilizzando il comando **File Naming** che consente di rinominare uno o più file simultaneamente. Nella Finestra Import questa funzione appare solo con le opzioni *File Handling* > *Copy/Move*.

2 - Nella **Library** si può invece modificare il metadato **File Name** disponibile nel *Pannello Metadata*. Per rinominare un singolo file basta digitare il nuovo nome nel campo di testo. Per rinominare diversi file in batch si fa invece clic sull'icona posta sulla destra. Attraverso il menu *File Naming* > *Edit* è possibile personalizzare il nome dei file con la massima accuratezza.

Attenzione! Modificando il nome dei file all'interno della *Library* va a modificarsi anche il nome dei file originali. Se si rinominano i file utilizzando un altro software *Photoshop Lightroom* aggiorna automaticamente il nome delle immagini all'interno della *Library*.

Il Pannello METADATA



Questo *Pannello*, molto simile al suo omonimo già presente in *Adobe Bridge*, consente di **visualizzare i metadati** dell'immagine e di eseguire diverse operazioni legate ad essi.

I metadati caratterizzati da un **campo di testo** consentono di inserire o modificare le informazioni manualmente.

La **freccia bianca**, posta sulla destra di alcuni metadati, permette invece di eseguire alcune operazioni consentendo di utilizzare i metadati come criterio di ricerca. Ad esempio facendo clic sulla freccia a destra del valore *ISO Speed Rating* vengono automaticamente selezionate tutte le foto scattate alla stessa velocità ISO, tra le immagini prese in esame.

Inoltre altri metadati possono essere modificati in batch attraverso una finestra di dialogo dedicata, come ad esempio quella relativa al *File Name*.

Cosa sono i metadati?

I metadati sono informazioni sul file e contengono informazioni come la dimensione del file, lo spazio colore, le impostazioni della fotocamera al momento dello scatto, il copyright, il software con il quale è stato manipolato e molto altro ancora.

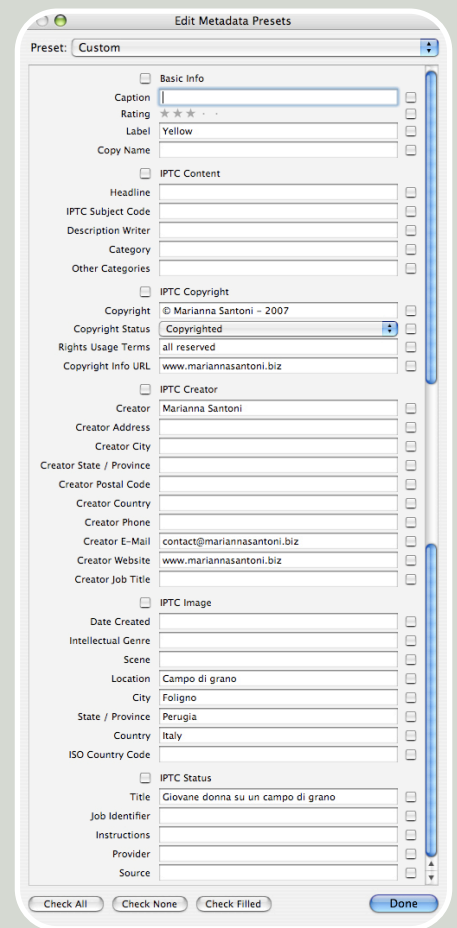
Alcuni di questi dati vengono salvati sul file già al momento dello scatto dalla fotocamera stessa.

Adobe Photoshop Lightroom consente di sfruttare i metadati dei file per:

- Eseguire ricerche avanzate attraverso il *Pannello Metadata Browser*;
- Visualizzare, modificare o aggiungere metadati attraverso il *Pannello Metadata*;
- Registrare tutti gli interventi eseguiti nel *Modulo Develop*, tramite l'esportazione delle istruzioni XMP.

Inoltre consente di rimuovere dal file tutti i metadati sensibili (come l'orario di scatto, la fotocamera utilizzata ecc.) in fase di esportazione attraverso la funzione *Minimize Embedded Metadata*. In questo modo vengono registrate solo le informazioni relative al copyright.

Inoltre dal menu **Preset > Edit Presets** è possibile creare Presets di dati *IPTC* che possono essere salvati grazie al comando **Save Current Settings as a New Preset**. In questo modo rimangono sempre disponibili nel relativo menu contestuale e, una volta selezionati, applicano automaticamente interi gruppi di metadati su una o più immagini selezionate. Gli stessi *Presets* compaiono anche nel relativo menu a comparsa disponibile nella finestra di dialogo dell'importazione.



Come si elimina dalla lista un Metadata Preset?

Quando un *Preset* o un qualunque *Template* personalizzabile non è eliminabile dall'interfaccia del programma si può rimuovere manualmente.

- Su Mac: *utente/Libreria/Application Support/Adobe/Lightroom*.
- Su Windows: *C:\Documents and setting\utente\Dati applicazioni\Adobe\Lightroom*.

Se il percorso indicato sopra non corrisponde a quello del proprio computer si consiglia di utilizzare il sistema operativo per eseguire la ricerca di uno qualunque dei *Presets*, in modo da rintracciarne il percorso.

Come si proteggono le immagini con il copyright?

Come ha avuto più volte modo di ribadire lo stesso Roberto Tomesani, Presidente dell'Associazione Nazionale Fotografi Professionisti *Tau Visual*, non occorre effettuare alcun deposito di immagini, né essere iscritti in elenchi, albi o associazioni. In effetti, il solo essere autori di un'immagine fa già godere del **diritto d'autore**, che è previsto per legge. Tuttavia è sempre buona norma salvare nei metadati dell'immagine il proprio nome accompagnato dall'anno di produzione dell'immagine e dal simbolo del copyright.

In *Photoshop Lightroom* è possibile inserire tali informazioni sul campo di testo chiamato *Copyright*.

Inoltre, dalla versione 1.1 è stata inserita all'interno del *Pannello Metadata* una nuova funzione chiamata *Copyright Status* che permette di "marchiare" la propria foto scegliendo l'opzione **Copyrighted**. In questo modo il simbolo del copyright viene salvato nei metadati e, aprendo l'immagine in *Photoshop*, compare il simbolo copyright sulla barra superiore dell'immagine, accanto al nome del file.

Come si fa il simbolo del copyright © ?

Su Macintosh: ALT + C.

Su Windows: ALT+0169 (in caso di necessità verificare in *Accessori > Utilità di sistema > Mappa caratteri*).



Adobe Photoshop Lightroom e Google Maps

Alcune tra le fotocamere digitali più evolute e recenti consentono di registrare nei metadati dell'immagine le **coordinate GPS** relative al luogo in cui è avvenuto lo scatto. Questa informazione, quando presente nel file, compare automaticamente nella lista dei metadati. Se si fa clic sulle coordinate da un computer connesso a Internet, *Photoshop Lightroom* è in grado di lanciare automaticamente **Google Maps** visualizzando la foto satellitare del punto esatto del globo in cui è stato realizzato lo scatto!

Questa funzione, indubbiamente avveniristica e divertente, trova in realtà la sua maggiore utilità nell'ambito della fotografia scientifica e di documentazione.

La Barra degli STRUMENTI

Le funzioni relative alla *Barra degli Strumenti* sono state trattate nella sezione iniziale di questo capitolo dal titolo "PER INIZIARE..." (vd. pag. 23).

IL MODULO DEVELOP

“SVILUPPARE” LE FOTO IN UNA “CAMERA CHIARA”



Il **Modulo Develop** è il vero cuore del programma: un'autentica camera oscura, anzi "chiara", con tutto ciò che si potrebbe sognare per l'ottimizzazione delle immagini digitali.

In questo Modulo è **integrata l'ultima versione del plug-in Adobe Camera RAW**, qui riorganizzato e corredato di nuove funzioni, per offrire un controllo semplice ma accurato senza distinzioni di formato. In *Photoshop Lightroom* infatti i file in formato RAW, JPG, TIF e PSD vengono gestiti allo stesso modo e con le stesse funzioni, e possono essere modificati simultaneamente, perfino se di formati diversi tra loro.

Da un punto di vista qualitativo *Adobe Photoshop Lightroom* si fonda sugli stessi algoritmi del *plug-in Adobe Camera RAW*, per cui i risultati che si ottengono con l'utilizzo dei due software sono praticamente identici.

Se si esegue l'esportazione dei dati XMP da *Photoshop Lightroom*, è possibile visualizzare le modifiche eseguite con il **Modulo Develop** anche su tutti gli altri software *Adobe* che sfruttano il *plug-in Camera RAW 3.7* e successive versioni. Attualmente la massima compatibilità si ha con la versione 4.1.

Nel **Modulo Develop** è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- Ottimizzare la **luminosità**, il **contrasto** e i **colori** delle foto grazie a controlli molto avanzati, intuitivi e veloci;
- Convertire un'immagine in **bianco e nero** e applicare **viraggi**;
- Controllare la **nitidezza** dell'immagine attraverso controlli sulla resa dei **dettagli**, l'attenuazione del **rumore**, le **aberrazioni cromatiche** e la **vignettatura**;
- **Raddrizzare** e **ritagliare** le immagini;
- Eseguire alcune operazioni basilari di **fotoritocco** relative alla rimozione di **macchie** e **occhi rossi**;
- Creare un **profilo colore** per la propria fotocamera.

IN QUESTO CAPITOLO:

I PANNELLI DEL MODULO DEVELOP

- Il Pannello Navigator
- Il Pannello Presets
- Il Pannello Snapshots
- Il Pannello History
- Il Pannello Histogram
- Il Pannello Basic
- Il Pannello Tone Curve
- I Pannelli HSL / Color / Grayscale
- Il Pannello Split Toning
- Il Pannello Detail
- Il Pannello Lens Corrections
- Il Pannello Camera Calibration

LA BARRA DEGLI STRUMENTI

- Visualizzare il "prima" e il "dopo"
- Tagliare e raddrizzare
- Correggere gli occhi rossi
- Rimuovere le imperfezioni
- Sincronizzare più immagini

INTEGRAZIONE TRA LIGHTROOM E PHOTOSHOP

SCORCIATOIE DA TASTIERA:

Attualmente le scorciatoie da tastiera di *Photoshop Lightroom* non sono personalizzabili.

Molti tasti di questo software supportano il *long press behavior*: tenendoli premuti prolungatamente si attiva la funzione loro associata per poi disattivarsi non appena si rilascia il pulsante. Nella modalità di visualizzazione provvisoria è comunque possibile lavorare usando il mouse normalmente.

COMANDO*
+ E

Equivale al comando *Edit in Photoshop*.

1-5

Assegnano un numero equivalente di *Stelle*.

6-9

Assegnano *etichette* di colore rosso, giallo, verde, blu.

R

Visualizza l'immagine in *Crop Mode*, attivando lo strumento per il ritaglio.

N

Attiva lo strumento *Remove Spots*.

D

Attiva la modalità di visualizzazione standard *Loupe View*.

*Il tasto CTRL su Windows equivale al tasto Comando su Mac.

I Pannelli del Modulo Develop

L'interfaccia di *Photoshop Lightroom* presenta i comandi nell'ordine ideale in cui le regolazioni andrebbero eseguite, ed è in questo modo che si consiglia quindi di esplorarli ed utilizzarli.

In questo *Modulo* tanti piccoli accorgimenti sono stati implementati con il solo scopo di rendere l'utilizzo di *Photoshop Lightroom* il più semplice possibile, anche per i fotografi meno esperti di post-produzione digitale. Un esempio di questo approccio è offerto dalla colorazione di tutti i cursori, così come la riprogettazione in maniera più intuitiva di comandi "storici" come le *Curve*.

I *Pannelli* posti **sulla sinistra** del *Modulo Develop* sono destinati all'applicazione (*Presets*), al salvataggio (*Snapshots*) e alla visualizzazione (*History*) di gruppi di regolazioni o stadi di lavorazione dell'immagine.

I *Pannelli* posti invece **sulla destra** offrono controlli molto accurati per eseguire regolazioni mirate e impeccabili in modo manuale, attraverso specifici cursori.

Perchè a volte sull'immagine appare il messaggio *The file could not be opened* e le funzioni sono disattivate?

Quando nel *Modulo Develop*, sulla parte superiore dell'immagine, compare questo messaggio, tutte le funzioni del *Modulo Develop* sono disattivate, i cursori appaiono in grigio e sulla miniatura appare un punto interrogativo.

Questo avvertimento indica che il programma **non riesce a localizzare il file originale**. In questi casi il software visualizza l'anteprima dell'immagine alla risoluzione e qualità conservata in memoria, ma non è in grado di eseguire modifiche su di essa.

Il Pannello NAVIGATOR

E' analogo a quello descritto nel *Modulo Library*.

In quali casi le immagini possono apparire già modificate malgrado non siano ancora state eseguite regolazioni?

Come si può evitare?

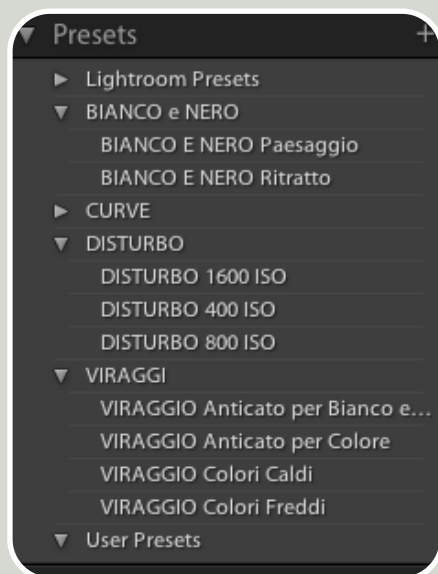
I cursori del *Modulo Develop* possono apparire modificati prima ancora che il fotografo abbia eseguito le sue regolazioni se:

- L'immagine è stata precedentemente aperta in *Adobe Photoshop*, con *Bridge* o con altre applicazioni che utilizzano il *plug-in Camera RAW*;
- All'immagine è stato applicato un *Preset* automaticamente, in fase di importazione, dal menu *Develop Settings*. Da questo menu, anche scegliendo il *Preset None* all'immagine viene comunque applicato un leggero contrasto che la rende più brillante e piacevole.

• All'immagine è stato applicato un *Preset* tramite il relativo *Pannello* di sinistra.

In fase di importazione o all'interno del *Modulo Develop* basta selezionare il *Adobe Photoshop Lightroom Presets > General - Zeroed* per annullare qualunque regolazione.

Il Pannello PRESETS



I *Presets* (gruppi di impostazioni preconfigurate) servono a salvare gruppi di impostazioni in modo da poterli applicare ad altre immagini.

Alcuni *Presets* predefiniti (*Lightroom Presets*) sono già disponibili con l'installazione del programma ed offrono di per sé risultati soddisfacenti. E' possibile eliminarli o aggiungerne altri personalizzati facendo clic sui pulsanti "+" e "-" in alto a destra del pannello. Come impostazione predefinita ogni nuovo *Preset* viene aggiunto al gruppo *User Presets*, in ordine alfabetico, ma è anche possibile creare nuovi gruppi tematici di *Preset* personalizzati in modo da ritrovarli più velocemente (vd. figura in alto). Ogni nuovo *Preset* rimane nella lista fino a quando non viene rimosso manualmente utilizzando il pulsante "-". L'organizzazione dei *Presets* e dei *Templates* in gruppi è stata introdotta nella versione di *Photoshop Lightroom 1.1* e offre il vantaggio di poter accedere rapidamente alle proprie impostazioni personali senza affollare inutilmente l'interfaccia con *Presets* dei quali temporaneamente non si ha bisogno.

Muovendo il cursore sopra i nomi dei *Presets* la miniatura del *Pannello Navigator* si aggiorna, mostrando un'anteprima dell'effetto.

Paragonabili per certi versi alle pellicole usate nella fotografia analogica, i *Presets* consentono in pratica di caratte-

zzare una o più immagini con una serie di effetti o regolazioni ottenibili usando i *Pannelli* di destra.

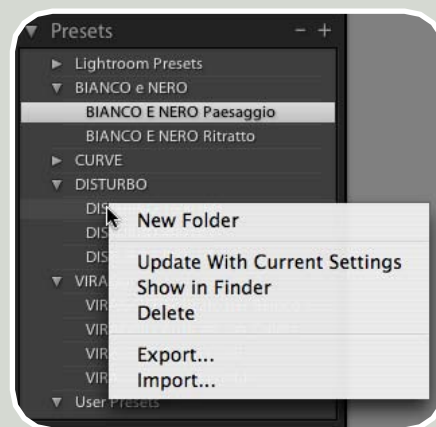
I *Presets* sono ideali per snellire i flussi di lavoro con centinaia di immagini. In molti casi, se l'immagine non presenta particolari problematiche, il suo "sviluppo" può tranquillamente considerarsi concluso con la semplice assegnazione di uno dei *Presets*. In altre situazioni più complesse si può scegliere di considerare i *Presets* come una comoda base dalla quale partire per andare poi ad intervenire manualmente sull'immagine, regolazione dopo regolazione, grazie ai *Pannelli* posti sulla destra. Per questa ragione tutti i *Presets* disponibili nel *Modulo Develop* possono essere applicati, anche in fase di importazione con il comando *Develop Settings* disponibile sulla finestra di dialogo *Import Photos*.

A tale scopo può essere molto utile creare alcuni *Presets* per le curve di contrasto o di viraggio usate più frequentemente, per il bianco e nero, o per la calibrazione della fotocamera. In qualunque momento è comunque possibile riportare l'immagine al suo aspetto originale selezionando **Lightroom Presets > General - Zeroed**.

Dove vengono salvati i *Presets* e come si possono condividere tra diversi computer o con altri utenti?

Per installare *Presets* su altri computer o condividerli con altri utenti occorre spostare manualmente il file relativo (identificato dall'estensione *.lrtemplate*) nella cartella predefinita.

Per localizzare la posizione dei *Presets* nel proprio computer basta fare clic con il tasto destro su Windows (CTRL su Mac) sul nome del *Preset* all'interno del relativo *Modulo* e scegliere l'opzione **Show in Explorer** su Windows (**Show in Finder** su Mac).



Come si annullano rapidamente le regolazioni svolte su una o più immagini?

Per annullare tutte le regolazioni applicate alle immagini e tornare alle impostazioni predefinite di *Photoshop Lightroom* selezionare il pulsante **Reset**.

Per tornare all'immagine originale così come è stata generata dalla fotocamera e senza alcun tipo di regolazione selezionare **Lightroom Presets > General - Zeroed**.

Per annullare solo alcuni tipi di regolazioni premere il tasto **ALT** e fare clic sopra il nome del gruppo di regolazioni, ad esempio su *Tone*, che diventa *Reset Tone*.

Per annullare i singoli cursori fare **doppio clic sul nome della regolazione o sul cursore**.

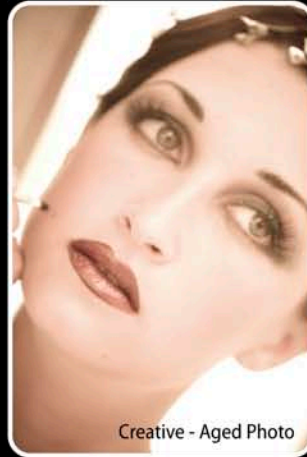
Per annullare l'ultima operazione utilizzare la scorciatoia da tastiera **CTRL + Z** (Comando + Z su Mac).

Per risalire ad un certo stadio di lavorazione utilizzare il **Pannello History** del modulo *Develop*.

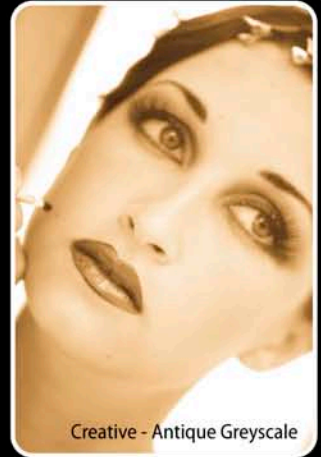
Per disattivare temporaneamente gruppi di impostazioni utilizzare l'icona che rappresenta un interruttore disponibile in alto a sinistra sulla maggior parte dei *Pannelli*.

Lightroom Presets

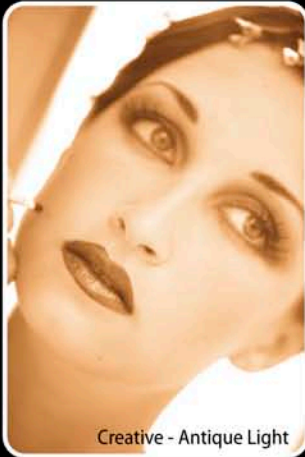
In questa pagina il risultato di alcuni dei *Lightroom Presets* preconfigurati nel programma applicati ad una stessa immagine.



Creative - Aged Photo



Creative - Antique Greyscale



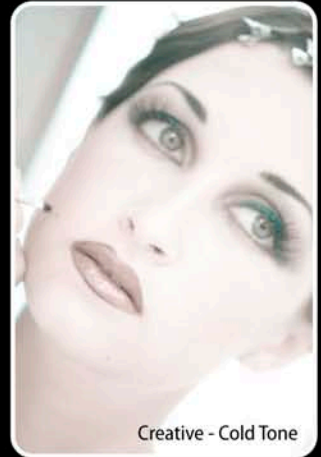
Creative - Antique Light



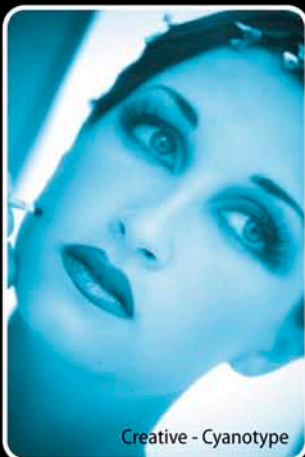
Creative - B&W High Contrast



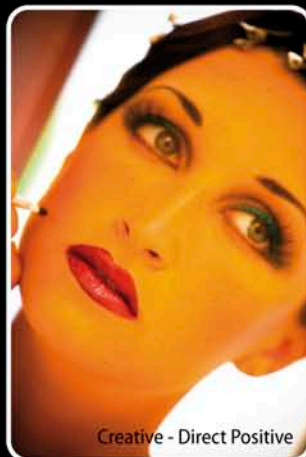
Creative - B&W Low Contrast



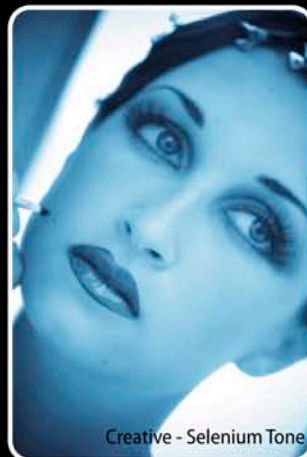
Creative - Cold Tone



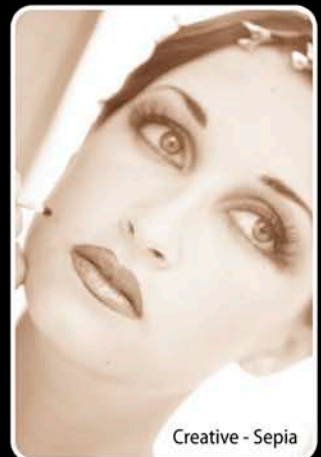
Creative - Cyanotype



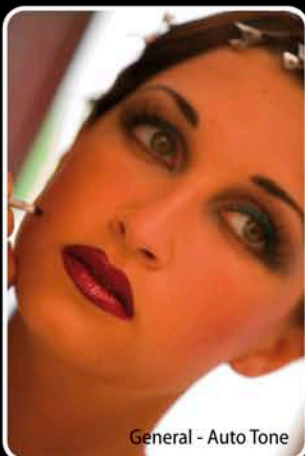
Creative - Direct Positive



Creative - Selenium Tone



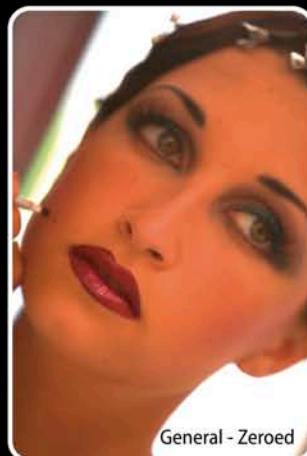
Creative - Sepia



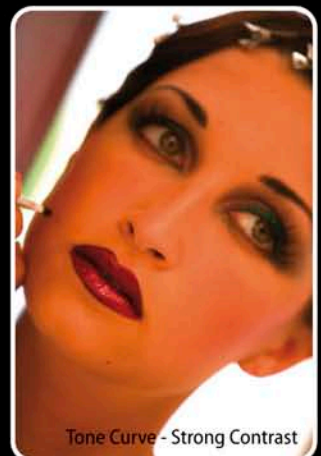
General - Auto Tone



General - Grayscale

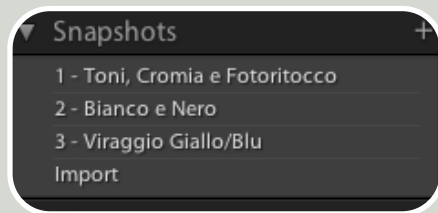


General - Zeroed



Tone Curve - Strong Contrast

Il Pannello SNAPSHOTS



Il *Pannello Snapshots* (istantanee) serve a salvare un certo stadio di lavorazione dell'immagine. Questa funzione può essere utile per **salvare diverse versioni della stessa foto** o anche per salvare **le fasi principali di lavorazione di un'immagine** (vd. figura in alto). In questo modo è possibile risalire ad esse velocemente evitando di ripercorrere tutte le singole operazioni elencate nel *Pannello History*. Gli *Snapshots* sono simili alle *Istantanee* presenti nel *Pannello Storia* di *Photoshop*, ma, a differenza di questo, rimangono in memoria per sempre, fino a quando non vengono rimosse manualmente utilizzando il pulsante “-” in alto a destra sul *Pannello*.

Passando con il cursore sopra i nomi degli *Snapshots*, il *Pannello Navigator* ne mostra un'anteprima.

Come si creano diverse versioni di una stessa foto?

Per creare diverse versioni della stessa immagine, variando ad esempio, i colori, il taglio o il contrasto, si possono creare *Snapshots* o *Virtual Copies*.

Gli *Snapshots* equivalgono alle istantanee già note agli utenti di *Photoshop* e si possono creare e visualizzare solo nel *Modulo Develop* con il relativo *Pannello*.

Le *Virtual Copies* sono invece delle copie virtuali dei file che si gestiscono in maniera indipendente e compaiono nel *Filmstrip* all'interno di ogni *Modulo*. Si possono creare facendo clic con il tasto destro (CTRL + clic su Mac) sulle miniature del *Filmstrip* oppure in modalità *Grid* o anche in modalità *Loupe*. In alternativa si può utilizzare la scorciatoia da tastiera CTRL + ' (Comando + ' su Mac).

Tutte le *Virtual Copies* possono poi essere velocemente visualizzate grazie all'apposito pulsante disponibile nella *Barra dei Filters*.

Entrambe queste funzioni offrono il grande vantaggio di non duplicare il file originale e quindi occupano pochissima memoria.

Infine c'è la funzione dal menu **Photo > Edit in** che consente di creare una copia del file originale o di sovrascriverlo aprendolo direttamente in *Photoshop* o con altre applicazioni.

Il Pannello HISTORY



Il *Pannello History* (storia), molto simile al suo omonimo presente in *Adobe Photoshop*, **tiene traccia delle operazioni che si eseguono sull'immagine** aggiungendo un nuovo stadio ad ogni modifica apportata. La prima informazione memorizzata è sempre quella relativa alla data e all'ora dell'importazione dell'immagine, oppure della creazione della *Virtual Copy*, oppure ancora della creazione del file in seguito ad un'esportazione verso altre applicazioni (*Edit in External Application*). L'ordine di visualizzazione degli stadi è cronologico, ma è invertito rispetto a quello cui *Adobe Photoshop* ci ha abituati.

Passando con il cursore sopra ai vari stadi il *Pannello Navigator* ne mostra un'anteprima.

Anche nel *Modulo Develop* emergono evidenti i vantaggi offerti dalla logica dei *Catalogs*. Infatti oltre all'*editing* non distruttivo il *Pannello History* ne trae indubbi vantaggi conservando tutti - ma proprio tutti - gli stadi di lavorazione del-

l'immagine durante le diverse sessioni di lavoro. **In effetti, la History rimane sempre in memoria, anche dopo che il programma è stato riavviato.**

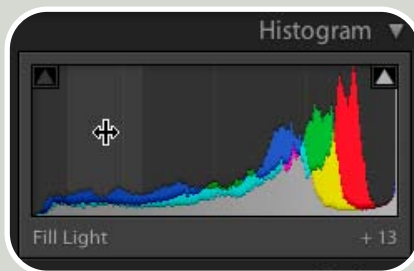
La Storia è "infinita" ... gli Undo no!

Photoshop Lightroom consente virtualmente una quantità infinita di Undo (CTRL + Z su Windows / Comando + Z su Mac). E' bene però ricordare che questi, a differenza della History, non sono più disponibili dopo che il programma è stato chiuso e riavviato.

Come si evita che il Pannello History si affolli oltre misura?

Proprio perché la History, oltre ad essere eterna, è anche virtualmente infinita, va considerato il fatto che, nel caso di post-produzioni complesse, potrebbe affollarsi oltre misura risultando difficile da consultare. Per questa ragione può essere strategico utilizzare gli Snapshots. Ogni volta che si arriva ad un certo stadio di lavorazione dell'immagine si può creare uno Snapshot in modo da conservare quella fase di lavoro e, volendo, cancellare la History (Clear) per ripartire da capo.

Il Pannello HISTOGRAM



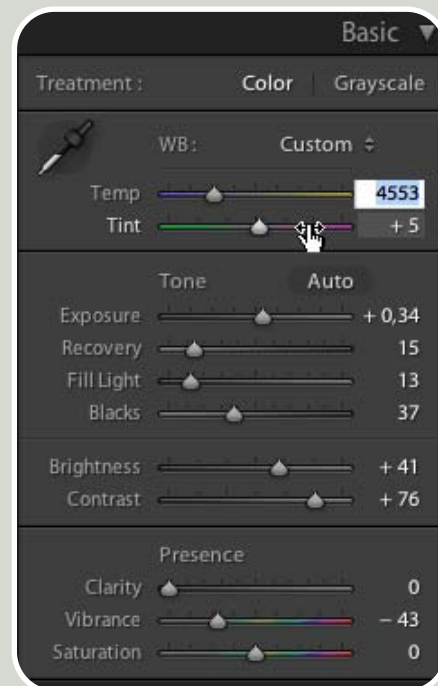
L'istogramma è un grafico che **rapresenta la distribuzione dei toni nell'immagine** correntemente selezionata. A sinistra ci sono le ombre, al centro i mezzitoni, a destra le luci. Se una foto non presenta un istogramma "pieno" (che sfrutta cioè tutta la gamma dai neri ai bianchi), l'immagine potrebbe risultare sottoesposta, sovraesposta oppure priva di bianchi puliti e neri profondi. Naturalmente l'aspetto dell'istogramma è sempre fortemente legato ai toni e ai colori propri degli elementi rappresentati nell'immagine, per cui ad esempio, un sfondo completamente nero oppure bianco condiziona sensibilmente il modo in cui va interpretato.

Il Pannello Histogram offre un istogramma di ultima generazione dinamico e interattivo: appena viene effettuata una qualunque regolazione **si aggiorna in tempo reale**. Inoltre **può perfino essere manipolato manualmente**: muovendo il cursore sopra l'istogramma appare infatti una segnalazione relativa alle quattro aree tonali cui corrispondono i comandi delle regolazioni del gruppo Tone. Basta fare clic e trascinare il cursore verso destra o sinistra per modificare la distribuzione dei toni dell'immagine in modo assolutamente visivo!

I due triangoli posti negli angoli in alto visualizzano sull'immagine l'avvertimento delle alte luci e delle ombre profonde (vd. pag 43).

Sotto l'istogramma sono sempre disponibili alcuni dei dati EXIF più significativi relativi allo scatto.

Il Pannello BASIC

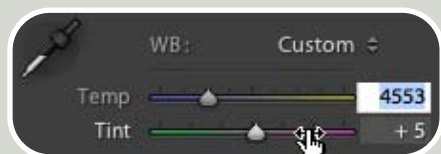


Nel Pannello Basic (base) si trovano raggruppati tutti i cursori destinati alle regolazioni complessive di toni e colori.

Se un'immagine non presenta particolari problematiche questo Pannello è spesso sufficiente ad ottimizzarne al meglio l'aspetto generale senza alcuna necessità di ricorrere ad ulteriori regolazioni.

La prima opzione **Treatment** (trattamento) consente di stabilire da subito se si intende trattare l'immagine come una foto a colori (**Color**) o in bianco e nero (**Grayscale**). A seconda della modalità selezionata vengono attivati Pannelli e regolazioni specifiche.

WB - Bilanciamento del Bianco



In prima posizione si trovano i comandi per il **White Balance** (bilanciamento del bianco) che può essere eseguito in vari modi a seconda delle caratteristiche dell'immagine. Ben in vista c'è lo strumento **White Balance Selector** (selettore del bilanciamento del bianco) che si attiva come un normale pulsante. Spostandosi sull'immagine e facendo clic su un pixel appartenente ad un elemento di colore neutro (preferibilmente grigio chiaro) la foto viene automaticamente bilanciata. Passando con il mouse sull'immagine si può vedere **sul Pannello Navigator un'anteprima** del risultato. La **visione ingrandita dei singoli pixel** offerta da questo strumento permette di selezionare con precisione il pixel più adatto. In alcuni casi infatti, se la foto è stata scattata con valori ISO elevati o l'unico elemento sul quale fare clic è un'area piuttosto scura questa potrebbe presentare del disturbo digitale. Grazie a questo ingrandimento è possibile evitare quei pixel cangianti di colorazione verde, rosso o blu intenso il cui colore è influenzato dal disturbo di croma (causato da sottoesposizioni o da ISO elevati) e non da una dominante uniforme provocata da una specifica fonte di luce.



Dal menu a comparsa si può inoltre bilanciare il bianco automaticamente

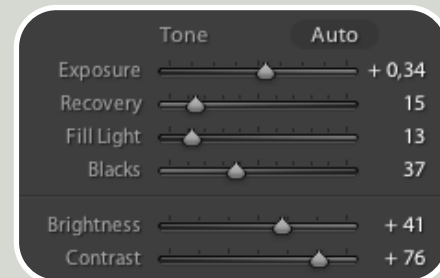
scegliendo **Auto** o una delle diverse temperature colore (associate alle diverse fonti di luce) disponibili dal **menu a comparsa** dedicato. Infine è possibile **inserire il valore numerico dei gradi Kelvin** nella casella oppure intervenire sulla regolazione delle dominanti attraverso i **cursori** osservando l'immagine nelle sue mutazioni. L'opportunità di usare gli strumenti del bilanciamento del bianco anche su formati di file diversi dal RAW (come ad esempio i file JPG) è molto utile anche se va tenuto conto del fatto che l'efficacia delle regolazioni è limitata per i vincoli intrinseci che li caratterizzano.

Perché a volte i cursori del bilanciamento del bianco non visualizzano i gradi Kelvin?

I cursori del bilanciamento del bianco funzionano in modo diverso a seconda che l'immagine selezionata sia o meno un file in formato RAW.

Per tutti i file di formato diverso dal RAW, come ad esempio i JPG, i cursori forniscono valori generici (da -100 a +100) e il menu a comparsa offre soltanto tre opzioni (*As Shot*, *Auto* e *Custom*).

TONE - Interventi tonali

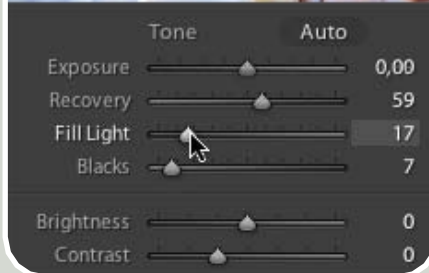


Il secondo gruppo di cursori chiamato **Tone** offre il massimo controllo sulla regolazione della gamma, della luminosità e del contrasto, consentendo di ottenere un istogramma "pieno" e un equilibrio ottimale nella distribuzione dei toni. I comandi **Exposure** (esposizione) e **Blacks** (neri), già presenti nelle precedenti versioni di *Camera RAW* con i nomi di *Exposure* (esposizione) e *Shadows* (ombre), regolano rispettivamente il punto di bianco e di nero dell'immagine. I valori numerici indicano l'equivalente in stop fotografici (+1 corrisponde esattamente a +1 stop impostato in fase di scatto).

I cursori **Recovery** (recupero) e **Fill Light** (luce di schiarita) sono una novità lanciata fin dalle *Beta* di *Photoshop Lightroom*, ma risultano familiari agli utenti che già utilizzano il comando *ombre/luci* di *Adobe Photoshop*. Queste regolazioni consentono in pratica il ripristino mirato solo delle alte luci e delle ombre profonde, senza alterare la luminosità di tutti gli altri toni dell'immagine. I cursori permettono infatti di riequilibrare i contrasti dell'immagine controllando le tonalità tagliate (luci bruciate e ombre troppo compatte) segnalate dell'avvertimento luci e ombre.

Naturalmente, la capacità di ripristino di questi cursori è fortemente vincolata dall'ampiezza tonale del sensore con cui è stata scattata la foto e dal formato di salvataggio con il quale la foto è stata salvata, tuttavia dai molti test che ho personalmente eseguito ho riscontrato che la qualità dell'intervento di questi cursori è così elevata da poterne trarre giovamento nella quasi totalità delle immagini. Infatti, soprattutto nel caso di immagini sovraesposte, l'uso del cursore *Recovery* può essere una valida alter-

nativa alla diffusa consuetudine di inibire il cursore esposizione (evitando di bruciare le luci), per poi schiarire i mezzitoni dell'immagine con la regolazione *Brightness*.



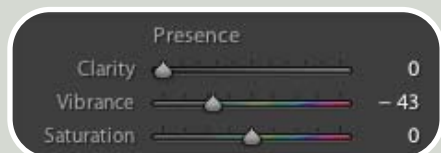
Occorre tenere presente però che se la scena fotografata presenta un'eccessiva differenza di stop tra le luci e le ombre nessun sensore è attualmente in grado di catturarne tutti i toni e alcune informazioni andranno irrimediabilmente perse già in fase di scatto. Indubbiamente, scattare in formato RAW, aiuta a sfruttare al massimo le reali potenzialità della gamma del proprio sensore. Per tutti i casi "impossibili" si può utilizzare la preziosa funzione *HDR* integrata in *Adobe Photoshop* già dalla versione *CS2*.



Se si tiene premuto il tasto **ALT** mentre si regolano i cursori *Exposure*, *Recovery* e *Blacks* appare una visualizzazione canale per canale, relativa alle zone dell'immagine che stanno perdendo dettaglio, raggiungendo il bianco 255 (bianco carta) o il nero 0 (nero compatto).

La regolazione **Brightness** (luminosità) corrisponde all'omonimo cursore in *Camera RAW* e consente di regolare i mezzitoni dell'immagine, agendo in modo molto simile al cursore centrale della regolazione *Livelli* presente in *Photoshop*. Il cursore **Contrast** regola invece il contrasto generale dell'immagine.

PRESENCE - Vivacità alle immagini

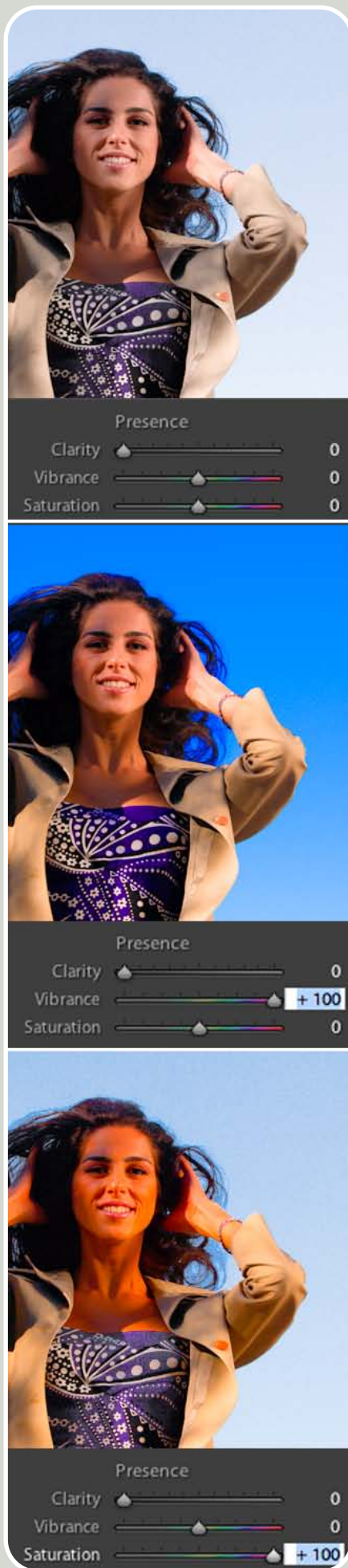


I tre cursori della sezione **Presence** (presenza) intervengono sulla profondità e la saturazione dell'immagine restituendole un rinnovato vigore.

La prima regolazione **Clarity** (chiarezza) è progettata per conferire mordente alle immagini rendendone i dettagli più limpidi e "croccanti". Si tratta di una funzione decisamente innovativa, molto utile per conferire un certo volume e profondità agli elementi della foto. Per utilizzare questa regolazione al meglio si consiglia di muovere il cursore alternando la visualizzazione dell'immagine da *Fit* a *1:1*.

Il cursore **Vibrance** (brillantezza), ereditato dal software *RawShooter*, acquisito da *Adobe* nel 2005, consente di ridare vivacità ai colori saturando l'immagine in un modo molto simile al concetto di saturazione esperito nella fotografia analogica.

In pratica mentre il comando **Saturation** satura in modo lineare tutti i colori indipendentemente dal loro stato naturale di saturazione, il comando **Vibrance** riempie di vita i colori dando brio e energia - in perfetto stile *Stock Photo* - limitando però gli artefatti e senza esasperare gli incarnati.



Perché *Photoshop Lightroom* non visualizza correttamente le impostazioni selezionate sulla fotocamera in fase di scatto?

In generale i *RAW Converter* si possono dividere in due grandi categorie:

- I software prodotti dalle case produttrici delle fotocamere (*Digital Photo Professional* della Canon, *Nikon Capture*, *Capture One Pro* della Phase One...)
- I programmi trasversali prodotti da software houses (*Adobe Camera RAW*, *Adobe Photoshop Lightroom*, *Pixmantec RawShooter*, *Apple Aperture*...).

I software appartenenti alla prima tipologia hanno il grande pregio di riconoscere tutte le impostazioni assegnate in fase di scatto sulla fotocamera, consentendo un flusso di lavoro facile e veloce. Di contro però sono generalmente poveri di funzioni e possono aprire un numero limitato di formati RAW, spesso ristretto a quelli prodotti dalle proprie fotocamere. I software *RAW Converter* appartenenti alla seconda tipologia hanno invece una valenza più trasversale consentendo di lavorare in modo più fluido, gestendo simultaneamente anche file prodotti da diverse fotocamere. Questi tuttavia non sono in grado di riconoscere le impostazioni assegnate alla fotocamera in fase di scatto (temperatura colore, contrasto, nitidezza, saturazione e tonalità colore, sili...).

Quale sia il software migliore con cui aprire i propri file RAW è frutto quindi di una scelta personale basata sulla valutazione accurata di fattori importanti quali la qualità dell'immagine che si ottiene, la facilità e velocità d'uso, l'ottimizzazione del flusso di lavoro, la ricchezza e versatilità di funzioni offerte...

Non esiste il software perfetto, ma è sicuramente facile trovare quello che meglio si adatta alle proprie esigenze.

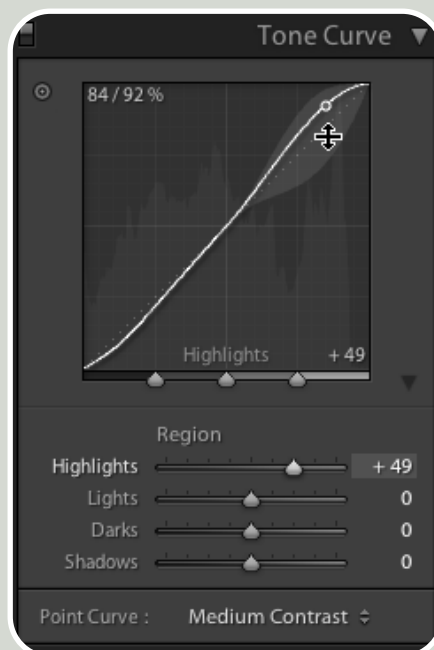
Perché aprendo lo stesso file RAW con *Photoshop Lightroom* e con un altro software si ottengono due immagini diverse?

Quando si parla di RAW bisogna sempre tenere presente che questo tipo di file "non si apre", come qualunque altro formato, ma "si costruisce" al momento dell'apertura.

Per questa ragione va concepito come un'immagine latente che deve ancora essere "sviluppata". Un po' come avviene in camera oscura con una pellicola impressionata.

Quindi, così come nella fotografia analogica, al variare degli acidi, varia il risultato sull'immagine, così per i file RAW al variare del software che li apre varia l'immagine che ne risulta. Se si prova ad aprire lo stesso file in formato RAW con 10 RAW Converter diversi si ottengono 10 immagini diverse.

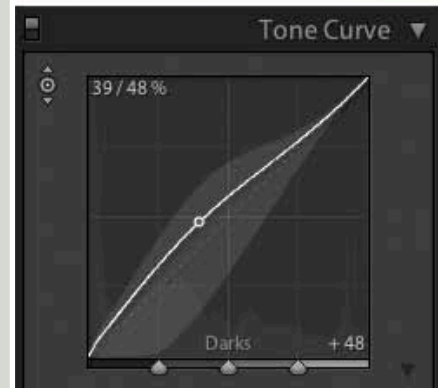
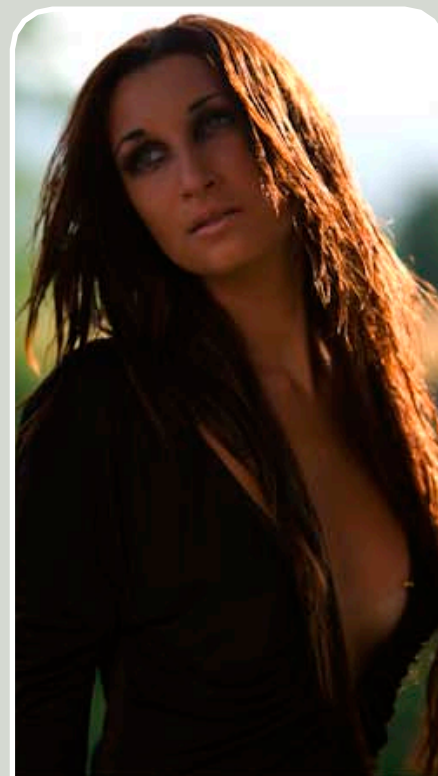
Il Pannello TONE CURVE



Il Pannello *Tone Curve* dedicato alle "storiche" Curve sfoggia un'interfaccia del tutto nuova, particolarmente intuitiva e pratica da usare.

Molti fotografi "freschi di pellicola", non si trovano ancora del tutto a proprio agio con comandi "astratti e matematici" come le curve. Per questa ragione, in *Photoshop Lightroom*, le curve sono state ripensate in chiave parametrica offrendo un approccio molto più intuitivo.

Una delle novità più consistenti è rappresentata dalla possibilità di manipolare la curva usufruendo di punti di ancoraggio precostituiti che ne circoscrivono e influenzano il comportamento. Passando il cursore sopra la curva appare un avvertimento che mostra la sezione modificata e la forma che assume in base alla tonalità sulla quale si va ad agire. Grazie a queste "briglie invisibili" che dividono la curva in quattro sezioni, anche i fotografi meno esperti possono intervenire sui mezzitoni dell'immagine senza correre il rischio di danneggiarla con curve troppo esasperate.

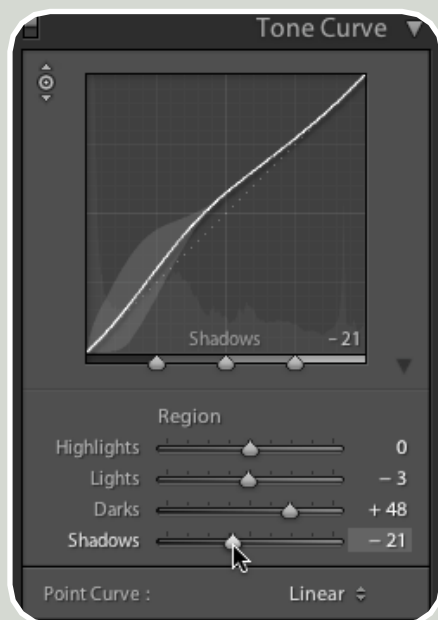


Selezionando lo strumento **Targeted Adjustment Tool**, posto in alto a sinistra (vd. figura nella pagina precedente) e spostandosi con il cursore sopra l'immagine è inoltre possibile:

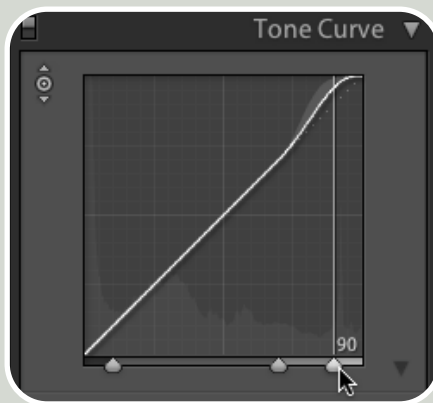
- Visualizzare sulla curva la segnalazione del punto tonale esatto cui appartiene quell'area della foto;
- Fare clic direttamente sull'immagine e, trascinando il cursore in alto o in basso, plasmare la curva in modo da schiarire o scurire le diverse aree tonali dell'immagine.

Infine, per quei fotografi che proprio non amano le curve, sono disponibili 4 **cursori** che dividono la gamma in 4 regioni (**Region**): *Highlights* (luci), *Lights* (colori chiari), *Darks* (colori scuri), *Shadows* (ombre).

Grazie a queste implementazioni le *Curve* possono continuare a svolgere la loro classica funzione ma in una veste ancora più semplice da utilizzare, permettendo di eseguire le regolazioni necessarie concentrandosi sull'immagine, senza preoccuparsi della forma che la curva dovrà assumere: sarà *Photoshop Lightroom* a crearla automaticamente.



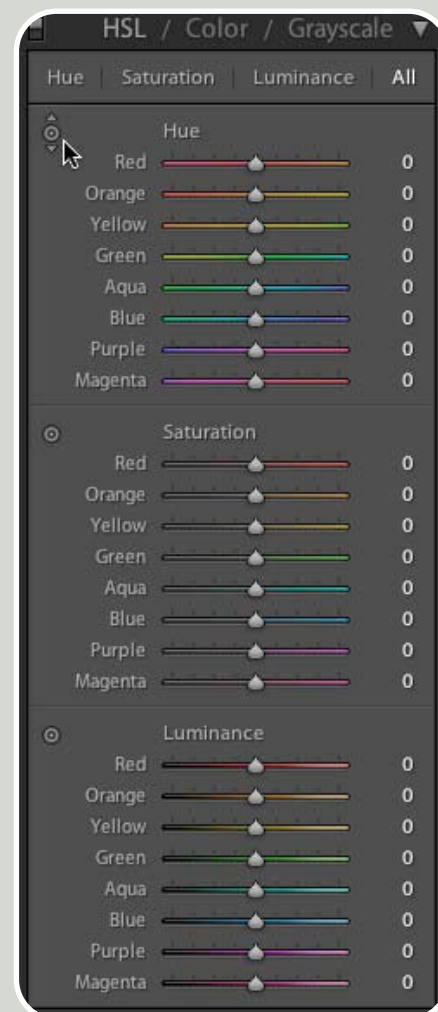
I 3 cursori triangolari posti sotto le curve sono destinati agli utenti più esperti che desiderano personalizzare la forma della curva ampliando o restringendo il campo di intervento dei singoli cursori sulle 4 sezioni tonali.



Infine, come in *Camera RAW*, anche in *Photoshop Lightroom* sono disponibili **due curve di contrasto predefinite** (*Point Curve: Medium Contrast / Strong Contrast*) che possono però essere applicate anche alla curva che si è appena personalizzata.

I Pannelli HSL / COLOR / GRAYSCALE

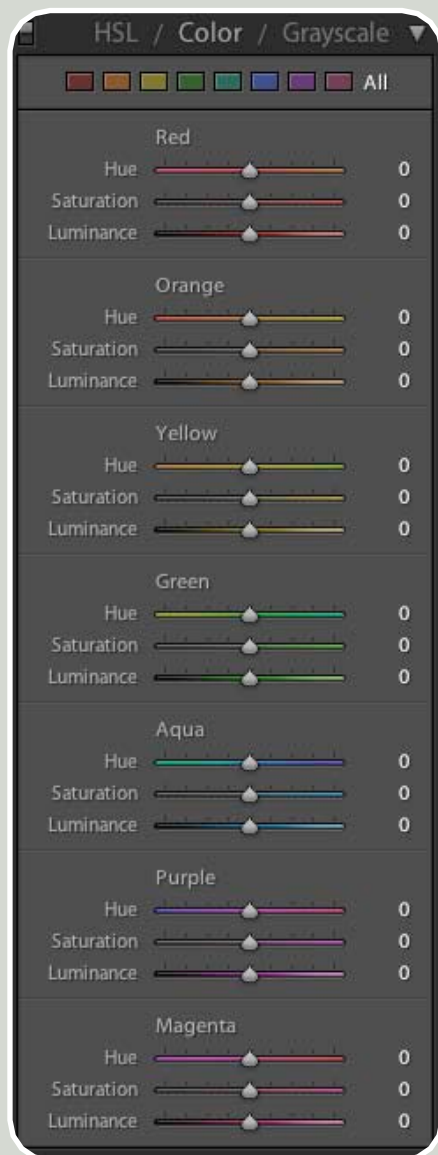
HSL - Affinamenti veloci dei colori



Il *Pannello HSL* consente di intervenire sui singoli colori dell'immagine in termini di **Hue** (tonalità), **Saturation** (saturazione) e **Luminance** (luminanza). Questo *Pannello*, simile alla regolazione *Tonalità/Saturazione* di *Photoshop*, è molto utile per eseguire interventi cromatici mirati, soprattutto quando il bilanciamento del bianco non è sufficiente a soddisfare i nostri intenti.

Anche in questo *Pannello*, così come nelle curve, è disponibile in alto a sinistra lo strumento **Targeted Adjustment Tool** che consente di affinare i diversi colori in maniera visiva.

COLOR - Interventi mirati sui colori



Il *Pannello Color* permette di svolgere le stesse funzioni di *Pannello HSL* raggruppate per colori.

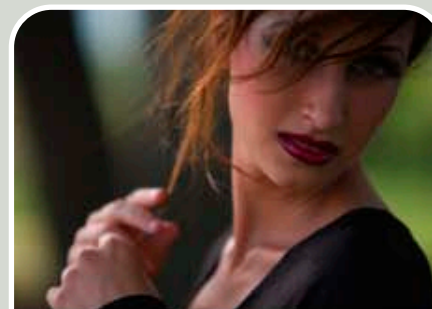
GRAYSCALE - Conversioni accurate dal colore al bianco e nero

Il *Pannello Grayscale* (scala di grigio) grazie a controlli separati per i singoli colori dell'immagine consente di **convertire immagini a colori in bianco e nero** con il massimo controllo, simulando l'uso che si fa dei filtri colorati con la pellicola in bianco e nero. Anche in questo *Pannello* è disponibile in alto a sinistra lo strumento **Targeted Adjustment Tool** che consente di modificare i toni del bianco e nero in maniera visiva.

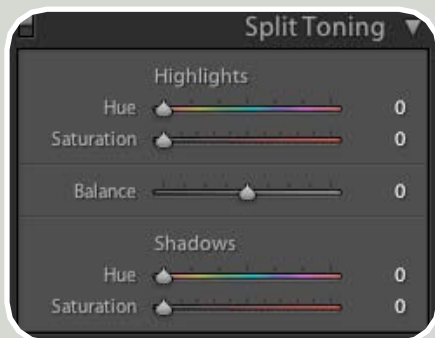
La comodità ed efficacia di questo nuovo modo di convertire il colore in bianco e nero è tale da essere stata implementata anche all'interno di [Adobe Photoshop CS3](#) nella funzione **Black & White** (bianco e nero).

Perché su alcune immagini elaborate con le regolazioni dei *Panelli HSL, Color o Grayscale* appaiono vistosi artefatti?

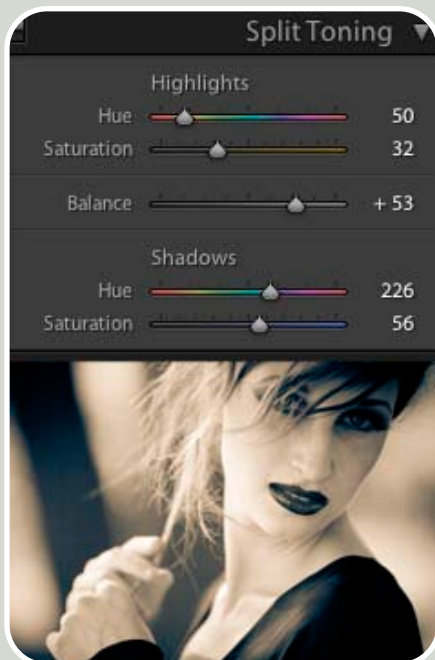
Questo fenomeno può verificarsi quando le regolazioni che si effettuano portano a trasformazioni troppo radicali rispetto alle caratteristiche del file di partenza. Cercare ad esempio di ottenere cieli neri "alla Ansel Adams" su file con cieli lattiginosi o con un canale del blu ricco di disturbo, può portare a risultati molto scadenti. Non bisogna mai dimenticare che, al di là delle funzioni offerte da un programma, la qualità del risultato è sempre fortemente vincolata dalla gamma e dalla qualità del file di partenza. Utilizzando file in formato RAW molti problemi di questo tipo si riducono. Tuttavia, per elaborazioni complesse e radicali è sempre consigliabile l'utilizzo di *Photoshop* che consente interventi più mirati grazie all'utilizzo di selezioni, livelli, canali, regolazioni di livello, maschere e molto altro ancora.



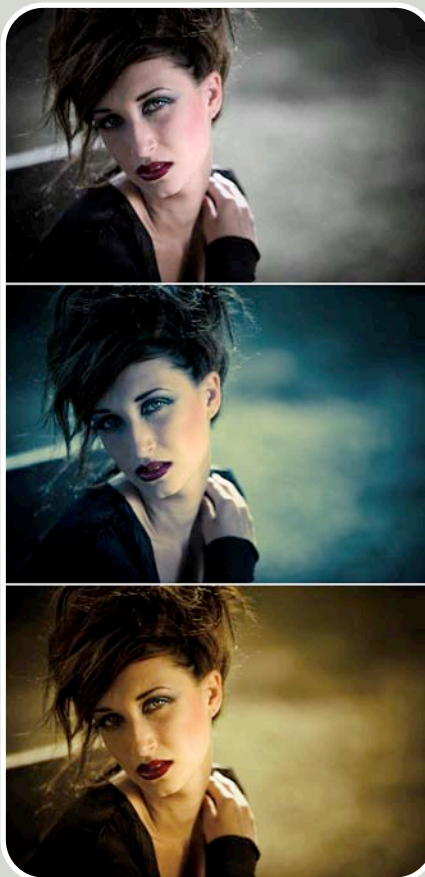
Il Pannello SPLIT TONING



Il Pannello *Split Toning* (divisione toni) permette di virare in modo separato le luci (**Highlights**) e le ombre (**Shadows**) dell'immagine sia su foto a colori sia su immagini in bianco e nero.



Con la regolazione **Hue** (tonalità) si stabilisce il colore verso cui virare l'immagine. Con la regolazione **Saturation** (saturazione) se ne determina l'intensità. Il cursore **Balance** (bilanciamento) serve invece a modulare il peso di un colore rispetto all'altro.



Tenendo premuto il tasto **ALT** mentre si regola il cursore *Hue* si ha un'anteprima istantanea della tinta a piena saturazione.

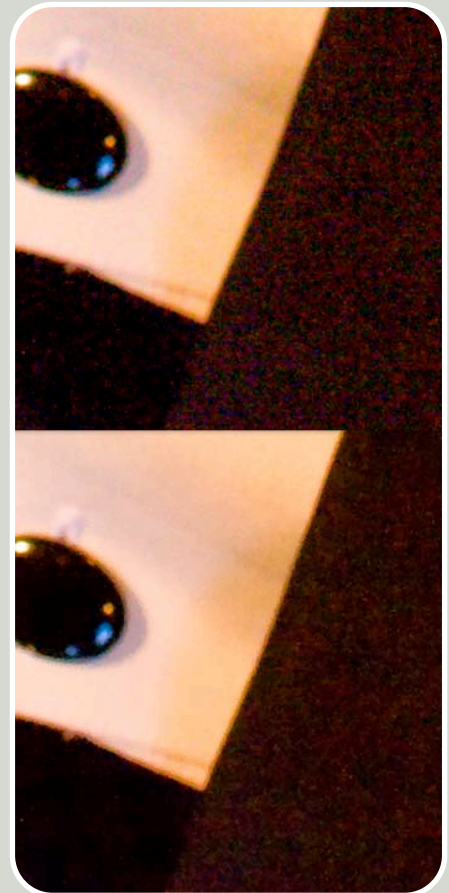
Lo *Split Toning* può invece essere interpretato come una comoda rivisitazione del comando *Bilanciamento colore* che in *Adobe Photoshop* consente di ottenere risultati molto simili.

Il Pannello DETAIL



Completamente rinnovato a partire dalla versione 1.1 il *Pannello Detail* (dettagli), offre controlli molto accurati per l'attenuazione del disturbo digitale (**Noise Reduction**) e per l'incremento della nitidezza dell'immagine (**Sharpening**).

NOISE REDUCTION - Ridurre il disturbo digitale



Anche se l'aspetto e l'intensità del disturbo possono variare a seconda della

fotocamera utilizzata, va comunque considerato che tale fenomeno si manifesta principalmente in foto sottosposte e in immagini scattate con valori ISO elevati.

I cursori presenti in questo pannello consentono di rimuovere il disturbo affrontando in modo separato i due fenomeni che lo caratterizzano: la *grana*, riconducibile alla *luminanza (Luminance)* e il problema del *rumore di croma (Color)* che si manifesta attraverso piccole macchie rosse, verdi e blu particolarmente vistose nelle aree più scure dell'immagine. L'icona con il punto esclamativo che compare in alto a sinistra segnala che si sta visualizzando l'immagine ad un grado di zoom non adatto a queste regolazioni. Un clic su questa icona e la visualizzazione dell'immagine passa automaticamente al 100%.

SHARPENING - Enfaticizzare i dettagli



Una leggera sfocatura è presente nella maggior parte delle immagini digitali a causa del filtro anti-alias presente nelle fotocamere digitali.

Il cursore **Amount** (fattore) controlla

l'intensità del contrasto sull'immagine.

Il cursore **Radius** (raggio) stabilisce lo spessore in pixel dell'effetto di contrasto sulle aree di bordo. A differenza della *Maschera di Contrasto* disponibile in *Photoshop*, il massimo raggio applicabile è di soli 3 pixel. Ancora una volta i cursori sono progettati per un utilizzo esclusivamente fotografico e, in effetti, raramente occorre un raggio superiore a 1. In effetti, nella maggior parte dei casi, se si aumenta troppo il raggio, l'immagine inizia a mostrare vistosi artefatti.

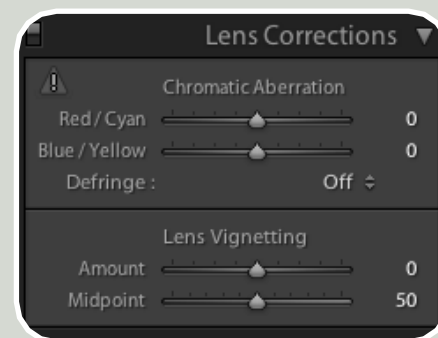
Il cursore **Detail** (dettagli) agisce soltanto lungo i bordi ad alto contrasto e sulle texture. I maggiori beneficiari di questa regolazione sono soggetti come i paesaggi e le architetture.

Il cursore **Masking** (mascheratura) limita l'effetto dello *sharpening* alle sole aree di bordo, lasciando morbidi e sfumati tutti gli altri dettagli dell'immagine. Questa funzione può risultare davvero preziosa sulla maggior parte dei ritratti e non solo.

Infatti, premendo il tasto ALT mentre si regolano i cursori si può monitorare con estrema precisione l'effetto reale e il tipo di intervento applicato all'immagine.



Il Pannello LENS CORRECTIONS



Il *Pannello Lens Corrections* (correzioni lente) è simile a quello presente da diverse versioni nel *plug-in Camera RAW*.

CHROMATIC ABERRATION - Ridurre le aberrazioni cromatiche



I cursori legati alla funzione **Chromatic Aberration** (aberrazione cromatica) servono a ridurre i sottili aloni di colore cangiante che spesso si manifestano lontano dal centro del fotogramma, lungo i bordi ad alto contrasto.

I cursori *Red/Cyan* (rosso/ciano) e *Blue/Yellow* (blu/giallo) servono a correggere il problema manualmente. Le opzioni offerte dal menu **Defringe** (elimina margine) aiutano invece ad intervenire in casi particolari. L'opzione **Highlight Edges** riesce ad intervenire sugli artefatti di colore magenta che spesso compaiono lungo i bordi di aree eccessivamente luminose. L'opzione **All Edges** estende invece all'intera immagine la correzione dell'aberrazione cromatica che, normalmente, esclude l'area centrale del fotogramma. Inoltre può essere utilizzata con successo anche in tutti quei casi in cui l'aberrazione è davvero forte e l'intervento con i cursori non offre risultati pienamente soddisfacenti.

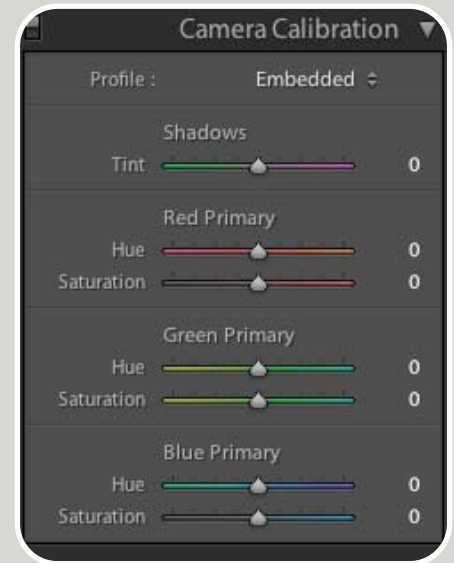
LENS VIGNETTING - Controllo della vignettatura



La *vignettatura* è la perdita di luminosità che si può verificare ai bordi di un'immagine.

Con il cursore **Amount** (quantità) si può regolare il fattore di scurimento, mentre con il cursore **Midpoint** (punto medio) si stabilisce se estendere questo effetto verso il centro del fotogramma o comprimerlo verso gli angoli.

Il Pannello CAMERA CALIBRATION



Il Pannello *Camera Calibration* (calibrazione fotocamera) fornisce i cursori necessari per profilare la propria fotocamera digitale a specifiche condizioni di luce, tuttavia può anche essere utilizzato per scopi creativi.

L'utilizzo di questo strumento si consiglia solo in casi specifici ed esclusivamente da parte di utenti esperti.

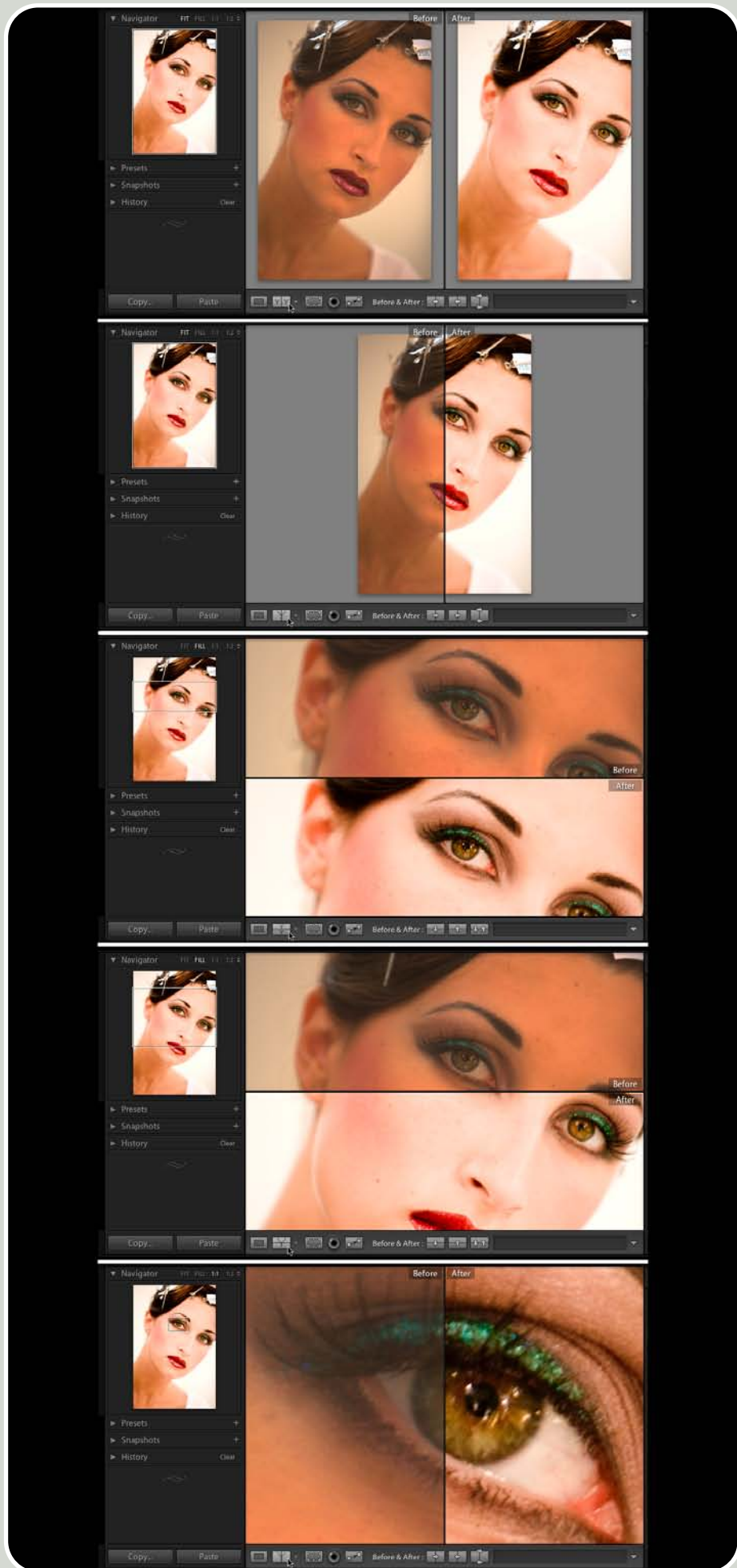
La Barra degli STRUMENTI del Modulo Develop

Modalità di VISUALIZZAZIONE e confronto PRIMA/DOPO



La prima icona sulla sinistra nella Barra degli Strumenti è relativa all'opzioni di visualizzazione standard - **Loupe** (lente). La seconda icona (**Cycles between before and after views**) attiva invece un'interessante modalità di visualizzazione che mette a confronto, affiancate, le due versioni dell'immagine "prima e dopo" l'*editing*, sia orizzontalmente sia verticalmente. Facendo clic una seconda volta sulla stessa icona l'anteprima si divide a metà mostrando la parte trattata e quella originale. Questa opzione può essere molto utile anche passando alla visualizzazione 1:1.

Quando si attiva questa funzione compaiono sulla *Barra degli Strumenti* altre tre icone che permettono di applicare le impostazioni del "prima" alla visualizzazione del "dopo" e viceversa, oppure di invertirle.



TAGLIARE e RADDRIZZARE



Il terzo pulsante da sinistra è il **Crop Overlay** (taglierina), dedicato al ritaglio e alla rotazione dell'immagine.

Questo strumento mostra il rettangolo di ritaglio sovrapposto all'immagine originale. Agganciando con il cursore uno dei suoi angoli è possibile modificare la **grandezza** e la **proporzione** del ritaglio. Posizionandosi invece al di fuori dell'area di ritaglio è possibile effettuare la rotazione dell'immagine, che può comunque essere eseguita anche con il cursore **Straighten** (raddrizza). In alternativa è possibile selezionare l'apposito strumento che permette di raddrizzare la foto tracciando una retta lungo una linea orizzontale (come l'orizzonte) o verticale (ad esempio lungo la parete di un edificio).



Dal menu a comparsa **Aspect Custom** (personalizza la proporzione) è possibile impostare diverse proporzioni disponibili dal menu o personalizzarle selezionando la voce **Enter Custom** (stabilisci la proporzione). L'icona che rappresenta il **lucchetto** serve a bloccare o sbloccare la proporzione attuale dell'area di ritaglio.

Reset (ripristina) annulla tutte le impostazioni di ritaglio riportando l'immagine al formato originale.

Da apprezzare infine il fatto che anche una funzione semplice come il ritaglio sia stata reinterpretata in chiave

fotografica rendendo disponibile *in overlay*, durante il ritaglio, il noto **schema compositivo della "regola dei terzi"**.



Per visualizzare l'immagine già tagliata basta tornare alla modalità **Loupe** facendo clic sulla prima icona a sinistra sulla Barra degli Strumenti. Naturalmente anche il ritaglio, così come tutti gli altri comandi di *Photoshop Lightroom*, non altera in alcun modo l'immagine originale e pertanto può essere modificato più volte e anche in diverse sessioni di lavoro.



Come si ritagliano le immagini ad una specifica dimensione in pixel o centimetri?

Con *Lightroom* è possibile:

- Tagliare un'immagine con una specifica **proporzione** attraverso il menu a comparsa **Aspect Custom** presente tra le opzioni dello strumento **Crop Overlay**;
- Ricampionare l'immagine ad una certa **dimensione** attraverso l'opzione **Constrain Maximum Size** disponibile nella finestra di esportazione dei file.

Questo approccio al ritaglio è molto utile perché consente di concepire la foto come una vera e propria matrice svincolata dai diversi utilizzi cui nel tempo può essere destinata. Una stessa immagine infatti, potrebbe essere utilizzata per una stampa molto grande, per varie ristampe di piccolo formato o, magari, anche su Internet. In tutti questi casi la proporzione cui è stata tagliata può essere adattata rapidamente a diverse dimensioni, senza alterare la composizione.

Correggere gli OCCHI ROSSI



Il quarto pulsante da sinistra è lo strumento **Remove Red Eye** (rimuovi occhi rossi). Il suo utilizzo è semplice, basta fare clic al centro della pupilla, oppure, partendo dal centro della pupilla, trascinare il cursore in modo da tracciare l'area di intervento. In entrambi i casi non è necessario essere molto precisi, infatti, non appena si lascia il clic lo strumento si adatta automaticamente sull'area da correggere.



Così come in *Photoshop*, le opzioni **Pupil Size** (dimensione pupilla) e **Darken** (scurisci) consentono di perfezionare l'aspetto della pupilla intervenendo rispettivamente sulla tolleranza al rosso della pupilla, e sul suo fattore di scurimento.

Per visualizzare l'immagine corretta senza la distrazione delle aree di correzione basta tornare alla modalità **Loupe** facendo clic sulla prima icona da sinistra sulla *Barra degli Strumenti*.

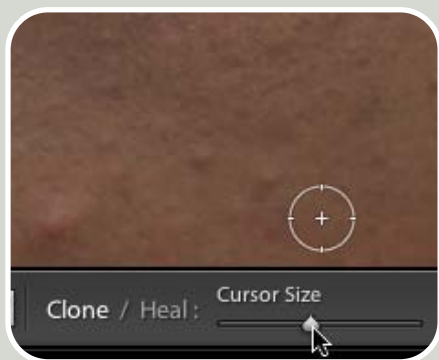
Rimuovere le IMPERFEZIONI



Il quinto pulsante da sinistra è lo strumento **Remove Spots** (rimuovi macchie) ideale per rimuovere velocemente piccole imperfezioni di routine come lo **sporco del sensore** o le **imperfezioni della pelle** senza passare a *Photoshop*.

Questo strumento, tanto facile quanto indispensabile, ha una doppia valenza che lo rende un ibrido tra il *Timbro Clone* (**Clone**) e il *Pennello Correttivo* (**Heal**) di Photoshop. La sua modalità di utilizzo evoca invece lo strumento *Toppa*.

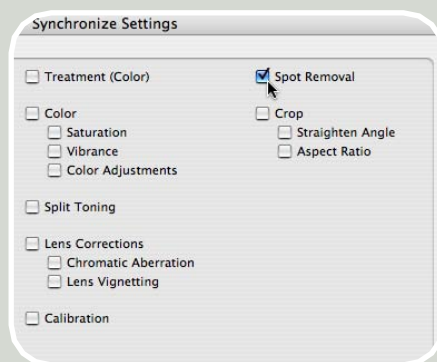
In pratica, con il cursore *Cursor Size* (dimensione del cursore) si determina la dimensione dell'area da correggere e con lo strumento attivo si fa clic sopra l'imperfezione.



Dopo il clic appaiono due cerchi: uno indica l'area da correggere sulla quale si è fatto clic, il secondo indica l'area "sana" campionata automaticamente dall'area circostante. Il primo cerchio può essere ridimensionato trascinando il cursore lungo il bordo della sua circonferenza, mentre l'area di campionamento può essere modificata trascinando il secondo cerchio.



Questa funzione è particolarmente comoda anche per correggere rapidamente lo sporco del sensore su diversi fotogrammi simultaneamente. Infatti, una volta rimosse le imperfezioni ricorrenti, è possibile sincronizzare la rimozione delle stesse aree di sporco su decine e decine di fotogrammi, selezionandoli e sincronizzandoli con il pulsante **Sync** e specificando dalla finestra di dialogo *Synchronize Settings* l'opzione **Spot Removal**. Se il soggetto e l'inquadratura dei fotogrammi sincronizzati varia molto, potrebbero essere necessarie alcuni piccoli aggiustamenti sulle aree prese a campione, ma si tratta comunque di un grosso aiuto nella velocizzazione del proprio flusso di lavoro.



Per rimuovere la visualizzazione dei cerchi che indicano le aree corrette basta tornare alla modalità **Loupe** facendo clic sulla prima icona da sinistra sulla Barra degli Strumenti.

SINCRONIZZARE le regolazioni su più immagini



Per velocizzare al massimo il flusso di lavoro *Photoshop Lightroom* offre la possibilità di **sincronizzare tutte le regolazioni tra due o più immagini selezionate**. Ad esempio si può sincronizzare il bilanciamento del bianco in gruppi di foto scattate sotto la stessa fonte di luce, oppure si può sincronizzare l'esposizione su piccoli gruppi di foto che presentano la stessa luminosità, oppure, come già visto, si possono sincronizzare su più foto le correzioni relative alle macchie del sensore.

Una volta eseguita l'elaborazione di un'immagine, se si desidera applicare gli stessi interventi a più foto basta selezionare dal *Filmstrip* (o dalla modalità *Grid*) le foto che si intendono uniformare – anche centinaia simultaneamente – e poi fare clic sul pulsante **Sync** (nel *Modulo Develop*) o **Sync Settings** (nel *Modulo Library*) posto in fondo ai *Pannelli* di destra. Questo pulsante apre una finestra di dialogo dalla quale è possibile scegliere le impostazioni che si intendono sincronizzare.



Scegliendo invece il pulsante **Previous** (precedente), in fondo ai *Pannelli* di destra nel *Modulo Develop*, si applicano al fotogramma selezionato le regolazioni eseguite sull'ultimo fotogramma.

Il pulsante **Reset** (ripristina) riporta tutti i cursori alle impostazioni predefinite del programma.

Per applicare le stesse regolazioni a più foto simultaneamente, evitando la sincronizzazione attraverso il pulsante

Sync, occorre premere il tasto CTRL (Comando su Mac) e fare clic sul pulsante **Auto Sync** che prende il posto del comando **Sync**.

Dopo aver corretto un'immagine è possibile fare in modo che altri scatti, eseguiti con impostazioni diverse tra loro, siano uniformati?

Questa innovativa opportunità è stata resa possibile grazie ad un'implementazione realizzata nella versione 1.1 di *Photoshop Lightroom*.

Questa funzionalità risulta molto utile quando si scatta utilizzando la misurazione automatica dell'esposizione. Infatti tutte le volte che si imposta la ghiera della fotocamera su su opzioni come P, A o S le foto eseguite contestualmente e alle stesse condizioni di luce possono facilmente risultare dissimili tra loro.

In tutti questi casi, una volta corretto uno scatto è possibile uniformare l'esposizione delle diverse immagini in modo automatico. Basta infatti selezionare tutti gli scatti partendo da quello corretto e scegliere la funzione del menu **Settings > Match Total Exposure** disponibile all'interno del modulo *Develop*. In questo modo l'esposizione complessiva di tutte le foto selezionate viene uniformata alla prima grazie ad un algoritmo che valuta i metadati dei file relativi alle impostazioni della fotocamera.

Questa funzione non è naturalmente efficiente quanto gli occhi di un fotografo, ma può costituire un grosso aiuto in diverse circostanze.

Come si personalizzano le impostazioni predefinite di Photoshop Lightroom?

Il pulsante **Reset** posiziona tutti i cursori e le funzioni del software alle loro impostazioni predefinite.

E' possibile **personalizzare** queste impostazioni ed è perfino possibile **creare impostazioni predefinite per specifiche fotocamere** (basate sul numero seriale del corpo macchina) e per i **valori ISO utilizzati** con specifiche fotocamere.

Una volta create queste impostazioni il pulsante **Reset** posizionerà i cursori in base ad esse.

Per creare nuove impostazioni predefinite occorre:

- Selezionare dal *Modulo Develop* un'immagine alla quale sono state associate impostazioni che si desidera definire come predefinite;
- Tenere premuto il tasto ALT in modo da convertire il pulsante **Reset** nel pulsante **Set Default**;
- Nella finestra di dialogo dedicata è possibile specificare se si intendono salvare le nuove impostazioni predefinite (*Update the Current Settings*) o se si desidera ripristinare le impostazioni predefinite originali del software.

Se si desidera che le nuove impostazioni siano specifiche per il modello di fotocamera utilizzato per lo scatto selezionato (**Make defaults specific to camera serial number**) e per i valori ISO utilizzati con quella specifica fotocamera (**Make defaults specific to camera ISO setting**) andare sul menu *Preferences > Presets* dal quale è possibile attivare tali opzioni.

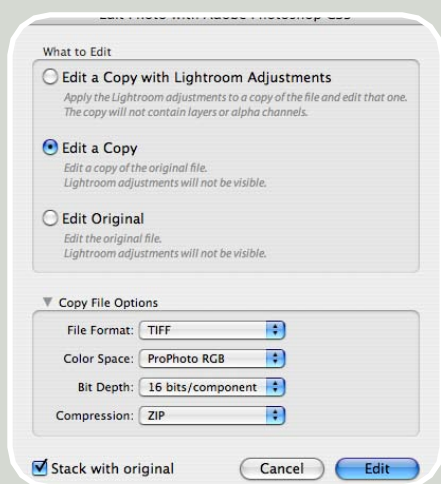
Integrazione tra Photoshop Lightroom e Photoshop

Photoshop Lightroom è molto ben integrato con il suo fratello maggiore *Photoshop*. Selezionando il menu **Photo > Edit in Adobe Photoshop** (disponibile solo nei Moduli *Develop* e *Library*) si può esportare l'immagine all'interno di *Photoshop* per eseguire ad esempio operazioni di fotoritocco avanzato. La finestra di dialogo che si apre offre 3 scelte:

- **Edit a Copy with Lightroom Adjustments** apre all'interno di *Photoshop* una copia della foto originale cui sono stati applicati gli interventi eseguiti in *Photoshop Lightroom*. Questo file viene salvato nella stessa cartella nella quale si trova l'originale.

- **Edit a Copy** crea una copia identica all'originale (con il suo profilo colore) priva delle modifiche eseguite in *Photoshop Lightroom* e la localizza all'interno della stessa cartella (non attivo se il file originale è in formato RAW).

- **Edit Original** apre il file originale (con il suo profilo colore), privo delle modifiche eseguite in *Photoshop Lightroom*, e va a sovrascriverlo con le modifiche che si eseguono in Adobe *Photoshop* (non attivo se il file originale è in formato RAW).



Per le prime due opzioni è disponibile il menu **Copy File Options** dal quale è possibile specificare di volta in volta il formato, lo spazio colore e il tipo di compressione.

In *Photoshop* si possono quindi eseguire tutte le operazioni di fotoritocco necessarie per poi scegliere *Salva* dal menu *File*. Se si è scelta una delle prime due opzioni la copia dell'immagine viene automaticamente importata all'interno della *Library* e rinominata con il suffisso **-Edit**. Tale suffisso può essere personalizzato dal menu *Preferences > External Editing > Edit Externally File Naming*.

Se necessario, si possono aprire in Adobe *Photoshop* due o più immagini simultaneamente selezionandole dal *Filmstrip* o in modalità *Grid*.

Integrazione tra Photoshop Lightroom e Camera RAW

vd. pag. 17.

I colori di una stessa immagine appaiono diversi in *Photoshop Lightroom* rispetto a *Photoshop*. Da cosa dipende?

Se i colori di una stessa immagine appaiono diversi tra *Lightroom* e *Photoshop*:

- Tenere presente quanto spiegato in questa Guida sulla gestione del colore in *Lightroom* (vd. capitolo "Introduzione all'uso di *Lightroom*" a pag. 4).
- Verificare le *Impostazioni Colore* di *Photoshop*.

Come si passa un'immagine da *Photoshop Lightroom* ad un programma di terze parti?

Per aprire un'immagine da *Photoshop Lightroom* direttamente in un altro programma basta impostare l'opzione disponibile dal menu: da *Preferences > External Editing > Additional External Editor*.

IL MODULO SLIDESHOW

CREARE VELOCEMENTE PRESENTAZIONI ACCATTIVANTI



Il *Modulo Slideshow* è interamente dedicato alla **creazione di presentazioni** da visualizzare sul monitor, personalizzabili con foto in dissolvenza e sfondo musicale.

Questo *Modulo* non intende sostituire i molti software progettati per realizzare presentazioni complesse e sofisticate, ma ha lo scopo principale di offrire uno strumento, perfettamente integrato nel flusso di lavoro, che consenta di realizzare **slideshow in modo semplice e veloce per mostrare le proprie foto in modo accattivante**.

Nel *Modulo Slideshow* è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- **Personalizzare l'aspetto** della Slide (impaginazione, colori, elementi grafici, ecc) inserendo anche il proprio nome o marchio e diverse informazioni relative ad ogni singolo scatto;
- Aggiungere testi e informazioni alle immagini, come ad esempio didascalie e metadati;
- Creare e salvare layout di slideshow personalizzati in modo da poterli riutilizzare anche successivamente;
- **Mostrare la presentazione a pieno schermo** o utilizzando un **secondo monitor**;
- Esportare la presentazione in formato **PDF** per poterla salvare e condividere su altri computer.

Inoltre, grazie alla funzione **impromptu** è possibile avviare la presentazione anche dai *Moduli Library* e *Develop* per poter visualizzare le immagini a pieno schermo e svolgere su di esse operazioni base (bandiere, stelle, etichette colorate, rotazione, eliminazione, ecc) utilizzando le scorciatoie da tastiera.

IN QUESTO CAPITOLO:

I PANNELLI DEL MODULO SLIDESHOW

- I Pannelli Preview e Template Browser
- Il Pannello Options
- Il Pannello Layout
- Il Pannello Overlays
- Il Pannello Backdrop
- Il Pannello Playback

SCORCIATOIE DA TASTIERA:

Attualmente le scorciatoie da tastiera di *Photoshop Lightroom* non sono personalizzabili.

Molti tasti di questo software supportano il *long press behavior*: tenendoli premuti prolungatamente si attiva la funzione loro associata per poi disattivarsi non appena si rilascia il pulsante. Nella modalità di visualizzazione provvisoria è comunque possibile lavorare usando il mouse normalmente.

INVIO

Avvia il *Play*.

SPAZIO

Mette in *Pause*.

ESC

Termina lo *Slideshow*.

COMANDO*

+ J

Equivale al comando *Export*.

COMANDO*

+ T

Per aggiungere informazioni testuali sulle slide.

*Il tasto *CTRL* su *Windows* equivale al tasto *Comando* su *Mac*.

I Pannelli del Modulo Slideshow

I Pannelli posti **sulla sinistra** del *Modulo Slideshow* sono destinati all'applicazione di layout predefiniti (*Template*) o al salvataggio di nuovi *Template* personalizzati.

I Pannelli posti invece **sulla destra** offrono controlli manuali per modificare l'impaginazione, aggiungere testi, informazioni sugli scatti, scegliere la musica e i tempi di dissolvenza delle immagini.

Sotto l'anteprima centrale sono presenti i controlli essenziali per visualizzare la presentazione e alcuni strumenti di base per la rotazione e l'inserimento di testi.

L'anteprima centrale è completamente interattiva e consente di spostare i diversi elementi trascinandoli.

Come si personalizza il numero e la sequenza delle immagini?

Per personalizzare l'ordine delle immagini trascinandole è necessario che le foto facciano parte della *Quick Collection* o di una *Collection*.

Se si desidera includere solo alcune foto nella presentazione basta invece selezionarle nel *Filmstrip*.

I Pannelli PREVIEW e TEMPLATE BROWSER



Il *Pannello Template* mette a disposizione alcuni temi "pronti all'uso" per diverse tipologie di *Slideshow*.

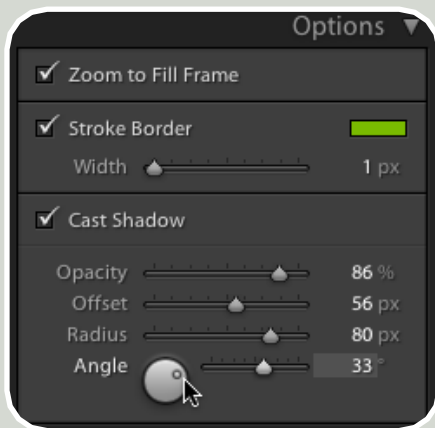
Analogamente a quanto avviene con i *Presets* e il *Pannello Navigator* del *Modulo Develop*, passando con il mouse sopra i diversi *Template* il *Pannello Preview* ne visualizza un'anteprima.

Questi *Templates* possono essere utilizzati velocemente così come sono oppure personalizzati trascinando i vari elementi sull'anteprima interattiva e utilizzando i cursori disponibili sui Pannelli di destra.

Così come nel *Modulo Develop* è possibile aggiungere nuovi *Templates* personalizzati o rimuovere i preesistenti facendo clic sui pulsanti **Add** e **Remove** posti in fondo ai Pannelli di sinistra.

Il *Template* scelto viene automaticamente applicato a tutte le slide della presentazione.

Il Pannello OPTIONS



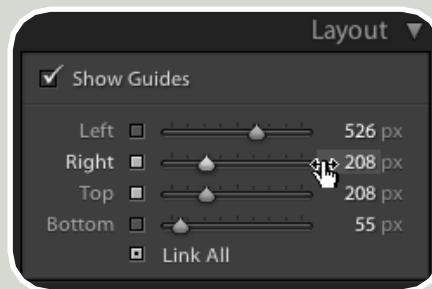
Il *Pannello Options* consente di specificare l'aspetto delle immagini nel layout della pagina, il bordo e l'ombra: caratteristiche generali legate allo stile e al genere di presentazione.

Zoom to Fill Frame ingrandisce automaticamente l'immagine fino a riempire completamente il quadro sia se l'immagine è orizzontale sia se è verticale. Per ricomporre l'inquadratura basta trascinare la foto con il cursore sull'anteprima centrale.

Stroke Border applica un bordo intorno all'immagine del quale è possibile specificare spessore e colore.

Cast Shadow applica un'ombra all'immagine e ne controlla l'aspetto grazie ad impostazioni dedicate. *Opacity* regola l'opacità. *Offset* determina la distanza dell'ombra dalla foto. *Radius* controlla l'estensione rendendola netta o molto sfumata. *Angle* ruota l'angolazione cioè la direzione verso cui si proietta.

Il Pannello LAYOUT



Il *Pannello Layout* definisce l'impaginazione della presentazione, controllando la posizione e la grandezza delle immagini.

Show Guides mostra le guide entro le quali viene automaticamente posizionata l'immagine. *Left*, *Right*, *Top* e *Bottom* spostano l'immagine rispettivamente verso destra, verso sinistra, in basso o in alto. I quadratini bianchi consentono di scollegare tra loro due o più cursori rendendoli indipendenti dagli altri.

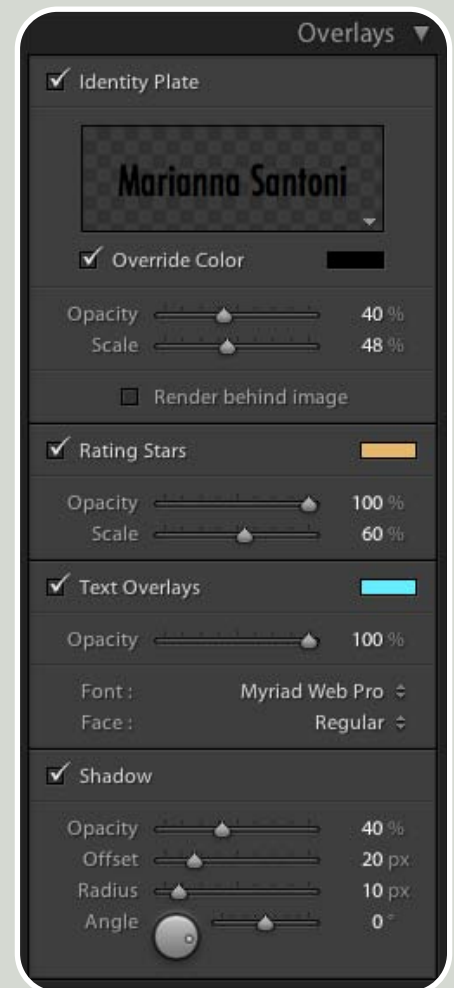
Esportazione dello Slideshow

Per salvare la presentazione in formato PDF si utilizza il comando dal menu **Slideshow > Export Slideshow** dal quale si può determinare:

- la dimensione (*Width/Height*) e la compressione (*Quality*) dei file in formato JPG incorporati nella presentazione;
- la dimensione della presentazione (*Common sizes*);
- il lancio automatico della presentazione a pieno schermo (*Automatically show full screen*).

Attualmente non è possibile esportare la presentazione in altri formati di salvataggio.

Il Pannello OVERLAYS



Questo *Pannello* permette di apporre alla presentazione alcuni elementi grafici o testuali che ne personalizzano l'aspetto.

L'opzione **Identity Plate** consente di inserire un elemento grafico, come ad esempio il proprio nome, il nome del cliente, del progetto o anche un marchio su ogni *slide*. Per personalizzarlo basta fare clic sul preview rettangolare a scacchiera e scegliere dal menu a comparsa la voce *Edit*. L'opzione **Override Color** consente di impostare un altro colore per il marchio, indipendentemente dal suo colore originale.

I cursori **Opacity** e **Scale** regolano rispettivamente l'opacità e la dimensione dell'*Identity Plate*.

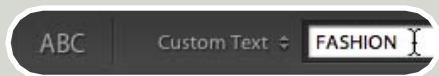
L'opzione **Place behind image** posiziona la scritta sotto l'immagine.

Per personalizzare la posizione di questo elemento basta spostarsi con il cursore sull'anteprima centrale e trascinarlo con il mouse: un tutore calamitato calamitato ne aiuta il posizionamento agganciandosi ai vari elementi della pa-

gina.

L'opzione **Rating Stars** fa comparire sullo *Slideshow* le stelle associate alle singole immagini e consente di determinare colore, opacità e dimensione.

Le opzioni **Text Overlays** e **Shadow** consentono di formattare e inserire un'ombra sul testo applicato alla presentazione con lo strumento **ABC** disponibili sulla Barra degli Strumenti.



Come si inserisce una didascalia personalizzata?

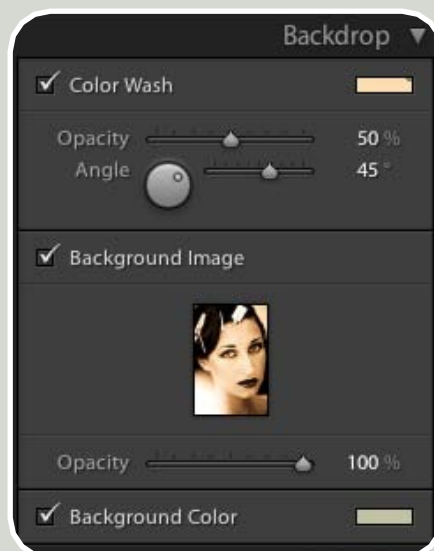
Nella *Barra degli Strumenti* è presente il comando **ABC** che permette di inserire testi personalizzati.

Per inserire un testo che deve apparire in ogni slide basta digitarlo nell'apposito campo di testo. Per formattarlo si possono utilizzare le opzioni del gruppo **Text Overlays** e **Shadow** disponibili nel *Pannello Overlays*. Per ruotarlo si utilizzano le frecce poste sulla barra degli strumenti.

Per inserire metadati specifici di ogni immagine scegliere una delle opzioni del menu dedicato **Custom Text**.

Per inserire un testo o una didascalia specifica per ogni slide utilizzare il comando del menu a comparsa **Custom Text > Edit**. Ad esempio, se si vuole inserire un titolo ad ogni immagine è sufficiente compilare il campo **Title** nei dati **IPTC** nel *Pannello Metadata* del *Modulo Library*.

Il Pannello BACKDROP



Il *Pannello Backdrop* consente di personalizzare lo sfondo delle *slide* con una sfumatura (**Color Wash**), un colore uniforme (**Background Color**) o un'immagine di sfondo (**Background Image**), trascinandola dal *Filmstrip* sull'anteprima.

Il Pannello PLAYBACK



Dal *Pannello Playback* è possibile scegliere la musica da associare alla presentazione (**Soundtrack**), la durata della persistenza delle immagini (**Slides**) e il tempo della loro dissolvenza (**Fades**).

Inoltre si può sfruttare l'opzione **Random Order** per visualizzare le foto in ordine causale.

Attualmente le presentazioni esportate in PDF non incorporano la musica associata alla presentazione.

Lo *Slideshow* può essere visualizzato con la musica solo utilizzando il pulsante **Play** posto in fondo ai *Panelli* di destra.

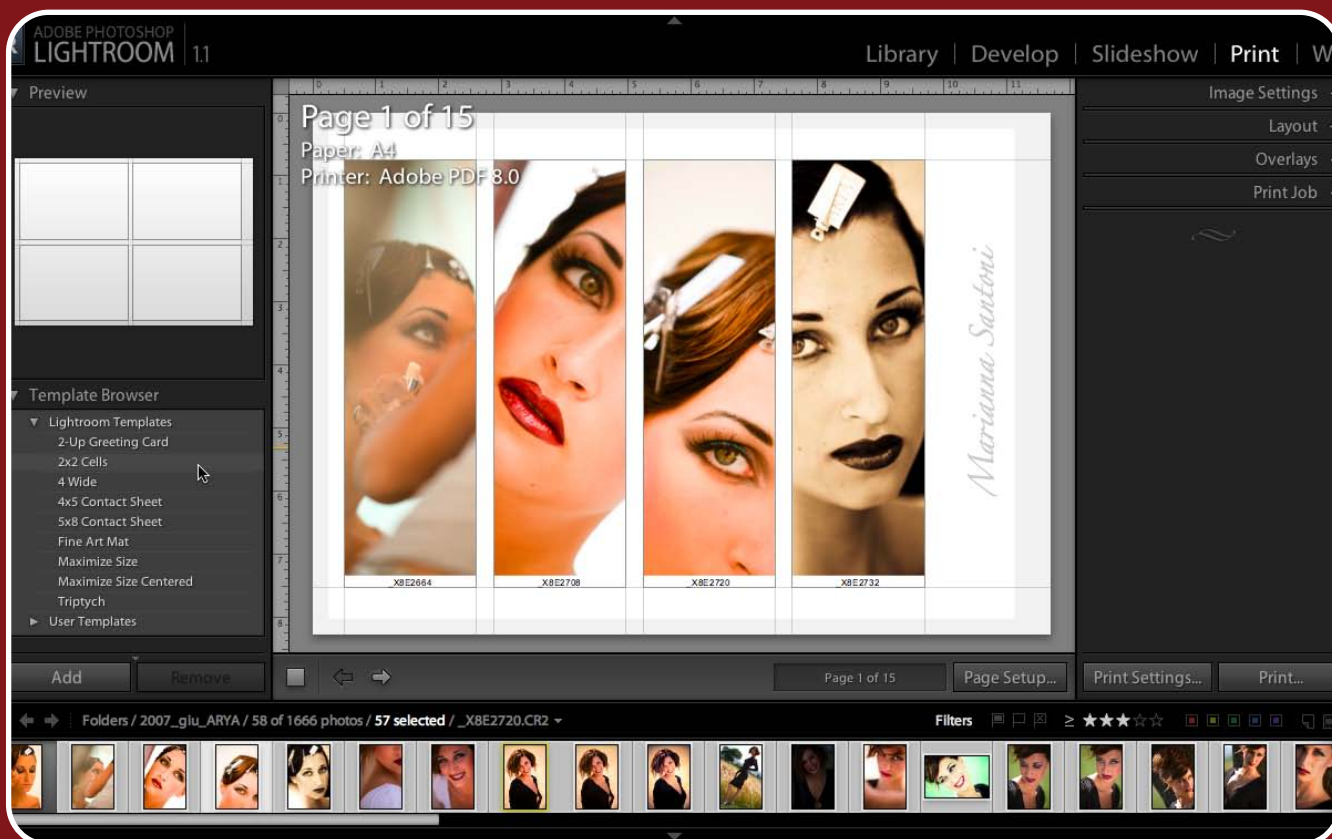
Come si avvia lo Slideshow dagli altri moduli?

Da ogni modulo è possibile avviare uno *Slideshow* a pieno schermo, chiamato *Impromptu Slideshow*.

Per avviarlo basta premere **CTRL + Enter** (Comando + Enter su Mac) oppure si può utilizzare il comando del menu **Window > Impromptu > Slideshow**.

IL MODULO PRINT

STAMPARE SEMPLICEMENTE



E' veloce, facile ed estremamente visuale, per questo il *Modulo Print* rappresenta attualmente una delle soluzioni più valide per una gestione rapida ma precisa della stampa fotografica: dall'impostazione del **layout di pagina** fino alla **gestione del colore**.

Nel *Modulo Print* è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- **Impaginare** migliaia di foto e provini in pochissimo tempo;
- Aggiungere **testi e informazioni alle immagini**, come ad esempio didascalie e metadati;
- Creare e salvare **layout di stampa** personalizzati in modo da poterli riapplicare anche successivamente;
- **Stampare** le immagini con una stampante collegata o esportare un file in formato PDF con le foto impaginate.

IN QUESTO CAPITOLO:

I PANNELLI DEL MODULO PRINT

- I Pannelli Preview e Template Browser
- Il Pannello Image Settings
- Il Pannello Layout
- Il Pannello Overlays
- Il Pannello Print Job

SCORCIATOIE DA TASTIERA:

Attualmente le scorciatoie da tastiera di *Photoshop Lightroom* non sono personalizzabili.

Molti tasti di questo software supportano il *long press behavior*: tenendoli premuti prolungatamente si attiva la funzione loro associata per poi disattivarsi non appena si rilascia il pulsante. Nella modalità di visualizzazione provvisoria è comunque possibile lavorare usando il mouse normalmente.

COMANDO* + P	Equivale al comando <i>Print</i> .
------------------------	------------------------------------

COMANDO* + SHIFT + P	Equivale al comando <i>Page Setup</i> .
--------------------------------	---

COMANDO* + SHIFT + H	Mostra le <i>Guides</i> .
--------------------------------	---------------------------

COMANDO* + SHIFT + T	Mostra le <i>Cells</i> .
--------------------------------	--------------------------

*Il tasto CTRL su Windows equivale al tasto Comando su Mac.

Come si esportano i fogli impaginati in modo da stamparli con dispositivi non collegati al proprio computer?

Coloro che hanno installato sul proprio computer *Acrobat Professional* e tutti gli utenti Mac possono esportare i fogli di stampa in formato PDF per poter stampare le immagini anche con altri dispositivi, ad esempio inviandoli ad un service esterno.

Gli utenti Mac possono inoltre esportare i propri fogli di stampa anche in altri formati (ad esempio .JPG) utilizzando la seguente procedura: *Print > Preview > Archivio > Registra col nome*.

I Pannelli del Modulo Print

Così come nel *Modulo Slideshow* anche nel *Modulo Print* i *Pannelli* posti sulla sinistra sono destinati all'applicazione di layout predefiniti (*Template*) o al salvataggio di nuovi *Template* personalizzati.

I *Pannelli* posti invece sulla destra offrono controlli manuali per modificare il layout, aggiungere testi, informazioni sugli scatti, scegliere il dispositivo di output e le opzioni legate alla gestione del colore.

Le frecce poste sulla sinistra sotto l'anteprima centrale offrono invece una rapida vista d'insieme delle stampe. La scritta **Page 1 of ...** segnala il numero totale di pagine che andranno in stampa in base al numero di file selezionati e al *Template Browser* impostato.

L'anteprima centrale è completamente interattiva. Per personalizzare l'impaginazione basta infatti fare clic sui bordi della cella trascinandoli. Per centrare un'immagine nello spazio di ritaglio basta invece fare clic direttamente sull'immagine, il cursore si trasforma in una mano, come quando si preme la barra spaziatrice in *Adobe Photoshop*.

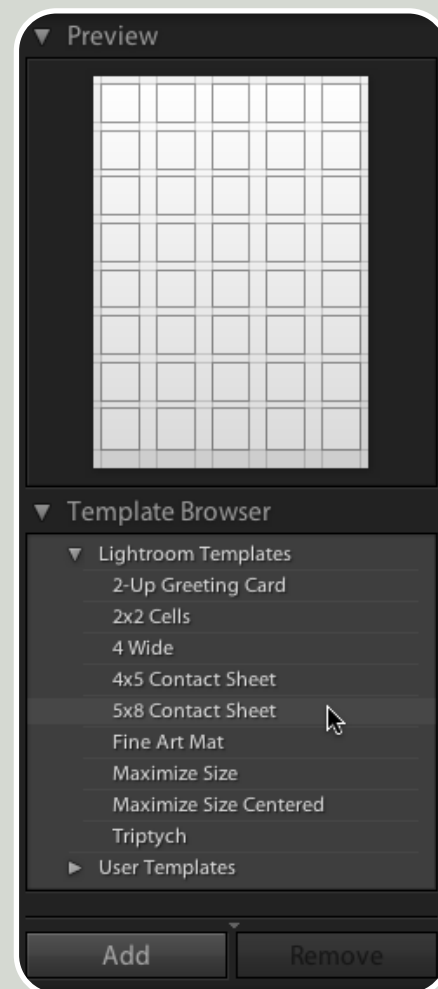
Una volta pronta l'anteprima si possono impostare le opzioni della stampante dal menu **Print Setting** o avviare la stampa con il pulsante *Print*.

Gli utenti Mac o coloro che hanno installato sul proprio computer *Acrobat Professional* possono anche esportare i fogli di stampa in formato PDF per poter stampare le immagini anche con altri dispositivi.

Come si determina il formato di pagina?

Per impostare il formato di pagina e molte altre opzioni di stampa si utilizza il pulsante **Page Setup** posto in basso sulla destra, sotto l'anteprima.

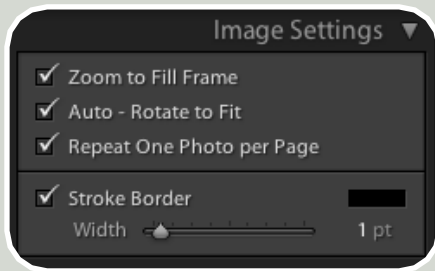
I Pannelli PREVIEW e TEMPLATE BROWSER



I *Pannelli Preview* e *Template Browser* funzionano in modo analogo a quelli già descritti nel *Modulo Slideshow*.

Così come negli altri *Moduli*, anche qui i *Templates* a disposizione sono vari e personalizzabili. Le performance del programma sono ancora una volta encomiabili: selezionando migliaia di file simultaneamente *Photoshop Lightroom* è in grado di generare, in tempo reale, un'anteprima di stampa di centinaia o migliaia di immagini!

Il Pannello IMAGE SETTINGS



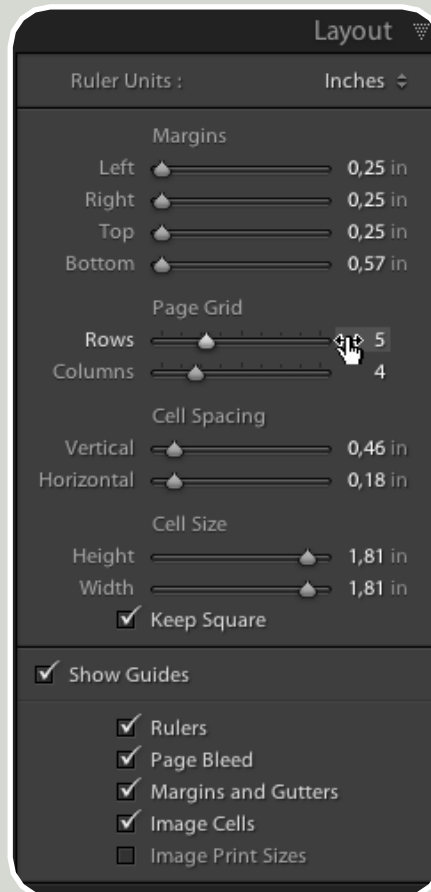
Il *Pannello Image Settings* consente di impostare alcune opzioni legate al taglio dell'immagine (**Zoom to Fill Frame**), alla rotazione automatica (**Auto - Rotate to Fit**), alla stampa di diverse copie della stessa foto sullo stesso foglio (**Repeat One Photo per Page**) e al bordo delle foto (**Stroke Border**).

Come si personalizza il numero e la sequenza delle immagini?

In modo analogo a quanto già visto nel modulo *Slideshow*, per personalizzare l'ordine delle immagini trascinandole è necessario che le foto facciano parte della *Quick Collection* o di una *Collection*.

Se si desidera stampare solo alcune foto invece vanno selezionate dal *Filmstrip*.

Il Pannello LAYOUT



Questo *Pannello* offre tutti gli strumenti necessari per personalizzare il layout di stampa: margini (**Margins**), righe e colonne (**Grid**), spaziatura tra le celle (**Cell Spacing**), dimensione delle celle (**Cell Size**), forma quadrata delle celle (**Keep Square**) visualizzazione delle guide (**Show Guides**). Queste ultime naturalmente non vengono mai stampate, ma servono solo da riferimento durante la preparazione del layout.

Molte delle operazioni eseguibili con i cursori possono essere svolte direttamente sull'anteprima centrale di stampa completamente interattiva.

Il Pannello OVERLAYS

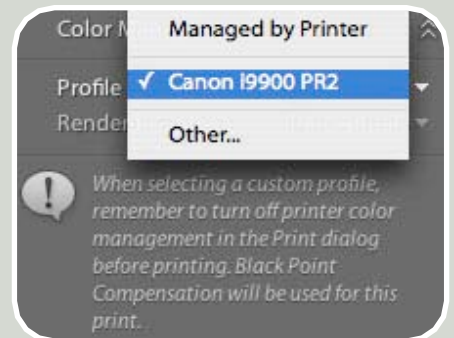
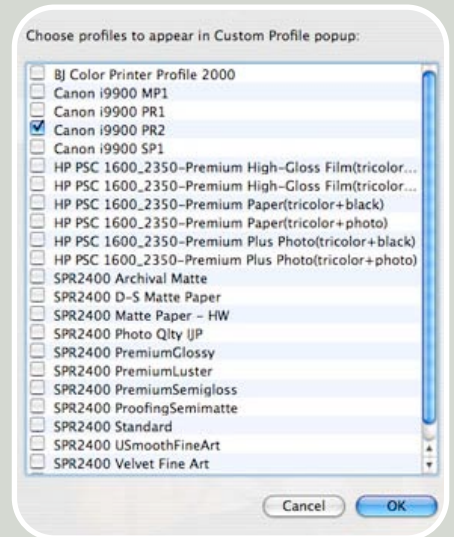
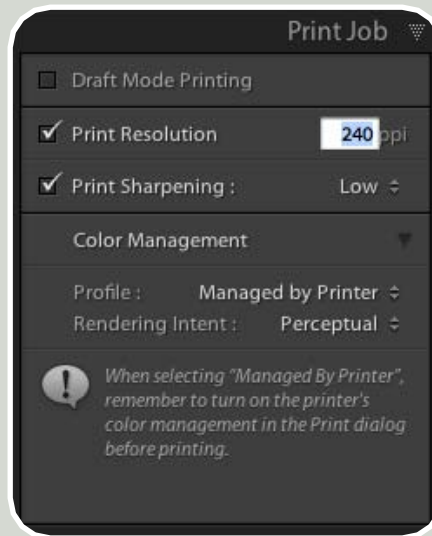


Questo *Pannello*, in modo simile a quello del *Modulo Slideshow*, consente l'inserimento di elementi grafici o testuali da aggiungere alle immagini. Oltre alla funzione **Identity Plate** è possibile aggiungere utili informazioni sulla pagina (**Page Options**) quali la numerazione delle pagine (**Page Number**), alcune informazioni a fondo pagina relative alle opzioni di output (**Page Info**) e i segni di taglio (**Crop Marks**).

Inoltre è possibile inserire dettagliate informazioni testuali selezionandole dal menu **Photo Info**. Questo tipo di dati risultano particolarmente preziosi quando si stampano provini a contatto o fogli di archivio. **Font Size** determina infine la grandezza della font.



Il Pannello PRINT JOB



Come si applica il proprio marchio sopra ad ogni immagine?

Per evitare che le proprie immagini vengano utilizzate in modo improprio o senza autorizzazione può essere buona norma porre il proprio nome e il copyright su ogni provino. E' sufficiente attivare l'opzione **Render on every image** presente nel **Pannello Overlays** tra le opzioni dedicate alla funzione **Identity Plate**.

Per ruotare la scritta si può utilizzare il menu **-90°** in alto a destra, nello stesso pannello.

La risoluzione dell'Identity Plate

Se nell'**Identity Plate** si seleziona l'opzione **Use a styled text Identity Plate** la scritta può essere stampata con qualsiasi risoluzione o formato di stampa selezionati dal **Modulo Print**.

Questo **Pannello** consente di controllare le opzioni di output.

Draft Mode Printing è un'opzione molto utile che permette di rasterizzare i file per la stampa utilizzando l'anteprima ad alta risoluzione generata da **Photoshop Lightroom** (anziché il file originale). A dispetto del suo nome questa opzione non inficia la qualità finale della stampa (se si rimane entro dimensioni di stampa contenute), ma accorcia in modo impressionante i tempi di elaborazione della stampa.

Print Resolution consente di specificare la risoluzione di stampa.

Print Sharpening applica una maschera di contrasto con 3 diversi livelli di intensità.

Color Management consente di specificare il profilo della stampante (**Profile**) e l'intento di rendering (**Rendering Intent**). Dal menu **Profile** selezionando **Other** compare una lista completa dei profili di stampa installati nel proprio computer. I profili dei quali si è spuntata la casellina saranno sempre disponibili come voci del menu a comparsa **Profile**.

Salvando queste impostazioni in un nuovo **Template Browser** non sarà necessario riconfigurarle ad ogni nuovo progetto.

Come si installa un Profilo Colore?

Per gli utenti Windows

Fare clic con il tasto destro sul profilo e scegliere **Installa Profilo**.

Oppure copiare i profili in:
WINDOWS\system32\spool\drivers\color (Windows XP).

Per gli utenti Mac

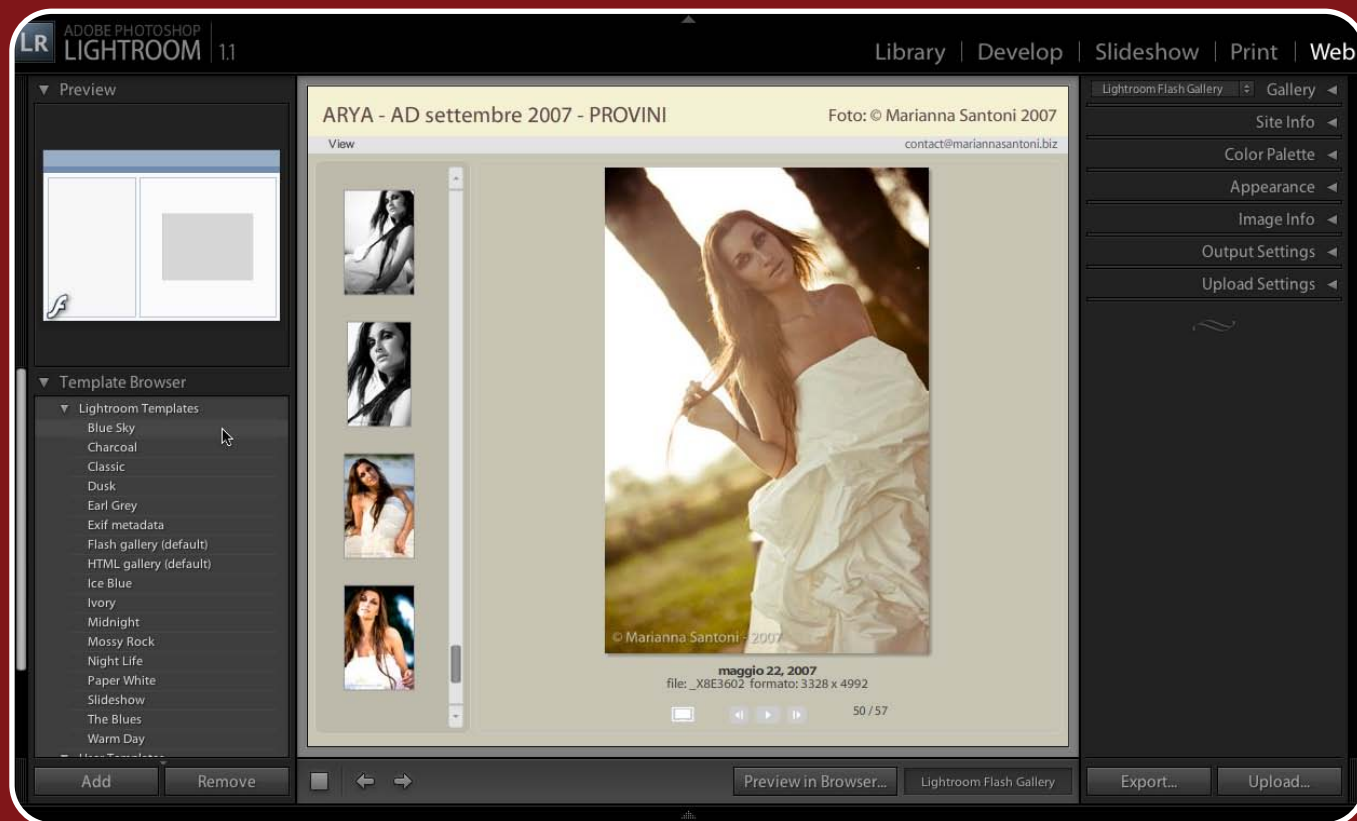
Copiare i profili in:
/Libreria/Colorsync/Profiles

oppure in:
/Utente/Libreria/Colorsync/Profiles.

Dopo aver installato profili colore è necessario riavviare le applicazioni Adobe.

IL MODULO WEB

CREARE ELEGANTI FOTOGALLERY DA PUBBLICARE SU INTERNET



Il *Modulo Web* chiude in bellezza il flusso di lavoro fotografico consentendo di pubblicare su Internet, con pochi clic, una accattivante galleria delle foto appena selezionate e/o elaborate.

Questo *Modulo* può essere utilizzato per creare **gallerie dove promuovere i propri lavori**, ma soprattutto è particolarmente utile per fare in modo che i **propri clienti possano consultare i provini**, o anche il lavoro finito, comodamente dal proprio computer collegandosi ad Internet.

Nel *Modulo Web* è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- Creare velocemente **photogallery in HTML** o animate in **FLASH** scegliendo uno gli accattivanti *Template* forniti con il programma;
- Creare e salvare *Templates* **personalizzandone il layout, i colori e i testi**;
- **Aggiungere testi e informazioni** alle immagini, come ad esempio didascalie e metadati;
- **Fare l'upload** delle proprie fotogallery direttamente da *Photoshop Lightroom* senza alcuna necessità di utilizzare software specifici;
- **Esportare la propria fotogallery** per masterizzarla su un CD, trasferirla in un altro computer o aprirla con un altro software.

IN QUESTO CAPITOLO:

I PANNELLI DEL MODULO WEB

- I Pannelli Preview e Template Browser
- Il Pannello Gallery Style
- Il Pannello Site Info
- Il Pannello Color Palette
- Il Pannello Appearance
- Il Pannello Image Info
- Il Pannello Output Settings
- Il Pannello Upload Settings

SCORCIATOIE DA TASTIERA:

Attualmente le scorciatoie da tastiera di Photoshop Lightroom non sono personalizzabili.

Molti tasti di questo software supportano il *long press behavior*: tenendoli premuti prolungatamente si attiva la funzione loro associata per poi disattivarsi non appena si rilascia il pulsante. Nella modalità di visualizzazione provvisoria è comunque possibile lavorare usando il mouse normalmente.

COMANDO*
+ J

Equivale al comando *Export*.

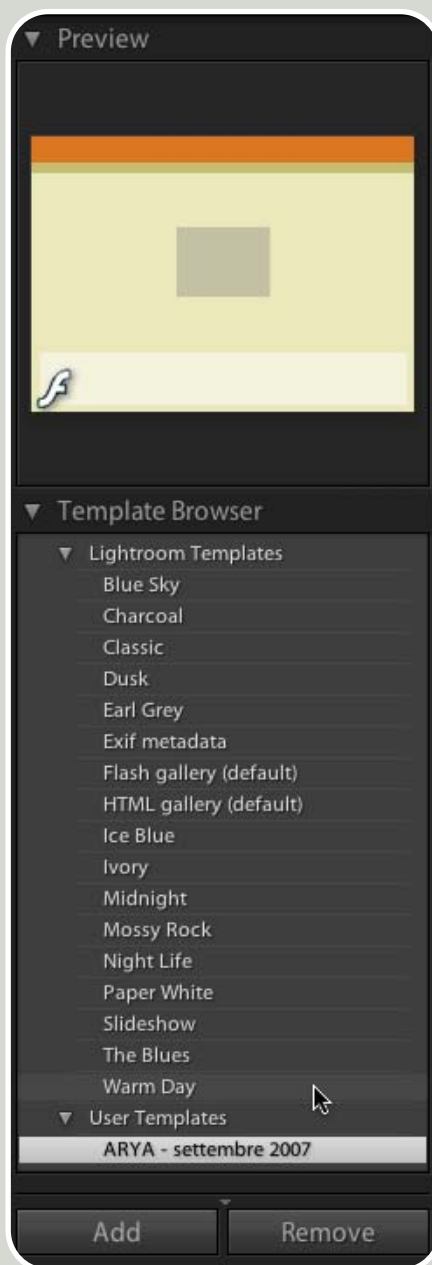
COMANDO*
+ R

Assegna la fotogallery con le nuove impostazioni.

*Il tasto CTRL su Windows equivale al tasto Comando su Mac.

I Pannelli del Modulo Web

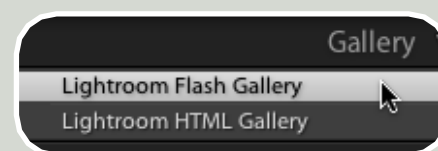
I Pannelli PREVIEW e TEMPLATE BROWSER



Lo scopo e il funzionamento di questi due Pannelli è analogo a quello già descritto nei Moduli Slideshow e Print.

Il ricco gruppo di *Templates* predefiniti, realizzati in *FLASH* o in *HTML* offrono grande libertà di utilizzo per le intenzioni e gli stili più diversi: dal classico, al minimalista, dal creativo al rigoroso.

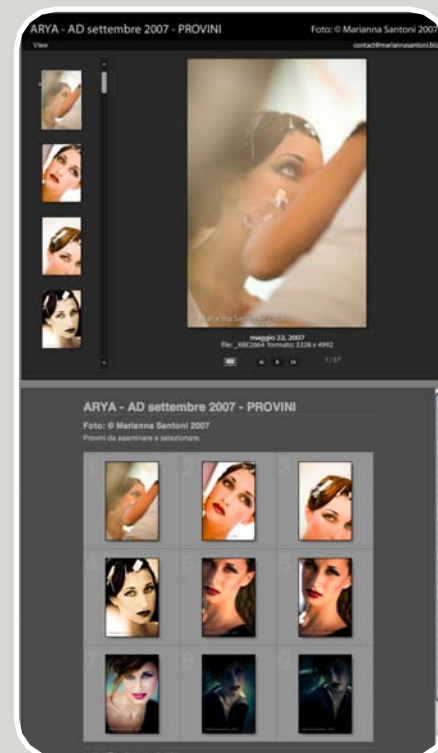
Il Pannello GALLERY STYLE



Il Pannello *Gallery Style* consente di selezionare il *Templates* di base in *FLASH* o in *HTML*.

La scelta di uno di questi due *Templates*, particolarmente neutri, può essere un'alternativa a quelli più creativi disponibili nel Pannello di sinistra.

A seconda che la galleria sia in *FLASH* o in *HTML* si accede ad alcune funzioni specifiche.



Il Pannello SITE INFO

Site Info

Site Title
ARYA - AD settembre 2007 -
PROVINI

Collection Title
Foto: © Marianna Santoni 2007

Collection Description
Provinci da esaminare e
selezionare.

Contact Info
contact@mariannasantoni.biz

Web or Mail Link
mailto:contact@mariannasantoni.
biz

Il Pannello *Site Info* consente di personalizzare il *Template* con informazioni testuali relative al nome del progetto, all'autore degli scatti, al sito Internet del fotografo e altri dati utili. Inoltre è possibile inserire il proprio indirizzo e-mail per essere contattati direttamente dalle pagine della galleria fotografica on-line.

Il Pannello COLOR PALETTE

Color Palette

Text

Header Text

Menu Text

Header

Menu

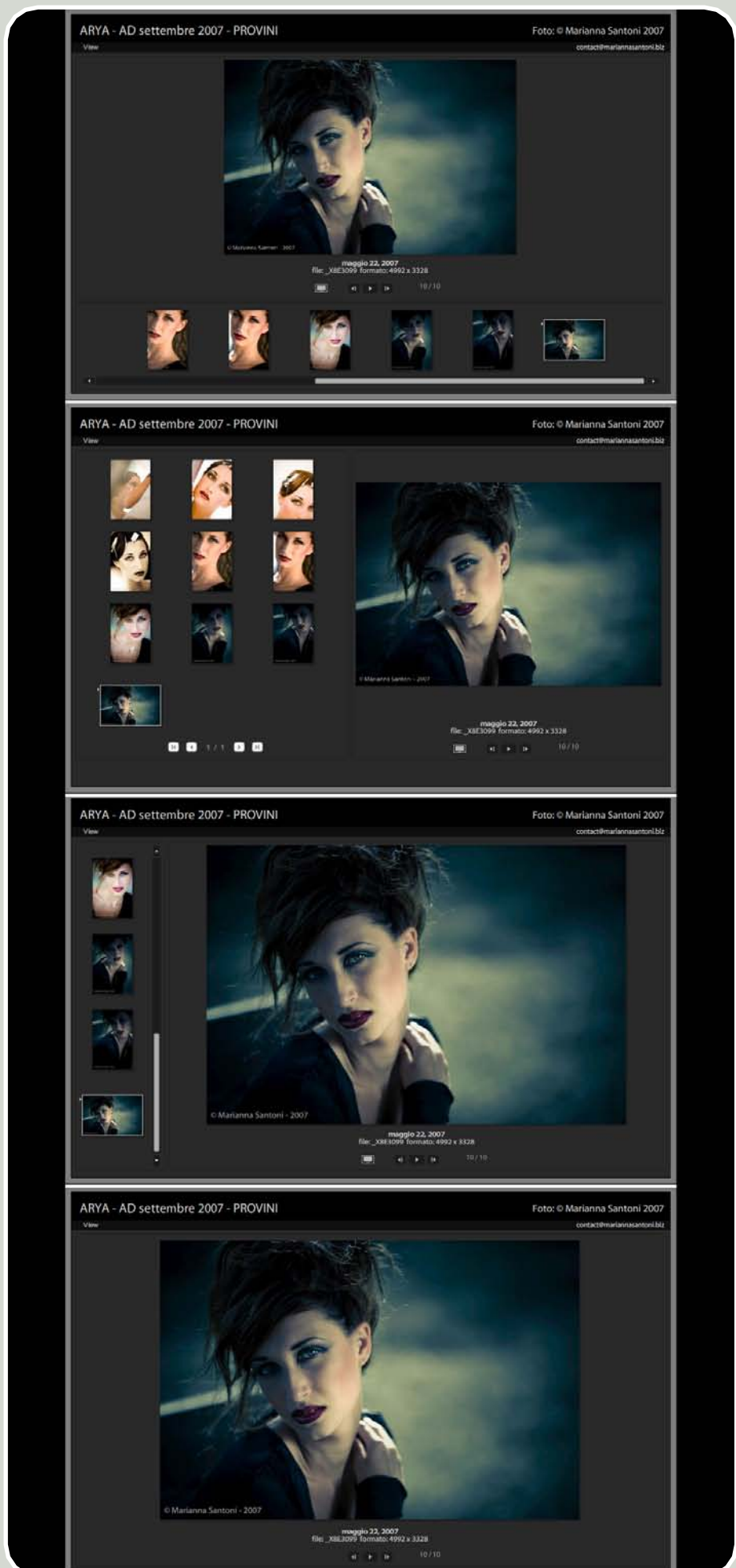
Background

Border

Controls Background

Controls Foreground

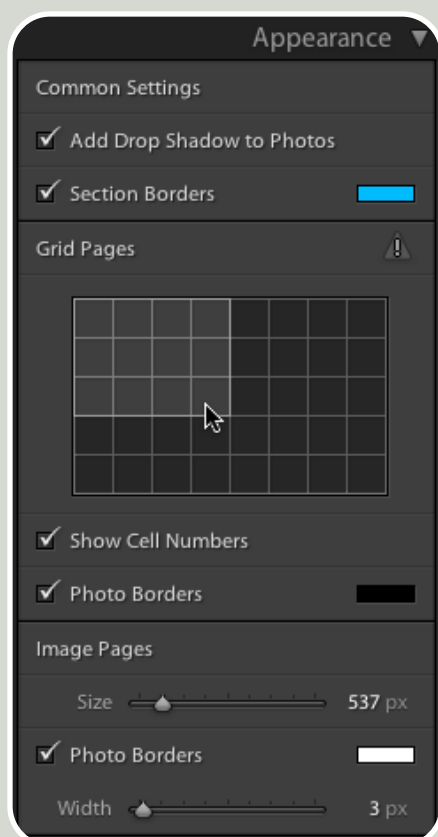
Il Pannello *Color Palette* offre gli strumenti necessari a personalizzare i colori di ogni singolo elemento dell'interfaccia per armonizzare i colori con lo stile delle immagini o del proprio marchio.



Il Pannello APPEARANCE

Il *Pannello Appearance* consente di personalizzare il *layout* della pagina e il l'aspetto dei suoi elementi.

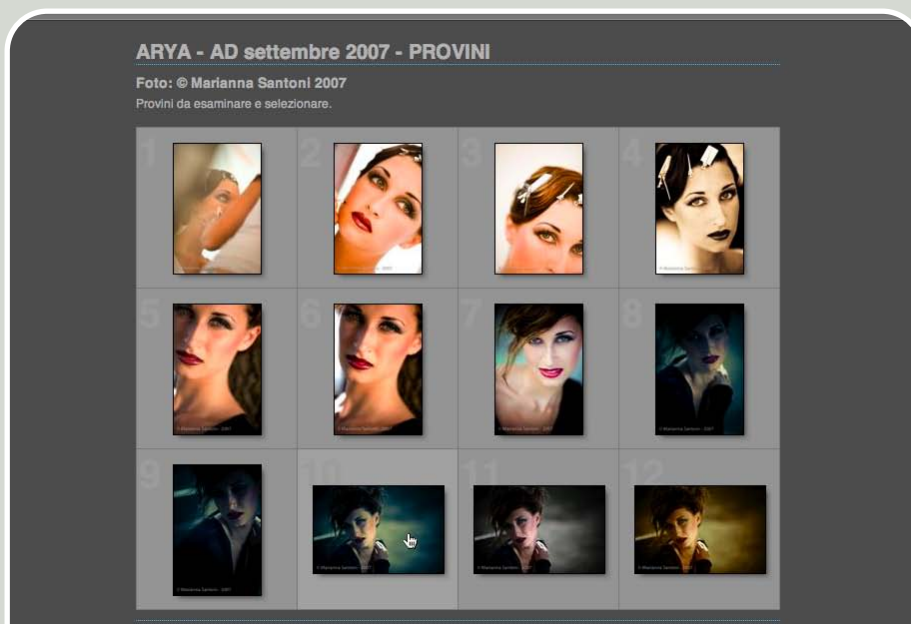
APPEARANCE relativo ai Templates in HTML



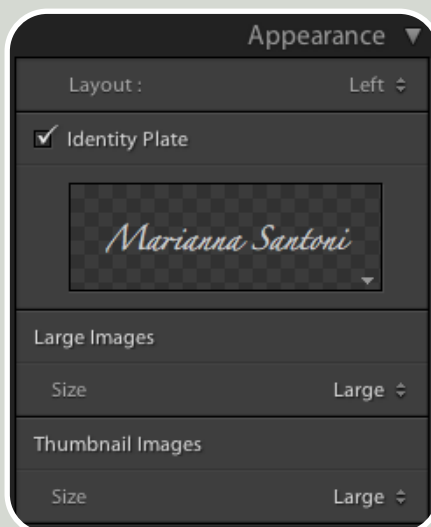
Le opzioni **Common Settings** consentono di inserire un'ombra alle celle delle immagini (*Add Drop Shadow to Photos*) e un sottile bordo sotto il titolo del sito (*Section Borders*).

Nella sezione **Grid Pages** si stabilisce il numero di miniature da visualizzare in una singola pagina, con la possibilità di numerare le singole celle (*Show Cell Numbers*) e di personalizzare il colore del bordo delle immagini (*Photo Borders*).

Con il cursore **Image Pages** è possibile specificare la dimensione in pixel del lato più lungo delle immagini.



APPEARANCE relativo ai Templates in FLASH

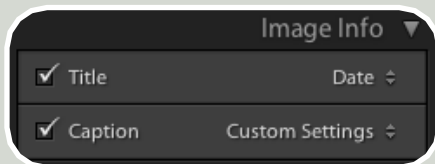


Il menu a comparsa **Layout** permette di scegliere tra 4 diversi tipi di *layout* (vd. *fig. pagina precedente*).

La funzione **Identity Plate** è analoga a quella già illustrata nei *Moduli Slideshow* e *Print*.

Le opzioni **Large Images** e **Thumbnail Images** consentono di specificare le dimensioni dell'immagine grande e quelle della miniatura.

Il Pannello IMAGE INFO



Il *Pannello Image Info* consente di specificare alcuni dati da visualizzare sotto l'immagine, come ad esempio il nome del file o i *dati IPTC*, in modo da facilitarne l'identificazione, soprattutto nel caso di provini a contatto.

Il Pannello OUTPUT SETTINGS



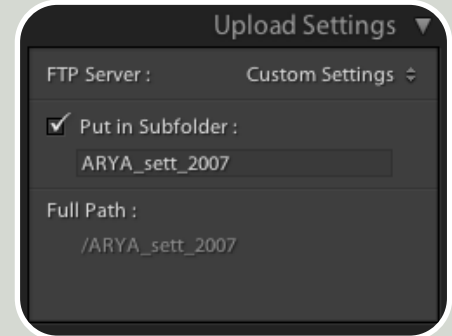
Le funzioni del *Pannello Output Settings* sono utili in tutti quei casi in cui si desidera che la galleria fotografica si carichi velocemente e quando si devono proteggere le immagini da possibili utilizzi non autorizzati.

Il cursore **Quality** serve a determinare il grado di compressione dei file in formato JPG, inseriti nella photogallery.

L'opzione **Metadata** consente invece di scegliere se pubblicare le immagini corredate di tutti i metadati (**All**) o si desidera cancellarli tutti lasciando solo l'informazione relativa al copyright (**Copyright Only**).

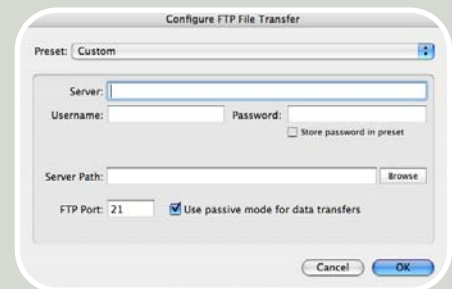
La funzione **Add Copyright Watermark** scrive direttamente sulle immagini le informazioni relative al metadato *Copyright*.

Il Pannello UPLOAD SETTINGS



Questo *Pannello* serve ad inserire i dati *FTP* del proprio web server per poter eseguire il caricamento on line delle photogallery appena realizzate, senza alcuna necessità di aprire un software dedicato alla creazione o all'upload di pagine web. Nella casella di testo *Put in Subfolder* si specifica l'indirizzo Internet nel quale saranno visibili le immagini.

Una volta impostati tutti i parametri la funzione si avvia facendo clic sul pulsante **Upload**.



Se si desidera invece esportare la galleria di immagini per poterla trasferire in un altro computer, aprirla con un altro software o masterizzarla in un CD si può utilizzare il Pulsante **Export**.

Ringraziamenti

Siete stati tutti estremamente pazienti nell'attendere questa Guida. Grazie.

Mi piacerebbe poter dire che ho dovuto lavorarci duramente per tutto questo tempo, ma in realtà il tempo per portare a termine questo progetto è stato davvero poco, ritagliato a fatica e con perseveranza tra mille altri impegni che tuttavia mi hanno consentito di realizzare una Guida migliore.

Proprio per questo vorrei ringraziare **tutti i colleghi fotografi** che ho incontrato nel mio frequente peregrinare per l'Italia. Condividendo con me i loro dubbi sull'utilizzo di Lightroom mi hanno stimolato a esplorare con motivazione le problematiche più ricorrenti e a trovare un modo per spiegarle. Malgrado le valanghe di e-mail e gli squilli agli orari più improbabili ammetto che senza i vostri dubbi e curiosità, questa guida sarebbe stata peggiore.

Vorrei ringraziare **Daria Lazzari**, *Segment Marketing Manager di Adobe Italia*, per la sua idea sulla necessità di realizzare una Guida in italiano su Lightroom e per le sue costanti e-mail e "bonarie minacce". Senza di lei questa Guida non sarebbe mai stata finita!

Ringrazio la mia "apprendista guretta" [Ilaria Santoni](#) che con il suo supporto così *fashion* e riflessivo ha portato nel mio studio, durante questo anno, una deliziosa ventata di allegria, freschezza e poesia.

Ringrazio [Alessandro Bernardi](#) di *Adapta* per la sua esperienza e preparazione e per il suo impeccabile e scrupoloso aiuto nella revisione di tutti i contenuti di questa Guida... sempre e comunque con un sorriso tutto partenopeo e assolutamente indelebile... a tutte le ore e di fronte a qualunque sfida.

Ringrazio [Stefano Garilli](#) per la sua sorprendente intelligenza, per la sua persistenza, per il suo umorismo. Malgrado i suoi inimmaginabili impegni è riuscito ad avere il tempo per credere in questo progetto e contribuire a renderlo migliore.

Sono infinitamente grata a [Davide Vasta](#), il mio mentore, per il suo supporto, il suo inestinguibile ottimismo e la sua inestimabile sopportazione. La premura e la pazienza e che ha posto a tutti i dettagli di questo progetto sono state tanto confortanti quanto inestimabili.

Infine dedico questo progetto a [Lorenzo e a Micaela](#) (in ordine di apparizione nella mia vita) perché sono venuti, e restano, prima di tutto il resto.





Adobe

www.adobe.it

[Adobe Systems Italia srl](http://www.adobe.it)
[Centro Direzionale Colleoni Palazzo Taurus A3](#)
[20041 Agrate Brianza \(MI\)](#)
[tel 039 65501](tel:03965501)