

Edição e organização de fotos com

# Adobe Lightroom



Casa do  
Código

RAFAEL STEIL

© Casa do Código

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei nº9.610, de 10/02/1998.

Nenhuma parte deste livro poderá ser reproduzida, nem transmitida, sem autorização prévia por escrito da editora, sejam quais forem os meios: fotográficos, eletrônicos, mecânicos, gravação ou quaisquer outros.

Casa do Código

Livros para o programador

Rua Vergueiro, 3185 - 8º andar

04101-300 – Vila Mariana – São Paulo – SP – Brasil

# Prefácio

Desde muito tempo não se observava uma mudança tão grande e significativa no workflow da maioria dos fotógrafos atuais. A fotografia digital chegou e, com ela, uma série de novos estudos e técnicas para apresentarmos os mais diferenciados tipos de imagem. Os fotógrafos analógicos, se assim podemos chamá-los, estão cada vez mais sendo vistos como uma espécie em extinção. Todo dia aparecem novas ferramentas tecnológicas proporcionando soluções antes inimagináveis a alguns cliques de distância.

Todo o processo está ficando, dia após dia, mais intuitivo e acessível, com isso uma completa nova safra de fotógrafos está surgindo, não necessariamente melhores, mas com linguagens das mais variadas possíveis e, algumas vezes, com resultados fantásticos. Coisa que há algum tempo seria bem difícil de acontecer.

O Lightroom é uma dessas ferramentas que nos proporciona infinitas possibilidades, desde a indexação de arquivos até a própria impressão de imagens. Cabe a cada um estudá-lo e assim, utilizá-lo da forma mais adequada. Ele será o seu laboratório com direito a erros infinitos sem custo.

Comecei a utilizar o lightroom desde sua primeira versão, ainda com várias limitações, mas desde sempre percebi o potencial do software e ele se provou, agora na versão 5, com robustez e facilidade no gerenciamento de tudo. Seu excelente conjunto de ferramentas, aliado a uma forte integração com outros programas de edição, em particular o Photoshop, torna o Lightroom um dos mais poderosos e completos programas disponíveis a fotógrafos.

Tomás Arthuzzi <http://arthuzzi.com>



# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>1</b>
1.1	Em que o Lightroom irá lhe ajudar . . . . .	2
1.2	O que você irá aprender neste livro . . . . .	3
1.3	Diferenças com outros programas . . . . .	3
1.4	Como o livro está organizado e focado . . . . .	4
1.5	Uma nota sobre os demais módulos . . . . .	5
1.6	Versão do Lightroom utilizada neste livro . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Primeiro contato com o Lightroom</b>	<b>7</b>
2.1	Configurar o comportamento dos painéis . . . . .	9
2.2	Onde armazenar as fotos . . . . .	10
2.3	Como organizar . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Importar fotos, o “abrir” do Lightroom</b>	<b>13</b>
3.1	Passo 1 – Selecionar a origem das fotos . . . . .	15
3.2	Passo 2 – Selecionar as fotos a serem importadas . . . . .	16
3.3	Passo 3 – Definir o destino das fotos . . . . .	20
3.4	Importar . . . . .	22
<b>4</b>	<b>Organize-se com o módulo Biblioteca</b>	<b>25</b>
4.1	Modo de exibição em Grade . . . . .	26
4.2	Veja a foto grande com a exibição em Lupa . . . . .	27
4.3	Comparar duas fotos e escolher uma preferida . . . . .	31
4.4	Escolher a melhor entre múltiplas fotos com o modo de Pesquisa . . . . .	34
4.5	Ordenar as fotos . . . . .	35

4.6	Organização com sinalizadores, cores e estrelas . . . . .	37
4.7	Sinalizadores . . . . .	37
4.8	Exclua facilmente fotos rejeitadas por sinalizador . . . . .	39
4.9	Rótulos de cor . . . . .	40
4.10	Avaliação com estrelas . . . . .	44
4.11	Teclas de atalho . . . . .	46
<b>5</b>	<b>Cores e efeitos essenciais</b>	<b>51</b>
5.1	Preto e branco . . . . .	51
5.2	Mais estilo com vinhetas . . . . .	56
5.3	Remover o efeito de vinheta causado pela lente . . . . .	57
5.4	Equilíbrio de branco . . . . .	60
5.5	Sombras e realces . . . . .	65
<b>6</b>	<b>Exportar fotos – o “Salvar” do Lightroom</b>	<b>71</b>
6.1	Definir como as fotos serão exportadas . . . . .	72
6.2	Nomeação de arquivos . . . . .	73
6.3	Vídeo . . . . .	73
6.4	Selecionar o formato do arquivo . . . . .	74
6.5	Especificar as dimensões e resolução . . . . .	74
6.6	Nitidez, metadados e pós-processamento . . . . .	74
6.7	Bônus: crie suas próprias predefinições . . . . .	75
<b>7</b>	<b>Ajustes estruturais</b>	<b>77</b>
7.1	Remover manchas e elementos indesejados . . . . .	77
7.2	Recortes, proporções, rotação e linha do horizonte . . . . .	87
7.3	Corrigir olhos vermelhos . . . . .	94
<b>8</b>	<b>Encontre qualquer foto com filtros</b>	<b>97</b>
8.1	Pesquisa por texto . . . . .	98
8.2	Filtro de atributos utilizando sinalizadores . . . . .	99
8.3	Filtro de atributos utilizando estrelas . . . . .	100
8.4	Filtro de atributos utilizando rótulos de cor . . . . .	100
8.5	Pesquisa por metadados . . . . .	101

---

<b>9 Organize-se com coleções</b>	<b>103</b>
9.1 Coleções manuais . . . . .	104
9.2 Maior organização com conjunto de coleções . . . . .	106
9.3 Adicionar e remover fotos de uma coleção . . . . .	108
9.4 Coleções inteligentes . . . . .	110
9.5 Ideias criativas para coleções inteligentes . . . . .	113
9.6 Agrupe fotos temporariamente com a Coleção rápida . . . . .	114
<b>10 Categorização por palavras-chave</b>	<b>119</b>
10.1 Como inserir palavras-chave . . . . .	119
10.2 Procurar fotos por palavras-chave . . . . .	120
10.3 Sugestões de palavras-chave . . . . .	123
10.4 Conjunto de palavras-chave . . . . .	123
10.5 Gerencie tudo na seção Lista de palavras-chave . . . . .	126
10.6 Organizar as palavras por hierarquia . . . . .	128
<b>11 Registre sua assinatura com Marca d'água</b>	<b>131</b>
11.1 Inserir marcas de texto . . . . .	133
11.2 Inserir marcas de gráfico . . . . .	133
<b>12 Gerenciamento avançado das fotos</b>	<b>135</b>
12.1 Alta produtividade com edição de várias fotos simultaneamente . . . . .	139
12.2 Ajustes pontuais de cores com HSL . . . . .	143
<b>13 Edição sem os arquivos originais com as Visualizações Inteligentes</b>	<b>147</b>
13.1 O que são as visualizações inteligentes . . . . .	149
13.2 Diferenças e limitações com outra funcionalidade do Lightroom . . . . .	149
13.3 Quando utilizar . . . . .	151
13.4 Como criar visualizações inteligentes . . . . .	152
13.5 Como identificar quando existem . . . . .	154
13.6 Remover visualizações inteligentes . . . . .	156
<b>14 Tutorial — deixando o pôr do sol ainda mais bonito</b>	<b>159</b>



## CAPÍTULO 1

# Introdução

O Lightroom, cujo nome oficial é Adobe Photoshop Lightroom, é um programa lançado oficialmente no início de 2007, embora seus pilares tenham começado por meados de 2002. Seu principal intuito é auxiliar os usuários a gerenciar fotografias, especialmente se for em grande quantidade, e realizar o trabalho de pós-produção de maneira extremamente efetiva. Ele contém uma gama completa de ferramentas para edição, porém não almeja ser um substituto ao Photoshop – e é justamente aí que reside um dos seus grandes diferenciais.

Tenha em mente que o Lightroom é um programa destinado tanto a fotógrafos profissionais quanto hobistas, e que ele não é um programa de edição de imagens nos mesmos moldes do Photoshop, embora tenha diversas e excelentes ferramentas para tratar as fotos – ou, utilizando o termo do mercado, pós-produzir. As pessoas que fotografam ocasionalmente e sem grandes pretensões provavelmente farão melhor uso de aplicativos como o iPhoto ou Picasa, que também são excelentes, mas com objetivos distintos do Lightroom.

Se você – como muita gente – está acostumado a um fluxo de trabalho que en-

volve gerenciar manualmente arquivos pelo Windows Explorer ou Finder (no caso de Mac) e fazer ajustes nas imagens, mesmo que superficiais, utilizando o Photoshop, talvez considerará o Lightroom um tanto complicado em um primeiro contato. Esta “reclamação” é frequentemente encontrada em fóruns da internet. Contudo, o ganho em produtividade e aumento na qualidade do seu trabalho justifica a curva de aprendizado.

O Lightroom é o principal programa para quem deseja organizar, catalogar e editar (pós-produzir) fotografias de maneira profissional. Ele ajuda enormemente nestes passos, e se você alguma vez já tentou manualmente dar um jeito nas fotos que tem espalhadas em diversos lugares sabe que esta não é uma tarefa muito simples, especialmente quando são dezenas de milhares de arquivos que ocupam centenas de gigabytes.

## 1.1 EM QUE O LIGHTROOM IRÁ LHE AJUDAR

Independentemente se você já tem um fluxo de trabalho com outros aplicativos, como a dobradinha Photoshop + Bridge (ambos também da Adobe), ou se mantém tudo manualmente, o Lightroom pode ser visto como um aplicativo orientado a fluxos de trabalho sem depender de ferramentas externas. Ele auxilia neste a importação das fotos do cartão de memória da máquina fotográfica ou de algum disco do computador, passando pelo gerenciamento dos arquivos, organização, edição e correções em lote, separação por palavras-chave, cores e coleções, publicação, impressão, exportação para diversos serviços e formatos.

Como dito anteriormente, o Lightroom se destaca por ter tudo em um único lugar e permitir acesso rápido às ferramentas, de maneira consistente durante todo o trabalho – ele foi criado para oferecer o máximo de produtividade. Por exemplo, no Photoshop são necessários alguns cliques ou menus a mais para fazer certas coisas de edição, e se for necessário modificar metadados ou rótulos de cor, é preciso ir para algum outro programa (como o Adobe Bridge).

Porém, não encare estas diferenças como uma forma de competição entre os aplicativos, pois da mesma forma que o Photoshop não faz tudo o que o Lightroom faz, o Lightroom não faz tudo o que o Photoshop faz.

### A MOTIVAÇÃO POR TRÁS DA CRIAÇÃO DO LIGHTROOM

O Photoshop foi criado por um time de pessoas especializadas em processamento de imagens, que com o passar dos anos foram adicionando suporte a ferramentas para atender a outros profissionais, tanto que hoje em dia ele é sinônimo de edição de imagens, sendo possível fazer virtualmente qualquer coisa com ele. Lá atrás nunca houve uma definição precisa sobre para *quem* o Photoshop era destinado.

Já o Lightroom foi criado por fotógrafos, para fotógrafos, e toda evolução dele é feita em cima desta premissa.

## 1.2 O QUE VOCÊ IRÁ APRENDER NESTE LIVRO

Este livro é destinado tanto a pessoas que trabalham com fotografia profissionalmente — ou seja, tendo ela como sua principal fonte de renda —, assim como para os hobistas. Eu mesmo me incluí na categoria de hobista. Não é necessário nenhum conhecimento anterior com o programa, e ao final dele você será capaz de organizar e editar suas fotos de maneira bastante eficiente e prática. Não entraremos em detalhes técnicos profundos de fotografia em geral, e sim manteremos o foco nas partes práticas e mais utilizadas no dia a dia.

## 1.3 DIFERENÇAS COM OUTROS PROGRAMAS

Usuários de aplicativos como o Picasa, iPhoto, ACDSee e similares frequentemente questionam qual a vantagem do Lightroom, e na prática a resposta depende dos seus objetivos. A lista abaixo compila alguns dos principais pontos.

### Lightroom

- É considerado um aplicativo para profissionais e hobistas sérios;
- Integração com outros aplicativos da Adobe, especialmente o Photoshop;
- Ferramentas mais sofisticadas de edição e organização;
- Processamento em lote;

- Edição não-destrutiva;
- Extensão via plugins e predefinições;
- É mais caro;
- Excelente suporte a arquivos RAW.

## Picasa e similares

- Geralmente grátis ou com preço bem mais baixo;
- Destinado a fotógrafos casuais, que apenas querem um pouco de organização e compartilhar as fotos com parentes e redes sociais;
- Ferramentas de edição mais simplificadas em termos de controle;
- Requer menos recursos de hardware;
- Menos eficiente com arquivos RAW (porém, isso tem melhorado gradativamente).

## 1.4 COMO O LIVRO ESTÁ ORGANIZADO E FOCADO

Este livro aborda os pilares fundamentais do Lightroom, dando grande ênfase a um fluxo de trabalho eficiente, passando por detalhes das diversas ferramentas disponíveis no programa. Todo o conteúdo será focado nos módulos **Biblioteca** e **Revelação**, que são os mais importantes e essenciais para o dia a dia.

Uma das principais preocupações que tive ao escrever o livro foi balancear a profundidade com a qual assuntos mais básicos e fundamentais são abordados, porém sem deixar de lado os leitores mais ávidos por detalhes profundos. A apresentação de funcionalidades e recursos é feita de maneira orgânica, de tal forma que seja possível tirar proveito do Lightroom desde das primeiras páginas.

Foi dada muita atenção para a criação de material que o instigue a sempre querer continuar adiante.

## TERMOS EM INGLÊS VERSUS TRADUÇÃO

A tradução de termos em inglês, especialmente os mais técnicos, é sempre um assunto delicado. Como o Lightroom permite configurar em qual língua os menus, botões e telas são apresentados, optamos por utilizar o Português brasileiro em todos os exemplos, e quando pertinente o termo original em inglês é apresentado para que sirva de referência em pesquisas na Internet.

## 1.5 UMA NOTA SOBRE OS DEMAIS MÓDULOS

Este livro trata exclusivamente dos dois principais módulos do Lightroom: Biblioteca e Revelação, não sendo abordados os demais – Mapa, Livro, Slides, Web e Impressão. O motivo disso é principalmente a objetividade e foco nos dois módulos que permeiam a quase totalidade do tempo em que passamos no Lightroom, enquanto os demais módulos têm uso bastante específicos e, após a leitura deste livro, você com certeza terá total desenvoltura para utilizá-los por conta própria.

## 1.6 VERSÃO DO LIGHTROOM UTILIZADA NESTE LIVRO

Este livro cobre a versão 5 do Lightroom, tanto para Windows quanto para Mac. As teclas de atalho são sempre mencionadas levando em consideração os dois sistemas operacionais, e não há diferença de funcionalidade entre um e outro. Como via de regra, a tecla `CTRL` do Windows equivale a tecla `COMMAND` do Mac.



## CAPÍTULO 2

# Primeiro contato com o Lightroom

Apesar dos seus muitos painéis, configurações e possibilidades, o uso do Lightroom não precisa ser complexo, e como veremos durante o livro, existem algumas maneiras de simplificar bastante o fluxo de trabalho. Aliás, esta é uma regra de ouro: uma das coisas que você mais irá querer fazer é tornar o seu fluxo de trabalho simples e eficiente; quanto mais sucesso tiver nesta tarefa, mais tempo terá para outras coisas, como dar mais atenção a cliente, cuidar dos negócios da empresa, dar atenção à família ou simplesmente fotografar.

A imagem 2.1 mostra uma visão geral da interface do Lightroom, com todos os painéis ativos, que serão apresentados gradativamente no decorrer do livro – portanto, não se preocupe para compreendê-los por completo.



Figura 2.1: A interface do Lightroom

Existem sete painéis principais:

- 1) Painel seletor de módulos (tecla de atalho F5);
- 2) Barra de filtros da biblioteca (tecla \ );
- 3) Painel esquerdo (tecla F7);
- 4) Área principal de conteúdo;
- 5) Painel direito (tecla F8);
- 6) Barra de ferramentas (tecla T);
- 7) Tira de filme, ou miniaturas (tecla F6).

### VÁ SE ACOSTUMANDO COM AS TECLAS DE ATALHO

Teclas de atalho são grande aliadas de produtividade, e o Lightroom faz uso extenso delas. Durante todo o livro mostraremos as teclas realizar certas operações. Quanto mais cedo você começar a utilizá-las, mais rápido as dominará.

Com exceção da área principal de conteúdo, indicada pelo número 4 na imagem 2.1, todos os outros painéis e barras podem ser escondidos, o que aumenta muito a área útil de trabalho, além de deixar a interface menos poluída.

## 2.1 CONFIGURAR O COMPORTAMENTO DOS PAINÉIS

A imagem 2.2 aponta os pequenos ícones para esconder ou mostrar os painéis do Lightroom, bastando um clique do mouse para alternar o estado (o que tem o mesmo efeito das teclas de atalho mencionadas anteriormente). Clique com o botão direito para configurar a ação que deverá ser feita quando o painel em questão estiver escondido e você mover o mouse naquela região, conforme mostrado na imagem 2.3. A opção Ocultar e mostrar automaticamente faz com que o Lightroom mostre automaticamente o painel quando você mover o mouse na região dele, e o esconda quando o mouse sair da área. Já a opção Ocultar automaticamente irá esconder o painel quando você mover o mouse para outra região da tela, porém, para abri-lo, será necessário clicar na barra. O item Manual instrui o Lightroom para que mostre ou esconda o painel somente quando clicarmos com o mouse, sem tomar qualquer medida automática. Por último, Sincronizar com o painel oposto aplica ao mesmo tempo as regras para os painéis que estiverem em posições opostas – ou seja, se um dos verticais ou horizontais for ocultado ou exibido, o da posição oposta também será automaticamente ocultado ou exibido.

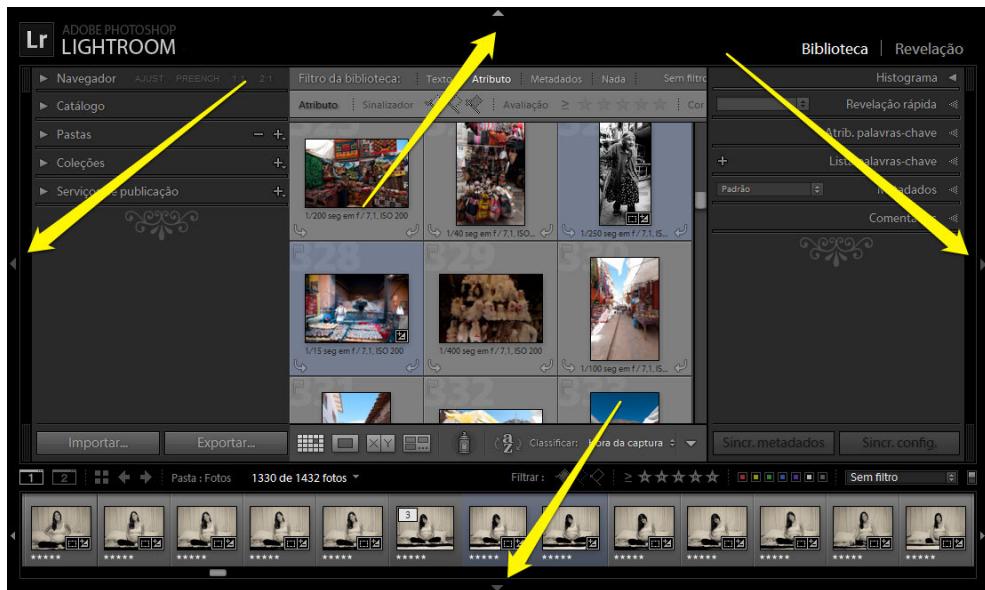


Figura 2.2: Localização dos botões para mostrar ou ocultar os painéis

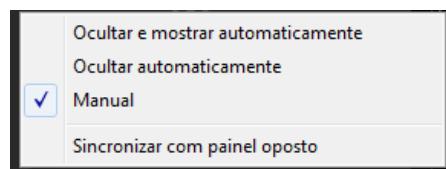


Figura 2.3: Opções de botão direito, disponíveis para cada painel

## 2.2 ONDE ARMAZENAR AS FOTOS

Um dos principais desafios dos fotógrafos digitais é decidir onde e como armazenar e organizar as milhares de fotos produzidas em uma sessão e ao longo dos anos de trabalho. Mesmo quem não trabalha profissionalmente na área (por “profissionalmente”, aqui, entenda-se como alguém que faça da fotografia a sua principal fonte de renda) sabe muito bem como é fácil perder-se entre dezenas de diretórios com nomes enigmáticos e fotos não catalogadas corretamente. Algumas pessoas saem-se melhores que outras na organização do material, porém esta não costuma ser a

regra – pelo contrário, não raramente as pessoas simplesmente transferem as fotos diretamente do cartão de memória para um diretório qualquer.

Além de requerer um mínimo de disciplina, para ter e manter as fotos organizadas é necessário um bom roteiro de organização e, o mais importante de tudo, que sigamos este roteiro à risca.

As formas mais comuns de armazenamento de imagens costumam ser o próprio disco do computador, ou um disco externo. Armazenar as fotos diretamente no disco do computador tem a vantagem que os arquivos estarão sempre o mais acessíveis possível e, no caso de notebooks, acessíveis em qualquer lugar que você esteja. Contudo, as imagens irão competir por espaço com centenas de aplicativos e arquivos variados, e eventualmente tal espaço irá acabar, sendo necessário fazer uma atualização na máquina ou movê-los para outro lugar. Por outro lado, discos externos, geralmente conectados via USB, são bem baratos e têm uma grande capacidade de armazenamento, talvez até mais que o computador. Por outro lado, é um periférico a mais para manter e carregar, caso você precise levar as fotos consigo para diversos lugares.

Lembre-se que quanto maior a resolução da máquina fotográfica, maior será o tamanho de cada arquivo. A Canon 5D Mark III (22 MP) gera arquivos RAW na faixa dos 32MB, enquanto que a Nikon D800 (36 MP) gera facilmente arquivos de 50MB – em alguns casos, até maiores.

É obrigatório armazenar as fotos em um disco externo? Certamente, não. Especialmente se você ainda não tiver um e não quiser ter o gasto adicional no momento. É puramente uma questão de preferência, e sempre há a possibilidade de transferir para um outro lugar eventualmente.

## 2.3 COMO ORGANIZAR

Embora o Lightroom não estabeleça regras sobre como organizar os diretórios das imagens, existe uma maneira de facilitar o trabalho – o nosso próprio trabalho, diga-se de passagem. E é algo muito simples: ao invés de manter diretórios espalhados pelo computador (ou pelo disco externo), tenha uma pasta principal onde todas as outras subpastas ficarão. Esta pasta pode-se chamar “Fotos”, “Imagens”, “Maria”, “Trabalho”, o nome que você preferir. **Fotos** é um bom nome, se estiver na dúvida de algo mais criativo.

### FAÇA ISSO FORA DO LIGHTROOM

Tudo o que é descrito aqui deve ser feito **fora** do Lightroom, diretamente pelo Windows Explorer ou Finder (no caso de Mac). Mais tarde veremos como importar estas fotos para dentro do Lightroom, e ver como ele faz um excelente trabalho de ajudá-lo a continuar a ser organizado.

Dentro desta pasta você irá colocar todas as outras com as fotos propriamente ditas. De novo, não há uma regra, mas é boa prática utilizar um diretório para cada sessão ou tema – por exemplo, Casamento Bia & Alexandre, Natal 2012, Ensaio Maria Rita etc. Há quem prefira organizar por data, inclusive, mas fica a seu critério.

Organizando desta maneira – uma pasta principal `Fotos` (ou qualquer que tenha sido o nome escolhido) e as demais pastas dentro desta principal – você mantém em um único lugar todo o seu trabalho e, se necessário, pode mover para outro lugar sem o menor esforço.

O importante é manter a consistência deste fluxo, evitando desvios como colocar apenas algumas pastas nesta principal, e deixar o resto espalhado em outros discos. Se atualmente você tem fotos espalhadas por todo o computador, pegue um bom copo de café, reserve algumas horas em um dia em que estiver com a cabeça fresca, e **organize** na estrutura discutida aqui. No longo prazo você se sentirá aliviado por ter feito isso.

## CAPÍTULO 3

# Importar fotos, o “abrir” do Lightroom

Como mencionado no início do livro, o Lightroom é um programa aprimorado para trabalhar com inúmeras fotos simultaneamente, centenas, milhares, sem o menor problema. Algo que pega de surpresa os marinheiros de primeira viagem é que ele não contém aquela velha conhecida ação de “abrir” um arquivo como fazemos com o Word ou Photoshop, e sim “importar” para dentro dele o material a ser trabalhado.

Desta forma, a primeira coisa a ser feita para trabalhar com fotos no do Lightroom é importá-las para dentro do programa. Isso pode parecer algo chato ou desnecessário, afinal, *“se já tenho as fotos no disco, por que eu deveria fazer outro passo para importá-las?”*.

Contudo, aos poucos esta necessidade irá ficar mais clara para você. Por hora, tenha em mente que o processo de importar para o Lightroom consiste apenas em dizer onde as suas fotos estão, para que o ele possa acessar e gerenciá-las, especialmente no momento da edição, porém sua função não é atuar como o Windows

Explorer ou Finder.

A importação de fotos dá-se pelo botão Importar do módulo Biblioteca conforme mostra a imagem 3.1, ou então através do menu Arquivo -> Importar fotos e vídeo... (tecla de atalho CTRL/CMD + SHIFT + I).

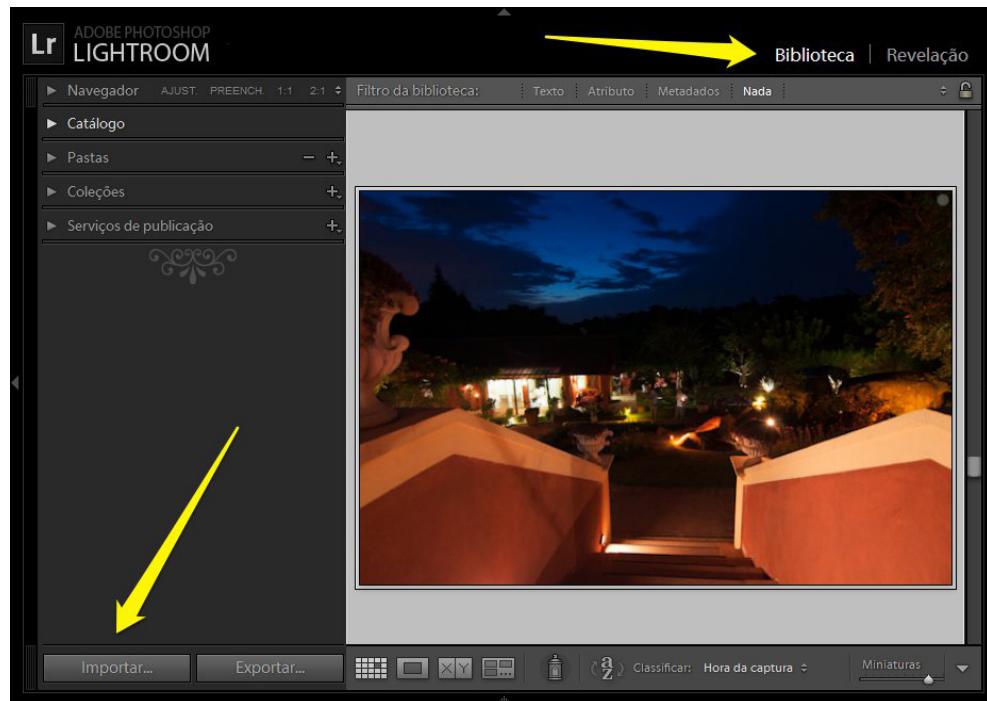


Figura 3.1: Localização do botão de importar fotos

A tela de importar fotos, mostrada na imagem 3.2, pode assustar um pouco de início, mas apesar de ter diversas opções, seu uso é relativamente simples. Podemos dividi-la em 3 etapas: seleção da origem das fotos (item 1), seleção das fotos e o que fazer com elas (item 2) e seleção do destino das fotos (item 3).

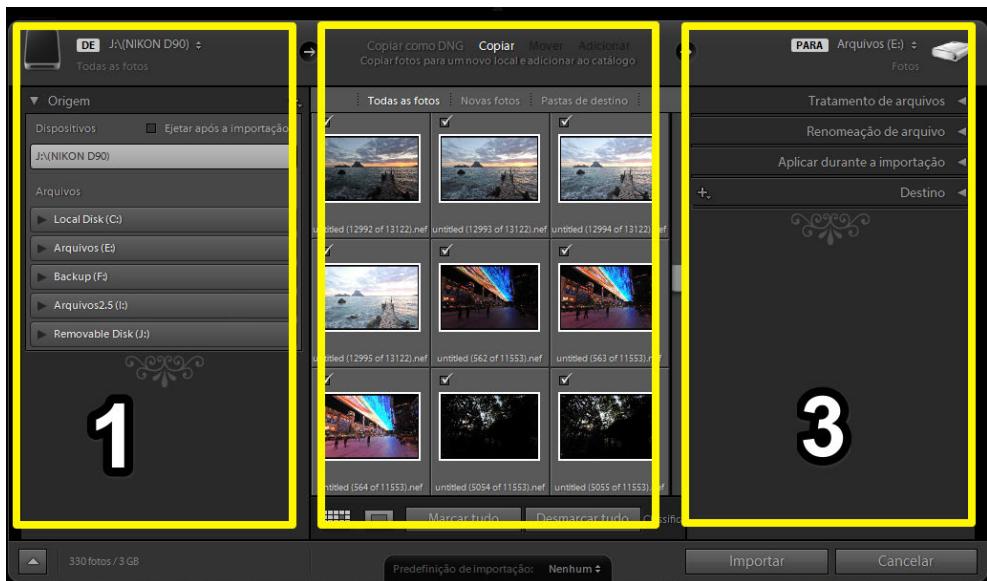


Figura 3.2: Tela de importar fotos

Repare que estas três etapas ficam bem explícitas na parte superior da janela, conforme a imagem 3.3.



Figura 3.3: A separação dos três passos para importar as fotos no Lightroom

### 3.1 PASSO 1 – SELECIONAR A ORIGEM DAS FOTOS

O primeiro passo consiste em selecionar o lugar de origem das fotos a serem importadas, que pode ser tanto um diretório qualquer do computador quanto o cartão de memória da sua máquina fotográfica, sendo que a única diferença entre eles é que ao importar do cartão de memória precisamos necessariamente informar ao Lightroom para **onde** ele deverá copiar as fotos.

Supondo que você já tenha fotos em disco, informe a localização delas no painel da esquerda, conforme exemplifica a imagem 3.4. Se o cartão de memória estiver conectado ao computador, o Lightroom irá listá-lo na seção **Dispositivos**.

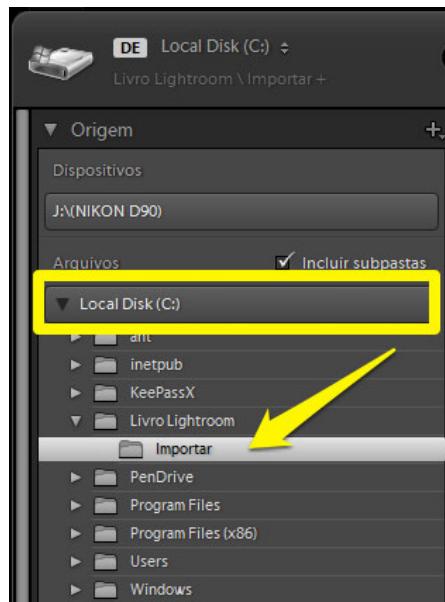


Figura 3.4: Painel para selecionar a origem das fotos

Ao escolher o diretório, as miniaturas de todas as fotos serão mostradas no painel central.

### 3.2 PASSO 2 – SELECIONAR AS FOTOS A SEREM IMPORTADAS

O painel central mostra as fotos disponíveis para importação, conforme mostra a imagem 3.5. As imagens marcadas com um pequeno “check” no canto superior esquerdo serão importadas, enquanto as não marcadas serão ignoradas – neste caso, repare que, conforme a imagem 3.6, a borda da foto fica com uma cor mais escura que as selecionadas, o que facilita a identificação visual do que efetivamente será importado. Para selecionar ou remover a seleção de uma foto, clique com o mouse no pequeno quadrado do canto superior direito dela.

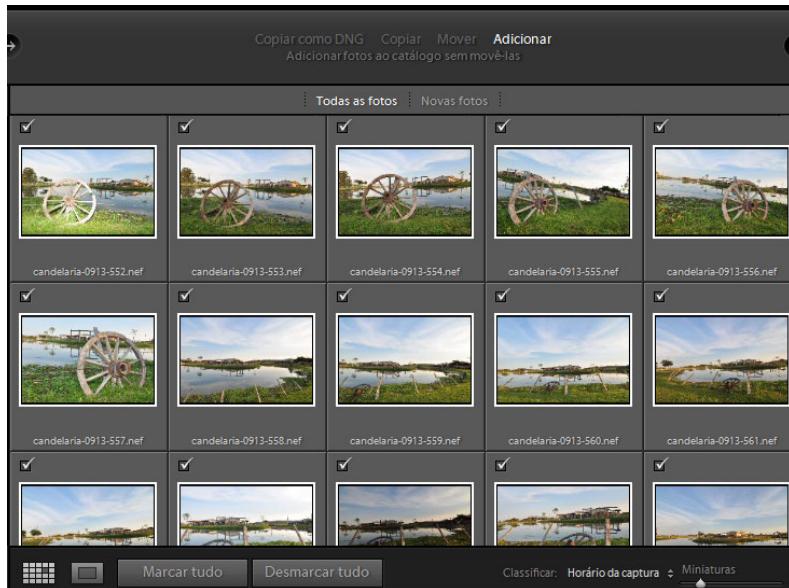


Figura 3.5: Painel de seleção de fotos



Figura 3.6: As fotos da segunda linha não serão importadas. Repare na cor mais escura

Se você tem uma grande quantidade de fotos mas não deseja importar todas, os

botões Marcar tudo e Desmarcar tudo existentes na parte de baixo do painel facilitam bastante o trabalho de seleção parcial.

### MARCAR OU DESMARCAR MÚLTIPLAS FOTOS AO MESMO TEMPO

O processo para marcar ou desmarcar múltiplas fotos simultaneamente é o mesmo que para uma única foto: selecione as desejadas, e clique em qualquer um dos pequenos quadrados no canto superior direito, que o Lightroom se encarregará de marcar as demais. Alternativamente é possível dar um toque na barra de espaços do teclado para obter o mesmo resultado.

No canto inferior direito do painel há o slider Miniaturas (vide imagem 3.7), que, quanto mais para a esquerda estiver, mais imagens irá mostrar (tornando-as pequenas), e quanto mais para direita, menos imagens irá mostrar (tornando-as grandes e facilitando a visualização).

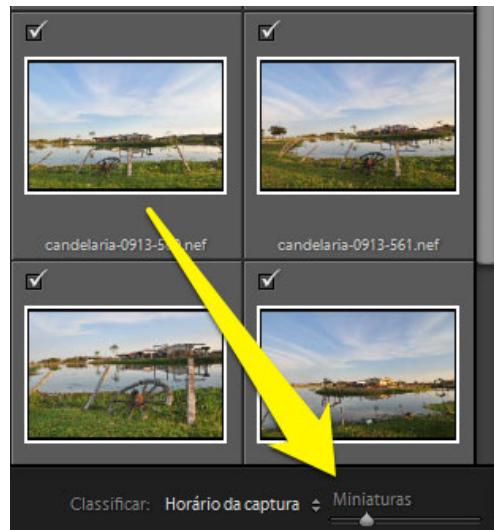


Figura 3.7: Slider para modificar o tamanho das miniaturas

Para visualizar uma única foto por vez, utilize a tecla de atalho E (modo “lupa”, ou “zoom”), ou através do ícone de um retângulo simples no canto inferior esquerdo.

Já para alternar para o modo de exibição em grade (“Grid”) utilize a tecla **G**, ou pelo ícone com diversos pequenos quadrados no canto inferior esquerdo.

## Defina a operação a ser feita

Ainda no painel central, é possível definir o que o Lightroom deverá fazer com as fotos assim que o processo de importação começar. Conforme mostra a imagem [3.8](#), existem 4 opções: Copiar como DNG, Copiar, Mover ou Adicionar.

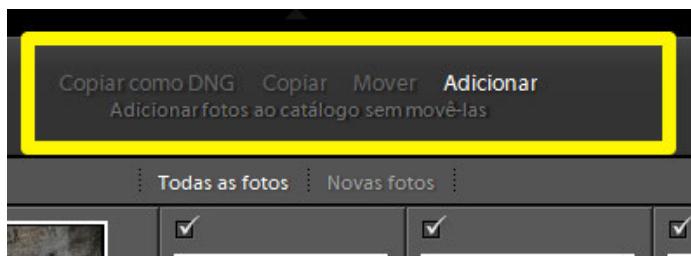


Figura 3.8: Operações que podem ser feitas durante a importação

A opção **Copiar** faz justamente o que o nome indica – copia as fotos de um lugar para outro. É o que deverá ser utilizado quando a origem das imagens for o cartão de memória da máquina fotográfica, o que faz bastante sentido, já que é um dispositivo que fica apenas temporariamente conectado ao computador. Esta opção também pode ser utilizada com fotos que já estejam em algum disco.

A opção **Mover** também é autodescritiva, sendo muito útil para organizar fotos espalhadas em diversos diretórios ao mesmo tempo que as importamos para dentro do Lightroom. Ou seja, você pode especificar que os arquivos deverão ser movidos dos diretórios de origem (passo 1 visto anteriormente) para uma única pasta (passo 3, adiante).

Já a opção **Adicionar** mantém as fotos em seus diretórios de origem, o que é útil quando tem-se uma estrutura mais organizada ou, claro, quando simplesmente não queremos alterar o lugar onde os arquivos se encontram, por qualquer motivo que seja. Utilizando esta opção, o Lightroom irá apenas referenciá-las, ou seja, **adicionar** ao seu catálogo.

Por último, a opção **Copiar como DNG** faz o processo de cópia regular, porém convertendo as imagens para o tipo de arquivo **DNG** – ou *Digital Negative*, que é um formato aberto criado pela Adobe.

### 3.3 PASSO 3 – DEFINIR O DESTINO DAS FOTOS

A última etapa varia um pouco de acordo a opção escolhida: Copiar, Mover ou Adicionar. A imagem 3.9 mostra os painéis possíveis para as opções Copiar e Mover, enquanto a imagem 3.10 mostra os painéis da opção Adicionar. Repare que este último tem dois painéis a menos.

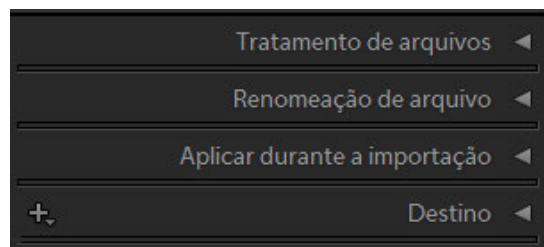


Figura 3.9: Painéis das opções ‘Copiar’ e ‘Mover’

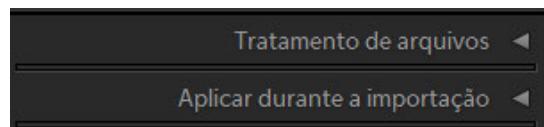


Figura 3.10: Painéis da opção ‘Adicionar’

Como o funcionamento deles não se altera, veremos separadamente cada um.

#### Tratamento de arquivos

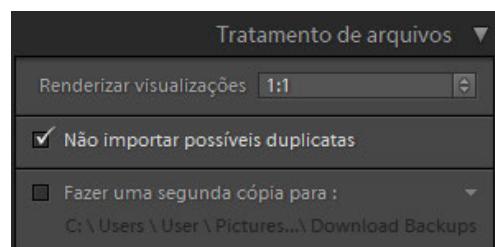


Figura 3.11: Painel ‘Tratamento de arquivos’

Para visualizar uma foto em tamanho grande no Lightroom, ele primeiro precisa ter uma imagem de tamanho apropriado para mostrar. O que difere é quando ele irá obter isso, e a escolha que você faz no item `Renderizar visualizações` tem impacto direto no tempo que o programa levará para completar esta tarefa. Existem quatro formas: `Mínimas`, `Incorporados e auxiliares`, `Padrão` e `1:1`. `Mínimas` faz com que a importação das fotos seja mais rápida, porém você terá que esperar alguns segundos para visualizar em tamanho grande a foto pela **primeira vez**. Em contrapartida, ao selecionar `1:1` o Lightroom criará um cache de alta qualidade durante o processo de importação, mas a visualização das fotos em tamanho grande será instantânea. Ou seja, a lista vai de “Importar mais rápido, porém demorar mais para ver as imagens pela primeira vez” para “Demorar mais para importar, porém ver instantaneamente as imagens depois”. A escolha é sua. Pessoalmente, utilizo `1:1`.

O item `Não importar possíveis duplicatas` é autodescritivo, indicando que o Lightroom deverá ignorar a importação de fotos que sejam claramente duplicatas de outras que já estejam no catálogo.

Por último, caso queira fazer uma cópia de segurança para algum outro lugar, como um disco de backup, marque a opção `Fazer uma segunda cópia para`, e informe o diretório.

## Renomeação de arquivo

As máquinas fotográficas gravam os arquivos com nomes genéricos, que não têm qualquer relação com o assunto fotografado. Pensando nisso, o Lightroom permite que você renomeie-os para algo melhor durante o processo de importação, conforme mostra a imagem [3.12](#). O menu `Modelo` contém uma série de regras possíveis, como um nome personalizado seguido de um contador incremental ou do número original do arquivo, por data, nome original mais sequência e assim por diante. Insira no campo `Texto personalizado` o prefixo que você quer que os arquivos tenham.

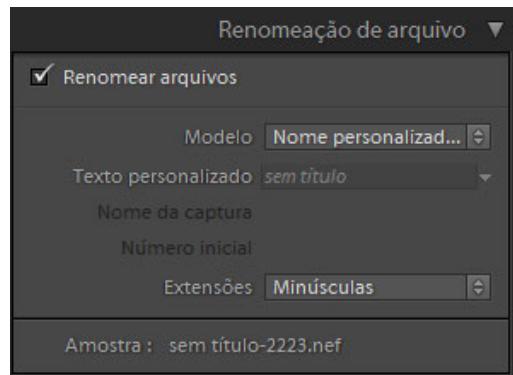


Figura 3.12: Painel com opções para renomear arquivos na importação

Se nenhuma das opções existentes no menu lhe agradar, é possível ir ainda mais longe e criar a sua própria regra de nomenclatura, bastando para isso selecionar a opção `Editar` no menu `Modelo`.

### Aplicar durante a importação

Neste painel, você opcionalmente pode selecionar alguma predefinição de efeito, ou aplicar metadados (como informações de direitos autorais) e palavras-chave a todas imagens que serão importadas.

### Destino

Aqui você informa o diretório de destino das fotos quando a operação for `Copiar` ou `Mover`. A opção `Na subpasta` é um atalho para não precisar criar manualmente o diretório de destino, o que também pode ser feito clicando com o botão direito do mouse na estrutura de pastas e selecionar `Criar nova pasta`.

Em `Organizar`, é altamente recomendável a utilização da opção `Em uma pasta`, pois o item `Por data` automaticamente cria uma estrutura não muito útil, que muito provavelmente lhe causará dores de cabeça futuramente, pois as imagens ficarão em diretórios sem qualquer semântica que remeta ao que as fotos se referem.

## 3.4 IMPORTAR

Feito tudo isso, clique no botão `Importar` no canto inferior direito da tela. Aos poucos as fotos irão começar a aparecer na sua `Biblioteca`, ficando automatica-

mente no catálogo Importação anterior, conforme mostra a imagem 3.13.

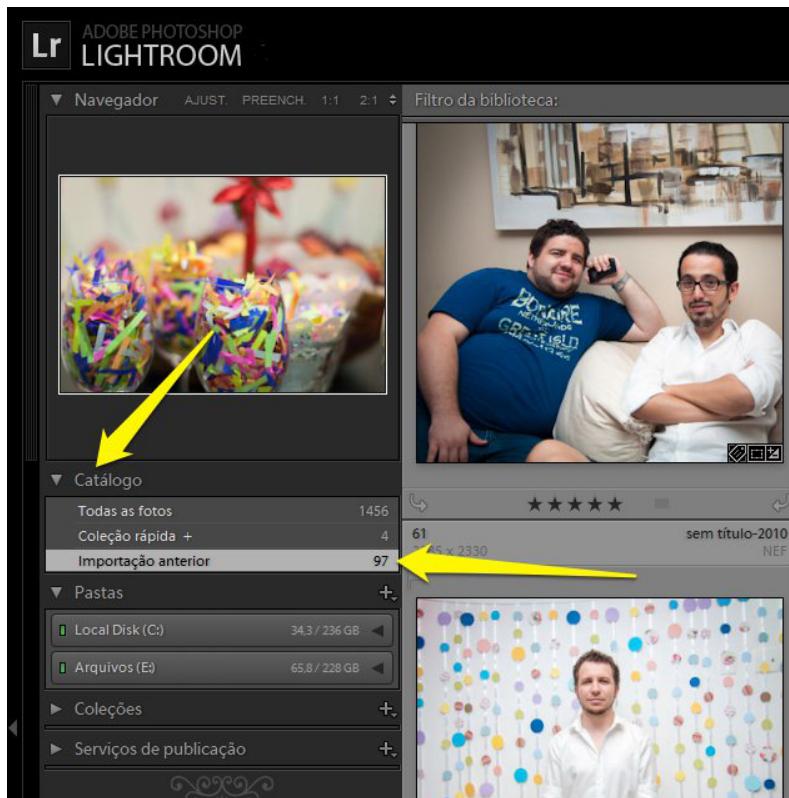


Figura 3.13: Localização padrão das fotos após a importação



## CAPÍTULO 4

# Organize-se com o módulo Biblioteca

Fotografar é algo extremamente fascinante e cada trabalho representa um novo desafio. A luz nunca é a mesma, as pessoas são outras, e as expectativas e resultados sempre dão um frio na barriga. E após cada seção de fotos, seja ela em estúdio, no parque, na rua ou onde quer que a imaginação tenha lhe levado, a primeira coisa que queremos fazer é pegar aquelas centenas de fotos e editá-las.

A tentação de começar o fluxo de trabalho pela edição é gigante – afinal, tanto o cliente como nós próprios queremos ver o resultado. Contudo, por maior que seja o instinto de querer acertar a cor, recorte, correção de lente, exposição e tudo o mais, o fluxo de trabalho profissional e eficiente (independentemente de você se considerar “profissional” ou não) começa não pela edição das fotos, mas sim pela revisão e organização.

Pare e pense por um minuto: quantas das fotos de determinado ensaio são **realmente** boas, quantas delas **realmente** valem a pena serem mantidas? Muitas, espera-

se. Mas, igualmente, muitas serão descartadas, seja por não terem ficado tecnicamente boas (alguém piscou, equilíbrio de branco incorreto, visual sem graça e tantas outras imperfeições impossíveis de serem corrigidas ou não justificadas para correção), seja porque existam várias parecidas (múltipla exposição, detalhes no enquadramento, horário diferente do mesmo ponto de vista...).

O módulo Biblioteca é, juntamente com o módulo Revelação, onde passamos a maior parte do tempo trabalhando no Lightroom. Ele é utilizado para revisar e organizar todas as fotos do catálogo – que, idealmente, deveria conter todas as suas fotos. Além disso, é o que mais diferencia o Lightroom do Photoshop, o qual não tem nada equivalente.

Existem 4 maneiras de visualizar e navegar entre as fotos no Lightroom, acessíveis pela barra de ferramentas (tecla **T**), conforme figura 4.1.

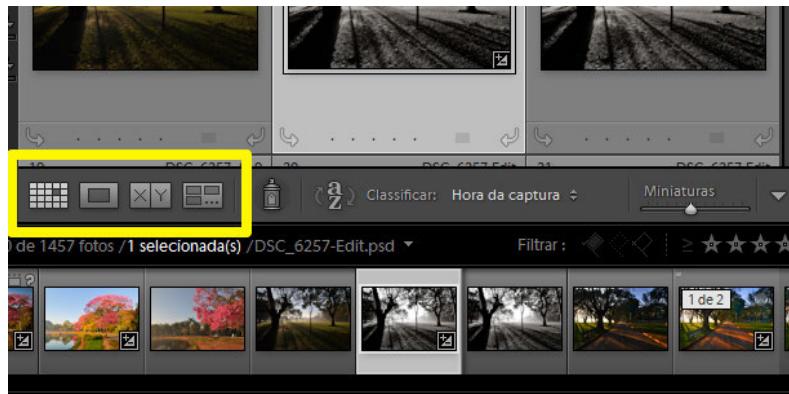


Figura 4.1: Ícones com as formas de navegar

## 4.1 MODO DE EXIBIÇÃO EM GRADE

A primeira forma de navegação é a em grade (tecla **G**), que mostra miniaturas das fotos arranjadas lado a lado em diversas linhas, conforme a imagem 4.2. Esta forma de visualização é bastante útil para ter uma rápida visão de todas as imagens. Note que a tecla de atalho **G** funciona em qualquer lugar do Lightroom, mesmo em outro módulo, o que serve como uma maneira muito útil de voltar para o módulo Biblioteca rapidamente.

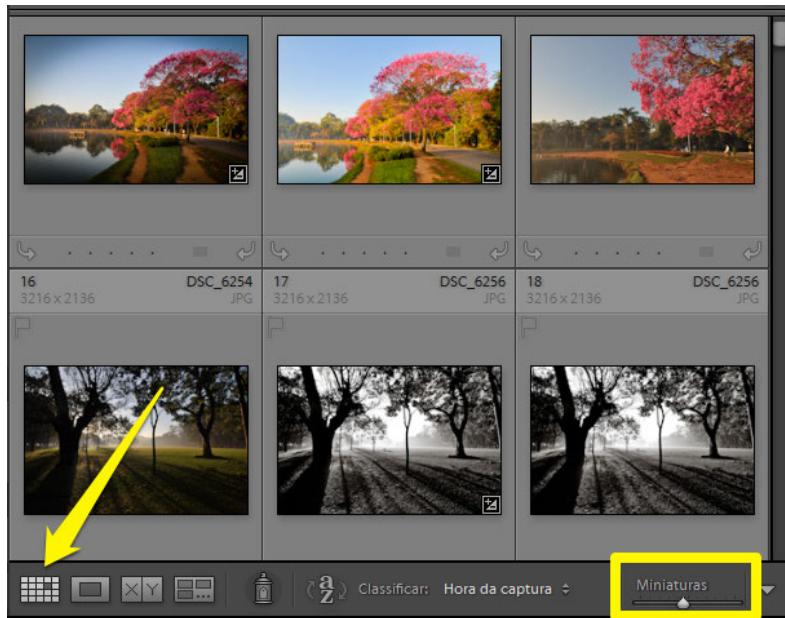


Figura 4.2: Visualização em grade. Tecla G

Caso você queira aumentar ou diminuir o tamanho das imagens mostradas na grade, utilize o slider Miniaturas localizado no canto inferior direito – arraste para a esquerda para mostrar mais fotos, e arraste para a direita para mostrar menos fotos (porém maiores).

## 4.2 VEJA A FOTO GRANDE COM A EXIBIÇÃO EM LUPA

Embora o modo grade seja útil para visualizar várias fotos ao mesmo tempo, o tamanho limitado das miniaturas não permite ver muitos detalhes da imagem. Para este caso, a visualização em lupa (tecla E, imagem 4.3) é bem mais apropriada, pois mostra o arquivo em toda área disponível do Lightroom, além de possibilitar o zoom.

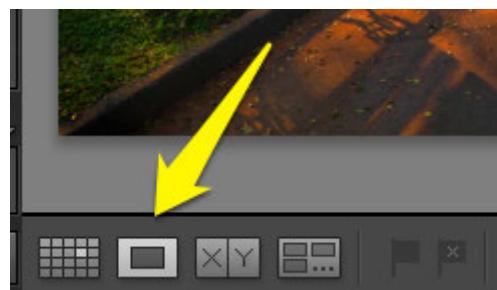


Figura 4.3: Acesso ao modo lupa. Tecla E

Clique uma vez na foto para fazer zoom, clicando novamente para voltar a ver a imagem toda. Se quiser voltar ao modo grade rapidamente, clique duas vezes rapidamente. Uma coisa bem bacana do zoom é que a área será aumentada na região onde clicarmos – ou seja, clique uma vez perto do ponto que deseja aumentar, e o Lightroom irá diretamente para aquela parte da foto.

O modo lupa contém algumas opções no item Navegador, localizado no painel da esquerda (tecla de atalho F7), conforme a imagem 4.4. No navegador, podemos configurar a maneira como a imagem deve preencher o espaço útil da tela, e o nível padrão de zoom.

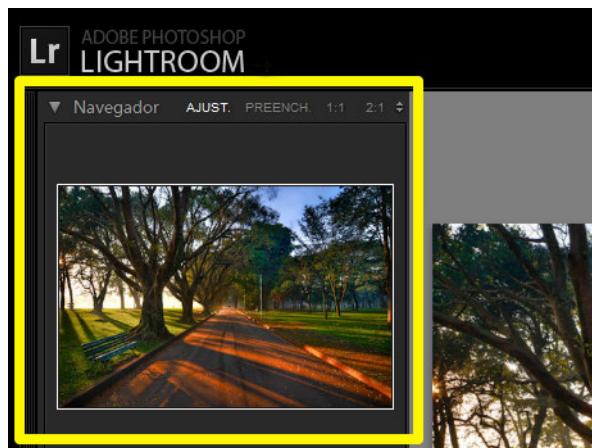


Figura 4.4: Navegador do modo lupa. Repare nas opções na parte superior

A primeira opção é Ajust. (abreviação de “Ajustar”), seguida de Preench.

(de “Preencher”), e indicam a maneira como o Lightroom deverá mostrar a foto na área útil disponível. A primeira delas, **Ajustar**, mostra a foto respeitando as proporções da área disponível e da imagem em si, de tal forma que seja possível vê-la por inteira. Repare que na imagem 4.5 existe uma porção da tela com fundo cinza (indicado pelas setas), e a foto ao meio.

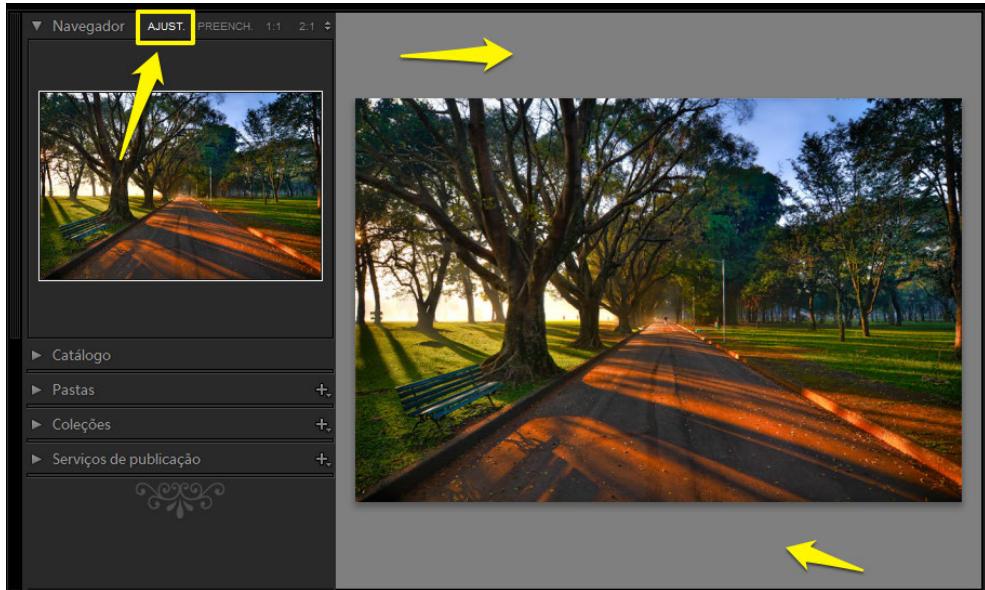


Figura 4.5: Modo ‘Ajustar’, que respeita as proporções. Repare nas partes cinzas.

Já o modo **Preencher** utiliza **todo** o espaço disponível, porém, dependendo do tamanho da imagem e do seu monitor, será necessário arrastar a foto (clique + arrastar o mouse) para ver outras partes dela.

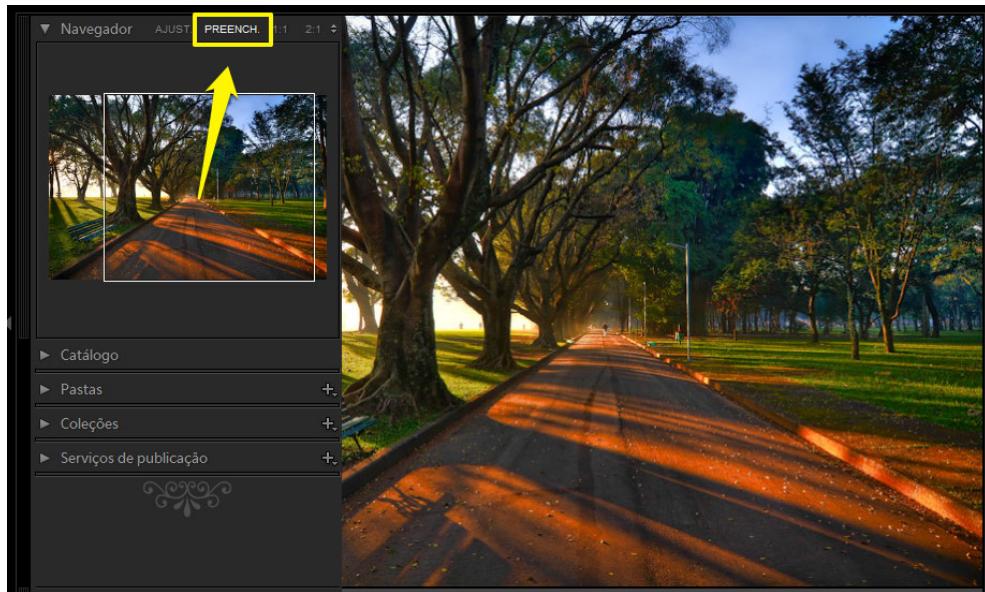


Figura 4.6: Modo ‘Preencher’. Note que não há partes cinza.

O modo padrão é o `Ajustar`, já que permite ver a foto por completo, porém o modo `Preencher` pode ser bastante útil em situações em que é preferível ver a foto em tamanho maior, mas sem entrar em zoom.

#### **ESCONDA OS PAINÉIS PARA APROVEITAR MAIS ESPAÇO**

Os painéis laterais ocupam um espaço precioso da tela e, embora frequentemente utilizados, não é necessário que estejam constantemente visíveis, principalmente quando precisamos trabalhar em detalhes de uma determinada foto. Uma maneira muito prática de escondê-los é através da tecla `TAB` (aperte novamente para voltar a mostrá-los).

O modo zoom, representado pelo item `1:1` do navegador, mostra a foto em seu tamanho original (ou seja, 100%). Clique uma vez na imagem para habilitar o zoom, ou então utilize a tecla de atalho `Z`. Durante o zoom, a miniatura da foto localizada no navegador à esquerda contém um pequeno retângulo indicando qual parte da foto está sendo mostrada, conforme a imagem 4.7. Arraste o retângulo para ir a diferentes partes da foto.

Existe um outro nível de zoom que permite exibir acima de 100% da foto, na opção à direita do elemento 1:1, onde há um pequeno ícone com duas setinhas verticais. Clique nelas e aparecerá um menu com diferentes proporções. Selecione o tamanho desejado e a partir daí, toda vez que você entrar em zoom, o Lightroom renderizará a imagem para aquele tamanho. Repare que ao fazer isso esta configuração passará a ser a padrão; clique no item 1:1 para torná-lo o padrão novamente (e vice-versa).

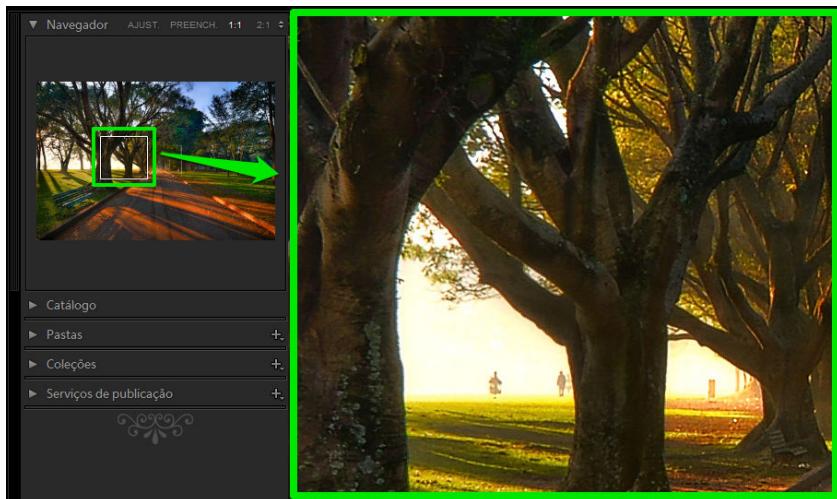


Figura 4.7: Modo zoom e o retângulo de referência à esquerda.

### 4.3 COMPARAR DUAS FOTOS E ESCOLHER UMA PREFERIDA

No processo de filtragem e escolha das fotos, eventualmente chegamos em um momento em que precisamos decidir qual foto entre as existentes deve ser a selecionada como preferida (ou seja, a melhor dentre as opções). Enquanto é perfeitamente possível fazer isso individualmente pelo modo lupa, tal abordagem nos força a ficar lembrando qual foi a foto vista anteriormente, o que acaba se tornando um processo cansativo, pois é necessário ficar indo e voltando pelas fotos para compará-las.

O modo de exibição de comparação (tecla C, representado pelo ícone X Y) permite visualizar duas fotos lado a lado, sendo que uma delas é marcada como sendo a preferida, e outra como sendo a candidata a nova foto preferida, entre as duas. A ideia desta tela é manter a imagem preferida fixada à esquerda (indicada pelo texto

“Selecionar”), e a imagem candidata à direita, e ir trocando a imagem candidata até encontrar a nova preferida (ou concluir que não há imagem melhor). A imagem 4.8 mostra este modo de visualização.

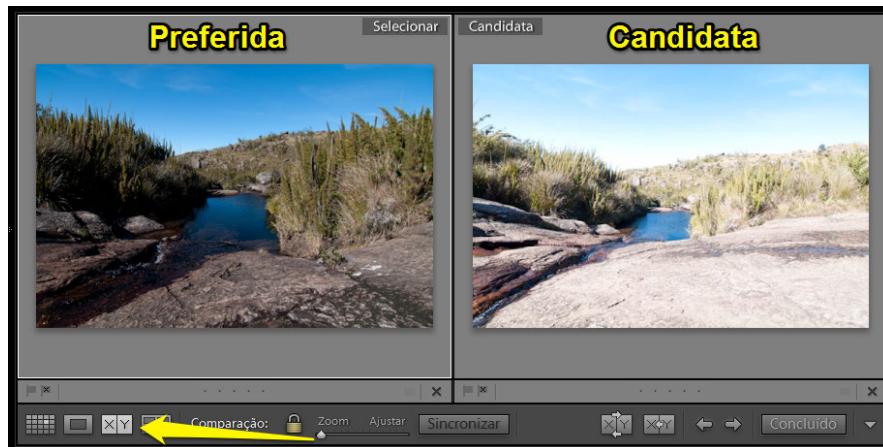


Figura 4.8: Modo de exibição de comparação

#### NÃO SE ASSUSTE SE PARECER CONFUSO

O modo de exibição de comparação é bastante útil para escolher qual foto entre duas possíveis é a melhor, porém seu uso pode parecer um pouco complicado nas primeiras tentativas, já que não é o tipo de interface que estamos acostumados a utilizar no dia a dia. Contudo, passado o susto inicial, o esforço é recompensado pelo aumento na produtividade.

Para começar, selecione uma ou duas fotos no modo grade e aperte a tecla `C`. A primeira foto selecionada será colocada como preferida (posicionada à esquerda), e a outra foto será colocada à direita como candidata. Se você selecionou apenas um arquivo, o Lightroom irá automaticamente mostrar a foto que se encontra ao lado da primeira na grade.

Para ir trocando a foto candidata, use as setas do teclado para direita ou esquerda, ou então os ícones de seta ao lado do botão `Concluído` (vide canto inferior direito da imagem 4.8). Faça isso até eventualmente encontrar uma foto de que goste mais.

Quando (e se) encontrar uma foto de que goste mais, clique no ícone Criar seleção, representado pelo ícone XY com uma seta apontando para o lado esquerdo (do Y para o X). Veja a imagem 4.9 no caso de dúvidas (pessoalmente considero o nome “Criar seleção” muito ruim).

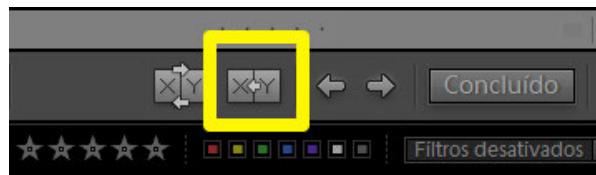


Figura 4.9: Localização da ação ‘Criar seleção’

Ao fazer isso, a foto atualmente da direita irá passar para o lado esquerdo, tornando-se a nova preferida, e o processo de escolha recomeça, se assim você desejar. Caso contrário, se concluir que encontrou a melhor foto dentre todas as outras, simplesmente volte para a grade (G) ou para o modo de lupa (E), que a foto escolhida será automaticamente selecionada.

Se por outro lado você desejar apenas trocar as fotos de posição, sem descartar umas delas como ocorre na ação Criar seleção descrita acima, basta clicar no ícone Trocar ao lado, conforme a imagem 4.10. Esta ação pode ser útil quando estiver particularmente indeciso sobre qual das fotos utilizar, antes de avançar para a próxima candidata.

Por último a tecla de atalho Z (a mesma que funciona no modo lupa) aumenta o zoom de **ambas as imagens**, e ao arrastar uma delas a outra automaticamente é arrastada para a mesma posição.

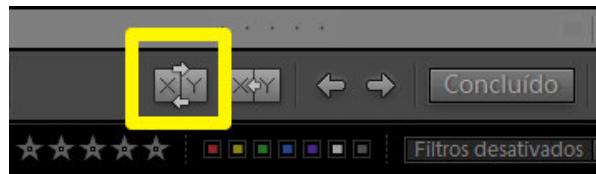


Figura 4.10: Ação para trocar as imagens de lugar

## 4.4 ESCOLHER A MELHOR ENTRE MÚLTIPLAS FOTOS COM O MODO DE PESQUISA

Quantas vezes você já se encontrou na situação de ter várias fotos parecidas e não conseguir escolher qual delas é a melhor? Nós fotografamos o mesmo assunto múltiplas vezes, em diferentes exposições, ISO, horário e enquadramento – com digital, ao contrário de filme, isso é muito fácil e barato. Contudo, chegada a hora de fazer a seleção de quais manter e quais descartar (ou mesmo a melhor dentre todas) o tamanho do trabalho é proporcional à quantidade de fotos.

Para ajudar nesta tarefa o Lightroom contém um modo chamado **Pesquisa** (tecla de atalho **N**) que, diferentemente do modo de comparação visto na seção anterior, permite selecionar e visualizar várias fotos ao mesmo tempo, descartando facilmente as menos desejadas.

Seu uso é bastante simples: selecione duas ou mais fotos e aperte a tecla **N** para abrir o modo **Pesquisa**, ou então clique no ícone com 3 retângulos e reticências, conforme a imagem [4.11](#).

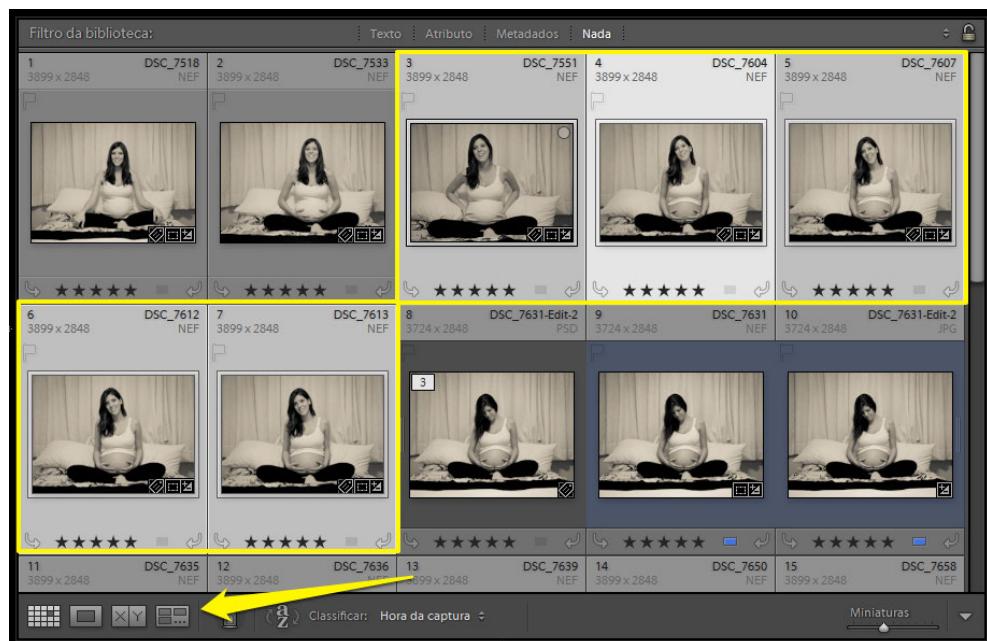


Figura 4.11: Acesso ao modo ‘Pesquisa’. Tecla de atalho ‘N’

Uma vez no modo Pesquisa, o Lightroom irá organizar em uma grade todas as fotos selecionadas, e aí basta clicar em um pequeno ícone com o símbolo x, no canto inferior direito de cada imagem, para descartá-la da seleção. Repita o processo até que sobre apenas uma – a sua preferida. Veja a imagem 4.12 para referência.



Figura 4.12: Tela do modo Pesquisa. Repare no ‘X’ para descartar uma foto

Para sair desta exibição simplesmente use o ícone da grade ou lupa, ou as respectivas teclas de atalho ( G e E). A foto escolhida já estará automaticamente selecionada.

## 4.5 ORDENAR AS FOTOS

Além de todas as maneiras de visualizar e selecionar fotos que vimos nas seções anteriores, o Lightroom permite facilmente ordenar as fotos por uma série de opções, e todas em ordem alfabética natural ou reversa (de A para Z, ou de Z para A). A imagem 4.13 mostra a localização do menu com as opções de ordenação, na barra de ferramentas (tecla T). Clique no primeiro ícone AZ para escolher entre A para Z ou vice-versa. Já o menu Classificar tem as diferentes formas de ordenação em si, dentre elas horário de captura, que é a configuração padrão, “ordem do usuário” para

deixar organizado da maneira que você preferir, horário de edição que, ao contrário do horário de captura, ordena pela hora em que a foto sofreu algum tipo de modificação, qualquer que tenha sido ele. Isso é bem interessante para manter próximas umas das outras as fotos editadas.

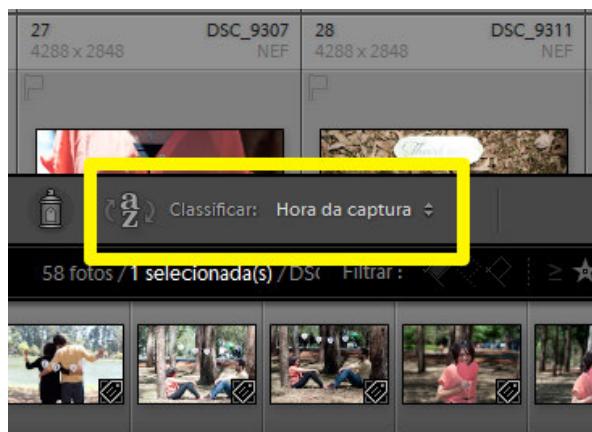


Figura 4.13: Localização do menu de ordenação, na barra de ferramentas

Dentre as inúmeras maneiras de ordenar fotos, o último elemento da lista, **Ordem do usuário**, permite que você deixe as fotos na ordem que preferir, como colocar em primeiro lugar as melhores fotos. Para isso, basta selecionar esta opção no menu e arrastar as fotos com o mouse para a posição desejada. Note que enquanto você arrasta o Lightroom mostra uma pequena miniatura da foto, e desenha uma linha vertical preta na posição que ele irá colocar a foto de acordo com a localização atual do mouse.

#### SE AS FOTOS NÃO ESTIVEREM COMO DEVERIAM

Caso eventualmente você note que as fotos não estão na ordem esperada, lembre-se de verificar o tipo de classificação escolhido no menu, pois eventualmente podemos mudá-lo por engano (ou simplesmente esquecer).

## 4.6 ORGANIZAÇÃO COM SINALIZADORES, CORES E ESTRELAS

Um dos principais motivos para usar o Lightroom é a sua enorme eficiência em organizar e catalogar fotos das mais variadas maneiras, indo muito além dos ajustes comuns nas fotos, sendo inclusive o que mais destaca de softwares como o Adobe Bridge e o próprio Photoshop.

No imenso emaranhado de arquivos que podemos ter, frequentemente é necessário distinguir as fotos boas das fotos ruins, especialmente logo após uma sessão, onde se faz necessário manter apenas aquelas fotos aproveitáveis, descartando as duplicadas e ruins.

O Lightroom dispõe de três métodos distintos de organizar as fotos, cada um com seus pontos fortes, fracos e, acima de tudo, fãs. A primeira e mais popular forma de organização são os **sinalizadores** (*flags*, em inglês), que são três pequenas bandeiras para definir as fotos boas das neutras e das ruins. A segunda maneira são as estrelas, que vão numa escala de 1 (ruim) até 5 (excelente) – esta, aliás, deve ser o que as pessoas mais estão acostumadas a ver, pois diversos sites disponibilizam algum tipo de métrica via estrelas. A última maneira (e mais subjetiva de todas) é através de cores, onde agrupa-se as fotos através de determinada cor.

É possível combinar as três maneiras – ou seja, uma única foto pode ter alguma sinalização, cor e certa quantidade de estrelas. O Lightroom não impõe qualquer limitação, embora seja pouco comum combiná-las.

## 4.7 SINALIZADORES

Os sinalizadores (“flags”) são representados por três pequenas bandeiras com diferentes propósitos: um para marcar as fotos ruins ou que serão rejeitadas, um para fotos que boas ou que devem ser mantidas, e outro neutro, para quando estiver em dúvida sobre o que fazer com o arquivo. O fluxo de trabalho é o seguinte: para cada foto, seja no modo grade ( `G` ) ou lupa ( `E` ) você aperta a tecla `P` (do inglês “*pick*”; escolher) para marcar a foto como boa, `X` para marcar a foto como ruim / rejeitá-la, e `U` para remover o sinalizador. Caso queira acessar pelo menu, vá em `Foto -> Definir sinalizador` e escolha a opção desejada.

As fotos rejeitadas ficam marcadas com uma pequena bandeira com um “X” no meio (vide imagem 4.14), enquanto as fotos sinalizadas como boas através da tecla `P` recebem uma bandeira branca, conforme imagem 4.15. As fotos sem qualquer sinalizador ficam com uma bandeira vazia.



Figura 4.14: Bandeira de foto rejeitada com ‘X’

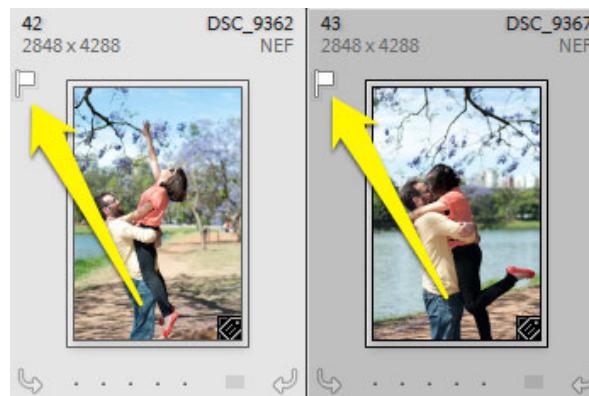


Figura 4.15: Bandeira de foto boa, com ‘P’

#### A BANDEIRA NÃO APARECE?

Caso a bandeira não esteja aparecendo, tente apertar a tecla  $\text{J}$ , que alterna a quantidade de informações exibidas na miniatura da imagem.

Os sinalizadores são, de longe, a opção mais utilizada, tanto pela simplicidade quanto pela eficiência, pois através dele é muito fácil encontrar as fotos boas (as chamadas *keepers*, em inglês).

## Marcar no modo grade

Utilizar o modo grade para sinalizar as fotos é útil quando você já tem uma certa noção de quais são boas e quais são ruins – ou então se tiver visão de águia, já que as fotos são exibidas em miniaturas. Se desejar, aumente ou diminua o tamanho das miniaturas, utilizando o slider no canto direito da barra de ferramentas ( ). Em seguida, selecione a primeira foto da lista, aperte uma das teclas de atalho dos sinalizadores, e mova para o arquivo seguinte utilizando as setas da esquerda ou direita no teclado, repetindo o processo.

Alternativamente, selecione várias fotos de uma única vez utilizando `CTRL/CMD + clique esquerdo` na foto, ou então selecione um arquivo, segure `SHIFT`, e clique em um arquivo mais adiante, que o Lightroom irá selecionar todos intermediários.

Para desfazer a seleção aperte `CTRL/CMD + D`.

## Marcar no modo lupa

A vantagem de sinalizar as fotos no modo lupa em relação ao mesmo processo no modo grade é que somente uma foto é exibida por vez, ocupando todo o espaço disponível na tela, sendo possível ainda fazer zoom (duplo clique ou tecla ) para verificar os detalhes. De resto, o fluxo é o mesmo: veja a foto, sinalize-a de acordo com o seu gosto, e avance para a próxima utilizando as setas no teclado.

### DICA: COMBINE A SINALIZAÇÃO COM SHIFT

Caso ache a sequência “tecla de sinalização seguido de seta do teclado” ruim, opcionalmente você pode segurar a tecla `SHIFT` e apertar uma das teclas de sinalização, que o Lightroom irá marcar a foto e automaticamente avançar para a próxima (exemplo: `SHIFT + P`). Pessoalmente acho mais prático com as setas do teclado.

## 4.8 EXCLUA FACILMENTE FOTOS REJEITADAS POR SINALIZADOR

Uma enorme conveniência de sinalizar uma foto como rejeitada ( ) é a possibilidade de excluir tais fotos do catálogo do Lightroom ou mesmo enviá-las diretamente para

a lixeira. Este é um outro exemplo da grande utilidade do Lightroom no fluxo de trabalho de qualquer fotógrafo.

Após sinalizar as fotos como rejeitadas, vá até o menu Foto → Excluir fotos rejeitadas... (tecla de atalho CTRL/CMD + Backspace) e o Lightroom irá mostrar uma janela conforme exibida na imagem 4.16 com as fotos que serão removidas, e uma mensagem perguntando o que você quer fazer: excluir do disco ou apenas remover do catálogo? A ação mais comum é excluir do disco, pois geralmente não há muita razão para manter uma foto que foi considerada ruim.



Figura 4.16: Janela de confirmação de exclusão via sinalizador

## 4.9 RÓTULOS DE COR

Os rótulos de cor é a mais subjetiva das formas de categorização das fotos no Lightroom – cada pessoa com quem você conversar terá uma maneira distinta de tirar proveito delas. De uma maneira geral, elas são utilizadas como uma forma temporária de organização, para indicar coisas ou tipos de coisas a serem feitas. Por exemplo,

você pode associar uma cor diferente para cada parte do fluxo de trabalho, como azul para fotos que ainda precisam de ajustes, amarelo para fotos em que o cliente pediu modificações, e verde para fotos finalizadas. Ou então amarelo para indicar as fotos que já foram exportadas, e azul para as fotos que já foram pós-produzidas, mas ainda precisam ser catalogadas. As combinações são grandes, e não existe uma forma certa ou errada, e sim a forma que funciona para você.

## Atribuir cor a foto

Existem três formas de atribuir cor a alguma foto: através das teclas de atalho 6 a 9, através do menu Foto → Definir rótulo de cor → cor desejada, ou por um botão na miniatura da foto. São 5 as cores possíveis: vermelho ( 6), amarelo ( 7), verde ( 8), azul ( 9) e roxo, a qual não tem tecla de atalho, sendo acessível apenas pelo menu.

A terceira forma de atribuir cor é através de um pequeno botão no canto inferior direito da miniatura da foto, o qual abre um menu com as cores, conforme mostra a imagem 4.17.

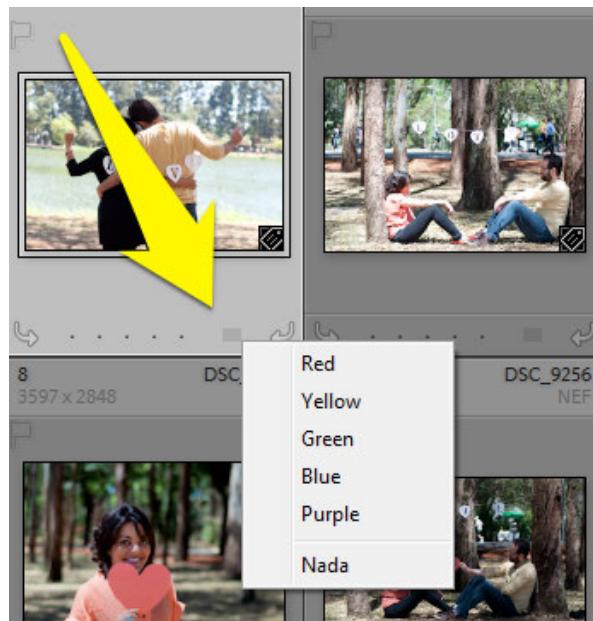


Figura 4.17: Localização do botão de escolha do rótulo de cor

O box de miniatura da foto ficará pintado com a cor escolhida, conforme a imagem 4.18.

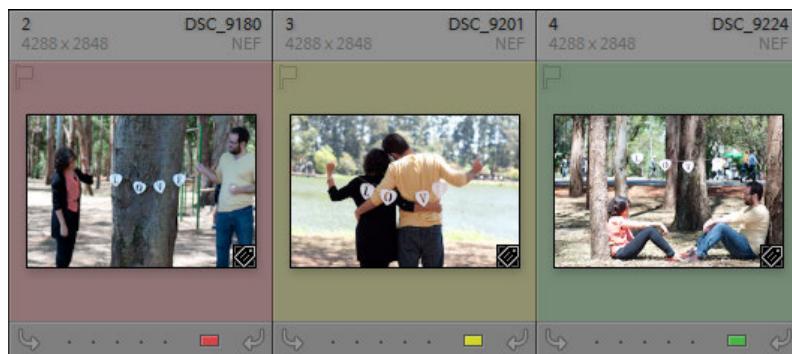


Figura 4.18: Miniaturas com as respectivas cores

### Editar o conjunto de rótulos de cor

Como dito anteriormente, rótulos de cor é algo com uso bastante subjetivo, sendo que cada pessoa atribui uma forma de uso que lhe faça mais sentido. O Lightroom permite atribuir nomes às cores, para que representem mais fielmente o uso que você faz delas. Desta maneira, você pode dizer que vermelho “Precisa editar”, amarelo é “Aguardando aprovação”, e verde é “Finalizada”.

Para isso, accese o menu Metadados → Conjunto de rótulos de cor → Editar..., que abrirá uma janela com um campo de texto editável ao lado de cada cor (vide imagem 4.19). Modifique como quiser e clique no botão Alterar.

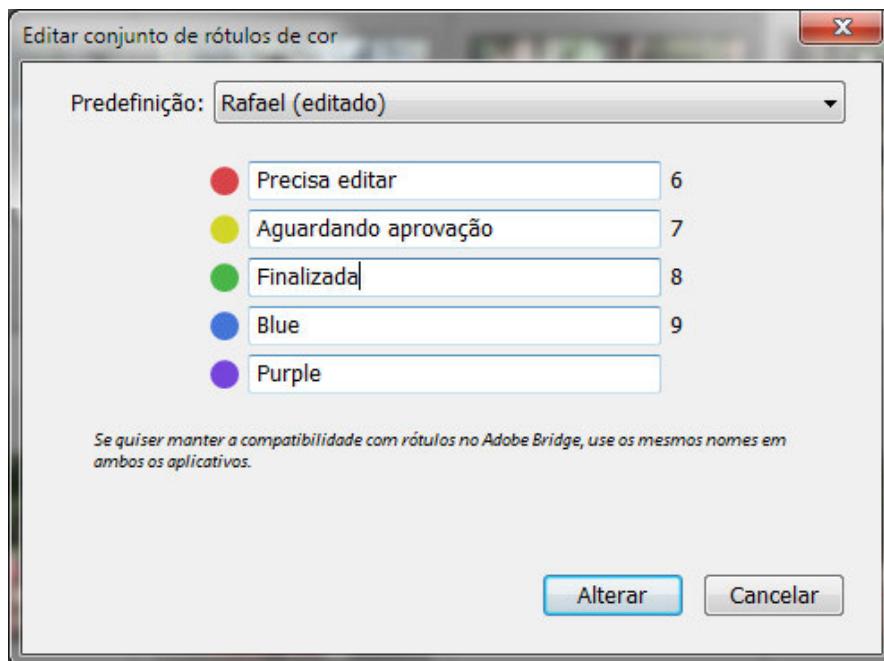


Figura 4.19: Tela de edição dos rótulos de cor

Você pode criar diversos conjuntos de predefinições de cor, um para cada tipo de trabalho que quiser fazer. Para isso, basta abrir o menu Predefinição na mesma janela e escolher a opção Salvar configurações atuais como nova predefinição..., e inserir um nome facilmente identificável. Veja a imagem [4.20](#).

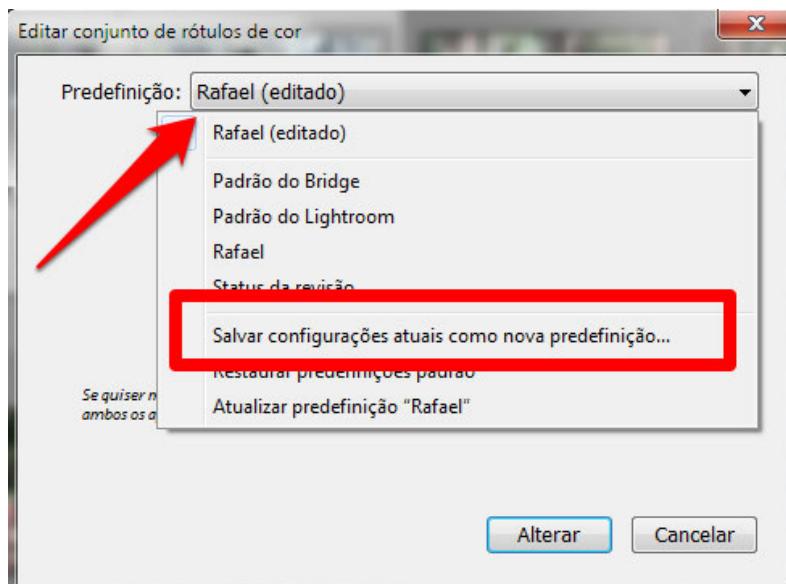


Figura 4.20: Menu para salvar a predefinição de cor

## 4.10 AVALIAÇÃO COM ESTRELAS

A última forma de avaliação e classificação é com estrelas, que talvez seja a forma mais conhecida pela internet afora, dado que diversos sites usam ou já usaram estrelas de alguma maneira. Embora fácil de reconhecer como classificar por estrelas – 1 geralmente é algo ruim, 5 é excelente –, elas costumam ser mais complicadas de ter um uso não-subjetivo. Se assumirmos que 1 é ruim e 5 excelente, 3 é o que? Bom? Médio? e 2 então, seria “mais ou menos ruim”? 4 é “boa, mas nem tanto?” É algo que rende uma boa conversa de bar, com diversas opiniões contrastantes. Sinalizadores, por outro lado, são apenas “bons” ou “ruins”, nada mais, como vimos anteriormente.

Por outro lado, existem algumas vantagens em avaliar as fotos com estrelas, e elas têm sim seu grupo de adeptos. Além disso, da mesma forma como é feito com a classificação por cores, a subjetividade das estrelas permite um uso mais criativo que pode otimizar o seu fluxo de trabalho, como veremos.

Em primeiro lugar, as estrelas são gravadas nos metadados do arquivo, independentemente dele ser `JPG` ou `RAW`, o que permite a leitura por outros programas, além do próprio Windows Explorer e Finder. Sites de compartilhamento de imagens também têm acesso a tais informações, o que pode ser bem útil quando você exporta

as imagens para tais serviços. Já os sinalizadores são algo específico do Lightroom, tornando seu uso restrito ao programa.

## Como atribuir

As teclas de atalho para avaliar uma foto certo número de estrelas vão de 0 a 5, além do menu Foto → Definir avaliação, e elas aparecem visualmente na parte inferior de cada miniatura, conforme a imagem 4.21. Lembre-se que, caso o seu Lightroom não as esteja mostrando, aperte a tecla J.

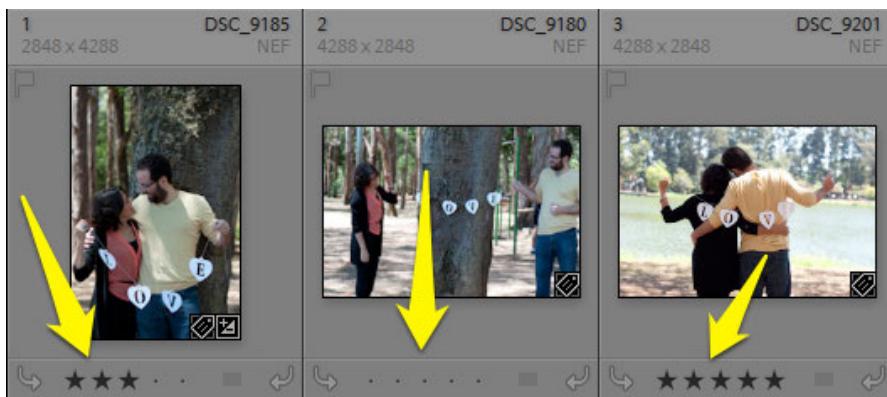


Figura 4.21: Localização das estrelas. 3, zero e 5 respectivamente

## Formas de uso

Mas enfim, como classificar as fotos com estrelas de maneira eficiente? A mais comum é uma para fotos apenas “OK”, três para as boas, que se destacam, e cinco para as excepcionais, que devem fazer parte do seu portfólio. Note que neste caso “duas” e “quatro” foram deixadas de lado, por serem valores intermediários e difíceis de categorizar efetivamente.

Se desejar utilizar todos os valores, uma estrela pode ser as “OK”, duas são as fotos que vão para o cliente, três para as melhores no geral, quatro as suficientemente boas para imprimir, e cinco as excepcionais, dignas de portfólio. Ou então uma é para manter, duas para as fotos com potencial, três são as boas, quatro para o cliente, e cinco as absolutamente boas.

## Combine com sinalizadores

Uma grande vantagem dos sinalizadores sobre estrelas e cores é que eles permitem facilmente deletar as fotos rejeitadas, o que é uma grande mão na roda para fazer uma limpeza naquelas fotos que realmente não têm salvação. Tendo isso em mente, você pode fazer uma primeira filtragem com sinalizadores, e depois classificar com estrelas utilizando algumas das sugestões descritas aqui no livro. Assim você combina duas funcionalidades e otimiza o seu trabalho.

Lembre-se sempre que na prática você é livre para dar o uso que achar melhor. O importante é ter um método e segui-lo.

## 4.11 TECLAS DE ATALHO

Como regra geral, virtualmente todos os atalhos que utilizam a tecla `CTRL` no Windows deverão ser substituídos pela tecla `COMMAND` no Mac. Para não complicar demais a leitura e nem obrigar você a se lembrar disso o tempo todo, os atalhos serão mostrados com ambas as teclas, separadas por uma barra, como em `CTRL/COMMAND + SHIFT + I` (`CTRL` no Windows, `Command` no Mac, junto com a tecla Shift e “I”).

A relação de atalhos comentada aqui inclui apenas algumas mais muito existentes no Lightroom, e especificamente do módulo Biblioteca. Para a relação completa utilize `SHIFT + H` no Windows (dica: “H” vem de “*Help*”, do inglês “ajuda”), ou `COMMAND + /` no Mac.

### Visualizar em grade

Para ver todas as fotos em grade (imagens pequenas lado a lado) utilize a tecla `G`, em qualquer lugar do Lightroom. Note que, ao utilizar este atalho, o módulo Biblioteca será ativado, mesmo que você esteja em algum outro módulo no momento. É um atalho bem conveniente.

### Aumentar área de visualização

A tecla de atalho `TAB` esconde os painéis laterais, tornando assim maior a área de visualização da imagem; para mostrar novamente os painéis, aperte `Tab` uma segunda vez. Já para esconder (ou mostrar) **todos** os painéis, incluindo os laterais, superiores e inferiores, utilize a combinação `SHIFT + TAB`.

## Mostrar / esconder o painel direito

Para alternar entre a visualização ou não do painel localizado no lado direito da tela, utilize a tecla `F8`.

## Mostrar / esconder o painel esquerdo

Já para o painel esquerdo utilize a tecla `F7`.

## Painel de miniaturas

O painel de miniaturas (chamado oficialmente de “tira de filme”, ou *filmstrip* em inglês), localizado na parte inferior da tela, pode ser exibido ou escondido através da tecla `F6`.

## Visualizar uma imagem em tamanho grande

No modo de visualização em grade (tecla `G`) aperte `ENTER/RETURN` para visualizar a foto em tamanho grande. Para voltar ao modo grade utilize a tecla `ESC`. Aperte `ENTER/RETURN` seguidas vezes para alternar entre tamanho grande, zoom e de volta ao modo grade. `ESC` sempre volta ao estado anterior. A tecla `E` também serve para mostrar a imagem em tamanho grande.

## Aumentar e diminuir o zoom

Para aumentar o zoom de qualquer foto utilize a combinação `CTRL/COMMAND +` – note que é a tecla `CTRL` ou `COMMAND` mais a tecla com o caractere de igual (`=`), que geralmente também é a mesma tecla que tem o caractere de soma. Para voltar um nível, utilize a tecla de subtração (`-`): `CTRL/COMMAND + -`. O que elas fazem é alternar entre os diferentes níveis de zoom disponíveis no navegador, indo de **Ajustar à tela** para **Preencher todo espaço disponível**, passando por **Tamanho real** (proporção 1 para 1) e por último chegando no nível de zoom customizado. Veja a imagem [4.22](#).

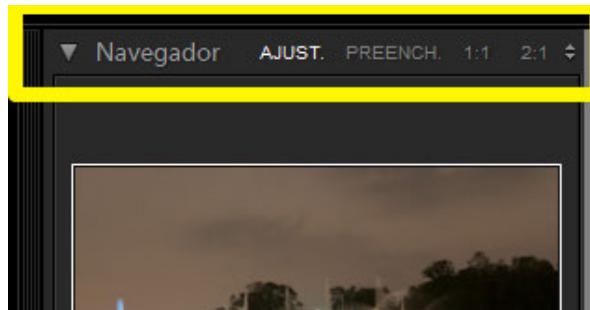


Figura 4.22: Níveis de zoom que são alternados. No caso 2:1 é o customizável

## Girar a foto

Para girar a foto no sentido horário utilize `CTRL/COMMAND + ]`, e `CTRL/COMMAND + [` para girar no sentido anti-horário.

## Empilhar / desempilhar fotos

Para empilhar fotos (*stack* na versão em inglês, é um tipo de agrupamento) selecione dois ou mais arquivos e aperte `CTRL/COMMAND + G`. Para fazer o processo inverso utilize `CTRL/COMMAND + SHIFT + G`.

## Expandir um empilhamento

Para abrir ou fechar um empilhamento utilize a tecla `S`.

## Mostrar / esconder a barra de ferramentas

A barra de ferramentas (imagem 4.23) é ativada com a tecla `T` – e novamente para desativar. Esta barra é uma das que frequentemente somem de forma misteriosa, pois eventualmente apertamos a tecla por descuido, sem reparar no que foi feito.

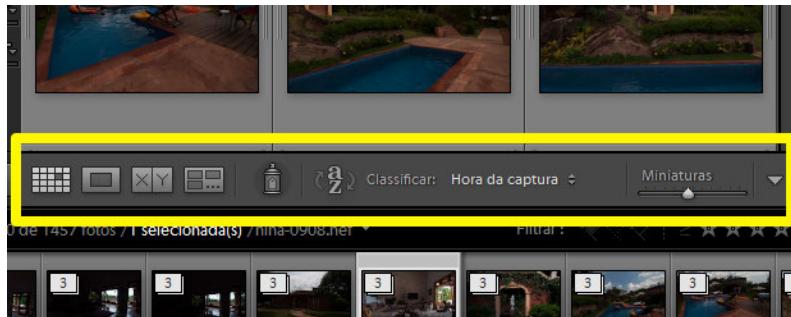


Figura 4.23: A barra de ferramentas - tecla ‘T’

### Alternar entre as informações da foto exibidas na grade

Cada foto mostrada na grade da biblioteca pode exibir alguns pequenos pedaços de informação sobre a foto, como dados da captura (ISO, abertura etc.), nome do arquivo, se houve edição ou não, classificação (estrelas) e algumas outras, conforme a imagem 4.24. A tecla para alternar entre tais dados é a J.

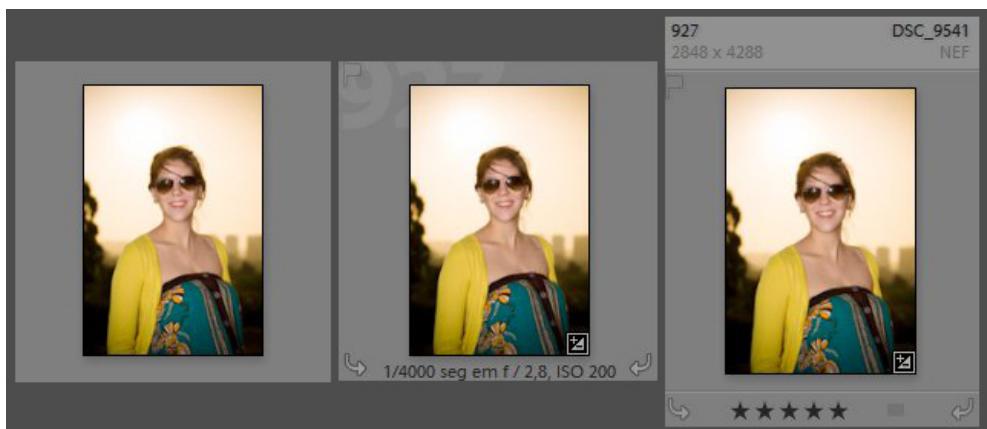


Figura 4.24: Repare nos detalhes de cada foto

### Exibir a foto no disco

De vez em quando há a necessidade de fazer alguma coisa com o arquivo original da foto, mas como localizá-la no Windows Explorer ou Finder no meio de tantos

outros milhares de arquivos? É em situações como esta que o Lightroom mostra de novo o seu grande valor em nos ajudar a manter tudo organizado e facilmente acessível. Para exibir a localização da foto no disco basta selecioná-la na biblioteca e apertar **CTRL/COMMAND + R**, e voilà!

## Escurecer a tela

Para escurecer a tela (como se fosse um efeito de desligar as luzes) utilize a tecla **L**, apertando mais vezes para alternar entre os diferentes modos. Este atalho é especialmente útil quando estamos visualizando uma única foto (tecla **E**), pois assim é possível mostrar a imagem à outra pessoa sem os menus e barras do Lightroom para causar distração.

## Itens do painel da direita

É possível acessar rapidamente os itens do painel da direita (tecla **F8**) através da combinação **CTRL/COMMAND + <número>**, onde **<número>** vai de 0 a 5, de acordo com a posição do item. Veja a imagem [4.25](#) para a referência visual.



Figura 4.25: Índice de cada item do painel. Use **CTRL + o número**

Por exemplo, para abrir ou fechar o item Metadados utilize **CTRL/COMMAND + 4**.

## CAPÍTULO 5

# Cores e efeitos essenciais

Neste capítulo vamos trabalhar com diferentes ajustes nas imagens, como preto e branco, equilíbrio de branco, sombras, realces, e vinhetas, que é aquele efeito com o qual as bordas da imagem ficam mais escuras.

É possível ler as seções em qualquer ordem, não há necessidade de seguir a ordem do livro caso prefira mexer com uma coisa antes de outra.

## 5.1 PRETO E BRANCO

Há quem goste, e há quem odeie. Mas uma coisa não há como negar: quase duzentos anos após a primeira fotografia, o preto e branco continua em total evidência e importância, e mesmo na era digital muitas pessoas fazem carreira em P&B. Da icônica frase “*se a foto ficou ruim, converta para P&B que ela se tornará mais interessante*”, passando pela fase de negação e então aceitação, e chegando finalmente na **compreensão** da sua linguagem, dominar o P&B é algo de vital importância.

## VÁ PARA O MÓDULO REVELAÇÃO

As funcionalidades descritas neste capítulo são referentes ao módulo Revelação.

Existem duas maneiras de tornar uma imagem preto e branco no Lightroom: a primeira delas é via o painel Básico, através do item Preto e branco, e a segunda é clicando na opção P&B do painel HSL / Cor / P&B. A imagem 5.1 mostra a localização deles.

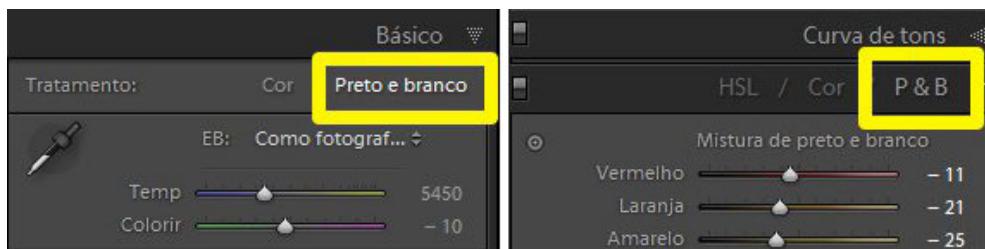


Figura 5.1: As duas formas de converter uma imagem para preto e branco

Não existe diferença técnica entre converter a imagem em um painel ou outro, utilize o que preferir. Contudo, os ajustes possíveis dependem da escolha. No painel Básico você tem disponíveis todos os controles, com exceção de Vibração e Saturação, e dois controles especialmente interessantes para fotos P&B são o Pretos e Brancos – mas lembre-se, não existem valores certos ou errados, tudo varia de acordo com a foto e com o seu estilo.

Já na seção HSL / Cor / P&B é possível fazer ajustes finos na mistura de cores de preto e branco – ok, esta é uma frase que ficou estranha, mas faça o teste com uma foto bem colorida e os sliders mostrados na imagem 5.2 passarão a fazer sentido.

A tecla de atalho para converter entre P&B e cor é a V.

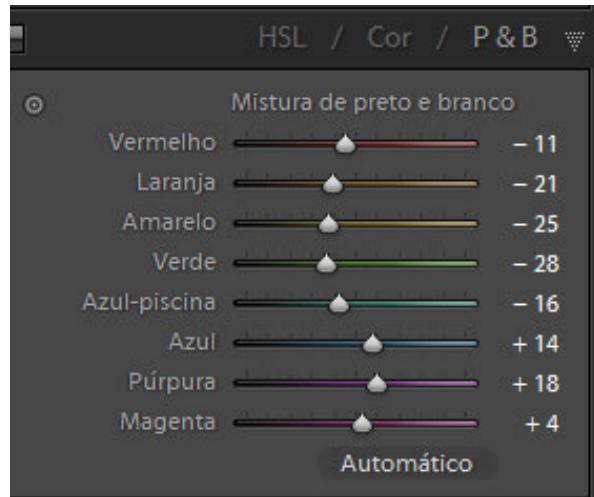


Figura 5.2: Coleção de sliders para ajustes finos na imagem P&B

Por exemplo, repare na sequência de fotos da imagem 5.3: note que a versão colorida contém bastante vermelho, e quando convertida para P&B o slider Vermelho tem grande impacto no resultado final.



Figura 5.3: Resultado de diferentes aplicações de vermelho na foto P&B

Da mesma forma, note que o céu está bem azul. Neste caso, mostrado na imagem 5.4, as diferenças também podem ser dramáticas.



Figura 5.4: Repare na diferença causada no céu, com a utilização do slider ‘Azul’

### Dicas para uma melhor conversão para P&B

Enquanto transformar uma imagem colorida em preto e branco requer apenas uma tecla (a V), deixar a imagem interessante o suficiente pode requerer um pouco mais de trabalho, caso você não queira ficar com uma foto com efeito “lavado”, onde nada tem destaque. Algumas dicas rápidas:

- Primeiramente corrija a foto ainda quando estiver em cor, ajustando os equilíbrios de branco, exposição, pretos, contraste e afins.
- Crie uma cópia virtual da foto original através da tecla de atalho CTRL/CMD + ' (um apóstrofo) ou pelo menu Foto → Criar cópia virtual. Cópias virtuais existem apenas dentro do Lightroom, mas para efeitos práticos funcionam como se fossem uma foto totalmente distinta, com suas próprias edições e correções. Desta forma, você não precisa modificar a imagem original e pode ter inúmeras variações da mesma foto, cada uma com diferentes ajustes.
- Adicione uma vinheta (note que é apenas uma sugestão, não siga à risca caso não goste do efeito ou mesmo se não ficar interessante na foto).
- Tente fazer ajustes na mistura utilizando a ferramenta de arrastar, localizada no canto superior esquerdo do painel, conforme mostra a imagem 5.5. Simplesmente selecione a ferramenta, clique no lugar da foto que deseja ajustar e arraste o mouse, e o Lightroom posicionará os sliders de acordo com os tons daquela área.

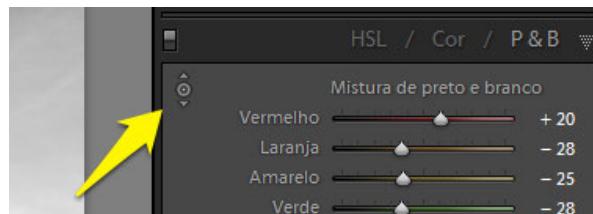


Figura 5.5: Localização da ferramenta de ajuste localizado. Clique e arraste na foto

### Bônus: converta para P&B com as predefinições

O Lightroom já vem com algumas predefinições para P&B, disponíveis no painel esquerdo através da tecla de atalho F7. Note que, mesmo na versão em português, alguns nomes de predefinições estão em inglês – parece que esqueceram de traduzir.

A imagem 5.6 mostra o painel com a seção B&W (do inglês *Black & White*). Você pode usá-las como um ponto de partida para as suas fotos, quando estiver na dúvida de como fazer a edição.

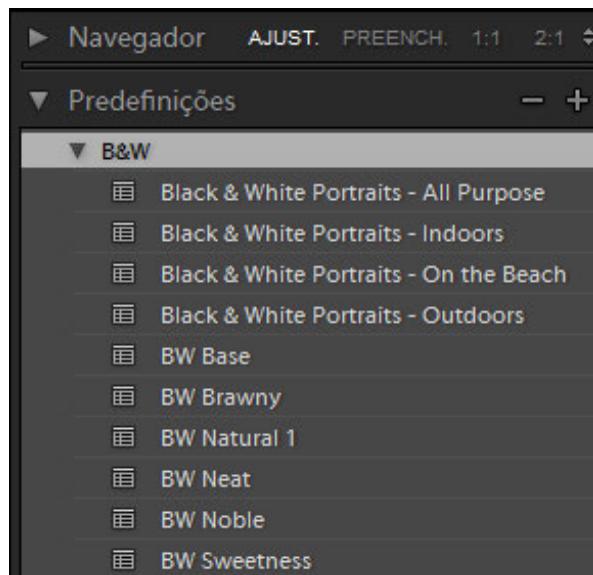


Figura 5.6: Predefinições de preto e branco que vem com o Lightroom

## 5.2 MAIS ESTILO COM VINHETAS

Vinheta é aquele efeito de sombras (ou claridades) nas bordas da foto, como se fosse um arco. A imagem 5.7 mostra uma foto sem vinheta e outra com.



Figura 5.7: A imagem da esquerda não tem vinheta, e a da direita tem. Repare nos cantos

As vinhetas são adicionadas como um efeito criativo às fotos, dando um certo destaque para o assunto principal, e não precisam ser utilizadas em exagero para que fique bonito. Na imagem 5.7 acima foi utilizada uma vinheta forte apenas para demonstrar o efeito.

### VINHETAS CRIADAS PELA LENTE DA MÁQUINA

Algumas lentes podem registrar a imagem com o efeito de vinheta, porém isso não é recurso especial, e sim uma característica da construção da própria lente. Neste caso, costuma ser algo indesejado, já que todas as fotos sairão com vinhetas. Como veremos, é possível corrigir este problema no Lightroom.

### Adicionar vinhetas

Para adicionar vinhetas acesse a seção `Vinheta` de corte posterior no painel `Efeitos` do módulo `Revelação`, conforme mostra a imagem 5.8, onde há uma série de sliders. O slider `Intensidade` controla a força do efeito, sendo que quanto mais negativo o valor, mais preto a vinheta ficará, e quanto mais positivo, mais branca, dando aquele efeito de “sonho”.

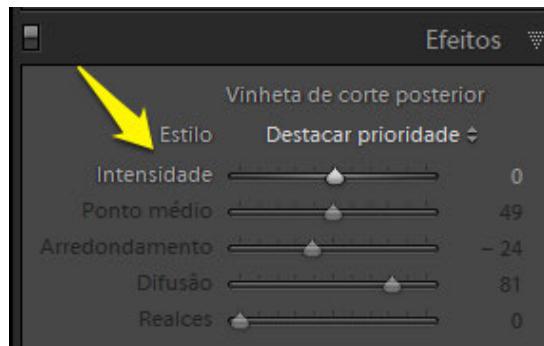


Figura 5.8: Localização do efeito de vinheta

O slider `Difusão` controla a dureza do efeito: quanto maior o valor, mais suave será, sendo que acima de 50 o efeito é mais natural. Já `Ponto médio` controla a distância da vinheta das bordas da foto, e `Arredondamento` faz justamente o que o nome diz: deixa mais ou menos redonda.

Brinque um pouco com os valores para ver como eles atuam na foto. Depois, na prática, você quase sempre acabará utilizando os mesmos valores.

### 5.3 REMOVER O EFEITO DE VINHETA CAUSADO PELA LENTE

Nem sempre o efeito de vinheta é algo desejado, seja pelo estilo das fotos em questão, seja por gosto pessoal mesmo. Contudo, pode ocorrer de alguma lente registrar as fotos com os cantos escuros, e aí é necessário remover isso, o que pode ser feito facilmente pelo Lightroom. Para corrigir este problema (note que, quando gerado pela lente, a vinheta passa a ser um problema) acesse a seção `Vinhetas da lente` no painel `Correções da lente`, conforme mostra a imagem 5.9, e ajuste o valor do slider `Intensidade` até que o efeito desapareça.

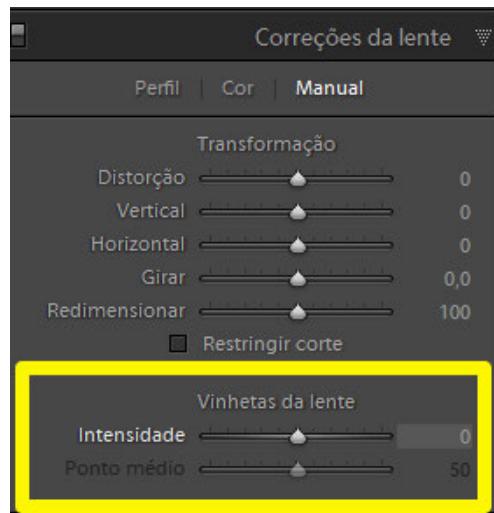


Figura 5.9: Remover efeito de vinheta causado pela lente

### Bônus: predefinições de vinheta

O Lightroom já vem com duas predefinições de vinheta, localizadas no painel esquerdo do módulo Revelação (tecla de atalho F7), na seção Predefinições, conforme mostra a imagem 5.10. Simplesmente clique em uma das duas opções, e pronto. A Vinheta 1 é um pouco mais fraca que a Vinheta 2.

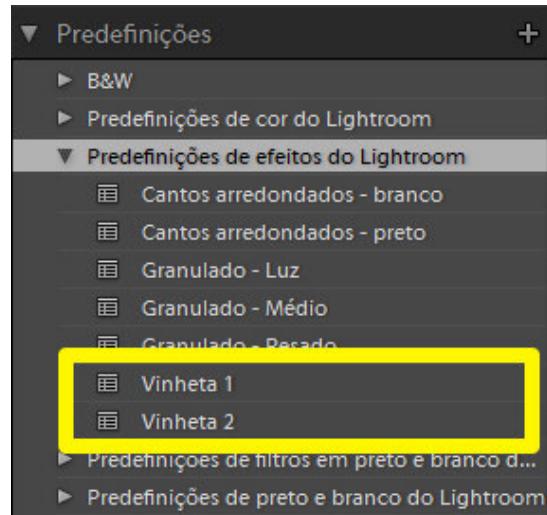


Figura 5.10: Predefinição de vinheta, que já vem com o Lightroom

## Bônus 2: cantos arredondados

É possível tirar proveito do efeito de vinhetas para adicionar cantos arredondados na imagem. Para conseguir isso, arraste a `Intensidade` para a extrema direita (valor 100), e todos os outros sliders para a esquerda. A imagem 5.11 mostra o resultado final.



Figura 5.11: Imagem com cantos arredondados criados a partir do efeito de vinheta

## 5.4 EQUILÍBRIO DE BRANCO

Ao examinar fotos, você já deve ter notado que algumas vezes elas saem azuis ou amareladas demais, ou talvez o céu ficou com uma cor totalmente diferente do que deveria ser. Virtualmente todo mundo que utilizou uma máquina fotográfica com mais recursos passou por esta situação, que ocorre devido a configurações em como as máquinas leem informações da fonte de luz.

O equilíbrio de branco é como a máquina fotográfica lê e ajusta a temperatura da luz, de tal forma que algo branco no “mundo real” seja interpretado também como branco na foto. Toda fonte de luz tem uma “cor” ou temperatura associada, e o olho humano naturalmente se ajusta para interpretar da forma correta. Contudo, o sensor digital das máquinas precisam de uma pequena ajuda para completar esta tarefa.

As máquinas fotográficas digitais mais simples (como as de celular) utilizam um controle de branco automático, enquanto outros modelos (incluindo todas DSLR) permitem ajustes finos. A imagem 5.13 mostra o menu de configurações da Nikon.

A imagem 5.12 mostra o efeito de diferentes equilíbrios de branco para a mesma fotografia.



Figura 5.12: Diferentes equilíbrios de branco para a mesma fotografia

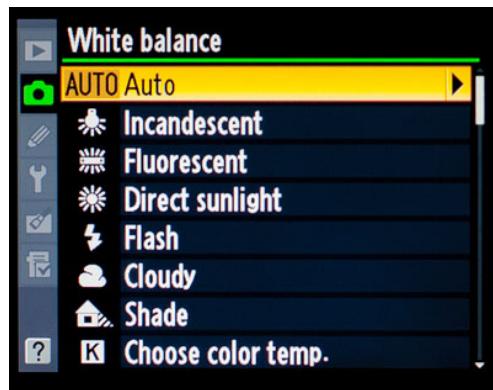


Figura 5.13: Menu de configurações de equilíbrio de branco da Nikon

### Fazendo ajustes no equilíbrio de branco

Os ajustes no equilíbrio de branco são feitos no painel **Básico** do módulo **Revelação**, conforme mostra a imagem 5.14.

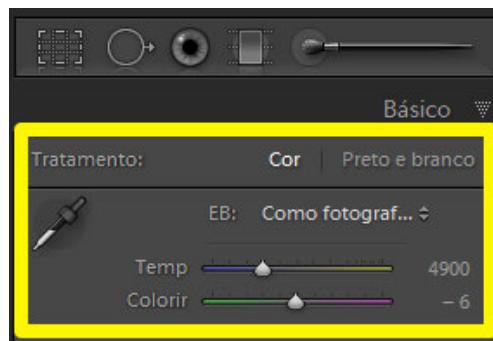


Figura 5.14: Painel para ajustes de equilíbrio de branco

Não existem grandes segredos: arraste o slider **Temp** para a esquerda ou para a direita para modificar a temperatura da cor até que fique do seu agrado. O slider **Colorir** faz o que o próprio nome sugere: muda a cor da luz, indo de tons esverdeados para o magenta. O menu **EB** contém algumas predefinições, que variam se o arquivo é **RAW** ou **JPG**.

## As diferenças entre RAW e JPG no equilíbrio de branco

Sem entrar nos méritos das diferenças entre fotografar utilizando RAW ou JPG, a escolha entre um ou outro formato tem impacto significativo na hora da pós-produção: como arquivos RAW armazenam todo conjunto de informações obtido pela máquina na hora de registrar a foto, é possível ter controle total sobre o equilíbrio de branco ao editar o arquivo no Lightroom. Isso significa que, mesmo que você tenha errado na configuração da máquina, é possível reverter a situação sem qualquer tipo de perda. Já arquivos JPG não têm estes dados todos, o que restringe os ajustes e a qualidade.

A imagem [5.15](#) mostra as predefinições possíveis para JPG, enquanto a imagem [5.16](#) mostra as de arquivos RAW.

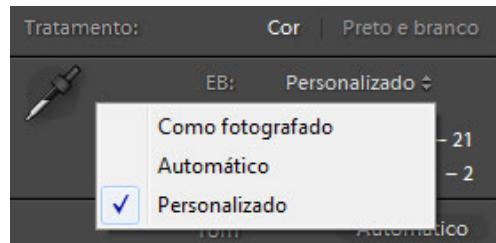


Figura 5.15: Opções de equilíbrio de branco para JPG

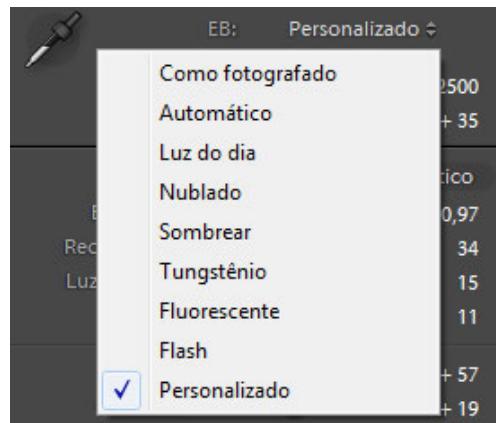


Figura 5.16: Arquivos RAW tem muito mais opções de ajustes de equilíbrio de branco

O quanto isso lhe afetará na prática é difícil dizer com exatidão, pois o Lightroom faz um excelente trabalho ao editar o equilíbrio de branco de maneira customizada, e talvez você nem consiga apontar perdas significativas com arquivos **JPG**. Contudo, a natureza de arquivos **RAW** permite **possibilidades** maiores, sem dúvida.

## Equilíbrio de branco no dia a dia

Equilíbrio de branco é talvez um dos aspectos da fotografia que mais passam despercebidos pelos fotógrafos, especialmente os mais casuais. É um conceito que não tem equivalência direta para os seres humanos, pois o olho sempre lê a luz corretamente, contudo é de extrema importância tanto para fotografia quanto para vídeo.

De uma maneira geral, o equilíbrio de branco é utilizado para obter as cores mais fiéis possíveis. É uma forma de medir a temperatura da luz e balancear as cores da fotografia para obter os melhores resultados. Teoricamente, é ensinado que se deve procurar o balanço “correto”, porém na prática a sua visão artística tem total liberdade para fazer do jeito que achar melhor.

Equilíbrios de branco que são considerados incorretos têm tons de amarelo, vermelho ou azuis muito evidentes, o que faz o nosso cérebro associar isso como algo não natural, já que ele “sabe” que a cor deveria ser diferente.

## Ajuste rápido com tons neutros

Uma maneira rápida de ajustar o equilíbrio de branco sem precisar ficar na tentativa e erro com o slider de temperatura é utilizar o seletor de tom neutro indicado na imagem [5.17](#) (tecla de atalho **W**) e clicar em uma parte da foto que tenha cor neutra – ou seja, valores R, G e B muito próximos, conforme a imagem [5.18](#).

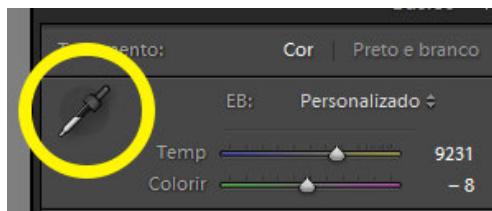


Figura 5.17: Ferramenta para indicar a área neutra

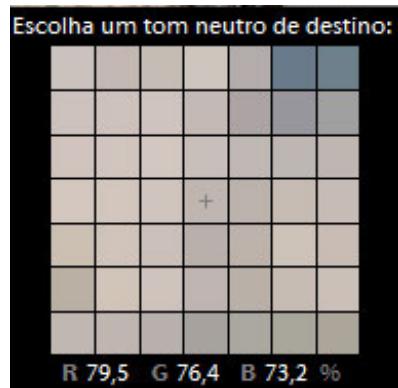


Figura 5.18: Tom muito próximo do neutro. Repare que o R, G e B são quase iguais

Na teoria, deveríamos apontar um tom cinza 18%, mas ao menos que você tenha se preparado, isso muitas vezes não é possível porque a foto simplesmente não tem cinza. Nestas situações escolha a cor mais neutra que conseguir. A imagem 5.19 mostra resultado da correção automática feita através deste método.

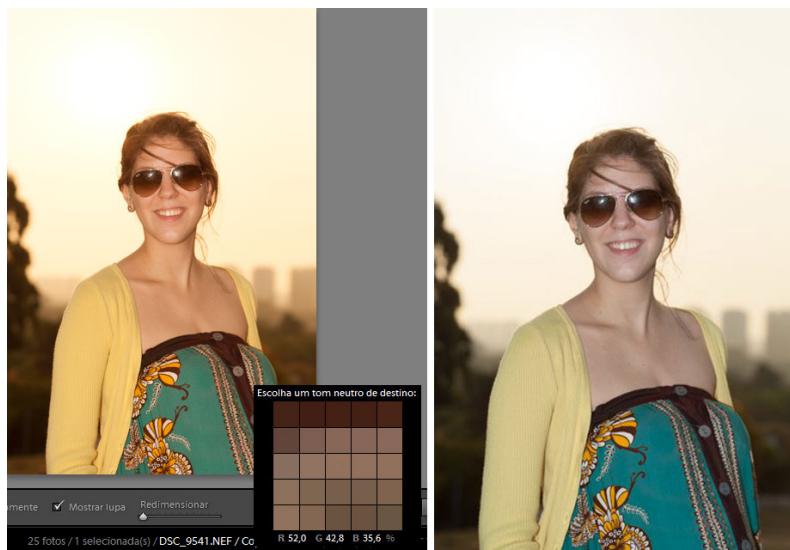


Figura 5.19: Antes e depois da correção com indicação de tom neutro

## Toques artísticos

Deixando de lado toda a teoria sobre o que seria um equilíbrio de branco correto, podemos utilizá-lo de maneira mais artística simplesmente mudando os valores do slider Temp. Por exemplo, a imagem [5.20](#) mostra a mesma foto com dois equilíbrios de branco distintos – um mais frio e outro mais quente, o que muda totalmente o aspecto e informação passada sobre o ambiente.



Figura 5.20: Equilíbrios de branco distintos, passando informação de frio ou quente.

## 5.5 SOMBRIAS E REALCES

Em imagens com alto contraste frequentemente o desafio é ajustar a área clara sem afetar a escura, e vice-versa, e uma maneira muito eficiente de fazer isso é utilizar os controles de Realces e Sombras do Lightroom. As sombras e realces (em inglês, *Highlights* e *Shadows* respectivamente) ficam no painel **Básico** do módulo Revelação, logo abaixo das configurações de equilíbrio de branco, conforme mostra a imagem [5.21](#).

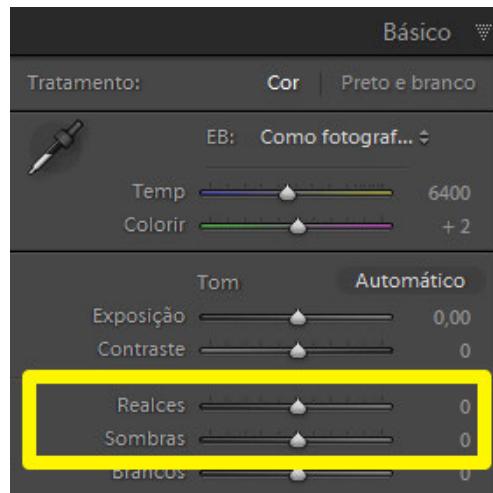


Figura 5.21: Localização das opções de sombras e realces

Se você não encontrar os sliders Realces e Sombras muito provavelmente a imagem está configurada para utilizar um processo de edição antigo do Lightroom. Neste caso, verifique se no canto inferior direito da foto existe um ícone de exclamação, como o mostrado na imagem 5.22 e clique nele, e em seguida clique no botão **Atualizar** na caixa de diálogo que será apresentada.

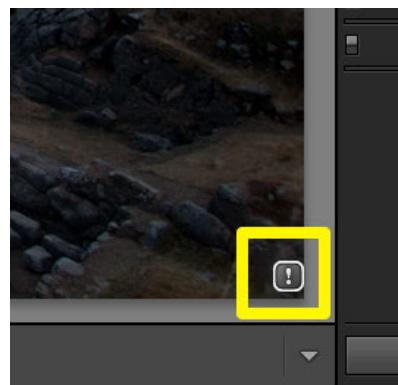


Figura 5.22: Botão indicando a necessidade de atualizar a versão do processo de edição

Até a versão 3 do Lightroom, os controles que hoje são chamados de Realces e

Sombras eram chamados de Recuperação e Luz de preenchimento (*Recovery* e *Fill light*, em inglês), conforme mostra a imagem 5.23. Os atuais são muito mais eficientes, especialmente na qualidade do resultado obtido, além do que as mudanças feitas em um controle não afetam as feitas no outro, criando assim melhores imagens.

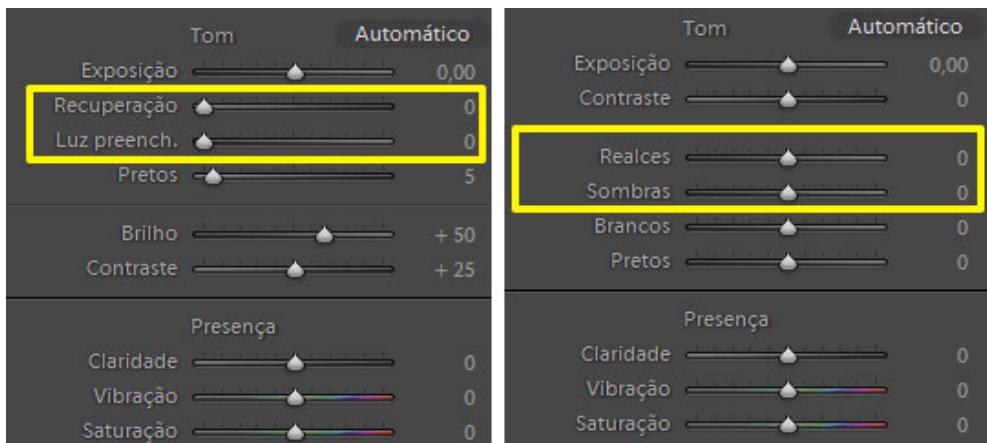


Figura 5.23: À esquerda os controles até a versão 3 do Lightroom, ou com images no processo ‘PV2010’, e à direita os novos controles

## Corrigir os realces

O controle **Realces** corrige os tons claros, as “altas-luzes” (do inglês *highlights*): arrastando o slider para a esquerda, diminuem-se os tons, e arrastando para a direita, aumentamos. O quanto será possível recuperar depende bastante da foto. A imagem 5.24 mostra o antes e depois da aplicação desta ferramenta.



Figura 5.24: Antes e depois da utilização do controle Realces. Note a diferença no céu

Como você pode ver, é possível recuperar uma grande parte dos detalhes, especialmente se for registrado em `RAW`, devido à maior quantidade de informações que este formato de arquivo armazena.

### Verifique os pontos onde a imagem estoura

Uma implicação de certos controles, incluindo o `Realces`, é que ele pode estourar a luz em certos pontos da imagem – ou estourar mais, obviamente. Para ajudar a identificar tais áreas, o Lightroom permite visualizar a área de recorte (do inglês *clipping*) de duas maneiras: segure a tecla `ALT` enquanto move o slider para qualquer direção, ou então clique no pequeno triângulo no canto superior direito do histograma, conforme mostra a imagem 5.25.

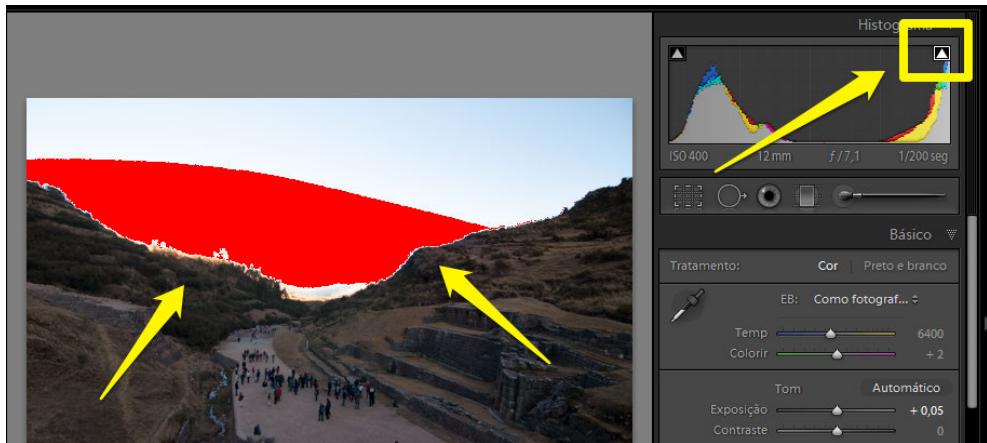


Figura 5.25: A área em vermelho é a região onde a imagem está estourada

Clicar no triângulo mostra as áreas estouradas o tempo todo, enquanto se você apenas repousar o cursor do mouse por alguns segundos, a área será mostrada apenas enquanto o mouse estiver sobre o triângulo.

Tenha em mente que áreas estouradas não significam necessariamente um erro – aliás, é algo perfeitamente aceitável em diversas fotos. A opção de mostrar tais pontos existe principalmente para você poder saber exatamente onde isso ocorre, e fazer os devidos ajustes caso ache necessário.

### Ajustar as sombras

O controle de sombras funciona da mesma forma que o de realces. Você arrasta o slider para a esquerda ou direita para efetuar as correções – não tem segredo, e no início é normal ser um processo de tentativa e erro. Aliás, mesmo na prática é comum ver os fotógrafos experientes irem na tentativa e erro, pois não existe uma fórmula mágica nem um “valor correto”. A imagem 5.26 mostra o antes e depois de uma imagem que teve as sobras modificadas.

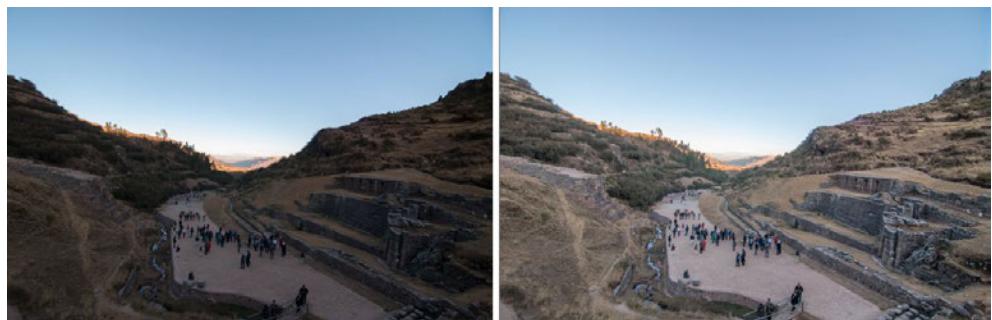


Figura 5.26: Antes e depois do uso do controle de sombras. Neste caso o slider foi arrastado para a extrema direita

De maneira análoga, a opção de mostrar as regiões claras que estouraram na foto, o pequeno triângulo do canto superior esquerdo do histograma, conforme a imagem 5.27, mostra em azul as regiões que ficaram totalmente pretas, sem qualquer detalhe. Às vezes pode ser o que você deseja, mas por via das dúvidas esta opção pode lhe dizer com precisão o dos tons claros e escuros.

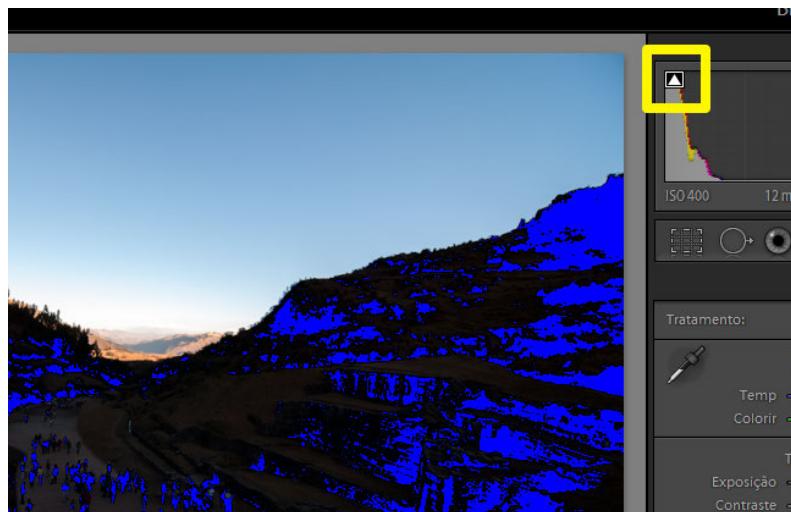


Figura 5.27: As regiões em azul representam preto total, sem qualquer nível de detalhe

## CAPÍTULO 6

# Exportar fotos – o “Salvar” do Lightroom

À medida que o trabalho de edição nas fotos é finalizado, surge a necessidade de exportar as fotos por diversas necessidades: enviar uma cópia em alta resolução para o cliente, para compartilhar em alguma rede social, enviar por e-mail. Seja qual for o motivo, utiliza-se a funcionalidade de exportação no Lightroom para salvar em disco as fotos no formato `JPG`, `PSD`, `TIFF` ou `DNG` com todos os ajustes feitos no programa.

### EXPORTAR, AO INVÉS DE SALVAR

Enquanto em programas tradicionais salvamos as fotos geralmente pelo menu Arquivo → Salvar como..., o processo no Lightroom é chamado de **Exportar**, da mesma forma que não abrimos um arquivo específico para trabalhar, mas sim **Importamos**, como visto nos capítulos iniciais.

O processo de exportar faz-se da seguinte maneira: no módulo “Biblioteca” selecione as fotos que deseja exportar, e em seguida selecione o menu Arquivo → Exportar... (tecla de atalho CTRL/CMD + SHIFT + E), ou através do botão Exportar... no canto inferior direito do painel esquerdo (tecla de atalho F7), conforme mostra a imagem 6.1.



Figura 6.1: Localização do botão Exportar, no módulo Biblioteca

## 6.1 DEFINIR COMO AS FOTOS SERÃO EXPORTADAS

Ao selecionar a funcionalidade de exportar as fotos, será aberta uma janela com uma série de opções, que é onde toda a mágica ocorre. Nesta janela, mostrada na imagem 6.2, é possível definir uma série de configurações para a exportação, como onde os arquivo deverão ser salvos, a nomenclatura, tamanho, metadados, adicionar marca d'água e afins.

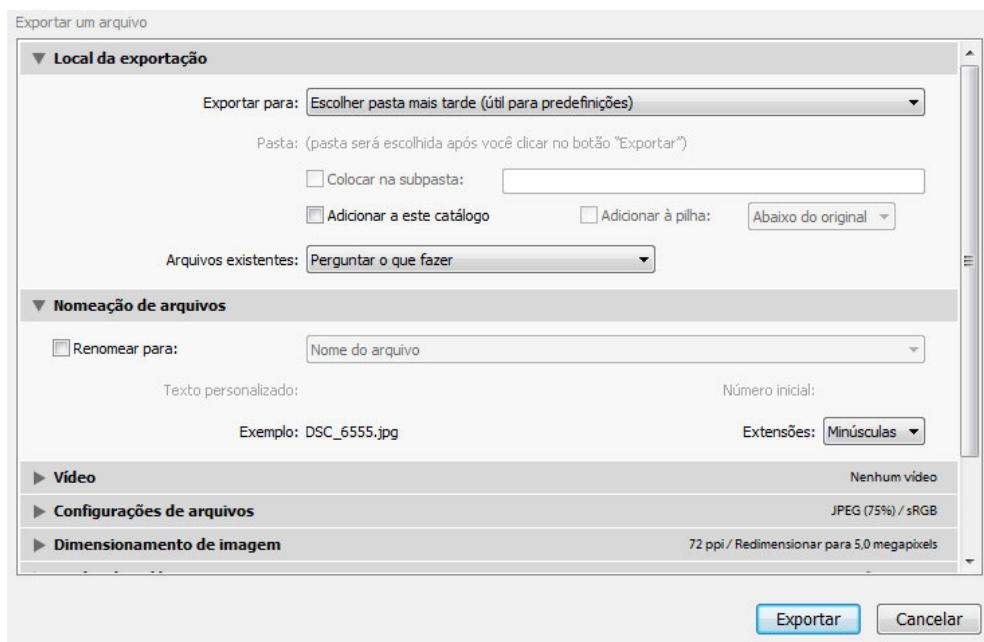


Figura 6.2: Tela com as configurações para exportar as fotos

O primeiro dos itens é o Local da exportação. No item Exportar para é possível escolher uma pasta específica como destino, deixar para selecionar mais tarde, na hora de exportar de fato (útil para predefinições, como veremos logo mais), ou salvar uma cópia no mesmo diretório da foto original.

## 6.2 NOMEAÇÃO DE ARQUIVOS

Na seção Nomeação de arquivos marque o item Renomear para caso deseje que o nome dos arquivos siga um certo conjunto de regras, tais como “Data + nome original”, “texto personalizado + número sequencial”, “nome original + sequência” e assim por diante. Ao selecionar qualquer uma das opções, é mostrado logo a seguir um exemplo de como ficará o nome dos arquivos.

## 6.3 VÍDEO

Seção específica para arquivos de vídeo, caso a seleção feita no módulo biblioteca inclua algum. Selecione o item Incluir arquivos de vídeo, informe o formato

e qualidade para exportar.

## 6.4 SELECCIONAR O FORMATO DO ARQUIVO

Em Configurações de arquivo você pode escolher o formato no qual as imagens serão salvas, com algumas opções distintas por tipo. Por exemplo, o formato JPEG permite especificar a qualidade entre 0 e 100, o espaço de cores (que, na dúvida, selecione RGB), e opcionalmente especificar o tamanho máximo em KB que os arquivos deverão ter. Neste caso, o Lightroom irá ajustar a qualidade de cada arquivo de tal forma que respeite o valor informado neste campo.

## 6.5 ESPECIFICAR AS DIMENSÕES E RESOLUÇÃO

Em Dimensionamento de imagem selecione a opção Redimensionar para ajustar caso queira limitar o tamanho em pixels dos arquivos. As possibilidades são:

- 1) Altura e largura: serve para especificar dimensões máximas para cada um dos lados, sempre respeitando as proporções. Marque o item Não ampliar caso não queira que a imagem seja ampliada caso tenha dimensões menores que o especificado;
- 2) Dimensões: é bastante parecido com Altura e largura, com a diferença que o Lightroom leva em consideração a orientação da imagem;
- 3) Aresta longa: determina o comprimento do maior lado da imagem. Fotos horizontais terão a largura específica e altura proporcional, enquanto fotos verticais terão a altura especificada e largura proporcional.
- 4) Aresta curta: funciona da mesma forma que Aresta longa, porém levando em consideração o lado mais curto da imagem;
- 5) Megapixels: redimensiona a imagem para o equivalente em megapixels especificado.

## 6.6 NITIDEZ, METADADOS E PÓS-PROCESSAMENTO

Em Nitidez da saída, escolha as opções para o filtro de nitidez, com intensidades predefinidas “Baixa”, “Padrão” e “Alta”, e em Metadados informe a

quantidade de metadados que deverá ser incluído em cada foto. Já na seção Pós-processamento escolha o que deverá ser feito quando o processo de exportação terminar, como mostrar as fotos no explorer.

## 6.7 BÔNUS: CRIE SUAS PRÓPRIAS PREDEFINIÇÕES

Ainda na tela de exportar, repare no painel no painel Predefinição, localizado à esquerda, que você pode utilizar para salvar diversas configurações de exportação que utilize frequentemente, evitando assim inserir manualmente os parâmetros toda vez.

Clique no botão Adicionar e informe o nome da predefinição que achar mais conveniente, e então clique no botão Criar. Por exemplo, você pode criar uma chamada “Web” que salva as imagens em 75 de qualidade e no máximo 1400 de largura, com nitidez padrão, para ser utilizado em redes sociais, e uma outra chamada “Alta resolução” que salva em 100% de qualidade, na maior dimensão possível.

Para utilizar a predefinição simplesmente clique uma vez no nome dela no painel esquerdo.



## CAPÍTULO 7

# Ajustes estruturais

Não raramente as fotos saem tortas ou com alguma coisa que não deveria estar lá, e é justamente disso que este capítulo trata.

## 7.1 REMOVER MANCHAS E ELEMENTOS INDESEJADOS

Não é difícil acontecer que nossas fotos, por melhor que estejam, contenham algumas coisas que seria bom se não estivessem lá. Pontos de sujeira da lente ou do sensor da máquina fotográfica, itens do ambiente como tomadas, pessoas indesejadas ou imperfeições na pele. Aliás, sujeira na lente ou no sensor é algo que precisa de constante atenção, pois toda foto que você tirar terá aqueles mesmos pontos, e isso além de ser ruim para a vida útil do equipamento, torna o processo de pós-produção bem mais oneroso.

A ferramenta *Remoção de mancha* (*Spot Removal*, tecla de atalho *Q*) está localizada no módulo *Revelação*, no ícone indicado pelo símbolo de um círculo com uma seta apontando para a direita, conforme mostra a imagem 7.1.

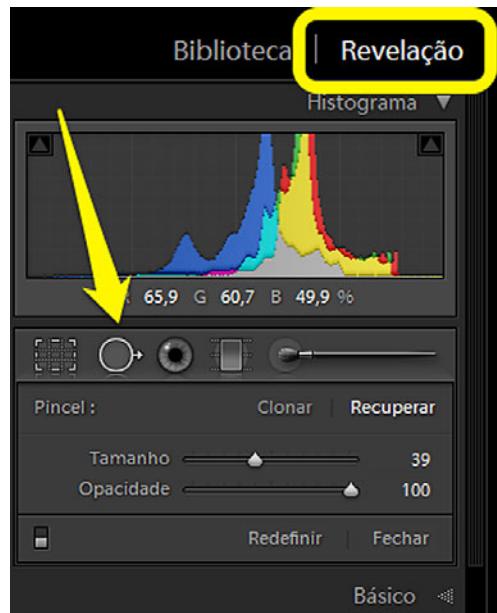


Figura 7.1: Localização da ferramenta Remoção de mancha

A imagem [7.2](#) mostra alguns dos elementos a serem removidos da foto, a fim de torná-la mais limpa.



Figura 7.2: Elementos que devem ser removidos

Para utilizar a ferramenta selecione o tamanho do círculo através do slider Tamanho no painel da direita – ou pela tecla [ para diminuir e ] para aumentar o diâmetro. Além disso, sempre que possível utilize um diâmetro que cubra toda a área a ser removida, o que facilita bastante o trabalho. Em seguida clique apenas uma vez com o botão esquerdo e o Lightroom automaticamente irá procurar a melhor área para cobrir a região, conforme mostra a imagem 7.3.

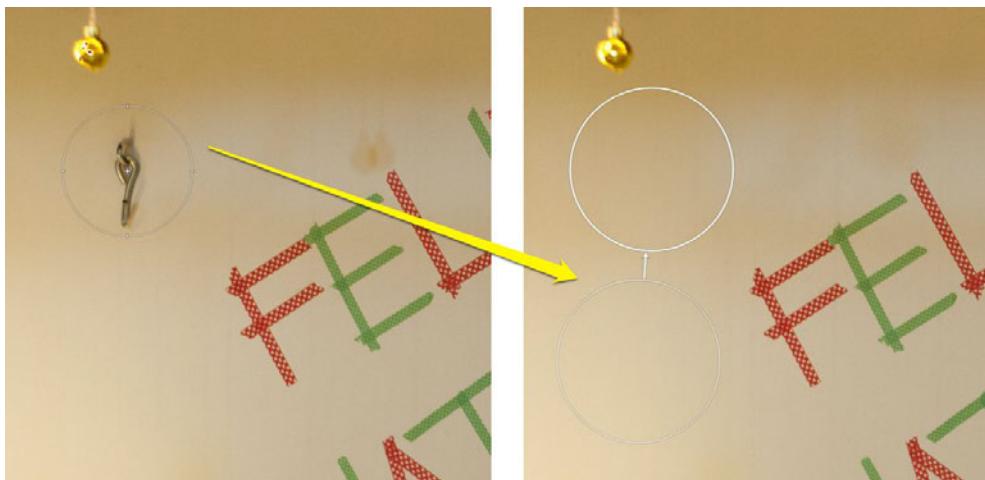


Figura 7.3: Resultado da ferramenta

Um segundo círculo será automaticamente criado em outra região da imagem, que é de onde o Lightroom pega as informações para substituir a área marcada. Note que este segundo círculo tem uma pequena seta apontando para o elemento removido.

### Domine a ferramenta sem traumas

Ao contrário das ferramentas Clone Stamp, Healing Brush ou similares existentes no Photoshop, a Remoção de manchas do Lightroom trabalha de maneira um pouco diferente, que pode até parecer contraintuitiva em um primeiro momento, porém é extremamente simples e mais rápida em diversos casos.

#### **PARA OS USUÁRIOS DE PHOTOSHOP**

Se você está acostumado a fazer a mesma tarefa no Photoshop, lembre-se sempre que, apesar de elas terem o mesmo objetivo, a maneira de utilização no Lightroom é bastante diferente, conforme explicado a seguir.

Como mencionado anteriormente, após a marcação da área, um segundo círculo com uma seta aparece, indicando a origem da substituição. Acontece que se você

clicar e arrastar este segundo círculo para outra parte da imagem, poderá alterar a origem da substituição, indicando assim ao Lightroom uma área mais apropriada. A imagem 7.4 mostra este conceito sendo aplicado, utilizando propositalmente um ponto ruim para melhor demonstrar o conceito.



Figura 7.4: Área de origem modificada

### Alternar a visualização de sobreposição

À medida que as correções vão sendo feitas, mais e mais informações sobre o estado delas são armazenadas na área da imagem, o que pode ser bastante útil em certos momentos, enquanto, em outros, pode atrapalhar. A imagem 7.5 mostra os diversos pontos de edição na imagem, identificados pelas setas amarelas.



Figura 7.5: Localização das remoções de manchas

Para modificar o comportamento da visualização deste itens, selecione uma das opções do painel Sobreposição de ferramentas, localizado no canto inferior esquerdo da tela, conforme mostra a imagem 7.6, a qual tem quatro itens:

- **Automático**: automaticamente mostra os círculos quando o mouse está sobre a imagem, e esconde-os quando o mouse vai para outra parte da tela;
- **Sempre**: sempre mostra os círculos, independentemente de onde esteja o mouse;
- **Selecionado**: exibe apenas o círculo previamente selecionado, escondendo todos os outros;
- **Nunca**: nunca exibe os círculos.

Uma alternativa é utilizar a tecla de atalho `H` para alternar entre os modos **Sempre** e **Nunca**.

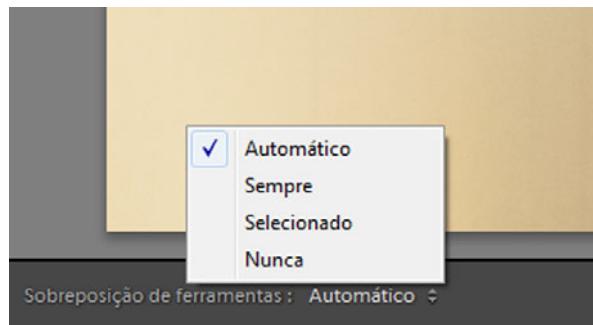


Figura 7.6: Localização e opções de visualização dos círculos

## Opções da ferramenta

As opções da ferramenta de remover manchas são poucas, porém úteis, conforme demonstrado na imagem 7.7. A primeira é o tipo de pincel, que pode ser *Clonar* (*Clone*), para utilizar exatamente o conteúdo da área de origem, e *Recuperar* (*Heal*) que faz um esforço para manter uma transição mais suave com a região de destino, utilizando informações de textura, sombras e highlights da área. Em seguida, há o slider para modificar o tamanho da ferramenta (também ativado pelas teclas [ e ]), e a opacidade, ou nível de transparência (quanto menor o valor, mais transparente será).

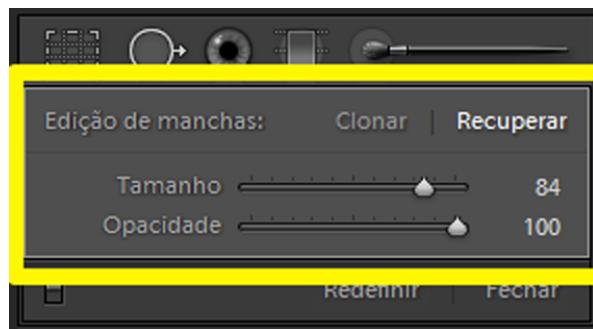


Figura 7.7: Opções da ferramenta

Caso haja a necessidade de alterar o diâmetro de algum dos círculos já criados, você pode optar por redimensioná-lo ao posicionar e arrastar o mouse na borda (o

que torna o cursor do mouse duas setas apontando para direções opostas). Para deletar, clique dentro da área quando o cursor virar uma mãozinha e aperte a tecla deletar.

## Ajustes avançados

Até o Lightroom 4, a ferramenta de remoção de manchas somente permitia ajustes circulares, o que muitas vezes não era prático para diversas correções. Para corrigir esta limitação, a partir da versão 5 a Adobe passou a permitir que qualquer tipo de seleção seja feita, bastando “pintar” (clicar + arrastar) a área a ser removida.



Figura 7.8: Remoção de manchas em área não circular

## TECLAS DE ATALHO

- ALT + Clique: remove um ponto específico (note que o ícone se transforma em uma tesoura);
- ALT + Arrastar: remove todos os pontos da região selecionada;
- SHIFT + Clique: clique em um ponto, e segurando SHIFT clique em outra região da imagem, e o Lightroom irá automaticamente fazer uma seleção de remoção entre os pontos pontos. A vantagem deste método é não precisar desenhar manualmente, porém somente é útil em linhas retas.

## Visualizar pontos escondidos

O Lightroom 5 introduziu um recurso extremamente útil à ferramenta Remoção de Manchas, que é a possibilidade de visualizar pontos de sujeira e imperfeições em uma camada parecida com um raio-x, que de outra forma poderiam passar despercebidos quando vistos a olho nu. Veja na imagem 7.9 a funcionalidade em ação.



Figura 7.9: Ferramenta Visualizar Pontos em ação na imagem da direita

O recurso é ativado ao clicar no check `Visualizar pontos`, na parte inferior da imagem, conforme demonstrado pela figura 7.10, ou então pela tecla de atalho `A`. Obs.: lembre-se de primeiro ativar a ferramenta **Remoção de Manchas** (tecla `Q`). Ao lado dela, há um slider para controlar o nível de detalhes a filtrar – quanto mais para a direita, mais sensível será.



Figura 7.10: Localização do recurso de visualizar pontos

## 7.2 RECORTES, PROPORÇÕES, ROTAÇÃO E LINHA DO HORIZONTE

A ferramenta de corte, chamada pelo Lightroom de **sobreposição de corte**, o que me parece ser um termo bastante estranho, está disponível no módulo “Revelação”, logo abaixo do painel Histograma, conforme mostra a imagem 7.11. A tecla de atalho é R. O termo em inglês é *Crop*.



Figura 7.11: Localização da ferramenta de corte

Após selecionar a ferramenta, a maneira mais simples de utilizá-la é arrastar a área com o botão esquerdo para indicar a área que deseja manter, e em seguida apertar `ENTER`. Note que o Lightroom desenha um retângulo com linhas internas para indicar a região que será afetada, conforme a imagem 7.12.



Figura 7.12: Área delimitada pelo Lightroom que indica a região de corte

Em qualquer momento, clique no ícone parecido com um esquadro (indicado na imagem 7.13) para poder marcar livremente. Para desfazer todo o corte, clique na opção `Redefinir`, na parte inferior do painel.

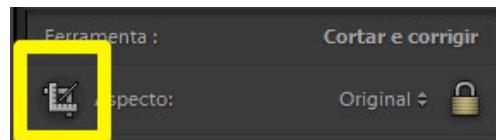


Figura 7.13: Botão que seleciona a ferramenta de corte em si

#### VOCÊ SEMPRE PODE REFAZER O CORTE

A ferramenta de corte no Lightroom não é destrutiva, o que significa que você tem total liberdade para refazer a qualquer momento, mesmo depois que o programa tenha sido fechado e aberto novamente em algum outro dia. Simplesmente selecione a ferramenta e faça os ajustes desejados. Para efeitos de comparação, no Photoshop esta operação seria impossível.

#### Manter o aspecto do corte

A operação normal de corte permite fazer qualquer tipo de seleção, porém algumas vezes é necessário manter um aspecto fixo, 4x3 (4 partes de largura para 3 de altura), 16x9 (muito utilizado em conteúdo widescreen) e afins. Para manter o aspecto, é necessário ativar o ícone de cadeado, que por padrão vem aberto, conforme mostra as imagens 7.14 e 7.15. Clique uma vez no cadeado para travá-lo, e clique novamente para destravar. Alternativamente segure a tecla `SHIFT` enquanto arrasta o mouse.

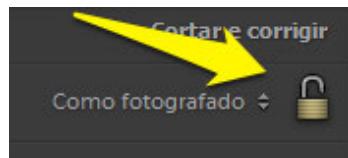


Figura 7.14: Cadeado aberto, indicando que não há trava de aspecto de corte

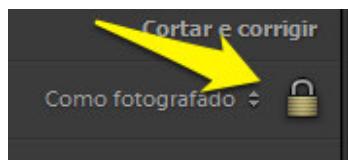


Figura 7.15: Cadeado fechado, que trava o aspecto de corte

Ao travar o cadeado, o Lightroom irá permitir apenas cortes no aspecto da imagem – faça o teste, trave o cadeado e tente fazer um novo corte; você verá que o tamanho do retângulo agora respeita uma certa proporção.

Do lado esquerdo do cadeado existe um menu de opções, mostrado na imagem 7.16, com uma série de aspectos predefinidos. Se for necessário ter um valor diferente dos existentes, selecione a opção *Inserir personalizado* no fim do menu.

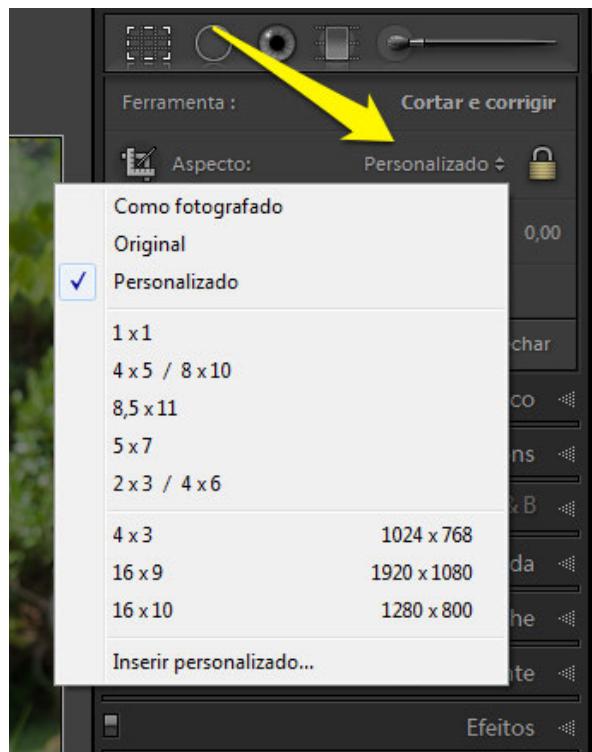


Figura 7.16: Aspectos de recorte pré-definidos

### ASPECTO É DIFERENTE DE TAMANHO

Lembre-se sempre que o aspecto da imagem é totalmente diferente do seu **tamanho** – o primeiro especifica apenas as proporções entre largura e altura, enquanto que o outro refere-se às dimensões em pixel propriamente ditas.

## Girar a foto

Para girar a foto em qualquer ângulo leve o mouse para perto de um dos cantos, conforme mostra a imagem 7.17, clique e arraste para a posição que desejar. Note que o cursor do mouse se transforma em uma seta arredondada nestes casos. A mesma operação pode ser obtida através do slider Ângulo localizado abaixo do cadeado, embora seja mais comum utilizar o mouse diretamente.



Figura 7.17: Girar a foto com a ferramenta de corte

## Corrigir a linha de horizonte

Eventualmente acontece de termos fotos onde a linha do horizonte está torta, e a

ferramenta de corte do Lightroom tem uma função muito prática para auxiliar nesta correção. Por exemplo, veja que a imagem 7.18 tem a linha do horizonte visivelmente incorreta (inclinada):



Figura 7.18: Linha do horizonte incorreta

Embora seja possível solucionar o problema manualmente, o Lightroom disponibiliza uma ferramenta específica para esta tarefa, localizada à esquerda da palavra “Ângulo”, conforme mostra imagem 7.19. Selecione-a, clique e arraste para traçar uma linha onde o horizonte se encontra **atualmente**, que o Lightroom irá cuidar da correção.

**Note que a operação consiste em desenhar a linha em cima do horizonte errado**, e não onde você “acha” que ele deveria ficar. Usando o exemplo da imagem 7.18, você deve traçar a linha exatamente por onde a faixa amarela da foto está, e o Lightroom fará a mágica sozinho.

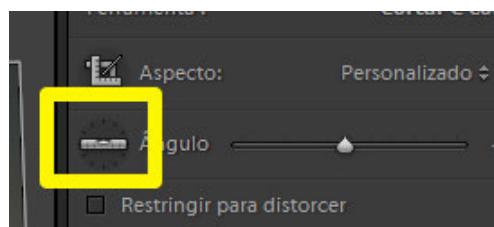


Figura 7.19: Ferramenta para corrigir o horizonte

## Correcção automática de perspectiva com a ferramenta Upright

O Lightroom introduziu na versão 5 a ferramenta **Upright** (o termo está em inglês mesmo na versão em português do programa), a qual tenta corrigir automaticamente tanto linhas horizontais, como no caso de paisagens, quanto verticais, bastante comuns em fotos de arquitetura. A maior vantagem do **Upright** é no ganho de produtividade, já que na maior parte dos casos a taxa de acerto é grande. Veja a imagem [7.20](#), com a linha do horizonte bastante errada.

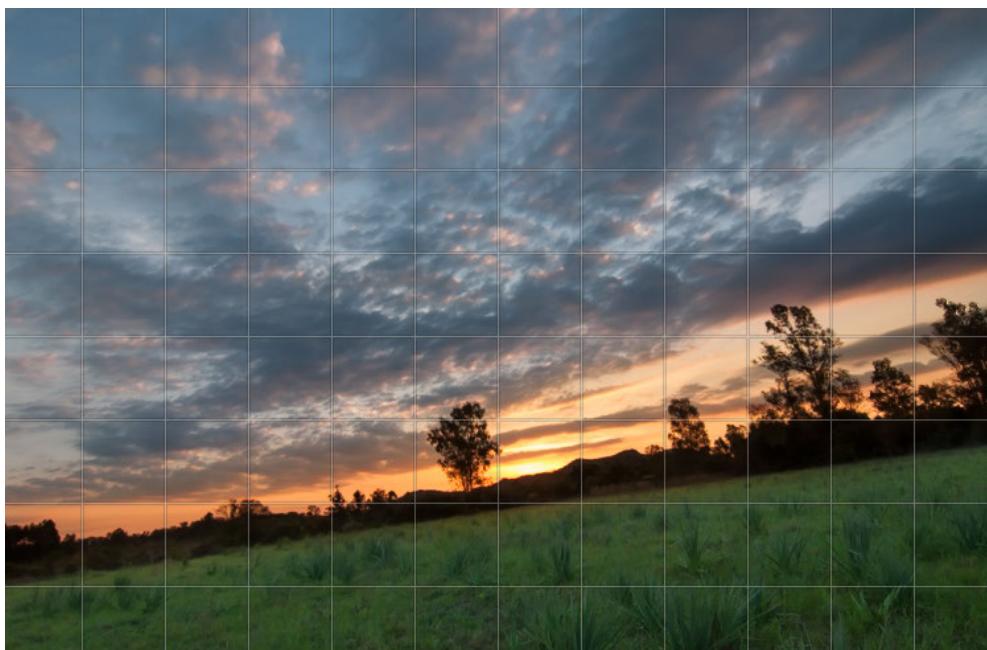


Figura 7.20: Paisagem com a linha do horizonte incorreta

Para utilizar o **Upright**, vá ao painel **Correções lente** no módulo **Revelação**, na seção **Básico**, conforme demonstrado na imagem [7.21](#). Há botões para corrigir linhas verticais, horizontais, ou mesmo ambas, além de desativá-la. Geralmente o botão **Automático** faz um excelente trabalho, conforme mostra a imagem [7.22](#).

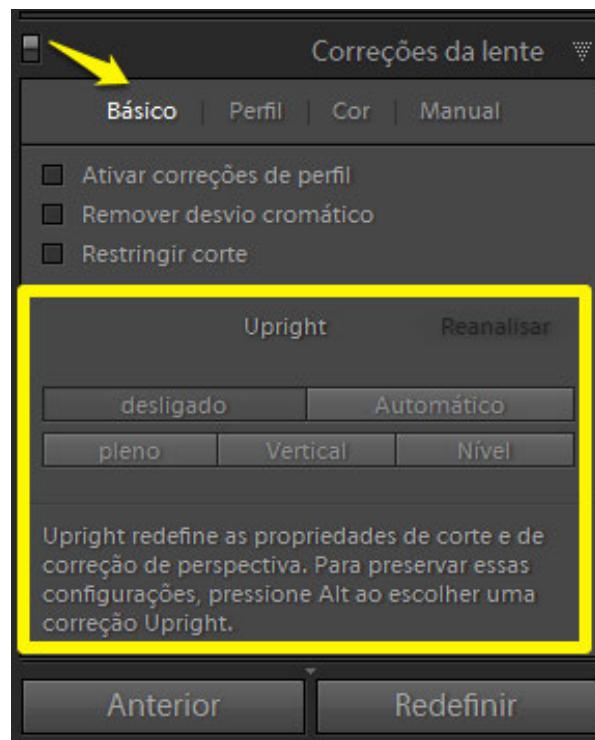


Figura 7.21: Localização da ferramenta Upright

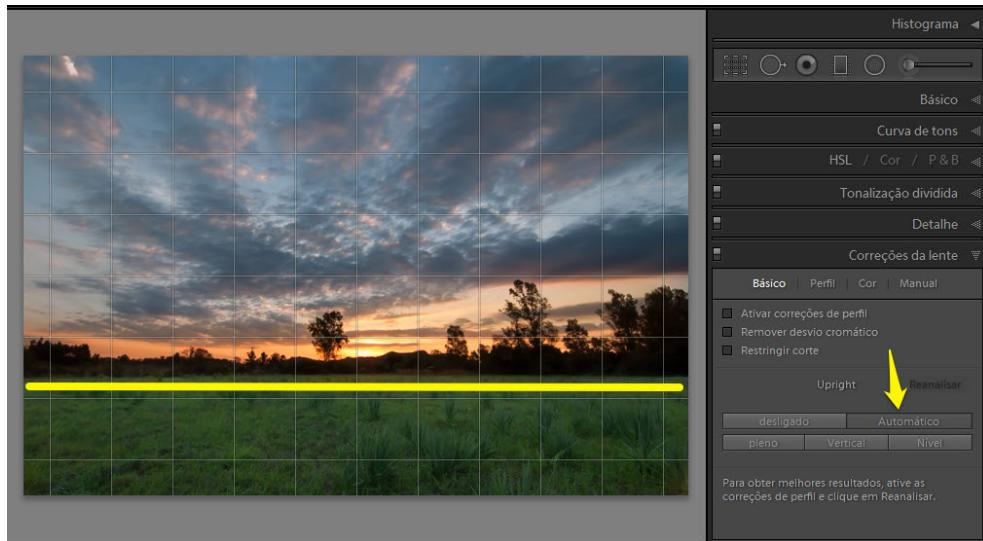


Figura 7.22: Resultado da ferramenta Upright no modo Automático

### **RESTRICÇÃO DE CORTE**

Em algumas situações, a imagem pode ficar com áreas brancas após o uso da ferramenta Upright, sendo necessário realizar um recorte para contornar. Ao invés de fazer isso manualmente, você pode tentar marcar a opção **Restringir corte** no painel de **Correções da Lente**.

### Diferentes tipos de grade

Se você é do tipo de pessoa que gosta de fazer cortes levando em consideração regra dos terços, fibonacci ou outra abordagem mais peculiar, experimente apertar a tecla **O** (letra “O”) algumas vezes – existem 6 opções distintas.

## 7.3 CORRIGIR OLHOS VERMELHOS

Todos nós já saímos ou vimos alguém com olhos vermelhos em fotografias, e por mais assustador que isso possa parecer, a correção é muito fácil. O módulo Revelação contém uma ferramenta muito útil para corrigir olhos vermelhos. Ela é representada pelo ícone de uma íris, no painel de correções, indicado na imagem 7.23.

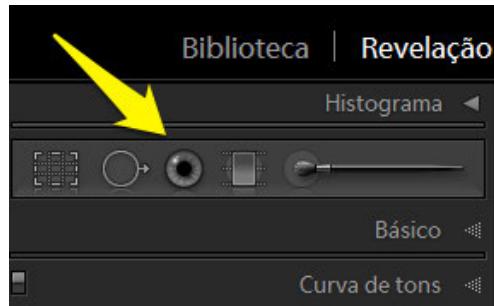


Figura 7.23: Ferramenta para correção de olhos vermelhos

A maneira mais fácil de usar a ferramenta é selecioná-la e clicar com o mouse em cima do olho vermelho, que o Lightroom fará o resto automaticamente. Alternativamente você pode clicar e arrastar o mouse para cima ou para baixo para ajustes mais precisos (que raramente são necessários). Na imagem 7.24 o olho da esquerda já foi corrigido, enquanto o da direita está com a ferramenta posicionada no lugar a ser corrigido.

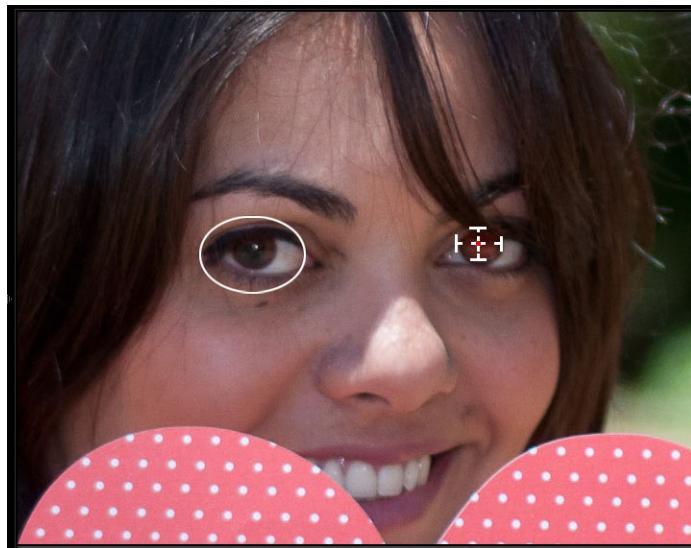


Figura 7.24: Correção de olhos vermelhos em ação. O da esquerda já está pronto

Uma opção de ajuste fino é o slider `escurecer`, mostrado na imagem 7.25, que

serves para definir a intensidade da correção caso você ache que o olho tenha ficado com a aparência estranha.

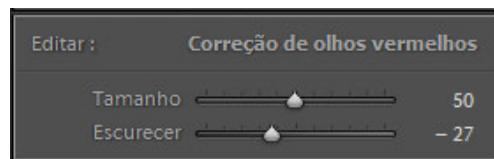


Figura 7.25: Opções da ferramenta. O mais útil é ‘Escurecer’

### COMO OCORREM OS OLHOS VERMELHOS

A ocorrência ou não de olhos vermelhos nas fotos depende da claridade do ambiente, o que tem impacto direto sobre o tamanho da pupila. Quando o ambiente está mais escuro, ela se expande para captar mais luz, e ao disparar o flash incide sobre ela, alcançando as veias sanguíneas e, portanto, causando o efeito de olhos avermelhados.

## CAPÍTULO 8

# Encontre qualquer foto com filtros

Encontrar aquela foto que tanto procuramos e que tínhamos “certeza” de que jamais esqueceríamos qual seria e onde estaria é algo que facilmente pode consumir horas do nosso tempo – tempo que poderia estar sendo utilizado para qualquer outra coisa mais interessante. Para auxiliar nesta árdua tarefa, o Lightroom dispõe de uma excelente ferramenta de busca que permite não apenas procurar por nome e data, mas por virtualmente qualquer tipo de informação que possa ser associado a alguma fotografia, como a máquina e lente que foram utilizadas, o zoom, extensão, palavras-chave, por dados de GPS e tantas outras.

A barra de filtros, mostrada na imagem 8.1, é acessível pela tecla de atalho `xxx`, ou então pelo menu `Exibir -> Mostrar barra de filtros`.

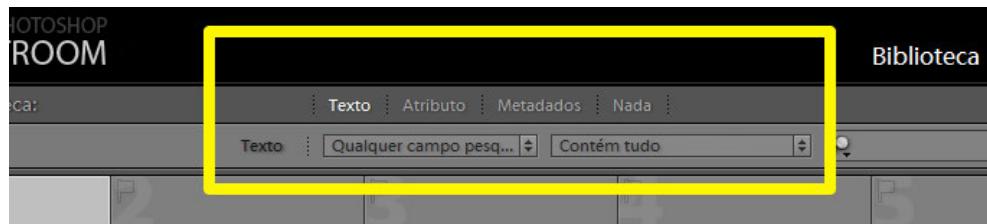


Figura 8.1: Barra de filtros

São três os tipos de pesquisa que podemos fazer: texto, atributo e metadados.

#### NÃO SE ESQUEÇA DE LIMPAR OS FILTROS APÓS O USO

Um problema muito comum é utilizar os filtros da biblioteca e esquecer de removê-los, pois o Lightroom não faz isso automaticamente. Isso significa que, mesmo mudando de diretório ou coleção, os filtros continuarão sendo aplicados até que você os limpe, clicando na opção **Nada**, exemplificado na imagem 8.2.

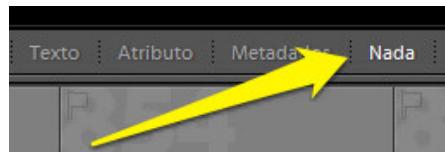


Figura 8.2: Clique em 'Nada' para remover os filtros

## 8.1 PESQUISA POR TEXTO

A primeira forma de pesquisa é em cima de dados de texto, como nome do arquivo ou cópia, título, legenda ou palavras-chave, além de metadados e informações gerais gravadas no arquivo da imagem. Esta pesquisa é textual na forma em que ela procura por qualquer texto que você informe, sem maiores distinções.

É necessário preencher 3 campos, conforme mostra a imagem 8.3: o primeiro

é onde queremos buscar, o segundo campo é o tipo de filtro a aplicar, e em terceiro lugar é o texto a ser pesquisado. O segundo campo serve para especificar com mais precisão o filtro que o Lightroom deverá usar; por exemplo, a opção padrão é “contém tudo”, que procura pela palavra informada no campo 3 em qualquer lugar. Já os elementos Começa com ou Termina com irão retornar resultados em que a palavra informada apenas esteja no início ou fim do texto que for analisado, respectivamente. As outras opções seguem o mesmo raciocínio.

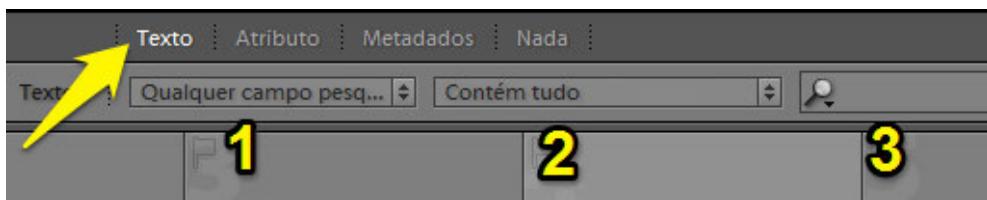


Figura 8.3: Pesquisa textual

### Pesquisa por atributo

A pesquisa por atributos, mostrada na imagem 8.4, é talvez a funcionalidade de busca mais utilizada, pois atua em conjunto diretamente com a categorização por sinalizadores, estrelas e cores que vimos anteriormente.

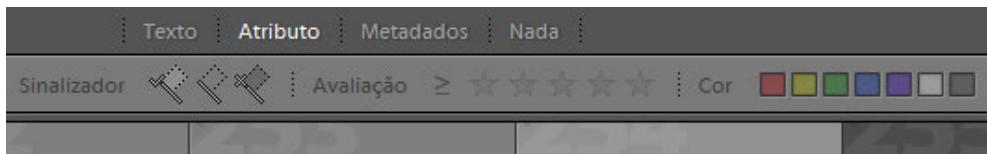


Figura 8.4: Pesquisa por atributos

## 8.2 FILTRO DE ATRIBUTOS UTILIZANDO SINALIZADORES

O primeiro tipo de filtro por atributo é o de sinalizador, representado por três bandeiras: imagens sinalizadas (com a tecla de atalho P), não sinalizadas, e as rejeitadas (com a tecla de atalho X). Clique uma vez em cima da bandeira desejada para aplicar o filtro, e clique outra vez para removê-lo. É possível combinar os filtros também, clicando em mais de uma bandeira. Repare que não é muito fácil distinguir quando

e qual das bandeiras está selecionada; a imagem 8.5 mostra a diferença entre os estados.

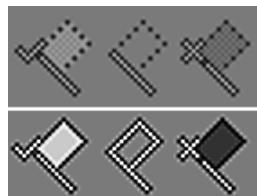


Figura 8.5: As bandeiras de cima não estão selecionadas; as de baixo estão.

### 8.3 FILTRO DE ATRIBUTOS UTILIZANDO ESTRELAS

O filtro por estrelas, mostrado na imagem 8.6, é bem autodescritivo: mostrará apenas as imagens que tenham no mínimo a quantidade de estrelas marcadas, ou seja, se você selecionar 3, serão fotos com 3 ou mais estrelas. Clique de novo em cima de qualquer estrela já marcada para desfazer o filtro.



Figura 8.6: Filtro por estrelas – no caso, 3 ou mais

### 8.4 FILTRO DE ATRIBUTOS UTILIZANDO RÓTULOS DE COR

O filtro por cores, mostrado na figura 8.7 com a cor azul selecionada (note que há uma pequena borda branca), faz o Lightroom mostrar apenas as fotos que tenham rótulos com as cores selecionadas. Clique em mais de uma para mostrar fotos com uma **ou** outra cor; clique novamente em cima dela para desfazer o filtro.



Figura 8.7: Filtro por cores. No caso, a azul está selecionada

## 8.5 PESQUISA POR METADADOS

A pesquisa por metadados é a mais abrangente possível, permitindo aplicar até quatro filtros de pesquisa, conforme mostrado na imagem 8.8. Na parte superior de cada bloco (indicados em amarelo na imagem) podemos selecionar o que será filtrado, como data, rótulo de cor, ISO, fabricante da máquina, tipo e marca da lente, cidade, proporções e afins. Caso não queira um dos filtros selecione Nada, no fim da lista.

Filtro da biblioteca:		Texto	Atributo	Metadados	Nada	Sem filtro
Data	Câmera	Lente	Rótulo			
Tudo (35 Datas)	Tudo (3 Câmeras)	Tudo (4 Lentes)	Tudo (4 Rótulos)			
2012	DSC-HX5V	12.0-24.0 mm f/4.0	Blue			
2013	NIKON D90	18.0-135.0 mm f/3.5-5.6	Green			
	Câmera desconhecida	50.0 mm f/1.8	Yellow			
		Lente desconhecida	Sem rótulo			

Figura 8.8: Filtros por metadados. Até 4 podem ser aplicados



## CAPÍTULO 9

# Organize-se com coleções

O Lightroom é uma ferramenta excepcional para ajudar a organizar e – tão importante quanto – manter organizada a vida dos fotógrafos. Como vimos anteriormente, é muito fácil importar imagens de qualquer pasta do computador ou diretamente do cartão de memória da máquina fotográfica e trabalhar em cima dos arquivos. Mas o Lightroom vai muito além de simplesmente importar fotos de diretórios já existentes, permitindo organizar as fotos em diversas coleções.

Pense em coleções como se fossem um álbum sobre um determinado tema, e que ao contrário de pastas físicas do sistema operacional, são como “pastas virtuais” dentro do Lightroom, o que é uma grande vantagem. É uma maneira fácil e prática de encontrar as fotos de um assunto específico. Uma outra grande vantagem é que, ao contrário de pastas normais, as coleções são visíveis no módulo Revelação, o que evita ficar voltando constantemente ao módulo Biblioteca durante a edição das fotos. Prosseguindo com a relação de vantagens, as coleções não duplicam as fotos – elas permanecem apenas como uma referência, um apontador para a foto original, sendo possível inclusive ter a mesma foto em diversas coleções.

Existem dois tipos de coleções: as manuais, nas quais você mesmo mantém quais fotos fazem parte, e as inteligentes, nas quais o Lightroom automaticamente mantém organizada a coleção de acordo com um conjunto de regras predefinido. Ambas são bastante úteis, e seu uso varia de acordo com cada caso.

## 9.1 COLEÇÕES MANUAIS

Uma coleção manual, ou simplesmente coleção, é aquela em que manualmente fazemos o gerenciamento de quais fotos fazem parte dela, tanto para adicionar novos arquivos quanto para remover. É possível ter inúmeras coleções, inclusive aninhadas em conjuntos.

Para criar uma coleção selecione as fotos que deseja que façam parte dela e clique no ícone com o símbolo + no elemento *Coleções* do painel direito, e em seguida escolha a opção *Criar coleção* (vide imagem 9.1). A tecla de atalho é CTRL/CMD + N, ou então pelo menu *Biblioteca* → *Nova coleção*....

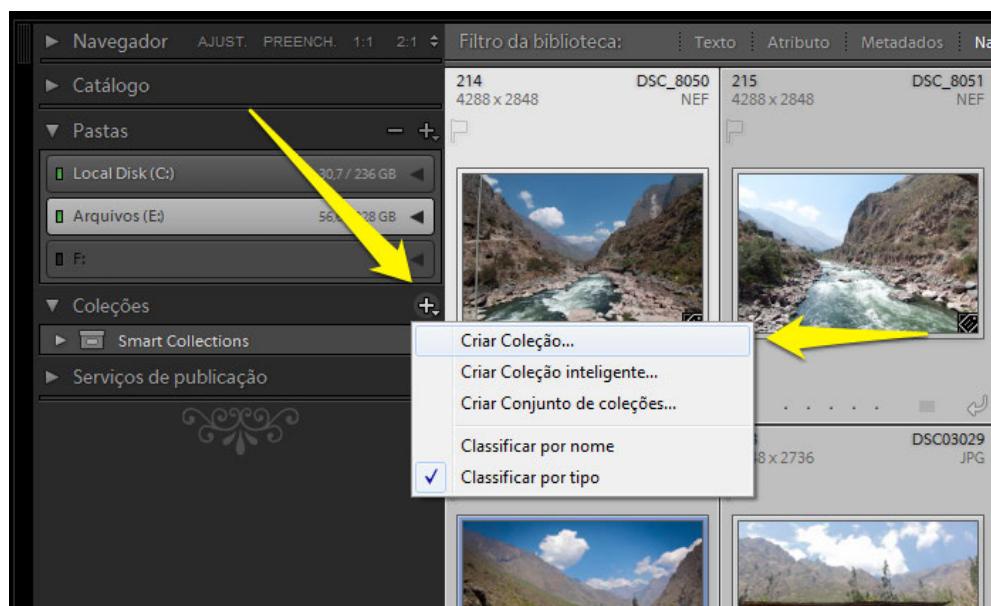


Figura 9.1: Local para criar uma nova coleção

Na janela que abrir, informe um nome descritivo para a nova coleção, e certifique-se de que a opção *Incluir fotos selecionadas* esteja marcada,

conforme a imagem [9.2](#).

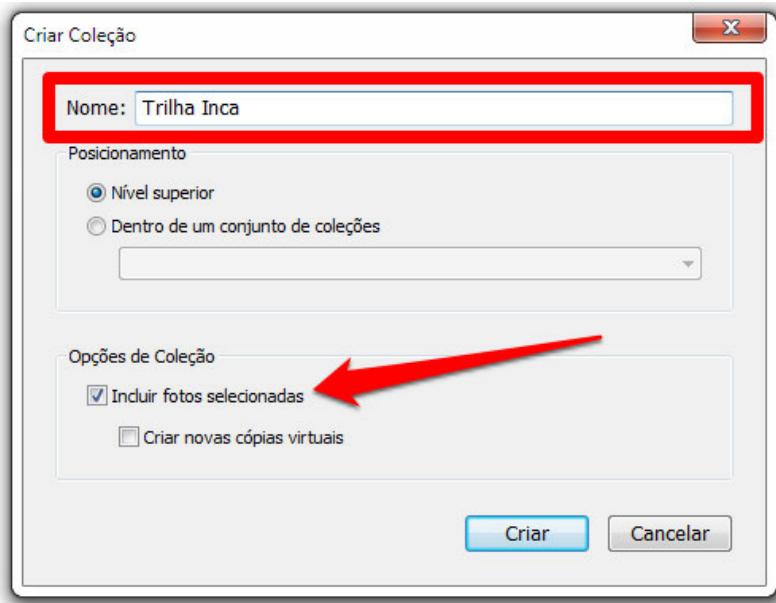


Figura 9.2: Janela para criar nova coleção

No box `Posicionamento` é possível definir se ela deverá ser de nível superior, ou se ficará ficar aninhada dentro de um conjunto de coleções, que pode ser especialmente útil para organizar em subtópicos de um determinado evento. Por exemplo, você pode optar por colocar todas as fotos de uma viagem em uma única coleção de nível superior, o que gera um resultado como o da imagem [9.3](#), ou então separar dentro de um conjunto, com um resultado como o da imagem [9.4](#).

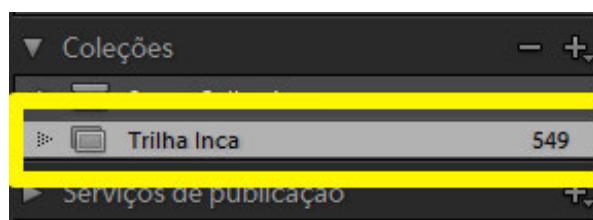


Figura 9.3: Coleção de nível superior

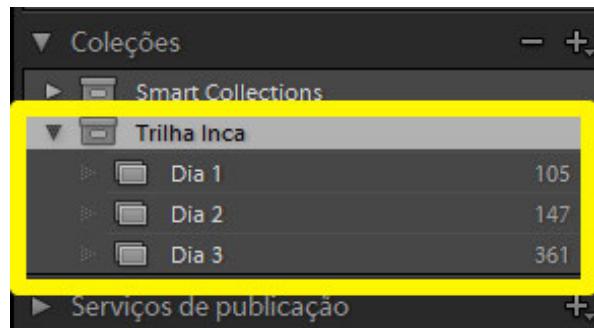


Figura 9.4: Imagens organizadas em coleções dentro de um conjunto

## 9.2 MAIOR ORGANIZAÇÃO COM CONJUNTO DE COLEÇÕES

Quando se tem um grande número de fotos relativas a um mesmo assunto principal, como um casamento, aniversário ou viagem, mas com registros de diferentes momentos, como “Dia da noiva”, “Igreja”, “Recepção”, “Primeira dança” etc. (no caso de um casamento) pode ser muito interessante utilizar um conjunto de coleções, que nada mais é que o agrupamento de coleções normais.

Para organizar as fotos desta maneira primeiro crie o conjunto através da opção Criar conjunto de coleções, no ícone + ao lado de Coleções no painel da esquerda (vide imagem 9.5), ou através do menu Biblioteca -> Novo conjunto de coleções.

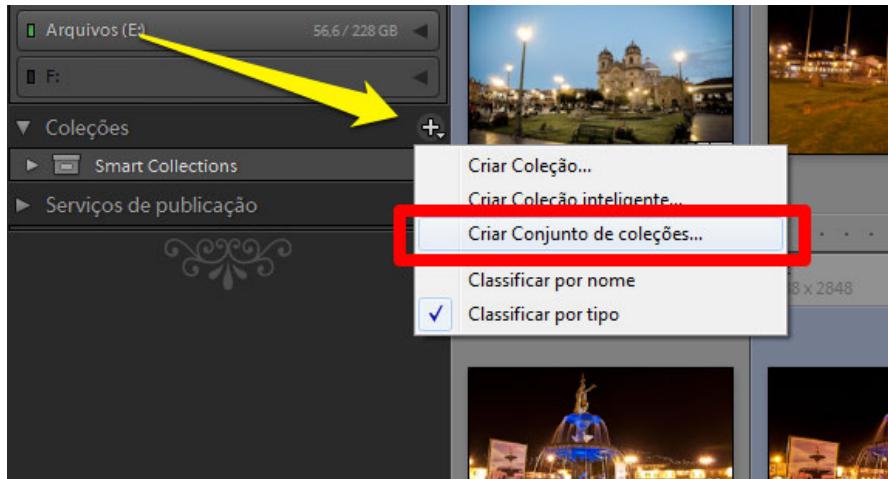


Figura 9.5: Localização do menu para criar um novo conjunto de coleções

Na janela que abrir informe o nome do conjunto e se ele deve ser aninhado a outro conjunto já existente, ou se deve ser de nível superior (que é a opção padrão). Feito isso, crie uma nova coleção padrão como visto anteriormente, e no box Posicionamento selecione o conjunto no item Dentro de um conjunto de coleções, conforme exemplificado na imagem 9.6.

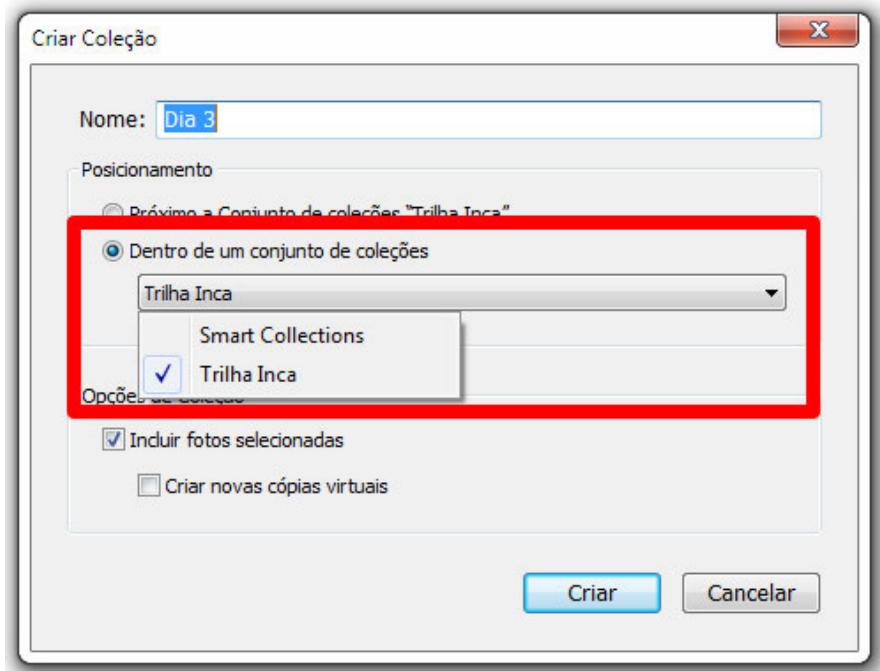


Figura 9.6: Criar nova coleção associada a um conjunto

### 9.3 ADICIONAR E REMOVER FOTOS DE UMA COLEÇÃO

Para adicionar novas fotos em uma coleção já existente basta arrastar o arquivo com o mouse até a coleção desejada, conforme mostra a imagem 9.7. Uma mesma foto pode estar em diversas coleções ao mesmo tempo. Já para remover, primeiro entre na coleção da qual deseja retirar a foto e aperte a tecla **DELETE**, ou então clique com o botão direito e selecione o item **Remover da coleção** (vide imagem 9.8).

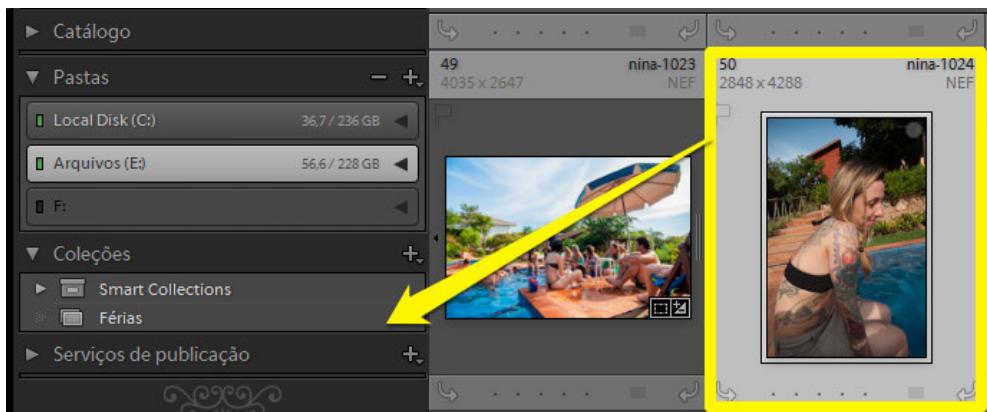


Figura 9.7: Clique e arraste a foto para a coleção desejada

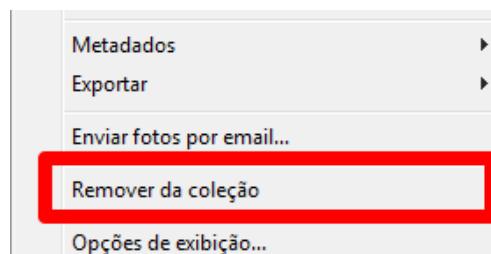


Figura 9.8: Menu para remover foto da coleção, acessível via menu do botão direito do mouse

#### REMOVER DA COLEÇÃO NÃO REMOVE DO CATÁLOGO

Note que, ao remover fotos de uma determinada coleção, o arquivo não é deletado do catálogo do Lightroom (muito menos do disco), e sim apenas do catálogo em si, mesmo que você utilize a tecla **DELETE**. Contudo, tenha certeza se estar **dentro** da coleção em si.

### Apagar a coleção inteira

Caso você queria remover a coleção por completo, em vez de fotos individuais nela contidas, clique com o botão direito do mouse em cima do nome da coleção

e escolha a opção `Excluir...`, conforme a imagem 9.9. Se ainda existirem fotos associadas será apresentada uma mensagem perguntando se é para prosseguir. Confirme, clicando no botão `Excluir`. Como explicado acima, nenhuma imagem será removida de fato do programa.

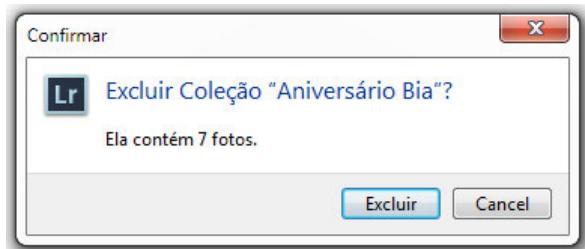


Figura 9.9: Mensagem pedindo confirmação para deletar a coleção. Aceite sem medo de perder fotos

## 9.4 COLEÇÕES INTELIGENTES

Além das coleções criadas manualmente como já vimos, o Lightroom contém um tipo especial chamado de **Coleções Inteligentes**, que automaticamente adicionam ou removem fotos de acordo com um conjunto de regras predeterminado por você. As regras podem ser simples e diretas como “todas as fotos que tenham 5 estrelas”, quanto como com condições bem mais complexas, como “Todas as fotos que tenham pelo menos 3 estrelas, com cor de rótulo verde, fotografadas com uma Nikon, mas sem utilizar a lente de 50mm”.

### Como criar

Para exemplificar melhor a ideia, vamos criar uma coleção inteligente que automaticamente agrupe todas as fotos que tenham **exatamente** cinco estrelas. Clique no ícone com o símbolo `+` ao lado da palavra “Coleções” no painel esquerdo, ou através do menu `Biblioteca` → `Nova coleção inteligente`, o que abrirá uma janela com algumas opções. Não se assuste se parecer complicado, pois na prática é bem fácil.

O primeiro campo a preencher é o nome da coleção em si, que preferencialmente deve ser bem descriptivo – no caso, nomeie “**5 estrelas**”. O box `Posicionamento` funciona exatamente como descrito na seção de coleções manuais. Neste caso, deixe

marcada a opção Nível superior. Logo abaixo, em Correspondência, também aceite o valor padrão do menu, que é o item tudo. Veremos depois as outras variações.

A parte mais importante, que faz todo o trabalho em si, está logo abaixo, em uma caixa bem grande, onde as regras de filtragem são criadas. Por enquanto, precisamos apenas de uma única regra, que é “avaliação maior ou igual a cinco estrelas”. Note que, para informar a quantidade de estrelas, basta clicar nos pequenos pontos ao lado do menu é maior do que ou igual a. Feito isso, clique no botão Criar. Repare que coleções inteligentes tem um minúsculo ícone de engrenagem junto ao ícone da coleção em si.

### TUDO É AUTOMÁTICO

Ao contrário de coleções criadas manualmente, as inteligentes automaticamente adicionam ou removem fotos de acordo com o filtro configurado. Portanto, o Lightroom não permite que uma foto qualquer seja arrastada para dentro da coleção inteligente. Da mesma forma, para excluir a foto da coleção é necessário modificar os atributos que fazem parte do filtro – por exemplo, para que uma foto deixe de fazer parte da coleção “5 estrelas” que acabamos de criar, você deve ir até a foto que deseja remover e alterar a quantidade de estrelas, e o programa cuidará do resto.

Para editar as propriedades da coleção, incluindo as regras de filtros, clique com o botão direito nela e selecione Editar Coleção Inteligente.

### Filtros mais elaborados

O filtro “5 estrelas” que criamos contém um único filtro (5 ou mais estrelas), porém podemos ir muito além disso. Embora a quantidade de combinações seja gigantesca, o funcionamento é simples, consistindo de três campos para cada filtro. O primeiro deles é a informação (item 1 da imagem 9.10) que queremos filtrar, como quantidade de estrelas (determinado pelo item Avaliação), cor do rótulo, nome ou tipo do arquivo, data de captura, palavras-chave e assim por diante.

Em segundo lugar vem a condição (item 2 da imagem 9.10) que será aplicada a informação. Este campo varia de acordo com o item 1, e você deve ler com

calma as opções que o Lightroom lhe apresentará, e geralmente é algo bem fácil de entender. São, por exemplo, “contém” (alguma coisa), “maior que” (determinado valor), “começa com” (palavra) e assim por diante.

O último campo (item 3) também varia um pouco de acordo com o elemento escolhido no item 1. Pode ser que você tenha que selecionar uma cor (no caso de filtro por rótulo de cor), clicar na quantidade de estrelas desejadas conforme vimos no primeiro exemplo, ou digitar alguma palavra. Lembre-se sempre que os três campos são diretamente relacionados, e a união deles representa um filtro em si.

Em alguns raros casos será necessário informar um quarto campo, porém o funcionamento segue a mesma lógica dos outros três.

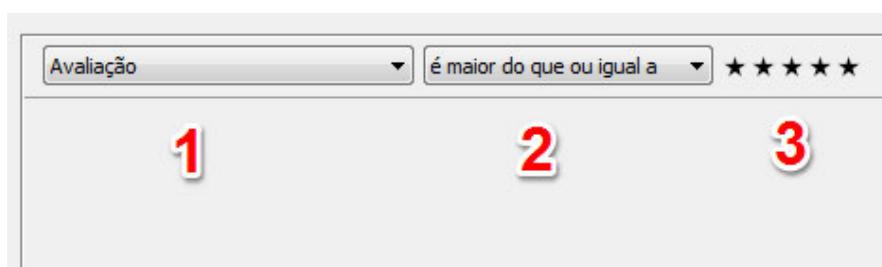


Figura 9.10: Composição de um filtro

Para adicionar mais filtros a uma mesma coleção inteligente, basta clicar no botão com o texto **+**, no canto direito de algum filtro já existente. Para remover, clique no botão com o texto **-**.

#### A COLEÇÃO ESTÁ SEM FOTOS?

Caso nenhuma foto apareça na sua coleção inteligente, isso significa que nenhuma das fotos atende aos filtros criados por você. Primeiro, certifique-se de que as regras estão corretas, e então edite as propriedades de alguma foto para atender a elas. Por exemplo, se você criou uma coleção inteligente para fotos com “3 ou mais estrelas, que tenham um rótulo de cor vermelho”, você precisa ter uma **mesma foto** tanto com 3 (ou mais) estrelas **E** o rótulo vermelho – não um **OU** outro (ao menos que você tenha explicitamente configurado para ser assim, conforme a próxima seção).

## Correspondência das regras

Existe uma configuração adicional que se aplica a **todos** os filtros de uma determinada coleção, que é a maneira como eles devem ser aplicados, conforme demonstra a imagem 9.11. Existem três opções: Qualquer, Tudo e Nenhum, que significam “*pegue as fotos onde qualquer um dos filtros seja válido*” (ou seja, é suficiente que apenas um deles seja válido, podendo ser todos); “*pegue apenas as fotos onde todos os filtros sejam válidos*”; ou então, “*somente as fotos onde nenhum dos filtros se aplique*”, respectivamente.

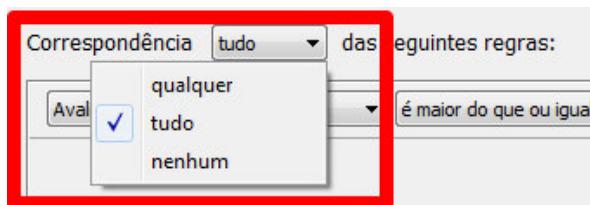


Figura 9.11: Correspondência dos filtros

## 9.5 IDEIAS CRIATIVAS PARA COLEÇÕES INTELIGENTES

É possível atribuir usos bem criativos e práticos a coleções inteligentes, de tal forma que facilitem o seu fluxo de trabalho. Por exemplo, você pode criar uma coleção chamada “Preferidas do cliente” para todas as fotos que tenham um rótulo de cor roxo e a palavra-chave “preferida”. Ou então uma chamada “Atrasadas para editar” com um filtro Data da captura -> não está no último -> 30 -> dias e outro filtro Tem ajustes -> é falso (vide imagem 9.12), na qual, hipoteticamente, consideramos que qualquer foto não editada em 30 dias é considerada atrasada.

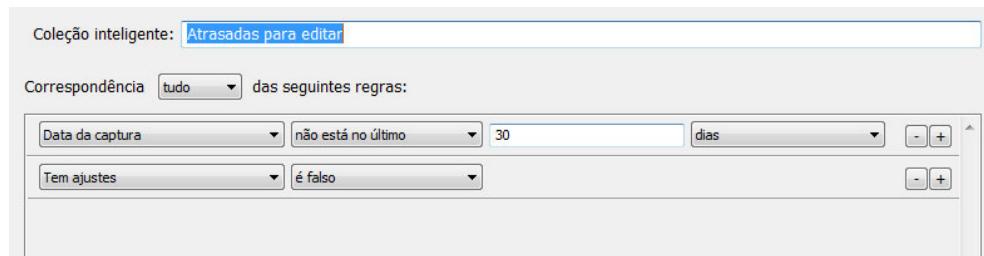


Figura 9.12: Composição do filtro de fotos em atraso para edição

## Coleções inteligentes pré-configuradas

O Lightroom vem com algumas coleções inteligentes por padrão, como para todas as fotos marcadas com o rótulo vermelho, fotografadas no último mês ou que não tenham palavras-chave associadas – veja imagem 9.13. Você pode ver como são criadas clicando com o botão direito e escolher a opção “*Editar coleção inteligente*”.

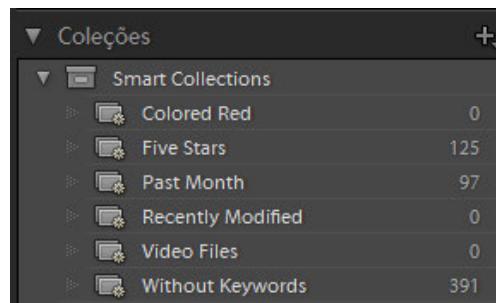


Figura 9.13: Coleções inteligentes pré-configuradas

## 9.6 AGRUPE FOTOS TEMPORARIAMENTE COM A COLEÇÃO RÁPIDA

Volta e meia você pode se encontrar em uma situação em que precisa agrupar determinadas fotos para algum trabalho rápido, como selecionar fotos para imprimir ou separar as que o cliente mais gostou para exportar logo em seguida, mas não encontra uma maneira realmente eficiente de fazer isso. Uma possibilidade seria atribuir

algum conjunto de palavras-chave, estrelas ou mesmo separar por cor e criar uma coleção inteligente com tais filtros. Porém, além do trabalho de ter que **pensar** no tipo de filtro e criar a coleção em si, ainda existe a possibilidade de outras fotos coincidirem com as regras e você acabar com fotos indesejadas. Uma coleção manual resolve o problema de ter fotos indesejadas, contudo é necessário ficar arrastando as fotos de um lado para o outro.

Para atender a estas situações de trabalho temporário, o Lightroom tem o conceito de **coleção rápida**, que é um tipo especial de coleção pré-configurado, único em todo o programa, que agrupa quaisquer fotos até que você limpe-a. Ela fica na seção **Catálogo** do painel esquerdo (vide imagem [9.14](#)).

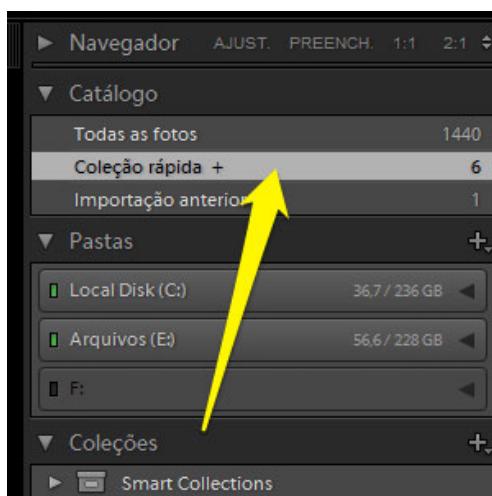


Figura 9.14: Localização da coleção rápida

### Adicione fotos à coleção rápida

Para adicionar fotos à coleção rápida basta apertar a tecla **B**, ou então pelo menu **Foto** -> **Adicionar à coleção rápida**. Ainda é possível arrastar e soltar diretamente nela, embora este procedimento não seja tão prático quanto utilizar a tecla de atalho diretamente.

O Lightroom marca as fotos que estão dentro da coleção rápida com um pequeno círculo preenchido, no canto superior direito da miniatura da foto, conforme mostra a imagem [9.15](#). Repare que as fotos que estão na coleção têm um círculo preenchido, enquanto as que não fazem parte têm um círculo vazio (ou ele nem aparece). Caso

não esteja conseguindo identificar, tente apertar a tecla **J** algumas vezes.



Figura 9.15: A foto da esquerda está na coleção rápida, a da direita não. Repare no preenchimento dos círculos.

Quando você não precisar mais das fotos que estão na coleção rápida, basta clicar com o botão direito em cima dela e escolher a opção **Apagar a coleção rápida**. Note que as fotos em si não são deletadas de forma alguma, apenas a ligação delas com a coleção é que é desfeita.

### Utilize uma coleção de verdade como sendo a rápida

Existe um recurso interessante que é o de definir uma coleção de verdade (exceto os inteligentes) como destino da coleção rápida. Em outras palavras, ao invés de as fotos irem para o item **Coleção rápida** demonstrado na imagem 9.14, elas podem ir para outro lugar. Um bom uso para tal recurso é tirar proveito da rapidez de trabalho que a coleção rápida permite, através da tecla de atalho **B**, para catalogar fotos de um mesmo tema, que precisam estar organizadas em determinar coleção (que não seja a rápida, obviamente).

Para fazer isso, apenas clique com o botão direito no nome da coleção que deseja definir como “destino”, e escolha ao opção **Definir como coleção de destino**, conforme demonstra a imagem 9.16.

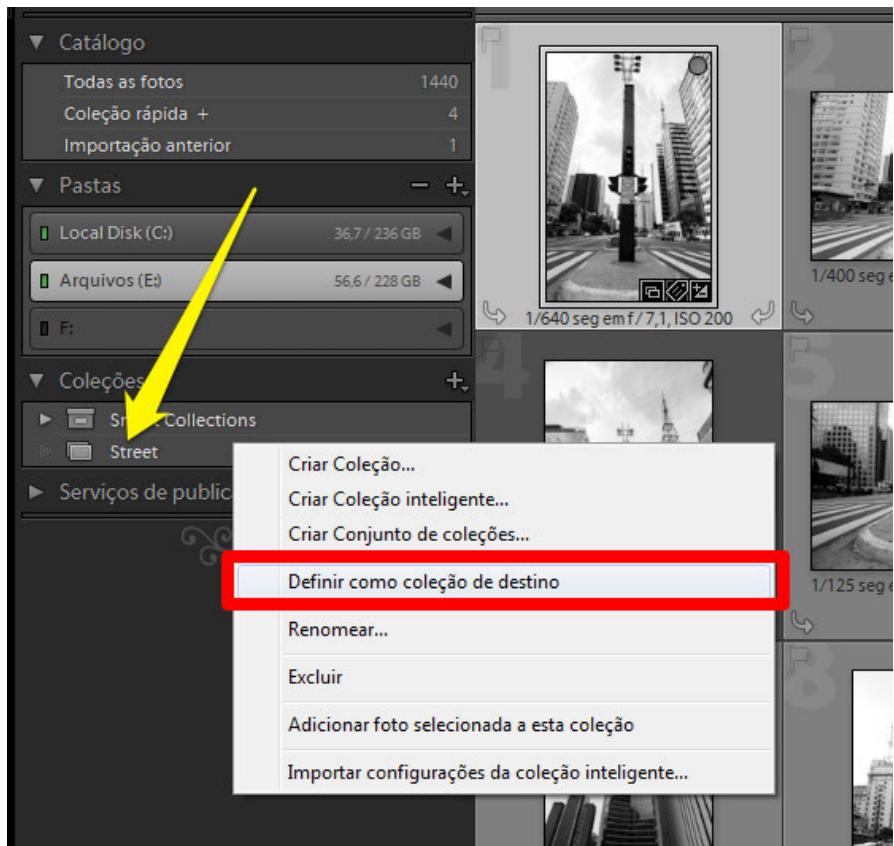


Figura 9.16: Definir uma coleção manual como sendo a destino das operações da coleção rápida

Feito isso, as fotos irão para este lugar até que você desfaça a configuração da mesma forma (botão direito, e desmarque o item). Note que a coleção de destino passa a ter o sinal de soma (+) ao lado do nome.



## CAPÍTULO 10

# Categorização por palavras-chave

Dentre as várias maneiras de organizar e catalogar fotos, o Lightroom permite ainda a associação de palavras-chave nas fotos, o que é especialmente útil para encontrar arquivos similares de um mesmo assunto. O uso de palavras-chave pode ser bem aproveitado como um complemento às coleções.

Palavras-chave são pequenas informações de texto associadas a cada foto. Algumas pessoas usam o termo *tags* para se referir ao mesmo conceito. Elas são interessantes para associar características às fotos, e permitem facilmente encontrar todas que tenham um mesmo conjunto de palavras-chave.

Utilize para características, como “mar”, “férias”, “vermelho”, “comida”, “preto e branco”, nome do cliente etc.

## **10.1 COMO INSERIR PALAVRAS-CHAVE**

A inserção de palavras-chave dá-se pela seção Atrib. palavras-chave localizada no painel direito, conforme mostra a imagem 10.1, a qual contém dois campos

para a mesma função. Você pode inserir uma única palavra, como “**verão**”, ou então algo mais descriptivo, como “**férias de verão**”. Utilize vírgula para separar uma palavra-chave de outra.

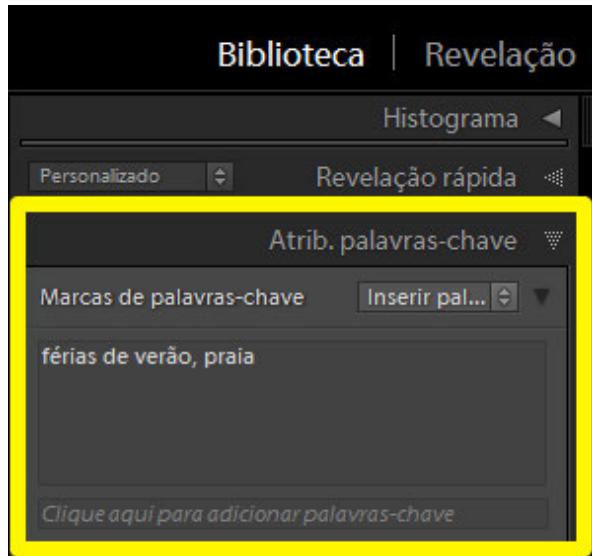


Figura 10.1: Painel de inserção de palavras-chave

## 10.2 PROCURAR FOTOS POR PALAVRAS-CHAVE

A maior vantagem de catalogar fotos utilizando palavras-chave é a possibilidade de buscar pelos arquivos utilizando tais informações, através da barra de filtros (vide imagem 10.2). Selecione a opção **Texto**, no primeiro menu marque o item **Palavras-chave** e, por último, digite o texto a procurar no campo à direita com uma pequena lupa, conforme mostra a imagem 10.3.

A barra de filtros é acessível pela tecla de atalho **\**, ou pelo menu **Exibir -> Mostrar barra de filtros**.

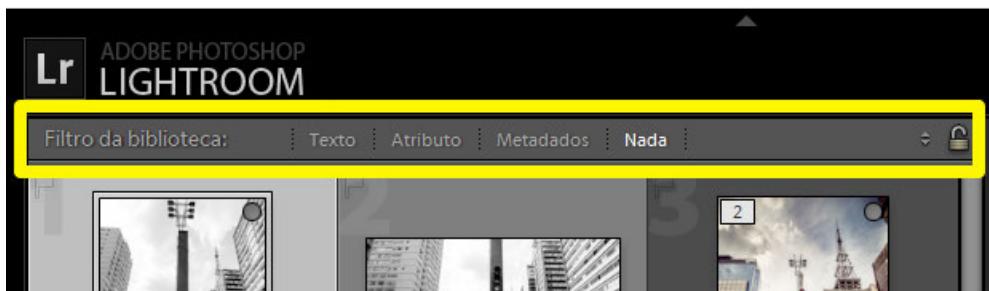


Figura 10.2: Barra de filtros

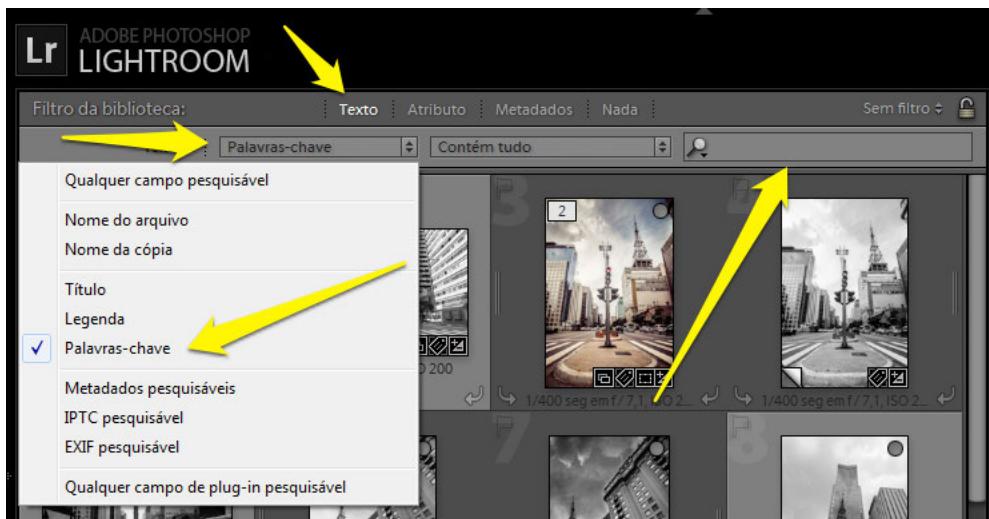


Figura 10.3: Busca de fotos por palavra-chave

O Lightroom automaticamente começa a filtrar as fotos da biblioteca à medida que digitamos alguma coisa no campo de busca, mostrando somente aquelas que se encaixem nas configurações dos filtros. Separe por vírgula caso queira procurar por mais de uma palavra-chave ao mesmo tempo.

O filtro é aplicado levando em consideração o tipo de combinação selecionada no menu do meio da barra de filtros, conforme mostra a imagem 10.4.

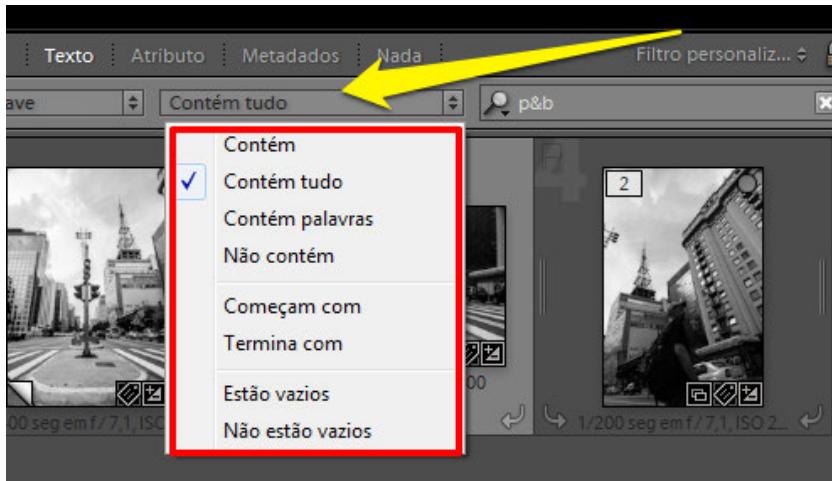


Figura 10.4: Opções do tipo de combinação das palavras-chave do filtro

As combinação tem nomes bem claros, e são aplicados às palavras-chaves inseridas no campo de texto ao lado. Por exemplo, a opção padrão **Contém tudo** significa que somente serão consideradas as fotos que contenham **todas** as palavras-chave informadas (lembrando que você deve separar por vírgula quando houver mais de uma); já a opção **Contém** considera **qualquer** uma das palavras — ou seja, basta a foto ter uma da lista, ao invés de todas —, enquanto **Não contém** encontra arquivos que tenham quaisquer palavras **exceto** as da lista.

Para limpar a busca clique no ícone de **x** do lado direito no campo de texto, conforme mostra a imagem 10.5.

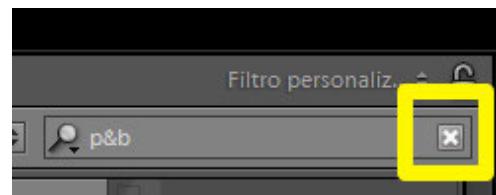


Figura 10.5: Botão para limpar todos os filtros de busca

## 10.3 SUGESTÕES DE PALAVRAS-CHAVE

À medida que você utiliza o recurso de palavras-chave, o Lightroom vai criando por conta própria um banco de informações com as palavras mais relevantes, disponibilizando-as na seção Sugestões de palavras-chave, conforme a imagem 10.5.

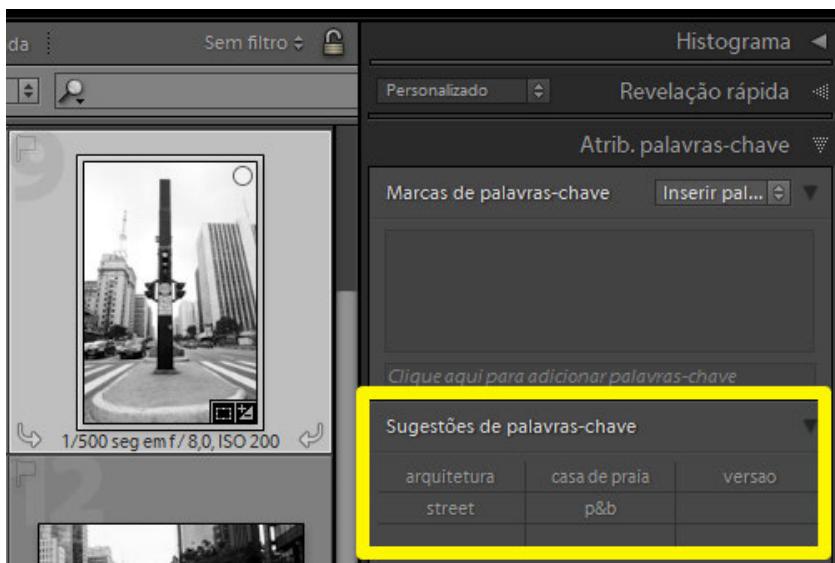


Figura 10.6: Palavras-chave sugeridas pelo Lightroom. Clique em uma para adicionar à lista

Simplesmente clique em uma das sugestões para adicioná-la à caixa de texto acima. Repare que, ao fazer isso, a palavra é automaticamente removida da lista de sugestões, pois a foto passa a possuí-la.

## 10.4 CONJUNTO DE PALAVRAS-CHAVE

Com o passar do tempo, você notará que sempre atribui um mesmo conjunto de palavras-chave para fotos similares — o que é algo perfeitamente normal e esperado, inclusive, pois demonstra um bom uso da funcionalidade. Para auxiliar nesta tarefa que, muitas vezes, é repetitiva, o Lightroom permite criar de antemão um con-

junto com algumas palavras-chave mais utilizadas para uma determinada categoria, definida por você. Esta funcionalidade está disponível na seção **Conjunto de palavras-chave** mostrado na imagem [10.7](#).

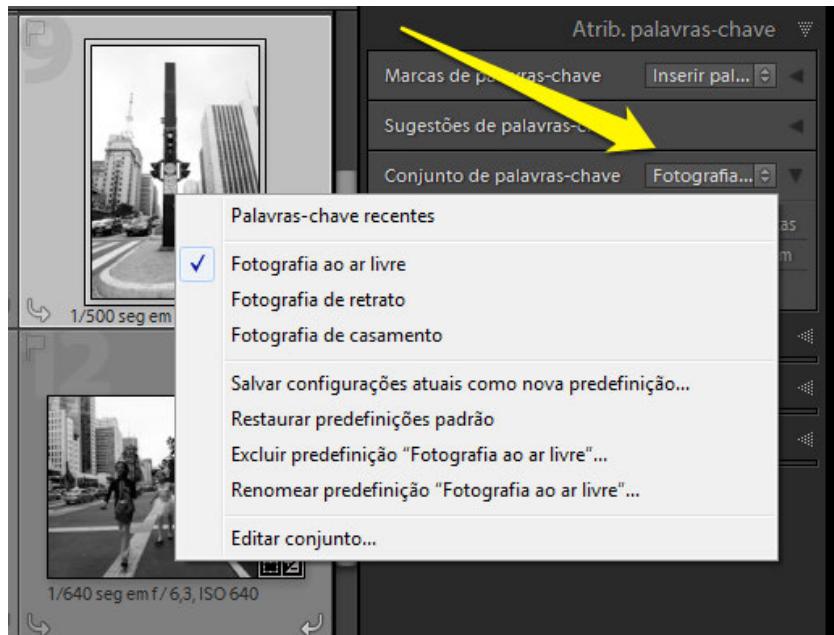


Figura 10.7: Conjuntos de palavras-chave

Note que há alguns conjuntos já predefinidos, como “Fotografia ao ar livre”, que na prática existem mais para exemplificar o recurso. A opção **Palavras-chave recentes** mostra as últimas palavras utilizadas por você, o que é uma grande mão na roda quando estamos catalogando um grande número de fotos. Para criar o seu próprio conjunto, escolha a opção **Editar conjunto...** (é o último item do menu) e insira até 9 palavras-chave, clicando em **Alterar** para salvar os dados, conforme a imagem [10.8](#).

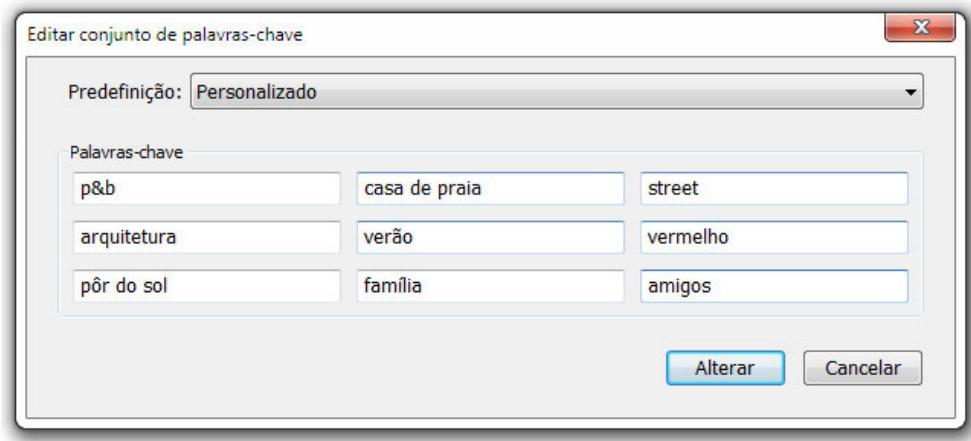


Figura 10.8: Inserir palavras-chave personalizadas em um conjunto

Opcionalmente, você pode salvar o conjunto com um nome personalizado. Para isso, selecione a opção Salvar configurações atuais como nova predefinição enquanto estiver na tela de edição do conjunto, e insira o novo que achar mais apropriado, conforme a imagem 10.9

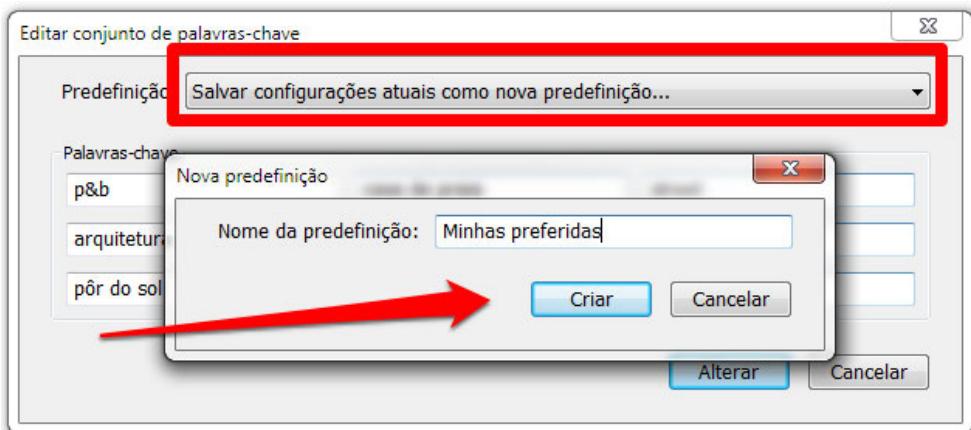


Figura 10.9: Salvar o conjunto com um nome personalizado

Feito isso o seu conjunto personalizado irá aparecer na lista de opções do menu Conjunto de palavras-chave.

## 10.5 GERENCIE TUDO NA SEÇÃO LISTA DE PALAVRAS-CHAVE

Na seção Lista de palavras-chave, mostrada na imagem 10.10, você encontrará a relação completa de palavras-chave cadastrados no Lightroom, com um indicador de quantas fotos têm uma determinada palavra (à direita). No caso de uma ou mais fotos estarem selecionadas, haverá uma marca parecida com um “V” do lado esquerdo, a qual indica que o arquivo em questão contém aquela palavra.

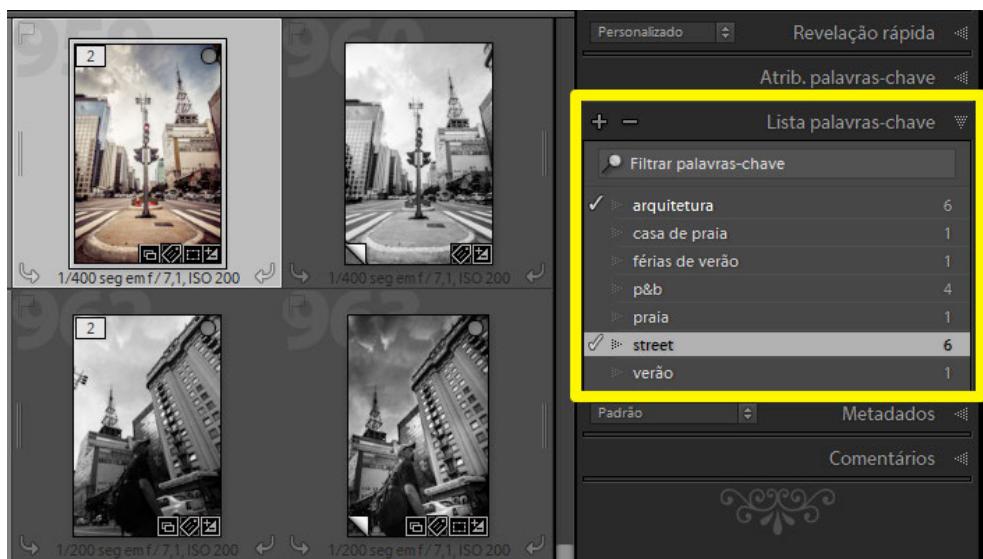


Figura 10.10: Seção com a lista completa de palavras-chave.

Se quiser remover uma das palavras, basta clicar em cima do “V”. Para associar a palavra à imagem, clique no pequeno quadrado que aparece do lado esquerdo da palavra quando você passa o mouse em cima de alguma delas, conforme a imagem 10.11.

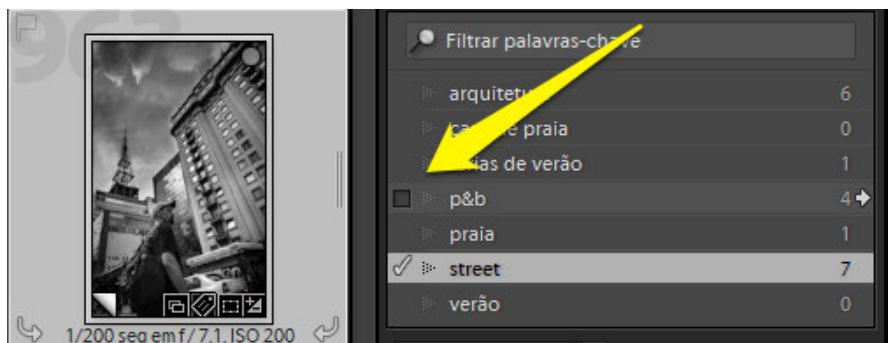


Figura 10.11: Clique no quadrado apontado pela seta para associar a palavra a imagem

### Mostrar todas as fotos com uma palavra

Já se você quiser encontrar todas as fotos que tenham uma determinada palavra-chave, passe o mouse em cima da palavra e clique em uma pequena seta que aponta para o lado direito, ao lado da palavra, conforme mostra a imagem 10.12.

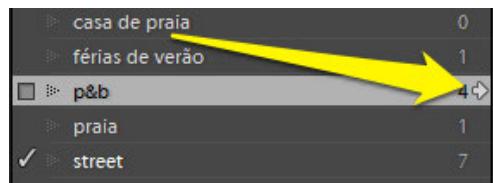


Figura 10.12: Clique na seta indicada para filtrar as fotos que contenham a palavra-chave em questão

### Editar e deletar palavras

Para editar qualquer palavra-chave, dê um duplo clique nela, ou então use o botão direito e selecione a opção `Editar marca de palavra-chave`. Para deletar a palavra, clique com o botão direito e selecione a opção `Excluir` — note que isso não remove a foto em si, apenas a palavra-chave. Uma outra forma de remover é clicar no símbolo – ao lado do nome da seção `Lista palavras-chave`.

## 10.6 ORGANIZAR AS PALAVRAS POR HIERARQUIA

Da mesma forma que é fácil e rápido associar palavras-chave a imagens, é também muito fácil ter um cadastro com literalmente centenas de palavras, o que pode tornar o gerenciamento uma tarefa bem confusa. Pensando em casos assim, o Lightroom permite organizar as palavras em uma estrutura hierárquica, em que uma palavra está “dentro” de outra, da mesma maneira como as pastas do computador são organizadas, conforme exemplificado na imagem [10.13](#).



Figura 10.13: Estrutura de palavras-chave organizadas por hierarquia

A vantagem de manter uma organização por hierarquia é que isso torna mais fácil o trabalho de encontrar determinada palavra, além de ocupar menos espaço na interface do Lightroom. Por último, e talvez o mais interessante de tudo, é que quando se atribui uma palavra de um nível mais baixo, todas as palavras intermediárias também serão associadas à imagem.

### Como criar e organizar por hierarquia

A primeira coisa a fazer é definir qual será a sua palavra-chave de nível superior, a qual conterá outras palavras-chave dentro de si. Por exemplo, no caso da imagem [10.13](#), há duas de nível superior, “Férias” e “Pessoas”. Vamos usar a de “Férias”.

Clique no botão + no canto superior esquerdo e insira o valor “Férias” no campo Nome da palavra-chave. Caso a caixa Opções de criação esteja disponí-

vel para você, **não** selecione o item Colocar dentro de .... Clique no botão Criar.

Agora, selecione o item **Férias** na lista de palavras e clique novamente no botão +. Insira o nome “Cidade” e, desta vez, marque o item **Colocar dentro de ‘Férias’**, conforme mostra a imagem 10.14, o que criará a palavra-chave aninhada.

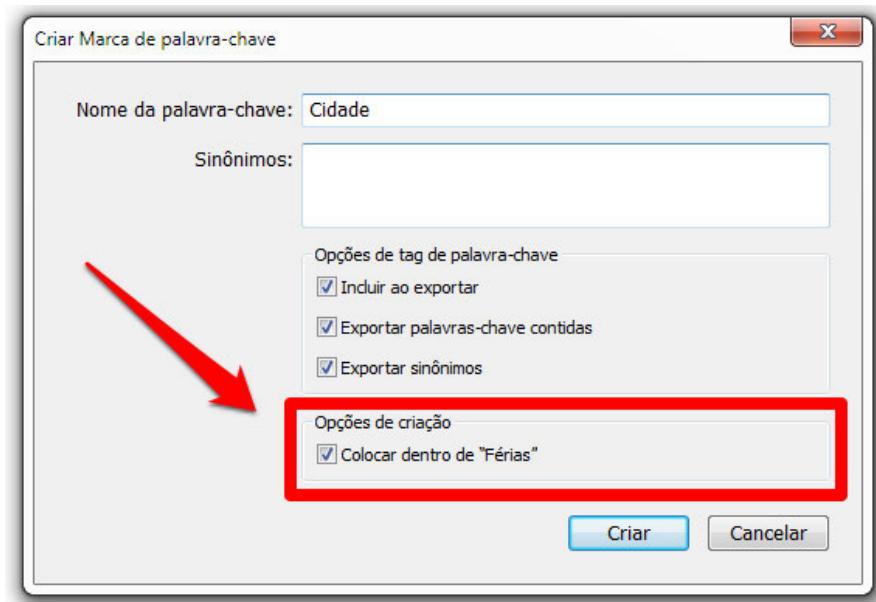


Figura 10.14: Opção para criar uma palavra-chave aninhada a outra

Repita o processo tantas vezes quanto forem necessárias. Repare que agora a setinha que fica à esquerda da palavra “Férias” pode ser clicada para revelar as outras que estiverem aninhadas.

#### CRIE TAMBÉM COM ARRASTAR E SOLTAR

Uma outra maneira de aninhar palavras-chave é arrastá-las para dentro de alguma outra, caso você já tenha um grande número de palavras. Esta opção é bem prática; simplesmente clique com o botão esquerdo e arraste para onde desejar aninhar.



## CAPÍTULO 11

# Registre sua assinatura com Marca d'água

Há quem goste e há quem odeie, mas é inegável que marca d'água é uma funcionalidade bem popular — para o bem ou para o mal, pois muitos fotógrafos perdem a mão e adicionam marcas extremamente feias ou exageradas. Gostos pessoais à parte, no Lightroom esta assinatura é adicionada no momento de exportar as fotos (vide capítulo anterior), na seção `marca d'água`, conforme mostra a imagem [11.1](#).

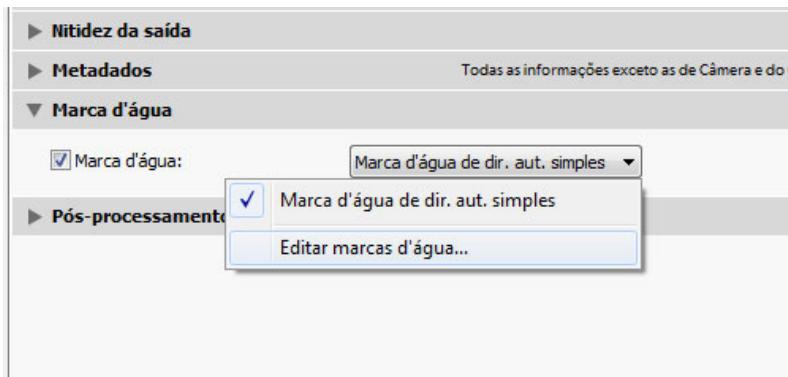


Figura 11.1: Localização da marca d'água na janela de exportar fotos

Clique na opção **Editar marca d'água...** para abrir o editor, como mostra a imagem 11.2. Nesta tela é possível inserir tanto marcas de texto quanto imagens, através da opção **Estilo da marca d'água**, localizada no canto superior direito.

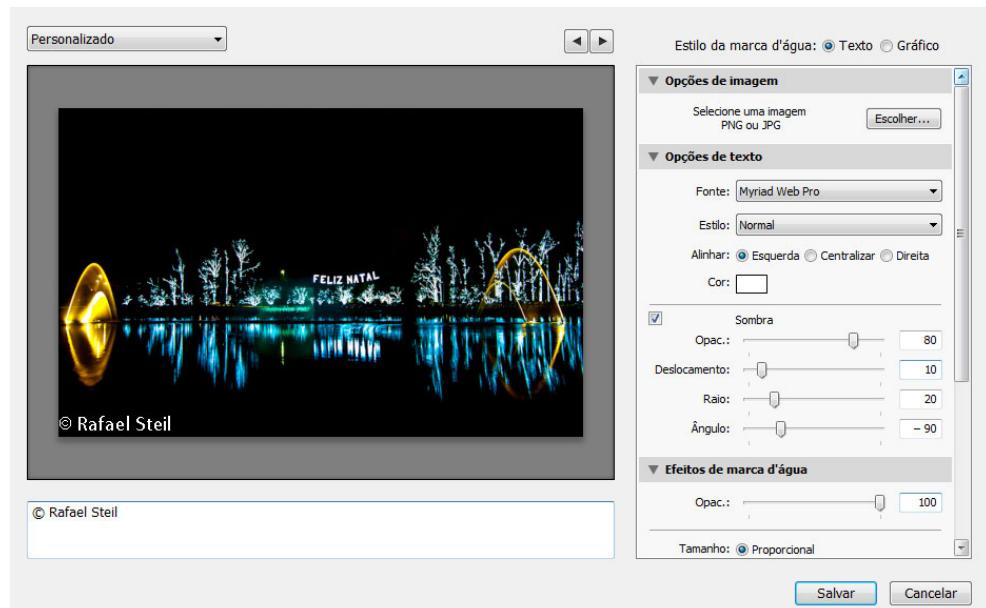


Figura 11.2: Editor de marca d'água

## 11.1 INSERIR MARCAS DE TEXTO

O editor de textos para a marca é relativamente completo: na seção `Opções de texto` selecione a fonte e estilo (negrito, itálico etc.), o alinhamento e a cor do texto. É possível também adicionar sombras ao texto, definindo a opacidade, distância do texto e afins.

O texto da marca propriamente dito pode ter a opacidade definida, e geralmente é interessante deixar um valor mais baixo, para que o efeito fique mais sutil. Claro, isso é algo de cunho totalmente pessoal, porém frequentemente fotos muito boas são arruinadas por marcas d'água mal colocadas. Caso marque a opção de tamanho proporcional, utilize o slider para definir o tamanho do texto.

O texto somente pode ser colocado em lugares predefinidos pelo Lightroom: nos cantos ou no meio, através da opção `Âncora` conforme mostra a imagem [11.3](#).



Figura 11.3: Opção de alinhamento do texto

## 11.2 INSERIR MARCAS DE GRÁFICO

Caso você queira inserir uma marca mais elaborada, utilize a opção `Gráfico`, e selecione a imagem que deverá ser adicionada em todas as fotos. Dica: utilize arquivos `.PNG` com fundo transparente.

O restante funciona exatamente como o modo texto: defina a opacidade, a posição e pronto.

Ao clicar em `Salvar` o Lightroom pedirá para você inserir um nome para as definições feitas, permitindo reutilizar em outras ocasiões sem a necessidade de configurar tudo novamente.



## CAPÍTULO 12

# Gerenciamento avançado das fotos

### **Histórico de ações — o “voltar no tempo” do Lightroom**

A capacidade de desfazer e refazer ações é uma funcionalidade vital em qualquer programa, pois além de permitir corrigir nossos erros, permite testar diversas combinações com tranquilidade.

No Lightroom o histórico de alterações feitas na imagem fica no módulo Reveleção, indicado na imagem [12.1](#), ou pela tecla de atalho `CTRL + SHIFT + 3` no Windows, ou `CMD + CTRL + 3` no Mac.



Figura 12.1: Localização do painel Histórico

Toda e qualquer modificação que você fizer na imagem ficará registrada no histórico, sendo que o item mais recente localiza-se no topo. Para desfazer uma determinada ação, basta clicar em cima de qualquer elemento anterior a ela, ou utilizar a tecla de atalho `CTRL/CMD + Z`, enquanto com `CTRL/CMD + Y`, você *refaz* a ação. A imagem [12.2](#) mostra o histórico com uma série de registros.

Histórico		
Retângulo de corte		
Saturação	+5	5
Vibração	+43	43
Claridade	+13	13
Recorte de preto	+31	31
Recorte de branco	+41	41
Sombras	-5	-5
Realces	+3	-3
Contraste	+60	60
Exposição	-0,25	-0,25
Temperatura	+431	5,1K
Exportar - (24/01/2013 01:00:59)		
Import (10/12/2012 22:37:38)		

Figura 12.2: Itens no histórico

## A RESPEITO DE PERFORMANCE

No Lightroom, as ações do histórico não são armazenadas na memória do computador (ao contrário, de novo, do Photoshop), o que inclusive é o motivo pelo qual ele continua a existir mesmo quando fechamos o programa.

Se você estiver com o painel Navegador aberto (localizado logo acima do Histórico), poderá visualizar uma prévia de cada modificação simplesmente passando o mouse em cima dos itens do histórico.

O tamanho do histórico é ilimitado, não sendo perdido nem mesmo quando você fecha o programa. Isso significa que você pode fazer os ajustes que quiser na imagem, desfazer e refazer, e quando voltar um mês mais tarde todo o histórico ainda estará lá. Isso é uma grande vantagem inclusive em relação ao Photoshop, que perde o histórico quando fechamos o programa.

Embora o histórico no Lightroom seja ilimitado e persistente, tenha em mente que se você selecionar uma posição anterior a mais recente e fizer uma **nova** modificação, ela passará a ser a última, mantendo apenas as **anteriores** a ela. A imagem [12.3](#) exemplifica este funcionamento.

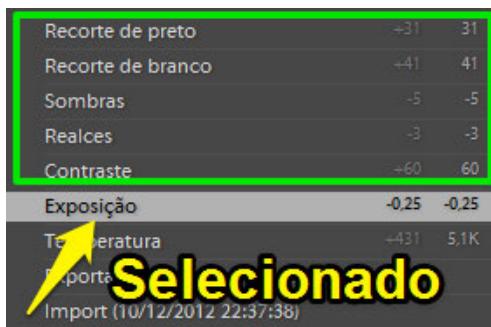


Figura 12.3: A seta amarela indica o item selecionado, e o box verde indica o histórico que será sobreescrito caso você faça mudanças neste ponto

Para limpar todo o histórico, clique no botão **x** do lado direito do painel — contudo, se você clicar por acidente neste botão, simplesmente desfaça a ação através do menu **Editar -> Desfazer**.

## Instantâneos

Uma funcionalidade que recebe pouca atenção, mas que tem grande potencial para certas tarefas, é a capacidade de registrar instantâneos da imagem — ou seja, gravar o estado de edição em que ela se encontra em determinado momento, como se fosse uma cópia da foto. Instantâneos podem ser úteis para salvar o seu trabalho de tempos em tempos, como forma de precaução contra um eventual deslize de remoção do histórico, para preparar diferentes versões de edição para mostrar ao cliente, ou para comparação posterior.

Para criar um instantâneo, clique com o botão direito em algum item do histórico e selecione a opção `Criar instantâneo`, ou então clique no botão `+` no painel Instantâneos, conforme mostra a imagem 12.4.

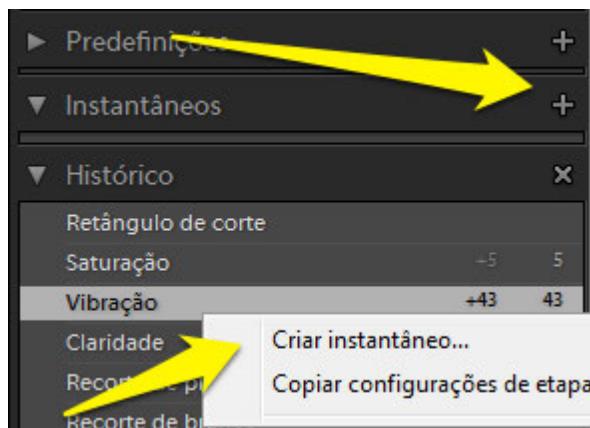


Figura 12.4: Maneiras de criar um instantâneo

Dê um nome fácil de identificar e ele irá aparecer no painel próprio logo acima do histórico. Cada instantâneo é associado com a sua própria imagem.

### INSTANTÂNEOS NÃO SÃO CÓPIAS

Tenha sempre em mente que instantâneos não são cópias das fotos, mas sim apenas uma referência para um determinado ponto de edição dela. Isso significa que, na prática, você continuará tendo um único arquivo físico em disco, e portanto cada instantâneo ocupa **pouco** espaço.

Para remover, clique com o botão direito em cima do nome e selecione Excluir.

## 12.1 ALTA PRODUTIVIDADE COM EDIÇÃO DE VÁRIAS FOTOS SIMULTANEAMENTE

Uma das grandes eficiências do Lightroom é permitir trabalharmos de maneira muito mais eficiente que em outros programas. Historicamente, o processo de edição consistia em ajustar uma imagem, então repetir o processo na próxima, então na próxima, e assim por diante — tudo manualmente e mecanicamente. Usuários do Photoshop são bem familiarizados com as “*ações*” (*Actions*, em inglês), que podem ser gravadas para repetir virtualmente qualquer passo em fotos distintas.

Contudo, o Photoshop não foi feito com este tipo de tarefa em mente, e enquanto é possível obter um grau de otimização do trabalho, ele nem de longe é tão rápido e simples quanto o mecanismo do Lightroom, que desde o início foi criado com foco em fluxos de trabalho em lote — lembre-se, o Lightroom é um programa criado por fotógrafos para fotógrafos.

A capacidade do Lightroom de aplicar ajustes, quaisquer que sejam, em lote é um dos grandes diferenciais da ferramenta, e funciona excepcionalmente bem principalmente se as fotos foram registradas de maneiras parecidas, como nas mesmas condições de luz. Ensaios em estúdio se enquadram muito bem neste perfil; já fotos de uma determinada viagem, registradas em diversos ambientes, podem exigir um pouco mais de trabalho.

Edição em lote nos livra do trabalho de ter que aplicar manualmente as correções para cada foto.

Para aplicar ajustes em lote, selecione primeiro a foto que tem as correções que deverão ser aplicadas às demais, e em seguida selecione as fotos que receberão os

ajustes. Lembre-se que é essencial que **todas** as fotos sejam selecionadas simultaneamente, especialmente a que for utilizada para copiar os ajustes. Você pode selecionar múltiplas fotos segurando a tecla **SHIFT** ou **CTRL/CMD**.

**Importante:** lembre-se que a **primeira** foto selecionada será a utilizada como referência para as outras. É dela de onde serão copiados os ajustes.

### SELECIONE NA GRADE OU TIRA DE FILMES

Os lugares mais apropriados para fazer este tipo de seleção múltipla é através do modo de visualização em grade (tecla de atalho **G**), ou pela tira de filmes (tecla **F6**).

Depois que você tiver selecionado as fotos, clique no botão **Sincr. config** se você estiver no módulo biblioteca, conforme mostra a imagem [12.5](#), ou **Sincronizar** caso esteja no módulo Revelação, conforme a imagem [12.6](#).

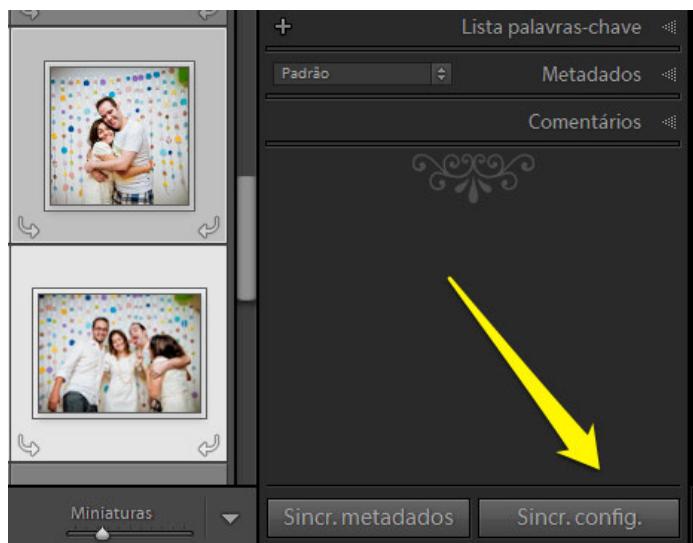


Figura 12.5: Botão para sincronizar os ajustes, através do módulo Biblioteca

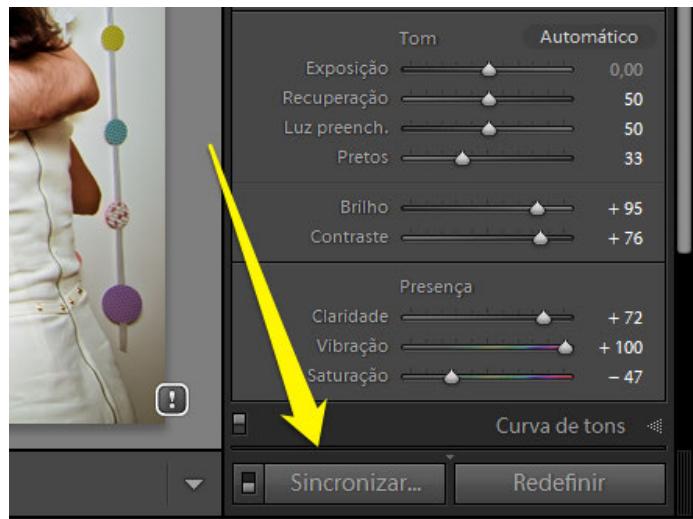


Figura 12.6: Localização do botão no módulo Revelação

Ao clicar no botão de sincronizar, irá aparecer uma janela com todos os ajustes que poderão ser aplicados nas demais imagens (vide imagem 12.7). Note que há virtualmente tudo lá, do equilíbrio de branco, passando por correções de cores, até remoção de manchas e recorte. Selecione os que forem apropriados para o seu caso.

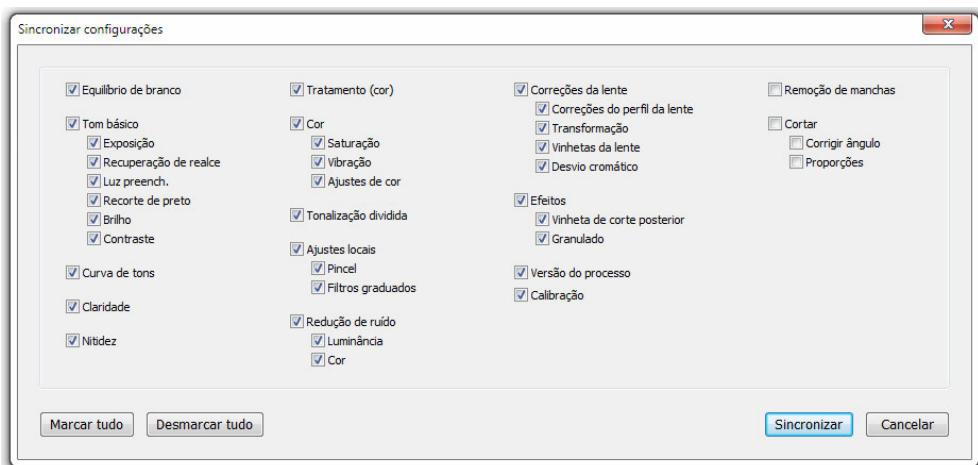


Figura 12.7: Tela de seleção dos ajustes que serão aplicados em lote nas imagens

### ATENÇÃO COM O RECORTE

Note que é possível aplicar o recorte feito na primeira imagem nas demais. Contudo, tenha em mente que ele será feito exatamente nas mesmas coordenadas.

## Uma outra maneira de editar em lote

Além do método que vimos, em que a edição é feita em uma foto e posteriormente replicada para outras, existe uma outra maneira de editar em lote as fotos.

No módulo Revelação, selecione na tira de filmes (tecla F6) **todas** as fotos que deseja que tenham os mesmos ajustes, e então clique no pequeno botão do lado esquerdo do botão **Sincronizar**, e veja que ele passa a ser chamado de **Sincr. autom.**, conforme a imagem 12.8. Uma vez feito isso, à medida que você edita a foto selecionada, o Lightroom automaticamente aplica as mesmas correções nas demais.

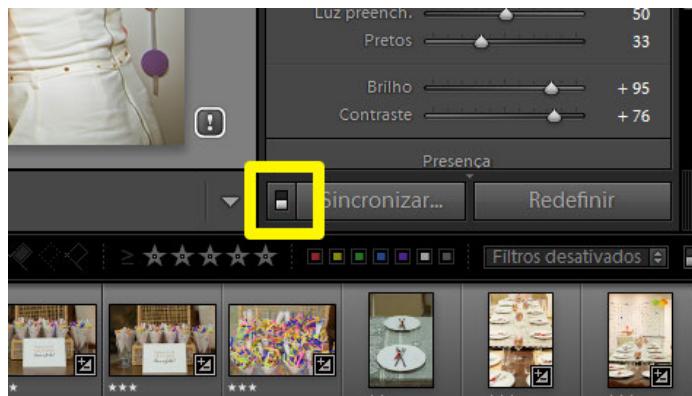


Figura 12.8: Botão que ativa a sincronização automática de ajustes nas fotos previamente selecionadas

Esta maneira de trabalho funciona bem quando sabemos de antemão que as edições feitas em uma imagem **com certeza** deverão ser aplicadas nas demais, pois o Lightroom aplica os ajustes enquanto editamos, ao invés de aplicar após a correção da primeira foto. Na prática, utilizar um método ou outro depende exclusivamente da sua preferência, de como você trabalha. Se ficar na dúvida, o que grande parte dos

fotógrafos faz é editar uma foto individualmente, e somente então replicar os ajustes para as demais, conforme vimos anteriormente.

## Bônus — copie as configurações e cole em outras fotos

Uma maneira alternativa de aplicar ajustes de uma foto em diversas outras é copiar manualmente os itens desejados, e colar nas fotos selecionadas. No módulo Biblioteca, clique com o botão direito em cima da foto que deseja copiar as correções e selecione a opção Configurações de revelação → Copiar configurações..., que irá abrir a mesma tela da imagem 12.7. Marque os elementos desejados e clique no botão Copiar.

Em seguida, selecione as fotos que irão receber os ajustes, clique novamente com o botão direito e selecione o menu Configurações de revelação → Colar configurações.

## 12.2 AJUSTES PONTUAIS DE CORES COM HSL

HSL, do inglês “*Hue, Saturation e Luminance*” — Matiz, Saturação e Luminância — permite fazer ajustes pontuais em uma série de cores na fotografia, muito útil quando queremos mexer em uma parte sem afetar outra. Esta ferramenta fica no painel HSL / Cor / P&B do módulo Revelação, conforme mostra a imagem 12.9.

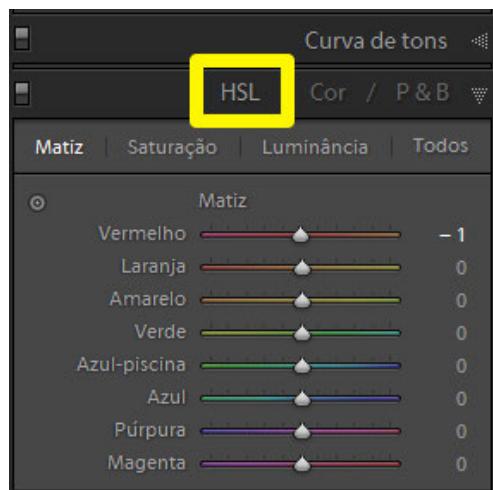


Figura 12.9: Localização do painel HSL no módulo Revelação

Note que esta não é uma ferramenta para **substituição** completa de cor. Logo no início do painel, abaixo do nome dele, você encontrará as opções para “Matiz”, “Saturação”, “Luminância” e “Todos”.

O **ajuste de Matiz**, a primeira das opções, serve para alterar a cor indicada pelo slider para algum dos espectros possíveis. Por exemplo, o slider “Vermelho” alterna entre algo próximo de pink (extrema esquerda) até o laranja (na extrema direita).

A imagem [12.10](#) mostra o resultado da modificação das matizes de vermelho, amarelo e verde.



Figura 12.10: Antes e depois da modificação da Matiz de vermelho, verde e amarelo

A **saturação** representa a intensidade da cor, e funciona da mesma forma que a matiz: simplesmente arraste os sliders correspondentes as cores que deseja alterar a intensidade.

Por último, **luminância** permite clarear ou escurecer uma determinada cor. Repare a diferença na imagem [12.11](#), na qual principalmente os tons azuis foram escurecidos. Os controles foram exagerados para demonstrar mais facilmente o resultado.



Figura 12.11: Antes e depois de modificações na luminância. O efeito no céu foi exagerado para demonstrar

### A DIFERENÇA COM O BOX BÁSICO

O box Básico, também no módulo Revelação, contém controles para ajustes de saturação e vibração, e a principal diferença é que HSL permite um controle muito mais preciso das áreas que serão afetadas, enquanto as opções do módulo Básico afetam a imagem como se fosse um único conjunto — o que é perfeitamente válido para diversas situações, pois nem sempre precisamos aplicar ajustes tão granulados quanto HSL permite.



## CAPÍTULO 13

# Edição sem os arquivos originais com as Visualizações Inteligentes

Se alguma vez você se deparou com a mensagem “Não foi possível encontrar a pasta” ao tentar editar alguma foto, ou se deparou com um ícone de exclamação (vide imagem 13.1), você irá adorar a funcionalidade de visualizações inteligentes do Lightroom, introduzida na versão 5.

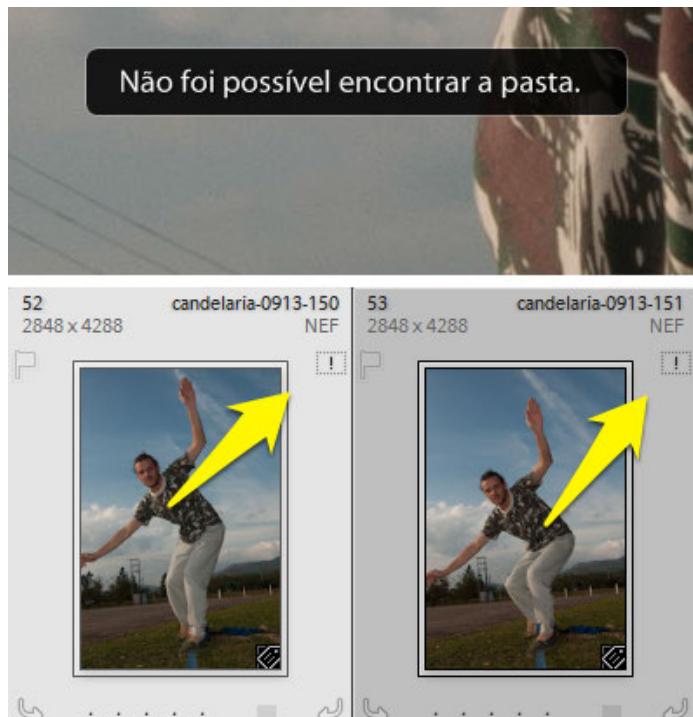


Figura 13.1: Mensagem de pasta da foto não encontrada

A ideia por trás das visualizações inteligentes é permitir que você possa editar as fotos mesmo quando o arquivo original não esteja acessível, o que geralmente ocorre quando eles são armazenados em um HD externo. Internamente, o Lightroom mantém num banco de dados (que é o arquivo de Catálogo) uma ligação com o arquivo físico, que ocorre no momento de importar as fotos para dentro do programa. Quando o arquivo é movido de lugar, ou quando o HD dele é removido, esta ligação se perde. Em versões anteriores, era possível editar as fotos somente quando o arquivo fosse colocado de volta no seu lugar, ou quando o drive fosse reconectado.

Já a partir do Lightroom 5, o recurso de **Visualizações Inteligentes** foi criado justamente para permitir que as fotos possam ser editadas mesmo quando o arquivo original não esteja disponível no momento. Por exemplo, imagine que você tem um Notebook e armazene todas as fotos em um HD externo, porém não carrega este HD para todos os lugares.

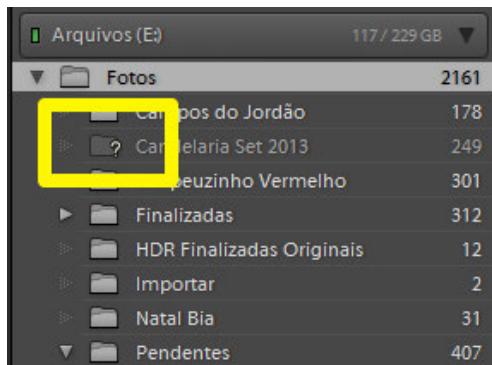


Figura 13.2: Indicação de que a pasta em questão não está mais no lugar original

## 13.1 O QUE SÃO AS VISUALIZAÇÕES INTELIGENTES

O termo “Visualização Inteligente” (*Smart Preview*, em inglês) é um pouco ambíguo e pode causar certa confusão. Na prática, é uma cópia em tamanho reduzido do arquivo original (e em alta resolução), salva no formato `DNG` e com dimensão máxima por volta de 2400 pixels, no catálogo do Lightroom. Por estar no formato `DNG` e por ter dimensões reduzidas, o tamanho do arquivo também é bastante reduzido.

A vantagem disso é que você pode manter os arquivos `RAW` originais no disco externo, e as visualizações inteligentes no disco local do computador, e trabalhar mesmo sem ter o HD externo por perto. Quando ele for conectado novamente, o Lightroom automaticamente sincronizará o que tiver sido editado.

Por exemplo, 100 arquivos `RAW` de uma câmera moderna podem facilmente ocupar 3GB de espaço, enquanto as visualizações inteligentes ocupam em torno de 80MB, uma diferença de quase 90%.

## 13.2 DIFERENÇAS E LIMITAÇÕES COM OUTRA FUNCIONALIDADE DO LIGHTROOM

Tenha em mente que as “visualizações inteligentes” são diferentes e têm outra finalidade do que o recurso de cache de visualização que o Lightroom faz para cada imagem, conforme descrito no capítulo de importar fotos. Recapitulando, para visualizar uma foto em tamanho grande no Lightroom, ele primeiro precisa ter um cache da imagem em tamanho apropriado para mostrar, o que pode ser feito na hora de

importar as fotos ou quando fazemos zoom pela primeira vez. Contudo, o processo de edição depende do arquivo original, conforme demonstrado na imagem [13.12](#).



Figura 13.3: Opções de edição desabilitadas, quando o arquivo original não existe

Já as visualizações inteligentes permitem **editar** a foto **sem ter** o arquivo original disponível o tempo todo. É possível inclusive exportar as fotos a partir da visualização inteligente. Veja a imagem [13.3](#).

Contudo, existem algumas limitações: as dimensões reduzidas do arquivo podem não ser suficientes para grandes impressões, não é possível fazer ajustes através da integração com o Photoshop, e ajustes na nitidez e redução de ruído não são traduzidos perfeitamente de volta ao arquivo `RAW` original. Neste caso, é recomendável trabalhar com o arquivo original. Contudo, é possível fazer todo o resto.

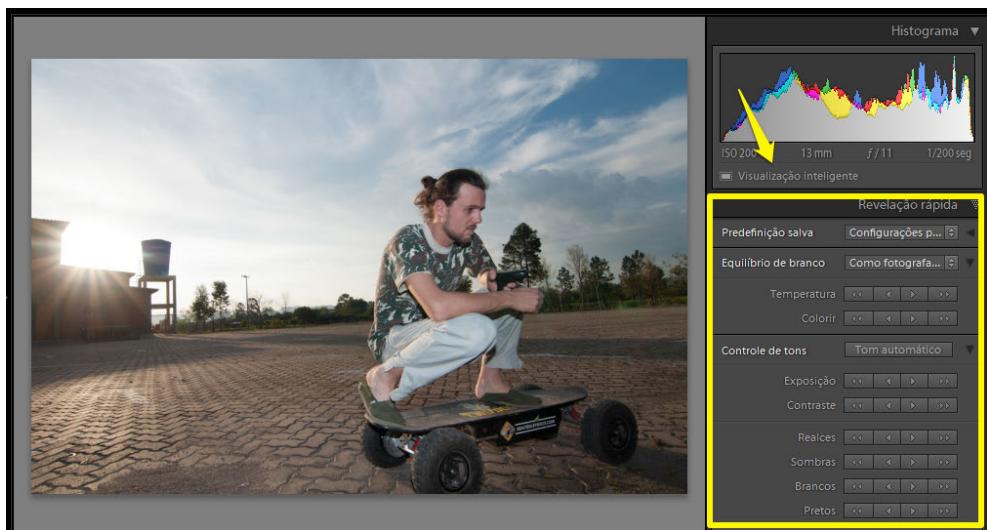


Figura 13.4: Foto com visualização inteligente habilitada, o que permite fazer modificações na edição

### 13.3 QUANDO UTILIZAR

Neste ponto deve estar bem claro para você que usar as visualizações inteligentes somente faz sentido em algumas situações. Mais especificamente, se você mantém o catálogo do Lightroom e as fotos no mesmo disco, **não** haverá qualquer benefício — pelo contrário, apenas estará desperdiçando espaço. Por outro lado, se as fotos ficam em um disco diferente do catálogo — por exemplo, fotos em um HD externo, e o catálogo no disco interno do computador —, há um grande potencial de uso, principalmente se você costuma não ter o disco externo o tempo todo conectado ao computador.

Por serem arquivos menores e otimizados, é possível pensar em alguns usos criativos para a funcionalidade. Por exemplo, após importar as fotos para dentro do Lightroom e criar as visualizações inteligentes, desconecte o disco externo e faça as edições em cima delas, o que em certos casos permitirá ganhos de performance.

## 13.4 COMO CRIAR VISUALIZAÇÕES INTELIGENTES

Existe mais de uma maneira para criar visualização inteligente: individualmente, para várias fotos através da biblioteca, ou na hora de importar para dentro do catálogo do Lightroom. O resultado final é o mesmo para todos os casos.

### Criar individualmente

Quando você estiver na Biblioteca ou em Revelação, selecione um arquivo e clique em um pequeno retângulo vazado no histograma, conforme mostra a imagem 13.8. Lá deverá estar escrito “**Foto original**”, o que significa que ainda não existe a visualização inteligente para aquele arquivo. Em seguida, clique no botão **Criar visualização inteligente** na caixa de diálogo que aparecer.

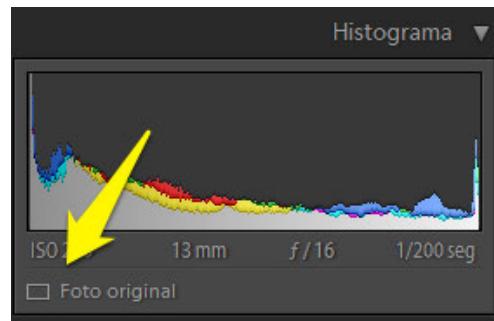


Figura 13.5: Botão para criar visualização inteligente

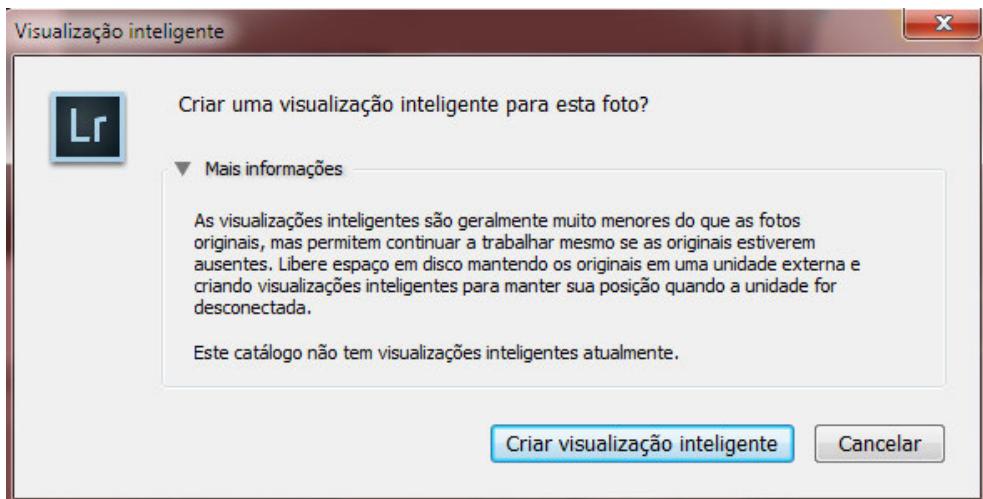


Figura 13.6: Diálogo de confirmação para criar a visualização

Caso você selecione mais de uma foto, o número de arquivos marcados irá aparecer ao lado do retângulo. O procedimento é o mesmo: clique lá, e confirme a operação no diálogo que aparecer.

### Criar pelo menu Biblioteca

Selecione uma ou mais fotos, e em seguida acesse o menu Biblioteca → Visualizações → Criar visualizações inteligentes. Neste caso, o Lightroom irá executar a ação imediatamente, sem solicitar confirmação.

### Criar no momento de importar as fotos

Além dos dois métodos citados, que são úteis para quando as fotos já estão no catálogo, ou quando as visualizações inteligentes são removidas (vide seção mais adiante), é possível criá-las logo no momento de importar as fotos para dentro do catálogo do Lightroom. Para isso, simplesmente marque a opção Criar visualizações inteligentes no painel Tratamento de arquivos, como na imagem [13.7](#).

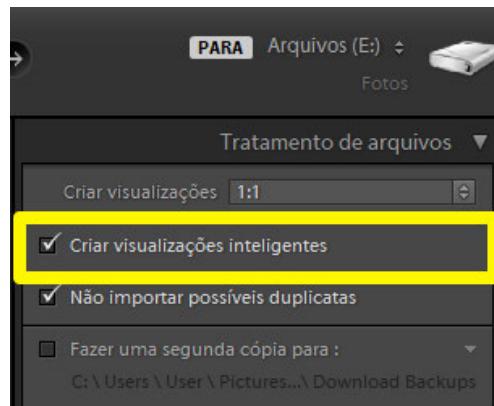


Figura 13.7: Criar as visualizações inteligentes no momento de importar as fotos para dentro do Lightroom

## 13.5 COMO IDENTIFICAR QUANDO EXISTEM

A maneira mais fácil de identificar quando existe ou não visualização inteligente é olhar o painel de histograma. Quando não houver, o retângulo vazio do canto inferior esquerdo irá apresentar o texto “Foto original”, conforme a imagem 13.8.

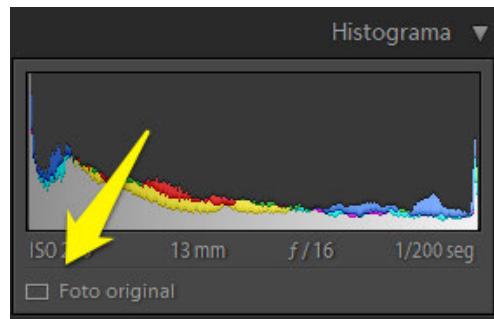


Figura 13.8: Versão original apenas, sem visualização inteligente

Quando existir a visualização inteligente e o arquivo original também estiver em seu local de origem (por exemplo, quando o HD externo estiver conectado), aparecerá o texto “Original + visualização inteligente”, em um retângulo preenchido, assim como na imagem 13.9.

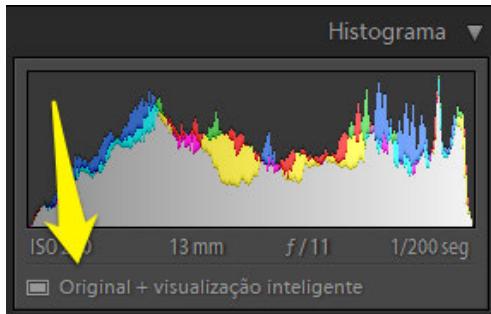


Figura 13.9: Indicação da existência do arquivo original e da visualização inteligente. Repare no ícone

Quando o arquivo original **não** existir, porém houver a visualização inteligente, o ícone mudará para um retângulo pontilhado e o preenchido, como se vê na imagem [13.10](#).

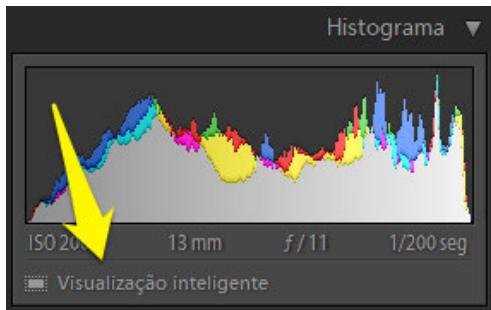


Figura 13.10: Apenas a visualização inteligente foi encontrada

Contudo, quando nem o arquivo original nem a visualização inteligente existirem, será mostrado um retângulo pontilhado com uma exclamação, como a imagem [13.11](#). Neste caso não há o que fazer: você precisará localizar o arquivo original para editar a foto.

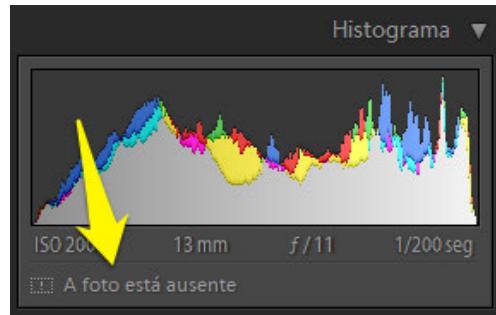


Figura 13.11: Inexistência tanto do arquivo original quanto da visualização inteligente

Por último, quando vários arquivos são selecionados na Biblioteca, é possível identificar os status pelos mesmos ícones, conforme a imagem 13.12. Da esquerda para a direita, o retângulo vazio significa imagens originais existentes porém sem visualização inteligente, o retângulo preenchido é a original mais visualização inteligente, já o retângulo pontilhado é apenas visualização inteligente, e ainda, o pontilhado com exclamação é inexistência de ambos.

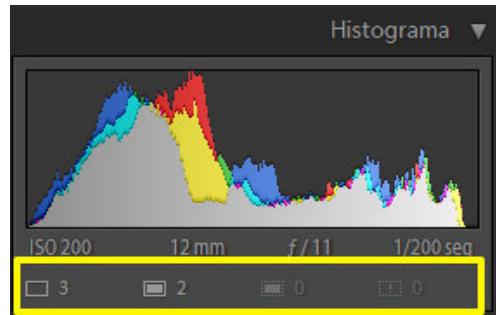


Figura 13.12: Ícones de status para múltiplas imagens

## 13.6 REMOVER VISUALIZAÇÕES INTELIGENTES

Para remover, é bastante simples: selecione uma ou mais fotos, e acesse o menu Biblioteca → Visualizações → Descartar visualizações inteligentes.... Se você selecionar apenas uma foto, o Lightroom irá lhe perguntar se deseja remover para apenas aquele arquivo, ou para todos os existentes na

biblioteca.



## CAPÍTULO 14

# Tutorial — deixando o pôr do sol ainda mais bonito

Nada melhor que colocar a teoria em prática com exemplos reais. O objetivo deste tutorial é mostrar passo a passo a edição de uma imagem, fazendo uso de diversos sliders de correção, juntamente com o pincel de ajustes. Na imagem [14.1](#) você pode conferir de onde partiremos e onde iremos chegar.



Figura 14.1: Antes e depois. O objetivo deste tutorial

Como o Lightroom é um programa de edição não destrutivo — ou seja, qualquer ajuste feito nele não altera a imagem original, sendo que a imagem é gerada apenas na hora de exportá-la —, não importa muito por onde você comece a edição. Algumas pessoas gostam de ter um fluxo mais bem definido, outras preferem fazer primeiro um conjunto específico.

Talvez uma das únicas coisas que você deve deixar por **último** é aplicar os filtros de nitidez, pois, do contrário, os outros filtros e ajustes acabarão atrapalhando a nitidez.

O principal objetivo deste tutorial é demonstrar um fluxo completo de edição, passando por algumas das principais ferramentas que vimos durante o livro. Ao término, você verá que não há necessidade de recorrer a outros softwares, como o Photoshop.

O quanto e como uma pessoa edita suas fotos é puramente uma questão de gosto e estilo pessoal. Há quem preria mais saturado, há quem somente faça preto e branco, há os estilos retro, fofos, fashion e tantos outros. Se você ainda não sabe o que mais lhe agrade, tudo bem. Continue editando, testando e, principalmente, acompanhando o trabalho de outras pessoas.

## TESTE, TESTE E TESTE

Não tenha medo de mexer nos controles e ver o que acontece, pois sempre é possível voltar atrás ( **CTRL/CMD + Z**), ou voltar a imagem inteira para o seu estado inicial, através do botão **Redefinir**, localizado no canto inferior direito do módulo Revelação.

A imagem original tem uma grande diferença de luminosidade entre o céu e o chão, portanto vamos editar em camadas. Além disso, há um bonito pôr do sol, que será destacado.

Comece selecionando o Pincel de Ajuste ( **K**, item 1 da imagem) e pinte por toda a região do céu. Para isso, primeiro clique uma vez em qualquer lugar da imagem ( 2), para adicionar a referência de edição do pincel, conforme mostrado na imagem [14.2](#). Se você pintar alguma região que não deveria, segure a tecla **ALT/OPTION** para tornar o pincel numa borracha.

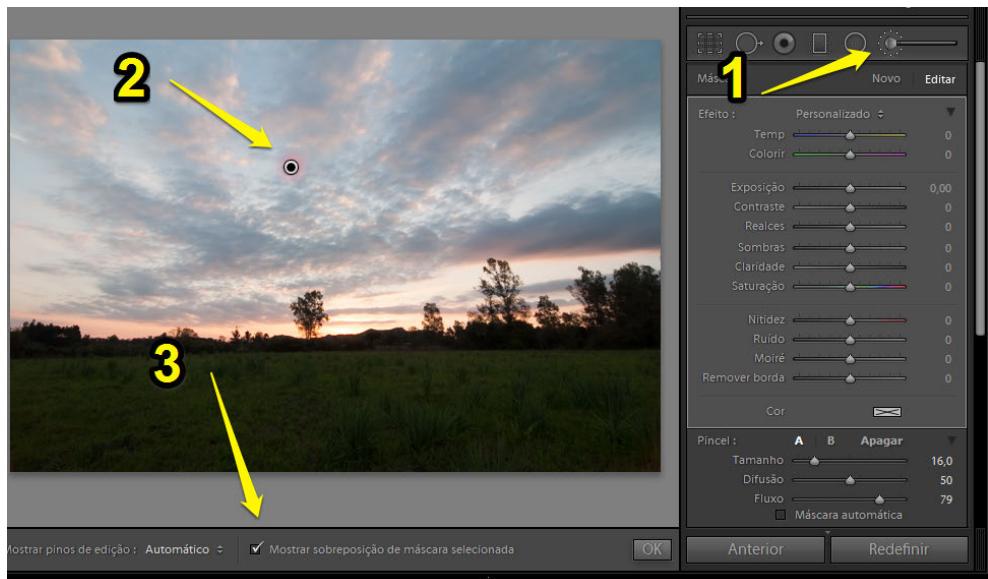


Figura 14.2: Início da edição

Além disso, uma coisa que sempre faço nesta primeira parte é marcar o check

Mostrar sobreposição de máscara selecionada, indicado pelo item 3, o que faz aparecer uma camada vermelha em cima de onde é pintado, conforme mostra a imagem 14.3. A tecla de atalho é a letra  $\circ$  para alternar a visibilidade da máscara.

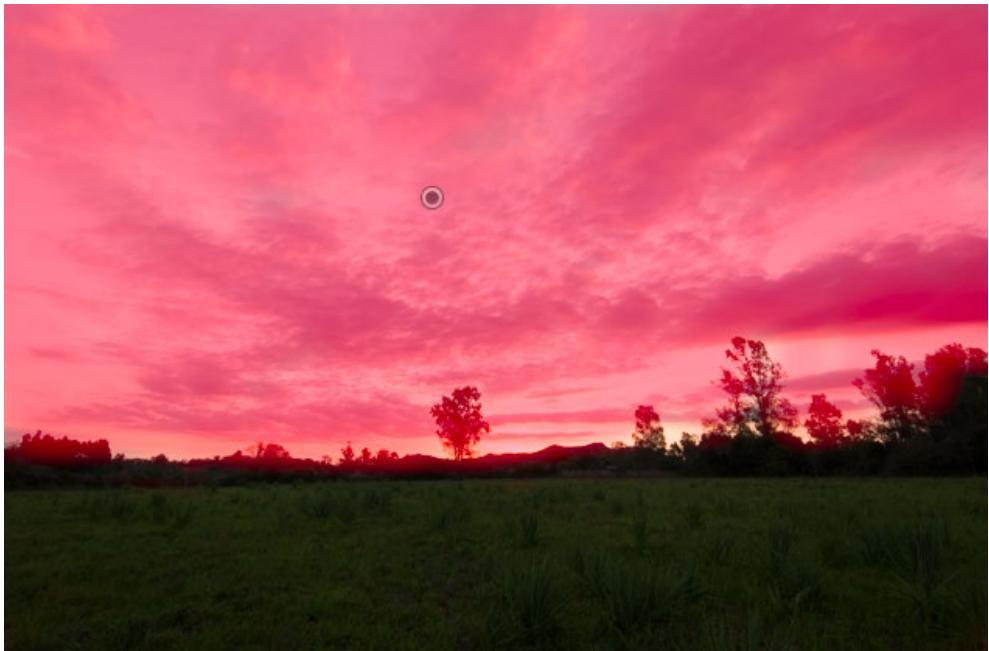


Figura 14.3: Layer vermelho indicando a região que será afetada

Por causa do pôr do sol forte, as nuvens saíram com um tom laranja também, porém quero que fique mais próximo do azul, portanto diminua a temperatura para  $-35$ , conforme a imagem 14.4.

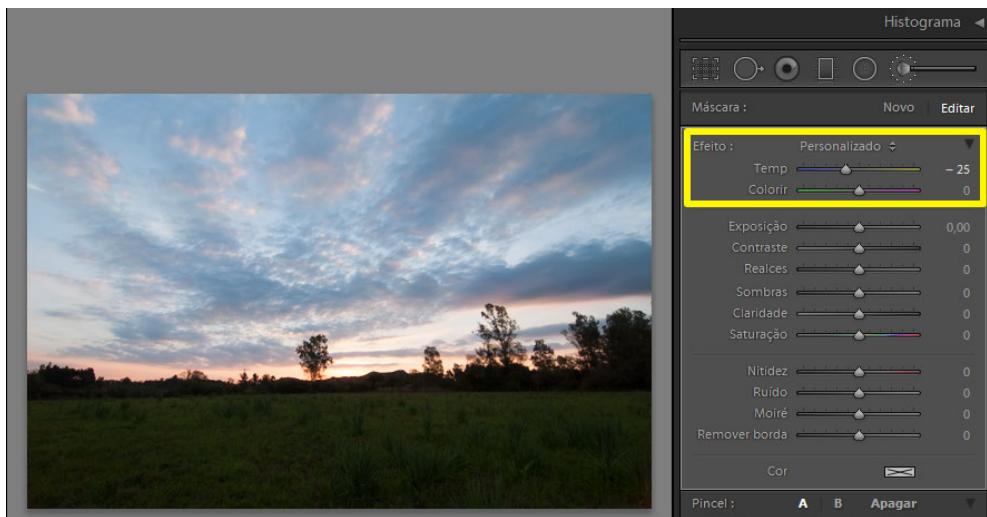


Figura 14.4: Diminua a temperatura para deixar o céu mais azul

Agora vamos acentuar as cores do pôr do sol, com um processo bastante similar. Crie uma nova camada clicando no botão `Novo`, como mostra a imagem 14.5. Clique em algum lugar da imagem, e marque apenas a região onde o sol encontra-se. Depois disso, aumente a temperatura para “60”.

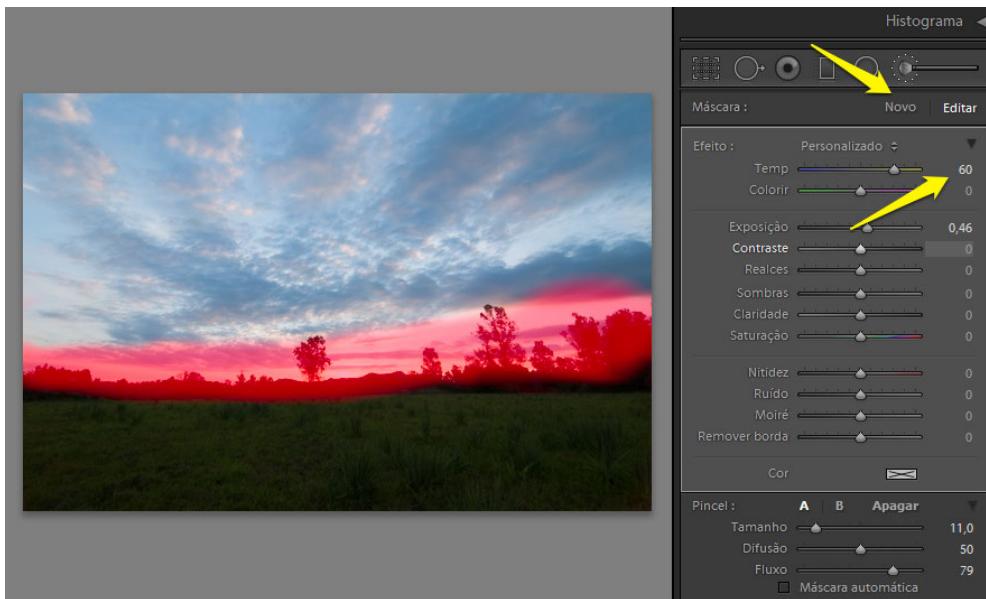


Figura 14.5: Ajuste inicial da região do sol

Ainda nesta camada, defina a exposição para -0,90, contraste para 15, realces -5, e saturação 10. Confira o resultado na imagem 14.6.

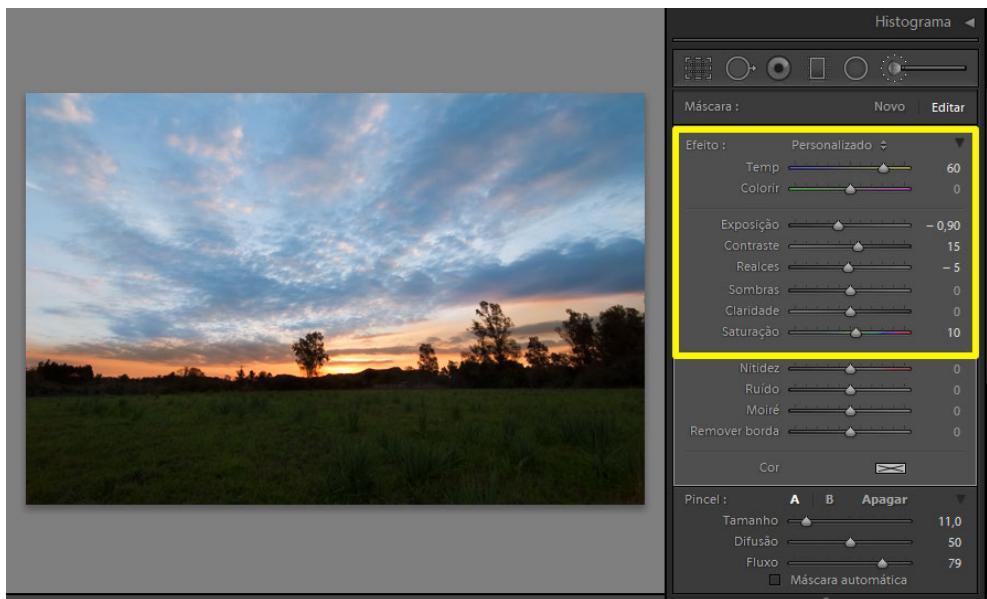


Figura 14.6: Ajuste da região do sol

Vamos melhorar a parte com grama, que esta bastante escura, com a mesma técnica. Clique em `Novo` para criar uma nova camada, então pinte sobre a região verde (lembre novamente de primeiro clicar na região antes de começar a pintar) e faça os seguintes ajustes: `Temp -15`, `Colorir -52`, `Exposição 1,28`, `Contraste 2`, `Realces 2`, `Sombras -15`, `Claridade 10`, `Saturacão 28`. O resultado esta na imagem [14.7](#).

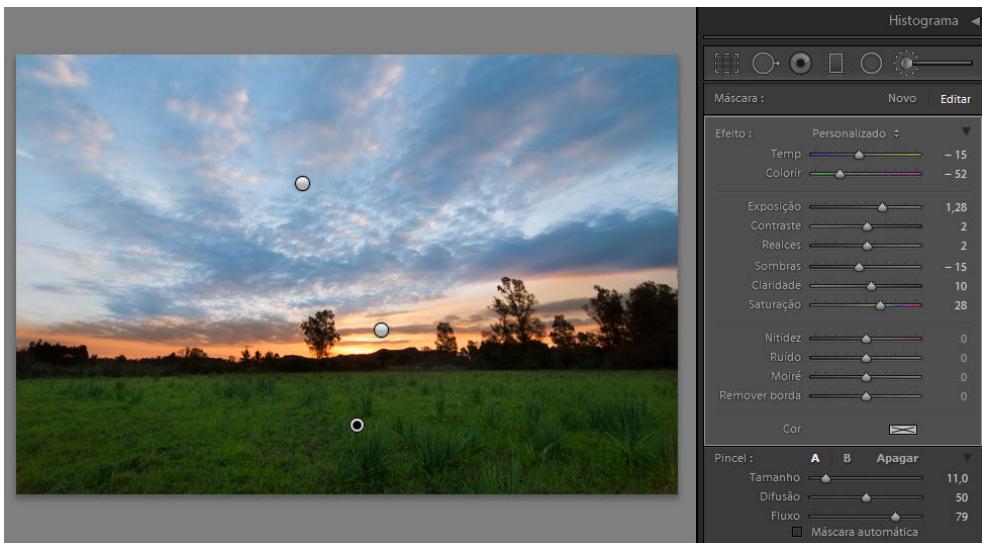


Figura 14.7: Grama mais verde

Estamos quase no final, faltando apenas alguns ajustes gerais. Feche o painel dos pincéis clicando em cima do ícone ou então apertando a tecla **K**, e expanda o painel **Básico**. Em seguida diminua a Exposição em 0,25 pontos e Sombras para +30.

Para finalizar, expanda o painel **Detalhe** e coloque o valor 60 em Intensidade e 40 em Máscara, na seção **Nitidez**. Já em Redução de ruído informe 30 para Luminância e 10 para Contraste.

A edição está pronta. O resultado deverá ser como o da imagem [14.8](#).



Figura 14.8: Resultado final da edição

### DESAFIO

Um pequeno desafio: a linha do horizonte está um pouco torta. Corrija-a utilizando a ferramenta **Upright**.