

WERKEN MET LIGHTROOM CLASSIC CC
(VERSIE 7)

EEN PRAKTISCHE GIDS

JOHAN W. ELZENGA



INKIJKEXEMPLAAR



1

VOORWOORD

Adobe Lightroom Classic CC is een programma dat bedoeld is om digitale fotografen een ‘analoge workflow’ te bieden. In plaats van meerdere programma’s te moeten gebruiken om uw beelden te beheren, te bewerken en te presenteren, kan dat met Lightroom Classic allemaal in één programma.

In oktober 2017 zorgde Adobe voor een enorme verwarring, door de introductie van een nieuw programma. In plaats van dit nieuwe programma gewoon ook een nieuwe naam te geven (de werktitel tijdens de beta-fase was 'Nimbus'), besloten de brandmanagers van Adobe in hun onmetelijke wijsheid om in de leer te gaan bij Coca Cola. Het nieuwe programma werd 'Lightroom CC' genoemd, het bestaande Lightroom CC2015 (dat werd geüpgrade naar een nieuwe versie) moest nu verder gaan onder de naam 'Lightroom Classic CC'. Kennelijk hadden de heren iets meer Coca Cola Classic gedronken dan goed voor ze was.

Daarom moet ik beginnen met een waarschuwing. Dit boek gaat over **Lightroom Classic CC**, niet over het nieuwe **Lightroom CC**, dat wel lijkt op Lightroom Classic en er ook deels mee kan samenwerken, maar toch echt een ander programma is. Je zou Lightroom Classic CC ook 'Lightroom 7' kunnen noemen, maar deze upgrade wordt niet meer onder een eenmalige licentiebetaling verkocht. Vanaf nu is Lightroom (Classic) alleen nog maar via een CC-abonnement te gebruiken. In dit boek noem ik het verder wel gewoon alleen 'Lightroom'. Vandaar ook de coverfoto van twee dezelfde vogels die ieder een andere kant op kijken, bedoeld als een kwinkslag naar Adobe.

Ra, ra, wie is de echte Lightroom?

Lightroom is een programma dat bedoeld is om digitale fotografen een 'analoge workflow' te geven. Adobe heeft heel goed gekeken naar de werkwijze van fotografen, en heeft zeer veel feedback gekregen van de gebruikers van het programma. Vanuit de fotograaf bekeken is het logisch om een programma te hebben waarin de belangrijkste onderdelen van het dagelijkse werk zijn samengevoegd, in plaats van daarvoor verschillende programma's te moeten gebruiken. Die belangrijkste onderdelen zijn het importeren van de beelden vanuit de camera of vanaf het geheugenkaartje, het selecteren, sorteren en rubriceren van die beelden, het bewerken van de beelden (en dat geldt dan met name voor raw-beelden), en de uitvoer naar printer, diavoorstelling op het scherm of webpagina. Het resultaat is een combinatie van een catalogusprogramma, een beeldbewerker en een diapresentatieprogramma.

Het meest bijzondere aan Lightroom is dat raw-beelden net zo makkelijk in de workflow passen als jpeg of tiff. In tegenstelling tot de klassieke raw-converters, wordt de raw-conversie bij Lightroom pas uitgevoerd op het moment dat er een eindresultaat nodig is. Hoewel er technisch gesproken dus wel degelijk sprake is van raw-conversie, lijkt het erop alsof het programma gewoon rechtstreeks met raw-bestanden werkt en bijvoorbeeld rechtstreeks raw-bestanden afdrukt. Hoe dat technisch precies in zijn werk gaat bespreken we in hoofdstuk 2, maar het belangrijkste is dat het in de praktijk betekent dat fotograferen in raw hiermee vrijwel net zo eenvoudig is geworden als fotograferen in jpeg. Voor de fotograaf betekent dit dat de kwaliteitsvoordelen van raw kunnen worden benut, zonder dat de nadelen op de koop toe moeten worden genomen. Het betekent ook dat het werken met raw-bestanden op precies dezelfde manier gaat als het werken met jpeg- of tiff-bestanden; dat die bestandstypen dus door elkaar heen kunnen worden gebruikt; en dat die bestanden dus ook 'niet-destructief' worden bewerkt. Dat maakt Lightroom tot het 'digitale dokaprogramma' bij uitstek.

In dit boek heb ik geprobeerd om op de meest logische wijze door het programma heen te lopen en steeds aan te geven wat in de praktijk naar mijn mening het beste werkt. Uiteraard hoeft je mijn werkwijze niet te volgen; je kunt het ook anders aanpakken. Maar lees eerst even het waarom achter een bepaalde aanpak, voordat je voor een andere benadering kiest. Dat kan je achteraf een hoop tijd besparen.

Deze editie is geschreven bij het eerste verschijnen van Lightroom Classic in oktober 2017. Voor mij als boekauteur heeft de beslissing om Lightroom nu helemaal niet meer als los programma met een eenmalige licentie aan te bieden ook consequenties. De CC-programma's worden regelmatig geüpdate met nieuwe functies. Dat was destijds ook het verschil tussen Lightroom 6 (waarbij niet niet gebeurde), en Lightroom CC2015. Voor Lightroom 6 was een gedrukt boek prima, want Lightroom 6 veranderde niet meer. Voor Lightroom CC was het eBook geschikter, want dat kon steeds een update krijgen. Voor een gedrukt boek over Lightroom Classic CC zou dit betekenen dat het boek zeer snel, waarschijnlijk binnen een paar maanden, al niet meer up-to-date is. Daarom heb ik besloten dit boek echt alleen nog maar als eBook uit te geven, zodat het mogelijk is om updates uit te brengen.

Johan Elzenga, oktober 2017





2

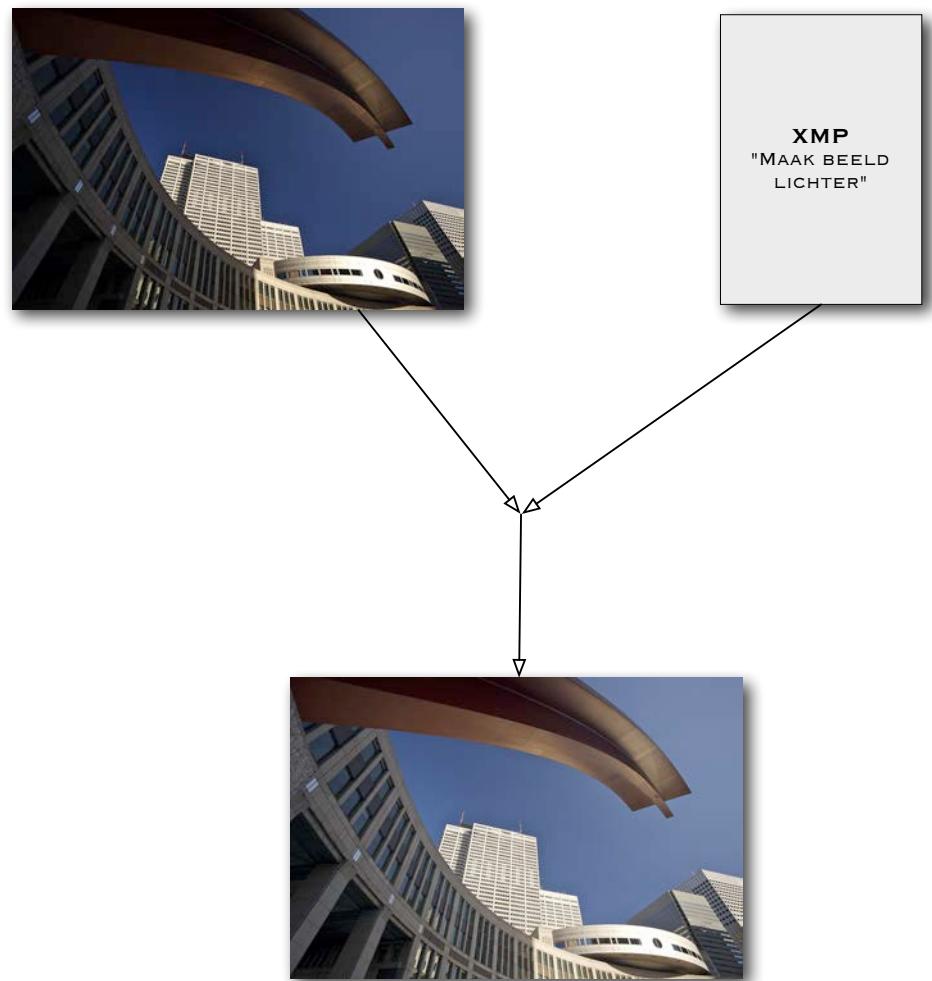
WAT IS LIGHTROOM?

Adobe Lightroom Classic is een speciaal soort fotoprogramma, namelijk een 'metadata-editor'. Het is bedoeld om, naast het bewerken van metadata, beelden te organiseren, presenteren, af te drukken, in een boek op te nemen, of op het web te publiceren. Kortom, Lightroom valt nog het beste als 'workflow-programma' aan te duiden.

De vraag wat Lightroom precies is, is nog niet eens zo gemakkelijk te beantwoorden. Dat komt omdat het een speciaal soort programma is, waarvan er maar een paar bestaan. Deze programma's integreren enerzijds een aantal functies waar vroeger aparte programma's voor moesten worden gebruikt: catalogiseren, beelden bewerken en beelden op allerlei manieren presenteren. Daarom is er ook geen officiële naam voor deze programma's, maar 'digitaal workflowprogramma' of 'digitale doka-manager' zou een mogelijkheid zijn. Anderzijds komt het omdat deze programma's gebruik maken van een speciale beeldbewerkings-techniek, die volledig 'niet-destructief' is. Deze techniek wordt vaak omschreven als 'metadata-editing', en dat is wel een goede omschrijving, al snap je daarmee hoogstwaarschijnlijk nog niet wat het inhoudt en wat het zo uniek maakt.

Het idee achter **metadata-editing** is even simpel als slim. In plaats van een bepaalde bewerking direct uit te voeren en het bewerkte beeld op te slaan – waarmee het onbewerkte beeld natuurlijk verloren gaat als je dit opslaan niet onder een andere naam doet – wordt alleen de instructie *hoe* de bewerking zou moeten worden uitgevoerd opgeslagen. Dat gebeurt niet in het bestand zelf, maar in een apart bestandje. Stel da je het schuifje *Belichting* gebruikt en op +0,25 zet om het beeld wat lichter te maken, dan gebeurt er dus niets met de foto zelf, maar wordt er een klein tekstbestandje aangemaakt met daarin iets als 'Belichting:0,25'. Pas op het moment dat deze instructie ook nodig is – bijvoorbeeld omdat het beeld op je beeldscherm moet worden getoond – wordt de instructie uitgevoerd, maar dan alleen op die gegevens die naar het beeldscherm worden gestuurd. Je ziet dus keurig het lichtere beeld,

maar de originele foto blijft onaangetast. Iedere keer dat de bewerkte gegevens nodig zijn gebeurt dit opnieuw, zodat het voor jou als gebruiker net lijkt alsof die belichtingscorrectie wel degelijk op het originele beeld zelf heeft plaatsgevonden.

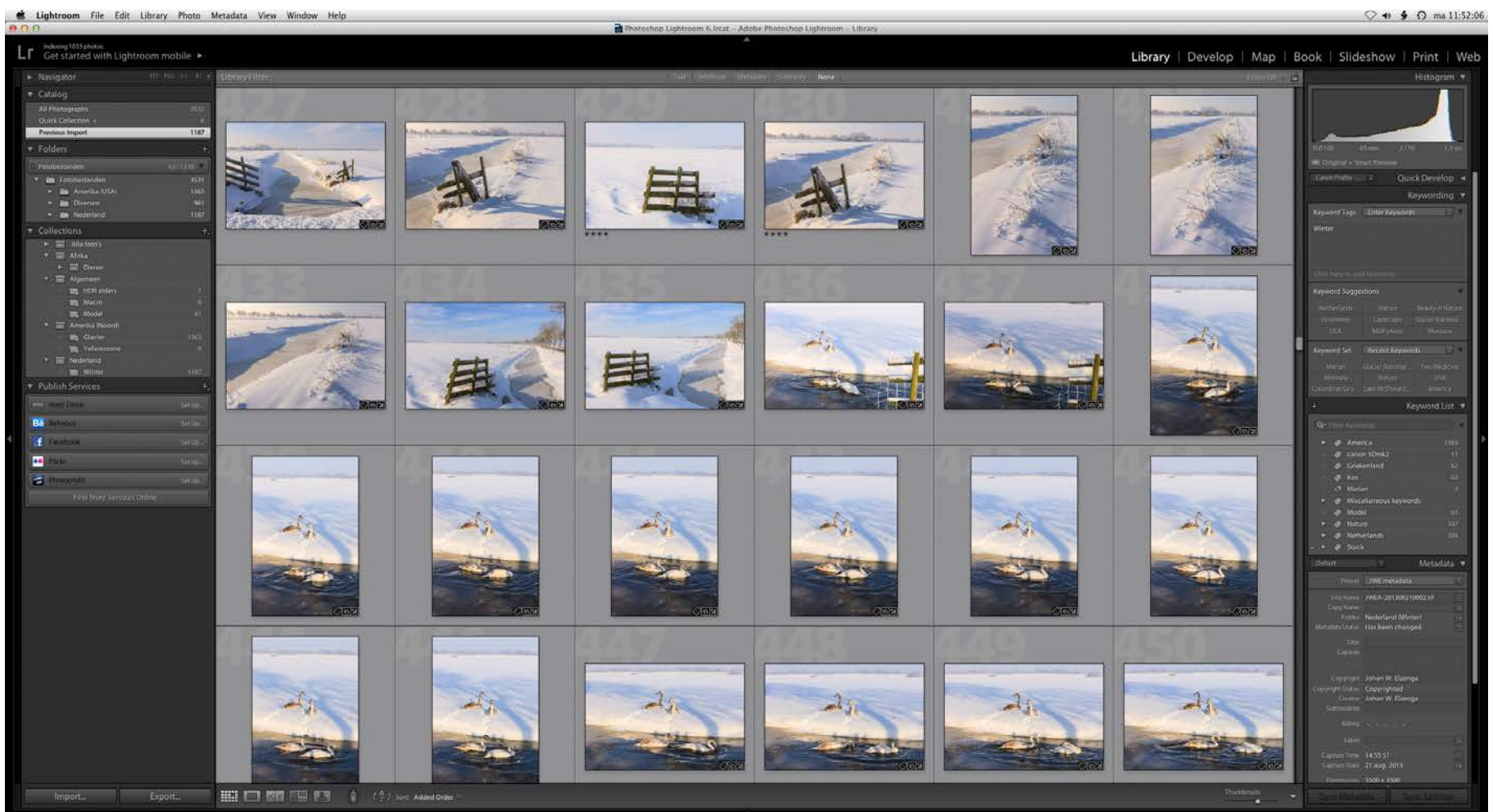


HET IDEE ACHTER METADATA-EDITING, ZOALS DAT IN LIGHTROOM WORDT TOEGEPAST. BIJ DE ORIGINELE FOTO WORDT EEN LOS BESTANDJE BEWAARD, WAARIN DE INSTRUCTIES VOOR DE BEWERKINGEN STAAN. ALS HET BEWERKTE BEELD NODIG IS, WORDEN DIE INSTRUCTIES RAZENDSNEL UITGEVOERD, EN WORDT HET BEWERKTE RESULTAAT GEBRUIKT. HET ORIGINELE BEELD BLIJFT INTACT.

Een metadata-editor heeft een aantal grote voordelen ten opzichte van een gewoon beeldbewerkingsprogramma. Het feit dat het originele bestand onaangetast blijft, is al genoemd. Omdat de bewerkingen simpelweg als instructie worden opgeslagen, is het ook niet nodig om via *Opslaan* of *Opslaan als...* te werken met zo'n programma. De instructie is

immers op ieder moment gewoon weer te weten, dus bewaart Lightroom alles steeds automatisch, zonder tussenkomst van de gebruiker. Je loopt daarmee ook niet het risico dat je uren werk kwijt bent doordat je een fout maakt, om er dan achter te komen dat je geen voorgaande versies had opgeslagen. Een ander voordeel is dat zo'n instructiesetje maar heel weinig ruimte inneemt en dat het mede daarom ook heel simpel is om meerdere setjes te bewaren. Op die manier kan je dus meerdere bewerkingen van hetzelfde bestand maken, bijvoorbeeld een bewerking in kleur, een omzetting naar zwart-wit en een omzetting naar sepia. In plaats van drie zware beeldbestanden op je harde schijf, betekent dit één beeldbestand en drie tekstbestandjes van een paar KB per stuk. Metadata-editing is eigenlijk niet nieuw, want we kennen het principe al van de

raw-converter. Geen enkele raw-converter verandert iets aan het originele raw-bestand. De conversie-instellingen worden apart bewaard in zo'n zelfde instructiebestandje (XMP-bestandje) of in een centrale database. Het verschil tussen de klassieke raw-converters en Lightroom is dat Lightroom meer mogelijkheden biedt met raw, al wordt het verschil met sommige raw-converters wel steeds kleiner. Die schuiven ook steeds meer richting Lightroom op. Bij alle raw-converters moet je het beeld echter eerst converteren naar tiff of jpeg, als je er een boek mee wilt maken, omdat je dit boek in een andere programma zult moeten samenstellen. Lightroom heeft dit echter ingebouwd. Ook sommige andere bewerkingen kunnen pas plaatsvinden nadat het beeld geconverteerd is. Zat er bijvoorbeeld een stofje op de sensor van je digitale spiegelreflex-camera, dan kan je bij oudere raw-converters



LIGHTROOM IS EEN 'WORKFLOWPROGRAMMA', WAARMEE BEELDEN KUNNEN WORDEN BEHEERD, AANGEPAST, AFGEDRUKT EN GEPRESENTEERD.

die donkere vlekjes in het beeld pas in Photoshop weghalen, en dat doe je dus in het al geconverteerde bestand. 'Wat maakt dat nu uit?', zal je misschien denken, maar dat maakt wel degelijk uit. Als je een hele serie foto's hebt met datzelfde stofje op dezelfde plaats in het beeld, zal je bij gebruik van zo'n klassieke raw-converter dat stofje op iedere foto apart moeten weghalen. Omdat bij Lightroom niet de bewerkte pixels worden opgeslagen, maar de instructie, kan je bij dit programma het stofje op één foto weghalen, en vervolgens die instructie via kopiëren-en-plakken razendsnel op de hele serie toepassen.

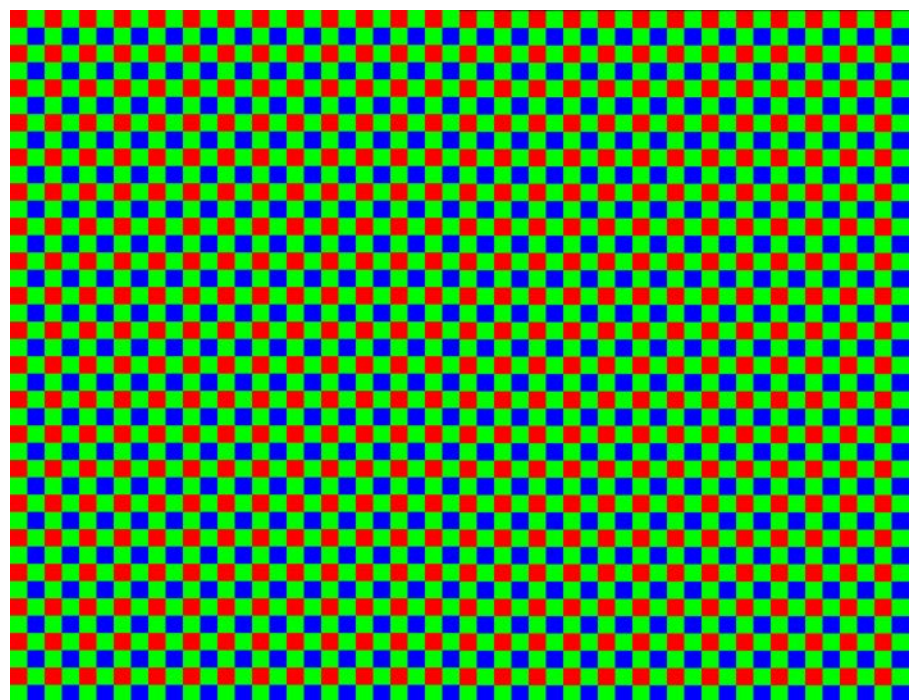
Raw

De kracht van Lightroom is dat het werken met raw-bestanden zo eenvoudig wordt en daarom zullen veel fotografen dit programma (ook) gebruiken als hun standaard raw-converter. Sterker nog, het kan een reden zijn om de volledige overstap naar raw-fotografie te maken, als je dat nu nog niet doet omdat het je te veel werk is. Daarom is het goed om even stil te blijven staan bij de vraag wat raw precies is, en wat de voordelen van raw zijn ten opzichte van jpeg. Iedere digitale spiegelreflexcamera, en ook een aantal van de betere digitale compact-camera's, kan bestanden wegschrijven in het zogenaamde raw-formaat, naast het bekende jpeg-formaat. Raw is geen afkorting zoals jpeg of tiff, maar komt van het Engelse woord voor rauw, en dat is een goede omschrijving van wat dit formaat zo bijzonder maakt. Als een digitale camera een foto maakt, moet er nogal wat worden gerekend voordat het echt een foto geworden is. Allereerst kan de sensor van een digitale camera eigenlijk helemaal geen kleur zien en reageert deze alleen maar op verschillen

in lichtintensiteit. Om dat probleem op te lossen, zijn er kleine rode, groene en blauwe kleuren-filttertjes voor de pixels op de sensor aangebracht, zodat iedere pixel slechts één kleur licht ontvangt. Iedere pixel meet dus de intensiteit van licht van één kleur en door de waarden van aanliggende pixels te bekijken berekent de camera de ontbrekende kleuren van die pixel. Daarnaast moet er ook nogal wat aan de helderheid van het beeld omgerekend worden, omdat een sensor anders op licht reageert dan ons oog. Een ongecorrigeerde foto zouden wij als véél te donker ervaren.

Fotografeer je in jpeg, dan gebeurt dit rekenwerk allemaal razendsnel in de speciale beeldverwerkingchip in de camera, en pas daarna wordt de jpeg-foto weggeschreven.

Laat je de camera in raw fotograferen, dan worden die berekeningen niet op het beeld losgelaten, maar worden de 'rauwe' sensor-getallen in een bestandje weggeschreven. Uiteraard is dit nog geen foto, want die berekeningen moeten uiteindelijk altijd worden uitgevoerd, ook voor een raw-beeld. Dat doe je



EEN SENSOR MEET SLECHTS ÉÉN KLEUR PER PIXEL, VOLGENS EEN PATROON DAT HET BAYER-PATROON WORDT GENOEMD. DE ONTBREKENDE KLEUREN WORDEN ERBIJ BEREKEND.

echter op je eigen computer, in plaats van dat je het door de camera laat doen. In de eerste instantie lijkt dat misschien een rare keuze. Waarom zou je zelf een hoop tijd steken in het omrekenen van dat rauwe beeld, als de camera daarvoor een speciale ingebouwde rekenchip heeft die dat véél sneller kan en bovendien nog eens volautomatisch doet? Het antwoord is dat je de manier waarop het beeld wordt omgerekend nu kunt beïnvloeden, veel meer dan je dat kunt als de camera de omrekening doet. Als je in jpeg fotografeert, kan je wel wat aanpassingen op de camera instellen, zoals scherpte, kleurbalans, contrast en kleurverzadiging. Maar de invloed die je daarop hebt, is vrij klein en weinig subtiel. Meestal is het een kwestie van een trapje met -2, -1, 0, +1, +2 en dat is het dan wel. Fotografeer je in raw, dan gaat die invloed veel verder. En dat is de reden waarom serieuze fotografen bereid zijn die extra tijd daarin te stoppen: dankzij de invloed die ze zelf kunnen uitoefenen op het omrekenproces, kunnen ze de kwaliteit van hun foto's hoger maken dan wanneer de camera het 'op de automatische piloot' voor hen doet. Lightroom maakt dat nu bovendien een stuk eenvoudiger en sneller, waardoor dit nadeel weer minder speelt.

Als je met Lightroom aan de slag gaat, zal je snel merken hoe verbluffend veel betere foto's je kunt maken met raw (in vergelijking met jpeg). Het verschil is echt veel groter dan je misschien denkt. Dit geldt uiteraard vooral voor 'probleem foto's'; de foto's waarbij de camera toch wat moeite heeft met het maken van een goede jpeg. Het beste voorbeeld daarvan is een foto met zeer hoog contrast. Fotografeer je in jpeg, dan raken de lichtste delen van de foto al snel wat 'uitgebeten'; alles is helemaal wit, zonder enige

details erin. Tegelijkertijd worden de schaduwen al zo donker, dat je daar ook nauwelijks meer details in ziet. Een jpeg-foto met een dergelijk probleem is nauwelijks te verbeteren, ook niet in Lightroom. Die schaduwen zijn nog wel wat lichter te maken, maar lichte partijen zonder details zijn absoluut niet meer te redden. Wat er niet meer is, kan ook Lightroom of een ander beeldbewerkingsprogramma niet meer terugbrengen. Fotografeer je in raw, dan is de situatie anders. De sensor in je camera is 12 (of 14) bits per kleur, terwijl jpeg maar 8 bits per kleur heeft. Zonder diep op de technische details in te gaan, betekent dit dat er in een raw-bestand (dat uiteraard dus ook 12 of 14 bits is) wat extra speelruimte aanwezig is in de belichting. Daardoor blijkt het in raw wel vaak mogelijk om te lichte delen van een foto nog te redden. Op die jpeg zaten daar geen details meer in, maar in het raw-bestand is de informatie vaak wel degelijk aanwezig. Door de belichting bij het omrekenen wat te verminderen, kan je die details nu wél nog redden. Ja, je leest het goed, bij een raw-bestand kan je dus zelfs de belichting na afloop nog wat corrigeren! Vandaar dat ik je aanraad om Lightroom in combinatie met raw te gebruiken. Dan haal je de maximale kwaliteit uit je camera. Overigens bewaart Lightroom die XMP-gegevens niet als losse bestandjes, maar in de catalogus.

SIGMA

DE ENIGE UITZONDERING OP HET BAYER-PATROON ZIJN DE CAMERA'S VAN SIGMA. DE FOVEON-SENSOR DIE HIERIN ZIT WERKT OP EEN ANDERE MANIER, WAARDOOR VOOR IEDERE PIXEL WEL ALLE KLEUREN WORDEN GEMETEN. TOCH MOET ER WEL VEEL REKENWERK WORDEN VERRICHT, WAARDOOR OOK VOOR SIGMA GELDT DAT RAW MEER MOGELIJKHEDEN BIEDT DAN JPEG.

Synchronisatie

Zoals je in hoofdstuk 20 kunt zien, is er ook een mobiele versie van Lightroom voor telefoons en tablets. Het nieuwe *Lightroom CC* is vooral bedoeld om daar naadloos mee samen te werken, maar Lightroom Classic kan ook foto's synchroniseren met die apps. Als je foto's maakt met je telefoon, kunnen die automatisch naar Lightroom Classic worden gestuurd als je synchronisatie hebt aangezet. Het origineel (ook als je telefoon in DNG kan fotograferen) wordt dan automatisch op je harde schijf opgeslagen en in Lightroom opgenomen. Andersom kan je geen originelen vanuit Lightroom Classic naar de cloud sturen, maar wel een speciale zogenaamde 'slimme voorvertoning'. Dat is een bestandje van 2560 pixels aan de langste zijde, dus groot genoeg

voor een mooie weergave op telefoons en tablets. Lightroom Classic kan maar één catalogus tegelijk synchroniseren. Daarom krijg je bij de eerste installatie, en bij het aanmaken van extra catalogi, de vraag of de desbetreffende catalogus gesynchroniseerd moet worden.

Let wel op dat Lightroom Classic slechts één catalogus kan synchroniseren. Als je met meerdere catalogi werkt (wat ik overigens niet aanraad), dan moet je dus beslissen welke catalogus je synchroniseert en bij de andere catalogi die vraag negeren.



HET VERSCHIL TUSSEN
JPEG (RECHTS) EN
RAW (ONDER). DE
RAW-FOTO IS
GECORRIGEERD
VOOR LENSFOUTEN
EN BOVENDIEN IS DE
BALANS TUSSEN DE
LICHTE EN DONKERE
DELEN VEEL MOOIER.



LEES.NL

ALLE TEKST EN FOTO'S
© 2017, JOHAN W. ELZENGA