



Autor fotografie: Scott Kelby

Expozice: 1,0 s

Ohnisková vzdálenost: 70 mm

Hodnota clony: f 5,6

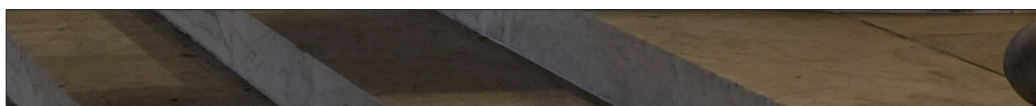


Zastav mě

Úpravy vybraných oblastí

Při vymýšlení názvu kapitoly se obvykle zaměřím na to, aby se v něm alespoň jedno slovo shodovalo s jejím tématem. Například kapitolu o zpracování snímků s vysokým dynamickým rozsahem jsem nazval „Život na vysoké noze“, ale zde tuto desetiletou tradici poruším a použiji název písně (od Danity Kane), který dále probíranou funkci nepopisuje, nýbrž vyjadřuje, jaký na mě udělala dojem. Takový název vzhledem k nové schopnosti provádět místní úpravy a malovat na snímek RAW však považuji za velmi přílehavý, protože tato funkce skutečně patří (alespoň pro fotografy) k největším mezníkům Photoshopu CS4 a každý se u ní zastaví (vím, je to trochu přitažené za vlasy, ale spolupracujte se mnou). Možná si nemyslíte, že možnost malovat na snímky RAW je zlepšením, kolem kterého by se měl dělat takový rozruch, ale pokud si přivyděláváte paděláním, nebudete si ji moci vynachválit. Paděláte-li stodolaro-

vé bankovky, musíte na naskenovaném obrázku vytáhnout všechny důležité detaily, a pokud byste začali štětcem zpracovávat běžný osmibitový snímek, byly by vám lidé z FBI brzy na stopě. Vzpomínám si, že jsem jednou takhle upravoval dvacetidolarovou bankovku, zvětšil jsem si ji na 1600 % a ani za nic se mi nedařilo dodat křtici Andrewa Jacksona důvěryhodný vzhled originálu – snímek RAW neobsahoval dostatek detailů, proto mě napadlo, že bych mohl místy zesvětlit a ztmavit 16bitový originál snímku RAW, celé bych to pak rychle dodělal a možná bych se domů vrátil ještě včas, abych dokončil několik cestovních pasů, které jsem měl rozdělané. Společnost Adobe v té době však modul Camera Raw dosud nevybavila funkcemi pro lokální úpravy, proto jsem musel vytvořit řadu drahých nátisků, než padělaná bankovka vypadala tak věrně, že jsem jí mohl zaplatit menší dluh Stanislavovi. Ten vám byl tak šťastný.

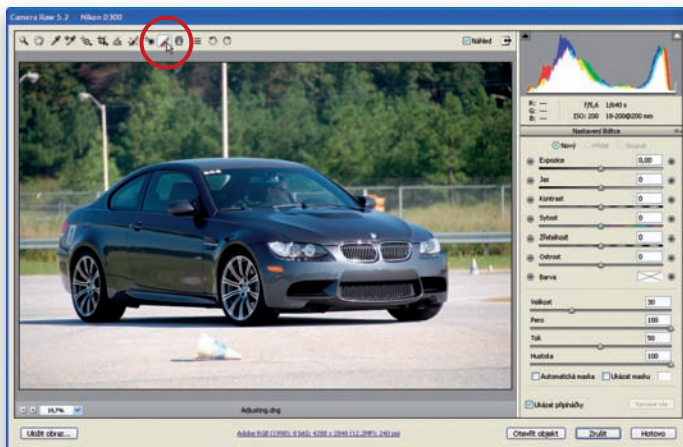


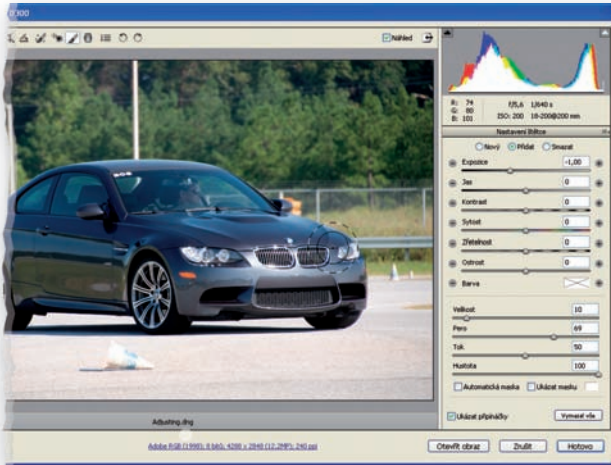
Ztmavení, zsvětlení a úpravy konkrétních oblastí snímku

Mojí zdaleka nejoblíbenější vlastností Camera Raw pro verzi CS4 je schopnost provést nedestruktivní úpravy konkrétních oblastí fotografií (společnost Adobe nazývá tento typ úprav „místní opravy“). Zavedení této funkce byl chytrý tah, mezi ní a prací se štětcem ve Photoshopu sice existují určité rozdíly, ale vsadím boty, že právě kvůli nim se vám bude více zamlouvat. Začneme zsvětlováním a ztmavováním, ale během výkladu se dostane i na další volby.

Krok 1:

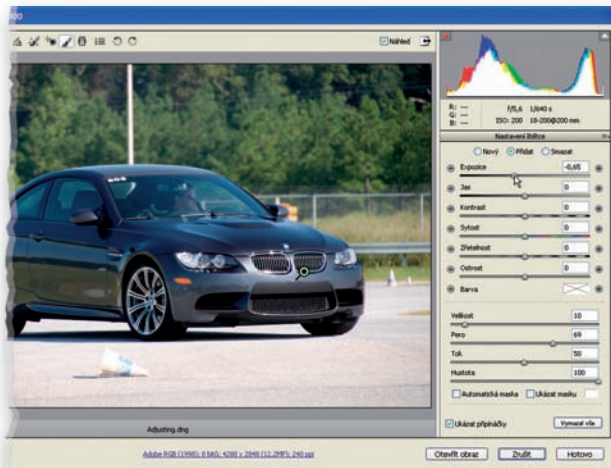
Nejprve proveďte všechny obvyklé úpravy fotografie (nastavení expozice, obnovení, černých atd.). Pak klepněte na pruhu nástrojů v horní části okna Camera Raw na nástroj Nastavení štětce (viz obrázek) nebo stiskněte klávesu **K**. Výsledkem tohoto úkonu bude, že na pravé straně okna se zobrazí panel Nastavení štětce/Adjustment Brush se všemi ovládacími prvky potřebnými pro práci s ním (viz obrázek).





Krok 2:

V příkladu na obrázku chceme vyvážit celkové nasvícení vozidla tím, že nejprve ztmavíme předek kapoty (na niž dopadá přímé sluneční světlo) a pak zesvětlíme její bok, který leží ve stínu. Nástroj Nastavení štětce umožňuje, abyste si nejdříve vybrali, jaký typ úpravy budete provádět, a teprve pak začali malovat. Naším prvním krokem bude ztmavení předku kapoty, proto posuňte jezdec Expozice/Exposure doleva na hodnotu $-1,00$ (nezapomeňte také upravit stopu štětce změnou polohy jezdců Velikost/Size a Pero/Feather) a pak začněte štětcem malovat na předek kapoty. Naštěstí nemusíte vědět, o kolik tmavější má expozice přesně být, protože ji můžete později zase změnit (tato vlastnost štětce patří k mým nejoblíbenějším).



Krok 3:

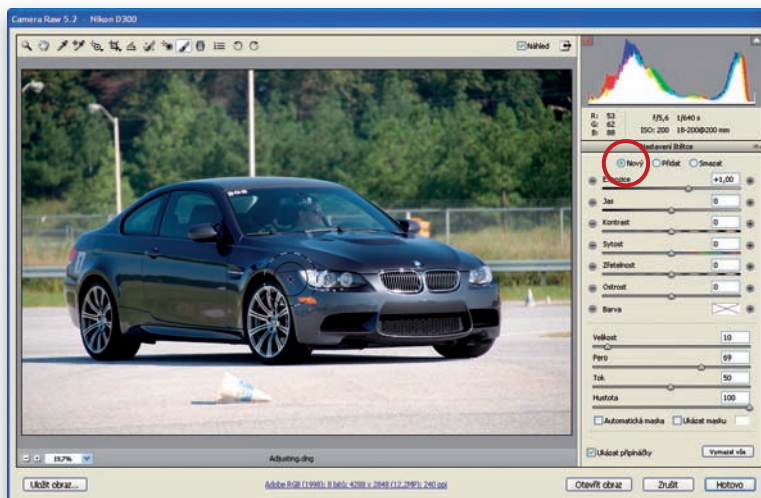
Zamalovávejte celý předek, dokud nebude trochu tmavší, a pak posuďte, jak se vám tato úprava vydařila. Pokud se vám bude zdát již příliš tmavý (mně tak připadal), přetáhněte jezdec Expozice/Exposure zpět doprava a část auta, kterou jste právě upravili, se tomu přizpůsobí (viz obrázek). V zásadě tedy platí, že si nejprve vyberete výchozí nastavení pro úpravu expozice a pak po zamalování příslušné části můžete expozici ještě vyladit. Pokud se zahledíte na předek kapoty, neunikne vaší pozornosti zelený „připínáček“. Připínáček se zobrazí na místě, na němž jste začali malovat, a je symbolem této konkrétní úpravy (ztmavení předku kapoty). V čem spočívá výhoda připínáčků, zjistíte za chvíli.

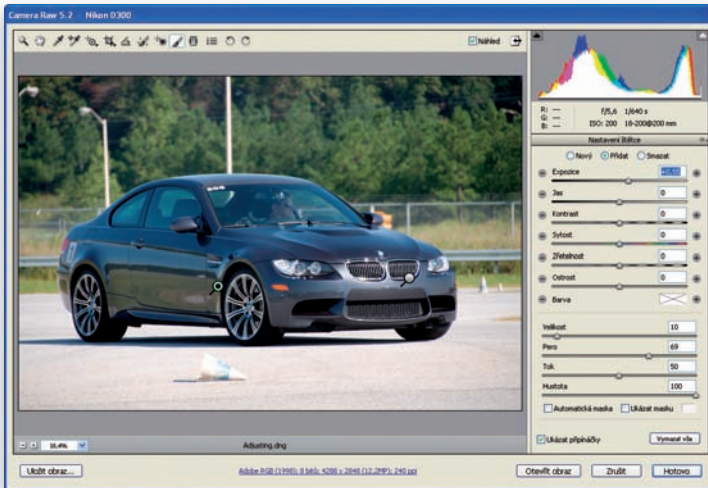
Pokračování



Krok 4:

Nyní zesvětlíme stínem zahalený bok auta, což však nemůžete provést tak, že byste se chopili jezdcce Expozice/Exposu-re a přetáhli ho směrem doprava, protože by tím byla ovlivněna i expozice předku vozidla. Pokud chcete upravit jinou část fotografie, musíte nejprve klepnout na volbu Nový/New (na obrázku je červeně zakroužkována), a teprve pak můžete malovat nezávisle na první provedené úpravě. Klepněte tedy na volbu Nový/New, pak klepněte na tlačítko + vedle jezdcce Expozice/Exposure (já jsem na něj klepnul dvakrát). Tím se trochu zvýší nastavení expozice a můžete začít malovat na bok kapoty (viz obrázek). Opakují, že nezáleží na tom, zda v tomto okamžiku zvolíte správnou míru zesvětlení, protože ji můžete dodatečně ještě změnit. Nyní se tedy jen soustředte na zamalování zastíněného boku kapoty.





Krok 5:

Až budete s malováním hotovi, všimněte si nového zeleného přepínačku nacházejícího se na boku auta v bodě, v němž jste začali malovat. Bok auta nyní vypadá příliš světle, proto potáhněte jezdec Expozice/Exposure o kousek zpět doleva, aby byla tato část auta jasnější než dříve, ale ne příliš jasná. Kromě zeleného přepínačku na boku si můžete všimnout také šedého přepínačku na předku kapoty, který jste zamalovali na začátku. Má-li přepínaček zelenou barvu, znamená to, že je aktivní a že jakékoliv změny, které provedete v panelu, zasáhnou oblast reprezentovanou tímto přepínačkem. Pokud chcete aktivovat jiný přepínaček, stačí, když na něj klepnete, a jeho barva se změní na zelenou, což znamená, že oblast jím zastoupenou můžete nyní upravovat.

Tip: Změna velikosti stopy štětce

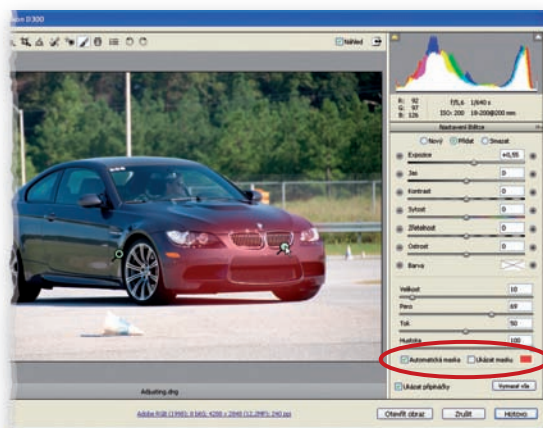
Velikost stopy nástroje Nastavení štětce lze změnit pomocí kláves levé a pravé hranaté závorky (nacházejí se vpravo za písmenem P). Zmáčknete-li levou hranatou závorku ([), stopa štětce se zmenší, zmáčknete-li pravou hranatou závorku (]), zvětší se.

Pokračování



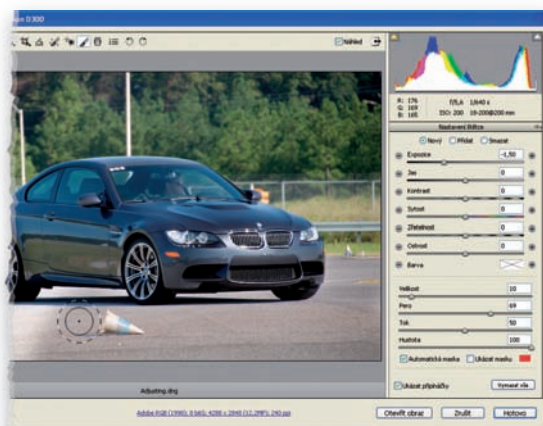
Krok 6:

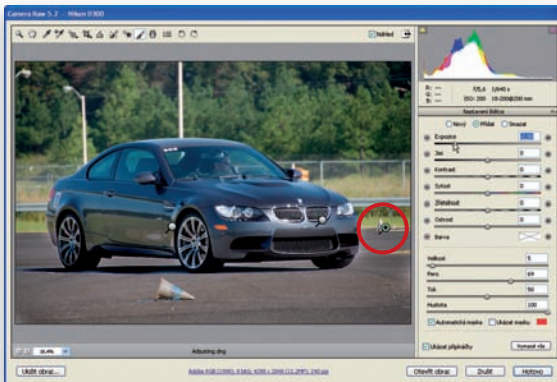
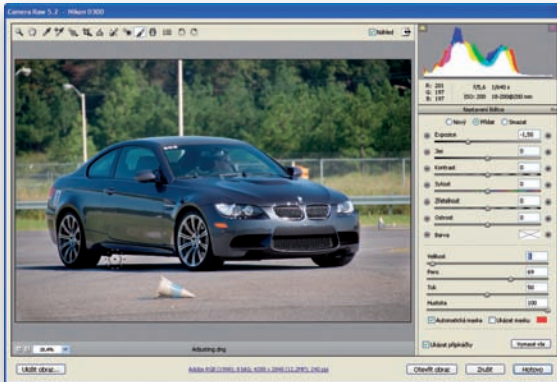
Jak ale poznáte, zda jste skutečně zamalovali celou oblast, kterou jste měli v úmyslu upravit? Jak zjistíte, zda jste nějaké místo nevynechali? Na to je jednoduchá odpověď: Zaškrtnete-li vespodu panelu políčko Automatická maska/Auto Mask a přemístíte ukazatel přímo na příslušný přepínač, v náhledu se zobrazí bílé překrytí, které vás bude přesně informovat o tom, které oblasti jste zamalovali a zda tedy nějaká nežůstala nepokryta (zde jsem použil červené překrytí masky, které jsem nastavil tak, že jsem klepnul na bílé políčko Barva překrytí masky/Mask Overlay Color Swatch nacházející se vpravo za zaškrtačacím políčkem Ukázat masku/Show Mask a pak jsem v dialogu Výběr barvy/Color Picker vybral červenou). Tato maska bude viditelná jen do té doby, dokud se ukazatel bude nacházet na přepínačku. Pokud chcete, aby toto překrytí bylo viditelné i během malování, zaškrtněte vespodu panelu políčko Ukázat masku/Show Mask. Když již víte, kam přesně jste malovali, můžete zamalovat oblasti, které jste nedopatřením vynechali.



Krok 7:

Nyní ztmavíme plochu před autem. Klepněte nejprve v horní části panelu opět na tlačítko Nový/New, snižte hodnotu nastavení Expozice/Exposure a začněte malovat na povrch parkoviště (viz obrázek). Ve výchozím nastavení funguje štětec tak, že umožňuje „natírání ve vrstvách“, proto pokud zamalujete určitou oblast a nezdá se vám dostatečně tmavá, zamalujte ji ještě jednou – míru vrstvení nátěru určují hodnoty jezdců Tok/Flow a Hustota/Density nacházejících se na panelu dole. Jezdec Hustota/Density do jisté míry napodobuje způsob, jímž ve Photoshopu fungují stopy rozprašovače u nástrojů ze skupiny Štětec, ale jeho účinek je tak nepatrný, že nikdy nemění jeho výchozí nastavení na hodnotu 100.





Krok 8:

Díky volbě Automatická maska/Auto Mask (kterou jsme zaškrtnli v kroku 6) nemusíte dávat pozor na to, zda náhodou nepomalujete také auto. Tato volba detekuje okraje oblasti, ve které malujete (na základě barvy) a pomáhá vám udržet tahy v mezích té oblasti, kterou chcete upravit. Podle toho, jak daný snímek vypadá a jaký druh objektu se v něm snažíte zamalovat, funguje tato ochrana výborně, nebo jakžtakž přijatelně. Naštěstí většinou funguje spíše překvapivě dobře než špatně, proto ji nechávám stále zaškrtnutou a vypnu ji jen tehdy, když zjevně nesplňuje má očekávání (nátěr zasahuje všude). Přesto, co bylo řečeno, doporučuji, abyste zmenšili velikost stopy štětce, než začnete zamalovávat drobnou plochu přímo pod vozidlem, aby štětec nemaloval tam, kam nemá. Snižte tedy pomocí klávesy levé hranaté závorky ([) její velikost a malujte přímo na povrch pod autem (viz obrázek).

Tip: Odstranění úprav

Pokud chcete některou z provedených úprav odstranit, klepnutím na příslušný přepínaček danou úpravu vyberte (střed přepínačku zčerná) a pak stiskněte klávesu Delete.

Krok 9:

Během malování na povrch parkoviště se v náhledu zobrazí zelený přepínaček (místo, z něhož jsem začal malovat na povrch, na tomto obrázku vidíte tam, kde je zelený přepínaček červeně zakroužkovaný). Chcete-li, aby byl povrch ještě tmavší (můj případ), posuňte jezdec Expozice/Exposure více doleva. V režimu Přidat/Add můžete pracovat ještě dále a zamalovat pozadí za autem (stromy, plot atd.), aby bylo stejně ztmavené jako plocha parkoviště.

Pokračování

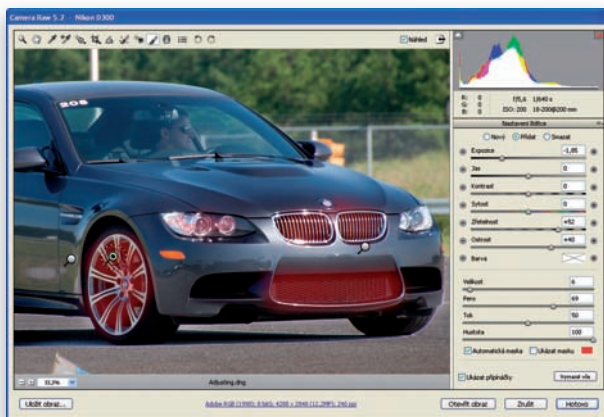


Krok 10:

Kromě zesvětlování a ztmavování se nástroj Nastavení štetce vyznačuje ještě další skvělou funkcí, a tou je možnost provádět dodatečné úpravy nastavení Zřetelnost/Clarity a Kontrast/Contrast pouze v těch oblastech, ve kterých chcete. Dejme tomu, že bych chtěl udělat vše pro to, aby pochromované prvky auta a mřížka byly dostatečně výrazné, a postupoval bych tedy takto: Nejprve bych na pruhu nástrojů vybral nástroj Lupa (Z) a klepnutím bych zvětšil zobrazení snímku, pak bych v horní části panelu klepnul na tlačítko Nový/New. Dále bych posunul jezdec Expozice/Exposure, Zřetelnost/Clarity a Ostrost/Sharpness (jako zde na obrázku) a zamaloval bych disky kol, světla, horní mřížku a spodní mřížku. Jakmile to dokončíte, dotyčné oblasti budou ostřejší a kontrastnější. Já jsem si však ještě všimnul, že úprava zasáhla také například nárazník nad spodní mřížkou a oblast nad levým reflektorem. Zde na obrázku jsem tedy ukazatel přemístil na disk kola (nachází se v něm připínáček), aby se zobrazila maska a bylo zřetelné, kde všude jsem zamaloval rovněž nesprávné oblasti.

Krok 11:

Chcete-li smazat oblasti, kterých se úprava neměla týkat, můžete buď klepnout nahoře v panelu na tlačítko Smazat/Erase (viz obrázek), nebo stisknout a podržet klávesu **Alt** (Mac OS: Option), která dočasně nástroj přepne do režimu Smazat/Erase. Nyní zamalujte nárazník nad spodní mřížkou a oblast nad reflektorem, abyste odstranili z těchto míst úpravu zřetelnosti a ostrosti.





Před úpravou



Po úpravě



Po úpravě ve Photoshopu

Tip: Volba toho, co budete upravovat

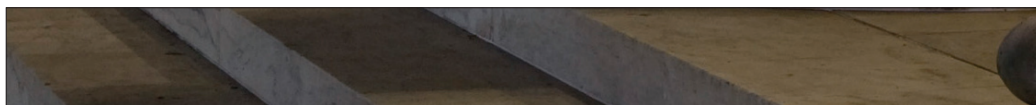
Pokud máte na snímku více připínáčků a posunete určitého jezdce, Camera Raw upraví nastavení oblasti zastoupené aktivním připínáčkem (zbarveným zeleně s černým středem). Chcete-li tedy stanovit, která úprava se bude modifikovat, klepnutím nejprve vyberte příslušný připínáček, a teprve potom provádějte změny.

Krok 12:

Na této stránce vidíte verzi snímku před úpravou, po úpravě a také ještě jeho třetí podobu – mám na mysli verzi, na níž jsem odstranil ve Photoshopu sloupy osvětlení, kužel na parkovišti a další rušivé prvky. Jak jsem tyto retuše prováděl, si můžete prohlédnout na videu, které jsem umístil na stránku www.kelbytraining.com/books/cs4book. Heslo zní **brush** (štětec). Ještě pár drobností, které byste o nástroji Nastavení štětce měli vědět: Jezdec Pero/Feather určuje, jak měkké budou okraje stopy štětce – čím vyšší číslo nastavíte, tím měkčí budou okraje stopy (já asi 90 % úprav provádím měkkou stopou). Chcete-li nastavit tvrdou stopu, posuňte jezdec Pero/Feather na hodnotu 0. Jezdec Tok/Flow určuje množství nátěru, kterým stopa štětce pokrývá danou plochu (většinou nastavení Tok/Flow ponechám na hodnotě 50).

Tip: Obnova nastavení jezdce

O tom, jak fungují tlačítka + a – (znaménka plus a minus), je důležité vědět jednu věc. Pokud za určitým jezdce klepnete na tlačítko + nebo –, stane se to, že všechny ostatní jezdce se vynulují, zatímco hodnota nastavení jezdce, u kterého jste klepnuli, se zvýší nebo sníží, což znamená, že štětec bude malováním provádět jen tuto jedinou úpravu. Chcete-li však během malování aplikovat současně více úprav, neklepejte na tlačítka + nebo – (všechny ostatní nastavení by totiž byla vynulována), ale místo toho posuňte příslušné jezdce.

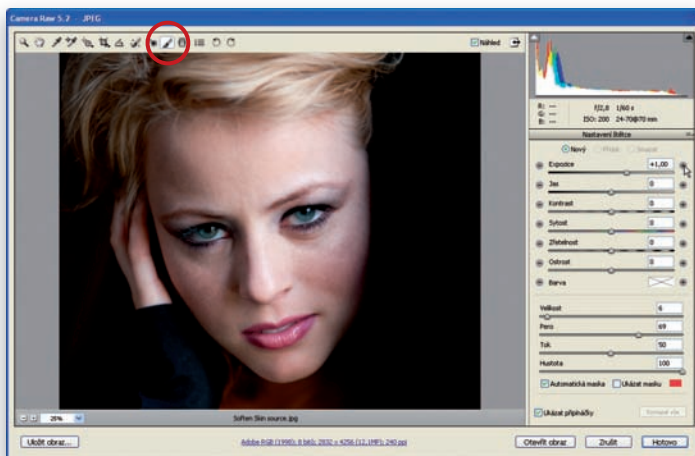


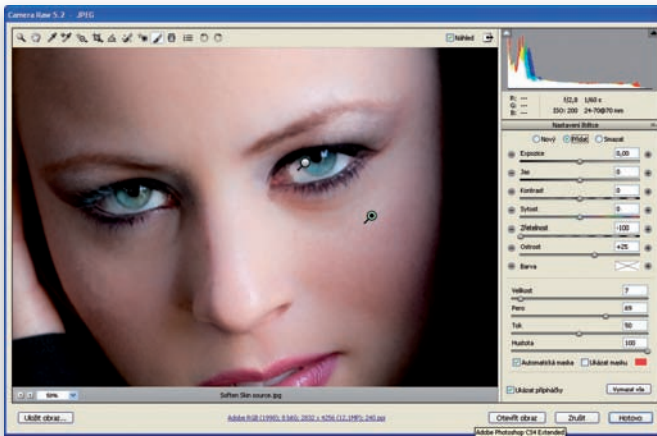
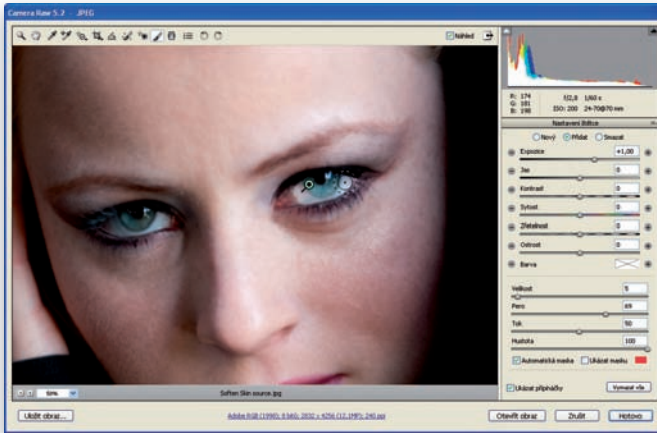
Retušování portrétů v Camera Raw

Camera Raw již ve verzi pro Photoshop CS3 byla vybavena nástrojem Odstranění bodů, jenž umožňoval odstranit celou řadu vad nebo detailů, kvůli kterým jste dříve museli otevírat Photoshop, pokud jste je chtěli vyretušovat. Ve verzi CS4 rozšířené o nástroj Nastavení štětce, který je schopen zjemňovat vzhled pleti, můžete přímo v Camera Raw provést ještě více úprav (jen je nezapomeňte provádět až tehdy, když snímek optimalizujete v panelu Základní/Basic a odstraníte všechny skvrny – opakují, proveďte vždy nejdříve tyto úpravy, a teprve pak retušujte fotografii nástrojem Nastavení štětce).

Krok 1:

Na portrétu zde na obrázku budeme provádět tři druhy retuší: (1) zesvětlíme a zjasníme oči, (2) zjemníme pleť a (3) zosvětlíme oči a řasy. Než byla uvedena na trh verze CS4, museli jsme kvůli takovým úpravám přejít do Photoshopu, ale nyní je možné provést všechny tři přímo v Camera Raw. Vyberte nejprve nahoře v pruhu nástrojů nástroj Nastavení štětce (**K**) a pak v panelu Nastavení štětce/Adjustment Brush na pravé straně okna klepněte dvakrát na tlačítko + (znaménko plus) vpravo za jezdcem Expozice/Exposure (viz obrázek), aby se zvýšila hodnota expozice.





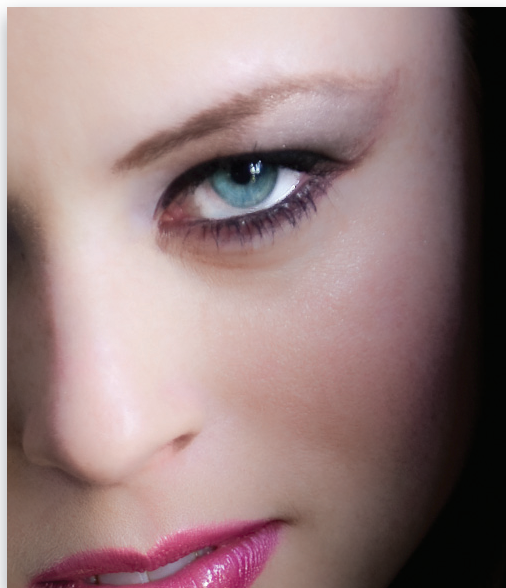
Krok 2:

Začneme zjasněním očního bělma. Vyberte tedy na pruhu nástrojů nejprve nástroj Lupa (Z) a klepnutím trochu zvětšete zobrazení snímku, aby byly dostatečně zřetelně vidět oči. Vraťte se k nástroji Nastavení štětce (K), jezdcem Velikost/Size nastavte malou stopu a pak malujte přímo na bělmo (viz obrázek) a duhovky, aby se zjasnily. Pokud pak budou jasné až příliš, můžete po provedení úpravy ještě dodatečně snížit hodnotu Expozice/Exposure.

Krok 3:

Klepněte v horní části panelu na tlačítko Nový/New, pak čtyřikrát klepněte na tlačítko – (znaménko mínus) za jezdcem Zřetelnost/Clarity, čímž se sníží hodnota jejího nastavení na -100 , a jezdcem Ostrost/Sharpness posuňte na hodnotu $+25$. Zvětšete velikost stopy štětce (buď jezdcem Velikost/Size nebo klávesami levé nebo pravé hranaté závorky) a zamalujte pleť, aby měla jemnější vzhled. Vyhňte se přitom takovým oblastem jako obočí, víčka, rty, nosní dírký, vlasy atd. (viz obrázek). Nakonec znovu klepněte v horní části panelu na tlačítko Nový/New, hodnotu Ostrost/Sharpness nastavte na 100 a hodnotu Zřetelnost/Clarity na $+25$ a pak zamalujte oči a řasy, aby byly ostřejší a více vynikly, tím je retuš hotova (podobu před úpravou a po úpravě naleznete na další stránce).

Pokračování

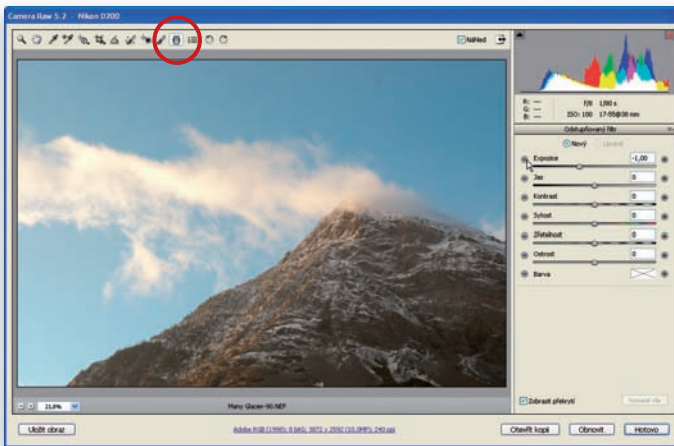


Ve fotografii po úpravě na pravé straně jsou bělma a duhovky jasnější a pleť má výrazně jemnější vzhled.



Nový nástroj Odstupňovaný filtr (který spíše než jako filtr funguje skutečně jako nástroj) umožňuje napodobit účinky přechodového ND filtru (jedná se o skleněné nebo plastové filtry, které jsou nahoře tmavé a směrem dolů se postupně stávají zcela čirými). V oblíbenosti je mají zvláště krajinářští fotografové, protože při fotografování můžete vždy optimálně exponovat jen popředí, nebo oblohu, ale nikdy obojí zároveň. Vzhledem k tomu, jak společnost Adobe tuto funkci navrhla, ji však lze použít k více věcem než jen k simulaci účinků přechodového ND filtru (ačkoliv toto zřejmě bude její nejčastější uplatnění).

Oprava oblohy (a jiných věcí) nástrojem Odstupňovaný filtr



Krok 1:

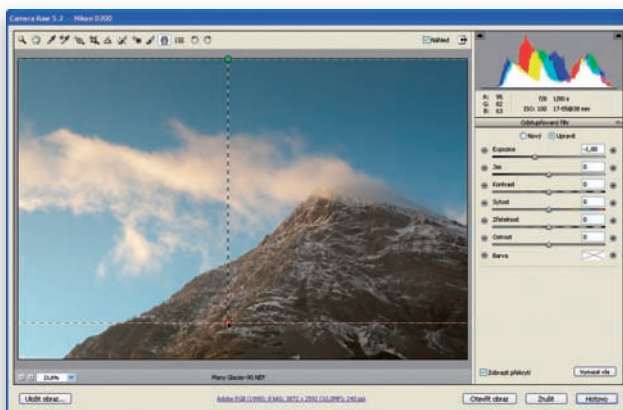
Nejprve v pruhu nástrojů vyberte nástroj Odstupňovaný filtr (G) (na obrázku je zakroužkovaný červeně). Po klepnutí na něj se v okně zobrazí panel jeho voleb (viz obrázek), na kterém je k dispozici řada efektů, jež můžete na snímek aplikovat a jež připomínají práci s nástrojem Nastavení štětce. Zde budeme napodobovat účinek klasického přechodového neutrálního šedého filtru a ztmavíme oblohu. Přetáhněte tedy nejprve jezdec Expozice/Exposure doleva nebo klepněte dvakrát na tlačítko – (znaménko mínus), aby expozice dosáhla hodnoty –1,00 (viz obrázek).

Pokračování



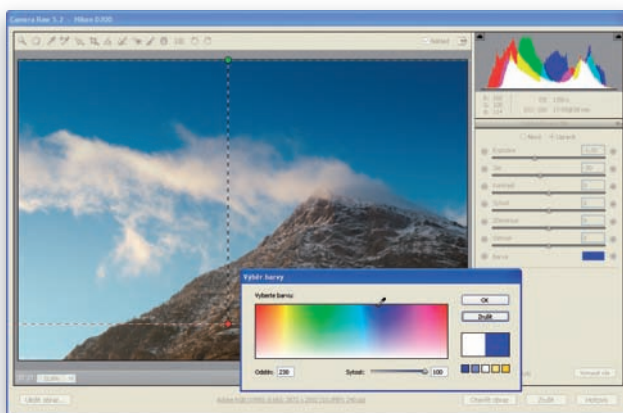
Krok 2:

Stiskněte klávesu **Shift** a držte ji stisknutou (aby byl přechod rovný), klepněte uprostřed horního okraje snímku a táhněte myši rovně dolů až téměř k dolnímu okraji (viz obrázek). Obecně platí, že přechod by měl končit nad horizontem, jinak by bylo ztmaveno i správně exponované popředí, ale v příkladě na obrázku, kdy obloha sahá až k dolnímu okraji fotografie, jsem táhnul asi do vzdálenosti 80 % od horního okraje. Všimněte si efektu ztmavení oblohy a také vyváženějšího vzhledu snímku. *Poznámka:* Chcete-li, aby se přechod odvíjel jiným směrem, pusťte klávesu **Shift**.



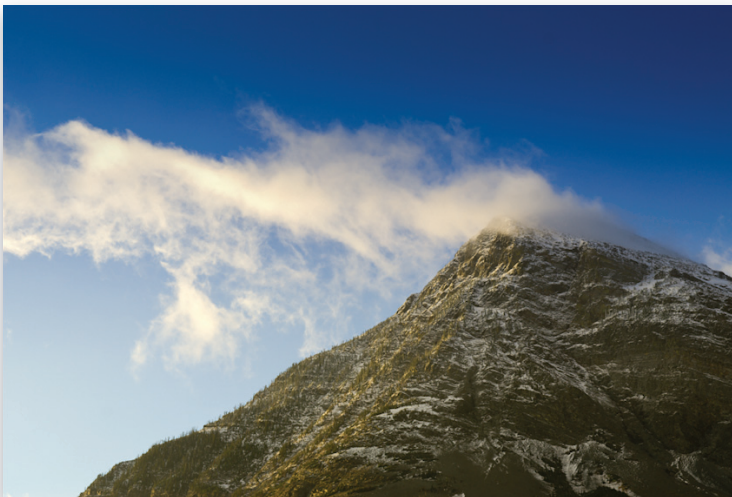
Krok 3:

Zelený připínáček označuje horní okraj přechodu, červený připínáček jeho spodní okraj. V příkladu na obrázku by bylo vhodné oblohu ještě trochu ztmavit, proto posuňte jezdec Jas/Brightness (střední tóny) trochu doleva, aby se střední tóny na obloze ztmavily (neklepejte na tlačítka + nebo - [znaménko plus nebo mínus], protože byste tím vynulovali nastavení jezce Expozice/Exposure). Potěšující vlastností tohoto nástroje stejně jako u nástroje Nastavení štetce je, že po nastavení odstupňovaného filtru můžete ve stejné oblasti použít ještě další efekty. V tomto případě bychom chtěli, aby byla obloha modřejší, proto klepněte na políčko Barva/Color a v dialogu Výběr barvy/Color Picker klepněte na odstín modré (viz obrázek). Tím obloze dodáte modřejší barvu a dokončíte nastavení efektu.





Před úpravou



Po úpravě

Tip: Tipy pro práci s přechodem

Přechod můžete dále přemístit – klepnete-li na úsečku spojující červený a zelený připínáček, tažením posunete celý přechod o něco níže. Pokud chcete přechod po umístění otáčet, klepněte na červený připínáček a držte stisknuté tlačítko myši. Ve snímku můžete mít více přechodů (klepněte na tlačítko Nový/New v horní části panelu) nebo přechod také smazat, klepnete-li na něj a stisknete klávesu **Delete**.