

# 6

## Úpravy obrazu v modulu Develop

Podrobný popis nastavení úprav obrazu  
v modulu Develop

Jednou s hlavních předností Lightroomu jsou možnosti úprav obrazu a to, že se aplikují až před exportem souboru. Tato metoda má původ již v raných dnech počítačové grafiky, kdy se v programech jako Live Picture a xRes zpracování obrazu odkládalo na později, aby byly úpravy rychlejší. Počítače tehdy byly mnohem pomalejší, ale i na relativně pomalém systému s méně než 24 MB RAM bylo možné upravovat velké obrazové soubory v reálném čase a odložit vykreslení obrazu až na konec.

Dnes samozřejmě můžete téměř bez omezení upravovat velké snímky během chvíle ve Photoshopu. Ale jednou z hlavních výhod Lightroomu je, že v něm můžete obraz třeba oříznout, odstranit skvrny, upravit barvy, provést další retušování, pak ořez změnit atd., aniž byste se dotkli pixelů originální fotografie. Při konvenční úpravě pixelů se většinou pracuje podle předepsaného postupu, aby se minimalizovalo snížení kvality obrazu. V Lightroomu můžete úpravy aplikovat v libovolném pořadí. Změny provedené v modulu Develop se aplikují, až když snímek exportujete např. jako TIFF nebo JPEG soubor.

## POZNÁMKA

Se zdrojovým souborem se v Lightroomu zachází skutečně jako s „negativem“. Veškeré úpravy snímku, včetně retušování, se ukládají jako sada instrukcí. Další výhodou tohoto přístupu je, že samotné pixely obrazu se upraví až jednorázově nakonec.

# Úprava obrazu v Lightroomu

## Inteligentnější zpracování obrazu

Způsob zpracování obrazu v Lightroomu je pozoruhodný z několika důvodů. Společnost Adobe udělala Lightroom jednodušší k použití než Photoshop, ale podle mě to nebylo na úkor kvality zpracování barev. Lightroom používá k úpravám jediný RGB pracovní prostor, podobný barevnému prostoru ProPhoto RGB, původně navrženému firmou Kodak. Používá stejné koordináty jako ProPhoto RGB, ale gammu 1,0 namísto 1,8. Tím RGB prostor Lightroomu odpovídá gammě 1,0 raw souborů a jeho široký gamut zahrnuje všechny barvy, které současné digitální fotoaparáty dokáží zachytit. Proto je RGB prostor Lightroomu ideální pro zpracování raw souborů. Obavy z páskování (banding) v barevných prostorech s širokým gamutem byly možná trochu přehnané, protože je opravdu těžké roztáhnout barvy snímku v ProPhoto RGB tak, že by se mezi tonálními úrovněmi objevily znatelné mezery. Postačí říci, že RGB prostor Lightroomu má 16 bitů na kanál, což znamená, že dokáže zpracovat 32 tisíc úrovní tonálních informací na barevný kanál. Jelikož běžný digitální fotoaparát dokáže zaznamenat 4 tisíce úrovní na barevný kanál, je zřejmě bezpečné prohlásit, že Lightroom RGB s přehledem zvládne všechny informace o tónech a barvách ze kteréhokoliv moderního fotoaparátu. Je pravda, že Lightroom nepodporuje CMYK, takže pro převod souborů pro komerční tisk je nutné použít Photoshop. Dobrá zpráva ale je, že v Lightroomu nejsou žádná nastavení správy barev, konflikty barevných prostorů, ani obtížná upozornění na nesoulad profilů.

Lightroom nepoužívá vrstvy, ale dokáže rozpoznat importované vrstvené soubory (za předpokladu, že při ukládání snímku ve Photoshopu byla zapnuta volba pro zachování kompatibility). Pokud potřebujete upravit vrstvy, stačí použít příkaz Photo > Edit in... (Fotografie > Upravit v programu...), provést změny v jiném programu a pak výsledek uložit zpět do Lightroomu v podobě upravené kopie zdrojového originálního souboru.

Digitální snímek je tvořený jen sérií čísel, která se při úpravách obrazu mění. Při počítání úprav obrazu v Lightroomu se nemění přímo pixelová informace, takže je minimalizovaná degradace obrazu. Další výhodou je, že máte plný přístup ke všem nastavením obrazu i při práci s JPEG, TIFF a PSD soubory, stejně jako při práci s raw soubory. Všechna nastavení obrazu v modulu Develop (vyvolávání), např. vyvážení bílé, nastavení expozice či tónová křivka, lze použít k úpravě kteréhokoliv importovaného snímku.

## Kompatibilita s Camera Raw

Ve verzi Lightroom 1 a pozdějších verzích 1.x byla nastavení v modulu Develop shodná s těmi v Camera Raw pro Photoshop CS3. Nastavení použitá v obou těchto aplikacích byla plně kompatibilní. V Lightroom 2 modul Develop obsahuje několik nových funkcí, např. nástroje pro lokální úpravy, vinětování přizpůsobující se ořezu, nebo přepracovanou automatickou korekci tonality. V době psaní tohoto textu se vědělo, že vyjde nová verze Camera Raw 4.5, která dokáže přečíst všechny úpravy z Lightroomu 2 a vykreslit je ve Photoshopu, ale nebude v ní možné měnit nastavení, která by pro Photoshop CS3 byla nová. Ve Photoshopu CS4 však nové funkce aplikace Lightroom 2 budou zahrnuty.

## Inteligentnější retušování

Na nástrojích v modulu Develop je unikátní to, že je lze na kterýkoliv snímek použít nedestruktivně. Můžete udělat základní retuš nástrojem Spot Removal (odstranění skvrn) v režimu Clone (klonování) nebo Healing (opravit) a úpravy se pak uloží jako sada instrukcí. Totéž platí pro úpravy provedené nástroji Adjustment Brush (štětec úprav) nebo Graduated Filter (stupňovaný filtr). Kromě toho, že lze všechny úpravy snadno zrušit, můžete úpravy provést v libovolném pořadí. Nezáleží na tom, jestli vyretušujete skvrny před nebo po korekci barev a tonality, protože Lightroom úpravy zaznamenává jako instrukce, namísto aby měnil původní pixely.

POZNÁMKA

Při práci v Lightroomu se nemusíte starat o RGB pracovní prostory, ani o profily. Raw soubory profily nemají a správa barev probíhá interně při úpravách a na základě kalibrace. V případě pixelových souborů importovaných do Lightroomu probíhá rozpoznání profilů automaticky.

Snímek, na kterém v Lightroomu pracujete, může být v jakémkoliv barevném prostoru a bude náležitě zpracovaný, pokud má vložený profil. Pokud profil nemá, je to stejné jako v jiných grafických programech – odhadne se , jak barvy asi mají vypadat. Když Lightroom narazí na snímek bez profilu, bude předpokládat, že je v sRGB. V Lightroomu se neobjeví žádná upozornění, kromě změny vzhledu samotného snímku. Takže pokud barvy nějakého snímku, který si v Lightroomu prohlížíte, neodpovídají očekávání, může to být tím, že chybí profil. Abyste tomu zabránili, doporučuji zkontrolovat nastavení barev ve Photoshopu a ujistit se, že je správa barev zapnutá a že se do souborů při ukládání profil vloží. Nejjednodušší je zvolit nastavení Univerzální evropské, či ještě lépe Prepress v Evropě.

## Jak získat přesné barvy

### Kalibrace monitoru

V Lightroomu není potřeba nastavovat správu barev, vše probíhá automaticky, aniž byste se museli starat o nesoulad profilů, v jakém barevném prostoru snímek je, nebo jaký je pracovní barevný prostor. Může sice dojít k problémům s chybějícími profily, ale týká se to jen importovaných souborů, u nichž byla správa barev úmyslně vynechaná. Kromě těchto vzácných případů se můžete spolehnout, že Lightroom dokonale zvládne správu barev od importu až po export a tisk. Nicméně měli byste si rozmyslet, jaký monitor použít, a zajistit, aby byl zkalibrován, a mít pro něj vytvořený profil, než se budete moci spolehnout na věrnost zobrazených barev, protože nejspíš budete chtít, aby barvy na něm vypadaly pokud možno tak, jak budou vypadat na výtisku. Kalibrování a profilování monitoru je základ a nemusí to být nijak složité, ani nákladné. Takže jestli chcete správné barvy a ušetřit si zklamání, měli byste téma následujících stránek považovat za důležité.

### Výběr monitoru

V podstatě máte na výběr mezi CRT (Cathode Ray Tube) a LCD (Liquid Crystal Display) monitory. Lepší CRT monitory se většinou již přestaly vyrábět a je těžké je sehnat, i když se v praxi stále můžete setkat s některými kvalitními modely, jako je např. Sony Artisan. Ale jinak je v současnosti nabídka omezena již jen na LCD monitory, od levných (např. monitory laptopů), po velké profesionální LCD s vysokou věrností barev a širokým gamutem, jako jsou modely Eizo ColorEdge CG301W nebo NEC LCD3090. Oba tyto monitory je snadné kalibrovat a profilovat a na 30" obrazovce se pohodlně pracuje. Stejně jako je to se vším v životě, i zde dostanete pouze to, za co si zaplatíte *(poznámka redakce: A za tyto oba dva tyto monitory zaplatíte celkem dost!)*. Jelikož budete u monitoru trávit všechen čas při důležitých úpravách obrazu, nemá smysl na něm šetřit, podobně jako nešetříte na objektivěch pro fotoaparát.

### Kalibrace a profil monitoru

Jediný opravdu účinný způsob, jak kalibrovat monitor, je použít kolorimetr nebo spektrofotometr, a pokud možno koupit kolorimetr s potřebným softwarem (cena dnes začíná již asi od 2 tisíc Kč). Když jste ochotni utratit za objektivy, nemá ale cenu jít při pořizování monitoru a dobrého kalibračního systému pod 20 tisíc korun. Můžete utratit i víc za profesionální kalibrační zařízení, které umožňuje měřit vzorky barev a vytvářet i tiskové profily. Ale pokud chcete jen kalibrovat a profilovat monitor, taková zařízení nenabízejí oproti běžným kolorimetřům žádné extra výhody, i když některé softwarové balíky vám pomohou se stejným zařízením vytvořit lepší profily než jiné.

Tvorba profilu má dvě fáze. Prvním krokem je kalibrace monitoru, aby měl optimalizovaný jas a kontrast a nastavený požadovaný bílý bod a gammu (**obrázek 6.1**). Ve druhém kroku se změří různé vzorky barev na monitoru a na základě naměřených hodnot se vytvoří profil. Na CRT monitoru mohou být kolečka či tlačítka umožňující nastavit jas a kontrast a možná i bílý bod a vyladit podání barev. Tato nastavení lze upravit během kalibrace, aby byl monitor před měřením co nejlépe vyladěný a neutralizovaný. Na většině LCD monitorů je jen ovládání pro nastavení jasu, které mění intenzitu podsvícení panelu. Takže během úvodních kroků kalibrace můžete změnit jen jas a jednoduše přeskočíte kroky, kde nastavení monitoru změnit nemůžete.

### Bílý bod a gamma

Vedle požadavků na základní hardwarové nastavení monitoru vás kalibrační software požádá o zadání bílého bodu a hodnoty gamma. Pokud používáte CRT monitor, doporučuji nastavit bílý bod na 6500 K. U LCD displeje nelze nastavit bílý bod, jak je to možné u CRT monitoru. I když můžete zvolit vlastní hodnotu bílého bodu pro LCD, může to ovlivnit výkon monitoru; proto je vhodné použít nativní bílý bod vaší LCD obrazovky. Ať již používáte Mac či PC, gamma by mělo být ideálně nastaveno na 2,2; hodnota 1,8 pro Macintosh se uvádí spíše z historických důvodů.

TIP

Vlastnosti monitoru se budou časem měnit, a proto se doporučuje jeho profil čas od času aktualizovat. CRT monitory by se měly profilovat jednou týdně. LCD monitory jsou stabilnější, takže asi bude stačit profil aktualizovat jednou měsíčně.



**Obrázek 6.1** Já pro kalibraci monitoru v práci používám zařízení X-Rite Eye-One Photo



**Obrázek 6.21** Panel Basic.

**POZNÁMKA**

Zvýšení kontrastu v Lightroomu nezpůsobuje zvláštní posuny barev jako ve Photoshopu při použití Křivek. V Lightroomu a Camera Raw se při úpravách kontrastu mění pouze tonalita a barvy nejsou ovlivněny.

**TIP**

Při nastavování jezdců Exposure je potřeba rozlišovat mezi světlými (nonreflective highlights) a zrcadlovými odlesky (specular highlights). Nastavením oříznutí světel ovlivníte výslednou kvalitu tisku (viz strana 26).

## Nastavení na panelu Basic (základní)

Pokud někdy spolu s Photoshopem a Bridge používáte modul Camera Raw, některé jezdce na panelu Basic vám budou povědomé (obrázek 6.21). Na záložce Color v části White Balance (WB) jsou jezdce Temp a Tint, pomocí kterých lze upravit vyvážení bílé. Můžete tak spravit barvy, nebo aplikovat různá vyvážení bílé. Jezdec Exposure slouží k nastavení nejsvětlejšího bodu a určuje, kde se světla začnou ořezávat. Také je to základní nástroj pro úpravu jasu snímku. Asi víte, že se tento jezdce někdy používá ke snížení expozice a záchraně detailů světel. Problém je ale v tom, že takto asi často snížíte expozici víc, než by bylo ideální, a snímek bude zbytečně tmavý. K obnově světel slouží jezdce Recovery (obnovení). Neztmaví světla stejným způsobem či měrou, jako jezdce Fill Light (vyplnit světla) zesvětlí stíny. Spíš se dá použít k obnově detailů ve světlech, aniž byste museli posouvat jezdce Exposure moc doleva a celý snímek ztmavovat. Radím začít s jezdcem Recovery nastaveným na nula, nejprve upravit expozici, aniž byste jezdce posunuli moc doleva, a pak pouze v případě nutnosti jezdcem Recovery obnovit důležité detaily světel. Všimněte si, že když při posouvání jezdce Recovery podržíte Alt, zobrazí se upozornění na oříznutí světel v prahovém režimu (Threshold). Jezdec Blacks (černé) určuje oříznutí stínů, a i když nastavení stínů není až tak důležité jako nastavení světel, měli byste si hlídat, jak moc velké slití stínů si můžete dovolit. Jezdec Fill Light lze použít k výraznému zesvětlení stínů. Doporučuji nejdřív nastavit jezdce Blacks, než použijete jezdce Fill Light. Jezdce Brightness (jas) a Contrast slouží k základní úpravě jasu a kontrastu všech tónů mezi bodem ořezu stínů a světel. Jezdce Clarity (zřetelnost) lze zesílit kontrast středních tónů, aby snímek vypadal méně plochý. Jezdec Vibrance (živost) se na první pohled zdá být velmi podobný jezdci Saturation, což také je, ale mění sytost nestejně. Tzn. že sytost méně výrazných barev se zvýší víc než sytost barev, které již poměrně syté jsou. Má to tu výhodu, že se sytost barev zvýší a je menší riziko, že dojde k jejich oříznutí. Navíc pleťové tóny jsou chráněné a jejich sytost se tolik nezvýší. Jezdec Vibrance je tedy užitečnou alternativou méně šetrného jezdce Saturation, které mění sytost stejnoměrně.

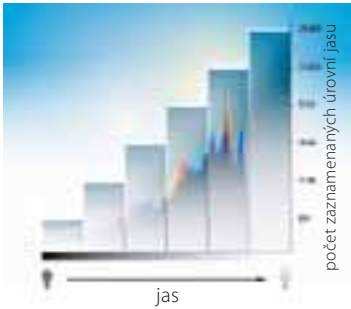
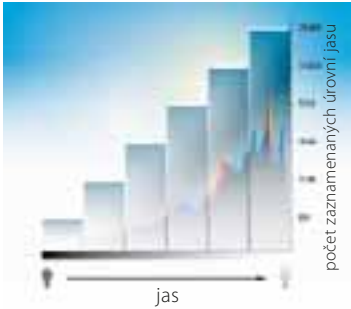
## Nastavení expozice při fotografování

Běžný CCD či CMOS snímač digitálního fotoaparátu dokáže zaznamenat asi 4 000 úrovní tonálních informací. Pokud fotíte v raw režimu, to, zda bude možné zaznamenat tolik úrovní, hodně záleží na pečlivém nastavení expozice. Ideální expozice by měla být tak světlá, aby se zaznamenaly všechny tonální informace, ale bez oříznutí podstatných detailů ve světlech. Je to proto, že celá polovina úrovní se zaznamená v rozsahu nejsvětlejšího expozičního stupně. Na **obrázku 6.22** je vidět, že s každým snížením expozice o jeden stupeň se počet úrovní, které lze potenciálně zaznamenat, sníží na polovinu. Z toho vyplývá, že snímky nechceme záměrně podexponovat, pokud to není nezbytné kvůli zachování důležitých detailů ve světlech. Úmyslné podexponování bude mít nepříznivý vliv na detaily hlubokých stínů, protože pro zaznamenání informací ve stínech zbude méně úrovní. Na **obrázku 6.23** je vidět, jak snadno můžete kvůli podexponování při focení přijít o detaily ve stínech.

Pokud fotíte v raw, není dobré příliš se řídit histogramem na displeji fotoaparátu. Lepší je věřit expozičnímu systému fotoaparátu a pak se řídit podle histogramu v Lightroomu.



**Obrázek 6.23** V horní části toho šikmo rozděleného snímku jsou detaily stínů při optimálním nastavení expozice. Ve spodní části je tatáž scéna zachycená při expozici o dva stupně nižší a pak je zesvětlena tak, aby světlost odpovídala normální expozici. Všimněte si, že na podexponované verzi je více šumu a méně tonální informace.



**Obrázek 6.22** Pokud při focení nenastavíte optimální expozici, promarníte šanci zaznamenat více tonálních úrovní. Na horním grafu je znázorněno, jak je při optimální expozici maximálně využit plný rozsah tonálních informací (v rozsahu 6 expozičních stupňů), které senzor dokáže zaznamenat. Na spodním grafu vidíte, že při expozici jen o jeden stupeň nižší, než je ideál, je počet úrovní zaznamenaných senzorem poloviční.



## POZNÁMKA

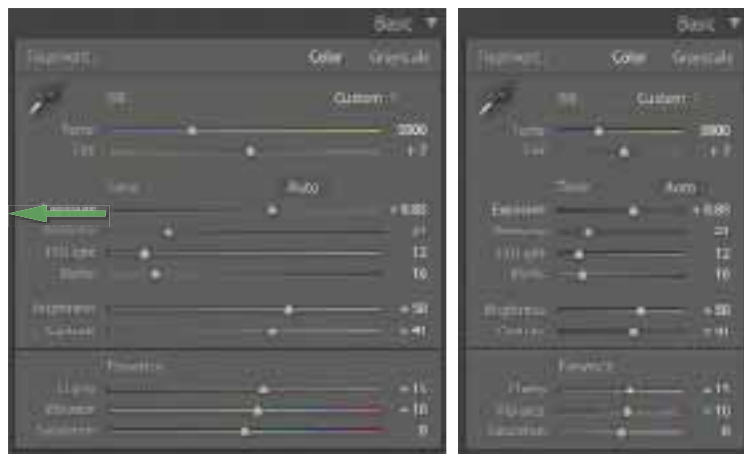
Zde popsáním postupem úprav vždy pracovali uživatelé Camera Raw. Jezdce na panelu Basic jsou skoro stejné jako v modulu Camera Raw dodávaném s Photoshopem. Ale kvůli dalším inovacím v Lightroomu budete potřebovat Camera Raw aktualizovat (nejnovější verze přečte nastavení z Lightroomu 2, ale nenechá vás je měnit).

## TIP

Mezi jednotlivými nastaveními můžete postupně přepínat klávesami < a >. Když vyberete některé nastavení, můžete je zvýšit nebo snížit klávesami + a -. Když současně podržíte Shift, změní se nastavení po větších krocích.

## Základní úpravy obrazu

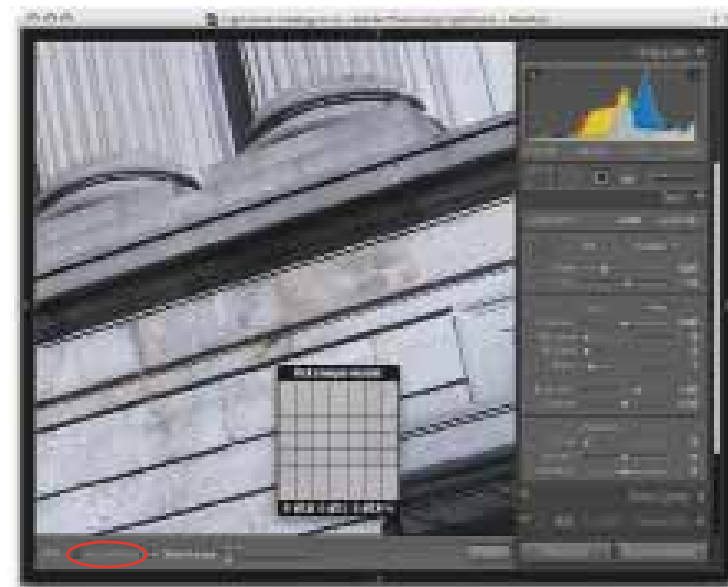
Nastavení na panelu Basic (základní) slouží k základní úpravě obrazu, k vyvážení barev a optimalizaci tonální informace zdrojového snímku. Nezáleží na pořadí, v jakém základní úpravy aplikujete, ale zjistíte, že nejlepší je nastavení měnit postupně od shora dolů. Zpravidla je hlavním cílem nastavit nejprve vyvážení bílé. Když to uděláte správně, většinou se tím srovnají i ostatní barvy. Pak upravte expozici, pokud je snímek moc světlý nebo moc tmavý. Vždy je lepší udělat to před úpravou jasu (později vysvětlím proč). Pak jezdcem Blacks nastavte bod oříznutí stínů, tak aby ty úplně nejtmaší byly černé. Po těchto třech krocích byste měli mít fotografii s plným rozsahem kontrastu od čistě černých po nejsvětější tisknutelná světla. Někdy však úprava nastavení Exposure (expozice) a Blacks (černé) sama o sobě nestačí a je potřeba použít jezdcu Recovery a Fill Lights pro obnovu detailů ve světech a ve stínech. Jakmile budete s těmito úpravami hotovy, můžete výsledek doladit pomocí jezdců Brightness a Contrast. A konečně, jezdcu v části Presence lze použít k přidání kontrastu ve středních tónech (čímž vyniknout detaily v tonálně plochých oblastech) a zvýšení sytosti. Na **obrázku 6.24** je znázorněno, jak lze pravý panel v modulu Develop roztáhnout pro dosažení lepší přesnosti nastavování jezdců.



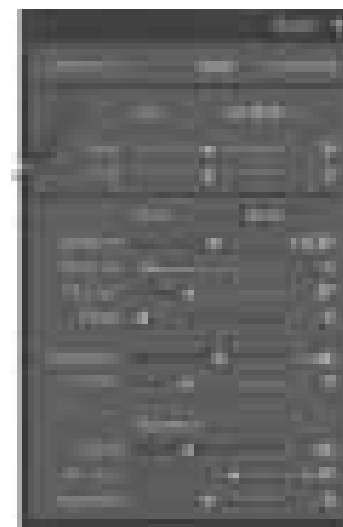
**Obrázek 6.24** Panely v Lightroomu lze rozšířit tažením za jejich vnitřní okraj. Na roztáhnutém panelu lze nastavení měnit s větší přesností. V hlavním okně se vždy ukáže název nastavení, na které jste právě přepnuli (můžete k tomu použít i klávesy < a >).

## Nástroj White Balance (vyvážení bílé)

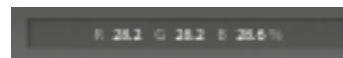
Nástroj White Balance (vyvážení bílé) se nachází v horní části panelu Basic (**obrázek 6.25**). Můžete jej aktivovat tím, že na něj kliknete nebo stisknutím klávesy W. Když jím kliknete kdekoliv v obraze, nastavíte tím vyvážení bílé. V plovoucím okně uvidíte zvětšené pixely, které právě měříte. Když kurzor podržíte nad snímek, pod histogramem se zobrazí RGB hodnoty v daném bodě (**obrázek 6.26**). Jsou udané v procentech a mohou vám pomoci zjistit o jakou barvu jde (pokud jsou RGB hodnoty stejné nebo „skoro stejné“, lze barvu považovat za neutrální). Když je volba Auto Dismiss (automaticky odmítnout) na panelu nástrojů vypnutá, můžete pokračovat v klikání, dokud nebude vyvážení bílé správné. Stiskem klávesy Esc ukončíte práci a nástroj se vrátí na místo svého standardního ukotvení na panelu Basic.



1. Chcete-li vyvážit bílou, vyberte si nějakou oblast snímku, která by měla být neutrální (ale ne jasně bílou!). Světle šedé kameny na této fotografii jsou vhodným místem, kam kliknout. Když je zaškrtnutá volba Auto Dismiss (automaticky odmítnout) – zakroužkováno, nástroj pro vyvážení bílé se po kliknutí do obrazu automaticky vrátí do svého políčka na panelu Basic. Když je tato volba vypnutá, můžete klikat na různá místa tak dlouho, dokud nebudete s úpravou vyvážení bílé spokojeni.



**Obrázek 6.25** Chcete-li použít nástroj White Balance klikněte na něj, čímž jej vyjmete z jeho políčka na panelu.



**Obrázek 6.26** Namísto tradiční stupnice 0-255 je odečet RGB hodnot v procentech. Podle toho, nakolik jsou RGB hodnoty vyrovnané, poznáte, zda barva je či není neutrální, případně co jí do neutrální chybí.



**Obrázek 6.72** Štětcem v režimu automatického maskování často stačí kliknout na oblast určité barvy a pak táhnout přes obraz, čímž rychle upravíte všechny oblasti snímku, které mají stejnou tonalitu a barvu.

### Automatické maskování

Volba Auto Mask (automatická maska) při malování nástrojem Adjustment Brush inteligentně maskuje obraz na základě analýzy tonality a barvy v místě, kam štětcem kliknete. Efekt se pak aplikuje jen v oblastech se stejnou tonalitou a barvou. To neznamena, že jsou všechny tahy v sérii maskované na základě jedné barvy; vzorek se pro každý nový tah aktualizuje. Na **obrázku 6.72** jsem klikl na teple zbarvené pozadí a jedním tahem kolem celého snímku jsem aplikoval požadovaný efekt, aniž by to ovlivnilo květy a stonky. V dalším cvičení vám ukážu, jak postupnými tahy teple zbarvené pozadí neutralizovat. Zdá se, že automatické maskování na základě barvy funguje pozoruhodně dobře, ale možná budete muset okraje úpravy dopilovat, jako jsem to v tomto případě udělal já, a tu a tam se stisknutou klávesou Alt něco umazat, pokud efekt aplikovaný štětcem přesáhne mimo oblast, kterou jste chtěli upravit.

Když podržíte Ctrl, nástroj Adjustment Brush se dočasně přepne do režimu automatického maskování (nebo do normálního režimu, pokud je automatické maskování již zapnuté).



1. Zde je originální snímek s teple zbarveným pozadím. Nejprve jsem kliknul na nástroj Adjustment Brush, aby se otevřel panel s jeho nastavením.



2. Klikl jsem na efekt Saturation (sytnost), nastavil jezdec Amount (míra) na -100 (pro úplné odbarvení) a začal jsem malovat. Jelikož byla zapnutá volba Auto Mask (automatické maskování), štětec ovlivnil pouze barvy pozadí.



3. Když jsem dokončil základní malování, přepnul jsem do režimu Edit, abych mohl doladit nastavení. V tomto příkladě jsem upravenou oblast ještě ztmavil pomocí jezdcy Brightness (jas).

## TIP

Když nastavíte silnější efekt, než je potřeba, uvidíte výsledky úprav lépe. V režimu Edit pak můžete jezdcem Amount efekt podle potřeby zeslabit.

## POZNÁMKA

I když automatické maskování většinou dokáže správně vybrat oblasti, kde chcete aplikovat úpravu, v extrémních případech může v částech snímku dojít k posterizaci. Nestává se to často, ale je potřeba to mít na zřeteli, pokud se rozhodnete pracovat tímto způsobem.

## TIP

Když dvojité kliknete na název jezdců, vynulují se, nebo se vrátí na výchozí hodnoty.



**Obrázek 6.74** Nastavení nástroje Adjustment Brush použité k úpravě fotografie na obrázku 6.75.

## Zvýraznění upravené oblasti

Když kurzorem ukážete na značku série tahů štětce, upravená oblast se dočasně zvýrazní (na obrázku 6.73 šedě). Zobrazení této masky můžete také přepínat klávesou O a klávesami Shift+O můžete měnit barvu zvýraznění.



**Obrázek 6.73** Zvýraznění oblasti upravené nástrojem Adjustment Brush.

## Retušování portrétů se zápornou zřetelností

Na stranách 276 – 277 jsem vám na černobílé fotografií ukázal, jak lze záporným nastavením jezdcy Clarity (zřetelnost) vytvořit efekt měkké kresby. Dvojice betatesterů Lightroomu, Clicio Barroso a Ettore Causa, přišla nápadem, že by se toto nastavení zřetelnosti aplikované nástrojem Adjustment Brush dalo použít ke zjemnění pleťových tónů. Osobně mám odpor k přehnaně vyžehleným glamour portrétům, nicméně při použití efektu Soften Skin (změkčit pleť), s jezdcem Clarity nastaveným na -100 a jezdcem Sharpness na 25, lze pleťové tóny opravdu hezky vyhladit. Abych předvedl jak, to funguje, použil jsem nástroj Adjustment Brush při nastavení z **obrázku 6.74**. Na **obrázku 6.75** je glamour snímek před a po úpravě. Nebylo nutné použít automatické maskování. Jen jsem maloval přes části obličeje, které podle mě potřebovaly zjemnit. Po aplikování tohoto efektu jsem nástrojem Spot Removal pleť ještě víc vyčistil, ale rozdíl mezi verzemi před a po je z převážné většiny dílem nástroje Adjustment Brush.



**Obrázek 6.75** Nahoře je originál a dole vyretušovaná verze, upravená hlavně nástrojem Adjustment Brush s použitím efektu Soft Skin.