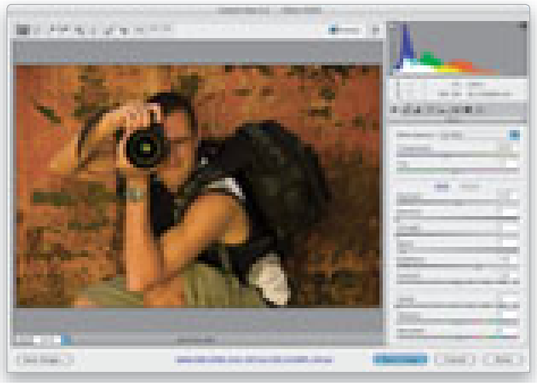
LEKCE 8

Tuto fotku kámoše Matta jsem pořídil dole v Nassau na Bahamách. Na pozadí je trup staré zrezlé lodi, ale život z barev je tu tam kvůli hrozné expozici, špatnému vyvážení bílé a několika dalším problémům, které se nám překvapivě jednoduše podaří upravit pomocí Systému. Poté, s pomocí pár dalších „dokončovacích efektů", fotku vyneseme ještě o stupeň výš. Také použijeme ostření a nastavení jasu v Camera Raw, stejně jako ostření ve Photoshopu a tím vytvoříme jednu pěkně ostrou a čistou fotku.

Krok 1
V Camera Raw si otevřete neupravenou fotku. Jak je známo, světlo se odráží od povrchu, na který dopadá. Proto když postavíte osobu před plochu s tak výraznými barvami jako zde, všechny tyto barvy odrazí světlo právě na onu osobu. Proto je Mattova kůže tolik žlutá (stejně jako jeho batoh a fotoaparát a… vlastně jako všecko).



SCOTT KELBY

Krok 2
Začneme upravením bílé tak, abychom dostali na Matta přirozenou barvu kůže (v podstatě snížíme v barvách obsah žluté). Posuňte tedy jezdec Teplota (Temperature) nalevo, směrem k modré (já jej posunul na 4650), čímž odstraníte žlutou barvu, která prosakovala celou fotkou.

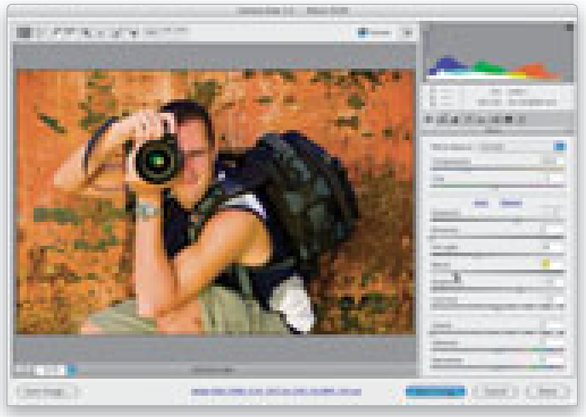
Krok 3
Nyní fotku trochu zesvětlíme. Posuňte jezdec Expozice (Exposure) vpravo (v tomto případě tak na +1,15, zastavil jsem se, ještě než pravá část grafu dosáhla pravého okraje – ta malinká škvíra mezi grafem a okrajem zajistí, že si ve všech světlých částech udržíme kresbu). Mrkněte se zpátky na obrázek u prvního kroku. Vidíte, jaký kus práce jsme udělali jen pomocí dvou jezdců – ještě samozřejmě nejsme u konce, ale tohle je skvělý začátek, ne?

Krok 4
Na fotce je jedna plocha, která mi přijde dost tmavá (můj názor). Je to prostor kolem batohu. Na batůžku je spousta detailů, ale vy o ně přicházíte, protože je batoh tak tmavý. Proto se přesuneme k jezdci Vyplnit světla (Fill Light). Ten krásně otevře právě ta místa ve stínu a odkryje tak jejich detaily a tento příklad si prostě říká o to, abyste tento jezdec použili. Posuňte tedy jezdec Vyplnit světla (Fill Light) doprava (jako jsem to udělal já, když jsem ho posunul na 34), tím na batůžku prokouknou všechny detaily, také na tričku a dokonce i na foťáku, který Matt drží.

Krok 5

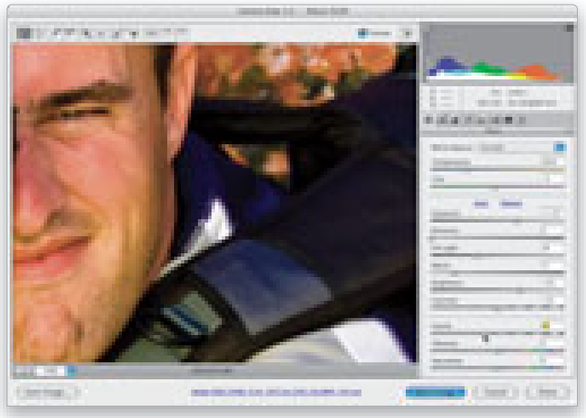
Prosvětlení stínů (pomocí jezdce Vyplnit světla (Fill Lights)) má občas jeden háček. Tím je, že prosvětlíte i stíny, u kterých to nepotřebujete (takže i když úprava pomohla batůžku, ostatním stínům ublížila). Náprava je snadná (a museli bychom tento krok udělat stejně, jako jednu z úprav): je zapotřebí zvýšit zastoupení černé. Posuňte tedy jezdec Černé (Blacks) napravo a všimněte si, že fotka je nyní pěkně vyvážená.

Poznámka: Dejte si pozor, abyste jezdec neposunuli až příliš, tím byste zničili všechno, co jste upravili pomocí Vyplnit světla (Fill Lights).



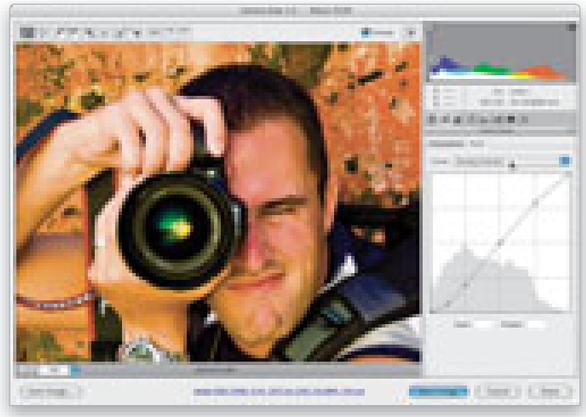
Krok 6

Fotka je focená z ruky a ještě k tomu skoro za soumraku, není tedy tak ostrá, jak by být mohla. Zkusíme ji tedy doostřit tolik, kolik nám to v této části Camera Raw dovolí (stále totiž pracujeme v Camera Raw). Dobrým začátkem bude jezdec Zřetelnost (Clarity), ale ještě předtím než se k němu vrhnete, zkontrolujte si, že se na fotku díváte při 100% velikosti (jinak si změn, které provedete, ani nevšimnete). Nejrychlejší způsob jak se přiblížit na 100% zvětšení, je poklepat na nástroj Lupa (Zoom) v levé horní části okna. Nyní doporučuji postupovat následovně: posuňte jezdec Zřetelnost (Clarity) úplně doprava až na 100, tak abyste viděli, jaký vliv má na střední tóny. Poté jej posunujte pomalu vlevo, dokud se vám obrázek nebude líbit. Díky tomu, že jste si jezdec posunuli nejprve na 100, víte, po čem se máte dívat.



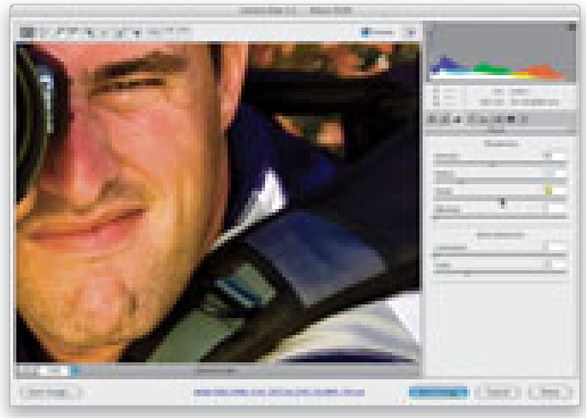
Krok 7

Přidáme trošku kontrastu (čímž dosáhneme ještě větší ostrosti), klikněte na ikonku Tónová křivka (Tone Curve) v pruhu režimů Camera Raw pod histogramem (je to druhá ikona zleva). Nahoře nad křivkou vyberte záložku Bodové (Point) a z rozbalovacího seznamu Křivka (Curve) vyberte Ostrý kontrast (Strong Contrast). V dalším kroku přidáme trošku „foto ostrosti" (získáme tak část ostrosti originálu, která byla ztracena při fotografování). Tento druh zostření přidáme v této fázi každé fotce (ve skutečnosti Camera Raw maličko zostří každou fotku automaticky, stejně jako fotoaparát automaticky trochu zostří snímky ukládané v JPEGu). Nyní klikněte na ikonu Podrobnosti (Detail), je to ta třetí zleva, vedle ikony Tónová křivka (Tone Curve) v pruhu režimů Camera Raw pod histogramem.

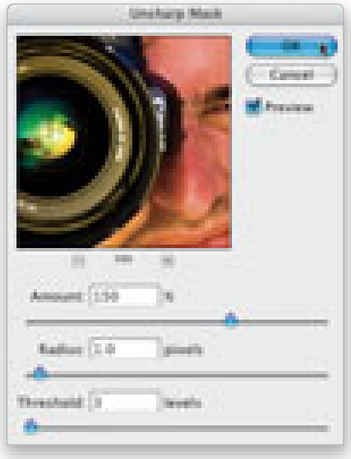


Krok 8

Stejně jako jsme si přiblížili fotku před použitím jezdce Zřetelnost (Clarity), poklepejte na nástroj Přiblížení (Zoom) abyste nastavili 100% zvětšení. Jezdec Míra (Amount) dělá přesně to, co od něj očekáváte, určuje sílu zostření. Takhle fotka ho potřebuje opravdu hodně: posuňte jezdec vpravo na 66. Jezdec Poloměr (Radius) nechte na 1,0 (jen výjimečně ho budeme posouvat nad 1,0). Jezdec Detail je náš „jezdec pro opravu duchů", pomůže nám se zbavit duchů a halo, které vznikají kolem okrajů při přeostření. Nižší hodnoty poskytují větší ochranu a vyšší hodnoty menší ochranu (hodnota 100 % vás přiblíží k filtru doostřit (Unsharp Mask), což není to, co chcete). Standardně je nastaveno 25, ale já jsem hodnotu zvýšil na 50, abych získal trochu „ostřejšího zostření". *(Tip: pokud budete jezdcem posouvat se stlačeným Altem, náhled obrázku zešedne a vy uvidíte, jaký vliv má nastavení na hrany.)*



Krok 25
Teď fotce přidáme ještě trošku ostrosti navíc tak, aby vypadala ještě ostřeji, než ve skutečnosti je. Začněte duplikováním vrstvy Pozadí (Background) tak, že vrstvu přetáhnete na ikonu Vytvořit novou vrstvu (Create new layer) ve spodní části palety Vrstvy (Layers). Poté otevřete okno Doostřit (Unsharp Mask) – v nabídce Filtr (Filter) pod Zostření (Sharpen) zvolte Doostřit (Unsharp Mask)). Fotku nyní máme v úmyslu přeostřit (přece jen ostrá byla, už když jsme na ni před chvílí aplikovali Vysoké zostření), natavte tedy tyto hodnoty: Míra (Amount): 150 %, Poloměr (Radius) 1.0 a Práh (Threshold): 3. Klikněte na OK, čímž celý obrázek přeostříte.



Krok 26
Se stisknutým Altem klikněte na ikonu Přidat masku vrstvy (Add layer mask) ve spodní části palety Vrstvy (Layers). Přeostřená vrstva se skryje za černou masku (jako zde).

Krok 27
S barvou popředí nastavenou na bílou, stiskněte B, čímž získáte nástroj Štětec (Brush). V pruhu Volby (Options) klikněte na ikonu štětce a vyberte si malý štětec s jemným okrajem. Přemalujte na masce jen ta místa, u kterých velké zostření nevadí – například hodinky, střed objektivu (na obrázku), a jakékoli kovové objekty na batůžku (přezky, zipy, atd..). Tyto věci snesou obrovské ostření. I když si nejspíš říkáte, že takováto prkotina nemá cenu, schválně si super ostrou vrstvu skryjte (klikněte na ikonku oka vedle její miniatury v paletě Vrstvy (Layers)). Vidíte ten rozdíl? Jak celá fotka vypadá ostřejší, i když jsme vlastně zostřili pouze několik málo míst?

Před

Po

Krok 28
Nyní můžete vrstvy opět sloučit a pokochat se závěrečnou fotkou. Také si všimněte, jak jsou okraje fotky krásně „ztmavené“. Kdybych na to nepoukázal, nejspíš by si toho většina lidí ani nevšimla, ale věřte mi, rozdíl tam je a je obrovský.