



Vylepšete a zdokonalte fotografie celou řadou snadno ovladatelných nástrojů – přitom se nemusíte bát, že úpravy budou nevratné, protože ať již pracujete se souborem JPEG, TIFF, DNG nebo camera raw, Lightroom neukládá změny do původního snímku.

6 Vyvolávání a výběr

Umělé osvětlení, neobvyklé fotografické podmínky a nesprávná nastavení expozice se mohou negativně odrazit na kvalitě snímku, například tonální nevyvážeností nebo nežádoucím barevným nádechem. V modulu Develop (Vyvolávání) máte v Lightroomu k dispozici bohatou nabídku výkonných vyvolávacích nástrojů, kterými můžete zmíněné vady nebo jiné nedostatky snadno opravit. Při vyvolávání však nemusí zůstat jen u oprav: ovládací prvky modulu Develop (Vyvolávání) můžete použít i k tvorbě vlastních speciálních efektů, které si pak uložíte jako přednastavení vyvolávání.

V této lekci vás seznámíme s množstvím voleb, které máte k dispozici při vyvolávání a úpravách fotografií: od snadno použitelných přednastavení a retušovacích nástrojů až po řadu speciálních nastavení, kromě toho se také dozvíte důležité informace z oblasti počítačové grafiky a naučíte se těmto věcem:

- Aplikovat přednastavení vyvolávání.
- Oříznout, otočit a převrátit snímky.
- Pracovat s panely History (Historie) a Snapshots (Snímky).
- Odstranit skvrny.
- Řešit problémy s barvami.
- Upravit tonální rozsah.
- Zostřit snímky a odstranit šum.
- Upravit jen určité barvy.
- Pracovat s odstíny šedi a efekty děleného tónování.
- Lokálně upravit snímek.
- Pracovat s externím programem pro úpravu fotografií.

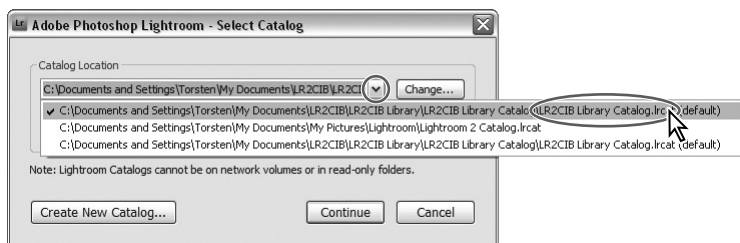
Začínáme

V této lekci předpokládáme, že jste se již seznámili s pracovní plochou Lightroomu a umíte přecházet do různých modulů. Pokud během práce zjistíte, že byste se v některých otázkách potřebovali ještě zorientovat, zkuste najít odpověď v nápovědě Lightroomu nebo v předcházejících lekcích.

Než začnete s prací, zkontrolujte, zda jste složku Lekce z disku CD přiloženého k této knize správně zkopírovali na pevný disk počítače a zda jste vytvořili soubor katalogu knihovny nazvaný LR2CIB Library Catalog. Viz instrukce v částech „Zkopírování pracovních souborů“ a „Vytvoření pracovního souboru katalogu ke cvičením z této knihy“ na str. 15.

1 Spustíte Lightroom.

2 V dialogu Adobe Photoshop Lightroom – Select Catalog (Adobe Photoshop Lightroom – výběr katalogu) zkontrolujte, zda je v sekci Catalog Location (Umístění katalogu) vybrán soubor LR2CIB Library Catalog.lrcat, a klepněte na tlačítko Continue (Pokračovat).



3 Pokud se zobrazí dialog Back Up Catalog (Zálohovat katalog), klepněte na tlačítko Skip now (Nyní přeskočit).

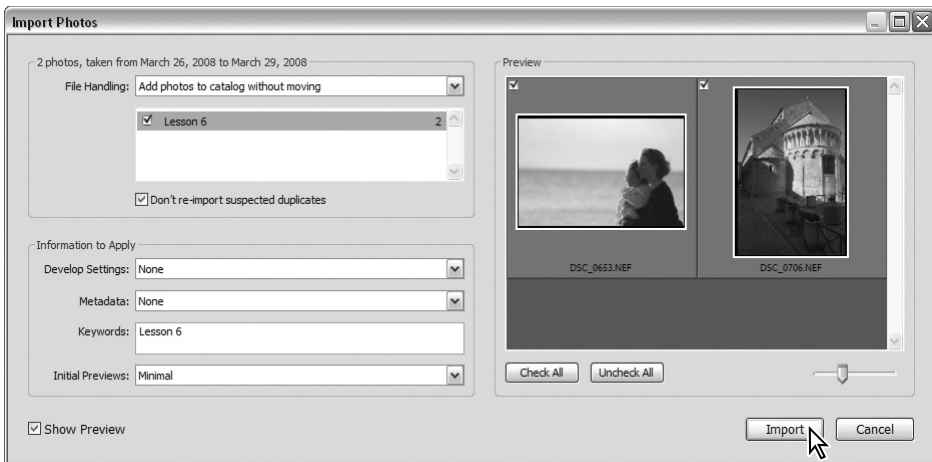
4 Lightroom se otevře v režimu zobrazení a pracovním modulu, které byly aktivní při jeho posledním ukončení. Pokud tímto modulem není Library (Knihovna), aktivujte ji klepnutím na záložku Library (Knihovna) ve výběru modulů.



5 Zvolte příkaz File (Soubor) → Import Photos From Disk (Importovat fotografie z disku).

6 V dialogu Import Photos Or Lightroom Catalog (Importovat fotografie nebo katalog Lightroom) přejděte do složky Lekce, kterou jste na pevný disk zkopírovali do složky LR2CIB. Vyberte složku Lekce 6 a pak klepněte na tlačítko Import All Photos In Selected Folder (Importovat všechny fotografie ve vybrané složce)/Choose.

7 V dialogu Import Photos (Importovat fotografie) v nabídce File Handling (Zpracování souboru) vyberte volbu Add Photos To Catalog Without Moving (Přidat fotografie do katalogu bez přesunutí). V nabídkách Develop Settings (Nastavení vyvolávání) a Metadata nastavte volbu None (Žádné). Do textového pole Keywords (Klíčová slova) napište **Lekce 6**, v nabídce Initial Previews nastavte volbu Minimal (Minimální). Zkontrolujte, zda se vaše nastavení shodují s těmi na následujícím obrázku, a pak klepněte na tlačítko Import (Importovat).



Pracovní fotografie jste právě naimportovali do knihovny – jejich miniatury se zobrazí v modulu Library (Knihovna) v zobrazení Grid (Miniatury) a na filmovém pásu. Nyní se již můžete pustit do cvičení této lekce.

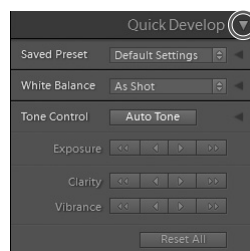
Rychlé vyvolávání


Panel Quick Develop (Rychlé vyvolávání), který se v modulu Library (Knihovna) nachází v pravé skupině panelů, obsahuje řadu jednoduchých ovládacích prvků, které vám umožní provést barevné a tonální korekce, aplikovat nastavení vyvolávání, a dokonce oříznout snímek, aniž byste museli přejít do modulu Develop (Vyvolávání).

1 V zobrazení Grid (Miniatury) poklepejte na fotografii DSC_0653.NEF (na snímku je matka s dítětem). Tím ji zobrazíte v zobrazení Loupe (Lupa).

2 V pravé skupině panelů rozbalte panel Quick Develop (Rychlé vyvolávání).

3 Z nabídky Saved Preset (Přednastavení) postupně vyzkoušejte přednastavení Creative – Antique Grayscale (Tvůrčí – Patina – Stupně šedi), Creative – Cyanotype (Tvůrčí – Modrá kopie) a Creative – Sepia (Tvůrčí – Sépiový). V zobrazení Loupe (Lupa) uvidíte účinky každého z použitých přednastavení vyvolávání.



 Vyberete-li v zobrazení Grid (Miniatury) nebo na filmovém pásu více snímků nebo celou sérii fotografií, můžete na všechny aplikovat přednastavení vyvolávání nebo jinou úpravu z panelu Quick Develop (Rychlé vyvolávání) najednou.

Přednastavení vyvolávání aplikují na snímky současně několik různých nastavení vyvolávání, takže zajímavých výsledků můžete dosáhnout již jediným klepnutím myši. Protože jsou přednastavení řazena abecedně, jsou ta z nich, která začínají na „Creative“ (Tvůrčí), uvedena v seznamu nabídky Saved Presets (Přednastavení) téměř nahoře (v češtině nejsou řazena abecedně, kopírují pořadí anglické verze),

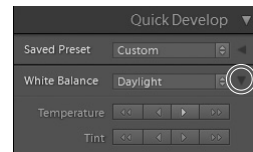
ale vhodnější je použít je až na závěr po provedení nezbytných barevných a tonálních korekcí.

Poznámka: Při pojmenovávání a ukládání vlastních přednastavení byste neměli zapomínat na to, že v seznamu budou seřazena podle abecedy. Chcete-li, aby určitá skupina přednastavení byla seřazena pěkně za sebou, musíte je pojmenovat stejným úvodním slovem nebo jejich názvy číslovat tak, aby se v seznamu zobrazily v žádaném pořadí.

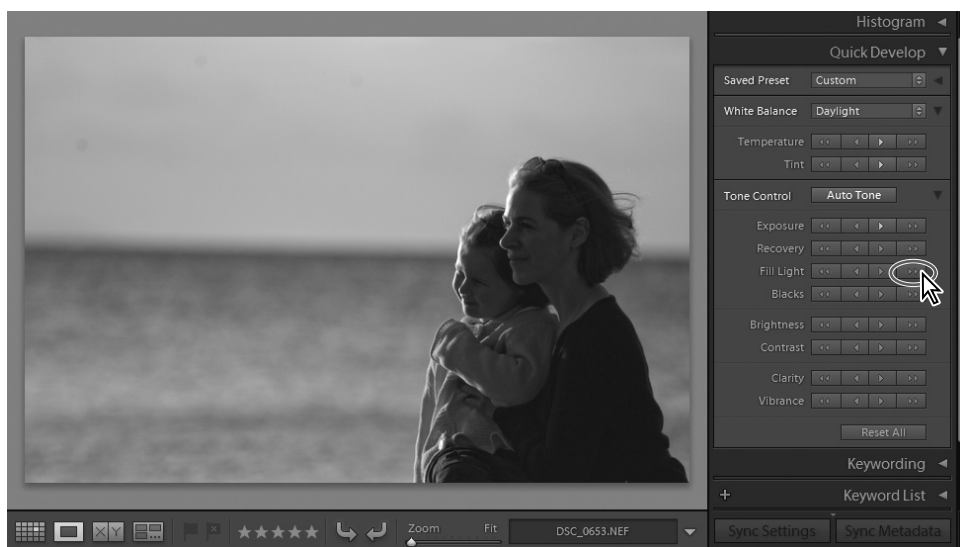
4 Chcete-li snímek uvést do původního stavu, zvolte v nabídce Saved Presets (Přednastavení) volbu Default Settings (Výchozí nastavení).

5 V panelu Quick Develop (Rychlé vyvolávání) rozbalte sekci White Balance (Vyvážení bílé). Z nabídky White Balance (Vyvážení bílé) postupně vyzkoušejte přednastavení Daylight (Denní světlo), Cloudy (Zataženo) a Shade (Stíny). Všimněte si, že barvy snímku se stávají s každým z uvedených nastavení teplejšími. Vyberte si vyvážení bílé, které vám připadalo nejvhodnější, my jsme zvolili Daylight (Denní světlo).


Úprava vyvážení bílé a použití většiny dalších nastavení vyvolávání je spojena se subjektivním hodnocením. Chcete-li zůstat co nejvěrnější původnímu vzhledu snímku, zvolte přednastavení As Shot (Ze snímku) a pak jemně upravte nastavení Temperature (Teplota) a Tint (Odstín). Zdá-li se vám, že vyvážení bílé bylo při fotografování snímku nastaveno špatně, třeba v důsledku umělého osvětlení, nebo chcete-li vytvořit zvláštní efekt, použijte jako výchozí bod úpravy vhodné přednastavení z nabídky.



6 Rozbalte sekci Tone Control (Nastavení tónů) a klepněte na tlačítko Auto Tone (Automatický odstín). Protože původní snímek byl příliš jasný, funkce Auto Tone (Automatický odstín) jej výrazně ztmaví. Na obloze a ve vodě tak vynikne více detailů, ale na ztmavených tvářích se jich zase velké množství ztratí. Pomocí ovládacích prvků pod tlačítkem Auto Tone (Automatický odstín) můžete tonální vyvážení snímku jemně doladit. Na našem příkladu zvýšíte množství detailů patrných v oblastech stínů, tedy včetně tváří, úpravou nastavení Fill Light (Vyplnit světla). Klepněte třikrát nebo čtyřikrát na příslušném řádku na poslední tlačítko vpravo. Úroveň vyplnění světla se pokaždé zřetelně zvýší.



Pouhými několika klepnutími jste kvalitu snímku výrazně zvýšili, ale v modulu Develop (Vyvolávání) můžete dosáhnout ještě lepších výsledků. V další části této lekce se budeme zabývat panely modulu Develop (Vyvolávání) a naučíte se pracovat s řadou nástrojů pro vyvolávání a úpravu fotografií. Až si osvojíte tyto nezbytné znalosti, můžete se ke snímku vrátit a využít je k dosažení ještě lepších výsledků než prostřednictvím funkcí z panelu Quick Develop (Rychlé vyvolávání).

 *Zkoušíte-li účinky různých nastavení v panelu Quick Develop (Rychlé vyvolávání), výchozí nastavení můžete obnovit jednoduše klepnutím na název použitého ovládacího prvku. Chcete-li se vrátit k původní podobě snímku, klepněte na panelu Quick Develop na tlačítko Reset All (Obnovit vše).*

7 Klepněte ve výběru modulů na záložku Develop (Vyvolávání) nebo do tohoto modulu přejděte klávesovou zkratkou D.



Modul Develop

Modul Develop (Vyvolávání) obsahuje všechny nástroje a ovládací prvky, které slouží k úpravám a vylepšení snímků. Abyste při pracovním postupu měli určité

vodítko, jsou nástroje na panelech v modulu Develop (Vyvolávání) seřazeny odshora dolů v takovém pořadí, v jakém bývají běžně aplikovány. Všechny ovládací prvky zvládne použít i začátečník, a přesto mají účinnost a dosah, jaký požaduje pokročilý uživatel.

V modulu Develop (Vyvolávání) jsou k dispozici dvě pracovní zobrazení: zobrazení Loupe (Lupa) a půlené zobrazení, ve kterém v jedné části vidíte snímek před úpravou a v druhé po úpravě. Panel nástrojů, který se rozprostírá pod pracovní zónou, obsahuje jednak tlačítka, kterými lze přepínat zobrazení, a jednak v každém ze zmíněných zobrazení mírně odlišné sady ovládacích prvků.



V panelu Navigator nahoře v levé skupině panelů se můžete snadno zorientovat v tom, ve které části zvětšeného snímku se právě nacházíte, uvidíte zde též náhled účinků přednastavení vyvolávání a můžete si tu projít poslední fáze historie úprav fotografie. Panel Navigator je navíc vybaven ovládacími prvky pro změnu zvětšení pracovního zobrazení. Panel Snapshots (Snímky) slouží k záznamu důležitých fází vyvolávání snímků a v panelu History (Historie) máte k dispozici údaje o všech změnách, které jste s fotografií provedli, včetně těch z modulu Library (Knihovna).

Nahoře v pravé skupině panelů se nachází panel Histogram. Přímo pod ním je řada nástrojů, kterými můžete snímek oříznout, odstranit skvrny nebo efekt červených

očí a aplikovat na fotografii stupňované filtry nebo lokálně různá nastavení vyvolávání štětcem úprav. Po klepnutí na libovolný z těchto nástrojů se otevře panel s ovládacími prvky a nastaveními pro daný nástroj.

Pod těmito editačními nástroji se nachází panel Basic (Základní), který je výchozím bodem pro korekci barev a tonální úpravy. V mnoha případech si s ním úplně vystačíte. Zbývající panely obsahují speciální nástroje pro různé operace, jejichž cílem je zdokonalení snímku v těch či oněch aspektech. Například pomocí ovládacích prvků panelu Tone Curve (Tónová křivka) můžete vyladěním rozdělení tonálního rozsahu zvýšit kontrast ve středních tónech nebo pomocí ovládacích prvků na panelu Detail (Detaily) snímek zostřit a snížit množství šumu.

Není nutné použít při úpravách každého snímku úplně všechny nástroje. V mnoha případech stačí na fotografii provést jen několik změn. Když však chcete dokonale zpracovat určitý speciální snímek nebo musíte upravit fotografii, která nebyla pořízena za optimálních nastavení fotoaparátu, v modulu Develop (Vyvolávání) najdete všechny nástroje, které by se vám k tomu mohly hodit.

V následujícím cvičení fotografii oříznete a otočíte, odstraníte z ní skvrny a pak se budeme zabývat nástroji pro úpravu barev.

Oříznutí, otočení a převrácení fotografií

Nástroj Crop Overlay (Překrytí oříznutí) umožňuje snadno vylepšit kompozici, oříznout nežádoucích okrajových detailů a napřímit snímek.

1 Pokud nemáte v modulu Develop (Vyvolávání) nastaveno zobrazení Loupe (Lupa), přejděte do něj klávesovou zkratkou D nebo příkazem View (Zobrazení) → Go To Develop (Přejít do modulu Vyvolávání). Skryjte filmový pás a levou skupinu panelů, abyste v pracovní zóně měli více místa.

2 Klepněte přímo pod panelem Histogram na tlačítko Crop Overlay (Překrytí oříznutí) nebo stiskněte klávesu R. Snímek bude v zobrazení Loupe (Lupa) ohraničen ořezovým rámečkem a v pravé skupině panelů se zobrazí ovládací prvky tohoto nástroje.

3 V nabídce Aspect (Poměr stran) nastavte volbu Original (Originál). Je-li ikona zámku zobrazena jako odemknutá, klepnutím ji zamkněte. Uzamknutý zámek zachová během oříznutí poměr stran.



4 Uchopte levý horní úchyt ořezového rámečku a táhněte jej směrem dolů a doprava. Při tažení si všimněte, že velikost ořezového rámečku se mění od středu a snímek se posouvá tak, aby se oříznutá část stále nacházela uprostřed zobrazení Loupe (Lupa). Až se bude obzor krýt přibližně ve dvou třetinách s vodítkem (viz následující obrázek), pusťte tlačítko myši.



5 Klepněte vně ořezového rámečku a tažením fotografií otočte. Během tažení se zobrazí dodatečná mřížka, která vám pomůže snímek narovnat. Jakmile bude obzor zarovnan s mřížkou, pusťte tlačítko myši.

6 Klepněte dovnitř ořezového rámečku a tažením snímek posuňte. Zjistíte, že fotografii lze táhnout jen do té doby, než se okraji dotkne hranic ořezového rámečku, což je ve srovnání se stylem práce ve Photoshopu rozdíl.