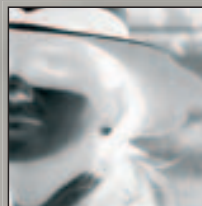
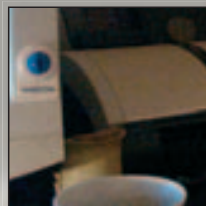


# Další úpravy a efekty

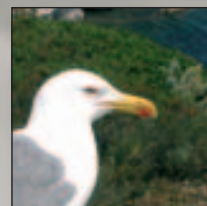
*Pro každého něco –  
nástroje a postupy pro  
vaše experimenty.*



**VZKŘÍŠENÍ STÍNŮ  
A SVĚTEL** 210



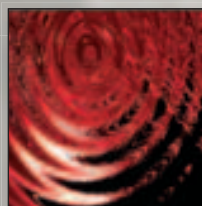
**REDUKCE ŠUMU** 218



**ZAOSTŘIT NEBO  
ROZMAZAT** 222



**ÚPRAVA  
OSTROSTI** 224



**EFEKTY** 228

**N**echci tuto kapitolu označit ani jako „bazar“, ani jako „výprodej“ nebo „supermarket“. Ani pojem „lahůdkářství“ nebo „cukrárna“ mi nevyhovuje.

Jsou zde soustředěny nejrůznější postupy, nástroje a efekty, které vám Zoner Photo Studio nabízí při úpravách obrázků nebo při jejich dalším zpracování.

Tak, jako to bývá v cukrárně, některý kousek může v někom vzbuzovat nadšení, jiného z něj budou bolet zuby.

V každém případě stojí za to alespoň ochutnat. Je možné, že o většinu z dále uvedených postupů podruhé ani nezavádíte, je ale také možné, že vám některé z nich ušetří velké množství času, který byste jinak mu-

seli vynaložit při obecných standardních řešeních. A jsou zde i věci zcela nezbytné.

## Co zde najdete?

Do této kapitoly jsem shrnul vše, co obsahují podnabídky Vylepšit obraz, Odstranit vady obrazu, Efekty a Ostatní, které najdete v nabídce Upravit.







## Vzkříšení stínů a světla

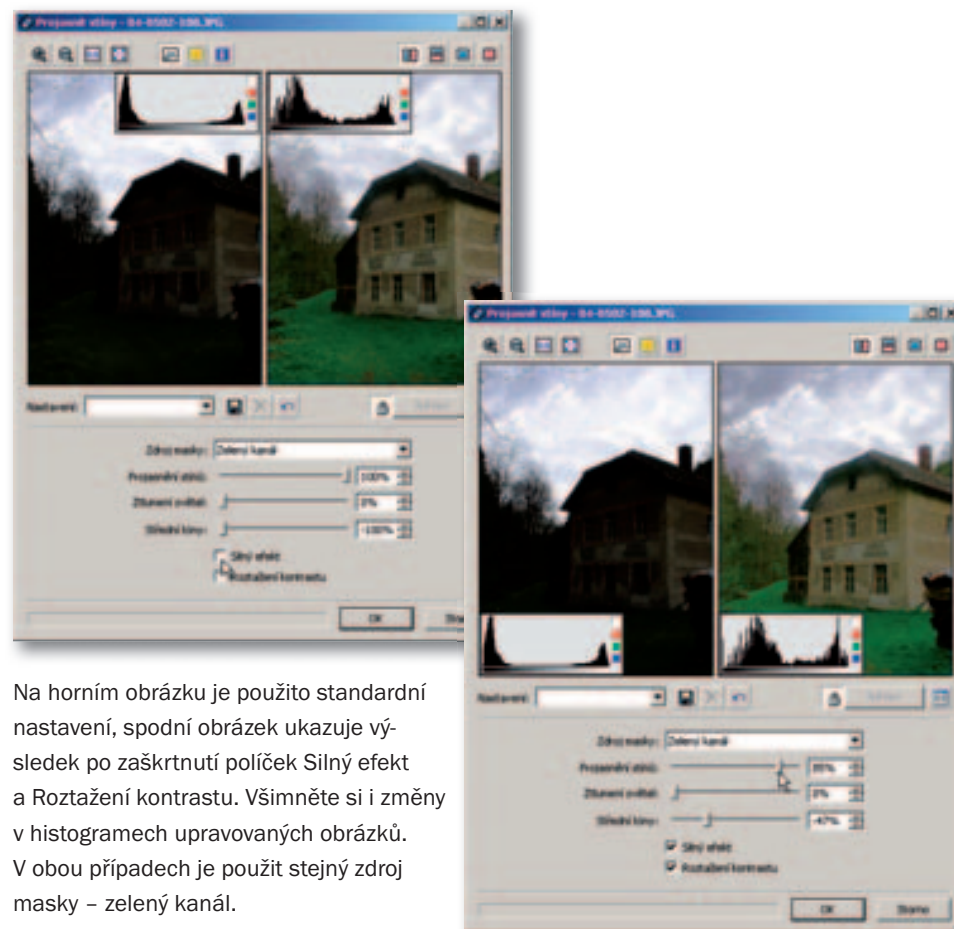
*Za plného slunce, na sněhu nebo třeba mořské pláži bývá obtížné zvolit správnou expozici – výsledkem bývají snímky s velmi tmavými stíny při prokreslené obloze, nebo prokreslené stíny a přepálená místa, případně špatně oboje.*

### Filtr Projasnit stíny

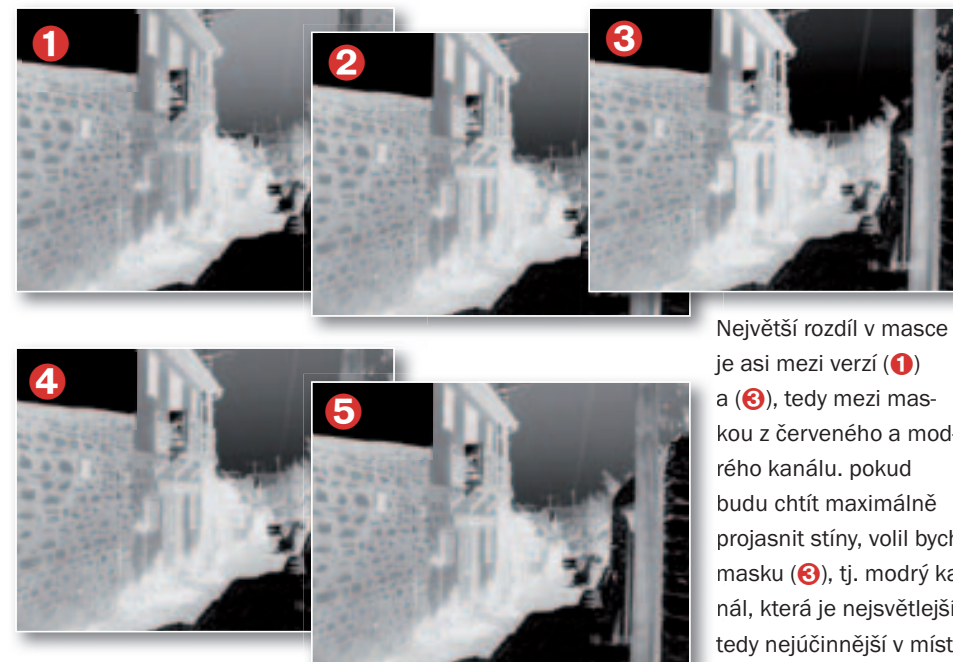
Příkazem Upravit > Vylepšit obraz > Projasnit stíny (Ctrl+7) otevřete okno, ve kterém můžete upravit prokreslení stínů nebo světla. Dříve, než se do tohoto okna přepnete, proveďte základní tonální úpravy snímku, abyste neupravovali něco, co lze jednoduše opravit nastavením černého a bílého bodu, případně Gammou. Při nastavení hodnot buďte opatrní a kontrolujte si výsledky ve zvětšeném náhledu. Hlavně pamatujte na to, že pokud ve stínech skutečně nic není (jsou pouze černé, bez kresby), nic z nich nevydolujete. Dosáhnete pouze toho, že místo černé bude na obrázku špinavá a skvrnitá černá. V případech s obtížnou expozicí platí – více snímků, případně s různým měřením, a máte šanci, že něco zachráníte. Podívejte se na histogram, jehož tvar vám napoví. Samostatným problémem by bylo použití filtrů, ale to je jiná kniha.

### Zdroj masky

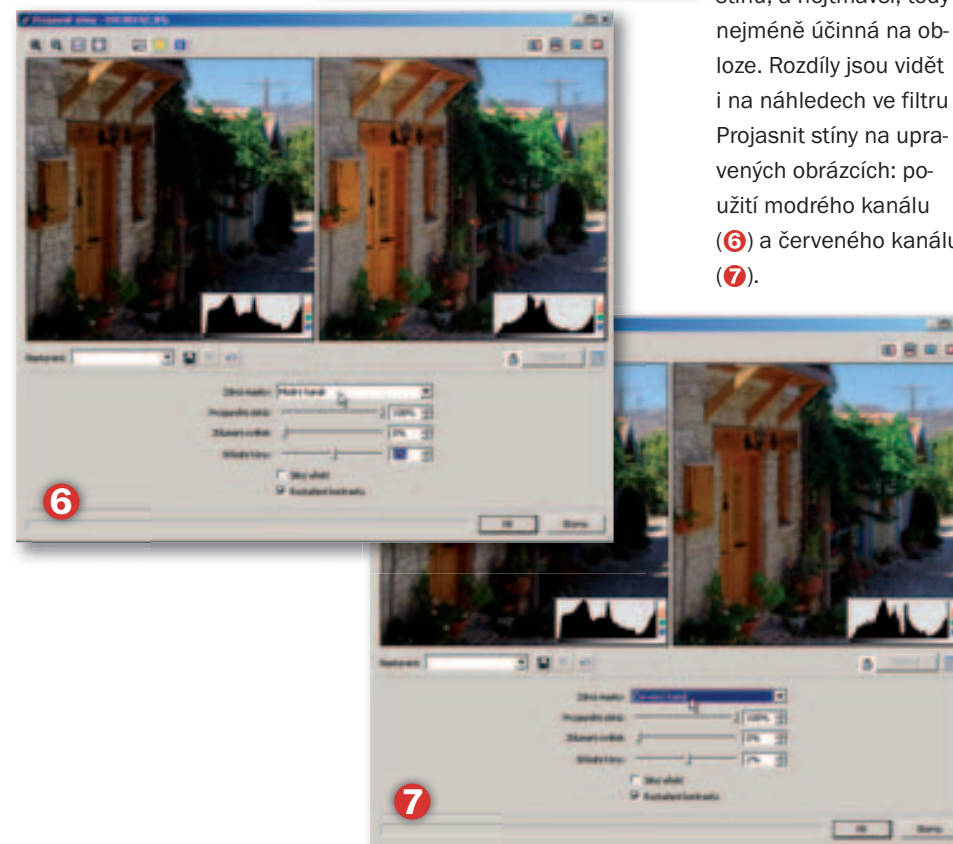
Velmi stručně k principu – na obrázek se aplikují tonální úpravy, které se v ně-



Na horním obrázku je použito standardní nastavení, spodní obrázek ukazuje výsledek po zaškrtnutí políček Silný efekt a Roztažení kontrastu. Všimněte si i změny v histogramech upravovaných obrázků. V obou případech je použit stejný zdroj masky – zelený kanál.



Největší rozdíl v masce je asi mezi verzí (1) a (3), tedy mezi maskou z červeného a modrého kanálu. pokud budu chtít maximálně projasnit stíny, volil bych masku (3), tj. modrý kanál, která je nejsvětější, tedy neúčinnější v místě stínu, a nejtmaší, tedy nejméně účinná na obloze. Rozdíly jsou vidět i na náhledech ve filtru Projasnit stíny na upravených obrázcích: použití modrého kanálu (6) a červeného kanálu (7).



které oblasti projeví více, v jiné méně. Rozsah změn ovlivňuje maska: tam, kde je maska černá, změna se neprojeví; tam, kde je maska bílá, se změna plně projeví. V šedých oblastech je změna větší nebo menší podle stupně šedé.

Vedlejší obrázek ukazuje jednotlivé kanály R (1), G (2), B (3) snímku převedené do škály šedé a invertované. Jak vidíte, vedlo by použití masek podle jednotlivých kanálů k různým výsledkům při prosvětlení stínů. Vedle masek vytvořených z kanálů R, G a B můžete použít masku podle desaturovaného (4) (odbarveného) obrázku nebo podle obrázku ve škále šedé (5). Vždy dostanete mírně rozdílné výsledky. V praxi byste postupovali tak, že vyzkoušíte jednotlivé případy a vyberete ten, který vám bude v náhledu opticky lépe vyhovovat.

### Stíny i světla

Dialogové okno Projasnit stíny můžete použít jak pro úpravu příliš tmavých (nebo kontrastujících stínů), tak i pro stažení přílišných jasů, např. oblohy nebo sněhu apod. Místo jezdců Projasnění stínů byste použili Ztlumení světla.

Obrázek doladíte pomocí jezdců Středních tónů (ovlivníte jím kontrast středních tónů); tažením vlevo, do kladných hodnot, snímek především ve středních tónech zesvětlujete, tažením vpravo, do záporných hodnot, naopak ztmavujete. Poslední dvě volby umožňují automaticky roztáhnout kontrast a zvýšit sílu efektu.

Projasnění stínů je nejlépe vyzkoušet, nedá se říci žádný jednoznačný návod, jak dosáhnout nejlepšího výsledku: nastavte jezdec Projasnění stínů, vyzkoušejte Zdroj masky a doladte pomocí Středních tónů.





### Pseudo HDR

HDR (High Dynamic Range) je označení pro způsob práce se snímky, které zachycují scény s velkým tonálním rozsahem. ZPS nyní umí takovéto snímky zpracovávat. „Pravé“ HDR by znamenalo sejmout několik snímků scény s posunutou expozicí: při každém snímku by byla optimálně zahrnuta určitá oblast jasů, s tím, že jiné oblasti mohou být přepálené nebo se zalitými stíny. Spojením těchto snímků dohromady můžete vytvořit obraz, který obsahuje dobře vykreslenou plnou škálu jasů, které by se normálně do jednoho snímku při jediné expozici nevešly. Tomuto tématu věnuji samostatnou kapitolu.

Možností HDR lze využít i pro nápravu snímků s příliš tmavými stíny (1) – je-li to vůbec možné, pokud v obrázku něco je.

Postup je jednoduchý:

- ▶ pomocí nástrojů na úpravu tonality (Úrovně, Křivky) vytvořte sadu snímků: přeexponovaný s dobře prokreslenými stíny (2), exponovaný s dobrými středními tóny (3) a podexponovaný s prokreslenými světlými (4), bez ohledu na zbývající částí obrázku;
- ▶ tuto (minimálně) trojici snímků „podstrčte“ ZPS jakoby to byly HDR snímky;
- ▶ v okně HDR spojte snímky do jednoho.

Jako i jinde v knize i tato ukázka je přehnaná, aby bylo názorně vidět, jak postup funguje. V ideálním případě použijete optimálně exponovanou sadu snímků, minimálně za pomoci brackingu.

Jakmile máte připravenou trojici snímků, označíte je v Průzkumníku ZPS a příka-



zem Publikovat > HDR (5) otevřete okno úvodní okno HDR (6). V tomto okně potvrdíte nebo upravíte výběr snímků ke zpracování. Tlačítkem Další postoupíte do okna, v němž upravíte pořadí snímků: od podexponovaného (se správně exponovanými nejsvětlejšími částmi), přes „správně“ exponovaný (se správnými středními tóny), až po přeexponovaný (se správně exponovanými stíny).

Pořadí snímků můžete velmi jednoduše změnit přetažením obrázku na jiné místo myši – oba obrázky se prohodí. Tlačítkem Další se dostanete do okna Vytvoření HDR obrázku. V tomto komplexním dialogovém okně nastavíte samostatně kvalitu světla a stínů. Toto okno podrobně s dalšími ukázkami popisují v samostatné kapitole, zde jenom velmi stručně:

- ▶ stáhněte zcela dole hodnotu Kontrast na 0;
- ▶ nejprve vždy nastavte Práh přechodu; při nastavení se řídíte vizuálním dojemem, proto doporučuji pracovat s oknem v plné obrazovkové velikosti;
- ▶ stáhněte Rozmazání masky zcela vlevo (na nulu) a postupně přidávejte;
- ▶ sílu efektu upravte pomocí Intenzity a doladte pomocí Plynulosti přechodu.
- ▶ totéž proveďte pro oblast Stíny;
- ▶ obrázek doladte pomocí Kontrast.

Tlačítkem Další se dostanete do posledního okna, ve kterém se můžete rozhodnout, zda obrázek uložíte nebo ho otevřete pro další úpravy v Editoru. Poznávám, že v ideálním případě budete pracovat se třemi samostatnými expozicemi, vhodné je i použití RAWu, ze kterého HDR můžete přímo připravit. Uvedený postup s jedním JPEG snímkem je pouze nouzovým řešením.