



Zoner Photo Studio

Praktická příručka

Zoner Photo Studio 18

Praktická příručka

Zoner Photo Studio 18 – Praktická příručka

Copyright: ©ZONER software

Vydáno 2015

Všechna práva vyhrazena

ZONER software, a.s.

Nové sady 18, 602 00 Brno

www.zoner.cz

Odpovědný redaktor: Jan Kupčík

Technický redaktor: Jan Pernica

Editor: Jan Kupčík

Korektury: Dagmar Husárová

Obálka: kuzkuz, s.r.o.

Sazba: Martin Nezbeda

Autoři: Tomáš Slaviček, Matěj Liška, Helena Vyplelová, Jan Kupčík

Informace, které jsou v této knize zveřejněny, mohou být chráněny jako patent.

Jména produktů byla uvedena bez záruky jejich volného použití. Při tvorbě textů a vyobrazení bylo sice postupováno s maximální péčí, ale přesto nelze zcela vyloučit možnost výskytu chyb.

Vydavatelé a autoři nepřebírají právní zodpovědnost ani žádnou jinou záruku za použití chybných údajů a z toho vyplývajících důsledků.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být reprodukována v databázi či na jiném známém prostředku či na jiném systému bez výslovného svolení vydavatele s výjimkou krátkých částí textu pro potřeby recenzí.

Kromě lidí přímo zapojených do vzniku knihy patří poděkování za vynikající práci zejména vývojovému týmu programu Zoner Photo Studio.

Pro informace ze světa fotografie, fotografické návody i tutoriály ZPS sledujte náš magazín

Milujemefotografii.cz.

Pro další publikace týkající se fotografie navštivte stránky nakladatelství Zoner Press – www.zonerpress.cz.

ISBN 978-80-7413-315-2

Zoner Photo Studio 18

Praktická příručka



1	Jak knihu číst	6
---	----------------	---

2 Než začneme

2.1	Aktivace pomocí Zoner účtu	8
2.2	Seznamujeme se s prostředím	10
2.3	Rozdíly mezi modulem Vyvolat a Editorem	12
2.4	Zásady organizovaného Katalogu	14
2.5	Srovnání RAW, JPG, TIFF	18
2.6	Seznamujeme se s histogramem	22

3 Děláme pořádek ve fotkách

3.1	Nastavujeme Katalog	26
3.2	Stahujeme fotografie z fotoaparátu	29
3.3	Třídíme, otáčíme a hodnotíme fotografie	33
3.4	Skládáme panoráma	37
3.5	Skládáme HDR z multiexpozice	42
3.6	Opravujeme špatné datum	48
3.7	Přidáváme umístění na mapě	51
3.8	Přiřazujeme klíčová slova	54
3.9	Vyhledáváme v Katalogu	56
3.10	Zálohujeme fotografie	59
3.11	Synchronizujeme fotky z mobilního telefonu	62

4 Učíme se upravovat fotografie

4.1	Vylepšujeme kompozici oříznutím	64
4.2	Opravujeme barevnost snímku	68
4.3	Upravujeme expozici barevné fotografie	70
4.4	Správný převod do černobílé	74
4.5	Přidáváme fotografiím styl	78
4.6	Balancujeme ostrost a šum	82
4.7	Odstraňujeme optické vady	86
4.8	Aplikujeme změny hromadně	90
4.9	Ukládáme výsledné fotografie	92

5 Manipulujeme s realitou

5.1	Srovnáváme sbíhající linie	96
5.2	Odstraňujeme červené oči	100
5.3	Retušujeme portrét	104
5.4	Aplikujeme přechodový filtr	108
5.5	Vybíráme část snímku	112
5.6	Provádíme fotomontáž	116
5.7	Měníme barvu předmětu	122
5.8	Odbarvujeme pozadí snímku	126

6 Ukazujeme fotky přátelům

6.1	Skládáme obrázek z více fotek	132
6.2	Vytváříme rámečky a podpis	136
6.3	Stříháme video z fotek	140
6.4	Odesíláme fotografie e-mailem	143
6.5	Umistujeme fotografie online	146
6.6	Tiskneme fotky	148

1 Jak knihu číst

S touto knihou se naučíte v Zoner Photo Studiu (ZPS) orientovat a používat hlavní funkce programu: srozumitelně, jednoduše a s praktickými ukázkami v podobě tutoriálů (návodů).

Zoner Photo Studio je svým širokým záběrem unikátní, proto není v našich silách popsat veškeré funkce a možnosti, které nabízí. Jako fotografové a praktičtí uživatelé programu však můžeme nabídnout popis řešení úkolů, s nimiž se musí denně mnozí z vás běžně vypořádat.

Příručka je adresována spíše začátečníkům, proto bylo nutné v některých případech pro snazší porozumění problematiku poněkud zjednodušit. Hlavním kritériem je praktičnost a efektivita, nikoli absolutní správnost řešení.

Struktura knihy je založena na tzv. fotografickém workflow. Mapuje tedy sled úkolů, na jehož konci stojí hotová fotografie určená k prezentaci nebo tisku. Základem je samozřejmě úspěšné pořízení snímku, v éře digitální fotografie je však neméně podstatný i tzv. postproces – následná počítačová úprava obrázku.

Fotografické workflow obvykle sestává z následujících kroků:

Pořízení snímků → Stažení snímků do počítače a jejich organizace →
Vyvolání → Editace → Publikování

V tomto pořadí jsou řazeny také jednotlivé oddíly této publikace, které se dále dělí na kapitoly. Výjimkou je první oddíl nazvaný *Než začneme*, který se zabývá obecnými otázkami a pojmy týkajícími se fotografie. Berte jej proto jako odrazový můstek ke snadnějšímu pochopení postupů popisovaných v jednotlivých návodech.

Kapitoly na sebe logicky navazují, můžete tedy knihu číst jako příběh, zároveň jsou však uzavřenými celky – nabízejí komplexní řešení nejčastějších problémů, s nimiž se v postprocesu setkáte. Není tedy nutné postupovat od začátku do konce, podle aktuální potřeby můžete nalistovat konkrétní kapitolu/návod, kde se dozvíte, jak v té které situaci postupovat a jak dosáhnout požadovaného výsledku.

Doufáme, že se nám naše cíle podařilo naplnit. Posoudit to však můžete jen vy! Budeme velmi rádi, když se s námi podělíte o své dojmy, připomínky, návrhy a nápady. Kontakty naleznete na konci knihy.

Přejeme vám příjemné chvíle strávené nad knihou, při editaci fotografií v ZPS a především při samotném fotografování.

Dobré světlo!

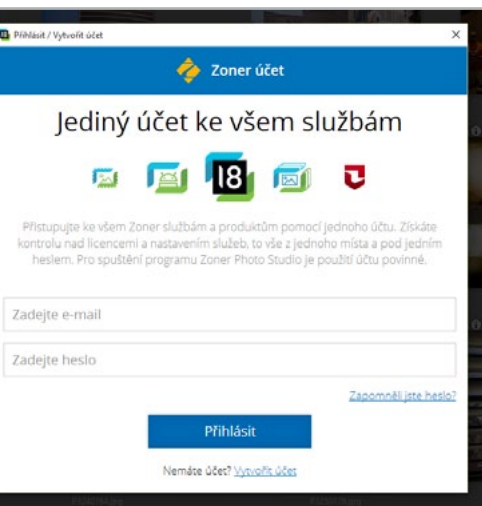
2.1 Aktivace pomocí Zoner účtu

Jestliže jste ZPS dostali darem, nebo jste si jej zakoupili, a trápíte se s jeho aktivací, je tato kapitola přímo pro vás. Největší počet dotazů od vás, našich uživatelů se vždy týkal licenčních čísel, jejich ztráty, nepochopení, atp. Proto jsme pro vás v posledních verzích vytvořili Zoner účet, který situaci zjednodušuje.

Zoner účet je vaší vstupní bránou do Zoner Photo Studio a dalších služeb, pryč jsou licenční čísla. Bez přihlášení a tedy bez internetu ZPS jednoduše neaktivujete. Je to i proto, abychom vám umožnili legálně používat Zoner Photo Studio na více počítačích, což bohužel předchozí model neumožňoval. Licence jsou tedy více osobní a nesou spousty osobních informací a nastavení. Pokud tedy chcete, aby Zoner Photo Studio s vámi mohli používat i další členové domácnosti, stále budete potřebovat rozšíření pro domácnost, které vám umožní licenci sdílet s dalšími účty. Veškerou správu účtu provedete na stránkách ucet.zoner.cz.

Ještě než začnete vytvářet účet

Než se bezhlavě pustíte do vytváření účtu, tak chvílku zavzpomínejte. Je možné, že jej máte vytvořený, jen si to nepamätujete. Pokud jste v posledních letech vyzkoušeli galerii Zonerama, využívali jste zkušební dobu ZPS, zkoušeli synchronizaci fotek v aplikaci pro Android, nebo provedli nákup na www.zoner.cz, tak je velmi pravděpodobné, že váš účet již existuje.



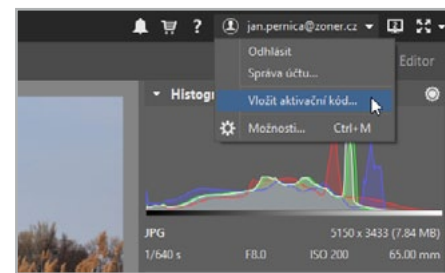
Zkuste zadat e-mail, který jste mohli vyplnit při některé z dříve zmíněných situací a pokračujte na další krok.

Aktivace licence zakoupené na účet

Pokud jste při objednávce nezvolili možnost darování, bude již licence na vašem účtě zvoleném při objednávce. Po zadání e-mailu stačí tedy doplnit vaše heslo a dál se nemusíte o nic starat. Zoner Photo Studio se automaticky aktivuje pomocí zakoupené licence.

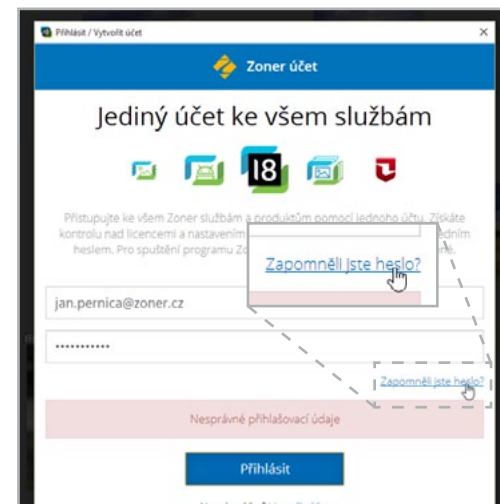
Aktivace darované licence

V případě, že jste získali Zoner Photo Studio darem, pak jste asi dostali aktivační kód. Nejprve se do programu přihlašte, případně si účet vytvořte. Teprve po přihlášení a průvodci prvním spuštěním klikněte na svůj účet v pravém horním rohu a vyberte možnost **Vložit aktivační kód**. Pokud tuto položku nevidíte, bude již vaše zakoupená licence aktivní.



Obnovení zapomenutého hesla

Může se stát, že heslo zapomenete. To se stává běžně a není potřeba panikařit. Stačí kliknout na odkaz **Zapomněli jste heslo?**, který vás již provede jeho obnovou. Budete však potřebovat přístup k vašemu e-mailu.



2.2 Seznamujeme se s prostředím

Zoner Photo Studio unikátním způsobem spojuje do jednoho programu nástroje pokrývající celé fotografické workflow. Tomuto účelu musí být přizpůsobeno také jeho uživatelské prostředí, které prošlo ve verzi 18 zásadní revizí.

Schovali jsme menu programu pod tuto ikonu, aby zbylo více místa pro vaše fotky. Pokud máte raději klasický řádek menu, pomůže vám volba „Zobrazit > Menu“.

Pomocí záložek můžete otevřít více fotek a pracovat tak na několika frontách zároveň. Princip je velmi podobný práci s webovými prohlížeči.

Rychlé vyhledávání umožní prohlédávat katalog a filtrovat zobrazení aktuálního adresáře, změnit řazení souborů, atp.

Levý panel programu je vyhrazen Navigátoru. Odsud si volíte obsah, se kterým chcete pracovat. Můžete se přepínat mezi Katalogem, online Galerii Zonerama, složkami na disku a síťovými položkami.

Tip: Často navštěvované umístění si přidejte mezi oblíbené prostým přetažením.



Všechny panely můžete kliknutím na okraj okna schovat (a pak opět zobrazit). Získáte tak více prostoru pro práci s fotkou.

Veškeré notifikace, operace na pozadí, ale i nápovědu a správu účtu a licence nebo nastavení programu jsme uklidili, aby vás nerušily při práci a přitom byly stále po ruce.

Potřebujete zobrazit více detailů? Klikněte na náhled pro 100% přiblížení. Opětovným kliknutím se vrátíte na původní velikost náhledu.

Ve správci se v pravém panelu zobrazují informace o vybraném snímku (nebo snímcích). **Tip:** Informace zobrazené v editovatelném boxu můžete přímo zde upravit a zapsat do souboru.

Pravý panel slouží k práci s fotografiemi, nástroje jsou rozdělené logicky do tří modulů.

Správce slouží k organizaci a popisování fotografií a pro hromadné operace s nimi.

Vyvolat slouží k nedestruktivním úpravám fotografie. Vždy se můžete jedním kliknutím vrátit k předchozí verzi obrázku bez ztráty kvality.

Editor slouží k lokálním úpravám obrázků (retuš, koláž, výběry). Tyto úpravy se zapisují přímo do souboru.

Obecné	
Jméno s příponou:	P3230039.jpg
Velikost souboru:	3,67 MB
Vytvořeno:	neděle 23. března 2014 17:24h
Změněno:	středa 20. srpna 2014 6:39:42
Detaily	
Formát:	4608x3072x24
Rozlišení DPI:	240.00
Kompres:	Kompresce JFIF
Barvěný prostor:	sRGB
Vylepšení obrazu:	Barvěný profil
Barvěný profil:	sRGB IEC61966-2.1
Zvuková poznámka:	Ne
Základní EXIF	
ISO:	200
Doba expozice:	1/800 s
Clona:	8.0

2.3 Rozdíly mezi modulem Vyvolat a Editorem

Pro úpravu fotografií jsou nově k dispozici dva různé moduly – Vyvolat a Editor. Přestože Vyvolat je ze dvojice ten modernější a pravděpodobně bude vyhovovat většině uživatelů, má i modul Editor stále své místo.

Základní rozdíl mezi moduly Vyvolat a Editor tkví v jejich přístupu k úpravám. Nelze tedy říct, že by modul Vyvolat byl určen více, či méně zkušeným uživatelům než Editor, stejně jako nelze říct, že by jeden nebo druhý modul produkoval kvalitnější výstupy. S trochou zjednodušení ovšem lze říct, že modul Vyvolat je pro úpravy expozice a barevnosti efektivnějším nástrojem, zatímco modul Editor slouží spíše pro manipulace s obrazem.

Postupy typické pro Vyvolat najdete ve 4. oddílu knihy, pro Editor pak v 5. oddílu.

Vyvolat

Vyvolat je tzv. bezztrátový editor, tzn. při úpravě nemění původní fotografii, ale změny raději zapisuje do velmi malého stejnojmenného vedlejšího souboru formátu **.data-zps**. To přináší spoustu výhod.

- Program sám určí pořadí jednotlivých úprav, tak aby výsledek co nejvíce odpovídal účelům nástrojů. Vy si tak nemusíte dávat takový pozor na sled jednotlivých úprav a celkově se obejdete bez jejich hlubších znalostí.
- Jelikož se původní soubor nemění, není potřeba řešit jeho zálohování a dokonce ani ukládání změn – ty se provádí okamžitě a automaticky, vždy se totiž můžete vrátit zpátky. Díky tomu se nemusíte rozptylovat tím, do jakého formátu fotografii uložit, atp.

- Princip je prakticky totožný s tím, jak funguje úprava formátu RAW, díky čemuž nemusíte řešit, jaký snímek zrovna otvíráte a můžete shodně pracovat s jakýmkoliv formátem včetně JPEG i RAW.

POZOR! Jelikož ale ZPS soubor nemění, tak je zřejmé, že na disku zůstává původní soubor a provedené úpravy vidíte pouze v ZPS. Pokud tedy potřebujete upravený soubor zkopírovat, je potřeba použít funkci Export. Tento postup rozebíráme v kapitole *4.9 Ukládáme výsledné fotografie*.

Editor

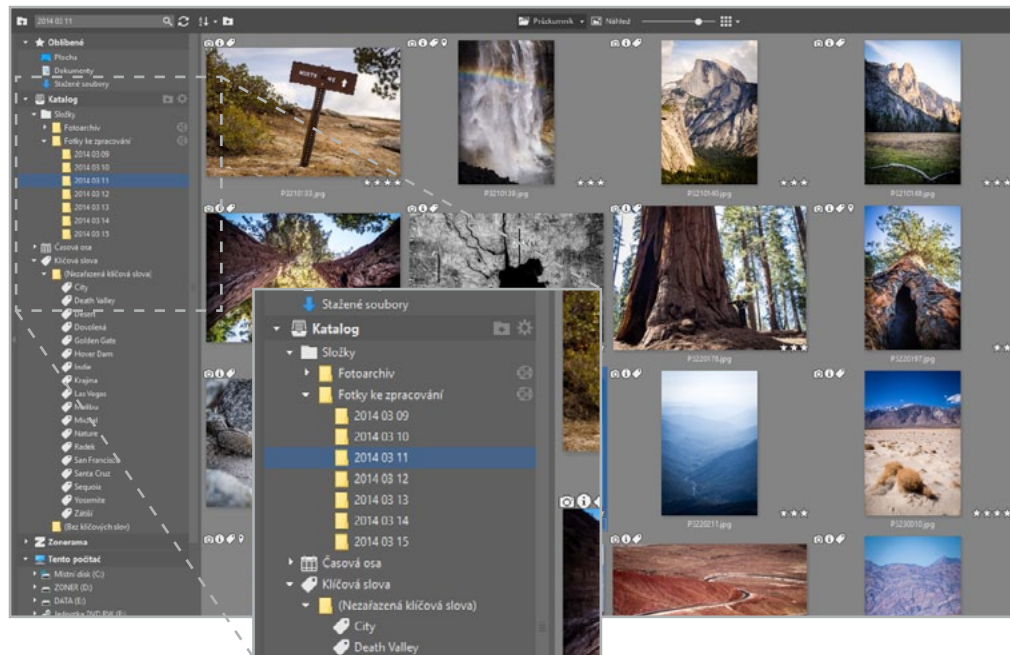
Editor patří mezi tzv. bitmapové grafické editory, tedy programy, které každou svou úpravou mění vzhled jednotlivých bodů obrazu. Je zřejmé, že postupným upravováním měníte původní informace a použití stejných nástrojů v různém pořadí povede k rozdílným výsledkům. To může být žádoucí v případě přípravy vytváření grafiky, ovšem pro fotografa to znamená hlubokou znalost jednotlivých úprav, aby byl schopný správné pořadí dodržet. A i tak se často nevyhne nutnosti vrátit se na úplný začátek jednoduše proto, že první úpravu nesprávně odhadl a všechny úpravy bude muset provést znovu.

Na druhou stranu funkce foto montáže, retušování a vytváření grafiky jsou exkluzivními vlastnostmi Editoru, které v modulu Vyvolat zatím nelze provést.

2.4 Zásady organizovaného Katalogu

Než se spolu pustíme do jednotlivých postupů organizace fotek, je třeba si stanovit základní pravidla hry. Je jisté, že nejste první, kdo řeší, kam fotky ukládat, jak pojmenovávat jednotlivé složky, jak soubory, atp. Na všechny tyto otázky existují jednoduchá léty prověřená doporučení.

Takhle by měl vypadat správně organizovaný archiv, jehož pravidla lze shrnout do následujících zásad.



Všechny fotky stahujte do jedné složky

Častým problémem jsou fotografie rozházené po různých složkách na disku. Jednou jste je ve spěchu uložili na Plochu, jiné jste stáhli mezi Stažené soubory, některé dokonce možná zůstaly na kartě nebo flash disku. Důsledkem je, že nevíte, které fotky jste stáhli a které ne, a na disku máte spousty zbytečných dat.

Všechny fotografie stahujte do jedné složky. V mém případě je to složka na disku C: pojmenovaná **Fotky ke zpracování**, zbytek fotografií mám na externím disku ve složce **Fotoarchiv**.

Se složkami pracujte v Katalogu

Všechny složky, ve kterých máte fotografie, mějte přidáné do katalogu. Práce s Katalogem se z vašeho pohledu nebude nijak lišit od práce na disku. Rozdíl je podobný, jako když se naučíte celou knihu zpaměti, slovo od slova, nebo když musíte pro každou odpověď informaci vyhledávat znovu a znovu. To přináší zásadní výhody:

- **Externí disk můžete klidně odpojit** a nechat doma a přesto budete mít sebou fotky dostatečně kvalitní k prohlížení.
- Všechny fotografie můžete také zobrazit skrz alternativní pohledy **Časová osa** a **Klíčová slova**.
- Ve fotografiích můžete použít **Rychlé vyhledávání** a zobrazit tak např. všechny fotografie krajiny, nebo své nejlepší fotografie, atp.
- V neposlední řadě i běžné prohlížení fotografií bude **několikanásobně rychlejší**.

Stažené fotky zpracovávejte na nejrychlejší disk

Nejrozšířenější formou počítače je dnes přenosný notebook. Ten má zpravidla menší disk, který nemusí pojmut celý váš archiv, proto jej často doplňujeme o externí disk. Ovšem disk ve vašem notebooku bude zpravidla řádově rychlejší než disk externí a právě rychlost disku je klíčová, aby vám práce šla od ruky. Až víte, že s fotografiemi nebudete příliš pracovat, přesuňte je klidně na větší disk.

Alba pojmenovávejte podle stejných pravidel

Pokud budete každou složku pojmenovávat nahodile, tak se v archivu po chvíli nebudete schopni orientovat a vyhledávání bude vždy probíhat metodou pokus omyl.

Situace si pamatujeme podle času a podle místa. I kdybychom neznali přesné datum, tak podle okolních situací jsme schopni srovnání, které nás pošle hledat alespoň správným směrem.

Toho využijeme a fotografie budeme třídit do složek pojmenovaných vždy podle stejných pravidel, které nejlépe ilustrujeme na příkladu: 2015 12 01 - Lyže Les 2 Alpes. No a když máme jasný vzorec, tak to můžeme bez rozmyslu udělat ihned při stažení.

TIP: Pokud mám fotky z vícedenní akce a chci je mít pospolu, jednoduše složku pojmenuji datem prvního dne.

Soubory ihned při stažení přejmenujte

Ponecháním původního názvu souboru, jako DSC_3819.jpg, riskujete, že takový název ponese více fotografií – např. pokud pochází od dvou autorů ze dvou podobných fotoaparátů.

Mezi osvědčené metody patří pojmenování fotografií dle času a data jejich pořízení na konec opatřené ještě číselníkem (číselník nám vyřeší problém s více verzemi úprav nebo sekvencemi rychle pořízených fotografií), např. 2014 05 15 - 14 31 21 - 001.jpg. Takto pojmenovaný snímek se pak i díky názvům adresářů snadno zpětně dohledává.

Nevytvářejte zbytečně duplikáty souborů

Jestliže chceme mít na jednom místě všechny fotky krajiny, nebo třeba fotky na kterých je malý Pepíček, tak není nejlepší vytvářet kopii těchto souborů do jiné složky. Raději fotografii pojmenujeme příslušnými metadaty a pak použijeme strukturu Katalogu nebo Rychlé vyhledávání.

Zálohujte, zálohujte, zálohujte

Fotografie bohužel nelze snadno nahradit jako jiná data, protože jsou pro každého uživatele unikátní. Proto je opatrnost na místě a archiv bychom měli pravidelně zálohovat.

2.5 Srovnání RAW, JPG, TIFF

Fotografie lze pořizovat, ukládat i upravovat v různých formátech. Nejčastěji se mluví o „ravech“ a „džejpezích“, historie ale přinesla celou řadu formátů ve kterých může být komplikované se orientovat. Proto se vám pokusím srozumitelně vysvětlit, kterým formátům byste měli věnovat pozornost a proč.

Naštěstí z hlediska editace fotografií nás budou zajímat pouze tři formáty: JPEG, RAW a TIFF.

Zoner Photo Studio sice umí pracovat s větším množstvím formátů, jimi se ale nenechte rozptylovat. Většina z nich je zastaralá nebo skončila ve slepé uličce evoluce, a ty ostatní jsou vhodné spíše pro ukládání webové grafiky apod.

JPEG

„Džejpeg“ se nejčastěji vyskytuje s příponou .jpg, .jpeg či ve variantách s velkými písmeny, ale rozdíl v tom nehledejte. Je to beze sporu nejpoužívanější obrazový formát. Fotografie do něj ukládají všechny digitální fotoaparáty – od nejlevnějších kompaktních po profesionální zrcadlovky.

Jeho zásadní výhodou je fakt, že jej dokáže zobrazit v podstatě každé zařízení, od mobilního telefonu, přes moderní televize až po webový prohlížeč. K tomu mu pomáhá také jeho malá velikost při zachování vysoké kvality. Těto úspory



dosahuje pomocí ztrátové komprese, ke které dochází při každém uložení JPEGu a která je také jeho jedinou, byť zásadní, nevýhodou.

- + Otevře jej jakékoliv zařízení
- + Zabírá málo místa na disku
- Ztrácí kvalitu při každém uložení



Fotografie vlevo byla uložena pouze jednou, ta vpravo opakovaně s nastavenou vyšší JPEG kompresí. Všimněme si výrazné degradace obrazu pravého snímku.

TIP: JPEG je vhodný k pořizování fotografií, které nemáme v plánu silně editovat, nebo k uložení a předání finálního upraveného obrázku.

RAW

S formátem „Ró“, lidově „Ravem“, se potkáte v mnoha pokročilejších fotoaparátech jako s další možností, jak uložit pořízený snímek. Bohužel každý výrobce používá jinou příponu souboru, takže můžete narazit na .CR2 (Canon), .NEF (Nikon), .ARW (Sony), atd.

Název RAW (z angl. syrový) označuje soubor nezpracovaných, nekomprimovaných dat ze snímače. Na rozdíl od JPEGu tak snímek obsahuje i informace, které ve výsledku nejsou vidět. V některých případech dokáže RAW dokonce zachránit snímky, které by jinak byly nepoužitelné. To je původ jeho až bájně kvality, ale také určitého diskomfortu při práci s ním. RAWy zabírají i několikanásobně víc místa než JPEGy a i k jejich prohlížení je nutný speciální software. Při srovnání neupraveného RAWu a JPEGu bude zpravidla vypadat JPEG lépe, protože byl zpracován uvnitř fotoaparátu.

- + Vysoká kvalita dat pro editaci
- + Umožní opravit jinak nepoužitelné snímky
- Zobrazí jej pouze speciální software
- Neupravené RAWy mohou vypadat hůř než JPEGy
- Několikanásobně větší než JPEGy

TIP: RAW je vhodný k pořizování fotografií, které budeme jistě upravovat, pak nám nabídne nesrovnatelně větší komfort práce, ovšem manipulace s ním vyžaduje zkušenosti. Pokud s ním začínáte, doporučuji vyzkoušet ukládat fotografie ve fotoaparátu zároveň do JPEGu, tak i do RAWu. Nepoužívaný formát můžete vždy snadno smazat.

TIFF

„Tyf“ se vyskytuje v podobě s jedním i dvěma „f“ – .tiff i .tif. Setkáte se s ním především při ukládání snímku v ZPS.

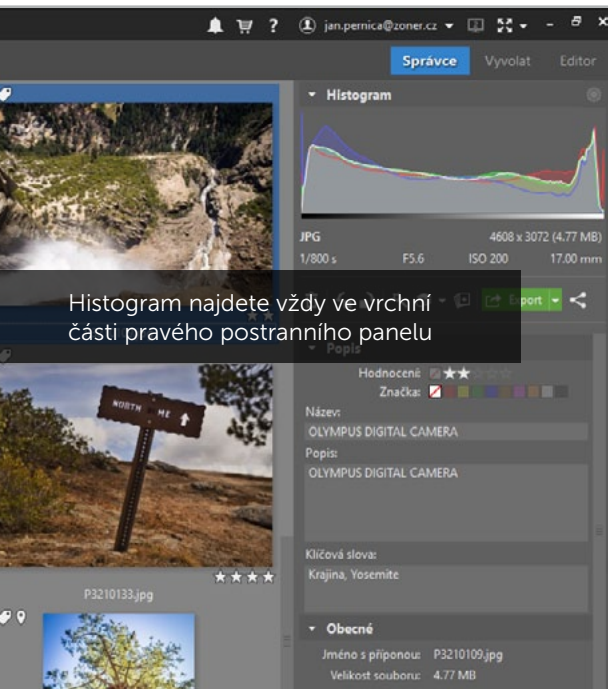
Při uložení do tohoto formátu nedochází k datové kompresi, pokud ano, jedná se o kompresi bezztrátovou. Logicky tedy opakovaným ukládáním nedochází ke ztrátě obrazové kvality jako u JPEGu. TIFF také nabízí práci s vyšší barevnou hloubkou, kterou využijete především při práci s RAWy v Editoru. To vše na druhou stranu vede k dramaticky větším souborům, takže tento formát je nevhodný pro archivaci a sdílení.

- + Ukládáním nedochází k degradaci snímku
- + Zachová maximum informací z RAWu pro editaci
- Dramaticky větší soubory

TIP: Formát TIFF doporučuji použít pouze v případě, že si chci uložit rozpracovanou práci v Editoru. Ať už se jedná o její průběžné ukládání, nebo potřebuji-li si odložit práci na později. A především pokud v Editoru dále zpracovávám RAWy.

2.6 Seznamujeme se s histogramem

Hodnotit snímek na displeji fotoaparátu, telefonu, nebo nezkalibrovaného monitoru je prakticky nemožné. Často nám to komplikuje přímé slunce, ale hlavně každý displej bude zobrazovat snímek výrazně odlišně. Proto je u porizování fotografií a jejich následné úpravě lepší spoléhat na histogram.

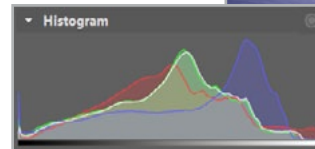


Histogram je graf, který nám říká, kolik bodů s daným jasnem fotografie obsahuje. Na vodorovné ose jsou zleva doprava zaznamenány jednotlivé odstíny od černé přes šedou po čistě bílou. Z výšky histogramu se dozvíme, kolik obrazových bodů jednotlivým odstínům odpovídá, čili jak velkou plochu fotografie zabírají. Díky tomu mám při fotografování kontrolu, že snímač zachytil maximum informací pro následnou úpravu a při úpravách mám kontrolu, kolik jich svými úpravami můžu obnovit nebo naopak potlačit.

Na několika příkladech si ukážeme, jak informaci, kterou nám zprostředkovává histogram, správně vyhodnotit při fotografování i při úpravách.

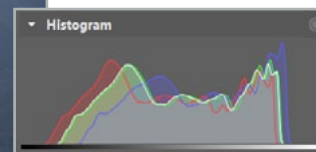
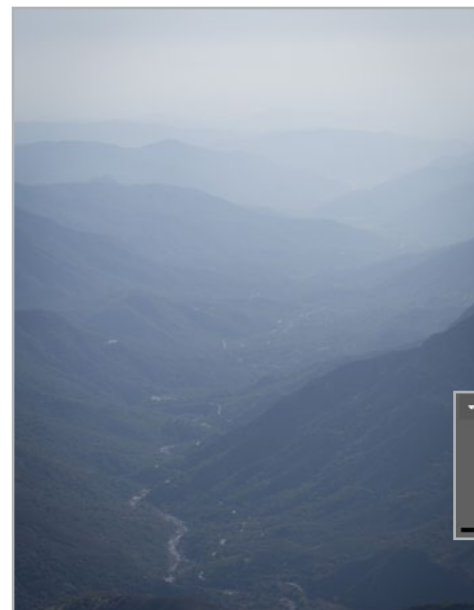
Křivka histogramu sahá z obou stran až ke krajům grafu

Toto je ideální stav, při kterém snímač fotoaparátu využil celého svého dynamického rozsahu a vy máte maximum informací se kterými můžete při úpravách pracovat. Taková fotografie vyžaduje spíše jemné úpravy světla a stínů.



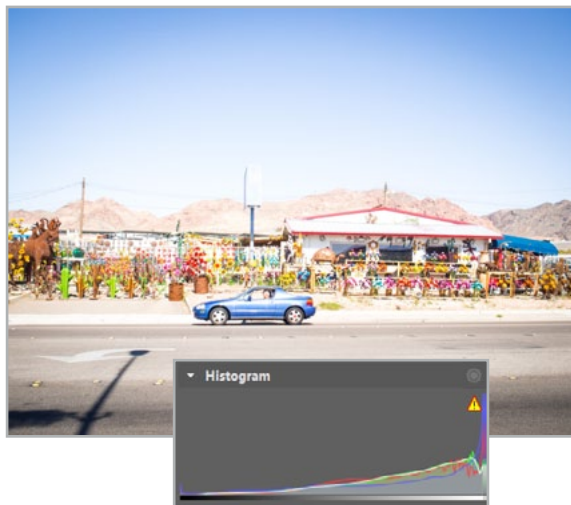
Křivka histogramu nedosahuje hranic grafu

Snímek se pak jeví jako lehce zašedlý a poukazuje na nízký kontrast. Zpravidla nejde o špatně nastavenou expozici, ale pouze o málo kontrastní fotografovanou scénu, např. v mlžném oparu. Při úpravách pomůže přidání kontrastu nebo roztažení černého a bílého bodu.



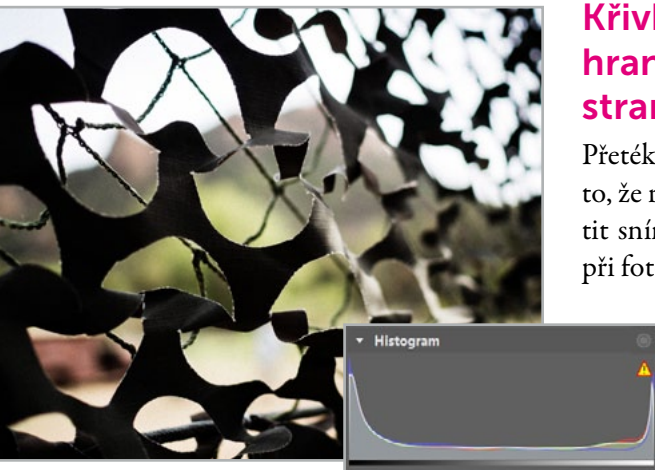
Křivka histogramu přesahuje hranice grafu na jedné straně

Všimněte si výstražné ikony u pravé hrany histogramu. Je pro mne varováním, že na snímku jsou některé plochy zcela černé, nebo naopak bílé. Zvláště pokud histogram nedosahuje ani opačného konce, bude se jednat o přexponovaný nebo podexponovaný snímek a lepší je pořídit nový s upravenou expozicí, případně bude nutná silná úprava expozice. Tady výrazně pomůže pokud fotografujete do formátu RAW.



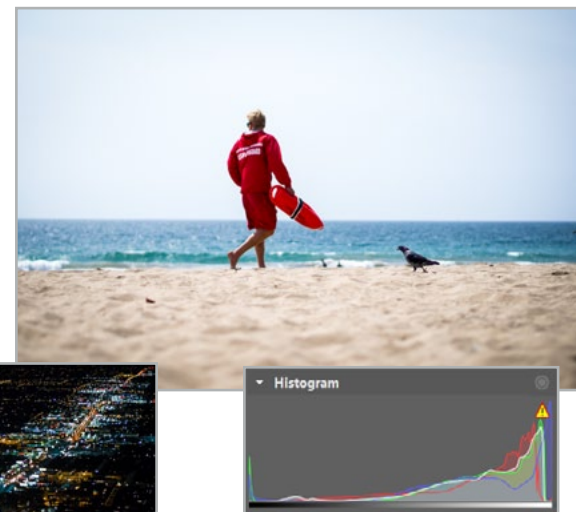
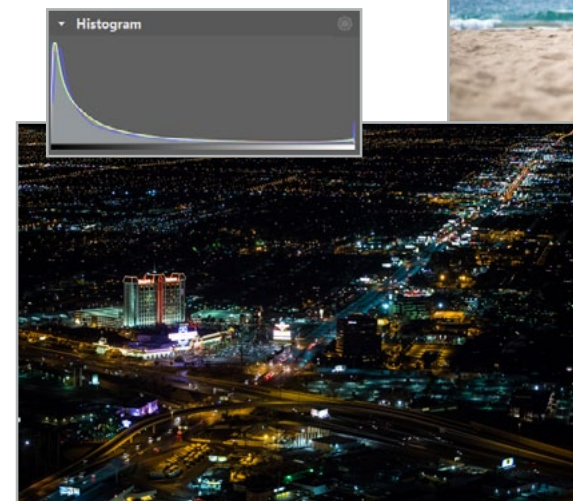
Křivka histogramu přesahuje hranice grafu na obou stranách

Přetéká-li křivka na obou stranách, znamená to, že rozsah jasů byl větší, než dokázal zachytit snímač fotoaparátu – obvykle se to stává při fotografování tmavého předmětu na světlém pozadí. V takovém případě je lepší obětovat méně důležitou část obrazu a exponovat na hlavní motiv, nebo použít techniku HDR.



Neexistuje ideální tvar křivky histogramu.

Na základě předchozích informací, bychom mohli tyto fotografie vyhodnotit jako snímky se špatnou expozicí. Přesto to tak není, protože každá scéna má svá specifika – snímek za plného slunce musí



zákonitě obsahovat více bílé, než noční scéna. Spolu s přibývajícím zkušenostmi budete schopni sami tyto scény rozpoznat a při úpravách více experimentovat.

DYNAMICKÝ ROZSAH

Dynamický rozsah scény znamená rozdíl jasů mezi nejsvětlejším a nejtmavším místem v záběru, dynamický rozsah snímače definuje schopnost/neschopnost fotoaparátu tento rozdíl zachytit.

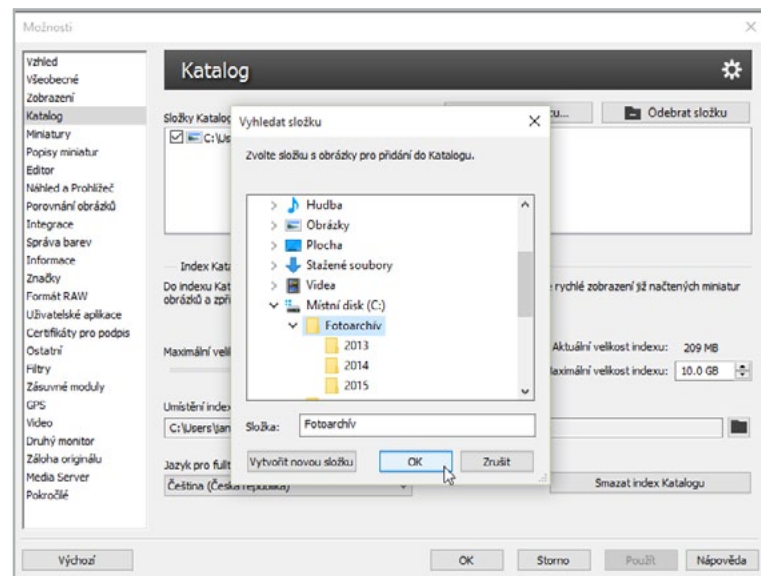
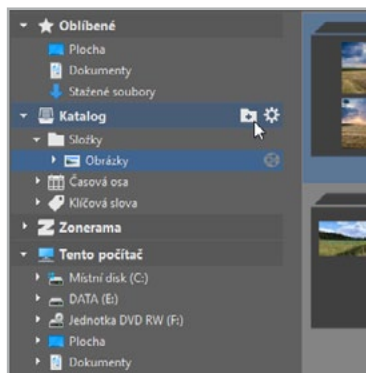
3.1 Nastavujeme Katalog

Katalog je středobod práce s fotografiemi v Zoner Photo Studiu, to už jsme si vyjasnili v kapitole 2.4 Zásady organizovaného katalogu. K tomu aby vám ale fungoval na sto procent, je potřeba před začátkem práce trochu nastavování. Nebojte, nejde o nic složitého.

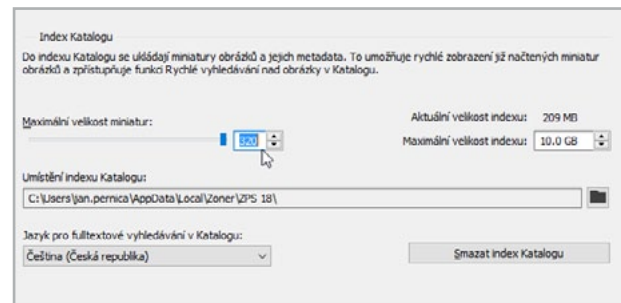
Ve výchozím stavu po instalaci je do katalogu přidána složka Obrázky. Nicméně ne každý máme fotky právě tam a dost možná ani nemáme zájem, aby se nám do katalogu načítaly snímky z této složky. Ukážeme si, jak změníme složky, ze kterých katalog čerpá, a po cestě k tomu přidáme ještě pár dalších vychytávek.

1 Katalog najdeme v levém postranním panelu a hned v jeho záhlaví nás čekají ikony určené k jeho základnímu nastavení. Klikneme tedy na ikonu složky se znaménkem plus – **Přidat složku do Katalogu**.

2 Před námi se objeví dialog, ve kterém vybereme složku, kde máme na disku fotky. Jelikož na mém notebooku není dostatek místa a mám další fotky na externím disku, přidám i ten. Naopak výchozí složky s obrázky jsem odebral, aby se mi tyto obrázky nemíchaly s mými fotkami.

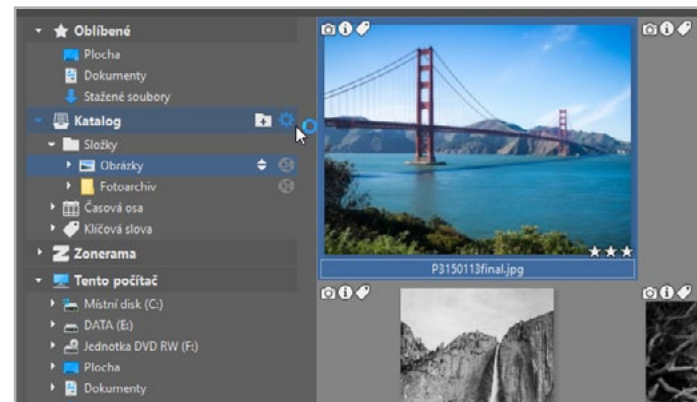
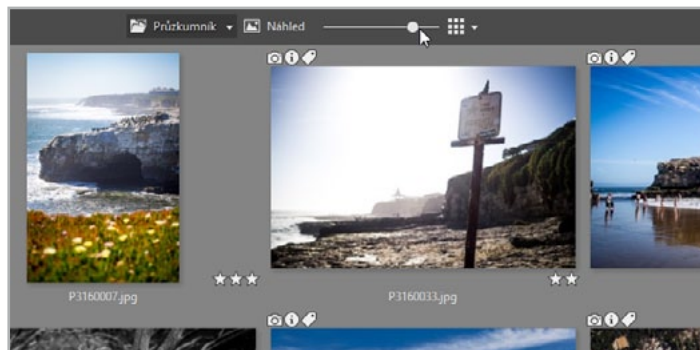


3 Ještě než dialog opustím, nastavím **Maximální velikost miniatur** na nejvyšší hodnotu. Díky tomu budu moci ve správci pracovat s většími a přehlednějšími miniaturami fotek. ZPS sice bude trvat o trochu déle, než miniatury zpracuje, ale za to pohodlí to stojí.



4 Můžete si všimnout, že díky úpravě v předchozím kroku se rozsah posuvníku měřítka zvětšil a vy tak máte možnosti nastavit si větší, pohodlnější miniatury.

5 Probíhající katalogizaci poznáte podle zmodralé ikony nastavení. Po dokončení



práce katalogu však už není potřeba nic nastavovat a můžete si užívat jak bleskové rychlosti práce, tak fulltextového vyhledávání, ale i přístupu k fotkám na odpojeném externím disku. Nově přidané fotky ve složkách se budou katalogizovat už automaticky.

NAUČILI JSME SE

- Přidat a odebrat složky Katalogu
- Zvětšit miniatury v Průzkumníku
- Nastavit přístup k odpojenému disku

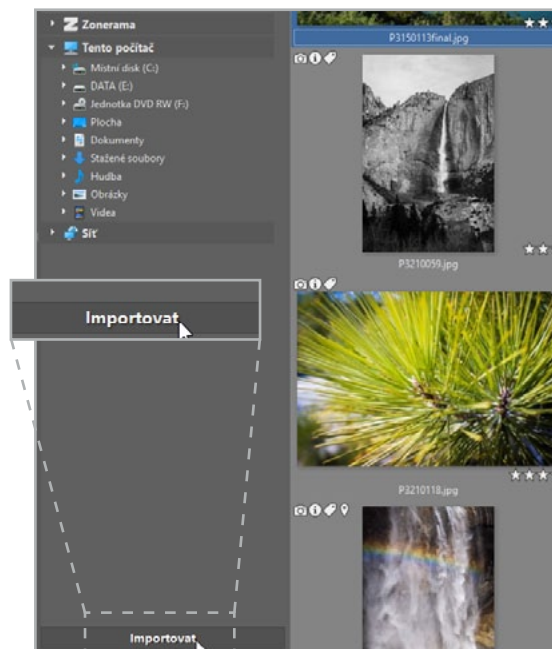
3.2 Stahujeme fotografie z fotoaparátu

Stahování fotek z fotoaparátu je rutinní záležitost. Naučíte se sadu úkolů, kterou musíte vždy provést, například vytvořit složky, zkopírovat fotky do složek, přejmenovat fotky, zanést do souborů copyright, atp. Nebylo by ale fajn, kdyby to za vás udělal počítač?

Nástroj **Importovat** slouží právě k tomu, aby stažení fotek provedl bez vašeho zásahu, ovšem podle vašich představ. Obsahuje všechny kroky, které byste mohli při stažení potřebovat a po jeho prvotním nastavení proměnit tuto rutinu v pouhé stisknutí tlačítka.

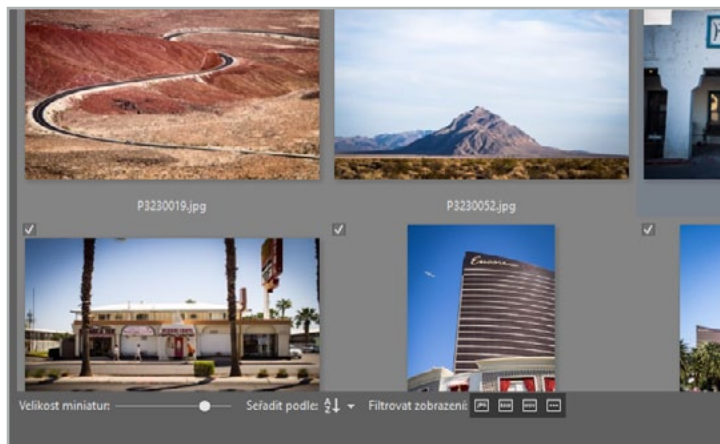
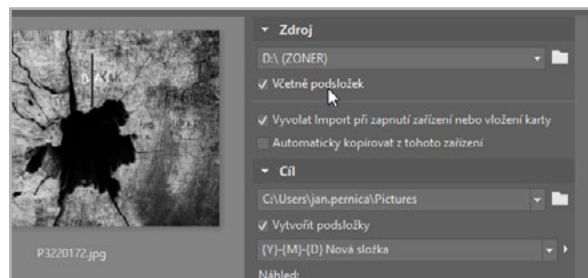
1 Po připojení fotoaparátu, popř. vložení karty do čtečky aktivují v levé dolní části postranního panelu nástroj **Importovat**.

2 Zpravidla před sebou vidím načítat obsah připojeného zařízení. Jestliže tomu tak není, zkontroluji v pravém postranním panelu **Zdroj** – cestu ke složce, odkud chci snímky



importovat. Doporučuji také zaškrtnout **Včetně podsložek**, abychom zajistili, že se ze zařízení stáhnou opravdu všechny soubory.

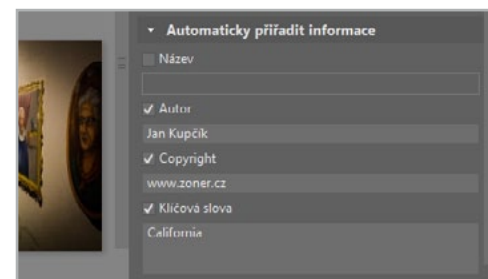
3 Jestliže chceme stáhnout do počítače pouze některé soubory, např. jen JPEGy, zaškrtneme v dolní části filtrování zobrazování. Importují se nám pak jen ty soubory, které vidíme.



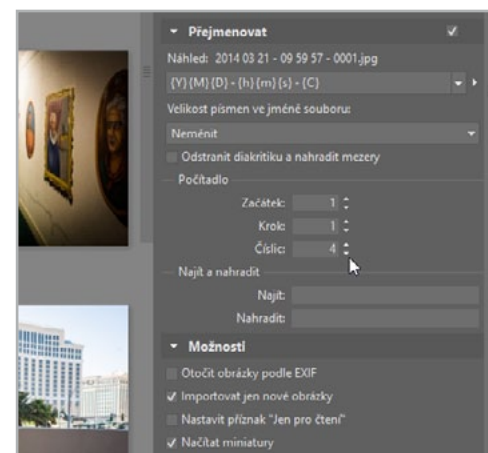
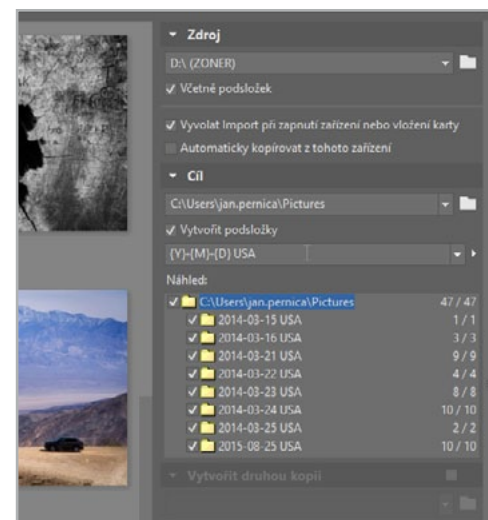
4 Následuje volba **Cíle** – místa, kam chci soubory uložit. V mém případě je to složka katalogu **Fotky** ke **zpracování** na disku počítače. Pomocí položky **Vytvořit podsložky** si nechám automaticky vytvořit stromovou strukturu dle zvyklostí, o kterých jsme

mluvili v kapitole **Zásady organizovaného Katalogu**. Prakticky to tedy znamená, že pouze přejmenuji předvyplněný název **Nová složka** na název místa nebo akce.

5 V sekci **Automatické přiřazení informací** je vhodné vyplnit políčka **Autor** a **Copyright** vlastním jménem. U **Klíčových slov** je třeba dbát na to, aby se vztahovala na všechny snímky. Jednotlivá klíčová slova zadám později.

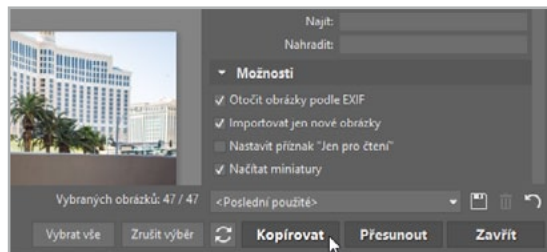


6 Vhodné je také **Přejmenovat** názvy souborů tak, abychom zajistili jejich unikátnost ve svém archivu a mohli podle nich snadno fotografie dohledat. Ideálně tedy použít řetězec celého data, času a počítadla nakonec – {Y} {M} {D} - {h} {m} {s} - {C}. U počítadla ještě zkontrolujeme,



že máme dostatek číslic pro náš importovaný počet fotek. Já pro jistotu mám stále nastavenou hodnotu 4, kterou se mi dosud nepodařilo překročit.

7 Na závěr zkontroluji, že v **Možnostech** mám zaškrtnutou položku **Otočit obrázky podle EXIFu**, která mi zaručí, že se snímky budou zobrazovat správně na výšku a na šířku i v jiných programech. Zaznačím také volbu **Importovat jen nové obrázky**. Ta je vhodná zejména tehdy, pokud zapomenou z karty smazat fotografie, které už prošly importem. A pomocí tlačítka **Kopírovat** celý proces spustím.



NAUČILI JSME SE

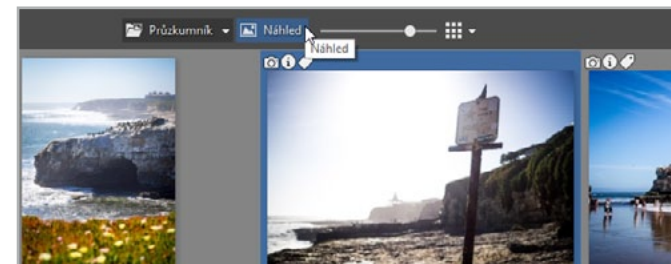
- › Automatizovat celý proces stažení fotek pomocí Importování
- › Na jaké detaily bychom neměli při Importování zapomenout

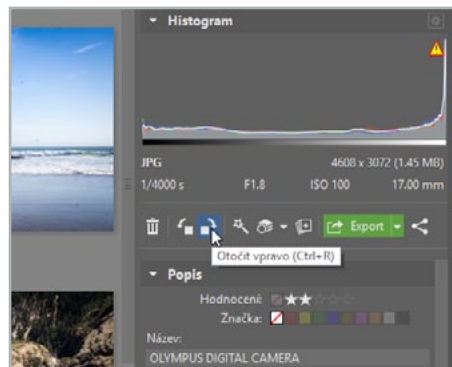
3.3 Třídíme, otáčíme a hodnotíme fotografie

Umění zhodnotit a protřídít nafocené snímky je stejně důležité jako jejich editace. Věřte mi, nikoho nebaví prohlížet si album se stovkami často podobných fotografií. Nemluvě o tom, že málokdo si může dovolit strávit tolik času s úpravou takového kvanta fotografií. Říká se, že koš je nejlepší přítel fotografa, ale ZPS skrývá pro tuto příležitost mnohem víc.

K třídění primárně použijeme funkci **Hodnocení**, která z vás sejme trochu toho váhání, jež doprovází každé definitivní mazání fotek. Ukážeme si také režimy **Náhled** a **Porovnat**, které vám pomohou se rychle rozhodovat při výběru favorita z více podobných fotografií.

1 Otevřeme si složku s fotografiemi, které chceme procházet, a dvojitým kliknutím na první fotografii se přepneme do režimu **Náhled**. Fotka se zvětší na velikost dostačující pro její hodnocení. Mezi fotkami se můžeme snadno pohybovat pomocí šipek na klávesnici a hodnotit fotografie pěkně jednu po druhé.

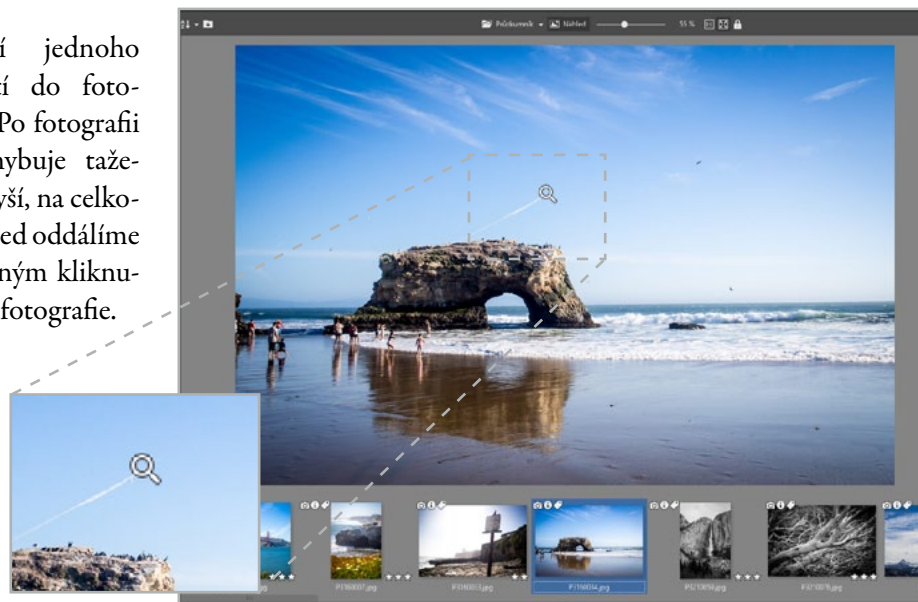




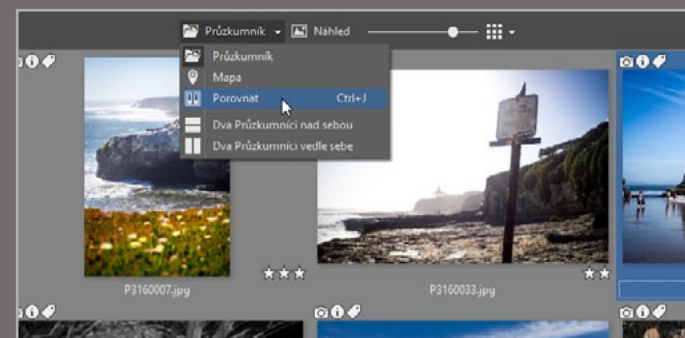
2 Pokud narazíme na špatně orientovanou fotografii, např. na výšku namísto na šířku, použijeme v postranním panelu **Správce** tlačítka **Otočit doleva** nebo **Otočit doprava**.

3 Kromě vašeho oka vám ke kontrole správné expozice pomůže histogram, o kterém se více dozvíte v kapitole 2.6 *Seznamujeme se s histogramem*. K přezkoumání ostrosti použijeme **lupu** a fotografii si přiblížíme na 100 %

pomocí jednoho kliknutí do fotografie. Po fotografii se pohybuje tažením myši, na celkový náhled oddálíme opětovným kliknutím do fotografie.



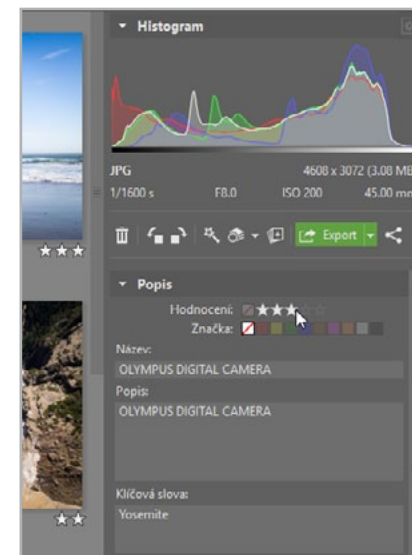
Pokud se rozhodneme mezi více verzemi snímku, změníme v horní liště režim na **Porovnat**. Namísto jednoho náhledu se mi zobrazí více fotografií vedle sebe. Pomocí této funkce můžu srovnávat až 4 snímky zároveň.



4 Teď přichází ta nejsložitější část, kdy je potřeba se snímky rozhodně naložit. Pamatujte, buďte na sebe přísní, fotografie se snadněji znovu přidávají než ubírají.

Pokud je fotografie výrazně neostrá, měli bychom nekompromisně sáhnout do postranního panelu **Správce** na funkci **Smazat**. Pro ostatní případy využijeme až pětihvězdkového **hodnocení**. Kritéria pro hodnocení jsou velmi osobní záležitostí, můžete se ale inspirovat naším léty prověřeným systémem.

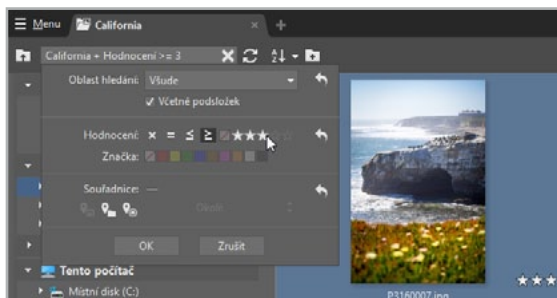
5 Nakonec si kliknutím do vyhledávacího pole a zadáním podmínky **Větší než** při zakliknutí **tří hvězdiček** vyfiltrujeme snímky s tříhvězdkovým hodnocením a vyšším. To jsou



- ★★★★★ výjimečná fotografie napříč celým fotoarchivem
- ★★★★ výjimečná fotografie v rámci alba
- ★★★ fotografie, která mě zaujala a hodlám s ní dále pracovat
- ★★ fotografie sice technicky vyhovující, která mě ale nezaujala
- ★ technicky nevyhovující, nepodařená fotografie, určená k pozdějšímu smazání
- neohodnocená fotografie, která je určena k ohodnocení

TIP: Na začátek pro vás může být stupnice o pěti hvězdičkách příliš složitá. Nevadí, nemusíte ji využít celou, ale použít třeba jen první tři stupně.

fotografie, které se probojovaly do našeho výběru. Znovu výběr zkontrolujeme, jestli v něm nemáme zbytečně moc podobných záběrů – v tom případě snížíme hodnocení některé z fotografií. Nebo si naopak ověříme, jestli nám mezi fotkami některé situace nechybí – pak zvedneme hodnocení některého snímku s dvouhvězdičkovým hodnocením. Fotografie s jednohvězdičkovým hodnocením nakonec můžete smazat.



NAUČILI JSME SE:

- Přibližovat obrázky a porovnávat je vedle sebe
- Otočit špatně orientované fotky
- Odstranit nezdařené snímky
- Systematicky hodnotit fotografie

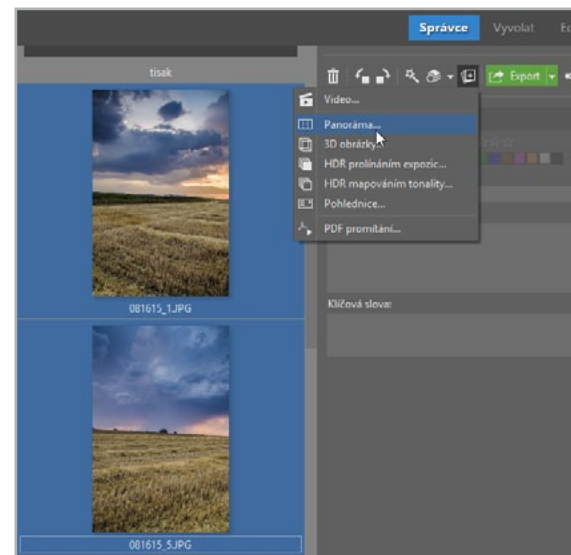
3.4 Skládáme panoráma

Výhled do krajiny je často nádherný a zaslouží si být zaznamenán celý. Většinou se ale stane, že celou krajinu do jednoho snímku nedostaneme. Nabízí se tedy možnost vyfotit výhled v terénu po částech a doma si z nich vytvořit panoráma. V této kapitole se dočtete o celém procesu tvorby panoramatických fotografií. Už se tedy nebudete nikdy muset nechat omezovat šířkou vašeho objektivu.

Při focení panoramat je vždy lepší použít stativ, ale pokud ho zrovna u sebe nemáte, můžete je nafotit i z ruky. Jen je třeba držet se stále ve stejné rovině a otáčet jen fotoaparátem. Jednotlivé snímky by se měly z 30–50 % překrývat, aby byl k dispozici dostatečný počet spojovacích bodů.

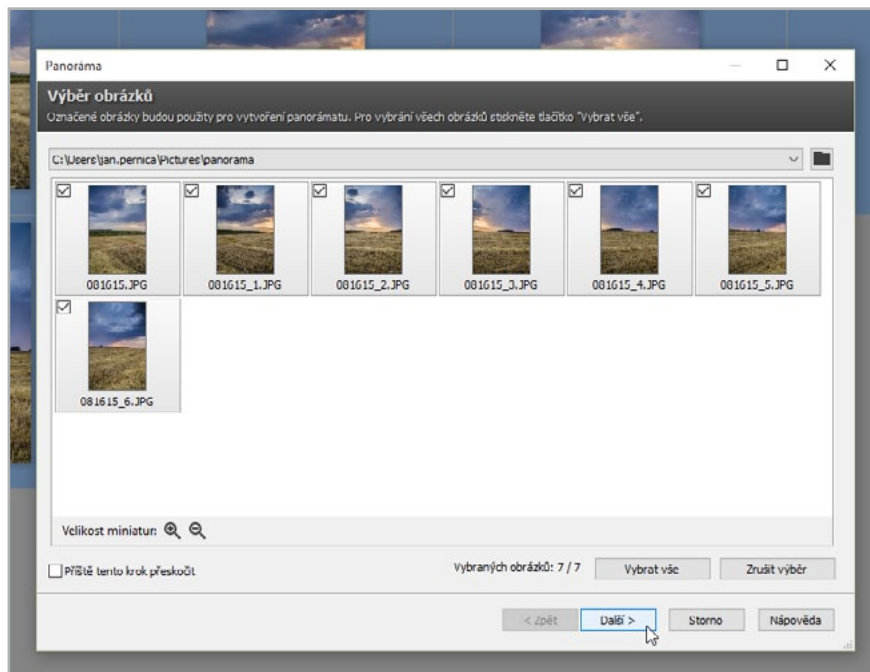
Často je vhodné fotit panorama na výšku, aby bylo dosaženo většího záběru. Lze tím také předejít deformacím výsledného snímku.

- 1 Pro vytvoření panoramatu je třeba si v modulu **Správce** otevřít složku s fotografiemi, z nichž budu panorama skládat. V pravém panelu kliknu na **Vytvořit** a zvolím položku **Panoráma**. Otevře se dialog, který mě s jistotou provede celým procesem tvorby panoramatické fotografie.

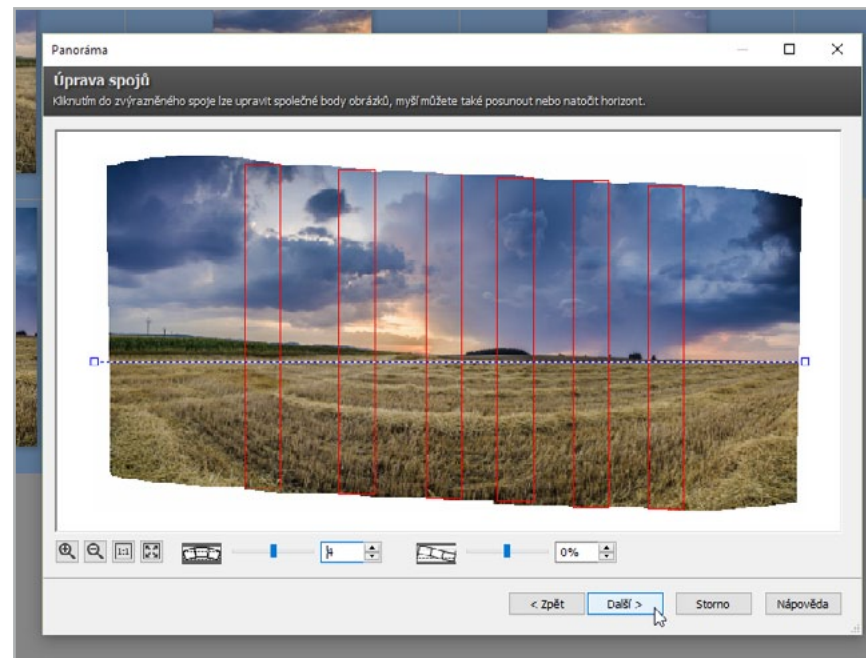


2 Nejdříve v otevřeném okně označíme zdrojové snímky, kliknu na tlačítko **Další** a v dalším kroku zkontroluji, zda jsou snímky správně seřazeny (automaticky se zobrazují ve stejném pořadí jako ve složce). Pokud tomu tak není, fotografii umístím tažením myši na správné místo. Program automaticky vyhodnotí, zda má obrázky skládat vodorovně, nebo svisle, a to z metadat.

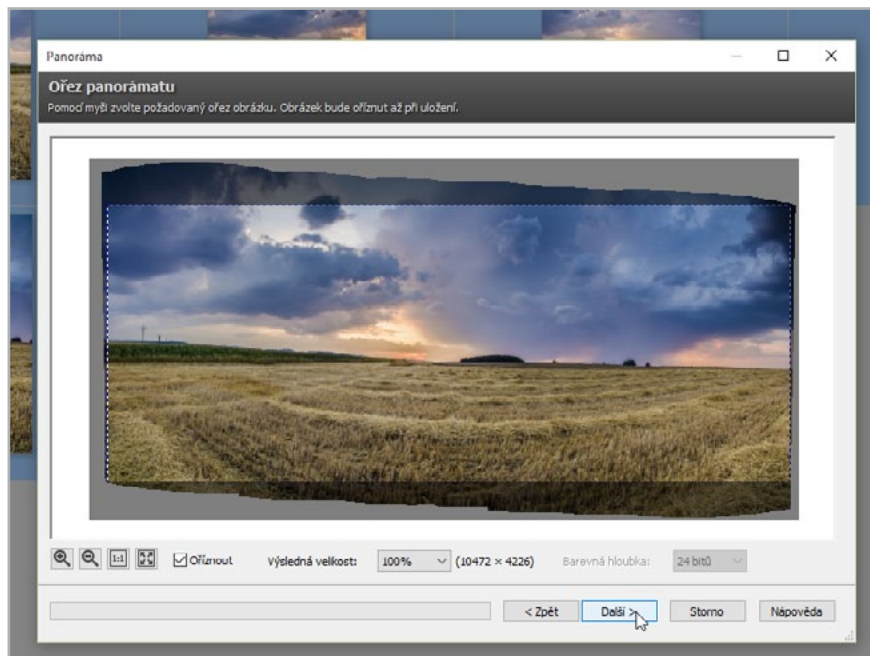
Jestliže se program zmýlí, mohu jej snadno korigovat a hodnoty nastavit ručně.



3 Po opakovaném odsouhlasení tlačítkem **Další** se zobrazí dialog **Úprava spojů**, kde mohu upravit natočení a „ohnutí“ horizontu, a především v náhledu zkontrolovat „švy“ mezi snímky. Složení obrázků probíhá automaticky a většinou bezchybně. Pokud však dojde k nežádoucímu posunu spojovacích bodů, lze je doladit manuálně.



- 4 V dalším kroku se automaticky zobrazí ořezová plocha snímku, kterou můžu podle potřeby zmenšovat a posouvat. Vytvořené panoráma mohu ihned **Uložit**, nebo vy-
lepšit v editoru (**Otevřít v Editoru**).



NAUČILI JSME SE:

- > Nafotit snímky k vytvoření panorámatu
- > Složit několik fotek do jedné
- > Udělat korekci a uložit panoráma



3.5 Skládáme HDR z multiexpozice

Lidské oko dokáže pojmout obrovský rozsah jasové škály, od těch nejtmavších odstínů po nejsvětlejší. Totéž nelze tvrdit o snímačích fotoaparátů, jejich schopnost zachytit tonálně kontrastní scény je značně omezená. V takovém případě je nezbytné buď obětovat část kresby ve světlech či stínech, nebo použít metodu HDR (High Dynamic Range).

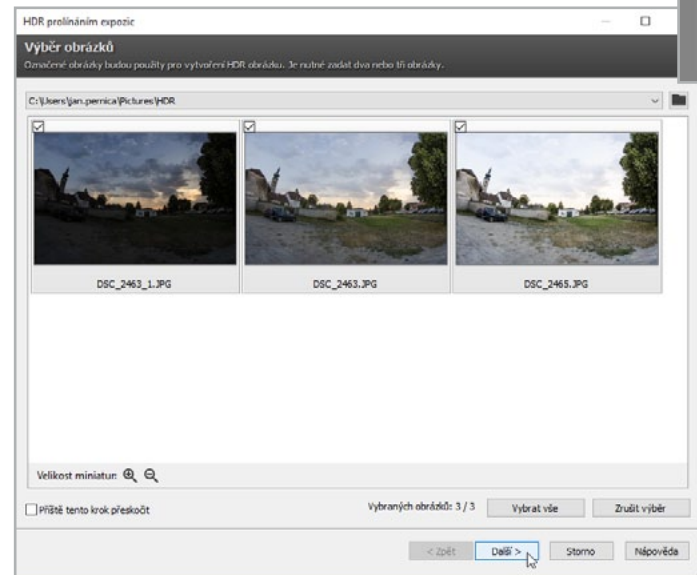
Snímek vytvořený metodou HDR prolináním expozic.



Tato situace nastává téměř vždy, když fotím výhled do krajiny a značnou část fotky tvoří nebe. Aby nebe nebylo přepálené, je třeba fotit přes funkci bracketing (vyfocení tmavé, normální a světlé fotky za sebou) a následně využít HDR.

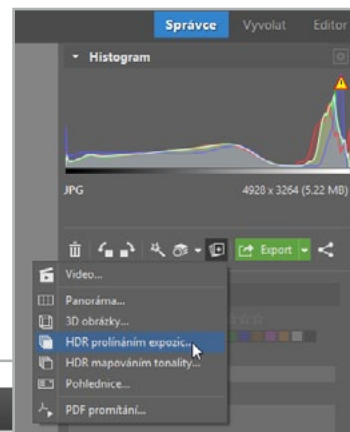
V ZPS lze efekt HDR vytvořit dvěma způsoby. V první metodě se jedná o srovnání světlých a tmavých částí snímku – prolinání expozic. V druhé lze vytvořit velmi silný efekt HDR pomocí mapování tonality. Postupně si ukážeme, jak obě tyto metody používat.

1 V modulu **Správce** nejprve vyberu složku se zdrojovými snímky a v pravém panelu kliknu na **Vytvořit**. Zvolím položku **HDR prolináním expozic**.



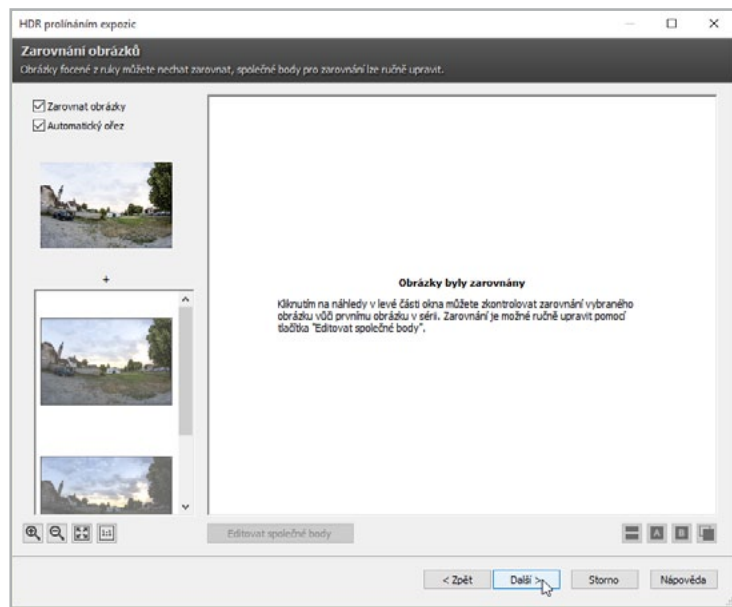
Otevře se dialog, který mě provede celým procesem tvorby HDR fotografie.

2 V otevřeném okně označím snímky, z nichž budu HDR skládat. Program dokáže automaticky vyhodnotit, která z fotografií



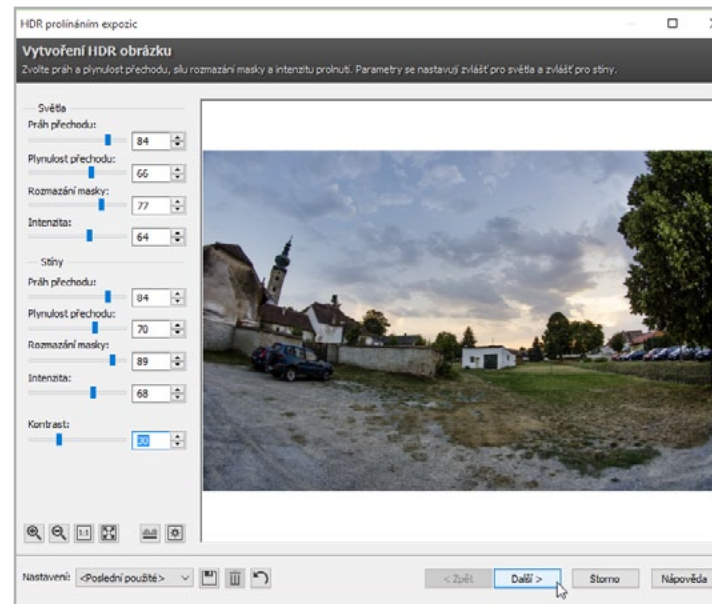
byla exponována správně a která byla pře- nebo podexponována. V případě, že se zmýlí, mohou pořadí doladit ručně.

3 Po odsouhlasení tlačítkem **Další** se objeví hlášení, že obrázky byly automaticky zarovnány. Zarovnání je zpravidla přesné, ale pokud chci správnost prolnutí zkontrolovat, kliknu na tlačítko **Editovat společné body**. Zde můžu body posouvat a přesnost tak zvýšit. Jsem-li s pozicí společných bodů spokojen, kliknu na **Další**.



4 V dalším kroku mohou pomocí nástrojů na levé liště doladit výslednou podobu obrazu. Charakter **Světla** a **Stínů** ovlivňují zvlášť, v obou případech mám však k dispozici stejné posuvníky. Nelze stanovit ideální hodnoty nastavení, neboť každý snímek potřebuje individuální péči.

TIP: Začátečníci se nechají HDR efektem často unést, s úpravami to snadno přeženou a jinak zdařilou fotografii promění v kýchovité „omalovánky“. Takže: všeho s mírou!

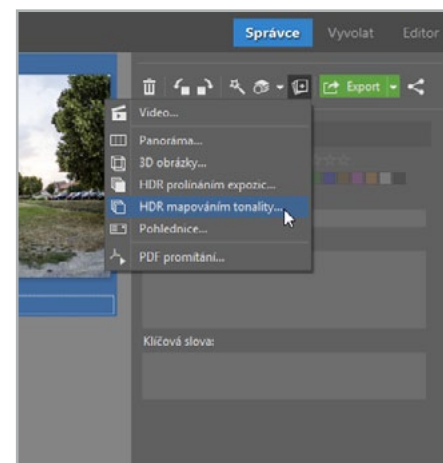


panelu kliknu na **Vytvořit** a zvolím položku **HDR mapováním tonality**. Mapování tonality můžu provádět i pouze s jedním snímkem (v editoru si ve **Filtrech** (F) najdu **Efekty – Mapování tonality**), ale lepšího výsledku dosáhnu zpravidla při práci s více expozicemi.

6 Průvodce mě opět provede srovnáním, oříznutím až k nastavení posuvníků upravujících HDR zpracování. Doporučuji

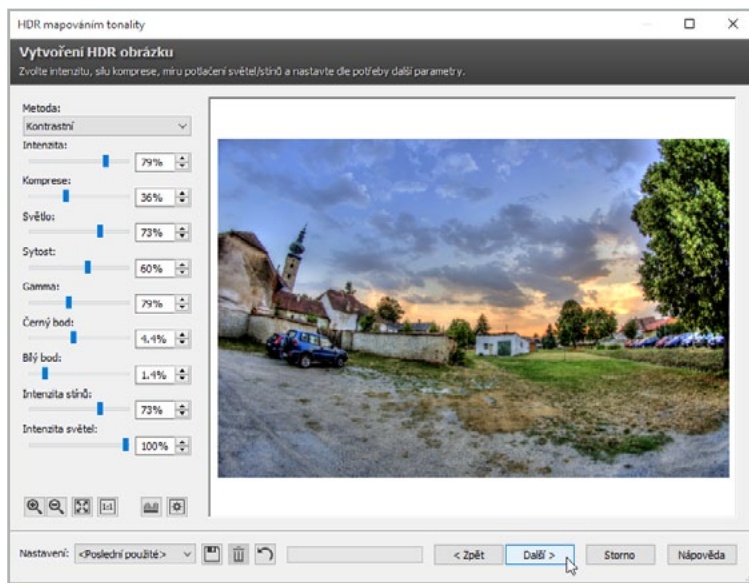
Po úpravě obrázku do požadované podoby stačí kliknout na **Uložit**, v případě nutnosti dalších úprav lze snímek otevřít z dialogového okna **Otevřít v editoru**.

5 Druhou metodou, jak pracovat s HDR, je mapování tonality. Postup je obdobný jako u prolínání expozic. Vyberu složku se zdrojovými snímky a v pravém



vyzkoušet efekt všech posuvníků – názvy poměrně přesně specifikují jejich funkci. Poněkud tajemně působí jen dva z jezdců: Komprese a Gamma. **Komprese** určuje, jakou měrou má být ve výsledném obraze zastoupen celkový dynamický rozsah HDR obrazu; čím vyšší hodnotu zadám, tím méně bude výsledek reálný. **Gamma** pomocí prolínání expozičních HDR a mapování tonality zesvětluje/ztmavuje jasy kromě černého a bílého bodu, takže nedochází ke slévání ve stínech a světlech.

7 Pro většinu případů je lepší používat HDR prolínání expozičních, protože k tomu HDR jako takové slouží. V případě, že chci vytvořit silnější efekt, použiji HDR mapování tonality. Je ale třeba mít na paměti, že HDR je jen pomocník, který by měl fotografii vylepšit, nikoliv být jejím hlavním prvkem. Nejlepší HDR je zpravidla takové, u kterého není poznat, že bylo vůbec použito.



NAUČILI JSME SE:

- Pořídit zdrojové snímky pro vytvoření HDR efektu
- Srovnat expozice pomocí HDR fotografie ze tří zdrojových obrázků
- Vytvořit silnější efekt HDR mapování tonality
- Dosáhnout HDR efektu na jediném snímku
- Rozdíly mezi jednotlivými HDR metodami

Snímek vytvořený HDR mapováním tonality.



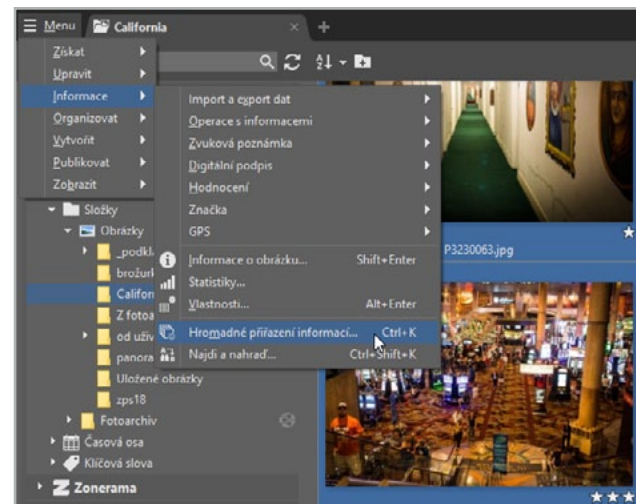
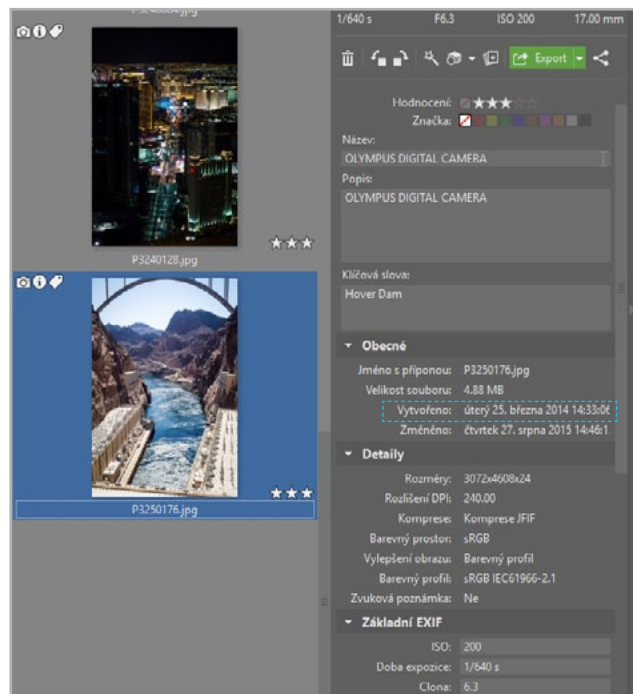
3.6 Opravujeme špatné datum

Datum a čas pořízení fotografie jsou jedny ze zásadních informací k organizaci fotoarchivu. Nesprávně nastavený čas ve fotoaparátu nám může občas pěkně zkomplikovat vyhledávání fotek nebo organizaci více fotek z různých fotoaparátů. Proto je dobré jej kontrolovat a případně opravit ihned, dokud jsme si schopni vybavit okolnosti pořízení fotografie.

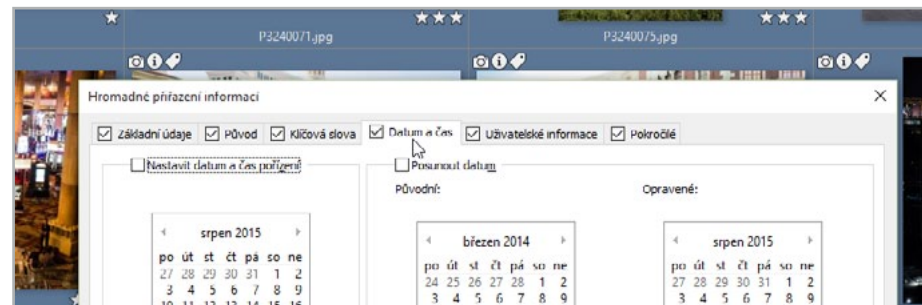
Datum a čas se zapisuje do každé fotografie při jejím pořízení. Nastavení správných časových údajů je tedy potřeba kontrolovat pravidelně v samotném fotoaparátu. Pokud ovšem v ZPS přijdeme na to, že fotoaparát přiřadil nesprávné datum pořízení, hromadně fotky upravíme pomocí funkce **Hromadné přiřazení informací**.

1 Datum pořízení zkontrolujeme v postranním panelu **Správce** v oddíle **Obecné** v položce **Vytvořeno**. Pokud datum nesedí se skutečným datem, je potřeba ho opravit.

2 Většinou jsou data poškozena u všech snímků



snímků. Protože chci zachovat posloupnost doby pořízení jednotlivých fotografií, budu pracovat s nabídkou v pravé polovině okna, kde lze datum a čas posouvat o přesně dané časové intervaly.

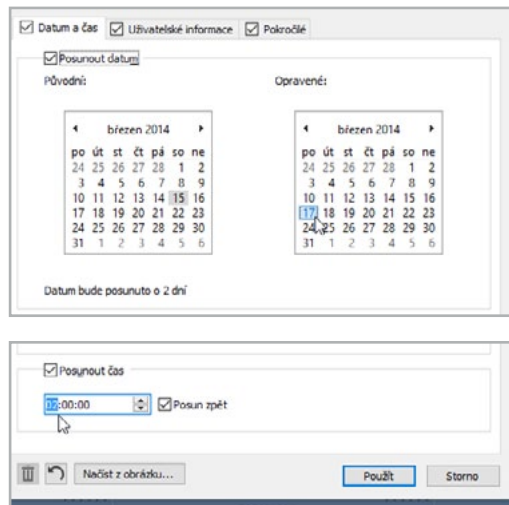


na paměťové kartě, proto po otevření patřičné složky označíme všechny soubory (CTRL+A). Datum budeme opravovat pomocí funkce, kterou nalezneme v nabídce **Informace** pod názvem **Hromadné přiřazení informací** (CTRL+K).

3 V dialogu vybereme záložku **Datum a čas**. Pomocí kalendáře nalevo můžeme „natvrdo“ nastavit jednotné datum u všech

4 Nejprve zaškrtnu volbu **Posunout datum** a do kalendáře **Původní** zadám původní špatné datum kteréhokoli z označených snímků. Do kalendáře **Opravené** pak zadám správné datum. A pod kalendáři už můžu zkontrolovat, o kolik dní se bude datum posouvat.

5 Pro posun času zaškrtnu pole **Posunout čas** a zvolím počet hodin, o které chci snímek posunout. V našem případě navíc zpět v čase. Provedené změny odsouhlasím tlačítkem **Použít**.



NAUČILI JSME SE:

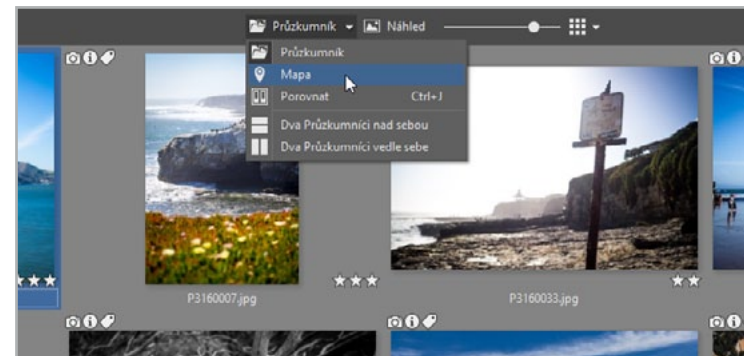
- Proč mít u fotografií zadány správné časové údaje
- Hromadně měnit informace v EXIFu snímků
- Posunout chybně nastavená data o relativní časový úsek

3.7 Přidáváme umístění na mapě

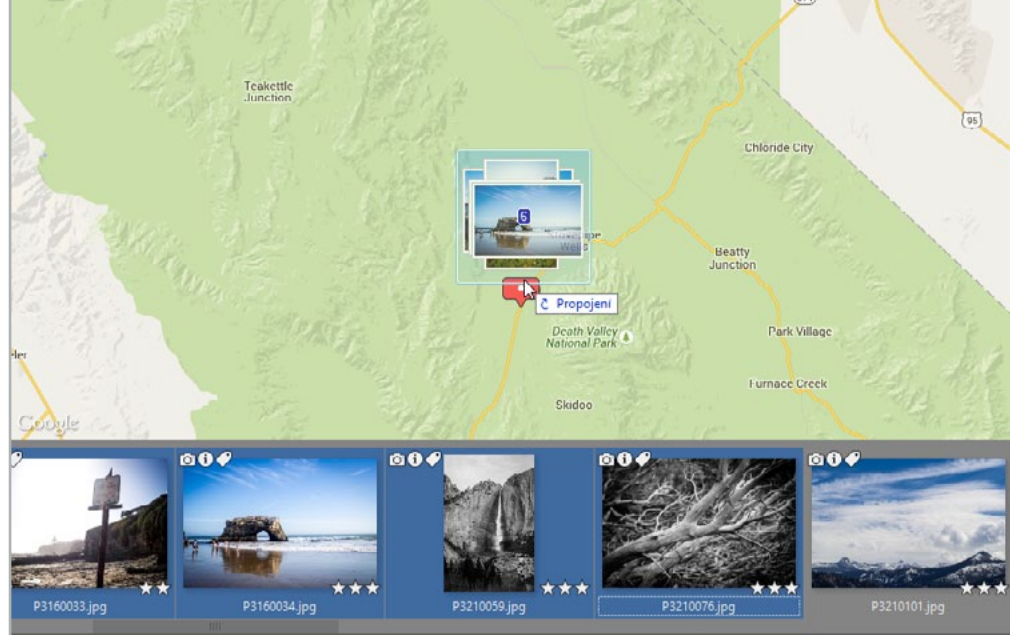
Vedle času je místo pořízení druhou nejdůležitější informací pro vyhledání fotografií. Koneckonců jej velmi často používáme při pojmenovávání jednotlivých adresářů s fotografiemi. Abychom ale mohli sílu GPS dat využít ku svému prospěchu, musíme se naučit, jak je fotografiím přiřadit.

Automaticky doplnit snímek o GPS souřadnice dnes dokáže prakticky i ten nejlevnější telefon. Bohužel u fotoaparátů se stále s touto funkcí setkáte pouze výjimečně, a tak je potřeba tyto užitečné informace doplnit ručně.

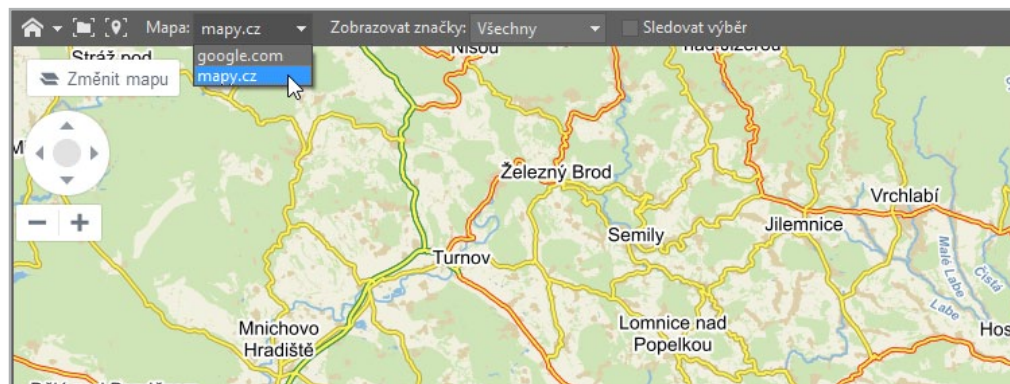
1 Pro pohodlnější práci se přepneme v horní liště z režimu **Průzkumník** do režimu **Mapa**. Namísto náhledu fotky se nám zobrazí mapa, po které se posouváme tažením myši a její měřítko měníme otáčením kolečka.



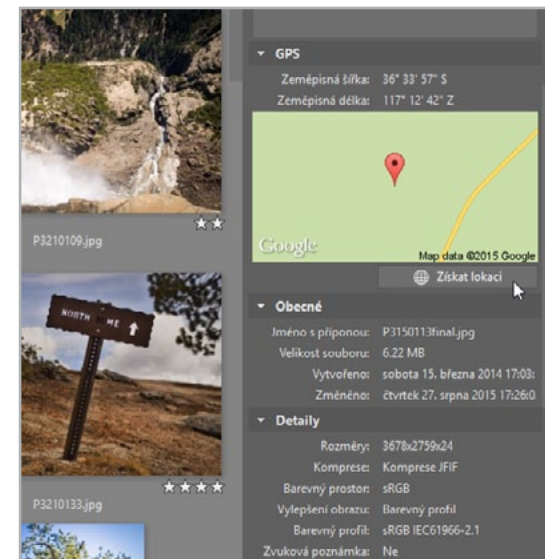
2 Pro přidání GPS souřadnic si najdeme na mapě potřebné místo a obrázky jednoduše přetáhneme z filmového pásu v dolní obrazovce na konkrétní místo na mapě.



3 Pro přesnější přiřazování jednotlivých fotografií v přírodě je vhodné přepnout mapu na **Satelitní** nebo zvolit alternativní podklady serveru **Mapy.cz**, které obsahují i české turistické mapy.



4 Nakonec doporučuji ještě k fotografiím doplnit zeměpisné názvy, které vám pomohou v dalším vyhledávání vašich fotografií. Tlačítko pro jejich doplnění **Získat lokaci** najdete v postranním panelu **Správce**, hned pod mapou signalizující přiřazené souřadnice.



NAUČILI JSME SE

- Přiřadit k fotografiím GPS souřadnice
- Změnit mapové podklady
- Přiřadit zeměpisné názvy k souřadnicím

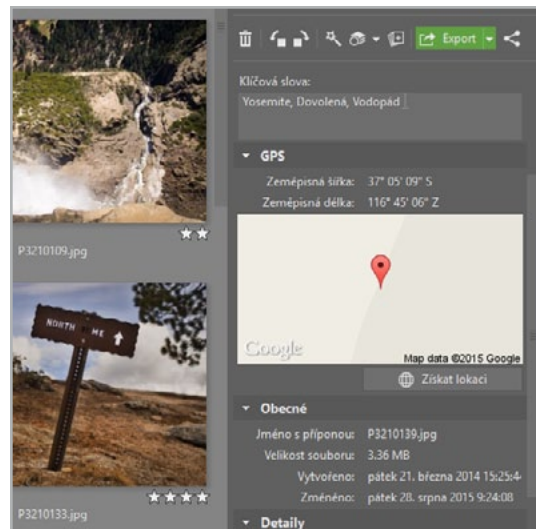
3.8 Přiřazujeme klíčová slova

Asi každý třídíme fotografie do adresářů podle událostí, kdy jsme je pořídili. Jenže co když potřebujete zobrazit všechny své fotografie, na kterých je např. malý Vašek s Pavlíčkou? Také vytváříte kopie do dalších adresářů? Ukážeme vám lepší systém za pomoci tzv. klíčových slov.

Klíčovým slovům se někdy říká také tagy nebo štítky. A jak už alternativní název napovídá, umožní nám oštitkovat krátkou, nejlépe jednoslovnou, informaci kteroukoli fotografií. A to bez ohledu na její umístění. S touto informací pak umí ZPS rychle pracovat a simulovat práci s adresáři. My se tak zbavíme vytváření zbytečné kopie.

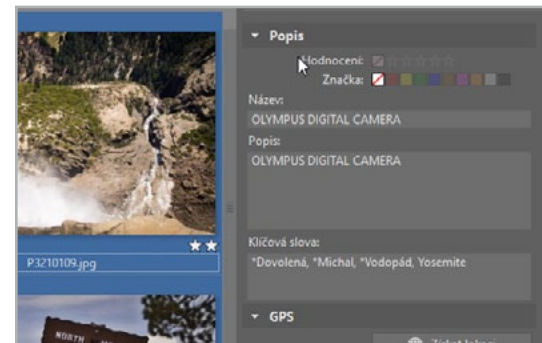
Klíčová slova jsou vhodná pro celou řadu použití, jako je označování osob ve fotografiích, fotografických žánrů, typu sportů atp.

1 K přiřazení klíčových slov využijeme postranní panel **Správce**. V Průzkumníku označíme fotku, popř. skupinu fotek, k nimž chceme tagy přiřadit. Na postranním panelu Informace začneme do pole **Klíčová slova** vpisovat jednotlivá slova: Dovolená, Vodopád, Yosemite apod. Pokud ZPS některé z klíčových slov již zná, nabídne vám k jeho rychlému doplnění nápovědu.



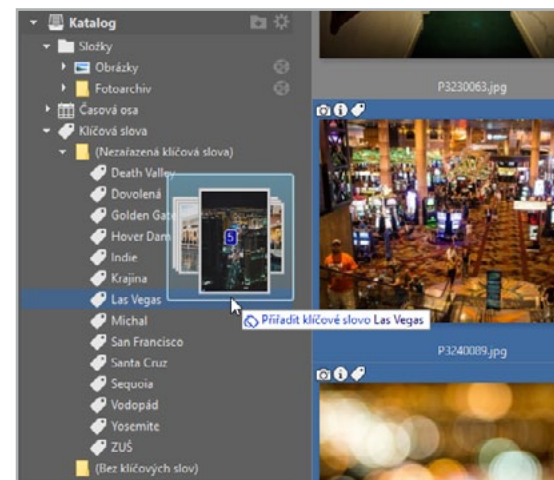
Stisknutím šipky dolů a následným potvrzením klávesou ENTER si urychlíte práci a zamezíte překlepům.

2 Pokud naopak chci klíčová slova smazat, stačí postupovat stejně jako v případě jejich zadávání. Především při mazání klíčových slov z více souborů můžete narazit na slova označená hvězdičkou. Hvězdička vyjadřuje, že dané klíčové slovo neob-



sahují všechny označené snímky, ale pouze některé. Smazáním hvězdičky toto klíčové slovo přiřadíte všem označeným.

3 Pokud preferujete práci myší, lze klíčová slova zadávat pomocí stromu v levém postranním panelu jednoduchým přetažením fotek do klíčového slova, nebo naopak klíčového slova na fotky. Práce se pak velmi podobá práci s adresáři. Jen díky rozdílnému principu může snímek patřit k více položkám.



NAUČILI JSME SE:

- Co jsou klíčová slova a k čemu slouží
- Přiřazovat klíčová slova k fotografiím

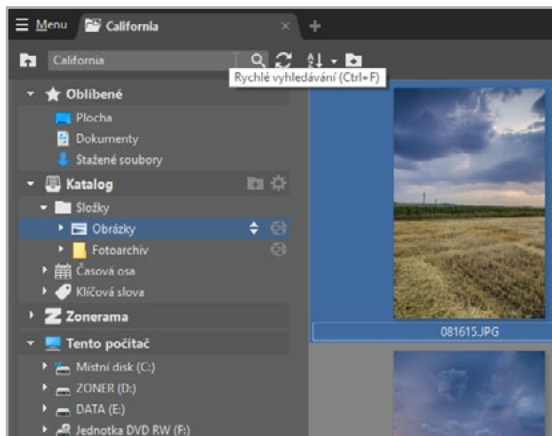
3.9 Vyhledáváme v Katalogu

V předchozích kapitolách jsme věnovali úsilí organizaci svého katalogu a konečně nastal čas sklídit ovoce předchozí práce. Ukážeme vám pár triků, jak si zjednodušit život při vyhledávání fotek, a snad vás tak zbavíme jakékoliv potřeby duplikovat soubory.

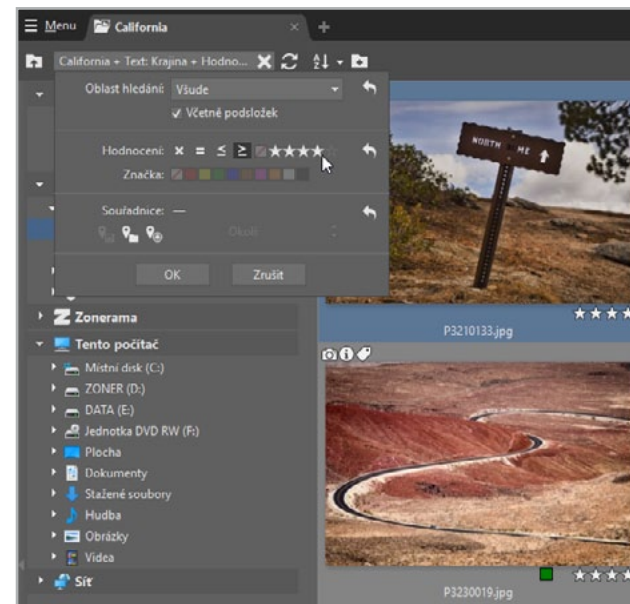
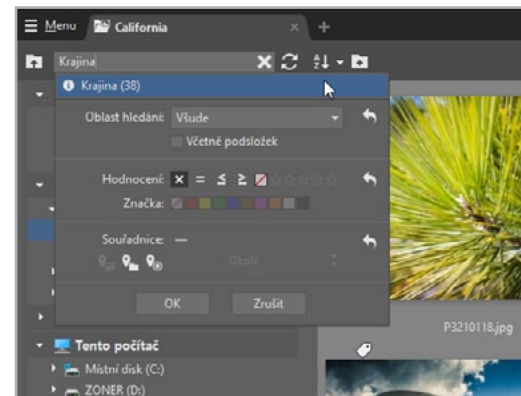
Středobod práce v Zoner Photo Studiu jsou soubory ve složkách. Katalog nám však vytváří další možnosti, jak tato data ve složkách zobrazit. Klíčem k tomu jsou metadata, a tedy položky v **Katalogu** jako **Složky**, **Časová osa** a **Klíčová slova**. Teď se ovšem podíváme na zoubek **Rychlému vyhledávání**.

1 Vyhledávání funguje právě díky katalogu, takže je zřejmé, že bude vyhledávat pouze v položkách katalogu a nebude vám míchat mezi fotky další obrázky skryté na disku. Vyhledávání spustíte kliknutím do vyhledávacího pole.

2 Jakmile se pustím do psaní, začne mi Zoner Photo Studio nabízet možné varianty obsažené ve složce, kterou mám před sebou otevřenou. V mém případě mě

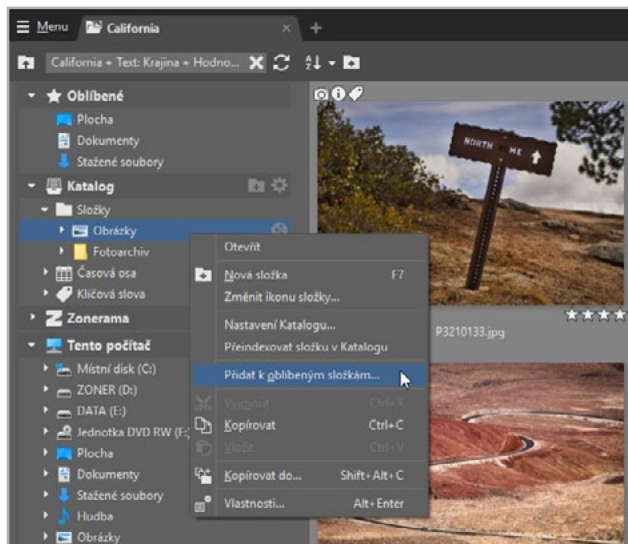


informuje, že našel 38 fotografií s klíčovým slovem Krajina. ZPS vyhodnocuje a zobrazuje i výrazy v adresářích, jménech souborů, v popisu, názvu, jméně autora a právě zmíněných klíčových slovech. Kliknutím na šipku dolů a stisknutím klávesy Enter fotografie zobrazím.



3 Výběr fotografií můžeme dále zúžit podle parametrů, které se nabízí v dialogu. Např. si můžu zapnout vyhledávání včetně podsložek a zahrnout do vyhledávání hodnocení vyšší než čtyři hvězdičky. Takhle si snadno můžu vyfiltrovat své nejlepší fotografie krajiny. Lze použít i souřadnice GPS nebo barevné značky.

4 Právým tlačítkem myši je navíc možné si takový dotaz pojmenovat a **Přidat do oblíbených**. Budu jej tak mít přístupný na jedno kliknutí. Nastavit si můžete celou řadu filtrů od fotografií vašich nejmilejších, přes vaše koníčky, nejlepší fotky nebo třeba filtr na snímky, které chcete ještě editovat.



NAUČILI JSME SE:

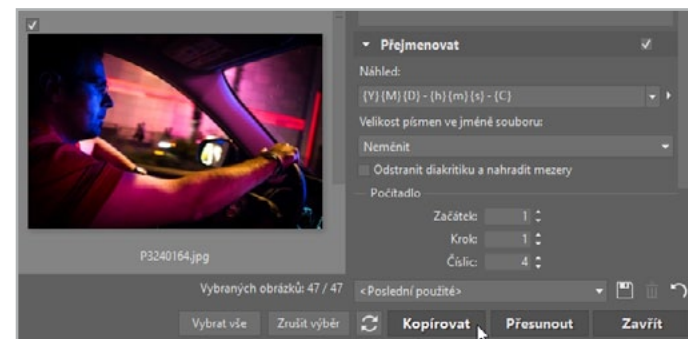
- › Vyhledávat v Katalogu pomocí vlastního dotazu
- › Používat metadata k vyfiltrování obsahu složky
- › Uložit vyhledávání pro pozdější použití

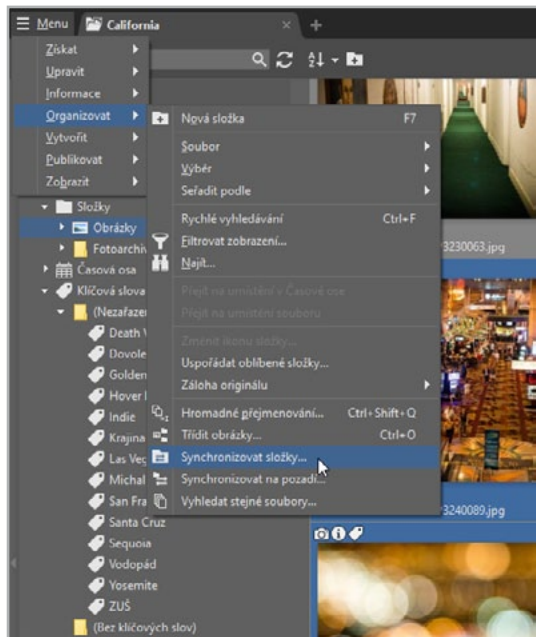
3.10 Zálohujeme fotografie

Zálohování fotografií by mělo být samozřejmostí, tečka. Hudbu a film si snadno znovu opatříte, fotografie jsou ale osobní data, která vám nikdo nenahradí. Ne nadarmo se říká, že jsou dva typy lidí: Ti co už o data přišli a ti které to teprve čeká. Jste na to připraveni?

Základní pravidla o zálohování nám radí udělat nejméně tři kopie, na dvě různé média a jednu zálohu uložit mimo domov. To může být pro domácí podmínky trochu přehnané a hlavně nákladné, takže se trochu přeneseme do reálného světa. Vždy mějte od každého snímku alespoň dvě kopie na dvou různých úložištích – např. na kartě a na disku, nebo na disku a externím disku určenému k zálohám. Tato úložiště nikdy nemějte trvale připojená ke stejné síti. V ZPS nám k tomu pomůže funkce **Synchronizovat složky**.

1 Při **Importu fotografií** vždy dbejte na to, že fotografie kopírujete a nepřesouváte. Z karty je také ihned po stažení nemažte, tento mezičas vám poskytne dostatečnou zálohu do té doby, než fotky zpracujete a zazálohujete.



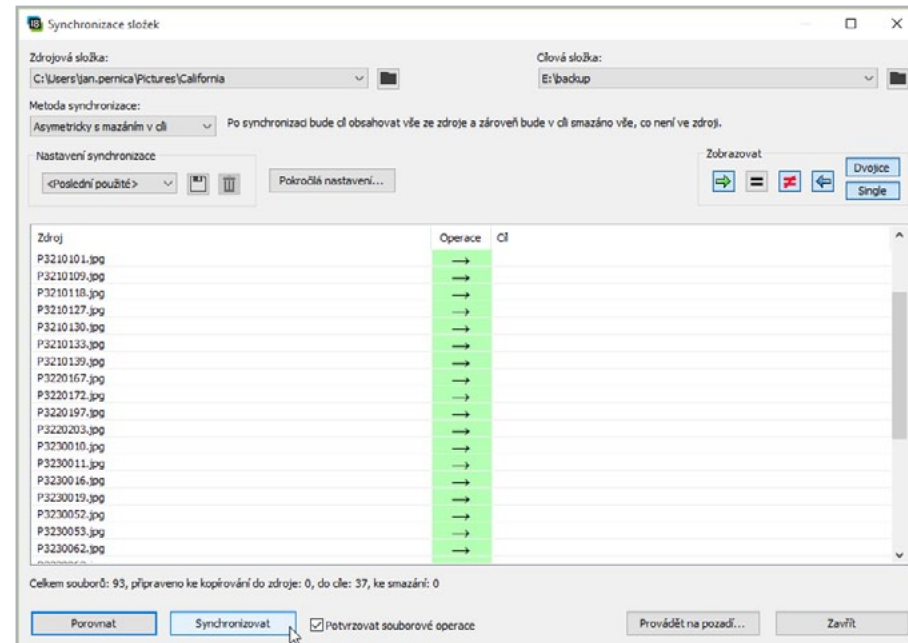


změnou, a navíc bude smazáno vše, co není ve zdroji. Po ukončení synchronizace budou zdrojová a cílová složka zcela totožné.

2 Všechny své adresáře přidané do katalogu zálohujte na zvláštní externí disk. Říkám zvláštní, protože pokud máte podobnou sestavu, jako já – notebook s SSD pro zpracovávání fotky a externí disk pro archivaci zpracovaných fotek – tak budete potřebovat další externí disk. Na ten budete provádět **Synchronizaci složek**, kterou najdete v **Menu** pod položkou **Organizovat**.

3 V dialogu pro synchronizaci nastavíme správně **Zdrojovou složku** a **Cílovou složku**.

Jako metodu zvolíme **Asymetricky s mazáním v cíli** – do cílové složky se zkopírují pouze soubory, které prošly



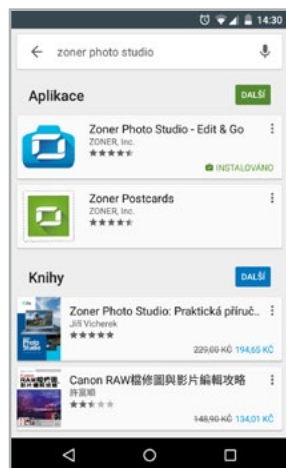
4 Synchronizaci je potřeba provádět pravidelně, nejlépe vždy po velkých změnách vašeho archivu. Disk skladujte nezapojený, abyste případnou poruchou nezničili zálohu spolu s originálem. Sice vás to neochrání proti důkladnému zloději a vyhoření nebo vytopení, ale v domácích podmínkách je to asi to nejlepší, co můžete udělat.

NAUČILI JSME SE:

- Zásady bezpečného fotoarchivu
- Snímky po úpravě synchronizovat s původní zálohou

3.11 Synchronizujeme fotky z mobilního telefonu

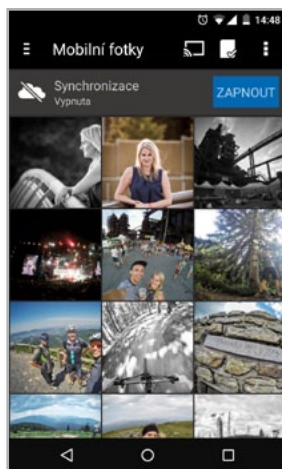
Ikonou a hybatelem dnešní doby jsou chytré telefony. Popravdě, jejich stále kvalitnější fotoaparáty a rostoucí displeje z nich už ani tak nedělají telefony, jako spíše fotoaparáty a osobní počítače. Paradoxně ale tak jednoduchý úkol, jako přetáhnout fotky z takového zařízení do počítače, umí překvapit nejednoho uživatele.



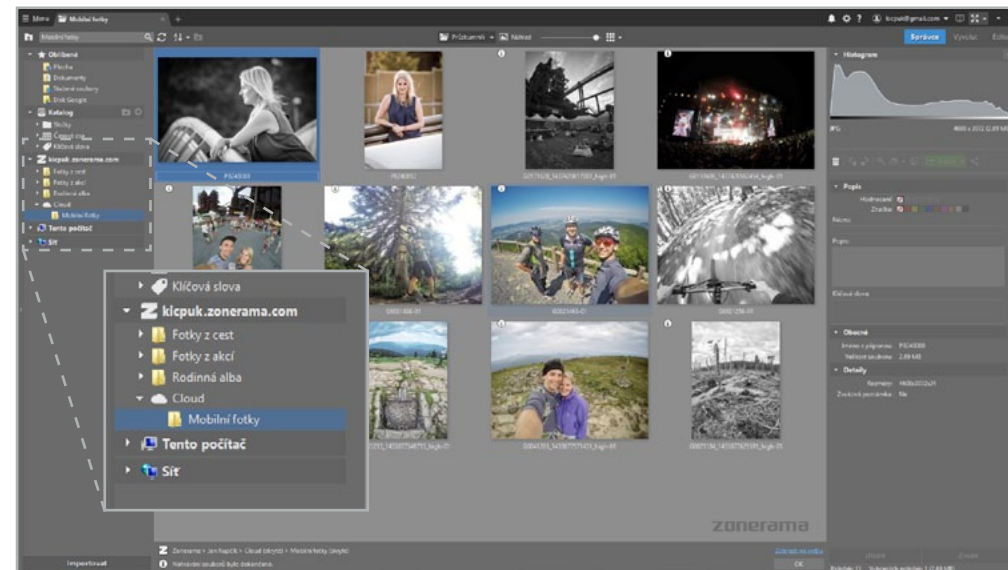
Snahy výrobců jsou evidentní. Telefon i systém nejlépe zatavit, uzamčít a nenechat uživatele pracovat se soubory, natož používat externí kartu nebo kabel. Právě proto je nejspolehlivější metodou stáhnout si aplikaci Zoner Photo Studio pro Android a spolehnout se na synchronizaci skrze **Mobilní fotky**.

1 Prvním krokem bude určitě stáhnout si aplikaci Zoner Photo Studio z obchodu Google Play. Tento postup se může lišit v závislosti na modelu vašeho zařízení. Aplikace je kompatibilní se systémem Android 4.0 a vyšším.

2 Po jejím otevření klikněte na tlačítko **Zapnout**, které vás požádá o přihlášení k vašemu Zoner účtu. Poté už se snímky začnou automaticky nahrávat na váš účet.



3 Na vašem počítači pak najdete snímky v sekci Zonerama > Cloud > Mobilní fotky. Přesunutí fotek z vašeho dotykového zařízení na počítač nebo naopak je pak otázka přetažení snímků, podobně jako při kopírování ze složky do složky.



NAUČILI JSME SE:

- › Zapnout synchronizaci fotografií pro zařízení se systémem Android
- › Stáhnout fotky do počítače nebo naopak nahrát do zařízení

4.1 Vylepšujeme kompozici oříznutím

Kompozice neboli skladba obrazu určuje, co bude hlavním motivem snímku, jaký vztah bude mít k popředí či pozadí anebo okolním objektům. Dokonalou kompozici není ale vždy snadné vytvořit již při zmáčknutí spouště. Mohou se totiž vyskytnout překážky, které odstraníte až při úpravě na počítači.



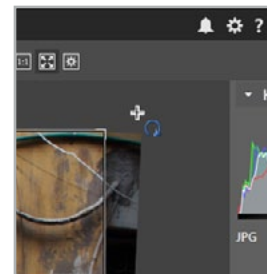
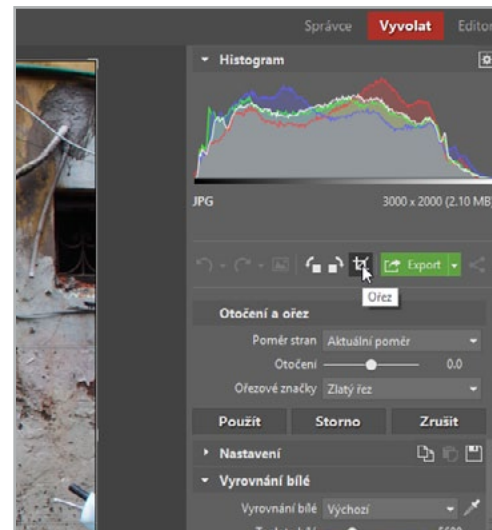
Při úpravách naší fotografie se jednalo především o odstranění rušivého prostředí na spodní a pravé straně snímku. To nebylo při focení s pevným ohniskem možné, protože jsme se vzhledem k vozovce a provozu na ní již nemohli k portrétované osobě více přiblížit. Využili jsme k tomu nástroje **Ořez** z modulu **Vyvolat** a celý proces nezabral více než pár okamžiků.

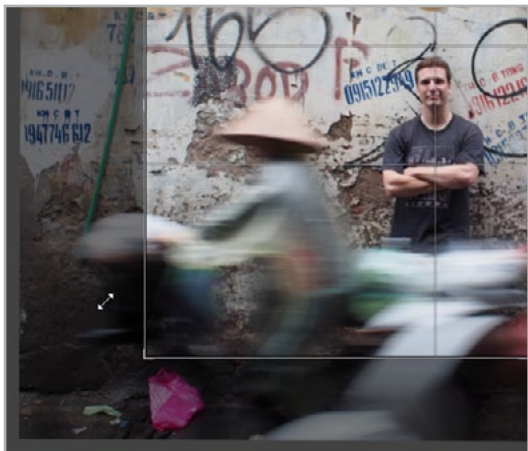
Byť je středová kompozice často zatracována, při fotografování osob se naopak občas vyplácí její nasazení. Portrétovaným totiž dodá jistou důstojnost a to se hodilo i pro náš snímek. Na fotografii ji navíc boří pohyblivé se objekty v popředí a snímek tak nepůsobí zcela staticky.

Mezi další časté prohřešky vůči kompozici patří nechtěné naklonění horizontu, jindy až na monitoru počítače zjistíte, že by dané scéně slušel jiný formát atd.

1 V modulu **Vyvolat** se funkce pro **Ořez** nachází pod histogramem. Obsahuje nejen **Poměr stran** či volitelné a velmi užitečné **Ořezové značky**, ale také jezdce, se kterým můžete opravit nechtěné naklonění.

2 U našeho vzorového obrázku bylo třeba aplikovat pouze lehké **Otočení**. To provedete ručním nakloněním. Přejedte myší do rohu fotografie, až se její kurzor změní na tvar kříže a kruhové šipky, která právě značí možnost ruční rotace. Následně uchopením a tažením změníte náklon snímku.





3 Dále bylo třeba se zbavit rušivých prvků po stranách a dostat fotografovanou osobu zcela do centra snímku. Poměr stran ponechejte na možnosti **Aktuální poměr**, chycením a tažením příslušných rohů se zbavte křiklavé igelitové tašky na zemi a přední části motocyklu vpravo.

4 Nakonec uchopte zvýrazněnou část ořezu ve fotografii a přesuňte ji tak, aby byla portrétovaná osoba v jeho středu. Snímek po těchto úpra-

vách bude působit více „čistě“ a odstraněné objekty již nebudou přitahovat pozornost diváků.

5 Jakmile budete s úpravou spokojeni, potvrďte ji tlačítkem **Použít** u nástroje **Ořez**.



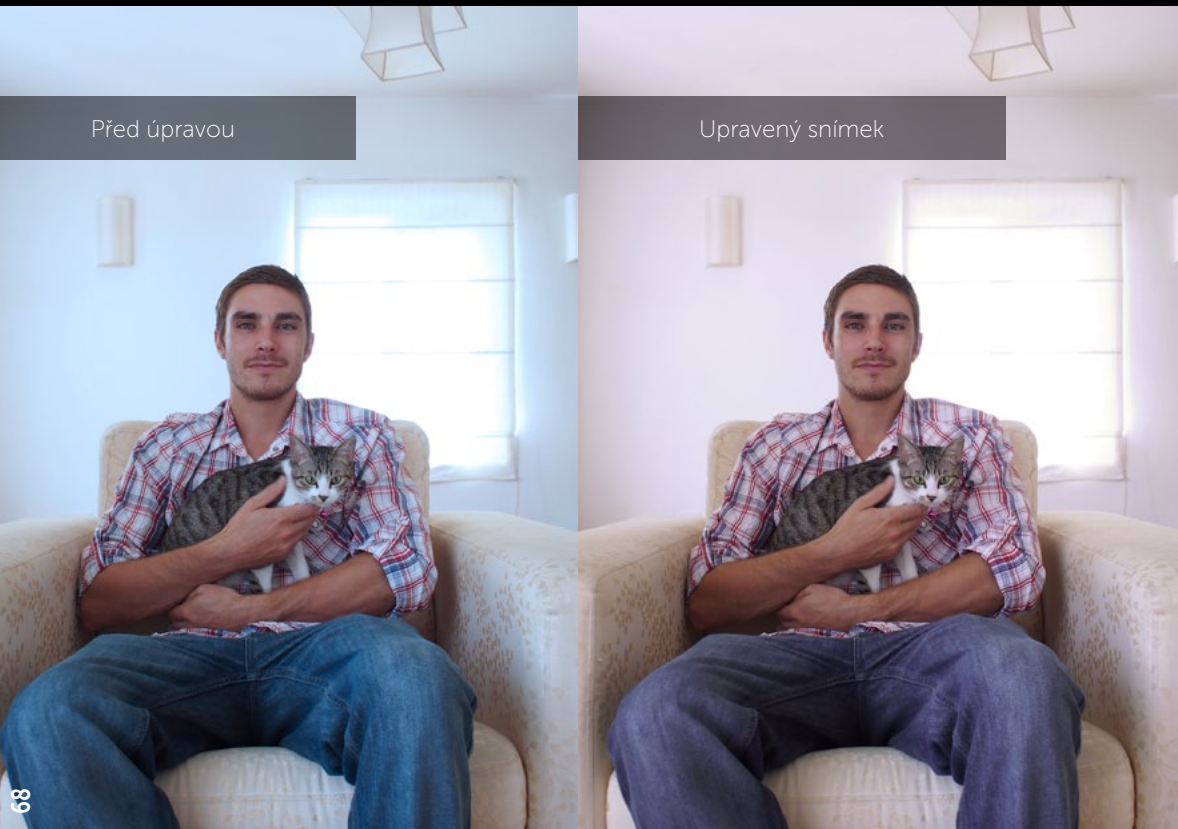
NAUČILI JSME SE:

- Opravovat nedokonalou kompozici vzniklou při fotografování
- Opravovat nakloněný horizont
- Ořezávat fotografie se zachováním původního formátu snímku

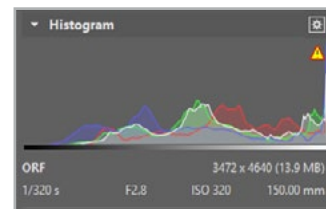


4.2 Opravujeme barevnost snímku

Fotoaparáty obsahují poměrně solidní algoritmy k správnému barevnému podání v klasických situacích. Především za slunečného dne nemívají problém. Fotografujete-li ale pod mrakem, pod listy stromů nebo v interiérech, můžou se barvy lišit od skutečnosti a vám nezbyde nic jiného, než se s nimi poprat v počítači.



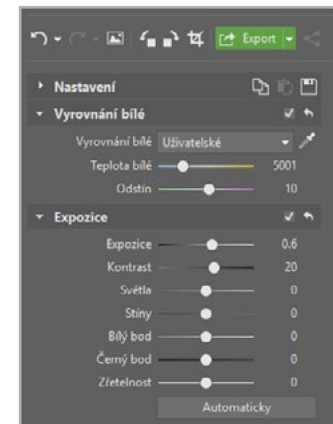
Bavíme-li se o opravě barevného podání fotografie, mluvíme o tzv. **Vyrovnání bílé**. Jedná se totiž o to, že každý světelný zdroj má jistou barevnou teplotu, jíž ovlivňuje barvy, na které jeho světlo dopadá. Jinou má slunce v pravé poledne, jinak je tomu ve stínu nebo pod světlem zářivek a nejkomplicovanější situace nastává, pokud se nám tyto zdroje mísí. A právě na bílé barvě je tento jev nejzřetelnější.



1 V modulu **Vyvolat** najedte na záložku **Vyrovnání bílé**. Ze stejnojmenné roletky můžeme dle dané situace na fotografii zvolit například možnost **Žárovka**, jestliže jste fotografovali pod tímto osvětlením. U našeho ukázkového snímku dávala nejlepší výsledky barevných oprav volba **Stín**.

2 Přesnější opravy barevné teploty jsme však dosáhli až využitím **Kapátka** a poklepáním do barevně neutrální části bílé stěny v pozadí snímku.

3 Nakonec jsme ještě ručně posunuli jezdc **Teplota bílé**, který balancuje snímek mezi modrou a žlutou a fotografii lehce expozičně upravili.



NAUČILI JSME SE:

- › Opravit nepřesné vyvážení bílé
- › Jednotlivé možnosti, které k opravě Zoner Photo Studio nabízí

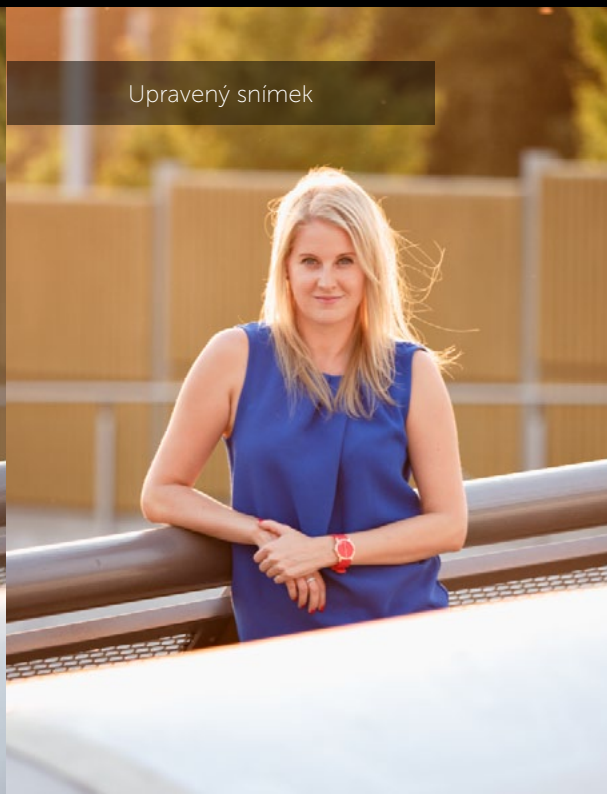
4.3 Upravujeme expozici barevné fotografie

Kdybyste si měli přečíst pouze jedinou kapitolu z této knihy, tak je to tato. I sebelépe exponovaná fotografie má mnohé co získat následujícími úpravami. V drtivé většině případů jsou to dokonce jediné zásahy, které snímek potřebuje a s trochou cviku je to otázka jen několika desítek vteřin.

Před úpravou



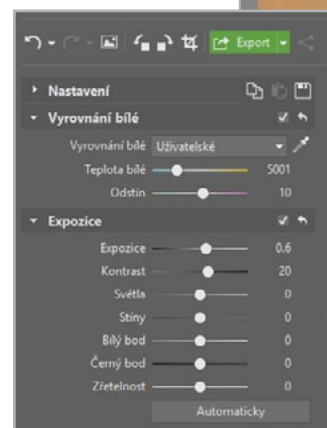
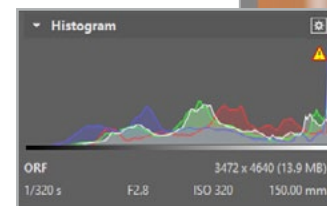
Upravený snímek



Nejmodernějším a nejvhodnějším nástrojem pro úpravu expozice jsou posuvníky **Expozice** v modulu **Vývolat**. Všechny ostatní nástroje lze s trochou nadsázky označit jako jeho evoluční stádia. Za pozornost ještě stojí nástroj **Křivky**, starší kolega obávaný pro svou komplikovanost, ovšem nabízející jemnější práci s kontrastem.

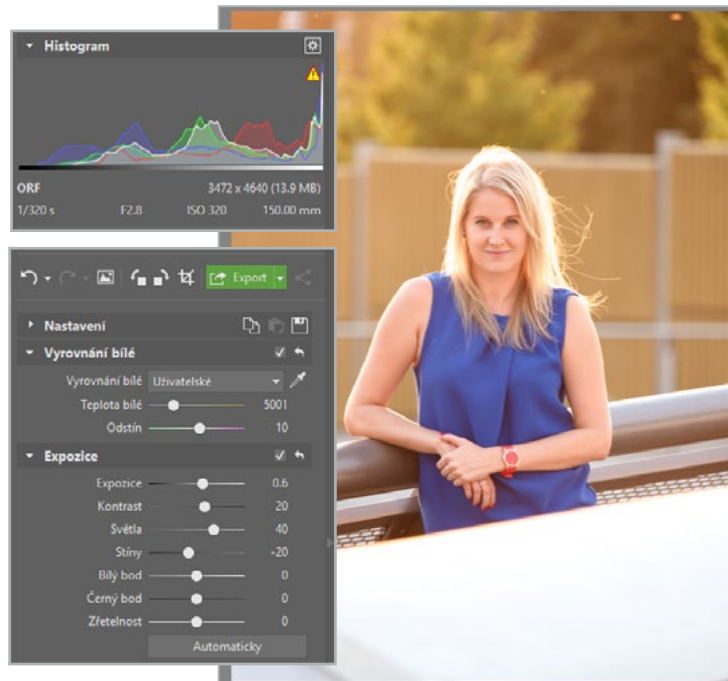
Z histogramu poznáme, že snímek je exponovaný správně, nechybí mu žádné informace, přitom je exponovaný doprava. Dále z histogramu vyčteme, že by zasloužil přidat trochu kontrastu. Kromě nižšího kontrastu je také na první pohled patrné, že celkově by snímku pomohlo lehké zesvětlení.

1 Parametry **Expozice** jsou řazeny logicky, tak, jak by měly probíhat vaše kroky. V prvním kroku se tedy zaměříme na posuvník **Expozice** a **Kontrast**. Zajímat nás budou pouze střední tóny, tedy náš hlavní objekt. Ten zesvětlíme a přidáme na jeho kontrastu posunem obou posuvníků doprava. S úpravou to nepřeháníme, ale také se nechte v tomto kroku rozptylovat tím, že histogram hlásí vznikající přepaly.

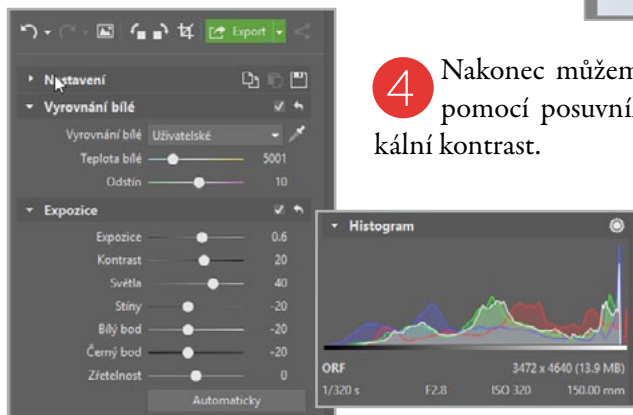


2 Nyní se zaměříme na to, jak vypadají světlejší a tmavší části obrázku. V mém případě jsem přidal **Světla**, abych obrázek ještě trochu zesvětlil a naopak ubral a ztmavil **Stíny**, abych ještě trochu přidal kontrastu.

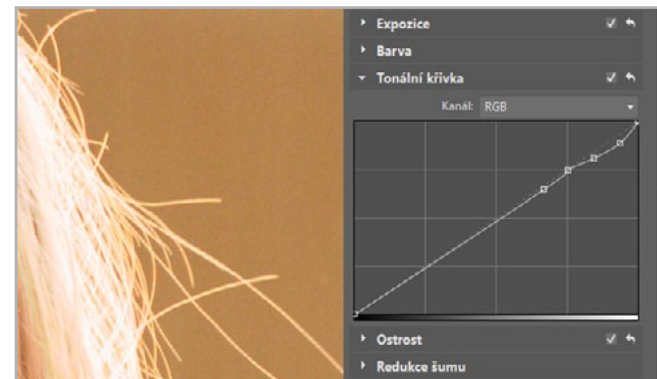
3 Teď je ta správná chvíle poprat se s přepaly. Na histogramu je jasné, že nám utekly světla doprava, takže stáhneme **Bílý bod** doleva tak, abychom zarovnali histogram co nejtěsněji k jeho pravé části. Podobně upravíme i **Černý bod**.



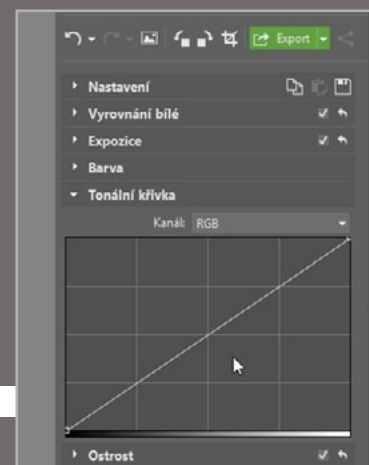
4 Nakonec můžeme snímku dodat trochu ostrosti pomocí posuvníku **Zřetelnost**, který zvyšuje lokální kontrast.



5 Nyní snímek vypadá expozičně podle mých představ, ale ve vlnách jsem ztratil detaily, které se pokusím vrátit pomocí vymodelování **Křivky** ve světlech.



Křivka má před jakýmkoliv zásahem tvar diagonální úsečky a znázorňuje škálu jasů od těch nejtmaších (vlevo dole) po nejsvětlejší (vpravo nahoře). Poklepáním na jakékoliv místo na úsečce vložíte do křivky další bod. Jeho tažením pak ovlivníte jas snímku v dané oblasti. Tažením vzhůru zesvětlujete, dolů pak ztmavujete. Bodů do křivky navíc můžete vkládat více a tím například dosáhnout změny jasů pouze u vybraných částí snímku.



NAUČILI JSME SE:

- Metodicky upravovat jas a kontrast fotografie
- Samostatně upravovat střední tóny, světla a stíny
- Ovlivnit detailní kontrast pomocí křivky

4.4 Správný převod do černobílé

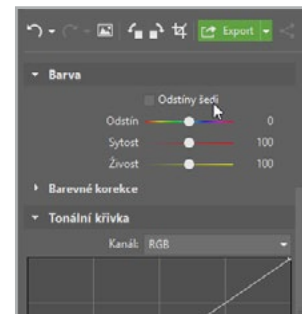
Chtělo by se napsat, že doba černobílých fotografií je dávno tatam. Jenže kouzlo černobílých snímků nezazdil ani příchod barevného filmu a ani digitální fotografie. S tou navíc máte výhodu, že vám barevný originál zůstane a vy můžete snadno experimentovat s černobílými variantami.



Barva patří mezi kompoziční prvky a může hrát ve snímku zásadní roli. Je-li tomu tak, je nerozumné barevný snímek převádět do šedých tónů. Převádět je tedy dobré jen tam, kde zbavením se barev sdělení daného snímku podpoříte, nikoliv potlačíte. Jako v případě naší ukázkové fotografie, která už sama vypadá téměř jednobarevně.

Při převodu do černobílé byste ale neměli zapomínat na barvy původní fotografie. Digitálním převodem totiž můžete například proměnit červené odstíny v jasnou šedou a modré naopak v tmavé neutrální stíny.

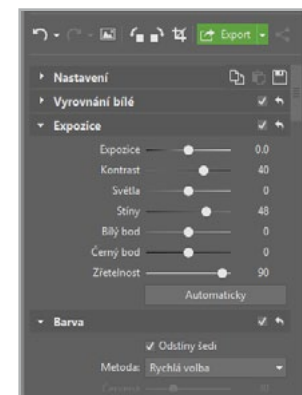
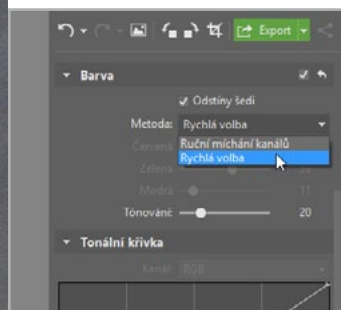
1 V modulu **Vyvolat** budete potřebovat pracovat se záložkami **Expozice** a **Barva**. Na záložce **Barva** nejprve zvolte možnost **Odstíny šedi**. Tím se vám zpřístupní nástroje pro převod do černobílé. Volit zde přitom můžete ze dvou **Metod** – **Rychlá volba** anebo **Ruční míchání kanálů**.



2 **Rychlou volbu** jsme využili i v našem případě. Pouze jsme mírně posunuli jezdce **Tónování** tak, aby došlo k ztmavení těžkých deštových mračen.

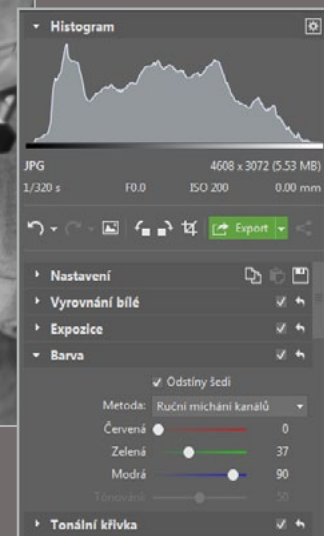
3 Následně se přesuňte k záložce **Expozice**. Přestože je snímek již převeden do černobílé, slušel by mu výraznější kontrast. Toho dosáhnete posunutím příslušného jezdce u posuvníku

Kontrast. Současně ale navyšte také **Zřetelnost**. Tou totiž ovlivníte ne celkový, ale lokální kontrast, který černobílé fotografii sluší. Nakonec v našem případě bylo třeba ještě prosvětlit **Stíny**. Tím byl převod do černobílé hotov.



NAUČILI JSME SE:

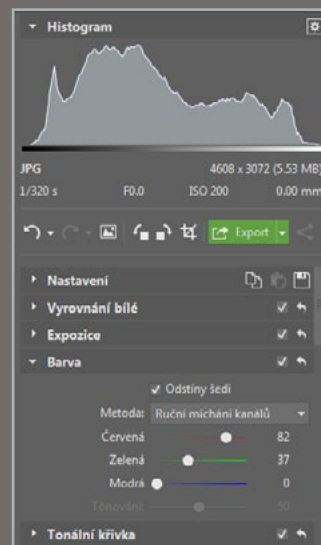
- Poznat, jaké fotografie jsou či nejsou vhodné k převodu do černobílé
- Dvě metody převodu barevných fotografií na černobílé
- Navyšovat globální a lokální kontrast



RUČNÍ MÍCHÁNÍ KANÁLŮ

V případě, že byste si s převodem do černobílé chtěli více pohrát, využijte metody **Ručního míchání**

kanálů. S její pomocí můžete detailněji ovlivnit, které z původních barevných tónů nabudou světlejší či tmavší odstíny šedě. A to s pomocí míchání tří základních barev **Červené**, **Zelené** a **Modré**.



Rozdílné míchání barevných kanálů dává odlišný výsledek v černobílé.

4.5 Přidáváme fotografiím styl

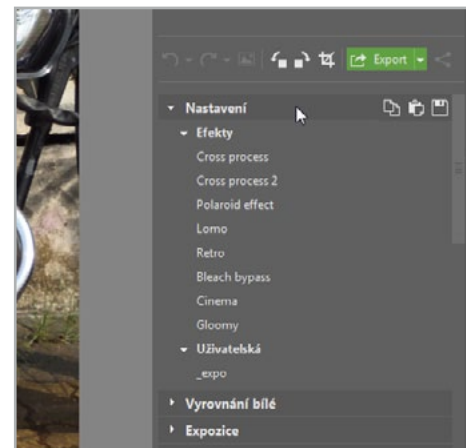
Stylizováním fotografie můžete některým svým snímkům vtisknout netradiční vizáž a tím i zaujmout své diváky. Zoner Photo Studio nabízí několik přednastavených efektních filtrů, které si navíc můžete přizpůsobit dle vlastní potřeby.

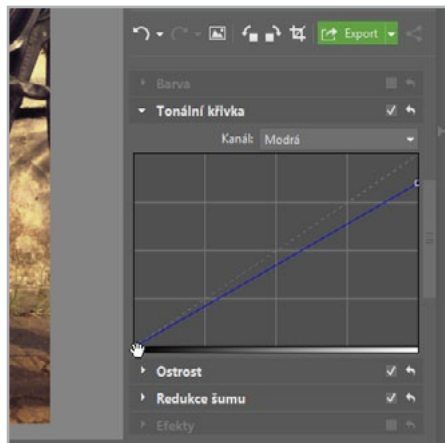


V modulu Vyvolat jsme se rozhodli aplikovat na vybranou fotografii jeden z efektů, které jsou v Zoner Photo Studio k dispozici. Rozhodli jsme se jej však mírně modifikovat pro vlastní potřebu. Sami prozkoumejte jednotlivé záložky, abyste měli představu, co který konkrétní efekt s fotografií udělá – od Vyrovnání bílé, Expozice, přes Tonální křivky, Efekty a další.

1 Rozbalte si nabídku záložky **Nastavení** v modulu **Vyvolat**. Ta obsahuje několik již hotových **Efektů**.

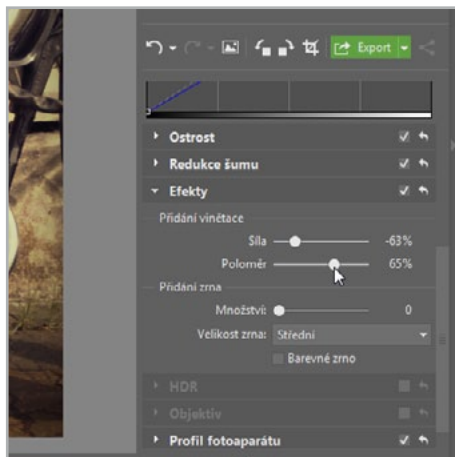
2 Z nabízených efektních filtrů jsme zvolili **Polaroid effect**. Ten simuluje určité vyblednutí fotografie a barevné posunutí jasů směrem k žlutým odstínům, stínů pak k modrým.





3 Chceme však snížit efekt namodralých stínů. Proto se přesuňte k záložce **Tonální křivka** a z kanálů vyberte **Modrý**. Stáhněte její levý konec úplně do rohu. Tím se zachová vyblednutí a nažloutlý nádech fotografie, odstraníme tím ale studené stíny.

4 Nakonec jsme se rozhodli do snímku uměle přidat vinětači. Na záložce **Efekty** naleznete možnost **Přidání vinětače**. Dle svého záměru nastavte parametry **Poloměru** a **Síly**. My jsme **Síle** přiřadili hodnotu **-63 %** a **Poloměr** lehce navýšili na **65 %**.



NAUČILI JSME SE:

- Přidávat fotografiím efekty z nabídky Nastavení modulu Vyvolat
- Ručně upravovat přednastavené efekty
- Uměle zvýšit efekt vinětače



4.6 Balancujeme ostrost a šum

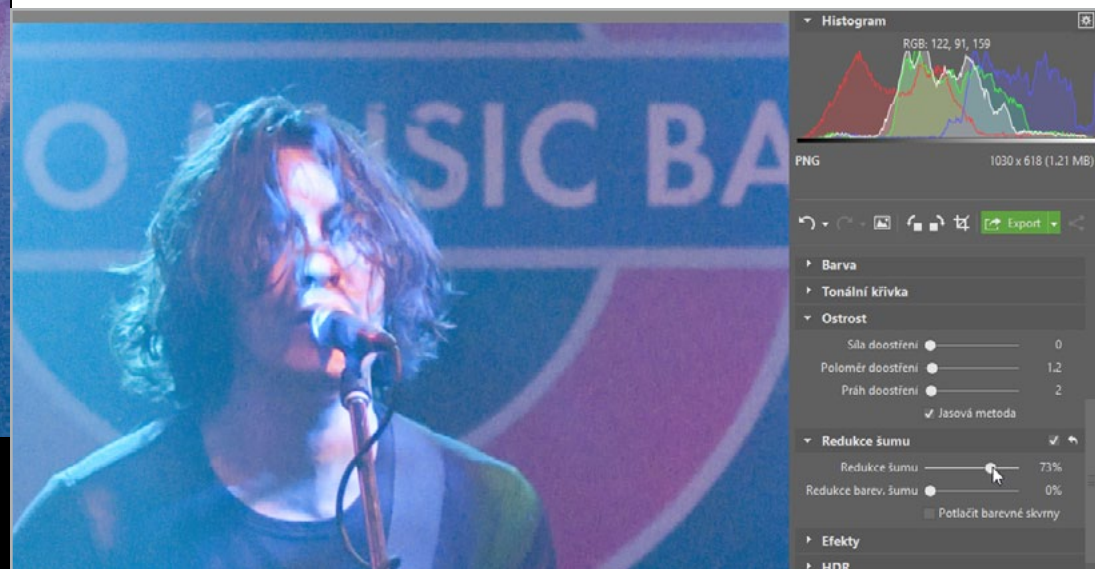
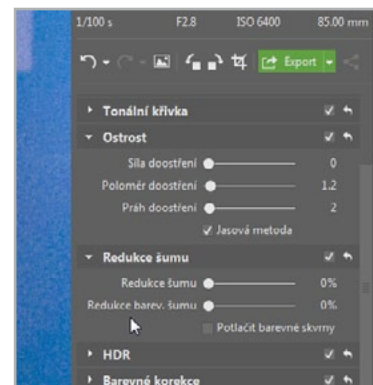
Fotografovali jste ve zhoršených světelných podmínkách a na snímcích se vám objevily nehezké artefakty v podobě drobných zrníček? Pak jste buďto vy záměrně nebo fotoaparát sám nastavil vyšší hodnoty citlivosti ISO. Co ale dělat v situaci, kdy takto vzniklý neduh potřebujete odstranit?



Námi zvolená fotografie byla pořízena při večerním koncertu v interiéru hudebního klubu. Na plnoformátovém fotoaparátu s kvalitním objektivem a clonou F2,8 jsme stejně museli nastavit vysokou citlivost, aby nedošlo k pohybové neostrosti. Snímek byl tak pořízen při citlivosti ISO 6 400 a zvýšené množství šumu je na něm patrné.

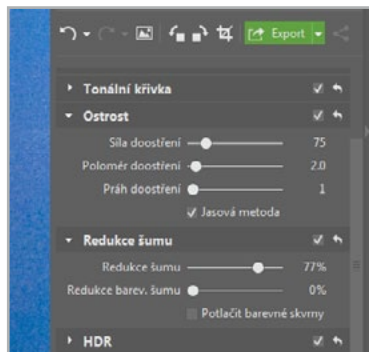
1 V modulu **Vyvolat** se přesuňte k záložce **Redukce šumu**. Máte u ní dvě možnosti – **Redukce šumu** a **Redukce barevného šumu**. Toho prvního měl náš snímek požehnaně. Do potlačení barevného šumu jsme však vůbec nemuseli zasahovat.

2 Přibližte si snímek na náhled 1:1 stisknutím příslušné ikony na horní liště, případně hvězdičky na numerické klávesnici. Táhněte s jezdcem



u **Redukce šumu** směrem doprava až do chvíle, kdy se šum v jasovém kanále začne z fotografie vytrácet. Snažte se potlačení šumu příliš nepřehnat, aby nedošlo k příliš výrazné ztrátě ostrosti.

3 Případnou mírnou ztrátu ostrosti můžete následně vyrovnat na záložce **Ostrost**. Nastavení ostrosti se u každého snímku bude lišit, provádějte jej tak, aby se do fotografie nevrátily nechtěné artefakty a nevznikaly nové (například tzv. zářící obrysy). U naší fotografie jsme použili **Sílu doostření 75**, **Poloměr 2** a **Práh 1**.

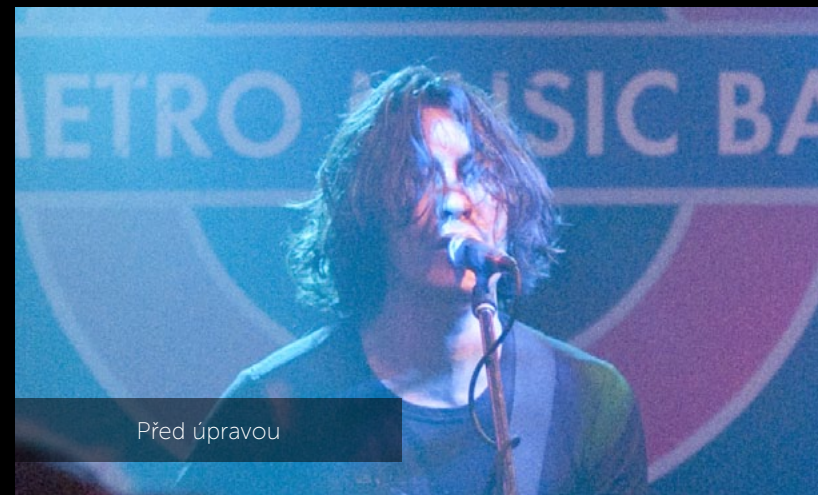


JAK VZNIKÁ ŠUM

Vztah mezi změnou citlivosti ISO a množstvím šumu v digitální fotografii je poměrně známý. Vstupují do něj nejrůznější proměnné, jako například fyzická velikost snímače, resp. hustota světlocitlivých buněk snímače, typ, kvalita výroby a další. Obecně lze však říci, že čím vyšších hodnot citlivosti ISO budete používat, tím větší množství šumu se vám na výsledné fotografii objeví. V případě výrazného šumu se pak vyplatí jej potlačit či zcela odstranit v počítači.

NAUČILI JSME SE:

- › Vztah mezi citlivostí ISO a digitálním šumem
- › Potlačit digitální šum v modulu Vyvolat
- › Jak doostřit fotografie



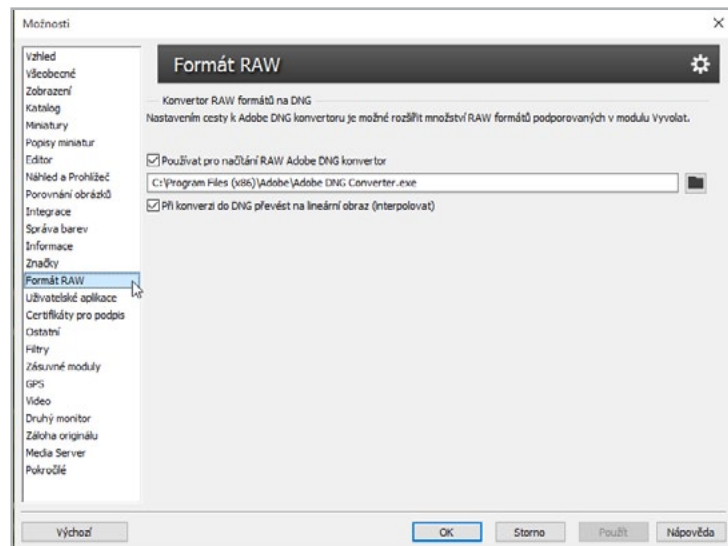
4.7 Odstraňujeme optické vady

Vyrobít konstrukčně a opticky perfektní objektiv není nic snadného. Především setovým sklům se celá řada optických vad nevyhne. Jestliže fotografujete do RAWu, pak byste měli zpozornět – máme pro vás tip, jak optické vady potlačit či dokonce odstranit, a to s malou pomocí téměř automaticky.

Pro snadnou korekci optických vad objektivu se vyplatí vyhledat tzv. profily LCP (Lens Correction Profile – tedy profil pro korekci vad objektivu). Ideální by bylo, kdybyste si jej mohli vyrobit a našít přímo na míru konkrétnímu kusu fotoaparátu a objektivu, který používáte. Výroba takového profilu ale není snadná. Naštěstí se dají již hotové stáhnout z internetu a rozdíly mezi jednotlivými kusy hardwaru jsou – nebo by alespoň měly být – minimální.

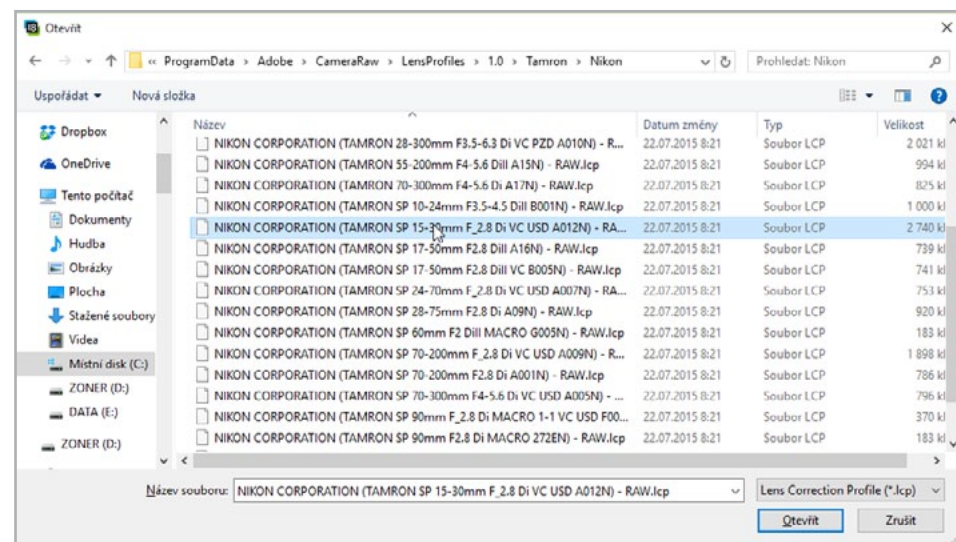
V našem případě se jednalo o 17–50mm objektiv Tamron na těle digitální zrcadlovky Nikon D80. Objektiv trpěl na nejkratším ohnisku lehkým soudkovitým zkreslením, zeleno-fialovou chromatickou vadou v rozích a také vinětací.

1 Nejprve musíte své Zoner Photo Studio obohatit o zdarma dostupný konvertor. Na oficiálních

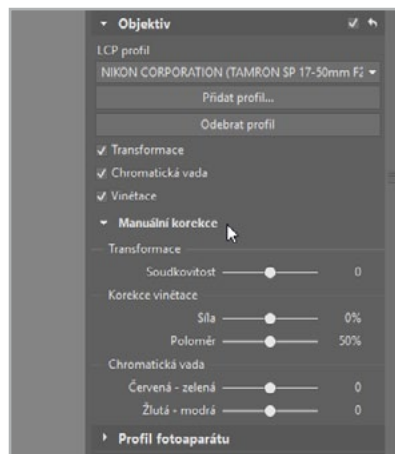
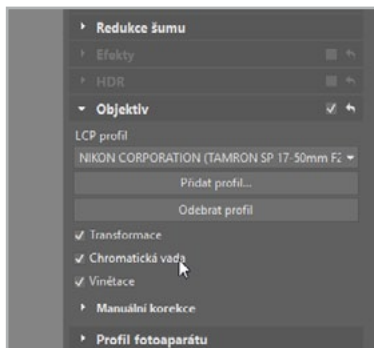


stránkách Adobe vyhledejte a stáhněte poslední verzi Adobe DNG Converter. Po jeho instalaci jej propojte se ZPS v **Možnostech** (Ctrl + M) a části **Formát RAW**, kde zadejte adresu nainstalovaného konvertoru.

2 Upravte fotografii v modulu **Vyvolat** barevně a expozičně tak, jak potřebujete a přejděte na záložku **Objektiv**. Zde se nachází možnost přidání LCP profilu. Klepněte tedy na tlačítko **Přidat profil** a najděte jeho umístění na pevném disku. Typicky se jedná o adresu `C:\ProgramData\Adobe\CameraRaw\LensProfiles\1.0` a v této složce vyhledejte správný typ a správnou kombinaci fotoaparátu a objektivu.



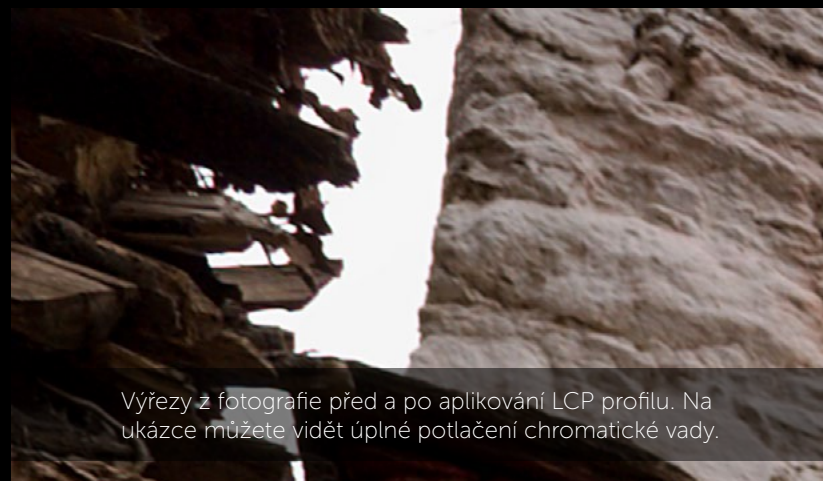
3 ZPS automaticky aplikuje úpravy z přidávaného LCP profilu. Konkrétně tři typy úprav: **Transformaci** (opravu sférického zkreslení), **Chromatické vady** a **Vinětaci**, které můžete libovolně zapínat či vypínat. Doporučujeme všechny tři možnosti nechat zatržené, dojde tak k potlačení zmiňovaných optických vad.



4 Jestliže by zvolený profil nefungoval sto-procentně spolehlivě nebo pro váš objektiv a fotoaparát neexistuje hotový profil, využijte možností ZPS a jeho **Manuální korekce** a opravte jednotlivé vady ručně. Bude to trvat o něco déle, ale i tak dosáhnete slušných výsledků.

NAUČILI JSME SE:

- Co jsou to optické vady objektivů
- Jak přidat DNG konvertor do Zoner Photo Studia a najít LCP profily objektivů
- Jak potlačit či dokonce odstranit soudkovitost, vinětaci a chromatickou vadu



Výřezy z fotografie před a po aplikování LCP profilu. Na ukázce můžete vidět úplné potlačení chromatické vady.

4.8 Aplikujeme změny hromadně

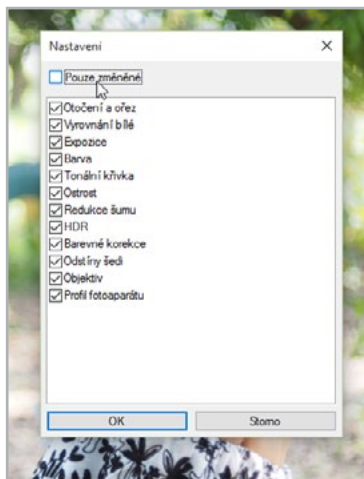
Situaci, kterou následně popíšeme, určitě sami znáte. Právě jste upravili jednu fotografii a rádi byste úplně stejným způsobem editovali i další snímek nebo celou hromadu a ušetřili tak čas. Jak toho docílit?

V modulu **Vyvolat** jsme barevně a expozičně upravili snímek, jehož máme několik dalších variant. Jedná se přitom o téměř stejnou scénu, jak kompozičně, tak světelně. Přitom nechceme trávit další minuty či déle jejich úpravou. Využijeme proto možnosti kopírování provedených úprav do schránky a jejich následné hromadné aplikování na další fotografie v modulu **Správce**.

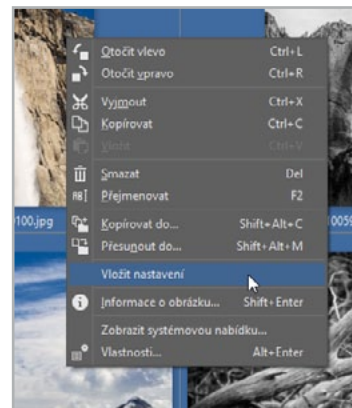
1 Po provedených úpravách konkrétní fotografie v modulu **Vyvolat** poklepejte na tlačítko **Kopírovat do schránky** (Ctrl + C) v záložce **Nastavení**.

2 V novém okně se vám objeví nabídka **Nastavení**. Zde jsou zatrženy všechny úpravy modulu **Vyvolat** od **Vyrovnaní bílé** až po **Profil fotoaparátu**. My jsme se rozhodli kopírovat pouze ty parametry,

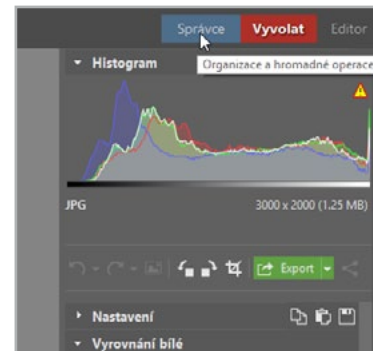
kté jsme u naší fotografie změnili. Zatrhněte proto možnost kopírovat **Pouze změněné**, která se nachází úplně nahoře. Potvrďte tlačítkem **OK**.



3 Dočasně máte nyní ve schránce uloženy všechny změněné parametry z upravené fotografie. Přepněte do modulu **Správce**.



4 Vyberte skupinu snímků, na které chcete úpravy aplikovat, a pravým tlačítkem myši si u nich vyvolejte kontextovou nabídku. Zvolte **Vložit nastavení** a ZPS na vybrané fotografie zkopíruje uložené úpravy.



TIP: Stále stejné úpravy, které provádíte často si můžete v modulu **Vyvolat** také uložit pomocí tlačítka s disketou na záložce **Nastavení** – **Uložit nastavení** (Ctrl + S). Zvolíte si jméno dané úpravy a ta se pak objeví v **Uživatelských úpravách** záložky **Nastavení**, odkud ji můžete v budoucnu opakovaně použít.

NAUČILI JSME SE:

- Kopírovat provedené úpravy v modulu **Vyvolat** do schránky
- Aplikovat hromadně úpravy jedné fotografie na další
- Ukládat uživatelské nastavení provedených úprav

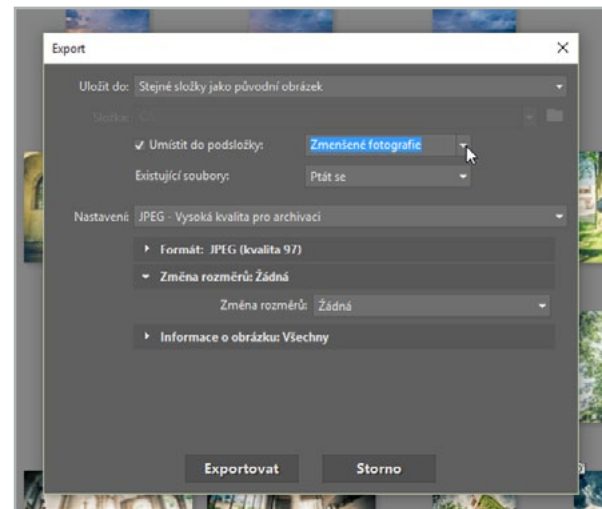
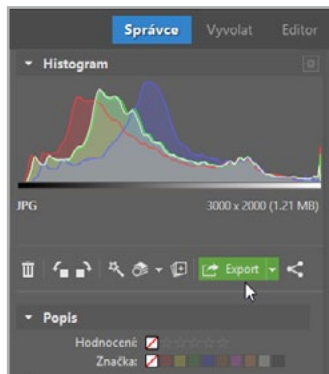
4.9 Ukládáme výsledné fotografie

V modulu Vyvolat se všechny úpravy ukládají bezztrátově. Dokud tedy pracujete v Zoner Photo Studiu není potřeba snímky ukládat, díky čemu šetříte místo vašeho disku a máte přístup k originálnímu snímku v případě, že by vás úprava omrzela. Jak ale provedené změny do fotografie uložit natrvalo?

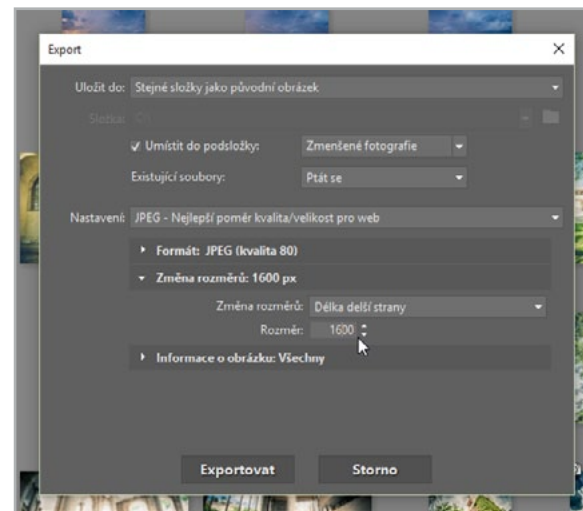
Existuje několik důvodů, proč byste chtěli provedené změny v modulu **Vyvolat** uložit do fotografie natrvalo. Například potřebujete snímek někomu nahrát na flashdisk, odeslat online nebo potřebujete fotografie zmenšit pro použití na internetu. Ať už je důvod jakýkoliv, snímek uložíte tzv. **Exportem**. My jsme se rozhodli zmenšit fotografie pro publikování na internetu a tím pádem snížit lehce její kvalitu a rozměry (soubor tak bude menší a vhodnější k odeslání online).

TIP: Export není nutné používat pouze na soubory upravené v modulu Export, ale hodí se pro vytvoření kopie nebo zmenšení jakýchkoliv obrázků.

1 Zelené tlačítko **Export** najdete v postranním panelu modulů **Správce** i **Vyvolat**. Klepněte na něj a objeví se vám nové okno s nabídkou nastavení parametrů exportu.

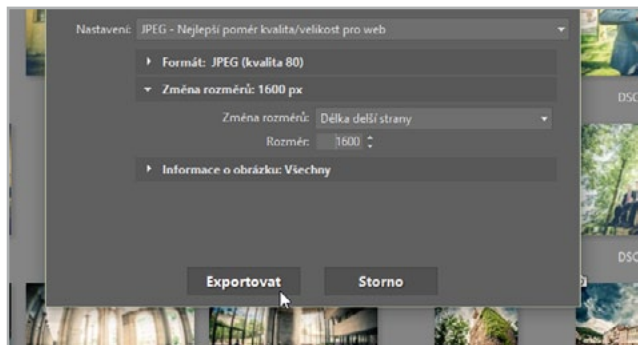


3 Z roletky **Nastavení** jsme zvolili druhou přednastavenou možnost, tedy nejlepší poměr pro web. **Formát** jsme ponechali na JPEG s kvalitou 80, změnili jsme však rozměry z původních 2 048 px na 1 600 obrazových bodů.



2 Zde si nejprve vyberte, kam chcete obrázek umístit. My jsme zvolili stejnou složku jako originál, ale současně vytvořili podslůžku **Zmenšené fotografie**. Existující soubory jsme ponechali na možnosti **Ptát se**. ZPS se vás pak při ukládání souboru do složky s již existujícím souborem se stejným názvem zeptá, jestli jej chcete přepsat či přejmenovat.

4 Zbytek jsme ponechali beze změn a svou volbu potvrdili tlačítkem **Exportovat**. ZPS vytvořil v naší složce požadovanou podsložku a v ní kopii snímku s delší stranou o 1 600 obrazových bodech.



NAUČILI JSME SE:

- › Exportovat fotografie upravené v modulu Vyvolat
- › Měnit umístění, kvalitu a rozměry exportovaných fotografií

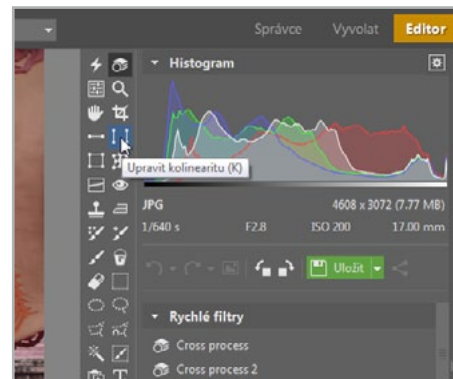
5.1 Srovnáváme sbíhající linie

Při představě sbíhajících se rovnoběžek se zřejmě každému ihned vybaví pohled do dálky na táhnoucí se železniční koleje. V případě nás fotografů to jsou velice pravděpodobně různé moderní výškové budovy, které fotografujeme z podhledu. V některých případech se sice jedná o fotografův záměr, v té většině ostatních je však dobré tyto kácející se svislice opravit.



Stejně jako v případě naší vzorové fotografie nemusíte k sbíhajícím se liniím chodit daleko. Fotografovali jsme pouze z mírného podhledu a ohniskem odpovídajícím přibližně 35 mm na kinofilmu a stejně už se svislé hrany začaly sbíhat.

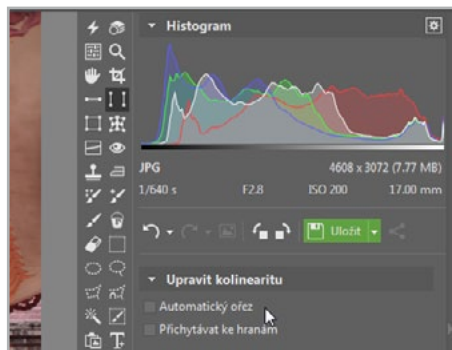
1 V modulu **Editor** Zoner Photo Studia zvolte na pravém panelu nástroj **Upravit kolinearitu (K)**. Ve snímku se objeví dvě svislé osy, každá se dvěma kotevními body.



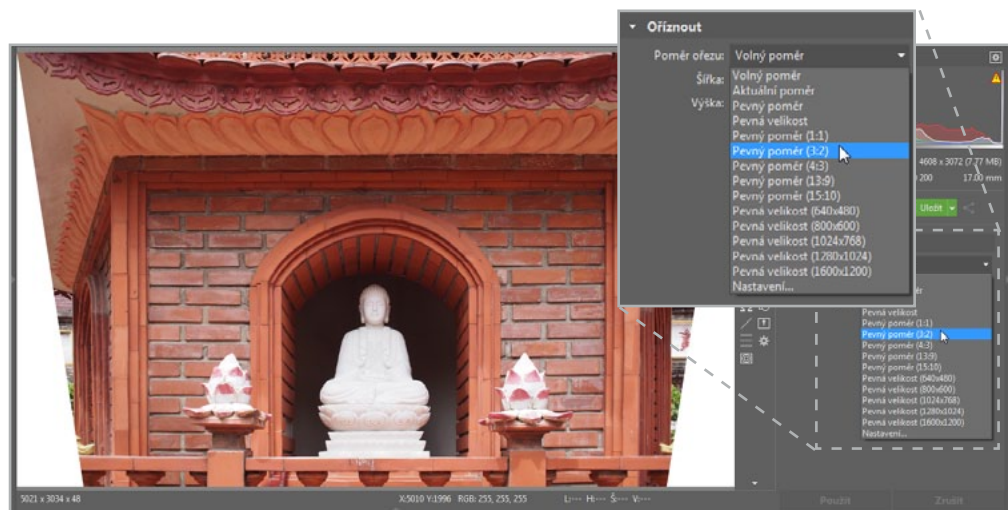
2 Přesuňte tyto osy s pomocí myši tak, aby překrývaly skutečné svislice ve fotografii. Chycením a tažením jednoho z kotevních bodů je pak můžete naklánět tak, jak ukazuje přiložený obrázek. Lehce vám u toho může pomoci i zatrhnutí volby **Přichytávat ke hranám**.



3 V možnostech nástroje **Upravit kolinearitu** vám doporučí odškrtnout možnost **Automatického ořezu**. Přestože automatický ořez může být fajn, automatika nezachová původní poměr stran, což by mohlo způsobit problémy v budoucnu. Například při tisku více fotografií, které chcete mít ve stejném formátu.



4 Jakmile budete s nastavením obou os hotovi, poklepejte na tlačítko **Použít**. Nyní bude třeba snímek ručně oříznout. Zvolte tedy nástroj **Oříznout** (C) z pravého panelu. Z roletky **Poměr ořezu** vyberte původní formát snímku – v našem případě to byl **Pevný poměr (3:2)**.



5 Nastavte ořez tak, aby bylo zachováno co možná nejvíce původní obrazové informace, případně oříznutím i lehce vylepšete kompozici. Nakonec opět potvrďte svou volbu tlačítkem **Použít**.



NAUČILI JSME SE:

- Narovnávat kácející se linie
- Ručně ořezávat snímky v modulu Editor



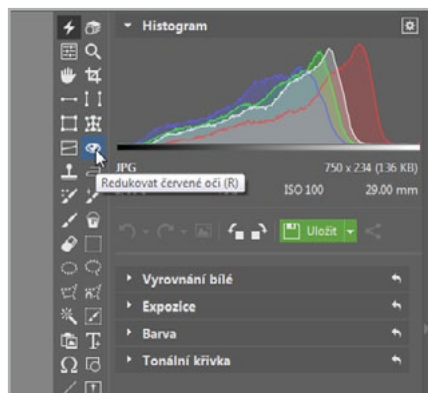
5.2 Odstraňujeme červené oči

Především u kompaktních fotoaparátů se setkáte při použití blesku s efektem tzv. červených očí. To se od sítnice odráží zpět záblesk, který dostal červenou barvu. Naštěstí lze tento neduh lehce opravit v Zoner Photo Studio.

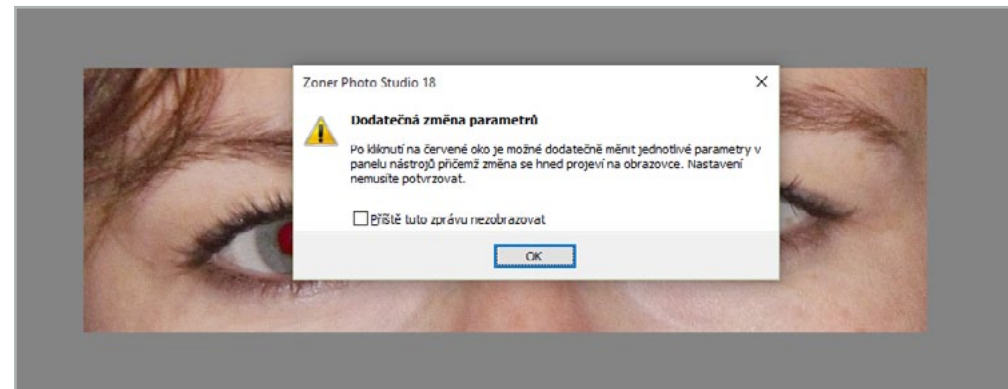


Digitální fotoaparáty jsou v drtivé většině vybaveny možností nastavit blesk tak, aby efektu červených očí předcházely sérií několika rychlých záblesků. Jestliže i tato možnost selže, otevřete Zoner Photo Studio a v několika snadných krocích se červených očí zbavte jednou provždy.

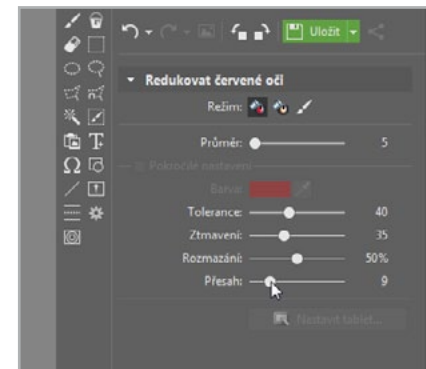
1 Otevřete si snímek postížený efektem červených očí v modulu **Editor**. Na pravém panelu nástrojů vyberte funkci **Redukovat červené oči (R)**.



2 Následně klepněte do prostoru červených očí ve fotografii. Zoner Photo Studio vás upozorní na možnost dodatečné změny parametrů zvolené funkce. Ty se vám zobrazily na pravém panelu nástrojů.



3 V našem případě a podle našich zkušeností u drtivé většiny ostatních fotografií nebude příliš velký ruční zásah třeba. Parametrů **Průměr**, **Tolerance**, **Ztmavení** ani **Rozmazání** jsme se nemuseli dotknout. Jedině **Přesah** (automaticky vybrané oblasti pro úpravy) jsme mírně zvýšili z původní hodnoty 2 na 9.



- 4 Následně jsme obdobně klepli i do červené panenky druhého oka a podobným způsobem upravili hodnoty **Přesahu**. Nakonec už zbývalo snímek pouze uložit.



TIP: Kromě efektu červených očí umí Zoner Photo Studio potlačit také takzvané svítící oči. Ty se týkají psů, koček a jiných drobných domácích mazlíčků, kteří mají svůj zrak více přizpůsobený k životu potmě a klasická možnost odstranění červených očí by na ně nefungovala.

NAUČILI JSME SE:

- › Jak vzniká efekt červených očí
- › Jak odstranit efekt červených očí v ZPS



5.3 Retušujeme portrét

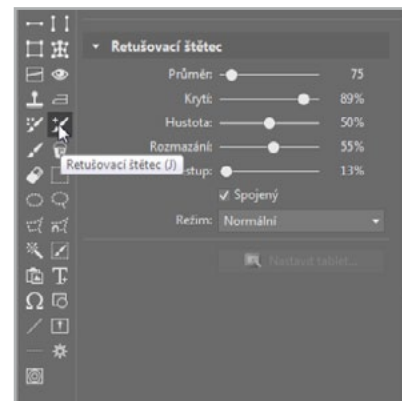
Portrétní fotografie je jednou z nejčastějších typů fotografie. Ať už se jedná o portréty pro vlastní potřebu nebo na zakázku, téměř vždy je třeba provést drobné úpravy v počítači. Nejčastěji se odstraňují drobné vady pleti, popř. se sjednocuje její odstín. V tomto článku se dočtete o možnostech, jak drobné nedostatky pleti vylepšit. Jedná se o nenápadnou úpravu, která ale může zásadně změnit celkový dojem fotky.



Prakticky neznám nikoho s dokonalou pletí. Vždy je třeba více či méně portrét retušovat. Nedostatky pleti mohou kazit pohled a strhávat pozornost od důležitějších částí portrétu.

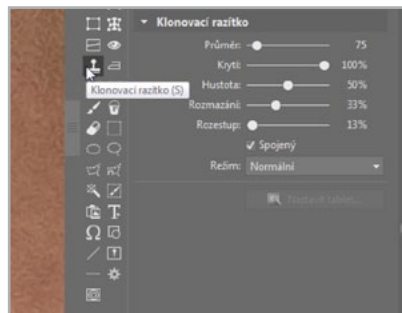
Všechny potřebné funkce najdu na Panelu nástrojů. Před provedením jakýchkoliv úprav si snímek přiblížím na 100 % (NUM+*)

1 Zpravidla nejlepším a pro většinu případů univerzálním nástrojem je **Retušovací štětec (J)**. Funguje na tom principu, že ze zdrojového místa kopíruje texturu, která je po přenosu přizpůsobena cílové oblasti. Naberu si tedy někde v místě lepší pleti zdrojovou plochu kliknutím myši při současném držení klávesy CTRL a nemusím řešit světlost nebo barvu zdrojové plochy, protože ta se dopočítá podle okolí.

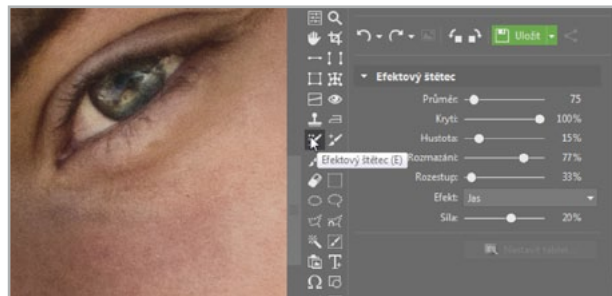


2 Pokud se opravované místo nachází třeba u okraje tváře nebo vedle plochy o úplně jiné barvě, bude mít **Retušovací štětec** problém s dopočítáním okolí. Pak použiji **Klonovací razítko (S)**. Jedná se o jednodušší nástroj, který pouze zkopíruje označené místo. Provedení je stejné jako u **Retušovacího štětce** (přes klávesu CTRL).

V nastavení zvolím menší **Hustotu** a **Krytí razítka**, neboť budu úpravy nanášet opakovaně; to proto, aby byly méně znatelné. Průměr razítka, který mohu průběžně měnit za současného držení klávesy SHIFT a rolování kolečkem myši, může být zpočátku větší, v záhybech a na strukturovanějších plochách budu jeho velikost postupně snižovat. Pokud se budu chtít o krok vrátit, doporučuji klonovat postupně, klikáním, nikoliv tahem. Pak můžu úpravu vrátit stisknutím kláves CTRL+Z.



3 Dále můžu například zvýraznit oči. Poslouží mi k tomu **Efektový štětec** (E) s nastaveným efektem **Jas**. Nižší **Hustota** i **Krytí štětce**, větší **Rozmazání** a **Síla** zhruba 20 % zajistí, aby zásahy nebyly příliš patrné. Opatrně, opakovaným nanášením bělmo a odlesky v očích zesvětlím. Pokud jsou vidět zuby, je dobré je také mírně zesvětlit. Tímto nástrojem lze zesvětlovat/ztmavovat různá místa na obličeji.



NAUČILI JSME SE:

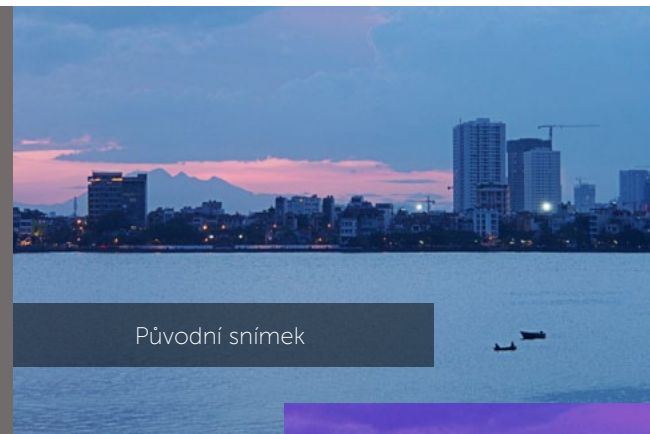
- › Co jsou to retuše portrétů
- › Jak pracovat s jednotlivými retušovacími nástroji
- › Lokálně zesvětlovat a upravovat detaily
- › Zvětšit si snímek na 100 % při úpravě detailů



5.4 Aplikujeme přechodový filtr

Typická situace v krajinářské fotografii tam, kde je dynamický rozsah scény mezi tmavým popředím a světlým pozadím příliš velký. Bud'to dojde ke ztrátě barevné informace, nebo budete muset silně podexponovat a následně upravit snímek v počítači.

Na naší vzorové fotografii je popředí poměrně dobře naexponované. Pozadí je vinou slunečního přímého světla příliš světlé, až to vypadá, že jsme o nějakou barevnou informaci při fotografování přišli. Není tomu tak (ostatně, těžko bychom do fotografie dostávali něco, co v ní nebylo) a světlé části můžeme ztmavit několika způsoby. Jedním z nich je i využití digitálního **Přechodového filtru**.



Původní snímek

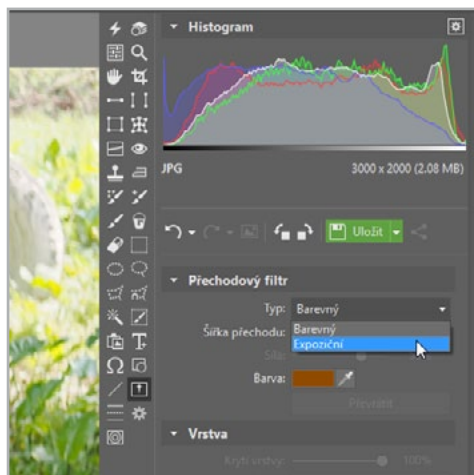
Využijte Barevný typ digitálního Přechodového filtru k zdůraznění nálady ve fotografii. Hnědou barvu můžete použít k simulaci tabákového přechodového filtru, modrou či fialovou pak zkuste nasadit po západu slunce.



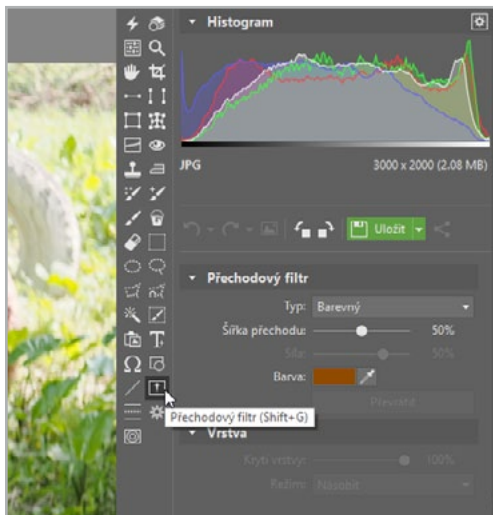
Fotografie po aplikování fialového přechodového filtru do horní části fotografie

1 Naleznete jej v modulu **Editor** na pravém panelu nástrojů, případně jej můžete vyvolat klávesovou zkratkou **Shift+G**.

2 Na výběr máte ze dvou **Typů**. **Barevného** nebo **Expozičního**. V našem případě není třeba dodávat



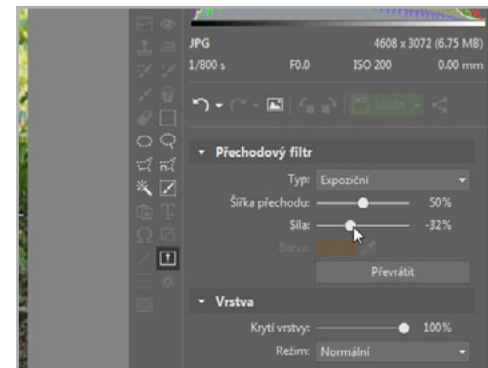
3 Poklepáním a tažením do snímku vložíte osu, resp. hranici, přechodového filtru. Můžete ji vložit naprosto vodorovně nebo s mírným náklonem, podle toho, jak vypadá váš vstupní snímek.



snímku tabákový nebo namodralý nádech, ale právě jen ztmavit jeho horní část. Využili jsme tedy možnosti **Expozičního** filtru.



4 Sílu filtru jsme z původních kladných hodnot posunuli do záporných, aby došlo k ztmavení horní partie. Šířku přechodu jsme ponechali na původních 50 %, ale pochopitelně do ní můžete zasáhnout dle vlastní potřeby. Podobně to platí i pro **Krytí vrstvy** na záložce **Vrstva**. Jakmile jste s úpravami spokojeni, můžete snímek uložit.



NAUČILI JSME SE:

- Co je to přechodový filtr
- Vkládat do fotografií digitální přechodový filtr
- Rozdíl mezi expozičním a barevným filtrem



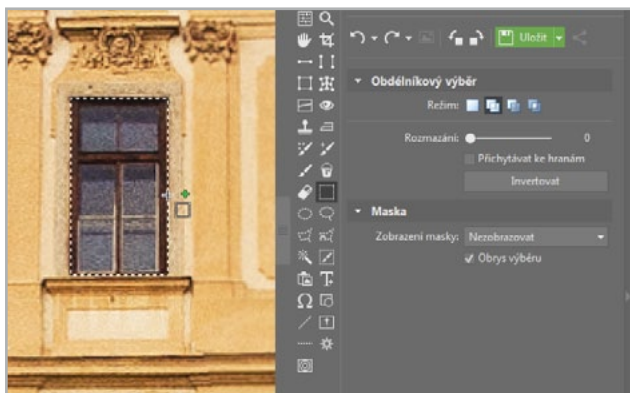
5.5 Vybíráme část snímku

Pokud chci při vylepšování fotografie dosáhnout větších změn, budu téměř vždy potřebovat pracovat jen s částí fotografie. K tomu slouží v ZPS hned několik výběrových nástrojů. Každý se hodí do jiné situace a v tomto článku si ukážeme, jak který nástroj používat.

Výběrové nástroje jsou jednoduché, ale velmi dobře využitelné nástroje, které nabízejí nekonečné možnosti, jak pracovat s částí fotky, kopírovat, mazat, přesouvat objekty nebo i vytvářet fotomontáže (o těch se dozvíte více v článku 5.6 *Provádíme fotomontáž*).

1 Obdélníkový výběr (M) je ideální pro výběr ploch s pravidelným, „hranatým“ tvarem, jako jsou třeba okna. Přidržením klávesnice SHIFT se změní tvar výběru na čtverec. Dále ho často využívám při práci na průhledném pozadí, pokud chci například rychle označit text a třeba ho posunout jinam.

Dalším geometrickým výběrovým nástrojem je **Elipsovítý výběr (O)**. Funguje stejně jako obdélníkový výběr a je vhodný pro výběr pravidelně zaoblených objektů. Přidržením klávesnice SHIFT se změní tvar výběru na kruh. Právě díky možnosti pravidelného kruhu je tento výběr dobře využitelný.

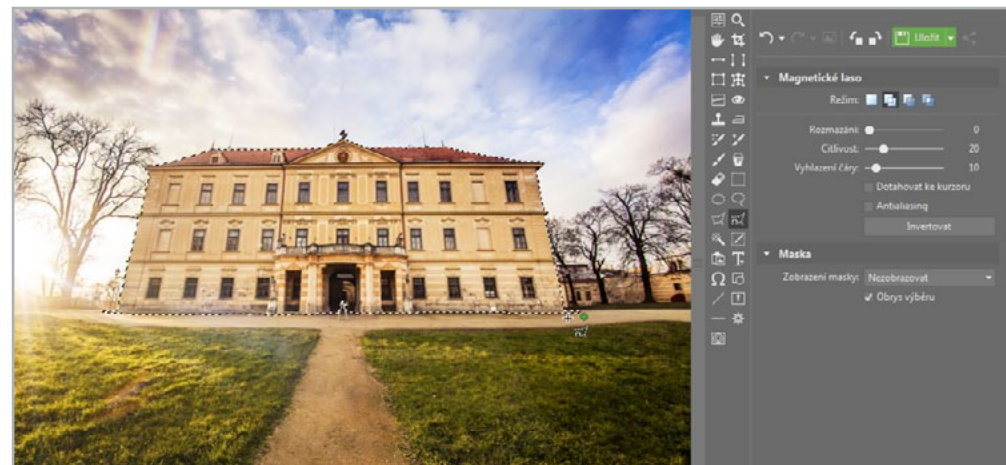


2 Laso (L) se hodí k hrubému výběru části obrázku s komplikovanějším tvarem. Je to nástroj, pomocí kterého tahem myši vybírám objekt. Zpravidla je pak potřeba výběr vylepšit.

Polygonové laso (N) je založeno na principu postupného výběru pomocí úseček, čili je vhodné k výběru hladkých ploch s rovnými okraji. Podržením klávesy ALT lze dočasně přepnout na Magnetické laso.

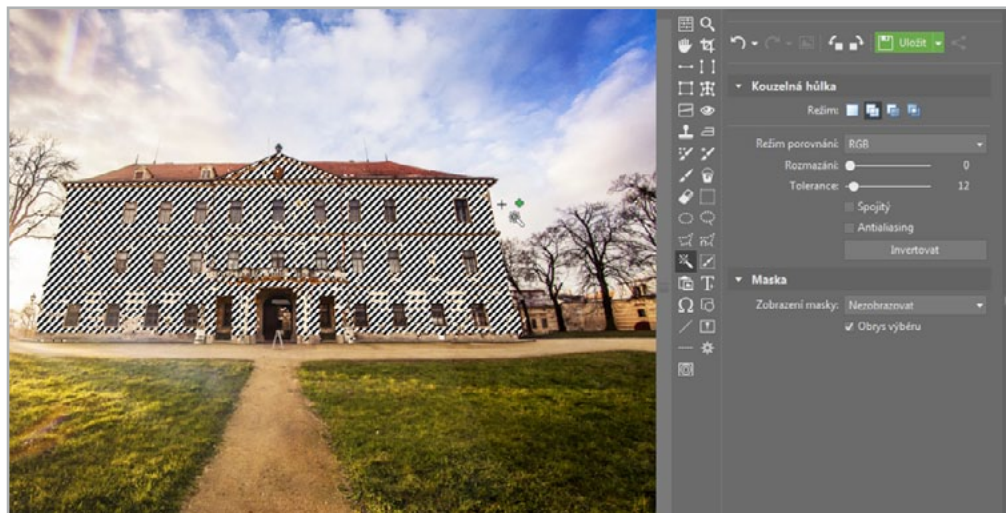
Magnetické laso (A) slouží k výběru objektů s komplikovanějším tvarem a výraznými hranami, k nimž se automaticky přichytává. Je to jeden z nejpřesnějších nástrojů a ve většině případů je vhodné ho použít.

Kombinací těchto nástrojů se dají vytvořit přesné obrysy útvarů.



3 **Kouzelná hůlka (X)** funguje na tom principu, že po poklepání na vybrané místo se automaticky vyberou tomuto místu co do RGB, jasu nebo odstínu (záleží na zvoleném režimu) podobné oblasti. Nejlépe se hodí k výběru souvislé plochy, například zdi nebo bílého pozadí. Podobný typ plochy se ale většinou nachází i na jiných částech fotky a výběr je třeba vylepšit například výběrovým štětcem

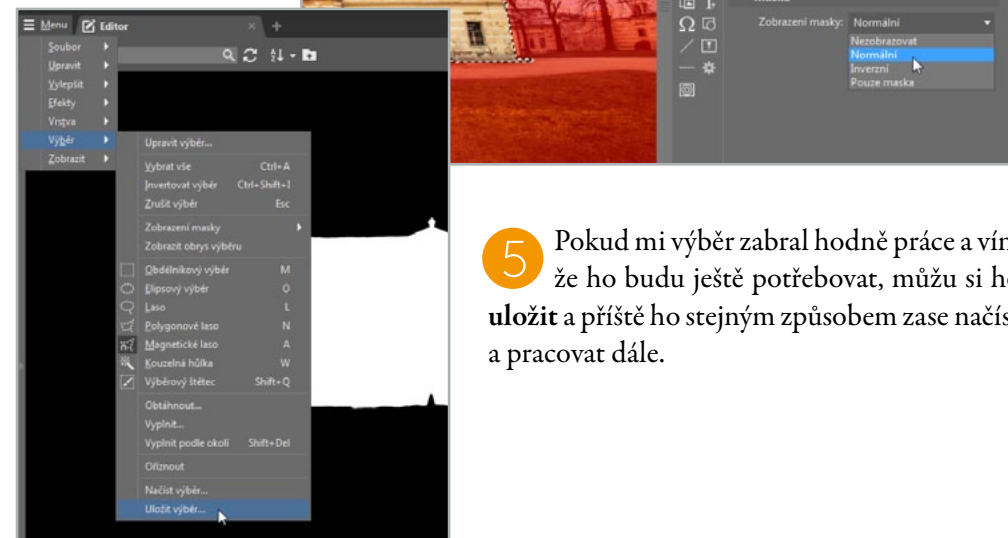
Výběrový štětec (SHIFT+Q) je určen především k doladění výběru provedeného pomocí některého z výše uvedených nástrojů.



4 Abych svůj výběr lépe viděl, můžu si **zobrazit masku**. Plocha, která není vybraná, se mi obarví červenou barvou a můžu lépe kontrolovat, jestli jsem výběr provedl dobře.

Pokud chci vidět výběr opravdu přesně, zvolím režim **Pouze maska** a zobrazí se mi pouze černá a bílá plocha výběru.

Pokud jsem s výběrem spokojen, můžu si s vybranou částí fotky dělat prakticky cokoli. Změnit barvu, expozici, tvar, nebo ji klidně smazat.



5 Pokud mi výběr zabral hodně práce a vím že ho budu ještě potřebovat, můžu si ho **uložit** a příště ho stejným způsobem zase načíst a pracovat dále.

NAUČILI JSME SE:

- Pracovat s různými nástroji výběru
- Zobrazit masku výběru
- Uložit výběr

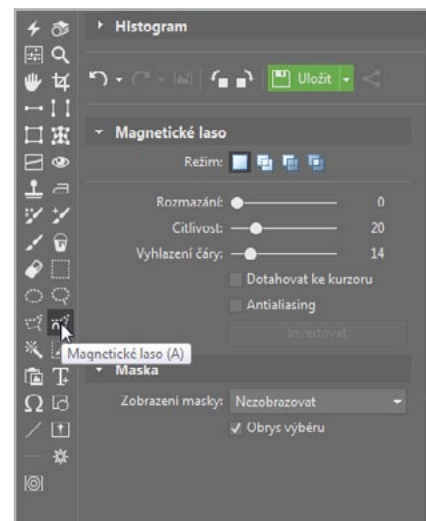
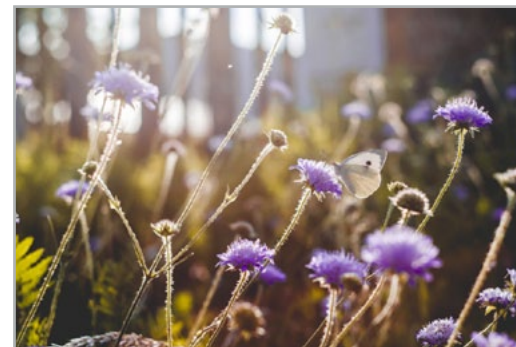
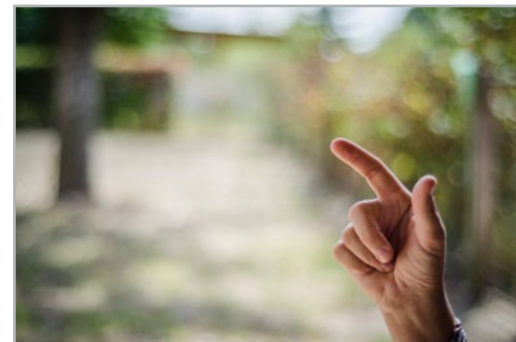
5.6 Provádíme fotomontáž

Občas je dobré umět trochu pozměnit realitu. Ať už za účelem vylepšení, nebo jen tak pro zábavu. Někdy se stane, že na fotce něco překáží, něco chybí nebo je potřeba něco prostě předělat. I tyto možnosti ZPS nabízí. Tato kapitola bude právě o těchto drobných „podvodech“ na fotografii.



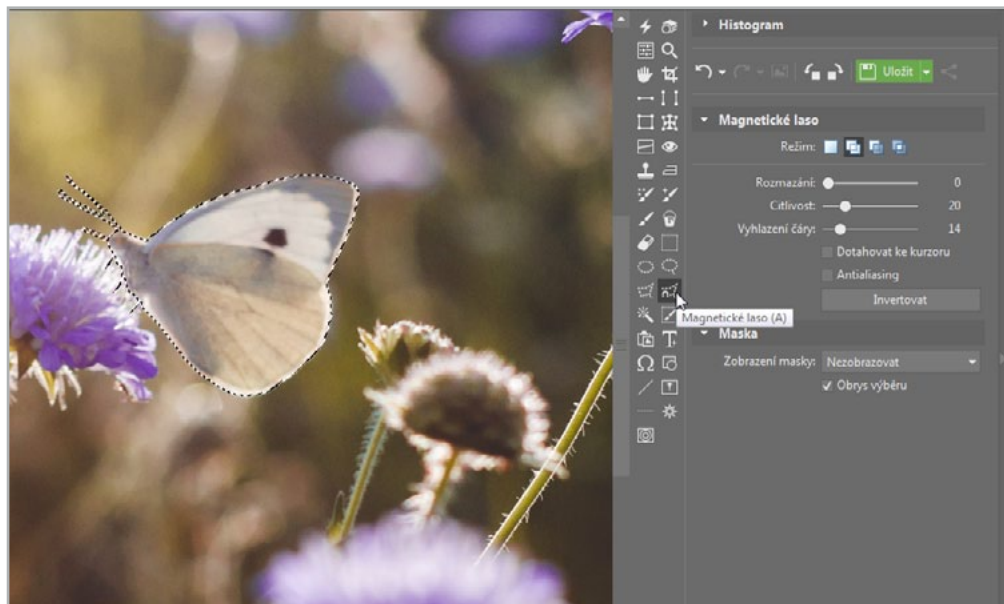
Při tvorbě fotomontáže budou základními předpoklady výběrové nástroje. Kompletní výčet a popis různých druhů výběrů se dočtete v článku 5.5 *Vybíráme část snímku*.

Z jedné fotky si vypůjčím bělásku a umístím ho na prst fotky jiné. Při výběru fotek je třeba mít na paměti, že nejdůležitější pro věrohodnost jsou světla a stíny. Vybral jsem tedy fotky, kde v obou případech je světlo z druhé strany objektu.

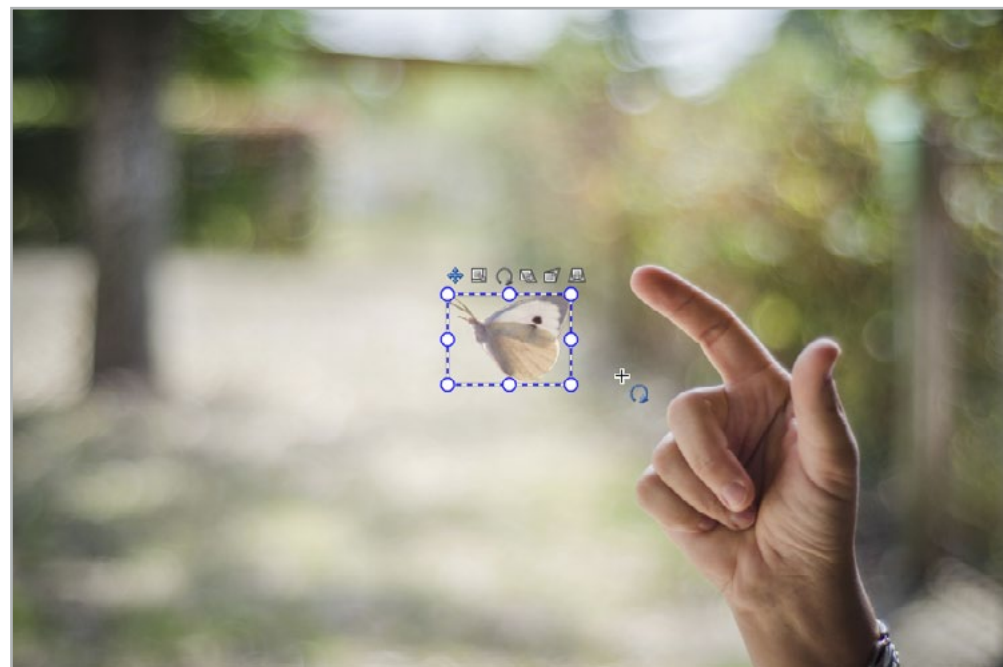


1 Prvním a nejdůležitějším krokem bude výběr. Ten je třeba provádět přesně a hlavně zvolit vhodný výběrový nástroj. Ve většině případů je nejlepší využít kombinaci las. Já zde používám **Magnetické laso (A)** a **Polygonové laso (N)**.

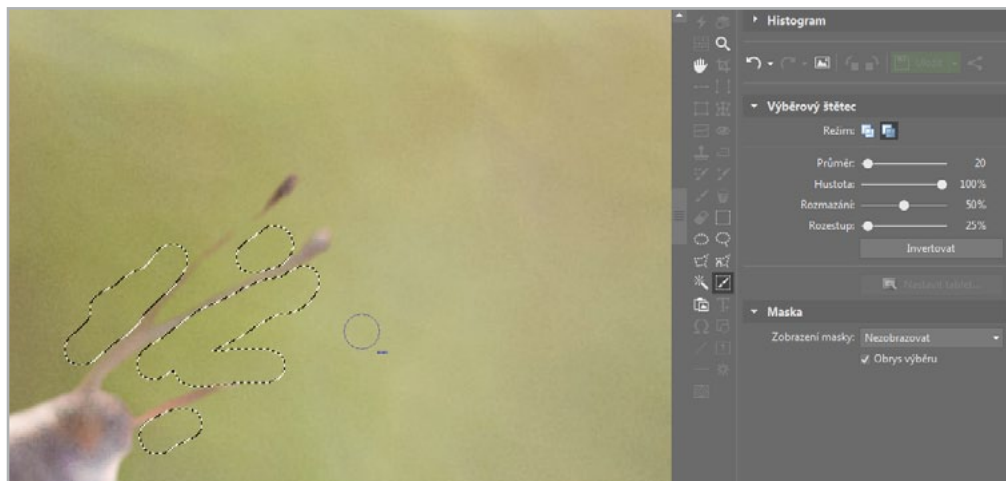
- 2 Výběr můžu pomocí režimů **Přidat do výběru** a **Odebrat z výběru** zpřesňovat. Dále ho můžu zkontrolovat, pokud si zobrazím masku. Jsem-li s výběrem spokojen, můžu vybranou část zkopírovat (Ctrl+C), abych s ní mohl dále pracovat.



- 3 Otevřu si druhý obrázek, kam chci motýla dostat. Vložím zkopírovaný obrázek (Ctrl+V). Ten se mi vloží někam do prostoru. Vidím, že je opačně a dříve, než vložení potvrdím, bude chtít transformovat. Pomocí nástrojů nad vkládaným obrázkem můžu provádět různé tvarové deformace. Obrázek chytím za pravý roh a tahem doleva si ho otočím, aby šel umístit na prst.



4 Po transformaci vidím, že všechny detaily nejsou úplně přesné. Je dobré zvolit mírné rozmazání okrajů v pravém panelu. Některé detaily se ztratí. Další detaily, jako moc tlustá tykadla, můžu doladit pomocí dalšího výběrového nástroje – **Výběrového štětce** (Shift+Q). Zvolím štětci režim **Odebrat z výběru** a zmenším jeho průměr. Pak si tykadla ztenčím.



5 Nyní konečně potvrzuji vložení obrázku. Pokud se mi nezdá barevnost, lze to například zamaskovat použitím některého z **Rychlých filtrů** (Shift+K). Použil jsem zde **Cross proces** s krytím vrstvy 20 % aby se sjednotily barvy snímku.

NAUČILI JSME SE:

- › Udělat přesný výběr vhodným nástrojem
- › Objekt vložit do jiné fotky
- › Transformovat objekt a upravit ho před vložením
- › Zamaskovat detaily a sjednotit barevnost



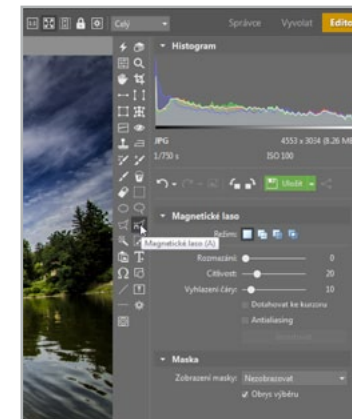
5.7 Měníme barvu předmětu

Změnit barvu části fotografie může mít různý důvod. Můžu pozměnit realitu, zvýraznit celkový dojem nebo jen zkusit jak by to asi vypadalo, kdybych si vymaloval pokoj na jinou barvu. V následující kapitole si ukážeme jednu z možností, jak lokální změnu barvy provést.



Jedná se o celkem jednoduchou úpravu, která může úplně změnit celkový dojem fotky. V tomto případě budu měnit barvu zámku Červená Lhota a pokusím se vytvořit „Fialovou Lhotu“. K tomu stačí použít 2 nástroje – **Posun barev** a nějaký výběrový nástroj. Ve většině případů je nejpraktičtějším výběrovým nástrojem **Magnetické laso**.

1 Abych mohl pracovat jen s částí fotky, musím použít výběrový nástroj. **Magnetické laso** je velmi inteligentní nástroj, se kterým se dobře pracuje. O výběrových nástrojích se dočtete více v kapitole 5.5 *Vybíráme část snímku*.

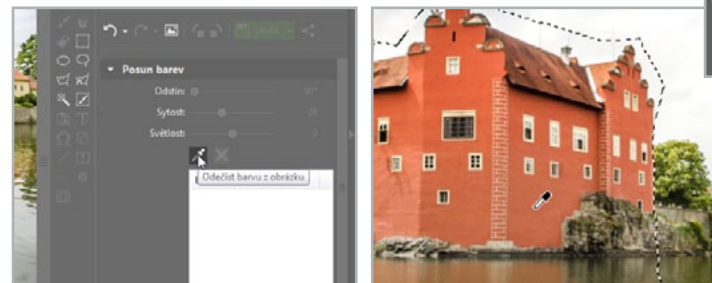
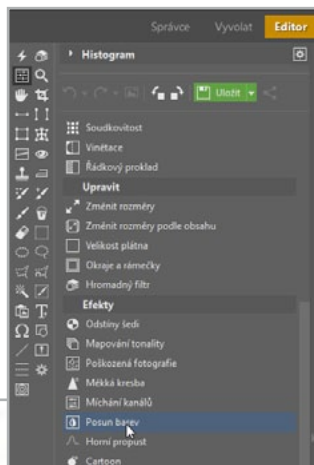


2 **Magnetickým lasem** vyberu tu část fotky, kde se nachází červená barva fasády zámku. Vybírám i odraz ve vodě, protože ten je taky lehce do červena a kdybych ho nechal být, výsledek by nepůsobil věrohodně.

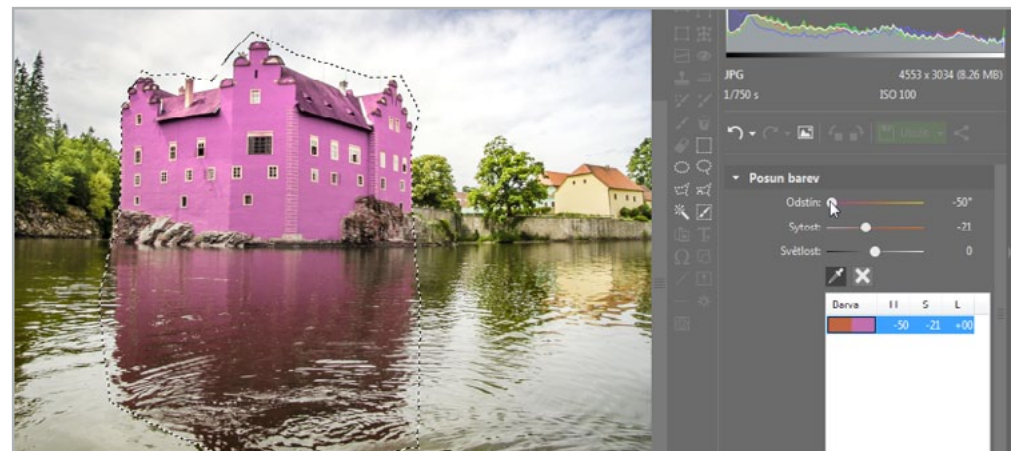
Výběr stačí zpravidla udělat jen orientační, protože budu měnit pouze červenou barvu. Jelikož je ale barva i na vedlejší střeše, musím výběr použít.

3 Vyberu si nástroj **Posun barev** v pravém panelu filtrů. Tento nástroj funguje tak, že vyberu barvu a změním její parametry – odstín, sytost a světllost.

4 Pomocí **kapátka** si na fotografii naberu červenou barvu, kterou budu chtít změnit. Při změnách parametrů je vidět, jestli jsem vybral barvu dobře. Pokud by se měnila jen část vybrané barvy, můžu opětovným použitím kapátka přidat více odstínů barvy.



5 Změním **odstín** vybrané barvy podle situace. Většinou je dobré lehce ubrat na sytosti. V případě, že



bych chtěl měnit barvu ještě extrémněji **do jiných odstínů**, potvrdím úpravu a otevřu nástroj **Posun barev znovu**.

Pokud by se červená barva nacházela jen na zámku a nikde jinde na fotce, nemusel bych vůbec používat výběr a stačilo by posunout barvu.

NAUČILI JSME SE:

- Změnit barvu na části fotografie
- Používat kombinaci využití výběrových nástrojů a úpravy barev



5.8 Odbarvujeme pozadí snímku

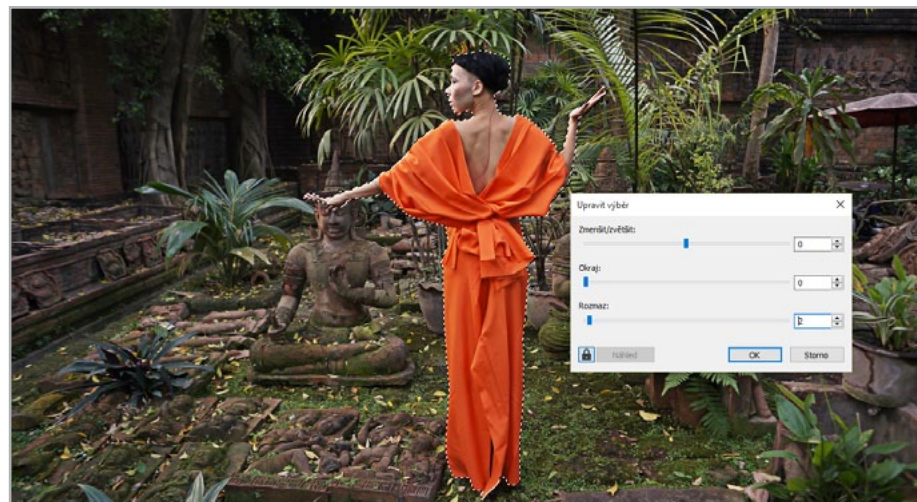
Poměrně populárním efektem je částečné odbarvení fotografie, které může dodat některým snímkům zajímavou vizáž. Přesněji jí dosáhne díky kontrastu mezi barevnou a černobílou plochou ve fotografii.



Částečné odbarvení snímku – nejčastěji se jedná o jeho pozadí – není nikterak složité. Je však potřeba mít dostatek času, trpělivosti a pečlivosti. V závislosti na složitosti či jednoduchosti objektu, který chcete ponechat v barvách, vám totiž následující úprava může zabrat buďto několik málo minut, nebo jejich dlouhé desítky.

Naše vstupní fotografie je poměrně členitá, pracovat tedy budeme muset s několika různými nástroji pro výběr. Rozhodli jsme se ponechat v barvách modelku a zbytek snímku posunout do odstínů šedé. Používejte však tuto úpravu s rozvahou. Rozhodně se totiž nehodí ke všem situacím.

- 1 V modulu **Editor** proveďte výběr objektu, který chcete ponechat barevný. Využijte přitom znalostí z kapitoly zabývající se výběry 5.5 *Vybíráme část snímku* z této knihy. My jsme k výběru portrétované dívky nasadili kombinaci nástrojů **Magnetické laso**, **Polygonové laso** a **Výběrový štětec**.
- 2 Jakmile jste s detailními úpravami výběru hotovi, bude třeba ještě mírně zjemnit hranici mezi vybranou oblastí a zbytkem fotografie. Přechod mezi barevnou



a odbarvenou částí nebude tolik násilný. Z hlavního menu tedy vyvolejte nabídku **Výběr | Upravit výběr** a nastavte **Rozmazání** na jeden až dva obrazové body.

3 Nyní invertujte výběr poklepáním na tlačítko **Invertovat** na pravém panelu nástrojů. Z původně vybraného objektu, který chcete zachovat barevný, se vám vytvořil výběr pozadí. To nyní půjde snadno odbarvit.



4 K převodu do černobílé použijeme automatického odbarvení pomocí **Black & White** filtru z nabídky **Rychlých filtrů Editoru**.



NAUČILI JSME SE:

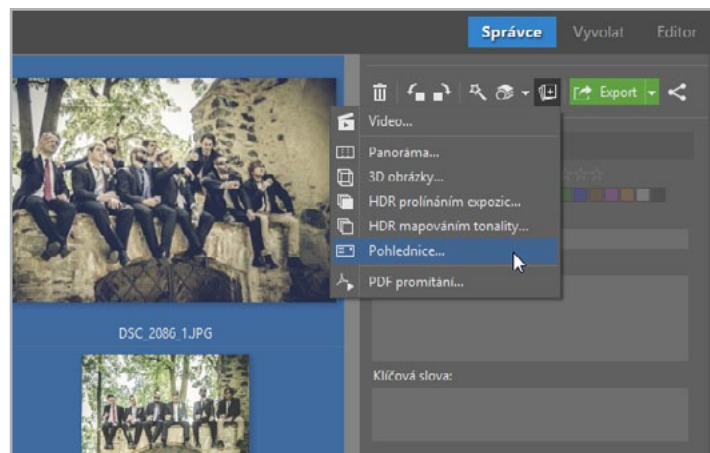
- Pracovat s nástroji pro výběr: Magnetické laso, Polygonové laso a Výběrový štětec
- Aplikovat částečné úpravy ve fotografii
- Vytvářet částečně odbarvené snímky



6.1 Skládáme obrázek z více fotek

Často mám sérii fotografií a nemůžu se rozhodnout, která z nich je nejlepší. Většinou spolu jednotlivé snímky souvisí, a tak by bylo nejlepší je držet u sebe. A právě v těchto případech je nejlepší spojit fotky do jedné – vytvořit koláž (pohlednici). Touto funkcí můžeme dostat koncentrovanější dojem v jednom obrázku.

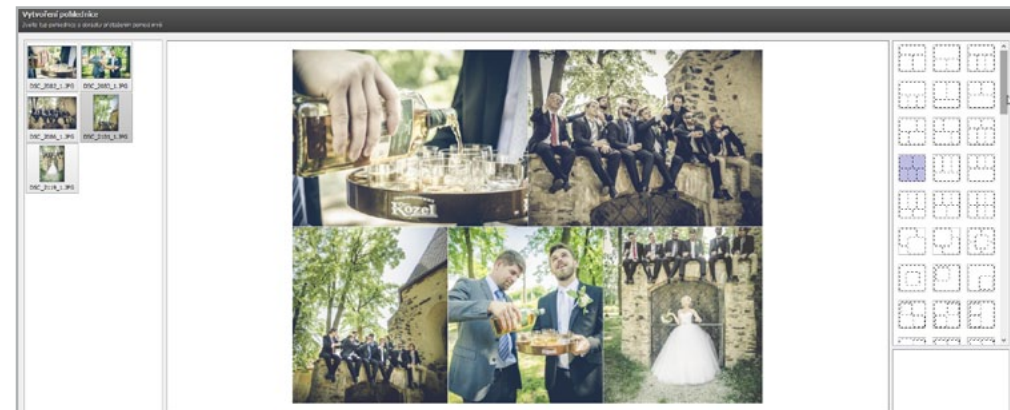
Právě u takových událostí, jako jsou svatby, zpravidla není možné vystihnout jednou fotkou atmosféru celodenního focení. Proto se zde hodí nějakou tu složeninu vytvořit. Nemusím pak posílat na ukázkou několik fotek, ale pošlu jednu, vystihující celou sérii.



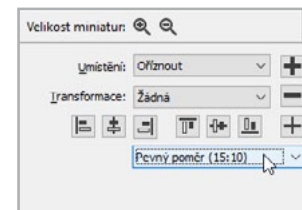
1 Při přípravě budu pracovat v modulu **Správce**. V režimu **Průzkumník** označím snímky, z nichž chci pohlednici poskládat – jejich formát a orientace mohou být libovolné – a poté z nabídky **Vytvořit** v pravém panelu spustím nástroj **Pohlednice**.

2 Nově otevřené okno **Vytvořit pohlednici** je rozděleno do několika částí: v levém panelu mám k dispozici vybrané snímky, které mohu tažením myši umístit do šablony uprostřed. V pruhu zcela napravo se nachází nabídka šablon.

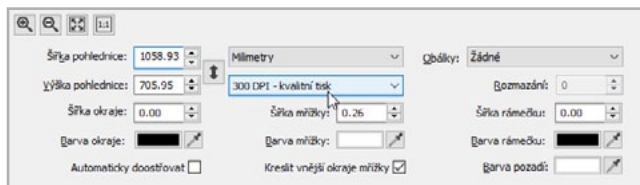
Nejprve vyberu šablonu, která bude nejlépe vyhovovat mým představám, a do jednotlivých okének postupně přidám požadované obrázky. Poté jednotlivé snímky i celou pohlednici upravím nastavením parametrů, které se zobrazují na dolní liště.



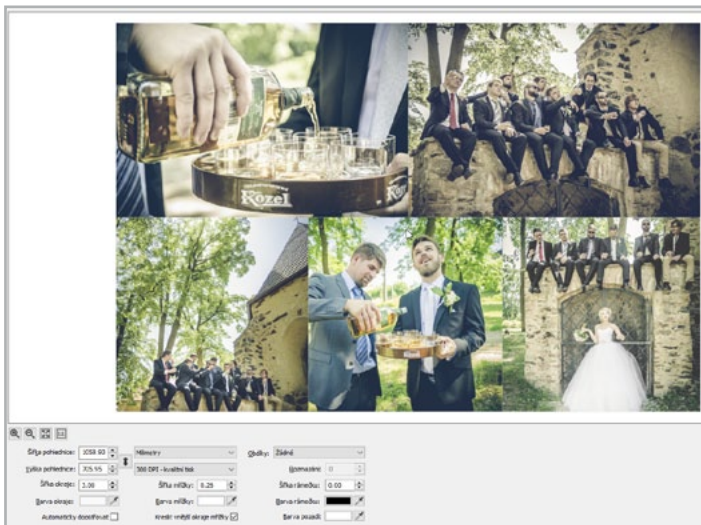
3 Z nabídky **Umístění** zvolím položku **Oříznout** – v oknech tak nezůstanou bílá místa a vměstná se do nich největší možná plocha fotografie – počítejte však s tím, že se tam obvykle nevejde celá. Tažením upravím pozici obrázku podle toho, kterou část oříznutého snímku chci zobrazit. Nastavím si také poměr stran celé pohlednice. Poměr 15:10 (tedy 3:2) je nejčastější poměr, vhodný téměř vždy.



4 Kdybych vyráběl pohlednici pouze pro potřebu webové prezentace, zachoval bych výchozí velikost (1 024 px pro delší stranu). Já však budu pohlednici tisknout, proto zadám větší rozměry – dá mi to větší svobodu při výběru velikosti papíru k tisku. (O tisku více v kapitole 6.6 *Tiskneme fotky*). **A pozor!** Je také nezbytné správně nastavit rozlišení v nabídce pod jednotkami na **300 DPI – kvalitní tisk**.



5 V posledním kroku celou pohlednici zarámuji – zvolím **Šířku okraje** a **Barvu okraje**. Zadáním hodnot v poli **Šířka mřížky** určím velikost rozestupu mezi snímky a výběrem z barevného vzorníku v nabídce **Barva mřížky** nastavím barvu podkladu. Podobně jako celou pohlednici mohou orámovat také jednotlivé fotografie, a opticky je tak oddělit od pozadí.



Po odsouhlasení úprav tlačítkem **Další** mohou pohlednici **Uložit** nebo **Otevřít v Editoru** a provést další úpravy.

NAUČILI JSME SE:

- Vybrat snímky pro tvorbu pohlednice
- Vyrobit pohlednici vhodnou pro publikování na webu nebo k tisku
- Správně nastavit jednotlivé parametry v dialogu Vytvořit pohlednici



6.2 Vytváříme rámečky a podpis

Vložení rámečku a podpisu je častá jednoduchá úprava a je pro všechny fotky stejná. Proto by bylo zbytečné dělat ji u každé fotky zvlášť. Naštěstí existuje v ZPS funkce, která mi ušetří mnoho času – Hromadný filtr. Můžu tedy upravit všechny fotky naráz, což je v dnešní době, kdy čas jsou peníze, nejlepší funkce jakou můžu použít.

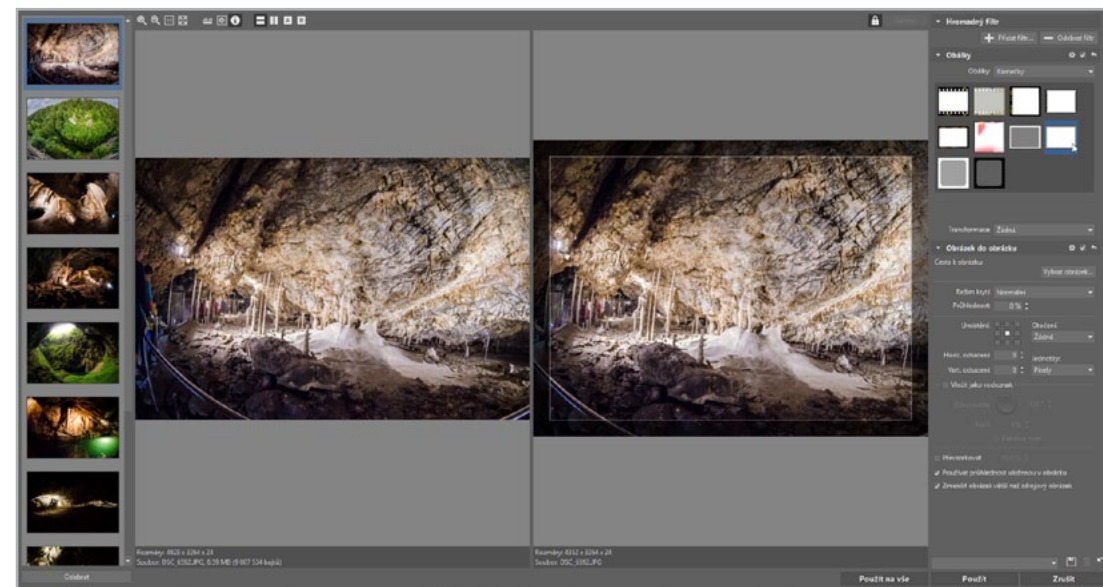
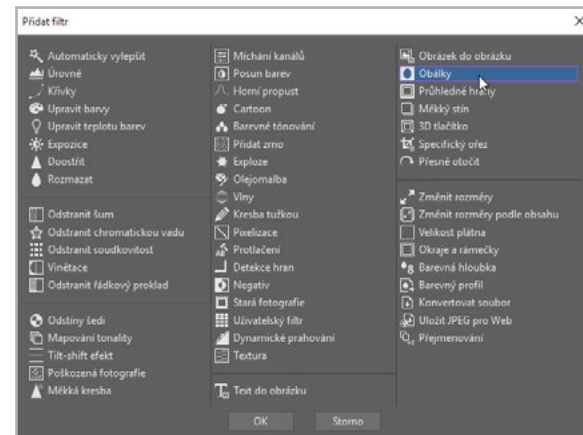
Jedná se o velmi jednoduchý princip, kdy si vyberu rámeček a vytvořím si podpis, určím, jakým způsobem se mají vložit, a pak už jen počkám, až se všechny úpravy provedou. Budu upravovat fotky z Moravského krasu.

1 Fotky mají velmi podobný charakter a je proto ideální využít Hromadného filtru. V modulu Správce si označím všechny fotky, které chci hromadně upravit. Kliknu na **Hromadný filtr** (CTRL+Q) a otevře se mi okno, kde nastavím svoje požadavky.

2 Po kliknutí na **Přidat filtr** si postupně zvolím funkce, které chci použít. Použiju filtry **Obrázek do obrázku** a **Okraje a rámečky**. V tomto kroku nemusím dbát na přesnou posloupnost přidávání filtrů, neboť je mohu podle plánovaného pracovního

postupu seřadit zpětně – stačí kliknout na ozubené kolečko u každého z nich a vybrat možnost Přesunout nahoru, nebo dolů.

3 Postupně nastavím parametry jednotlivých filtrů. Všechny fotky by chtěly trochu dobarvit a oživit. Dále si najdu

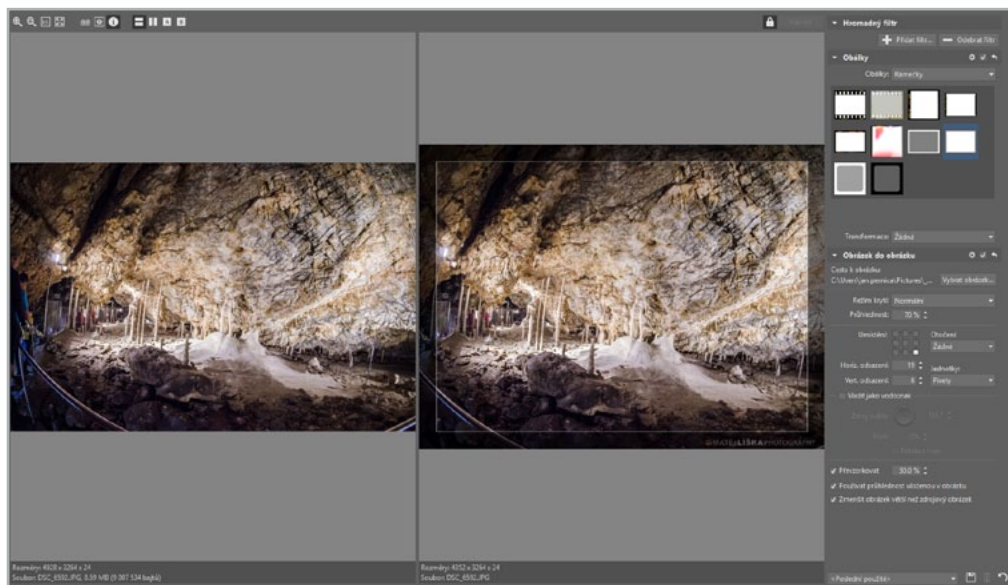


v **obálkách** rámeček, který se mi tam bude hodit. Tento je dobrý, protože ztmavuje okraje. Více vynikne střed fotky.

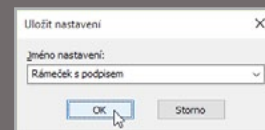
4 Dále si ve filtru **Obrázek do obrázku** nastavím cestu k mému podpisu. Ten jsem si dříve vytvořil jako obrázek PNG na průhledném pozadí. Jednodušší možností je využít filtr **Text do obrázku**, kde bych napsal jméno a zvolil font.

Nastavení těchto dvou nástrojů je stejné. Zvolím pozici, odsazení od krajů a průhlednost.

Jakmile dokončím editaci jednoho snímku, postupně klikám na náhledy na levé liště a zkontroluji, zda se dají provedené úpravy použít i na ostatní vybrané fotografie. Jestliže jsem s jejich vzhledem spokojen, kliknu na tlačítko **Použít na vše**. V opačném případě mohu u každé fotografie doladit nastavení zvlášť a změny odsouhlasit tlačítkem **Použít**.

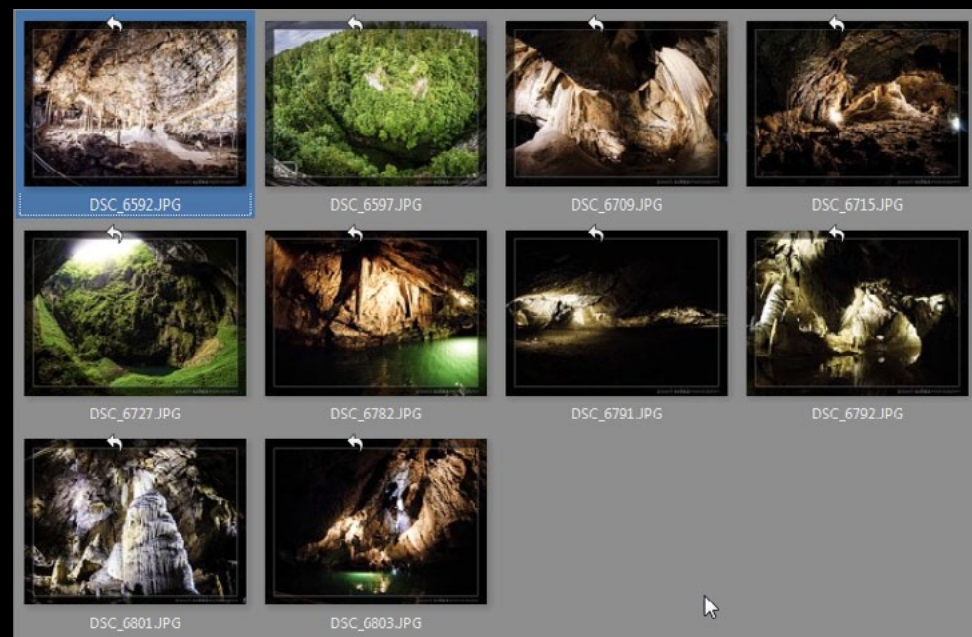


TIP: Provedená nastavení lze uložit kliknutím na ikonu diskety. Přednastavení se uloží pod mnou zadaným jménem do sekce Vlastní nastavení filtrů na panelu Rychlých filtrů v Editoru, odkud jej mohu kdykoliv vyvolat a aplikovat na vybraný snímek.



NAUČILI JSME SE:

- Používat Hromadný filtr a nastavit více funkcí
- Přidat na sérii fotek rámeček
- Přidat na sérii fotek podpis
- Uložit si hromadný filtr pro příští použití



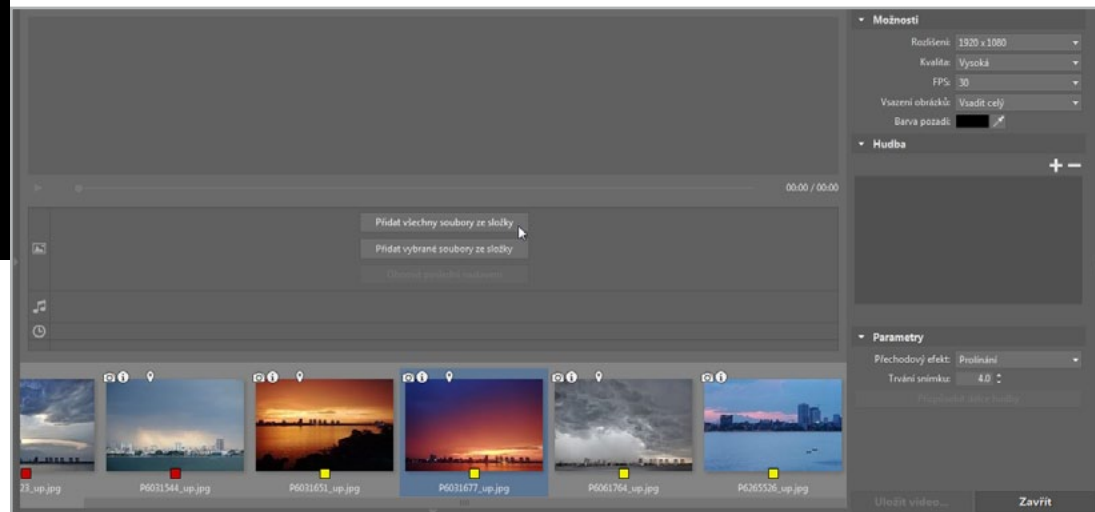
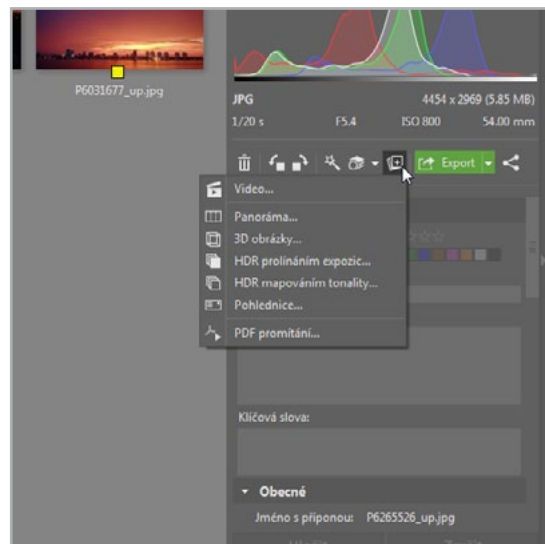
6.3 Stříháme video z fotek

Fotografie jsou statické obrázky, ať už se budete snažit o zachycení sebe-rychlejšího pohybu. Pro jejich automatickou prezentaci však můžete využít možnosti vytvoření videa z vybraných snímků a to pak prezentovat svým přátelům.

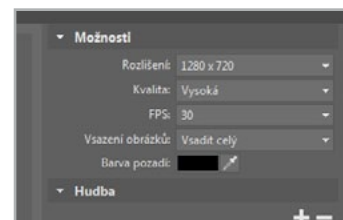
Ze série fotografií jsme se rozhodli vytvořit video doplněné o zvukovou stopu. Již upravené snímky jsme si nahrnuli do připravené složky a nemuseli jsme tedy mezi nimi nijak přecházet.

1 V modulu **Správce** poklepejte na tlačítko **Vytvořit** na pravém panelu a zvolte zde možnost **Video**.

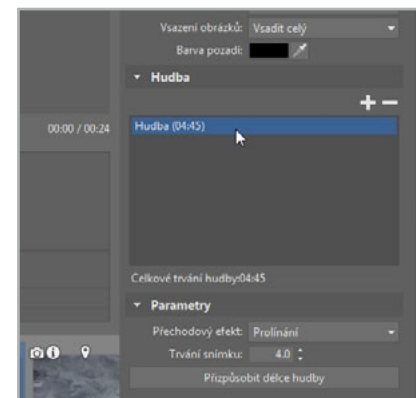
2 Otevře se vám nová záložka **Video**. Nachází se zde dvě rychlé možnosti přidání snímků pomocí tlačítka **Přidat všechny soubory ze složky** (naše volba), nebo jen vybraných, případně můžete fotky chytnout a přetáhnout z filmového pásu do prostřední části okna.



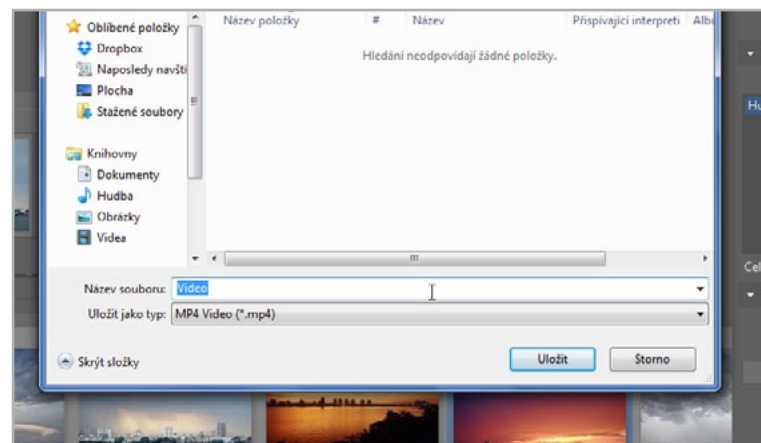
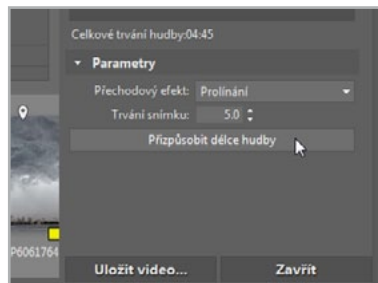
3 Na pravém panelu jsme v **Možnostech** změnili **Rozlišení** na 1280×720 px, **Kvalitu** ponechali **Vysokou** a do ostatních parametrů rovněž nezasahovali.



4 Na záložce **Hudba** jsme pomocí tlačítka se symbolem + přidali hudební stopu ve formátu MP3.



5 V Parametrech jsme pak Přechodový efekt mezi snímky ponechali na příjemném Prolínání. Dobu trvání přechodu mezi snímky zvýšili na 5 sekund. Jestliže byste chtěli promítat své fotografie po celou dobu, co bude hrát vybraná skladba, pak můžete poklepat na tlačítko Přizpůsobit délce hudby.



6 Zbývá už jen video uložit. Poklepejte tedy na stejnojmenné tlačítko, v nově otevřeném dialogovém okně zadejte cestu a název nového souboru a potvrďte klepnutím na Uložit.

NAUČILI JSME SE:

- Vytvářet video z vybraných fotografií
- Přidávat k video hudební stopu
- Měnit parametry a dobu přechodu mezi jednotlivými snímky

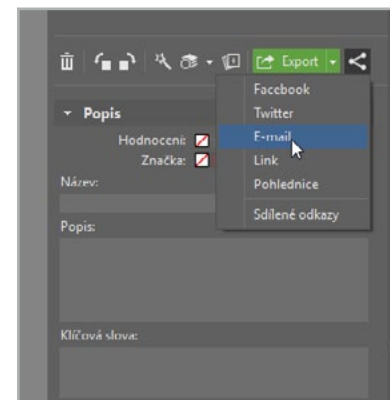
6.4 Odesíláme fotografie e-mailem

Odesílání fotografií e-mailem se může na první pohled jevit jako příjemný způsob soukromého sdílení, bohužel to nemůže být dále od pravdy. Předně fotografie jsou tak veliké, že v lepším případě e-mail ani neodešlete, v horším případě příjemci ani nedorazí, nebo mu zcela zahltí schránku. Ve verzi 18 má však Zoner Photo Studio novinku, která problém řeší.

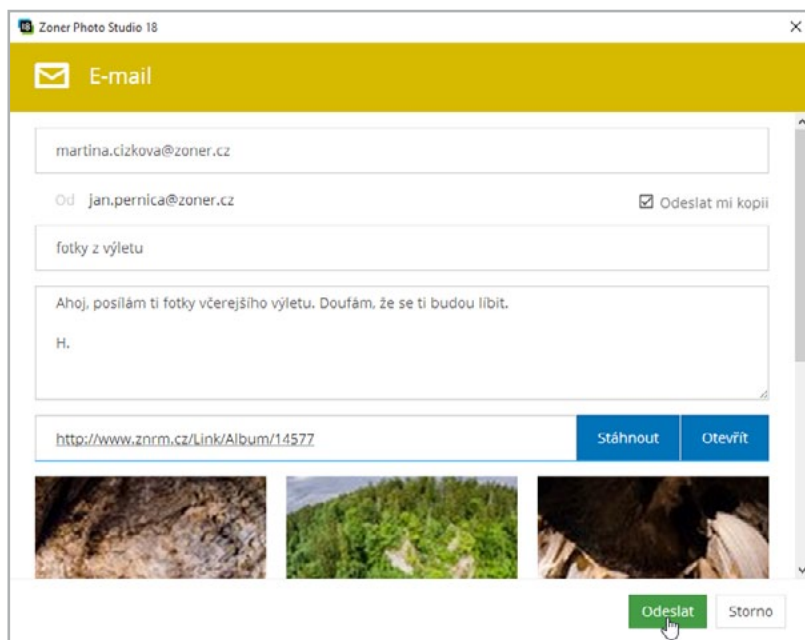
Zoner Photo Studio přišlo s poměrně snadným způsobem sdílení fotografií mezi přáteli. Program za vás vytvoří soukromé online album a e-mailem uživateli pošle odkaz na prohlédnutí nebo stažení.

1 Ve Správci ZPS označte snímek nebo vícero snímků, které budete chtít odeslat e-mailem. Následně klepněte na tlačítko Sdílet a vyberte E-mail.

2 Otevře se vám nové dialogové okno, ve kterém v prvním poli vyplníte příjemce, resp. jeho e-mailovou adresu, zadáte předmět a tělo zprávy. Poklepáním na tlačítko Odeslat ZPS odešle

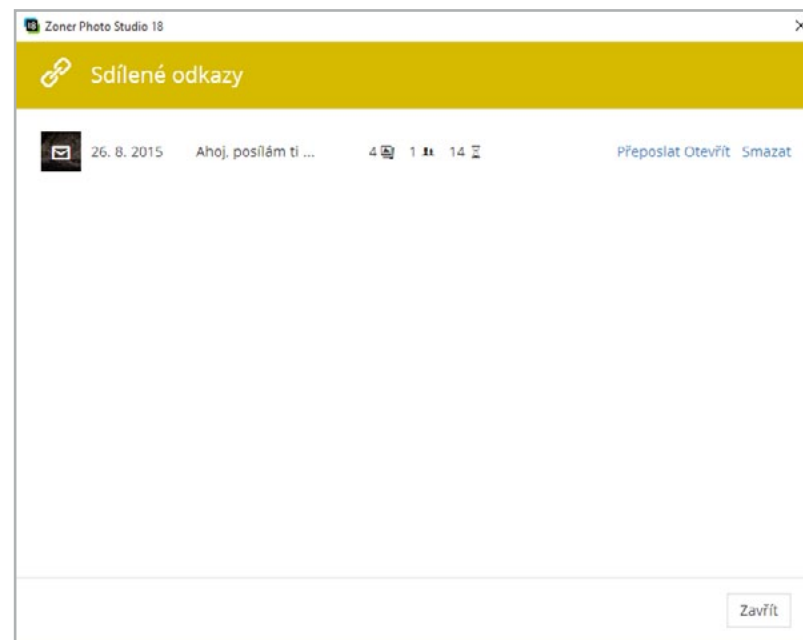


adresátům odkaz na fotografie. ZPS přitom využívá e-mailové adresy připojené k vašemu **Zoner účtu**. Odeslaná zpráva tak bude vypadat, jako by skutečně byla odeslaná z vaší e-mailové adresy, a bude v ní odkaz na album.



TIP: Pokud potřebujete odkaz poslat jinou cestou než e-mailem zvolte pod tlačítkem **Sdílet** ve Správci možnost **Získat odkaz** a ZPS vygeneruje odkaz, který můžete odeslat klidně prostřednictvím sociálních sítí či jiných komunikačních kanálů.

3 Pod tlačítkem **Sdílet** se vám ještě objeví položka **Sdílené odkazy**. Pomocí ní můžete spravovat již vytvořené odkazy – prodlužovat jejich životnost, přeposílat je, otevřít ve webovém prohlížeči nebo mazat. Slouží k tomu příslušná tlačítka.



NAUČILI JSME SE:

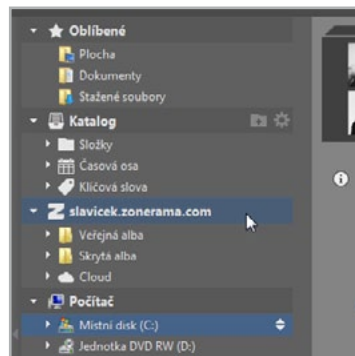
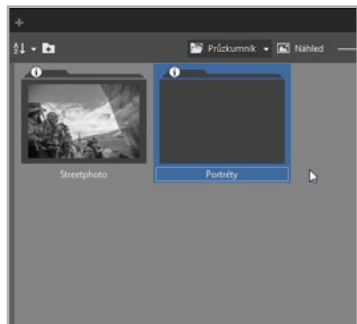
- › Sdílet fotografie přímo ze ZPS pomocí odkazu a e-mailu
- › Spravovat dočasná alba na Zoneramě

6.5 Umistujeme fotografie online

Sdílení odkazů z předešlé kapitoly se hodí spíše, pokud chcete snímky rychle poslat nebo ukázat a je vám jedno, co s nimi za pár měsíců bude. Jestliže se chcete pochlubit celému světu, nebo mít snímky umístěné online natrvalo, pak využijte služeb galerie Zonerama.

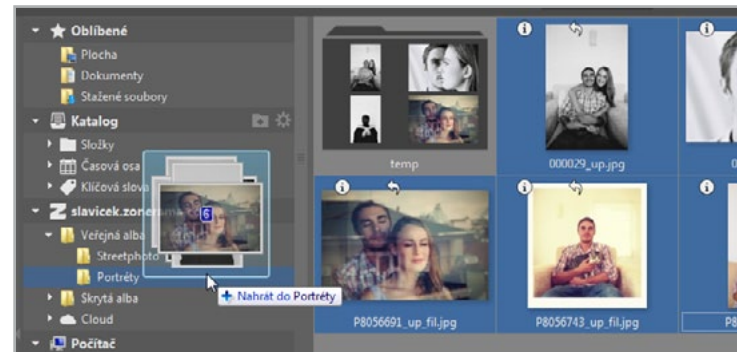
Své fotografie v galerii Zonerama můžete zpracovávat přímo ze Zoner Photo Studia. Její služby jsou přitom zcela zdarma a je tak jeho volitelnou součástí. My jsme chtěli vytvořit novou složku s názvem **Portréty**, kterou jsme se v závěru rozhodli skrýt před širokou veřejností využitím možnosti zadání hesla a zpřístupnit ji tak pouze osobám, které budou znát heslo.

1 Vlevo nad záložkou **Počítač** se nachází galerie **Zonerama** připojená k vašemu účtu. Jsou v ní vytvořená **Veřejná alba** a **Skrytá alba**. Otevřete si **Veřejná alba**.



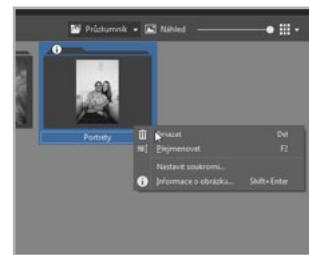
2 Poklepejte na ikonu vytvoření **Nové složky** na horním panelu, případně stiskněte klávesu **F7**. Vytvoří se vám nová složka, tu si pojmenujete podle potřeby. V našem případě dostala název **Portréty**.

3 Ze složky v počítači vyberte nachystané snímky, které jste se rozhodli sdílet v galerii. Chycením a přesunutím na nově vytvořenou složku na Zoneramě se do ní začnou kopírovat.



4 ZPS vám ještě před odesláním snímků nabídne automatické přizpůsobení kvality, resp. velikosti delší strany v obrazových bodech. My jsme ponechali z nabízených možností nastavení **Normální**.

5 Pro zadání hesla k danému albu na něj poklepejte pravým tlačítkem myši, resp. vyvolejte kontextovou nabídku a zvolte možnost **Nastavit soukromí**. Zatrhněte možnost **Chráněné heslem** a vytvořte pro dané album **Heslo** a **Nápovědu**. Album tak sice bude viditelné na webu, ale pouze jako složka se svým názvem. Na jednotlivé fotografie se však podívají pouze ti, kterým heslo prozradíte.



NAUČILI JSME SE:

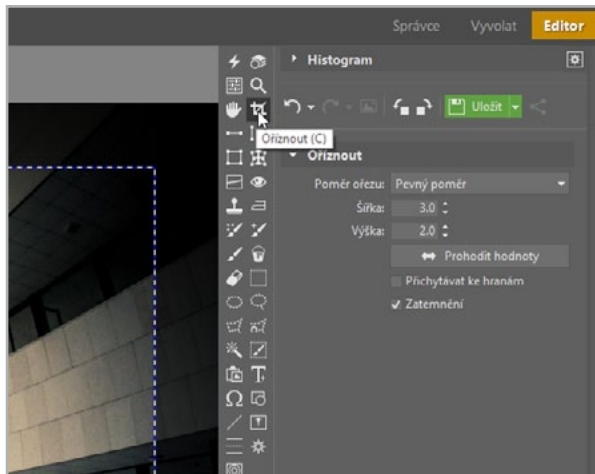
- Nahrávat své fotografie do galerie Zonerama
- Vytvářet nová alba online z prostředí Zoner Photo Studia
- Chránit svá alba heslem

6.6 Tiskneme fotky

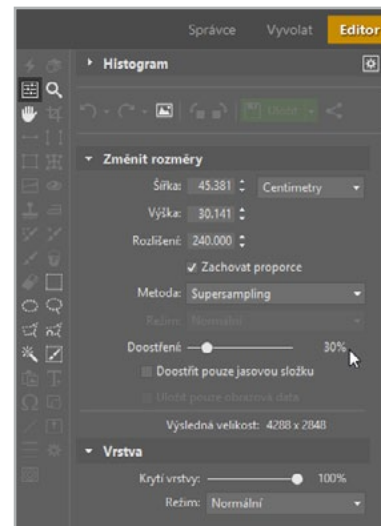
V době digitální fotografie končí většina snímků v útrokách počítače. Ale co si budeme povídat, není nadto držet v ruce čerstvě vytištěnou fotografii. Aby však fotka vypadala na papíře stejně dobře jako na monitoru, musí projít nezbytnými předtiskovými přípravami.

Před tiskem upravím snímky v Editoru. Obvykle je nutné provést před realizací samotného tisku tři kroky: **Ořez**, **kontrolu tiskových rozměrů** a **Doostření fotografie**.

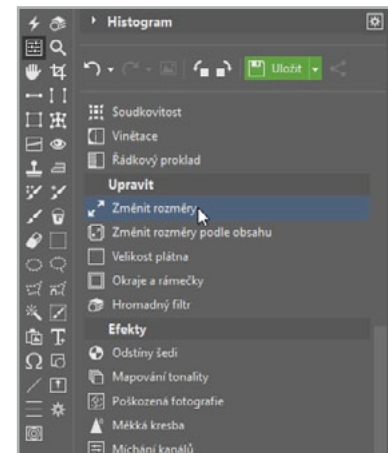
1 V tomto případě bude **Ořez** sloužit k přizpůsobení poměru stran fotografie obvyklým tiskovým formátům. Ve většině fotolabů se setkáme s univerzálním poměrem 10:15 cm (tedy 2:3). Pokud chceme, aby obraz zaplnil celou plochu papíru, musíme snímek ořezat právě na tento formát, jinak můžeme obdržet fotografii s bílými lemy po stranách, které je možné nutné odstranit. Většina minilabů už dnes nabízí možnost automatického ořezu „prázdného prostoru“. Je ale lepší tomu předejít a vhodně fotku oříznout.



2 Funkci **Změnit rozměry** použiji v tomto případě jako kontrolní nástroj. Poslouží mi při volbě velikosti papíru, na který budu snímek tisknout. Jednotky (primárně jsou nastaveny **Pixely**) změním na **Centimetry**, protože v těch je udávána velikost tiskových formátů. Pokud jsou hodnoty, které se zobrazí v kolonkách **Šířka** a **Výška**, větší (nebo stejné) než rozměry vybraného papíru (obvykle 10:15), mohu nechat snímek bez obav tisknout. V opačném případě je nutné zvolit velikost menší.

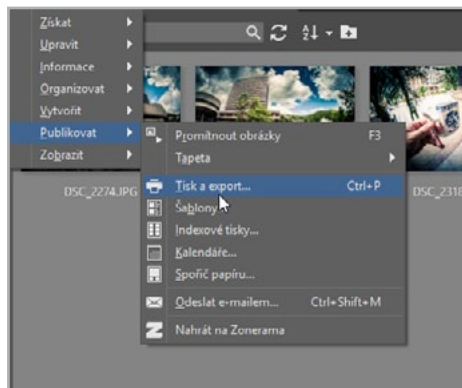


3 Důležitou částí předtiskové přípravy je také úprava ostrosti fotografie, zvláště máme-li v plánu tisknout na matný papír. Mírným přeostřením můžu kompenzovat mírné rozmazání při tisku. Není ale možné doostřovat do nekonečna. Pokud je fotka rozostřená více, nepomůže jí ani silné doostření.



4 Pokud využiji služeb minilabu, jsem s předtiskovou přípravou hotov, stačí už jen fotografie nahrát do online systému vybraného poskytovatele fotoslužeb. Jestliže chci snímky tisknout doma, přepnu do režimu Správce. V menu si najdu **Publikovat** a vyberu položku **Tisk a export** (CTRL+P).

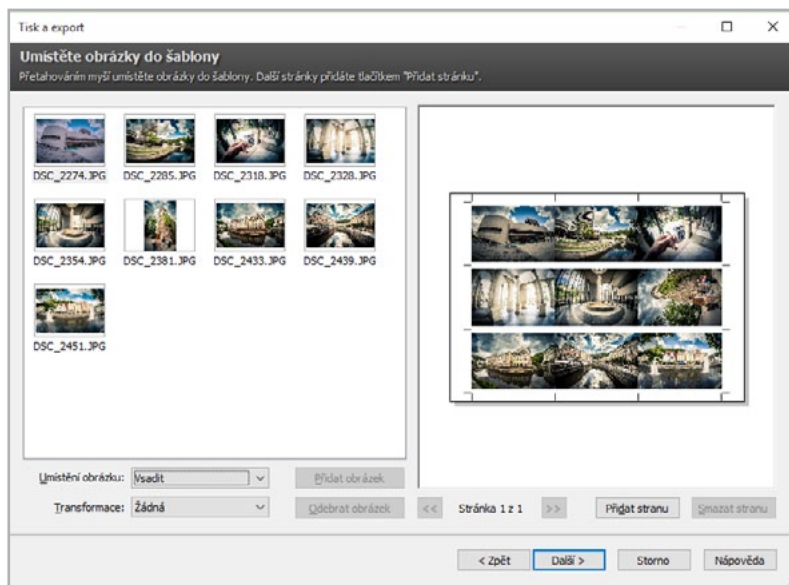
5 V nově otevřeném okně označím snímky, které předtím prošly předtiskovou přípravou. Po odsouhlasení tlačítkem



Další zaškrtnu položku **Šablony**. Pro ušetření papíru je ideální kategorie **Pouze obrázky k vystřížení**. V následujících krocích doladím polohu obrázků a poté už mohu, po odkliknutí tlačítka **Tisknout**, nechat pracovat tiskárnu.

NAUČILI JSME SE:

- Upravit snímek před tiskem na správný formát
- Zkontrolovat tiskovou velikost fotografie
- Fotografii před tiskem doostřit
- Jak na domácí tisk pomocí dialogu Tisk a export



Poznámky

Zoner Photo Studio

Dokonalé fotky na pár kliků

Publikace je určena všem zájemcům o digitální fotografii. Tato praktická příručka obsahuje jak obecná pravidla práce se snímky na počítači, tak konkrétní tipy na úpravy v Zoner Photo Studiu. Svě si v ní díky tomu najdou jak úplní začátečníci, tak zkušení profesionálové.

Příručka popisuje uceleně celý příběh fotografie od jejího stažení přes organizaci po úpravu a sdílení. Je koncipována jako soubor samostatných tutoriálů, které čtenáře provedou každým postupem krok po kroku.

Producent

ZONER software, a.s.
Nové sady 18/583, 602 00 Brno
+420 543 527 244 / CZ
info@zoner.cz

Technická podpora

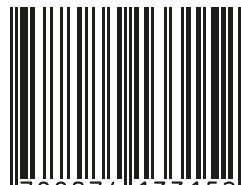
zoner.cz/podpora
+420 543 257 244 / CZ
www.zoner.cz



**Zkušební verzi
programu
na 30 dní zdarma
najdete na**

www.zoner.cz

DOPORUČENÁ CENA 239 Kč
ISBN 978-80-7413-315-2



9 788074 133152