

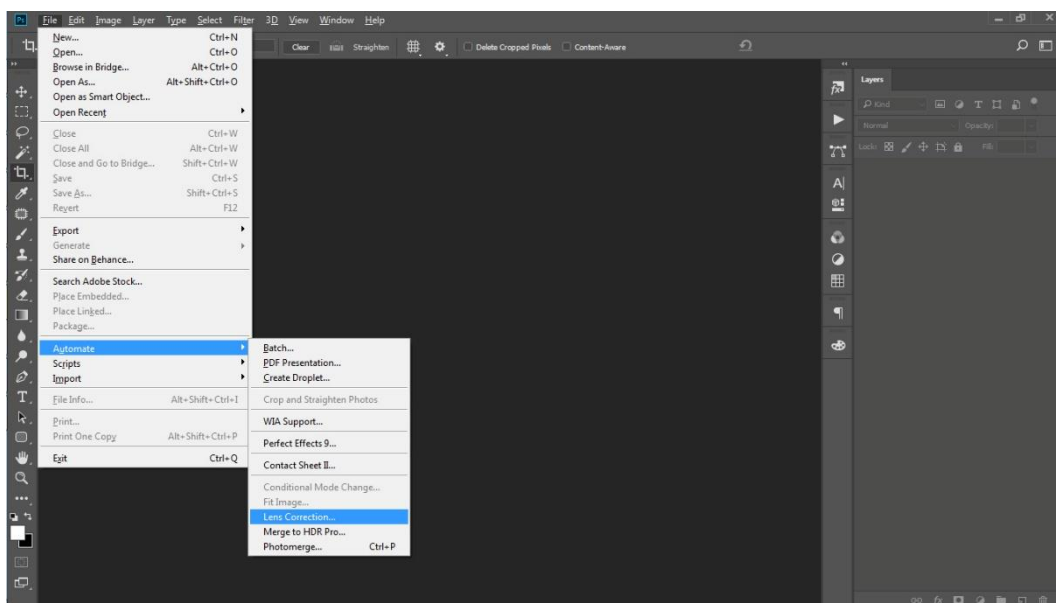
Fotografia Architektury • Obróbka Cyfrowa

© 2018 • Materiał Edukacyjny • Studio PCF • Sopocki Klub Fotograficzny. Poradnik dotyczący prostej obróbki cyfrowej stosowanej w fotografii architektury.

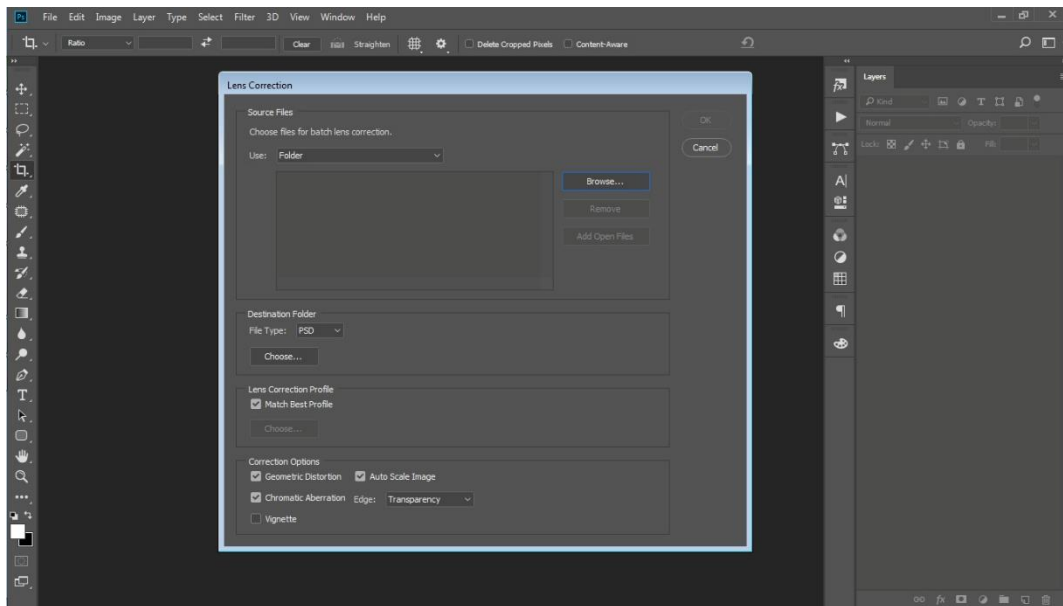
Naprawa Zakłóceń Kątów Prostych

Metoda Automatyczna • metoda najłatwiejsza i mało przewidywalna. Działa w taki sposób że ze zdjęcia RAW pobiera informacje nt. obiektywu następnie wczytuje profil korygujący dany obiektyw. Może się zdarzyć, że profil Twojego obiektywu nie został rozpoznany prawidłowo lub w ogóle go nie ma. Niekiedy ta metoda działa bez zarzutu. Kwestia obiektywu i jak mocna korekta zdjęć jest potrzebna?

1 Wchodzimy w File – Automate – Lens Correction



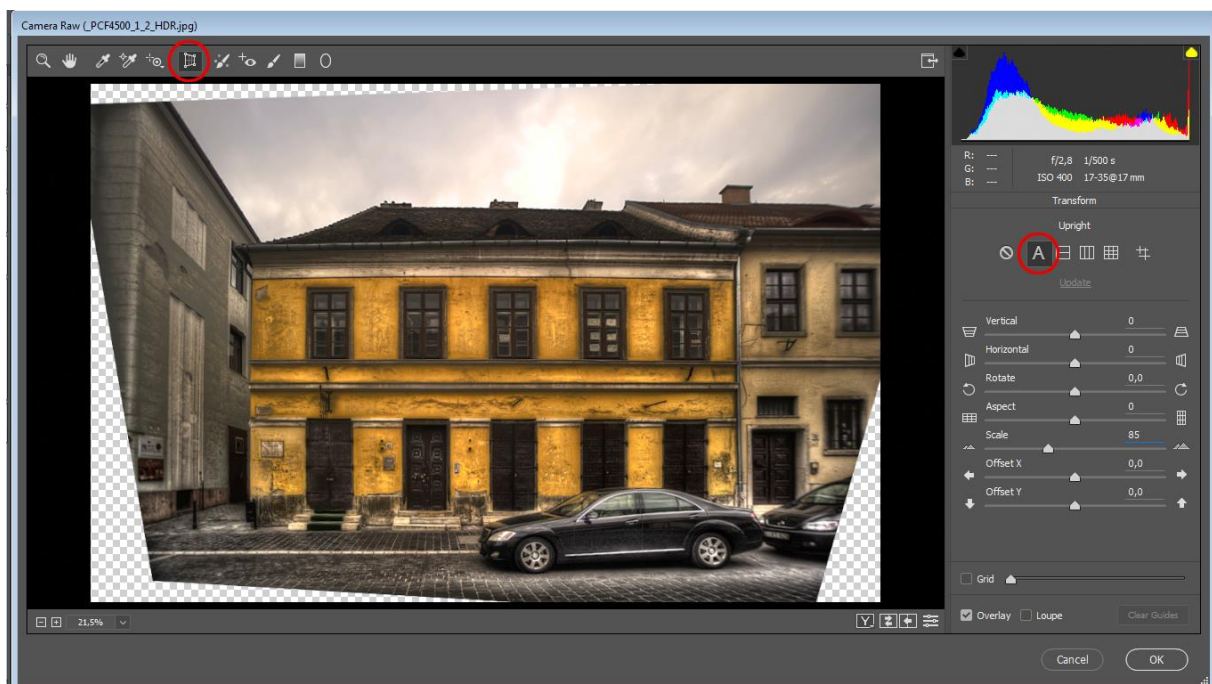
2 Następnie wczytujemy zdjęcia do obróbki:



Wyjściowy format zdjęć jeśli chcesz je dalej obrabiać to PSD. Krawędzie najlepiej ustawić jako przezroczyste (transparency)

Metoda Automatyczna w Camera RAW

Otwierasz filtr w Photoshopie – Filter – Camera Raw Filter. Klikasz na ikonkę na górnym pasku, a następnie na literkę A (auto) po prawej stronie. I gotowe 😊



Efekt końcowy może być różny by dokonać korekty – pracujesz z suwakami poniżej w razie potrzeb.



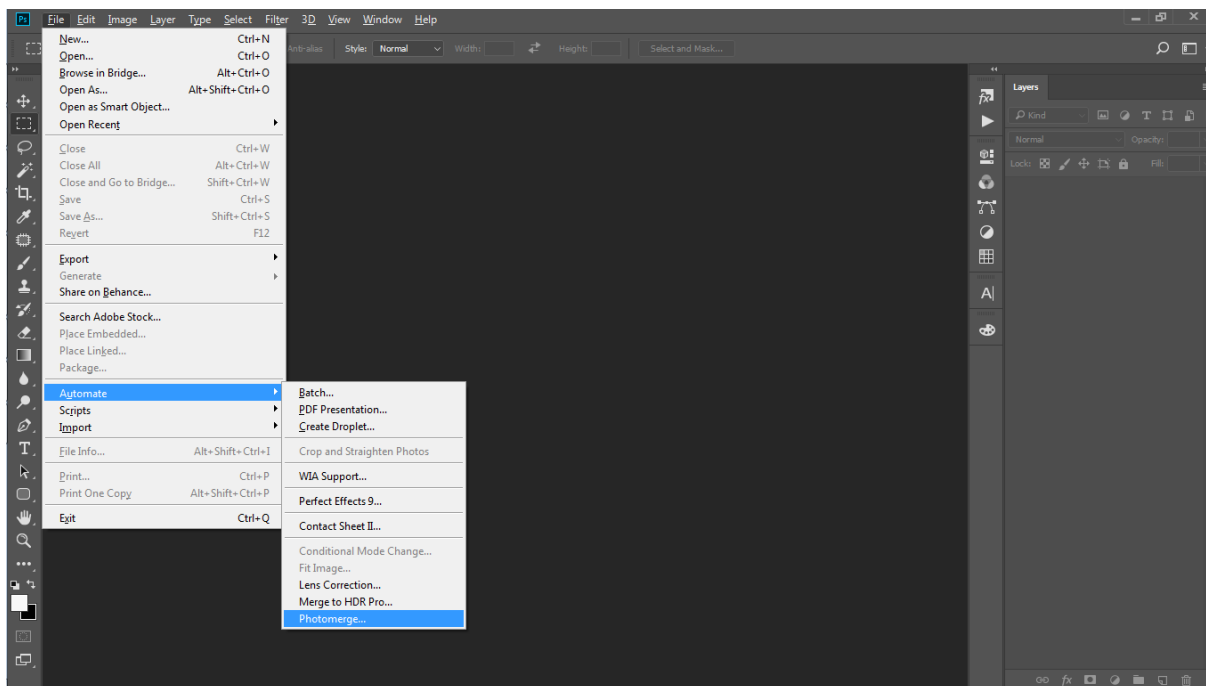
Zdjęcie obrobiono na jedno kliknięcie automatyczne. Korekta ujęcia z 17mm (pełna klatka)

Panorama. Tworzenie panoram za pomocą Adobe Photoshop

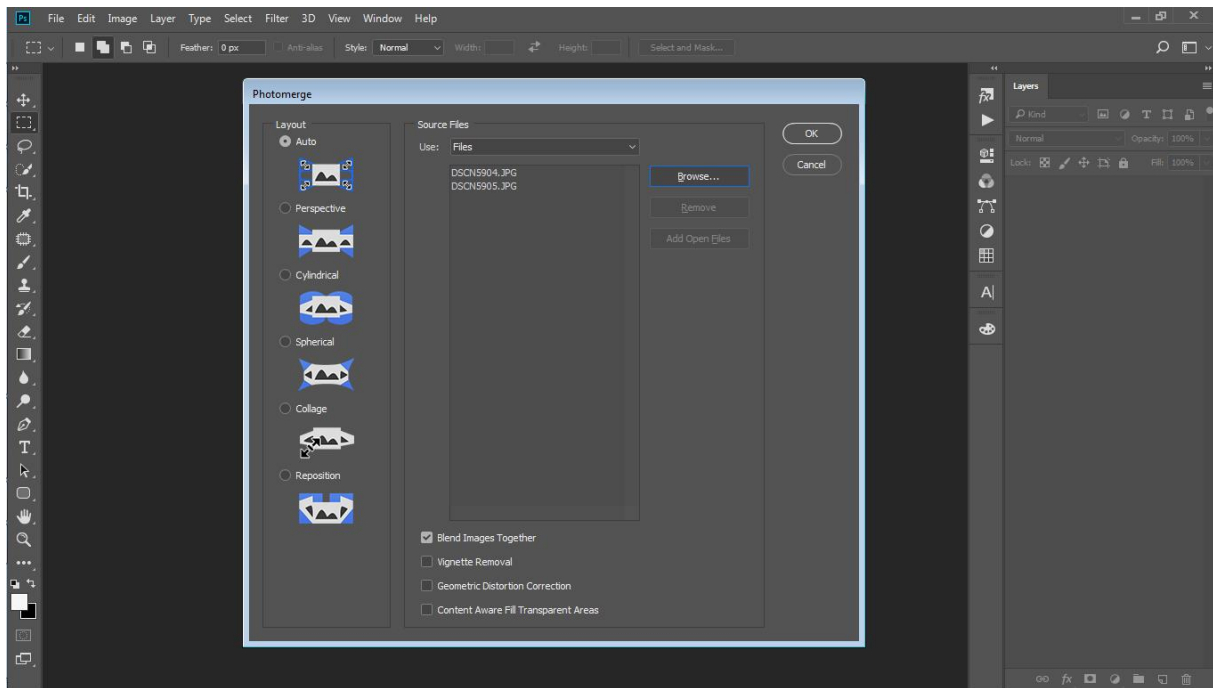
(polecam robić je zawsze w Photoshopie zamiast Lightroom)

Stworzenie panoramy jest możliwe tylko wtedy kiedy zdjęcia do panoramy zostały wykonane prawidłowo – jeśli zdjęcia do siebie nie pasują, ponieważ są zbyt przesunięte nie będzie można utworzyć z nich panoramy. Photoshop jest bardziej tolerancyjny co do błędów. Lightroom przy najmniejszych zakłóceniach wyświetli komunikat błędu „nie można odnaleźć panoramy”

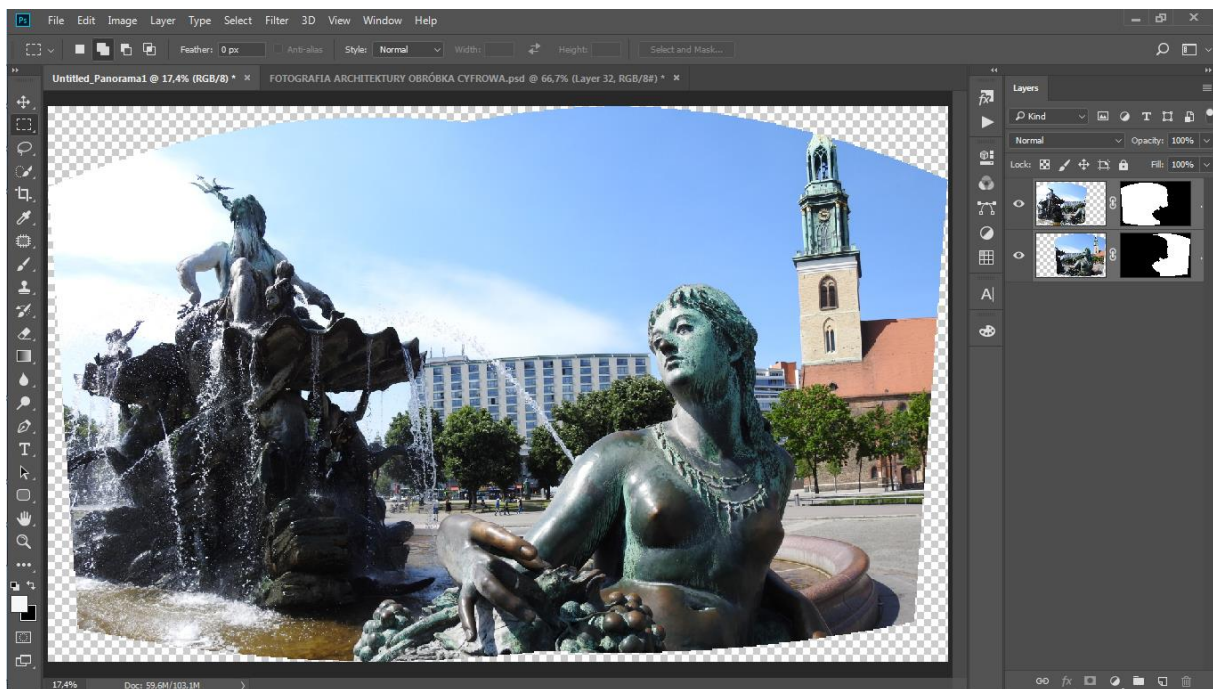
1 Moduł Photomerge. Łączenie zdjęć. Wchodzisz w File – Automate – Photomerge



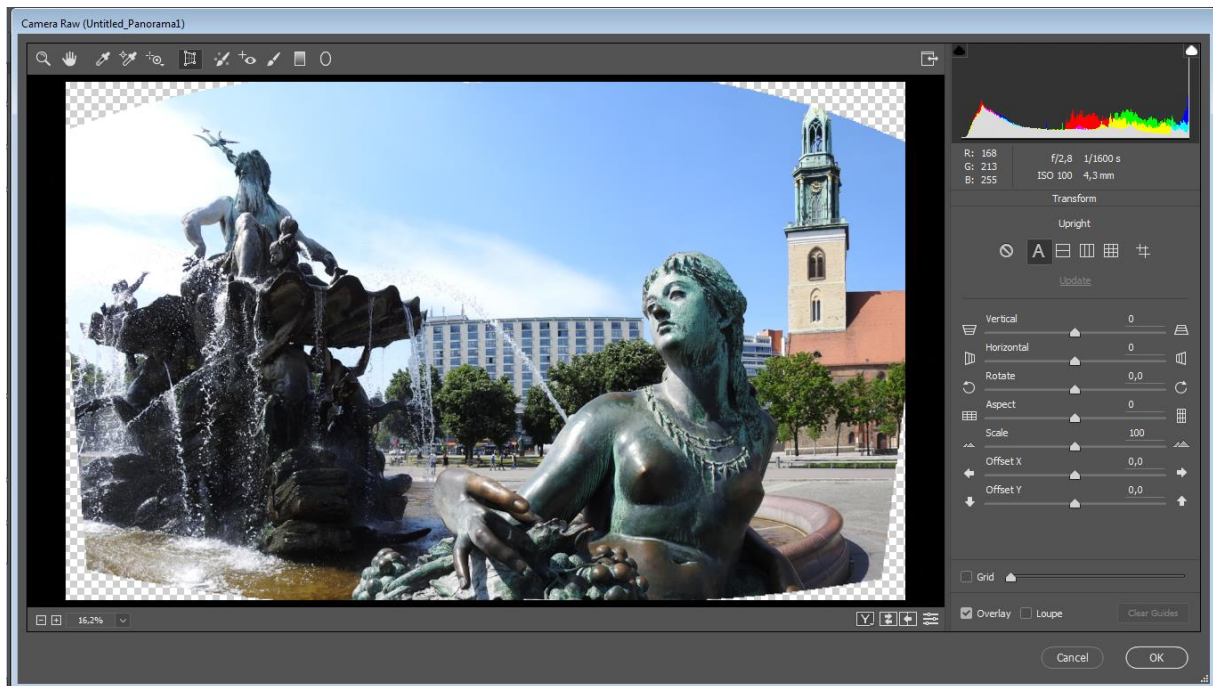
Następnie podaj lokalizację zdjęć do panoramy mogą być RAW lub JPG. Dla panoram poziomych możesz użyć algorytmu CYLINDRICAL lub zostawić AUTO.



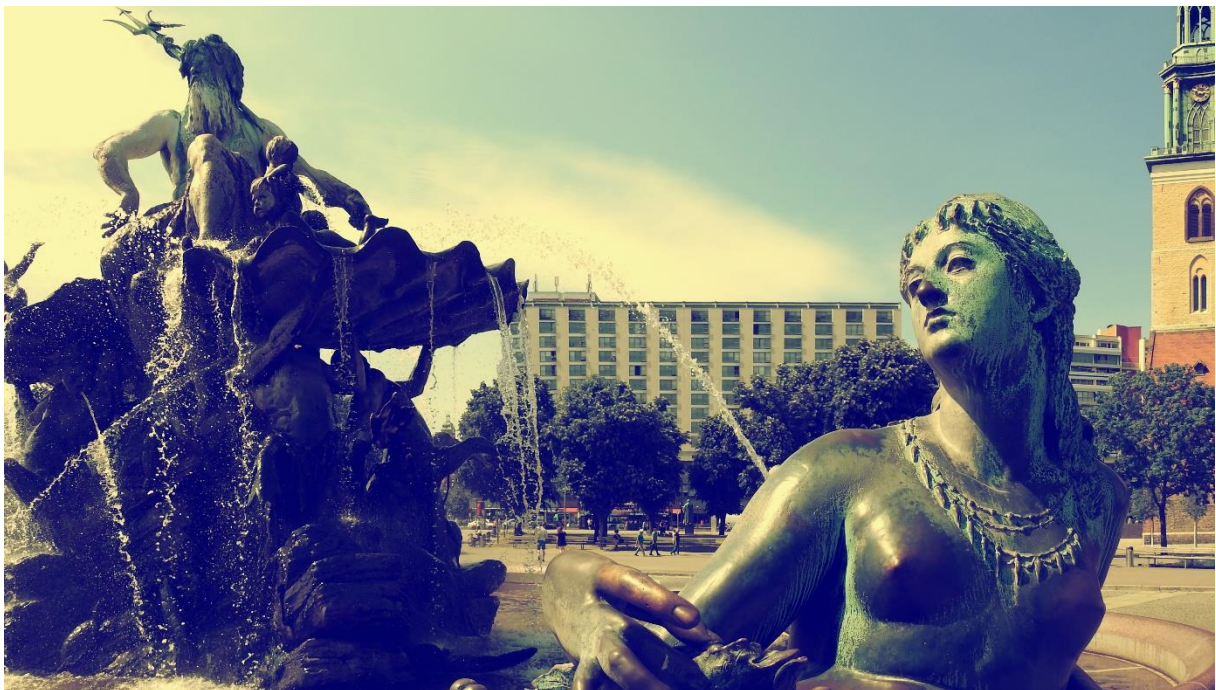
Kiedy panorama zostanie połączona wymaga ona kolejnych działań. Najpierw połącz ze sobą warstwy. Skrót klawiaturowy to ctrl + e lub za pomocą menu: Layer – Merge Layers.



Połącz zdjęcia i przejdź do filtra Camera RAW (opisany wcześniej)



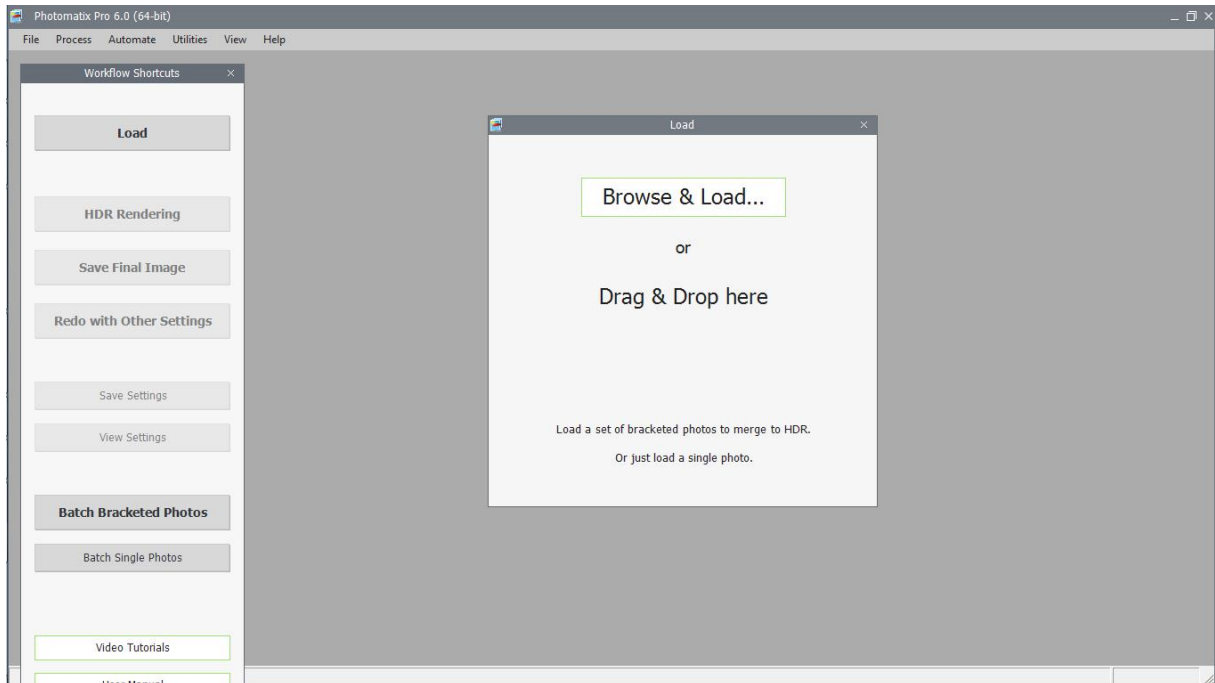
Skoryguj kąty i perspektywę zdjęcia. Następnie skadruj zdjęcie by nie było pustych przestrzeni. Na tym przykładzie zaczniesz rozumieć ile przestrzeni trzeba nadać kiedy się robi panoramę i ile przestrzeni zostanie wycięte z obrazu po korekcie architektonicznej. Na kolejnym etapie pracujesz z panoramą jak ze zwykłym zdjęciem obrabiając, tonację światła i cienie, wyostrenie, „odszumienie”, korekta kolorystyczna lub dodanie kolorów. Całość według uznania i potrzeb. Końcowe zdjęcie jest w pełni obrobione – sama panorama zaś jest półproduktem do dalszej obróbki.



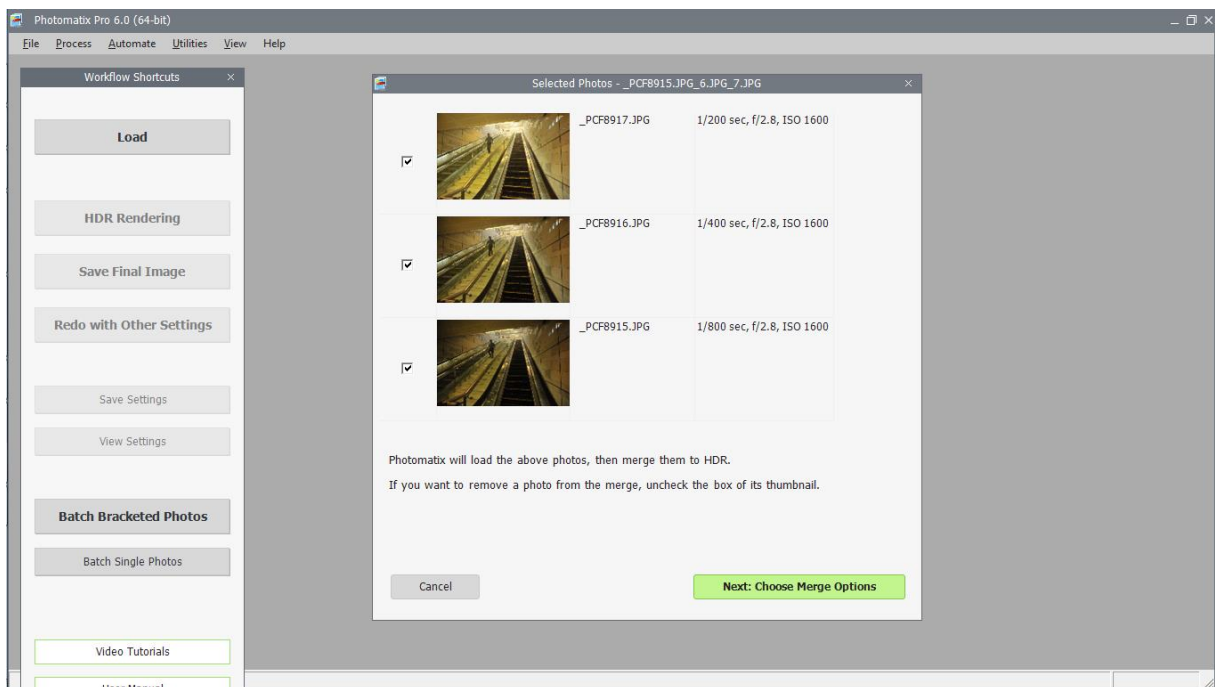
HDR. High Dynamic Range. Zdjęcie w HDR.

Stworzenie zdjęcia o poszerzonej tonacji za pomocą programu Photomatix. Program jest darmowy zostawia znaki wodne w płatnej wersji nie ma znaków wodnych, ale funkcjonalność programu w wersji darmowej i płatnej jest taka sama i wszystkie funkcje są dostępne.

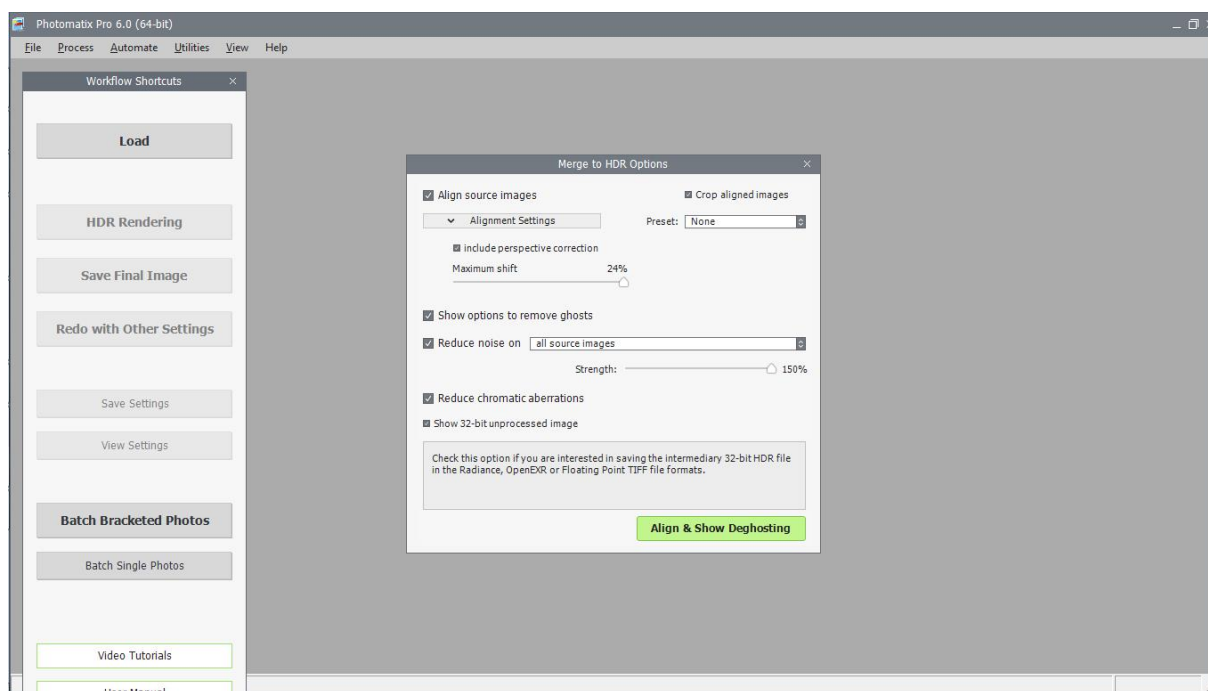
1 Otwórz program



2 Załaduj zdjęcia do obróbki klikając browse & load



3 Ustaw parametry w jaki sposób ma powstać fuzja obrazów.



Align Source Images • Pierwsza funkcja polega na dopasowaniu zdjęć do siebie i wyrównaniu ich jeśli są przesunięte i idealnie na siebie nie nachodzą.

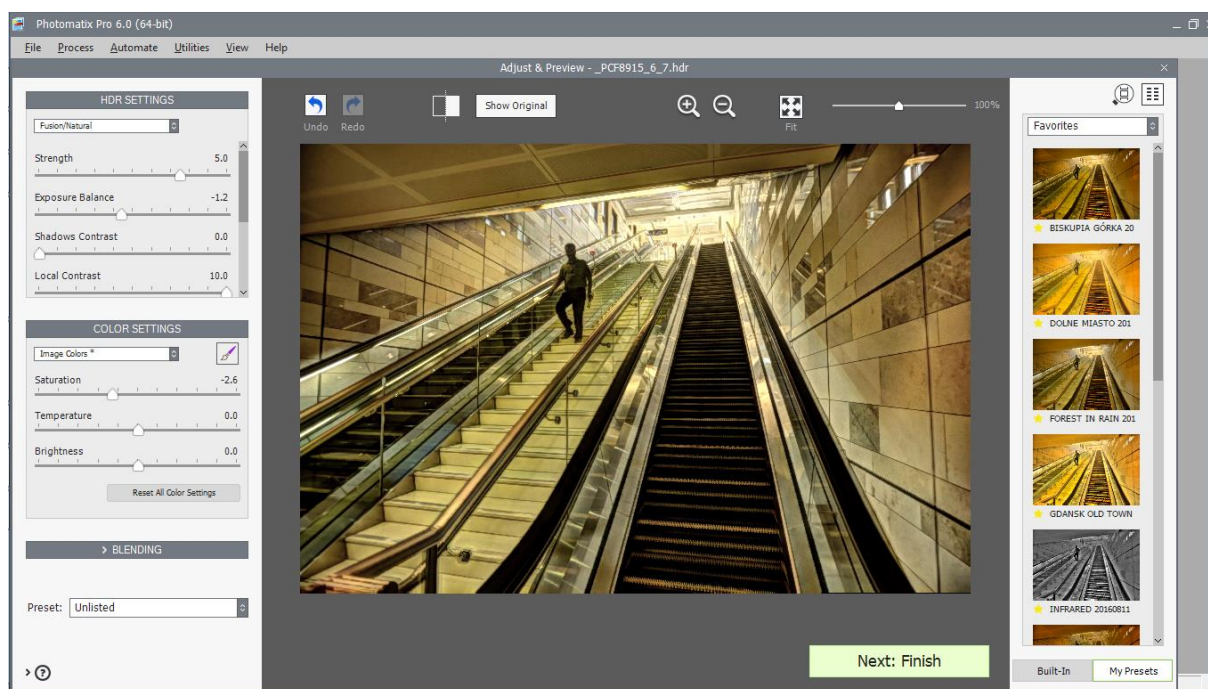
Show Options to Remove Ghost • jest to funkcja która manualnie pozwala na zaznaczenie obiektu który występuje na zdjęciu w kilku miejscach i chcemy by np. osoba będąca w różnych miejscach na każdym zdjęciu była tylko w jednym miejscu.

Reduce Noise • zredukuj szumy na zdjęciach. Metoda do wyboru to wszystkie zdjęcia ciemniejsze, wszystkie zdjęcia, zdjęcia jaśniejsze.

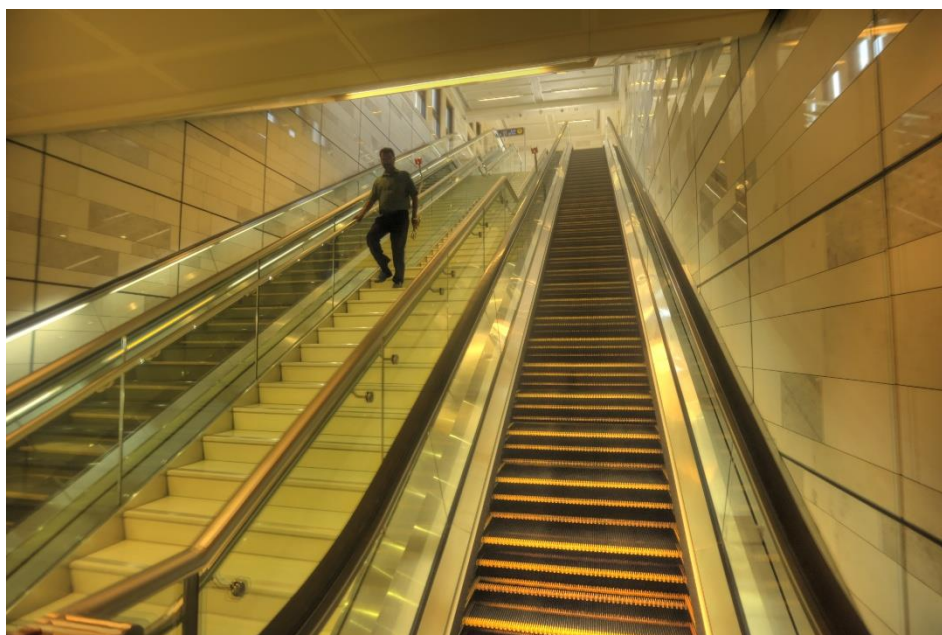
Reduce Chromatic Aberrations • redukcja aberacji chromatycznych. Takie fioletowe i/lub zielone linie na krawędziach obiektów które robią soczewki w obiektywie.

Show 32-bit Unprocessed Image • zdjęcie które jest niczym RAW i można je zapisać do formatu .hdr, takie zdjęcie można później otworzyć w Photoshopie lub w Photomatixie lub innym programie obsługującym format .hdr. Pliki są dość duże i przy profesjonalnej produkcji przydatne do momentu zakończenia obróbki – następnie się je usuwa.

3 HDR Rendering. Klikamy na w/w funkcję i obrabiamy zdjęcie zgodnie z upodobaniami. Nie ma oddzielnego ustawienia jak powinno to wyglądać. By pomóc w obróbce producent programu zainstalował różne preset-y które są tematyczne i dają różne efekty. Klikamy taki preset jako bazę a potem ustawiamy się pod siebie i konkretne zdjęcie.



Jeden z „najbezpieczniejszych” modułów do obróbki to FUSION NATURAL, idealnie się nadaje do zdjęć architektury, nie „zaszumia” zdjęć i pozwala na korektę światła i cienia bez ryzyka przerysowania graficznego zdjęcia.

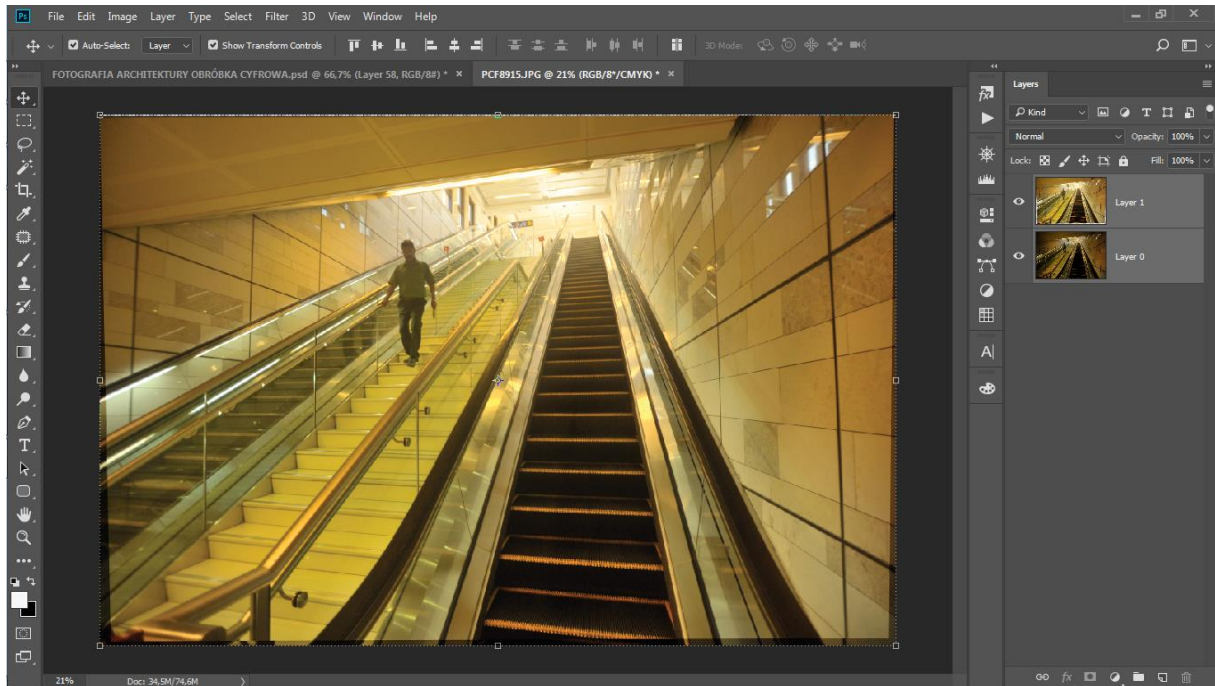


Zdjęcia obrobione w Photomatix najczęściej stanowią półprodukt, który następnie obrabia się w Photoshopie, lub innym programie foto/graficznym.

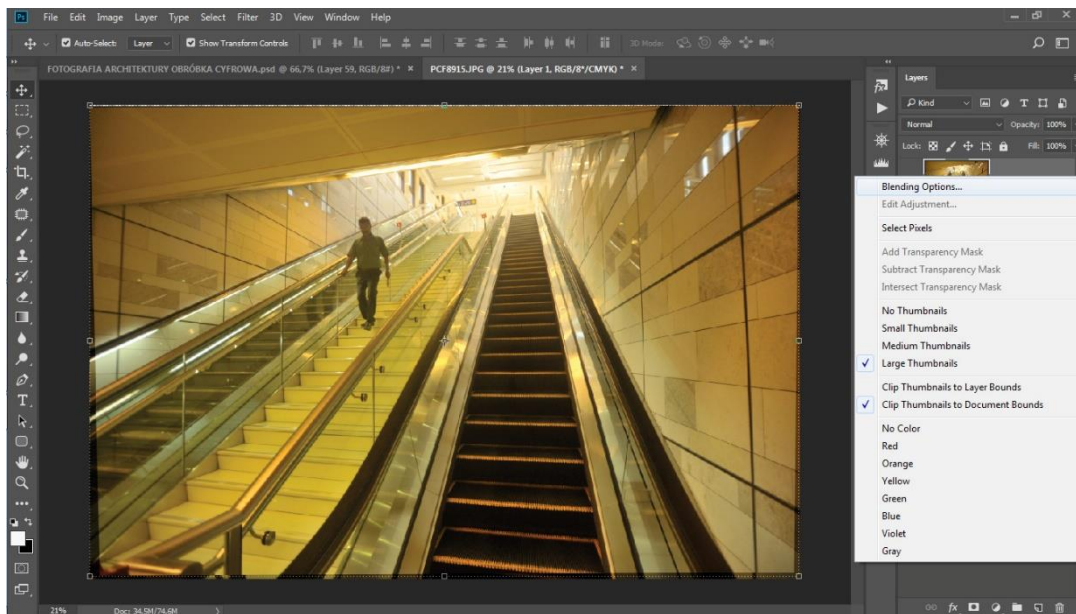
Luminosity Mask. Zaawansowana metoda obróbki.

Metoda polega na przeplataniu światła i cienia na bazie 2 zdjęć. Jedno powinno być ciemniejsze drugie jaśniejsze – innymi słowy jedno naświetlono by pokazać światła i cienie są bardzo czarne. Drugie zdjęcie naświetlono na cienie w których widać szczegóły, natomiast światła są przepalone.

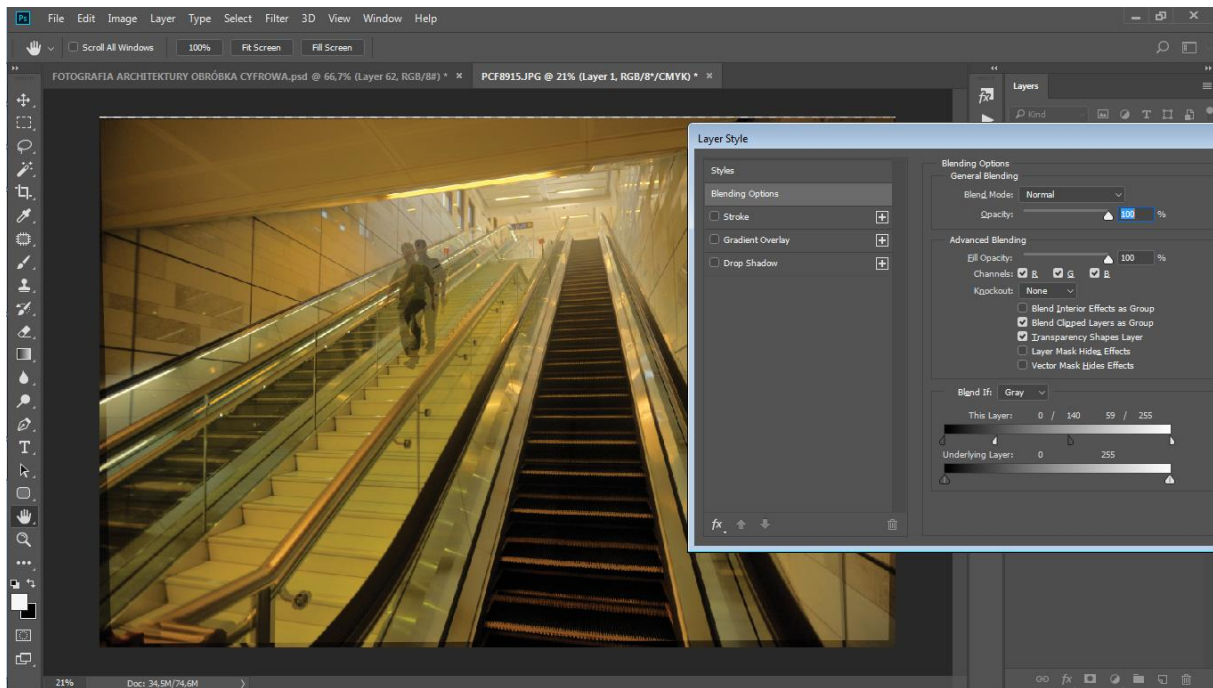
1 Otwieramy w Photoshopie dwa zdjęcia i nakładamy je na siebie. Skopiuj jedno zdjęcie i wklej je na drugie. Kliknij dwa razy na zdjęcie Background oznaczone kłódką z wciśniętym przyciskiem ALT.



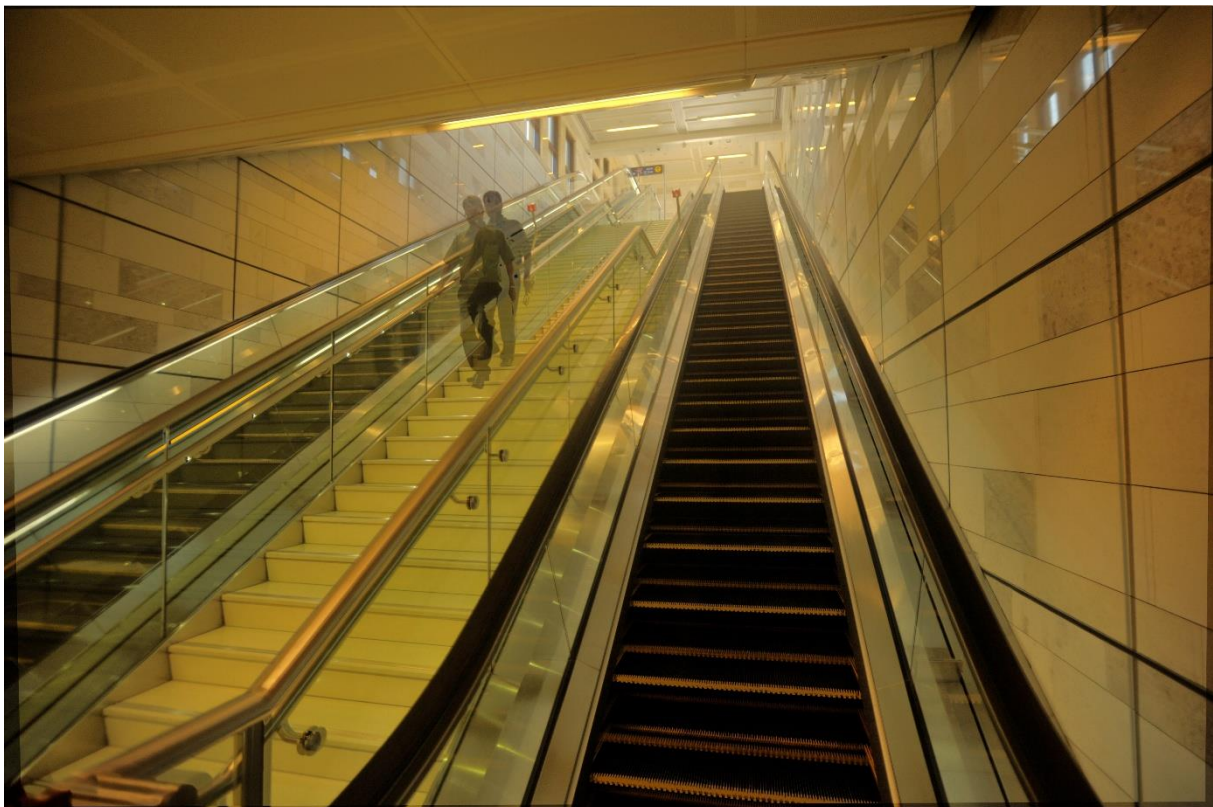
2 Klikasz prawym myszy na górnym zdjęciu i wybierasz funkcję Blending Options. Lub klikasz na miniaturkę dwa razy funkcja sama się pokaże 😊



3 Następnie z wciśniętym przyciskiem ALT przesuwasz dolne suwaki dotyczące światła i cienia. Strzałki widoczne na grafice muszą się rozdzielić na połowki – w ten sposób powstaje delikatny efekt i mieszanie światła i cienia odbywa się w akceptowalny wizualnie sposób.



4 Zdjęcie końcowe pozbawione obróbki i deghostingu. W tej opcji deghosting jest nie możliwy (deghosting – usuwanie duszków czyli obiektów które są w różnych miejscach na każdym zdjęciu)



[•] Obróbka zdjęć za pomocą Adobe Lightroom wszystkie zabiegi obrabiane za pomocą Camera RAW są możliwe do zrobienia w Lightroom. Filtr Camera RAW jest tym samym co moduł DEVELOP w programie Lightroom. Praca w Lightroom może nieco ograniczać ze względu na brak innych narzędzi potrzebnych do obróbki fotografii architektury, ale jako bazowa obróbka może być użyteczny.

Podsumowanie. Obróbka cyfrowa nie posiada idealnych narzędzi. Należy rozumieć i znać narzędzia jakie są dostępne i do czego służą. Następnie w zależności od scenariusza można dobierać rozwiązania uzyskując satysfakcjonujące efekty. Obróbka z czasem jest łatwiejsza a wiele narzędzi jest z czasem ulepszana i wymaga mniej czasu i umiejętności. Przy czym zawsze całość sprowadza się do jednego – jak dobrze zrobione są zdjęcia i ile wymagają obróbki? ☺ Życzę owocnych działań ☺

[•] Życzę kreatywnych działań i fantastycznych inspiracji ☺ z podziękowaniami za udział w warsztatach fotograficznych.

Piotr Cwiklinski

Sopot • 15 listopada 2018

© 2018 Publikacja przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla uczestników warsztatów fotograficznych Sopotkiego Klubu Fotograficznego oraz Studio PCF. Proszę zachować ten materiał edukacyjny dla siebie.

Linki:

<http://warsztaty.studiopcf.com> – informacje o warsztatach praktycznych i teoretycznych

<http://ebooks.studiopcf.com> – darmowe e-booki edukacyjne i inspiracyjne do pobrania

<http://skf.studiopcf.com> – Sopotki Klub Fotograficzny

<http://portfolio.studiopcf.com> – Portfolio fotograficzne

<http://studiopcf.com> – strona firmy Studio PCF

Media Socjalne

<http://fb.studiopcf.com> – Facebook

<http://yt.studiopcf.com> – You Tube

<http://bh.studiopcf.com> – Behance