

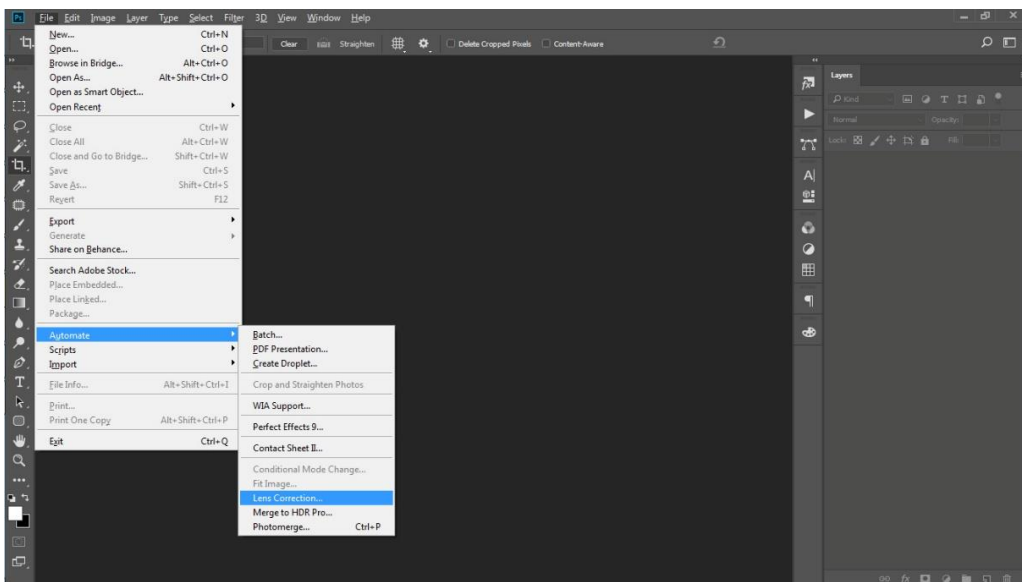
Fotografia Architektury • Zaawansowana Obróbka Cyfrowa

© 2018 • Materiał Edukacyjny • Studio PCF • Sopocki Klub Fotograficzny. Krótki poradnik pomocny w fotografowaniu życia i zdarzeń na ulicy.

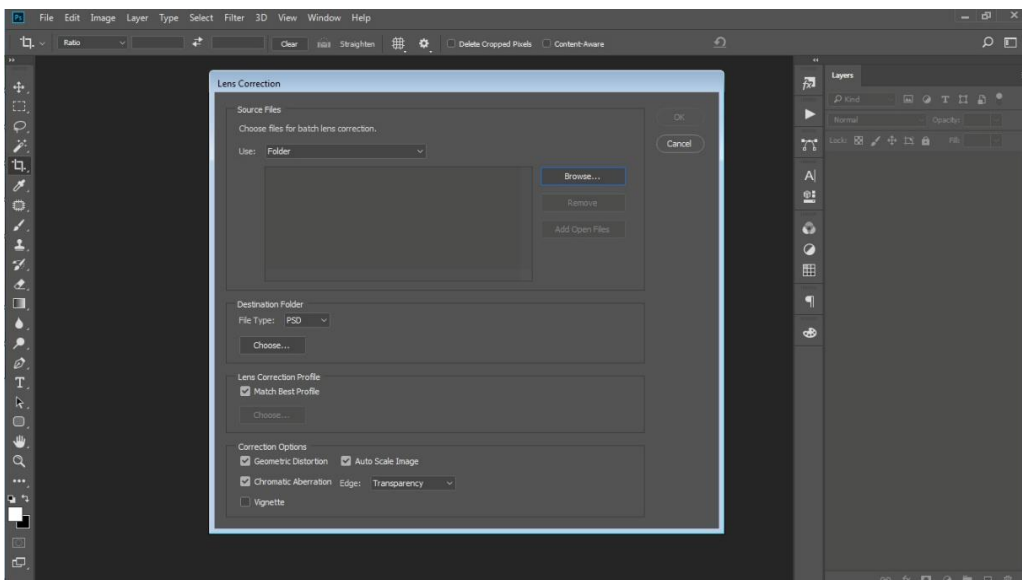
I. Naprawa Kątów Prostych Budynków i Wnętrz

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



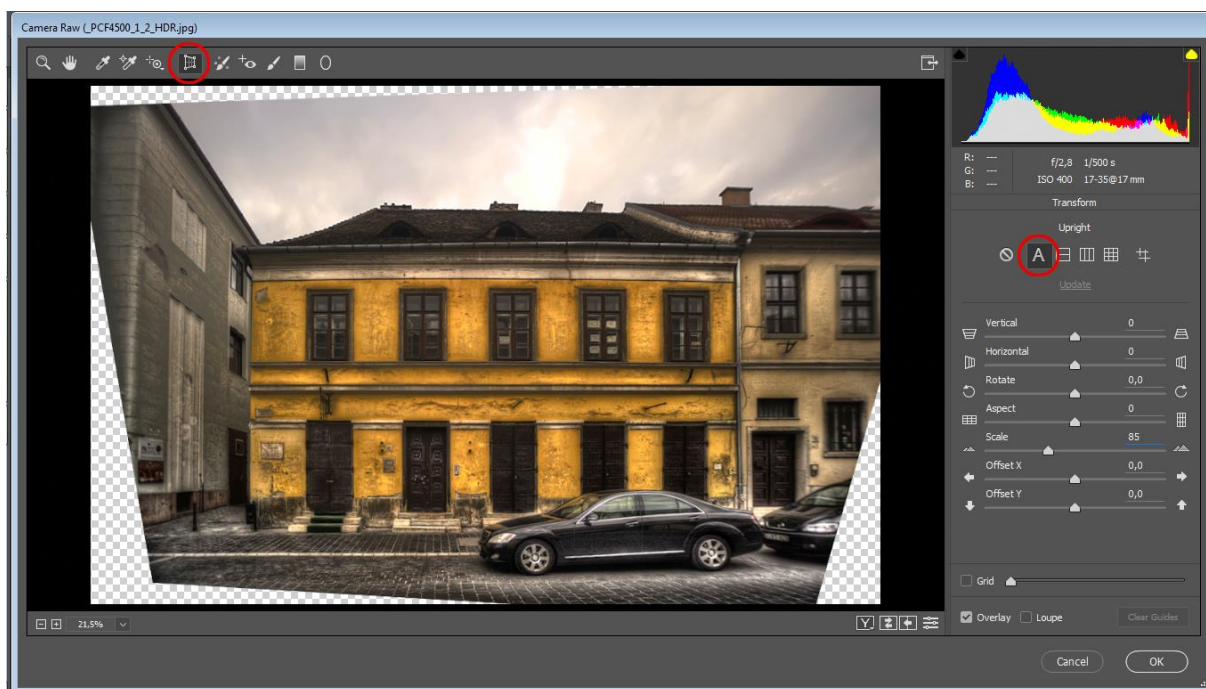
2 Następnie wczytujemy zdjęcia do obróbki:



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 😊



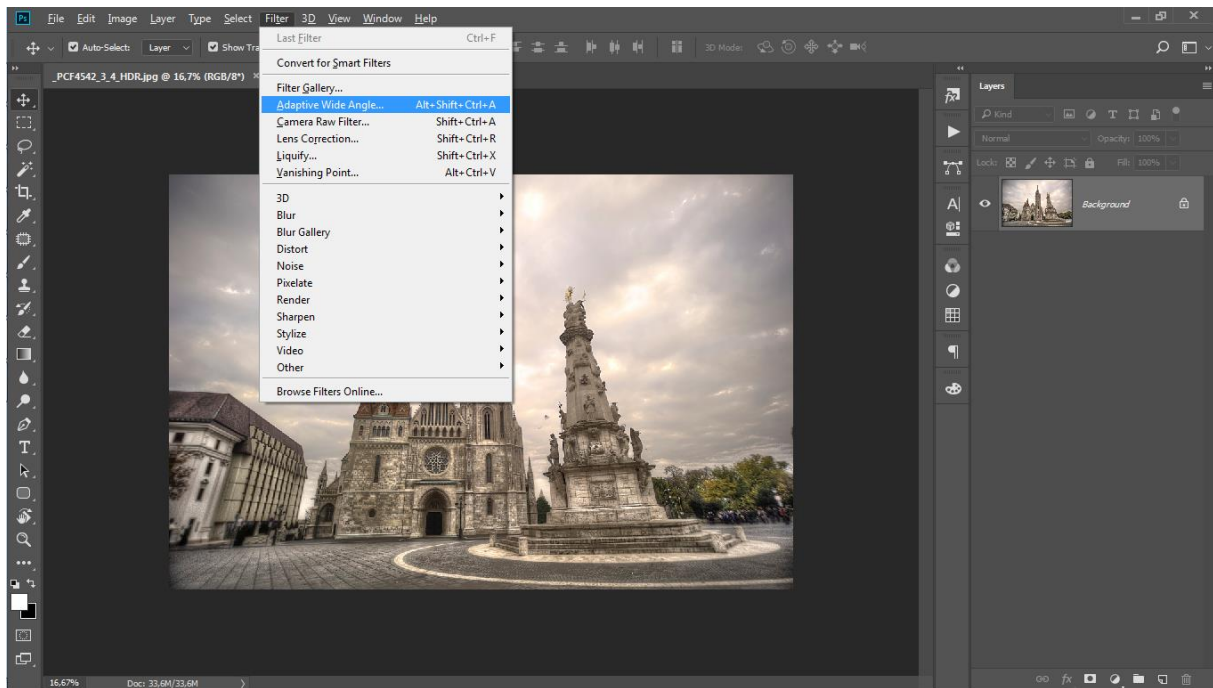
Efekt końcowy może być różny by dokonać korekty – pracujesz z suwakami poniżej w razie potrzeb.



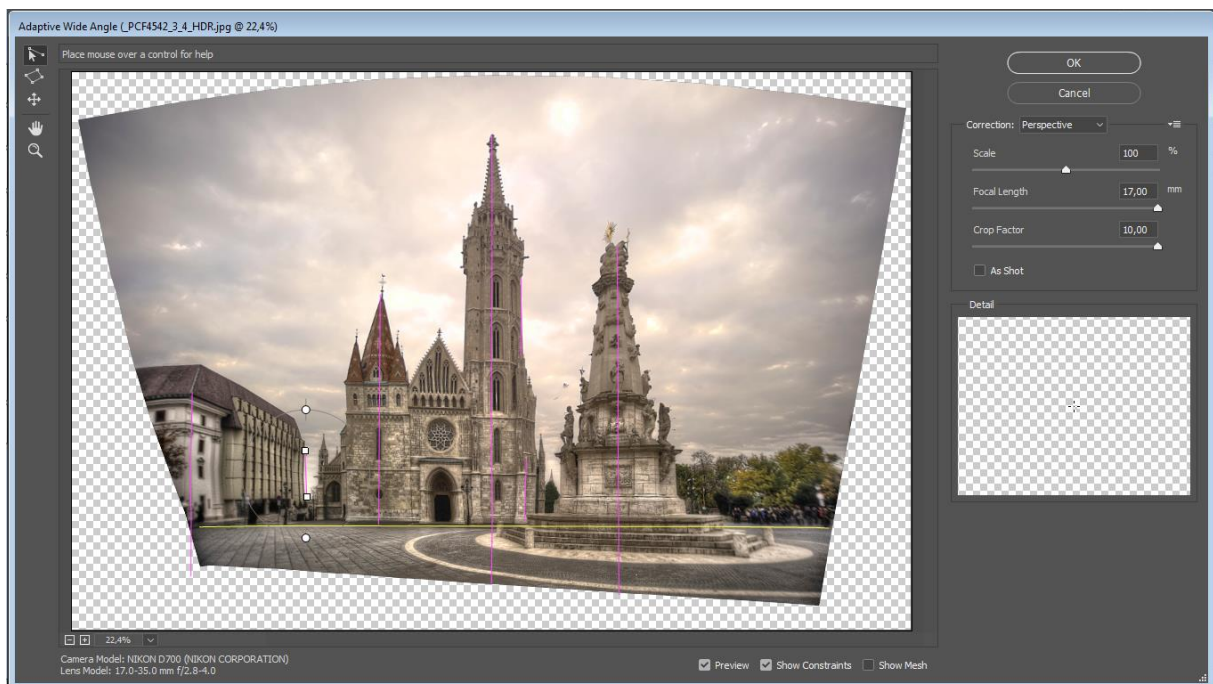
Metoda z użyciem filtra Adaptive Wide Angle

Korekta Adaptive Wide Angle, jest bardzo dobra do panoram oraz zdjęć robionych obiektywami typu rybie oko. Filtr poza tym zawiera bardzo użyteczne narzędzie do prostowania linii prostych które często na zdjęciach mogą być zakrzywione. Filtr ma wiele zalet jednak jest czasochłonny i wymaga nieco wprawy by nim się swobodnie posługiwać.

1 Wybieramy Filter – Adaptive Wide Angle

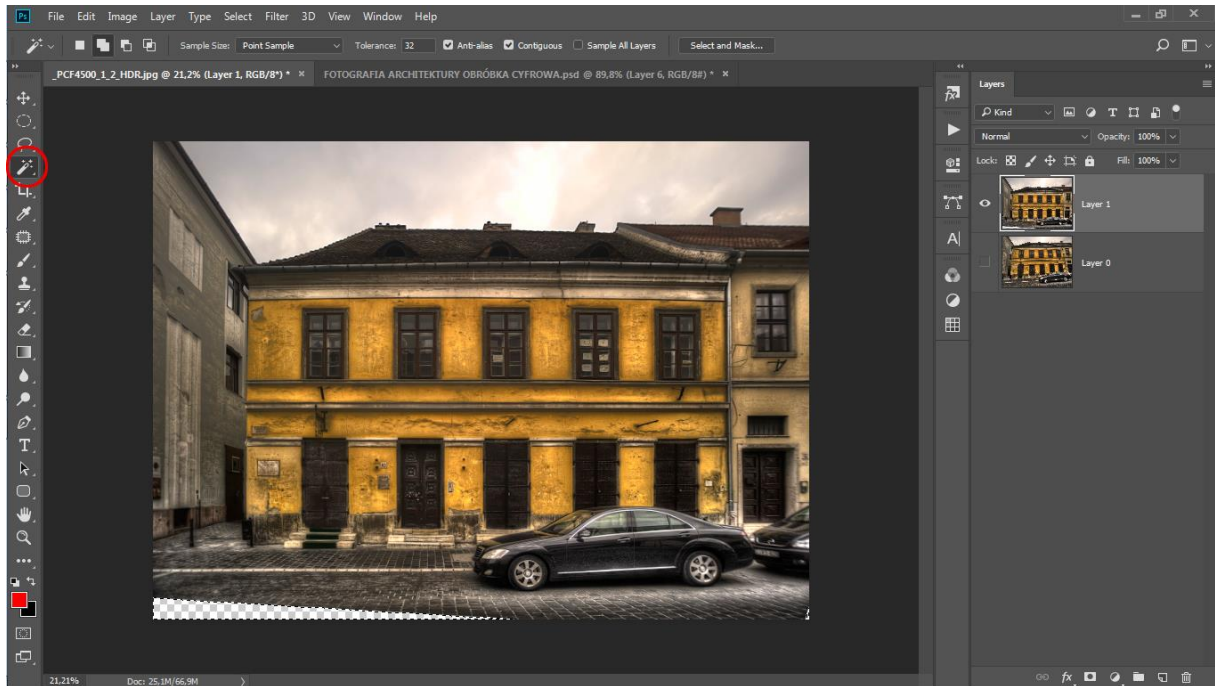


2 Tworzymy linie pionowe i poziome które korygują zniekształcenia zdjęcia. Klikając ctrl i przeciągając daną linię będzie ona absolutnie pionowa lub pozioma i ma wtedy kolor różowy lub żółty w każdym innym przypadku taka linia jest niebieska. Na każdej linii można też kliknąć prawym przyciskiem myszy i pojawi się opcja korekty względem pionu i poziomu.

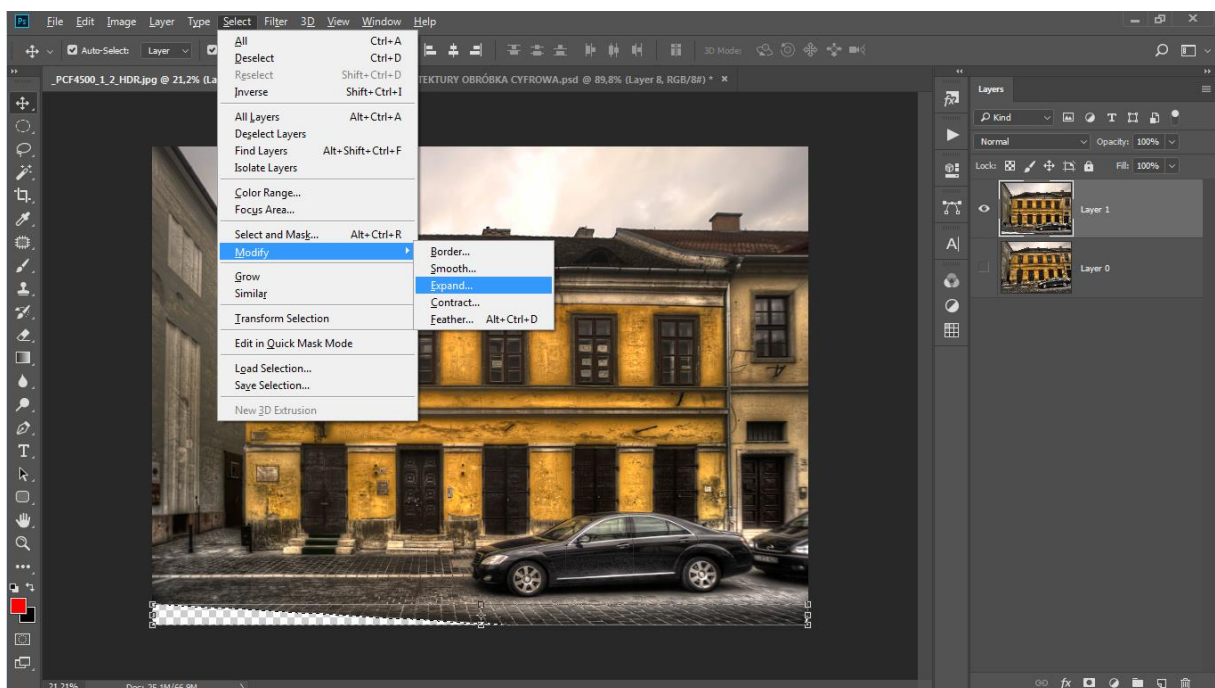


II. Korekta Wypełnienia w Pustych Przestrzeniach

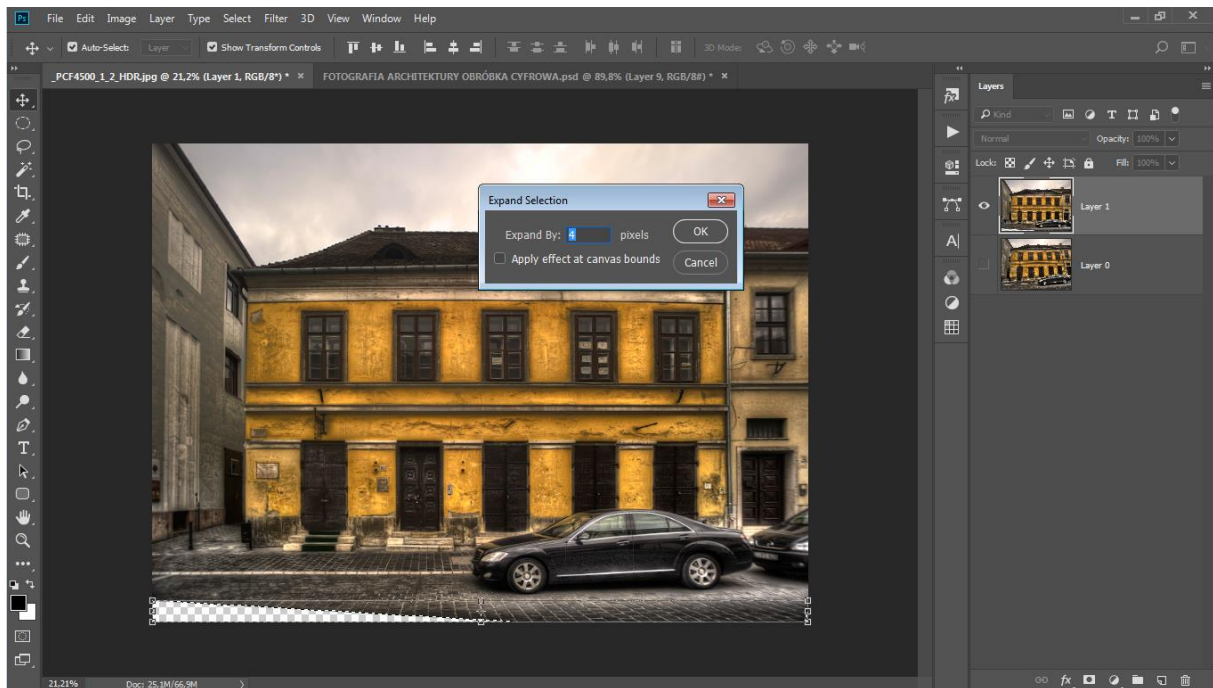
1 Używasz różdżki (wciskasz literkę W na klawiaturze i narzędzie jest zaznaczone – różdżki są dwie magic wand i smart wand potrzebujesz zwykłej magicznej) Różdżką klikasz na pustą przestrzeń.



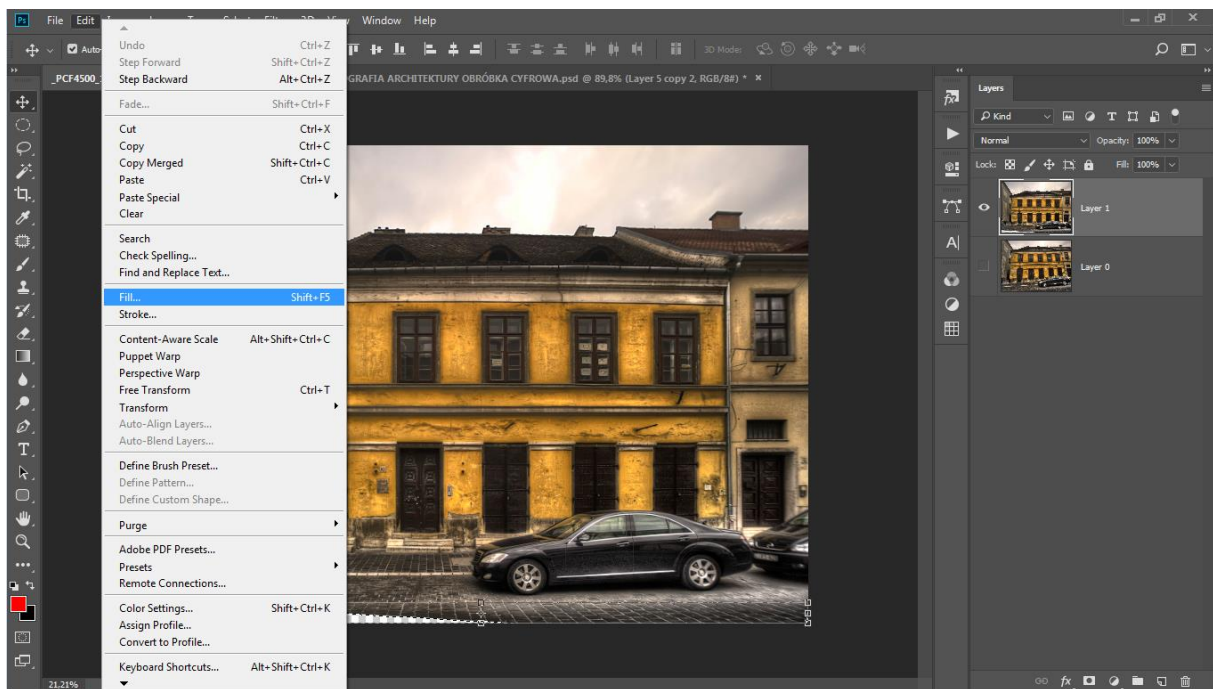
2 Z racji na to że styk linii może być później widoczny należy nałożyć linie na istniejący obraz o 4 piksele. By to zrobić idziemy do: Select – Modify – Expand



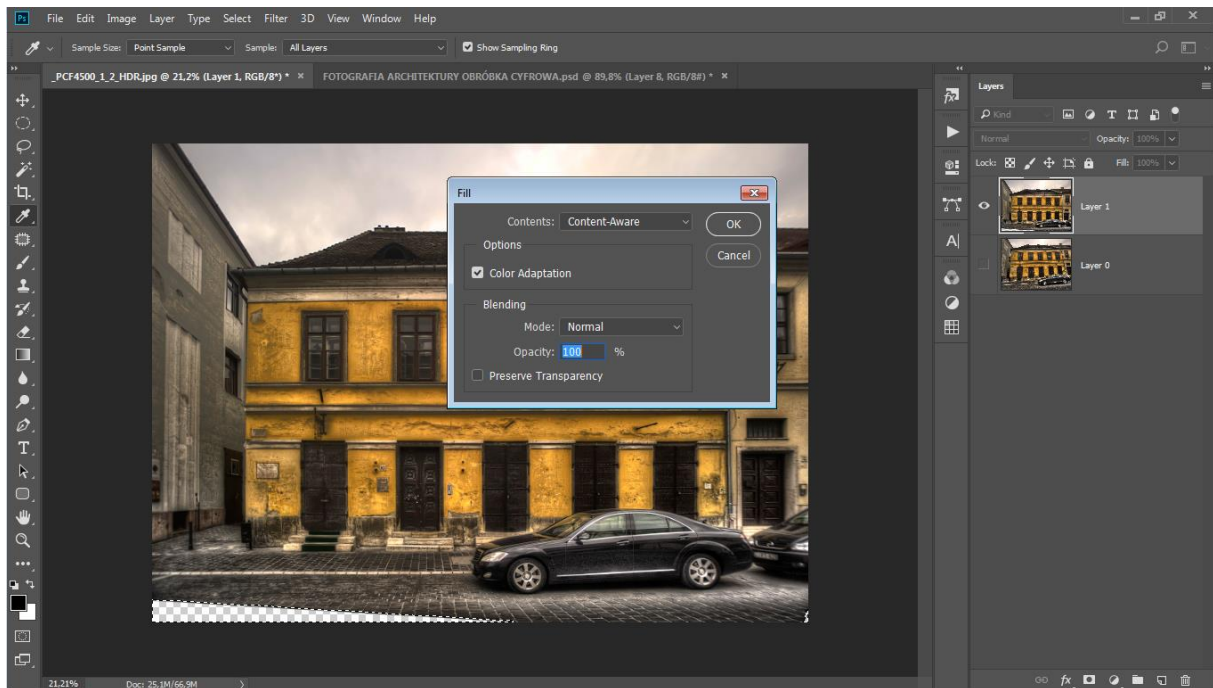
3 Wpisz wartość 4 pikseli lub inną stosowną dla zdjęcia które obrabiasz



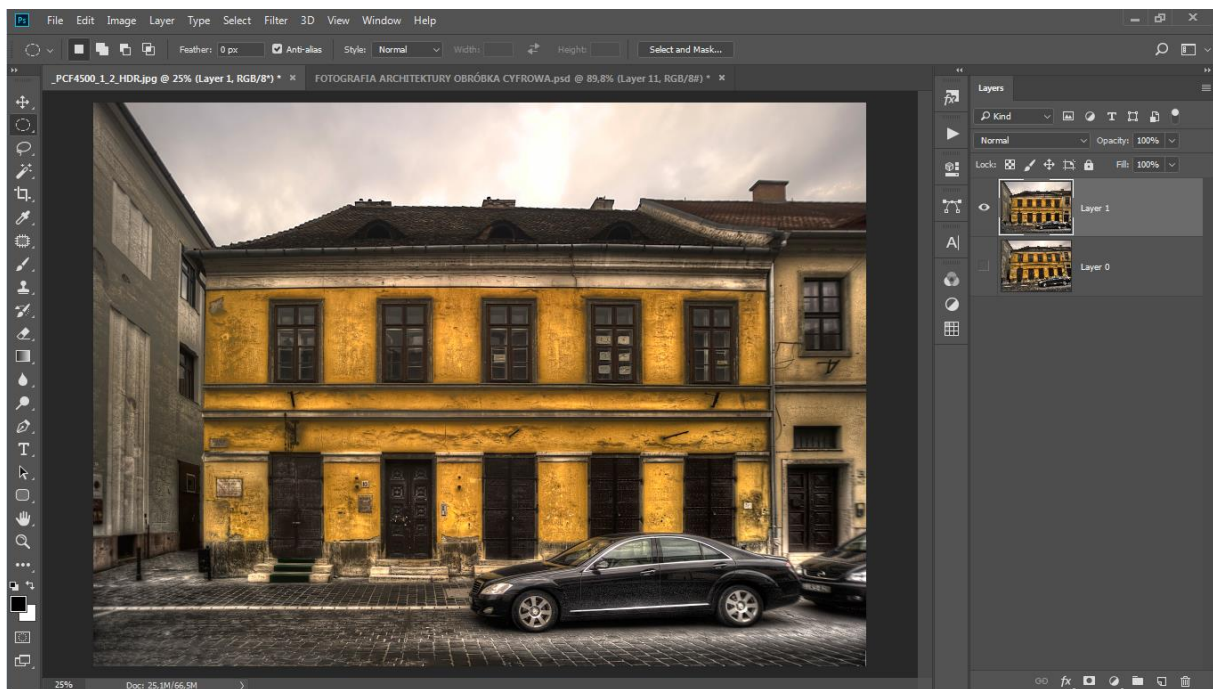
4 Następnie wejdź do Edit – Fill. Lub użyj skrótu klawiszowego SHIFT + f5



5 Moduł wypełnia kolorami oraz ma funkcję świadomego wypełniania – Content Aware. Zaznacz tę funkcję i naciśnij OK.



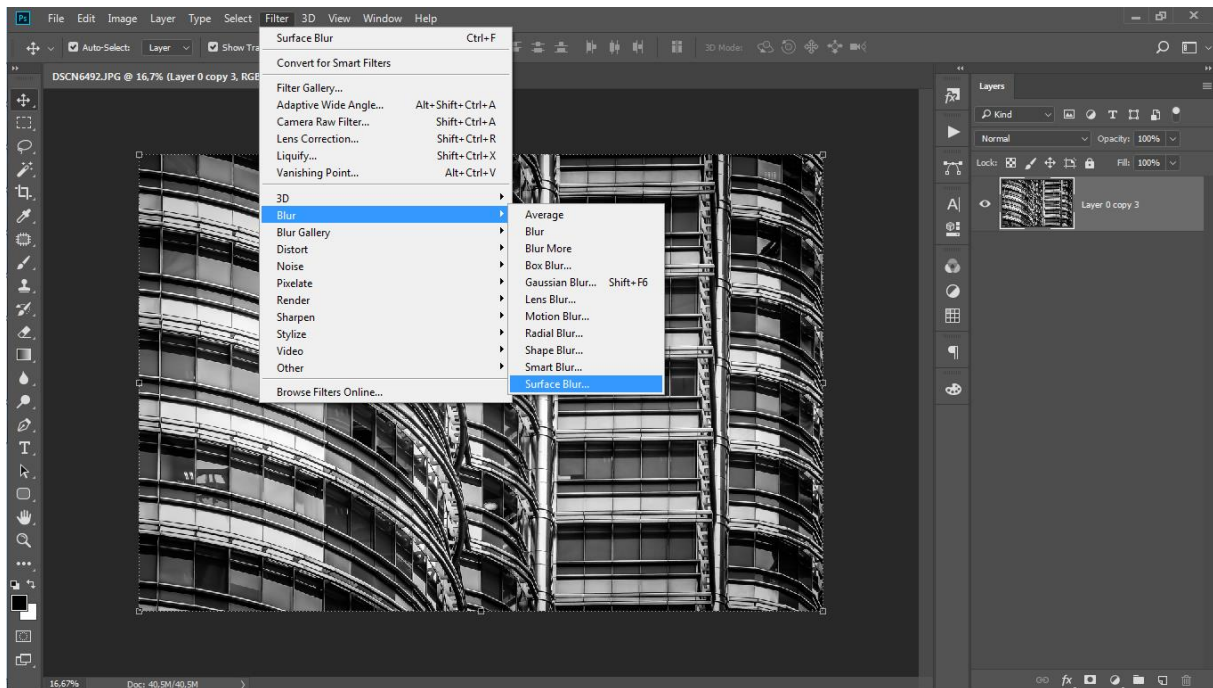
5 Gotowe



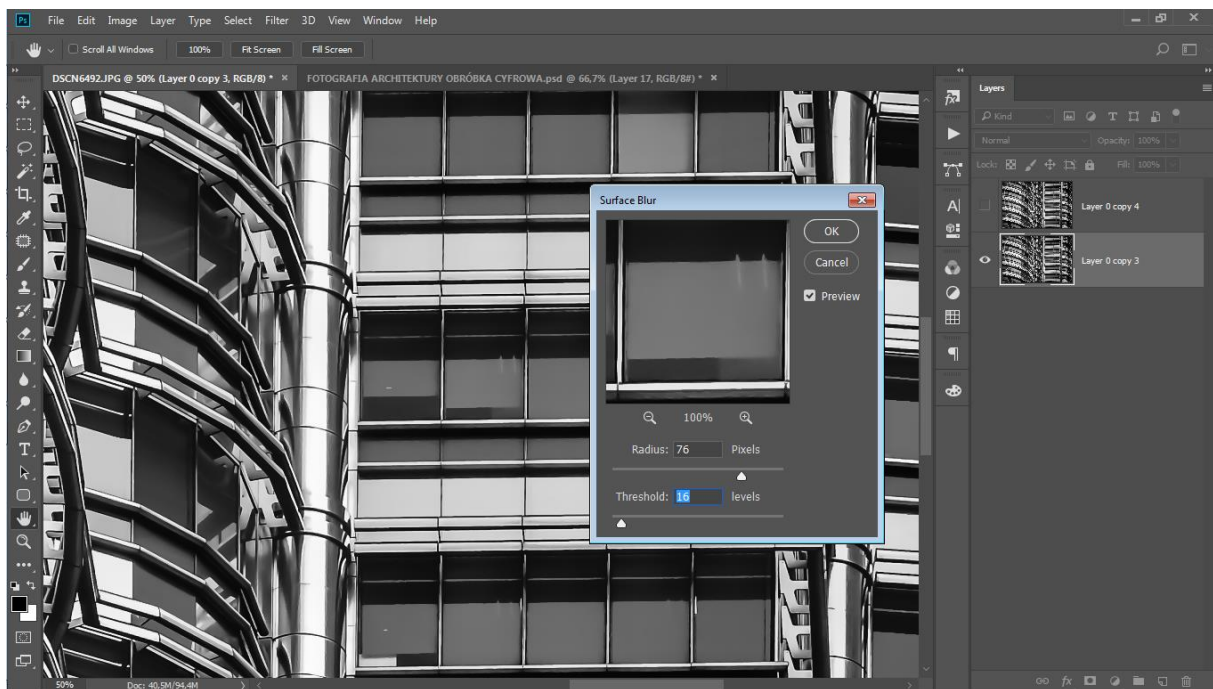
III. Upraszczenie powierzchni za pomocą filtra Surface Blur

Filtr jest prosty w użyciu jego ustawienia są zależne od wielkości (megapikseli) zdjęcia.

1 Wejść w Filtr – Blur – Surface Blur



2 Przykładowe ustawienia Radius 76 • Threshold 16

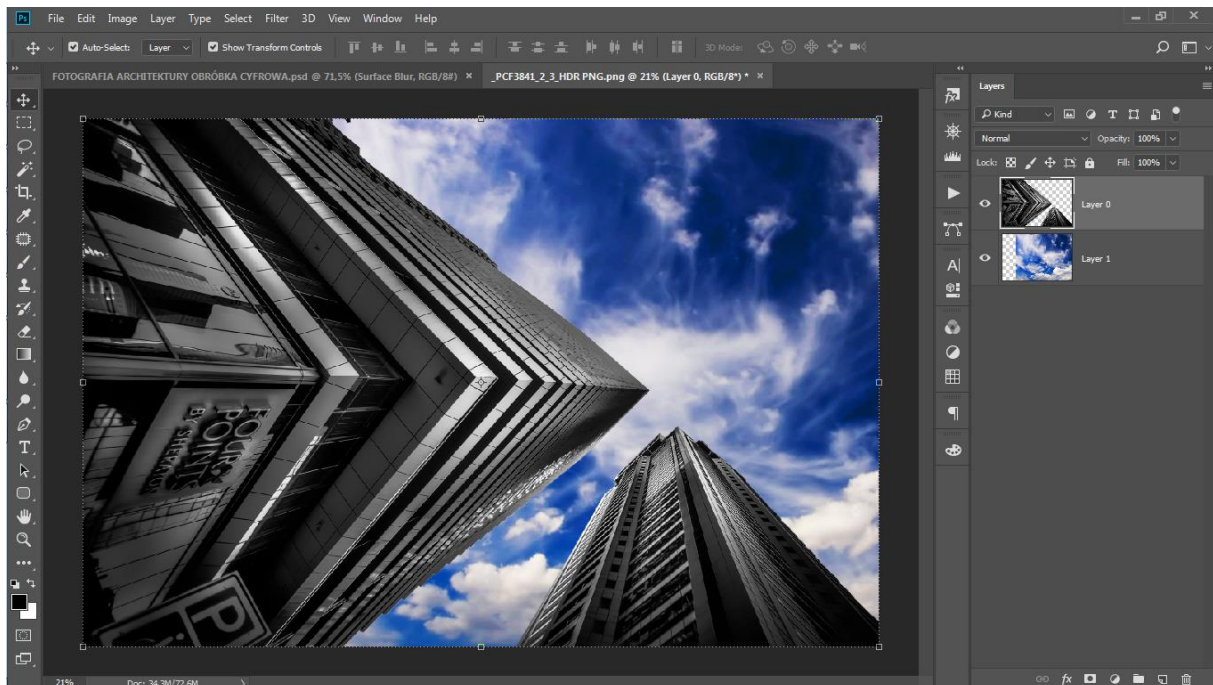


3 Gotowe. Efekt rozmycia sam w sobie jest kwestią gustu. Sam efekt inaczej działa na szybach, karoserii i innych gładkich powierzchniach a inaczej na porowatym asfalcie.

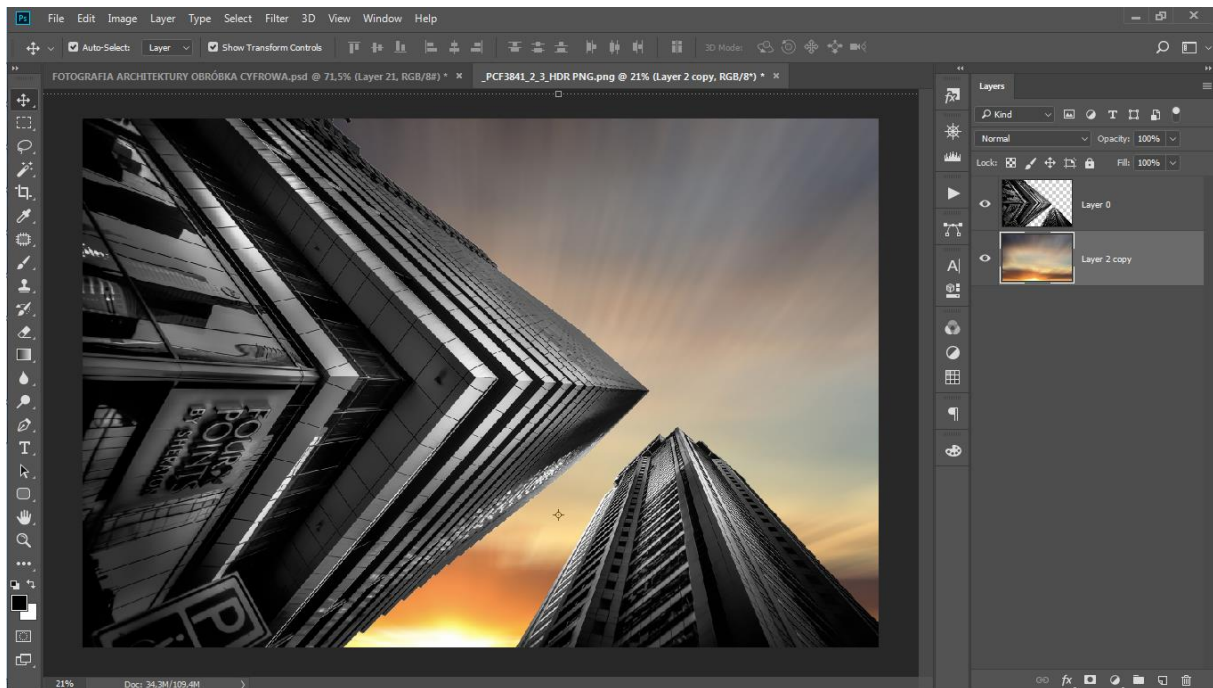


IV. Kreatywne Transformacje • Zmiana Nieba

1 By zmienić niebo. Należy w pierwszej kolejności mieć zdjęcie nieba, chmur... etc... względnie pasujące do tego nieba jakie było na fotografii. Następnie wycinamy niebo które chcemy usunąć i wstawiamy własną grafikę. Niebo usunąć można na kilka sposobów jednym z łatwych jest użycie smart wand (inteligentna różdżka. Literka W na klawiaturze)



Zmiana nieba i to jak wygląda zmienia całkowicie zdjęcie i to jaką ono tworzy impresję. Dobrze w ten sposób niekiedy przetestować różne zdjęcia nowego nieba jak się synchronizuje z architekturą którą masz na zdjęciu. Poniżej przykład jaka jest różnica.



Do dyspozycji i dalszej obróbki w pakiecie plików źródłowych znajduje się dokument PSD z wyżej przedstawionym zdjęciem. (6 Zmiana Nieba – Zmiana Nieba.psd) Możesz prześledzić co i jak jest zrobione i użyć własnych zdjęć nieba.

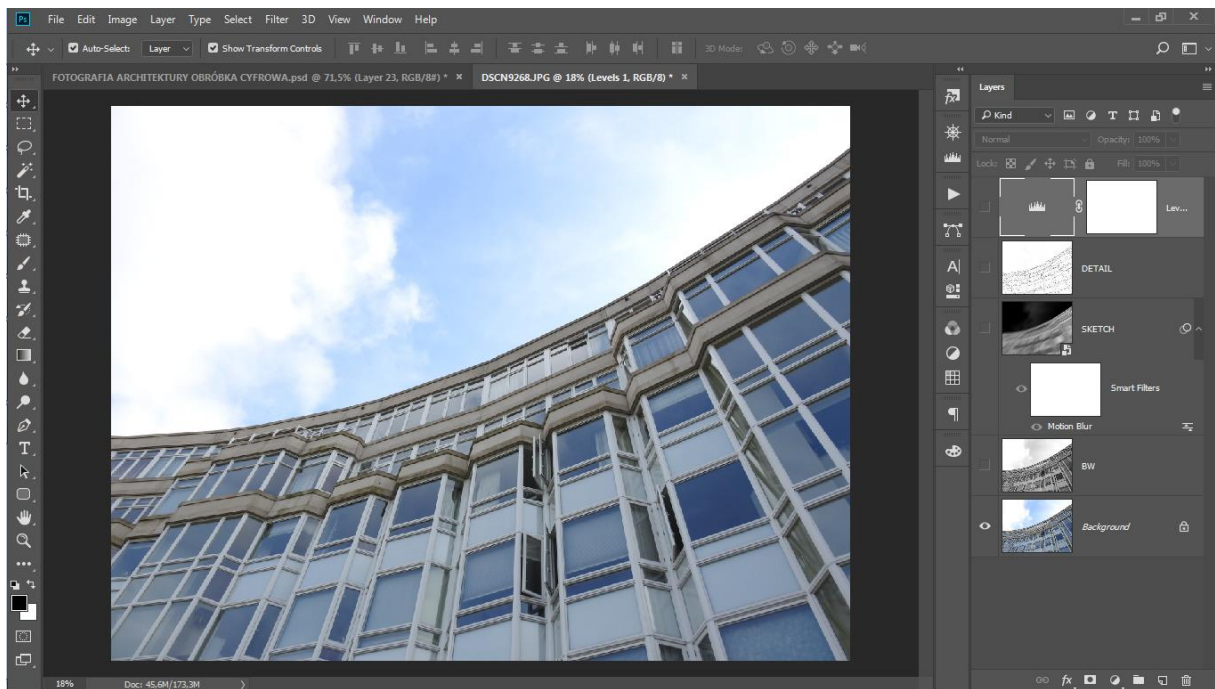


V. Szkic jako Wzmacniacz Konturów

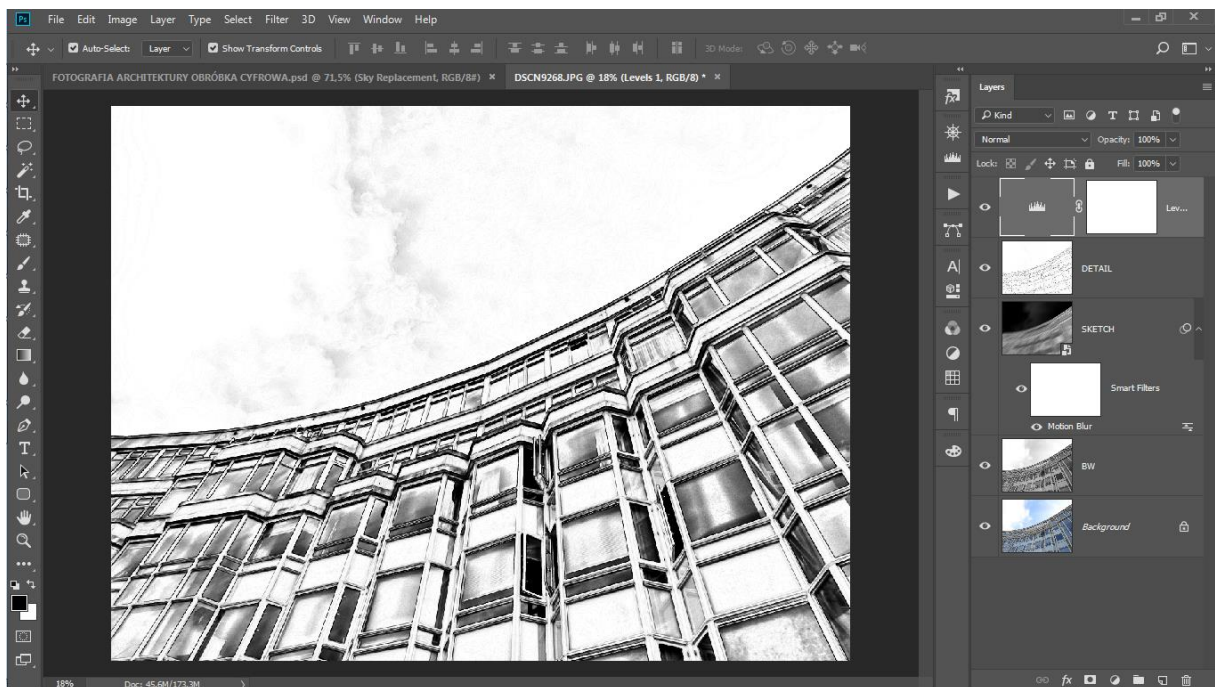
By zrobić szkic jest z tym nieco zabawy w Internecie znajdziesz kilka metod. Używam tworzenia szkicu za pomocą metody Glowing Edges. W plikach źródłowych znajdziesz akcje do Photoshopa Architecture Photography © Studio PCF.atn wystarczy ją wgrać do programu i użyć.

(instrukcje dodatków znajdują się na końcu publikacji)

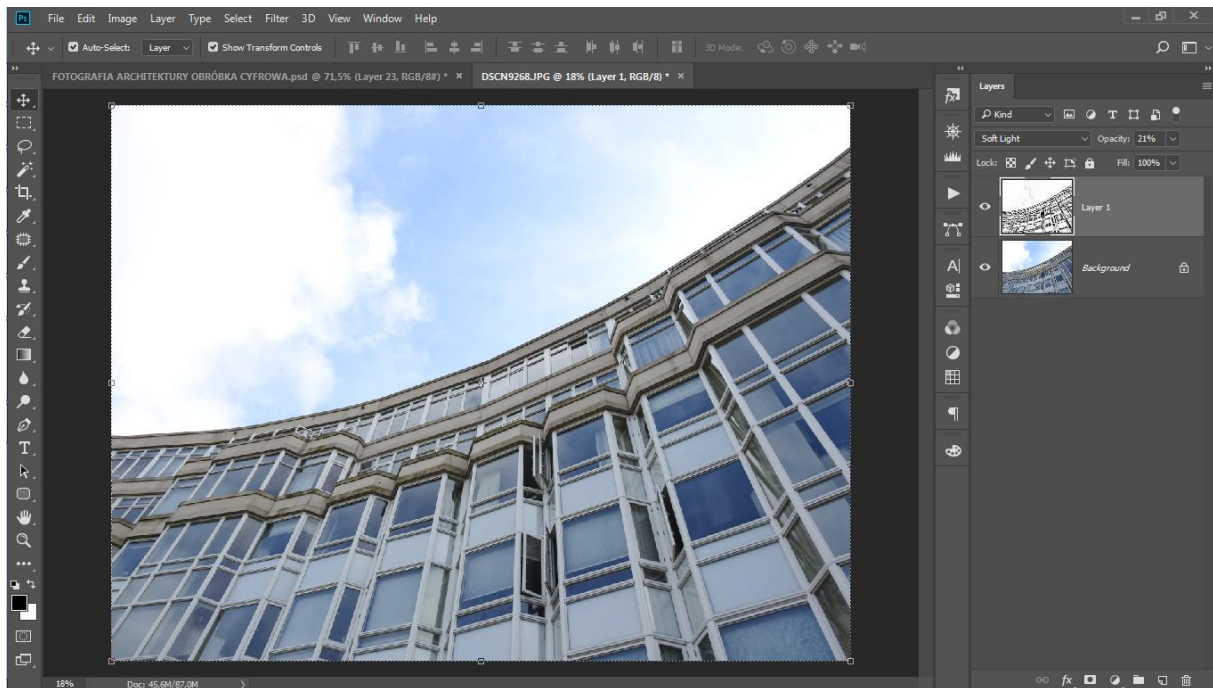
1 Otwórz zdjęcie które chcesz obrobić.



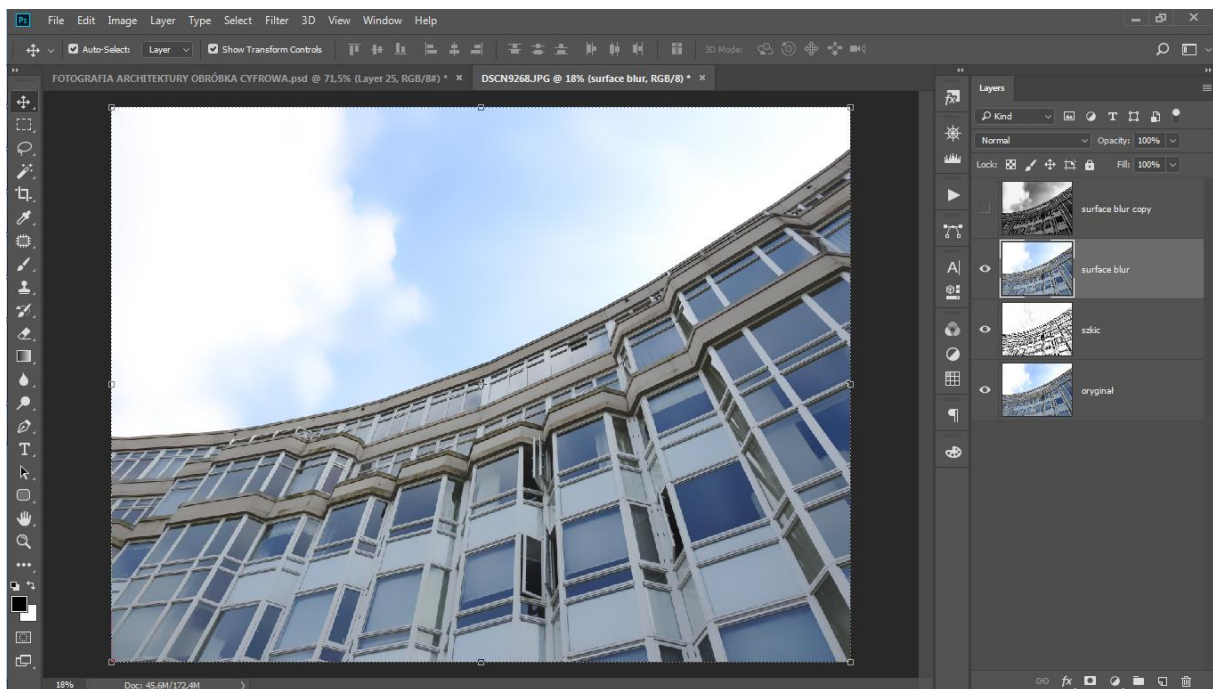
2 Uruchom akcję: Architecture Photography © Studio PCF → Glowing Edges Method. Za pomocą poziomów – ostatnia warstwa na górze – możesz zmienić kontrast przesuwając suwak z lewej strony do prawej.



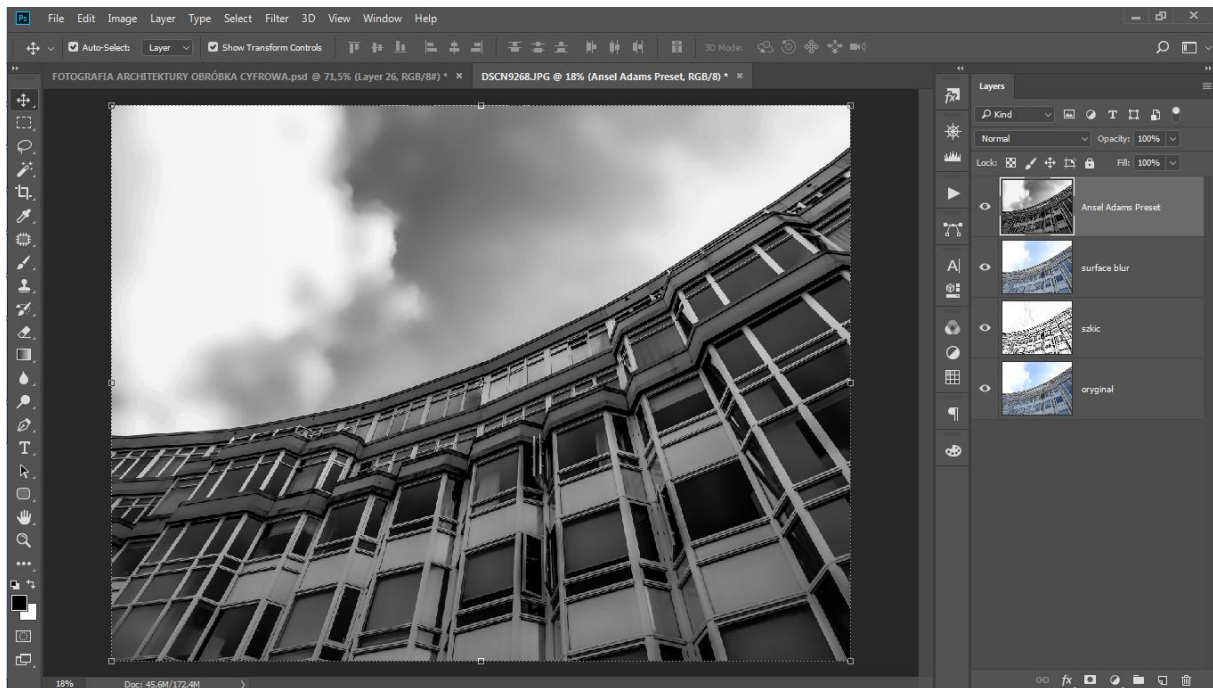
3 Scal zdjęcie za pomocą komendy: `ctrl + SHIFT + e` i usuń zrobione akcją pliki lub odznacz je by były niewidoczne. Zmień mieszanie warstw na Soft Light oraz zmień przezroczystość warstwy do 21%.



4 Możesz następnie zastosować Surface Blur



5 Potem konwersja czarno biała i rozmycie za pomocą redukcji szumów w Camera RAW. Możesz skorzystać z załączonego presetu Camera RAW: Ansel Adams 20181126 © Studio PCF.xmp



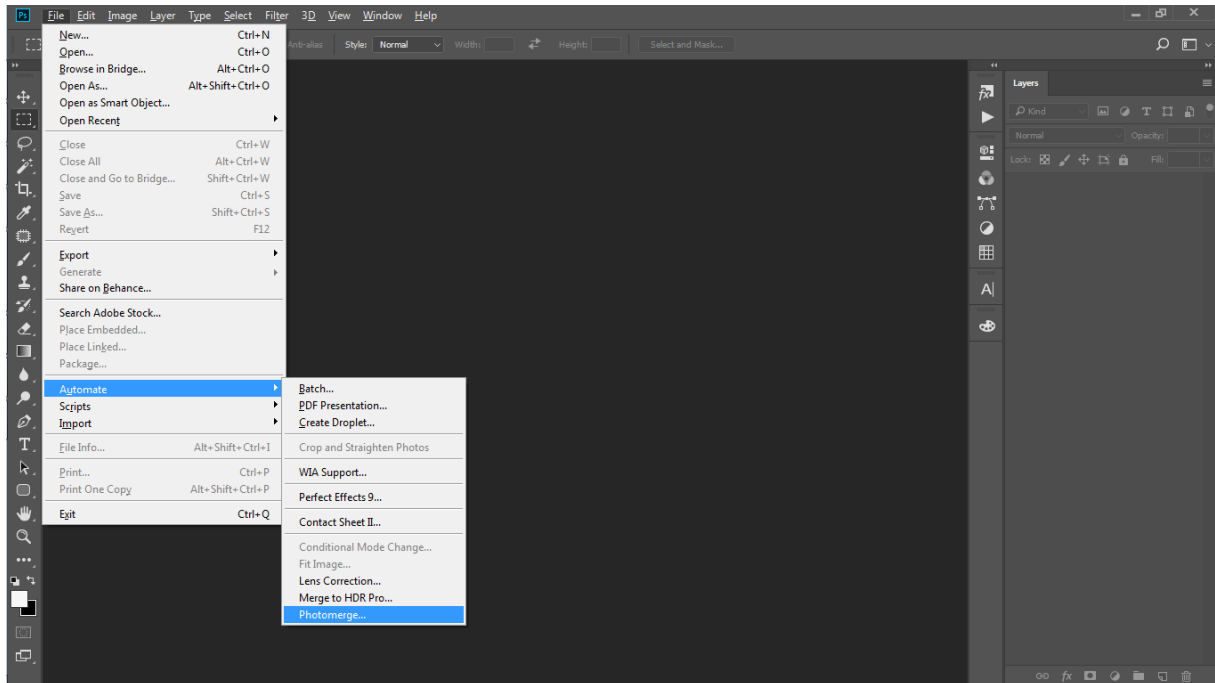
6 Gotowe.



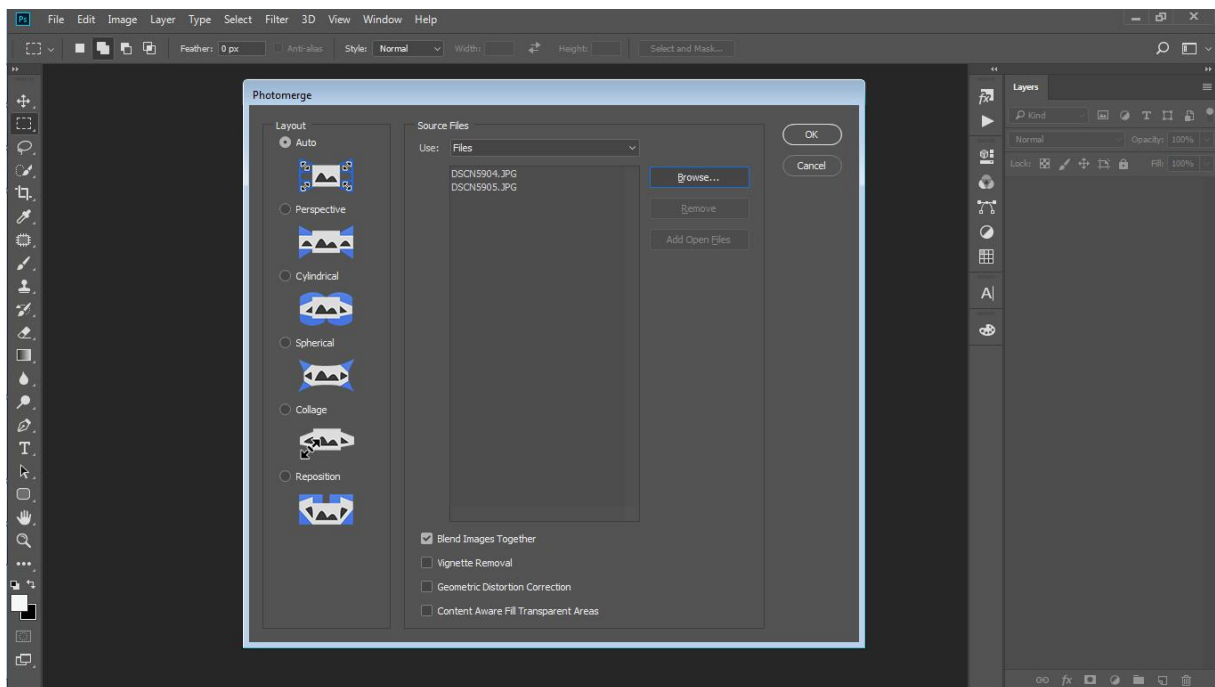
VI. Panorama. Tworzenie panoram za pomocą Adobe Photoshop
(polecam robić je zawsze w Photoshopie zamiast Lightroom)

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”

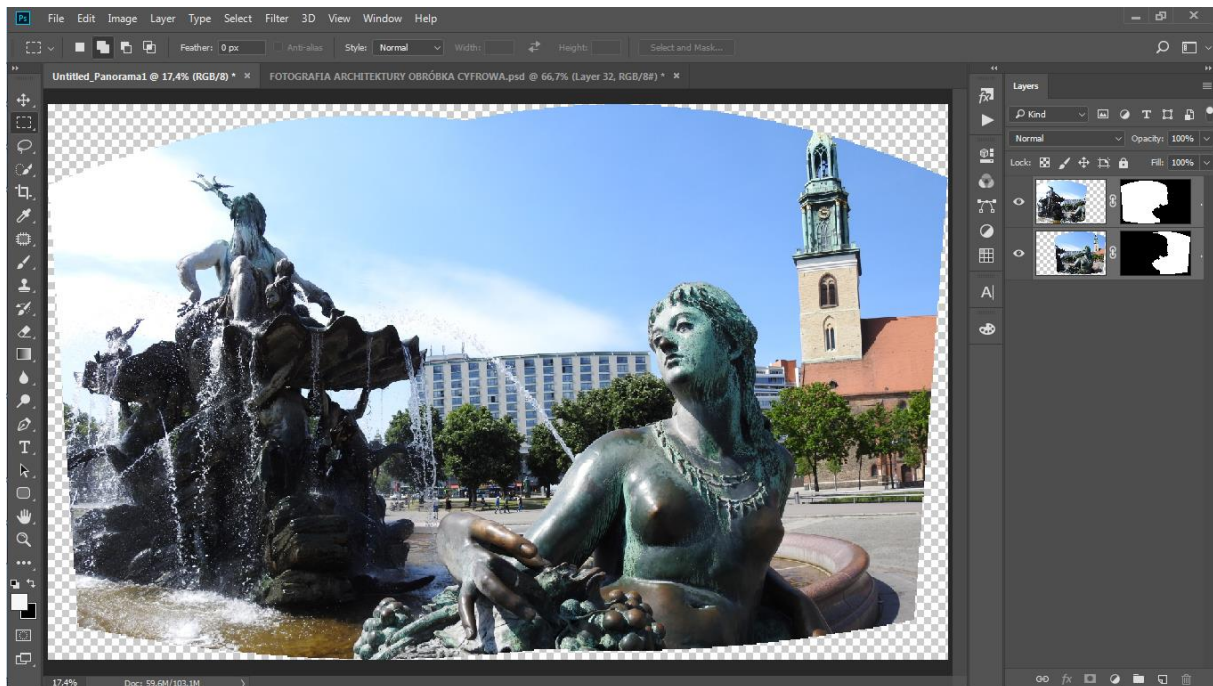
1 Moduł Photomerge. Łączenie zdjęć. Wchodzisz w File – Automate – Photomerge



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)



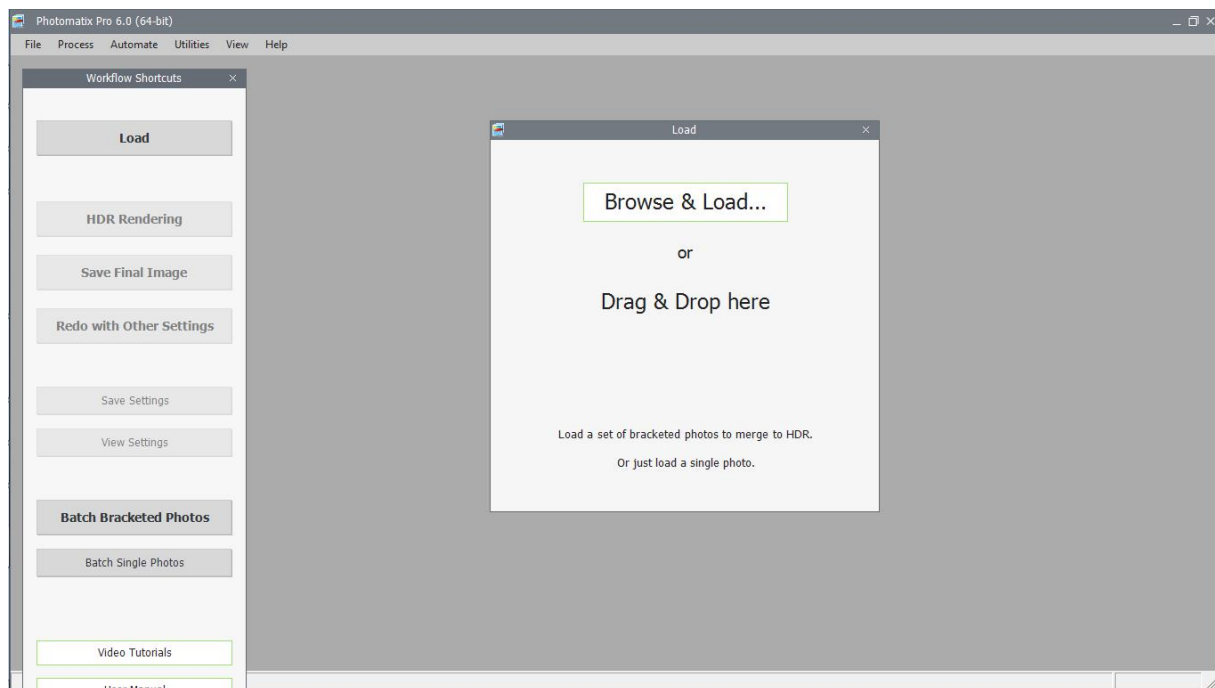
Skoryguj kąty i perspektywę zdjęcia. Następnie skadruj zdjęcie by nie było pustych przestrzeni. Na tym przykładzie zaczniesz rozumieć ile przestrzeni trzeba nadać kiedy się robi panoramę i ile przestrzeni zostanie wycięte z obrazu po korekcie architektonicznej. Na kolejnym etapie pracujesz z panoramą 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.



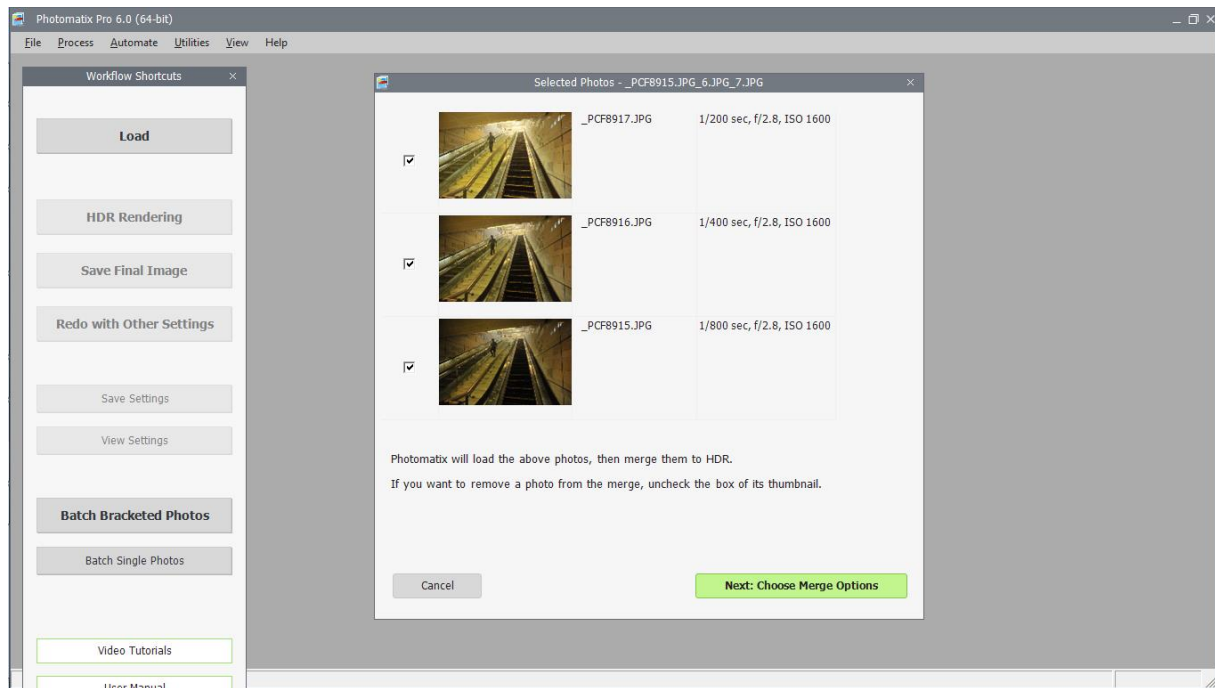
VII. HDR. High Dynamic Range.

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.

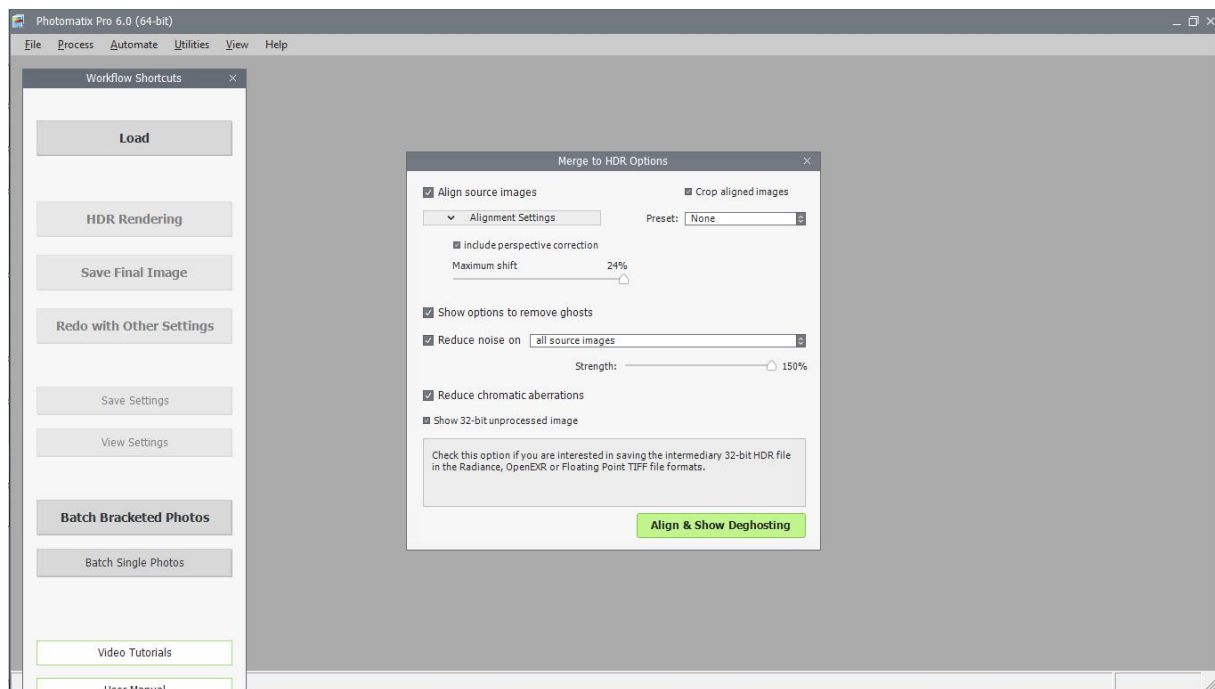
1 Otwórz program



2 Załaduj zdjęcia do obróbki klikają 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.

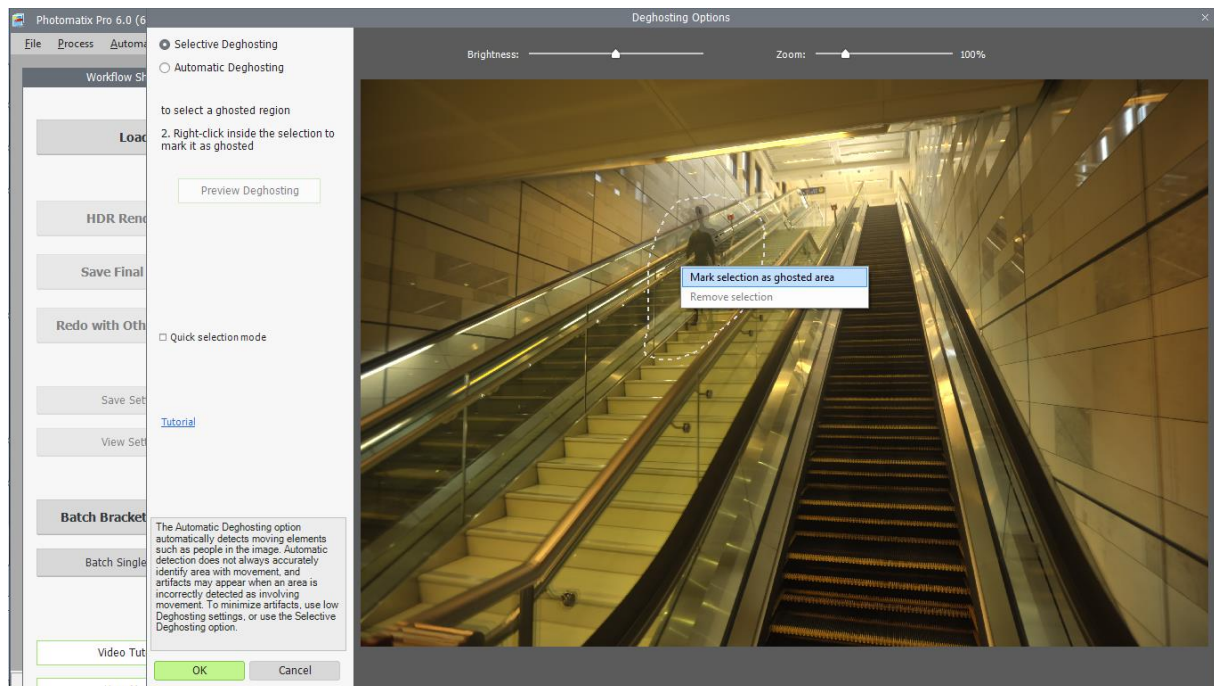
Show Options to Remove Ghost • jest to funkcja która manualnie pozwala na zaznaczenie obiektu który występuje na zdjęciu w kilku miejscach i chcemy by np. osoba będąca w różnych miejscach na każdym zdjęciu była tylko w jednym miejscu.

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

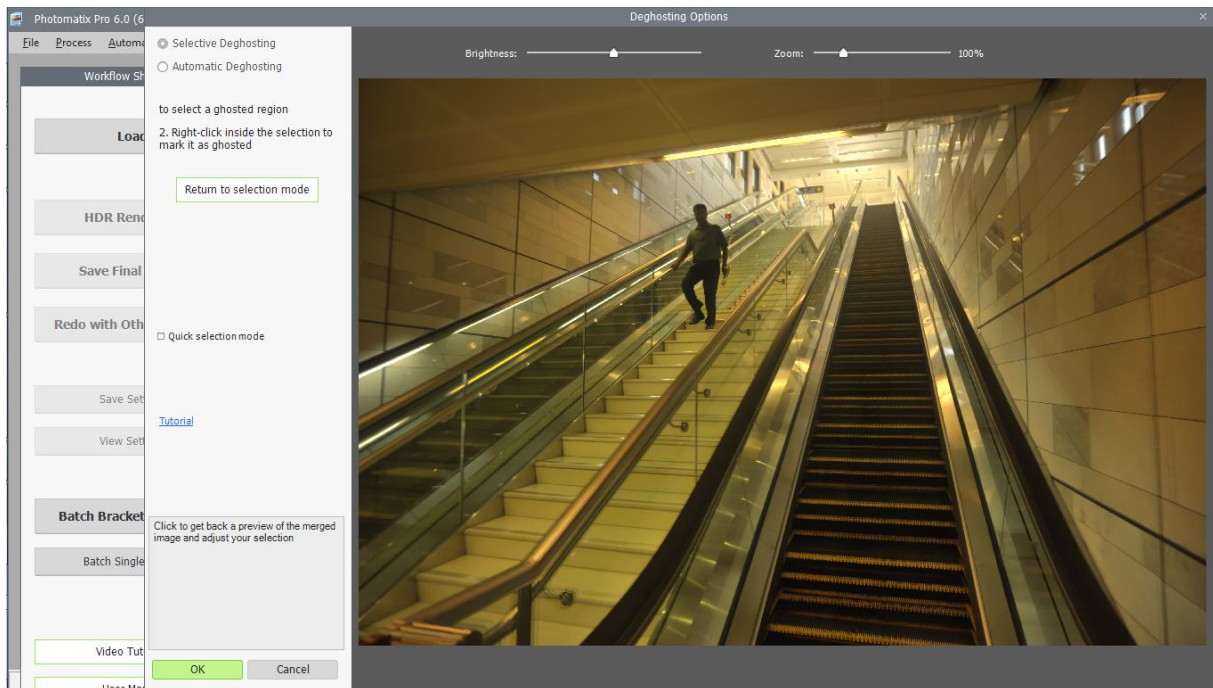
Reduce Chromatic Aberrations • redukcja aberacji chromatycznych. Takie fioletowe i/lub zielone linie na krawędziach obiektów które robią soczewki w obiektywie.

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.

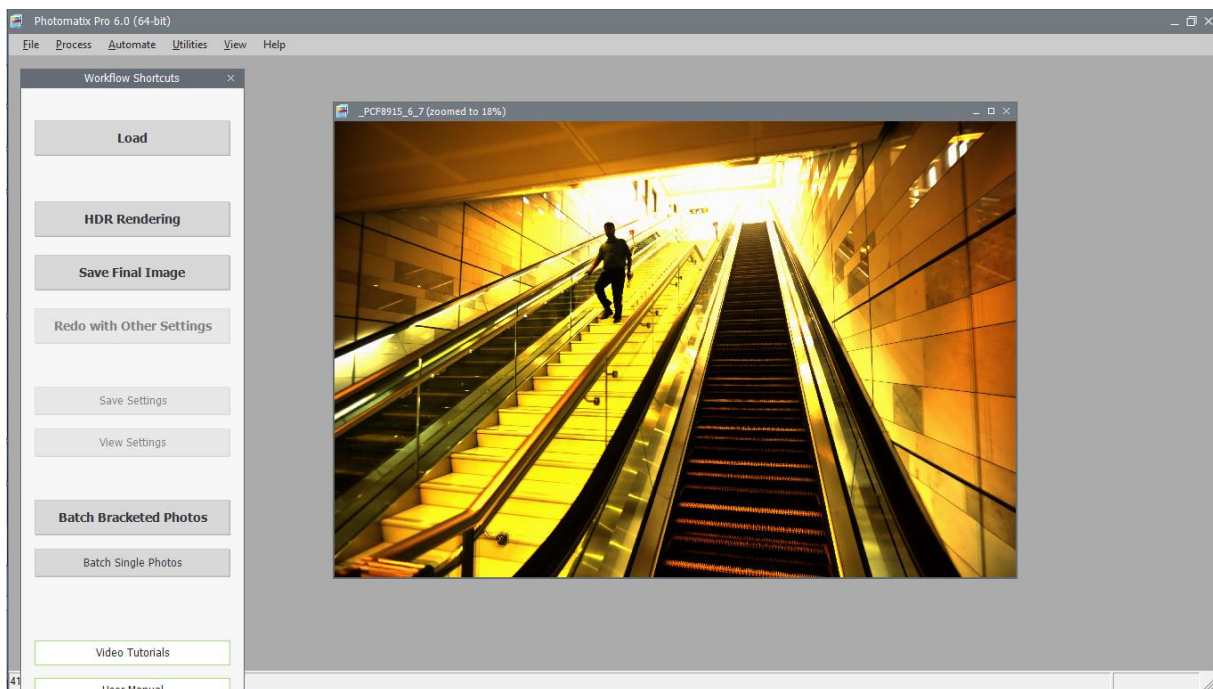
3 By usunąć zwielokrotniony fragment należy go obrysować ręcznie i kliknąć na prawy przycisk myszy i zatwierdzić że obrysowanie jest właściwe.



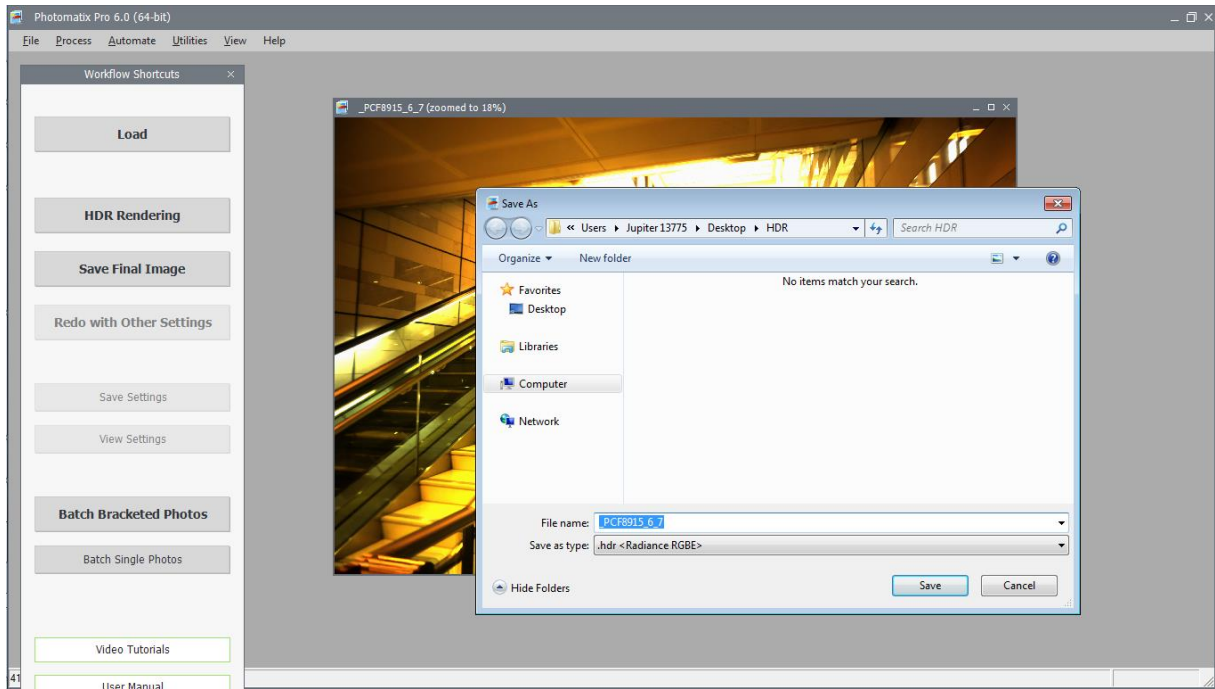
4 Jeśli efekt jest zadowalający klikamy OK. Jeśli nie powtarzamy obrysowywanie.



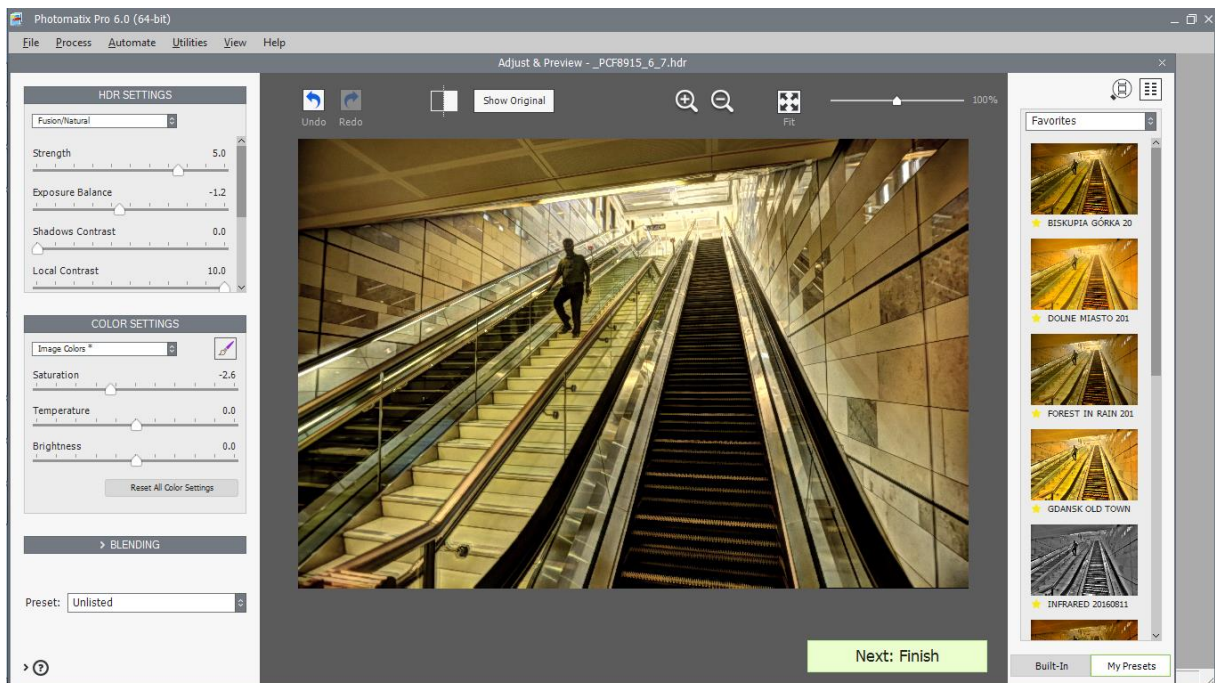
5 Następnie stworzy na się 32-bitowy obraz HDR



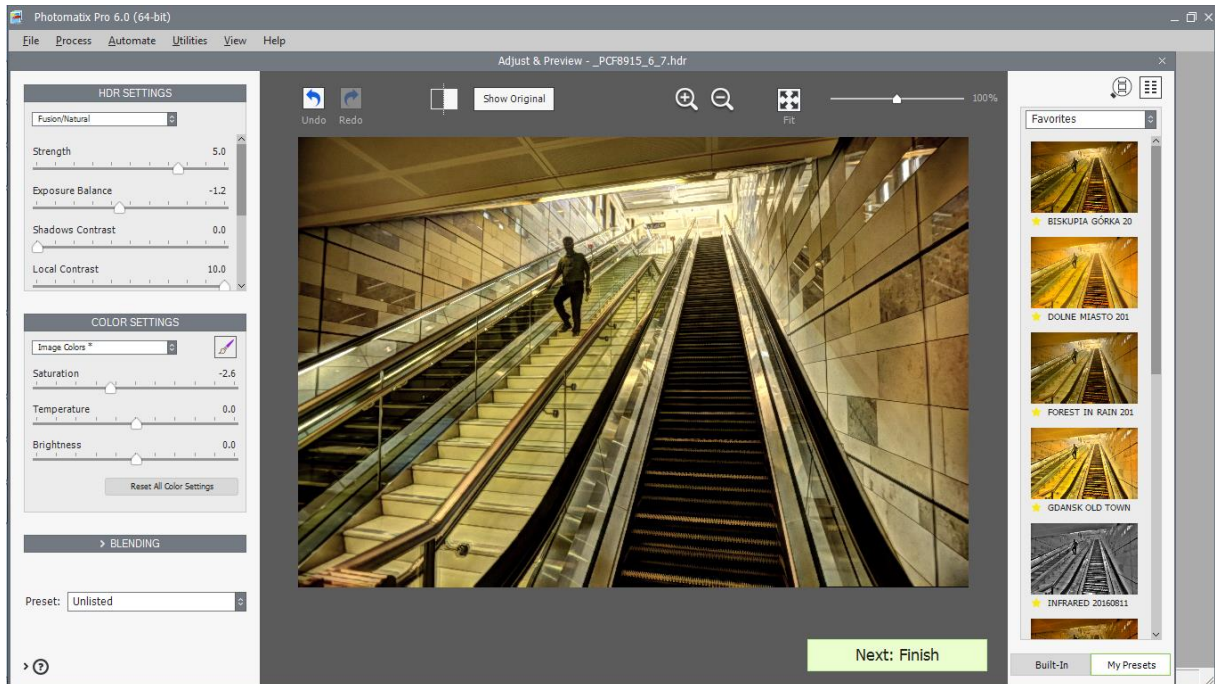
6 Obraz można zapisać do jednego z dwóch formatów. Polecam .hdr ponieważ jest obsługiwany przez Photoshop i inne programy. W plikach źródłowych jest dostępny wyżej przedstawiony HDR do własnej obróbki.



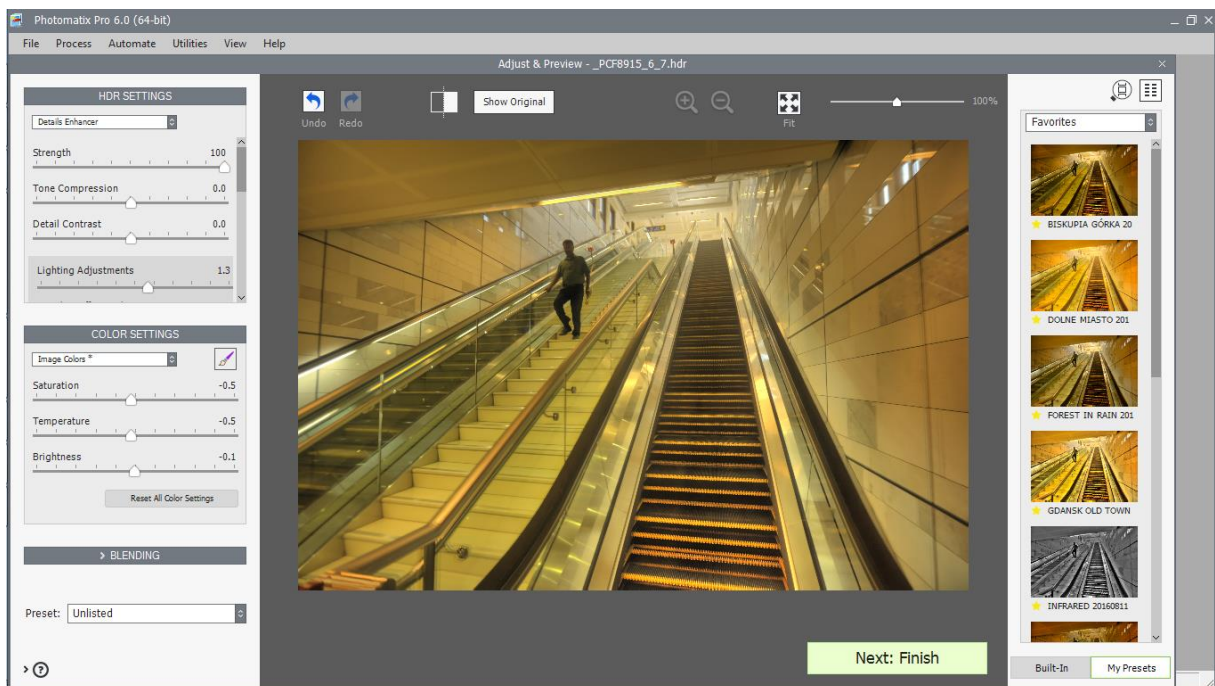
7 Następnie klikamy: HDR Rendering. Klikamy na w/w funkcję i obrabiamy zdjęcie zgodnie z upodobaniami. Nie ma ogólnego ustawienia jak powinno to wyglądać. By pomóc w obróbce producent programu zainstalował różne presety które są tematyczne i dają różne efekty. Klika się taki preset jako bazę a potem ustawia się pod siebie i konkretne zdjęcie. W przypadku funkcjonalności programu są dwa moduły użyteczne. Są to Fusion Neutral oraz Detail Enhancer. Producent stworzył moduł do obróbki architektury wewnątrz nazywa się on Fusion Interior (poniżej)



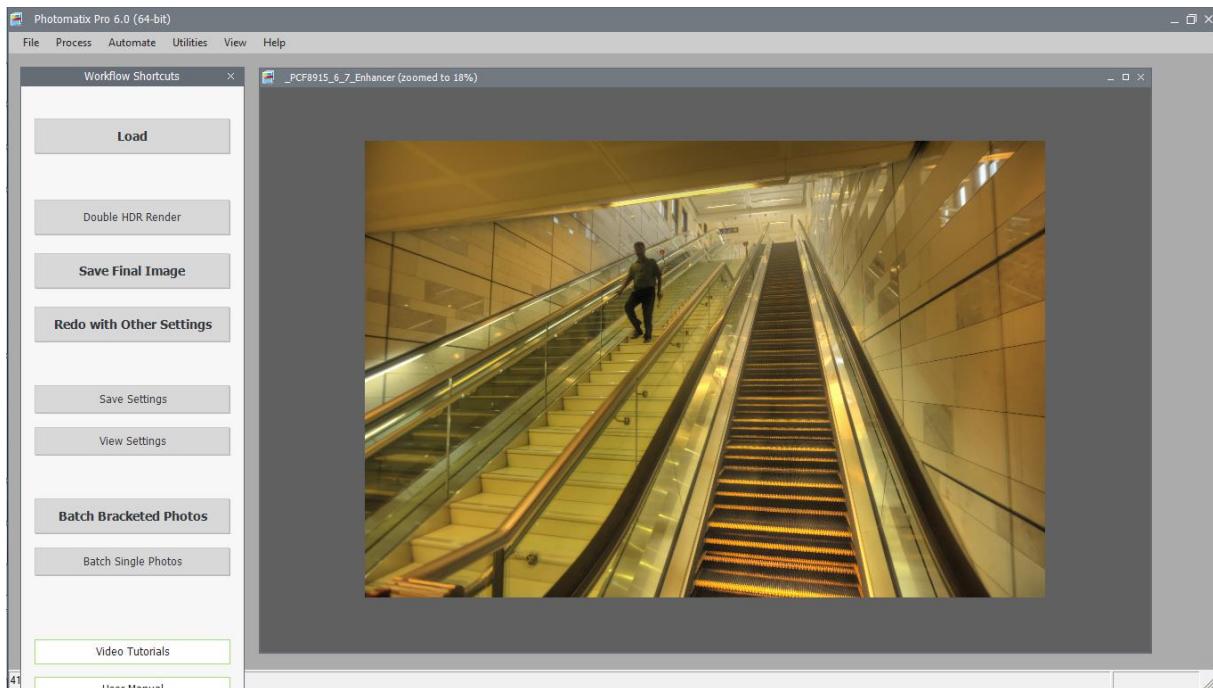
8 Wspomniany Jeden Fusion Natural to jeden z najbezpieczniejszych modułów do obróbki ponieważ idealnie się nadaje do zdjęć architektury, nie „zaszumia” zdjęć i pozwala na korektę światła i cienie bez ryzyka przerysowania graficznego zdjęcia. Każdy z tych modułów niestety różni się możliwościami obróbki.



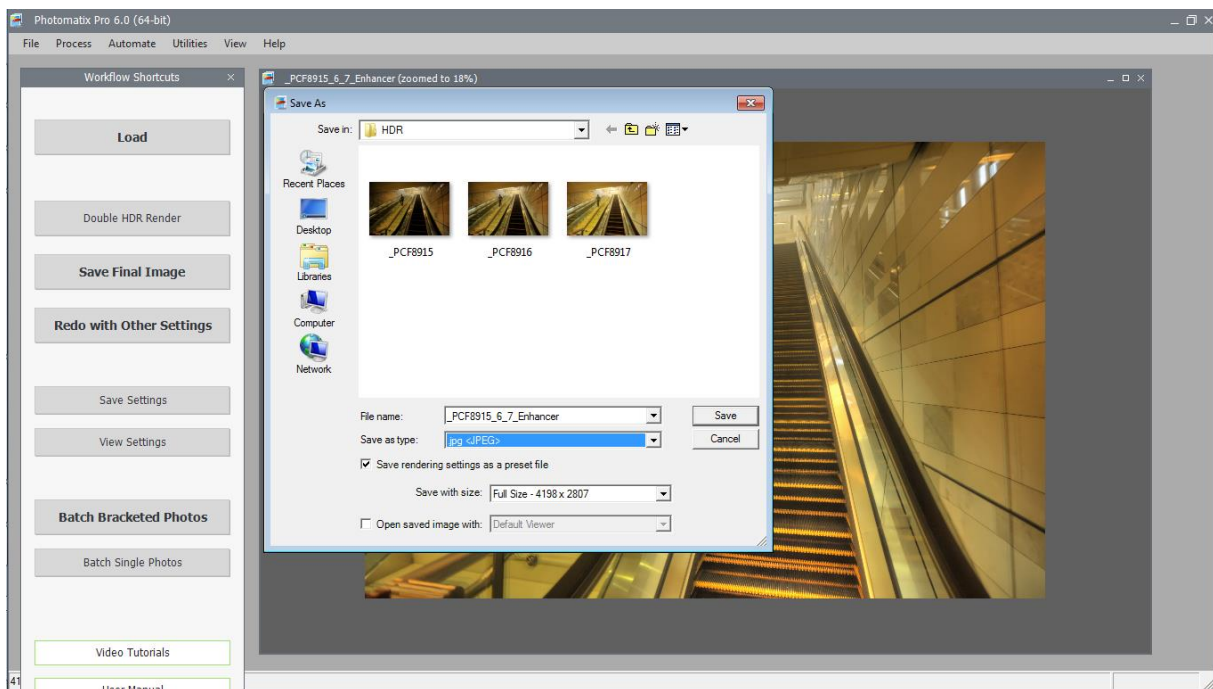
9 Największe możliwości posiada moduł Detail Enhancer. I dzięki temu łatwo przerobić zdjęcie w grafikę o intensywnych kolorach i kontrastach.



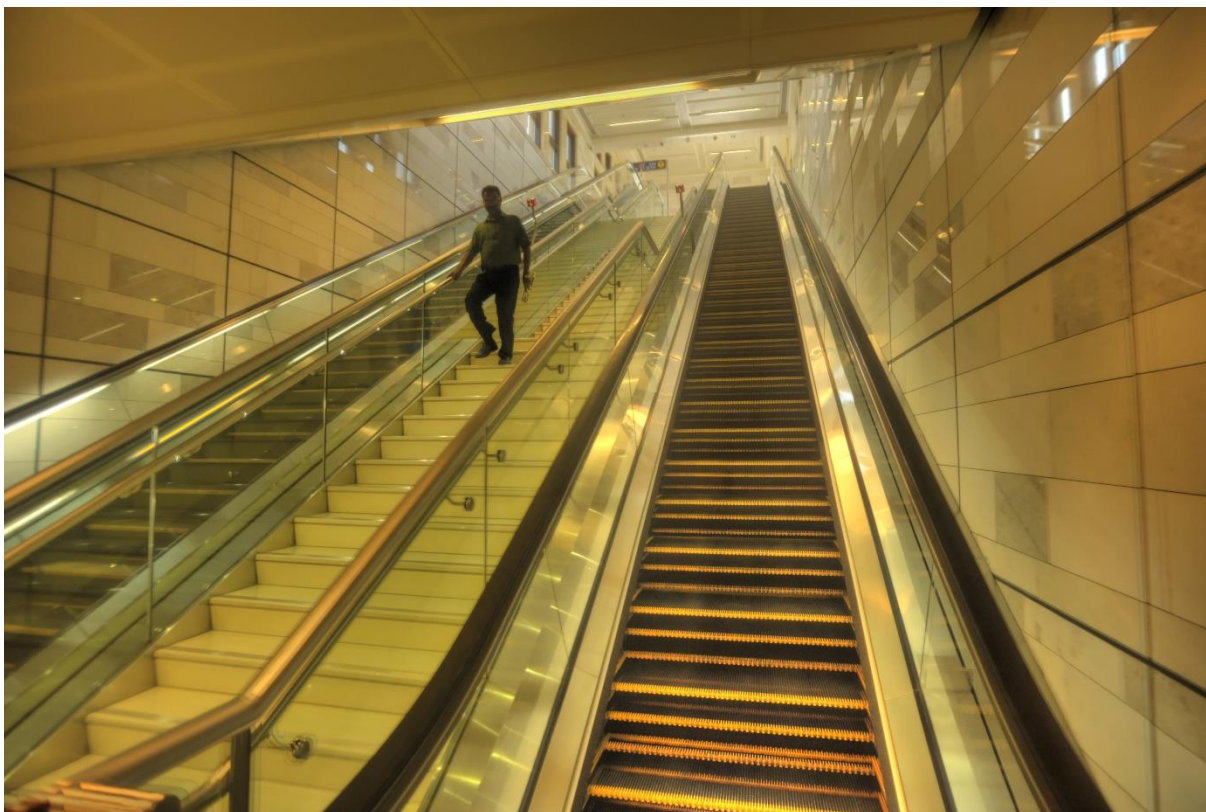
10 Po obrobieniu zdjęcia klikamy: Next: Finish i pojawi się okno z którego można zapisać zdjęcie.



11 Użyjemy funkcji Save Final Image i format dogodny dla Ciebie JPG lub 8 i 16 bitowy TIF. Do wyboru też są rozdzielczości zdjęcia jeśli ktoś nie potrzebuje pełnej wielkości.



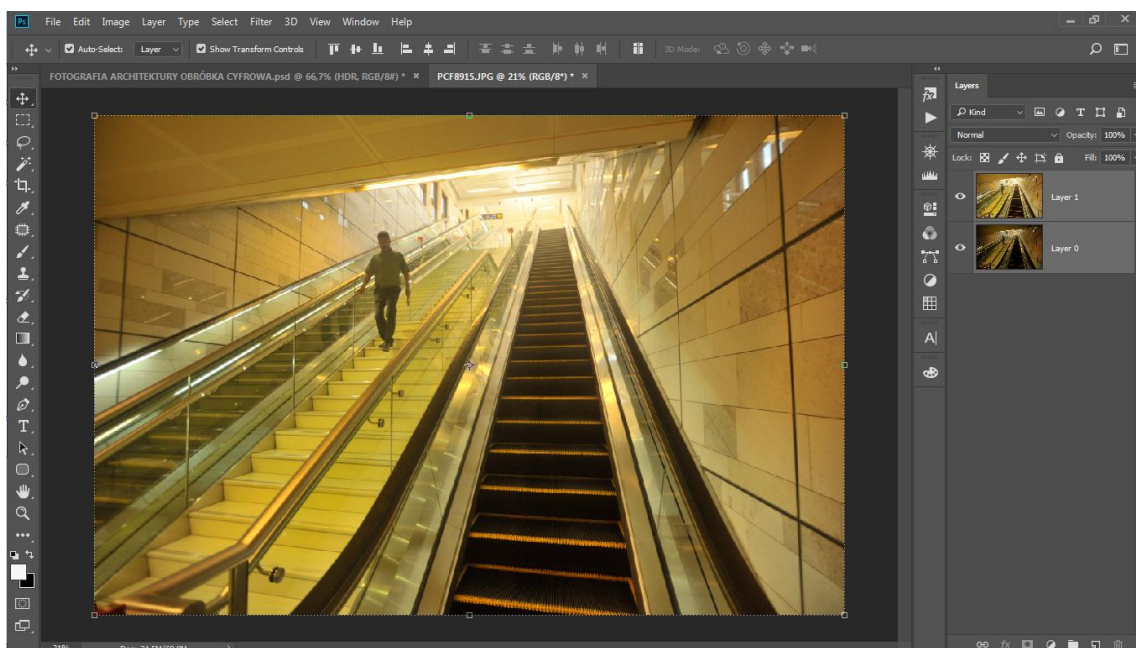
12 I gotowe. W plikach źródłowych znajduje się preset do Photomatix: Architektura • 20181126.xmp



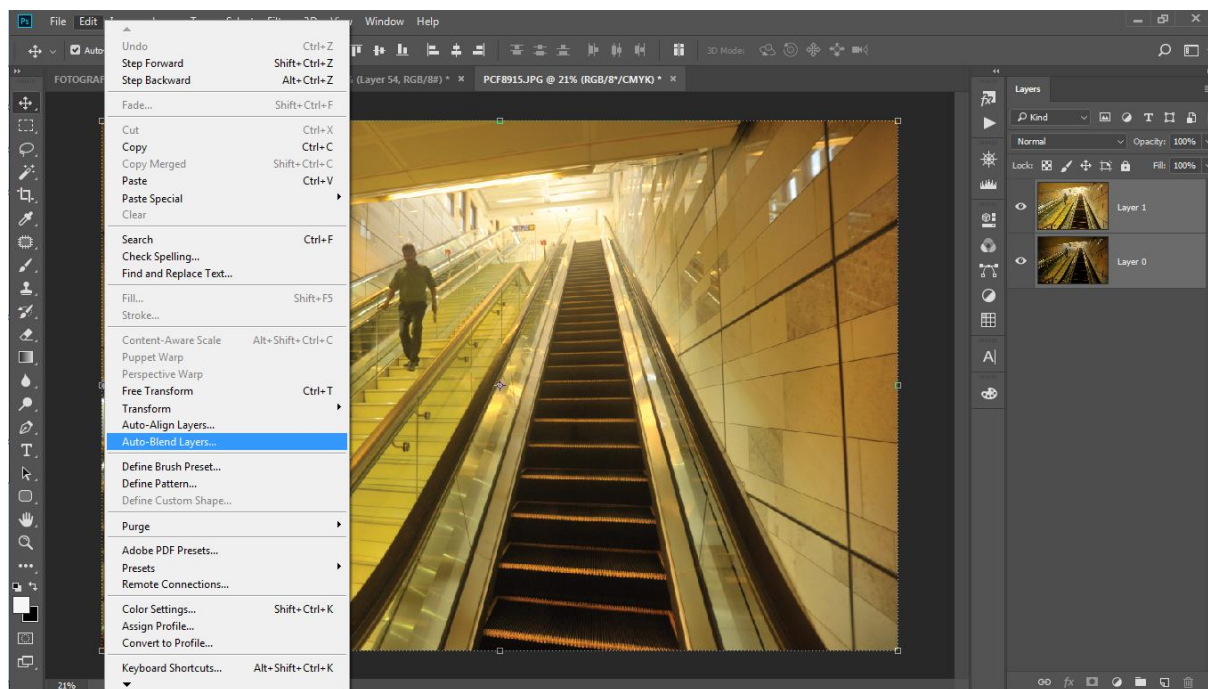
Zdjęcia obrobione w Photomatrix najczęściej stanowią półprodukt, który następnie obrabia się w Photoshopie, lub innym programie foto/graficznym.

VIII. Auto Blend. Automatyczne mieszanie warstw.

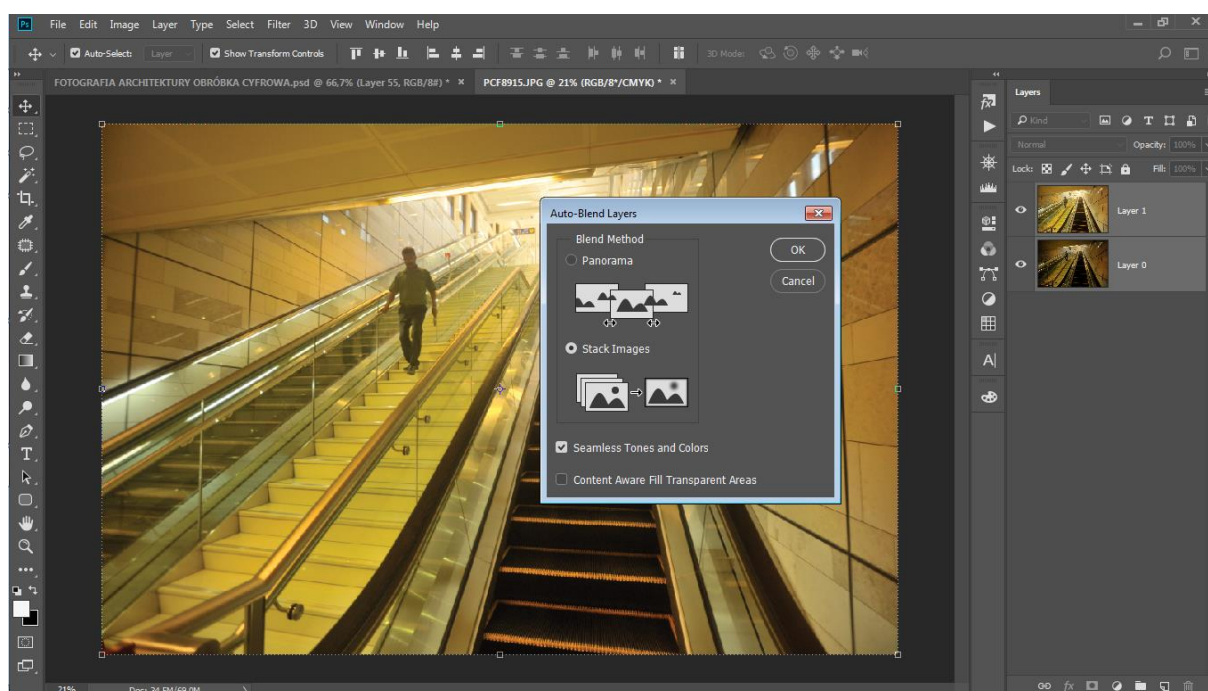
1 Otwierasz w Photoshopie dwa zdjęcia które chcesz by się ze sobą zmieszały. Nakładasz jedno na drugie (ctrl + c następnie ctrl + v; czyli kopiuj i wklej). Kliknij dwa razy na zdjęcie Background oznaczone kłódką z wciśniętym przyciskiem ALT to kłódka zniknie – lub kliknij na kłódkę, to też zniknie. Zaznaczasz oba zdjęcia klikając na nie z wciśniętym przyciskiem CTRL.



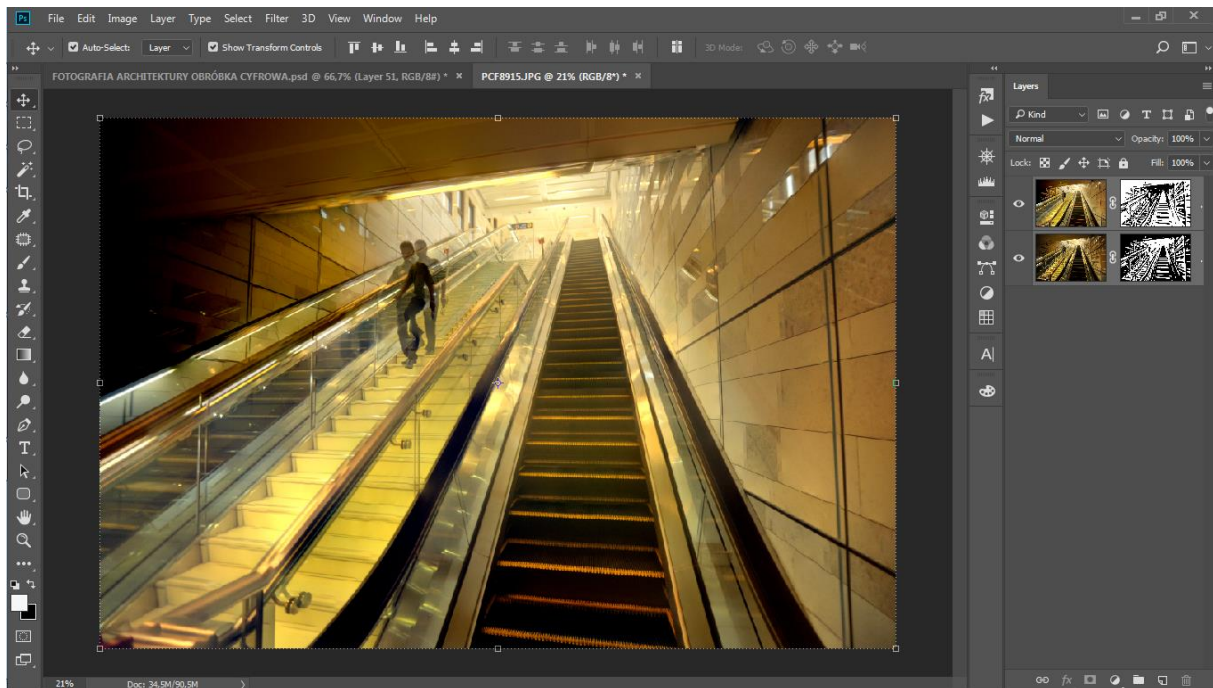
2 Przejdź do Edit – Auto-Blend Layers



3 Wybierz metodę mieszania jako Blend Images i kliknij OK.



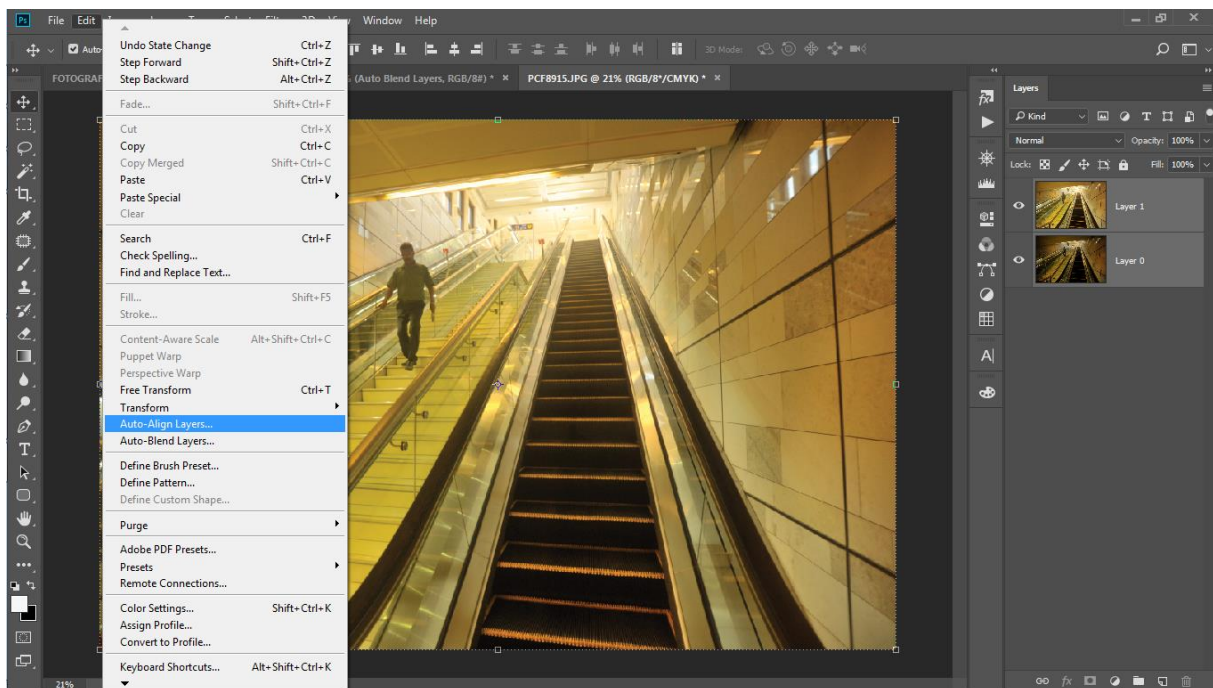
4 Gotowe. Przy niektórych zdjęciach ta metoda się sprawdzi a przy innych nie.



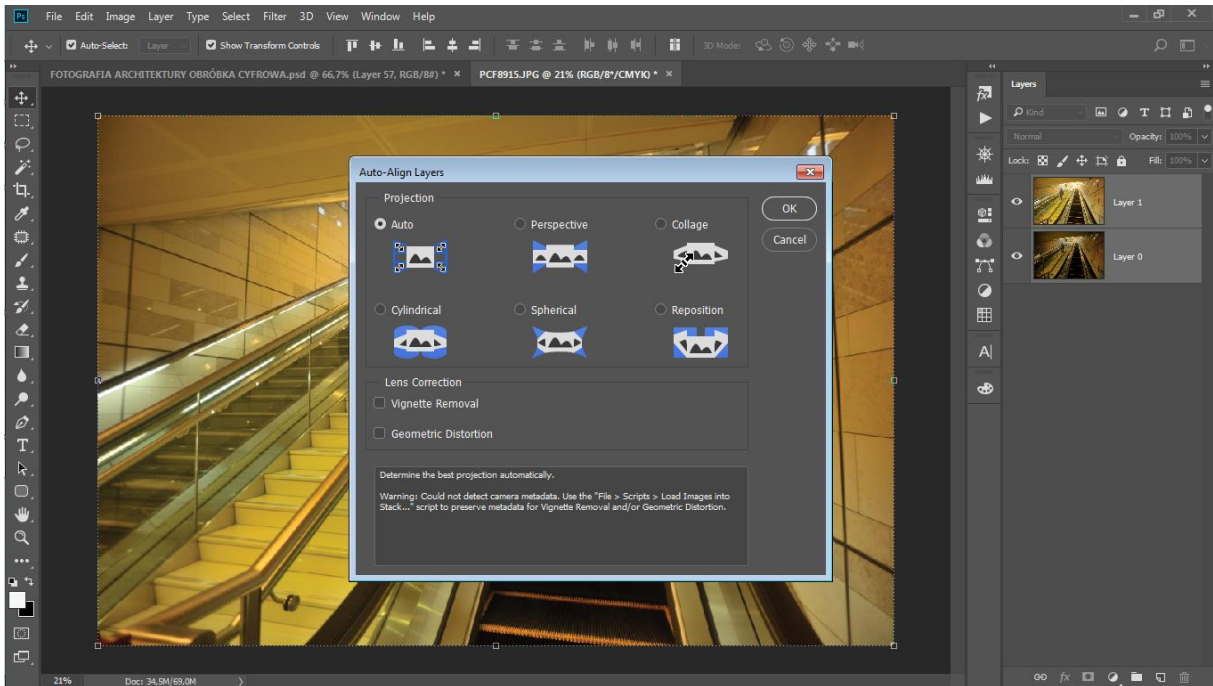
IX. Luminosity Mask. Przeplot światłocieni.

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.

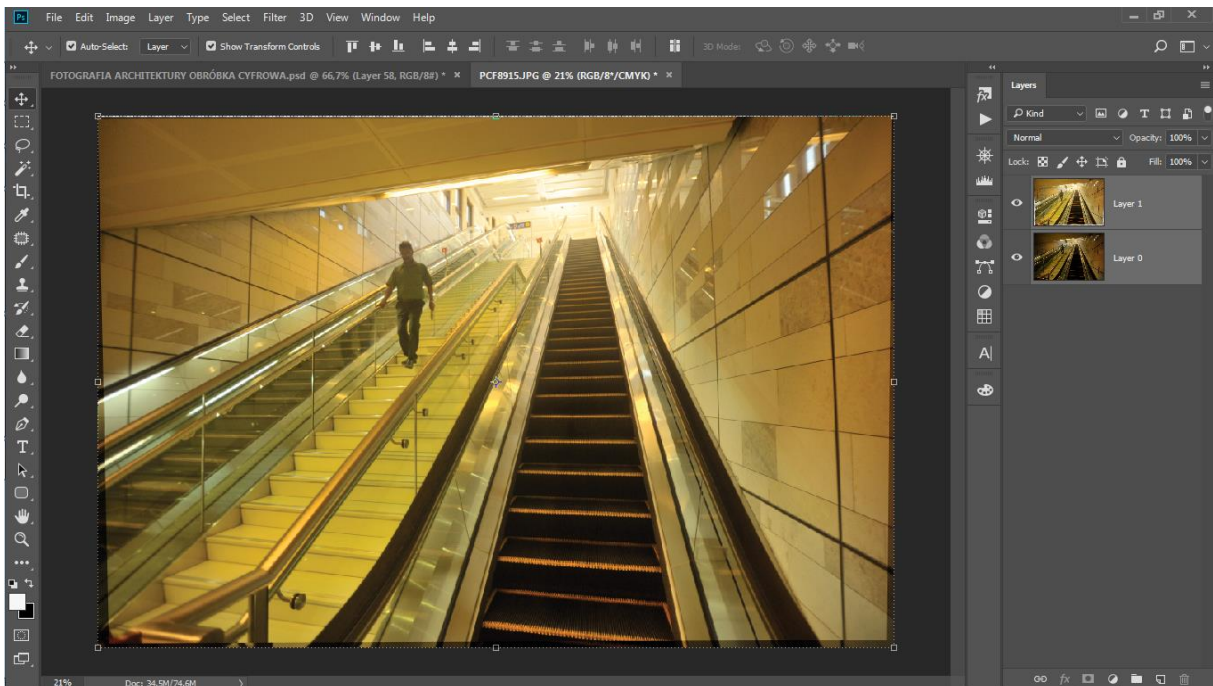
1 Otwieramy w Photoshopie dwa zdjęcia i nakładamy je na siebie. Skopiuj jedno zdjęcie i wklej je na drugie. Kliknij dwa razy na zdjęcie Background oznaczone kłódką z wciśniętym przyciskiem ALT to kłódkka zniknie. Teraz w pierwszej kolejności wyrównamy zdjęcia by nakładały się na idealnie siebie. Zaznacz zdjęcia klikając je z wciśniętym przyciskiem CTRL i przejdź do: Edit – Auto-Align Layers



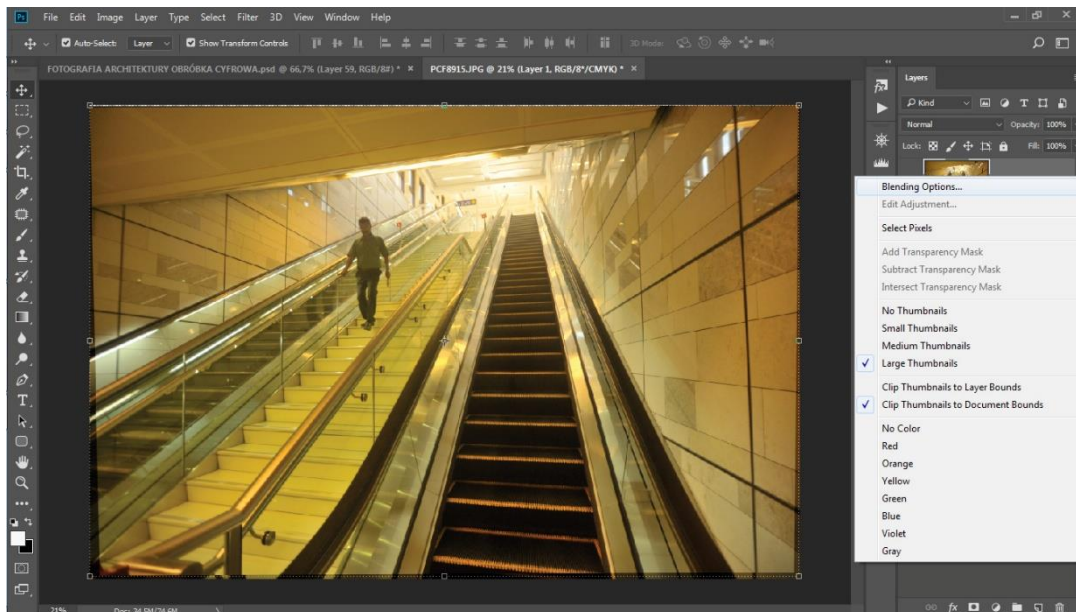
2 Wybierz metodę auto i kliknij OK.



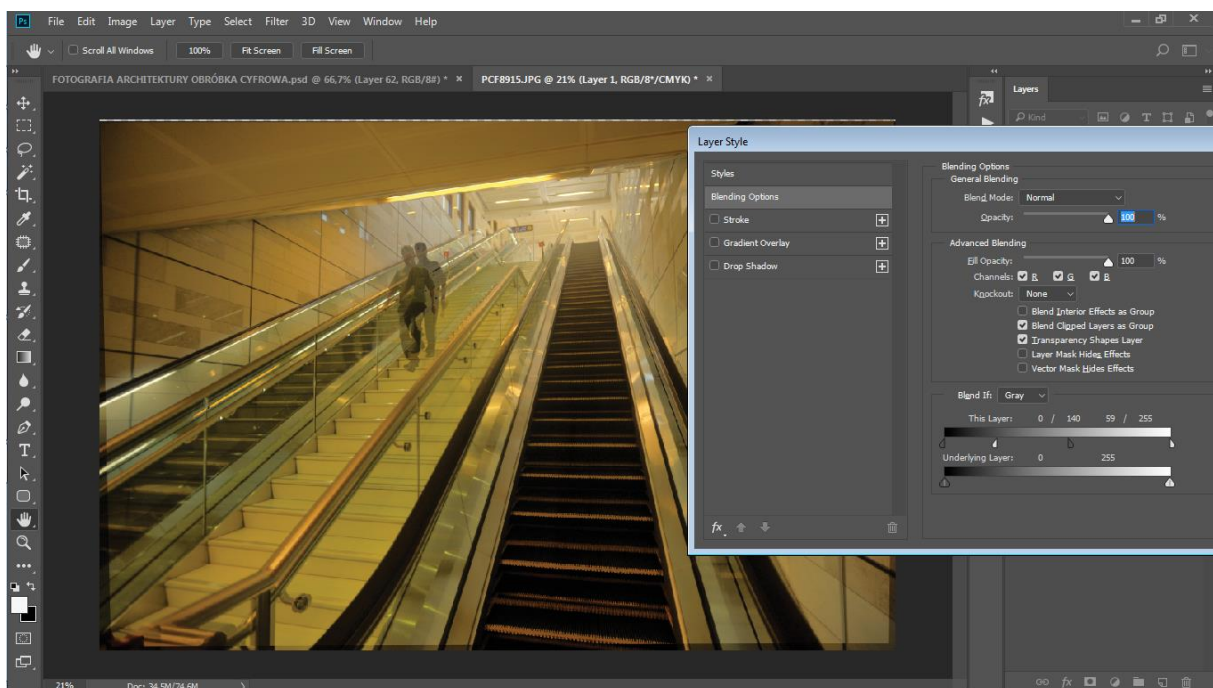
3 Nałożone na siebie zdjęcia zostały wyrównane. Teraz zajmiemy się przenikaniem obrazów przy użyciu Luminosity Mask.



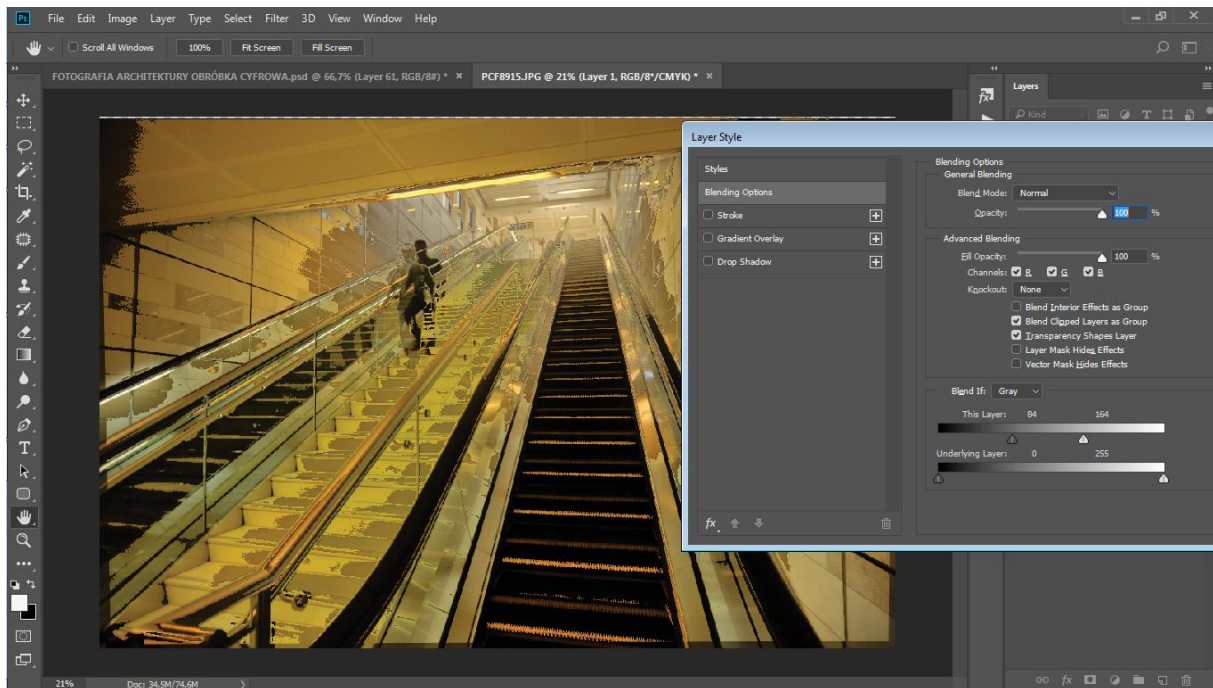
4 Klikasz prawym myszy na górnym zdjęciu i wybierasz funkcję Blending Options. Lub klikasz na miniaturkę dwa razy funkcja sama się pokaże ☺



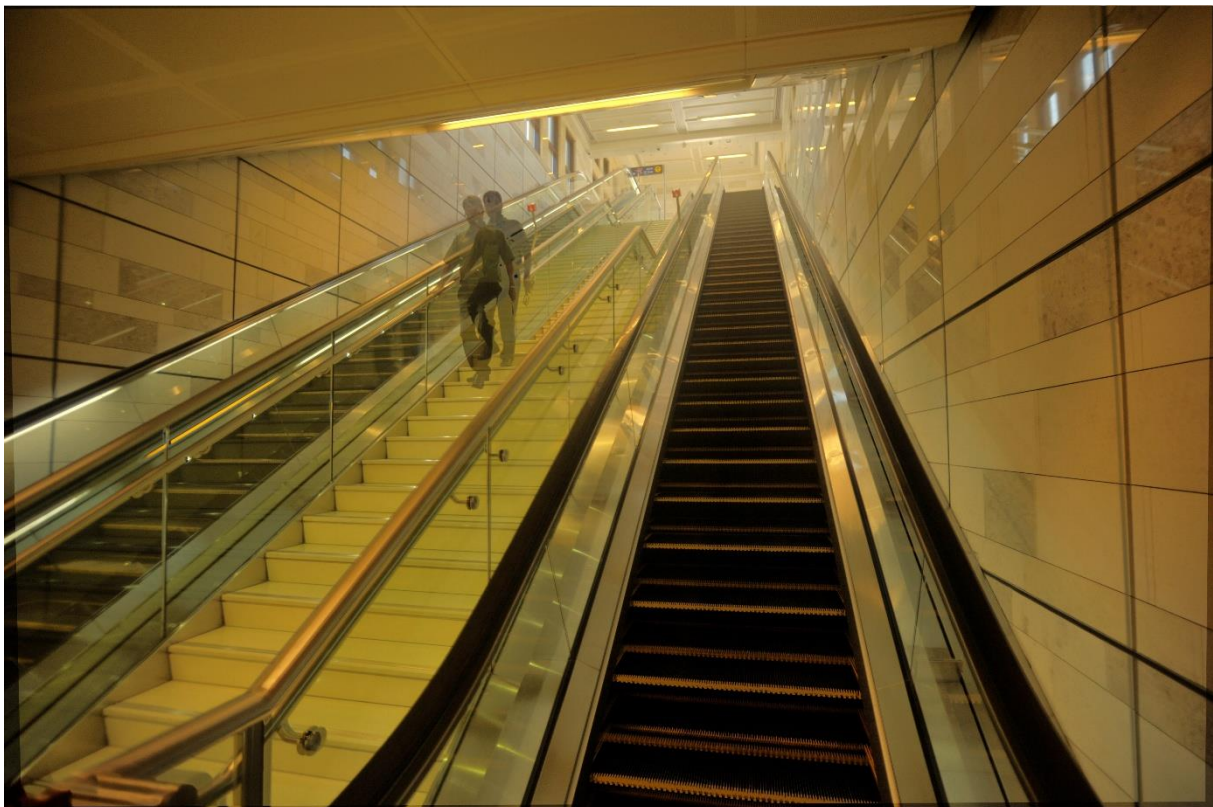
5 Następnie z wciśniętym przyciskiem ALT przesuwasz dolne suwaki dotyczące światła i cieni. Strzałki widoczne na grafice muszą się rozdzielić na połówki – w ten sposób powstaje delikatny efekt i mieszanie światła i cieni odbywa się w akceptowalny wizualnie sposób.



6 Gdyby nie używać suwaków z wciśniętym ALT efekt byłby jak na zdjęciu poniżej. Dlatego ważne jest użycie wartości jako połówek.



7 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)

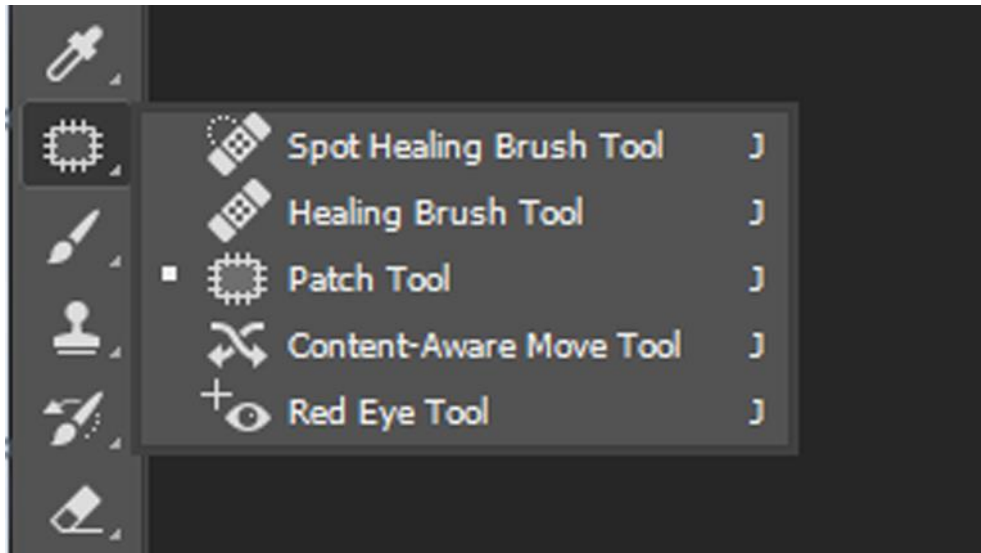


X. Usuwanie Zakłóceń

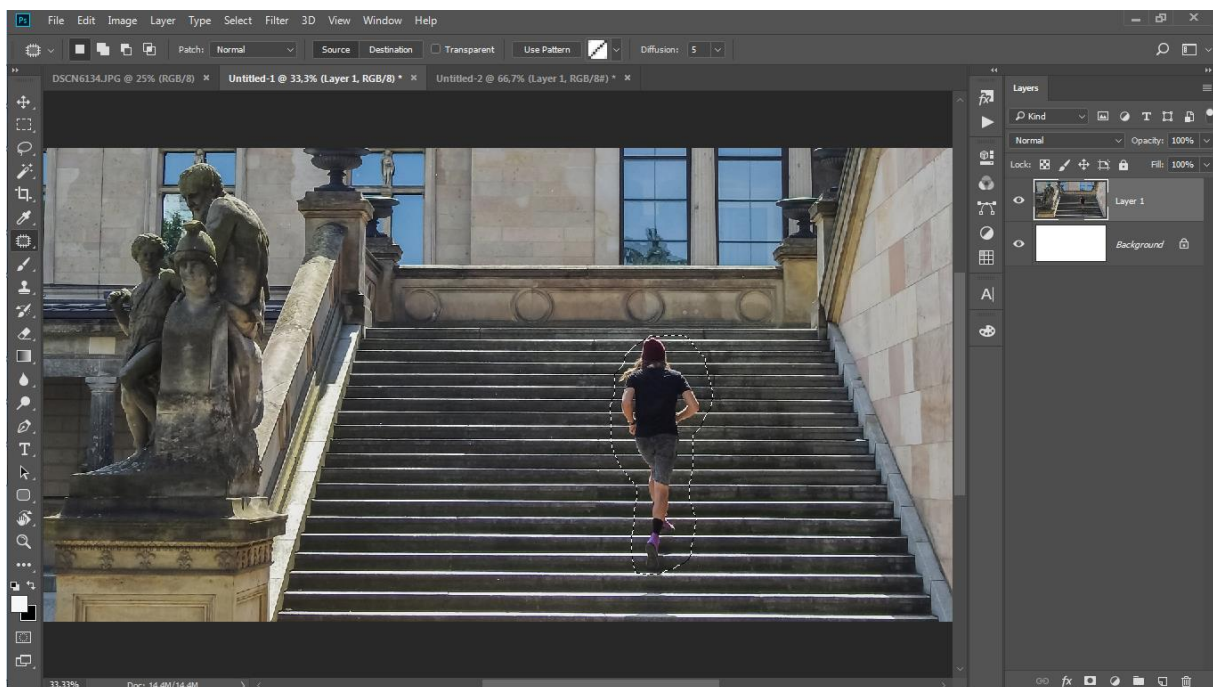
Zakłóceniem jest to co uznasz za element który przeszkadza na zdjęciu. Przykład jak usunąć coś za pomocą narzędzia Patch. Skrót to litera J jeśli ją wciśniesz trzymając SHIFT będą przewijały się narzędzia w danej kategorii. Do usuwania zakłóceń idealne i podstawowe narzędzia do Spot Healing

Brush Tool oraz Healing Brush Tool. Przetestuj te narzędzia i zobacz jak działają. Narzędzia są podobne do tego które znajduje się w Camera RAW oraz Lightroom.

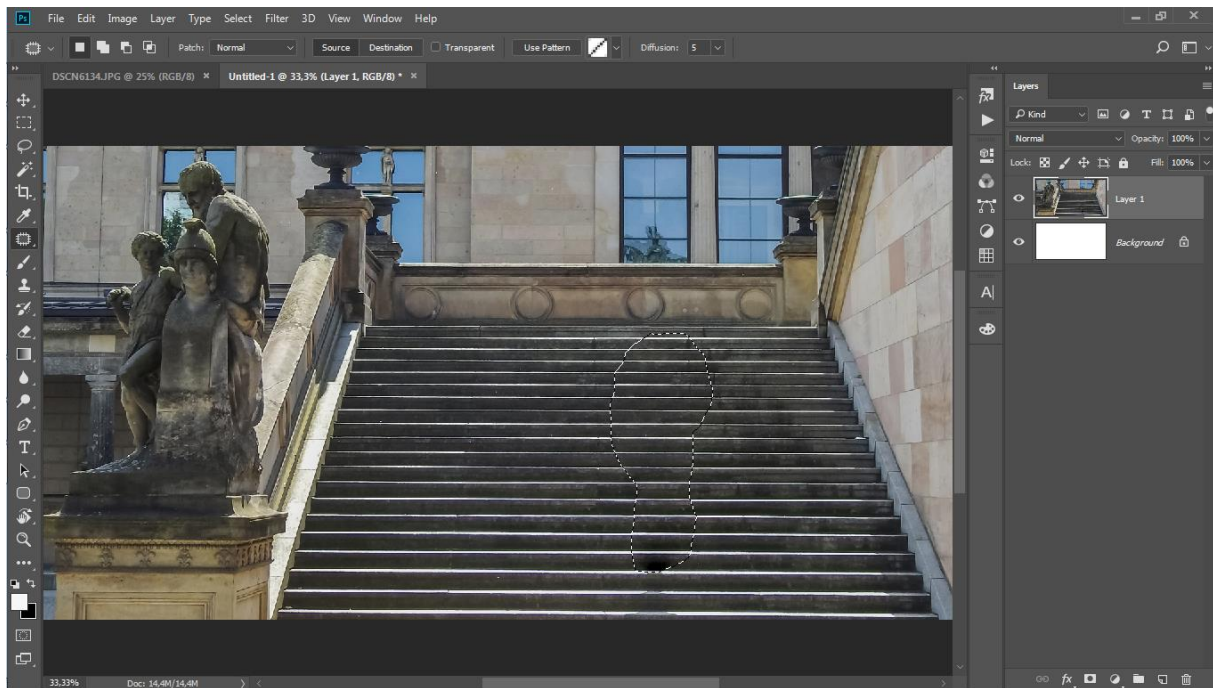
Usuwanie Zakłóceń za pomocą Patch Tool



1 Otwieramy zdjęcie. Narzędziem (Patch) łątka obrysowujemy obiekt który chcemy usunąć.

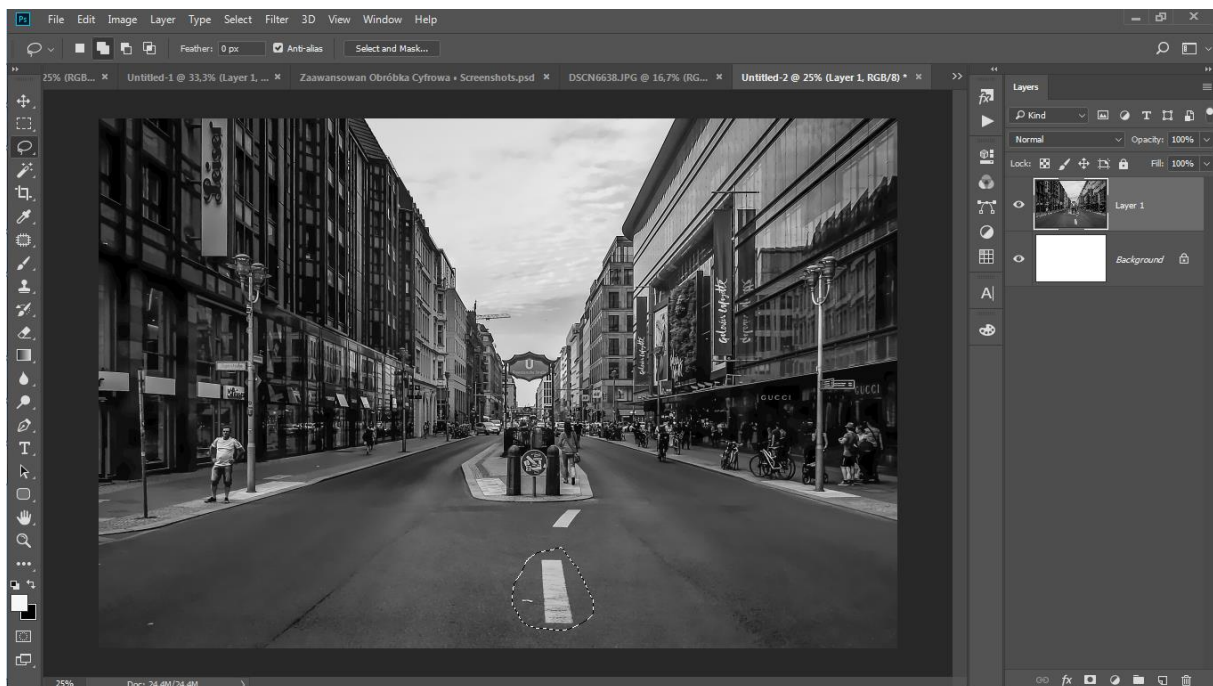


2 Następnie przesuwamy zaznaczenie w miejsce którym chcemy zastąpić zakłócenie. Jeśli wciśniesz SHIFT łątka porusza się tylko po linii poziomej lub pionowej co może przydać się w przypadku regularnych kształtów.

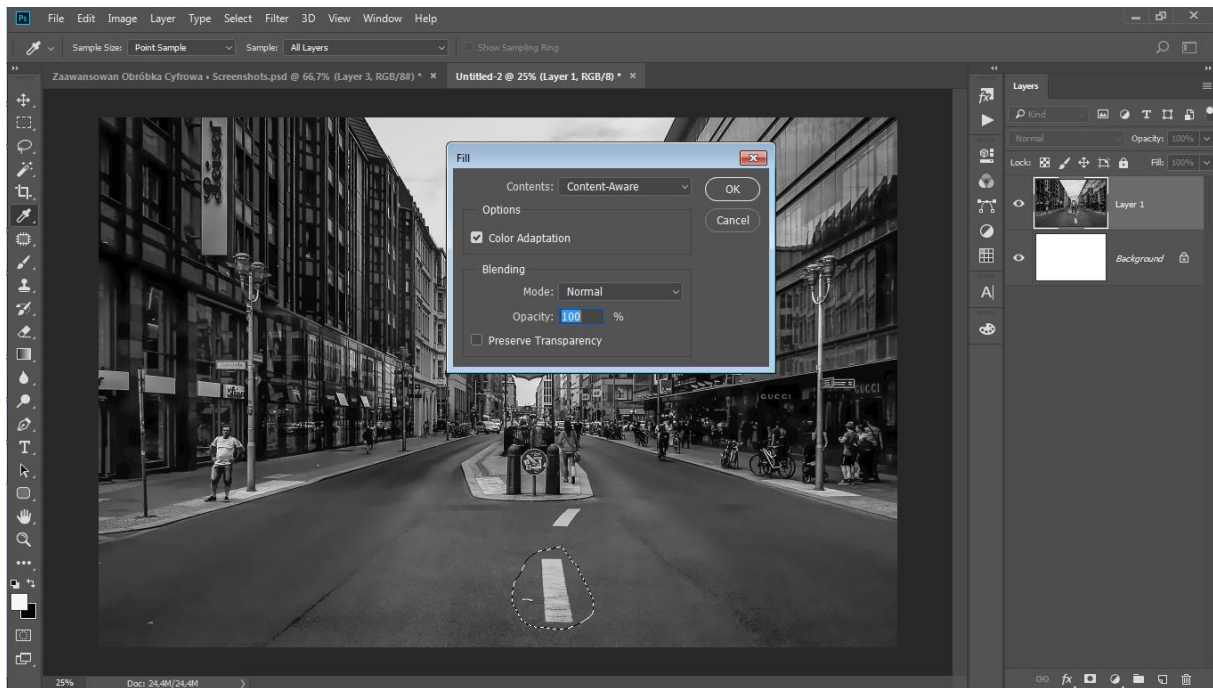


Usuwanie Zakłóceń za pomocą Content Aware Fill

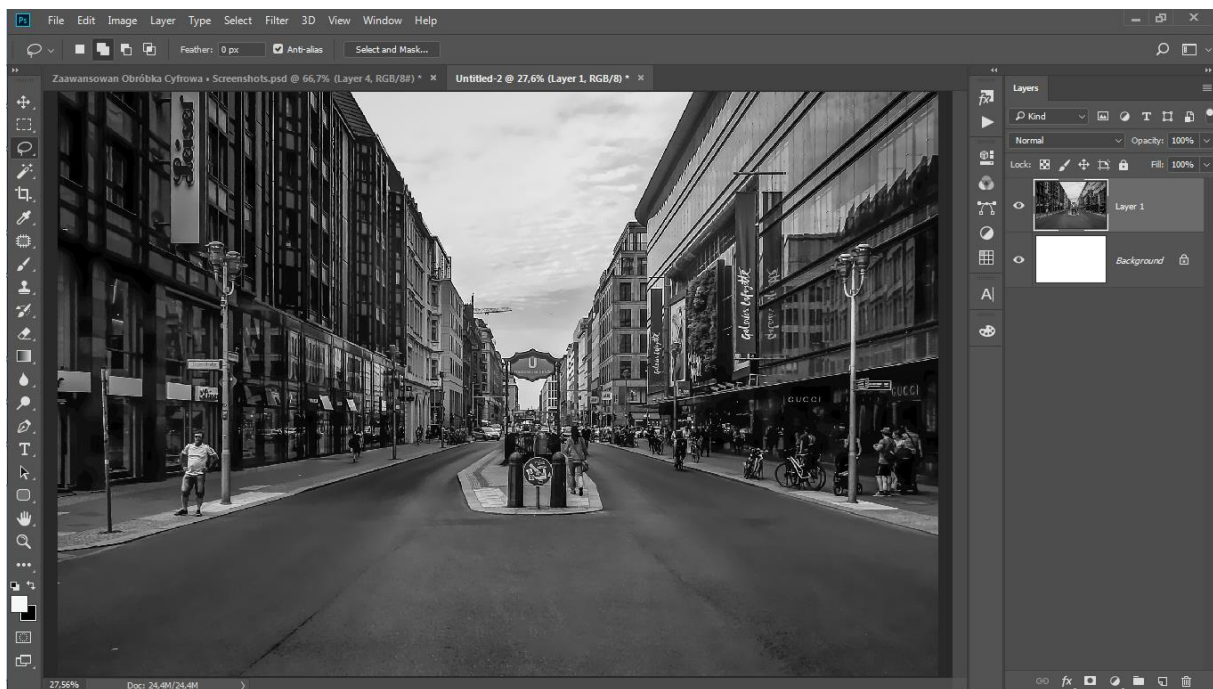
1 Analogiczna sytuacja podczas której usuwamy zakłócenie ale tym razem innym narzędziem. Obrysowujemy to co chcemy usunąć za pomocą narzędzia Lasso (na klawiaturze literka L)



2 następnie idziemy do Edit – Fill lub skrót klawiaturowy SHIFT + F5. Ustaw opcje Content-Aware



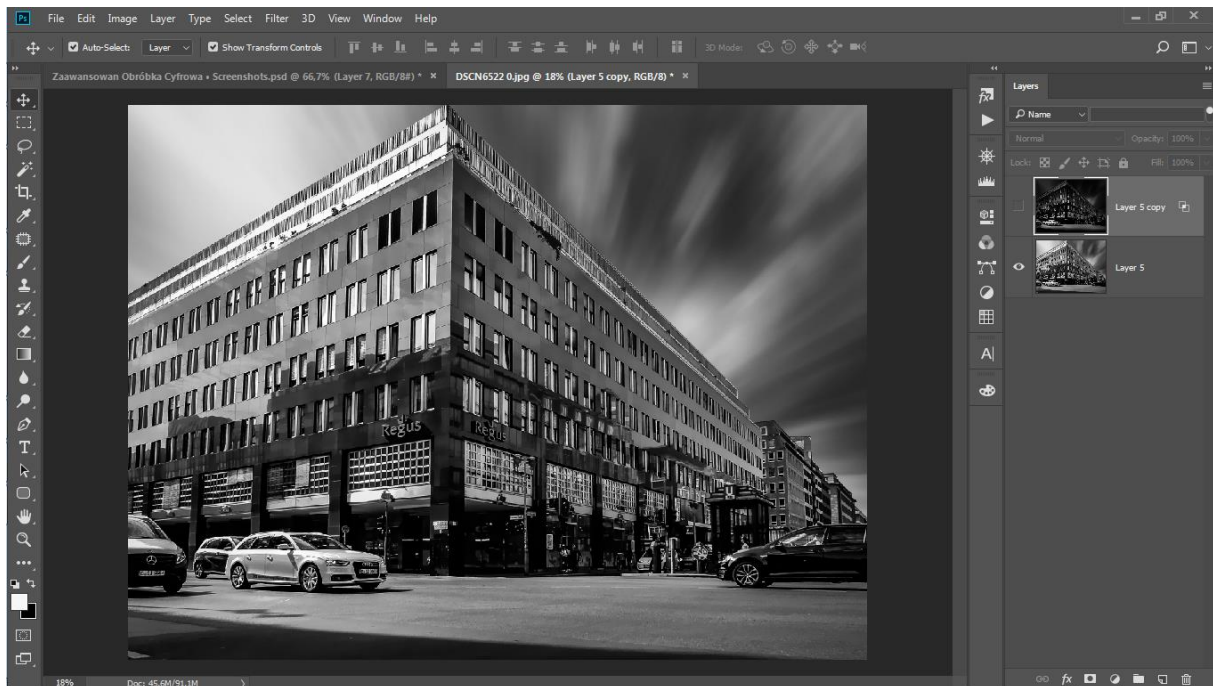
3 Gotowe.



XI. Wprowadzenie Nieistniejącego Oświetlenia

Tworzenie oświetlenia jest ciekawym doświadczeniem i świetną zabawą dzięki której można nauczyć się więcej na temat światła. Jakie oświetlenie stworzysz na danym zdjęciu zależy od Ciebie. Poniżej zaprezentuję przykład z użyciem światła dziennego w południe.

1 Otwieramy zdjęcie i powielamy je CTRL+J



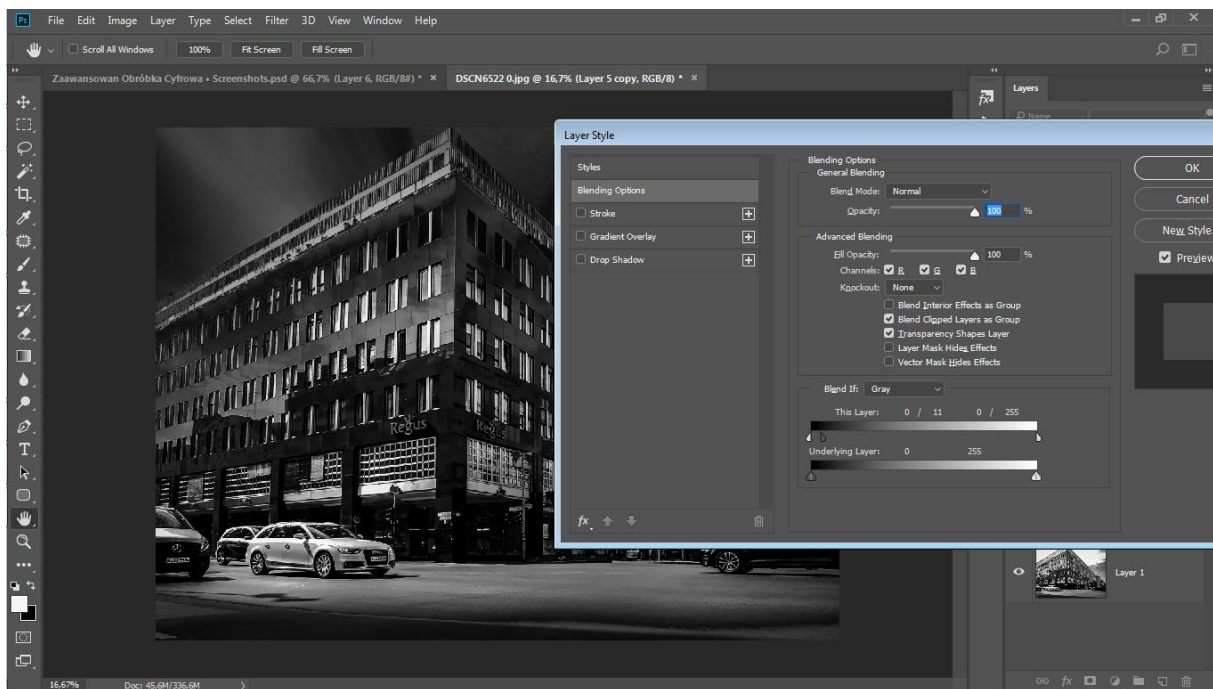
2 Otwieramy Camera RAW. Obniżamy ekspozycję by przyciemnić obraz. By światło mogło się pojawić na jasnym zdjęciu należy zmniejszyć ekspozycję. Użyj wartości według uznania. Następnie za pomocą filtrów połówkowych lub kołowych zaznacz sektory które chcesz by były jeszcze ciemniejsze.



3 Po obrobieniu użyjemy metody Luminosity Mask i przepleciemy światłocienie z oryginalnym zdjęciem.



4 Otwieramy Blending Options. Przesuwamy suwaki z wciśniętym przyciskiem ALT.



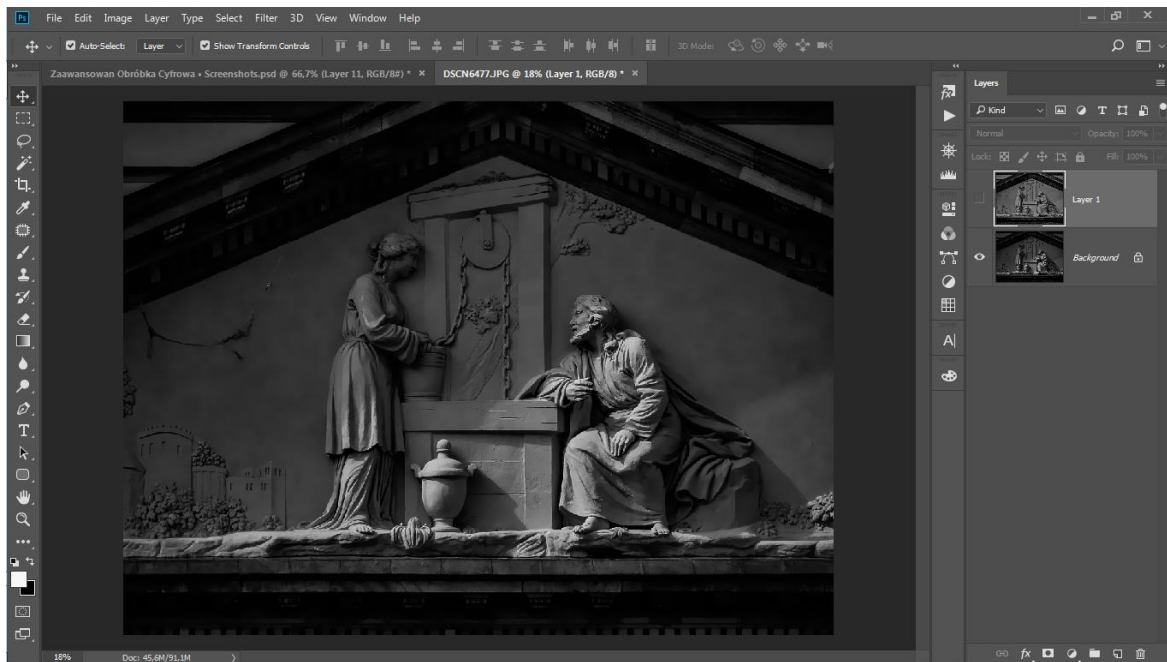
5 Gotowe.



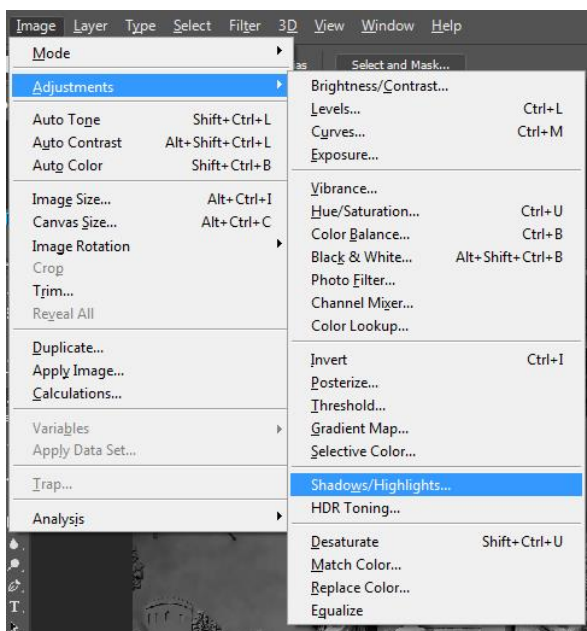
XII. Balansowanie Dynamiki Oświetlenia

W normalnych warunkach chcesz by zdjęcie było kontrastowe i zawierało jakąś ilość wysokich świateł (highlights) i cieni (shadows). Niekiedy zdarza się że zdjęcie jest zbyt kontrastowe i chcemy wyrównać oświetlenie. Można to zrobić na wiele sposobów np. za pomocą Camera RAW a poniżej pokaże metodę za pomocą narzędzia Shadow / Highlights.

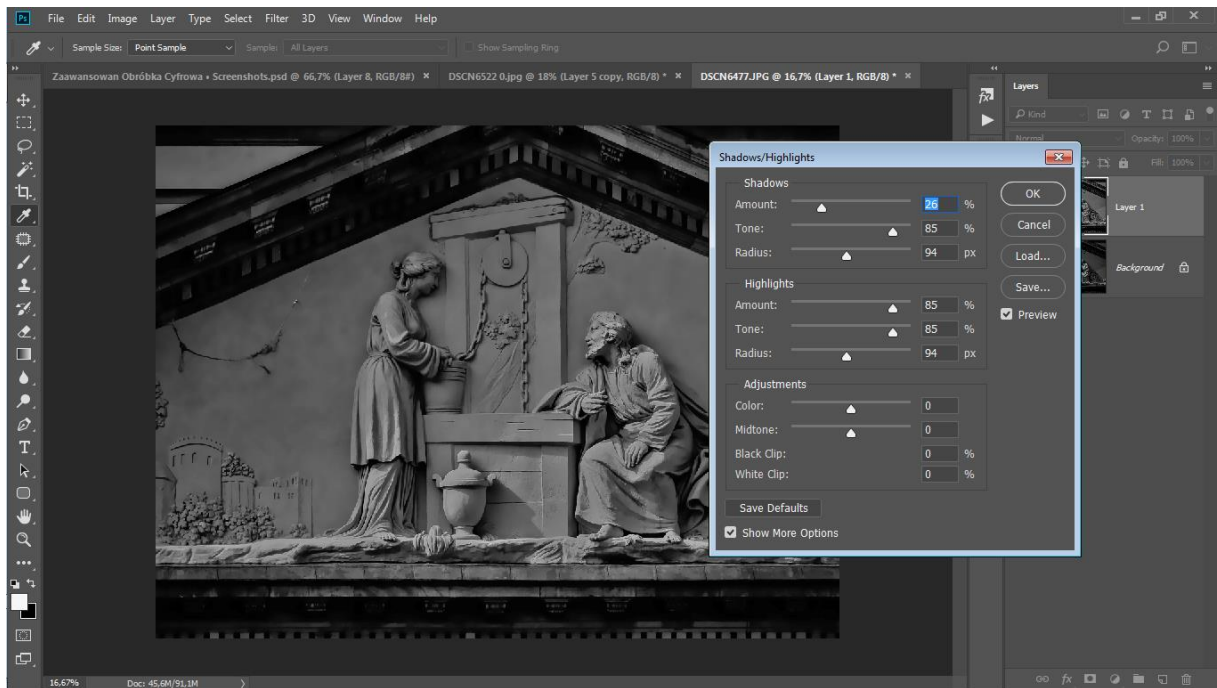
1 Otwieramy zdjęcie i powielamy warstwę CTRL+ J – pokazana metoda obróbki permanentnie wpływa na zdjęcie dlatego należy je powielić.



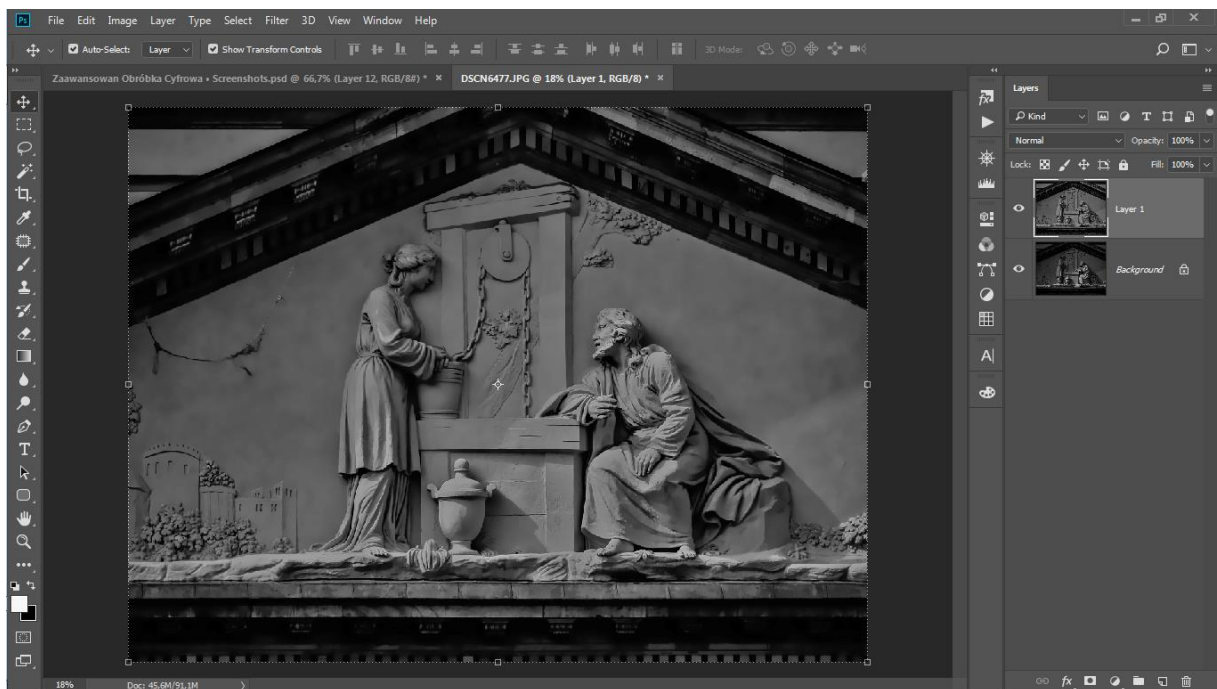
2 Otwieramy narzędzie. Image – Adjustments – Shadow/Highlights



3 Ustawiamy narzędzie według potrzeb. W plikach źródłowych jest preset który można wgrać do Photoshopa. (Preset: Architecture • Balance Light.shh)



4 Gotowe.



Inne podejście do balansowania oświetlenia w przypadku kiedy światła należy odwrócić. Bardziej praktyczna sytuacja jest w portrecie z użyciem architektury niż z samą architekturą dlatego posłużę się przykładem z portretem.



1 Otwieramy zdjęcie. Duplikujemy je i przechodzimy do Camera RAW. Zaznaczamy narzędzie filtra kołowego i tworzymy punkty oświetlenia według uznania, potrzeb i gustu.

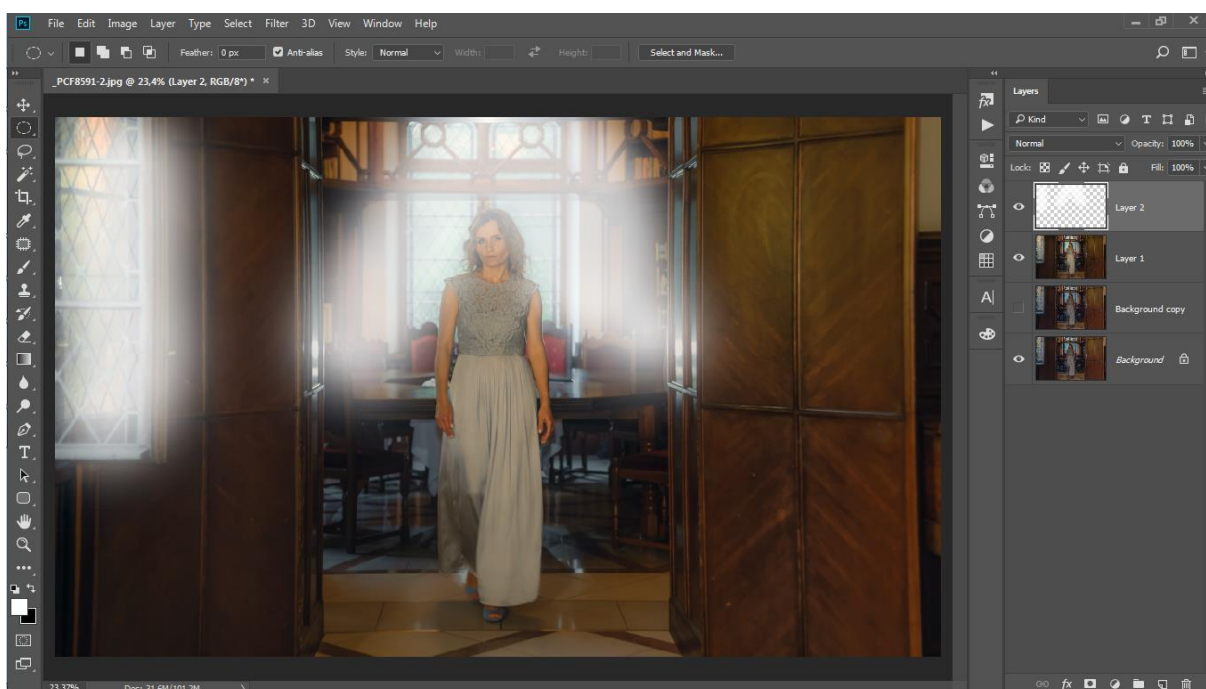


2 Gotowe.

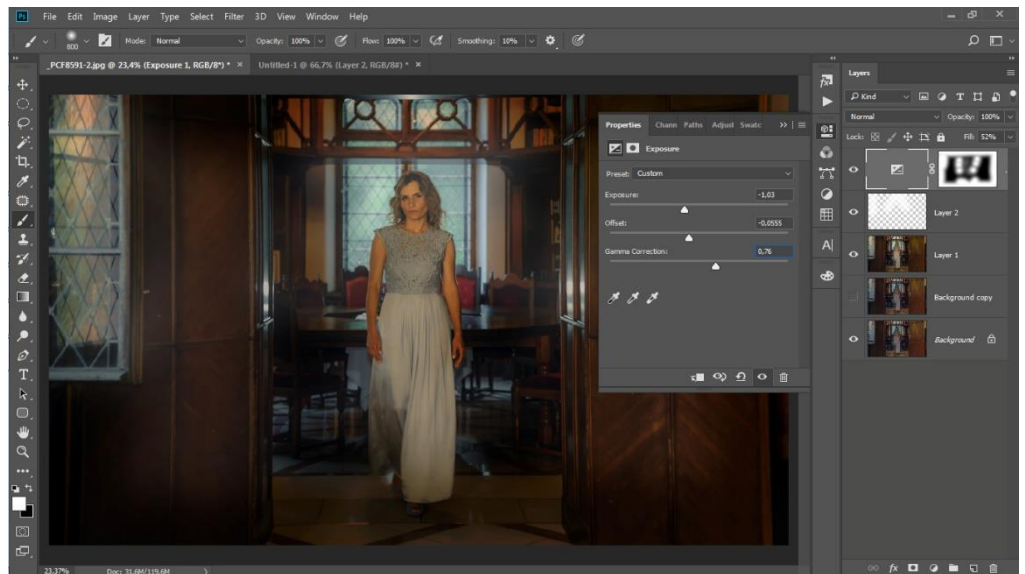
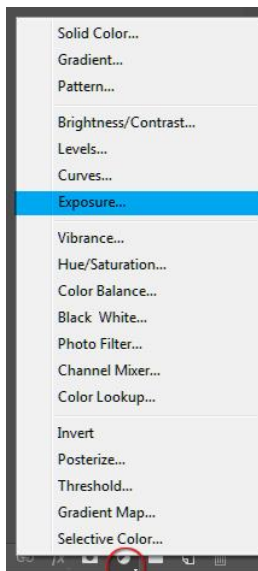


Inna prosta metoda polega na dodawaniu światła czyli białego koloru pędzlem w miejscach w których chcesz by pojawiło się światło.

Tworzysz nową warstwę CTRL + SHIFT + N. Wybierasz pędzel (B) i biały kolor (używając klawiaty wciskasz D następnie X i kolor jest biały) Teraz malujesz pędzlem zmieniając jego przezroczystość na np. 20% lub inną która będzie odpowiednia dla Twojego zdjęcia.



Inna transformacja oświetlenia polega na użyciu modułu ekspozycji do stworzenia efektu przyciemnionych narożników (Vignetting). Klikasz na dolną ikonę kółka i wybierasz moduł Exposure. (lub idziesz do: Image – Adjustments – Exposure) Przyciemniasz obraz zwracając uwagę na obramowanie i na ile ma być ono ciemne. Po skończonych ustawieniach przechodzimy do maski. Obok modułu została utworzona maska taka biała karta. Klikasz na maskę wciskasz CTRL + I. Maska została odwrócona. Teraz bierzesz pędzel (B) ustawiasz jego przezroczystość według uznania i malujesz nim obramowanie zdjęcia z zaznaczonym kolorem białym na palecie kolorów. Następnie zmniejszasz krycie FILL (poniżej OPACITY) na tyle na ile potrzeba.



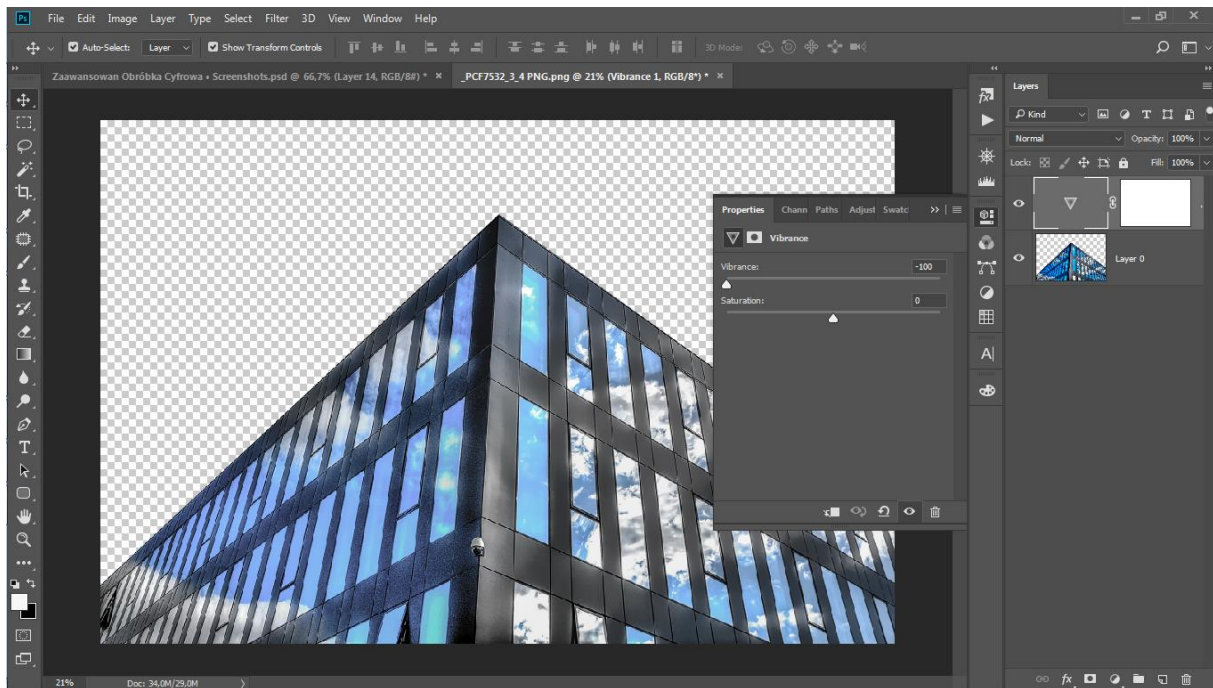
Gotowe



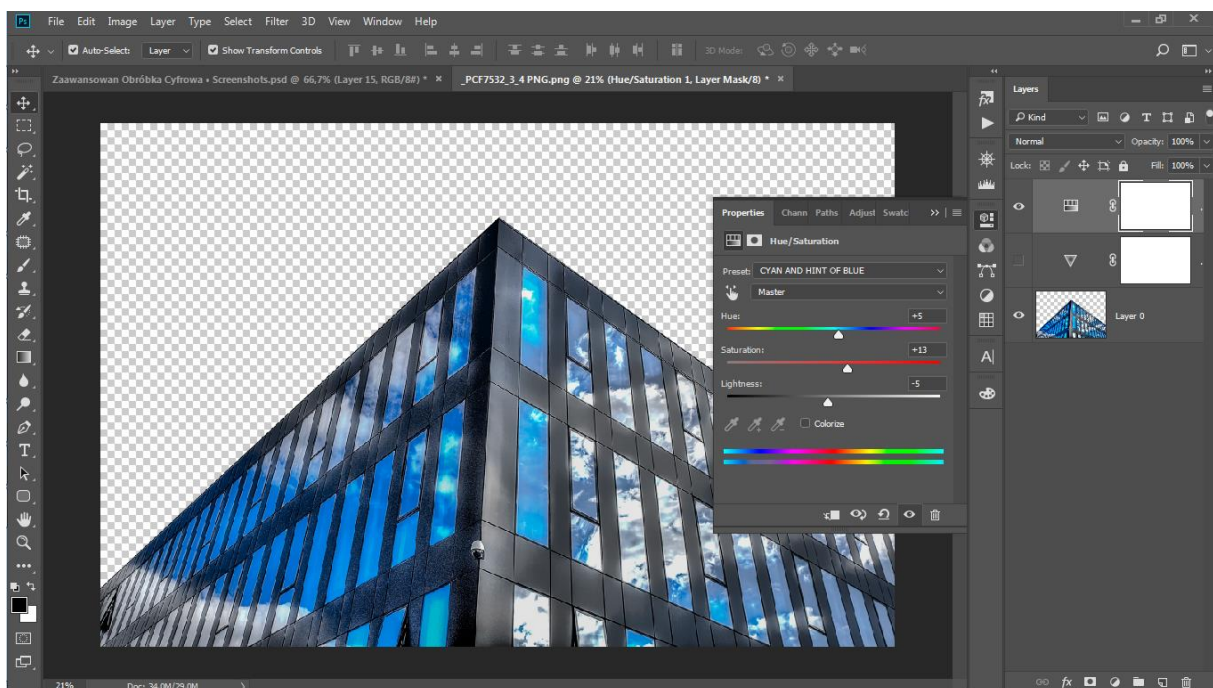
XIII. Korekta Kolorystyczna

Kolorystykę w Photoshopie można manipulować na wiele sposobów. Przedstawię kilka mniej i bardziej znanych. Za to wszystkie dość szybkie w użyciu i skuteczne.

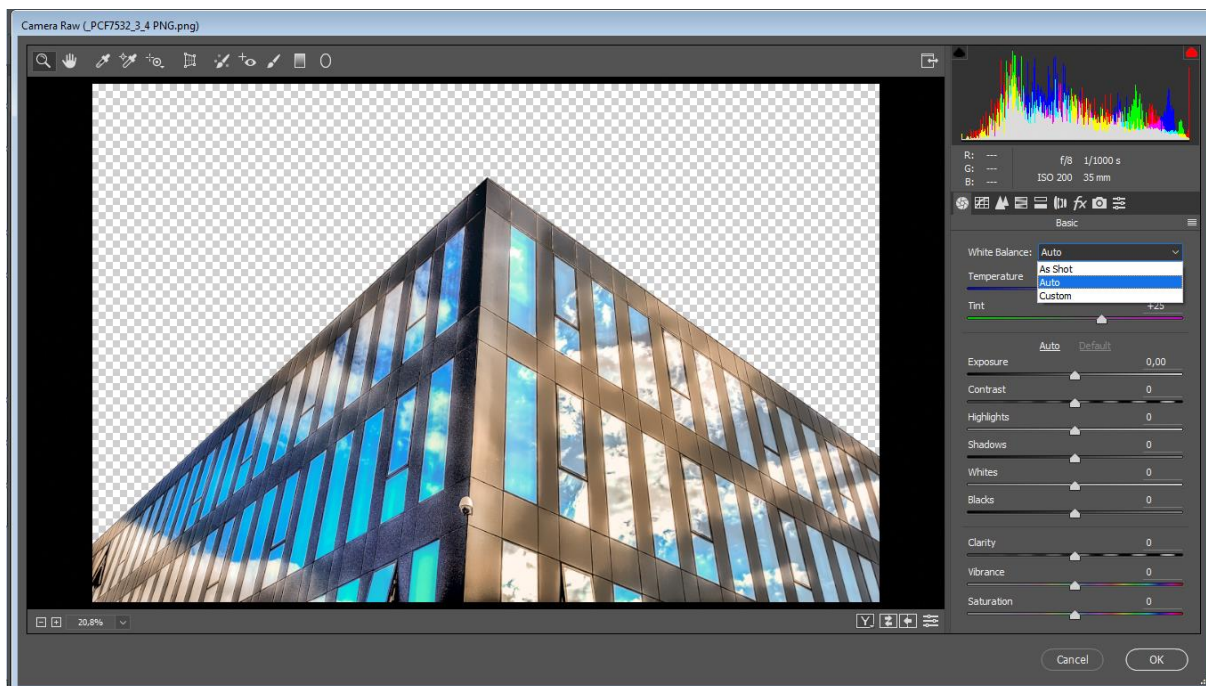
1 Kontrola nasycenia koloru • Vibrance. Bardzo przydatne w limitowaniu koloru zdjęć HDR które często mogą być przekolorowane. Sam moduł w Photoshopie występuje w dwóch miejscach w narzędziach Adjustments oraz w Camera RAW. Oba się różnią od siebie. Vibrance w Camera RAW został zaprojektowany do obróbki kolorystyki skóry i pracuje głównie z czerwonym kolorem. Natomiast Vibrance wbudowany w Photoshop względnie równomiernie ogranicza kolory.



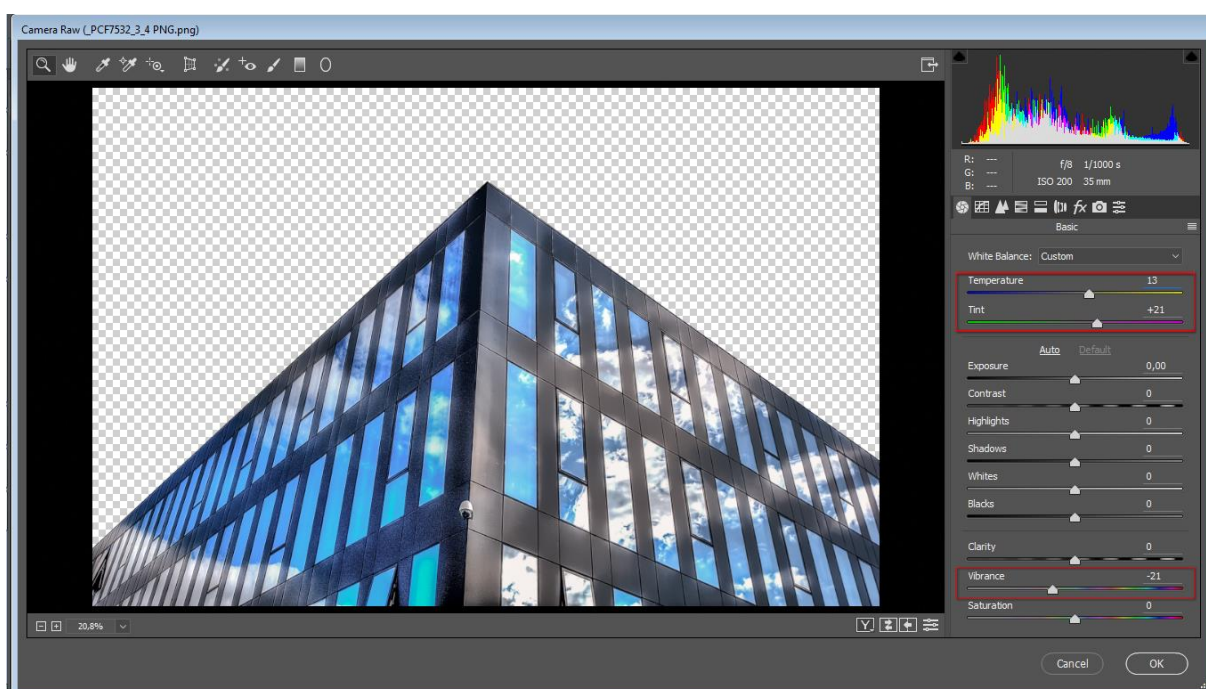
Narzędzie Hue / Saturation – główne narzędzie do pracy z kolorem. Służy do pracy na kanałach kolorystycznych i zawiera w sobie wszystkie przydatne narzędzia. Poznanie tego narzędzia przyda się w każdej obróbce kolorystycznej. Idź do: Image – Adjustments - Hue/Saturation lub użyj okrągłej ikony na panelu roboczym.



Korekta kolorystyczna za pomocą Camera RAW. Otwierasz Camera RAW i wybierasz funkcję dla White Balance – Auto. Niektórzy fotograficy używają tego jako wyjściowej korekty a następnie to zrobi automatyczne ustawienie, manualnie korygują.

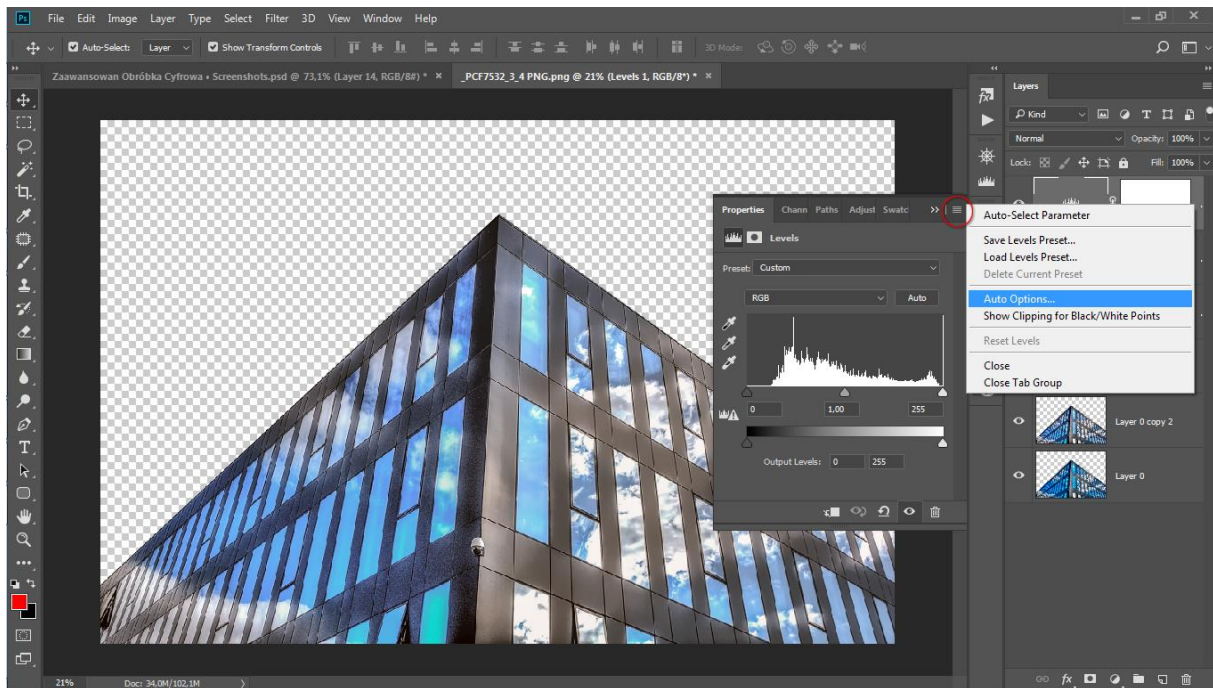


Normalna korekta balansu bieli odbywa się manualnie i zaczyna się od wybrania profilu kolorystycznego w pierwszej kolejności (ale to przy innej okazji). Praca z temperaturą barwową na zdjęciach RAW i JPG jest bardzo różna dlatego Twoją podstawową obróbką będzie korekta koloru zdjęć które są RAW-em a potem cała praca będzie łatwiejsza.

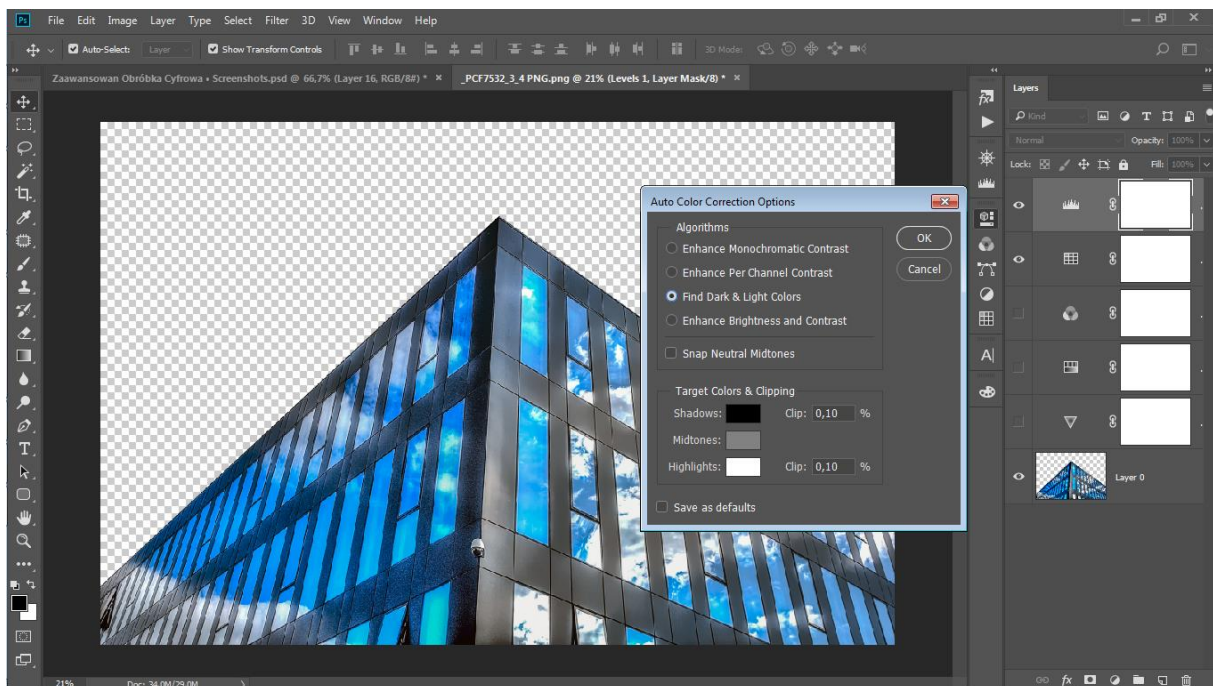


Na koniec najciekawsza i całkowicie automatyczna metoda korekty koloru. Przez wybór algorytmu kolorystycznego.

1 Przechodzisz do okrągłej ikonki w panelu roboczym i wybierasz Levels (Image – Adjustments – Levels). Klikasz na górny pasiasty narożnik i rozwinię się okno w którym klikasz na opcję: Auto Options



W oknie dialogowym które się pokaże wybierasz algorytm Find Dark & Light Colors. I OK. Po zaznaczeniu tej opcji korekta kolorystyczna dokona się automatycznie.



- Gotowe. Nieco rozbudowana wersja Zaawansowanej Obróbki Cyfrowej z elementami które mogą być pomocne w różnych scenariuszach fotograficznych.

Porady Fotograficzne:

Jak fotografować by obróbka cyfrowa była możliwa i ułatwiona • fotografujesz pod kątem prostym względem fotografowanych krawędzi. Lub równoległe do podłoża. Wysokość w wnętrzach około 1.2

metra od podłogi. Najniższe ISO. Minimum wychyleń góra i dół na szerokich kątach poniżej 16mm. Fotografuje bez pośpiechu popełnij mniej błędów. Patrz na architekturę i wyszukuj tego co w niej najmocniejsze – to będzie tematem Twojego zdjęcia.

Jakie są granice obróbki cyfrowej • zdjęcia zrobione rybim okiem, i poniżej 16mm mogą być trudne do wyprostowania ze względu na zaburzenie każdej linii prostej. Panoramy robione nieskładnie i ze zbyt małym marginesem nałożenia na siebie poprzedniego i nowego zdjęcia zostaną w obróbce cyfrowej nagrodzone komunikatem błędu „nie można zrobić panoramy”...

Jakie są granice fotografii • są miejsca i architektury w których nawet mistrzowie tej dziedziny mieli by trudności i nie zrobili by oszołamiających zdjęć. Zaletą jest to im wyżej pracujesz w branży tym lepsze (estetycznie) masz zlecenia. Zdjęcia brzydkiej architektury owocują niezbyt ładnymi zdjęciami.

[•] 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. Więcej informacji na temat Lightroom znajduje się w ebooku „Przewodnik dla Fotografów • Podstawy Adobe Lightroom”

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 dobrać 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 dobrze zrobionych zdjęć które łatwiej obrabiać a nawet bez obróbki wyglądają dobrze. Kiedy zdjęcie jest słabe – niezależnie od obróbki zdjęcie nie zamieni się w fenomenalne. Dodatkowym atutem jest znajomość Photoshopa i dodatków które stwarzają nieograniczone możliwości, gdzie jedynym limitem jest Twoja wyobraźnia i nabyte umiejętności.

Darmowy e-book: <https://ebooks.studiopcf.com>
Podstawy Fotografii HDR - Inspiracje w Procesie Obróbki Cyfrowej
Przewodnik dla Fotografów • Podstawy Adobe Lightroom

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

Piotr Cwiklinski

Sopot • 26 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://skf.studiopcf.com> – Sopotcki Klub Fotograficzny

<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