

Adobe Photoshop CS2 CZ

Je to už poměrně dlouhá doba, co Adobe uvolnilo Creative Suite CS2. Na stránkách Fontu se teprve nyní dostáváme k podrobnějšímu článku o Photoshopu 9 (CS2). Nebude se tedy jednat o výčet novinek se stručným popisem, ale podíváme se na některé novinky více do hloubky.



Bridge

Nejzásadnější novinkou celého balíku, která pochází původem z Photoshopu, je Bridge. Bridge se vyvinul z Prohlížeče souborů (File Browser) z předchozí verze Photoshopu. Podrobnou recenzi této aplikace jsme přinesli ve Fontu 83 (str. 54). Vzhledem k Photoshopu je potřeba dodat, že Bridge mu dává nové možnosti jak z hlediska automatizace, tak v oblasti multitaskingu. Více se o těchto možnostech dočtete dále.

Pokřivení obrazu (Image Warp)

Jednou z největších novinek Photoshopu 9 je možnost deformovat obraz pomocí bézierových táhel. Tento nástroj pracuje podobně jako „Deformace obálkou“ ve vektorových aplikacích. Můžete jím dosáhnout nejrůznějších pokřivení a prohnutí. Nutno podotknout, že chování nástroje je podstatně profesionálnější než filtr Zkapalnit. Škoda je, že nelze definovat počet kotevních bodů, kterými se deformace provádí.

Pro práci s tímto nástrojem je také potřeba si uvědomit, že kvalita obrazové interpolace, k níž deformací dochází, je závislá na nastavení metody interpolace obrazu (Předvolby / Všeobecné / Interpolace obrazu – Nejbližší soused, Bilineární, Bikubická, Bikubická hladší, Bikubická ostřejší). Pokud máte nastavení nevhodnou metodu, nemusí nástroj splnit očekávání. Osobně se mi zalíbila metoda Bikubická hladší (s tím, že obraz na závěr doostřuji).

Praktickou ukázkou tohoto nástroje najdete v rubrice Krok za krokem.

Úběžný bod (Vanishing Point)

Retuše částí obrazu, které ubíhají do perspektivy patří k náročnějším. Nyní nám může výrazně pomoci nový plug-in „Úběžný bod“. Práce s ním je velmi jednoduchá – ukážete programu pomocí čtyř rohových bodů, kudy perspektiva v obraze ubíhá, a pak můžete klonovat, malovat nebo vkládat pixely a všechny tyto úpravy perspektivu respektují.

Nástroj se hodí nejen k běžným retuším, ale například také při umísťování loga, když jej chcete vmontovat na plochu, která ubíhá do perspektivy.

Vrstvy (Layers)

Snad úplně nejvíce mě v novém Photoshopu potěšilo pozměněné chování paletky Vrstvy. K urychlení práce přispívají drobné změny v ovládní. Více vrstev najednou nyní můžete vybrat například pomocí Shift + kliknutí do vrstvy (kliknout můžete buď přímo v obraze nebo v paletce Vrstvy). Kliknutím lze také automaticky vybrat celou Skupinu (složku, která obsahuje více vrstev). Změnilo se vyznačení toho, zda máte zvolenu vrstvu či její masku. Pokud při přetahování vrstvy v paletce podržíte tlačítko Alt, nedojde k posunu jejího pořadí, ale k duplikování vrstvy. Stejným způsobem můžete přetahovat (duplikovat) efekty vrstvy z vrstvy na vrstvu.

Když si na nové chování paletky vrstvy zvyknete, je to funkce, kvůli které už se ke starší verzi Photoshopu budete vracet jen s nechtí.

Automatické objekty (Smart Objects)

Velkým limitem při vytváření fotomontáží a webových grafik bylo to, že pokud jste nějakou vrstvu zmenšili a pak se rozhodli ji opět zvětšit, museli jste vzít data znovu ze zdrojového souboru (nebo jste se smířili s tím, že se následným zvětšením sníží kvalita detailu obrazu).

Automatické objekty řeší tento problém. Pokud vložíte novou bitmapovou vrstvu (nebo vektorovou grafiku z Illustratoru pomocí schránky), můžete z ní vytvořit automatickou vrstvu, která si interně ponechá své zdrojové rozlišení, ale zobrazuje se jen v rozlišení, které má zpracovávaný soubor.

Šikovné je také to, že se Automatické objekty chovají jako vazby – lze je nahradit jinými zdrojovými daty. Pokud automatický objekt několikrát duplikujete a pak změňte vazbu jednomu z automatických objektů, změní se jeho obsah ve všech duplikovaných vrstvách. Nešikovné je, že se vytvořením automatického objektu ztratí jeho maska – resp. neztratí se vizuálně, aplikuje se, ale již se nechová jako maska. Také nás trochu zaráží, že maska automatického objektu se s ním nedá zřetěžit a bohužel se nám nepodařilo přijít na to, jak posouvat automatický objekt a současně jeho masku (ani sloučení do jedné skupiny nepomáhá).

Nástroj Bodový retušovací štětec (Spot Healing Brush)

Řady retušovacích nástrojů rozšířil další „chytrý“ nástroj. Jeho chování je obdobné jako u nástroje Retušovací štětec, jen nástroj již není potřeba určit, odkud má brát zdrojové pixely. Pracuje se s ním tak, že přejedete přes problematické místo (například škrábanec v diapozitivu nebo vrásku modelky) a nástroj se o retuš postará zcela automaticky.

S nástrojem budete spokojeni zejména při retušování v barevných přechodech bez kresby, či plochách (např. kužel světla či nebe). Pokud se však přiblížíte k nějaké kontrastní hraně, je práce, kterou nástroj odvede, nepoužitelná.

Camera Raw

Tento importní modul sloužící pro převod RAW dat z digitálních fotoaparátů doznal významných vylepšení. Nabízí souběžné zpracování úloh na pozadí (zatímco vy pracujete ve Photoshopu, Bridge může například zpracovávat RAW data). Důležité také je, že lze uložit uživatelská nastavení a lze také změnit výchozí nastavení RAW konverze. Přibyla automatická analýza a nastavení obrazu. Náhled byl vylepšen o možnost zvýraznění ořezání úrovní (v obrázku se barevně označí pixely, ve kterých dochází k oříznutí úrovní, tedy ztrátě kresby). Přibýly též křivky – na první pohled se jedná o identický nástroj, který je součástí Photoshopu od nepaměti; rozdíl je však v tom, že tento nástroj pracuje na nezpracovaných lineárních datech, proto jím dosáhnete razantnějších výsledků než křivkami uvnitř Photoshopu. Nově lze také již při importu RAW dat obraz oříznout či narovnat horizont. Rozšířena byla práce s informačními

body – do obrazu jich můžete rozmístit až 9; jako desátý bod pak vidíte barevné hodnoty v místě kurzoru.

Potlačit šum (Reduce Noise)

Přibyl filtr, který slouží k odstraňování šumu. Umožňuje odděleně nastavovat míru pro odstranění kresebného (luminance) i barevného (chroma) šumu. Filtr si s šumem poradí lépe než kterýkoliv nástroj Photoshopu, ale specializovaným aplikacím, jako je například Noise Ninja (viz recenze ve Fontu 77, str. 56), se nevyrovná. Filtr obsahuje také volbu, která slouží pro redukci JPEG artefaktů.

32bitové obrázky (HDR)

Nově umožňuje Photoshop pracovat s 32bitovou barevnou hloubkou obrazu, která umožňuje zpracovávat velký dynamický rozsah barev (High Dynamic Range). Obraz vzniká bracketingovou kombinací více snímků. Snímky pořízené ze stativu s různým časem (délkou expozice) lze spojit do jednoho záběru. Díky různé expozici se dají vytvořit snímky, které mají obtížné světelné podmínky například záběr v místnosti a současný pohled z okna. Při jedné expozici by byla správně exponovaná buď místnost nebo prostředí za oknem. Díky sloučení tří až pěti expozic se však dá docílit toho, že je dobře exponovaná místnost a zároveň pohled z okna.

Nepříjemné při práci s 32bitovou hloubkou je, že takové množství barev nejsou schopné grafické karty ani monitory zobrazit. Nezbyvá než pracovat naslepo a orientovat se pouze pomocí histogramu. Vizualní kontrolu lze provést až v okamžiku, kdy sloučený obraz přivedeme do 16bitové barevné hloubky.

Příjemné je, že obrazy vzniklé pomocí HDR mají nízkou hladinu šumu (i ve stínech) a velmi jemnou kresbu. I z levnějších zrcadlovek s průměrnými objektivy (zkoušeli jsme data z Nikonu D70 a objektivu, který je dodáván s fotoaparátem v sadě) lze díky HDR získat data srovnatelná s profesionálními fotoaparáty.

Limity bránící nasazení HDR do běžné praxe jsou: pracnost, náročnost na výpočetní výkon a omezení na statické scény.

Nástroj červené oči (Red Eye Tool)

Tento nový nástroj slouží k redukci červených očí. Je velice jednoduchý na použití a výsledky jeho práce jsou poměrně slušné. Červené oko nástrojem přejedete a efekt zmizí.

Korekce objektivu

Nový filtr umí jednoduše odstraňovat vady objektivu jako jsou chromatická aberace, vinětace či deformace (sférická vada, soudkovitost a dává možnost klopování).

Chytré zostření (Smart Sharpen)

Filtr Chytré zostření obsahuje ovládací prvky, které nejsou dostupné u filtru Doostřit. Můžete nastavit zostřovací algoritmus nebo ovládat míru zostření ve světlech a stínech obrazu zvlášť.

K dispozici jsou následující ovládací prvky „Míra“ – vyšší hodnota zvětšuje kontrast mezi okrajovými obrazovými body. „Poloměr“ určuje počet obrazových bodů, které zostření ovlivní. „Odstranit“ nastavuje zostřovací algo-

ritmus, který se má použít k zostření obrazu. „Gaussovské rozostření“ je metoda používaná filtrem Doostřit. Volba „Rozostření objektivu“ zjišťuje okraje a detaily v obrazu a nabízí jemnější zostření detailů a menší výskyt nežádoucích halo efektů. „Rozmáznout“ se snaží omezit rozmazání vzniklé pohybem fotoaparátu nebo fotografovaného předmětu. Pokud zvolíte Rozmáznout, nastavte Úhel, který nastavuje směr pohybu.

Volba „Přesnější“ zpracovává soubor déle, avšak poskytuje preciznější výsledky.

Přepnete-li režim filtru na „Rozšířený“ objeví se další dvě záložky „Stíny“ a „Světla“ umožňující upravovat různé jasové hodnoty zvlášť. Parametr „Míra zeslabení“ nastavuje míru zostření ve světlech nebo stínech obrazu. „Tonální šířka“ určuje rozsah tónů ve stínech nebo ve světlech, které se modifikují. Menší hodnoty omezují úpravy pouze na tmavší plochy pro korekce stínů a na světlejší plochy pro korekce světel. „Poloměr“ určuje velikost plochy kolem každého obrazového bodu, která se použije ke zjištění, zda je obrazový bod ve stínech nebo ve světlech. Posunutím jezdce doleva se určí menší plocha, a posunutím doprava se určí větší plocha.

Chytré zostření jsme si oblíbili poměrně rychle. Díky tomuto filtru již nemusíme používat složité doostřovací postupy, kterými jsme řešili různou míru doostření pro světla a stíny.

Další změny

Galerie filtrů (Filter gallery) dává v této verzi Photoshopu náhled více než 95 filtrů, které lze v rámci galerie i vzájemně kombinovat (zapínat a vypínat pomocí očíčka). Z ImageReady byla převzata paletka Animace. Funkce „Stíny a světla“ funguje i pro obrázky v režimu CMYK. Zcela nová je možnost přizpůsobení nabídek menu pro specifická Workflow (SaveWorkspace presets). Více funkcí je zpřístupněno pro 16bitové obrázky. Vrstvy lze zarovnávat pomocí automatických vodiček. Ti, kdo ve Photoshopu zpracovávají obraz, ocení náhled videa – okamžité posílání náhledů videa na externí monitor (propojení je realizováno přes rozhraní FireWire). Při volbě písma je vedle jeho názvu vidět i WYSIWYG náhled.

Zabudována je také podpora pro PDF verze 1.6. Na 64bitových procesorech je nyní možnost přiřadit Photoshopu více než 2 GB RAM. Přidány byly nové skripty a akce (za zdůraznění stojí zejména obrazový procesor, který vám snadno udělá například z celé složky obrázků malé náhledy v různých datových formátech).

Vylepšena byla také práce s proměnnými a skriptováním.

Závěr

Když jsme se s novým Photoshopem seznamovali, nebyli jsme jeho novinkami nijak zvlášť ohromeni. Postupem času jsme k nim však přilnuli. Jsou zde i tak zásadní funkce, že návrat ke starší verzi již považujeme za nemožný. Drobnost, která nás však mrzí je, že rozhraní CZ verze se na rozdíl od minulých verzí již nedá přepnout do anglického jazyka.

-JT-