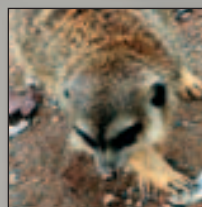


Tón a barvy

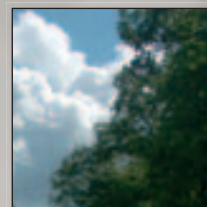
Vítejte ve světě plném barev, bez šedi všedních dnů... alespoň na počítači to – za pomoci ZPS 10 – zařídit dokážete.



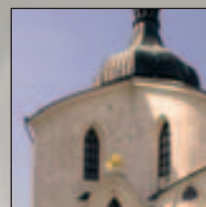
ZÁKLADNÍ ÚPRAVA TÓNŮ JASU A BAREVNOSTI SNÍMKU 176



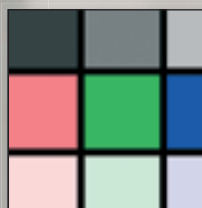
KOREKCE TÓNŮ SNÍMKU – ÚPRAVA HISTOGRAMU 182



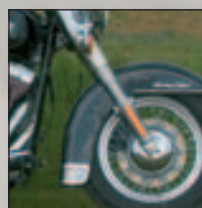
KŘIVKY 190



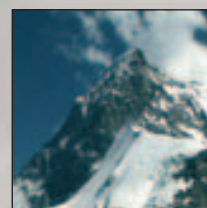
ZÁKLADNÍ BAREVNÉ ÚPRAVY 196



NEUTRALIZACE, BAREVNÉ NÁDECHY A ZMĚNA BARVY 198



UPRAVIT TEPLITU BAREV 202



KOMPLEXNÍ ÚPRAVY EXPOZICE 206

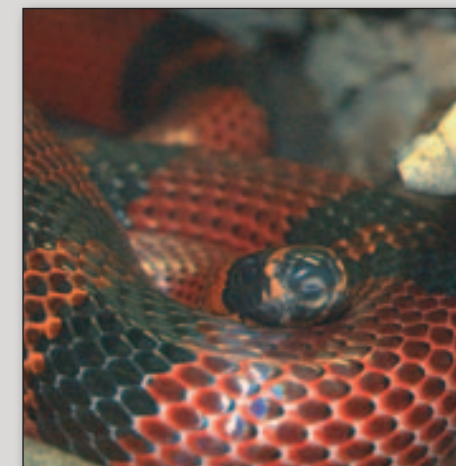
Připadá vám, že vaše fotografie nejsou tak barevné, jako jiné? Máte pocit, že jsou nevýrazné nebo šedivé? Pokud jste nefotografovali v londýnské mlze, ukážeme si některé postupy, které vašim snímkům vrátí živé barvy i prokreslené detaily.

Lehko na cvičišti, těžko na bojišti

Tak jako už poněkoli káté v této knížce: nesnažte se na počítači nahrazovat to, co můžete přímo ovlivnit při vlastním fotografování. Nástroje a techniky, které si zde ukážeme jsou určeny k „vylepšování“ snímků – ale v tom smyslu, že poupravíte to, co z nějakého důvodu nedopadlo dobře nebo mělo dopadnout trochu lépe. Váš aparát jistě umožňuje pracovat vedle automatického režimu také s nastavením clony a času, případně s korekcí expozice. K dispozici máte řadu kreativních režimů pro získání optimálních výsledků při snímání krajiny, portrétu, sportovních snímků apod. Než získáte dostatek praxe, používejte je. Jsou téměř zárukou pořízení dobrého, tonálně i barevně vyváženého snímku.

Dodatečně nic nepřidáte

Zapamatujte si jednu pro vždy: grafická data, která jste získali (jedno jestli fotoaparátem nebo skenerem), každou počítačo-



vou úpravou poškozujete. Čím větší úpravy, tím větší poškození. Do určitého rozsahu úprav může výsledek znamenat vylepšení celkového vzhledu obrázku, vždy je to ale na úkor něčeho jiného nebo nahrazujete něco, co jste mohli udělat lépe při vlastním fotografování.

Úrovně, křivky, stíny a světla

Seznámíte se s řadou nových pojmů, bez nichž se ale ve světě digitální fotografie neobejdete. Nejprve se seznámíme s pojmem, se kterým je vhodné být dobrým kamarádem. Jedná se o histogram, který – pokud mu dobře porozumíte – se vám stane dobrým rádčem a pomocníkem při analýze obrázku ještě před tím, než se rozhodnete pro postup dalších úprav. Navíc většina současných aparátů disponuje možností prohlédnout si histogram snímání scény, ať už před záběrem nebo po něm, a upravit expozici tak, aby výsledek byl co nejlepší.

Na druhou stranu si ukážeme, že histogram není dogma, že neexistuje něco jako „nejlepší“ nebo „doporučený“ histogram.

Velký prostor věnuji jednomu z nejušestranějších nástrojů Zoner Photo Studia – křivkám. Práce s křivkami je skutečnou vyšší divčicí v úpravách digitálních obrázků. Křivky vám umožní provést téměř vše, co budete s obrázkem potřebovat provést: od jemného doladění kontrastu, odstranění barevného

nádechu až třeba po dramatické kreativní úpravy.

Postupně nebo najednou?

Zoner Photo Studio umožňuje volit různé pracovní postupy při řešení určitého problému. Na jednu stranu tak máte možnost zvolit si postupy, které vám budou vyhovovat, na druhou stranu máte k dispozici nástroje, které mohou ve specifických situacích vyřešit celý komplex problémů doslova jedním kliknutím.

Je vhodné si snímky před úpravami rozdělit do skupinek, které budete upravovat obdobně. Nastavení připravené pro jeden snímek tak můžete jednorázově (nebo s malými změnami) aplikovat na celé skupiny snímků.

Ono se to nezdá, ale pokud vám úprava jednoho snímku vezme pouze 1–2 minuty, úprava takových 120 snímků (které jste v neděli pořídili v zoo nebo na svatbě kamaráda) bude trvat několik hodin! Pokud ale pracujete s několika málo skupinami s podobnými úpravami (snímky z dopoledne venku, uvnitř v místnosti, z poledne za slunce venku... můžete výrazně ušetřit čas! A věnovat ho fotografování.



Základní úprava tónů jasu a barevnosti snímku

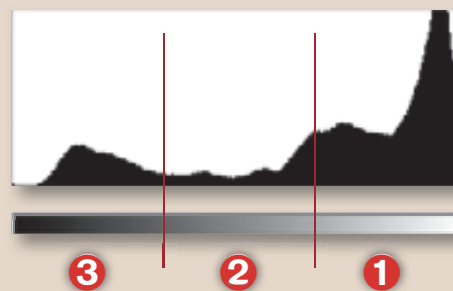
Práce s obrázkem se podobá stavbě domu: musíte začít plány a výkresy, potom přijdou na řadu základy, stěny, stropy... a končíte vymalováním a stěhování. Určitě vás nenapadne začít se stěhovat, když ještě nemáte vykopané základy.

V předchozí části jsme ty základy vykopali a můžeme začít hlavní nosnou konstrukcí. Tou je globální úprava jasové a barevné úrovně obrázku.

A pamatujte: pracuje se vždy s kopií originálu, protože po uložení jsou změny nevratné!

Tonalita snímku

Prvním krokem při práci s obrázkem by měla být úprava tónů, tedy úprava rozložení úrovní jasů (tonality) celého obrázku.



Vypustíme-li z našich představ barvu, zůstanou nám obrázky ve stupních šedé (tedy to, čemu se běžně říká černobílá fotografie). Barva, i když se to třeba na první pohled nezdá, velmi dobře přikrývá různé nepatřičnosti a problémy, a proto se také považuje zvládnutí černobílé fotografie za mistrovskou zkoušku fotografa. U černobílé fotografie se prostě ukáže kvalita v jasném světle, protože vše musíte vyjádřit pouze pomocí jasů a bez berličky barev.

Ale i u barevné fotografie má rozložení tónů většinou zásadní význam – díky jim se fotografie může jevit jako mdlá, bez výrazné kresby, jako příliš kontrastní, šedivá, bez světel, s plochými stíny, přesvícená apod.

Ne každý má to správné oko a zkušenosti grafika nebo tiskaře, aby jen tak pohledem dokázal zhodnotit kvalitu obrázku a rozpoznal vady v rozložení tónů.

Zoner Photo Studio nabízí několik nástrojů, jak s tóny pracovat, a také nástroj, který slouží k prvotnímu odhadu rozložení tónů snímku – histogram.

Nebudeme zabíhat do vlastností lidského oka, do způsobu jak oko vnímá světlo a do rozdílů, jak světlo vnímá technika. Konečně, na toto téma najdete řadu hezkých článků třeba na webu.

Než se pustíme do podrobností několik důležitých poznámek:

- ▶ Na rozdíl od skutečného světa představuje spojitá šedá škála v oblasti počítačů při použití 8 bitů maximálně $2^8 = 256$ odstínů šedé (0 = černá, 255 = bílá). Lidské oko stejně větší počet tónů šedé nedokáže rozlišit.
- ▶ Fotografie obvykle obsahuje jak určité procento absolutní černé, tak čisté bílé.
- ▶ Kontrastem rozumíme rozdíl jasové úrovně mezi body hodnocené oblasti; zvýšení kontrastu znamená přeskupit body obrázku tak, aby se od sebe na stupnici jasu vzdálily. Největší kontrast je mezi černou a bílou. Na obrázku vlevo je snímek málo kontrastní, pravý snímek má kontrast zvýšený.



- ▶ Škála šedé se dělí na orientačně na světlá (nejsvětější třetina (1)), střední tóny (prostřední třetina (2)) a stíny (nejtmavší třetina (3)).
- ▶ Plochými stíny nebo plochými světlými rozumíme zcela černé nebo zcela bílé oblasti, ve kterých chybí jakákoliv kresba. Takové plochy působí nepřírozně a rušivě a jsou známkou špatné expozice.

Na vedlejší stránce jsou ukázky některých typických rozložení tónů – histogramů – a jim odpovídající obrázky.



Naprostá většina bodů je soustředěna u černého okraje stupnice, tzv. LowKey snímek. Rozložení jasů je v tomto případě v pořádku a bílá je v obrázku také zastoupena.



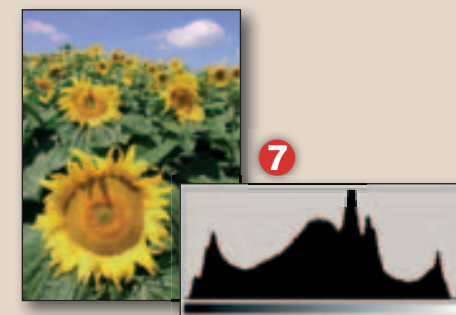
Podobný průběh jako (4), ale zde jsou stíny příliš tmavé. Obrázek potřebuje zvýšit kontrast ve stínech, prosvětlit je a mírně zvýšit celkový kontrast. Pozor ale na přepálení oblaků. Chybnou expozici ovlivnil jas oblohy.



Podstatně lepší průběh než (5). Body jsou soustředěny do oblastí stínů a do světel, téměř zcela chybí střední tóny. Stíny jsou ale ve srovnání s (5) dobře prokresleny.



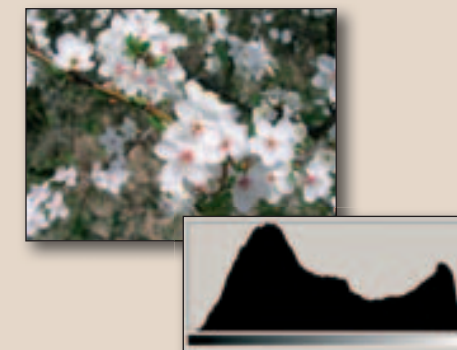
I když tvar histogramu naznačuje, že situace je lepší, než v případě (6), protože je lépe prokreslena i oblast středních tónů, vidíte, že na obrázku není zcela vše v pořádku.



Podle histogramu jsou zastoupeny stíny, střední tóny i světlá. Všimněte si ale, že histogram končí kousek před pravým okrajem. Chtělo by to zvýšit trochu kontrast a poněkud ztmavit stíny na úkor středních tónů.



Histogram dokumentuje to, co jsme říkali na předchozí straně: vše je ve středních tónech, chybí jak stíny, tak světlá. Obrázek potřebuje přidat kontrast.



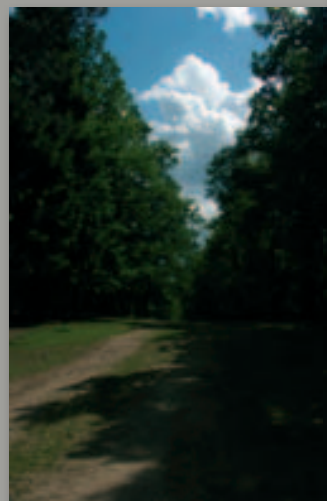
Porovnejte se (7) – oblast světel je zastoupena výrazně, poněkud se nedostává bodů v nejtmaších stínech, chybí černá! Náprava bude v tomto případě jednoduchá.



Špatná expozice, obrázek se bude špatně opravovat. Zcela chybí světla, což narozdíl od (7) vadí. Střední tóny jsou namáčknuty do velmi úzkého pruhu, oblast stínů obsahuje velmi málo bodů (křivka je zde nízká).

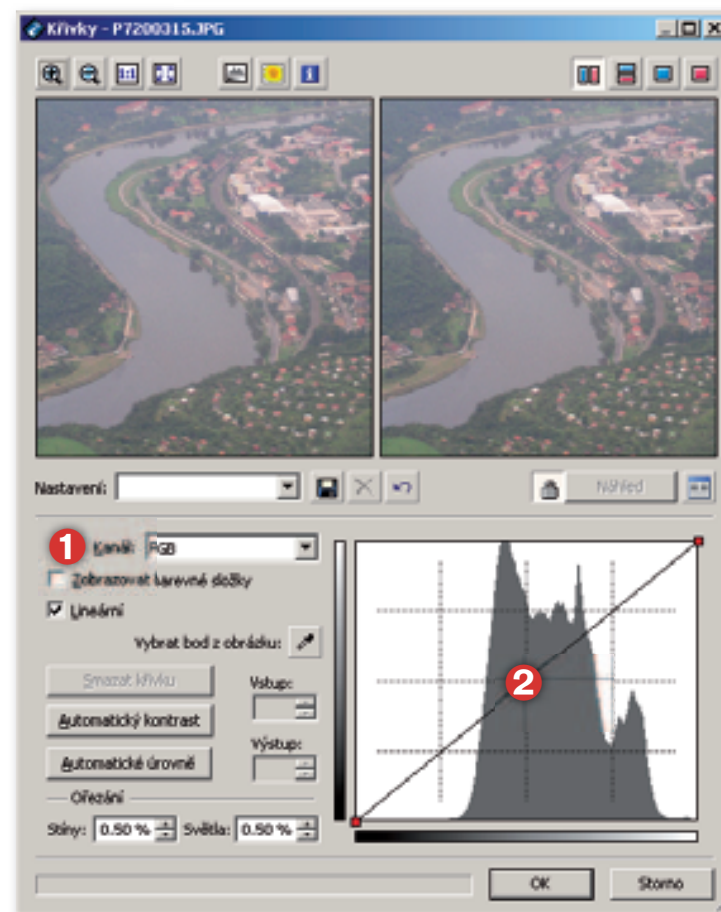


Špatná expozice na sněhu, kdy se aparát z odraženého světla zbláznil. Fotografování na sněhu vyžaduje jiné měření expozice, úpravu nastavení, případně použití filtrů.



Křivky

Některé nástroje v Zoner Photo Studiu jsou co do účinku silné nebo přímočaré, jiné zase jemné nebo komplexní. Od verze Zoner Photo Studio 9 přibyl nástroj neobyčejně mocný a všestranný – Křivky.

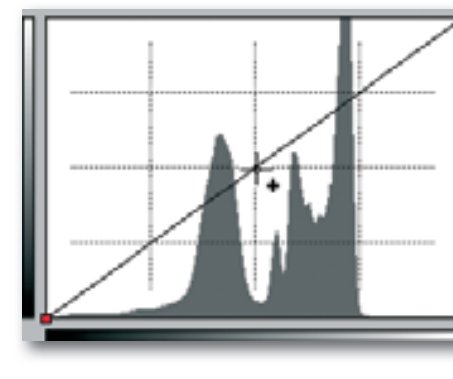
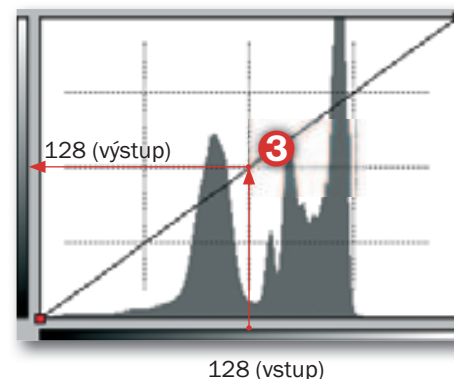


Dialogové okno Křivky vyvoláte příkazem Upravit > Vylepšit obraz > Křivky (klávesová zkratka Shift+C).

Popis okna

Křivka definuje způsob převodu hodnot mezi původním a upraveným obrazem. Při zvoleném kanálu RGB (1) se jedná o převod jasových hodnot, v případě výběru jednotlivých kanálů R, G nebo B se pracuje se sytostí příslušné základní barevné složky.

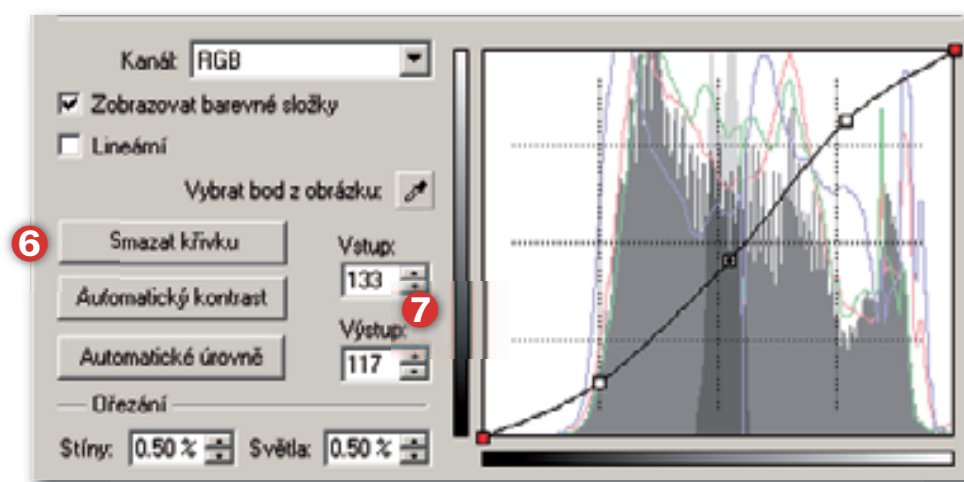
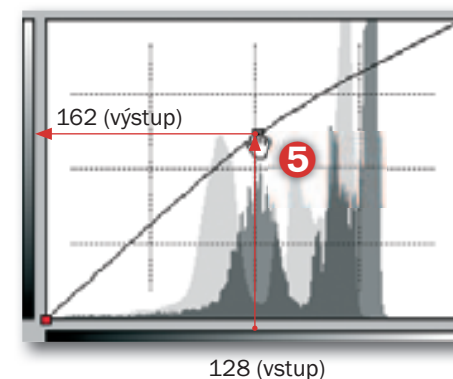
Dialogové okno Křivky obsahuje vedle standardních částí (náhledy, lišta nástrojů apod.) především graf závislosti vstupních a výstupních hodnot (2). Na dolním okraji grafu je škála vstupních hodnot pro původní obrázek (před úpravou), na levém okraji škála výstupních hodnot pro upravený obrázek. Čára s vyznačenými červenými koncovými body určuje způsob převodu vstupních hodnot na hodnoty výstupní. V počátečním stavu, bez úprav, má křivka podobu přímky z levého dolního do pravého horního bodu. Při nastaveném složeném ka-



TIP

Posun bodu na křivce. Někdy je tažení myši velmi hrubé a možná oceníte, že polohu bodu můžete upravovat velmi jemně i pomocí kurzorových šipek – nahoru, dolů, vlevo a vpravo. K tomu je nejprve potřeba polohovací bod označit: umístíte kurzor na vybraný bod, jeho tvar se změní na ručičku a kliknutím bod označíte – uvnitř čtverečku se objeví bod. Kurzorové šipky posouvají bod přibližně po jednotkách škály, rychlejší posun je možný s klávesou Shift.

Naprosto přesně můžete nastavit přímo číselnou hodnotu v polích Vstup a Výstup (7) – označte nebo přidejte bod a potom zadejte jeho hodnoty.



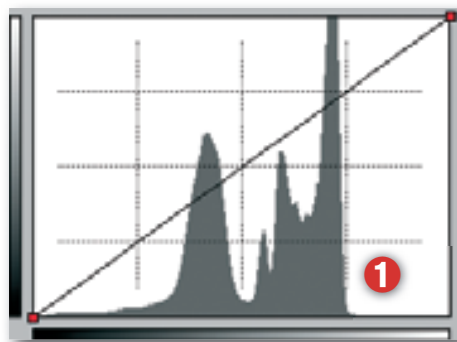
nále RGB to znamená, že např. hodnota jasu 0 (zcela černá) se převede na hodnotu 0, hodnota 1 na 1 atd., 128 na 128 (3), až zcela bílá s hodnotou jasu 255 na výstupní hodnotu 255.

Úprava křivky

Práce s křivkou je velmi jednoduchá – můžete posouvat krajní, červeně označené body, nebo měnit tvar křivky pomocí vlastních polohovacích bodů. Nový bod dovnitř křivky vložíte tak, že kurzorem najedete na křivce na místo, jehož polohu chcete změnit, a jakmile se kurzor změní na nitkový kříž (4), můžete kliknutím vložit nový polohovací bod. Bod se zobrazí jako čtvereček na křivce. Bodů můžete na křivku vložit, kolik potřebujete (maximum je omezeno spíše „nedostatkem místa na křivce“ pro umístění dalšího bodu – vyzkoušel jsem asi 100 bodů). Prakticky ale většinou vystačí s jedním až pěti body.

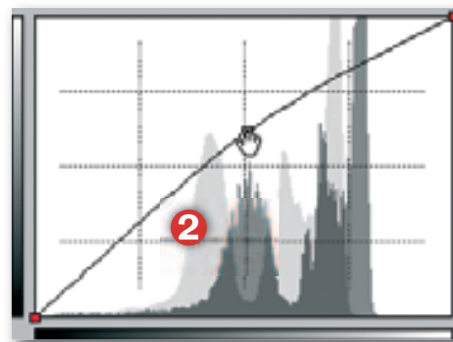
Najedete-li kurzorem na polohovací bod, změní se kurzor na ručičku (5), kterou můžete při stisknutém levém tlačítku myši bodem pohybovat a tím křivku tvarovat. Uvědomte si, že svisle můžete každý bod posouvat až po hraniční hodnotu 0 a 255 (tj. mezi černou a bílou). Vodorovně jste omezeni polohou sousedních bodů na křivce.

Pokud potřebujete některý z existujících bodů odstranit, nejprve ho označte a klávesou Delete ho vymažte. Rychlejší postup je odstranění pomocí kliknutí na bod pravým tlačítkem. Po odstranění bodu se křivka přizpůsobí zbývajícím polohovacím a změny se mohou jistým dílem projevit i za sousedními polohovacími body. Všechny vložené vnitřní body odstraní pomocí tlačítka Smazat aktuální křivku (6).



TIP

Vybrat bod z obrázku. Pomocí kapátka (5) můžete vybrat bod z obrázku a jeho polohu zobrazit na křivce. Stiskněte ikonu kapátka a klikněte na místo v náhledovém zobrazení. Na křivce se zobrazí poloha odpovídající jasu vybraného bodu pomocí červeného nitkového kříže (6).



TIP

Sledujte histogram. Při úpravách křivky je potřeba sledovat měnící se tvar histogramu, zejména si hlídat zda se jeho krajní body nedostávají na okraj vodorovné škály a nedochází tak k degradaci obrázku – přepaly ve světlech nebo ztráta kresby ve stínech.

Histogram

Skvělou pomůckou vám při práci může být pohled na histogram původního snímku před úpravou a histogram po úpravě. Jak jste si na obrázcích mohli všimnout, na začátku práce je zobrazen pouze jeden, tmavošedý průběh původního histogramu (1). Jakmile pohnete křivkou, začne se histogram posouvat a měnit. Jeho původní tvar se ale stále zobrazuje velmi světle šedou barvou (2). Máte tak neustálou kontrolu nad tím, jak velký rozdíl oproti původnímu snímku právě prováděná úprava znamená. Můžete si tak hlídat okraje histogramu, abyste obrázek nepřepálili nebo nepotlačili zcela kresbu v tmavých oblastech a podobně.

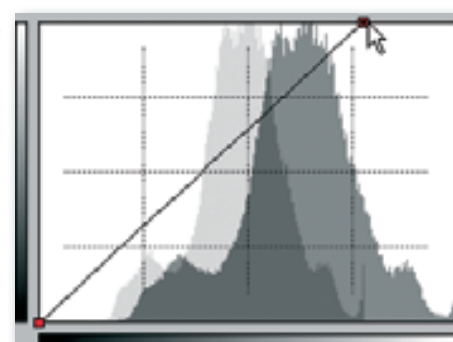
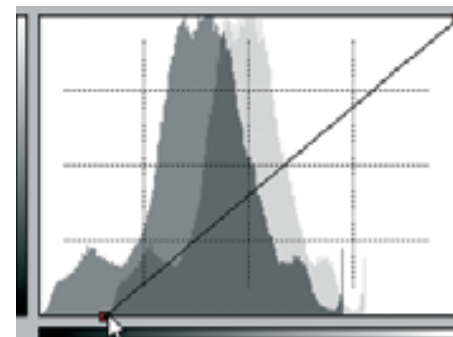
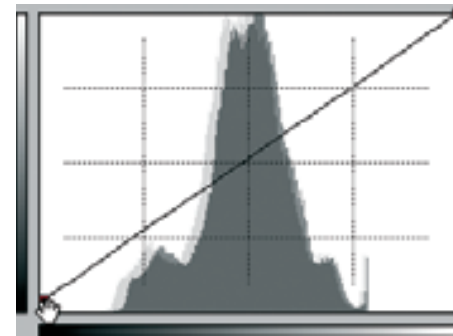
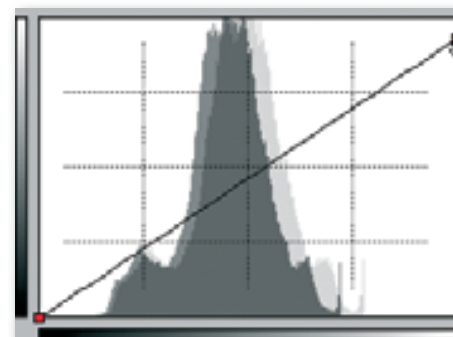
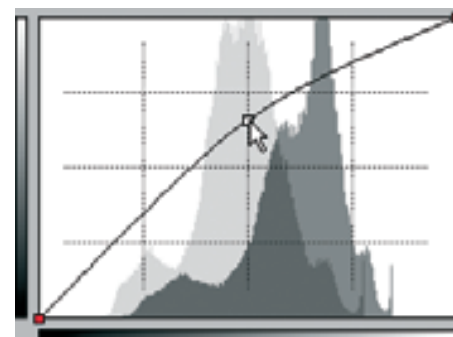
Pokud chcete být velmi přesní a nestačí vám náhledové zobrazení, můžete si kontrolovat i histogramy jednotlivých barevných kanálů. Postačí k tomu zaškrtnout políčko Zobrazovat barevné složky (3). Obrázek (4) ukazuje, že při nastavení bílého bodu směrem vlevo se modrá a červená složka již začínají dostávat nebezpečně blízko oblasti přepálení.

Základy použití křivek

Pomocí křivek můžete provádět veškeré základní úpravy jak tonality, tak barevnosti. Jedná se například o nastavení bílého a černého bodu, úpravu jasu a kontrastu celého obrázku, odstranění barevného nádechu apod. Obrázky postupně ukazují charakteristické tvary křivek pro jednotlivé základní úpravy snímků.

Schéma 1

Nastavení bílého bodu – posuňte horní červený úchyt směrem vlevo a kontrolujte přitom buďto náhledový obrázek nebo polohu pravého okraje histogramu.

Schéma 1**Schéma 2****Schéma 4****Schéma 3****Schéma 5**

Je zapotřebí zejména kontrolovat nebezpečí možného vzniku přepálených míst. Celý obrázek se prosvětlí, nejvíce ale světlá místa. Kontrast obrázku se zvýší. (Totéž lze provést v okně Úrovně pomocí pravého jezdce vstupních úrovní.)

Schéma 2

Nastavení černého bodu – posuňte dolní červený úchyt směrem vpravo a kontrolujte přitom buďto náhledový obrázek nebo polohu levého okraje histogramu. Celý obrázek se ztmaví, nejvíce ale stíny, zvýší se kontrast obrázku. (Totéž lze provést v okně Úrovně pomocí levého jezdce vstupních úrovní.)

Schéma 3

Nastavení nejvyšší úrovně jasů na výstupu, ztmaví obrázek – nejvíce v oblasti světel. Sníží celkový kontrast snímku. (Totéž lze provést v okně Úrovně pomocí pravého jezdce výstupních úrovní.)

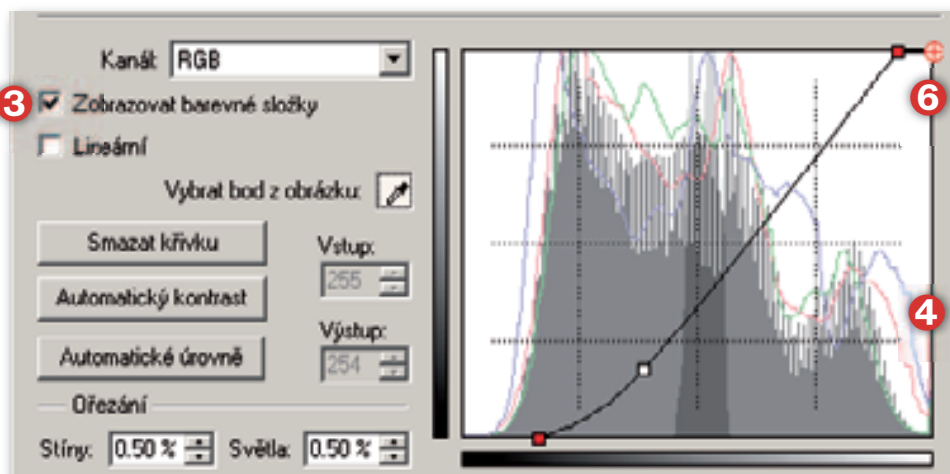
Schéma 4

Nastavení nejnižší úrovně stínů, zesvětlí obrázek – nejvíce v oblasti stínů. Sníží celkový kontrast. (Totéž lze provést v okně Úrovně pomocí levého jezdce výstupních úrovní.)

Schéma 5

Zesvětlení obrázku. Tažením některého vnitřního bodu křivky nahoru se jasové hodnoty všech bodů převádějí na hodnoty vyšší. Největší změna se odehraje v úrovních v okolí posunutého bodu. Např. na obr. (1) je to ve stínech, na obrázku (2) ve středních tónech a na obrázku (3) ve světlech, jak jasně ukazují změněné histogramy.

Při této úpravě se nemění ani bílý ani černý bod. Zvýší se ale kontrast vlevo od polohovacího bodu, především ve stínech, a sníží směrem vpravo, nejvíce



TIP

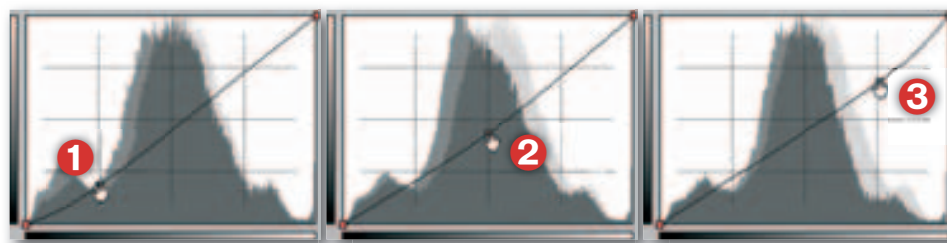
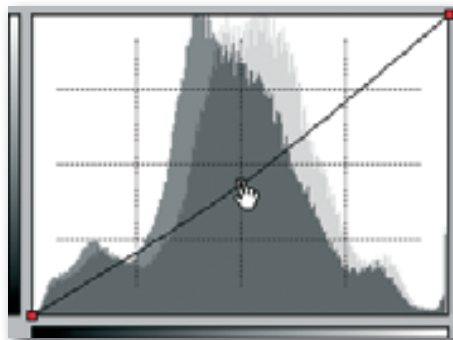
Spojité nebo lomená křivka. Většinou využijete spojitý průběh křivky. Někdy může být vhodné zaškrtnout políčko Lineární – křivka bude tvořena lomenou čarou, např. pokud chcete, aby se změna polohy jednoho bodu projevila pouze v jeho nejbližším okolí.

TIP

Špičky a pruhy. Jistou kontrolou velikosti a rozsahu úprav pro vás také může být výrazné špičky a pruhy, které se na histogramu objeví – signalizují místa, kde se při „stlačování“ histogramu data kumulují nebo naopak při „roztahování“ vznikají mezery.



Schéma 6



ve světlech. (Lze pouze přibližně nahradit posunem středního jezdcy vstupních úrovní v okně Úrovně směrem vlevo.)

Schéma 6

Ztmavení obrázku. Tažením některého vnitřního bodu křivky dolů se jasové hodnoty všech bodů převádějí na hodnoty nižší. Největší změna se odehraje v úrovních v okolí posunutého bodu. Např. na obr. (1) je to ve stínech, na obrázku (2) ve středních tónech a na obrázku (3) ve světlech, jak jasně ukazují změněné histogramy. Při této úpravě se nemění ani bílý ani černý bod. Sníží se ale kontrast vlevo od polohovacího bodu, především ve stínech, a zvýší směrem vpravo, nejvíce ve světlech. (Lze pouze přibližně nahradit posunem středního jezdcy vstupních úrovní v okně Úrovně směrem vpravo.)

Schéma 7

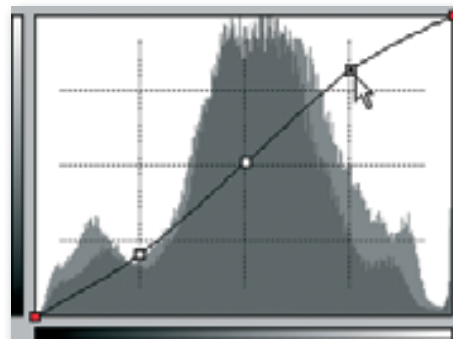


Schéma 7

Tzv. S-křivka se třemi polohovacími body, asi nejčastěji používaná úprava křivky. Při ukotvení středního bodu a posunutí levého bodu směrem dolů a pravého nahoru vede ke zvýšení kontrastu obrázku, jak dobře ukazuje změna v histogramu. Bílý a černý bod zůstanou beze změny. (V okně Úrovně nelze provést.)

Schéma 8

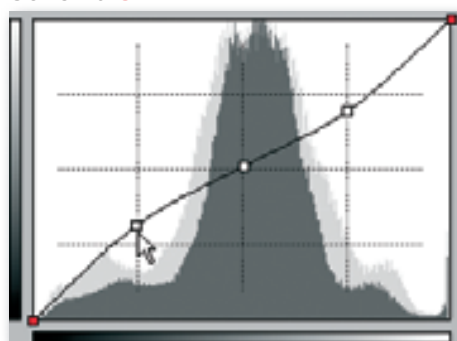


Schéma 8

Obrácená S-křivka. Při posunutí levého bodu směrem nahoru a pravého směrem dolů se sníží kontrast obrázku. Bílý a černý bod zůstanou beze změny. (V okně Úrovně nelze provést.)

Schéma 9

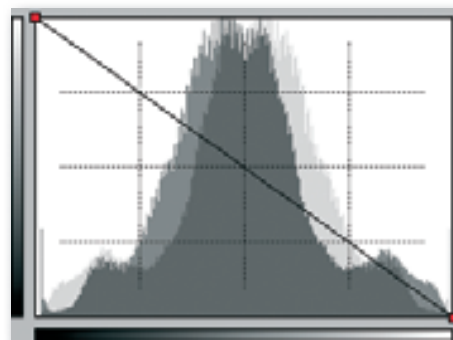
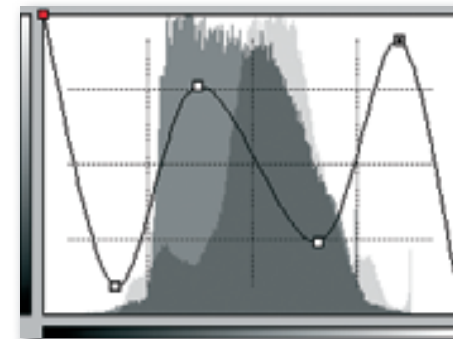


Schéma 9

„Negativ“ – stupnice jasů je převrácená. (V okně Úrovně nelze provést.)

Schéma 11



TIP

Někde je chyba. Neodpustím si ale znovu připomenout – i když je možné v řadě případů špatnou fotografii výrazně vylepšit, máte-li hodně snímků, které vyžadují velké úpravy, měli byste se raději zajímat, proč tomu tak je! Čas strávený u počítače by se dal asi využít jinak, dnešní technika by vám měla zajistit snímky, které by nemusely vyžadovat téměř žádné úpravy.

TIP

Barevné kolo. Nahlédněte do části, která se věnuje barevným úpravám. Je třeba si uvědomit, že potlačením (nebo zvýrazněním) jednoho barevného kanálu zvýrazňujete (nebo potlačujete) doplňkovou barvu. Tedy dosycováním červené potlačujete azurovou, ubírání modré přidává do snímku žlutou apod. Místo práce s jedním kanálem lze upravovat oba zbývající kanály. Tedy místo dosycování modrého kanálu můžete snižovat sytost červeného i zeleného kanálu. Záleží na konkrétním případě, na zastoupení jednotlivých barev.

Schéma 10

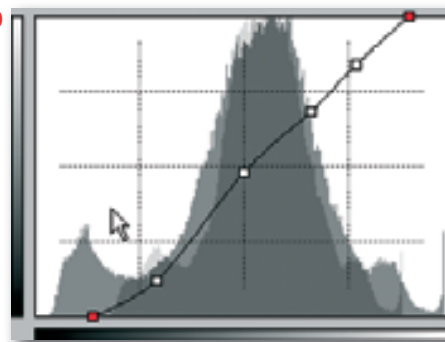


Schéma 10

Individuálně tvarovaná křivka pro dosažení optimálního rozložení tónů, kontrastu a vytažení kresby ve světlech i stínech.

Schéma 11

Nejrůznější „divoké“ křivky pro „kreativní“ použití.

TIP

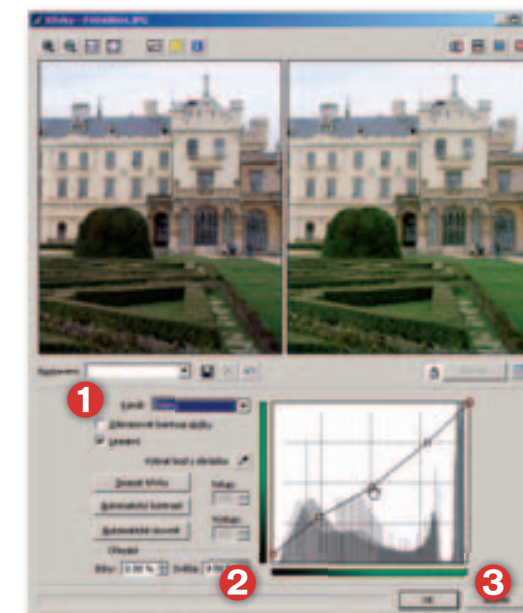
Další nástroje. V Zoner Photo Studiu je obvykle k dispozici několik možností, jak tutéž věc provést. Některé z nich vypadají možná na první pohled jednodušeji, ale skrývají se za nimi mocní pracovníci. Práce s křivkami na jednotlivých kanálech vyžaduje dostatek zkušenosti, schopnosti předvídat a hlavně dobré oko. Je totiž třeba dokázat rozpoznat, co se má napravit, v čem je chyba. Zatímco u některých nástrojů lze doporučit metodu pokus a omyl, u práce s barevnými kanály to nemusí vůbec vést k cíli.

Selektivní použití křivek

Křivky můžete aplikovat buďto na celý obrázek nebo je použít pro úpravu vybrané části obrázku. Potřebný výběr lze provést kteroukoliv technikou, kterou ukazují v části věnované výběrům. Jenom je třeba si uvědomit, že na okrajích výběru se může negativně (nebo výrazně) projevit rozdíl mezi upravenou nebo neupravenou částí. V takových případech může být vhodné pracovat s výběrem s nastaveným Rozmazáním.

Práce se samostatnými kanály

Tuto možnost využijete při potřebě barevně doladit obrázky. Kanál základní barevné složky (Červená, Zelená, Modrá) zvolíte z nabídky Kanál (1). Při použití jednotlivých barevných kanálů pracujete se sytostí barvy – na levém okraji vodorovné stupnice (2) je sytost barvy nulová, na pravém okraji (3) je sytost barvy 100%. Znovu se zde vrátím k barevnému kolu – budete-li měnit sytost např. červené barvy, projeví se to v zastoupení jak červené, tak jejího doplňku, azurové. Obdobně úprava modrého kanálu se projeví v zastoupení žluté, v obdobném vztahu jsou barvy zelená a purpurová. Podobně jako u práce se složeným kanálem RGB je největší síla tohoto nástroje v selektivní úpravě prováděné na výběru a při lokálních změnách křivky, kdy můžete opravit jenom vybraná místa v obrázku.





Upravit teplotu barev

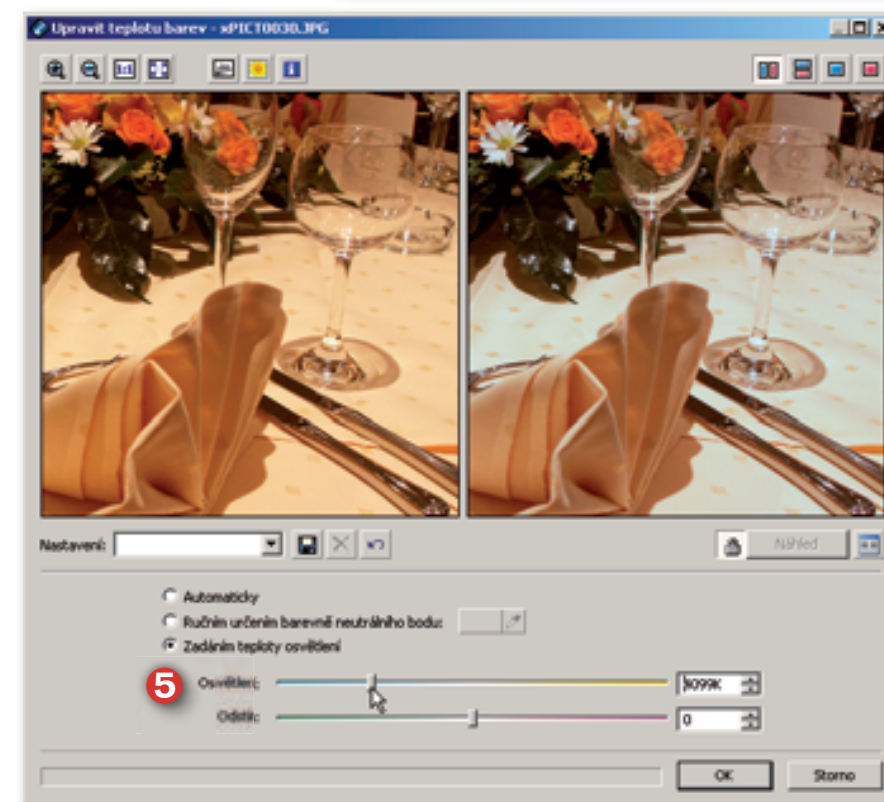
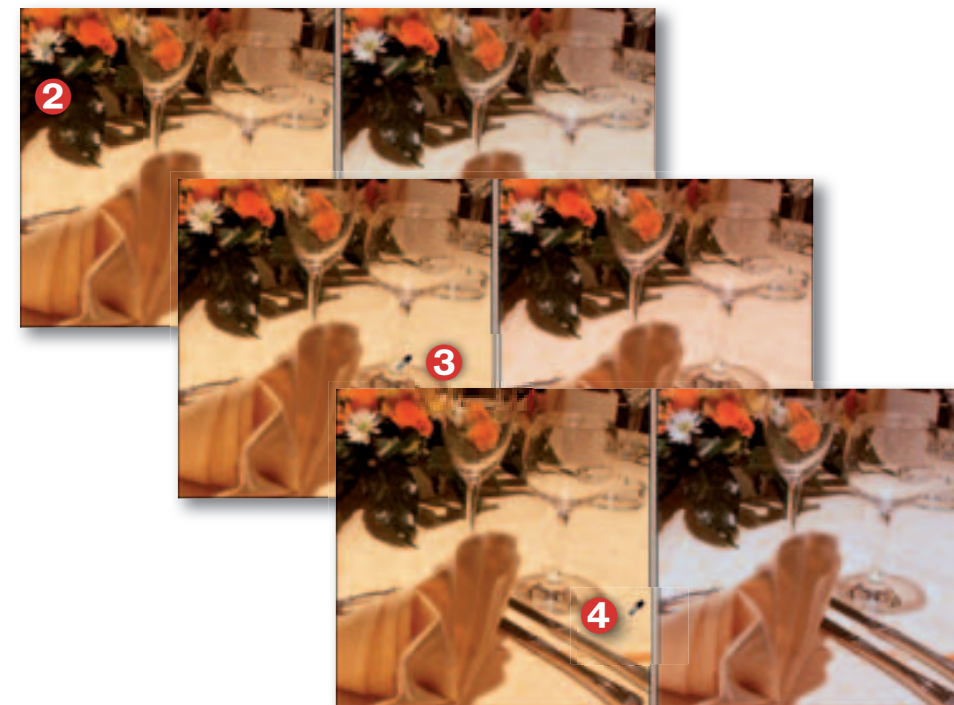
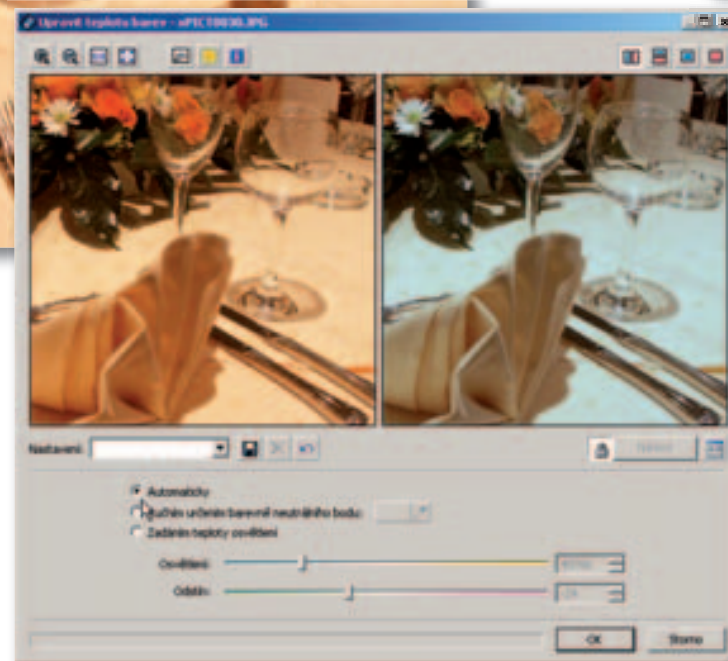
Praktické použití nástroje pro úpravu teploty barev při barevných korekcích snímků.

Zhodnoťte obrázek

Pomocí nástrojů v dialogovém okně efektivně provedete barevné korekce například snímků, u kterých z nějakého důvodu selhalo vyvážení bílé. Takové snímky mají zabarvení do modra (snímek byl pořízen s nastavením nižší teploty světla než odpovídalo skutečnosti) nebo do žluta (byla nastavena vyšší teplota). Vedlejší obrázek byl pořízen s omylem zapomenutým nastavením vyvážení bílé pro denní světlo (5500 K), ale byl pořízen v místnosti za intimního žárovkového světla. O tom, že byl exponován s nastavením vyšší teploty světla, než odpovídalo skutečnosti, svědčí ladění snímku do teplejšího, žlutého odstínu. Denní světlo totiž obsahuje více modré složky, proto při tomto nastavení software aparátu modrou složku potlačí a naopak zvýrazní žlutou složku.

Upravit teplotu barev

Příkazem Upravit > Vylepšit obraz > Upravit teplotu barev (Ctrl+2 – pozor: 2 na alfanumerické klávesnici!, ne na číselném bloku) otevřete okno pro úpravy.



V prvním kroku ponechejte na ZPS, aby se pokusil sám o nastavení – zvolte přepínač Automaticky (1). I když budete spokojeni, doporučuji vyzkoušet i další dvě možnosti a výsledky porovnat.

Kapátko

Použití kapátka je vhodné, pokud víte (nebo potřebujete dosáhnout), že některá plocha v obrázku je skutečně neutrální, šedá. V uvedeném případě je možné předpokládat, že by okvětní lístky mohly být ve skutečnosti bílé, jindy to mohou být stěny místnosti, vývěsní štít apod. Můžeme tedy zkusit kapátkem nabrat barvu z okvětních lístků (2). V těchto případech musíte zkusit (3, 4). Třeba jenom malá změna polohy může výrazně změnit zabarvení snímku. Chtěl bych upozornit na jedno: čím tmavší odstíny barev budete nabírat, tím dramatictější změny barevného odstínu můžete čekat. Pro jemné změny hledejte kapátkem ve světlých oblastech. Výsledek práce s kapátkem může být v některých případech jednoduchou cestou, která vede k velmi dobrým výsledkům, jindy naprosto selhává.

Zadání teploty osvětlení

Poslední možností, kterou máte, a která v řadě případů vede nejrychleji k cíli, je přímé zadání teploty osvětlení. Znate-li skutečnou teplotu osvětlení, můžete ji zadat. Ve většině případů bude požadavkem pouze zbavit obrázek barevného nádechu – potom je téměř jedno, jakou teplotu nastavíte: posuňte jezdec Osvětlení (5) směrem do žluté nebo modré (v tomto případě) poloviny stupnice. Nastavení kontrolujte vizuálně. Na rozdíl od obou předchozích postupů ladíte obrázek pouze mezi modrou a žlutou. Pokud potřebujete upravit jiné zabarvení obrázku, musíte použít i jezdec Odstín.