


Neutralizace, barevné nádechy a změna barvy

Práce s barvou bude asi pro většinu uživatelů Zoner Photo Studia největším lákadlem (i když by neměla být prvním, do čeho se v obrázku pustíte!).

Jistě přivítáte, že ZPS nabízí celou řadu nástrojů pro úpravy barev. Některé změny lze provést různými nástroji a dosáhnete podobných výsledků, v jiném případě zjistíte, že nejlepší výsledek dosáhnete právě jedním nástrojem.

Zoner Photo Studio nabízí tyto nástroje v řadě případů ve dvojím provedení: ve verzi „na jedno kliknutí“ nebo-li Automaticky, s využitím optimálního přednastavení. Druhá možnost je práce krok za krokem, kdy můžete individuálně měnit nastavení jednotlivých parametrů transformace, abyste dosáhli nejlepších výsledků. Ve všech případech najdete v oknech filtrů i možnost uložit si aktuální nastavení pro pozdější nebo opakované použití – naučte se tuto možnost využívat (viz kapitola 2).

V této části si uvedeme základní přehled toho nejdůležitějšího, než se podíváme na konkrétní pracovní postupy.

A ještě jedno upozornění: ukazují zde okna filtrů v režimu s oběma náhledy. Pro práci je ale vhodnější pracovat v režimu bez náhledu (tlačítko ) , případně v maximalizovaném okně pouze s výsledným zobrazením a pro porovnání si původní stav přepnout třeba jenom stiskem kolečka myši.

Upravit teplotu barvy



Nástroj Upravit teplotu je především určen pro tzv. vyvážení bílé, tedy pro vyrovnání barevných složek tak, aby místa na snímku, která chceme, aby byla bílá (nebo spíše, aby byla neutrální, šedá, bez barevného tónu), taková skutečně byla. To je třeba případ toho, že byla v aparátu nastavena hodnota bílé (White balance) jinak, než odpovídalo skutečnosti, nebo má obrázek z jiného důvodu v místech, která by měla být neutrální, přimíchán barevný tón. Nástroj lze samozřejmě použít i obecně pro úpravu barevného tónu.

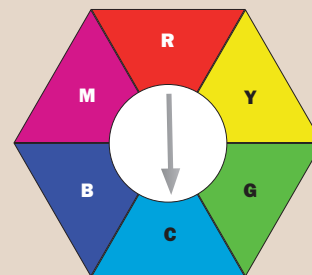
Dialog nabízí tři možnosti:

- Automaticky – vyhledá nejsvětlejší oblast a v ní vyrovná jednotlivé složky RGB. Tuto změnu potom aplikuje i na zbytek snímku.
- Ručním určením barevně neutrálního bodu, kdy můžete kapátkem nabrat barvu přímo z původního obrázku, nebo určit barvu po klepnutí na políčko barvy. Zvolená barva se převede na odpovídající neutrální (šedou) barvu a stejně se upraví i zbytek obrázku.

- Zadáním teploty osvětlení – v tomto případě použijete jezdec Osvětlení: pokud je obrázek např. příliš v teplých barvách (do žluta), je tedy třeba posunout jezdec Osvětlení více směrem vlevo, k modrému okraji. Můžete zadat i teplotu v Kelvinech, ale protože barvy obrázku jsou výsledkem skutečné barvy světla v okamžiku fotoografování ale také nastavení fotoaparátu, berte tuto možnost spíše jako jemnější a přesnější nastavení než tažení jezdc.

Nelze jednoznačně doporučit, kdy který postup zvolit – u každého obrázku může dát optimální výsledek jiný. Pokud se rozhodnete po aplikaci změn a zavření okna Upravit teplotu barev ještě pro drobnou korekci, použijte raději tlačítko Zpět pro návrat k neupravenému obrázku, abyste neupravovali již upravené.

Posledním ovládacím prvkem v tomto dialogovém okně je Odstín. Uvědomte si, že jezdec Osvětlení je určen pro úpravy mezi modrou a žlutou. Abyste mohli toto okno použít i pro „druhou barevnou souřadnici“, byla doplněna možnost pracovat s laděním mezi zelenou a purpurovou. Znovu se vrátím k základnímu barevnému schématu:



Jak vidíte, okno Upravit teplotu barvy pracuje pouze s dvojicemi modrá (B)–žlutá (Y) a zelená (G)–purpurová (M). Pokud byste chtěli snížit např. červený (R) nádech, znamená to ladit obrázek současně více do modra (B) a zelena (G). V takovém případě by ale bylo vhodnější použít jiné nástroje.

Upravit barvy

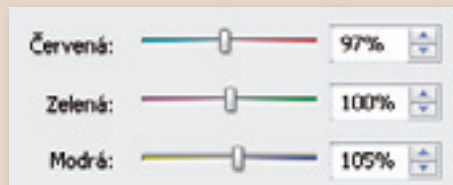


Nástroj Upravit barvy je velmi komplexní a poskytuje mnoho dílčích nastavení. Je to nástroj silný a můžete jím proto velmi mnoho pokazit. Dříve, než začnete s obrázkem pracovat, prohlédněte si ho a za pomoci histogramu (nejen pro jas, ale prohlédněte si i průběhy jednotlivých barevných složek, které vám mohou o obrázku mnoho prozradit). Základními nástroji v okně Upravit barvy jsou:

- ▶ editace barevných složek RGB;
- ▶ úprava jasu a kontrastu;
- ▶ práce v barevném modelu HSB – odstín (Hue), sytost (Saturation) a světlost (Brightness);
- ▶ možnost nastavení gamma.

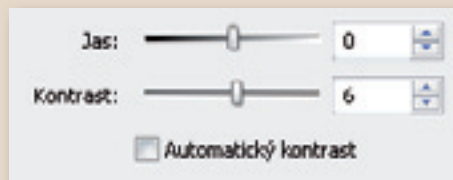
Jednotlivé nástroje lze kombinovat dohromady, ale buďte opatrní – některé nástroje a nastavení působí proti sobě a snadno můžete obrázek přesytit, vypálit, přijít o kresbu ve stínech, potlačit střední tóny apod. Podívejte se občas na histogram nebo přepaly (i v jednotlivých barvách) pomocí odpovídajících tlačítek v nástrojové liště okna.

Editace barevných složek



V celém obrázku (případně jeho vybrané části) můžete přímo nastavovat změny jednotlivých složek červené (R), zelené (G) a modré (B). Máte tedy k dispozici obdobné nástroje jako v případě Upravit teplotu barvy, navíc přibyl i jezdec červená–azurová, naopak chybí (samozřejmě) možnost zadat přímo teplotu barvy v Kelvinech. Pomocí jezdců, zadáním hodnot nebo kurzorových šipek nahoru a dolů přidáváte nebo ubíráte zastoupení jednotlivých složek.

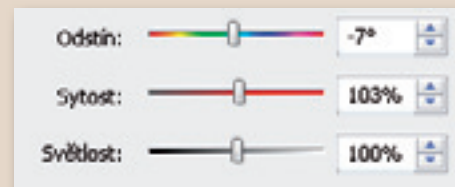
Jas a kontrast



Dva nejjednodušší nástroje, ale současně dva nejméně doporučení hodné nástroje – používejte je opatrně. Význam je jasný: pomocí Jasu upravujete jas snímku, pomocí Kontrastu upravujete kontrast. Snížíte-li jas, histogram se pouze posune vlevo, část bodů v nejtmašších stínech se může dostat na hodnotu jasu 0 a v obrázku tak vzniknou ploché černé stíny. Zvýšíte-li jas, posune se celý histogram vpravo a část bodů se může oříznout (jejich jas dosáhne hodnoty 255), vypálí se a ztratí zcela kresbu. Jinými slovy – upravujete hodnotu bílého a černého bodu. Využijte proto možnost Zobrazení přepalů, které vás informuje také o přepálení v jednotlivých kanálech (žluté, zelené...). Bezpečnější je pro zesvětlení a ztmavení použití jezdců Gamma.

Použití kontrastu znamená „rozhnutí“ bodů k okrajům při zvýšení kontrastu, resp. „schrnutí“ bodů do středu při jeho snižování.

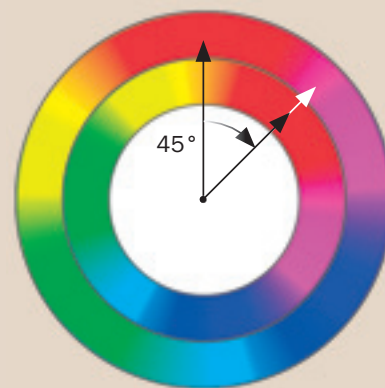
Odstín-sytost-světlost



Vedle modelu RGB, se kterým zatím stále pracujeme, existuje celá řada jiných barevných modelů. Jedním z často používaných je model HSB – Hue (odstín), Saturation (sytost) a Brightness (světlost).

Odstín (H) vyjadřuje vlastní barvu (modrá, červená, zelená, fialová...). Sytost (S) udává zastoupení barvy, přičemž 0 % = žádná barva, tj. černá, 100 % = plná, sytá barva. Světlost (B) vyjadřuje množství přidané bílé, tj. 0 % = plná barva, 100 % = bílá.

Odstíny barev – H



Změnu odstínu zadáváte jako úhel, o který se natočí barevný kruh. Na obrázku se například pootočením o úhel 45° posune červená barva do fialové, zelená do žluté apod. Pozor – jezdec Odstín funguje zcela jinak, než třeba jezdec některé barevné složky: například jezdec Červená zvyšujete nebo snižujete zastoupení červené složky ve všech pixelech