



Prizor koji će nas dočekati u vidu naše fotografije, uglavnom neće biti baš reprezentativan.

## 4 BORBA S DUHOVIMA

Kao što na slici možete zamijetiti, iako je snimljena klasična neogotička arhitektura, na rubovima fotografije, u klupama, nalaze se ljudi, a oni nisu baš uvijek savršeno mirni pa niti njihov odraz na svakoj fotografiji nije identičan. To nam uzrokuje neugodne mrlje pri pretapanju fotografija pa ćemo se odmah poslužiti opcijom **Remove Ghosts** i uključiti ju. Ona nam daje opciju da u dnu odaberemo snimku za koju želimo da nam bude primarna kako bi se ostale ravnale po njoj i micale duhove. Središnja fotografija nam je najbolja opcija, te će ona poprimiti zeleni okvir kada ju selektiramo.

## 5 PODEŠAVANJE S RUBOVA SVJETLOSTI

Pred nama je sada gomila postavki i stvarno se možemo igrati do beskonačnosti, no u ovom slučaju cilj nam je stvoriti realističnu fotografiju. Za ovo nema specifičnog recepta, svaka fotografija ima svoje vlastite uvjete po kojima će se njen izgled mijenjati. Držat ćemo se 16 bitne (ili 8) boje i **Local Adaption** opcija.

## 6 EDGE GLOW

Pomoći će nam u postizanju kontrasta na fotografiji, Uz **Radius** i **Strength** možemo manipu-

lirati opsegom i jačinom svjetlosti koja će nam se pojavljivati oko objekata.

No, ne želimo pretjerati i izgubiti detalje recimo u kontrastno svijetlim dijelovima vitraja.

Edge glow napraviti će svojevrsnu aureolu oko mjesta gdje tamni pikseli prelaze u svijetle, a ukoliko pretjeramo sa **Strength**, dobit ćemo nerealni zamazani „grunge“ ugođaj.

## 7 TONSKI DETALJI

**Gamma**- svojevrsni pojačivač kontrasta i tonaliteta. Kako ju povećavamo, na slici će se pojačavati svjetlo i postajati još svjetliji, dok će tamni rubovi postajati još kontrastniji. **Exposure**- to nam je upravo „ekspozicija“, oduzimamo ili propuštamo svjetlo na fotografiju. **Detail**- opcija s kojom ćemo u ovom slučaju postupiti vrlo pažljivo. Pojačat će nam lokalni kontrast i istaknuti detalje. Ukoliko pretjeramo dobit ćemo ponovno nerealnu „prljavu“ sliku. No, ukoliko povećamo **Detail** slider, a smanjimo **Strength** u **Edge Glow** opciji možemo dobiti vrlo dobar omjer u jasnoći i kontrastu detalja.

## 8 SJENE I SVJETLA

Ostale su nam još dvije važne opcije u **Tone and Detail** dijelu.

Prva je **Shadow** i zadužena je za dodavanje ili oduzimanje svjetla u sjenama. Nju možemo u ovom

slučaju povećati, jer htjeli bi da se vide detalji na klupama, ali i na, sa sjenama zaklonjenom plafonu katedrale koji nam još nije plav kako bi očekivali.

**Highlights** opcija vezana je na manipulaciju intenzitetom svjetla u jako svijetlim dijelovima. A nju bi u ovom slučaju htjeli smanjiti i na taj način sačuvati što više detalja na prozorskim vitražima katedrale.

## BOJE

Ostala su nam još dva preglednika na dnu koji se preklapaju, a jedan od njih je **Colors**.

Služuje nam za manipulaciju intenzitetom boja na fotografiji. Uz pomoću **Vibrance** i **Saturation** možemo dodatno „nabrijati“ boje. Uz **saturation** slajdere možemo pojačavati ili oduzimati boje, pa čak i potpuno oduzeti i stvoriti „crno bijelu“ sliku, a s **Vibrance** ćemo još malo finije ugoditi preljev boja i intenzitet po detaljima.

## 9 KRIVULJE

**Curve**- daju nam iste mogućnosti kao i one krivulje koje možemo pronaći pod **Edit** -> **Adjustments** u samom Photoshopu. U pozadini krivulja možemo vidjeti i histogram fotografije i poigrati se krivuljama. U ovom slučaju napraviti ćemo krivulju tek laganog „S“ oblika kako bi pojačali kontrast.

Naše postavke možemo i spremiti i iskoristiti kasnije iz **Presets** izbornika ili čak isprobati neke od unaprijed

