

Scott Kelby

Fotografia cyfrowa

Edycja zdjęć



New
Riders

Wydanie VIII

Helion

Tytuł oryginału: The Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers (2017 release)

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

ISBN: 978-83-283-3464-9

Authorized translation from the English language edition, entitled:
THE ADOBE PHOTOSHOP CC BOOK FOR DIGITAL PHOTOGRAPHERS (2017 RELEASE) ; ISBN 0134545117;
by Scott Kelby; published by Pearson Education, Inc, publishing as New Riders Publishing.
Copyright © 2017 by Scott Kelby.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education Inc.

Polish language edition published by HELION S.A., Copyright © 2017

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/fccc17>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)



Rozdział 1. **001**

Raw and Un-Kutt

Podstawy Camera Raw

| | |
|---|-----|
| Otwieranie różnych formatów zdjęć w Camera Raw | 002 |
| Tęsknisz za wyglądem zwykłych zdjęć JPEG? Wypróbuj działanie profili Camera Raw! | 005 |
| Stosowanie Camera Raw w postaci filtra | 007 |
| Ustawianie balansu bieli | 008 |
| Wyświetlanie podglądu przed/po w Camera Raw | 012 |
| Automatyczna korekcja zdjęć w module Camera Raw | 014 |
| Ściąga ułatwiająca edytowanie zdjęć | 017 |
| Ustawianie punktów bieli i czerni | 018 |
| Korygowanie ogólnej jasności zdjęcia | 020 |
| Zwiększanie kontrastu | 022 |
| Radzenie sobie z prześwieczeniami | 023 |
| Rozjaśnianie cieni (doświetlanie za pomocą suwaka) | 025 |
| Łączenie wszystkich zabiegów (szybka poprawka od A do Z) | 026 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 028 |

Rozdział 2. **031**

Pojedynek na pustyni

Camera Raw — nie tylko podstawy

| | |
|--|-----|
| Jednoczesna edycja wielu zdjęć | 032 |
| Akcentowanie detali i tekstur przy użyciu suwaka Clarity (Przejrzystość) | 035 |
| Korekcja kontrastu przy użyciu krzywych | 037 |
| Wyostrożanie w module Camera Raw | 043 |
| Korekcja poszczególnych zakresów barw | 048 |
| Usuwanie plamek, przebarwień i innych kłopotliwych detali | 050 |
| Łatwe wyszukiwanie pyłków i plamek | 052 |
| Usuwanie mgły | 053 |
| Redukcja szumów | 054 |

SPIS TREŚCI

kelbyone.com

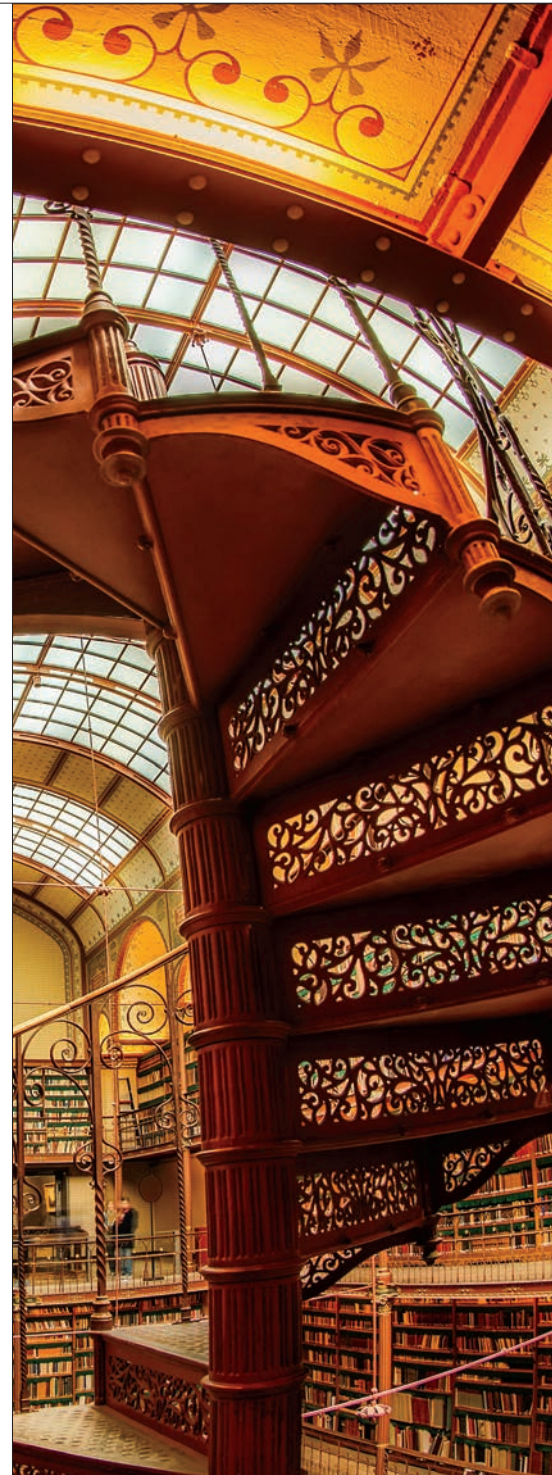
| | |
|--|-----|
| Kadrowanie i prostowanie zdjęć | 057 |
| Zalety formatu Adobe DNG w odniesieniu do fotografii RAW | 061 |
| Decydowanie o wyglądzie zdjęć RAW przeznaczonych do otwarcia w Photoshopie | 063 |
| Kalibracja Camera Raw pod kątem posiadanego aparatu fotograficznego | 066 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 067 |

Rozdział 3.**069****Ekipa dostosowawcza***Narzędzia korekcyjne Camera Raw*

| | |
|--|-----|
| Rozjaśnianie, przyciemnianie i korekja wybranych fragmentów zdjęcia | 070 |
| Retuszowanie portretów w module Camera Raw | 076 |
| Korekja jasności nieba (i innych obiektów) przy użyciu filtra gradientowego | 079 |
| Poprawianie kolorystyki (lub tworzenie efektów specjalnych) poprzez malowanie balansem bieli | 081 |
| Usuwanie szumu tylko z obszarów cieni | 082 |
| Jak wycisnąć więcej niż 100% z każdego suwaka? | 083 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 084 |

Rozdział 4.**087****Lens***Korygowanie wad obiektywu*

| | |
|---|-----|
| Automatyczna korekja wad obiektywu | 088 |
| Automatyczne korygowanie zniekształceń optycznych za pomocą narzędzia Upright | 090 |
| Prostowanie ze wspomaganie — kiedy Camera Raw potrzebuje Twojej pomocy | 094 |
| Korygowanie efektu aberracji chromatycznej (to te kolorowe otoczki) | 098 |
| Korygowanie efektu winiety | 100 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 101 |





Rozdział 5. 103

Special Effects

Efekty specjalne w Camera Raw

Dodawanie efektu winiety 104

Tworzenie niestandardowych winiet i efektów świetlnych 107

Montaż zdjęć panoramicznych w Camera Raw 112

Dwukrotne przetwarzanie zdjęcia, czyli próba uchwycenia niemożliwego 116

Efekty specjalne w module Camera Raw 122

Mokre jezdnie i bruk uliczny 124

Konwersja zdjęć na czarno-białe w module Camera Raw 126

Tonowanie 130

Bichromie — prościej się już nie da! 132

Zapisywanie własnych ustawień przetwarzania obrazu w Camera Raw 133

Photoshop — kruczki i sztuczki 134

Rozdział 6. 137

Kadr

Skalowanie i kadrowanie zdjęć

Podstawy kadrowania zdjęć 138

Kadrowanie do określonego rozmiaru 144

Tworzenie własnych ustawień narzędzia Crop (Kadrowanie) 146

Tworzenie niestandardowych formatów dokumentów 148

Skalowanie cyfrowych fotografii 151

Automatyczne skalowanie i zapisywanie zdjęć 154

Powiększanie zdjęć do rozmiarów plakatu 156

Prostowanie przekrzywionych zdjęć 158

Zmniejszanie fotografii 160

Skalowanie wybranych fragmentów zdjęcia z uwzględnieniem ich zawartości 163

Potrzebujesz pomocy w znalezieniu czegoś? Wypróbuj nową wyszukiwarkę w Photoshopie 165

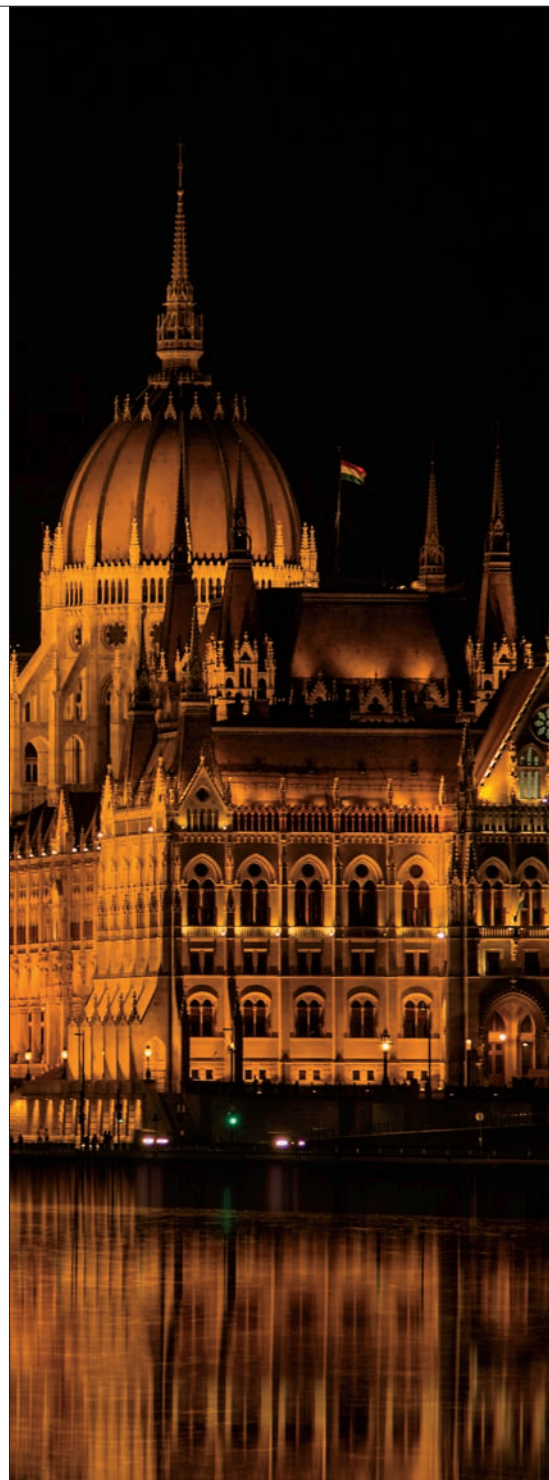
Photoshop — kruczki i sztuczki 166

Rozdział 7.**169****Layers of Light***Warstwy, zaznaczanie i montaż zdjęć*

| | |
|--|-----|
| Obsługa warstw | 170 |
| Rysowanie kwadratowych, prostokątnych lub okrągłych zaznaczeń | 174 |
| Zapisywanie zaznaczeń | 180 |
| Rozmywanie ostrych krawędzi zaznaczeń | 181 |
| Łatwiejsze zaznaczanie dzięki narzędziu Quick Selection (Szybkie zaznaczanie) | 183 |
| Tworzenie skomplikowanych zaznaczeń, na przykład włosów (i garść sztuczek z fotomontażem!) | 186 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 195 |

Rozdział 8.**197****HDR***Tworzenie zdjęć o dużej rozpiętości tonalnej*

| | |
|--|-----|
| Tworzenie 16-bitowych zdjęć HDR w Camera Raw | 198 |
| Hiperrealistyczny efekt HDR dzięki tonowaniu | 202 |
| Tworzenie hybrydowego obrazu HDR — łączenie zalet obu rozwiązań | 205 |
| Tworzenie efektu HDR na podstawie jednego zdjęcia | 209 |
| Jak radzić sobie z „duszkami” na zdjęciach HDR? | 211 |
| Wyostrażanie zdjęć HDR filtrem High Pass (Górnoprzepustowy) | 213 |
| Techniki wykańczania obrazów HDR (winieta, wyostrażanie i łagodny blask) | 215 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 217 |



**Rozdział 9.****219****Problem Child***Rozwiązywanie typowych problemów ze zdjęciami*

| | |
|--|-----|
| Retuszowanie odbić i odblasków w okularach | 220 |
| Prosty sposób na retuszowanie zdjęć grupowych | 225 |
| Polecenie Liquify (Formowanie) można korygować po fakcie (i jest wyposażone w przydatne narzędzie!) | 228 |
| Usuwanie obiektów za pomocą funkcji wypełniania z uwzględnieniem zawartości | 230 |
| Przenoszenie obiektów bez pozostawiania pustych miejsc | 236 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 238 |

Rozdział 10.**241****Wydanie specjalne***Efekty specjalne dla fotografów*

| | |
|---|-----|
| Modne portrety o stonowanej kolorystyce | 242 |
| Kontrastowy portret | 244 |
| Efekt miękkiego rozmycia dla portretów i zdjęć krajobrazowych | 248 |
| Efekt tilt-shift (uzyskany za pomocą galerii filtrów rozmywających) | 250 |
| Rozmycie pola i rozmycie przesłony (czyli jak naśladować głębnię ostrości obiektywu 85 mm f/1,4) | 253 |
| Kolorowanie zdjęć mody za pomocą warstwy korekcyjnej Color Lookup (Wyszukiwanie kolorów) w Photoshopie | 258 |
| Modelowanie z użyciem udoskonalonego filtra Liquify (Formowanie) | 260 |
| Efekt flary | 266 |
| Błyskawiczne przekształcanie zdjęć na malowane obrazy | 268 |
| Konwersja trzema kliknięciami, czyli moja metoda na czern i biel w Photoshopie | 271 |
| Kwadrychromia i wspaniałe obrazy w skali szarości | 275 |
| Barwienie zdjęć (od sepii do dzielonego tonowania) | 277 |
| Coś dla miłośników najwyższej jakości czarno-białych zdjęć | 279 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 280 |

SPIS TREŚCI

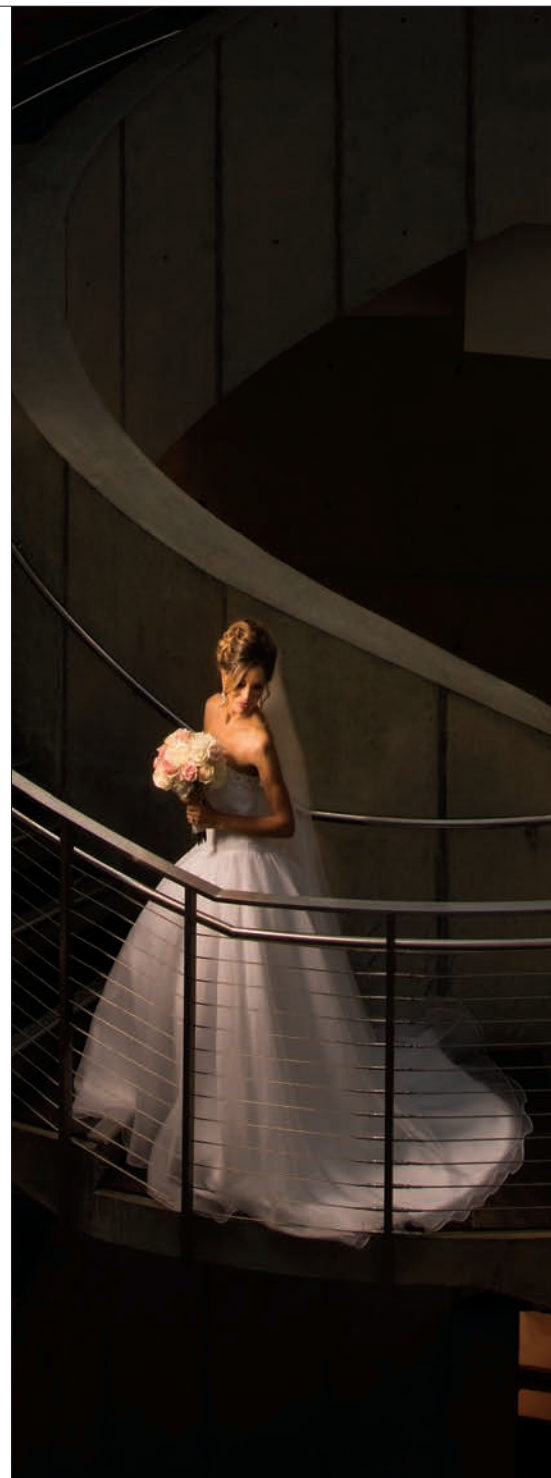
kelbyone.com

Rozdział 11.**283****Megaostry***Techniki wyostrzania*

| | |
|--|-----|
| Najważniejsze informacje o wyostrzaniu | 284 |
| Najbardziej zaawansowane wyostrzanie w Photoshopie | 291 |
| Jeszcze inteligentniejsze wyostrzanie | 293 |
| Wyostrzanie filtrem High Pass (Górnoprzepustowy) | 295 |
| Końcowe wyostrzanie w module Camera Raw | 297 |
| Ratowanie rozmytych zdjęć za pomocą filtra Shake Reduction (Redukcja potrząsnięć) | 298 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 302 |

Rozdział 12.**305****Brudna robota***Mój proces edycji zdjęć krok po kroku*

| | |
|--|-----|
| Mój proces edycji zdjęć w Photoshopie CC | 306 |
| Photoshop — kruczki i sztuczki | 316 |
| SKOROWIDZ | 319 |





Problem Child

Rozwiązywanie typowych problemów ze zdjęciami

Tym razem tytuły nasunęły mi się same. Aż dwa. Przypomniałem sobie jednak, że jeden z nich wykorzystałem już w jednej ze swoich książek poświęconych Lightroomowi, wybrałem więc właśnie *Problem Child* (to oryginalny tytuł filmu nakręconego w 1990 roku przez wytwórnię Universal Pictures z Johnem Ritterem, Amy Yasbeck i Jackiem Wardem w rolach głównych). Dlaczego zdjęcia przysparzają nam tylu problemów? Cóż, to nie nasza wina, tylko aparatu. Otóż aparaty fotograficzne tak naprawdę nie rejestrują tego samego, co widzimy gołym okiem. Choć nowoczesne matryce cyfrowe stają się coraz lepsze, to nadal wiele, wiele im brakuje, by dorównały zakresowi tonalnemu ludzkiego wzroku. Nasze oczy są nieporównywalnie doskonalsze nawet od najlepszego, wyposażonego w największą liczbę megapikseli aparatu. Ludzkie oko to zaiste zadziwiający organ. Być może zaskoczy Cię jednak, że istnieje gatunek zwierząt, który potrafi rejestrować kolor i przejścia tonalne bez porównania lepiej niż człowiek. Nic więc dziwnego, że producenci aparatów fotograficznych wydają grube miliony na zbadanie struktury oczu almika haitańskiego (*Hispaniolan solenodon*), gatunku endemicznego, występującego wyłącznie na wyspie Haiti.

Uważa się, że w oczach almika kryje się sekret produkcji superczułych sensorów, które wyeliminują potrzebę bracketingu albo tworzenia zdjęć HDR, bo aparaty wyposażone w takie sensory będą doskonale naświetlać obiekty znajdujące się w cieniu i na słońcu jednocześnie. Mechanizm będzie podobny jak w przypadku ludzkiego wzroku, ale zarazem znacznie bardziej wyrafinowany. Koncern Sony poświęcił wiele czasu na zbadanie kanału Schlemma gałki ocznej gatunku *H. solenodon*, ale gdy japońskim inżynierom udało się opracować projekt matrycy, która jest nie tylko doskonalsza od wszystkich znanych obecnie rozwiązań, ale przewyższa możliwości ludzkiego wzroku, grupa niemieckich badaczy z firmy Leica dokonała przełomowego odkrycia. Wkrótce potem przedstawili oni działający prototyp sensora bazującego na budowie komory przedniej oka jelonka czubatego, występującego w górskich, podmokłych lasach Chin. A wtedy pojawił się magiczny skrzat. Proszę, możesz kontynuować tę całkowicie wyssaną z palca historię. Zaczniij od „A wtedy pojawił się magiczny skrzat...”, przyjrzyj się wyszukanemu w Google pogładowemu rysunkowi przedstawiającemu budowę oka i użyj tylu trudnych terminów, ile dusza zapagnie.

Retuszowanie odbić i odblasków w okularach

Liczba zapytań, jakie otrzymuję w sprawie retuszu tego rodzaju mankamentów, przekracza łączną liczbę wszystkich innych listów z pytaniami. Wszystko przez to, że tego rodzaju wad strasznie trudno się pozbyć. Jeśli masz szczęście, może uda Ci się to zrobić po godzinie pracochłonnego klonowania, ale często jest to po prostu niewykonalne. Mądry fotograf poświęci jednak dodatkowe 30 sekund i zrobi jedno zdjęcie modela bez okularów (a najlepiej jedno takie zdjęcie dla każdej pozy). Jeśli tak postąpisz, to dalsze poprawki w Photoshopie będą banalnie proste. Masz wrażenie, że szkoda zachodu na takie przygotowania? W takim razie chyba nigdy nie spędziłeś godziny na desperackim retuszowaniu odbić w okularach...

Krok 1.

Zanim przystąpię do omawiania tajników tej metody, chciałbym się upewnić, że przeczytałeś krótki wstęp do tego ćwiczenia. W przeciwnym razie będziesz bowiem zaskoczony rysunkiem ilustrującym jego 2. krok. Jak widać na tym zdjęciu, odblaski światła w okularach modela są bardzo wyraźne (zwłaszcza po lewej stronie; a choć po prawej są znacznie słabsze, one też zdecydowanie wymagają poprawek). Po zrobieniu pierwszego zdjęcia najlepiej jest poprosić modela, aby przez chwilę się nie ruszał, podczas gdy Ty podejdziesz i zdejmiesz mu okulary (może je zdjąć także ktoś inny — przyjaciel lub asystent). Dzięki temu model nie zmieni pozy, co bez wątplenia robi, jeśli zdejmie sobie okulary sam. Potem szybko zrób drugie zdjęcie. To sytuacja idealna.



Krok 2.

W tym przypadku od razu się domyśliłem, że w okularach mężczyzny pojawią się odblaski, poprosiłem go więc, aby po pierwszym zdjęciu przez chwilę nie zmieniał pozy, a gdy asystent zdjął mu okulary, cyknąłem drugie zdjęcie.





Krok 3.

Po otwarciu obydwu zdjęć w Photoshopie włącz narzędzie *Move* (*Przesunięcie*) (*V*), przytrzymaj klawisz *Shift*, a następnie kliknij i przeciągnij zdjęcie „bez okularów” do okna ze zdjęciem „w okularach” (tak jak na tym przykładzie). Jeśli przewidująco zrobisz zdjęcie w okularach i bez, jedno po drugim, będziesz mógł użyć polecenia *Auto-Align Layers* (*Auto-wyrównanie warstw*) do idealnego wyrównania fotografii. Naciśnij klawisz *Ctrl* (*Command* w Mac OS) i w panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij obydwie warstwy, aby je zaznaczyć (tak jak na tym przykładzie), a potem wybierz polecenie *Auto-Align Layers* (*Auto-wyrównanie warstw*) z menu *Edit* (*Edycja*). Pozostaw włączoną domyślną opcję *Auto* (*Automatyczny*) i kliknij przycisk *OK*, aby w ciągu kilku sekund otrzymać idealnie dopasowane warstwy. Jeśli odpowiednio przygotujesz źródłowe zdjęcia w studiu, to po tej operacji możesz od razu przejść do kroku 6. Jeśli jednak robiłeś zdjęcia z ręki, w dodatku w odstępie kilku minut, to nie będziesz mógł się posłużyć poleceniem *Auto-Align Layers* (*Auto-wyrównanie warstw*) — pozy modela będą się za bardzo różnić. W tej sytuacji trzeba je dopasować ręcznie (to kolejny powód, dla którego właściwe przygotowanie zdjęć w studiu naprawdę się opłaca). Zobaczmy, jak należy wtedy postąpić.

Krok 4.

Górna warstwa ze zdjęciem powinna być trochę prześwitująca, dzięki czemu będziesz widział oczy modela na dolnej warstwie (a tym samym łatwiej Ci będzie dopasować położenie warstw). Zacznij więc od zmniejszenia w panelu *Layers* (*Warstwy*) wartości parametru *Opacity* (*Krycie*) dla górnej warstwy do około 50 – 60% (jak na tym przykładzie). Następnie za pomocą narzędzia *Move* (*Przesunięcie*) ustaw górną warstwę tak, by oczy modela jak najlepiej pasowały do oczu na warstwie dolnej.

Ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 5.

Jeśli model poruszył się między kolejnymi ujęciami (może pochylił głowę albo zmienił ułożenie ramion), to górne zdjęcie zapewne trzeba będzie trochę obrócić, aby lepiej dopasować położenie oczu. Naciśnij *Ctrl+T* (*Command+T* w Mac OS), aby wydać polecenie *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*), zmniejsz skalę podglądu (chodzi o to, by całe zdjęcie z dużym zapasem zmieściło się w oknie dokumentu) i ewentualnie powiększ okno z projektem, tak by wokół zdjęcia było widać sporo pustego, szarego miejsca (jak na tym przykładzie). Po ustawieniu kursora myszy poza obrębem ramki przekształcenia przybierze on kształt podwójnej, wygiętej strzałki. Gdy tak się stanie, kliknij i przeciągnij po łuku, aby obrócić górną warstwę. (*Uwaga*: być może będziesz musiał potem ponownie ustawić cursor w środku ramki i odrobinę ją przeciągnąć, aby zmienić położenie górnej warstwy względem dolnej).

**Krok 6.**

Gdy uda Ci się poprawnie dopasować obie fotografie, naciśnij klawisz *Enter* (*Return* w Mac OS), aby zatwierdzić wszystkie przekształcenia, a potem przywróć domyślną, 100-procentową wartość parametru *Opacity* (*Krycie*). Tak naprawdę wszystko, czego potrzebujemy od górnej warstwy, to fragment odpowiadający wnętrzu oprawek. Przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i kliknij przycisk *Add Layer Mask* (*Utwórz maskę warstwy*), znajdujący się w dolnej części panelu *Layers* (*Warstwy*). Górna, obrócona warstwa zostanie wówczas całkowicie ukryta za pomocą czarnej maski (jak na tym rysunku).



**Krok 7.**

Zmień kolor narzędzia na biały, włącz narzędzie *Brush* (*Pędzel*) (*B*), z przybornika na pasku opcji wybierz niewielką końcówkę o miękkich krawędziach, a potem zacznij zamalowywać szkło okularów po prawej stronie. W rezultacie będziesz powoli odsłaniał warstwę bez okularów (jak na tym przykładzie). Chodzi o to, by odkryć górną warstwę tylko w tych miejscach, w których jest potrzebna.

Krok 8.

Po zakończeniu pracy nad okiem po prawej stronie w analogiczny sposób wyretuszuj drugie szkło. Koniecznie użyj małej końcówki pędzla i uważaj, by przypadkiem nie zamalować oprawek. Ale nawet jeśli Ci się to przydarzy — nie ma problemu. Po prostu naciśnij klawisz *X*, aby zmienić kolor narzędzia na czarny, i zamaluj brakujące części oprawek, co pozwoli Ci je odtworzyć. Jeszcze raz podkreślę, że całe to zadanie będzie o wiele łatwiejsze (można byłoby w ogóle pominąć 4. i 5. krok!), jeśli zadbasz o właściwe przygotowanie zdjęć źródłowych w studio. Pamiętaj: poproś modela, aby się nie ruszał, zdejmij mu okulary i zrób drugie zdjęcie. Wtedy polecenie *Auto-Align Layers* (*Auto-wyrównanie warstw*) zaoszczędzi Ci mnóstwa czasu i pracy. Porównanie wyglądu zdjęcia przed retuszem i po jego wykonaniu możesz obejrzeć na następnej stronie.

Ciąg dalszy na następnej stronie



Przed retuszem (z odbłaskami w okularach)



Po retuszu (odbłaski zniknęły bez śladu)

Prosty sposób na retuszowanie zdjęć grupowych

Zdjęcia grupowe stanowią spore wyzwanie dla każdego fotografa, zawsze bowiem znajdzie się jakiś bar... bardzo ruchliwy osobnik, który będzie psuł każde kolejne ujęcie (a przynajmniej takie odnoszę wrażenie, patrząc na moje rodzinne fotografie. No dobrze, żartuję!). Prawdziwy problem polega na tym, że któraś z fotografowanych osób mrugnie w niewłaściwym momencie, zapomni się uśmiechnąć, nie będzie patrzyła w kierunku aparatu itd. Oczywiście niekiedy można temu zaradzić, łącząc twarze i fragmenty kilku różnych zdjęć, lecz jest to żmudny i bardzo czasochłonny proces... chyba że użyje się polecenia *AutoAlign Layers* (*Auto-wyrównanie warstw*). Ono jest genialne!



Krok 1.

Oto fotografia grupowa, na której jeden z modeli (chłopiec stojący po prawej stronie) nie patrzy w stronę obiektywu.

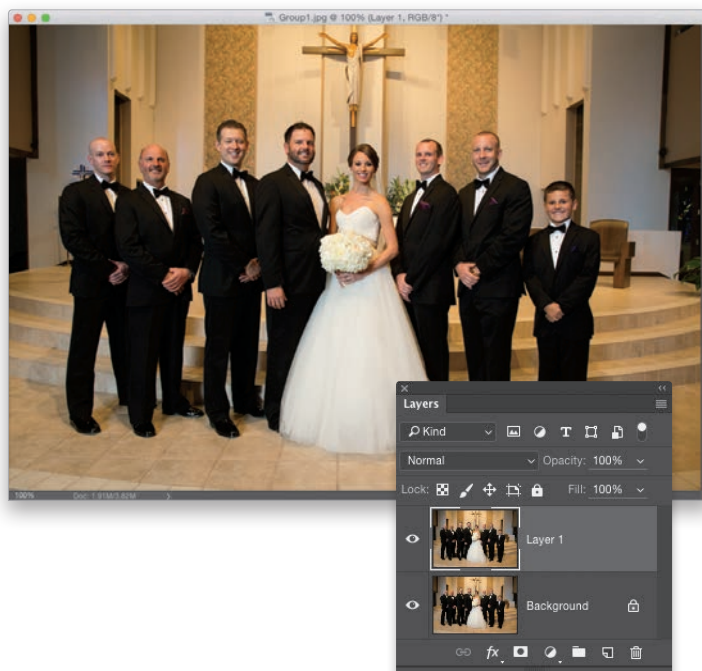
Krok 2.

Oczywiście w przypadku zdjęć grupowych zwykle robi się ich tyle, ile tylko wytrzymają fotografowani. Na szczęście kilka chwil później udało mi się zrobić fotkę, na której chłopiec po prawej stronie wygląda świetnie. Szkopuł w tym, że to zdjęcie także nie jest idealne, bo z kolei mężczyzna po lewej się nie uśmiecha, a jeden z pozostałych ma zamknięte oczy. Koncepcja polega na tym, by połączyć chłopca po prawej stronie tego zdjęcia z pozostałą częścią pierwszej fotografii. W rezultacie powinienem otrzymać jedno zdjęcie grupowe, na którym wszyscy się uśmiechają, mają otwarte oczy i patrzą w moim kierunku.

Ciąg dalszy na następnej stronie

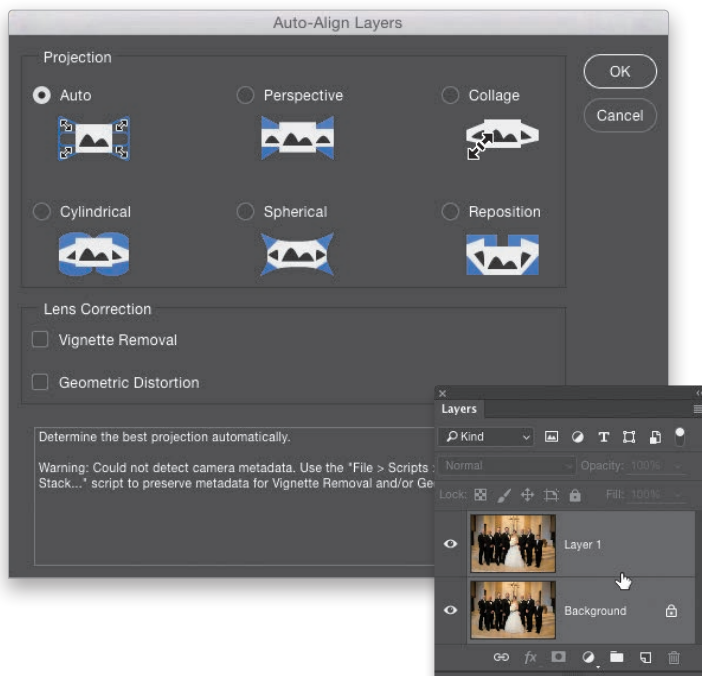
Krok 3.

Rozpocznij od otwarcia obydwu zdjęć w Photoshopie i umieszczenia ich w jednym dokumencie: włącz narzędzie *Move (Przesunięcie)* (V), przytrzymaj klawisz *Shift*, a potem kliknij w oknie ze zdjęciem, na którym chłopiec wyszedł dobrze, i przeciągnij je ponad to, na którym nie patrzy w stronę aparatu. Przeniesione w ten sposób zdjęcie znajdzie się na oddzielnej warstwie docelowego dokumentu; tak jak to ilustruje panel *Layers (Warstwy)* pokazany na rysunku obok.



Krok 4.

Naciśnięcie klawisza *Shift* przy przenoszeniu zdjęć na ogół wystarcza do dopasowania fotografii (zwłaszcza jeśli zdjęcia zostały zrobione aparatem zamontowanym na statywie), ale jeśli fotografowałeś z ręki albo jeśli modele trochę się poruszyli, możesz poprosić Photoshopa o precyzyjne wyrównanie fotografii. W tym celu przytrzymaj klawisz *Ctrl (Command)* w Mac OS), w panelu *Layers (Warstwy)* kliknij obydwie warstwy ze zdjęciami, aby je zaznaczyć (tak jak na tym przykładzie), a następnie wybierz polecenie *Auto-Align Layers (Auto-wyrównanie warstw)* z menu *Edit (Edycja)*. W oknie dialogowym *Auto-Align Layers (Auto-wyrównanie warstw)*, które się wówczas pojawi, możesz pozostawić domyślną opcję *Auto (Automatyczny)* i kliknąć przycisk *OK*. Photoshop postara się wtedy optymalnie dopasować zaznaczone warstwy (i na ogół wychodzi mu to wyśmienicie!).



**Krok 5.**

Po wyrównaniu obydwu zdjęć kliknij górną warstwę w panelu *Layers* (*Warstwy*), aby ją uaktywnić. Następnie przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i kliknij przycisk *Add Layer Mask* (*Utwórz maskę warstwy*) znajdujący się w dolnej części tego panelu, aby ukryć górną warstwę (z tym zdjęciem, na którym chłopiec patrzy w stronę aparatu) za pomocą czarnej maski. Włącz narzędzie *Brush* (*Pędzel*) (*B*), z przybornika na pasku opcji wybierz średniej wielkości końcówkę o miękkich krawędziach i zamaluj na biało głowę chłopca. W miarę malowania będziesz odsłaniał tę dobrą wersję jego zdjęcia, na której chłopiec patrzy w moją stronę (jak na rysunku obok). Kontynuuj malowanie, aż cała głowa, marynarka i reszta postaci będą wyglądały naturalnie. Gdy skończysz, włącz narzędzie *Crop* (*Kadrowanie*) (*C*) i wykadruj projekt do żądanych rozmiarów. Efekt tych poprawek możesz obejrzeć poniżej.



Przed: chłopiec nie patrzy w stronę aparatu



Przed: mężczyzna po lewej stronie nie uśmiecha się i ma zamknięte oczy



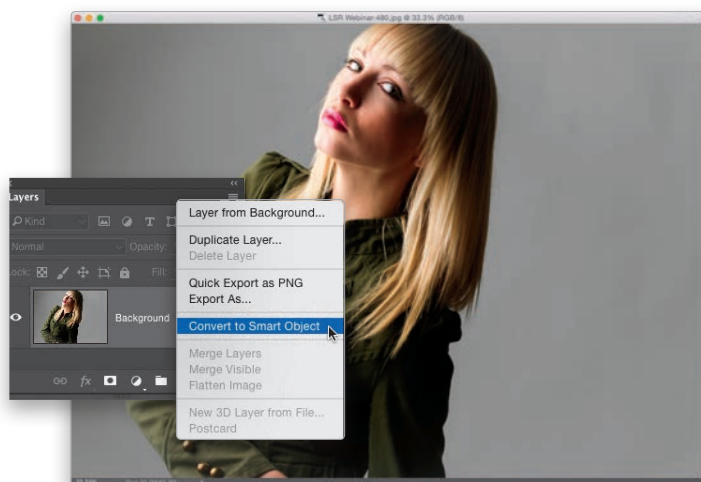
Po: doskonale zdjęcie grupowe otrzymane na podstawie fragmentów obu fotografii

Polecenie Liquify (Formowanie) można korygować po fakcie (i jest wyposażone w przydatne narzędzie!)

Bardzo często retuszuję portrety (ba, napisałem nawet świetnie przyjętą książkę na ten temat, ale jeśli sądziłeś, że zareklamuję tutaj tom zatytułowany *Professional Portrait Retouching Techniques for Photographers Using Photoshop*, to... owszem, nie myliłeś się). Na liście życzeń chyba każdego retuszerza była możliwość stosowania filtra *Liquify* (Formowanie) w postaci obiektu inteligentnego, tak by poprawki wprowadzone za pomocą tego filtra można było w każdej chwili anulować albo skorygować. Takiej możliwości doczekaliśmy się w Photoshopie w wersji Creative Cloud. Otrzymaliśmy ponadto coś, czego nikt się nie spodziewał — przydatne narzędzie o nazwie *Smooth* (Wygładzanie), które pomaga w zatuszowaniu poprawek wykonanych narzędziem *Liquify* (Formowanie).

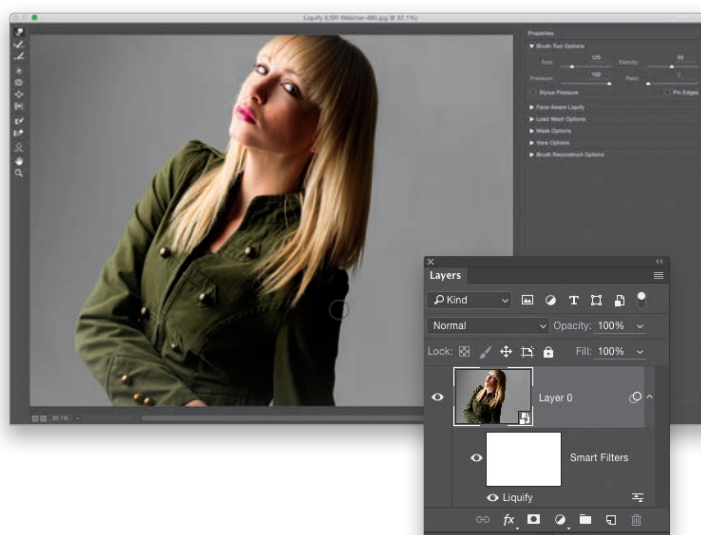
Krok 1.

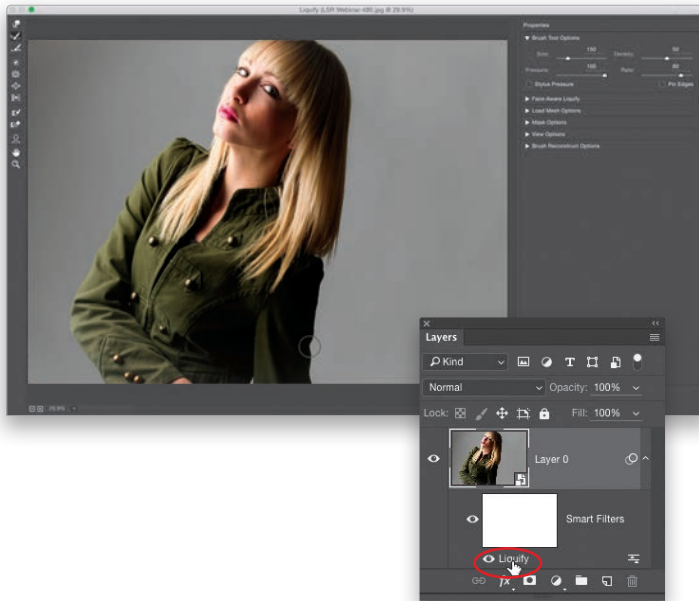
Aby użyć polecenia *Liquify* (Formowanie) w postaci filtra inteligentnego, zacznij od przekształcenia zwykłej warstwy obrazu na warstwę obiektu inteligentnego. Aby to zrobić, wybierz polecenie *Convert to Smart Filters* (Konwertuj na inteligentne filtry) z menu *Filter* (Filtr) albo w panelu *Layers* (Warstwy) kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę *Background* (Tło) i z kontekstowego menu wybierz polecenie *Convert to Smart Object* (Konwertuj na obiekt inteligentny), tak jak na przykładowym rysunku.



Krok 2.

Wybierz polecenie *Liquify* (Formowanie) z menu *Filter* (Filtr) i wprowadź dowolne poprawki. W tym przypadku proponuję wygładzić załamania na lewym rękawie marynarki modelki za pomocą narzędzia *Forward Warp* (Zawijanie w przód) (W) — odpowiada mu pierwszy przycisk u góry na pasku narzędzi. Ustaw niewielką średnicę pędzla i przesun fragmenty rękawa na zewnątrz albo do wewnątrz, aż uda Ci się je wyrównać (jak na pokazanym przykładzie). Gdy skończysz, kliknij przycisk *OK*. Zastosowany filtr zostanie dodany do listy filtrów inteligentnych wyposażonych w oddzielną maskę (dzięki temu w razie potrzeby będziesz mógł częściowo ukryć wprowadzoną poprawkę, zamalowując wybrane fragmenty maski na czarno).





Krok 3.

W zwykłej wersji filtra *Liquify* (*Formowanie*), jeśli po fakcie nie byłbyś zadowolony z wprowadzonych w nim zmian, musiałbyś zacząć od początku. Ale ponieważ najpierw utworzyłeś obiekt inteligentny, to po ponownym otwarciu zdjęcia będziesz mógł dowolnie zmodyfikować wykonane poprawki. Aby to zrobić, po prostu dwukrotnie kliknij (oznaczoną na rysunku obok) nazwę filtra *Liquify* (*Formowanie*), widniejącą pod miniaturą warstwy inteligentnej w panelu *Layers* (*Warstwy*). Na ekranie pojawi się okno filtra *Liquify* (*Formowanie*), w którym nie tylko będziesz mógł zapoznać się z wprowadzonymi zmianami, ale też je skorygować. Na przykład jeśli chciałbyś anulować ostatnią poprawkę tylko częściowo (powiedzmy, że nie spodobały Ci się przeróbki w dolnej części rękawa), włącz narzędzie *Reconstruct* (*Rekonstrukcja*) (*R*; jest to drugie narzędzie od góry na pasku narzędzi programu) i zamaluj zmienione miejsce tak, by przywrócić mu oryginalny wygląd, nie naruszając innych zmian.



Krok 4.

To tyle, jeśli chodzi o kwestię obiektu inteligentnego (proste, prawda?). Przyjrzyjmy się teraz narzędziu *Smooth* (*Wygładzanie*) (*E*; odpowiada mu trzeci przycisk od góry na pasku narzędzi). Zasadniczo przydaje się ono w sytuacji, gdy któreś z poprawek wprowadzonych innymi narzędziami wyszły nierówno albo nienaturalnie. Działanie narzędzia *Smooth* (*Wygładzanie*) przypomina efekt użycia narzędzia *Reconstruct* (*Rekonstrukcja*), ale zamiast przywracać oryginalny wygląd zdjęcia w zamalowanych miejscach, odtwarza go tylko częściowo. Po pierwszym zamalowaniu zmodyfikowanego fragmentu retusz w pewnym stopniu zanika, a kolejne pociągnięcia stopniowo go tonują. Aby uzyskać bardziej realistyczny efekt, możesz użyć niewielkiej końcówki pędzla. *Uwaga:* do filtra *Liquify* (*Formowanie*) wrócimy jeszcze w rozdziale 10., gdzie wykorzystamy go do retuszu portretu.

Usuwanie obiektów za pomocą funkcji wypełniania z uwzględnieniem zawartości

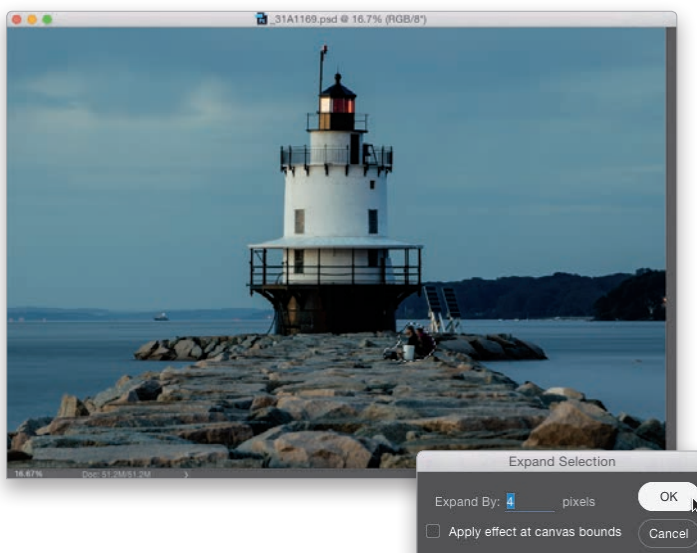
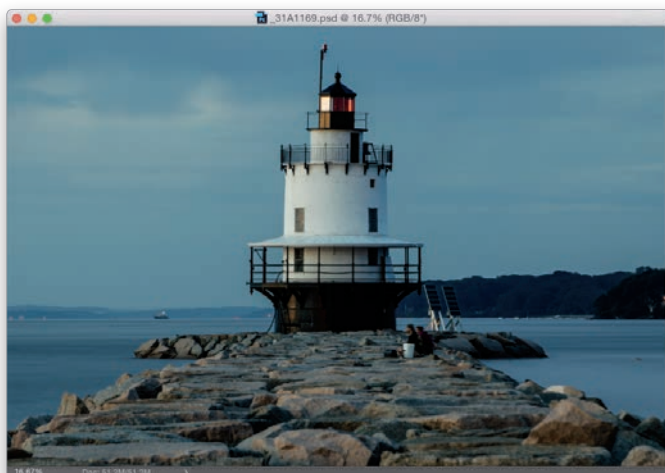
Kiedy ludzie wspominają o „magii Photoshopa”, na ogół mają na myśli funkcje takie jak wypełnianie z uwzględnieniem zawartości. Ja sam, choć już od kilku lat używam tej funkcji do usuwania niepożądanych elementów ze zdjęć, jestem pod wrażeniem tego, co można za jej pomocą zrobić. Łatwość użycia w połączeniu z ogromnymi możliwościami sprawiają, że jest to jedno z niezastąpionych narzędzi w przyborniku każdego fotografa.

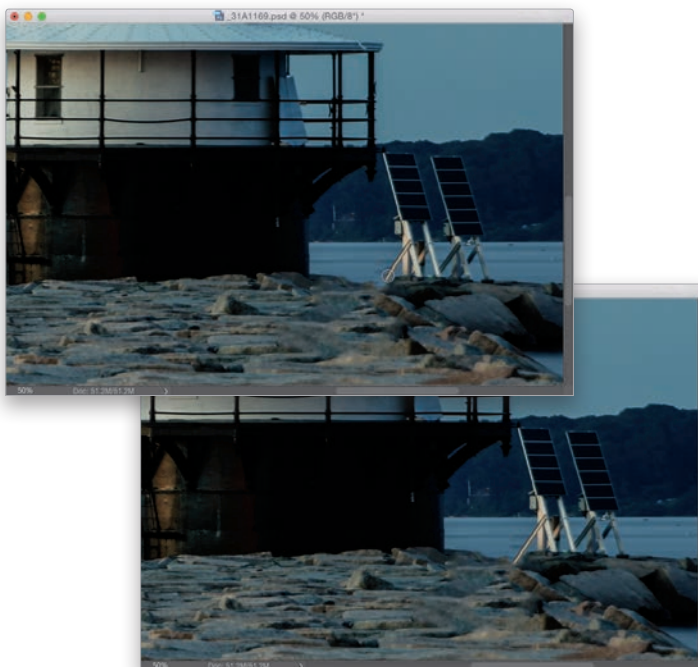
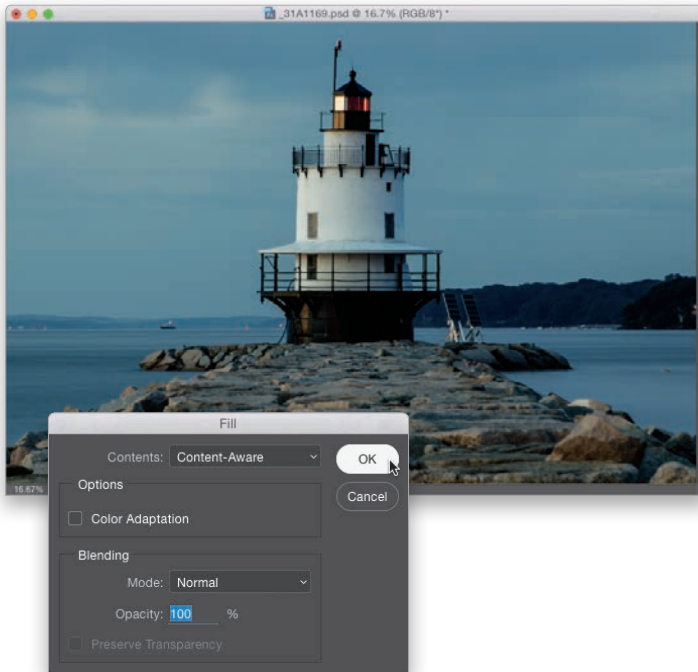
Krok 1.

Na tym zdjęciu widzimy siedzących na kamieniach ludzi, którzy odwracają uwagę od głównego tematu — latarni morskiej. Byłoby znakomicie, gdyby udało się ich wyretuszować.

Krok 2.

W celu wyretuszowania sylwetek za pomocą funkcji wypełniania z uwzględnieniem zawartości najpierw włącz *Lasso (L)* albo dowolne inne narzędzie do tworzenia zaznaczeń, którym lubisz się posługiwać — na przykład *Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)* albo *Pen (Pióro)* — i narysuj zaznaczenie wokół obu postaci. Po zakończeniu rysowania możesz ułatwić Photoshopowi zadanie poprzez rozszerzenie zaznaczenia o mniej więcej 4 piksele. Wybierz więc polecenie *Expand (Rozszerzanie)* z menu *Select/Modify (Zaznaczanie/Zmień)*, a gdy na ekranie wyświetli się okno dialogowe *Expand Selection (Rozszerzanie zaznaczenia)*, zmień wartość parametru *Expand By (Rozszerz o)* na 4 piksele i kliknij przycisk *OK*, aby powiększyć zaznaczenie o podaną wartość.





Krok 3.

Następnie wydaj polecenie *Edit/Fill* (*Edycja/Wypełnij*). Po wyświetleniu się okna dialogowego *Fill* (*Wypełnienie*) z listy *Use* (*Użyj*) wybierz opcję *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*), tak jak zostało to pokazane na tym rysunku. Kliknij przycisk *OK*, a potem usiądź wygodnie i przygotuj się na niespodziankę (wiem, to niewiarygodne!). Spójrz tylko: ludzie zniknęli, a kamienista droga za nimi została niemal idealnie wypełniona odpowiednio dobraną teksturą. Właśnie dlatego omawiana opcja nosi nazwę *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) — uwzględni ona to, co znajduje się wokół retuszowanego obiektu, i w bardzo sprytny sposób wypełnia zaznaczone miejsce (które w przypadku zwykłych narzędzi wypełniających stałoby się pustą, białą dziurą). Naciśnij *Ctrl+D* (*Command+D* w Mac OS), aby anulować zbędne już zaznaczenie.

Krok 4.

Zauważ, że retusz niezupełnie udał się w miejscu, w którym wspornik panelu słonecznego był częściowo zasłonięty przez jedną z siedzących osób. Ten defekt musimy skorygować ręcznie, przy użyciu narzędzia *Clone Stamp* (*Stempel*). Włącz je za pomocą paska narzędzi lub klawisza *S*, a następnie przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i kliknij to, co zostało ze wspornika, a potem domaluj brakujący fragment (jak na rysunku obok, u góry; ja przy okazji poprawiłem też fragmenty skał). Jeśli zakochałeś się w opcji *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*), to musisz pogodzić się z faktem, że nie za każdym razem uzyskasz idealny efekt. Z mojego doświadczenia wynika, że jeśli chodzi o usuwanie zbędnych detali, pozwala ona zaoszczędzić 70 – 80% pracy. Innymi słowy, ręcznie trzeba skorygować tylko pozostałe 20% (albo jakieś 3%, tak jak w tym przypadku), a to już naprawdę rewelacja. Zdarza się, że w ogóle nie trzeba niczego poprawiać, a to jeszcze lepiej, prawda? (Co za pytanie!) Podpowiem Ci, że im bardziej skomplikowany i losowy charakter ma tło za retuszowanym obiektem, tym lepszy efekt powinieneś uzyskać za pomocą funkcji wypełniania z uwzględnieniem zawartości.

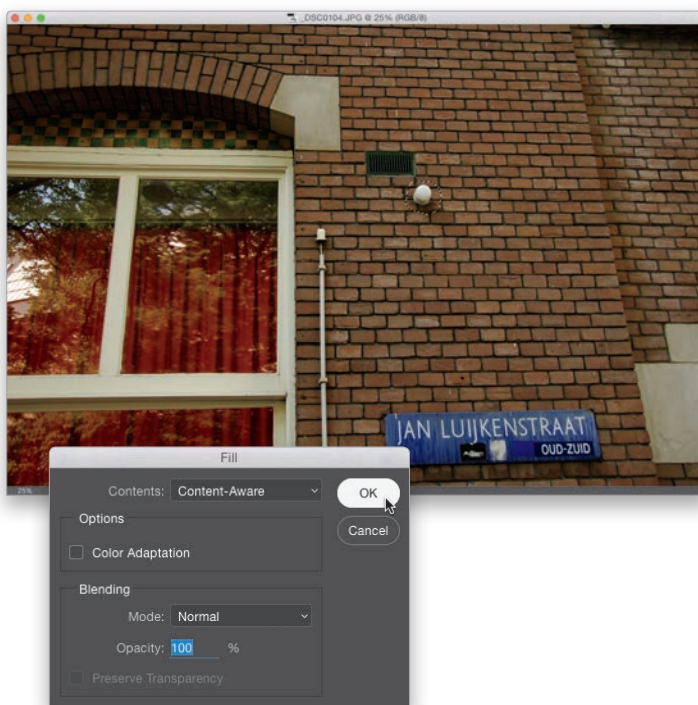
Ciąg dalszy na następnej stronie

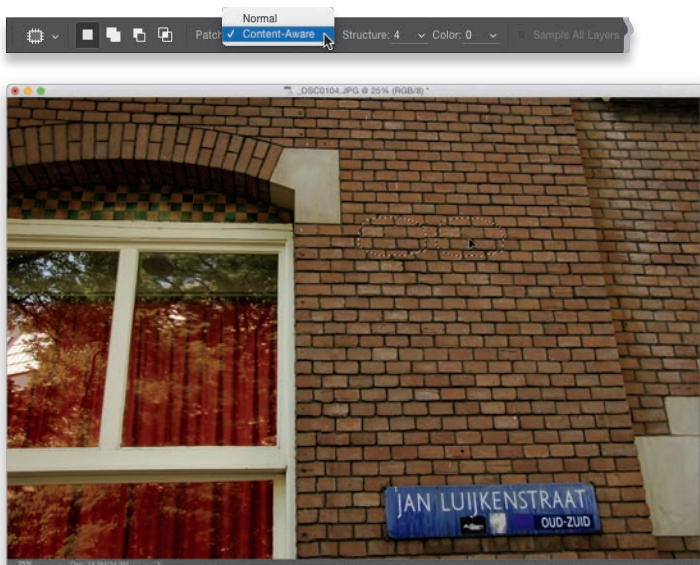
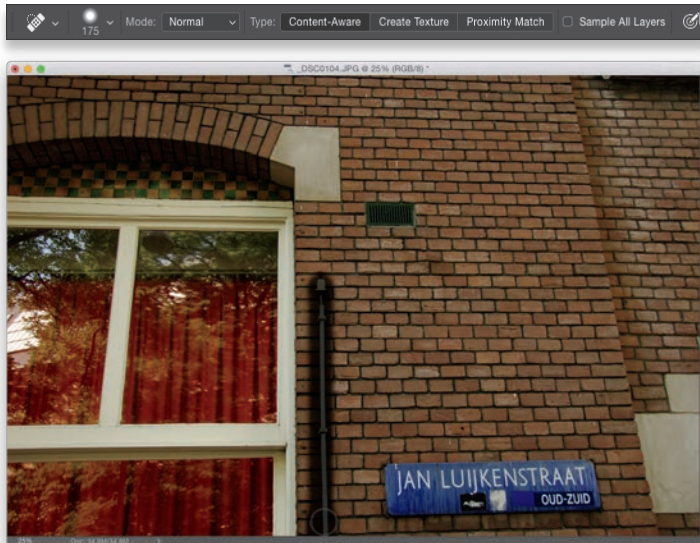
Krok 5.

Funkcja wypełniania z uwzględnieniem zawartości jest niesamowita... jeśli zadziała. Ale tak jak w przypadku dowolnego innego narzędzia w Photoshopie, nie można na nią liczyć w 100% przypadków, na każdym zdjęciu i w każdej sytuacji. Ja na ogół używam polecenia opcji *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) w tandemie z narzędziem *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*), gdyż ono także jest wyposażone w algorytmy *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*). W najnowszych wersjach programu w te same algorytmy zostało wzbogacone narzędzie *Patch* (*Łatka*) — bliski kuzyn pędzla *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) — które lepiej nadaje się do retuszowania dużych obiektów. Otwórzmy teraz inne zdjęcie (pokazane obok) i spróbujmy użyć wymienionych narzędzi do wyretuszowania kratki wentylacyjnej, białego urządzenia pod spodem oraz rurki umocowanej obok okna.

**Krok 6.**

Na ogół nie trzeba tworzyć aż tak dokładnego zaznaczenia, jak to zrobiłem w przypadku sylwetek ludzi w poprzednim projekcie. Białe urządzenie na tym zdjęciu wystarczy z pewnym nadkładem obrysować odręcznie zwykłym narzędziem *Lasso* (L), a potem wybrać polecenie *Fill* (*Wypełnij*) z menu *Edit* (*Edycja*). Po wyświetleniu się okna dialogowego *Fill* (*Wypełnienie*) z listy *Use* (*Użyj*) wybierz opcję *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) i kliknij przycisk *OK*. Gdy to zrobisz, anuluj zaznaczenie skrótem *Ctrl+D* (*Command+D* w Mac OS); na rysunku ilustrującym następną krok ćwiczenia możesz się przekonać, że wypełnienie wyszło znakomicie, a uzupełnione cegły wyglądają jak prawdziwe. Jeśli jakiś fragment wypełnionego obszaru nie wygląda najlepiej, po prostu zaznacz go i spróbuj jeszcze raz.





Krok 7.

Przyjrzy się miejscu, w którym znajdowało się białe urządzenie. Po prostu zniknęło! Włącz teraz narzędzie *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) (*J*), aby usunąć rurkę znajdującą się obok okna. Zmień średnicę pędzla tak, aby była nieznacznie większa od szerokości rurki, i zamaluj obiekt, a Photoshop użyje technologii *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) do wypełnienia zamalowanego obszaru (po zwolnieniu przycisku myszy rurka zniknie bez śladu!). *Uwaga:* zwykle narzędzie *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) — mam na myśli to, które wymaga pobrania próbki z klawiszem *Alt* (*Option* w Mac OS) — nie jest wyposażone w algorytmy *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*). Mogą się nimi pochwalić tylko narzędzia *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) oraz *Patch* (*Łatka*), tyle że w pierwszym przypadku są one domyślnie włączone, a w drugim zazwyczaj należy je włączyć samemu.

Krok 8.

Wypróbujmy teraz narzędzie *Patch* (*Łatka*), abyś mógł się zapoznać z jego działaniem — naciśnij *Shift+J* tyle razy, ile będzie trzeba, aby je włączyć. Pierwszy etap pracy przypomina obsługę narzędzia *Lasso*: trzeba odręcznie obrysować retuszowany obiekt (taki jak ta metalowa kratka wentylacyjna). Następnie należy kliknąć pośrodku zaznaczonego obszaru i przeciągnąć go ponad pobliski, „czysty” fragment zdjęcia (wewnątrz zaznaczenia będzie wyświetlany podgląd przyszłej łatki). Po zwolnieniu przycisku myszy zaznaczenie wróci na swoje miejsce, a kratka zostanie usunięta bez śladu. Narzędzia *Patch* (*Łatka*) używam do retuszowania większych obiektów, takich jak ten (użyłem go też do usunięcia cienia rzuconego przez wyretuszowany wcześniej biały obiekt). Jeśli chciałbyś, aby retusz został przeprowadzony za pomocą algorytmów *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*), to z listy *Patch* (*Łatka*) na pasku opcji wybierz opcję o takiej właśnie nazwie (patrz rysunek). Nawiasem mówiąc, tryb *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) nie zawsze musi się okazać lepszy od zwykłego trybu działania narzędzia *Patch* (*Łatka*) — wszystko zależy od zdjęcia. Jeśli nie spodoba Ci się efekt działania jednego z trybów, wypróbuj drugi. Ale poczekaj... musimy dokończyć retuszowanie tego zdjęcia!

Ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 9.

Tak wygląda efekt przeciągnięcia narysowanej łatki w prawą stronę i wyrównania wzoru cegieł. Po powrocie łatki na swoje miejsce, efekt okazał się bardzo dobry — w tym przypadku opcja *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) sprawdziła się lepiej niż tryb *Normal* (*Zwykły*). Jeśli coś nie zadziała, najpierw naciśnij *Ctrl+Z* (*Command+Z* w Mac OS), aby anulować tworzenie łatki, a następnie *Ctrl+D* (*Command+D* w Mac OS), aby usunąć zaznaczenie. Potem możesz wypróbować polecenie *Fill* (*Wypełnij*) z opcją *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) albo narzędzie *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*).

**Krok 10.**

Zajmijmy się teraz ostatnim detalem. Ponownie włącz narzędzie *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) — naciśnij *Shift+J* tyle razy, ile będzie trzeba, aby to zrobić — a potem zamaluj cień w prawym górnym rogu zdjęcia (jak na rysunku obok).

Wskazówka. Korygowanie nieudanych poprawek

W przypadku tego zdjęcia mieliśmy sporo szczęścia, ale często zdarza się tak, że obiekty przeznaczone do wyretuszowania znajdują się tuż obok innych ważnych elementów kompozycji, które chciałbyś zachować. W takich przypadkach, zamiast wypełnić zaznaczenie próbkami tła, program może pobrać próbki wprost z głównego tematu. Próba wyretuszowania na omawianym zdjęciu jakiegoś detalu z użyciem opcji *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) mogłaby na przykład spowodować powielenie fragmentów okna. (Takie sytuacje zdarzają się naprawdę często!) Aby uniknąć tego rodzaju błędów, obrysuj zaznaczeniem miejsca, z których Photoshop nie powinien pobierać próbek, a potem zapisz to zaznaczenie: wybierz polecenie *Save Selection* (*Zapisz zaznaczenie*) z menu *Select* (*Zaznaczanie*) i kliknij przycisk OK. Od tej pory program będzie unikał zaznaczonego fragmentu przy pobieraniu próbek do wypełniania.



**Krok 11.**

Jak widać, w tym przypadku narzędzia *Spot Healing Brush* (Punktowy pędzel korygujący) i *Patch* (Łatka) świetnie poradziły sobie z retuszem ściany. Poniżej możesz się zapoznać z porównaniem wyglądu zdjęć przed modyfikacją i po jej wprowadzeniu.



Przed



Po

Przenoszenie obiektów bez pozostawiania pustych miejsc

Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości) to kolejne zdumiewające narzędzie, którego działanie skłania do zastanowienia się nad niezwykle algorytmami umożliwiającymi zaznaczenie wybranego obiektu i przeniesienie go w inne miejsce w tak czarodziejski sposób, że miejsce po tym obiekcie jest automatycznie naprawiane i wypełniane przez Photoshopa. Oczywiście ta sztuczka nie zawsze wychodzi, a i samego narzędzia z pewnością nie będziesz używał na co dzień... ale jeśli już zdarzy Ci się go użyć i sprawdzi się ono bez zarzutu, to wierz mi — szczerą opadnie Ci z hukiem. No cóż, omawiane narzędzie rzeczywiście bywa krąbne, ale pokażę Ci kilka trików ułatwiających obejście niektórych problemów.

Krok 1.

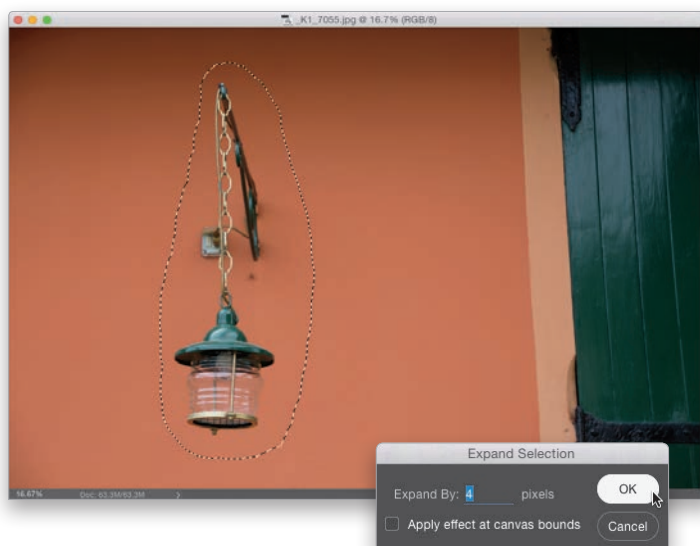
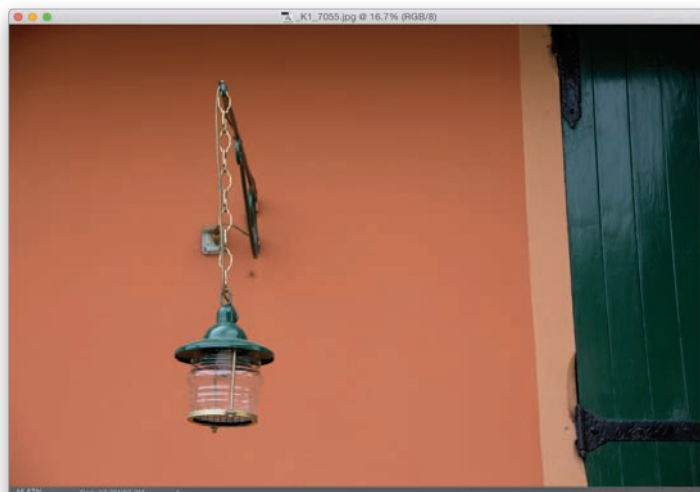
Oto przykładowe zdjęcie, nad którym będziemy pracować. Nasze zadanie będzie polegało na przeniesieniu lampy nieco bliżej drzwi.

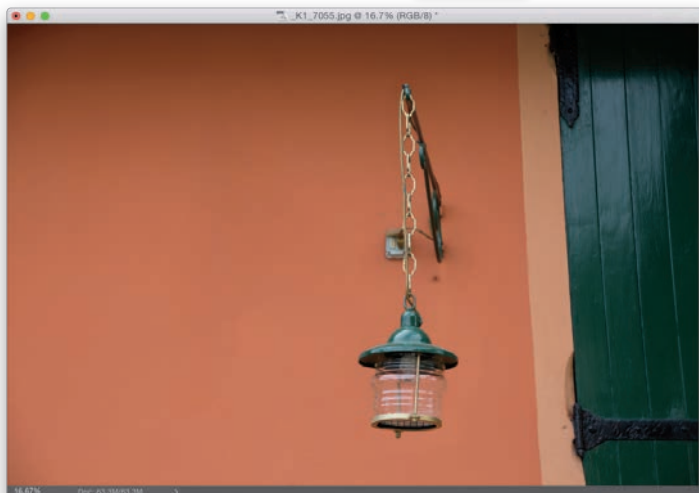
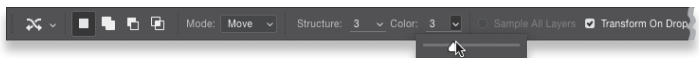
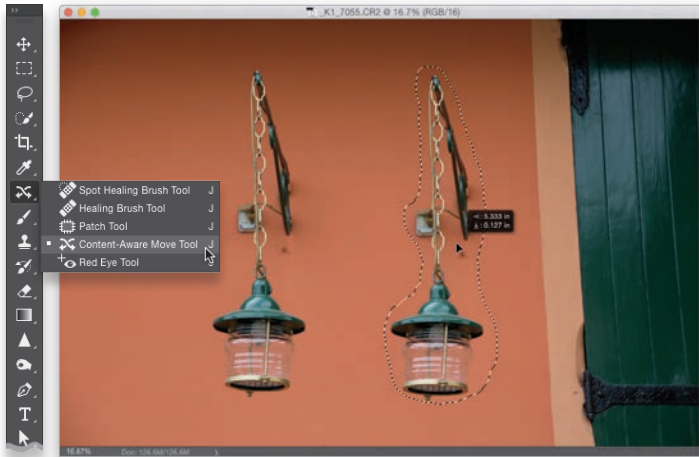
Krok 2.

Za pomocą paska narzędzi włącz dowolne narzędzie zaznaczania, którym lubisz się posługiwać, i narysuj zaznaczenie obejmujące obiekt(y) do przesunięcia (w tym przypadku będzie to lampa, uchwyt, na którym jest zamocowana, oraz wtyczka i gniazdko). Zaznaczenie nie musi być idealne, ale postaraj się nadać mu względnie dokładny kształt. Po narysowaniu zaznaczenia, aby algorytm *Content-Aware* (Uwzględnianie zawartości) dał lepsze efekty, dobrze jest rozszerzyć zasięg tego zaznaczenia o jakieś 4 piksele. W tym celu wybierz polecenie *Expand* (Rozszerzanie) z menu *Select/Modify* (Zaznaczanie/Zmień), a gdy na ekranie pojawi się okno dialogowe *Expand Selection* (Rozszerzanie zaznaczenia), zmień wartość parametru *Expand By* (Rozszerz o) na 4 piksele i kliknij przycisk *OK*.

Wskazówka. Rysowanie zaznaczenia narzędziem *Content-Aware Move* (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości)

Za pomocą narzędzia *Content-Aware Move* (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości) można narysować potrzebne zaznaczenie w analogiczny sposób jak narzędziem *Lasso*.





Krok 3.

Na pasku narzędzi odszukaj narzędzie *Content-Aware Move* (*Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości*) — jak widać na pokazanym rysunku, dzieli ono przycisk z narzędziami *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) oraz *Patch* (*Łatka*) — lub naciśnij *Shift+J* tyle razy, ile będzie trzeba, aby je włączyć. Następnie kliknij zaznaczone obiekty i przeciągnij je bliżej drzwi (jak na tym przykładzie). Obiekty te pozostaną na swoim dotychczasowym miejscu, dopóki nie zakończysz przesunięcia.

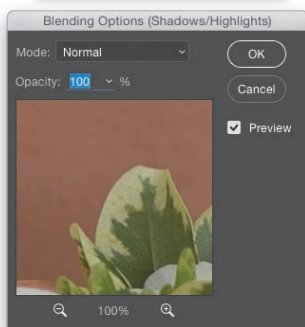
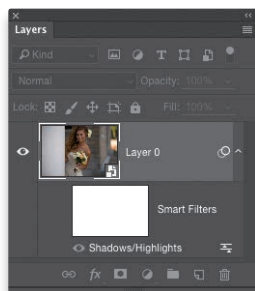
Krok 4.

Po zwolnieniu przycisku myszy i naciśnięciu klawisza *Enter* (*Return* w Mac OS) będziesz musiał chwilę poczekać (jak długo? To zależy od rozmiarów zdjęcia). Gdy program skończy działanie, okaże się, że obiekty zostały przesunięte, a miejsce, w którym się znajdowały, jest wypełnione odpowiednią teksturą (patrz rysunek). Na razie nie usuwaj jeszcze zaznaczenia — zwłaszcza jeśli poprawka nie wyszła tak, jak się spodziewałeś — gdyż dopóki zaznaczenie jest aktywne, możesz zmienić sposób generowania tekstury i kolorów łatki przez Photoshopa. Można to zrobić za pomocą parametrów *Structure* (*Struktura*) oraz *Color* (*Kolor*) na pasku opcji programu. Dopóki nie anulujesz zaznaczenia, możesz dobrać różne kombinacje tych ustawień, a program za każdym razem zmodyfikuje wygląd projektu. W razie ewentualnych problemów po prostu zapoznaj się z działaniem obu parametrów i sprawdź, który wariant daje najlepszy efekt. Im wyższe wpiszesz wartości parametrów, tym dokładniej Photoshop będzie się starał dobrać teksturę i kolorystykę do oryginalnego tła. W niektórych przypadkach efekt jest wtedy bardziej naturalny, ale bywa, że wygląda dziwnie, więc najlepiej po prostu poeksperymentuj z większymi i mniejszymi wartościami. *Uwaga:* pamiętaj, że drobne błędy możesz w razie potrzeby skorygować za pomocą narzędzia *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*).

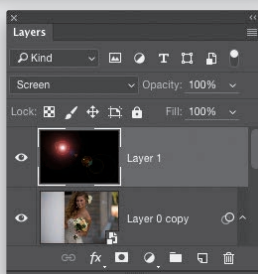
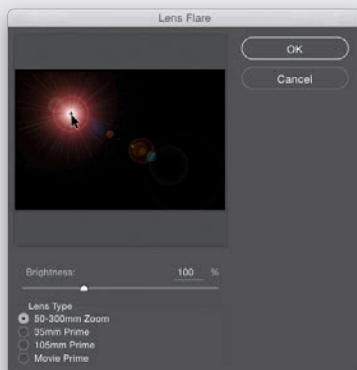
Photoshop — kruczki i sztuczki

Jak posługiwać się poleceniem **Shadows/Highlights** (Cienie/Podświetlenia) tak jak warstwą korekcyjną?

Z technicznego punktu widzenia nie będzie to warstwa korekcyjna, lecz jej działanie i obsługa będą ją przypominały do złudzenia. Jeśli przed użyciem polecenia *Shadows/Highlights* (Cienie/Podświetlenia) wybierzesz polecenie *Convert for Smart Filters* (Konwertuj na inteligentne filtry) z menu *Filter* (Filtr), zyskasz wiele korzyści typowych dla posługiwania się warstwami korekcyjnymi — w tym możliwość późniejszego zmodyfikowania ustawień i zastosowania maski. Po dwukrotnym kliknięciu niewielkiej ikony z suwakami, znajdującej się po prawej stronie nazwy warstwy, na ekranie wyświetli się okienko, w którym możesz zmienić tryb mieszania i stopień krycia efektu; możesz też całkowicie go ukryć przez kliknięcie ikony z symbolem oka (albo w dowolnej chwili usunąć).



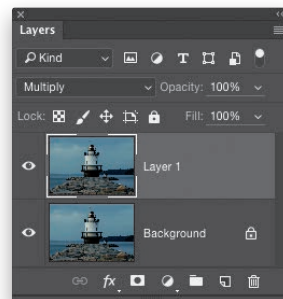
Zmiana położenia efektu flary



Odblask utworzony przy użyciu filtra *Lens Flare* (Flara obiektywu) z menu *Filter/Render* (Filtr/Renderowanie) jest domyślnie umieszczany na środku zdjęcia, lecz przed zatwierdzeniem uzyskanego efektu można go przesunąć w dowolne miejsce na miniaturowym podglądzie fotografii w oknie *Lens Flare* (Flara obiektywu), co zarazem ma dość istotny wpływ na wygląd samej flary. W celu zmiany położenia flary wystarczy przeciągnąć ją kursorem myszy w odpowiednie miejsce na podglądzie. Nawiąsam mówiąc, najlepszy sposób na zastosowanie tego filtra polega na utworzeniu nowej warstwy, wypełnieniu jej czarnym kolorem, utworzeniu flary i zmianie trybu mieszania tak zmodyfikowanej warstwy na *Screen* (Ekran). W tym trybie mieszania czarne tło całkowicie zniknie, a Ty będziesz mógł wygodnie przesunąć flarę w dowolne miejsce na podglądzie zdjęcia (jeśli w którymś miejscu flara będzie się raptownie urywała, dodaj do takiej warstwy maskę i zamaluj ostrą krawędź przy użyciu bardzo dużego pędzla o miękkich krawędziach).

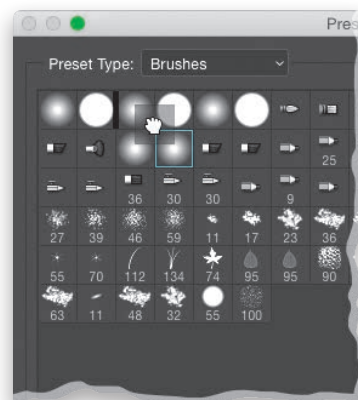
Nie jesteś pewien, jaki tryb mieszania wybrać?

Po prostu przejrzyj działanie kolejnych trybów przy użyciu skrótu *Shift++* (plus) i wybierz ten, który uznasz za najlepszy.



Jak zmienić kolejność końcówek pędzla w przyborniku?

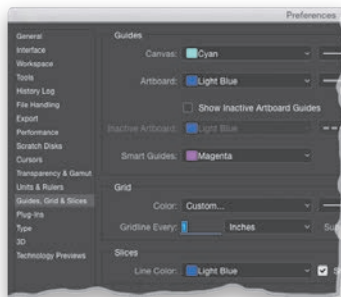
Wybierz polecenie *Preset Manager* (Menedżer ustawień domyślnych) z menu *Edit* (Edycja). W oknie dialogowym tego polecenia domyślnie są wyświetlane wszystkie dostępne końcówki — przeciągnij ich miniatury, aby ułożyć je w kolejności, która Ci najbardziej odpowiada. Gdy skończysz porządkowanie, kliknij przycisk *Done* (Gotowe).



Zmiana koloru linii pomocniczych

Chciałbyś zmienić kolor linii pomocniczych (tych, które można przeciągnąć kursorem myszy z miarek dokumentu)? Po prostu utwórz taką linię, a następnie dwukrotnie ją kliknij, aby wyświetlić okno dialogowe *Preferences* (Preferencje) z ustawieniami *Guides, Grid & Slices* (Linie

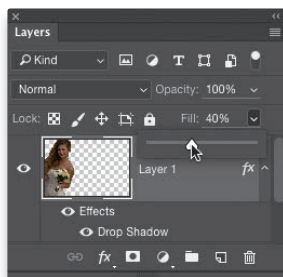
Photoshop — kruczki i sztuczki



pomocnicze, siatka i plasterki), wśród których znajdziesz między innymi opcje zmiany koloru wspomnianych linii. Inny sposób na wyświetlenie tych ustawień polega na naciśnięciu **Ctrl+K** (**Command+K** w Mac OS) i kliknięciu pozycji **Guides, Grid & Slices** (*Linie pomocnicze, siatka i plasterki*) na liście po lewej stronie.

Do czego służy parametr **Fill** (Wypełnienie)?

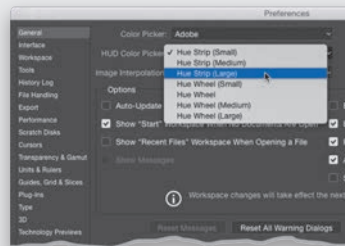
Tuż pod polem parametru *Opacity* (*Krycie*) w panelu **Layers** (*Warstwy*) znajduje się pole **Fill** (*Wypełnienie*), które pojawiło się w jednej ze starszych wersji Photoshopa, budząc nie małe zdziwienie wśród wielu użytkowników: „A do czego to służy?”. Otóż ten tajemniczy parametr jest użyteczny wyłącznie wówczas, gdy do warstwy dokumentu dołączone są jakieś style, takie jak cienie czy efekty krawędzi. Przypuśćmy, że na warstwie znajduje się jakiś obiekt, do którego dodałeś efekt cienia. W takim przypadku zmniejszenie wartości parametru *Opacity* (*Krycie*) sprawi, że zarówno obiekt, jak i cień będą bardziej przezroczyste, zaś zmniejszenie wartości parametru **Fill** (*Wypełnienie*) spowoduje zwiększenie przezroczystości obiektu, lecz jego cień pozostanie w 100% widoczny.



Ukryty skrót służący do scalania warstw

Teoretycznie polecenie *Flatten Image* (*Splaszcz obraz*) nie ma przypisanego skrótu, lecz ja z powodzeniem posługuję się skrótem **Ctrl+Shift+E** (**Command+Shift+E** w Mac OS) przypisanym do innego polecenia — *Merge Visible* (*Złącz widoczne*) — które powoduje scalenie wszystkich widocznych warstw. Co prawda odniesie ono identyczny skutek tylko wówczas, gdy w projekcie nie ma żadnych ukrytych warstw, lecz ponieważ w moich projektach takich warstw zwykle nie ma, mogę używać go bez przeszkód.

Konfigurowanie podręcznego próbnika kolorów

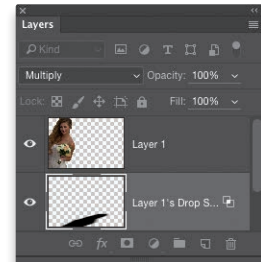


Photoshop jest wyposażony w podręczny próbnik kolorów, wyświetlany po naciśnięciu klawiszy **Alt+Shift** (**Command+Option+Control** w Mac OS) i kliknięciu prawym przyciskiem myszy (w Mac OS wystarczy zwykle kliknięcie). Czy wiesz, że możesz zmienić rozmiar i wygląd tego próbnika? Naciśnij **Ctrl+K** (**Command+K** w Mac OS), aby wyświetlić okno dialogowe *Preferences* (*Preferencje*), kliknij pozycję *General* (*Ogólne*) i wybierz jedną z opcji znajdujących się na liście *HUD Color Picker* (*Próbnik kolorów HUD*).

Zmiana trybu mieszania pędzla podczas pracy

Jeśli chciałbyś zmienić tryb mieszania pędzla bez konieczności sięgania do paska opcji programu, naciśnij **Shift** (**Shift+Ctrl** w Mac OS) i kliknij prawym przyciskiem myszy (w Mac OS wystarczy zwykle kliknięcie) w dowolnym miejscu dokumentu, aby wyświetlić listę dostępnych trybów mieszania narzędzia *Brush* (*Pędzel*).

Tworzenie perspektywicznych cieni



W celu utworzenia cienia padającego pod pewnym kątem (a nie otaczającego kontury obiektu) najpierw dodaj do warstwy zwykły efekt *Drop Shadow* (*Cień*). Aby to zrobić, kliknij przycisk *Add Layer Style* (*Dodaj styl warstwy*) znajdujący się na dole panelu **Layers** (*Warstwy*), wybierz opcję *Drop Shadow* (*Cień*), skonfiguruj wstępne parametry cienia i kliknij przycisk **OK**. Następnie z menu *Layer/Layer Style* (*Warstwa/Styl warstwy*) wybierz polecenie *Create Layer* (*Utwórz warstwę*). Cień zostanie wówczas umieszczony na oddzielnej warstwie dokumentu. Wybierz tę warstwę do edycji, a następnie naciśnij **Ctrl+T** (**Command+T** w Mac OS), aby wydać polecenie *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*). Naciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl** (**Command** w Mac OS), kliknij uchwyt w środkowej części górnej krawędzi ramki i przeciągnij go w dół pod kątem 45°, aby uzyskać efekt cienia, który pada na podłogę za obiektem.

Kopiowanie masek

Jeśli po utworzeniu maski warstwy chciałbyś dołączyć identyczną maskę do innej warstwy w tym samym dokumencie, naciśnij klawisz **Alt** (**Option** w Mac OS) i przeciągnij miniaturę tej maski ponad miniaturę docelowej warstwy w panelu **Layers** (*Warstwy*). Maską zostanie skopiowana, a oryginał pozostanie nienaruszony. Jeśli zamiast kopiować, wolałbyś przenieść źródłową maskę do innej warstwy, to po prostu ją przeciągnij, nie wciskając klawisza **Alt** czy *Option*.



Miejsce: Devil's Punchbowl, Otter Rock, Oregon | Czas naświetlania: 0,5 s | Ogniskowa: 14 mm | Prysłona: f/22

[Kup książkę](#)

[Poleć książkę](#)

Skorowidz

A

aberracja chromatyczna, 98
Adjustment Brush, *Patrz:* pędzel korekty

B

balans bieli
 korekta, 8, 9, 10, 81, 101
 balans bieli, zerowanie ustawień, 10
bichromia, 132, 275, 276, 279
bracketing, 115, 198
Bridge, xvii, 2

C

Camera Raw
 edytowanie zdjęć, 4
 jako filtr, 7
 kalibracja pod kątem aparatu
 fotograficznego, 66
 korekcja zdjęć automatyczna, 14, 15, 17
 kosz, 67
 moduł, 4
 Adjustment Brush, 53, 70, 71, 72, 74, 75,
 77, 81, 82, 83, 84, 85, 116, 124
 Crop, 57, 58, 92, 96
 Filtr promieniowy, *Patrz:* Camera Raw narzędzie
 Radial Filter
 Graduated Filter, 79, 80
 Kadrowanie, *Patrz:* Camera Raw narzędzie Crop
 Pędzel korekty, *Patrz:* Camera Raw narzędzie
 Adjustment Brush
 Przekształcanie, *Patrz:* Camera Raw narzędzie
 Transform
 Radial Filter, 107, 108, 109, 110
 Redukcja punktów, *Patrz:* Camera Raw narzędzie
 Spot Removal
 Spot Removal, 50, 51, 76
 Stopniowy filtr, *Patrz:* Camera Raw narzędzie
 Graduated Filter
 Transform, 90
otwieranie zdjęć, 2, 3, 4, 14
profil aparatu, 5, 6

 w Photoshopie, 63, 64
 wielu, 3, 6, 32
panel
 Basic, 8, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 26
 Camera Calibration, 17, 66
 Detail, 43, 53, 297
 Efekty, *Patrz:* Camera Raw panel Effects
 Effects, 53, 106
 HSL/Grayscale, 48, 49, 126, 130, 132
 HSL/Skala szarości, *Patrz:* Camera Raw
 panel HSL/Grayscale
 Kalibracja aparatu, *Patrz:* Camera Raw
 panel Camera Calibration
 Korekcja obiektywu, *Patrz:* Camera Raw
 panel Lens Corrections
 Krzywa tonalna, *Patrz:* Camera Raw
 panel Tone Curve
 Lens Corrections, 88, 89, 90, 94, 99, 104, 167
 Podstawowe, *Patrz:* Camera Raw panel Basic
Rozdziel tonowanie, *Patrz:* Camera Raw
 panel Split Toning
Split Toning, 130, 132
Szczegół, *Patrz:* Camera Raw panel Detail
Tone Curve, 37, 128
podgląd
 powiększanie, 12
 przed/po, 12, 13
preferencje, 14
profil
 aparatu, 5
 koloru, 135
tryb pełnoekranowy, 67
uruchamianie, 4
ustawienia domyślne, 38, 65, 133
usuwanie wielu zdjęć, 28
zapisywanie, 281
clarity, *Patrz:* przejrzystość

D

DNG Profile Editor, 6
dokument
 szablon, 149

tworzenie, 148, 149, 150
ustawienia domyślne, 149
zakładki zamykanie, 166

efekt

- aberracji chromatycznej, *Patrz:* aberracja chromatyczna
- czerwonych oczu, 134
- miękkiego rozmycia, 248
- specjalny, 122, 124
- światlny, 107
- tilt-shift, 250
 - ustawienia, 252
- winiety
 - korekcja, *Patrz:* winieta korekcja
 - tworzenie, *Patrz:* winieta tworzenie

ekspozycja, 17, 20, 21, 24, 26

F

filtr

- Adaptacyjny szeroki kąt, *Patrz:* filtr Adaptive Wide Angle
- Adaptive Wide Angle, 95
- Advanced (Zaawansowane), 294
- Cienie/Podświetlenia, *Patrz:* filtr Shadows/Highlights
- Farba olejna, *Patrz:* filtr Oil Paint
- Field Blur, 256
- Flara obiektywu, *Patrz:* filtr Lens Flare
- Formowanie, *Patrz:* filtr Liquify
- Gaussian Blur, 216, 249
- Górnoprzepustowy, *Patrz:* filtr High Pass
- High Pass, 213, 214, 215, 295
- Inteligentne wyostrenie, *Patrz:* filtr Smart Sharpen
- inteligentny, 95, 238
- Iris Blur, 253
- Korekta obiektywu, *Patrz:* filtr Lens Correction
- Lens Correction, 91, 217
- Lens Flare, 238, 266
- Liquify, 228, 260, 261, 262, 263, 264, 281
- Maska wyostrająca, *Patrz:* filtr Unsharp Mask
- Oil Paint, 268, 269, 270
- ostatnio używany, 165
- Redukcja potrząsnięć, *Patrz:* filtr Shake Reduction
- Rozmycie gaussowskie, *Patrz:* filtr Gaussian Blur

- Rozmycie pola, *Patrz:* filtr Field Blur
- Rozmycie powierzchniowe, *Patrz:* filtr Surface Blur
- Rozmycie przesłony, *Patrz:* filtr Iris Blur
- Shadows/Highlights, 238
- Shake Reduction, 298, 299, 300, 301
- Smart Sharpen, 293
- Surface Blur, 245
- Tilt-Shift, 250
 - ustawienia, 252
- Unsharp Mask, 160, 215, 284, 285, 286, 287
 - Amount (Ilość), 293, 294
 - Amount (Wartość), 289
 - Radius (Promień), 289
 - Radius (Promień), 293, 294
 - Threshold (Próg), 290

flara, 238, 266

format

- DNG, 61, 62, 302
- JPEG, 2, 5, 9, 43, 61, 155
 - 16-bitowa głębia barw, 167
 - otwieranie w Camera Raw, 2, 3, 4, 5, 9, 32, 54, 57, 135, 280
- PSD, 155
- RAW, 2, 7, 9, 302
- TIFF, 2, 9, 61, 155
 - otwieranie w Camera Raw, 280
- XMP, 61

fotomontaż, 193

H

HDR, 115, 198, 199, 200, 201, 215, 217

- duszek, 199, 211
- na podstawie jednego zdjęcia, 209
- scalanie zdjęć, 205, 206, 207, 208
- tonowanie, 202, 203
- wyostrenie zdjęć, 213

histogram, 18, 20, 23, 41, 127

- fragmentu zdjęcia, 135

I

ikona emoji, 316

interfejs

- kolor, 135
- kolor podświetlenia, 317

J

jaskrawość, 27

K

kadrowanie, 29, 57, 58, 59, 60, 92, 114, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 167
 automatyczne, 162
 do określonego rozmiaru, 144
 format standardowy, 140
 na podstawie wymiarów innego zdjęcia, 145
 obracanie zdjęcia, 139
 powiększanie rozmiaru obszaru roboczego, 142
 Preserve Cropped Pixels (Zachowaj obcięte piksele), 59
 prostowanie, 60, 158
 siatka korekcji zniekształceń, 167
 ustawienia własne, 146, 147
 wielu zdjęć, 59
 złoty podział, 138

kanał
 skrót klawiaturowy, 166
 wyostrzanie, 286

karta kolorów, 11

kolor
 głębia, 167
 interfejsu, 135
 profil, *Patrz:* profil koloru

kontrast, 17, 22, 25, 37

korekcja
 automatyczna, 14, 15, 17
 efektu
 aberracji chromatycznej, 98
 winiety, 100
 wad obiektywu, 88, 89, 91, 104, 167, 217
 wybranych fragmentów zdjęcia, 69, 70, 71
 automatyczna maska, 72
 gumka, 74
 pinezka, 71, 72, 73
 zniekształceń optycznych, 90, 94

krosowanie, 42

krzywa tonalna, 37
 definiowana za pomocą punktów kontrolnych, 37, 38
 kanał RGB, 41, 42
 Korekta ukierunkowana, *Patrz:* krzywa tonalna Targeted Adjustment

parametryczna, 37, 39, 40
 Targeted Adjustment, 40, 48, 49
 zapamiętywanie, 38

kwadrychromia, 275, 276

L

linie pomocnicze, 238

M

maska warstwy, *Patrz:* warstwa maska
 metadane, 61, 66
 prawa autorskie, 303
 utajnianie, 303

miarki, 101, 153
 wyświetlanie, 157

migawka, 84

montaż zdjęć panoramicznych, 112, 113, 114

N

narzędzie
 Adjustment Brush, 12, 36
 chwilowa zmiana, 280
 Crop, 29, 57, 58, 92, 96, 97, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 158
 ustawienia własne, 146, 147
 History Brush, 192
 Kadrowanie, *Patrz:* kadrowanie
 Łatka, *Patrz:* narzędzie Patch
 Patch, 134, 232, 233
 Pędzel historii, *Patrz:* narzędzie History Brush
 Pędzel korekty, *Patrz:* narzędzie Adjustment Brush
 przywrócenie ustawień fabrycznych, 302
 Punktowy pędzel korygujący,
 Patrz: narzędzie Spot Healing Brush
 Quick Selection, 183, 184, 186, 187
 Sharpen, 291
 Spot Healing Brush, 232, 234
 Szybkie zaznaczanie,
 Patrz: narzędzie Quick Selection
 Wyostrzanie, *Patrz:* narzędzie Sharpen

nasylenie, 21

negatyw cyfrowy, *Patrz:* format DNG

Nik Collection, 279

O

- obiekt
 - inteligentny, 64, 117, 119, 134, 228
 - kopiowanie, 134
 - skalowanie, 316
 - usuwanie, 211, 230
- obiektyw
 - korekcja wad, *Patrz:* korekcja wad obiektywu
 - rybie oko, 88
- obrys, 101
- obszar roboczy powiększanie, 142
- odbłaski światła na skórze, 28
- opcje obiegu pracy, 63, 64, 65

P

- pamięć operacyjna, 281
- panel
 - Actions, 244
 - Akapit, *Patrz:* panel Paragraph
 - Biblioteki, *Patrz:* panel Libraries
 - Character, 316
 - Glify, *Patrz:* panel Glyphs
 - Glyphs, 316, 317
 - Libraries, 317
 - Operacje, *Patrz:* panel Actions
 - Paragraph, 316
 - Properties, 316, 317
 - Typografia, *Patrz:* panel Character
 - Właściwości, *Patrz:* panel Properties
- pędzel
 - kolejność końcówek w przyborniku, 238
 - korekty, 12, 36
 - podgląd rozmiaru i miękkości, 167
 - tryb mieszania, 239
- plakat, 156
- plik format, *Patrz:* format
- plugin, 217
- podgląd pełnoekranowy, 29
- portret, *Patrz:* zdjęcie portret
- profil koloru, 135, 155
- prostowanie, *Patrz:* zdjęcie prostowanie
- próbnik kolorów
 - HUD, 195
 - konfigurowanie, 239

- skrót klawiaturowy, 167
- przejrzystość, 27, 35, 36
- przestrzeń
 - barw, 63
 - robocza, 101
- przywracanie ustawień fabrycznych, 280
- punkt
 - bieli, 18, 19, 20, 26
 - czerni, 18, 19, 20, 26

R

- Refine Edge, *Patrz:* zaznaczenie
 - popraw krawędź
- reguła trójkopca, 29
- retusz
 - portretu, 76, 228
 - redukcja szumu, 54, 55, 56, 67, 82, 120, 195
 - skóry, 76
 - usuwanie
 - odbłasków w okularach, 220, 221, 223
 - plamek, 50, 51
 - zamglenia, 53
 - zdjęć grupowych, 225
- rozdzielczość, 151, 162
- zmniejszanie, 160
- zwiększanie, 156, 157
- rozmycie gaussowskie, 84, 216, 249,
- rozpiętość tonalna, *Patrz:* HDR, zakres tonalny
- rozszerzenie, 217

S

- saturation, *Patrz:* nasycenie
- Select and Mask, *Patrz:* zaznaczenie zaznacz i maskuj
- siatka pikseli, 217
- Silver Efex Pro 2, 279
- słowo kluczowe, 61
- szum, *Patrz:* retusz redukcja szumu

T

- tablet Wacom, 67, 280
- tekst
 - kolorowe znaki, 317
 - krycie, 171

właściwości, 316
 tonowanie, 130, 131, 277
 wbudowane tablice kolorów, 258
 zdjęć HDR, 202, 203

U

ustawienia domyślne dokumentu, 149

V

vibrance, *Patrz:* jaskrawość

W

warstwa, 170
 auto-wyrównanie, 207, 221, 225, 226
 blokowanie, 303
 kolejność, 281
 kolorowa etykieta, 303
 korekcyjna, 179, 181, 182, 185, 194
 Adjustments, 258, 271, 272
 Color Lookup, 258, *Patrz też:* zdjęcie kolorowanie
 Dopasowania, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 Adjustments
 Gradient Map, 271, 277
 kontrolki, 303
 Mapa gradientu, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 Gradient Map
 Wyszukiwanie kolorów,
Patrz: warstwa korekcyjna Color Lookup
 krycie, 239
 maska, 118, 214
 kopiowanie, 239
 na podstawie przezroczystości, 166
 otoczka, 193
 powielanie, 281
 pusta, 195
 scalanie skrót klawiaturowy, 239
 skalowanie, 161
 styl
 cień, 195, 239
 definiowanie, 166
 tekstowa, *Patrz:* tekst
 tła, 170
 odblokowywanie, 166

tryb mieszania, 173, 238
 Ekran, *Patrz:* warstwa tryb
 mieszania Screen
 Hard Light, 214, 296
 Linear Burn, 278
 Łagodne światło, *Patrz:* warstwa tryb
 mieszania Soft Light
 Nakładka, *Patrz:* warstwa tryb
 mieszania Overlay
 Ostre światło, *Patrz:* warstwa tryb
 mieszania Hard Light
 Overlay, 214, 246
 Screen, 238, 267
 skrót klawiaturowy, 28
 Soft Light, 173, 214, 216, 243, 272, 296,
 Ściemnianie liniowe, *Patrz:* warstwa tryb
 mieszania Linear Burn
 Światło jaskrawe, *Patrz:* warstwa tryb
 mieszania Vivid Light
 Vivid Light, 244, 245
 warunkowy, 166
 tworzenie, 170
 ukrywanie, 84
 usuwanie, 195
 wypełnienie, 239
 zmiana nazw, 217
 winieta, 100, 215
 niestandardowa, 107
 tworzenie, 104, 105, 106
 Workflow Options, *Patrz:* opcje obiegu pracy
 wyostrzanie, 27, 43, 84, 213, 214, 215, 248,
 284, 291, 293, 295, 297, *Patrz też:* filtr
 Unsharp Mask, narzędzie Sharpen
 Amount (Ilość), 45
 Detail (Szczegół), 46, 54
 końcowe, 297
 Masking (Maskowanie), 46
 podgląd, 44, 47
 pojedynczego kanału, 286
 portret, 286
 Radius (Promień), 45, 289
 wstępne, 43, 297
 wypełnianie z uwzględnieniem zawartości, 230, 231, 232,
 234, 302
 wyszukiwarka, 165

Z

- zakładka, 101
- zakres tonalny, 18, 22
 - przycięcie, 19
 - cieni, 18, 25
 - światel, 18, 23, 24
- zaznaczenie, 174, 175, 176
 - eliptyczne, 178
 - odwrotność, 178
 - popraw krawędź, 186, 188
 - prostokątne, 174
 - rozmywanie krawędzi, 181, 182
 - szybkie, *Patrz:* narzędzie Quick Selection
 - włosów, 186, 188, 189, 190, 191, 192
 - zapisywanie, 180
 - zaznacz i maskuj, 186, 188, 189, 190, 191
- zdjęcie
 - czarno-białe, 122, 126, 127, 271, 275, 279
 - HDR, 302
 - kontrast, 272
 - tonowanie, *Patrz:* tonowanie
 - drukowanie, 152
 - HDR, *Patrz:* HDR
 - kadrowanie, *Patrz:* kadrowanie
 - kanał, *Patrz:* kanał
 - kolorowanie, 258
 - krajobrazowe, 248
 - kwadrychromia, *Patrz:* kwadrychromia
 - ocena, 135
 - panoramiczne
 - HDR, 115
 - montaż, 112, 113, 114
 - portret, 76, 228
 - efekt miękkiego rozmycia, 248
 - kontrastowy, 244
 - modelowanie, 260
 - o stonowanej kolorystyce, 242
 - wyostrzanie, 286
 - powiększanie, 156
 - prostowanie, 60, 158
 - automatyczne, 162
 - przenoszenie między projektami, 161, 162, 177, 193
 - przetwarzanie
 - automatyczne, 154
 - dwukrotne, 116, 117
 - retusz, *Patrz:* retusz
 - rozdzielczość, *Patrz:* rozdzielczość
 - rozmyte, 298
 - skalowanie, 151, 152, 153
 - automatyczne, 154, 155
 - w dół, 160
 - warstwy, 161
 - z uwzględnieniem zawartości, 163, 164
 - tonowanie, *Patrz:* tonowanie
 - wyostrzanie, *Patrz:* wyostrzanie

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

KORYGUJ, RETUSUJ, WYOSTRZAJ I ZMIĘKCZAJ — TAK JAK ROBIĄ TO NAJLEPSI!

Adobe Photoshop, kultowa aplikacja do edycji fotografii, jest potężnym, bardzo rozbudowanym i złożonym środowiskiem pracy, które oferuje ogromną liczbę funkcji i narzędzi. Możliwości Photoshopa wciąż się rozszerzają, oprogramowanie to ewoluuje wraz z postępem nauki o fotografii i obróbce obrazu. Graficy i fotografowie z upodobaniem z tego korzystają, jednak mało kto może poszczycić się znajomością pełni możliwości Photoshopa.

Trzymasz w dłoni zaktualizowane wydanie niezwykle popularnego podręcznika do nauki obsługi Photoshopa. Dzięki tej książce szybko nauczysz się najciekawszych, najpotrzebniejszych i najczęściej wykorzystywanych technik edycji zdjęć. W kolejnych rozdziałach pokazano krok po kroku techniki stosowane przez najlepszych światowych fotografików. Wskazano też konkretne ustawienia, wyjaśniając, kiedy należy je zastosować i dlaczego. Szczególną uwagę autor poświęcił korzystaniu z modułu Camera Raw. Co więcej, w każdym rozdziale prezentuje „kruczki i sztuczki” — podpowiedzi i wskazówki, dzięki którym oszczędzisz sobie czasu i nerwów.

DZIĘKI TEJ KSIĄŻCE POZNASZ:

- profesjonalne techniki wyostrezania zdjęć
- najprzydatniejsze techniki retuszu fotografii
- metody montażu panoram i tworzenia realistycznych obrazów HDR
- najciekawsze efekty specjalne
- sposoby rozwiązywania pozornie nierozwiązywalnych problemów ze zdjęciami



Scott Kelby — jest fotografem, projektantem i wielokrotnie nagradzonym autorem kilkunastu książek o fotografii. Od 1993 roku uczy innych posługiwania się Photoshopem. Jego znakiem firmowym stał się lekki, zajmujący i przyjemny sposób przekazywania wiedzy. Kelby jest również redaktorem naczelnym czasopisma „Photoshop User”, dyrektorem technicznym przy konwencie Photoshop World Conference i prezesem KelbyOne, serwisu społecznościowego dla fotografów i użytkowników Lightrooma oraz Photoshopa. Mieszka w rejonie zatoki Tampa, w stanie Floryda.



KOD KORZYŚCI

Helion

księgarnia internetowa



<http://helion.pl>

zamówienia telefoniczne



0 801 339900



0 601 339900

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowosci>

ISBN 978-83-283-3464-9



9 788328 334649

cena: 69,00 zł

New
Riders

VOICES THAT MATTER™

kelbyone