



Photoshop w cyfrowej ciemni

Kreatywna obróbka obrazu



Harold Davis
Phyllis Davis



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział
- Skorowidz

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

Photoshop w cyfrowej ciemni. Kreatywna obróbka obrazu

Autorzy: [Harold Davis](#), [Phyllis Davis](#)

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

ISBN: 978-83-246-3207-7

Tytuł oryginału: [The Photoshop Darkroom:](#)

[Creative Digital Post-Processing](#)

Format: 230×230, stron: 208



Poznaj twórcze techniki pracy z cyfrowym obrazem!

- Jak sprawnie pracować z plikami w formacie RAW?
- Jak tworzyć zachwycające obrazy HDR?
- Jak korygować ekspozycję, kolory i balans bieli?

Subtelna aura czerwonej żarówki, magiczna wiązka światła padająca z powiększalnika na białą kartę papieru i powoli budzący się do życia obraz w kąpieli z wywoływcem... Choć cyfrowa ciemnia została odarta z całej romantycznej alchemii ciemni tradycyjnej, dała jednak fotografom coś w zamian – potężne możliwości kreowania i retuszowania obrazu. Jeszcze nigdy amatorzy i zawodowcy nie mieli w swoim arsenale tak wielu skutecznych narzędzi tworzenia zachwycających fotografii, nawet z przeciętnych lub nie do końca udanych zdjęć. Nie zmarnuj zatem szansy, jaką daje Ci cyfrowe przetwarzanie obrazu, i dowiedz się, jak twórczo wykorzystać cały potencjał Photoshopa na drodze do realizacji Twoich najśmielszych fotograficznych ambicji!

Dla Harolda Davisa, autora tej niezwyklej książki, Adobe Photoshop jest narzędziem tak samo magicznym, jak powiększalnik czy odczynniki w tradycyjnej ciemni. Przekona Cię o tym, odsłaniając arka korzystania z typowo fotograficznych narzędzi tego programu. To doskonała pozycja dla fotografów, którzy szukają sposobów na uzyskanie fascynujących efektów i chcieliby opanować innowacyjne techniki edycji swoich zdjęć. Nie rozwodząc się niepotrzebnie nad wszystkimi funkcjami Photoshopa, Davis skupia się głównie na uzyskiwaniu za jego pomocą pożądanego wyglądu fotografii. Dzięki przystępnie napisanym instrukcjom i praktycznym wskazówkom krok po kroku odkryjesz tajniki pracy z cyfrowym obrazem, a zawarte w książce fotografie i projekty zainspirują Cię do własnych poszukiwań i twórczych przygód z fotografią.

Dzięki tej książce:

- dowiesz się, jak pracować ze zdjęciami RAW
- zrozumiesz specyfikę pracy w cyfrowej ciemni Photoshopa
- nauczysz się łączyć różne warianty źródłowego zdjęcia RAW
- poznasz sztuczki ze zwiększaniem dynamiki tonalnej zdjęć
- opanujesz ręczne tworzenie obrazów HDR
- odkryjesz, jak tworzyć piękne czarno-białe zdjęcia w Photoshopie
- zgłębisz tajniki tworzenia złożonych kompozycji przy użyciu warstw i masek
- zaczniesz tworzyć niesamowite efekty kolorystyczne w przestrzeni LAB

Opanuj najlepsze narzędzia Photoshopa, stworzone dla ambitnych fotografów!

Spis treści

6 Wstęp	60 Wielokrotne przetwarzanie zdjęć RAW: zastosowanie trybów mieszania	148 Nikt nie pyta pikseli o pochodzenie
8 Od pięciolinii do koncertu	62 Tryb mieszania Screen (Ekran)	151 Kanały
10 Urządzenia do rejestrowania obrazu: aparaty i skanery	68 Fotografowanie na tle z czarnego aksamitu	153 Przestrzeń LAB
10 Jak zrobić czarne pudełko do skanowania?	70 Wpływ trybów mieszania na wygląd warstw	153 Mieszanie kanałów
12 Praca z plikami RAW	72 Przyciemnianie i rozjaśnianie	154 Twórcza edycja obrazu w przestrzeni LAB
14 Konwersja zdjęcia RAW	74 Jak radzić sobie z szumem?	155 Zapoznanie z panelem Channels (Kanały)
14 Moduł Adobe Camera Raw (ACR)	76 Geneza szumu	156 Powielanie zdjęcia
18 Korekcja ekspozycji	78 Narzędzia do edycji szumu	157 Tworzenie inwersji
19 Informacje o histogramach	84 Czerń i biel	162 Wyrównywanie tonacji
20 Korekcja balansu bieli	86 Konwersja na czerń i biel przez mieszanie kanałów	170 Inwersje kanałów LAB i tryby mieszania
22 Korekcja koloru	89 Konwersja na czerń i biel za pomocą warstwy korekcyjnej	172 Paleta wariantów zdjęcia na podstawie kanałów LAB
24 Zarządzanie cyfrowymi zbiorami	100 Tworzenie warstw: strategia i taktyka	175 Tryby mieszania Exclusion (Wykluczenie) i Difference (Różnica)
24 Zapisywanie plików	104 Fotografowanie z myślą o cyfrowej ciemni Photoshopa	178 Malowanie przy użyciu warstw wypełnionych jednolitym kolorem
25 Informacje o punktach kontrolnych	106 Ręczny montaż zdjęć HDR (High Dynamic Range)	182 Filtry w Photoshopie
26 Ochrona zdjęć	108 Rejestrowanie pełnej skali tonalnej sceny na kilku osobnych ujęciach	184 Inwersja zdjęcia na czarnym tle
28 Potęga wyobraźni	110 Wybieranie i przetwarzanie zdjęć	186 Cyfrowe malunki
30 Wielokrotne przetwarzanie zdjęć RAW	114 Tworzenie gradientu na masce warstwy	189 Retusz i korekcja jasności
30 Zwiększanie dynamiki tonalnej	116 Malowanie świateł i cieni	190 Kolorowanie w przestrzeni LAB
32 Łączenie dwóch wariantów jednego zdjęcia	120 Fotomontaże	192 Tworzenie pięknych krajobrazów w trybie LAB
34 Warstwy w Photoshopie	122 Łączenie dwóch różnych zdjęć	194 Konfigurowanie parametrów polecenia Curves (Krzywe)
36 Ukrywanie i odsłanianie warstw za pomocą masek	124 Skalowanie i obracanie warstwy	196 Modelowanie krzywych LAB
40 Różne warianty łączenia zdjęć	130 Zwielokrotnianie i łączenie zdjęcia	198 Selektywne wyostrażanie obrazu w trybie LAB
42 Kontrola ekspozycji	132 Barwy nocy	
44 Strategia wielokrotnego przetwarzania zdjęć	134 Składanie trajektorii gwiazd	
48 Informacje o narzędziu Brush (Pędzel)	137 Zastosowanie skryptu Statistics (Statystyki)	
50 Malowanie na masce warstwy	144 Zrób to sam: fotografowanie trajektorii gwiazd	
54 Scalanie warstw		204 Słowniczek
55 Kadrowanie zdjęcia		206 Skorowidz
56 Histogramy w module ACR		



>> Łączenie dwóch różnych zdjęć

Jak różnych zdjęć można użyć do stworzenia fotomontażu?

Trudno sobie wręcz wyobrazić obrazy o bardziej odmiennym charakterze niż dwie fotografie, których użyję do omówienia przykładowego fotomontażu. Pierwsze zdjęcie przedstawia dość mroczną klatkę schodową w Embarcadero Center w San Francisco. Sfotografowałem ją przy użyciu obiektywu typu rybie oko, aparatem zamontowanym na statywie – wewnątrz było naprawdę ciemno i musiałem ustawić bardzo długi czas naświetlania, by uzyskać wystarczającą ekspozycję wnętrza.

Z kolei obraz muszli powstał przez połączenie zdjęcia studyjnego zrobionego na tle z czarnego aksamitu oraz zeskanowanego wnętrza.

Obydwa obrazy są dość interesujące same w sobie. Zdjęcie muszli było nawet kilkakrotnie publikowane.

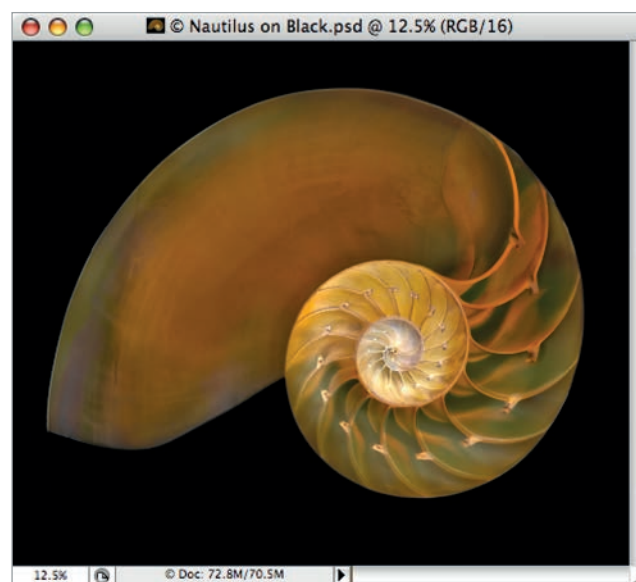
Skąd więc pomysł, by połączyć obydwie fotografie?

Była ciemna, deszczowa noc. Wskazówki zegara wskazywały trzecią nad ranem, a ja za nic nie mogłem usnąć. Znużony przeglądałem swoje zdjęcia. Nagle wpadłem na pewien pomysł – być może był to jakiś okruczeństwo spowodowany bezsennością?

Zauważyłem, że jeśli obrócę i nieco zmniejszę muszlę, to będę mógł ją umieścić dokładnie pośrodku schodów z Embarcadero i połączyć z nimi tak, by nie było widać krawędzi. Ten pomysł podsunęła mi też zbliżona kolorystyka obydwu zdjęć: kolor muszli i schodów jest niemal identyczny.

Atrakcyjne połączenie dwóch fotografii przedstawiających zupełnie inne obiekty bywa bardzo trudne i dość rzadko się udaje. Lecz kiedy już się uda... to masz szansę na stworzenie czegoś naprawdę niezwykłego.

„Spirale” – gdyż tak nazwałem projekt, który udało mi się wówczas wykonać – były kilkakrotnie publikowane, wystawiane i nagradzane.

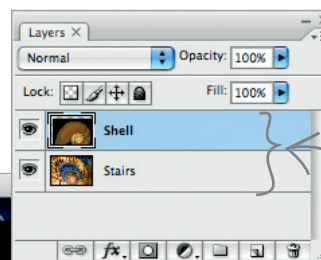
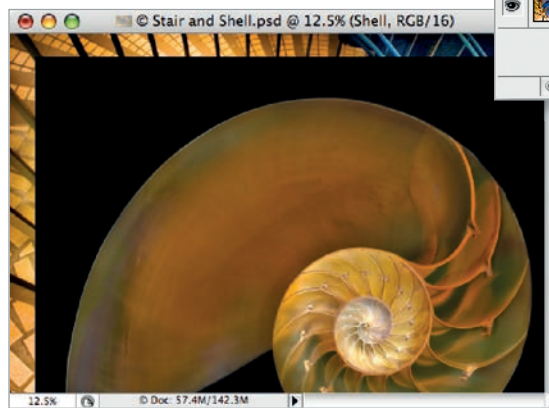


Jeśli zamierzasz połączyć dwie fotografie, to musisz naprawdę dokładnie przemyśleć ich wzajemne relacje kolorystyczne. Akurat te zdjęcia wydają się dla siebie stworzone, gdyż zarówno ich barwy, jak i spiralna struktura obydwu tematów świetnie ze sobą współgrają. Różnice w wielkości obydwu zdjęć można z łatwością skorygować.

Do dzieła!

1 Włącz narzędzie Move (Przesunięcie), używając paska narzędzi programu, i przeciągnij zdjęcie muszli do okna z fotografią schodów. Zmień nazwę warstwy ze zdjęcia muszli na „Shell” („Muszla”).

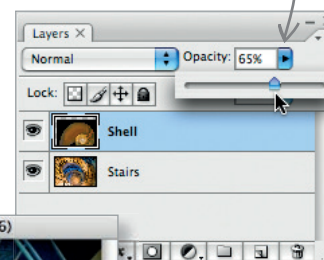
Ponieważ, w odróżnieniu od fotografii klatki schodowej, zdjęcie muszli jest kwadratowe, warstwa z muszlą nie będzie dokładnie pasowała do rozmiarów projektu (to nie szkodzi!).



Projekt składa się teraz z dwóch warstw: „Stairs” („Schody”) oraz „Shell”.

2 Otwórz panel Layers (Warstwy) i zmniejsz wartość parametru Opacity (Krycie) dla warstwy „Shell” do około 65%. Dzięki temu warstwa z muszlą stanie się przezroczysta, a Ty będziesz mógł widzieć to, co znajduje się pod nią — czyli warstwę „Stairs”. Taka możliwość przyda się podczas kilku najbliższych operacji. (Po zakończeniu pracy nad edycją zdjęć będziesz mógł przywrócić pierwotną, 100-procentową wartość wspomnianego parametru).

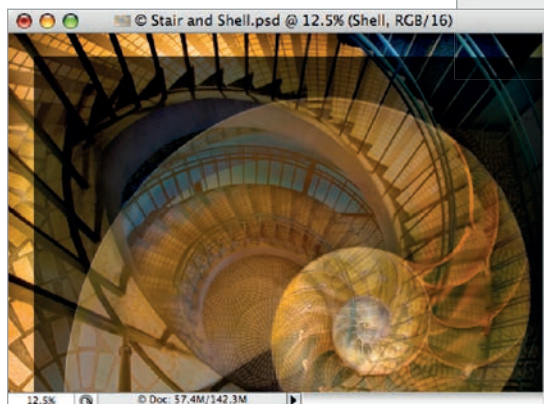
Kliknij tutaj, aby wyświetlić suwak Opacity (Krycie).



Zmień przezroczystość warstwy, korzystając z suwaka.

Następny krok

Kolejne zadanie będzie polegało na przeskalowaniu i obróceniu zdjęcia muszli tak, by pasowało ono do wnętrza klatki schodowej (patrz strony 124 – 125).



>> Skalowanie i obracanie warstwy

Przekształcanie warstwy

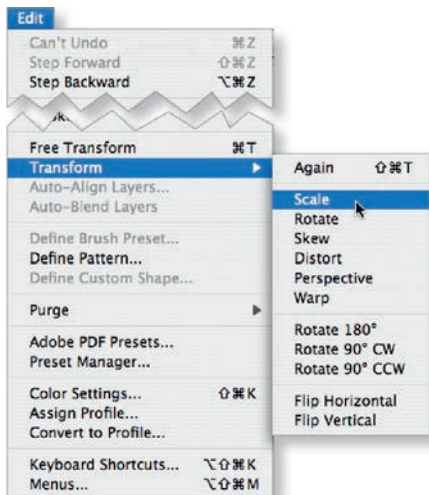
Po umieszczeniu warstwy „Shell” ponad warstwą z fotografią schodów należy ją obrócić i zmniejszyć tak, by muszla idealnie pasowała do wnętrza klatki schodowej.

W Photoshopie takie zadanie to pestka, gdyż podczas przekształcania dowolnej

warstwy można ją dowolnie obracać i skalować na przemian.

Rozpoczniemy od nieznacznego zmniejszenia zdjęcia muszli, potem zaś obrócimy ją i przesuniemy we właściwe miejsce. Następnie dokładnie dopasujemy muszlę do klatki schodowej i wprowadzimy kosmetyczne poprawki w kącie jej ułożenia.

Przed rozpoczęciem pracy otwórz panel Layers (Warstwy) i upewnij się, że warstwa „Shell” jest aktywna.



1

Aby obrócić warstwę „Shell”, wydaj polecenie Edit/Transform/Scale (Edycja/Przekształć/Skala). W narożnikach warstwy pojawią się miniaturowe kwadraciki, zwane uchwytami ramki przekształcania. Przytrzymaj klawisz Shift i przeciągnij dowolny z narożnych uchwytów do wnętrza warstwy „Shell”, aby ją zmniejszyć.

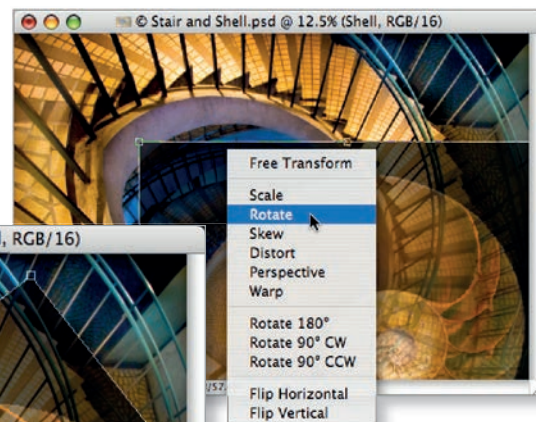
Przytrzymaj klawisz Shift podczas przeciągania. Dzięki temu zdjęcie ulegnie proporcjonalnemu zmniejszeniu.

Uchwyt



2 Kliknij prawym przyciskiem myszy (lub przytrzymaj klawisz Control i kliknij) warstwę „Shell”, aby wyświetlić menu z poleceniami służącymi do przekształcania warstw. Wybierz polecenie Rotate (Obrót). Umieść kursor myszy ponad jednym z narożnych uchwytów, a następnie kliknij i przeciągnij po łuku, aby obrócić warstwę z muszlą. W razie potrzeby przełączaj między obracaniem i skalowaniem, używając poleceń ze wspomnianego menu.

Przeciągnij w dół, aby obrócić muszlę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.



3 Podczas skalowania i obracania warstwy „Shell” postaraj się umieścić ją w pobliżu środka klatki schodowej. Aby przesunąć warstwę, umieść kursor w jej wnętrzu, kliknij i przeciągnij w wybranym kierunku.

4 Powtarzaj czynności opisane w punktach od 1 do 3, aż uda Ci się umieścić warstwę „Shell” w pożądanym miejscu. Gdy Ci się to uda, kliknij ten przycisk na pasku opcji programu:



Następny krok

Kolejne zadanie będzie polegało na utworzeniu maski typu *Reveal All* (Pokaż wszystko) i zamalowaniu tych fragmentów muszli, które powinny być niewidoczne (patrz strony 126 – 127).

>> Tworzenie i malowanie maski

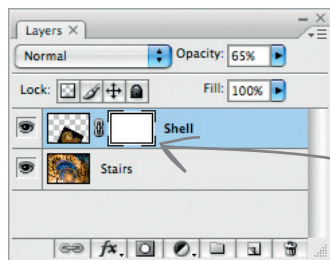
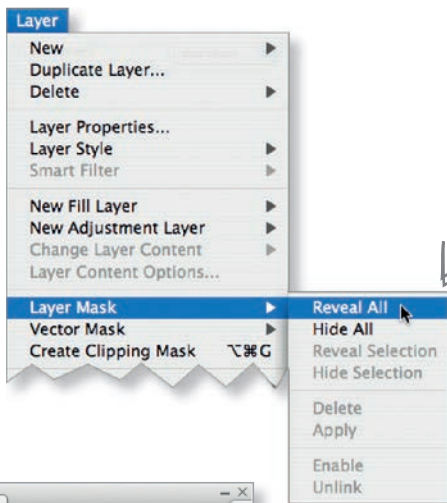
Wykańczanie projektu

W większości projektów omówionych w tej książce postugiwałem się całkowicie kryjącą, czarną maską, gdyż łatwiej by to odstąpić tylko niektóre, wybrane fragmenty edytowanej warstwy, niż zamalować te, które powinny zostać ukryte.

Tym razem posłużymy się całkowicie białą maską, którą można utworzyć poleceniem *Reveal All* (Pokaż

wszystko), gdyż w odróżnieniu od poprzednich projektów zależy nam na ukryciu tylko niektórych fragmentów maskowanej warstwy. Kryjąca, czarna maska wymagałaby zamalowywania na wycucie, co utrudniłoby i wydłużyło pracę. Biała maska rozwiązuje ten problem: po jej utworzeniu warstwa jest w całości widoczna i można wygodnie zamalować te jej fragmenty, które nie są potrzebne.

1 Spójrz na panel Layers (Warstwy) i upewnij się, że warstwa „Shell” jest aktywna, a następnie wydaj polecenie Layer/Layer Mask/Reveal All (Warstwa/Maska warstwy/Pokaż wszystko).



Obok miniatury warstwy pojawi się biała miniatura maski.

2

Włącz narzędzie Brush (Pędzel), używając paska narzędzi, a następnie zmień wartość parametru Hardness (Twardość) na 0%, parametru Opacity (Krycie) na 30%, a parametru Flow (Przepływ) na 50% (te ustawienia będą dobre na początek, lecz w miarę zamalowywania poszczególnych fragmentów możesz je dowolnie korygować).

Więcej informacji o parametrach narzędzia Brush (Pędzel) znajdziesz na stronach 48 – 49.

3

Kliknij tutaj, aby zmienić bieżący kolor narzędzia na czarny. Podczas malowania trzeba będzie ponadto użyć różnych odcieni szarości, żeby uzyskać efekt częściowej przezroczystości warstwy (im ciemniejszy odcień, tym bardziej przezroczysta będzie warstwa).



4 Włącz narzędzie Zoom (Lupka), używając paska narzędzi, i powiększ retuszowany fragment zdjęcia, by móc lepiej ocenić efekt i postępy pracy. Aby uzyskać efekt polegający na płynnym, dokładnym połączeniu warstw, należy zachować dokładność „co do piksela”.



Podczas retuszu krawędzi zdjęcia należy naprawdę silnie powiększyć podgląd projektu. To ważne!

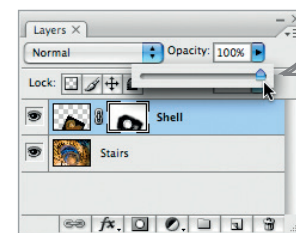
Powiększ widok projektu na tyle, by móc precyzyjnie oszacować wygląd krawędzi.

5

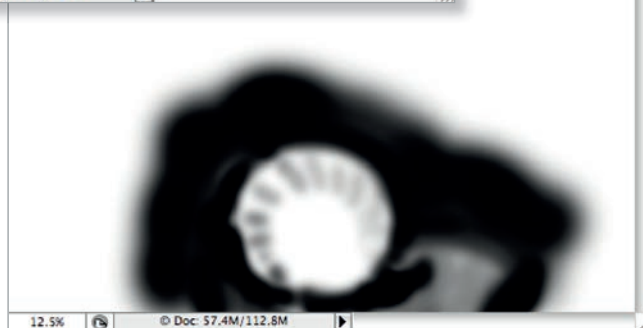
Zamaluj te fragmenty muszli, które chciałbyś ukryć.



6 Zmień wartość parametru Opacity (Krycie) warstwy „Shell” w panelu Layers (Warstwy) z powrotem na 100%.



Tak wygląda maska warstwy po zakończeniu malowania.



Gotowy projekt znajdziesz na następnej stronie.





O sile wymowy tej kompozycji decyduje w dużej mierze pozornie absurdalne zestawienie tematów. Muszla łodzicka nie ma przecież wiele wspólnego ze spiralną klatką schodową, lecz obydwa obiekty zaskakująco dobrze do siebie pasują. Można powiedzieć, że otrzymany obraz jest swego rodzaju paradoksem wizualnym, który przyciąga uwagę widza.

Zwielokrotnianie i łączenie zdjęcia

Na pierwszy rzut oka obraz po prawej stronie wydaje się całkiem zwyczajnym widokiem ścieżki biegnącej przez cyprysowy gaj. W rzeczywistości jest to fotomontaż utworzony z dwóch kopii oryginalnego zdjęcia!

Podobnie jak zdjęcie pokazane na stronie 121, ten obraz także opiera się na zwielokrotnieniu tematu w celu uzyskania interesującej kompozycji. O ile w przypadku poprzedniej fotografii moim celem było uzyskanie surrealistycznego, baśniowego efektu – o tyle tutaj chciałem po prostu przedłużyć tunel drzew, nadając mu pozornie naturalny wygląd.

Taki efekt jest stosunkowo prosty do uzyskania, a zarazem bardzo atrakcyjny pod względem wizualnym. Musisz jedynie dobrać temat, który w naturalny sposób się powtarza bądź wykazuje pewne cechy cykliczności. Dzięki temu będzie Ci łatwiej dopasować do siebie kilka kopii obrazu w różnych rozmiarach.

Po wybraniu właściwego zdjęcia powiel je, a następnie zmniejsz lub powiększ kopię i spróbuj dopasować ją do oryginału. Przeciągnij warstwę z przeskalowanym duplikatem do okna źródłowego dokumentu i scal obydwie obrazy, stosując techniki maskowania, z którymi zapoznałeś się w poprzednich ćwiczeniach.

Przykładowa fotografia wcale nie wyglądała źle nawet bez tego typu zabiegów (patrz zdjęcie poniżej). Który z tych obrazów bardziej do Ciebie przemawia, pozostaje głównie kwestią gustu, lecz jeśli porównasz obydwie warianty, możesz się łatwo domyślić, jakiego rodzaju możliwości dają tego typu kompozycje.





>> Skorowidz

18-procentowy szary, 21

A

Add new fill or adjustment layer, 87, 93
Add Noise, 76
Adobe Bridge, 15
sposoby wyświetlania zdjęć, 15
Adobe Camera Raw, 14
As Shot, 18
balans bieli, 17, 20
Balans bieli, 21, 63
Blacks, 19
Brightness, 19
Czarne, 19
Ekspozycja, 17, 18
Exposure, 17, 18
Fill Light, 19
histogram, 19
Jaskrawość, 22
Jasność, 19
jasność zdjęcia, 17
korekcja balansu bieli, 20
korekcja ekspozycji, 18
korekcja koloru, 22
Nasylenie, 17, 22
naświetlanie zdjęć, 18
opcje przebiegu pracy, 16
otwieranie plików RAW, 15
otwieranie zdjęcia
w Photoshopie, 23
przetwarzanie obrazu, 16
rozdzielczość zdjęcia, 16
Saturation, 17, 22
Save Settings, 23
Światło wypełnienia, 19
Temperatura, 17, 20
Temperature, 17, 20
Tint, 17, 22
Tinta, 17, 22
Vibrance, 22
White Balance, 20, 21
wielokrotne przetwarzanie pliku RAW, 30
Workflow Options, 16
wygląd zdjęcia, 56
zapisywanie ustawień, 23
Zapisz ustawienia, 23
aparat, 10
Apply Image, 189
archiwizowanie plików, 27
As Shot, 18, 20, 30, 45, 192
automatyczne tworzenie obrazów HDR, 117

B

Background, 44, 90
balans bieli, 17, 20
18-procentowy szary, 21
As Shot, 45
ustawienia aparatu fotograficznego, 20
Balans bieli, 21, 63
barwy nocy, 133

Black & White, 86, 93
High Contrast Red Filter, 99
Infrared, 98
Maximum Black, 94
Maximum White, 95, 100
ustawienia, 94, 95
Blacks, 19
blask glamour, 182
bracketing, 108
Brightness, 19
Brush, 42, 46, 48, 49
ustawienia, 48
Burn, 66, 72

C

Channel Mixer, 86, 87
efekt Anseli Adamsa, 88
Channels, 38, 150, 155
cienie, 70
CMYK, 150, 155
cofanie operacji, 55
Color, 165, 167
Color Replacement, 182
Convert to Profile, 154
Copyright Info URL, 26
Copyright Status, 26
CR2, 12
Cross Processing, 182
CRW, 12
Cursors, 49
Curves, 194
histogram, 195
modelowanie krzywych LAB, 196
ustawienia, 195
Czarne, 19
czarne pudełko do skanowania, 10
czarne tło, 68
Czarno-biały, 86, 93
Filtr czerwony
wysokokontrastowy, 99
Maksimum bieli, 95, 100
Maksimum czerni, 94
Podczerwień, 98
ustawienia, 94, 95
czas edycji zdjęcia, 21
czerń i biel, 84
Black & White, 86
Czarno-biały, 86
fotografowanie, 84
konwersja na czerń i biel, 86
czynnik kart pamięci, 14

D

Desaturate, 86
Difference, 70, 174, 175
digital asset management, 24
Digital Negative, 12
długie ekspozycje, 134
DNG, 12
Dodaj szum, 76
Dodge, 66, 72
Duplicate, 156
dzielenie długich ekspozycji, 134

E

edycja obrazu w przestrzeni LAB, 154
edycja szumu, 78
efekt Anseli Adamsa, 88
efekt przejrzystości platków, 178
efekt świetlistego tła, 186
Efekty świetlne, 182
Ekran, 62, 66, 71, 72
ekspozycja, 18, 19
As Shot, 45
Ekspozycja, 18, 33, 63
Equalize, 162, 163, 166, 189, 192
EV, 18
Exclusion, 70, 174, 175
Exposure, 18, 33, 63
Eyedropper, 194

F

File Info, 26
Fill Light, 19, 63
filtry, 182
Color Replacement, 182
Cross Processing, 182
Efekty świetlne, 182
Fog, 182
Glamour Glow, 182
Inteligentne wyostrzenie, 198
Lightning Effects, 182
Liquify, 182
Maska wyostrzająca, 182, 198, 199
NIK Color Efex, 182
Reduce Noise, 78
Redukcja szumu, 78
Skraplanie, 182
Smart Sharpen, 198
Unsharp Mask, 182, 198, 199
Flatten Image, 54, 138
Flicker, 21
Fog, 182
foldery, 24
format plików DNG, 12
JPEG, 12
RAW, 12, 90
fotografia, 150
fotografowanie na czarnym tle, 68
fotografowanie trajektorii gwiazd, 144
fotografowanie w trybie RAW, 12
fotografowanie z myślą o cyfrowej ciemni, 104
fotomontaż, 120
łączenie zdjęć, 122
maski, 126
trajektorie gwiazd, 134
zwielokrotnianie i łączenie zdjęć, 130
Full Size Brush Tip, 49

G

generowanie szumu, 76
Glamour Glow, 182

Gradient, 37, 141
gradienty, 27, 37, 114, 141
Grayscale, 86
gwiazdy, 133

H

HDR, 106
Hide All, 36
High Dynamic Range, 106
histogram, 56
Adobe Camera Raw, 19
Historia, 40, 55
History, 40, 55

I

Import, 11
Importuj, 11
Informacje o pliku, 26
Inteligentne wyostrzenie, 198
Invert, 96, 158, 160
inwersja, 156, 157, 168, 173
kanał A, 158, 160
kanał B, 158, 161
kanał L, 158, 170, 184
kanały LAB, 157
ISO, 76

J

Jaskrawość, 22, 33
Jasność, 19, 189
JPEG, 12

K

kadrowanie, 55
kanały, 150
A, 153, 160
B, 153, 161
L, 153
mieszanie kanałów, 153
Kanały, 38, 150, 155
Kolor, 165, 167
kolorowanie ważki, 188, 190
kontrast, 162
konwersja na czerń i biel, 86, 92
Black & White, 93
Channel Mixer, 87
Czarno-biały, 93
efekt Anseli Adamsa, 88
Mieszanie kanałów, 87
warstwy korekcyjne, 89
konwersja na LAB, 154
konwersja na RGB, 174
konwersja zdjęcia RAW, 14
kopiowanie plików RAW z karty pamięci do komputera, 14
korekcja balansu bieli, 20
korekcja ekspozycji, 18
korekcja jasności, 189
korekcja kanałów LAB, 154
korekcja koloru, 22
korekcja kolorystyki obrazu na podstawie przekształceń kanałów LAB, 157
korekcja zdjęć, 194

krajobrazy w trybie LAB, 192
Kropliemierz, 194
krosowanie, 182
Krycie, 48, 123
Krzywe, 194
histogram, 195
modelowanie krzywych LAB, 196
ustawienia, 195
Kursory, 49
kurtoza, 137

L

Lab, 154, 194
LAB, 86, 139, 140, 150, 153, 189
A, 153, 160
B, 153, 161
edycja obrazu z negatywnem kanału L, 170
inwersja kanałów, 157
inwersja kanału A, 158, 160
inwersja kanału B, 158, 161
inwersja kanału L, 158, 170, 184
kanały, 153
konwersja na LAB, 154
konwersja na RGB, 174
korekcja kanałów, 154
korekcja kolorystyki obrazu, 157
krajobrazy, 192
krzywe, 194
L, 153
maksymalne zwiększanie kontrastu i nasycenia barw, 162
malowanie, 158
modelowanie krzywych, 196
paleta wariantów LAB, 172
pogłębienie różnic między niebieskim a żółtym, 166
pogłębienie różnic między zielenią a purpurą, 164
rozjaśnianie obrazu, 174
selektywne wyostrzenie obrazu, 198
twórcza edycja obrazu, 154
wyrównywanie tonacji kanału A, 164, 165
wyrównywanie tonacji kanału B, 166, 167
wyrównywanie tonacji kanału L, 162, 163
Lab Color, 154, 194
Layers, 34, 65, 123
Lightning Effects, 182
Liquify, 182
Luminosity, 189

Ł

Łagodne światło, 71, 162, 163, 176
łączenie dwóch wariantów jednego zdjęcia, 32
łączenie ekspozycji, 108
łączenie różnych zdjęć, 122

M

macierz RAID 5, 27
malowanie, 67
malowanie fragmentów obrazu, 171
malowanie maski, 50, 126
malowanie w przestrzeni LAB, 158
malowanie za pomocą warstw wypełnionych jednolitym kolorem, 178
martwa natura, 68
Maska wyostrzająca, 182, 198, 199
Próg, 199
Wartość, 199
maski, 27, 36, 40, 112, 126
gradienty, 37, 114
malowanie, 50
Merge Down, 94, 96
mgła, 182
mieszanie kanałów, 153
Mieszanie kanałów, 86, 87
model LAB, 153
montaż sekwencji zdjęć, 133
montaż stosów zdjęć, 137
montaż zdjęć HDR, 106
Move, 35, 123
Multiply, 71, 73, 116

N

najciemniejsze miejsca obrazu, 197
najjaśniejsze miejsca obrazu, 197
nakładanie warstw, 46
nakładanie zdjęć, 110
Nasylenie, 22
nasylenie barw, 162
nazwy folderów, 24
negatyw obrazu, 156
New Adjustment Layer, 86
NIK Color Efex, 182
niwelowanie szumu, 78
wybrane miejsca zdjęcia, 79
noc, 133
Noise Ninja, 78, 79
ustawienia, 80
Normal, 71
Nowa warstwa dopasowania, 86

O

obracanie warstwy, 124
obrazy CMYK, 150
obrazy cyfrowe, 150
obrazy HDR, 106
tworzenie automatyczne, 117
obrazy RGB, 150
Obrót, 125
ochrona plików przed utratą, 27
odślanianie warstw, 36
Odwróć, 96, 158, 160
ogniskowa obiektywu, 144
Opacity, 48, 123
Open Copy, 23
Open Image, 23
otwieranie plików RAW, 15
otwieranie zdjęcia w Photoshopie, 23

Otwórz kopię, 23
Otwórz obraz, 23

P

Paint Bucket, 179
paleta wariantów LAB, 172
paradoksy wizualne, 129
Pełnowymiarowa końcówka pędzla, 49
Pędzel, 42, 46, 48, 49
ustawienia, 48
pędzle, 46, 48
Flow, 48
Hardness, 48, 73
krycie, 48
malowanie, 67
malowanie maski warstwy, 50
przepływ, 48
średnica, 48, 73
twardość, 48, 73
Photomatrix, 117
pliki, 24, 25
archiwizowanie, 27
PSD, 34
punkty kontrolne, 25
RAW, 12, 90
pluginy, 78
podgląd zdjęcia RAW, 13
pogłębianie różnic między niebieskim a żółtym, 166
pogłębianie różnic między zielenią a purpurą, 164
Pokaż wszystko, 126
pomiar temperatury światła w aparacie, 21
Pomnóż, 71, 73, 116
Powiel, 156
powielanie warstwy, 65
zdjęcia, 156
półcienie, 70
prawa autorskie, 26
programowalny samowyzwalacz, 144
Próg, 189, 197
przekształcanie warstwy, 124
przekształcania kanałów w przestrzeni LAB, 150, 158
przesadne akcentowanie światła i cieni, 90
przestrzeń LAB, 139, 140, 153
Przesunięcie, 35, 123
przetwarzanie zdjęć, 58, 90
przyciemnianie zdjęć, 72, 73
PSD, 34, 134
punkty kontrolne, 25

R
RAID 5, 27
RAW, 12, 90
zakres ekspozycji, 18
Reduce Noise, 78
Redukcja szumu, 78
rejestrwanie obrazu cyfrowego, 10
rejestrwanie pełnej skali tonalnej sceny, 108

retusz, 189
Reveal All, 126
ręczny montaż zdjęć HDR, 106, 109
krajobrazy, 110
kwiaty, 118
łączenie ekspozycji, 108
łączenie nieba i wody, 112
malowanie światła i cieni, 116
maski, 112
maski z gradientem, 114
nakładanie zdjęć, 110
odślanianie nieba, 114
przetwarzanie zdjęć, 110
różnicowanie ekspozycji, 108
tworzenie gradientu na masce warstwy, 114
umieszczanie fotografii w warstwach, 112
wybieranie zdjęć, 110
RGB, 150, 174
RGB Color, 174
Rotate, 125
Rozjaśnianie, 66, 72
rozaśnianie zdjęć, 62, 64, 66, 72, 174
Różnica, 70, 174, 175
różnicowanie ekspozycji, 108

S

samowyzwalacz, 144
Saturation, 22
Save, 24
Scal w dół, 94, 96
scalanie warstw, 54
Scale, 124
Screen, 62, 66, 71, 72
selektywna redukcja szumu, 79
selektywne wyostanie w trybie LAB, 198
Skala, 124
Skala szarości, 86
skalowanie warstwy, 124
skaner, 10
skanowanie, 10
skanowanie przedmiotów, 11
Skraplanie, 182
Smart Sharpen, 198
Soft Light, 71, 162, 163, 176
Sptaszcz obraz, 138
Statistics, 133, 134, 137
Choose Stack Mode, 137
Status praw autorskich, 26
Statystyki, 133, 134, 137
Wybierz tryb stosu, 137
sterowniki skanerów, 11
stosy, 133
struktura folderów, 24
symbol praw autorskich, 26
szum, 74
generowanie, 76
geneza szumu, 76
niwelowanie szumu, 78
Noise Ninja, 78, 79
selektywna redukcja szumu, 79

Ś

Ściemnij, 66, 72
świata, 70
Światło wypełnienia, 19, 63

T

tablety, 48
Temperatura, 20, 33, 44, 45, 56
temperatura barwowa światła, 20
Temperature, 20, 33, 44, 45, 56
Threshold, 189, 197
Tint, 22, 33, 44, 45, 56
Tinta, 22, 33, 44, 45, 56
Tło, 44, 90
trajektorie gwiazd, 133, 134
fotografowanie, 144
tryb LAB, 86, 153
tryby mieszania, 40, 60
Color, 165
Difference, 70, 174, 175
Ekran, 62, 66, 71, 72
Exclusion, 70, 174, 175
Kolor, 165
Łagodne światło, 71, 162, 176
Multiply, 71, 73
Normal, 71
Pomnóż, 71, 73
przyciemnianie, 72
rozaśnianie, 72
Różnica, 70, 174, 175
Screen, 62, 66, 71, 72
Soft Light, 71, 162, 176
Wykluczenie, 70, 174, 175
Zwykły, 71
tunel drzew, 130
tworzenie fotomontaż, 122
gradienty, 37
gradienty na masce warstwy, 114
inwersja, 157
krajobrazy w trybie LAB, 192
maski, 36, 112, 126
negatyw obrazu, 156
warstwy, 34, 100
twórcza edycja obrazu w przestrzeni LAB, 154

U

uchwyty ramki przekształcania, 124
ukrywanie warstw, 36
Unsharp Mask, 182, 198, 199
Amount, 199
Threshold, 199
urządzenia do rejestrowania obrazu, 10
ustawianie balansu bieli, 20
Usuń kolor, 86
usuwanie kolorów, 86
Utwórz nową warstwę wypełnienia lub korekcyjną, 87

V

Vibrance, 22, 33

W

warstwy, 34
Background, 34, 44, 90
krycie, 123
łączenie dwóch wariantów zdjęcia, 34
maski, 36
nazwy, 34
obracanie, 124
odślanianie, 36
powielanie, 65
scalanie, 54
skalowanie, 124
Tło, 34, 44, 90
tryby mieszania, 40, 70
tworzenie, 100
ukrywanie, 36
Warstwy, 34, 65, 123
warstwy dopasowania, 86
warstwy korekcyjne, 89
White Balance, 21, 63
Wiadro z farbą, 179
wielokrotne przetwarzanie pliku RAW, 27, 30, 40
kontrola ekspozycji, 42
łączenie dwóch wariantów jednego zdjęcia, 32
nakładanie warstw, 46
sposoby, 41
tryby mieszania, 60
tworzenie najciemniejszego wariantu zdjęcia, 44
Wykluczenie, 70, 174, 175
wyostanie, 139
wyostanie w przestrzeni LAB, 139, 198
wyostanie z uwzględnieniem kompozycji, 198
Wyrównaj, 162, 163, 166, 189, 192
wyrównywanie tonacji, 162, 169, 173
kanał A, 164, 165, 192
kanał B, 166, 167, 192
kanał L, 162, 163, 192

Z
zabezpieczanie zdjęć przed niedozwolonym wykorzystaniem, 26
zapisywanie ustawień Adobe Camera Raw, 23
zapisywanie zdjęć, 24
Zapisz, 24
zarządzanie zdjęciami, 24, 25, 26
zastępowanie kolorów, 182
Zastosuj obraz, 189
zdjęcia monochromatyczne, 84
zdjęcia nocne, 133
zdjęcia RAW, 12, 90
konwersja, 14
zmiana kolorystyki, 45
zwielokrotnianie i łączenie zdjęcia, 130
zwiększanie dynamiki tonalnej, 30, 108, 110
Zwykły, 71

