

PHOTOSHOP

Profesjonalny retusz i fotomontaż



GLYN DEWIS

Przedmowa Scott Kelby

Tytuł oryginału: The Photoshop Workbook: Professional Retouching and Compositing Tips,
Tricks, and Techniques

Tłumaczenie: Piotr Cieślak
Skład: Ewa Galczak

ISBN: 978-83-283-1272-2

Authorized translation from the English language edition, entitled: THE PHOTOSHOP WORKBOOK:
PROFESSIONAL RETOUCHING AND COMPOSITING TIPS, TRICKS, AND TECHNIQUES;
ISBN 0134008464; by Glyn Dewis; published by Pearson Education, Inc, publishing
as Peachpit Press. Copyright © 2015 by Glyn Dewis Photography Ltd.

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 © 2015.

All photographs © by Glyn Dewis except where noted.

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.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:

<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/phoprfl.zip>

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/phoprfl>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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

SPIS TREŚCI

Przedmowa	12
Wstęp	15

CZĘŚĆ I TECHNIKI

19



ROZDZIAŁ 1. ZAZNACZENIA I WYCIĘCIA 21

Narzędzia Quick Selection (Szybkie zaznaczanie) i Refine Edge (Popraw krawędź)	22
Korygowanie wyciętych obiektów przy użyciu stylów warstw	27
Jak pozbyć się irytujących obwódek	29
Szybka maska	30
Uprozczone wycinanie, część 1.	31
Uprozczone wycinanie, część 2.	34
Mieszanie zaawansowane	37
Polecenie Color Range (Zakres kolorów)	39
Narzędzie Pen (Pióro)	41
Tworzenie zaznaczeń na podstawie kanałów	43



ROZDZIAŁ 2. POTĘGA SZAROŚCI 47

Łączenie warstw za pomocą trybów mieszania.	48
Tekstury, tekstury, tekstury.	54
Inteligentne rozjaśnianie i przyciemnianie	58
Zmiana scenerii.	61
Tworzenie wgnieceń i uszkodzeń	68
Błyskawiczny szczęciopak	72
Flary w Photoshopie	74
Akcentowanie oczu.	76

ROZDZIAŁ 3. EFEKTY ŚWIETLNE 81

Najprostsza na świecie sztuczka ze światłem	82
Nieskończony zestaw oświetleniowy.	85
Oświetlenie gradientowe, część 1.	88
Oświetlenie gradientowe, część 2.	91
Promienie słońca	93
Rozświetlony horyzont	96
Imitowanie oświetlenia konturów.	98
Światło odbite	99
Cienie	101



ROZDZIAŁ 4. EFEKTY SPECJALNE 105

Jak dzień do nocy	106
Efekty malarskie i komiksowe	109
Kurz i drobiny	111
Tworzenie zaśnieżonej sceny	117
Deszcz	119
Mokre powierzchnie	122
Konwersja na czerr i biel	123
Imitowanie krwi	125
Opuchlizna	130
Detale	133

ROZDZIAŁ 5. KRÓTKIE PORADY DOTYCZĄCE FOTOMONTAŻY 141

Tworzenie linii horyzontu	142
Fotomontaż z łanem trawy	147
Cienie	149
Dopasowywanie kolorów, część 1.	151
Dopasowywanie kolorów, część 2.	154



ROZDZIAŁ 6. PORTRET CHARAKTERYSTYCZNY 159

Konwersja z formatu RAW i retusz.....	160
Nieinwazyjny retusz w Photoshopie	163
Barwienie tła	165
Tworzenie światła w tle	167
Ujednolicanie kolorystyki pierwszego planu i tła	168
„Zapalenie” cygara	169
Efekt malowanej tekstury	170



ROZDZIAŁ 7. TWARDZIEL 173

Konwersja z RAW i retusz.....	174
Nieinwazyjny retusz w Photoshopie	176
Tworzenie nowego tła przy użyciu tekstur	177
Tworzenie cieni.....	179
Najprostszy efekt świetlny na świecie	180



ROZDZIAŁ 8. KOMPOZYCJA Z NOSOROŻCEM 185

Tworzenie krajobrazu.....	186
Umieszczanie nosorożca.....	196
Tworzenie pyłu	201
Kosmetyczne poprawki.....	203



ROZDZIAŁ 9. SCENA Z BAŚNI 207

Za kulisami	208
Miniaturowy pokój	210
Dodawanie zabawek	216
Tworzenie cieni	218
Umieszczanie dzieci w scenie	224
Przekształcanie dnia w noc	228
Światło z szafy	230
Kosmetyczne poprawki	235

ROZDZIAŁ 10. RETUSZOWANIE KRAJOBRAZU 239

Zastosowanie modułu Camera Raw	240
--------------------------------------	-----

ROZDZIAŁ 11. NAJEMNIK 253

Aranżacja oświetlenia	254
Camera Raw	254
Kompozycja	257
Zaznaczanie modelu	258
Rozjaśnianie i przyciemnianie	261
Retuszowanie kurtki	263
Tworzenie tła	266
Tworzenie ruchomego efektu winiety	270
Okulary	271
Kosmetyczne poprawki	273

SKOROWIDZ 280



ROZDZIAŁ 7.

TWARDZIEL

Techniki fotomontażu cieszą się wśród retuszerów i fotografów coraz większą popularnością. Możliwość tworzenia kompozycji na podstawie wielu zdjęć daje nieznaną dotychczas twórcze możliwości.

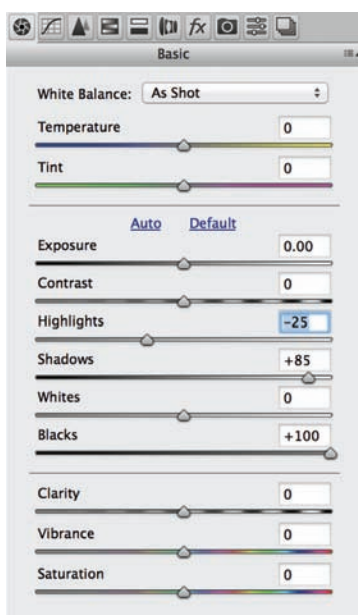
Realizacja tego rodzaju projektów wymaga oczywiście opanowania podstawowych umiejętności posługiwania się Photoshopem, takich jak tworzenie zaznaczeń i wycinanie obiektów z tła. Sądzę też, że bardzo przydatna jest również umiejętność obserwacji. Przyglądanie się otoczeniu i zapamiętywanie, w jaki sposób zachowują się prawdziwe cienie oraz światła, pozwala potem uniknąć czasochłonnego eksperymentowania w Photoshopie.

W tym rozdziale utworzymy fotomontaż przy użyciu trybów mieszania. Ta technika miała ogromny wpływ na moje podejście do pracy — pozwala ona bowiem na łatwe łączenie zdjęć bez niezwykle czasochłonnego zaznaczania i wycinania. To zaś oznacza, że mogę się skupić na bardziej kreatywnych aspektach pracy, takich jak oświetlenie, efekty specjalne itp.

KONWERSJA Z RAW I RETUSZ

Retusz każdego zdjęcia zaczyna się w module Camera Raw.

1. Otwórz plik *toughguy.dng* w Camera Raw. Przy użyciu narzędzia *Crop* (*Kadrowanie*) przytnij tło ponad głową modela i wykadruj dolny fragment zdjęcia — tuż ponad widocznym zagięciem szarego tła z roli. Zanim to zrobisz, upewnij się jednak, że w menu wspomnianego narzędzia jest włączona opcja *Normal* (*Zwykły*). (Nie przejmuj się detalami widocznymi po prawej stronie; zajmiemy się nimi później).
2. Ubranie modela jest bardzo ciemne, musimy więc trochę lepiej wyeksponować jego detale. W zakładce *Basic* (*Podstawowe*) przeciągnij suwak *Blacks* (*Czarne*) do **+100**, zaś suwak *Shadows* (*Cienie*) do **+85**. Ta operacja uwidoczni szczegóły postaci, ale przy okazji spowoduje nieco zbyt silne rozjaśnienie odbłasków światła. Aby to naprawić, przeciągnij suwak *Highlights* (*Światła*) do **-25** (rysunki 7.1 i 7.2).

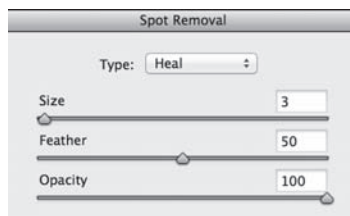


Rysunek 7.1.



Rysunek 7.2.

3. W porównaniu do innych odsłoniętych obszarów skóry dłonie modela są ciemniejsze i mają zimniejszy odcień. Aby to poprawić, włącz narzędzie *Adjustment Brush* (Pędzel korekty) i upewnij się, że wszystkie jego parametry są wyzerowane. Zaznacz opcje *Auto Mask* (Automatyczna maska) oraz *Mask* (Maska), a potem zamaluj dłonie — na koniec całe powinny być pokryte czerwoną przesłoną. Wyłącz opcję *Mask* (Maska), a potem zwiększ wartość parametru *Exposure* (Ekspozycja) do **+0,55**, a parametru *Temperature* (Temperatura) do **+10**.
4. Kliknij przycisk narzędzia *Adjustment Brush* (Pędzel korekty), by zakończyć ten etap retuszu, a potem powiększ fragment zdjęcia przedstawiający oczy modela. Ponownie przy użyciu narzędzia *Adjustment Brush* (Pędzel korekty) zamaluj same źrenice i zmień wymienione parametry: *Exposure* (Ekspozycja) na **+0,40**, *Clarity* (Przejrzystość) na **+65**, *Sharpness* (Ostrość) na **+35** oraz *Temperature* (Temperatura) na **-6**.
5. Choć zależało mi na osiągnięciu specyficznej chropawości i szorstkości obrazu, mały retusz skóry będzie potrzebny — do takich poprawek Camera Raw zupełnie wystarczy. Włącz narzędzie *Spot Removal* (Redukcja punktów) w trybie *Heal* (Skoryguj), a następnie popraw wszelkie rzucające się w oczy przebarwienia i defekty skóry na twarzy modela (rysunek 7.3).
6. Kliknij przycisk narzędzia *Spot Removal* (Redukcja punktów), aby je wyłączyć, a potem otwórz zakładkę *Details* (Szczegóły), by trochę wyostrzyć zdjęcie. Ponieważ jest to portret mężczyzny, użyłem parametrów dających dość intensywny efekt, pasujący do agresywnego, szorstkiego stylu portretu. Przeciągnij suwak *Sharpness* (Ostrość) do **+85**, a potem przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i przeciągnij suwak *Masking* (Maskowanie) do **75**, aby ograniczyć zasięg wyostżenia do konturów postaci (rysunek 7.4).
7. Ostatni zabieg w Camera Raw przed otwarciem zdjęcia w Photoshopie będzie polegał na poprawieniu tonacji skóry, która w tej chwili moim zdaniem ma trochę zbyt pomarańczowy odcień. Otwórz zakładkę *HSL/Grayscale* (HSL/Skala szarości) i w sekcji *Saturation* (Nasylenie) przeciągnij suwak *Oranges* (Pomarańczowe) do **-30**.



Rysunek 7.3.



Rysunek 7.4.

NIEINWAZYJNY RETUSZ W PHOTOSHOPIE

Ponieważ pracę w Camera Raw możemy uznać za zakończoną, otworzymy zdjęcie w postaci obiektu inteligentnego w Photoshopie.

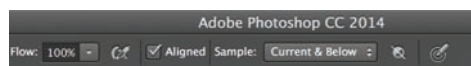
1. Przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij przycisk *Open Object* (Otwórz obiekt).
2. Do poprawienia kompozycji i rozszerzenia obszaru roboczego można użyć narzędzia *Crop* (Kadrowanie). Włącz je, a następnie przeciągnij prawą krawędź ramki kadrowania w prawo, tak by odstęp między łokciem modela a tą krawędzią był podobny jak analogiczny odstęp po lewej stronie. Naciśnij klawisz *Enter/Return* (rysunek 7.5). Utwórz nową, pustą warstwę na samej górze stosu warstw i nazwij ją **composit i o n** („kompozycja”).
3. Wypełnij przezroczysty obszar przy użyciu narzędzia *Clone Stamp* (Stempel) w trybie *Current & Below* (Bieżąca i poniżej), jak na rysunku 7.6. W rezultacie po obu stronach modela powinna być podobna ilość miejsca. Pusty obszar nie musi być idealnie wypełniony, ponieważ na dalszym etapie prac będziemy nakładać na niego teksturę; co więcej, nierówne tło będzie miało korzystny wpływ na ostateczny efekt.
4. Kolejny krok nie jest absolutnie niezbędnym elementem retuszu, a raczej kwestią gustu. Polega on na zastosowaniu plug-inu *Color Efex Pro 4* do wyeksponowania detali — co w przypadku tego zdjęcia wydaje się właściwe. Kliknij warstwę znajdującą się na samym dole (obiekt inteligentny), a następnie wydaj polecenie *Filter/Nik Collection/Color Efex Pro 4* (Filtr/Nik Collection/Color Efex Pro 4). Wybierz filtr o nazwie *Detail Extractor* (akcentowanie szczegółów), pozostaw ustawienia domyślne i kliknij przycisk *OK*. Po powrocie do Photoshopa kliknij miniaturę maski filtra i wybierz polecenie *Image/Adjustments/Invert* (Obraz/Dopasowania/Odwróć). Następnie za pomocą średniej wielkości pędzla o miękkich krawędziach zamaluj postać, aby wyeksponować uzyskany efekt tylko na niej (rysunek 7.7).
5. Teraz zajmiemy się rozjaśnianiem i przyciemnianiem. Utwórz nową, pustą warstwę na samej górze stosu warstw, nazwij ją **dodge and burn** („rozjaśnianie i przyciemnianie”), wypełnij 50-procentową szarością i zmień jej tryb mieszania z *Normal* (Zwykły) na *Soft Light* (Łagodne światło). Następnie przy użyciu narzędzia *Dodge* (Rozjaśnianie) z parametrem *Exposure*

(Światło) ustawionym na 10% selektywnie rozjaśnij i przyciemnij skórę modela, tak by zaakcentować obszary światła i cieni, przyciemnić włosy itp.

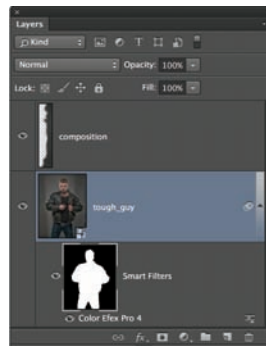
WSKAZÓWKA Zwróciłeś uwagę na kurtkę modela, która wygląda, jakby już wcześniej została poddana miejscowemu rozjaśnianiu i przyciemnianiu? To zasługa gładkiej, połyskliwej skóry, z której została uszyta. Przy fotografowaniu modeli z myślą o nadaniu portretowi specyficznego charakteru warto dopasować oświetlenie do planowanego wyglądu postaci, bo może to zaoszczędzić czasochłonnego retuszu.



Rysunek 7.5.



Rysunek 7.6.



Rysunek 7.7.

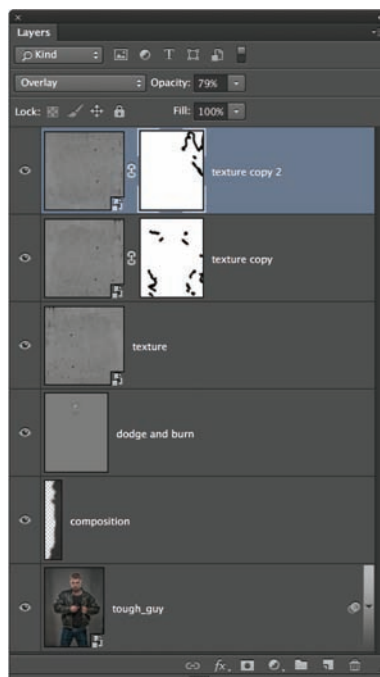
TWORZENIE NOWEGO TŁA PRZY UŻYCIU TEKSTUR

Teraz zajmiemy się tworzeniem scenerii. Ponieważ model pozował na szarym tle, możemy w tym celu zastosować trik z trybami mieszania, opisany w rozdziale 2.

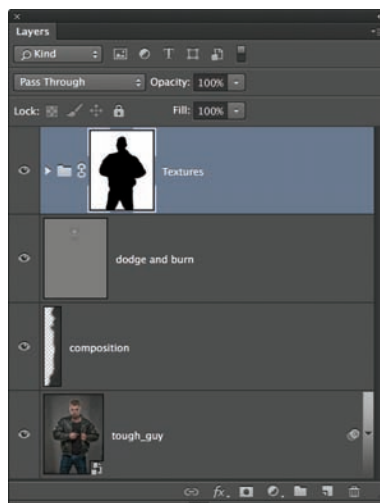
Zamierzam kilkakrotnie użyć tej samej tekstury, ale jeśli wolisz, możesz zastosować kilka różnych tekstur, które pozwolą nadać tłu bardziej urozmaicony wygląd.

1. Wybierz polecenie *File/Place Embedded* (Plik/Umieść jako osadzone) albo *File/Place* (Plik/Umieść) w starszych wersjach Photoshopa, odszukaj plik z teksturą do wykorzystania i kliknij przycisk OK. Przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i przeciągnij jeden z narożnych uchwytów ramki przekształcenia, aby dopasować wielkość tekstury do rozmiaru dokumentu. Naciśnij klawisz *Enter/Return*.
2. Aby nałożyć teksturę na szare tło, zmień jej tryb mieszania na *Soft Light* (Łagodne światło) albo *Overlay* (Nakładka), w zależności od tego, jak kontrastowy obraz zamierzasz uzyskać.
3. Dodaj kolejną teksturę lub naciśnij *Ctrl+J/Command+J*, by powielić tę, którą umieściłeś w projekcie przed chwilą. Następnie wybierz polecenie *Edit/Transform/Flip Horizontal* (Edycja/Przekształć/Odbij w poziomie). Aby uniknąć nadmiernego podobieństwa dwóch stron tła, dołącz do bieżącej warstwy maskę i zamaluj na czarno wyraźnie powtarzające się desenie. Powtarzaj opisany proces, aż uda Ci się uzyskać oczekiwany efekt (rysunek 7.8).
4. Uaktywnij warstwę z teksturą znajdującą się na samej górze stosu, przytrzymaj klawisz *Shift*, a potem kliknij pierwszą spośród warstw z teksturami, aby zaznaczyć je wszystkie. Następnie wybierz polecenie *Layer/New/Group from Layers* (Warstwa/Nowa/Grupa z warstw) i nadaj nowej grupie nazwę **Textures** („tekstury”).
5. W celu usunięcia tekstury z modelu, tak by była ona widoczna tylko w tle, dodaj do grupy warstw maskę i zamaluj mężczyznę za pomocą średniej wielkości pędzla o miękkich krawędziach przy wartości parametru *Opacity* (Krycie) wynoszącej 100% (rysunek 7.9).

cdn.



Rysunek 7.8.



Rysunek 7.9.

WSKAZÓWKA Jeśli chcesz sprawdzić, czy nie przegapiłeś żadnych fragmentów postaci, przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i kliknij miniaturę maski w panelu *Layers* (*Warstwy*). Następnie zamaluj na czarno albo biało miejsca wymagające poprawek. Aby przywrócić zwykły podgląd warstwy, ponownie kliknij miniaturę maski z klawiszem *Alt/Option* (rysunek 7.10).

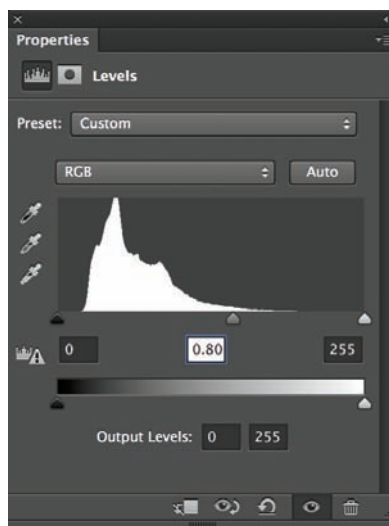
6. Teraz utworzymy efekt winiety. Włącz narzędzie *Elliptical Marquee* (*Zaznaczenie eliptyczne*) i, rozpoczynając od środka zdjęcia, narysuj elipsę. Następnie utwórz warstwę korekcyjną *Levels* (*Poziomy*) i przeciągnij suwak półcieni w prawą stronę, aby przyciemnić jej wnętrze (rysunki 7.11 oraz 7.12).



Rysunek 7.11.

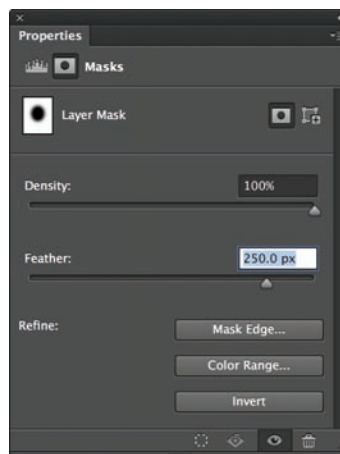


Rysunek 7.10.



Rysunek 7.12.

- Kliknij ikonę maski w panelu *Properties (Właściwości)* dla warstwy *Levels (Poziomy)*, a następnie przycisk *Invert (Odwróć)*. Rozmyj kontury owalnej maski przez zwiększenie wartości parametru *Feather (Wtapienie)* do 250 pikseli (rysunek 7.13).
 - Kliknij miniaturę maski dołączoną do warstwy korekcyjnej *Levels (Poziomy)* w panelu *Layers (Warstwy)*, a następnie wybierz polecenie *Edit/Free Transform (Edycja/Przekształć swobodnie)*. Przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i przeciągnij uchwyt w narożniku ramki na zewnątrz, aby skorygować zasięg winiety: powinna się ona kończyć w pobliżu krawędzi zdjęcia.
- WSKAZÓWKA** Ta metoda tworzenia winiety nie narusza struktury zdjęcia. Winiętę tego rodzaju można w dowolnej chwili przesunąć. Aby to zrobić, po prostu kliknij miniaturę maski warstwy korekcyjnej w panelu *Layers (Warstwy)* i za pomocą narzędzia *Move (Przesunięcie)* przeciągnij ją w inne miejsce.
- Ponieważ nieco później będziemy dodawać efekty świetlne w górnych rogach projektu, narożniki te raczej nie powinny być tak ciemne jak teraz. Aby przywrócić im pierwotną jasność i pozostawić efekt winiety widoczny tylko w dolnej partii zdjęcia, kliknij miniaturę maski warstwy i za pomocą pędzla o miękkich krawędziach zamaluj lewy górny i prawy górny róg kompozycji.



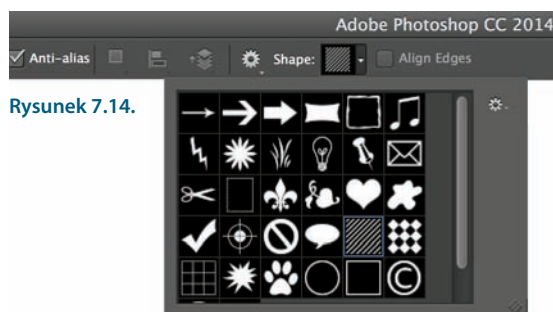
Rysunek 7.13.

TWORZENIE CIENI

Dodanie cieni w tle to doskonały sposób na zbudowanie dramaturgii sceny.

- Utwórz nową, pustą warstwę na samej górze stosu warstw i nadaj jej nazwę **shadows** („cienie”). Naciśnij klawisz *D*, aby przywrócić domyślne kolory narzędzia i tła, czyli czarny i biały. Za pomocą paska narzędzi włącz narzędzie *Custom Shape (Kształt własny)* i z przybornika wybierz kształt o nazwie *Tile 2 (Płytką 2)*; przypomina on kwadrat składający się z ukośnych linii (rysunek 7.14).

cdn.



Rysunek 7.14.

- Spójrz na pasek opcji w górnej części ekranu i upewnij się, że z listy po lewej stronie została wybrana opcja *Pixels (Piksele)*, z listy *Mode (Tryb)* opcja *Normal (Zwykły)*, wartość parametru *Opacity (Krycie)* wynosi **100%**, a opcja *Anti Alias (Wygladzanie)* jest włączona. Następnie przeciągnij kursorem w poprzek zdjęcia, tak by kształt wypełnił cały dostępny obszar warstwy (rysunek 7.15). Wybierz najpierw polecenie *Filter/Convert for Smart Filters (Filtr/Konwertuj na inteligentne filtry)*, a potem polecenie *Filter/Blur/Gaussian Blur (Filtr/Rozmycie/Rozmycie gaussowskie)*. Zwiększ wartość parametru *Radius (Promień)* do około **200** pikseli.
- Aby usunąć cienie z modelu, dodaj do bieżącej warstwy maskę, a potem przytrzymaj klawisz *Ctrl/Command* i kliknij miniaturę maski dołączonej do grupy *textures*. Następnie wydaj kolejno polecenia *Select/Inverse (Zaznacz/Odwrotność)* i *Edit/Fill (Edycja/Wypełnij)*. Z listy *Use (Użyj)* w sekcji *Contents (Zawartość)* wybierz opcję *Black (Czarny)*, kliknij przycisk *OK*, po czym zmniejsz wartość parametru *Opacity (Krycie)* dla warstwy z cieniami do **65%**.



Rysunek 7.15.

NAJPROSTSZY EFEKT ŚWIETLNY NA ŚWIECIE

Ponieważ nasz model jest oświetlony z obydwu stron, musimy zasymulować istnienie źródeł światła, przy których taki rodzaj oświetlenia będzie miał sens.

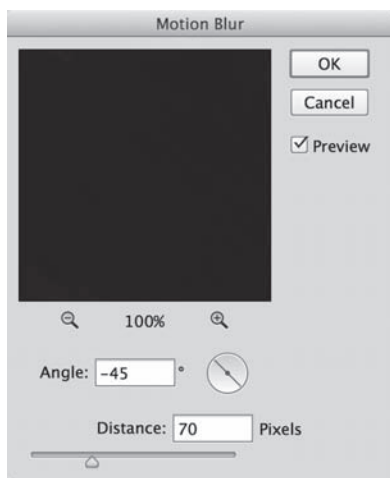
- Utwórz nową, pustą warstwę dokumentu i wybierz pędzel o miękkich krawędziach. Zmień kolor na biały, kliknij pośrodku zdjęcia, a potem wybierz polecenie *Edit/Free Transform (Edycja/Przekształć swobodnie)*. Przytrzymaj klawisze *Shift* oraz *Alt/Option*, kliknij jeden z uchwytów w narożnikach ramki przekształcenia i przeciągnij go daleko za obręb warstwy. Naciśnij klawisz *Enter/Return*, a potem przy użyciu narzędzia *Move (Przesunięcie)* przeciągnij jasną plamę tak, by zza lewego górnego rogu było widać tylko jej rozmyty brzeg. Następnie naciśnij *Ctrl+J/Command+J* i narzędziem *Move (Przesunięcie)* przeciągnij warstwę z plamą do prawego górnego rogu, aby ją powielić.

WSKAZÓWKA Jeśli nie chcesz, by utworzone światło było tak jaskrawe, zmień tryb mieszania warstwy na *Linear*

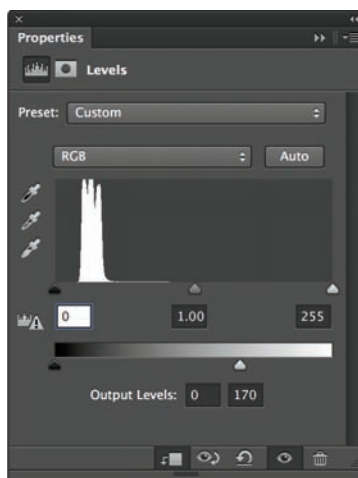
Dodge (Add) (Rozjaśnianie liniowe (Dodaj)) i skoryguj wartość parametru *Fill (Wypełnienie)*. Akurat w tym przypadku użycie parametru *Opacity (Krycie)* sprawia, że światło wydaje się szare (choć różnica jest bardzo subtelna).

- Kolejne zadanie będzie polegało na dodaniu plamek i pyłków za pomocą techniki z „cosiami”, opisanej w rozdziale 3. Wybierz polecenie *File/Place Embedded (Plik/Umieść osadzone)* albo *File/Place (Plik/Umieść)* w starszych wersjach Photoshopa, odszukaj plik *thingys.jpg* i kliknij przycisk *OK*. Przytrzymaj klawisz *Alt/Option* i przeciągnij narożny uchwyt ramki tak, by wypełnić całą warstwę. Naciśnij klawisz *Enter/Return*. Zmień tryb mieszania na *Screen (Ekran)*, aby widoczne były tylko jasne fragmenty warstwy.

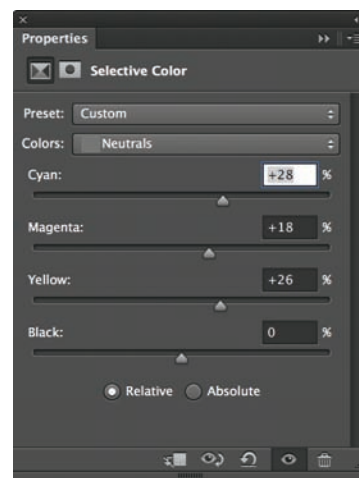
- Wybierz polecenie *Filter/Blur/Motion Blur (Filtr/Rozmycie/Poruszenie)*. Zmień wartość parametru *Angle (Kąt)* na **-45**, parametru *Distance (Odległość)* na **70** i kliknij przycisk **OK** (rysunek 7.16).
- Skutkiem ubocznym dodania warstwy z cosiami jest rozjaśnienie zdjęcia. Aby usunąć ten efekt, ale zachować widoczność większości cosiów, utwórz warstwę korekcyjną *Levels (Poziomy)*, kliknij przycisk tworzenia maski przycinającej i przeciągnij biały suwak w sekcji *Output Levels (Poziomy wyjściowe)* do **170** (rysunek 7.17).
- Kolejna operacja będzie polegała na zmniejszeniu nasycenia kolorów. Zaczniemy od konwersji zdjęcia na czarno-białe przy użyciu metody z mapą gradientu, opisanej w rozdziale 5. Naciśnij klawisz *D*, aby przywrócić domyślne kolory narzędzia i tła, czyli czarny i biały. Utwórz warstwę korekcyjną *Gradient Map (Mapa gradientu)*, a potem zmniejsz jej krycie do **30%**.
- Utwórz warstwę korekcyjną *Selective Color (Kolor selektywny)*. We właściwościach tej warstwy z listy *Colors (Kolory)* wybierz opcję *Neutrals (Neutralne)*. Ustaw następujące wartości parametrów: *Cyan (Niebieskozielony)* na **+28**, *Magenta (Karmazynowy)* na **+18**, *Yellow (Żółty)* na **+26** i *Opacity (Krycie)* na **60%** (rysunek 7.18).
- Utwórz nową warstwę odzwierciedlającą zawartość wszystkich istniejących warstw, a potem wybierz polecenie *Edit/Free Transform (Edycja/Przekształć swobodnie)*. Sprawdź, czy w ustawieniach w górnej części ekranu pola szerokości i wysokości — *W (Sz)* oraz *H (W)* — nie są powiązane (ikona łańcucha między nimi powinna być nieaktywna). Zwiększ wartość parametru *W (Sz)* na **103%**. Dzięki temu nasz twardeł zrobi się trochę szerszy w barach, ale nie aż tak bardzo, by poprawka wyglądała nienaturalnie (rysunek 7.19).



Rysunek 7.16.



Rysunek 7.17.



Rysunek 7.18.



Rysunek 7.19.

Przed retuszem



Po retuszu



[Kup książkę](#)

[Poleć książkę](#)

SKOROWIDZ

C

- Camera Raw, 106, 107, 160, 163, 174, 210, 239, 254, 266
 - Adjustment Brush, *Patrz:* Camera Raw Pędzel korekty
 - Balans bieli, 255
 - Clarity, *Patrz:* Camera Raw Przezrzystość
 - Crop, *Patrz:* Camera Raw Kadrowanie
 - Filtr promieniowy, 247
 - Graduated Filter, *Patrz:* Camera Raw
 - Redukcja punktów
 - Kadrowanie, 188
 - otwieranie zdjęcia w postaci
 - obiektu inteligentnego, 163, 176, 248
 - Pędzel korekty, 162, 175, 243, 245, 255
 - Prostowanie, 187, 210
 - Przezrzystość, 161
 - Radial Filter, *Patrz:* Camera Raw Filtr promieniowy
 - Redukcja punktów, 161, 162, 175, 211, 248
 - Spot Removal, *Patrz:* Camera Raw Redukcja punktów
 - Stopniowy filtr, 161, 162, 175, 211
 - Straighten, *Patrz:* Camera Raw Prostowanie
 - Visualize Spots, *Patrz:* Camera Raw Wyświetl plamy
 - White Balance, *Patrz:* Camera Raw Balans bieli
 - Wyświetl plamy, 161
- Channels, *Patrz:* Kanały
- cień, 48, 101, 149, 150, 179, 195, 200, 218, *Patrz też:*
 - warstwa styl Cień, warstwa styl Cień wewnętrzny
- Color Range, *Patrz:* Zakres kolorów

D

- deszcz, 119
- drobiny, 111, 112, 115, 116
- dym, 169, 201

E

- efekt winiety, *Patrz:* winieta
- efekty
 - komiksowe, 109, 110, 277
 - malarskie, 109, 110
 - światłne, 74, 75, 81, 106, 108, 271, 274

F

- filtr
 - Add Noise, *Patrz:* filtr Dodaj szum
 - Average, *Patrz:* filtr Średnia
 - Błyszczące krawędzie, 112
 - Chmury, 267
 - Clouds, *Patrz:* filtr Chmury
 - Dodaj szum, 75, 119
 - Filtr ocieplający, 103
 - Flara obiektywu, 74, 75
 - Foliowanie, 122
 - Gaussian Blur, *Patrz:* Rozmycie gaussowskie
 - Glowing Edges, *Patrz:* filtr Błyszczące krawędzie
 - Lens Flare, *Patrz:* filtr Flara obiektywu
 - Liquify, *Patrz:* filtr Skraplanie
 - Maska wyostrzająca, 204
 - Motion Blur, *Patrz:* filtr Poruszenie neutralny, 240
 - Nik Color Efex Pro, *Patrz:* Nik Color Efex Pro
 - Pinch, *Patrz:* filtr Ściśnięcie
 - Plastic Wrap, *Patrz:* filtr Foliowanie
 - Poruszenie, 119
 - Radial Blur, *Patrz:* filtr Rozmycie promieniste
 - Reduce Noise, *Patrz:* filtr Redukcja szumu

Redukcja szumu, 109, 170
Rozmycie gaussowskie, 29, 115, 180, 198, 216, 262
Rozmycie powierzchniowe, 134, 273
Rozmycie promieniste, 77
Skraplanie, 130
 Wybrzuszenie, 132
 Zamrażanie maski, 131

Surface Blur, *Patrz:* filtr Rozmycie powierzchniowe
Ściśnięcie, 272
Średnia, 134

Topaz Details, *Patrz:* Topaz Details
Unsharp Mask, *Patrz:* filtr Maska wyostrająca

Warming Filter, *Patrz:* filtr Filtr ocieplając

Górnoprzepustowy, 71, 109, 110

High Pass, *Patrz:* filtr Górnoprzepustowy
inteligentny, 70, 71, 106, 107

flara, 74, 75, 274

fotomontaż, 48, 141, 147, 151, 154, 170, 173

G

gradient, 88, 91, 192, *Patrz też:* narzędzie gradient
 edytor, 88, 91, 93, 94, 123
 szum, 93, 94

K

Kanały, 25
krajobraz, 186
 retusz, 239
krew, 125
 kolor, 127
kurz, 111, 112, 115, 116

L

Levels, *Patrz:* warstwa korekcyjna Poziomy
linia horyzontu, 142, 189, 191, 192

M

maska
 szybka, 30, 31, 165, 166, 193, 259
 krycie, 30
 warstwy, *Patrz:* warstwa maska

N

narzędzie
 Burn, *Patrz:* narzędzie Ściemnij
 Clone Stamp, *Patrz:* narzędzie Stempel
 Crop, *Patrz:* Kadrowanie
 Custom Shape, *Patrz:* narzędzie Kształt własny
 Dodge, *Patrz:* narzędzie Rozjaśnianie
 Gradient, 84, 96, 192
 Healing Brush, *Patrz:* narzędzie Pędzel korygujący
 Kadrowanie, 249
 Kształt własny, 179
 Path Selection, *Patrz:* narzędzie
 Zaznaczanie ścieżek
 Pen, *Patrz:* Pióro
 Rubber Band, *Patrz:* Pióro Stempel
 Pędzel, *Patrz:* Pędzel
 Pędzel korygujący, 164
 Pióro, *Patrz:* Pióro
 Stempel, *Patrz:* Pióro Stempel
 Punktowy pędzel korygujący, 248
 Quick Selection, *Patrz:* narzędzie
 Szybkie zaznaczanie
 Rozjaśnianie, 59, 164, 261
 Smudge, *Patrz:* Smużenie
 Smużenie, 36
 Spot Healing Brush, *Patrz:* Punktowy
 pędzel korygujący
 Stempel, 59, 176, 212
 Szybkie zaznaczanie, 22, 31
 Ściemnij, 59, 272
 Zaznaczanie ścieżek, 42
Nik Color Efex Pro, 135, 176, 203, 235

O

obraz

czarno-biały, 123, 203, 263

HDR, 240

kadrowanie, 249

oczy, 76, 78

opuchlizna, 130

oświetlenie, 82, 85, 86, 160, 180, 254

gradientowe, 88, 89, 91, 93, 94

horyzontu, 96

konturów, 98

nocne, 106, 107, 228, 229, 230, 234

odbicie, 99

promienie słońca, 93

w tle, 167

P

pejzaż nocny, 106

perspektywa, 211

Pędzel, 31, 34

importowanie, 125

tworzenie, 35, 111, 112, 113

ustawienia, 33, 113, 114, 126, 128, 142, 201

zestaw, 126

Pióro, 31, 41, 42, 258

Stempel, 31, 41, 42

ścieżka, *Patrz:* ścieżka

plug-in

Nik Color Efex Pro,

Patrz: Nik Color Efex Pro

Topaz Details, *Patrz:* Topaz Details

Popraw krawędź, 23, 24, 25, 43, 166

portret, 76, 159, 173

Poziomy, *Patrz:*

warstwa korekcyjna Poziomy

pył, 83, 113, 115, 116, 201, 202

Q

Quick Mask, *Patrz:* maska szybka

Quick Selection, *Patrz:* narzędzie Szybkie zaznaczenie

R

Refine Edge, *Patrz:* Popraw krawędź

S

Save Selection, *Patrz:* Zapisz zaznaczenie

Szybka maska, *Patrz:* maska szybka

Szybkie zaznaczenie, *Patrz:* narzędzie

Szybkie zaznaczenie

Ś

ścieżka, 41, 42, 142, 145, 146, 189, 191, 216, 258

śnieg, 117

T

tekstura, 54, 63, 177

tło, 49, 151, 266

barwienie, 165

dopasowanie kolorów, 151, 152, 154, 168

tworzenie przy użyciu tekstur, 177

Topaz Details, 135, 164, 165

trawa, 142, 143, 145, 146, 147, 190

tryb

Hard Light, *Patrz:* tryb Ostre światło

Łagodne światło, 52

Nakładka, 25, 44, 50, 56, 70, 85

Ostre światło, 75

Overlay, *Patrz:* tryb Nakładka
Soft Light, *Patrz:* tryb Łagodne światło

W

warstwa

korekcyjna

Barwa/Nasycenie, 41, 78, 163

Curves, *Patrz:* warstwa korekcyjna Krzywe

Filtr fotograficzny, 103

Gradient Map, *Patrz:* warstwa korekcyjna

Mapa gradientu

Hue/Saturation, *Patrz:* warstwa korekcyjna

Barwa/Nasycenie

Kolor selektywny, 103, 181, 276

Krzywe, 168

Levels, *Patrz:* warstwa korekcyjna Poziomy

Mapa gradientu, 123, 263

Photo Filter, *Patrz:* warstwa korekcyjna

Filtr fotograficzny

Poziomy, 29, 101

Selective Color, *Patrz:* warstwa korekcyjna

Kolor selektywny

krycie, 266

maska, 28, 29, 32, 40, 70, 91, 92, 106, 108

nazwa, 168

styl

Blask wewnętrzny, 98, 169, 226

Blask zewnętrzny, 169

Blending Options, *Patrz:* warstwa styl
Opcje mieszania

Cień wewnętrzny, 27

Gradient Overlay, *Patrz:* warstwa styl

Nalożenie gradientu

Inner Glow, *Patrz:* warstwa styl

Blask wewnętrzny

Inner Shadow, *Patrz:* warstwa styl

Cień wewnętrzny

Nalożenie gradientu, 169

Opcje mieszania, 38, 39

Outer Glow, *Patrz:* warstwa styl

Blask zewnętrzny

tworzenie, 58

Wypełnienie gradientem, 88, 93

wypełnienia, 88, 93

wgniecenie, 68, 69

winieta, 178

ruchoma, 270

Z

Zakres kolorów, 39, 41, 117, 193

Zapisz zaznaczenie, 22

zaznaczenie, 21, 22, 31

ukrywanie, 213

zębów wybielanie, 163

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**



Poznaj zaawansowane techniki pracy z Photoshopem!

Photoshop to prawdziwy lider wśród programów do obróbki grafiki rastrowej. Jego ogromne możliwości doceniają profesjonalni graficy, a intuicyjny i przyjazny interfejs — amatorzy i pasjonaci fotografii. Jeżeli dodamy do tego ogrom dostępnych narzędzi, świetną dokumentację oraz aktywną społeczność, otrzymamy wybitne narzędzie. Narzędzie, którego sława dorównuje świetności!

Kolejna książka poświęcona Photoshopowi skupia się na tworzeniu interesujących kompozycji, stosowaniu efektów oraz retuszowaniu. Otwórz pierwszy rozdział i naucz się błyskawicznie zaznaczać oraz wycinać fragmenty obrazów z użyciem różnorodnych technik. Na kolejnych stronach znajdziesz porady na temat efektów świetlnych oraz fotomontażu. Co jeszcze kryje się w tej książce? Wykorzystanie formatu RAW, jego konwersja, aranżacja oświetlenia, tworzenie cieni, eksponowanie detali to tylko niektóre z omawianych zagadnień. Ta książka jest doskonałą lekturą dla użytkowników Photoshopa, którzy chcą w pełni wykorzystać potencjał tej aplikacji.

Dzięki tej książce:

- zaznajomisz się z narzędziami do zaznaczania i wycinania
- poznasz potęgę szarości
- skorzystasz z efektów świetlnych i specjalnych
- wykonasz nieinwazyjny retusz
- wykorzystasz potencjał Photoshopa



Glyn Dewis

zawodowy fotograf oraz grafik. Pracował dla takich klientów jak BBC czy Air New Zealand. Prowadzi szkolenia związane z programem Adobe Photoshop. Występuje jako prelegent na branżowych konferencjach. Prowadzi popularny kanał w serwisie YouTube.

Przedmowę do tej książki napisał **Scott Kelby** — osobowość świata fotografii i programów graficznych, autor niezliczonej liczby książek poświęconych fotografii oraz obróbce zdjęć.

34119	numer katalogowy	Sprawdź najnowsze promocje: ● http://helion.pl/promocje Książki najczęściej czytane: ● http://helion.pl/bestsellery Zamów informacje o nowościach: ● http://helion.pl/nowosci
	księgarnia internetowa	
http://helion.pl		
zamówienia telefoniczne		
	0 801 339900	Helion SA ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice tel.: 32 230 98 63 e-mail: helion@helion.pl http://helion.pl
	0 601 339900	
Informatyka w najlepszym wydaniu		

Helion

ISBN 978-83-283-1272-2

9 788328 312722

cena: 67,00 zł

siegnij po WIĘCEJ

KOD KORZYŚCI

Peachpit Press
www.peachpit.com