

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

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

Adobe Photoshop CS3/CS3 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: Adobe Creative Team

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-246-1225-3

Tytuł oryginału: [Adobe Photoshop CS3
Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 504

Zawiera CD-ROM



Bogate źródło wiedzy o Photoshopie CS3

- Metody obróbki zdjęć cyfrowych
- Techniki rysunkowe i malarskie
- Przygotowanie grafiki do druku i publikacji w sieci
- Przekształcanie obrazów w przestrzeni 3D

Adobe Photoshop CS3 to kolejna edycja chyba najbardziej znanego produktu firmy Adobe – doskonałego edytora cyfrowych obrazów wykorzystywanego przez projektantów, grafików i fotografów. W nowej wersji znajdziemy udoskonalone narzędzia znane już użytkownikom poprzednich edycji, ale i wiele nowych funkcji – między innymi inteligentne filtry i przekształcenia trójwymiarowe. Opanowanie tak rozbudowanego programu może zająć wiele tygodni, ale czas ten da się znacznie skrócić dzięki poznawaniu go w praktyce i wykorzystywaniu w projektach.

Taki właśnie sposób nauki proponują Ci autorzy książki „Adobe Photoshop CS3/CS3 PL. Oficjalny podręcznik” – zespół doświadczonych instruktorów, na co dzień prowadzących kursy i wykłady. Wykonując kolejne zadania zamieszczone w książce, poznasz zasady wykorzystywania Photoshopa do różnych zadań, z którymi grafik i fotograf spotyka się w swojej pracy. Nauczysz się korygować cyfrowe zdjęcia, obrabiać „cyfrowe negatywy” – pliki RAW i DNG – usuwać z obrazów niepożądane elementy, tworzyć nowe obrazy i przygotowywać projekty do druku. Dowiesz się, jak tworzyć obiekty wektorowe, publikacje drukowane i ilustracje naukowe. Poznasz również metody przygotowywania grafiki na strony WWW za pomocą programu ImageReady.

- Interfejs użytkownika
- Korzystanie z Adobe Bridge
- Korekcja cyfrowych fotografii
- Techniki zaznaczania elementów obrazu
- Warstwy, maski i kanały
- Obróbka plików RAW za pomocą modułu Camera RAW
- Narzędzia typograficzne
- Ścieżki, maski i kształty wektorowe
- Zaawansowane techniki kompozycji obrazów
- Przygotowanie obrazów przeznaczonych do prezentacji naukowych
- Tworzenie grafiki przeznaczonej na strony WWW
- Kalibracja kolorów

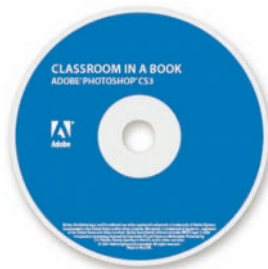
Ujarmij potęgę Photoshopa CS3!

Wydawnictwo Helion
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

Wprowadzenie



O książce	15
Co nowego w tym wydaniu.....	16
Filmy instruktażowe	16
Pliki z materiałami do ćwiczeń... i nie tylko	17
Photoshop Extended	18
Warunki wstępne	19
Instalacja programu Adobe Photoshop	19
Uruchamianie programu Adobe Photoshop	19
Instalacja czcionek	20
Kopiowanie plików do ćwiczeń.....	20
Przywracanie ustawień domyślnych	21
Dodatkowe źródła informacji	22
Certyfikaty firmy Adobe.....	23

1

Zapoznanie się z obszarem roboczym



Tematyka lekcji	25
Rozpoczynanie pracy w programie Adobe Photoshop.....	26
Korzystanie z narzędzi.....	30
Korzystanie z paska opcji narzędzia i innych palet.....	40
Cofanie wykonanych operacji w Photoshopie	44
Dostosowanie przestrzeni roboczej do własnych potrzeb i upodobań.....	54
Korzystanie z pomocy Photoshopa.....	58
Korzystanie z serwisów online firmy Adobe	63
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	68

2 Podstawowa korekta fotografii



Tematyka lekcji	71
Strategia retuszu	71
Rozdzielczość i rozmiary obrazu	73
Rozpoczynamy pracę	74
Prostowanie i kadrowanie obrazka	76
Korzystanie z funkcji automatycznego dopasowania	79
Ręczne dopasowanie zakresu tonalnego	80
Usuwanie przebarwień	84
Zastępowanie kolorów obrazka	85
Dopasowanie jasności za pomocą narzędzia Dodge (Rozjaśnianie)	88
Dopasowanie nasycenia za pomocą narzędzia Sponge (Gąbka)	89
Stosowanie filtra Unsharp Mask (Maska wyostrająca)	90
Porównanie efektów korekty ręcznej i automatycznej	92
Zapisywanie obrazu na potrzeby druku czterokolorowego	93
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi	94

3 Retuszowanie i naprawianie fotografii



Tematyka lekcji	97
Rozpoczynamy pracę	97
Retuszowanie za pomocą narzędzia Clone Stamp (Stempel)	99
Korzystanie z narzędzia Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)	101
Korzystanie z narzędzi Healing Brush (Pędzel korygujący) i Patch (Łatka)	102
Retuszowanie na osobnej warstwie	110
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi	115

4 Zaznaczenia



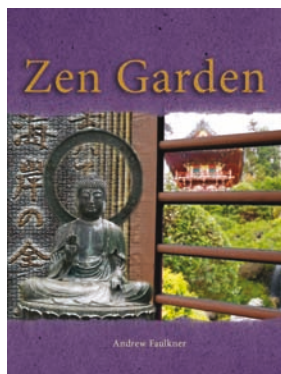
Tematyka lekcji	117
Zaznaczenia i narzędzia do ich tworzenia	118
Rozpoczynamy pracę.....	119
Używanie różdżki w połączeniu z innymi narzędziami zaznaczania	122
Zaznaczenia owalne i okrągłe.....	124
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Lasso.....	133
Obracanie zaznaczenia	135
Kadrowanie obrazka i usuwanie zaznaczonego fragmentu.....	139
Szybkie zaznaczanie	140
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	150

5 Podstawowe informacje o warstwach



Tematyka lekcji	153
O warstwach	153
Rozpoczynamy pracę.....	154
Paleta Layers (Warstwy)	155
Zmiana kolejności warstw.....	163
Stosowanie stylów warstw.....	173
Splaszczanie i zapisywanie obrazu	180
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	184

6 Maski i kanały



Tematyka lekcji	187
Praca z maskami i kanałami.....	188
Rozpoczynamy pracę.....	188
Tworzenie szybkiej maski.....	190
Edycja szybkiej maski	193
Zapisywanie zaznaczenia jako maski.....	196
Oglądanie kanałów	199
Modyfikowanie pojedynczych kanałów	201
Wczytanie maski jako zaznaczenia	202
Filtrowanie maski.....	205
Stosowanie efektów przy użyciu maski gradientowej.....	205
Zmiana rozmiarów płótna.....	207
Wydzielenie skrawka papieru	208
Przenoszenie warstw między dokumentami.....	212
Kolorowanie za pomocą warstwy dopasowania.....	213
Grupowanie i przycinanie warstw.....	215
Zastosowanie zapisanej uprzednio maski	217
Zastosowanie tekstu w roli maski.....	218
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	223

7 Poprawianie i doskonalenie fotografii cyfrowych



Tematyka lekcji	225
Rozpoczynamy pracę.....	226
Wewnętrzny format aparatu (RAW)	228
Przetwarzanie plików RAW	229
Poprawianie fotografii cyfrowych.....	238
Najważniejsze są właściwe nawyki	244
Edycja obrazu z użyciem filtra Vanishing Point (Punkt zbiegu)	247
Korygowanie zniekształceń.....	252
Tworzenie prezentacji PDF.....	256
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	259

8 Projekt typograficzny



Tematyka lekcji	261
Tekst — wiadomości wstępne.....	261
Rozpoczynamy pracę.....	262
Tworzenie maski odcinania z tekstu	263
Wykorzystanie tekstu do tworzenia innych elementów graficznych.....	269
Interaktywne formatowanie tekstu.....	273
Zniekształcanie tekstu	275
Projektowanie tekstu akapitowego.....	277
Zniekształcanie warstwy	283
Układanie tekstu wzdłuż skomplikowanej ścieżki	290
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	292

9 Techniki rysunku wektorowego



Tematyka lekcji	295
O obrazach bitmapowych i grafice wektorowej.....	295
O ścieżkach i narzędziu Pen (Pióro).....	296
Rozpoczynamy pracę.....	297
Stosowanie ścieżek.....	299
Tworzenie obiektów wektorowych.....	310
Rysowanie dowolnych kształtów	317
Importowanie obiektów inteligentnych	320
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	324

10 Zaawansowane techniki pracy z warstwami



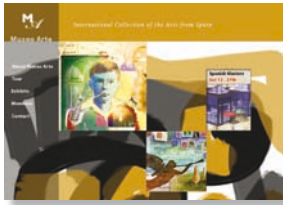
Tematyka lekcji	327
Rozpoczynamy pracę.....	327
Przycinanie warstwy kształtem	329
Przygotowanie siatki perspektywy filtra Vanishing Point (Punkt zbiegu).....	331
Definiowanie własnych skrótów klawiaturowych.....	335
Umieszczanie zaimportowanej grafiki	336
Stosowanie filtrów do obiektów inteligentnych	337
Dodawanie stylu warstwy	339
Umieszczenie grafiki na ścianie bocznej	340
Dopasowanie kolejnej grafiki do perspektywy obrazu	342
Dodanie warstwy dopasowania	343
Kompozycje warstw.....	345
Zarządzanie warstwami.....	347
Splaszczanie wielowarstwowego obrazu	349
Scalanie warstw	350
Stemplowanie warstw	351
Teraz użyj Photoshopa do tworzenia efektów animowanych!.....	352
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	354

11 Komponowanie zaawansowane



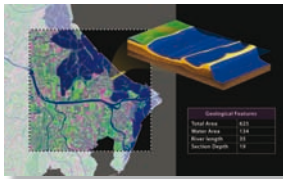
Tematyka lekcji	357
Rozpoczynamy pracę.....	357
Automatyzacja zadań wieloetapowych	358
Stosowanie filtrów inteligentnych	366
Złożenie czteroobrazkowej kompozycji.....	369
Ręczne kolorowanie zaznaczenia na warstwie.....	374
Zmiana balansu kolorów	379
Stosowanie filtrów.....	381
Przesuwanie zaznaczenia.....	384
Tworzenie efektu wyciętego kształtu	385
Ujednoczenie schematu kolorów w całym obrazku	387
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	392

12 Przygotowywanie plików dla potrzeb internetowych



Tematyka lekcji	395
Rozpoczynamy pracę.....	396
Przystosowanie przestrzeni roboczej do zadań internetowych	399
Tworzenie plasterków	400
Dodawanie animacji.....	407
Animacja stylu warstwy	412
Eksportowanie kodu HTML i obrazów	414
Dodawanie interaktywności.....	418
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	422

13 Praca z obrazami o charakterze naukowym



Tematyka lekcji	425
Rozpoczynamy pracę.....	425
Przeglądanie i edytowanie plików w programie Adobe Bridge.....	426
Rozjaśnianie i wzmacnianie kolorów obrazu.....	439
Wytyczanie granic obszaru roboczego	441
Tworzenie linii granicznej.....	443
Pomiary i obróbka danych.....	446
Eksportowanie wyników pomiarów.....	453
Tworzenie przekroju.....	454
Pomiary w trzech wymiarach przy użyciu filtra Vanishing Point (Punkt zbiegu)	456
Utworzenie legendy	458
Tworzenie pokazu slajdów.....	460
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	461

14 Jak uzyskać zgodność kolorów na ekranie i na wydruku



Tematyka lekcji	463
Reprodukcja kolorów.....	464
Rozpoczynamy pracę.....	466
Definiowanie ustawień zarządzania kolorem	466
Testowanie obrazu	468
Identyfikacja kolorów niedających się wydrukować.....	470
Korekta obrazu i wydruk próbny.....	471
Zapisywanie obrazu w postaci wyciągów barwnych.....	474
Drukowanie.....	475
Pytania na podsumowanie i odpowiedzi.....	478
Skorowidz.....	479

3 Retuszowanie i naprawianie fotografii

Tematyka lekcji

W tej lekcji omówimy jak:

- użyć narzędzia *Clone Stamp (Stempel)* do wyeliminowania niepożądanych elementów fotografii,
- wykorzystać narzędzie *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* do naprawy fragmentu obrazu,
- użyć narzędzi *Healing Brush (Pędzel korygujący)* i *Patch (Łatka)* do wykonania korekty wtapiającej się w oryginał,
- wprowadzić zmiany retuszujące na warstwie kopii fotografii i dopasować je do naturalnego wyglądu,
- cofać się do dowolnego etapu pracy dzięki palecie *History (Historia)*,
- użyć pędzla historii do częściowego przywrócenia obrazu z wcześniejszego stanu,
- korzystać ze zdjęć do zachowania poprzednich stanów pracy i porównania alternatywnych metod korekty obrazu.


Wykonanie ćwiczeń tej lekcji zajmie około 45 minut. W razie potrzeby można usunąć z dysku pliki poprzednich ćwiczeń i skopiować w ich miejsce folder *Lekcja03*. Podczas pracy pliki startowe będą nadpisywane. Można je przywrócić, kopiując je ponownie z płyty CD dołączonej do książki.

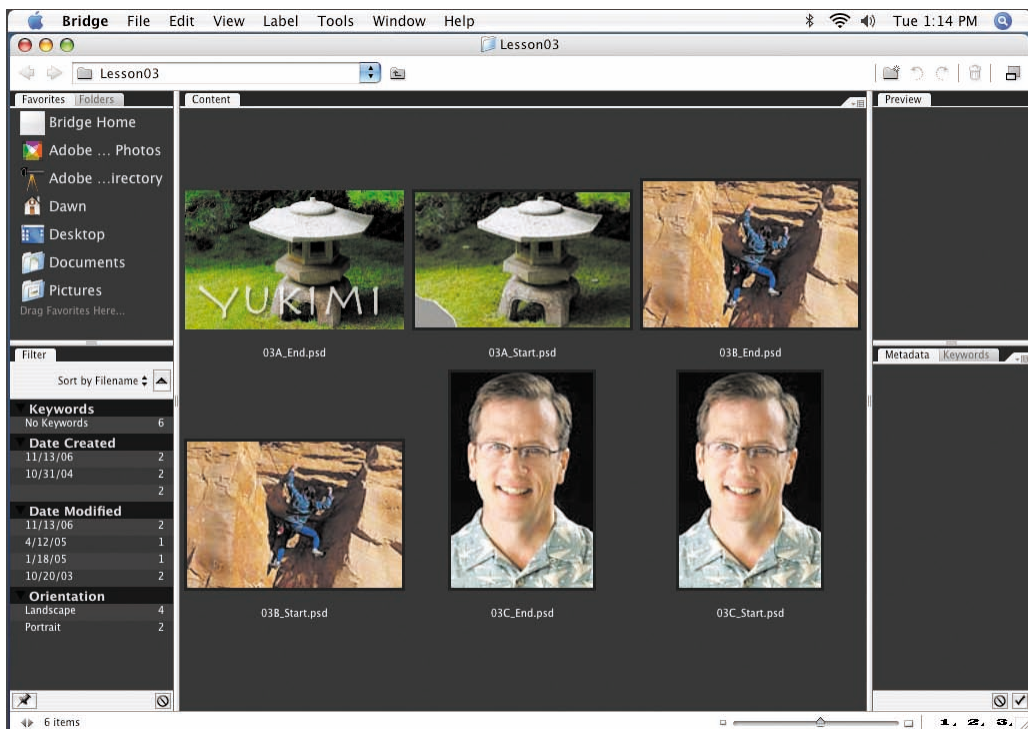
Rozpoczynamy pracę

W tej lekcji będziemy pracowali nad trzema oddzielnymi projektami, edytując trzy różne fotografie. W każdej z nich użyjemy innych narzędzi retuszujących o odmiennych metodach działania. Dzięki temu przekonamy się, jakie mają zalety i w jakich przypadkach można je wykorzystać.

Rozpoczynamy od obejrzenia trzech fotografii, które wyretuszujemy w ćwiczeniach tej lekcji.

1. Uruchom program i natychmiast przytrzymaj wciśnięte klawisze *Ctrl+Alt+Shift* (Windows) lub *Command+Option+Shift* (Mac OS) w celu przywrócenia domyślnych ustawień programu (zob. podrozdział „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 21).

2. W oknie komunikatu, który pojawi się na ekranie, zatwierdź przyciskiem *Yes (Tak)* przywrócenie domyślnych ustawień i przyciskiem *Close (Zamknij)* zamknij ekran powitalny.
3. Na pasku opcji narzędzia kliknij przycisk *Go to Bridge (Przejdź do programu Bridge)* , aby otworzyć przeglądarkę.
4. Na panelu *Favorites (Ulubione)* kliknij *Lekcje* i przejdź do folderu *Lekcja03*, klikając dwukrotnie jego miniaturę. Obejrzyj trzy pary obrazów oznaczonych odpowiednio: *Lekcja03 A, B, C* oraz *Start i End*.




- Pierwszy projekt to fotografia japońskiej kamiennej latarni ogrodowej z półprzezroczystym napisem na pierwszym planie. Naprawimy oddarty róg zeskanowanej fotografii oraz usuniemy widoczne w tle i rozpraszające uwagę zraszacze trawy.
- Drugi projekt przedstawia alpinistę wspinającego się na skalną ścianę. Oczyszczymy kamienne ściany po bokach wspinacza — usuniemy graffiti i ślady po starych uchwytach.
- Trzeci projekt to portret mężczyzny. Usuniemy kilka drobnych zmarszczek z jego czoła oraz spod oczu.

5. Po obejrzeniu plików kliknij dwukrotnie miniaturę *03A_Start.psd*, aby otworzyć ten plik w Photoshopie.
6. W razie potrzeby powiększ widok do 100% i rozciągnij okno obrazka, tak by cała fotografia była widoczna.
7. Wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*, zmień nazwę pliku na *03A_Working.psd* (roboczy), a następnie kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. Dzięki temu oryginalny plik startowy zostanie zachowany bez zmian.

Retuszowanie za pomocą narzędzia Clone Stamp (Stempel)

Narzędzie *Clone Stamp (Stempel)* zastępuje piksele fragmentu obrazu pikselami pochodzącymi z innego obszaru. Korzystając z tego narzędzia można nie tylko usunąć niepożądane obiekty, ale także wypełnić brakujące obszary uszkodzonej fotografii.

Na początek wypełnimy oddarty narożnik fotografii pikselami trawy sklonowanymi z innego fragmentu obrazu.

1. W przyborniku zaznacz narzędzie *Clone Stamp (Stempel)* .
2. Na pasku opcji otwórz paletę z predefiniowanymi ustawieniami pędzla i wybierz duży pędzel o miękkich krawędziach, np. *Soft Round 75 (Łagodny okrągły 75 piks)*. Następnie sprawdź, czy opcja *Aligned (Wyrównane)* jest zaznaczona.



3. Przesuń wskaźnik narzędzia nad fotografię, mniej więcej na wysokości górnego końca oddarcia, ale nad trawą. Następnie przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), tak by wskaźnik przybrał postać „celownika”, i kliknij, aby pobrać próbkę do klonowania. Zwolnij klawisz *Alt* (lub *Option*).



4. Rozpoczynając od górnego brzegu oddartego narożnika, przeciągnij narzędzie nad małym obszarem górnej części brakującego kawałka.



Zwróć uwagę na krzyżyk celownika po prawej stronie narzędzia stempla. Wskazuje on źródłowy obszar obrazu, który jest powielany podczas malowania.

5. Zwolnij przycisk myszy, przesuń wskaźnik nad inny obszar brakującego rogu i rozpocznij ponownie klonowanie.

Zwróć uwagę, że krzyżyk nie pojawił się teraz nad pierwotnym punktem próbki zaznaczonym w punkcie 3., ale pozostaje w tej samej relacji na płaszczyźnie do wskaźnika narzędzia *Clone Stamp (Stempel)*, w jakiej był w momencie wykonania pierwszego pociągnięcia. Dzieje się tak dlatego, że opcja *Aligned (Wyrównane)* została zaznaczona. Celownik pobierający próbkę do powielenia jest w takim przypadku ustawiany względem aktualnej pozycji pędzla.

Uwaga: Kiedy opcja *Aligned (Wyrównane)* jest zaznaczona, podczas każdego pociągnięcia celownik i pędzel zachowują tę samą relację na płaszczyźnie (odległość i kierunek), jaką miały w momencie wykonania pierwszego pociągnięcia. Położenie oryginalnej próbki nie jest brane pod uwagę.

6. Kontynuuj klonowanie do chwili, aż cały brakujący narożnik fotografii zostanie wypełniony. Aby nowy fragment trawy łączył się w naturalny sposób z resztą obrazu, możesz spróbować zdefiniować nową próbkę (punkt 3.) i zacząć malowanie od nowa. Wypróbuj też klonowanie bez zaznaczania opcji *Aligned (Wyrównane)*.

7. Kiedy uznasz wynik za zadowalający, zapisz plik poleceniem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).




Korzystanie z narzędzia Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)

Następnym zadaniem będzie usunięcie z fotografii zraszczy widocznych po obu stronach studni. Można to zrobić za pomocą poznanego już narzędzia *Clone Stamp* (*Stempel*), ale użyjemy innej techniki. Wykorzystamy narzędzie *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*), którym zamalujemy owe zraszczce.

Malowanie punktowym pędzlem korygującym

Spot Healing Brush (*Punktowy pędzel korygujący*) służy do szybkiego usuwania różnych skaz i niedoskonałości fotografii. Swoim działaniem przypomina *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) — maluje pikselami pochodzącymi z innego fragmentu obrazka lub wzorka, dopasowując je do obszaru naprawianego pod względem tekstury, oświetlenia, przezroczystości i cieni. Jednak w odróżnieniu od narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*), z którego korzystać będziemy w dalszej części lekcji, punktowy pędzel korygujący nie wymaga zdefiniowanego punktu próbkowania — sam pobiera próbkę z otoczenia obszaru korygowanego.


Spot Healing Brush (*Punktowy pędzel korygujący*) doskonale nadaje się do retuszowania portretów, ale również w przypadku naszej fotografii powinien dać dobre rezultaty, jako że trawa w górnej części zdjęcia tworzy dość jednorodną i stonowaną powierzchnię.

1. Wybierz z przybornika narzędzie *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) .
2. Na pasku opcji rozwin paletę z predefiniowanymi ustawieniami pędzla i wybierz duży pędzel o średnicy ok. 30 pikseli.

3. Zamaluj najpierw zraszacz widoczny po prawej stronie studni, a następnie ten po lewej. Możesz to zrobić jednym ruchem lub wykonać kilka pociągnięć pędzla. Podczas przeciągania pędzlem na obrazie pozostaje ciemno-szary ślad, ale po zwolnieniu przycisku myszki następuje właściwe korygowanie malowanego obszaru.



Jeszcze tylko jedna, ostatnia czynność i praca nad retuszowaną fotografią zostanie ukończona.

4. Na palecie *Layers* (*Warstwy*) kliknij pole na lewo od warstwy *Yukimi* (w kolumnie widoczności warstw), aby przywrócić ikonę oka  i tym samym wyświetlić napis stanowiący zawartość tej warstwy.



5. Zapisz plik (*File/Save*) (*Plik/Zapisz*) i zamknij go.

Korzystanie z narzędzi *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) i *Patch* (*Łatka*)




Narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) i *Patch* (*Łatka*) zapewniają większe możliwości niż narzędzia *Clone Stamp* (*Stempel*) i *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*). Dzięki zdolności równoczesnego nakładania i mieszania pikseli przenoszonych z obszaru do obszaru są one kluczem do sekretu naturalnie wyglądającego retuszu tych obszarów fotografii, które nie posiadają jednolitego koloru ani jednorodnej tekstury.

W tym projekcie wyretuszujemy skalną ścianę usuwając z niej graffiti i dziury po nitach — ślady po dawnych technikach wspinaczkowych. Ponieważ skała ma zmienną kolorystykę, teksturę i oświetlenie, pomyślne użycie stempla do wyretuszowania tej fotografii mogłoby okazać się prawdziwym wyzwaniem. Na szczęście pędzel korygujący i technika łatania czynią ten proces bardzo łatwym.

Jeśli chcesz porównać wersje „przed” i „po” fotografii, skorzystaj z metody opisanej w punkcie „Rozpoczynamy pracę”.

Wykorzystanie narzędzia Healing Brush (Pędzel korygujący) do usuwania szkod

Naszym pierwszym zadaniem będzie usunięcie inicjałów szpecących naturalne piękno skalnej ściany.

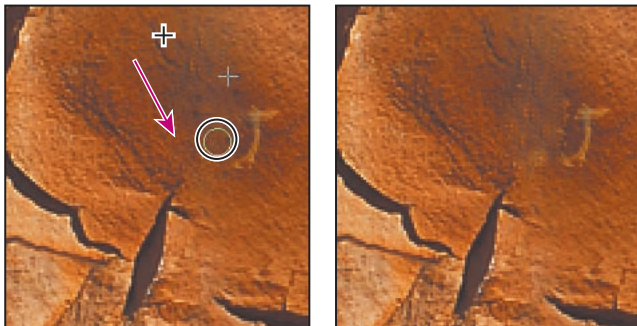
1. Kliknij przycisk *Go To Bridge (Przejdź do programu Bridge)*  na pasku opcji i kliknij dwukrotnie plik *03B_Start.psd*, aby otworzyć go w Photoshopie.
2. Wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*, zmień nazwę pliku na *03B_Working.psd*, a następnie kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. Pracując na kopii pliku oryginalnego, w każdej chwili będziesz mógł przywrócić pierwotny stan obrazu.
3. Wybierz narzędzie *Zoom (Lupka)*  i kliknij inicjały „DJ” wydrapane w dolnej części skały po lewej stronie. Teraz są one widoczne w powiększeniu ok. 200%.
4. Z przybornika wybierz narzędzie *Healing Brush (Pędzel korygujący)*  ukryte pod narzędziem *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)*.
5. Na pasku opcji kliknij strzałkę rozwijającą paletę z predefiniowanymi ustawieniami pędzla i w polu *Master Diameter (Główna średnica)* ustaw wartość 10 px (10 piks). Zwiń paletę i sprawdź, czy pozostałe opcje na pasku są ustawione domyślnie: Opcja *Mode (Tryb)* jako *Normal (Zwykły)*, opcja *Source (Źródło)* jako *Sampled (Próbka)*, pole *Aligned (Wyrównane)* niezaznaczone.



6. Przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i pobierz próbkę, klikając skałę w pobliżu inicjałów. Zwolnij klawisz *Alt* (*Option*).



7. Rozpoczynając nad literą „D”, zamaluj pionowymi krótkimi pociągnięciami górną część litery. W trakcie malowania ślady pędzla wyglądają jakby kolory próbki nie zostały właściwie dobrane, co może w pierwszej chwili być zaskakujące. Jednak po zwolnieniu przycisku myszki wszystkie pociągnięcia harmonijnie wtapiają się w powierzchnię skały.



8. Zamaluj krótkimi pociągnięciami resztę graffiti. Za każdym razem zaczynaj od góry i zakończ pociągnięcie w miejscu, gdzie kończy się litera.

Po usunięciu liter przyjrzyj się uważnie powierzchni skały i zwróć uwagę, że nawet subtelne prążki kamienia zostały odtworzone, a zatem uzyskany efekt jest bardzo naturalny.



9. Zmniejsz widok do 100% i zapisz plik.

O zdjęciach i stanach historii

Podczas prac retuszujących łatwo przesadzić z poprawkami. Fotografia traci wówczas swój realistyczny wygląd. Jednym z zabezpieczeń jest zapisanie pośrednich stanów pracy w postaci *zdjęć obrazka*.

Wykonywane podczas pracy operacje są automatycznie zapisywane na palecie *History (Historia)*. Można jej użyć jako wielopoziomowego polecenia *Undo (Cofnij)* umożliwiającego przywrócenie poprzednich etapów pracy. Aby na przykład cofnąć ostatnich sześć operacji, wystarczy kliknąć sześć pozycji powyżej aktualnego stanu zapisanego na palecie *History (Historia)*. Aby przywrócić ostatni stan, należy przewinąć listę do końca i zaznaczyć operację na ostatniej pozycji listy.

Liczba elementów przechowywanych na palecie *History* jest definiowana w oknie *Preferences (Preferencje)*. Domyślnie zapisywanych jest tylko 20 ostatnich operacji. W chwili, gdy dokonamy więcej niż 20 zmian w obrazie, najwcześniejszy stan jest usuwany z listy, a ostatni dodawany.

Kiedy zaznaczymy na liście palety *History (Historia)* którąś z poprzednio wykonanych operacji, zawartość okna obrazka wraca do stanu, w jakim był w tej fazie pracy. Wszystkie później wykonane operacje są wciąż widoczne na liście poniżej. Jeśli jednak zaznaczymy taki wcześniejszy stan, a następnie wykonamy nową operację, wszystkie pozycje na liście po tej zaznaczonej znikną, a na ich miejscu pojawi się zapis ostatniej operacji.

Zdjęcia robocze umożliwiają wypróbowanie różnych technik i wybranie tej najwłaściwszej. Zazwyczaj takie zdjęcia wykonuje się na tym etapie pracy, który chcemy zachować — przynajmniej jako punkt wyjścia do dalszych modyfikacji. Następnie możemy wypróbować różne inne techniki do chwili osiągnięcia zadowalającego rezultatu. Jeśli wykonamy kolejne zdjęcie w tej fazie pracy, zostanie ono zachowane na czas bieżącej sesji pracy nad tym plikiem. Następnie możemy przywrócić pierwsze ujęcie i wypróbować inne techniki i pomysły. Kiedy taka alternatywna wersja zostanie ukończona, możemy zapisać trzecie ujęcie, następnie powrócić do pierwszego i spróbować od nowa.

Uwaga: *Zapisywanie wielu poprzednich stanów i zdjęć roboczych zajmuje pamięć RAM. Taka technika nie jest zalecana w przypadku, gdy pracujemy nad dużymi, złożonymi obrazami, np. zawierającymi dużą liczbę warstw, ponieważ może to spowolnić pracę programu. Jeśli często pracujemy nad skomplikowanymi obrazami, które wymagają dużo pamięci, warto zmniejszyć liczbę stanów zapisywanych na palecie *History (Historia)*, zmieniając ustawienia programu.*

Na zakończenie eksperymentów przewijamy do początku listę palety *History (Historia)*, gdzie są wymienione wszystkie ujęcia. Zaznaczamy kolejno każde z nich i porównujemy efekty.

Po wybraniu najlepszej wersji zaznaczamy ją, zapisujemy tak zmieniony plik i zamykamy go. W tym momencie zawartość palety *History (Historia)*, łącznie ze zdjęciami roboczymi, zostaje utracona.


Uwaga: *Istnieje możliwość zapisania tzw. dziennika historii edycji (Edit History Log) w pliku Photoshopa. Jest to tekstowa historia wszystkich zmian wprowadzonych do obrazu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w pomocy programu.*

Wykonywanie zdjęć obrazka

Ponieważ wynik wyretuszowania inicjałów na skale okazał się zadowalający, jest to dobry moment do wykonania zdjęcia. Będzie ono punktem wyjściowym do kolejnych eksperymentów w tej sesji pracy (dla przypomnienia — zdjęcia robocze i lista na palecie *History (Historia)* są traczone w chwili zamknięcia pliku).

1. Zamknij grupy palet *Navigator (Nawigator)*, *Color (Kolory)* i *Layers (Warstwy)* — w tym ćwiczeniu nie będą potrzebne — i wykorzystaj odzyskane miejsce na rozwinięcie palety *History (Historia)*, tak by jak największa liczba pozycji na liście była widoczna. Przewiń listę do końca, gdzie widoczny jest zapis ostatnio wprowadzonej zmiany.



2. Na liście powinna być zaznaczona ostatnio wykonana operacja. Kliknij znajdujący się u dołu palety *History (Historia)* przycisk *Create new snapshot (Utwórz nową migawkę)* .



3. Przewiń listę do początku. Pojawił się tam zapis *Snapshot 1 (Migawka 1)*.



4. Kliknij dwukrotnie napis *Snapshot 1 (Migawka 1)*, wpisz *Post-graffiti* (bez *graffiti*) i zatwierdź nową nazwę, wciskając klawisz *Enter* (Windows) lub *Return* (Mac OS).



Uwaga: Możesz także zapisać zdjęcia wcześniejszych faz pracy podczas bieżącej sesji. W tym celu należy przejść do odpowiedniej pozycji na palecie *History (Historia)*, zaznaczyć ją, a następnie kliknąć przycisk *Create new snapshot (Utwórz nową migawkę)*. Po zmianie nazwy zdjęcia powróć do stanu, od którego chcesz kontynuować pracę.

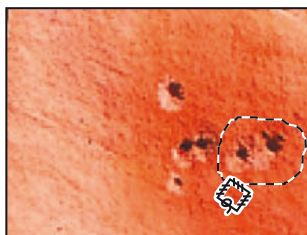
5. Sprawdź, czy na palecie *History (Historia)* zaznaczone jest zdjęcie *Post-graffiti* lub ostatni stan pracy na liście. Następnie wybierz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*.

Wykorzystanie narzędzia Patch (Łatka)

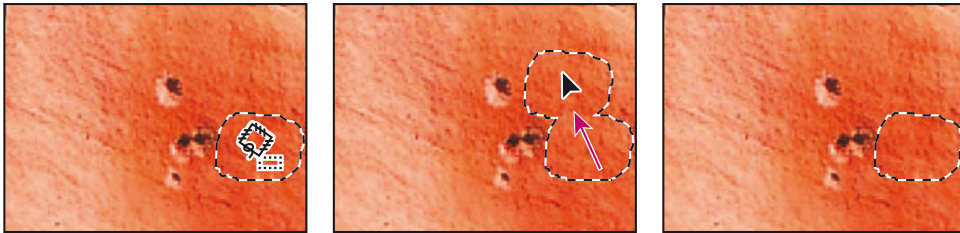
Narzędzie *Patch (Łatka)* łączy w sobie zaznaczanie narzędziem *Lasso* z możliwościami mieszania kolorów narzędzia *Healing Brush (Pędzel korygujący)*. Najpierw zaznaczamy obszar, który zostanie użyty jako źródło (obszar do naprawienia) lub miejsce przeznaczenia (obszar użyty do retuszu). Następnie przeciągamy ramkę narzędzia nad inny fragment fotografii. Po zwolnieniu przycisku myszy program dokona retuszu. Ramka pozostaje aktywna nad naprawianym fragmentem, gotowa do ponownego przeciągnięcia nad inny obszar wymagający załatania (jeśli zaznaczona jest opcja *Destination (Cel)*) lub nad inne miejsce próbkowania (jeśli zaznaczona jest opcja *Source (Źródło)*).

Pomocne może okazać się powiększenie widoku retuszowanego fragmentu. Łatwiej wtedy dostrzec wszystkie szczegóły.

1. Wybierz z przybornika narzędzie *Patch (Łatka)*  ukryte pod narzędziem *Healing Brush (Pędzel korygujący)* .
2. Sprawdź, czy na pasku opcji zaznaczona jest opcja *Source (Źródło)*.
3. Postępując tak, jak podczas używania narzędzia *Lasso*, obrysuj kilka dziur po nitach na skale po prawej stronie.



4. Przeciągnij ramkę zaznaczenia nad nieuszkodzony fragment skały, najlepiej (choć nie jest to konieczne) o zbliżonej do otoczenia otworów kolorystyce.



Podczas przeciągania wewnątrz pierwotnej ramki zaznaczenia pojawiają się te same piksele, jakie znajdują się w przeciąganej ramce. Po zwolnieniu przycisku myszki kolor zaznaczonego obszaru (ale nie jego tekstura) powraca do swojego pierwotnego schematu kolorów.

5. Utwórz nową ramkę zaznaczenia wokół kolejnych otworów po nitach i przeciągnij ją nad nieuszkodzoną powierzchnię skały. Napraw w ten sam sposób wszystkie uszkodzenia (nie przegap otworów po lewej stronie fotografii).

6. Usuń zaznaczenie (*Select/Deselect*) (*Zaznacz/Usuń zaznaczenie*).


7. Zapisz plik (*File/Save*) (*Plik/Zapisz*).

Wykorzystanie narzędzia History Brush (Pędzel historii) do selektywnej reedycji

Nawet przy użyciu najlepszych narzędzi wyretuszowanie fotografii w taki sposób, by wyglądały one zupełnie naturalnie, jest sztuką wymagającą pewnej praktyki. Obejrzyj dokładnie i krytycznie wyretuszowaną wcześniej fotografię i sprawdź, czy żaden z poprawionych obszarów nie wygląda zbyt jednolicie lub zbyt gładko, czyli jednym słowem — nierealistycznie. Jeśli takie miejsca są, naprawimy je teraz za pomocą nowego narzędzia.

Działanie narzędzia *History Brush* (*Pędzel historii*) jest podobne do klonowania. Różnicą jest to, że zamiast użycia zdefiniowanego obszaru obrazka jako źródła (tak działa narzędzie *Clone Stamp* (*Stempel*)) pędzel historii wykorzystuje jako źródło wcześniejsze stany z palety *History* (*Historia*).

Zaletą narzędzia *History Brush* (*Pędzel historii*) jest to, że umożliwia ono przywrócenie do pierwotnego stanu tylko określonych fragmentów fotografii. Dzięki temu miejsca, w których wyniki retuszu są satysfakcjonujące, można zachować, a te niezbyt dobrze wyretuszowane — przywrócić do ich pierwotnego stanu i poprawić od nowa.

1. Wybierz z przybornika narzędzie *History Brush* (*Pędzel historii*) .
2. Przewiń do początku listę na palecie *History* (*Historia*) i kliknij puste pole obok zdjęcia *Post-graffiti*. Będzie to źródłowy stan obrazka wykorzystany przez pędzel historii.
3. Przeciągnij wskaźnik nad obszarem, gdzie znajdowały się otwory po nitach, i przywróć ten fragment fotografii do pierwotnego stanu. Na skale ponownie pojawią się otwory.



4. Wypróbuj różne ustawienia na pasku opcji narzędzia, zmień na przykład wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) i *Mode* (*Tryb*). Przyjrzyj się, jak te zmiany wpływają na wygląd skały podczas malowania.

Jeśli efekty eksperymentu nie podobają Ci się, cofnij zmiany poleceniem *Edit/Undo* (*Edycja/Cofnij*) lub kliknij zapis wcześniejszej operacji na dole palety *History* (*Historia*).


5. Korzystając z narzędzi *History Brush* (*Pędzel historii*) i *Patch* (*Łatka*), kontynuuj pracę aż do uzyskania zadowalających rezultatów.
6. Zapisz plik (*File/Save*) (*Plik/Zapisz*), a następnie zamknij go (*File/Close*) (*Plik/Zamknij*). Praca nad drugą fotografią została zakończona.

Retuszowanie na osobnej warstwie


W poprzednim projekcie zabezpieczyliśmy się na wypadek nieudanego retuszu, tworząc zdjęcia robocze i korzystając z możliwości narzędzia *History Brush* (*Pędzel historii*). Innym sposobem zachowania oryginalnego obrazu jest wykonanie retuszu na kopii warstwy oryginału. Po zakończeniu pracy mieszamy zawartość obydwu warstw. Ta technika zazwyczaj daje lepszy rezultat, poprawki mają bardziej naturalny i realistyczny wygląd.

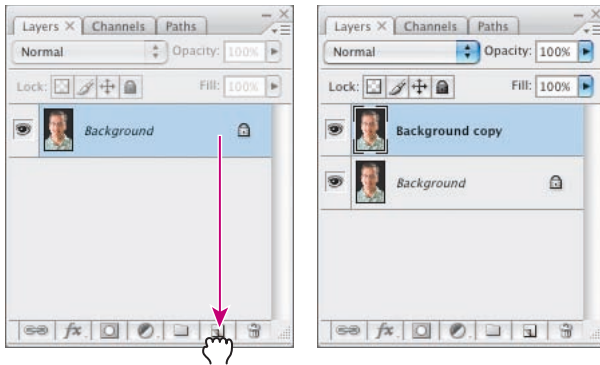
Użycie narzędzia Healing Brush (Pędzel korygujący) na kopii warstwy



W tym projekcie wykonamy retusz fotograficznego portretu.

1. Z menu *Window (Okno)* wybierz polecenie *Workspace/Reset Palette Locations (Obszar roboczy/Wyzeruj położenie palet)*. Palety, po zmianach wprowadzonych podczas pracy nad poprzednim projektem, wrócą na swoje domyślne pozycje.
2. Na pasku opcji narzędzia kliknij przycisk *Go To Bridge (Przejdź do programu Bridge)*  i dwukrotnie kliknij miniaturę pliku *03C_Start.psd*.
3. Wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*, zmień nazwę pliku na *03C_Working.psd*, a następnie kliknij przycisk *Save (Zapisz)*.

Rozpoczniemy od utworzenia kopii warstwy retuszowanego obrazu.

4. Wciśnij klawisz *Alt (Window)* lub *Option (Mac OS)* i, nie zwalniając go, przeciągnij warstwę *Background* na przycisk *Create a new layer (Utwórz warstwę)*  u dołu palety *Layers (Warstwy)*. W oknie dialogowym *Duplicate Layer (Powielenie warstwy)* wpisz nazwę nowej warstwy, na przykład *Retouch (retusz)*, i zatwierdź ją klawiszem *Enter (Windows)* lub *Return (Mac OS)*. Wartość *Retouch* powinna pozostać aktywną.



5. Wybierz z przybornika narzędzie *Healing Brush (Pędzel korygujący)* , które może być ukryte pod narzędziem *Patch (Łatka)* .
6. Na pasku opcji narzędzia rozwiń paletę z predefiniowanymi ustawieniami pędzla i ustaw średnicę pędzla na 12 pikseli, a następnie zaznacz pole wyboru *Aligned (Wyrównane)*. Pozostaw inne ustawienia domyślne: opcja *Mode (Tryb)* jako *Normal (Zwykły)*, opcja *Source (Źródło)* jako *Sampled (Próbka)*.



Zwróć uwagę na dwie poziome zmarszczki widoczne na czole mężczyzny. Jeśli to konieczne, powiększ widok, wciskając klawisze *Ctrl*+klawisz spacji (Windows) lub *Command*+klawisz spacji (Mac OS).

7. Przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij gładki obszar czoła z lewej strony. To będzie próbka źródłowa. Następnie przeciągnij wskaźnik pędzla nad niżej położoną zmarszczką.



Pierwsze pociągnięcie może wywołać konsternację. Kolory wydają się źle dobrane — malowane piksele są znacznie ciemniejsze niż odcień skóry mężczyzny. Jednak po zwolnieniu przycisku myszy kolory zostają automatycznie poprawione — zmarszczka zostaje zakryta, a skóra wygląda zupełnie naturalnie.

8. W podobny sposób usuń drugą zmarszczkę z czoła i bruzdę między brwiami. Aby porównać efekt końcowy ze stanem wyjściowym, włącz odpowiedni stan historii na palecie *History* (*Historia*).



9. Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać dotychczasowy stan pracy.



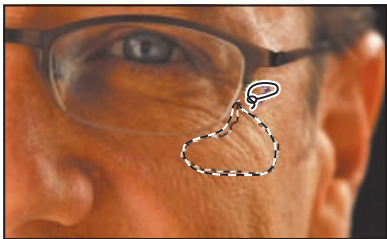
ZADANIE DODATKOWE

Spróbuj wykonać to samo zadanie, używając narzędzia *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) i porównaj wyniki.

Łatanie i wygładzanie za pomocą osobnej warstwy

W tym ćwiczeniu będziemy kontynuowali zabiegi kosmetyczne. Nadal posłużymy się utworzoną wcześniej kopią oryginału (warstwa *Retouch*), ale użyjemy teraz narzędzia *Patch* (Łatka). Przed przejściem do poleceń sprawdź na palecie *Layers* (Warstwy), czy warstwa *Retouch* jest wciąż aktywna.

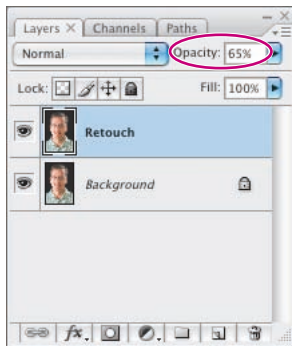
1. Wybierz z przybornika narzędzie *Patch* (Łatka) ukryte w grupie z narzędziem *Healing Brush* (Pędzel korygujący). Obrysuj ramką zaznaczenia zmarszczki pod prawym okiem mężczyzny na zewnątrz okularów.




2. Przesuń wskaźnik narzędzia nad zaznaczony fragment i przeciągnij kopię zaznaczenia nad obszar gładkiego czoła. W ten sam sposób usuń zmarszczki w obrębie okularów oraz pod drugim okiem.
3. Wciąż używając narzędzia *Patch* (Łatka), zamaskuj większość pozostałych zmarszczek lub przynajmniej je wygładź. Po zakończeniu pracy, jeśli wcześniej powiększałeś skalę widoku, zmniejsz ją, klikając obraz przy wciśniętych klawiszach *Alt*+klawisz spacji (Windows) lub *Option*+klawisz spacji (Mac OS).

Bardzo ważne jest, aby kosmetyczne poprawki ludzkiej twarzy wyglądały jak najbardziej naturalnie. Istnieje prosty i pewny sposób, by uniknąć zbyt gładkiego, „plastikowego” efektu retuszu. Użyjemy go teraz.

4. Na paletce *Layers* (*Warstwy*) zmień wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) warstwy *Retouch* do 65%. Teraz naturalne nierówności skóry z oryginalnej fotografii są lekko widoczne przez warstwę *Retouch*, dzięki czemu poprawiony portret jest bardziej realistyczny.



Lee Unkrich

5. Ukryj na chwilę warstwę *Retouch* (kliknij przy jej nazwie ikonę oka ) i porównaj różnice między oryginalną fotografią a wyretuszowaną.

Spójrz na dwie liczby widoczne w lewym rogu paska informacyjnego u dołu okna obrazka (jeżeli nie są one widoczne, kliknij zwróconą w prawo strzałkę i wybierz *Show/Document Sizes* (*Pokaż/Rozmiar dokumentu*)). Pierwsza liczba (w naszym przykładzie jest to około 6,18 MB) reprezentuje rozmiar, jaki miałby plik po spłaszczeniu obrazka. Druga (około 12,4 MB) oznacza aktualny rozmiar pliku z dwiema warstwami. Należy pamiętać, że po spłaszczeniu obrazka ponowne rozdzielenie warstw nie jest możliwe. Kiedy wyniki retuszu są satysfakcjonujące, warto skorzystać z oszczędności miejsca na dysku, jaką daje spłaszczenie obrazka.

6. Z menu *Layer* (*Warstwa*) lub z menu palety *Layers* (*Warstwy*) wybierz polecenie *Flatten Image* (*Spłaszcz obraz*).

7. Zapisz plik poleceniem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Obrazek składa się teraz z jednej warstwy, stanowiącej kombinację niezmienionego oryginalnego tła i częściowo przezroczystej retuszowanej warstwy.

Gratulacje! Właśnie zakończyłeś pracę nad przykładami z tej lekcji. Zamknij wszystkie otwarte pliki.