

## 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

# Corel Paint Shop Pro X. Obróbka zdjęć cyfrowych. Ćwiczenia praktyczne

Autor: Roland Zimek  
ISBN: 83-246-0330-1  
Format: B5, stron: 192



### Podstawowe techniki graficzne niezbędne każdemu fotografowi

- Wyretuszuj i skoryguj nieudane zdjęcia
- Wykorzystaj warstwy do stworzenia kompozycji
- Zastosuj efekty specjalne

Pakiety aplikacji graficznych Corel od dawna cieszą się zasłużoną popularnością. Niedawno do grupy narzędzi oferowanych przez tę firmę dołączyło nowe, równie znane – Paint Shop Pro. Popularny edytor grafiki bitmapowej i cyfrowych zdjęć zyskał nową nazwę – Corel Paint Shop Pro X, ale nadal pozostaje doskonałą i prostą w obsłudze aplikacją, stanowiącą jedno z podstawowych narzędzi w cyfrowej ciemni. Zwiększenie głębi kolorów do 16 bitów i możliwość obsługi najbardziej popularnych formatów RAW, bardziej intuicyjny interfejs, ulepszone narzędzia oraz nowe funkcje powodują, że praca nad obróbką zdjęć cyfrowych przebiega szybko i przyjemnie.

„Corel Paint Shop Pro X. Obróbka zdjęć cyfrowych. Ćwiczenia praktyczne” to książka przedstawiająca podstawowe możliwości tej aplikacji, które można zastosować w cyfrowej ciemni fotograficznej. Czytając ją i wykonując zawarte w niej ćwiczenia, poznasz interfejs użytkownika programu Paint Shop Pro X, nauczysz się importować zdjęcia z aparatu cyfrowego i dokonywać ich wstępnej obróbki. Dowiesz się, jak poprawiać i retuszować błędy, usuwać niepotrzebne obiekty, stosować efekty specjalne i tworzyć panoramy.

- Instalacja programu
- Praca z plikami
- Korzystanie z menu i ikon
- Pobieranie zdjęć z aparatu cyfrowego
- Automatyczna korekcja zdjęć
- Usuwanie efektów nieprawidłowego oświetlenia
- Zaznaczanie fragmentów zdjęć
- Symulowanie działania filtrów
- Praca z warstwami
- Tworzenie panoram
- Dodawanie tekstu do obrazu

Przekonaj się, że prawie każde zdjęcie można uratować, jeśli tylko zastosuje się odpowiednie narzędzie.



# Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>7</b>
<b>Rozdział 1. Podstawy pracy z programem</b>	<b>9</b>
Opis programu	9
Co nowego?	13
Instalacja programu	15
Uruchamianie	20
Okno programu	21
Podstawowe operacje na plikach	23
Otwieranie obrazu	23
Zapisanie zdjęcia	26
Eksportowanie zdjęcia	28
Kilka porad	31
Cofanie dokonanych zmian	31
Przywracanie ustawień domyślnych	33
Wyświetlenie ikon przy poleceniach górnego menu	35
Praca z oknami dialogowymi	36
Paleta podglądu	41
Pobieranie zdjęć z aparatu cyfrowego	43
Podłączenie aparatu cyfrowego do komputera	43
Importowanie zdjęć	44

<b>Rozdział 2. Proste poprawki</b>	<b>47</b>
Obracanie zdjęć	48
Obracanie zdjęć w poziomie	49
Obracanie o dowolny kąt	50
Kadrowanie zdjęć	51
Zmiana rozmiaru zdjęcia	55
Podstawowa korekcja zdjęć	57
Automatyczna korekcja	57
Szybka korekcja zdjęć	58
Automatyczne usuwanie szumu	60
Balans kolorów	61
Wyostrzanie zdjęć	64
Korekcja niedoświetlenia	65
Korekcja prześwietlenia	66
Automatyczne usuwanie efektu czerwonych oczu	67
Automatyczne usuwanie wad skóry	68
Automatyczne rozjaśnianie zębów	69
Automatyczne uzyskanie efektu opalenizny	70
Automatyczne usuwanie purpurowych obwóddek	71
<b>Rozdział 3. Korekcja i retusz zdjęć</b>	<b>73</b>
Zaznaczanie fragmentów zdjęć	73
Proste zaznaczanie	74
Lasso	77
Magiczna różdżka	81
Modyfikacja zaznaczonych obszarów	84
Odwracanie ramki wyboru	84
Rozszerzenie lub pomniejszenie zaznaczonego obszaru	85
Zaznaczanie podobnych obszarów	86
Usuwanie plamek i luk	88
16-bitowa paleta kolorów	89
Usuwanie rys i zmarszczek	91
Poprawianie większych fragmentów zdjęć	93
Usuwanie obiektów	97
Usuwanie efektu czerwonych oczu	98
Rozjaśnianie zębów i oczu	103
Usuwanie ciemnych kręgów pod oczami	104
Wygladzanie skóry	105
Prostowanie horyzontu	106

---

Korygowanie perspektywy	107
Korekcja zniekształceń beczkowych, poduszkowych i efektu rybiego oka	108
Likwidacja aberracji chromatycznej	110
Usuwanie szumu	112
Histogram	115
Oczyszczanie histogramu	120
Nasylenie kolorów	121
Regulacja poziomów wejściowych	123
Krzywe tonalne	125
Usuwanie artefaktów	127
Miękkie zdjęcie	128
Efekty	130
Zdjęcia czarno-białe	133
Zdjęcia w sepii i w odcieniach innych kolorów	136
Zdjęcia z filtrem podczerwonym	137
Negatyw zdjęcia	138
Maska wyostrzająca	139
Rozmycie tła	141
Dodanie szumu	144
Ramki	145
<b>Rozdział 4. Praca z wieloma zdjęciami i warstwami</b>	<b>149</b>
Praca z kilkoma zdjęciami	149
Praca na warstwach	150
Klonowanie obiektów	153
Wstawianie półprzezroczystych obrazków	154
Kopiowanie obiektów pomiędzy zdjęciami	157
Kopiowanie obiektów z wtapianiem ich w tło	162
Usuwanie tła	164
Poprawianie nieba	167
Zdjęcie w zdjęciu	170
Przekształcanie zdjęcia w obraz namalowany ręcznie	173
Panorama	176
Usuwanie obiektów	180
Dodawanie tekstu	183



# Praca z wieloma zdjęciami i warstwami

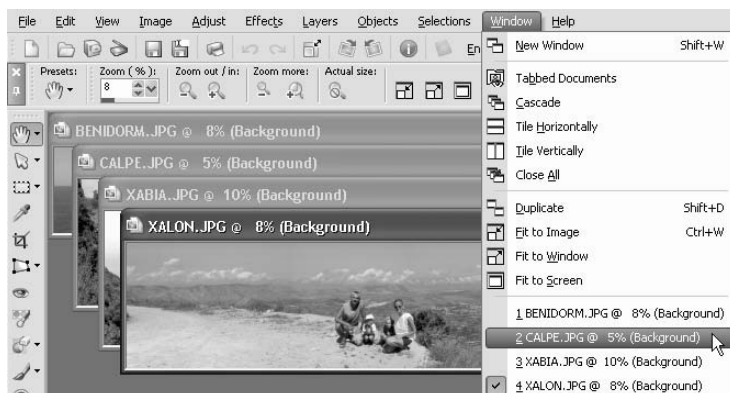


Olbrzymią zaletą programu Paint Shop Pro jest to, iż pozwala na pracę z wieloma zdjęciami równocześnie. W ten sposób można na przykład kopiować fragmenty jednej fotografii do innej. Dobrym pomysłem może być skopiowanie do zdjęcia pamiątkowego postaci osoby, która robiła tę fotografię.

## Praca z kilkoma zdjęciami

Po wczytaniu do programu kilku zdjęć pozostają one otwarte aż do momentu ich zamknięcia lub też zakończenia pracy z programem. W trakcie pracy można się przełączać pomiędzy nimi. Zawsze aktywne pozostaje tylko jedno zdjęcie, co oznacza, że dokonując jakichkolwiek poprawek, nanosi się je jedynie na fotografię w otwartym oknie, natomiast pozostałe obrazy nie ulegają zmianie.

Aby wybrać do edycji jedno z otwartych uprzednio zdjęć, należy rozwinąć menu *Window* (rysunek 4.1). W dolnej części menu są wymienione ponumerowane kolejno ich nazwy. Wystarczy kliknąć nazwę właściwego pliku, aby go uaktywnić.



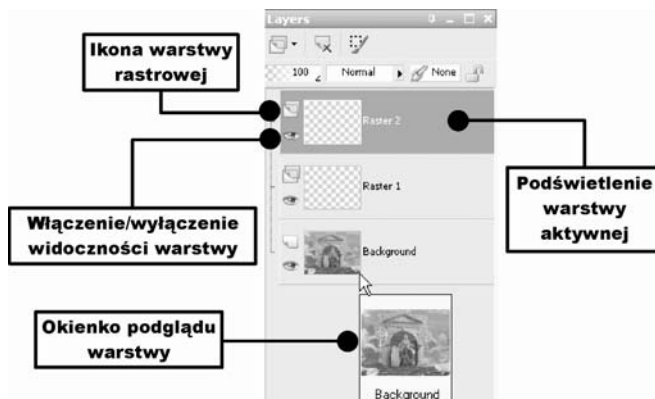
**Rysunek 4.1.** Wybór do edycji jednej z otwartych zdjęć

## Praca na warstwach

Warstwę można sobie wyobrazić jako przezroczystą folię. Na niej może znajdować się zdjęcie lub jego dowolna część. Takich folii z różnymi obiektami może być kilka w obrazku, nad którym pracujemy. Obiekty leżące na wyższej warstwie zasłaniają te leżące na niższej. Fragmenty warstw, na których nie znajdują się żadne obiekty, są przezroczyste, dzięki czemu widoczne są obiekty leżące na niższych warstwach. Domyślnie, nowe zdjęcie po wczytaniu będzie się składało tylko z jednej warstwy.

Zarządzanie warstwami jest możliwe dzięki palecie *Layers* (rysunek 4.2). Wyświetlone są na niej w postaci hierarchicznej wszystkie warstwy, z których składa się dany obraz. Warstwy znajdujące się na wyższych pozycjach zasłaniają warstwy leżące niżej.

Na przykładowym rysunku 4.2 są widoczne trzy warstwy o nazwach: *Background*, *Raster 1* i *Raster 2*. Warstwa *Background* znajduje się najniżej i będzie zasłaniana przez wszystkie obiekty na warstwach leżących wyżej. Większość zmian edycyjnych i efektów można dokonywać na obiektach znajdujących się na aktywnej warstwie. Wybór aktywnej warstwy dokonuje się poprzez kliknięcie jej nazwy w palecie *Layers*. Można także w każdej chwili przekonać się, jak wygląda dana warstwa wraz z obiektami, które się na niej znajdują, umieszczając na



Rysunek 4.2. Paleta Layers

jej nazwie wskaźnik myszy. Po chwili pojawi się miniaturka z podglądem wskazanej warstwy.

W razie potrzeby można zmienić kolejność warstw, tym samym zmienić kolejność obiektów, które będą zasłaniane przez inne, leżące na wyższych warstwach.

#### Ć W I C Z E N I E

### 4.1 Zmiana kolejności warstw

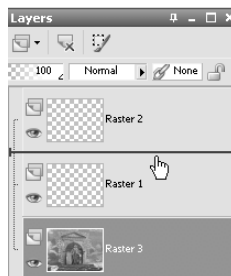
Aby zmienić kolejność warstw, należy:

1. Kliknąć nazwę warstwy (rysunek 4.3).
2. Przytrzymując wciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągnąć warstwę, w zależności od potrzeby, wyżej lub niżej na liście warstw.
3. Zwolnić lewy przycisk myszy.

W trakcie przeciągania warstwy obserwuj grubą linię rozgraniczającą dwie warstwy. Wskazuje ona, między którymi dwiema warstwami zostanie umieszczona przeciągana warstwa po zwolnieniu lewego przycisku myszy.

Zbędne warstwy można usunąć. Wiąże się to oczywiście z usunięciem wszystkich obiektów, które się na niej znajdowały.

**Rysunek 4.3.**  
Zmiana kolejności warstw



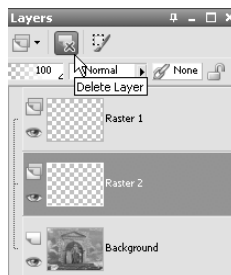
## Ć W I C Z E N I E

### 4.2 Usuwanie warstwy

Usunąć warstwę można w następujący sposób:

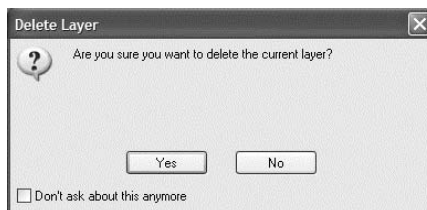
1. Kliknij nazwę usuwanej warstwy (rysunek 4.4).

**Rysunek 4.4.**  
Usuwanie warstwy



2. Kliknij przycisk *Delete Layer*, widoczny na pasku palety *Layers*.
3. Jeżeli jesteś zdecydowany usunąć warstwę, kliknij przycisk *Yes*, widoczny w wyświetlonym oknie dialogowym *Delete Layer* (rysunek 4.5).

**Rysunek 4.5.**  
Wyrażenie zgody na usunięcie warstwy





# Klonowanie obiektów

Zaznaczenie obiektu umożliwia jego wielokrotne wykorzystanie w tym samym obrazie. Wystarczy jedynie skopiować wybrany obiekt i wkleić go jako nową warstwę.

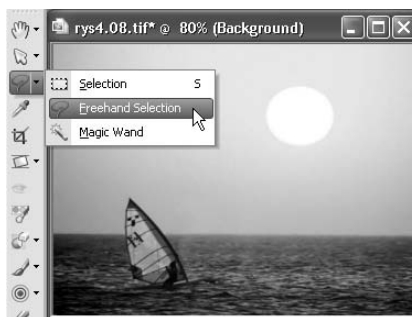
## Ć W I C Z E N I E

### 4.3 Klonowanie obiektów

Wybrany obiekt klonuje się w następujący sposób:

1. Użyj narzędzia wybierania do zaznaczenia nim wybranego obiektu (rysunek 4.6).

**Rysunek 4.6.**  
Zaznaczenie  
obektu

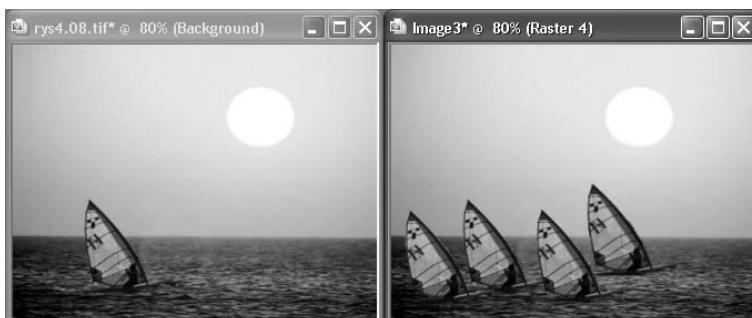


2. Wybierz polecenie *Copy* z menu *Edit*.
3. Ponownie kliknij menu *Edit*, następnie wybierz polecenie *Paste As New Layer*.
4. Użyj narzędzia zaznaczania i zlikwiduj ramkę wyboru, klikając zdjęcie prawym przyciskiem myszy.
5. Wybierz narzędzie *Pick Tool* (rysunek 4.7).
6. Chwyć lewym przyciskiem myszy wewnątrz zaznaczonego obiektu i przeciągnij go do wybranego miejsca.
7. Ponownie wybierz menu *Edit*, a następnie polecenie *Paste As New Layer*.
8. Przesuń kolejny obiekt na wybrane miejsce.

**Rysunek 4.7.**  
Zmiana położenia  
warstwy



W ten sposób można wkleić do zdjęcia dowolną liczbę zaznaczonych fragmentów obrazów (rysunek 4.8). Jeżeli zdarzy się, iż jeden z nich zasłania inny, który także został skopiowany, można zmienić ich kolejność, modyfikując położenie odpowiedniej warstwy na palecie *Layers*.



**Rysunek 4.8.** Wielokrotne klonowanie wybranego obiektu