

SZKOŁA EFEKTU

ANNA OWCZARZ-DADAN

PHOTOSHOP

CS5 PL

OD OTWARCIA PROGRAMU
PO EFEKTY SPECJALNE
WYEKSPONUJ WALORY
SWOICH ZDJĘĆ



Odkryj program i najważniejsze polecenia w Photoshopie CS5 +
Zaznaczanie, malowanie, maskowanie oraz inne operacje na obrazie +
Kolor, kontrast, nasycenie i płynne poruszanie się w przestrzeniach barw +
Przekształcanie, filtry, efekty specjalne i zabawa z tekstem +

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» 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 CS5 PL. Szkola efektu

Autor: [Anna Owczarz-Dadan](#)

ISBN: 978-83-246-2677-9

Format: 172×245, stron: 592



Od otwarcia programu po efekty specjalne – wyeksponuj walory swoich zdjęć

- Okno programu i najważniejsze polecenia w Photoshopie CS5
- Zaznaczanie, malowanie, maskowanie oraz inne operacje na obrazie
- Kolor, kontrast, nasycenie i płynne poruszanie się w przestrzeniach barw
- Przekształcanie, filtry, efekty specjalne i zabawa z tekstem

Żaden program do obróbki zdjęć na świecie nie dorówna dziś Photoshopowi – ani pod względem rzeszy użytkowników, ani łatwości obsługi, ani perfekcji uzyskiwanych efektów. Każda wersja tej aplikacji jest coraz bogatsza i coraz lepsza, a CS5 to już prawie ideał. Jednak każdy z nas potrzebuje wstępnej wiedzy, aby bez trudu poruszać się wśród tysiąca poleceń i możliwości programu. Polskim czytelnikom od lat przychodzi przy tym z pomocą Anna Owczarz-Dadan, znakomita autorka wielu świetnych podręczników z zakresu obróbki grafiki.

W książce „Photoshop CS5 PL. Szkoła efektu” autorka zajmuje się po kolei wszystkimi aspektami działania tej wersji Photoshopa. Znajdziesz tu informację o tym, jak najwygodniej ustawić sobie przestrzeń roboczą i zaimportować obrazy, jak bawić się kolorami, fakturą i kontrastem. Dowiesz się, jak usunąć niechciane fragmenty obrazu i powielić inne, wykorzystać maski i warstwy, odzyskać utracone szczegóły obrazu i odpowiednio go wykadrować. Nauczysz się stosować efekty specjalne i odkształcenia, retuszować sylwetkę, a nawet zmieniać miny osób uwiecznionych na fotografii. Zatem owocnej lektury!

- Podstawy obsługi programu
- Zaznaczanie obrazu i jego fragmentów
- Malowanie w Photoshopie
- Powiększanie i zmniejszanie widoku w oknie obrazu
- Pozbywanie się niechcianych elementów
- Praca z maskami i warstwami
- Cofanie wykonanych czynności
- Korygowanie kolorów
- Łączenie obrazów oraz ich dopasowywanie
- Zmiana rozmiarów, prostowanie i przekształcanie obrazów
- Edycja obrazu poprzez jego zniekształcanie
- Obiekty inteligentne
- Filtry – korekcja obrazu i efekty specjalne
- Ścieżki, kształty, tekst
- Tabela skrótów klawiszowych

Także Ciebie stać na mistrzowskie efekty!

Spis treści

Rozdział 1. Podstawy obsługi programu	15
Interfejs programu	16
Pasek menu	16
Pasek opcji	17
Pasek aplikacji	17
Ćwiczenie 1.1. Tworzenie i zapisywanie własnej przestrzeni roboczej	18
Obszar roboczy	19
Przybornik (panel z narzędziami) — jak z niego korzystać?	19
Panele programu i stacja dokowania	21
Ćwiczenie 1.2. Umieszczanie panelu w stacji dokowania	22
Ćwiczenie 1.3. Dokowanie grupy paneli w wybranym miejscu okna programu	24
Zwijanie i rozwijanie paneli	25
Importowanie obrazów z aparatu fotograficznego	29
Importowanie klatek z materiałów wideo	30
Ćwiczenie 1.4. Pobieranie wybranych klatek z materiału wideo	30
Otwieranie obrazów w Photoshopie	33
Wyszukiwanie i otwieranie obrazów za pomocą palety Mini Bridge	38
Otwieranie obrazów, które były wcześniej wyświetlane w oknie programu	42
Tworzenie nowego okna obrazu	43
Ćwiczenie 1.5. Zapisywanie domyślnych ustawień wymiarów i właściwości dla nowo tworzonego okna dokumentu	45

Kopiowanie i wklejanie	47
Zapisywanie zmian wprowadzonych w oknie obrazu	48
Wybrane formaty wykorzystywane do zapisywania obrazu w Photoshopie	50
Skróty klawiszowe	52
Ćwiczenie 1.6. Tworzenie własnego skrótu klawiszowego	54
Rozdział 2. Zaznaczanie obrazu i jego fragmentów	59
Zaznaczanie wszystkich pikseli warstwy	60
Anulowanie zaznaczenia	61
Ukrywanie i wyświetlanie krawędzi zaznaczenia	61
Odzyskiwanie usuniętego zaznaczenia	61
Zaznaczanie elementów o regularnych kształtach	61
Zaznaczanie elementów o nieregularnych kształtach	63
Lasso	64
Ćwiczenie 2.1. Zaznaczanie kształtu za pomocą narzędzia Lasso	64
Lasso magnetyczne	66
Ćwiczenie 2.2. Zaznaczanie za pomocą narzędzia Lasso magnetyczne	68
Zaznaczanie przez kliknięcie	70
Zaznaczanie przez pocieranie	72
Modyfikacja zaznaczenia — udoskonalone polecenie Popraw krawędź	74
Ćwiczenie 2.3. Udoskonalanie zaznaczenia włosów za pomocą polecenia Popraw krawędź	75
Odwracanie zaznaczenia	82
Przesuwanie ramki zaznaczenia i całego obszaru objętego zaznaczeniem	82
Zapisywanie zaznaczenia a kanały	84
Wczytywanie zapisanego zaznaczenia do okna dokumentu	86

Rozdział 3. Malowanie w Photoshopie	89
Narzędzia Ołówek i Pędzel	90
Ołówek	90
Pędzel	91
Ćwiczenie 3.1. Wczytywanie nowego zestawu pędzli	93
Predefiniowane ustawienia Pędzla — jak z nich korzystać	101
Ćwiczenie 3.2. Modyfikacja końcówki Pędzla w celu utworzenia rzęs	103
Ćwiczenie 3.3. Tworzenie własnej końcówki Pędzla	110
Zmiana kolorów tła i narzędzia	112
Ćwiczenie 3.4. Zmiana koloru narzędzia za pomocą nowego próbnika HUB	113
Panel Próbki	115
Pobieranie koloru narzędzia z obrazu	116
Panel Kolor	116
Zastępowanie kolorów	117
Ćwiczenie 3.5. Zamiana koloru wybranego elementu obrazu	118
Pędzel mieszający — tworzymy obraz z fotografii	121
Ćwiczenie 3.6. Zamiana fotografii w obraz namalowany farbami	125
Narzędzie Obróć widok	128
Rozdział 4. Powiększanie i zmniejszanie	
widoku w oknie obrazu	131
Pole stopnia powiększenia	132
Pole Poziom powiększenia	134
Narzędzie Lupka	134
Ćwiczenie 4.1. Zmiana widoku w oknie obrazu za pomocą narzędzia Lupka	136
Panel Nawigator	139
Ćwiczenie 4.2. Zmiana widoku w oknie obrazu za pomocą panelu Nawigator	140
Sposób błyskawicznego powiększania i zmniejszania widoku za pomocą skrótów klawiszowych	143
Dopasowywanie rozmiaru okna dokumentu do powiększenia obrazu	143
Narzędzie Rączka	144

Rozdział 5. Pozbywanie się niechcianych elementów z obrazu	147
Korekcja powierzchni za pomocą narzędzia Łatka	148
Ćwiczenie 5.1. Usuwanie z obrazu zmarszczek i worków pod oczami lub dowolnej innej skazy zajmującej dużą powierzchnię	149
Korekcja efektu czerwonych oczu	154
Ćwiczenie 5.2. Usuwanie efektu czerwonych oczu	155
Usuwanie (lub dodawanie) elementów poprzez ich klonowanie	156
Ćwiczenie 5.3. Usuwanie fragmentu obrazu	159
Panel Powielanie źródła	162
Ćwiczenie 5.4. Wykorzystanie opcji z panelu Powielanie źródła dla powielenia obrazu pod określonym kątem i w zmienionej skali	165
Błyskawiczna korekcja niewielkich skaz	168
Ćwiczenie 5.5. Usuwanie z obrazu niedoskonałości skóry (lub innej dowolnej skazy niewielkich rozmiarów)	170
Natychmiastowe usuwanie niechcianych elementów obrazu — nowe polecenie Uwzględnianie zawartości	172
Ćwiczenie 5.6. Uzupełnianie brakujących fragmentów obrazu za pomocą polecenia Uwzględnianie zawartości	173
 Rozdział 6. Praca z warstwami	177
Najważniejsze rodzaje warstw dostępne w programie	178
Panel Warstwy — wiadomości ogólne i układ warstw	179
Zamiana warstwy Tło w zwykłą warstwę rastrową	180
Tworzenie nowej warstwy i nadawanie jej nazwy	181
Uaktywnianie warstwy i zmiana jej położenia w panelu Warstwy	184
Usuwanie warstw	187
Zaznaczanie kilku warstw	188
Łączenie i rozłączanie warstw	189
Wyrównywanie połączonych warstw	190
Kopiowanie warstw	192
Kopiowanie warstw w obrębie jednego dokumentu	192
Kopiowanie warstw z dokumentu do dokumentu	193
Scalanie warstw	194
Zagnieżdżone grupy warstw	195

Tworzenie grupy warstw	197
Przenoszenie wybranych warstw i grup do innych grup	200
Usuwanie grupy	201
Zmiana krycia warstwy	202
Ukrywanie warstwy	203
Blokowanie warstwy lub pikseli	204
Tryby mieszania warstw	206
Tryby mieszania warstw w praktyce	221
Warstwy dopasowania	224
Ćwiczenie 6.1. Dopasowanie jaskrawości obrazu za pomocą polecenia Jaskrawość	228
Ćwiczenie 6.2. Zmiana koloru wybranego elementu obrazu za pomocą warstwy dopasowania Barwa/Nasycenie	232
Rozdział 7. Maskowanie — coś, czego bezwzględnie musisz się nauczyć	235
Maska tradycyjna — tworzenie i edycja	236
Ćwiczenie 7.1. Tworzenie i stosowanie maski np. do zwiększenia wyrazistości oczu	238
Ćwiczenie 7.2. Wykorzystywanie maski gradientowej do tworzenia efektu przechodzenia jednego zdjęcia w drugie	245
Kopiowanie maski	250
Przesuwanie maski bez przesuwania warstwy	250
Wyłączanie i usuwanie maski	250
Panel Maski	251
Szybka maska	252
Ćwiczenie 7.3. Wykorzystywanie trybu Szybka maska do utworzenia zaznaczenia	253
Narzędzie Pozioma maska tekstowa	256
Ćwiczenie 7.4. Wypełnianie tekstu dowolnym obrazem z wykorzystaniem maski warstwy	257
Maska przycinająca	259
Ćwiczenie 7.5. Wykorzystanie maski przycinającej do stworzenia obrazu złożonego ze zdjęć stylizowanych na wykonane polaroidem	261

Rozdział 8. Powrót do przeszłości — czyli cofanie wykonanych czynności	269
Cofanie ostatnio wykonanej czynności — polecenie Cofnij	270
Cofanie dowolnej czynności wykonanej w oknie obrazu — panel Historia	271
Ćwiczenie 8.1. Przywracanie i usuwanie wybranych stanów obrazu	274
Malowanie wybranym stanem obrazu — Pędzel historii i jego możliwości	276
Ćwiczenie 8.2. Malowanie stanem obrazu w celu wygładzenia skóry	277
Anulowanie czynności	280
Rozdział 9. Korygowanie kolorów	283
Korekcja poziomów jasności obrazu	284
Polecenie Poziomy i histogram	284
Ćwiczenie 9.1. Korekcja poziomów jasności w obrazie za pomocą polecenia Poziomy	289
Polecenie Auto-tony	292
Korekcja kontrastu i jasności obrazu	293
Ćwiczenie 9.2. Korekcja kontrastu i jasności w obrazie za pomocą polecenia Jasność/Kontrast	293
Korekcja nasycenia barw za pomocą polecenia Jaskrawość	296
Korekcja nasycenia barw i zmiana koloru wybranego elementu obrazu za pomocą polecenia Barwa/Nasycenie	297
Korekcja wybranego zakresu barw	301
Ćwiczenie 9.3. Korekcja nasycenia kolorów obrazu za pomocą polecenia Barwa/Nasycenie	303
Zmiana koloru wybranego elementu obrazu	305
Ćwiczenie 9.4. Zmiana koloru wybranego elementu obrazu	305
Zapisywanie i wczytywanie ustawień korekcji barwy, jej jasności i nasycenia	310
Korekcja ekspozycji	310
Ćwiczenie 9.5. Korekcja ekspozycji za pomocą warstwy dopasowania polecenia Ekspozycja	311
Kolorowanie obrazów czarno-białych i zmiana charakterystyki barwnej zdjęcia (Balans kolorów)	314
Ćwiczenie 9.6. Usuwanie przebarwień	316

Ćwiczenie 9.7. Kolorowanie czarno-białej fotografii	319
Zamiana obrazu kolorowego w czarno-biały	326
Polecenie Zmniejsz nasycenie	326
Polecenie Czarno-biały	326
Ćwiczenie 9.8. Zamiana obrazu kolorowego w czarno-biały za pomocą polecenia Czarno-biały i nadanie mu określonego zabarwienia	327
Polecenie Lab — technika czarno-biała	331
Ćwiczenie 9.9. Zamiana obrazu kolorowego w czarno-biały za pomocą nowej operacji	332
Nakładanie na obraz filtrów fotograficznych	334
Przywracanie szczegółów obrazu	336
Ćwiczenie 9.10. Odzyskiwanie szczegółów obrazu	339
Rozdział 10. Łączenie obrazów oraz ich dopasowywanie	345
Dopasowywanie kolorów między obrazami	346
Ćwiczenie 10.1. Dopasowanie koloru między dwoma obrazami	347
Ćwiczenie 10.2. Dopasowanie kolorów pomiędzy dwiema warstwami tego samego obrazka	349
Miksowanie obrazów	351
Ćwiczenie 10.3. Łączenie dwóch fotografii, na których widoczna jest ta sama scena, w obraz idealny	351
Łączenie obrazów w panoramy i polecenie Auto-mieszanie warstw	355
Ćwiczenie 10.4. Łączenie zdjęć w panoramę pozbawioną „szwów”	355
Rozdział 11. Zmiana rozmiarów, prostowanie i przekształcanie obrazów	361
Rozmiar obrazu	362
Zmiana rozmiaru obrazu na potrzeby druku	363
Ćwiczenie 11.1. Zmiana rozmiaru obrazu na potrzeby druku	364
Zmiana rozmiaru obrazu na potrzeby inne niż druk	366
Ćwiczenie 11.2. Zmiana rozmiarów obrazu, który ma być wyświetlany na ekranie monitora	366
Przekształcanie obrazu	367

Ćwiczenie 11.3. Otwieranie zamkniętych drzwi poprzez modyfikowanie kształtu jednego z elementów obrazu za pomocą ramki transformacji	368
Kadrowanie obrazu	372
Kadrowanie obrazu za pomocą specjalnej ramki	372
Ćwiczenie 11.4. Kadrowanie obrazu w celu poprawienia jego kompozycji	374
Kadrowanie z jednoczesnym prostowaniem wielu zeskanowanych zdjęć	377
Ćwiczenie 11.5. Jednoczesne kadrowanie wielu zeskanowanych zdjęć	378
Kadrowanie obrazu z zachowaniem jego proporcji a polecenie Kadruj	379
Ćwiczenie 11.6. Kadrowanie obrazu w celu stworzenia efektu zoomu optycznego	380
Obracanie obrazu	383
Prostowanie obrazu	384
Ćwiczenie 11.7. Prostowanie obrazu	385
Odbijanie obrazu	387
Zmiana rozmiaru obszaru roboczego	388
Powielanie dokumentu	389
Rozdział 12. Edycja obrazu poprzez jego zniekształcanie	391
Wyginanie i retuszowanie obrazu za pomocą polecenia Wypaczenie	392
Ćwiczenie 12.1. Dopasowywanie kształtu jednej warstwy do drugiej — nakładanie etykiety na puszkę za pomocą jednego z predefiniowanych kształtów wypaczenia	394
Ćwiczenie 12.2. Prostowanie uszu (lub innej wybranej partii ciała) poprzez wyginanie obrazu	399
Wypaczanie marionetkowe — nowy sposób transformacji	402
Ćwiczenie 12.3. Wyginanie obiektu za pomocą polecenia Wypaczenie marionetkowe	402
Korygowanie obrazu oraz tworzenie efektów specjalnych za pomocą filtra Skraplanie	410
Ćwiczenie 12.4. Tworzenie wcięcia w talii i jej wysmuklanie	414

Ćwiczenie 12.5. Zamiana grymasu w uśmiech	417
Skalowanie z uwzględnieniem zawartości	419
Ćwiczenie 12.6. Powiększanie kadru w poziomie	419
Rozdział 13. Obiekty inteligentne	425
Zamiana obrazu w obiekt inteligentny	426
Zamiana obiektu inteligentnego w zwykłą warstwę	427
Powielanie obiektu inteligentnego	427
Skalowanie obrazu z użyciem obiektów inteligentnych	428
Ćwiczenie 13.1. Pomniejszanie rozmiaru obrazu, a następnie jego powiększanie bez utraty jakości	429
Zastępowanie obrazu znajdującego się na warstwie typu obiekt inteligentny innym obrazem	431
Ćwiczenie 13.2. Wykorzystanie możliwości, jakie daje obiekt inteligentny, do zastąpienia jednego obrazu drugim z zachowaniem proporcji pierwszego z nich	432
Edycja obrazów zamienionych w obiekty inteligentne	434
Rozdział 14. Filtry — korekcja obrazu i efekty specjalne	437
Wprowadzenie	438
Galeria filtrów	439
Korekcja obrazu	444
Wyostrozanie obrazu	444
Ćwiczenie 14.1. Wyostrozanie obrazu za pomocą polecenia Inteligentne wyostrozanie	444
Korekcja wad obiektywu	447
Dodawanie i usuwanie szumu	452
Efekty specjalne	456
Grupa pierwsza — Artystyczne	456
Grupa druga — Pociągnięcia pędzlem (efekty graficzne)	460
Grupa trzecia — Zniekształcenie (tworzenie kropli, dodawanie poświaty)	461
Grupa czwarta — Renderowanie (chmury, światła pojazdu, strugi wody, delikatna tkanina)	463

Grupa piąta — Rozmycie (efekt małej głębi ostrości, mgła, wygładzanie skóry)	465
Ćwiczenie 14.2. Tworzenie efektu małej głębi ostrości za pomocą polecenia Rozmycie soczewkowe	466
Ćwiczenie 14.3. Tworzenie mgły za pomocą filtra Rozmycie gaussowskie	471
Grupa szósta — Szkic	473
Grupa siódma — Stylizacja	475
Ćwiczenie 14.4. Efekt obrazu wychodzącego ze sceny	476
Grupa ósma — Tekstura	477
Łagodzenie efektu uzyskanego za pomocą filtra	479
Punkt zbiegu — korekcja i efekty	479
Ćwiczenie 14.5. Usuwanie niepożądanego elementu z obrazu	482
Ćwiczenie 14.6. Efekt plakatu zawieszzonego na budynku, czyli jak wkleić do obrazu inny obraz z zachowaniem perspektywy	486
Inteligentne filtry i ich wykorzystanie podczas tworzenia zoomingu	492
Ćwiczenie 14.7. Tworzenie rozmycia powierzchniowego przypominającego zooming — możliwości inteligentnych filtrów	492

Rozdział 15. Ścieżki 501

Ścieżki — spojrzenie ogólne	502
Narzędzia obsługujące ścieżki	503
Rysowanie ścieżek	504
Pióro	504
Ćwiczenie 15.1. Rysowanie ścieżki	508
Pióro dowolne	510
Pióro magnetyczne	511
Zmiana kształtu ścieżki	512
Zapisywanie ścieżki	513
Przekształcanie ścieżki w zaznaczenie	513
Malowanie wzdłuż ścieżki	514
Ćwiczenie 15.2. Malowanie wzdłuż ścieżki	515
Wypełnianie ścieżki	517
Tworzenie ścieżki z zaznaczenia	518
Usuwanie ścieżki	519

Rozdział 16. Kształty	521
Linia prosta i strzałki	522
Tryby rysowania	526
Prostokąt, prostokąt zaokrąglony, elipsa oraz wielobok	526
Prostokąt zaokrąglony	528
Elipsa	528
Wielobok	528
Kształty własne	530
Modyfikowanie kształtów	532
Techniki wypełniania kształtów	533
Kolor	533
Wzorek	535
Gradient	537
Zamiana kształtu wektorowego w obiekt rastrowy	541
Rozdział 17. Tekst	543
Wstawianie tekstu do okna obrazu	544
Ćwiczenie 17.1. Wprowadzanie tekstu	547
Edycja tekstu w ramce	549
Formatowanie znaków	550
Ćwiczenie 17.2. Edycja tekstu przy użyciu indeksów górnego i dolnego	556
Ozdabianie tekstu	556
Ozdabianie tekstu przez jego wyginanie i odkształcanie	556
Ozdabianie tekstu przez przekonwertowanie go do kształtu	558
Ćwiczenie 17.3. Zamiana tekstu w kształt i wypełnienie go wzorkiem	558
Umieszczanie tekstu na ścieżce	560
Umieszczanie tekstu we wnętrzu kształtu	562
Skorowidz	565



5.

Pozbywanie się niechcianych elementów z obrazu

W tym rozdziale:

Korekcja powierzchni za pomocą narzędzia Łatka * Korekcja efektu czerwonych oczu

* Usuwanie (lub dodawanie) elementów poprzez ich klonowanie

* Błyskawiczna korekcja niewielkich skaz * Natychmiastowe usuwanie

niechcianych elementów obrazu — nowe polecenie

Uwzględnianie zawartości

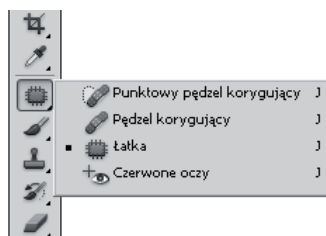
Rozdział został poświęcony narzędziom i poleceniom służącym do usuwania z obrazów niechcianych elementów. Dzięki nim będziesz mógł pozbyć się ze zdjęć takich mankamentów, jak np. zmarszczki, efekt czerwonych oczu czy rozdarcia.

Korekcja powierzchni za pomocą narzędzia Łatka

Narzędzie *Łatka* (*Patch*) (🔧) stosuje się najczęściej do korekcji dużych powierzchni (rysunek 5.1), ale nie tylko.

Rysunek 5.1.

Fragment Przybornika — narzędzie Łatka (*Patch*)



Aby skorygować za jego pomocą wybrany obszar obrazu, na początek musisz go zaznaczyć (jeśli na pasku opcji [rysunek 5.2] włączona jest opcja *Źródło* [*Source*]), lub zaznaczyć inny, odpowiedni obszar obrazu, który następnie zostanie wykorzystany do skorygowania obszaru wymagającego korekcji (jeśli na pasku opcji włączona jest opcja *Katalog docelowy* [*Destination*]). Następnie przeciągnij go na nowe miejsce (w przypadku zaznaczonej opcji *Źródło* [*Source*]) lub nad obszar przeznaczony do korekcji (w przypadku zaznaczonej opcji *Katalog docelowy* [*Destination*]). Warto również wspomnieć, że po utworzeniu zaznaczenia i w trakcie jego przenoszenia w inne miejsce obrazu — niezależnie od tego, która ze wspomnianych opcji jest włączona — na obszarze objętym selekcją na bieżąco widoczne są obszary obrazu, po których przesuwany jest kursor myszy.

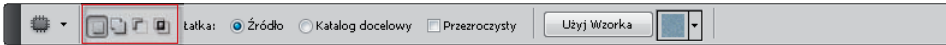


Rysunek 5.2.

Pasek opcji narzędzia Łatka (*Patch*)

Tak jak wspomniałam, praca z narzędziem rozpoczyna się od utworzenia zaznaczenia. Musisz wiedzieć, że możesz je modyfikować poprzez dodawanie obszaru do zaznaczenia, odejmowanie go lub zaznaczanie części wspólnej. Zrobisz to za pomocą dostępnych na pasku opcji przycisków zaznaczonych na rysunku 5.3¹. Działają one tak samo jak w przypadku narzędzi do zaznaczania.

1 Najczęściej jednak w przypadku *Łatki* (*Patch*) korzystamy z dwóch pierwszych opcji, czyli *Nowe zaznaczenie* (*New Selection*) i *Dodaj do zaznaczenia* (*Add To Selection*).

**Rysunek 5.3.**

Pasek opcji narzędzia Łatka (Patch) i przyciski umożliwiające określenie sposobu tworzenia zaznaczenia

Narzędzie *Łatka (Patch)* pod względem selekcji zachowuje się bowiem tak samo jak narzędzia z grupy lass. Możesz zatem anulować selekcję za pomocą skrótu *Ctrl+D*, zaznaczyć ją ponownie — *Ctrl+Shift+D* (jeśli np. niefortunnie usunąłeś selekcję) lub zlikwidować zaznaczenie tej części obrazka, która była zaznaczona uprzednio, i zaznaczyć fragment obszaru wcześniej niezaznaczony (*Ctrl+Shift+I*).

Wiele osób o tym nie wie lub często zapomina, że można utworzyć zaznaczenie obszaru, który chcemy skorygować (lub który chcemy wykorzystać do przeprowadzenia korekcji), wybierając dowolną metodę spośród dostępnych w programie, a dopiero później włączyć narzędzie *Łatka (Patch)*.

wskazówka**Ćwiczenie 5.1.**

Usuwanie z obrazu zmarszczek i worków pod oczami lub dowolnej innej skóry zajmującej dużą powierzchnię

1. Otwórz obraz, którego fragment chcesz poddać korekcji. Ja skorzystam ze zdjęcia przedstawiającego babcię z wnuczkami; na jej twarzy zarysowały się zmarszczki i opuchlizna pod oczami. Chcę te mankamenty skorygować przy zachowaniu naturalnego wyglądu twarzy. Zależać mi będzie zatem, by nie wygładzić twarzy nadmiernie. Nie chcę uzyskać efektu twarzy przypominającej maskę (rysunek 5.4). Dlatego też korekcję przeprowadzę na kopii warstwy *Tło (Background)*, by później mieć możliwość złagodzenia uzyskanego efektu — jeśli będzie taka potrzeba. Aby skopiować warstwę z oryginalnym obrazem, użyj klawiszy *Ctrl+J*.

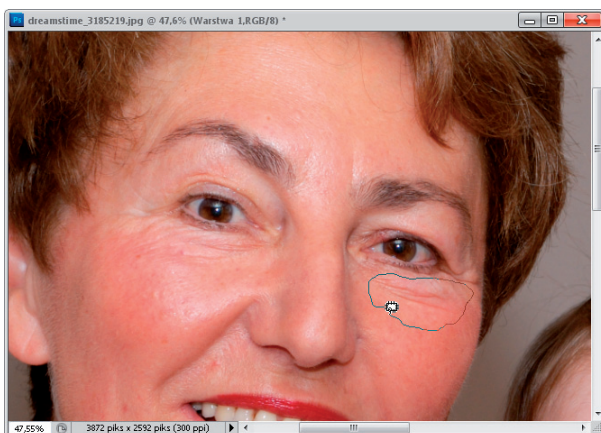
**Rysunek 5.4.**

Fotografia, która zostanie poddana korekcji. Spróbujemy za pomocą narzędzia Łatka (Patch) pozbyć się zmarszczek i opuchlizny pod oczami starszej z kobiet Dreamstime/© Sascha Dunkhorst

2. Uaktywnij narzędzie Łatka (Patch).
3. Powiększ widok w oknie obrazu, tak by retuszowany fragment był dobrze widoczny, ale nie rób zbyt dużego zbliżenia. W oknie obrazu muszą być widoczne nie tylko korygowany fragment, ale i obszary, z których pobierzesz piksele do jego korekcji.
4. Na pasku opcji zaznacz opcję Źródło (Source) oraz kliknij przycisk Nowe zaznaczenie (New Selection).
5. Wyłącz opcję Przezroczyste (Transparent), jeśli chcesz, aby próbkowany obszar całkowicie zastąpił obszar docelowy.
6. Zaznacz zmarszczkę lub inny, widoczny na Twoim zdjęciu defekt, który chcesz poddać korekcji (rysunek 5.5).

Rysunek 5.5

Pierwszym krokiem po zaznaczeniu opcji Źródło (Source) jest utworzenie zaznaczenia wokół fragmentu obrazu, który chcemy poddać korekcji



wskazówka



Podczas zaznaczania obszaru przeznaczanego do korekcji możesz nacisnąć klawisz *Alt*. Wówczas zaznaczenie będzie miało proste krawędzie.

7. Umieść kursor w środku zaznaczenia; naciskając lewy przycisk myszy, przesuń je na obszar wolny od niedoskonałości (rysunek 5.6). Kiedy zwolnisz przycisk, zmarszczka zniknie (rysunek 5.7).

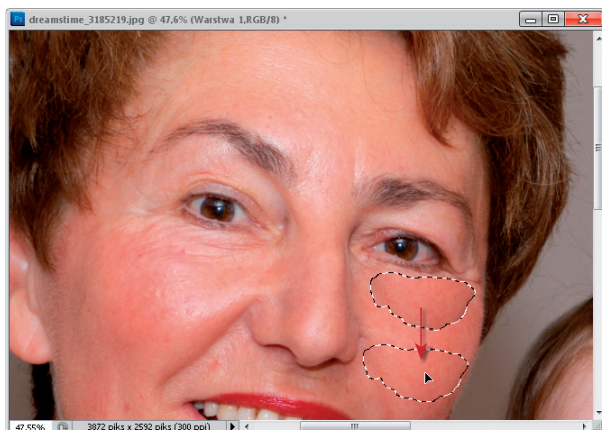
wskazówka



Aby usunąć ramkę zaznaczenia, użyj klawiszy *Ctrl+D* lub kliknij w dowolnym miejscu obrazu, poza ramką.

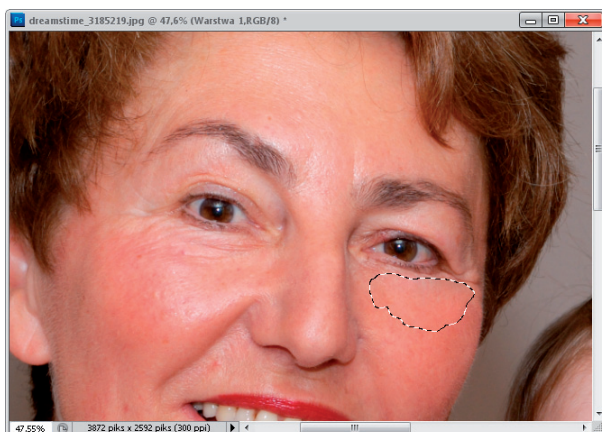


Jeśli podczas przesuwania zaznaczenia wciśniesz klawisz *Shift*, będzie ono odbywało się w kierunku pionowym.



Rysunek 5.6.

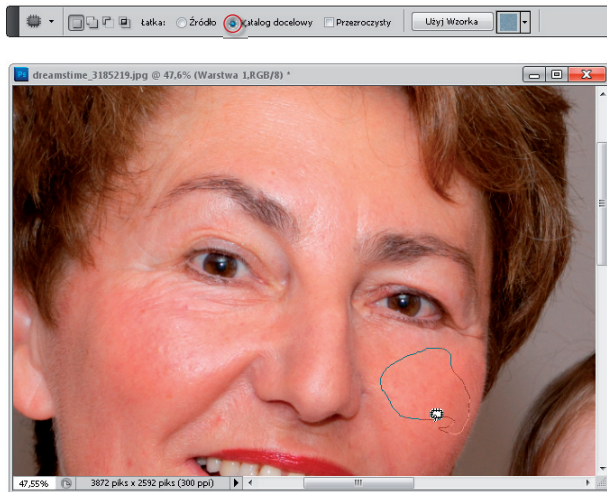
Zaznaczony obszar, który ma zostać poddany korekcji. Strzałka wskazuje kierunek, w którym zostanie on przesunięty



Rysunek 5.7.

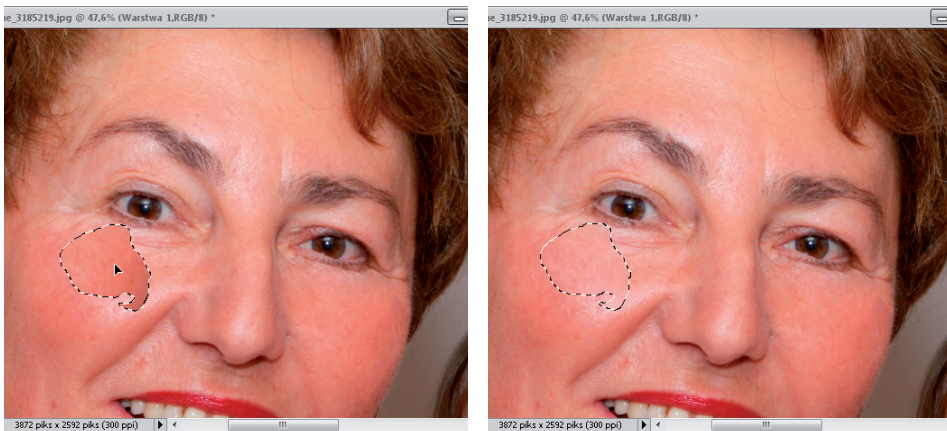
Skaza została usunięta

8. Teraz na pasku opcji zaznacz opcję *Katalog docelowy (Destination)* i zaznacz obszar obrazu, który chcesz wykorzystać do zakrycia niechcianego fragmentu zdjęcia (rysunek 5.8).

**Rysunek 5.8.**

Fragment obrazu, który zostanie wykorzystany do skorygowania innej jego części

- Umieść kursor w środku zaznaczenia i naciskając lewy przycisk myszy, przesuń je nad obszar, który chcesz skorygować (rysunek 5.9). Kiedy zwolnisz przycisk, skaza lub niechciany element obrazu zostanie usunięty (rysunek 5.9).

**Rysunek 5.9.**

Zaznaczony obszar został przesunięty nad fragment obrazu, który ma zostać poddany korekcji. Szpecące ślady zostały usunięte

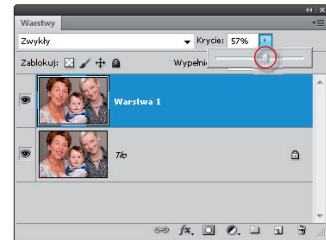
- W podobny sposób usunęłam z obrazu wszystkie widoczne zmarszczki (rysunek 5.10). Twarz wygląda dość nienaturalnie; za chwilę to skoryguję.



Rysunek 5.10.

Wszystkie zmarszczki zostały usunięte

11. Ponieważ zależy nam na naturalnym wyglądzie twarzy, a zmarszczki w tym wieku, w jakim jest osoba z fotografii, to coś naturalnego, przywrócimy je w niewielkim stopniu. W tym celu zmniejsz wartość parametru *Krycie* (*Opacity*) w panelu *Warstwy* (*Layers*). O ile, to już zależy od efektu, jaki chcesz uzyskać.



Rysunek 5.11.

Zmniejszenie krycia pozwoli częściowo przywrócić oryginalny wygląd obrazu

Oto jak mogłoby wyglądać zdjęcie, gdybyśmy popracowali nad nim trochę dłużej, stosując maskę i dopasowując stopień krycia poszczególnych obszarów zdjęcia (rysunek 5.12).

**Rysunek 5.12.**

Efekt działania narzędzia Łatka (Patch). Zmarszczki zostały w dużym stopniu wyeliminowane

5.1.

wskazówka



Pracując z narzędziem Łatka (Patch), musisz wiedzieć, że w charakterze łatki można użyć również jednego z predefiniowanych wzorków. Wystarczy w tym celu wybrać rodzaj wzorku (pole wyboru znajduje się na pasku opcji narzędzia) i kliknąć przycisk *Użyj wzorku (Use Pattern)*.

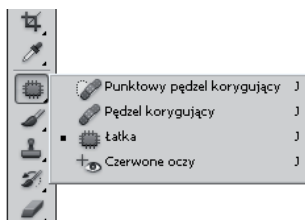
Korekcja efektu czerwonych oczu

Czerwone oczy na zdjęciach — odwieczna zмога fotografujących, zwłaszcza tych, którzy stawiają pierwsze kroki w dziedzinie fotografii. Jednak dzięki narzędziu *Czerwone oczy (Red Eye)* problem ten może zostać rozwiązany za pomocą jednego kliknięcia.

Aby narzędzie to uaktywnić, wystarczy kliknąć odpowiednią ikonę w Przyborniku (rysunek 5.13).

Rysunek 5.13.

Fragment Przybornika —
narzędzie Czerwone oczy (Red Eye)



Wówczas na pasku opcji staną się widoczne dwie opcje:

- * *Rozmiar źrenicy (Pupil Size)*. Wybierając wartość z zakresu od 0 do 100%, określasz rozmiar źrenicy oka.
- * *Stopień ściemnienia (Darken Amount)*. Wybierając wartość z zakresu od 0 do 100%, określasz stopień przyciemnienia źrenicy.

Ćwiczenie 5.2.

Usuwanie efektu czerwonych oczu

1. Otwórz w programie fotografię, na której można zaobserwować efekt czerwonych oczu (rysunek 5.14), i powiększ widok w oknie obrazu. Dzięki temu będziesz mógł dokładnie zapoznać się z problematycznymi obszarami obrazu.
2. Uaktywnij narzędzie *Czerwone oczy (Red Eye)*.
3. Kliknij oko w miejscu, w którym występuje kolor czerwony (rysunek 5.15).



Rysunek 5.14.

Fotografia, na której widoczny jest efekt czerwonych oczu



Rysunek 5.15.

Kliknięcie w oknie obrazu obszaru, w którym występuje efekt czerwonych oczu

4. Jeśli uzyskany efekt nie jest zbyt satysfakcjonujący, użyj polecenia *Edycja/Cofnij Usuwanie efektu czerwonych oczu (Edit/Undo Red Eye Removal Tool)* i wykonaj kolejne kroki. Jeśli wszystko jest w porządku, przejdź do kroku 6.

5. Na pasku opcji narzędzia znajdują się dwie opcje: *Rozmiar źrenicy* (*Pupil Size*) oraz *Stopień ściemnienia* (*Darken Amount*) (rysunek 5.16). Domyślnie ich wartości ustawione są na **50%**. Jeśli kolor czerwony nie został w pełni usunięty, zwiększ wartość opcji *Rozmiar źrenicy* (*Pupil Size*). Zmieniając ustawienie drugiej, określ, jak ciemny ma być kolor, który zostanie wykorzystany do zastąpienia czerwieni w oku. Wartość **100%** oznacza czern, a **50%** — bardzo ciemny odcień szarości.



Rysunek 5.16.

Pasek opcji narzędzia Czerwone oczy (Red Eye)

6. Kliknij przebarwiony fragment drugiego oka.
7. Efekt czerwonych oczu został usunięty (rysunek 5.17). Możesz powrócić do standardowego powiększenia okna obrazu (*Ctrl+0*²).

Rysunek 5.17.

Efekt czerwonych oczu został usunięty za pomocą narzędzia Czerwone oczy (Red Eye)



5.2

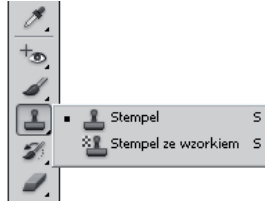
Usuwanie (lub dodawanie) elementów poprzez ich klonowanie

Narzędzie *Stempel* (*Clone Stamp*) (rysunek 5.18) pozwala usuwać lub powielać fragmenty obrazu poprzez stosowanie klonowania. Wystarczy uaktywnić narzędzie, a następnie, naciskając przycisk *Alt*, kliknąć w oknie obrazu najpierw

² Zero.

Rysunek 5.18.

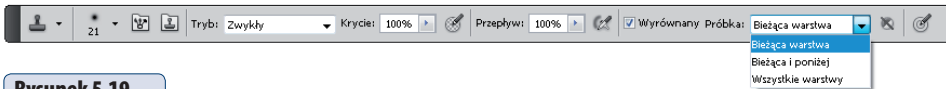
Fragment Przybornika. Narzędzie Stempel
(Clone Stamp)



w jednym miejscu, a następnie w drugim. To pierwsze miejsce jest punktem, który chcesz sklonować. To drugie — miejscem, w które chcesz sklonować punkt pierwszy. Aby jeszcze bardziej to zilustrować: wyobraź sobie, że między tymi dwoma punktami zostaje utworzona linia. Z jednego końca piksele są przenoszone na jej drugi koniec. Proste. Teraz, kiedy przesuwasz kursorem po oknie obrazu, sprawiasz, że piksele, które znajdują się pod kursorem (⊕), są przenoszone w miejsce, gdzie znajduje się kursor (+).

Aby uaktywnić narzędzie, wystarczy kliknąć jego ikonę w Przyborniku lub kilka razy użyć skrótu klawiszowego *Shift+S*.

Po wybraniu narzędzia na pasku opcji stają się dostępne polecenia widoczne na rysunku 5.19.

**Rysunek 5.19.**

Pasek opcji narzędzia Stempel (Clone Stamp)

W większości przypadków, z jakimi będziesz mieć do czynienia podczas retuszu obrazów, nie ma konieczności zmieniania ustawień opcji, o których powiem za chwilę. Wystarczy je ustawić raz i można o nich zapomnieć. Są to:

- * **Tryb (Mode).** Opcja ta pozwala, w zależności od wybranej wartości, tworzyć różne efekty przez mieszanie klonu z oryginałem. Zazwyczaj pozostawiamy w tym polu wybraną opcję **Zwykły (Normal)**.
- * **Włącz tryb aerografu (Airbrush).** **Pozostaw ją wyłączoną.** W przeciwnym razie, kiedy podczas klonowania będziesz trzymał kursor w oknie obrazu nieruchomo, wciskając przy tym lewy przycisk myszy, uzyskasz efekt nachodzenia pikseli na siebie w jednym punkcie — w tym, w którym trzymasz kursor.
- * **Wyrównane (Aligned).** **Włącz ją.** Dzięki temu długość wspomnianej wcześniej linii (oczywiście wyimaginowanej), której jeden koniec pobiera piksele, aby umieścić je na drugim końcu, pozostaje stała aż do następnego kliknięcia z wciśniętym klawiszem *Alt* (czyli do rozpoczęcia nowego klonowania). Kiedy wyłączysz tę opcję, będziesz mógł kilka razy sklonować tę samą część obrazka.

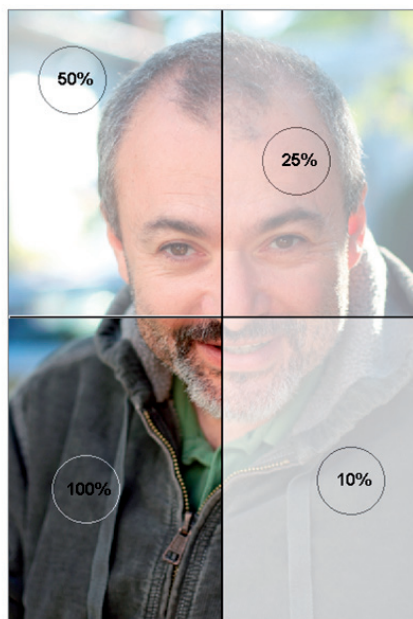
- * *Przepływ (Flow)*. **Pozostaw wartość 100%**. Opcja ta pozwala określić stopień przezroczystości każdego śladu nakładanego przez narzędzie. W przypadku narzędzia *Stempel (Clone Stamp)* opcję tę można wykorzystać do tworzenia efektów specjalnych.

Pozostałe opcje, czyli *Krycie (Opacity)* oraz *Próbka (Sample)*, należy „niestety” dostosowywać za każdym razem, kiedy zaczynamy pracę z nowym obrazem.

- * *Krycie (Opacity)*. Ta funkcja działa tak jak podczas pracy z innymi narzędziami. Wpisując odpowiednią wartość w jej polu, zmieniasz stopień krycia klonowanej części obrazu (rysunek 5.20).



Obraz oryginalny







Klonowanie fragmentów oryginalnego obrazu z różnymi ustawieniami opcji *Krycie (Opacity)*

Rysunek 5.20.

Klonowanie obrazu za pomocą narzędzia *Stempel (Clone Stamp)* z zastosowaniem różnych ustawień opcji *Krycie (Opacity)* dostępnej na pasku opcji Dreamstime/© Galina Barskaya

- * *Próbka (Sample)*. Wybierając jedną z metod, określasz sposób, w jaki pobierane są klonowane piksele. Zaznacz *Bieżąca warstwa (Current Layer)*, wówczas operacja klonowania pikseli będzie mogła być wykonywana jedynie w obrębie aktywnej warstwy. Zaznacz *Bieżąca i poniżej (Current & Below)*, wówczas będziesz mógł klonować piksele z warstwy bieżącej oraz warstw znajdujących się poniżej na warstwę bieżącą. Zaznacz *Wszystkie warstwy (All Layers)*, wówczas będziesz mógł klonować piksele pochodzące z wszystkich warstw tworzących obraz.

Na pasku opcji dostępne są również dwa przyciski dające dostęp do paneli *Powielanie źródła* (*Clone Source*) () oraz *Pędzel* (*Brush*) (), które umożliwiają określenie sposobu, w jaki będą powielane piksele, oraz wybranie końcówki narzędzia. Panel *Powielanie źródła* (*Clone Source*) został omówiony w dalszej części rozdziału. W najnowszej wersji programu wprowadzono również dwa nowe przyciski ułatwiające pracę osobom korzystającym z tabletu. Włączenie pierwszego z nich () sprawi, że krycie będzie zmieniane poprzez zmianę nacisku piórka, drugiego () — nacisk piórka będzie wpływać na rozmiar średnicy narzędzia.

Ćwiczenie 5.3.

Usuwanie fragmentu obrazu

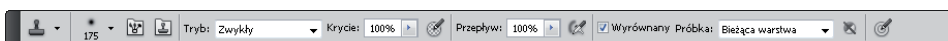
1. Otwórz zdjęcie, z którego chcesz usunąć wybrany element. W omawianym przykładzie tymi elementami będą druty na niebie i ogrodzenie (rysunek 5.21).



Rysunek 5.21.

Obraz, z którego chcę usunąć kable i druciane ogrodzenie widoczne w obszarze nieba © Dreamstime

2. Uaktywnij narzędzie *Stempel* (*Clone Stamp*) i na pasku opcji zaznacz opcje w zależności od efektu, jaki chcesz uzyskać. W omawianym przykładzie zostały zaznaczone w sposób przedstawiony na rysunku 5.22.



Rysunek 5.22.

Pasek opcji narzędzia Stempel (Clone Stamp)

- * Chcemy usunąć z obrazu druciane ogrodzenie. Naciśnij klawisz *Alt* i kliknij lewym przyciskiem myszy w oknie obrazu, w miejscu, z którego chcesz pobrać kolor (rysunek 5.23), aby zatuszować skazę. Następnie, zwalniając klawisz *Alt*, kliknij miejsce, które chcesz zatuszować (rysunek 5.24). Zauważ, że na końcówce pędzla wyświetlany jest podgląd przedstawiający pobierane piksele — to dzięki temu, że w panelu *Powielanie źródła (Clone Source)* (będzie o nim mowa w dalszej części tego rozdziału) zostały zaznaczone opcje *Pokaż nakładkę (Show Overlay)* oraz *Przytnij (Clipped)*.

**Rysunek 5.23.**

Naciskając klawisz *Alt*, po uaktywnieniu narzędzia *Stempel (Clone Stamp)* i kliknięciu w oknie obrazu określasz kolor, który chcesz sklonować

**Rysunek 5.24.**

Zwolnienie klawisza *Alt* i kliknięcie w innym miejscu okna obrazu powoduje określenie punktu, do którego pobrany kolor zostanie przeniesiony

3. Rozpocznij przeciąganie kursorem po obszarze skaży z wciśniętym lewym przyciskiem myszy (rysunek 5.25).



Rysunek 5.25.

Przesuwając kursor w oknie obrazu, możesz usunąć skażę

4. Powtarzając czynności z kroków 3. i 4., usuń pozostałe niechciane elementy obrazu (rysunek 5.26).



Rysunek 5.26.

Ostateczny efekt — druty zostały usunięte

wskazówka



Narzędzie *Stempel* (*Clone Stamp*) możesz wykorzystać również podczas pracy na dwóch obrazach. Możesz klonować elementy z jednego obrazu na drugi. W tym celu najpierw klikamy w oknie obrazu, z którego chcemy pobrać próbkę, a następnie klikamy w oknie, do którego chcemy sklonować pobraną próbkę (rysunek 5.27).

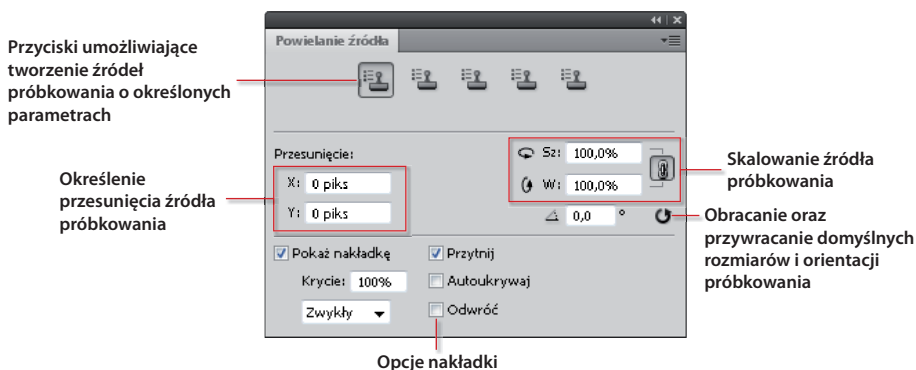


Rysunek 5.27.

Klonowanie pomiędzy dwoma obrazami ISTOCKPHOTO/© Amit Eraz, # 9577686; Dmitry Galanternik, # 9736990

Panel Powielanie źródła

Panel *Powielanie źródła* (*Clone Source*) (rysunek 5.28) daje narzędziu *Stempel* (*Clone Stamp*) jeszcze większe możliwości w zakresie powielania pikseli.



Rysunek 5.28.

Panel *Powielanie źródła* (*Clone Source*) i zastosowanie dostępnych w nim opcji

W górnej części panelu znajduje się pięć przycisków. Do każdego z nich możesz przypisać różne ustawienia pracy narzędzia *Stempel* (*Clone Stamp*). Dzięki temu nie musisz ich co chwilę zmieniać. Wystarczy kliknąć odpowiedni przycisk, a narzędzie z odpowiednimi ustawieniami będzie gotowe do pracy. Oczywiście, panel zachowuje ustawienia dla poszczególnych przycisków do chwili, w której zakończymy pracę z danym dokumentem i zamkniemy go w programie Photoshop. No dobrze, ale powiesz teraz pewnie: „OK, może chciałbym przypisać, ale jak to zrobić?”. Po prostu kliknij kolejną ikonę (📄) w panelu i ustaw parametry tak, jak chcesz.

W panelu dostępne są również opcje umożliwiające obracanie, podglądanie, przesuwanie w pionie lub poziomie i skalowanie klonowanych pikseli.

- * Opcja *Przesunięcie* (*Offset*) pozwala określić przesunięcie klonowanych pikseli w poziomie (pole *X*) oraz w pionie (pole *Y*). Przydaje się to wtedy, gdy chcesz sklonować fragment obrazu w precyzyjnie określone miejsce względem miejsca, z którego pobierasz próbkę. Najpierw pobierasz próbkę, a następnie we wspomnianych polach podajesz wartości przesunięcia próbki w pionie i w poziomie.
- * Wprowadzając w polach *Sz* (*W*) i *W* (*H*) odpowiednie wartości z zakresu od 0 do 100%, określasz skalowanie w pionie oraz w poziomie klonowanych pikseli. Na rysunku 5.29 możesz obserwować efekt, jaki można uzyskać poprzez zmianę skalowania klonowanych pikseli.



Rysunek 5.29.

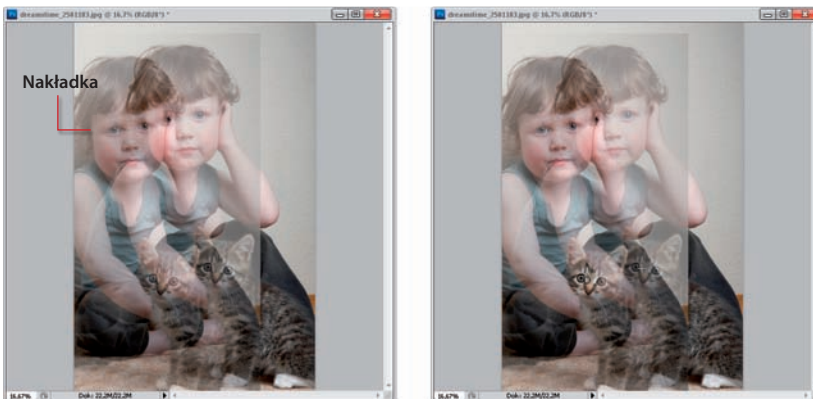
Zmieniając wartość w polach *Sz* (*W*) i *W* (*H*), można skalować klonowane piksele Dreamstime/© Norlito Gumapac

- * Przyciski *Odbij pionowo* (*Flip vertical*) (🔄) i *Odbij poziomo* (*Flip horizontal*) (🔄) pozwalają odbijać obraz w tych dwóch orientacjach.
- * W polu *Obracanie powielonego źródła* (*Rotate the clone source*) określasz kąt, pod jakim mają być klonowane piksele. Efekt możesz zobaczyć na rysunku 5.30. Jedna z papryk została sklonowana pod kątem 190 stopni.

**Rysunek 5.30.**

Zmieniając wartość w polu *Obrotanie powielonego źródła* (Rotate the clone source), można obracać klonowane piksele o dowolny kąt Dreamstime/© Tom Schmucker

- * Klikając przycisk *Wyzerowanie przekształcenia* (Reset transform) (🔄), możesz przywrócić oryginalny rozmiar oraz położenie źródła próbkowania.
- * W panelu *Powielanie źródła* (Clone Source) dostępna jest także bardzo przydatna opcja, *Pokaż nakładkę* (Show Overlay). Dzięki niej możemy wiedzieć, w jaki sposób pobrana próbka będzie klonowana w wybrane przez nas miejsce. Po włączeniu opcji *Pokaż nakładkę* (Show Overlay) i kliknięciu w miejscu, z którego chcemy pobrać piksele, pojawia się w oknie obrazu nakładka przedstawiająca obraz z zachowaniem zaznaczonych w panelu opcji, tj. kąta, skali (rysunek 5.31 — po lewej). Przesuwamy nakładkę tak, aby widoczny na niej element obrazu, który ma zostać sklonowany, znalazł się w tym miejscu obrazu, w którym ma zostać powielony. Rozpoczynamy klonowanie, przesuując kursor po widocznym na nakładce elemencie, który chcemy sklonować. W omawianym przykładzie jest to kotek (rysunek 5.31, po prawej). Z nakładką związana jest jeszcze jedna interesująca funkcja o nazwie *Przytnij* (Clipped).

**Rysunek 5.31.**

Opcja *Pokaż nakładkę* (Show Overlay) pozwala precyzyjnie klonować elementy obrazu. Dzięki wyświetlanej w oknie nakładce (po lewej) widzimy, w jaki sposób pobrana próbka będzie klonowana w wybrane przez nas miejsce (po prawej) Dreamstime/© Barmina Iva

- * Opcja *Przytnij (Clipped)* — jej zaznaczenie włącza podgląd pędzla na żywo podczas klonowania. Wówczas nie widzimy całej nakładki, pojawia się ona jedynie na końcówce pędzla.

Możesz zmieniać stopień widoczności nakładki, ustawiając odpowiednią wartość w polu *Krycie (Opacity)*; zmienić sposób jej wyświetlania, wybierając jedną z opcji dostępnych w rozwijanym menu w dolnej części panelu; odwrócić kolory na zakładce, zaznaczając opcję *Odwrótność (Invert)* lub automatycznie ukrywać nakładkę po każdym kliknięciu w miejscu, do którego klonujemy piksele — zaznaczając opcję *Autoukrywaj (Auto Hide)*. Jeśli opcja ta nie będzie zaznaczona, a zaznaczona będzie opcja *Pokaż nakładkę (Show Overlay)*, wówczas nakładka będzie cały czas wyświetlana w oknie obrazu.

wskazówka



Aby chwilowo wyświetlić nakładkę podczas pracy z narzędziem *Stempel (Clone Stamp)*, możesz skorzystać ze skrótu klawiaturowego *Alt+Shift*. Wówczas narzędzie *Stempel (Clone Stamp)* zmieni się w narzędzie *Przesunięcie nakładki źródła (Move Source Overlay)* i za jego pomocą będzie można przesunąć nakładkę w inne miejsce w oknie obrazu.

wskazówka

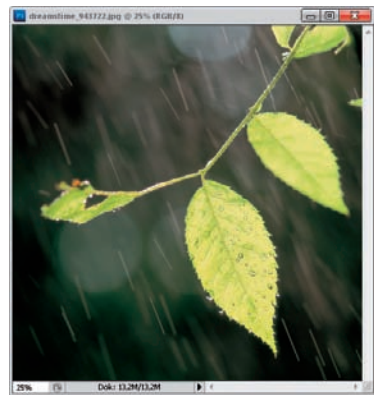


Opcja *Przesunięcie ramki (Frame Offset)* przydaje się zwłaszcza podczas pracy z obrazem wideo.

Ćwiczenie 5.4.

Wykorzystanie opcji z panelu Powielanie źródła dla powielenia obrazu pod określonym kątem i w zmienionej skali

1. W tym ćwiczeniu nie powiem Ci, jakiego rodzaju zdjęcie powinieneś otworzyć w programie, aby wykonać zamieszczone przeze mnie kroki. Nie chodzi tutaj bowiem o jakiś szczególny rodzaj zdjęcia. Jest ono po to, abyś mógł przyrzyć się bliżej możliwościom opcji znajdujących się w panelu *Powielanie źródła (Clone Source)*. Możesz zatem w ogóle nie otwierać żadnego obrazu, a jedynie prześledzić kroki ćwiczenia lub otworzyć dowolne zdjęcie (no może poza portretem), na którym przedstawiony zostanie jeden czy dwa obiekty. Ja skorzystałam ze zdjęcia przedstawiającego liście (rysunek 5.32). Chcę powielić większy liść w innej skali i pod innym kątem nachylenia.



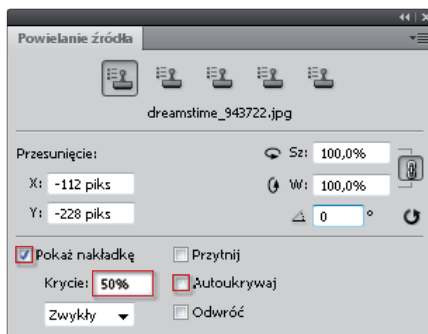
Rysunek 5.32.

Fotografia, która posłuży do zaprezentowania możliwości, jakie daje panel Powielanie źródła (Clone Source) Dreamstime/© Jinyoung Lee

2. Uaktywniłam narzędzie *Stempel (Clone Stamp)*.
3. Następnie otworzyłam panel *Powielanie źródła (Clone Source)*. Zaznaczyłam w nim opcję *Pokaż nakładkę (Show Overlay)*, ponieważ chcę móc obserwować sposób, w jaki pobrana próbka będzie klonowana w wybrane przeze mnie miejsce, i zmniejszyłam wartość w polu *Krycie (Opacity)* do **50%**. Usunęłam zaznaczenie opcji *Autoukrywaj (Auto Hide)*, aby nakładka była cały czas wyświetlana w oknie obrazu (rysunek 5.33).

Rysunek 5.33.

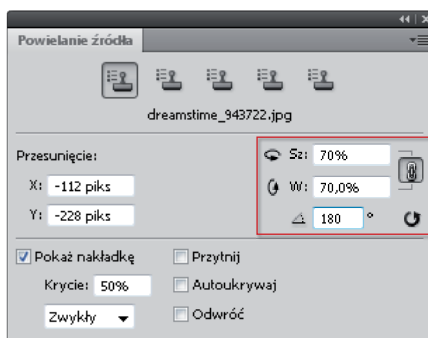
Panel Powielanie źródła (Clone Source). Aby podczas klonowania wyświetlana była nakładka, upewnij się, że wskazane opcje są zaznaczone



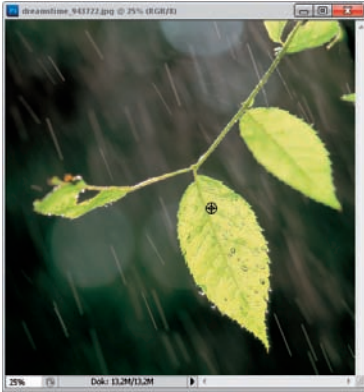
4. Powiedzmy, że chcę powielić duży liść w taki sposób, że będzie on znajdował się po przeciwnej stronie gałązki i będzie mniejszy od oryginału o 30%. W związku z tym wprowadzam w polach *Sz (W)* oraz *W (H)* wartość **70%**, a w polu *Obracanie powielonego źródła (Rotate the clone source)* wartość **180°** (rysunek 5.34).

Rysunek 5.34.

Panel Powielanie źródła (Clone Source). Jeśli chcesz, aby podczas klonowania wybranego fragmentu obrazu było on skalowany i obracany o wybrany przez Ciebie kąt, wprowadź w zaznaczonych polach odpowiednie wartości

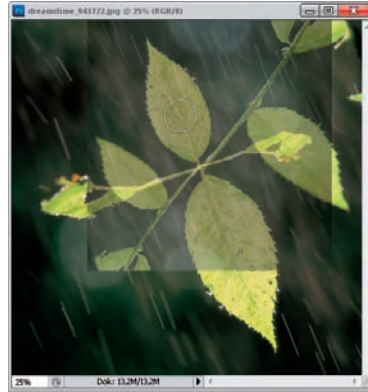


5. Teraz rozpoczynam klonowanie. Robię to w sposób opisany w poprzednim ćwiczeniu. Na początek pobieram próbkę. W tym celu klikam w oknie obrazu z wciśniętym klawiszem *Alt*, w miejscu, w którym znajduje się duży liść (rysunek 5.35).
6. Zobacz, co się stało. Pojawiła się nakładka przedstawiająca sposób, w jaki będzie powielona pobrana przed chwilą próbka (rysunek 5.36). Dzięki temu mogę, przesuając kursor, ustanowić miejsce, w którym rozpocznę powielanie.



Rysunek 5.35.

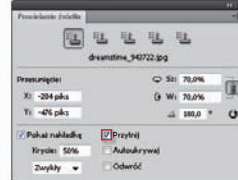
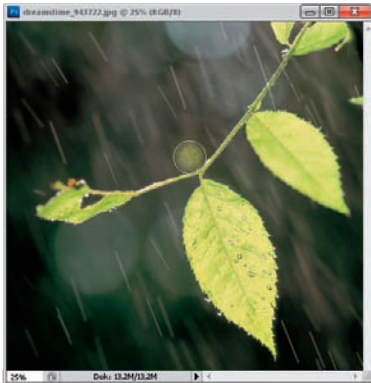
Pobieranie próbek



Rysunek 5.36.

Dzięki temu, że w panelu Powielanie źródła (Clone Source) zaznaczona została opcja Pokaż nakładkę (Show Overlay), w oknie obrazu wyświetlana jest nakładka. Przesuwając kursor w oknie obrazu, możemy określić miejsce, w którym rozpoczniemy klonowanie pobranych pikseli

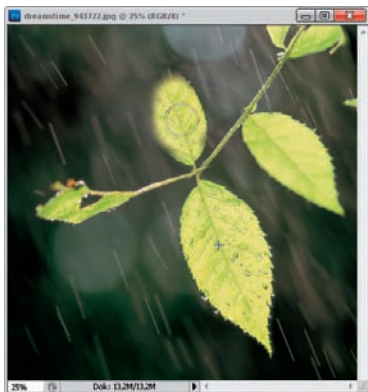
7. W zasadzie możemy już rozpocząć klonowanie, ale chciałabym Ci pokazać jeszcze jedną możliwość, jaką daje panel *Powielanie źródła (Clone Source)*. Zaznacz w nim dodatkowo opcję *Przytnij (Clipped)*. Widzisz, co się stało? Nakładka została dopasowana do wielkości średnicy *Stempla*, została przycięta (rysunek 5.37). Wydaje mi się, że w ten sposób dużo łatwiej jest klonować wybrane elementy.



Rysunek 5.37.

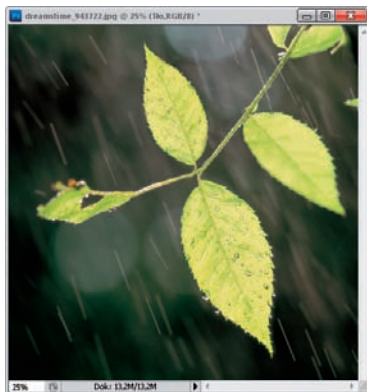
Nakładka przycięta do rozmiaru średnicy Stempla

8. Kliknij w miejscu, do którego chcesz przenieść pobrane piksele, i rozpocznij przeciąganie kursorem (rysunek 5.38).
9. Obiekt zostaje powielony w skali i pod kątem wybranym w panelu *Powielanie źródła* (*Clone Source*) (rysunek 5.39).



Rysunek 5.38.

Klonowanie pobranych pikseli



Rysunek 5.39.

Efekt ćwiczenia

5.4.

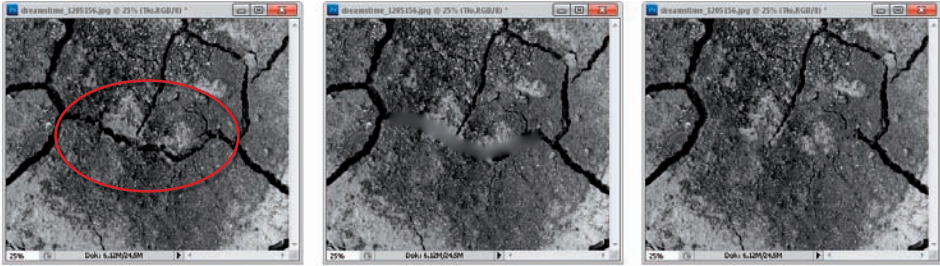
wskazówka



Przed rozpoczęciem pracy z narzędziem *Stempel* (*Clone Stamp*), zwłaszcza gdy planujemy wykorzystać je do powielania elementów i zamierzamy skorzystać z możliwości z panelu *Powielanie źródła* (*Clone Source*), dobrze jest utworzyć nową warstwę i na pasku opcji, w polu *Źródło* (*Source*) wybrać opcję *Wszystkie warstwy* (*All Layers*). Dzięki temu w razie niepowodzenia możemy szybko usunąć tę warstwę, utworzyć nową i rozpocząć wszystko od początku. Oryginalny obraz pozostaje nienaruszony.


Błyskawiczna korekcja niewielkich skaz

Jeśli szukasz narzędzia, które pozwoli Ci szybko usunąć skazę niewielkich rozmiarów, jest nim *Punktowy pędzel korygujący* (*Spot Healing Brush*). Jego działanie polega na malowaniu korygowanych obszarów obrazu (a tak naprawdę tworzących je pikseli) próbkami pikseli, wzorków i tekstur automatycznie pobranymi z obszarów wokół korygowanego fragmentu obrazu z zachowaniem ich stopnia jasności i przezroczystości. W najnowszej wersji programu wprowadzono dla niego nową opcję *Uwzględnianie zawartości* (*Content-Aware*), dzięki której możemy uzyskiwać jeszcze lepsze rezultaty (rysunek 5.40).



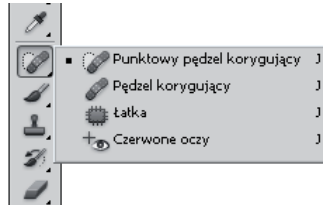
Rysunek 5.40.

Przykład efektu, jaki można uzyskać podczas korekty przeprowadzonej za pomocą narzędzia Punktowy pędzel korygujący (Spot Healing Brush) z włączonymi dla porównania opcjami Zgodność z otoczeniem (Proximity Match) (w środku) oraz Uwzględnianie zawartości (Content-Aware) (po prawej). Usuwamy to, co na zdjęciu po lewej jest objęte czerwoną ramką
© Dreamstime

Narzędzie uaktywniamy, klikając jego ikonę () w Przyborniku (rysunek 5.41). Następnie, aby usunąć skazę, ustawiamy opcje na pasku opcji oraz wybieramy średnicę końcówki pędzla i klikamy korygowany fragment; jeśli masz do czynienia z większym obszarem — nie wystarczy kliknięcie.

Rysunek 5.41.

Fragment Przybornika — narzędzie
Punktowy pędzel korygujący
(Spot Healing Brush)



Średnicę i twardość końcówki narzędzia zmieniamy tak samo jak w przypadku tradycyjnego *Pędzla*.

Stosując skrót klawiszowy *Shift++*, możesz zwiększać twardość końcówki narzędzia *Punktowy pędzel korygujący* (Spot Healing Brush), zaś stosując *Shift+-* — zmniejszać jej twardość. Natomiast klawisze *J* oraz *[* pozwolą Ci zwiększyć lub zmniejszyć średnicę końcówki.

wskazówka



Co do pozostałych opcji — nie ma tu ich zbyt wiele. Możemy dostosować tryb mieszania. Robimy to w polu *Tryb* (Mode). Zazwyczaj wystarczy wybrać opcję *Zwykły* (Normal). Jeśli natomiast zależy Ci na tym, aby podczas korekty zachowane zostały szумы i tekstura, wybierzesz opcję *Zastąp* (Replace).

Możemy również określić sposób próbkowania pikseli. Gdy wybieramy **Zgodność z otoczeniem** (Proximity Match), program wykorzystuje piksele znajdujące się wokół krawędzi klikniętego obszaru, aby znaleźć inne fragmenty obrazu, których użyje jako łątki. Nowością w programie jest opcja *Uwzględnianie zawartości*

(*Content-Aware*). I w zasadzie w większości sytuacji powinniśmy zostawić ją włączoną na stałe. Dzięki niej podczas przesuwania kursorem po usuwanych obszarach będą one wypełniane zawartością obszaru w sąsiadujących obszarach z zachowaniem istotnych szczegółów, takich jak cienie i krawędzie obiektów. Jeśli efekty uzyskane po włączeniu tych opcji nie są satysfakcjonujące, cofnij operację i zaznacz opcję *Utwórz teksturę* (*Create Texture*). Wówczas program wykorzysta wszystkie piksele klikniętego obrazu do utworzenia tekstury, którą naprawi obszar.

wskazówka



Jeśli chcesz, aby podczas próbkowania pobierane były dane ze wszystkich widocznych warstw, zaznacz opcję *Próbkuj wszystkie warstwy* (*Use All Layers*). Jeśli jej nie zaznaczysz — próbkowanie zostanie dokonane na podstawie danych pochodzących tylko z warstwy aktywnej.

Ćwiczenie 5.5.

Usuwanie z obrazu niedoskonałości skóry (lub innej dowolnej skazy niewielkich rozmiarów)

1. Otwórz obraz, z którego chcesz usunąć niewielki element. Ja wybrałam zdjęcie przedstawiające kobietę z blizną na czole (rysunek 5.42).

Rysunek 5.42.

Fotografia, która zostanie poddana korekcy za pomocą narzędzia Punktowy pędzel korygujący (Spot Healing Brush). Postaram się usunąć z niej bliznę
Dreamstime/© Tbel



wskazówka



Jeśli zachodzi taka potrzeba, powiększ widok w oknie obrazu, aby lepiej widzieć jego korygowany fragment.

2. Uaktywnij narzędzie *Punktowy pędzel korygujący* (*Spot Healing Brush*).
3. Za pomocą opcji na pasku opcji ustaw średnicę i stopień twardości jego końcówki, a także tryb mieszania — w omawianym przykładzie będzie to *Zwykły* (*Normal*).

Do korekcji obszaru stosujemy taką końcówkę narzędzia, której średnica jest odrobinę większa od skazy. Pozwoli to uzyskać zadowalający efekt.

wskazówka



4. Wybierz metodę próbkowania pikseli, zaznaczając jedną z trzech opcji: *Zgodność z otoczeniem* (*Proximity Match*), *Utwórz teksturę* (*Create Texture*) lub *Uwzględnianie zawartości* (*Content-Aware*). W ćwiczeniu wybrałam *Uwzględnianie zawartości* (*Content-Aware*) (rysunek 5.43).



Rysunek 5.43.

Pasek opcji narzędzia Punktowy pędzel korygujący (*Spot Healing Brush*) i nowa opcja *Uwzględnianie zawartości* (*Content-Aware*)

5. Zaznacz lub pozostaw niezaznaczoną opcję *Próbkuj wszystkie warstwy* (*Use All Layers*). Ja pozostawiłam ją niezaznaczoną, ponieważ mój obraz składa się tylko z jednej warstwy.
6. Kliknij lub przeciągnij po obszarze, który chcesz skorygować (rysunek 5.44).

Rysunek 5.44.

Fragmety obrazu, które klikniesz lub po których przesuniesz kursorem z aktywnym narzędziem Punktowy pędzel korygujący (*Spot Healing Brush*), zostaną poddane korekcji — znikną z jego powierzchni



7. Wygląd obrazu został skorygowany (rysunek 5.45).

**Rysunek 5.45.**

Efekt ćwiczenia — blizna została usunięta

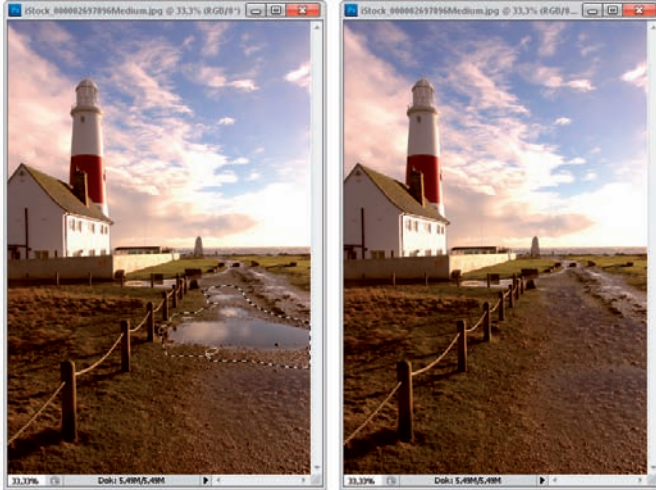
5.5

Natychmiastowe usuwanie niechcianych elementów obrazu — nowe polecenie Uwzględnianie zawartości

W wersji CS5 programu Photoshop wprowadzono do okna *Wypełnienie (Fill)* nową opcję *Uwzględnianie zawartości (Content-Aware)*, co moim zdaniem stanowi przełom w szybkości i prostocie usuwania niechcianych elementów obrazu, niezależnie od ich rozmiaru. Za jej pomocą można również w sposób wręcz „magiczny” uzupełniać brakujące fragmenty obrazu. Działa dużo szybciej niż jakiegokolwiek inne narzędzie tego typu dostępne w programie i jest niezwykle łatwa w obsłudze. Potrzebujemy jedynie zaznaczenia wokół obiektu, którego chcesz się pozbyć — nie musi być ono wcale wykonane precyzyjnie — tak naprawdę w większości sytuacji wystarczy go obrysować (rysunek 5.46).

Rysunek 5.46.

Opcja Uwzględnianie zawartości (Content-Aware) pozwala szybko usunąć z obrazu niepożądany element, wypełniając miejsce, w którym się znajdował, podobną zawartością z sąsiedniego obszaru ISTOCKPHOTO/© Bradley Mason, # 2697896

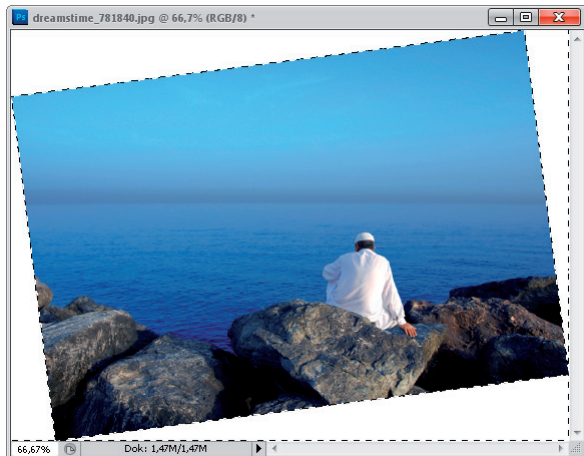
**Ćwiczenie 5.6.**

Uzupełnianie brakujących fragmentów obrazu za pomocą polecenia Uwzględnianie zawartości

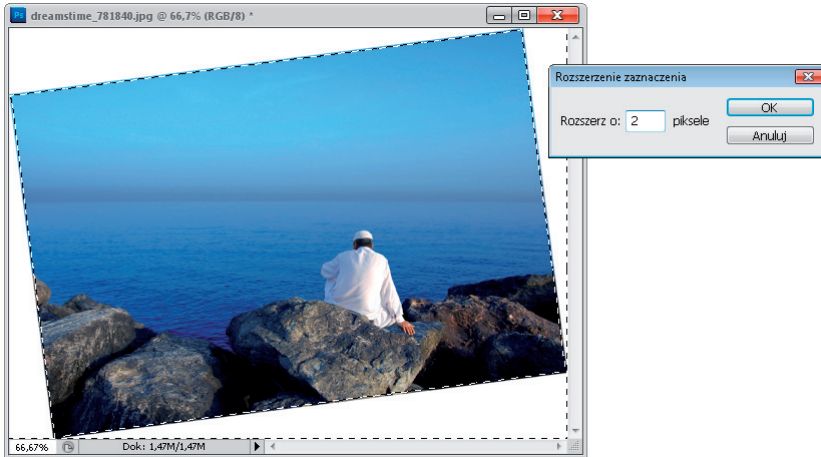
1. Po wyprostowaniu obrazu (bez stosowania automatycznego kadrowania) czy wtedy, gdy tworzymy panoramę, często mamy do czynienia z sytuacją, że na krawędziach uzyskanego obrazu pojawiają się puste obszary. Do tej pory najczęściej taki obraz dodatkowo poddawany był kadrowaniu, aby pozbyć się tych pustych obszarów, lub po prostu były one wypełniane przez co bardziej cierpliwie osoby za pomocą np. narzędzia *Stempel* (*Clone Stamp*). Teraz jest to dużo łatwiejsze. Na początek zaznaczamy po prostu obszary, na których piksele nie występują — najlepiej do tego celu wykorzystać narzędzie *Różdżka* (*Magic Wand*) (rysunek 5.47).

Rysunek 5.47.

Zaznaczenie obszarów, które mają zostać wypełnione obrazem Dreamstime/© Manoj Mundapat

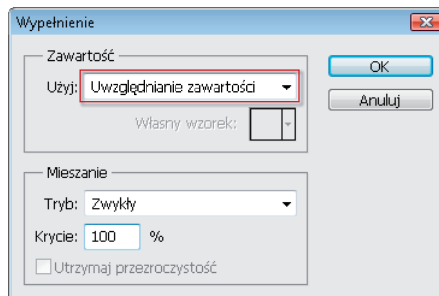


2. Rozszerzamy zaznaczenie, tak by objęta była nim część obrazu przy krawędziach pustego obszaru (rysunek 5.48). Możemy to zrobić np. za pomocą polecenia *Zaznacz/Zmień/Rozszerzenie* (*Select/Modify/Expand*).

**Rysunek 5.48.**

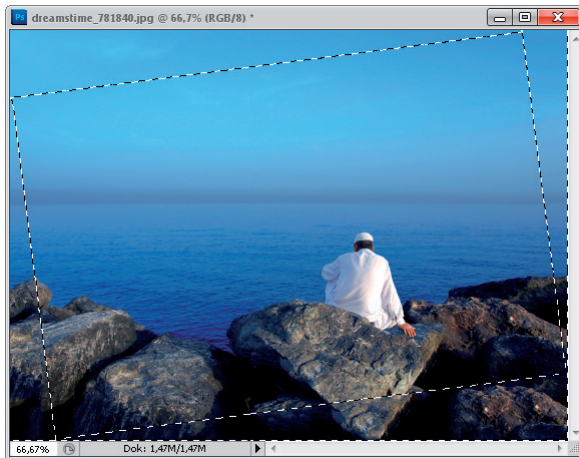
Rozszerzanie granicy zaznaczenia

3. Stosujemy polecenie *Wypełnij* (*Fill*) znane już z wcześniejszych wersji programu. Możemy w tym celu użyć klawiszy *Shift+F5* lub po prostu wybrać *Edycja/Wypełnij* (*Edit/Fill*). W oknie, w polu *Użyj* (*Use*) wybieramy nowe polecenie *Uwzględnianie zawartości* (*Content-Aware*) i klikamy *OK* (rysunek 5.49).

**Rysunek 5.49.**

Okno Wypełnienie (Fill) i nowe polecenie Uwzględnianie zawartości (Content-Aware)

4. Puste obszary zostają wypełnione szczegółami z obszarów przyległych do zaznaczenia (rysunek 5.50). Na koniec musisz już tylko usunąć zaznaczenie (*Ctrl+D*).



Rysunek 5.50.

Obszary, które wcześniej były wypełnione kolorem tła, teraz zostały wypełnione pikselami obszarów sąsiadujących z zaznaczeniem, w wyniku czego uzupełniły brakujące fragmenty obrazu

Podstawy obsługi programu

Zaczynanie obrazu i jego fragmentów

Malowanie w Photoshopie

Powiększanie i zmniejszanie widoku w oknie obrazu

Pozbywanie się niechcianych elementów

Praca z maskami i warstwami

Cofanie wykonanych czynności

Korygowanie kolorów

Łączenie obrazów oraz ich dopasowywanie

Zmiana rozmiarów, prostowanie i przekształcanie obrazów

Edycja obrazu poprzez jego zniekształcanie

Obiekty inteligentne

Filtry – korekcja obrazu i efekty specjalne

Ścieżki, kształty, tekst

Tabela skrótów klawiszowych

Żaden program do obróbki zdjęć na świecie nie dorówna dziś Photoshopowi — ani pod względem rzeszy użytkowników, ani łatwości obsługi, ani perfekcji uzyskiwanych efektów. Każda wersja tej aplikacji jest coraz bogatsza i coraz lepsza, a CSS to już prawie ideał. Jednak każdy z nas potrzebuje wstępnej wiedzy, aby bez trudu poruszać się wśród tysiąca poleceń i możliwości programu. Polskim czytelnikom od lat przychodzi przy tym z pomocą Anna Owczar-Dadan, znakomita autorka wielu świetnych podręczników z zakresu obróbki grafik.

W książce „Photoshop CSS PL. Szkoła efektu” autorka zajmuje się po kolei wszystkimi aspektami działania tej wersji Photoshopa. Znajdziesz tu informacje o tym, jak najwygodniej ustawić sobie przestrzeń roboczą i zaimportować obrazy, jak bawić się kolorami, fakturą i kontrastem. Dowiesz się, jak usunąć niechciane fragmenty obrazu i powielić inne, wykarzystaś maski i warstwy, odzyskać utracone szczegóły obrazu i odpowiednio go wykadrować. Nauczysz się stosować efekty specjalne i odkształcenia, retuszować sylwetkę, a nawet zmieniać miny osób uwiecznionych na fotografii. Zatem owocnej lektury!

TAKŻE CIEBIE STAĆ NA MISTRZOWSKIE EFEKTY!

W katalogu 3783

Księgarnia internetowa
<http://hellon.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900

 **Hellon**

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://hellon.pl/promocje>
Katalogi najchętniej czytane:
• <http://hellon.pl/bestsellery>
Zamów informacje o newsletterach:
• <http://hellon.pl/newsletter>

Hellon Sp. z o.o.
ul. Kiełkowska 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 96 43
e-mail: hellon@hellon.pl
<http://hellon.pl>

hellon.pl
księgar
internetowa

Cena 109,00 zł

ISBN 978-83-246-2677-9



9 788324 626779

informatyka w najlepszym wydaniu