

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

Photoshop Elements 2. Szybki start

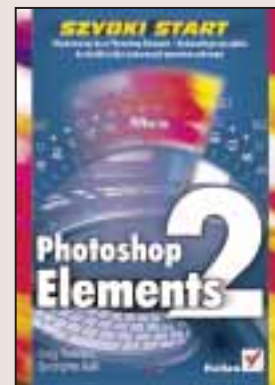
Autorzy: Craig Hoeschen, Christopher Dahl

Tłumaczenie: Marcin Samodulski

ISBN: 83-7197-758-1

Tytuł oryginału: [Photoshop Elements 2
for Windows and Macintosh VQG](#)

Format: B5, stron: 440



Dzięki Adobe Photoshop Elements retuszowanie fotografii cyfrowych staje się łatwym zadaniem. Możesz stosować filtry, nadawać efekty i style, przygotowywać zdjęcia na potrzeby witryn WWW, tworzyć zdjęcia panoramiczne z kilku pojedynczych zdjęć. Photoshop Elements posiada też kilka unikatowych funkcji, których nie znajdziesz nawet w programie Photoshop. Jest to, przy wszystkich swoich możliwościach, aplikacja niezwykle łatwa w obsłudze przeznaczona zarówno dla fotoamatorów, jak i dla profesjonalistów.

Książka "Photoshop Elements 2. Szybki start" to praktyczny przewodnik po najnowszej wersji Adobe Photoshop Elements. Pozwoli Ci ona nie tylko w krótkim czasie nauczyć się obsługi tego programu, ale także stanie się źródłem cennych wskazówek i podpowiedzi, do którego często będziesz wracać podczas pracy ze swoimi zdjęciami.

Poznasz:

- Sposób instalacji i konfiguracji Photoshop Elements
- Metody dostosowania interfejsu użytkownika do swoich potrzeb
- Tworzenie obrazów i zarządzanie kolekcjami zdjęć
- Korygowanie kolorów, usuwanie przebarwień, oświetlanie tła
- Zaznaczanie fragmentów zdjęć i modyfikację zaznaczonych obszarów
- Pracę z warstwami
- Sposoby poprawy jakości i techniki retuszu zdjęć
- Użycie filtrów i efektów specjalnych
- Malowanie w programie Photoshop Elements
- Pracę z tekstem
- Przygotowanie zdjęć do druku i publikacji w Internecie
- Tworzenie panoram, pokazów slajdów i animacji

Błyskawiczny kurs Photoshop Elements – doskonałego narzędzia do obróbki zdjęć wykonanych aparatem cyfrowym



Spis treści

	Wstęp	9
Rozdział 1.	Podstawy	21
	Przestrzeń robocza	22
	Przeglądanie, otwieranie i zamykanie plików	26
	Zapisywanie plików	33
	Wybór narzędzia	35
	Korzystanie z paska opcji i paska skrótów	37
	Praca z paletami	39
	Użycie lupy — narzędzie Zoom	44
	Przesuwanie widoku	47
	Korzystanie z palety podpowiedzi Hints	49
	Wybór przepisów z palety How To	50
	Korzystanie z systemu pomocy	51
Rozdział 2.	Tworzenie obrazów, zarządzanie plikami	53
	O rozdzielczości i rozmiarach obrazu	54
	Tworzenie nowego obrazu	57
	Importowanie obrazów z aparatów cyfrowych i skanerów	59
	Zmiana rozmiaru i rozdzielczości obrazu	65
	Wyświetlanie informacji o obrazie	69
	Otwieranie wielu widoków i zarządzanie oknami	72
	Linijki	74
	Wyświetlanie siatki	76
Rozdział 3.	Zmiana i korekcja kolorów	79
	O komputerach i modelach kolorów	80
	Wybór trybu kolorów	81
	Zmiana trybu kolorów	84
	Zarządzanie kolorami	90
	Korekcja odcieni	95
	Automatyczna korekcja poziomów	97

	Ręczna korekcja poziomów	99
	Rozświetlanie zdjęć	101
	Usuwanie przebarwień	103
	Wymiana koloru	105
Rozdział 4.	Zaznaczanie	109
	Narzędzia zaznaczania	110
	Użycie narzędzi z grupy Selekcji	113
	Zaznaczanie obszarów za pomocą narzędzi z grupy Lasso	116
	Użycie narzędzia Selection Brush	120
	Zaznaczanie na podstawie koloru	124
	Modyfikowanie i dopracowywanie obszarów zaznaczenia	128
	Zmiękczenie krawędzi obszaru zaznaczenia	131
	Modyfikowanie krawędzi zaznaczenia	133
Rozdział 5.	Warstwy	135
	Pojęcie warstw	136
	Paleta Layers	137
	Podstawowe informacje o warstwach	139
	Zmiana kolejności warstw	142
	Zarządzanie warstwami	144
	Scalanie warstw	147
	Przekształcanie i powielanie warstw	150
	Kopiowanie warstw z jednego obrazu do innego	154
	Krycie i tryby mieszania	156
	Wykorzystanie grupowania warstw do tworzenia masek	159
	Przypisywanie efektów za pomocą stylów warstw	161
	Zmiana barw i odcieni za pomocą warstw dopasowania	166
	Posługiwanie się paletą Undo History	168
Rozdział 6.	Naprawianie i retuszowanie zdjęć	171
	Kadrowanie zdjęcia	172
	Prostowanie zdjęcia	175
	Narzędzie Clone Stamp	177
	Nakładanie wzorów	180
	Usuwanie efektu czerwonych oczu	184
	Wyostrenie szczegółów obrazu	186
	Uwydatnianie szczegółów obrazu	188
	Mieszanie elementów obrazu za pomocą narzędzia Smudge	190

	Narzędzia do korekcji tonalnej.....	191
	Usuwanie koloru.....	194
	Barwienie obrazu.....	196
Rozdział 7.	Filtry i efekty specjalne	199
	Palety filtrów i efektów.....	200
	Użycie filtrów i efektów.....	204
	Galeria filtrów.....	209
	Galeria efektów.....	216
	Symulowanie ruchu za pomocą filtrów rozmywających.....	219
	Zniekształcanie obrazów.....	224
	Symulowanie oświetlenia i cieni.....	228
	Tekstury.....	234
	Tworzenie własnych filtrów.....	238
Rozdział 8.	Malowanie i rysowanie	241
	O bitmapach i rysunkach wektorowych.....	242
	Wypełnianie fragmentów obrazu kolorem.....	243
	Wypełnianie obszarów gradientami.....	247
	Tworzenie i zapisywanie gradientów.....	249
	Tworzenie obwiedni warstwy lub obszaru zaznaczenia.....	255
	Posługiwanie się narzędziem Brush.....	258
	Tworzenie i zapisywanie własnych pędzli.....	261
	Tworzenie specjalnych efektów malarskich.....	267
	Usuwanie fragmentów obrazu przy użyciu pędzli.....	269
	Usuwanie tła i dużych obszarów obrazu.....	271
	Tworzenie kształtów.....	274
	Tworzenie podstawowych kształtów.....	275
	Transformacja kształtów.....	278
	Kształty predefiniowane.....	282
Rozdział 9.	Praca z tekstem	289
	Tworzenie i edycja tekstu.....	290
	Zmiana wyglądu tekstu.....	294
	Praca z tekstem pionowym.....	299
	Wyglądanie tekstu.....	301
	Wyginanie tekstu.....	302
	Galeria stylów wyginania tekstu.....	304

	Tworzenie efektów tekstowych za pomocą narzędzi z grupy Type Mask ..	305
	Nadawanie stylów warstwom tekstowym	308
	Galeria stylów warstw tekstowych	309
Rozdział 10.	Przygotowanie obrazów do publikacji w Internecie	311
	Wymogi stawiane obrazom przeznaczonym do publikacji w Internecie ..	312
	Okno dialogowe Save for Web	313
	Optymalizacja obrazów przeznaczonych do publikacji w Internecie	314
	Regulacja ustawień optymalizacji	317
	Ustawianie przezroczystości obrazów przeznaczonych do publikowania w Internecie	324
	Podgląd obrazu	328
	Wysyłanie obrazów pocztą elektroniczną	330
Rozdział 11.	Zapisywanie i drukowanie obrazów	333
	Formaty plików	334
	Ustawianie opcji zapisu plików	340
	Automatyczne formatowanie i zapisywanie wielu obrazów jednocześnie ..	343
	Katalogowanie obrazów	348
	Tworzenie pakietu obrazów	351
	Przygotowanie komputera do realizacji zadania drukowania	354
	Przygotowywanie obrazu do druku	357
	Ustawianie dodatkowych opcji wydruku	360
	Drukowanie obrazu	362
	Korzystanie z internetowych serwisów fotograficznych	364
Rozdział 12.	Techniki twórcze	367
	Tworzenie panoram	368
	Przygotowywanie pokazu slajdów	379
	Internetowe galerie fotograficzne	384
	Tworzenie animowanych GIF-ów	390
	Tworzenie kompozycji	397
Dodatek A	Skróty klawiaturowe	405
	Skorowidz	413

Filtry i efekty specjalne

7

Dawniej, chcąc poprawić lub zmienić wygląd zdjęć, fotografowie używali filtrów korekcyjnych i filtrów efektowych zakładanych na obiektyw aparatu. Filtry mogą być wykorzystywane do zmiany kolorów, rozjaśnienia pewnych odcieni i przyciemnienia innych. Oprócz wykorzystywania filtrów, fotografowie uzyskiwali twórcze efekty w ciemniach, stosując specjalne wywoływanie i naświetlanie zdjęć.

Jednak dzięki postępowi w dziedzinie techniki cyfrowej amatorzy fotografii nie muszą już eksperymentować z chemikaliami i dodatkowymi akcesoriami do aparatu w celu wzbogacenia wykonywanych przez siebie fotografii. Filtry i efekty dostępne w programie Photoshop Elements umożliwiają znacznie więcej aniżeli można było uzyskać w fotografii tradycyjnej. Wiele z tych filtrów (na przykład filtry wyostrzające *Sharpen*) wprowadzają na zdjęciu delikatne zmiany i poprawki, podczas gdy filtry artystyczne z grup *Artistic*, *Stylize* i *Sketch* mogą zupełnie przekształcić obraz, tworząc niepowtarzalny efekt. Photoshop Elements oferuje również swoim użytkownikom efekty specjalne, które można stosować na zdjęciach i obrazach. Obejmują one niesamowite efekty graficzne (na przykład efekt skóry jaszczurki), a także efekty tekstowe i oryginalne wypełnienia i tekstury.

W tym rozdziale omówimy wiele sposobów użycia filtrów i efektów, dzięki którym będziesz mógł udoskonalać swoje prace, natomiast galerie filtrów i efektów pomogą Ci wyobrazić sobie możliwe zastosowania filtrów i efektów na Twoich zdjęciach.

Palety filtrów i efektów

Photoshop Elements zawiera ponad 100 filtrów i ponad 50 efektów, udostępniając niemal nieskończone możliwości ulepszania i wzbogacania obrazów. Większość filtrów posiada okno dialogowe, w którym możesz podglądać wyniki działania filtru i modyfikować jego parametry, w zależności od których otrzymane rezultaty będą mniej lub bardziej widoczne. Niektóre z filtrów (na przykład filtr *Liquify*) są tak złożone, że wydają się być osobnymi, niewielkimi programami wewnątrz Photoshop Elements.

Sposób działania efektów różni się od działania filtrów. Gdy nadajesz wybrany efekt, Photoshop Elements automatycznie wykonuje ciąg czynności polegających na zastosowaniu na danym obrazie szeregu filtrów i nadaniu warstwom odpowiednich stylów. Efekty są bardziej złożone od filtrów. Jeśli chcesz nadać efekt cienia, nałożyć na zdjęcie ramkę lub podpisać fotografię czcionką o fakturze szlifowanej blachy, przejrzyj paletę efektów *Effects* i sprawdź, jakie efekty są dostępne.

Aby wyświetlić paletę filtrów (Filter) lub paletę efektów (Effects):

Wykonaj jedną z następujących czynności:

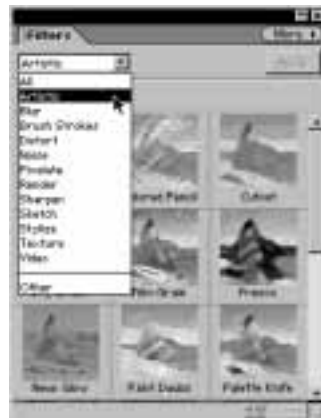
- ◆ Wybierz polecenie *Window/Filters* lub *Window/Effects*.
- ◆ Kliknij zakładkę palety *Filters* lub palety *Effects* w doku.

Palety te mogą być rozwinięte na doku lub możesz je wyciągnąć z doku, aby ułatwić sobie do nich dostęp.

Aby zmienić liczbę filtrów lub efektów wyświetlanych na paletach:

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- ◆ Wybierz pozycję *All* z listy rozwijanej na górze jednej z omawianych palet. Po wybraniu tej opcji na palecie zostaną wyświetlone wszystkie filtry lub efekty (rysunek 7.1).
- ◆ Z listy rozwijanej usytuowanej w górnej części dowolnej z omawianych palet wybierz zestaw filtrów lub efektów, który ma zostać wyświetlony na palecie (rysunek 7.2).



Rysunek 7.1. Wybierz pozycję *All* z listy rozwijanej na górze palety *Filters* oraz palety *Effects*, aby wyświetlić jednocześnie wszystkie dostępne filtry lub efekty

Rysunek 7.2. Aby zawęzić ilość wyświetlanych filtrów, wybierz z listy określoną grupę filtrów lub efektów

Aby zmienić sposób wyświetlania zawartości palety:

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- ◆ Kliknij przycisk *Thumbnail View* na dole palety, aby włączyć wyświetlanie filtrów i efektów w postaci miniatur (sposób domyślny) (rysunek 7.3).
- ◆ Kliknij przycisk *List View* na dole palety, aby włączyć wyświetlanie filtrów i efektów w postaci listy nazw (rysunek 7.4).

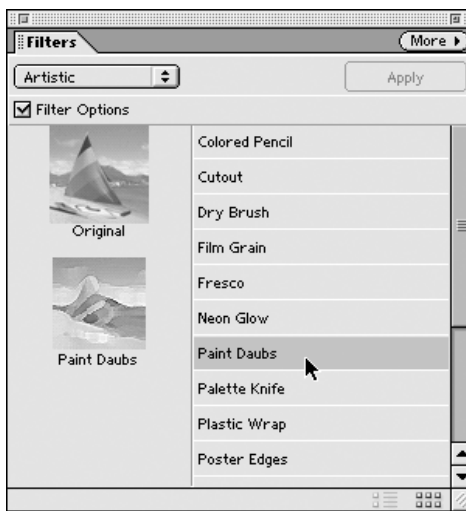
Gdy wybierzesz z listy dowolną nazwę, pod miniaturą obrazka po lewej stronie palety pojawi się miniatura przedstawiająca działanie wybranego filtra lub efektu na ten obrazek (rysunek 7.5).



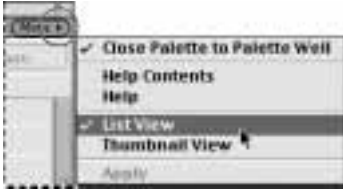
Rysunek 7.3. Miniatury są domyślnym sposobem wyświetlania zawartości palet z filtrami i efektami



Rysunek 7.4. Gdy poznasz już paletę *Filters*, być może będzie Ci łatwiej pracować z widokiem w postaci listy, ponieważ umożliwia on szybsze niż w domyślnym widoku miniatur wyszukiwanie filtrów



Rysunek 7.5. W widoku w postaci listy, miniatura wybranego filtra lub efektu pojawia się w pierwszej kolumnie palety



Rysunek 7.6. Opcje wyświetlania miniatur lub list dostępne są również w menu palety *Filters*

Wskazówki

- Aby szybciej przeglądać filtry i efekty, w menu palety *Filter* lub *Effects* włącz widok miniatur lub widok w postaci listy (rysunek 7.6).
- Możesz również instalować i wykorzystywać filtry w postaci modułów dodatkowych stworzonych przez innych niż Adobe producentów. Po zainstalowaniu filtry te pojawiają się zwykle w dolnej części palety *Filters*.

Wtyczki z filtrami i efektami

Instalowanie modułów dodatkowych to doskonały sposób rozszerzania możliwości programu Photoshop Elements. Czy chciałbyś mieć możliwość dodania do zdjęcia zaawansowanego efektu trójwymiarowego cienia lub nałożenia na zdjęcie efektownej przezroczystości? Jeśli wśród dostępnych filtrów i efektów nie możesz znaleźć odpowiedniego, jest wysoce prawdopodobne, że odpowiednia wtyczka załatwi sprawę. Masz szczęście — większość wtyczek stworzonych z myślą o programie Adobe Photoshop będzie równie dobrze współpracowała z programem Photoshop Elements, ponieważ obie aplikacje obsługują ten sam format wtyczek. Niektóre zestawy wtyczek przeznaczone dla profesjonalistów i artystów nie są tanie — ich ceny mogą osiągnąć pułap setek dolarów, lecz wiele modułów dodatkowych dostępnych jest za darmo. Jednym z najlepszych miejsc do szukania filtrów i efektów jest witryna Adobe Xchange (<http://xchange.studio.adobe.com/>), z której możesz ściągać filtry i efekty (możesz w niej także udostępniać zrobione przez siebie filtry i efekty innym użytkownikom programów Adobe Photoshop i Adobe Photoshop Elements).

Użycie filtrów i efektów

W zależności od wybranego filtra lub efektu oraz od wielkości edytowanego obrazu, wyświetlenie przez komputer rezultatów zastosowania filtra lub efektu może zająć trochę czasu. Oczywiście, moc obliczeniowa komputerów gwałtownie zwiększa się z roku na rok, podobnie jak średnia ilość pamięci RAM instalowanej w komputerach. Zarówno moc obliczeniowa procesora, jak i ilość pamięci RAM wpływają na szybkość wykonywania przekształceń związanych z zastosowaniem filtra lub efektu. Na szczęście prawie każdy filtr zawiera okienko podglądu, w którym możemy zobaczyć sposób działania filtra, zanim zdecydujemy się zastosować go na edytowanym zdjęciu.

Efekty nie posiadają okna podglądu, ale na palecie efektów *Effects* oraz w galerii efektów w dalszej części tego rozdziału znajdziesz pomocne przykłady zastosowania każdego z efektów. W przypadku większości filtrów i efektów dobrym sposobem jest zaznaczenie niewielkiego obszaru obrazu i zastosowanie filtra lub efektu na tym obszarze. Tym sposobem nie tracimy czasu, czekając aż komputer skończy przetwarzanie całego obrazu. Wyjątkami są efekty typu *Frames* (ang. *ramki*) lub *Photo Corners* (ang. *narożniki*), które z oczywistych powodów odnoszą się do całego zdjęcia lub obrazu. Do zastosowania kilku efektów (na przykład efektu wyciętej ramki *Cutout* i efektu wytłoczonej ramki *Recessed Frame*) wymagane jest uprzednie zaznaczenie pewnego obszaru obrazu.

Aby zastosować filtr:

1. Aby zastosować filtr na całej warstwie, na palecie *Layers* zaznacz wybraną warstwę, aby uczynić ją aktywną. Aby zastosować filtr na fragmencie obrazu, zaznacz ten fragment, wykorzystując jedno z narzędzi do zaznaczania (rysunek 7.7).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - ▲ Kliknij podwójnie wybrany filtr na palecie *Filters* (rysunek 7.8).



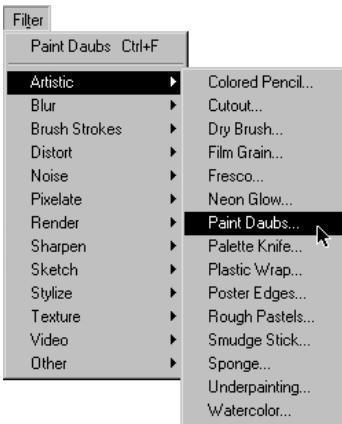
Rysunek 7.7. Filtry i efekty mogą być stosowane na całej warstwie lub na fragmencie obrazu



Rysunek 7.8. Aby zastosować filtr, kliknij go podwójnie na palecie *Filters*



Rysunek 7.9. Większość filtrów posiada okno dialogowe zawierające parametry i opcje określające działanie i rezultat działania filtru



Rysunek 7.10. Patrząc na menu filtrów *Filter*, możesz sprawdzić, które filtry posiadają parametry — są to filtry, przy których znajduje się symbol wielokropka (...)

Jeśli wybrany filtr nie posiada parametrów, zostanie od razu zastosowany. Natomiast jeśli posiada parametry, na ekranie pojawi się okno dialogowe filtru (rysunek 7.9).

- ▲ Wybierz określony filtr z wybranego podmenu menu *Filter*.

Zauważ, że w menu *Filter* filtry, które posiadają parametry, oznaczone są symbolem wielokropka (...) usytuowanym po prawej stronie ich nazw (rysunek 7.10).

- ▲ Przeciągnij filtr z palety *Filters* na edytowany obraz.

3. Jeżeli wybrany filtr posiada okno dialogowe, wypróbuj różne wartości parametrów i opcje filtru, tak aby uzyskać pożądaną wygląd.

4. W oknach dialogowych zawierających okienko podglądu możesz zmieniać widok oglądanego fragmentu obrazu. W tym celu wykonaj jedną z następujących czynności:

- ▲ Aby przybliżyć lub oddalić widok, kliknij, odpowiednio: przycisk ze znakiem plus (przybliżenie) lub przycisk ze znakiem minus (oddalenie) (rysunek 7.11).
- ▲ Aby obejrzeć określony fragment obrazu, przeciągnij zawartość okienka podglądu (rysunek 7.12).

5. Kliknij *OK*, aby zastosować filtr.

Filtr zostanie zastosowany na zdjęciu (rysunek 7.13).

Jeśli nie jesteś zadowolony z rezultatów działania filtru, wybierz polecenie *Edit/Undo* lub wybierz poprzedni stan z palety *Undo History*.

Wskazówka

- Jeżeli chcesz zastosować filtr ze skutkiem natychmiastowym, bez podglądania jego rezultatów ani ustawiania parametrów w oknie dialogowym, wyłącz opcję *Filter Options* usytuowaną na górze palety *Filters*.



Rysunek 7.11. Pod okienkami podglądu w oknach dialogowych filtrów znajdują się przyciski do przybliżania i oddalania widoku podglądanego obrazu



Rysunek 7.12. Aby przesunąć widok obrazu w okienku podglądu, umieść kursor nad zawartością okienka. Gdy kursor przybierze kształt Rączki, kliknij i przeciągnij obraz



Rysunek 7.13. Kliknij przycisk *OK*, aby zobaczyć rezultaty działania filtru na obrazie



Rysunek 7.14. Aby zastosować efekt, wybierz odpowiednią pozycję na palecie *Effects* i kliknij klawisz *Apply* lub kliknij dany efekt podwójnie. Możesz również przeciągnąć wybrany efekt bezpośrednio z palety efektów na obraz.



Rysunek 7.15. Po zastosowaniu efektu na obrazie tworzone są nowe warstwy (jedna lub więcej) nad zaznaczoną warstwą. Liczba nowych warstw zależy od czynności potrzebnych do wykonania wybranego efektu.

Aby zastosować efekt:

1. Aby zastosować efekt na całej warstwie, na palecie *Layers* zaznacz wybraną warstwę, aby uczynić ją aktywną. Aby zastosować efekt na fragmencie obrazu, zaznacz ten fragment, wykorzystując jedno z narzędzi do zaznaczania.
2. Wybierz efekt na palecie efektów i kliknij przycisk *Apply* lub kliknij go podwójnie (rysunek 7.14).

Jeśli wolisz, możesz przeciągnąć efekt bezpośrednio z palety *Effects* na obraz.

Po zastosowaniu efektu na obrazie zostanie utworzonych kilka (lub jedna) nowych warstw nad warstwą zaznaczoną (rysunek 7.15).

Wskazówki

- Aby zmniejszyć widoczność efektu, zwiększ jego przezroczystość za pomocą suwaka *Opacity* na palecie *Layers*.
- Czasami nazwa filtru lub efektu bądź jego miniatura nie mówi wszystkiego. Eksperymentuj, stosując skrajne wartości parametrów filtru lub efektu. Często będziesz zaskoczony rezultatami. Wydrukuj jedną kopię stworzonego przez siebie obrazu jako przykład na przyszłość, podczas pracy z innymi zdjęciami. Dobrym zwyczajem jest nadawanie warstwom nazw opisowych odzwierciedlających użyty filtr lub efekt, na przykład „Efekt *Blizzard 30%*”.
- Aby zmienić wygląd efektu, spróbuj zastosować inne tryby przenikania, wybierając je z listy na palecie *Layers*.

Okna dialogowe filtrów

Mając na uwadze liczbę dostępnych w Photoshop Elements filtrów i objętość tej książki, nie jesteśmy w stanie omówić szczegółowo sposobu nakładania każdego filtru z osobna. Na szczęście zdecydowana większość filtrów działa w podobny sposób, dlatego jeśli zastosujesz kilka z nich, bez specjalnego wysiłku będziesz potrafił użyć reszty. Okno dialogowe prawie każdego filtru zawiera okienko podglądu i suwaki służące do zmiany stopnia i sposobu modyfikacji obrazu. Gdy używasz filtru po raz pierwszy, powinieneś sprawdzić jego działanie przy domyślnie ustawionych parametrach. Wybierz filtr, niczego nie zmieniaj i zastosuj go na edytowanym obrazie, klikając przycisk *OK*. Nie tego oczekiwałeś? Naciśnij klawisze *Ctrl+Z/Cmd+Z*, aby cofnąć zmiany i zacząć od początku. W oknie dialogowym filtru możesz eksperymentować, przesuwając suwaki i powodując większe (lub mniejsze) zmiany na obrazie.

Galeria filtrów

Filtry artystyczne z grupy Artistic



Obraz pierwotny



*Colored Pencil
— kolorowanie kredkami*



Cutout — wycinanka



Dry Brush — suchy pędzel



Film Grain — ziarno filmu



Fresco — fresk



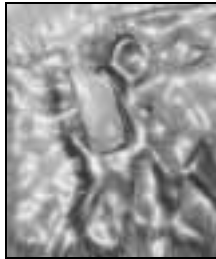
Neon Glow — blask neonu



*Paint Daubs
— maźnięcia farbą*



*Palette Knife
— szpachla malarska*



*Plastic Warp
— owinięte folią*



*Poster Edges
— posteryzacja krawędzi*



Rough Pastels — pastele



*Smudge Stick
— rozmazanie patykiem*



Sponge — gąbka



Underpainting — podkład



Watercolor — akwarela

Filtry rozmywające z grupy Blur



Obraz pierwotny



Blur — rozmycie



*Blur More
— większe rozmycie*



*Gaussian Blur
— rozmycie Gaussowskie*



Motion Blur — poruszenie



*Radial Blur
— rozmycie kołowe*



*Smart Blur (Normal)
— rozmycie inteligentne
(wersja zwykła)*



*Smart Blur (Overlay Edge)
— rozmycie inteligentne
z nakładanymi krawędziami*

Symulacja pędzla — filtry z grupy Brush



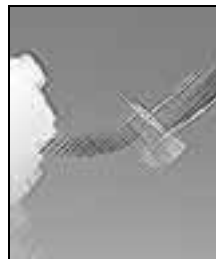
Obraz pierwotny



*Accented Edges —
zaakcentowane krawędzie*



*Angled Strokes
— linie pod kątem*



*Crosshatch —
kreskowanie prostopadłe*



*Dark Strokes
— ciemne linie*



*Ink Outlines
— kontury tuszu*



Spatter — aerograf



*Sprayed Strokes
— napyłone linie*

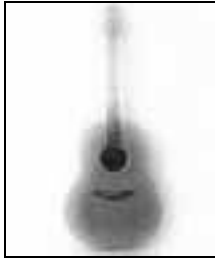


Sumi-e — filtr Sumi-e

Filtry zniekształkające z grupy Distort



Obraz pierwotny



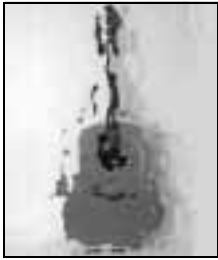
*Diffuse Glow
— rozmyta poświata*



Glass — szkło



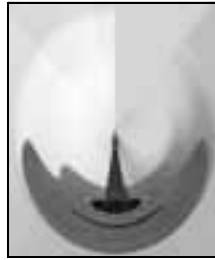
Liquify — skraplanie



*Ocean Ripple
— fale morskie*



Pinch — ściśnięcie



*Polar Coordinates
— współrzędne biegunowe*



Ripple — marszczenie



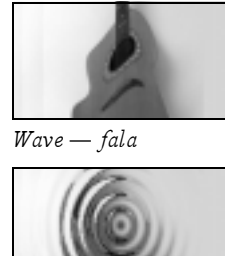
Shear — ścinanie



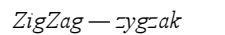
Spherize — sferyzacja



Twirl — wirówka



Wave — fala



ZigZag — zygzak

Filtry szumowe z grupy Noise



Obraz pierwotny



Add Noise — szum



*Despeckle
— filtr Despeckle*



*Dust & Scratches
— usuwanie rys
i zanieczyszczeń*



Median — mediana

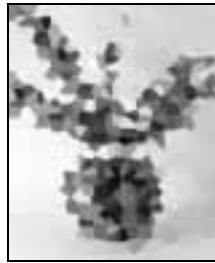
Filtry z grupy Pixelate



Obraz pierwotny



*Color Halftone
— rastrowanie kolorów*



*Crystallize
— krystalizacja*



Facet — fasetka



*Fragment
— fragmentacja*



Mezzotint — mezzotinta



Mosaic — mozaika

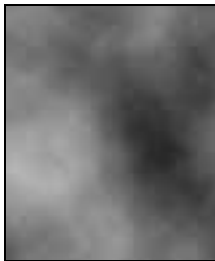


Pointillize — malowanka

Filtry z grupy Render



Obraz pierwotny



Clouds — chmury



*Difference Clouds
— chmury różnicowe*



*Lens Flare
— flara obiektywu*



*Lighting Effects
— efekty świetlne*

Filtry wyostrzające z grupy Sharpen



Obraz pierwotny



Sharpen Edges
— wyostżanie krawędzi



Sharpen More
— silne wyostżanie



Unsharp Mask
— wzmocnienie

Filtry rysunkowe z grupy Sketch



Obraz pierwotny



Bas Relief — relief



Chalk & Charcoal
— kreda i węgiel



Charcoal
— węgiel drzewny



Chrome — chrom



Conte Crayon
— ołówek Conté



Graphic Pen — grafika



Halftone Pattern
— wzór rastra



Note Paper
— papier listowy



Photocopy — kserokopia



Plaster — sztukateria



Reticulation — siatka pęknięć na filmie

Filtry rysunkowe z grupy Sketch — ciąg dalszy



Stamp — stempel



Torn Edges
— poszarpane brzozy



Water Paper
— mokry papier

Filtry do stylizacji z grupy Stylize



Obraz pierwotny



Diffuse — dyfuzja



Emboss — płaskorzeźba



Extrude — wytłaczanie



Find Edges
— znajdowanie krawędzi



Glowing Edges
— rozświetlone krawędzie



Solarize — solaryzacja



Tiles — płytki



Trace Contour
— obrysowywanie konturu



Wind — wiatr

Filtry teksturujące z grupy Texture



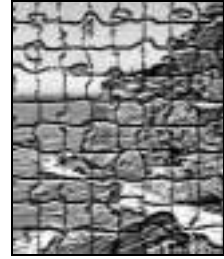
Obraz pierwotny



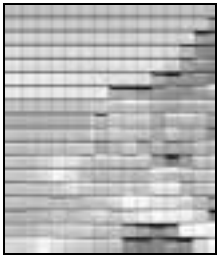
Craquelure — spękania



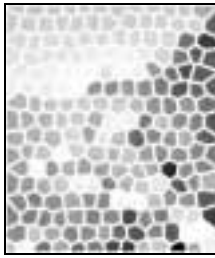
Grain — ziarno



Mosaic Tiles — mozaika



Patchwork — klocki



Stained Glass — witraż



Texturizer — fakturyzacja

Galeria efektów

Efekty ramek



Obraz pierwotny



*Brushed Aluminium
— drapane aluminium*



*Cut Out
— ramka z obrazka*



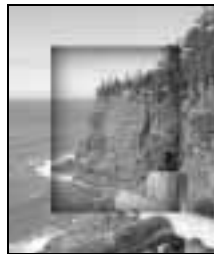
*Drop Shadow
— rzuć cień*



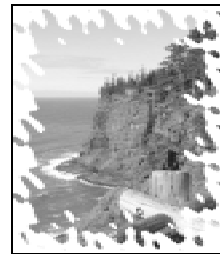
*Foreground Color
— ramka w kolorze narzędzia*



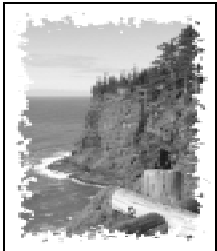
*Photo Corners
— narożniki*



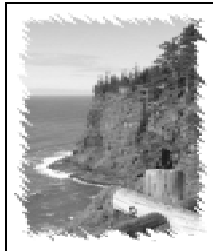
*Recessed Frame
— ramka wytłoczona*



Ripple Frame — ramka z pomarszczonym brzegiem



*Spatter Frame
— ramka rozpuszczona*



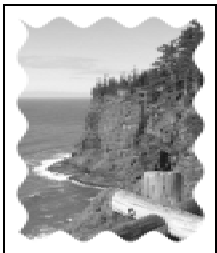
*Strokes Frame
— ramka postrzępiona*



*Text Panel
— podkład dla tekstu*



Vignette — winieta



*Waves
— ramka pofalowana*



*Wild Frame
— ramka szlifowana*



*Wood Frame
— ramka drewniana*

Efekty graficzne



Obraz pierwotny



Bliźnard — nawałnica



*Flourescent Chalk
— kreda fluorescencyjna*



*Lizard Skin
— skóra jaszczurki*



*Neon Nights
— noc neonów*



Oil Pastel — pastele



*Soft Flat Color
— zmiękczone kolory*



*Soft Focus
— delikatne rozmażanie*

Efekty tekstowe



Obraz pierwotny



*Bold Outline
— gruby obrys*



*Brushed Metal
— szlifowany metal*



Cast Shadow — cień



*Clear Emboss
— uwypuklenie*



Confetti — konfetti



*Medium Outline
— średni obrys*



*Running water
— płynąca woda*

Efekty tekstowe — ciąg dalszy



Sprayed Stencil
— napyłanie



Thin Outline
— cienki obrys



Water Reflection
— odbicie w wodzie



Wood Paneling
— drewno

Efekty faktury



Obraz pierwotny



Asphalt — asfalt



Bricks — cegły



Cold Lava — zastygła lawa



Gold Spinkles
— złoty piasek



Green Slime
— zielony miąższ



Marbled Glass
— szlifowany marmur
(efekt działania tylko
na całej warstwie)



Molted Lead
— rozpuszczone ołów



Rosewood — mahoń



Rusted Metal
— rdzewiające żelazo



Sandpaper
— papier ścierny



Sunset — zachód słońca
(efekt działania tylko
na całej warstwie)



Rysunek 7.16 Filtr poruszający *Motion Blur* można stosować na całej warstwie lub tylko na jej fragmencie. W niektórych sytuacjach, jak na tym zdjęciu dwóch dziewczynek na plaży, możesz zaznaczyć z grubszą obszar wokół obiektu, który chcesz rozmyć



Rysunek 7.17. Po wybraniu warstwy lub wykonaniu zaznaczenia kliknij podwójnie miniaturę filtru *Motion Blur* na palecie *Filters*

Symulowanie ruchu za pomocą filtrów rozmywających

Czy kiedykolwiek próbowałeś ustawić dzieci nieruchomo do zdjęcia, aby otrzymać potem stos dziwnie wyglądających statycznych zdjęć, na których każdy wygląda sztucznie — jak postać zamrożona w ruchu? Photoshop Elements udostępnia kilka filtrów rozmywających, za pomocą których możemy symulować ruch, jeśli zdjęcia są zbyt statyczne i sztuczne. W wielu przypadkach, aby zastosować filtr rozmywający, musimy zaznaczyć określony obszar obrazu, nadając wrażenie ruchu danemu obiektowi, na przykład człowiekowi, psu lub butom.

Filtr poruszający *Motion Blur* rozmywa warstwę lub obszar zaznaczenia w określonym kierunku i z określoną siłą. Rezultaty mogą symulować zdjęcie obiektu w ruchu lub poruszenie aparatem podczas fotografowania nieruchomych obiektów.

Za pomocą filtru *Radial Blur* można uzyskać wrażenie zmieniającej się ogniskowej obiektywu lub zbliżania bądź oddalania się obiektu od aparatu. Można także symulować ruch obrotowy obiektów. W obu przypadkach w oknie dialogowym filtru możemy zmienić położenie środka rozmycia oraz siłę i kierunek rozmycia lub ruchu.

Aby poruszyć obiekty na obrazie:

1. Zaznacz wybraną warstwę, aby uczynić ją aktywną. Aby stworzyć wrażenie ruchu jedynie na fragmencie obrazu, zaznacz ten fragment za pomocą jednego z narzędzi do zaznaczania (rysunek 7.16).
2. Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - ▲ Kliknij podwójnie miniaturę filtru *Motion Blur* na palecie *Filters* (rysunek 7.17).
 - ▲ Wybierz *Filter/Blur/Motion* z głównego menu.

Na ekranie pojawi się okno dialogowe filtru *Motion Blur*, a w nim parametry poruszenia, kąt obrotu *Angle* i odległość *Distance* (rysunek 7.18).

3. Parametry *Angle* i *Distance* ustaw tak, aby uzyskać oczekiwany efekt. Ustawień możesz dokonywać na podstawie widoku w oknie podglądu znajdującym się w oknie dialogowym, a jeśli opcja *Preview* jest włączona — również w oknie dokumentu.

Domyślnie parametr *Angle* przyjmuje wartość 0 stopni, co oznacza, że piksele zostaną poruszone dokładnie wzdłuż osi poziomej, jak pokazuje schemat znajdujący się obok pola tekstowego *Angle*. Odniesiemy zatem wrażenie ruchu od prawej do lewej strony (lub od lewej do prawej). Kierunek ruchu można zmienić, obracając linię na schemacie lub wprowadzając odpowiednią wartość w polu *Angle*.

Parametr *Distance* określa długość poruszenia i wyrażany jest w pikselach. Domyślna wartość 30 pikseli odpowiedzialna jest za rozmycie średniego stopnia. Ustawienie parametru *Distance* w okolicach maksymalnej wartości 900 pikseli spowoduje znaczne rozmycie zdjęcia, na którym nie będzie można rozpoznać prawie żadnych obiektów.

4. Gdy uzyskasz oczekiwany efekt, kliknij przycisk *OK*, aby zastosować filtr (rysunek 7.19).



Rysunek 7.18. Okno dialogowe *Motion Blur* zawiera parametry *Angle* i *Distance*, które określają, odpowiednio: kierunek i długość poruszenia



Rysunek 7.19. Kliknij *OK*, aby zobaczyć wynik działania filtru *Motion Blur* na edytowanym zdjęciu. Jeśli chcesz cofnąć tę operację i spróbować ponownie ustawić parametry filtru, wybierz polecenie *Edit/Undo*



Rysunek 7.20. Okrągły obszar zaznaczenia wyjątkowo dobrze współgra z filtrem *Radial Blur*



Rysunek 7.21. Na palecie filtr *Radial Blur* znajduje się obok filtru *Motion Blur*

Aby zastosować promieniste rozmycie obrazu:

1. Zaznacz wybraną warstwę, aby uczynić ją aktywną. Aby zasymulować ruch obrotowy jedynie na pewnym fragmencie zdjęcia, zaznacz wybrany obszar za pomocą jednego z narzędzi do zaznaczania.

W przypadku rozmycia promienistego szczególnie przydaje się narzędzie do zaznaczania obszaru kołowego (eliptycznego) (rysunek 7.20).

2. Wybierz filtr *Radial Blur*, wykonując jedną z następujących czynności:

- ▲ Kliknij podwójnie filtr *Radial Blur* na palecie *Filters* (rysunek 7.21).
- ▲ Wybierz polecenie *Filter/Blur/Radial Blur* z głównego menu.

Na ekranie pojawi się okno dialogowe filtru *Radial Blur* zawierające opcje *Amount* (wielkość rozmycia), *Blur Center* (środek rozmycia), *Blur Method* (metoda rozmycia) i *Quality* (jakość rozmycia) (rysunek 7.22).



Rysunek 7.22. Okno dialogowe *Radial Blur* zawiera parametry określające wielkość rozmycia (*Amount*) i metodę rozmycia (*Blur Method*). Ten filtr nie posiada okna podglądu, lecz parametr określający jakość rozmycia (*Quality*) może przyjmować wartość *Draft* (rozmycie próbne), co możemy wykorzystać do szybkiego zastosowania filtru i oglądania rezultatów na właściwym zdjęciu

3. Ustaw wartości parametrów *Amount* i *Blur Center* dla efektu rozmycia.

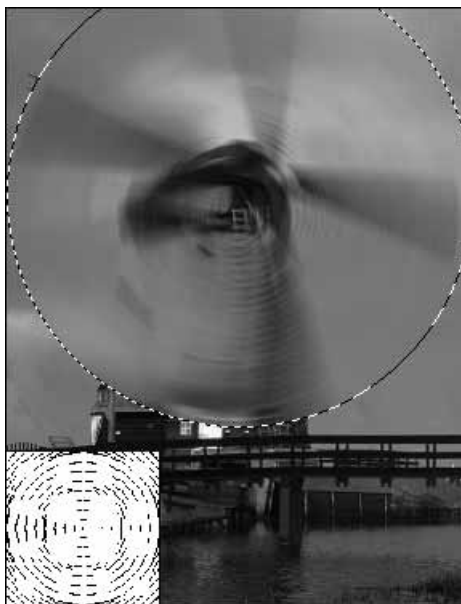
Metody rozmycia to *Spin* i *Zoom*. Wybierz metodę *Spin*, aby rozmyć obraz wzdłuż współśrodkowych okręgów (rysunek 7.23), lub metodę *Zoom*, aby rozmyć obraz promieniście, co przypomina nieco przybliżanie i oddalanie obrazu od naszych oczu (rysunek 7.24).

4. Wybierz jakość rozmycia. Jakość *Draft* to szybsze obliczenia, lecz niezbyt gładkie rozmycie. Opcje *Good* i *Best* wymagają dłuższego czasu obliczeń, lecz generują gładkie i czyste rozmycie. Pomiedzy tymi opcjami nie ma wielkiej różnicy.

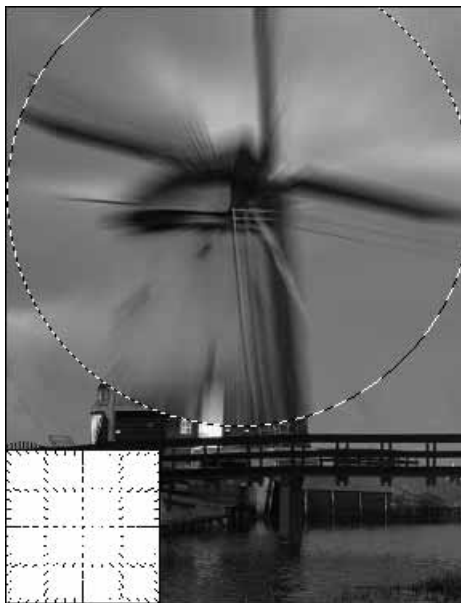
5. Kliknij *OK*, aby zastosować filtr na zdjęciu.

Wskazówka

- Filtr *Radial Blur* nie posiada okna podglądu, dlatego jeśli nie jesteś zadowolony z uzyskanego efektu i chciałbyś wypróbować inne ustawienia, kliknij przycisk cofania ostatniej operacji *Step Backward* (lub naciśnij klawisze *Ctrl+Z/Cmd+Z*).



Rysunek 7.23. Wybierając metodę *Spin*, generujemy rozmycie dające szudzenie ruchu obrotowego wokół ustalonego punktu środkowego. Aby zmienić położenie punktu środkowego, przeciągnij schemat w oknie *Blur Center*



Rysunek 7.24. Metoda *Zoom* umożliwia uzyskanie efektu płynnego, bezwładnego przybliżania lub oddalania obiektów od obiektywu

Filtry rozmywające

Opisaliśmy poszczególne czynności wykonywane podczas stosowania kilku naszych ulubionych filtrów rozmywających. Warto pamiętać, że inne filtry mają równie potężne możliwości i intuicyjną obsługę. Poniżej znajduje się podsumowanie wiadomości na temat sposobu ich działania i przykładowych zastosowań.

Filtr Blur zmiękcza wygląd obrazu lub zaznaczonego obszaru i doskonale nadaje się do retuszowania zdjęć, na których występują ostre krawędzie lub nie płynne przejścia tonalne. Rezultaty działania tego filtru zbliżone są do efektów zastosowania narzędzia *Blur*.

Filtr Blur More działa podobnie do filtru *Blur*, lecz ma większą moc — jak gdyby filtr *Blur* został użyty trzy razy na tym samym obrazie. Działanie filtru jest często zbyt zdecydowane, przez co filtr ten nie nadaje się do delikatnego retuszu, lecz może być z powodzeniem wykorzystywany do rozmywania określonego obszaru obrazu (na przykład brzegów) i tym samym do podkreślenia pozostałego obszaru. Miej na uwadze fakt, że filtry *Blur* i *Blur More* nie zawierają okna dialogowego ani tym bardziej okna podglądu. Po prostu zaznacz warstwę lub wybrany obszar obrazu i zastosuj filtr, aby ujrzeć wyniki jego działania.

Filtr Gaussian Blur umożliwia dokładniejszą kontrolę działania filtru i może być stosowany zarówno do niewielkich, jak i poważnych modyfikacji obrazu. Do najbardziej podstawowych zadań retuszerskich filtr *Blur* nadaje się dobrze, lecz jeśli nie jesteś zadowolony z rezultatów i chciałbyś trochę je poprawić, spróbuj zastosować filtr *Gaussian*.

Filtr Motion Blur możemy wykorzystać do symulacji poruszenia obiektów lub aparatu.

Filtr Radial Blur generuje rozmycia obrotowe lub promieniste w zależności od metody, którą wybierzemy w oknie dialogowym.

Filtr Smart Blur umożliwia dostosowywanie rozmycia do naszych potrzeb przez sterowanie wielkością rozmycia (ang. *Blur Radius*) w zależności od progu rozmycia (ang. *Threshold*). Filtr *Smart Blur* jest użyteczny do zmiękczenia obrazu i w sytuacjach, gdy wymagane jest rozmycie obszarów o w miarę jednolitej kolorystyce, nie wpływające na pozostałą część obrazu.

Zniekształcanie obrazów

Filtry zniekształcające to duży zbiór narzędzi do marszczenia, ściskania, rozrywania, ścinania i skręcania obrazów. Wypróbuj wszystkie filtry zniekształcające, aby zapoznać się z efektami, które możesz zastosować w swoich obrazach, my natomiast omówimy jeden filtr, który różni się od reszty potężnymi możliwościami, elastycznością i elementem rozrywki — filtr *Liquify*.

Dzięki filtrowi *Liquify* możemy uzyskiwać wspaniałe efekty przez skręcanie, rozciąganie i ściskanie pikseli przeczące obowiązującym zasadom fizyki. Prawdopodobnie widziałeś już wiele przykładów użycia tego filtru — zdjęć osób z dziko zniekształconymi twarzami, wybałuszonymi oczami i nabrzmałymi ustami. Oprócz takich zastosowań, filtru *Liquify* można również używać do bardziej subtelnych modyfikacji obrazu i do osiągania efektów niemożliwych do uzyskania przy wykorzystaniu pozostałych narzędzi.

Filtr *Liquify* jest unikatowy, ponieważ otwiera osobne okno, w którym wykorzystując specjalny zestaw narzędzi, możemy modyfikować zdjęcia. Osobne okno oznacza niestety niemożność cofania zmian za pomocą polecenia *Edit/Undo* lub palety *Undo History*. Na szczęście filtr *Liquify* oferuje własne narzędzie do przywracania pierwotnego lub w mniejszym stopniu zmienionego wyglądu obrazu. Malując obraz za pomocą narzędzia *Reconstruct*, stopniowo przywracamy pierwotny stan modyfikowanego fragmentu. Możesz także zaprzestać przywracania w dowolnym momencie, pozostawiając wybrany fragment w stanie pośrednim pomiędzy stanem początkowym a końcowym. Najszybszą metodą przywrócenia pierwotnej wersji całego obrazu i rozpoczęcia modyfikacji od początku jest kliknięcie przycisku *Revert*.



Rysunek 7.25. Filtr *Liquify* znajduje się w kategorii *Distort* na palecie filtrów



Rysunek 7.26. Okno filtru *Liquify* zawiera specjalny zestaw narzędzi do zniekształcania oraz elementy do zmiany rozmiaru i nacisku pędzla

Aby zniekształcić obraz za pomocą filtru *Liquify*:

1. Zaznacz całą warstwę lub obszar, który chcesz poddać modyfikacjom.
2. Wybierz polecenie *Filter/Distort/Liquify* lub kliknij filtr *Liquify* na palecie *Filters* (rysunek 7.25).

Jeżeli wybrana warstwa jest warstwą tekstową, zostaniesz zapytany, czy chcesz ją uprościć. Wykonanie tej operacji jest konieczne do tego, aby można było taką warstwę edytować. Uproszczenie warstwy tekstowej polega na zrasztowaniu znajdującego się na niej tekstu i przekształceniu w zwykłą warstwę. Bądź świadomy tego, że po kliknięciu przycisku *OK* nie będziesz już mógł edytować tekstu.

Na ekranie pojawi się okno filtru *Liquify*, a w nim zaznaczona warstwa lub jej fragment. Domyślnym narzędziem jest narzędzie *Warp* o rozmiarze 64 i nacisku 50 (rysunek 7.26).

Zapewne będziesz chciał zmienić parametry pędzla w miarę postępu prac.

3. Aby zmienić parametry pędzla, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - ▲ Aby zmienić rozmiar pędzla, przesunij suwak lub wprowadź wartość w polu *Brush Size*. Rozmiar pędzla może przyjmować wartości z przedziału od 1 do 600 pikseli.
 - ▲ Aby zmienić nacisk pędzla, przeciągnij suwak lub wprowadź wartość w polu *Brush Pressure*. Nacisk pędzla może przyjmować wartość od 1 do 100 procent.

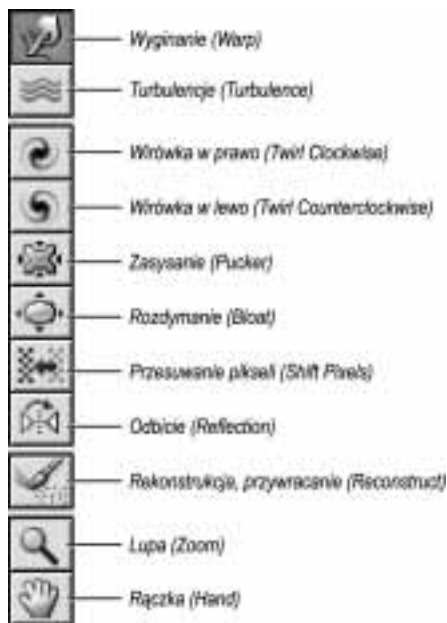
4. Dokonaj zniekształcenia obrazu za pomocą jednego z narzędzi filtru *Liquify*. Narzędzia znajdują się po lewej stronie okna (rysunek 7.27). Aby wybrać narzędzie, po prostu kliknij jego ikonę, tak jak w przypadku narzędzi z podstawowej palety Photoshop Elements. Następnie przesunij kursor myszki nad obraz i przeciągaj (rysunek 7.28).

Aby cofnąć zmiany:

- ◆ Jeżeli nadal znajdujesz się w oknie filtru *Liquify*, kliknij ikonę narzędzia *Reconstruct* i zamazuj wybrany fragment, aby stopniowo cofać każdą modyfikację i przywracać stan pierwotny.

Aby cofnąć wszystkie zmiany dokonane w oknie *Liquify*:

- ◆ Jeżeli nadal znajdujesz się w oknie *Liquify*, kliknij przycisk *Revert*, aby przywrócić pierwotny stan obrazu.



Rysunek 7.27. Narzędzia *Reconstruct* używamy do stopniowego cofania dokonanych zniekształceń i przywracania stanu pierwotnego obrazu.

Narzędzia filtru *Liquify*

Narzędzie Warp umożliwia wyginanie kształtów, linii i obiektów przez nierównomierne przemieszczanie pikseli podczas przeciągania pędzla.

Narzędzie Turbulence działa w sposób zbliżony do narzędzia *Warp*, ale wprowadza również zniekształcenia związane z innymi narzędziami filtru *Liquify* w celu uzyskania efektu przypadkowości i losowości. Stopień występowania tych zniekształceń regulujemy za pomocą suwaka *Turbulence Jitter*.

Narzędzie Twirl Clockwise i Twirl Counterclockwise obraca piksele leżące w obszarze pędzla w lewo lub w prawo.

Narzędzie Pucker przesuwa piksele w kierunku środka pędzla.

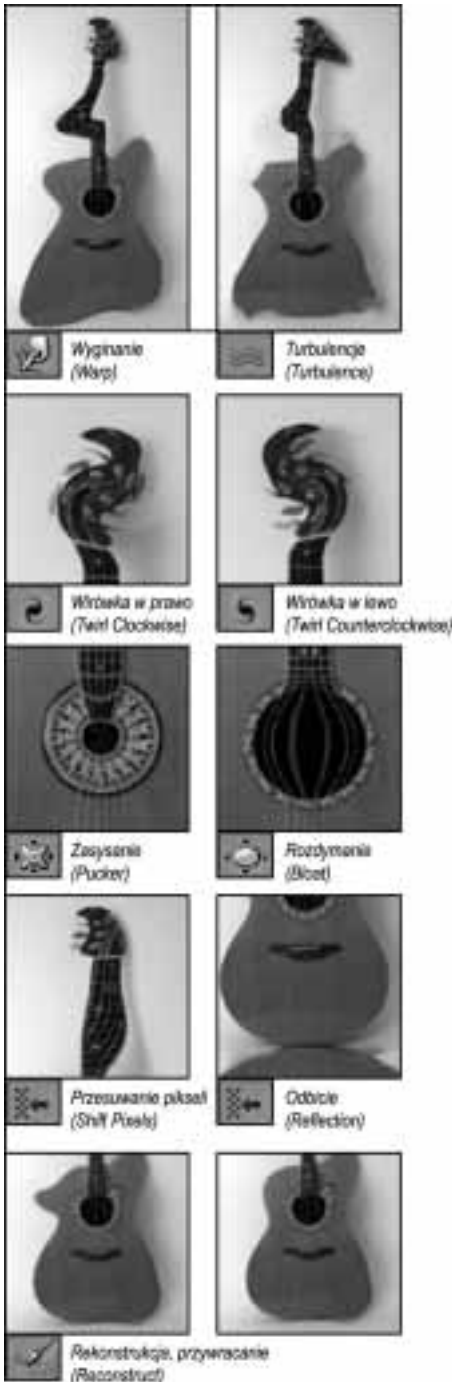
Narzędzie Bloat odsuwa piksele od środka pędzla w kierunku jego krawędzi.

Narzędzie Shift Pixels przesuwa piksele w kierunku zgodnym z ruchami pędzla.

Narzędzie Reflection kopiuje piksele do obszaru pędzla, umożliwiając tworzenie efektów typu odbicie w lustrze wody.

Narzędzie Reconstruct przywraca pierwotny stan zniekształconych obszarów. Zamazuj wybrany fragment, aby stopniowo cofać każdą modyfikację i przywracać stan pierwotny. Możesz także zaprzestać przywracania w dowolnym momencie, pozostawiając wybrany fragment w stanie pośrednim pomiędzy stanem początkowym a końcowym.

Narzędzia Zoom i Hand działają w sposób identyczny do narzędzi o tych samych nazwach dostępnych na podstawowej palecie programu Photoshop Elements.



Rysunek 7.28. Najlepszą metodą poznawania narzędzi filtru *Liquify* jest zabawa. Eksperymentuj z różnymi obrazami, jak w przypadku tej gitary

Wskazówka

- Przedstawiamy odmienny sposób cofania zmian obrazu dokonanych za pomocą filtru *Liquify*. Gdy jest otwarte okno dialogowe filtru *Liquify*, przytrzymaj klawisz *Alt/Option*. Przycisk *Cancel* zmieni się w przycisk *Reset*. Kliknij go, aby cofnąć wszystkie zmiany wykonane za pomocą dowolnego narzędzia filtru *Liquify*. Przyciski *Revert* i *Reset* działają w ten sam sposób, lecz przycisk *Reset* przywraca domyślne wartości wszystkich parametrów narzędzi filtru *Liquify*.

Symulowanie oświetlenia i cieni

Światło i cienie tworzą nastrój prawie każdej fotografii. Ciągłe nie ma lepszego sposobu na uzyskiwanie efektów świetlnych niż analiza oświetlenia i planowanie przed wykonaniem zdjęcia. W wielu sytuacjach nie mamy wpływu na rodzaj oświetlenia, ale Photoshop Elements udostępnia kilka wspaniałych filtrów, dzięki którym można wzbogacić oświetlenie już wykonanego zdjęcia.

Filtr *Lighting Effect* umożliwia uzyskanie niemal nieskończonej liczby efektów przez połączenie różnych rodzajów oświetlenia, kombinację ich właściwości, a nawet dodanie kanału nadającego fakturę. Filtr *Lighting Effect* to coś w rodzaju małego studia z kompletnym oświetleniem na pulpicie programu Photoshop Elements. Dzięki niemu możemy symulować takie efekty świetlne, jak refrakcja światła wewnątrz obiektywu. Efekt ten bardzo się przydaje, gdy stworzyliśmy obraz za pomocą narzędzi do malowania i rysowania dostępnych w programie Photoshop Elements i chcemy, aby wyglądał on jak wykonany aparatem. Często stosujemy go w stworzonych na komputerze filmach animowanych, co daje im bardziej realistyczny wygląd. Trzeba jednak pamiętać, że aby można było zastosować taki efekt oświetlenia, obraz musi być zapisany w trybie RGB.

Aby nałożyć na obraz efekt oświetlenia:

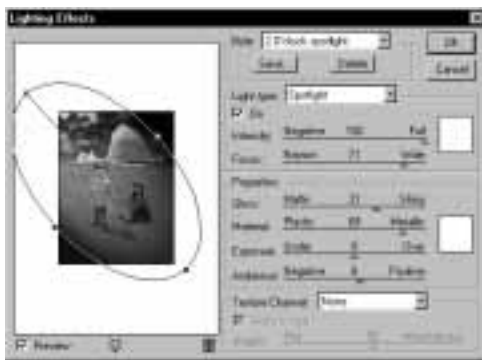
1. Zaznacz wybraną warstwę, aby uczynić ją aktywną. Aby efekt oświetlenia nałożyć tylko na pewien fragment obrazu, zaznacz ten fragment za pomocą jednego z narzędzi do zaznaczania.
2. Wybierz filtr *Lighting Effect*, wykonując jedną z następujących czynności:
 - ▲ Kliknij podwójnie filtr *Lighting Effect* na palecie filtrów (rysunek 7.29).
 - ▲ Wybierz polecenie *Filter/Render/Lighting* z głównego menu.

Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Lighting Effect* (rysunek 7.30).

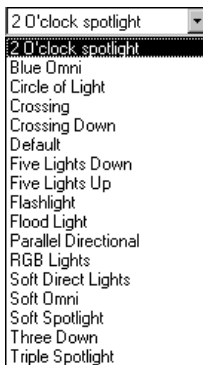
3. Wybierz rodzaj oświetlenia z listy rozwijanej *Style* (rysunek 7.31).



Rysunek 7.29. Filtr *Lighting Effect* znajduje się w kategorii *Render* na palecie *Filters*



Rysunek 7.30. Gdy po raz pierwszy otworzysz okno dialogowe filtru *Lighting Effect*, liczba różnorodnych parametrów i opcji może Cię przytłoczyć. Nie przejmuj się, po prostu eksperymentuj z różnymi wartościami parametrów, aby poznać skalę efektów możliwych do uzyskania za jego pomocą

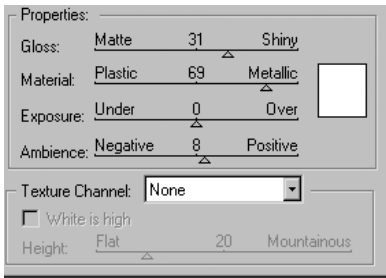


Rysunek 7.31. Lista rozwijana *Style* zawiera 17 różnych rodzajów oświetlenia



Rysunek 7.32. Lista typów światła *Light Type* zawiera oświetlenie kierunkowe (*Directional*), oświetlenie promieniste (*Omni*) i reflektorowe (*Spotlight*). Każdy ze stylów oświetlenia oparty jest na tych trzech rodzajach światła

4. Wybierz typ światła z listy *Light Type* (rysunek 7.32).
5. Ustaw właściwości światła (rysunek 7.33).
6. Gdy otrzymasz pożądany efekt, kliknij *OK*, aby zastosować filtr (rysunek 7.34).



Rysunek 7.33. Liczba kombinacji parametrów oświetlenia w oknie dialogowym filtru *Lighting Effect* jest niemal nieskończona. Parametry określają natężenie i wygląd światła



Rysunek 7.34. Po ustawieniu parametrów kliknij przycisk *OK*, aby zastosować filtr. Na tym zdjęciu zastosowaliśmy filtr *Lighting Effect* wraz z filtrem *Solarize* i uzyskaliśmy bardzo futurystyczny nastrój

Style oświetlenia i typy światła

Okno dialogowe filtru *Lighting Effect* zawiera przytłaczającą liczbę parametrów, opcji, rodzajów oświetlenia i typów światła, co na początku stwarza problemy — nie wiadomo, od czego zacząć. Oto lista niektórych najbardziej użytecznych stylów oświetlenia i typów światła i parę słów o tym, jak predefiniowane style oświetlenia poddają się zmianie parametrów i typów światła.

Style oświetlenia

2 o'Clock Spotlight to miękka żółta poświata na środku obrazu.

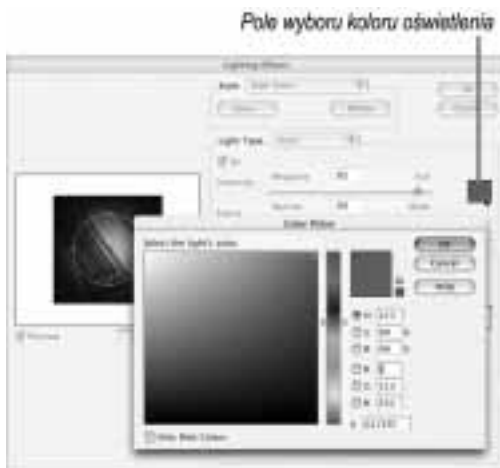
Flashlight to światło reflektorowe skierowane na środek obrazu. Pozostała część obrazu zostanie przyciemniona. Światło ma średnie natężenie i delikatną żółtą poświatę.

Floodlight to światło o szerszym niż w przypadku *Flashlight* snopie pokrywające obraz białą poświatą.

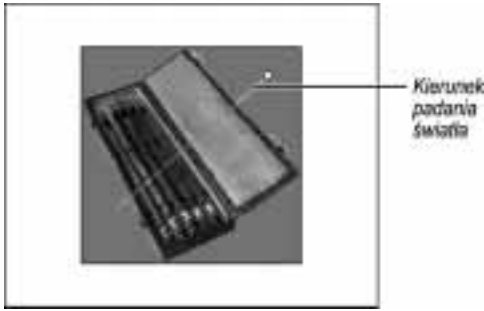
Soft Omni i **Soft Spotlight** to delikatne efekty promienistego światła żarowego oraz światła reflektorowego znajdujące zastosowanie na wielu rodzajach obrazów.

Blue Omni to górne oświetlenie obrazu, na przykładzie którego można zaobserwować, jak łączy się style oświetlenia i typy światła. Gdy wybierzesz ten rodzaj oświetlenia, w okienku znajdującym się obok parametru *Light Type* zobaczysz niebieski kolor (rysunek 7.35). Gdy klikniesz ten kolor, na ekranie pojawi się okno wyboru kolorów. Jeśli chcesz, wybierz nowy kolor i zatwierdź ten wybór przyciskiem *Save*.

Nie jest to kompletna lista wszystkich rodzajów oświetlenia dostępnych w oknie dialogowym *Lighting Effect*, lecz tylko przegląd tych rodzajów, które są najbardziej użyteczne. Stosując większość z pozostałych rodzajów oświetlenia, możesz uzyskać bardziej zdecydowane i specjalizowane efekty (na przykład *RGB Lights* to oświetlenie składające się z trzech światel reflektorowych o barwie czerwonej, żółtej i niebieskiej), lecz warto je wypróbować, gdy chcesz wzbogacić zdjęcie o twórcze elementy.



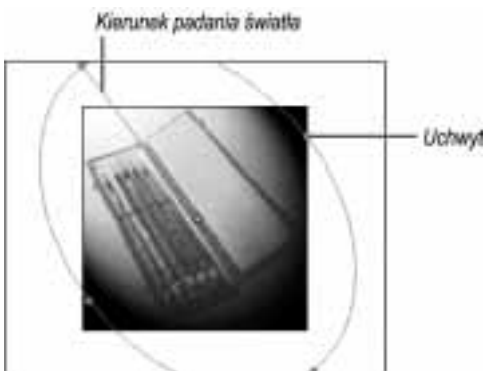
Rysunek 7.35. Niektóre style oświetlenia, jak na przykład *Blue Omni*, składają się z kolorowych światel, których barwę możesz dowolnie zmieniać, klikając pole koloru i otwierając paletę kolorów



Rysunek 7.36. Światło kierunkowe (*Directional*) oświetla obraz z wybranego kierunku, który przedstawiony jest jako oś w oknie podglądu



Rysunek 7.37. Światło promieniste (*Omni*) oświetla obraz z góry (względem płaszczyzny obrazu). Aby zmienić oświetlony obszar, przeciągnij jeden z uchwytów



Rysunek 7.38. Snop światła reflektorowego reprezentowany jest przez eliptyczny kształt w oknie podglądu. Przeciągnij uchwyt, aby zmienić wielkość oświetlonej powierzchni, lub oś kierunkową, aby zmienić kierunek padania światła

Typy światła

Światło kierunkowe (**Directional**) oświetla obraz z wybranego kierunku (rysunek 7.36).

Światło promieniste (**Omni**) oświetla obraz z góry (względem płaszczyzny obrazu) (rysunek 7.37).

Światło reflektorowe (**Spotlight**) oświetla obraz, tworząc bardzo jasny obszar na jego środku.

W trybie podglądu *Preview* zobaczysz, że oświetlony obszar jest elipsą. Możesz zmienić rozmiar elipsy, przeciągając dowolny uchwyt. Aby zmienić kierunek światła, obróć linię, klikając ją i przeciągając (rysunek 7.38).

Gdy wybierzesz określony rodzaj oświetlenia, zostanie do niego dopasowany także typ światła, na przykład oświetlenie *Floodlight* wykorzystuje źródła światła typu *Spotlight*.

Parametry źródeł światła

Po wybraniu stylu oświetlenia i typu światła możesz ustawić cztery parametry światła. Aby zmienić te parametry, przesuwaj odpowiednie suwaki.

Parametr **Gloss** określa stopień odbijania światła od powierzchni obrazu i może przyjmować wartości z podzakresu *Matte* (bardziej matowe) lub *Shiny* (bardziej błyszczące).

Parametr **Material** określa sposób rozpraszania światła na powierzchni zdjęcia i może przyjmować wartości z zakresów od *Metallic* (powierzchnia metalowa) do *Plastic* (powierzchnia plastikowa). Gdy przesuwasz suwak *Material* w kierunku podzakresu *Plastic*, barwa światła staje się bardziej nasycona i kryjąca, jeśli natomiast ustawisz wartość z podzakresu *Metallic*, światło staje bardziej przezroczyste, dzięki czemu oświetlony fragment obrazu staje się widoczny.

Parametr **Exposure** określa natężenie światła. Gdy przejrzysz wszystkie typy światła, zauważysz, że w przypadku większości ten parametr ma wartość w okolicach 0. Jest to jedyny parametr, którego lepiej nie zmieniać lub zmieniać bardzo subtelnie, ponieważ jego wpływ na światło jest bardzo silny.

Parametr **Ambience** odnosi się do światła otaczającego lub sposobu, w jaki określony efekt oświetlenia wpływa na światło obecne na obrazie. Dodatnie wartości tego parametru to większy stopień przenikania światła otaczającego, natomiast ujemne wartości oznaczają mniej światła otaczającego.

Aby dodać efekt flary świetlnej:

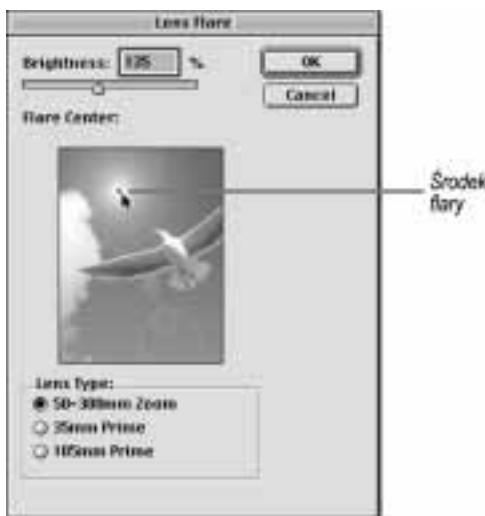
1. Zaznacz wybraną warstwę, aby uczynić ją aktywną. Aby nałożyć efekt tylko na fragment obrazu, zaznacz ten fragment za pomocą jednego z narzędzi do zaznaczania.
2. Wybierz filtr *Lens Flare*, wykonując jedną z następujących czynności:
 - ▲ Kliknij podwójnie filtr *Lens Flare* na palecie filtrów (rysunek 7.39).
 - ▲ Wybierz polecenie *Filter/Render/Lens Flare* z głównego menu.

Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Lens Flare* zawierające opcje *Brightness* (jasność), *Flare Center* (środek flary) i *Lens Type* (rodzaj obiektywu) (rysunek 7.40).

3. Przeciągając suwak *Brightness* w lewo lub w prawo, zwiększasz lub zmniejszasz jasność flary.
4. Aby przesunąć środek flary, kliknij okno podglądu i przesuń krzyżyk w inne położenie.



Rysunek 7.39. Filtr *Lens Flare* znajduje się na palecie *Filters*



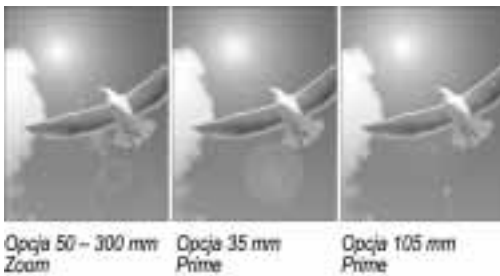
Rysunek 7.40. Okno dialogowe *Lens Flare* wygląda znacznie prościej niż okno dialogowe filtru *Lighting Effect*. Za pomocą tego okna ustawiamy jasność flary, jej położenie i typ obiektywu



Rysunek 7.41. Aby stworzyć na zdjęciu pewien nastrój, zastosowaliśmy na nim efekt flary o domyślnej jasności 135, parametr *Lens Type* ustawiony był na 50 – 300 mm Zoom

5. Ustaw parametr *Lens Type*. Jeśli uzyskasz oczekiwany efekt, kliknij *OK*, aby zastosować filtr na obrazie (rysunek 7.41).

Opcja *Lens Type* posiada trzy pozycje odpowiadające trzem popularnym typom obiektywu (teleobiektyw 50 – 300 mm oraz obiektywy 35 mm i 105 mm). Filtr generuje efekt flary, jaka wystąpiłaby na wybranym typie obiektywu (rysunek 7.42).



Rysunek 7.42. Nieznaczne różnice pomiędzy trzema obiektywami

Tekstury

Tekstury dostępne w programie Photoshop Elements można wykorzystywać do tworzenia efektów specjalnych oraz „wirtualnego” oprawiania zdjęć i obrazów. Na przykład możesz wstawić do ulubionego zdjęcia plażowego teksturę przedstawiającą zachód słońca lub przed wydrukiem oprawić zdjęcie w drewnianą ramkę. Na palecie efektów znajduje się 15 tekstur, którymi można wypełnić zaznaczony obszar lub całe zdjęcie. Miej jednak na uwadze, że tekstury, które w nazwie mają wyraz „layer” mogą być zastosowane jedynie na całej warstwie, a nie na zaznaczonym fragmencie. Tekstury te to *Ink Blots*, *Marbled Glass*, *Sunset* i *Wood – Pine*.

Paleta *Filters* posiada mniejszy, węższy tematycznie asortyment tekstur. Tekstury te wydają się mniej zaskakujące od tekstur z palety *Effects*.

Pomiędzy teksturami z palety *Effects* a teksturami z palety *Filters* istnieje istotna różnica, o której należy pamiętać. Tekstury z palety efektów dodawane są do obrazu na osobnych warstwach, natomiast tekstury z palety *Filters* nakładane są na aktywną warstwę.

Jeżeli nadal nie możesz znaleźć odpowiedniej tekstury, możesz załadować do programu kilka dodatkowych tekstur. Tekstury przechowywane są w podkatalogu *Textures*, w katalogu aplikacji Adobe Photoshop Elements.

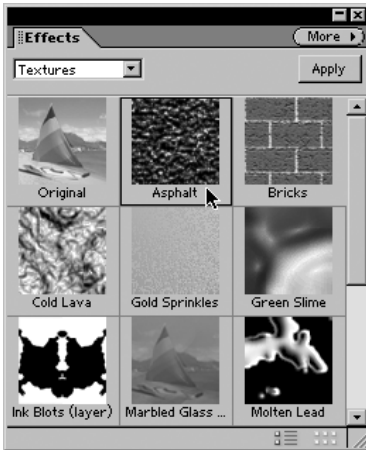
Aby nałożyć teksturę na obraz:

1. Wykonaj jedną z następujących czynności:

- ▲ Aby nałożyć teksturę na określony fragment obrazu, wykonaj zaznaczenie jednym z narzędzi do zaznaczania z grupy *Marquee* lub *Lasso* (rysunek 7.43).
- ▲ Aby nałożyć teksturę na cały obraz, nie musisz wykonywać zaznaczenia.



Rysunek 7.43. Aby nałożyć teksturę na określony fragment obrazu, wykonaj zaznaczenie jednym z narzędzi do zaznaczania z grupy *Marquee* lub *Lasso*. Do wykonania tego zaznaczenia wykorzystaliśmy narzędzie *Polygonal Lasso*



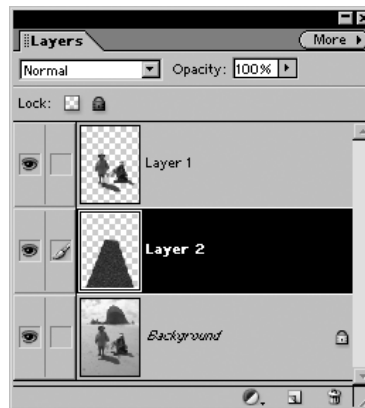
Rysunek 7.44. Kliknij podwójnie dowolną teksturę, aby nałożyć ją na obraz



Rysunek 7.45. Po nałożeniu teksturowanie pojawi się na zaznaczonym obszarze przy 100-procentowym kryciu. Na tym zdjęciu dodaliśmy teksturę asfaltu, aby stworzyć niby-drogę na plaży

2. Na palecie *Effects* lub na palecie *Filters* rozwiń menu *Texture*, a następnie kliknij wybraną teksturę (rysunek 7.44).

Tekstura zostanie nałożona na zaznaczony fragment lub cały obraz (rysunek 7.45). Jeżeli wybrałeś teksturę z palety *Effects*, zostanie ona dodana jako osobna warstwa, co można zobaczyć na palecie *Layers* (rysunek 7.46).



Rysunek 7.46. Tekstury pochodzące z palety *Effects* dodawane są do obrazu jako osobne warstwy na palecie *Layers*. W tym przykładzie warstwa z teksturą została przesunięta poniżej warstwy *Layer 1*, na której znajdują się dzieci

3. Jeśli to konieczne, na palecie *Layers* ustaw tryb przenikania i przezroczystość (krycie) tekstury (rysunek 7.47).

Nie można zmieniać przezroczystości ani trybu przenikania warstwy tła (która jest domyślnie zablokowana), dlatego przed nałożeniem tekstury dobrze jest stworzyć kopię warstwy lub warstwę modyfikacji.

Wskazówka

- Po wybraniu i nałożeniu tekstury na obraz możesz ustawiać krycie tekstury za pomocą suwaka *Opacity* na palecie *Layers* (upewnij się, że nie nałożyłeś tekstury na warstwę tła, która jest domyślnie zablokowana do edycji. Ponieważ wiele tekstur w Photoshop Elements jest nieprzezroczystych, zmniejszenie ich krycia spowoduje przenikanie znajdującego się pod teksturą obrazu, dzięki czemu uzyskamy wspaniały, unikatowy efekt. Przykładowo, jeśli nałożysz teksturę typu złoty piasek na własny portret i zmniejszysz krycie warstwy z teksturą, zamienisz się w złoty posąg.



Rysunek 7.47. Na tym zdjęciu krycie zostało zmniejszone do 50%, aby „nowa” droga lepiej zlała się z plażą



Rysunek 7.48.
Filtr *Glass* jest jednym z wielu filtrów zawierających listę rozwijaną *Texture*



Rysunek 7.49. Możesz wybrać istniejącą teksturę, załadować własną lub zaimportować ją z innego programu, jeśli tekstura zapisana jest w formacie Photoshopa (PSD)



Rysunek 7.50.
Po załadowaniu tekstury rezultat operacji zostanie wyświetlony w oknie podglądu

Aby załadować dodatkowe tekstury:

1. Z wyskakującego menu na palecie *Filters* wybierz pozycję *All*, jeśli nie jest zaznaczona, i upewnij się, że opcja *Filter Options* jest zaznaczona.
2. Z palety *Filters* wybierz filtr *Conté Crayon*, *Glass*, *Rough Pastels*, *Texturizer* lub *Underpainting*.
Na ekranie pojawi się okno dialogowe wybranego filtru wraz z listą rozwijaną *Texture* jako jedną z opcji (rysunek 7.48).
3. Z listy dostępnych tekstur wybierz odpowiadającą Ci teksturę lub opcję *Load Texture*, a następnie wskaż plik z teksturą (rysunek 7.49).

Photoshop Elements zawiera kilka predefiniowanych tekstur, które ujrzysz w wyświetlonym oknie *Open*.

4. Kliknij *OK*, aby załadować teksturę (rysunek 7.50).

Wskazówka

- Jeśli posiadasz skaner lub aparat cyfrowy, możesz je wykorzystać do tworzenia własnych tekstur. Sfotografuj lub zeskanuj dowolny obiekt o interesującej fakturze lub teksturze, na przykład kawałek materiału, papier do pakowania prezentów, sierść Twojego psa, a nawet kawałek piaskowca (jeśli nie porysuje powierzchni skanera). Zaimportuj wykonaną teksturę do komputera, a następnie skopiuj plik do podkatalogu *Presets/Textures* w katalogu, w którym znajduje się program Photoshop Elements na dysku twardym. Upewnij się, że zapisałeś teksturę w formacie Photoshopa (PSD).

Tworzenie własnych filtrów

Jeśli dostępne w Photoshop Elements filtry Ci nie wystarczają, możesz stworzyć własne, wykorzystując raczej archaiczną funkcję *Custom* (Uwaga! Wkraczamy na teren trudny nawet dla zaawansowanych użytkowników programu Photoshop!)

Filtr *Custom* zmienia wartość jasności każdego piksela na podstawie jasności sąsiednich pikseli w procesie zwanym obliczaniem splotu (operacja matematyczna). Kiedy po raz pierwszy zastosujesz ten filtr, rezultaty prawdopodobnie nie będą rewelacyjne. Wykazując się cierpliwością i kreatywnością, możesz opracować filtry dające niezwykle, unikatowe efekty.

Aby stworzyć własny filtr:

1. Wybierz polecenie *Filter/Other/Custom* lub wybierz filtr *Custom* z palety *Filter*.

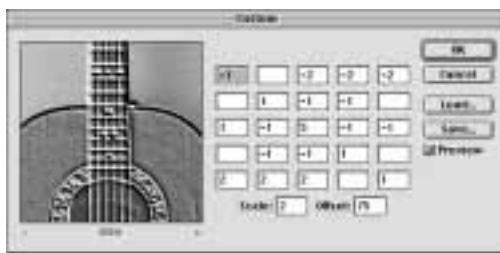
Na ekranie pojawi się okno dialogowe *Custom*. Zmieniając wartości w tablicy w oknie dialogowym, ustalasz sposób zmiany jasności piksela na podstawie sąsiadujących pikseli (rysunek 7.51).

2. Zaznacz środkowe pole, które odpowiada za początkową jasność piksela. Wprowadź liczbę z przedziału od -999 do 999 (rysunek 7.52).

Im większa liczba, tym jaśniejszy obraz wynikowy.

3. Zaznacz pole tekstowe znajdujące się obok i wprowadź do niego liczbę, aby zmienić wpływ sąsiadującego piksela na piksel środkowy.

Nie musisz wypełniać wszystkich pól. Kieruj się przede wszystkim tym, co widzisz (rysunek 7.53).



Rysunek 7.51. W oknie dialogowym *Custom* wpisujemy współczynniki do tablicy, która określa sposób modyfikacji środkowego piksela na podstawie sąsiadujących pikseli



Rysunek 7.52. Środkowe pole określa początkową jasność każdego poddanego działaniu filtru piksela. Im większa znajduje się w nim liczba, tym jaśniejszy jest wynikowy obraz



Rysunek 7.53. Wartości w polach wokół środkowego określają wpływ sąsiadujących pikseli na piksel środkowy



Rysunek 7.54. Utworzony filtr możesz opatrzyć nazwą i zapisać, aby móc zastosować go na innych obrazach

4. Parametr *Scale* kontroluje natężenie efektu.

Suma wprowadzonych wartości dzielona jest przez wartość w polu *Scale*. Jeśli efekt jest zbyt intensywny, zwiększ wartość parametru *Scale*, aby zmniejszyć wpływ współczynników znajdujących się w tabeli.

5. Zmień wartość parametru *Offset*.

Jeśli podoba Ci się otrzymany efekt, lecz jest on za ciemny, wpisz w to pole liczbę dodatnią. Jeśli jest zbyt jasny, wprowadź liczbę ujemną.

6. Kliknij *OK*, aby zastosować filtr *Custom*.

Za pomocą przycisków *Load* i *Save* możesz zapisać stworzony filtr, aby w przyszłości móc zastosować go ponownie (rysunek 7.54).

Przykład użycia filtru Custom

Jeśli eksperymentujesz, lecz nie potrafisz stworzyć odpowiedniego filtra w oknie dialogowym Custom, spróbuj tego. Otwórz obraz w Photoshop *Elements* i otwórz okno dialogowe filtra *Custom*. Wprowadź wartości przedstawione na rysunku 7.55 i kliknij przycisk *Apply*. Otrzymane wyniki powinny przypominać rysunek wykonany kredkami (rysunek 7.56). Jeśli podoba Ci się rysunek wynikowy, zapisz filtr, aby można było użyć go w przyszłości. Zatwierdź filtr, aby został naniesiony na obrazek. Następnie załaduj i zastosuj filtr ponownie. Tym sposobem uzyskasz bardzo oryginalny efekt rysunku wykonanego kredkami (rysunek 7.57). Zauważ, że pola, do których wpisałeś liczbę 0, są po załadowaniu filtra puste — to normalne zjawisko.



Rysunek 7.55. Do tablicy wprowadź przedstawione tutaj parametry, aby otrzymać artystyczny obraz przypominający rysunek wykonany kredkami



Rysunek 7.56. Gdy po raz pierwszy zastosujesz tak określony filtr Custom, rezultaty będą bardzo subtelne



Rysunek 7.57. Zastosuj filtr ponownie (lub nawet więcej razy) na tym samym obrazie, aby otrzymać bardziej zdecydowane rezultaty