

Helion



Adobe® Photoshop® CS6/CS6 PL

zawiera
DVD-ROM



OFICJALNY PODRĘCZNIK

Najszybszy i najłatwiejszy sposób na poznanie Adobe Photoshop CS6!

Tytuł oryginału: Adobe Photoshop CS6 Classroom in a Book

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

Skład: Ewa Galczak

ISBN: 978-83-246-6422-1

Authorized translation from the English language edition, entitled ADOBE PHOTOSHOP CS6 CLASSROOM IN A BOOK; ISBN 0321827333; by the Adobe Creative Team; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press. Copyright © 2012 by Adobe Systems, Incorporated.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education Inc.

Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2013.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/pcs6op>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE 1



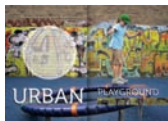
O książce	1
Co nowego w tym wydaniu	2
Photoshop Extended	2
Wymagania wstępne	3
Instalacja programu Adobe Photoshop	3
Uruchamianie programu Adobe Photoshop	4
Kopiowanie plików do ćwiczeń	4
Przywracanie ustawień domyślnych	4
Dodatkowe źródła informacji	6
Certyfikaty firmy Adobe	7

1 ZAPOZNANIE SIĘ Z OBSZAREM ROBOCZYM 8



Rozpoczynanie pracy w programie Adobe Photoshop	10
Korzystanie z narzędzi	14
Korzystanie z paska opcji i paneli	22
Cofanie wykonanych operacji w Photoshpie	26
Dostosowanie przestrzeni roboczej do własnych potrzeb i upodobań	33
Korzystanie z pomocy Photoshopa	37
Sprawdzanie aktualizacji	37

2 PODSTAWOWA KOREKTA FOTOGRAFII 44



Strategia retuszu	46
Rozdzielczość i wymiary obrazu	47
Rozpoczynamy pracę	48
Poprawianie kolorystyki obrazu w Camera Raw	49
Prostowanie i kadrowanie obrazu w Photoshpie	51
Zastępowanie kolorów	53
Korygowanie nasycenia za pomocą narzędzia Sponge (Gąbka)	54
Retuszowanie za pomocą narzędzia Clone Stamp (Stempel)	55
Korzystanie z narzędzia Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)	57

Stosowanie narzędzia <i>Patch</i> (<i>Łatka</i>) w trybie uwzględniania zawartości obrazu	58
Stosowanie filtra Unsharp Mask (Maska wyostrzająca)	60
Zapisywanie obrazu na potrzeby druku czterokolorowego	61

3 ZAZNACZENIA 66



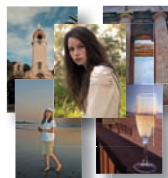
Zaznaczenia i narzędzia do ich tworzenia	68
Rozpoczynamy pracę	69
Stosowanie narzędzia Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)	69
Przesuwanie zaznaczonego obszaru	70
Manipulowanie zaznaczeniami	71
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka)	78
Zaznaczanie za pomocą narzędzi typu Lasso	80
Obracanie zaznaczenia	81
Zaznaczanie za pomocą narzędzia Magnetic Lasso (Lasso magnetyczne) ...	82
Kadrowanie obrazu i usuwanie zaznaczonego fragmentu	84

4 PODSTAWOWE INFORMACJE O WARSTWACH 90



O warstwach	92
Rozpoczynamy pracę	92
Panel Layers (Warstwy)	93
Zmiana kolejności warstw	98
Nakładanie gradientu na warstwę	108
Stosowanie stylów warstw	109
Dodanie warstwy dopasowania	113
Aktualizacja efektu warstwy	115
Dodawanie obramowania	116
Splaszczanie i zapisywanie obrazu	118

5 POPRAWIANIE I DOSKONALENIE FOTOGRAFII CYFROWYCH 124



Rozpoczynamy pracę	126
Wewnętrzny format aparatu (RAW)	129
Przetwarzanie plików w Camera Raw	129
Zaawansowana korekta kolorów	141
Poprawianie fotografii cyfrowych w Photoshopie	151
Korygowanie zniekształceń	155
Powiększanie głębi ostrości	158

6	MASKI I KANAŁY	166
	Praca z maskami i kanałami	168
	Rozpoczynamy pracę	168
	Tworzenie maski	169
	Poprawianie maski	170
	Tworzenie szybkiej maski	174
	Manipulowanie obrazem za pomocą funkcji Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)	177
	Praca z kanałami	178
7	PROJEKT TYPOGRAFICZNY	186
	Tekst — wiadomości wstępne	188
	Rozpoczynamy pracę	188
	Tworzenie maski przycinającej z tekstu	189
	Układanie tekstu wzdłuż ścieżki	194
	Zniekształcanie tekstu	196
	Projektowanie tekstu akapitowego	197
8	TECHNIKI RYSUNKU WEKTOROWEGO	206
	O obrazach bitmapowych i grafice wektorowej	208
	O ścieżkach i narzędziu Pen (Pióro)	209
	Rozpoczynamy pracę	209
	Stosowanie ścieżek	210
	Tworzenie obiektów wektorowych	218
	Rysowanie dowolnych kształtów	224
	Importowanie obiektów inteligentnych	227
9	KOMPONOWANIE ZAAWANSOWANE	232
	Rozpoczynamy pracę	234
	Komponowanie pocztówki	234
	Stosowanie filtrów	243
	Ręczne kolorowanie zaznaczonych obszarów warstwy	246
	Stosowanie filtrów inteligentnych	252
	Dodawanie cieni i obwódki	254
	Ujednolicenie schematu kolorów w kilku obrazach	256
	Automatyzacja zadań wieloetapowych	258

Tworzenie panoramy	262
Prace wykończeniowe	264

10 EDYCJA WIDEO 268



Rozpoczynamy pracę	270
Tworzenie nowego filmu	271
Animowanie tekstu za pomocą klatek kluczowych	274
Tworzenie efektów	276
Dodawanie przejść	281
Podkład muzyczny	282
Wyciszanie niepożądanych dźwięków	283
Renderowanie filmu	284

11 MAŁOWANIE PĘDZLEM MIESZAJĄCYM 288



O pędzlu mieszającym	290
Rozpoczynamy pracę	290
Ustalanie parametrów pędzla	291
Mieszanie kolorów	295
Konfigurowanie własnych pędzli	298
Mieszanie kolorów pędzla z kolorami fotografii	300

12 GRAFIKA TRÓJWYMIAROWA 308



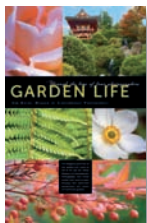
Rozpoczynamy pracę	310
Tworzenie trójwymiarowego kształtu z warstwy	310
Manipulowanie obiektami trójwymiarowymi	312
Dodawanie kolejnych obiektów 3D	314
Scalanie warstw 3D, aby współdzieliły tę samą przestrzeń	318
Ustawianie obiektów w scenie	319
Nakładanie materiałów na obiekty 3D	326
Oświetlanie sceny 3D	332
Renderowanie sceny 3D	334

13 PRZYGOTOWYWANIE PLIKÓW DLA POTRZEB INTERNETOWYCH 338



Rozpoczynamy pracę	340
Tworzenie plasterków	343
Eksportowanie kodu HTML i obrazów	349
Stosowanie funkcji Zoomify	354
Tworzenie galerii internetowej	355

14 JAK UZYSKAĆ ZGODNOŚĆ KOLORÓW NA EKRANIE I NA WYDRUKU 360



Reprodukcja kolorów	362
Rozpoczynamy pracę	364
Definiowanie ustawień zarządzania kolorem	364
Testowanie obrazu.....	365
Identyfikacja kolorów spoza danej przestrzeni	366
Korekta obrazu i wydruk próbny	368
Zapisywanie obrazu w pliku CMYK EPS	370
Drukowanie	371

SKOROWIDZ

373

5

POPRAWIANIE I DOSKONALENIE FOTOGRAFII CYFROWYCH

Tematyka lekcji

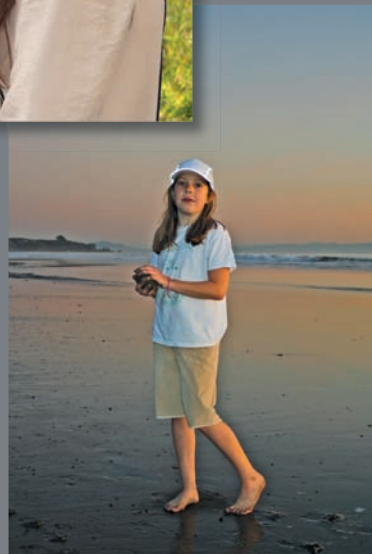
W tej lekcji opisujemy, jak:

- przetworzyć zdjęcia zapisane w wewnętrznym formacie aparatu i zachować je wraz z wprowadzonymi zmianami,
- wykonywać typowe korekty fotografii cyfrowych, takie jak usuwanie efektu „czerwonych oczu” i szumów oraz wydobywanie szczegółów w światłach i cieniach,
- korygować zdjęcia z optycznymi błędami obiektywu,
- dopasować i połączyć dwa zdjęcia w celu powiększenia głębi ostrości,
- efektywnie organizować i archiwizować kolekcje zdjęć oraz zarządzać nimi,
- połączyć zdjęcia o różnych ekspozycjach w celu uzyskania obrazu o dużej rozpiętości tonalnej (HDR).



Na ćwiczenia tej lekcji należy przeznaczyć około półtorej godziny.

W razie potrzeby można usunąć z dysku pliki poprzednich ćwiczeń i skopiować w ich miejsce folder *Lesson05*. Podczas pracy pliki startowe będą na ogół zachowywane, ale w razie potrzeby będzie można je przywrócić przez ponowne skopiowanie z płyty dołączonej do książki.



Niezależnie od tego, czy kolekcje cyfrowych zdjęć gromadzone są dla różnych klientów lub projektów, czy też są to osobiste zbiory przeznaczone do archiwizowania i zachowania dla potomnych, Photoshop oferuje szeroką gamę narzędzi do ich importowania, poprawiania i przechowywania.

Rozpoczynamy pracę

Podczas tej lekcji dokonamy korekcji kilku zdjęć za pomocą Photoshopa i dołączonej do niego aplikacji Adobe Camera Raw. Poznamy przy tym popularne techniki retuszerskie, za pomocą których można poprawić wygląd fotografii cyfrowych. Naukę rozpoczniemy od przeglądu w Adobe Bridge obrazów przed modyfikacją i po niej.

- 1 Uruchom Photoshopa; aby przywrócić domyślne ustawienia, natychmiast przytrzymaj wciśnięte klawisze *Ctrl+Alt+Shift* (Windows) lub *Command+Option+Shift* (Mac OS) (zob. punkt „Przywracanie ustawień domyślnych” na stronie 4).
- 2 W oknie komunikatu, które pojawi się na ekranie, zatwierdź przyciskiem *Yes (Tak)* usunięcie pliku z ustawieniami Photoshopa.
- 3 Wybierz polecenie *File/Browse in Bridge (Przeglądaj w programie Bridge)*, aby otworzyć przeglądarkę.
- 4 W panelu *Favorites (Ulubione)* kliknij folder *Lessons*, a następnie w panelu *Contents (Zawartość)* kliknij dwukrotnie folder *Lesson05*, aby go otworzyć.
- 5 Upewnij się, czy miniatury podglądu są wystarczająco duże, aby móc dokładnie przyjrzeć się zdjęciom, i odszukaj pliki *05A_Start.crw* oraz *05A_End.psd*.



05A_Start.crw



05A_End.psd

Oryginalne zdjęcie kościoła w stylu hiszpańskim jest plikiem zapisanym w formacie RAW, więc nie posiada rozszerzenia *.psd*, które pojawiało się w książce do tej pory. Zdjęcie zostało wykonane aparatem Canon Digital Rebel, posiada więc rozszerzenie wewnętrznego formatu Canona — *.crw*. Przetworzenie tego zdjęcia będzie polegało na rozjaśnieniu, wyostreniu oraz wyczyszczeniu. Na koniec zapiszemy je w formacie JPEG z przeznaczeniem dla internetu oraz w formacie PSD, aby móc dalej nad nim pracować w Photoshopie.

6 Porównaj miniatury obrazów *05B_Start.psd* i *05B_End.psd*.



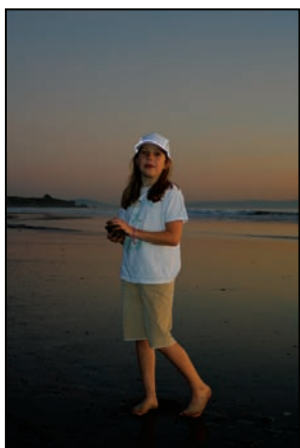
05B_Start.psd



05B_End.psd

Aby uzyskać taki rezultat, skorygujemy kolory i poprawimy kilka szczegółów.

7 Odszukaj pliki *05C_Start.psd* oraz *05C_End.psd* i przyjrzyj się ich miniaturom.



05C_Start.psd



05C_End.psd

Portret dziewczynki na plaży poprawimy przez wydobywanie szczegółów świateł i cieni, usunięcie efektu czerwonych oczu oraz wyostrenie.

8 Przyjrzyj się miniaturom obrazów *05D_Start.psd* oraz *05D_End.psd*.



05D_Start.psd



05D_End.psd

W tym przypadku korekta polegać będzie na usunięciu bezużytecznego zniekształcenia obrazu.

9 Obejrzyj miniatury obrazów *05E_Start.psd* oraz *05E_End.psd*.



05E_Start.psd



05E_End.psd

Pierwszy obraz zawiera dwa zdjęcia, na których ostry jest albo pierwszy plan, albo tło. Po ich połączeniu uzyskamy obraz z głębią ostrości obejmującą cały kadr. Dodamy też kilka palików na plaży i zastosujemy filtr typu *Iris Blur* (*Rozmycie przesłony*).

Wewnętrzny format aparatu (RAW)

Pliki zapisane w **formacie RAW** zawierają nieprzetworzone dane pochodzące bezpośrednio z przetwornika obrazu. Wiele aparatów ma możliwość zapisywania takich zdjęć. Zaletą tego formatu jest to, że interpretacja danych oraz ich modyfikowanie zależy wyłącznie od fotografa, a nie od aparatu. (Format JPEG nie daje nam takiej swobody — w tym przypadku obraz jest w dużym stopniu przetwarzany przez wewnętrzne układy aparatu). Dzięki temu, że aparat nie bierze udziału w obróbce obrazu, możemy swobodnie ustawić balans bieli, zakres tonalny, kontrast, nasycenie kolorów i ostrość. Pliki w formacie RAW przypominają więc nieco negatywy klasycznych fotografii. W każdym momencie można wrócić do oryginału i powtórnie go przetworzyć, aby osiągnąć zamierzony efekt.

Aby aparat tworzył pliki RAW, należy wybrać w nim opcję zapisywania zdjęć w jego własnym, wewnętrznym formacie. Po przeniesieniu do komputera pliki otrzymają rozszerzenia, takie jak *.nef* (w przypadku aparatów Nikon) czy *.crw* (aparaty firmy Canon). Programy Bridge i Photoshop obsługują pliki pochodzące z aparatów takich firm, jak Canon, Kodak, Leica, Nikon i wielu innych. Aplikacje te umożliwiają także przetwarzanie wielu obrazów jednocześnie. Po obróbce pliki mogą być zapisywane w formacie DNG, JPEG, TIFF lub PSD.

Za pomocą modułu Adobe Camera Raw oferującego kilka funkcji edycyjnych, jakich nie znajdziemy w Photoshopie, możemy przetwarzać zarówno pliki RAW, jak i TIFF oraz JPEG. Jednak w przypadku tych ostatnich formatów nie będziemy mieć pełnej swobody w korygowaniu balansu bieli i innych ustawień. Camera Raw może otwierać i przetwarzać pliki RAW, ale nie potrafi ich zapisywać w tym samym formacie.

Z modułu Camera Raw korzystaliśmy już podczas lekcji 2., kiedy to poprawialiśmy kolorystykę i jasność obrazu. Tym razem jednak wykorzystamy znacznie więcej funkcji.

● **Uwaga:**
Format Photoshop Raw (rozszerzenie *.raw*) służy do przenoszenia obrazów między różnymi programami i platformami komputerowymi. Nie należy go mylić z wewnętrznym formatem aparatu cyfrowego.

Przetwarzanie plików w Camera Raw

Podczas wykonywania modyfikacji za pomocą modułu Camera Raw, wersje oryginalne zostają zachowane. Dzięki temu istnieje możliwość wielokrotnej edycji i eksportowania przetworzonego obrazu, przy jednoczesnym zachowaniu nienaruszonego oryginału.

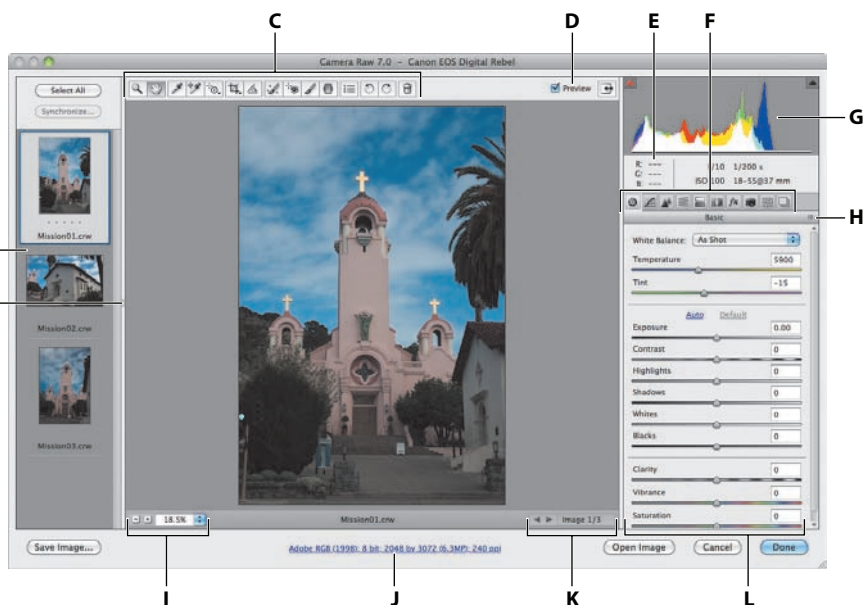
Otwieranie plików w Camera Raw

Moduł Camera Raw można otworzyć zarówno z poziomu Adobe Bridge, jak i Photoshopa. Te same zabiegi edycyjne można stosować do wielu plików jednocześnie. Jest to szczególnie przydatne, gdy mamy do opracowania większą liczbę zdjęć zrobionych w tych samych warunkach i przy tych samych ustawieniach aparatu.

Moduł Camera Raw zawiera szeroką gamę opcji, które pozwalają ustawiać balans bieli, ekspozycję, kontrast, ostrość, krzywe tonalne oraz wiele innych parametrów. W tym ćwiczeniu przetworzymy jeden obraz, a następnie te same ustawienia zastosujemy do innych, podobnych obrazów.

- 1 W programie Bridge otwórz folder *Lessons/Lesson05/Mission*, zawierający trzy zdjęcia hiszpańskiego kościoła, które oglądaliśmy wcześniej.
- 2 Trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, kliknij kolejno wszystkie zdjęcia — *Mission01.crw*, *Mission02.crw* i *Mission03.crw*, a następnie wybierz polecenie *File/Open in Camera Raw (Plik/Otwórz w Camera Raw)*.

- A Pasek miniatur
- B Sterowanie paskiem miniatur
- C Przybornik
- D Przelęczanie trybu pełnoekranowego
- E Wartości RGB
- F Zakładki korekcji obrazu
- G Histogram
- H Menu ustawień modułu Camera Raw
- I Poziomy powiększenia
- J Kliknij, aby wyświetlić opcje obiegu pracy
- K Strzałki nawigacyjne
- L Suwaki korekcyjne

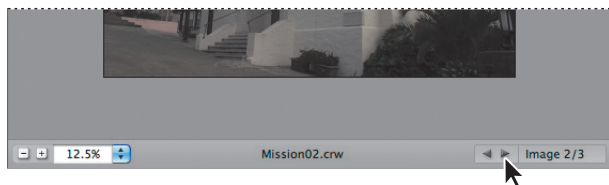


W oknie dialogowym *Camera Raw* wyświetlany jest duży podgląd pierwszego zdjęcia oraz miniatury wszystkich otwartych (w lewej części okna). Umieszczony w prawym górnym rogu histogram przedstawia zakres tonalny wybranego obrazu; znajdujące się u dołu ekranu łącze do opcji obiegu pracy wyświetla informacje o przestrzeni kolorów, głębi bitowej, rozmiarze oraz rozdzielczości. U góry znajduje się zbiór narzędzi służących do powiększania i przesuwania widoku, prostowania i obracania obrazu oraz przeprowadzania niektórych zabiegów korekcyjnych. Panele z zakładkami widoczne w prawej części okna zawierają narzędzia do modyfikowania balansu bieli, zakresu tonalnego, ostrości i kolorów, a także do usuwania szumu, korygowania zniekształceń wprowadzanych przez obiektyw i do przeprowadzania kalibracji aparatu. Istnieje także możliwość zapisywania zestawów ustawień w celu późniejszego ich wykorzystania.

Aby praca z modułem *Camera Raw* dała właściwe rezultaty, powinno się używać jego narzędzi w kolejności od lewej do prawej i od góry do dołu. Tak więc najpierw powinniśmy korygować obraz za pomocą narzędzi z górnego paska, a potem — w miarę potrzeb — przy użyciu tych, które znajdują się na kolejnych panelach.

Podczas edycji pierwszego zdjęcia poznamy bliżej poszczególne narzędzia.

- 3 Kliknij strzałkę nawigacyjną (zwróconą w prawo) poniżej obszaru głównego podglądu lub wybierz kolejną miniaturę. W ten sposób obejrzyj wszystkie obrazy. Na koniec powróć do pliku *Mission01.crw*.



- 4 Upewnij się, czy zaznaczona jest opcja *Preview (Podgląd)* w górnej części okna — umożliwia ona oglądanie na bieżąco wszystkich dokonywanych zmian.

Korekta balansu bieli

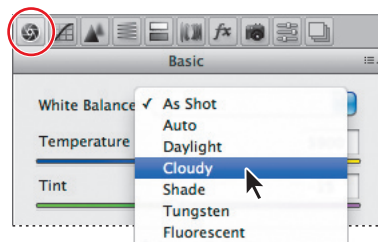
Balans bieli odzwierciedla warunki oświetleniowe, w jakich zdjęcie zostało zrobione. Cyfrowy aparat fotograficzny zapisuje balans bieli zarejestrowany podczas naświetlania — właśnie takie jego ustawienie obserwujemy początkowo na podglądzie obrazu w oknie dialogowym modułu Camera Raw.

Balans bieli zawiera dwa elementy. Pierwszym z nich jest **temperatura**, mierzona w kelwinach, która odpowiada za to, czy obraz jest „ciepły”, czy „zimny” — czy jest w tonacji żółtoczerwonej, czy niebieskozielonej. Drugim elementem jest **tinta (zabarwienie)** służąca do kompensowania zielonego lub purpurowego (magenta) zabarwienia obrazu.

Na ogół ustawienie balansu bieli w aparacie jest bliskie optymalnego, ale jeżeli zdarzy się, że nie jest prawidłowe, można je tutaj poprawić. Właśnie od dopasowania balansu bieli należy rozpoczynać korektę obrazu, ponieważ będzie ono miało wpływ na pozostałe zabiegi korekcyjne.

- 1 W prawej części okna, pod histogramem kliknij przycisk *Basic (Podstawowe)* (⚙️), aby otworzyć panel z ustawieniami podstawowymi.

Na liście rozwijanej *White Balance (Balans bieli)* domyślnie wybierana jest pozycja *As Shot (Jak na ujęciu)*, która sprawia, że Camera Raw wyświetla obraz z balansem bieli ustawionym w chwili rejestrowania zdjęcia. Jednak w przykładowej fotografii zmienimy to ustawienie. Na wspomnianej liście znajduje się kilka predefiniowanych ustawień, które mogą posłużyć jako punkt wyjścia do dalszej korekty.



- 2 Z listy rozwijanej *White Balance (Balans bieli)* wybierz opcję *Cloudy (Pochmurny)*. Ustawienie to dobrze pasuje do zdjęcia, które zostało wykonane w pochmurny dzień. Czasami wystarczy wybrać właściwe ustawienie predefiniowane, ale w tym przypadku nadal pozostaje lekkie niebieskie zabarwienie. Musimy więc przeprowadzić korektę ręczną.
- 3 Z górnego paska narzędzi wybierz *White Balance (Balans bieli)* (🔧).

Aby ustawić właściwy balans biele, wybierz obiekt, który powinien być biały lub szary. Camera Raw na tej podstawie rozpozna barwę światła, przy którym zdjęcie zostało zrobione, i automatycznie skoryguje wszystkie kolory obrazu.

4 Kliknij białą chmurę. Kolorystyka zdjęcia zmieni się.



5 Kliknij w innym obszarze chmur. Kolory obrazu znowu ulegną zmianie.

Za pomocą narzędzia *White Balance* (*Balans biele*) można łatwo i szybko ustalić właściwe światło dla danej sceny. Klikanie rozmaitych obszarów zmienia barwę tego światła, ale nie są to zmiany stałe. Dzięki temu, że obraz oryginalny nie jest w ogóle modyfikowany, możemy eksperymentować do woli, operując za każdym razem na materiale źródłowym.

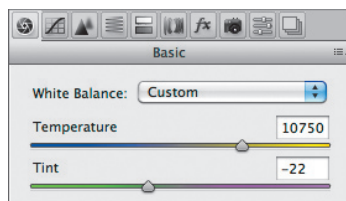
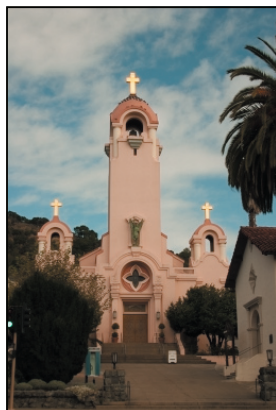
Camera Raw oferuje także kilka predefiniowanych ustawień balansu biele, które możemy potraktować jako punkt wyjścia przy sprawdzaniu rozmaitych efektów oświetleniowych.

6 Kliknij chmurę widoczną po lewej stronie wieży. Niekorzystne zabarwienie zniknie, a zdjęcie nabierze naturalnego wyglądu.

7 Aby zintensyfikować odcienie zieleni, przesun suwak *Tint* (*Tinta*) do wartości -22.

► Wskazówka:

Aby cofnąć ostatnią operację, wciśnij klawisze *Ctrl+Z* (Windows) lub *Command+Z* (Mac OS). W celu porównania efektu aktualnych ustawień z oryginałem włączaj i wyłączaj opcję *Preview* (*Podgląd*).



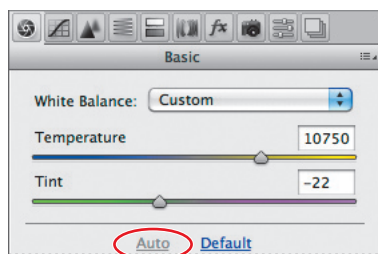
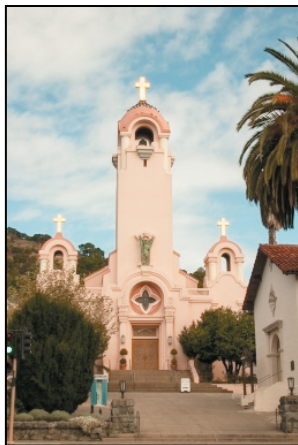
Korygowanie zakresu tonalnego w Camera Raw

Pozostałe suwaki w panelu *Basic (Podstawowe)* służą do korygowania ekspozycji, jasności, kontrastu i nasycenia barw obrazu. Na ogół, gdy się je przesuwają w prawo, powodują rozjaśnienie określonych partii obrazu, a gdy są przesuwane w lewo, powodują ściemnienie tych obszarów — nie dotyczy to tylko suwaka *Contrast (Kontrast)*. Suwak *Exposure (Ekspozycja)* pozwala zdefiniować **punkt bieli**, czyli najjaśniejszy punkt obrazu. Pozostałe tony są dopasowywane do niego automatycznie. Drugi koniec zakresu tonalnego, czyli **punkt czerni**, ustawiamy suwakiem *Blacks (Czarne)*. Suwaki *Highlights (Światła)* i *Shadows (Cienie)* służą do wydobywania szczegółów w obszarach najjaśniejszych i najciemniejszych.

Suwak *Contrast (Kontrast)* zgodnie ze swoją nazwą ustala kontrast obrazu. Bardziej subtelne zmiany kontrastu można uzyskać za pomocą suwaka *Clarity (Przejrzystość)*, który zmienia głębię obrazu, modyfikując kontrast lokalnie, głównie w obszarach półcieni.

Saturation (Nasycenie) zmienia nasycenie wszystkich kolorów obrazu w jednakowym stopniu. Natomiast *Vibrance (Jaskrawość)* silniej działa na barwy słabo nasycone, co na przykład pozwala ożywić tło bez przesylenia barw skóry na zdjęciu portretowym. Kliknięcie opcji *Auto (Automatyczne)* spowoduje, że aplikacja podejmie próbę skorygowania tonów obrazu na podstawie ich analizy i wewnętrznych algorytmów.

1 W panelu *Basic (Podstawowe)* kliknij opcję *Auto (Automatyczne)*.



Program zwiększy ekspozycję i zmieni kilka innych ustawień. Może to być punktem wyjścia do dalszych modyfikacji, ale w tym ćwiczeniu powrócimy do ustawień domyślnych i przeprowadzimy tę korektę według własnego uznania.

2 W panelu *Basic (Podstawowe)* kliknij opcję *Default (Domyślne)*.

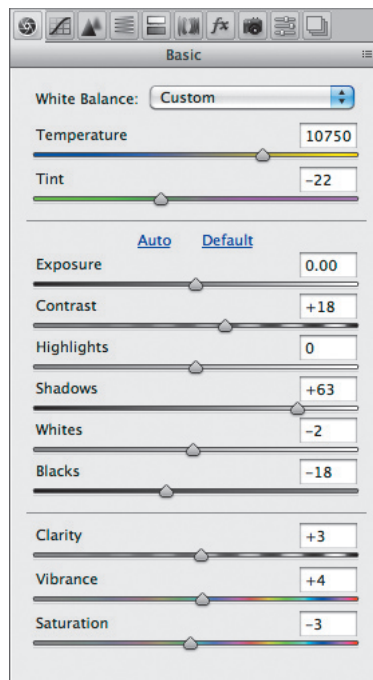
► Wskazówka:

Aby uzyskać właściwy efekt podczas operowania suwakiem *Clarity (Przejrzystość)*, przesuń go w prawo aż do pojawienia się otoczek wokół drobnych szczegółów, a następnie przesuń go nieco w lewo.

3 Pozostałe suwaki ustaw następująco:

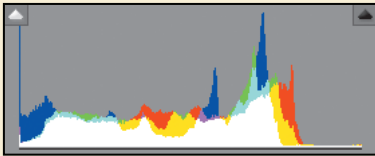
- *Exposure* (*Ekspozycja*) pozostaw na poziomie 0,00,
- *Contrast* (*Kontrast*) zwiększ do +18,
- *Highlights* (*Światła*) pozostaw na poziomie 0,00,
- *Shadows* (*Cienie*) zwiększ do +63,
- *Whites* (*Białe*) zmniejsz do -2,
- *Blacks* (*Czarne*) zmniejsz do -18,
- *Clarity* (*Przejrzystość*) zwiększ do +3,
- *Vibrance* (*Jaskrawość*) ustaw na +4,
- *Saturation* (*Nasylenie*) zmniejsz do -3.

Takie ustawienia uwydatniają półtony i czynią zdjęcie bardziej wyrazistym bez jednoczesnego przesycenia kolorów.



Histogram w module Camera Raw

Histogram znajdujący się w prawym górnym narożniku okna pokazuje równocześnie kanały *Red* (Czerwony), *Green* (Zielony) oraz *Blue* (Niebieski) wybranego obrazu. Wraz ze zmianami ustawień w oknie dialogowym modułu Camera Raw uaktualnia się także histogram. Ponadto przesuwanie kursora dowolnego narzędzia nad obrazem powoduje, że pod histogramem wyświetlane są wartości RGB, występujące w tym miejscu obrazka, nad którym aktualnie znajduje się kursor.



Wyostrzanie

Photoshop oferuje kilka filtrów wyostrzających, ale w zakresie wyostrzania całego obrazu Camera Raw prezentuje znacznie większe możliwości. Odpowiednie narzędzia znajdziemy w panelu *Detail* (*Szczegóły*). Aby dostrzec ich działanie, należy ustawić skalę podglądu na co najmniej 100%.

- 1 Kliknij dwukrotnie narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (🔍), aby powiększyć widok do 100%. Następnie wybierz narzędzie *Hand* (*Rączka*) (🖱️) i przesun obraz, aby widzieć krzyż na najwyższej wieży kościoła.
- 2 Otwórz panel *Detail* (*Szczegóły*) (🔍).

Suwak *Amount* (*Ilość*) określa stopień wyostrzenia, jaki zostanie zastosowany. Zwykle ustawiamy nim przesadnie dużą wartość i dopiero po ustawieniu innych parametrów wyostrzania ustalamy wartość optymalną.

- 3 Przesuń suwak *Amount* (*Ilość*) do 100.

Suwak *Radius* (*Promień*) określa rozmiar obszaru analizowanego przez program podczas wyostrzania obrazu. W większości przypadków najlepsze rezultaty uzyskuje się przy małych wartościach tego parametru, nawet poniżej 1 piksela. Duże wartości mogą powodować nienaturalny, akwarelowy wygląd obrazu.

- 4 Przesuń suwak *Radius* (*Promień*) do 0,9.

Suwak *Detail* (*Szczegóły*) określa liczbę widocznych szczegółów. Nawet gdy ustawimy go na 0, program i tak zastosuje pewne wyostrzenie. Zwykle pozostawiamy ten parametr na niskim poziomie.

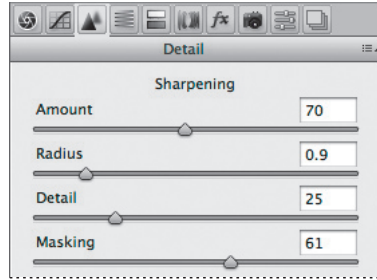
► **Wskazówka:**
Jeśli trzeba skorygować tylko określoną część obrazu, można posłużyć się narzędziem *Adjustment Brush* (*Pędzel korekty*) lub *Graduated Filter* (*Stopniowy filtr*). Pierwsze z nich umożliwia modyfikowanie ekspozycji, światła, przejrzystości i innych parametrów metodą malowania. Drugie pozwala zmieniać te parametry w sposób gradacyjny na większym obszarze obrazu.

5 Przesuń suwak *Detail (Szczegół)* do 25, jeśli jest w innym położeniu.

Suwak *Masking (Maskowanie)* określa, które części obrazu mają być wyostbrane. Przy dużych wartościach maskowania wyostbrane są tylko mocne krawędzie.

► **Wskazówka:**

Jeśli podczas przesuwania suwaka *Masking (Maskowanie)* przytrzymasz wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), zobaczysz, które obszary zostaną wyostbrane.



6 Przesuń suwak *Masking (Maskowanie)* do 61.

Po ustawieniu parametrów *Radius (Promień)*, *Detail (Szczegół)* i *Masking (Maskowanie)* można nieco zmniejszyć wartość pierwszego z nich, czyli *Amount (Ilość)*.

7 Przesuń suwak *Amount (Ilość)* do 70.

● **Uwaga:**

Efekt wyostbrzenia są dostrzegalne dopiero przy powiększeniu skali widoku do co najmniej 100%.

Wyostbrzenie obrazu podkreśla szczegóły i uwydatnia krawędzie. Parametr *Masking (Maskowanie)* pozwala ograniczyć ten proces tylko do miejsc, w których szczegóły i krawędzie są dostatecznie wyraźne. Dzięki temu można uniknąć artefaktów spowodowanych wyostbrzaniem obszarów o słabo zarysowanych krawędziach.

Modyfikowanie obrazu w oknie modułu Camera Raw nie powoduje żadnych zmian w danych oryginalnych. Ustawienia korekcyjne są zapisywane poza obrazem — albo w bazie danych modułu Camera Raw, albo w dodatkowych plikach XMP (pliki zapisywane w tym samym folderze co oryginał). Pliki XMP pozwalają zachować ustawienia wprowadzone w module Camera Raw, gdy plik jest przenoszony na inny nośnik lub do innego komputera.

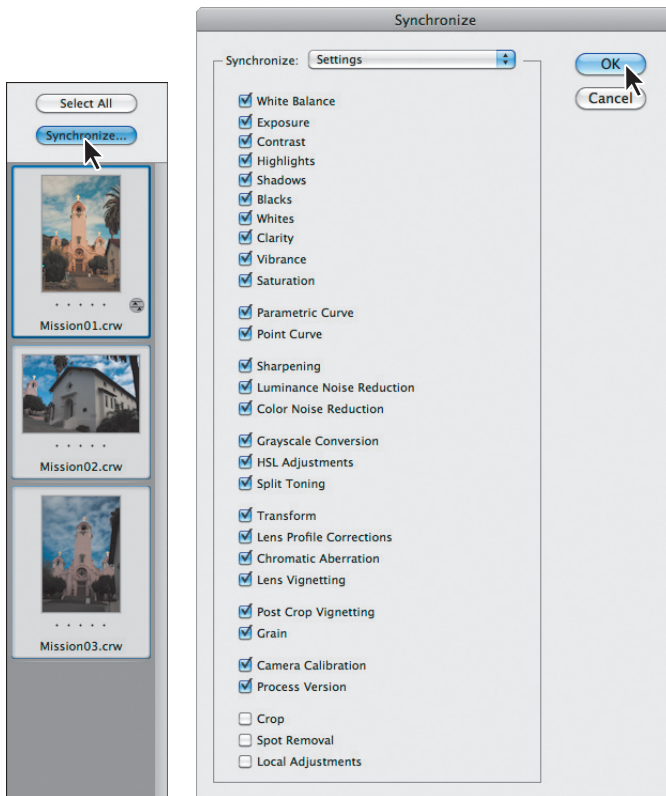
Stosowanie tych samych ustawień do wielu plików

Po nadaniu obrazowi atrakcyjniejszego wyglądu zastosujemy automatycznie te same ustawienia do pozostałych dwóch zdjęć, które zostały zrobione w tym samym czasie i przy takim samym oświetleniu. Wykorzystamy do tego polecenie *Synchronize (Synchronizuj)*.

- 1 W lewym górnym rogu okna dialogowego modułu Camera Raw znajduje się przycisk *Select All* (*Wybierz wszystkie*). Kliknij go, aby zaznaczyć miniatury wszystkich obrazów.
- 2 Kliknij przycisk *Synchronize* (*Synchronizuj*).

W oknie dialogowym *Synchronize* (*Synchronizuj*) mamy możliwość wyboru ustawień, które mają zostać zastosowane do pozostałych obrazów. Domyślnie zaznaczone są wszystkie parametry i opcje z wyjątkiem *Crop* (*Kadrowanie*), *Spot Removal* (*Usuwanie dodatkowe*) i *Local Adjustments* (*Korekty lokalne*). Mimo że nie wszystkie były zmieniane, zaakceptujemy takie ustawienie.

- 3 W oknie dialogowym *Synchronize* (*Synchronizuj*) kliknij przycisk *OK*.



Po zastosowaniu tych samych ustawień do wszystkich obrazów ich miniatury uaktualnią się zgodnie z wykonanymi modyfikacjami. W celu przyjrzenia się efektom pracy można przejrzeć wszystkie zdjęcia, klikając miniaturę każdego z nich w panelu po lewej stronie okna.

Zapisywanie zmian w obrazach RAW

Wprowadzone zmiany można zapisać na różne sposoby w zależności od przeznaczenia przetwarzanych obrazów. Najpierw zapiszemy zmodyfikowane obrazy jako pliki JPEG niskiej rozdzielczości, które można wykorzystać do celów internetowych. Następnie jeden z nich, *Mission01*, zapiszemy w wewnętrznym formacie Photoshopa, by móc go otworzyć w tym programie jako obiekt inteligentny, co pozwoli w każdej chwili wrócić do Camera Raw i dokonać dalszych modyfikacji.

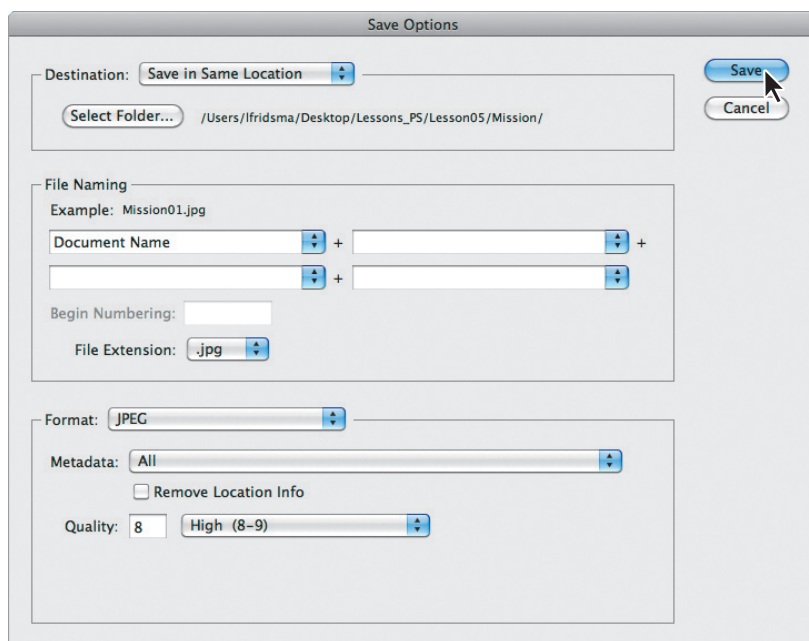
- 1 W oknie modułu Camera Raw kliknij przycisk *Select All* (*Wybierz wszystkie*), aby zaznaczyć wszystkie trzy obrazy.
- 2 W lewym dolnym rogu kliknij przycisk *Save Images* (*Zapisz obrazy*).
- 3 W oknie dialogowym *Save Options* (*Opcje zapisu*) wykonaj następujące czynności:
 - Z listy rozwijanej *Destination* (*Miejsce docelowe*) wybierz opcję *Save in Same Location* (*Zapisz w tym samym miejscu*).
 - W sekcji *File Naming* (*Nazwa pliku*) pozostaw w pierwszym polu opcję *Document Name* (*Nazwa Dokumentu*).
 - Z listy *Format* wybierz *JPEG*.

Uwaga:

Przed umieszczeniem zdjęć w internecie prawdopodobnie zajdzie potrzeba otwarcia ich w Photoshopie i przeformatowania na rozmiar 640×480 pikseli. Obecnie są one dużo większe i na wielu monitorach nie będzie możliwe oglądanie ich w pełnym wymiarze bez korzystania z pasków przewijania.

Poprawione obrazy zostaną zapisane w formacie JPEG o niskiej rozdzielczości, który pozwoli dzielić się nimi ze znajomymi i umieszczać je na stronach internetowych. Plikom zostaną nadane nazwy *Mission01.jpg*, *Mission02.jpg* oraz *Mission03.jpg*.

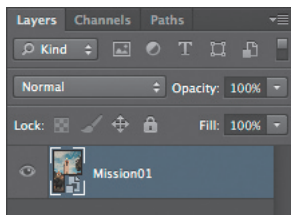
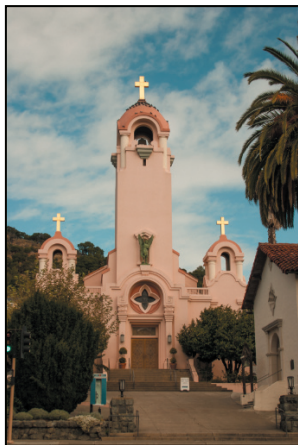
- 4 Kliknij przycisk *Save* (*OK*).



Program Adobe Bridge powraca do okna dialogowego modułu Camera Raw i do chwili zapisania wszystkich plików pokazuje, ile z nich zostało już przetworzonych. Miniatury o rozszerzeniu CRW ciągle są widoczne w oknie modułu Camera Raw. Jednak w Bridge dostępne są teraz wersje obrazów w formacie JPEG oraz oryginalne, nieprzetworzone pliki CRW, które można dalej edytować lub pozostawić w niezmienionej postaci do późniejszego wykorzystania.

Teraz otworzymy kopię obrazu *Mission01* w Photoshopie.

- 5 Po zaznaczeniu miniatury pliku *Mission01.crw* w oknie dialogowym *Camera Raw* wciśnij klawisz *Shift* i kliknij przycisk *Open Object (Otwórz obiekt)* w dolnej części okna.



Kliknięcie przycisku *Open Object (Otwórz obiekt)* otwiera obraz w Photoshopie jako obiekt inteligentny, dzięki czemu w każdej chwili można wrócić z tym obrazem do modułu Camera Raw i dokonać dalszych zmian. Standardowo przycisk, o którym mowa, ma nazwę *Open Image (Otwórz obraz)* i otwiera obraz w Photoshopie jak zwykły plik. Zmiana nazwy i sposobu działania następuje dopiero po wciśnięciu klawisza *Shift*.

- 6 W Photoshopie wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*. W oknie dialogowym *Save As (Zapisz jako)* wybierz format *Photoshop*, zmień nazwę pliku na *Mission_Final.psd*, przejdź do folderu *Lesson05* i kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. Następnie zamknij plik.

Wskazówka:
Jeśli chcesz, by domyślnie dostępny był przycisk *Open Object (Otwórz obiekt)*, kliknij niebieskie łącze opcji obiegu pracy pod oknem podglądu, zaznacz opcję *Open in Photoshop as Smart Objects (Otwórz w programie Photoshop jako obiekty inteligentne)* i kliknij OK.

O zapisywaniu plików w Camera Raw

Każdy model aparatu zapisuje pliki RAW w swoim unikatowym wewnętrznym formacie. Moduł Camera Raw potrafi odczytywać i przetwarzać pliki zapisane w wielu tego typu formatach. Stosowane przezeń ustawienia domyślne są dobierane na podstawie profili aparatów i danych EXIF.

Pliki RAW pobrane z konkretnego aparatu mogą być później zapisane w formacie DNG (z poziomu modułu Camera Raw), JPEG, TIFF lub PSD. Każdy z nich może być użyty do zapisania obrazu RGB lub CMYK o ciągłym rozkładzie tonów. Oprócz formatu DNG wszystkie pozostałe są dostępne również w oknach dialogowych *Save* (*Zapisz*) i *Save As* (*Zapisz jako*) Photoshopa.

- Format **Adobe Digital Negative (DNG)** zawiera „surowe”, dane pochodzące z aparatu cyfrowego, oraz metadane określające znaczenie tych pierwszych. Został on utworzony jako standard dla plików z nieprzetworzonymi danymi. Ułatwia fotografom panowanie nad wieloma wewnętrznymi formatami aparatów, umożliwiając archiwizację danych w jednym, kompatybilnym formacie. (Ten format jest dostępny do zapisu tylko w oknie modułu Camera Raw).
- Format **Joint Photographic Experts Group (JPEG)** jest powszechnie używany do wyświetlania na stronach internetowych obrazów RGB o płynnych przejściach tonalnych. Pliki JPEG o wyższej rozdzielczości mogą być używane także do innych celów, nawet do tworzenia wysokiej jakości wydruków. Format ten zachowuje wszystkie informacje o kolorze, ale podczas kompresji następuje selektywne odrzucanie danych. Im większa kompresja, tym gorsza jakość obrazu i na odwrót.
- Format **Tagged Image File Format (TIFF)** jest wykorzystywany do wymiany plików między różnymi aplikacjami i platformami. Jest to elastyczny format obsługiwany praktycznie przez wszystkie programy graficzne, służące do edycji obrazów i składu publikacji. Także większość skanerów stacjonarnych potrafi zapisywać obrazy w tym formacie.
- Format programu Photoshop (**PSD**) jest domyślnym formatem pliku. Ze względu na ścisłą integrację między produktami Adobe, inne aplikacje tej firmy — takie jak Adobe Illustrator i Adobe InDesign — mogą bezpośrednio importować pliki PSD z zachowaniem wielu funkcji Photoshopa.

Otwarcie pliku w Photoshopie zwiększa liczbę formatów, w których można taki plik zapisać. Może to być na przykład *Large Document Format (Format dużego dokumentu)* (PSB), Cineon, Photoshop Raw czy PNG. Format Photoshop Raw jest wykorzystywany do przenoszenia plików między programami i platformami komputerowymi — nie należy go mylić z formatem camera raw, czyli wewnętrznym formatem aparatu.

Więcej informacji na temat formatów graficznych dostępnych w Camera Raw i Photoshopie można znaleźć w pomocy Photoshopa.

Zaawansowana korekta kolorów

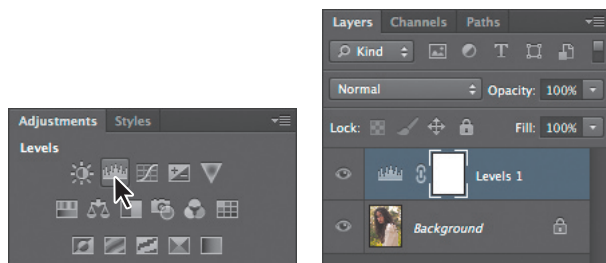
Prezentowane tutaj zdjęcie modelki poprawimy, używając takich funkcji Photoshopa jak *Levels* (*Poziomy*), *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) i kilku innych.



Korygowanie poziomów

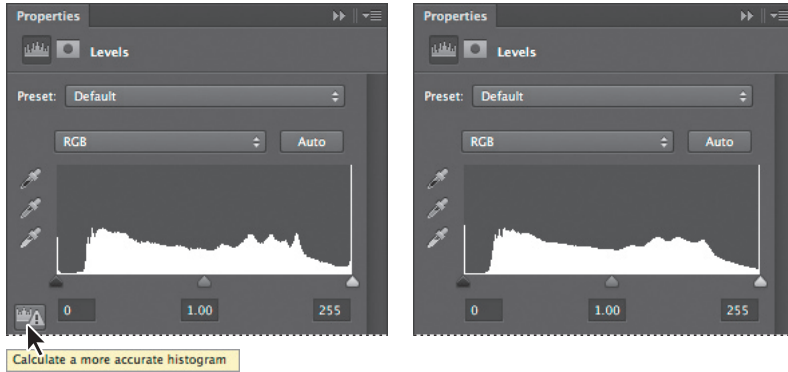
Rozpiętość tonalna obrazu decyduje o jego kontraście i liczbie dostrzegalnych szczegółów. Określa ją rozkład pikseli w zakresie od najciemniejszych (czerni) do najjaśniejszych (biel). Dopracujemy ten rozkład za pomocą warstwy korekcyjnej typu *Levels* (*Poziomy*).

- 1 W Photoshopie wybierz polecenie *File/Open* (*Plik/Otwórz*), odszukaj i otwórz folder *Lesson05* i dwukrotnie kliknij plik *05B_Start.psd*, aby go otworzyć.
- 2 Wybierz polecenie *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako*), zmień nazwę pliku na *Model_final.psd* i kliknij przycisk *Save* (*Zapisz*). Jeśli zobaczysz okno dialogowe *Photoshop Format Options* (*Opcje formatu programu Photoshop*), kliknij w nim przycisk *OK*.
- 3 W panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) kliknij ikonę *Levels* (*Poziomy*).



Warstwa korekcyjna *Levels* (*Poziomy*) zostanie dodana do panelu *Layers* (*Warstwy*), a w panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) pojawi się histogram obrazu i kontrolki do sterowania poziomami tonalnymi. Histogram ukazuje rozkład pikseli między poszczególne poziomy jasności. Lewy (czarny) trójkąt pod wykresem reprezentuje cienie, trójkąt prawy (biały) — światła, a trójkąt środkowy (szary) — półtony, czyli wartość gamma. Jeśli naszym celem nie jest uzyskanie jakiegoś efektu specjalnego, powinniśmy dążyć do tego, aby punkt czerni znalazł się tam, gdzie na histogramie zaczynają pojawiać się dane, a punkt bieli — tam, gdzie dane się kończą. Środkowa część idealnego histogramu powinna zawierać łagodne szczyty i doliny.

- 4 Kliknij ikonę *Calculate a more accurate histogram* (Obliczenie dokładniejszego histogramu) (📊) widoczną na lewo od histogramu. Photoshop zaktualizuje histogram obrazu.

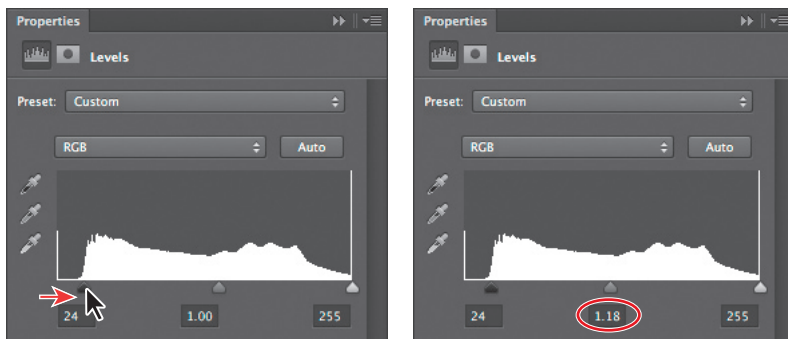


Na lewym końcu wykresu znajduje się pojedynczy słupek reprezentujący rzeczywisty punkt czerni, ale widać, że właściwe dane zaczynają się nieco dalej. Do tego właśnie miejsca przesuniemy punkt czerni.

- 5 Przecignij lewy (czarny) trójkąt w prawo do miejsca, gdzie według histogramu zaczynają występować najciemniejsze tony obrazu.

Podczas przesuwania trójkąta zmienia się zawartość pierwszego z pól edycyjnych pod histogramem (są to pola poziomów wejściowych). Zmienia się także wygląd obrazu.

- 6 Przeciagnij nieco w lewo trójkąt środkowy (szary), aby delikatnie rozjaśnić półtony. My ustawiliśmy wartość 1,18.




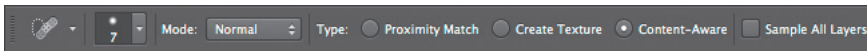
Usuwanie skaz za pomocą pędzla korygującego

Teraz możemy zająć się twarzą modelki. Za pomocą narzędzi takich jak *Healing Brush* (Pędzel korygujący) i *Spot Healing Brush* (Punktowy pędzel korygujący) zlikwidujemy pryszcze, piegi i pojedyncze włosy zachodzące na twarz oraz czerwone żyłki w oczach.

- 1 W panelu *Layers* (Warstwy) zaznacz warstwę *Background* (Tło), po czym z menu panelu wybierz polecenie *Duplicate Layer* (Powiel warstwę). Nowej warstwie nadaj nazwę *Correct ions* (korekcje) i kliknij *OK*.

Praca na kopii warstwy pozwala zachować oryginalne piksele i w razie potrzeby powrócić do pierwotnej wersji obrazu.

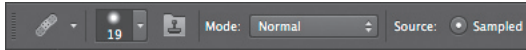
- 2 Powiększ widok twarzy modelki, aby ją dokładnie widzieć. Zastosuj skalę widoku nie mniejszą niż 100%.
- 3 Z przybornika wybierz narzędzie *Spot Healing Brush* (Punktowy pędzel korygujący) .
- 4 Na pasku opcji wprowadź następujące ustawienia:
 - *Size* (Rozmiar) — 7 px (7 piks),
 - *Mode* (Tryb) — *Normal* (Zwykły),
 - *Type* (Typ) — *Content-Aware* (Uwzględnianie zawartości).
- 5 Za pomocą narzędzia *Spot Healing Brush* (Punktowy pędzel korygujący) usuń zabłąkany włos z twarzy modelki. Wybranie opcji *Content-Aware* (Uwzględnianie zawartości) spowoduje, że narzędzie wstawi w miejsce włosa piksele zgodne z otaczającą go skórą.



- 6 Zamaluj delikatne linie wokół oczu i ust. Możesz również zamalować czerwone żyłki w oczach modelki oraz pryszcze i piegi na jej twarzy. Stosuj klikanie, a także krótkie i długie pociągnięcia pędzlem. Nie usuwaj wszystkich skaz, bo zbyt gładka twarz będzie wyglądała nienaturalnie.

Teraz usuniemy ciemne smugi makijażu pod oczami modelki. Użyjemy do tego celu narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*).

- Wybierz narzędzie *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) (👉) ukryte pod narzędziem *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) (👉). Ustaw pędzel o rozmiarze 19 pikseli i twardości 50%.
- Wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i kliknij poniżej ciemnych obszarów otaczających oczy. W ten sposób wskażesz miejsce pobierania próbek.
- Przeciwnij pędzlem pod oczami modelki, aby usunąć ciemny makijaż. Na razie zmieniasz kolor tych miejsc. Teksturę zajmiemy się za chwilę.

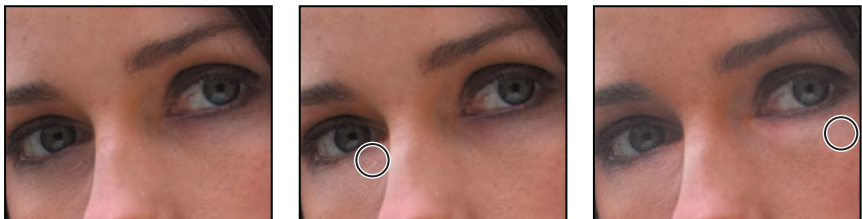
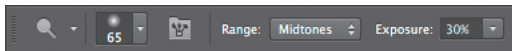


- Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać rezultaty dotychczasowej pracy.

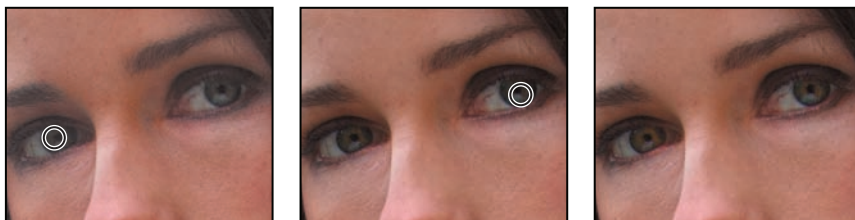
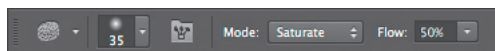
Poprawianie obrazu narzędziami Dodge (Rozjaśnianie) i Sponge (Gąbka)

Narzędzia *Dodge* (*Rozjaśnianie*) użyjemy, aby rozjaśnić skórę pod oczami, a za pomocą narzędzia *Sponge* (*Gąbka*) zwiększymy nasycenie kolorów w samych oczach.

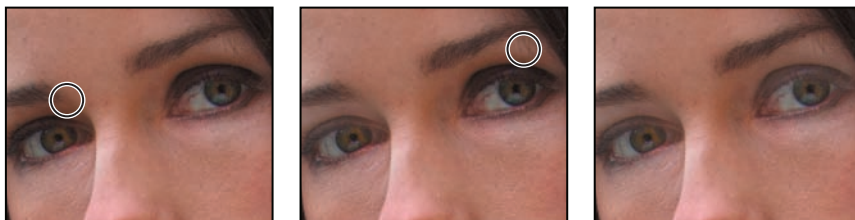
- Przy wciąż aktywnej warstwie *Corrections* wybierz z przybornika narzędzie *Dodge* (*Rozjaśnianie*) (👉).
- Na pasku opcji zwiększ rozmiar pędzla do 65 pikseli i ustaw *Exposure* (*Światło*) na 30%. Upewnij się, że z listy rozwijanej *Range* (*Tryb*) wybrana jest opcja *Midtones* (*Półcienie*).
- Przeciwnij pędzlem po cieniach widocznych pod oczami modelki, aby je rozjaśnić.



- 4 Wybierz narzędzie *Sponge* (*Gąbka*) (👉) ukryte pod narzędziem *Dodge* (*Rozjaśnianie*). Na pasku opcji zaznacz opcję *Vibrance* (*Jaskrawość*) i wprowadź następujące ustawienia:
- *Size* (*Rozmiar*) — 35 px (35 piks),
 - *Hardness* (*Twardość*) — 0%,
 - *Mode* (*Tryb*) — *Saturate* (*Zwiększ nasycenie*),
 - *Flow* (*Przepływ*) — 50%.
- 5 Przeciągnij gąbką po tęczęwkach oczu, aby zwiększyć nasycenie ich kolorów.



- 6 Ponownie uaktywnij narzędzie *Dodge* (*Rozjaśnianie*), ale tym razem z listy *Range* (*Tryb*) wybierz opcję *Shadows* (*Cienie*).
- 7 Za pomocą tego narzędzia rozjaśnij ciemne obszary nad oczami. Rozjaśnij także tęczęwki, aby jeszcze bardziej uwydatnić ich kolor.



Korygowanie tonów skóry

W Photoshopie CS6 można wybrać zakres kolorów obejmujący odcienie ludzkiej skóry, dzięki czemu łatwiej jest korygować tonalność i kolorystykę tego typu obszarów bez wpływania na pozostałe partie obrazu. Wybranie wspomnianego zakresu kolorów powoduje zaznaczenie również innych obszarów o podobnej kolorystyce, ale po niewielkich modyfikacjach działania tej funkcji efekt zazwyczaj jest zadowalający.

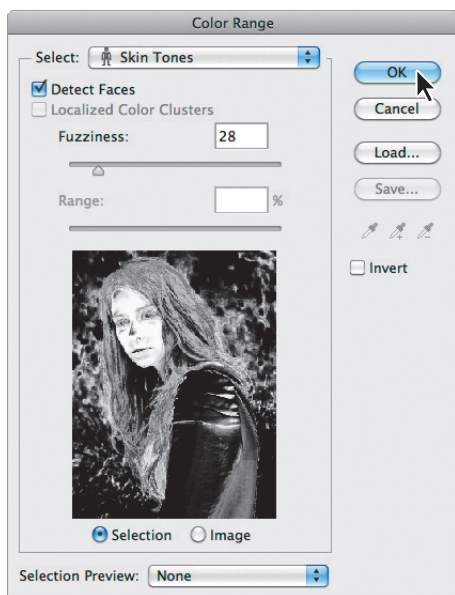
- 1 Wybierz polecenie *Select/Color Range* (*Zaznacz/Zakres kolorów*).
- 2 W oknie dialogowym *Color Range* (*Zakres kolorów*) wybierz z listy rozwijanej *Select* (*Zaznacz*) opcję *Skin Tones* (*Tony karnacji*).

W okienku podglądu widać, że zaznaczenie obejmie większą część obrazu.

- 3 Włącz opcję *Detect Faces* (*Wykryj twarze*).

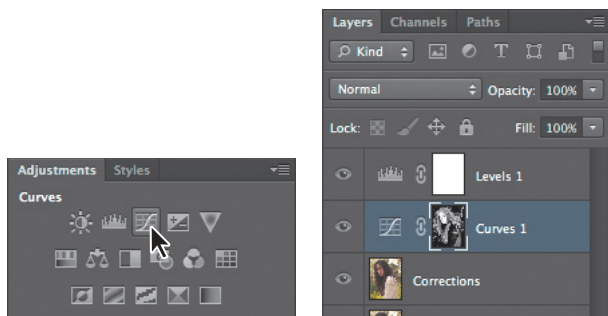
Zawartość okienka podglądu zmieniła się — teraz zaznaczenie obejmuje twarz, jasne fragmenty włosów, niektóre obszary tła i kilka fałd na rękawie.

- 4 Zmniejsz wartość parametru *Fuzziness* (*Tolerancja*) do 28, po czym kliknij *OK*.



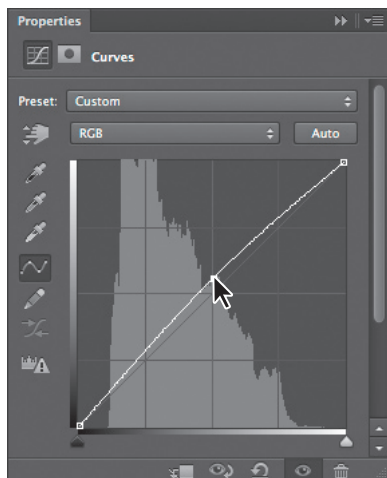
Po chwili zaznaczenie w postaci maszerujących mrówek stanie się widoczne w oknie obrazu. Za pomocą warstwy dopasowania *Curves* (*Krzywe*) rozjaśnimy zaznaczone obszary.

- 5 W panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) kliknij ikonę *Curves* (*Krzywe*).



Photoshop doda do obrazu warstwę *Curves* (*Krzywe*) nad warstwą *Corrections*.

- 6 Kliknij środkową część krzywej i przeciągnij ją lekko w górę. Zaznaczone obszary zostaną rozjaśnione. Korekta objęła nie tylko twarz modelki, ale dzięki temu efekt jest bardziej naturalny.





Jay Graham jest fotografem od ponad 25 lat. Swoją karierę rozpoczynał jako projektant i budowniczy prywatnych domów. Dzisiaj jego klientami są firmy reklamowe, architektoniczne, wydawnicze i turystyczne.

Fotograficzne portfolio Jaya Grahama można obejrzeć na stronie internetowej jaygraham.com.

Tok pracy profesjonalnego fotografa

Najważniejsze są właściwe nawyki

Prawidłowy tok pracy i właściwe nawyki pomogą Ci cieszyć się fotografią cyfrową, sprawią, że Twoje zdjęcia będą doskonałe, i uchronią Cię przed koszmarem utraty efektów pracy z powodu niezapisania ich we właściwym czasie. Poniżej prezentujemy w skrócie tok pracy z obrazami cyfrowymi (na ten temat napisano już wiele książek) rekomendowany przez zawodowego fotografa z ponad dwudziestoletnim doświadczeniem. Wskazówki, jakich Jay Graham udziela w zakresie ustawień aparatu, rejestrowania zdjęć w odpowiednich formatach, organizowania i zarządzania zbiorami cyfrowych obrazów oraz sposobów ich prezentowania (klientom, znajomym i rodzinie), z pewnością okażą się pomocne.



Do zarządzania tysiącami zdjęć Jay Graham używa programu Lightroom®

„Ludzie często narzekają, że nie mogą odnaleźć konkretnego zdjęcia, bo nie pamiętają, gdzie je zapisali i jak ono wygląda — mówi Graham. — Dlatego tak ważne jest nadawanie odpowiednich nazw plikom”.

Rozpocznij od ustawienia preferencji aparatu

Jeśli dostępna jest opcja zapisu zdjęć w formacie RAW (wewnętrznym formacie aparatu), wybierz ją — format RAW pozwala zapisać pełnię informacji zarejestrowanej przez przetwornik aparatu. Dysponując zdjęciem zapisanym w formacie RAW, można podczas wykonywania reprodukcji, jak twierdzi Graham, „przejsz od światła dziennego do światła żarowego bez utraty jakości”. Jeśli musisz fotografować w trybie JPEG, stosuj wysoką rozdzielczość i słabą kompresję.

Zadbaj o jakość zdjęć

Staraj się zarejestrować maksimum informacji — ustaw w aparacie wysoką rozdzielczość i najlepszą jakość. Brakującej informacji nie da się później odtworzyć.

Uporządkuj pliki

Po przeniesieniu zdjęć do komputera skataloguj i nazwij je najszybciej, jak to tylko możliwe. „Jeśli pozostawisz nazwy nadawane przez aparat, może się zdarzyć (w wyniku wyzerowania ustawień aparatu), że różne pliki będą miały takie same nazwy” — mówi Graham. Program Adobe Lightroom umożliwia nie tylko zmienianie nazw plików, ale także pozwala je klasyfikować i opisywać. Zdjęcia, których nie zamierzasz zachowywać, usuń od razu.

Graham umieszcza w nazwie zdjęcia datę i ewentualnie nazwę obiektu. Zdjęcia zrobione 12 grudnia 2011 roku na plaży Stinson umieściłby w folderze *20111212_Stinson_01*, a poszczególnym plikom nadałby unikatowe nazwy z odpowiednimi numerami. Twierdzi, że dzięki temu „pliki same ustawiają się na dysku we właściwej kolejności”. Stosuj nazwy zgodne regułami obowiązującymi w systemie Windows, jeśli mają być użyteczne na platformach innych niż Macintosh (maksymalnie 32 znaki; tylko cyfry, litery, znaki podkreślenia i łączniki).

Konwertuj pliki z formatu RAW na DNG

Zdjęcia zarejestrowane w wewnętrznym formacie aparatu (RAW) zapisz w formacie DNG, który w przeciwieństwie do tego pierwszego jest formatem uniwersalnym i może być odczytany przez każde urządzenie.

Zachowaj wersję oryginalną

Oryginał zdjęcia zapisuj w formacie PSD, TIFF lub DNG. Nie stosuj do tego celu formatu JPEG, ponieważ każdy taki zapis oznacza obniżenie jakości obrazu w wyniku zastosowanej kompresji.

Zaprezentuj zdjęcia klientom, znajomym lub rodzinie

Jeśli przygotujesz prezentację swoich prac, dostosuj zakres kolorów obrazu do możliwości urządzenia, na którym mają być prezentowane. Nie przypisuj profilu, lecz przekonwertuj obraz do odpowiedniej przestrzeni kolorów. Jeśli zdjęcia będą wyświetlane w sposób elektroniczny lub drukowane przez firmy przyjmujące zlecenia drogą internetową, zastosuj przestrzeń sRGB. Przestrzeń Adobe 1998 i Colormatch doskonale nadają się dla obrazów przeznaczonych do druku tradycyjnego. Jeśli zamierzasz drukować na drukarce atramentowej, zastosuj przestrzeń Adobe 1998 lub ProPhoto RGB. Obrazom wyświetlanym elektronicznie nadaj rozdzielczość 72 dpi, a drukowanym — 180 dpi lub wyższą.

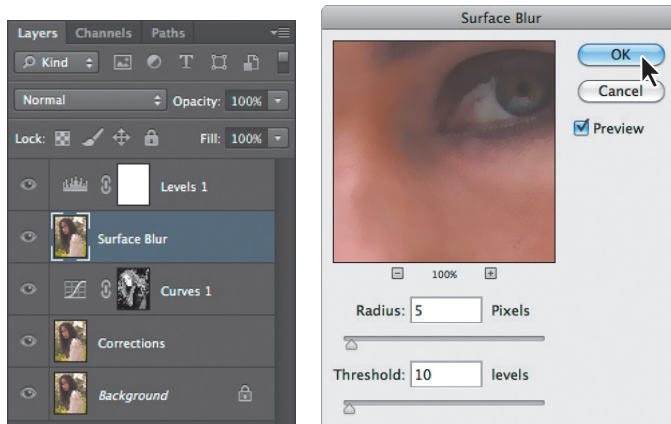
Zarchiwizuj zdjęcia

Poświęciłeś zdjęciom dużo czasu i wysiłku, więc zadbaj, aby to nie poszło na marne przez przypadkową utratę plików. Ze względu na niepewną trwałość płyt CD i DVD zastosuj zewnętrzny dysk twardy (lub dyski) i ustaw automatyczną archiwizację. Graham przytacza w tym miejscu potoczne stwierdzenie: „Kwestią nie jest to, czy dysk twardy (wewnętrzny) ulegnie awarii, lecz kiedy to nastąpi”.

Stosowanie rozmycia powierzchniowego

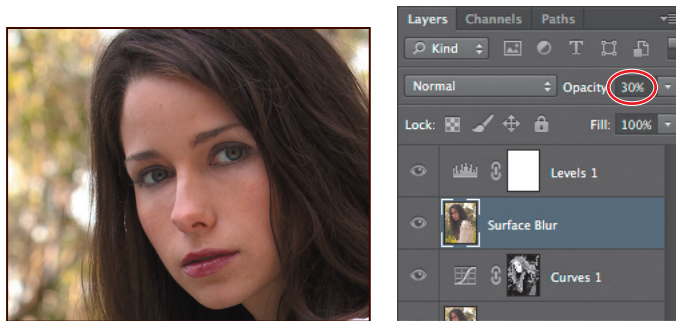
Obróbka zdjęcia jest już prawie ukończona. Ostatnią operacją będzie delikatne wygładzenie cery modelki, a zrobimy to przy użyciu filtra *Surface Blur* (*Rozmycie powierzchniowe*).

- 1 Zaznacz warstwę *Corrections* i wybierz polecenie *Layer/Duplicate Layer* (*Warstwa/Powiel warstwę*). W oknie dialogowym polecenia zmień nazwę nowej warstwy na *Surface Blur* i kliknij przycisk *OK*.
- 2 Na panelu *Layers* (*Warstwy*) umieść warstwę *Surface Blur* między warstwami *Curves 1* (*Krzywe 1*) i *Levels 1* (*Poziomy 1*).
- 3 Przy aktywnej warstwie *Surface Blur* wybierz polecenie *Filter/Blur/Surface Blur* (*Filtr/Rozmycie/Rozmycie powierzchniowe*).
- 4 W oknie dialogowym filtra *Surface Blur* (*Rozmycie powierzchniowe*) parametr *Radius* (*Promień*) pozostaw bez zmian, czyli 5 pikseli, a suwak *Threshold* (*Próg*) przesunij do poziomu 10.



Twarz modelki stała się zbyt gładka i wygląda nienaturalnie. Aby zmniejszyć siłę efektu, obniżymy krycie warstwy *Surface Blur*.

- 5 Zachowując nadal aktywność warstwy *Surface Blur*, zmniejsz w panelu *Layers* (*Warstwy*) wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) do 30%.



Teraz modelka wygląda naturalniej, ale działanie filtra możemy jeszcze bardziej doprecyzować za pomocą narzędzia *Eraser* (*Gumka*).

- 6 Wybierz narzędzie *Eraser (Gumka)* (☞). Na pasku opcji zdefiniuj pędzel o średnicy z przedziału od 10 do 50 pikseli i twardości 10%. Parametr *Opacity (Krycie)* ustaw na 90%.
- 7 Przeciągnij pędzlem oczy, brwi, linie definiujące nos i zęby. W obszarach, które w ten sposób wymażesz, widoczna będzie ostrzejsza warstwa leżąca niżej.
- 8 Zmień skalę widoku, aby zobaczyć cały obraz.
- 9 Zwiększ rozmiar pędzla do 400 pikseli i przeciągnij nim w obszarach tła, bluzki i włosów, aby przywrócić tym elementom pierwotną ostrość. Rozmycie powierzchniowe powinno pozostać tylko na twarzy modelki.
- 10 Zapisz rezultat swojej pracy i zamknij plik.



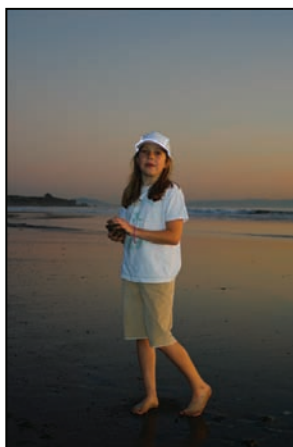
Poprawianie fotografii cyfrowych w Photoshopie

Photoshop posiada wiele funkcji umożliwiających szybkie i łatwe poprawianie jakości fotografii cyfrowych. Za jego pomocą możemy wydobyć szczegóły w obszarach światel i cieni, usunąć efekt czerwonych oczu, zredukować niepożądane szумы i wyostrzyć obraz. Obecnie zbadamy te możliwości, dokonując edycji innej fotografii cyfrowej — portretu dziewczynki na plaży.

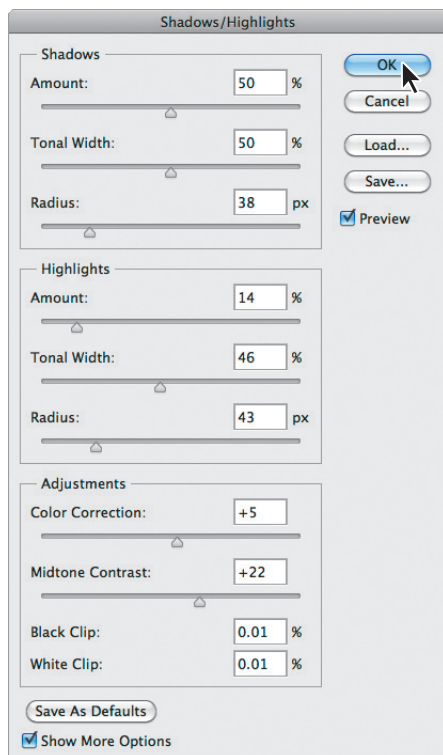
Korygowanie światel i cieni

Polecenie *Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia)* doskonale nadaje się do korygowania fotografii, w których obiekty zostały pozbawione szczegółów z powodu silnego tylnego oświetlenia lub zbyt małej odległości od lampy błyskowej. Taką korekcję można również wykorzystać do rozjaśniania cieni w fotografiach, w których oświetlenie jest ogólnie dobre.

- 1 Wybierz polecenie *File/Browse in Bridge (Przeglądaj w programie Bridge)* i w panelu *Favorites (Ulubione)* tego programu zaznacz pozycję *Lessons*, a następnie w panelu *Content (Zawartość)* kliknij dwukrotnie ikonę folderu *Lesson05*. Odszukaj plik *05C_Start.psd* i otwórz go w Photoshopie przez dwukrotne kliknięcie jego miniatury.
- 2 Z menu *File (Plik)* wybierz polecenie *Save As (Zapisz jako)* i zapisz plik pod nazwą *05C_Working.psd* (roboczy).



- 3 Z menu *Image (Obraz)* wybierz polecenie *Adjustments/Shadows/Highlights (Dopasowania/Cienie/Podświetlenia)*. Photoshop automatycznie zastosuje wtedy ustawienia domyślne, rozjaśniając tło. My jednak zmienimy te ustawienia, aby wydobyć więcej szczegółów zarówno w cieniach, jak i w światłach. Poprawimy również czerwień zachodzącego słońca.
- 4 W oknie dialogowym *Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia)* zaznacz opcję *Show More Options (Pokaż więcej opcji)* i wykonaj następujące czynności:
 - w sekcji *Shadows (Cienie)* ustaw parametr *Amount (Wartość)* na 50%, *Tonal Width (Szerokość tonalna)* na 50% i *Radius (Promień)* na 38 px (38 piks),
 - w sekcji *Highlights (Światła)* ustaw *Amount (Stopień)* na 14, *Tonal Width (Szerokość tonalna)* na 46% i *Radius (Promień)* na 43 px (43 piks),
 - w sekcji *Adjustments (Dopasowania)* przesun suwak *Color Correction (Korekcja kolorów)* do wartości +5, *Midtone Contrast (Kontrast półcieni)* ustaw na +22 i pozostaw domyślne wartości parametrów *Black Clip (Przycięcie czerni)* oraz *White Clip (Przycięcie bieli)*.
- 5 Kliknij przycisk *OK*, aby zaakceptować wprowadzone zmiany.

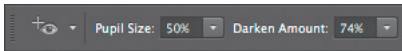


- 6 Wybierz polecenie *File/Save (Plik/Zapisz)*, aby zapisać rezultaty dotychczasowej pracy.

Korekta czerwonych oczu

Efekt **czerwonych oczu** powstaje, gdy siatkówki oczu osoby fotografowanej zostaną oświetlone lampą błyskową. Najczęściej jest on widoczny na fotografiach wykonanych w ciemnych pomieszczeniach — źrenice są wówczas szeroko otwarte. Photoshop pozwala na łatwe usunięcie tego efektu. W kolejnym ćwiczeniu przywrócimy oczom dziewczynki naturalny kolor.

- 1 Wybierz narzędzie **Zoom (Lupka)** (🔍) i zakreśl nim fragment obrazu zawierający oczy dziewczynki, aby go powiększyć. Zakreślenie obszaru powiększającego będzie możliwe po wyłączeniu opcji **Scrubby Zoom (Przesuń)**.
- 2 Wybierz narzędzie **Red Eye (Czerwone oczy)** (👁️), ukryte pod narzędziem **Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)** (👉).
- 3 Na pasku opcji parametr **Pupil Size (Rozmiar źrenicy)** pozostaw bez zmian (50%), ale zmień wartość parametru **Darken Amount (Stopień ściemnienia)** na 74%. Parametr ten określa, jak ciemna powinna być źrenica.
- 4 Kliknij czerwony obszar w lewym oku dziewczynki. Czerwone zabarwienie siatkówki zniknie.
- 5 Kliknij czerwony obszar w prawym oku dziewczynki, aby i tu usunąć czerwone zabarwienie.




- 6 Kliknij dwukrotnie narzędzie **Zoom (Lupka)**, aby uzyskać powiększenie 100%.
- 7 Z menu **File (Plik)** wybierz polecenie **Save (Zapisz)**, aby zapisać rezultaty dotychczasowej pracy.

Redukowanie szumu

Szum obrazu to przypadkowe piksele niestanowiące szczegółów obrazu. Może być skutkiem zastosowania wysokich ustawień parametru ISO w aparacie cyfrowym, niedoświetlenia lub fotografowania przy słabym oświetleniu i długim czasie otwarcia migawki. Szumy mogą występować również w obrazach zeskanowanych — tutaj źródłem szumu jest przetwornik skanujący i ziarnista struktura skanowanego materiału.

Istnieją dwa rodzaje szumu: **szum luminancji**, czyli w skali szarości, który tworzy efekt ziarnistości, oraz **szum chromatyczny**, objawiający się kolorowymi artefaktami. Oba rodzaje szumu można redukować za pomocą dostępnego w Photoshopie filtra **Reduce Noise (Redukcja szumu)**. Można to zrobić w poszczególnych kanałach kolorów, zachowując przy tym szczegóły obrazu. Filtr ten umożliwia także usunięcie artefaktów spowodowanych kompresją zawartości obrazu podczas zapisu w formacie JPEG.

Rozpocznijmy od zbliżenia twarzy dziewczynki i dokładnego obejrzenia występujących tu szumów.

- 1 Korzystając z narzędzia *Zoom (Lupka)* () powiększ fragment z twarzą dziewczynki do około 300%.

Szum widoczny jest tutaj w postaci plamek i grubej, nierównomiernej ziarnistości skóry. Korzystając z filtra *Reduce Noise (Redukcja szumu)*, zmiekczymy i wygładzimy ten obszar.

- 2 Z menu *Filter (Filtr)* wybierz polecenie *Noise/Reduce Noise (Szum/Redukcja szumu)*.

- 3 W oknie dialogowym *Reduce Noise (Redukcja szumu)* wykonaj następujące czynności:

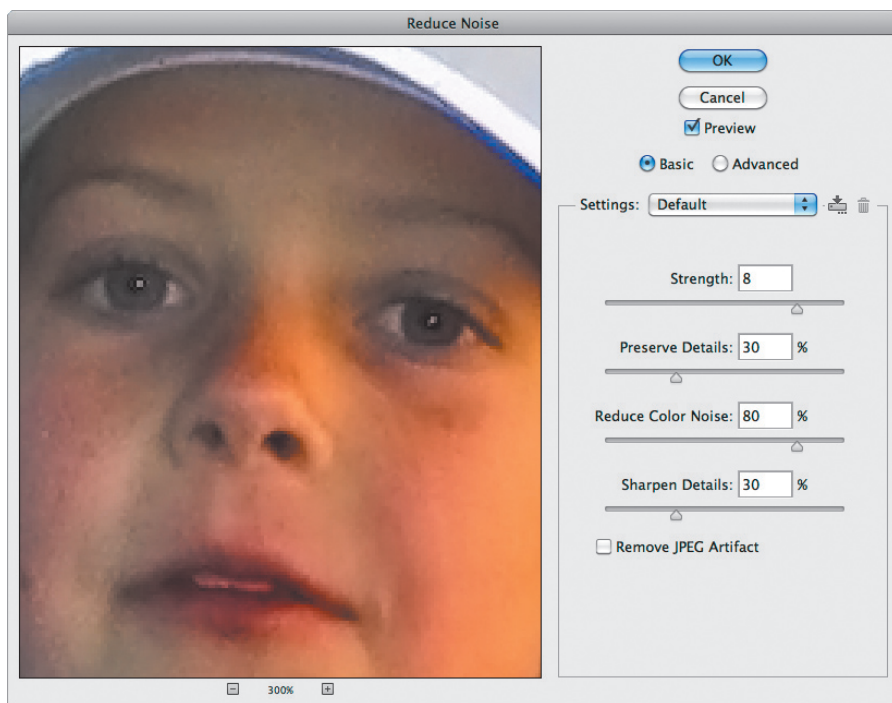
- zwiększ wartość parametru *Strength (Intensywność)* do 8 (parametr ten kontroluje poziom szumu luminancji),
- wartość parametru *Preserve Details (Zachowaj szczegóły)* zmniejsz do 30%,
- suwak *Reduce Color Noise (Redukcja kolorowego szumu)* przesun do 80%,
- zwiększ wartość parametru *Sharpen Details (Wyostrz szczegóły)* do 30%.

Nie musisz zaznaczać opcji *Remove JPEG Artifact (Usuń artefakt JPEG)*, ponieważ ten obraz nie jest w formacie JPEG i nie zawiera związanych z nim artefaktów.

- 4 Przesun widok w okienku podglądu, aby znalazła się tam twarz dziewczynki. Kliknij w tym okienku i przytrzymaj przycisk myszki, aby zobaczyć wersję „przed”. Po zwolnieniu przycisku myszki zobaczysz wersję „po”.

Uwaga:

Aby dokonać redukcji szumów w poszczególnych kanałach obrazu, należy wybrać opcję *Advanced (Zaawansowane)* i na zakładce *Per Channel (Na kanał)* wprowadzić odpowiednie ustawienia dla każdego kanału oddzielnie.



- 5 Kliknij przycisk OK, aby zatwierdzić wprowadzone zmiany i zamknąć okno *Reduce Noise (Redukcja szumu)*. Na koniec kliknij dwukrotnie narzędzie *Zoom (Lupka)*, aby przywrócić widok 100%.
- 6 Z menu *File (Plik)* wybierz polecenie *Save (Zapisz)*, aby zapisać rezultat pracy, po czym zamknij plik.

Korygowanie zniekształceń

Filtr *Lens Correction (Korekcja obiektywu)* służy do korygowania typowych wad obiektywu, takich jak zniekształcenia typu „beczka” i „poduszka”, aberracja chromatyczna oraz winietowanie. **Zniekształcenie beczkowe** polega na wygięciu linii prostych w stronę brzegów obrazu, a **zniekształcenie poduszkowe** tworzy efekt odwrotny — linie proste zostają wygięte do środka obrazu. **Aberracja chromatyczna** objawia się kolorowymi obwódkami wzdłuż krawędzi fotografowanych obiektów. **Winietowanie** występuje wówczas, gdy brzegi obrazu, a zwłaszcza jego rogi, są ciemniejsze niż środek.

Niektóre obiektywy wykazują tego typu wady w zależności od ustawień długości ogniskowej lub wielkości przysłony. Filtr *Lens Correction (Korekcja obiektywu)* może zastosować ustawienia określone przez typ aparatu i obiektywu oraz długość ogniskowej użyte do wykonania zdjęcia. Można go również wykorzystać do obracania obrazu i korygowania błędów perspektywy spowodowanych pionowym lub poziomym pochyleniem aparatu. Siatka, którą filtr nakłada na obraz, pozwala korygować takie zniekształcenia łatwiej i dokładniej niż przy użyciu polecenia *Transform (Przekształć)*.

W tym ćwiczeniu skorygujemy zdjęcie greckiej świątyni, usuwając zniekształcenia spowodowane wadą obiektywu.

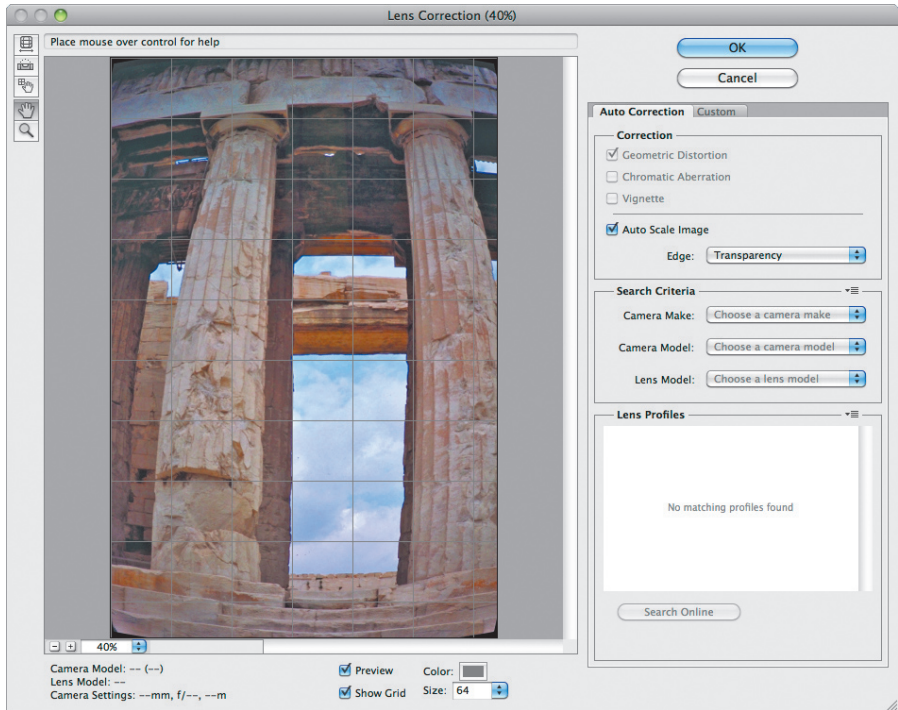
- 1 Wybierz polecenie *File/Browse in Bridge (Przeglądaj w programie Bridge)*. W programie Bridge otwórz folder *Lesson05*. Dwukrotnie kliknij plik *05D_Start.psd*, aby otworzyć go w Photoshopie.

Zwróć uwagę, jak kolumny wyginają się w kierunku aparatu. Zniekształcenie takie zostało spowodowane fotografowaniem z małej odległości przy użyciu obiektywu szerokokątnego.

- 2 Wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*, zmień nazwę pliku na *Columns_Final.psd* i kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. Jeśli zobaczysz okno dialogowe *Photoshop Format Options (Opcje formatu programu Photoshop)*, kliknij w nim przycisk OK.
- 3 Z menu *Filter (Filtr)* wybierz *Lens Correction (Korekta obiektywu)*. Obraz widoczny jest teraz w oknie dialogowym filtra.



- 4 W dolnej części okna zaznacz opcję *Show Grid* (Pokaż siatkę). Obraz zostanie pokryty siatką ułatwiającą korygowanie zniekształceń geometrycznych. Okno zawiera także narzędzia do korygowania aberracji chromatycznej, winietowania i przekształcania perspektywy.

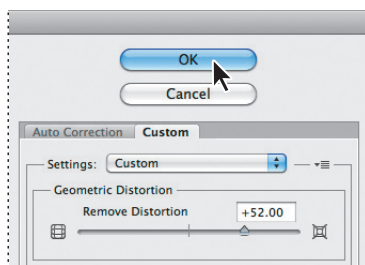


Korektę wad obiektywu można przeprowadzić w sposób automatyczny w oparciu o profil aparatu i obiektywu — odpowiednie kontrolki znajdują się na zakładce *Auto Correction* (Automatyczna korekta). Jednak tym razem skorzystamy tylko z jednej opcji automatycznej.

- 5 W sekcji *Correction* (Korekta) panelu *Auto Correction* (Automatyczna korekta) włącz opcję *Auto Scale Image* (Automatyczne skalowanie obrazu) i z listy rozwijanej *Edge* (Krawędź) wybierz *Transparency* (Przezroczystość).
- 6 Kliknij zakładkę panelu *Custom* (Niestandardowy).
- 7 Suwakiem *Remove Distortion* (Usuń zniekształcenie) ustaw wartość około +52,00, aby zlikwidować zniekształcenie typu „beczka”. Możesz również posłużyć się narzędziem *Remove Distortion* (Usuwanie zniekształcenia) (⌘) — przeciągaj jego wskaźnik w obszarze podglądu aż do wyprostowania kolumn.

Ten zabieg spowoduje wygięcie brzegów obrazu do środka, ale jako że włączyliśmy automatyczne skalowanie, obraz zostanie odpowiednio przycięty i wygięcia nie będą widoczne.

- 8 Kliknij przycisk *OK*, aby zatwierdzić wprowadzone zmiany i zamknąć okno *Lens Correction* (*Korekcja obiektywu*).



► **Wskazówka:**
Do oceny, czy kolumny są już wyprostowane, wykorzystaj siatkę, jaką filtr nakłada na obraz.

Zniekształcenie, spowodowane szerokokątnym obiektywem i pochyleniem aparatu, zostało wyeliminowane

- 9 (Opcjonalnie) Aby w głównym oknie programu porównać stany obrazu przed i po wprowadzeniu zmian, wciśnij dwa razy *Ctrl+Z* (Windows) lub *Command+Z* (Mac OS) w celu cofnięcia i przywrócenia efektów filtra.
- 10 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*). Na koniec zamknij obraz.

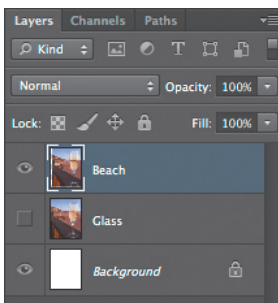
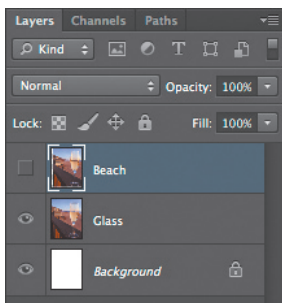


Powiększanie głębi ostrości

Gdy robimy zdjęcie, często musimy wybierać, czy ostry ma być plan pierwszy, czy tło. W takich sytuacjach jeśli chcemy mieć cały obraz ostry, powinniśmy zrobić dwa zdjęcia — jedno z ostrym pierwszym planem, a drugie z ostrym tłem — i następnie połączyć je za pomocą Photoshopa.

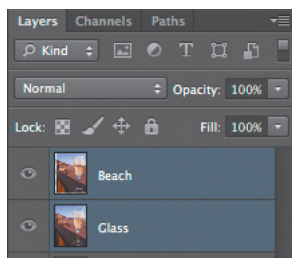
Łączone zdjęcia muszą do siebie pasować, a zatem warto je zrobić przy użyciu statywu, aby nie poruszyć aparatu między kolejnymi ujęciami. Ale nawet bez statywu można uzyskać całkiem niezłe rezultaty. Zastosujemy tę technikę do obrazu przedstawiającego kieliszek wina na plaży.

- 1 W Photoshopie wybierz polecenie *File/Open (Plik/Otwórz)*. Odszukaj folder *Lessons/Lesson05* i kliknij w nim dwukrotnie plik *05E_Start.psd*, aby go otworzyć.
- 2 Wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*, zmień nazwę pliku na *Glass_Final.psd* i kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. Jeśli zobaczysz okno dialogowe *Photoshop Format Options (Opcje formatu programu Photoshop)*, kliknij w nim przycisk *OK*.
- 3 W panelu *Layers (Warstwy)* ukryj warstwę *Beach* (plaża), a pozostaw widoczną warstwę *Glass* (kieliszek). Jak widać, kieliszek jest ostry, a tło rozmyte. Następnie odwróć widoczność warstw. Teraz ostra jest plaża, a rozmyty kieliszek.



Teraz połączymy ostre fragmenty obu warstw, ale najpierw musimy je dokładnie wyrównać.

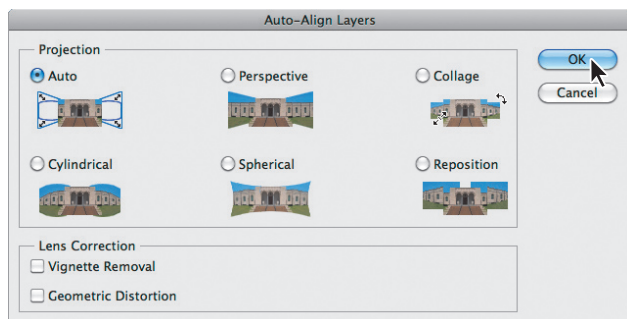
- 4 Włącz widoczność obu warstw, a następnie zaznacz je, klikając z wciśniętym klawiszem *Shift*.



- 5 Wybierz polecenie *Edit/Auto-Align Layers* (*Edycja/Auto-wyrównanie warstw*).

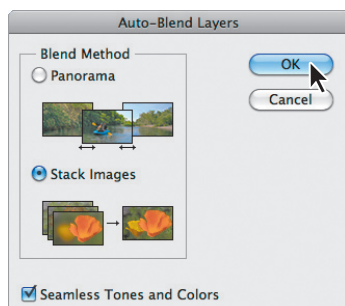
Jako że przykładowe zdjęcia zostały zrobione z tego samego miejsca, automatyczne wyrównywanie powinno dać dobre rezultaty.

- 6 Zaznacz opcję *Auto* (*Automatyczny*), jeśli jeszcze nie jest zaznaczona. Upewnij się, że nie są włączone opcje *Vignette Removal* (*Usuwanie winiet*) i *Geometric Distortion* (*Zniekształcenie geometryczne*). Następnie kliknij *OK*, aby wyrównać warstwy.



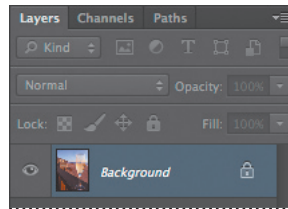
Teraz, po wyrównaniu warstw, możemy przystąpić do łączenia ich.

- 7 Upewnij się, że obie warstwy są nadal zaznaczone, a następnie wybierz polecenie *Edit/Auto-Blend Layers* (*Edycja/Auto-mieszanie warstw*).
- 8 Wybierz opcję *Stack Images* (*Utwórz stos obrazów*), zaznacz *Seamless Tones and Colors* (*Płynne tony i kolory*) i kliknij *OK*.



Teraz zarówno kieliszek, jak i plaża są ostre. Pozostaje tylko scalić obie warstwy, aby łatwiejsze było przeprowadzanie dalszych korekt.

- Wybierz polecenie *Layer/Merge Visible (Warstwa/Scal widoczne)*.

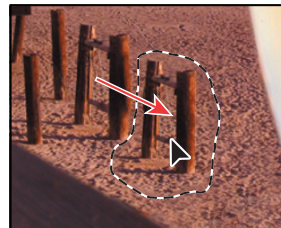
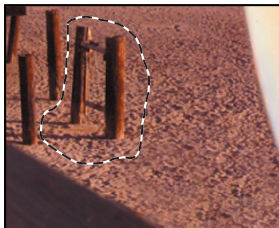
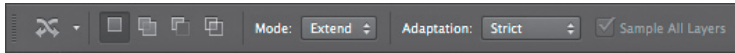


Powielanie obiektów za pomocą narzędzia Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości)

- Z przybornika wybierz narzędzie *Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości)* (↻). Znajdziesz je w grupie narzędzia *Red Eye (Czerwone oczy)*¹ (+☉).
- Na pasku opcji z listy rozwijanej *Mode (Tryb)* wybierz opcję *Extend (Rozszerz)*, a z listy *Adaptation (Dopasowanie)* wybierz *Strict (Ścisłe)*.
- Obrysuj dwa pierwsze z brzegu pale włącznie z piaskiem, na który padają ich cienie.
- Przeciwnij zaznaczenie lekko w dół i w prawo i ustaw nowe pale w jednym rzędzie z oryginalnymi.

Gdy zwolnisz przycisk myszy, Photoshop pięknie połączy nowe pale z całą sceną.

- Wybierz *Select/Deselect (Zaznacz/Usuń zaznaczenie)*.



¹ Przy domyślnych ustawieniach interfejsu Photoshopa jest to grupa narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* — przyp. tłum.

Interaktywna nieostrość

Photoshop CS6 umożliwia wprowadzanie nieostrości w sposób interaktywny — możemy regulować efekt, obserwując na bieżąco skutki wprowadzanych zmian. Aby zobaczyć, jak to działa, wprowadźmy trochę nieostrości wokół kieliszka.

1 Z menu głównego wybierz *Filter/Blur/Iris Blur* (*Filtr/Rozmycie/Rozmycie przesłony*).

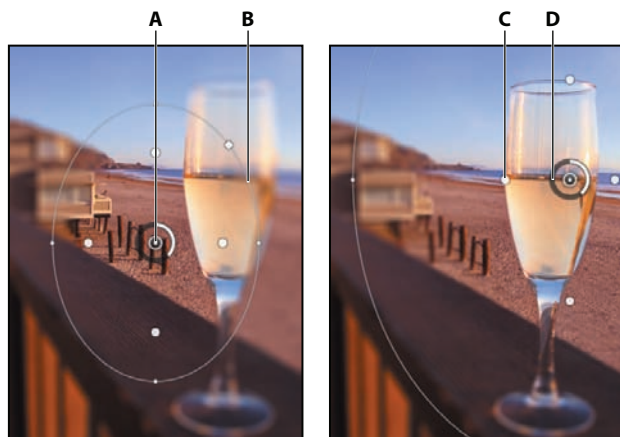
Na środku obrazu pojawi się elipsa rozmycia z uchwytami do regulowania kształtu i rozmiaru obszaru nieostrego. Uchwyt środkowy służy do przesuwania elipsy.

W prawej części okna Photoshop otwiera panele *Blur Tools* (*Narzędzia rozmycia*) i *Blur Effects* (*Efekty rozmycia*).

2 Przeciągnij środkowy uchwyt elipsy, tak aby znalazł się w prawej części kieliszka.

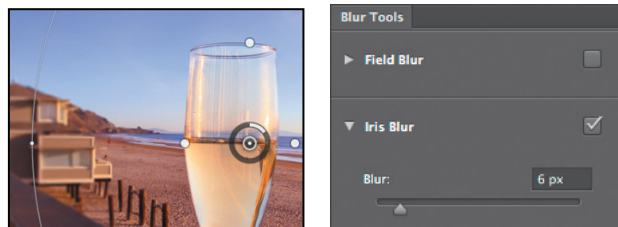
3 Kliknij kontur elipsy i przeciągnij go na zewnątrz, aby powiększyć obszar dobrej ostrości.

4 Wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS) i nie zwalniając go, poustawiaj uchwyty zanikania nieostrości, tak jak na poniższym rysunku z prawej.



A Uchwyt środkowy **B** Kontur elipsy **C** Uchwyt zanikania nieostrości **D** Pierścienią ostrości

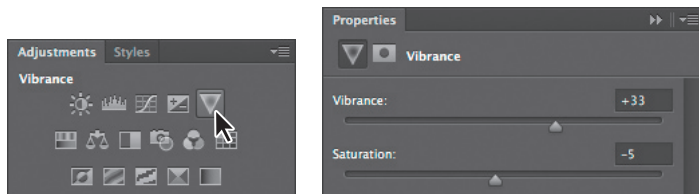
5 Kliknij i przeciągnij w pobliżu pierścienia ostrości, aby zmniejszyć siłę rozmycia do 6 pikseli. Powinno powstać stopniowo narastające, ale zauważalne rozmycie obrazu. Siłę rozmycia możesz zmienić także za pomocą suwaka *Blur* (*Rozmycie*) w sekcji *Iris Blur* (*Rozmycie przesłony*) panelu *Blur Tools* (*Narzędzia rozmycia*).



6 Kliknij przycisk *OK* na pasku opcji, aby zatwierdzić wprowadzony efekt.

Obraz wygląda świetnie, prawie wszystko już zrobione, dodamy jeszcze tylko warstwę korekcyjną *Vibrance* (*Jaskrawość*), aby poprawić wyrazistość.

- 7 W panelu *Adjustments* (*Dopasowania*) kliknij przycisk *Vibrance* (*Jaskrawość*).
- 8 Przesuń suwak *Vibrance* (*Jaskrawość*) do wartości +33, a suwak *Saturation* (*Nasylenie*) — do -5.



Warstwa *Vibrance* (*Jaskrawość*) wpływa na wszystkie warstwy leżące pod nią.

- 9 Wybierz polecenie *File/Save As* (*Plik/Zapisz jako*).
Na koniec zamknij obraz.

Skorygowaliśmy pięć obrazów. Stosując rozmaite techniki, poprawiliśmy zakresy tonalne tych obrazów, usunęliśmy efekt czerwonych oczu, skorygowaliśmy zniekształcenia spowodowane wadami obiektywu, zwiększyliśmy głębię ostrości itp. Każdą z prezentowanych tu technik możesz zastosować podczas obróbki własnych obrazów





Zadanie dodatkowe

Obrazy o szerokim zakresie tonalnym (HDR)

Nasze oczy mają zdolność adaptowania się do różnych poziomów jasności, dzięki czemu widzimy szczegóły zarówno w cieniu, jak i w świetle. Jednak aparaty fotograficzne i monitory komputerowe mają ograniczoną rozpiętość tonalną (różnicę między obszarami jasnymi a ciemnymi), którą mogą rejestrować i odtwarzać. Ograniczenia te można obejść, stosując dostępną w Photoshopie funkcję tworzenia obrazów HDR (o dużej rozpiętości tonalnej). Obrazy HDR są stosowane w filmie, przy tworzeniu efektów specjalnych i w zaawansowanych technikach fotograficznych. Aby uzyskać taki obraz, należy odpowiednio połączyć kilka fotografii zarejestrowanych przy różnych ustawieniach ekspozycji.

W ramach ćwiczenia połącz trzy różnie naświetlone zdjęcia krajobrazu ulicznego za pomocą polecenia *Merge to HDR Pro (Scal do HDR Pro)*.

- 1 W programie Bridge otwórz folder *Lesson05/HDR_ExtraCredit* i przyjrzyj się obrazom *StreetA.jpg*, *StreetB.jpg* oraz *StreetC.jpg*. Przedstawiają tę samą scenę, ale zostały zarejestrowane przy różnych ustawieniach ekspozycji. Mamy tu do czynienia z plikami JPEG, ale równie dobrze mogłyby być to pliki RAW.



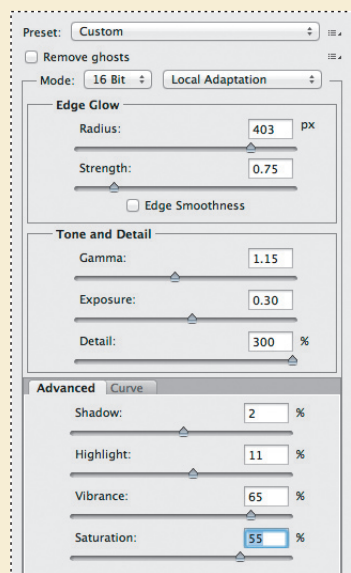
- 2 W Photoshopie wybierz polecenie *File/Automate/Merge to HDR Pro (Plik/Automatyzuj/Scal do HDR Pro)*.
- 3 W oknie dialogowym *Merge to HDR Pro (Scal do HDR Pro)* kliknij przycisk *Browse (Przeglądaj)*. Następnie odszukaj folder *Lesson05/HDR_ExtraCredit* i używając klawisza *Shift*, zaznacz pliki *StreetA.jpg*, *StreetB.jpg* oraz *StreetC.jpg*. Kliknij *OK* lub *Open (Otwórz)*.
- 4 Upewnij się, że włączona jest opcja *Attempt to Automatically Align Source Images (Próba automatycznego wyrównania obrazów źródłowych)*, po czym kliknij przycisk *OK*.

Photoshop otworzy po kolei wszystkie pliki i połączy je w jeden obraz, stosując ustawienia domyślne. Obraz ten pojawi się w oknie *Merge to HDR Pro (Scal do HDR Pro)*. W lewym dolnym rogu okna widoczne będą obrazy źródłowe.

(ciąg dalszy na następnej stronie)

Zadanie dodatkowe (ciąg dalszy)

- Ustawienia w oknie *Merge to HDR Pro (Scal do HDR Pro)* zmień w sposób następujący:
 - W sekcji *Edge Glow (Blask krawędzi)* suwak *Radius (Promień)* ustaw na 403 px (403 piks), a suwak *Strength (Intensywność)* na 0,75. Są to parametry efektu poświaty.
 - W sekcji *Tone and Detail (Toni i szczegóły)* zmień *Gamma* na 1,15, *Exposure (Ekspozycja)* na 0,30, *Detail (Szczegół)* na 300%. Każde z tych ustawień wpływa na ogólną jasność obrazu.
 - W sekcji *Advanced (Zaawansowane)* ustaw *Shadow (Cień)* na 2% i *Highlight (Podświetlenie)* na 11%, aby ustalić stopień szczegółowości cieni oraz świateł. Zmień *Vibrance (Jaskrawość)* na 65%, a *Saturation (Nasycenie)* na 55%, aby skorygować intensywność kolorów.
- Kliknij *OK*, aby zatwierdzić wprowadzone zmiany i zamknąć okno *Merge to HDR Pro (Scal do HDR Pro)*. Photoshop połączy zdjęcia w jeden obraz, uwzględniając podane ustawienia.



- Wybierz *File/Save (Plik/Zapisz)* i zapisz plik pod nazwą *ExtraCredit_final.psd*.

Pytania kontrolne

- 1 Co się dzieje z obrazami zapisanymi w wewnętrznym formacie aparatu podczas ich edycji za pomocą Camera Raw?
- 2 Jakie są zalety formatu DNG (*Adobe Digital Negative*)?
- 3 Jak w Photoshopie usuwamy efekt czerwonych oczu?
- 4 Jak w Photoshopie poprawiamy błędy obiektywu? Jakie są przyczyny ich powstawania?

Odpowiedzi

- 1 Pliki zapisane w formacie RAW zawierają nieprzetworzone dane, które pochodzą bezpośrednio z matrycy aparatu cyfrowego. Fotograf może swobodnie interpretować te dane, bez ograniczeń wprowadzonych podczas przetwarzania obrazu przez aparat. Podczas wykonywania modyfikacji zdjęć zapisanych w formacie RAW Camera Raw zachowuje oryginalne pliki. W ten sposób istnieje możliwość dowolnej edycji i eksportowania przetworzonego obrazu, przy jednoczesnym zachowaniu nienaruszonego oryginału.
- 2 Format Adobe Digital Negative (DNG) zawiera „surowe” dane pochodzące z aparatu cyfrowego oraz metadane określające znaczenie tych pierwszych. Jest on standardem dla plików w wewnętrznym formacie aparatu. Ułatwia fotografom zarządzanie wieloma wewnętrznymi formatami aparatów, umożliwiając archiwizację danych w jednym, kompatybilnym formacie.
- 3 Efekt czerwonych oczu powstaje, gdy siatkówki oczu osoby fotografowanej zostaną oświetlone lampą błyskową. Aby go usunąć, należy powiększyć fragment obrazu zawierający oczy, wybrać narzędzie *Red Eye* (*Czerwone oczy*) i kliknąć czerwony obszar oka. Po tym prostym zabiegu efekt znika.
- 4 Filtr *Lens Correction* (*Korekta obiektywu*) służy do korygowania typowych wad obiektywu, takich jak zniekształcenia typu „beczka” i „poduszka”, polegające na wygięciu linii prostych w kierunku brzegów obrazu (beczka) lub do środka (poduszka), aberracja chromatyczna objawiająca się kolorowymi obwódkami wzdłuż krawędzi obiektów oraz winietowanie, czyli przyciemnienie brzegów obrazu, a zwłaszcza rogów. Tego typu błędy mogą wynikać z niewłaściwych ustawień długości ogniskowej lub przysłony, ale mogą też być skutkiem przechylenia aparatu w pionie lub poziomie.

SKOROWIDZ

3D, *Patrz:* grafika trójwymiarowa
3D Material Drop Tool,
Patrz: Upuszczanie materiału 3D
3D Material Eyedropper,
Patrz: Kropliomierz materiału 3D

A

aberracja chromatyczna, 155
action, *Patrz:* operacja
Adaptacyjny szeroki kąt, 265
Adaptive Wide Angle,
Patrz: Adaptacyjny szeroki kąt
Adjustments, *Patrz:* Dopasowania
Adobe Bridge, 13
Adobe Lightroom, 149
aktualizacje, 37
Alarm przestrzeni kolorów, 367
animacja
 efektu zbliżenia, 277
 oświetlenia, 335
 panoramowania, 280
 stylów warstw, 278
 tekstu, 273
 w celu uzyskania efektu ruchu, 280
 zbliżenia, 280
antialiasing, 87
Application Frame,
Patrz: Ramka aplikacji
Art History Brush Tool,
Patrz: Artystyczny pędzel historii
artefakty, 153
Artystyczny pędzel historii, 41
Assorted Brushes, *Patrz:* Zestaw pędzli
automatyzacja, 258
auto-plasterek, *Patrz:* plasterek auto

B

Background Eraser Tool,
Patrz: Gumka tła
background layer, *Patrz:* warstwa tła
Balans bieli, 49, 131
balans bieli, 130, 131
Bitmap, *Patrz:* Bitmapa
Bitmapa, 245

Blask zewnętrzny, 241
Blur Tool, *Patrz:* Rozmywanie
Brush Tool, *Patrz:* Pędzel
Burn Tool, *Patrz:* Ściemnij

C

Camera Raw, 46, 49, 63, 129, 130, 133,
135, 140
Canvas Size, *Patrz:* Rozmiar
 obszaru roboczego
Cień/Podświetlenia, 152
cień, 109, 178, 242, 254, 332
Cięcie na plasterki, 40, 342, 343
Clone Stamp Tool, *Patrz:* Stempel
CMYK, *Patrz:* tryb CMYK
Cofnij, 26, 28
Color Range, *Patrz:* Zakres kolorów
Color Replacement Tool,
Patrz: Zastępowanie kolorów
Color Sampler Tool, *Patrz:*
 Próbkowanie koloru
Color Settings, *Patrz:*
 Ustawienia koloru
Content-Aware, *Patrz:*
 Uwzględnianie zawartości
Content-Aware Move,
Patrz: Przesuwanie
 z uwzględnieniem zawartości
Control timeline magnification,
Patrz: Sterowanie powiększeniem
 osi czasu
Count Tool, *Patrz:* Zliczanie obiektów
Crop Tool, *Patrz:* Kadrowanie
CSS, 342
Curves, *Patrz:* Krzywe
Custom Shape Tool,
Patrz: Kształt własny
Czerwone oczy, 40, 153

D

Direct selection Tool, *Patrz:*
 Zaznaczanie bezpośrednie
Dodge Tool, *Patrz:* Rozjaśnianie
Dopasowania, 19, 63

Dopasuj kolor, 257
druk, 362, 369, 371
 czterokolorowy, 61
dźwięk, 282
 wyciszenie, 283

E

efektfazy, 109
ekspozycja, 130
Elliptical Marquee,
Patrz: Zaznaczanie eliptyczne
Eraser Tool, *Patrz:* Gumka
Eyedropper Tool, *Patrz:* Kropliomierz

F

Fill, *Patrz:* Wypełnienie
film
 bufor odtwarzania, 283
 renderowanie, 284
 ścieżka dźwiękowa, 282, 283
 tworzenie, 271, *Patrz* też, animacja
filtr, 243, 245
 Adaptacyjny szeroki kąt, *Patrz:*
 Adaptacyjny szeroki kąt
 Chmury, 104
 dodawanie, 245
 inteligentny, 248, 252, 254
 Iris Blur, *Patrz:* filtr Rozmycie
 przesłony
 Korekcja obiektywu, 155
 Lens Correction, *Patrz:* filtr
 Korekcja obiektywu
 Reduce Noise, *Patrz:* filtr
 Redukcja szumu
 Redukcja szumu, 150
 Rozmycie powierzchniowe, 150
 Rozmycie przesłony, 161
 Surface Blur, *Patrz:* filtr
 Rozmycie powierzchniowe
font postscriptowy,
Patrz: format Type1
format
 Collada, 316
 crw, 129
 DNG, 129, 140, 149

format
EPS, 188, 370
GIF, 353
HTML, 354
JPEG, 129, 138, 140, 149, 153, 235, 353, 354
nef, 129
Open Type, 188, 202
PDF, 188
PSB, 140
PSD, 62, 129, 140
RAW, 129, 130, 133, 135, 136, 138, 149
TIFF, 62, 129, 140
True Type, 188, 202
Type1, 188, 202
wideo, 269
XMP, 136
Free Transform, Przekształcanie swobodne

G

galeria internetowa, 355
gama, 362
gamut, *Patrz:* gama
Gamut Warning, *Patrz:* Alarm przestrzeni kolorów
Gąbka, 42, 54, 144
głębia ostrości, 158
Gradient, 41, 242
gradient, 108, 242
grafika
bitmapowa, 208
trójwymiarowa, 309, 310
wektorowa, 10, 207, 208
Graham Jay, 148
Gumka, 41
Gumka tła, 41

H

Hand Tool, *Patrz:* Rączka
HDR, 163
Healing Brush, *Patrz:* Pędzel korygujący
Help, *Patrz:* Pomoc
histogram, 130, 135
Historia, 28
History, *Patrz:* Historia
History Brush Tool, *Patrz:* Pędzel historii

I

ICC, *Patrz:* profil ICC
Indexed Color, *Patrz:* Kolor indeksowany

interfejs, 38
International Color Consortium, *Patrz:* profil ICC

K

Kadrowanie, 39, 51, 84, 235
kadrowanie, 84, 235
kamera, 312, 314, 319
kanał, 168, 178, 184, 243
alfa, 168, 174, 180, 184
kaskadowy arkusz stylów, *Patrz:* CSS
Keyboard Shortcuts, *Patrz:* Skróty klawiszowe
klatka kluczowa, 269, 274, 278
klip
czas trwania, 273
długość, 273
przejście, 281
skracanie, 273
warstwa dopasowania, 276

kolor

addytywny, 363
mieszanie, 195
pierwszego planu, 24
subtraktywny, 363
ustawienia, *Patrz:* Ustawienia koloru
Kolor indeksowany, 245
kompresja, 353
kontrast, 130
kontur, 212
wektorowy, 218
kopiowanie, 76
korekcja obiektywu, *Patrz:* obiektyw korekcja
Kost Julieanne, 71, 101, 170, 193, 209, 245, 298
Krawędź maski, 171
Kropłomierz, 24, 39, 291
Kropłomierz materiału 3D, 39
krój pisma, 188
Krzywe, 19
krzywe tonalne, 130
Kształt własny, 42, 224
Kształty, 42

L

lasso, 39, 68, 80
magnetyczne, 68, 82, 87
wielokątne, 68, 80, 87
Layers, *Patrz:* Warstwy
ligatura, 202
Line Tool, *Patrz:* Linia
Linia, 42
liniatura, 47

linie pomocnicze, 197, 234, 237, 347
inteligentne, 239
Lupka, 14, 42

Ł

Łatka, 40, 58
łącze hipertekstowe, 343, 349

M

Magic Eraser Tool, *Patrz:* Magiczna gumka
Magic Wand, *Patrz:* Różdżka
Magiczna gumka, 41
mapa, 312
Mask Edge, *Patrz:* Krawędź maski
maska, 167, 168, 174
przycinająca, 27, 184, 189
szybka, 168, 174
warstwy, 184
wektorowa, 174, 184, 228
z kanału, 184
Maska tekstowa, 42
Maska wyostrzająca, 60, 61
Match Color, *Patrz:* Dopasuj kolor menu
kontekstowe, 30
podręczne, *Patrz:* menu kontekstowe skrótów, *Patrz:* menu kontekstowe
Miarka, 39
miękką próba kolorów, 365
Mini Bridge, 22
Mixer Brush Tool, *Patrz:* Pędzel mieszający
model
CMYK, *Patrz:* tryb CMYK
RGB, *Patrz:* tryb RGB
monitora kalibrowanie, 363
Mute Audio, *Patrz:* Wycisz dźwięk

N

narzędzie, 11, 14, 32
ukryte, 16
nasylenie, 54
Navigator, *Patrz:* Nawigator
Nawigator, 21
Notatki, 39, 198
Note Tool, *Patrz:* Notatki
Notes, *Patrz:* Notatki

O

obiekt
3D, 310, 312, 314, 319, 320, 322, 325, 329
inteligentny, 139, 227, 228, 247, 248

obiektyw
korekcja, 155
zniekształcenia, 155

obraccanie, 81, 102

obramowanie, 97, 117

obraz
bitmapowy, 10, 208
kopia, 46, 51
obraccanie, 228
panoramiczny, 234, 256, 262
rastrowy, 208
spłaszczanie, 118
trójwymiarowy, 2

Obróć widok, 42

obszar roboczy, 8, 11

Ołówek, 40

operacja, 258
nagrywanie, 259
odtworzenie, 260
odtworzenie wsadowe, 261

optymalizacja, 353

ostrość, 130

Oś czasu, 2, 271

Outer Glow, *Patrz:* Blask zewnętrzny

P

Paint Bucket Tool, *Patrz:*
Wiadro z farbą

panel, 11, 22, 24, 31, 32

panorama, *Patrz:* obraz panoramiczny

pasek opcji, 22, 23, 32

Patch Tool, *Patrz:* Łatka

Path selection Tool, *Patrz:*
Zaznaczanie ścieżek

Paths, *Patrz:* Ścieżki

Pattern Stamp Tool, *Patrz:*
Stempel z wzorkiem

Pen Tool, *Patrz:* Pióro

Pencil Tool, *Patrz:* Ołówek

pędzel, 40
historii, 41
końcówka ścieralna, 2, 294
korygujący, 40, 57, 143
krycie, 246
mieszający, 40, 289, 291, 295, 300
parametry, 291
rozmiar, 246
wilgotność, 292
własne ustawienia, 298, 303
zestaw, *Patrz:* Zestaw pędzli

piksel, 10, 208

Pióro, 42, 211

plasterek, 342, 343
auto, 343, 344
dzielenie, 346

opcje, 344

symbol, 343, 344

tworzenie, 343, 347, 348

użytkownika, 343

zapisywanie, 349

plug-in, *Patrz:* moduł dodatkowy

plaskorzeźba, 109

pocztówka, 234

podpowiedzi, 15

Pomoc, 37

Popraw krawędź, 87

poświata, 109

powłoka kadrowania, 51

Preferences, *Patrz:* Preferencje

Preferencje, 4

profil
ICC, 363
próby, 365

Prostowanie, 52

przewodnice, *Patrz:* linie pomocnicze

próba
próby, 365
ustawienie, 365

Próbki, 24

Próbkowanie koloru, 39

Przejścia, 281

przejście, 281

Przekształcanie swobodne, *Patrz:* 227

przestrzeń, robocza, 33, 38, 271

Przestrzeń robocza, 33, 36, 271

Przesuń, 16, 70, 71

Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości, 2, 40, 160

przycisk, 343, 345

punkt bieli, 133

punkt kierunkowy, 210

punkt kontrolny
gładki, 210
narożny, 210

Punktowy pędzel korygujący, 40, 57, 143

Puppet Warp, *Patrz:* Wypaczenie marionetkowe

Purge, *Patrz:* Wyczyść

Q

Quick Selection, *Patrz:*
Szybkie zaznaczanie

R

Ramka aplikacji, 12

Rączka, 42

Rectangular Marquee, *Patrz:*
Zaznaczanie prostokątne

Red Eye Tool, *Patrz:* Czerwone oczy

Refine Edge, *Patrz:* Popraw krawędź

renderer, 312

renderowanie, 334

retusz, 46

RGB, *Patrz:* tryb RGB

Rotate View Tool, *Patrz:* Obróć widok

rozdzielczość, 46, 47, 130
druku, 47
monitora, 47
wyjściowa, *Patrz:*
rozdzielczość druku

Rozjaśnianie, 42, 144

Rozmiar obszaru roboczego, 255

Rozmywanie, 41

rozmywanie, 41, 150, 161

rozpiętość tonalna, *Patrz:*
zakres tonalny

Różdżka, 39, 68, 78, 87

Ruler Tool, *Patrz:* Miarka

S

Save for Web, *Patrz:*
Zapisz dla Internetu

scena, 318, 319, 332, 334

scena, trójwymiarowa, 2

Scrubby Zoom, *Patrz:* Przesuń

Set foreground color, *Patrz:*
Ustaw kolor pierwszego planu

shader, 312

Shadows/Highlights, *Patrz:*
Cienie/Podświetlenia

Shape Tool, *Patrz:* Kształty

Sharpen Tool, *Patrz:* Rozmywanie siatka, 312, 315

Simulate Paper Color, *Patrz:*
Symuluj kolor papieru

skalowanie, 77, 102

skrótowy klawiszowy, 34, 72, 209, 245, 298

Slice Select Tool, *Patrz:*
Zaznaczanie plasterków

Slice Tool, *Patrz:* Cięcie na plasterki

smart guides, *Patrz:* linie pomocnicze inteligentne

Smart Object, *Patrz:*
obiekt inteligentny

Smudge Tool, *Patrz:* Smużenie

Smużenie, 41

soft-proof, miękka próba kolorów

Sponge Tool, *Patrz:* Gąbka

Spot Healing Brush, *Patrz:*
Punktowy pędzel korygujący

Stempel, 40, 55

Stempel z wzorkiem, 41

Sterowanie powiększeniem osi czasu, 273

Straighten, *Patrz:* Prostowanie

styl

- akapitowy, 2, 199, 201
- warstwy, *Patrz:* warstwa styl
- Swatches, *Patrz:* Próbki
- Symuluj kolor papieru, 365, 366
- szum, 130, 153
 - chromatyczny, 153
 - luminancji, 153
- Szybkie zaznaczanie, 39, 68, 69, 169, 170
- Ściemnij, 42

Ś

- ścieżka, 209, 210, 214, 216, 221
 - gładka, 208
 - otwarta, 210
 - zamknięta, 210
- Ścieżka robocza, *Patrz:* 210
- Ścieżki, 210
- światała, 312, 332
 - animacja, 335

T

- tabela HTML, 342, 343
- tablet graficzny, 290
- tekst, 188, 227, 239, 240,
 - 3D, 317, 326
 - akapitowy, 197
 - animowanie, 273
 - pionowy, 202
 - wzdłuż ścieżki, 194
 - znieszczenie, 196
- Tekst, 42, 106, 188, 194
- tekstura, 57, 290, 293, 312
- temperatura, 130
- Text Tool, *Patrz:* Tekst
- Timeline, *Patrz:* Oś czasu
- Tint, *Patrz:* Tinta
- tinta, 130
- Tinta, 130
- tony skóry, 146
- Transitions, *Patrz:* Przejścia,

tryb

- Bitmapa, *Patrz:* Bitmapa
- CMYK, 46, 61, 180, 362, 363, 366, 370
- Kolor indeksowany, *Patrz:*
 - Kolor indeksowany
 - mieszania, 246, 247, 295
 - RGB, 46, 245, 362, 363, 364, 366
 - sRGB, 149
- Type mask Tool, *Patrz:*
 - Maska tekstowa

U

- ułamek, 202
- Undo, *Patrz:* Cofnij
- Unsharp Mask, *Patrz:*
 - Maska wyostrzająca
- Upuszczanie materiału 3D, 41
- Ustaw kolor pierwszego planu, 24
- ustawienia domyślne, 4
- Ustawienia koloru, 5, 364
- Uwzględnianie zawartości, 264

W

- warstwa, 92, 227, 347, 348
 - 3D, 310, 315, 318
 - dopasowania, *Patrz:* warstwa
 - korekcyjna
 - kompozycje, 119
 - kopiowanie, 95
 - korekcyjna, 19, 20, 113, 141, 276
 - krycie, 100
 - kształtu, 221, 227
 - nazwa, 95
 - obracanie, 102
 - obramowanie, 97
 - powielanie, 100
 - scalanie, 61, 118, 318
 - skalowanie, 102
 - splaszczanie, 118
 - styl, 109, 115, 241, 254, 278
 - tła, 92, 94
 - tryb mieszania barw, 100, 101, 102
 - tworzenie, 104, 105, 217, 245

- usuwanie, 251
- widoczna, 93, 96
- wyrównanie, 120, 159
- wyszukiwanie, 115
- zabezpieczona, 93
- zmiana kolejności, 98

- Warstwy, 93
- wektor, 208
- White Balance, *Patrz:* Balans bieli
- Wiadro z farbą, 41
- winiotowanie, 155
- Work Path, Ścieżka robocza
- Worskpace, *Patrz:* Przestrzeń robocza
- wtapianie, 87
- Wycisz dźwięk, 284
- Wyczyść, 243
- Wyostanie, 41, 135
- wyostanie, 135
- Wypaczenie marionetkowe, 177
- Wypełnienie, 256, 264

Z

- zabarwienie, *Patrz:* tinta
- Zakres kolorów, 146
- zakres tonalny, 46, 130, 141, 163
- Zapisz dla Internetu, 349
- Zastępowanie kolorów, 40, 53
- zaznaczanie, 66, 71, 74, 184, 210, 214,
 - 216, 221
 - bezpośrednie, 221
 - eliptyczne, 17, 39, 68, 87
 - plasterków, 40, 343
 - prostokątne, 17, 39, 68
 - ścieżek, 42, 221
 - zapisywanie, 247, 249
- Zestaw pędzli, 250
- Zliczanie obiektów, 39
- znak kaligraficzny, 202
- znieszczenie
 - beczkowe, 155
 - poduszkowe, 155
- Zoom Tool, *Patrz:* Lupka
- Zoomify, 354

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

Adobe® Photoshop® CS6/CS6 PL OFICJALNY PODRĘCZNIK



Kompletny przewodnik po świecie Photoshopa!

Adobe Photoshop to najpopularniejszy program do obróbki grafiki rastrowej. Rozwijany od wielu lat, co roku zaskakuje kolejnymi innowacjami. Jego możliwości są ponadprzeciętne, a graficy nie wyobrażają sobie świata bez Photoshopa. Nie inaczej jest z jego najnowszą wersją CS6. Kolejne nowości i ulepszenia pozwolą Ci na jeszcze przyjemniejszą i bardziej wydajną pracę z Twoimi zdjęciami.

Dzięki tej książce masz szansę błyskawicznie opanować nowości z ostatniej wersji oraz funkcje od dawna dostępne w Photoshopie. Została ona napisana przez najlepszych specjalistów z firmy Adobe, co gwarantuje najwyższą jakość informacji. W trakcie lektury dowiesz się, jak skonfigurować swój obszar roboczy, korygować zdjęcia, korzystać z potencjału mechanizmu warstw oraz wydajnie używać zaznaczeń. W kolejnych rozdziałach zdobędziesz informacje na temat masek, kanałów i ścieżek. Adobe Photoshop może również przydać się do edycji materiałów wideo — temu tematowi

został poświęcony cały rozdział. Ponadto nauczysz się stąd tworzyć elementy trójwymiarowe i przygotowywać plik na potrzeby Internetu. Przekonasz się też, że uzyskanie zgodności kolorów na ekranie i wydruku nie musi być trudne. To idealny podręcznik dla wszystkich użytkowników programu, którzy chcą poznać Photoshop CS6 lub poszerzyć swoje umiejętności. Nie pożałujesz tego zakupu!

Dzięki tej książce:

- poznasz nowości z wersji CS6
- opanujesz obsługę Photoshopa
- skorygujesz swoje zdjęcia
- wzbogacisz się o nowe doświadczenia!

PATRON MEDIALNY:



ADOBE
PRESS



Adobe

helion.pl
Księgarnia
Internetowa

Nr katalogowy: 13131



Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900



0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>

Helion SA
ul. Kosciuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 12 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Cena 77,00 zł

ISBN 978-83-246-6422-1



9 788324 664221

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

Informatyka w najlepszym wydaniu