

SZKOŁA EFEKTU

ANNA OWCZARZ-DADAN

PHOTOSHOP

CS5 PL

OD OTWARCIA PROGRAMU
PO EFEKTY SPECJALNE
WYEKSPONUJ WALORY
SWOICH ZDJĘĆ



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

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

Photoshop CS5 PL. Szkola efektu

Autor: [Anna Owczarz-Dadan](#)

ISBN: 978-83-246-2677-9

Format: 172×245, stron: 592



Od otwarcia programu po efekty specjalne – wyeksponuj walory swoich zdjęć

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

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

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

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

Także Ciebie stać na mistrzowskie efekty!

Spis treści

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

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

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

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

| | |
|--|-----|
| Tworzenie grupy warstw | 197 |
| Przenoszenie wybranych warstw i grup do innych grup | 200 |
| Usuwanie grupy | 201 |
| Zmiana krycia warstwy | 202 |
| Ukrywanie warstwy | 203 |
| Blokowanie warstwy lub pikseli | 204 |
| Tryby mieszania warstw | 206 |
| Tryby mieszania warstw w praktyce | 221 |
| Warstwy dopasowania | 224 |
| Ćwiczenie 6.1. Dopasowanie jaskrawości obrazu za pomocą polecenia Jaskrawość | 228 |
| Ćwiczenie 6.2. Zmiana koloru wybranego elementu obrazu za pomocą warstwy dopasowania Barwa/Nasycenie | 232 |

Rozdział 7. Maskowanie — coś, czego bezwzględnie musisz się nauczyć 235

Maska tradycyjna — tworzenie i edycja 236

Ćwiczenie 7.1. Tworzenie i stosowanie maski
 np. do zwiększenia wyrazistości oczu 238

Ćwiczenie 7.2. Wykorzystywanie maski gradientowej
do tworzenia efektu przechodzenia jednego zdjęcia w drugie 245

 Kopiowanie maski 250

 Przesuwanie maski bez przesuwania warstwy 250

 Wyłączanie i usuwanie maski 250

 Panel Maski 251

 Szybka maska 252

Ćwiczenie 7.3. Wykorzystywanie trybu Szybka maska
do utworzenia zaznaczenia 253

 Narzędzie Pozioma maska tekstowa 256

Ćwiczenie 7.4. Wypełnianie tekstu dowolnym obrazem
z wykorzystaniem maski warstwy 257

 Maska przycinająca 259

Ćwiczenie 7.5. Wykorzystanie maski przycinającej
do stworzenia obrazu złożonego ze zdjęć
stylizowanych na wykonane polaroidem 261

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

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

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

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

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

Rozdział 15. Ścieżki 501

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

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



5.

Pozbywanie się niechcianych elementów z obrazu

W tym rozdziale:

Korekcja powierzchni za pomocą narzędzia Łatka * Korekcja efektu czerwonych oczu

* Usuwanie (lub dodawanie) elementów poprzez ich klonowanie

* Błyskawiczna korekcja niewielkich skaz * Natychmiastowe usuwanie

niechcianych elementów obrazu — nowe polecenie

Uwzględnianie zawartości

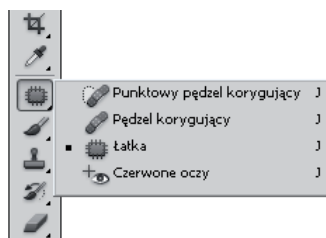
Rozdział został poświęcony narzędziom i poleceniom służącym do usuwania z obrazów niechcianych elementów. Dzięki nim będziesz mógł pozbyć się ze zdjęć takich mankamentów, jak np. zmarszczki, efekt czerwonych oczu czy rozdarcia.

Korekcja powierzchni za pomocą narzędzia Łatka

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

Rysunek 5.1.

Fragment Przybornika — narzędzie Łatka (*Patch*)



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

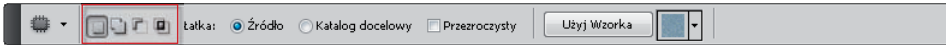


Rysunek 5.2.

Pasek opcji narzędzia Łatka (*Patch*)

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

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

**Rysunek 5.3.**

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

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

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

wskazówka**Ćwiczenie 5.1.**

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

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

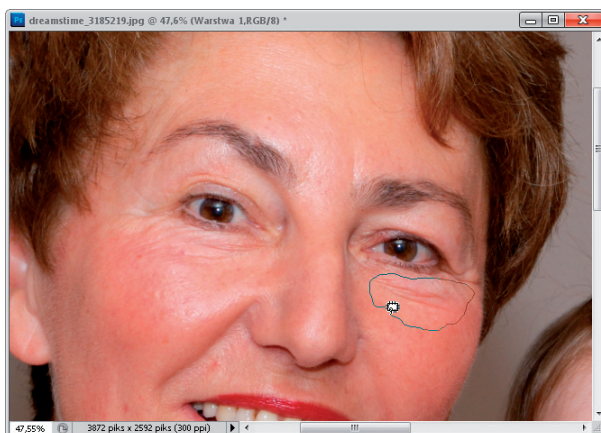
**Rysunek 5.4.**

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

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

Rysunek 5.5

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



wskazówka



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

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

wskazówka

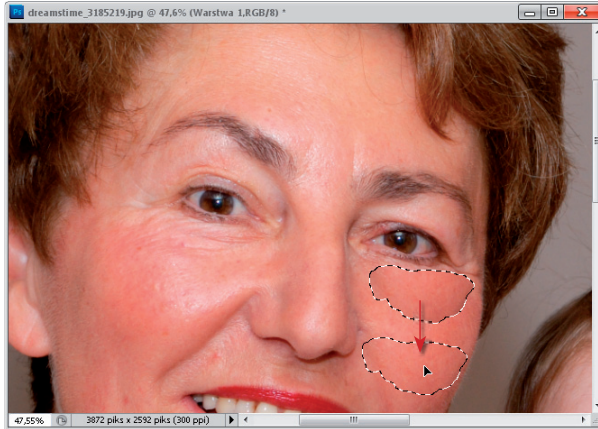


Aby usunąć ramkę zaznaczenia, użyj klawiszy *Ctrl+D* lub kliknij w dowolnym miejscu obrazu, poza ramką.

wskazówka



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



Rysunek 5.6.

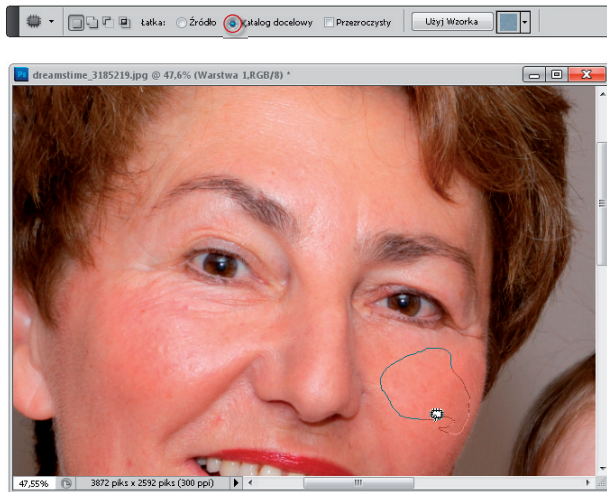
Zaznaczony obszar, który ma zostać poddany korekcji. Strzałka wskazuje kierunek, w którym zostanie on przesunięty



Rysunek 5.7.

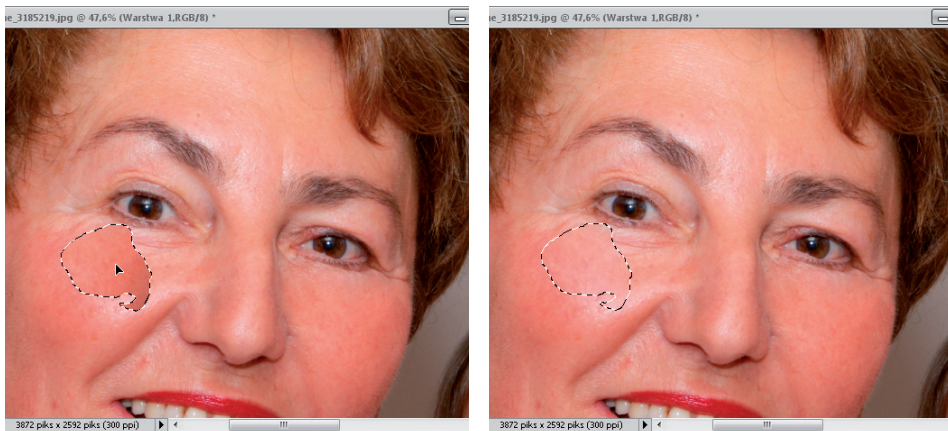
Skaza została usunięta

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

**Rysunek 5.8.**

Fragment obrazu, który zostanie wykorzystany do skorygowania innej jego części

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

**Rysunek 5.9.**

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

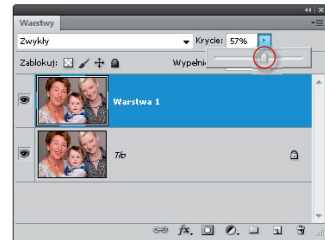
- W podobny sposób usunęłam z obrazu wszystkie widoczne zmarszczki (rysunek 5.10). Twarz wygląda dość nienaturalnie; za chwilę to skoryguję.



Rysunek 5.10.

Wszystkie zmarszczki zostały usunięte

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



Rysunek 5.11.

Zmniejszenie krycia pozwoli częściowo przywrócić oryginalny wygląd obrazu

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

**Rysunek 5.12.**

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

5.1.

wskazówka



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

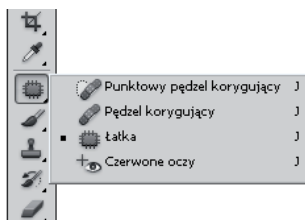
Korekcja efektu czerwonych oczu

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

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

Rysunek 5.13.

Fragment Przybornika —
narzędzie Czerwone oczy (Red Eye)



Wówczas na pasku opcji staną się widoczne dwie opcje:

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

Ćwiczenie 5.2.

Usuwanie efektu czerwonych oczu

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



Rysunek 5.14.

Fotografia, na której widoczny jest efekt czerwonych oczu



Rysunek 5.15.

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

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

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



Rysunek 5.16.

Pasek opcji narzędzia Czerwone oczy (Red Eye)

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

Rysunek 5.17.

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



5.2

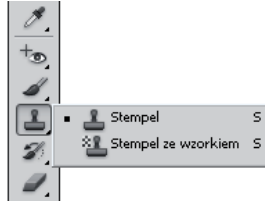
Usuwanie (lub dodawanie) elementów poprzez ich klonowanie

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

² Zero.

Rysunek 5.18.

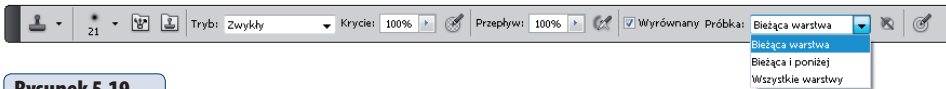
Fragment Przybornika. Narzędzie Stempel
(Clone Stamp)



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

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

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

**Rysunek 5.19.**

Pasek opcji narzędzia Stempel (Clone Stamp)

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

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

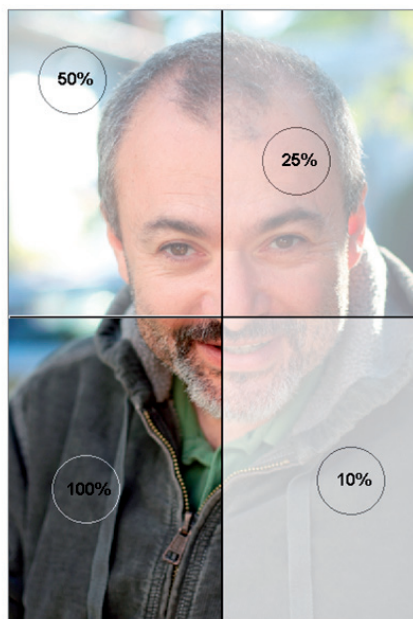
- * *Przepływ (Flow)*. **Pozostaw wartość 100%**. Opcja ta pozwala określić stopień przezroczystości każdego śladu nakładanego przez narzędzie. W przypadku narzędzia *Stempel (Clone Stamp)* opcję tę można wykorzystać do tworzenia efektów specjalnych.

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

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



Obraz oryginalny







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

Rysunek 5.20.

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

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

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

Ćwiczenie 5.3.

Usuwanie fragmentu obrazu

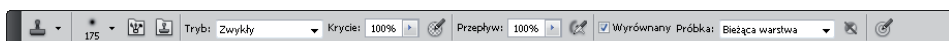
1. Otwórz zdjęcie, z którego chcesz usunąć wybrany element. W omawianym przykładzie tymi elementami będą druty na niebie i ogrodzenie (rysunek 5.21).



Rysunek 5.21.

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

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



Rysunek 5.22.

Pasek opcji narzędzia Stempel (Clone Stamp)

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

**Rysunek 5.23.**

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

**Rysunek 5.24.**

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

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



Rysunek 5.25.

Przesuwając kursor w oknie obrazu, możesz usunąć skazę

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



Rysunek 5.26.

Ostateczny efekt — druty zostały usunięte

wskazówka



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

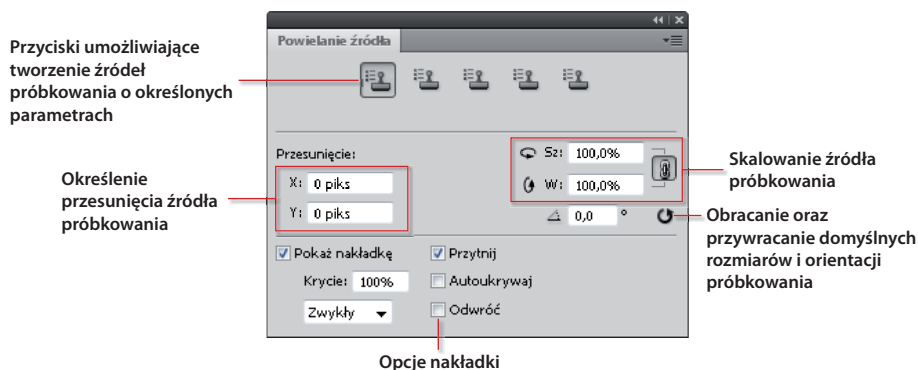


Rysunek 5.27.

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

Panel Powielanie źródła

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



Rysunek 5.28.

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

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

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

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



Rysunek 5.29.

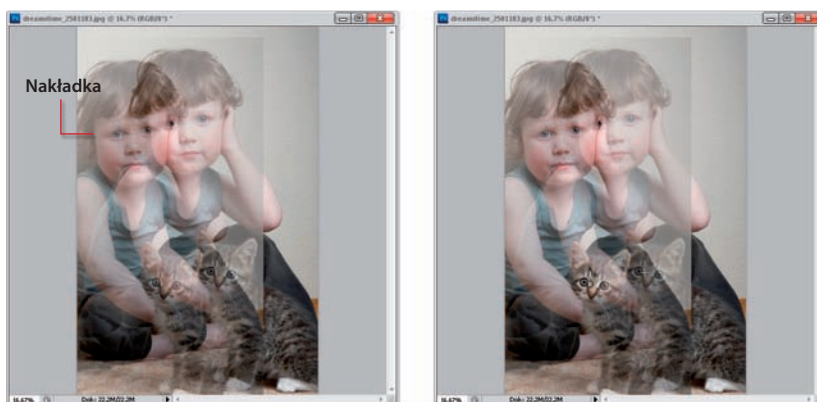
Zmieniając wartość w polach *Sz* (*W*) i *W* (*H*), można skalować klonowane piksele Dreamstime/© Norlito Gumapac

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

**Rysunek 5.30.**

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

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

**Rysunek 5.31.**

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

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

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

wskazówka



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

wskazówka

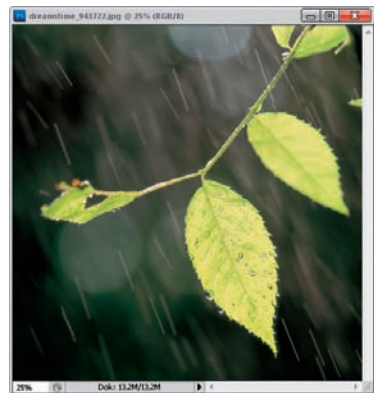


Opcja *Przesunięcie ramki (Frame Offset)* przydaje się zwłaszcza podczas pracy z obrazem wideo.

Ćwiczenie 5.4.

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

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



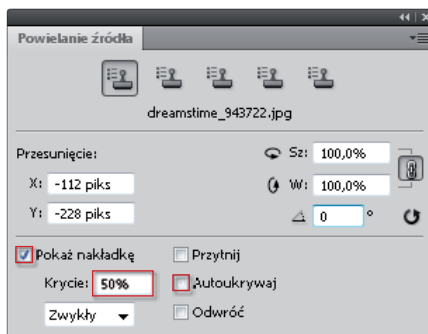
Rysunek 5.32.

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

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

Rysunek 5.33.

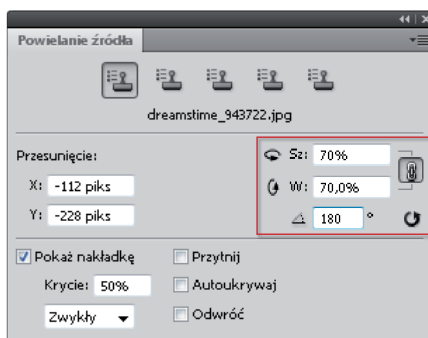
Panel Powielanie źródła (Clone Source). Aby podczas klonowania wyświetlana była nakładka, upewnij się, że wskazane opcje są zaznaczone



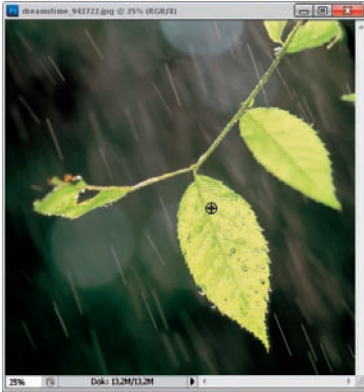
4. Powiedzmy, że chcę powielić duży liść w taki sposób, że będzie on znajdował się po przeciwnej stronie gałązki i będzie mniejszy od oryginału o 30%. W związku z tym wprowadzam w polach *Sz (W)* oraz *W (H)* wartość **70%**, a w polu *Obracanie powielonego źródła (Rotate the clone source)* wartość **180°**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

Rysunek 5.34.

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

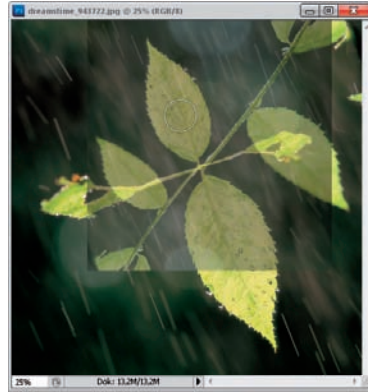


5. Teraz rozpoczynam klonowanie. Robię to w sposób opisany w poprzednim ćwiczeniu. Na początek pobieram próbkę. W tym celu klikam w oknie obrazu z wciśniętym klawiszem *Alt*, w miejscu, w którym znajduje się duży liść (rysunek 5.35).
6. Zobacz, co się stało. Pojawiła się nakładka przedstawiająca sposób,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



Rysunek 5.35.

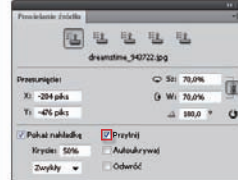
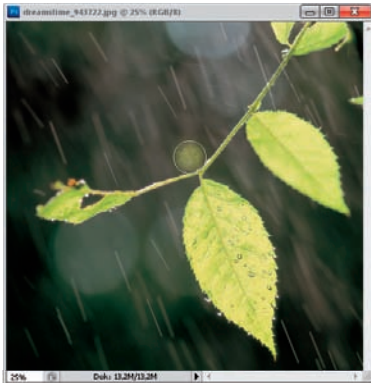
Pobieranie próbek



Rysunek 5.36.

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

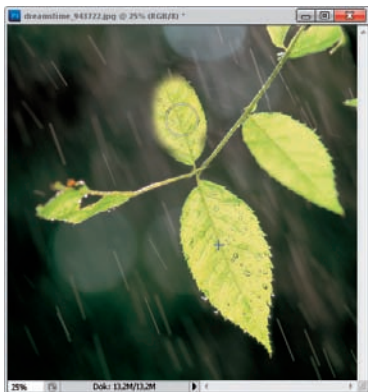
7. W zasadzie możemy już rozpocząć klonowanie, ale chciałabym Ci pokazać jeszcze jedną możliwość, jaką daje panel *Powielanie źródła (Clone Source)*. Zaznacz w nim dodatkowo opcję *Przytnij (Clipped)*. Widzisz, co się stało? Nakładka została dopasowana do wielkości średnicy *Stempla*, została przycięta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



Rysunek 5.37.

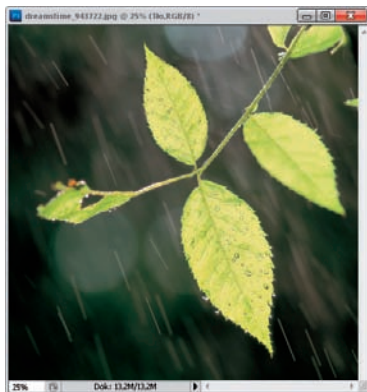
Nakładka przycięta do rozmiaru średnicy Stempla

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



Rysunek 5.38.

Klonowanie pobranych pikseli



Rysunek 5.39.

Efekt ćwiczenia

5.4.

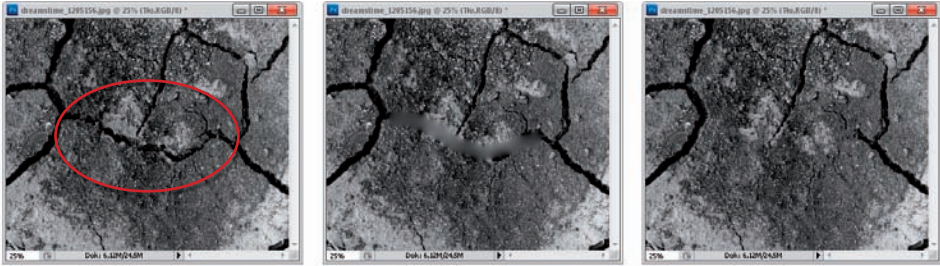
wskazówka



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


Błyskawiczna korekcja niewielkich skaz

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



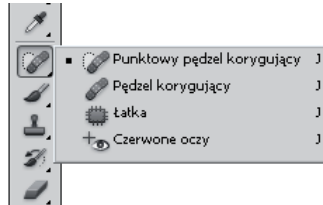
Rysunek 5.40.

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

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

Rysunek 5.41.

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



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

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

wskazówka



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

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

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

wskazówka



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

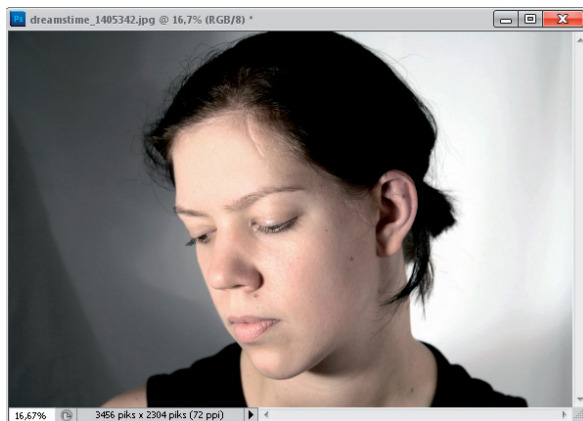
Ćwiczenie 5.5.

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

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

Rysunek 5.42.

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



wskazówka



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

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

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

wskazówka



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



Rysunek 5.43.

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

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

Rysunek 5.44.

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



7. Wygląd obrazu został skorygowany (rysunek 5.45).

**Rysunek 5.45.**

Efekt ćwiczenia — blizna została usunięta

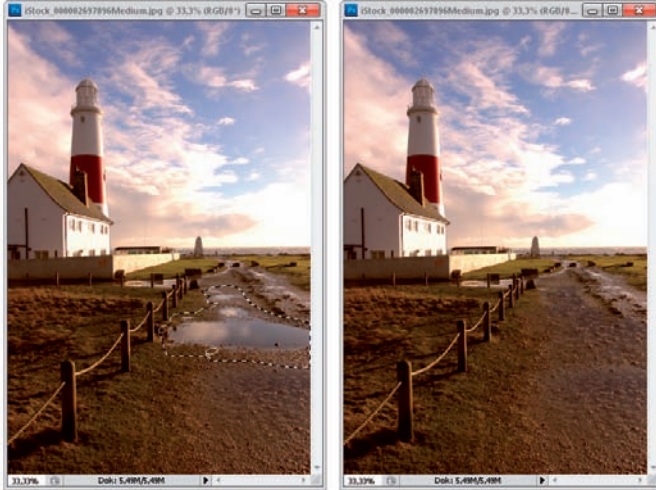
5.5

Natychmiastowe usuwanie niechcianych elementów obrazu — nowe polecenie Uwzględnianie zawartości

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

Rysunek 5.46.

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

**Ćwiczenie 5.6.**

Uzupełnianie brakujących fragmentów obrazu za pomocą polecenia Uwzględnianie zawartości

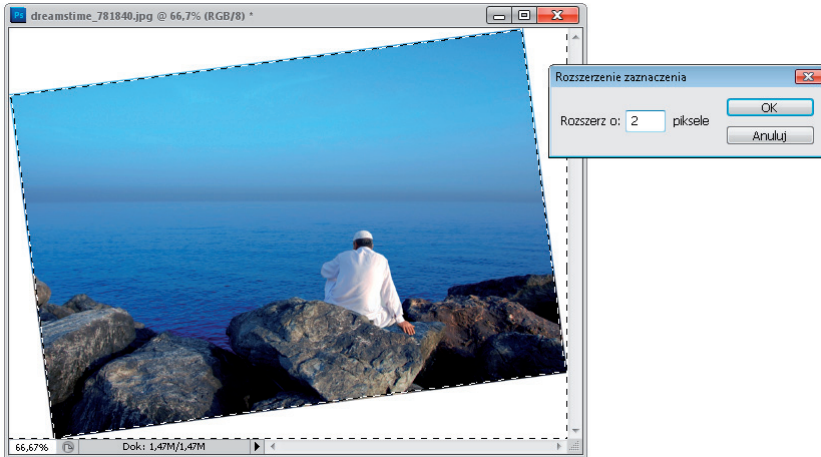
1. Po wyprostowaniu obrazu (bez stosowania automatycznego kadrowania) czy wtedy, gdy tworzymy panoramę, często mamy do czynienia z sytuacją, że na krawędziach uzyskanego obrazu pojawiają się puste obszary. Do tej pory najczęściej taki obraz dodatkowo poddawany był kadrowaniu, aby pozbyć się tych pustych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

Rysunek 5.47.

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

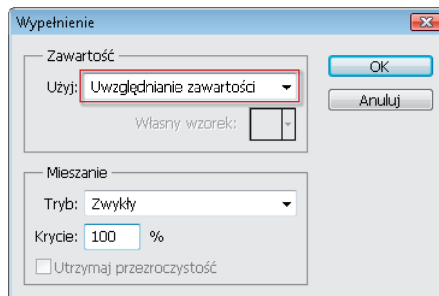


2. Rozszerzamy zaznaczenie, tak by objęta była nim część obrazu przy krawędziach pustego obszaru (rysunek 5.48). Możemy to zrobić np. za pomocą polecenia *Zaznacz/Zmień/Rozszerzenie* (*Select/Modify/Expand*).

**Rysunek 5.48.**

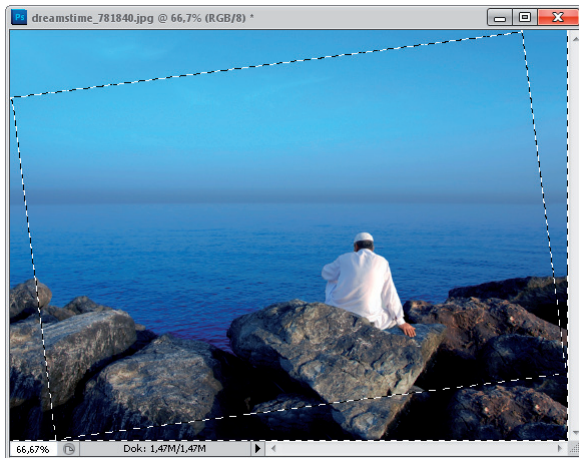
Rozszerzanie granicy zaznaczenia

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

**Rysunek 5.49.**

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

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



Rysunek 5.50.

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

Podstawy obsługi programu

Zaczynanie obrazu i jego fragmentów

Malowanie w Photoshopie

Powiększanie i zmniejszanie widoku w oknie obrazu

Pozbywanie się niechcianych elementów

Praca z maskami i warstwami

Cofanie wykonanych czynności

Korygowanie kolorów

Łączenie obrazów oraz ich dopasowywanie

Zmiana rozmiarów, prostowanie i przekształcanie obrazów

Edycja obrazu poprzez jego zniekształcanie

Obiekty inteligentne

Filtry – korekcja obrazu i efekty specjalne

Ścieżki, kształty, tekst

Tabela skrótów klawiszowych

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

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

TAKŻE CIEBIE STAĆ NA MISTRZOWSKIE EFEKTY!

W katalogu 3783

Księgarnia internetowa
<http://hellon.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



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

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

hellon.pl
księgarstwo
internetowe

Cena 109,00 zł

ISBN 978-83-246-2677-9



9 788324 626779

informatyka w najlepszym wydaniu