

Nowa biblia użytkowników Photoshopa!

Photoshop CS6

nieoficjalny podręcznik

w kolorze



Lesia Snider

O'REILLY

Helion



Tytuł oryginału: Photoshop CS6: The Missing Manual

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

Skład: Marcin Chłąd

ISBN: 978-83-246-6368-2

© 2013 Helion S.A.

Authorized Polish translation of the English edition

Photoshop CS6: The Missing Manual

ISBN: 9781449316150 © 2012 Lesa Snider

This translation is published and sold by permission of O'Reilly Media, Inc., which owns or controls all rights to publish and sell the same.

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 the Publisher.

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.

Wydawnictwo HELION dołożyło wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Wydawnictwo HELION nie ponosi 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/pcs6np>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| Przedmowa | 15 |
| Nieoficjalna czołówka | 18 |
| O autorce..... | 18 |
| O zespole redakcyjnym | 18 |
| Podziękowania..... | 19 |
| Wstęp | 21 |
| Co nowego w Photoshopie CS6? | 21 |
| O tej książce | 25 |
| Struktura książki | 26 |
| Dla fotografów..... | 28 |
| Podstawy podstaw..... | 29 |
| O/ukośnikach/między/poleceniami..... | 30 |
| Przykładowe pliki | 30 |

Część pierwsza: **Podstawy**

| | | |
|-------------|--|-----------|
| ROZDZIAŁ 1. | Photoshop CS6. Wycieczka z przewodnikiem ... | 31 |
| | Spotkanie z ramką aplikacji..... | 31 |
| | Niezastąpiony pasek opcji..... | 33 |
| | Zmiana trybów ekranowych..... | 34 |
| | Zmiana wyglądu Photoshopa | 36 |
| | Obsługa paneli..... | 37 |
| | Konfigurowanie przestrzeni roboczej | 41 |
| | Pasek narzędzi | 42 |
| | Często używane panele | 44 |
| | Cofanie to podstawa! | 45 |
| | Jak daleko w przeszłość można się wybrać? | 46 |
| | Cofanie się w czasie za pomocą panelu History (Historia) .. | 46 |
| | Pędzel historii..... | 48 |
| | Polecenie Revert (Przywróć) | 50 |
| | Konfigurowanie preferencji Photoshopa | 50 |
| | General (Ogólne)..... | 51 |
| | Interface (Interfejs)..... | 53 |
| | File Handling (Obsługa plików) | 53 |
| | Performance (Wydajność) | 54 |
| | Cursors (Kursory)..... | 56 |
| | Transparency and Gamut (Przezroczystość i przestrzeń kolorów) | 56 |
| | Units & Rulers (Jednostki i miarki)..... | 57 |

| | |
|--|----|
| Guides, Grid and Slices (Linie pomocnicze, siatka i plasterki) . . . | 57 |
| Plug-ins (Wtyczki) | 58 |
| Type (Tekst) | 58 |
| Korzystanie z predefiniowanych ustawień | 60 |
| Udostępnianie ustawień | 62 |

ROZDZIAŁ 2.

**Otwieranie, przeglądanie
oraz zapisywanie plików 65**

| | |
|--|----|
| Tworzenie nowego dokumentu | 65 |
| Gotowe szablony dokumentów Photoshopa | 66 |
| Ustawianie rozmiaru i rozdzielczości | 68 |
| Wybór trybu kolorów | 69 |
| Wybieranie tła | 71 |
| Ustawienia zaawansowane | 72 |
| Zapisywanie plików | 73 |
| Formaty plików | 74 |
| Otwieranie istniejącego dokumentu | 76 |
| Okno dialogowe Open (Otwórz) | 78 |
| Otwieranie plików w postaci obiektów inteligentnych | 79 |
| Otwieranie ostatnio edytowanych plików | 80 |
| Obsługa dokumentów PDF | 80 |
| Skanowanie obrazów | 81 |
| Obsługa plików RAW | 82 |
| Powielanie plików | 84 |
| Konfigurowanie podglądu | 85 |
| Powiększanie i zmniejszanie | 85 |
| Przesuwanie podglądu obrazu | 88 |
| Jak się nie zgubić, czyli o panelu Navigator (Nawigator) | 90 |
| Obracanie obszaru roboczego | 91 |
| Układanie otwartych okien | 92 |
| Linie pomocnicze, siatki i miarki | 94 |
| Miarki oraz linie pomocnicze | 95 |
| Narzędzie Ruler (Miarka) | 97 |

ROZDZIAŁ 3.

**Warstwy — klucz do nieinwazyjnej
edycji obrazu 101**

| | |
|--|-----|
| Najważniejsze informacje o warstwach | 102 |
| Panel Layers (Warstwy) | 104 |
| Uaktywnianie warstw | 104 |
| Tworzenie nowych warstw | 109 |
| Ukrywanie i wyświetlanie warstw | 110 |
| Zmiana kolejności warstw | 111 |
| Powielanie oraz usuwanie warstw | 116 |
| Kopiowanie i wklejanie warstw | 119 |
| Wypełnianie warstwy kolorem | 119 |
| Zmiana stopnia krycia i wypełnienia warstw | 124 |
| Skalowanie i obracanie warstw | 125 |
| Przesuwanie i wyrównywanie warstw | 127 |

| | |
|--|-----|
| Zarządzanie warstwami | 131 |
| Nazywanie warstw oraz oznaczanie ich kolorami | 132 |
| Łączenie i blokowanie warstw | 132 |
| Grupowanie warstw w folderach | 134 |
| Kompozycje warstw — zapisywanie różnych wariantów projektu | 137 |
| Rasteryzowanie warstw | 140 |
| Scalanie warstw | 141 |
| Mieszanie warstw | 143 |
| Maski warstw — cyfrowa taśma maskująca | 143 |
| Tworzenie masek warstw | 144 |
| Zastosowanie masek warstw | 145 |
| Edytowanie maski | 150 |
| Obsługa obiektów inteligentnych | 153 |
| Tworzenie obiektów inteligentnych | 155 |
| Zarządzanie obiektami inteligentnymi | 157 |
| Style warstw | 159 |
| Zarządzanie stylami warstw | 162 |
| Panel Styles (Style) | 164 |

ROZDZIAŁ 4.

Zaznaczenia — wybieranie fragmentów do edycji 167

| | |
|---|-----|
| Podstawy tworzenia zaznaczeń | 167 |
| Zaprzyjajnij się z maszerującymi mrówkami | 168 |
| Zaznaczanie na podstawie kształtu | 170 |
| Narzędzia do tworzenia zaznaczeń prostokątnych i owalnych | 170 |
| Zaznaczanie pojedynczych rzędów i kolumn | 177 |
| Wektorowe narzędzia kształtów | 178 |
| Zaznaczanie na podstawie koloru | 180 |
| Narzędzie Quick Selection (Szybkie zaznaczanie) | 181 |
| Narzędzie Magic Wand (Różdżka) | 183 |
| Polecenie Color Range (Zakres kolorów) | 186 |
| Narzędzia Background Eraser (Gumka tła) i Magic Eraser (Magiczna gumka) | 190 |
| Zaznaczanie obszarów o nieregularnych kształtach | 194 |
| Narzędzia Lasso | 195 |
| Zaznaczanie za pomocą narzędzia Pen (Pióro) | 199 |
| Tworzenie zaznaczeń na podstawie kanałów | 199 |
| Łączenie narzędzi zaznaczania | 200 |
| Modyfikowanie zaznaczeń | 201 |
| Poprawianie krawędzi | 201 |
| Korygowanie otoczek krawędzi | 207 |
| Tworzenie zaznaczeń w kształcie ramek | 209 |
| Przekształcanie zaznaczenia | 209 |
| Obsługa trybu Quick Mask (Szybka maska) | 211 |
| Przenoszenie zaznaczeń | 213 |
| Zapisywanie zaznaczenia | 215 |
| Wypełnianie zaznaczeń kolorami | 216 |
| Obrysowywanie zaznaczeń | 216 |

| | |
|-------------|---|
| ROZDZIAŁ 5. | Korygowanie kolorów za pomocą kanałów 219 |
| | O kolorach 220 |
| | Tryb RGB a tryb CMYK 221 |
| | Rzut oka na panel Channels (Kanały) 222 |
| | O kanałach kolorów 227 |
| | Kanały RGB 227 |
| | Kanały CMYK 229 |
| | Kanały kolorów dodatkowych 232 |
| | Kanały Lab 232 |
| | Tryb wielokanałowy 234 |
| | Tryby jednokanałowe 234 |
| | Wszechpotężny kanał alfa 235 |
| | Tworzenie kanału alfa 235 |
| | Edytowanie kanałów alfa 237 |
| | Tworzenie zaznaczenia na podstawie kanału alfa 238 |
| | Usuwanie kanałów alfa 239 |
| | Najprostsze sztuczki z kanałami 239 |
| | Zaznaczanie obiektów za pomocą kanałów 239 |
| | Tworzenie efektu sylwetki 245 |
| | Rozjaśnianie i przyciemnianie kanałów 247 |
| | Łączenie kanałów 248 |
| | Wyostrażanie poszczególnych kanałów 250 |
| ROZDZIAŁ 6. | Kadrowanie, skalowanie i obracanie 253 |
| | Kadrowanie 254 |
| | Reguła trójkąta 254 |
| | Twórcze kadrowanie 255 |
| | Narzędzie Crop (Kadrowanie) 256 |
| | Kadrowanie za pomocą narzędzi zaznaczeń 264 |
| | Przycinanie zdjęć do określonego rozmiaru 265 |
| | Kadrowanie i prostowanie zdjęć 266 |
| | Kadrowanie i prostowanie w Camera Raw 268 |
| | Skalowanie obrazów 271 |
| | Piksele a rozdzielczość 272 |
| | Wszechwładne okno dialogowe Image Size (Rozmiar obrazu) 273 |
| | Skalowanie obrazów na potrzeby druku 279 |
| | Skalowanie zdjęć do wysłania e-mailem i umieszczenia na stronie WWW 282 |
| | Skalowanie zdjęć z internetu na potrzeby druku 284 |
| | Skalowanie zdjęć na potrzeby prezentacji 285 |
| | Skalowanie obiektów inteligentnych 287 |
| | Automatyczne skalowanie za pomocą skryptu Image Processor (Procesor obrazów) 287 |
| | Zmiana rozmiarów obszaru roboczego 290 |

| | | |
|--------------------|--|------------|
| | Skalowanie z uwzględnieniem zawartości | 291 |
| | Obracanie i zniekształcanie | 295 |
| | Proste obracanie | 295 |
| | Transformacje | 296 |
| ROZDZIAŁ 7. | Łączenie obrazów | 305 |
| | Wycinanki | 306 |
| | Wklejanie do zaznaczenia | 308 |
| | Zamiana nieba | 312 |
| | Płynne łączenie zdjęć | 314 |
| | Miękkie wymazywanie | 314 |
| | Miękkie pędzle i maski warstw | 315 |
| | Maski gradientów | 317 |
| | Tryby mieszania warstw | 319 |
| | Tryby Normal (Zwykły) i Dissolve (Rozpuszczanie) | 320 |
| | Tryby przyciemniające | 321 |
| | Tryby rozjaśniające | 324 |
| | Tryby zmieniające kontrast | 326 |
| | Tryby porównujące | 330 |
| | Tryby mieszania na bazie własności barw | 330 |
| | Ukrywanie tła za pomocą suwaków mieszania | 332 |
| | Automatyczne wyrównywanie warstw | |
| | i polecenie Photomerge | 334 |
| | Tworzenie zdjęć panoramicznych za pomocą | |
| | polecenia Photomerge | 337 |
| | Automatyczne mieszanie warstw | 338 |
| | Klonowanie między dokumentami | 340 |
| | Łączenie elementów wektorowych i rastrowych | 344 |
| | Mapowanie obrazów | 348 |
| ROZDZIAŁ 8. | Usuwanie, zmienianie i dodawanie kolorów ... | 353 |
| | Usuwanie kolorów | 353 |
| | Warstwy korekcyjne Black & White (Czarno-biały) | 354 |
| | Warstwy korekcyjne typu Gradient Map | |
| | (Mapa gradientu) | 358 |
| | Kanał Lightness (Jasność) | 359 |
| | Skala szarości w module Camera Raw | 360 |
| | Częściowe barwienie zdjęć | 362 |
| | Tworzenie przejść od koloru do czerni i bieli | 364 |
| | Bardzo kontrastowy obraz w czerni i bieli | 366 |
| | Jasna tonacja | 369 |
| | Ach, te bichromie! | 369 |
| | Zmiana kolorystyki | 372 |
| | Warstwy korekcyjne Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie) ... | 372 |
| | Tryb mieszania Hue (Barwa) | 379 |
| | Zastępowanie kolorów | 379 |
| | Warstwy korekcyjne Selective Color (Kolor selektywny) .. | 380 |
| | Dopasowywanie kolorów | 382 |

| | |
|---|-----|
| Warstwy korekcyjne Photo Filter (Filtr fotograficzny) | 383 |
| Efekt posteryzacji — patent na tworzenie kreskówek. | 384 |
| Negatywy | 385 |
| Dodawanie kolorów. | 386 |
| Kolorowanie zdjęć | 386 |
| Dodawanie jednolitych obszarów barw. | 388 |
| Popraw naturalny wschód (albo zachód) słońca | 390 |

ROZDZIAŁ 9. **Korygowanie kolorystyki oraz ekspozycji 395**

| | |
|---|-----|
| Automatyczne ulepszacze zdjęć | 396 |
| Korekcja kolorów | 397 |
| Korygowanie ekspozycji. | 400 |
| Korygowanie zdjęć w module Camera Raw | 408 |
| Zmiana balansu bieli | 409 |
| Korygowanie ekspozycji. | 412 |
| Akcentowanie kolorów. | 414 |
| Narzędzie Adjustment Brush (Pędzel korekty) w Camera Raw | 415 |
| Filtry gradientowe w Camera Raw | 418 |
| Jeszcze więcej zabawy z Camera Raw | 419 |
| Obsługa polecenia Levels (Poziomy) | 419 |
| Histogram, czyli góry informacji | 420 |
| Suwaki w oknie dialogowym Levels (Poziomy) | 422 |
| Kropłomierze warstwy Levels (Poziomy) | 426 |
| Korygowanie na podstawie wartości liczbowych | 429 |
| Korygowanie koloru skóry. | 434 |
| Obsługa polecenia Curves (Krzywe). | 435 |
| Zmiana kontrastu | 441 |
| Tworzenie obrazów HDR | 444 |
| Akcentowanie kolorów. | 448 |
| Wzmacnianie kolorów. | 449 |
| Korygowanie barwy i nasycenia | 450 |
| Akcentowanie barw w trybie Lab | 450 |
| Ratowanie przypadków beznadziejnych | 453 |

ROZDZIAŁ 10. **Manipulowanie rzeczywistością — usuwanie i przesuwanie 455**

| | |
|--|-----|
| Wielcy uzdrawiacze | 456 |
| Narzędzie Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący) | 457 |
| Zastosowanie opcji Content-Aware (Uwzględnianie zawartości) | 460 |
| Narzędzie Healing Brush (Pędzel korygujący) | 462 |
| Narzędzie Patch (Łatka) | 465 |
| Retuszowanie odbłasków światła oraz cieni | 469 |
| Wybielanie zębów | 471 |
| Bezkonkurencyjne kuracje odchudzające | 474 |
| Korygowanie obwisłych podbródków | 474 |

| | | |
|---------------------|--|------------|
| | Korygowanie fałdów skóry | 475 |
| | Wyszczuplanie przy użyciu polecenia Free Transform (Przekształć swobodnie)..... | 478 |
| | Upiększanie skóry | 480 |
| | Miejscowe wygładzanie | 481 |
| | Blask luksusu w zasięgu ręki | 482 |
| | Tuszowanie zmarszczek poprzez rozjaśnianie i przyciemnianie | 484 |
| | Oczy jak marzenie | 487 |
| | Upiększanie oczu | 487 |
| | Usuwanie efektu czerwonych oczu | 489 |
| | Korygowanie efektu białych źrenic u zwierząt | 492 |
| | Inne przykłady twórczego szaleństwa | 494 |
| | Przenoszenie obiektów i edytowanie kompozycji za pomocą narzędzia Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości) | 495 |
| | Modelowanie obiektów za pomocą polecenia Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)..... | 496 |
| ROZDZIAŁ 11. | Sztuka wyostrzania | 503 |
| | Na czym polega wyostrzanie? | 504 |
| | Proste wyostrzanie | 505 |
| | Wyostrzanie za pomocą filtra Unsharp Mask (Maska wyostrzająca) | 508 |
| | Filtr Smart Sharpen (Inteligentne wyostrzenie)..... | 512 |
| | Wyostrzanie za pomocą filtra High Pass (Górnoprzepustowy) | 515 |
| | Wyostrzanie wielowarstwowych projektów | 516 |
| | Wyostrzanie wybranych fragmentów zdjęcia | 519 |
| | Zaawansowane techniki wyostrzania | 523 |
| | Tworzenie maski krawędzi | 523 |
| | Wyostrzanie w Camera Raw | 528 |
| | Wyostrzanie ogólne | 529 |
| | Wyostrzanie miejscowe | 531 |

Część trzecia: **Artystyczna dusza Photoshopa**

| | | |
|---------------------|---|------------|
| ROZDZIAŁ 12. | Malowanie w Photoshopie | 533 |
| | Podstawy teorii barw | 534 |
| | Dobór palety barw | 536 |
| | Zastosowanie koła barw | 536 |
| | Obsługa panelu Kuler | 538 |
| | Inne narzędzia do generowania harmonii barw | 541 |
| | Wybieranie pojedynczych barw | 541 |
| | Okno Color Picker (Próbnik kolorów)..... | 541 |
| | Narzędzie Eyedropper (Kroplomierz)..... | 543 |
| | Wczytywanie bibliotek kolorów | 544 |

| | |
|--|-----|
| Panel Swatches (Próbki) | 545 |
| Panel Color (Kolor) | 546 |
| Kolejne spotkanie z narzędziem Brush (Pędzel) | 547 |
| Sterowanie wyglądem kursora | 549 |
| Poznaj narzędzie Mixer Brush (Pędzel mieszający) | 551 |
| Malowanie od zera | 555 |
| Wczytywanie dodatkowych pędzli | 562 |
| Konfigurowanie pędzli | 567 |
| Brush Tip Shape (Kształt końcówki pędzla) | 568 |
| Shape Dynamics (Dynamika kształtu) | 570 |
| Scattering (Rozpraszanie) | 572 |
| Texture (Tekstura) | 573 |
| Dual Brush (Podwójny pędzel) | 575 |
| Color Dynamics (Dynamika koloru) | 576 |
| Transfer | 577 |
| Brush Pose (Ułożenie pędzla) | 578 |
| Noise (Szum) | 579 |
| Wet Edges (Mokre krawędzie) | 579 |
| Build-up (Nagromadzenie) | 579 |
| Smoothing (Wygładzanie) | 579 |
| Protect Texture (Zachowaj teksturę) | 579 |
| Sugerowane ustawienia pędzli | 579 |
| Tworzenie nowego pędzla | 582 |
| Instalowanie nowych pędzli | 584 |

ROZDZIAŁ 13. **Rysowanie za pomocą narzędzi wektorowych . . . 587**

| | |
|---|-----|
| Tryby rysowania w Photoshopie | 589 |
| Rysowanie ścieżek za pomocą narzędzia Pen (Pióro) | 591 |
| Rysowanie prostych ścieżek | 592 |
| Rysowanie krzywych | 594 |
| Przekształcanie punktów węzłowych | 595 |
| Wskazówki dotyczące rysowania ścieżek | 598 |
| Zapisywanie ścieżek | 599 |
| Rysowanie za pomocą narzędzi kształtów | 602 |
| Obsługa narzędzi kształtów | 603 |
| Rysowanie kilku kształtów na jednej warstwie | 607 |
| Zastosowanie niestandardowych kształtów | 607 |
| Edytowanie ścieżek | 609 |
| Dodawanie, usuwanie i przekształcanie punktów | 609 |
| Zaznaczanie i przesuwanie ścieżek | 610 |
| Operacje na ścieżkach | 613 |
| Dodawanie obrysu do ścieżki | 615 |
| Wypełnianie ścieżki | 616 |
| Tworzenie zaznaczeń i masek na podstawie ścieżek | 618 |
| Tworzenie ścieżek na podstawie zaznaczenia | 620 |
| Tworzenie ścieżki odcinającej | 621 |
| Zastosowanie masek wektorowych | 624 |

ROZDZIAŁ 14.**Sztuka składania tekstu 627**

| | |
|---|-----|
| Podstawy typografii..... | 627 |
| O krojach pisma | 630 |
| Tworzenie i edytowanie tekstu | 635 |
| Tekst ozdobny a tekst akapitowy | 637 |
| Przesuwanie tekstu | 639 |
| Podświetlanie tekstu..... | 639 |
| Skalowanie tekstu..... | 641 |
| Tworzenie zaznaczeń w kształcie tekstu..... | 644 |
| Umieszczanie tekstu na ścieżce..... | 647 |
| Wypełnianie kształtów tekstem..... | 650 |
| Deformowanie tekstu | 651 |
| Wyszukiwanie i zmienianie tekstu | 652 |
| Formatowanie tekstu | 653 |
| Formatowanie tekstu za pomocą paska opcji | 653 |
| Panel Character (Typografia) | 657 |
| Panel Paragraph (Akapit) | 668 |
| Tekstowe efekty specjalne..... | 675 |
| Zanikający tekst..... | 675 |
| Obrysowywanie napisów | 676 |
| Tekst z teksturą | 680 |
| Umieszczanie zdjęcia wewnątrz napisów | 685 |
| Konwersja tekstu na kształt..... | 686 |
| Ciekawe zasoby typograficzne..... | 688 |

ROZDZIAŁ 15.**Przebogaty świat filtrów 691**

| | |
|---|-----|
| Zalety filtrów inteligentnych..... | 692 |
| Przegląd filtrów | 694 |
| Adaptive Wide Angle (Adaptacyjny szeroki kąt) | 695 |
| Lens Correction (Korekta obiektywu) | 699 |
| Liquify (Skraplanie) | 701 |
| Oil Paint (Farba olejna) | 702 |
| Vanishing Point (Punkt zbiegu) | 702 |
| Artistic (Artystyczne) | 708 |
| Blur (Rozmycie) | 708 |
| Brush Strokes (Pociągnięcia pędzlem)..... | 719 |
| Distort (Zniekształcanie)..... | 721 |
| Noise (Szum)..... | 722 |
| Pixelate (Pikslowanie) | 722 |
| Render (Renderowanie) | 722 |
| Sharpen (Wyostrozanie) | 725 |
| Sketch (Szkic) | 725 |
| Stylize (Stylizacja) | 727 |
| Texture (Tekstura)..... | 730 |
| Video (Wideo) | 731 |
| Other (Inne) | 731 |
| Digimarc | 732 |
| Browse Filters Online (Przeglądaj filtry online)..... | 732 |

| | | |
|---------------------|--|------------|
| ROZDZIAŁ 16. | Photoshop i drukowanie | 733 |
| | WYSIWYG — drukowanie to wyzwanie | 733 |
| | O zakresach barw i profilach | 734 |
| | Kalibrowanie monitora | 736 |
| | Skalowanie i zmiana formatu | 737 |
| | Formaty preferowane przez drukarnie | 737 |
| | Skalowanie obrazu i zapisywanie go w formacie TIFF | 738 |
| | Skalowanie obrazu i zapisywanie go w formacie PDF | 740 |
| | Drukowanie na drukarce atramentowej | 744 |
| | Drukowanie na profesjonalnej maszynie drukarskiej | 752 |
| | Konwersja zdjęć RGB na CMYK za pomocą wbudowanych profili | 754 |
| | Niestandardowe konwersje z RGB na CMYK | 755 |
| | Zastosowanie kolorów dodatkowych | 756 |
| | Drukowanie bichromii (obrazów wielotonalnych) | 763 |
| | Drukowanie wyciągów barwnych | 767 |
| | Próby ekranowe | 767 |
| | Wydruki próbne | 769 |
| | Drukowanie na maszynie cyfrowej | 771 |
| | Drukowanie obrazów RGB na maszynach cyfrowych | 772 |
| | Drukowanie obrazów CMYK na maszynach cyfrowych | 772 |
| | Drukowanie kolorów dodatkowych na maszynach cyfrowych | 773 |
| | Drukowanie wielu zdjęć | 773 |
| | Prezentacja PDF | 774 |
| | Stykówka | 775 |
| | Podsumowanie, czyli porady o bezstresowym drukowaniu | 776 |
| ROZDZIAŁ 17. | Photoshop i internet | 779 |
| | Opracowywanie zdjęć na potrzeby WWW i poczty elektronicznej | 779 |
| | Skalowanie obrazu | 780 |
| | Wybór optymalnego formatu pliku | 783 |
| | Zapisywanie i kompresowanie plików | 786 |
| | Animowanie obrazu GIF | 794 |
| | Edytowanie animacji | 797 |
| | Zapisywanie animacji | 799 |
| | Projektowanie ikony wyświetlanej na pasku adresu | 799 |
| | Tworzenie makiet stron WWW oraz map obrazków | 802 |
| | Dzielenie gotowego projektu | 803 |
| | Modyfikowanie plasterków | 804 |
| | Zapisywanie plasterków | 809 |
| | Ochrona obrazów publikowanych w internecie | 810 |
| | Osadzanie danych o prawach autorskich | 810 |
| | Oznaczanie zdjęć znakiem wodnym | 811 |
| | Tworzenie internetowych galerii zdjęć | 814 |

ROZDZIAŁ 18. **Operacje — sposób na wydajniejszą pracę 819**

| | |
|--|-----|
| Panel Actions (Operacje) | 820 |
| Zastosowanie operacji | 822 |
| Tworzenie operacji | 825 |
| Uruchamianie operacji na folderze plików | 828 |
| Zarządzanie operacjami | 832 |
| Edytowanie operacji | 834 |
| Tworzenie dropletów | 835 |
| Udostępnianie operacji | 836 |
| Wczytywanie operacji | 837 |
| Zapisywanie operacji w postaci zestawu | 838 |

ROZDZIAŁ 19. **Pluginy, czyli na Photoshopie świat się nie kończy 839**

| | |
|---|-----|
| Dodawanie i usuwanie rozszerzeń | 840 |
| Zarządzanie rozszerzeniami | 842 |
| Usuwanie szumu | 842 |
| Noiseware | 843 |
| Dfine | 843 |
| Noise Ninja | 845 |
| Tworzenie zaznaczeń i maskowanie | 845 |
| Fluid Mask | 845 |
| Perfect Mask | 846 |
| Korekcja koloru i poprawianie wyglądu zdjęć | 847 |
| Viveza | 847 |
| Color Efex Pro | 848 |
| Perfect Portrait | 848 |
| PhotoTune | 849 |
| PhotoTools | 850 |
| Inne rozszerzenia | 851 |
| Silver Efex Pro | 851 |
| Perfect Resize | 852 |
| HDR Efex Pro | 852 |
| Eye Candy | 852 |
| SiteGrinder | 852 |
| Dashboard Pro | 853 |

ROZDZIAŁ 20. **Photoshop i wideo 855**

| | |
|--|-----|
| Tworzenie pierwszego projektu wideo | 856 |
| Otwieranie oraz importowanie wideoklipów | 857 |
| Filmy jako obiekty inteligentne | 859 |
| Słów kilka o panelu Timeline (Oś czasu) | 860 |
| Edycja wideo | 861 |
| Zmiana długości wideoklipu | 861 |
| Dodawanie przejść | 863 |

| | | |
|---------------------|--|------------|
| | Dzielenie wideoklipów i usuwanie ich fragmentów..... | 865 |
| | Dodawanie napisów, logo i elementów graficznych..... | 866 |
| | Dodawanie ścieżek dźwiękowych i sterowanie nimi..... | 868 |
| | Animowanie obiektów i efekty specjalne..... | 871 |
| | Tworzenie i usuwanie klatek kluczowych..... | 871 |
| | Edytowanie i kopiowanie klatek kluczowych..... | 873 |
| | Wybieranie metody interpolacji..... | 873 |
| | Animowanie tekstu..... | 874 |
| | Animowanie masek..... | 876 |
| | Rotoskopia i „łuski cebuli”..... | 877 |
| | Oświetlenie globalne..... | 878 |
| | Dodawanie komentarzy..... | 880 |
| | Dodawanie warstw wypełniających i korekcyjnych..... | 881 |
| | Barwienie..... | 882 |
| | Zmiana czasu trwania warstw wypełniających i korekcyjnych..... | 882 |
| | Tworzenie stylów warstw..... | 883 |
| | Filtry inteligentne i wideo..... | 884 |
| | Klonowanie i retuszowanie..... | 885 |
| | Eksportowanie filmów..... | 885 |
| | Korzystanie z projektu w innych programach do edycji wideo..... | 888 |
| | Dodatkowe źródła informacji o edycji wideo..... | 888 |
| ROZDZIAŁ 21. | Obsługa programu Adobe Bridge..... | 889 |
| | Przeglądanie zdjęć..... | 889 |
| | Importowanie zdjęć i zarządzanie nimi..... | 893 |
| | Tryb recenzji..... | 894 |
| | Sortowanie oraz filtrowanie zdjęć..... | 897 |
| | Tworzenie kolekcji zdjęć..... | 898 |
| | Grupowanie zdjęć w stosy..... | 901 |
| | Otwieranie zdjęć w module Camera Raw..... | 902 |
| | Prezentowanie prac..... | 902 |
| | Tworzenie pokazu slajdów..... | 902 |
| | Panel Export (Eksportuj)..... | 904 |
| | Eksportowanie zdjęć w formacie PDF..... | 906 |
| | Tworzenie internetowej galerii zdjęć..... | 907 |
| | Obsługa panelu Mini Bridge..... | 907 |
| | Skorowidz..... | 911 |

Manipulowanie rzeczywistością — usuwanie i przesuwanie

Nie jest żadną tajemnicą, że modelki zdobiące okładki magazynów zostały uprzednio w każdym calu upiękzone w Photoshopie; poddane cyfrowemu odpowiednikowi wszystkich operacji plastycznych, jakie można sobie wyobrazić: wygładzeniu skóry, usuwaniu przebarwień, wyszczuplaniu i tak dalej.

Z tymi i wieloma innymi sztuczkami zapoznasz się w tym rozdziale, ale ich znajomość nie oznacza, że trzeba je stosować na każdej fotografii. Łatwo dać się ponieść tego rodzaju poprawkom, ale wiedz, że wielkie umiejętności w zakresie manipulacji rzeczywistością to także wielka odpowiedzialność. Sztuka polega na tym, by za pomocą technik retuszu *poprawiać* wygląd modeli i nie popaść przy tym w sztuczność. Jeśli na przykład będzie Cię kusiło, aby całkowicie usunąć komuś zmarszczki, lepiej je delikatnie zatuszuj. Jeśli będziesz chciał odchudzić kogoś o 15 kilogramów, poprzestań na 3 – 5 kilogramach.

To rzekłszy, pragnę Cię zapewnić, że w odrobinie próżności nie ma nic złego, a świadomość tego, że dzięki Photoshopowi można w razie potrzeby łatwo pozbyć się przyszcza, wybielić zęby i usunąć efekt czerwonych oczu, jest niezwykle przyjemna. (Poza tym po prostu lepiej nie wypuszczać w świat własnych zdjęć przed solidną dawką retuszu). Po zapoznaniu się z tym rozdziałem będziesz umiał retuszować błyszczące miejsca na skórze, wygładzać zbędne fałdki i poprawiać oczy tak, by nabrały blasku. Wierz mi; sława zręcznego ulepszacza portretów już wkrótce lotem błyskawicy obleci nawet najdalsze grono znajomych!

UWAGA

W „New Yorkerze” ukazał się kiedyś artykuł poświęcony mistrzom Photoshopa zajmującym się retuszem zdjęć modelek. Możesz się z nim zapoznać pod adresem <http://www.lesa.in/nyretouching⁴>.

Tego rodzaju poprawki nie ograniczają się do zdjęć ludzi. Photoshopa można użyć do usuwania obiektów z różnych zdjęć, do przenoszenia fragmentów kompozycji z miejsca na miejsce oraz do najróżniejszych deformacji i modyfikacji za pomo-

⁴ Artykuł w języku angielskim — *przyjp. tłum.*

cą poleceń takich jak *Puppet Warp* (*Wypaczenie marionetkowe*) czy funkcji wykorzystujących algorytmy wypełniania z uwzględnieniem zawartości. Photoshop CS6 jest wyposażony w dwa nowe narzędzia do manipulowania rzeczywistością: *Patch* (*Łatka*) z funkcją uwzględniania zawartości oraz *Content-Aware Move* (*Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości*).

W tym rozdziale znajdziesz porady i wskazówki, które pozwolą Ci zrobić z posiadanymi zdjęciami wszystko, o czym do tej pory tylko marzyłeś.

Wielcy uzdrawiacze

Jedne z najprostszych zabiegów retuszerskich polegają na usunięciu ciemnych kręgów i worków pod oczami, a także na wyeliminowaniu rozmaitych przebarwień i pryszczyci. Kiedyś trzeba było w tym celu klonować (powielać) fragmenty skóry i zasłaniać nimi wybrany detal, co tak naprawdę *nigdy* nie wyglądało naturalnie: różnice w fakturze i karnacji zawsze rzucały się w oczy. Obecnie Photoshop jest wyposażony w znakomite narzędzia opracowane specjalnie do retuszowania skóry. Zamiast latać skórę za pomocą klonowania, narzędzia te umożliwiają precyzyjne dopasowanie kopiowanego detalu do docelowego otoczenia w sposób zapewniający zgodność tonacji i faktury obydwu fragmentów (patrz rysunek 10.1).



RYСУNEK 10.1.

U góry: Oto czarodziejskie narzędzia Photoshopa do retuszowania zdjęć, a wśród nich nowość z wersji CS6 — narzędzie Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości), omówione w dalszej części tego rozdziału, na stronie 494.

Na dole: Piegami i przebarwieniami widoczne na twarzy tego mężczyzny oraz kolczyk w brwi zupełnie zniknęły. Wystarczyło kilka kliknięć i przeciągnięć tu i ówdzie, by dyskretnie upiększyć ten portret. Zostawiłam jaśniejsze piegami i nie usuwałam zupełnie worków pod oczami, a jedynie rozjaśniłam je na tyle, by nie zwracały na siebie uwagi

UWAGA Kilka pierwszych narzędzi opisanych w tej części rozdziału — *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)*, *Healing Brush (Pędzel korygujący)* oraz *Patch (Łatka)* — znajduje się w tym samym zestawie na pasku narzędzi. Aby uaktywnić ostatnio używane narzędzie z tej grupy, naciśnij klawisz *J*. Z kolei za pomocą skrótu *Shift+J* możesz cyklicznie je przełączać, aż włączysz potrzebne.

Narzędzie Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)

Kursor tego narzędzia ma kształt okręgu, co znakomicie się sprawdza przy retuszowaniu mankamentów o owalnym kształcie, takich jak piegi, przebarwienia itp. Jak do żadnego innego narzędzia, określenie „retusz jednym kliknięciem” pasuje do niego jak ulał — nie musisz nim malować (choć możesz). Po kliknięciu w wybranym miejscu Photoshop analizuje fragmenty znajdujące się *tuż poza* obrębem kursora i łączy je z fragmentami znajdującymi się *w jego wnętrzu*. Omawiane narzędzie doskonale nadaje się do retuszowania portretów, usuwania pyłków i plamek ze starych, zeskanowanych odbitek oraz do korygowania wszystkiego, co ma z grubsza owalny kształt. Ponadto możesz go użyć na przykład do usuwania linii wysokiego napięcia, zwłaszcza jeśli biegną one na jednolitym tle (na przykład nieba), bądź do retuszowania rozdarć i zadrapań na starych, zeskanowanych fotografiach. Zaś po włączeniu opcji *Content-Aware Fill (Uwzględnianie zawartości)*, o której przeczytasz za chwilę, za pomocą narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* możesz w niemal czarodziejski sposób pozbywać się ze zdjęć wszelkich niepożądanych detali.

Aby wypróbować narzędzie *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)*, po prostu je włącz za pomocą paska narzędzi (poznasz je po symbolu plasterka z kółkiem) lub klawisza *J*. Następnie umieść kursor na przykład ponad piegami do usunięcia i nadaj wskaźnikowi średnicę nieco większą od poprawianego detalu (patrz rysunek 10.2).



RYSUNEK 10.2.

Kluczem do sukcesu w przypadku narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* jest nadanie kursorowi pędzla średnicy nieznacznie większej od rozmiarów korygowanego detalu.

Rozmiar kursora można zmienić za pomocą przybornika końcówek pędzla po lewej stronie paska opcji w panelu *Brush Presets (Ustawienia predefiniowane pędzla)* — patrz strona 551, albo klawiszy nawiasów kwadratowych: naciśnij klawisz *[*, aby zmniejszyć średnicę końcówki, albo *]*, aby ją powiększyć. Kolejny sposób polega na naciśnięciu klawisza *Alt*, wciśnięciu prawego przycisku myszy (naciśnięciu *Control+Option* w Mac OS) i przeciągnięciu wskaźnikiem w lewą lub w prawą stronę

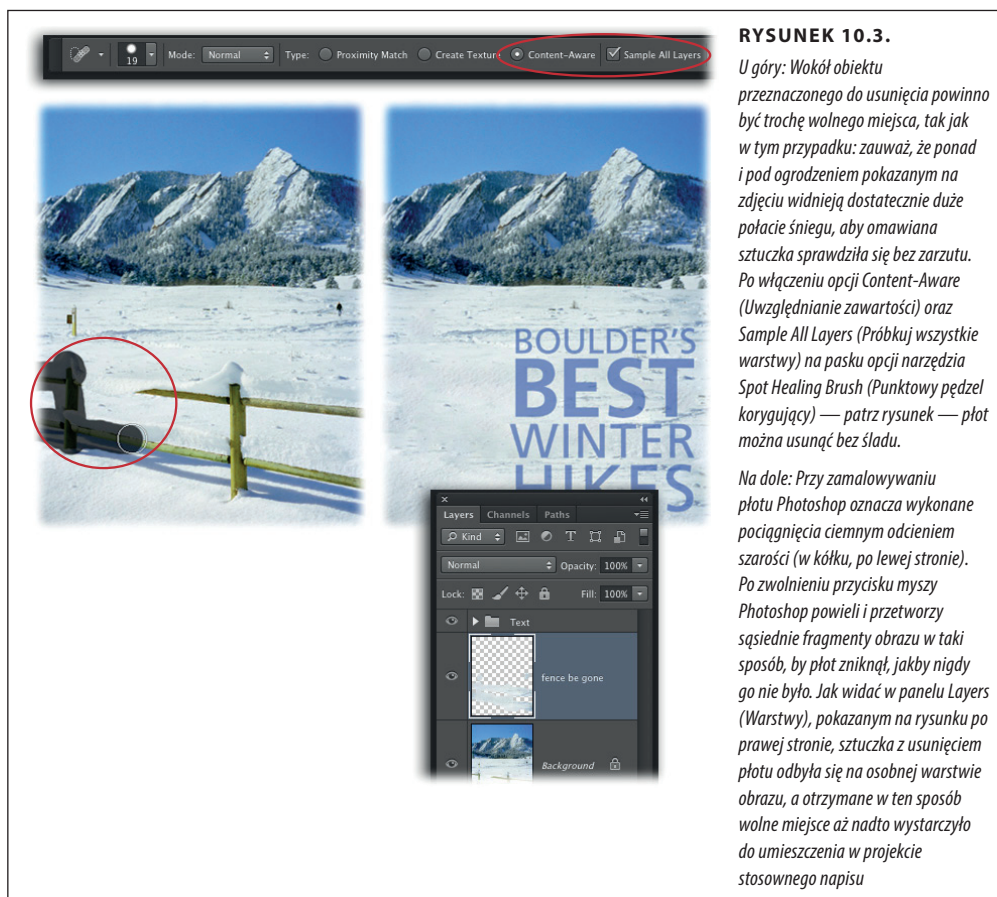
O działaniu narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* decydują ustawienia zgromadzone na pasku opcji:

- **Mode (Tryb)** — na tej liście znajdują się niektóre spośród trybów mieszania omówionych w rozdziale 7.: *Replace (Wymień)*, *Multiply (Pomnóż)*, *Screen (Ekran)*, *Darken (Ciemniej)*, *Lighten (Jaśniej)*, *Color (Kolor)* oraz *Luminosity (Jasność)*. Tryb *Replace (Wymień)* jest charakterystyczny dla pędzli korygujących — zwykłego i punktowego — i przydaje się zwłaszcza w przypadku końcówek o miękkich krawędziach, gdyż pozwala zapobiec nadmiernemu zniwelowaniu detali i faktury obrazu w okolicach brzegów kursora. W większości przypadków tryb *Normal (Zwykły)* zupełnie wystarcza.
- **Type (Typ)** — ta grupa ustawień decyduje o tym, które fragmenty obrazu Photoshop uwzględni przy retuszu. Do wyboru są trzy możliwości:
 - **Proximity Match (Zgodność z otoczeniem)** — po wybraniu tej opcji do wyretuszowania detalu Photoshop użyje fragmentów obrazu znajdujących się tuż poza krawędzią kursora.
 - **Create Texture (Utwórz teksturę)** — wybierz tę opcję, jeśli obszar przeznaczony do wyretuszowania jest otoczony mrowiem detali. Zamiast uwzględnić fragmenty znajdujące się poza obrębem kursora, Photoshop postara się odtworzyć teksturę obrazu na podstawie pikseli znajdujących się *wewnątrz* wskaźnika.
 - **Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)** — ta opcja to magia w najczystszej postaci; nic więc dziwnego, że jest domyślnie włączona. Doskonale nadaje się do usuwania ze zdjęć różnych obiektów, takich jak linie wysokiego napięcia, zabłąkane krowy, byli narzeczeni itp. Retusz może polegać na pojedynczym kliknięciu albo zamalowaniu detalu przeznaczonego do wyretuszowania. Po wykonaniu jednej z tych czynności Photoshop wypełni wskazany obszar fakturą wygenerowaną na podstawie sąsiednich fragmentów obrazu. To zadziwiające, ale algorytm tej opcji radzi sobie z tworzeniem nawet bardzo skomplikowanych deseni, takich jak ceglane ściany. Zobaczycie znaczy uwierzyć, więc koniecznie zapoznaj się z przykładem pokazanym na rysunku 10.3. Opcja *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)* jest dostępna także w przypadku narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* oraz polecenia *Fill (Wypełnij)*, o którym przeczytasz w dalszej części rozdziału.

WSKAZÓWKA

Chcesz wypróbować opcję *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)*? Pobierz przykładowy plik o nazwie *Fence.jpg* wraz z innymi materiałami pomocniczymi z serwera FTP pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/pcs6np.zip>.

- **Sample All Layers (Próbkuj wszystkie warstwy)** — włącz tę opcję, jeśli chciałbyś, aby Photoshop pobierał próbkę obrazu ze *wszystkich* warstw, a nie tylko z jednej, bieżącej. Opcja ta umożliwia ponadto wykonywanie poprawek na innej warstwie dokumentu niż źródłowa: po prostu utwórz nową warstwę *po-*

**RYСУNEK 10.3.**

U góry: Wokół obiektu przeznaczanego do usunięcia powinno być trochę wolnego miejsca, tak jak w tym przypadku: zauważ, że ponad i pod ogrodzeniem pokazanym na zdjęciu widnieją dostatecznie duże połacie śniegu, aby omawiana sztuczka sprawdziła się bez zarzutu. Po włączeniu opcji Content-Aware (Uwzględnianie zawartości) oraz Sample All Layers (Próbkuj wszystkie warstwy) na pasku opcji narzędzia Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący) — patrz rysunek — płot można usunąć bez śladu.

Na dole: Przy zamalowywaniu płotu Photoshop oznacza wykonane pociągnięcia ciemnym odcieniem szarości (w kółku, po lewej stronie). Po zwolnieniu przycisku myszy Photoshop powieli i przetworzy sąsiednie fragmenty obrazu w taki sposób, by płot zniknął, jakby nigdy go nie było. Jak widać w panelu Layers (Warstwy), pokazanym na rysunku po prawej stronie, sztuczka z usunięciem płotu odbyła się na osobnej warstwie obrazu, a otrzymane w ten sposób wolne miejsce aż nadto wystarczyło do umieszczenia w projekcie stosownego napisu

nad warstwą ze zdjęciem i upewnij się, że jest aktywna. Jeśli po tych przygotowaniach klikniesz jakiś detal, aby go wyretuszować, poprawka zostanie naniesiona na nową warstwę. Ta technika niezmiernie uelastycznia pracę z projektem: jeśli uznasz, że efekt retuszu jest trochę przesadzony, możesz wymagać niektóre fragmenty nowej warstwy lub zmniejszyć wartość jej parametru *Opacity* (*Krycie*), aby w pewnym stopniu zneutralizować poprawkę.

- **Always use Pressure for Size (Zawsze używaj opcji Nacisk w polu Rozmiar)** — ten przycisk, opatrzony symbolem przypominającym pióro z okręgami, jest przeznaczony dla użytkowników tabletów (strona 570). Umożliwia on regulowanie średnicy końcówki narzędzia *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) poprzez zmianę siły nacisku piórka (czyli specjalnego pisaka dołączanego do tabletów). Silniejsze dociśnięcie pisaka powoduje zwiększenie średnicy pędzla, zaś lżejsze — zmniejszenie jej.

Zastosowanie opcji Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)

Jeśli wokół retuszowanego fragmentu znajduje się sporo „zdrowych” miejsc, z których można pobrać próbkę obrazu, opcja *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)* narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* sprawdza się bez zarzutu. Ale jeśli chciałbyś przeprowadzić *precyzyjną* operację chirurgiczną na pikselach — powiedzmy, że obiekt przeznaczony do usunięcia znajduje się tuż obok detalu, który chcesz zachować — lepiej najpierw utworzyć zaznaczenie i wypełnić je za pomocą polecenia *Fill (Wypełnij)*, które także umożliwia skorzystanie z funkcji uwzględniania zawartości. W taki sposób usunęłam na przykład jedną z krów na zdjęciu 10.4.

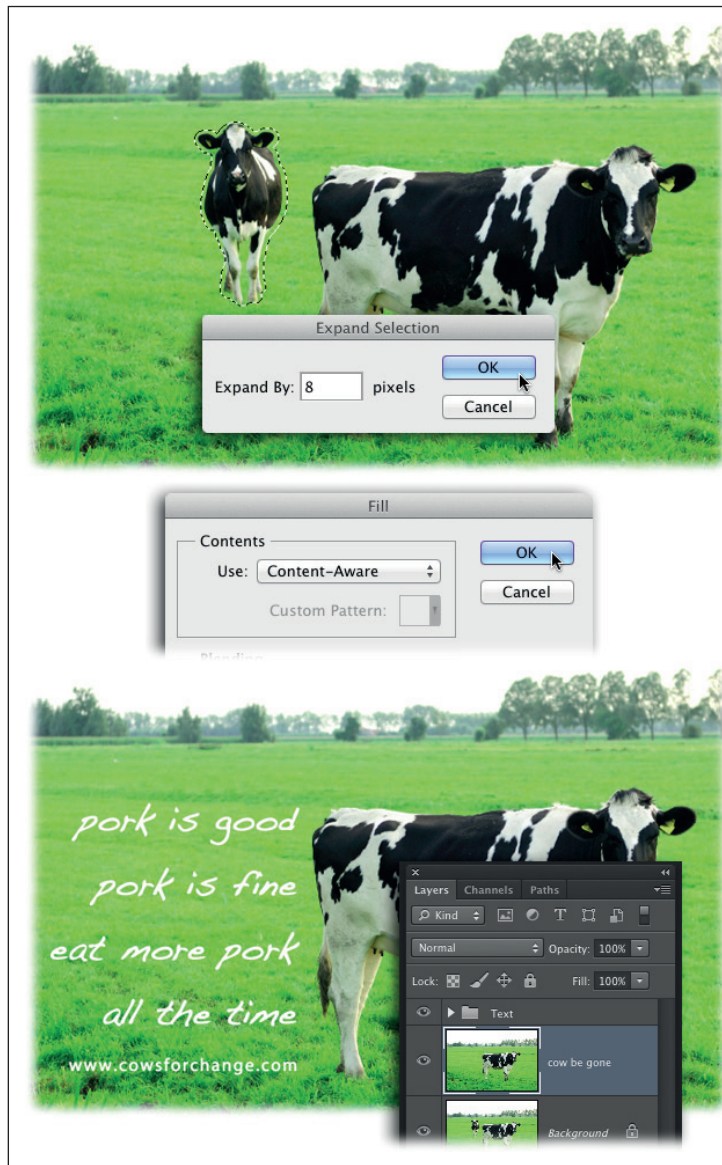
RYSUNEK 10.4.

U góry: Pomiędzy krowami nie ma wiele miejsca, więc przed wyretuszowaniem jednego ze zwierząt dobrze będzie je zaznaczyć. Aby Photoshop całkowicie usunął retuszowany obiekt (i nie zostawił dziwnie wyglądających pozostałości), musisz ująć w zaznaczeniu choć odrobinę łąki. Możesz to zrobić na przykład za pomocą polecenia Expand (Rozszerzenie).

Pośrodku: Po utworzeniu zaznaczenia i rozszerzeniu go użyj polecenia Fill (Wypełnij) z opcją Content-Aware (Uwzględnianie zawartości), aby wypełnić wyselekcjonowany fragment łatką utworzoną na podstawie próbek pobranych z sąsiednich miejsc obrazu.

Na dole: Uzyskany efekt przerósł moje najśmielsze oczekiwania! A dzięki uprzedniemu powieleniu warstwy ze zdjęciem oryginał pozostał nienaruszony.

Chcesz wykonać ćwiczenie na tym samym przykładzie? Pobierz plik o nazwie Cows.jpg wraz z innymi materiałami pomocniczymi z serwera FTP pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/pcs6np.zip>



WSKAZÓWKA

Opcja *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)* w ustawieniach polecenia *Fill (Wypełnij)* sprawdza się najlepiej, w przypadku gdy obiekt przeznaczony do usunięcia jest otoczony dość dużym, pustym obszarem tła. Jeśli zatem planujesz użyć polecenia *Fill (Wypełnij)* do rozprawienia się z jakimś fragmentem kompozycji, to lepiej zrób to, *zanim* wykadrujesz zdjęcie.

KLINIKA ZAAWANSOWANEGO UŻYTKOWNIKA

Korygowanie plamek w Camera Raw

Jeśli zauważysz, że co rusz używasz narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)* do usunięcia irytujących plamek, które na każdym kolejnym zdjęciu pojawiają się *w tym samym miejscu*, to znaczy, że ich przyczyną jest najprawdopodobniej drobny pyłek na sensorze aparatu. Zabierz aparat do zaufanego serwisu i poproś o jego wyczyszczenie albo zajmij się tym sam, jeśli masz odpowiednie narzędzie i odrobinę śmiałości. Naprawienie aparatu nie rozwiąże wprawdzie problemów z już wykonanymi zdjęciami, ale od czego mamy Camera Raw! Moduł ten można zatrudnić do automatycznego usunięcia przebrzydłych cętek. Oto jak należy to zrobić:

1. Otwórz wszystkie „poplamione” zdjęcia w module Camera Raw (patrz strona 83).
2. W oknie Camera Raw naciśnij klawisz *B*, aby włączyć narzędzie *Spot Removal (Redukcja punktów)*, kliknij plamkę do usunięcia i nie zwalnij przycisku myszy. Gdy na ekranie pojawi się biało-czerwony okrąg, przeciągnij kursorem, aby dopasować średnicę tego okręgu do wielkości retuszowanego detalu. (Po zwykłym kliknięciu okrąg będzie bardzo mały, więc lepiej od razu trochę go powiększyć, by można było bez trudu go dostrzec). Do zmiany średnicy końcówki można też użyć suwaka *Radius (Promień)*, znajdującego się po prawej stronie okna Camera Raw. Twoim celem powinno być nadanie kursorowi średnicy *odrobinę* większej od plamki.
3. Wskaż miejsce pobrania próbki. Po zwolnieniu przycisku myszy w pobliżu klikniętego miejsca pojawi się drugie, biało-zielone kółko, a przebrzydła plamka powinna zniknąć bez śladu. Biało-zielone kółko (które — dla urozmaicenia — będzie połączone z biało-czer-

wonym czarno-białą linią) wyznacza położenie *próbki*, którą Camera Raw *wykorzysta do korygowania detalu*. Moduł Camera Raw na ogół bardzo dobrze sobie radzi z wybieraniem próbkowanego miejsca, ale jeśli chciałbyś pobrać próbkę z innego fragmentu zdjęcia, lepiej pasującego do retuszowanego obszaru, ustaw kursor myszy wewnątrz zielono-białego kółka, a gdy wskaźnik przybierze kształt poczwórnej strzałki, przeciągnij kółko w żądane miejsce. Jeśli musisz skorygować kilka plamek, powtórz opisane czynności dla każdej z nich, aż uda Ci się usunąć je wszystkie. Gdy to zrobisz, możesz przystąpić do powielenia wykonanych poprawek na reszcie otwartych zdjęć.

4. Teraz należy uaktywnić i zsynchronizować wszystkie otwarte fotografie: kliknij przycisk *Select All (Wybierz wszystkie)*, ulokowany w lewym górnym rogu okna Camera Raw, a potem przycisk *Synchronize (Synchronizuj)*, znajdujący się pod spodem. Z listy *Synchronize (Synchronizuj)* w oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, wybierz opcję *Spot Removal (Usuwanie dodatkowe)*.
5. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno dialogowe *Synchronize (Synchronizuj)*, a potem przycisk *Done (Gotowe)* w dolnej części okna Camera Raw, aby zapisać wszystkie wprowadzone zmiany. Jeśli w celu wykonania opisanej poprawki utworzyłeś kilkaset zdjęć, to wierz mi, wolałbyś uniknąć kliknięcia przycisku *Open Images (Otwórz obrazy)*, gdyż wówczas *wszystkie* fotografie zostałyby otwarte w Photoshople, a to mogłoby wywołać ciężki zawał programu i całego komputera (ups...).

1. Otwórz zdjęcie i powiel warstwę *Background (Tło)* za pomocą skrótu *Ctrl+J* (*⌘+J* w Mac OS).

Ponieważ polecenie *Fill (Wypełnij)* nie potrafi próbować wszystkich warstw, a jedynie bieżącą (trudno, co robić...), nie zadziała na pustej warstwie dokumentu. Wprawdzie można byłoby użyć go na zablokowanej warstwie *Background (Tło)*, ale w ten sposób zaingerowalibyśmy w oryginalną fotografię.

2. Za pomocą dowolnych narzędzi zaznaczania zaznacz krowę po lewej stronie.

Ponieważ krowa mocno kontrastuje z zieloną łąką, narzędzie *Quick Selection* (*Szybkie zaznaczanie*) powinno bez trudu poradzić sobie z jej zaznaczeniem. Włącz je za pomocą paska narzędzi albo naciśnij *Shift+W* tyle razy, aż na pasku zobaczysz jego ikonę. Następnie umieść kursor w oknie dokumentu i zamaluj zwierzę. (Więcej informacji o obsłudze tego narzędzia znajdziesz na stronie 181).

3. Za pomocą polecenia *Select/Modify/Expand* (*Zaznacz/Zmień/Rozszerzanie*) powiększ zaznaczenie tak, by obejmowało pewną część tła.

Jeśli edytujesz zdjęcie o niskiej rozdzielczości, w oknie dialogowym *Expand Selection* (*Rozszerzanie zaznaczenia*) wpisz wartość rzędu 5 – 10 pikseli. W przypadku wyższej rozdzielczości wartość ta powinna być nieco większa (więcej informacji o rozdzielczości znajdziesz na stronie 272). Po kliknięciu przycisku *OK* zaznaczenie zostanie rozszerzone na zewnątrz.

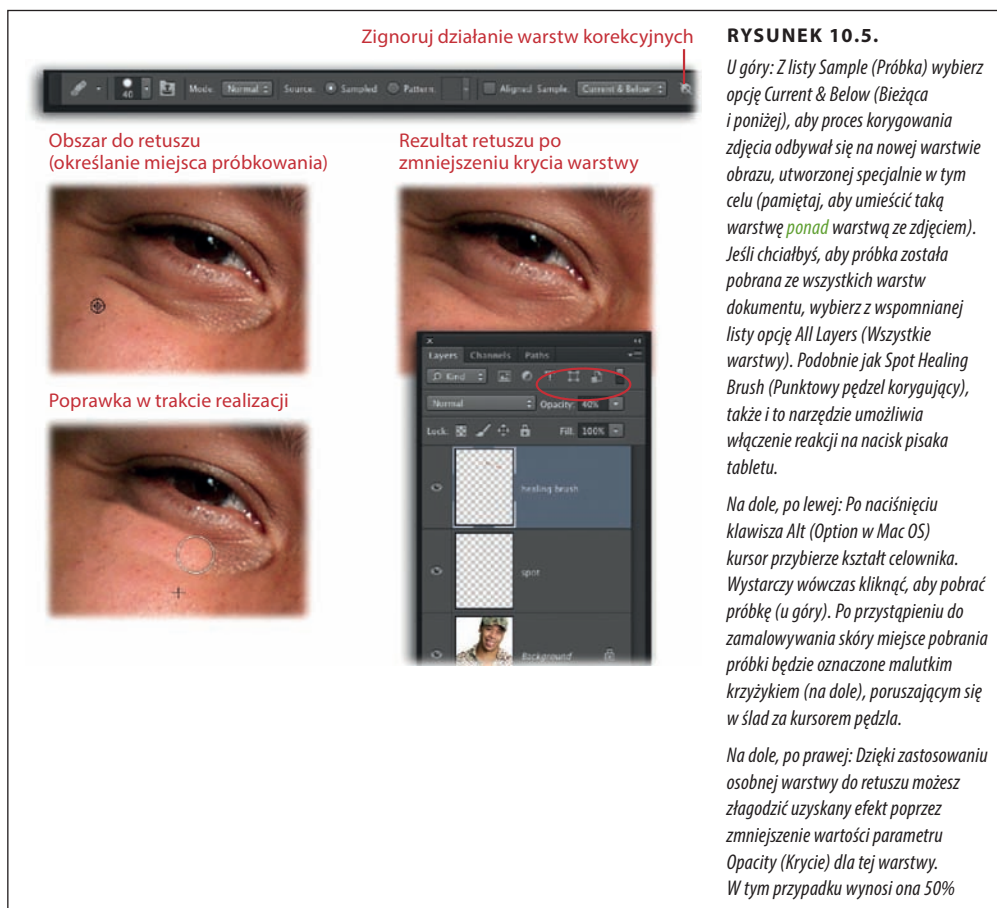
4. Wydadaj polecenie *Edit/Fill* (*Edycja/Wypełnij*) i z listy *Use* (*Użyj*) wybierz opcję *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*).

Po kliknięciu przycisku *OK* Photoshop wypełni zaznaczenie teksturą utworzoną na podstawie próbek pobranych z najbliższego otoczenia.

Czarodziejski proces wypełniania zaznaczenia jest w pewnym stopniu losowy i za każdym razem przebiega odrobinę inaczej. Innymi słowy, jeśli pierwsza próba nie przyniesie spodziewanego efektu, ponownie wydaj polecenie *Edit/Fill* (*Edycja/Wypełnij*) — rezultaty niemal na pewno będą trochę inne. Jeśli obiekt przeznaczony do usunięcia *da się wyodrębnić*, to polecenie *Fill* (*Wypełnij*) z opcją *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) powinno sobie z tym poradić bez problemu.

Narzędzie *Healing Brush* (Pędzel korygujący)

Podobnie jak *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*), także i to narzędzie powoduje połączenie dwóch fragmentów obrazu (na przykład skóry), ale różnica polega na tym, że tym razem to Ty musisz pokazać, *skąd* pobrać właściwą próbkę (co ułatwia retuszowanie obiektów, które nie są okrągłe). Opisany proces, zwany *określaniem miejsca próbkowania*, stanowi dla Photoshopa informację o tym, jaka część skóry (albo sierści czy innego obiektu) ma stanowić *próbkę* faktury (która zostanie nałożona na retuszowany detal). Aby zdefiniować próbkę, włącz narzędzie *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) klawiszem *J* (lub kilkakrotnie naciśnij *Shift+J*, aby przełączyć się między narzędziami z tej grupy), a potem przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i kliknij w zdrowym, czystym obszarze skóry. Następnie ustaw kursor myszy ponad detalem do usunięcia i zamaluj go. Omawiane narzędzie doskonale nadaje się do usuwania zmarszczek lub zadrapań. Ponadto proces retuszu można przeprowadzić na *osobnej* warstwie dokumentu, zgodnie z wskazówkami podanymi w opisie rysunku 10.5. Podczas retuszu wewnątrz kursora jest wyświetlany podgląd pobranej próbki (rysunek 10.5, na dole, po lewej).

**WSKAZÓWKA**

Przy pobieraniu próbki postaraj się wybrać miejsce położone tak blisko retuszowanego detalu, jak to tylko możliwe, aby jeszcze lepiej dopasować fakturę i kolorystykę obydwu obiektów. Innymi słowy, nie powinieneś korygować nosa ciotki Basi za pomocą próbki pobranej z jej szyi.

Po włączeniu narzędzia *Healing Brush (Pędzel korygujący)* na pasku opcji pojawiają się następujące opcje i ustawienia:

- **Mode (Tryb)** — narzędzie *Healing Brush (Pędzel korygujący)* oferuje te same tryby mieszania co *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)*. Działaniu obydwu narzędzi doprawdy trudno cokolwiek zarzucić nawet w domyślnym trybie *Normal (Zwykły)*, więc raczej nie będziesz miał wielu okazji do zmiany tego ustawienia.

- **Source (Źródło)** — źródłem obrazu do malowania może być próbka (wybrana za pomocą kliknięcia z klawiszem *Alt/Option*) lub tekstura (wzorek). Photoshop domyślnie zakłada, że będziesz chciał użyć próbki, ale jeśli zaznaczysz opcję *Pattern (Wzorek)*, będziesz mógł wybrać jeden z gotowych wzorków z przybornika znajdującego się po prawej stronie tej opcji. Retuszowanie za pomocą wzorków przydaje się w sytuacji, gdy źródłowy obszar do próbkowania jest *nie-wystarczający*. Jeśli na przykład chciałbyś za pomocą narzędzia *Healing Brush (Pędzel korygujący)* usunąć graffiti ze ściany, to możesz najpierw utworzyć odpowiednią teksturę na podstawie czystego fragmentu ściany i zapisać ją w postaci wzorku (strona 122).

WSKAZÓWKA

Próbkę można pobrać także z innego otwartego dokumentu; jedynym warunkiem jest zgodność ich trybów kolorów. Aby to zrobić, uaktywnij okno drugiego dokumentu, przytrzymaj klawisz *Alt (Option)* w Mac OS) i kliknij, aby pobrać próbkę, a potem wróć do okna bieżącego projektu w celu wykonania retuszu. W razie potrzeby użyj poleceń z menu *Window/Arrange (Okno/Ułoż)* i rozmieść okna obydwu dokumentów tak, by były jednocześnie widoczne na ekranie (patrz strona 92). Opisana sztuczka przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy zależy Ci na przeniesieniu jakiejś ciekawej faktury do innego projektu; o jej połączenie z istniejącym obrazem zatroszczy się narzędzie *Healing Brush (Pędzel korygujący)*.

- **Aligned (Wyrównany)** — zaznacz tę opcję, aby położenie próbki było automatycznie dopasowywane do położenia kursora, nawet jeśli zwolniś przycisk myszy i przeniesiesz kursor w inne miejsce. Po *wyłączeniu* tej opcji Photoshop za każdym pociągnięciem kursora będzie się odwoływał do pierwotnego miejsca próbkowania, nawet jeśli wznowisz malowanie daleko od fragmentu, w którym je rozpocząłeś. Jeśli retusz wymaga wykonania kilku pociągnięć, ta opcja powinna być włączona.
- **Sample (Próbka)** — za pomocą tej listy możesz wybrać warstwę do próbkowania. Aby przeprowadzić retusz na osobnej warstwie dokumentu, najpierw utwórz pustą warstwę ponad tą, którą zamierzasz retuszować, i wybierz z wspomnianej listy opcję *Current & Below (Bieżąca i poniżej)*. Aby pobrać próbkę z wszystkich widocznych warstw, wybierz opcję *All Layers (Wszystkie warstwy)*. Gdy to zrobisz, będziesz mógł ponadto poprosić Photoshopa o zignorowanie działania wszelkich warstw korekcyjnych za pomocą specjalnego przycisku po prawej stronie listy *Sample (Próbka)*, oznaczonego na rysunku 10.5, u góry, i opisanego w następnym punkcie.
- **Ignorowanie warstw korekcyjnych.** Jeśli użyłeś warstw korekcyjnych do zmodyfikowania kolorystyki albo ekspozycji zdjęcia, uaktywnienie przycisku z przekreślonym czarno-białym kółkiem pozwoli Ci pominąć ich działanie.
- **Always use Pressure for Size (Zawsze używaj opcji Nacisk w polu Rozmiar)** — jeśli masz tablet graficzny (strona 570), to po włączeniu tego przycisku możesz regulować średnicę kursora narzędzia *Healing Brush (Pędzel korygujący)* poprzez zmianę siły nacisku pisaka dołączonego do tabletu. Podobnie jak w przypadku narzędzia *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)*, silniejsze dociśnięcie pisaka powoduje zwiększenie średnicy pędzla, zaś lżejsze — zmniejszenie jej.

A oto krótki kurs obsługi narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*):

1. Utwórz nową warstwę ponad tą, którą zamierzasz skorygować.

Kliknij przycisk *Create a new layer* (*Utwórz nową warstwę*), znajdujący się w dolnej części panelu *Layers* (*Warstwy*), i nadaj nowej warstwie nazwę w rodzaju *Healing* (czyli „retusz”). Upewnij się, że nowa warstwa znajdzie się ponad retuszowaną i że jest aktywna.

2. Za pomocą paska narzędzi włącz narzędzie *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*).

Jego ikona wygląda jak maciupki plasterek. Ewentualnie naciśnij klawisz *J*.

3. Z listy *Sample* (*Próbka*) na pasku opcji wybierz opcję *Current & Below* (*Bieżąca i poniżej*).

Dla Photoshopa ta opcja oznacza „pobierz próbkę z warstwy aktywnej oraz wszystkich warstw znajdujących się pod spodem, ale poprawki nanoś wyłącznie na warstwę aktywną”. Takie rozwiązanie daje ogromne możliwości: możesz na przykład zmniejszyć wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) dla skorygowanej warstwy, aby złagodzić uzyskaną poprawkę, zmienić tryb mieszania albo wręcz wyrzucić warstwę do kosza, jeśli uznasz, że jej nie potrzebujesz.

4. Ustaw kursor myszy ponad dokumentem, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i kliknij, aby pobrać próbkę tekstury.

Photoshop nie wie, gdzie znajduje się ładny fragment skóry, więc należy go o tym poinformować. Przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option*) i kliknij w miejscu, którego struktura wygląda podobnie jak w okolicach retuszowanego detalu. (Jeśli ten detal znajduje się na policzku, poprawną próbkę można pobrać na przykład z drugiego policzka, byle tylko faktura obydwu miejsc była podobna). Tak uzbrojony jesteś gotów do uzdrawiania.

5. Kliknij (albo zamaluj) retuszowane miejsce.

Ustaw kursor myszy ponad retuszowanym detalem i kliknij go albo kliknij i przeciągnij kursorem myszy, aby go zamalować. Podczas malowania miejsce pobrania próbki będzie oznaczone malutkim celownikiem, zaś w obrębie kursora będzie widoczny podgląd próbkowanego fragmentu. Jeśli retuszujesz niewielki obszar, taki jak worki pod oczami mężczyzny z rysunku 10.5, to jedna próbka powinna wystarczyć. Przy naprawianiu trochę większych błędów co kilka pociągnięć pędzlem być może będziesz musiał pobrać nową próbkę, aby dopasować tonację i fakturę nakładanych łątek do retuszowanych miejsc.

WSKAZÓWKA

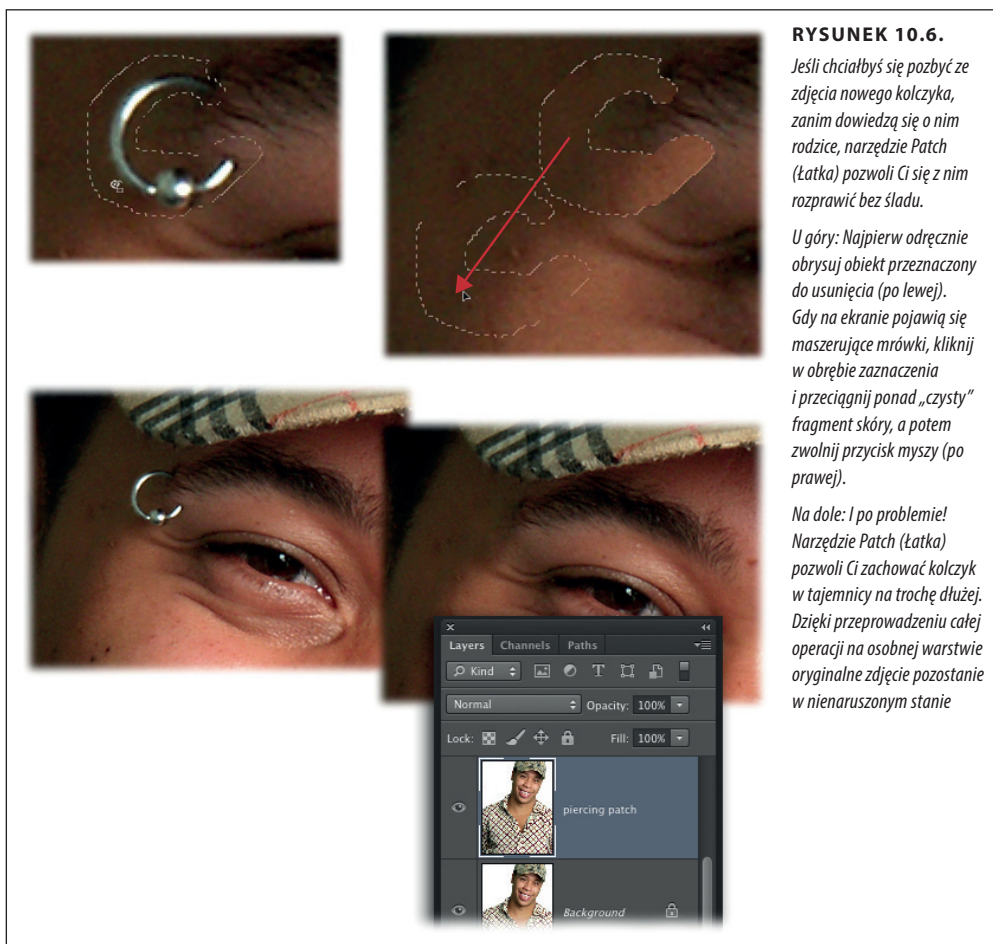
Jeśli przy malowaniu narzędziem *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) zauważysz, że niektóre szczegóły obrazu zaczynają się powtarzać, nie przejmuj się, można to łatwo skorygować. Po prostu pobierz kolejną próbkę i zamaluj zdublowany fragment albo włącz narzędzie *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) i kliknij go.

Narzędzie *Patch* (*Łatka*)

Narzędzie *Patch* (*Łatka*) może się stać jednym z Twoich ulubionych narzędzi w Photoshopie, gdyż jest bardzo łatwe w obsłudze i daje znakomite efekty. Sposób posługiwania się nim przypomina obsługę narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygu-*

jący) pod względem pobierania próbki, ale znacznie lepiej nadaje się ono do retuszowania większych obszarów zdjęć — na przykład ciemnych kręgów albo worków pod przemęczonymi oczami. Można go użyć także do usuwania kolczyków, tatuaży, a dzięki nowej w Photoshopie CS6 opcji *Content-Aware* (Uwzględnianie zawartości) także całych obiektów.

W celu wypróbowania narzędzia *Patch* (Łatka) włącz je za pomocą panelu *Tools* (Narzędzia) — znajdziesz je w jednej grupie z narzędziami *Healing Brush* (Pędzel korygujący) oraz *Spot Healing Brush* (Punktowy pędzel korygujący) — przenieś kursor myszy do okna dokumentu i obrysuj fragment przeznaczony do skorygowania. (Po zwolnieniu przycisku myszy na ekranie pojawiają się maszerujące mrówki). Następnie kliknij w dowolnym miejscu we wnętrzu zaznaczonego obszaru i, nie zwalniając przycisku myszy, przeciągnij go ponad *zdrowy* fragment skóry (patrz rysunek 10.6, po prawej stronie). (Aby przesunąć łatkę dokładnie poziomo albo pionowo, przytrzymaj klawisz *Shift* w trakcie przeciągania). Przy przesuwaniu łatki wewnątrz zaznaczenia będzie wyświetlany zdrowy obszar skóry. Gdy zwolnisz przycisk myszy, Photoshop połączy obydwa fragmenty obrazu.



RYSUNEK 10.6.

Jeśli chciałbyś się pozbyć ze zdjęcia nowego kolczyka, zanim dowiedzą się o nim rodzice, narzędzie Patch (Łatka) pozwoli Ci się z nim rozprawić bez śladu.

U góry: Najpierw odręcznie obrysuj obiekt przeznaczony do usunięcia (po lewej).

Gdy na ekranie pojawią się maszerujące mrówki, kliknij w obrębie zaznaczenia i przeciągnij ponad „czysty” fragment skóry, a potem zwolnij przycisk myszy (po prawej).

Na dole: I po problemie! Narzędzie Patch (Łatka) pozwoli Ci zachować kolczyk w tajemnicy na trochę dłużej. Dzięki przeprowadzeniu całej operacji na osobnej warstwie oryginalne zdjęcie pozostanie w nienaruszonym stanie

WSKAZÓWKA

Jeśli będziesz musiał zmienić zasięg i kształt narysowanego zaznaczenia, użyj przycisków po lewej stronie paska opcji. Służą one, kolejno, do uzupełnienia brakujących detali, do usuwania nadmiarowych fragmentów oraz do tworzenia części wspólnej dwóch zaznaczeń — nowego i istniejącego. A jeszcze lepiej zamiast przycisków użyj następujących skrótów klawiaturowych: przytrzymaj klawisz *Shift* i obrysuj fragment obrazu, aby dodać go do zaznaczenia, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i obrysuj fragment, który chcesz usunąć z istniejącego zaznaczenia, bądź przytrzymaj klawisze *Alt+Shift* (*Option+Shift*) i narysuj drugie zaznaczenie, przecinające się z pierwszym, aby pozostawić tylko ich część wspólną.

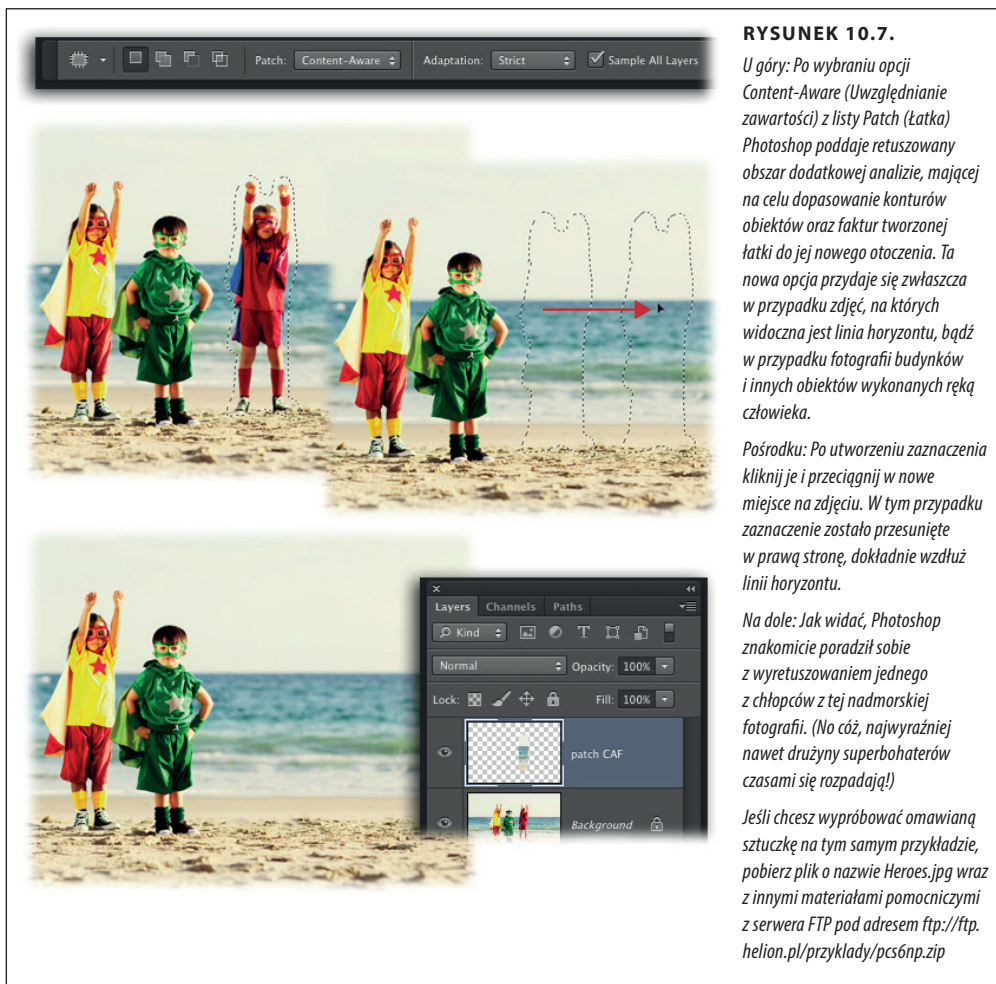
Oprócz przycisków *Add to selection* (*Dodaj do zaznaczenia*), *Subtract from selection* (*Odejmij od zaznaczenia*) i *Intersect with Selection* (*Wyróżnij część wspólną z zaznaczeniem*), które znasz z narzędzi do tworzenia zaznaczeń, na pasku opcji znajduje się kilka dodatkowych ustawień charakterystycznych dla narzędzia *Patch* (*Łatka*). Najważniejszym spośród nich jest lista trybów o nazwie *Patch* (*Łatka*), na której znajdują się następujące opcje:

- **Normal (Zwykły)** — ten tryb jest wybrany domyślnie. Jeśli jest włączony, po prawej stronie listy *Patch* (*Łatka*) są wyświetlane następujące opcje:
 - **Source (Źródło)** — przy tym ustawieniu Photoshop pobiera próbkę zdrowej skóry i stara się ją dopasować do kolorystyki i jasności obszaru tuż poza obrębem oryginalnego zaznaczenia. Ta opcja umożliwia uzyskanie najbardziej naturalnych efektów, więc warto zostawić ją włączoną.
 - **Destination (Katalog docelowy)** — jeśli wolałbyś najpierw zaznaczyć zdrowy obszar skóry, a *potem* przeciągnąć go ponad retuszowany, włącz tę opcję.
 - **Transparent (Przezroczysty)** — włącz tę opcję, jeśli chciałbyś skopiować teksturę zaznaczonego obszaru, a nie jego zawartość. Jeśli na przykład edytowałbyś zdjęcie przedstawiające ceglana ścianę, mógłbyś użyć tej opcji do skopiowania faktury starych, podniszczonych cegieł na te fragmenty muru, które wyglądają zbyt świeżo — w ten sposób nie musiałbyś kopiować całych cegieł. To ustawienie najlepiej sprawdza się w połączeniu z opcją *Use Pattern* (*Użyj wzorka*), opisaną niżej.
 - **Use Pattern (Użyj wzorka)** — aby na obszar zaznaczony narzędziem *Patch* (*Łatka*) nałożyć jeden z dostępnych wzorków, kliknij ten przycisk, a następnie z przybornika po jego prawej stronie wybierz odpowiedni deseń. Z tej możliwości korzysta się jednak dość rzadko, gdyż zamiast płynnie scalić obydwa obrazy, Photoshop po prostu nakłada wzorek na zaznaczony obszar. Niemniej przydaje się ona na przykład do nakładania tekstur w miejscach, które są zupełnie gładkie.

WSKAZÓWKA

Mało kto wie, że obszar przeznaczony do retuszu można zaznaczyć *przed* włączeniem narzędzia *Patch* (*Łatka*). To oznacza, że nie trzeba rysować zaznaczenia odręcznie; można je utworzyć za pomocą dowolnych technik i narzędzi — w tym na przykład trybu *Quick Mask* (*Szybka maska*), opisanego na stronie 211. (Wszystkiego o tworzeniu zaznaczeń mogłeś się dowiedzieć z rozdziału 4.). Przy użyciu narzędzia *Patch* (*Łatka*) można też kreślić linie proste. Aby to zrobić, należy przytrzymać klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS).

- **Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)** — w Photoshopie CS6 narzędzie *Patch (Łatka)* zostało wyposażone w nową opcję o nazwie *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)* — patrz rysunek 10.7 — która zdecydowanie zwiększa możliwości tego narzędzia w zakresie realistycznego usuwania i retuszowania obiektów znajdujących się *wewnątrz* zaznaczonego fragmentu. Po wybraniu tej opcji z listy *Patch (Łatka)* zamiast opisanych wyżej ustawień po prawej stronie tej listy pojawiają się następujące opcje:



RYСУNEK 10.7.

U góry: Po wybraniu opcji *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)* z listy *Patch (Łatka)* Photoshop poddaje retuszowany obszar dodatkowej analizie, mającej na celu dopasowanie konturów obiektów oraz faktur tworzonej łatki do jej nowego otoczenia. Ta nowa opcja przydaje się zwłaszcza w przypadku zdjęć, na których widoczna jest linia horyzontu, bądź w przypadku fotografii budynków i innych obiektów wykonanych ręką człowieka.

Pośrodku: Po utworzeniu zaznaczenia kliknij je i przeciągnij w nowe miejsce na zdjęciu. W tym przypadku zaznaczenie zostało przesunięte w prawą stronę, dokładnie wzdłuż linii horyzontu.

Na dole: Jak widać, Photoshop znakomicie poradził sobie z wyretuszowaniem jednego z chłopców z tej nadmorskiej fotografii. (No cóż, najwyraźniej nawet drużyny superbohaterów czasami się rozpadają!)

Jeśli chcesz wypróbować omawianą sztukę na tym samym przykładzie, pobierz plik o nazwie *Heroes.jpg* wraz z innymi materiałami pomocniczymi z serwera FTP pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/pcs6np.zip>

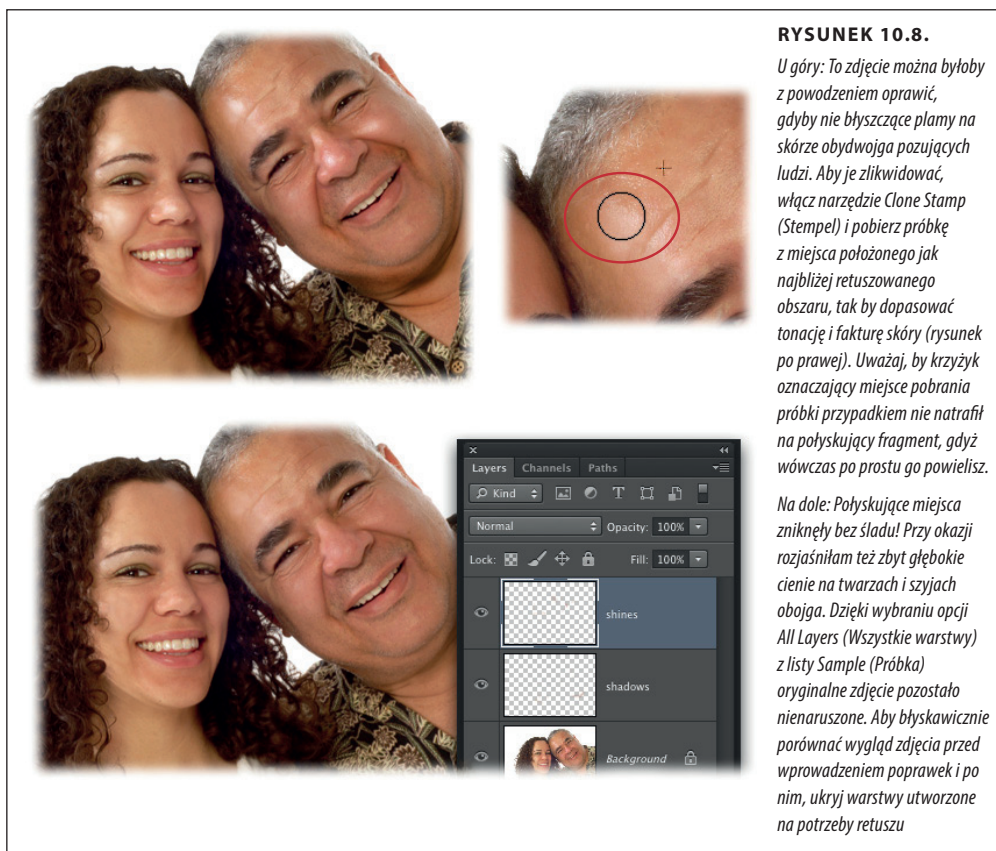
- **Adaptation (Dopasowanie)** — za pomocą tej listy można określić sposób łączenia faktur w obrębie zaznaczenia. Zawiera ona pięć opcji, od *Very Strict (Bardzo ściśle)* do *Very Loose (Bardzo luźne)*. Wybierz opcję *Very Strict (Bardzo ściśle)*, aby jak najdokładniej odwzorować wskazany obszar we wnętrzu zaznaczenia, albo opcję *Very Loose (Bardzo luźne)*, jeśli obydwa fragmenty mają zostać solidnie „przemieszane”. Pozostałe opcje — *Strict (Ściśle)*, *Medium (Średnie)* oraz *Loose (Luźne)* — dają efekty pośrednie między skrajnymi usta-

wieniami. Z tą listą warto trochę poeksperymentować, gdyż optymalny wybór w dużej mierze zależy od specyfiki retuszowanego detalu. Wyboru opcji można dokonać przed użyciem narzędzia *Patch* (Łatka) lub po nim.

- **Sample All Layers (Próbkuj wszystkie warstwy)** — ta opcja powoduje pobranie próbki ze *wszystkich* warstw, a nie tylko z bieżącej. Umożliwia ona zastosowanie narzędzia *Patch* (Łatka) na *pustej* warstwie dokumentu zamiast na duplikacie, co pozwala na nieznaczne zmniejszenie objętości pliku z projektem.

Retuszowanie odblasków światła oraz cieni

Błyszczące plamy na skórze (czyli odblaski światła) to zło w czystej postaci. Potrafią za-przeapaścić skądinąd doskonale zdjęcie — bo co zrobić z portretem, na którym sfotografowana osoba wygląda, jak gdyby cała błyszczała od potu? Co innego, jeśli fotografujesz maratończyka — wówczas połysk skóry jest wręcz wskazany — ale na pewno nie będzie mile widziany w przypadku studyjnego, pozowanego zdjęcia. Na szczęście można wówczas sięgnąć po narzędzie *Clone Stamp* (Stempel) i sprawnie pozbyć się połyskujących miejsc oraz przeoczonych cieni. Działanie tego narzędzia polega na kopiowaniu fragmentów z jednego miejsca obrazu w inne (patrz rysunek 10.8).



RYСУNEK 10.8.

U góry: To zdjęcie można byłoby z powodzeniem oprawić, gdyby nie błyszczące plamy na skórze obydwojga pozujących ludzi. Aby je zlikwidować, włącz narzędzie *Clone Stamp* (Stempel) i pobierz próbkę z miejsca położonego jak najbardziej retuszowanego obszaru, tak by dopasować tonację i fakturę skóry (rysunek po prawej). Uważaj, by krzyżyk oznaczający miejsce pobrania próbki przypadkiem nie natrafił na połyskujący fragment, gdyż wówczas po prostu go powielisz.

Na dole: Połyskujące miejsca zniknęły bez śladu! Przy okazji rozjaśniłam też zbyt głębokie cienie na twarzach i szyjach obojga. Dzięki wybraniu opcji *All Layers* (Wszystkie warstwy) z listy *Sample* (Próbka) oryginalne zdjęcie pozostało nienaruszone. Aby błyskawicznie porównać wygląd zdjęcia przed wprowadzeniem poprawek i po nim, ukryj warstwy utworzone na potrzeby retuszu

WSKAZÓWKA

Uważaj, by nie usunąć *wszystkich* odbłasków światła oraz cieni; zostaw ich przynajmniej odrobinę, aby zdjęcie wyglądało naturalnie. Twoim celem powinno być zatuszowanie ich tylko na tyle, by nie *odwracały uwagi* widza.

Oto przepis na łagodzenie odbłasków i cieni za pomocą narzędzia *Clone Stamp (Stempel)*:

1. **Otwórz zdjęcie i utwórz nową warstwę. Nadaj jej jakąś nazwę — na przykład *Shine*, czyli „odblaski”.**

Kliknij przycisk *Create a new layer (Utwórz warstwę)*, znajdujący się w dolnej części panelu *Layers (Warstwy)*; następnie w oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, nadaj nowej warstwie dowolną nazwę i kliknij przycisk *OK*. Upewnij się, że nowa warstwa jest aktywna i znajduje się *ponad* warstwą przeznaczoną do wyretuszowania. Dzięki wyodrębnieniu poprawki na osobnej warstwie ochronisz oryginalne zdjęcie i ułatwisz sobie późniejsze stonowanie retuszu poprzez zmniejszenie wartości parametru *Opacity (Krycie)*.

2. **Włącz narzędzie *Clone Stamp (Stempel)*, na przykład za pomocą paska narzędzi.**

Włącz wspomniane narzędzie za pomocą klawisza *S* albo użyj jego przycisku — poznasz go po symbolu stempelka.

3. **Z przybornika na pasku opcji wybierz końcówkę o miękkich krawędziach i zmniejsz wartość parametru *Opacity (Krycie)* do 20 – 30%.**

Dzięki końcówce o miękkich, łagodnych krawędziach wykonana poprawka powinna łagodniej i płynniej wtapiać się w skórę. Pozostawienie wartości parametru *Opacity (Krycie)* na poziomie 100% oznaczałoby całkowity przeszczep skóry... Tak wykonany retusz niezmiernie rzucałby się w oczy. Zmniejszenie wartości krycia ułatwia stopniowe wprowadzanie poprawki: każde kolejne pociągnięcie powoduje silniejsze uwidocznienie klonowanego (kopiowanego) fragmentu skóry.

4. **Z listy *Sample (Próbka)* na pasku opcji wybierz opcję *All Layers (Wszystkie warstwy)*.**

Jeśli chcesz przeprowadzić proces klonowania na osobnej warstwie dokumentu, powinieneś w ten sposób poinformować Photoshopa, aby pobierał próbki ze wszystkich widocznych warstw.

5. **Utwórz próbkę w celu wyretuszowania pierwszego błyszczącego obszaru skóry.**

Ustaw kursor myszy ponad zdjęciem, przytrzymaj klawisz *Alt (Option* w Mac OS) i kliknij w miejscu, w którym skóra jest matowa i gładka. Zadbaj o to, by próbka znajdowała się tak blisko połyskliwego obszaru, jak to tylko możliwe.

6. Kliknij i przeciągnij kursorem myszy, aby zamalować błyszczący fragment.

Podczas malowania zwróć uwagę na malutki krzyżyk-celownik, odzwierciedlający położenie próbki. Warto śledzić jego położenie, gdyż jeśli znajdzie się on w jednym z błyszczących miejsc, zaczniesz zamalowywać odbłaski odbłaskami... Nawet jeśli tak się stanie, nie panikuj — po prostu pobierz kolejną próbkę w sposób opisany w punkcie 5. Po wyretuszowaniu jednego miejsca zajmij się kolejnym, zgodnie ze wskazówkami podanymi w tym oraz w poprzednim punkcie.

7. Po skorygowaniu wszystkich błyszczących miejsc utwórz nową warstwę dokumentu i nazwij ją *Shadows*, czyli „cienie”.

Raczej nie będziesz zaskoczony, jeśli napiszę, że tej warstwy użyjesz do skorygowania cieni, prawda?

8. Pobierz nową próbkę obrazu i zamaluj cień.

Przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i pobierz próbkę z miejsca zlokalizowanego tak blisko ocienionego obszaru, jak to tylko możliwe, a następnie zamaluj przebrzydły cień, aby się z nim rozprawić raz na zawsze. Za pomocą tej sztuczki można działać *cuda* — usuwać podwójne podbródki, niwelować głębokie zmarszczki i wszelkie inne detale, które są wyraźnie zbyt ciemne (co może wynikać ze zwykłego niedoświetlenia zdjęcia). Powtórz opisane czynności, aż uda Ci się wyeliminować wszystkie problemy z cieniami.

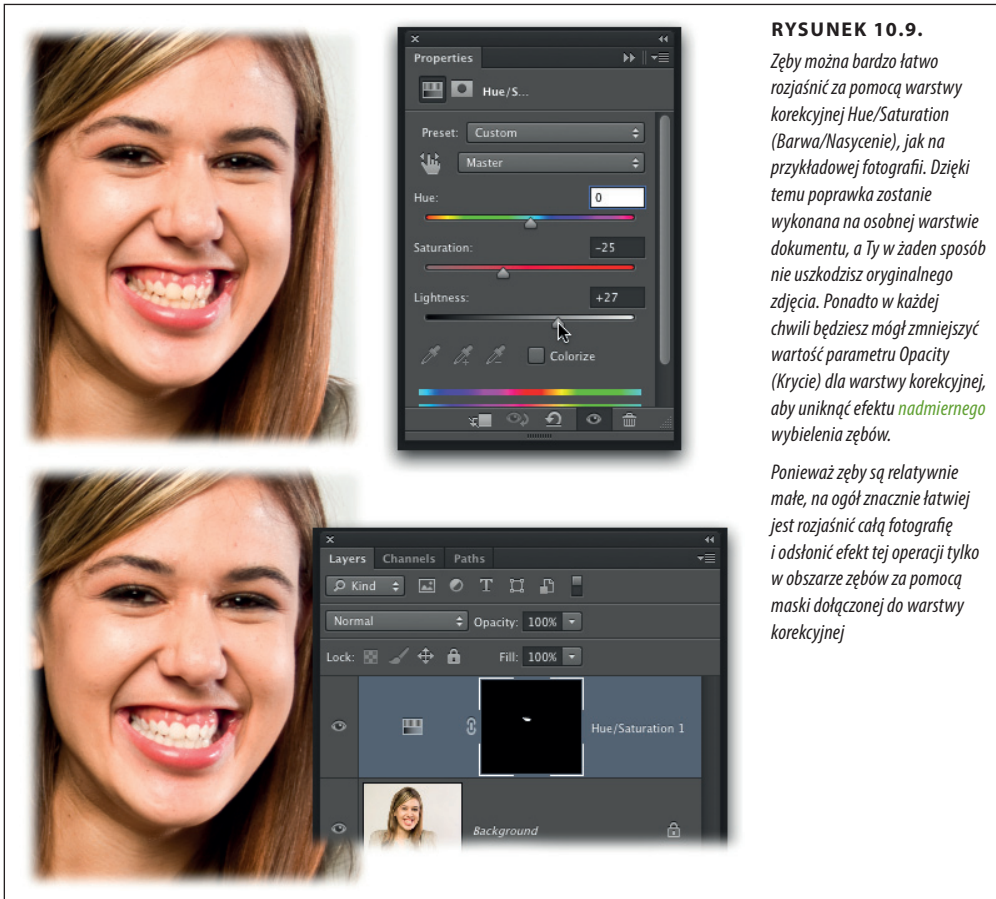
9. Zapisz dokument w formacie PSD.

Dzięki temu będziesz mógł w każdej chwili wrócić do projektu i kontynuować retusz.

Teraz nic już nie stoi na przeszkodzie, aby wydrukować zdjęcie i je oprawić!

Wybielanie zębów

Jeśli zdarzyło Ci się kiedyś, że ktoś sfotografował Cię tuż po tym, jak wypijeś dużą filiżankę kawy albo kieliszek czerwonego wina, to daję głowę, że założysz sobie tę stronę w książce. Żółtawe zęby to jeszcze większy wstyd niż błyszcząca od potu skóra, ale na szczęście rozprawienie się z tym problemem jest bardzo proste (patrz rysunek 10.9). Rozpocznij pracę od zaznaczenia zębów — narzędzie *Quick Selection* (*Szybkie zaznaczanie*) świetnie się do tego nadaje — a następnie rozmyj kontury zaznaczenia. (Inny, być może nawet łatwiejszy sposób polega na rozjaśnieniu całego zdjęcia i późniejszym ukryciu tego efektu za pomocą maski).



RYSUNEK 10.9.

Zęby można bardzo łatwo rozjaśnić za pomocą warstwy korekcyjnej Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie), jak na przykładowej fotografii. Dzięki temu poprawka zostanie wykonana na osobnej warstwie dokumentu, a Ty w żaden sposób nie uszkodzisz oryginalnego zdjęcia. Ponadto w każdej chwili będziesz mógł zmniejszyć wartość parametru Opacity (Krycie) dla warstwy korekcyjnej, aby uniknąć efektu **nadmiernego** wybielenia zębów.

Ponieważ zęby są relatywnie małe, na ogół znacznie łatwiej jest rozjaśnić całą fotografię i odsłonić efekt tej operacji tylko w obszarze zębów za pomocą maski dołączonej do warstwy korekcyjnej

Oto przepis na perłowe wybielenie uzębienia:

1. **Otwórz zdjęcie i powiększ podgląd tak, by dobrze widzieć zęby sfotografowanej osoby.**

Naciśnij klawisze **Ctrl** oraz **+** (⌘ oraz **+** w Mac OS), aby powiększyć podgląd fotografii.

2. **Utwórz warstwę korekcyjną typu Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie).**

Kliknij czarno-białe kółko w dolnej części panelu **Layers (Warstwy)** i wybierz polecenie **Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)** z menu, które się wówczas pojawi.

3. **W ustawieniach warstwy korekcyjnej zmniejsz nasycenie oraz zwiększ jasność obrazu.**

W panelu **Properties (Właściwości)** przeciągnij suwak **Saturation (Nasylenie)** w lewą stronę, zaś suwak **Lightness (Jasność)** w prawą. Uważnie śledź przy tym wygląd zdjęcia, aby przesadnie nie wybielić zębów sfotografowanej oso-

by. Wskutek przeciągnięcia wymienionych suwaków rozjaśnieniu ulegnie całe zdjęcie, ale nie przejmuj się — rozprawimy się z tym problemem już za chwilę.

4. Wypełnij maskę warstwy korekcyjnej *Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)* czarnym kolorem.

Ponieważ zależy nam na odsłonięciu działania tej warstwy wyłącznie w obszarze zębów, łatwiej i szybciej będzie *wypełnić* maskę czernią, niż odręcznie *zamalować* na czarno cały obszar fotografii oprócz zębów. Uaktywnij więc maskę i wydaj polecenie *Edit/Fill (Edycja/Wypełnij)*. W oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, wybierz opcję *Black (Czarne)* z listy *Use (Użyj)* i kliknij przycisk *OK*. (Ewentualnie za pomocą klawisza *D* przywróć domyślne kolory narzędzia i tła dla masek, czyli biały i czarny, potem naciśnij klawisz *X*, aby czarna próbka znalazła się na górze, po czym użyj skrótu *Alt+Backspace* lub *Option+Delete* w Mac OS. W rezultacie maska powinna zostać całkowicie wypełniona bieżącym kolorem narzędzia). Po zamalowaniu maski na czarno efekt działania warstwy korekcyjnej zupełnie zniknie (w następnym punkcie przywrócimy go tylko tam, gdzie to konieczne, czyli w obszarze zębów).

5. Włącz narzędzie *Brush (Pędzel)*, a następnie wybierz z przybornika końcówkę o miękkich krawędziach, którą zamalujesz zęby na biało.

Naciśnij klawisz *B*, aby włączyć narzędzie *Brush (Pędzel)*, a następnie z przybornika na pasku opcji wybierz końcówkę o miękkich krawędziach. Następnie naciśnij klawisz *X*, aby zamienić próbki kolorów miejscami, a tym samym zmienić bieżący kolor narzędzia na biały.

6. Kliknij i przeciągnij kursorem myszy, aby zamalować zęby sfotografowanej osoby.

W miarę malowania Photoshop będzie odsłaniał wcześniejszy efekt rozjaśnienia obrazu. Jeśli pochopnie odsłonisz w ten sposób zbyt duży obszar jaśniejszej wersji zdjęcia, po prostu raz jeszcze naciśnij klawisz *X* i zamień w ten sposób miejscami próbki kolorów narzędzia i tła, tak by czarny kolor znalazł się na górze, po czym zamaluj nieopatrznie rozjaśnione miejsca.

7. Zapisz dokument w formacie PSD.

Jeśli będziesz chciał w przyszłości wrócić do pracy nad rozjaśnianiem zębów, po prostu otwórz zapisany plik, dwukrotnie kliknij miniaturę warstwy korekcyjnej *Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)*, a potem do woli eksperymentuj z suwakami.

Opisana metoda umożliwia rozjaśnienie i upiększenie większości zębów, ale jeśli napotkasz uzębienie w *bardzo intensywnym* żółtym kolorze, to możesz poddać je jeszcze jednej poprawce: kliknij miniaturę warstwy korekcyjnej *Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)* w panelu *Layers (Warstwy)*, a następnie wybierz opcję *Yellows (Żółte)* z nieoznaczonej listy w górnej części panelu *Properties (Właściwości)* i przeciągnij suwak *Saturation (Nasylenie)* odrobinę w lewą stronę.

WSKAZÓWKA

Opisanej sztuczki można użyć także do rozjaśnienia oczu, ale w tym przypadku nie trzeba używać suwaka *Saturation (Nasylenie)*; samo zwiększenie jasności powinno wystarczyć. Na stronie 487 znajdziesz opis innej techniki akcentowania i rozjaśniania oczu, który z kolei można wypróbować także w odniesieniu do zębów. (Czego jak czego, ale możliwości retuszu w Photoshopie nie brakuje!)

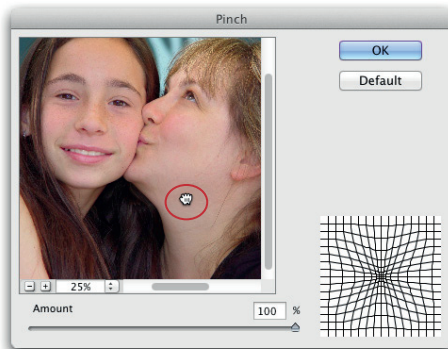
■ Bezkonkurencyjne kuracje odchudzające

Photoshop jest wyposażony w wiele narzędzi umożliwiających bardzo skuteczne wyszczuplanie, ujędrnianie obwisłych podbródków, zwężanie pulchnych talii i błyskawiczne redukcjonowanie nadmiarowych kilogramów. Głównymi instrumentami cyfrowego specja od rzeźbienia sylwetki są filtry *Pinch* (*Ścisnięcie*) oraz *Liquify* (*Skraplanie*), narzędzie *Clone Stamp* (*Stempel*) i kilka innych funkcji opisanych w tym rozdziale. Zapraszam do czytania!

Korygowanie obwisłych podbródków

Za pomocą filtra *Pinch* (*Ścisnięcie*) można z łatwością zassać obwisły podbródek tam, gdzie jego miejsce. Brzmi to może ciut makabrycznie, ale naprawdę przynosi *ogromną* poprawę w wyglądzie portretu, a w dodatku zajmuje tylko chwilę.

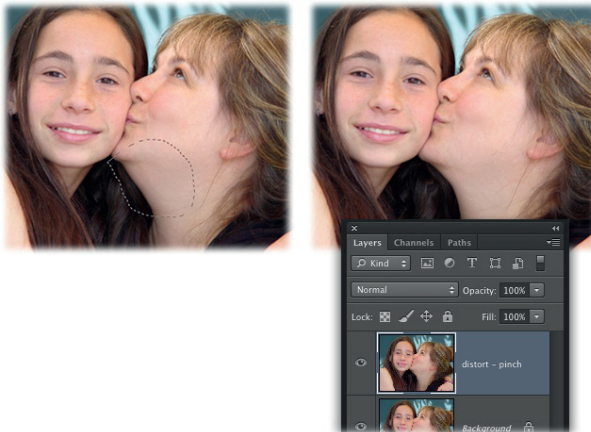
Wystarczy powielić warstwę z fotografią i na przykład za pomocą narzędzia *Lasso* utworzyć odręczne zaznaczenie obejmujące podbródek i sąsiedni, niewielki fragment zdjęcia, tak jak na rysunku 10.10, na dole, po lewej. Potem pozostaje już tylko wydać polecenie *Filter/Distort/Pinch* (*Filtr/Zniekształcanie/Ścisnięcie*), wpisać *100* w polu *Amount* (*Wartość*) w oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, i kliknąć przycisk *OK*. Jeśli się okaże, że zabieg trzeba powtórzyć, po prostu naciśnij *Ctrl+F* (*⌘+F* w Mac OS), aby uruchomić filtr z tymi samymi ustawieniami. Proste, prawda?



RYСУNEK 10.10.

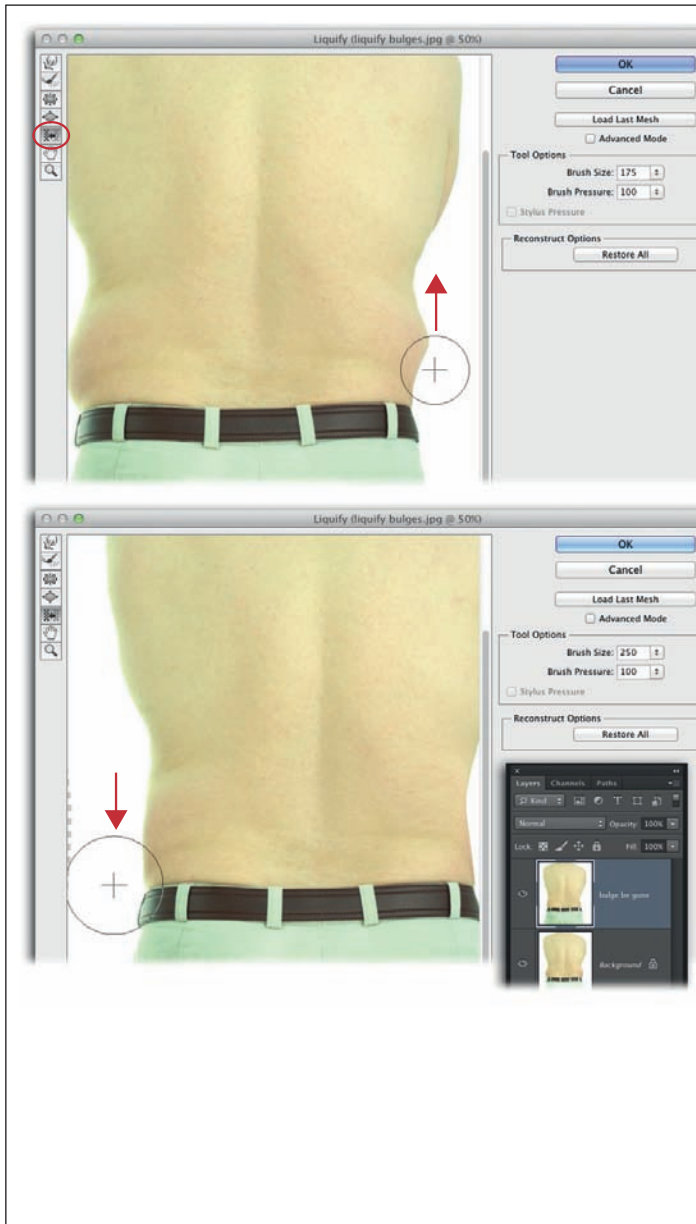
U góry: Jeśli klikniesz w oknie dialogowym filtra Pinch (Ścisnięcie) i przytrzymasz przycisk myszy, Photoshop wyświetli podgląd zdjęcia przed „ściśnięciem”. Podgląd możesz przeciągać kursorem myszy (który przybierze wówczas kształt małej dłoni, jak na rysunku). Za pomocą przycisków z symbolami + oraz – możesz powiększyć podgląd zdjęcia albo go zmniejszyć.

Na dole: Jeśli powielisz warstwę ze zdjęciem za pomocą skrótu Ctrl+J (⌘+J w Mac OS) przed uruchomieniem filtra, nie uszkodzisz oryginalnego obrazu. (Ewentualnie możesz dokonać konwersji zdjęcia i zastosować filtry inteligentne w sposób opisany na stronie 692). Umiejętność wykonywania takich poprawek pozwoli Ci zdobyć bardzo oddanych klientów!



Korygowanie fałdów skóry

Bardzo widoczne fałdy wymagają drastycznych metod korekcyjnych, a trudno w Photoshopie o bardziej drastyczne narzędzie niż filtr *Liquify* (*Skraplanie*). Filtr ten umożliwia przeciąganie, rozciąganie i wybrzuszenie obrazu na najróżniejsze sposoby. Filtra *Liquify* (*Skraplanie*) można użyć do eleganckiego wyszczuplenia talii, dodania uśmiechu, powiększenia ust i temu podobnych zabiegów (patrz rysunek 10.11). W Photoshopie CS6 filtr ten wykorzystuje moc obliczeniową karty grafiki, dzięki czemu działa o wiele szybciej niż w poprzednich wersjach programu.



RYСУNEK 10.11.

U góry: Narzędzie Push Left (Wypychanie w lewo) w oknie filtra Liquify (Skraplanie) pozwala wyeliminować każdą fałdę skóry. Wystarczy, że klikniesz i przeciągniesz kursorem myszy w górę, by nadmiar ciała po prawej stronie sylwetki został czarodziejsko wchłonięty. Ech, żeby można było tak zrobić w rzeczywistości...

Na dole: Aby skorygować fałdę skóry po lewej stronie sylwetki, kliknij i przeciągnij kursorem myszy w dół.

W Photoshopie CS6 w celu ponownego uruchomienia ostatnio użytego filtra z tymi samymi ustawieniami można nacisnąć Ctrl+F (⌘+F w Mac OS); w tym przypadku można też wybrać polecenie Liquify (Skraplanie) znajdujące się na samej górze menu Filter (Filtr). Ponadto w oknie Liquify (Skraplanie) znajduje się przycisk Load Last Mesh (Wczytaj ostatnią siatkę), który umożliwia wyczytanie poprzedniej modyfikacji (czy raczej deformacji) obrazu. Przycisk ten może się przydać na przykład przy retuszowaniu kilku kolejnych zdjęć tej samej osoby. (Choć w trakcie edytowania zdjęcia nie widać żadnej siatki, to za kulisami Photoshop generuje specjalną strukturę, dzięki której śledzi sposób przesuwania i deformowania fragmentów obrazu).

Jeśli chcesz wypróbować tę sztukę na podstawie tego samego zdjęcia, pobierz plik o nazwie Lovehandles.jpg wraz z innymi materiałami pomocniczymi z serwera FTP pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/pcs6np.zip>

Oto przepis na zaawansowaną operację wyszczuplającą:

1. Otwórz zdjęcie i powiel warstwę, która je zawiera.

Aby ochronić oryginalną fotografię przed uszkodzeniem, powiel warstwę *Background (Tło)* za pomocą skrótu *Ctrl+J* (*⌘+J* w Mac OS). Dzięki temu, nawet jeśli poniesie Cię fantazja i narobisz niezłego bałaganu albo przeistoczysz sportretowaną osobę w pozaziemską istotę, zawsze będziesz mógł usunąć duplikat i zacząć od początku. (Polecenia *Liquify (Skraplanie)* nie da się użyć w postaci filtra inteligentnego, więc powielenie warstwy ze zdjęciem stanowi jedyne rozwiązanie).

2. Wydadz polecenie *Filter/Liquify (Filtr/Skraplanie)*.

Na ekranie pojawi się gigantyczne okno dialogowe *Liquify (Skraplanie)*, które bez trudu może zająć całą powierzchnię ekranu.

3. Włącz narzędzie *Push Left (Wypychanie w lewo)* i powiększ średnicę pędzla.

Po lewej stronie okna dialogowego *Liquify (Skraplanie)* znajduje się niewielki pasek narzędzi. Włącz narzędzie *Push Left (Wypychanie w lewo)* za pomocą klawisza *O* (jest to litera „O”, a nie cyfra zero) lub przycisku na wspomnianym pasku (oznaczonego na rysunku 10.11). Średnicę pędzla można zmienić za pomocą ustawień w sekcji *Tool Options (Opcje narzędzia)* po prawej stronie omawianego okna, ale łatwiej będzie użyć klawiszy lewego oraz prawego nawiasu kwadratowego (*[* oraz *]*) do, odpowiednio, zmniejszenia albo powiększenia średnicy pędzla. Wielkość końcówki można zmienić także poprzez naciśnięcie klawisza *Alt* i przeciągnięcie kursorem myszy (w Mac OS należy przytrzymać klawisz *Control+Option* i przeciągnąć).

4. Ustaw kursor ponad fałdą skóry po prawej stronie i przeciągnij w górę.

W razie potrzeby możesz przesunąć podgląd zdjęcia w oknie: aby to zrobić, przytrzymaj spację i przeciągnij kursorem myszy. Gdy wygodnie ustawisz podgląd retuszowanego fragmentu skóry, ulokuj kursor tak, by krzyżyk znajdował się w tle zdjęcia, zaś krawędź okręgu stykała się z dolną częścią fałdy skóry w pasie. Następnie przeciągnij kursorem *ku górze*, aby przepchnąć fałdę w kierunku tułowia. Jeśli uważasz, że to dość nielogiczne — nie martw się, nie jesteś sam. Tak naprawdę chyba nikt nie wie, dlaczego omawiane narzędzie przesuwają piksele obrazu akurat w lewo, ale rzeczywiście tak się dzieje.

5. Przenieś kursor na lewą stronę ciała i przeciągnij w dół.

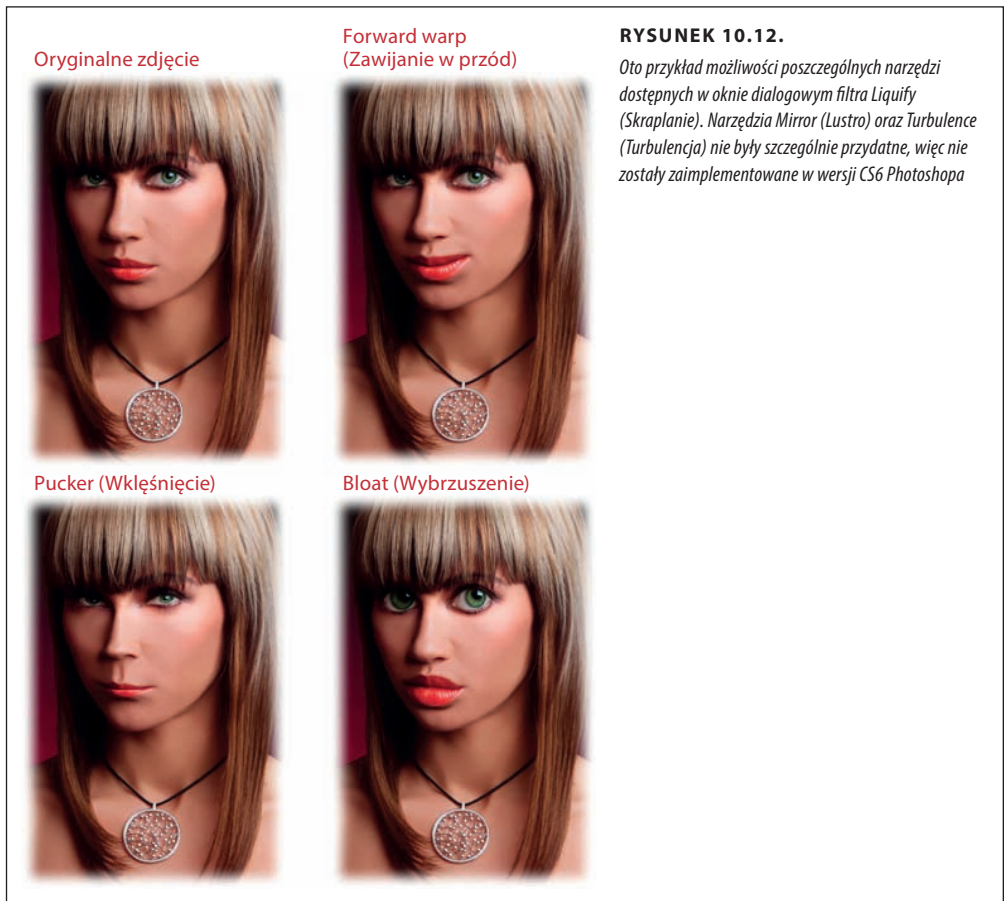
Naciśnij spację i przeciągnij podgląd tak, by na ekranie pojawiła się druga strona sylwetki. Tym razem ustaw kursor *ponad* fałdą skóry i przeciągnij *w dół*, aby przesunąć piksele w prawą stronę. Tak, tak... działanie tego narzędzia jest dość zagadkowe.

6. Po zakończeniu pracy kliknij przycisk *OK*.

WSKAZÓWKA

Aby anulować pojedyncze przeciągnięcie kursora, naciśnij **Ctrl+Z** (**⌘+Z** w Mac OS). Aby anulować *wszystkie* poprawki wykonane za pomocą filtra *Liquify* (*Skraplanie*), ale *bez zamykania* jego okna dialogowego, przytrzymaj klawisz **Alt** (*Option* w Mac OS) — przycisk *Cancel* (*Anuluj*) zostanie wówczas zastąpiony przyciskiem *Reset* (*Wyzeruj*). Kliknięcie tego przycisku spowoduje przywrócenie pierwotnego wyglądu fotografii. Do odtwarzania oryginalnego zdjęcia można użyć także narzędzia *Reconstruct* (*Zrekonstruuuj*), omówionego poniżej.

Obsługa wszystkich narzędzi w oknie dialogowym *Liquify* (*Skraplanie*) polega na przytrzymywaniu wciśniętego przycisku myszy lub przeciąganiu. Oto krótki przegląd pozostałych narzędzi (możliwości niektórych spośród nich zostały zilustrowane na rysunku 10.12):



- **Forward warp (Zawijanie w przód)** — służy ono do przesuwania (a właściwie „przepychania”) pikseli do przodu, w kierunku przeciągania kursorem myszy. W celu przepchnięcia pikseli w linii prostej przytrzymaj klawisz *Shift*. To kolejne skuteczne narzędzie do usuwania zbędnych fałdek oraz do wymuszania uśmiechu na zdjęciach portretowych. Skrót klawiaturowy do tego narzędzia to *W*.
- **Reconstruct (Zrekonstruuuj)** — to narzędzie to coś w rodzaju pędzla do anulowania dotychczasowych zmian. Jeśli po zmodyfikowaniu jakichś obszarów zdjęcia w oknie dialogowym *Liquify (Skraplanie)* zmienisz zdanie co do ich wyglądu, za pomocą tego narzędzia możesz im przywrócić pierwotny wygląd. Skrót klawiaturowy: *R*.
- **Pucker (Wklęśnięcie)** — powoduje ono „zasysanie” pikseli do wnętrza kursora, co w pewnym stopniu przypomina działanie filtra *Pinch (Ścisnięcie)*, opisanego na stronie 474. Możesz użyć go do wyszczuplenia brzucha, ud, ujędrnienia obwisłego podbródka, zmniejszenia nosa itp. Aby uzyskać efekt uwypuklenia zamiast wklęśnięcia, przytrzymaj klawisz *Alt (Option w Mac OS)* — rezultat jest analogiczny jak w przypadku narzędzia *Bloat (Wybrzuszenie)*. Skrót klawiaturowy: *S*.
- **Bloat (Wybrzuszenie)** — za pomocą tego narzędzia możesz wypychać piksele od środka kursora na zewnątrz. Jeśli rozważasz powiększenie ust za pomocą zastrzyków kolagenowych, najpierw koniecznie wypróbuj tę sztuczkę. W ten sposób można też ładnie otworzyć przymrużone oczy. Skrót klawiaturowy: *B*.
- **Hand (Rączka)** — to odpowiednik narzędzia *Hand (Rączka)*, doskonale znanego Ci już z głównego paska narzędzi Photoshopa — tego samego, które można włączyć za pomocą spacji. Podobnie jak tamto, służy ono do przesuwania podglądu zdjęcia po powiększeniu. Skrót klawiaturowy: *H*.
- **Zoom (Lupka)** — to narzędzie umożliwia zmniejszanie oraz powiększanie podglądu dokumentu, ale znacznie szybciej jest użyć kombinacji klawisza *Ctrl (⌘ w Mac OS)* z klawiszami *+* oraz *-*. Skrót klawiaturowy: *Z*.

Wyszczuplanie przy użyciu polecenia Free Transform (Przekształć swobodnie)

Kilka lat temu firma Hewlett-Packard zaproponowała „wyszczuplający aparat fotograficzny”, który miał ujmować kilka kilogramów na każdym zdjęciu. Tak naprawdę jednak za kulisami oprogramowanie aparatu zwięźszało wykonywane fotografie (innymi słowy, zmniejszało ich szerokość), przez co uwiecznieni na nich ludzie wydawali się nieco szczuplejsi. W Photoshopie można uzyskać *taki sam* efekt za pomocą polecenia *Free Transform (Przekształć swobodnie)*, co zostało zilustrowane na rysunku 10.13.

UWAGA

Jeśli chcesz sam wykonać omawianą sztuczkę, pobierz plik o nazwie *Belly.jpg* wraz z innymi materiałami pomocniczymi z serwera FTP pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/pcs6np.zip>.

Oto sposób na błyskawiczne zrzucenie kilku kilogramów:

1. **Otwórz zdjęcie portretowe osobnika do wyszczuplenia, naciśnij *Ctrl+J* (*⌘+J w Mac OS*), aby powielić warstwę *Background (Tło)*, a potem ukryj oryginalną warstwę ze zdjęciem.**

**RYСУNEK 10.13.**

*U góry: Jeśli wykonujesz tego typu retusz gdzieś w miejscu publicznym, najpierw się rozejrzyj — nie chciałbyś chyba, aby ktoś poznał Twój sekret! Po wydaniu polecenia **Free Transform** (**Przekształć swobodnie**) i pojawieniu się ramki możesz po prostu wpisać wartość 95% w polu **W** (**Sz**), zaznaczonym na rysunku.*

Na dole: Dzięki powieleniu warstwy ze zdjęciem w żaden sposób nie uszkodzisz oryginału. Pamiętaj jedynie, aby go ukryć za pomocą ikony z okiem; na ekranie powinna być widoczna tylko nieznacznie odchudzona wersja

2. Wydadź polecenie **Free Transform** (**Przekształć swobodnie**).

Naciśnij **Ctrl+T** (**⌘+T** w Mac OS), aby otoczyć całe zdjęcie ramką przekształcenia. Kliknij mały, kwadratowy uchwyt pośrodku prawej albo lewej pionowej krawędzi ramki (nie ma znaczenia który) i zacznij przeciągać go w kierunku wnętrza zdjęcia, śledząc wartość parametru **W** (**Sz**) na pasku opcji. Zdjęcie można bezpiecznie zwęzić o 5 – 8%, a zatem wartość wspomnianego parametru powinna wynosić 92 – 95%; jeśli ją przekroczysz, portret będzie wyglądał sztucznie. (Można oczywiście wpisać konkretną wartość w polu **W** (**Sz**), co jest bardzo skuteczne, ale znacznie mniej zabawne). Po ustawieniu właściwej szerokości zwolnij przycisk myszy i naciśnij klawisz **Enter** (**Return** w Mac OS), aby zatwierdzić przekształcenie.

3. Przytnij zdjęcie, aby pozbyć się przezroczystych obszarów.

Wydadź polecenie **Image/Trim** (**Obraz/Przytnij**), w oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, zaznacz opcję **Transparent Areas** (**Przezroczyste piksele**) i kliknij przycisk **OK**. Photoshop usunie wówczas przezroczyste fragmenty, przez co wykonany retusz będzie nie do wykrycia.

Ta bardzo prosta poprawka rzeczywiście jest absolutnie niewykrywalna, ale *pod warunkiem* zwięźenia obrazu nie bardziej niż o 5 – 8%. Przy większych wartościach model będzie wyglądał nienaturalnie szczupło.

■ WYBIÓRCZE WYSZCZUPLANIE

Zamiast skalować całe zdjęcie za pomocą polecenia *Free Transform (Przekształć swobodnie)*, możesz zwięzić tylko część fotografii. Aby to zrobić, najpierw narysuj zaznaczenie, a dopiero *potem* wydaj polecenie *Free Transform (Przekształć swobodnie)* za pomocą skrótu *Ctrl+T* (*⌘+T* w Mac OS). Taka operacja została zilustrowana na rysunku 10.14.

RYSUNEK 10.14.

U góry: Jeśli przed wydaniem polecenia Free Transform (Przekształć swobodnie) zaznaczysz fragment zdjęcia, będziesz mógł wyszczuplić tylko ten zaznaczony detal. (Po wykonaniu tej operacji być może będziesz musiał poprawić wygląd niektórych miejsc za pomocą narzędzia Healing Brush (Pędzel korygujący)).

Na dole: Jak widać na przykładowym zdjęciu, taka kuracja odchudzająca przynosi bardzo zauważalne efekty, czyż nie?



■ Upiększanie skóry

Skóra jest największym narządem naszego ciała, a jednak nie wszyscy traktujemy ją z należnym szacunkiem: zapominamy smarować ją kremami ochronnymi, nawilżaczami i tak dalej. W tej części rozdziału przeczytasz o tym, w jaki sposób nadać skórze wygląd *naprawdę* dobrze zadbanej. Dowiesz się, jak sprawić, by wyglądała na aksamitnie miękką i zdrową, oraz jak złagodzić pory i zmarszczki bez wydawania mnóstwa pieniędzy na kremy odmładzające.

Miejscowe wygładzanie

Jeden z najszybszych sposobów na wygładzenie skóry polega na zaaplikowaniu filtra *Gaussian Blur* (*Rozmycie gaussowskie*), którego nazwa pochodzi od nazwiska Carla Gaussa, będącego autorem formuł matematycznych leżących u podstaw tej metody przetwarzania obrazu. Ten filtr może być wszystkim, czego potrzebuje Twoja skóra, a na dodatek triki z jego wykorzystaniem są znacznie szybsze od pędzli korygujących opisanych wcześniej w tym rozdziale. Ogromną zaletą tego filtra jest możliwość zastosowania go na osobnej warstwie dokumentu, co pozwala na późniejsze zmniejszenie krycia tej warstwy lub ograniczenie jej zasięgu za pomocą maski tylko do tych miejsc, w których rozmycie jest konieczne (patrz rysunek 10.15).



RYСУNEK 10.15.

Podobnie jak wkrętak i taśma klejąca, filtr Gaussian Blur (Rozmycie gaussowskie) potrafi naprawić niemal wszystko. Na przykład w tym przypadku użyłam go do wygładzenia skóry i zatuszowania piegów, które — co ważne — nie zostały przy tym całkowicie usunięte

Aby wygładzić skórę, wykonaj następujące czynności:

- 1. Otwórz zdjęcie i powiel warstwę *Background* (*Tło*).**

Jeśli chciałbyś uchronić pewne fragmenty zdjęcia przed rozmyciem (na przykład oczy, włosy itp.) za pomocą maski, to powinieneś zastosować omawiany filtr na kopii oryginalnej warstwy ze zdjęciem. Naciśniesz więc **Ctrl+J** (**⌘+J** w Mac OS), aby powielić warstwę *Background* (*Tło*). (W 6. punkcie ćwiczenia przekonasz się, jak łatwo złagodzić efekt rozmycia poprzez zmniejszenie wartości parametru *Opacity* (*Krycie*) dla powielonej warstwy). Ewentualnie możesz dokonać konwersji zdjęcia na potrzeby filtrów inteligentnych w sposób opisany na stronie 692.

- 2. Po uaktywnieniu duplikatu warstwy ze zdjęciem wydaj polecenie *Filter/Blur/Gaussian Blur* (*Filtr/Rozmycie/Rozmycie gaussowskie*).**

W oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, zwiększ wartość parametru *Radius (Promień)* na tyle, by zdjęcie uległo silnemu rozmyciu (w celu uzyskania efektu pokazanego na rysunku 10.15 zwiększyłam ją do 8). Nie przejmuj się utratą detali; już za chwilę skorygujesz krycie warstwy w taki sposób, by nieco zneutralizować uzyskany efekt. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć okno filtra i zatwierdzić rozmycie warstwy.

3. Dołącz do warstwy całkowicie czarną maskę.

Na pewno doskonale pamiętasz, że jeśli chodzi o maski, czarne maskuje, białe pokazuje, prawda? Ponieważ większość zdjęć nie powinna ulec rozmyciu (w przeciwnym razie trudno byłoby rozpoznać na nim twarz), od razu utwórz całkowicie czarną maskę, aby zaoszczędzić sobie trochę czasu. Aby to zrobić, upewnij się, że rozmyta warstwa jest aktywna, a następnie przytrzymaj klawisz *Alt (Option w Mac OS)* i kliknij przycisk z kółkiem w prostokącie, znajdujący się w dolnej części panelu *Layers (Warstwy)*. Photoshop zamaskuje wówczas całą przefiltrowaną warstwę, co spowoduje całkowite ukrycie efektu rozmycia.

4. Naciśnij klawisz *B*, aby włączyć narzędzie *Brush (Pędzel)*, a następnie zmień bieżący kolor narzędzia na biały.

Przyjrzyj się próbkom kolorów widocznym w dolnej części paska narzędzi. Naciśnij najpierw klawisz *D*, aby nadać im domyślne kolory — biały i czarny. W przypadku masek górna próbka powinna automatycznie przyjąć biały kolor, lecz jeśli tak się nie stanie, naciśnij klawisz *X*, aby zamienić je miejscami.

5. Za pomocą dość dużej, miękkiej końcówki pędzla zamaluj te fragmenty skóry, które chciałbyś rozmyć.

Malowanie na biało powoduje odsłonięcie rozmytej wersji zdjęcia. Pamiętaj, że należy przy tym unikać malowania oczu, ust, nosa oraz włosów. (Jeśli przypadkiem odsłonisz rozmytą warstwę w miejscu, w którym powinna pozostać ukryta, naciśnij klawisz *X*, aby zamienić miejscami próbki kolorów, i ponownie zamaluj ten fragment na czarno).

6. Zmniejsz wartość parametru *Opacity (Krycie)* dla rozmytej warstwy do około 75%.

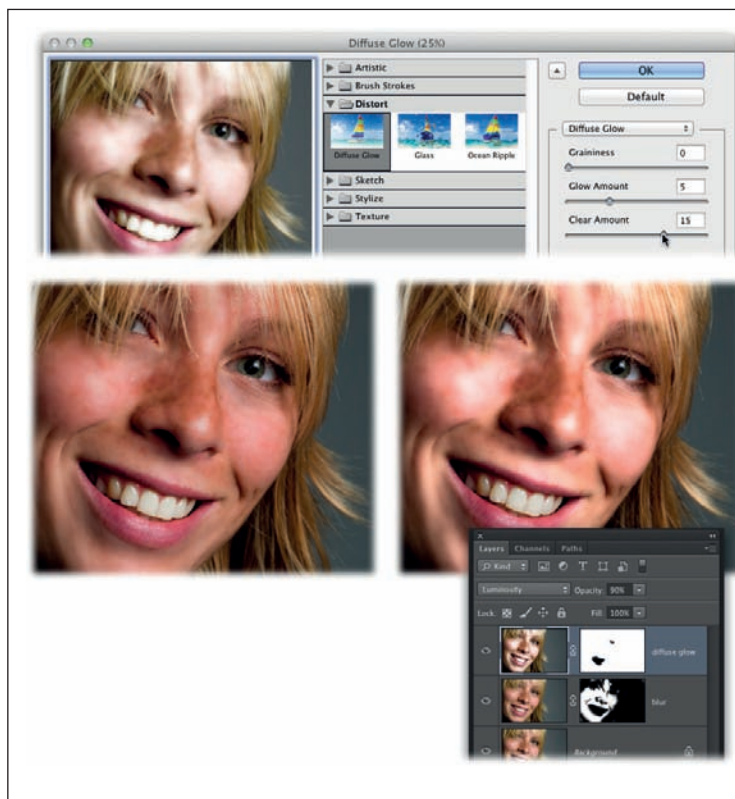
W panelu *Layers (Warstwy)* zmniejsz wartość parametru *Opacity (Krycie)* rozmytej warstwy do około 75%, aby skóra wyglądała bardziej naturalnie.

Blask luksusu w zasięgu ręki

Zastosowanie filtra *Diffuse Glow (Zmiękczone poświata)* to błyskawiczny sposób na uzyskanie efektu baśniowej, eterycznej poświaty. Podobnie jak w przypadku filtra *Gaussian Blur (Rozmycie gaussowskie)*, także przed użyciem tego filtra należy utworzyć osobną warstwę dokumentu.

Wykonaj sztuczkę z wygładzaniem skóry opisaną w poprzedniej części rozdziału, a następnie — jeśli dotychczas tego nie zrobiłeś — dwukrotnie kliknij warstwę *Background (Tło)*, aby przekształcić ją na zwykłą, edytowalną warstwę dokumentu.

Kolejne zadanie będzie polegało na połączeniu oryginalnej warstwy z rozmytą, ale tak, by efekt tego połączenia trafił na kolejną, *nową* warstwę dokumentu (tę operację nazywam *transferowaniem*). Aby to zrobić, przytrzymaj klawisz *Shift* i uaktywnij obydwie warstwy źródłowe w panelu *Layers (Warstwy)*, a potem przytrzymaj klawisz *Alt (Option w Mac OS)* i wybierz polecenie *Merge Layers (Scal warstwy)* z menu tego panelu (jeśli sztuczka nie zadziała, to znaczy, że najprawdopodobniej zapomniałeś przekształcić tło na zwykłą warstwę dokumentu). Photoshop połączy wówczas obydwie warstwy w jedną, której nazwa będzie zawierała słowo *merged (złączona)*, i umieści ją na samej górze stosu warstw (dobrze jest zmienić jej nazwę na zgodną z nazwą użytego filtra, czyli np. *zmiękczone poświata*, aby wiedzieć, jaki filtr został na niej zastosowany). Naciśnij klawisz *D*, aby przywrócić domyślne kolory narzędzia i tła, czyli czarny i biały, a następnie (ewentualnie) klawisz *X*, aby czarna próbka znalazła się na górze. Wydad polecenie *Filter/Filter Gallery (Filtr/Galeria filtrów)*, aby wyświetlić gigantyczne okno dialogowe pokazane na rysunku 10.16. Kliknij trójkątny przełącznik obok nazwy kategorii *Distort (Zniekształcanie)*, aby ją rozwinąć, a potem kliknij miniaturę filtra *Diffuse Glow (Zmiękczone poświata)*. (Jeśli włączyłeś wyświetlanie wszystkich filtrów w sposób opisany na stronie 696, możesz też wydać polecenie *Filter/Distort/Diffuse Glow (Filtr/Zniekształć/Zmiękczone poświata)*). Ciąg dalszy tej operacji został przedstawiony na rysunku 10.16.


RYСУNEK 10.16.

U góry: Działanie tego filtra bazuje na bieżącym kolorze tła, który jest używany do generowania poświaty. Ponieważ utworzenie tego efektu wiąże się z powstaniem sporej ilości szumu, przeciągnij suwak Graininess (Ziarnistość) do końca w lewą stronę. Ustaw wartość parametru Glow Amount (Wartość blasku) na około 5 i pozostaw domyślną wartość parametru Clear Amount (Wielkość czyszczenia) na 15. Po skonfigurowaniu ustawień kliknij przycisk OK.

Na dole: W panelu Layers (Warstwy) zmień tryb mieszania warstwy z poświatą na Luminosity (Jasność), dzięki czemu uzyskany efekt będzie miał wpływ wyłącznie na jasność obrazu, a nie na jego kolorystykę, a następnie zmniejsz wartość parametru Opacity (Krycie) tej warstwy do około 75%

WSKAZÓWKA

Zamiast scalać warstwy, możesz się posłużyć obiektem inteligentnym. (Jeśli zdecydujesz się na takie rozwiązanie, nie musisz wcześniej dwukrotnie klikać warstwę *Background (Tło)*, aby umożliwić jej edycję). W takim przypadku uaktywnij oryginalną warstwę ze zdjęciem oraz warstwę z rozmytym wariantem, kliknij prawym przyciskiem myszy w pobliżu nazwy jednej z nich (przytrzymaj klawisz *Control* i kliknij w Mac OS) i wybierz polecenie *Convert to Smart Object (Konwertuj na obiekt inteligentny)*. Następnie uruchom filtr *Diffuse Glow (Zmiękczonego światła)* w sposób opisany wyżej i dwukrotnie kliknij małą ikonę po prawej stronie nazwy tego filtra w panelu *Layers (Warstwy)*, aby wyświetlić okno dialogowe *Blending Options (Opcje mieszania)*. W tym oknie z listy *Mode (Tryb)* wybierz opcję *Luminosity (Jasność)* i zmniejsz wartość parametru *Opacity (Krycie)*. Kliknij przycisk *OK* — i gotowe!

Tuszowanie zmarszczek poprzez rozjaśnianie i przyciemnianie

Wiesz już, że zmarszczki da się wyretuszować za pomocą narzędzi *Healing Brush (Pędzel korygujący)* oraz *Clone Stamp (Stempel)*. Kolejny sposób polega na nieznaczonym rozjaśnieniu albo przyciemnieniu pomarszczonych miejsc w taki sposób, by bruzdy nie były tak widoczne.

Do wykonania tej operacji można byłoby użyć narzędzi *Dodge (Rozjaśnianie)* oraz *Burn (Ściemnij)* — są to przecież w końcu narzędzia zaprojektowane specjalnie do rozjaśniania i przyciemniania obrazu! Są to cyfrowe wersje technik z dawnych czasów, kiedy fotografowie sami wywoływali filmy i odbitki, zamykali się w zaciemnionych pomieszczeniach oświetlonych tylko młym światłem specjalnej, czerwonej żarówki, by po kilku godzinach wynurzyć się stamtąd z rozszerzonymi źrenicami i ubraniami przesiąkniętymi zapachem chemikaliów.

Bez zagłębiania się w tajniki ciemni fotograficznych, proces wywoływania odbitek polega na naświetleniu obrazu na specjalnym papierze. Jeśli przez pewien czas w trakcie naświetlania przesłonisz źródło światła w wybranym miejscu, to miejsce zostanie *ślabiej naświetlone* i ulegnie rozjaśnieniu. Jeśli zasłonisz całe zdjęcie *oprócz* wybranego miejsca, wystawisz ten fragment na działanie większej ilości światła, wskutek czego ulegnie on *przyciemnieniu* względem reszty fotografii.

UWAGA

Ikona narzędzia *Dodge (Rozjaśnianie)* trochę przypomina lizak, gdyż do zasłaniania wybranych fragmentów odbitki na ogół używało się okrągłych przedmiotów umocowanych na cienkim patyczku albo drucie. Z kolei ikona narzędzia *Burn (Ściemnij)* wygląda jak dłoń ułożona w kształt litery „O”, gdyż taką dłonią można było osłonić miejsca, które miały pozostać niedoświetlone, i przepuścić światło tylko przez „oczko” między palcami. Wygląd ikon jest trochę naciągany, ale nabiera sensu, jeśli choć trochę pozna się tradycyjne techniki naświetlania.

Działanie narzędzi *Dodge (Rozjaśnianie)* oraz *Burn (Ściemnij)* w Photoshopie można dość elastycznie konfigurować. Po włączeniu jednego z nich na pasku opcji pojawia się lista o nazwie *Range (Tryb)*, która decyduje o tym, jaki zakres tonalny będzie modyfikowany — cienie, półcienie czy światła. Ponadto za pomocą parametru *Exposure (Światło)* — który stanowi przybliżony odpowiednik parametru *Opacity (Krycie)* — można regulować intensywność działania obydwu tych narzędzi. Trzeba jednak pamiętać o tym, że i jedno, i drugie ingeruje w strukturę obrazu: używa się ich bowiem

na oryginalnej warstwie z fotografią (albo na jej kopii). Oprócz zmiany jasności mogą one wpływać na kolorystykę pikseli, przez co po zakończeniu retuszu projekt czasami wygląda gorzej niż przedtem... Jakby tego było mało, nieustanne sięganie do paska opcji w celu zmiany wartości parametru *Exposure* (*Ekspozycja*) lub wybrania jednej z opcji z listy *Range* (*Tryb*) jest po prostu trochę uciążliwe. Oczywiście, nie mam zamiaru Cię zniechęcać: za pomocą wymienionych narzędzi można skutecznie rozjaśnić i przyciemnić wybrane fragmenty obrazu. Pamiętaj jedynie, aby przed ich użyciem powielić warstwę ze zdjęciem, co uniemożliwi uszkodzenie oryginału, oraz o tym, by zmniejszyć wartość parametru *Exposure* (*Światło*).

Mimo wszystko lepszym wyjściem jest skonfigurowanie narzędzia *Brush* (*Pędzel*) w taki sposób, by *zachowywało się* podobnie jak narzędzia *Dodge* (*Rozjaśnianie*) oraz *Burn* (*Ściemnij*). Taki efekt można osiągnąć poprzez utworzenie nowej warstwy w trybie *Soft Light* (*Łagodne światło*) i wypełnienie jej 50-procentowym odcieniem szarości — patrz rysunek 10.17.



RYСУNEK 10.17.

U góry: Okno dialogowe New Layer (Nowa warstwa) to najszybszy sposób na utworzenie nowej warstwy przeznaczonej specjalnie do rozjaśniania i przyciemniania. Aby je wyświetlić, naciśnij Shift+Ctrl+N (Shift+⌘+N w Mac OS). Z listy Mode (Tryb) wybierz opcję Soft Light (Łagodne światło), włącz opcję Fill with Soft-Light-neutral color (50% gray) (Wypełnij kolorem neutralnym w trybie Łagodne światło (50% szarości)) i kliknij przycisk OK.

Na dole: Po odpowiednim rozjaśnieniu i przyciemnieniu zmarszczki aż tak nie rzucają się w oczy, a portret nie stracił nic ze swego pierwotnego charakteru. Zwróć uwagę, że oczy mężczyzny również zostały wyretuszowane. Rozjaśniono białka, zaś ciemniejsze obwódki wokół obydwu tęczy zostały przyciemnione

WSKAZÓWKA

Ta technika nadaje się nie tylko do wygładzania zmarszczek; jest to także znakomity sposób na rozjaśnienie albo przyciemnienie *dowolnego* fragmentu zdjęcia, zwłaszcza w przypadku zdjęć portretowych.

Oto przepis na bezinwazyjne przyciemnianie i rozjaśnianie:

1. **Otwórz zdjęcie, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i kliknij przycisk *Create a new layer* (*Utwórz warstwę*) w panelu *Layers* (*Warstwy*).**

W oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, zmień nazwę warstwy na *Dodge Burn* (czyli „rozzaśnianie, przyciemnianie”), z listy *Mode* (*Tryb*) wybierz opcję *Soft Light* (*Łagodne światło*), włącz opcję *Fill with Soft-Light-neutral color* (*50% gray*) (*Wypełnij kolorem neutralnym w trybie Łagodne światło (50% szarości)*) i kliknij przycisk *OK*. (Owszem, można było najpierw utworzyć nową warstwę w zwykły sposób, użyć polecenia *Edit/Fill* (*Edycja/Wypełnij*) do wypełnienia jej szarością, a potem wybrać odpowiedni tryb mieszania, ale tak jest szybciej).

2. **Naciśnij klawisz *B*, aby włączyć narzędzie *Brush* (*Pędzel*), i zmień wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) na 10 – 20%.**

Aby ułatwić sobie stopniowy, dyskretny retusz zdjęcia, musisz zmniejszyć wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) dla pędzla. No cóż, w ten sposób zajmie Ci to wprawdzie nieco więcej czasu, ale stopniowe rozjaśnianie i przyciemnianie daje o wiele lepsze efekty niż wykonywanie takich poprawek przy zbyt dużej intensywności krycia.

3. **W celu miejscowego rozjaśnienia obrazu zmień bieżący kolor narzędzia na biały.**

Spójrz na próbki kolorów znajdujące się w dolnej części paska narzędzi. Jeśli nie zmieniłeś wcześniej koloru narzędzia na biały, naciśnij najpierw klawisz *D*, aby przywrócić domyślne barwy narzędzia i tła (czerni i biel), a potem zamień je miejscami klawiszem *X*.

4. **Ustaw kursor myszy w oknie dokumentu i zamaluj ciemne zmarszczki.**

Użyj na tyle małej końcówki pędzla, by móc rozjaśnić tylko ciemniejsze detale zmarszczek. Jeśli użyjesz zbyt dużej końcówki, możesz rozjaśnić miejsca, które tego nie potrzebują. Przy pracach wymagających takiej precyzji dobrze jest *bardzo silnie* powiększyć podgląd zdjęcia za pomocą skrótu *Ctrl++* (*⌘++* w Mac OS). Przy powiększeniu przekraczającym 500% na ekranie pojawi się podgląd siatki pikseli (patrz strona 86).

5. **Zamień miejscami próbki, tak by czarny znalazł się na górze, a potem zamaluj te fragmenty, które wymagają przyciemnienia.**

Jeśli zmarszczki są tak głębokie, że dają się na nich zauważyć niewielkie odbłaski światła, możesz je odrobinę przyciemnić. Na przykładzie pokazanym na rysunku 10.17 przyciemniłam też krawędzie tęczy, aby oczy mężczyzny stały się bardziej wyraziste.

6. **Nieznacznie zmniejsz wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) dla warstwy o nazwie *Dodge Burn*.**

Jeśli trochę przesadziłeś z poprawkami, możesz zmniejszyć krycie warstwy z retuszem.

7. Zapisz dokument w formacie PSD, aby umożliwić sobie jego ewentualną późniejszą edycję.

WSKAZÓWKA

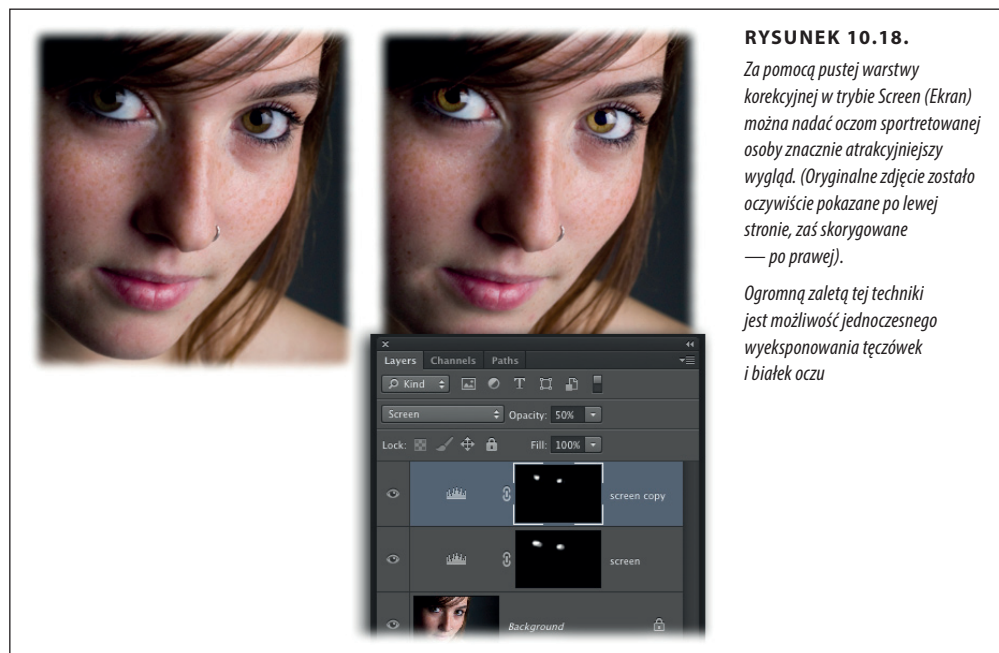
W celu zachowania maksymalnej elastyczności projektu możesz przeprowadzić rozjaśnianie na jednej warstwie, a przyciemnianie na *drugiej*. Dzięki temu będziesz mógł regulować krycie warstwy rozjaśniającej i przyciemniającej niezależnie od siebie.

Oczy jak marzenie

O jednej z najprostszych, a zarazem robiących największe wrażenie sztuczek z poprawianiem wyglądu oczu przeczytasz w rozdziale 11. (strona 519) — polega ona na zaakcentowaniu oczu za pomocą odpowiedniego wyostrzenia. Tymczasem w tej części rozdziału dowiesz się, jak rozjaśnić i wybielić oczy, zapoznasz się z wieloma sposobami na usunięcie efektu czerwonych źrenic, a nawet nauczysz się poprawiać wygląd oczu swoich czworonożnych przyjaciół.

Upiększanie oczu

Szybki i bezproblemowy sposób na wyeksponowanie i nadanie zmysłowego wyglądu oczom polega na rozjaśnieniu ich za pomocą trybu *Screen* (*Ekran*). Ta technika eksponuje tęczaówki *i zarazem* rozjaśnia białka oczu, tak jak ilustruje to rysunek 10.18. Aby osiągnąć podobny efekt bez powielania oryginalnej warstwy ze zdjęciem (co powoduje istotny przyrost objętości pliku), użyjemy w tym celu pustej warstwy korekcyjnej.



RYСУNEK 10.18.

Za pomocą pustej warstwy korekcyjnej w trybie *Screen* (*Ekran*) można nadać oczom sportretowanej osoby znacznie atrakcyjniejszy wygląd. (Oryginalne zdjęcie zostało oczywiście pokazane po lewej stronie, zaś skorygowane — po prawej).

Ogromną zaletą tej techniki jest możliwość jednoczesnego wyeksponowania tęczaówek i białek oczu

Oto przepis na błyskawiczne upiększenie oczu:

1. Wczytaj zdjęcie i utwórz pustą warstwę korekcyjną.

Kliknij czarno-białe kółko znajdujące się w dolnej części panelu *Layers (Warstwy)* i z menu, które się wówczas pojawi, wybierz opcję *Levels (Poziomy)*. Po wyświetleniu się panelu *Properties (Właściwości)* kliknij jego zakładkę, aby go zamknąć (tak naprawdę nie potrzebujemy bowiem ustawień warstwy *Levels (Poziomy)*; wybraliśmy ją tylko dlatego, że jest to jedna z warstw korekcyjnych, która przy ustawieniach domyślnych nie ma wpływu na wygląd zdjęcia).

2. Zmień tryb mieszania warstwy korekcyjnej na *Screen (Ekran)*.

Rozwiń listę znajdującą się w lewym górnym rogu panelu *Layers (Warstwy)* i zmień domyślny tryb mieszania *Normal (Zwykły)* na *Screen (Ekran)*. Gdy to zrobisz, Photoshop *zdecydowanie* rozjaśni całą fotografię, ale nie martw się — zajmujemy się tym już w następnym punkcie.

3. Wypełnij maskę warstwy korekcyjnej czarnym kolorem.

Upewnij się, że miniatura maski warstwy korekcyjnej w panelu *Layers (Warstwy)* jest aktywna (powinna być obrysowana cienką obwódką). Następnie, aby ukryć nadmierne rozjaśnienie obrazu, które wywołaliśmy w poprzednim punkcie ćwiczenia, wydaj polecenie *Edit/Fill (Edycja/Wypełnij)*, wybierz opcję *Black (Czarny)* z listy *Use (Użyj)* i kliknij przycisk *OK*.

4. Włącz narzędzie *Brush (Pędzel)* i zmień bieżący kolor narzędzia na biały.

Naciśnij klawisz *B*, aby włączyć narzędzie *Brush (Pędzel)*, a potem przyjrzyj się próbkom kolorów znajdującym się w dolnej części paska narzędzi. Jeśli górna próbka jest biała, to znakomicie; w przeciwnym razie naciśnij klawisz *D*, aby przywrócić domyślne kolory narzędzia i tła: czarny oraz biały, a potem zamień je miejscami klawiszem *X*. Teraz wszystko jest gotowe i można przystąpić do zamalowania maski w taki sposób, by efekt rozjaśnienia obejmował wyłącznie oczy.

5. Zamaluj oczy.

Umieść kursor myszy w oknie dokumentu i zamaluj obydwie tęczówki. Jeśli białka wymagają rozjaśnienia — je także zamaluj. Jeśli pochopnie rozjaśnisz jakiś detal, który tego nie wymaga, naciśnij klawisz *X*, aby zamienić miejscami kolory narzędzia i tła, i ponownie zamaluj to samo miejsce, tym razem na czarno. Uważaj, by nie zamalować na biało ciemnych krawędzi tęczówek, gdyż ulegną wówczas rozjaśnieniu.

6. Jeśli chciałbyś jeszcze silniej zaakcentować uzyskany efekt, powiel warstwę korekcyjną i zmniejsz poziom krycia duplikatu.

Po uzyskaniu właściwej maski możesz wzmocnić uzyskany efekt poprzez powielenie warstwy korekcyjnej i zmniejszenie wartości parametru *Opacity (Krycie)* otrzymanej kopii. Naciśnij *Ctrl+J* (*⌘+J* w Mac OS), aby powielić tę warstwę, i zmniejsz poziom krycia kopii do około 25%.

7. Zapisz projekt w formacie PSD.

Ta-dam! Opisana sztuczka daje naprawdę niesamowite efekty: oczy sfotografowanej osoby będą dosłownie wychodziły z ekranu... no, może trochę się rozpędziłam, ale w każdym razie będą bardzo wyraziste.

Usuwanie efektu czerwonych oczu

Jedną z największych uciążliwości związanych z fotografowaniem z lampą błyskową jest możliwość wystąpienia przerażającego efektu czerwonych źrenic. Narzędzie *Red Eye* (*Czerwone oczy*) w Photoshopie dość skutecznie radzi sobie z większością tego typu mankamentów, ale zdarzają się wyjątkowo trudne przypadki, których po prostu nie da się rozwiązać w ten sposób. Z tego względu dobrze mieć w rękawie kilka trików, takich jak podkradanie źrenic z innych kanałów obrazu, poprawki za pomocą narzędzia *Color Replacement* (*Zastępowanie kolorów*), użycie warstwy korekcyjnej *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasylenie*) czy techniki retuszu w Camera Raw. Z wszystkimi wymienionymi metodami zapoznasz się w dalszej części rozdziału.

■ NARZĘDZIE RED EYE (CZERWONE OCZY)

Chciałabym, aby wszystkie narzędzia w Photoshopie były tak proste w obsłudze jak *Red Eye* (*Czerwone oczy*)! Znajdziesz je w zestawie z narzędziem *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*), a jego przycisk jest opatrzony symbolem oka oraz niewielkim krzyżykiem. Włącz je, umieść kursor myszy w oknie dokumentu, a potem obrysuj oko z czerwoną źrenicą, jak na rysunku 10.19, u góry. Po zwolnieniu przycisku myszy Photoshop odszuka czerwone wnętrze oka i zaczerni je. I już!



RYСУNEK 10.19.

U góry: Wbrew temu, co można byłoby przypuszczać, lepiej obrysować ramką całe oko, a nie samą źrenicę. Z jakiegoś niewytłumaczalnego powodu im mniejsza ramka, tym narzędzie Red Eye (Czerwone oczy) gorzej sobie radzi.

Na dole: Oryginalne zdjęcie zostało pokazane po lewej stronie, zaś po prawej — jego znacznie mniej przerażająca wersja

WSKAZÓWKA

Jeśli nie uda Ci się w ten sposób całkowicie zaczernić oka już za pierwszym podejściem, naciśnij *Ctrl+Z* (*⌘+Z* w Mac OS), aby anulować poprawkę, a potem zwiększ wartości parametrów *Pupil Size* (*Rozmiar źrenicy*) oraz *Darken Amount* (*Stopień ściemnienia*) na pasku opcji i spróbuj skorygować źrenicę jeszcze raz.

■ NARZĘDZIE COLOR REPLACEMENT (ZASTĘPOWANIE KOLORÓW)

Kolejny sposób na wyjątkowo uparte czerwone źrenice to narzędzie *Color Replacement* (*Zastępowanie kolorów*). Po zmianie koloru narzędzia na czarny można użyć go do usunięcia upornej czerwieni. Ponieważ jednak narzędzie *Color Replacement*

(*Zastępowanie kolorów*) ingeruje w strukturę obrazu (i nie da się przewidzieć, jak zadziała w danym przypadku), przed jego użyciem najlepiej jest zaznaczyć oczy i skopiować je na nową warstwę. Oto kompletny poradnik:

1. Zaznacz oczy i skopiuj je na nową warstwę dokumentu.

Za pomocą narzędzia *Lasso* narysuj odręczne zaznaczenie obejmujące obydwoje oczu (zaznacz całe oczy, a nie tylko źrenice), a potem naciśnij *Ctrl+J* (*⌘+J* w Mac OS), aby przenieść zawartość zaznaczenia na nową warstwę dokumentu. Dzięki temu, nawet jeśli coś pójdzie zupełnie niezgodnie z planem, będziesz mógł usunąć nieudaną warstwę i spróbować od początku. (Jeśli chcesz, możesz oczywiście skopiować całą warstwę ze zdjęciem).

2. Włącz narzędzie *Color Replacement* (*Zastępowanie kolorów*) za pomocą panelu *Tools* (*Narzędzia*).

Znajdziesz je w zestawie z narzędziami malarskimi Photoshopa, a jego przycisk wygląda jak mały pędzel, choć dla odmiany opatrzony zakrzywioną strzałką i kwadracikiem (kwadracik ma symbolizować próbkę koloru). Do przełączania narzędzi z tego zestawu służy skrót *Shift+B*.

3. Zmień bieżący kolor narzędzia na czarny.

Naciśnij klawisz *D*, aby ustawić domyślne kolory narzędzia i tła, czyli czarny i biały (ewentualnie naciśnij klawisz *X*, aby czarna próbka znalazła się na górze). Jeśli wolisz, możesz pobrać próbkę koloru narzędzia wprost ze zdjęcia: aby to zrobić, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i kliknij brew albo ciemny fragment oka.

4. Na pasku opcji z listy *Mode* (*Tryb*) wybierz opcję *Hue* (*Barwa*), a potem opcję *Contiguous* (*Sąsiadujący*) z listy *Limits* (*Ograniczenie*), zaś parametrowi *Tolerance* (*Tolerancja*) nadaj wartość 30%.

Wybranie trybu *Hue* (*Barwa*) oznacza, że narzędzie będzie powodowało zmianę koloru obrazu, bez wpływu na jego jasność (więcej informacji o trybach mieszania znajdziesz na stronie 319). Opcja *Contiguous* (*Sąsiadujący*) sprawia, że Photoshop będzie zmieniał kolor tylko tych czerwonych pikseli, które są zgromadzone w jednym miejscu i nie zostały rozdzielone innymi barwami. Zaś opcja *Tolerance* (*Tolerancja*) decyduje o tym, jak bardzo „wybredne” będzie narzędzie w działaniu: małe wartości tolerancji zmniejszają zakres dopuszczalnych odstępstw w kolorystyce, a wysokie będą powodowały kolorowanie wszystkiego, co wpadnie Ci pod kursor.

5. Zamaluj czerwone źrenice.

Ta operacja wymaga zastosowania niewielkiej końcówki pędzla. Naciśnij klawisz lewego nawiasu kwadratowego (*]*), aby zmniejszyć średnicę końcówki (prawy nawias powoduje jej powiększenie), lub przytrzymaj klawisz *Alt* oraz prawy przycisk myszy (przytrzymaj *Control+Option* w Mac OS) i przeciągnij w lewą albo w prawą stronę, aby odpowiednio zmniejszyć albo powiększyć średnicę pędzla. Gdy uda Ci się dobrać właściwy rozmiar, ustaw kursor myszy ponad źrenicami i zamaluj czerwień, uważając, by krzyżyk-celownik nie znalazł się poza obrębem czerwonego obszaru.

PORADY SPOD LADY

Podkradanie źrenic z innych kanałów

W zasadzie nie trzeba się przecieć borykać z mozolnym usuwaniem czerwieni, bo w panelu *Channels (Kanały)* znajdziesz idealnie czarne źrenice, które tylko czekają na to, by ich użyć! (Pamiętaj, że Photoshop nie wyświetla kanałów w kolorach, więc na ich podglądzie źrenice nie będą czerwone). O ile mi wiadomo, prawo nie zabrania podkradania źrenic z kanałów obrazu, więc możemy to zrobić zupełnie legalnie. Oto przepis:

1. Kliknij zakładkę panelu *Channels (Kanały)* w grupie panelu *Layers (Warstwy)* lub wydaj polecenie *Window/Channels (Okno/Kanały)*, aby ten kanał otworzyć. Jeśli edytujesz zdjęcie w trybie RGB, to przejrzyj poszczególne kanały za pomocą skrótów *Ctrl+3, 4 i 5 (⌘+3, 4 i 5 w Mac OS)*, aby znaleźć ten, w którym źrenice będą najmniejsze (najprawdopodobniej będzie to kanał zielony). Jeśli edytujesz zdjęcie w trybie CMYK, będziesz miał do dyspozycji jeszcze jeden kanał, którego podgląd możesz wyświetlić skrótem *Ctrl+6 (⌘+6 w Mac OS)*.
2. Włącz narzędzie *Elliptical Marquee (Zaznaczanie eliptyczne)* i narysuj zaznaczenie nieco większe od źrenicy jednego z oczu. Następnie naciśnij klawisz *Shift*, aby uaktywnić tryb dodawania do zaznaczenia, i obrysuj drugą źrenicę. (Utworzenie dokładnego zaznaczenia samych źrenic może wymagać powiększenia podglądu zdjęcia).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (przytrzymaj klawisz *Control* i kliknij w Mac OS) we wnętrzu jednego z zaznażeń (nieważne którego) i wybierz polecenie *Feather (Wtapianie)* z podręcznego menu. W oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, zmień wartość parametru *Feather Radius (Promień wtapiania)* na *1* i kliknij przycisk *OK*.
4. Skopiuj źrenice skrótem *Ctrl+C (⌘+C w Mac OS)*, a potem wyświetl kanał kompozytowy za pomocą skrótu *Ctrl+2 (⌘+2 w Mac OS)*.
5. Otwórz panel *Layers (Warstwy)* i kliknij przycisk *Create a new layer (Utwórz warstwę)*, znajdujący się w dolnej części tego panelu, aby utworzyć nową warstwę dla źrenic. Nadaj jej nazwę *New Pupils* (czyli „nowe źrenice”) i umieść powyżej warstwy ze zdjęciem.
6. Wklej źrenice na nową warstwę obrazu za pomocą skrótu *Ctrl+V (⌘+V w Mac OS)*. Gotowe! Modelka (albo model) powinna teraz wyglądać *znacznie mniej* przerażająco.

6. Po zakończeniu malowania użyj narzędzia *Eraser (Gumka)* albo maski warstwy do skorygowania obszaru poza źrenicą, jeśli okaże się to konieczne.

Jeśli zauważysz, że zaczerniłeś także niewielkie obszary poza obrębem źrenicy, możesz je wymazać za pomocą narzędzia *Eraser (Gumka)*, gdyż odślonisz w ten sposób oryginalne zdjęcie znajdujące się pod spodem. Naciśnij klawisz *E*, aby włączyć narzędzie *Eraser (Gumka)*, i ostrożnie usuń czarne naddatki. Inne rozwiązanie polega na dodaniu maski do warstwy ze źrenicami i zamalowaniu na czarno pochopnie zaczernionych miejsc.

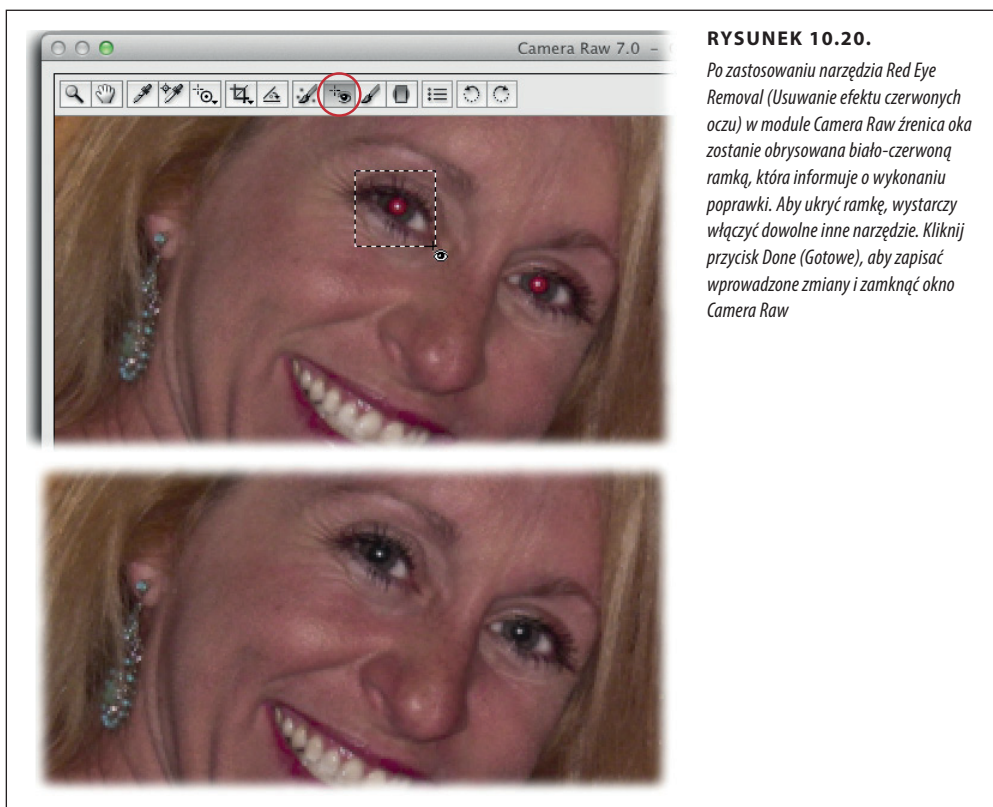
7. Zapisz dokument w formacie PSD — i z głową!

Wprawdzie nie przypuszczam, żebyś musiał często uciekać się do tej techniki, ale w razie czego przynajmniej wiesz, jak postępować!

■ KORYGOWANIE CZERWONYCH OCZU W MODULE CAMERA RAW

Narzędzie *Red Eye Removal (Usuwanie efektu czerwonych oczu)* w module Camera Raw działa i wygląda bardzo podobnie jak narzędzie *Red Eye (Czerwone oczy)* w Photoshopie. Dobrze, że moduł Camera Raw jest w nie wyposażony, gdyż w przy-

padku zdjęć RAW, które nie wymagają poprawek w Photoshopie, nie trzeba przełączać się między oknami tylko po to, by usunąć omawianą wadę. Po otwarciu zdjęcia w module Camera Raw (strona 83) naciśnij klawisz *E*, aby włączyć narzędzie *Red Eye Removal* (*Usuwanie efektu czerwonych oczu*), a potem po prostu narysuj ramkę zaznaczenia wokół jednego z oczu, jak na rysunku 10.20, po czym zwolnij przycisk myszy.



RYСУNEK 10.20.

Po zastosowaniu narzędzia *Red Eye Removal* (*Usuwanie efektu czerwonych oczu*) w module *Camera Raw* źrenica oka zostanie obrysowana białą-czerwoną ramką, która informuje o wykonaniu poprawki. Aby ukryć ramkę, wystarczy włączyć dowolne inne narzędzie. Kliknij przycisk *Done* (*Gotowe*), aby zapisać wprowadzone zmiany i zamknąć okno *Camera Raw*

Korygowanie efektu białych źrenic u zwierząt

Zwierzęta to *niby* nie ludzie, ale przez niektórych (włącznie ze skromną autorką tej książki), są traktowani na równi z nimi. U naszych futrzastych przyjaciół także występuje efekt podobny do niesławnych czerwonych oczu; nazywa się go *efektem białych źrenic*. Mankament ten, podobnie jak jego czerwony odpowiednik, może całkiem zepsuć zdjęcie. Efekt białych źrenic jest trochę trudniejszy do skorygowania niż czerwonych, gdyż oczy są niemal prześwieczone — najczęściej białe, złociste albo zielonkawe — a tym samym praktycznie pozbawione cennych detali. Narzędzia typu *Red Eye* (*Czerwone oczy*) są w takich przypadkach bezskuteczne, gdyż źrenice nie są czerwone, zaś narzędzie *Color Replacement* (*Zastępowanie kolorów*) daje mierne efekty ze względu na brak odpowiedniego zróżnicowania źródłowych barw. Rozwiązanie polega na zaznaczeniu całych źrenic i zamalowaniu ich na czarno, a potem opatrzeniu kilkoma ładnie dobranymi odbłaskami światła („iskierkami”), dzięki którym oczy będą wyglądały jak prawdziwe (patrz rysunek 10.21).

**RYSUNEK 10.21.**

Po zaznaczeniu prześwietlonych źrenic (u góry), zamalowaniu ich na czarno i ozdobieniu dwoma jasnymi plamkami białego koloru, naśladującymi odbłaski światła, kotek już nie wygląda upiornie, lecz przesympatycznie!

Oto sposób na skorygowanie oczu domowego futrzaka:

1. Otwórz zdjęcie i zaznacz jaskrawo zabarwione oczy.

Ponieważ tworzysz zaznaczenie na bazie kolorystyki obrazu, możesz użyć narzędzia *Magic Wand (Różdżka)* albo *Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)* — po prostu kliknij jedną z źrenic, a potem przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij drugą.

2. Rozmyj krawędzie zaznaczenia przy użyciu ustawień w oknie *Refine Edge (Popraw krawędź)*.

Po otoczeniu źrenic korowodem maszerujących mrówek kliknij przycisk *Refine Edge (Popraw krawędź)* na pasku opcji. W oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, zmień wartość parametru *Feather (Wtapianie)* na 1 piksel oraz *Smooth (Gładkość)* — także na 1 piksel. Aby mieć pewność ujęcia w zaznaczeniu wszystkich białych albo złotych fragmentów, rozważ rozszerzenie zaznaczenia o 10 – 20% poprzez przeciągnięcie suwaka *Shift Edge (Przesuń krawędź)* w prawą stronę. Po skonfigurowaniu suwaków kliknij przycisk *OK*.

UWAGA

Pamiętaj, że ustawienia w oknie dialogowym *Refine Edge (Popraw krawędź)* są zapamiętywane — po otwarciu tego okna zawsze wyświetlane są ostatnio wybrane parametry. Upewnij się więc, że *wszystkie* suwaki, których nie trzeba regulować w tym ćwiczeniu, są wyzerowane.

3. Utwórz nową warstwę i nadaj jej nazwę *Pupils*, czyli „żrenice”.

Kliknij przycisk *Create a new layer (Utwórz warstwę)* w dolnej części panelu *Layers (Warstwy)*, nazwij warstwę i upewnij się, że trafiła ona na samą górę listy warstw.

4. Wypełnij zaznaczenie czarnym kolorem.

Aby odtworzyć przepaloną żrenicę, naciśnij klawisz *D* i przywróć w ten sposób domyślne kolory narzędzia i tła — czarny oraz biały — albo ewentualnie naciśnij klawisz *X*, aby czarna próbka znalazła się na górze. Następnie naciśnij *Alt+Backspace (Option+Delete* w Mac OS), aby zamalować zaznaczenie na czarno. Jeśli czerń nie sięga do samych krawędzi zaznaczenia (co może się zdarzyć w przypadku nieco zbyt intensywnego rozmycia krawędzi wykonane go w 2. punkcie ćwiczenia), ponów operację wypełniania za pomocą skrótu *Alt+Backspace (Option+Delete)*. Po zamalowaniu żrenic naciśnij *Ctrl+D (⌘+D* w Mac OS), aby pozbyć się maszerujących mrówek.

5. Utwórz kolejną warstwę i nadaj jej nazwę *Glint*, czyli „odbłask”.

Ponieważ odbłaski w oczach trzeba będzie później odpowiednio złagodzić poprzez zmniejszenie wartości parametru *Opacity (Krycie)*, należy umieścić je na osobnej warstwie dokumentu.

6. Włącz narzędzie *Brush (Pędzel)*, zmień kolor narzędzia na biały i dodaj odbłaski.

Naciśnij klawisz *X*, aby zamienić miejscami bieżące kolory narzędzia i tła, i za pomocą bardzo niewielkiej końcówki pędzla (około 10 pikseli) kliknij w lewym oku, aby uzyskać efekt naśladujący odbłask światła (zazwyczaj widoczny na zdjęciach). Następnie kliknij w *analogicznym* miejscu prawego oka, aby utworzyć siostrzaną „iskierkę”. Zmniejsz wartość parametru *Opacity (Krycie)* dla warstwy z odbłaskami do około 75%.

7. Zapisz projekt w formacie PSD.

A teraz możesz sobie pogratulować uratowania świetnego zdjęcia ulubionego zwierzątk!

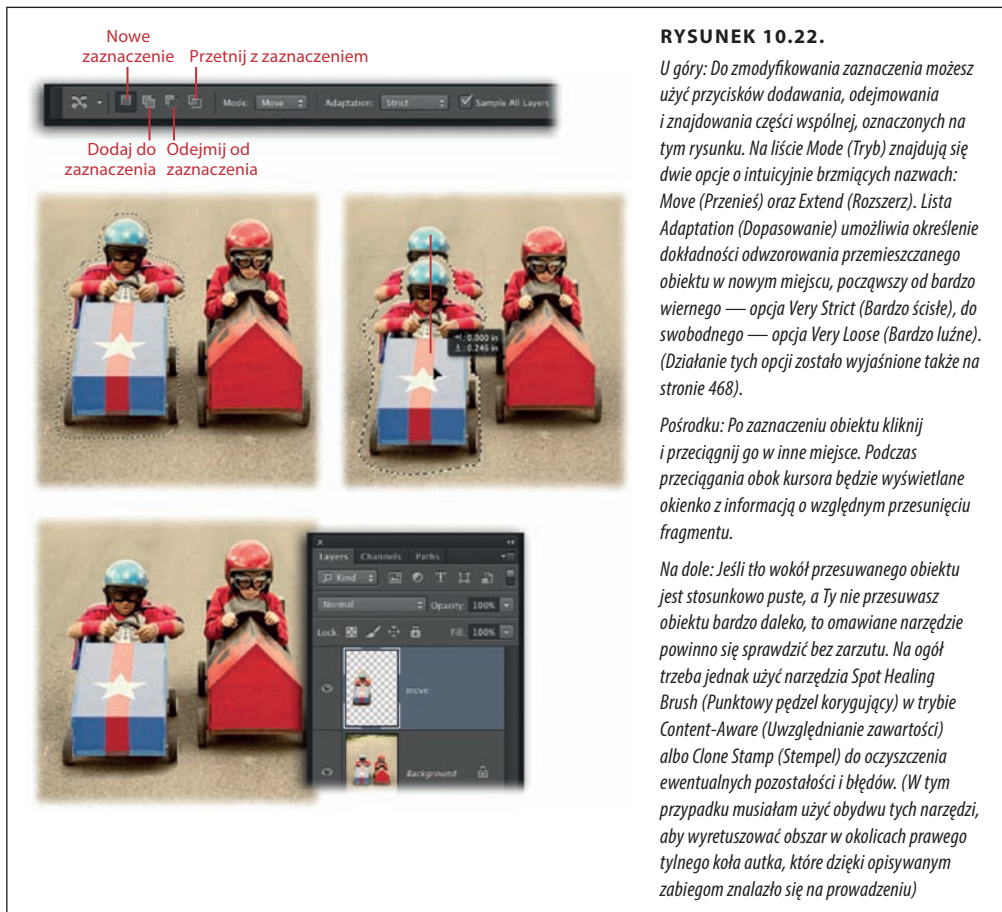
Inne przykłady twórczego szaleństwa

Techniki retuszowania obrazu, z którymi dotychczas się zapoznałeś, są stosunkowo niegroźne. Z wyjątkiem filtra *Liquify (Skraplanie)*, tak naprawdę nie robiłeś zdjęciom jakiejś *wyjątkowej* krzywdy... ale to się za chwilę zmieni. W tej części rozdziału dowiesz się, w jaki sposób posługiwać się nowym narzędziem Photoshopa o nazwie *Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości)*, które umożliwia modyfikowanie rozmaitych obiektów (nawet budynków!) — powiększanie ich, zmniejszanie, wydłużanie i skręcanie, a także przemieszczanie w obrębie zdjęcia. Dowiesz się też, jak przekształcać obiekty za pomocą polecenia *Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)*. Przygotuj się na potężną dawkę magii obrazu!

Przenoszenie obiektów i edytowanie kompozycji za pomocą narzędzia Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości)

Narzędzie *Content-Aware Move* (*Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości*), będące jedną z nowości w Photoshopie CS6, umożliwia zmianę wysokości, szerokości oraz położenia zaznaczonego obiektu. Działanie tego narzędzia bazuje na technologii uwzględniania zawartości, umożliwiającej dopasowanie konturów i deseni do nowego otoczenia w taki sposób, by modyfikacja nie budziła podejrzeń.

Aby poeksperymentować z przesuwaniem obiektu, otwórz zdjęcie i utwórz nową, pustą warstwę (to na niej fizycznie odbędzie się proces przenoszenia pikseli). Następnie włącz narzędzie *Content-Aware Move* (*Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości*) za pomocą panelu *Tools* (*Narzędzia*) — znajdziesz je w zestawie z pędzłami korygującymi — lub przy użyciu skrótu *Shift+J*, który należy nacisnąć tyle razy, ile to będzie konieczne, by na pasku pojawiła się ikona wyglądająca jak dwie strzałki przecinające się na kształt litery X. Na pasku opcji z listy *Mode* (*Tryb*) wybierz opcję *Move* (*Przenieś*) i włącz opcję *Sample All Layers* (*Próbkuj wszystkie warstwy*). Następnie ustaw kursor myszy w oknie dokumentu, obrysuj dowolny obiekt — taki jak autko widoczne na rysunku 10.22 po lewej stronie — i przeciągnij go w inne miejsce.



RYSUNEK 10.22.

U góry: Do zmodyfikowania zaznaczenia możesz użyć przycisków dodawania, odejmowania i znajdowania części wspólnej, oznaczonych na tym rysunku. Na liście *Mode* (*Tryb*) znajdują się dwie opcje o intuicyjnie brzmiących nazwach: *Move* (*Przenieś*) oraz *Extend* (*Rozszerz*). Lista *Adaptation* (*Dopasowanie*) umożliwia określenie dokładności odwzorowania przemieszczanego obiektu w nowym miejscu, począwszy od bardzo wiernego — opcja *Very Strict* (*Bardzo ściśle*), do swobodnego — opcja *Very Loose* (*Bardzo luźne*). (Działanie tych opcji zostało wyjaśnione także na stronie 468).

Pośrodku: Po zaznaczeniu obiektu kliknij i przeciągnij go w inne miejsce. Podczas przeciągania obok kursora będzie wyświetlane okienko z informacją o względnym przesuńnięciu fragmentu.

Na dole: Jeśli tło wokół przesuwanego obiektu jest stosunkowo puste, a Ty nie przesuwasz obiektu bardzo daleko, to omawiane narzędzie powinno się sprawdzić bez zarzutu. Na ogół trzeba jednak użyć narzędzia *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) w trybie *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*) albo *Clone Stamp* (*Stempel*) do oczyszczenia ewentualnych pozostałości i błędów. (W tym przypadku musiałam użyć obydwu tych narzędzi, aby wyretuszować obszar w okolicach prawego tylnego koła autka, które dzięki opisywanym zabiegom znalazło się na prowadzeniu)

UWAGA

Aby wykonać omawiane ćwiczenie na tym samym przykładzie, pobierz plik o nazwie *Racers.jpg* wraz z innymi materiałami pomocniczymi z serwera FTP pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/pcs6np.zip>.

Narzędzie *Content-Aware Move* (*Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości*) umożliwia także zmianę wysokości oraz szerokości obiektu. W ten sposób można na przykład zupełnie przeobrazić jakiś budynek: sprawić, by stał się wyższy, szerszy, niższy albo węższy. Aby wypróbować narzędzie *Content-Aware Move* (*Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości*), włącz je, utwórz nową warstwę dokumentu i wybierz opcję *Extend* (*Rozszerz*) z listy *Mode* (*Tryb*) na pasku opcji. Następnie zaznacz obiekt przeznaczony do zmodyfikowania i przeciągnij go w górę, aby zwiększyć jego wysokość, albo w lewo lub w prawo, aby go rozszerzyć. Prawdę mówiąc, jak na razie omawiana funkcja sprawdza się jednak tylko w przypadku *bardzo* małych zmian; zresztą nawet wówczas często zachodzi konieczność wprowadzenia poprawek za pomocą narzędzi *Spot Healing Brush* (*Punktowy pędzel korygujący*) czy *Clone Stamp* (*Stempel*), aby otrzymany efekt wyglądał autentycznie.

WSKAZÓWKA

Podobnie jak w przypadku narzędzia *Patch* (*Łatka*), zaznaczenie można narysować *przed* włączeniem omawianego narzędzia.

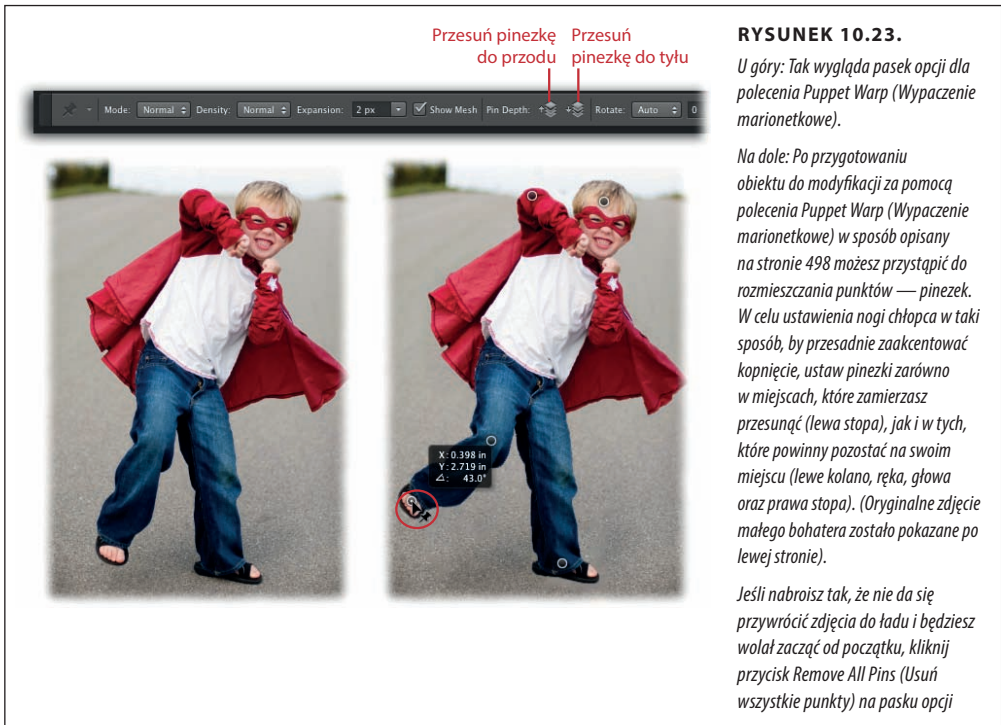
Modelowanie obiektów za pomocą polecenia *Puppet Warp* (Wypaczenie marionetkowe)

Polecenie *Puppet Warp* (*Wypaczenie marionetkowe*) zadebiutowało w Photoshopie CS5, ale większość ludzi *nadal* nie do końca się orientuje, jak i do czego można je zastosować. Służy ono do zniekształcania wybranych elementów kompozycji, tak że pozostałe nie ulegają zmianie (można też wykorzystać je do zdeformowania całego zdjęcia). Za pomocą polecenia *Puppet Warp* (*Wypaczenie marionetkowe*) da się przeprowadzić bardzo wyrafinowane operacje, takie jak uporządkowanie niesfornej fryzury, albo bardziej drastyczne zabiegi w rodzaju zmiany ułożenia ręki, nogi albo ogona.

W celu zdeformowania obiektu należy go najpierw zaznaczyć, a potem opatrzyć kilkoma punktami (*pinezkami*), które dla Photoshopa stanowią informację o tym, *co* chciałbyś zmienić (jeśli zależy Ci na zdeformowaniu całego zdjęcia, nie musisz najpierw rysować zaznaczenia). Photoshop pokryje zaznaczony obiekt siatką z uchwytami, których możesz użyć do kształtowania obrazu. Po ustawieniu uchwytów w żądanych pozycjach Photoshop podejmie próbę skorygowania *reszty* obrazu tak, by wszystko do siebie pasowało, a uzyskana przeróbka wyglądała wiarygodnie. Choć z pewnością nie będziesz się posługiwał tym poleceniem na co dzień, to od czasu do czasu można je z powodzeniem wykorzystać do ułożenia ręki albo nogi modelu w ładniejszym albo zabawniejszym położeniu, jak na rysunku 10.23.

UWAGA

Polecenie *Puppet Warp* (*Wypaczenie marionetkowe*) można zastosować w odniesieniu do warstw obrazu, kształtu oraz warstw tekstowych (choć dwie ostatnie trzeba najpierw poddać rasteryzacji), a także obiektów inteligentnych (to doskonały wybór, gdyż takie obiekty można zniekształcać do woli, nie naruszając ich zawartości) oraz masek rastrowych i wektorowych.



RYСУNEK 10.23.

U góry: Tak wygląda pasek opcji dla polecenia *Puppet Warp* (Wypaczenie marionetkowe).

Na dole: Po przygotowaniu obiektu do modyfikacji za pomocą polecenia *Puppet Warp* (Wypaczenie marionetkowe) w sposób opisany na stronie 498 możesz przystąpić do rozmieszczania punktów — pinezek. W celu ustawienia nogi chłopca w taki sposób, by przesadnie zaakcentować kopnięcie, ustaw pinezki zarówno w miejscach, które zamierzasz przesunąć (lewa stopa), jak i w tych, które powinny pozostać na swoim miejscu (lewe kolano, ręka, głowa oraz prawa stopa). (Oryginalne zdjęcie małego bohatera zostało pokazane po lewej stronie).

Jeśli nabroisz tak, że nie da się przywrócić zdjęcia do ładu i będziesz wołał zacząć od początku, kliknij przycisk *Remove All Pins* (Usuń wszystkie punkty) na pasku opcji

Polecenia *Puppet Warp* (Wypaczenie marionetkowe) nie da się użyć na zablokowanej warstwie *Background* (Tło), więc trzeba ją albo powielić, albo przekształcić na obiekt inteligentny, który ochroni oryginał przed uszkodzeniem, tak jak zostało to opisane w ćwiczeniu rozpoczynającym się na stronie 498. Po wydaniu polecenia *Edit/Puppet Warp* (Edycja/Wypaczenie marionetkowe) na pasku opcji wyświetlają się następujące ustawienia:

- **Lista *Mode* (Tryb)** umożliwia określenie *elastyczności* (rozciągliwości) siatki. Do wyboru są opcje: *Rigid* (Twarde), przydatna przy precyzyjnym kształtowaniu obiektów opatrzonych pinezkami, *Normal* (Zwykły) — najbardziej uniwersalna, oraz *Distort* (Zniekształcanie), która świetnie nadaje się na przykład do deformowania całych zdjęć wykonanych obiektywem szerokokątnym albo tworzenia ciekawych faktur, które można nałożyć na zdjęcie (strona 348).
- **Lista *Density* (Gęstość)** służy do regulowania odległości między punktami węzłowymi siatki. Zwiększenie gęstości siatki umożliwia uzyskanie dokładniejszych deformacji, ale przekłada się na wydłużenie czasu przetwarzania obrazu. Z kolei mniejsza gęstość siatki przyspiesza proces przetwarzania, ale w zależności od rodzaju edytowanego obiektu może dać mniej naturalne efekty.
- ***Expansion* (Rozszerzenie)** umożliwia przesunięcie zewnętrznej krawędzi siatki na zewnątrz albo do wewnątrz na podaną odległość w pikselach. Wartości dodatnie powodują przesunięcie krawędzi na zewnątrz (nawet poza brzegi do-

kumentu), zaś ujemne — przesunięcie ich do wewnątrz. Ujemna wartość parametru *Expansion* (*Rozszerzenie*) powoduje zarazem ściśnięcie deformowanego obrazu.

- **Opcja *Show Mesh* (*Siatka*)** umożliwia włączanie i wyłączenie podglądu siatki. Po ukryciu siatki na ekranie są widoczne tylko pinezki, które rozmieściłeś na zdjęciu. Wygodniej jest ukrywać siatkę za pomocą skrótu *Ctrl+H* (*⌘+H* w Mac OS); tym samym skrótem można ją włączyć z powrotem.
- **Przyciski *Set Pin Forward/Backward* (*Przesuń punkt do przodu/do tyłu*)** umożliwiają zdefiniowanie zależności przestrzennych między poszczególnymi obiektami. Po utworzeniu pinezek Photoshop traktuje przypięte nimi obszary podobnie jak warstwy, których kolejność można dowolnie zmieniać. Jeśli na przykład przypniesz pinezką dłoń modelu oraz jego łokieć, a potem przeciągniesz dłoń ponad klatkę piersiową, to pojawi się ona przed tułowiem. Ale jeśli potem raz klikniesz przycisk *Set Pin Backward* (*Przesuń punkt do tyłu*), Photoshop przeniesie przypiętą dłoń *za* sylwetkę. W zależności od liczby pinezek i sposobu zdeformowania obiektu (obiektów) być może będziesz musiał kliknąć obydwa przyciski kilkakrotnie, aby uporządkować wszystkie elementy zgodnie z planem.
- **Lista *Rotate* (*Obrót*)** umożliwia sterowanie sposobem obracania obrazu wokół pinezek przy modyfikowaniu kształtu albo położenia obiektu. Domyślnie z listy tej jest wybrana opcja *Auto* (*Automatyczny*), która sprawia, że układ siatki płynnie zmienia się wokół pinezki podczas jej przeciągania. Jeśli wolałbyś, aby siatka obracała się o konkretną wartość w stopniach, uaktywnij kliknięciem wybraną pinezkę, a potem przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS). Photoshop otoczy pinezkę okręgiem umożliwiającym zmianę kąta obrotu — aby obrócić siatkę, należy kliknąć i przeciągnąć ten okrąg w wybranym kierunku. Gdy to zrobisz, z listy *Rotate* (*Obrót*) zostanie automatycznie wybrana opcja *Fixed* (*Stały*). Po zakończeniu tej operacji zwolnij przycisk *Alt/Option*. Zastosowanie tej funkcji zostało zilustrowane na rysunku 10.24.

Tak naprawdę nie sposób opanować tego polecenia, jeśli nie wypróbuje się go w praktyce. Wykonaj poniższe ćwiczenie, aby zmienić położenie nóg sfotografowanej osoby.

UWAGA

Na serwerze FTP pod adresem <ftp://ftp.helion.pl/przyklady/pcs6np.zip> znajdziesz materiały do realizacji ćwiczeń, a wśród nich plik o nazwie *Karate.jpg* wykorzystany w tym ćwiczeniu.

1. Otwórz zdjęcie, powiel warstwę *Background* (*Tło*) i ukryj oryginał.

Polecenie *Puppet Warp* (*Wypaczenie marionetkowe*) nie zadziała w przypadku zablokowanej warstwy *Background* (*Tło*), a ponadto ma bezwzględnie destrukcyjne działanie! Naciśnij *Ctrl+J* (*⌘+J* w Mac OS), aby powielić warstwę *Background* (*Tło*), i ukryj oryginał.

2. **Zaznacz obiekt, którego wygląd chciałbyś zmienić (na przykład dziecko z rysunku 10.23, na dole, po lewej), przenieś go na osobną warstwę dokumentu — możesz nadać jej nazwę *karate kid*, czyli „mały karateka” — a potem ukryj tę warstwę.**



RYСУNEK 10.24.

U góry: Jeśli chcesz obrócić fragment obrazu pod pinezką, kliknij ją (rysunek po lewej stronie), a potem przytrzymaj klawisz Alt (Option w Mac OS), aby wyświetlić niewielkie kółko (rysunek po prawej); następnie po prostu kliknij i przeciągnij kółko w wybranym kierunku. W trakcie przeciągania Photoshop wyświetli okienko z wartością kąta obrotu.

Na dole: Na tym rysunku widoczne są wszystkie pinezki, które zostały użyte do rozciągnięcia płaszcza i ustawienia nóg w taki sposób, by chłopiec wyglądał, jakby wykonywał kopnięcie z wyskoku. Jeśli będziesz chciał wrócić do edytowania pinezek, po prostu dwukrotnie kliknij nazwę Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe) w panelu Layers (Warstwy), oznaczoną na rysunku.

Jeśli porównasz to zdjęcie z oryginalną fotografią, pokazaną na rysunku 10.23 (na dole, po lewej), z pewnością docenisz możliwości polecenia Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)!

Zaznacz obiekt, który chciałbyś zmodyfikować przy użyciu technik opisanych w rozdziale 4. — w tym przypadku użyłam w tym celu narzędzia *Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)*. Jeśli okaże się to konieczne, kliknij przycisk *Refine Edge (Popraw krawędź)* na pasku opcji, aby ulepszyć kształt zaznaczenia. Po nadaniu zaznaczeniu właściwego kształtu naciśnij *Ctrl+Alt+J (⌘+Option+J w Mac OS)*, aby skopiować obiekt do nowej warstwy dokumentu.

3. **Uaktywnij kopię warstwy *Background (Tło)*, utworzoną w 1. punkcie ćwiczenia, utwórz zaznaczenie na podstawie zawartości warstwy *karate kid*, a potem rozszerz zaznaczenie tak, by obejmowało pewien margines tła.**

Aby uniknąć nakładania się oryginału i kopii deformowanego obiektu, należy usunąć źródłowy obiekt ze zdjęcia (a ściślej — z jego kopii wykonanej w 1. punkcie ćwiczenia). Można to łatwo zrobić poprzez rozszerzenie zaznaczenia i wypełnienie go poleceniem *Fill (Wypełnij)* z włączoną opcją *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)*. Uaktywnij kopię warstwy *Background (Tło)*, a potem przytrzymaj klawisz *Ctrl (⌘ w Mac OS)* i kliknij miniaturę warstwy *karate kid*, aby utworzyć zaznaczenie odpowiadające jej konturom. Następnie za pomocą polecenia *Select/Modify/Expand (Zaznacz/Zmień/Rozszerzanie)* zwiększ

zasięg zaznaczenia tak, aby obejmowało niewielki fragment tła. W oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, określ zasięg rozszerzenia na **10** pikseli (w przypadku zdjęcia o niskiej rozdzielczości; dla zdjęć w wysokiej rozdzielczości wartość ta powinna być wyższa) i kliknij przycisk **OK**. Photoshop rozszerzy zaznaczenie o podaną wartość.

4. Za pomocą polecenia *Fill (Wypełnij)* z opcją *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)* usuń obiekt ze zdjęcia, a potem anuluj zaznaczenie.

Dzięki temu, że w poprzednim punkcie ćwiczenia rozszerzyłeś zaznaczenie tak, by obejmowało nieco większą część tła, Photoshop będzie miał ułatwione zadanie z usuwaniem zaznaczonego obiektu. Po prostu wydaj polecenie *Edit/Fill (Edycja/Wypełnij)* i upewnij się, że z listy *Use (Użyj)* w oknie dialogowym tego polecenia została wybrana opcja *Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)*, a potem kliknij przycisk **OK**. (Jeśli po wykonaniu tej operacji nadal będą widoczne jakieś pozostałości oryginału, utwórz nową, pustą warstwę i za pomocą narzędzi *Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)*, *Healing Brush (Pędzel korygujący)* albo *Clone Stamp (Stempel)* usuń zbędne detale). Po wymazaniu obiektu naciśnij **Ctrl+D (⌘+D w Mac OS)**, aby anulować zaznaczenie.

5. Uaktywnij warstwę *karate kid*, wyświetl ją, a potem kliknij prawym przyciskiem myszy (przytrzymaj klawisz *Control* i kliknij w Mac OS) tuż obok jej nazwy i wybierz polecenie *Convert to Smart Object (Konwertuj na obiekt inteligentny)* z podręcznego menu.

Zastosowanie polecenia *Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)* w odniesieniu do obiektu inteligentnego pozwoli Ci na wznowienie pracy w dowolnym momencie; jeśli oczywiście zapiszesz projekt w formacie PSD (a zrobisz tak, prawda?). Uff... *Nareszcie* możemy się zabrać za modyfikowanie obiektu.

6. Wydaj polecenie *Edit/Puppet Warp (Edycja/Wypaczenie marionetkowe)*, a potem wyłącz opcję *Show Mesh (Siatka)* na pasku opcji.

Po wydaniu polecenia *Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)* Photoshop nałoży na zawartość warstwy (czyli postać dziecka) siatkę, która skutecznie zaciemni Ci obraz sytuacji. Na wszystko jest rada: po prostu wyłącz opcję *Show Mesh (Siatka)*, znajdującą się na pasku opcji.

7. Kliknij zarówno te miejsca, które chcesz przesunąć, jak i te, które mają pozostać na swoim miejscu, aby oznaczyć je pinezkami.

Pinezki są czymś w rodzaju uchwytów, które można następnie przeciągać albo obracać, aby przesuwać i wyginać obiekty znajdujące się pod nimi. Rozmieszczenie pinetek informuje Photoshopa nie tylko o tym, co chciałbyś wygiąć albo przesunąć; pełnią one także funkcję mocowań przypinających wybrane fragmenty kompozycji do tła. Jeśli nie przesuńiesz jakiegokolwiek pinetki ani jej nie obrócisz, przypięty nią fragment pozostanie na swoim miejscu. Aby przesunąć lewą nogę chłopca, umieść pinezki na jego lewej stopie oraz na kolanie. Następnie przypnij resztę postaci pinezkami rozlokowanymi na lewym łokciu, głowie i prawej stopie, tak by te części ciała nie zostały poruszone. (Jeśli tego nie zrobisz, przeciągnięcie pinetki na lewej stopie spowoduje wygięcie całego ciała).

WSKAZÓWKA

Jeśli spróbujesz utworzyć pinezkę zbyt blisko istniejącej, Photoshop nie pozwoli Ci tego zrobić i wyświetli stosowny komunikat ostrzegawczy. Rozwiązanie polega albo na zwiększeniu gęstości siatki poprzez wybranie opcji *More Points (Więcej punktów)* z listy *Density (Gęstość)* na pasku opcji albo na usunięciu poprzedniej pinezki (jeśli to ona przeszkadza w utworzeniu nowej) za pomocą skrótów *Ctrl+Z* (*⌘+Z* w Mac OS) i rozmieszczeniu pinezek w inny sposób.

8. Kliknij pinezkę na lewej stopie, aby ją uaktywnić, a następnie przeciągnij ją odrobinę w górę i w lewą stronę (jak to zostało pokazane na rysunku 10.23, na dole, po prawej stronie).

Przy przeciąganiu pinezek znajdujące się pod nimi fragmenty obrazu przesuwają się, rozciągają albo zwężają, zależnie od kierunku i odległości przeciągnięcia. Aby uzyskane zmiany wyglądały naturalnie, unikaj przeciągania pinezek na duże odległości (wystarczy odrobinę przesadzić, by uzyskać karykaturalny efekt). Przy przesuwaniu pinezek możesz przy okazji zmienić kolejność fragmentów obrazu za pomocą przycisków sterowania głębokością, znajdujących się na pasku opcji (oznaczonych na rysunku 10.23, u góry). Jeśli na przykład przesunąłbyś nogę dziecka w *prawą* stronę, a nie w lewą, to jego stopa znajdzie się *za* prawą nogą. W takim przypadku należy kliknąć przycisk *Set pin depth forward (Przesuń punkt do przodu)* i w ten sposób przenieść stopę przed nogę, aby była widoczna.

Jeśli nie chcesz przesuwać fragmentów pod pinezką, ale je *obrócić*, uaktywnij tę pinezkę kliknięciem (rysunek 10.24, u góry, po lewej), a potem przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i ustaw kursor *w pobliżu* tej pinezki (ale nie bezpośrednio nad nią). Gdy pinezka zostanie obrysowana cienkim okręgiem, przeciągnij zgodnie z ruchem wskazówek zegara albo przeciwnie do niego, aby odpowiednio obrócić edytowany fragment (wartość kąta obrotu zostanie wyświetlona w okienku obok, tak jak zostało to pokazane na rysunku 10.24, u góry, po prawej).

WSKAZÓWKA

Jeśli chciałbyś przesunąć kilka pinezek jednocześnie (albo wszystkie), możesz je kliknąć, przytrzymując klawisz *Shift*, bądź kliknąć prawym przyciskiem myszy dowolną (przytrzymać klawisz *Control* i kliknąć w Mac OS) i wybrać polecenie *Select All Pins (Zaznacz wszystkie punkty)* z kontekstowego menu. Aby usunąć pinezkę, przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option*) i kliknij ją (kursor przybierze wówczas kształt małych nożyczek). Aby usunąć *kilka* pinezek, uaktywnij je i naciśnij klawisz *Backspace* (*Delete*).

9. Po zakończeniu pracy naciśnij klawisz *Enter* (*Return* w Mac OS) i zapisz projekt w formacie PSD.

Pod maską filtrów obiektu inteligentnego pojawi się nowa pozycja o nazwie *Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)*, widoczna na rysunku 10.24, na dole, a pinezki znikną. Jeśli zapiszesz dokument w formacie PSD, będziesz mógł wrócić do edytowania pinezek w każdej chwili; po prostu dwukrotnie kliknij pozycję *Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)* w panelu *Layers (Warstwy)*, aby je wyświetlić.

Nietrudno się domyślić, że eksperymenty z poleceniem *Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)* w *bardzo dużej* mierze odbywają się metodą prób i błędów, ale czyż nie na tym właśnie polega praca w Photoshopie? Wyobraź sobie, co można zrobić za pomocą takiego polecenia ze zdjęciami byłych partnerów i partnerek! A bardziej na poważnie, polecenie *Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)* może posłużyć do deformowania i modyfikowania zwykłych obiektów tak, by wyglądały zupełnie niezwykajnie. Można dzięki niemu na przykład utworzyć jakiś napis albo kształt ze zdjęcia kawałka sznura bądź drutu kolczastego. Możliwości są ograniczone... ale tylko czasem, jaki zechcesz poświęcić na eksperymenty.

Skorowidz

A

aberracja chromatyczna, 402, 701
ACR, *Patrz:* Camera RAW
Action Central, 836
Action Options, *Patrz:* Opcje operacji
ActionFx, 836
Actions, *Patrz:* Operacje
Adaptacyjny szeroki ką, 23, 90
Adaptive Wide Angle, *Patrz:* Adaptacyjny szeroki ką
Add Anchor Point, *Patrz:* Dodawanie punktów kontrolnych
Adjustment Brush, *Patrz:* Pędzel korekty
Adjustments, *Patrz:* Dopasowania
Adobe After Effects, 877
Adobe Bridge, *Patrz:* Bridge
Adobe Dreamweaver, 802
Adobe Drive, 54, 89
Adobe Flash, *Patrz:* Flash
Adobe Output Module, 814
Adobe Photoshop Marketplace, 836, 838
Adobe Premiere Pro, 855
Adobe Studio Exchange, 584, 585
aerograf, 547–549, 579
Akapit, 39, 653, 657, 668
akcent, 536
Algorytm redukcji kolorów, 789
Allow Tool Recording, *Patrz:* Zezwól na rejestrowanie narzędzi
animacja, 785, 794
klatka, 796
pośrednia, 798
optymalizacja, 799
zapisywanie, 799
Animacja, 40, 795
Animation, *Patrz:* Animacja
Anti-alias, *Patrz:* Wyglądanie antyaliasing, 636, 656, 665
aparatus fotograficzny, 114, 227, 410, 411, 444, 531, 736, 745, 819, 890, 893–895, 900,
Apple Final Cut Pro, 855
Apply Image, *Patrz:* Zastosuj obraz
Apply Per Tip, *Patrz:*
Art History Brush, *Patrz:* Artystyczny pędzel historii
artefakty, 507, 709
Artystyczny pędzel historii, 49, 585, 586
ASCII, 762
auto bracketing, 444
Auto Color, *Patrz:* Auto-kolor
Auto Contrast, *Patrz:* Auto-kontrast
Auto Tone, *Patrz:* Auto-tony
Auto-Align Layers, *Patrz:* Auto-wyrównanie warstw
Auto-Blend Layers, *Patrz:* Auto-mieszanie warstw
Auto-kolor, 397
Auto-kontrast, 400
Auto-mieszanie warstw, 338–340
Auto-Select, 105

Auto-tony, 400
Auto-wyrównanie warstw, 334, 335, 337–340
Auto-zaznaczanie, 105
Avid Media Composer, 855

B

Background, *Patrz:* Tło
Background Eraser, 190, 191
balans bieli, 409–411
Balans kolorów, *Patrz:* warstwa korekcyjna Balans kolorów
banner, 792
barwa, 534–536, *Patrz też:* kolor harmonia, 536, 538
koło, *Patrz:* koło barw
paleta, *Patrz:* kolor paleta
przestrzeń, 736
zakres, 734
Barwa/Nasycenie, *Patrz:* warstwa korekcyjna Barwa/Nasycenie
Batch, *Patrz:* Sekwencja wsadowe
Beard Bruce, 435
Béziera krzywe, *Patrz:* krzywa Béziera
Białe, 23, 414
biblioteka
gradientów, 392, 677, 764
kolorów, 51, 544, 759
kształtów, 590, 608
operacji, *Patrz:* operacja biblioteka
pędzli, 561, 562, 566, 584
stylów, 164
ustawień, 60
bichromia, 369, 370, 371, 763, 768, 777
druk, 370
imitacja, 357
Bichromia, 234, 370, 764
Bitmapa, 69, 70, 234, 366
Blacks, *Patrz:* Czarne
Blur, *Patrz:* Rozmywanie
Błędy, 831, 832
Bridge, 22, 77, 83, 139, 156, 288, 360, 396, 814, 828, 870, 889, 908, *Patrz też:*
Mini Bridge
Collections, *Patrz:* Bridge Kolekcje
Diapozytyw, 890
Eksportuj, 902, 904, 905
Essentials, *Patrz:* Bridge Potrzebne
Export, *Patrz:* Bridge Eksportuj
Favorites, *Patrz:* Bridge Ulubione
Filmstrip, *Patrz:* Bridge Diapozytyw
Filter, *Patrz:* Bridge Filtr
Filtr, 898
Folders, 890, 891, 895
Foldery, 890, 891, 895
galeria zdjęć, 907
importowanie zdjęć, 893, 894, 895
kolekcja, 898, 899
inteligentna, 899
użytkownika, 898
Kolekcje, 898

konfigurowanie okna, 892
Metadane, 890
Metadata, *Patrz:* Bridge Metadane
Output, *Patrz:* Bridge Wyjście
pokaz slajdów, 902–904
Potrzebne, 890, 892
przestrzeń robocza, 890, 892
przetwarzanie wsadowe, 900
tryb recenzji, 894, 896
Ulubione, 898
Wyjście, 890, 902, 906
zdjęcie
eksportowanie PDF, 906
filtrowanie, 897
galeria, 907
otwieranie w Camera Raw, 902
sortowanie, 897
stosy, 901
zmiana nazwy, 900
brightness, *Patrz:* kolor jasność
Brightness, *Patrz:* Jasność
Brightness/Contrast, *Patrz:* warstwa korekcyjna Jasność/Kontrast
Brown Russell, 288
Brush, *Patrz:* Pędzel
Brush Pose, *Patrz:* Ułożenie pędzla
Brush Projection, *Patrz:* Rzutowanie pędzla
Brush Tip Shape, *Patrz:* Kształt końcówki pędzla
Build-up, *Patrz:* Nagromadzenie
Burn, *Patrz:* Ściemnianie

C

Calculations, *Patrz:* Obliczenia
Camera Raw, 23, 82, 268, 269, 360, 361, 396, 408, 409, 412, 414, 415, 418, 419, 452, 489
balans bieli, 409–411
ekspozycja, 412
filtr gradientowy, *Patrz:* Stopniowy filtr
Graduated Filter, *Patrz:* Stopniowy filtr kopiowanie ustawień za pomocą
Adobe Bridge, 453
korygowanie czerwonych oczu, 491
korygowanie plamek, 461
Pędzel korekty, *Patrz:* Pędzel korekty przetwarzanie wielu plików, 452, 461
Stopniowy filtr, 417
usuwanie kolorowych obwódok, 710
wyostrzenie, 528, 529, 530, 531, 532
Canvas Size, *Patrz:* Rozmiar obszaru roboczego
CAS, *Patrz:* Skalowanie z uwzględnieniem zawartości
Channel Mixer, *Patrz:* warstwa korekcyjna Mieszanie kanałów
Channels, *Patrz:* Kanały
Character, *Patrz:* Typografia
Character Styles, *Patrz:* Style znakowe
Check Spelling, *Patrz:* Sprawdź pisownię

- Chmury, 44, 722
 cienie, 396
 Cienie, 23, 413
 Cienie/Podświetlenia, 401, 403, 404, 405
 cień, 159–161
 Cięcie na plasterki, 802, 803
 Clarity, *Patrz*: Przezrzystość
 Clone Source, *Patrz*: Powielanie źródeł
 Clone Stamp, *Patrz*: Stempel
 Clouds, *Patrz*: Chmury
 CMYK, 70, 221, 222, 225, 229–231, 234, 370, 542, 544, 692, 734, 736, 776
 Cofnij, 45
 Color, *Patrz*: Kolor
 Color Balance, *Patrz*: warstwa korekcyjna
 Balans kolorów
 Color Dynamics, *Patrz*: Dynamika koloru
 Color Mode, *Patrz*: Tryb kolorów
 Color Picker, *Patrz*: Próbniak kolorów
 Color Profile, *Patrz*: Profil kolorów
 Color Range, *Patrz*: Zakres kolorów,
 Zakres koloru
 Color reduction method, *Patrz*: Algorytm
 redukcji kolorów
 Color Replacement, *Patrz*: Zastępowanie
 kolorów
 Color Sampler, *Patrz*: Próbkowanie
 kolorów
 Color Scheme Designer 2, 541
 Color Schemer, 541
 Color Settings, *Patrz*: Ustawienia kolorów
 Commands, *Patrz*: Polecenia
 Comments, *Patrz*: Komentarze
 Contact Sheet II, *Patrz*: Stykówka II
 Content-Aware, *Patrz*: Uwzględnianie
 zawartości
 Content-Aware Move, *Patrz*: Przesuwanie
 z uwzględnieniem zawartości
 Content-Aware Scale, *Patrz*: Skalowanie
 z uwzględnieniem zawartości
 Contrast, *Patrz*: Kontrast
 Convert Anchor Point, *Patrz*:
 Konwertowanie punktów
 Convert to Shape, *Patrz*: Konwersja na
 kształt
 Corel Painter, 570
 Create Warped Text, *Patrz*: Utwórz
 zawinięty tekst
 Create Work Path, *Patrz*: Utwórz ścieżkę
 roboczą
 Crop, *Patrz*: Kadrowanie
 Crop and Straighten Photos, *Patrz*:
 Kadrowanie i prostowanie zdjęć
 Cross Dave, 430
 Curves, *Patrz*: Krzywe
 Custom Proof, *Patrz*: Dostosuj warunek
 próbny
 Custom Shape, *Patrz*: Kształt własny
 cyfry nautyczne, 667
 Czarne, 23, 414
 Czarno-biały, *Patrz*: warstwa korekcyjna
 Czarno-biały
 czerwone oczy, 489, 491
 Czerwone oczy, 489
- D**
 Davis Jack, 850
- Define Pattern, *Patrz*: Zdefiniuj wzorek
 Delete Anchor Point, *Patrz*: Usuwanie
 punktów kontrolnych
 Derry John, 555, 823
 Desktop Color Separation, *Patrz*: format
 DSC
 digital single-lens reflex, *Patrz*: DSLR
 Direct Selection, *Patrz*: Zaznaczanie
 bezpośrednie
 Distort, *Patrz*: Zniekształć
 dithering, *Patrz*: roztrząsanie
 Dodawanie punktów kontrolnych, 609
 Dodge, *Patrz*: Rozjaśnianie
 dokument
 nazwa, 65
 otwieranie, 76, 78–80
 PDF, 80, *Patrz też*: format PDF
 przetwarzanie wsadowe, 828–831,
 835, 840
 rozdzielczość, 68, 739, *Patrz też*:
 rozdzielczość
 rozmiar, 68, 94, 739, 780, 781, 852
 skalowanie, 69, 738, 739, 740, *Patrz też*:
 skalowanie
 szablon, 66, 72
 tło, 71
 tworzenie, 65, 71, 72
 z kanałem koloru dodatkowego, 761,
 762
 zapisywanie, 73, 739, 740
- Domena publiczna, 810
 Dopasowania, 38, 44, 45, 103, 320, 423
 Dopasuj kolor, 382
 Dostosuj warunek próbny, 735
 dpi, 273, 278
 droplet, 835, 836
 udostępnianie, 836
 druk, 509, 521, 733, 734, 744, 752, 776
 czterokolorowy, 229, 752, 765
 dwukolorowy, 234, 758, 763, 764
 na drukarce atramentowej, 744
 na maszynie cyfrowej, 771–773
 offsetowy, 752
 trzykolorowy, 234, 758, 763, 764
 ustawienia, 745
 uszlachetnianie, 224, 758
- drukarka
 PostScript, 751
 sterownik, *Patrz*: sterownik drukarki
 DSLR, 71
 Dual Brush, *Patrz*: Podwójny pędzel
 Duotone, *Patrz*: Bichromia
 dynamika tonalna, 421
 Dynamika koloru, 24, 576
 Dynamika kształtu, 24, 569
 Dzielenie wyrazów, 668, 671–673
 Dziennik historii, 52
- E**
 Edytor gradientów, 359, 679
 efekt
 białych źrenic, 492
 bokeh, 23, 713, 715, 716
 cienią, *Patrz*: cień
 czerwonych oczu, *Patrz*: czerwone
 oczy
 halo, 505, 509, 515
- lego, 507
 pasmowania, 785
 warstwa, 44, 108, 143, 677, *Patrz też*:
 warstwa styl
 Efekty obrazu, 822
 Efekty świetlne, 22
 Efekty tekstu, 822
 egipcjanka, *Patrz*: font szeryfowy
 jednoelementowy
 ekspozycja, 148, 268, 395, 399, 400, 412,
 417, 444
 jasna tonacja, *Patrz*: high key
 Elliptical Marquee, *Patrz*: Zaznaczanie
 eliptyczne
 Equalize, *Patrz*: Wyrównaj
 Eraser, *Patrz*: Gumka
 Errors, *Patrz*: Błędy
 Every-Line Composer, *Patrz*: Układacz
 wielowierszowy
 Extensis, 634
 Eyedropper, *Patrz*: Kropplomierz
- F**
 Fade, *Patrz*: Stonuj
 Farba olejna, 24
 favicon, 779, 799
 Feather, *Patrz*: Wtapianie
 Field Blur, *Patrz*: Rozmycie pola
 File Info, *Patrz*: Informacje o pliku
 Fill, *Patrz*: Wypełnienie
 Fill Light, *Patrz*: Światło wypełnienia
 Filter, *Patrz*: Filtr
 Filter Gallery, *Patrz*: Galeria filtrów
 filtr, 229, 505, 508, 512, 642, 691, 695, 819
 Adaptacyjny szeroki kąt, 23, 695–698
 Adaptive Wide Angle, 694, 708, 727
 Artistic, 694, 708, 727
 Artystyczny, 694, 708, 727
 Blur, 708
 Brush Strokes, 719
 Bryzganie, 720
 Chmury, 722
 Chmury różnicowe, 722
 Cienkopis, 725, 726
 Clouds, 722
 Craquelure, 730, 731
 Crystallize, 722
 Deinterlace, 731
 Difference clouds, 722
 Diffuse Glow, 482
 Digimarc, 732, 811
 Displace, 721
 Distort, 721
 dla obiektu inteligentnego, 154
 Dodanie tekstu, 730
 Efekty świetlne, 723, 724
 Emboss, 328, 504, 513, 727–730
 Farba olejna, 551, 702, 708
 Field Blur, 23, 339, 692, 711, 712
 Film Grain, 694, 730
 Find Edges, 524, 727
 Flara obiektywu, 722
 Foliowanie, 692, 696, 708
 Gaussian Blur, 238, 481, 513, 708, 710
 Glass, 721
 Górnoprzepustowy, 327, 506, 515,
 516, 731

- gradientowy, 417
 Grain, 694, 730
 Graphic Pen, 725, 726
 Halftone, 722
 High Pass, 327, 506, 515, 516, 731
 Inteligentne wyostrzenie, 505, 512–514
 inteligentny, 506, 508, 518, 692, 884
 Iris Blur, 23, 339, 692, 714, 715
 jako maska, 684
 Kolory NTSC, 731
 Korekta obiektów, 699, 701, 722
 Krystalizacja, 722
 Lens Blur, 692, 711, 717
 Lens Correction, 699, 701, 722
 Lens Flare, 722
 Lighting Effects, 723, 724
 Łatki, 730
 Maksymalny, 731, 732
 Maska wyostrzająca, 505–509, 513, 526
 Maximum, 731, 732
 Maźnięcia farbą, 708
 Minimalny, 208, 238, 731, 732
 Minimum, 208, 238, 731, 732
 Morskie fale, 721
 Mosaic Tiles, 730
 Motion Blur, 513, 708, 709, 722
 Napyłone linie, 720
 NTSC Colors, 731
 Ocean Ripple, 721
 Offset, 732
 Oil Paint, 551, 702, 708
 online, 732
 Paint Daubs, 708
 Patchwork, 730
 Pikslowanie, 722
 Pinch, 474, 721
 Pixelate, 722
 Plastic Wrap, 692, 696, 708
 Plaskorzeźba, 328, 504, 513, 727–730
 Płytki mozaiki, 730
 Pociągnięcia pędzlem, 719
 Podkład, 708
 Poruszenie, 513, 708, 709, 722
 Przemieszczanie, 721
 Przesunięty, 732
 Rastrowanie półtonu, 722
 Reduce Noise, 507
 Redukcja szumu, 507
 Render, 722
 Renderowanie, 722
 Rozmycie, 708
 Rozmycie gaussowskie, 238, 481, 513, 708, 710
 Rozmycie pola, 23, 339, 692, 711, 712
 Rozmycie przesłony, 23, 339, 692, 714, 715
 Rozmycie soczewkowe, 692, 711, 717
 rozmywający, 23, 708
 Sharpen, 505, 526, 725, 801
 Sharpen Edges, 505
 Sharpen More, 505
 Silniejsze wyostrzenie, 505
 Skraplanie, *Patrz:* Skraplanie
 Smart sharpen, 505, 512–514
 Spatter, 720
 Spękalina, 730, 731
 Sprayed Strokes, 720
 Stylizacja, 727
 Stylizuje, 727
 Szkło, 721
 Szukanie krawędzi, 524, 727
 Ścisnięcie, 474, 721
 Texturizer, 730
 Tilt-Shift, *Patrz:* Tilt-Shift
 Twirl, 721
 Underpainting, 708
 Unsharp Mask, 505–509, 513, 526
 Usun przeplot, 731
 Video, 731
 Wideo, 731
 Wirówka, 721
 Wyostrzenie, 505, 526, 725, 801
 Wyostrzenie krawędzi, 505
 Ziarno, 694, 730
 Zmięczona poświata, 482
 Zniekształcanie, 721
 Filtr, 691, 696
 Filtr fotograficzny, *Patrz:* warstwa korekcyjna Filtr fotograficzny
 Find and Replace Text, *Patrz:* Znajdź i zastąp tekst
 fire, 660
 Flash, 815
 foliowanie, 224
 font, 630, *Patrz też:* krój pisma
 afiszowy, 632
 bezszeryfowy, 632
 brakujący, 644
 ekranowy, 631
 format, 630
 instalowanie, 631, 634
 odmiana
 sztuczna, 632, 662
 wbudowana, *Patrz:* font odmiana właściwa
 właściwa, 632, 662
 ozdobny, 632, 660
 szeryfowy, 632
 jednoelementowy, 632
 warianty stylistyczne, 631, 665
 wielkość, 655
 wygładzanie krawędzi, 632
 zarządzanie, 634
 FontAgent Pro, 634
 FontExplorer X Pro, 634
 format
 AAC, 868
 AIF, 868
 ATN, 837
 AVI, 858
 BIGTIFF, 75, 76
 BMP, 858
 Cineon, 858
 DCS, 643, 740, 761
 DICOM, 858
 DPX, 886
 EPS, 76, 114, 630, 643, 737, 738, 765, 776
 FLAC, 868
 FLV, 858
 GIF, 76, 288, 780, 784, 785, 789
 animowany, 794
 H.264, 886
 ICO, 800
 JPEG, 75, 114, 268, 282, 288, 361, 410, 737, 745, 780, 783, 788, 858
 kompresja, 745, 780
 JPEG 2000, 858
 M4P, 868
 MOV, 858
 MP3, 868
 MPEG-1, 858
 MPEG-2, 858
 MPEG-4, 858
 OpenEXR, 858
 PDF, 76, 80, 288, 630, 643, 737–742, 761, 762, 765, 776, 907
 pliku, 74
 PNG, 76, 114, 282, 288, 780, 785, 789, 858
 PNG-24, 785, 791
 PNG-8, 785, 791
 PSB, 54, 75
 PSD, 54, 73, 74, 114, 153, 239, 388, 629, 643, 737, 761, 776, 780, 858
 QuickTime, 886
 RAW, *Patrz:* RAW
 TARGA, 858
 TIFF, 74, 76, 81, 114, 268, 288, 361, 629, 737, 738, 754, 776, 858
 WAV, 868
 WBMP, 786, 791
 XMP, 408
 Fractional Widths, *Patrz:* Szerokości ułamkowe
 Frames, *Patrz:* Ramki
 Free Transform, *Patrz:* Przekształć swobodnie, Przekształcanie swobodnie
 Free Transform Path, *Patrz:* Przekształcanie swobodnie ścieżki
 Freeform Pen, *Patrz:* Pióro dowolne
G
 Galeria filtrów, 694–696
 galeria zdjęć, *Patrz:* zdjęcie galeria gamut, 734
 GenoPal, 541
 Geometric Distortion, *Patrz:* Zniekształcenie geometryczne
 glify, 630
 głębia bitowa, 69, 70, 83
 głowica odtwarzania, 860
 gradient, 44, 114, 115, 122, 317, 390, 391, 677, 678, 679
 Gradient, 115, 116, 145, 320
 Gradient Editor, *Patrz:* Edytor gradientów
 Graduated Filter, *Patrz:* Stopniowy filtr grafika
 rastrowa, 77
 wektorowa, 77
 Grayscale, *Patrz:* Indexed Color, Szarości
 Gumka, 51, 140, 190, 194, 314, 417, 549
 Gumka tła, 190, 191
H
 Hand, *Patrz:* Rączka
 Harlan Rod, 888
 harmonia barw, *Patrz:* barwa harmonia
 HDR, 71, 89, 852, 901

HDR Efex Pro, *Patrz:* plugin HDR Efex Pro
Healing Brush, *Patrz:* Pędzel korygujący
high dynamic range, *Patrz:* HDR
high key, 231, 369
Highlights, *Patrz:* Światła
histogram, 420, 421, 422, 424
statystyki, 425
Historia, 45, 46, 48, 55, 585
History, *Patrz:* Historia
History Brush, *Patrz:* Pędzel historii
History Log, *Patrz:* Dziennik historii
Horizontal Type, *Patrz:* Tekst
HSB, 542
HUD Color Picker, *Patrz:* Próbnik
kolorów HUD
hue, *Patrz:* barwa
Hue/Saturation, *Patrz:* warstwa
korekcyjna Barwa/Nasylenie

I

Image Effects, *Patrz:* Efekty obrazu
Image Processor, *Patrz:* Procesor
obrazów
Image Rotation, *Patrz:* Obracanie obrazu
Image Size, *Patrz:* Rozmiar obrazu
Indexed Color, 234
Info, *Patrz:* Informacje
Informacje, 429–434
Informacje o pliku, 810, 811
Informacje o systemie, 841
Insider Software, 634
interlinia, 658, 659, 665
Internet, 779
interpolacja, *Patrz:* próbkowanie
Invert, *Patrz:* warstwa korekcyjna
Odwróć
Iris Blur, *Patrz:* Rozmycie przesłony
ISO, 842

J

Jaskrawość, *Patrz:* warstwa korekcyjna
Jaskrawość
jasność, *Patrz:* kolor jasność
Jasność, 23, 24
Jasność/Kontrast, *Patrz:* warstwa
korekcyjna Jasność/Kontrast
JavaScript, 123
jednostki miary, 57
justowanie, 668, 671

K

kadrowanie, 253–255, 260, 266–269
automatyczne, 266
perspektywiczne, 261, 703
za pomocą narzędzi zaznaczeń, 264
Kadrowanie, 22, 25, 99, 254–256, 266–
269, 290, 780
Kadrowanie i prostowanie zdjęć, 266
Kadrowanie perspektywiczne, 261
kanał, 199, 219–222, 239, 348, 523, 717
aktywny, 223
alfa, 202, 220, 223–226, 235, 717
edycja, 237
retusz, 244
tworzenie, 235–237
usuwanie, 239
CMYK, *Patrz:* CMYK

czerwony, 229, 250
Jasność, 359
koloru dodatkowego, 224, 226, 232,
237, 544, 758, 759
kompozytowy, 223, 234, 424
kopiowanie, 240, 523, 524
Lab, *Patrz:* Lab
Lightness, *Patrz:* kanał Jasność
łączenie, 248
maski, 235
na podstawie zaznaczenia, 224
niebieski, 229, 240, 250
powielanie, 523, 524
przyciemnianie, 247
RGB, *Patrz:* RGB
rozdzielanie, 226
rozjaśnianie, 247
tworzenie, 224, 225
usuwanie, 225, 226
wyostrzanie, 250, 523
wyświetlanie, 225
zielony, 229
Kanały, 38, 45, 222–225, 230
kapitałki, 663
Kelby Scott, 276, 511
kerning, 660
automatyczny, 664
ręczny, 664
Keynote, 285, 286
klatka
kluczowa, 871
edytowanie, 873
kopiowanie, 873
następna, 872
poprzednia, 872
tworzenie, 872, 873
usuwanie, 872
wklejanie, 873
pośrednia, 871, 873
kolor, 534, *Patrz też:* barwa
bazowy, 536, 537
bezpieczny do użycia w internecie,
542, 787
biblioteki, *Patrz:* biblioteka kolorów
dodatkowy, 224, 232, 237, 738, 740,
753–756, 773, 777
dodawanie, 353
dominujący, 536
drugorzędowy, 535
jasność, 535
linii pomocniczych, *Patrz:* linie
pomocnicze
model
addytywny, 219–221
subtraktywny, 219, 221
narzędzia, 43, 44
nasylenie, 124, 125, 354, 374
neutralny, 320
paleta, 534, 536
Pantone, 224, 544, 757, 871
podstawowy, 535, 753
procesowy, 744
profil, 735, 737, 755
skóry, 434, 435
Spot, *Patrz:* kolor dodatkowy
spozą bieżącej przestrzeni barw, 56
szary, 426, 430, 431, 437

tła, 43, 44
trzeciorzędowy, 535
usuwanie, 353
wartości heksadecymalne, 795
zmienianie, 353
Kolor, 38, 44, 416, 541, 546
Kolor selektywny, *Patrz:* warstwa
korekcyjna Kolor selektywny
kolorymetr, 736, 776
koło barw, 384, 534–536
Komentarze, 880
kompresja, 786, *Patrz też:* format JPEG
kompresja
Konfiguracja farby klonowania pędzla
mieszającego, 823
kontrast, 199, 226, 229, 248, 325–329,
355, 360, 366, 368, 396, 397, 400, 402,
412–414, 419, 422, 441, 657
Kontrast, 24, 199, 204, 413
Konwersja na kształt, 641
Konwertowanie punktów, 596
Korekcja obiektywu, 334
Korekta obiektywu, *Patrz:* filtr Korekta
obiektywu
Korekta ukierunkowana, *Patrz:* narzędzie
do interaktywnej korekcji obrazu
Kropliomierz, 24, 184, 433, 541, 543, 544,
559, 795
krój pisma, 630, 655, *Patrz też:* font
Krycie, 24, 49, 50, 124, 125, 194, 213, 343,
390, 401, 548, 675, 760
krzywa Béziera, 591
Krzywe, 25, 71, 419, 435–439, 525, *Patrz
też:* warstwa korekcyjna Krzywe
ksenotyp, *Patrz:* font ozdobny
kształt
biblioteka, *Patrz:* biblioteka kształtów
tworzenie, 590, 608
zapisywanie, 608
Kształt, 589, 590, 602
Kształt końcówki pędzla, 568
Kształt własny, 811
Kubota Kevin, 850, 852
Kuler, 58, 534, 535, 538–541, 545
motyw, *Patrz:* motyw, barwa harmonia
kursor, 549
podgląd, 56, 550
kwadrychromia, 370

L

Lab, 70, 222, 232, 234, 359, 450, 542,
692, 822
LAB — Black & White Technique, *Patrz:*
LAB — technika czarno-biała
LAB — technika czarno-biała, 822
lakierowanie, 224
lasso, 194, 195
Lasso magnetyczne, 195, 197, 198
Lasso wielokątne, 195, 196
Layer Style, *Patrz:* Styl warstwy
Layers, *Patrz:* Warstwy
leading, 658
Lens Correction, *Patrz:* filtr Korekta
obiektywu
Levels, *Patrz:* Poziomy, warstwa
korekcyjna Poziomy
ligatura, 631, 665

Lighting Effects, *Patrz:* Efekty świetlne
Lightness, *Patrz:* luminancja
Line, *Patrz:* Linia
linia
 bazowa, 661
 podstawowa, *Patrz:* linia bazowa
Linia, 587, 603
linie
 podziału plasterków, 57
 pomocnicze, 94, 95, 129, 803
 inteligentne, 96, 129
 kolor, 57
Linotype, 634
Liquify, *Patrz:* Skraplanie
Load Action, *Patrz:* Wczytaj operację
Ipi, 277, 278, 279
luminancja, 225, 232, 330
Lupka, 85, 86, 87

Ł
Łątka, 23, 295, 456, 465–468
łącznik, 628
łuski cebuli, 877

M
Magic Eraser, *Patrz:* Magiczna gumka
Magic Wand, *Patrz:* Różdżka
Magiczna gumka, 190, 194
Magnetic Lasso, *Patrz:* Lasso
magnetyczne
majuskuła, 663
malowanie, 533, 547, 555, 562
 światłem, 149
Mapa gradientu, *Patrz:* warstwa
korekcyjna Mapa gradientu
mapa obrazu, 808
margines, 668, 672
maska
 animowanie, 876
 krawędzi, 523, 528
 przycinająca, 154, 685
 rastrowa, 144, 496
 skalowanie, 590
 tworzenie, 144, 168, 590
 warstwy, 22, 45, 121, 129, 143, 145,
 148, 157, 162, 174, 179, 313, 314,
 362, 397, 600, 681, 683, 711, 720,
 845, 846
 edycja, 150–153
 rozłączanie z warstwą, 151
 tekstowej, 676
 wektorowa, 144, 162, 496, 588, 590,
 599, 602, 618, 624
 tworzenie, 624
Maska tekstowa, 642–646
Maski, 45, 150
Masks, *Patrz:* Maski
Match Color, *Patrz:* Dopasuj kolor
Matte, *Patrz:* Otoczka
Menedżer ustawień domyślnych, 60,
546, 551
menu
 kontekstowe, 29
 Okno, 39
 Window, *Patrz:* Okno
Mercury Graphics Engine, 22
Merge to HDR Pro, *Patrz:* Scal do HDR Pro

metadane, 82, 696, 792, 892
Miarka, 97
miarki, 36, 94, 95, 97, 129
Mieszanie kanałów, *Patrz:* warstwa
korekcyjna Mieszanie kanałów
migawka, 47, 48
Migrate Presets, *Patrz:* Migruj ustawienia
predefiniowane
Migruj ustawienia predefiniowane,
61, 838
Mini Bridge, 22, 40, 77, 288, 858, 870,
889, 893, 907, 908, *Patrz też:* Bridge
minuskuła, 663
Mixer Brush, *Patrz:* Pędzel mieszający
Mixer Brush Cloning Paint Setup, *Patrz:*
Konfiguracja farby klonowania pędzla
mieszającego
Mokre krawędzie, 579
monitor, 779, 871
 kalibracja, 733, 736, 776
 z kolorymetrem, 736
Monroy Bert, 588
mora, 416, 419
Motion, *Patrz:* Ruch
motyw, 539, *Patrz też:* barwa harmonia
Move, *Patrz:* Przesunięcie

N
nadruk, 760
Nagromadzenie, 579
Narzędzia, 22, 42, 43
narzędzie, 33, 827
 do interaktywnej korekcji obrazu, 375,
 438, 439
 kształtu, 45, 178, 179, 587, 590, 602
 tryb, 180
 operacja, 827
 ustawień migracja ze starszych wersji,
 61, 842
 predefiniowane, 60, 61
 udostępnianie, 62
 wektorowe, 587, 589
 zaznaczania, 170, 177
nasylenie, 330, 415, 535, 536
Nasylenie, 415, 449
Navigator, *Patrz:* Nawigator
Nawigator, 90
Noise, *Patrz:* Szum
Notatki, 880
Nota, *Patrz:* Notatki

O
obiekt
 3D, 22
 inteligentny, 24, 77, 79, 103, 104, 126,
 142–145, 153, 156, 297, 344, 403,
 484, 496, 516–519, 801, 852
 edycja, 158, 297
 eksportowanie, 158
 filtry, 154
 powielanie, 157, 158
 rasteryzowanie, 158
 skalowanie, 153, 287
 tworzenie, 155
 wideo, 859, 862, 883
 zagnieżdżanie, 159
 zastępowanie, 155, 158

trójwymiarowy, 41
obiektyw
 Lensbaby, 714
 ogniskowa, 697
 profil korekcyjny, 334
 rybie oko, 695
 szerokokątny, 23, 695
 tilt-shift, 714, 715
 zniekształcenia, 695, 701, 819
Obliczenia, 247, 320, 524, 528
Obracanie obrazu, 295
obraz
 bichromatyczny, 370
 ciągłotonalny, 753
 częściowo zabarwiony, 362
 edycja
 inwazyjna, 101, 506, *Patrz też:*
 zdjęcie edycja
 nieinwazyjna, 79, 101, *Patrz też:*
 zdjęcie edycja
 nieniszcząca, *Patrz:* edycja
 inwazyjna
 wielu plików, 452, 461
 HDR, 444
 kompozytowy, 220
 łączenie, 305, 306
 mapowanie, 305, 348, *Patrz też:* mapa
 obrazu
 o zwiększonej głębi tonalnej, *Patrz:*
 obraz HDR
 obracanie, 291, 295
 panoramiczny, 336–338
 powiększanie, 276
 prostowanie, 99, 266, 267, 268, 270
 rastrowy, 77, 156, 272, 344, 629
 ręcznie malowany, 555, 823
 skalowanie, 271, 273, 274, 276, 276,
 279, 283, 284, 285, 288
 w skali szarości, 353, 354, 358, 359,
 360, 362, 366
 druk, 362
 wektorowy, 77, 103, 153, 272, 297,
 344, 345, 587, 629
 wielotonalny, 763, 768, 777
 wielowarstwowy, 101
 wyostrzenie, *Patrz:* wyostrzenie
 zespolony, *Patrz:* obraz kompozytowy
Obróć widok, 56, 91, 388
obrys, 21, 23, 124, 168, 216, 589, 603,
604, 605, 606, 615, 676, 677
Obrys, 606
obszar roboczy, 68, 94, 290, 296
 obracanie, 91, 555
obwódki kolorowe, 709, 710
Odtwarzanie, 23
Odwróć, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 Odwróć
 odzyskiwanie danych, 75, 90
Oil Paint, *Patrz:* Farba olejna
okienko wypowiedzi, 33, 125
Okno, 39
okno dialogowe, 821, 827
Oldstyle, 667
Ołówek, 320, 557
Opacity, *Patrz:* Krycie
Opcje operacji, 833
Opcje wykonywania, 834

OpenGL, 86, 88, 90, 552
 OpenType, 630, 631, 657, 665, 667
 operacja, 453, 555, 745, 814, 819, 820, 853
 biblioteka, 822, 823
 dodawanie czynności, 834
 edycja, 823, 834
 komunikat, 833
 lokalizacja w systemie, 838
 pauza, 833
 pobieranie z internetu, 826, 836, 837
 powielanie, 823, 825
 przetwarzanie wsadowe, 828, 829, 830, 831, 840
 rejestrowanie, *Patrz:* operacja tworzenie
 tworzenie, 825, 826, 827, 828, 832
 udostępnianie, 836, 837
 wczytywanie, 837
 wstawianie
 poleceń Menu, 832
 ścieżki, 833
 znaczników, 833
 wykonywanie krokowe, 825
 wyłączanie poszczególnych kroków operacji, 821
 wymuszenie wprowadzenia parametrów, 833
 zagłębianie, 828, 829, 830, 831
 zarządzanie, 832
 zastosowanie, 822
 zaznaczenie, 824
 zestaw, 820, 821, 825, 838

Operacje, 820, 834
 Operacje
 menu panelu, 822, 827
 tryb przycisków, 822, 823, 834
 Operacje na ścieżkach, 613, 687
 Operacje wideo, 822
 Optimize to File Size, *Patrz:* Optymalizuj do rozmiaru pliku
 Optymalizuj do rozmiaru pliku, 792
 ornamenty, 667
 ostrzeżenie przed odcieniem cieni, 412, 413, 414, 421
 światła, 412, 413, 414, 421
 Oś czasu, 40, 795, 855, 860, 868, 869, 870, 874, 877
 jednostka miary, 869
 właściwości ścieżek, 869, 872
 oświetlenie globalne, 878
 otoczka, 207, 208, 209
 Otoczka, 790, 791

P
 Paint Bucket, *Patrz:* Wiadro z farbą
 Painter, *Patrz:* Corel Painter
 paleta, *Patrz też:* panel analogiczna, 537, 538
 barw, *Patrz:* kolor paleta dopelniająca, 537, 538
 rozdzielona, 537, 538
 monochromatyczna, 537, 538
 panel, 37, 38, 39, 40, 41, 44
 Adjustments, *Patrz:* Dopasowania
 Channels, *Patrz:* Kanały
 Dopasowania, 38
 grupy, 37, 38, 39, 40
 Kanały, 38
 menu, 37
 Narzędzia, 22
 Paths, *Patrz:* Ścieżki
 pływający, *Patrz:* panel swobodny
 Properties, *Patrz:* Właściwości
 Próbkki, 38
 rozwinięty, 38
 Style, 38
 Styles, *Patrz:* Style
 Swatches, *Patrz:* Próbkki swobodny, 37, 40, 43
 Ścieżki, 38
 Tools, *Patrz:* Narzędzia ukrywanie, 35
 Właściwości, 22
 zadokowany, 37, 40
 zwinięty, 38
 panorama, 336, 337, 338, 697, 901
 PanosFX, 836
 Pantone Matching System, *Patrz:* kolor Pantone
 papieru profil, 735, 737, 776
 Paragraph, *Patrz:* Akapit
 Paragraph Styles, *Patrz:* Style akapitowe
 pasek
 aplikacji, 21, 32
 narzędzi, 42, *Patrz też:* Narzędzia
 opcji, 23, 33, 34, 171, 180, 653
 stanu, 89
 Paste Lorem Ipsum, *Patrz:* Wklej tekst lorem ipsum
 Paste Special, *Patrz:* Wklej specjalnie
 Patch, *Patrz:* Łątka
 Path, *Patrz:* Ścieżka
 Path Operations, *Patrz:* Operacje na ścieżkach
 Path Selection, *Patrz:* Zaznaczanie ścieżek
 Paths, *Patrz:* Ścieżki
 Pattern Fill, *Patrz:* Wypełnienie wzorkiem
 pauza, 628, 629
 PDF Presentation, *Patrz:* Prezentacja PDF
 Pen, *Patrz:* Pióro
 Pencil, *Patrz:* Ołówek
 Perspective, *Patrz:* Perspektywa
 Perspective Crop, *Patrz:* Kadrowanie perspektywiczne
 perspektywa, 687, 703
 Perspektywa, 210, 687
 pędzel, 24, 534, 820, 833, 842
 biblioteka, *Patrz:* biblioteka pędzli
 instalowanie nowych, 584
 kolor, 576
 końcówka, 548, 827, 833
 kształt końcówki, 568
 pobieranie z internetu, 837
 podgląd, 56, 552
 podwójny, 574, 575
 próbkowany, 582
 rozpraszanie, 569
 szum, 579
 średnica, 22, 56, 148, 181, 182, 341, 521, 547, 552, 683, 827, 833
 tekstura, 573, 579
 Transfer, 577
 twardość, 22, 52, 148, 182, 341, 547
 tworzenie, 580–584
 ułożenie, 578
 ustawienia, 567–580, 827, 833
 wczytywanie, 562
 Pędzel, 23, 52, 140, 145, 211, 320, 534, 544, 547, 567, 682, 820
 Pędzel historii, 48, 49, 320, 585
 Pędzel korekty, 415, 416, 530
 Pędzel korygujący, 320, 457, 462, 465
 Pędzel mieszający, 543, 549, 551, 560
 Photo Filter, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 Filtr fotograficzny
 Photographic Toning, *Patrz:* Tonowanie fotograficzne
 Photomatrix, 446
 Photomerge, 337, 819
 Piksele, 590
 pióro magnetyczne, 601
 Pióro, 45, 194, 199, 589–591, 605, 610, 820, 833
 Pióro dowolne, 601
 pisanka, 632, 660
 Pixel Bender, 702
 Pixels, *Patrz:* Piksele
 Place, *Patrz:* Umieść
 plasterek, 792, 802
 automatyczny, 803, 804
 zmiana na plasterek użytkownika, 805
 blokowanie, 807
 dzielenie, 806
 kopiowanie, 806
 łączenie, 806
 z adresem URL, 806
 modyfikowanie, 804
 nazwa, 807
 oparty na warstwie, 803
 opcje, 805–807
 powiązany z warstwą, 805
 typ, 807
 ukrywanie, 807
 usuwanie, 806, 807
 użytkownika, 803, 804
 z linii pomocniczych, 804
 zapisywanie, 809
 Playback Options, *Patrz:* Opcje wykonywania
 plik, *Patrz:* dokument
 format, *Patrz:* format pliku
 odzyskiwanie, 75
 zapisywanie, 73
 plugin, 25, 58, 839
 Color Efex Pro, 847
 Dashboard Pro, 853
 Dfine, 843
 dodawanie, 840
 Eye Candy, 852
 Fluid Mask, 845
 Genuine Fractals, *Patrz:* Perfect Resize
 HDR Efex Pro, 446, 852
 ICO Format, 800
 instalowanie, 840
 lokalizacja, 842, 844
 Mask Pro, *Patrz:* plugin Perfect Mask
 Noise Ninja, 845
 Noiseware, 843

Perfect Mask, 843, 846
Perfect Portrait, 276, 848
Perfect Resize, 276, 851
PhotoTools, 850
PhotoTune, 849
przeglądanie bazy zdjęć, 847
Silver Efex Pro, 851
SiteGrinder, 852
usuwanie, 840, 841
szumu, 842–845
Viveza, 847
wyłączanie, 843
zarządzanie, 842
Pochyl, 210
podgląd dynamiczne przewijanie, *Patrz:* strzępniecie
Podwójny pędzel, 574, 575
pojemnik, 103
pokaz slajdów, 902–904
pole wycięcia, 256
Polecenia, 822
Polygonal Lasso, *Patrz:* Lasso wielokątne
Popraw krawędź, 151, 174, 184, 201, 207, 208, 241, 313, 494, 790, 845
portret, 91
Posterize, *Patrz:* warstwa korekcyjna
Posteryzuj
posteryzacja, 329
Posteryzuj, *Patrz:* warstwa korekcyjna
Posteryzuj
PostScript, 630, 631
PowerPoint, 285, 286
Powielanie źródła, 305, 340, 342, 885
Poziomy, 25, 71, 419, 423, 525, *Patrz też:* warstwa korekcyjna Poziomy
półcienie, 396
półpauza, 628, 629
ppi, 273, 275, 277–281, 284–286, 739, 740, 744, 775, 776, 856
prawa autorskie, 810, 812, 868
Preferences
Cursors, 56, 549, 550
File Handling, 53, 75, 80
General, 51, 88, 173
Guides, Grid and Slices, 57
Interface, 33, 36, 37, 53, 87, 225
Performance, 46, 54, 75, 90
Plug-ins, 58, 696
Transparency and Gamut, 56, 72
Type, 58, 665
Units & Rulers, 57
Preferencje, 50
Interfejs, 33, 36, 37, 53, 87, 225
Jednostki i miarki, 57
Kursory, 56, 549, 550
Linie pomocnicze, siatka i plasterki, 57
Obsługa plików, 53, 75, 80
Ogólne, 51, 88, 173
Przezroczystość i przestrzeń kolorów, 56, 72
Tekst, 58, 665
Wtyczki, 58, 696
Wydajność, 46, 54, 75, 90
Preset Manager, *Patrz:* Menedżer ustawień domyślnych
Presets, *Patrz:* Ustawienia domyślne
Prezentacja PDF, 24, 773, 774

Procesor obrazów, 287, 745, 814, 819
procesor obrazu rastrowego, *Patrz:* RIP
Production, 822
Produkcja, 822
profil
koloru, *Patrz:* kolor profil
konwersji, 754
papieru, *Patrz:* papier profil
wyjściowy, *Patrz:* papier profil
Profil kolorów, 72
program Bridge, *Patrz:* Bridge
Proof Setup, *Patrz:* Ustawienie próby
Properties, *Patrz:* Właściwości
prostowanie zdjęć, 266, 270
Protect Texture, *Patrz:* Zachowaj teksturę
próba ekranowa, 735, 736, 767
Próbki, 38, 44, 541, 545
próbki kolorów, 43
dodawanie, 545
usuwanie, 545
próbkowanie, 25, 274–276, 283
Próbkowanie kolorów, 431, 433
Próbnik kolorów, 44, 51, 121, 541, 542, 545, 554, 757
HUD, 52, 56, 554
Próg, *Patrz:* warstwa korekcyjna Próg
Przejrzystość, 414, 449
Przekształcanie swobodne, 56, 125
Przekształcanie swobodnie ścieżki, 296
Przekształć, 296, 298
Przekształć swobodnie, 22, 25, 210, 295, 298, 310, 478, 591, 605, 643, 687
przesłonięcie, 669
przestrzeń robocza, 21, 22, 34, 41, 856
zapisywanie, 42
Przesunięcie, 22, 93, 96, 105, 125, 126, 129, 213
Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości, 23, 214, 295, 456, 494–496
przetwarzanie wsadowe, 828–831, 835, 840, 850, 852, 900
przewijanie inercyjne, 88
przezroczystość, 44, 56, 71, 72, 124, 265, 675, 785, 790
przycisk wyboru, 29
Przytnij, 265
Przywróć, 48, 50
Public Domain, *Patrz:* Domena publiczna
punkt
odniesienia, 300
węzłowy, 197–199, 590, 591
dodawanie, 609, 610
gładki, 592, 595, 599
narożny, 592, 595
przekształcanie, 595
usuwanie, 609
Punkt zbiegu, 692, 702–707
Punktowy pędzel korygujący, 457–560
Puppet Warp, *Patrz:* Wypaczenie marionetkowe
Q
Quick Mask, *Patrz:* Szybka maska
Quick Selection, *Patrz:* Szybkie zaznaczanie

R
ramka
aplikacji, 31, 32
tekstowa, 637
Ramka bryzganą, 822
Ramki, 822
raster, 734, 753
liniatura, 279, *Patrz też:* Ipi
Raster Image Processor, *Patrz:* RIP
Rasterize, *Patrz:* Rasteryzuj tekst
rasteryzowanie, 77, 140, 143, 158, Rasteryzuj tekst, 641
RAW, 71, 82, 83, 103, 153, 155, 410, 444, 745, *Patrz też:* Camera Raw
Rączka, 88, 91, 268
Recovery, *Patrz:* Odtworzenie
Rectangular Marquee, *Patrz:* Zaznaczanie prostokątne
Red Eye, *Patrz:* Czerwone oczy
Red Eye Removal, *Patrz:* Usuwanie efektu czerwonych oczu
Refine Edge, *Patrz:* Popraw krawędź
reguła trójkopodziału, 254, 268, 536
Render Video, *Patrz:* Renderuj wideo
Renderuj wideo, 859
Replace Color, *Patrz:* Zastąp kolor
Required, 842, 844
Revert, *Patrz:* Przywróć
RGB, 69, 220–222, 225, 227, 234, 338, 542, 544, 701, 734, 736, 776
konwersja na CMYK, 754, 755
RIP, 770, 772, 773
Roman Hanging Punctuation, *Patrz:* Wiszące znaki interpunkcyjne — romańskie
Rotatę View, *Patrz:* Obrót widok
rotoskopia, 877
Rounded Rectangle, *Patrz:* Zaokrąglony prostokąt
rozdzielczość, 68, 83, 253, 259, 272, 273, 280, 286, 511, 776, 780, 827, *Patrz też:* dokument rozdzielczość drukarki, 273, 278
druku, 276
monitora, 273
operacja, 827
Rozjaśnianie, 368, 401, 422, 484
Rozmiar obrazu, 25, 273, 280–283, 296, 782
Rozmiar obszaru roboczego, 290, 296
Rozmycie pola, 23
Rozmycie przesłony, 23
Rozmywanie, 320, 526
Rozpraszanie, 569, 572
roztrząsanie, 790
Różdżka, 181, 183–186, 194, 621
Ruch, 874, 876
Ruler, *Patrz:* Miarka
rysowanie, 589, 602, 607
Rzutowanie pędzla, 24
S
saturation, *Patrz:* nasycenie
Saturation, *Patrz:* Nasycenie
Save for Web, *Patrz:* Zapisz dla Internetu
Scal do HDR Pro, 446
Scattering, *Patrz:* Rozpraszanie

Sekwencja wsadowa, 828–831
Selective Color, *Patrz:* warstwa korekcyjna Kolor selektywnej separacji, 229, 767
Shadows, *Patrz:* Cienie
Shadows/Highlights, *Patrz:* Cienie/ Podświetlenia
Shape, *Patrz:* Kształt
Shape Dynamics, *Patrz:* Dynamika kształtu
Sharpen, *Patrz:* Wyostrzanie siatka, 57, 94, 97
Silver Efex Pro, 358
Single Column Marquee, *Patrz:* Zaznaczanie pojedynczych kolumn
Single Row Marquee, *Patrz:* Zaznaczanie pojedynczych rzędów
Single-Line Composer, *Patrz:* Układacz jednowierszowy
SiteGrinder, 802
Skala szarości, 69, 222, 234, 338, 354, 360, 701
skalowanie, 168, 253, 271, 506, 511, 740, 776, 780, 852, *Patrz też:* dokument skalowanie interaktywne na potrzeby internetu, 781 tekstu, 663
Skalowanie z uwzględnieniem zawartości, 211, 291, 292, 337
skanowanie, 81, 83, 340, 556, 558
Skew, *Patrz:* Pochył
Skraplanie, 22, 90, 295, 474, 475, 477, 692, 701
skrót klawiaturowy, 29, 34, 59, 112, 127, 132, 443, 621, 643, 659–664, 691, 826, 832
skrypt, 123, 288, 745, 819
Slice, *Patrz:* Cięcie na plasterki
słowa kluczowe, 898
słownik, 653, 664
Smoothing, *Patrz:* Wyglądanie
Smudge, *Patrz:* Smużenie
Smużenie, 320, 560
Solidity, *Patrz:* Krycie
Sony Vegas Pro, 855
Spatter Frame, *Patrz:* Ramka bryzgana spektrofotometr, 736
Spot Healing Brush, *Patrz:* Punktowy pędzel korygujący
Sprawdź pisownię, 641, 653
Stack Images, *Patrz:* Utwórz stos z obrazów
Star Trails, *Patrz:* Ślady gwiazd
Stempel, 140, 320, 337, 340, 469, 474, 547, 885
sterownik drukarki, 735, 746
Stonuj, 320, 512, 513, 692
stopień pisma, 655
Stopniowy filtr, 417
stos, 85, 158, 901
Stroke, *Patrz:* Obrys
strona www, 799, 852
makieta, 802, 809
strzępięcie, 52
Stykówka II, 24, 773–775, 819

styl
akapitowy, 24, 655, 669
biblioteka, 45, 164
warstwowy, *Patrz:* warstwa styl znakowy, 24, 655, 669
Styl warstwy, 320, 332
Style, 38, 44, 164
Styles, *Patrz:* Style
Suitcase Fusion, 634
Swatches, *Patrz:* Próbkki
System Info, *Patrz:* Informacje o systemie
System Layout, *Patrz:* Układ systemowy
Szarości, 234, *Patrz też:* Skala szarości
Szerokości ułamkowej, 667
szkic, 555, 558
szum, 250, 416, 419, 505–507, 579, 719, 842–845
kolorowy, 507
luminancji, 507
szary, *Patrz:* szum luminancji
Szum, 507, 579, 719, 722, 790
Szybka maska, 211–213, 224, 235, 238, 292, 293, 717
Szybkie zaznaczanie, 181, 182, 185, 189, 313, 471

Ś

Ściemnianie, 49, 367, 401, 422, 484
ścieżka, 77, 156, 297, 590, 592, 833, 852
dźwiękowa: *Patrz:* wideo ścieżka dźwiękowa
edytowanie, 609–611
kopiowanie, 611
łączenie, 611
na podstawie zaznaczenia, 620
obrys, 615, 616
odcinająca, *Patrz:* ścieżka przycinająca
otwarta, 598, 616
przesuwanie, 607, 610
przycinająca, 590, 598, 621
tworzenie, 622, 623
wideo, 858
tworzenie, 856
wypełnienie, 616, 617
wyrównywanie, 614
zamknięta, 598, 616
zapisywanie, 599, 600
zaznaczanie, 610, 833

Ścieżka, 590
Ścieżki, 38, 45, 590, 600, 833
Ślady gwiazd, 822
światła, 396
Światła, 23, 413
Światło wypełnienia, 23
światło znaków, 661

T

tablet graficzny, 91, 199, 388, 459, 464, 548, 553, 555, 571, 572, 578, 588, 601
tablicą LUT, 773
Targeted Adjust Tool, *Patrz:* narzędzie do interaktywnej korekcji obrazu
TAT, *Patrz:* narzędzie do interaktywnej korekcji obrazu

tekst, 627, 628,
akapitowy, 637, 671
przekształcanie na tekst ozdobny, 638
deformowanie, 651, 657, 682, 684
drukowanie, 629, 688
edycja, 635, 639, 640
efekty specjalne, 675
formatowanie, 638, 653
jako maska przycinająca, 685
justowanie, 668, 671
kolor, 656, 657, 676, 687
konwertowanie na kształt, 24, 686, 687
konwertowanie na ścieżkę, 24, 687
na ścieżce, 647, 648
obrys, 676
od punktu, *Patrz:* tekst ozdobny
orientacja, 635, 642, 655
ostrzeżenia, 644
ozdobny, 637, 671
przekształcanie na tekst akapitowy, 638
podświetlenie, 639–641
przesuwanie, 639
punktowy, *Patrz:* tekst ozdobny
rasteryzowanie, 642, 677, 684
skalowanie, 641, 642, 643, 663
światło znaków, 661
tekstura, 680
tworzenie, 635
ustawienia domyślne, 655
wewnątrz kształtu, 650
wyrównanie, 668, 670
wyśrodkowany, 628, 669
za zdjęciem, 146
zamiana na ścieżkę, 648, 686
zastępczy, 638
zniekształcanie, 651, 657, 682, 684
Tekst, 24, 116, 168, 627, 635
Tekst pionowy, 635
tekstura, 680, 822
pobieranie z internetu, 837
ręcznie malowana, 682
z filtra, 684
Tekstura, 24, 573, 579, 730
Tekstury, 822
Text Effects, *Patrz:* Efekty tekstu
Texture, *Patrz:* Tekstura
Textures, *Patrz:* Tekstury
Threshold, *Patrz:* warstwa korekcyjna Próg
Tilt-Shift, 23, 339, 692, 714–716
Timeline, *Patrz:* Oś czasu
Tłó, 44, 113–115, 118
Tonowanie fotograficzne, 764
Tools, *Patrz:* Narzędzia
touchpad, 87, 91
Transfer, 577
Transform, *Patrz:* Przekształć trichromia, 370
Trim, *Patrz:* Przytnij
TrueType, 630, 631
tryb
Bitmapa, *Patrz:* Bitmapa
CMYK, *Patrz:* CMYK
ekranowy, 34, 35, 396
Grayscale, *Patrz:* Skala szarości

- jednokanałowy, 234
 - kolorów, 69, 221
 - wideo, 856
 - kreślenia, 589, 590
 - Lab Color, *Patrz:* Lab
 - mieszania, 51, 108, 136, 143, 305, 319, 343, 458,
 - Barwa, 331, 378, 387
 - Ciemniej, 321
 - Ciemniejszy kolor, 323
 - Color, 331, 387, 710
 - Color Burn, 322
 - Color Dodge, 325
 - Darken, 321
 - Darker Color, 323
 - Difference, 330
 - Dissolve, 320, 321
 - Divide, 330, 331
 - Ekran, 148, 149, 325
 - Exclusion, 330
 - Hard Light, 327
 - Hard Mix, 329
 - Hue, 331, 378, 387
 - Jasność, 331, 387, 405, 506, 510, 693
 - Jaśniej, 324
 - Jaśniejszy kolor, 326, 327
 - Kolor, 331, 387, 710
 - Lighten, 324
 - Lighter Color, 326, 327
 - Linear Burn, 328
 - Linear Dodge, 326
 - Linear Light, 328
 - Luminosity, 331, 387, 405, 506, 510, 693
 - Łagodne światło, 327
 - Mieszanie twarde, 329
 - Multiplies, 148, 149, 321
 - na bazie własności barw, 330
 - Nakładka, 327
 - Nasycona, 331
 - Normal, 320
 - Odejmiij, 330
 - Ostre światło, 327
 - Overlay, 327
 - Pin Light, 328
 - Podziel, 330, 331
 - Pomnóż, 148, 149, 321
 - porównujący, 330
 - przyciemniający, 321
 - rozjaśniający, 324
 - Rozjaśnianie, 325
 - Rozjaśnianie liniowe, 326
 - Rozpuszczanie, 320, 321
 - Różnica, 330
 - Saturation, 331
 - Screen, , 148, 149, 325
 - Soft Light, 327
 - Subtract, 330
 - Ściemnianie, 322
 - Ściemnianie liniowe, 323
 - Światło jaskrawe, 328
 - Światło liniowe, 328
 - Światło punktowe, 328
 - Vivid Light, 328
 - warstw korekcyjnych, 387
 - Wykluczenie, 330
 - zmieniający kontrast, 324
 - Zwykły, 320
 - Multi-channel, 226, 234
 - RGB, *Patrz:* RGB
 - Skala szarości, *Patrz:* Skala szarości stosu, 158
 - Wielokanałowy, 226, 234
 - Tryb kolorów, 69
 - Type, *Patrz:* Tekst
 - Type Mask, *Patrz:* Maska tekstowa
 - typografia, 627, 688
 - błędy, 628
 - Typografia, 39, 630, 653, 657–660, 662, 666
- U**
- Układ systemowy, 667
 - Układacz jednowierszowy, 674
 - Ułożenie pędzla, 578
 - Umieść, 52, 79, 156, 287, 307, 345, 609, 643, 859, 868
 - Undo, *Patrz:* Cofnij
 - Use Graphics Processor, *Patrz:* Użyj procesora graficznego
 - ustawienia domyślne, 53
 - Ustawienia domyślne, 838
 - Ustawienia kolorów, 72
 - Ustawienie próby, 767
 - Usuwanie efektu czerwonych oczu, 491
 - Usuwanie punktów kontrolnych, 610
 - Usuwanie winiet, 337
 - Utwórz stos z obrazów, 339
 - Utwórz ścieżkę roboczą, 641
 - Utwórz zawinięty tekst, 651
 - Uwzględnianie zawartości, 23, 458–461, 466, 468
 - Użyj procesora graficznego, 56
- V**
- Vanishing Point, *Patrz:* Punkt zbiegu
 - Variations, *Patrz:* Wariacje
 - Vertical Type, *Patrz:* Tekst pionowy
 - Vibrance, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 - Jaskrawość
 - Video Actions, *Patrz:* Operacje wideo
 - Vignette, *Patrz:* Winieta
 - Vignette Removal, *Patrz:* Usuwanie winiet
- W**
- Wariacje, 386, 841
 - Warp, *Patrz:* Wypaczenie
 - Warp Text, *Patrz:* Zawijaj tekst
 - Warp Transform, *Patrz:* Wypaczenie
 - warstwa, 24, 101, 102, 131, 516
 - 3D, 104
 - aktywna, 104, 105
 - Background, *Patrz:* Tło
 - bieżąca, *Patrz:* warstwa aktywna
 - blokowanie, 132–134
 - dopasowania, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 - drukowanie, 111
 - efekty, *Patrz:* efekt warstw
 - eksportowanie do osobnych plików, 131
 - filtrowanie, 106, 107
 - grupowanie, 134, 135, 136, 142, 331
 - kolor, 108, 110, 132
 - kompozycja, 137–138
 - kopiowanie, 119
 - korekcyjna, 22, 24, 44, 103, 104, 189, 315, 397, 425, 516
 - Balans kolorów, 397
 - Barwa/Nasylenie, 372, 373, 377, 378, 450, 472
 - Brightness/Contrast, 397, 402, 403
 - Channel Mixer, 250, 362, 524, 528, 529
 - Color Balance, 397
 - Curves, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 435, 438–440
 - Czarno-biały, 228, 317, 354–357, 362, 727, 882
 - Filtr fotograficzny, 383, 384, 399
 - Hue/Saturation, 372, 373, 377, 378, 450, 472
 - Invert, 385
 - Jaskrawość, 331, 414, 449, 450
 - Jasność/Kontrast, 397, 402, 403
 - Kolor selektywny, 380, 381
 - Krzywe, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 435, 438–440
 - Levels, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 423, 426, 868
 - Mapa gradientu, 228, 315, 358, 362, 390, 764
 - Mieszanie kanałów, 250, 362, 524, 528, 529
 - Odwróć, 385
 - Photo Filter, 383, 384, 399
 - Posterize, 384
 - Posteryzuj, 384
 - Poziomy, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 423, 426, 868
 - Próg, 366, 680
 - Selective Color, 380, 381
 - Threshold, 366, 680
 - tryby mieszania, 387
 - Vibrance, 331, 414, 449, 450
 - korekcyjna, wideo, 881, 882, 883
 - krycie, 124, 125, 128, 450, 487
 - kształtu, 23, 24, 103, 104, 140, 143, 145, 156, 297, 496, 589, 602
 - łączenie, 132, 721
 - maska, *Patrz:* maska warstwy mieszania, 24, 143, 162, 332
 - automatyczne, 338
 - miniatura, 104
 - nazwa, 108, 109, 132, 635
 - niesiadaująca, 106
 - obracanie, 125, 126
 - obrazu, 102
 - obrys, 124
 - połączona, 106, 483
 - powielanie, 24, 116–118, 819
 - przekształcane w obiekt inteligentny, 156, 509, 518, 692
 - przenoszenie między dokumentami, 130
 - przesuwanie, 127, 721
 - rasteryzowanie, 140, 143, 642, 643
 - scalanie, 141, 516–518, 643
 - do obiektu inteligentnego, 518

- skalowanie, 119, 125
 - splaszczanie, 136, 140, 142, 643
 - styl, 108, 124, 159, 160, 162, 163, 320, 332, 677, 678, 871, 883
 - animowanie, 871
 - eksportowanie, 165
 - wczytywanie, 165
 - tekstowa, 24, 102, 104, 140, 143, 297, 496, 635, 636, 643, 852,
 - maska, 676
 - tworzenie, 639
 - wyrównanie tekstu, 670, 671
 - Tło, *Patrz:* Tło
 - transferowanie, 142
 - tworzenie, 109, 110, 120, 819
 - uaktywnianie, 105
 - ukryta, 24, 110, 124
 - usuwanie, 116, 118
 - wideo, 103, 861
 - kopiowanie, 873
 - styl, 883
 - tworzenie, 859
 - wklejanie, 119
 - wypełniająca, 881–883
 - wypełnianie kolorem, 119
 - wypełnienia, 103, 104, 120, 121, 140, 143, 347
 - wypełnienie, 124, 125
 - wyrównywanie, 127–129, 334
 - zablokowana, 44
 - zarządzanie, 131
 - zaznaczenia na podstawie kształtu, 106, 170, 684
 - zmiana kolejności, 111–114
 - Warstwy, 24, 38, 45, 103, 104, 124, 130, 858, 870
 - wcięcie akapitowe, 673
 - Wczytaj operację, 837
 - wektor, 272, *Patrz też:* obraz wektorowy
 - wersaliki, 628, 661, 663
 - Wet Edges, *Patrz:* Mokre krawędzie
 - Whites, *Patrz:* Białe
 - Wiadro z farbą, 320
 - wideo, 22, 41, 796, 855
 - Comments, *Patrz:* Komentarze
 - dzielenie, 861, 865
 - edycja, 861, 865
 - efekty specjalne, 871
 - eksport, 885–887
 - elementy graficzne, 866, 868
 - filtrowanie, 855, 859
 - filtry inteligentne, 884
 - grafika wektorowa, 866, 868
 - importowanie, 857
 - interpolacja liniowa, 873
 - jako obiekt inteligentny, 859, 862, 883, 884
 - klonowanie, 885
 - Komentarze, *Patrz:* Komentarze
 - maski animowanie, 876
 - menu płyty, 855
 - obszar bezpieczny, 857
 - odtworzenie, 860
 - oświetlenie globalne, 878
 - otwieranie, 857, 585
 - profil kolorów, 856
 - proporcje pikseli, 856
 - przejście, 863, 863
 - retusz, 855, 885
 - rozdzielczość, 856
 - ścieżka dźwiękowa, 855, 870
 - dodawanie, 868
 - wielowarstwowa, 870
 - tekst, 871
 - animowanie, 868, 874–876
 - dodawanie, 866–868
 - kolor, 871
 - tryb kolorów, 856
 - tworzenie, 856
 - usuwanie fragmentu ze środka, 866
 - warstwa korekcyjna, 881–883
 - warstwa wypełniająca, 881–883
 - zmiana długości, 861, 862
 - widok z lotu ptaka, 88, 89
 - Wielokanałowy, 226, 234
 - wielokropek, 629
 - Willmore Ben, 438, 756
 - winieta, 175, 176, 700, 701
 - Winieta, 824
 - winietowanie, 419
 - Wireless Bitmap, 786
 - Wiszące znaki interpunkcyjne —
 - romańskie, 673
 - wizualizacja, 22
 - Wklej tekst lorem ipsum, 24
 - Właściwości, 22, 45, 145, 150, 174, 355–357, 373–377, 434
 - Wtapienie, 172, 174, 196
 - wtyczka, *Patrz:* plugin
 - wyciągi barwne, *Patrz:* separacje
 - wydruki próbne, 769
 - z kanałami kolorów dodatkowych, 772
 - Wyglądanie, 172, 185, 196, 579
 - wyostrzenie, 124, 250, 252, 283, 416, 503–512, 528, 729, 776, 801
 - Camera Raw, 528–532
 - miejscowe, 519, 520, 531
 - ogólne, 519, 529
 - plików wielowarstwowych, 506, 516
 - techniki zaawansowane, 523, 729
 - Wyostrzenie, 320, 526
 - Wypaczenie, 22, 90, 210
 - Wypaczenie marionetkowe, 22, 90, 211, 295, 456, 494, 496
 - wypełnienie, 24, 167, 216, 460, 461, 678
 - Wypełnienie wzorkiem, 121
 - Wyrównaj, 401
 - WYSIWYG, 733
 - wzorek, 121, 122, 464, 573
 - skryptowy, 123
 - tworzenie, 573
- ## Z
- Zachowaj teksturę, 579
 - zakres tonalny, 420
 - Zakres kolorów, 151, 186, 379
 - Zakres koloru, 25, 151
 - Zaokrąglony prostokąt, 178
 - zapisywanie
 - automatycznie, 22
 - w tle, 22
 - Zapisz dla internetu, 282, 780, 784–788, 793, 799, 809
 - Zastąp kolor, 379
 - Zastępowanie kolorów, 489, 490
 - Zastosuj obraz, 247, 320
 - Zastosuj oddzielnie do każdej końcówki, 24
 - Zawijaj tekst, 651, 874
 - zaznaczanie, 167–172, 175, 181, 186, 200, 213, 238, 239, 245, 250, 467, 558, 588, 845, 856
 - modyfikowanie, 201
 - na podstawie
 - kanalu, 238, 525, 558
 - koloru, 180
 - kształtu, 170, 600
 - kształtu warstwy, 106, 170, 684
 - ścieżki, 600, 618–620
 - obszarów o nieregularnych kształtach, 194
 - przekształcanie, 209
 - przenoszenie zaznaczenia, 213, 214
 - twarzy, 189
 - w kształcie ramek, 209
 - w kształcie tekstu, 640, 644
 - z kanału, 224, 313
 - zaznaczenia kolorem, 216
 - za pomocą kanałów, 199
 - za pomocą pióra, 199, 588
 - zapamiętywanie zaznaczenia, 215
 - Zaznaczanie bezpośrednio, 593, 596, 605, 610, 611, 615
 - Zaznaczanie eliptyczne, 170
 - Zaznaczanie pojedynczych kolumn, 177
 - Zaznaczanie pojedynczych rzędów, 177
 - Zaznaczanie prostokątne, 170, 264
 - Zaznaczanie ścieżek, 607, 610, 611, 615, 648, 649, 687
 - Zdefiniuj wzorek, 573
 - zdjęcie
 - edycja, 219, 253, 271, 305, 314, 319, 353, 372, 395, 396, 399, 453, 455, 469, 471, 474, 480, 487, 494, 503, 505, 523, 528, 691, 847–853
 - w module Camera Raw, 408
 - wielu plików, 452, 461
 - galeria, 814, 907
 - importowanie w Bridge, 893–895
 - kolekcja, 898, 899
 - niedoświetlone, 148, 325, 414, 415, 421, 422
 - otwieranie w Camera Raw, 902
 - przeglądanie, 889
 - prześwietlone, 148, 321, 396, 418–422
 - stosy, 901
 - Zezwól na rejestrowanie narzędzi, 827, 834
 - ziarno, 250, 505, 507
 - złota proporcja, 258
 - Znajdź i zastąp tekst, 641, 652
 - znak wodny, 732, 810, 811, 850
 - cyfrowy, 811
 - widzialny, 811
 - Zniekształcenie geometryczne, 337
 - Zniekształć, 210, 687
 - Zoom, *Patrz:* Lupka
 - Zoomify, 815

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>

Photoshop CS6

nieoficjalny podręcznik

Adobe Photoshop to niedościgniony lider wśród programów do obróbki grafiki rastrowej. Jego najnowsza wersja — oznaczona symbolem CS6 — ujrzała światło dzienne i znowu zaskoczyła użytkowników. Genialny, niepowtarzalny i wyjątkowo użyteczny interfejs użytkownika, ogrom możliwości, świetna dokumentacja oraz doskonała integracja z innymi narzędziami firmy Adobe — to wszystko składa się na ukochane narzędzie wszystkich profesjonalistów.

Oddajemy w Twoje ręce kolejną książkę z serii **Nieoficjalny podręcznik**. Książkę, o której sam Scott Kelby pisze: *Moim zdaniem jest to nowa biblia dla użytkowników Photoshopa*. Co w niej znajdziesz? Niezwykle przystępnie opisane techniki pracy z programem. Nawigacja w gąszczu plików, zaznaczanie obszarów, korygowanie kolorów, kadrowanie, skalowanie i obracanie to tylko część umiejętności, które już wkrótce opanujesz. Ponadto poznasz wręcz magiczne narzędzia do manipulowania obiektami na zdjęciu, sposoby rysowania obiektów wektorowych oraz zasady przygotowywania grafiki do druku. Książka ta jest obowiązkową lekturą dla każdego użytkownika Photoshopa CS6 — zarówno amatora, jak i profesjonalisty.

Sprawdź, jak wykorzystać Adobe Photoshop do:

- zaawansowanego retuszu zdjęć
- przygotowywania grafik na potrzeby stron WWW
- łączenia obrazów
- tworzenia grafik HDR

Sprawdź możliwości najnowszej wersji Photoshopa CS6!

helion.pl
księgarnia internetowa

Nr katalogowy: 13835



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/nawosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-6368-2



9 788324 663682

Cena: 149,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu