

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

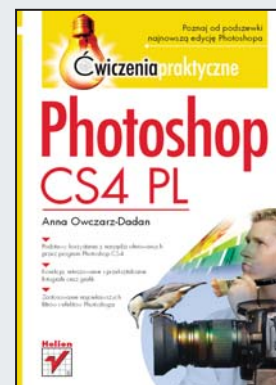
- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Photoshop CS4 PL. Ćwiczenia praktyczne

Autor: [Anna Owczarz-Dadan](#)
ISBN: 978-83-246-2207-8
Format: A5, stron: 176



Program Photoshop już od wielu lat stanowi standardowe narzędzie dla każdego, kto w miarę poważnie traktuje swoją przygodę z fotografią lub grafiką komputerową, a zwłaszcza dla osób, dla których przygoda ta jest również sposobem zarabiania na życie. Mając to na uwadze, firma Adobe nie spoczywa na laurach i stara się jak najczęściej aktualizować aplikację, rozszerzać jej możliwości i ułatwiać pracę zarówno profesjonalnych, jak i zupełnie początkujących użytkowników. Nowa, jedenasta już z kolei wersja Photoshopa nie jest tu oczywiście wyjątkiem.

Praktyczne zastosowanie narzędzi oferowanych przez najnowszą edycję programu znacznie ułatwi Ci lektura książki "Photoshop CS4. Ćwiczenia praktyczne". Znajdziesz w niej opis graficznego interfejsu aplikacji, informacje na temat sposobów kadrowania, korygowania i retuszowania obrazów oraz wiadomości związane z zastosowaniem najciekawszych efektów i filtrów. Ćwiczenia zaprezentowane w książce nie są przeładowane zbędną teorią, a dołączone do nich ilustracje i uwagi stanowią doskonałe uzupełnienie głównej treści. Zastosowana metoda prezentacji materiału sprawi, że naprawdę szybko osiągniesz zamierzone cele.

- Przegląd nowego interfejsu programu
- Kadrowanie i prostowanie obrazów
- Korzystanie z narzędzi edycyjnych
- Korekcja podstawowych błędów występujących na fotografiach
- Retuszowanie zdjęć i korekcja barw
- Skalowanie i przekształcanie obrazów
- Zastosowanie efektów, masek i filtrów

Dołącz do najlepszych – naucz się profesjonalnie edytować swoje zdjęcia za pomocą Photoshopa

Spis treści

O autorce	5
Wstęp	7
Rozdział 1. Nowy interfejs programu	11
Pasek menu	12
Panel narzędziowy	13
Pasek opcji	16
Pasek aplikacji	16
Panele programu i stacja dokowania	16
Pasek dokowania zakładek otwieranych w programie obrazów	20
Rozdział 2. Poprawianie wyglądu obrazów	25
Kadrowanie obrazu	25
Kadrowanie wielu obrazów jednocześnie — polecenie Kadrowanie i prostowanie zdjęć	29
Prostowanie obrazu	32
Punktowy pędzel korygujący i Łatka usuną ze zdjęć skazy	34
Powielanie i usuwanie elementów obrazu za pomocą ulepszonoego Stempla oraz panelu Powielanie źródła	39
Korekcja czerwonych oczu	47
Usuwanie szumów	49
Retusz z zachowaniem perspektywy — filtr Punkt zbiegu	52
Korekcja ekspozycji za pomocą dopasowania Ekspozycja i nowy panel Dopasowania	67
Korekcja kontrastu oraz jasności za pomocą polecenia Jasność/Kontrast	74

Korekcja przebarwień — Balans kolorów	76
Korekcja i zmiana kolorów fotografii	78
Błyskawiczna korekcja kolorów za pomocą trybu mieszania	83
Korekcja nasycenia kolorów — nowe polecenie Jaskrawość	85
Rozjaśnianie i przyciemnianie fragmentów obrazu za pomocą ulepszonych narzędzi Rozjaśnianie i Ściemnij	87
Inteligentne wyostwienie	89
Rozdział 3. Efekty oraz dodatkowe przydatne umiejętności i polecenia	95
Skalowanie z uwzględnieniem zawartości	95
Swobodne przekształcenie	99
Wykorzystanie maski do wyróżnienia obiektu kolorem i zmiany koloru oczu	101
Efekt bajecznie rozmytej fotografii	112
Efekt małej głębi ostrości — filtr Rozmycie soczewkowe	117
Tworzenie efektu promieni przedzierających się przez drzewa	123
Łączenie dwóch wersji tego samego ujęcia dla uzyskania idealnego zdjęcia — polecenie Auto-wyrównywanie warstw	127
Zamiana obrazu kolorowego w obraz czarno-biały — polecenie Czarno-biały	133
Praktyczne zastosowania zmiany trybu mieszania warstw oraz narzędzie Obróć widok	137
Nowy panel Maski — tworzenie ramki-winiety	148
Możliwości inteligentnych filtrów	153
Zapisywanie zaznaczenia w kanale	160
Maski odcinania i tekst	163

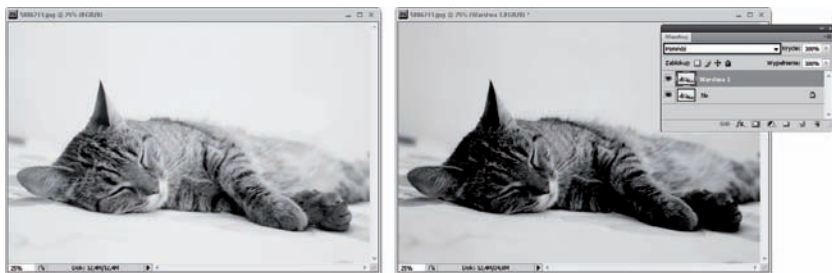
Efekt bajecznie rozmytej fotografii

Efekt, który postaram się zaprezentować za chwilę, trudno nazwać. Polega on na utworzeniu ze zdjęcia obrazu, który będzie dość kontrastowy, odrobinę rozmyty... Może to niezbyt mądre, ale kiedy patrzę na tego rodzaju obraz, pojawia się skojarzenie, że mam do czynienia z czymś tak puszystym jak sweterki widziane w reklamach płynów do prania :). Zobacz sam.

Ć W I C Z E N I E

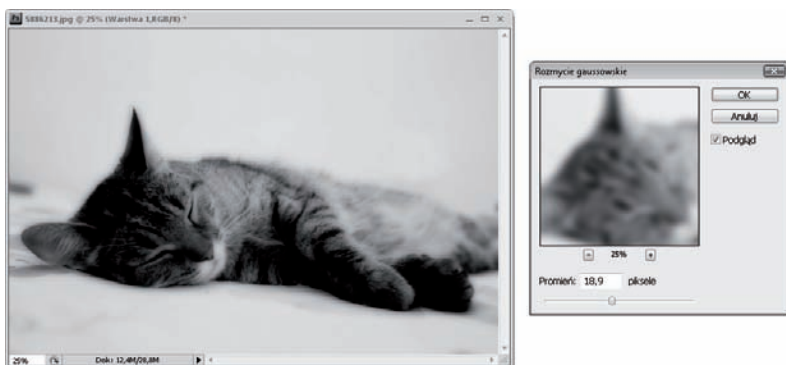
3.4 Tworzenie efektu rozmytej fotografii

1. Otwórz zdjęcie i powiel warstwę tła (*Ctrl + J*), a następnie zmień jej tryb mieszania na *Pomnóż* (*Multiply*). Ciemne obszary obrazu zostaną wzmocnione (rysunek 3.20).



Rysunek 3.20. Fotografia wyjściowa i zmiana trybu mieszania warstwy, która spowodowała przyciemnienie obrazu

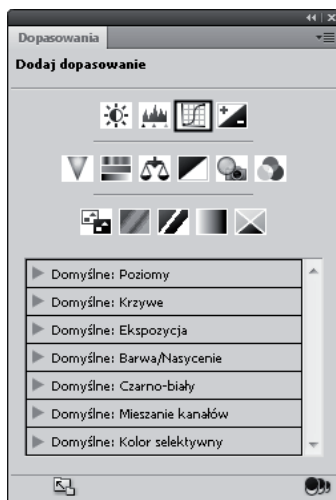
2. Następnie wybierz *Filtr/Rozmycie/Rozmycie gaussowskie* (*Filter/Blur/Gaussian Blur*) i w otworzonym oknie przesunij suwak w prawo, rozmywając obraz (rysunek 3.21). Zastosowałam rozmycie rzędu 20 pikseli. Kiedy skończysz, kliknij *OK*.
3. Teraz trochę rozjaśnimy obraz za pomocą warstwy dopasowania *Krzywe* (*Curves*). Aby utworzyć taką warstwę, kliknij w palecie *Dopasowania* (*Adjustments*) ikonę, jak na rysunku 3.22, a następnie, kiedy pojawi się krzywa, kliknij jej prawy górny narożnik i przy użyciu klawisza *Strzałka w lewo* zmniejszaj wartość w polu *Wejście* (*Input*), rozjaśniając w ten sposób obszary światła w obrazie (rysunek 3.23).



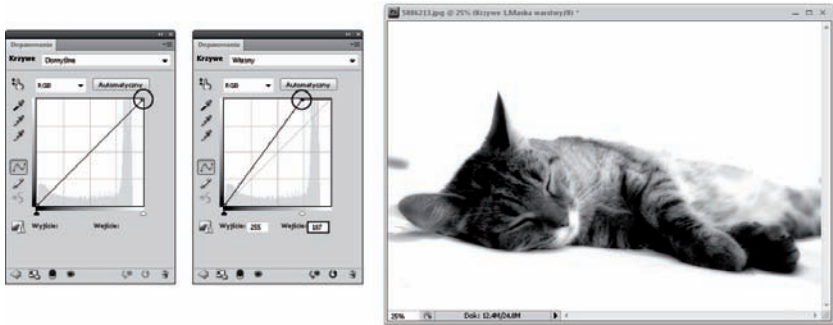
Rysunek 3.21. Rozmywanie obrazu przy użyciu suwaka w oknie *Rozmycie gaussowskie (Gaussian Blur)*

Rysunek 3.22.

Tworzenie warstwy dopasowania Krzywe (Curves)

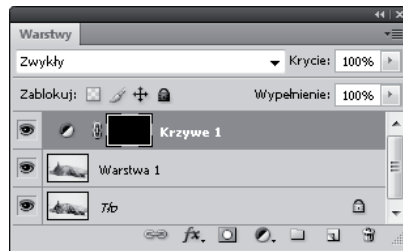


4. W panelu *Warstwy (Layers)* pojawiła się warstwa dopasowania *Krzywe (Curves)*. Dołączona do niej maska ma kolor biały, dlatego efekt rozjaśniania jest widoczny w oknie obrazu. Teraz chcę chwilowo przywrócić wygląd obrazu sprzed zastosowania dopasowania *Krzywe (Curves)*. W tym celu wypełniam maskę kolorem czarnym (rysunek 3.24) poprzez jej odwrócenie, używając klawiszy *Ctrl+I*.

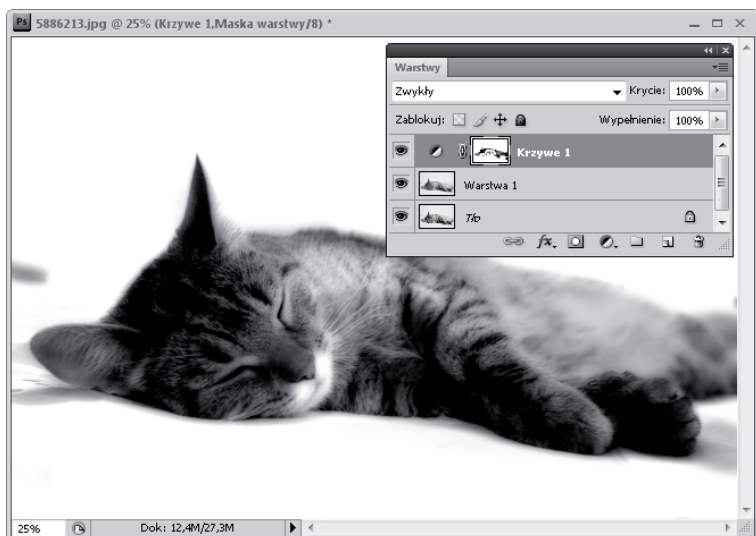


Rysunek 3.23. Rozjaśnianie najjaśniejszych obszarów zdjęcia

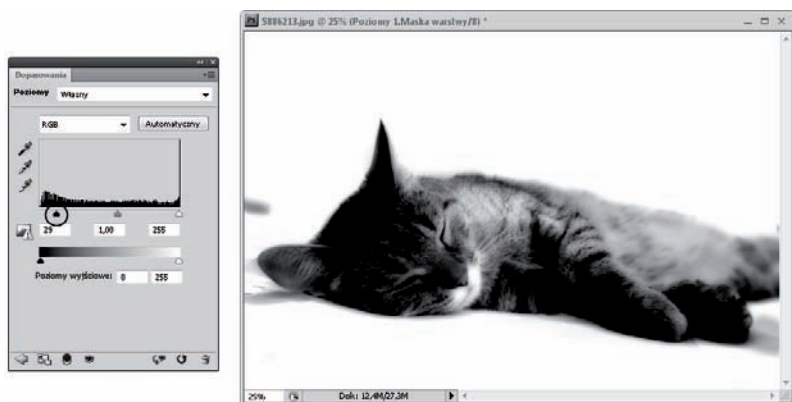
Rysunek 3.24.
Maska warstwy
została odwrócona
— wypełniona
kolorem czarnym



- Następnie w wybranych obszarach obrazu chcę zastosować uzyskane wcześniej rozjaśnienie. Uaktywniam narzędzie *Pędzel (Brush)* i jako kolor narzędzia wybieram biały. Klikam prawym przyciskiem myszy w oknie obrazu i w wywołanym menu podręcznym ustawiam miękką końcówkę, przesuwając suwak *Twardość (Hardness)* maksymalnie w lewo. Zamalowuję te obszary obrazu, w których chcę dodać więcej światła (rysunek 3.25).
- Aby w panelu *Dopasowania (Adjustments)* powrócić do ikon dopasowania, kliknij przycisk (↩) na dole panelu.
- Następnie utwórz kolejną warstwę dopasowania, tym razem *Poziomy (Levels)*, klikając jej ikonę (🏠). Gdy wyświetlony zostanie histogram wraz z opcjami dopasowania *Poziomy (Levels)*, przesunij czarny suwak poziomów wejściowych w prawo (rysunek 3.26). W ten sposób zwiększasz udział cieni w obrazie, a co za tym idzie — przyciemniasz piksele obrazu.

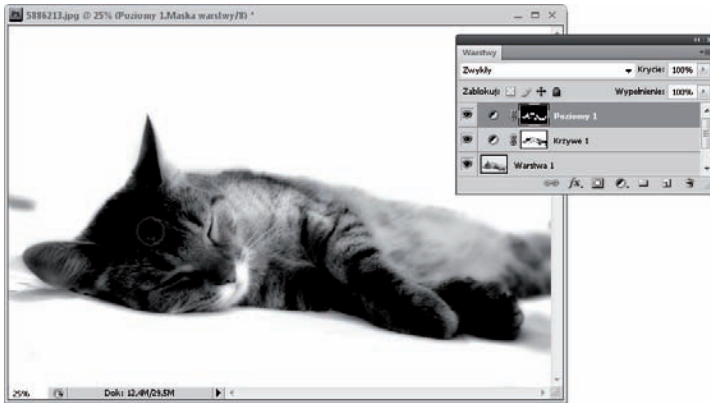


Rysunek 3.25. Dodawanie blasku i światła w wybranych obszarach zdjęcia



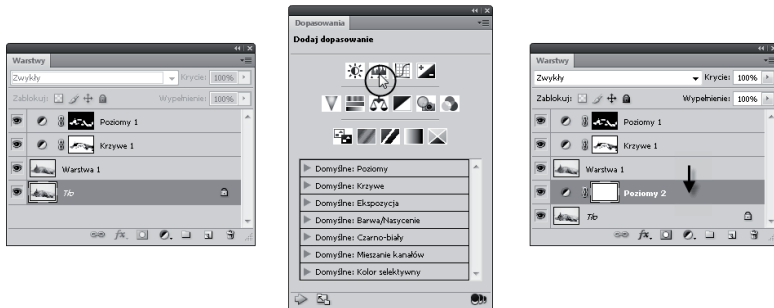
Rysunek 3.26. Przyciemnianie najciemniejszych obszarów zdjęcia

8. Spraw, aby cała maska stała się czarna. Wypełnij ją kolorem czarnym. W tym celu odwróć maskę, używając klawiszy **Ctrl+I**. Następnie chcesz w wybranych obszarach obrazu zastosować uzyskane wcześniej przyciemnienie. W tym celu uaktywnij narzędzie *Pędzel (Brush)*, ustaw miękką końcówkę i białym kolorem zamaluj te obszary obrazu, które chcesz odrobinę przyciemnić (rysunek 3.27).



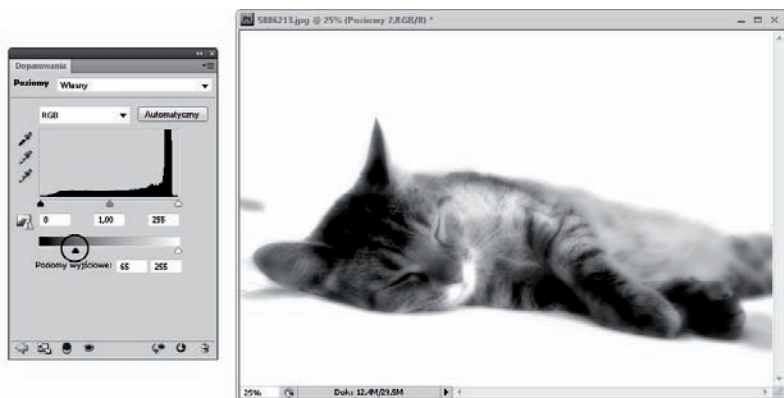
Rysunek 3.27. Przyciemnianie wybranych obszarów obrazu

9. Uaktywnij warstwę tła i ponownie utwórz warstwę dopasowania *Poziomy (Levels)*, klikając jej ikonę w panelu *Dopasowania (Adjustments)* (rysunek 3.28).

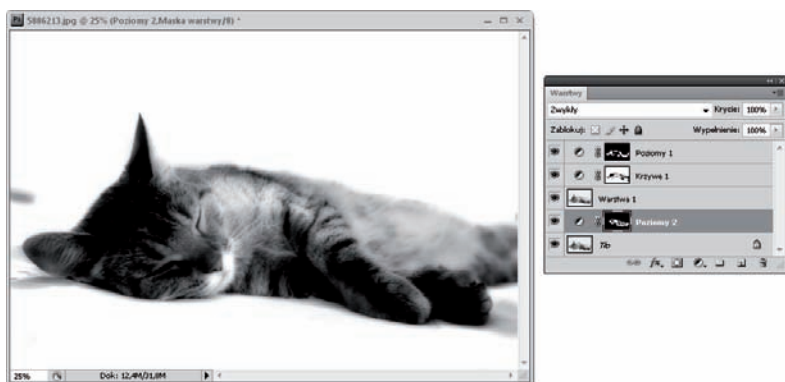


Rysunek 3.28. Utwórz nową warstwę dopasowania *Poziomy (Levels)* nad warstwą tła

10. Przesuń czarny suwak poziomów wyjściowych (*Output levels*) w prawo, rozjaśniając obraz i zmniejszając kontrast, w wyniku czego w oknie obrazu powstanie efekt czegoś w rodzaju mgiełki (rysunek 3.29). Jeśli nie chcesz, aby został zastosowany na całym obrazie, maska warstwy dopasowania powinna cała być wypełniona kolorem czarnym. Ponieważ Twoja maska jest biała, wystarczy ją odwrócić, używając klawiszy *Ctrl+I* i białym pędzlem zamalować obszary, w których chcesz dodać więcej światła (rysunek 3.30).



Rysunek 3.29. Zmniejszenie kontrastu obrazu i jego rozjaśnienie



Rysunek 3.30. Efekt końcowy

Efekt małej głębi ostrości — filtr Rozmycie soczewkowe

Efekt małej głębi ostrości polega na tym, że jeden (lub kilka znajdujących się blisko siebie) wybrany element fotografii pozostaje ostry, a reszta zdjęcia jest w określonym stopniu rozmyta. Ostrość może być skupiona zarówno na obiekcie zajmującym pierwszy plan zdjęcia, jak i na każdym z pozostałych planów. Pozwala to skupić uwagę ogląda-

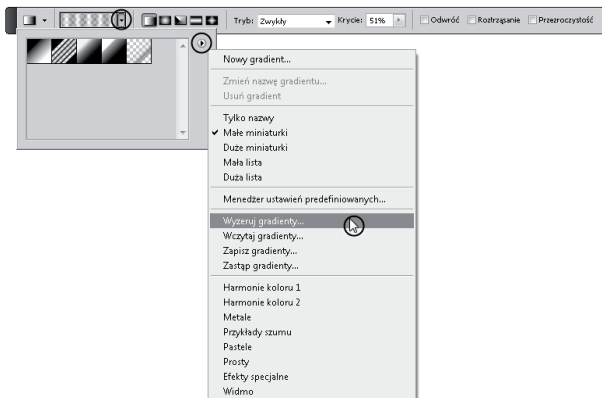
jącego na wybranym elemencie fotografowanej sceny. Jest to również doskonała metoda na pozbycie się z tła nieciekawych elementów.

Jeśli nie udało Ci się uzyskać tego efektu za pomocą aparatu fotograficznego lub wpadłeś na pomysł zastosowania go po tym, jak już zrobiłeś zdjęcie — nic straconego. Małą głębię ostrości możesz uzyskać również w programie Photoshop CS4, wykorzystując opcje z okna dialogowego *Rozmycie soczewkowe (Lens Blur)*.

Ć W I C Z E N I E

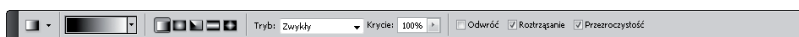
3.5 Tworzenie efektu małej głębi ostrości za pomocą polecenia *Rozmycie soczewkowe (Lens Blur)*

1. Otwórz w programie Photoshop zdjęcie, w którym chcesz utworzyć efekt małej głębi ostrości.
2. Powiel warstwę tła (*Ctrl+J*) i utwórz białą maskę, klikając ikonę (☐) w panelu *Warstwy (Layers)*.
3. Uaktywnij narzędzie *Gradient (Gradient)*. Na pasku opcji narzędzia kliknij strzałkę rozwijającą okno wyboru gradientu, a następnie, kiedy okno zostanie otwarte, kliknij strzałkę znajdującą się w jego prawym górnym rogu i wybierz z listy opcję *Wyzeruj gradienty (Reset Gradients)* (rysunek 3.31). Kiedy pojawi się okno komunikatu, kliknij *OK*.



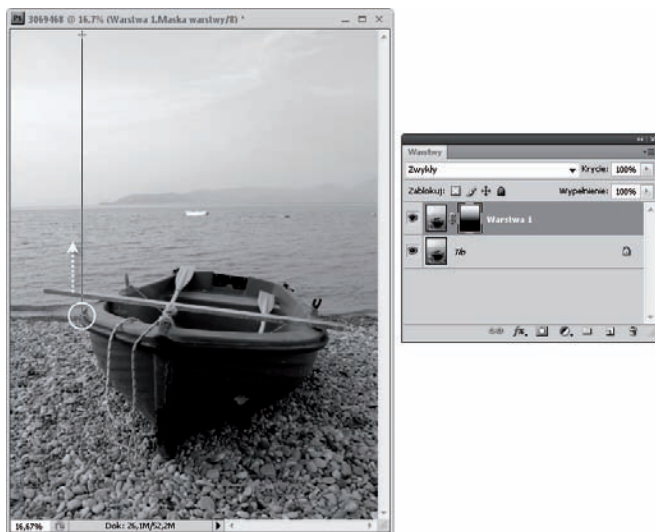
Rysunek 3.31. Pasek opcji narzędzia *Gradient (Gradient)* i resetowanie ustawień dotyczących gradientów dostępnych w oknie wyboru gradientu. Po tej operacji przywrócone zostaną ustawienia domyślne programu

- Następnie w oknie wyboru gradientu kliknij próbkę gradientu o nazwie *Czarny, biały* (*Black, White*).
- Na pasku opcji kliknij ikonę *Gradient liniowy* (*Linear Gradient*), w polach *Tryb* (*Mode*) oraz *Krycie* (*Opacity*) ustaw odpowiednio *Zwykły* (*Normal*) oraz *100%*, zaznacz opcje *Roztrząsanie* (*Dither*) oraz *Przezroczystość* (*Transparency*) (rysunek 3.32).



Rysunek 3.32. Ustawianie opcji na pasku narzędzia Gradient (*Gradient*)

- Najważniejszą częścią operacji jest utworzenie tzw. **maski głębokości**, za pomocą której wskazujemy, jakie obszary mają pozostać ostre, a jakie chcemy rozmyć. Na masce **kolorem czarnym zaznaczamy obszary, które mają pozostać ostre, a białym te, które mają być rozmyte**. Możemy również użyć koloru szarego. Obszary **nim pomalowane** pozostaną **nie w pełni rozmyte, ale też i niecałkowicie ostre** (im ciemniejszy kolor szary, tym obszary będą ostrzejsze). Umieść kursor nad elementem, który ma pozostać ostry, i — naciskając lewy przycisk myszy — przesun w kierunku, w którym obraz ma stopniowo stawać się coraz bardziej rozmyty (rysunek 3.33).

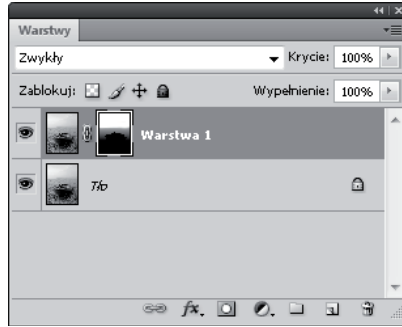


Rysunek 3.33. Tworzenie maski głębokości, czyli wskazywanie, który obszar ma być ostry, a który ma pozostać rozmyty

7. Jeśli obszar, który ma pozostać ostry, został przez przypadek zaznaczony kolorem białym lub szarym, zamaluj go czarnym pędzlem (rysunek 3.34).

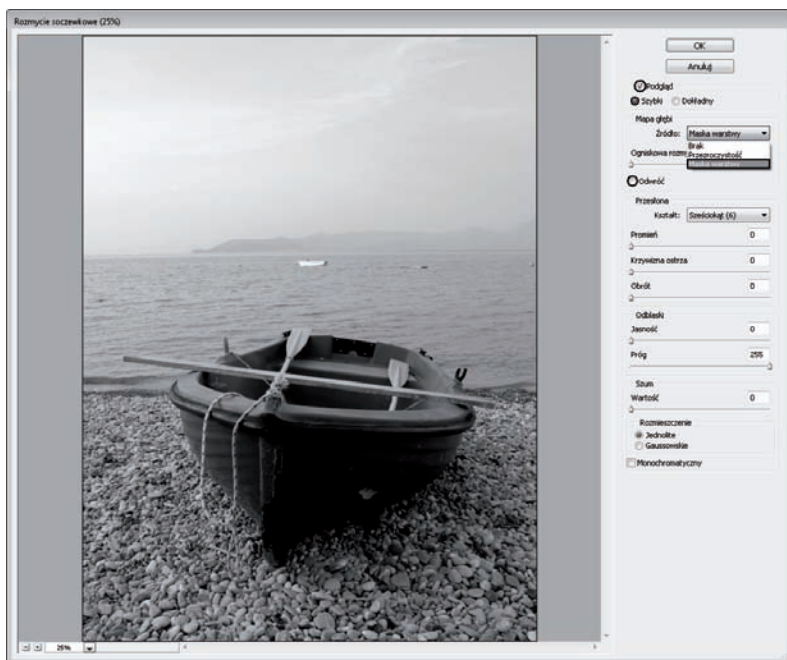
Rysunek 3.34.

Dopracowywanie maski głębokości



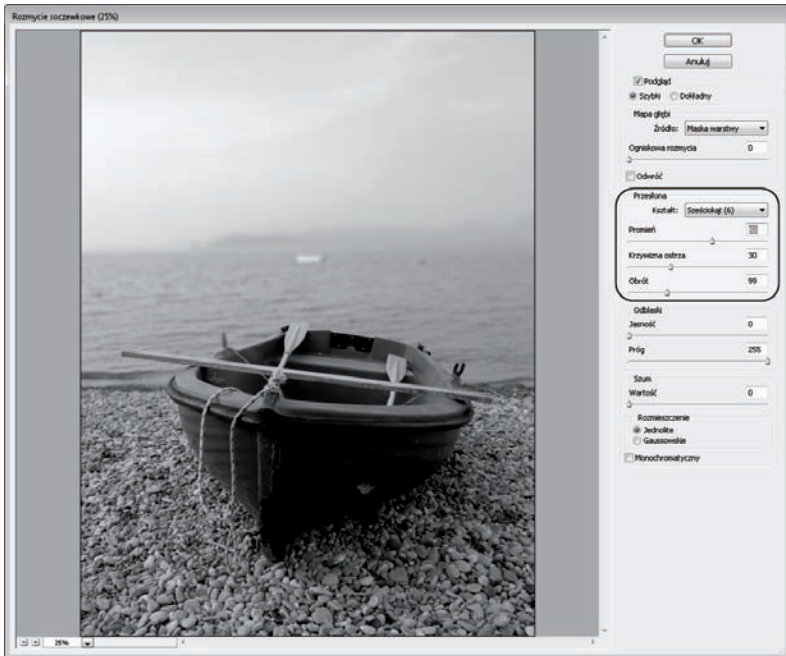
8. Kliknij miniaturę warstwy.
9. Wybierz *Filtr/Rozmycie/Rozmycie soczewkowe* (*Filter/Blur/Lens Blur*).
10. W otwartym oknie (rysunek 3.35) zaznacz opcje: *Podgląd* (*Preview*) oraz *Szybki* (*Faster*). W polu *Źródło* (*Source*) wybierz jedną z opcji określających źródło mapy głębokości. Wybrałam *Maska warstwy* (*Layers Mask*), ponieważ do utworzenia maski głębokości wykorzystaliśmy maskę warstwy. Do dyspozycji masz tutaj jeszcze trzy inne opcje.
 - Niska* (*None*) sprawi, że wszystkie piksele w obrazie zostaną rozmyte w tym samym stopniu.
 - Przezroczystość* (*Transparency*) spowoduje, że o tym, który piksel ma zostać rozmyty, a który nie, zdecyduje stopień jego przezroczystości.
 - Alfa 1* (*Alpha 1*) — wybierana, gdy maska została utworzona na kanale *Alfa 1* (*Alpha 1*).
11. Upewnij się, że usunąłeś zaznaczenie opcji *Odwróć* (*Invert*)², i kliknij w oknie podglądu, w miejscu, w którym ma zostać zachowana ostrość (rysunek 3.35).

² Gdyby opcja *Odwróć* (*Invert*) została zaznaczona, doszłoby do odwrócenia kolorów na masce, czyli to, co było tam czarne, potraktowane zostałoby jak białe. W wyniku tego to, co miało być ostre, stałoby się rozmyte, a to, co miało być rozmyte, byłoby ostre.



Rysunek 3.35. Okno *Rozmycie soczewkowe (Lens Blur)*

12. Opcje z sekcji *Prześłona (Iris)* pozwolą Ci dokonać wszelkich ustawień związanych z wirtualną przesłoną, mających wpływ na głębię ostrości. W polu *Kształt (Shape)* wybierz kształt przesłony i ustaw krzywiznę elementów przysłony za pomocą *Krzywizna ostrza (Blade Curvature)*, a następnie określ obrót otworu przysłony przy użyciu opcji *Obrót (Rotation)*. Korzystając z suwaka *Promień (Radius)*, ustal intensywność rozmycia (im większy promień, tym większe rozmycie (rysunek 3.36)). Jest to odpowiednik otworu przesłony.
13. Kolejną sekcją okna jest część *Odblaski (Specular Highlights)*. Skorzystaj z dostępnych w niej opcji, jeśli chcesz przywrócić ostrość w jasnych partiach zdjęcia. Pomoże Ci w tym przede wszystkim suwak *Jasność (Brightness)*. Suwak *Próg (Threshold)* natomiast pozwoli określić intensywność efektu uzyskanego za pomocą suwaka *Jasność (Brightness)*.



Rysunek 3.36. Opcje w sekcji *Prześlona (Iris)* umożliwiają dokonanie wszelkich ustawień związanych z wirtualną przesłoną, a mających wpływ na głębię ostrości

14. Jeśli na fotografii, którą poddałeś działaniu filtra, widoczny był szum lub ziarnistość i teraz, w wyniku przeprowadzonych czynności, stał się niewidoczny, możesz go przywrócić. Zrobisz to za pomocą suwaków z sekcji *Szum (Noise)*. Przy użyciu suwaka *Wartość (Amount)* możesz przywrócić w obrazie szum. Rodzaj szumu określisz, wybierając jedną z opcji *Jednolite (Uniform)* lub *Gaussowskie (Gaussian)*.
15. Na zakończenie kliknij *OK*.
16. Efekt powinien być widoczny w oknie obrazu (rysunek 3.37). Jeśli tak się nie stało, kliknij prawym przyciskiem maskę warstwy i wybierz z listy opcję *Wyłącz maskę warstwy (Disable Layer Mask)*.



Rysunek 3.37. *Efekt małej głębi ostrości został utworzony — po lewej. Obraz oryginalny — po prawej*