

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć

Autor: Scott Kelby

Tłumaczenie: Łukasz Oberlan

ISBN: 83-7361-196-7

Tytuł oryginału: [The Photoshop Book
for Digital Photographers](#)

Format: B5, stron: 390



Niniejsza książka jest wyjątkowa pośród innych publikacji kierowanych do fotografików cyfrowych – prezentuje sprawdzone sposoby na osiągnięcie zamierzonych rezultatów. Nie ma tu miejsca na nudne wywody teoretyczne; nikt nie będzie Ci kazał niczego wymyślać samodzielnie. Zamiast tego znajdziesz opisy technik używanych przez najlepszych specjalistów w dziedzinie fotografii cyfrowej i retuszu zdjęć. Ta książka powie Ci wprost, jakich ustawień używać, kiedy i dlaczego.

Jeśli szukasz książki w stylu „powiedz mi wszystko, co wiesz na temat filtru wyostrającego”, to lepiej odłóż tę publikację z powrotem na półkę. Zamiast niej możesz sobie kupić dowolną inną książkę o Photoshopie – na pewno znajdziesz tam odpowiedzi na swoje pytania. Po niniejszą książkę sięgnij tylko wówczas, gdy interesują Cię sztuczki, jakimi posługują się fachowcy od fotografii cyfrowej podczas edycji, korekcji, retuszu i prezentacji swoich dzieł najbardziej wymagającym klientom na tej planecie. Będziesz zachwycony tym, jak proste i efektywne są stosowane przez nich metody.

Dzięki książce poznasz:

- Sekrety profesjonalnego retuszu fotografii
- Zasady prawidłowej korekcji kolorystycznej fotografii
- Zdumiewające techniki „rzeźbienia ciała”
- Jak i dlaczego zawodowcy edytują zdjęcia w trybie 16-bitowym
- Sztuczki zwiększające produktywność
- Techniki wyostrania, którymi naprawdę posługują się zawodowcy
- Sposoby radzenia sobie z typowymi problemami występujących w obrazach pochodzących z cyfrowych aparatów fotograficznych
- Techniki usuwania z obrazów szumu i kolorowych otoczek, a także sposoby ochrony swoich prac przed naruszeniem praw autorskich
- Najlepsze fotograficzne efekty specjalne



Spis treści

ROZDZIAŁ 1. 17

Rozpal mnie

— wyciskanie siódmych potów z przeglądarki plików

Przechowywanie cyfrowych negatywów 18

Tworzenie stykówki na okładkę CD-ROM-u 20

Przeglądarka plików — podstawy 26

Przeglądarka plików — najważniejsze operacje 29

Katalogowanie zdjęć za pomocą przeglądarki plików 36

Wsadowe przetwarzanie nazw plików 41

Edycja zdjęć w oknie przeglądarki 45

Nie dać się „wypalić” przeglądarce 47

ROZDZIAŁ 2. 51

Śmietanka kadrowania

— kadrowanie i skalowanie obrazów

Przygotowanie własnych formatów dokumentów 52

Kadrowanie fotografii 56

Kadrowanie do określonych wymiarów 59

Tworzenie własnych wersji narzędzia

Crop (Kadrowanie) 61

Kadrowanie bez pomocy narzędzia

Crop (Kadrowanie) 64

Automatyczne kadrowanie pustej przestrzeni 66

Powiększanie obszaru roboczego

za pomocą narzędzia Crop (Kadrowanie) 68

Prostowanie skrzywionych fotografii 70

Prostowanie fotografii za pomocą siatki 72

Zmiana wymiarów cyfrowych fotografii 76

Zmiana wymiarów obrazu i swobodne przekształcenia 79

Jak z małego zdjęcia zrobić wielki plakat 80

ROZDZIAŁ 3. 83

Wielka poprawka

— kłopoty z cyfrowymi zdjęciami

Kompensacja przeświecenia 84

Jak sobie radzić z szumem 86

Rozmazane kolory 88

Naprawianie zdjęć, w których

nie powinieneś być używać flesza 89

Naprawianie zdjęć niedoświetlonych 92

Kiedy zapomnisz użyć flesza 94

Natychmiastowe usuwanie efektu czerwonych oczu 98





Usuwanie efektu czerwonych oczu i zmiana ich koloru	100
Korekta zniekształceń obrazu bez użycia narzędzia Crop (Kadrowanie)	106
Usuwanie efektu mory z powierzchni ubrań	110

ROZDZIAŁ 4. 115

Namaluj mi kolory

— korekta kolorów dla fotografików

Zrób to, zanim cokolwiek skorygujesz!	116
Korekta kolorów cyfrowych fotografii	118
Zautomatyzowana korekta kolorów	127
Korekta odcieni skóry na fotografiach przeznaczonych do druku	130
Korekta odcieni skóry w obrazach RGB	133
Jeszcze lepsza automatyczna korekta kolorów	135
Szybkie korygowanie pojedynczych elementów składowych obrazu	139
Ułatwianie sobie korekty portretów studyjnych	143
Magia edycji obrazów w trybie 16-bitowym	145
Rozjaśnianie i przyciemnianie obrazu w trybie 16-bitowym	149
Korzystanie z pluginu Camera Raw	152
Korzystanie z pluginu JPEG 2000	158

ROZDZIAŁ 5. 161

Maska

— techniki maskowania

Selekcjonowanie postaci ludzkich	162
Precyzyjne selekcjonowanie za pomocą narzędzia Pen (Pióro)	166
Zapisywanie selekcji	173
Wczytywanie świateł jako zaznaczenia	174
Tworzenie selekcji w obrazach 16-bitowych	176

ROZDZIAŁ 6. 181

Grać z głową

— retuszowanie portretów

Usuwanie znamion	182
Usuwanie ciemnych kręgów pod oczyma	186
Retuszowanie piegów i plamek skórnych	190
Usuwanie oznak starzenia	193
Profesjonalne retuszowanie zmarszczek	196
Jak poprawnie rozjaśniać i przyciemniać obrazy	198
Uwydatnianie koloru włosów	202

Szybkie wybielanie oczu	204
Wybielanie oczu	206
Uwydatnianie i rozjaśnianie oczu	208
Uwydatnianie brwi i rzęs	210
Wybielanie zębów	214
Usuwanie niechcianych refleksów świetlnych	216
Wygładzanie skóry	218
Zaawansowane wygładzanie skóry	220
Przekształcanie grymasu w uśmiech	225
Cyfrowa operacja nosa	227
Zmniejszanie wielkości nozdrzy	229



ROZDZIAŁ 7.	233
------------------	-----

Inwazja porywaczy ciała
— **rzeźbienie sylwetki**

Ochudzenie i przycinanie	234
Przekleństwo miłosnych uszczypnięć	236
Wyszczuplanie ud i pośladków	238
Skóra babuni	242
Pożyczanie części ciała (oszukiwanie)	244



ROZDZIAŁ 8.	249
------------------	-----

38 specjalów

— **fotograficzne efekty specjalne**

Rozświetlona winieta z rozmytymi krawędziami	250
Podkreślanie za pomocą koloru	252
Efekt ruchu — tylko tam, gdzie chcesz, aby się znalazł	254
Efekt winiety — podkreślanie za pomocą ostrości	256
Zmiana kolorystyki pojedynczych obiektów	258
Poprawianie wyglądu nieba	260
Odwzorowanie efektów działania filtrów fotograficznych	262
Kolaże i maski warstw	264
Efekt głębi ostrości	268
Łączenie zdjęć panoramicznych	272



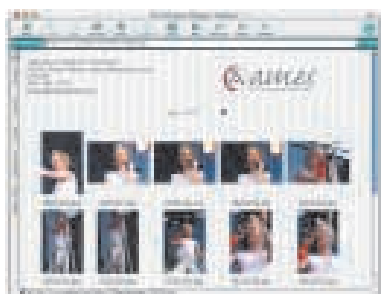
ROZDZIAŁ 9.	283
------------------	-----

Czerń, mój ulubiony kolor

— **konwersja zdjęć kolorowych na czarno-białe**

Wykorzystanie kanału jasności	284
Konwersja do skali szarości metodą mieszania kanałów	288
Obliczenia	292
Tworzenie bichromii	294





ROZDZIAŁ 10.	303
Męczyzna w „ostrym” garniturze	
— profesjonalne techniki wyostrozania	
Wyostrozanie — podstawy	304
Wyostrozanie w trybie Lab	310
Wyostrozanie w trybie jasności	317
Wyostrozanie krawędzi	319
Ekstremalne wyostrozanie krawędzi	321
Wyostrozanie z użyciem warstw — zapobieganie przesunięciom kolorów i powstawaniu szumów	324
Wyostrozanie portretów kobiet	326
Zaawansowane wyostrozanie portretów kobiet	329
ROZDZIAŁ 11.	333
Przedstawienie musi trwać	
— prezentowanie dzieła klientom	
Osadzanie znaku wodnego i dołączanie informacji o prawach autorskich	334
Ochrona plików systemem Digimarc	340
Prezentacja zdjęć na ekranie	344
Prezentowanie zdjęć w Internecie	348
Usprawnianie galerii zdjęć	352
Wydruk zdjęć w kilku formatach na pojedynczym arkuszu papieru	356
Wysyłanie zdjęć pocztą elektroniczną	360
Galeria fotografików	362
Autorzy zdjęć	364
Skorowidz	366

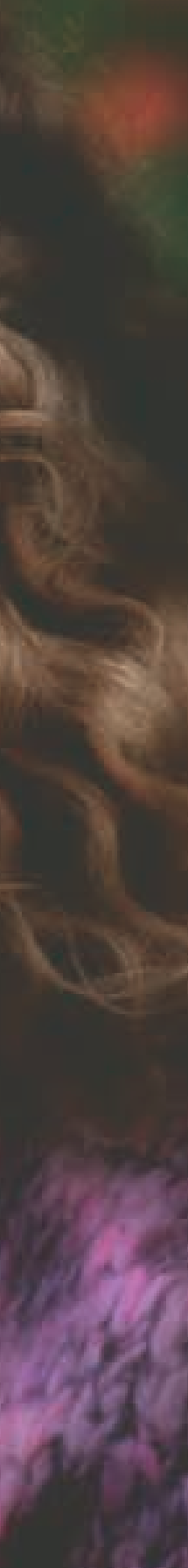


Vincent Versace

Nikon D1H

Przesłona: f5,6

Czas: 1/125 s



Tak naprawdę ten rozdział powinien się nazywać: „Rozdział Kevina Amesa”. Albo może jeszcze lepiej byłoby, gdyby nazywał się „Nienawidzę rozdziału Kevina Amesa”. Kiedy napisałem pierwotną wersję tego rozdziału, zająłem do studio Kevina w Atlancie, aby zapoznać go z roboczą wersją książki. To, co w założeniu miało być piętnastominutową wymianą zdań, przerodziło się w całonocną wymianę poglądów i prezentację umiejętności,

Grać z głową

— retuszowanie portretów

gdy Kevin zaczął pokazywać mi swoje zdumiewające techniki retuszowania portretów. Musiałem więc wrócić do pracy i kompletnie przerezagować właściwie gotowy rozdział, niemal napisać go od początku — tyle można było w nim poprawić. Mówię Ci, to wcale nie jest zabawne, kiedy masz już gotowy rozdział, a tu na tydzień przed ostatecznym terminem zakończenia pracy ktoś pokazuje Ci rzeczy, które mogłyby dalece podwyższyć poziom tego rozdziału. Wprost nie mogłem zasnąć tej nocy. Jednak mimo, iż Kevin wspaniałomyślnie pozwolił mi opisać własne techniki retuszu w książce (to cały on), nie było właściwie mowy o tym, aby zatytułować rozdział jego imieniem. Uświadomiłem sobie, że łatwiej byłoby go najpierw zabić. Potem jeszcze przypominałem sobie, jak wspominał coś o tym, że niektóre z używanych przez siebie technik zapożyczył od Jima DiVitala, zatem w takiej sytuacji mielibyśmy do czynienia z podwójnym morderstwem. Co prawda, myślałem sobie: „Hej, przecież oni obaj mieszkają w Atlancie, więc czym mam się przejmować?”, ale po głębszym zastanowieniu nad tą kwestią, a także nad radościami podróżowania liniami Delta (leciałem ściśnięty w przedziale pasażerskim jak pośród stada ludzkiego bydła) zdecydowałem wreszcie, że dam im kredyt, na jaki zasługują, a sam będę sobie żył dalej swoim życiem. I teraz okazuje się, że postąpiłem słusznie.

Usuwanie znamion

Kiedy pracujemy nad usuwaniem znamion, piegów czy jakichkolwiek innych niedoskonałości ludzkiej skóry, naszym celem powinno być zachowanie jak największej ilości szczegółów jej powierzchni. Zatem retusz wcale nie jest taką oczywistą sprawą. Poniżej przedstawiam trzy praktyczne techniki, które całkiem niezłe się spisują. Znając je wszystkie możesz za każdym razem sięgać po tę, która w danej sytuacji będzie najlepsza dla Twojego zdjęcia.

METODA NR 1

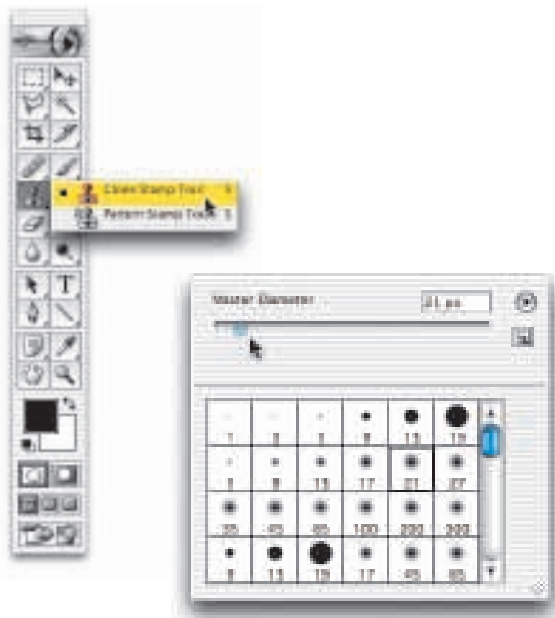
Krok 1.

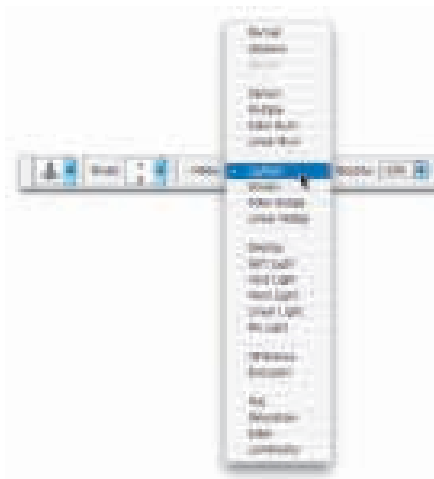
Otwórz plik z fotografią osoby, której skóra posiada pewne wymagające usunięcia niedoskonałości.



Krok 2.

Uaktywnij narzędzie *Clone Stamp* (*Stempel*). Z próbnika końcówek pędzli na pasku opcji (ikona pędzla, lewa strona paska opcji) wybierz miękką końcówkę o wielkości przekraczającej nieco znamię, które zamierzasz usunąć. Właściwy rozmiar końcówki możesz ustalić za pomocą suwaka *Master Diameter* (*Główna średnica*), znajdującego się w górnej części próbnika. Gdybyś zaś potrzebował szybko zmienić końcówkę podczas malowania, naciśnij klawisz [(nawias kwadratowy otwierający) w celu zmniejszenia i klawisz] (nawias kwadratowy zamykający) w celu zwiększenia średnicy końcówki.





Krok 3.

Z listy *Mode (Tryb)* na pasku opcji wybierz nowy tryb nakładania koloru — *Lighten (Jaśniej)*. W tym trybie narzędzie *Clone Stamp (Stempel)* będzie oddziaływać wyłącznie na piksele ciemniejsze od tych, które znajdowały się w próbkowanym obszarze. Piksele jaśniejsze (w odcieniu „zdrowej” skóry) pozostaną nienaruszone; zamalowywać będziemy jedynie znamiona, które są wyraźnie ciemniejsze.



Krok 4.

Odszukaj taki fragment na skórze w pobliżu znamienia, który wygląda normalnie (nie zawiera żadnych innych niedoskonałości) i kliknij go myszą, jednocześnie przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*). W ten sposób pobierzesz próbkę koloru i faktury z tego obszaru. Upewnij się, że naprawdę kliknąłeś w bezpośredniej bliskości znamienia, bo tylko wówczas odcienie skóry będą do siebie pasować. Jeśli pobierzesz próbkę z jakiegoś bardziej oddalonego miejsca, ryzykujesz, że efekt retuszu będzie od razu widoczny, a to z kolei przekreśla sens całej pracy.



Krok 5.

Teraz umieść kursor dokładnie nad znamieniem i kliknij raz. Nie maluj! Po prostu kliknij. Jedno kliknięcie wystarczy — znamię zniknie w ułamku sekundy (patrz rysunek z lewej), a faktura skóry pozostanie nienaruszona. Jednak co wtedy, gdy znamię jest jaśniejsze niż normalny odcień skóry? Wystarczy zmienić tryb nakładania farby na *Darken (Ciemniej)* i po kłopotcie. Pora na metodę nr 2.

ciąg dalszy na następnej stronie

METODA NR 2

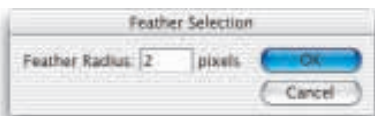
Krok 1.

Uaktywnij narzędzie *Lasso*. Znajdź „czysty” fragment skóry (bez znamion, piegów itd.) w pobliżu znamienia, które masz zamiar wyretuszować. Użyj narzędzia *Lasso*, aby zaznaczyć ten fragment; niech selekcja będzie tylko trochę większa od znamienia (patrz rysunek z prawej).



Krok 2.

Po utworzeniu selekcji wybierz polecenie *Select/Feather* (Zaznacz/Wtapienie). W oknie dialogowym *Feather Selection* (Wtapienie) określ promień wtopienia (*Feather Radius*) na 2 piksele, po czym kliknij przycisk *OK*. Wtapienie rozmywa krawędzie zaznaczenia, dzięki czemu nikt nie będzie w stanie zauważyć, iż dokonaliśmy retuszu. W ogóle wtapienie (zmiękczenie) krawędzi selekcji pełni bardzo istotną rolę w procesie retuszu twarzy i na pewno będziesz stosował je dość często, właśnie po to, aby zatrzeć ślady swojej pracy.



Krok 3.

Po zmiękczeniu krawędzi zaznaczenia naciśnij i przytrzymaj skrót klawiaturowy *Alt+Ctrl* (Mac OS: *Option+Command*). Cursor przyjmie postać dwóch nakładających się na siebie grotów w kolorach czarnym i białym. Oznacza to, że wyselekcjonowany obszar będzie kopiowany. Kliknij zatem wewnątrz ramki zaznaczenia i przeciągnij próbkę „zdrowej” skóry do miejsca, w którym znajduje się znamię.





Krok 4.

Kiedy już znamię zostanie pokryte próbką zdrowej skóry, zwolnij naciśnięte wcześniej klawisze (łącznie z przyciskiem myszy), aby upuścić kopię obszaru selekcji w tym miejscu. Następnie naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+D* (Mac OS: *Command+D*), aby usunąć z obrazu zaznaczenie. Na rysunku z lewej pokazano fotografię po wykonaniu retuszu i, jak widać, po znamieniu nie ma ani śladu. Najważniejsze zaś jest to, że tworząc selekcję w ścisłym sąsiedztwie znamienia nie dopuściliśmy do zmian w fakturze skóry. Dzięki temu jest niemal niemożliwe, aby ktoś wysłedził naszą działalność.



METODA NR 3

Do szybkiego i skutecznego usuwania znamion można również wykorzystać narzędzie *Healing Brush* (Pędzel korygujący) — patrz rysunek z lewej. (Niedługo wykonamy całe ćwiczenie z użyciem tego narzędzia, dlatego na razie nie będę wdawać się w wyjaśnianie szczegółów jego działania.) Podobnie, jak w przypadku narzędzia *Clone Stamp* (Stempel), kluczową sprawą jest tutaj wybieranie końcówki pędzla o średnicy tylko nieznacznie przekraczającej rozmiar retuszowanego znamienia. Domyślną końcówką dla narzędzia *Healing Brush* (Pędzel korygujący) jest końcówka twarda. I dobrze — zwykle spisuje się ona całkiem nieźle. Jednak trzeba zdecydować jeszcze o jej wielkości. Dokonasz tego za pomocą suwaka *Diameter* (Średnica) — patrz rysunek z lewej. Od tego momentu postępuje się tak samo, jak w przypadku retuszowania narzędziem *Clone Stamp* (Stempel) — należy kliknąć z przytrzymaniem klawisza *Alt* (Mac OS: *Option*) w celu próbkowania „zdrowego” fragmentu skóry — tyle, że nie trzeba zmieniać trybu na *Lighten* (Jaśniej). Narzędzie *Healing Brush* (Pędzel korygujący) tego nie potrzebuje.



Usuwanie ciemnych kręgów pod oczyma

Oto dwa sposoby usuwania ciemnych kręgów („worków”), które czasami pojawiają się pod oczyma, szczególnie po pijackiej nocy (przynajmniej tak mówią).

METODA NR 1

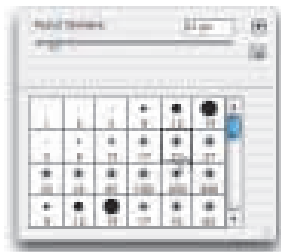
Krok 1.

Otwórz plik z fotografią, na której widoczne są wymagające retuszu ciemne kręgi pod oczyma postaci.



Krok 2.

Uaktywnij narzędzie *Clone Stamp* (*Stempel*), a następnie (posługując się próbnikiem końcówek na pasku opcji) wybierz miękką końcówkę pędzla o średnicy odpowiadającej połowie szerokości retuszowanego obszaru.





Krok 3.

Zmniejsz krycie narzędzia (*Opacity*) do 50 procent, posługując się w tym celu odpowiednim suwakiem na pasku opcji. Następnie zmień tryb nakładania farby (*Mode*) na *Lighten* (*Jaśniej*), dzięki czemu narzędzie będzie oddziaływać tylko na te obszary, które są ciemniejsze od miejsca, którego kolor i fakturę będziesz próbować.



Krok 4.

Przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) kliknij myszą w pobliżu ciemnego kręgu pod okiem, w miejscu, w którym ciało ma „zdrowy” wygląd. Możesz na przykład wykorzystać punkt w obszarze policzka, o ile nie jest on zbyt różowy. Najlepiej jednak wyszukać takie miejsce, które będzie bezpośrednio sąsiadować z retuszowanym obszarem.



Krok 5.

Mając wciąż aktywne narzędzie *Clone Stamp* (*Stempel*) zamaluj ciemne kręgi pod oczyma, aby je nieco rozjaśnić (przykładowy rezultat tej operacji ilustruje rysunek z lewej). Może to wymagać wykonania dwóch lub nawet trzech pociągnięć pędzlem, dlatego nie obawiaj się powtarzania tej czynności tyle razy, ile będzie konieczne dla uzyskania właściwego efektu.

ciąg dalszy na następnej stronie

METODA NR 2

Krok 1.

Uaktywnij narzędzie *Patch* (*Łatka*), którego ikonę znajdziesz w grupie narzędzi *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*). W tym celu trzeba kliknąć i przytrzymać naciśnięty przycisk myszy nad ikoną tego narzędzia.



Krok 2.

Zwróć uwagę, czy narzędzie *Patch* (*Łatka*) pracuje w trybie *Source* (*Źródło*) — patrz pasek opcji, po czym utwórz selekcję wokół ciemnej obwódki pod okiem (patrz rysunek z prawej). Narzędzie *Patch* (*Łatka*) zachowuje się w sposób zbliżony do narzędzia *Lasso* i, podobnie jak ono, umożliwia dodawanie do obszaru zaznaczenia poprzez narysowanie drugiej selekcji z jednoczesnym przytrzymaniem naciśniętego klawisza *Shift*. Gdybyś zaś chciał odjąć jakiś fragment z obszaru selekcji, zamiast klawisza *Shift* użyj klawisza *Alt* (Mac OS: *Option*).



Krok 3.

Po utworzeniu selekcji kliknij wewnątrz zaznaczonego obszaru i przeciągnij go do innego miejsca na twarzy — takiego, które będzie „czyste” i pozbawione jakichkolwiek krawędzi. Co należy przez to rozumieć? Selekcja nie może znaleźć się nad krawędzią żadnego odróżniającego się elementu twarzy, na przykład nosa, warg, brwi itd. Wyszukaj obszar, w którym widać wyłącznie czystą, gładką powierzchnię skóry.





Krok 4.

Po umieszczeniu selekcji nad takim „czystym” obszarem zwolnij przycisk myszy. Narzędzie *Patch* (*Łatka*) automatycznie pobierze próbkę tego obszaru i jej kolor „przyklei” do miejsca, które zaznaczyłeś na początku. W ten sposób wykona za Ciebie całą operację retuszu.



Krok 5.

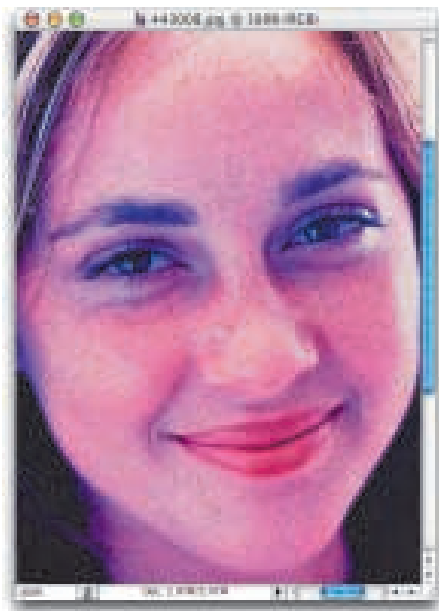
Naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+D* (Mac OS: *Command+D*), aby usunąć selekcję z obrazu. Przekonasz się wówczas, że po ciemnych obwódkach pod oczyma nie ma właściwie śladu (porównaj rysunek z lewej). W podobny sposób można posłużyć się narzędziem *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*), ale narzędzie *Patch* (*Łatka*) jest tak szybkie i wygodne w użyciu, że wykonując tego typu retusz wolę posługiwać się właśnie nim.

Retuszowanie piegów i plamek skórnych

Niniejsza technika retuszu jest popularna wśród starszych stażem fotografików, którzy często stają przed wyzwaniem związanym z usuwaniem plamek, piegów lub blizn po ospie z większych powierzchni skóry. Jej poręczność uwidacznia się zwłaszcza wtedy, gdy trzeba wyretuszować dużą ilość zdjęć (a tak jest w przypadku starszych stażem fotografików), a nie ma czasu na bawienie się metodami opisanymi wcześniej i usuwanie każdej niedoskonałości skóry po kolei.

Krok 1.

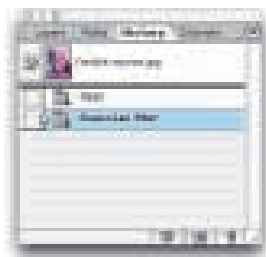
Otwórz plik z fotografią portretową, która wymaga retuszu.



Krok 2.

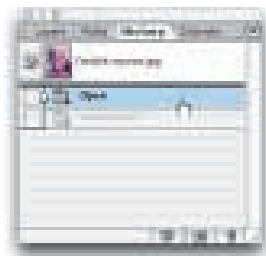
Wybierz polecenie *Filter/Blur/Gaussian Blur* (Filtr/Rozmycie/Rozmycie gaussowskie). W oknie dialogowym z ustawieniami filtru przeciągnij suwak promienia (*Radius*) do końca w lewo, a następnie zacznij przeciągać go w prawo do momentu, aż wszelkie niedoskonałości skóry zostaną rozmyte. Oczywiście, w ten sposób cała fotografia zostanie rozmyta, ale za chwilę to naprawimy, dlatego nie martw się zawczasu. Póki co, skup się na tym, by usunąć piegi.





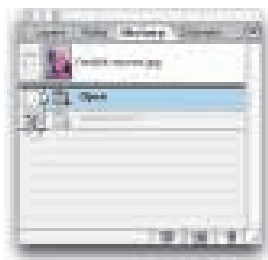
Krok 3.

Wybierz polecenie *Window/History* (*Okno/Historia*), aby wyświetlić na ekranie paletę *History* (*Historia*). W palecie tej zapisywanych jest ostatnich 20 wykonanych czynności edycyjnych. Jeśli przyjrzyś się liście tych czynności (nazywanych „stanami historii”), to powinieneś zauważyć dwie: pierwsza, o nazwie *Open* (*Otwórz*) wskazuje na moment otwarcia dokumentu; druga, o nazwie *Gaussian Blur* (*Rozmycie gaussowskie*) wskazuje na moment użycia filtra.



Krok 4.

Kliknij stan *Open* (*Otwórz*) w palecie *History* (*Historia*), aby przywrócić zdjęciu taki wygląd, jaki miało tuż po otwarciu w oknie programu (patrz rysunek z lewej). Oprócz swojej podstawowej roli paleta *History* (*Historia*) spełnia jeszcze jedną funkcję: współpracuje z narzędziem o nazwie *History Brush* (*Pędzel historii*). Kiedy malujesz nim po obrazie, przywracasz mu taki wygląd, jaki miał w chwili otwarcia. Możemy więc tutaj mówić o selektywnym poleceniu *Undo* (*Cofnij*), które dotyczy tylko tych obszarów obrazka, które zamalujemy. Jest to bardzo pożyteczna funkcja, jednak prawdziwa siła tego tandemu tkwi w tym, że możemy malować po obrazie w odniesieniu do dowolnego stanu jego historii. Za chwilę przekonasz się, co mam na myśli wypowiadając te słowa.



Krok 5.

W palecie *History* (*Historia*) kliknij pole znajdujące się na lewo od stanu *Gaussian Blur* (*Rozmycie gaussowskie*). Jeśli teraz zaczniesz malować po obrazie narzędziem *History Brush* (*Pędzel historii*), to przywrócisz mu taki wygląd, jaki miał po zastosowaniu filtra rozmywającego (a nie o to nam chodzi). Zaraz wszystko jednak naprawimy.

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 6.

Nie wystarczy po prostu zamalować wybranych fragmentów zdjęcia; trzeba dodatkowo zmienić tryb pracy narzędzia (*Mode*) na *Lighten* (*Jaśniej*). Od tego momentu będzie ono oddziaływać jedynie na te piksele obrazu, które są ciemniejsze od tych ze stanu, w którym obraz był rozmyty. He, he... Czy już wiesz, do czego zmierzamy?



Krok 7.

Jeśli teraz zamalujesz narzędziem *History Brush* (*Pędzel historii*) te obszary na twarzy, w których pojawiają się piegi, to zobaczysz, że ich wygląd staje się mniej intensywny (patrz rysunek z prawej). Jeśli jednak wygładzisz twarz zbyt mocno, tak, iż zacznie ona wyglądać na „zbyt czystą”, cofnij operację i zmniejsz krycie narzędzia (*Opacity*) do 50 procent (patrz pasek opcji). Potem spróbuj jeszcze raz.



Przed



Po

W Photoshopie 7 pojawiły się dwa nowe narzędzia, które są wręcz stworzone do tego, by cudownie usuwać z portretów twarzy zmarszczki, „kurze łapki” i inne oznaki starzenia. Z narzędzi tych korzystaliśmy już wcześniej, ale teraz przyjrzymy się im uważniej i zobaczymy, jak za ich pomocą można kogoś odmłodzić o 10 lub 20 lat.

Usuwanie oznak starzenia



Krok 1.

Otwórz plik z fotografią postaci, którą chciałbyś nieco „odmłodzić”.



Krok 2.

Uaktywnij narzędzie *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) — patrz rysunek z lewej.

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 3.

Przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) kliknij w takim obszarze zdjęcia, o którym można powiedzieć, że widoczna na nim skóra jest gładka (patrz rysunek z prawej). W ten sposób próbujesz fragment obrazu, który zostanie wykorzystany podczas retuszu.



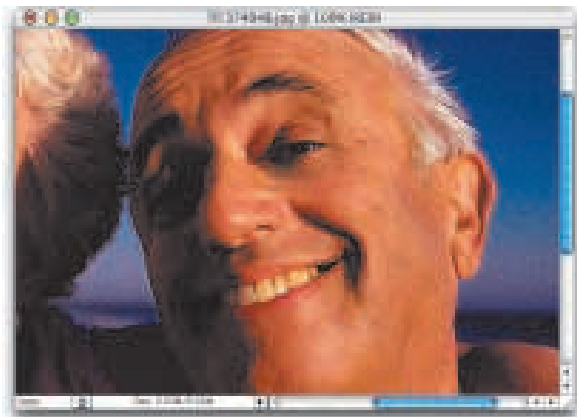
Krok 4.

Mając wciąż aktywne narzędzie *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) zamaluj te obszary na zdjęciu, w których pojawiają się niepotrzebne zmarszczki (ja zamalowałem w rozpatrywanym przykładzie zmarszczki na policzku mężczyzny). W chwilę po pociągnięciu pędzlem efekt retuszu może nie wyglądać zbyt dobrze (różnica w odcieniach). Jednak zaraz potem program wykona stosowne obliczenia porównawcze i dokona płynnego wtopienia wyretuszowanego fragmentu w tło — oryginalna faktura skóry w tym miejscu zostanie zachowana; nie będą widoczne żadne szwy.



Krok 5.

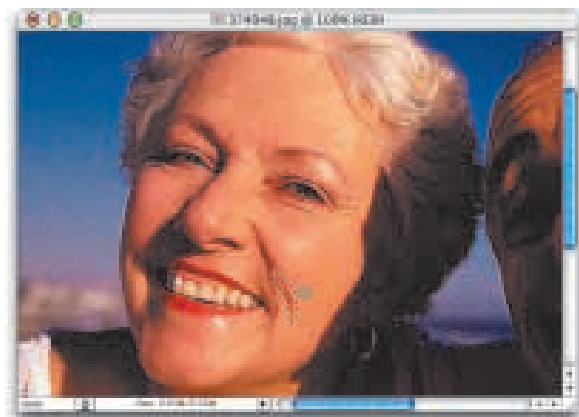
Kontynuuj proces próbkowania w „czystych” obszarach i zamalowywania zmarszczek tak długo, aż twarz postaci uzyska pożądany wygląd (rysunek z prawej przedstawia efekt trzydziestosekundowego retuszu za pomocą narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) — w sumie potrzebnych było pięć pociągnięć pędzlem).





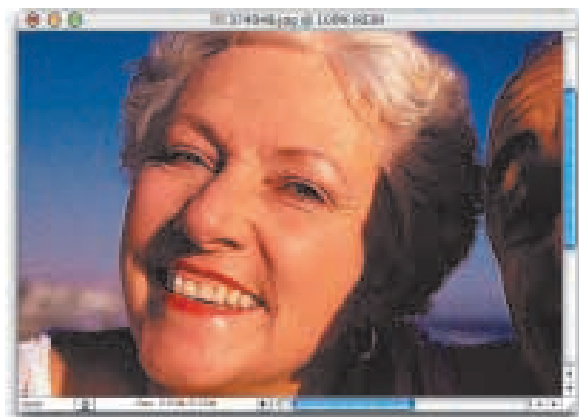
Krok 6.

Podobne rezultaty da się uzyskać także za pomocą narzędzia *Patch (Łatka)* — patrz rysunek z lewej. Osobiście nawet wolę używać tego narzędzia niż pędzla *Healing Brush Tool (Pędzel korygujący)*, bowiem za jego pomocą łatwiej i szybciej koryguje się większe obszary na zdjęciu. Po uaktywnieniu narzędzia *Patch (Łatka)* najpierw upewnij się, że pracuje ono w trybie *Source (Źródło)* — patrz pasek opcji, a następnie zaznacz którąś ze zmarszczek na twarzy postaci (patrz rysunek z lewej). Robi się to podobnie, jak w przypadku narzędzia *Lasso* — aby dodać do obszaru zaznaczenia, naciśnij klawisz *Shift*; aby odjąć, naciśnij klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*).



Krok 7.

Po utworzeniu selekcji przeciągnij ją do takiego obszaru na zdjęciu, w którym skóra na twarzy postaci jest gładka i pozbawiona zmarszczek (patrz rysunek z lewej). Omiń jednak wszystkie cechy charakterystyczne twarzy — nos, usta, oczy, krawędzie policzków itd. Gdy już odnajdziesz taki obszar, zwolnij przycisk myszy, a przeciągnięta selekcja wróci na swoje pierwotne miejsce.



Krok 8.

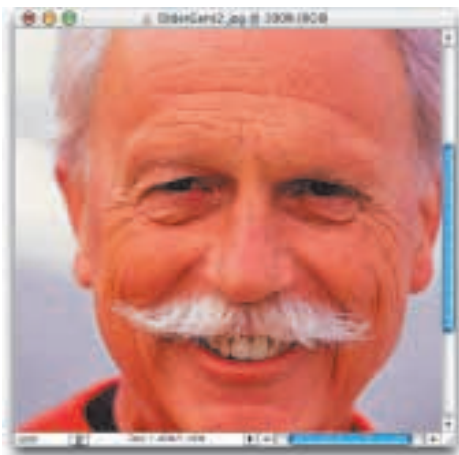
Kiedy obszar zaznaczenia znajdzie się z powrotem w miejscu, w którym go utworzyłeś, zmarszczki znikną. Naciśnij jeszcze skrót klawiaturowy *Ctrl+D* (Mac OS: *Command+D*), aby usunąć selekcję, a potem już tylko podziwiaj rezultaty swojej pracy (patrz rysunek z lewej).

Profesjonalne retuszowanie zmarszczek

Narzędzia *Healing Brush* (Pędzel korygujący) oraz *Patch* (Łatka) świetnie nadają się do usuwania zmarszczek, ale problem polega na tym, że nie robią niczego innego — poza właśnie całkowitym usuwaniem oznak starzenia. W zależności zaś od wieku sfotografowanej osoby efekt retuszu nie zawsze może być tak oczywisty (jeśli na przykład retuszujesz portret 70-latka w taki sposób, aby jego skóra wyglądała jak u 20-latka, efekt końcowy będzie co najmniej dziwaczny). Prześledźmy zatem prosty trik, którym Kevin Ames posługuje się podczas retuszowania twarzy w celu uzyskania realistycznych rezultatów.

Krok 1.

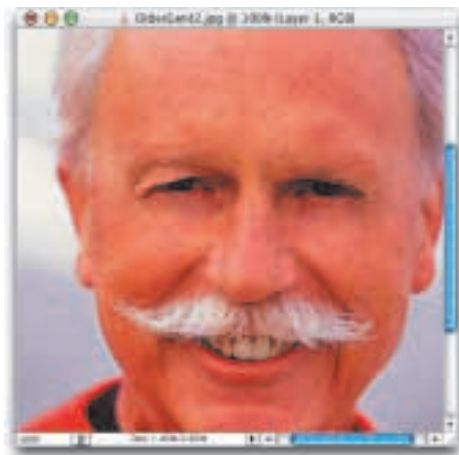
Otwórz plik z fotografią twarzy, którą chciałbyś wyretuszować.



Krok 2.

Utwórz kopię warstwy tła (*Background*) naciskając skrót klawiaturowy *Ctrl+J* (Mac OS: *Command+J*). Wszystkie operacje związane z retuszem wykonywane będą na tej nowej warstwie.





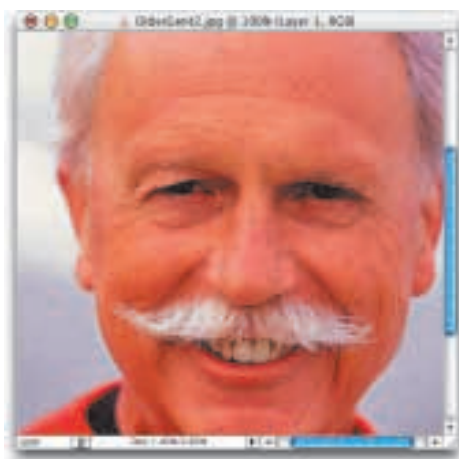
Krok 3.

Użyj narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) do wyretuszowania zmarszczek na twarzy sfotografowanej postaci. Jak to wynika z zamieszczonego obok rysunku, całkowite usunięcie zmarszczek od razu rzuca się w oczy i dla odbiorcy oczywiste będzie, że zdjęcie zostało poprawione.



Krok 4.

Zmniejsz stopień krycia (*Opacity*) bieżącej warstwy w taki sposób, aby przywrócić do pewnego stopnia pierwotny układ zmarszczek na twarzy postaci. Twoim celem powinno być w tym momencie delikatne „odkrycie” oryginalnego obrazu, który zapisany jest w warstwie tła (*Background*). Przesuwaj suwak *Opacity* (*Krycie*) do momentu, aż zmarszczki znów będą widoczne, choć już nie tak mocno zaakcentowane, jak były na początku.



Krok 5.

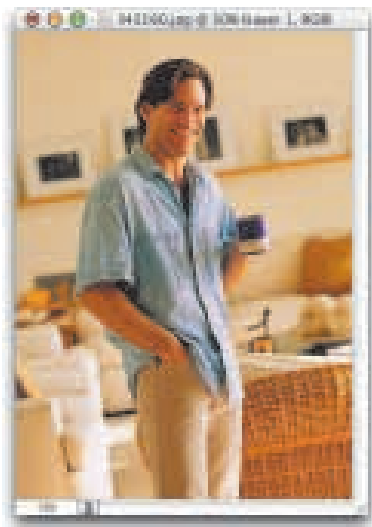
Rysunek obok przedstawia efekt końcowy retuszu, z kryciem warstwy retuszowanej ustawionym na 47 procent. Dobierając taką wartość sprawiłem, że widoczna jest nieco więcej niż połowa oryginalnych zmarszczek na twarzy, ale samo zdjęcie wygląda znacznie bardziej realistycznie, niż gdyby tych zmarszczek w ogóle nie było.

Jak poprawnie rozjaśniać i przyciemniać obrazy

Jeśli zdarzyło Ci się już korzystać z narzędzi Photoshopa *Dodge* (*Rozjaśnianie*) i *Burn* (*Ściemnianie*), wiesz, że nie są one zbyt dobre. Właśnie dlatego profesjonalści sięgają po opisywaną tutaj metodę, pozwalającą na uzyskanie większej kontroli nad rozjaśnianiem i przyciemnianiem wybranych obszarów obrazu. Ponadto korzystanie z tej metody pozwala uniknąć „brudzenia” pikseli (fachowe określenie czynności polegającej na przypadkowym wprowadzaniu zmian do oryginalnego układu i kolorystyki pikseli podczas edycji obrazu).

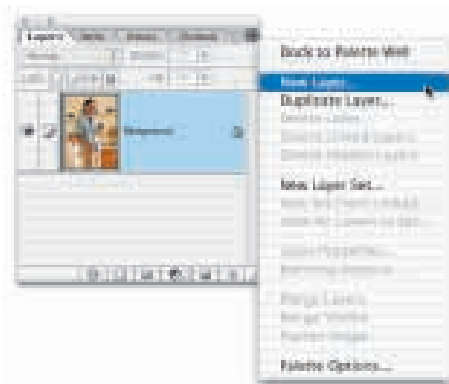
Krok 1.

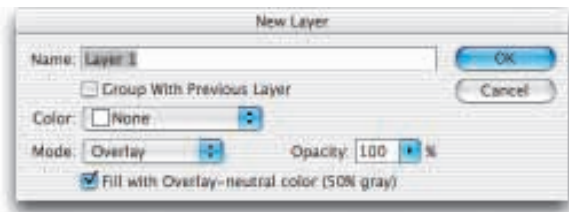
W niniejszym ćwiczeniu naszym celem jest rozjaśnienie postaci na zdjęciu widocznym obok przy jednoczesnym przyciemnieniu wybranych obszarów tła. Zaczynamy oczywiście od otworzenia odpowiedniego pliku z fotografią wymagającą podobnego rozjaśnienia jednych elementów i przyciemnienia drugich.



Krok 2.

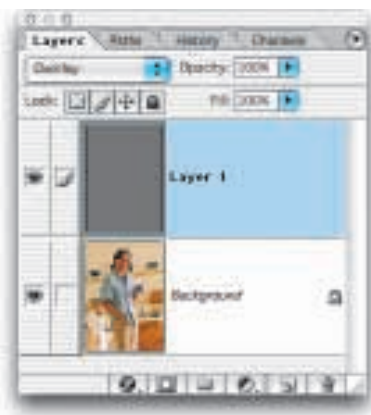
Przejdź do palety *Layers* (*Warstwy*) i z jej podręcznego menu wybierz polecenie *New Layer* (*Nowa warstwa*). Posługujemy się w tym miejscu poleceniem, a nie przyciskiem, bo zależy nam na uzyskaniu dostępu do okna dialogowego *New Layer* (*Nowa warstwa*). (Wymaga tego technika, którą zamierzamy się posłużyć.) Jeśli jednak nie lubisz wędrować po menu, możesz mimo wszystko kliknąć wspomniany przycisk, znajdujący się w dolnej części palety *Layers* (*Warstwy*), ale z jednoczesnym przytrzymaniem naciśniętego klawisza *Alt* (Mac OS: *Option*).





Krok 3.

W oknie dialogowym *New Layer* (Nowa warstwa) zmień tryb mieszania warstwy z domyślnego *Normal* (Zwykły) na *Overlay* (Nakładka). Zaznacz także opcję *Fill with Overlay-neutral color (50% gray)* (Wypełnij kolorem neutralnym dla nakładki (50% szarości)), która dostępna jest tylko wtedy, gdy wybierzesz tryb *Overlay* (Nakładka). Kliknij przycisk *OK*, aby potwierdzić ustawienia.



Krok 4.

W ten sposób otrzymujemy nową warstwę (umieszczoną powyżej warstwy tła) i wypełnioną 50-procentowym odcieniem szarości. (Kiedy tworzysz taką warstwę i zmieniasz tryb jej mieszania na *Overlay* (Nakładka), Photoshop ignoruje kolory. W paletce *Layers* (Warstwy) zobaczysz więc zupełnie szarą miniaturkę, ale już w oknie dokumentu warstwa ta będzie się zachowywać tak, jak gdyby była przezroczysta.)



Krok 5.

Uaktywnij narzędzie *Paintbrush* (Pędzel) i wybierz dla niego dużą, miękką końcówkę. Posługując się odpowiednim suwakiem na pasku opcji zmniejsz również krycie (*Opacity*) do około 30 procent.

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 6.

Naciśnij klawisz *D*, a następnie klawisz *X*, dzięki czemu bieżący kolor narzędzia zostanie zmieniony na biały. Rozpocznij zamalowywanie tych obszarów na zdjęciu, które powinny zostać rozjaśnione. Zauważ, że podczas malowania na miniaturce warstwy w paletce *Layers* (*Warstwy*) pojawiają się białe paski symbolizujące pociągnięcia pędzlem; jednak w oknie dokumentu zobaczysz nie białe paski, tylko delikatne błyski świetlne rozjaśniające obraz.



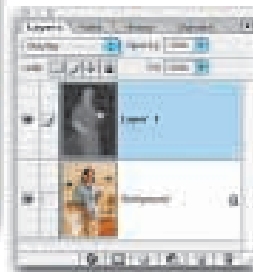
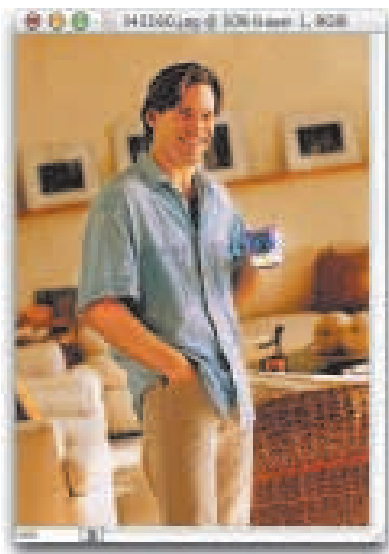
Krok 7.

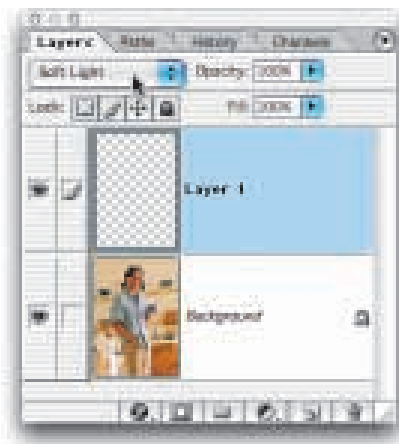
Jeśli jedno pociągnięcie pędzlem nie rozjaśni obrazu dostatecznie, powtórz tę czynność tyle razy, ile będzie konieczne. Ponieważ malujesz przy niskiej wartości krycia narzędzia, światła będą pojawiać się stopniowo, pogłębiane każdym kolejnym ruchem myszy. Jeśli zaś to doświetlenie stanie się w końcu zbyt intensywne, zmniejsz stopień krycia warstwy posługując się suwakiem *Opacity* (*Krycie*) w paletce *Layers* (*Warstwy*).



Krok 8.

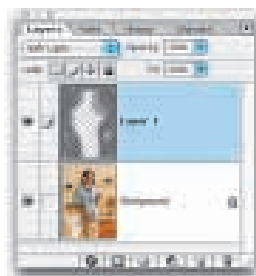
Jeśli w edytowanym obrazku znajdują się jakieś obszary, które dobrze byłoby przyciemnić, najpierw naciśnij klawisz *D*, aby zmienić kolor narzędzia na czarny, a następnie zamaluj te obszary. Rysunek obok przedstawia fotografię, w której widoczny z prawej strony kosz był początkowo zbyt jasny. Przyciemniając go nieco sprawiłem, że stał się obiektem mniej ważnym, wtopionym w tło. No dobrze, chciałbyś poznać jeszcze jedną metodę rozjaśniania i przyciemniania zdjęć? Jeśli tak, to dobrze, bo mam w zanadrzu kolejny efektowny trik.





Krok 9.

Tak naprawdę nie jest to wcale kolejny krok, tylko odmienna metoda rozjaśniania i przyciemniania. Nauczyłem się jej od Jima DiVitala i — przynajmniej — mam do niej coraz większy szacunek. Także i w tym przypadku rzecz sprowadza się do pracy w oddzielnej warstwie, ale zamiast kombinować z opcjami w oknie dialogowym *New Layer* (Nowa warstwa), klikamy znajomy przycisk tworzenia nowej warstwy w paletce *Layers* (Warstwy), a następnie zmieniamy tryb mieszania nowej warstwy na *Soft Light* (Łagodne światło) — patrz rysunek z lewej.



Krok 10.

Niniejszą czynność należy z kolei uznać za „krok 2.” w metodzie Jima. Zmieniamy zatem kolor narzędzia na biały i już możemy rozjaśniać zawartość nowej warstwy narzędziem *Paintbrush* (Pędzel) z kryciem (*Opacity*) ustawionym na 30 procent. Przyciemnienie zdjęcia wymaga zmiany koloru narzędzia na czarny. Technika rozjaśniania i przyciemniania warstwy w trybie *Soft Light* (Łagodne światło) daje rezultaty bardziej delikatne niż opisana wcześniej metoda, dlatego powinienś wypróbować obie i samodzielnie wybrać tę, którą uznasz za bardziej odpowiednią.

Uwydatnianie koloru włosów

Niniejsza technika (którą podpatrzyłem u Kevina Ames) daje nam maksimum kontroli i elastyczności podczas poprawiania lub zmieniania koloru włosów na portretach. Dzięki wykorzystaniu masek warstw oraz warstw dopasowania nie zachodzi ryzyko „brudzenia” oryginalnych pikseli tworzących obraz; jest to więc coś w rodzaju drogi do oświecenia — nie zaś do destrukcyjnego retuszu zdjęć.

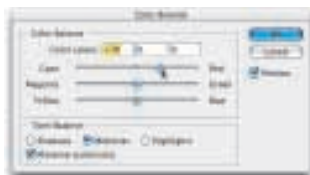
Krok 1.

Otwórz plik z fotografią wymagającą retuszu.



Krok 2.

W dolnej części palety *Layers* (*Warstwy*) znajduje się przycisk tworzenia warstwy dopasowania (ang. *adjustment layer*) — kliknij go i z niewielkiego menu, które pojawi się na ekranie, wybierz polecenie *Color Balance* (*Balans kolorów*). W oknie dialogowym *Color Balance* (*Balans kolorów*) dobierz za pomocą suwaków taki kolor, który chciałbyś nadać włosom. Pamiętaj, że korzystając z opcji tam dostępnych możesz dopasowywać oddzielnie kolorystykę cieni (ang. *shadows*), półcieni (ang. *midtone*s) oraz świateł (ang. *highlights*) — patrz dolna sekcja okna dialogowego: najpierw zaznaczamy odpowiednią opcję, a potem zmieniamy ustawienie suwaków.



Krok 3.

W rozpatrywanym przypadku zależy nam, aby włosy kobiety na zdjęciu stały się bardziej czerwone, dlatego zaczynamy od przesunięcia górnego suwaka w prawo, w kierunku zakresu czerwieni (*Red*). Najpierw wykonujemy tę operację dla cieni, a następnie dla półcieni i świateł. Potem klikamy przycisk *OK* i fotografia zyskuje silne czerwone przebarwienie (patrz rysunek z prawej).





Krok 4.

Naciśnij klawisz *X*, aby zmienić kolor narzędzia na czarny (możesz zająć potrzeba kilkukrotnego naciśnięcia tego klawisza). Następnie posłuż się skrótem klawiaturowym *Alt+Backspace* (Mac OS: *Option+Delete*), aby wypełnić maskę warstwy dopasowania *Color Balance* (*Balans kolorów*) kolorem czarnym. W ten sposób pozbędziesz się czerwonego przebarwienia.



Krok 5.

Uaktywnij narzędzie *Paintbrush* (*Pędzel*) i wybierz miękką końcówkę pędzla. Naciśnij klawisz *D*, aby zmienić kolor narzędzia na biały, po czym zacznij zamalowywać włosy. W miarę wykonywania tej czynności zauważysz, że czerwone zabarwienie nadane włosom za pomocą polecenia *Color Balance* (*Balans kolorów*) jest przywracane (patrz rysunek z lewej).



Krok 6.

Kontynuuj zamalowywanie włosów do momentu, aż czerwone zabarwienie zostanie całkowicie przywrócone (patrz rysunek pierwszy z lewej). Spróbuj zamalować także delikatnie brwi. Po wszystkim zmień tryb mieszania warstwy dopasowania na *Color* (*Kolor*), a następnie zmniejsz jej krycie (*Opacity*) w taki sposób, aby włosy wyglądały naturalnie (patrz rysunek obok).

Szybkie wybielanie oczu

Oto szybka i łatwa technika wybielania oczu, która jednocześnie pozwala usunąć wszelkie ewentualne czerwone przebarwienia.

Krok 1.

Otwórz plik z fotografią portretową, którą chciałbyś wyretuszować.



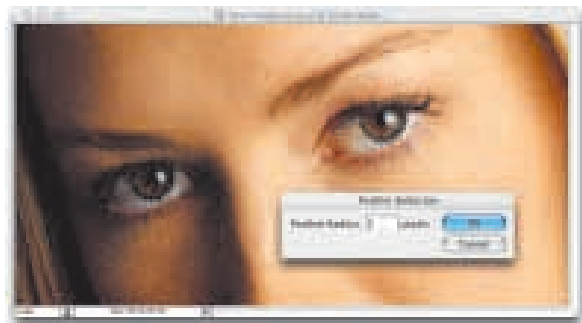
Krok 2.

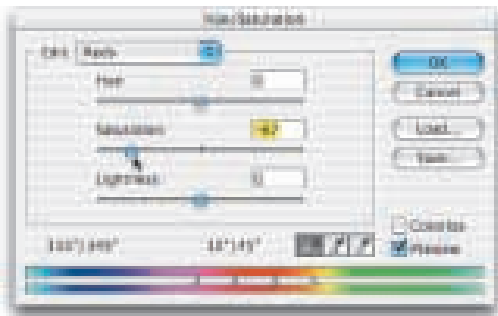
Uaktywnij narzędzie *Lasso*, a następnie utwórz selekcję wokół białka jednego oka. Teraz naciśnij klawisz *Shift* i przytrzymując go zaznacz białko drugiego oka tak aby ostatecznie wyselekcjonować obydwa.



Krok 3.

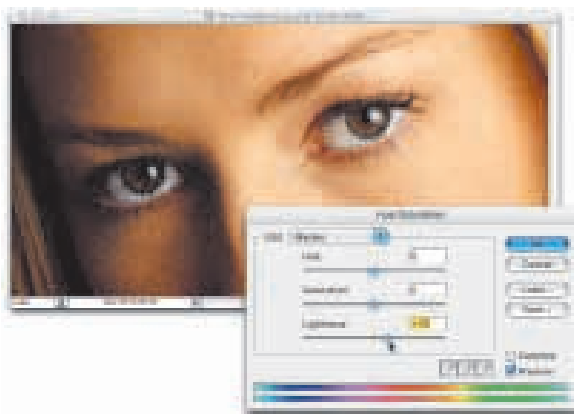
Wybierz polecenie *Select/Feather* (*Zaznacz/Wtapienie*). Wtapienie krawędzi selekcji jest konieczne, bo tylko dzięki temu będzie można zatrzeć ślady retuszu. W oknie dialogowym *Feather Selection* (*Wtapienie*) ustaw promień wtapienia (*Feather Radius*) na 2 piksele i kliknij przycisk *OK*.





Krok 4.

Wybierz polecenie *Image/Adjustments/Hue/Saturation* (*Obrazek/Dopasuj/Barwa/Nasylenie*). W oknie dialogowym *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasylenie*) znajdziesz listę *Edit* (*Edycja*) — zaznacz na niej opcję *Reds* (*Czerwienie*), aby ograniczyć edycję kolorów fotografii tylko do odcieni czerwieni. Teraz przeciągnij suwak *Saturation* (*Nasylenie*) w lewo, co zredukuje nasylenie czerwieni w zaznaczonym obszarze (w ten sposób pozbywamy się czerwonego przebarwienia spowodowanego przez popękane naczynia krwionośne w siatkówce oka).



Krok 5.

Operując cały czas w oknie dialogowym *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasylenie*) z listy *Edit* (*Edycja*) wybierz teraz opcję *Master* (*Podstawowy*). Przeciągnij suwak *Lightness* (*Jasność*) w prawo, aby rozjaśnić zaznaczony obszar obrazu, czyli białka oczu (patrz rysunek z lewej).



Krok 6.

Kliknij przycisk *OK* w oknie dialogowym *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasylenie*), aby potwierdzić ustawienia, po czym naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+D* (Mac OS: *Command+D*), a zaznaczenie zostanie usunięte. Gotowe!

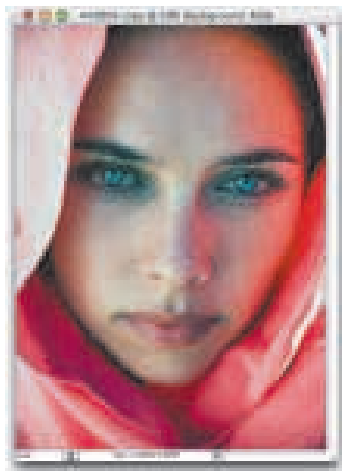


Wybielanie oczu

A teraz technika rozjaśniania białek oczu opracowana przez Kevina — muszę przyznać, że choć wymaga ona nieco większego nakładu pracy, spisuje się naprawdę doskonale i daje najbardziej realistyczny efekt końcowy, jaki tylko można sobie wyobrazić.

Krok 1.

Otwórz plik ze zdjęciem portretowym, w którym chciałbyś wybielić oczy sfotografowanej postaci.



Krok 2.

Korzystając z odpowiedniego przycisku znajdującego się w dolnej części palety *Layers* (*Warstwy*) utwórz warstwę dopasowania polecenia *Curves* (*Krzywe*). Kiedy jednak na ekranie pojawi się okno dialogowe *Curves* (*Krzywe*), nie zmieniaj w nim żadnych ustawień, tylko kliknij przycisk *OK*. Kiedy w paletce *Layers* (*Warstwy*) pojawi się miniaturka utworzonej właśnie warstwy dopasowania, zmień tryb jej mieszania na *Screen* (*Mnożenie odwrotności*).



Krok 3.

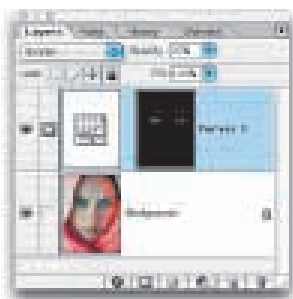
Po zmianie trybu mieszania warstwy na *Screen* (*Mnożenie odwrotności*) cała fotografia zostanie rozjaśniona. Naciśnij zatem klawisz *X*, aby zmienić kolor narzędzia na czarny (jeśli trzeba, naciśnij ten klawisz kilkakrotnie), po czym posłuż się skrótem klawiaturowym *Alt+Backspace* (Mac OS: *Option+Delete*) w celu wypełnienia maski warstwy dopasowania kolorem czarnym. Tym samym pozbędziesz się efektu rozjaśnienia obrazu spowodowanego zmianą trybu mieszania warstwy na *Screen* (*Mnożenie odwrotności*).





Krok 4.

Naciśnij klawisz *D*, aby zmienić kolor narzędzia na biały. Następnie uaktywnij narzędzie *Paintbrush* (*Pędzel*) i wybierając bardzo małą, miękką końcówkę zamaluj białką oczu łącznie z krawędziami powiek. Wszędzie tam, gdzie użyjesz pędzla, przywrócony zostanie uzyskany wcześniej efekt rozjaśnienia obrazu.



Krok 5.

W tym momencie oczy staną się zbyt białe (postać będzie wyglądać, jak gdyby była opętana), dlatego powinieneś jeszcze zmniejszyć krycie (*Opacity*) warstwy dopasowania *Curves* (*Krzywe*). W ten sposób efekt retuszu będzie bardziej realistyczny i naturalny.



Przed



Po

Krok 6.

Rysunek obok ilustruje efekt końcowy retuszu po zmniejszeniu krycia warstwy dopasowania *Curves* (*Krzywe*) do poziomu 35 procent. Porównaj ten obrazek z oryginalną fotografią (pierwsza z lewej), a zobaczysz różnicę; mimo wszystko jednak oczy wciąż wyglądają naturalnie.

Uwydatnianie i rozjaśnianie oczu

Oto kolejna „30-sekundowa” technika retuszu służąca rozjaśnianiu i uwydatnianiu oczu oraz przydająca im blasku. Posługując się nią można doprowadzić do tego, że oczy naprawdę będą przyciągać uwagę z racji swojej ostrości i wyrazistości (przy czym słowo „ostre” należy tu rozumieć jako „czyste i wyraźne”; chodzi o coś zupełnie innego niż uczucie ostrego palenia pojawiające się po długim wpatrywaniu się w słońce).

Krok 1.

Otwórz plik z fotografią, którą chciałbyś wyretuszować.



Krok 2.

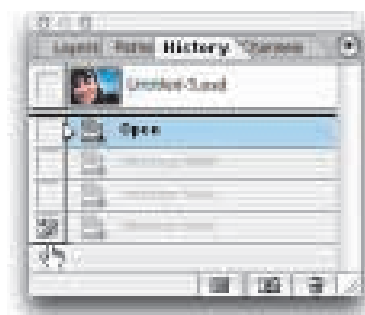
Wybierz polecenie *Filter/Sharpen/Unsharp Mask (Filtr/Wyostrzenie/Wzmocnienie)*. W oknie dialogowym *Unsharp Mask (Wzmocnienie)* wprowadź wybrane przez siebie ustawienia wyostżenia (kilka sugestii znajdziesz na początkowych stronach rozdziału poświęconego różnym technikom wyostżenia). Kliknij przycisk *OK*, aby zastosować filtr i wyostżyć całą fotografię.





Krok 3.

Po zastosowaniu filtra *Unsharp Mask* (*Wzmocnienie*) użyj go powtórnie z tymi samymi ustawieniami. W tym celu posłuż się skrótem klawiaturowym *Ctrl+F* (Mac OS: *Command+F*). A potem powtórz tę czynność jeszcze jeden raz (czyli w sumie trzy razy). Oczywiście w tym momencie wyglądać bardzo dobrze i wyraziście, ale pozostałe obszary zdjęcia będą wyostnione zbyt mocno, a do tego solidnie zaszumione i pełne różnego rodzaju artefaktów.



Krok 4.

Wybierz polecenie *Window/History* (*Okno/Historia*), aby wyświetlić paletę *History* (*Historia*). W palecie tej zapisywanych jest 20 ostatnio wykonanych przez Ciebie czynności, a obecnie będą tam widniały cztery z nich (otwarcie obrazka i filtr wyostniający zastosowany po trzykroć; nawiasem mówiąc, te „czynności” nazywają się „stanami historii”). Kliknij stan historii *Open* (*Otwórz*), aby przywrócić zdjęciu taki wygląd, jako miało przed zastosowaniem filtra *Unsharp Mask* (*Wzmocnienie*).

Krok 5.

Operując cały czas w palecie *History* (*Historia*) kliknij myszą w lewym skrajnym polu, znajdującym się tuż obok stanu historii opisującego trzecie użycie filtra *Unsharp Mask* (*Wzmocnienie*) — patrz rysunek w poprzednim punkcie. Teraz uaktywnij narzędzie *History Brush* (*Pędzel historii*) i wybierz miękką końcówkę o średnicy odpowiadającej wielkości źrenicy oka. Kliknij jednokrotnie dokładnie nad źrenicą, aby przywrócić jej taki wygląd, jaki miała po trzykrotnym nałożeniu filtra wyostniającego. Reszta twarzy pozostanie nienaruszona. Efekt taki jest możliwy do uzyskania dzięki temu, że pracując narzędziem *History Brush* (*Pędzel historii*) w istocie „zamalowujemy” (zastępujemy) obraz taką jego wersją, jaka została zarejestrowana w palecie *History* (*Historia*), a którą my sami wcześniej wskazaliśmy klikając odpowiedni stan historii. Sprytne.

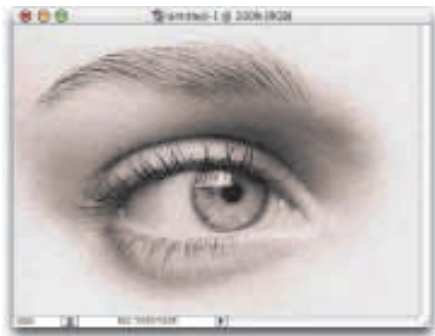


Uwydatnianie brwi i rzęs

Kiedy Kevin Ames pokazał mi niniejszą technikę uwydatniania brwi i rzęs, zaprzestałem używania tej, którą posługiwałem się do tej pory. Prezentowana tutaj metoda jest po prostu szybsza, łatwiejsza i potężniejsza od każdej innej, którą znałem do tej pory.

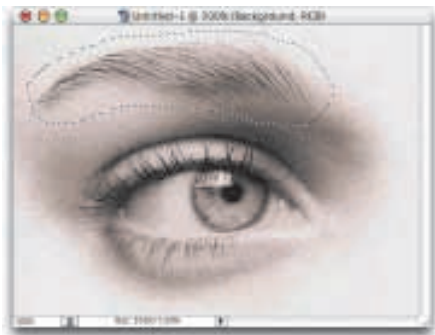
Krok 1.

Otwórz plik z fotografią portretową, w której chciałbyś uwydatnić brwi i rzęsy postaci widniejącej na zdjęciu.



Krok 2.

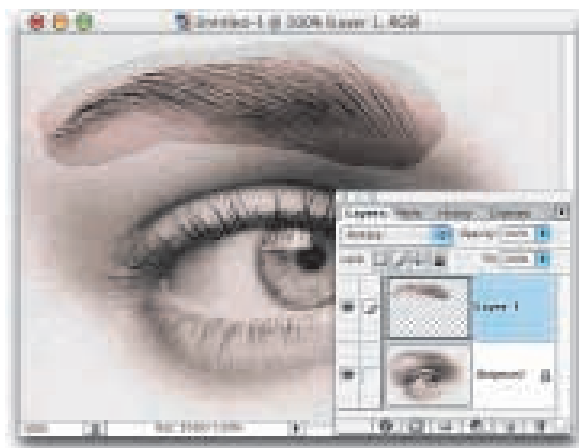
Uaktywnij narzędzie *Lasso* i utwórz zgrubną selekcję wokół brwi. Precyzyjne zaznaczanie nie jest tutaj konieczne; wystarczy, jeśli uzyskasz coś podobnego do selekcji pokazanej na rysunku obok. W rozpatrywanym przypadku mamy do czynienia ze zdjęciem tylko jednego oka, lecz gdyby kiedykolwiek zaszła potrzeba zaznaczenia obu brwi, posłuż się w znany Ci już sposób klawiszem *Shift*.



Krok 3.

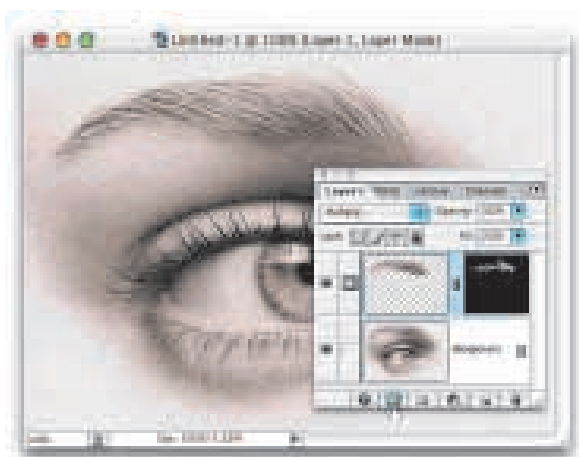
Po zaznaczeniu brwi (jednej lub obu) naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+J* (Mac OS: *Command+J*), aby skopiować wyselekcjonowane obszary do oddzielnej warstwy (patrz rysunek z prawej).





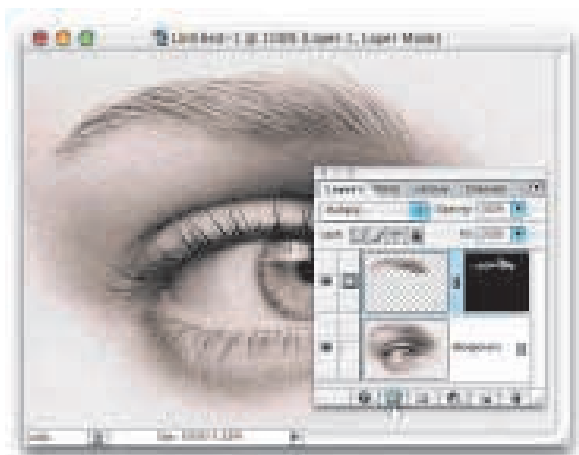
Krok 4.

Korzystając z opcji dostępnych w paletce *Layers* (*Warstwy*) zmień tryb mieszania utworzonej przed chwilą warstwy z domyślnego *Normal* (*Zwykły*) na *Multiply* (*Mnożenie*), co spowoduje przyciemnienie jej zawartości (patrz rysunek z lewej).



Krok 5.

Przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) kliknij przycisk tworzenia maski warstwy, który znajdziesz w dolnej części palety *Layers* (*Warstwy*) — patrz rysunek z lewej. Tym samym maska warstwy zostanie od razu wypełniona kolorem czarnym, a to ukryje efekt przyciemnienia zawartości warstwy powstały w wyniku zmiany trybu mieszania na *Multiply* (*Mnożenie*). Jak widać z zamieszczonego obok rysunku, teraz brew znów wygląda normalnie. Naciśnij zatem klawisz *D*, aby zmienić kolor narzędzia na biały.



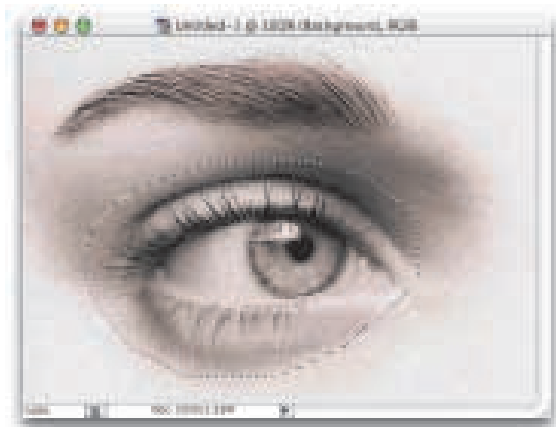
Krok 6.

Wybierz miękką końcówkę pędzla o średnicy odpowiadającej mniej więcej szerokości brwi. Zmniejsz krycie (*Opacity*) narzędzia do 50 procent (patrz pasek opcji), a następnie zamaluj brew kierując się od strony prawej do lewej. W miarę zamalowywania kolejnych fragmentów obrazu możesz posłużyć się klawiszem *[* w celu zmniejszenia końcówki pędzla. Zauważ, że każde kolejne przeciągnięcie myszą odkrywa uzyskany wcześniej (lecz zamaskowany) efekt przyciemnienia brwi.

ciąg dalszy na następnej stronie

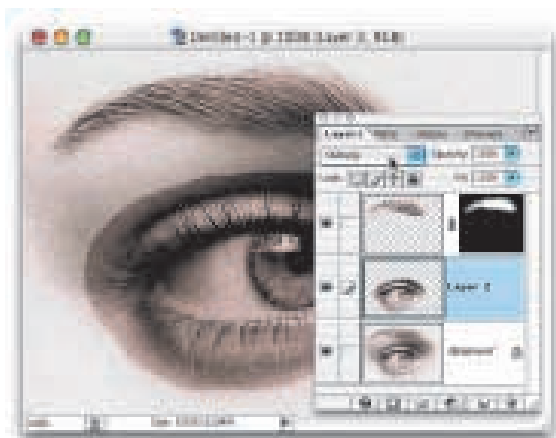
Krok 7.

Teraz pora na rzęsy. Sięgnij ponownie po narzędzie *Lasso* i utwórz zgrubną selekcję wokół oka (lub oczu), pamiętając jednak o tym, aby obejmowała ona całą powierzchnię rzęs (patrz rysunek z prawej).



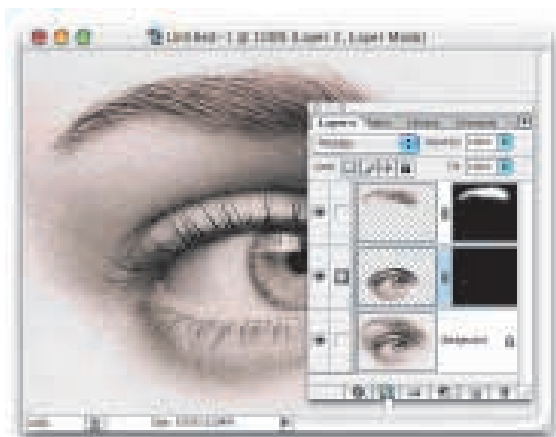
Krok 8.

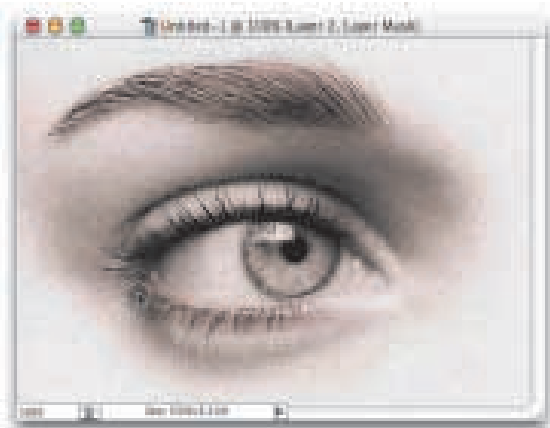
Po zaznaczeniu oka i rzęs naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+J* (Mac OS: *Command+J*), aby skopiować te elementy do oddzielnej warstwy. Zmień tryb mieszania tej nowo utworzonej warstwy na *Multiply* (*Mnożenie*), co spowoduje przyciemnienie jej zawartości (patrz rysunek z prawej).



Krok 9.

Przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) kliknij przycisk tworzenia maski warstwy, który znajdziesz w dolnej części palety *Layers* (*Warstwy*). Tym samym maska warstwy zostanie od razu wypełniona kolorem czarnym, a to ukryje efekt przyciemnienia zawartości warstwy powstały w wyniku zmiany trybu mieszania na *Multiply* (*Mnożenie*) (podobnie jak to było w przypadku brwi — patrz rysunek z prawej).





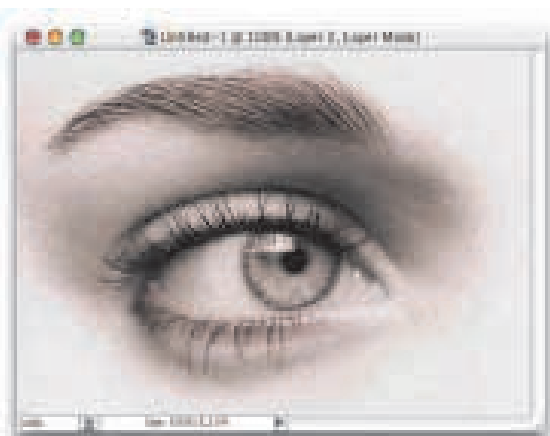
Krok 10.

Upewnij się, że bieżącym kolorem narzędzia wciąż jest biały, po czym wybierz bardzo małą i miękką końcówkę pędzla. Zamaluj oko u podstawy rzęs, aby przyciemnić ten obszar (patrz rysunek z lewej). Zamaluj także górną powiekę (również u podstawy rzęs), dzięki czemu rzęsy staną się grubsze, pełniejsze, dłuższe i... bardziej luksusowe. (Może się z tym urodziła, może to mascara Maybeline, a może zwykła warstwa utworzona w Photoshopie razem z maską i trybem mieszania ustawionym na *Multiply* (*Mnożenie*).)



Krok 11.

Jeśli przyjdzie Ci uwydatnić pojedyncze rzęsy, powiększ sobie podgląd obrazu i zmień końcówkę pędzla na bardzo, bardzo małą (patrz rysunek z lewej). Zaczynaj malowanie u podstawy rzęsy (tam, gdzie styka się ona z powieką) obrysowując ją w taki sposób, aby przyciemnić tylko ją i nic więcej. Być może będziesz musiał posłużyć się końcówką o średnicy rzędu 1 lub 2 pikseli, ale warto się nad tym pomęczyć.



Krok 12.

Po zamalowaniu rzęs przywróć normalny widok obrazu i oceń efekty wykonanego retuszu (patrz rysunek z lewej). Porównaj końcową wersję zdjęcia z oryginałem (krok 7.) i jeśli efekt wyda Ci się zbyt intensywny, to po prostu zmniejsz krycie (*Opacity*) warstwy. (Tak się składa, że zarówno brwi, jak i rzęsy umieszczaliśmy w oddzielnych warstwach właśnie po to, aby można było regulować stopień ich krycia niezależnie od siebie.)

Wybielanie zębów

Tak naprawdę powyższy nagłówek powinien brzmieć: „Usuwanie żółtego przebarwienia i wybielanie zębów”. Zęby każdego człowieka są w jakimś stopniu żółte, dlatego najpierw trzeba zająć się usuwaniem tego przebarwienia. Niniejsza technika wybielania jest prosta do wykonania, ale ma duży wpływ na ogólny wygląd fotografii. Dlatego też sięgam po nią za każdym razem, gdy muszę poprawić portret, na którym sfotografowana osoba uśmiecha się ładnie do obiektywu.

Krok 1.

Otwórz plik z fotografią przeznaczoną do retuszu.



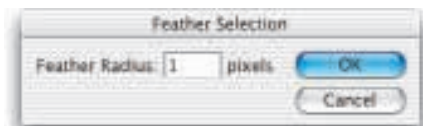
Krok 2.

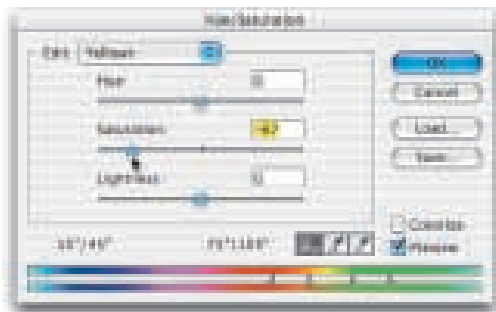
Uaktywnij narzędzie *Lasso* i dokładnie zaznacz powierzchnię zębów. Uważaj jednak, aby przypadkiem nie wyselekcjonować również dziąseł (patrz rysunek z prawej).



Krok 3.

Wybierz polecenie *Select/Feather* (*Zaznacz/Wtapienie*). W oknie dialogowym *Feather Selection* (*Wtapienie*) ustaw promień wtopienia na 1 piksel i kliknij przycisk *OK* — krawędzie selekcji zostaną wygładzone. Wykonując tę czynność zapewniasz sobie naturalny końcowy wygląd wybielonych zębów.





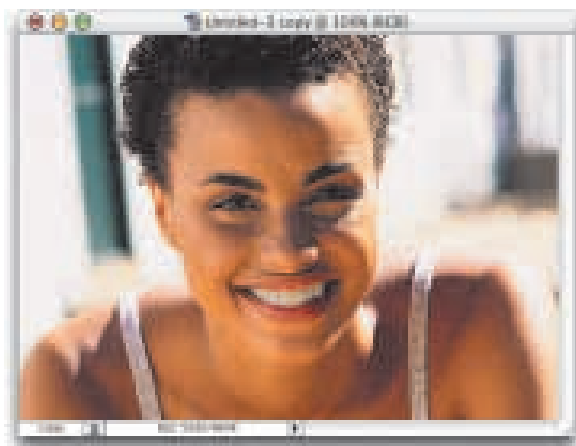
Krok 4.

Wybierz polecenie *Image/Adjustments/Hue/Saturation* (*Obrazek/Dopasuj/Barwa/Nasycenie*). W oknie dialogowym, które pojawi się na ekranie, z listy *Edit* (*Edycja*) wybierz opcję *Yellows* (*Żółcie*). Następnie przeciągnij suwak *Saturation* (*Nasycenie*) w lewo, dobierając jego położenie w taki sposób, aby zredukować żółte przebarwienie zębów.



Krok 5.

Po usunięciu żółtego przebarwienia wybierz z listy *Edit* (*Edycja*) opcję *Master* (*Podstawowy*) i przeciągnij suwak *Lightness* (*Jasność*) w prawo, co spowoduje wybielenie i rozjaśnienie zębów. Uważaj jednak, aby nie ustawić zbyt wysokiej wartości rozjaśnienia, bo wówczas łatwo będzie zauważyć, że zdjęcie było retuszowane.



Krok 6.

Kliknij przycisk *OK* w oknie dialogowym *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*), aby potwierdzić ustawienia. Na koniec posłuż się jeszcze skrótem klawiaturowym *Ctrl+D* (Mac OS: *Command+D*) w celu usunięcia selekcji, a potem już tylko patrz i podziwiaj rezultaty swojej pracy (rysunek z lewej).

Usuwanie niechcianych refleksów światlnych

Jeśli zdarzało Ci się już walczyć z refleksami świetlnymi na zdjęciach (pojawiają się one najczęściej na twarzach fotografowanych osób, szczególnie wtedy, gdy źle dobrano oświetlenie), na pewno zdajesz sobie sprawę, jak trudno jest oczyścić obraz z takich niedoskonałości. Oczywiście, trudne jest to tylko wówczas, gdy nie znasz prezentowanej tutaj sztuczki.

Krok 1.

Otwórz plik z fotografią, którą chciałbyś wyretuszować pod kątem refleksów świetlnych.



Krok 2.

Uaktywnij narzędzie *Clone Stamp* (*Stempel*). Na pasku opcji zmień tryb pracy narzędzia z domyślnego *Normal* (Zwykły) na *Darken* (*Ciemniej*). Zmniejsz także wartość krycia (*Opacity*) obniżając ją do poziomu 50 procent. Po zmianie trybu pracy narzędzia na *Darken* (*Ciemniej*) będzie ono oddziaływać wyłącznie na te piksele obrazu, które są jaśniejsze od próbkowanego obszaru. Takimi jaśniejszymi pikselami są na przykład te, które tworzą niechciane refleksy świetlne na twarzy sfotografowanej postaci.





Krok 3.

Upewnij się, że wybrałeś dla swojego narzędzia miękką końcówkę o dużej średnicy. Jeśli warunek ten został spełniony, to przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) kliknij jednokrotnie w takim miejscu na zdjęciu, w którym skóra na twarzy ma naturalny wygląd (żadnych refleksów świetlnych), jak to ilustruje zamieszczony obok rysunek (powyżej lewego oka). Będzie to punkt, z którego pobierzesz próbkę obrazu, punkt odniesienia — retuszowi zostaną poddane wyłącznie te obszary obrazka, które będą jaśniejsze od pikseli w tym punkcie.



Krok 4.

Zacznij ostrożnie zamalowywać obszary silnie odbijające światło narzędziem *Clone Stamp* (*Stempel*), a miarę postępów w wykonywaniu tej czynności zauważysz, że refleksy będą znikać. Pracując nad różnymi obszarami twarzy zapewne będziesz musiał wielokrotnie wybierać punkt odniesienia (kliknięcie z przytrzymaniem naciśniętego klawisza *Alt* (Mac OS: *Option*)), bo tylko w ten sposób uda Ci się zachować zgodność w odcieniach retuszowanych fragmentów. Chcąc na przykład usunąć odbicie światła z nosa kobiety, powinieneś pobrać próbkę z obszaru u podstawy nosa, który jest wolny od refleksów, a jednocześnie ma podobny odcień.



Przed



Po

Krok 5.

Rysunek obok ilustruje rezultat wykonania 60-sekundowego retuszu twarzy za pomocą przedstawionej tutaj techniki. Zauważ, że refleksy świetlne pojawiające się wcześniej na czole i czubku nosa kobiety są teraz niedostrzegalne. Osiągnęliśmy to za pomocą kilku równomiernych pociągnięć pędzlem, ale często wystarcza nawet pojedyncze kliknięcie myszą w kilku wybranych miejscach.

Wygładzanie skóry

I jeszcze jedna technika retuszu, której nauczyłem się do mieszkającego w Chicago Davida Cuerdona. David posługuje się tą techniką do wygładzania skóry postaci pojawiających się na fotografiach z dziedziny mody i na zdjęciach portretowych.

Krok 1.

Otwórz plik ze zdjęciem, które chciałbyś poddać retuszowi w celu wygładzenia skóry sfotografowanej postaci. Następnie powiel warstwę tła (*Background*), przy czym najszybszym na to sposobem jest naciśnięcie skrótu klawiaturowego *Ctrl+J* (Mac OS: *Command+J*).



Krok 2.

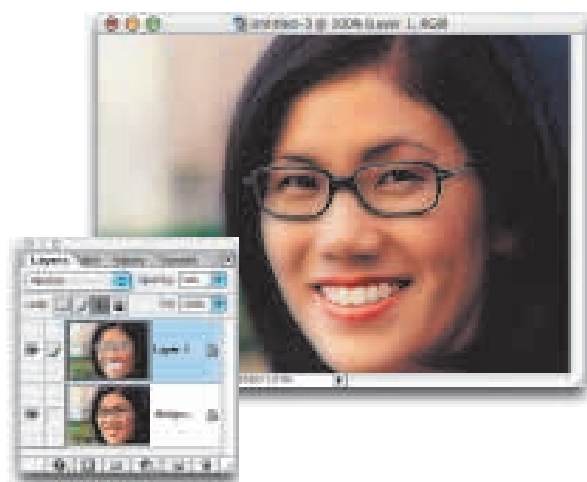
Wybierz polecenie *Filter/Blur/Gaussian Blur* (*Filtr/Rozmycie/Rozmycie gaussowskie*). W oknie dialogowym z ustawieniami filtra ustal promień jego działania na poziomie 3 – 6 pikseli (w zależności od tego, jak bardzo chcesz wygładzić skórę), rozmywając całą powierzchnię zdjęcia.





Krok 3.

Teraz zmniejsz krycie warstwy, obniżając jego wartość do poziomu 50 procent (patrz rysunek z lewej). W ten sposób efekt rozmycia obrazu zostanie zredukowany i pozostawi po sobie jedynie miękką poświatę. Być może uznasz, że taki rezultat Cię zadowala. Jeśli tak, w tym momencie Twoja praca się kończy (czasem spotyka się portrety starszych osób wygładzone w taki właśnie sposób). Jeśli jednak zdecydujesz, że obraz jest zbyt „miękki”, wykonaj kolejne czynności.



Krok 4.

Istotą tej techniki jest tak naprawdę selektywne przywracanie szczegółów w pewnych obszarach na zdjęciu. Przełącz się zatem na narzędzie *Eraser* (*Gumka*), wybierz miękką końcówkę i „wymaż” te fragmenty obrazu, które powinny zachować pełną ostrość (oczy, brwi, usta, zęby). To, co robisz używając gumki, sprowadza się do odkrywania zawartości oryginalnej warstwy tła, a tym samym przywracania ostrości charakterystycznym elementom twarzy modelki.



Krok 5.

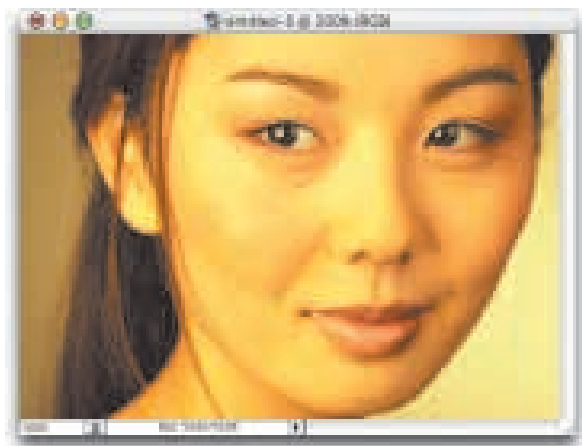
David kończy swój retusz na wykonaniu czynności z poprzedniego punktu, pozostawiając lekką poświatę na garderobie i włosach postaci, a także na elementach tła. Ja jednak wolę wygładzać wyłącznie skórę na twarzy, dlatego zwiększam średnicę końcówki dla narzędzia *Eraser* (*Gumka*) i „wymazuję” całą resztę rozmytej warstwy obrazu. Jest to oczywiście wyłącznie kwestia gustu, dlatego powinienś wypróbować obie metody i w ten sposób ustalić, która z nich bardziej Ci odpowiada.

Zaawansowane wygładzanie skóry

Prezentowaną tutaj technikę wygładzania skóry zapożyczyłem od Kevina Amesa. Szczególną jej cechą jest symulacja działania filtra Hasselblad Softar #2 — oprócz zwykłego wygładzenia skóry uzyskujemy także efekt delikatnego zmiękczenia obrazu. Idealna do retuszu zdjęć portretowych w fotografii mody.

Krok 1.

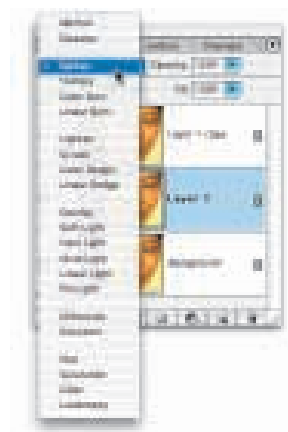
Otwórz plik z fotografią, którą chciałyś „zmiękczyć”.



Krok 2.

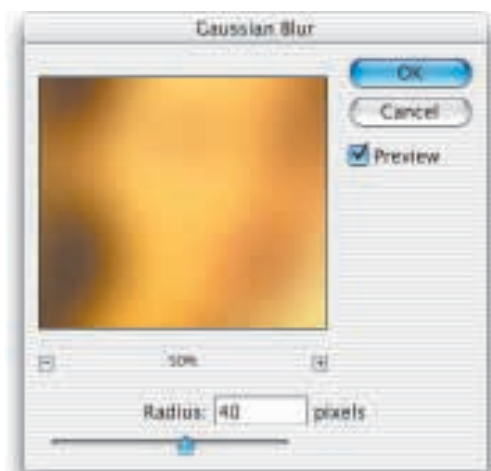
Naciśnij dwukrotnie skrót klawiaturowy *Ctrl+J* (Mac OS: *Command+J*), aby utworzyć dwie kopie warstwy tła (*Background*). Następnie ukryj zawartość górnej warstwy, czyli kopii warstwy 1 (*Layer 1 copy*), klikając znajdującą się obok niej ikonę oka (paleta *Layers* (*Warstwy*)). Teraz uaktywnij środkową warstwę (*Layer 1* (*Warstwa 1*)) — patrz rysunek z prawej.





Krok 3.

Zmień tryb mieszania środkowej warstwy na *Darken* (*Ciemniej*).



Krok 4.

Wybierz polecenie *Filter/Blur/Gaussian Blur* (*Filtr/Rozmycie/Rozmycie gaussowskie*). Zastosuj rozmycie o promieniu 40 pikseli.



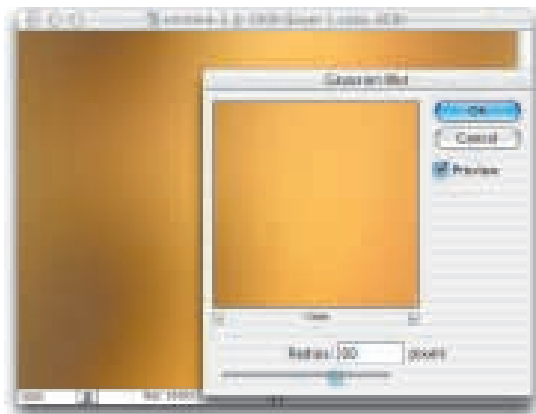
Krok 5.

Ukryj zawartość środkowej warstwy, a następnie uaktywnij górną warstwę (*Layer 1 copy* (*Warstwa 1 kopia*)). Zmień tryb mieszania tej warstwy na *Lighten* (*Jaśniej*).

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 6.

Zastosuj na górnej warstwie obrazu 60-pikselowe rozmycie za pomocą filtra *Gaussian Blur* (Rozmycie gaussowskie).



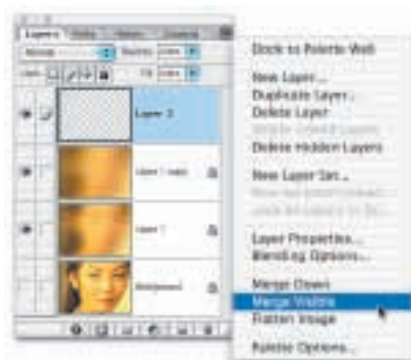
Krok 7.

Po zastosowaniu filtra uaktywnij ponownie środkową warstwę obrazu (*Layer 1* (Warstwa 1)) i zmniejsz jej krycie (*Opacity*) do wartości 40 procent.



Krok 8.

Ukryj zawartość warstwy tła (*Background*), a następnie utwórz nową warstwę klikając przycisk *Create New Layer* (Utwórz warstwę), który znajdziesz u dołu palety *Layers* (Warstwy). Przeciągnij tę nową warstwę na szczyt stosu (patrz rysunek z prawej). Następnie, przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*), wybierz z podręcznego menu palety polecenie *Merge Visible* (Połącz widoczne). W ten sposób przygotujesz sobie spłaszczoną wersję dokumentu, która umieszczona zostanie w nowo utworzonej warstwie.





Krok 9.

Wyświetl ponownie zawartość warstwy tła (*Background*) — patrz rysunek z lewej, ale jednocześnie ukryj jej kopie — warstwy *Layer 1* (*Warstwa 1*) oraz *Layer 1 copy* (*Warstwa 1 kopia*).



Krok 10.

Uaktywnij górną warstwę (*Layer 2*) i zmniejsz jej krycie (*Opacity*), ustalając jego wartość na poziomie 40 procent.



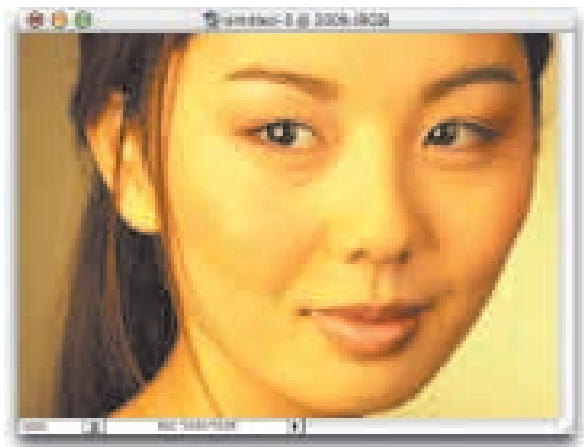
Krok 11.

Zmniejszenie krycia górnej warstwy daje efekt ogólnego zmiękczenia obrazu, który sam w sobie jest interesujący, ale nie wtedy, gdy zależy nam na utrzymaniu wysokiego kontrastu w obszarach zajmowanych przez charakterystyczne elementy twarzy (oczy, usta itd.).

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 12.

Kliknij przycisk tworzenia maski warstwy, znajdujący się w dolnej części palety *Layers* (*Warstwy*), aby dodać maskę do warstwy, w której zastosowano rozmycie. Naciśnij klawisz *X* tyle razy, ile będzie trzeba, aby zmienić kolor narzędzia na czarny. Uaktywnij narzędzie *Paintbrush* (*Pędzel*) i wybierz miękką końcówkę. Teraz zamaluj na zdjęciu wszystkie obszary, które powinny zachować ostrość (usta, oczy, brwi, rzęsy, włosy, garderoba — czyli właściwie wszystko, za wyjątkiem samej skóry twarzy). Rysunek obok (dolny) ilustruje, jak może ostatecznie wyglądać fotografia wyretuszowana opisywaną tutaj metodą. Górny rysunek to oryginalny obraz, nie poddany żadnej edycji.



Oryginalna fotografia przed zastosowaniem techniki retuszu polegającej na wygładzaniu skóry na twarzy



Końcowy rezultat retuszu — wygładzona skóra na twarzy modelki

Oto tania sztuczka, umożliwiająca dokonanie przekształcenia lekkiego grymasu na twarzy sfotografowanej osoby w uśmiech. Po takim retuszu zdjęcie nabiera wyrazu i zachodzi większe prawdopodobieństwo, że odbiorca nie przejdzie obok niego obojętnie.

Przekształcanie grymasu w uśmiech



Krok 1.

Otwórz plik z fotografią, którą chciałbyś wyretuszować.



Krok 2.

Wybierz polecenie *Filter/Liquify* (*Filtr/Skraplanie*). W oknie dialogowym filtru *Liquify* (*Skraplanie*) uaktywnij narzędzie powiększania (ikona lupki), po czym kliknij raz lub dwa w oknie podglądu, aby przybliżyć sobie widok twarzy postaci na zdjęciu. Następnie uaktywnij narzędzie zniekształcające (pierwsze od góry na pasku narzędziowym — patrz rysunek z lewej).

ciąg dalszy na następnej stronie

Krok 3.

Posługując się klawiszami [oraz] dobierz sobie taką końcówkę pędzla, aby jej średnica odpowiadała mniej więcej rozmiarom policzka osoby na zdjęciu. Następnie umieść kursor nad kącikiem ust (patrz rysunek z prawej), a potem kliknij i „podciągnij” lekko do góry uchwycony fragment. W ten sposób poprawiasz ułożenie ust i sprawiasz, że postać na zdjęciu zaczyna się uśmiechać.



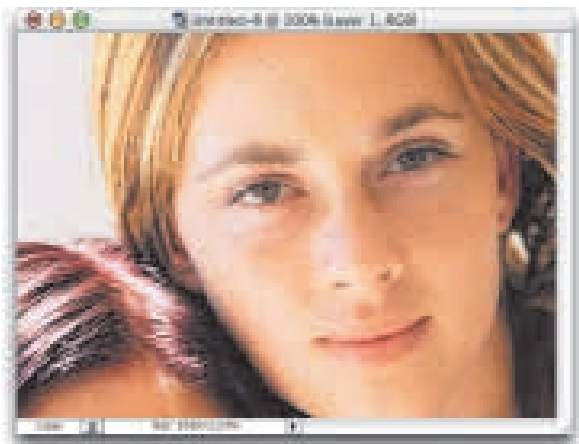
Krok 4.

„Podciągnij” do góry także kącik ust po przeciwległej stronie, dopasowując go do tego, który poprawiłeś w poprzednim punkcie. Uważaj jednak, aby nie „podciągnąć” ust zbyt wysoko, bo inaczej modelka stanie się podobna do Jokera z filmu *Batman*.



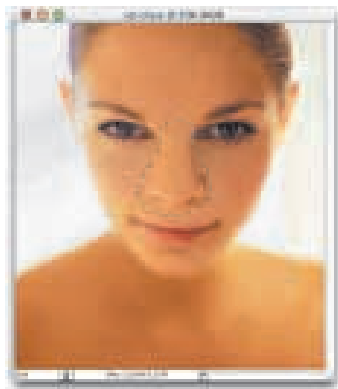
Krok 5.

Kliknij przycisk OK, aby zastosować filtr *Liquify* (*Skraplanie*) i zakończyć retusz (patrz rysunek z prawej).



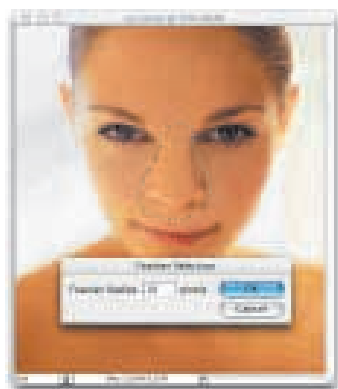
Oto bardzo prosta technika „odchudzenia” nosa sportretowanej osoby o 15 – 20 procent. Zasadniczy etap tej cyfrowej operacji plastycznej zajmie Ci nie więcej niż 1 lub 2 minuty; większego nakładu pracy może wymagać prawidłowe „usunięcie” nadmiaru ciała z bocznych powierzchni nosa. Wykorzystamy tu jednak dobrodziejstwo operowania na oddzielnych warstwach, co znacznie ułatwi nam pracę. Oto, co należy zrobić.

Cyfrowa operacja nosa



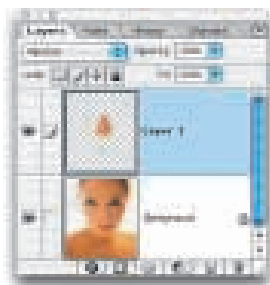
Krok 1.

Otwórz plik z fotografią wymagającą retuszu. Uaktywnij narzędzie *Lasso* i utwórz zgrubną selekcję wokół nosa postaci. Zwróć uwagę na to, aby nie tworzyć zbyt precyzyjnego zaznaczenia — powinieneś wyselekcjonować nie tylko sam nos, ale również obszar wokół niego (patrz rysunek z lewej).



Krok 2.

Aby zmiekczyć krawędzie selekcji, wybierz polecenie *Select/Feather* (*Zaznacz/Wtapianie*). W oknie dialogowym *Feather Selection* (*Wtapianie*) określ promień wtopienia (*Feather Radius*) na 10 pikseli (w przypadku obrazów o wysokiej rozdzielczości, na przykład 300 ppi, możesz użyć większej wartości, nawet 22 pikseli) i kliknij przycisk *OK*.



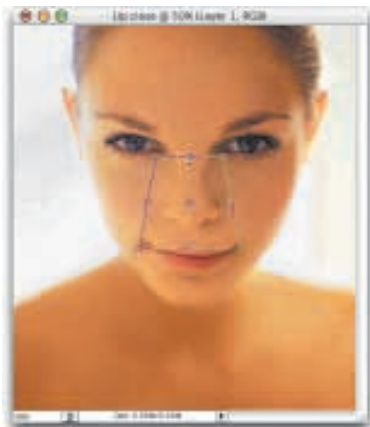
Krok 3.

Naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+J* (Mac OS: *Command+J*), aby skopiować zaznaczony obszar do oddzielnej warstwy.

ciąg dalszy na następnej stronie

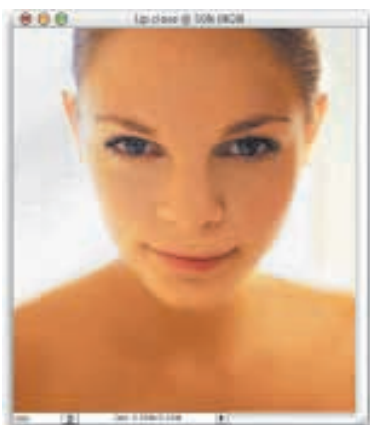
Krok 4.

Naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+T* (Mac OS: *Command+T*), aby uaktywnić ramkę swobodnego przekształcenia. Teraz, przytrzymując naciśniętą kombinację klawiszy *Shift+Alt+Ctrl* (Mac OS: *Shift+Option+Command*), kliknij prawy górny róg obwiedni i przeciągnij go do wewnątrz, tworząc coś w rodzaju efektu zniekształcenia perspektywicznego. Postać na zdjęciu będzie wyglądać tak, jak gdyby miała skrzywiony (lub złamany) nos, dlatego zwolnij wszystkie trzymane klawisze, a następnie kliknij środkowy punkt górnej krawędzi obwiedni (patrz rysunek z prawej) i przeciągnij go prosto w dół. W ten sposób nos odzyska swój naturalny wygląd, ale przy okazji stanie się nieco mniejszy.

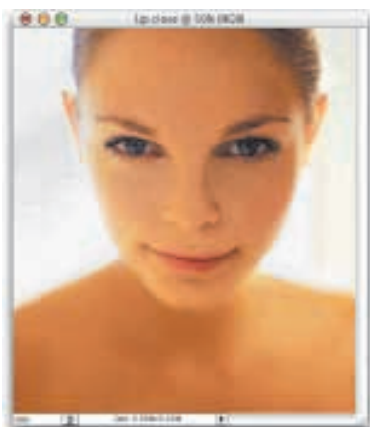


Krok 5.

Kiedy będziesz już zadowolony z uzyskanego kształtu nosa, naciśnij klawisz *Enter* (Mac OS: *Return*), aby zaakceptować wprowadzone zmiany. Jeśli zaś spostrzeżesz, że na zdjęciu widoczne są jakieś pozostałości „starego” nosa, uaktywnij warstwę tła (*Background*) i wyretuszuj te obszary za pomocą narzędzia *Clone Stamp* (*Stempel*). Będziesz musiał w tym celu ustanowić punkt odniesienia tuż obok krawędzi nosa, a następnie sklonować go w miejscu, gdzie widoczna jest pozostałość dawnej krawędzi. Rysunki obok pozwalają porównać oryginał (środkowe zdjęcie) z wersją wyretuszowaną (dolne zdjęcie). Zobacz, jak wiele można osiągnąć, wykonując kilka czynności edycyjnych, które w sumie nie trwają dłużej niż 30 sekund.



Przed



Po

Nie pytaj mnie, jak Kevin Ames wpadł na tę metodę retuszu, ale jak tylko ją zobaczyłem, od razu postanowiłem, że opiszę ją tutaj. Jest to najłatwiejsza do wykonania, najbardziej bezpośrednia i najefektywniejsza metoda redukcji wielkości nozdrzy, jaką kiedykolwiek widziałem.

Zmniejszanie wielkości nozdrzy



Krok 1.

Otwórz plik z fotografią, którą chciałbyś wyretuszować pod kątem zmniejszenia wielkości nozdrzy postaci widniejącej na zdjęciu.



Krok 2.

Uaktywnij narzędzie *Healing Brush* (Pędzel korygujący).

ciąg dalszy na następnej stronie

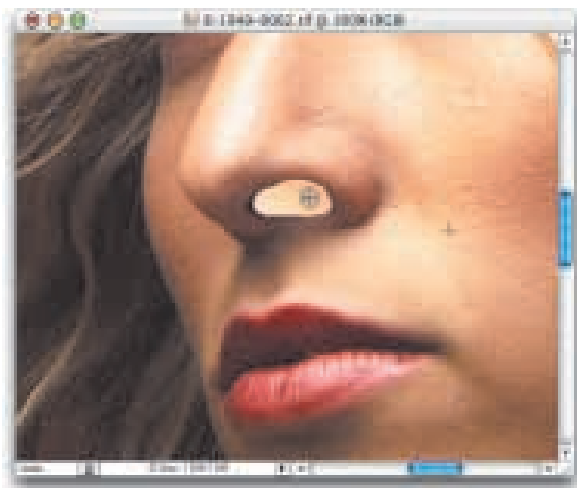
Krok 3.

Przytrzymując naciśnięty klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) kliknij gdzieś w obrębie „czystej” skóry na twarzy — na przykład na policzku (patrz rysunek z prawej).



Krok 4.

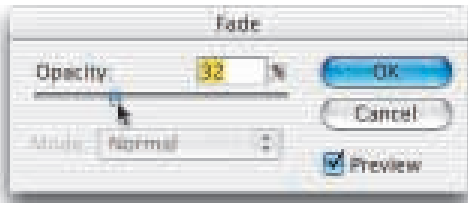
Zamaluj nozdrza narzędziem *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*) — patrz rysunek z prawej. W miarę wykonywania tej czynności zauważysz, że nozdrza pokrywane są kolorem odpowiadającym temu, który pokrywa próbkowany wcześniej obszar na policzku kobiety.



Krok 5.

Kiedy zwolnisz przycisk myszy, nozdrza uzyskają kolor i fakturę próbkowanego wcześniej obszaru. Będą one teraz ciemniejsze niż w punkcie 4. (efekt działania narzędzia *Healing Brush* (*Pędzel korygujący*)), ale mimo wszystko wciąż zbyt jasne i trochę nienaturalne.





Krok 6.

Z menu *Edit (Edycja)* wybierz teraz polecenie *Fade Healing Brush (Zanik Pędzel korygujący)*. Kiedy na ekranie pojawi się okno dialogowe *Fade (Zanik)* — patrz rysunek z lewej, zmniejsz wartość krycia (*Opacity*) do takiego poziomu, przy którym nozdrza będą znowu mieć naturalny wygląd, tzn. będą jaśniejsze i nie będą tak bardzo, jak poprzednio, przyciągać uwagi.



Po



Przed

Krok 7.

Rysunek obok przedstawia ostateczny rezultat retuszu po zmniejszeniu krycia do 32 procent (zdjęcie górne). Wprowadzona poprawka jest bardzo subtelna, lecz jeśli porównasz to zdjęcie z oryginalnym obrazem (zdjęcie dolne), zobaczysz, że to wystarcza, aby skierować uwagę odbiorcy ponownie na oczy kobiety, a nie jej nos.