

FOTOMONTAŻ W PHOTOSHOPIE

SEKRETY

doskonałego wyboru i łączenia
obrazów cyfrowych



Tytuł oryginału: Photoshop Compositing Secrets: Unlocking the Key to Perfect Selections and Amazing Photoshop Effects for Totally Realistic Composites

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

ISBN: 978-83-246-3860-4

Authorized translation from the English language edition, entitled:

PHOTOSHOP COMPOSITING SECRETS: UNLOCKING THE KEY TO PERFECT SELECTIONS AND AMAZING
PHOTOSHOP EFFECTS FOR TOTALLY REALISTIC COMPOSITES;

ISBN 0321808231; by Matt Kloskowski; published by Pearson Education, Inc., publishing as Peachpit Press. Copyright ©2012 by Kelby Corporate Management, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education Inc. Polish language edition published by HELION S.A., Copyright ©2012.

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

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

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

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

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

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

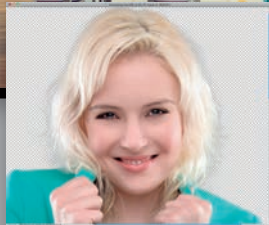
<http://helion.pl/user/opinie/fotomo>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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



SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1 27

TAJNIKI TWORZENIA ZAZNACZEŃ

Najlepsi przyjaciele grafika	28
Korygowanie zaznaczenia	37
Wyodrębnianie włosów	44
Doskonalenie zaznaczenia włosów	50
Optymalny dobór koloru tła pod kątem tworzenia zaznaczeń i ich wyodrębniania	57

ROZDZIAŁ 2 63

PROSTY FOTOMONTAŻ

Planowanie	64
Przygotowywanie tła	67
Przygotowanie portretu	72
Tworzenie fotomontażu	77

ROZDZIAŁ 3 89

WRAŻENIE DYNAMIKI

Przygotowanie tła	90
Przygotowanie zdjęcia motocykla	96
Tworzenie fotomontażu	102

ROZDZIAŁ 4 117

PORTRET DLA ABSOLWENTA

Przygotowanie tła	118
Przygotowanie sylwetki gracza	125
Tworzenie fotomontażu	131

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 5 145

PORTRET FIRMOWY

Przygotowania	146
Przygotowanie portretów	149
Tworzenie fotomontażu	155

ROZDZIAŁ 6 165

GRUPOWE ZDJĘCIE RODZINNE

Przygotowania	166
Przygotowanie portretów	170
Tworzenie fotomontażu	176

ROZDZIAŁ 7 185

STUDYJNY PORTRET SPORTOWY

Przygotowanie tła	186
Przygotowanie zdjęcia i tworzenie zaznaczenia	192
Tworzenie fotomontażu	195

ROZDZIAŁ 8 211

KONCERT NA ŻYWO

Przygotowanie tła	212
Zaznaczanie sylwetki rockmana oraz kształtów rąk	217
Tworzenie fotomontażu	223





SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 9	235
DYNAMICZNY FOTOMONTAŻ WIELU EKSPOZYCJI	
Przygotowania	236
Dynamiczny fotomontaż wielu ekspozycji (wariant prosty)	239
Dynamiczny fotomontaż wielu ekspozycji (wariant nie całkiem prosty)	243
ROZDZIAŁ 10	253
PLAKAT FILMOWY	
Przygotowania	254
Przygotowanie tła	257
Zaznaczanie sylwetki samuraja	261
Tworzenie fotomontażu	264
ROZDZIAŁ 11	279
EFEKT W STYLU GRUNGE Z KONTRASTOWYM TŁEM	
Tworzenie tła	280
Tworzenie zaznaczenia i przygotowanie portretu	285
Tworzenie fotomontażu	290
ROZDZIAŁ 12	301
PLAKAT SPORTOWY	
Tworzenie tła	302
Umieszczanie sylwetek graczy na plakacie	310
ROZDZIAŁ 13	321
FOTOMONTAŻ Z JEDNEGO ZDJĘCIA	
Fotomontaż z jednego zdjęcia	322
Fotomontaż z jednego zdjęcia — opcjonalny wariant 1. ...	330
Fotomontaż z jednego zdjęcia — opcjonalny wariant 2. ...	333

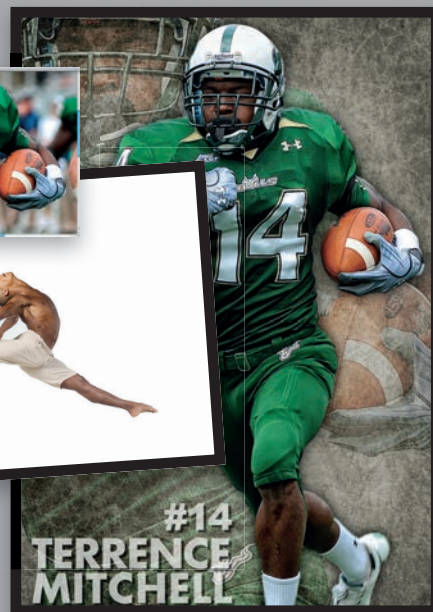
SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 14 337

JEDEN CZŁOWIEK, WIELE PÓZ

Przygotowania338

Tworzenie fotomontażu341



ROZDZIAŁ 15 353

DODAWANIE ILUSTRACJI

Poszerzanie tła354

Tworzenie fotomontażu358



ROZDZIAŁ 16 373

ZAAWANSOWANY FOTOMONTAŻ NA POTRZEBY REKLAMY

Burza mózgów, czyli pomysł na reklamę.....374

Przygotowanie tła376

Tworzenie fotomontażu381

Co dalej?394

SKOROWIDZ 398



DYNAMICZNY FOTOMONTAŻ WIELU EKSPOZYCJI

9

Sztuczka opisana w tym rozdziale cieszy się ogromną popularnością w fotografii sportowej. Jej realizacja nie wymaga oświetlenia studyjnego. Ba, nie wymaga nawet studia! Wystarczy dobry temat, aparat fotograficzny i statyw. To naprawdę fascynujący efekt, a choć nie jest nowy, nieodmiennie robi ogromne wrażenie — na potencjalnych klientach, rodzinie i przyjaciółach.



TOM BOL



PRZYGOTOWANIA

Przygotowania do tego rodzaju ujęcia są naprawdę proste. Jeśli zaaranżujesz wszystko w przemyślany sposób, to realizacja projektu w Photoshopie także nie sprawi Ci najmniejszych problemów. W tym miejscu chciałbym gorąco podziękować mojemu dobremu przyjacielowi, a zarazem bardzo utalentowanemu fotografowi-podróżnikowi Tomowi Bolowi (<http://www.tombolphoto.com>), który udostępnił mi zdjęcia do wykorzystania w tym rozdziale. Dlaczego go o nie poprosiłem? Ponieważ mieszkam na Florydzie i jedyne w mojej okolicy, co choć trochę przypomina śnieg, to wnętrza zamrażarki, do której sięgam po kostki lodu... Tymczasem zima to dla Toma naturalna sprawa. Ba, dopóki temperatura nie spadnie poniżej -5°C , Tom dzielnie fotografuje w szortach i podkoszulku, gdyż właśnie tak wygląda u niego lato (mieszka na Alasce). Dzięki, Tom!



KROK 1.

Najpierw kilka słów o tym, co jest potrzebne do tego typu sesji. Przede wszystkim przydałby się jakiś ruchomy obiekt do fotografowania. Nie musi to być koniecznie narciarz ani snowboardzista. Ta sztuczka świetnie sprawdzi się także w innych dziedzinach sportu — koszykówce, piłce nożnej, krosie motorowym, kolarstwie i tak dalej. Byłoby fantastycznie, gdybyś miał do dyspozycji coś w rodzaju trasy albo boiska. Sceneria ujęcia jest stosunkowo ważna, ale w niektórych przypadkach już sam ruch wystarczy, by uzyskać interesującą kompozycję. W opisanym tutaj przykładzie będziemy montować zdjęcia skaczącego snowboardzisty.

KROK 2.

Przy rejestrowaniu takich sekwencji zdjęć bardzo pomaga statyw, który ułatwia ujednolicenie zawartości poszczególnych kadrów. Innymi słowy, sceneria w tle pozostanie nieruchoma — zmieniać się będzie jedynie położenie sportowca, co zdecydowanie ułatwi zmontowanie kompozycji w Photoshopie. Kolejna sprawa to ekspozycja. Przed przystąpieniem do właściwych zdjęć sfotografuj scenę w trybie preselekcji przysłony i zapamiętaj czas, jaki dobrał aparat do wybranej przez Ciebie wartości. Przypuśćmy, że ustawiłeś $f/8$, a aparat określił czas na $1/500$ s. Przełącz wówczas aparat na tryb manualny i ręcznie ustaw wartości $f/8$ oraz $1/500$. Dzięki temu pomimo ewentualnych zmian w warunkach zewnętrznych lub w wyglądzie sceny unikniesz przypadkowej zmiany parametrów ekspozycji w trakcie wykonywania sekwencji zdjęć.

KROK 3.

Teraz należy przełączyć aparat w tryb fotografowania seryjnego. Różni producenci nazywają ten tryb inaczej (np. *continuous* albo *burst*), ale idea jest za każdym razem taka sama: aparat ma rejestrować zdjęcia jedno po drugim, tak szybko, jak to tylko możliwe. Także sama szybkość rejestrowania zdjęć (ich liczba na sekundę) będzie się różniła w zależności od aparatu. Podstawowe modele lustrzanek osiągają szybkość rzędu 4 klatek na sekundę, zaś aparaty profesjonalne — 9 lub 10 klatek na sekundę. Największa różnica wynikająca z szybkości aparatu w przypadku tego typu zdjęć polega na odległości między kolejnymi ujęciami tematu. Im mniejsza liczba klatek na sekundę, tym odległości będą większe; wraz ze wzrostem szybkości odległości ulegają skróceniu. W niektórych przypadkach, jeśli obiekt porusza się stosunkowo wolno, jego kolejne ujęcia mogą się nawet na siebie nakładać. Przykładowe zdjęcia ilustrują różnice w odległości między kolejnymi ujęciami przy mniejszej oraz większej liczbie klatek na sekundę.



Mała liczba klatek na sekundę



Duża liczba klatek na sekundę



ADAM ROHRMANN

KROK 4.

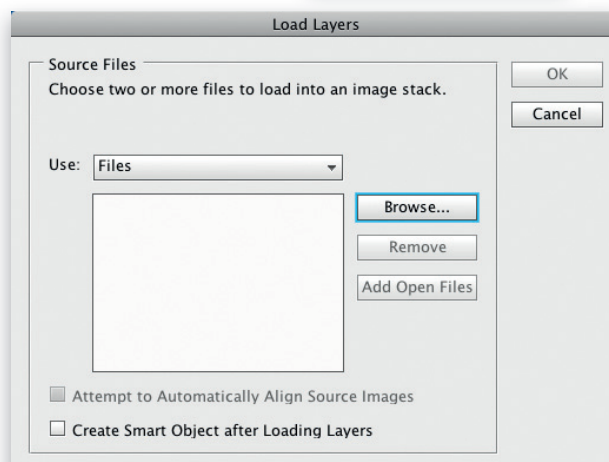
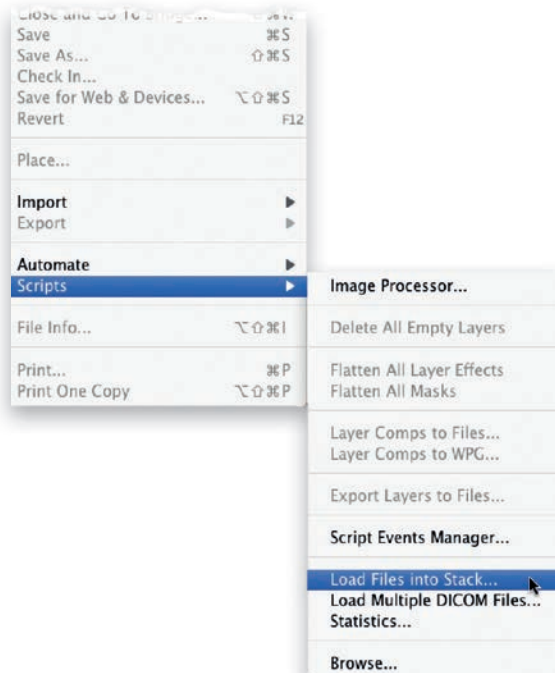
Oto poglądowe zdjęcie przedstawiające całą scenę, wraz z Tomem fotografującym skaczącego sportowca. Akurat tutaj mamy do czynienia z narciarzem wykonującym podniebną ewolucję, ale idea jest taka sama jak w przypadku snowboardzisty. Jak widać, Tom fotografuje lecącego narciarza aparatem zamontowanym na statywie.

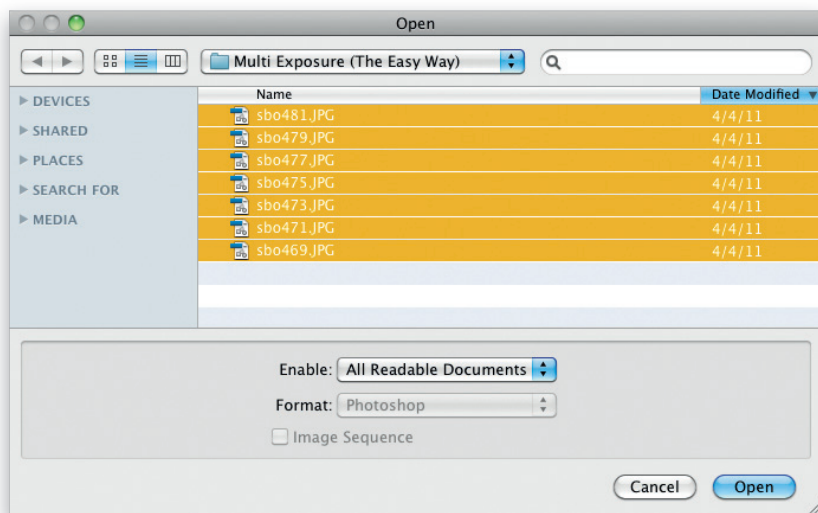
DYNAMICZNY FOTOMONTAŻ WIELU EKSPOZYCJI (WARIANT PROSTY)

Jak widać, do zasadniczego tytułu tego podrozdziału dopisałem „wariant prosty”. Zrobiłem tak dlatego, że istnieją dwa sposoby tworzenia tego typu fotomontaży, ja zaś postanowiłem zacząć od łatwiejszego, automatycznego. Czasami ta metoda jest wystarczająca, lecz nie zawsze, toteż w następnym ćwiczeniu pokażę Ci trochę inne rozwiązanie (co nie znaczy, że o wiele trudniejsze).

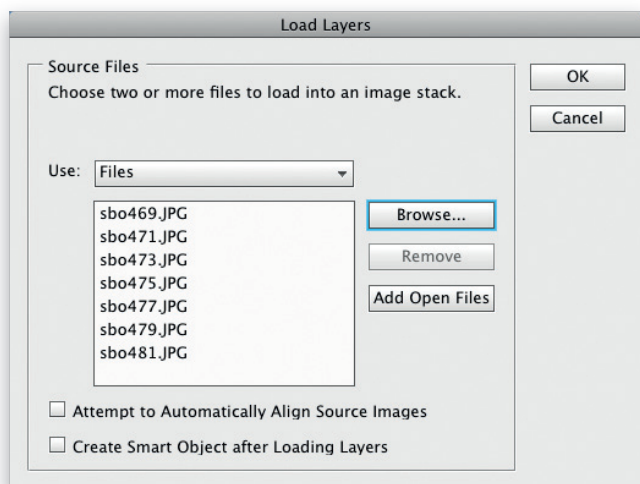
KROK 1.

Wszystkie zdjęcia z całej sekwencji należy otworzyć w Photoshopie i umieścić w jednym dokumencie. Można to zrobić na raty — otworzyć kolejno wszystkie fotografie i przeciągnąć jedną po drugiej do okna zbiorczego dokumentu — lecz istnieje prostsze rozwiązanie, w postaci jednej z wbudowanych funkcji Photoshopa. Najpierw wydaj polecenie **File/Scripts/Load Files into Stack** (*Plik/Skrypty/Wczytaj pliki do stosu*), aby otworzyć okno dialogowe **Load Layers** (*Wczytaj warstwy*).



**KROK 2.**

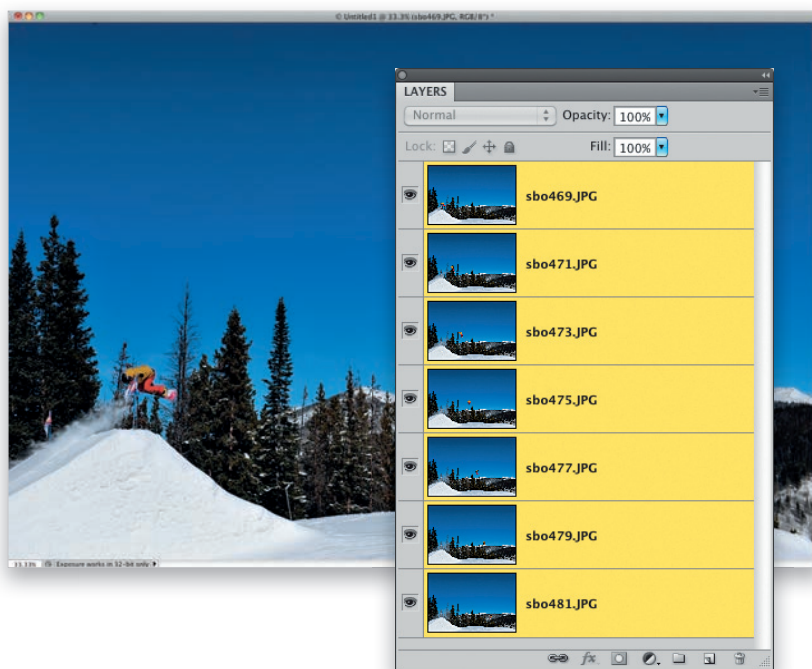
Kliknij przycisk *Browse (Przeglądaj)* i odśzukaj na dysku serię zdjęć, które wykonałeś (lub po prostu wykorzystaj udostępnione przeze mnie). Po odnalezieniu właściwego folderu w oknie dialogowym *Open (Otwórz)* kliknij plik na samej górze, następnie przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij plik na samym dole, aby zaznaczyć je wszystkie.

**KROK 3.**

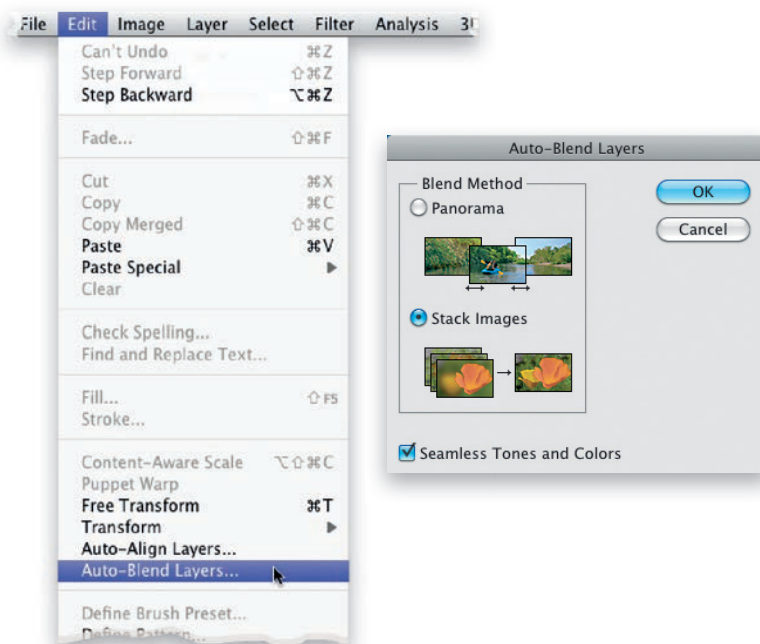
Po zaznaczeniu wszystkich zdjęć kliknij przycisk *Open (Otwórz)*, a potem przycisk *OK* w oknie dialogowym *Load Layers (Wczytaj warstwy)*, aby zainicjować proces ich otwierania. Utworzenie całego stosu warstw z przykładowymi fotografiami zajęło mojemu Photoshopowi około 30 sekund.

KROK 4.

Po zakończeniu tej operacji na ekranie pojawi się okno dokumentu składającego się z kilku warstw, których zawartość możesz obejrzeć w panelu *Layers* (*Warstwy*). Przy okazji kliknij dolną warstwę w tym panelu, a potem naciśnij klawisz *Shift* i kliknij górną, aby zaznaczyć je obie oraz wszystkie warstwy znajdujące się między nimi.

**KROK 5.**

Przypominam, że opisuję teraz metodę uproszczoną, a zatem do biegu, gotowi... Wyдай polecenie *Edit/Auto-Blend Layers* (*Edycja/Auto-mieszanie warstw*), a gdy na ekranie pojawi się okno dialogowe *Auto-Blend Layers* (*Auto-mieszanie warstw*), wybierz opcję *Stack Images* (*Utwórz stos z obrazów*) w sekcji *Blend Method* (*Metoda mieszania*) — oczywiście jedynie wówczas, jeśli nie została wybrana automatycznie. Upewnij się też, że opcja *Seamless Tones and Colors* (*Płynne tony i kolory*) w dolnej części tego okna jest zaznaczona, i kliknij przycisk OK. Cała operacja może zająć dłuższą chwilę, zależnie od liczby zdjęć — na moim komputerze trwało to niemal dwie minuty — więc trzeba uzbroić się w odrobinę cierpliwości. Jednak na efekty naprawdę warto poczekać.





KROK 6.

Jeśli wykorzystałeś do projektu te same zdjęcia, które udostępniłem, to powinienś otrzymać coś podobnego do przykładowej fotografii obok. Przyznasz chyba, że efekt jest naprawdę ciekawy? A przy tym nie trzeba było wykonywać żadnego maskowania, malowania, kompletnie nic! Polecenie *Auto-Blend Layers* (*Auto-mieszanie warstw*) po prostu samo scaliło wszystkie zdjęcia, w dodatku bez śladów ich połączenia! Spójrz tylko na panel *Layers* (*Warstwy*), aby się przekonać, jak skomplikowane maski utworzył program w celu wykonania tej operacji. Moim zdaniem operacja przebiegła niemal bez zarzutu. Napisałem „niemal”, gdyż na drugiej klatce od lewej widać drobne pozostałości innej klatki, które można z łatwością zatuszować poprzez umiejętne skorygowanie wartości maski.

Zanim przystąpię do omówienia drugiego wariantu tego ćwiczenia, powinienem Cię przestrzec: polecenie *Auto-Blend Layers* (*Auto-mieszanie warstw*) nie zawsze sprawdza się tak dobrze jak w tym przypadku. Jednym z powodów, dla których udało nam się uzyskać tak dobry efekt, jest zachowanie sporych odstępów między kolejnymi ujęciami snowboardzisty. Jeśli sylwetki w jakikolwiek sposób nakładałyby się (z taką sytuacją będziemy mieli do czynienia w następnym ćwiczeniu) bądź gdyby sportowiec bardziej dynamicznie wpływał na kształt otoczenia, to efekt nie byłby już tak dobry. Dobrze, tyle tytułem wyjaśnienia — mogę przystąpić do omawiania kolejnego sposobu.

DYNAMICZNY FOTOMONTAŻ WIELU EKSPOZYCJI (WARIANT NIE CAŁKIEM PROSTY)

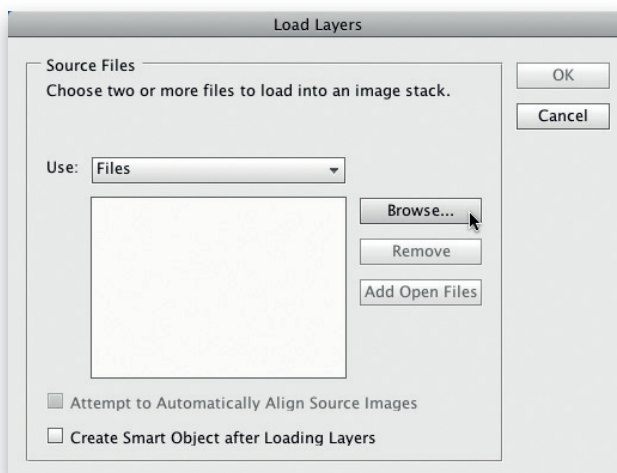
W poprzednim ćwiczeniu poznałeś bardzo prosty sposób na połączenie kilku kolejnych fotografii snowboardzisty. Na końcu wspomniałem, że jeśli kolejne ujęcia fotografowanego obiektu nie nakładają się, to polecenie *Auto-Blend Layers* (*Auto-mieszanie warstw*) powinno się sprawdzić bez zarzutu. Przyznam jednak, że trochę Cię oszukałem, gdyż użyłem jedynie połowy zdjęć, które zostały wykonane w ramach tej sekwencji (ściślej rzecz biorąc — co drugiego). Efekt wygląda nieźle, ale mógłby być jeszcze ciekawszy, gdyby udało się umieścić na fotografii większą liczbę sylwetek. Moim zdaniem całość nabiera naprawdę fantastycznego charakteru, gdy poszczególne sylwetki odrobinę się nakładają. Niestety, nie da się uzyskać takiego efektu przy użyciu opisanej wcześniej metody. Trzeba to zrobić ręcznie.

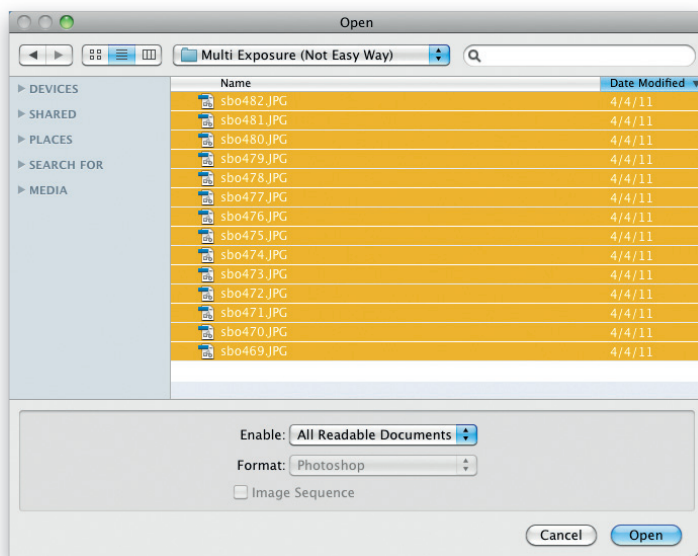
KROK 1.

Zanim przystąpimy do pracy, przyjrzyj się, co by się stało, gdybym użył polecenia *Auto-Blend Layers* (*Auto-mieszanie warstw*) do zmontowania projektu ze wszystkich zdjęć, jakie miałem do dyspozycji, a nie z co drugiego, jak w poprzednim ćwiczeniu. Niestety, efekt nie jest najlepszy. Co gorsza, ze względu na bardzo skomplikowane maski tworzone przez Photoshopa w trakcie montażu wprowadzanie ręcznych poprawek w gotowym projekcie nie ma większego sensu. Znacznie łatwiej i szybciej będzie go zmontować ręcznie — w sposób, który za chwilę opiszę.

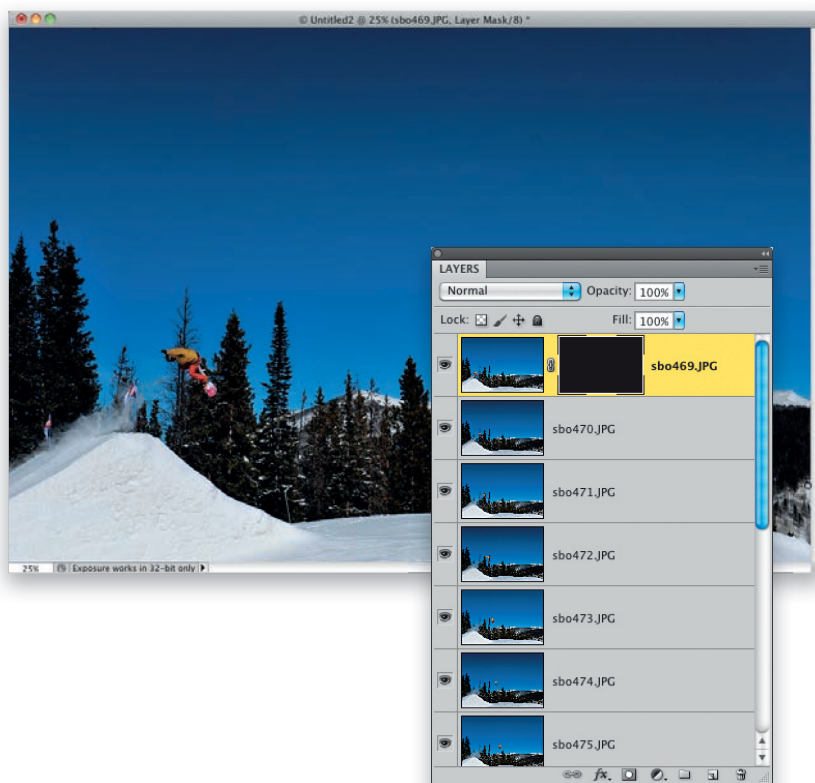
KROK 2.

Do dzieła. Rozpocznijemy tak samo jak poprzednio. Wyдай polecenie *File/Scripts/Load Files into Stack* (*Plik/Skrypty/Wczytaj pliki do stosu*), aby otworzyć okno dialogowe *Load Layers* (*Wczytaj warstwy*), kliknij przycisk *Browse* (*Przeglądaj*) i odśzukaj serię przykładowych zdjęć. Są to te same fotografie co poprzednio — tym razem jest ich po prostu trochę więcej.



**KROK 3.**

Po otwarciu folderu ze zdjęciami w oknie dialogowym *Open* (Otwórz) kliknij plik znajdujący się na samej górze, następnie przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij plik na samym dole, aby zaznaczyć je wszystkie. Gdy to zrobisz, kliknij przycisk *Open* (Otwórz), a potem przycisk *OK* w oknie dialogowym *Load Layers* (Wczytaj warstwy), aby rozpocząć proces ich wczytywania.

**KROK 4.**

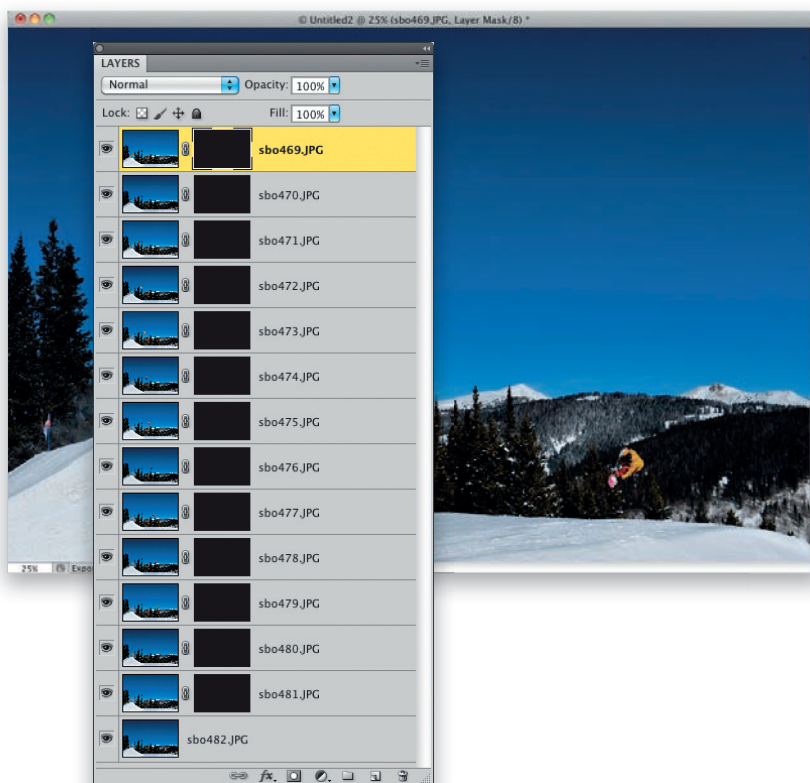
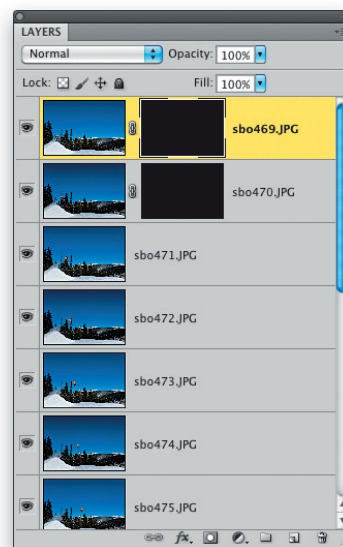
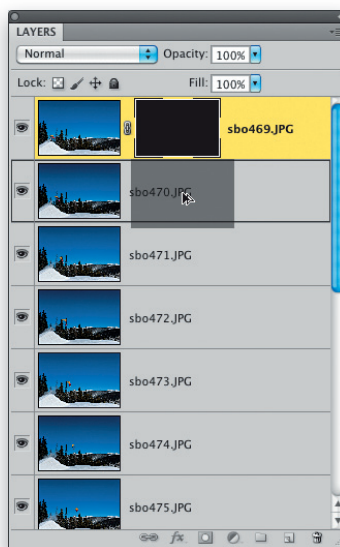
Po zakończeniu wczytywania otrzymasz nowy dokument składający się z dużej liczby warstw. Potraktuj dolną warstwę jako rodzaj tła, warstwy bazowej dla pozostałych. To będzie nasze główne zdjęcie, a wszystkie pozostałe będą dopasowywane do niego. Na razie tło jest zupełnie niewidoczne ze względu na sporą liczbę warstw, które je przesłaniają. Najpierw kliknij górną warstwę projektu, aby wybrać ją do edycji, a następnie przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*) i kliknij przycisk *Add Layer Mask* (Utwórz maskę warstwy), znajdujący się w dolnej części panelu *Layers* (Warstwy), aby utworzyć całkowicie kryjącą (czarną) maskę, która sprawi, że bieżąca warstwa dokumentu stanie się niewidoczna.

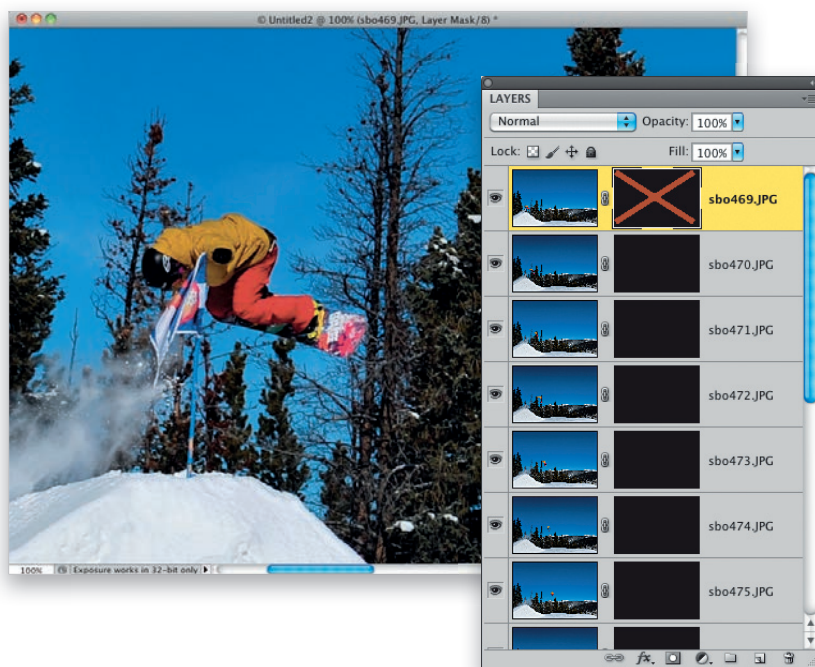
KROK 5.

W analogiczny sposób należy ukryć wszystkie pozostałe warstwy oprócz dolnej. Zamiast przełączania warstw, klikania i naciśnięcia klawisza *Alt/Option* wypróbuj inne rozwiązanie: przytrzymaj klawisz *Alt* (Mac OS: *Option*), a potem przeciągnij miniaturę maski górnej warstwy ponad warstwę znajdującą się pod spodem. Przez naciśnięcie klawisza *Alt/Option* przed rozpoczęciem przeciągania informujesz Photoshopa, że chciałbyś skopiować maskę (a nie ją przenieść). W ten sposób możesz błyskawicznie powielić tę samą, czarną maskę dla wszystkich warstw projektu.

KROK 6.

Powtórz czynności opisane w 5. kroku ćwiczenia dla wszystkich pozostałych warstw oprócz dolnej. Ta jedna powinna pozostać bez maski. Ponieważ ukryłeś wszystkie warstwy oprócz jednej — ostatniej — na ekranie powinieneś widzieć sylwetkę snowboardzisty w ostatniej fazie skoku.



**KROK 7.**

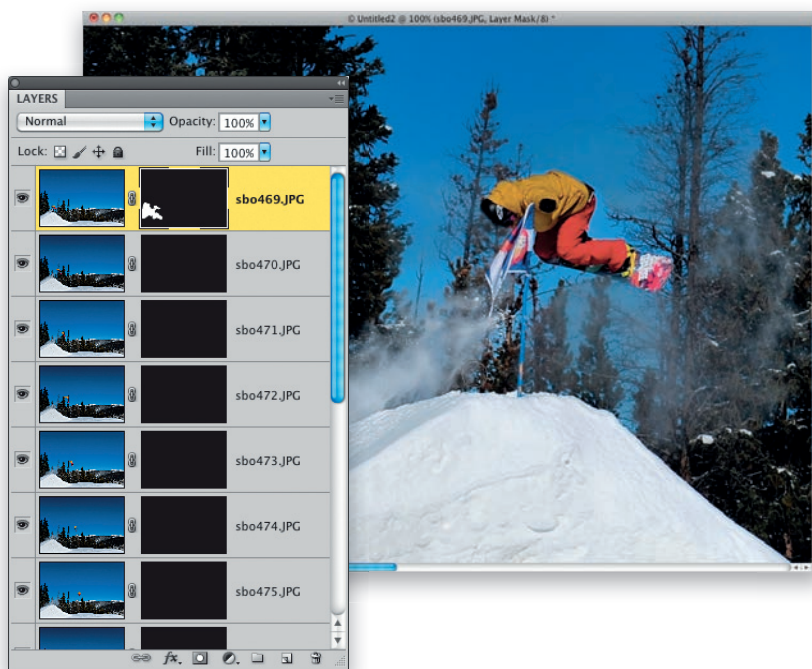
Włącz narzędzie *Zoom (Lupka)* (Z) i powiększ lewą stronę zdjęcia — tam, gdzie znajdują się chorągiewki wyznaczające początek odbicia. Rozpocznijmy od tego miejsca, a potem sukcesywnie będziemy odsłaniać poszczególne warstwy i ujęcia snowboardzisty w trakcie ewolucji. Mamy jednak drobny problem: ponieważ ukryliśmy całą warstwę za pomocą czarnej maski, nie wiemy, gdzie znajduje się snowboardzista, prawda? Owszem, można zamalować na biało pewien fragment maski „na oko”, aż uda się namierzyć jego sylwetkę, lecz istnieje lepszy sposób. Przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij miniaturę maski górnej warstwy dokumentu, aby ją chwilowo wyłączyć. Miniatura zostanie wówczas przekreślona dużym, czerwonym iksem, sygnalizującym nieaktywność maski, a Twoim oczom ukaże się postać skaczącego snowboardzisty.

**KROK 8.**

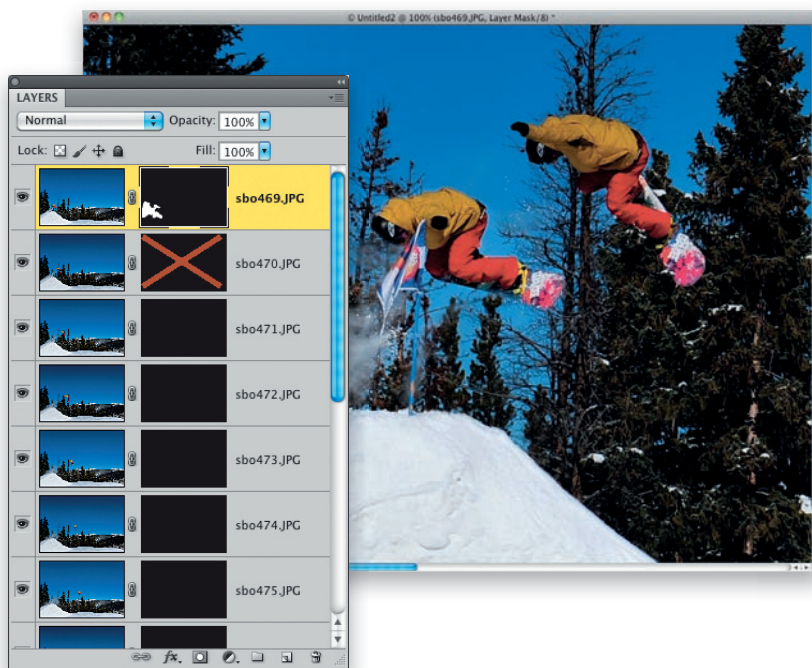
Przytrzymaj klawisz *Shift* i ponownie kliknij miniaturę maski, aby znów ją włączyć, i upewnij się, że jest aktywna. Następnie włącz narzędzie *Brush (Pędzel)* (B) i wybierz niewielką końcówkę pędzla o miękkich krawędziach. Naciśnij klawisz *D*, aby zmienić kolor narzędzia na biały (ponieważ maska jest czarna), i zacznij zamalowywać miejsce, w którym powinien się znajdować snowboardzista. Zamaluj ten fragment zdjęcia tak, by w całości go odsłonić. Chwilowe ukrycie maski warstwy zgodnie z instrukcją opisaną w 7. kroku ćwiczenia stanowi sposób na znalezienie miejsca, w którym należy rozpocząć malowanie.

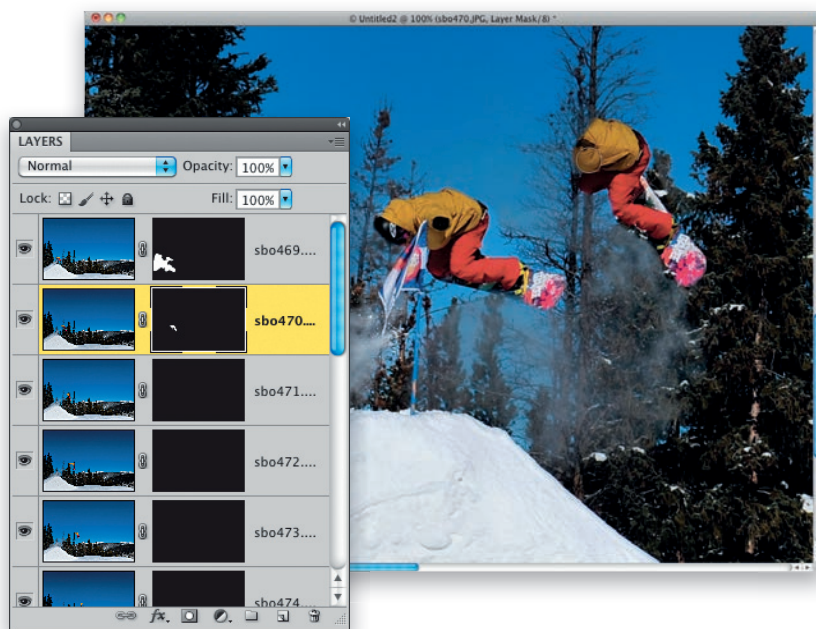
KROK 9.

W przypadku pierwszej maski należy zamalować nie tylko snowboardzistę, lecz całą rampę po lewej stronie zdjęcia. W ten sposób odsłonisz także tuman śniegu, który wzbił się w powietrze w trakcie wyskoku.

**KROK 10.**

Jedna warstwa z głowy, zostało jeszcze dwanaście... Cały proces za każdym razem przebiega bardzo podobnie. Uaktywnij kolejną warstwę, przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij maskę warstwy, aby ją wyłączyć (co zostanie zasygnalizowane czerwonym symbolem „X”), a następnie przyrzuć się miejscu, w którym znajduje się snowboardzista na danym ujęciu, i zapamiętaj je.



**KROK 11.**

Ponownie przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij miniaturę maski, aby ją uaktywnić, upewnij się, że jest wybrana do edycji, i odsłoń kolejny etap ewolucji snowboardzisty. Nie musisz przy tym zachowywać idealnej dokładności, lecz postaraj się w miarę możliwości nie malować poza jego sylwetką. Po zakończeniu tej operacji na ekranie będą widoczne dwa etapy skoku.

**KROK 12.**

Odsłanianie kolejnych etapów skoku powinno przebiegać bardzo podobnie, lecz przy trzeciej warstwie od góry czeka Cię mała niespodzianka. Spójrz na rysunek obok, aby się przekonać, co mam na myśli: jak widać, przy zamalowywaniu sylwetki snowboardzisty nie byłem zbyt dokładny, a kilka pociągnięć znalazło się dość daleko za jego postacią. Widzisz, do czego doprowadziła moja niefrasobliwość? Otóż okazało się, że niebo na tej warstwie jest jaśniejsze niż na pozostałych. Przyczyną może być kilka: jeśli zdjęcia były rejestrowane w trybie preselekcji przysłony (a nie w manualnym, jak zalecałem), to mogło dojść do niewielkiej zmiany ustawień ekspozycji. Tak niewielkie przekłamanie mogło też powstać wskutek działania funkcji automatycznego regulowania balansu bieli. Na szczęście skorygowanie takiego drobiazgu nie będzie trudne.

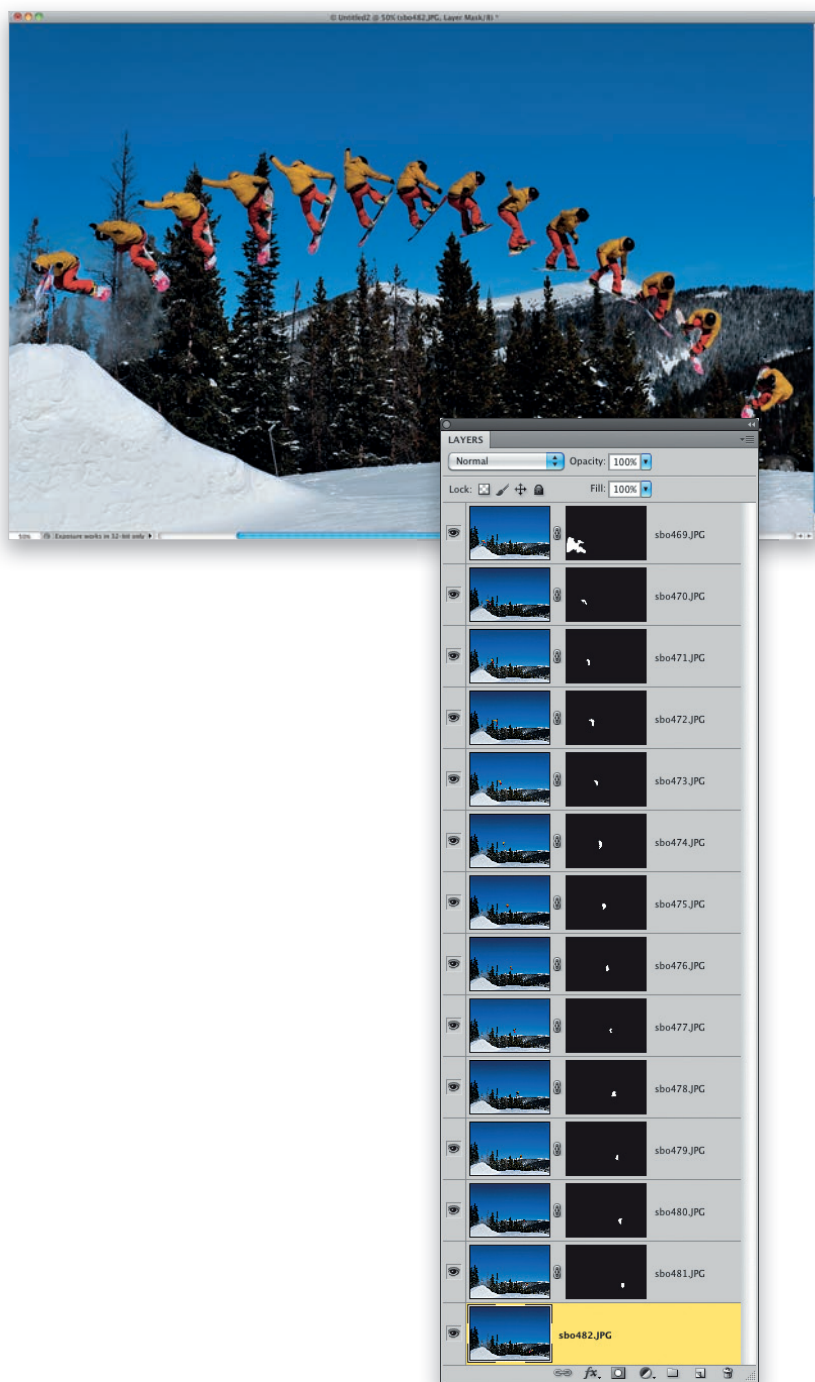
KROK 13.

Jeśli tło jednej warstwy różni się od pozostałych kolorem lub jasnością, to oznacza, że trzeba zachować większą dokładność w trakcie zamalowywania postaci. Jak już wspomniałem, nie spodziewałem się problemów, toteż podczas zamalowywania maski na biało nie byłem specjalnie uważny. W takich przypadkach należy nacisnąć klawisz *X*, aby zmienić kolor narzędzia z białego na czarny, bardzo silnie powiększyć retuszowany fragment, zmniejszyć średnicę pędzla i zamalować niepasujące fragmenty nieba. Trzeba jedynie uważać, by nie pociągnąć pędzlem zbyt daleko, a przez to ponownie nie ukryć kawałka postaci.

KROK 14.

Kontynuuj zamalowywanie kolejnych warstw, aż dotrzesz do ostatniej, na samym dole. W niektórych miejscach kolejne ujęcia snowboardzisty odrobinę na siebie zachodzą (co mi się bardzo podoba). Wówczas należy wybrać zdjęcie, które będzie się znajdowało z przodu. Ja zwykle wybieram ujęcie zgodne z kierunkiem ruchu snowboardzisty. Ponieważ w tym przypadku porusza się on w prawą stronę, to do umieszczenia z przodu wybieram to ujęcie z dwóch, które znajduje się po prawej stronie, i pozwałam, by miejscami przysłoniło to po lewej. W takich sytuacjach trzeba niekiedy skorygować kształt maski poprzedniej warstwy, aby ukryć nakładające się fragmenty. Wybór jednego z ujęć jest jednak kwestią czysto subiektywną — po prostu wypróbuj obydwa warianty i sprawdź, który z nich wygląda lepiej.



**KROK 15.**

Po zakończeniu pracy otrzymasz fotomontaż przedstawiający kolejne etapy skoku snowboardzisty. Zapisz go w formacie PSD wraz ze wszystkimi warstwami, w razie gdybyś musiał cokolwiek zmienić w ich maskowaniu. Nie chciałbyś chyba zaczynać całego projektu od początku, prawda?

GOTOWY PROJEKT



SKOROWIDZ

A

Add a Layer Style, 50
 Add Layer Mask, 92, 95, 107
 Add to Selection, 30
 Adjustment Brush, 104
 Adobe Camera Raw, *Patrz* Camera Raw
 Adobe Photoshop, *Patrz* Photoshop
 agencje fotograficzne, 15, 16
 Auto Blend Layers, 241, 242, 243
 Auto Exposure Bracketing, 280
 Auto mieszanie warstw, *Patrz* Auto Blend Layers
 Average, 266

B

Barwa/Nasylenie, *Patrz* Hue/Saturation
 beauty dish, reflektor, 18
 Bez aureoli, *Patrz* Defringe
 BiColor Filters, filtr, 24
 Blask wewnętrzny, *Patrz* Inner Glow
 Blask zewnętrzny, *Patrz* Outer Glow
 Bleach Bypass, filtr, 24
 Borgman, Chris, 397
 Brilliance/Warmth, filtr, 24
 Brush, 37, 39, 75, 80, 83, 107
 Nakładka, *Patrz* Brush, Overlay
 Overlay, 41, 75, 100, 128
 budynki, zaznaczanie, 188
 Burn, 56, 111, 204

C

Camera Raw, 72, 73, 76, 82, 97, 104, 125, 129,
 134, 135, 193, 261, 263
 Adjustment Brush, 224
 HSL/Grayscale, 135
 HSL/Skala szarości, *Patrz* Camera Raw,
 HSL/Grayscale
 Canvas Size, 342
 Chmury, *Patrz* Clouds
 chmury, dodawanie, 187
 cienie, 78, 81, 177, 178, 179, 180, 200
 Cienie/Podświetlenia, *Patrz* Shadows/Highlights
 Clear Guides, 344
 Clouds, 283
 Color Dodge, 227
 Color Efex Pro, 24, 206, 231
 BiColor Filters, 24, 206, 207
 Bleach Bypass, 24
 Brilliance/Warmth, 24
 Tonal Contrast, 24, 205, 231, 276, 368
 Color Picker, 51, 174
 Color Range, 118, 119, 120
 Colorize, 95
 Content-Aware, 69, 93, 130
 Copy Merged, 109, 189
 Create a New Fill or Adjustment Layer, 82, 95
 Create a New Layer, 38
 Create Clipping Mask, 83, 225
 Curves, 190, 226, 293, 294

D

Defringe, 43, 152, 173, 175
 Desaturate, 291
 desenie, 302
 Dodaj do zaznaczenia, *Patrz* Add to Selection
 Dodaj styl warstwy, *Patrz* Add a Layer Style
 Dodge, 56, 111, 204
 Doggett, Eric, 395
 Duplicate Group, 307
 dynamika, 89, 102

E

Edge Detection, 33
 Edit/Fill, 38
 Edycja/Wypełnienie, *Patrz* Edit/Fill
 efekty
 flary, 25, 213, 214, 215
 grunge, 25, 279
 HDR, 68, 121, 258, 259, 260, 280, 282
 światłne, 25
 tekstowe, 308
 winiety, 113
 Ekran, *Patrz* Screen
 Elipsa, *Patrz* Ellipse
 Ellipse, 303

F

Feather, 70
 Fill, 79
 Fill Light, 97, 217, 261, 263
 Filtr fotograficzny, *Patrz* Photo Filter
 filtry
 Average, 266
 BiColor Filters, 24, 206, 207
 Bleach Bypass, 24
 Brilliance/Warmth, 24
 Chmury, *Patrz* filtry, Clouds
 Clouds, 283
 Flara obiektywu, *Patrz* filtry, Lens Flare
 Gaussian Blur, 229
 Górnoprzepustowy, *Patrz* filtry, High Pass
 High Pass, 84, 85, 111, 140
 Korekta obiektywu, *Patrz* filtry, Lens Correction
 Lens Correction, 282
 Lens Flare, 112, 204, 213, 215
 Liquify, 153
 Maska wyostrzająca, *Patrz* filtry, Unsharp Mask
 Motion Blur, 94, 106
 Photo Filter, 199
 Portrait Drama, 141
 Poruszenie, *Patrz* filtry, Motion Blur
 Radial Blur, 94
 Rozmycie gaussowskie, *Patrz* filtry,
 Gaussian Blur
 Rozmycie promieniste, *Patrz* filtry, Radial Blur
 Skraplanie, *Patrz* filtry, Liquify
 Średnia, *Patrz* filtry, Average
 Tonal Contrast, 24, 205, 276
 Topaz Adjust, 141, 260
 Unsharp Mask, 86

Flara obiektywu, *Patrz* Lens Flare
 flary, efekt, 25, 213, 214, 215
 Flatten Image, 77, 102, 131
 Flip Canvas Horizontal, 103
 Flip Horizontal, 133
 Forward Warp, 153
 fotografowanie seryjne, 237
 fotomontaże, 12
 agencje fotograficzne, 15, 16
 cienie, 78, 81, 177, 178, 179, 180, 200
 dodawanie ilustracji, 353, 354, 355, 356, 357,
 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366,
 367, 368, 369
 dokładność, 20
 jeden człowiek, wiele póź, 337, 338, 339, 340,
 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349
 kolorystyka, 23
 maskowanie przejścia między elementami
 kompozycji, 269
 od czego zacząć, 14
 planowanie, 64, 65
 pomysł, 12
 reklamy, 373
 rozmycie, 229
 sekrety, 14
 składanie, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86
 stopy, 21, 22, 207
 światło, 18, 19
 tła, 16
 wiele ekspozycji, 235, 236, 237, 238, 239,
 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247,
 248, 249, 250
 wrażenie ruchu, 102, 103, 104, 105, 106, 107,
 108, 109, 110, 111, 112, 113
 z jednego zdjęcia, 321, 322, 323, 324, 325, 326,
 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334
 zaznaczenia, 17, 20
 Fotorealistyczne o wysokim kontraście,
 Patrz Photorealistic High Contrast
 Free Transform, 49, 78, 90, 109, 122, 132, 156,
 201, 215
 Maintain Aspect Ratio, 325

G

Gaussian Blur, 229
 Górnoprzepustowy, *Patrz* High Pass
 gracz, sylwetka, 125, 126, 127, 128, 129
 Gradient, 123, 191, 207, 269
 Gradient Fill, 107, 108
 Gradient Map, 206
 Gradient Overlay, 305
 Grimes, Joel, 279, 394
 Group Layers, 306
 grunge, efekt, 25, 279
 Grupuj warstwy, *Patrz* Group Layers

H

Hard Light, 79, 85, 112, 140, 202
 HDR Toning, 67, 68, 121, 258, 259
 HDR, efekt, 68, 121, 258, 259, 260, 280, 281, 282
 High Pass, 84, 85, 111, 140

Hill, Dave, 395
Horizontal Type, 275
Hue/Saturation, 95, 212
Colorize, 95, 212
Koloruj, *Patrz* Hue/Saturation, Colorize

I
ilustracje, dodawanie, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369
Image Size, 176
Inner Glow, 50, 52, 173, 174
Inverse, 71, 359
iStockphoto, 15, 226, 302, 322, 359

J
Jaime, Ricky, 337
Jaskrawość, *Patrz* Vibrance
Jaśniejszy kolor, *Patrz* Color Dodge

K
kluczowanie, 60
Knoll Light Factory, 25
Koloruj, *Patrz* Colorize
kolorystyka, 82, 104, 134, 181, 193, 206, 295
koncert, 211
dodawanie dymu, 226, 227, 228
ręce widowni, 220, 221
składanie zdjęć, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231
tło, 212, 213, 214, 215, 216
wykonawca, 217, 218, 219, 220
kontrast, zwiększanie, 190, 276
Kopiuuj scalone, *Patrz* Copy Merged
Korekta obiektywu, *Patrz* Lens Correction
Krzywe, *Patrz* Curves
kształt, rysowanie, 363, 364

L
lampy, 18
Land, Gary, 396
Layers, 36
Lens Correction, 282
Lens Flare, 112, 204, 213, 215
linie pomocnicze, 344
Liquify, 153
Load Files into Stack, 239, 243, 341

Ł
Łagodne światło, *Patrz* Soft Light

M
Maintain Aspect Ratio, 224
Mapa gradientu, *Patrz* Gradient Map
Maska wyostrażająca, *Patrz* Unsharp Mask
Merge to HDR Pro, 281
modyfikatory światła, 18
Motion Blur, 94, 106
motocykl, przygotowanie zdjęcia, 96, 97, 98, 99, 100, 101
Motor Image Works, 397
Move, 49, 77, 92, 155

N
Nakładka, *Patrz* Overlay
Nałożenie gradientu, *Patrz* Gradient Overlay
New Guide, 344
niebo, zaznaczanie, 118, 119, 120, 186
Nowa linia pomocnicza, *Patrz* New Guide

O
obiekt inteligentny, 98, 125, 134
Odbij obszar roboczy w poziomie, *Patrz* Flip
Canvas Horizontal
Odwrotność, *Patrz* Inverse
Ostre światło, *Patrz* Hard Light
oświetlenie, konturowe, 19
otoczka, usuwanie, 173, 174, 175
Outer Glow, 157, 178, 179, 330
Overlay, 41, 75, 100, 128

P
Paguia, Justin, 396
Pen, 362, 363, 365
Pędzel, *Patrz* Brush
Pędzel korekty, *Patrz* Adjustment Brush
Photo Filter, 82, 83, 199, 225
Photorealistic High Contrast, 68
Photoshop
pluginy, 24, 25
zaznaczenia, 17
Pióro, *Patrz* Pen
plakat filmowy, 253, 254
chmury, 254
samuraj, 255, 261, 262, 263
składanie zdjęć, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276
tło, 254, 257, 258, 259, 260
tytuł filmu, 256, 274, 275, 276
walczący samuraje, 256
wątek miłosny, 255
wyostrzanie, 276
zwiększanie kontrastu, 276
plakat sportowy, 301
sylwetki graczy, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317
tło, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309
planowanie, 64, 65
pluginy, Photoshop, 24
Color Efex Pro, 24, 205, 206, 231, 368
Knoll Light Factory, 25
Topaz Adjust, 25, 141, 260
Pomnóż, *Patrz* Multiply
Popraw krawędź, *Patrz* Refine Edge
Portrait Drama, 141
portret
dla absolwenta, 117
firmowy, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
przygotowanie, 72, 73, 74, 75, 76
retusz, 129, 130, 153

sportowy, 185, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 207
w stylu grunge, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297
Poruszenie, *Patrz* Motion Blur
Powiel grupę, *Patrz* Duplicate Group
projekt
kopiowanie do schowka, 109
zapisywanie, 199
Promień poprawiania, *Patrz* Refine Radius
proporcje, 224
Próbnik kolorów, *Patrz* Color Picker
Przekształć swobodnie, *Patrz* Free Transform
Przesunięcie, *Patrz* Move
Punktowy pędzel korygujący, *Patrz* Spot
Healing Brush
Puppet Warp, 288

Q
Quantz, James, 396
Quick Selection, 27, 28, 29, 36, 73, 98, 126, 149, 170, 186
domyślne działanie, 29
włosy, 45

R
Radial Blur, 94
Rectangular Marquee, 70, 91
Refine Edge, 27, 28, 31, 32, 36, 39, 74, 99, 126, 150, 171, 186
Contrast, 35
Decontaminate Colors, 35
Feather, 34
Inteligentny promień, *Patrz* Refine Edge, Smart Radius
Na białym tle, *Patrz* Refine Edge, On White
On Black, 32
On White, 32, 99, 171
Output To, 35
Refine Radius, 127, 150
Shift Edge, 35
Show Radius, 33
Smart Radius, 34, 74, 150
Smooth, 34
włosy, 45, 46
Refine Radius, 46, 47, 48
reflektor, beauty dish, 18
reklama, 373
pomysł, 374
składanie zdjęć, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392
tło, 376, 377, 378, 379, 380
wstępny projekt, 375
Remove Black Matte, 55
retusz, 153
Rotalux Deep Octa, softboks, 18
Rozjaśnianie, *Patrz* Dodge
Rozmiar obrazu, *Patrz* Image Size
rozmycie, 93, 94, 106, 229
Rozmycie gaussowskie, *Patrz* Gaussian Blur
Rozmycie promieniste, *Patrz* Radial Blur

S

Scal do HDR Pro, *Patrz* Merge to HDR Pro
Screen, 54
Seventhstreet, 397
Shadows/Highlights, 292
Skraplanie, *Patrz* Liquify
skróty, 45
 Burn, 56
 Create Clipping Mask, 83
 Ellipse, 303
 Free Transform, 49
 Gradient, 269
 grupowanie warstw, 306
 Hue/Saturation, 389
 kopia warstwy, 78
 Move, 49
 powielenie warstwy, 70
 powiększenie, 30
 Quick Selection, 29
 Spot Healing Brush
 tworzenie warstwy scalającej pozostałe, 86
 zaznaczanie odwrotne, 71
 zmiana średnicy pędzla, 39
 zmniejszanie średnicy pędzla, 30
słoneczko, reflektor, 18
smugi światła, 25
Soft Light, 108
softboks, 19
 Rotalux Deep Octa, 18
Sonders, Douglas, 396
Spłaszcz obraz, *Patrz* Flatten Image
Spot Healing Brush, 69, 93, 130, 153
stopy, 21, 22, 81, 207
strip bank, 19
Szybkie zaznaczanie, *Patrz* Quick Selection

Ś

Ściemnij, *Patrz* Burn
Średnia, *Patrz* Average
światło, 18, 19
 główne, 18
 modyfikatory, 18
 oświetlenie konturowe, 19
 źródła, 18
Światło wypełnienia, *Patrz* Fill Light
świełtne, efekty, 25

T

Tadder, Tim, 395
Tekst, *Patrz* Horizontal Type
tekst, efekty, 308
temperatura barwowa, 82, 104, 193
tła, 16
 białe, 58
 boisko do koszykówki, 118, 119, 120, 121,
 122, 123, 124
 budynki, 188
 czarne, 59

desenie, 302
dobór pod kątem tworzenia zaznaczeń, 57,
 58, 59, 60
droga, 186, 187
eksperymenty, 32
koncert, 212, 213, 214, 215, 216
niebieskie, 60
odwrocenie, 133
plakat filmowy, 254, 257, 258, 259, 260
plakat sportowy, 302, 303, 304, 305, 306,
 307, 308, 309
reklama, 376, 377, 378, 379, 380
rozjaśnianie drugiego planu, 191
szare, 57
tunel, 90, 91, 92, 93, 94, 95
w stylu grunge, 280, 281, 282, 283, 284
zaułek, 67, 68, 69, 70, 71
zielone, 60
Tonal Contrast, filtr, 24
Tonowanie HDR, *Patrz* HDR Toning
Topaz Adjust, 25, 141, 260
 Portrait Drama, 141
tryb mieszania, 100
 Color Dodge, 227
 Ekran, *Patrz* tryb mieszania, Screen
 Hard Light, 79, 85, 112, 140, 202
 Jaśniejszy kolor, *Patrz* tryb mieszania,
 Color Dodge
 Łagodne światło, *Patrz* tryb mieszania,
 Soft Light
 Multiply, 54
 Nakładka, *Patrz* tryb mieszania, Overlay
 Ostre światło, *Patrz* tryb mieszania, Hard Light
 Overlay, 41, 75, 100, 128
 Pomnóż, *Patrz* tryb mieszania, Multiply
 Screen, 54
 Soft Light, 108
tryb seryjny, 237

U

Unsharp Mask, 86
Usun czarną otoczkę, *Patrz* Remove Black Matte
Usun linie pomocnicze, *Patrz* Clear Guides
Utwórz maskę przycinającą, *Patrz* Create
 Clipping Mask
Utwórz maskę warstwy, *Patrz* Add Layer Mask
Utwórz nową warstwę wypełnienia lub
 korekcyjną, *Patrz* Create a New Fill or
 Adjustment Layer
Utwórz warstwę, *Patrz* Create a new Layer
Uwzględnianie zawartości, *Patrz* Content-Aware

V

Vibrance, 181

W

Warp, 110
warstwy
 kopiowanie grupy, 307
 scalanie, 102

tworzenie, 38
tworzenie grup, 306
tworzenie scalenia wszystkich warstw, 111
zmiana nazwy, 94
Warstwy, *Patrz* Layers
Wczytaj pliki do stosu, *Patrz* Load Files into Stack
winiety, efekt, 113
włosy, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50
 Inner Glow, 50, 51, 52, 53, 54
 rozjaśnianie i przyciemnianie, 56
 usuwanie otoczek, 55
Wtapienie, *Patrz* Feather
Wykrywanie krawędzi, *Patrz* Edge Detection
wyostrzanie, 111, 112, 276
Wypaczenie, *Patrz* Warp
Wypaczenie marionetkowe, *Patrz* Puppet Warp
Wypełnienie gradientem, *Patrz* Gradient Fill
Wypełnij, *Patrz* Fill

Z

Zachowaj stosunek kątów, *Patrz* Maintain
 Aspect Ratio
Zakres koloru, *Patrz* Color Range
Zawijanie w przód, *Patrz* Forward Warp
Zaznaczanie prostokątne, *Patrz* Rectangular
 Marquee
zaznaczenia, 17, 20
 budynki, 188
 Color Range, 118, 119
 dobór tła, 57, 58, 59, 60
 korygowanie, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43
 narzędzia, 28
 niebo, 118, 119, 120, 186
 odtworzenie poprzedniego zaznaczenia, 189
 odwrotność, 359
 tworzenie, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36
 włosy, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50
zdjęcia
 grupowe, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152,
 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161,
 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173,
 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181
 obracanie, 103
 przekształcanie na skalę szarości, 135
 przyciemnianie, 190
 rodzinne, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172,
 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181
 rozjaśnianie, 97
 rozjaśnianie detali w ciemnych miejscach, 217
 rozmiar, 176
 seryjne, 237
 sportowe, 185, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198,
 199, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 207
 wyostrzanie, 111, 112, 276
 zwiększanie kontrastu, 276
Zmniejsz nasycenie, *Patrz* Desaturate

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>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Zdobądź niezbędną wiedzę i opanuj sztukę tworzenia cyfrowych kolaży!

Adobe Photoshop to bezkonkurencyjne narzędzie do obróbki zdjęć, wybierane przez większość profesjonalistów. Jego możliwości są w zasadzie nieograniczone, również w zakresie fotomontażu. Łączenie pojedynczych warstw obrazów jest już tak powszechne, że możemy je zobaczyć niemal każdego dnia — w prasie, na billboardach czy plakatach. Dotyczy to każdej dziedziny fotografii, od portretów, przez zdjęcia sportowe i z podróży, aż po szablony, kolaże i zadziwiające, nierzeczywiste kompozycje. Niestety, takie obrazy często rażą swoją nachalnością, przesadą i absurdalnością. Zastanawiasz się, jak zrobić doskonały fotomontaż, który zaskoczy, zaintryguje i wywoła ogólny zachwyt?

Z tą książką stanie się to dziecinnie proste! Matt Kloskowski, znakomity ekspert Photoshopa, przedstawia cały proces tworzenia przekonujących, świetnych technicznie i fascynujących fotomontaży. Krok po kroku poznasz sposoby wykorzystania różnych narzędzi i technik. Dowiesz się, jak skutecznie zaznaczać obiekty, dobierać tło i oświetlenie z myślą o późniejszej pracy oraz ukrywać wyraźne ślady montażu. Ponadto dowiesz się więcej o przydatnych rozszerzeniach do programu Adobe Photoshop, które uczynią Twoją pracę łatwiejszą, szybszą i przyjemniejszą. Książka ta jest idealną pozycją dla profesjonalistów i hobbystów chcących tworzyć jeszcze lepsze i ciekawsze zdjęcia!

Poznaj:

- najważniejsze sekrety tworzenia udanych kompozycji, ze szczególnym uwzględnieniem profesjonalnych zaznaczeń w Photoshopie
- typowe aranżacje oświetlenia, właściwe ustawienia aparatu i dobór kolorystyki tła, która najlepiej sprawdza się przy fotomontażach
- tajniki przenoszenia obiektów z jednego tła na inne oraz korygowania oświetlenia i cieni w taki sposób, by wyglądały naturalnie i przekonująco w nowym otoczeniu
- wiele ciekawych porad, wskazówek i efektów specjalnych, możliwych do uzyskania w Photoshopie, które ułatwią Ci stworzenie wiarygodnego, profesjonalnego projektu

Patroni medialni:



hellon.pl
kreatywna
internetowa

W katalogu: 8886

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

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Hellon

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

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

sięgnij po **WIECEJ**



KOD KORBZYSCI

ISBN 978-83-246-3860-4



Cena: 79,00 zł



Matt Kloskowski

pracuje jako wykładca i ekspert w stowarzyszeniu National Association of Photoshop Professionals (NAPP). Uczestnicy jego zajęć nazywają go Photoshop Guy. Jego książki, filmy i warsztaty uproszczyły oraz przybliżyły edycję cyfrowych zdjęć ogromnej rzeszy ludzi. Kloskowski jest autorem kilku bestsellerowych książek poświęconych Photoshopowi, takich jak choćby *Warstwy*. Wykorzystaj najpotężniejsze narzędzie Photoshopa, *Photoshop Elements 8*. Perfekcyjna edycja zdjęć ze Scottem Kelbym (jako współautor) oraz bloga *Lightroom Killer Tips*. Każdego roku Matt uczy fotografii cyfrowej oraz obsługi Photoshopa dziesiątki tysięcy ludzi na całym świecie. Współprowadzi ceniony program *Photoshop User TV*, a także audycję *The Grid* — fotograficzny talk show na żywo.

informatyka w najlepszym wydaniu



Peachpit Press
www.peachpit.com