

Nowa biblia użytkowników PHOTOSHOPA!



CS6/CS6 PL

Photoshop

Nieoficjalny podręcznik

Lesia Snider



O'REILLY



Tytuł oryginału: Photoshop CS6: The Missing Manual

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

Skład: Marcin Chłąd

ISBN: 978-83-246-6368-2

© 2013 Helion S.A.

Authorized Polish translation of the English edition

Photoshop CS6: The Missing Manual

ISBN: 9781449316150 © 2012 Lesa Snider

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

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

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

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

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

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

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

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/pcs6np>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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

Spis treści

Przedmowa	15
------------------------	-----------

Nieoficjalna czołówka.....	18
-----------------------------------	-----------

O autorce.....	18
O zespole redakcyjnym	18
Podziękowania.....	19

Wstęp.....	21
-------------------	-----------

Co nowego w Photoshopie CS6?	21
O tej książce	25
Struktura książki	26
Dla fotografów.....	28
Podstawy podstaw.....	29
O/ukośnikach/między/poleceniami.....	30
Przykładowe pliki	30

Część pierwsza: **Podstawy**

ROZDZIAŁ 1.	Photoshop CS6. Wycieczka z przewodnikiem ...	31
--------------------	---	-----------

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

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

ROZDZIAŁ 2.

Otwieranie, przeglądanie oraz zapisywanie plików 65

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

ROZDZIAŁ 3.

Warstwy — klucz do nieinwazyjnej edycji obrazu 101

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

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

ROZDZIAŁ 4.

Zaznaczenia — wybieranie fragmentów do edycji 167

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

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

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

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

ROZDZIAŁ 9.

Korygowanie kolorystyki oraz ekspozycji 395

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

ROZDZIAŁ 10.

Manipulowanie rzeczywistością

— usuwanie i przesuwanie 455

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

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

Część trzecia: **Artystyczna dusza Photoshopa**

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

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

ROZDZIAŁ 13.

Rysowanie za pomocą narzędzi wektorowych ...587

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

Sztuka składania tekstu 627

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

Przebogaty świat filtrów 691

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

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

ROZDZIAŁ 18.	Operacje — sposób na wydajniejszą pracę 819
	Panel Actions (Operacje)820
	Zastosowanie operacji822
	Tworzenie operacji825
	Uruchamianie operacji na folderze plików828
	Zarządzanie operacjami832
	Edytowanie operacji834
	Tworzenie kropek835
	Udostępnianie operacji836
	Wczytywanie operacji837
	Zapisywanie operacji w postaci zestawu838
ROZDZIAŁ 19.	Pluginy, czyli na Photoshopie świat się nie kończy 839
	Dodawanie i usuwanie rozszerzeń840
	Zarządzanie rozszerzeniami842
	Usuwanie szumu842
	Noiseware843
	Dfine843
	Noise Ninja845
	Tworzenie zaznaczeń i maskowanie845
	Fluid Mask845
	Perfect Mask846
	Korekcja koloru i poprawianie wyglądu zdjęć847
	Viveza847
	Color Efex Pro848
	Perfect Portrait848
	PhotoTune849
	PhotoTools850
	Inne rozszerzenia851
	Silver Efex Pro851
	Perfect Resize852
	HDR Efex Pro852
	Eye Candy852
	SiteGrinder852
	Dashboard Pro853
ROZDZIAŁ 20.	Photoshop i wideo 855
	Tworzenie pierwszego projektu wideo856
	Otwieranie oraz importowanie wideoklipów857
	Filmy jako obiekty inteligentne859
	Słów kilka o panelu Timeline (Oś czasu)860
	Edycja wideo861
	Zmiana długości wideoklipu861
	Dodawanie przejść863

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

Manipulowanie rzeczywistością — usuwanie i przesuwanie

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

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

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

UWAGA

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

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

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

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

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

■ Wielcy uzdrawiacze

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



RYСУNEK 10.1.

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

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



UWAGA

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

Narzędzie Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący)

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

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



RYСУNEK 10.2.

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

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

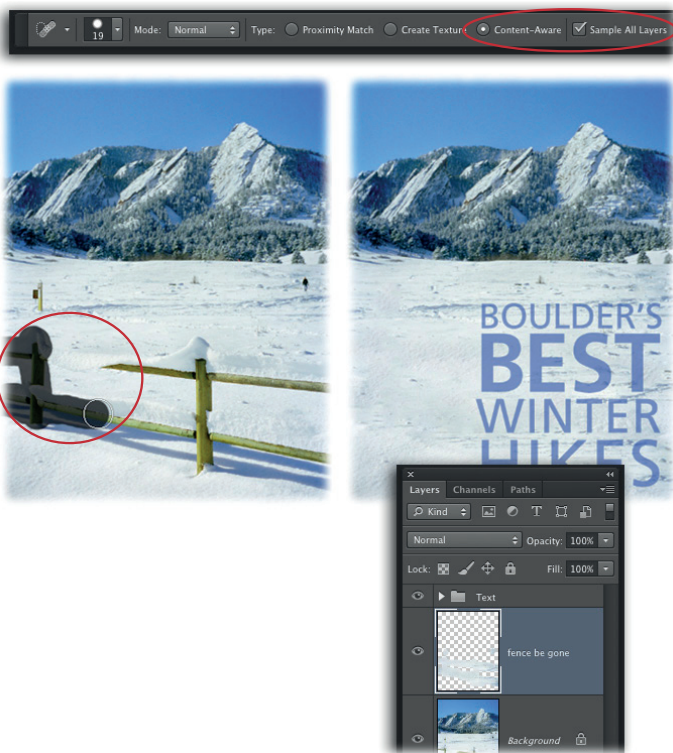
O działaniu narzędzia *Spot Healing Brush* (Punktowy pędzel korygujący) decydują ustawienia zgromadzone na pasku opcji:

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

WSKAZÓWKA

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

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

**RYСУNEK 10.3.**

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

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

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

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

Zastosowanie opcji Content-Aware (Uwzględnianie zawartości)

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

RYSUNEK 10.4.

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

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

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

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



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

KLINIKA ZAAWANSOWANEGO UŻYTKOWNIKA

Korygowanie plamek w Camera Raw

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

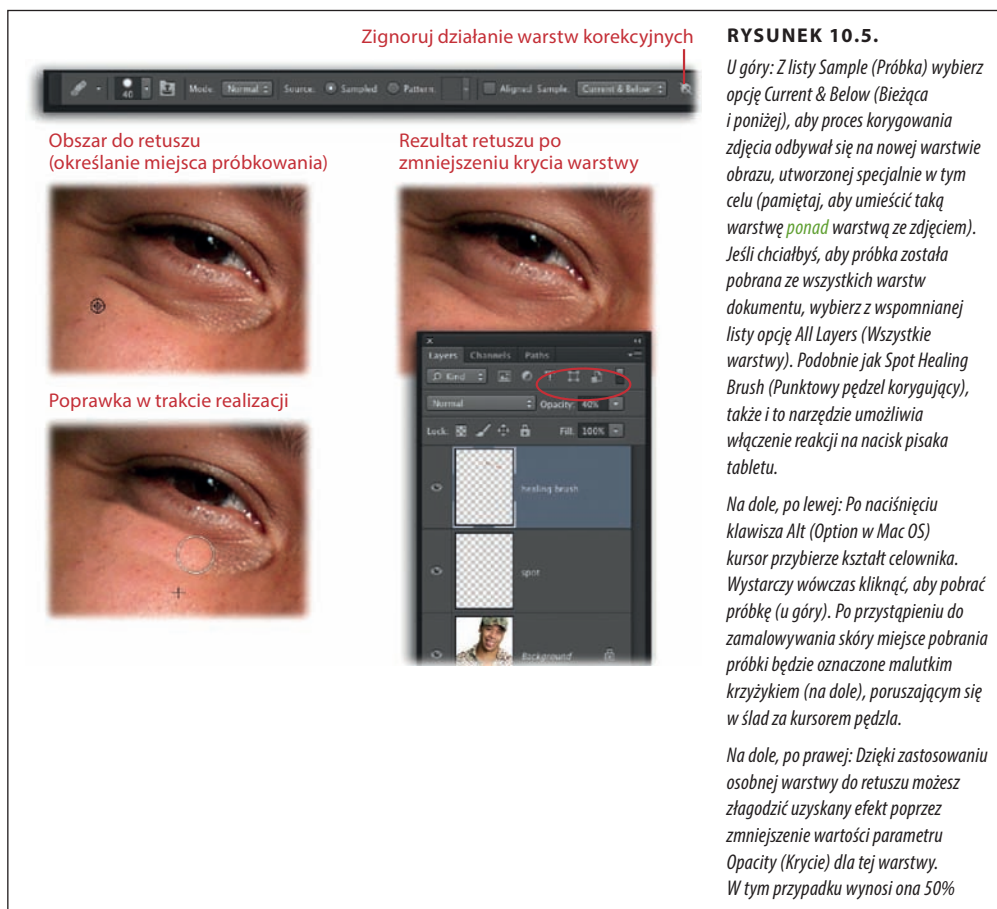
4. Wydadź polecenie *Edit/Fill* (*Edycja/Wypełnij*) i z listy *Use* (*Użyj*) wybierz opcję *Content-Aware* (*Uwzględnianie zawartości*).

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

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

Narzędzie Healing Brush (Pędzel korygujący)

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

**WSKAZÓWKA**

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

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

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

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

WSKAZÓWKA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Kliknij (albo zamaluj) retuszowane miejsce.

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

WSKAZÓWKĄ

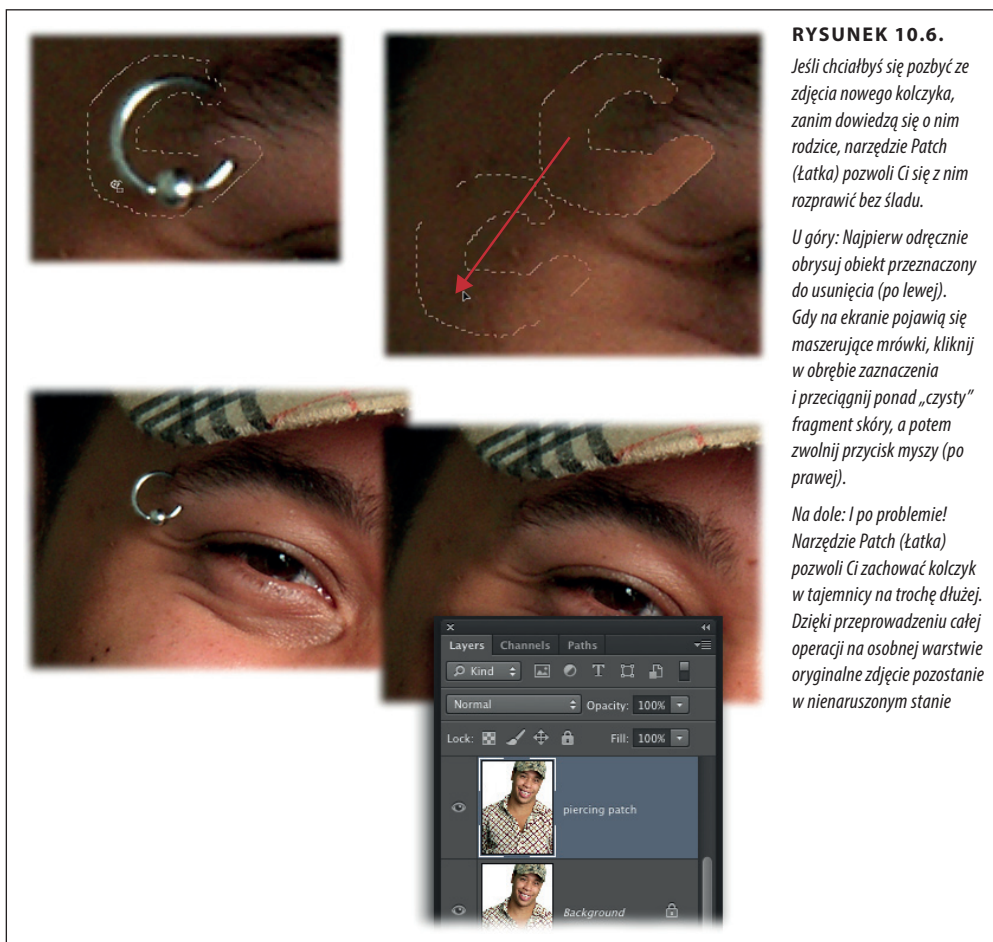
Jeśli przy malowaniu narzędziem *Healing Brush* (Pędzel korygujący) zauważysz, że niektóre szczegóły obrazu zaczynają się powtarzać, nie przejmuj się, można to łatwo skorygować. Po prostu pobierz kolejną próbkę i zamaluj zdublowany fragment albo włącz narzędzie *Spot Healing Brush* (Punktowy pędzel korygujący)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

Narzędzie Patch (Łatka)

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

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

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



RYSUNEK 10.6.

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

U góry: Najpierw odręcznie obrysuj obiekt przeznaczony do usunięcia (po lewej). Gdy na ekranie pojawią się maszerujące mrówki, kliknij w obrębie zaznaczenia i przeciągnij ponad „czysty” fragment skóry, a potem zwolnij przycisk myszy (po prawej).

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

WSKAZÓWKA

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

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

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

WSKAZÓWKA

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

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

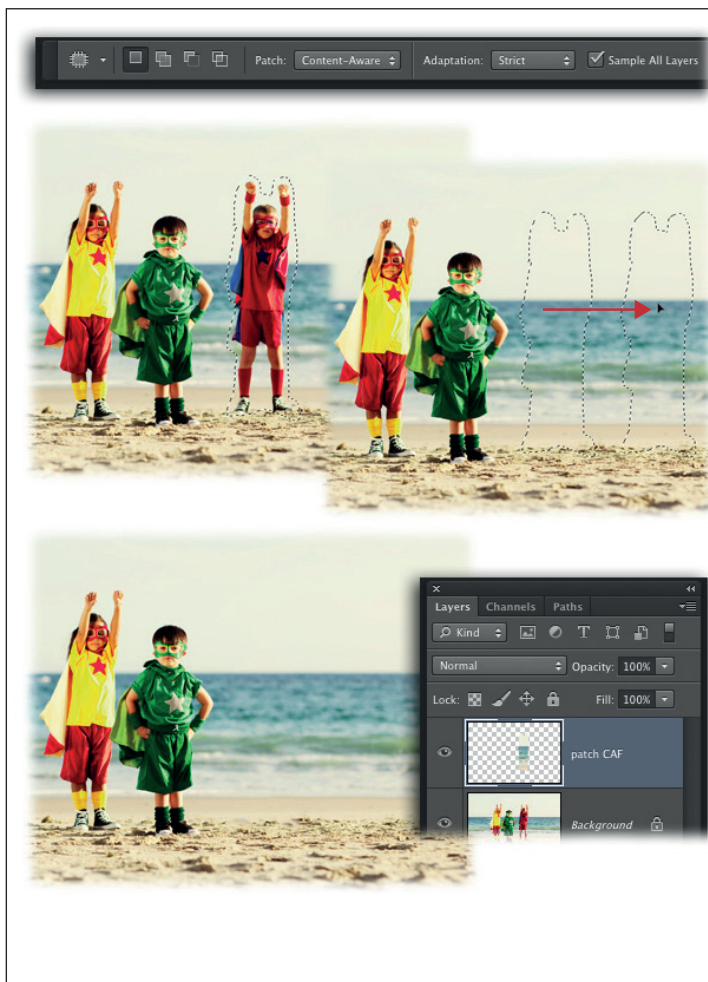
RYСУNEK 10.7.

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

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

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

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



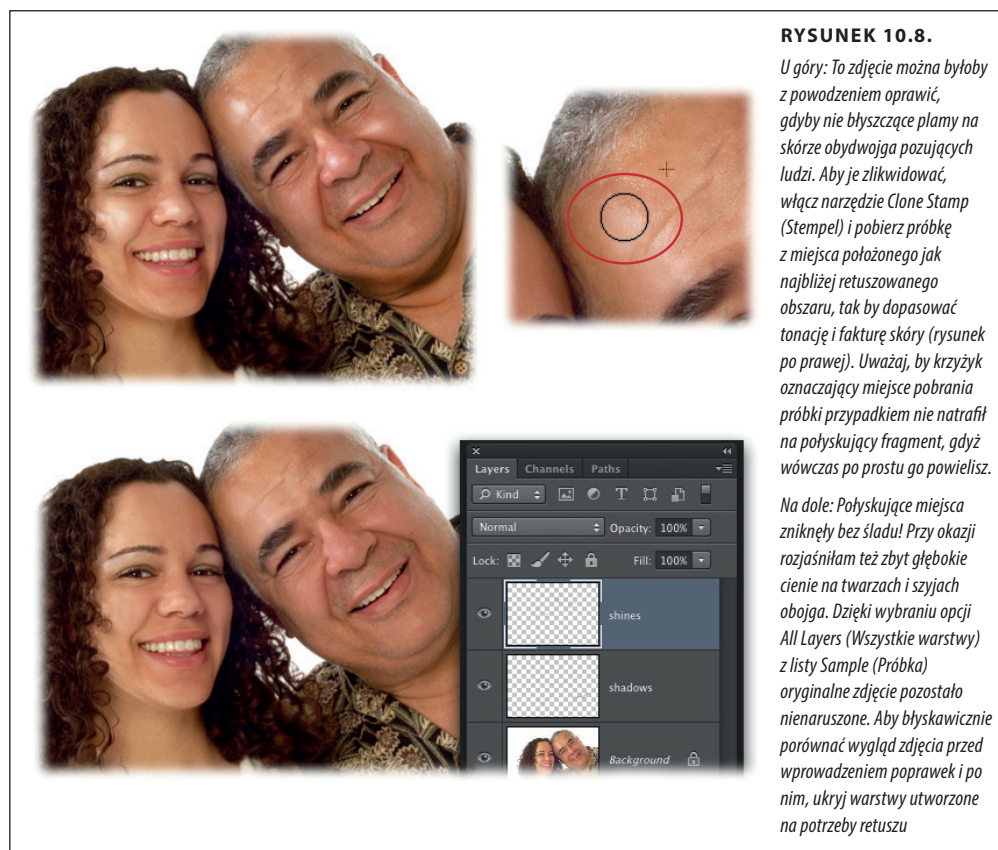
- **Adaptation (Dopasowanie)** — za pomocą tej listy można określić sposób łączenia faktur w obrębie zaznaczenia. Zawiera ona pięć opcji, od *Very Strict (Bardzo ściśle)* do *Very Loose (Bardzo luźne)*. Wybierz opcję *Very Strict (Bardzo ściśle)*, aby jak najdokładniej odwzorować wskazany obszar we wnętrzu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

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

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

■ Retuszowanie odblasków światła oraz cieni

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



WSKAZÓWKA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8. Pobierz nową próbkę obrazu i zamaluj cień.

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

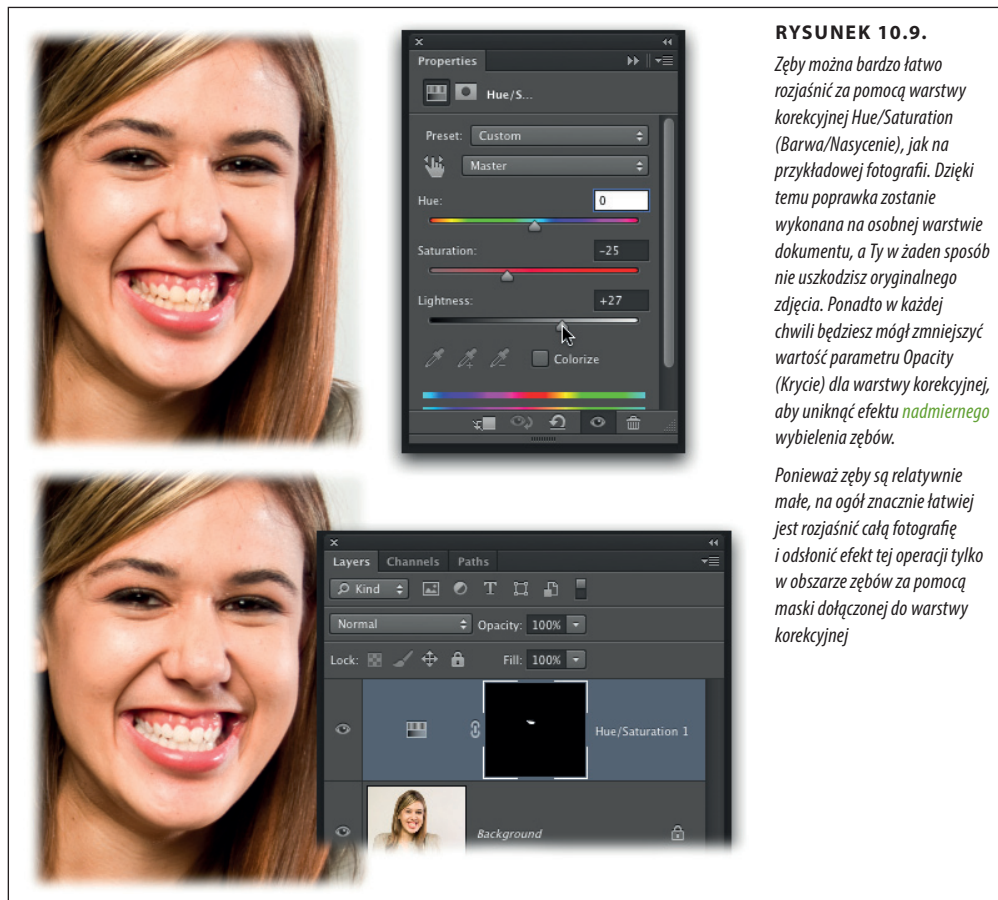
9. Zapisz dokument w formacie PSD.

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

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

Wybielanie zębów

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



RYSUNEK 10.9.

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

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

Oto przepis na perłowe wybielenie uzębienia:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Zapisz dokument w formacie PSD.

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

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

WSKAZÓWKĄ

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

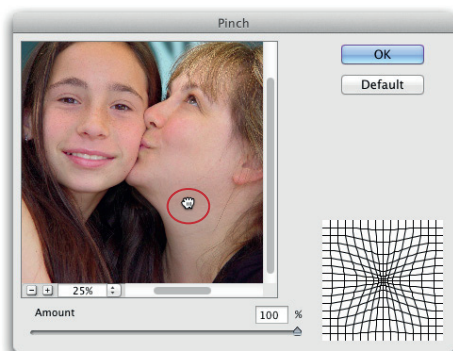
■ Bezkonkurencyjne kuracje odchudzające

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

Korygowanie obwisłych podbródków

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

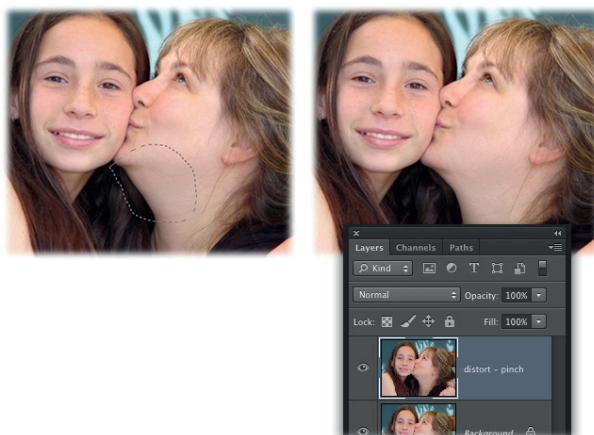
Wystarczy powielić warstwę z fotografią i na przykład za pomocą narzędzia *Lasso* utworzyć odrębne zaznaczenie obejmujące podbródek i sąsiedni, niewielki fragment zdjęcia, tak jak na rysunku 10.10, na dole, po lewej. Potem pozostaje już tylko wydać polecenie *Filter/Distort/Pinch* (*Filtr/Zniekształcanie/Ściśnięcie*),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



RYСУNEK 10.10.

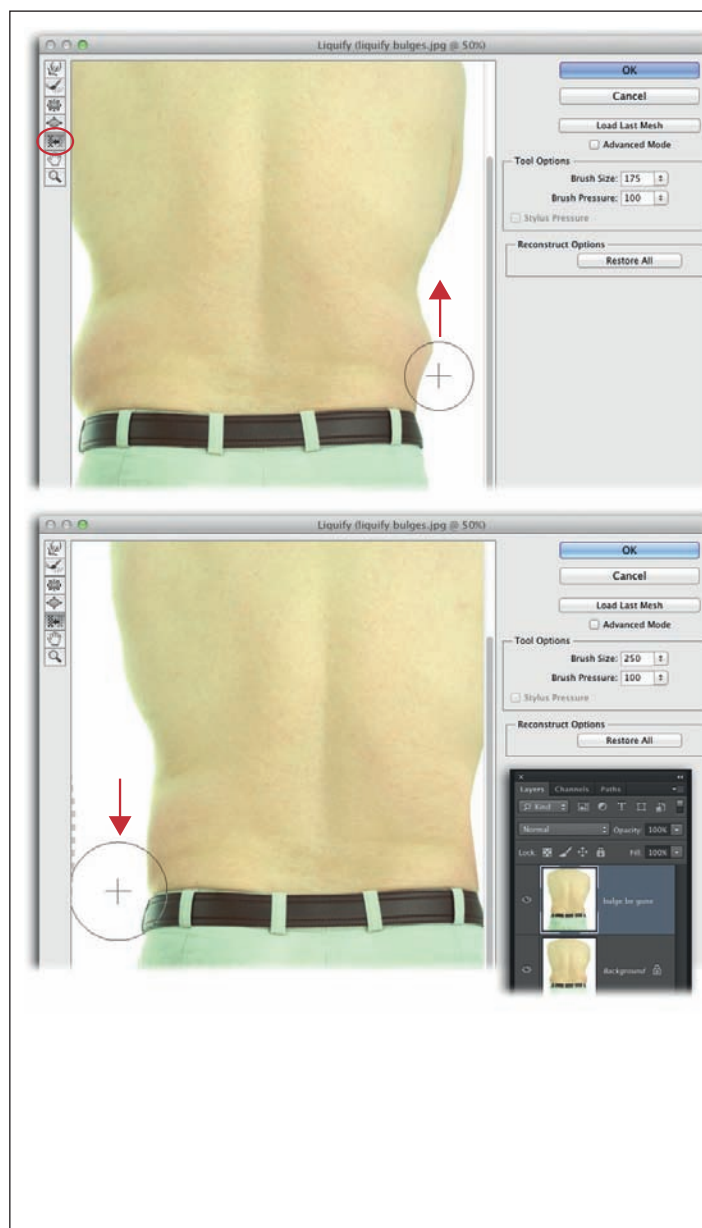
U góry: Jeśli klikniesz w oknie dialogowym filtra Pinch (Ściśnięcie) i przytrzymasz przycisk myszy, Photoshop wyświetli podgląd zdjęcia przed „ściśnięciem”. Podgląd możesz przeciągać kursorzem myszy (który przybierze wówczas kształt małej dłoni, jak na rysunku). Za pomocą przycisków z symbolami + oraz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

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



Korygowanie fałdów skóry

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



RYСУNEK 10.11.

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

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

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

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

Oto przepis na zaawansowaną operację wyszczuplającą:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

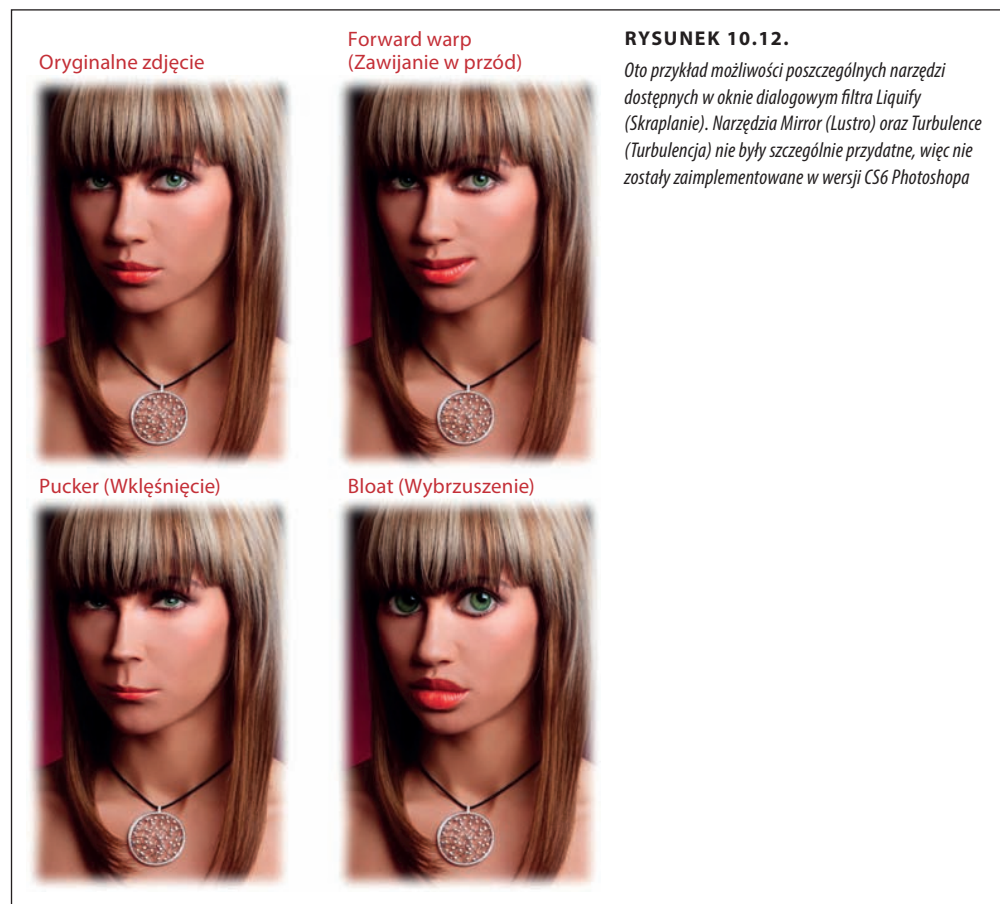
Naciśnij spację i przeciągnij podgląd tak, by na ekranie pojawiła się druga strona sylwetki. Tym razem ustaw kursor *ponad* fałdą skóry i przeciągnij *w dół*, aby przesunąć piksele w prawą stronę. Tak, tak... działanie tego narzędzia jest dość zagadkowe.

6. Po zakończeniu pracy kliknij przycisk *OK*.

WSKAZÓWKA

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

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

**RYSUNEK 10.12.**

Oto przykład możliwości poszczególnych narzędzi dostępnych w oknie dialogowym filtra *Liquify* (*Skraplanie*). Narzędzia *Mirror* (*Lustro*) oraz *Turbulence* (*Turbulencja*) nie były szczególnie przydatne, więc nie zostały zaimplementowane w wersji CS6 Photoshopa

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

Wyszczuplanie przy użyciu polecenia Free Transform (Przekształć swobodnie)

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

UWAGA

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

Oto sposób na błyskawiczne zrzucenie kilku kilogramów:

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

**RYСУNEK 10.13.**

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

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

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

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

3. Przytnij zdjęcie, aby pozbyć się przezroczystych obszarów.

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

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

■ WYBIÓRCZE WYSZCZUPLANIE

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

RYSUNEK 10.14.

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

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



■ Upiększanie skóry

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

Miejscowe wygładzanie

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



RYСУNEK 10.15.

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

Aby wygładzić skórę, wykonaj następujące czynności:

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

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

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

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

3. Dołącz do warstwy całkowicie czarną maskę.

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

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

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

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

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

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

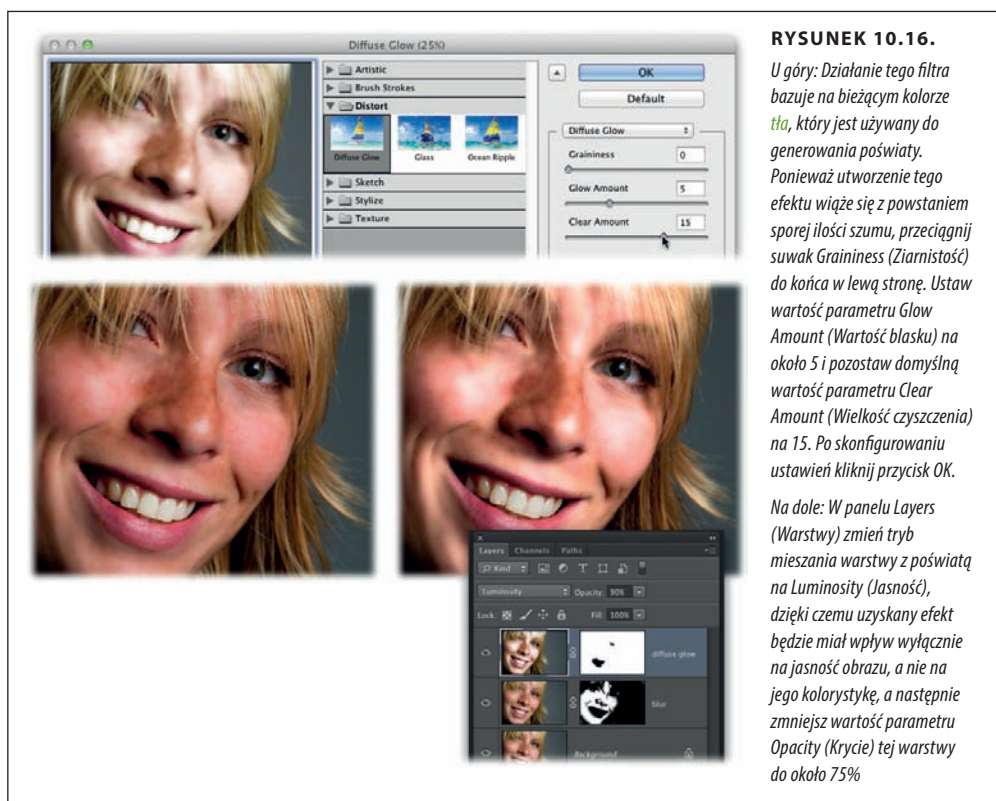
W panelu *Layers (Warstwy)* zmniejsz wartość parametru *Opacity (Krycie)* rozmytej warstwy do około 75%, aby skóra wyglądała bardziej naturalnie.

Blask luksusu w zasięgu ręki

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

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

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


RYСУNEK 10.16.

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

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

WSKAZÓWKA

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

Tuszowanie zmarszczek poprzez rozjaśnianie i przyciemnianie

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

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

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

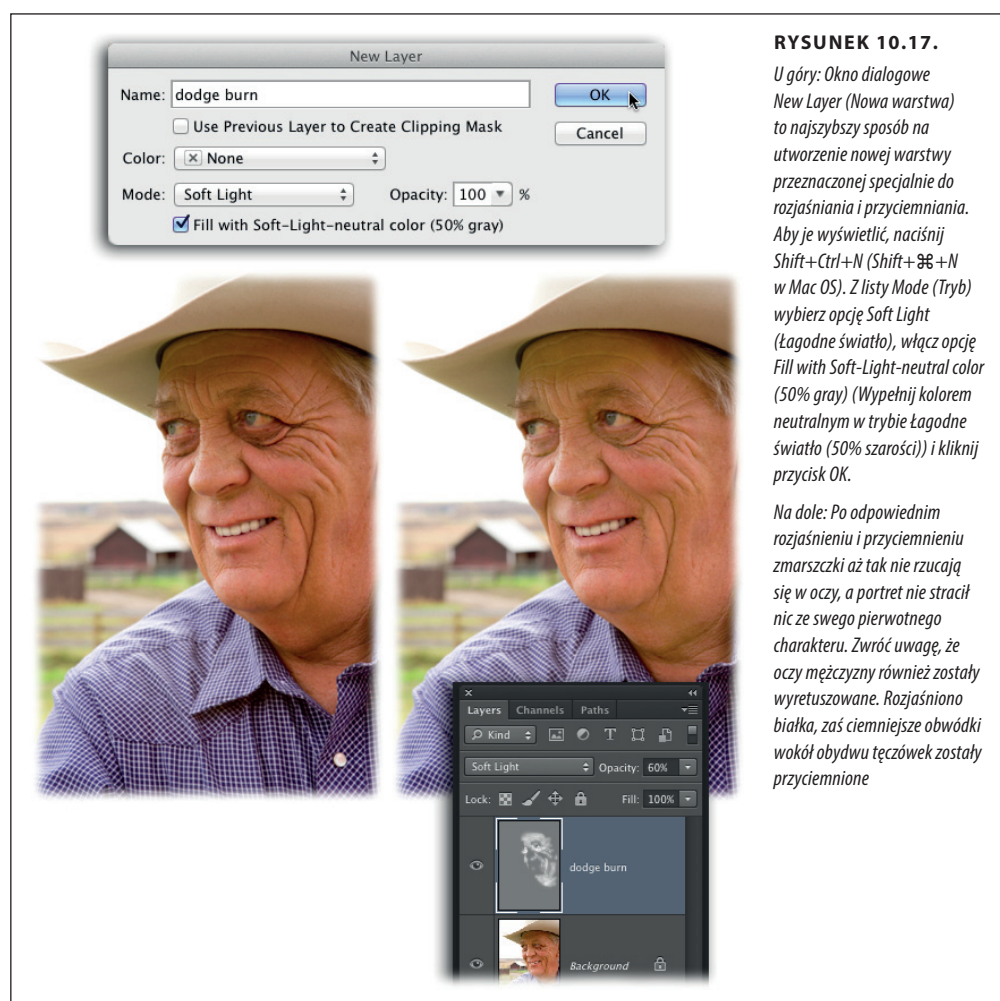
UWAGA

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

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

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

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



RYСУNEK 10.17.

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

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

WSKAZÓWKA

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

Oto przepis na bezinwazyjne przyciemnianie i rozjaśnianie:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WSKAZÓWKA

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

Oczy jak marzenie

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

Upiększanie oczu

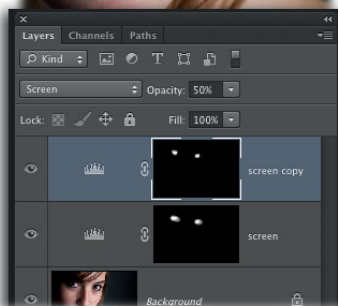
Szybki i bezproblemowy sposób na wyeksponowanie i nadanie zmysłowego wyglądu oczom polega na rozjaśnieniu ich za pomocą trybu *Screen* (*Ekran*). Ta technika eksponuje tęczaówki *i zarazem* rozjaśnia białka oczu, tak jak ilustruje to rysunek 10.18. Aby osiągnąć podobny efekt bez powielania oryginalnej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



RYСУNEK 10.18.

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

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



Oto przepis na błyskawiczne upiększenie oczu:

1. Wczytaj zdjęcie i utwórz pustą warstwę korekcyjną.

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

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

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

3. Wypełnij maskę warstwy korekcyjnej czarnym kolorem.

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

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

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

5. Zamaluj oczy.

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

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

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

7. Zapisz projekt w formacie PSD.

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

Usuwanie efektu czerwonych oczu

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

■ NARZĘDZIE RED EYE (CZERWONE OCZY)

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



RYСУNEK 10.19.

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

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

WSKAZÓWKA

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

■ NARZĘDZIE COLOR REPLACEMENT (ZASTĘPOWANIE KOLORÓW)

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

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

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

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

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

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

3. Zmień bieżący kolor narzędzia na czarny.

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

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

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

5. Zamaluj czerwone źrenice.

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

PORADY SPOD LADY

Podkradanie źrenic z innych kanałów

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

1. Kliknij zakładkę panelu *Channels (Kanały)* w grupie panelu *Layers (Warstwy)* lub wydaj polecenie *Window/Channels (Okno/Kanały)*, aby ten kanał otworzyć. Jeśli edytujesz zdjęcie w trybie RGB, to przejrzyj poszczególne kanały za pomocą skrótów *Ctrl+3*, *4* i *5* (*⌘+3*, *4* i *5* w Mac OS), aby znaleźć ten, w którym źrenice będą najmniejsze (najprawdopodobniej będzie to kanał zielony). Jeśli edytujesz zdjęcie w trybie CMYK, będziesz miał do dyspozycji jeszcze jeden kanał, którego podgląd możesz wyświetlić skrótem *Ctrl+6* (*⌘+6* w Mac OS).
2. Włącz narzędzie *Elliptical Marquee (Zaznaczanie eliptyczne)* i narysuj zaznaczenie nieco większe od źrenicy jednego z oczu. Następnie naciśnij klawisz *Shift*, aby uaktywnić tryb dodawania do zaznaczenia, i obrysuj drugą źrenicę. (Utworzenie dokładnego zaznacze-

nia samych źrenic może wymagać powiększenia podglądu zdjęcia).

3. Kliknij prawym przyciskiem myszy (przytrzymaj klawisz *Control* i kliknij w Mac OS) we wnętrzu jednego z zaznażeń (nieważne którego) i wybierz polecenie *Feather (Wtapianie)* z podręcznego menu. W oknie dialogowym, które się wówczas pojawi, zmień wartość parametru *Feather Radius (Promień wtapiania)* na *1* i kliknij przycisk *OK*.
4. Skopiuj źrenice skrótem *Ctrl+C* (*⌘+C* w Mac OS), a potem wyświetl kanał kompozytowy za pomocą skrótu *Ctrl+2* (*⌘+2* w Mac OS).
5. Otwórz panel *Layers (Warstwy)* i kliknij przycisk *Create a new layer (Utwórz warstwę)*, znajdujący się w dolnej części tego panelu, aby utworzyć nową warstwę dla źrenic. Nadaj jej nazwę *New Pupils* (czyli „nowe źrenice”) i umieść powyżej warstwy ze zdjęciem.
6. Wklej źrenice na nową warstwę obrazu za pomocą skrótu *Ctrl+V* (*⌘+V* w Mac OS). Gotowe! Modelka (albo model) powinna teraz wyglądać *znacznie mniej* przerażająco.

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

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

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

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

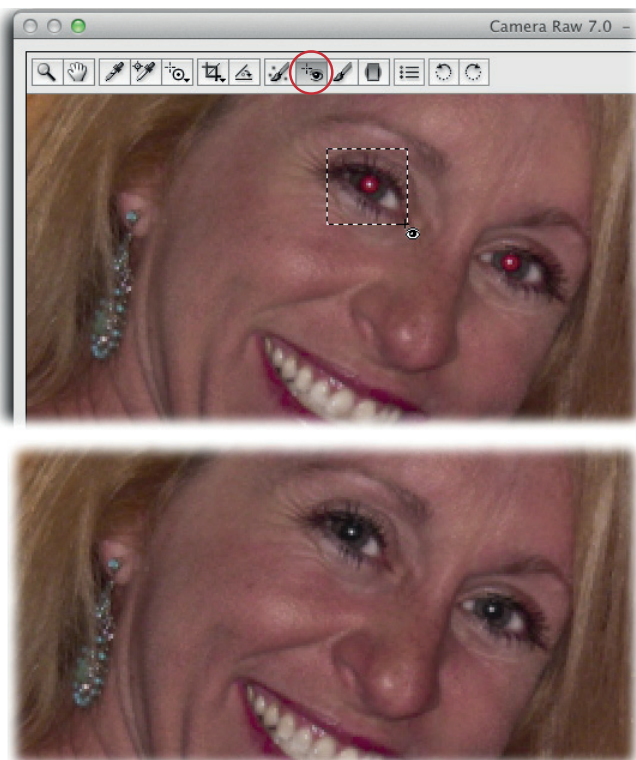
KORYGOWANIE CZERWONYCH OCZU W MODULE CAMERA RAW

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

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

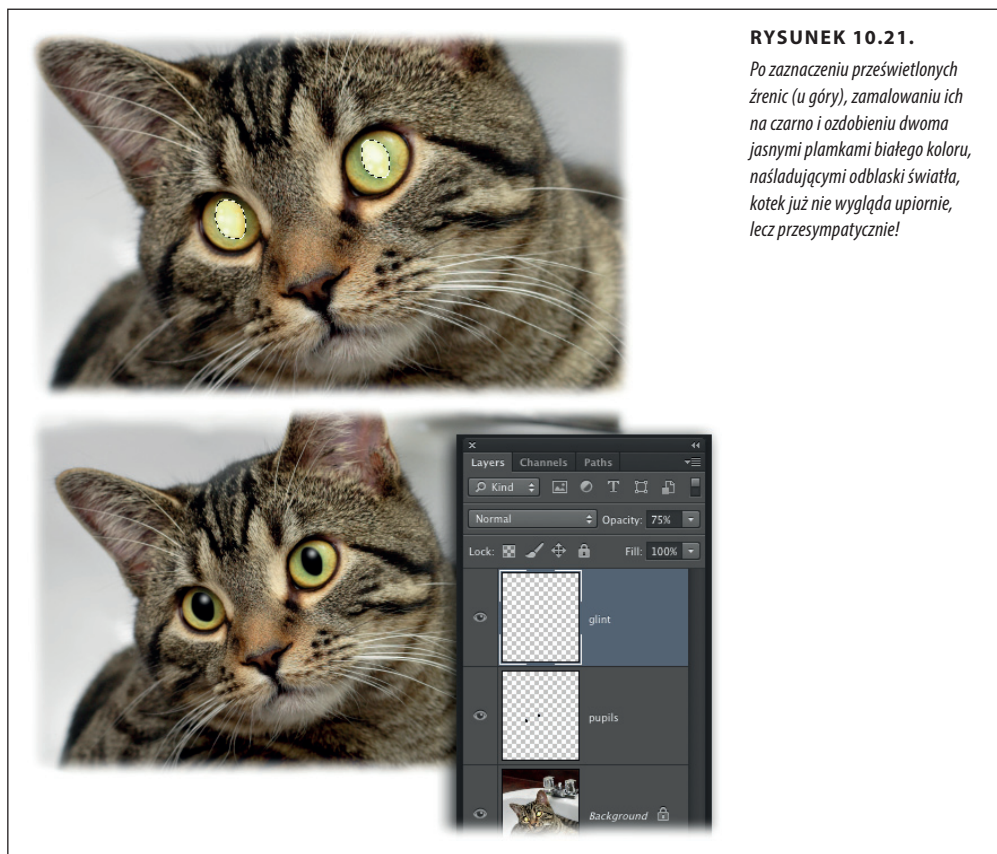
RYСУNEK 10.20.

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



Korygowanie efektu białych źrenic u zwierząt

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

**RYSUNEK 10.21.**

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

Oto sposób na skorygowanie oczu domowego futrzaka:

1. Otwórz zdjęcie i zaznacz jaskrawo zabarwione oczy.

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

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

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

UWAGA

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

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

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

4. Wypełnij zaznaczenie czarnym kolorem.

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

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

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

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

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

7. Zapisz projekt w formacie PSD.

A teraz możesz sobie pogratulować uratowania świetnego zdjęcia ulubionego zwierza!

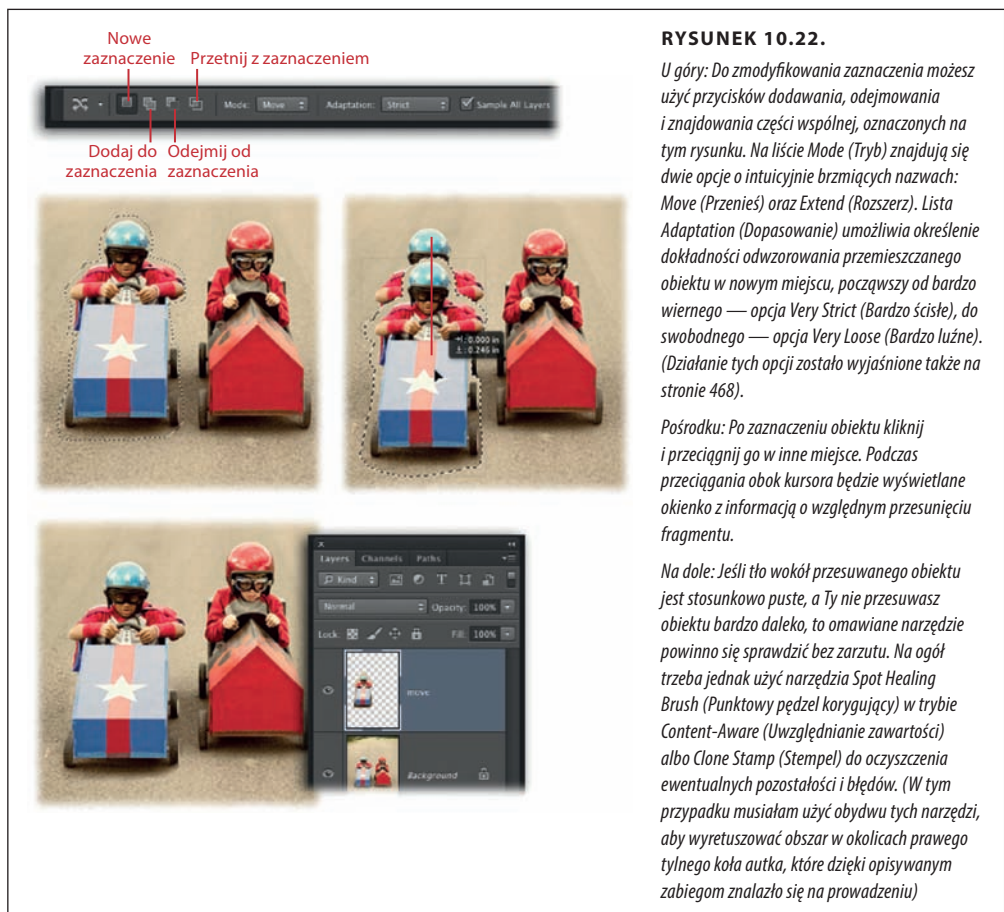
■ Inne przykłady twórczego szaleństwa

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

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

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

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



UWAGA

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

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

WSKAZÓWKA

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

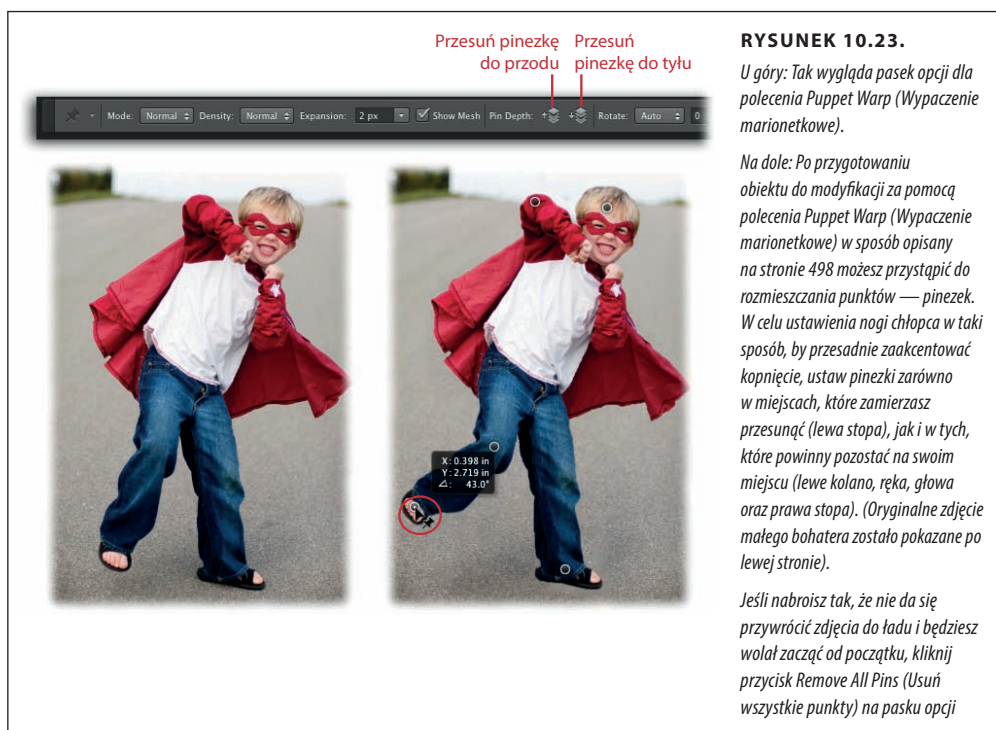
Modelowanie obiektów za pomocą polecenia Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)

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

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

UWAGA

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



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

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

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

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

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

UWAGA

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

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

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

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

**RYСУNEK 10.24.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WSKAZÓWKA

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

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

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

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

WSKAZÓWKA

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

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

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

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

Skorowidz

A

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

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

B

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

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

C

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

Chmury, 44, 722
cienie, 396
Cienie, 23, 413
Cienie/Podświetlenia, 401, 403, 404, 405
cień, 159–161
Cięcie na plasterki, 802, 803
Clarity, *Patrz*: Przezroczystość
Clone Source, *Patrz*: Powielanie źródeła
Clone Stamp, *Patrz*: Stempel
Clouds, *Patrz*: Chmury
CMYK, 70, 221, 222, 225, 229–231, 234, 370, 542, 544, 692, 734, 736, 776
Cofnij, 45
Color, *Patrz*: Kolor
Color Balance, *Patrz*: warstwa korekcyjna
Balans kolorów
Color Dynamics, *Patrz*: Dynamika koloru
Color Mode, *Patrz*: Tryb kolorów
Color Picker, *Patrz*: Próbник kolorów
Color Profile, *Patrz*: Profil kolorów
Color Range, *Patrz*: Zakres kolorów,
Zakres koloru
Color reduction method, *Patrz*: Algorytm
redukcji kolorów
Color Replacement, *Patrz*: Zastępowanie
kolorów
Color Sampler, *Patrz*: Próbkowanie
kolorów
Color Scheme Designer 2, 541
Color Schemer, 541
Color Settings, *Patrz*: Ustawienia kolorów
Commands, *Patrz*: Polecenia
Comments, *Patrz*: Komentarze
Contact Sheet II, *Patrz*: Stykówka II
Content-Aware, *Patrz*: Uwzględnianie
zawartości
Content-Aware Move, *Patrz*: Przesuwanie
z uwzględnieniem zawartości
Content-Aware Scale, *Patrz*: Skalowanie
z uwzględnieniem zawartości
Contrast, *Patrz*: Kontrast
Convert Anchor Point, *Patrz*:
Konwertowanie punktów
Convert to Shape, *Patrz*: Konwersja na
kształt
Corel Painter, 570
Create Warped Text, *Patrz*: Utwórz
zawinięty tekst
Create Work Path, *Patrz*: Utwórz ścieżkę
robotyczną
Crop, *Patrz*: Kadrowanie
Crop and Straighten Photos, *Patrz*:
Kadrowanie i prostowanie zdjęć
Cross Dave, 430
Curves, *Patrz*: Krzywe
Custom Proof, *Patrz*: Dostosuj warunek
próbny
Custom Shape, *Patrz*: Kształt własny
cyfry nautyczne, 667
Czarne, 23, 414
Czarno-biały, *Patrz*: warstwa korekcyjna
Czarno-biały
czerwone oczy, 489, 491
Czerwone oczy, 489

D
Davis Jack, 850

Define Pattern, *Patrz*: Zdefiniuj wzorek
Delete Anchor Point, *Patrz*: Usuwanie
punktów kontrolnych
Derry John, 555, 823
Desktop Color Separation, *Patrz*: format
DSC
digital single-lens reflex, *Patrz*: DSLR
Direct Selection, *Patrz*: Zaznaczanie
bezpośrednie
Distort, *Patrz*: Zniekształć
dithering, *Patrz*: roztrząsanie
Dodawanie punktów kontrolnych, 609
Dodge, *Patrz*: Rozjaśnianie
dokument
nazwa, 65
otwieranie, 76, 78–80
PDF, 80, *Patrz też*: format PDF
przetwarzanie wsadowe, 828–831,
835, 840
rozdzielczość, 68, 739, *Patrz też*:
rozdzielczość
rozmiar, 68, 94, 739, 780, 781, 852
skalowanie, 69, 738, 739, 740, *Patrz też*:
skalowanie
szablon, 66, 72
tło, 71
tworzenie, 65, 71, 72
z kanałem koloru dodatkowego, 761,
762
zapisywanie, 73, 739, 740
Domena publiczna, 810
Dopasowania, 38, 44, 45, 103, 320, 423
Dopasuj kolor, 382
Dostosuj warunek próbny, 735
dpi, 273, 278
droplet, 835, 836
udostępnianie, 836
druk, 509, 521, 733, 734, 744, 752, 776
czterokolorowy, 229, 752, 765
dwukolorowy, 234, 758, 763, 764
na drukarce atramentowej, 744
na maszynie cyfrowej, 771–773
offsetowy, 752
trzykolorowy, 234, 758, 763, 764
ustawienia, 745
uszlachetnianie, 224, 758
drukarka
PostScript, 751
sterownik, *Patrz*: sterownik drukarki
DSLR, 71
Dual Brush, *Patrz*: Podwójny pędzel
Duotone, *Patrz*: Bichromia
dynamika tonalna, 421
Dynamika koloru, 24, 576
Dynamika kształtu, 24, 569
dzielenie wyrazów, 668, 671–673
Dziennik historii, 52

E
Edytor gradientów, 359, 679
efekt
białych źrenic, 492
bokeh, 23, 713, 715, 716
cienia, *Patrz*: cień
czerwonych oczu, *Patrz*: czerwone
oczy
halo, 505, 509, 515

lego, 507
pasmowania, 785
warstw, 44, 108, 143, 677, *Patrz też*:
warstwa styl
Efekty obrazu, 822
Efekty świetlne, 22
Efekty tekstu, 822
egipcjanka, *Patrz*: font szeryfowy
jednoelementowy
ekspozycja, 148, 268, 395, 399, 400, 412,
417, 444
jasna tonacja, *Patrz*: high key
Elliptical Marquee, *Patrz*: Zaznaczanie
eliptyczne
Equalize, *Patrz*: Wyrównaj
Eraser, *Patrz*: Gumka
Errors, *Patrz*: Błędy
Every-Line Composer, *Patrz*: Układacz
wielowierszowy
Extensis, 634
Eyedropper, *Patrz*: Kropplomierz

F
Fade, *Patrz*: Stonuj
Farba olejna, 24
favicon, 779, 799
Feather, *Patrz*: Wtapianie
Field Blur, *Patrz*: Rozmycie pola
File Info, *Patrz*: Informacje o pliku
Fill, *Patrz*: Wypełnienie
Fill Light, *Patrz*: Światło wypełnienia
Filter, *Patrz*: Filtr
Filter Gallery, *Patrz*: Galeria filtrów
filtr, 229, 505, 508, 512, 642, 691, 695, 819
Adaptacyjny szeroki kąt, 23, 695–698
Adaptive Wide Angle, 694, 708, 727
Artistic, 694, 708, 727
Artystyczny, 694, 708, 727
Blur, 708
Brush Strokes, 719
Bryzganie, 720
Chmury, 722
Chmury różnicowe, 722
Cienkopis, 725, 726
Clouds, 722
Craquelure, 730, 731
Crystallize, 722
Deinterlace, 731
Difference clouds, 722
Diffuse Glow, 482
Digimarc, 732, 811
Displace, 721
Distort, 721
dla obiektu inteligentnego, 154
Dodanie tekstury, 730
Efekty świetlne, 723, 724
Emboss, 328, 504, 513, 727–730
Farba olejna, 551, 702, 708
Field Blur, 23, 339, 692, 711, 712
Film Grain, 694, 730
Find Edges, 524, 727
Flara obiektywu, 722
Foliowanie, 692, 696, 708
Gaussian Blur, 238, 481, 513, 708, 710
Glass, 721
Górnoprzepustowy, 327, 506, 515,
516, 731

- ul>
- gradientowy, 417
- Grain, 694, 730
- Graphic Pen, 725, 726
- Halftone, 722
- High Pass, 327, 506, 515, 516, 731
- Inteligentne wyostrzenie, 505, 512–514
- inteligentny, 506, 508, 518, 692, 884
- Iris Blur, 23, 339, 692, 714, 715
- jako maska, 684
- Kolory NTSC, 731
- Korekta obiektów, 699, 701, 722
- Krystalizacja, 722
- Lens Blur, 692, 711, 717
- Lens Correction, 699, 701, 722
- Lens Flare, 722
- Lighting Effects, 723, 724
- Łatki, 730
- Maksymalny, 731, 732
- Maska wyostrzająca, 505–509, 513, 526
- Maximum, 731, 732
- Maźnięcia farbą, 708
- Minimalny, 208, 238, 731, 732
- Minimum, 208, 238, 731, 732
- Morskie fale, 721
- Mosaic Tiles, 730
- Motion Blur, 513, 708, 709, 722
- Napylone linie, 720
- NTSC Colors, 731
- Ocean Ripple, 721
- Offset, 732
- Oil Paint, 551, 702, 708
- online, 732
- Paint Daubs, 708
- Patchwork, 730
- Pikslowanie, 722
- Pinch, 474, 721
- Pixelate, 722
- Plastic Wrap, 692, 696, 708
- Plaskorzeźba, 328, 504, 513, 727–730
- Płytki mozaiki, 730
- Pociągnięcia pędzlem, 719
- Podkład, 708
- Poruszenie, 513, 708, 709, 722
- Przemieszczanie, 721
- Przesunięty, 732
- Rastrowanie półtonu, 722
- Reduce Noise, 507
- Redukcja szumu, 507
- Render, 722
- Renderowanie, 722
- Rozmycie, 708
- Rozmycie gaussowskie, 238, 481, 513, 708, 710
- Rozmycie pola, 23, 339, 692, 711, 712
- Rozmycie przesłony, 23, 339, 692, 714, 715
- Rozmycie soczewkowe, 692, 711, 717
- rozmywający, 23, 708
- Sharpen, 505, 526, 725, 801
- Sharpen Edges, 505
- Sharpen More, 505
- Silniejsze wyostrzenie, 505
- Skraplanie, *Patrz:* Skraplanie
- Smart sharpen, 505, 512–514
- Spatter, 720
- Spękalina, 730, 731
- Sprayed Strokes, 720
- Stylizacja, 727
- Stylize, 727
- Szkoło, 721
- Szukanie krawędzi, 524, 727
- Ścisnięcie, 474, 721
- Texturizer, 730
- Tilt-Shift, *Patrz:* Tilt-Shift
- Twirl, 721
- Underpainting, 708
- Unsharp Mask, 505–509, 513, 526
- Usuń przeplot, 731
- Video, 731
- Wideo, 731
- Wirówka, 721
- Wyostanie, 505, 526, 725, 801
- Wyostanie krawędzi, 505
- Ziarno, 694, 730
- Zmięczona poświata, 482
- Zniekształcanie, 721
- Filtr, 691, 696
- Filtr fotograficzny, *Patrz:* warstwa korekcyjna Filtr fotograficzny
- Find and Replace Text, *Patrz:* Znajdź i zastąp tekst
- fire, 660
- Flash, 815
- foliowanie, 224
- font, 630, *Patrz też:* krój pisma
- afiszowy, 632
- bezseryfowy, 632
- brakujący, 644
- ekranowy, 631
- format, 630
- instalowanie, 631, 634
- odmiana
- szuczna, 632, 662
- wbudowana, *Patrz:* font odmiana właściwa
- właściwa, 632, 662
- ozdobny, 632, 660
- szeryfowy, 632
- jednoelementowy, 632
- warianty stylistyczne, 631, 665
- wielkość, 655
- wygładzanie krawędzi, 632
- zarządzanie, 634
- FontAgent Pro, 634
- FontExplorer X Pro, 634
- format
- AAC, 868
- Alf, 868
- ATN, 837
- AVI, 858
- BIGTIFF, 75, 76
- BMP, 858
- Cineon, 858
- DCS, 643, 740, 761
- DICOM, 858
- DPX, 866
- EPS, 76, 114, 630, 643, 737, 738, 765, 776
- FLAC, 868
- FLV, 858
- GIF, 76, 288, 780, 784, 785, 789
- animowany, 794
- H.264, 886
- ICO, 800
- JPEG, 75, 114, 268, 282, 288, 361, 410, 737, 745, 780, 783, 788, 858
- kompresja, 745, 780
- JPEG 2000, 858
- M4P, 868
- MOV, 858
- MP3, 868
- MPEG-1, 858
- MPEG-2, 858
- MPEG-4, 858
- OpenEXR, 858
- PDF, 76, 80, 288, 630, 643, 737–742, 761, 762, 765, 776, 907
- pliku, 74
- PNG, 76, 114, 282, 288, 780, 785, 789, 858
- PNG-24, 785, 791
- PNG-8, 785, 791
- PSB, 54, 75
- PSD, 54, 73, 74, 114, 153, 239, 388, 629, 643, 737, 761, 776, 780, 858
- QuickTime, 886
- RAW, *Patrz:* RAW
- TARGA, 858
- TIFF, 74, 76, 81, 114, 268, 288, 361, 629, 737, 738, 754, 776, 858
- WAV, 868
- WBMP, 786, 791
- XMP, 408
- Fractional Widths, *Patrz:* Szerokości ułamkowe
- Frames, *Patrz:* Ramki
- Free Transform, *Patrz:* Przekształć swobodnie, Przekształcanie swobodnie
- Free Transform Path, *Patrz:* Przekształcanie swobodnie ścieżki
- Freeform Pen, *Patrz:* Pióro dowolne
- ## G
- Galeria filtrów, 694–696
- galeria zdjęć, *Patrz:* zdjęcie galeria gamut, 734
- GenoPal, 541
- Geometric Distortion, *Patrz:* Zniekształcenie geometryczne
- glify, 630
- głębina bitowa, 69, 70, 83
- głowica odtwarzania, 860
- gradient, 44, 114, 115, 122, 317, 390, 391, 677, 678, 679
- Gradient, 115, 116, 145, 320
- Gradient Editor, *Patrz:* Edytor gradientów
- Graduated Filter, *Patrz:* Stopniowy filtr grafika
- rastrowa, 77
- wektorowa, 77
- Grayscale, *Patrz:* Indexed Color, Szarości
- Gumka, 51, 140, 190, 194, 314, 417, 549
- Gumka tła, 190, 191
- ## H
- Hand, *Patrz:* Rączka
- Harlan Rod, 888
- harmonia barw, *Patrz:* barwa harmonia
- HDR, 71, 89, 852, 901

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

I

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

J

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

K

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

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

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

L

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

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

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

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

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

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

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

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

OpenGL, 86, 88, 90, 552
 OpenType, 630, 631, 657, 665, 667
 operacja, 453, 555, 745, 814, 819, 820, 853
 biblioteka, 822, 823
 dodawanie czynności, 834
 edycja, 823, 834
 komunikat, 833
 lokalizacja w systemie, 838
 pauza, 833
 pobieranie z internetu, 826, 836, 837
 powielanie, 823, 825
 przetwarzanie wsadowe, 828, 829, 830, 831, 840
 rejestrowanie, *Patrz:* operacja tworzenie
 tworzenie, 825, 826, 827, 828, 832
 udostępnianie, 836, 837
 wczytywanie, 837
 wstawianie
 poleceń Menu, 832
 ścieżki, 833
 znaczników, 833
 wykonywanie krokowe, 825
 wyłączanie poszczególnych kroków operacji, 821
 wymuszenie wprowadzenia parametrów, 833
 zagłębianie, 828, 829, 830, 831
 zarządzanie, 832
 zastosowanie, 822
 zaznaczenie, 824
 zestaw, 820, 821, 825, 838
 Operacje, 820, 834
 Operacje
 menu panelu, 822, 827
 tryb przycisków, 822, 823, 834
 Operacje na ścieżkach, 613, 687
 Operacje wideo, 822
 Optimize to File Size, *Patrz:* Optymalizuj do rozmiaru pliku
 Optymalizuj do rozmiaru pliku, 792
 ornamenty, 667
 ostrzeżenie przed odcieciem
 cieni, 412, 413, 414, 421
 światel, 412, 413, 414, 421
 Oś czasu, 40, 795, 855, 860, 868, 869, 870, 874, 877
 jednostka miary, 869
 właściwości ścieżek, 869, 872
 oświetlenie globalne, 878
 otoczka, 207, 208, 209
 Otoczka, 790, 791

P

Paint Bucket, *Patrz:* Wiadro z farbą
 Painter, *Patrz:* Corel Painter
 paleta, *Patrz też:* panel
 analogiczna, 537, 538
 barw, *Patrz:* kolor paleta
 dopełniająca, 537, 538
 rozdzielona, 537, 538
 monochromatyczna, 537, 538
 panel, 37, 38, 39, 40, 41, 44
 Adjustments, *Patrz:* Dopasowania
 Channels, *Patrz:* Kanały
 Dopasowania, 38

grupy, 37, 38, 39, 40
 Kanały, 38
 menu, 37
 Narzędzia, 22
 Paths, *Patrz:* Ścieżki
 plywający, *Patrz:* panel swobodny
 Properties, *Patrz:* Właściwości
 Próbk, 38
 rozwinęty, 38
 Style, 38
 Styles, *Patrz:* Style
 Swatches, *Patrz:* Próbk
 swobodny, 37, 40, 43
 Ścieżki, 38
 Tools, *Patrz:* Narzędzia
 ukrywanie, 35
 Właściwości, 22
 zadokowany, 37, 40
 zwinięty, 38
 panorama, 336, 337, 338, 697, 901
 PanosFX, 836
 Pantone Matching System, *Patrz:* kolor
 Pantone
 papieru profil, 735, 737, 776
 Paragraph, *Patrz:* Akapit
 Paragraph Styles, *Patrz:* Style akapitowe
 pasek
 aplikacji, 21, 32
 narzędzi, 42, *Patrz też:* Narzędzia
 opcji, 23, 33, 34, 171, 180, 653
 stanu, 89
 Paste Lorem Ipsum, *Patrz:* Wklej tekst
 lorem ipsum
 Paste Special, *Patrz:* Wklej specjalnie
 Patch, *Patrz:* Łatka
 Path, *Patrz:* Ścieżka
 Path Operations, *Patrz:* Operacje na ścieżkach
 Path Selection, *Patrz:* Zaznaczanie ścieżek
 Paths, *Patrz:* Ścieżki
 Pattern Fill, *Patrz:* Wypełnienie wzorkiem
 pauza, 628, 629
 PDF Presentation, *Patrz:* Prezentacja PDF
 Pen, *Patrz:* Pióro
 Pencil, *Patrz:* Ołówek
 Perspective, *Patrz:* Perspektywa
 Perspective Crop, *Patrz:* Kadrowanie
 perspektywiczne
 perspektywa, 687, 703
 Perspektywa, 210, 687
 pędzel, 24, 534, 820, 833, 842
 biblioteka, *Patrz:* biblioteka pędzli
 instalowanie nowych, 584
 kolor, 576
 końcówka, 548, 827, 833
 kształt końcówki, 568
 pobieranie z internetu, 837
 podgląd, 56, 552
 podwójny, 574, 575
 próbkowany, 582
 rozpraszanie, 569
 szum, 579
 średnica, 22, 56, 148, 181, 182, 341, 521, 547, 552, 683, 827, 833
 tekstura, 573, 579
 Transfer, 577

twardość, 22, 52, 148, 182, 341, 547
 tworzenie, 580–584
 ułożenie, 578
 ustawienia, 567–580, 827, 833
 wczytywanie, 562
 Pędzel, 23, 52, 140, 145, 211, 320, 534, 544, 547, 567, 682, 820
 Pędzel historii, 48, 49, 320, 585
 Pędzel korekty, 415, 416, 530
 Pędzel korygujący, 320, 457, 462, 465
 Pędzel mieszający, 543, 549, 551, 560
 Photo Filter, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 Filtr fotograficzny
 Photographic Toning, *Patrz:* Tonowanie
 fotograficzne
 Photomatrix, 446
 Photomerge, 337, 819
 Piksele, 590
 pióro magnetyczne, 601
 Pióro, 45, 194, 199, 589–591, 605, 610, 820, 833
 Pióro dowolne, 601
 pisanka, 632, 660
 Pixel Bender, 702
 Pixels, *Patrz:* Piksele
 Place, *Patrz:* Umieść
 plasterek, 792, 802
 automatyczny, 803, 804
 zmiana na plasterek użytkownika, 805
 blokowanie, 807
 dzielenie, 806
 kopiowanie, 806
 łączenie, 806
 z adresem URL, 806
 modyfikowanie, 804
 nazwa, 807
 oparty na warstwie, 803
 opcje, 805–807
 powiązany z warstwą, 805
 typ, 807
 ukrywanie, 807
 usuwanie, 806, 807
 użytkownika, 803, 804
 z linii pomocniczych, 804
 zapisywanie, 809
 Playback Options, *Patrz:* Opcje wykonywania
 plik, *Patrz:* dokument
 format, *Patrz:* format pliku
 odzyskiwanie, 75
 zapisywanie, 73
 plugin, 25, 58, 839
 Color Efex Pro, 847
 Dashboard Pro, 853
 Dfine, 843
 dodawanie, 840
 Eye Candy, 852
 Fluid Mask, 845
 Genuine Fractals, *Patrz:* Perfect Resize
 HDR Efex Pro, 446, 852
 ICO Format, 800
 instalowanie, 840
 lokalizacja, 842, 844
 Mask Pro, *Patrz:* plugin Perfect Mask
 Noise Ninja, 845
 Noiseware, 843

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

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

Q

Quick Mask, *Patrz:* Szybka maska
 Quick Selection, *Patrz:* Szybkie zaznaczanie

R

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

S

saturation, *Patrz:* nasycenie
 Saturation, *Patrz:* Nasycenie
 Save for Web, *Patrz:* Zapisz dla Internetu
 Scal do HDR Pro, 446
 Scattering, *Patrz:* Rozpraszanie

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

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

Ś

Ściemnianie, 49, 367, 401, 422, 484
 ścieżka, 77, 156, 297, 590, 592, 833, 852
 dźwiękowa: *Patrz:* wideo ścieżka dźwiękowa
 edytowanie, 609–611
 kopiowanie, 611
 łączenie, 611
 na podstawie zaznaczenia, 620
 obrys, 615, 616
 odcinająca, *Patrz:* ścieżka przycinająca otwarta, 598, 616
 przesuwanie, 607, 610
 przycinająca, 590, 598, 621
 tworzenie, 622, 623
 wideo, 858
 tworzenie, 856
 wypełnienie, 616, 617
 wyrównywanie, 614
 zamknięta, 598, 616
 zapisywanie, 599, 600
 zaznaczanie, 610, 833
 Ścieżka, 590
 Ścieżki, 38, 45, 590, 600, 833
 Ślady gwiazd, 822
 światła, 396
 Światła, 23, 413
 Światło wypełnienia, 23
 światło znaków, 661

T

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

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

jednokanałowy, 234
 kolorów, 69, 221
 video, 856
 kreślenia, 589, 590
 Lab Color, *Patrz:* Lab
 mieszanía, 51, 108, 136, 143, 305, 319, 343, 458,
 Barwa, 331, 378, 387
 Ciemniej, 321
 Ciemniejszy kolor, 323
 Color, 331, 387, 710
 Color Burn, 322
 Color Dodge, 325
 Darken, 321
 Darker Color, 323
 Difference, 330
 Dissolve, 320, 321
 Divide, 330, 331
 Ekran, 148, 149, 325
 Exclusion, 330
 Hard Light, 327
 Hard Mix, 329
 Hue, 331, 378, 387
 Jasność, 331, 387, 405, 506, 510, 693
 Jaśniej, 324
 Jaśniejszy kolor, 326, 327
 Kolor, 331, 387, 710
 Lighten, 324
 Lighter Color, 326, 327
 Linear Burn, 328
 Linear Dodge, 326
 Linear Light, 328
 Luminosity, 331, 387, 405, 506, 510, 693
 Łagodne światło, 327
 Mieszanie twarde, 329
 Multiply, 148, 149, 321
 na bazie własności barw, 330
 Nakładka, 327
 Nasycona, 331
 Normal, 320
 Odejmij, 330
 Ostre światło, 327
 Overlay, 327
 Pin Light, 328
 Podziel, 330, 331
 Pomnóż, 148, 149, 321
 porównujący, 330
 przyciemniający, 321
 rozjaśniający, 324
 Rozjaśnianie, 325
 Rozjaśnianie liniowe, 326
 Rozpuszczanie, 320, 321
 Różnica, 330
 Saturation, 331
 Screen, , 148, 149, 325
 Soft Light, 327
 Subtract, 330
 Ściemnianie, 322
 Ściemnianie liniowe, 323
 Światło jaskrawe, 328
 Światło liniowe, 328
 Światło punktowe, 328
 Vivid Light, 328
 warstw korekcyjnych, 387
 Wykluczenie, 330

 zmieniający kontrast, 324
 Zwykły, 320
 Multichannel, 226, 234
 RGB, *Patrz:* RGB
 Skala szarości, *Patrz:* Skala szarości
 stosu, 158
 Wielokanałowy, 226, 234
 Tryb kolorów, 69
 Type, *Patrz:* Tekst
 Type Mask, *Patrz:* Maska tekstowa
 typografia, 627, 688
 błędy, 628
 Typografia, 39, 630, 653, 657–660, 662, 666

U
 Układ systemowy, 667
 Układacz jednówierszowy, 674
 Ułożenie pędzla, 578
 Umieść, 52, 79, 156, 287, 307, 345, 609, 643, 859, 868
 Undo, *Patrz:* Cofnij
 Use Graphics Processor, *Patrz:* Użyj
 procesora graficznego
 ustawienia domyślne, 53
 Ustawienia domyślne, 838
 Ustawienia kolorów, 72
 Ustawienie próby, 767
 Usuwanie efektu czerwonych oczu, 491
 Usuwanie punktów kontrolnych, 610
 Usuwanie winiet, 337
 Utwórz stos z obrazów, 339
 Utwórz ścieżkę roboczą, 641
 Utwórz zawinięty tekst, 651
 Uwzględnianie zawartości, 23, 458–461, 466, 468
 Użyj procesora graficznego, 56

V
 Vanishing Point, *Patrz:* Punkt zbiegu
 Variations, *Patrz:* Wariacje
 Vertical Type, *Patrz:* Tekst pionowy
 Vibrance, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 Jaskrawość
 Video Actions, *Patrz:* Operacje wideo
 Vignette, *Patrz:* Winieta
 Vignette Removal, *Patrz:* Usuwanie
 winiet

W
 Wariacje, 386, 841
 Warp, *Patrz:* Wypaczenie
 Warp Text, *Patrz:* Zawijaj tekst
 Warp Transform, *Patrz:* Wypaczenie
 warstwa, 24, 101, 102, 131, 516
 3D, 104
 aktywna, 104, 105
 Background, *Patrz:* Tło
 bieżąca, *Patrz:* warstwa aktywna
 blokowanie, 132–134
 dopasowania, *Patrz:* warstwa
 korekcyjna
 drukowanie, 111
 efekty, *Patrz:* efekt warstw
 eksportowanie do osobnych plików,
 131
 filtrowanie, 106, 107

grupowanie, 134, 135, 136, 142, 331
 kolor, 108, 110, 132
 kompozycja, 137–138
 kopiowanie, 119
 korekcyjna, 22, 24, 44, 103, 104, 189, 315, 397, 425, 516
 Balans kolorów, 397
 Barwa/Nasylenie, 372, 373, 377, 378, 450, 472
 Brightness/Contrast, 397, 402, 403
 Channel Mixer, 250, 362, 524, 528, 529
 Color Balance, 397
 Curves, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 435, 438–440
 Czarno-biały, 228, 317, 354–357, 362, 727, 882
 Filtr fotograficzny, 383, 384, 399
 Hue/Saturation, 372, 373, 377, 378, 450, 472
 Invert, 385
 Jaskrawość, 331, 414, 449, 450
 Jasność/Kontrast, 397, 402, 403
 Kolor selektywny, 380, 381
 Krzywe, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 435, 438–440
 Levels, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 423, 426, 868
 Mapa gradientu, 228, 315, 358, 362, 390, 764
 Mieszanie kanałów, 250, 362, 524, 528, 529
 Odwróć, 385
 Photo Filter, 383, 384, 399
 Posterize, 384
 Posteryzuj, 384
 Poziomy, 331, 397, 400, 405, 419, 420, 423, 426, 868
 Próg, 366, 680
 Selective Color, 380, 381
 Threshold, 366, 680
 tryby mieszania, 387
 Vibrance, 331, 414, 449, 450
 korekcyjna, wideo, 881, 882, 883
 krycie, 124, 125, 128, 450, 487
 kształtu, 23, 24, 103, 104, 140, 143, 145, 156, 297, 496, 589, 602
 łączenie, 132, 721
 maska, *Patrz:* maska warstwy
 mieszanie, 24, 143, 162, 332
 automatyczne, 338
 miniatura, 104
 nazwa, 108, 109, 132, 635
 niesiadaująca, 106
 obracanie, 125, 126
 obrazu, 102
 obrys, 124
 połączona, 106, 483
 powielanie, 24, 116–118, 819
 przekształcane w obiekt inteligentny,
 156, 509, 518, 692
 przeniesienie między dokumentami,
 130
 przesuwanie, 127, 721
 rasteryzowanie, 140, 143, 642, 643
 scalanie, 141, 516–518, 643
 do obiektu inteligentnego, 518

- ul>
- skalowanie, 119, 125
- splaszczanie, 136, 140, 142, 643
- styl, 108, 124, 159, 160, 162, 163, 320, 332, 677, 678, 871, 883
 - animowanie, 871
 - eksportowanie, 165
 - wczytywanie, 165
- tekstowa, 24, 102, 104, 140, 143, 297, 496, 635, 636, 643, 852,
 - maska, 676
 - tworzenie, 639
 - wyrównanie tekstu, 670, 671
- Tło, *Patrz:* Tło
- transferowanie, 142
- tworzenie, 109, 110, 120, 819
- uaktywnianie, 105
- ukryta, 24, 110, 124
- usuwanie, 116, 118
- video, 103, 861
 - kopiowanie, 873
 - styl, 883
 - tworzenie, 859
- wklejanie, 119
- wypełniająca, 881–883
- wypełnianie kolorem, 119
- wypełnienia, 103, 104, 120, 121, 140, 143, 347
- wypełnienie, 124, 125
- wyrównywanie, 127–129, 334
- zablokowana, 44
- zarządzanie, 131
- zaznaczenia na podstawie kształtu, 106, 170, 684
- zmiana kolejności, 111–114
- Warstwy, 24, 38, 45, 103, 104, 124, 130, 858, 870
- wcięcia akapitowe, 673
- Wczytaj operację, 837
- wektor, 272, *Patrz też:* obraz wektorowy
- wersaliki, 628, 661, 663
- Wet Edges, *Patrz:* Mokre krawędzie
- Whites, *Patrz:* Białe
- Wiadro z farbą, 320
- video, 22, 41, 796, 855
 - Comments, *Patrz:* Komentarze
- dzielenie, 861, 865
- edycja, 861, 865
- efekty specjalne, 871
- eksport, 885–887
- elementy graficzne, 866, 868
- filtrowanie, 855, 859
- filtry inteligentne, 884
- grafika wektorowa, 866, 868
- importowanie, 857
- interpolacja liniowa, 873
- jako obiekt inteligentny, 859, 862, 883, 884
- klonowanie, 885
- Komentarze, *Patrz:* Komentarze
- maski animowanie, 876
- menu płyty, 855
- obszar bezpieczny, 857
- odtworzenie, 860
- oświetlenie globalne, 878
- otwieranie, 857, 585
- profil kolorów, 856
- proporcje pikseli, 856
- przejście, 863, 863
- retusz, 855, 885
- rozdzielczość, 856
- ścieżka dźwiękowa, 855, 870
 - dodawanie, 868
 - wielowarstwowa, 870
- tekst, 871
 - animowanie, 868, 874–876
 - dodawanie, 866–868
 - kolor, 871
- tryb kolorów, 856
- tworzenie, 856
- usuwanie fragmentu ze środka, 866
- warstwa korekcyjna, 881–883
- warstwa wypełniająca, 881–883
- zmiana długości, 861, 862
- widok z lotu ptaka, 88, 89
- Wielokanałowy, 226, 234
- wielokropek, 629
- Willmore Ben, 438, 756
- winieta, 175, 176, 700, 701
- Winieta, 824
- winietowanie, 419
- Wireless Bitmap, 786
- Wiszące znaki interpunkcyjne —
 - romańskie, 673
- wizualizacja, 22
- Wklej specjalnie, 308, 312
- Wklej tekst lorem ipsum, 24
- Właściwości, 22, 45, 145, 150, 174, 355–357, 373–377, 434
- Wtapienie, 172, 174, 196
- wtyczka, *Patrz:* plugin
- wyciągi barwne, *Patrz:* separacje
- wydruki próbne, 769
 - z kanałami kolorów dodatkowych, 772
- Wyglądanie, 172, 185, 196, 579
- wyostrzanie, 124, 250, 252, 283, 416, 503–512, 528, 729, 776, 801
- Camera Raw, 528–532
- miejscowe, 519, 520, 531
- ogólne, 519, 529
- plików wielowarstwowych, 506, 516
- techniki zaawansowane, 523, 729
- Wyostrzanie, 320, 526
- Wypaczenie, 22, 90, 210
- Wypaczenie marionetkowe, 22, 90, 211, 295, 456, 494, 496
- wypełnienie, 24, 167, 216, 460, 461, 678
- Wypełnienie wzorkiem, 121
- Wyrównaj, 401
- WYSIWYG, 733
- wzorek, 121, 122, 464, 573
 - skryptowy, 123
 - tworzenie, 573
- ## Z
- Zachowaj teksturę, 579
 - zakres tonalny, 420
 - Zakres kolorów, 151, 186, 379
 - Zakres koloru, 25, 151
 - Zaokrąglony prostokąt, 178
 - zapisywanie
 - automatycznie, 22
 - w tle, 22
 - Zapisz dla internetu, 282, 780, 784–788, 793, 799, 809
 - Zastąp kolor, 379
 - Zastępowanie kolorów, 489, 490
 - Zastosuj obraz, 247, 320
 - Zastosuj oddzielnie do każdej końcówki, 24
 - Zawijaj tekst, 651, 874
 - zaznaczanie, 167–172, 175, 181, 186, 200, 213, 238, 239, 245, 250, 467, 558, 588, 845, 856
 - modyfikowanie, 201
 - na podstawie
 - kanalu, 238, 525, 558
 - koloru, 180
 - kształtu, 170, 600
 - kształtu warstwy, 106, 170, 684
 - ścieżki, 600, 618–620
 - obszarów o nieregularnych kształtach, 194
 - przekształcanie, 209
 - przenoszenie zaznaczenia, 213, 214
 - tworzy, 189
 - w kształcie ramek, 209
 - w kształcie tekstu, 640, 644
 - z kanału, 224, 313
 - zaznaczenia kolorem, 216
 - za pomocą kanałów, 199
 - za pomocą pióra, 199, 588
 - zapamiętywanie zaznaczenia, 215
 - Zaznaczanie bezpośrednie, 593, 596, 605, 610, 611, 615
 - Zaznaczanie eliptyczne, 170
 - Zaznaczanie pojedynczych kolumn, 177
 - Zaznaczanie pojedynczych rzędów, 177
 - Zaznaczanie prostokątne, 170, 264
 - Zaznaczanie ścieżek, 607, 610, 611, 615, 648, 649, 687
 - Zdefiniuj wzorek, 573
 - zdjęcie
 - edycja, 219, 253, 271, 305, 314, 319, 353, 372, 395, 396, 399, 453, 455, 469, 471, 474, 480, 487, 494, 503, 505, 523, 528, 691, 847–853
 - w module Camera Raw, 408
 - wielu plików, 452, 461
 - galeria, 814, 907
 - importowanie w Bridge, 893–895
 - kolekcja, 898, 899
 - niedoświetlone, 148, 325, 414, 415, 421, 422
 - otwieranie w Camera Raw, 902
 - przeglądanie, 889
 - prześwietlone, 148, 321, 396, 418–422
 - stosy, 901
 - Zezwól na rejestrowanie narzędzi, 827, 834
 - ziarno, 250, 505, 507
 - złota proporcja, 258
 - Znajdź i zastąp tekst, 641, 652
 - znak wodny, 732, 810, 811, 850
 - cyfrowy, 811
 - widzialny, 811
 - Zniekształcenie geometryczne, 337
 - Zniekształć, 210, 687
 - Zoom, *Patrz:* Lupka
 - Zoomify, 815

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Photoshop CS6

nieoficjalny podręcznik

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

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

Sprawdź, jak wykorzystać Adobe Photoshop do:

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

Sprawdź możliwości najnowszej wersji Photoshopa CS6!

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 13835



Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900



Helion

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

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

sięgnij po **WIECEJ**



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-6368-2



9 788324 663682

Cena: 149,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu