
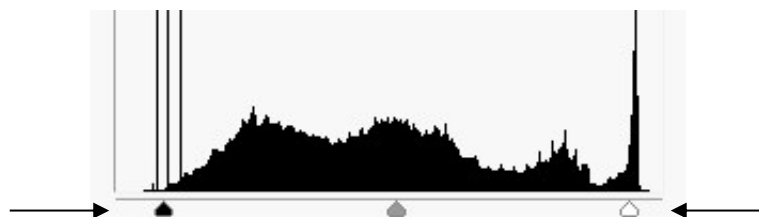


## WENECJA – RETUSZ ZDJĘCIA<sup>1</sup>



Celem ćwiczenia jest stworzenie przekłamanego zdjęcia reklamowego Wenecji, pokazującego, że panuje tam zawsze dobra pogoda, nie wieje wiatr, jest kolorowo itd.

1. **Kadrowanie.** Narzędziem do kadrowania narysuj przybliżoną wielkość fotografii, następnie obróć kadr i dopasuj jego kształt. Zaakceptuj przycięcie. 
2. **Poziomy.** Obraz jest pozbawiony głębi tonalnej. Nie zawiera czerni ani bieli. Sprawdź poziomy obrazu **CTRL L (Edit > Adjustments > Levels)**. Przesuń czarną strzałkę pod histogramem w prawo by przesunąć ciemne szarości w stronę czerni, a białą strzałkę w lewo, by jasne szarości przemieścić w stronę bieli.

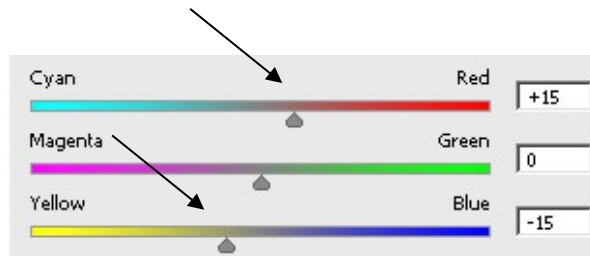


3. **Balans kolorów i warstwa dopasowania.** Obraz jest przeniebieszczony. Wprowadzenie zmian na warstwie obrazu nie daje szansy na późniejszą bezstratną korektę tych ustawień. Lepszym rozwiązaniem jest zastosowanie warstwy dopasowania (*adjustment layer*), która wpłynie na wszystkie warstwy mieszczące się poniżej.

<sup>1</sup> Wzorowane na podstawie oficjalnych materiałów szkoleniowych Adobe Systems Inc do programu Photoshop 5, źródła zdjęć: <http://www.ogonczyktravel.pl/userfiles/image/WENECJA%202.JPG>, <http://www.iwallscreen.com/stock/dreamful-sky-wide-desktop-wallpaper.jpg> [21.09.2013]

Zaletą stosowania warstw dopasowania jest to, że w dowolnym momencie pracy można wrócić do jej ustawień, zmienić wartości, wyłączyć jej działanie albo po prostu wyrzucić ją.

Korzystając z ikony w dole okna warstw lub rolety **Adjustments** dodaj warstwę balansu kolorów (**Color Balance**). Dla środkowych tonów obrazu (*Midtones*) przesun suwak *Cyan-Red* w kierunku czerwieni zaś suwak *Yellow-Blue* w kierunku żółci. Sprawdź wygląd warstwy dopasowania na rolecie warstw i jej sposób działania, a następnie powróć do warstwy z fotografią Wenecji.



4. Plaster. Na dole, z prawej strony zdjęcia znajdują się małe białe plamy. Usuń je narzędziem plastra (**Spot Healing Brush Tool**). Dopasuj wielkość narzędzia i wskazuj kolejne plamki.



5. Stempel. Narzędziem stempla usuń tramwaj wodny ze środka zdjęcia. W tym celu dopasuj dużą i miękką końcówkę stempla, a następnie, z przytrzymanym klawiszem **ALT**, wskaż fragment wody i zastempluj nią statek.



6. Wklejenie w zaznaczenie. Różdżką wyselekcjonuj niebo na zdjęciu. (Pamiętaj o dopasowaniu wartości *Tolerancji* różdżki i o tym, że można dodawać zaznaczenia z przytrzymanym klawiszem **SHIFT**). Otwórz zdjęcie nieba. Wyselekcjonuj cały obraz (**CTRL A**) i skopiuj go (**CTRL C**). Wróć do zdjęcia Wenecji i wklej je od razu w stworzone zaznaczenie **CTRL SHIFT ALT V** (**Edit > Place Into**).



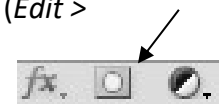
Polecenie to umieszcza zapamiętany obraz na nowej warstwie z dodaną maskę warstwy w kształcie zaznaczenia.

Dopasuj wielkość zdjęcia nieba (**Edit > Transform > Scale, Distort**). Powróć do warstwy ze zdjęciem.

7. Rozmycie powierzchni (filtr). W celu wygładzenia powierzchni wody wybierz lasso, ustal wartość *Feather* na ok. 150 px i orientacyjnie zaznacz fragment głównego nurtu kanału. Zaznaczony zostanie fragment, którego krawędź nie jest ostra, a miękka, na odległość wartości *Feather*. Rozmyj ten fragment wody (**Filter > Blur > Gaussian Blur**).



8. Odbicie w wodzie. Skopiuj warstwę chmur i wyrzuć maskę warstwy bez jej zastosowywania. Stwórz odbicie lustrzane chmur i rozciągnij je na całą powierzchnię wody **CTRL T** (**Edit > Transform > ...**). Dopasuj tryb mieszania warstw (np. **Screen, Overlay**) i dodaj maskę warstwy. Rysując na niej czarnym, dużym, bardzo miękkim pędzlem zamaskuj fragmenty, które nachodzą na zabudowania.



Dopasuj poziomy i kolorystykę zdjęcia nieba oraz jego odbicia w wodzie (**Image > Adjustment > Curves, Levels, Hue/Saturation, Color Balance...**).

9. Dla chętnych: Analogicznie miękko zaznacz, skopiuj i stwórz odbicia w wodzie budynków po obu stronach kanału.
10. Spłaszczenie obrazu. Upewnij się, że wszystkie korekcje obrazu są prawidłowe i spłaszcz obraz (**Layer > Flatten Image**).



11. Rozmycie, wyostanie. Powiększ fragment ukazujący ujście kanału w tle zdjęcia i narzędziem do rozmywania nieznacznie rozmyj fragment chmur i drzew.



Dyskretnie wyostrzyj fragmenty detali architektonicznych budynków na pierwszym planie.

12. Rozjaśnianie, ściemnianie. Narzędziem do rozjaśniania, z wybraną opcją działania na jasne tony obrazu (*Highlights*), rozjaśnij białe elementy kamienic.



Narzędziem do ściemniania, ściemnij ciemne fragmenty kamienicy po lewej stronie (*Shadows*).



Rozjaśnij średnie tony kamienic po prawej stronie (*Midtones*).

13. Zwiększanie, zmniejszanie nasycenia. Gąbką do zwiększania nasycenia (*Saturate*) zwiększ nasycenie oranżu kamienicy na froncie. Zmniejsz nasycenie zieleni na dachu z prawej strony (*Desaturate*).



14. Zastępowanie koloru. Narzędziem do zastępowania koloru, z przytrzymanym klawiszem **ALT**, pobierz oranżowy kolor kamienicy. Po zmniejszeniu wartości *Tolerancji* zmień kolor markizy w sąsiedniej kamienicy.



### Hue/Saturation CTRL U



Brightness/Contrast...	
Levels...	Ctrl+L
Curves...	Ctrl+M
Exposure...	
Vibrance...	
Hue/Saturation...	Ctrl+U
Color Balance...	Ctrl+B
Black & White...	Alt+Shift+Ctrl+B
Photo Filter...	
Channel Mixer...	
Invert	Ctrl+I
Posterize...	
Threshold...	
Gradient Map...	
Selective Color...	
Shadows/Highlights...	
Variations...	
Desaturate	Shift+Ctrl+U
Match Color...	
Replace Color...	
Equalize	