**Rysunek 6.28.**

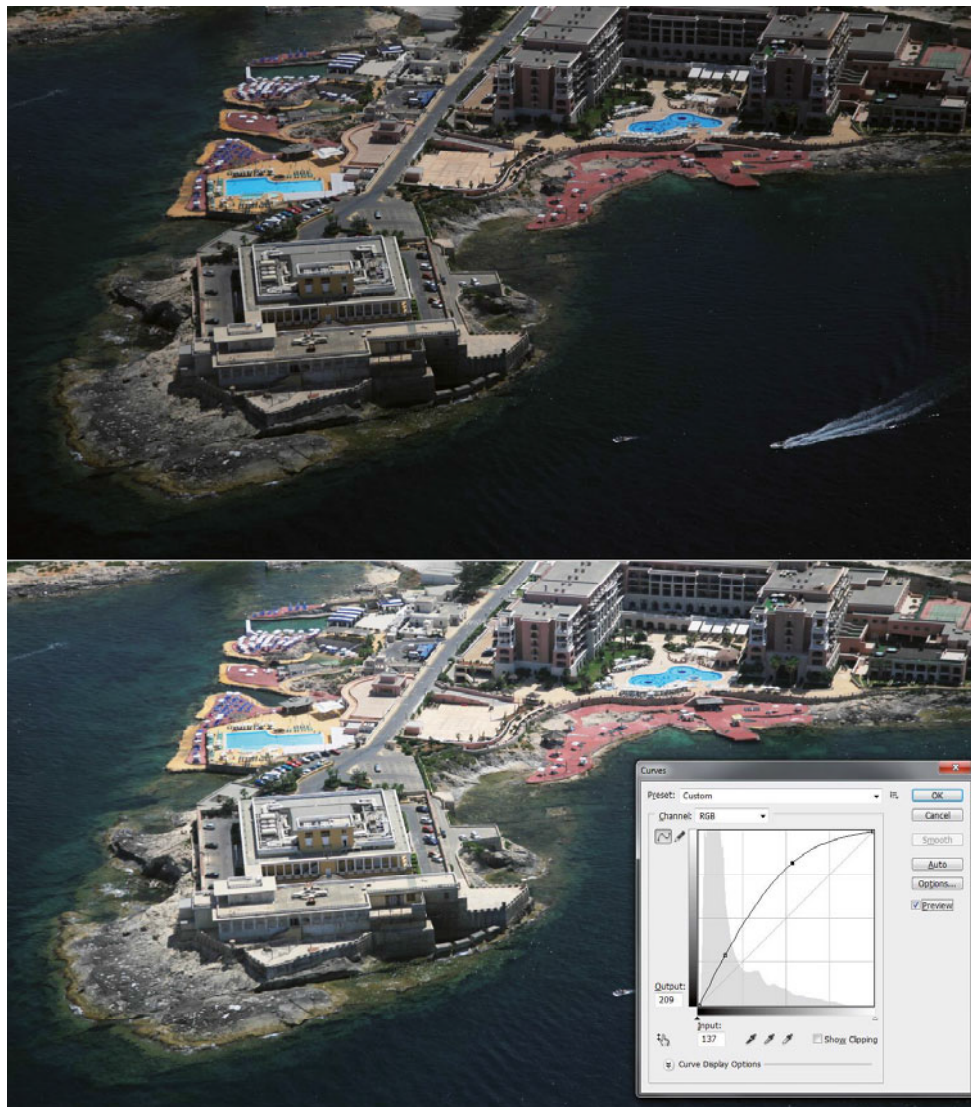
Narzędzie Levels (Poziomy) doskonale się sprawuje podczas szybkiej korekty jasności. Prawym, białym suwakiem (punkt bieli) rozjaśniamy naszą pracę. Z kolei używając lewego suwaka (punkt czerni), przyciemniamy ją. Środkowy suwak (Gamma) pozwala na zarządzanie kontrastem obrazu

## Wykorzystanie krzywej kontrastu — narzędzie Curves (Krzywe)

Narzędzie *Curves* (Krzywe), podobnie jak *Levels* (Poziomy), oddziałuje na wybrane poziomy jasności globalnie, w całym obrazie, lub niezależnie, w odpowiednich kanałach kolorów. Oferuje nieprawdopodobne możliwości sterowania nie tylko jasnością i kontrastem, ale także dostosowania kolorystyki naszej pracy. Często w rezultacie korekty za pomocą krzywych obraz zyskuje nieco na ostrości. Jest to zatem niezwykle przydatne i ważne narzędzie.

W oknie *Curves* (Krzywe) centralnym obiektem jest wykres zwany krzywą kontrastu. W swym domyślnym położeniu krzywa jest prostą linią przechodzącą centralnie przez środek wykresu i w takim przypadku nie wprowadza żadnych zmian grafiki. Dopiero przesunięcie dowolnego jej punktu powoduje odpowiednie zmiany w naszej pracy.

Na wykresie oś pozioma reprezentuje poziomy wejściowe, zaś oś pionowa poziomy wyjściowe. Gdy krzywa kontrastu znajduje się w położeniu neutralnym (linia przekątna), poziom wejściowy równa się poziomowi wyjściowemu i w rezultacie nie obserwujemy żadnych zmian. Podczas pracy w trybie RGB zmiany położenia i kształtu krzywej pozwalają powiększyć (ruch do góry) lub obniżyć poziom jasności (ruch w dół; rysunek 6.29). Nieco inaczej wygląda korekcja krzywymi podczas pracy



**Rysunek 6.29.**

Sposób edycji krzywej kontrastu za pomocą narzędzia Curves (Krzywe) zależy od trybu kolorów aktywnego obrazu. W przypadku prac w modelu RGB podnoszenie krzywej wpływa na wyższy poziom świecenia, czyli rozjaśnianie obrazu. W przypadku pracy w trybie CMYK podnoszenie krzywej powiększa ilość składowych CMYK, a zatem obniża poziom jasności i przyciemnia pracę

w trybie CMYK. W tym przypadku osie wykresu reprezentują ilość farby koniecznej do reprodukcji obrazu. Podnoszenie krzywej wprowadza większą ilość farby i daje w efekcie ciemniejszy obraz. Ruch krzywej w dół wprowadza jego rozjaśnienie.

Największą zaletą użycia krzywych jest możliwość wyboru obszaru pracy, który ma zostać poddany obróbce. Jeśli pracujemy w trybie RGB, część krzywej zlokalizowana w lewym dolnym narożniku wykresu odpowiada za najciemniejsze tony obrazu. Prawa i górna część wykresu oddziałują na najjaśniejsze tony naszej pracy. Naturalnie w trybie CMYK obszary te zlokalizowane są dokładnie na odwrót. Sterowanie początkiem krzywej (lewy dolny narożnik) ma wpływ na najjaśniejsze obszary naszej pracy, zaś prawa część wykresu ułatwia korektę najciemniejszych jej obszarów. Dzięki temu mamy możliwość wprowadzania korekty jedynie w obszarach, które wymagają takiej modyfikacji.

Dużym ułatwieniem jest także podgląd **histogramu**, pozwala on łatwiej odnaleźć właściwy punkt wykresu odpowiedzialny za poziom jasności odpowiednich obszarów pracy.

W praktyce narzędzie *Curves* (*Krzywe*) doskonale sprawdza się także do szybkich zmian jasności i kontrastu. Podczas pracy w trybie RGB delikatne podniesienie środkowej części krzywej kontrastu wprowadza niewielkie rozjaśnienie obrazu. Możliwe jest jednak wprowadzanie poprawek jednocześnie w kilku punktach krzywej. Jej nachylenie decyduje bowiem o kontraście obrazu, stąd wprowadzenie dodatkowych punktów może pomóc w przywracaniu zmian wywołanych w obrazie po wprowadzeniu pierwszej korekty i ustaleniu poprawnego kontrastu obrazu.

Aby precyzyjnie dokonać zmian tylko w miejscach, które wymagają wprowadzenia korekty, możemy wskazać odpowiedni punkt, klikając klawiszem *Ctrl* bezpośrednio w oknie obrazu. Pozwoli to utworzyć punkt zaczepienia w oknie wykresu i następnie dokonać precyzyjnej korekty. Tego typu działanie możemy przeprowadzić niezależnie dla kilku istotnych obszarów obrazu.

### Esowata krzywa kontrastu

Podczas wertowania zasobów internetu często możemy się spotkać z pojęciem esowatej krzywej kontrastu. To niezwykle przydatna technika wprowadzania zdecydowanej poprawy jakości kolorów i kontrastu, wykonywana za pomocą narzędzia *Curves* (*Krzywe*). Jej działanie można opisać w dwóch prostych krokach:

1. Bardzo delikatne rozjaśnienie obrazu realizowane w najbardziej wysuniętej na prawo części krzywej. Zazwyczaj podczas takiej korekty możemy wykorzystać dowolny fragment krzywej widoczny w prawym górnym obszarze siatki znajdującej się w tle wykresu. Rozjaśnienie polega na podniesieniu wybranego fragmentu krzywej. Pewną sztuką jest tu odnalezienie punktu, który da najlepsze efekty.
2. Niewielkie zaciemnienie obrazu wprowadzone w dowolnym punkcie krzywej zlokalizowanym w lewym dolnym sektorze siatki pomocniczej.

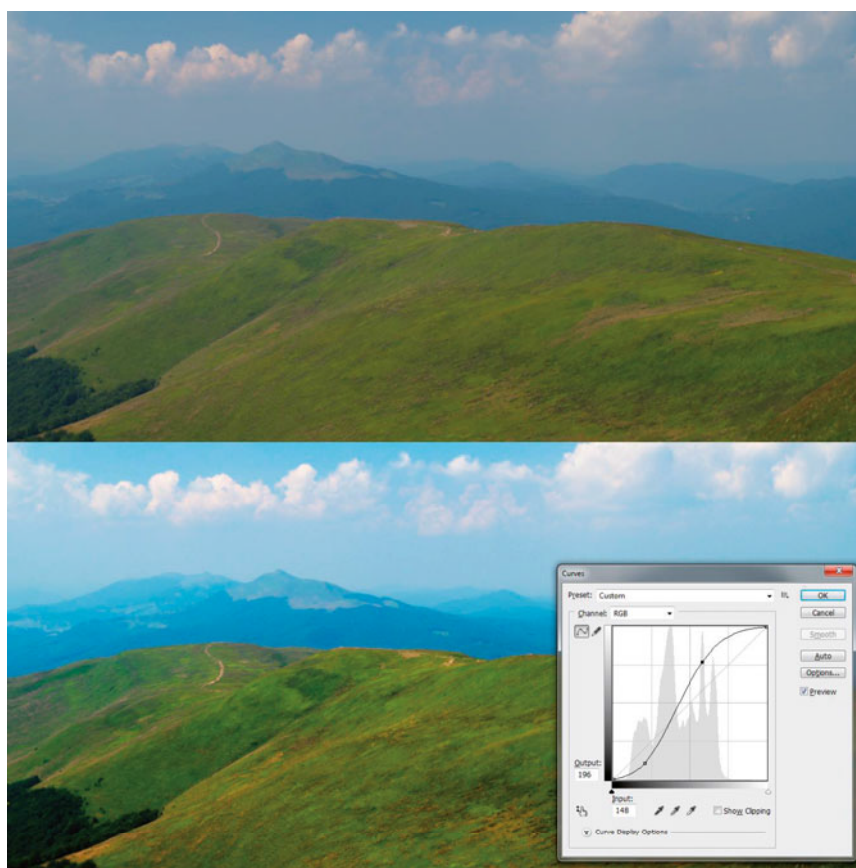
Delikatne opuszczenie krzywej w zakresie cieni wraz z uniesieniem w obszarze najjaśniejszych tonów nadaje jej kształt nieco podobny do bardzo rozciągniętej



liter S (rysunek 6.30). Stąd wyrażenie „esowata krzywa kontrastu”. Wprowadzona korekta zwykle podnosi kontrast obrazu (większy kąt pochylenia krzywej) i poprawia nasycenie kolorów oraz ostrość. Gorąco zachęcam, by we własnym zakresie testować działanie esowatej krzywej kontrastu na różnych fotografiach. Odnalezienie optymalnych obszarów do podniesienia oraz opuszczenia krzywej wymaga nieco wprawy. Zazwyczaj korekta ta daje doskonałe efekty i warto przeprowadzić ją na niemal każdym edytowanym obrazie.

Esowata krzywa kontrastu w trybie RGB to podniesienie górnej i opuszczenie dolnej części krzywej. W rezultacie otrzymujemy nieco wyższy kontrast, lepszą ostrość i ogólnie lepszą fotografię. Podczas pracy w trybie CMYK działamy odwrotnie: górną część wykresu opuszczamy, zaś dolną nieco unosimy.

#### wskazówka



**Rysunek 6.30.**

Esowata krzywa kontrastu w trybie RGB to podniesienie górnej i opuszczenie dolnej części krzywej. W rezultacie otrzymujemy nieco wyższy kontrast, lepszą ostrość i ogólnie lepszą pracę. Podczas pracy w trybie CMYK górną część wykresu opuszczamy, zaś dolną podnosimy



## wskazówka

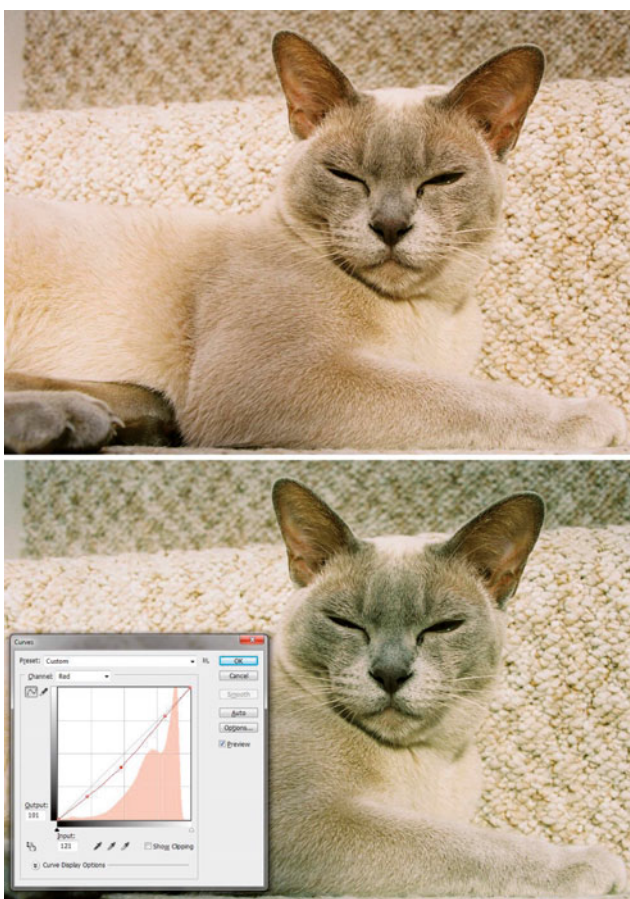


Aby poprawić kontrast, kolorystykę oraz ostrość obrazu, możemy zastosować esową krzywą kontrastu. Efekt ten polega na podniesieniu krzywej w obszarze światła i jednoczesnym obniżeniu jej w obszarach cieni.

Za pomocą krzywych — *Curves* (*Krzywe*) — możemy dokonać wszechstronnej korekty nie tylko obrazu złożonego RGB czy CMYK. Możliwa jest także niezależna korekcja grafiki w każdym kanale kolorów osobno (rysunek 6.31). Ułatwia to precyzyjną edycję kolorów doświadczonym użytkownikom programu Photoshop. Najbardziej zaawansowanym sposobem korekty obrazu jest użycie krzywych i korekcja za pomocą liczb. Wiele cennych wskazówek zamieścił w swej słynnej publikacji Dan Margulis. Wydana nakładem Helionu książka *Korekcja i separacja*<sup>1</sup> stanowi doskonały podręcznik korekcji dla operatorów DTP i grafików.

**Rysunek 6.31.**

Edycja krzywej w jednym z kanałów daje szczególnie dobre i łatwe do przewidzenia efekty podczas pracy w trybie CMYK. Nie oznacza to, że nie można dokonać korekty pojedynczych kanałów obrazów RGB. Wtedy trudniej jest jednak edytować konkretne kolory pracy



<sup>1</sup> Dan Margulis, *Photoshop. Korekcja i separacja. Vademecum profesjonalisty*, wydanie V, Helion 2007.

## Edycja światła i cieni za pomocą narzędzia Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia)

*Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia)* to naprawdę rewolucyjne narzędzie. Pozwala na szybkie uzyskanie efektów trudnych bądź niezwykle czasochłonnych w przypadku innych narzędzi korekcyjnych.

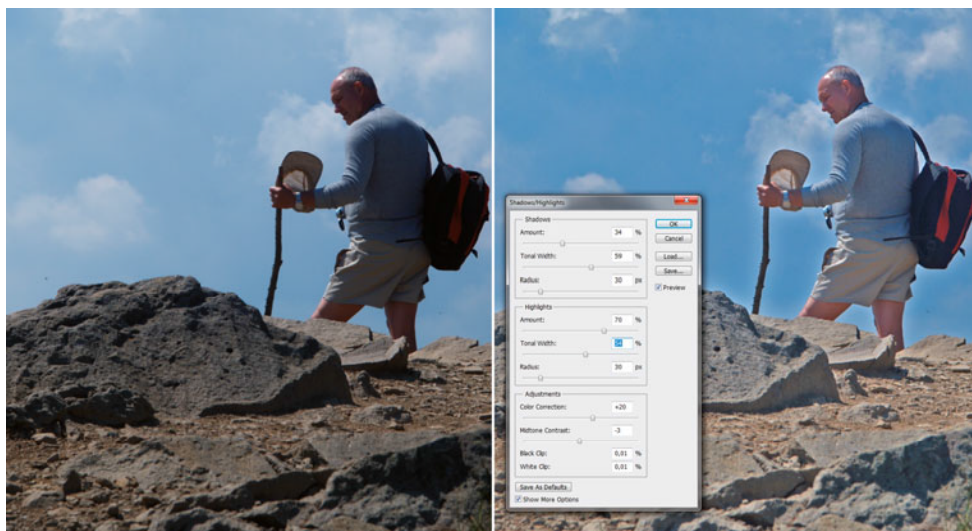
Okno *Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia)* złożone jest z trzech sekcji (naturalnie pracujemy w trybie zaawansowanym, dostępnym po zaznaczeniu opcji *Show More Options [Pokaż więcej opcji]*):

- \* **Shadows (Cienie)** — sekcja odpowiedzialna za rozjaśnianie najciemniejszych obszarów pracy. Nie ma zatem wpływu na średnie oraz najjaśniejsze fragmenty obrazu. Użycie sekcji *Shadows (Cienie)* pozwala na rozjaśnianie ciemnych obiektów, pozostawiając bez modyfikacji jaśniejsze tło.
- \* **Highlights (Podświetlenia)** — sekcja odpowiedzialna za przyciemnianie najjaśniejszych partii obrazu. W rezultacie mamy możliwość ściemniania obszarów światła, bez wpływu na półtony oraz cienie. Doskonale sprawdza się podczas edycji i próby naprawy prześwietlonych zdjęć.
- \* **Adjustments (Dopasowania)** — sekcja odpowiedzialna za korektę kolorów oraz kontrast. Dzięki użyciu suwaka *Color Correction (Korekcja kolorów)* możemy podnosić bądź osłabiać nasycenie kolorów obrazu, zaś za pomocą suwaka *Midtone Contrast (Kontrast półcieni)* wpływamy na ogólny kontrast obrazu.

Użycie narzędzia jest niezwykle proste. Suwakami *Amount (Wartość i Stopień)* wprowadzamy rozjaśnienie w obszarze cieni lub zaciemnienie najjaśniejszych obszarów w sekcji *Highlights (Światła)*. Aby lepiej dostosować zakres działania narzędzia, warto poeksperymentować nieco z różnymi wartościami *Tonal Width (Szerokość tonalna)* oraz *Radius (Promień)*. Wykorzystanie narzędzia *Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia)* doskonale sprawdza się podczas pracy z obrazem niedoświetlonym lub nieco prześwietlonym. O ile tylko grafika zawiera jakiegokolwiek szczegóły w obszarach cieni lub światła, z pewnością uda się je wydobyć (rysunek 6.32).

*Tonal Width (Szerokość tonalna)* określa zakres działania narzędzia. Większe wartości powodują, że więcej kolorów będzie poddanych edycji. Mniejsze wartości ograniczają działanie narzędzia jedynie do najciemniejszych obszarów obrazu.

*Radius (Promień)* określa obszar, który posłuży do rozpoznania światła lub cieni naszego obrazu. Większe wartości szybko prowadzą do znacznego rozjaśnienia (lub zaciemnienia) obrazu, mniejsze ograniczają ten efekt. Podobnie jak w przypadku użycia parametru *Tonal Width (Szerokość tonalna)*, warto samemu eksperymentować z doбором optymalnej wartości.

**Rysunek 6.32.**

Przykład użycia narzędzia Shadows/Highlights (Cienie/Podświetlenia) w praktyce. Mimo że fotografia wykonana została w dobrych warunkach oświetleniowych, to ponieważ pomiar światła dotyczył całego obrazu, tło zostało poprawne, zaś postać jest zacieniona i niedoświetlona. Dzięki korekcie zarówno cieni, jak i światła powstał dużo lepszy obraz

Dzięki selektywnemu działaniu jedynie w obszarach światła i cieni podczas użycia narzędzia *Shadows/Highlights* (Cienie/Podświetlenia) nie ma raczej konieczności stosowania zaznaczenia. W każdym przypadku korekta dotyczy zdecydowanie najjaśniejszych lub najciemniejszych obszarów pracy. Co ważne, narzędzie to sprawdza się doskonale także podczas pracy z poprawnie naświetlonymi zdjęciami. Edycja światła, cienia oraz nasycenia kolorów i kontrastu pozwala na uzyskiwanie prawdziwie bajkowej scenarii.

Podczas pracy z serią podobnych zdjęć wygodnie jest zapisać wprowadzone ustawienia narzędzia. W tym celu używając przycisku *Save as Default* (Zapisz jako domyślne), sprawiamy, że bieżące ustawienia pojawią się automatycznie podczas kolejnego wywołania polecenia *Shadows/Highlights* (Cienie/Podświetlenia).

Warto podkreślić, że przedstawione narzędzia zarządzania poziomem jasności obrazu działają w nieco inny sposób i nie wykluczają się nawzajem. Do szybkiej korekty jasności używamy narzędzia *Levels* (Poziomy), tam, gdzie istotna jest precyzja w działaniu — doskonałego *Curves* (Krzywe), w przypadku pracy z niedoświetlonym lub prześwietlonym obrazem wykorzystujemy *Shadows/Highlights* (Cienie/Podświetlenia). Naturalnie możemy skorzystać także z innych narzędzi, jak choćby *Exposure* (Ekspozycja), *Brightness/Contrast* (Jasność/Kontrast), czy wreszcie *Variations* (Wariacje), jednak w pracy grafika czy operatora DTP mają one nieco mniejsze znaczenie i nie dają tak dobrych i przewidywalnych rezultatów.



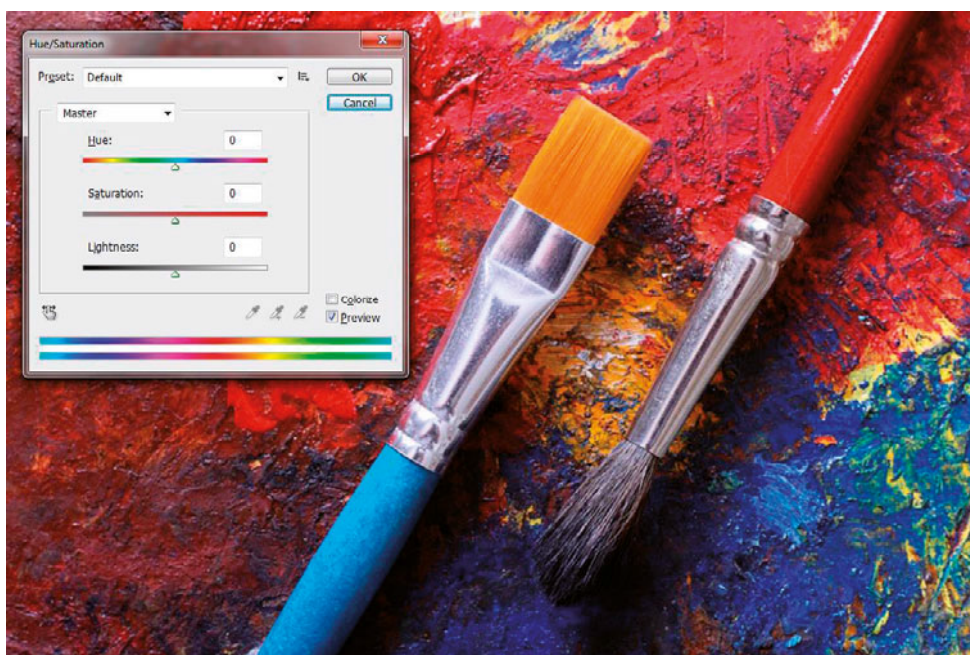
## Korekcja barw

Korekcja barw ma na celu dopasowanie kolorystyki obrazu, retusz przebarwień oraz ogólną poprawę jakości i wierności odwzorowania kolorów. Photoshop oferuje nam mnóstwo różnorodnych narzędzi korekcyjnych umożliwiających wykonanie każdego zadania.

Podczas wprowadzania zmian warto zwrócić uwagę, czy kolory, które uda się osiągnąć, mieszczą się w docelowej przestrzeni barw CMYK. Zbyt jaskrawe barwy prezentują się wprawdzie dobrze na ekranie monitora, jednak z pewnością zmienią swój wygląd na słabej jakości wydruku.

### Wykorzystanie narzędzia Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie) do modyfikacji kolorów i ich nasycenia

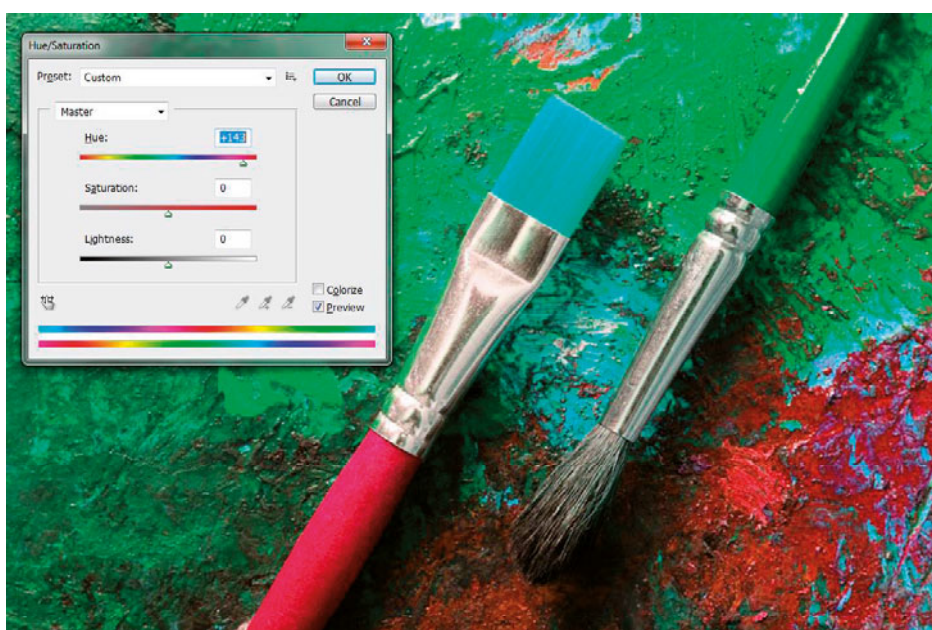
*Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie) (Ctrl+U)* to z pewnością wsłaniałe narzędzie korekcyjne. Używając go, możemy wprowadzić subtelne modyfikacje odcieni czy nasycenia kolorów, ale i szybko utworzyć różnorodne efekty specjalne budowane na zmianie kolorów obrazu. Zasada działania narzędzia opiera się na trzech niezależnych wartościach, które modyfikujemy za pomocą wygodnych suwaków (rysunek 6.33):



**Rysunek 6.33.**

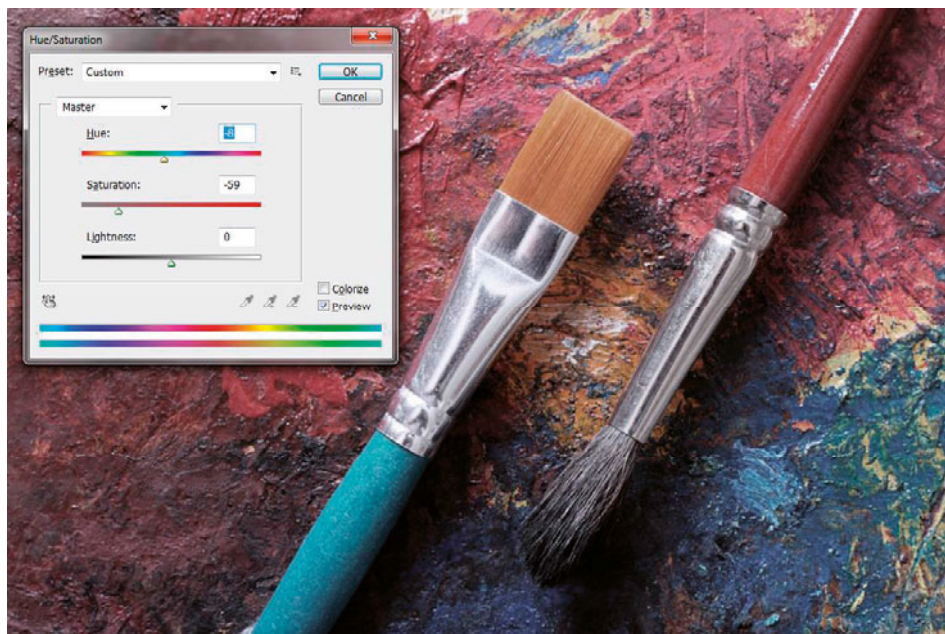
Narzędzie Hue/Saturation oferuje dostęp do trzech suwaków korekcyjnych

- \* **Hue (Barwa)** — modyfikuje barwę obrazu lub wybranych próbek koloru. Zmian parametru *Hue (Barwa)* można dokonywać, opierając się na przestrzeni barw przedstawionej w postaci koła. Stąd zakres suwaków pozwala wprowadzać wartości od  $-180$  do  $180$  stopni. Modyfikacja położenia suwaka *Hue (Barwa)* daje niesamowite efekty wizualne. Przykładowo jabłka stają się niebieskie, niebo zielone czy wreszcie drzewa fioletowe. Takie efekty to jedynie wstęp do użycia narzędzia *Hue/Saturation (Barwa/Nasylenie)* (rysunek 6.34).

**Rysunek 6.34.**

Użycie suwaka Hue (Barwa) pozwala zmienić ogólną charakterystykę kolorów całej pracy. W tym przypadku w polu Edit (Edycja) wybrana jest opcja Master (Podstawowy), co powoduje, że wprowadzona edycja dotyczy całej pracy. Oczywiście stosując zaznaczenia, możemy zawęzić obszar działania każdego narzędzia korekty

- \* **Saturation (Nasylenie)** — czyli nasylenie wybranego koloru. Przesunięcie suwaka w skrajne lewe położenie zmniejsza do minimum nasylenie kolorów i doprowadza kolorystykę obrazu lub wybranych próbek do odcieni szarości. Przesuwanie suwaka w prawo poprawia nasylenie kolorów, doprowadzając w końcu do całkowitego ich przesycenia. Tego typu obrazy z pewnością nie są możliwe do wydruku CMYK (rysunek 6.35).
- \* **Lightness (Jasność)** — określa poziom jasności wybranego koloru. Zwykle nie jest wskazane używanie tego suwaka, jest to bowiem narzędzie liniowe i jego wykorzystanie wpływa bardzo niekorzystnie na całą grafikę. Aby nieco rozjaśnić/przyciemnić kolory obrazu, należy wykorzystać jedno z narzędzi korekty tonalnej: *Levels (Poziomy)* lub *Curves (Krzywe)*.



**Rysunek 6.35.**

Saturation (Nasycenie) to suwak sterujący nasyceniem kolorów naszej pracy. W tym przypadku ujemna wartość wprowadza wygaszenie kolorów. Wybór wartości dodatnich zdecydowanie poprawia nasycenie. Może jednak doprowadzić do użycia kolorów, których nie da się wydrukować za pomocą urządzeń CMYK

Aby za pomocą *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie) dokonać modyfikacji kolorów całego obrazu, należy w pierwszej kolejności skorzystać z suwaka *Hue* (Barwa). Często już ten krok daje dobre efekty. Jeśli jednak zależy nam na subtelnej zmianie nasycenia kolorów, przekształcamy je za pomocą suwaka *Saturation* (Nasycenie). Jeśli pragniemy dokonać modyfikacji barw selektywnie, jedynie w wybranym obszarze pracy, możemy tuż przed wywołaniem narzędzia *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie), używając dowolnych narzędzi selekcji, zaznaczyć żądany obszar. W ten sposób wprowadzone zmiany widoczne będą jedynie w wybranym obszarze. Oczywiście jest, że możemy także wybiórczo wprowadzać modyfikację kolorów obrazu na osobnych warstwach. *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie), podobnie jak inne narzędzia korekcyjne, działa jedynie na aktywnej warstwie, inne zaś pozostają nienaruszone.

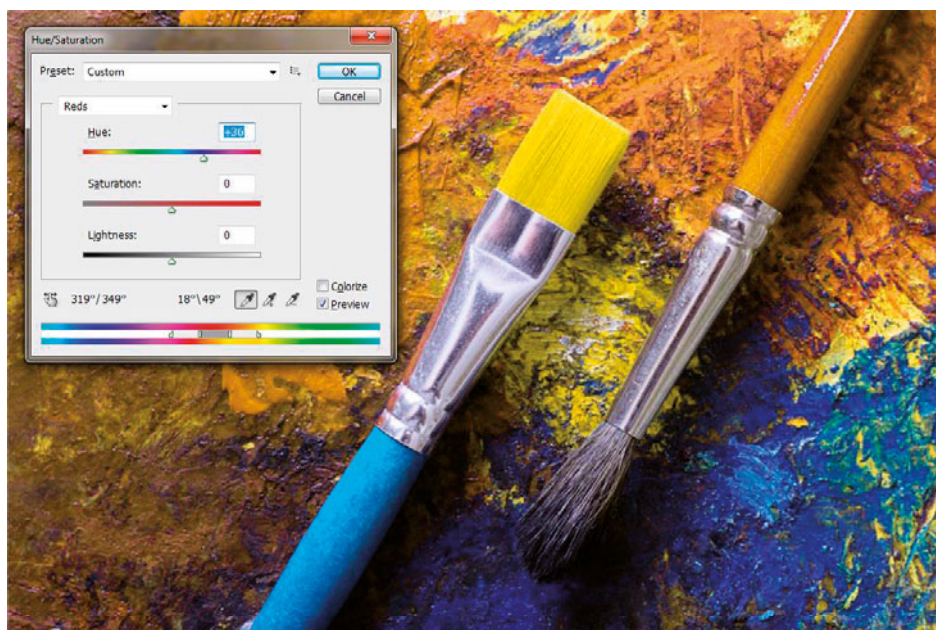
Aby dokonać korekcji na wszystkich warstwach obrazu jednocześnie, warto zastosować warstwę korekcyjną tworzoną za pomocą panelu *Adjustments* (Dopasowania) lub palety *Layers* (Warstwy). Umożliwia to szybką korektę wielu warstw bez konieczności spłaszczania obrazu.

#### wskazówka





Inną metodą, która pozwala dokonać korekty selektywnie, tym razem jednak na podstawie wybranych próbek koloru, jest użycie dodatkowych opcji dostępnych w sekcji *Edit (Edycja)*. Aby wprowadzić zmiany jedynie na próbkach czerwonych, należy wybrać ten właśnie kolor i używając suwaka *Hue (Barwa)*, dokonać przekształceń czerwieni (rysunek 6.36).



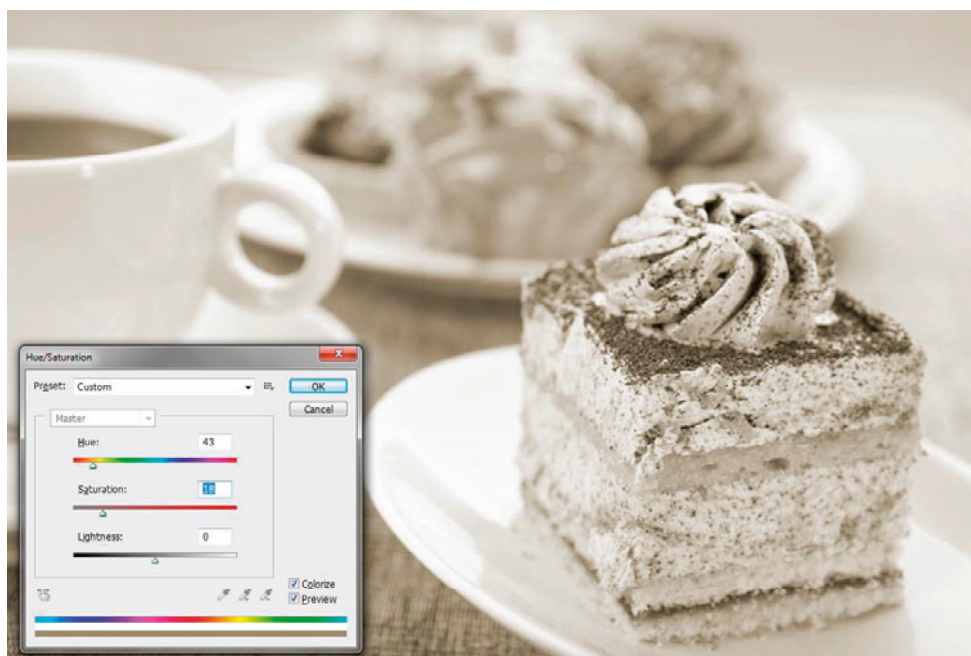
**Rysunek 6.36.**

Edycja kolorów czerwonych za pomocą narzędzia Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie). W górnej części okna w sekcji *Edit (Edycja)* wybrane zostały próbki czerwone — *Reds (Czerwienie)*. W rezultacie zmiana kolorystyki obrazu dotyczy przede wszystkim czerwieni i jej odcieni. Za pomocą podglądu w dolnej części okna możemy rozszerzać lub modyfikować zakres działania narzędzia. W wielu przypadkach użycie narzędzia *Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie)* na wybranych próbkach koloru daje bardzo dobre rezultaty. Są jednak sytuacje, gdy nie da się precyzyjnie wskazać koloru, który chcemy zmieniać. Nie jest on ani czerwienią, ani magentą, w związku z tym trudno jest za pomocą edycji *Hue (Barwa)* przeprowadzić skuteczną korektę. W takim przypadku doskonale sprawdza się dolna część okna, gdzie z łatwością możemy nieco przesunąć zakres edytowanych kolorów, a nawet w razie potrzeby go rozszerzyć

Przesuwanie ciemniejszej sekcji suwaka pozwala na wybór koloru, który chcemy zmieniać, przeciąganie niewielkich, zewnętrznych uchwytów rozszerza tolerancję narzędzia. W rezultacie więcej kolorów zostanie zmodyfikowanych.

W oknie *Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie)* dużą rolę odgrywa także przycisk *Colorize (Koloruj)*. Pozwala on na szybkie uzyskanie efektu kolorowania obrazu — w tym także efektu typu sepia (rysunek 6.37).

Aby narzędziem *Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie)* szybko utworzyć efekt typu sepia, należy zaznaczyć przycisk *Colorize (Koloruj)* i korzystając z suwaka *Hue*,



**Rysunek 6.37.**

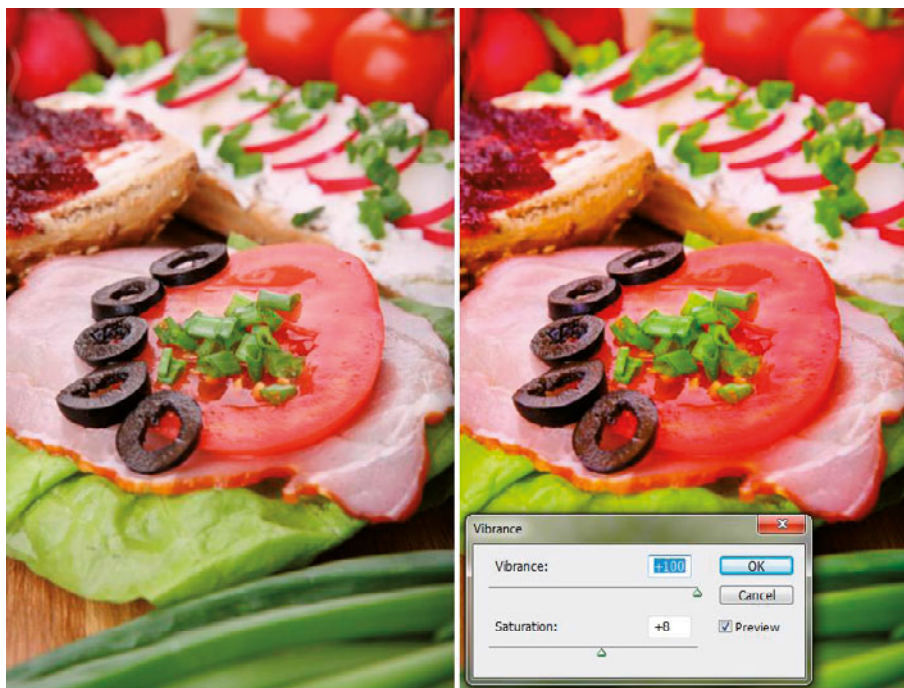
Używając opcji *Colorize* (Koloruj), możemy wygasić całą kolorystykę naszej pracy, nadając jej jeden dominujący kolor. Jego barwę określamy za pomocą suwaka *Hue* (Barwa), zaś nasycenie w sekcji *Saturation* (Nasycenie). Tego typu narzędzie pozwala szybko przygotować np. efekt typu sepia

wybrać odpowiedni kolor (zazwyczaj mieści się on w granicach 30 – 50). W razie potrzeby za pomocą suwaka *Saturation* (Nasycenie) możemy także nieco zmniejszyć nasycenie kolorów.

**Vibrance (Jaskrawość)** — poprawianie nasycenia kolorów

Jeśli do poprawy nasycenia kolorów wykorzystamy suwak *Saturation* (Nasycenie) dostępny w paletce *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie), możemy doprowadzić do nienaturalnych przebarwień obrazu. Kolory stają się zbyt intensywne, a drobne artefakty powodują liczne uszkodzenia grafiki.

Aby uniknąć tego typu efektów, możemy wykorzystać niepozornie wyglądające narzędzie *Vibrance* (Jaskrawość). Oferuje ono jedynie dwa suwaki, które (o, ironio: oba) służą do zarządzania nasyceniem kolorów naszej pracy. Jest jednak między nimi znacząca różnica. *Vibrance* (Jaskrawość) podbija nasycenie słabych i niekontrastowych barw, pozostawiając nienaruszone żywe kolory *Saturation* (Nasycenie) modyfikuje nasycenie wszystkich kolorów naszej pracy z jednakową mocą. W bardzo wielu przypadkach wykorzystanie suwaka *Vibrance* (Jaskrawość) daje dużo lepsze efekty — klienci lubią nasyczone, jednak nie przesycone barwy (rysunek 6.38).

**Rysunek 6.38.**

W wielu przypadkach wykorzystanie suwaka Vibrance (Jaskrawość) daje dużo lepsze efekty — klienci lubią nasyczone, jednak nie przesycone barwy

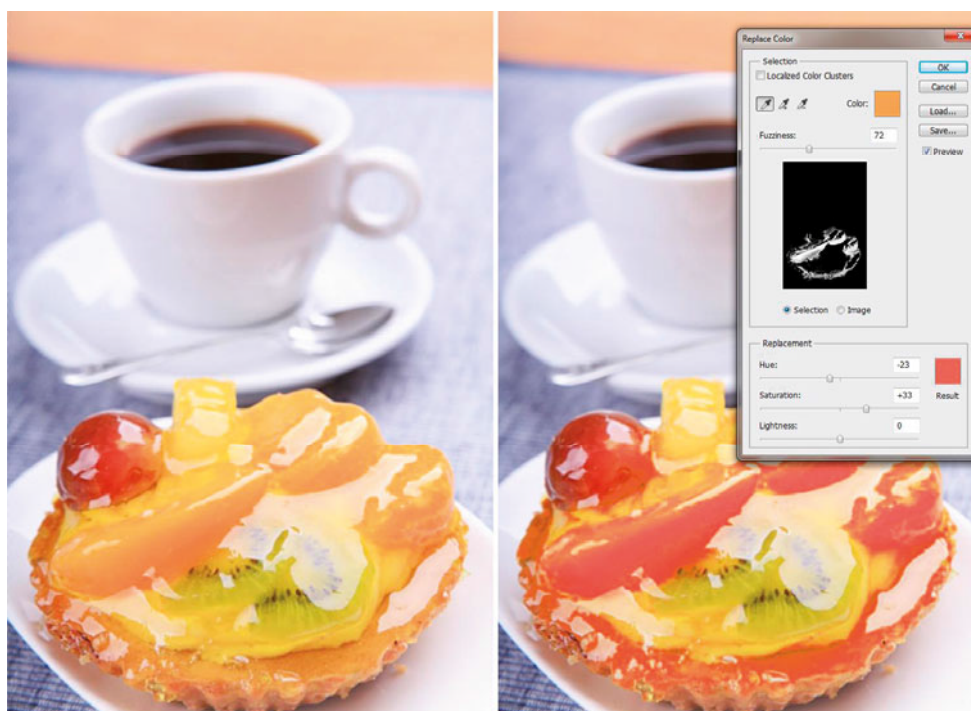
### Szybka modyfikacja kolorów za pomocą narzędzia Replace Color (Zastąp kolor)

Narzędzie *Replace Color* (Zastąp kolor) w dużym stopniu przypomina *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie). Cechą odróżniającą oba narzędzia jest sposób definiowania obszarów, które chcemy zmieniać. W przypadku *Replace Color* (Zastąp kolor) mamy do czynienia z klasycznym zaznaczaniem wybranych obszarów. *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie) opiera się na zmianie barw opartej na wybranej próbce koloru. Co ciekawe, pomimo podobieństwa *Replace Color* (Zastąp kolor) oferuje jednak więcej możliwości. Jest to jakby połączenie dwóch niezależnych narzędzi. Górna część okna to sekcja *Color Range* (Zakres koloru), która służy do automatycznego tworzenia selekcji, dolna część, czyli sekcja *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie), jest odpowiedzialna za modyfikacje barw.

Narzędzie *Replace Color* (Zastąp kolor) działa dwuetapowo. W pierwszym kroku, w sekcji *Selection* (Zaznaczenie), dokonujemy wyboru obszarów, które mają być zmienione, w drugim zaś, w sekcji *Replacement* (Zastępowanie), wprowadzamy odpowiednie modyfikacje kolorów. Kolor wybrany w sekcji *Replacement* (Zastępowanie) zastąpi nam wszystkie kolory wskazane za pomocą sekcji *Selection* (Zaznaczenie). By rozszerzyć działanie narzędzia oraz precyzyjnie określić



modyfikowany obszar, możemy skorzystać z parametru *Fuzziness* (*Tolerancja*) (rysunek 6.39). Pozwala on na bieżąco kontrolować tolerancję zaznaczania. Obszary widoczne w kolorze białym na podglądzie w oknie *Replace Color* (*Zastąp kolor*) będą zmieniane, obszary ciemne nie zostaną zmodyfikowane.



**Rysunek 6.39.**

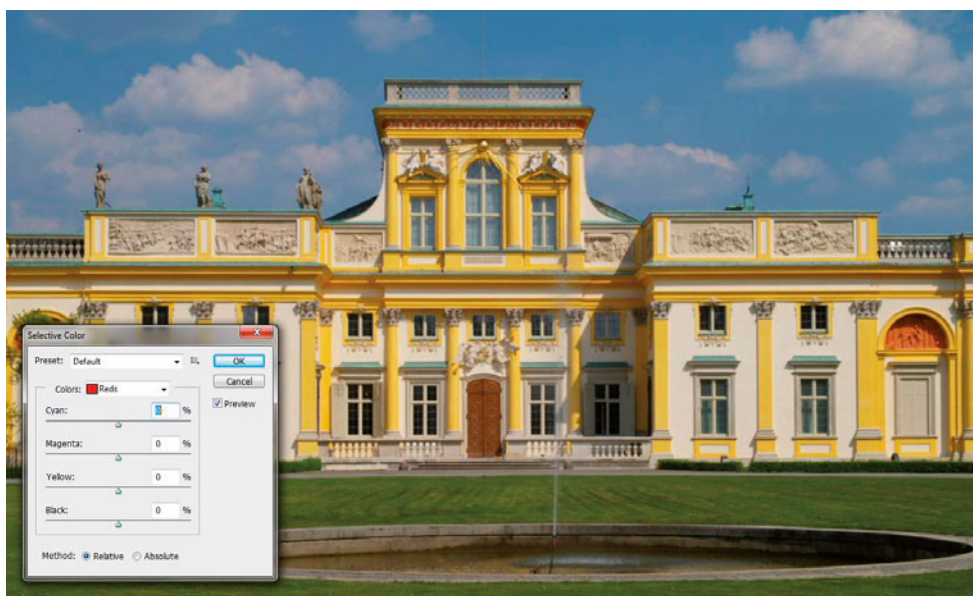
Za pomocą narzędzia Eyedropper (Kropplomierz) pobieramy próbkę wybranego koloru i używając suwaka *Fuzziness* (*Tolerancja*), określamy tolerancję działania narzędzia. Modyfikacja kolorów daje całkiem dobre efekty. Jeśli jednak nie wszystkie obszary naszej pracy zostały dobrze pokryte nowym kolorem, konieczne jest powiększenie tolerancji działania narzędzia. Aby wskazać kolor lub kolory, które chcielibyśmy zmieniać, wystarczy kliknąć wybraną barwę w oknie dokumentu, a następnie korzystając z suwaka *Fuzziness* (*Tolerancja*), dostroić tolerancję działania narzędzia. Jeśli chcielibyśmy dodać nowe obszary do dalszych zmian, wystarczy wcisnąć klawisz *Shift* i ponownie kliknąć właściwy kolor w oknie dokumentu. (Użycie klawisza *Shift* pozwala na rozszerzanie zaznaczenia). W dalszej kolejności dokonujemy już korekcji lub zmian kolorów, używając suwaków *Hue* (*Barwa*), *Saturation* (*Nasycenie*) i *Lightness* (*Jasność*), znanych z narzędzia *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*)

W oknie *Replace Color* (*Zastąp kolor*) mamy jeszcze dodatkową możliwość wskazania określonego koloru, który chcemy wykorzystać. Daje to niesamowite możliwości zastępowania barw. Wystarczy kliknąć przycisk *Result* (*Wynik*), aby w oknie *Color Picker* (*Próbnik kolorów*) wybrać kolor, który chcemy zastosować. Naturalnie możliwe jest także wprowadzenie wartości numerycznych czy próbkowanie dowolnego koloru z naszej pracy. W tym celu wystarczy podczas edycji w oknie *Color Picker* (*Próbnik kolorów*) wskazać właściwy kolor w oknie dokumentu i po prostu zamknąć okno. W rezultacie w obszar określony za pomocą

sekcji *Selection* (*Zaznaczenie*) wprowadzony zostanie wybrany właśnie kolor. Jest to niezwykle użyteczna technika podczas retuszu lub niewielkiej korekty barw. W ten sam sposób działa także przycisk *Color* (*Kolor*) dostępny w sekcji *Selection* (*Zaznaczenie*). W tym miejscu możemy wskazać konkretny kolor, który chcielibyśmy zastąpić. Parametr *Fuzziness* (*Tolerancja*) pozwala precyzyjnie określić tolerancję działania narzędzia.

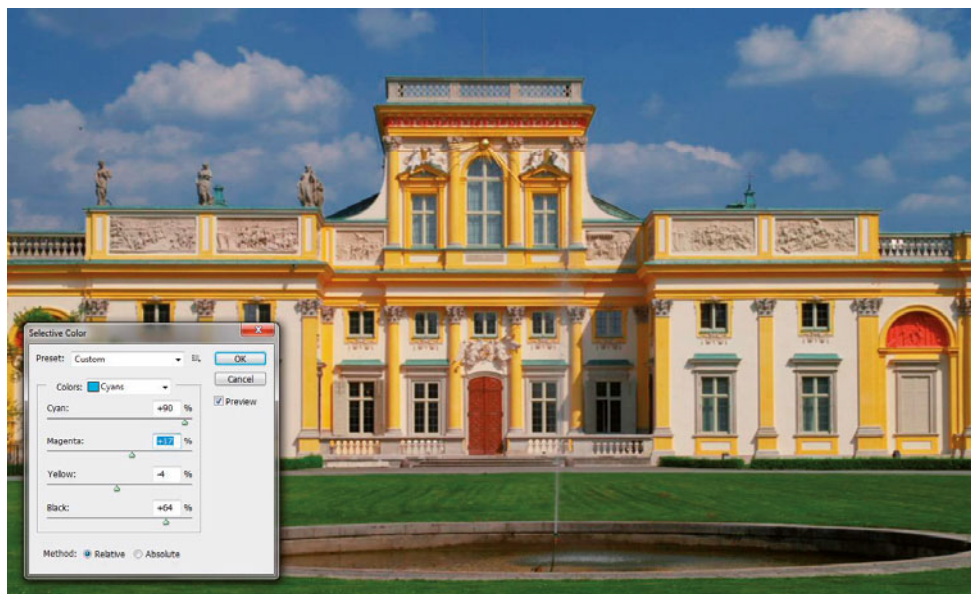
### Precyzyjne sterowanie barwą za pomocą narzędzia Selective Color (Kolor selektywny)

*Selective Color* (*Kolor selektywny*) to bardzo ciekawe narzędzie, które pozwala precyzyjnie dostosować kolor przy użyciu czterech suwaków z kolorami CMYK (rysunek 6.40). W sekcji *Colors* (*Kolory*) należy wybrać kolor, który chcemy poddać edycji, a następnie suwakami CMYK precyzyjnie określić zawartość poszczególnych jego składowych. Działanie polecenia *Selective Color* (*Kolor selektywny*) daje doskonale efekty podczas przygotowania publikacji do druku, choć nie tylko. Dzięki edycji kolorów CMYK możemy usunąć przebarwienia obrazu, poprawić intensywność kolorów (także na wydruku) oraz dokonać niewielkiej korekty odcieni wybranych kolorów obrazu (rysunek 6.41).



**Rysunek 6.40.**

*Selective Color* (*Kolor selektywny*) to bardzo ciekawe narzędzie, które pozwala precyzyjnie dostosować kolor przy użyciu czterech suwaków z kolorami CMYK. W sekcji *Colors* (*Kolory*) należy wybrać kolor, który chcemy poddać korekcie, a następnie suwakami CMYK precyzyjnie określić zawartość poszczególnych składowych koloru



**Rysunek 6.41.**

Edycję tę możemy przeprowadzić kilkakrotnie. W pierwszej chwili modyfikacji poddane zostały kolory czerwone, później żółte, a w końcu niebieskie. Nieco przekolorowany podgląd pracy widoczny jest powyżej

W oknie *Selective Color* (*Kolor selektywny*) mamy jedną dodatkową opcję — *Method* (*Metoda*). Ma ona ogromny wpływ na ostateczny sposób działania narzędzia. Wybór opcji *Relative* (*Względnie*) dokonuje korekty składowych CMYK na bazie oryginalnych kolorów korygowanego obrazu. W rezultacie każda zmiana dokonywana jest na podstawie bieżącej wartości danego składnika CMYK. Domyślnie oryginalna wartość składowych kolorów określona jest na poziomie 0%, zaś przy wykorzystaniu suwaków mamy możliwość powiększyć lub pomniejszyć udział wybranych składowych CMYK w naszym obrazie. Taki sposób pracy doskonale nadaje się do drobnej korekty kolorów, daje bowiem nieco mniej widoczne rezultaty. Metoda *Absolute* (*Bezwzględny*) wprowadza bezwzględne wartości składowych CMYK, pomijając bieżące ustawienia obrazu. W efekcie użycia opcji *Absolut* (*Bezwzględny*) w pliku wyjściowym uzyskamy wartości składowych CMYK określone za pomocą suwaków. Przykładowo podczas korekty bieli ustawienie maksymalnej wartości jednego z kolorów pozwoli na uzyskanie 100-procentowego pokrycia kolorem białych obszarów pracy.

Mimo użycia suwaków CMYK narzędzie *Selective Color* (*Kolor selektywny*) z powodzeniem może być też stosowane podczas korekty obrazów RGB. W takim przypadku korzystamy zazwyczaj z metody *Relative* (*Względnie*). Narzędzie *Selective Color* (*Kolor selektywny*) doskonale nadaje się do usuwania czerwonego przebarwienia na twarzach.



## Balans kolorów i kanałów za pomocą narzędzi Color Balance (Balans kolorów) oraz Channel Mixer (Mieszanie kanałów)

Narzędzia *Color Balance* (Balans kolorów) oraz *Channel Mixer* (Mieszanie kanałów) dają nieco podobne efekty wizualne. Korzystając z suwaków kontrolnych, możemy mieszać kolory lub kanały kolorów, tworząc różnego typu korekcie. W większości przypadków narzędzia te doskonale radzą sobie z usuwaniem dominującego koloru fotografii oraz ze zmianą temperatury barwowej zdjęcia.

### Color Balance (Balans kolorów)

*Color Balance* (Balans kolorów) (*Ctrl+B*) to dość wygodne narzędzie do szybkiej zmiany ogólnej kolorystyki obrazu. Sercem jego działania jest zestaw trzech suwaków, które pozwalają tworzyć wzajemne relacje pomiędzy kolorami znajdującymi się na przeciwnych biegunach koła barw. W rezultacie większa ilość np. koloru *Cyan* (Niebieskozielony) automatycznie koryguje i pomniejsza ilość czerwieni. Powiększanie zakresu zielonego skutkuje pomniejszeniem koloru *Magenta* (Karmazynowy). Działa to podobnie jak filtry fotograficzne podczas wywoływania kolorowych odbitek.

#### wskazówka



Warto zwrócić uwagę na to, że kolory znajdujące się naprzeciw siebie na kole barw tworzą podstawowe barwy w modelach CMY(K) oraz RGB. Jeśli przyjmijemy za podstawowe kolory barwy RGB, to ich kolorami dopełniającymi będą właśnie CMY, i odwrotnie. Czwarty kolor CMYK — czerń — jest dodany w celu uzyskania głębszej, prawdziwej czerni na wydruku.

Aby skutecznie stosować narzędzie *Color Balance* (Balans kolorów), powinniśmy właściwie skorygować jego opcje w sekcji *Tone Balance* (Balans tonów). W tym miejscu możemy zdecydować, na jakie tony obrazu chcielibyśmy oddziaływać. Warto podkreślić, że wybór każdej z dostępnych tu opcji daje w rezultacie całkowicie różne efekty. Najwyraźniejsze zmiany widoczne są podczas użycia opcji *Highlight* (Podświetlenia), zmiana światła daje bowiem ostre i dobrze widoczne efekty. Niemniej jednak użycie opcji *Shadows* (Cienie) jest także doskonale widoczne, jednak w tym przypadku modyfikacji ulegają przede wszystkim najciemniejsze obszary obrazu, a zatem efekt nie jest już tak wyraźny (rysunek 6.42).

Opcja *Preserve Luminosity* (Zachowaj jasność) pozwala podczas pracy zachować oryginalny poziom jasności korygowanych obszarów. Jej zaznaczenie skutkuje zwykle lepiej dla naszej pracy.

### Tworzenie zdjęć w odcieniach szarości

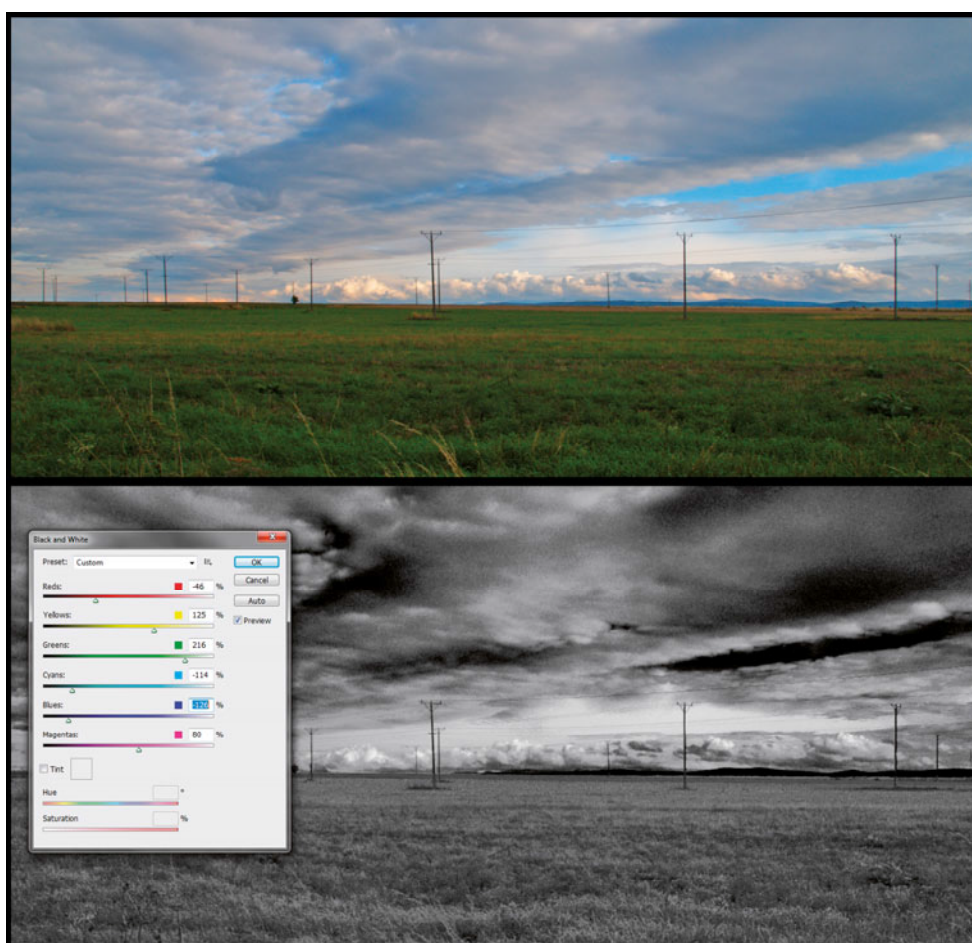
Photoshop udostępnia wspaniałe narzędzie *Black and White* (Czarno-biały) (*Ctrl+Alt+Shift+B*), które umożliwia rewelacyjną konwersję zdjęć w grafikę



**Rysunek 6.42.**

Color Balance (Balans kolorów) to proste narzędzie ułatwiające wprowadzanie szybkich zmian ogólnej kolorystyki obrazu. Suwakami możemy łatwo dodać nieco niebieskozielonego, odejmując jednak czerwieni itp. Kluczem do skutecznej pracy z narzędziem Color Balance (Balans kolorów) jest umiejętne użycie przycisków widocznych w sekcji Tone Balance (Balans tonów). Wprowadzona korekta zdecydowanie inaczej wygląda w obszarach cieni i świateł. To my mamy wskazać odpowiednie elementy pracy, które chcemy poddać dalszej korekcie

o odcieniach szarości. Dzięki użyciu suwaków dla wszystkich barw podstawowych — *Cyan* (Niebieskozielony), *Magenta* (Karmazynowy), *Yellow* (Żółty), *Red* (Czerwony), *Green* (Zielony), *Blue* (Niebieski) — możemy dowolnie sterować sposobem konwersji obrazu. To niesamowite, jak dużo można zmienić, posługując się jedynie kilkoma suwakami edycyjnymi. Z pewnością tam, gdzie zależy nam na przygotowaniu pracy w odcieniach szarości lub tworzeniu artystycznej fotografii czarno-białej, *Black and White* (Czarno-biały) sprawdzi się doskonale (rysunek 6.43). Dzięki aktywacji opcji *Tint* (*Tinta*) możliwe jest dodawanie dodatkowego koloru, co pozwala uzyskać prosty efekt typu sepia.



**Rysunek 6.43.**

Narzędzie Black and White (Czarno-biały) ma niemal nieograniczone możliwości konwersji obrazu kolorowego na grafikę w odcieniach szarości. Zmiany położenia niemal każdego z suwaków dają niesamowite efekty w końcowym obrazie. Z pewnością narzędzie to przypadnie do gustu fotografikom



## Edycja kolorów za pomocą krzywych — Curves (Krzywe)

Jak wspominałem wcześniej, popularne krzywe — *Curves* (*Krzywe*) — doskonale sprawdzają się także podczas korekty kolorów naszej pracy. Jest to szczególnie przydatne w sytuacji, gdy korzystamy z trybu CMYK. Krzywe pozwalają łatwo zmieniać poziom każdego kanału oddzielnie, co umożliwia wszechstronną korekcję obrazu. Jak pamiętamy, dobrze dobrane krzywe poprawiają także kontrast pracy i, co za tym idzie, jej ostrość.

Kluczem do korekty za pomocą krzywych jest praca w oddzielnych kanałach kolorów. W górnej sekcji *Channel* (*Kanał*) wskazujemy jeden z kolorów, który chcielibyśmy poddać korekcie, i przez modyfikację krzywej wprowadzamy odpowiednie korekty obrazu.

Warto podkreślić, że w trybie CMYK operujemy ilością farby drukarskiej, a zatem w punkcie rozpoczęcia krzywej o współrzędnych 0,0 są najjaśniejsze obszary obrazu. W końcówce krzywej w prawym górnym narożniku wykresu o współrzędnych 100,100 jest punkt czerni, czyli najciemniejszy punkt obrazu. W rezultacie rozjaśnianie wybranego kanału obrazu polega na zmniejszaniu ilości farby w pliku wyjściowym, czyli na przesuwaniu odpowiednich punktów na krzywej w dół. Dodawanie farby — podnoszenie krzywej — skutkuje większym poziomem wybranego koloru (rysunek 6.44). Wprowadzone korekty prezentowane są liczbowo. Widoczna w dolnej części obrazu wartość *Input Level* (*Wejście*) określa wejściowy, domyślny poziom danego koloru. Liczba po lewej stronie wykresu określa poziom wyjściowy. Jeśli zwiększamy ilość danego koloru, wartość *Output Level* (*Wyjście*) jest większa niż poziom wejściowy i odwrotnie.

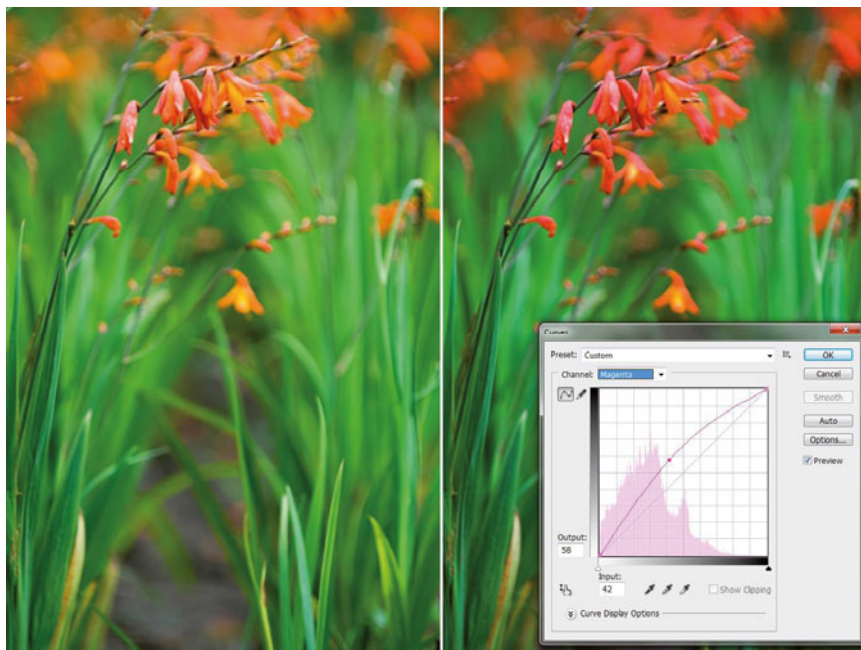
Widoczny w oknie *Curves* (*Krzywe*) histogram z pewnością ułatwia odnalezienie poziomu, który chcielibyśmy poddać edycji. Aby wskazać taki punkt na podstawie obrazu, wystarczy wcisnąć klawisz *Ctrl*, a następnie kliknąć w punkt, który chcielibyśmy poddać edycji w oknie obrazu. Powoduje to automatyczne wprowadzenie punktu kontrolnego na krzywej kontrastu. Jego edycja ma największy wpływ na wskazanie poziomu jasności.

Naturalnie takie modyfikacje przekształcają cały obraz CMYK, a nie tylko jego poszczególne kanały. Korekcja kolorów przy użyciu krzywych jest fascynującym procesem i daje niezwykłą kontrolę nad obrazem. Niestety, wymaga nieco wprawy, doświadczenia i przede wszystkim czasu na pierwsze próby i testy.

W wielkim skrócie, korekta kolorów za pomocą liczb polega na ręcznym wprowadzaniu wartości *Input Level* (*Wejście*) oraz *Output Level* (*Wyjście*). Odpowiednio dobrana korekta w parze z dużym doświadczeniem nie wymaga nawet dysponowania kolorowym monitorem.

### wskazówka



**Rysunek 6.44.**

Edycja krzywej dla koloru Magenta (Karmazynowy) w trybie CMYK daje zdecydowane zmiany obrazu. Oczywiście możemy w ten sam sposób edytować każdy kanał koloru CMYK

### Dopasowanie kolorów za pomocą narzędzia Match Color (Dopasuj kolor)

Dostępne jedynie w trybie RGB narzędzie *Match Color* (*Dopasuj kolor*) pozwala na dopasowywanie kolorów serii obrazów o podobnej kolorystyce lub usuwanie przebarwienia naszej pracy. Tyle mówi nam podstawowa definicja narzędzia, w praktyce oferuje ono znacznie więcej możliwości. Okno *Match Color* (*Dopasuj kolor*) zawiera całkiem dużo różnorodnych opcji. W sekcji *Destination Image* (*Obraz docelowy*) i dalej *Image Options* (*Opcje obrazu*) możemy dostosować kolorystykę i jasność bieżącego obrazka.

**Luminance** (**Luminancja**) — określa jasność docelowego obrazka. Luminacja to nieco inny sposób na modyfikację jasności. Z pewnością warto prześledzić działanie tego narzędzia, nawet na pojedynczym obrazie.

**Color Intensity** (**Intensywność koloru**) — edycja nasycenia kolorów naszej pracy, w nieco inny sposób niż za pomocą *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*).

**Fade** (**Stonuj**) — wygaszanie korekty. Większe wartości *Fade* (*Stonuj*) osłabiają działanie narzędzia. Maksymalna wartość *Fade* (*Stonuj*) powoduje powrót do oryginalnej postaci. Opcja *Fade* (*Stonuj*) pozwala precyzyjnie dostosowywać siłę jej działania do naszych potrzeb.

**Neutralize (Neutralizuj)** — szybkie usuwanie lekkiego przebarwienia obrazu i doprowadzanie go do naturalnej, neutralnej postaci. W wielu wypadkach warto jest przetestować działanie narzędzia *Match Color (Dopasuj kolor)*, choćby po to, by wypróbować opcję *Neutralize (Neutralizuj)*.

W sekcji **Image Statistic (Statystyki obrazu)** możemy wskazać dowolny obrazek jako źródło kolorów edytowanej pracy. Co ważne, będziemy w stanie dopasować kolory nawet dwóch oddzielnych warstw tego samego obrazka. Zdecydowanie ułatwia to tworzenie złożonych montażów, gdzie każdy element naszej pracy pochodzi z innego źródła.

W polu *Source (Źródło)* wskazujemy nazwę obrazka, który ma posłużyć za wzorzec i, o ile to konieczne, w polu *Layer (Warstwa)* określamy odpowiednią warstwę. Zakres dopasowania kolorów możemy korygować, używając suwaków dostępnych w sekcji *Image Options (Opcje obrazu)*. Użycie opcji *Fade (Stonuj)* wygasza efekt dopasowania kolorów (rysunek 6.45).

Polecenie *Match Color (Dopasuj kolor)* pozwala także wskazać jako próbkę źródłową obszar zaznaczenia w dowolnym obrazie. Aby wykorzystać zaznaczenie do obliczenia nowej kolorystyki obrazu, konieczne jest uruchomienie opcji *Use Selection in Source to Calculate Colors (Użyj zaznaczenia w pliku źródłowym do obliczania kolorów)*.

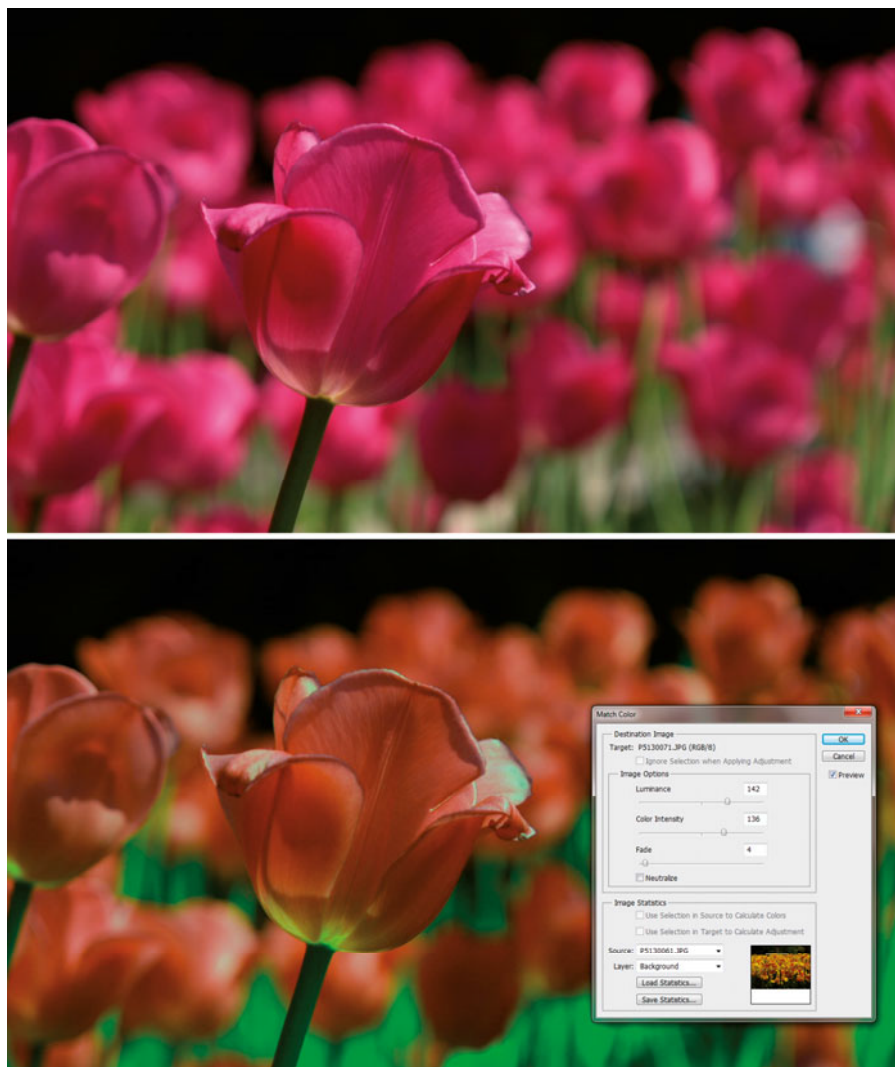
Narzędzie *Match Color (Dopasuj kolor)* możemy wykorzystać także do tworzenia niecodziennych efektów specjalnych. Wskazując jako plik źródłowy obraz o odmiennej kolorystyce, otrzymamy często zgoła fascynujące barwy. Używając suwaków w sekcji *Image Options (Opcje obrazu)*, możemy precyzyjnie dostosować je do naszych potrzeb.

Inne narzędzia dostosowania kolorów i kontrastu naszej pracy nie mają tak dużego znaczenia. Co ważne, w wielu przypadkach możemy użyć innego narzędzia, by uzyskać podobne rezultaty. W zasadzie nie ma jednego zawsze dobrego narzędzia do wprowadzania każdej korekty. Z pewnością najwięcej możliwości zmian, zarządzania jasnością, kontrastem, kolorem, a także w pewnym sensie ostrością obrazu dają nam *Curves (Krzywe)*, toteż warto poświęcić nieco czasu na pracę z tym właśnie narzędziem. Mimo wszystko wybór najlepszego sposobu działania w danej sytuacji wymaga nieco doświadczenia i wprawy.

Podczas użycia narzędzi do korekcji tonalnej warto zwrócić uwagę na przyciski *Load (Wczytaj)* i *Save (Zapisz)*. Za pomocą polecenia *Save (Zapisz)* możemy zachować wprowadzone ustawienia w oddzielnym pliku na dysku. Funkcja *Load (Wczytaj)* pozwoli w każdej chwili załadować przygotowane wcześniej poprawne i sprawdzone ustawienia.

Szczególnym ułatwieniem podczas pracy z kolorami i korekcji jest możliwość resetowania wszystkich ustawień bez konieczności wciskania przycisku *Cancel (Anuluj)* i ponownego wywoływania okna korekcji. Aby szybko resetować dokonane zmiany i doprowadzić obraz do stanu sprzed ich wprowadzenia, wystarczy wcisnąć



**Rysunek 6.45.**

Po wskazaniu w polu Source (Źródło) innego obrazu źródłowego nasza praca przejęła jego kolorystykę. W wielu przypadkach daje to doskonałe efekty

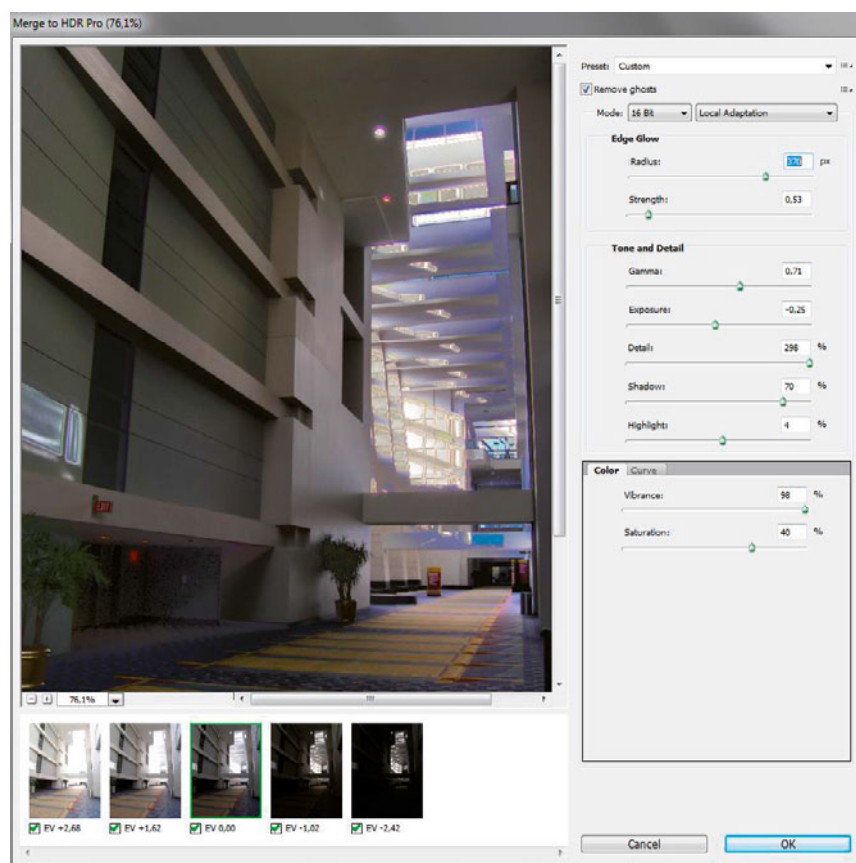
klawisz *Alt*. Spowoduje to zamianę przycisku *Cancel* (*Anuluj*) w *Reset* (*Wyzeruj*), którego wciśnięcie przywróci obraz sprzed korekcji. Oczywiście dotyczy to tylko aktualnej korekcji w obrębie jednego okna dialogowego. Korzystając z resetowania, nie cofniemy już wprowadzonych i zatwierdzonych (*OK*) zmian.

Możemy ograniczać obszar korekcji, stosując dowolne selekcje. Korekcja dotyczy tylko obszaru wybranego, objętego zarysem selekcji. Najlepszym sposobem wprowadzania zaznaczenia jest użycie szybkiej maski. Daje to wprost nieograniczone możliwości.

## Tworzenie obrazów typu HDR oraz pseudo HDR

Do budowy dokumentów HDR (*High Dynamic Range*) powinniśmy wykorzystać serię ujęć o różnej ekspozycji. Pozwala to przygotować obraz o naprawdę szerokim zakresie tonalnym, który zawiera nie tylko wiele detali w cieniach, ale także w najjaśniejszych obszarach pracy. Zdjęcia wykonujemy zawsze na statywie i korzystając z dostępnych ustawień, modyfikujemy wartość ekspozycji w dowolnym zakresie. W niektórych przypadkach uzyskamy dobre efekty, stosując przesunięcie ekspozycji o  $\pm 1$ , w innych zasadne będzie wykorzystanie zdjęć o szerszym zakresie.

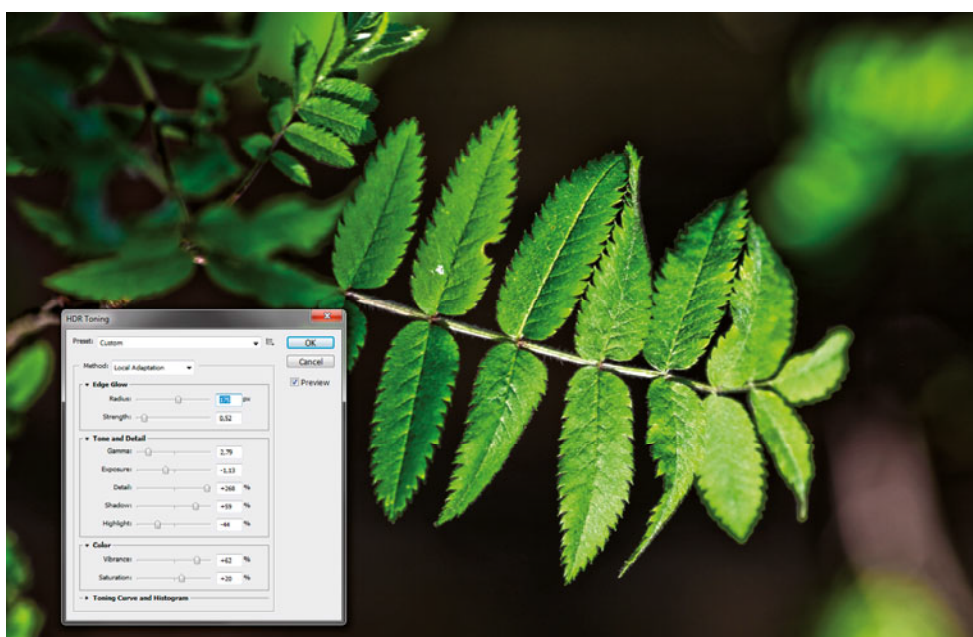
Z menu górnego *File (Plik)* wskazujemy polecenie *Automate (Automatyzuj)*, a następnie wywołujemy okno *Merge To HDR Pro (Scal do HDR Pro)* i przyciskiem *Browse (Przeglądaj)* wskazujemy zestaw kilku fotografii. W kolejnym oknie — nieco eksperymentując — wprowadzamy własne ustawienia i potwierdzamy działanie (rysunek 6.46).



**Rysunek 6.46.**

Za pomocą polecenia *Merge to HDR Pro (Scal do HDR Pro)* możemy przygotować zdjęcie o szerokim zakresie tonalnym, korzystając z kilku obrazów o różnej wartości ekspozycji

Jeśli nie dysponujemy odpowiednim zestawem fotografii o różnych ustawieniach ekspozycji, możemy zająć się przygotowaniem efektu pseudo HDR. W tym celu wskazujemy polecenie *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*), dostępne podobnie jak pozostałe narzędzia korekty w menu górnym *Image* (*Obraz*) i dalej na liście *Adjustments* (*Dopasowania*). Okno *HDR Toning* (*Tonowanie HDR*) zawiera te same ustawienia, jakie znamy z pełnej wersji *HDR Pro*, ale nie wymaga użycia serii zdjęć. Pozwala jednak osiągać bardzo ciekawe efekty (rysunek 6.47).



**Rysunek 6.47.**

HDR Toning (Tonowanie HDR) oferuje ten sam zestaw narzędzi edycyjnych, jakie znamy z pełnej wersji filtra Merge to HDR Pro

## Korekta punktowa — modyfikacja wybranych obszarów obrazu

Jest kilka sposobów wprowadzania korekty punktowej w wybranych obszarach naszej pracy. Narzędzia korekty oferują w tym zakresie bardzo ciekawe możliwości. Spróbujmy je podsumować.

### Wybiórcza edycja kolorów obrazu

W zakresie edycji wybranych kolorów możemy wykorzystać kilka narzędzi korekcyjnych. Będą to *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*), *Selective Color* (*Kolor selektywny*) oraz *Replace Color* (*Zastąp kolor*).



Aby podczas użycia *Hue/Saturation* (*Barwa/Nasycenie*) poddać edycji jedynie zielone kolory, w polu edycji wybieramy opcję *Greens* (*Zielone*), a następnie za pomocą suwaków wprowadzamy odpowiednią edycję (rysunek 6.48). Aby rozszerzyć działanie narzędzia lub dobrać lepszą próbkę koloru, możemy wykorzystać suwaki w dolnej części okna. Ciemny suwak ułatwia wskazanie koloru, który chcielibyśmy korygować, jasne uchwyty kontrolne rozszerzają tolerancję narzędzia.



**Rysunek 6.48.**

Korekta punktowa za pomocą narzędzia Hue/Saturation (*Barwa/Nasycenie*). Jedynie próbki żółte zostały poddane korekcie. W ten sposób niekonieczne było żadne zaznaczenie. Używając suwaków w dolnej części okna, możemy precyzyjnie określić sposób działania narzędzia. Na podobną korektę pozwalają także narzędzia *Replace Color* (*Zastąp kolor*) oraz *Selective Color* (*Kolor selektywny*). W każdym z tych narzędzi określamy bowiem obszar (kolor) pracy, który chcemy dalej zmieniać

Podobnie za pomocą narzędzia *Selective Color* (*Kolor selektywny*) w pierwszym kroku określamy kolor, który chcemy zmieniać, a następnie suwakami CMYK dokonujemy precyzyjnej korekty wybranych obszarów pracy.

Narzędzie *Replace Color* (*Zastąp kolor*) oferuje nieco więcej możliwości. Kolor, który chcemy modyfikować, można łatwo wskazać w sekcji *Selection* (*Zaznaczenie*) przyciskiem *Color* (*Kolor*). W tym przypadku możemy także rozszerzyć zakres działania narzędzia za pomocą suwaka *Fuzziness* (*Tolerancja*), a także dodać nowe obszary, które chcemy poddać korekcie. By to osiągnąć, wystarczy wcisnąć klawisz *Shift*, a następnie wskazać kolejny kolor do zastąpienia. Wszystkie obszary o wybranych kolorach mieszczące się w zakresie tolerancji — *Fuzziness* (*Tolerancja*) — zostaną odpowiednio skorygowane.

Praca w poszczególnych kanałach RGB lub CMYK dostępna w oknach *Levels* (*Poziomy*) lub *Curves* (*Krzywe*) daje podobne rezultaty.

### Wybiórcza korekta zaznaczonych obszarów

Każdą korektę możemy przeprowadzić na całej warstwie lub jedynie w obszarze zaznaczenia. W wielu przypadkach korekcja całego obrazu jest lepszym rozwiązaniem, są jednak sytuacje, gdy ewidentnie konieczne jest wprowadzenie zmian tylko w pewnych obszarach naszej grafiki. Dotyczy to użycia materiałów graficznych gorszej jakości, łączenia całkowicie różnych elementów czy też tworzenia efektów specjalnych i retuszu.

Do zaznaczania obszarów, które chcemy zmieniać, możemy wykorzystać dowolne narzędzie zaznaczania, jednak z pewnością najlepsze rezultaty otrzymamy podczas użycia *Quick Mask* (*Szybka maska*). To nie tylko doskonały interfejs tworzenia zaznaczania, ale także narzędzie, które daje łatwe sposoby zarządzania siłą wprowadzonej korekty.

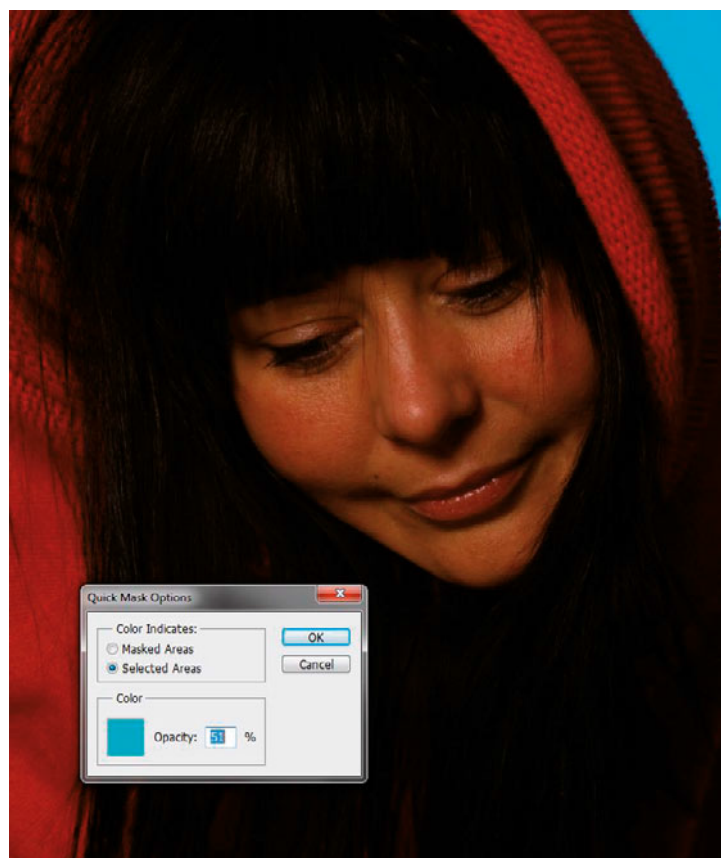
### Wykorzystanie narzędzia Quick Mask (Szybka maska) do tworzenia zaznaczenia

Aby skutecznie poddać edycji obszar zaznaczenia, musimy pamiętać, że jego krawędzie mogą być widoczne po wprowadzeniu korekty. Obszary zaznaczone poddane edycji zdecydowanie wyróżniają się z oryginalnego otoczenia. Co gorsza, jeśli użyjemy ostrych krawędzi selekcji, z pewnością zepsuje to założony efekt.

W tej sytuacji warto zastosować zaznaczenie, które będzie automatycznie wtopione w sąsiednie obszary. Wprowadzona korekta płynnie zaniknie na granicach selekcji i stanie się niezauważalna. Tego typu zmiana pozwoli na uzyskanie doskonałych efektów.

Do tworzenia zaznaczenia wykorzystać możemy *Quick Mask* (*Szybka maska*). Jest to niezwykle proste w działaniu, pozwala bowiem na malowanie selekcji dowolnym narzędziem malarskim. W tym celu wybieramy narzędzie *Brush Tool* (*Pędzel*) (*B*), za pomocą klawisza *D* ustalamy domyślne kolory programu i przechodzimy

do ustawienia jego opcji. Tu kluczowe znaczenie ma dość duża, miękka końcówka oraz niewielkie krycie. Wielkość narzędzia dostosowujemy do elementów obrazu, które chcemy modyfikować (kończówka może mieć wielkość obiektu), zaś z pewnością dobra będzie wartość *Opacity* (*Krycie*) na poziomie 40 – 60%. Aby wygodnie malować maskę zaznaczenia, warto ustalić opcję narzędzia *Quick Mask* (*Szybka maska*). W tym celu dwukrotnie klikamy ikonę *Quick Mask* (*Szybka maska*) w paletce *Tools* (*Narzędzia*) i wskazujemy kolor kontrastujący z ogólną kolorystyką obrazu. Ponadto upewniamy się, że zaznaczona jest opcja *Selected Areas* (*Obszary zaznaczone*) w sekcji *Color Indicates* (*Wskazania kolorów*) (rysunek 6.49). W ten sposób obszary malowane pędzlem staną się zaznaczeniem.



**Rysunek 6.49.**

Do wygodnej pracy w trybie *Quick Mask* (*Szybka maska*) konieczne jest określenie sposobu działania tego narzędzia oraz wskazanie kontrastowego koloru. Zdecydowanie ułatwi to precyzyjną korektę maski w razie takiej potrzeby

Dalej, używając klawisza *Q*, przechodzimy w tryb *Quick Mask* (*Szybka maska*) (alternatywnie możemy także skorzystać z przycisku *Edit in Quick Mask Mode* [*Edytuj w trybie szybkiej maski*] w paletce *Tools* [*Narzędzia*]) i przystępujemy

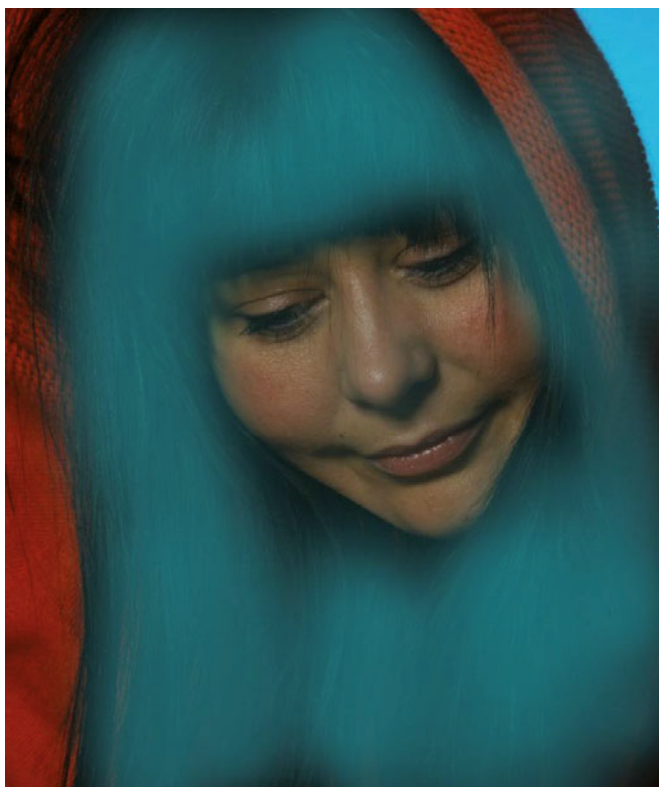


do malowania obszarów, które chcemy poddać wybiórczej korekcie. Co istotne, nie ma tu znaczenia szczególna precyzja naszych działań. Użycie miękkiej końcówki pędzla i niewielkiego krycia pozwoli korygować niedokładności. Duże braki w precyzji zaznaczenia możemy korygować białym kolorem. Podczas użycia trybu *Quick Mask* (*Szybka maska*) z aktywną opcją *Selected Areas* (*Obszary zaznaczone*) kolor czarny maluje zaznaczenie, biały je wyciera.

Aby różnicować siłę oddziaływania korekty, możemy kilkakrotnie malować w obszarach, które chcemy poddać silniejszej korekcie. Podczas malowania wybrany pędzel ma poziom krycia ustalony na 50%, oznacza to, że wprowadzona korekta będzie oddziaływać z podobną siłą. Aby w wybranych miejscach wprowadzić większą korektę, wystarczy zamalować je kilkakrotnie. W rezultacie obszary te będą poddane silniejszej, a nawet pełnej zmianie. Pozostałe części zaznaczenia będą korygowane z siłą około 50% (rysunek 6.50).

**Rysunek 6.50.**

Efekt zaznaczenia za pomocą narzędzia Brush Tool (Pędzel) o dużej końcówce, niewielkim kryciu oraz miękkich krawędziach. Jak widać, samo zaznaczenie nie należy do szczególnie precyzyjnych. W tym przypadku jednak jest całkowicie zadowalające. Dzięki użyciu niewielkiego poziomu Opacity (Krycie) oraz miękkiego pędzla zostaną ukryte wszelkie niedoskonałości tej maski



Przy budowaniu zaznaczeń o różnej sile doskonale sprawdza się pióro czułe na nacisk i tablet graficzny. Przez silniejsze dociśnięcie pióra wskazujemy obszary, które powinny być poddane mocniejszej korekcji. Mniejsza siła nacisku wprowadza mniejsze zmiany. Naturalnie możemy symulować ten proces, stale modyfikując

parametr *Opacity* (*Krycie*) pędzla. Za pomocą klawiszy numerycznych można to zrobić całkiem szybko.

Po zakończeniu prac nad zaznaczeniem, używając klawisza Q, przechodzimy do normalnego trybu pracy. Bardzo prawdopodobne, że utworzone zaznaczenie ma kształt zupełnie inny niż widoczny wcześniej obszar maski. W skrajnej sytuacji zaznaczenie może być całkiem niewidoczne — jednak jest obecne i skutecznie ogranicza zakres działania narzędzi korekcyjnych. Aby ułatwić sobie pracę i wprowadzanie subtelnej korekty, warto ukryć kształt zaznaczenia. Chodzące mrówki nie tylko rozpraszają naszą uwagę, ale także przysłaniają nieco krawędzie zaznaczenia. Nie ułatwia to podglądu korekcy. W tym celu warto skorzystać z prostego skrótu klawiaturowego *Ctrl+H*. Oznacza on dezaktywowanie polecenia *Selected Edges* (*Krawędzie zaznaczenia*), dostępnego w menu *View* (*Widok*) i kategorii *Show* (*Pokaż*).

W większości przypadków po ukryciu zaznaczenia za pomocą polecenia *Ctrl+H* zapominamy o nim. Próba wprowadzenia zmian w innym obszarze pracy nie daje rezultatów. Jeśli spotkamy się z taką sytuacją, warto ponownie, używając skrótu *Ctrl+H*, wyświetlić podgląd zaznaczenia lub po prostu dezaktywować je poleceniem *Deselect* (*Usuń zaznaczenie*) — *Ctrl+D*.

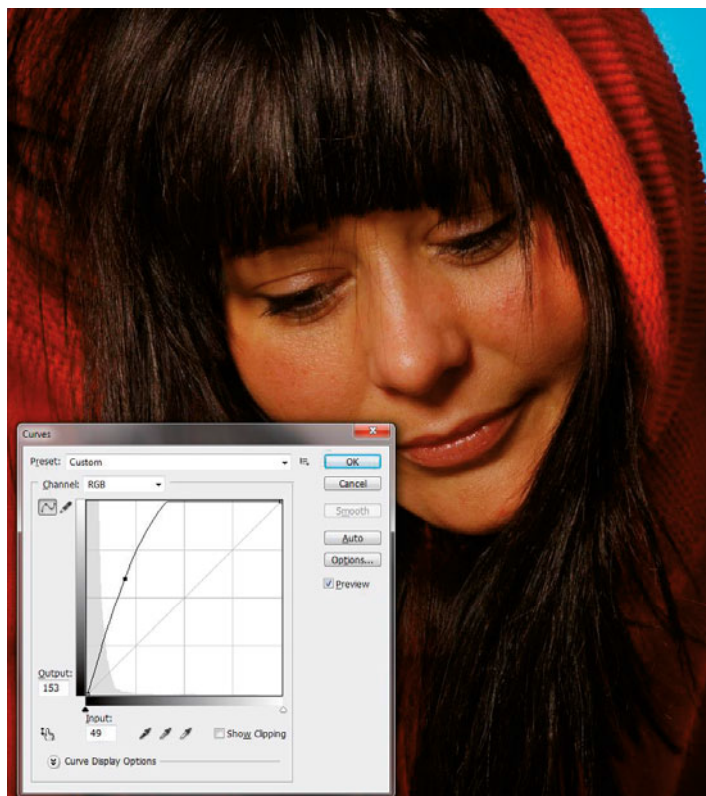
#### wskazówka



Ukryte zaznaczenie nie odwraca naszej uwagi i ułatwia podgląd swoich krawędzi. Granice zaznaczenia wymagają zwiększonej ostrożności. Nawet najlepsza korekta nie ma sensu, jeśli widoczne są granice jej działania.

Ostatni krok to wprowadzenie dowolnej korekty przy wykorzystaniu narzędzi korekcyjnych. Warto zwrócić uwagę, że w obszarach selekcji tworzonych za pomocą *Quick Mask* (*Szybka maska*) narzędzia te działają z nieco mniejszą mocą. Wynika to z użycia miękkiego pędzla o poziomie krycia 50 – 60%.

Efekt działania korekcji w obszarze zaznaczenia jest rewelacyjny (rysunek 6.51). Nawet tam, gdzie zaznaczenie nie było precyzyjne, trudno jest doszukać się jego granic. *Quick Mask* (*Szybka maska*), i — jeśli to możliwe — tablet, jest najlepszym sposobem wprowadzania selekcji dla wybiórczej korekty obrazu. Istotne jest tu użycie nie tylko miękkiego i dużego pędzla, ale także wprowadzenie parametru *Opacity* (*Krycie*) na poziomie 50 – 60%. Oczywiście podczas malowania zaznaczenia krycie pędzla możemy dowolnie zmieniać. Tam, gdzie jest niewielkie, korekta zadziała z mniejszą siłą, w obszarach o większym kryciu efekty korekcji będą bardziej widoczne. To niezwykle przydatna technika.

**Rysunek 6.51.**

Dzięki użyciu przygotowanej wcześniej maski zaznaczenia rozjaśnieniu poddane zostały jedynie wybrane obszary. Pomimo dużego poziomu rozjaśnienia trudno jest wskazać ostrą granicę korekty. Jest to właśnie największa zaleta użycia Quick Mask (Szybka maska) do zaznaczania

## Wykorzystanie palety Adjustments (Dopasowania) i warstw typu Adjustment Layer (Warstwa korekcyjna)

Jak wspominałem już wcześniej, warstwy korekcyjne umożliwiają dokonanie korekcji tonalnej na specjalnych warstwach — *Adjustment Layer (Warstwa korekcyjna)* (rysunek 6.52). Jest to niezwykle przydatna i prosta funkcja programu. Warstwy korekcyjne ściśle połączone z paletą *Adjustments (Dopasowania)* i umożliwiają modyfikację kolorów, jasności, kontrastu pracy bez zmiany oryginalnej postaci obrazu. Ma to szczególnie duże znaczenie podczas pierwszych samodzielnych prób korekcji oraz budowy złożonych montażu wielowarstwowych. Co bardzo istotne, użycie palety *Adjustments (Dopasowania)* i jednocześnie warstw korekcyjnych nie ma istotnego wpływu na wielkość edytowanego dokumentu, a to sprawia, że bardzo chętnie korzystamy z ich możliwości podczas wprowadzania dowolnych korekcji.