helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

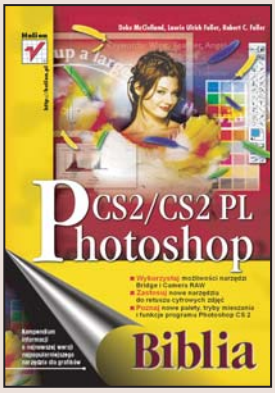
KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Photoshop CS2/CS2 PL. Biblia



Autorzy: Deke McClelland, Laurie Ulrich Fuller, Robert C. Fuller
Tłumaczenie: Michał Dadan
ISBN: 83-246-0181-3
Tytuł oryginału: Photoshop CS2 Bible
Format: B5, stron: 1112

Kompendium informacji o najnowszej wersji najpopularniejszego narzędzia dla grafików

- Wykorzystaj możliwości narzędzi Bridge i Camera RAW
- Zastosuj nowe narzędzia do retuszu cyfrowych zdjęć
- Poznaj nowe palety, tryby mieszania i funkcje programu Photoshop CS 2

Nazwa Photoshop jest niemal synonimem uniwersalnego narzędzia do obróbki grafiki i cyfrowych obrazów. Flagowy produkt firmy Adobe od dawna cieszy się zasłużoną sławą i uznaniem w świecie grafików i projektantów, a ostatnio również fotografów. Narzędzie to jest obecne na rynku od wielu lat. Jego producent — firma Adobe — praktycznie co roku prezentuje nową, udoskonaloną wersję. Najnowsza wersja Photoshopa, oznaczona symbolem CS 2, tradycyjnie już oferuje poprawione narzędzia znane z poprzednich wersji oraz wiele nowych, w tym doskonałą przeglądarkę obrazów — Bridge oraz długo oczekiwany tryb 32-bitowy.

„Photoshop CS 2. Biblia" to wyczerpujące omówienie najnowszej wersji tej aplikacji. Zawiera wszystko, co może przydać się projektantowi i fotografowi w codziennej pracy. Autor książki, doświadczony użytkownik Photoshopa i ceniony szkoleniowiec, opisuje nie tylko narzędzia i funkcje programu, ale także sposoby ich wykorzystania w praktyce — podczas tworzenia własnych projektów i obrabiania cyfrowych fotografii.
Wielu informacji zawartych w tej książce nie znajdziemy w dokumentacji — autor dzieli się z nami wiedzą wynikającą z długoletniego korzystania z tej wspaniałej aplikacji.

- Elementy interfejsu użytkownika
- Definiowanie preferencji programu
- Zarządzanie obrazami za pomocą przeglądarki Bridge
- Korzystanie z metadanych
- Modele barw
- Malowanie za pomocą narzędzia Brush (Pędzel) i definiowanie własnych pędzli
- Wypełnianie obiektów i obrysowywanie ich konturów
- Retusz i korekcja obrazów
- Zaznaczanie, maski i edycja fragmentów obrazu
- Filtry i efekty
- Korzystanie z warstw i trybów mieszania
- Narzędzia tekstowe
- Edycja zdjęć w formacie RAW
- Kalibracja kolorów i korekcja barwna obrazów
- Druk

Poznaj ogrom możliwości Photoshopa CS 2

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

O autorach **19**

Wstęp **21**

Część I Witamy w Photoshopie **27**

Rozdział 1. Wprowadzenie do Photoshopa CS2 ..... **29**

Co to jest Photoshop? 29
Trochę teorii 30
Mapy bitowe a obiekty wektorowe 30
Zalety i wady malowania 31
Zalety i wady rysowania 32
Zastosowania Photoshopa 33
Zastosowania programów wektorowych 33
Co nowego w Photoshopie CS2? 34
Podsumowanie 36

Rozdział 2. Witaj w świecie Photoshopa! **37**

Winieta programu 38
Ekran powitalny 38
Ekran roboczy Photoshopa 39
Paleta Info 42
Narzędzia 46
Elementy kontrolne przybornika 54
Pasek opcji 57
Predefiniowane ustawienia narzędzi 58
Preset Manager (Zarządzanie ustawieniami) 60
Pływające palety 61
Rozmieszczanie i dokowanie palet 62
Nawigacja w Photoshopie 66
Skalowanie widoku 66
Narzędzie Zoom (Lupka) 67
Polecenia powiększania i pomniejszania 69
Pole współczynnika powiększenia 69
Tworzenie okna odniesienia 71
Przewijanie wewnątrz okna 71
Paleta Navigator (Nawigator) 72
Dostosowanie interfejsu do potrzeb użytkownika 74
Podsumowanie 96

Rozdział 3. Zarządzanie obrazami 97
Rozmiar kontra rozdzielczość 98
Zmiana rozdzielczości na potrzeby druku 99
Zmiana rozdzielczości przy umieszczaniu obrazka w dokumentach 100
Jak określić idealną rozdzielczość? 101
Rozdzielczość obrazków wyświetlanych na ekranie 102
Otwieranie, powielanie i zapisywanie obrazków 103
Tworzenie nowego obrazka 105
Otwieranie istniejącego obrazka 110
Posługiwanie się programem Bridge 116
Typowa sesja z programem Bridge 117
Wczytywanie obrazów za pośrednictwem programu Bridge 119
Dostępne widoki 120
Wybieranie obrazów 123
Obracanie obrazów 125
Dodawanie obrazów do listy Ulubionych 126
Zarządzanie buforem cache 135
Zmienianie wielu nazw plików naraz 137
Korzystanie z polecenia File Info (Info o pliku) 138
Powielanie obrazka 141
Zapisywanie obrazka na dysk 141
Dodawanie rozszerzeń do nazw plików w Mac OS 142
Zapisywanie podglądu obrazków 143
Inne opcje zapisu 143
Okno dialogowe Save for Web (Zapisz dla Weba) 146
Przegląd formatów plików 147
PSD — format własny Photoshopa 148
Specjalne formaty 149
Formaty obsługiwane przez różne programy 157
Najbardziej popularne formaty 165
Specyficzne formaty 170
Nadal nie możesz otworzyć pliku? 174
Dodawanie informacji i adnotacji do pliku 174
Wprowadzanie notatek do obrazka 174
Wygłoś swoją opinię 175
Obsługiwanie notatek 176
Ponowne próbkowanie (resampling) i kadrowanie obrazka 177
Zmiana rozmiaru a ponowne próbkowanie 177
Kadrowanie 180
Podsumowanie 188

Część II Malowanie i retusz 189

Rozdział 4. Definiowanie kolorów 191
Wybieranie kolorów 192
Używanie próbnika kolorów 193
Ręczne wpisywanie wartości kolorów 195
Praca z różnymi modelami kolorów 196
RGB 197
HSB 198

CMYK 199
CIE Lab 202
Anatomia modelu Lab 202
Kolor indeksowany 204
Skala szarości 206
16 i 32 bity na kanał 207
Bitmapa (obraz czarno-biały) 208
Korzystanie z Bibliotek kolorów 212
Predefiniowane kolory 212
Paleta Color (Kolor) 214
Paleta Swatches (Próbki) 216
Predefiniowane ustawienia próbek kolorów 218
Narzędzie Eyedropper (Kroplomierz) 219
Narzędzie Color Sampler (Próbkowanie kolorów) 220
Kanały kolorów 222
Dlaczego miałoby Cię to obchodzić? 222
Jak działają kanały? 223
Jak uaktywniać i przeglądać kanały? 223
Sztuczki z kanałami 225
Kanały RGB 225
Kanały CMYK 227
Kanały Lab 227
Inne funkcje kanałów 227
Edycja kanałów kolorów 232
Poprawianie wyglądu kolorowych skanów 232
Tryb wielokanałowy 233
Podsumowanie 235

Rozdział 5. Malowanie i dostępne pędzle 237

Poznaj swoje narzędzia 238
Narzędzia do malowania 239
Narzędzia edycyjne 240
Podstawowe techniki 243
Malowanie linii prostych 243
Malowanie linii pionowych i poziomych 244
Malowanie za pomocą narzędzia Smudge (Smużenie) 246
Praca z narzędziem Sponge (Gąbka) 248
Korzystanie z narzędzia Color Replacement (Zastępowanie koloru) 249
Cofanie popełnionych błędów 252
Kształt i rozmiar pędzla 252
Wybór kształtu pędzla 252
Tworzenie własnych końcówek pędzli 255
Tworzenie własnych pędzli 259
Zapisywanie i wczytywanie zestawów pędzli 260
Dynamika pędzla 262
Podstawy 263
Dynamika kształtu 263
Dodatkowe opcje 268
Noise (Szum), Wet Edges (Mokre krawędzie) i cała reszta 270
Anulowanie linii o „zmiennej czułości” 271

Krycie, nacisk i ekspozycja 272
Tryby pędzla 275
25 trybów pędzla 276
Trzy tryby ściemniania i rozjaśniania 283
Podsumowanie 283

Rozdział 6. Wypełnienia i kontury 285
Wypełnianie zaznaczeń kolorem lub wzorem 286
Narzędzie Paint Bucket (Wiadro z farbą) 287
Polecenie Fill (Wypełnij) 292
Klawisze Backspace i Delete 294
Użycie narzędzia wypełnienia wewnątrz zaznaczenia 295
Nakładanie wypełnień gradientowych 296
Praca z narzędziem Gradient 297
Opcje narzędzia Gradient 298
Style gradientów 300
Tworzenie własnych gradientów 303
Edycja gradientów kryjących 304
Tworzenie losowych gradientów 308
Zapisywanie gradientów i zarządzanie nimi 310
Gradacje a tryby mieszania 312
Kontury i strzałki 315
Tworzenie konturu wokół zaznaczenia 315
Dodawanie grotów strzałek do linii 318
Dodawanie strzałek do linii zakrzywionych 319
Podsumowanie 322

Rozdział 7. Retuszowanie i restaurowanie obrazów 323
Klonowanie i korygowanie 325
Narzędzie Clone Stamp (Stempel) 326
Narzędzie Healing Brush (Pędzel korygujący) 330
Narzędzie Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący) 334
Narzędzie Patch (Łatka) 336
Narzędzie Red Eye (Czerwone oczy) 337
Retuszowanie fotografii 340
Odnawianie starej fotografii 342
Eliminowanie odwracających uwagę elementów tła 347
Cofanie się w czasie 351
Tradycyjne funkcje cofania 353
Paleta History (Historia) 354
Malowanie poza przeszłością 357
Podsumowanie 366

Część III Zaznaczenia, maski i filtry 369

Rozdział 8. Narzędzia zaznaczania i ścieżki 371
Jak działają zaznaczenia? 372
Geometryczne kontury zaznaczenia 376
Kontury o nieregularnym kształcie 379
Magnetyczne zaznaczenia 381
Zastosowanie narzędzia Magnetic Lasso (Lasso magnetyczne) 381
Modyfikowanie opcji lassa magnetycznego 382

Magiczny świat różdżki 384
Regulacja parametru Tolerance (Tolerancja) 384
Rozpoznawanie kilku warstw przez różdżkę 387
Zmiana konturów zaznaczenia 388
Szybkie zmiany 388
Ręczne dodawanie i odejmowanie 389
Zastosowanie klawiszy Shift+Alt lub Shift+Option jako modyfikatorów 391
Dodawanie i odejmowanie za pomocą różnych poleceń 392
Wygładzanie konturów zaznaczenia 395
Przenoszenie i kopiowanie zaznaczeń 400
Rola narzędzia Move (Przesunięcie) 400
Wykonywanie precyzyjnych ruchów 400
Klonowanie zaznaczenia 401
Przesuwanie konturu zaznaczenia niezależnie od jego zawartości 403
Skalowanie i obracanie konturu zaznaczenia 404
Rysowanie i edytowanie ścieżek 406
Ogólny opis ścieżek 408
Rysowanie ścieżek narzędziem Pen (Pióro) 411
Edycja ścieżek 417
Wypełnianie ścieżek 423
Malowanie wzdłuż ścieżki 424
Przekształcanie i zapisywanie ścieżek 426
Importowanie i eksportowanie ścieżek 430
Wymiana ścieżek z programem Illustrator 430
Eksportowanie do Illustratora 431
Zachowywanie przezroczystych obszarów na obrazku 431
Podsumowanie 434

Rozdział 9. Maskowanie i wyodrębnianie elementów obrazu 437

Malowanie i edycja wewnątrz zaznaczeń 439
Praca w trybie szybkiej maski 442
Działanie trybu szybkiej maski 443
Edycja czerwonej nakładki 447
Gradienty w funkcji masek 448
Automatyczne generowanie masek 452
Narzędzie Magic Eraser (Magiczna gumka) 454
Jeszcze bardziej magiczna gumka tła 456
Jeszcze bardziej magiczne polecenie Extract (Wydziel) 458
Zastosowanie polecenia Color Range (Zakres koloru) 464
Polecenie Color Range (Zakres koloru) — kilka praktycznych wskazówek 468
Tworzenie niezależnego kanału maski 468
Zapisywanie konturu zaznaczenia do kanału maski 469
Przekształcanie maski w zaznaczenie 471
Oglądanie maski i obrazka 472
Tworzenie maski z obrazka 473
Podsumowanie 480

Rozdział 10. Korekcja z wykorzystaniem filtrów 481

Pierwszy rzut oka na filtry 482
Filtry korekcyjne 482
Filtry destrukcyjne 483
Filtry efektowe 484

Działanie filtrów 485
Moduły rozszerzające (pluginy) 485
Podgląd działania filtrów 486
Ponowne stosowanie ostatnio użytego filtru 488
Zmienianie wartości numerycznych 488
Wygaszanie filtru 488
Korzystanie z warstw 489
Filtrowanie obrazka w ramce 489
Cofanie sekwencji filtrów 491
Zwiększanie ostrości i kontrastu 491
Stosowanie filtru Unsharp Mask (Maska wyostrzająca) 491
Stosowanie predefiniowanych filtrów wyostrzających 497
Wyostrzanie ziarnistych fotografii 498
Inteligentne Wyostrzenie 501
Stosowanie filtru High Pass (Górnoprzepustowy) 503
Przekształcanie obrazka w kontrastową grafikę 504
Rozmywanie obrazka 506
Zastosowanie filtru Gaussian Blur (Rozmycie gaussowskie) 506
Predefiniowane filtry rozmywające 508
Wygładzanie obrazka 509
Rozmycie kierunkowe 511
Posługiwanie się filtrem Lens Blur (Rozmycie soczewkowe) 519
Stosowanie filtra Box Blur (Rozmycie pola) 522
Stosowanie filtra Shape Blur (Rozmycie kształtu) 523
Stosowanie filtra Surface Blur (Rozmycie powierzchni) 525
Zmiękczanie konturu zaznaczenia 529
Szum 532
Dodawanie szumu 534
Usuwanie szumu filtrem Despeckle (Usuń kurz i rysy) 538
Uśrednianie pikseli za pomocą filtru Median (Mediana) 538
Wyostrzanie skompresowanego obrazka 539
Czyszczenie zeskanowanych fotografii 541
Posługiwanie się filtrem Average (Średnia) 544
Podsumowanie 546

Rozdział 11. Szaleństwo filtrów 547

Szalone efekty 548
A co z innymi? 554
Ostatnia uwaga o pamięci operacyjnej RAM 557
Galeria filtrów 557
Filtry z menu Pixelate (Pikslowanie) 559
Mezzotinta 560
Filtry akcentujące krawędzie 562
Wytłaczanie obrazka 562
Śledzenie krawędzi 564
Tworzenie metalicznej powłoki 566
Filtry zniekształcające 566
Gabinet krzywych luster 569
Wirujące spirale 570
Tworzenie koncentrycznych zmarszczek na wodzie 573
Tworzenie równoległych zmarszczek i fal 575

Zniekształcanie obrazka wzdłuż krzywej 582
Współrzędne biegunowe 583
Stosowanie filtra Lens Correction (Korekcja obiektywu) 585
Zniekształcanie za pomocą polecenia Liquify (Deformacja) 587
Tworzenie punktu zbiegu 598
Dodawanie chmur i reflektorów 601
Tworzenie chmur 601
Korzystanie z filtru Fibers (Włókna) 603
Oświetlanie obrazka 605
Podsumowanie 609

Część IV Warstwy, obiekty i tekst 611

Rozdział 12. Praca z warstwami 613

Przenoszenie zaznaczonego fragmentu obrazka na nową warstwę 616
Inne sposoby tworzenia warstw 617
Powielanie warstw 619
Praca z warstwami 620
Uaktywnianie warstwy 620
Poruszanie się między warstwami za pomocą klawiatury 622
Zaznaczanie podobnych warstw 622
Przezroczystość warstw 622
Modyfikowanie warstwy tła 625
Zmiana kolejności warstw 627
Wyświetlanie krawędzi warstw 628
Automatyczne usuwanie pozostałości tła 629
Nakładanie warstw 631
Stapianie warstw ze sobą 633
Usuwanie warstw 634
Zapisywanie „spłaszczonej" wersji obrazka 634
Zaznaczanie zawartości warstwy 635
Tworzenie cienia 636
Przemieszczanie, sprzęganie i wyrównywanie warstw 641
Łączenie (sprzęganie) warstw 641
Grupowanie warstw 643
Tworzenie i korzystanie z obiektów inteligentnych 646
Tworzenie nowego obiektu inteligentnego 646
Edytowanie obiektów inteligentnych 647
Blokowanie warstw 649
Zwykłe i inteligentne linie pomocnicze 651
Ustawienia siatki 654
Wykorzystanie narzędzia Measure (Miarka) 655
Przekształcanie obrazu 658
Przekształcanie całego obrazu 658
Przekształcanie warstwy lub zaznaczonego obszaru 659
Wypaczanie warstw 662
Przekształcenia numeryczne 663
Maski i warstwy 665
Zachowywanie przezroczystości warstwy 665
Tworzenie dodatkowych masek w warstwach 666

Wklejanie w obrębie zaznaczenia 670
Maskowanie grup warstw 671
Praca z kompozycjami warstw 672
Podsumowanie 675

Rozdział 13. Tryby mieszania 677

Parametry Opacity (Krycie) i Fill (Wypełnij) 679
Tryby mieszania warstw 682
Zaawansowane opcje mieszania warstw 698
Mieszanie wewnętrznych efektów warstwy 699
Maskowanie efektów 701
Wyrzucanie całych kanałów koloru 705
Przebijanie warstw 705
Wykluczanie i przebijanie pikseli 706
Suwaki wykluczające piksele 709
Rozmywanie 711
Obliczenia wykonywane na całym obrazie 715
Polecenie Apply Image (Zastosuj obrazek) 716
Dodawanie i odejmowanie obrazków 720
Polecenie Calculations (Obliczenia) 724
Łączenie masek 727
Podsumowanie 727

Rozdział 14. Kształty i style 731

Rysowanie kształtów 732
Zalety i wady kształtów 732
Narzędzia do tworzenia kształtów 734
Proces rysowania kształtu 735
Łączenie i edycja kształtów 738
Edycja wypełnienia kształtu 741
Style warstw 743
Zalety stylów warstw 749
Wewnątrz okna Layer Style (Styl warstwy) 750
Modyfikowanie i zapisywanie efektów 758
Wyłączanie efektów 758
Kopiowanie efektów 759
Przekształcanie efektów w nowe warstwy 759
Zapisywanie efektów w stylach 760
Podsumowanie 761

Rozdział 15. W pełni edytowalny tekst 763

Pięć rodzajów tekstu 765
Sztuka tworzenia napisów 766
Praca z narzędziem Type (Tekst) 768
Tworzenie pionowych napisów 772
Pisanie i edycja tekstu w ramce 773
Formatowanie znaków 775
Krój czcionki (Font) 776
Rozmiar czcionki 778
Interlinia (Leading) 780
Kerning 781

Opcja Fractional Widths (Szerokości ułamkowe) i System Layout (Układ systemu) 783
Odstępy między wieloma literami (Tracking (Światło)) 784
Skalowanie poziome i pionowe 784
Linia bazowa pisma (Baseline) 785
Kolor tekstu 786
Formatowanie akapitów 787
Wyrównanie tekstu (Alignment) 788
Wyrównanie znaków interpunkcji 789
Justowanie tekstu (Justification) 789
Wcięcia i odstępy akapitów 791
Dzielenie wyrazów 791
Łamanie wierszy 793
Sprawdzanie pisowni 793
Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu 794
Umieszczanie tekstu na ścieżce 795
Wyginanie i odkształcanie tekstu 799
Edycja tekstu przekonwertowanego do kształtów 801
Podsumowanie 802

Część V Kolory 803

Rozdział 16. Zarządzanie kolorami 805
Typowy scenariusz dopasowywania kolorów 806
Ustawienia monitora 807
Dobór najlepszej przestrzeni kolorów 810
Osadzanie profilu w pliku 812
Ustawianie docelowej przestrzeni kolorów 813
Zachowanie się programu w przypadku różnic w profilach 814
Konwersja przestrzeni kolorów 814
Konwersja kolorów 816
Pole Description (Opis) 816
Pole Working Spaces (Przestrzenie robocze) 816
Pole Color Management Policies (Zasady zarządzania kolorem) 819
Więcej opcji 822
Własne ustawienia CMYK 824
Zapisywanie i wczytywanie ustawień dotyczących kolorów 827
Synchronizacja ustawień w programie Bridge 829
Podsumowanie 830

Rozdział 17. Korekcja kolorów 831
Efekty związane z korekcją kolorów 832
Gdy kolory potrzebują terapii 832
Szybkie efekty zmiany kolorów 834
Polecenie Invert (Odwrotność) 834
Polecenie Equalize (Wyrównaj) 836
Polecenie Threshold (Próg) 837
Polecenie Posterize (Posteryzacja) 840
Szybka korekcja kolorów 842
Obszary szarości 843
Polecenie Auto Levels (Auto-poziomy) 843

Polecenie Auto Contrast (Auto-kontrast) 844
Polecenie Auto Color (Auto-kolor) 845
Korekcja barwy i nasycenia 845
Korzystanie z narzędzia Hue/Saturation (Barwa/Nasycenie) 847
Kolorowanie obrazków — opcja Colorize (Koloruj) 855
Polecenie Replace Color (Zastąp kolor) 855
Polecenie Selective Color (Kolor selektywny) 856
Filtrowanie kolorów 858
Polecenie Variations (Wariacje) 859
Polecenie Match Color (Dopasuj kolor) 862
Poprawa kolorów w skompresowanych obrazkach 864
Korekcja poziomów jasności obrazka 865
Paleta Histogram (Histogram) 866
Polecenie Levels (Poziomy) 869
Korekcja krzywych koloru 876
Polecenie Gradient Maps (Mapa gradientu) 881
Praktyczne zastosowania: krzywe o gładkim kształcie 882
Praktyczne zastosowania: krzywe o dowolnym kształcie 882
Polecenie Shadow/Highlight (Cień/Światło) 884
Korekcja ekspozycji 888
Warstwy dopasowania 890
Zalety korekcji z wykorzystaniem warstw 892
Korygowanie płaskich obrazków za pomocą warstw dopasowania 896
Korygowanie zdjęć w formacie RAW 896
Korekcja kolorów 898
Wyostrzanie i wygładzanie 901
Korygowanie niedoskonałości obiektywu 902
Modyfikowanie profilu 904
Otwieranie i zapisywanie obrazów w oknie Camera Raw 904
Zapisywanie ustawień okna Camera Raw 905
Stosowanie zapisanych ustawień okna Camera Raw 906
Podsumowanie 907

Rozdział 18. Przygotowanie do druku 909

Terminologia związana z drukiem 910
Drukowanie obrazków kompozytowych 914
Wybór drukarki w systemie Windows 915
Wybór drukarki w systemie Mac OS 916
Ustawienia wydruku 916
Określanie funkcji transferu 927
Uruchamianie wydruku 929
Separacja kolorów 932
Drukowanie obrazka z separacją CMYK 932
Tworzenie zalewek 933
Bichromia, trichromia i kwadrochromia 934
Tworzenie bichromii 935
Drukowanie bichromii 936
Edycja poszczególnych kanałów bichromii 937
Separacja kolorów dodatkowych 937
Optymalizacja obrazów do zastosowań internetowych 939

Wybór właściwego formatu dla sieci 939
GIF 940
JPEG 941
PNG 943
Okno dialogowe Save for Web (Zapisz dla Weba) 943
Optymalizacja obrazów do formatu GIF i PNG-8 946
Predefiniowane ustawienia optymalizacyjne 946
Własne ustawienia optymalizacyjne dla formatów GIF i PNG-8 948
Optymalizacja obrazów do formatu JPEG i PNG-24 953
Predefiniowane ustawienia optymalizacyjne 953
Własne ustawienia optymalizacyjne dla formatów JPEG i PNG-24 954
Skalowanie obrazów 955
Tworzenie animowanych obrazów GIF 955
Rozcinanie obrazu na plasterki 957
Tworzenie odcięć 958
Edycja odcięć 960
Opcje dotyczące odcięć 960
Zapisywanie odcięć 963
Publikowanie obrazów z poziomu programu Bridge 963
Drukowanie stykówek 966
Tworzenie pakietu obrazków 967
Tworzenie internetowej galerii zdjęć 970
Tworzenie pokazu slajdów w formacie PDF 973
Scalanie obrazów w panoramy 974
Podsumowanie 978

Dodatki 979

Dodatek A Skróty klawiszowe, menu i personalizacja programu 981

Niewidoczne skróty i modyfikatory 982
Kombinacje z klawiszem Alt 982
Menu kontekstowe 983
Skróty odnoszące się do przybornika 983
Skróty odnoszące się do palet 985
Definiowanie własnych skrótów klawiszowych 987
Personalizacja menu 989
Tworzenie nowego zestawu 990
Prababcia wszystkich tabel skrótów 991

Skorowidz 1029

Rozdział 9.
Maskowanie i wyodrębnianie elementów obrazu

W tym rozdziale:

- Wprowadzenie do maskowania
- Malowanie wewnątrz konturu zaznaczenia
- Zastosowanie trybu szybkiej maski do modyfikacji konturów zaznaczenia
- Rysowanie zaznaczeń gradientowych w trybie szybkiej maski
- Zastosowanie magicznej gumki, gumki tła oraz polecenia *Extract* (*Wydziel*) do wyodrębnienia obiektu z tła
- Zaznaczanie obrazków za pomocą polecenia *Color Range* (*Zakres koloru*)
- Zapisywanie konturu zaznaczenia do kanału maski
- Przekształcanie kanałów w zaznaczenia
- Tworzenie precyzyjnej maski w oparciu o obrazek

Większość użytkowników Photoshopa nie korzysta z masek. Uważamy, że jest to spowodowane nie tylko złożonością tej metody pracy, lecz także wrażeniem, iż maski sprawiają dużo kłopotów i nie są tego warte. Jak każdy, po pierwszym zetknięciu się z Photoshopem nie potrafiliśmy sobie wyobrazić potrzeby zastosowania maski. Wystarczyły nam narzędzia *Lasso* i *Magic Wand* (*Różdżka*). Jeśli utworzone efekty nie odpowiadały nam, zawsze mieliśmy jeszcze w zanadrzu narzędzie *Pen* (*Pióro*). Czego moglibyśmy chcieć więcej?

Okazało się, że jeszcze wielu innych rzeczy. Każde z wymienionych narzędzi nadaje się do zaznaczania obrazków, lecz tylko częściowo spełnia nasze wymagania. Narzędzia *Lasso* umożliwiają tworzenie zaznaczeń o dowolnym kształcie, lecz żadne z nich, nawet magnetyczne lasso, nie poradzi sobie na przykład z elementami o zróżnicowanej ostrości. Różdżka zaznacza obszary koloru, lecz zazwyczaj omija istotne kolory, w wyniku czego

krawędzie konturów zaznaczenia często są postrzępione i paskudnie wyglądają. Pióro, choć niezwykle precyzyjne, tworzy mechanicznie kontury, które mogą sprawiać wrażenie sztucznych, jeśli weźmie się pod uwagę to, co mają przedstawiać.

Maski mogą przejąć wszystkie funkcje innych narzędzi do zaznaczania. Za pomocą masek można tworzyć swobodne zaznaczenia, zaznaczać obszary jednolitego koloru i uzyskiwać zdumiewająco precyzyjne krawędzie. Nie posiadają przy tym wad narzędzi zaznaczania. Radzą sobie z obiektami o zróżnicowanej ostrości, dają całkowitą kontrolę nad wyglądem krawędzi i tworzą zaznaczenia równie naturalne jak sam obrazek.

W zasadzie maska jest obrazkiem. Maski zaznaczają piksele za pomocą pikseli. Dlatego za ich pomocą możesz „pokazać" Photoshopowi to, co widzisz na fotografii. Stosując maski, możesz przy tworzeniu konturu zaznaczenia wykorzystać całą potęgę Photoshopa, wszystkie jego najlepsze cechy. Maski są bez wątpienia najbardziej odpowiednią metodą zaznaczania dostępną w tym programie.

Jeśli nie jesteś do końca pewien znaczenia terminu *maska*, podaję go w tym miejscu — maska jest to kontur zaznaczenia wyrażony jako obrazek w skali szarości.

- Zaznaczone obszary wyświetlane są w kolorze białym.
- Niezaznaczone obszary są wyświetlane w kolorze czarnym.
- Częściowo zaznaczone fragmenty obrazka wyświetlane są w kolorze szarym. Zmiękczone krawędzie również wyrażone są w odcieniach szarości, od jasnoszarego w pobliżu zaznaczonego obszaru do ciemnoszarego w pobliżu obszaru niezaznaczonego.

Na rysunku 9.1 widać kontur zaznaczenia i równoważną z nim maskę. Przykład po lewej przedstawia owalne zaznaczenie, które zmiękczyliśmy za pomocą polecenia *Select|Feather* (*Zaznacz|Wtapianie*). Po prawej widać to samo zaznaczenie wyrażone w formie maski. Zaznaczony obszar został pomalowany na kolor biały i oznacza powierzchnię *niepokrytą maską*, natomiast czarny kolor oznacza *zamaskowany* obszar, nieobjęty zaznaczeniem. Zwróć uwagę, że, patrząc na zarys selekcji, nie jesteś w stanie dostrzec, iż został on zmiękczony. Po prostu nie da się tego pokazać za pomocą „maszerujących mrówek". Natomiast w przypadku maski nie ma tego problemu.

Gdy patrzysz na maskę umieszczoną na rysunku 9.1, pewnie się zastanawiasz, gdzie jest obrazek. Jedną z cudownych rzeczy związanych z maskami jest to, że możesz je oglądać niezależnie od obrazka, jak na rysunku 9.1, lub razem z obrazkiem, jak na rysunku 9.2. Na drugim rysunku maska została przedstawiona pod postacią kolorowej nakładki. Domyślnie nakładce przypisany jest półprzezroczysty kolor czerwony, przypominający zabezpieczającą folię tradycyjnie używaną w ciemniach fotograficznych, a znaną pod nazwą *rubylith*. Czerwona folia wskazuje obszary zamaskowane, czyli niezaznaczone, natomiast brak czerwonej nakładki oznacza, że dany fragment obrazka jest niezamaskowany, czyli zaznaczony. Po powrocie do standardowego trybu „maszerujących mrówek" wszystkie zmiany nanoszone na obrazek oddziałują wyłącznie na niezamaskowane obszary.



Rysunek 9.1. *Zmiękczony kontur zaznaczenia (po lewej) i odpowiadająca mu maska (po prawej)*



Rysunek 9.2. *Maska z rysunku 9.1. widoczna razem z obrazkiem*

Teraz, gdy już mniej więcej wiesz, czym są maski (to będzie się stawać coraz jaśniejsze w trakcie czytania), zadasz nam pytanie o ich zastosowanie. Ponieważ maska jest generalnie niezależnym obrazkiem w skali szarości, możesz ją edytować za pomocą narzędzi malowania i edycji, filtrów, poleceń korekty kolorów i prawie każdej dostępnej w Photoshopie funkcji. Możesz nawet podczas edycji masek zastosować narzędzia zaznaczania opisane w poprzednim rozdziale. Skoro dysponujesz wszystkimi tymi narzędziami, nie pozostaje już nic innego, jak tylko tworzyć idealne kontury zaznaczenia w rekordowo krótkim czasie.

Malowanie i edycja wewnątrz zaznaczeń

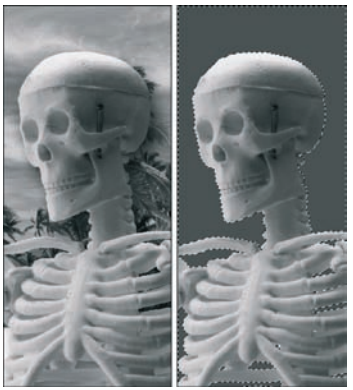
Zanim zanurzymy się w techniki maskowania, rozpocznijmy od małej rozgrzewki, czyli od *masek zaznaczenia*. Gdy byłeś w szkole podstawowej, mogłeś spotkać nauczyciela, który kazał kolorować obrazki od kreski do kreski bez wyjeżdżania za linię. Jeśli tak, Twój nauczyciel pokochałby to nieprawdopodobnie proste narzędzie. W Photoshopie kontury zaznaczenia funkcjonują jak maski, stąd termin *maska zaznaczenia* (a już się przeraziłeś, że trudno będzie przebrnąć przez ten rozdział). Bez względu na narzędzie użyte do utworzenia zaznaczenia — może to być ramka zaznaczenia, lasso, magiczna różdżka lub pióro — Photoshop pozwala na malowanie lub edytowanie wyłącznie zaznaczonego

obszaru. Farba nie może się znaleźć na niezaznaczonym (czyli chronionym) fragmencie obrazka, więc jedyne, co pozostaje, to malowanie w obrębie linii. Jeśli nie chcesz kolorować obrazków, bo masz obawy, czy Ci się uda, odpowiedzią na lęki jest maskowanie zaznaczenia.

Rysunki od 9.3 do 9.6 przedstawiają szkolny model anatomiczny, poddany działaniu kilku narzędzi malarskich i edycyjnych. Poniższe ćwiczenie ilustruje sposób, w jaki utworzyliśmy obrazki, korzystając z maski zaznaczenia.

Ćwiczenie: malowanie wewnątrz maski zaznaczenia

1. **Zaznacz szkielet**. Prawa strona rysunku 9.3 przedstawia kontur zaznaczenia.



Rysunek 9.3. *Po lewej pokazany jest obrazek wyjściowy. Narysowaliśmy kontur zaznaczenia wokół rzeźby, a następnie odwróciliśmy zaznaczenie i usunęliśmy tło (po prawej)*

2. **Odwróć zaznaczenie poleceniem *Inverse* (*Odwrotność*)**. Chcesz edytować obszar otaczający głowę, więc zastosuj polecenie *Select|Inverse* (*Zaznacz|Odwrotność*) (*Ctrl+Shift+I* w Windows, ⌘+*Shift+I* w Mac OS), aby odwrócić zaznaczone i niezaznaczone obszary.
3. **Wciśnij klawisze *Ctrl+Backspace* (⌘+*Delete* w Mac OS), aby wypełnić zaznaczony obszar kolorem tła**. W tym przypadku tło jest szare, jak widać na prawym obrazku z rysunku 9.3.
4. **Pomaluj wewnątrz zaznaczenia**. Zanim zaczniesz, zastosuj polecenie *View|Extras* (*Widok|Dodatkowe*) (*Ctrl+H* bądź ⌘+*H*), aby nie rozpraszały Cię podczas malowania te piekielne „maszerujące mrówki" (to jedno z głównych zastosowań polecenia *Extras* (*Dodatkowe*)).
5. **Wybierz narzędzie *Brush* (*Pędzel*) i zajmij się malowaniem**. Wybierz czarny kolor jako kolor narzędzia i przeciągnij myszą wokół szkieletu, aby oddzielić go wyraźną linią od szarego tła (patrz rysunek 9.4). Następnie obrysuj całość jeszcze raz, białym pędzlem.
6. **Wybierz narzędzie *Smudge* (*Smużenie*)**. Ustal wartość parametru *Strength* (*Wytrzymałość*) tego narzędzia na 80%, wciskając klawisz *8*. Następnie jakieś dwadzieścia razy przeciągnij myszą kursor od środka głowy na zewnątrz, aby utworzyć serię zawijasów. Jak widać na rysunku 9.5, narzędzie *Smudge* (*Smużenie*) rozmazuje kolory pobrane z wnętrza chronionego obszaru, lecz nie nanosi ich, dopóki kursor nie zostanie umieszczony wewnątrz zaznaczenia. Jest to znakomita



Rysunek 9.4. *Pomalowaliśmy wewnątrz maski zaznaczenia pędzlem o szerokości 150 pikseli*



Rysunek 9.5. *Przeciągnięcie kursorem narzędzia Smudge (Smużenie) spowodowało rozmazanie kolorów pikseli spoza maski selekcji, jednak nie zmieniło wyglądu tych pikseli*

ilustracja pewnej istotnej cechy programu — chociaż chroniony obszar sam jest zabezpieczony przed wszelakimi zmianami, kolory chronionych pikseli mogą oddziaływać na sąsiadujące z nimi obszary zaznaczone.

7. **Dodaj kilka ozdobników**. Jak widać na rysunku 9.6, maska selekcji przydaje się, gdy korzysta się z narzędzia *Burn* (*Ściemnianie*). Pozwala ona ściemnić tło wokół oczodołów i zębów. Chcąc stworzyć niesamowite włosy, kilkukrotnie powieliliśmy nową warstwę, na której się one znajdowały i zastosowaliśmy na jej klonach kilka filtrów (*Filter*|*Distort*|*Ocean Ripple* (*Filtr*|*Zniekształcenie*|*Morskie Fale*) i *Filter*|*Pixelate*|*Pointilize* (*Filtr*|*Pikslowanie*|*Punktylizacja*)). Następnie utworzyliśmy z warstw przekładaniec, stosując różne tryby mieszania (patrz: rozdział 13.).



Rysunek 9.6. *Całkiem niezły efekt? Przypomina nam to okładkę albumu grupy Grateful Dead*

Praca w trybie szybkiej maski

Przy omawianiu masek selekcji dowiedziałeś się, o co w ogóle chodzi w maskowaniu, lecz to dopiero początek. Reszta tego rozdziału poświęcona została opisowi użycia masek do definiowania bardziej złożonych zaznaczeń.

Najprostszym środowiskiem do tworzenia maski jest *tryb szybkiej maski* (*Quick Mask*). W trybie tym maska wyświetlana jest (domyślnie) w postaci czerwonej folii — *rubylith*. Wszystkie niezaznaczone obszary przedstawiane są w kolorze czerwonym, a zaznaczone — bez czerwonego krycia. Możesz dowolnie edytować tak pokazaną maskę do czasu, aż opuścisz tryb szybkiego maskowania i powrócisz do standardowego konturu zaznaczenia.

Tryb szybkiego maskowania jest, na co wskazuje jego nazwa, szybki, wygodny i pozbawiony uciążliwości charakterystycznych dla bardziej konwencjonalnych masek. Jest to rodzaj restauracji *fast food* — idzie się do niej wtedy, gdy nie zależy Ci zbytnio na jakości jedzenia; chcesz tylko wejść, zjeść coś i jak najszybciej wyjść.

Działanie trybu szybkiej maski

Zazwyczaj przed przejściem do trybu szybkiej maski warto utworzyć przynajmniej szkicowe zaznaczenie za pomocą narzędzi zaznaczania. Następnie należy skoncentrować się na poprawianiu i modyfikowaniu zaznaczenia w trybie szybkiego maskowania. Nie jest opłacalne wykonywanie całej pracy w tym trybie od samego początku (oczywiście to tylko ogólna reguła, od której kilkakrotnie odchodziliśmy w tym rozdziale, lecz tylko dlatego, że tryb szybkiego maskowania i my żyjemy w niezwykle zażyłej przyjaźni).

Aby przejść do trybu szybkiego maskowania, kliknij pokazaną na rysunku 9.7 ikonę tego trybu w przyborniku lub wciśnij klawisz *Q*. W trybie szybkiego maskowania obrazek z rzeźbą głowy wygląda tak, jak na rysunku 9.7. Głowa pozostaje zamaskowana, gdyż nie jest zaznaczona (na rysunku 9.7 maska pokryta jest jasnoszarą nakładką; na kolorowym monitorze nakładka przybierze czerwony kolor). Obszar poza rzeźbą wygląda tak samo jak dotychczas, ponieważ jest zaznaczony, czyli niezamaskowany.

Zauważ, że kontur zaznaczenia znika po przejściu do trybu szybkiego maskowania. Dzieje się tak dlatego, że na chwilę przestaje on istnieć. Wszystkie wykonywane operacje dotyczą wyłącznie maski, a sam obrazek pozostaje nietknięty. Po kliknięciu ikony „maszerujących mrówek" (na lewo od ikony trybu szybkiego maskowania) lub wciśnięciu klawisza *Q* maska zostanie ponownie przekształcona w kontur zaznaczenia i będziesz mógł edytować obrazek.

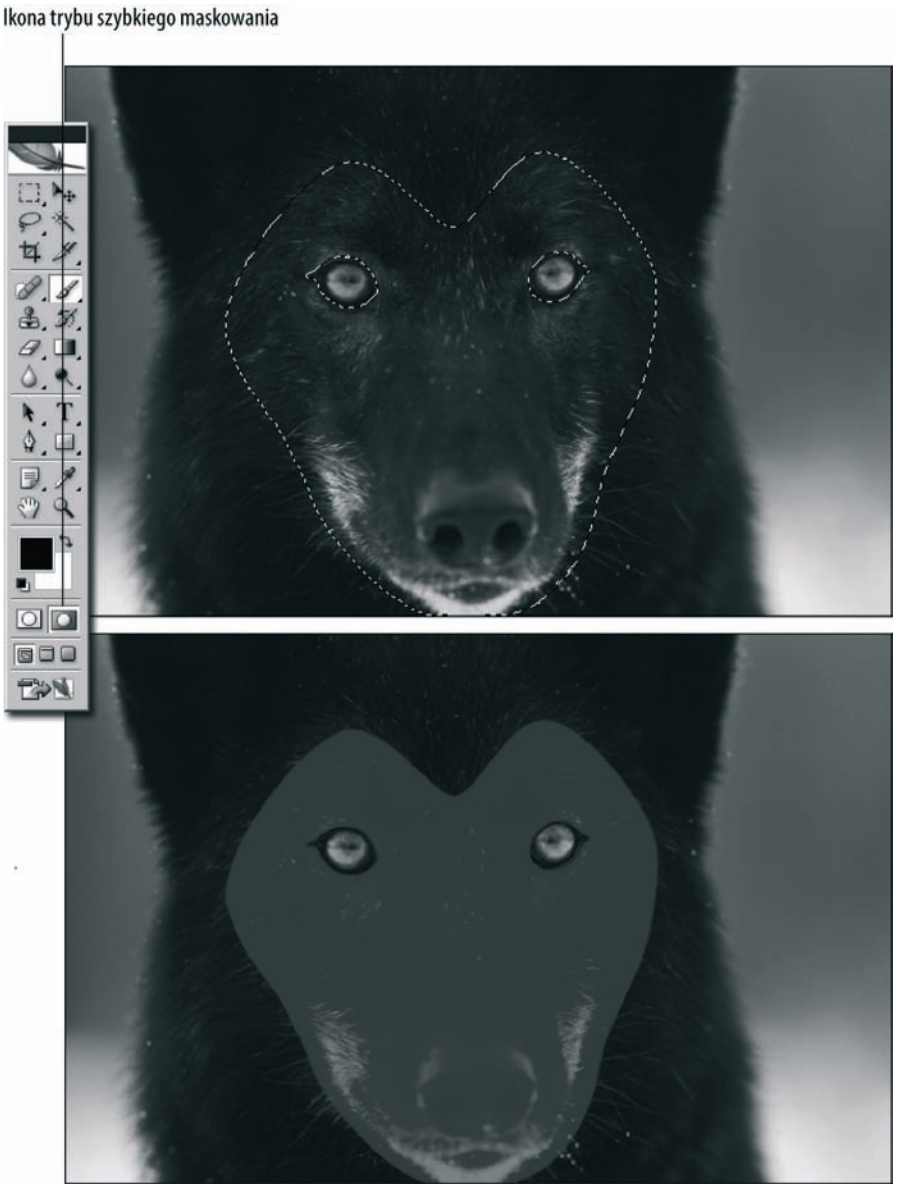


Jeśli po kliknięciu ikony trybu szybkiego maskowania na ekranie nic się nie zmienia, nie oznacza to, że zepsuł się komputer, lecz po prostu przed przejściem do tego trybu nie zaznaczyłeś na obrazku żadnego elementu. Gdy nic nie jest zaznaczone, program przygotowuje do edycji cały obrazek. Innymi słowy — zaznaczenie obejmuje wszystkie piksele (jedynie niektóre z poleceń w menu *Edit* (*Edycja*), *Layer* (*Warstwa*) i *Select* (*Zaznacz*) wymagają zaznaczenia jakiegoś elementu na obrazku, aby mogły zadziałać). Jeśli wszystko zostało zaznaczone, maska jest biała, a jej nakładka przezroczysta. Dlatego nie widać żadnej różnicy na ekranie. Jest to kolejny powód, który powinien przekonać Cię do zaznaczenia jakiegoś elementu przed przejściem do trybu szybkiego maskowania — przynajmniej będziesz od razu widzieć efekt swoich starań.

Photoshop umożliwia naniesienie czerwonej nakładki maski na zaznaczony lub niezaznaczony obszar. Więcej informacji o sposobie zmiany tego ustawienia znajdziesz w dalszej części tego rozdziału, w podrozdziale „Edycja czerwonej nakładki".

W trybie szybkiego maskowania możesz edytować maskę przy zastosowaniu następujących metod.

- *Odejmowanie od zaznaczenia*. Pomaluj fragment obrazka czarnym kolorem, aby dodać w tym miejscu czerwoną nakładkę i w ten sposób usunąć z zaznaczenia pewne obszary obrazka. Przez wybiórcze zamalowanie pewnych części obrazu chronisz jego fragmenty.



Rysunek 9.7. *Na górnym obrazku widać zaznaczenie w postaci „maszerujących mrówek". Widzimy, że zaznaczone są oczy i większa część pyska. Klikając ikonę trybu szybkiego maskowania nakazujemy programowi tymczasowe przedstawienie zaznaczenia w postaci czerwonej nakładki (na dole)*

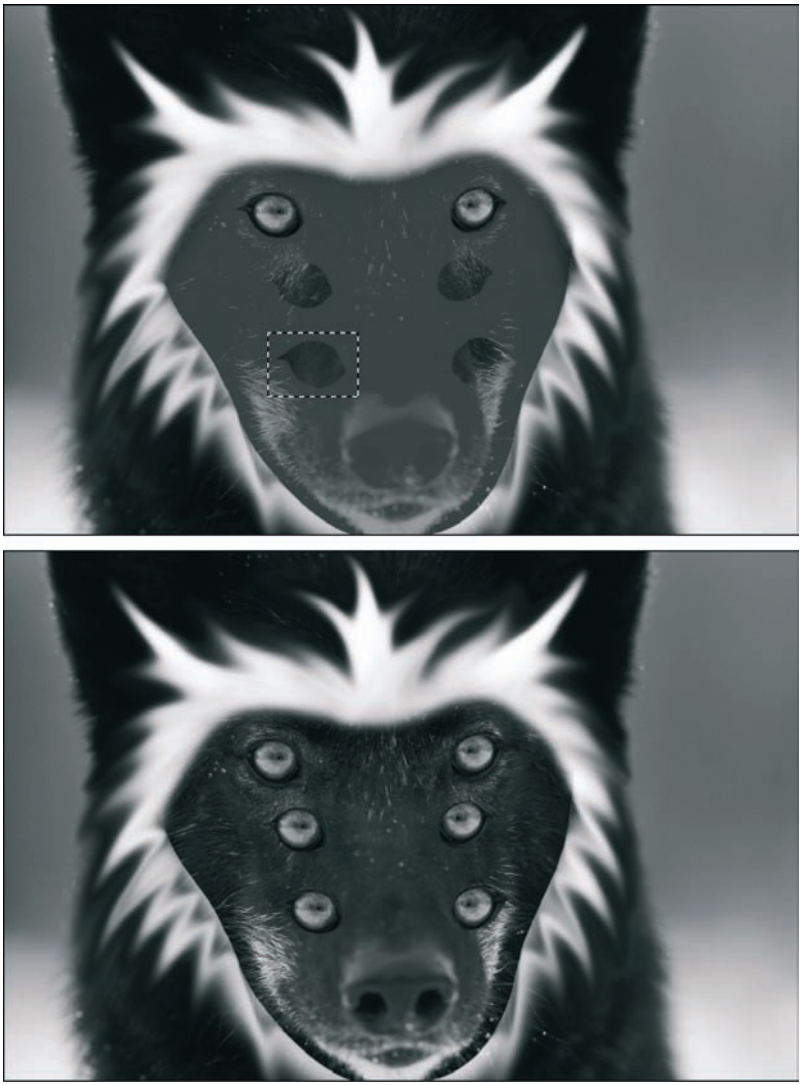
- *Dodawanie do zaznaczenia*. Pomaluj fragment obrazka białym kolorem, aby usunąć czerwoną nakładkę z tego miejsca i w efekcie dodać obszar do konturu zaznaczenia (patrz: górny obrazek na rysunku 9.8). Aby zredukować zamaskowany obszar, możesz zastosować narzędzie *Eraser* (*Gumka*) (zakładając, że kolor tła jest biały). Możesz także zamienić kolory narzędzia i tła, aby pomalować wybrany fragment białym kolorem za pomocą jednego z narzędzi do malowania.



Rysunek 9.8. *Malując w kolorze białym pędzlem o zmiękczonej końcówce, powiększyliśmy zaznaczony obszar (na górze). Po wyjściu z trybu szybkiej maski poszaleliśmy trochę z pędzlem i narzędziem rozmazywania (patrz: dolny rysunek)*

- *Dodawanie zmiękczonych zaznaczeń*. Jeśli pomalujesz obrazek odcieniami szarości, uzyskasz rozmyte, niepełne zaznaczenie. Kontur można także zmiękczyć, malując go czarnym lub białym kolorem za pomocą miękkiego pędzla (patrz: rysunek 9.8). My zdecydowaliśmy się na użycie koloru białego, który nanieśliśmy pędzlem o miękkiej końcówce, dodając ładnie wtopioną krawędź w górnej części selekcji. Następnie weszliśmy ponownie w świat „wędrujących mrówek" i poświęciliśmy jeszcze trochę czasu na malowanie i rozmazywanie.
- *Klonowanie konturów zaznaczenia*. Jeśli chcesz powielić na obrazku w kilku miejscach dany kontur zaznaczenia, powinieneś się zaprzyjaźnić z szybkim

maskowaniem. Zaznacz przezroczysty obszar jednym ze standardowych narzędzi do zaznaczania i z wciśniętymi klawiszami *Ctrl+Alt* (⌘+*Option* w Mac OS) przemieść go, przeciągając myszą, w nowe miejsce na obrazku (patrz rysunek 9.9). Chociaż my na rysunku zastosowaliśmy narzędzie *Rectangular Marquee* (*Zaznaczanie prostokątne*), równie dobrze do tego celu nadaje się *Magic Wand* (*Różdżka*). Aby skopiować wygładzony kontur zaznaczenia narzędziem *Magic Wand* (*Różdżka*), przypisz parametrowi *Tolerance* (*Tolerancja*) wartość około 10 i nie zapomnij o zaznaczeniu opcji *Anti-aliased* (*Wygładzony*). Potem kliknij, aby zaznaczyć przezroczysty obszar maski i skopiuj go. Jakie to proste!



Rysunek 9.9. *Aby sklonować zaznaczenie oka, „zarzuciliśmy" wokół niego lasso. Następnie wcisnęliśmy Ctrl+Alt (⌘+Option w Mac OS) i przeciągnęliśmy myszą zaznaczony fragment do dołu, a potem jeszcze raz. To samo zrobiliśmy z drugim okiem (górny obrazek). Po wyjściu z trybu szybkiej maski pozwoliło nam to namalować wnętrza nowych oczodołów (na dole)*

- *Przekształcanie konturów zaznaczenia*. Zaznaczenie przedstawione w postaci szybkiej maski można skalować lub obracać niezależnie od obrazka, podobnie jak po wybraniu polecenia *Transform Selection* (*Przekształć zaznaczenie*) (omówionego w rozdziale 8.). Przejdź w tryb szybkiego maskowania, zaznacz maskę za pomocą jednego ze standardowych narzędzi zaznaczania i zastosuj polecenie *Edit|Free Transform* (*Edycja|Swobodnie przekształć*) lub wciśnij klawisze *Ctrl+T* (⌘+*T* w Mac OS) (więcej informacji o poleceniu *Free Transform* (*Swobodnie przekształć*) i innych mu pokrewnych znajdziesz w rozdziale 12.).

To tylko niektóre z niezwykłych efektów, jakie można uzyskać przez edycję zaznaczenia w trybie szybkiego maskowania. Inne wymagają użycia narzędzi i funkcji, które jeszcze nie zostały omówione, takich jak filtry i korekta kolorów.

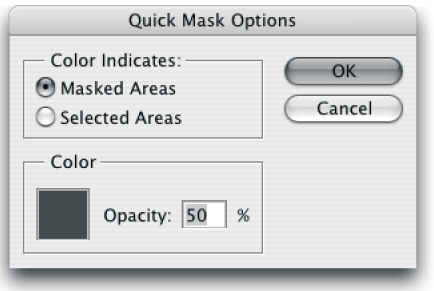
Po ukończeniu edycji maski kliknij ikonę „maszerujących mrówek" (na lewo od ikony trybu szybkiego maskowania) lub wciśnij klawisz *Q*, aby powrócić do trybu „maszerujących mrówek". Teraz utworzone zaznaczenie zostaje otoczone „mrówkami", a wszystkie narzędzia i polecenia powracają do ich standardowych funkcji edycji obrazka.



Tryb szybkiego maskowania pozwala fantastycznie zmiękczyć kontur zaznaczenia wokół niektórych fragmentów obrazka, podczas gdy kontur zaznaczenia wokół innych fragmentów zachowuje twarde lub tylko zwyczajnie wygładzone krawędzie. Ponieważ większość narzędzi do zaznaczania posiada wbudowane opcje zmiękczania, możesz uzyskać taki efekt również bez uciekania się do trybu szybkiego maskowania. Lecz tryb ten umożliwia wybiórcze modyfikowanie zmiękczenia już po narysowaniu konturów zaznaczenia, czego nie można wykonać za pomocą polecenia *Select|Feather* (*Zaznacz|Wtapianie*). Tryb szybkiego maskowania pozwala na oglądanie i kontrolowanie na bieżąco tego, co właśnie robisz z zaznaczeniem. Czy w tej sytuacji „maszerujące mrówki" nie wyglądają na przeżytek?

Edycja czerwonej nakładki

Chroniony obszar obrazka w trybie szybkiego maskowania wyświetlany jest domyślnie w przezroczystym czerwonym kolorze, lecz jeśli obrazek zawiera wiele czerwieni, maska może być trudno zauważalna. Na szczęście program pozwala na zmianę koloru maski na inny, a także na modyfikację stopnia przezroczystości tej nakładki. Dwukrotnie kliknij ikonę trybu szybkiego maskowania umieszczoną w przyborniku lub z menu palety *Channels* (*Kanały*) wybierz pozycję *Quick Mask Options* (*Opcje Szybkiej maski*), aby wyświetlić okno dialogowe przedstawione na rysunku 9.10.



Rysunek 9.10.
Dwukrotnie kliknij ikonę trybu szybkiego maskowania, aby uzyskać dostęp do okna dialogowego Quick Mask Options (Opcje Szybkiej maski). Możesz w nim zmienić kolor i stopień nieprzezroczystości chronionych lub zaznaczonych obszarów, gdy będziesz je oglądać w trybie szybkiego maskowania

- *Color Indicates* (*Użytkowanie kolorów*). Wybierz opcję *Selected Areas* (*Obszary zaznaczone*), aby odwrócić działanie nakładki i przypisać ją zaznaczonym obszarom. Niezaznaczone obszary będą wyglądały normalnie. Jeśli chcesz, aby nakładka pokrywała niezaznaczone obszary, wybierz opcję *Masked Areas* (*Obszary zamaskowane*) (jest to domyślne ustawienie).



Możesz również zmienić ustawienia dotyczące sposobu nakładania czerwonej folii bez otwierania okna dialogowego *Quick Mask Options* (*Opcje Szybkiej maski*). Wystarczy kliknąć z wciśniętym klawiszem *Alt* (Win) lub *Option* (Mac OS) ikonę trybu szybkiego maskowania w przyborniku, aby wybrać pokrywanie nakładką zamaskowanych lub zaznaczonych obszarów obrazka. Wygląd ikony ulega zmianie w zależności od wybranego ustawienia.

- *Color* (*Kolor*). Kliknij próbkę koloru, aby wywołać okno dialogowe *Color Picker* (*Próbnik kolorów*) i wybierz w nim inny kolor nakładki (jeśli masz kłopoty z obsługą tego okna dialogowego, wróć do rozdziału 4.). Po wywołaniu okna dialogowego *Color Picker* (*Próbnik kolorów*) możesz za pomocą kroplomierza przenieść wybrany kolor z obrazka, lecz najlepiej zastosować kolor, który nie występuje na obrazku, aby maska była bardziej widoczna.
- *Opacity* (*Krycie*). By zmienić stopień krycia koloru nakładki, wprowadź odpowiednią wartość w to pole. Przy wartości 100% nakładka staje się zupełnie nieprzezroczysta.

Staraj się tak dopasować kolorową nakładkę, abyś mógł swobodnie widzieć i edytować zaznaczenie, a jednocześnie widzieć obrazek.

Gradienty w funkcji masek

Jeśli uważasz, że polecenie *Feather* (*Wtapianie*) jest świetnym narzędziem do tworzenia wygładzonych konturów zaznaczeń, poczekaj, aż wypróbujesz gradienty stosowane w trybie szybkiego maskowania. Nie ma lepszego sposobu na utworzenie efektu zanikania od zaznaczenia obrazka jednym z narzędzi do tworzenia gradientów.

Zanikanie obrazka

W tym przykładzie utworzysz gradientową maskę, która będzie zanikać, przechodząc stopniowo w nicość. Na lewym obrazku na rysunku 9.11 znów pojawia się nasz znajomy, jakże przydatny szkielet. Będzie on wyłaniał się z ziemi przy burzowej pogodzie widocznej na prawym obrazku.

Wciśnij klawisz *Q*, aby przejść do trybu szybkiego maskowania. Następnie narzędziem *Gradient* (*Gradient*) narysuj liniowy gradient w kolorze czarnym przechodzącym w biały (jeśli nie wiesz, jak to się robi, zajrzyj do rozdziału 6.). Biała część gradientu reprezentuje obszar przeznaczony do zaznaczenia. Aby zaznaczyć górną część szkieletu wykonaj taki gradient, jak pokazaliśmy na rysunku.

Gdy gradient stosowany jest w roli maski, może pojawić się niekorzystny efekt „paskowania". Aby go wyeliminować, w stosunku do maski zastosowaliśmy kilkakrotnie filtr *Add Noise* (*Dodaj szum*) o niewielkiej wartości. Do wykonania obrazka przedstawionego po



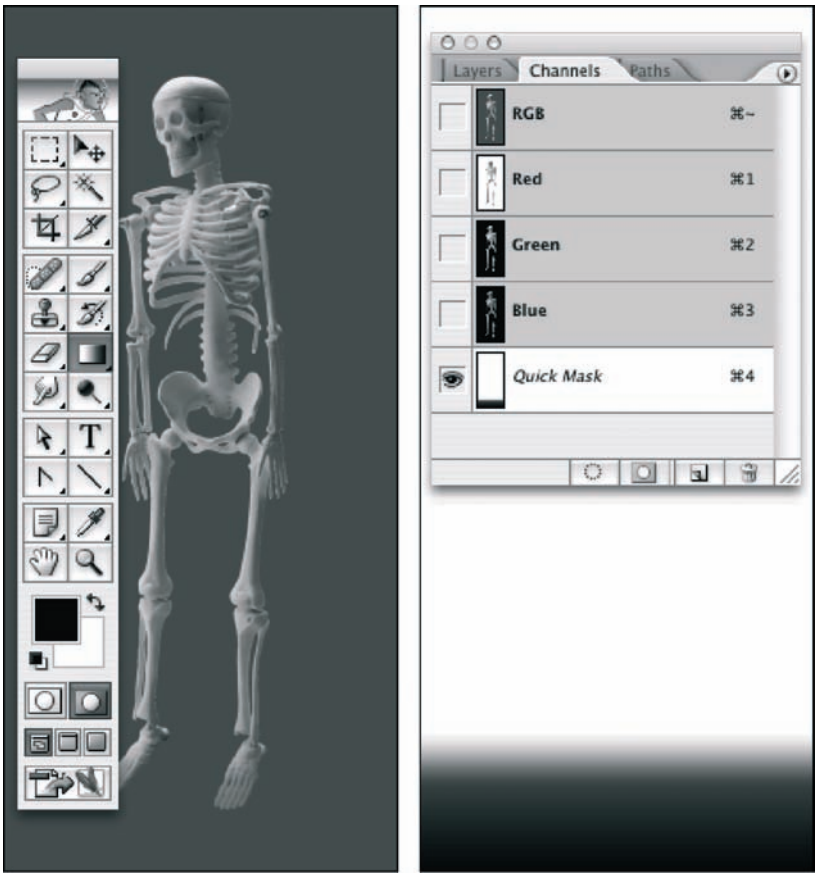
Rysunek 9.11. *Możesz utworzyć liniowy gradient w trybie szybkiego maskowania, co sprawi, że szkielet (po lewej) będzie się wyłaniał ze środka pola (po prawej)*

prawej stronie na rysunku 9.12 zastosowaliśmy filtr *Add Noise* (*Dodaj szum*) z parametrem *Amount* (*Wartość*) o wartości 10 i wybraną opcją *Distribution* (*Rozmieszczenie*): *Uniform* (*Jednolity*).

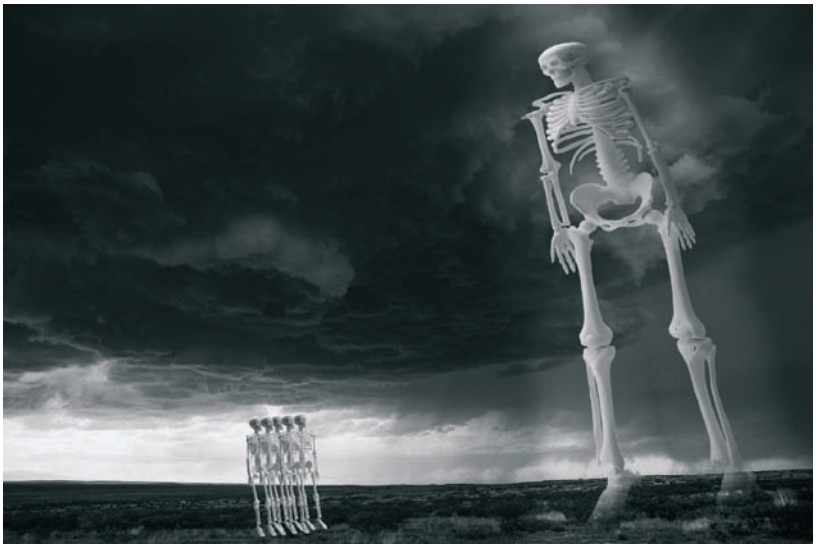


Po prawej stronie rysunku 9.12 ukryliśmy obrazek i pozostawiliśmy widoczną tylko maskę. Jak widać, w palecie *Channels* (*Kanały*) podświetlona jest pozycja *Quick Mask* wyróżniona kursywą. To dlatego, że program rozpoznaje tryb szybkiego maskowania jako tymczasowy kanał. Możesz ukryć obrazek i obejrzeć maskę w kolorze białym i czarnym, klikając ikonę oka przy klawiszu kanału łącznego (w tym przypadku *RGB*). Aby ukryć obrazek, można również wcisnąć klawisz ~. Jeśli chcesz widzieć jednocześnie i obrazek, i maskę, ponownie wciśnij klawisz z tyldą.

Aby zastosować gradient jako zaznaczenie, powróć do trybu „maszerujących mrówek", ponownie wciskając klawisz *Q*. Następnie przeciągnij myszą — z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (⌘ w Mac OS) — zaznaczoną część maski i upuść ją na obrazek pola, aby uzyskać efekt przedstawiony na rysunku 9.13. Następnie naciśnij *Ctrl+T (⌘+T)*, aby przejść do trybu swobodnych transformacji i przeskaluj oraz zniekształć obrazek, przeciągając narożne uchwyty kontrolne z wciśniętym klawiszem *Ctrl (⌘)*. Więcej informacji na temat takich przekształceń. znajdziesz w rozdziale 12. Ostatnie szlify stanowiła u nas zewnętrzna poświata i pięć miniaturowych kopii szkieletu, oddających cześć swojemu wielkiemu panu.



Rysunek 9.12. *Po narysowaniu liniowego gradientu w dolnej części obrazka (po lewej) w trybie szybkiego maskowania ukryliśmy obrazek i zastosowaliśmy filtr Add Noise (Dodaj szum) z parametrem Amount (Intensywność) o wartości 10 (po prawej)*



Rysunek 9.13. *Efekt pokazany na rysunku powstał w wyniku zaznaczenia górnej części szkieletu maską gradientową, przemieszczenia jej (przeciągnięcia myszą z wciśniętym klawiszem Ctrl lub ⌘) i upuszczenia zaznaczenia na obrazku pola. Gdy jeszcze trochę pobawisz się tym obrazem, otrzymasz swój własny mroczny obraz*

Stopniowanie efektów specjalnych

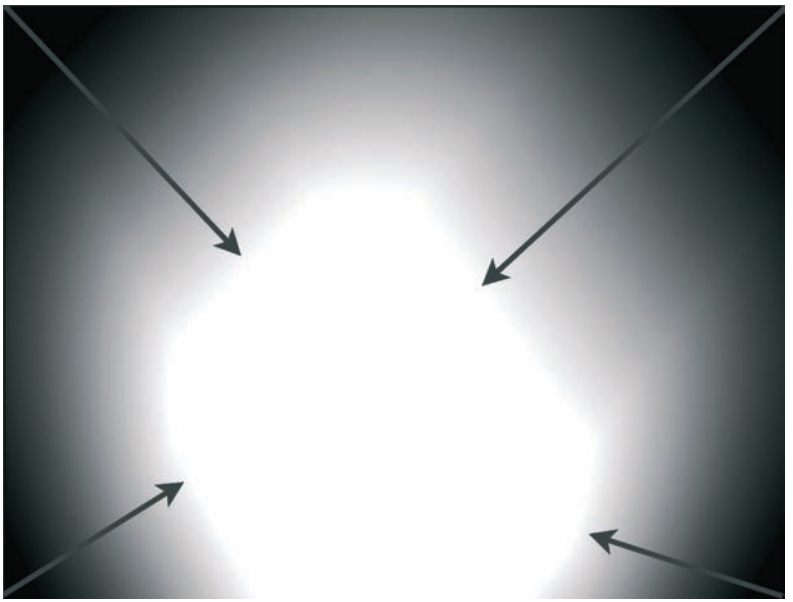
Gradienty namalowane w trybie szybkiego maskowania mogą być stosowane również do wygaszania wyników działania filtrów i innych zautomatyzowanych efektów specjalnych. Postanowiliśmy na przykład zastosować filtr wokół krawędzi dłoni i płyty z rysunku 9.14. Rozpoczęliśmy pracę od usunięcia zaznaczenia całego obrazka (*Ctrl+D* w Windows, ⌘+*D* w Mac OS) i przejścia do trybu szybkiego maskowania. Następnie wybraliśmy narzędzie *Gradient*, na pasku opcji kliknęliśmy ikonę gradientu linowego *Linear Gradient* (*Gradient liniowy*) i z palety gradientów wybraliśmy gradient typu *Foreground to Transparent* (*Kolor narzędzia do przezroczystości*). Na pasku opcji zaznaczyliśmy również opcję *Transparency* (*Przezroczystość*).



Rysunek 9.14. *Tym razem zamierzamy otoczyć elementy znajdujące się na pierwszym planie stopniowanym efektem filtrowania*

Wcisnęliśmy klawisz *D*, aby ustawić czarny jako kolor narzędzia. Następnie przeciągnęliśmy myszą po wybraniu narzędzia liniowego gradientu od każdej z czterech krawędzi obrazka do środka, aby utworzyć serię krótkich gradientów pokrywających granice obrazka (patrz rysunek 9.15; ukryliśmy obrazek, aby była widoczna maska w czarnym i białym kolorze). Ponieważ wybraliśmy opcję *Foreground to Transparent* (*Kolor narzędzia do przezroczystości*), każdy gradient zostanie dodany do poprzedniego.

Aby wymieszać piksele w obrębie maski, zastosowaliśmy polecenie *Filter|Noise|Add Noise* (*Filtr|Szum|Dodaj szum*) z parametrem *Amount* (*Wartość*) o wartości 10. Efekt ten został przedstawiony na rysunku 9.15.



Rysunek 9.15. *W trybie szybkiego maskowania przeciągnęliśmy myszą po wybraniu narzędzia liniowego gradientu, począwszy od każdej z czterech krawędzi obrazka ku środkowi (zgodnie z kierunkiem strzałek)*



Jedyny problem jest taki, że chcemy zaznaczyć nie wewnętrzną, a zewnętrzną część obrazka. W związku z tym krawędzie powinny przybrać biały kolor, a obszar wewnętrzny — czarny, czyli odwrotnie niż widać to na rysunku 9.15. Nic trudnego. Wystarczy wcisnąć klawisze *Ctrl+I* (Win) lub ⌘*+I* (Mac OS), aby odwrócić obrazek. Odwracanie w trybie szybkiego maskowania daje ten sam efekt co zastosowanie w stosunku do zaznaczenia polecenia *Select|Inverse* (*Zaznacz|Odwrotność*).

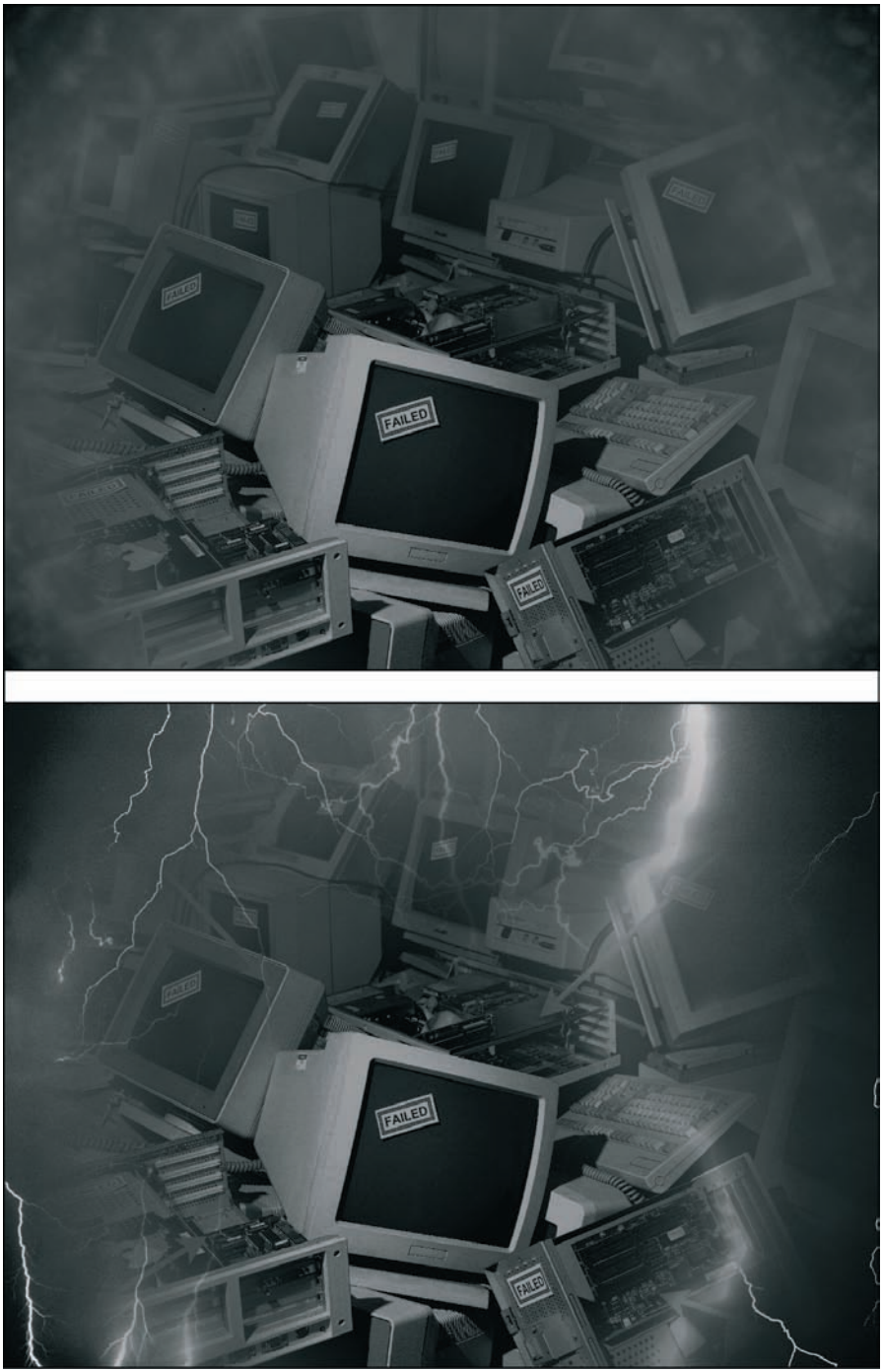
Na zakończenie powróciliśmy do trybu „maszerujących mrówek", ponownie wciskając klawisz *Q*. Następnie zastosowaliśmy polecenie *Filter|Render|Clouds* (*Filtr|Rendering|Chmury*), aby uzyskać efekt widoczny na rysunku 9.16. Ponieważ książka jest czarno-biała, nie dostrzeżesz tu dynamiki, ale na kolorowym monitorze będziesz mógł podziwiać efekt w pełnej krasie.



Czy przyjrzałeś się narożnikom na masce na rysunku 9.15? Te są miękkie i zaokrąglone, lecz za pomocą narzędzia liniowego gradientu możesz uzyskać wszystkie możliwe rodzaje narożników. Jeśli wolisz ostrzejsze rogi, wybierz gradient typu *Foreground to Background* (*Od koloru narzędzia do koloru tła*), a z menu kontekstowego *Mode* (*Tryb*) na pasku opcji wybierz tryb mieszania *Lighten* (*Jaśniej*). Aby uzyskać naprawdę niezwykłe efekty, wypróbuj tryby *Difference* (*Różnica*) i *Exclusion* (*Wyłączenie*). Odjazdowe!

Automatyczne generowanie masek

Oprócz trybu szybkiej maski i maskowania zaznaczenia, w programie znajdziesz kilka narzędzi, które automatyzują proces maskowania, a właściwie pewne jego etapy, gdyż nadal musisz kontrolować ten proces i wskazać dokładnie, jaki element ma zostać zamaskowany. Są to narzędzia *Background Eraser* (*Gumka tła*) i *Magic Eraser* (*Magiczna gumka*), a także polecenie *Extract* (*Wydziel*). Przyjrzeliśmy się już standardowej gumce (w rozdziale 7.), ale na wypadek gdybyś czytał książkę wyrywkowo, wspomnimy, że to narzędzie zastosowane na warstwie tła nanosi na nią kolor tła. Jeżeli natomiast użyjesz go na jakiejś innej



Rysunek 9.16. *Dla lepszego efektu dodaliśmy kilka błyskawic, umieszczając obrazek na nowej warstwie. Następnie wykorzystaliśmy zaznaczenie do usunięcia jego środka. Stopień krycia warstwy został obniżony do 50%*

warstwie, będzie wymazywać piksele, odsłaniając warstwy znajdujące się pod spodem. Magiczna gumka działa podobnie jak narzędzie wypełniania, tyle że na odwrót. Gdy klikniesz nią obraz, usuniesz grupę pikseli o podobnych do siebie kolorach. Z kolei gumka tła, jak sama nazwa wskazuje, wymazuje z obrazu tło, a wszystko, co znajduje się na pierwszym planie, pozostawia nietknięte. Dzieje się tak, gdy prawidłowo posługujesz się tym narzędziem. W przeciwnym wypadku będzie ono wymazywać wszystko, jak leci.



Możesz przełączać się między poszczególnymi rodzajami gumek, klikając ikonę gumki w przyborniku z wciśniętym klawiszem *Alt* (*Option* w Mac OS) lub naciskając klawisz *E* bądź *Shift+E*.

Narzędzie Magic Eraser (Magiczna gumka)

Jak właśnie wspomnieliśmy, magiczna gumka, dzieląca miejsce w przyborniku ze zwykłą, wymazuje piksele o zbliżonych kolorach. Jeśli umiesz posługiwać się narzędziem *Magic Wand* (*Różdżka*) omówionym w rozdziale 8., nie będziesz miał z tym narzędziem żadnego problemu. Oba działają praktycznie tak samo, tylko różdżka zaznacza, a gumka wymazuje piksele.

Gdy klikniesz któryś z pikseli magiczną gumką, Photoshop sprawdzi, które piksele wokół niego mają podobny kolor, tak samo jak to ma miejsce w przypadku posługiwania się różdżką. Jednak piksele te nie zostaną zaznaczone, lecz staną się przezroczyste (patrz rysunek 9.17). Pamiętaj, że przezroczystość wymaga osobnej warstwy. Jeżeli więc obrazek składa się wyłącznie z tła, Photoshop automatycznie przekształci je w warstwę, która nie będzie miała nic pod spodem. Stąd wzór szachownicy widoczny na drugim obrazku na rysunku — przezroczysty obszar, pod którym nie ma już nic.



Przyciski *Lock* (*Zablokuj*) w palecie *Layers* (*Warstwy*) wpływają na działanie magicznej gumki. Gdy żaden z nich nie jest wciśnięty, magiczna gumka działa dokładnie tak, jak właśnie opisaliśmy. Jeśli jednak zablokujesz przezroczyste piksele, będzie ona nanosiła nieprzezroczyste piksele w kolorze tła, nie wpływając na przezroczyste obszary. Jeżeli na danej warstwie zablokowano piksele obrazu, w ogóle nie da się użyć na niej magicznej gumki.

Na działanie narzędzia *Magic Eraser* (*Magiczna gumka*) można jeszcze bardziej wpływać za pomocą kontrolek umieszczonych na pasku opcji i pokazanych na rysunku 9.18. Poniżej znajdziesz ich opis. Poza wartością parametru *Opacity* (*Krycie*) opcje te mają takie same znaczenie jak w przypadku narzędzia *Magic Wand* (*Różdżka*).

- *Tolerance* (*Tolerancja*). Parametr ten działa tak samo jak w przypadku różdżki — określa, jak bardzo podobne muszą być kolory przylegających do siebie pikseli, aby stały się one przezroczyste. Im wyższa wartość, tym szerszy zakres kolorów.

  Pamiętaj, że każda zmiana wartości tego parametru odnosi się do najbliższego kliknięcia narzędziem *Magic Eraser* (*Magiczna gumka*), a nie do już istniejących obszarów przezroczystości.

- *Anti-aliased* (*Wygładzony*). Jeśli chcesz utworzyć miękką otoczkę na krawędzi przezroczystego obszaru, pozostaw tę opcję włączoną. Jeżeli natomiast wolisz ostre krawędzie, takie jak przy bardzo niskiej wartości parametru *Tolerance* (*Tolerancja*), wyłącz ją.



Rysunek 9.17. *Aby usunąć tło składające się z podobnych do siebie kolorów, takie jak niebo na obrazku, kliknij je narzędziem Magic Eraser (Magiczna gumka) (dolny obrazek)*



Rysunek 9.18. *Opcje narzędzia Magic Eraser (Magiczna gumka) są prawie takie same jak opcje różdżki*

- *Contiguous* (*Ciągły*). Po włączeniu tej opcji narzędzie *Magic Eraser* (*Magiczna gumka*) będzie usuwać jedynie ciągłe obszary koloru. Jeżeli chcesz usuwać wszystkie piksele o określonym kolorze, takie jak piksele tła oddzielone na rysunku 9.17 od reszty nieba przez nietoperza, wyłącz opcję *Contiguous* (*Ciągły*).
- *Use All Layers* (*Wszystkie warstwy*). Włączenie tej opcji informuje Photoshopa, że chcesz usuwać piksele ze wszystkich widocznych warstw. Narzędzie *Magic Eraser* (*Magiczna gumka*) w dalszym ciągu będzie wymazywać jedynie piksele bieżącej warstwy, ale będzie przy tym brać pod uwagę kolory ze wszystkich warstw.

- *Opacity* (*Krycie*). Gdy zmniejszysz tę wartość, wymazywane piksele będą raczej prześwitujące niż całkiem przezroczyste. Przy niższych wartościach uzyskasz bardziej subtelne efekty.

Jeszcze bardziej magiczna gumka tła

Magiczna gumka jest tak prosta w użyciu jak młotek i równie mało delikatna. Usuwa ona piksele, ale zostawia przy tym wiele kolorowych plamek i postrzępionych krawędzi. Równie dobrze możesz zaznaczyć jakiś obszar różdżką i nacisnąć *Backspace* (Win) lub *Delete* (Mac OS). Efekt będzie taki sam.

Bardziej skrupulatnym narzędziem, które ma przy tym większe możliwości, jest narzędzie *Background Eraser* (*Gumka tła*). Jak pokazano na rysunku 9.19, gumka tła wymazuje piksele tła, w miarę jak przeciągasz po nich myszą. Podobnie jak poprzednio, jeżeli obrazek składa się wyłącznie z tła, Photoshop umieści go na nowej warstwie, tak aby miał gdzie zapamiętać informacje o przezroczystości. Narzędzie to jest na tyle inteligentne, żeby wymazać samo tło bez naruszania pierwszoplanowych pikseli pod warunkiem — i tu tkwi haczyk — że będziesz utrzymywał krzyżyk w samym środku kursora wymazywania, tak aby wskazywał on piksel o kolorze tła. Jeżeli przesuniesz krzyżyk na któryś z pierwszoplanowych pikseli, one również zostaną usunięte. Jak pokazano na rysunku 9.20, liczy się położenie krzyżyka.



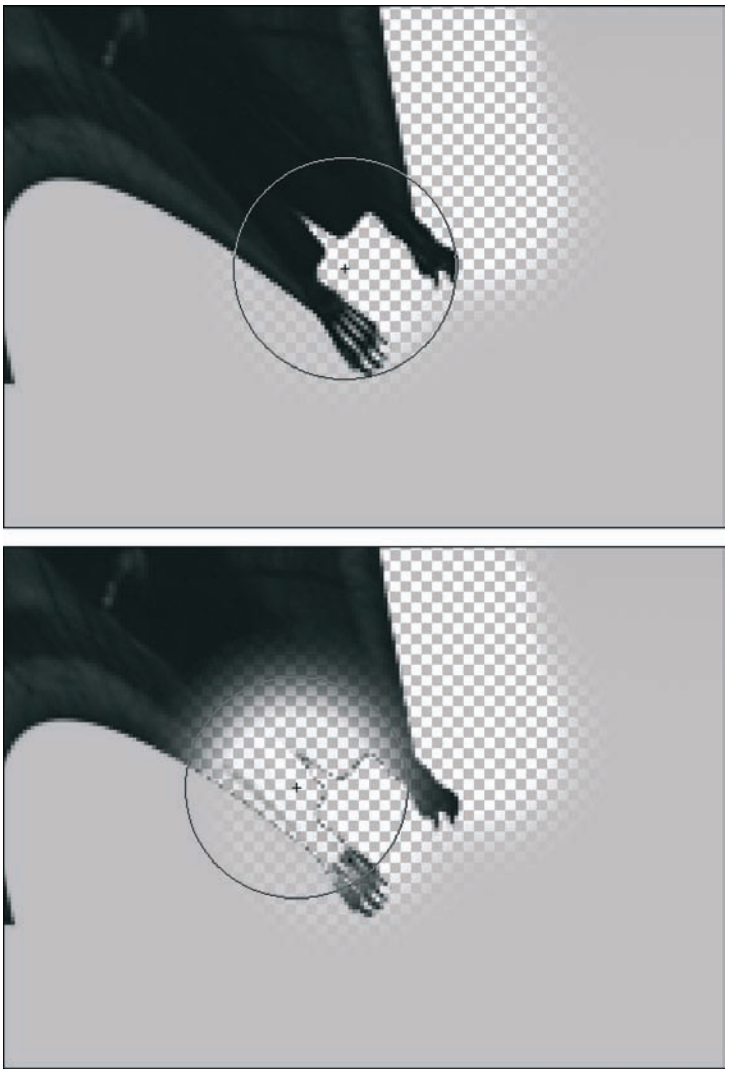
Rysunek 9.19. *Przeciągnij gumką tła wzdłuż krawędzi obrazu, aby usunąć tło, a wszystko, co znajduje się na pierwszym planie, pozostawić nietknięte*

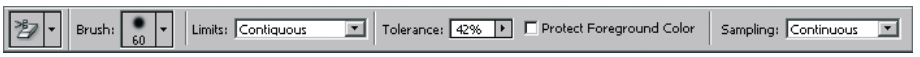


Podobnie jak w przypadku magicznej gumki, na działanie gumki tła wpływają przyciski *Lock* (*Zablokuj*) umieszczone w palecie *Layers* (*Warstwy*). Zablokowanie pikseli obrazu uniemożliwia korzystanie z gumki tła. Miej świadomość, że jeśli przeciągniesz tym narzędziem nad zaznaczonym obszarem, który jest już częściowo przezroczysty, to gumka tła i tak zadziała, niezależnie od tego, czy przezroczyste piksele zostały zablokowane.

Na działanie narzędzia *Background Eraser* (*Gumka tła*) można też wpływać za pośrednictwem kontrolek znajdujących się na pasku opcji (patrz rysunek 9.21). Z początku są one onieśmielające, ale w sumie łatwo się z nich korzysta.

Rysunek 9.20. *Utrzymuj krzyżyk, będący częścią kursora gumki tła, nad tłem, które chcesz wymazać (górny obrazek). Jeśli przez przypadek przesuniesz krzyżyk nad obiekt pierwszoplanowy, zostanie on wymazany (dolny obrazek)*





Rysunek 9.21. *Choć opcje narzędzia Background Eraser (Gumka tła) mogą onieśmielać, tak naprawdę są dość intuicyjne*

- *Limits* (*Ogranicz*). Zaznacz na tej liście pozycję *Contiguous* (*Ciągłe*), a narzędzie *Background Eraser* (*Gumka tła*) będzie wymazywać kolory wskazywane przez kursor tak długo, jak długo będą one takie same jak kolor piksela znajdującego się bezpośrednio pod krzyżykiem. Chcąc wymazywać wszystkie piksele o podobnym odcieniu, niezależnie od tego, czy tworzą one ciągły obszar, czy nie, wybierz pozycję *Discontiguous* (*Nieciągłe*). Dodatkowa opcja, *Find Edges* (*Krawędzie*), wyszukuje krawędzie w trakcie przeciągania myszą i uwydatnia je. Choć jest to interesujące rozwiązanie, często powoduje powstawanie efektu halo i w związku z tym rzadko jest użyteczne.

- *Tolerance* (*Tolerancja*). Zwiększ wartość parametru *Tolerance* (*Tolerancja*), aby wymazywać więcej kolorów naraz. Niskie wartości przydają się przy wymazywaniu kolorów w okolicach delikatnych i położonych blisko siebie detali, takich jak włosy.
- *Protect Foreground Color* (*Zachowaj kolor narzędzia*). Włącz tę opcję, aby zabezpieczyć przed wymazaniem wszystkie piksele mające ten sam kolor co aktualny kolor narzędzia. Domyślnie jest to kolor czarny.
- *Sampling* (*Próbka*). Na tej liście określasz, na jakiej podstawie gumka tła decyduje, co może wymazać, a czego nie. Domyślne ustawienie, *Continuous* (*Ciągłe*), każe gumce, w miarę jak przeciągasz myszą, cały czas na nowo sprawdzać, który kolor ma być wymazany. Jeżeli tło jest dość jednorodne, być może bardziej będzie Ci odpowiadała opcja *Once* (*Raz*), po wybraniu której próbka koloru zostanie zbadana tylko raz — w chwili pierwszego kliknięcia — i tylko ten kolor będzie wymazywany w czasie przeciągania myszą. Wybierz opcję *Background Swatch* (*Próbka tła*), aby wymazywać tylko aktualnie wybrany kolor tła (domyślnie jest to biały).

Jeszcze bardziej magiczne polecenie Extract (Wydziel)

Podobnie jak gumka tła i magiczna gumka, polecenie *Extract* (*Wydziel*) służy do odseparowania elementu obrazka od jego otoczenia. Po narysowaniu szkicowego zaznaczenia wokół elementu, który chcesz zachować, program usunie wszystko oprócz niego. Według nas jednak, polecenie *Extract* (*Wydziel*) jest tylko odrobinę bardziej praktyczne od gumki tła, a jednocześnie bardziej złożone. Niektóre obrazki świetnie dają się w ten sposób obrabiać, a inne nie. Zastosowanie polecenia *Extract* (*Wydziel*) daje czasami całkiem dobre rezultaty, jeśli wszystko poprawnie wykonasz. Zabierzmy więc teraz polecenie *Extract* (*Wydziel*) na „próbną jazdę".

Ćwiczenie: wyodrębnianie obiektu z tła

1. *Wybierz polecenie Extract* (*Wydziel*), które znajduje się w menu *Filter* (*Filtr*) lub zastosuj skrót klawiszowy *Alt+Ctrl +X* (⌘+*Option+X* w Mac OS). Wówczas wyświetlone zostanie okno dialogowe *Extract* (*Wydziel*) przedstawione na rysunku 9.22.

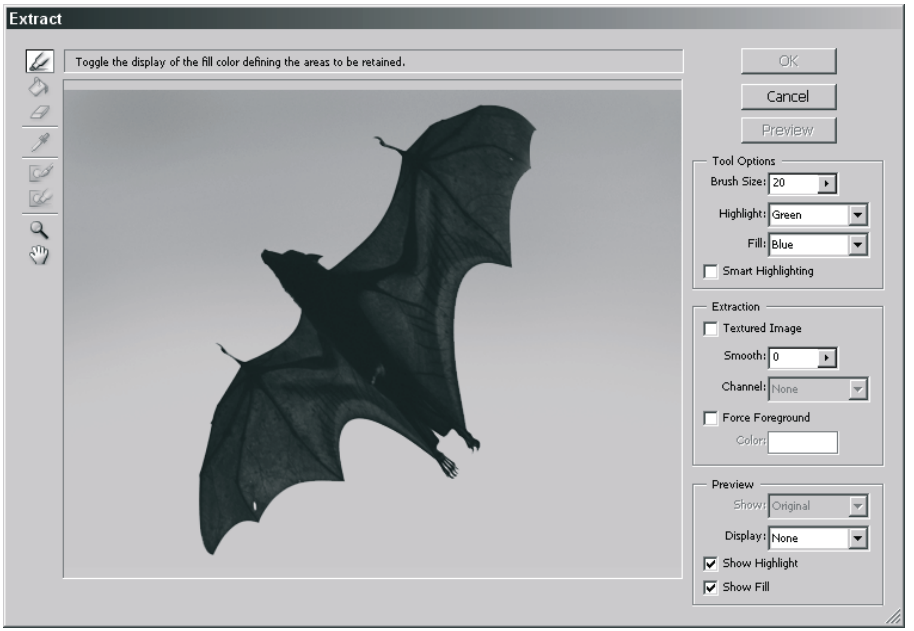


Często łatwiej kliknąć kilkakrotnie z wciśniętym klawiszem *Shift* wokół obwodu obrazka, niż ręcznie przeciągnąć myszą. Kliknięcie z wciśniętym klawiszem *Shift* tworzy linie proste od jednego punktu kliknięcia do następnego. Jeśli tylko będziesz wszystko wykonywać uważnie i starannie, polecenie *Extract* (*Wydziel*) powinno funkcjonować bez zastrzeżeń.

2. *Wybierz narzędzie podświetlania krawędzi*. Najprawdopodobniej narzędzie to jest już aktywne, lecz jeśli nie, wciśnij klawisz *B*, aby go wybrać.



Aby uzyskać wspomaganie podczas rysowania konturu, zaznacz opcję *Smart Highlight* (*Podświetl inteligentnie*) w sekcji *Tool Options* (*Opcje narzędzia*) okna dialogowego *Extract* (*Wydziel*). Opcja ta powoduje automatyczne wyszukanie funkcji podświetlenia krawędzi obrazka. Po włączeniu podświetlania kursor przekształcony zostaje w mały celownik: kółko z czterema skierowanymi do środka liniami. Podczas przeciągania umieść środek kółka nad krawędzią między wybranym elementem obrazka a tłem. Ta funkcja daje najlepsze efekty oczywiście w przypadku obiektów o wyraźnych krawędziach. Zauważ, że po uaktywnieniu inteligentnego podświetlania nie można już rysować prostych segmentów linii z wciśniętym klawiszem *Shift*.



Rysunek 9.22. *Okno Extract (Wydziel) ze wszystkimi dostępnymi w nim narzędziami i opcjami stanowi wręcz miniaturowe laboratorium do tworzenia masek*

3. *Obrysuj konturem element, który chcesz zachować*. My chcemy usunąć tło, więc obrysowaliśmy zdjęcie nietoperza (patrz rysunek 9.23). Pamiętaj o dokładnym zakreśleniu elementu albo, jeśli dany element jest częściowo obcięty, zewnętrznych granic zdjęcia.



Aby tymczasowo wyłączyć inteligentne podświetlanie bez wyłączania tej opcji, przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Win) lub ⌘ (Mac OS) lub najpierw wyłącz opcję, a następnie przeciągnij kursor z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (⌘), aby tymczasowo skorzystać z opcji *Smart Highlight* (*Podświetl inteligentnie*).

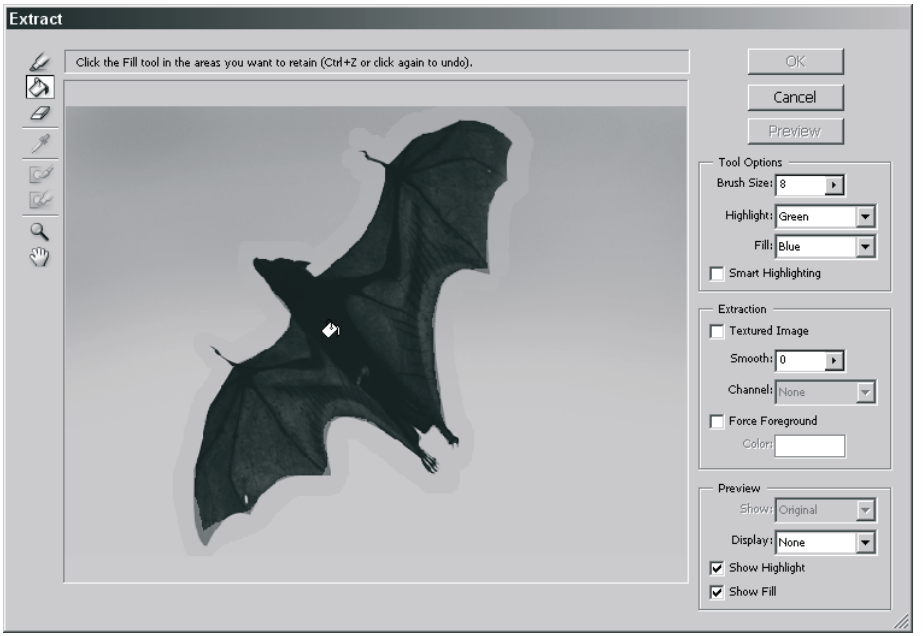
4. *Podczas podświetlania krawędzi zastosuj klawisze nawiasów kwadratowych, [lub], aby powiększyć lub pomniejszyć pędzel*. Jeśli malujesz pędzlem o średnicy od 1 do 9, każdorazowe wciśnięcie klawisza lewego lub prawego nawiasu kwadratowego zmienia rozmiar pędzla o 1 piksel. Przyrost zmian rośnie wraz ze zwiększeniem rozmiaru pędzla.



Stosując pędzle o małych rozmiarach, uzyskujemy ostrzejsze krawędzie. Większe pędzle lepiej nadają się do malowania delikatnych, zawiłych detali, takich jak włosy, liście, splątane włókna, cienki makaron itp.

5. *W razie pomyłki wciśnij klawisze Ctrl+Z* (*⌘+Z w Mac OS*). Dostępny jest zaledwie jeden poziom cofania. Oznacza to, że możesz cofnąć i ponownie zastosować tylko jedno, ostatnio wykonane pociągnięcie narzędziem podświetlania.

Jeśli chcesz usunąć większą część podświetlenia, przeciągnij myszą po wybraniu narzędzia gumki ponad źle opracowanym obszarem (aby uzyskać dostęp do tego narzędzia z klawiatury, wciśnij klawisz *E*) lub zastosuj narzędzie podświetlania



Rysunek 9.23. *Po obrysowaniu części obrazu, którą chcesz zachować, kliknij wewnątrz obrysu narzędziem wypełnienia*

krawędzi, wciskając klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS). Aby usunąć całe podświetlenie i pracować od początku, wciśnij klawisze *Alt+Backspace* (Win) lub *Option+Delete* (Mac OS).

6. *W trakcie pracy ustawiaj odpowiednio widok*. Jeśli nie widzisz właściwej części obrazka, wciśnij spację lub kliknij ikonę rączki, aby uzyskać dostęp do narzędzia rączki. Możesz również powiększyć lub pomniejszyć obrazek, wciskając klawisze *Ctrl*++ (plus) lub *Ctrl*+– (minus) (⌘++ (plus) lub ⌘+– (minus) w Mac OS), bądź też zastosować narzędzie *Zoom* (*Lupka*).

7. *Wybierz narzędzie Fill* (*Wypełnienie*). Symbolizuje je ikona z wiaderkiem farby. Aby wybrać to narzędzie z klawiatury, wciśnij klawisz *G*. Jest to ten sam skrót, który w przyborniku Photoshopa uaktywnia narzędzie *Paint Bucket* (*Wiadro z farbą*).

8. *Kliknij wewnątrz elementu, którego krawędzie podświetliłeś*. Podświetlony kontur zostanie wypełniony kolorem. Jeśli kolor wypełnienia rozlewa się po całym obrazku, jest to prawdopodobnie spowodowane przerwą w konturze. Wciśnij klawisze *Ctrl+Z* (⌘+*Z* w Mac OS), aby cofnąć zastosowanie wypełnienia, a następnie narzędziem rączki przewiń obrazek, aby odnaleźć przerwę. Załataj ją narzędziem podświetlania krawędzi i ponownie kliknij kursorem narzędzia *Fill* (*Wypełnienie*).



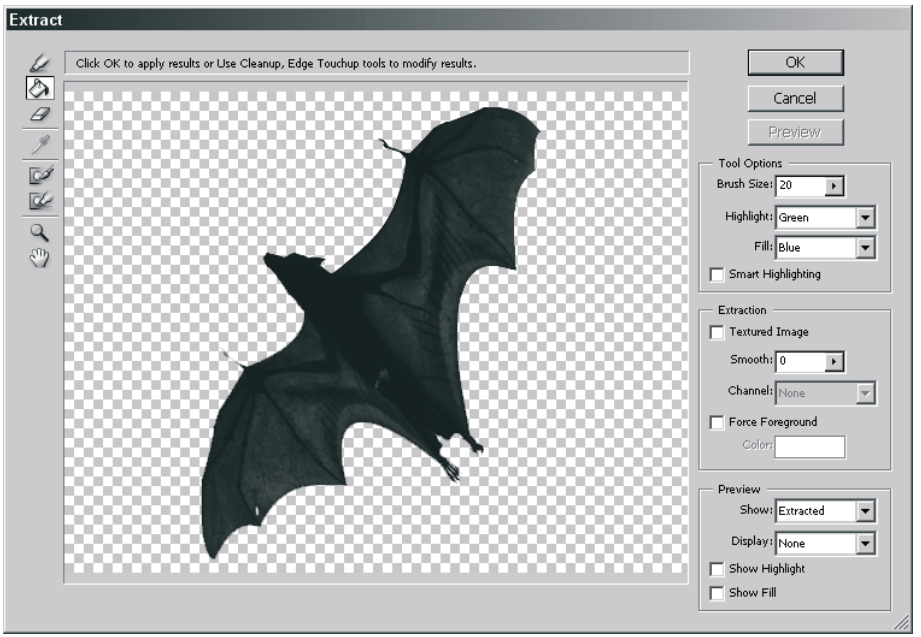
Aby usunąć wypełnienie, można również kliknąć wewnątrz wypełnionego obszaru narzędziem wypełnienia lub gumką.

9. *Wciśnij przycisk Preview* (*Podgląd*). Przed zastosowaniem potencjalnej maski obejrzyj ją w podglądzie, aby skontrolować końcowy efekt (patrz rysunek 9.24).



Jeśli w punkcie 8. klikniesz narzędziem wypełnienia z wciśniętym klawiszem *Shift*, kontur zostanie wypełniony, a następnie automatycznie włączony podgląd obrazka, co oszczędzi kłopotu z wciskaniem przycisku *Preview* (*Podgląd*).

10. *W razie potrzeby poddaj maskę edycji*. Do dyspozycji masz kilka różnych narzędzi. Wszystkie zostały opisane na rysunku 9.24. Informacje o nich znajdziesz na liście, którą przeczytasz po zakończeniu ćwiczenia.



Rysunek 9.24. *Wciśnij przycisk Preview (Podgląd), aby ocenić wygląd ukończonego obrazka*

11. *Wciśnij przycisk OK, aby usunąć zamaskowany fragment obrazka*. Jeżeli obrazek składa się jedynie z warstwy tła, zostanie przeniesiony jako „pływający" obiekt na oddzielną warstwę. Narzędziem *Move* (*Przesunięcie*) możesz przeciągnąć wyodrębniony obiekt na inne tło. Jak widać na rysunku 9.25, umieściliśmy zdjęcie nietoperza na tle nowozelandzkiego nieba. Kompozycja nie jest może idealna, lecz nie jest źle, jak na pięć minut pracy.

12. *Po zamknięciu okna Extract* (*Wydziel*) *dokonaj ewentualnych poprawek za pomocą gumki tła i pędzla historii*. Gumką tła wymaż pojedyncze piksele, których nie usunęło polecenie *Extract* (*Wydziel*), a przy użyciu narzędzia *History Brush* (*Pędzel historii*) przywróć wybrane szczegóły, które zostały usunięte po użyciu polecenia *Extract* (*Wydziel*).

W punkcie 10. wspomnieliśmy o sposobach modyfikowania maski w oknie dialogowym *Extract* (*Wydziel*). Do dopracowania maski w oknie *Extract* (*Wydziel*) przed wciśnięciem przycisku *OK* służą następujące techniki.



Rysunek 9.25. *Czy ten nietoperz nie pochodzi przypadkiem z Ameryki Południowej? Zresztą, jakie to ma znaczenie. Ważne, że teraz lata sobie nad Nową Zelandią*

- *Przeciągnij myszą kursor narzędzia Cleanup* (*Czyszczenie*) (*C*)*, aby zmienić krycie maski*. Za pomocą klawiszy numerycznych wyreguluj nacisk narzędzia, zmieniając w ten sposób stopień przezroczystości wprowadzany przez narzędzie. Aby wymazać obiekty w celu uzyskania pełnej przezroczystości, wciśnij 0, podobnie jak podczas stosowania tego narzędzia na warstwie. Dla uzyskania 90% przezroczystości wybierz 9, dla uzyskania 80% wybierz 8 itd. Aby przywrócić pełne krycie, przeciągnij myszą z wciśniętym klawiszem *Alt* (Win) lub *Option* (Mac OS).
- *Przeciągnij myszą kursor narzędzia Edge Touchup* (*Retusz krawędzi*) (*T*) *wzdłuż granic maski, aby wyostrzyć jej krawędzie*. Jeśli granica między maską a elementem nie jest dobrze zdefiniowana, przeciągnięcie myszą po wybraniu tego narzędzia spowoduje zwiększenie krycia elementu i zmniejszenie krycia maski. Innymi słowy, przekształca ono delikatne krawędzie w krawędzie jasno zdefiniowane. Aby wyregulować siłę narzędzia, posłuż się klawiszami numerycznymi.
- *Zwiększ wartość parametru Smooth* (*Wygładź*)*, aby usunąć „zbłąkane" piksele z maski*. Wybór dużej wartości powoduje wygładzenie krawędzi wokół obrazka i wypełnienie dziur. Funkcja ta przydaje się wówczas, gdy krawędzie są poszarpane.
- *Przeciągnij myszą kursor narzędzia podświetlania krawędzi lub gumki, aby edytować granicę maski*. Po wybraniu któregoś z tych narzędzi ponownie pojawi się podświetlenie oryginalnej maski, a narzędzia będą funkcjonować w taki sam sposób jak podczas wstępnego rysowania podświetlenia. Po dopasowaniu podświetlenia kliknij jego obszar z wciśniętym klawiszem *Shift*, aby program odświeżył maskę i pokazał jej podgląd.
- *Wybierz odpowiednią opcję z menu Show (Pokaż), aby przejść między oryginalnym podświetleniem*[1] (*Original*) *i podglądem wydzielonego obrazka* (*Extracted*). Aby przełączać się między tymi dwoma widokami bez użycia menu, wciśnij klawisz *X*.

[1] Po wybraniu opcji *Original* w oknie *Extract* może zostać wyświetlony podgląd oryginalnego obrazka z podświetleniem krawędzi oraz ich wypełnieniem lub też bez tych elementów, zależnie od tego, czy włączone są opcje *Show Highlight* oraz *Show Fill* w polu *Preview — przyp. red.*

To jest 99% tego, co należy wiedzieć o poleceniu *Extract* (*Wydziel*). Dla użytkowników pragnących dopełnić swoją wiedzę ostatnim procentem niżej zamieściliśmy przegląd pozostałych opcji dostępnych w prawej części okna dialogowego *Extract* (*Wydziel*).

- *Highlight* (*Podświetl*), *Fill* (*Wypełnij*). Za pomocą tych rozwijanych list możesz zmieniać kolor podświetlenia i wypełnienia. Nie ma znaczenia, jakich kolorów używasz, najważniejsze, aby były dobrze widoczne na obrazku.
- *Textured Image* (*Obrazek z teksturą*). Jeżeli na obrazie znajduje się dużo tekstur, spróbuj uaktywnić tę opcję. Podobnie jak opcja *Smooth* (*Wygładź*), pomaga ona wygładzić postrzępione krawędzie występujące w obrazie.
- *Channel* (*Kanał*). Zaawansowani użytkownicy mogą mieć ochotę na wstępne przygotowanie konturów podświetlenia, tworząc niezależny kanał maski — tzw. *kanał alfa*. Kanał taki można utworzyć w palecie *Channels* (*Kanały*) przed zastosowaniem polecenia *Extract*. Załaduj maskę, wybierając ją z listy *Channel* (*Kanał*) w oknie *Extract* (*Wydziel*). Za pomocą narzędzi do podświetlania lub gumki możesz kontynuować modyfikację podświetlenia. Dziwne jest to, że po wczytaniu maski kolor czarny w jej kanale reprezentuje podświetlony obszar, a biel — obszar niepodświetlony. Bardzo nas to denerwuje, ale tak działa.
- *Force Foreground* (*Kolor narzędzia*). Jeśli dany element obrazka składa się zwykle z jednego koloru, zastosuj polecenie *Force Foreground* (*Kolor narzędzia*) i kroplomierzem pobierz z obrazka próbkę koloru, który chcesz zachować (możesz również zdefiniować kolor, pobierając go z palety *Swatches* (*Próbki*), lecz jest to bardziej pracochłonne). Następnie zastosuj narzędzie do podświetlania, aby zamalować wszystkie miejsca, w których występuje pierwszoplanowy kolor. (Zauważ, że włączenie tej opcji to alternatywa użycia narzędzia wypełniania. Po zaznaczeniu opcji *Force Foreground* (*Kolor narzędzia*) narzędzie wypełnienia jest niedostępne).
- *Display* (*Wyświetlanie*). Nie trzeba koniecznie oglądać obrazka w podglądzie na przezroczystym tle. Można wybrać również biały (*White Matte* (*Biała otoczka*)) lub jakiś inny kolor, czy obejrzeć obrazek jako maskę (*Mask* (*Maska*)), na której biały kolor reprezentuje nieprzezroczysty obszar, a czarny — przezroczysty (nie można jednak eksportować takiej maski — ciekawe dlaczego?).



Wciśnij klawisz *F*, aby wybrać tryb wyświetlania w menu. Wciśnięcie klawiszy *Shift+F* spowoduje przywrócenie w menu poprzedniego trybu.

- *Show Highlight* (*Podświetlenie*), *Show Fill* (*Wypełnienie*). Za pomocą tych opcji możesz kontrolować ukrywanie oraz wyświetlanie kolorów podświetlenia i wypełnienia.



I ostatnia wskazówka. Przed zastosowaniem polecenia *Extract* (*Wydziel*) bądź też magicznej gumki lub gumki wymazującej tło warto skopiować obrazek na oddzielną warstwę albo wykonać zdjęcie obrazka w palecie *History* (*Historia*). Wówczas będziesz miał kopię zapasową, na wypadek gdyby rzeczy nie potoczyły się zgodnie z Twoim planem.

Zastosowanie polecenia Color Range (Zakres koloru)

Kolejną wygodną metodą tworzenia maski jest stosowanie polecenia *Color Range* (*Zakres koloru*) z menu *Select* (*Zaznacz*). Polecenie to pozwala na generowanie zaznaczeń opartych na zakresach kolorów. Za pomocą kroplomierza można wybrać kolory przeznaczone do użycia w zaznaczeniu i te, które postanowiłeś odrzucić. Polecenie *Color Range* (*Zakres koloru*) jest zbliżone działaniem do narzędzia *Magic Wand* (*Różdżka*), lecz umożliwia zaznaczanie kolorów w bardziej precyzyjny sposób i natychmiastową zmianę tolerancji zaznaczenia.

Po wybraniu polecenia *Select|Color Range* (*Zaznacz|Zakres koloru*) wyświetlone zostaje okno dialogowe *Color Range* (*Zakres koloru*) przedstawione na rysunku 9.26. Podobnie jak różdżka z zaznaczoną opcją *Contiguous* (*Ciągły*), polecenie *Color Range* (*Zakres koloru*) powoduje zaznaczenie obszarów o zbliżonym kolorze z całego obrazka, bez względu na to, czy kolory te sąsiadują ze sobą, czy nie. Kliknij okno obrazka, aby zaznaczyć wybrane kolory, tak samo jak podczas zastosowania różdżki. Zamiast regulować wartość parametru *Tolerance* (*Tolerancja*) przed użyciem różdżki, możesz w dowolnym momencie dostosować parametr *Fuzziness* (*Tolerancja*). Zaznaczenie zostanie automatycznie zaktualizowane zgodnie z poczynionymi zmianami. Polecenie *Color Range* (*Zakres koloru*) to taka różdżka, która „zażywa sterydy".

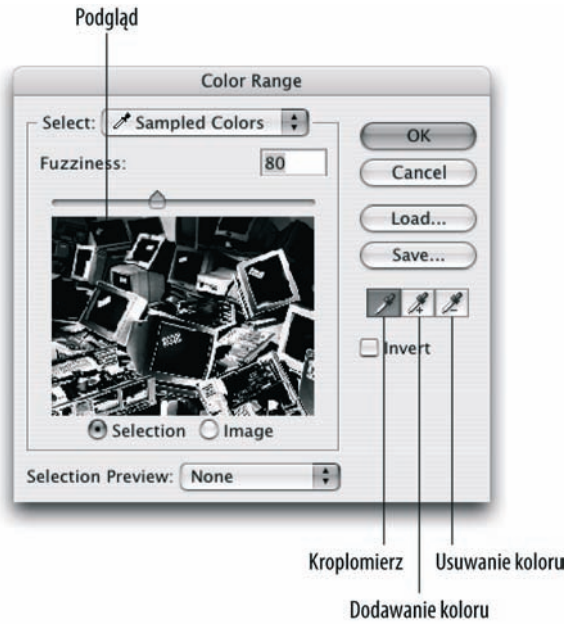


Dlaczego właściwie nie rozbudowano możliwości różdżki, zamiast dodawać kolejne polecenie? W oknie dialogowym *Color Range* (*Zakres koloru*) można obejrzeć podgląd maski — tego narzędzie *Magic Wand* (*Różdżka*) nie potrafi, a przecież taka opcja umożliwia ocenę dokładności zaznaczenia. Jedyne, co można powiedzieć na obronę różdżki, to fakt, że jest wygodna w użyciu — nic więcej. Gdyby te dwie funkcje zostały połączone w jedno narzędzie, straciłoby ono na funkcjonalności.

Gdy przesuniesz kursor poza okno dialogowe *Color Range* (*Zakres koloru*), przekształci się on w kursor kroplomierza. Kliknij obraz, aby określić kolor, na którym zamierzasz oprzeć zaznaczenie (nazywamy go kolorem bazowym), w taki sposób, jakbyś użył do tego celu różdżki. Lub też kliknij podgląd, opisany na rysunku 9.26. W obu przypadkach podgląd zostanie zaktualizowany, aby wyświetlić maskę po wprowadzeniu zmian.

Możesz wykonać również inne operacje.

- *Dodawanie kolorów do zaznaczenia*. Aby dodać kolejne kolory bazowe do zaznaczenia, kliknij ikonę kroplomierza z funkcją dodawania kolorów w oknie dialogowym *Color Range* (*Zakres koloru*) i kliknij w oknie obrazka lub podglądu. Jeśli standardowe narzędzie *Eyedropper* (*Kroplomierz*) jest aktywne, możesz uzyskać dostęp do omawianego narzędzia przez kliknięcie z wciśniętym klawiszem *Shift* (tak samo jak klikasz z wciśniętym klawiszem *Shift* kursorem różdżki, aby dodać kolory do zaznaczenia). Możesz nawet przeciągać myszą po wybraniu kroplomierza z wciśniętym klawiszem *Shift*, aby pobrać szereg kolorów za jednym zamachem, czego nie da się wykonać podczas pracy z różdżką.
- *Usuwanie kolorów z zaznaczenia*. Aby usunąć niektóre bazowe kolory z zaznaczenia, kliknij ikonę kroplomierza z funkcją usuwania kolorów lub kliknij z wciśniętym klawiszem *Alt* (Win) lub *Option* (Mac OS) kursorem narzędzia *Eyedropper* (*Kroplomierz*). Aby usunąć wiele kolorów jednocześnie, możesz przeciągnąć kursor bez wciśniętego klawisza *Alt* (*Option* w Mac OS) lub z wciśniętym.



Rysunek 9.26. *W oknie dialogowym Color Range (Zakres koloru) możesz wygenerować maskę przez wskazanie koloru kroplomierzem i dopasowanie wartości parametru Fuzziness (Tolerancja)*



Jeśli podczas dodawania lub usuwania kolorów popełniłeś błąd, wciśnij klawisze *Ctrl+Z* (⌘*+Z* w Mac OS). Tak, polecenie *Undo* (*Cofnij*) działa również wewnątrz okna dialogowego *Color Range* (*Zakres koloru*), nie tylko poza nim.

- *Regulacja wartości parametru Fuzziness* (*Tolerancja*). Opcja ta podobna jest do parametru *Tolerance* (*Tolerancja*) stosowanego w narzędziu *Magic Wand* (*Różdżka*), ponieważ określa zakres kolorów przeznaczonych do zaznaczenia na podstawie wskazanych kolorów bazowych. Aby zwiększyć zaznaczony obszar, zastosuj większą wartość tego parametru, bowiem mniejsza powoduje zmniejszenie się zaznaczonej powierzchni. Po wprowadzeniu wartości 0 zaznaczony zostanie wyłącznie kolor bazowy, który wskazałeś za pomocą kliknięcia. Inaczej jednak niż w przypadku parametru *Tolerance* (*Tolerancja*), zmiana wartości parametru *Fuzziness* (*Tolerancja*) natychmiast wpływa na wygląd zaznaczenia. Dlatego też po zmianie wartości tolerancji nie należy powtórnie klikać, podczas gdy w trakcie pracy z różdżką jest to konieczne.

  Parametry *Fuzziness* (*Tolerancja*) i *Tolerance* (*Tolerancja*) różnią się od siebie również rodzajem konturów zaznaczeń, jakie generują. Parametr *Tolerance* (*Tolerancja*) powoduje zaznaczenie wszystkich kolorów wewnątrz określonego zakresu i dodaje wygładzone krawędzie. Jeśli dane zaznaczenie zostanie wyświetlone jako maska, będzie się składać w większości z białych pikseli z cienką linią szarych pikseli wokół obwodu. Parametr *Fuzziness* (*Tolerancja*) powoduje natomiast pełne zaznaczenie wyłącznie tych kolorów, które kliknąłeś z wciśniętym klawiszem *Shift* lub bez niego i częściowo zaznacza inne kolory w zakresie. W ten sposób większość maski wyrażona jest w odcieniach szarości. Jasnoszare piksele reprezentują najbardziej zbliżone do siebie kolory, a ciemnoszare najmniej zbliżone, które jednak nadal znajdują się w zakresie określonym przez parametr *Fuzziness* (*Tolerancja*). W rezultacie otrzymujemy zaznaczenie gradientowe, które częściej daje naturalne efekty.

- *Odwracanie zaznaczenia*. Aby odwrócić zaznaczenie, wybierz opcję *Invert* (*Odwrotność*). Tak jak podczas stosowania narzędzia *Magic Wand* (*Różdżka*) często łatwiej odizolować obszar, którego nie chcesz zaznaczać, niż obszar przeznaczony do zaznaczenia. Jeśli staniesz przed takim problemem, zaznacz wtedy opcję *Invert* (*Odwrotność*). W ten sposób obszary pokryte białym kolorem staną się czarne, a czarnym — białe.
- *Przechodzenie między wyświetlaniem obrazka a podglądu*. Posłuż się dwiema opcjami umieszczonymi poniżej okna podglądu, aby kontrolować jego zawartość. Jeśli wybierzesz pierwszą opcję — *Selection* (*Zaznaczenie*) — będzie tu wyświetlana ta maska, która zostanie wygenerowana po wciśnięciu klawisza *Enter* (Win) lub *Return* (Mac OS). Jeśli wybierzesz opcję *Image* (*Obraz*), podgląd przedstawi zmniejszoną wersję obrazka.

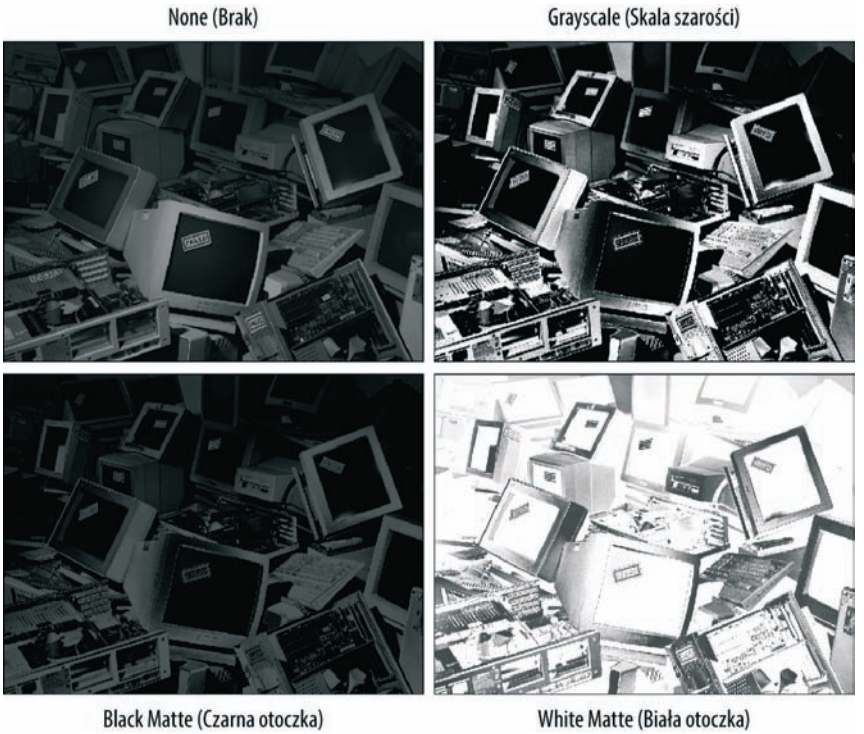


Wciśnij i przytrzymaj klawisz *Ctrl* (Win) lub ⌘ (Mac OS), aby przechodzić między tymi dwoma rodzajami podglądu. Nasza rada: pozostaw wybraną opcję *Selection* (*Zaznaczenie*), a wciskając klawisz *Ctrl* lub ⌘, przechodź do drugiego trybu wyświetlania, gdy będziesz chciał obejrzeć obrazek.

- *Kontrolowanie zawartości okna dokumentu*. Menu *Selection Preview* (*Podgląd zaznaczenia*) umieszczone u dołu omawianego okna dialogowego umożliwia wybór tego, co widzisz w oknie dokumentu. Domyślnym ustawieniem jest opcja *None* (*Brak*), która normalnie wyświetla obrazek w oknie obrazka. Opcja *Grayscale* (*Skala szarości*) wyświetla samą maskę. Aby zobaczyć razem obrazek i maskę, wybierz opcję *Quick Mask* (*Szybka maska*). Jeśli chcesz obejrzeć zaznaczenie na czarnym lub białym tle, wybierz odpowiednio opcję *Black Matte* (*Czarna otoczka*) lub *White Matte* (*Biała otoczka*).

  Choć opcje z grupy *Matte* (*Otoczka*) mogą wydawać się dziwne, pomagają sprawdzić, w jaki sposób zaznaczony obrazek połączy się z innym tłem. W lewym górnym rogu rysunku 9.27 znajduje się oryginalny obrazek, a po prawej widoczna jest jego maska w skali szarości. Dwa widoki uzyskane po włączeniu opcji *Matte* (*Otoczka*) umożliwiają obejrzenie, jak się prezentuje to zaznaczenie na dwóch różnych tłach tak odmiennych od siebie, jak noc i dzień. Aby dobrać takie ustawienia, które zapewnią gładkie przejście między obrazkiem a tłem, określ parametr *Fuzziness* (*Tolerancja*) i wybierz opcję *Black Matte* (*Czarna otoczka*) lub *White Matte* (*Biała otoczka*).
- *Zaznaczanie z góry ustalonych kolorów*. Wybierz odpowiednią opcję z menu *Select* (*Zaznacz*) znajdującego się u góry okna dialogowego, aby jako kolor bazowy zaznaczenia wybrać jeden z kolorów podstawowych. Jeśli wskażesz dowolną opcję, oprócz *Sampled Colors* (*Próbkowane kolory*), opcja *Fuzziness* (*Tolerancja*) i kroplomierz staną się niedostępne. Wówczas kolory będą określane na podstawie ich związków z wybranym kolorem podstawowym. Jeśli wybrałeś na przykład składową czerwoną (*Red*), program zaznaczy wszystkie czerwone piksele i częściowo inne kolory w zależności od wartości czerwonego w nich zawartej. Kolory składające się wyłącznie z niebieskiego i zielonego nie będą zaznaczone.

  Najbardziej użyteczną opcją w tym menu jest *Out of Gamut* (*Poza przestrzenią kolorów*), która zaznacza wszystkie kolory na obrazku zapisanym w trybie RGB lub Lab, które nie wchodzą w zakres modelu kolorów CMYK. Możesz zastosować



Rysunek 9.27. *Te opcje dostępne w menu Selection Preview (Podgląd zaznaczenia) modyfikują sposób przedstawiania podglądu zaznaczenia w oknie obrazka*

tę opcję do zaznaczenia i zmodyfikowania kolorów nie mieszczących się w przestrzeni kolorów CMYK, zanim przekonwertujesz obraz do tego trybu.

- *Ładowanie i zapisywanie ustawień*. Wciśnij przycisk *Save* (*Zapisz*), aby zapisać bieżące ustawienia na dysku. By otworzyć zapisany plik z ustawieniami, wciśnij klawisz *Load* (*Wczytaj*). Aby można było używać pliku z ustawieniami na komputerze PC, musi on mieć rozszerzenie *.axt*.

Po zdefiniowaniu maski wedle uznania wciśnij przycisk *OK* lub wciśnij klawisz *Enter* bądź *Return*, aby wygenerować kontur zaznaczenia. Chociaż polecenie *Color Range* (*Zakres koloru*) jest bardziej elastyczne niż narzędzie *Magic Wand* (*Różdżka*), uzyskane zaznaczenia nie będą wygenerowane lepiej niż w przypadku użycia innego zautomatyzowanego narzędzia. Dlatego też po narysowaniu konturu zaznaczenia przez program prawdopodobnie przełączysz się do trybu szybkiego maskowania i za pomocą narzędzi do edycji i malowania poprawisz odpowiednio maskę.

Jeśli już masz dosyć czytania o oknie dialogowym *Color Range* (*Zakres koloru*), spróbuj przyswoić sobie chociaż działanie parametru *Fuzziness* (*Tolerancja*) i obsługę narzędzia *Eyedropper* (*Kroplomierz*). Ogólnie rzecz biorąc, możesz zastosować te narzędzia na dwa sposoby. Jeśli zamierzasz utworzyć zmiękczone zaznaczenie z gradientowymi krawędziami, przypisz opcji *Fuzziness* (*Tolerancja*) wysoką wartość, co najmniej 60, i kliknij, a następnie kliknij po wybraniu kroplomierza dwa lub trzy razy z wciśniętym klawiszem *Shift*. Aby utworzyć bardziej precyzyjne zaznaczenie, zastosuj parametr *Fuzziness* (*Tolerancja*)

z wartością 40 lub mniejszą, a następnie przeciągnij myszą kursor kroplomierza z wciśniętym klawiszem *Shift* lub z wciśniętym klawiszem *Alt* (*Option* w Mac OS), aż uzyskasz zadowalającą maskę.

Polecenie Color Range (Zakres koloru) — kilka praktycznych wskazówek

Możesz dodać lub odjąć fragment od istniejącego zaznaczenia za pomocą polecenia *Color Range* (*Zakres koloru*). Podczas wybierania tego polecenia wciśnij klawisz *Shift*, aby dodać fragment do zaznaczenia, a klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS), aby odjąć.



Możesz też ograniczyć obszar obrazka, którego dotyczy polecenie *Select|Color Range* (*Zaznacz|Zakres koloru*), przez zaznaczenie jego części przed zastosowaniem tego polecenia. Gdy zaznaczenie już istnieje, polecenie *Color Range* (*Zakres koloru*) maskuje tylko piksele w obrębie zaznaczenia. Także podgląd odzwierciedla to ograniczenie zaznaczenia.

Jeśli podczas tworzenia zaznaczenia zupełnie się zgubisz i stracisz orientację w tym, co masz zaznaczyć, a co nie powinno być objęte zaznaczeniem, kliknij kursorem kroplomierza, aby rozpocząć wszystko od początku. W ten sposób wyczyszczone zostaną wszystkie kolory z zaznaczenia oprócz tych, które kliknąłeś. Możesz również wcisnąć klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS), aby przekształcić przycisk *Cancel* (*Anuluj*) w *Reset* (*Wyzeruj*). Jeśli wciśniesz przycisk z wciśniętym klawiszem *Alt* (lub *Option*), przywrócone zostaną ustawienia w obrębie okna dialogowego, które były wybrane podczas pierwszego zastosowania polecenia *Select|Color Range* (*Zaznacz|Zakres koloru*).

Tworzenie niezależnego kanału maski

Problemem masek utworzonych w trybie szybkiego maskowania lub za pomocą polecenia *Color Range* (*Zakres koloru*) jest ich nietrwałość. Program nie potrafi zapamiętać ich na dłużej.

Zazwyczaj można jakoś to przeżyć. Przecież zaznaczenie z reguły stosuje się tylko raz, więc nie ma powodu do obaw. Lecz jeśli utworzenie danego zaznaczenia było niezwykle czasochłonnym przedsięwzięciem? I co wtedy, gdy po kwadransie klikania z wciśniętym klawiszem *Shift* tutaj i przeciągania myszą z wciśniętym klawiszem *Alt* tam, dodawania kilku konturów w trybie szybkiego maskowania i doprowadzania zaznaczenia do porządku Twój szef nagle zwołuje spotkanie lub rozbrzmiewa dzwonek na obiad? Nie możesz po prostu tego wszystkiego zostawić, gdy jesteś w połowie zaznaczenia.

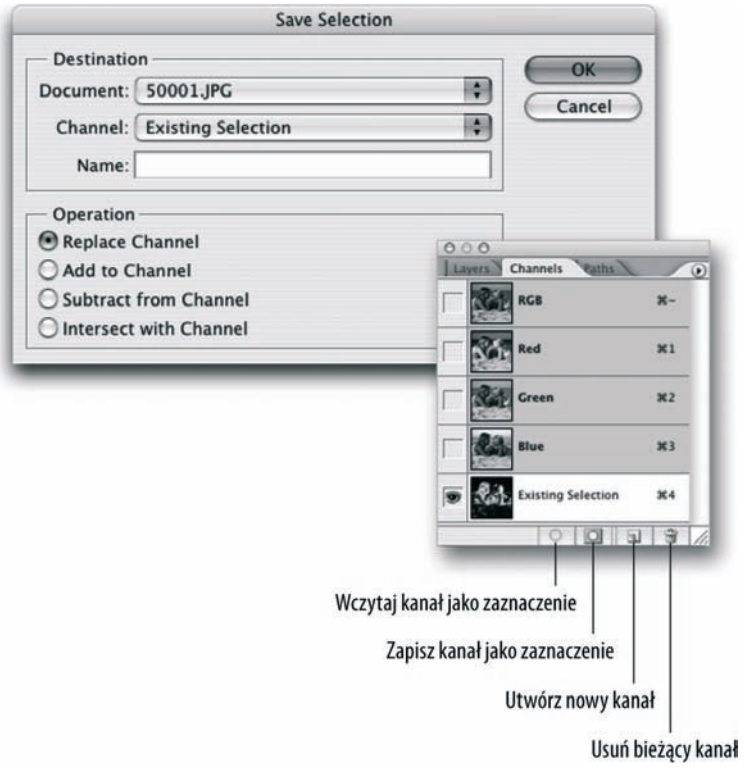
Najprostszym rozwiązaniem jest utworzenie kopii zapasowej zaznaczenia, zapisanie pliku i przejście do kolejnej fazy Twojego życia. W zasadzie po każdych 15 minutach pracy nad zaznaczeniem powinieneś zapisać jej efekty.

Zapisywanie konturu zaznaczenia do kanału maski

Poniższe ćwiczenie przedstawia sposób tworzenia kopii zapasowej zaznaczenia w niezależnym kanale maski, czyli w dowolnym kanale niewchodzącym w skład wymaganych do definiowania obrazka kolorowego lub obrazka w skali szarości. Kanały maski zapisywane są wraz z samym obrazkiem, dzięki czemu mogą być uznane za bezpieczne i stabilne rozwiązanie.

Ćwiczenie: przenoszenie zaznaczenia do niezależnego kanału

1. **Przekształć zaznaczenie w kanał maski**. Możesz w tym celu zastosować polecenie *Select|Save Selection* (*Zaznacz|Zapisz zaznaczenie*), możesz też kliknąć prawym przyciskiem myszy w oknie obrazka i z menu kontekstowego wybrać polecenie *Save Selection* (*Zapisz zaznaczenie*), które zapisuje zaznaczenie jako maskę[2] (w Mac OS musisz kliknąć z wciśniętym klawiszem *Control*). Wyświetli się wówczas okno dialogowe przedstawione na rysunku 9.28, w którym należy określić, gdzie chcesz umieścić maskę. W większości przypadków maskę najlepiej zapisać w oddzielnym kanale wewnątrz bieżącego obrazka. W tym celu upewnij się, że nazwa bieżącego obrazka widoczna jest w menu *Document* (*Dokument*). Następnie z menu *Channel* (*Kanał*) wybierz pozycję *New* (*Nowy*), wpisz nazwę kanału i wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*.



Rysunek 9.28. *Okno dialogowe Save Selection (Zapisz zaznaczenie) umożliwia przekształcenie konturu zaznaczenia w maskę i zapisanie go w nowym lub istniejącym kanale*

[2] Polecenie to jest dostępne w podręcznym menu, gdy aktywne jest jedno z narzędzi do zaznaczania — *przyp. red.*

Jeśli chcesz zastąpić stary kanał, wybierz jego nazwę z listy *Channel* (*Kanał*). Udostępnione wtedy zostaną opcje znajdujące się u dołu okna dialogowego, pozwalające na dodanie maski do kanału, odjęcie jej lub znalezienie przecięcia (części wspólnej) z kanałem. Opcje te działają w podobny sposób do funkcji dostępnych podczas przekształcania ścieżki w kontur zaznaczenia (co zostało omówione w poprzednim rozdziale) z tym wyjątkiem, że łączą maski razem. Rezultat jest taki jak po dodaniu, odjęciu lub przecięciu się konturów zaznaczenia, tyle że wyrażony w formie maski.

Inna metoda polega na zapisaniu maski do oddzielnego dokumentu w trybie *Multichannel* (*Wielokanałowy*). W tym celu z listy *Document* (*Dokument*) wybierz pozycję *New* (*Nowy*) i wciśnij klawisz *Enter* bądź *Return*.



Jeśli zależy Ci wyłącznie na zapisaniu właśnie utworzonego zaznaczenia do nowego kanału, wystarczy kliknąć ikonę tworzenia kanału na podstawie aktualnego zaznaczenia umieszczoną u dołu palety *Channels* (*Kanały*) (została opisana na rysunku 9.32). Wówczas program automatycznie utworzy nowy kanał, przekształci zaznaczenie w maskę i umieści ją w kanale.

Bez względu na zastosowaną metodę kontur zaznaczenia pozostanie nietknięty.

2. **Obejrzyj maskę w palecie *Channels* (*Kanały*)**. W tym celu kliknij odpowiednią nazwę kanału w palecie *Channels* (*Kanały*) — do nowego kanału automatycznie została przypisana nazwa *Alpha 1* (*Alfa 1*), chyba że nadałeś mu inną. Jak widać na rysunku 9.28, zastąpiliśmy zawartość kanału o nazwie *Existing Selection* zawartością nową, z moją maską.

   Ten punkt nie jest oczywiście obowiązkowy. Nie musisz oglądać kanałów masek, aby ich używać. Zależało nam tylko na tym, abyś zapoznał się z wyglądem maski i przywykł do sposobu jej przedstawiania. Pamiętaj — biały kolor reprezentuje zaznaczenie, czarny — obszar niezaznaczony, a szary określa częściowe zaznaczenie.



Jeśli nie nazwałeś maski w punkcie 1., a chciałbyś to uczynić teraz, dwukrotnie kliknij pozycję *Alpha 1* (*Alfa 1*) w palecie *Channels* (*Kanały*) i w wywołanym oknie dialogowym wpisz nową nazwę.

3. **Powróć do standardowego trybu edycji obrazka, klikając kanał łączny, czyli pierwszą pozycję w palecie *Channels* (*Kanały*)**. A jeszcze lepiej zrobisz, gdy wciśniesz klawisze *Ctrl+1* (⌘*+1* w Mac OS) podczas edycji obrazka w skali szarości lub *Ctrl*+tylda (⌘+tylda w Mac OS), jeśli edytowany obrazek jest kolorowy.

4. **Zapisz obrazek na dysku, aby przechować zaznaczenie jako część pliku**. Wiele różnych formatów, takich jak *PICT*, *Pixar*, *PNG*, *TIFF*, *Targa*, *PDF* i własny format Photoshopa, obsługuje obrazki zapisane w trybie kolorów *RGB* z dodatkowym kanałem maski. Lecz jedynie format *TIFF*, *PDF* i format Photoshopa dają sobie radę z większą liczbą kanałów niż cztery — wszystkie trzy zapisują maksymalnie do 56 kanałów.

Zarówno własny format Photoshopa, jak i TIFF kompresują maski, w wyniku czego zajmują one znacznie mniej miejsca na dysku. Format Photoshopa kompresję wykonuje automatycznie, natomiast podczas zapisywania obrazka w formacie TIFF należy pamiętać o zaznaczeniu opcji *LZW Compression* (*Kompresja LZW*). W obu przypadkach kompresja

tego typu jest absolutnie bezpieczna — nie zmienia w obrazku ani jednego piksela, a tylko zapisuje kod w bardziej wydajny sposób.



Możesz też zapisać szybką maskę w oddzielnym kanale w celu wielokrotnego jej stosowania. Po przejściu do trybu szybkiego maskowania w palecie *Channels* (*Kanały*) wyświetlona zostaje pozycja *Quick Mask* (*Szybka maska*). Kursywa wskazuje na tymczasowy charakter tego kanału. To oznacza, że kanał nie zostanie zapisany razem z obrazkiem. Aby sklonować jego zawartość do nowego, stałego kanału, przeciągnij myszą pozycję *Quick Mask* (*Szybka maska*) na ikonę z symbolem strony umieszczoną w dolnej części palety *Channels* (*Kanały*). Na koniec zapisz obrazek w formacie TIFF lub własnym formacie Photoshopa i kopia zapasowa jest już gotowa.

Przekształcanie maski w zaznaczenie

Aby odzyskać zaznaczenie utrwalone w postaci kanału, zastosuj polecenie *Select|Load Selection* (*Zaznacz|Wczytaj zaznaczenie*). Wówczas wyświetlone zostanie okno dialogowe prawie identyczne z tym, które przedstawiamy na rysunku 9.28. Okno dialogowe polecenia *Load Selection* (*Wczytaj zaznaczenie*) różni się od wspomnianego tylko tym, że zawiera opcję *Invert* (*Odwrotność*). Zaznacz dokument i kanał zawierający maskę, którą chcesz zastosować. Możesz dodać ją do bieżącego zaznaczenia (*Add to Selection* (*Dodaj do zaznaczenia*)), odjąć ją (*Substract from Selection* (*Odejmij od zaznaczenia*)) lub przeciąć z zaznaczeniem (*Intersect with Selection* (*Przetnij z zaznaczeniem*)). Aby odwrócić zaznaczone i niezaznaczone części maski, wybierz opcję *Invert* (*Odwrotność*).

A jak można uniknąć spotkania z poleceniem *Load Selection* (*Wczytaj zaznaczenie*)? W palecie *Channels* (*Kanały*) kliknij z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Win) lub ⌘ (Mac OS) nazwę kanału zawierającego maskę, jakiej chcesz użyć. Jeśli na przykład klikniesz z wciśniętym klawiszem *Ctrl* pozycję *Existing Mask* przedstawioną na rysunku 9.32, program zastosuje odpowiedni kontur zaznaczenia w oknie obrazka.

Zaczekaj, to jeszcze nie wszystko.

- Aby przekształcić kanał w zaznaczenie, wciśnij klawisze *Ctrl+Alt*+numer kanału (Win) lub ⌘+*Option*+numer kanału (Mac OS). Gdy na przykład wciśniemy klawisze *Ctrl+Alt+4*, pracując nad naszym obrazem, to przekształcony w zaznaczenie zostanie kanał o nazwie *Existing Mask* przedstawiony na rysunku 9.28.
- Możesz również wybrać kanał i kliknąć ikonę tworzenia zaznaczenia na podstawie kanału umieszczoną w dolnym lewym rogu palety *Channels* (*Kanały*). Lecz dla nas to zbyt wiele zachodu.
- Aby dodać maskę do bieżącego konturu zaznaczenia, kliknij z wciśniętymi klawiszami *Ctrl+Shift* (Win) lub ⌘+*Shift* (Mac OS) nazwę kanału w palecie *Channels* (*Kanały*).
- Aby odjąć maskę od zaznaczenia, kliknij nazwę kanału z wciśniętymi klawiszami *Ctrl+Alt* (Win) lub ⌘+*Option* (Mac OS).
- Aby odnaleźć część wspólną zaznaczeń, kliknij z wciśniętymi klawiszami *Ctrl+Shift+Alt* (Win) lub ⌘+*Shift+Option* (Mac OS).

Kanały składowych koloru, podobnie jak kanały masek, można przekształcać w zaznaczenia. Jeśli na przykład zamierzasz zaznaczyć czarne piksele na fragmencie zeskanowanego rysunku w skali szarości, kliknij z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Win) lub ⌘ (Mac OS) pierwszą pozycję w palecie *Channels* (*Kanały*). W ten sposób zostaną zaznaczone białe piksele. Teraz wciśnij klawisze *Ctrl+Shift+I* (⌘+*Shift+I* w Mac OS) (lub zastosuj polecenie *Select|Inverse* (*Zaznacz|Odwrotność*)), aby odwrócić zaznaczenie i wybrać czarne piksele.

Oglądanie maski i obrazka

W Photoshopie można oglądać dowolny kanał maski wraz z obrazkiem, tak jak maskę i obrazek razem w trybie szybkiego maskowania. W tym celu kliknij pierwszą kolumnę w palecie *Channels* (*Kanały*) przy nazwie wybranego kanału alfa, aby włączyć wyświetlanie (w pustym dotąd okienku pojawi się symbol oka). Gdy oko znajduje się obok nazwy kanału, oznacza to, że dany kanał jest widoczny. Jeśli właśnie oglądasz obrazek, kliknij przed nazwą kanału maski, aby zobaczyć maskę jako półprzezroczystą kolorową nakładkę, tak jak w trybie szybkiego maskowania. Jeśli na ekranie widoczna jest tylko zawartość kanału maski, kliknij przed nazwą kanału łącznego, aby również go uwidocznić.



Gdy maska jest aktywna, możesz wyświetlać i ukrywać obrazek (kanał łączny), wciskając klawisz tyldy (~). Niewielu użytkowników wie o tym skrócie, lecz warto go zapamiętać. Skrót ten działa bez względu na to, czy paleta *Channels* (*Kanały*) jest otwarta, czy zamknięta i ułatwia skoncentrowanie się na masce bez konieczności „jeżdżenia" myszą po całym ekranie.

Użycie kanału maski różni się od pracy w trybie szybkiej maski tym, że podczas jednoczesnego oglądania obrazka i kanału maski można edytować albo obrazek, albo kanał. Jednocześnie da się edytować nawet dwie lub więcej masek. Aby wybrać kanał do edycji, kliknij jego nazwę w palecie. Jeśli chcesz edytować jednocześnie dwa kanały, kliknij nazwę pierwszego, a następnie — z wciśniętym klawiszem *Shift* — nazwę drugiego. Wszystkie nazwy aktywnych kanałów są podświetlone.

Kolor i przezroczystość każdej maski można zmieniać niezależnie od innych kanałów masek i trybu szybkiej maski. W tym celu dwukrotnie kliknij nazwę kanału maski lub z menu palety *Channels* (*Kanały*) wybierz pozycję *Channel Options* (*Opcje kanału*) (pozycja ta jest niedostępna podczas edycji standardowego kanału koloru, takiego jak czerwony (*Red*), zielony (*Green*), niebieski (*Blue*), niebieskozielony (*Cyan*), purpurowy (*Magenta*), żółty (*Yellow*) lub czarny (*Black*)). Wyświetlone zostanie okno dialogowe zbliżone wyglądem do przedstawionego na rysunku 9.11, zawierające dodatkowo pole *Name*, które umożliwia zmianę nazwy kanału maski. Możesz teraz edytować kolorową nakładkę, zgodnie z instrukcjami podanymi wcześniej w tym rozdziale, w podrozdziale „Edycja czerwonej nakładki".



Jeśli kiedykolwiek będziesz chciał edytować kontur zaznaczenia wewnątrz kanału maski za pomocą narzędzi do malowania i edycji, kliknij ikonę trybu szybkiej maski w przyborniku. Może to przypominać chińskie pudełka, lecz tryb szybkiej maski dostępny jest nawet podczas pracy w kanale maski. Upewnij się, czy kolor kanału maski różni się od koloru szybkiej maski, abyś się nie pomylił.

Tworzenie maski z obrazka

Do tej pory wszystko, co omówiliśmy w tym rozdziale, było dosyć proste. Teraz nadszedł czas na przyjrzenie się pracy profesjonalistów. Tę część rozdziału poświęcimy procesowi tworzenia maski złożonego obrazka. Dowiesz się, w jaki sposób zaznacza się obrazek, o którym nigdy w życiu nie pomyślałbyś, że będziesz umiał go zaznaczyć — obraz wypełniony po brzegi drobnymi szczegółami, takimi jak liście, rozwiane nitki, maleńkie kamyczki czy włosy. Oczywiście, zamożnych profesjonalistów stać na to, żeby iść do sklepu i kupić drogi dodatek maskujący do Photoshopa, ale nie oznacza to przecież, że program w wersji podstawowej nie potrafi zrobić wielu ciekawych rzeczy.

Rzuć okiem na rysunek 9.29, a zrozumiesz, o co nam chodzi. Główny problem z tą kobietą polega na tym, że wokół jej głowy kłębią się pasemka włosów. Wyobrażasz sobie zaznaczenie któregoś z nich lassem lub różdżką? To niewykonalne. Jak widać na rysunku 9.29, narzędzia te nie są wystarczająco precyzyjne. Gdy zakończysz zaznaczanie włosów, będziesz wymagać leczenia psychiatrycznego. Krawędzie nie są zaś wystarczająco wyraziste, aby można się było poratować poleceniem *Select*|*Color Range* (*Zaznacz*|*Zakres koloru*).

Jakie jest rozwiązanie tego problemu? Ręczne maskowanie. Chociaż style maskowania poszczególnych użytkowników Photoshopa są równie zróżnicowane co ich style artystyczne, kilka wypróbowanych zasad działa w każdym przypadku. Po pierwsze, przejrzyj kanały obrazka, aby odnaleźć kanał najlepiej nadający się do umieszczenia w nim maski. Wyszukaj kanał o dużym kontraście zwłaszcza wokół krawędzi. Kolejnym krokiem będzie jego skopiowanie i podniesienie kontrastu za pomocą któregoś z poleceń dostępnych w arsenale Photoshopa, na przykład *Filter*|*Other*|*High Pass* (*Filtr*|*Inne*|*Górnoprzepustowy*) plus dodatkowo *Image*|*Adjustments*|*Levels* (*Obrazek*|*Dopasuj*|*Poziomy*). Niektórzy użytkownicy wolą polecenie *Image*|*Adjustments*|*Curves* (*Obrazek*|*Dopasuj*|*Krzywe*), lecz polecenie *Levels* (*Poziomy*) jest prostsze w użyciu). Następnie pomaluj wnętrze zaznaczenia, aż uzyskasz zadowalającą Cię maskę.

Ćwiczenie: zaznaczanie przerażająco skomplikowanego obrazka z zastosowaniem maski

1. **Przejrzyj kanały kolorów**. Wciśnij klawisze *Ctrl+1* (⌘*+1* w Mac OS), aby obejrzeć kanał koloru czerwonego, *Ctrl+2* (⌘*+2*) — zielonego i *Ctrl+3* (⌘*+3*) — niebieskiego. Ten akurat obrazek zapisany jest w trybie RGB, lecz obrazki w trybie kolorów CMYK i Lab można przejrzeć w ten sam sposób. Jeśli edytujesz obrazek w skali szarości, masz do wyboru tylko jeden kanał — czarny (*Black*).

   Rysunek 9.30 przedstawia trzy kanały obrazka w trybie RGB. Z nich wszystkich w kanale koloru niebieskiego widoczny jest największy kontrast między włosami, sukienką a tłem. To nie za wiele, ale lepsze niż nic.

2. **Skopiuj wybrany kanał**. Przeciągając myszą, przenieś kanał na ikonę z symbolem strony znajdującą się w dolnej części palety *Channels* (*Kanały*) (pracując nad obrazkiem z kobietą, skopiowaliśmy kanał zielonego koloru). Teraz możesz pracować nad tym kanałem bez uszkadzania samego obrazka.



Rysunek 9.29. *Te wszystkie detale i niewyraźne przejścia między włosami to za wiele dla narzędzi selekcji i wyodrębniania dostępnych w Photoshopie. W tym przypadku maskę trzeba utworzyć ręcznie*



Rysunek 9.30. *Z trzech kanałów koloru kanał koloru niebieskiego oferuje największy kontrast między włosami, sukienką i tłem. Uwierz nam na słowo*

3. **Zastosuj polecenie *Filter*|*Other*|*High Pass* (*Filtr*|*Inne*|*Górnoprzepustowy*)**. Teraz należy uwidocznić krawędzie na obrazku, abyś nie musiał na nie ręcznie „polować". A gdy mowa o krawędziach, to tak naprawdę mowa o filtrach, gdyż wszystkie narzędzia do wykrywania krawędzi dostępne w Photoshopie umieszczone zostały w menu *Filter* (*Filtr*). Masz do dyspozycji różne filtry do wyszukiwania i edycji krawędzi: *Unsharp Mask* (*Maska wyostrzająca*), *Find Edges* (*Znajdź krawędzie*) i wiele innych, które zostaną omówione w rozdziale 10. i 11. Lecz najlepszym filtrem do wyszukiwania krawędzi wewnątrz maski jest *Filter*|*Other*|*High Pass* (*Filtr*|*Inne*|*Górnoprzepustowy*).

   Polecenie *High Pass* (*Górnoprzepustowy*) zamienia pewne obszary obrazka w kolor szary. Chociaż sama nazwa brzmi dosyć dziwnie, polecenie to jest całkiem praktyczne. Nadaje ono elementom niebędącym krawędziami szary kolor, pozostawiając krawędzie nietknięte. W ten sposób elementy będące krawędziami i elementy, które nimi nie są, podzielone zostają na dwa obszary o zróżnicowanej jasności w oparciu o wartość parametru *Radius* (*Promień*) z okna dialogowego *High Pass* (*Górnoprzepustowy*). W przeciwieństwie do większości filtrów niska wartość parametru *Radius* (*Promień*) daje bardziej wyrazisty efekt niż wysoka i w rezultacie odnajduje więcej krawędzi.

   Rysunek 9.31 przedstawia oryginalny kanał koloru niebieskiego po lewej stronie i wynik zastosowanie filtra *High Pass* (*Górnoprzepustowy*) po prawej. Dla parametru *Radius* (*Promień*) wybraliśmy wartość 16, która jest całkiem miłą, umiarkowaną liczbą. Im mniejszą wartość podasz, tym więcej krawędzi zostanie znalezionych i tym więcej będziesz mieć pracy. Wartość 3 dla parametru *Radius* (*Promień*) też jest odpowiednia, tyle że wypełnienie maski zajmie Ci jakąś godzinę. Wartość 10 oznacza powstanie mniej dokładnej maski, lecz jeśli cenisz swój czas, jest to rozsądniejszy wybór.

4. **Zastosuj polecenie *Image*|*Adjustments*|*Levels* (*Obrazek*|*Dopasuj*|*Poziomy*) (*Ctrl+L* w Windows, ⌘+*L* w Mac OS)**. Polecenie to pozwoli zwiększyć kontrast obrazka. Chociaż zostało ono szczegółowo omówione w rozdziale 17., podamy tutaj skróconą wersję: w oknie dialogowym *Levels* (*Poziomy*) zwiększ pierwszą wartość parametru *Input Levels* (*Poziomy wejścia*), aby przyciemnić ciemne kolory, i zmniejsz trzecią wartość parametru *Input Levels* (*Poziomy wejścia*), aby rozjaśnić jasne kolory (na razie nie przejmuj się środkową wartością).

   Rysunek 9.32 przedstawia wynik zwiększenia pierwszej wartości parametru *Input Levels* (*Poziomy wejścia*) do 110 i zmniejszenia trzeciej do 155. Jak widać na obrazku po lewej, w ten sposób znacznie zwiększony został kontrast między białymi włosami i czarnym tłem.

   Aby zademonstrować, jak ważne jest zastosowanie polecenia *High Pass* (*Górnoprzepustowy*) w tym ćwiczeniu, na obrazku po prawej stronie z rysunku 9.32 przedstawiliśmy maskę tworzoną bez użycia tego filtra. Zastosowaliśmy te same wartości parametru *Input Levels* (*Poziomy wejścia*) co na lewym obrazku, a jednak obrazek jest rozmyty, a krawędzie ledwo widoczne.



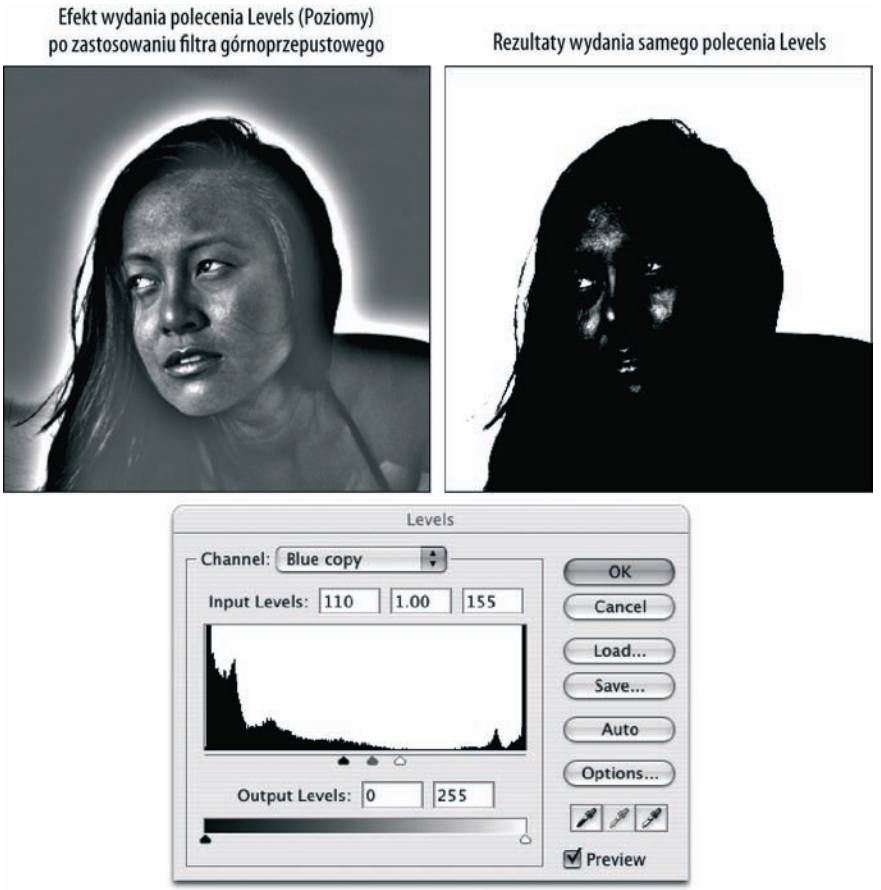
Rysunek 9.31. *Po skopiowaniu kanału niebieskiego koloru (po lewej) zastosowaliśmy filtr High Pass (Górnoprzepustowy) o wartości parametru Radius (Promień) wynoszącej 16, aby podświetlić krawędzie na obrazku (po prawej)*

5. **Odnajdź krawędzie**. W wyniku użycia filtra *High Pass* (*Górnoprzepustowy*) i polecenia *Levels* (*Poziomy*) uzyskałeś skomplikowaną kolorowankę. Elementy, które na oryginalnym obrazie są ciemne, zyskały jasną poświatę, zaś elementy jasne zostały przyciemnione. Szczęśliwie dla nas kobieta jest ciemniejsza od tła.

   Czasami może pojawić się potrzeba dokonania zaznaczenia i odwrócenia go (*Image|Adjustments|Invert* (*Obrazek|Dopasuj|Odwrotność*) lub *Ctrl+I* bądź ⌘+*I*), aby wszystkie zewnętrzne krawędzie jednostajnie się żażyły. Od tego momentu wszystko zależy od sztuki rysowania bez wyjeżdżania za linie.

6. **Zastosuj lasso do usunięcia niepotrzebnych elementów**. Aby uprościć całą sytuację, musisz pozbyć się tych elementów obrazu, których na pewno nie będziesz potrzebował. Interesuje Cię tylko obszar, w którym kobieta styka się z tłem — głównie w okolicach włosów. Wszystko inne ma być czarne lub białe.

   Na rysunku 9.33 zaznaczyliśmy obszar leżący poza kobietą i wypełniliśmy go bielą, naciskając *Ctrl+Backspace* (⌘+*Delete* w Mac OS). Zwróć uwagę, że za pomocą lassa mogliśmy zrobić wiele, ale nie wszystko. Zwłaszcza obszary „wewnątrz włosów" i wokół prawego rękawa wymagają starannej edycji pędzlem.

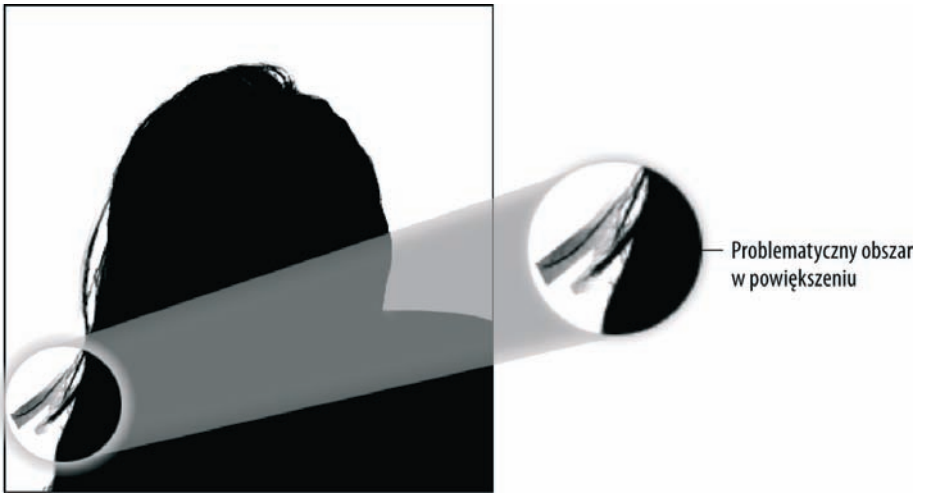


Rysunek 9.32. *A oto wyniki zastosowania polecenia Levels (Poziomy) na masce z filtrem High Pass (Górnoprzepustowy) (po lewej) i bez (po prawej). Jak widać, dzięki zastosowaniu filtra krawędzie stały się jeszcze bardziej wyraziste*



Pamiętaj o wciśnięciu klawiszy *Ctrl+D* (⌘*+D* w Mac OS), aby usunąć zaznaczenie przed przejściem do kolejnego punktu.

7. **Pomaluj pędzlem wnętrza linii**. Jest to najbardziej czasochłonna część ćwiczenia. Teraz Twoim zadaniem będzie pomalowanie wnętrza linii, tak aby piksele krawędzi stały się czarne lub białe. W przypadku tego obrazu posłużyliśmy się twardą końcówką pędzla o szerokości około 5 do 10 pikseli. Za pomocą klawisza *X* zmienialiśmy kolor narzędzia z białego na czarny i na odwrót. Pierwszy obrazek z rysunku 9.34 przedstawia efekt naszej pracy. Jak widać, samowolnie zadecydowaliśmy, w których miejscach włosy są na tyle gęste, że nie będzie przez nie przeświwitywać tło. Możesz nie zgodzić się z niektórymi naszymi pociągnięciami pędzla. Ale wiesz co? Nie ma to najmniejszego znaczenia. Mimo wszystkich ewentualnych niedociągnięć, nasza maska całkiem dobrze nadaje się do zaznaczania postaci kobiety i jej niesfornych włosów, co już wkrótce udowodnimy.



Rysunek 9.33. *Zaznaczając obszar leżący poza kobietą i wypełniając go bielą, udało nam się wyraźnie oddzielić element pierwszoplanowy od tła. Niemniej jednak w dalszym ciągu pozostało kilka problematycznych obszarów, zakreślonych na rysunku*



Rysunek 9.34. *Z problematycznymi obszarami obrazu poradziliśmy sobie dzięki zastosowaniu pędzla (po lewej). Następnie odwróciliśmy całą maskę, tak aby obszar wewnątrz postaci stał się biały, a obszar poza nią — czarny (po prawej). W zależności od sposobu, w jaki będziesz malował swoją maskę, być może uda Ci się ominąć 7. punkt*

8. **Odwróć maskę**. Być może będziesz mógł pominąć ten punkt, zależy to od tego, jak będą wyglądały krawędzie postaci po zastosowaniu filtra górnoprzepustowego. W naszym przypadku uzyskaliśmy czarny zarys postaci na białym tle. Chcemy jednak zaznaczyć kobietę, a nie tło, więc to ona musi być zaznaczona na biało. Dlatego też nacisnęliśmy *Ctrl+I* (⌘+*I* w Mac OS), aby zamienić ze sobą miejscami obszary czerni i bieli. Jeżeli pierwszoplanowy element Twojego obrazu będzie zaznaczony na biało już po ukończeniu kroku 7., pomiń ten punkt.

9. **Przejdź do widoku łącznego**. Wciśnij klawisze *Ctrl*+tylda (Win) lub ⌘+tylda (Mac OS), a jeśli pracujesz nad obrazkiem w skali szarości, wciśnij *Ctrl+1* (⌘+*1*). tak przy okazji, nadszedł czas na zapisanie obrazka, jeśli do tej pory tego nie zrobiłeś A. Pamiętaj, świetnie nadaje się do tego format *TIFF*.
10. **Kliknij kanał maski z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Win) lub ⌘ (Mac OS), aby przekształcić go w zaznaczenie**. Maska jest już gotowa.
11. **Przeciągając myszą z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Win) lub ⌘ (Mac OS), przemieść zaznaczenie i upuść je na inny obrazek**. Rysunek 9.35 przedstawia efekt upuszczenia postaci kobiety na tło przedstawiające zachód słońca nad morzem. Dzięki zastosowaniu maski kobieta w nowym środowisku wygląda tak naturalnie, jak w poprzednim. Ktoś, kto nie zna możliwości Photoshopa, mógłby nie uwierzyć, że nie została ona w tym miejscu sfotografowana. Lecz jeśli rzucisz okiem na rysunek 9.31, możesz potwierdzić, że obrazek przedstawiony na rysunku 9.35 jest naprawdę sztucznie wykonaną kompozycją. Aby obrazek lepiej się sprzedał, domalowaliśmy kilka dodatkowych włosów, ale Ty nie musisz być aż tak drobiazgowy.



Rysunek 9.35. *Dzięki maskowaniu kobieta rozpoczęła życie w zupełnie nowym środowisku*

Czarno-biały rysunek 9.35 wygląda dobrze, lecz, szczerze mówiąc, kompozycje kolorowe mogą nie być tak udane. Częstym problemem są w tym przypadku obwódki wokół postaci. Rozwiązaniem może być naniesienie pędzlem kolorów z tła. Wybierz narzędzie *Brush* (*Pędzel*) w trybie mieszania *Color* (*Kolor*), kliknij z wciśniętym klawiszem *Alt* (*Option* w Mac OS) warstwę *Background* (*Tło*), aby pobrać kolory z nowego tła i nanieś je na włosy. Uzyskasz bardzo realistyczny efekt.

Podsumowanie

W tym rozdziale nauczyłeś się tworzyć i wykorzystywać maski. Pozwalają one decydować, które fragmenty obrazu mają podlegać edycji. Wiesz już, jak można oddzielać elementy pierwszoplanowe od tła i jak wykorzystywać tryb Szybkiej Maski do tworzenia standardowych zaznaczeń. Te nowe umiejętności sprawią, że będziesz szybciej malował i retuszował obrazy.