

abc

**Nie zwlekaj!
Poznaj Photoshopa CS6 już dziś!**

- Poznaj interfejs najnowszej wersji Photoshopa
- Naucz się korzystać z oferowanych przez nią narzędzi
- Wkróć w świat profesjonalnej obróbki grafiki

Photoshop

CS6/CS6 PL

Aleksandra Tomaszewska



FILTRY I MASKI

Filtry programu Photoshop to całkiem nowy obszar możliwości. Możesz ich używać do subtelnego modyfikowania obrazu — i tutaj przychodzą na myśl filtry *Rozmycie (Blur)* lub *Wyostrzanie (Sharpen)* — albo do tworzenia całkowicie abstrakcyjnych form z prostego obrazu — tutaj możesz liczyć na filtry grup *Zniekształć (Distort)* i *Szkic (Sketch)*. Możesz nakładać kilka filtrów na siebie, jak również ograniczać zakres działania filtrów do wyselekcjonowanego fragmentu obrazu.

Filtry są zebrane w kilkanaście grup, z których każda tworzy osobne podmenu menu *Filtr (Filter)*, zgodnie z właściwościami danej grupy filtrów.

W dalszej części rozdziału omówi również maski, o których często dotychczas wspominałam, ale teraz zbiorę te informacje w jedną całość. Szczególnie skupię się na zapisywaniu selekcji w kanałach alfa i zastosowaniu trybu *Szybka maska (Quick Mask)*.

Filtry

Jak już wspominałam, każdy z filtrów można stosować na całej warstwie bieżącej lub na jej wyselekcjonowanym obszarze. W tym drugim przypadku warto zmiękczyć granice selekcji przed zastosowaniem filtra, aby przejście pomiędzy fragmentem obrazu zmodyfikowanym za pomocą filtra a resztą obrazu nie było zbyt gwałtowne.

Wszystkie filtry działają na obrazach w trybie *RGB* i *Wielokanałowy (Multichannel)*, lecz nie wszystkie są dostępne dla trybów *CMYK*, *Skala szarości (Grayscale)* i *Lab*. Natomiast żaden filtr nie może być stosowany dla obrazów w trybie *Bitmapa (Bitmap)* i *Kolory indeksowane (Indexed Colors)* oraz obrazów zawierających 16 bitów w każdym kanale.

Stosowanie filtrów

Część filtrów wprowadza się przez wybranie samej nazwy filtra z menu, reszta po wybraniu nazwy filtra wyświetla okno dialogowe, w którym możesz zmienić parametry działania filtra. Większość okien dialogowych oferuje okno podglądu, które pokazuje, jak obraz będzie wyglądał po zastosowaniu filtra z wybranymi parametrami. Przeciągnięcie kursorem w oknie podglądu powoduje przemieszczenie obrazu wewnątrz tego okna.

W przypadku niektórych filtrów kursor umieszczony w obrębie okna dokumentu przybiera kształt kwadratu. Po kliknięciu w danym miejscu obrazu podgląd pokaże, jak będzie wyglądał wskazany fragment obrazu po zastosowaniu filtra.



Po wciśnięciu klawisza *Alt* wpływ zwiększenia lub zmniejszenia wartości parametru będzie widoczny bezpośrednio na obrazie.

Jeśli chcesz, aby filtr zmodyfikował piksele znajdujące się tylko w części obrazu, utwórz selekcję, a jeśli jednocześnie chcesz uzyskać gładkie przejście pomiędzy tym obszarem a resztą obrazu, przed nałożeniem filtra zastosuj polecenie *Wtapienie (Feather)*.

Inne sposoby ograniczenia zakresu działania filtra to zastosowanie maski warstwy lub utworzenie czarno-białego gradientu na masce warstwy i zastosowanie filtra na warstwie z obrazem. Więcej na ten temat dowiesz się w dalszej części rozdziału, w której będę omawiać przykłady użycia filtrów.

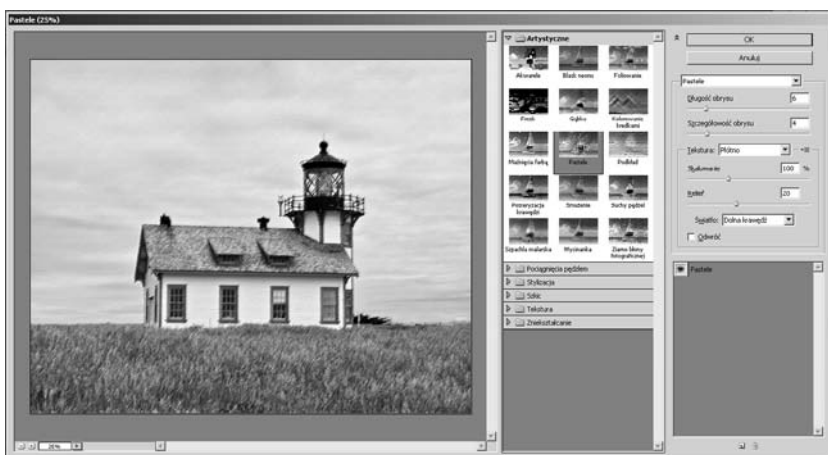
Z pewnością wypróbowałeś już działanie filtrów na obrazie i zauważyłeś, że zastosowanie niektórych daje niezwykle nienaturalny efekt. Możesz tego uniknąć, stosując dany filtr wielokrotnie. Dzięki temu efekt końcowy może być bardziej naturalny.

W przypadku niektórych filtrów zwiększenie jasności oraz kontrastu może pomóc w intensyfikacji ich efektów. Do zwiększenia kontrastu warstwy służy znane Ci już polecenie *Poziomy (Levels)* wywoływane z menu *Obraz/Dopasowania (Image/Adjustments)*; jeśli zechcesz zmienić kolor warstwy po użyciu filtra usuwającego kolor z obrazu, pomocne może się okazać znajdujące się w tym samym menu polecenie *Barwa/Nasycenie (Hue/Saturation)*.

Z pewnością ucieszy Cię również informacja, iż w przypadku niektórych filtrów istnieje możliwość mapowania tekstury za pomocą filtra. Zamiast używać predefiniowanych deseni do tworzenia tekstur, możesz wczytać dowolny obraz z dysku i zastosować go jako mapę tekstury. Pamiętaj, że obraz, który zamierzasz odwzorować, musi być zapisany w formacie pliku Photoshopa (.psd). W oknie dialogowym filtra wybierz opcję *Dodanie tekstury (Load Texture)*, wskaż obraz w formacie Photoshopa i kliknij przycisk *OK*.

Przegląd filtrów

Najprostszym sposobem podejrzenia tego, jak działają poszczególne filtry, jest użycie okna dialogowego *Galeria filtrów (Filter Gallery)* (rysunek 7.1), które prezentuje filtry grupami, w jakich występują one w menu. Aby uruchomić galerię filtrów, wybierz z menu polecenie *Filtr/Galeria filtrów (Filter/Filter Gallery)*.



Rysunek 7.1. Okno dialogowe Galeria filtrów

Okno *Galeria filtrów (Filter Gallery)* składa się z czterech głównych elementów:

- Okna podglądu — znajdującego się po lewej stronie okna głównego. Pozwala ono oglądać efekt zastosowania wybranego filtra na bieżącym obrazie. Za pomocą przycisków (+) i (-) możesz powiększać lub zmniejszać widok w oknie podglądu. Możesz również określić procentowe powiększenie bieżącego obrazu, jakie ma być widoczne w oknie podglądu.
- Pola miniaturek filtrów — znajdującego się w środkowej części okna głównego. Zawiera ono uszeregowane foldery odpowiadające grupom dostępnych w programie filtrów. Kliknięcie nazwy grupy powoduje rozwinięcie listy filtrów przyporządkowanych do tej grupy. Aby zastosować jeden z filtrów na bieżącym obrazie, kliknij jego miniaturkę, a efekt będzie widoczny w oknie podglądu.
- Pola opcji filtra — znajdującego się z prawej strony okna głównego i zawierającego dostępne opcje i parametry aktualnie wybranego filtra.
- Listy nazw filtrów stosowanych na aktywnym obrazie — znajdującej się w prawej dolnej części okna głównego. Lista zawiera nazwy wszystkich filtrów, które zostały użyte na bieżącym obrazie podczas aktualnej sesji *Galerii filtrów (Filter Gallery)*.



Okno *Galerii filtrów (Filter Gallery)* nie wyświetla wszystkich grup filtrów dostępnych w programie. Do filtrów, które nie są widoczne w galerii, użytkownik ma dostęp poprzez wybranie z menu opcji *Filtr/nazwa_grupy/nazwa_filtra*.

Jak już wspominałam, filtry są zgrupowane w kilku kategoriach, a podział jest uzależniony od ich wpływu na obraz. Na kolejnych stronach pokazano przegląd filtrów dostępnych w programie Photoshop CS6 — zgodnie z podziałem na grupy, jaki znajdziesz w programie. Mam nadzieję, że dzięki niemu będziesz miał ułatwione zadanie wyboru filtra, który jest Ci w danej chwili potrzebny, w sytuacji, gdy nie masz czasu sprawdzać tego, jak kolejne filtry zadziałają na Twój obrazek. Wszystkie filtry zastosowano z ustawieniami domyślnymi, jakie oferuje program. Rysunek 7.2 przedstawia oryginał obrazka.

Filtry z grupy **Artystyczne (Artistic)**

W skład grupy *Artystyczne (Artistic)* wchodzi piętnaście filtrów, których użycie pozwala nadać obrazowi bardziej malarski charakter.

Rysunek 7.2.

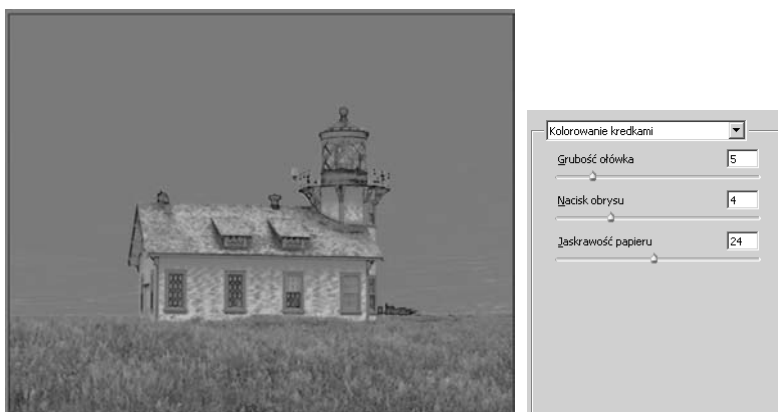
Obrazek, który na kilku kolejnych stronach zostanie poddany działaniu różnego rodzaju filtrów



Filtr *Kolorowanie kredkami (Colored Pencil)* — pozwala uzyskać efekt zbliżony do malowania kredkami całego obrazu. Okno dialogowe uruchamiane po wybraniu z menu opcji *Filtr/Artystyczny/Kolorowanie kredkami (Filter/Artistic/Colored Pencil)* zawiera trzy suwaki:

- *Grubość ołówka (Pencil Width)* — definiuje grubość rysika kredki,
- *Nacisk kredki (Stoke Pressure)* — reguluje poziom nacisku rysika,
- *Jaskrawość papieru (Paper Brightness)* — definiuje stopień jasności kartki, na której znajduje się obraz.

Efekt użycia filtra oraz okno dialogowe z jego parametrami pokazano na rysunku 7.3.



Rysunek 7.3.

Efekt zastosowania filtra *Kolorowanie kredkami*

Filtr *Wycinanka (Cutout)* — pozwala uzyskać efekt tworzenia obrazu z kolorowego papieru. Obrazy o wysokim kontraście przybierają postać szkicu, a kolorowe obrazy wydają się składać z kilku warstw kolorowego papieru.

Filtr *Suchy pędzel (Dry Brush)* — pozwala uzyskać efekt tworzenia obrazu z wykorzystaniem techniki malarskiej suchego pędzla. Okno dialogowe uruchamiane po wybraniu z menu opcji *Filtr/Artystyczny/Suchy pędzel (Filter/Artistic/Dry Brush)* zawiera trzy suwaki definiujące grubość pędzla, dokładność pędzla i teksturę.

Filtr *Ziarno błony fotograficznej (Film Grain)* — pozwala ujednoczyć wygląd obrazów pochodzących z różnych źródeł przez zastosowanie jednolitego wzoru do cieni i półcieni obrazka, a wzoru nasyconego do jasnych fragmentów.

Filtr *Fresk (Fresco)* — dzieli obraz na okrągłe, niesymetrycznie rozłożone elementy. Okno dialogowe uruchamiane po wybraniu z menu opcji *Filtr/Artystyczny/Fresk (Filter/Artistic/Fresco)* zawiera trzy suwaki definiujące grubość pędzla, dokładność pędzla i teksturę.

Filtr *Blask neonu (Neon Glow)* — pozwala dodać do obrazka różne typy blasku, co powoduje jego zmiękczenie. Okno dialogowe uruchamiane po wybraniu z menu opcji *Filtr/Artystyczny/Blask neonu (Filter/Artistic/Neon Glow)* zawiera pole *Kolor blasku (Glow Color)*, które umożliwia wybór koloru blasku poprzez użycie palety *Próbnik kolorów (Color Picker)*.

Filtr *Mażnięcia farbą (Paint Dubas)* — pozwala nadać obrazowi efekt malowania za pomocą maźnięć pędzla o definiowanej (w zakresie od 1 do 50) grubości. Użytkownik może również wybrać typ efektów, takich jak *Prosty (Simple)*, *Szeroki ostry (Wide Sharp)* czy *Błyszczący (Sparke)*.

Filtr *Szpaczka malarska (Palette Knife)* — zmniejsza szczegółowość obrazka i nadaje mu efekt malowanego płótna o wyraźnej teksturze.

Filtr *Foliowanie (Plastik Wrap)* — sprawia, że obraz wygląda, jakby przedstawiona scena została owinięta w miękki plastik, który powoduje zagubienie szczegółów obrazu (rysunek 7.4).

Filtr *Posteryzacja brzegów (Poster Edges)* — zmniejsza liczbę użytych kolorów zgodnie z wybraną wartością parametru *Posteryzacja (Posterization)*, a krawędzie obiektów przedstawionych na obrazie zostają podkreślone czarną kreską.

Filtr *Pastele (Rough Pastels)* — daje efekt nałożenia pastelowej kredki. W obszarach, gdzie występuje jasny kolor, warstwa nakładanych pastelów jest gruba i widoczna jest minimalna ilość tekstury, a w ciemnych obszarach mała ilość pastelów ujawnia znajdującą się poniżej teksturę.

Rysunek 7.4.

Efekt
zastosowania
filtra Foliowanie



Filtr *Smużenie (Smudge Stick)* — powoduje zmiękczenie krawędzi przez nałożenie efektu rysowania krótkimi, miękkimi pociągnięciami pędzla, co powoduje rozmazanie ciemniejszych obszarów. Jasne obszary stają się jaśniejsze i tracą ostrość.

Filtr *Gąbka (Sponge)* — tworzy na obrazie obszary kontrastujących ze sobą kolorów pokryte teksturą, co daje efekt malowania za pomocą gąbki.

Filtr *Akwarele (Watercolor)* — nadaje obrazowi efekt malowania akwarelami z wykorzystaniem średniego pędzla. W oknie dialogowym uruchamianym po wybraniu z menu opcji *Filtr/Artystyczny/Akwarele (Filter/Artistic/Watercolor)* znajdują się trzy suwaki odpowiedzialne za regulację dokładności pędzla, intensywności cienia i tekstury.

Filtr *Podkład (Underpainting)* — umieszcza obraz na tle wypełnionym wybraną teksturą.

Filtre z grupy Rozmycie (Blur)

Filtre z grupy *Rozmycie (Blur)* powodują rozmiękczenie całego obrazu lub jego wybranego fragmentu i są niezwykle przydatne podczas retuszowania. Powodują one wygładzenie przejść przez uśrednienie pikseli znajdujących się w sąsiedztwie ostrych krawędzi (rysunek 7.5).

Filtre z grupy Pociągnięcia pędzla (Brush Strokes)

W skład grupy *Pociągnięcia pędzla (Brush Strokes)* wchodzi osiem filtrów, których użycie pozwala nadać obrazowi efekty graficzne przypominające rysunek oraz rozmazywać kolory.

Rysunek 7.5.

Filtr z grupy
Rozmycie
— Inteligentne
rozmycie



Filtr *Akcentowanie krawędzi (Accented Edges)* — powoduje podkreślenie krawędzi na obrazie. Jeśli wartość parametru *Jasność krawędzi (Edge Brightness)* jest wysoka, akcenty na obrazie wydają się zaznaczone białą kredą, a jeśli wartość tego parametru jest niska — czarnym tuszem.

Filtr *Pociągnięcia pod kątem (Angled Strokes)* — powoduje, że obraz jest przerysowywany techniką prostokątnych pociągnięć pędzla, gdzie ciemne i jasne obszary malowane są pociągnięciami pędzla w przeciwnych kierunkach.

Filtr *Kreskowanie (Crosshatch)* — dodaje do obrazu teksturę i podkreśla krawędzie pokolorowanych obszarów przy zachowaniu oryginalnych szczegółów. Użytkuje się w ten sposób efekt kreskowania ołówkiem.

Filtr *Ciemne kreski (Dark Strokes)* — powoduje, że ciemne obszary obrazu są pokrywane ciemnymi, krótkimi kreskami, a jaśniejsze — długimi, jasnymi kreskami.

Filtr *Kontury tuszem (Ink Outlines)* — obrysowuje obrazek, dodając cienkie linie na szczegółach, co daje efekt rysowania tuszem. W oknie dialogowym uruchamianym po wybraniu z menu opcji *Filtr/Pociągnięcia pędzlem/Kontury tuszem (Filter/Brush Strokes/Ink Outlines)* znajdują się trzy parametry definiujące długość obrysu oraz intensywność ciemnych i jasnych obszarów. Efekt użycia filtra oraz okno dialogowe z parametrami pędzla pokazano na rysunku 7.6.

Filtry z grupy **Zniekształcenie (Distort)**

W skład grupy *Zniekształcenie (Distort)* wchodzi trzynaście filtrów, które powodują zniekształcenie obrazu na skutek przemieszczenia kolorów oraz zniekształcenie geometrii obrazka. Są one używane do tworzenia efektów trójwymiarowych lub innych efektów plastycznych.

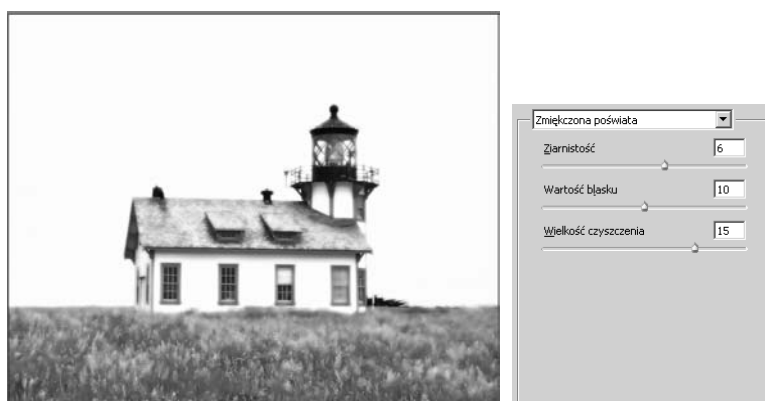


Rysunek 7.6. Efekt użycia filtra Kontury tuszem

Filtr *Zmięczona poświata* (*Diffuse Glow*) — nakłada na obraz miękki filtr dyfuzyjny, który dodaje do niego półprzezroczysty biały szum. W oknie dialogowym uruchamianym po wybraniu z menu opcji *Filtr/Zniekształcenie/Zmięczona poświata* (*Filter/Distort/Diffuse Glow*) znajdują się trzy parametry:

- *Ziarnistość* (*Grainness*) — określa wielkość ziarna na obrazie,
- *Wartość blasku* (*Glow Amount*) — określa stopień intensywności blasku,
- *Wielkość czyszczenia* (*Clear Amount*) — określa stopień przezroczystości białego szumu.

Efekt użycia filtra oraz okno dialogowe z parametrami filtra pokazano na rysunku 7.7.



Rysunek 7.7. Efekt użycia filtra Zmięczona poświata

Filtry z grupy Szum (Noise)

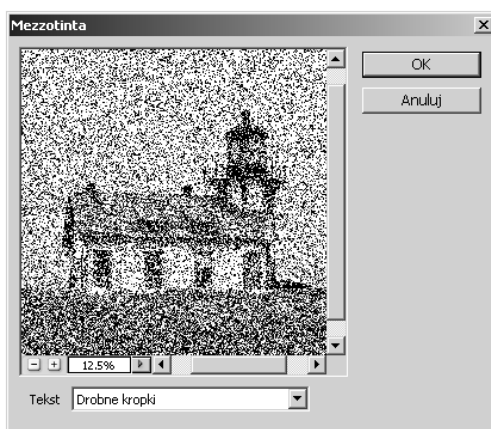
Filtry z grupy *Szum (Noise)* są przeznaczone głównie do nakładania lub usuwania szumu albo pikseli z losowo rozłożonymi poziomami kolorów. Dzięki tym filtrom zaznaczony obszar może w prosty sposób wtopić się w otaczające go piksele. Filtry z tej grupy pozwalają również tworzyć niezwykle tekstury i usuwać z obrazu plamy lub przebarwienia.

Filtry z grupy Pikslowanie (Pixelate)

Filtry z grupy *Pikslowanie (Pixelate)* pozwalają na mocne wyróżnienie zaznaczonego obszaru przez łączenie pikseli o zbliżonych wartościach kolorów w komórki. Przykład użycia filtra z grupy *Pikslowanie (Pixelate)* pokazano na rysunku 7.8.

Rysunek 7.8.

Przykładowy
filtr z grupy
Pikslowanie:
Mezzotinta
— Krótkie
pociągnięcia



Filtry z grupy Renderowanie (Render)

Dzięki filtrom z grupy *Renderowanie (Render)* możliwe są tworzenie trójwymiarowych kształtów i wzorów chmur oraz symulacja efektów świetlnych na zdjęciach. Umożliwiają one również obróbkę obiektów w przestrzeni trójwymiarowej, tworzenie obiektów trójwymiarowych (sześciątów, kul i cylindrów) oraz tworzenie wypełnień teksturą w celu uzyskania trójwymiarowych efektów świetlnych.

Filtry z grupy Wyostrzanie (Sharpen)

Dzięki filtrom z grupy *Wyostrzanie (Sharpen)* możliwe jest przywrócenie ostrości rozmytym obrazom przez zwiększenie kontrastu sąsiadujących pikseli. Przykład użycia filtra z grupy *Wyostrzanie (Sharpen)* pokazano na rysunku 7.9.

Rysunek 7.9.

Przykładowy
filtr z grupy
Wyostżanie
— Maska
wyostżająca



Filtry z grupy Szkic (Sketch)

Filtry z grupy *Szkic (Sketch)* są wykorzystywane do nakładania tekstury na obrazy, często w celu uzyskania efektów trójwymiarowych. Pozwalają one również uzyskiwać efekty rysunku odręcznego. Często filtry z grupy *Szkic (Sketch)* wykorzystują kolor tła i narzędzia podczas przetwarzania obrazu.

Filtry z grupy Stylizacja (Stylize)

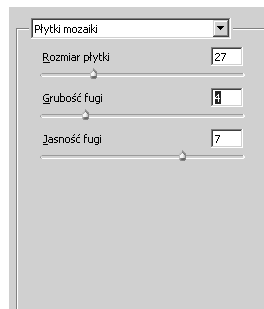
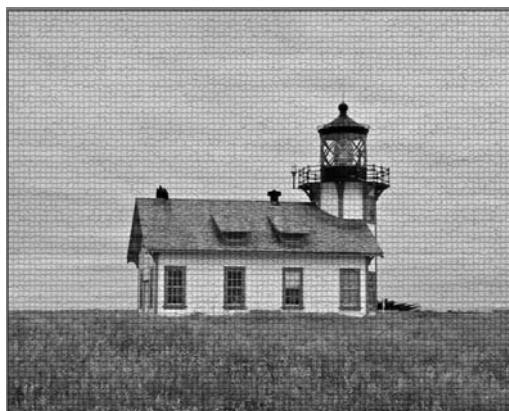
Filtry z grupy *Stylizacja (Stylize)* pozwalają nadawać impresjonistyczny wygląd zaznaczonemu obszarowi obrazu przez przemieszczanie pikseli i podnoszenie kontrastu obrazu.

Filtry z grupy Tekstura (Texture)

Filtry z grupy *Tekstura (Texture)* służą do tworzenia wrażenia głębi lub nadawania organicznego wyglądu obiektom na obrazie. Przykład użycia filtra z grupy *Tekstura (Texture)* pokazano na rysunku 7.10.



Pamiętaj, że dopiero kliknięcie przycisku **OK** powoduje zastosowanie filtra na obrazie. Dopóki nie klikniesz przycisku **OK**, żaden filtr nie zostanie zastosowany na bieżącym obrazie, a tym samym wygląd okna obrazu nie ulegnie zmianie.



Rysunek 7.10. Przykładowy filtr z grupy Tekstura — Płytki mozaiki

Ćwiczenia

Nie będę oczywiście omawiać kolejno każdego z filtrów programu Photoshop CS, gdyż zabrakłoby mi miejsca w tej książce, ale chciałabym pokazać ciekawe zastosowania niektórych z nich.

Postrzępione krawędzie

Filtry *Falowanie* (*Ripple*), *Wirówka* (*Twirl*) i *Zygzak* (*ZigZag*) zastosowane na warstwie posiadającej biały margines pozwalają otrzymać nieregularną teksturę przypominającą wyglądem postrzępiony papier. Aby uzyskać efekt pokazany na rysunku 7.11:

1. Wybierz biały kolor tła.
2. Następnie wybierz z menu polecenie *Obraz/Rozmiar obszaru roboczego* (*Image/Canvas Size*) i zwiększ rozmiar obszaru roboczego w taki sposób, aby uzyskać szeroki biały margines (rysunek 7.11).
3. Z paska narzędziowego wybierz narzędzie *Zaznaczenie prostokątne* (*Rectangular Marquee*) i wpisz wartość 8 dla parametru *Wtapianie* (*Feather*).
4. Utwórz selekcję obejmującą część obrazu i wybierz z menu polecenie *Zaznacz/Odwrotność* (*Select/Inverse*). Aktywna selekcja obejmuje teraz pozostałą część obrazu.

Rysunek 7.11.

W pierwszym kroku należy zwiększyć rozmiar obszaru roboczego w stosunku do obrazu



5. Wybierz z menu *Filtr/Zniekształcenie/Falowanie (Filter/Distort/Ripple)* lub *Wirówka (Twirl)* albo *Zygzak (ZigZag)* (rysunek 7.12).

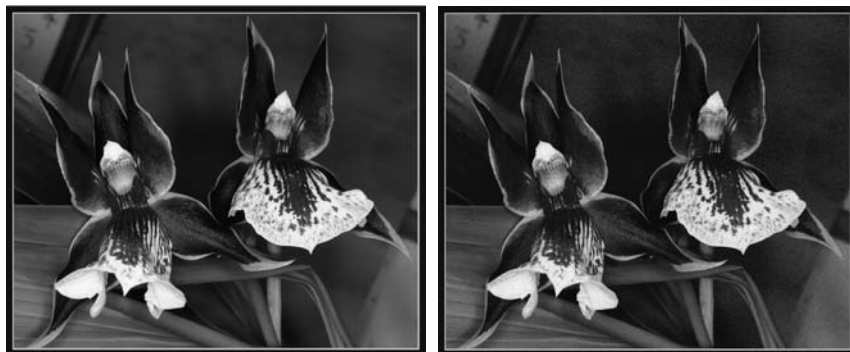
Rysunek 7.12.

Efekt postrzępionych krawędzi uzyskany za pomocą filtra z grupy *Zniekształcenie*



Nałożenie tekstury za pomocą maski warstwy

W tym ćwiczeniu spróbujemy nałożyć na obraz teksturę, korzystając z maski warstwy (rysunek 7.13). Czarne obszary maski warstwy spowodują zakrycie pikseli warstwy z maską i odsłonięcie zawartości warstwy znajdującej się niżej.

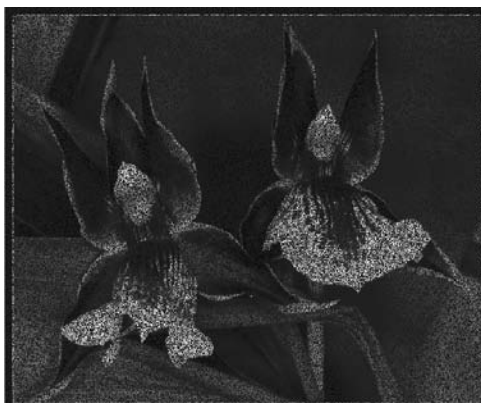


Rysunek 7.13. Rysunek oryginalny oraz filtr nałożony za pośrednictwem maski warstwy

1. Utwórz dowolny obraz, stwórz nową warstwę i wypełnij ją kolorem.
2. Kliknij ikonę *Utwórz maskę warstwy (Add a Mask)* znajdującą się w dolnej części palety *Warstwy (Layers)*, aby utworzyć maskę dla nowo utworzonej warstwy.
3. Dla nowo utworzonej warstwy zastosuj filtr *Dodaj szum (Add Noise)* — *Filtr/Szum/Dodaj szum (Filter/Noise/Add Noise)* (rysunek 7.14).

Rysunek 7.14.

Nad obrazem umieszczono warstwę wypełnioną kolorem z nałożonym szumem



4. Następnie na masce zastosuj inny filtr lub kilka filtrów (polecam szczególnie filtry z podmenu *Artystyczne (Artistic)*). Możesz również:
 - ◆ zwiększyć intensywność działania filtra, stosując filtr *Wirówka (Twirl)* lub *Falowanie (Ripple)*,
 - ◆ zmniejszyć efekt zastosowania filtra, stosując polecenie *Zanik (Fade)* z menu *Edycja (Edit)*.

5. Następnie dostosuj krycie warstwy zawierającej maskę, wykorzystując różne tryby mieszania kolorów [na przykład *Łagodne światło (Soft Light)*]. Jeśli chcesz ograniczyć efekt nakładania tekstury do niektórych kanałów, wyłącz pewne kanały w sekcji *Mieszanie zaawansowane (Advanced Blending)* okna *Efekty (Layer Style)* dla nowej warstwy.

Tworzenie efektu ruchu

Czy zdarzało Ci się kiedyś podziwiać fotografików za umiejętność stworzenia efektu ruchu na zdjęciu, gdzie pierwszy plan jest jakby zamrożony i niezwykle ostry, podczas gdy w tle widać ruch? Jeśli nie dysponujesz sprzętem, czasem lub umiejętnościami pozwalającymi na wykonanie takiego zdjęcia, możesz stworzyć je w zaciszu domowego studia, wykorzystując do tego celu jeden z filtrów programu Photoshop CS5. Wystarczy, że wyselekcjonujesz jeden przedmiot, który powinien zostać nienaruszony, skopiujesz go na nową warstwę, a na oryginalnym tle zastosujesz filtr *Poruszenie (Motion Blur)* (rysunek 7.15).



Rysunek 7.15. Samochód, który w rzeczywistości stał nieruchomo, wygląda, jakby się poruszał

1. Zaznacz przedmiot, który chcesz pozostawić nienaruszony (możesz skorzystać z narzędzia *Magnetyczne lasso* — *Magic Lasso*).
2. Wybierz z menu polecenie *Zaznacz/Wtapienie* (*Select/Feather*) i ustaw promień wtapienia na 5.
3. Naciśnij skrót klawiaturowy *Ctrl+J*, co spowoduje skopiowanie obszaru selekcji na nową warstwę.
4. Powróć na warstwę oryginalną i wybierz z menu filtr *Filtr/Rozmycie/Poruszenie* (*Filter/Blur/Motion Blur*).
5. Wybierz wartość kąta (w zakresie od -360° do 360°) w polu *Kąt* (*Angle*), co jest uzależnione od tego, w którym kierunku ruch ma być pozorowany, oraz określ wartość parametru *Odległość* (*Distance*), który przyjmuje wartości w zakresie od 1 do 999 i decyduje o intensywności rozmycia (rysunek 7.16).

Rysunek 7.16.

Parametry filtra
Poruszenie



Filtr Maska wyostrzająca

Pamiętasz, że gdy w początkowych rozdziałach mówiłam o zmianie rozmiarów obrazu, wspominałam, iż podczas operacji wymagającej ponownego próbkowania obrazu może nastąpić pewna utrata ostrości. W tym przypadku ratunkiem może być użycie filtra *Maska wyostrzająca* (*Unsharp Mask*), który służy do wyostrzenia obrazów. Powoduje on zwiększenie kontrastu pomiędzy przyległymi, kontrastowymi pikselami. Przykład zastosowania filtra *Maska wyostrzająca* (*Unsharp Mask*) pokazano na rysunku 7.17.

1. Wybierz z menu polecenie *Filtr/Wyostrzanie/Maska wyostrzająca* (*Filter/Sharpen/Unsharp Mask*).



Rysunek 7.17. Oryginalny obraz oraz ten sam obraz po zastosowaniu filtra Maska wyostrzająca

2. Wpisz wartość w okienku *Wartość (Amount)*, aby określić intensywność wyostrzania. Używaj wartości nieprzekraczających 50, gdyż zbyt wysoka wartość tego parametru może spowodować niepożądaną otoczkę wokół krawędzi. Wyższe wartości są zarezerwowane dla obrazów o dużej rozdzielczości.
3. Wartość parametru *Promień (Radius)* jest uzależniona od końcowego rozmiaru, rozdzielczości i zawartości obrazu. Parametr ten decyduje o tym, jaka liczba pikseli przylegających do wyostrzonej krawędzi ulegnie modyfikacji. Jeśli nie masz doświadczenia w użyciu tego filtra, zalecam stosowanie wartości pomiędzy 1 a 2. Jeśli nabierzesz doświadczenia, będziesz potrafił lepiej dobrać odpowiednią wartość w zależności od kontrastu i rozdzielczości obrazu.
4. Parametr *Próg (Threshold)* określa minimalny kontrast między pikselami, dla którego program zastosuje wyostrzanie. Mogę Ci poradzić, abyś dla zdjęć przedstawiających ludzi wartość tego parametru ustawiał na poziomie w zakresie od 8 do 20 aby uniknąć powstania szumu w obszarach skóry.

Filtr Inteligentne rozmycie

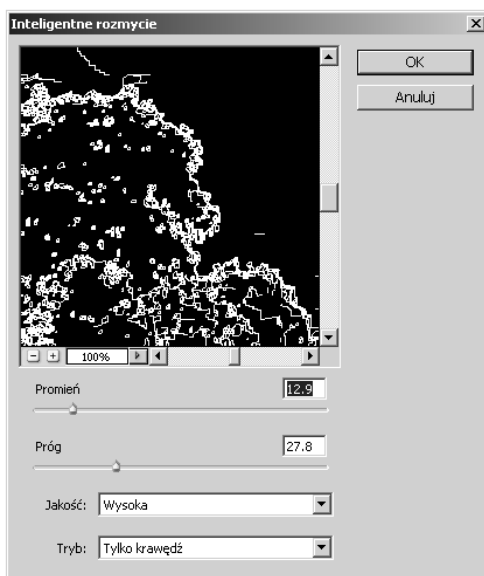
Filtr *Inteligentne rozmycie (Smart Blur)* przydaje się fotografom, gdy chcą zredukować ziarno na zdjęciu lub usunąć z obrazu plamy i skazy bez utraty ostrości krawędzi.

Aby usunąć ze zdjęcia plamy i ziarno za pomocą filtra *Inteligentne rozmycie* (*Smart Blur*):

1. Wybierz z menu opcję *Filtr/Rozmycie/Inteligentne rozmycie* (*Filter/Blur/Smart Blur*), co spowoduje otwarcie okna dialogowego *Inteligentne rozmycie* (*Smart Blur*) (rysunek 7.18).

Rysunek 7.18.

Okno dialogowe
Inteligentne
rozmycie



Okno podglądu pozwala obserwować efekty stosowania filtra. Za pomocą przycisków (+) i (-) możesz zwiększać i zmniejszać widok w oknie podglądu.

2. Parametry *Promień* (*Radius*) i *Próg* (*Threshold*) przyjmują wartości w zakresie od 0,1 do 100. Mniejsza wartość parametru *Promień* (*Radius*) powoduje efekt delikatnego rozmycia obrazka, ale rezultaty jego użycia są zależne od wartości parametru *Próg* (*Threshold*). Najlepszy efekt uzyskasz, ustawiając wartość parametru *Promień* (*Radius*) wyższą niż wartość parametru *Próg* (*Threshold*).
3. Wartości dostępne dla parametru *Jakość* (*Quality*) to: *Niska* (*Low*), *Średnia* (*Medium*) i *Wysoka* (*High*), z których każda pozwala określić stopień gładkości krawędzi. Najlepszy efekt uzyskasz, wybierając opcję *Wysoka* (*High*).

4. Korzystając z parametru *Tryb (Mode)*, możesz obrysować białymi liniami krawędzie i podkreślić je, wybierając opcję *Pomiń krawędź (Overlay Edges)*, lub uwidocznisz tylko podkreślone kontury, wybierając opcję *Tylko krawędź (Edge Only)*.

Na rysunku 7.19 przedstawiono efekt zastosowania filtra Inteligentne rozmycie (*Smart Blur*) z użyciem trybu *Zwykły (Normal)* oraz *Tylko krawędź (Edges Only)*.



Rysunek 7.19. Przykłady użycia filtra Inteligentne rozmycie

Maski

Maska to inaczej selekcja przedstawiona za pomocą obrazu w skali szarości. Kolor biały symbolizuje obszary zaznaczone (takie, które nie podlegają maskowaniu), a czarny — niezaznaczone (takie, które podlegają maskowaniu). Elementy

obrazka częściowo zaznaczone będą reprezentowane przez odcienie szarości. Jak już wspomniałam na początku rozdziału, zajmiemy się teraz dwiema szczególnymi metodami pracy z selekcjami: zapisywaniem selekcji w kanałach alfa i trybem *Szybka maska (Quick Mask)*.

Kanały alfa

Jeśli zapiszesz selekcję w oddzielnym kanale, zwanym kanałem alfa, możesz ją w każdej chwili otworzyć na dowolnej warstwie obrazu. Dzięki temu jesteś w stanie przechowywać na dysku selekcje, które w innym przypadku trudno byłoby odtworzyć. Maksymalnie możesz mieć 24 kanały alfa w jednym dokumencie, ale należy pamiętać, że każdy z nich zwiększa rozmiar pliku.

Zapisywanie kanału alfa

Operacja zapisania selekcji jako kanału alfa jest niezwykle prosta. Wystarczy, że utworzysz selekcję i klikniesz znajdującą się w dolnej części palety *Kanały (Channels)* ikonę *Zapisz zaznaczenie jako kanał (Save Selection As Channel)*.

Możesz również wykonać operację zapisywania kanału alfa za pomocą menu *Zaznacz/Zapisz zaznaczenie (Select/Save Selection)*. W tym przypadku możesz nadać selekcji nową nazwę.

Wyświetlanie kanału alfa

Na palecie *Kanały (Channels)* kliknij nazwę kanału alfa. Spowoduje to wyświetlenie wyselekcjonowanego obszaru w kolorze białym, a obszaru chronionego w kolorze czarnym. Jeśli selekcja ma włączone zmiękczenie krawędzi, na granicy pomiędzy kolorami pojawi się pas szarości, a leżące w tym rejonie piksele będą się jedynie częściowo poddawały edycji.

Aby przywrócić normalne wyświetlanie obrazu, kliknij pierwszą pozycję na palecie *Kanały (Channels)*.

Wczytywanie selekcji do obrazu

Aby wczytać selekcję do obrazu z wykorzystaniem bieżących opcji, przytrzymaj wciśnięty klawisz *Ctrl* i kliknij nazwę kanału alfa na palecie *Kanały (Channels)*.

Jeśli chcesz zmienić opcję:

1. Kliknij pierwszą pozycję na palecie *Kanały (Channels)* i wybierz z menu polecenie *Zaznacz/Wczytaj zaznaczenie (Select/Load Selection)*.
2. Z listy *Kanały (Channels)* wybierz nazwę kanału, który chcesz wczytać.

3. Aby połączyć ten kanał z istniejącą selekcją, wybierz jedną z opcji dostępnych w części *Rezultat (Operation)* i kliknij przycisk *OK*.

Może się okazać, że zechcesz wczytać kanał alfa do innego obrazu. W takim przypadku:

1. Sprawdź, czy obraz źródłowy i docelowy mają takie same rozmiary i rozdzielczość.
2. Następnie uaktywnij obraz docelowy i wybierz z menu polecenie *Zaznacz/Wczytaj zaznaczenie (Select/Load Selection)*.
3. Z listy *Kanały (Channels)* wybierz nazwę kanału w dokumencie źródłowym, który chcesz wczytać.
4. Aby połączyć ten kanał z istniejącą selekcją, wybierz jedną z opcji w części *Rezultat (Operation)* i kliknij przycisk *OK*.

Szybka maska

Włączenie opcji *Szybka maska (Quick Mask)* powoduje pokrycie niewyselekcjonowanych obszarów obrazu półprzezroczystą maską, którą można następnie modyfikować za pomocą narzędzi do edycji i malowania, a obszary położone pod maską są niedostępne dla edycji. W przeciwieństwie do kanału alfa maski nałożonej w ten sposób nie można zapisać na dysku, jednak po przełączeniu się na tryb standardowy maska zmieni się w selekcję, a tę już można zapisać na dysku.

Uruchamianie trybu szybkiej maski

Otwórz obrazek, na którym masz zamiar uruchomić tryb szybkiej maski, a następnie na pasku narzędziowym kliknij przycisk *Edytuj w trybie szybkiej maski (Edit in Quick Mask Mode)*. Efekt uruchomienia tego trybu jest na razie niewidoczny, ale w panelu *Kanały (Channels)* pojawił się nowy kanał o nazwie *Szybka maska (Quick Mask)*, w którym będzie zapisywany obraz szybkiej maski, dzięki czemu będziesz mógł ją edytować.

Jak już wspominałam, szybką maskę tworzy się za pomocą narzędzi malarskich, dlatego przed przejściem do tworzenia maski musisz ustawić kolor narzędzia i kolor tła, wybrać narzędzie i ustawić parametry jego pracy. W zależności od zawartości obrazka wybierz końcówkę narzędzia, którą będziesz malować maskę — najlepsza do tego celu będzie miękka końcówka średniej wielkości (szczegółowe informacje na temat wyboru końcówek znajdziesz w rozdziale 5., „Malowanie i gradienty”). Pozwoli ona uzyskać naturalne wtopienie krawędzi selekcjonowanego obiektu.

Tworzenie i edycja maski

Tworzenie maski polega na zamalowywaniu obiektu, który chcesz wyselekcjonować.

1. Zaczynij od zamalowania krawędzi maski (zalecana jest nieduża końcówka pędzla, która może uwzględnić niezbędne szczegóły w masce).
2. Następnie zmień końcówkę pędzla na nieco większą i maluj wzdłuż wewnętrznej krawędzi.
3. Ostatnim krokiem jest wypełnienie maski. Do tego celu najlepiej wykorzystać narzędzie *Wiadro z farbą* (*Paint Bucket*).

Po wstępnej obróbce maska jest już utworzona, ale nie jest na pewno idealna. Na szczęście w drugim etapie obróbki możesz ją poprawić. Jak to zrobić?

Podczas tworzenia maski obowiązuje zasada użycia kolorów czarnego i białego. Oznacza to, że czarnym kolorem malujesz maskę, a białym ją usuwasz. Możliwość szybkiego przełączania się między kolorami zapewnia ikona *Zmień kolor narzędzia i kolor tła* (*Switch Foreground and Background Colors*) znajdująca się na pasku narzędziowym.

Konwersja maski na zaznaczenie

Gdy maska jest gotowa, możesz przekształcić ją w zaznaczenie, co pozwoli wyizolować zaznaczony obszar z obrazka. W tym celu:

1. Wróć do standardowego trybu edycji, klikając ikonę *Edycja w trybie standardowym* (*Edit in Standard Mode*).
2. Na podstawie namalowanej maski program utworzy selekcję.
3. Zaznaczony zostanie obszar, który nie był pokryty maską, więc w celu odwrócenia zaznaczenia należy wybrać z menu polecenie *Zaznacz/Odwróć zaznaczenie* (*Select/Inverse*).
4. Możesz zapisać utworzone zaznaczenie, wybierając z menu polecenie *Zaznacz/Zapisz zaznaczenie* (*Select/Save Selection*), i podać nazwę kanału, w którym selekcja ma zostać zapisana.
5. Po kliknięciu przycisku *OK* na palecie *Kanały* (*Channels*) pojawi się nowy kanał zawierający utworzoną maskę.