

Spis treści

1. Zaawansowane techniki obróbki fotografii.....	2
1.1. Odbicia na samochodzie.....	2
1.2. Mokra nawierzchnia.....	4
1.3. Odbicie od powierzchni wody.....	5
1.4. Koloryzacja fotografii.....	7
1.5. Phantasy.....	8

1. Zaawansowane techniki obróbki fotografii

Poniższy zestaw ćwiczeń demonstruje techniki obróbki obrazów fotograficznych związane z fotomontażem i innymi efektami. Podczas takich operacji (polegających najczęściej na tworzeniu z kilku obrazów jednego poprzez przenoszenie fragmentów fotografii na inne fotografie), należy zwrócić uwagę, aby “wklejane” fragmenty nie różniły się od “tła”, czyli muszą one posiadać zbliżone ostrość, często kolorystykę, dopasowaną skalę, zakłócenia (np. poruszenie), oświetlenie (cienie i odbicia).

1.1. Odbicia na samochodzie



Rys. 1: Cel ćwiczenia i pliki źródłowe

Rozpoczynamy od wycięcia Ferrari z tła (różdżka, lasso magnetyczne, lasso, gumka, wtapianie dla usunięcia nienaturalnie ostrych konturów, itp.). Powinniśmy tu wyciąć samą sylwetkę samochodu, bez cienia, aby na końcowym obrazie zastosować cień pasujący do oświetlenia tła (Rys. 2).



Rys. 2: Odizolowany samochód

Umieszczamy go w nowej warstwie na obrazie tła (np. przeciągając między jednym obrazem, a drugim), pozycjonujemy, skalujemy i zmieniamy kolorystykę (np. jasność, kontrast), aby wyglądał naturalnie, dodajemy odpowiedni cień (Rys. 3).

Następnie zaznaczamy prostokątny fragment tła (np. jak na Rys. 4), kopiujemy i wklejamy w nowej warstwie (będzie stanowił odbicie na samochodzie).

Na tym fragmencie stosujemy filtr sferyzacji (zachowując zaznaczenie, aby środek zniekształcenia

wypadł w środku fragmentu, nie obrazu), jak pokazane na Rys. 5 (ma to na celu symulowanie zniekształcenia odbicia na masce samochodu).



Rys. 3: Samochód na obrazie tła

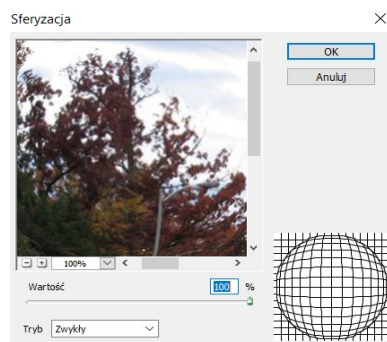
Zmieniamy jej krycie na “nakładkę” lub “łagodne światło” (oczywiście, powinna znajdować się nad warstwą z samochodem) i ustawiamy ją “do góry nogami” (przekształcenie odwrócenia pionowego)



Rys. 4: Prostokątny fragment tła

na samochodzie (możemy ją lekko przeskalować, jeżeli efekt będzie wtedy lepszy). W miarę potrzeby zmniejszamy jej krycie. Usuwamy te części, które nie powinny stanowić odbicia.

Rys. 5: Ustawienia filtru sferyzacji



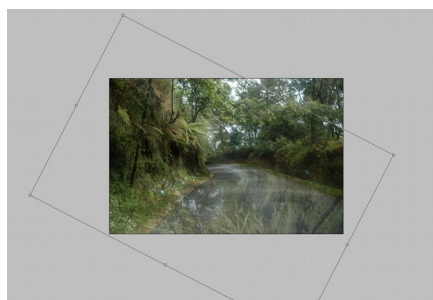
1.2. Mokra nawierzchnia



Rys. 6: Cel ćwiczenia i plik źródłowy

Otwieramy plik stanowiący podstawę ćwiczenia i zapisujemy go jako dokument PSD. Duplikujemy warstwę i ustawiamy jej tryb na “łagodne światło”. Nowa warstwa będzie stanowić odbicie.

Za pomocą swobodnego przekształcenia transformujemy ją mniej więcej jak pokazane poniżej:



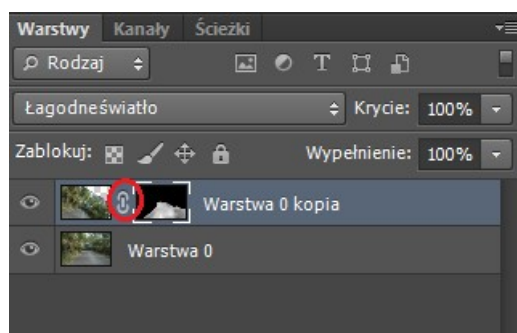
Rys. 7: Przekształcenie warstwy

Dodajemy do tej nowej warstwy maskę warstwy (*Warstwa* → *Maska warstwy* → *Pokaż wszystko*) z filtrem chmur (Rys. 9).



Rys. 8: Maska warstwy z chmurami

Malując czarnym pędzlem usuwamy część warstwy poza jezdnią. Odłączamy maskę od warstwy (Rys. 9).



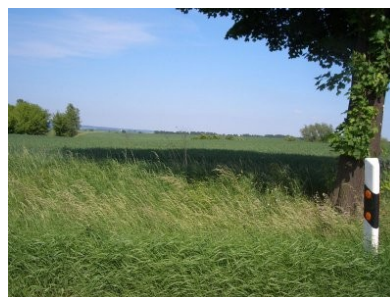
Rys. 9: Odlaczanie maski

Stosujemy na warstwie filtr *Morskie fale* z wartościami domyślnymi (wielkość i rozmiar zmarszczki: 9).

Następnie stosujemy filtr rozmycia przez poruszenie (ką: 90, odległość: 18).

Ponownie łączymy maskę z warstwą i zmieniamy tryb na “nakładkę”, możemy zmniejszyć krycie dla bardziej realistycznego efektu.

1.3. Odbicie od powierzchni wody

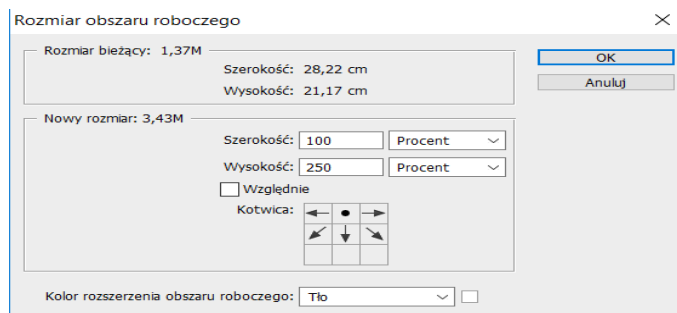


Rys. 10: Cel ćwiczenia i plik źródłowy

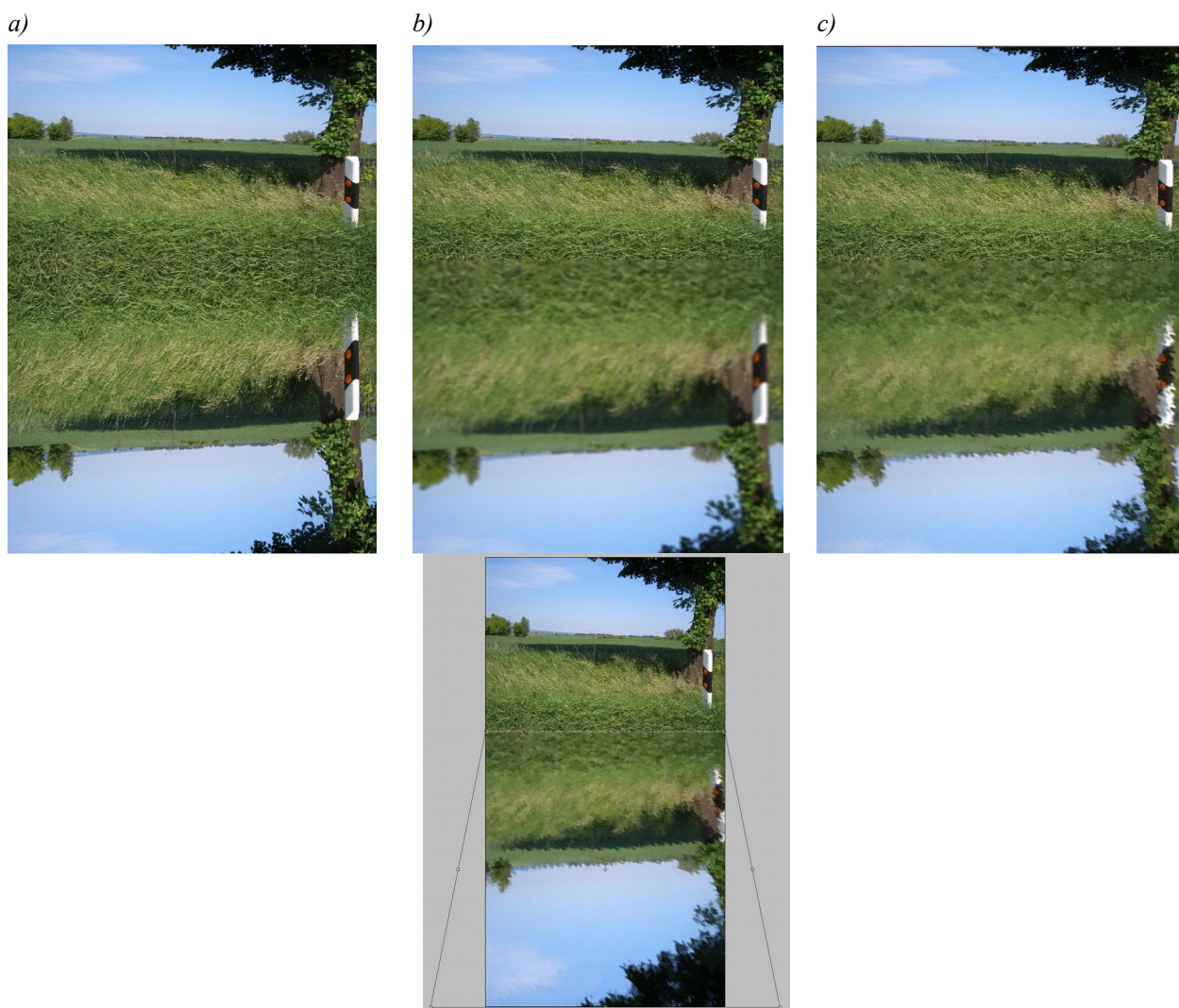
Otwieramy obraz źródłowy i zapisujemy go jako PSD. Powiększamy wielkość obszaru roboczego (menu *Obrazek*) do ok. 2.5-3 wysokości oryginalnego obrazu (szerokość pozostawiamy bez zmian), jak na Rys. 12.

Duplikujemy warstwę, obracamy obraz “do góry nogami”, skalujemy i pozycjonujemy jak pokazane na Rys. 13a. Stosujemy rozmycie przez poruszenie w pionie i poziomie (odległość: 5-10), aby osiągnąć efekt jak na Rys. 13b. Kolejnym filtrem jest delikatne falowanie (Rys. 13c).

Stosujemy perspektywę, jak na Rys. 11.



Rys. 12: Zmiana wielkości obrazu roboczego



Rys. 11: Perspektywa.

1.4. Koloryzacja fotografii



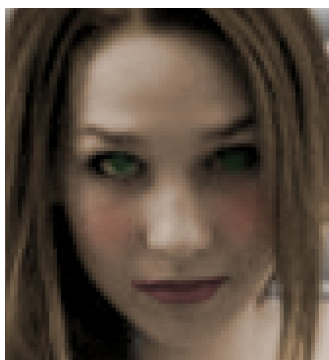
Rys. 14: Cel ćwiczenia i plik źródłowy

Mamy do czynienia z czarno-białą fotografią, której nadamy trochę koloru. Otwieramy plik źródłowy i zapisujemy go jako dokument PSD. Dalsza procedura jest bardzo prosta – zaznaczamy poszczególne obszary obrazu, którym chcemy nadać kolor. Najwygodniej zaznaczać jest za pomocą lassa magnetycznego ze zmienianymi parametrami (Backspace kasuje ostatni punkt, w trudnych obszarach możemy ręcznie umieszczać punkty po prostu klikając), w ostateczności ręcznie, lekko wtapiając zaznaczenie, a następnie je koloryzując. Przykład jednego z etapów jest pokazany na Rys. 15.



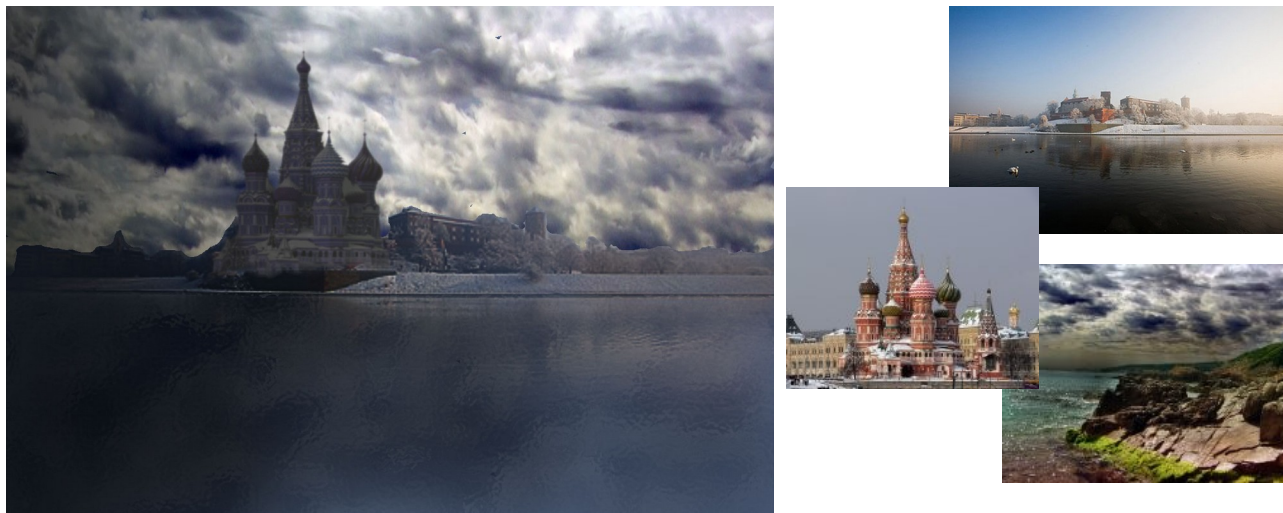
Rys. 15: Przykładowy etap pracy

“Makijaż” możemy wykonać także ręcznie, używając np. aerografu czy innego narzędzia z miękkim pędzlem (Rys. 16).



Rys. 16: “Makijaż”

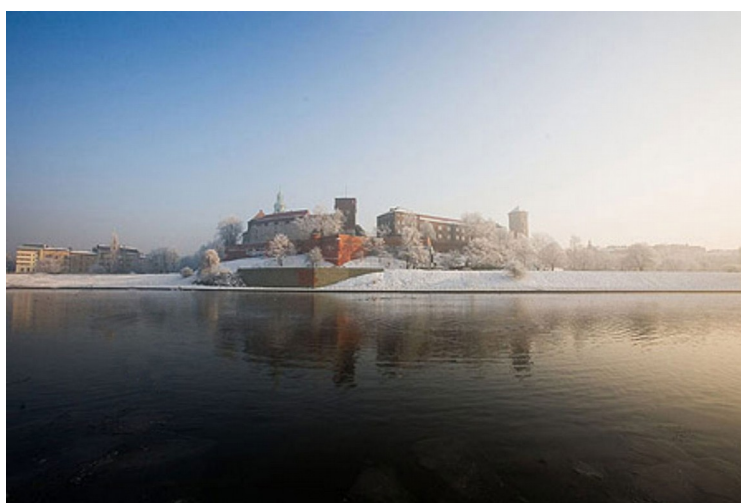
1.5. Phantasy



Rys. 17: Cel ćwiczenia i pliki źródłowe

Za podstawę ćwiczenia posłuży nam zimowe zdjęcie Wawelu.

Pierwszym etapem pracy będzie usunięcie z wody i śniegu wszystkich “zbędnych szczegółów” w rodzaju ptactwa wodnego. Najwygodniej posłużyć się tutaj narzędziem *Stempel* z przybornika (pobieramy fragment obrazu w pobliżu miejsca, które chcemy “zamalować” i stemplujemy aż do całkowitego ukrycia go). Dobierajmy odpowiednio małe wielkości pędzla.



Rys. 18: “Oczyszczony” obraz

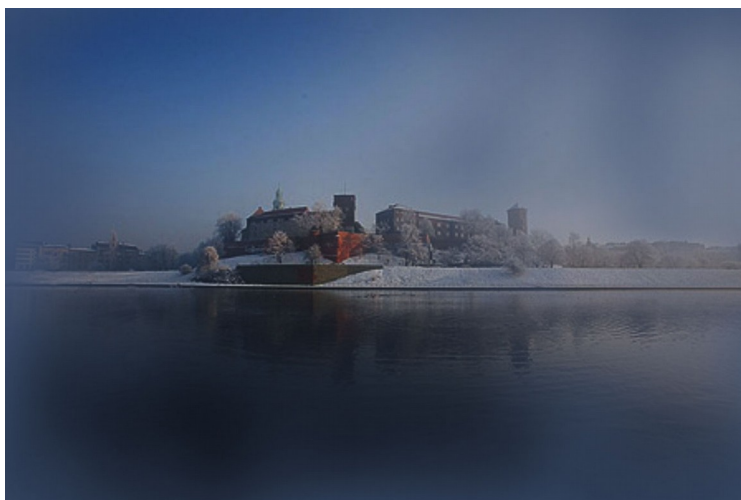
Zduplikujemy warstwę i stwórzmy efekt przyciemnienia jak na Rys. 19 (technika dowolna – zmiana krycia, poziomy, itp.).

Dodajmy powyżej pustą warstwę i wypełnijmy ją na ciemnoniebiesko – będzie dawała efekt mgły. Wymażmy jej miejsca, w których obraz powinien być ostry (Rys. 20). Pamiętajmy, że możemy zawsze regulować kolorystykę i krycie już “wymazanej” warstwy.

Ponad wszystkimi warstwami wstawmy obraz nieba i za pomocą maski warstwy ukryjmy jej niepotrzebne fragmenty (Rys. 21). Zduplikujemy warstwę chmur i zmieńmy krycie kopii dla uzyskania w miarę ciekawego efektu.



Rys. 19: Efekt przyciemnienia



Rys. 20: Mgła



Rys. 21: Niebo

Zduplikujmy ponownie warstwę chmur i wykonajmy jej odbicie w wodzie (zmniejszone krycie + morskie fale) jak na Rys. 22.



Rys. 22: Odbicie nieba

Dodajmy nową pustą warstwę i przyciemnijmy w niej lewy fragment obrazu (gradient liniowy) jak na Rys. 23.



Rys. 23: Przyciemnienie lewej strony obrazu

Pozostaje tylko lekko “przebudować” Wawel...