

2017

Wzbogacanie fotografii cyfrowych



Marta Doruch
A.Romanowski, J.Wilicki
2017

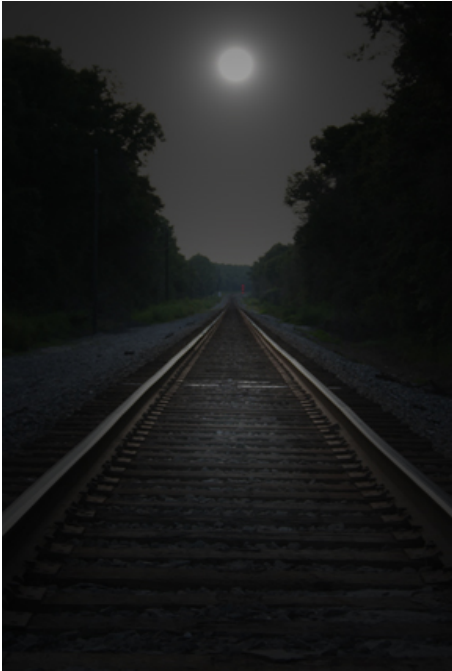
Spis treści

1. Edycja obrazów fotograficznych.....	2
1.1. Księżyc.....	2
1.2. Słońce zza chmur.....	4
1.3. Rzeka lawy.....	6
1.4. Śnieżyc.....	7
1.5. Ulewa.....	8
1.6. Noktowizor.....	8

1. Edycja obrazów fotograficznych

Zestaw poniższych ćwiczeń dotyczy względnie prostych zabiegów wykonywanych na obrazach fotograficznych. Nie mają one na celu poprawy jakości zdjęć, jedynie dodanie do nich nowych cech niewystępujących na fotografowanym obrazie. (instrukcja przygotowana dla PS CS6 na Mac OS X)

1.1. Księżyc

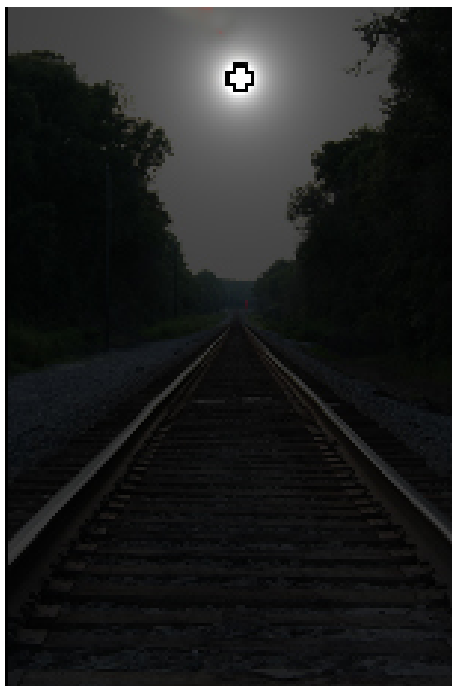


Rys. 1: Cel ćwiczenia

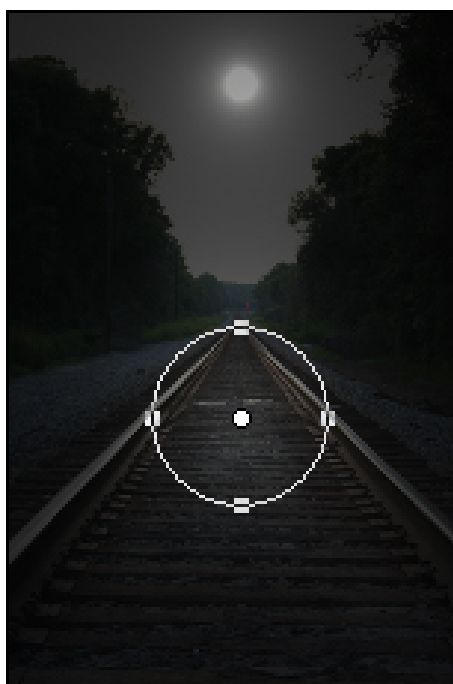


Rys. 2: Obraz oryginalny

Pracę zaczynamy na kopii oryginalnego obrazu. *Używając filtru Renderowanie → Efekty świetlne* umieścimy na obrazie księżyc. Parametry filtru należy dobrać tak, aby uzyskać efekt mniej więcej jak na poniższej ilustracji. Proponuję przy okazji trochę poeksperymentować z efektami oświetlenia.



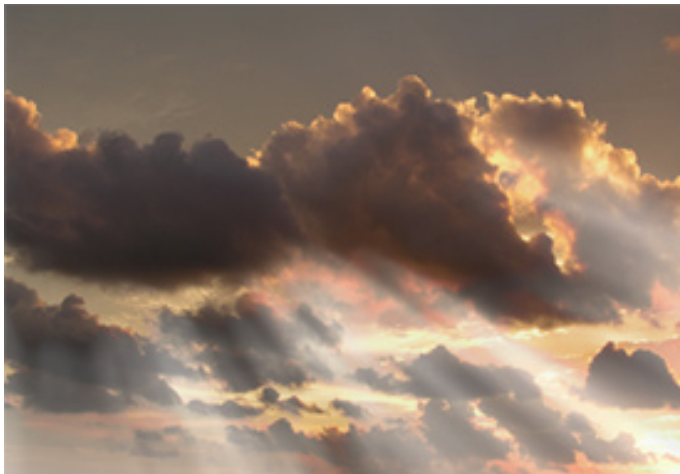
Rys. 3: Dodanie księżyca (w trakcie edycji)



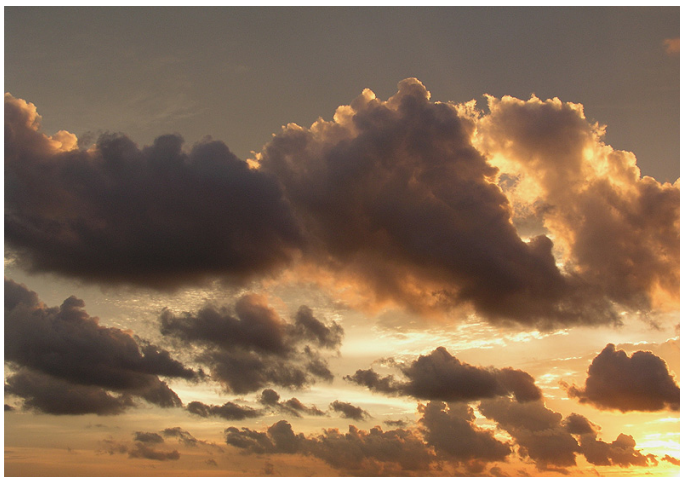
Rys. 4: Odblask na torach (w trakcie edycji)

Kolejnym efektem świetlnym jest dodanie odblasku na torach:
I oto uzyskujemy ten sam obraz, tylko w nocy...

1.2. Słońce zza chmur



Rys. 5: Cel ćwiczenia



Rys. 6: Oryginalny obraz

Pracę zaczynamy na kopii warstwy oryginalnego obrazu Na kopii stosujemy progowanie (ok. 100) w Obraz → Dopasowania → Próg:



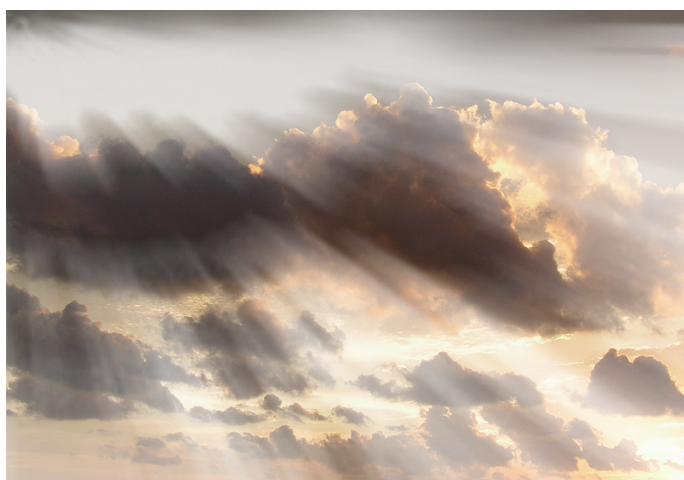
Rys. 7: Efekt progowania

Następnie stosujemy rozmycie promieniste (powiększenie) (przesuwając środek efektu w lewy górny narożnik obrazu) w najlepszej jakości:

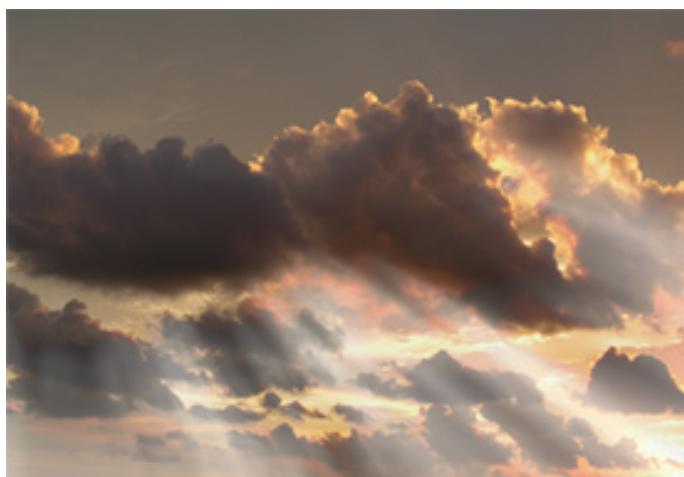


Rys. 8: Efekt rozmycia promienistego

Ustawmy teraz tryb warstwy na „rozjaśnianie” lub „ekran” i krycie na 60 %:



Rys. 9: Efekt krycia warstw



Rys. 10: Efekt końcowy

Za pomocą gumki usuńmy zbędne „promienie”:

1.3. Rzeka lawy



Rys. 11: Efekt końcowy



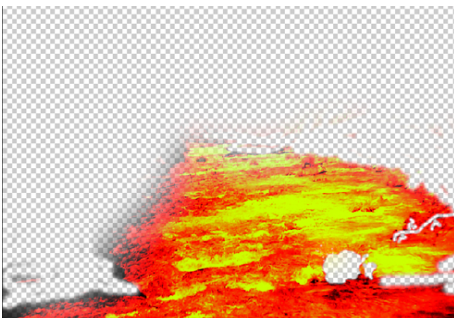
Rys. 12: Obraz oryginalny

Pracę zaczynamy na kopii oryginalnego obrazu: Stwórzmy własny gradient w kolorach lawy lub zmodyfikujemy odpowiednio jeden z istniejących (Obraz → Dopasowania → Mapa gradientu):



Rys. 13: Gradient używany podczas ćwiczenia

Następnie za pomocą dowolnej techniki wymazywania (np. miękkiej gumki) należy skasować wszystko poza wodą (drzewa, gałęzie, skały). Pozostała część (woda) stanowić będzie lawę. Poniższy rysunek przedstawia lawę po ukryciu spodniej warstwy (oryginalnego obrazu):



Rys. 14: Lawa



Rys. 15: Efekt końcowy

Kolejnym krokiem jest modyfikacja oryginalnego obrazu mająca na celu wyeksponowanie gorącej lawy. Ustawy jasność na -90 i kontrast na -30 (lub według własnego uznania):



Rys. 16: Cel ćwiczenia

1.4. Śnieżyca



Rys. 17: Obraz oryginalny

Pracę rozpoczynamy na kopii warstwy oryginalnego obrazu: Utwórzmy nową warstwę i nazwijmy ją „śnieg”. Mając ustawione kolory na czarny i biały (skrót „D”) wypełniamy warstwę na czarno i stosujemy efekt chmur różnicowych (*Filtr → Renderowanie → Chmury różnicowe*).



Rys. 18: Chmury

W warstwie „śnieg” dodajmy szum (*filtr Szum → Dodaj szum*) gaussowski monochromatyczny. Następnie stosujemy filtr z galerii filtrów *Pociągnięcie pędzla → Akcentowanie krawędzi* z ustawieniami: szerokość 1, jasność 37, wygładzanie 2. Wykonujemy rozmycie przez poruszenie o kącie 172 stopnie o odległości 6 pikseli.

Ostatnim krokiem jest zmiana trybu warstwy „śnieg” na „ekran”. Możemy także miękkim pędzlem usunąć padający śnieg z dołu obrazu.



Rys. 19: Efekt końcowy

1.5. Ulewa

Poniższy efekt jest bardzo podobny do „śnieżycy”.



Rys. 20: Cel ćwiczenia



Rys. 21: Obraz oryginalny

Prace zaczynamy na kopii obrazu oryginalnego. W nowej warstwie dodajmy *monochromatyczny szum gaussowski* w ilości 200 % (filtr Szum → Dodaj szum).

Następnie dodajmy rozmycie przez poruszenie o kącie 73 stopnie i odległości 24 piksele.

Ustawmy odpowiedni tryb warstwy (np. „ekran” albo „rozjaśniania”) i krycie, aby uzyskać pożądany efekt.

1.6. Noktowizor



Rys. 22: Cel ćwiczenia

Pracę rozpoczynamy na kopii obrazu oryginalnego:



Rys. 23: Obraz oryginalny

Na początku ustawmy kolory pierwszo- i drugoplanowy na odcienie zieleni, aby pierwszoplanowy był odrobinę ciemniejszy od drugoplanowego, np. jak poniżej:

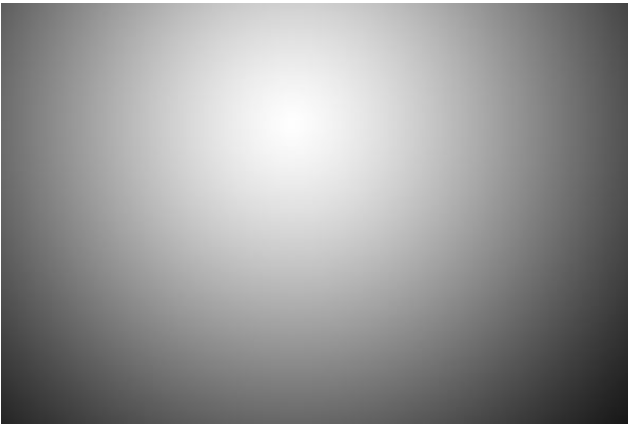


Rys. 24: Ustawienie kolorów

Ustawiliśmy kolory, zastosujemy filtr z galerii filtrów: *Szkic* → *Wzór rastra* z ustawieniami: wielkość 1, kontrast 0, typ linia.

Następnie dodajmy jednorodny monochromatyczny szum (ilość: 10 %).

Zresetujmy kolory (skrót „D”). Utwórzmy nową warstwę z radialnym wypełnieniem gradientowym:

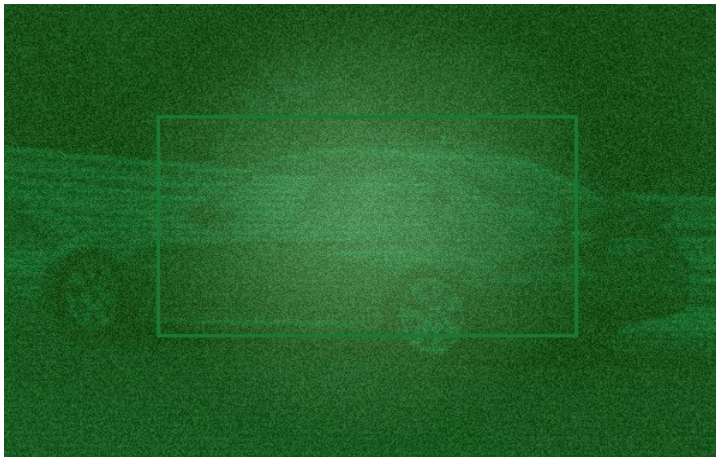


Rys. 25: Warstwa z gradientem

Ustawiając jej krycie, aby uzyskać efekt jak poniżej.



Rys. 26: Efekt zmiany krycia warstwy.



Rys. 27: Warstwa „ramki celownika”

Wykonamy teraz celownik kamery noktowizyjnej. W tym celu utworzymy kolejną warstwę i za pomocą narzędzia prostokąt (kształt, brak wypełnienia, obrys 1 piksel, kolor jasno-zielony) rysujemy ramkę.



Rys. 28: Efekt końcowy

Ostatnim etapem jest ręczne narysowanie celownik (jaśniejszym zielonym):