



WZBOGACANIE FOTOGRAFII CYFROWEJ

M. Doruch



RETUSZ

HISTORIA RETUSZU

- ❖ Retusz obecnie kojarzy się z jednym—obróbce zdjęć w Photoshopie. Ale ta aplikacja jest znacznie młodsza od pierwszych retuszowanych zdjęć.
- ❖ Kiedy Adobe w 1988 roku wypuściło na rynek pierwszą wersję swojego oprogramowania, pierwsze manipulacje zdjęciami miały już grubo ponad 100 lat.

EKRAN STARTOWY PS1



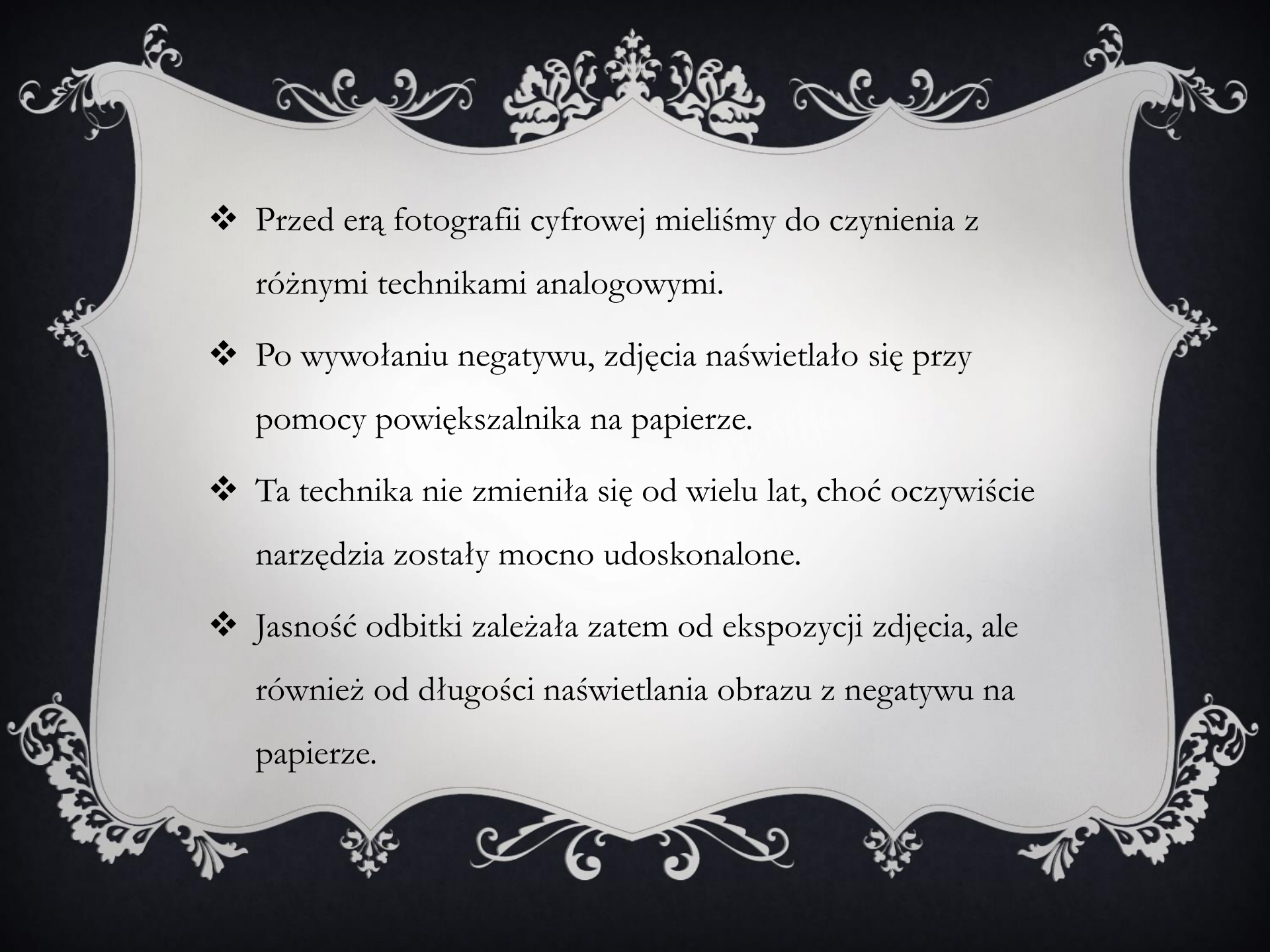
Adobe
Photoshop™
Macintosh version 1.0.7

Thomas Knoll, John Knoll, Steve Guttman
and Russell Brown

Copyright ©1989-90 Adobe Systems Incorporated.
All rights reserved. Adobe Photoshop and the
Adobe Photoshop logo are trademarks of Adobe
Systems Incorporated.

Personalized for :

MacApp™ ©1985, 1986, 1987 Apple Computer, Inc.

- 
- ❖ Przed erą fotografii cyfrowej mieliśmy do czynienia z różnymi technikami analogowymi.
 - ❖ Po wywołaniu negatywu, zdjęcia naświetlało się przy pomocy powiększalnika na papierze.
 - ❖ Ta technika nie zmieniła się od wielu lat, choć oczywiście narzędzia zostały mocno udoskonalone.
 - ❖ Jasność odbitki zależała zatem od ekspozycji zdjęcia, ale również od długości naświetlania obrazu z negatywu na papierze.

RETUSZ

- ❖ Dziś o retuszu, mówimy głównie przez pryzmat usuwania niedoskonałości na ciałach modelek lub modeli,
- ❖ Przed 100 laty, ograniczało się to głównie do usuwania poszczególnych elementów ze zdjęcia lub przenoszenia głów do innych ciał.

PIERWSZA FOTOMANIPULACJA

- ❖ Jedna z pierwszych manipulacji sięga roku 1860.
- ❖ Jedno z najbardziej znanych zdjęć Abrahama Lincolna, tak naprawdę odziedziczyło jedynie twarz szesnastego prezydenta Stanów Zjednoczonych.
- ❖ W rzeczywistości jest to jedna z najstarszych manipulacji fotograficznych na świecie—tułów, jak również cała reszta zdjęcia należą do jego politycznego przeciwnika Johna Calhouna.



RETUSZ W XX.

- ❖ W XX wieku szczególnie popularne było wymazywanie „niewygodnych” osób ze zdjęć.
- ❖ Jednymi z pierwszych zleceniodawców retuszu był nikt inny, jak Stalin czy Hitler. To właśnie oni kazali usuwać osoby ze zdjęć, w tym samego Goebbelsa.
- ❖ Często manipulacje polegały na sklejanu kilku fotografii w jedną.

Jednym z przykładów jest zdjęcie przedstawiające Stalina z Leninem, które tak naprawdę nigdy nie powstało.



FOTOMANIPULACJE

- ❖ Takie manipulacje tworzone za pomocą m.in. starannie wycinanych masek, które następnie nakładano na elementy, które miały zostać usunięte, a następnie nienaświetlone miejsca były uzupełniane innymi elementami obrazu.
- ❖ Wyglądało to podobnie do dzisiejszego użycia stempla, ale o znacznie wyższym poziomie trudności –(niemal na ślepo, bez polecenia „cofnij” czy dostosowania reszty obrazu do otoczenia).
- ❖ Retuszerzy mieli do dyspozycji również cały zestaw pędzli i odpowiednich odczynników, które pozwalały na manipulację zdjęciami.

RETUSZ DZIŚ

- ❖ Dzisiaj retusz to przede wszystkim praca na detalu—większość czasu zajmuje poprawianie cery tak żeby zachować jej teksturę.
- ❖ Są metody, które potrafią zaoszczędzić mnóstwo czasu, np. umiejętne używanie filtra „Kurz i rysy”, dzielenie zdjęcia na wysoką i niską częstotliwość itd.
- ❖ Koryguje się też kształty, poprawia kontrast, kolory itd.

RETUSZ SKÓRY

- ❖ Znając odpowiednie metody można to bardzo przyspieszyć, unikając problemów, jakie te zmiany za sobą ciągną.
- ❖ Obróbki skóry nie da się skrócić do kilku minut, jednak pracując na tablecie graficznym zajmuje to wielokrotnie mniej czasu niż przy użyciu myszki

PHOTOSHOP – RETUSZ DLA KAŻDEGO

- ❖ Prawdziwy rozkwit retuszu mogliśmy zaobserwować po pojawieniu się programu Adobe Photoshop, choć jego pierwsze możliwości były znacznie ograniczone.
- ❖ Cyfryzacja całego procesu otworzyła pole do wygodniejszej i szybszej manipulacji zdjęciami.

LATA 90

- ❖ Patrząc na okładki czasopism z początku lat 90 możemy zauważyć ograniczone możliwości Photoshopa.
- ❖ Wtedy to nieumiejętnie posługiwanie się Adobe Photoshopem niejednokrotnie powodowało konflikt.
- ❖ Dobrym przykładem jest okładka magazynu Times z 1994 roku, gdzie ciemnoskóry mężczyzna został jeszcze bardziej przyciemniony, co wywołało falę protestów.



RETUSZ W XXI.

- ❖ Dziś niemal każde zdjęcia są retuszowane.
- ❖ Jedno z ulubionych narzędzi fotografów, czyli Pędziel korygujący (Healing Brush) pojawiało się w 2002 roku.
- ❖ Dziś żyjemy w dobie szybkiego internetu i pracy zdalnej.
- ❖ Redukcja kosztów i wygoda pracy zdalnej sprawiają, że obecnie lepiej pracować ze sprawdzonym freelancerem z drugiego końca świata, niż szukać kogoś na etat w studio.

RETUSZ – PRACA ZDALNA

❖ Dobrym przykładem jest m.in retusz zdjęć pary królewskiej, który został zlecony Tomaszowi Kozakiewiczowi i Krzysztofowi Gadomskiemu z House of Retouching. Mimo że zdjęcia były robione na Wyspach, retusz odbywał się na południu Polski, w Krakowie.



MAC VS PC W ŚWIECIE RETUSZU

- ❖ Pierwsza wersja Photoshopa wyszła jedynie na system używany w komputerach Apple Mackintosh.
- ❖ Mitem jest, że Photoshop działa szybciej na Makach, tak było w dawnych czasach procesorów PowerPC,
- ❖ W dzisiejszych czasach na obu systemach jest podobnie—jeden filtr robi się szybciej na OS X, inny na Windowsie (a większość w tym samym czasie)
- ❖ Na OS X w przeciwieństwie do Windowsa zarządzanie barwą zwyczajnie działa. Niektórzy tylko z tego powodu zmieniają platformę na Applowską



PHOTOSHOP

Korzystając z szeregu narzędzi programu Photoshop, można łatwo:

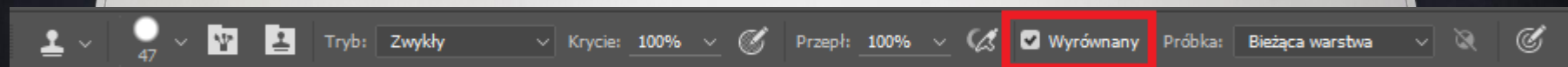
- ❖ usuwać niedoskonałości,
- ❖ wybielać zęby,
- ❖ usuwać efekt czerwonych oczu i
- ❖ poprawiać wiele innych niedoskonałości obrazów.

STEMPEL



- ❖ Narzędzie Stempel pozwala nanieść fragment obrazu na inny fragment tego samego obrazu lub fragment innego otwartego dokumentu, który charakteryzuje się takim samym trybem kolorów co obraz źródłowy.
- ❖ Innego rodzaju zastosowanie to powielanie części jednej warstwy na innej warstwie. Narzędzie Stempel jest przydatne przy powielaniu obiektów i ich korekcie.

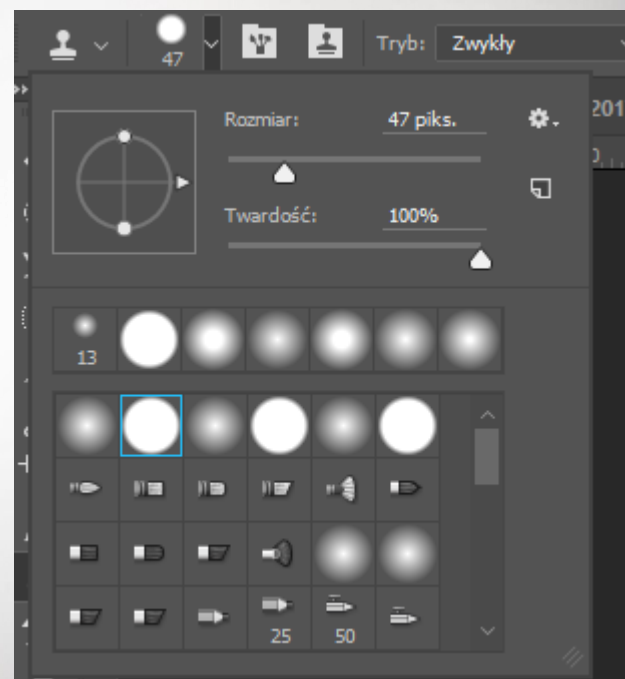
STEMPEL



- ❖ Przed zastosowaniem narzędzia Stempel należy ustawić punkt próbkowania na obszarze, który ma zostać skopiowany na inny obszar.
- ❖ Aby przy każdym wznowieniu malowania za pomocą narzędzia Stempel była używana bieżąca próbka, należy zaznaczyć opcję Wyrównany.
- ❖ Jeśli opcja Wyrównany nie będzie zaznaczona, do malowania będzie używana zawsze próbka początkowa (niezależnie od tego, ile razy przerwano i wznowiono malowanie).

STEMPEL

- ❖ Z narzędziem Stempel można skojarzyć dowolną końcówkę pędzla, co pozwala na sterowanie wielkością powielanego obszaru.
- ❖ Na sposób nakładania farby na klonowany obszar za pomocą tego narzędzia mają również wpływ ustawienia krycia i przepływu



STEMPEL

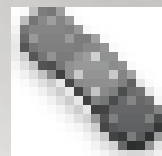
- ❖ Ustaw punkt próbkowania, umieszczając kursor na części otwartego obrazu, który ma być próbkowany, a następnie kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).



STEMPEL

- ❖ Narzędzie Stempel nie działa na warstwie dopasowania!
- ❖ Narzędzia Stempel i Pędzel korygujący pozwalają próbować źródła zawarte w bieżącym dokumencie oraz innych dokumentach otwartych za pomocą programu Photoshop.

PĘDZEL KORYGUJĄCY



- ❖ Narzędzie Pędzel korygujący służy do poprawiania pewnych niedoskonałości obrazu.
- ❖ Jego działanie przypomina działanie narzędzi do powielania, ponieważ i tu, i tu na obrazku są umieszczane próbki pikseli z innego obrazu lub wzorka.
- ❖ Odmienność Pędzla korygującego wyraża się w tym, że w jego wypadku musi wystąpić zgodność pikseli próbkowanych i źródłowych co do tekstury, oświetlenia i cieniowania. W rezultacie poprawiane piksele mieszają się niezauważalnie z resztą obrazu.

PĘDZEL KORYGUJĄCY

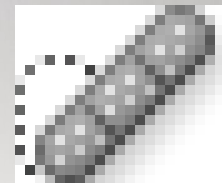
- ❖ Ustaw punkt próbkowania, umieszczając kursor nad wybranym fragmentem obrazu, a następnie kliknij z wciśniętym klawiszem Alt (Windows) lub Option (Mac OS).



PĘDZEL KORYGUJĄCY

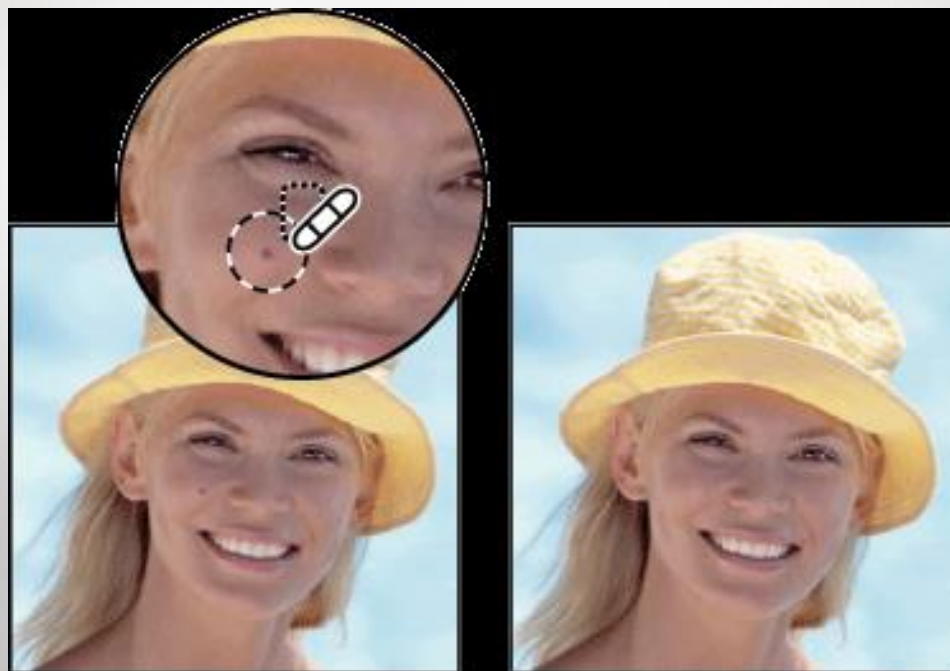
- ❖ Jeśli próbka pochodzi z jednego obrazka, a jest stosowana do drugiego, oba obrazki muszą być zapisane w tym samym trybie kolorów (o ile żaden z nich nie jest w trybie Skala szarości).
- ❖ Jeśli na brzegach poprawianego obszaru występuje silny kontrast, to przed zastosowaniem narzędzia Pędzel korygujący należy zaznaczyć jakiś obszar. Zaznaczenie powinno być większe od poprawianego obszaru i powinno obejmować piksele kontrastujące.
- ❖ Podczas malowania za pomocą narzędzia Pędzel korygujący zaznaczenie uniemożliwia barwienie pikseli z zewnątrz.


PUNKTOWY PĘDZEL KORYGUJĄCY



- ❖ Narzędzie Punktowy pędzel korygujący umożliwia szybkie usuwanie ze zdjęć różnego rodzaju plamek, skaz i zanieczyszczeń.
- ❖ Narzędzie to działa podobnie do narzędzia Pędzel korygujący: korygowane piksele są zamalowywane próbką lub wzorkiem, przy czym musi wystąpić zgodność pikseli korygujących z korygowanymi co do tekstury, oświetlenia i cieniowania.
- ❖ W odróżnieniu od narzędzia Pędzel korygujący, w tym wypadku nie jest wymagane określenie punktu próbki, następuje bowiem automatyczne próbkowanie pikseli wokół korygowanego obszaru.

PUNKTOWY PĘDZEL KORYGUJĄCY

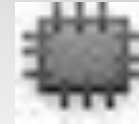




PUNKTOWY PĘDZEL KORYGUJĄCY

❖ W celu poprawienia większego obszaru lub dokładniejszego ustawienia próbkowania skuteczniejszym narzędziem może okazać się Pędzel korygujący (a nie Punktowy pędzel korygujący).

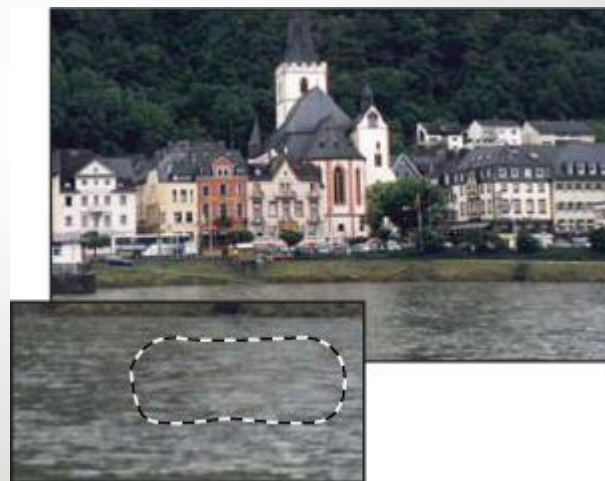
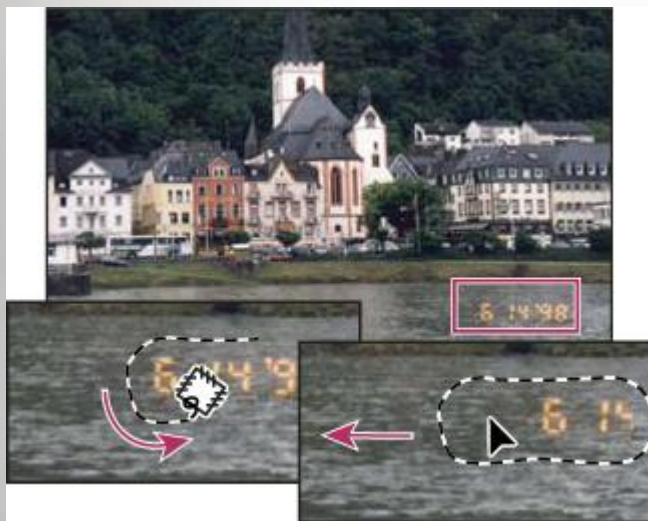
ŁATKA



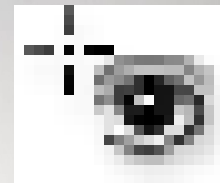
- ❖ Narzędzie Łatka pozwala poprawić wybrany obszar przy użyciu pikseli z innego obszaru lub wzorka.
- ❖ Podobnie jak przy stosowaniu narzędzia Pędzel korygujący, i tu musi wystąpić zgodność pikseli próbkowanych i źródłowych co do tekstury, oświetlenia i cieniowania.
- ❖ Narzędzie Łatka pozwala też powielać izolowane obszary obrazu.
- ❖ Narzędzie Łatka jest dostępne dla obrazów o 8 lub 16 bitach na kanał.

ŁATKA

- ❖ Jeśli piksele korygujące będą pochodzić z obrazu, najlepsze wyniki daje zaznaczenie na nim małego obszaru.



CZERWONE OCZY



- ❖ Narzędzie Czerwone oczy usuwa efekt czerwonych oczu ludzi i zwierząt występujący na zdjęciach wykonanych z lampą błyskową.
- ❖ Efekt czerwonych oczu jest skutkiem odbicia flesza aparatu w siatkówce fotografowanej osoby.
- ❖ Efekt nasila się, gdy zdjęcia są wykonywane w ciemnościach, gdyż wtedy źrenice rozszerzają się.
- ❖ Większość aparatów fotograficznych jest wyposażona w specjalną funkcję redukcji czerwonych oczu. Niezależnie od jej zastosowania, można użyć drugiej lampy błyskowej, zamontowanej w pewnym oddaleniu od obiektywu.

CZERWONE OCZY

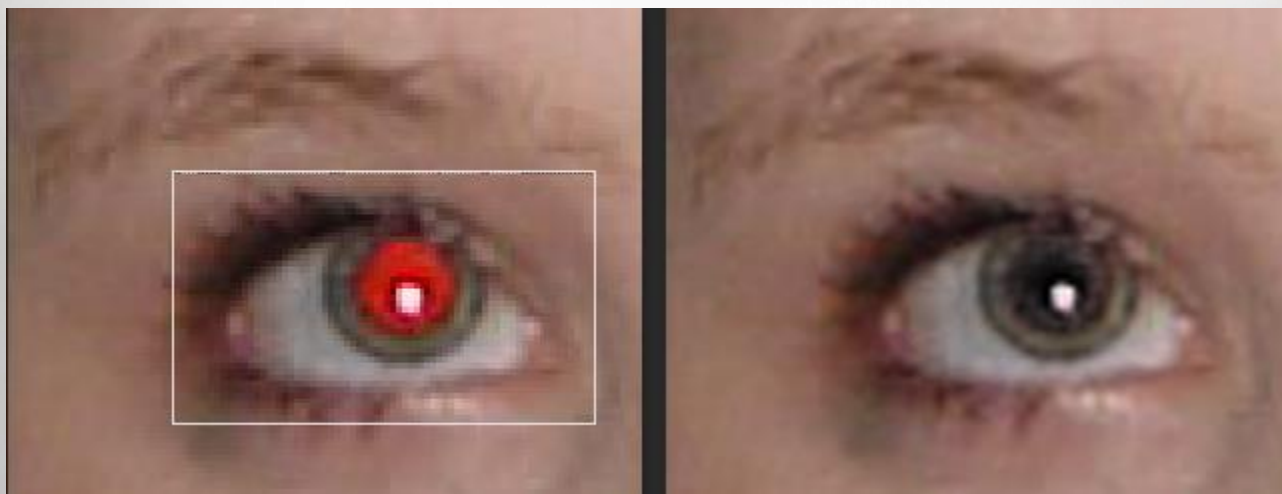


Rozmiar źrenicy:

50%

Stopień ściemnienia:

50%



SKRAPLANIE (FORMOWANIE)

- ❖ Ogólną korektę anatomiczną najlepiej przeprowadzić narzędziem "Skraplanie".
- ❖ Jest to bardzo rozbudowany zestaw funkcji oddziałujących na kształt w zdjęciu.
- ❖ Wybór narzędzia jest całkowicie dowolny. Każdy powinien wypracować sobie własny styl pracy z funkcją "Skraplanie".

FORMOWANIE

- ❖ Filtr Formowanie umożliwia interaktywne wykrzywanie, wyciąganie, wypychanie, obracanie, odbijanie i wybrzuszenie obszarów obrazu.
- ❖ Wprowadzane zniekształcenia mogą być subtelne bądź radykalne.
- ❖ Z tego względu polecenie Formowanie jest bardzo przydatne zarówno do retuszowania obrazów, jak i do tworzenia efektów artystycznych. Filtr Formowanie można stosować do obrazów o 8 lub 16 bitach na kanał.

SKRAPLANIE

❖ Narzędzia i opcje filtra Formowanie oraz podgląd wyników jego zastosowania są dostępne w oknie dialogowym Formowanie. Aby wyświetlić to okno dialogowe, wybierz polecenie Filtr > Formowanie. Aby skorzystać z dodatkowych opcji, wybierz polecenie Tryb zaawansowany.





Właściwości

▼ Opcje narzędzia Pędzel

Rozmiar: Gęstość:

Nadisk: Stopień:

☐ Nadisk pisaka ☐ Przypnij krawędzie

▼ Formowanie z wykrywaniem twarzy

Zaznacz twarz: Wyzeruj Wszystkie

► Oczy

▼ Nos

Wysokość nosa:

Szerokość nosa:

► Usta

► Kształt twarzy

► Opcje wczytywania siatki

► Opcje maski

▼ Opcje widoku

☒ Pokaż obraz ☐ Pokaż siatkę ☐ Pokaż linie pomocnicze

Rozmiar siatki:

Kolor siatki:

☒ Pokaż maskę

Kolor maski:

☐ Pokaż tło




Użyj:

Tryb:


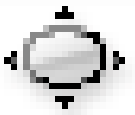
Krycie:

▼ Opcje rekonstrukcji pędzla


ZNIEKSZTAŁCENIA

- ❖ Narzędzie Zawijanie w przód  Przecignięcie narzędziem powoduje wypychanie pikseli do przodu.
- ❖ Narzędzie Rekonstrukcja  Powoduje odwracanie dodanego zniekształcenia podczas przeciągania za pomocą myszy.
- ❖ Narzędzie Wirówka w prawo  Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje obrócenie pikseli w prawo. Aby zawinąć piksele w lewo, należy podczas przeciągania narzędziem lub wciskania przycisku myszy przytrzymać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

ZNIEKSZTAŁCENIA

- ❖ Narzędzie Wklęśnięcie  Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje przesunięcie pikseli w kierunku środka obszaru pod pędzlem.
- ❖ Narzędzie Wybrzuszenie  Przytrzymanie przycisku myszy lub przeciągnięcie narzędziem powoduje odsunięcie pikseli od środka obszaru pod pędzlem.

ZNIEKSZTAŁCENIA

- ❖ Narzędzie Wypychanie w lewo  Przecignięcie narzędziem prosto w górę powoduje przesunięcie pikseli w lewo.
- ❖ Przecignięcie narzędziem w dół powoduje przesunięcie pikseli w prawo.
- ❖ Można także przeciągnąć narzędziem wokół obiektu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby powiększyć ten obiekt, lub też w kierunku przeciwnym, aby go zmniejszyć.
- ❖ Aby pchnąć piksele w prawo przy przeciąganiu w górę (lub też aby pchnąć piksele w lewo przy przeciąganiu w dół), należy podczas przeciągania przytrzymywać klawisz Alt (Windows) lub Option (Mac OS).

ZNIEKSZTAŁCENIA- OPCJE

- ❖ **Rozmiar pędzla** - Pozwala określić wielkość pędzla używanego do zniekształcania obrazu.
- ❖ **Gęstość pędzla** - Pozwala kontrolować wtapianie pędzla na krawędziach. Efekt jest najbardziej intensywny pośrodku pędzla, a delikatniejszy na krawędziach.
- ❖ **Nacisk pędzla** - Pozwala określić szybkość wprowadzania zniekształceń pod wpływem przeciągania narzędzia po polu podglądu. Mniejszy nacisk powoduje, że zmiany zachodzą wolniej, co ułatwia zatrzymanie ich we właściwym momencie.

ZNIEKSZTAŁCENIA- OPCJE

❖ **Częstotliwość pędzla** - Pozwala określić szybkość wprowadzania zniekształceń pod wpływem utrzymywania narzędzia (np. narzędzia Wirówka) nieruchomo nad podglądem obrazu. Im wyższa jest wartość tego ustawienia, tym szybciej są stosowane zniekształcenia.

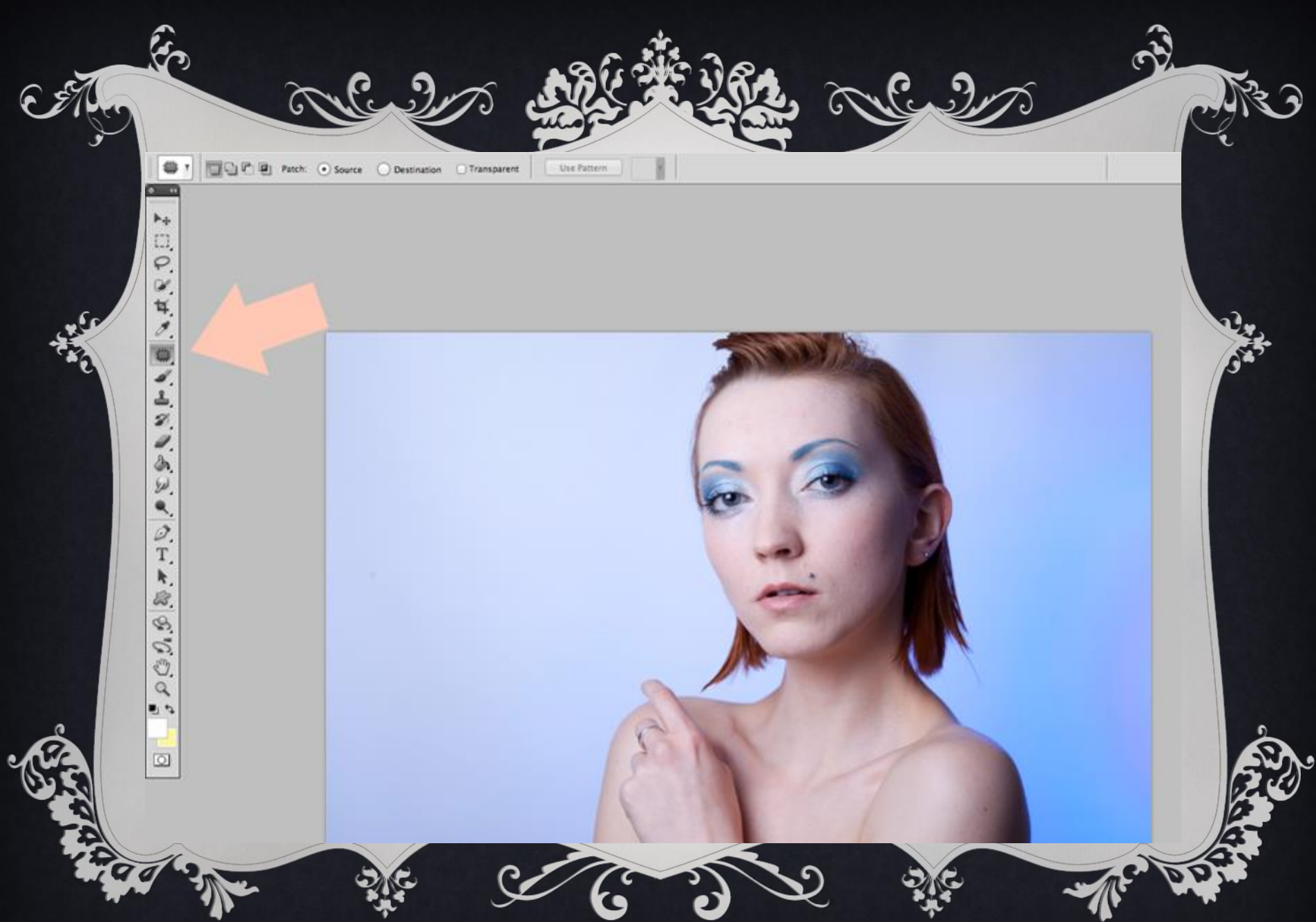
❖ **Nacisk pisaka** - Zaznaczenie tej opcji powoduje odczytywanie danych nacisku z tabetu graficznego (Opcja ta jest dostępna pod warunkiem korzystania z tabletu.) Gdy powyższa opcja jest zaznaczona, nacisk pędzla (parametr wykorzystywany przez narzędzia) oblicza się, mnożąc rzeczywisty nacisk pisaka przez wartość Nacisk pędzla.


PHOTOSHOP – RETUSZ SKÓRY

KROK PO KROKU

❖ Najskuteczniejszy i najszybszy sposób na pozbycie się krostek czy pieprzyków, to narzędzie łątko.

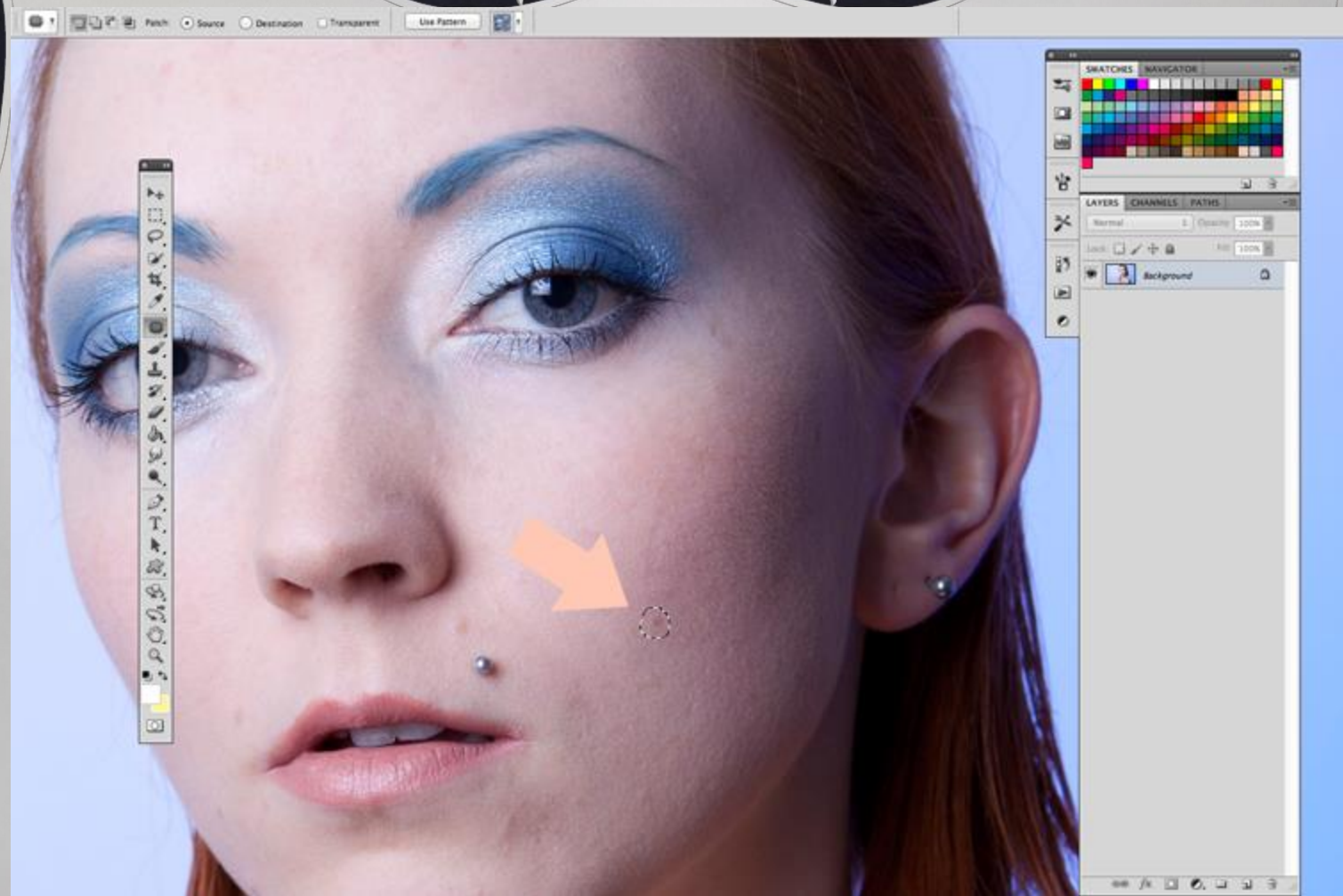
❖ Po otwarciu wybranego zdjęcia, należy wybrać ŁATKĘ z panelu narzędzi





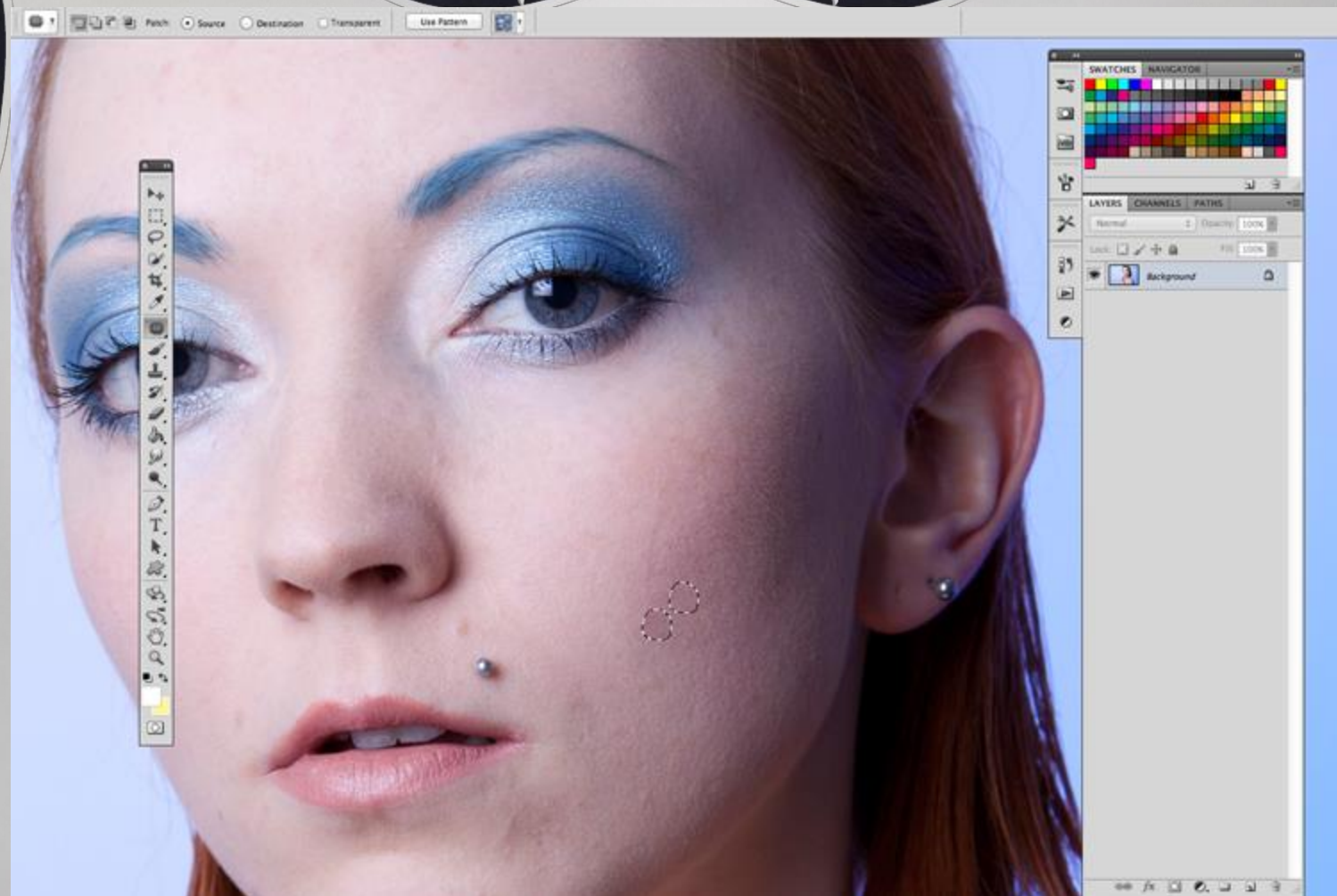
ŁATKA

❖ Obrysowujemy niedoskonałość, którą chcemy usunąć, w prezentowanym przykładzie jest to niewielki pieprzyk.



ŁATKA

- ❖ Za pomocą myszki przeciągamy zaznaczony fragment w inne, pozbawione niedoskonałości miejsce.
- ❖ Ważne, aby był możliwie jak najmocniej zbliżony do oryginalnego fragmentu.
- ❖ Gotowe! Czynność można powtórzyć do pozbycia się wszystkich skaz

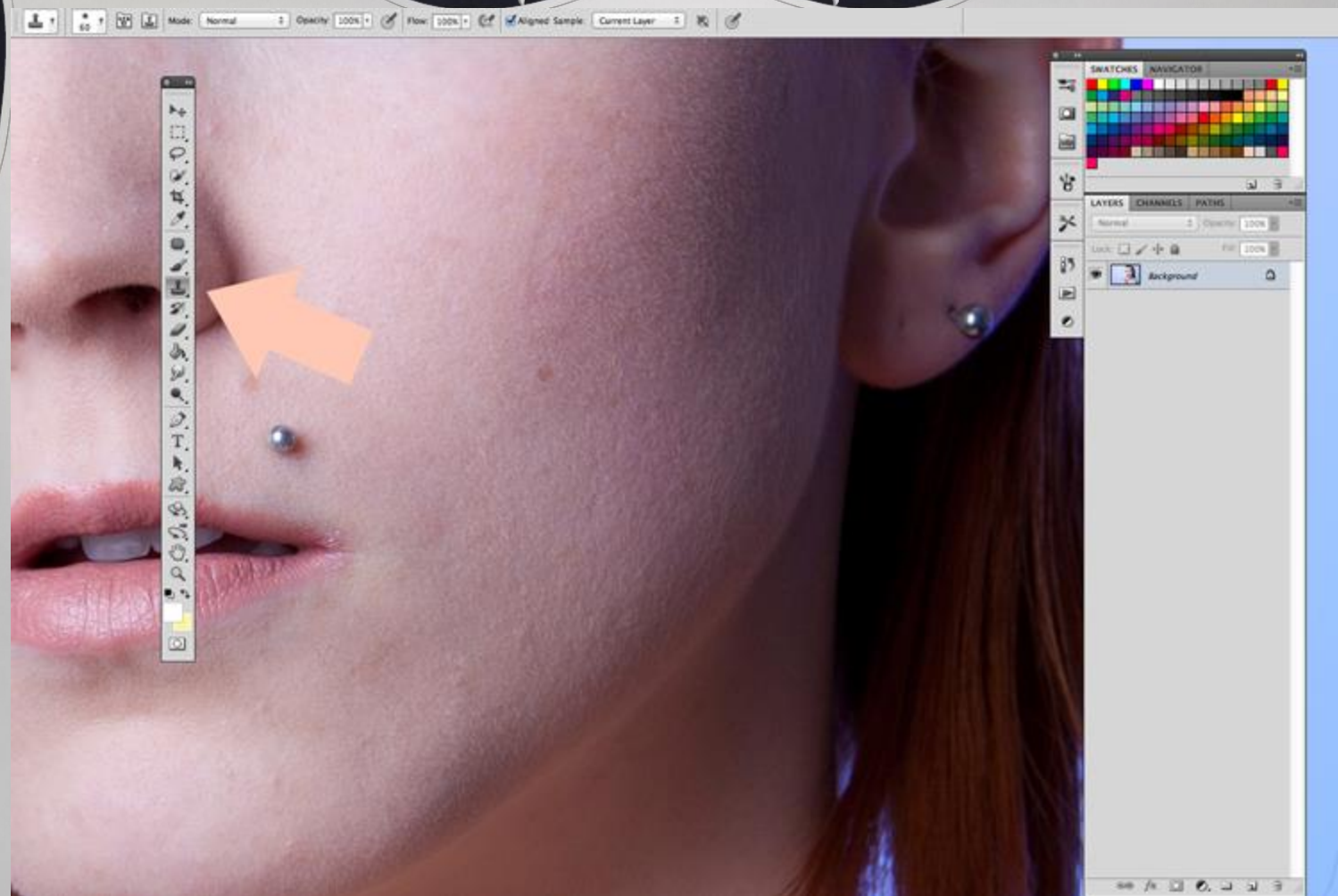




RETUSZ CIENI POD OCZAMI, PRZEBARWIEŃ – NARZĘDZIE STEMPEL

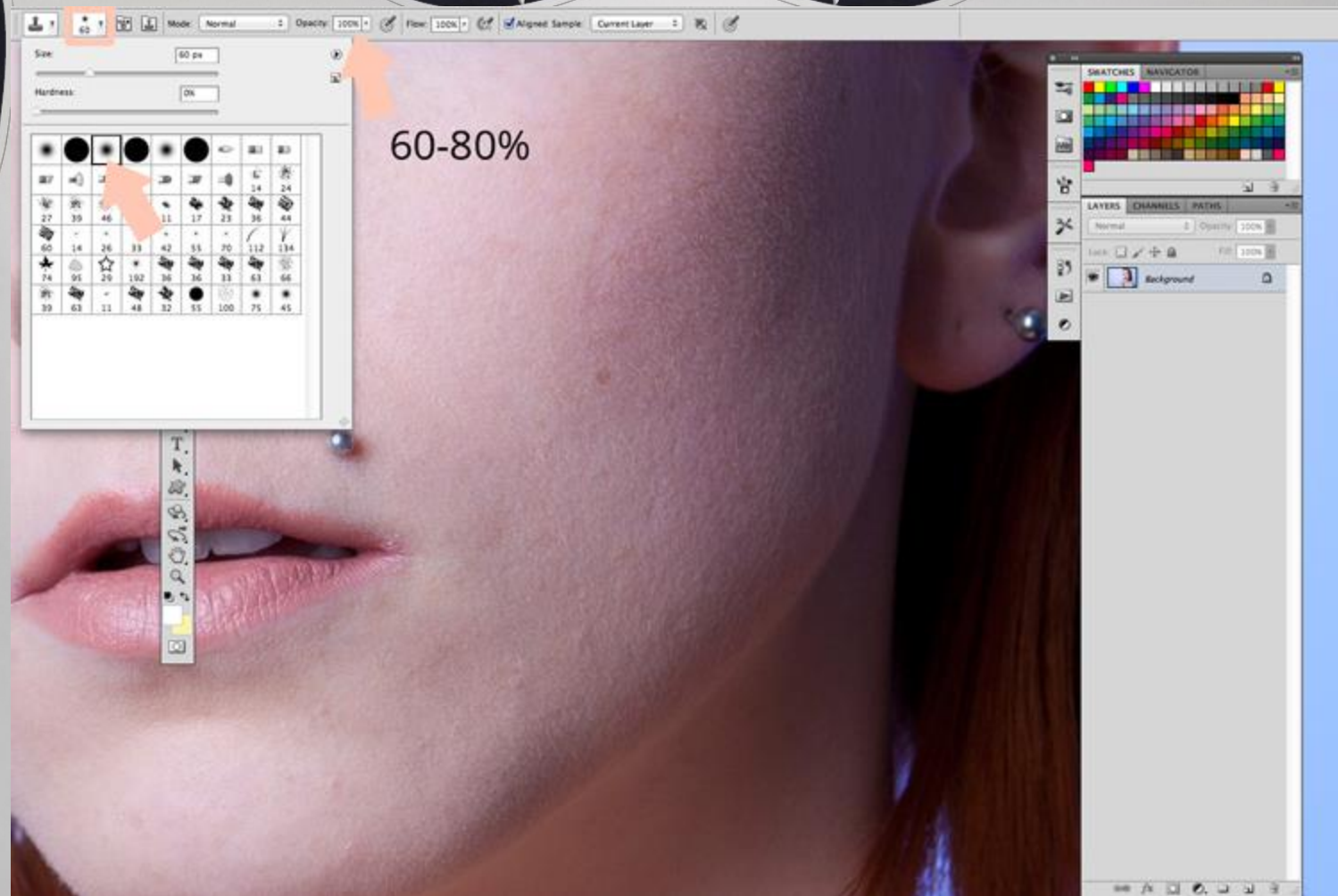
❖ Stempel (clone stamp tool) świetnie sprawdzi się, jeśli chcemy pozbyć się cieni pod oczami, choć z powodzeniem można stosować go podobnie do łatki.

❖ Z paska narzędzi po lewej stronie wybieramy stempel.



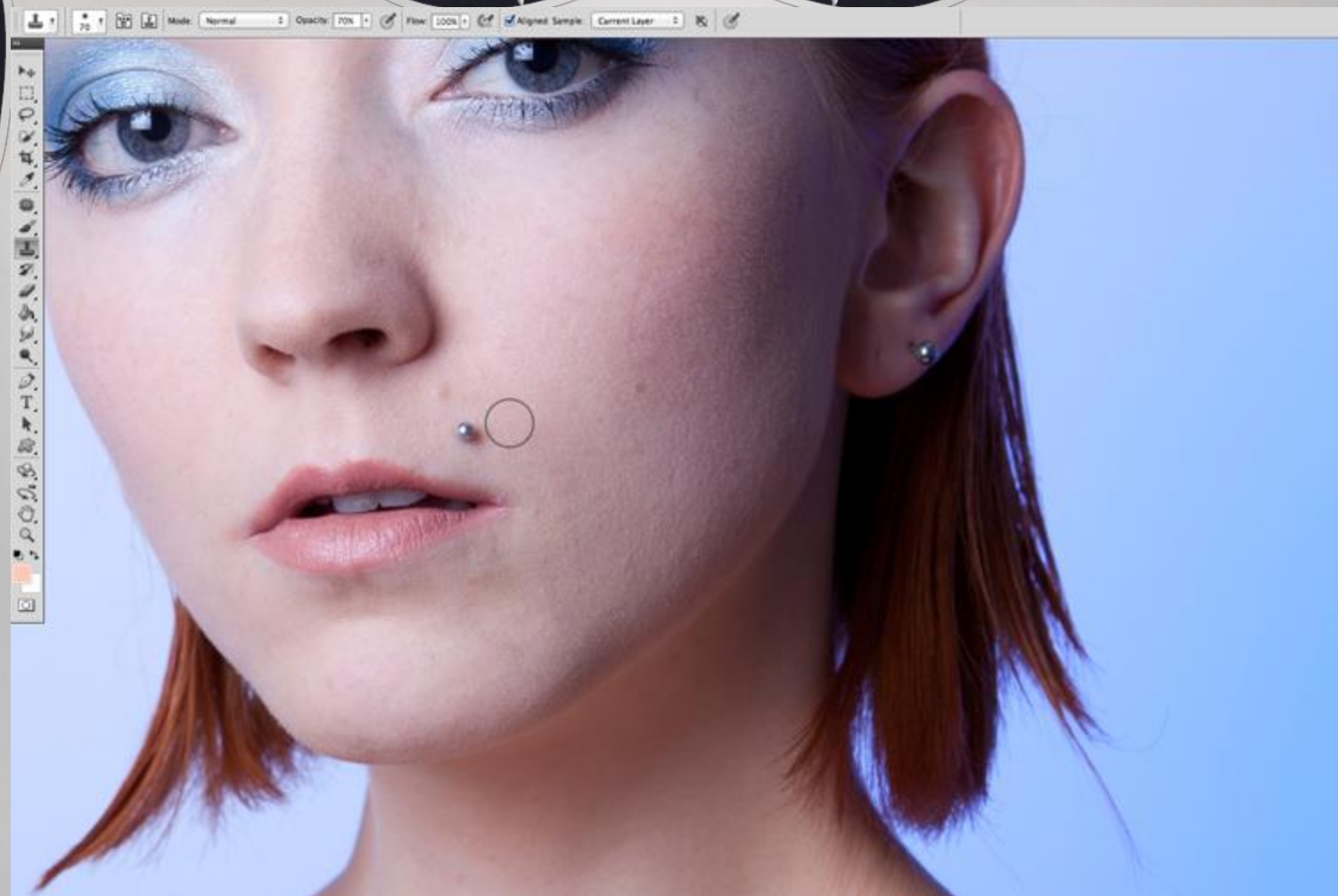
STEMPEL

- ❖ Klikając na strzałkę w górnym panelu, rozwijamy niewielkie menu.
- ❖ Wybieramy stempel o miękko zakończonych krawędziach (to bardzo istotne!),
- ❖ Dostosowujemy wielkość oraz krycie, najlepiej w okolicach 60-80%, aby efekt był naturalny.

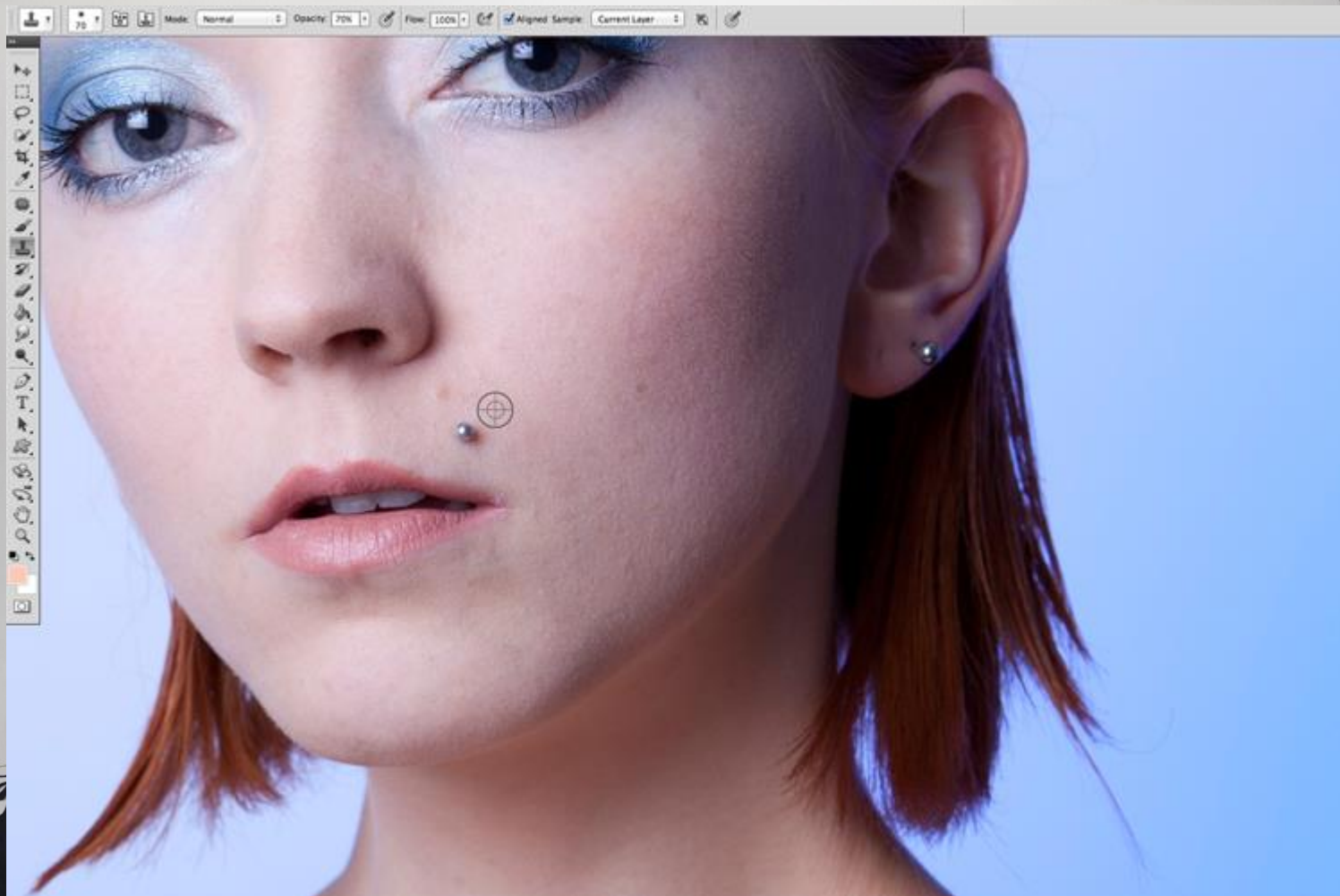


STEMPEL

- ❖ Zbliżamy kursor stempla (kółko) do miejsca, które chcemy wyretuszować (tu: kolczyk)
- ❖ Ważne, aby było one w podobnym odcieniu oraz pozbawione niedoskonałości czy charakterystycznych elementów.

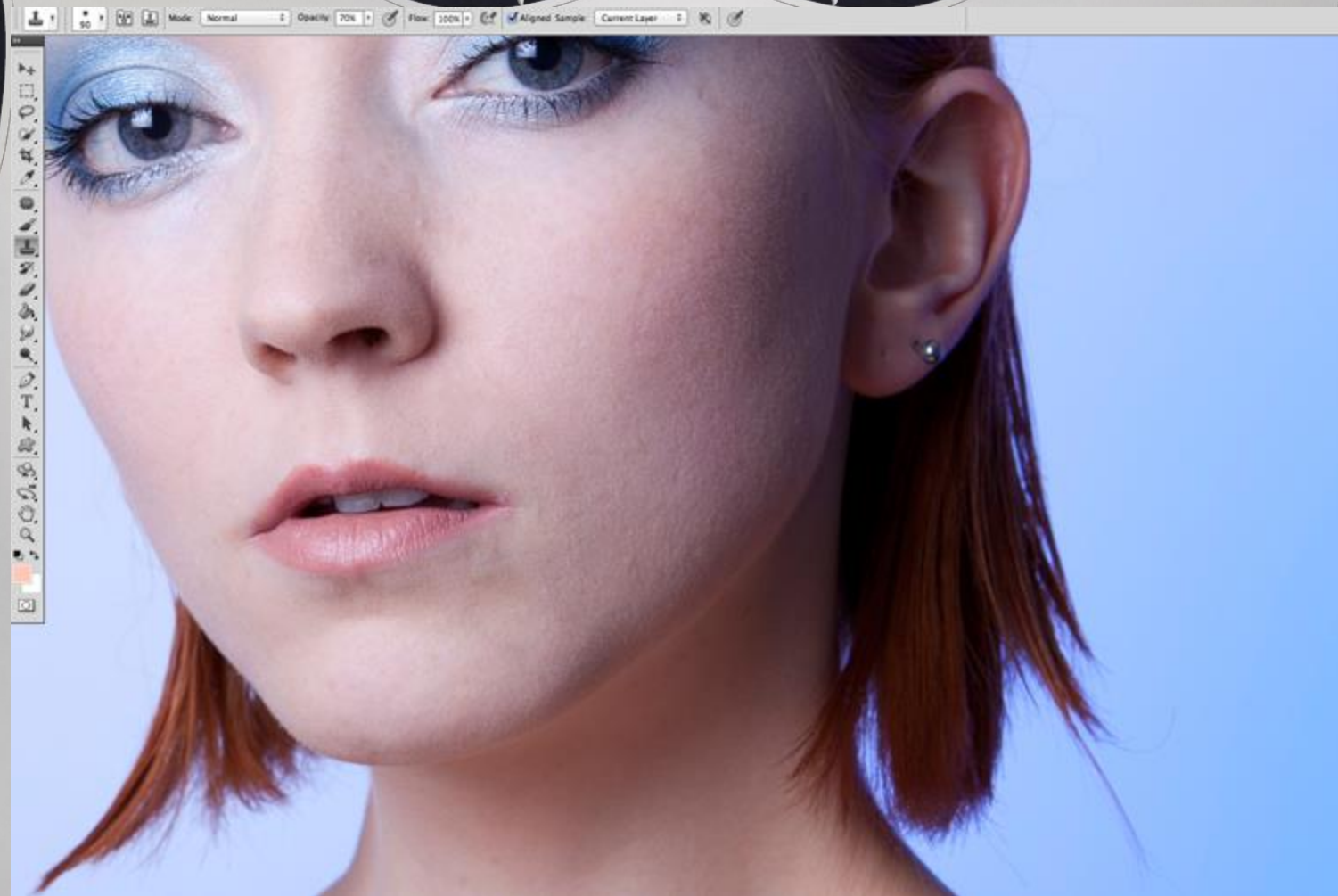


Wciskając klawisz ALT i równocześnie lewy przycisk myszy, pobieramy „próbkę” skóry.



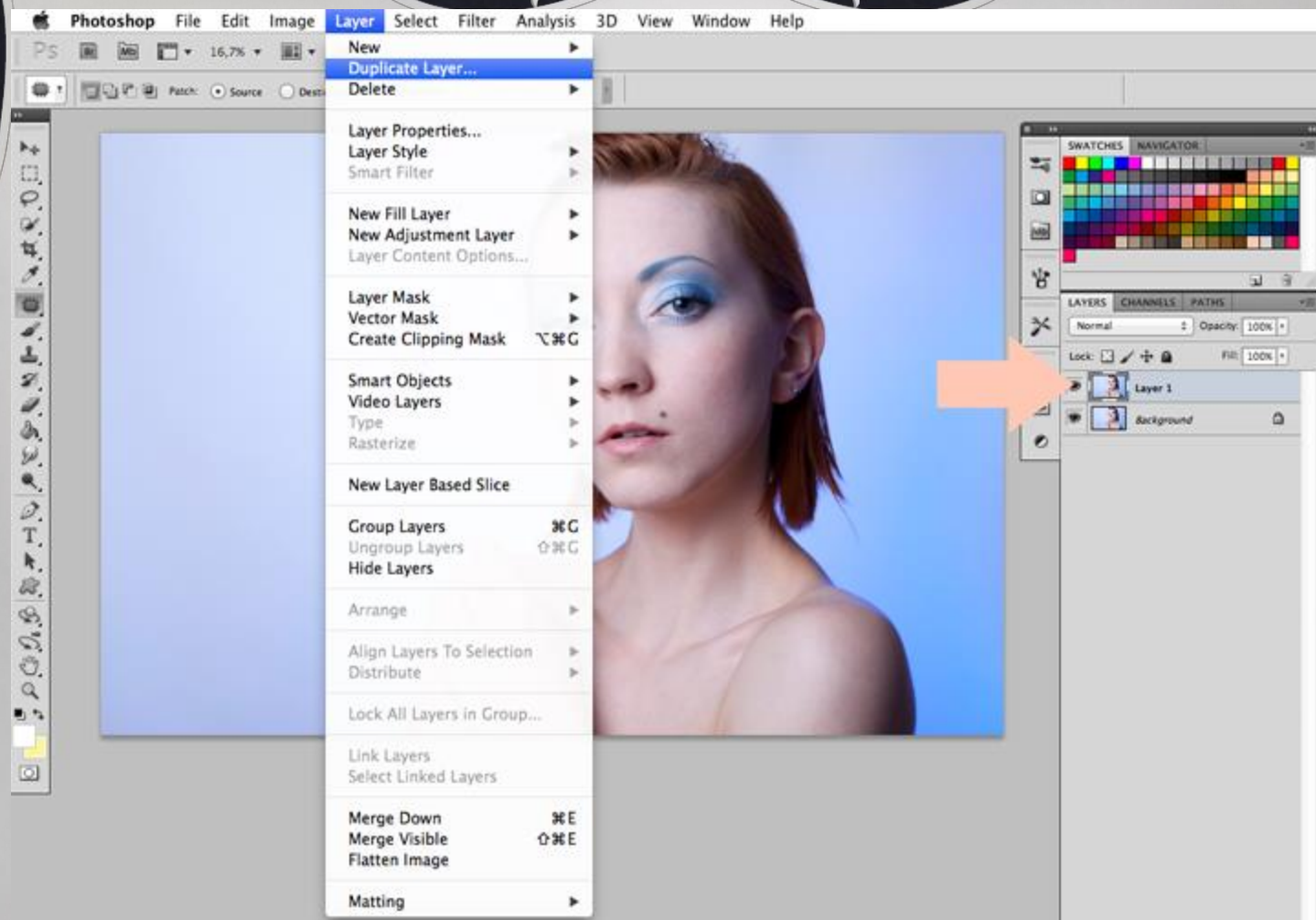
STEMPEL

- ❖ Przenosimy kursor nad miejsce, które chcesz wyretuszować, wciskamy lewy przycisk myszy.
- ❖ Czynność powtarzamy kilkakrotnie, aż do całkowitego pozbycia się niedoskonałości.
- ❖ Za każdym razem pobieramy „próbkę” z nieco innego miejsca, efekt będzie naturalniejszy.



WYGŁADZENIE SKÓRY – ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE

- ❖ Niedoskonałości pokonane? Pora na wygładzenie skóry.
- ❖ Tu przydadzą nam się wartwy.
- ❖ Kopiujemy warstwę WARSTWA→SKOPIUJ
WARSTWĘ albo poprzez wciśnięcie klawisza CTRL+J.
- ❖ Wszystkich zmian dokonujemy na kopii.

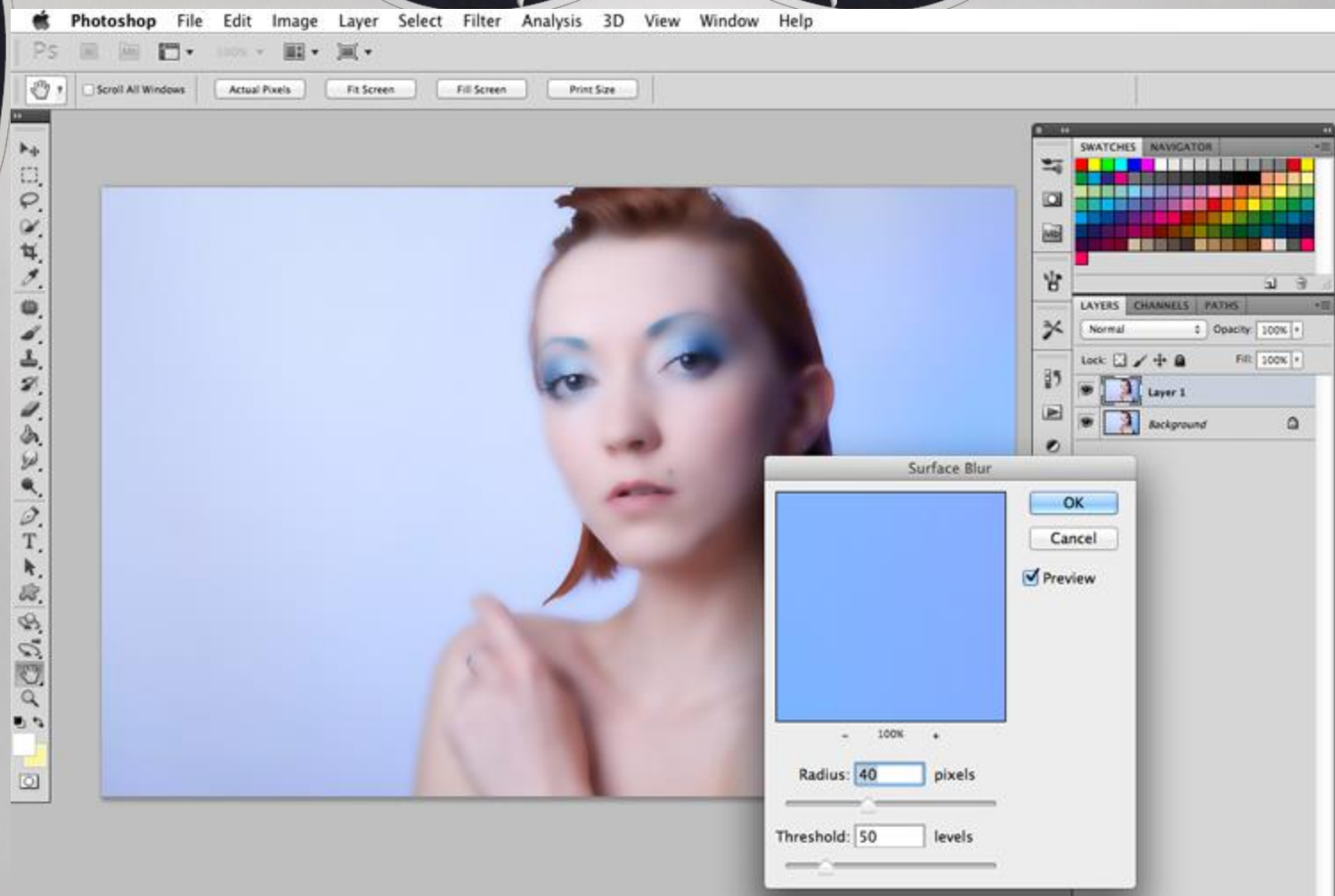


ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE

❖ W górnym panelu wybieramy: FILTR->ROZMYCIE
-> ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE.

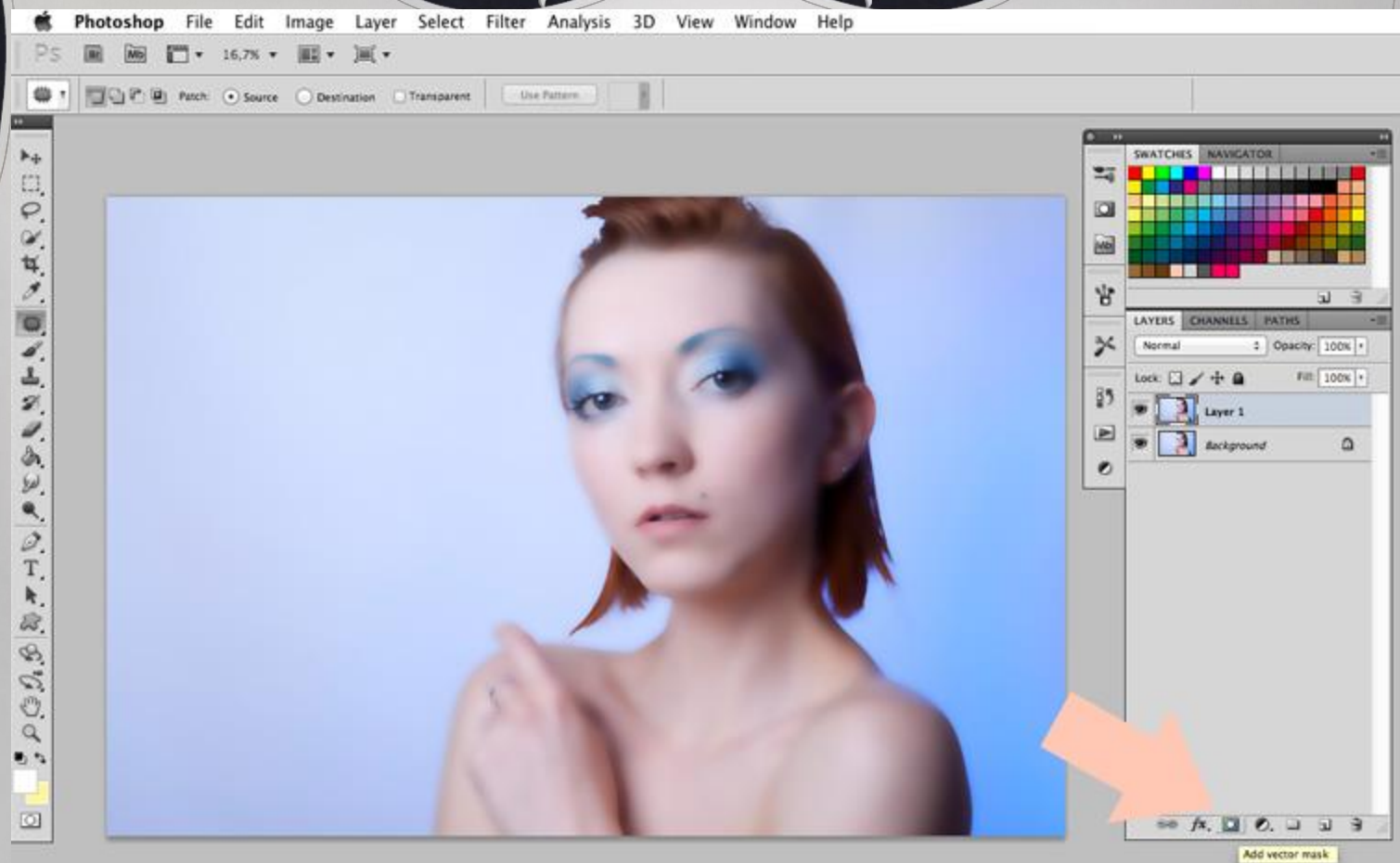
❖ Następnie dostosowujemy oba parametry: średnicę i próg.

❖ Na początek 40 i 50; z czasem możemy dowolnie manipulować tymi wartościami.



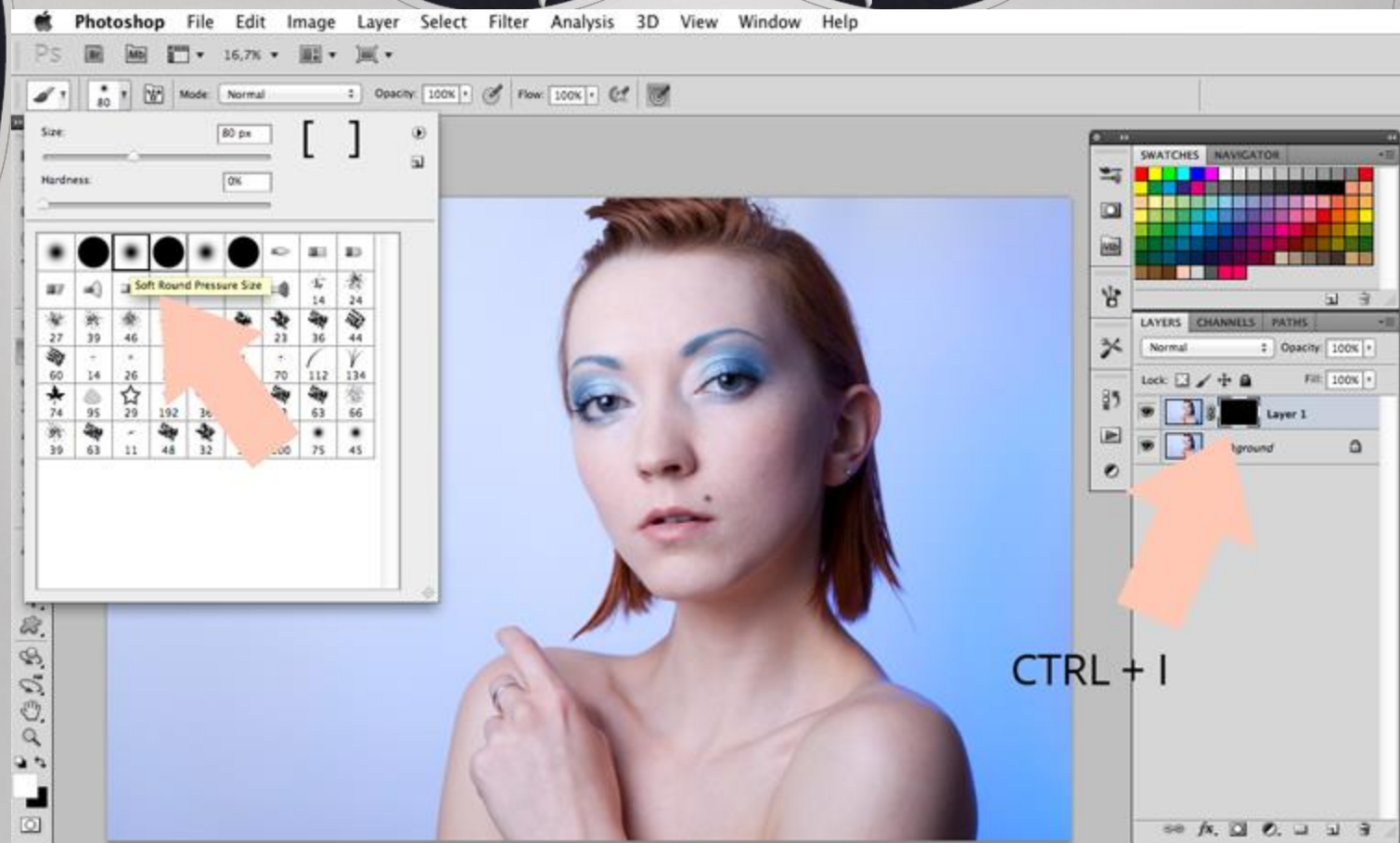
ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE

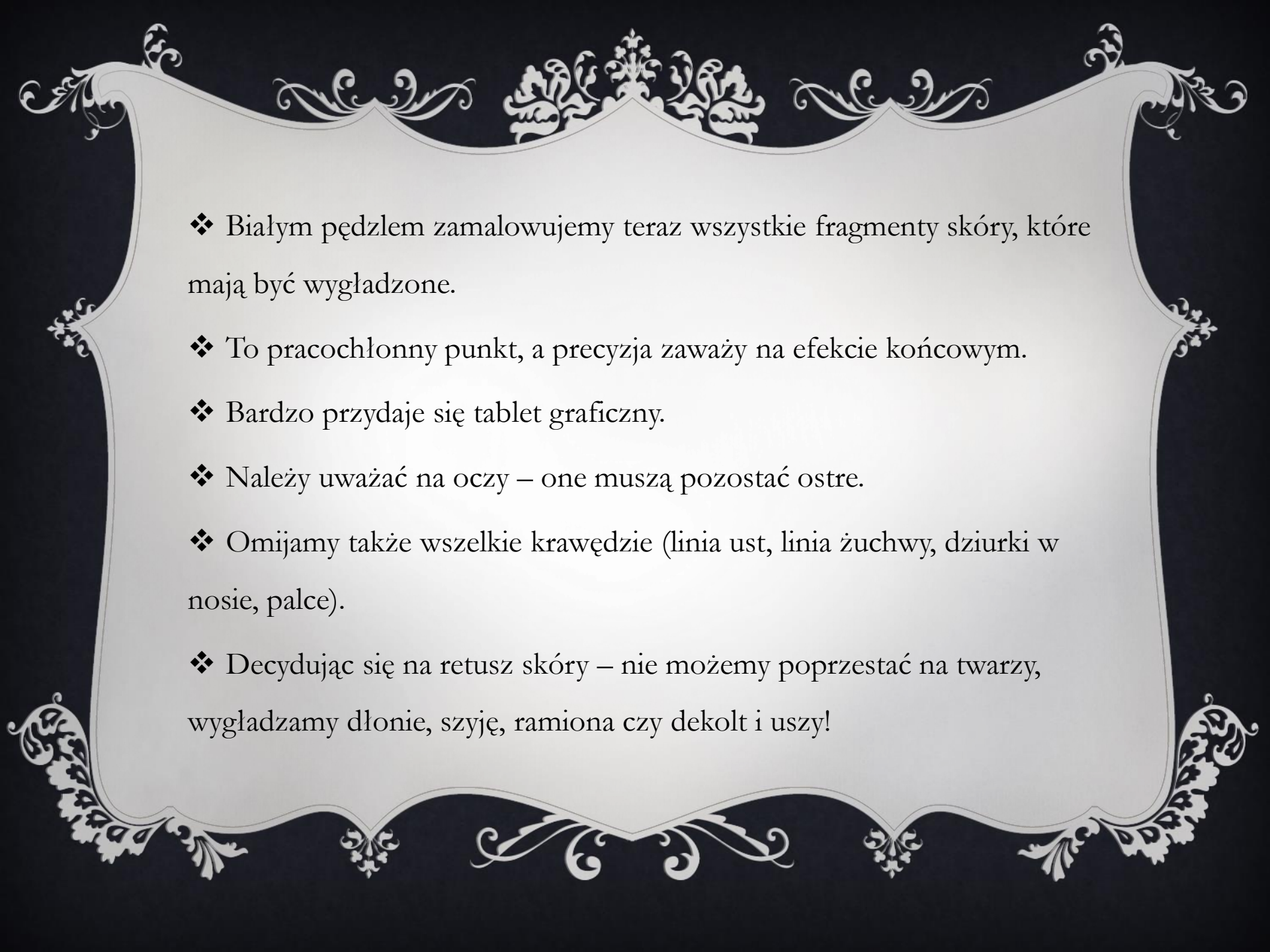
- ❖ Zdjęcie powinno być teraz bardzo nieostre,
- ❖ Zaraz temu zaradzimy.
- ❖ Z panelu po prawej wybieramy DODAJ MASKE
WARSTWY (symbol prostokąta z białym kołem na
środku)



ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE

- ❖ Obok miniatury zdjęcia na górnej warstwie powinien być teraz biały prostokąt, należy w niego kliknąć.
- ❖ Za pomocą skróty klawiszowe CTRL + I odwracamy zaznaczenie.
- ❖ Prostokąt jest teraz czarny, a zdjęcie ostre.
- ❖ Wybieramy narzędzie PĘDZEL (panel po lewej), dostosowujemy wielkość, i wybieramy ten o miękkich krawędziach.
- ❖ Krycie ustawiamy na 100%.





❖ Białym pędzlem zamalowujemy teraz wszystkie fragmenty skóry, które mają być wygładzone.

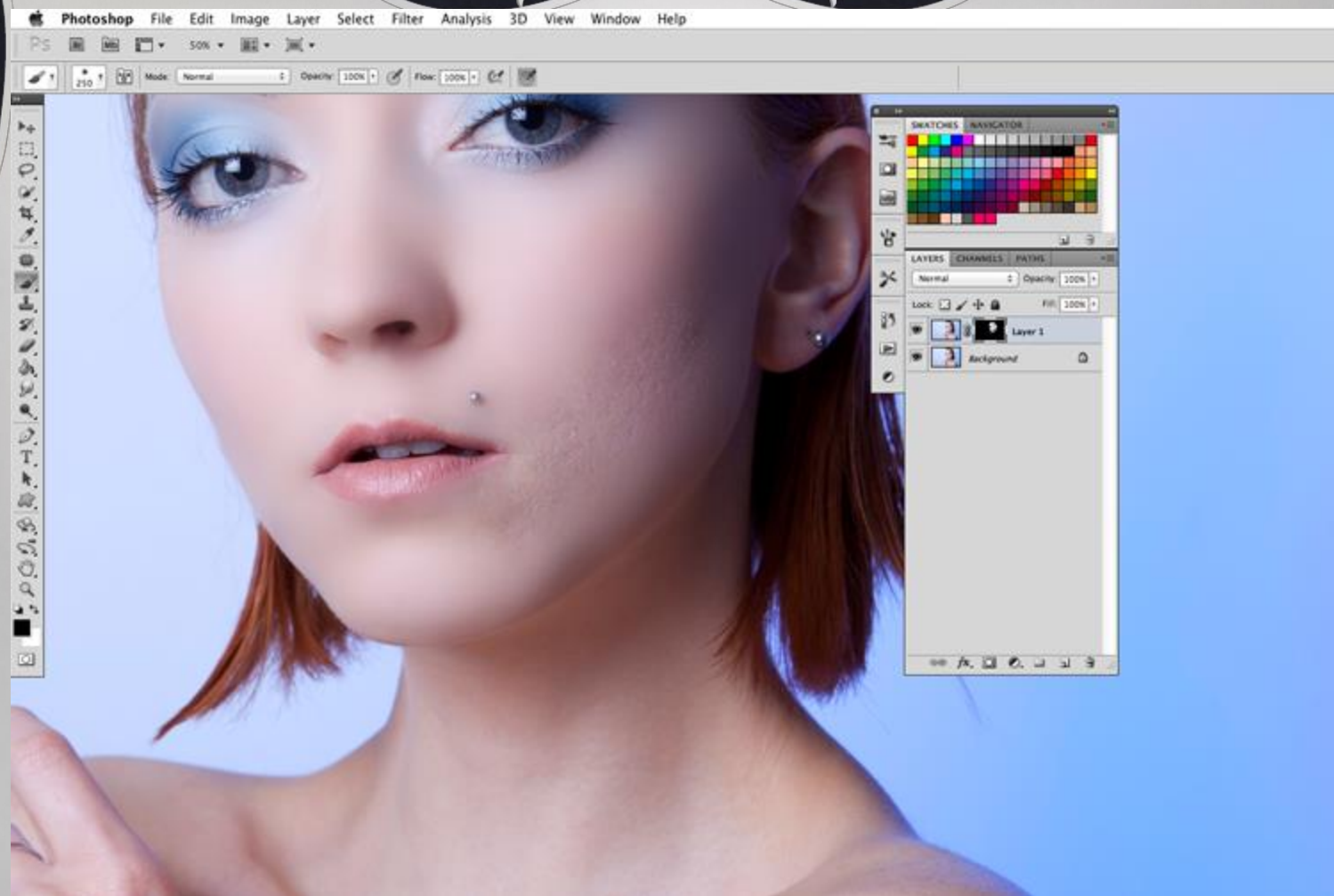
❖ To pracochłonny punkt, a precyzja zaważy na efekcie końcowym.


❖ Bardzo przydaje się tablet graficzny.

❖ Należy uważać na oczy – one muszą pozostać ostre.

❖ Omijamy także wszelkie krawędzie (linia ust, linia żuchwy, dziurki w nosie, palce).

❖ Decydując się na retusz skóry – nie możemy poprzestać na twarzy, wygładzamy dłonie, szyję, ramiona czy dekolt i uszy!





ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE

- ❖ W celu odwrócenia efektu – wybieramy czarny kolor pędzla i analogicznie, zamalowujemy wszystkie elementy, które powinny pozostać ostre.
- ❖ Kolory pędzla można zmieniać, wciskając klawisz X.




ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE

- ❖ W panelu po prawej zmniejszamy krycie.
- ❖ Najczęściej sprawdza się 30-60%, zależnie od efektu, jaki chcemy osiągnąć.
- ❖ Przy zdjęciach typu beauty czy portretach, możemy zastosować nieco większe liczby.

Mode: Normal Opacity: 100% Flow: 100%

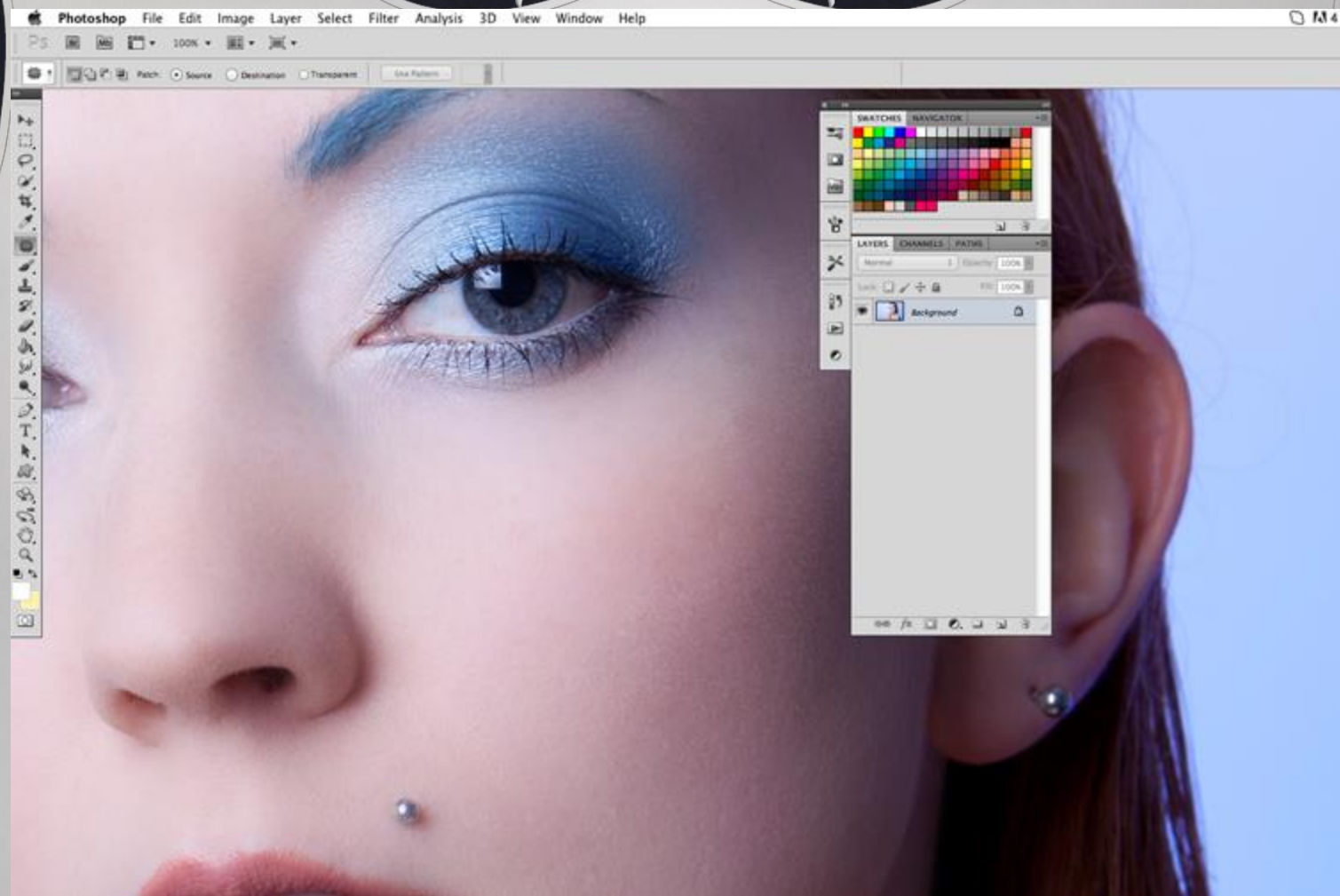




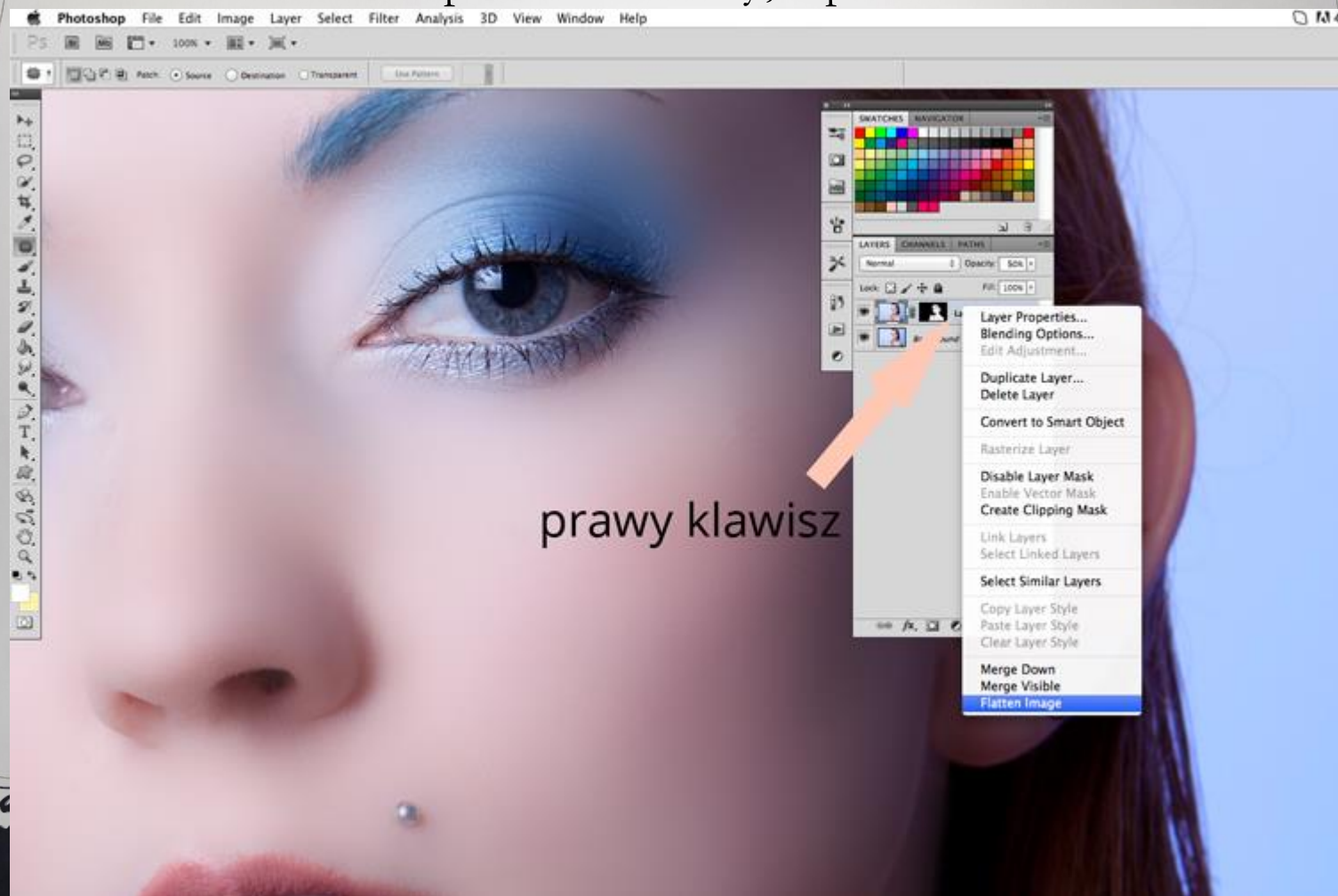
ROZMYCIE POWIERZCHNIOWE

❖ Na zbliżeniu widać, że po zmniejszeniu krycia, skóra zachowała swoją fakturę, mimo wyraźnej gładkości.

❖ O to chodziło!



Gdy wszystko jest gotowe, klikamy prawym klawiszem w pole warstwy, spłaszcz obrazek.



WYBIELANIE ZĘBÓW



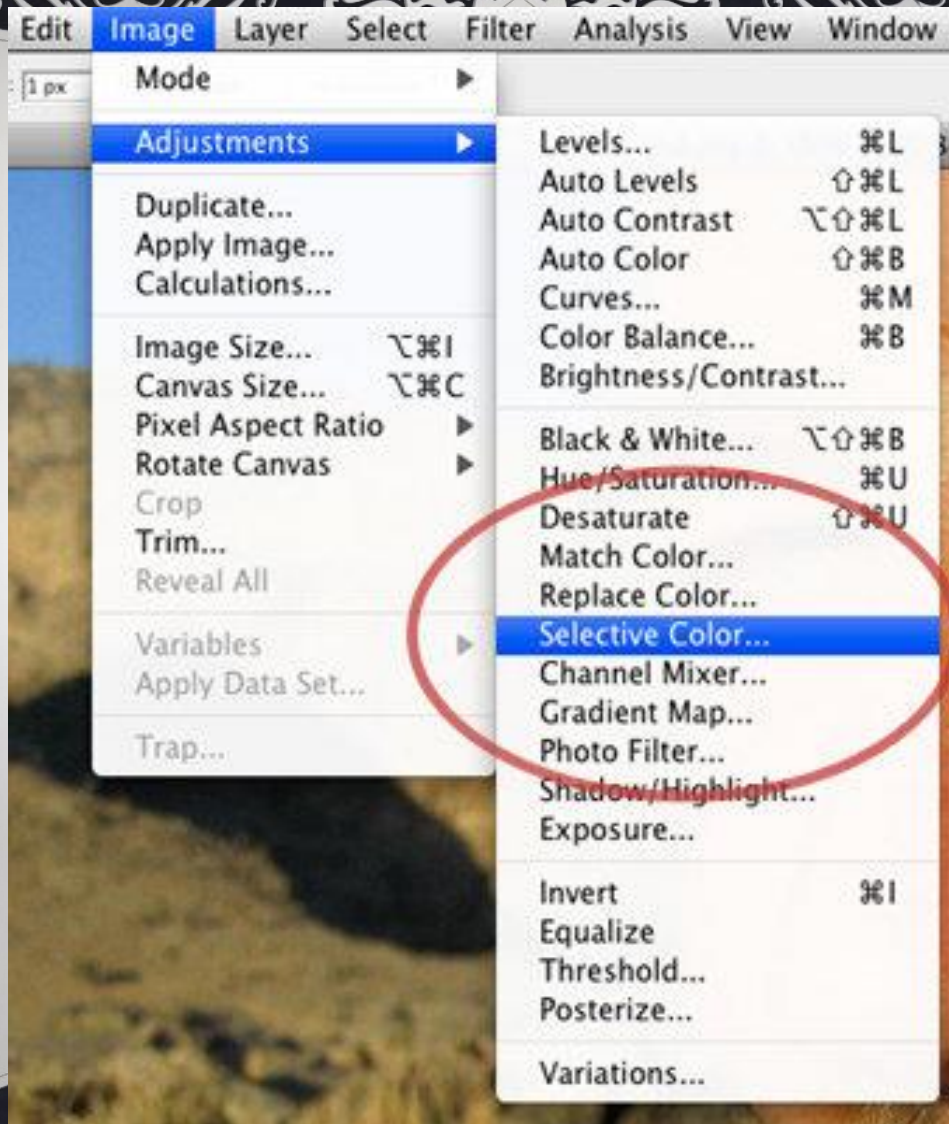
LASSO

- ❖ Powiększamy zdjęcie tak, aby zęby były dobrze widoczne.
- ❖ Za pomocą narzędzia Lasso (Lasso Tool) zaznaczamy obszar zębów na zdjęciu.
- ❖ Lasso możesz wybrać również skrótem klawiszowym wciskając L.
- ❖ Na górnym pasku ustawiamy Wtapianie (Feather) na 1px.



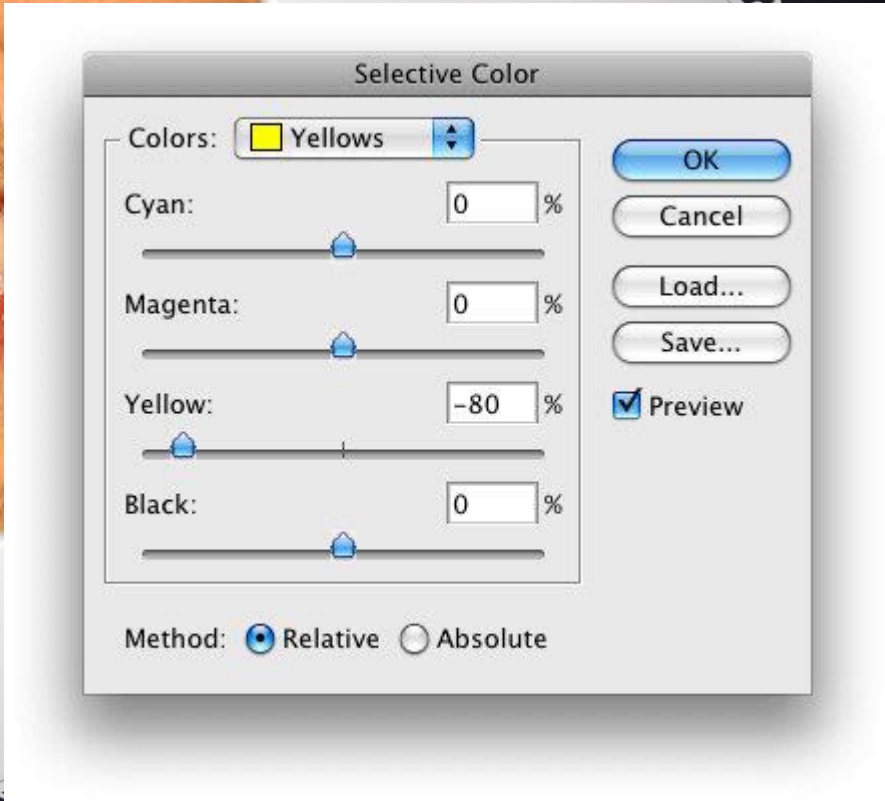
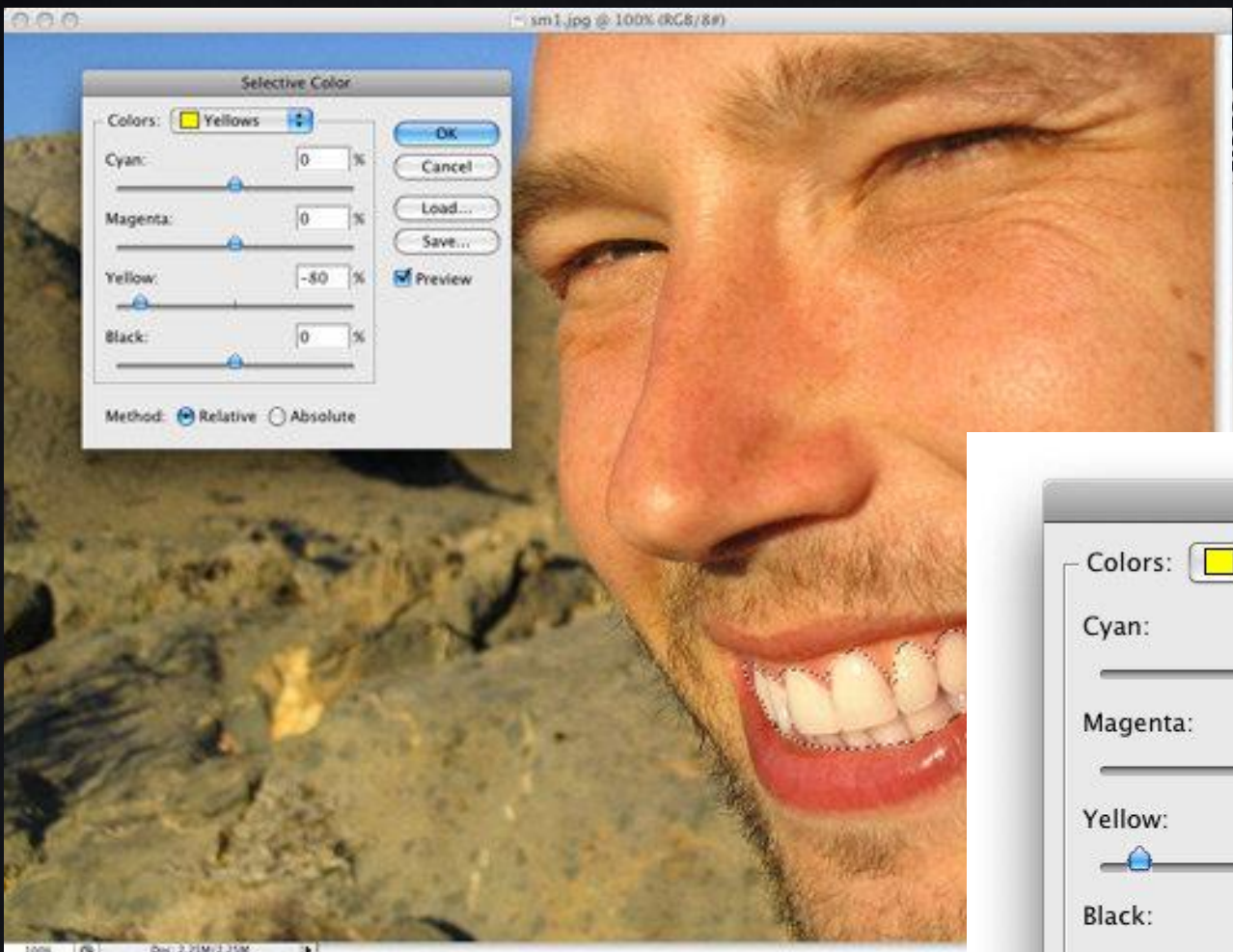
KOLOR SELEKTYWNY


- ❖ Czas na intensywne wybielanie.
- ❖ Wybieramy Image > Adjustments > Selective Color... (Obraz > Dopasowanie > Kolor Selektywny...).



KOLOR SELEKTYWNY

- ❖ W pasku Color (Kolor) zaznaczamy Yellow (Żółty).
- ❖ W oknie widać 4 suwaki. Nas interesuje tylko jeden, odpowiadający za kolor żółty.
- ❖ Zmniejszamy zawartość procentową tego koloru przesuwając suwakiem w lewą stronę lub wpisując odpowiednią liczbę. W tym przypadku trzeba było dosyć mocno wybielić zęby i zastosowano wartość -80 %. Klikamy OK. Gotowe!





DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

Zapraszam na ćwiczenia

BIBLIOGRAFIA

- ❖ *Retusz skóry w Photoshopie* za: <http://www.jestrudo.pl/retusz-skory-photoshop/>
- ❖ *Pomoc dla programu Adobe Photoshop* za:
<https://helpx.adobe.com/pl/photoshop>
- ❖ *Retusz w świecie fotografii, czyli od propagandy po piękną sztukę* za:
<http://fotoblogia.pl/912,retusz-jak-sie-zmienial>
- ❖ *Wybielanie zębów w 1 minutę* za: <http://fotoblogia.pl/5726,wybielanie-zebow-w-1-minute>