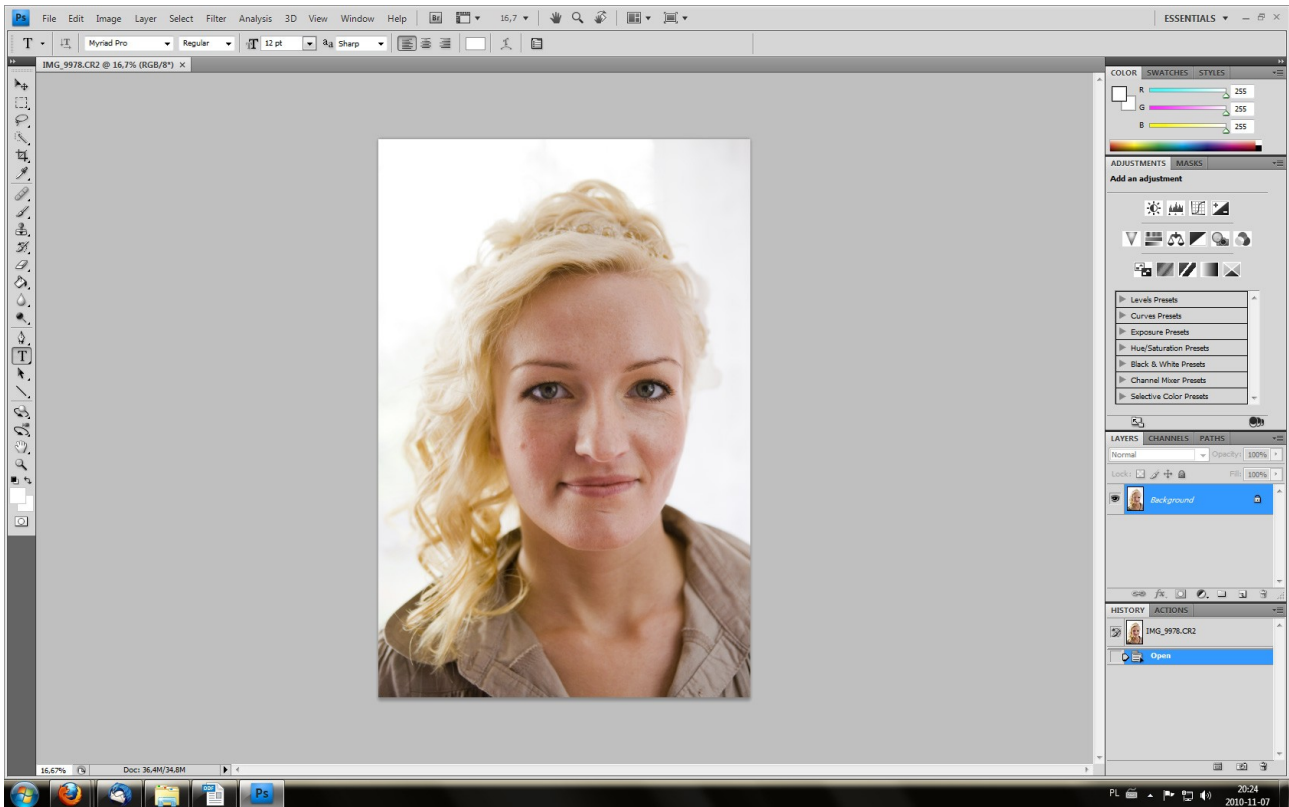


Photoshopa część zaawansowana

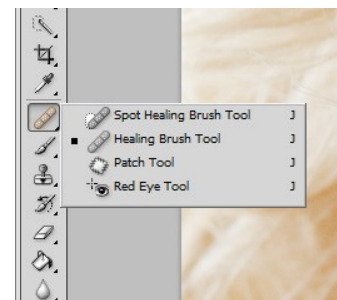
witam ponownie, bogaci już w podstawy obsługi Photoshopa przejdźmy od razu do pracy ;) w tej części skryptu obrobię zdjęcie portretowe oraz pokaże jak można za pomocą kanałów zrobić cross procesing a także jak możemy wykorzystać akcje.



A więc otwarłem sobie swój portrecik i teraz będę pracował według swoich ustaleń:

- usuwamy wszystkie zaskórniki :),
 - wygładzam skórę,
 - rozzaśniam białka,
 - dodaje błysk w oku,
- oczywiście gdzieś tam po drodze rozjaśniam zdjęcie, kadruje itd.

Narzędziem do retuszowania wszystkich niedoskonałości którego ja użyję jest **Healing brush tool** znajdziemy go w lewym pasku z narzędziami ikonka plasterka. Narzędzie to używamy następująco: wyznaczamy wielkość pędzla którym będziemy retuszować, po czym z wciśniętym klawiszem **alt** zaznaczamy obszar na zdjęciu który będzie wzorcem, czyli kawałek który chcemy skopiować w miejsce gdzie jest jakaś nie doskonałość. Puszczamy alt po czym klikamy w miejsce z którego chcemy się pozbyć czegoś.



Teraz kopiujemy sobie warstwę z zdjęciem 3 krotnie (łącznie mamy 4 warstwy)
Wyłączmy podgląd dwóch na górze(takie oczko koło każdej warstwy)
a na na tej której nie ukryliśmy stosujemy:

Filter → *Blur* → *Gaussian Blur*
wartość to 20 pixeli

widzimy layer 1, jest widoczny layer 1 copy i layer1 copy 2, mają wyłączny podgląd
teraz na tej warstwie dajemy opacity(przezroczystość) na 50%
i teraz wyłączamy layer 1, a włączymy layer1 copy

następnie dodajemy następny filtr:

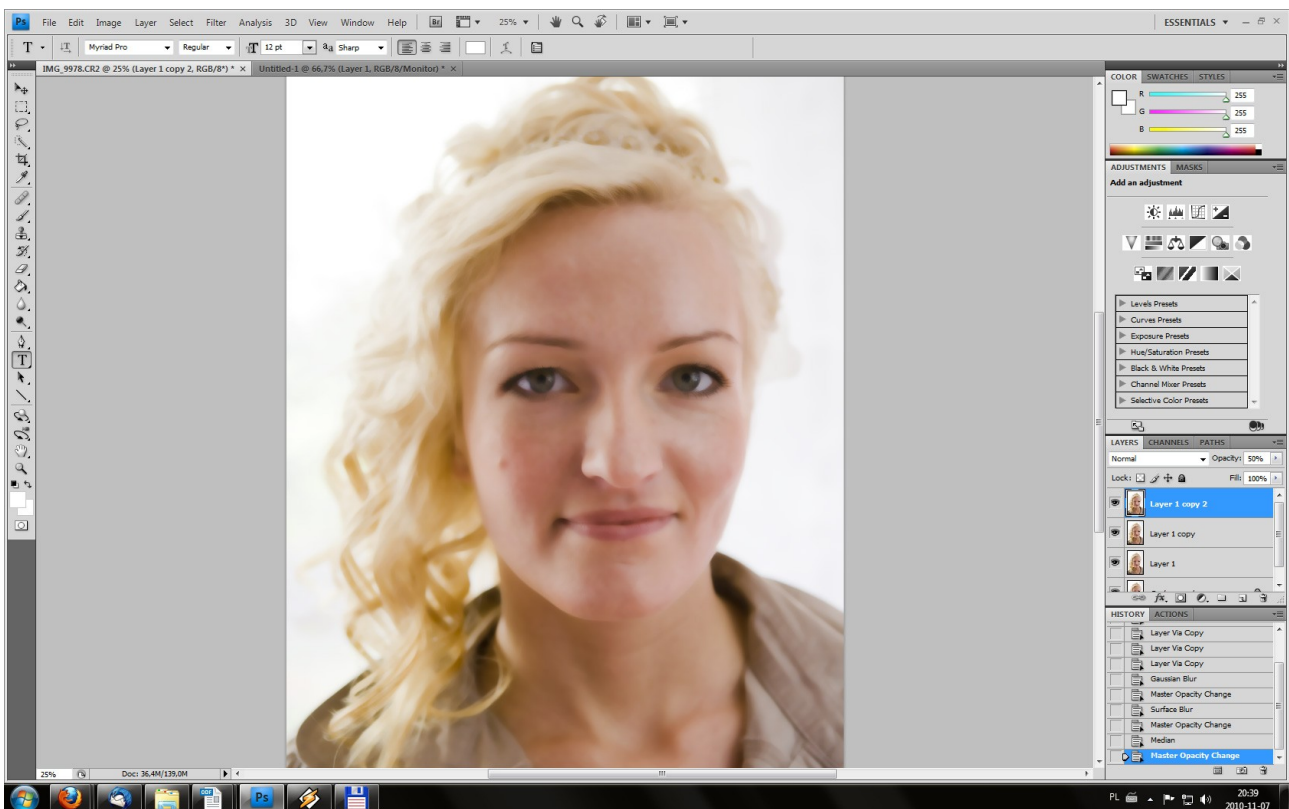
Filter → *Blur* → *Surface Blur*

wartości które dałem to Radius: 26pixel, Threshold 34 levels
ustawimy na tej warstwie tak jak poprzednio 50 % opacity, i ją wyłączamy
przechodzimy teraz do trzeciej warstwy która jest na samej górze.

Na której stosujemy taki filtr :

Filter → *Noise* → *Median*

po tym zbiegu oczywiście ustawimy opacity na 50% i wyłączamy ją :)



przechodzimy z powrotem do pierwszej warstwy na której zastosowaliśmy *Gaussian Blur*
i na niej tworzymy maskę, resetujemy kolory, bierzemy wiaderko(przycisk „g”) i czarnym
kolorem zalewamy maskę.

Tak jak widzimy kwadrat informujący nas o masce jest cały czarny.
Teraz bierzemy pędzel koloru białego i malujemy po tych częściach ciała, które mają być zreperowane (pomijamy oczy, rzęsy, usta)

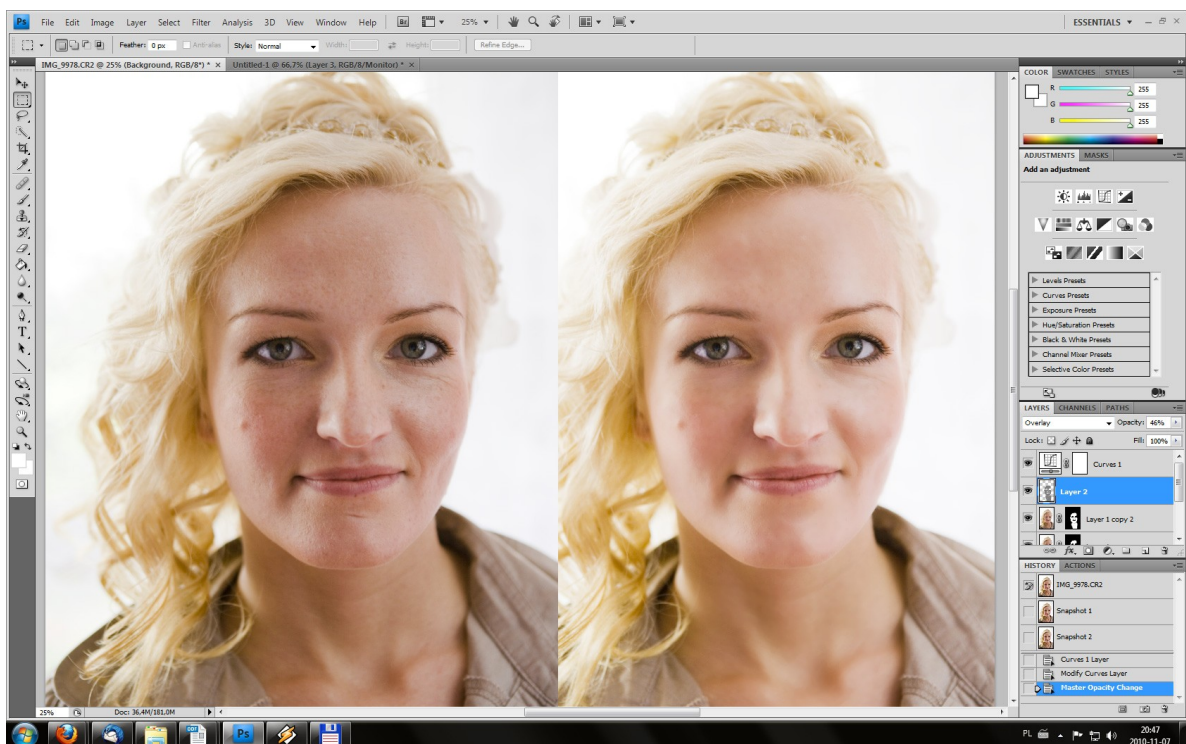
teraz śmiało możemy włączyć 2 warstwy nadrzędne. I skopiować na nie, maskę z warstwy pierwszej, w prosty sposób można to zrobić, przytrzymując alt naciskając na maskę na warstwie pierwszej i przeciągamy ją na warstwę wyżej, i potem jeszcze wyżej.

Teraz musimy tylko, odzyskać szczegóły z twarzy, robimy to w taki sposób: trzymając ctrl naciskamy na maskę przechodzimy do warstwy na samej dole w moim przypadku jest to Background w tym zaznaczeniu które nam mruga, naciskamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcja „Layer via copy” utworzy nam się tylko warstwa z skórą.

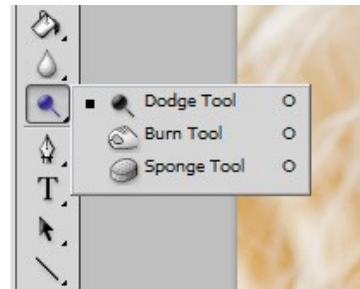
Wyciągamy ją na samą górę
teraz robimy na niej taką operację jak desaturacja
kombinacji klawiszy Shift+ Ctrl+ U

po czym na tej warstwie stosujemy taki filtr jak :
filter->other->high pass
u mnie wartość to:20

teraz tylko zmieniamy blendingmode na Overlay i opacności według uznania.
Gotowe.



teraz wybielimy nieco białka oraz dodamy błysku w oczach. Do wybielania użyje narzędzie **dodge tool** które znajdziemy w lewym bocznym pasku z narzędziami.



I teraz tak w górnym pasku z narzędziami mamy dwie rzeczy które nas interesują, a mianowicie rozwijaną listę w której wybieramy w jakim obszarze chcemy działać:

- shadows
- mideltones
- hihgtlights

druga rzecz to opacity, ja ustawiłem ją na 23 % gdy już gdzieś coś będę rozjaśniał to nie będzie to bardzo stanowcze, tylko klikając kilkukrotnie mogę określić jak bardzo chcę rozjaśnić dany obszar.

A więc wziąłem **dodge tool** po czym ostrożnie kilkukrotnie klikałem w białka by je rozjaśnić i wyeliminować przekrwawienie, po tej operacji wszedłem w mideltones i dosłownie 2-3 przejechałem po białkach by nie rozjaśnić ich za bardzo.

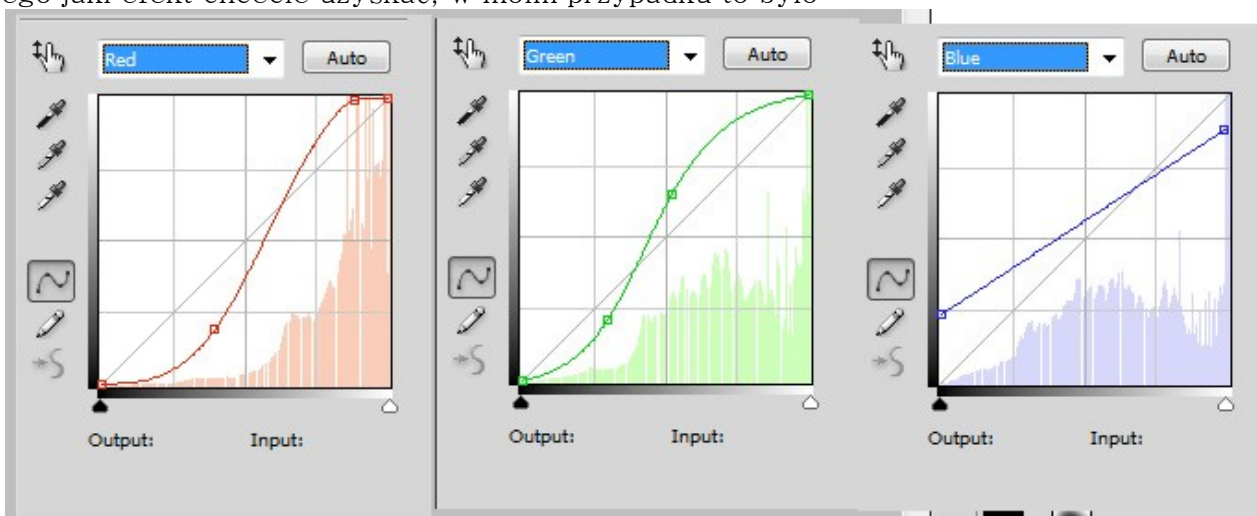
A teraz postanowiłem dodać nieco blasku tym oczom, również za sprawą **dodge tool** tylko tym razem przeszedłem do hightlights, wielkość pędzla dopasowałem do wielkości tęczówki, po czym kilkukrotnie kliknąłem, przy czym kontrolując czy nie za bardzo przesadziłem.

Efekt pracy:



Cross procesing:

do pojechania kolorów użyjemy Curves, a zasadniczo będziemy działać na kanałach Red, Green, Blue i teraz wartości dla poszczególnych kanałów już tylko i wyłącznie zależą od tego jaki efekt chcecie uzyskać, w moim przypadku to było :



w sieci jest wiele na ten temat, jakich wartości użyć by uzyskać pożądany efekt więc warto wygooglować temacik ;), ponadto że namieszałem w kanałach dodałem warstwę korygującą **Solid color** z kolorem niebieskim, na tej warstwie ustawiłem blending options na screen i opacity na 33%. Do zdjęcia dodałem także winietę i oto co uzyskałem:



Akcje

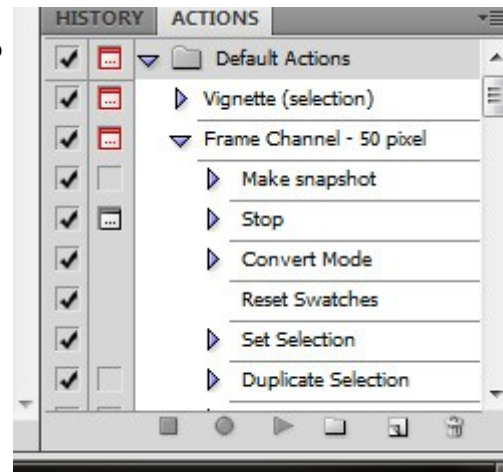
akcje to takie bardzo pomocnicze narzędzie by usprawnić swoją pracę.

Wyobraźcie sobie sytuację w której mamy 20 zdjęć robionych w tych samych warunkach oświetleniowych, i teraz tak podkreślamy zdjęcie za pomocą levels, i stwierdzamy że chcemy zrobić to na pozostałych 20 zdjęciach i teraz zamiast to robić na każdym z osobna możemy zaprogramować sobie akcję. Najpierw musimy mieć otwarty boks History



jak widzimy istnieje tam zakładka **Actions** do której zresztą zmierzamy.

Jak możemy dostrzec, Photoshop ma już gotowe jakieś akcje które możemy wykorzystać, mało tego możemy ściągnąć z netu i je dograć. Ale tym razem skupmy się na utworzeniu własnej akcji. Klikamy w karteczkę koło kosza, by utworzyć nową akcję, wyskoczy nam okienko dialogowe w którym musimy wpisać nazwę akcji. Na liście z akcjami pojawi się nam nasza utworzona akcja, więc klikamy w nią oraz naciskamy czerwoną kropkę która jest przypisana do rozpoczęcia nagrywania akcji. I teraz nasz każdy ruch jest rejestrowany... czyli w naszym przypadku wykonujemy operację Levels gdzie ustawiamy odpowiednio wartości. Następnie wyłączamy nagrywanie za pomocą kwadratu. Nasza akcja została nagrana, teraz wystarczy ze przejdziemy do każdego zdjęcia i odpalimy naszą akcję za pomocą przycisku play(trójkąt)



Pamiętaj: że jeśli chcesz wykorzystywać akcję na innych zdjęciach muszą one posiadać takie same warunki w jakich była nagrywana akcja, tzn. jeśli nagrywaliśmy akcję na zdjęciu które miało wielkość 800 na 600 pixeli to zdjęcie na którym chcemy wykorzystać akcję także musi spełniać ten warunek, w przeciwnym przypadku może akcja zadziałać nie tak jak chcemy.

Z mojej strony to by było na tyle, pamiętajcie zawsze możecie do mnie napisać jeśli macie jakieś pytania.

No i do zobaczenia na następnym plenerze.