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,
- -rozjaśniam białka,
- -dodaje błysk w oku,

oczywiście gdzieś tam po drodze rozjaśniam zdjęcie, kadruje itd.

Narzędziem do retuszowania wszystkich niedoskonałości którego ja użyje jest **Healing brash 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

widźmy 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 $\rightarrow Noise \rightarrow Median$

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 naciskająca na maskę na warstwie pierwszej i przeciągamy ja 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 ja na samą górę teraz robimy na niej taką operacje jak desaturacja kombinacji klawiszy Shift+Ctrl+U po czym na tej warstwie stosujemy taki filtr jak : filter->other->hight pass u mnie wartość to:20

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



Photoshop- plener Janowice 09.2010

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 wy googlować 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 sytuacje w której mamy 20 zdjęć robionych w tych samych warunkach oświetleniowych, i teraz tak podkręcamy 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.

Photoshop- plener Janowice 09.2010

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 akcje, 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 akcje na zdjęciu które miało wielkość 800 na 600 piexeli to zdjęcie na którym chcemy wykorzystać akcje 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.