



Naprawa zepsutego zdjęcia.

1. Przede wszystkim klonowanie oraz łata (w zależności od potrzeb dla zdjęcia).

Oba narzędzia to podstawowa przy naprawie zdjęcia bądź dodawaniu elementów/powielaniu ich. Normalnie sami nie jesteśmy w stanie dorysować pewnych brakujących cech zdjęcia. Mało z tego – dodawanie fragmentów zdjęcia rastrowego poprzez rysowanie zupełnie popsułoby efekt! Dlatego najlepszym rozwiązaniem jest klonowanie fragmentów zdjęcia, które mają przecież podobne (bądź nawet identyczne) barwy jak fragment zdjęcia, którego nam w danej chwili brakuje. Oczywiście trzeba pamiętać by klonować/łatać fragment zdjęcia odpowiednim, innym fragmentem zdjęcia. Inaczej również otrzymamy nierealistyczny wygląd, a co za tym idzie łatwo będzie zauważyć naszą ingerencję w zdjęcie!





Potrzebne narzędzia:

-  Klonowanie (skrót klawiaturowy [C]) – klonuje wskazany fragment zdjęcia w miejsce aktualne wskazywane przez kursor. Klonowanie odbywa się za pomocą wybranego pędzla o wskazanym rozmiarze. Możemy ustawiać dodatkowe parametry pędzla (np. dodanie drgań, zmiana zachowania narzędzia itp.). Klonowany obszar wskazuje się poprzez lewy przycisk myszy PRZY WCIŚNIĘTYM [PRAWY CTRL]. Klonowany fragment porusza się wraz z kursorem klonującym!
-  Łata (skrót klawiaturowy [H]) - usuwa nieregularności (niepasujące piksele) ze wskazanego fragmentu obrazu. Podobnie jak przy klonowaniu wskazujemy fragment, z którego będziemy czerpać wzorzec wygładzenia. Najlepiej jest oczywiście wybrać fragment sąsiedztwa, na który będziemy aplikować łatę. Narzędzie posiada podobne opcje jak klonowanie.

2. Zaznaczenie elementu

Jeżeli na zdjęciu znajduje się element (bądź elementy), które potrzebujemy np. wyostrzyć to musimy przenieść je na nową warstwę zdjęcia. W tym celu możemy używać różnych technik zaznaczenia. Jeżeli mamy do czynienia z prostymi bryłami (kwadraty, prostokąty) możemy używać zaznaczenia prostokątnego. Dla kół i owali zaznaczenia owalnego. Jednak w większości wypadków wybranie tego typu zaznaczenia jest skazane na porażkę – większość obiektów (lampy, żarówki, meble) ma jednak nieregularne kształty. W takim wypadku pozostaje nam albo zaufać magicznej różdżce (zaznaczającej obszary, w których znajdują się piksele o podobnej barwie) albo stworzyć zaznaczenie ręczne (pozwalające na oderwanie obiektu tak jak tylko tego zapagniemy). Wbrew pozorom nie jest to trudne – aby zaznaczyć ręcznie obszar do edycji/oderwania od warstwy wystarczy stawiać kolejne punkty wokół obiektu (im więcej tym dokładniej możemy zaznaczać obiekt) do momentu połączenia się rysowanej linii pomiędzy nimi z pierwszym punktem. Tego typu zaznaczenie możemy kopiować bądź przenieść na nową warstwę (lub oderwać od istniejącej). Mając obiekt na nowej warstwie możemy go dowolnie modyfikować (przyciemniać, rozjaśniać, dodawać/odejmować składowe kolorów) bez zmiany całego obszaru.

Potrzebne narzędzia:

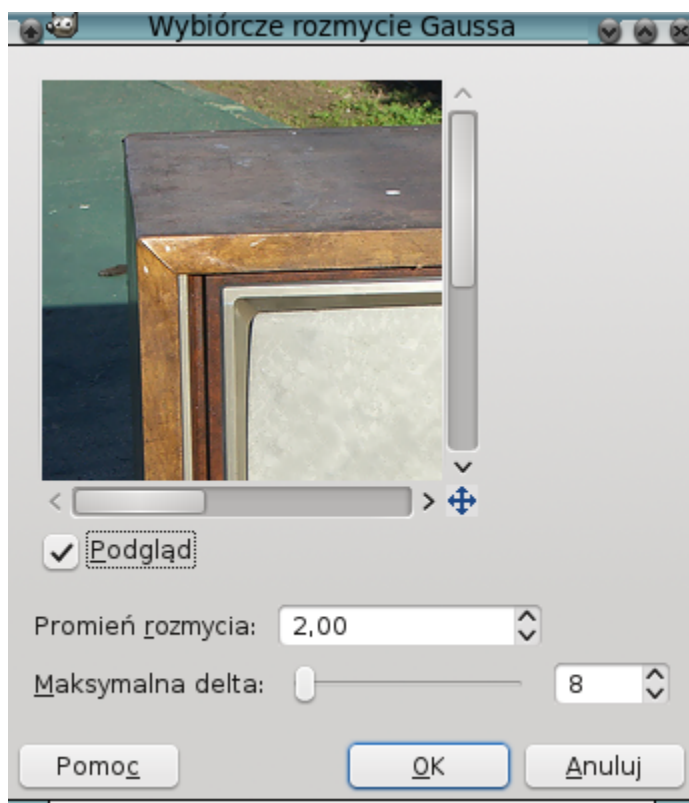
-  Zaznaczenie prostokątne ([R]) – zaznacza prostokątny fragment aktualnego obrazu (może zaznaczać zawartość wielu warstw)
-  Zaznaczenie elipsy ([E]) – zaznacza obszar zawierający się w kole/elipsie (może zaznaczać zawartość wielu warstw)
-  Zaznaczenie dowolne ([F]) – zaznacza obszar wyznaczony przez użytkownika. Dokładność zaznaczenia zawiera się pomiędzy wyznaczonymi przez użytkownika punktami (zaznacza widoczny obszar, niekoniecznie pokrywający się z innymi warstwami)
-  Magiczna różdżka ([U]) – zaznacza obszar na podstawie jego barwy. Po prostu klikamy we fragment, który chcemy zaznaczyć, a narzędzie wyznacza nam zaznaczenie na podstawie

barwy (w miejscu kliknięcia oraz pochodnej – sąsiedniej). Zaznacza widoczny obszar.

3. Poprawa jakości zdjęcia

Jest to najbardziej „twórcza” część całej operacji. Pod tym podpunktem kryje się stosowanie wszelkich filtrów czy skryptów, które mogą nam pomóc w osiągnięciu zamierzonego efektu. Nie ma jednoznacznej metody osiągnięcia celu – na jakość może wpłynąć bowiem zarówno rozmycie obrazu jak i jego wyostrenie. Czasami dobre efekty daje odbarwienie (bądź mocniejsze zabarwienie) obrazu, zmiana krzywej kolorów itp. (menu Kolory). Należy przy tym pamiętać, że kolory zmienia się nie na oryginalnej warstwie obrazu, lecz na jego kopii (znajdującej się powyżej warstwy oryginalnej). Ponadto można eksperymentować z trybami łączenia warstw oraz prześwitywaniem jednej warstwy nad drugą. W przypadku części „szklanych” bądź „metalowych” można dodawać np. efekty świetlne bądź artystyczne. Wszystko zależy od pożądanego przez nas efektu. Nie należy się obawiać eksperymentów – po prostu należy pamiętać o kopii oryginalnego obrazu oraz o istnieniu skrótu [CTRL]+[Z] (cofnięcie zmiany), [CTRL]+[Y] (ponowienie zmiany) oraz [CTRL]+[F] (powtórzenie ostatniej akcji).

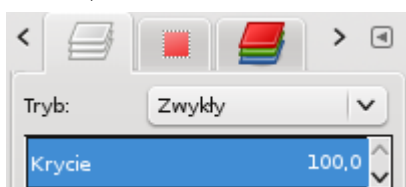
Przydatne narzędzia:



Wybiórcze rozmycie Gaussa pozwala na wygładzenie bardzo postrzępionych fragmentów zdjęcia (całych zdjęć). Nie jest stosowane na wszystkich pikselach; jedynie na tych punktach, których wartość (oraz pikseli otaczających go) jest mniejsza niż wartość delta. Pozwala na zachowanie kontrastu zdjęcia co pozwala na delikatne, acz efektowne polepszenie jakości zdjęcia (szczególnie tyczy się to źródeł z formatu jpg z zastosowaną kompresją). Efekt ten można stosować kilkakrotnie do zdjęcia osiągając nowe, lepsze efekty. Dostęp do narzędzia: Filtry->Rozmycie->Wybiórcze rozmycie Gaussa

Wygładzenie – wygładza krawędzie przy pomocy algorytmu Scale3X. Można stosować kilkakrotnie w celu osiągnięcia lepszego efektu.

[Menu Kolory] – z poziomu tego menu możemy wpływać na kolory naszego zdjęcia, dodawać mocniejsze barwy (mnożenie wartości), osiągnąć efekt płowienia zdjęcia (Desaturacja) bądź, poprzez odpowiednie manipulacje Krzywymi oraz poziomami kolorów, zmienić dzień w noc (i na odwrót).



Tryb zachowania się warstwy pozwala na określenie sposobu zachowywania się jej zawartości względem pozostałych warstw projektu. W zależności od wybranego trybu możemy uwydatniać

kolory, kształty czy też zmieniać całą scenę zdjęcia. Dodatkową opcją jest wykorzystanie krycia warstwy warstw znajdujących się poniżej jej poziomu – wartość 100 kryje całkowicie niższe warstwy, natomiast 0 sprawia, że zawartość warstwy staje się przezroczysta.

4. Dekorowanie/uwydatnianie cech

Ostatnim efektem wykorzystanym na zdjęciu może być wcześniej wspomniane nadanie odpowiedniego efektu np. dla szkła. W tym celu można wykorzystać efekty świetlne dostępne w gałęzi Filtry->Światło i cień->Efekty świetlne... . W narzędziu tym mamy 5 zakładek kolejnych opcji, dzięki którym możemy dodać do sześciu źródeł światła. Każde światło może mieć charakter kierunkowy bądź punktowy. Ponadto światła mogą mieć różne kolory, intensywność bądź odległość od doświetlanego fragmentu obrazu.

Na zakładce Materiał mamy możliwość ustawiania takich parametrów jak jaskrawość, jasność, lśnienie czy błysk. Manipulując tymi wartościami możemy sprawić, że światło będzie się odbijać bądź nie. Dodatkowo można zaznaczyć opcję Metaliczny przez co program będzie traktował zawartość warstwy jak by był uwieczniony na niej element metalowy.

Dosyć ciekawe efekty można osiągnąć na czwartej zakładce – Mapowanie wypukłości. Pozwala ona na dodanie efektu wypukłości obrazu (efekt pseudo 3D) wykorzystywany np. w grach komputerowych.

Ostatnia zakładka, Mapowanie środowiska, pozwala na umieszczenie odbicia się wskazanego fragmentu, warstwy edytowanego obrazu (bądź innego obrazu) w edytowanym fragmencie (na który dodajemy efekt świetlny). W zależności od materiału mapowanie będzie wklęsłe bądź wypukłe.