

FOTÓTUNING

TÉNYEK

TITKOK

TIPPEK



Computer
PANORÁMA

FOTÓTUNING

TÉNYEK,
TITKOK,
TIPPEK

Computer
PANORÁMA

FOTÓTUNING

TÉNYEK
TITKOK
TIPPEK

© 2004 Computer Panoráma, 1091 Budapest, Üllői út 25.

Felelős kiadó: Dely Tamás ügyvezető igazgató

Szerkesztő: Horváth Annamária

Tervezőszerkesztő: Iszkra Ildikó

Címlapterv: Szincsák László

Minden jog fenntartva. Jelen könyvet, illetve annak részeit tilos reprodukálni, adatrendszerben tárolni, bármely formában vagy eszközzel – elektronikus, fényképezési úton vagy más módon – a kiadó engedélye nélkül közölni.

A kötetet készítette:

Levélágitás: HVG Press

Nyomtatta és kötötte: Kaposvári Nyomda Kft. 7400 Kaposvár, Fő u. 101. – 240295

Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

ISBN 963 7639 37 3

ISSN 1785-5810

TARTALOM

1. Egy kis elmélet 5

Mielőtt javítani, tuningolni kezdenénk a beszkenelt vagy digitális fényképezőgépünkből átvett képeket, nem árt, ha tisztázunk néhány gyakran előforduló fogalmat. Ebben a fejezetben a képjavítás és a nyomtatás során felbukkanó legfontosabb elméleti témákkal foglalkozunk.

2. Ismerkedés a Paint Shop Pro 7-tel 13

A Paint Shop Pro egy valóban kiváló teljesítményű és olcsó program, amelynek a segítségével a fényképeink szerkeszthetők és optimalizálhatók. Ebben a fejezetben megismerkedhetünk e remek program alapjaival.

3. Felület, paletták, ablakok 17

Természetesen nem fogunk most alapfokú képzést adni a Windows felhasználói alkalmazásából, s feltételezzük, hogy olvasóink már tudják, mi a gördülősor, a listamező, a minimalizált ikon vagy a címsor. Inkább az olyan elemekre fordítjuk a figyelmünket, amelyek a Paint Shop Pro programra jellemzők, és amelyek ismerete nélkülözhetetlen a munka során.

4. Képek és fényképek szerkesztése 35

Ebben a fejezetben a fénykép- és képszerkesztéssel ismerkedünk meg egy kicsit közelebbről. A jó szórakozás mindenképpen garantált!

5 Pár percnyi kreativitás 43

Ebben a fejezetben, lazításként, fényképeket és képeket változtatunk meg.

6 Fotók tuningolása az eszköztárból 50

Eddig is szinte minden gyakorlati példánkban használtuk az eszköztár elemeit. Most jött el az ideje, hogy részletesebben is foglalkozzunk ezzel a fontos szerszámosládával. Persze hogy a gyakorlatról se feledkezünk meg, néhány festő eszközt használat közben mutatunk majd be.

7 A festőeszközök 61

Szerszámosládánk fontos elemei a festőeszközök. Ezekkel saját képeket is rajzolhatunk, illetve meglévő képeket is szerkeszthetünk.

8 Rétegekkel dolgozva 75

Nem egyszerű megérteni, hogy a Paint Shop Pro 7 képes több rétegre osztani egy-egy képet, s e rétegek külön-külön is szerkeszthetők. E fejezetben ebből adunk ízelítőt.

9 Képek a papíron 78

Végre sikerült feltuningolni fotóinkat, azaz olyanokká varázsolni, amelyekkel már maradéktalanul elégedettek vagyunk. Itt az idő, hogy ne csak a számítógép monitorán, hanem papíron is megcsodálhassuk alkotásunkat. Ekkor sietnek segítségünkre a fotónyomtatók.

10 Programok a CD-n 90

A könyv CD-mellékletére számos olyan program felkerült, amelyek hatékonyan segítik a képfeldolgozást.

1 Egy kis elmélet

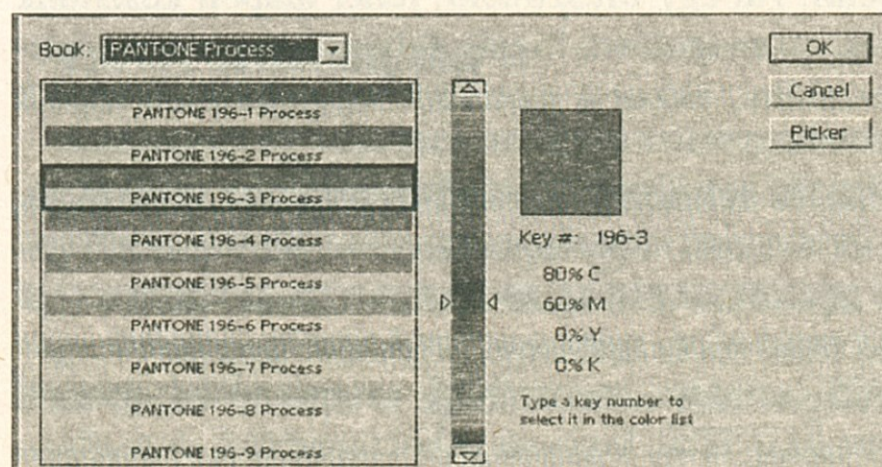
Mielőtt javítani, tuningolni kezdenénk a beszkenelt vagy digitális fényképezőgépünkből átvett képeket, nem árt, ha tisztázzunk néhány gyakran előforduló fogalmat. Ebben a fejezetben a képjavítás és a nyomtatás során felbukkanó legfontosabb elméleti témákkal foglalkozunk.

1.1 A színterek

A klasszikus színterek az *RGB* (piros, zöld, kék), a *CMYK* (cián, magenta, sárga, fekete) és a szürkeárnyalatos. Ez a három színtér közvetlen összefüggésben van a fizikai megvalósítással.

Az *RGB* adatok minden olyan kijelzőrendszer tipikus adatai, amelyek sugárzó fénnel működnek: ilyenek például a *monitorok*, a *diavetítők* és a *projektorok*. Itt a színtér egy *additív rendszer*, vagyis a rendszer alapszínei (piros, zöld és kék) együtt adják ki a fehéret. A három alapszín mindegyike egy *színcsatornának* felel meg. Mivel a monitoron mindig saját megvilágítással és nem visszatükröződő színekkel dolgozunk, az *RGB* tulajdonképpen maga a számítógép színrendszere, és egyben az internet színrendszere is.

A *CMYK* a klasszikus négyszín nyomás valamennyi, *nem saját megvilágítású színének* a színtere. Ez a szubtraktív színrendszer arra épül,



A Photoshop program is a CMYK színekkel dolgozik

hogy a színek különböző mennyiségű fényt nyelnek el a környezetükből. Minden szín együtt feketét ad. Az árnyalatok a négy alapszín (cián, bíbor, sárga és fekete) egymásra rétegzéséből jönnek létre, mégpedig keveréssel.

A legegyszerűbb a *szürkeárnyalatos kép*, hiszen ez minden esetben tisztán szoftverkép, függetlenül a kimeneti médiumtól. Egy igazi szürkeárnyalatos képnek csak egyetlen csatornája van.

Különleges kategóriát képez a *LAB-szintér*, amely eszközfüggetlen rendszerként definiál színeket, függetlenül attól, hogy azok nyomtatva lesznek vagy a képernyőn jelennek-e meg. Ez a rendszer a színek bemutatásának oldaláról viszonylag nehezen érthető, azonban ez adja a megbízható színkezelés alapját.

1.2 A kontrasztok

Kontraszt olyankor keletkezik, amikor két eltérő szín kerül egymás mellé. Két szín egymás mellett hat egymásra, ilyen a *szimultán kontraszt*. Ha a sárga kört két eltérő háttér előtt nézzük, akkor a világos szürke előtt jóval sötétebbnek és piszkosabbnak tűnik, mint a fekete háttér előtt. Ez két nagyon eltérő hatás, holott mindkét példában ugyanarról a sárgáról volt szó.

Ebből az következik, hogy egy szín annál világosabbnak tűnik, minél sötétebb az őt körülvevő színárnyalat. Megfordítva pedig: egy szín annál sötétebbnek hat, minél világosabb színárnyalat veszi körül. A gyakorlatban ez a következőt jelenti. Ha egy illusztrációt fehér alapon készítünk el, de azt később egy kék csomagolásra fogják felvinni vagy egy sötét-kék honlapon fogják használni, akkor a motívum meglehetősen sápadt hatást fog kelteni.

A világosabb szürkénél és feketénél kevésbé erőteljes különbségek között is lehet kontrasztot észlelni. Egy lépcsőzetes színátmenetnél pedig úgy tűnik, mintha a lépcsőfok alsó része sötétebb lenne, mint a lépcső közepe, míg a lépcső felső széle felé ismét sötétedni látszik.

Ennek ellenére a tényleges szín nem változik a lépcsőn belül, amit könnyen ellenőrizhetünk azzal, hogy a szomszédos lépcsőfokokat papírral vagy a kezünkkel eltakarjuk.

Annak, hogy egy egyenletes színelületen színátmenetet érzékelünk, a *kontraszthatás* az oka. Két egymás melletti szín kölcsönösen erősíti egymást, a világosabb felületek világosabbnak, a sötétebbek sötétebbnek tűnnek. Így például ugyanaz a bőrszínárnyalat, amely sárga háttér előtt teljesen természetesen néz ki, egy kék háttér előtt erőteljes sárga árnyalatú lesz.

A kontraszt téma összefoglalásaként tehát elmondható: minden, a képernyőn kiszínezett felület a saját színén kívül a szomszédos színeket is megváltoztatja.

1.3 A fényerő: világos és sötét felületek

Egy szín a természetben sem azáltal válik egyszerűen sötétebbé vagy világosabbá, hogy megnő a fekete, illetve a fehér hányada. A fehér és a fekete mesterséges színek, így egy természetes színt, pl. a sárgát hamar bepiskítják és a szürke felé tolják el. A fehérrel történő világosításnál a szín nemcsak világosabb lesz, hanem az intenzitásából is veszít.

A színspektrumban a sárga a sötét pirostól a narancssárgán keresztül válik egyre világosabbá, amíg el nem éri az alapszínét. Ezért a sárgának, a sötétebb árnyalataiban, némi piros hányadot is kell kapnia. A többi színre vonatkoztatva ez azt jelenti, hogy a kék a világosabb területeken zöld árnyalatot kap, míg a sötétebbekben ibolyakékkel keveredik. A piros és a zöld a világosabb területeken sárgábbá válik, a sötétebbeken több kéket kap.

1.4 A színmélység

A *színmélység* adja meg az egyes színárnyalatokat egy képen belül. Egy nyolc bites színmélységű szürkeárnyalatos kép például 256 színárnyalatot tartalmaz. Minden más színrendszer a benne lévő valamennyi szín számára meghatároz egy-egy ilyen szürkeárnyalatos képet, amely a világosság-sötétség arányát határozza meg. A 24 bites képek 256 színárnyalattal lesznek leképezve az RGB egyes színeire. 256 színárnyalat pirosban, zöldben és kékben 256^3 -t, és ezzel 16777216 millió színt ad. CMYK-ra váltva ezek adják a 32 bit színmélységet, éppen 8 bitet csatornánként.

Az újabb programok és beviteli eszközök, mint például a szkennerek, többet tudnak, mint a csatornánkénti 8 bit, és a csatornánkénti 10, 12 vagy akár 16 bittel jelentősen finomabb árnyalatokat tudnak létrehozni. 16 bit például 65536 árnyalatnak felel meg. Ez a gyakorlatban ugyan aligha jelezhető meg, illetve észlelhető, de munka közben, amikor a konvertálások és a szerkesztések miatt veszteségek lépnek fel, már világosan érezhetővé válnak. Ezért a nagyobb színmélység használatával valóban jobb minőséget érhetünk el. Hátránya viszont a sokkal nagyobb adatmennyiség.

Speciális eset az *bitmap mód* (ezt használja például a Photoshop): ez egy szürkeárnyalatos kép (1 csatorna) 1 bites színmélységgel, vagyis: csak feketét és fehéret jelenít meg. Az ilyen képek megjelenítése nagyobb felbontást kíván, hogy elkerüljük a „lépcsőfokokat”, mert az antialiasing (a lépcsők optikai kisimításának egy módja) nem használható ezek elkerülésére.

A *duplexképek* (kétárnyalatos képek) több díszítőszínt (színeket, amelyek nem felelnek meg a klasszikus CMYK-nak) definiálnak egy képhez. Így állítanak elő például egy tipikus megsárgult képet szürkeárnyalatos területtel és egy további színnel (mondjuk egy szépiaárnyalattal). Ehhez csak két színt használnak, és ebből képeznek levonatokat a későbbi nyomtatásnál.

Az *indikált* vagy *palettaszínek* adják a csökkentett színszámú GIF-képek alapját. Ezek összesen legfeljebb 256 színárnyalatot tartalmazhatnak. Ez drasztikusan csökkenti a fájl méretet, ám a megjelenítés minősége – az eredetitől függően – ezt olykor jelentősen megsínyli. Egy duplexkép nagyobb veszteség nélkül is megjeleníthető, mivel a színrendszer 256 színre építhet. Egy sugárzóan kék égről és a sima homokos partról egyenletes árnyékátmenettel készült fotó vagy egy erdő zöldárnyalatokkal a háttérben, ezzel szemben megszenvedti az átalakítást. Főleg a sima átmenetek jelentenek problémát az indikált színeknek!

1.5 Az árnyék színe

Arra a kérdésre, hogy milyen színű is az árnyék, a többség valószínűleg azt feleli, hogy sötétszürke. Ám az árnyék színe valahogy más. Úgy tűnik tehát, már megint komplikált szabályokra számíthatunk.

Az árnyék színe három tényezőből tevődik össze. Az első a saját szín egy sötétebb árnyalata, s itt is a spektrum színeinek a szabályai érvényesülnek. A kéket a legtöbb árnyék többé-kevésbé tartalmazza, mert csekélyebb fényhatás esetén minden szín kékes beütést kap.

Természetesen sokkal egyszerűbb egyszerűen feketével árnyékolni, illetve fehérrel világosabbá tenni. De ha tényleg valóságos és hatásos eredményre vágyunk, akkor nem tudjuk kikerülni a munkásabb módszert.

1.6 Alfacsatornák és díszítőszínek

Az *alfacsatornák* (kiegészítő színcsatornák) és a *díszítőszínek* ugyancsak szürkeárnyaltos képek. Egy alfacsatorna esetében a világos területek egy effektszűrő erősebb alkalmazását jelentik, mint a sötét területeknél.

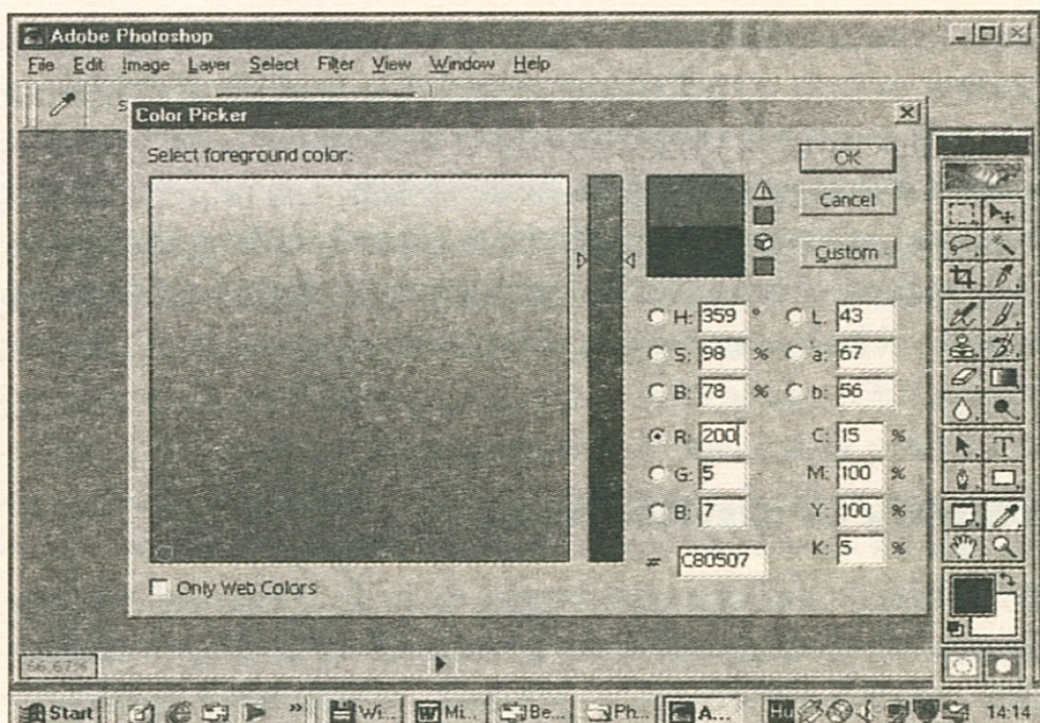
Ez esetben a fehér lenne a 100 %-os hatás, 50 % felel meg a szürkének és a feketénél nincs hatása. Program és beállítás szerint azonban akár ellentétes is lehet ennek a használata. Az alfacsatornák *tárolt maszkok*. A segítségükkel rendkívül összetett szerkesztéseket, kijelölési technikákat és effekteket lehet elérni.

Ugyanez érvényes egy *díszítőszín csatornára is*. A díszítőszínek a négy szín nyomással nem megjeleníthető színek (például arany vagy ezüst) előállítására szolgálnak, de persze egy 100 százalékos pontos raszter nélküli színárnyalathoz – amelyeket a CMYK-színek egymásra nyomtatásához használnak – is ideálisak.

1.7 A színterjedelem

Egy színtér *színterjedelme* minden színt magában foglal, amelyeket az alapszínek segítségével a mindenkorin médiumon meg lehet jeleníteni. Kellemetlen módon az egyes színterek színterjedelme nem azonos egymással, vagyis vannak olyan színek, amelyek nem jeleníthetők meg egy másik színtérben.

A képernyő RGB-vel több színt tud visszaadni, mint amennyit CMYK módban ki lehet nyomtatni. Tiszta ciánt viszont nem tud hibátlanul mu-



A Photoshop egy háromszöggel figyelmeztet a nem nyomtatható színre

tatni a monitor. A jó grafikai programok rávezetik a felhasználót a színterjedelem-problémákra.

1.8 A pixelképek és a vektorgrafika

A *pixelképek* jellemző példái a fotók. A pixelképek külön képpontokból álló sorokra bontják a grafikát, és a képpontok mindegyikéhez egy szín van rendelve a felhasznált színtérben és színmélységben. Így egy kör is különálló képpontokra van bontva. Méretváltásnál a képszerkesztő egyszerűen átszámolja ezt a rasztert. A fájl nagyításánál a képpontokhoz továbbiakat számol hozzá, s a kép bizony életlen lesz. Kicsinyítésnél a képszerkesztő eltávolítja a köztes árnyalatokat, így jön létre a hírhedt lépcsős hatás. Ezt valamennyire kiegyenlíti az *antialiasing technika*, amely köztes értékeket számol az említett lépcsőkhöz. Nem árt azonban tudni, hogy csak egy bizonyos mértékig hatékony. A kép torzulása elkerülhetetlen, a kérdés csak az, hogy ez elviselhető lesz-e avagy sem.

A *vektrografika* mérete ezzel szemben minden veszteség nélkül változtatható. Ez azon a tényen alapul, hogy a vektorgrafikánál a kört egy koordinátarendszerben határozzuk meg, mégpedig a középpontjával és

egy vektorral, amely a sugarat írja le (a vektor matematikailag: egy nyíl, amelynek kiindulópontja, iránya és meghatározott hossza van). Ha a grafikát kicsinyítjük/nagyítjuk, a középpont koordinátái eltolódnak, és a sugár változik. A program ezekkel az adatokkal újrarájzolja a körvonalat. Így a kép minősége változatlan marad, függetlenül attól, hogy mennyire nagyítottuk/kicsinyítettük. Ezért kell a logókat alapvetően vektorgrafikaként elkészíteni, mert így minden méretben felhasználhatók lesznek.

További előny, hogy a vektoradatokat útvonal- (tengely)vezérelt gépeken is lehet használni, például vágóplotter matricáknál, vízsugárvágó fémtábláknál vagy a gravírozógépeknél. Ugyancsak kedvező, hogy a grafika nagyítása nem növeli meg a fájl méretet, míg a pixeladatok gyorsan mérhetetlenül nagyra nőnek.

A két grafikátípus kevert formái kiadhatják a teljes kompozíciót úgy, hogy vektorelemeket pixelképekkel kombinálva tartalmazzanak. Másrészt egy pixelkép (gyakran bitmapnek is nevezik) is tartalmazhat vektorútvonalat mint formát.

1.9 A színharmónia

Ha a szín csak tisztán fizikai kérdés lenne, akkor miből ered, hogy bizonyos színrendezéseket szépnek, harmonikusnak érzünk, másokat viszont szörnyűnek? Honnan származik egyáltalán a harmóniaérzékünk?

A természet színei mindig harmonikusak, mivel a fény színezete a napszak és a felhőzet függvényében adott. Ezt a leghatározottabban egy naplementénél lehet észrevenni, ahol a fény narancssárga színe az őszi, még oly eltérően színezett tárgyat is harmonikus kapcsolatba hozza egymással (és ugyanez történik éjjel is, amikor az egyes feketeárnyalatok egymással problémamentesen harmonizálnak).

Eltérő *harmóniaskálákat* különböztetünk meg: itt van először is a *monochrom harmóniaskála*, amelynél nagyon egyszerű kifejezni a harmonikus hatást: itt egyetlen egy szín különböző árnyalatairól van szó.

Az *egyszerű harmonikus skálánál* egy domináns színárnyalatot választunk, s a 12 részes színekör négy része úgy alakul ki, hogy az óramutató járásával megegyező irányban három, a kiválasztott színnel harmo-

nizáló színárnyalat következnek. Fontos, hogy a kiválasztott szín domináljon, és az összes többi színben előforduljon. Létezik még a *termikus színskála* is (vagyis a meleg és hideg színek).

Az igényesebb munkákon azonban, például egy hideg képen elhelyezett néhány meleg színfolt (vagy fordítva: a meleg színhatásba elhelyezett hideg színfolt) az, ami fokozza a hatást. Arra azonban ügyelni kell, hogy néhány diszkrét színfolt ne kelthessen teljesen új hangulatot. Az eltérő színhőmérséklet nemcsak a harmonikus hatást befolyásolja, hanem a *színperspektívát* is.

A sárga és a piros közeli hatást keltenek, míg a kék és ibolya távolít. Ezért van az, hogy egy boltban azok az árcédulák, amelyekre különösen fel szeretnék hívni a figyelmet, tűzpirosak és nem lágy ibolyakékek. Az egymással harmonizálni nem képes színek ugyanazon fényerő fokozat kiegészítő színei, például a zöld és a bíbor. A kék és a sárga ezzel szemben harmonizálnak egymással, mivel a fényerejük erősen eltér.

Azonos fényerejű két kiegészítő szín esetében villódzó kontrasztról beszélünk, s ez a szem számára különösen kellemetlen.

Tipp: Színtérkonvertálást olyan ritkán hajtsunk végre, amilyen ritkán csak lehet, mert ez minden alkalommal veszteséget jelent, ami színeltolódásokhoz vezethet.

Aki a képszerkesztésnél más színcsatornákon keresztül díszítőszínekkel és színárnyalatokkal dolgozik, arra is gondoljon a megvilágításnál, hogy ehhez kiegészítő rácsszög szükséges, hogy ne keletkezzen moiré. Ehhez tapasztalat és egy kis gondolkodás szükséges.



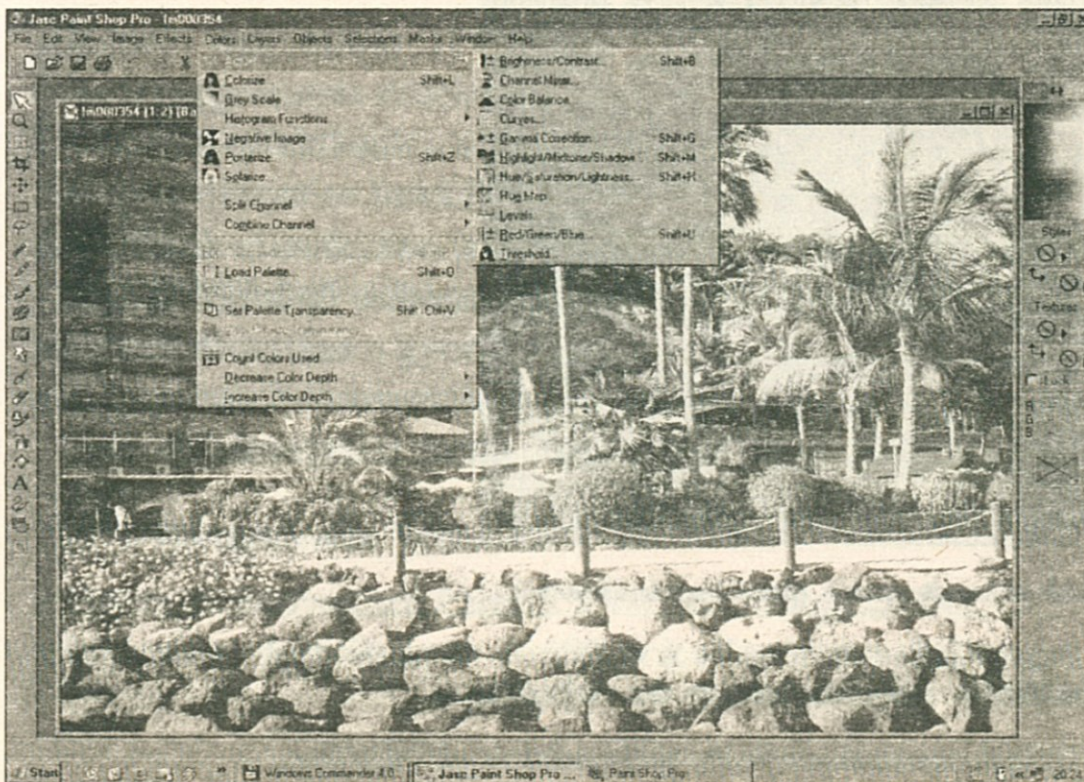
**TiPP
PLUSZ**

2 Ismerkedés a Paint Shop Pro 7-tel

A Paint Shop Pro egy valóban kiváló teljesítményű és olcsó program, amelynek a segítségével a fényképeink szerkeszthetők és optimalizálhatók. Ebben a fejezetben megismerkedhetnek e remek program alapjaival.

A Paint Shop Pro egy (majdnem) professzionális képszerkesztő program, amellyel fényképek, grafikák és képek szerkeszthetők. Amennyiben művészi vénával rendelkezünk, a rajzeszközök segítségével saját képeket is előállíthatunk. A program verzióról-verzióra változik: a tiszta kép- és grafikaszerkesztésről egyre inkább a digitális szerkesztésre helyezi a hangsúlyt, függetlenül attól, hogy a képeket szkenneljük, vagy a digitális kamerán keresztül juttatjuk a számítógépünkre.

A Paint Shop Pro 7 az eszközök és funkciók átfogó palettáját kínálja, amelyekkel a saját ízlésünknek megfelelően alakíthatjuk fotóinkat és képeinket.



A menük, az ikonok és az eszközök áttekinthetően rendezettek

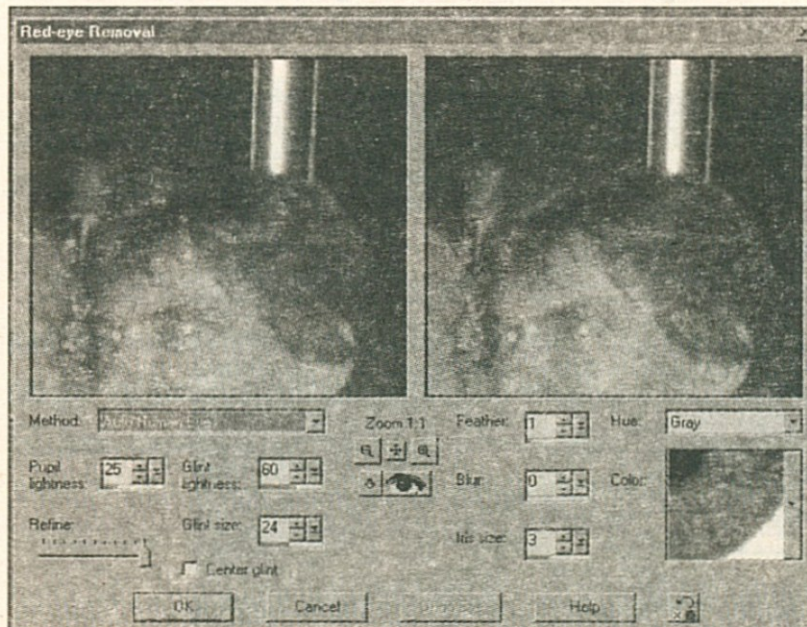
Az automatikus funkcióknak és az intuitív felhasználói felületnek köszönhetően a grafikai és szerkesztőprogram használata még a kezdők számára sem jelenthet gondot. Ebben az is nagy segítség, hogy a menük és az ikonok meglehetősen visszafogottak.

2.1 A 7.0 verzió csúcspontjai

Csak a kép- és színszerkesztés területén közel 50 újítást, illetve javítást hozott az új verzió. Nézzük most a legfontosabbakat közülük!

2.1.1 Automatikus korrektúra funkciók

- A színegyensúly automatikus javítása.
- A szín és a telítettség beállítása.
- A megvilágítás és a kontraszt testreszabása.
- Szakadt vagy sérült képek restaurálása.
- A vörös szemek villámgyors eltávolítása a fényképekről.



A vörös szemek másodpercek alatt korrigálhatók

2.1.2 Grafikák szerkesztése és rajzolása

- Logók, üzleti prezentációk és weboldalak előállítása.
- Formák és vonalstílusok.

- Saját objektumok előállítása mintalapként, a későbbi használat céljából.
- Színátmenetes rács- és vektorobjektumok, minták és textúrák festése és rajzolása.
- Objektumok telepítése.

Animálás: A webgrafikák és prezentációk képi mondanivalójának megfűszerezése animációk segítségével.

2.1.3 Hatékony munka több mint 75 speciális effektussal

- Képek egyszerű tuningolása mélységgel és textúrával.
- Effektus-példák: ecsetvonások / plasztika/ aszfalt stb.
- Szépiafestés.
- Különféle effektusok, például krómozás, szín- és telítettségváltoztatás stb.
- Kifigurázások deformációkkal.
- Elforgatás.

2.1.4 Webgrafikák előállítása

- Képek optimálása JPG-, GIF-, vagy PNG-fájlként a megfelelő webmegjelenítés érdekében.
- Gördülő effektusok a szövegekben és a buttonokban.
- Kép beillesztése linkként más weboldalakon.
- Grafikák ellenőrzése, az előzetes nézet funkció segítségével akár három különböző webböngészőben is.
- Képek elosztása a gyorsabb letöltés érdekében.
- Képek batch-konvertálással történő automatikus konvertálása a több mint 45 támogatott formátumok egyikére.

2.1.5 Kényelmes keresés

- Gyors és kényelmes keresés a vizuális böngészővel.
- Fájl méret, -formátum és -beállítások ellenőrzése skálázható skiccekkel.

2.1.6 Dinamikus szövegkialakítás

- Saját szövegek és logók létrehozása.
- Kiemelt színű szövegek, színátmenetek, minták és textúrák, valamint szövegkontúrok szerkesztése, szövegtöltelékként is.
- Speciális effektusok létrehozása a szövegek torzításával vagy meghajlításával.

2.1.7 Egyszerű képimportálás

Sok gyártó (Canon, Sony, Kodak, HP, Olympus, Agfa, Nikon, Toshiba, Epson, Fuji, Casio, Acer, Umax stb.) kedvelt digitáliskamera- és szkennermo- dellje által előállított képek gyors és egyszerű beolvasása.

2.1.8 Szerkesztési beállítások

- A képi színek másodpercek alatti vágása, forgatása, élesítése és beállítása a digitális sötétkamra eszközeinek és szűrőinek a segítségével.
- A képkompozíció gyors kijavítása vágással.
- A képterületek egyszerű szabaddá tétele precíz eszközökkel.

Kollázsok

- Professzionális kollázsok előállítása képekből.
- Grafikák előállítása hirdetésekhez, katalógusokhoz, üdvözlőkártyákhoz és meghívókhoz.

Képi bélyegzőgaléria

- Előre elkészített képi bélyegzővel ellátott képek és dokumentumok: pénzérmék/ tavaszi virágok/ nyári lomb/ őszi lomb/ villám/ billiárdgolyók/ zöltség/ neonzöld/ színes körök kibővítése.

2.1.9 Nyomtatás, elküldés és prezentálás

- A képek egy oldalra történő gyors és egyszerű elhelyezése és nyomtatása.
- Képek elküldése üzenetként közvetlenül a Paint Shop Pro programból.

- Paint Shop Pro-képek és képernyőképek gyors és egyszerű beillesztése más programokba, pl. a Microsoft Wordbe vagy a PowerPointba.

Fontos: A legtöbb alkalmazás természetesen a Paint Shop Pro 5-ös és 6-os verziójában is megtalálható. Ezeknek a funkcióknak a java azonban átdolgozott és továbbfejlesztett formában jelenik meg az újabb, 7-es verzióban.

3 Felület, paletták, ablakok

Természetesen nem fogunk most alapfokú képzést adni a Windows felhasználói alkalmazásából, s feltételezzük, hogy olvasóink már tudják, mi a gördülősor, a listamező, a minimalizált ikon vagy a címsor. Inkább az olyan elemekre fordítjuk a figyelmünket, amelyek a Paint Shop Pro programra jellemzőek, és amelyek ismerete nélkülözhetetlen a munka során.

3.1. A felhasználói felület

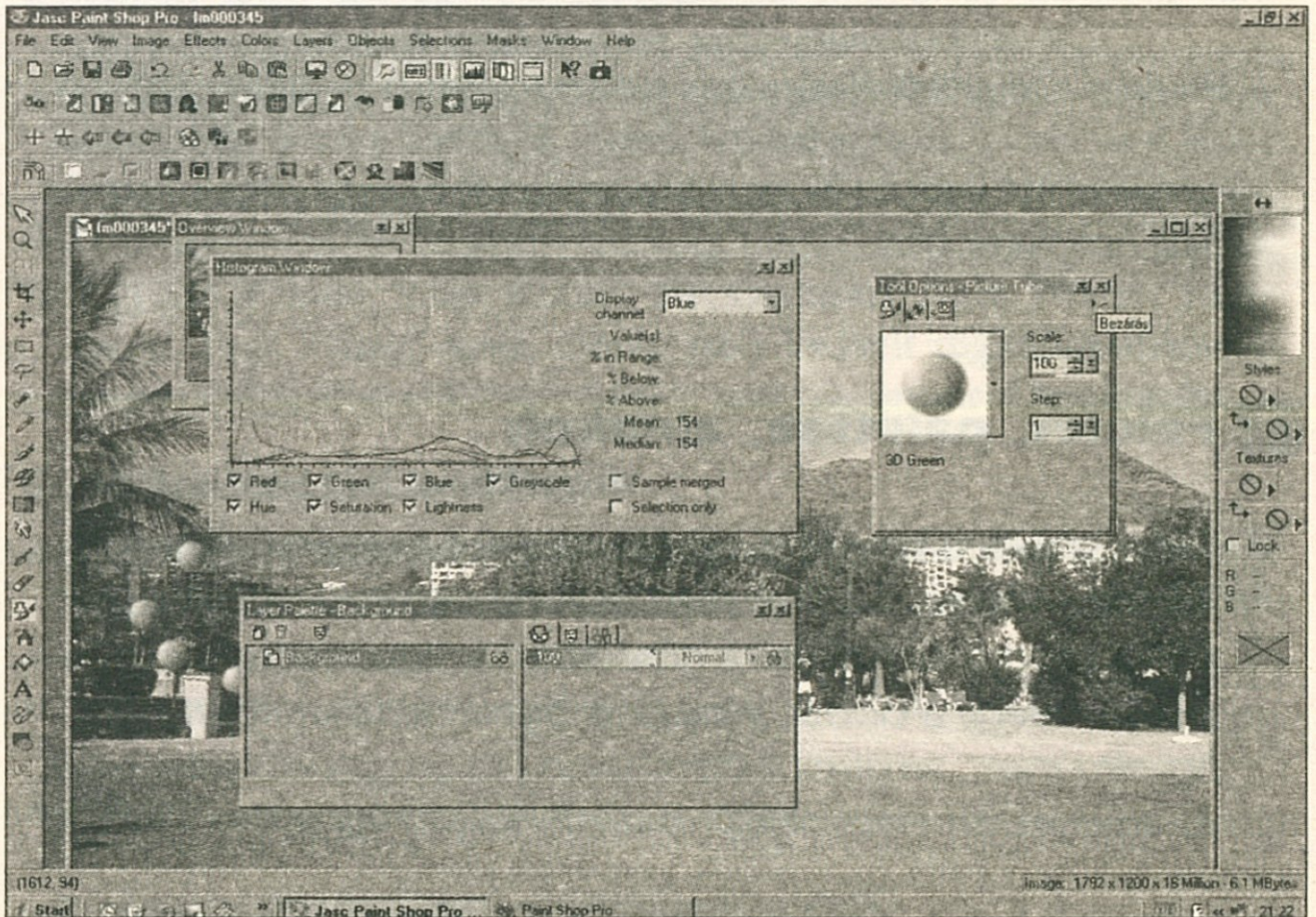
Tagadhatatlan, hogy a Paint Shop Pro felhasználói felületéhez hozzá kell szokni. Mivel a program lehetőségessé teszi a tetszés szerinti megnyiságű elem megjelenítését, fennáll annak a veszélye, hogy képernyőnkön állandósul egy bizonyos rendetlenség.

A Paint Shop Prónak statikus elemei vannak, vagyis olyan elemek, amelyeknek rögzített a helye. Az ilyen elemek közé tartoznak az *ablakkeretek*, a *címsorok* vagy a *menüsor*.

A programelemek legtöbbször azonban a dinamikus elemek közé sorolhatjuk. Ezek mozgathatók, és tetszőlegesen elhelyezhetőek a monitor bármelyik pontján. Éppen ezért *úszó objektumoknak* is nevezik őket.

Hívjuk elő a *View (Nézet)* menüpontra kattintva a *Toolbars* menüpontot. Itt megtudhatjuk azt is, hogy mennyi úszó objektumot lehet ábrázolni.

Mindenképpen vigyázzunk arra, hogy a lehető legtakarékosabban bánjunk ezen objektumok megjelenítésével.



Telített és nem túl ergonomikus felület

Tipp: Az eszközök fajtáját igazítsuk mindig az adott feladathoz!

3.2. Első pillantás a felhasználói felületre

Indítsuk el a Paint Shop Pro 7 programot, majd hívjuk elő az *View* (*Nézet*) menüből a *Toolbars* menüpontot. Amennyiben szükséges, távolítsuk el az egérgomb segítségével az összes kijelölést, a következő kijelölések kivételével:

- Standard Toolbar (standard eszközsor)
- Effekts Toolbar (effektusok eszközsora)
- Tool Palette (eszközpaletta)



**TIPP
PLUSZ**

- Color Palette (színpaletta)
- Status Bar (állapotsor)
- Overview Window (felügyeleti ablak)
- Histograma Window (hisztogram ablak)
- Layer-Palette (rétegepaletta)

Ennyi egyelőre untig elég!

3.3. A menüsor áttekintése

Mint minden más Windows alkalmazás esetében, a Paint Shop Pro 7-ben is a menüsorban található meg az összes olyan végrehajtható parancsot és funkciót, amellyel a program rendelkezik. A legfontosabbakat persze az ikonsoron keresztül is előhívhatjuk egy kattintással.

Ha már játszadoztunk egy kicsit a programmal, valószínűleg felfigyelünk arra is, hogy a különböző munkahelyzetekben különböző menüket alkalmazhatunk.

Az alapmenü

A Paint Shop Pro 7 program indításakor (ha nem egy képpel együtt indítjuk!), a *File*, *Edit*, *View* és *Help* (*Fájl*, *Szerkesztés*, *Nézet* és *Súgó*) menük tűnnek fel. A háttér sötétszürke.

A menük tartalma ebben a munkahelyzetben kissé szegényes. Bár a *File* (*Fájl*) menüben meghatározhatjuk az alapbeállításokat, a többi parancs valamilyen módon a fájlok betöltésével foglalkozik. Az *Edit* (*Szerkesztés*) menü pedig semmilyen hatást sem idéz elő. A *Help* (*Súgó*) menüből pedig megtudhatjuk, hogy a Paint Shop Pro a menüparancsok almenüit is a rendelkezésünkre bocsátja.

Tipp: Ezeket az almenüket a Windowsra jellemző, jobb oldalon található kis háromszögekről lehet felismerni.



A kép megnyitása

Egy kép megnyitásával végre életet viszünk a menük komor világába. Azonnal 12 menü áll a rendelkezésünkre: File, Edit, View, Image, Effects, Colors, Layers, Objects, Selections, Masks, Windows, Help (Fájl, Szerkesztés, Nézet, Kép, Effektusok, Színek, Objektumok, Kiválasztás, Maszkok, Ablak, Súgó).

3.4. A paletták

A Paint Shop Pro 7 programban *paletta* kifejezés alatt kisebb mozgatható ablakokat értünk, amelyekben speciális (finom) beállítások végezhetők el. A beállítások mindig egy bizonyos, éppen nyitott eszközre vonatkoznak.

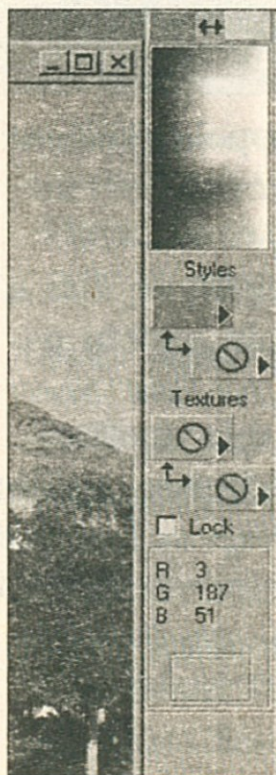
A paletta lehet színpaletta (Color Palette), stíluspaletta (Tool Palette) és rétegepaletta (Layer Palette).

A Tool Palette egy nagyon fontos eszköz, amelynek a segítségével beállíthatóak a szerkesztési eszközök. Teljesítménye a kiválasztott eszköz fajtájától függ. Az előhívásakor megváltoztathatjuk az eszköztárban aktivált mutatót.

Ha többfunkciós eszközöket hívunk elő, akkor a beállítási lehetőségek több fülre (párbeszédablakra) oszlanak el.

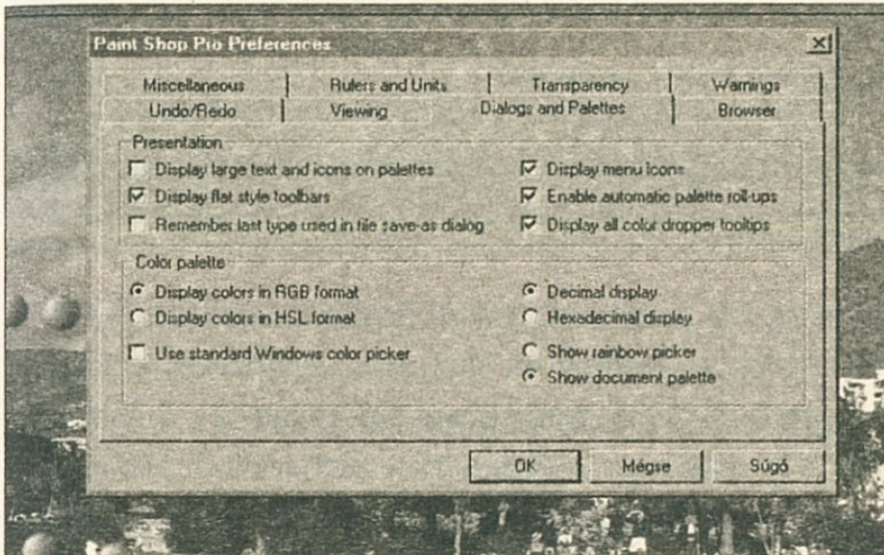
A *színpaletta* különleges eszköz, amelynek a kezelése nem túl egyszerű. E bekezdés olvasásakor mindenképpen indítsák el a Paint Shop Pro 7-et, és kapcsolják be a *Színpalettát*, amely az ablakkeret jobb oldalán található (el sem téveszthető).

A színpalettában megtalálhatjuk a képen megjelenő összes színt. Egyidejűleg az is felismerhető, hogy éppen melyik színek vannak kiválasztva.



A színpalettában megtalálható a képen látható összes szín

Jó tanács: Nyissuk meg a *General Program Preferences* (Általános programbeállítások) pontot a *File/Preferences* (Fájl/Beállítások) menüin keresztül. Kattintsunk a *Dialogs and Palettes* (Párbeszédablakok és paletták) fülre. Mindenképpen kísérvük figyelemmel a következő bekezdést!



Út a „Dialogs and Palettes” fülhöz

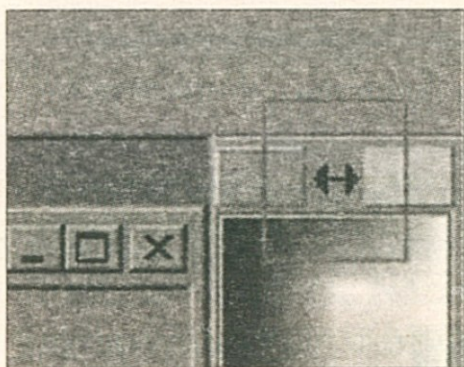
A *Dialogs and Palettes* fülben beállíthatjuk, hogy a *színpalettán* a *Szín kiválasztása* vagy pedig a *dokumentumpaletta* mező jelenjen-e meg.

Amennyiben 8 bit színmélységű (256 színű) képpel dolgozunk, használjuk ez utóbbit. A palettán csak azok a színek jelennek meg, amelyeket a kép valóban tartalmaz, s így jóval egyszerűbbé válik a színszerkesztés.

Jó tanács: A Színpalettát a „C” billentyűvel indíthatjuk, vagy pedig a többi ismert módon.

Az aktuális telt színek

Ha az egér mutatójával elsiklunk a felül található színpaletta két színes gombja felett, rögtön kiderül, hogy ezek a háttér- és az előtér telt színeiért felelnek.



A színgombok között található kis nyíl a színváltó

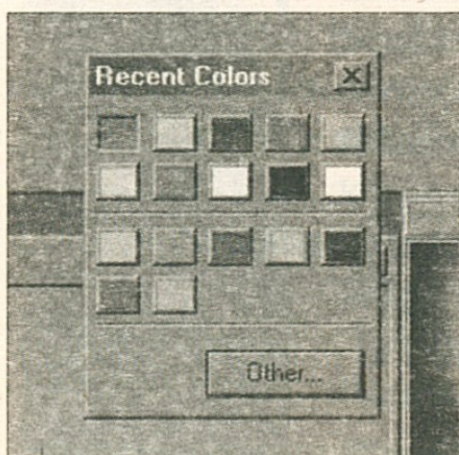
Tipp: A színgombok között található kis duplanyilat *színváltónak* nevezik. A segítségével nagyon egyszerűen kicserélhetők a felületek.

A szín megváltoztatása

Ha színt szeretnénk váltani, a következőképpen járjunk el:

- Kattintsunk a két gomb egyikére attól függően, hogy az előtérszínt vagy a háttérszínt szeretnénk-e megváltoztatni.

Használjuk a jobb egérgombot, ha a *Recent Colors (Jelenlegi színek)* párbeszédablakot szeretnénk használni. Az *Other (Többi)* gombon keresztül a standard színpalettát nyithatjuk meg.



Itt a hét legutóbb használt szín jelenik meg

A felső tíz szín alapszín, amelyek minden esetben megjelennek. Ez a szürkeárnyalatokra is érvényes. A következő színekről van szó: piros,



zöld, kék, sötétszürke, világosszürke, cián, bíbor, sárga, fekete és fehér. A szürkeárnyalatok esetében a színek a fehértől a feketéig terjednek.

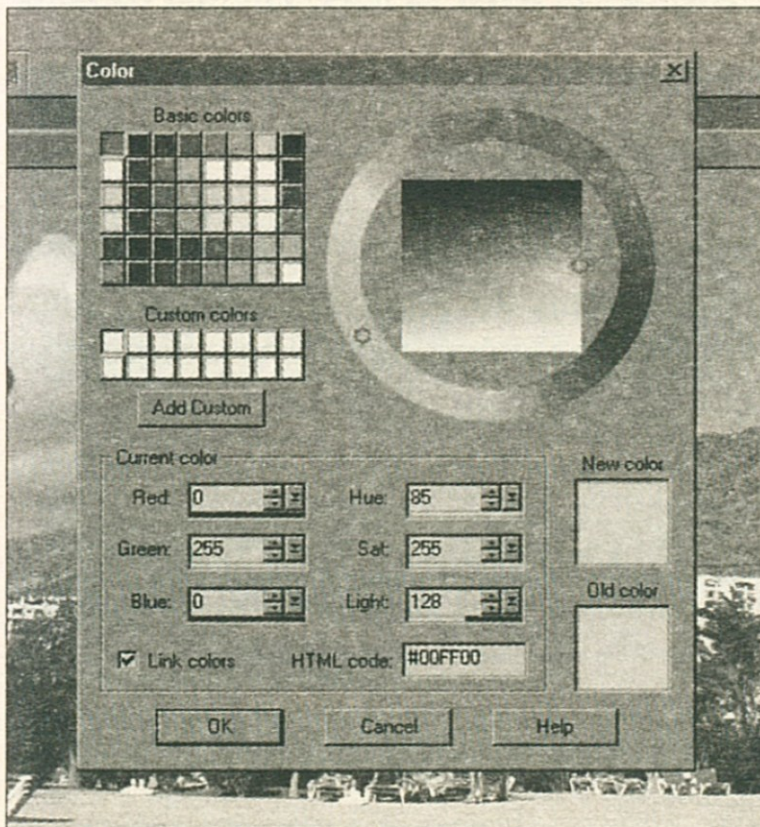
Használjuk a bal egérgombot, amennyiben a *Color* párbeszédablakot szeretnénk megnyitni.

A Paint Shop Próban alul hét, az általunk legutoljára használt szín/szürkeárnyalat jelenik meg. Ha több mint hét színt választottunk ki, akkor a legrégebben használt színt az új automatikusan leváltja.

Jó tanács: Lehetséges, hogy néhány szín nem áll a rendelkezésünkre, amennyiben a képünk színmélysége alacsonyabb a 24 bites értéknél.

A színtáblára történő kattintás után a program átviszi ezt a színt a színmezőbe, amelyen keresztül aktiváltuk a párbeszédablakot.

Amikor olyan színt szeretnénk kiválasztani, amelyet ez az ablak nem tartalmaz, kattintsuk egyszerűen az *Other (Többi)* gombra, így nyithatjuk meg a *Color (Szín)* párbeszédablakot.

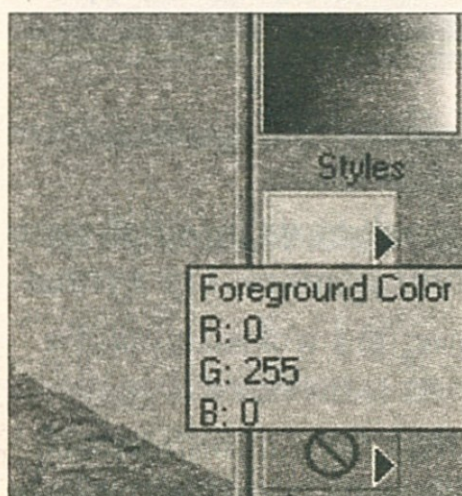


A Szín párbeszédablak

Stílus és textúra

Mostantól sajnos kissé bonyolódik a helyzet. Éppen ezért rövidre fogjuk a dolgot, és csak később, majd a gyakorlati feladatok közben mélyedünk bele a témába.

A két táblát, *Styles (Stílus)* és *Textures (Textúra)*, más néven Stílustáblának is nevezik. Ráadásul a festő- és rajzeszközök számára nemcsak teli színek, hanem minták is kiválaszthatók, amelyeket majd a vektoreszközökkel együtt használhatnak.



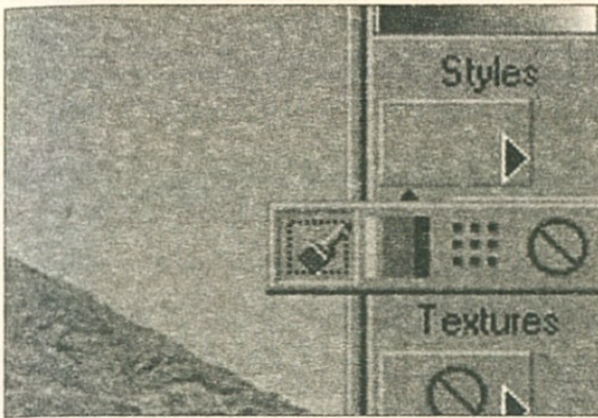
A stílustábla gyors információja az előtér színekről

A gyakorlatban az előtér és a háttér aktív színeit a *rácseszközök* használják. Az eszköz használatakor nyomjuk le a bal egérgombot, majd tartjuk lenyomva, s így megváltozik az előtér szín. A jobb egérgomb a háttér szín megváltoztatásáért felel. A stílusváltón keresztül válthatunk a két szintípus között.

Tipp: Bizonyos eszközök (rács/vektor) számára ezen a stílustáblán keresztül színátmenetek és minták határozhatók meg, valamint rögzíthetők.



**TiPP
PLUSZ**

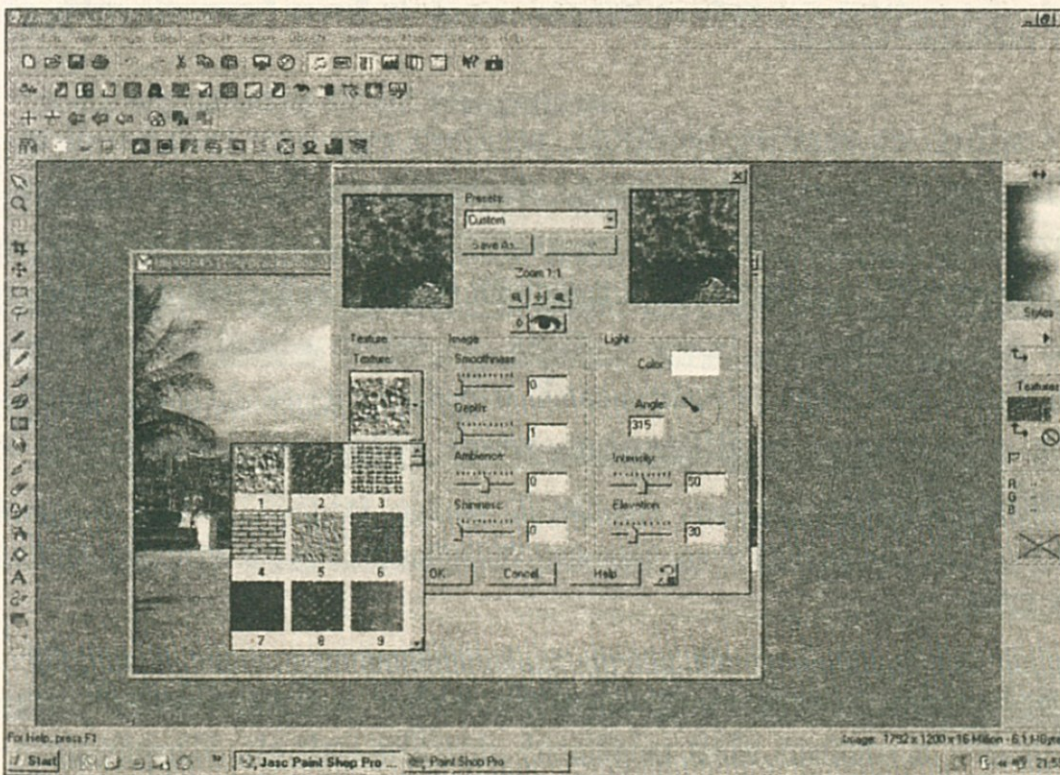


Színátmenetek és minták rögzítése

Ezeket a kiegészítő beállításokat a nyílon keresztül hívhatjuk elő a stílustáblán.

A textúratáblák

A textúra-effektussal plasztikus háttéreffektust varázsolhatunk a képünkre. Bizonyára ismerős a nyersen festett háttérfal hatása. Nos, a következő táblán éppen az ilyen effektusokból választhatunk.



Háttérminta a textúrákban

A textúrák esetében 8 bites szürkeárnyalatú képekről beszélünk, amelyek *mintaként* illeszthetők a képbe. A Paint Shop Pro ezeket a textúrákat a *Textures (Textúrák)* mappában menti el.

Ügyeljünk arra, hogy ezek csak a 24 bites színes és a szürkeárnyalatú képekre továbbíthatóak.

Tipp: Ha a képünk más színmélységű, növelnünk kell a színmélységet ahhoz, hogy hozzáférhessünk az effektus parancsokhoz. Ezt a *Color/Increase Color Depth (Szín/Színmélység növelése)* menüponton keresztül tehetjük meg.

A effektus alkalmazásához végezzük el először a kiválasztást, majd csak ezután nyissuk meg az effektusok párbeszédablakát.

A textúra aktiválásához kattintsunk először a jobb oldalon, a *Textures* pont alatt található nyílra. Ezek után kattintsunk a kiválasztómezőben már létező mintára. Csak ezek után töltődik fel és áll rendelkezésre a *Textures* mappa valamennyi mintája. Ez természetesen a háttér textúra esetében is érvényes.

A Standard ellenőrzőmező

Valamennyi stílus- és textúra-beállítás, amelyet egy-egy eszköznél elvégzünk, elkülönített bejegyzésként kerül elmentésre a Windows regisztrációs adatbázisába. Így minden egyes eszközhöz hozzárendelhetjük a színek, a színátmenetek, a minták és a textúrák más-más kombinációját.

Ha azonban azt szeretnénk, hogy a stílus- és textúra-beállítások csak egy bizonyos kombinációját alkalmazzuk minden egyes eszköz esetében, végezzük el a kívánt beállításokat, majd végezetül kattintsunk a *Standard* ellenőrzőmezőre.

Az aktuális szín

Ha az egerünket egy kép felett nyugtatjuk, akkor a színválaszték mezőben megjelennek a mutató alatt található aktuális színek. Kiegészítésként információt kaphatunk az RGB (piros-zöld-kék) értékekről is.





Az „Aktuális szín” mező az éppen kijelölt terület színértékét jeleníti meg

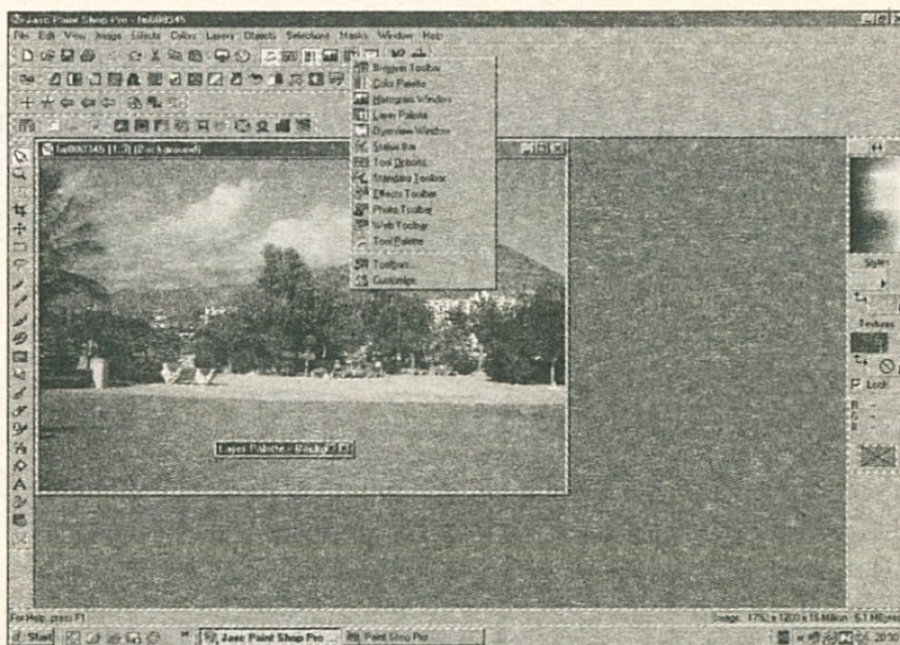
A Rétegpaletta és az állapotsor

A Rétegpaletta segítségével a *Layer* menü (*Réteg* menü) vagy a *Réteg tulajdonságok* párbeszédablak több funkciójához férhetünk hozzá, s ezáltal megspórolhatjuk a menüsoron keresztül vezető fárasztó kerülőutakat. Mindemellett a *Rétegpalettán* valamennyi képréteg tulajdonságai egyidejűleg szerkeszthetők.

A *Rétegpalettát*, az összes többi palettához hasonlóan, az ikonsoron, vagy a *View* (*Nézet*) menü *Toolbars* menüpontján keresztül hívhatjuk elő. A paletta a felhasználói felületről az *L* (*Layer*) kóddal is előhívható.

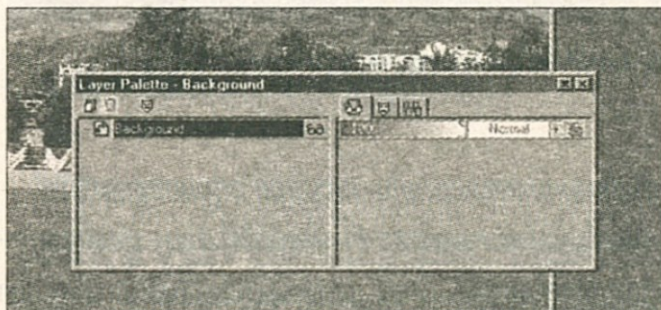
Tipp: A jobb egérgombbal az egyik sorra kattintva a felbukkanó menüben előhívhatjuk a *Layer Palette* (*Rétegpaletta*) bejegyzést.





A Rétegpaletta az ikonsorron keresztül is indítható

Tipp: Használjuk ki e palettaablak görgetőfunkcióját, különben túl sok helyet foglalna el a felhasználói felületen.



Íme a Rétegpaletta

A *Rétegpaletta* három füllel rendelkezik: az *Appearance* (Megjelenés), a *Mask* (Maszk), valamint a *Layer Groups* (Rétegcsoportok) fülekkel.

Az *Appearance* az aktuális réteg testreszabási módját, takarási képességét és az áttekinthetőséget szabályozza.

A *Mask* fülön keresztül a maszkok aktiválhatók, illetve deaktiválhatók és/vagy a hozzájuk tartozó réteghez kapcsolhatók.

A *Layer Groups* fülben azt határozhatjuk meg, hogy melyik rétegcsoporthoz tartozzon az aktuális réteg.

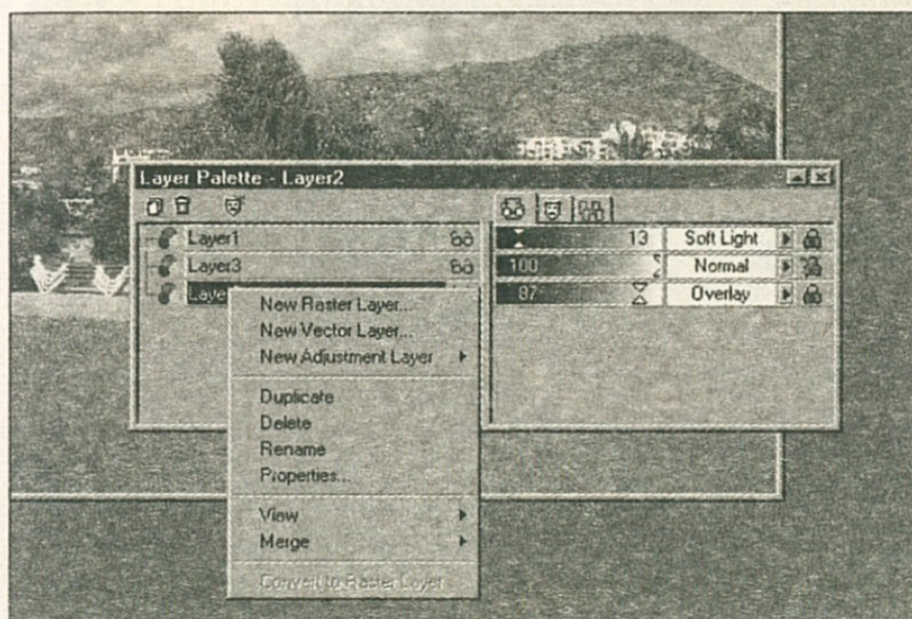


**Tipp
PLUSZ**

A Rétegpaletta használata

A Rétegpaletta használatakor ügyeljünk a következőkre:

- Minden réteget egy ikon ábrázol.
- Kis jel mutatja, hogy rácsrétegről, vektorrétegről vagy beállítási rétegről van-e szó.
- A kijelölt rétegek kék színűek.
- A jobb egérgombon keresztül megnyithatjuk az adott réteg helyi menüjét. Ebben a menüben a Réteg menü leggyakrabban használt parancsait találhatjuk. Ugyanez érvényes a vektorobjektumok ikonjára is.



Jobb egérgombbal nyithatjuk meg az adott réteg helyi menüjét

3.5 Az ablakok

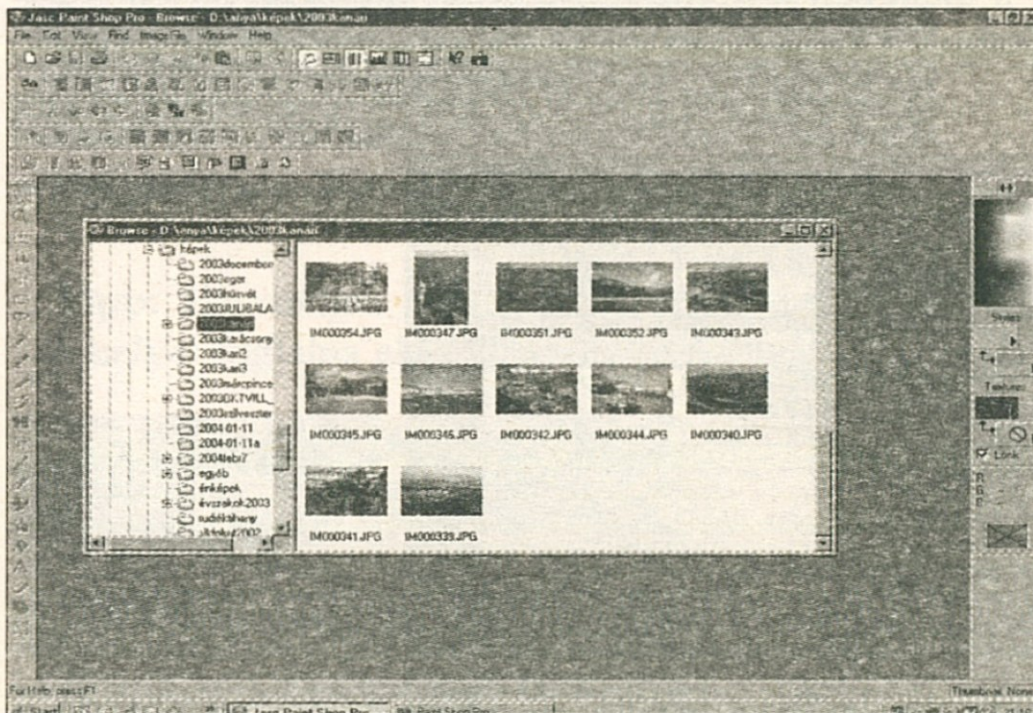
A Paint Shop Pro 7 program *ötféle ablaktípust* kezel: böngészőablak, képtablak, felügyeleti ablak, hisztogram ablak, layout ablak.

A böngészőablak kivételt képez, mivel ez nem áll automatikusan a rendelkezésünkre a program indításakor. A hisztogram ablak a profi felhasználók eszköze, ezért számunkra jelenleg csak alárendelt szerepet játszik.

Fontos: A képlabláról nem ejtünk bővebben szót, mivel ez tulajdonképpen a képek szerkesztésekor megjelenített felhasználói felületet jelenti.

A böngészőablak

A böngésző áttekintést nyújt a mappákban tárolt fájlokról. A képfájlok itt miniatűr képecskékként jelennek meg. A szaknyelvben ezt *thumbnail*-nek is nevezik őket.



Képelőzetes a böngészőn keresztül

Saját böngészőablak

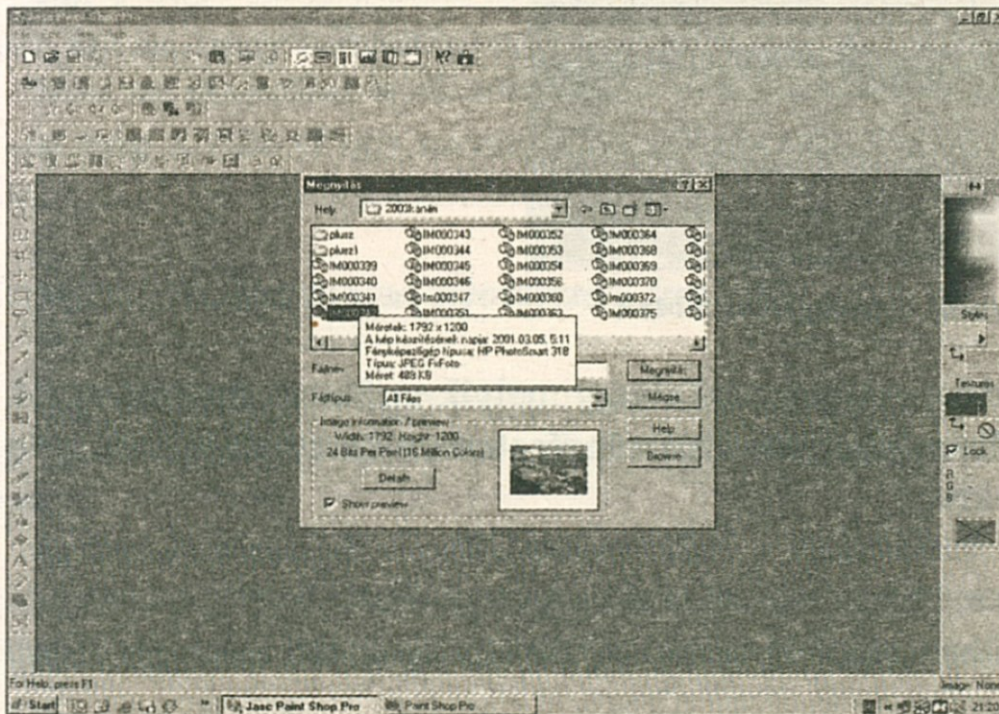
A böngésző egy saját ablakban nyílik meg, amely azután a képszerkesztéskor is nyitva marad. Szerencsére, mint egyébként a Paint Shop Pro minden más objektuma is, minimálható.

Ha megnyitjuk a böngészőt, a program néhány, a böngészőre jellemző és az adatkereséshez és a felügyelethez szükséges menübejegyzést rendel a menüsorhoz.

A böngésző indítása nagyon egyszerű, többféleképpen is megnyitható:

- **Ctrl + B** billentyűkombináció.
- Kattintsunk az ikonsorban a *Browser (Böngésző)* ikonra, ha ezt beillesztettük oda.
- Nyissuk meg a *File (Fájl)* menüt, és kattintsunk a *Browser (Böngésző)* feliratra.
- Szintén a *File (Fájl)* menü megnyitása, majd kattintás az *Open (Megnyitás)* gombra. A párbeszédablakban váltsunk át a célmappára, majd kattintsunk a böngésző gombjára.

Tipp: Amennyiben az *Open (Megnyitás)* ablakban kijelöljük a *Show Preview (Előzetes megjelenítése)* pontot, megjeleníthetjük az egyes kijelölt képek előzetesét. Ez természetesen nem hasonlítható össze a böngésző teljesítményével.

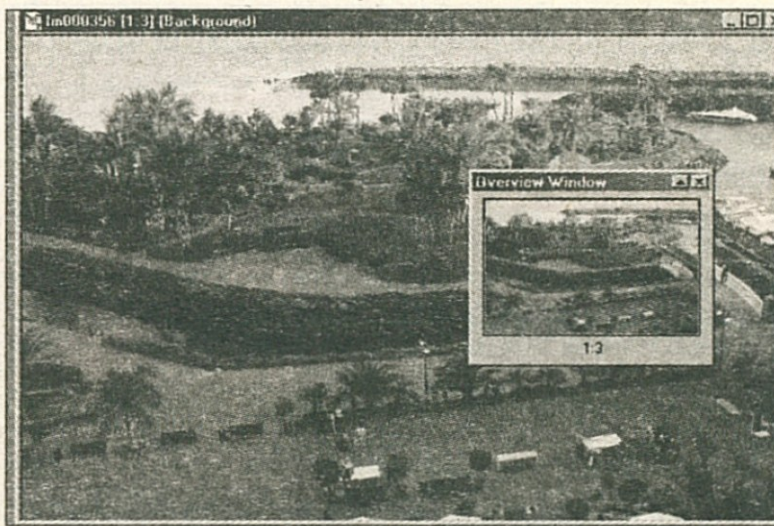


A böngésző aktiválása

Amikor kijelölünk egy képecskét, annak információi is megjelennek az állapotsorban. A gyors információs ablak információi azonban jóval többet mondanak.

A felügyeleti ablak

A *felügyeleti ablak (Overview Window)* első pillantásra feleslegesnek tűnik. Hiszen a betöltött ablak teljes nagyságban látható, a felügyeleti ablak ellenben nagyon aprócskának tűnik. És ez tulajdonképpen így is van, amennyiben nem zoomoljuk és szerkesztjük a képet a felhasználói felületen. Ellenkező esetben azonban könnyen elveszíthetjük a fonalat, és boldogok lehetünk, ha gyors pillantást vethetünk a felügyeleti ablakra, amely megmutatja, hogy melyik, a Paint Shop Pro felületén található képről is van szó egyáltalán.



Apró, azonban ésszerű: a felügyeleti ablak

A felügyeleti ablak megmutatja, hogy melyik területen dolgozunk. A felhasználói felületen nagyítva ábrázolt részterület keretben jelenik meg a felügyeleti ablakban.

Tipp: Ha a keret belsejére kattintunk, azt egy újabb helyre húzhatjuk. Ezzel együtt a felhasználói felületen található képrészlet is megfelelően megváltozik.

A keretet kiegészítve, a felügyeleti ablak egy zoom-megjelenítést is kap, amely a kép nagyítási faktorát adja meg a kép ablakában.

A felügyeleti ablakot a megszokott módon indíthatjuk:



- Az ikonsorban található felügyeleti ablak ikonjára kattintva,
- vagy a *View (Nézet)* és a *Toolbars* menün keresztül.
- Az ikonsor helyi menüjén keresztüli indítást (megnyitás a jobb egérgombbal) is ismerjük már.
- Az ablak a leggyorsabban azonban a **W** billentyűvel indítható a felhasználói felületről.

Korlátozás: Az áttetsző képi objektumok a felügyeleti ablakban nem jelennek meg helyesen, csupán fehér felületként.

Az ablak layout-nyomtatási funkciója

Bizonyára sokan voltak úgy, hogy amikor először szerették volna használni a layout-nyomtatási funkciót, komoly problémát okozott annak megtalálása.

Bár a Súgó megmutatta, hogy miként lehet dolgozni ezzel az eszközzel, ám az, hogy miként hívható elő, sehol sem volt dokumentálva.

Nos, mi megkönnyítjük a kezdők sorsát, méghozzá most rögtön. Nyissuk meg a *File (Fájl)* menüt, majd hívjuk elő benne a *Print Multiple Images (Több kép nyomtatása)* pontot.

Mit is csinál a layout-nyomtatási funkció?

A Paint Shop Pro layout-nyomtatási funkciója a nyomtatást előkészítő program, amellyel egyetlenegy lapra nyomtathatjuk az összes nyitott képet.

Amint megnyitjuk a párbeszédablakot, a Paint Shop Próban megnyitott vagy minimalizált képek skiccként jelennek meg az ablak bal oldalán, és egy üres oldal nyílik meg az ablak munkaterületén.

Jó tanács: A böngészővel történő együttműködés is igen jól jöhet. Ha a layout-nyomtatás funkciót a böngészőablakból aktiváltuk, kiegészítésképpen az összes, a böngészőben kiválasztott fájl miniatűr képe is megjelenik.



**TIPP
PLUSZ**

Tipp: Ha nyitva van a böngésző, a layout-nyomtatási funkció a jobb egérgombbal a miniatűrképre kattintva indítható, úgy, hogy a helyi menüben a *Print Multiple Images* pontot választjuk ki.



Nyitott képek kiválasztása az egy oldalas nyomtatáshoz

Miként működik a layout-nyomtatási funkció?

Ha feltöltöttük a layout-nyomtatás párbeszédablakát, a Paint Shop Pro programban megnyitott képeket miniatűr képekként láthatjuk.

A Paint Shop Pro 7 programban feltöltött és a layout-nyomtatási funkcióban megjelenített képeket úgy nyithatjuk meg, ha duplán kattintunk a megjelenített miniatűr képre, vagy áthúzzuk az üres oldalra. Ezeket a képeket azután az egérrel mozgathatjuk, a méretüket pedig a kereten keresztül változtathatjuk. A parancsokat az ikonsoron, vagy a jobb egérgomb segítségével előhívott helyi menün keresztül jeleníthetjük meg.

A parancsok segítségével az egy oldalon található képek méretét és elhelyezkedését is meghatározhatjuk. Ezen kívül még forgathatjuk is a képeket.



**TIPP
PLUSZ**

Tipp: Játszozzunk kicsit ezzel a beállítással, hiszen használata valóban egyszerű.

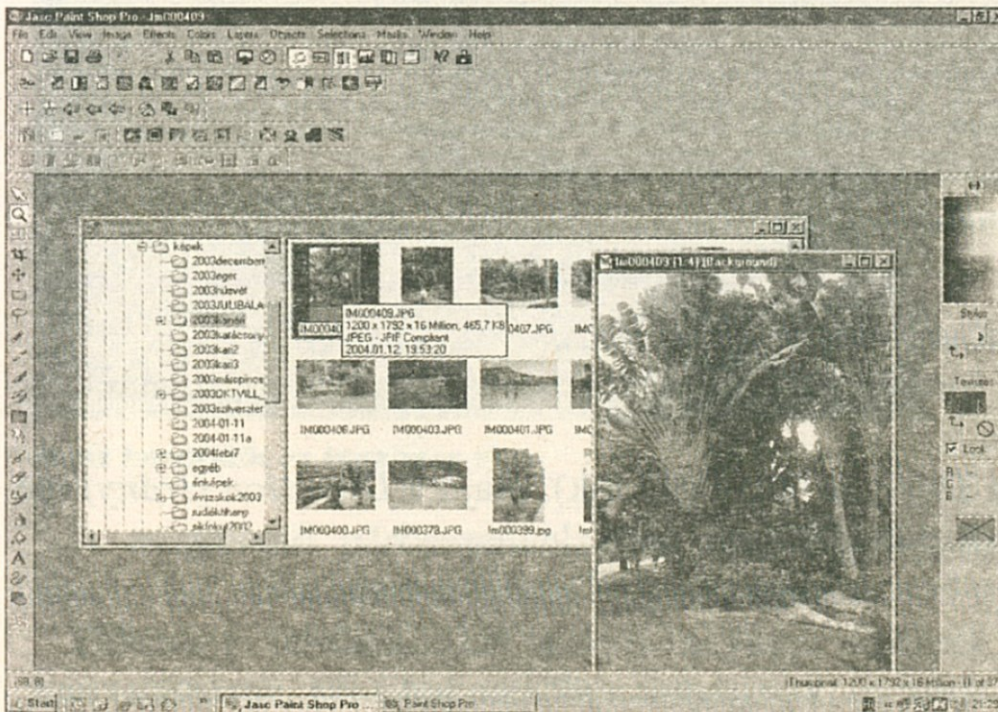
4 Képek és fényképek szerkesztése

Ebben a fejezetben a fénykép- és a képszerkesztéssel ismerkedünk meg egy kicsit közelebbről. A jó szórakozás mindenképpen garantált!

Először is töltsünk be a Paint Shop Pro programba egy képet, hogy azt azután majd egy kicsit tuningolhassuk. Tuningolás alatt azt értjük, hogy a képet különböző pozíciókban helyezzük el a felhasználói felületen, a széleket megvagdossuk, és kisebb-nagyobb javítgatásokat végzünk rajta.

A fénykép betöltése

- Indítsuk el a Paint Shop Pro 7 programot, és nyissuk meg a *File (Fájl)* menüt.
- Kattintsunk a *böngészőre (Browser)*.
- Váltunk át a bal oldalon található könyvtárra, arra, amelyben képeinket tartjuk.



Kép betöltése a böngészőn keresztül

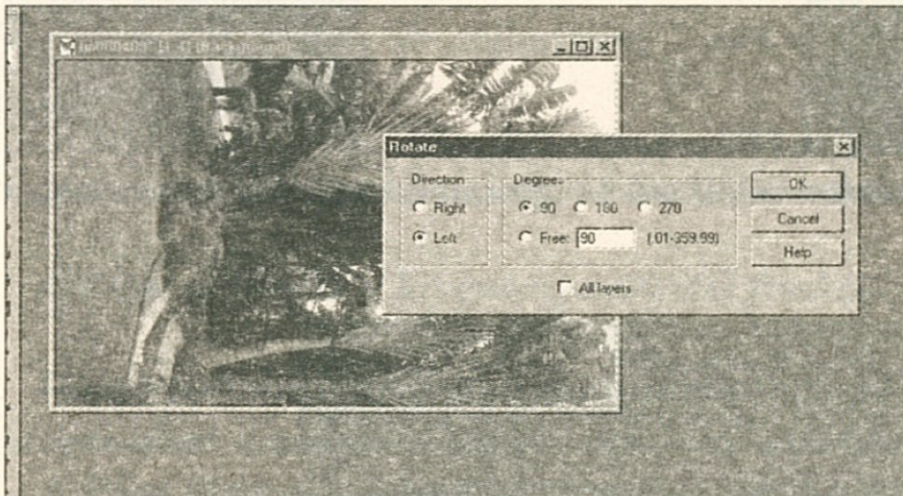
- Az ablak jobb oldalában most megjelennek a fényképek.
- Dupla kattintással válasszunk közülük.

4.1 A kép elhelyezkedésének javítása

Elképzelhető, hogy a betöltött kép nem a megfelelőképpen áll. Valószínűleg nem tartottuk helyesen a fényképezőgépet felvétel közben, vagy a szkennelésnél tettük be rossz irányban a képet a beolvasóba.

Először is fordítsunk egyet a képen.

- Kattintsunk az *Image (Kép)* menüben a *Rotate (Elforgatás)* parancsra.



A helyes forgatási irány beállítása

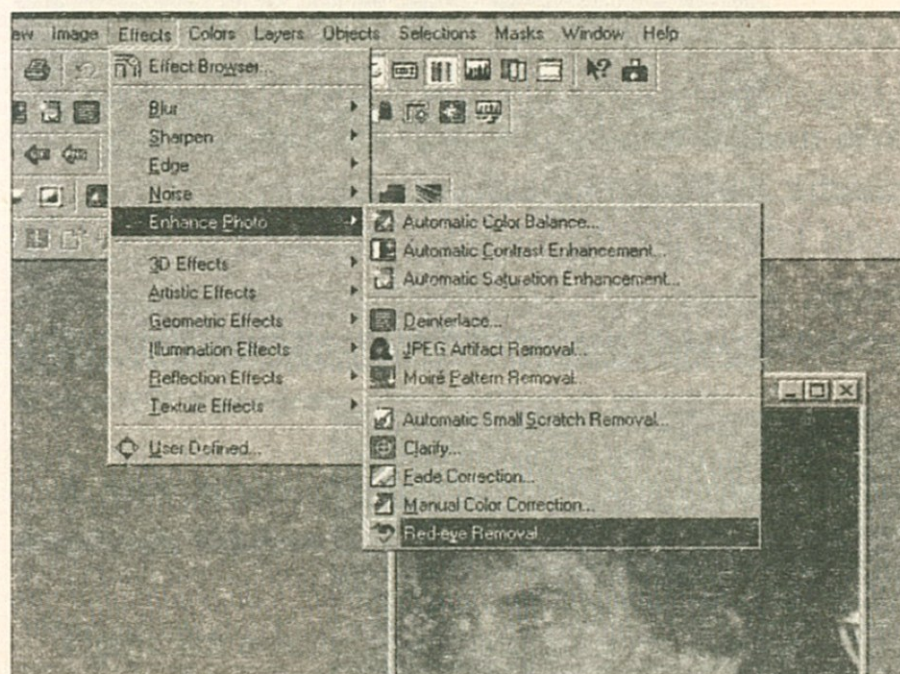
- Megnyílik a *Rotate* párbeszédablak.
- A kép jobbra fordult el, ez azt jelenti, hogy balra kell fordítanunk rajta egyet.
- Kattintsunk a *Degrees 90-re* (90 fok), majd a *Direction (Irány)* mezőben a *Left (Bal)* beállításra.
- Erősítsük meg beállításunkat az OK gombra kattintva.

4.2 A vörösszem eltávolítása

A vörösszem-effektus úgy keletkezik, hogy csekély megvilágításnál a pupillák tágra nyitottak, és erre rávillant a vaku. Ilyenkor a fénye a pupillákon keresztül az erősen vérbő szemhátterre, illetve recehártyára esik. Ezután vörösen verődik vissza a pupillák mögötti véredényekről. Léteznek azonban már olyan vakuk, amelyek egy elővillantással megelőzik ezt az effektust.

Nézzük most meg közelebbről, hogy mit is tehetünk a vörös szem eltüntetése érdekében.

- Nyissuk meg az *Effects* (Effektusok), majd az *Enhance Photo* (Fényképjavítás) menüt.
- Kattintsunk a *Red-eye Removal* (Vörös szem eltávolítása) pontra.



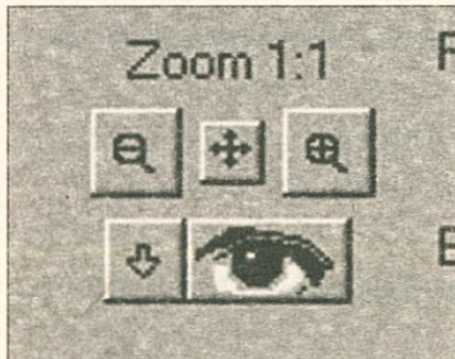
Most kezdődik az izgalmas rész

A megjelenő párbeszédablakban rengeteg ügyes eszköz található, amelyeket most közelebbről is megtekintünk.

Először is feltűnik a két azonos fénykép, amelyek az előzetes ablakban találhatóak. Mi a bal mezőben dolgozunk, ez tehát azt jelenti, hogy itt végezzük el a változtatásokat.

A jobb ablakban azonnal megjelennek a változtatásaink. Itt ellenőrizhetjük, sőt adott esetben akár vissza is vonhatjuk a változtatásainkat.

A következő lépésben újra a helyes szerkesztési pozícióba kell visszaállítanunk a képünket. Ehhez a két kép között található navigációs mezőt használhatjuk.

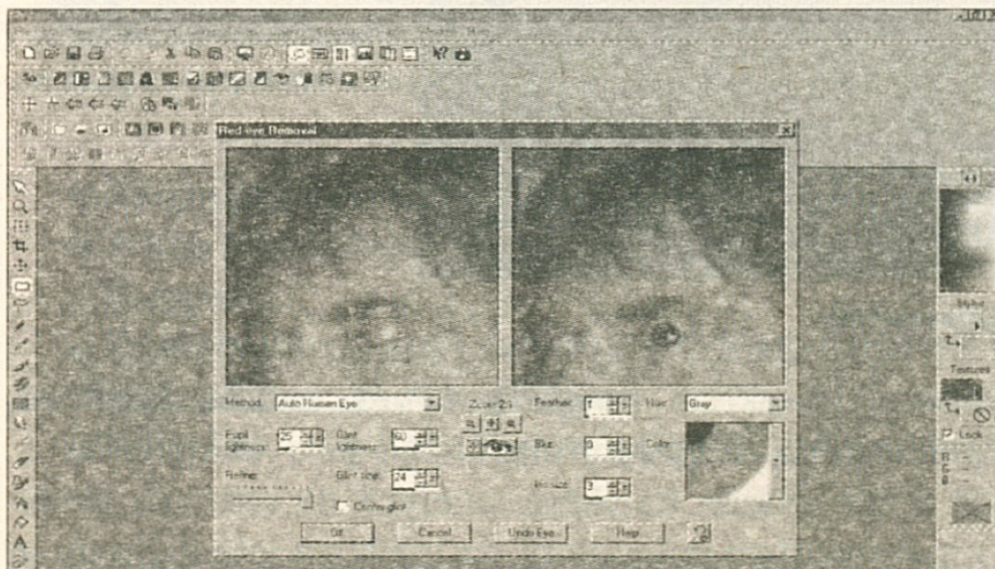


Ezekkel a mezőkkel navigálhatunk a képen

Elsőként kattintsunk a két nagyítót ábrázoló ikonra. Mint láthatjuk, ezzel zoomolhatjuk (azaz nagyíthatjuk, illetve kicsinyíthetjük) a képeket.

Kattintsunk a *Szem* ikon mellett található nyílra. Ezek után a jobb kép automatikusan aktualizálódik. Kattintsunk a *Szem* mezőre.

Kattintsunk a két nagyító között található kis keresztre. Most megjelenik a teljes fénykép fotója. Ebben egy kiválasztó keretet találhatunk. Húzzuk a keretet a helyes pozícióba, amelyben alanyunk mindkét szeme

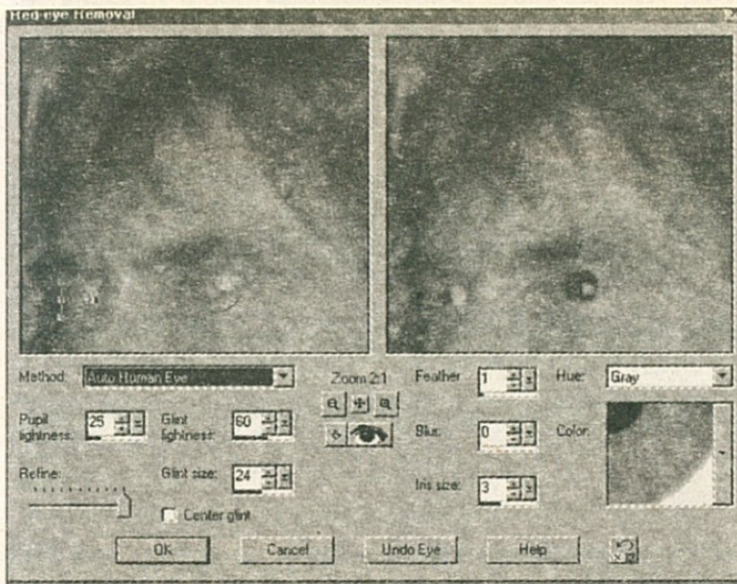


A helyes képrészlet

látható. Ez a tulajdonság azonnal megjelenik a *Red-eye Removal* párbeszédablakban is.

Vizsgáljuk most meg a párbeszédablakot! A *Method (Módszer)* listában az *Auto Human Eye (Emberi szem)* beállításnak kell szerepelnie. Amennyiben más bejegyzés van kijelölve, nyissuk meg a listát, és jelöljük ki ezt a pontot.

Mutassunk most az egérrel a bal szem középpontjára. Az egér kereszt-té változik, mellyel pontosan kijelölhetjük a középpontot. Kattintsunk a vörös pont közepébe. Látható, hogy a pupilla szélét a program tökéletesen felismeri, és ki is jelöli.



A pupillát a program automatikusan kijelöli

A jobb oldali ablakban máris látható az első lépés eredménye. Ez már majdnem tökéletes.

Tipp: Ha a keret nem veszi tökéletesen körbe a pupillát, akkor az aktuális ablakban az egérrel megváltoztathatjuk a helyzetet, és a keret pontjait a megfelelő pozícióba húzhatjuk. De csak óvatosan, hiszen ez a művelet egyáltalán nem olyan egyszerű.

Alanyunk szeme zöld. Válasszuk tehát a *Green (zöld)* színt. Az *Iris size (Íriszméret)* mezőben 4 és 8 közé válasszuk a beállításunkat. Próbálkozzunk, majd tekintsük meg változtatásunkat a jobb oldali ablakban.



A *Pupil lightness* (*Pupilla világosság*) értékét a csúszkán keresztül állíthatjuk be, itt a 10 és a 30 érték között válasszunk.

A *Glint size* (Csillogási mérték) esetünkben a 44-es értékkel volt optimális, míg a *Glint lightness* (*Csillogás világosság*) a 45-ös értéknél adott tökéletes eredményt.

A *Blur* (*Színfolyamat*) alacsony értéken legyen, különben a modellünk tekintete vizenyős vagy álmodozó lesz.

Hát, ennyi volna elsőre. A másik szemet végezzük el házi feladatként. Végezetül kattintsunk az OK gombra.

Jó tanács: Ügyeljünk arra, hogy a fény beesési szögétől függően a másik szem értékei eltérőek lehetnek.

Valamennyi beállítás visszavonható az *Undo eye* gombra kattintva.

4.3 A vaku hatása a kutyákra

A vaku az állatok esetében egészen más hatást vált ki, mint az emberekénél. Ennek az az oka, hogy az állatok tágabbra tudják nyitni a pupillájukat.

A szem háttere az állatok esetében gyakran nem vörös, hanem inkább világos.



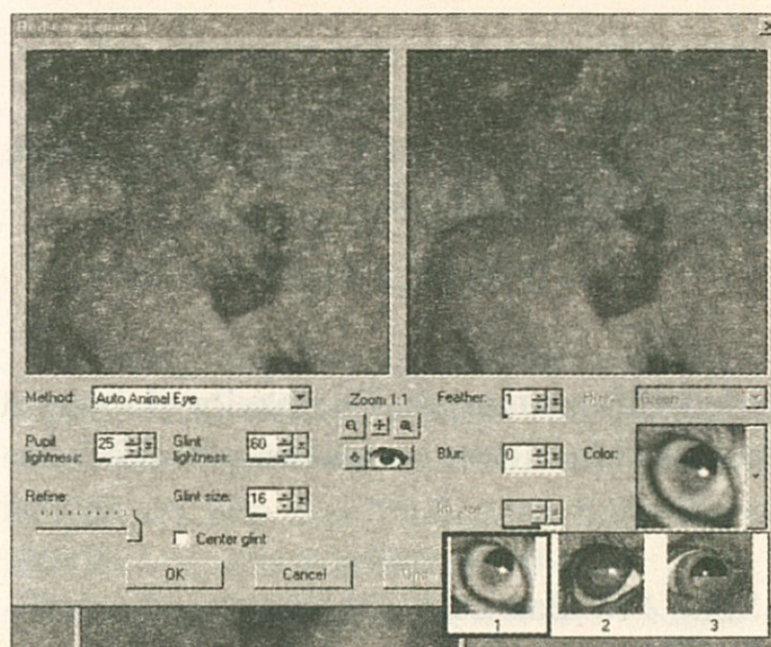
A szemek háttere világossá vált a vakutól

A most következő folyamatot az előző részből már ismerjük.

Hívjuk elő az *Effects/Echance Photo* menüponton keresztül a *Red-eye Removal* beállítást. Úgy helyezzük el a kiválasztási keretet, hogy mindkét szem benne legyen.

Nyissuk meg a *Method* listamezőt, majd válasszuk az *Auto Animal Eye* (Állati szem) beállítást. A *Color* (Szín) mezőben azonnal felismerhetővé válik, hogy egy teljesen másféle szemtípusról van szó.

Folytassuk a lépéseket, akárcsak az előbbi esetben tettük. A kereszttel jelöljük ki a világos folt középpontját, majd a jobb egérgombbal kattintunk egyet. A korrekció funkció azonnal érvénybe lép. Adott esetben javítsunk a kiválasztókeret helyzetén. Toljuk el a keretet, vagy változtassuk meg a keret méretét, a keret szélén található beállítási pontok segítségével.



Az állati szemek esetében külön beállítások állnak a rendelkezésünkre

Vessünk most egy pillantást az egyes mezők és listák értékeire. Ezek teljesen más értéket mutatnak, mint az emberi szemek esetében. Állítsuk a *Pupil lightness* értéket legalább 25-re. A *Glint lightness* értéket hagyjuk 60-on, a *Glint size* értékét pedig 16-on.

A többi érték rendben van. Ellenőrizzük most a jobb ablakban eredményünket. Gondoljunk arra, hogy csak egy részletet látunk, éppen ezért ne

legyünk túl kritikusak. A teljes képen már sokkal jobban néz ki az eredmény. Munkánk elvégzésével kattintsunk az OK gombra.



Máris szebb az összkép

A Paint Shop Pro 7 a felhasználói felületen mutatja meg az eredményt. Valószínűleg meg vagyunk elégedve önmagunkkal.

Az élesség változtatása

Az élességet nagyon egyszerűen változtathatjuk. Elképzelhető, hogy a képünk kissé életlen vagy elmosódott, az ilyen esetekben élesebbé alakíthatjuk a fotónkat.

Tipp: Ez az eljárás a Paint Shop Pro alatt csak abban az esetben működik, ha a kép színmélysége 24 bites.

Töltsük be a szerkeszteni kívánt fényképet. Az élesség fokozásához használjuk az *Effects/Sharpen (Effektusok – Élesség)* menü *Unsharp Mask (Életlen maszk)* beállítását.

Megnyílik az *Unsharp Mask* párbeszédablaka, amelyben egy képrészlet látható.

Figyeljünk pontosan a monitorra. A bal oldalon található ablakban az aktuális képrészlet látható, és a jobb oldaliban is ugyanaz a kép, azonban



alatta már a megváltoztatott értékek szerepelnek. Biztos nem tévedünk, ha azt látjuk, hogy a jobb oldalon található kép élesebb.

Hagyjuk így az értékeket, ha elégedettek vagyunk a beállításokkal. Ellenkező esetben adjunk meg más értékeket, és figyeljünk a jobb oldali ablakra. A *Cancel (Mégsem)* beállítással az összes beállításunkat visszavonhatjuk.

Az új értékek rögzítéséhez kattintsunk az OK gombra.

Tipp: Ne végezzük el ezeket a lépéseket barátaink portréján, ezek ugyanis egy ilyen akció után sokkal idősebbnek látszanak majd.



5 Pár percnyi kreativitás

Na de most már épp elég hosszan hagytuk magunkat pórázon vezetni, hiszen csak a leírt lépéseket kellett követni. Ebben a bekezdésben egy kicsit másként lesz. Lazításként egy fényképet, vagy egy képet változtatunk meg. Ez garantáltan jó szórakozásnak ígérkezik!

A Paint Shop Pro egy csomó speciális effektust, ezeken belül szín- és képhamisító effektusokat is kínál, amelyeknek a segítségével egy egyszerű kis fényképből művészi alkotást varázsolhatunk. Így egy ártatlan természeti kép expresszionista festménnyé válhat, s egy semmitmondó felhőből csodás dombormű lehet.

Természetesen szükségünk lesz megint egy *próbaképre*, amelyen egy kicsit játszódhatunk, és amelyen kipróbálhatjuk az elképzeléseinket.

- Indítsuk el a Paint Shop Pro 7 programot.
- Hívjuk elő a *File/Browse (Fájl/Böngésző)* menüpontokat.
- A könyvtárfán keresztül váltsunk át arra a mappára, amelyben fotóinkat őrizzük.



Tipp: Válasszuk Windows XP alatt például a *Documents and Settings/All Users/Dokumentumok/Képek/Mintaképek* közül valamelyik Kattintsunk kétszer a képre, hogy azt a Paint Shop Pro programba fel-töltsük, vagy húzzuk át egyszerűen a nyitott felhasználói felületre.

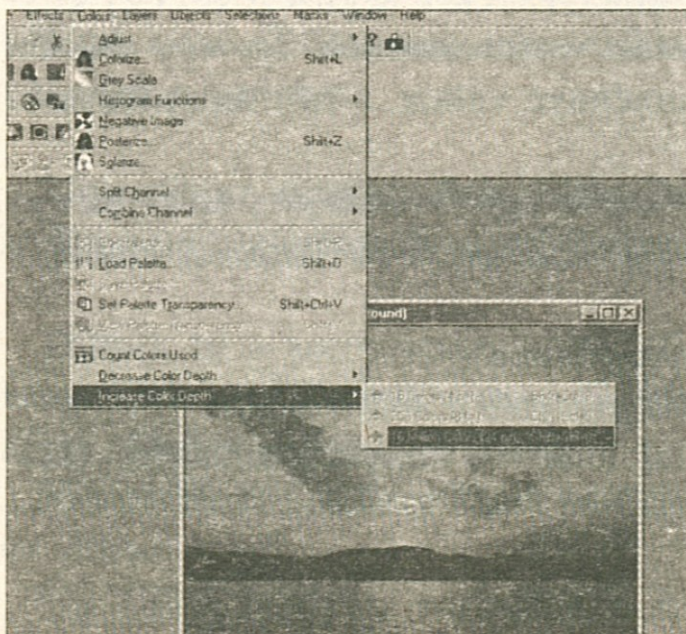


Naplemente a Windows XP „gyűjteményéből”

5.1. A színmélység optimalálása

Tehát fel van töltve a naplementét ábrázoló kép.

- Először is ellenőrizzük a színmélységet.
- Ehhez nyissuk meg a *Colors (Színek)* menüt, és válasszuk a *Count Colors Used (A használt kép színeinek megszámlálása)* parancsot.

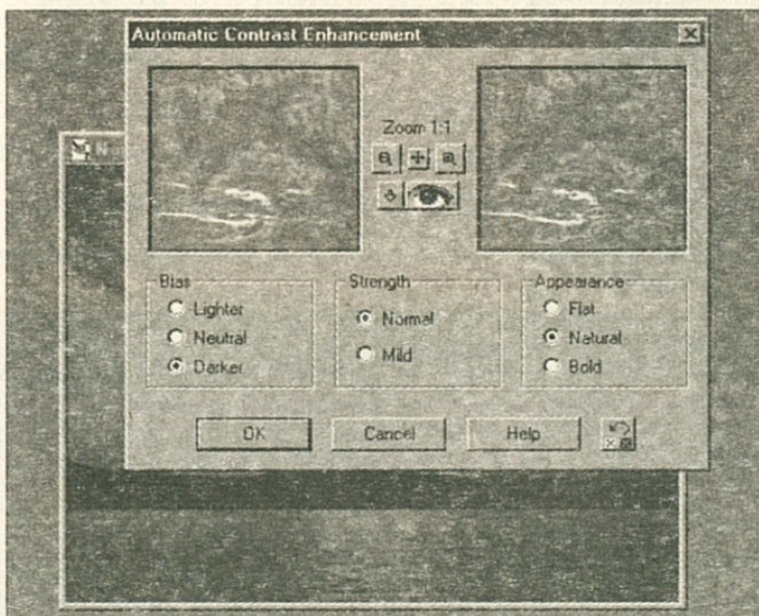


A színmélység növelése 24 bitre

- Nyissuk meg újból a *Colors (Színek)* menüt, majd válasszuk benne az *Increase Color Depth (Színmélység növelése)* pontot. Az almenüben válasszuk a 16 millió szín beállítást. A változás fel sem fog tűnni.

5.2. Képek szerkesztése

- Nyissuk meg az *Enhance Photo (Fényképjavítás)* menüt.
- Válasszuk az *Automatic Contrast Enhancement (Automatikus kontrasztjavítás)* pontot. Mintha a kép kissé erőtlennék tünne.
- Igen, már elég jól ismerjük a két előzetes ablakkal rendelkező párbeszédablakot.
- Elsőként a *Bias* csoportot válasszuk. Így több drámaiságot kölcsönözhetünk képünknek.
- Használjuk most a többi beállítási mezőt, így finomíthatjuk beállításainkat, majd végezetül kattintsunk az OK gombra.



Több drámaiságot vihetünk képünkbe a kontraszton keresztül

5.2.1. További hatások

Most kattintsunk annyiszor az *Undo (Visszavonás)* ikonra az ikonsonron, amíg a régi képünk meg nem jelenik.

Próbáljunk ki egymás után néhány parancsot az *Enhance Photo* (Fényképjavítás) parancsai közül.

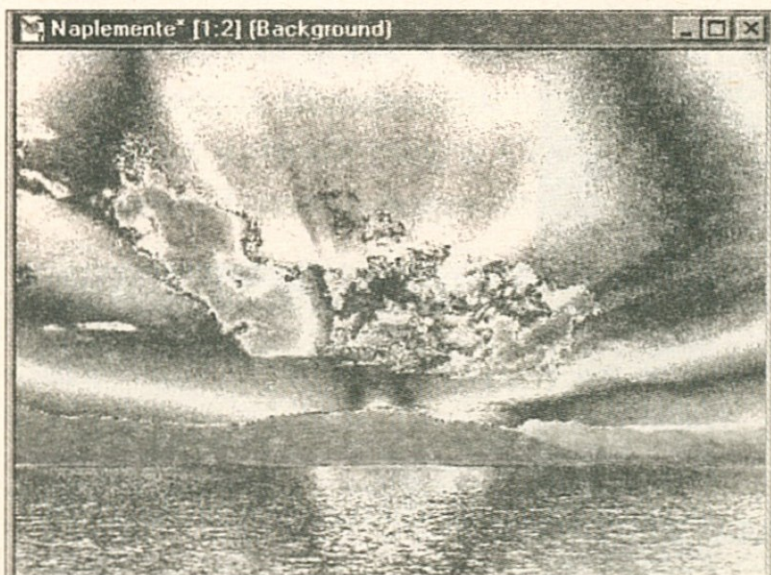
5.3 Művészi hatások

A művészi effektusokat csak felszínesen fogjuk érinteni, mert ez a témakör túlságosan szerteágazó. Mivel legtöbbjük többszörösen kombinálható, művészi törekvéseinknek semmi sem szab határt, ráadásul már az első, kezdeti eredmények is roppant látványosak.

5.3.1 Egyszerű effektus a krómozással

A parancsok előhívásához használjuk az *Effects/Artistic Effects* menüpontot.

A *Chrome* (Krómozás) opció fémes karaktert kölcsönöz a képünknek. A legerősebb hatást úgy érhetjük el, ha minél kontrasztosabb mintával dolgozunk.



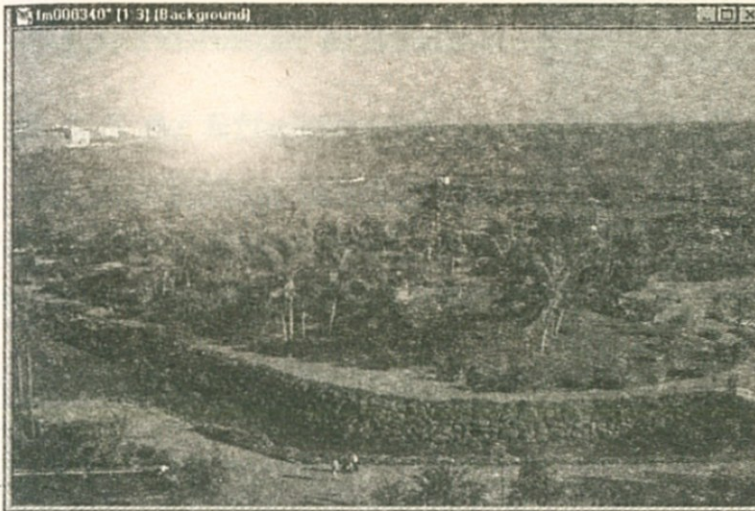
Krómozott naplemente

Ez azért mégiscsak más, mint az eredeti minta.

5.3.2 Fényhatás beillesztése

A fényhatást elérhetjük például az *Effects/Illumination Effects/Sunburst* menüponton keresztül. Figyeljünk arra, hogy a megjelenő párbe-

szédmezőben is két ablakban dolgozunk. A fényeffektus tetszés szerint variálható.



A napfény bearanyozza a tájat

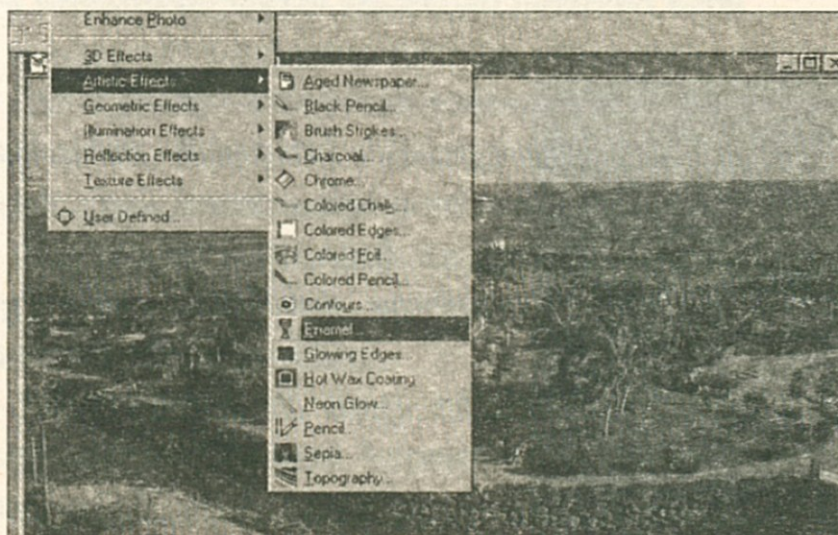
5.3.3 Kombinált hatások

A továbbiakban néhány hatást fogunk kombinálni.

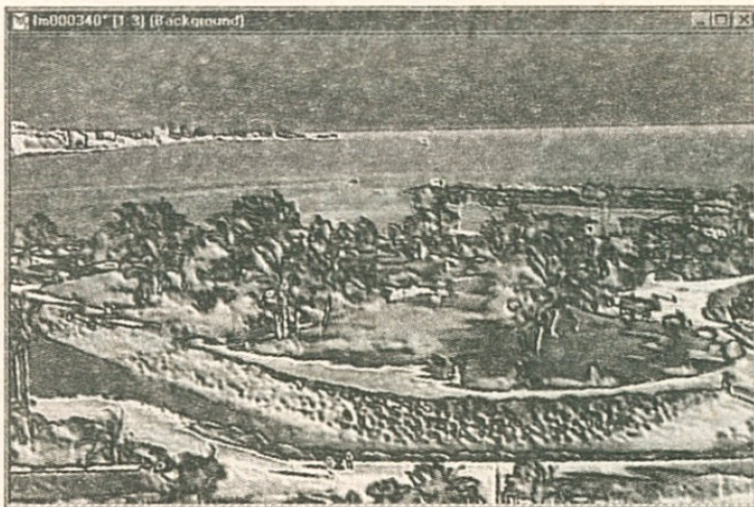
Először a *Zománc* művészi effektust alkalmazzuk, majd tegyük rá a *Színfóliát*.

A *Zománc* funkció egyfajta mázzal vonja be a képet, a *Színfólia* (*Colored Fail*) a háromdimenziós hatásért felel.

Vegyük szemügyre a következő két képet, amelyekből összeáll a vég-ső változat.



A Zománc effektus mázhatást kelt



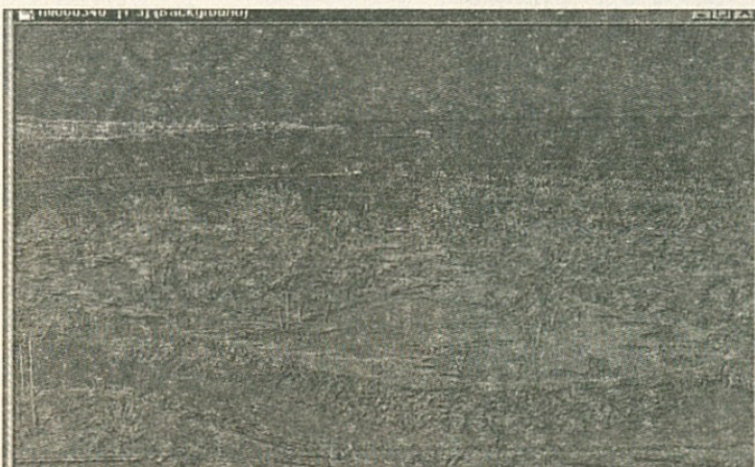
A Szinfólia felel a telített színekért és a háromdimenziós hatásért

Ha a kettőt kombináljuk, az igazán mutatós lesz. Emlékezzünk csak vissza, hogyan nézett is ki az előbbi kép.

Tipp: Ha nem tudunk visszatalálni az eredeti képhez, töröljük az aktuális képet, és töltsük be ismét a forrásfájlt. Aztán tegyük rá a napsütést.

5.3.4 A Glow (Neon) hatás

Ez az effektus a régi ónlapokon látható túrajzokká tudja varázsolni a képeket. Háromdimenziós hatást kölcsönöz a képünknek, mivel minden kontraszthatárt felerősít és minden képszínt neonszínné változtat. A képünkön az effektus kissé gyengén látható, mert a kontúrok elmosódtak.



Mintha egy régi ónlapra vésnénk a rajtot

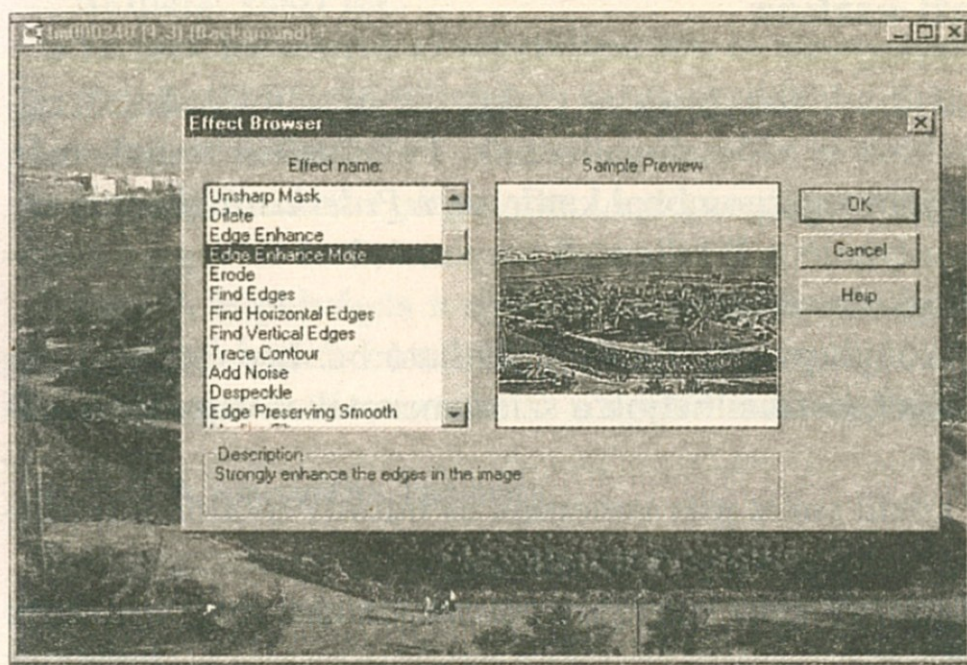


Láthatják, hogy az effektus almenükből számos különleges effektus előhívható és a képen megjeleníthető.

Tipp: Próbálják ki mindezt egy portréval is!

5.3.5 Az Effektus-böngésző (Effect Browser)

Az előzőekben is előfordult már, hogy a párbeszédmezőben két előnézet ablakkal dolgoztunk. Az *Effects* menü *Effektus-böngészője* hasonlóan működik, ám sokkal jobb teljesítménnyel.



Az Effektus-böngésző számtalan effektust kínál

Az *Effektus-böngésző* számos effektust kínál, amelyek a menüben találhatóak. Ráadásul villámgyorsan megmutatja a változtatások eredményét, csak kombinálni nem tud!

Ha kétszer kattintunk az egyik, a listán található effektusra, megnyílik egy párbeszédablak, amelyben finombeállításokat végezhetünk a kiválasztott effektusokhoz.

Ne felejtsük el, hogy effektusokat csak 24 bites színes képeknél és szürkeségi fokozatú képeknél alkalmazhatunk. Ha a képünk más színmélységű, növelnünk kell a színmélységet, hogy kipróbálhassuk az effektus-funkciókat.

6 Fotók tuningolása az eszköztárból

Eddig is szinte minden gyakorlati példánkban használtuk az eszköztár elemeit. Most jött el az ideje, hogy részletesebben is foglalkozzunk ezzel a fontos szerszámosládával. Persze hogy a gyakorlatról se feledkezzünk meg, néhány festő eszközt használat közben mutatunk majd be.

6.1 A központi eszköz

Már többször is utaltunk arra, hogy az eszköztárból többféle festő, rajzoló és kijelölő eszközt is előcsalogathatunk. Feltehetően tudjuk már, hogy az eszköztár a jobb egérgombbal kattintva a *Palettastílusban* is aktiválható. Ugyanez elérhető a **P** billentyű lenyomásával is vagy a szimbólumsorban a csavarkulcs ikonnal.

Sok eszköz csak a saját palettastílusból állítható be. Így meghatározhatjuk a vonalerősséget, definiálhatjuk a színátmeneteket vagy az ecseterősséget.

Mivel az ikonok közül sokat már ismerünk és intuitív módon használjuk is őket, most rövidre fogjuk az ismertetésüket.

6.1.1 A mutató

Ha a zoom-eszközzel (nagyító szimbólum) játszunk, észre fogjuk venni, hogy a képek már nem férnek el a felhasználói felületen. Más szóval: a kép tartalma kilóg a kerethatárból (persze garantáltan nem esik ki a monitorból☺!).

Ha most épp nem tudunk átkapcsolni a teljes nézetbe, mert szem előtt kell tartanunk bizonyos képrészleteket, akkor használjuk a *mutatót*, hogy a képet eltolhassuk a felhasználói felületünk határain belül.

A kép eltolásához a Paint Shop Pro háromféle lehetőséget kínál:

- a már említett mutatót,
- a billentyűzet nyíl gombjait és
- a görgetősorokat.

6.1.1.2 Képkivágás eltolása

Egy képkivágást egyszerűen eltolhatunk a mutató segítségével:

- Töltsünk be egy képet a Paint Shop Próba.
- Zoomoljuk a képet nagyobbra, úgy hogy már ne férjen be egészen a felületre.
- Az eszköztárban kattintsunk a mutató ikonra.
- Mutassunk az egérmutatóval a képre.
- Ha most megnyomjuk a bal egérgombot, az egérmutató egy kis kéz formáját veszi fel.
- Tartsuk lenyomva az egérbillentyűt, és mozgassuk az egeret, hogy el tudjuk tolni a képkivágást. A nézetablakban nyomon követhetjük a változtatásokat.
- Engedjük fel az egérgombot. A képkivágást eltoltuk.

Tipp: A képkivágás a nyílbillentyűkkel is mozgatható. A túlságosan nagyméretű képek esetében a kivágások hasonlóképpen mozgathatók függőlegesen és vízszintesen a görgetősorok segítségével.

6.1.2 A nagyítás (zoom)

Felesleges lenne elmagyarázni, mit is jelent a zoomolás. Ez nem más, mint egy elem fokozatmentes nagyítása vagy kicsinyítése a felhasználói felületen.

Ha tehát egy képrészletet pixelméretig szeretnénk nagyítani, használjuk ehhez a *nagyítót*, amely fent, az eszközsávban található.

Ha most azt gondolják, hogy ez minden, amit a nagyítóról tudni érdemes, akkor nagyot tévednek. Ez az eszköz ugyanis rengeteg beállítási lehetőséget kínál.

Mielőtt azonban belevágnánk, töltsünk be egy tetszőleges képet a Paint Shop Próba, hogy kicsit játszadhassunk a zoomolási funkcióval.

6.1.2.1 A zoomfokozatok

Ha egy képnek megváltoztatjuk a méretét, akkor a *zoomfaktorát* is megváltoztatjuk. Ez alapesetben 1:1, ami a normálméretet jelenti. A 3:1 tehát azt jelenti, hogy a kép háromszoros nagyítással, az 1:5 fokozat pe-



dig, hogy ötszörös kicsinyítéssel jelenik meg. Ez a nagyítási faktor a kép címsorában is leolvasható.



TIPP
PLUSZ

Tipp: Aki szereti a kerülőutakat, használhatja a *Nézet* menüben a *ZOOM In By 1* stb. parancsokat is. Azonban ezt nem tanácsoljuk, hiszen lényegesen egyszerűbb zoomolási módszerek is léteznek.

6.1.2.2 Gyors zoomolás

- Kattintsunk a bal egérgombbal a képre, hogy kattintásonként egy-egy fokozattal növeljük a nagyítási fokot. A kép középpontja automatikusan az a pont lesz, ahol az egérrel a képre kattintottunk.
- Kattintsunk a jobb egérgombbal a képre, hogy kattintásonként egy-egy fokozattal csökkentsük a nagyítási fokot.

Tipp: A kerekes egéرنél használjuk a kereket!

Bármikor egyetlen kattintással visszaválthatunk a normálméretre.

- Ha a képet az eredeti méretében szeretnénk megjeleníteni, kattintsunk a szimbólumsorban a *Normálnézet* ikonra, vagy nyomjuk meg a **Ctrl + Alt + N** billentyűkombinációt.

6.1.2.3 A jobb oldali numerikus billentyűk vezérlési segítségként

- Nyomjuk le a + gombot a klaviatúra numerikus billentyűinél, ha egy fokozattal növelni akarjuk a nagyítási faktort.
- Nyomjuk le a - gombot a klaviatúra numerikus billentyűinél, ha egy fokozattal csökkenteni akarjuk a nagyítási faktort.

Tipp: Ne próbáljuk ki ezt a notebook-billentyűzettel!

6.1.3 A deformációs eszköz

Ezzel az eszközzel szabályosan szétszedhetünk egy-egy képet: elforgathatunk egy képterületet, egy szabad kijelölést, módosíthatjuk a méretet vagy feldarabolhatjuk a képünket, aminek azonban mindenképpen legalább 24 bites vagy szürkeárnyalatos képnek kell lennie.

Ezt a funkciót a *Deformáció (Deformation)* szimbólum jelöli az eszközsávban (általában fentről a harmadik ikon).

1. tipp: Töltsünk be egy képet. Ha most nem tudnánk elindítani az eszközt, akkor csak egyetlen háttérreteg van. Így nem fog működni! Nyissuk meg a *Layers (Rétegek)* menüt, és válasszuk ki a *Promote to Layer* parancsot. Most már sikerülni fog a deformáció.

2. tipp: Ha a deformációs eszközt egy kijelölésen szeretnénk alkalmazni, akkor hozzunk először létre egy szabad kijelölést, és ezt követően aktiváljuk az eszközt.



6.1.3.1 A deformációs (torzító) eszközök használata

- Húzzuk az egeret a kép, illetve a kijelölés fölé. Ha az egérmutatót az egyik fogópont fölött mozgatjuk, akkor automatikusan megváltoztatja a formáját.
- A kép magasságának a megváltoztatásához lenyomva tartott egérgombbal toljuk el az alsó vagy a felső keretszél egyik középső fogópontját.
- A kép szélessége a bal vagy jobb oldali keretoldal középső fogópontjának a segítségével módosítható.
- A kép magasságának és szélességének egyidejű változtatásához húzzuk ki a sarokfogókat.
- A kép a középső pontokkal forgatható.
- Tartsuk lenyomva a **Ctrl** billentyűt, és húzzuk ki a négy sarokpont egyikét, hogy módosíthassuk a kijelölés perspektivikus megjelenítését.
- A képet paralelogrammává változtathatjuk, ha az egérgomb és a **↑** billentyű lenyomva tartása mellett a négy fogópont egyikét a deformációs keret közepére húzzuk.
- Tartsuk lenyomva a **Ctrl** és a **↑** gombot is, és húzzuk ki a sarkok egyik fogópontját. Most további deformációs lehetőségek nyílnak meg előttünk.

6.1.4 Képek vágása

A *Kivágó* eszközt (*Crop*) arra használhatjuk, hogy újra definiálhassuk egy kép oldalhosszait. Más szóval: így kicsinyíthetjük a felvétel méretét.

Tipp: Ha éppen beszkenneztünk egy képet, elsőként mindig ezt az eszközt kell alkalmaznunk. Csak azt követően van értelme a további képszerkesztésnek. További előnyt jelent az is, hogy a vágással mindig tárhelyet takarítunk meg.

A Paint Shop Pro három olyan eszközt is kínál, amellyel képeket vághatunk:

1. A *Kivágó* eszköz, amely a bal oldali eszköztárból hívható elő (felülről a negyedik ikon).
2. A **Shift + R** billentyűkombinációval,
3. A *Crop to Selection* paranccsal.

Ne feledjük! Ha a kivágó eszközt alkalmazzuk, a kép minden rétegét vágjuk. Szabad kijelölésnél a *Crop to Selection* parancs nem működik.

Ha a kivágással egy keretet húzunk, először a képnek azt a négyszögletű részét válasszuk ki, amelyet meg akarunk tartani. Ez az eszköz tehát éppen fordítva működik, mint a kijelölő, amellyel a kereten belüli képtartalmat távolíthatjuk el.

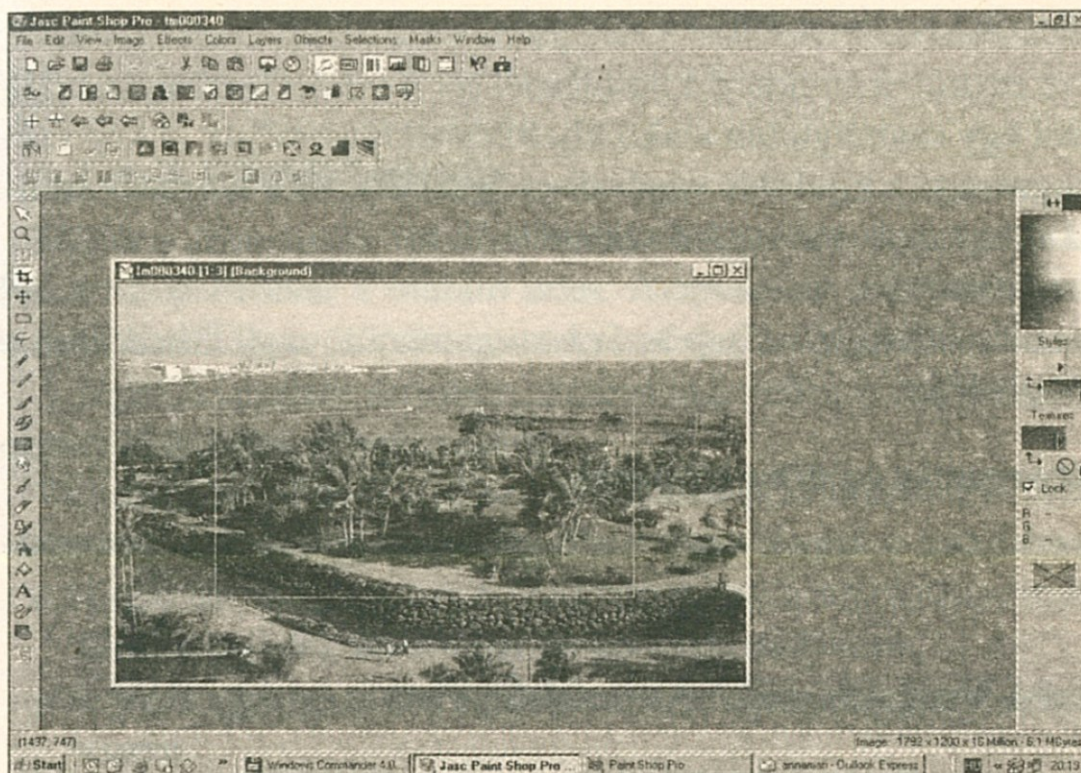
A kivágásnál minden, a kereten kívül fekvő területet eltávolítunk.

6.1.4.1 A kivágás alkalmazása

- Töltsünk be egy tetszőleges képet.
- Kattintsunk az eszközsávban a kivágás szimbólumra.
- Irányítsuk az egér mutatóját a megtartani kívánt képterület egyik sarokpontjára.
- Húzzunk egy keretet az egérrel a megmaradó terület köré.



TiPP
PLUSZ



Négyszögletű keretet húzhatunk az adott terület köré

- Az adott terület körül a Paint Shop Pro egy négyszögletű keretet hoz létre. Amint aktiváljuk a *Kivágás* funkciót, a kereten kívüli képterületet törlődik.

6.1.4.2 Utószerkesztés

A kijelölt terület utólag módosítható.

- Húzzuk ki az egérrel az egyik kijelölt oldalt, és nagyítsuk vagy kicsinyítsük a keretet.
- Ahhoz, hogy egy másik területet jelölhessünk ki, klikkeljünk egy pontra a kereten belül, és húzzuk a négyszöget egy másik pontra.
- Ha szeretnénk eltávolítani a keretet, kattintsunk egyszerűen a jobb egérgombbal a képre.

6.1.4.3 A képek kivágása

- Kattintsunk kétszer a négyszögön belüli pontra, vagy
- válasszuk az *Image/Crop* menüpontot.

6.1.4.4 Képméret vágása a kijelölés méretére

Tipp: Ez az eszköz a standard kijelölésnél áll a rendelkezésünkre. Ha ezt a parancsot egy szabálytalan alakú kijelölésnél használjuk, a kép szélessége és magassága a kijelölés vágásaihoz igazodik, és a maradék területeket az aktuális háttér- és kitöltő színnel tölti ki.

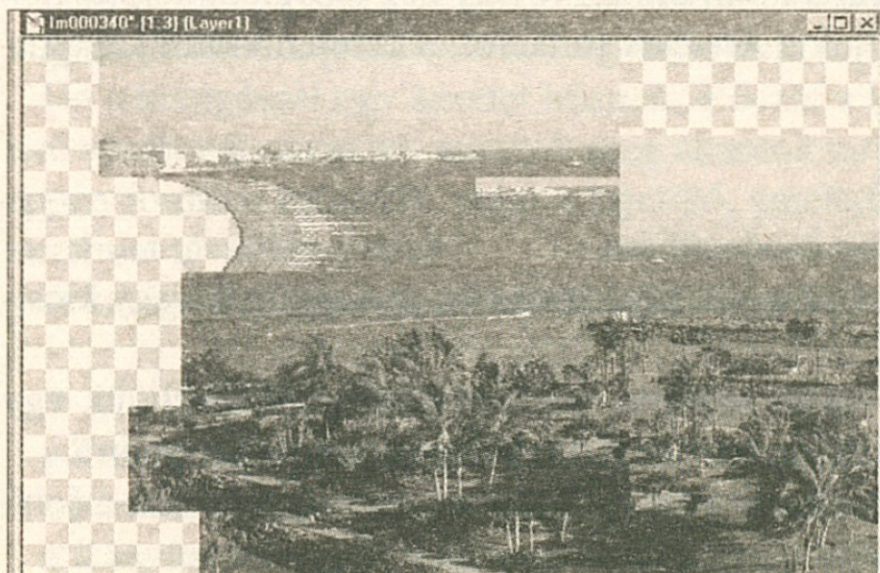
- Alkalmazzuk az *Image – Crop to Selection* menüt, vagy használjuk a **Shift + R** gombot.

6.1.5 A Mozgatás eszköz (Mover)

Ezzel az eszközzel a képek vagy a rétegek bizonyos részei elmozdíthatók.

- Indítsuk el a *Mozgatás* eszközt az eszköztárból.

Tipp: Ezzel az eszközzel nem fogunk tudni egy egész képet elmozdítani. Ilyen esetben használjuk inkább a mutatót.



A mozgatás folyamata

- Irányítsuk az egeret a képre. Ha egy réteget akarunk elmozdítani (feltéve, hogy van ilyen!), használjuk a bal egérgombot.
- Amennyiben egy keretet szeretnénk elmozdítani, használjuk a jobb egérgombot.



Figyelem! Ha csak egyetlen réteg van, nem használhatjuk a Mozgatás eszközt.

6.1.6 A Kijelölő eszköz

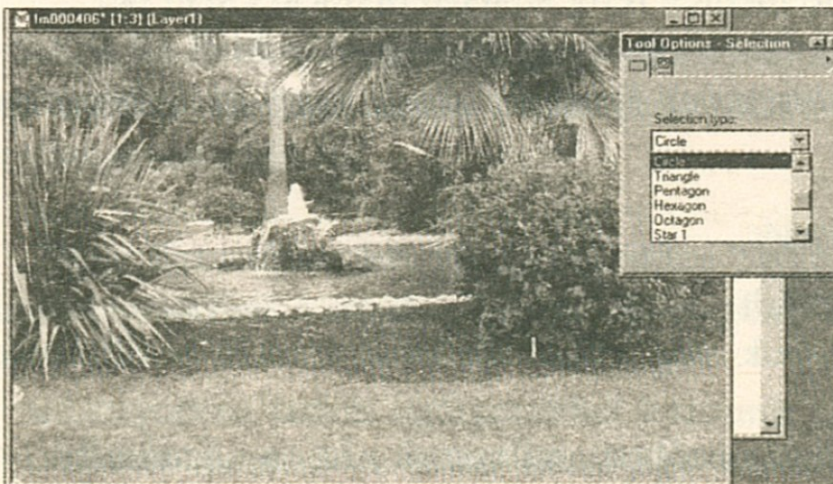
Minden bizonnyal ez a második leggyakrabban használt eszköz a Paint Shop Próban a mutató után. Alapvetően a képterületek kivágásához, másolásához és szövegszerkesztésbe beillesztéshez használható.

A *Kijelölő* eszköz azonban számos más célra is alkalmas, nem csupán egyszerű keretek létrehozására.

Töltsünk be tehát egy képet, és kövessük az alábbi lépéseket.

- Nyissunk meg egy képet, és kattintsunk a *Kijelölés* szimbólumra (felülről a hatodik ikon a bal oldali eszközsávban).
- A jobb egérgombbal nyissuk meg a *Tool Options-Selections* menüpontot.
- Ekkor megnyílik a *Kijelölés* típusa. Láthatjuk, hogy számtalan keret létezik.
- Válasszunk egy típust.
- Lépünk a képre, és húzzuk meg az egérrel a megfelelő keretet.

Tipp: A *Kijelölés* a következő típusokat kínálja fel: négyszögletű, négyzet alakú, kerekített négyzet alakú, kerekített négyszögletű, kör, ellipszis, háromszög, ötszög, hatszög, nyolcszög, ötágú csillag, hatágú csillag alakú vagy háromféle nyíltípusú.



Számos kijelöléstípus közül választhatunk

6.1.7 A lasszó (Freehand)

A *Lasszó* eszköz hasonlít a *Kijelölő* eszközhöz, azonban jóval rugalmasabban tudunk vele dolgozni, mint a kijelöléssel. A kijelölés kereteinek meghúzásához nem merev kereteket, hanem szabadkézi vonalakat használunk.

Az alábbi funkciók állnak rendelkezésre:

1. Rugalmasan beállított kijelölés-keretek (szabadkézi vonalak - Freehand).
2. Egyenes vonalszegmensekből álló keretek (pontról-pontra Point to Point).
3. Különböző szín- és világosságértékekkel ellátott határok két terület között (Smart Edge).

6.1.7.1 Az Antialiasing eszköz

Bizonyára mindenki ismeri azt a fokozateffektust, amely egy átlós vonalnál lép fel, amennyiben erősen felnagyítjuk azt. Ez a hatás betűk esetében is előfordulhat. Ilyenkor a vonalakon fokozatokat láthatunk, s ez meglehetősen csúnyán néz ki.

A Paint Shop Pro-ban és szinte minden más hasonló grafikai programban is kikapcsolható ez a hatás (*Freehand/Tool Options/Antialiasing*).

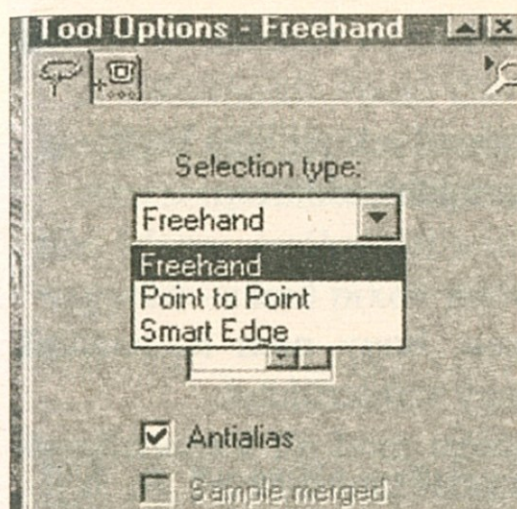
Hátránya: A képfelépítés elhúzódik, mivel a kiegyenlítéshez sok időre van szükség.

Ez a megoldás persze bonyolult és sok számolást igényel. A vonalakat úgy simítja el, hogy a széle mentén félig átlátszó pixeleket szűr be.

Az antialiasing eljárás különösen az olyan megoldásoknál alkalmazható, amikor két képet szeretnénk összeilleszteni, vagy ha szövegelemekkel dolgozunk.

6.1.7.2 A szabadkézi kijelölés

- Nyissunk meg egy képfájlt.
- Jobb egérgombbal nyissuk meg a *Tool Optionst*, miután beállítottuk a Lasszót.
- A *Selection type* listamezőben válasszuk ki a *Szabadkézi-t* (*Freehand*).



A Lasszó háromféleképpen használható

- Irányítsuk az egér mutatóját a képre.
- Kattintsunk egy tetszőleges pontra, amit szeretnénk bevenni a keretbe.
- Húzzunk egy vonalat a képrészlet köré.

Figyelem! Ha vonalhúzás közben elengedjük az egérgombot, úgy kezdjük előlről, vagy úgy illesszünk a kijelöléshez újabb részletet, hogy lenyomva tartjuk a **↑** gombot, amíg új vonalat húzunk.

- Az általunk kijelölt képrészlet körül megjelenik a keret.
- Ha a *Pontról pontra* (*Point to Point*) kijelöléstípust választottuk, kattintsunk egyszerűen összekötő pontokat a részlet köré. A vonal automatikusan megjelenik.

Ha a *Smart Edge* kijelöléstípust választjuk, akkor egy olyan képterületet tudunk kijelölni, amely a kép többi részéből kontrasztokban gazdag szélei révén válik ki.

Tipp: Ezt a típust lehetőleg csak akkor használjuk, ha valóban komoly kontraszttörések vannak a képen – ilyen például egy tengerpart vonala.

- Lenyomva tartott egérgombbal húzzunk egy vonalat a kontrasztátmenet mentén. A vonal körül egy kis kijelölési négyszög jelenik meg.



- Kattintsunk még egyet, hogy megszakítsuk ezt a vonalat, és húzzuk a következő pontig.
- Járjunk el ugyanígy mindaddig, amíg elkészül a kijelölési keret.
- A munka befejezéséhez kattintsunk a képre jobb oldalon.

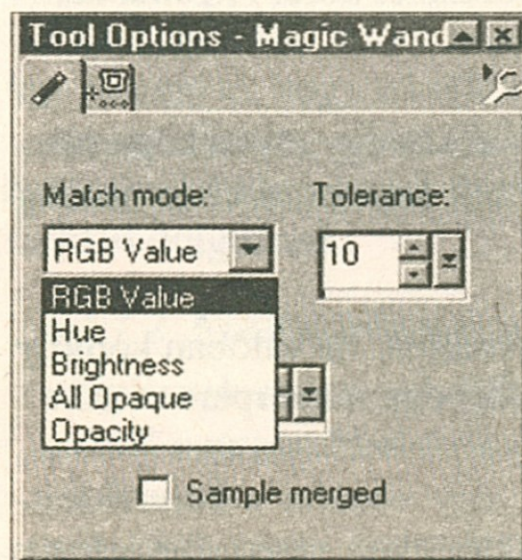
6.1.8 A varázspálca (Magic Wand)

A *Varázspálcával* úgy dolgozunk a képen, hogy nem használunk kijelöléskeretet. Válasszuk ki a fényképen egy színterületet.

A *Varázspálca* alatt több különböző kijelölési mód áll a rendelkezésünkre.

A Varázspálca kijelölési kritériumai

Kijelölési mód	Hatása
RGB-érték	Csak azokat a pixeleket jelöli ki, amelyek piros, zöld és kék színértéke a mintához igazodik.
Színárnyalat (Hue)	A pixel pozícióját a színszámmal hasonlítja össze.
Világosság (Brightness)	Az adott pixelszínnél a fehér szín arányát alkalmazza kijelölési kritériumként.
Fedőképesség (Opacity)	A kritérium a pixelek fedőképessége.
Minden fedett pixel (All Opaque)	Csak azokat a pixeleket jelöli ki, amelyek fednek, azaz az átlátszó pixeleket kihagyja.



A Varázspálca kijelölési kritériumai

6.1.8.1 A tűréshatár (Tolarence)

A *Tűréshatár* opció dönt az egyezőségnek arról a minimális fokáról, amellyel egy pixelnek rendelkeznie kell a kijelöléshez.

Alacsony mintaértékeknél az egyezőségnek nagyon nagynak kell lennie. Magas értékeknél a tűréshatár nem olyan szigorú, és a Varázspálca nagyobb számú pixelt jelöl ki.

7 A festőeszközök

Szerszámosládánk fontos elemei a festőeszközök.

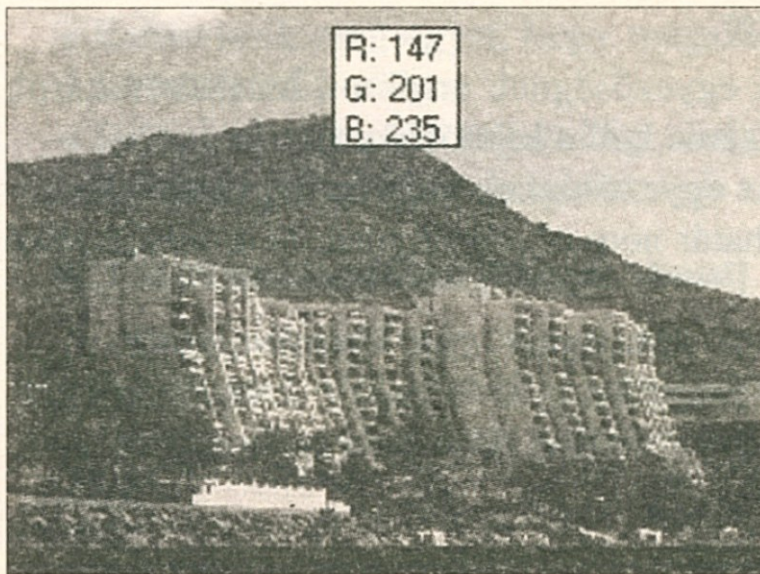
Ezekkel saját képeket is rajzolhatunk, illetve meglévő képeket is szerkeszthetünk.

7.1 A Színkijelölő eszköz

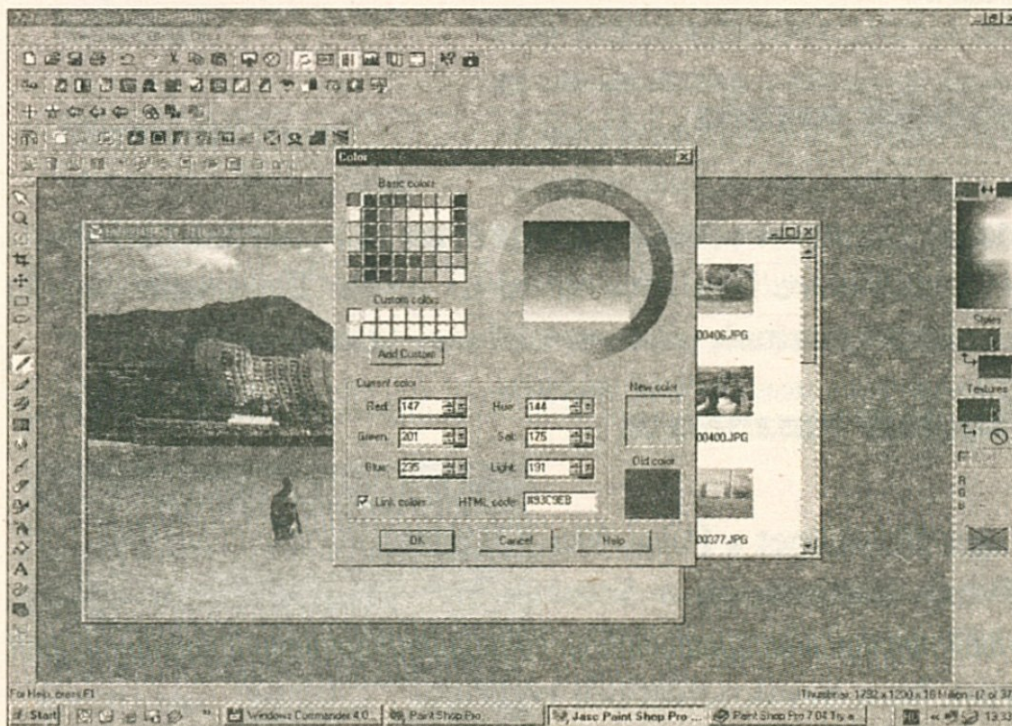
Ezzel az eszközzel (amelyet talán pipetta néven is ismerünk) jelölhetjük ki a kép egyik területére kattintva az aktív színt. Ez a szín ezután rögtön bekerül az aktuális színek (*Recent Colors*) színtáblájába.

7.1.1 A Színkijelölő használata

- Töltsünk be egy fényképet a Paint Shop Próba.
- Az eszközsávban kattintsunk a *Színkijelölés* szimbólumra. Látjuk, milyen szép kék az ég a hegyek fölött? Rendben, akkor most nézzük meg a kék színt, ha a Színkijelölőből hozzuk.
- Kattintsunk a Színkijelölővel a hegycsúcs fölött a kék égre. Figyeljünk! Az alábbi színértékeket láthatjuk: R:147, G:201, B:215. Bizonyára kitalálták: ha ezeket az értékeket manuálisan begépeljük a *Szín (Color)* párbeszédmezőbe, éppen ezt a kék árnyalatot kapjuk.



A Színkijelölővel megkapjuk a pontos színértékeket, és áttehetjük ezeket a színtáblákba



Manuálisan is begépelhetjük az R, G, B komponenseket

- Nézzük meg a színtáblákat a jobb felső részen. A pontos nevük *Előtérszín (Foreground Color)* és *Háttérszín (Background Color)*. Az *Előtérszín* átvette ugyanazt a kéket.

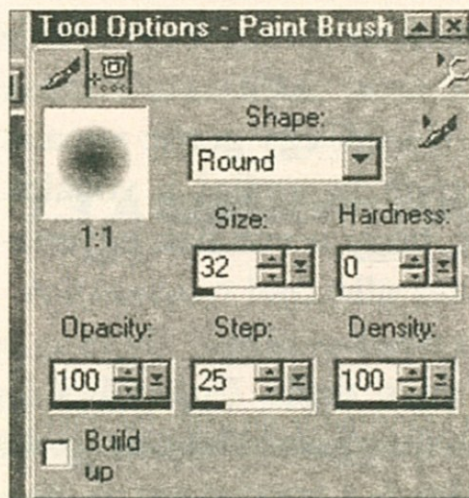
Tipp: Ha a jobb egérgombbal a kék égboltra kattintunk, a szín a háttérszínre tevődik át.

Ezek a színárnyalatok más eszközökkel (például az ecsettel vagy a Színkitöltéssel) is átvihetők.



7.2 A standard ecset

Mire való egy ecset? Természetesen mázolásra, amennyiben nincsen különösebb művészi vénánk. Akkor festünk, ha homlokon csókol a múzsa. Ha elővettük az *Ecset (Paint Brush)* eszközt, akkor a *Tool Options* menüponton keresztül beállíthatjuk az *Ecsetformát (Shape)* és a *Fedőképességet (Opacity)*.



Az Ecsetforma beállítása

- Állítsuk be az *Ecsetvég* formát a *Shape* listamezőben.
- A *Méret (Size)* megadja az ecsetvonás átmérőjét.
- A *Keményység (Hardness)* érték a festéknyom élességére utal. (Próbáljuk ki!)
- A *Sűrűséggel (Density)* a színmennyiséget határozzuk meg.
- A *Fedőképesség (Opacity)* egy-egy szín hígítási fokát adja meg (mint az akvarelleknél).
- A *Lépésszámnál (Step)* a festékcseppek közötti távolságot definiálhatjuk.



7.2.1 Egy kis vidám gyakorlat

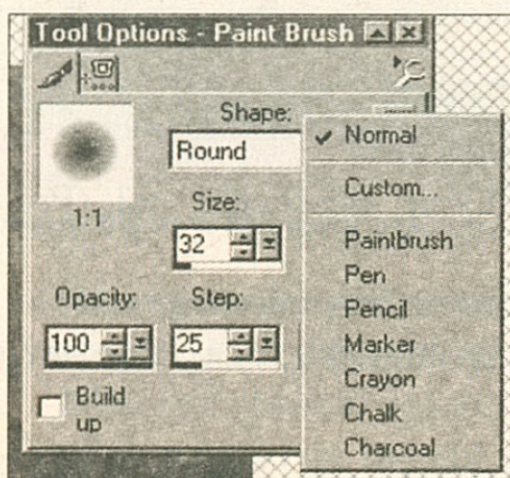
Most jöjjön valami vidáma dolog!

- A felhasználói felületen hozzunk létre egy üres lapot a *File/New* (*Fájl/Új*) menüpontban.
- Az eszköztárban kattintsunk a standrad ecset (*Paint Brush*) szimbólumra.
- A *Tool Options* (jobb egérgomb!) alatt válasszunk ki egy kerek ecsetformát. Hagyjuk jóvá a további beállításokat, később majd ezekkel is játszhatunk egy kicsit.
- Kattintsunk az *Előtérszín* színtáblára (jobb oldal), és jelöljük ki a *Color* párbeszédmezőben egy erős piros színt.
- Fessünk most az üres lapra egy kört.
- Tetszés szerint állítsuk be a belső részekhez a kívánt színt.
- Csukjuk be a szemünket és fessük meg az arc többi részét. Talán jobb is, ha ezt a képet most nem mutatjuk meg.

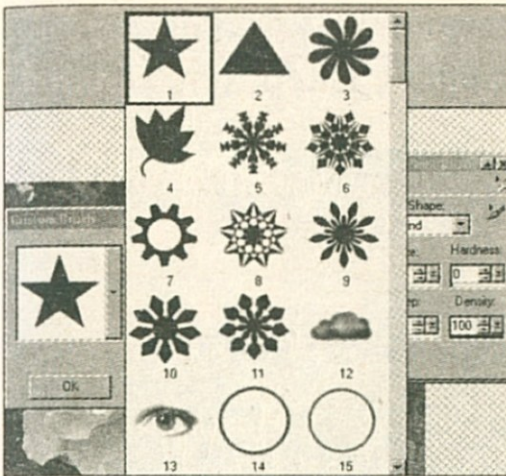
Figyelem! Ha - hozzánk hasonlóan - Önök is csak egy görbe vonalat tudtak rajzolni, akkor érdemes a **Shift** billentyűt használni a vonalak meghúzásánál. Ez gondoskodik ugyanis arról, hogy a vonalak egyenesek legyenek.

7.2.2 Speciális ecsetek

Ha a *Paint Brush/Tool Options*-ban a jobb felső sarokban az ecset szimbólumra kattintunk, megnyithatjuk a menüt.



További ecsettípusok használata



Ecsetformák minden mennyiségben

Itt további ecsettípusok találhatóak, mint például a ceruza (pencil) vagy a színes ceruza stb.

Kattintsunk a *Custom*-ra, itt további ecsetformákat találhatunk. Nincs értelme most ismertetni az egyes formákat, egyszerűen próbáljuk csak ki ezeket. Garantáljuk, hogy jó szórakozás lesz!

7.3 A Klónecset (Clone Brush)

A *Klónecset* használatával lépésről-lépésre ismerkedünk meg, ugyanis ez az egyik legkülönösebb eszköz a Paint Shop Pro 7-ben. Kis ügyességgel különböző képek vagy fotók képterületeit másolhatjuk egybe. Ha már gyakorlottak vagyunk, olyan tökéletes munkát is végezhetünk, hogy senki se veszi észre a „hamisítást”.

Ennek az eszköznek persze főleg a képretusálásnál és a fotómontázsok készítésénél (reklám) van értelme. Itt egy olyan eljárásról van szó, amelyben a fénykép kijelölt képterületeit egy ecsetbe tölthetjük és azokat vonásonként átvihetjük. Persze jobb, ha mindezt egy példán követjük végig, hiszen az minden szónál többet mond.

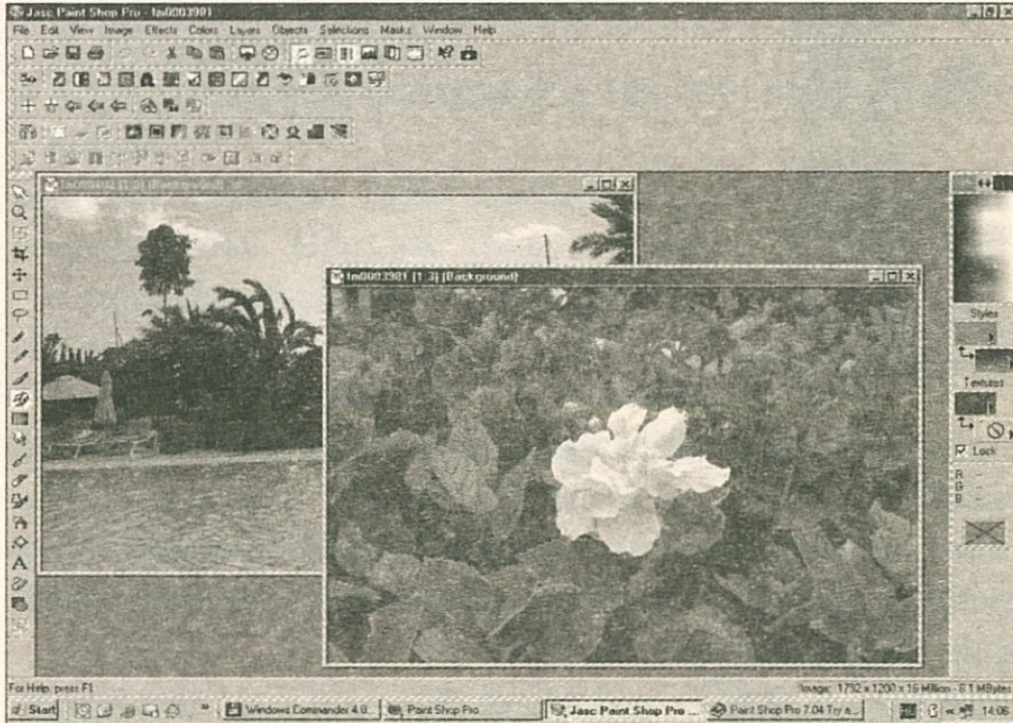
7.3.1 A Klónecset használata

Először is töltsünk be két képet. Ezeknek méretarányosan illeniük kell egymáshoz. Más szóval, a testeknek, testrészeknek, tárgyaknak mindkét képen hasonló méretűeknek kell lenniük.



**TIPP
PLUSZ**

Tipp: Ha tehát például egy arcot akarunk egy fába másolni, akkor a fának és az arcnak azonos méretűeknek kell lenniük a képeken.

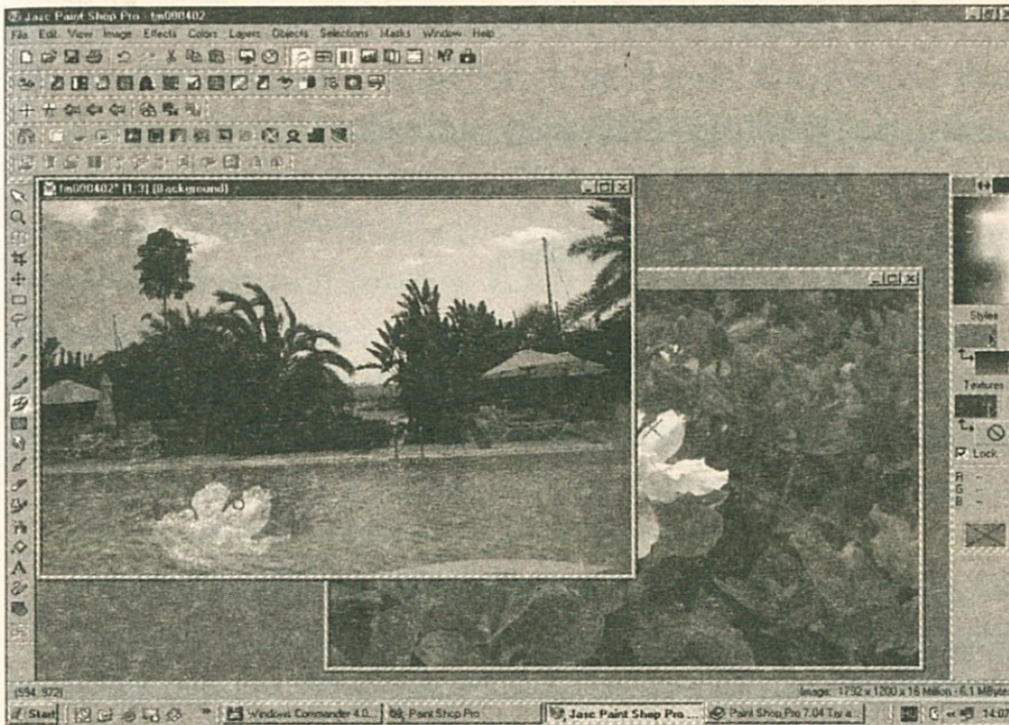


Ezt a két fotót kell valahogy összeillesztenünk

- A Paint Shop Pro elindítását követően töltsük be a két képet.
- A jobb egérgombbal kattintsunk az átmásolni kívánt képrészletre.
- Nem történik semmi? Azt csak gondolják, de valójában nagyon is sok minden történt. Váltunk át a másik képre, és a bal egérgombbal klikkeljünk arra a képterületre, ahol a fényképet el akarjuk helyezni.

Figyelem! Ne változtassunk még semmit a *Clone Brush/Tool Options*-ban! Erre majd később fogunk sor keríteni.

- Lenyomva tartott bal egérgombbal húzzuk ide-oda az ecsetet. Nagyon figyeljünk! A kijelölt képterület lassacskán átkerül a másik részre.
- Tudjuk, hogy ez még nem tökéletes, de mégis, elsőre nagyon jó munkát végeztünk.
- Most jön a finommunka: Nyissuk meg a *Clone Brush/Toll Options* menüt (jobb egérgomb), és állítsunk be egy alacsonyabb értéket (kb. 20) az ecsetméretre.



Lassan megjelenik az átmásolt képrészlet

- Kattintsunk most a célfotóra, amely az áthelyezett képrészletet tartalmazza.
- A jobb oldalon kattintsunk közvetlenül egy nem egészen tiszta részre, hogy ott felvegyük a színt (például a víz színét).

Figyelem! Ha a célfotó retusálásakor alaposan szemügyre vesszük a képet, az ecset mellett egy kis keresztet fogunk felfedezni, amely átviszi az alatta levő színeket és mintákat. Ha a standard eljárás nem működik, akkor csak a szomszédos mintát kell átvennünk a jobb egérgombbal.

- Vigyük át a színt vagy a mintát a nem egészen tiszta helyekre.
- Hasonlóan járjunk el az összes ilyen helyen.

Tipp: Minél közelebb érünk a retusálás során a szélekhez, annál kisebb ecsetméretet kell választanunk. A pontosabb munka érdekében éljünk a zoomolási lehetőséggel is!



Láthatjuk, hogy az átmásolt részek a környezethez igazodnak. Ha már egy kis gyakorlatot szereztünk ennek az eszköznek a használatában, akkor a legextrább másolások is tökéletesen sikerülnek.

7.4 A színcserélő (Color Replacer)

A *Színcserélő* segítségével a fénykép bármelyik színét kicserélhetjük egy másikra. Ennek során lehetőségünk van arra, hogy minden azonos képértéket kicseréljünk (tehát az egész képre vonatkozóan), vagy csak azokat, amelyek a kurzor alatt vannak.

- Töltsük be azt a képet, amelynek a színét meg akarjuk változtatni.
- Nyissuk meg a *Színkijelölés* eszközt.
- A jobb egérgombbal kattintsunk arra a képen lévő színre, amelyet később ki akarunk cserélni.
- Ez a szín most megjelenik a jobb felső részen a *Háttérszín (Background Color)* színtáblában.
- Most nyissuk meg az *Előtérszín (Foreground Color)* színtáblát, és válasszuk ki azt a színárnyalatot, amelyikkel a *Háttérszínt* helyettesíteni akarjuk.
- Váltunk át a *Színcserélőre* a *Színkijelölésről*.
- Kérem, ellenőrizték: az Előtérszín nem változhat!
- Kattintsunk kétszer a képen a *Háttérszínre*, hogy kicserélhessük azt.

Ha JPEG képformátumot használtunk vagy a képen kisebb satírozások vannak, akkor valószínűleg nem cserélődtek ki teljesen a színek. A jobb eredmény érdekében érdemes BMP vagy TIF fájlokat használnunk.

Tipp: A hibás helyeket a színek részleges cseréjével lehet korrigálni. Járjunk el ugyanúgy, mint az imént, de most ne klikkeljünk duplán, hanem tartsuk lenyomva a bal egérgombot, hogy befesthessük az új színt.



7.5 A Retusáló eszköz (Retouch)

Ezzel az eszközzel elsimíthatók a kép hibái. Ha például nem igazán sikerült egy szín átvitele, a *Retusáló* eszközzel végezhetjük el a finom munkát. Képzeld el azt a helyzetet, hogy egy nem egészen tiszta kép-területeket át kell festeni. Ezt a legjobban a *Retusáló eszközzel* végezhetjük el.

- Töltsük be a retusálandó képet.
- A bal oldali eszköztárban kattintsunk a Retusáló eszközre.
- Nyissuk meg a *Retouch/Tool Options* (jobb egérgomb!) menüt.
- Kattintsunk a középső regiszterlapra.
- A *Retusálás módja* listamezőben válasszuk ki az *Elmosás (Smudge)* opciót. Nincs más hátra, mint hogy elkenjük a kis hibákat.
- Irányítsuk a kurzort a hibás helyre, és kezdjük el kifesteni az egérrel. Láthatjuk, ahogy fokozatosan eltűnnek a hibák.

1. tipp: Ott kezdjük el az ecsettel dolgozni, ahol a színek a legteljesebbek, és aztán húzzuk az ecsetet lenyomott bal egérgombbal a hibás területre. Láthatjuk, hogy a gép a „jó és erős” színeket használja a retusáláshoz.

2. tipp: A kontraszttól és a színek fedésétől függően játszhatunk a *Fedőképesség (Opacity)* és a *Sűrűség (Density)* opciókkal.



7.6 A karcolások eltüntetése

Jaj! Mi történt? Míg a nyári úti célokról vitatkozott partnerével, megsérült a kedvenc fotója. A vasalás ellenére is maradt rajta néhány karcolás.

Nos, legkésőbb a kibékülést követően felvetődik az a kívánság, hogy kijavítsuk a hibákat, mármint a kép hibáit!

Figyelem! Ha beszkeneltük a fényképet, feltétlenül 24 bites színmélységgel mentjük el (vagy szürkeárnyalatosként), különben nem működik az eszköz. Ezenkívül transzparens területek sem lehetnek.

- Ha betöltöttük az összekarcolt képet, kattintsunk a *Karcolás eltüntetése (Scratch Removal)* eszközre.
- A *Scratch Removal/Tool Options* pontban növeljük az értéket kb. 100-ra, a keretet hagyjuk úgy, ahogy van.
- Az egérrel menjünk a hibás hely első pontjára.
- Húzzunk az egérrel egy keretet köré.

Tipp: A nyílombokkal a kijelölési keret nagyítható vagy kicsinyíthető.

Ha most elengedjük a bal egérgombot, a karcolás, színe automatikusan a környezetéhez igazodik.

Ha például a képen lévő mozgó vízfelületről szeretnénk eltávolítani valamilyen hibát, egy kis árnyék marad vissza, ami azonban csak annak fog feltűnni, aki előzőleg látta az összekarcolt képet.

7.7 A Radír (Eraser)

A *Radír* ismertetését gyorsan elintézhethetjük, hiszen a standard ecsethez hasonlóan működik. A kiradírozott képterületeket a jobb felső részen, a színtáblában látható háttérszínnel helyettesíthetjük. Azonban a standard ecsettel ellentétben a bal és jobb egérgombok fel vannak cserélve.

Figyelem! A Radír a törlésnél minden törölt információt megjegyez egy rétegen. Ha lenyomott jobb egérgombbal megismételjük a mozdulatokat, visszaírhatók a korábbi képinformációk.

- Keressük meg a bal oldali az eszköztárban a *Radírt*. Előzőleg jelöljük ki egy kerettel a kiradírozandó területet.
- Az *Eraser/Tool Options* pontban határozzuk meg a Radír formáját.
- A *Fedőképesség* és a *Sűrűség* opciókra már nem vesztegetünk több szót, hiszen korábban többször is beszéltünk róluk.
- Ha a cserénél egy struktúra effektust szeretnénk (tapéta), akkor állítsuk be ezt az effektust a *Foreground/Texture (Előtér/Textúra)* táblában.



**TIPP
PLUSZ**

7.8 A Festékpisztoly (Airbrush)

Ha lakkspray-jellegű hatást akarunk elérni, használjuk a *Festékpisztolyt*. A *Tool Options* menüpont alatt elvégezhetjük a már megismert beállításokat a formára és a sűrűségre vonatkozóan.

Hozzunk létre egy kijelölési keretet a képrészlet körül, állítsuk be a színtábla jobb felső részén az elő- és háttérszíneket, majd szórjunk új festékszínt a kereten belüli területre. Ne feledjük, hogy a *Fedőképesség* opcióval nagyon finom hatások érhetőek el.

Tipp: Ha kijelölési keretet alkalmazunk, akkor ragasztócsíkként is használhatjuk annak széleit.

7.9 A Színkitöltés (Flood Fill)

A *Színkitöltés* valamivel radikálisabb eljárás, mint a *Festékpisztoly*. A kijelölt képrészt egy normál színnel, mintával vagy színárnyalat-kifutással tölthetjük ki.

Válasszuk ki a *Tool Options* menüpont alatt a *Normál* beállítást, és bal oldalon kattintsunk a kijelölési keretre. A bekeretezett területet az aktuális előtérszínnel töltöttük ki. Jobbra klikkelve betölthetjük a háttérszínt.

Figyelem! Itt is érvényes, hogy 24 bites képre van szükségünk.

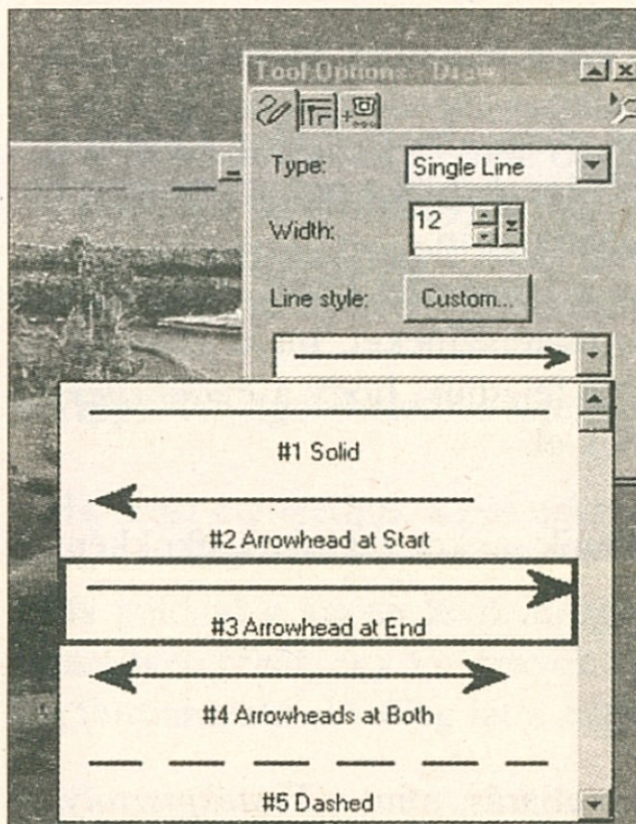
7.10 A Rajzceruza (Draw)

A *Rajzceruza (Draw)* a vektorszökhöz tartozik. Vonalakat, nyilakat és hasonló ábrákat készíthetünk vele.

Ennek az eszköznek az az előnye, hogy a grafikában vagy a fényképen vektoros objektumként mindig szabadon megfogható és mozgatható, és az is marad.

Kiindulópontunk megint a *Draw/Tool Options* menü. Itt állíthatjuk be a különböző vonal- és nyíltípusokat.





A normál beállításban számos különféle vonaltípus áll rendelkezésre

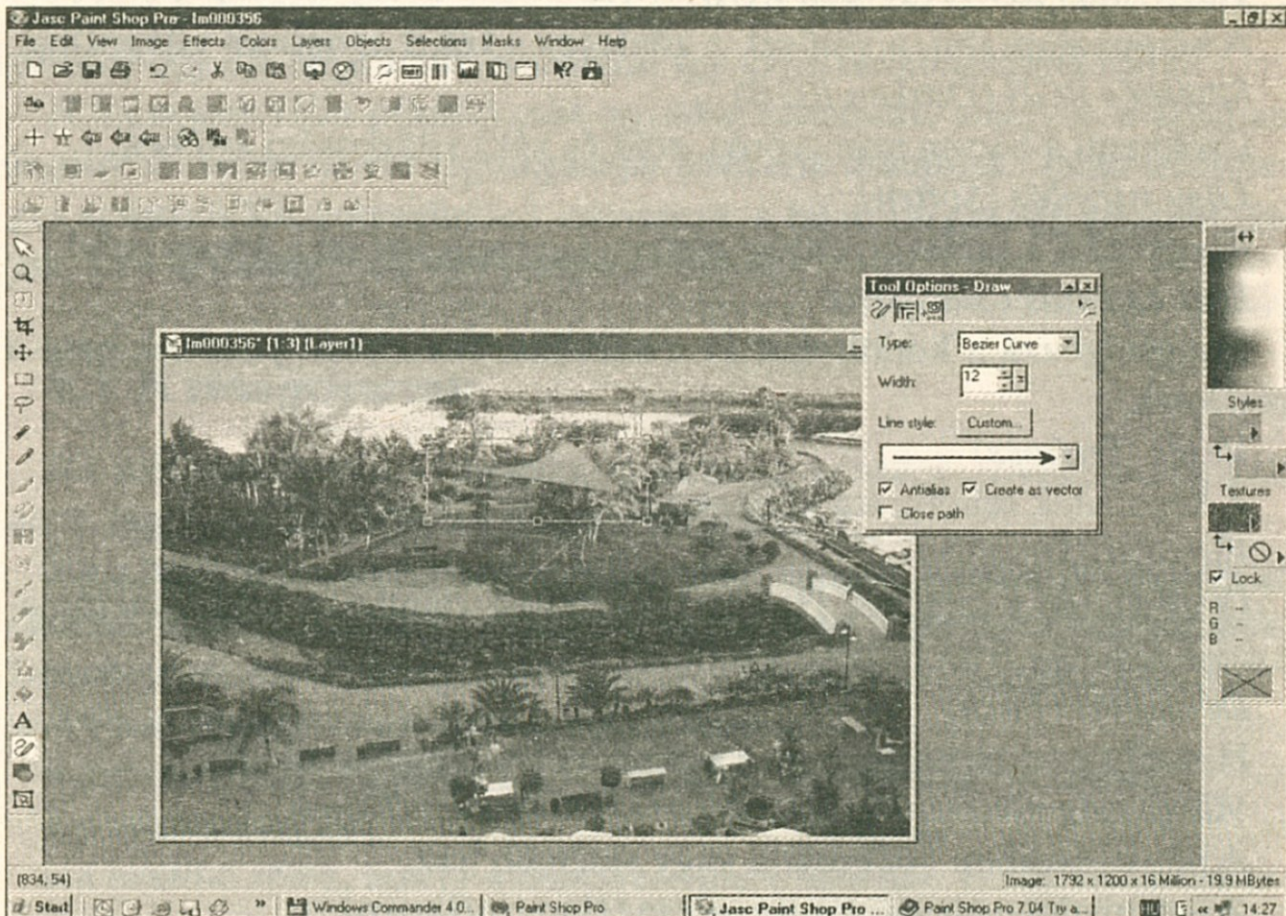
- Mindaddig, amíg a *Normál* vonaltípust használjuk, a listamezőből egy kattintással átvihetjük a rajzra a mintákat. Vagyis ki kell választanunk a típust, rámegyünk a rajzra és húzzuk az egeret. A választott típus máris megjelenik. Az elő- és háttérszíneknél választott beállítások is átkerülnek.
- Ha a *szabadkézi vonaltípust (Freehand line)* választjuk, akkor nem egyenes vonalat húzunk, hanem láthatóvá válik ideges kezünk remegő mozgása.
- Érdemesebb tehát a *Pontról-pontra (Pont to Point Line)* opcióra voksolunk a vonaltípusnál.

7.10.1 A Bezier-görbék

Ha a vonaltípus beállításánál a *Beziert* választottuk, akkor görbévé változtathatjuk az egyeneseket.

Első pillantásra ez az eljárás kissé idegennek fog tűnni, ám némi gyakorlás után menni fog, mint a karikacsapás.

- Miután kiválasztottuk a Bezier vonaltípust, húzzunk egy egyenest.
- Engedjük fel az egérgombot és kattintsunk a vonal fölött balra.
- Nagyon figyeljünk! A vonal fölötti első kattintásra szabályosan felível a vonal.
- Ha lenyomva tartjuk a billentyűt, célzottan irányíthatjuk ezt az alakváltozást.
- Klikkeljünk most ismét a vonal fölött jobbra. A vonal itt is ide-oda tolható.
- Ha most elengedjük az egérgombot, minden bizonnyal egy görbét kaptunk.



A görbe valamilyen alakot vesz fel a második kattintásnál

Tipp: Jól ismerjük már a vektoros objektum körüli különféle fogópontokat. Ezekkel utólag is módosíthatóak a görbék.



7.11 A retusáló funkciók és hatásuk

A képek retusálásához a Paint Shop Pro 7 számos eszközt bocsát a rendelkezésünkre, s néhány retusálási lehetőség szűrőként is használható.

Ugye emlékszünk? Az eszköztárban kattintsunk a *Retusáló eszközre*, és válasszuk ki a megfelelő módot a *Retouch/Tool Options*-ből.

Az alábbiakban rövid áttekintést nyújtunk a különböző retusálási opciókról.

Néhány retusálási opció áttekintése

Világosítás RGB (Lighten RGB)

A három alapszín, a vöröset, a zöldet és a kéket azonosan világosítja.

Sötétítés RGB (Darken RGB)

Csökkenti a három szín (vörös, zöld és kék) világossági értékeit.

Lágy rajzolás (Soften)

Kiegyenlíti a széleket, enyhe életlenségi hatás lép fel a képen belül.

Éles rajzolás (Sharpen)

Hangsúlyozza a kontúrokat és a széleket. Élesebben jelennek meg a részletek.

Vésés (Emboss)

A képadatok reliefszerű elidegenítése, szürkés satírozás.

Elmosás (Smudge)

Összekeveri a színeket. Hasonló hatást kelt, mintha az ujjunkkal elmaszatolnánk egy friss festéknyomot.

Dörzsölés (Push)

Hasonlít az elmosáshoz, de a színek határai megmaradnak.

Világosság növelése/csökkentése (Lightness Up/Down)

A kép egészében világosabb vagy sötétebb lesz.

Színárnyalat növelése/csökkentése (Hue Up/Down)

Az aktuális színeket a határos színértékek szerint felfelé vagy lefelé korrigálja.

8 Rétegekkel dolgozva

Nem egyszerű megérteni, hogy a Paint Shop Pro 7 képes több rétegre osztani egy-egy képet, s e rétegek külön-külön is szerkeszthetők. Az alábbiakban ebből adunk ízelítőt.

Bizonyára el tudunk képzelni egy írásvetítőt, amelynek az üveglapjára egy táblázatot (például forgalmi adatokat) tartalmazó fóliát helyezünk. Ez a fólia egy átlátszó réteg, csak a rajta lévő szöveget vetíti a gép a vászonra. Most helyezzünk egy színes fóliát az eredeti fóliára. Ez tartalmazhat például egy kis diagramot. A táblázat így jóval tartalmasabbá válik.

A harmadik fólia például csak nyilakat tartalmaz, amelyek a diagram legalacsonyabb, illetve legmagasabb értékeire mutatnak. Tehát tetszőleges számú fóliát helyezhetünk egymásra, a falon mégis egy képként látjuk, ami látszólag csak egy réteget tartalmaz.

8.1 A rétegtípusok

Ha sok képből álló fotómontázst akarunk készíteni, óvakodnunk kell attól, hogy csupán egyetlen rétegen dolgozzunk.

Ha a beillesztés során csak egy kis hibát vétünk, kezdhethetjük előlről az egészet. Használjunk egy külön réteget és nem lehet ilyen problémánk. Létrehozunk egy új réteget, de ez nem érinti a többi réteg beállításait.

A Paint Shop Próban három rétegtípus van:

- a rászterréteg, amelyen a leggyakoribb fotómontázsok futnak,
- a vektorréteg és
- a beállító réteg, amely a rászterréteghez hasonlít. Ezzel változtathatjuk meg egybefüggően a különböző rétegekből álló képek színértékeit.

Tipp: Csak akkor alkalmazzunk beállító rétegeket, ha a kép több rétegből áll. Ha csupán egyetlen réteg van, használjuk a normál színszűrőt.



8.2 Rétegek a gyakorlatban

Mindenekelőtt töltsünk be két olyan képet, amelyet együtt tudunk használni. Példánk szempontjából nincs jelentősége annak, hogy milyen fájlt használunk. Egyre azonban ügyeljünk: ha keverni akarjuk a fájlokat, előbb ellenőrizzük a felbontásukat. Nincs értelme egy 640 x 480 képpontos felbontású képet olyan képpel keverni, amely 1024 vagy több pixeles.

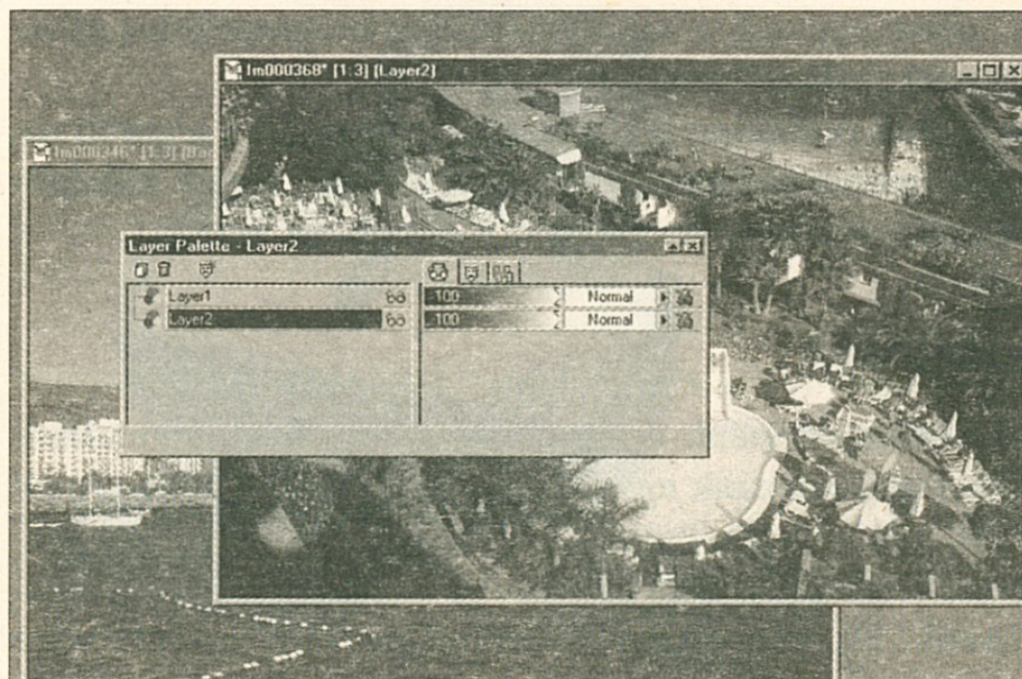
- Most pedig kezdjük meg a keverést, azaz egyik kép átmásolását a másikba. Kattintsunk ehhez a másolni kívánt képre.
- Az ikonsorban klikkeljünk a *Másolásra (Copy)*, vagy nyomjunk **Ctrl + C**-t. Ezután kattintsunk az eredeti képre, végül válasszuk ki a *Szerkesztés/Beillesztés új réteggént (Edit/Paste as New Layer)* opciót.



Beillesztünk egy új réteget

- Nyissuk meg a *Rétegpalletta – Szabad kijelölés*-t. Láthatjuk, hogy a beillesztett kép még szabad kijelölésként jelenik meg.
- Most új réteget hozunk létre a szabad kijelölésből.

- Váltunk vissza a rétegepalettára, miután beillesztettük a szabad kijelölést. A jobb egérgombbal kattintsunk a *Réteg létrehozása* szimbólumra. Ez balra, a szabad kijelölés felirat fölött található. Ekkor megnyílik egy menü, különböző parancsokkal.
- Válasszuk ki az *Új raszter réteg (New Raste Layer)* opciót.
- A *Réteg/Tulajdonságok (Layer Properties)* párbeszédmezőben adjunk meg egy jellemző nevet a rétegnek. A többi beállítást hagyjuk jóvá.
- Most kattintsunk az új rétegre, és húzzuk fel, hogy jobban látható legyen.
- Most még egy kicsit szerkeszthetjük a réteget. Kattintsunk a jobb oldalon a réteg nevére, és válasszuk ki a menüben a *Tulajdonságokat*.
- Ha túlságosan ríkító a beszúrt terület, nyissuk meg a *Tulajdonságokat* a *Beállítási módban (Blend mode)*. Válasszuk a *Túlexponálást (Burn)*.
- Térjünk vissza a *Rétegepalettához*. Használjuk a rétegnevünktől jobbra elhelyezkedő beállítási eszközt. Az egeret húzva magasabbra vagy alacsonyabbra állítható vele például a *Fedőképesség* (a kiválasztott beállítási módtól függően).



Új réteget hozunk létre a szabad kijelölésből

9 Képek a papíron

Végre sikerült feltuningolni fotóinkat, azaz olyanokká varázsolni, amelyekkel már maradéktalanul elégedettek vagyunk. Itt az idő, hogy ne csak a számítógép monitorán, hanem papíron is megcsodálhassuk alkotásunkat. Ekkor sietnek segítségünkre a fotónyomtatók.

A digitális fényképezés legnagyobb előnye, hogy az elkészült képeket azonnal megtekinthetjük, a nekünk tetszőket megtarthatjuk, a nem annyira jól sikerülteket pedig törölhetjük. További pozitívum, hogy a digitális formátum miatt a fotókat igen könnyű szerkeszteni, módosítani, az esetleges apróbb hibákat korrigálni.

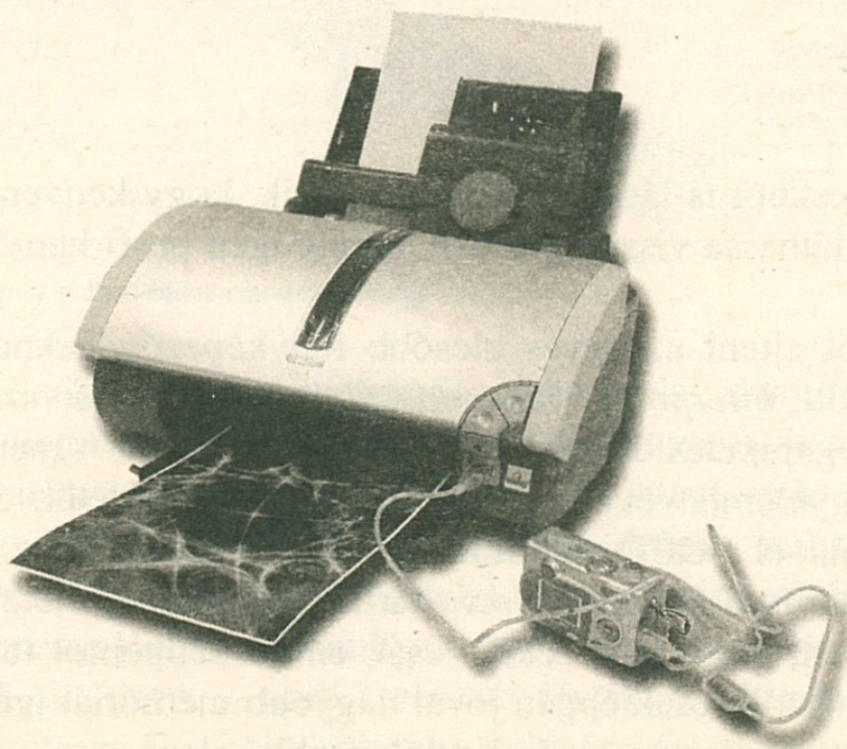
Mondhatnánk, hogy ez mind szép és jó, de akkor miért használnak egyesek még mindig filmes kamerákat? Ennek az egyik oka, hogy az egyre alacsonyabb árak ellenére még mindig komoly eltérések tapasztalhatók az ugyanolyan képességű analóg és digitális gépek árai között. A másik pedig az, hogy ha nem csak a monitorunkon szeretnénk megtekinteni a fényképet, akkor egészen a legutóbbi időig meglehetősen nehezen juthattunk „kézzel fogható” eredményhez.

Szerencsére ez utóbbi probléma ma már a múlté, hiszen a legtöbb fotólaborban vállalják memóriakártyán vagy CD-n érkező képek kidolgozását, ezenfelül a fotónyomtatók ára is egyre kedvezőbbé válik.

9.1 Mivel kezdünk?

Mielőtt azonban belemerülnénk a digitális fényképek kinyomtatásának a folyamatába, foglalkozzunk egy kicsit az alapanyaggal, a képpel! A digitális kamerák egyik szolgáltatása, hogy a rendelkezésre álló memóriával való takarékoskodás érdekében kisebb vagy nagyobb felbontású fotókat készítsünk. Ez, ha például számítógépre vagy az internetre dolgozunk, nem probléma, ezeken a médiumokon egy 800x600-as kép tökéletesen megfelel, ráadásul a letöltési idő sem vágja földhöz a lassabb netkapcsolattal rendelkezőket.

Más a helyzet azonban, ha papírképet szeretnénk készíteni: ekkor érdemes a lehető legnagyobb felbontásban dolgozni. Gondoljunk csak bele: a monitorok felbontása általában 96 dpi, míg a nyomtatók 300 dpi felett dolgoznak. A dpi a dot per inch rövidítése, és az egy col-nyi hosszúságon elhelyezett képpontok számát jelenti. Ennek megfelelően a 96 dpi körülbelül 0,26 mm-es ponttávot jelöl, a 300 dpi pedig 0,08 mm-est. Ebből következően a monitoron még elfogadható minőségű 800x600 pixeles felbontású kép 96 dpi-vel 21x16 cm méretű, 300 dpi-vel kinyomtatva azonban már csak 7x5-ös. Ezt összehasonlítva a normál fényképek 9x13-as méretével, látható, hogy igencsak apró fotókat kapnánk. Felvetődhet az a kérdés, hogy akkor miért nem nyomtatunk alacsonyabb felbontásban? A válasz az, hogy sajnos a szemünk a 300 dpi-nél jelentősen alacsonyabb felbontású nyomatok esetén könnyedén érzékeli a különálló képpontokat. Ez egy színes magazinnál még talán nem is akkora probléma (tessék csak egy színes újságban megvizsgálni a képeket – közelebbről nézve azonnal láthatóvá válnak a pixelek), a valóban fotóminőségű nyomatok előállításához azonban nem érdemes 300 dpi alá menni.



Canon i865: egy remek választás annak, aki papíron is szeretné látni digitális fotóit

Mit jelent ez a kamera szempontjából? A digitális fényképezőgépek érzékelőjének a felbontását megapixelekben adják meg, tehát például egy 3.1 MPixeles kamera általában 2048x1536-os felbontású képeket készíthet. Mekkora képet nyomtathatunk ki, ha ragaszkodunk a 300 dpi nyújtotta minőséghez? A válasz egy kis számolással gyorsan megadható: $2048/300 \cdot 2,54 \times 1536/300 \cdot 2,54$, azaz 17x13 centiméterest – ez valamivel nagyobb, mint egy A4-es oldal fele. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy nem lehet A4-es méretben nyomtatni, csak éppen nem lesz ideális a minőség.

Felfelé természetesen minőségromlás nélkül eltérhetünk a 300 dpi-tól, tehát a 10x15-ös képek kiválóak lesznek.

Az alábbi táblázatban tájékoztatásképpen megadunk pár képmérethez tartozó ajánlott felbontást:

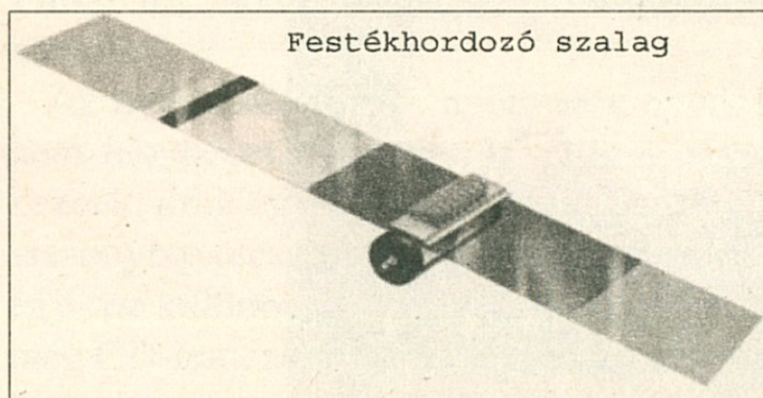
9x13 cm	1,62 MPixel
10x15 cm	2,1 MPixel
A6 (képeslapok)	2,2 MPixel
A5	4,3 MPixel
A4	8,7 MPixel
A3	17,4 MPixel

Amint az a fenti értékekből is látszik, aki arra vágyik, hogy kedvenc fotóját faliszőnyegként láthassa viszont, annak bizony igen profi kamerát kell választania.

Érdemes egy pár szót ejteni az egyes olcsóbb fényképezőgépeknél előszeretettel alkalmazott *interpolált felbontásról* is. Arról van szó ugyanis, amikor a 3 Megapixeles érzékelővel felszerelt kamerát – marketing szempontokat figyelembevéve – 6 Megapixelesként hirdetik, és csak apró betűkkel árulják el a CCD valódi képességeit. Ezzel csak az a baj, hogy az így készült fotó semmivel sem tartalmaz több részletet, mint a 3 Mpixeles (lévén, hogy az érzékelő csak ennyi képpontot tud megkülönböztetni egymástól), csak éppen jóval nagyobb memóriát igényel, ráadásul kinyomtatva valamivel még homályosabb is lesz.

9.2 A házi laboratórium

A tökéletes fotóminőség eléréséhez bizony nem mindegy, hogy milyen nyomtatót használunk. Ha csak ritkán van szükségünk erre a minőségre, és igazából csak egy asztali mindenesre vágyunk, egy kutyaközséges tintasugaras nyomtató is jó szolgálatot tehet. A mai 25-30 ezer forintos kategóriába tartozó példányok már megállják a helyüket a mindennapokban, és speciális (fotó)papírra – igaz, általában nagyon lassan – egész megfelelő minőségű fényképeket is készíthetünk velük. Más a helyzet azonban, ha gyakran van szükségünk digitális képeink előhívására, illetve valóban csúcsmiőségre vágyunk. Ekkor már egy „átlagos” nyomtató nem lesz képes sem minőségi, sem terhelhetőségi, sem pedig szolgáltatásbeli igényeinket kielégíteni – ami talán természetes is, hiszen nem erre a célra szánták őket. Sokkal hasznosabbnak bizonyulhat tehát egy *dedikált fotónyomtató* beszerzése.

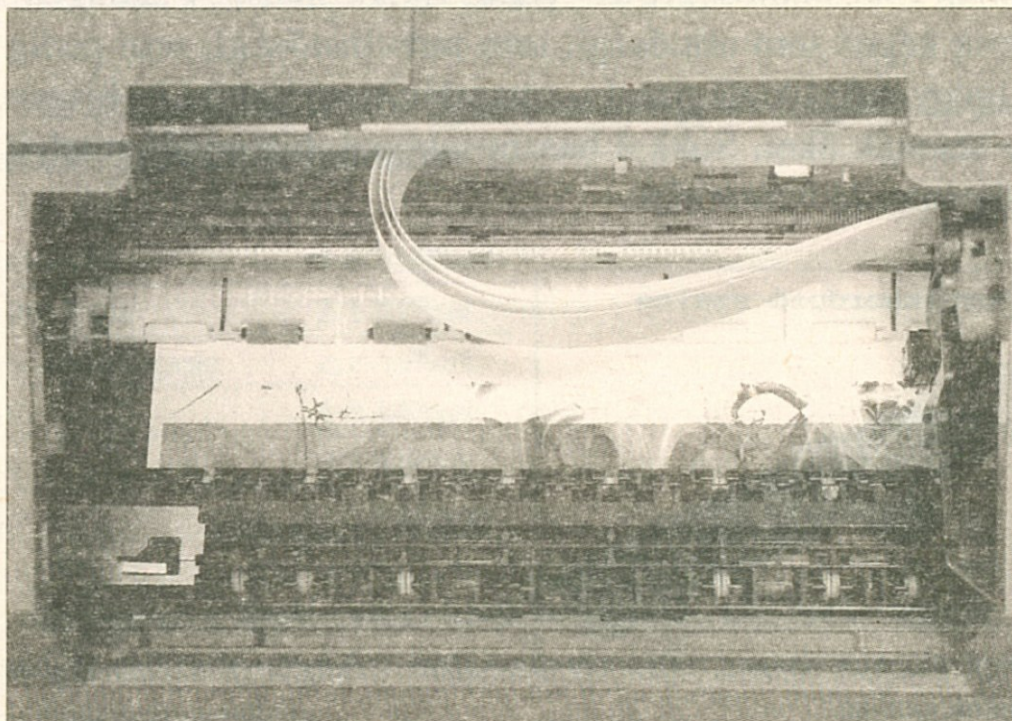


Ilyen a festékhordozó szalag

Ezekből a szerkezetekből gyakorlatilag annyiféle akad, ahány hagyományos társaikból: van lézeres, tintasugaras és speciális hőnyomtató is. A három felsorolt típusból az első jelentősége elhanyagolható, hiszen egyfelől a színes lézerek még igen drágák, másfelől az általuk nyújtott képminőség nem igazán felel meg a fotóminőségnek. Ennek egyik oka éppen a lézeres technológia, ugyanis az ilyen nyomtatók – kevés kivételtől eltekintve – apró szemcsés festékporról dolgoznak, amely kiválóan alkalmas éles kontúrok felrajzolására, ám jóval nehezebben alkalmazható a finom színátmenetekre, ugyanis még magasabb felbontásnál is jól

láthatóak a képpontok. Előny ezzel szemben, hogy a jó minőséghez nincs szükség drága fotópapír használatára, egy kicsit vastagabb fénymásolópapíron már „maximális” minőséget kapunk.

Mit tegyünk tehát, ha nincs fotónyomtatónk, de van hozzáférésünk egy színes lézernyomtatóhoz? Egyszerűen növeljük meg a nyomtatási felbontást! Tehát ne 300 dpi-ben, hanem például 600 vagy 1200 dpi-ben dolgozzunk. Ha ragaszkodni szeretnénk a fent ismertetett méretekhez (azaz pl. 3 MPixeles gépünkkel egy képeslapot készítünk), valamilyen szoftverrel (Photoshop, Paint Shop Pro) növeljük meg a képfájl felbontását 600 vagy 1200 dpi-re!



Készül a festmény a Canon i 865-össel

Érdemes figyelembe venni, hogy így igen nagy képfájlokat készítünk, nem árt tehát, ha van hely a memóriában és a merevelemezen. Ilyenkor egyébként nem baj, ha a fényképezőgép által használt interpolált felbontást is igénybe vesszük, a lényeg, hogy a 600 dpi-vel kinyomtatott kép méretében fele a 300 dpi-snek, tehát egy A6-os képeslaphoz 600 dpi-vel 4,3 Megapixeles felvételre van szükség (ez felbontásban jelenthet például 2400x1800 képpontot).

9.3 Tintasugaras nyomtatók

A lézernyomtatók után térjünk át valódi fotónyomtatókra! Ezek általában két csoportra oszthatók: az egyik, egyre inkább növekvő csapat a hagyományos, mindenki által jól ismert *tintasugaras technológiát* alkalmazza, ám különleges tintákkal és nagyobb precizitású szerkezetével sokkal jobb minőséget képesek produkálni. Ehhez a legújabb modellek már hat vagy akár nyolc különböző színű tintát használnak a minél tökéletesebb színvisszaadás érdekében. Miért van szükség ennyi festékre?

Gondoljunk csak bele: ha csak sötétkék tintánk, van akkor a világoskék eget csak úgy ábrázolhatjuk, ha a fehér papírt nem fedjük le teljesen, csak mondjuk 30 százalékosan – dithering –, azaz körülbelül minden harmadik képpontot teszünk le. Ez azt jelenti, hogy máris csak 100 dpi-vel dolgozunk, amely bizony csökkenti a képélességet és a képpontok is láthatóvá válnak. Ezzel szemben ha világoskék festék is a rendelkezésünkre áll, akkor sokkal szebb, folyamatos színárnyalatokat is kikeverhetünk.

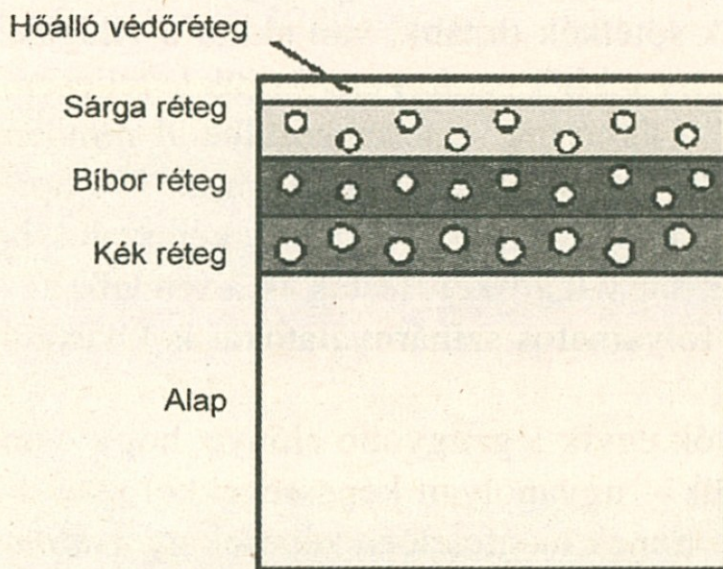
Az ilyen tintasugaras nyomtatók egyik legnagyobb előnye, hogy – ha nem fényképet nyomtatunk velük – ugyanolyan képességekkel rendelkeznek, mint egyszerűbb társaik. Ennek megfelelően képesek gyorsan és viszonylag olcsón színes dokumentumokat nyomtatni, ráadásul mindezt egy sor különböző papírfajtára és méretre. Egyes komolyabb modellek még CD-lemezekre is nyomtathatnak, igaz, ehhez speciális alapanyag is szükséges.

9.4 Hőnyomtatók

A következő csoportba tartoznak a különböző *hőnyomtatók* (termotranszfer és termo-autokróm). Mindkét csoport működési elve, hogy a bennük használt festékek a hő hatására változtatják meg színüket, így hozva létre a képet. A termokróm eljárás lényege, hogy a különleges festékanyagot maga a papír tartalmazza. Nagy előnye, hogy környezetkímélő (nincs kiürülő kazetta, hordozószalag vagy patron), és sosem fogy ki a tinta.

A nyomtatás során a papír háromszor halad át a nyomtatómechaniz-

muson. Először a sárga szín készül el, a papír megfelelő pontjainak a felmelegítése azokon a pontokon „előhívja” a sárga színt. Minél erősebb a melegítés, annál erőteljesebb sárgát kapunk. Ezután az egész lapot 420 nm-es UV lámpával átvilágítják, amely a fel nem használt sárga festékanyagot tönkreteszti, így az már nem lesz képes „színváltásra”. A következő menetben a bíbor készül el, amelyet 365 nm-es UV fényel fixálnak. Az utolsó áthaladáskor kerül fel a képre a világoskék (cyan) komponens.



A termoautokróm papír felépítése

Hasonló elven működnek a termotranszfer (vagy dye-transzfer) nyomtatók is. Ezekben az eszközökben a papírra egy festéket tartalmazó szalagról „vasalódnak” át a színek, gyakorlatilag ugyanúgy, mint ahogy, megfelelő alapanyag birtokában a pólónkra is vasalhatunk színes képeket. Az ilyen nyomtatókban, hasonlóan az autokróm berendezésekhez, három-négy áthaladás alatt alakul ki a végleges kép. A printerben a – speciális – papírt egy, sok-sok különálló fűtőelemet tartalmazó fej előtt vezetik el. Az egyes fűtőelemek hőmérséklete nagy precizitással szabályozható, így a színek „mélysége” is pontosan beállítható. A kész képet gyakran fóliázzák szintelen lakkal, amely az utolsó menetben kerül a papírra.

Az itt ismertetett két eljárás a valódi fotónyomtatókhoz tartozik, a segítségükkel érhetjük el ugyanis a tökéletes minőséget: az így készült

nyomatok gyakorlatilag megkülönböztethetetlenek a kémiai úton „előhívott” filmektől. További előnyük, hogy az általuk készített képek gyakorlatilag örökéletűek, nem érzékenyek a vízre, és a fényt is egész jól tűrik. Sajnos a minőségért kénytelenek vagyunk fizetni, szó szerinti és átvitt értelemben is: először is, ezek a berendezések meglehetősen drágák, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy csak és kizárólag a hozzájuk tartozó speciális papírokkal képesek dolgozni. A legtöbb ilyen nyomtató csak 10x15-ös képméretben dolgozik, ha pedig ez nekünk nem lenne elég, akkor bizony igen mélyen a zsebünkbe kell nyúlni: a megfelelő printer többszázezer forintos beszerzési ára mellé a 200-300 forint lapenként költséget is ki kell fizetnünk.

A működésből következően nincs lehetőségünk draft üzemmódban „előnézeti képet” nyomtatni – illetve van, de pontosan annyi költséggel jár, és pontosan annyi időt vesz igénybe, mint a „full-os” nyomtatás, és hát ezek a berendezések fekete-fehér szövegre sem alkalmasak.

Összefoglalva tehát: nyomtató vásárlásakor az alábbi szempontok alapján érdemes választanunk. Ha még nincs színes nyomtatónk, és nem csak és kizárólag színes fotókkal kívánunk dolgozni, akkor válasszunk a tintasugaras elven működő nyomtatók közül. Ezzel egy viszonylag olcsó, sokoldalú gépet kapunk, amely egy sor feladat ellátásában segítségünkre lesz.

Ha azonban már van otthon nyomtatónk, és csak arra van szükségünk, hogy digitális fényképezőgépünket „kiegészíthessük” egy megfelelő nyomtatóval, jó szolgálatot tehet egy hőnyomtató, amelynek a segítségével a hagyományos fotólaborokét megszégyenítő minőségű képeket készíthetünk.

9.5 A felbontás varázsa

Esett már szó a dpi-ről mint a nyomtatók által nyújtott felbontásról. Érdemes most kicsit visszatérni rá, ugyanis gyakran összekeverik a dpi mérőszámát a képminőséggel. Ennek megfelelően arra is gondolhatnánk, hogy a 300 dpi-t produkáló autokróm nyomtató (a legtöbb hőnyomtató 300-320 dpi-vel dolgozik) lényegesen rosszabb minőséget képvisel, mint az 1200 dpi-s lézernyomtató!

Mindennek oka elsősorban az, hogy a dpi megadja az adott távolságon belül elhelyezhető egyedi képpontok számát, de nem mond semmit az azok egymáshoz viszonyított helyzetéről, illetve kölcsönhatásáról. Így azután a lézerprinterek esetében, ahol viszonylag szabályos pontokat kapunk, amelyek ugyan aprók, ám jól elkülönülnek (mint ez nagyítóval jól meg is figyelhető), a fotókon még szabad szemmel is észrevehetőek ezek a „pixelek”. Ezzel szemben a tintasugaras eszközök szó szerint „festenek”, azaz az általuk használt tintacseppek össze is folynak, különböző árnyalatokat, illetve folytonos bevonatot képezve. Ugyanez a helyzet a hőnyomtatókkal, ahol természetesen a melegített területek „folynak össze” a hőáramlás miatt.

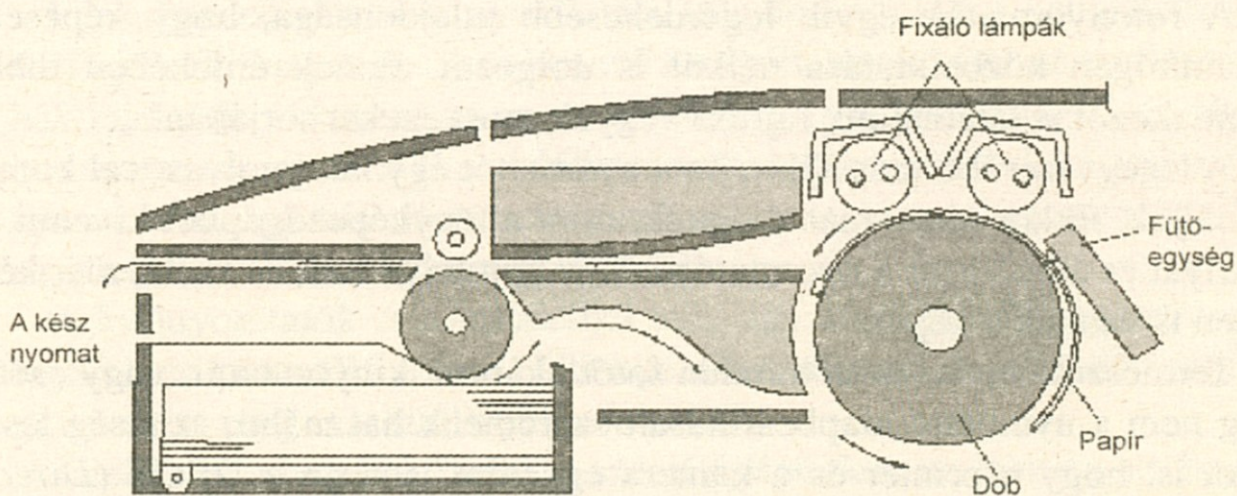
Többek között ezt a bizonyos „színkeverést” használják ki a különböző cégek különböző név alatt futó „képjavító” eljárásai (PhotoREt és társai). Végeredményben tehát érdemes minden esetben magasabb felbontás helyett inkább az ilyen speciális eljárásokat választani (ha például a nyomtató meghajtója engedi, hogy PhotoREt vagy 4800x1200 dpi-s felbontást használjunk, minden esetben válasszuk az előbbit!). A legtöbb drájver további extrákat is kínál a digitális fényképezőgépek tulajdonosainak. Így például a *Canon*-nál a *Photo Optimizer Pro* névre hallgató eljárás igyekszik intelligensen analizálni a kinyomtatandó fotográfiát, és ennek megfelelően automatikusan korrigálni az esetleges tonális és más problémákat.

9.6 Alapanyagok

Természetesen a megfelelő minőség eléréséhez elengedhetetlen a megfelelő minőségű papír használata is. Ez a hőnyomtatók esetében persze nem kérdéses, hiszen csak ilyen papírral szabad használni őket, de tintás társaik elboldogulnak egyéb nyersanyagokkal is. Ahhoz, hogy a hagyományos fotókhöz hasonló végeredményt kapjunk, az úgynevezett *fényes fotópapírokat* érdemes választani. Ezek nemcsak a vastagságukban különböznek a normál papíroktól, hanem különleges felépítésükben és vegyi összetételükben is. Így például a tinta beszívódása egyenletesebb lehet, illetve egyes esetekben a tinta anyagával történő kölcsönhatás eredményeként a tartósság is nőhet.

A fotópapírok egyik legnagyobb előnye, hogy több tintát képesek „elnyelni”, mint normál társaik, tehát sokkal gazdagabb színárnyalatokat tesznek lehetővé. Ez többek között köszönhető a bevonatban található apró kapillárisoknak is, amelyek magukba szívják a tintát, majd az abban található oldószer hatására bezáródnak, „magukba zárva” a festékanyagot. Ez, a tartósság mellett, a vízállóságot is növeli.

Talán ebből is kiderül, hogy mennyire fontos, hogy pontosan beállítsuk a meghajtó paneljében a papírfajtát. Ha ugyanis például fotópapírt állítunk be normál papír helyett, akkor a plusz tintamennyiség miatt az egész egyszerűen el fog ázni. További problémát jelenthet, ha a nyomtató esetleg „előkezeli” a hagyományos papírokat – így például a Canon egy különleges vegyszerrel kezdi a nyomtatást, amely megakadályozza, hogy a tinta nagyon szétfusson a papíron. Sok nyomtatógyártó egyébként olyan érzékelővel szereli fel a gyártmányait, amelyek megvizsgálják a papírminőséget, és annak függvényében állítják be a típust.



A papír útja a termoautokróm nyomtatóban

A legtöbb nyomtatógyár természetesen papírral is foglalkozik, és mi sem természetesebb, hogy nyomtatóik ismerik is ezeket – tehát valószínűleg velük nyújtják a legjobb minőséget (HP a HP-val, Canon a Canonnal). Sajnos azonban ezek a papírfajták igen drágák, A4-es méretben oldalanként akár 100-200 forintba is kerülhetnek. Ha szeretnénk spórolni, mindenképpen érdemes kipróbálni, hogyan vizsgáznak nálunk

a különböző, esetleg nyomtatót nem is gyártó vállalatok (mint például a Forte vagy a TDK), különböző termékei.

Persze a kép nemcsak papírból, hanem tintából is áll. Arról már esett szó, hogy a színárnyalatok számának növelése érdekében miért használnak többféle alapszínt a tintasugaras fotónyomtatókban. Nem ez az egyetlen speciális megoldás azonban. Minden gyártó igen sok pénzt áldoz arra, hogy minél tökéletesebb festékeket állítson elő, amelyek nagy színmélységűek, gyorsan száradnak, tartósak, bírják a fényt, és pont a kellő mértékben futnak szét a papíron! Ezért a fotónyomtatókhöz semmiképpen sem ajánljuk az esetleges patronutántöltést, hiszen az ilyenkor használt tinták színe és más tulajdonságai nem egyeznek a gyári alapanyagokkal, tehát a meghajtóprogram nem fogja tudni pontosan beállítani a színeket.

9.7 Nyomtatás számítógép nélkül

A fotónyomtatók egyik legérdekesebb tulajdonsága, hogy képesek számítógép közbeiktatása nélkül is dolgozni. Ennek érdekében több csatlakozót is találhatunk rajtuk. Vegyük most ezeket sorjában!

A legegyszerűbb megoldás, ha a nyomtatót egy kártyaolvasóval kombináljuk. Ekkor nincs más dolgunk, mint a fényképezőgépből kivenni a kártyát és áthelyezni a nyomtatóba. Egy gombnyomás, és voilá, már készen is vannak a képek.

Természetesen ha nem minden fotót akarunk kinyomtatni, vagy esetleg nem a nyomtató alapbeállításait szeretnénk használni, szükség lesz arra is, hogy a printer és a kamera egyaránt ismerje a *DPOF* (*Direct Print Order Format*) névre hallgató technológiát. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy különálló adatcsomag, amely elhelyezkedhet mind a képfájl „header”-jében, mind pedig egy külön fájlban. Ezzel beállíthatjuk például, hogy az adott képből szeretnénk-e egyáltalán nyomtatni, illetve ha igen, akkor hányat, milyen „orientációval” (álló vagy fekvő), esetleg kívánjuk-e „beleintegrálni” a dátumot a képbe.

Az ilyen adatot tartalmazó fájlokat akár a neten is elküldhetjük a digitális fotólaborokba, akik azután a kidolgozott képet postán továbbítják számunkra. Az asztali fotónyomtatók pedig a DPOF-ből tudják megállá-

pítani, hogy hány képre is van szükségünk egy adott fájlból. A következő igen hasznos „rövidítés” az *EXIF* (*Exchangable Image File*). Ez tulajdonképpen nem más, mint a fényképezőgépek által használt tömörítés, amely a JPEG-en alapszik, de kötelezően az sRGB színteret használja (a színhűség megőrzése érdekében), és egy külön adatmezőt tart fent a fénykép készítés valamennyi adata számára. Ennek megfelelően a képfájl tartalmazni fogja a záridőtől elkezdve a megvilágítási időn keresztül a képet készítő kamera nevét is, segítve a minél jobb minőségű feldolgozást.

A memóriakártya-olvasó mellett egy másik lehetőség, hogy a nyomtatót közvetlenül magával a fényképezőgéppel kötjük össze, például az USB csatlakozót használva. Ahhoz, hogy így is nyomtathassunk, arra van szükség, hogy mindkét berendezés ismerje valamelyik direkt nyomtatási módszert. Ebből, köszönhetően a gyártók nagy számának, több is előfordul. A legismertebbek a *PictBridge* és a *Direct Print*, amelyeket szinte minden valamire való nyomtató és fényképezőgép megért.

Ezek használatakor a nyomtatási tulajdonságokat a fényképezőgép LCD-jén állíthatjuk be. Az alapvető szolgáltatások közé az esetleges hibák kijelzése, valamint az egyes képek kinyomtatása tartozik, de általában azért olyan extrákkal találkozhatunk, mint például az indexoldal nyomtatása, egy kép adott területének a nyomtatása, a képméret beállítása, illetve az adott feladat megállítása.

A fotónyomtatók csúcsmodelljei még egy kicsit továbbmennek: ezek legtöbbször különálló színes LCD kijelzőt találatunk, amelynek a segítségével előre meg is tekinthetjük a képeket.

Mielőtt azonban kidobnánk a számítógépünket: az igazság az, hogy a legtöbb esetben valamivel jobb képminőséget érhetünk el akkor, ha a PC-n keresztül nyomtatunk. Ennek pedig csak az egyik oka az, hogy ilyenkor lehetőségünk nyílik különféle képmanipuláló szoftverek használatára, a másik inkább az, hogy a meghajtóprogramokba épített optimalizáló eljárásokhoz igencsak szükség van a számítógép nagyobb teljesítményű processzorára – példának okáért vannak olyan nyomtatók, amelyek direkt nyomtatáskor csak alacsonyabb felbontásban tudnak dolgozni.

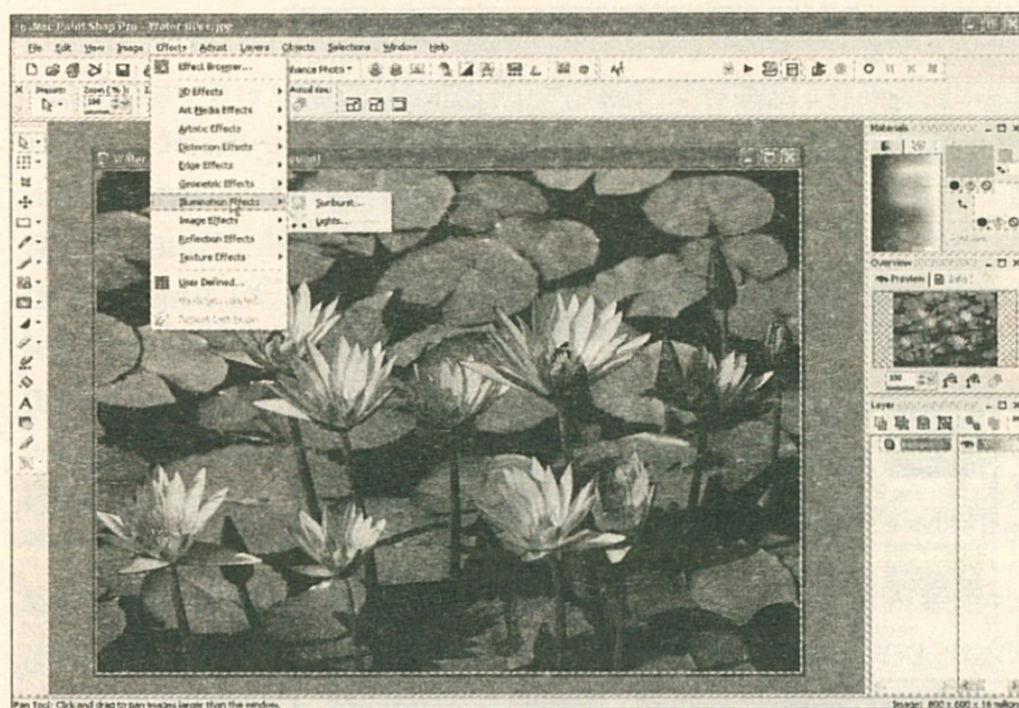
10 Programok a CD-n

Ahhoz, hogy egy digitális képet végleges – nekünk tetsző – formájában nyomtathassunk papírra, sokszor szükséges egy kis előkészítés is. Végül is ki akar „lebögni” a kritikusi vénával megáldott rokonság előtt fakó, sötét vagy éppen pirosszem-effektussal tarkított fotókkal?

A digitális fényképezés korában lehetőségünk van arra, hogy akár több száz képet tároljunk el az egyre nagyobb teljesítményű memóriakártyákon. Még így sem biztos, hogy a képek 70%-a utómunka nélkül is jól sikerül, de az arányait tekintve azért nagyobb az esélyünk, mint a régi jó 24 kockás filmtekercs esetében. Ha azonban a tökéletesre törekszünk, nem kerülhetjük el, hogy ne tuningoljunk egy kicsit felvételeinken valamilyen képszerkesztő szoftverrel. Több száz kép esetében persze már a képek feldolgozása, rendszerezése sem kis feladat, s ha nem egyetlen alkalommal fotóztunk, akkor minden bizonnyal felduzzad ez a szám több ezerre. Nem, nem! Ne higgyük, hogy majd töröljük a rosszul sikerült képeket és ezzel kordában tartjuk a képarchívumunkat. Nem fogjuk megtenni, mert ahogy a több száz kép elfért a memóriakártyán, a több ezer gond nélkül elfér majd a gigabájtos merevlemezekben. Lelkiismeretesen töröljük majd a teljesen használhatatlan fotókat, de a kicsit homályosak és az „azért ezen egészen jól látszik” típusúak megmaradnak, mert nem lesz szívünk lemondani róluk. Ilyen esetekre találták ki a képkatalogizáló szoftvereket. A segítségükkel könnyedén visszakereshetővé válik archívumunk bármely eleme, sőt, az esetek többségében ezek a szoftverek is rendelkeznek alapvető fotóretusálási képességekkel.

10.1 Képszerkesztő szoftverek

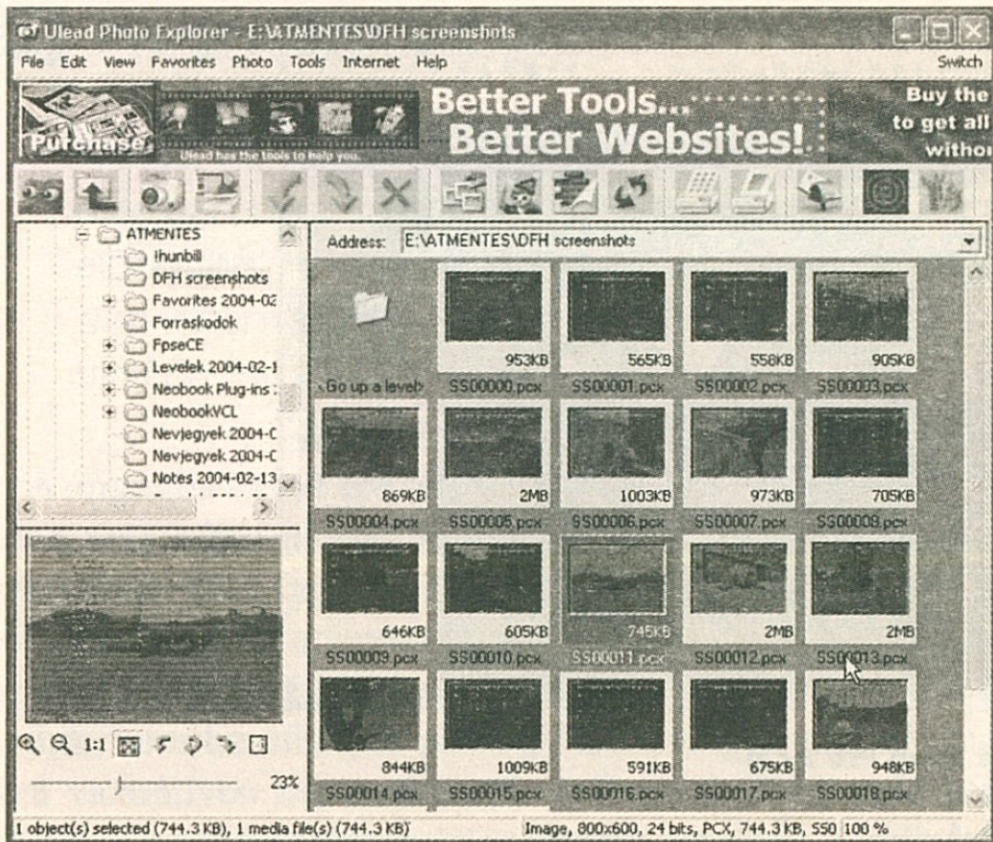
Természetesen a melléklet elmaradhatatlan kelléke a Jasc-féle *Paint Shop Pro 7.04*, amelynek a segítségével e kiskönyvben megismerkedhetek a képszerkesztés csínjával-bínjával. Nem véletlenül épül a könyv erre a szoftverre, hiszen az otthoni felhasználók körében ez az egyik – ha



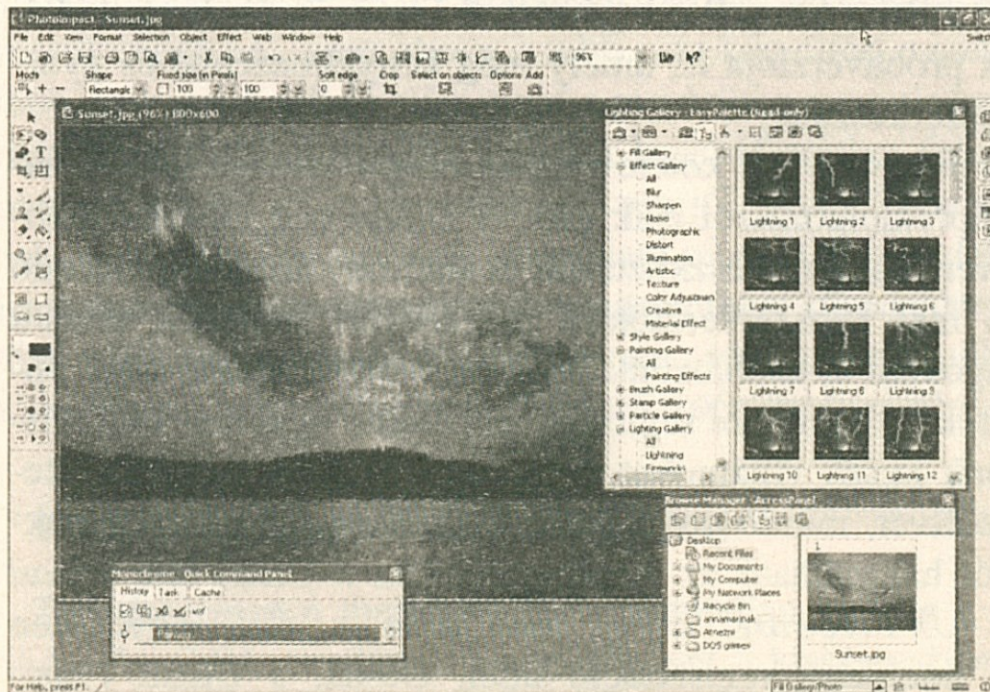
Fotótuning a Paint Shop Pro 8-cal

nem a – legnépszerűbb képszerkesztő alkalmazás, amely töredék áron kínál professzionális eszköztárat, mindazt, amire csak szükségünk lehet a fotóretusálás során, sőt többet is. Ha pedig ez nem lenne elég, a lemezen megtalálható a Paint Shop Pro legújabb, 8.1-es verziószámmal ellátott változatának próbaverziója is, amely még kényelmesebbé és gyorsabbá teszi a képszerkesztést.

Természetesen nem vagyunk kötelesek kizárólag a Jasc termékeire hagyatkozni, ha képfeldolgozásról esik szó. A Ulead cég *Ulead PhotoImpact XL* szoftvere hatalmas eszköztárral és alacsony árral várja leendő felhasználóit. A mai képszerkesztőktől megszokott funkciók mellett olyan nyalánkságokkal is találkozunk itt, mint a 3D effektek, vagy éppen a „villám effekt”. Az utóbbi segítségével például egyetlen kattintással varázsolhatunk kusza villámokat a ragyogó balatoni égboltra. Remekbeszabott szoftver, mindössze a felületét kell egy kicsit megszoknunk. Szintén jól használható az alapretusáláshoz a Ulead-féle *Ulead Photo Explorer 6.0 Freeware*, amely, mint neve is jelzi, ingyenesen használható, az internetes regisztráció után. Utóda, a *Ulead Photo Explorer 8* pedig – ahogy az már lenni szokott a verzióváltásoknál – még többet tud és még jobban egyszerűsíti a munkánkat. Ráadásul e két



A Ulead Photo Explorer immár ingyenesen használható



A Ulead PhotoImpact XL a legnagyobb effektyűteménnyel rendelkező képszerkesztő

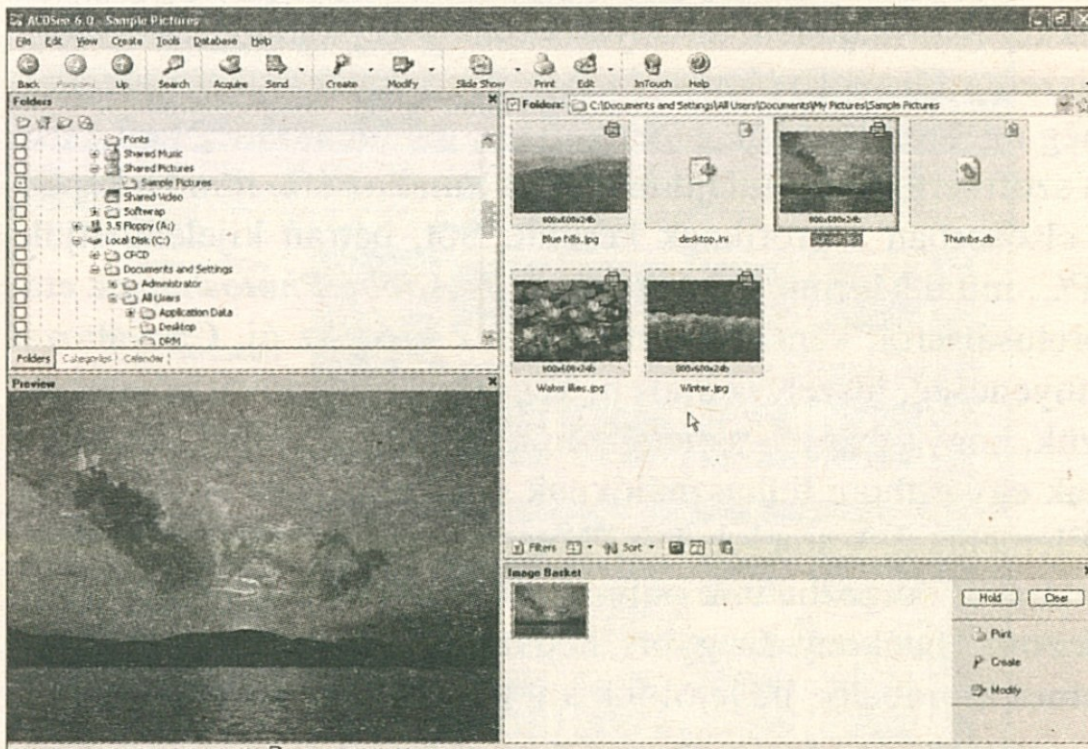
Ulead termékkel már majdnem átkanyarodtunk a képkatalogizáló szoftverekhez, hiszen a Photo Explorer részben ilyen funkciókkal is rendelkezik. De még mielőtt áttérnénk e kategóriára, feltétlenül meg kell említenünk azt a szoftvert, amely tulajdonképpen mind az ára, mind a képességei miatt elsősorban a profiknak készült. Sőt, bátran kijelenthetjük, hogy mind PC, mind Macintosh platformon az *Adobe Photoshop* az etalon, ha fotóretusálásról, képszerkesztésről esik szó. Az új, CS változat pedig igazi ínycséség, hiszen számos új kényelmi funkcióval bővítették. Megjegyezzük, hogy – bár jelen mellékeltünkön nem szerepel – létezik a Photoshopnak egy otthoni felhasználóknak szánt változata is, az *Adobe Photoshop Elements 2.0*, amelyben a Photoshop-profi felületén és hatékony eszköztárával dolgozhatunk otthon is, s ára is a megfizethető kategóriában mozog. Hatékony és gyors képszerkesztő program, amelyet szintén érdemes kipróbálni, ha letöltjük a www.adobe.com honlapról.

10.2 Képkatalogizálók

Több ezer képel a birtokunkban bizony nem könnyű kiismerünk magunkat az archívumban. Az esetek többségében a fényképezőgépek az aktuális dátum megjelölésével az állománynévben segítik a kiigazodást,



Képkatalogizálás az Adobe Photoshop Albummal



Az ACDSee 6 nem csak képkatalogizáló!

illetve a legtöbb gép element számos plusz információt is a képekbe (EXIF metadata), vagy külön állományokba zsúfolva, amelyek tartalmazzák a fotó éppen aktuális beállításait, a felvétel időpontját stb. Ezeket az adatokat a legtöbb képkatalogizáló szoftver, így a legnépszerűbb *ACDSee* is képes feldolgozni és lehetőséget nyújtani ezen információk alapján rendezni a felvételeinket. Az *ACDSee 6 Deluxe Edition* változata azonban ennél jóval többet is kínál a felhasználóknak. Képek, video-felvételek gyors megtekintése, kategorizálása, korrekciója, minőségük javítása, katalogizálás, nyomtatás, prezentációk (slideshow-k) készítése, webalbum generálása, CD/DVD-írás, képek archiválása, backup készítése. Mindezek csak a legfontosabbak az ACDSee eszköztárából. Ha kicsit túllépünk az otthoni felhasználáson, a cégek az ACDSee 6 használatával jelentősen csökkenthetik működési költségeiket, növelhetik termelékenységüket. A termék kiválóan használható képügynökségeknél, biztosítóknál és minden olyan munkahelyen, ahol nagy mennyiségű fénykép feldolgozására és visszakereshetőségére van szükség nap, mint nap.

Az új verzió számos újdonsággal dicsekedhet, többek között jelentősen növekedett a képszerkesztési és nyomtatási eszköztár is.

- Három lépéses egyszerű képimport minden eszköztől (kamera, szkennel, CD vagy egyéb eszköz).
- Képek értékelése, csoportosítása. A képek értékelése az ACDSsee photo-rating rendszerével válik lehetővé, így az elkészült képeket minősíthetjük (jó, rossz, talán elmegy stb. kategóriákkal), majd ezek szerint a későbbiekben visszakereshetjük, újrendezhetjük.
- Képek ideiglenes „képkosárba” helyezése. Egyszerű módja annak, hogy a későbbiekben bármilyen ACDSsee parancsot egyszerre futtasunk le a képeken (nyomtatás, szerkesztés stb.).
- A képek megtekintése, katalogizálása, visszakeresése könyvtáráktól függetlenül (hasznos, hogy nem szükséges az összes könyvtár átböngészése, lehetőség van a gépen található akár összes kép egyidejű megtekintésére).
- Nem katalogizált képek visszakeresési lehetősége számos rendezési, keresési forma szerint (összetett keresési lehetőség könyvtárakban, kategóriákban, elkészülési időpont, naptár szerint). A *Selective Browsing* opció az ACDSsee különlegessége és lehetőséget biztosít nagy mennyiségű kép tárolására és visszakereshetőségére
- Médiafájlok visszakereshetőségi lehetősége tulajdonos (file property, tulajdonságok alapján is!), fájlméretek, dátumok, EXIF metadata (digitális kamerák beállítási opcióit, a fénykép elkészültének körülményeit tároló állomány) vagy adatbázis-információk – felhasználó által megadott kulcsszavak vagy értékelés – alapján
- Nagyító lencse a képek részleteinek minél pontosabb megtekintésére. Hasznos nagyméretű vagy részletgazdag képek vizsgálatánál.
- Képek gyors megtekintése az *Instant Image Preview* opció segítségével.
- Fényképek szerkesztése más szoftverek megnyitása nélkül.
- Fényképátalakítás előtti és utáni előnézeti képek (get before and after previews) a legfontosabb beállítási funkciókkal.
- Unsharp és Sharpen Mask a képek minőségének a javítására (például életlen képeknél).
- Fényképek körbevágása szabványos nyomtatási méretek szerint.
- Videók forgatása és átméretezése.

Egyszóval nem fogunk benne csalódni, hatékony társ a fotók feldolgo-

zásában a kezdetektől a végső lépésekig, utóbbiak esetében lehet szó nyomtatásról vagy CD-re írásról, webkatalógus készítéséről egyaránt.

Noha az ACDS-e kétségtelenül az egyik legnagyobb kedvenc e kategóriában, természetesen itt is találkozhatunk Adobe termékkel. Az *Photoshop Album 2.0 Starter Edition* megtalálható mellékletünkön is. Internetes regisztráció után ingyenesen használható, igaz, limitált eszköztárral. Ha minden lehetőségét ki szeretnénk használni, érdemes megvásárolni a dobozos változatot, hiszen rengeteg hasznos plusz funkcióval kapunk többet.

Reméljük, a lemezen található gyűjteményből mindenkinek sikerül kiválasztania a számára legmegfelelőbb képszerkesztő és katalógizáló szoftvert, amelyeknek segítségével ezután már könnyedén nyomtathatnak professzionális minőségű fotókat, önmaguk és szeretteik örömére egyaránt.

Alkothatok határok nélkül?



EOS-1D Mark II DIGITAL

Hiába szárnyal a fantáziád, ha fotófelszerelésed képességei korlátozottak. Hogyha bővíteni szeretnéd lehetőségeidet, összpontosíts a Canon fantasztikus tükörreflexes fényképezőgépeire, a népszerű EOS-sorozat analóg és digitális gépeire. Az EOS-rendszert úgy tervezték, hogy a könnyű kezelhetőség mellett kiváló képminőséget biztosítson mind a profi, mind pedig a kezdő fotósok számára. Az analóg és digitális modellek profi háttérrel biztosítanak a kreativitáshoz. Az összes EOS-fényképezőgép kompatibilis a legkorszerűbb kiegészítők és objektívek széles skálájával – így a fotózás során mindent megtehetsz, amit csak elképzelsz.

A képen látható EOS-1D MARK II digitális tükörreflexes fényképezőgép minden eddigi technikai határt átlépve, valóban megelőzi korát. A 8,2 millió pixeles felbontás és a 8,5 képkocka/másodperces felvételi sebesség másodpercenként közel 70 millió pixel feldolgozását jelenti. Ez a fényképezőgép ma már a legigényesebb profik számára is az analóg berendezések valódi alternatívája, legyen szó sportfotóról vagy akár riporter munkáról. Az EOS-1D MARK II az a digitális fényképezőgép, amit a profik már régóta vártak.

A Canon EOS-sorozatának minden tagja színvonalas megoldást kínál a legkülönbözőbb elképzelések megvalósításához.

Bármit elképzelhetsz, a Canonnal **megteheted!**

www.canon.hu



1490 Ft

9 789637 639371



EOS-1Ds DIGITAL



EOS 10D DIGITAL



EOS 300D DIGITAL

you can
Canon



HIVATALOS PARTNER