

rockynook

Jak to zrobić w Photoshopie?

Najszybsza droga do skuteczności



Scott Kelby

Helion 

Tytuł oryginału: How Do I Do That in Photoshop?: The Quickest Ways to Do the Things You Want to Do, Right Now!

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

ISBN: 978-83-283-3659-9

© Helion SA 2017.

Authorized translation of the original English title: How Do I Do That In Photoshop? © 2016 by Scott Kelby, published by Rocky Nook, Inc.

All images © Scott Kelby unless otherwise noted.

Photoshop and Lightroom are registered trademarks of Adobe Systems Incorporated.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/jakpho>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

Rozdział 1.	1
Jak się z tym profesjonalnie obchodzić?	
<i>Interfejs Photoshopa</i>	
Jak otwierać panele?	2
Jak ukrywać i zamykać panele?	3
Jak utworzyć nowy dokument?	4
Jak wyświetlić kilka zdjęć naraz?	5
Jak zarządzać panelami?	6
Jak korzystać z linii pomocniczych?	7
Jak zmienić kolor okna poza obszarem zdjęcia?	8
Jak zmienić kolor interfejsu Photoshopa?	9
Jak wyświetlić zdjęcie na całym ekranie?	10
Jak pozbyć się okienek podpowiedzi?	11
Jak wyświetlić miarki?	12
Jak włączyć przyciąganie obiektów do linii pomocniczych albo siatki?	13
Jak zaprojektować szablon za pomocą linii pomocniczych?	14
Jak zapisać układ wszystkich paneli?	15
Jak ukryć linie pomocnicze i inne dodatki?	16
Jak przesuwać powiększony podgląd zdjęcia?	17
Jak ukryć początkową przestrzeń roboczą?	18
Jak dopasować powiększenie zdjęcia do ekranu?	19
Jak wyświetlić zdjęcie w stuprocentowym powiększeniu?	20
Jak ukryć wszystkie panele?	21
Jak włączyć automatyczne wyskakiwanie ukrytych paneli?	22
Jak zwiększać i zmniejszać skalę podglądu zdjęcia?	23
 Rozdział 2.	 25
Jak używać narzędzi Photoshopa?	
<i>Przybornik z narzędziami</i>	
Jak zostawić widoczne te narzędzia, których rzeczywiście używasz?	26
Jak zaznaczać kwadratowe albo prostokątne obszary zdjęcia?	27
Jak odręcznie narysować zaznaczenie?	28
Jak rysować bardzo precyzyjne zaznaczenia?	29
Jak skorygować ścieżkę narysowaną narzędziem Pen (Pióro)?	30
Jak usuwać, dodawać albo modyfikować punkty?	31
Jak odręcznie narysować ścieżkę?	32
Jak uzyskać dostęp do niestandardowych pędzli?	33
Jak wybrać rozmiar pędzla?	34
Jak utworzyć gradient?	35
Jak edytować gradienty?	36
Jak rysować strzałki, dymki komiksowe, gwiazdy i inne niestandardowe kształty?	37
Jak korzystać z kolorów występujących na zdjęciu?	38
Jak wybrać kolor?	39
Jak rysować linie?	40
Jak tworzyć napisy?	41
Jak narysować kreskę o grubości jednego piksela?	42
Jak coś wymazać?	43
Jak zaznaczyć tło za tematem zdjęcia?	44
Jak ułatwić sobie tworzenie zaznaczeń?	45
Jak wykadrować zdjęcie?	46

Spis treści

Jak przywrócić domyślne ustawienia narzędzia? 47
 Jak wyprostować zdjęcie? 48
 Jak rozjaśnić albo przyciemnić fragment zdjęcia? 49
 Jak anulować zmiany w wybranym miejscu projektu? 50
 Jak zapisać ulubione ustawienia wybranego narzędzia? 51

Rozdział 3. 53

Jak fachowo używać Camera Raw?

Część pierwsza

Jak zwiększyć rozpiętość tonalną zdjęcia? 54
 Jak skorygować ogólną ekspozycję obrazu? 55
 Jak radzić sobie z przepalonymi światłami? 56
 Jak skorygować mdłe zdjęcia? 57
 Jak zaakcentować teksturę obrazu? 58
 Jak skorygować kolorystykę (balans bieli) zdjęcia? 59
 Jak zwiększyć intensywność barw? 60
 Jak wzmocnić tylko jeden kolor? 61
 Jak naprawić zdjęcia zrobione w oświetleniu tylnym? 62
 Jak wykadrować zdjęcie? 63
 Jak wykadrować zdjęcie do określonego rozmiaru? 64
 Jak wyprostować przekrzywione zdjęcie? 65
 Jak usunąć przyciemnienie w rogach zdjęcia? 66
 Jak wyostrzyć zdjęcie? 67
 Jak skorygować kilka zdjęć jednocześnie? 68
 Jak anulować zmiany? 69
 Jak tworzyć ustawienia, które da się odtworzyć jednym kliknięciem? 70
 Jak zmniejszyć ilość szumów na zdjęciu? 71
 Jak sprawić, by zdjęcia RAW bardziej przypominały JPEG-i? 72
 Jak skorygować wady obiektywu, takie jak wybrzuszenia? 73
 Jak wyprostować pochylające się do tyłu budynki? 74
 Jak sprawdzić, które fragmenty zdjęcia są prześwietlone lub niedoświetlone? 75
 Jak pozbyć się fioletowych i zielonych otoczek wzdłuż krawędzi obiektów na zdjęciu? 76
 Jak wyświetlić podgląd zdjęcia sprzed wprowadzenia zmian w bieżącym panelu? 77

Rozdział 4. 79

Jak postługiwać się narzędziem Pędzel korekty w Camera Raw?

Na części pierwszej się nie kończy

Jak rozjaśniać i przyciemniać wybrane obszary zdjęcia? 80
 Jak ukryć podgląd pinezek? 81
 Jak usunąć szum w wybranym miejscu? 82
 Jak usunąć pyłki albo plamki? 83
 Jak skorygować wypłowiałe niebo? 84
 Jak skorygować problemy z czerwonymi (i zielonymi) źrenicami? 85
 Jak zapisać ustawienia pędzla 86
 Jak ułatwić sobie znalezienie pyłków lub plamek? 87
 Jak coś wymazać, jeśli popełniło się błąd? 88
 Jak naprawić nie działający pędzel? 89
 Jak wybrać między korygowaniem a klonowaniem? 90

Spis treści

Jak narysować linię prostą przy użyciu pędzla?.....	91
Jak uchronić się przed wychodzeniem poza kontury podczas malowania?	92
Jak pozostawić włączoną maskę podczas malowania?	93
Jak błyskawicznie zmienić średnicę pędzla?	94
Jak powielić pinezkę edycji?	95
Jak wygładzić skórę?	96
Jak sugestywnie doświetlić temat zdjęcia?	97
Jak skorygować zamglone, niewyraźne obszary zdjęcia?	98
Jak usunąć efekt mory ze zdjęć ubrań?.....	99

Rozdział 5.**101****Jak kadrować, skalować i robić inne takie rzeczy?***A będziesz je robił często...*

Jak wykadrować zdjęcie?	102
Jak przyciąć zdjęcie do określonego rozmiaru?	103
Jak zmienić siatkę widoczną w ramce kadrowania?	104
Jak wyprostować przekrzywione zdjęcie?	105
Jak przeskalować zdjęcie?	106
Jak obrócić kadr?	107
Jak narysować ramkę kadrowania od środka?	108
Jak dodać puste miejsce wokół zdjęcia?	109
Jak wykadrować obiekty znajdujące się poza krawędzią dokumentu?	110
Jak zmienić kolor obszarów znajdujących się poza ramką kadrowania?	111

Rozdział 6.**113****Jak posługiwać się warstwami?***I tu się zaczyna zabawa*

Jak utworzyć nową pustą warstwę albo usunąć jedną z istniejących?	114
Jak zmienić kolejność warstw?	115
Jak ukryć wybraną warstwę?	116
Jak przenieść warstwę między dokumentami?	117
Jak połączyć bieżącą warstwę z innymi?	118
Jak utworzyć warstwę tekstową?	119
Jak usunąć fragment litery?	120
Jak wypróbować różne kroje pisma?	121
Jak wypełnić warstwę jednolitym kolorem?	122
Jak nadać przezroczystość wybranemu fragmentowi warstwy?	123
Jak powielić warstwę?	124
Jak uporządkować warstwę?	125
Jak dodać cień do warstwy?	126
Jak umieścić zdjęcie wewnątrz napisu?	127
Jak przesunąć (odblokować) warstwę tła?	128
Jak przenieść kilka warstw jednocześnie?	129
Jak zablokować warstwę tak, by nie dało się jej przesunąć?	130
Jak usunąć wszystkie warstwy i spłaszczyć dokument?	131
Jak zmienić nazwę warstwy?	132
Jak połączyć dwie warstwy w jedną?	133
Jak oddzielić od warstwy efekt cienia?	134

Spis treści

Jak uporządkować warstwy za pomocą kolorów?..... 135
 Jak zmniejszyć poziom krycia warstwy bez zmiany przezroczystości efektu cienia? 136
 Jak szybko posortować warstwy?..... 137
 Jak zmienić bieżącą warstwę bez używania panelu Layers (Warstwy)?..... 138
 Jak zmienić wielkość miniatur warstw?..... 139
 Jak płynnie połączyć ze sobą dwa zdjęcia? 140
 Jak wyrównać albo wyśrodkować kilka warstw?..... 141
 Jak obrysować obiekt znajdujący się na warstwie? 142
 Jak przetworzyć plik RAW na warstwę, którą można wielokrotnie edytować? 143

Rozdział 7. 145

Jak korygować zdjęcia?

Edytowanie zdjęć

Jak skorygować zdjęcie za pomocą polecenia Levels (Poziomy)?..... 146
 Jak zwiększyć kontrast obrazu przy użyciu polecenia Curves (Krzywe)?..... 147
 Jak usunąć niepożądane zabarwienie zdjęcia? 148
 Jak zabarwić zdjęcie albo uzyskać efekt filmowej gradacji kolorów? 149
 Jak poradzić sobie z nadmiarem konkretnego koloru?..... 150
 Jak ujednoczyć kolorystykę dwóch zdjęć? 151
 Jak skorygować w module Camera Raw zdjęcie, które zostało już otwarte w Photoshopie? 152
 Jak automatycznie skorygować zdjęcie w Photoshopie?..... 153
 Jak wprowadzić poprawki, które da się edytować w nieskończoność? 154
 Jak przekształcić zdjęcie na czarno-białe? 155

Rozdział 8. 157

Jak rozwiązywać problemy?

A problemy będą. Ze zdjęciami. Nie z Photoshopem. (Miejmy nadzieję)

Jak w realistyczny sposób uzupełnić puste fragmenty zdjęcia? 158
 Jak skorygować zdjęcia budynków (wady obiektywu)?..... 159
 Jak usunąć fioletową albo zieloną otoczkę?..... 160
 Jak bezpiecznie rozciągnąć zdjęcie, by dopasować jego proporcje? 161
 Jak naprawić zdjęcia grupowe? 162
 Jak skorygować mdłe niebo?..... 163
 Jak skorygować efekt czerwonych oczu? 164
 Jak usunąć plamki i inne obiekty rozpraszające uwagę? 165
 Jak wybrać między klonowaniem a korygowaniem?..... 166
 Jak zniwelować szum? 167
 Jak usuwać większe obiekty?..... 168
 Jak zasłonić obiekt, który nie powinien być widoczny? 169

Rozdział 9. 171

Jak drukować piękne odbitki?

Tak to się robi!

Jak wybrać wielkość papieru?..... 172
 Jak skonfigurować marginesy strony?..... 173
 Jak wyostrzać zdjęcia do druku? 174
 Jak uzyskać najlepsze efekty za pomocą posiadanej drukarki? 175



Spis treści

Jak uzyskać wydruk o jasności zgodnej z jasnością zdjęcia na ekranie?	176
Jak wyświetlić próbę ekranową przed wydrukiem?	177
Jak przeskalować zdjęcie na arkuszu?	178
Jak obrysować zdjęcie ramką?	179
Jak utworzyć ramkę naśladującą artystyczną oprawę zdjęcia?	180
Jak umieścić własne logo na wydruku?	181
Jak określić rozdzielczość druku?	182
Jak zdać się na ustawienia drukarki?	183

Rozdział 10.**185****Jak edytować filmy?***On to umie lepiej, niż sądziłeś*

Jak otworzyć plik z filmem w Photoshopie?	186
Jak nawigować w obrębie filmu?	187
Jak wyświetlić klip w zwolnionym tempie?	188
Jak przyciąć początek albo koniec klipu?	189
Jak zmienić kolejność klipów?	190
Jak dodać zdjęcia do filmu?	191
Jak dodać przejścia między wideoklipami?	192
Jak dodać muzykę w tle?	193
Jak stopniowo wyciszyć ścieżkę dźwiękową na końcu filmu?	194
Jak umieścić planszę tytułową w filmie?	195
Jak dodawać efekty filtrów do filmu?	196
Jak przerobić film na czarno-biały?	197
Jak płynnie przejść od czarnej planszy do wyświetlania filmu lub na odwrót?	198
Jak wyciszyć dźwięk zarejestrowany wbudowanym mikrofonem aparatu fotograficznego?	199
Jak podzielić klip na dwie części?	200
Jak zastosować efekt w odniesieniu do całego filmu?	201
Jak wykonać animację zdjęć?	202
Jak wyeksportować film?	203

Rozdział 11.**205****Jak uzyskać większość popularnych efektów specjalnych?***I sprawić, by rzeczy fajnie wyglądały*

Jak uzyskać efekt flary obiektywu?	206
Jak doświetlić temat zdjęcia?	207
Jak uzyskać efekt rozmytego tła?	208
Jak uzyskać efekt tilt-shift („miniaturowe miasto“)?	209
Jak uzyskać baśniowe rozmycie obrazu?	210
Jak stonować odcień skóry?	211
Jak uzyskać bardzo kontrastowy portret?	212
Jak uzyskać efekt jesiennego aury na zdjęciu krajobrazowym?	213
Jak przeprowadzić tonowanie HDR?	214
Jak przerobić zdjęcie na czarno-białe?	215
Jak stworzyć odbicia?	216
Jak uzyskać efekt przypominający malowidło?	217
Jak utworzyć panoramę?	218
Jak uzyskać efekt kręcących się kół samochodu?	219



Spis treści

Jak dodać cień? 220
 Jak uzyskać efekt naśladujący techniki krosowania? 221
 Jak nałożyć teksturę na zdjęcie? 222
 Jak uzyskać efekt bichromii? 223

Rozdział 12. 225

Jak wyostrzać zdjęcia?

Jeśli coś nie jest ostre, to jest rozmyte

Jak przeprowadzić proste wyostanie? 226
 Jak przeprowadzić zaawansowane wyostanie? 227
 Jak wyostrzyć detale, takie jak oczy? 228
 Jak wyostrzyć (silnie) zdjęcie za pomocą filtra High Pass (Górnoprzepustowy)? 229
 Jak skonfigurować wyostanie wstępne? 230
 Jak wyostrzyć tylko wybrane fragmenty zdjęcia? 231
 Jak wyostrzać w Camera Raw? 232
 Jak radzić sobie z rozmyciem obrazu wynikającym z poruszenia aparatu? 233

Rozdział 13. 235

Inne sprawy, o których warto wiedzieć

Wszystkie inne rzeczy? Znajdziesz je w tym rozdziale

Jak radzić sobie w razie awarii Photoshopa? 236
 Jak zapisać obraz na przezroczystym tle? 237
 Jak zautomatyzować nudne, powtarzalne czynności? 238
 Jak dodać ramkę wokół zdjęcia? 239
 Jak narysować linię prostą za pomocą pędzla? 240
 Jak skonfigurować przestrzeń kolorów? 241
 Jak anulować więcej niż jedną operację? 242
 Jak za pomocą programu Bridge błyskawicznie znaleźć zdjęcie albo zmienić nazwy zdjęć? 243
 Jak zapisać zaznaczenie do ponownego wykorzystania? 244
 Jak zapisywać zdjęcia w różnych wielkościach i formatach? 245
 Jak utworzyć stykówkę? 246
 Jak zmniejszyć intensywność dowolnej poprawki? 247
 Jak dokonać konwersji na CMYK na potrzeby druku offsetowego? 248
 Jak otworzyć zdjęcie RAW w trybie 16-bitowym? 249
 Jak rozszerzyć albo zwęzić zaznaczenie? 250
 Jak zapisywać pliki w formacie JPEG albo TIFF? 251
 Jak automatycznie otwierać zdjęcia JPEG w Camera Raw? 252
 Jak zaznaczyć włosy? 253
 Jak usunąć turystów ze sceny? 254
 Jak tworzyć artystyczne fotomontaże? 255

SKOROWIDZ 256

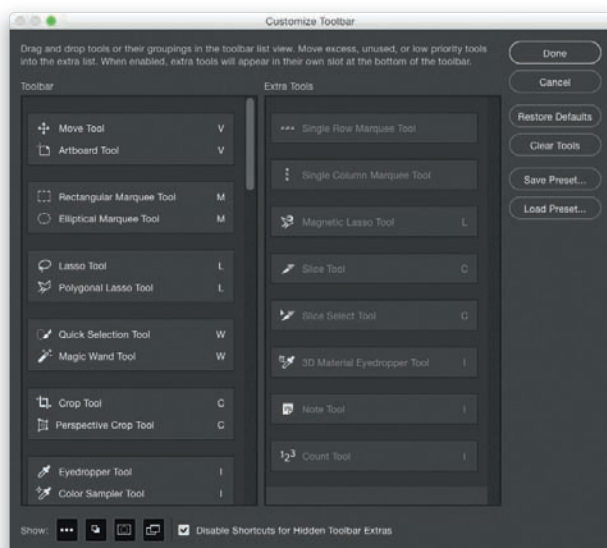
Jak używać narzędzi Photoshopa?

Przybornik z narzędziami

Na pierwszy rzut oka pasek narzędzi Photoshopa wygląda niepozornie: toż to zwykły (tylko chudy) pionowy panel ulokowany po lewej stronie okna. Patrzysz na niego i myślisz, że opanowanie jego obsługi nie powinno Ci zająć dużo czasu... do chwili, gdy zdasz sobie sprawę, że na pasku są w istocie aż 64 narzędzia, bo wiele z nich kryje się pod przyciskami innych. Narzędzia ukryte pod innymi narzędziami firma Adobe nazywa Auto-Chowanymi Elementami, w skrócie ACE. To dlatego w internecie można natrafić na wypowiedzi fotografów chełpiących się tytułem Adobe ACE, zdobytym w trudnym teście (trzeba uzyskać co najmniej 82 punkty), polegającym na prawidłowym identyfikowaniu Auto-Chowanych Elementów. Trudność wynika z faktu, że symbole narzędzi są pokazywane tylko przez mgnienie oka w postaci tatuażu naniesionego na wewnętrzną część ucha zwierzęcia o nazwie otocjon wielkouchy, sfilmowanego w jego naturalnym środowisku (to naprawdę nietatwa sztuka i właśnie dlatego tytuł Adobe ACE jest takim powodem do dumy). W społeczności użytkowników Photoshopa zdanie testu ACE porównuje się do lądowania samolotem F/A-18 na pokładzie płynącego lotniskowca, osiągnięcie wyniku powyżej 82 punktów jest więc nie byle jakim wyczynem. Pozwolę sobie nadmienić, że sam próbowałem i zdobyłem zaledwie 84 punkty, mogę więc osobiście potwierdzić, że to wymagający sprawdzian. Pocziesz Cię, że po zapoznaniu się z tym rozdziałem będziesz w stanie uzyskać wynik rzędu 36 – 37 punktów, ale to głównie dlatego, że: (a) jako fotografowie nie używamy wszystkich 64 narzędzi, (b) większość narzędzi jest i tak przeznaczona dla projektantów oraz (c) fotografowie jako grupa są osobnikami dość łatwowiernymi, bo szopkę z Auto-Chowanymi Elementami wyssałem z palca. Całkowicie. Miałbym może jakieś wyrzuty sumienia, gdybyś dał się na nią nabrać, ale ponieważ się nie dałeś (i pewnie przez cały czas uśmiechałeś się pod nosem), to chyba nie masz mi za złe tego żartu, co? Nic się nie stało, grać dalej, prawda? No powiedz coś! Hej, jest tam kto?



zostawić widoczne te narzędzia, których rzeczywiście używasz?



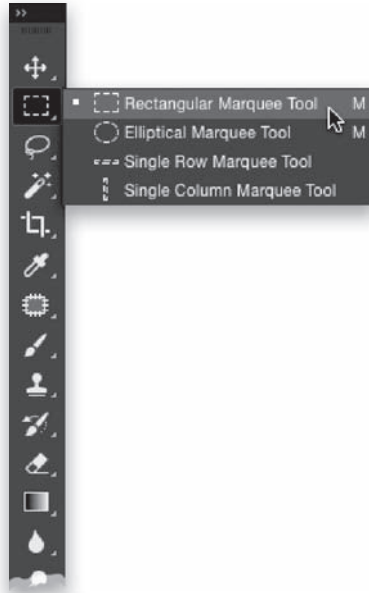
Choć na ulokowanym po lewej stronie okna paska narzędzi Photoshopa znajduje się multum przycisków, to zapewne na co dzień postępujesz się tylko kilkoma z nich. Na szczęście możesz ukryć wszystkie, których nie używasz, i w ten sposób nadać paskowi bardziej przejrzysty i kompaktowy układ. Oto przepis. Najpierw z menu *Edit (Edycja)* wybierz polecenie *Toolbar (Pasek narzędzi)* — znajdziesz je na samym dole tego menu. Na ekranie pojawi się wtedy okno dialogowe *Customize Toolbar (Dostosowywanie paska narzędzi)*, pokazane na rysunku powyżej. W oknie tym widnieją dwie kolumny; w tej po lewej stronie znajdują się wszystkie narzędzia dostępne w Photoshopie. Jeśli zauważysz wśród nich takie, których nie używasz, przeciągnij je do kolumny po prawej stronie, aby je ukryć. Po zakończeniu pracy kliknij przycisk *Done (Gotowe)*. Od tej chwili będziesz miał do dyspozycji mniejszy, bardziej przejrzysty pasek z tylko tymi narzędziami, którymi rzeczywiście się postępujesz.

WSKAZÓWKA. JEDNOKLAWISZOWE SKRÓTY DO NARZĘDZI

Większość narzędzi dostępnych na pasku narzędzi Photoshopa można uaktywnić poprzez naciśnięcie jednego klawisza, a niektóre skróty zostały nawet dość sensownie przyporządkowane (w każdym razie dla tych, którzy postępują się angielską wersją programu). Na przykład klawisz *P* włącza narzędzie *Pen (Pióro)*, klawiszem *T* włączymy narzędzie *Horizontal Type (Tekst)*, klawisz *B* służy do włączania narzędzia *Brush (Pędzel)*, a klawisz *C* — narzędzia *Crop (Kadrowanie)*. Ale potem zaczynają się schody: aby włączyć narzędzie *Healing Brush (Pędzel korygujący)*, trzeba nacisnąć *J*, a klawisz *O* włącza narzędzie *Burn (Ściemnij)*. Aby sprawdzić skrót dla dowolnego narzędzia, kliknij je na pasku i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy. Po chwili na ekranie pojawi się menu ze skrótami do poszczególnych narzędzi. Jeśli jakiś klawisz jest przypisany do kilku narzędzi (na przykład klawisz *T* służy do włączania wszystkich narzędzi tekstowych), to aby cyklicznie przelatać między tymi narzędziami, dołącz do niego klawisz *Shift* (czyli na przykład *Shift+T*).



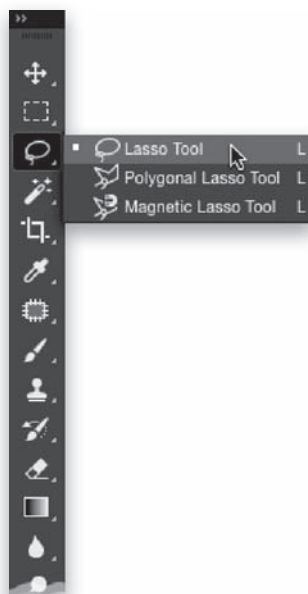
zaznaczać kwadratowe albo prostokątne obszary zdjęcia?



Jeśli chcesz zmodyfikować konkretny fragment projektu (zamiast całego dokumentu), najpierw zaznacz obszar, nad którym chcesz pracować. Wszelkie dalsze zmiany zostaną wówczas ograniczone do tego zaznaczonego obszaru. Photoshop jest wyposażony w wiele narzędzi umożliwiających tworzenie precyzyjnych zaznaczeń, a jednym z najczęściej używanych jest narzędzie *Rectangular Marquee* (*Zaznaczanie prostokątne*). (Nawiasem mówiąc, zastanawiające jest pochodzenie jego angielskiej nazwy, bo słowo *marquee* oznacza między innymi markizę albo tradycyjną hollywoodzką tablicę z repertuarem kina — może animowane kreski zaznaczenia skojarzyły się komuś z migającymi żarówkami wokół takiej tablicy?) Aby je włączyć, kliknij jego przycisk na pasku narzędzi (jak na przykładowym rysunku; ewentualnie naciśnij klawisz *M*), a potem kliknij i przeciągnij kursorem myszy w poprzek obszaru, który chcesz zaznaczyć. Standardowe zaznaczenie ma kształt prostokąta, ale jeśli wolałbyś narysować kwadrat, to podczas rysowania przytrzymaj klawisz *Shift*, który nada ramce kwadratowe proporcje. W celu przesunięcia już narysowanego zaznaczenia kliknij tym samym narzędziem w dowolnym miejscu wewnątrz migającej ramki i przeciągnij ją tam, gdzie chcesz. Aby przesunąć zawartość prostokąta (albo kwadratu), czyli fragment edytowanego obrazu, najpierw włącz narzędzie *Move* (*Przesunięcie*) (*V*; jest to pierwsze narzędzie u góry na pasku), a następnie kliknij wewnątrz migającej ramki i przeciągnij ją. Aby usunąć (anulować) zaznaczenie, naciśnij *Ctrl+D* (*Command+D* w Mac OS).



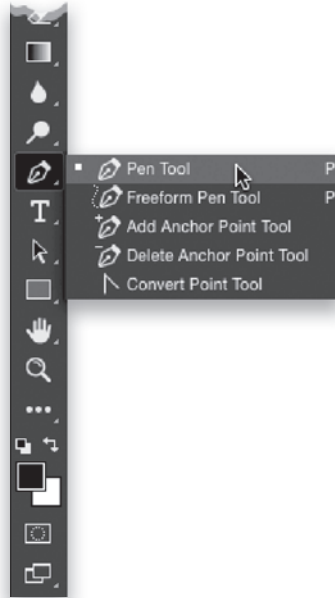
odręcznie narysować zaznaczenie?



Jeśli chciałbyś zaznaczyć coś, co nie jest kwadratowe (na przykład jakiś przedmiot widoczny na zdjęciu), to przyda Ci się możliwość odręcznego tworzenia zaznaczeń, które nie są prostokątami ani owalami. Służy do tego narzędzie *Lasso* (którego ikona przypomina prawdziwe kowbojskie lasso). Włącz je za pomocą paska narzędzi (lub naciśnij klawisz *L*), a potem obrysuj krawędzie obiektu przeznaczanego do zaznaczenia. Jeśli będziesz chciał dodać jakiś fragment do zaznaczenia (już po jego narysowaniu), przytrzymaj klawisz *Shift* i dorysuj potrzebny obszar. Wszystko, co obrysujesz przy naciśniętym klawiszu *Shift*, zostanie dołączone do tego, co jest już zaznaczone. Jeśli popełnisz błąd i przypadkiem obrysujesz obszar, którego nie chciałeś zaznaczyć (wyjdiesz poza kontury), przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i obrysuj fragment przeznaczony do usunięcia. W celu anulowania całego zaznaczenia naciśnij *Ctrl+D* (*Command+D* w Mac OS).



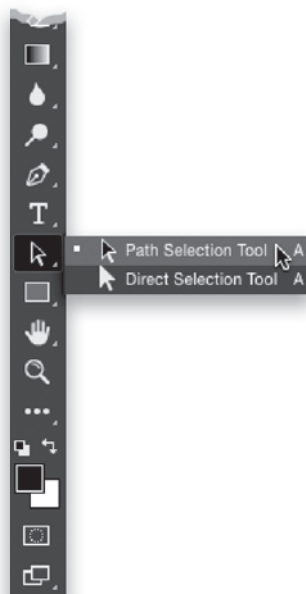
rysować bardzo precyzyjne zaznaczenia?



Królem wszystkich narzędzi do tworzenia zaznaczeń (przynajmniej moim zdaniem) jest narzędzie *Pen* (*Pióro*) (*P*), bo pozwala ono na rysowanie bardzo dokładnych kształtów, które można edytować po fakcie. A co najlepsze, umożliwia ono obrysowywanie obiektów łukami o idealnych konturach (to ważniejsze, niż mogłoby się здаwać). Narzędzi z grupy *Pen* (*Pióro*) jest tak naprawdę pięć, ale w 95% przypadków będziesz używał zwykłego pióra. Jego obsługa w pewnym sensie przypomina zabawę w łączenie punktów: pierwsze kliknięcie wyznacza punkt początkowy, potem zaś należy przemieścić kursor w inne miejsce i kliknąć po raz drugi — program połączy dwa wskazane punkty prostą kreską (co znakomicie sprawdza się przy zaznaczaniu ścian, skrzynek albo innych obiektów o prostych konturach). Po dotarciu do miejsca, w którym kontury obiektu mają kształt łuku (wyobraź sobie, że zaznaczasz aparat fotograficzny: kontury korpusu są miejscami proste, ale górna część i obiektyw mają obły kształt), kliknij i przeciągnij kursorem myszy, aby narysować segment w kształcie gładkiego łuku. Punkt początkowy łuku będzie wyposażony w dwa niewielkie uchwyty umożliwiające późniejsze skorygowanie kształtu krzywej (krzywą edytuje się po obrysowaniu całego obiektu). Właśnie na tym polega obsługa narzędzia *Pen* (*Pióro*): zwykłymi kliknięciami tworzysz linie proste, a przez kliknięcie i przeciągnięcie — linie krzywe. Po obrysowaniu obiektu i dotarciu do pierwszego utworzonego punktu w prawym dolnym rogu kursora narzędzia *Pen* (*Pióro*) pojawi się małe kółko. W ten sposób program informuje, że wrócisz do punktu wyjścia. Kliknij w tym punkcie, aby zamknąć rysowany kształt. To, co otrzymasz, nie będzie jednak zaznaczeniem, lecz ścieżką — zauważ, że proste i łuki nie migają tak jak kontury zaznaczenia (a w każdym razie *jeszcze* nie). Aby na podstawie takiej ścieżki utworzyć zaznaczenie, naciśnij *Ctrl+Enter* (*Command+Return* w Mac OS). Na następnej stronie dowiesz się, jak skorygować kształt ścieżki przed przekształceniem jej na zaznaczenie.



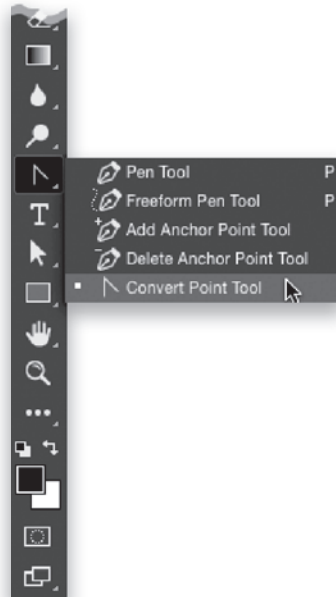
skorygować ścieżkę narysowaną narzędziem Pen (Pióro)?



Po narysowaniu ścieżki możesz poprawić jej kształt za pomocą dwóch narzędzi oznaczonych symbolami strzałek; oba znajdują się na pasku narzędzi w odstępnie jednego przycisku od narzędzia *Pen (Pióro)*. Pierwsze z nich nazywa się *Path Selection (Zaznaczanie ścieżek)* (A; jego symbolem jest czarna strzałka) i służy do przesuwania całej ścieżki (w razie gdybyś chciał przemieścić ją w inne miejsce). Jeśli narysowałeś kilka ścieżek, za jego pomocą możesz też wybrać jedną z nich. Drugie narzędzie nosi nazwę *Direct Selection (Zaznaczenie bezpośrednie)* (Shift+A; jego symbolem jest biała strzałka) i z niego będziesz korzystał częściej. Umożliwia ono kliknięcie dowolnego punktu utworzonego narzędziem *Pen (Pióro)* i zmodyfikowanie go. Przypuśćmy, że za pomocą narzędzia *Pen (Pióro)* obrysowałeś krawędź jakiegoś obiektu, ale pewien fragment ścieżki nie pasuje idealnie do konturów. W takim przypadku możesz kliknąć jeden z tworzących ścieżkę punktów i przesunąć go bliżej krawędzi obiektu. Ponadto, jeśli utworzyłeś segment w kształcie krzywej, jego punkt kontrolny będzie wyposażony w dwie niewielkie dźwignie (uchwyty) — umożliwiają one skorygowanie wygięcia po lewej i po prawej stronie tego punktu (ich działanie trochę przypomina dziecięcą huśtawkę). Aby skorygować krzywiznę łuku, kliknij mały punkt kończący jeden z uchwytów i przeciągnij go w górę albo w dół, aż krzywa zostanie dopasowana do krawędzi obrysowanego obiektu. Jeśli wygięcie jest zbyt duże, kliknij i przeciągnij uchwyt do środka, w stronę punktu kontrolnego. Aby zwiększyć wygięcie, przeciągnij uchwyt krzywej dalej od środka. Podsumujmy: czarna strzałka umożliwi przesuwanie całych ścieżek, a biała strzałka pozwala na skorygowanie segmentów i punktów tworzących daną ścieżkę.



usuwać, dodawać albo modyfikować punkty?



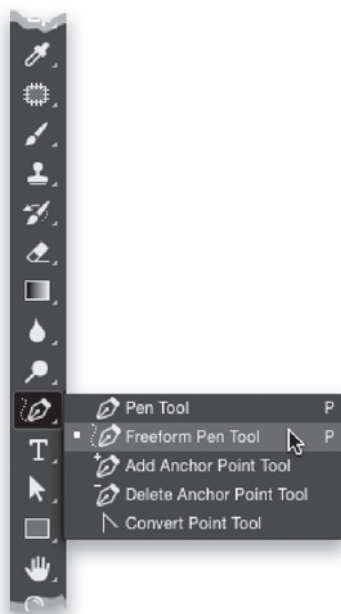
Jeśli utworzyłeś ścieżkę w kształcie krzywej, ale wolałbyś, aby była prosta (albo jeśli narysowałeś prostą, a chciałbyś ją wygiąć), to istnieje narzędzie umożliwiające zmianę rodzaju ścieżki z jednego na drugi. Nosi ono nazwę *Convert Point* (*Konwertowanie punktów*) i znajduje się pod przyciskiem narzędzia *Pen* (*Pióro*) — jest to ostatnie spośród narzędzi w menu wyświetlanym po kliknięciu tego przycisku, a jego ikona przypomina grot strzałki. Kliknięcie tym narzędziem punktu kontrolnego krzywej spowoduje zastąpienie go zwykłym punktem (uchwyty znikną, a sąsiadujące z tym punktem segmenty zostaną wyprostowane). Aby zamienić zwykły punkt na punkt krzywej, kliknij go i przytrzymaj przycisk myszy, a potem przeciągnij, by nadać krzywej żądany kształt. Jeśli chciałbyś dodać do krzywej kolejne punkty, to powinieneś się posłużyć jeszcze innym narzędziem. Nosi ono nazwę *Add Anchor Point* (*Dodawanie punktów kontrolnych*) i znajduje się we wspomnianym wcześniej menu narzędzia *Pen* (*Pióro*). (I nawet wygląda podobnie, tylko jest oznaczone niewielkim symbolem plusa, widocznym także obok jego kursora). Aby dodać punkt kontrolny, kliknij w dowolnym miejscu ścieżki. Skoro istnieje narzędzie służące do dodawania punktów, to oczywiście musi też istnieć takie, które je usuwa. Nosi ono nazwę *Delete Anchor Point* (*Usuwanie punktów kontrolnych*). (I też wygląda podobnie jak zwykłe pióro, tylko jest opatrzone symbolem minusa, widocznym obok jego kursora). Aby usunąć istniejący punkt ścieżki, wystarczy go kliknąć.

WSKAZÓWKA. RYSUJ ŚCIEŻKI PO WEWNĘTRZNEJ STRONIE KRAWĘDZI

Aby poprawić jakość zaznaczeń tworzonych przy użyciu narzędzia *Pen* (*Pióro*), rysuj odrobinę po wewnętrznej stronie krawędzi obiektu, a nie bezpośrednio na niej. Dzięki temu po przekształceniu ścieżki na zaznaczenie unikniesz powstania wąskich szczelin wokół konturów obiektu.



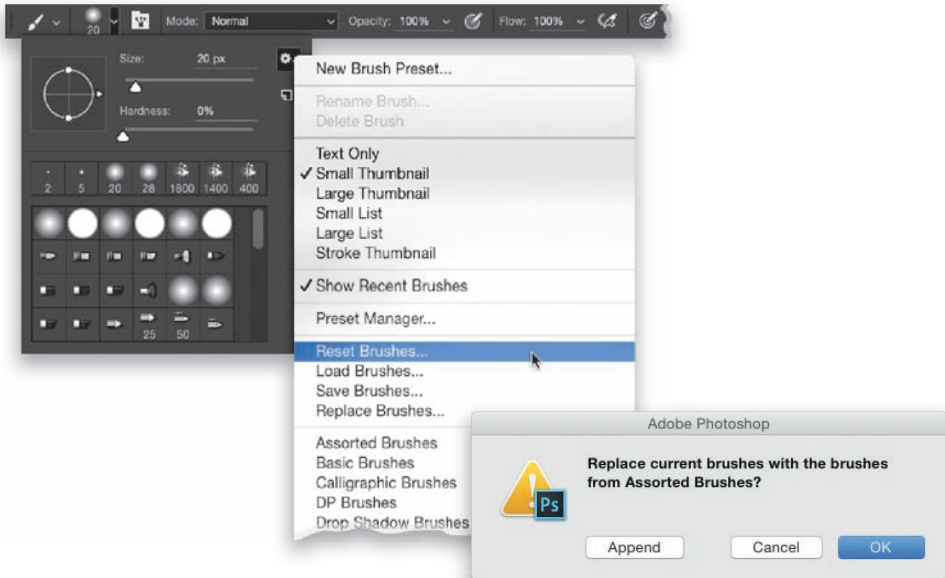
odręcznie narysować ścieżkę?



Jeśli chciałbyś narysować ścieżkę odręcznie, podobnie jak rysuje się zaznaczenia za pomocą narzędzia *Lasso*, to służy do tego specjalny wariant narzędzia *Pen* (*Pióro*). Nosi on nazwę *Freeform Pen* (*Pióro dowolne*), a jego przycisk jest ukryty pod przyciskiem *Pen* (*Pióro*). (I wygląda podobnie, z tym że spod stalówki pióra wychodzi szlaczek przypominający literę „S”). Aby wypróbować to narzędzie, po prostu zacznij obrysowywać kontury obiektu przeznaczonego do zaznaczenia. Podczas rysowania program będzie automatycznie wstawiał punkty kontrolne. Po zakończeniu ścieżki (połączeniu ostatniego punktu z pierwszym; tym, od którego zaczynałeś) na ścieżce pojawią się wszystkie utworzone punkty kontrolne, które będziesz mógł następnie skorygować przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (*Shift+A*; biała strzałka).



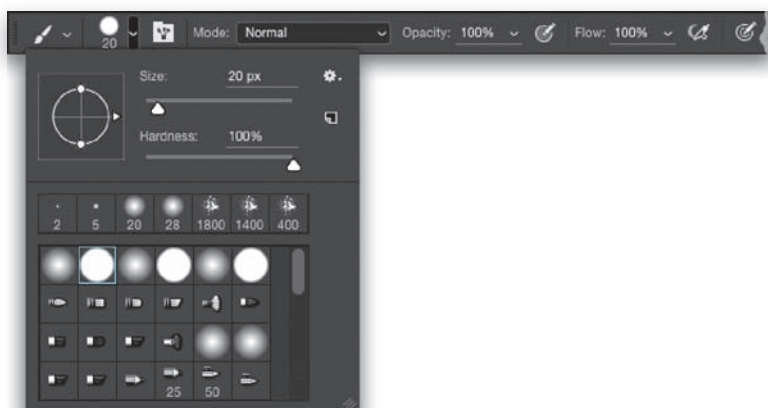
uzyskać dostęp do niestandardowych pędzli?



Kliknij miniaturę końcówki pędzla na pasku opcji (jest to druga miniatura od lewej strony), aby otworzyć przybornik końcówek. Następnie kliknij ikonę z trybikiem, znajdującą się w prawym górnym rogu przybornika. W dolnej części menu, które się wówczas pojawi, zobaczysz nazwy różnych zestawów niestandardowych pędzli, które możesz wczytać. Po wybraniu zestawu do wczytania na ekranie pojawi się okno dialogowe z pytaniem, czy chcesz zastąpić bieżący zestaw pędzli nowym (usunąć go), czy dołączyć go do bieżącego zestawu (nowe pędzle zostaną wtedy umieszczone na końcu przybornika). Mam dla Ciebie dobrą wiadomość: możesz bez obaw eksperymentować z różnymi zestawami końcówek, bo ponowne wczytanie domyślnego zajmie Ci tylko chwilę — wystarczy z tego samego menu wybrać polecenie *Reset Brushes* (*Wyzeruj pędzle*), aby odtworzyć standardowy zestaw końcówek pędzla.



wybrać rozmiar pędzla?



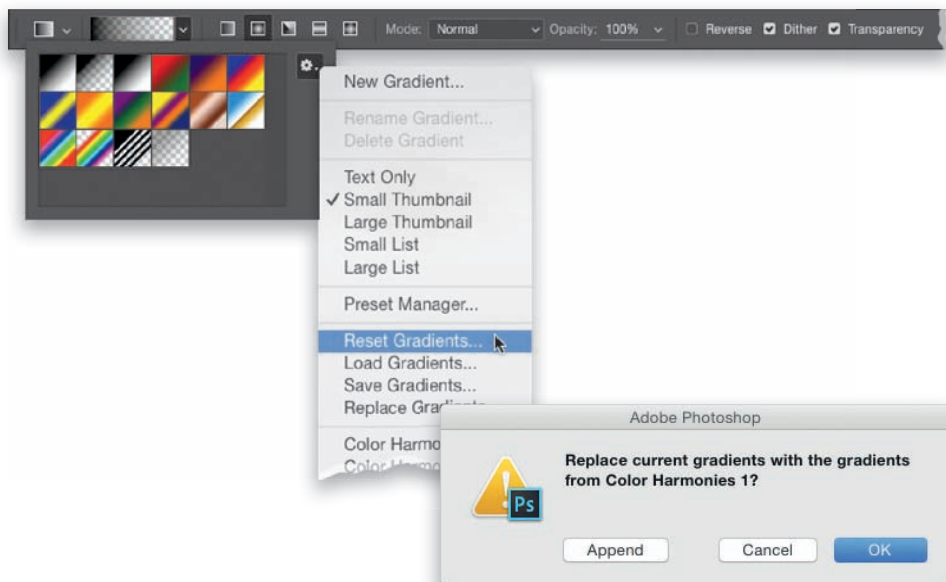
Po włączeniu dowolnego narzędzia, którego działanie bazuje na wyborze końcówki pędzla — przykładem jest oczywiście *Brush* (Pędzel), ale jest ich więcej: *Clone Stamp* (Stempel), *Dodge* (Rozjaśnianie), *Burn* (Ściemnij), *Pencil* (Ołówek), *Eraser* (Gumka) itp. — możesz wybrać miękkość i wielkość końcówki pędzla w przyborniku końcówek na pasku opcji. Kliknij miniaturę bieżącej końcówki (jest to druga ikona od lewej), aby wyświetlić ten przybornik (pojawi się on pod paskiem). Znajdziesz w nim domyślny zestaw końcówek do wyboru oraz suwaki *Size* (Rozmiar) i *Hardness* (Twardość). Ponadto w przyborniku widnieją podglądy wszystkich dostępnych końcówek, możesz więc bez trudu odróżnić te o gładkich, twardych konturach od tych bardziej miękkich (ich ikony mają rozmyte krawędzie).

WSKAZÓWKA. ZMIANA WIELKOŚCI PĘDZLA ZA POMOCĄ KLAWISZY NAWIASÓW KWADRATOWYCH

Aby zmienić rozmiar końcówki pędzla, nie musisz używać przybornika. Możesz się posłużyć klawiszami nawiasów kwadratowych (znajdziesz je po prawej stronie klawisza *P*). Klawisz *[* (lewy nawias kwadratowy) powoduje zmniejszenie końcówki pędzla, zaś klawisz *]* (prawy nawias kwadratowy) powiększenie jej. Ponadto możesz przytrzymać klawisze *Alt+Ctrl* (*Option+Control* w Mac OS), a następnie kliknąć w obszarze projektu i (1) przeciągnąć w górę lub w dół, aby wizualnie zmienić twardość końcówki pędzla, bądź (2) przeciągnąć w lewo lub w prawo, aby zmienić jej rozmiar. Poza tym jeśli podczas malowania klikniesz prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu projektu, obok kursora pojawi się przybornik z końcówkami pędzla (w ten sposób zaoszczędzisz sobie wycieczki do paska opcji).



Jak... utworzyć gradient?



To wręcz zadziwiająco oczywiste, ale do tworzenia gradientów służy narzędzie o nazwie *Gradient* (G). Kliknij i przeciągnij kursorem myszy, aby utworzyć gradient rozciągający się od miejsca, w którym zacząłeś operację przeciągania, do miejsca, w którym ją zakończyłeś. Gradient domyślny jest przejściem od bieżącego koloru narzędzia do bieżącego koloru tła. Aby zmienić jego kolorystykę, wystarczy więc odpowiednio dobrać kolory narzędzia i tła. Jest jednak wiele innych gradientów do wyboru. Sięgnij do paska opcji i kliknij skierowaną w dół strzałkę znajdującą się po prawej stronie miniatury bieżącego gradientu, aby otworzyć przybornik z gradientami. W przyborniku tym zobaczysz wszystkie domyślne gradienty, które masz do wyboru — po prostu kliknij ten, którego chcesz użyć. Są też oczywiście zestawy zawierające inne gradienty, które możesz wczytać (na tej samej zasadzie, na jakiej wczytuje się zestawy z końcówkami pędzli). Kliknij ikonę z trybikiem znajdującą się w prawym górnym rogu przybornika gradientów, aby wyświetlić menu, w którego dolnej części są wymienione nazwy dostępnych zestawów z gradientami — każdy z nich możesz dodać do przybornika. Po wybraniu zestawu do wczytania na ekranie pojawi się okno dialogowe z pytaniem, czy chcesz zastąpić bieżący zestaw gradientów nowym (usunąć go), czy dołączyć nowy zestaw do bieżącego i umieścić go na końcu przybornika. W każdej chwili możesz przywrócić domyślny zestaw gradientów. Aby to zrobić, wybierz polecenie *Reset Gradients* (*Wyzeruj gradienty*) z tego samego menu.

WSKAZÓWKA. WYBIERANIE JEDNEGO Z PIĘCIU STYLÓW GRADIENTÓW

Do wyboru mamy gradient liniowy (przejście między kolorami w linii prostej), gradient radialny (kołowy), gradient kątowy, lustrzany i romboidalny. Aby wybrać jeden z nich, odszukaj zestaw ikon znajdujący się na pasku opcji po prawej stronie miniatury bieżącego gradientu i kliknij odpowiednią ikonę.



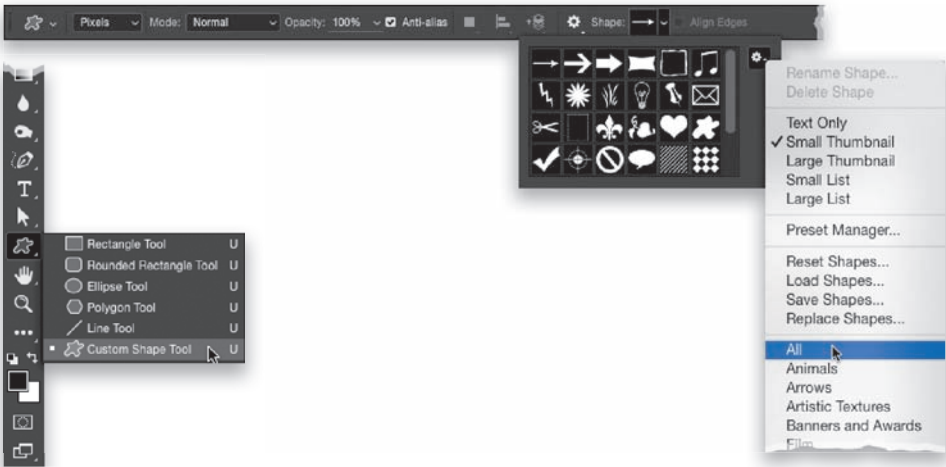
edytować gradienty?



Włącz narzędzie *Gradient* (G), a następnie kliknij miniaturę gradientu na pasku opcji (nie klikaj skierowanej w dół strzałki, tylko samą miniaturę gradientu). Na ekranie pojawi się wtedy okno dialogowe *Gradient Editor* (*Edytor gradientów*). W górnej części tego okna znajdują się miniatury predefiniowanych gradientów; kliknij jedną z nich, aby potraktować ją jako punkt wyjścia do dalszych przeróbek. Jeśli na przykład chciałbyś utworzyć gradient składający się z trzech kolorów, to aby zaoszczędzić sobie trochę pracy, kliknij miniaturę gradientu, która składa się z trzech części — na pokazanym powyżej przykładzie wybrałem gradient o nazwie *Blue, Yellow, Blue* (*Niebieski, Żółty, Niebieski*). Na pasku (tak zwanej rampie) pojawi się wtedy podgląd wybranego gradientu, a pod nim ikony (które mnie przypominają malutkie domki, ale fachowo noszą nazwę znaczników koloru). Znaczniki koloru możesz przesuwac w lewą i w prawą stronę, aby zmienić proporcje między poszczególnymi składnikami gradientu (jeśli będziesz chciał, aby jakiegoś koloru było więcej albo mniej). Malutka ikona w kształcie rombu widoczna między dwoma znacznikami koloru decyduje o położeniu punktu równowagi pomiędzy nimi (przeciagnij jedną z takich ikon, a od razu zorientujesz się, na czym to polega). Aby zmienić kolor wybranego znacznika, dwukrotnie kliknij jeden z „domków” i wybierz żądany kolor z próbnika. W celu usunięcia znacznika kliknij go i przeciagnij poza zakres rampy gradientu. Dwa znaczniki poziomu krycia znajdujące się ponad rampą gradientu służą do definiowania przezroczystości. Jeśli na przykład chciałbyś, aby gradient przechodził od czerni do przezroczystości (zamiast od czerni do jakiegoś koloru), kliknij znacznik, któremu chcesz nadać pewną przezroczystość, a następnie wpisz wartość przezroczystości w polu *Opacity* (*Krycie*), w dolnej części okna.



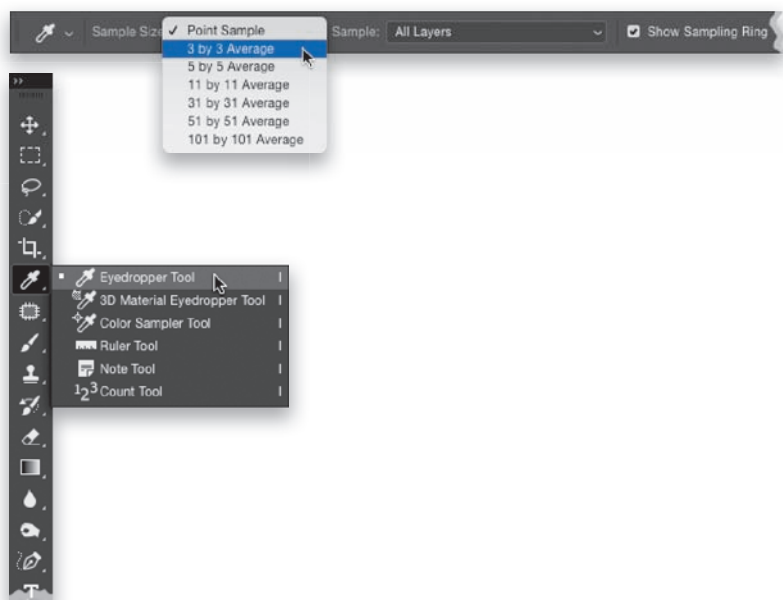
rysować strzałki, dymki komiksowe, gwiazdy i inne niestandardowe kształty?



Do rysowania obiektów takich jak dymki komiksowe, strzałki albo nietypowe kształty służy narzędzie *Custom Shape (Kształt własny)*. Znajdziesz je na pasku narzędzi, ponad przyciskiem *Hand (Rączka)*. Aby się do niego dostać, kliknij i przytrzymaj przycisk narzędzia *Rectangle (Prostokąt)* i wybierz je z menu (jest ostatnie na liście). Ewentualnie naciśnij *Shift+U* tyle razy, ile będzie trzeba, by je włączyć. Na pasku opcji pojawi się wtedy miniatura aktualnie wybranego kształtu. Kliknij ją, aby wyświetlić przybornik z dostępnymi niestandardowymi kształtami. Aby wybrać jeden z nich, po prostu go kliknij, a potem kliknij i przeciągnij w obszarze dokumentu, żeby narysować go w żądanej wielkości. Domyślnie obiekt zostanie umieszczony na bieżącej warstwie dokumentu, jeśli więc chciałbyś, aby pojawił się na osobnej warstwie, najpierw kliknij znajdujący się w dolnej części panelu *Layers (Warstwy)* przycisk *Create a New Layer (Utwórz warstwę)*, co pozwoli Ci taką (pustą) warstwę utworzyć. Ponadto po lewej stronie paska opcji znajduje się menu, z którego możesz wybrać sposób tworzenia kształtów. Do wyboru są opcje *Shape (Kształt)*, *Path (Ścieżka)* — te dwie bardziej docenią projektanci i ilustratorzy — oraz *Pixels (Piksele)*. Ta ostatnia jest dla nas, fotografów, najbardziej przydatna, bo narysowany z jej użyciem kształt jest traktowany jak każdy inny obraz. Nawiasem mówiąc, po kliknięciu ikony z trybikiem, znajdującej się w prawym górnym rogu przybornika kształtów, możesz wczytać kolejne zestawy kształtów. Na ekranie pojawi się wtedy lista dostępnych zestawów, którymi możesz zastąpić bieżący zestaw albo które możesz do niego dołączyć. Ja na ogół po prostu wybieram z tego menu opcję *All (Wszystkie)*, aby wczytać wszystkie zestawy i móc je wygodnie przeglądać (i pozostawiam je wczytane, aby nie marnować czasu). W każdej chwili możesz przywrócić domyślny zestaw kształtów. Aby to zrobić, wybierz polecenie *Reset Shapes (Wyczyść kształty)* z tego samego menu.



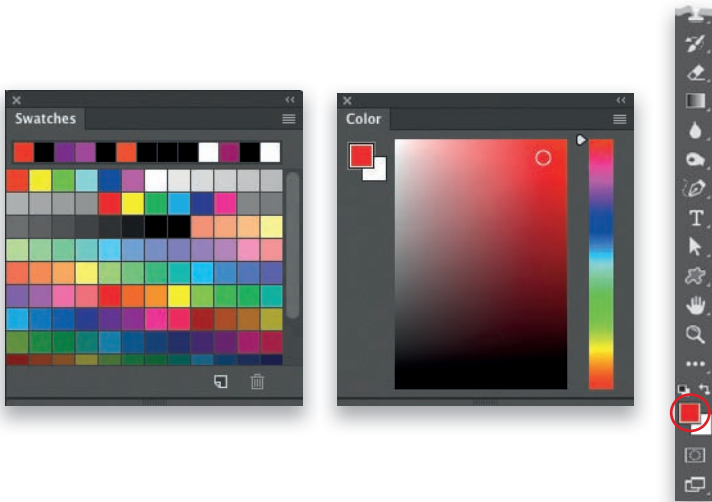
korzystać z kolorów występujących na zdjęciu?



Aby „podkraść” kolor z aktualnie otwartego zdjęcia, za pomocą paska narzędzi włącz narzędzie *Eyedropper* (*Kroplomierz*) (*I*) — jego ikona przypomina małą pipetę — a potem kliknij w miejscu o kolorze, którego chciałbyś użyć. Wskazany kolor stanie się bieżącym kolorem narzędzia (o czym będzie świadczyć próbka znajdująca się w dolnej części paska narzędzi). Skoro to już wiesz, podpowiem Ci coś, co zapewne ułatwi Ci postępowanie się kroplomierzem. Otóż domyślnie pobiera on kolor pojedynczego piksela, ale jeśli zdarzyło Ci się kiedyś bardzo silnie powiększyć podgląd zdjęcia, to zauważyłeś zapewne, że nawet niewielki fragment obrazu składa się z kilku nieco różniących się od siebie kolorów, jest więc zupełnie możliwe, że wskażesz kliknięciem nie ten kolor, który chciałeś. Właśnie dlatego z listy *Sample Size* (*Rozmiar próbki*) na pasku opcji wybieram opcję *3 by 3 Average* (*Średnia 3×3*) zamiast domyślnej opcji *Point Sample* (*Próbka punktowa*). Dzięki temu, zamiast pobierać kolor pojedynczego piksela (który przypadkiem może odbiegać od otoczenia), program uśredni kolory pikseli ze wskazanego obszaru. Krótko mówiąc, moim zdaniem otrzymasz wtedy lepsze, bardziej przewidywalne rezultaty.



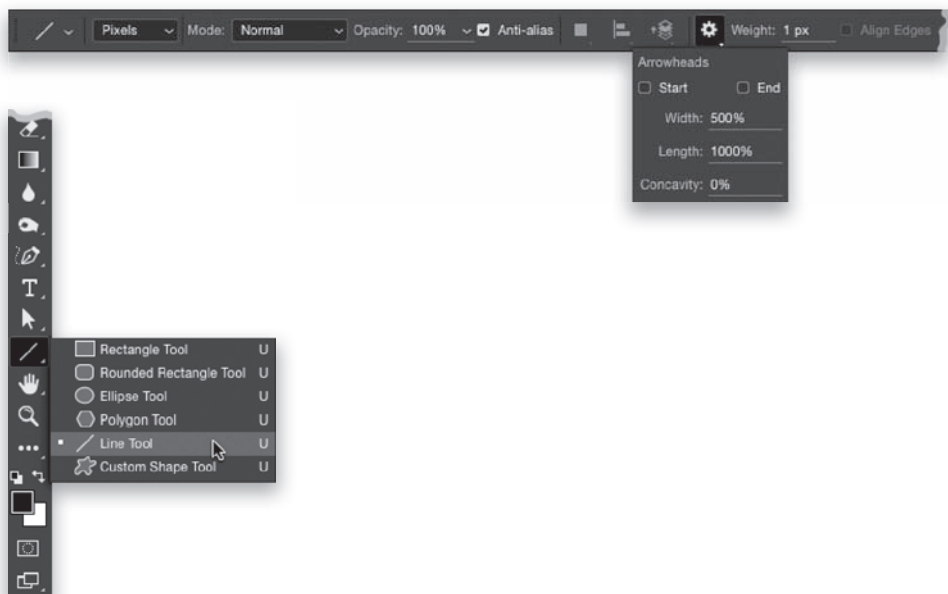
Jak... wybrać kolor?



Sposobów jest kilka. Można to zrobić na przykład za pomocą panelu *Swatches* (*Próbki*) — wybierz polecenie *Swatches* (*Próbki*) z menu *Window* (*Okno*), aby ten panel otworzyć — w którym znajduje się kilka predefiniowanych próbek barw. Aby wybrać jedną z nich, po prostu ją kliknij; zostanie ona wtedy przypisana do bieżącego koloru narzędzia (w tym kolorze jest wyświetlany efekt działania narzędzi). Jeśli więc klikniesz próbkę czerwonego koloru i użyjesz pędzla, będziesz mógł malować na czerwono; jeśli utworzysz jakiś napis, to będzie on czerwony — i tak dalej). Aby wczytać inny zestaw próbek, kliknij niewielką ikonę znajdującą się w prawym górnym rogu panelu (tę z czterema kreskami). Na ekranie pojawi się menu z nazwami dostępnych zestawów próbek. Jeśli znajdziesz kolor, który chciałbyś zapisać w postaci próbki, otwórz panel *Swatches* (*Próbki*) i kliknij przycisk *Create New Swatch of Foreground Color* (*Utwórz nową próbkę z koloru pierwszego planu*), znajdujący się w dolnej części tego panelu. Istnieje też panel o nazwie *Color* (*Kolor*) — możesz go otworzyć za pomocą polecenia *Color* (*Kolor*) z menu *Window* (*Okno*). Po prawej stronie tego panelu znajduje się pionowy pasek ze spektrum barw, za pomocą którego wybiera się barwę bazową. Duży prostokąt pośrodku umożliwia wybranie nasycenia koloru (jego intensywność) — wystarczy kliknąć w obrębie tego prostokąta i przeciągnąć kursorem myszy. Utworzony w ten sposób kolor stanie się nowym kolorem narzędzia. Ponadto w dolnej części paska narzędzi znajdują się dwa nakładające się kwadraty. Ten, który jest na wierzchu, to próbka koloru narzędzia. Aby zmienić ten kolor bez używania paneli *Swatches* (*Próbki*) albo *Color* (*Kolor*), należy kliknąć tę próbkę. Na ekranie pojawi się wtedy okno *Color Picker* (*Próbnik kolorów*), które przypomina panel *Color* (*Kolor*), tylko jest nieco większe. W oknie tym możesz wybrać kolor, który zostanie przypisany bieżącemu kolorowi narzędzia.



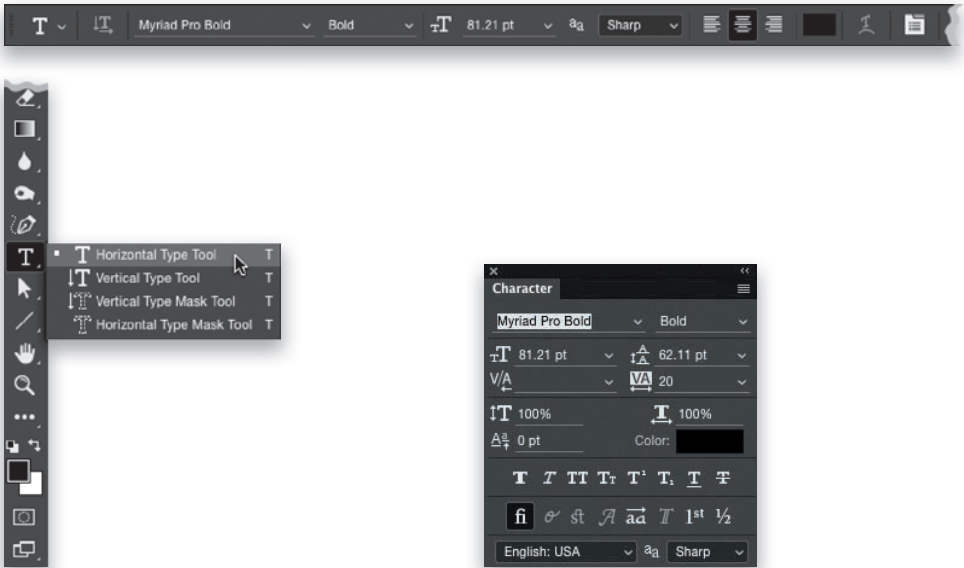
rysować linie?



Służy do tego narzędzie o raczej oczywistej nazwie *Line* (*Linia*). Jego przycisk, oznaczony symbolem w postaci ukośnej kreski, znajduje się na pasku narzędzi nad narzędziem *Hand* (*Rączka*) i jest ukryty pod przyciskiem *Rectangle* (*Prostokąt*). (Możesz je też włączyć za pomocą skrótu *Shift+U*). Aby narysować linię, po prostu kliknij i przeciągnij kursorem myszy. Na pasku opcji w polu *Weight* (*Grubość*) możesz określić grubość linii — im większą wpiszesz wartość, tym grubsza będzie linia. Z listy znajdującej się po lewej stronie paska opcji jest domyślnie wybrana opcja *Shape* (*Kształt*). Rozwiń tę listę i wybierz z niej opcję *Pixels* (*Piksele*), aby móc rysować bardziej „przyjazne fotografom” kreski, składające się ze zwykłych pikseli (jak każdy obraz czy zdjęcie). W przeciwnym razie program narysuje linię w postaci wektorowej, przypominającej ścieżki rysowane narzędziem *Pen* (*Pióro*), bądź utworzy specjalną warstwę kształtu (obie te opcje są raczej przeznaczone dla projektantów i ilustratorów). Jest jeszcze jedna rzecz, o której warto wiedzieć: otóż na początku i na końcu dowolnej linii da się utworzyć strzałkę (kto wie, może się przydać!). Aby to zrobić, kliknij niewielką ikonę z trybikiem, znajdującą się po prawej stronie paska opcji. W małym panelu, który się wtedy pojawi, możesz włączyć tworzenie grotów strzałek i określić ich rozmiar.



tworzyć napisy?



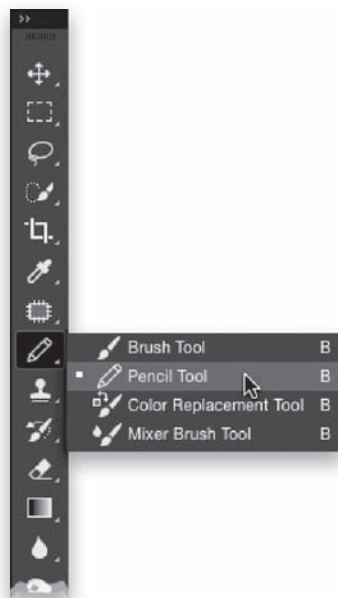
Włącz narzędzie *Horizontal Type (Tekst)* (T), kliknij w dowolnym miejscu projektu i po prostu zacznij pisać. Na pasku opcji możesz wybrać krój pisma i jego rozmiar (początkowo wybierane są taki krój i taka wielkość pisma, jakich używałeś ostatnim razem. Jeśli chciałbyś zmienić krój już wpisanego tekstu, zaznacz ten tekst, a potem wybierz żądany font z listy). Jeśli zależy Ci na bardziej zaawansowanych funkcjach typograficznych, otwórz menu *Window (Okno)* i wybierz z niego polecenie *Character (Typografia)*, aby otworzyć panel z wieloma ustawieniami formatowania tekstu (takimi jak przesunięcie względem linii bazowej, indeksy górne, kerning, opcje OpenType itp. Jeśli wszystko to brzmi dla Ciebie jak czarna magia, to zapewne możesz sobie odpuścić otwieranie tego panelu). Tekst jest wpisywany w jednej długiej linii, musisz więc sam zadbać o to, by zanim dotrze do krawędzi zdjęcia, przenieść go do kolejnego wiersza za pomocą klawisza *Enter (Return w Mac OS)*. Jeśli z góry zakładasz, że tekst powinien zmieścić się w ściśle określonym obszarze, to jeszcze przed przystąpieniem do pisania, za pomocą narzędzia *Horizontal Type (Tekst)*, narysuj ramkę obejmującą ten obszar. Wpisywany tekst będzie wtedy automatycznie przenoszony do następnego wiersza, podobnie jak w przypadku zwykłego edytora tekstu.

WSKAZÓWKA. SKALOWANIE TEKSTU ZA POMOCĄ NARZĘDZIA MOVE (PRZESUNIĘCIE)

Po umiejscowieniu tekstu możesz łatwo zmienić jego rozmiar za pomocą narzędzia *Move (Przesunięcie)*. Włącz je przy użyciu paska narzędzi, a następnie naciśnij *Ctrl+T (Command+T w Mac OS)*, aby wydać polecenie *Free Transform (Przekształcanie swobodne)*. (Wokół tekstu pojawi się ramka z uchwytami). Przytrzymaj klawisz *Shift* (jeśli chcesz zachować proporcje tekstu), kliknij uchwyt w narożniku ramki i przeciągnij go do środka (aby zmniejszyć tekst) lub na zewnątrz (aby go powiększyć). Na koniec naciśnij klawisz *Enter (Return w Mac OS)*, aby zatwierdzić przekształcenie.



narysować kreskę o grubości jednego piksela?



Możesz w tym celu użyć narzędzia *Line (Linia)* i zmienić wartość parametru *Width (Grubość)* na 1 piksel (zob. strona 40), ale w takich przypadkach warto sięgnąć po narzędzie *Pencil (Ołówek)*. Znajdziesz je na pasku narzędzi pod przyciskiem narzędzia *Brush (Pędzel)*; da się je też włączyć za pomocą skrótu *Shift+B* (być może trzeba go będzie nacisnąć kilkakrotnie). Domyślnie narzędzie *Pencil (Ołówek)* kreśli ostre, wyraźne linie o jednopikselowej grubości — po jego włączeniu możesz po prostu przystąpić do odręcznego rysowania. Jeśli chciałbyś narysować linię prostą, najpierw przytrzymaj klawisz *Shift*, kliknij narzędziem *Pencil (Ołówek)* w miejscu, w którym chcesz rozpocząć kreskę, przesuń kursor do miejsca, w którym kreska ma się zakończyć, i ponownie kliknij. Program połączy oba miejsca linią prostą. W tej wersji obsługa narzędzia *Pencil (Ołówek)* przypomina zabawę w łączenie punktów.



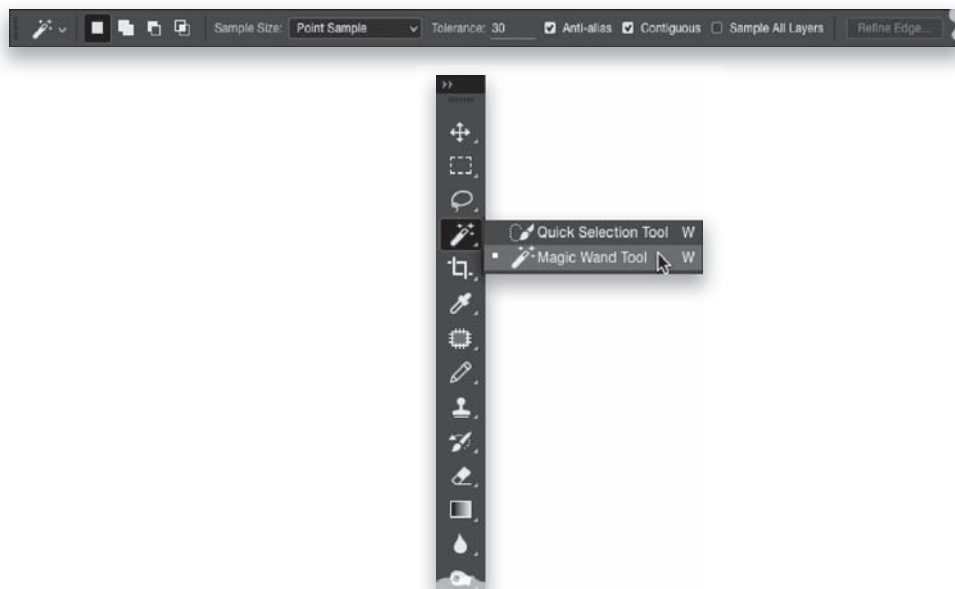
coś wymazać?



Cóż za pytanie, oczywiście za pomocą narzędzia *Eraser (Gumka) (E)*! Jego ikona wygląda jak szkolna gumka, a działanie polega na wymazywaniu pikseli obrazu. Nawiasem mówiąc, wprowadzonego tekstu nie da się wymazać, bo nie składa się on z pikseli. Jeśli będziesz chciał wymazać jakąś literę albo pewien fragment napisu, najpierw otwórz panel *Layers (Warstwy)*, kliknij prawym przyciskiem myszy warstwę tekstową i wybierz polecenie *Rasterize Layer (Rasteryzuj warstwę)*. Tekst zostanie wówczas zamieniony z konturów wektorowych na piksele, a tak potraktowany napis można już bez przeszkód wymazywać narzędziem *Eraser (Gumka)*. Domyślnie gumka jest wyposażona w końcówkę o twardych krawędziach, naśladującą działanie prawdziwej gumki, ale jeśli chcesz zmienić końcówkę na miękką, to wybierz ją z przybornika na pasku opcji (aby otworzyć ten przybornik, kliknij miniaturę bieżącej końcówki).



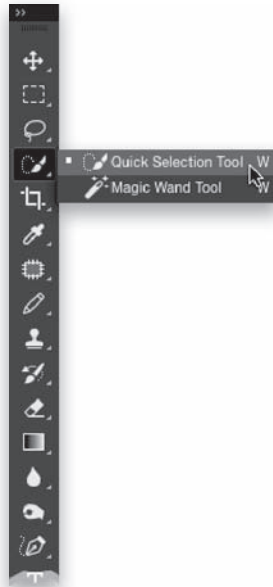
Jak... zaznaczyć tło za tematem zdjęcia?



Włącz narzędzie *Magic Wand* (*Różdżka*) za pomocą paska narzędzi (jego ikona rzeczywiście wygląda trochę jak różdżka... powiedzmy, że czarodziejska) albo naciśnij *Shift+W* tyle razy, ile będzie trzeba, by je uaktywnić. Następnie kliknij w miejscu, które chcesz zaznaczyć. Jeśli jest to w miarę jednolity kolorystycznie obszar, taki jak czyste błękitne niebo albo jednokolorowa ściana, to zapewne wystarczy jedno kliknięcie, aby zaznaczyć ten obszar w całości, po czym będziesz mógł przystąpić do edytowania go. Jeśli zaznaczona została tylko część tego obszaru, a nie całość, przytrzymaj klawisz *Shift* (dzięki temu będziesz mógł dołączyć do zaznaczonego obszaru kolejne fragmenty) i kliknij w miejscu, które nie zostało zaznaczone (jeśli na przykład na niebie są chmury, to mogły nie zostać zaznaczone; w takim przypadku przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij poszczególne chmury, aby dodać je do zaznaczenia). Jeżeli zaznaczenie objęło zbyt duży obszar („rozlało się” na miejsca, których zaznaczać nie chciałeś), to masz trzy wyjścia. (1) Anuluj całe zaznaczenie skrótem *Ctrl+D* (*Command+D* w Mac OS) i spróbuj jeszcze raz, tylko kliknij w trochę innym miejscu (jeśli na przykład kliknąłeś po prawej stronie nieba i zaznaczenie wyszło zbyt obszerne, to anuluj je i dla odmiany kliknij po lewej stronie nieba, aby się przekonać, jaki przyniesie to efekt. Ta metoda sprawdza się częściej, niż mogłoby się wydawać). (2) Anuluj zaznaczenie, a potem na pasku opcji zmniejsz domyślną wartość parametru *Tolerance* (*Tolerancja*), która wynosi 30. Parametr ten decyduje o szerokości zakresu zaznaczanych barw, zmniejszenie go (na przykład do 20, 10 albo 5) spowoduje więc zmniejszenie zasięgu kolejnego zaznaczenia (bo obejmie ono mniejszą liczbę kolorów). Ewentualnie (3) włącz narzędzie *Lasso* (*L*), przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS) i obrysuj narzędziem *Magic Wand* (*Różdżka*) obszary, których zaznaczać nie chciałeś. Spowoduje to ich wykluczenie z zaznaczenia.



ułatwić sobie tworzenie zaznaczeń?

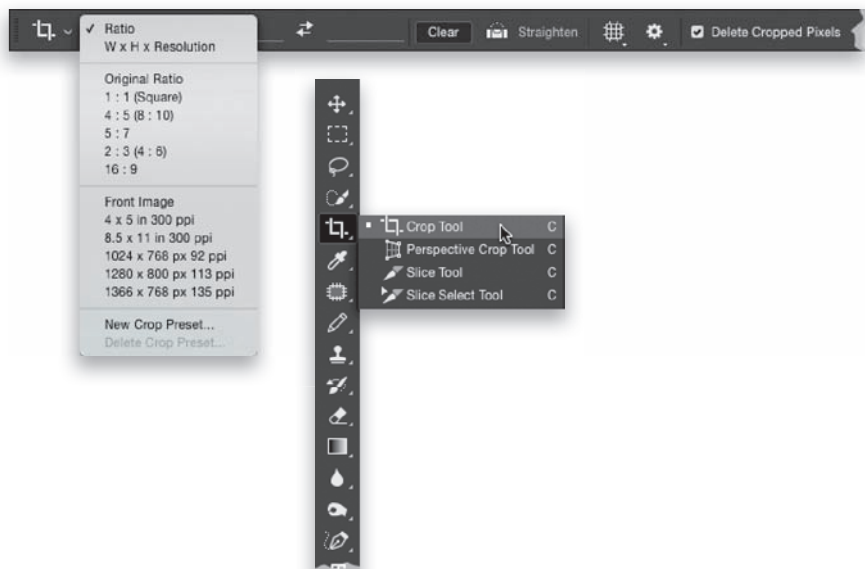


Do zaznaczania trochę bardziej skomplikowanych obiektów (i kiedy zależy mi na tym, by większość pracy wykonał za mnie Photoshop) używam narzędzia *Quick Selection* (*Szybkie zaznaczanie*). Włącz je za pomocą paska narzędzi — znajdziesz je pod przyciskiem *Magic Wand* (*Różdżka*) — lub klawisza *W*. Gdy to zrobisz, zamaluj obiekt, który chcesz zaznaczyć; zaznaczenie będzie tworzone na bieżąco podczas malowania. Początkowo może się wydawać, że narzędzie słabo sobie radzi, ale po kilku chwilach program przeanalizuje krawędzie obiektu i zwykle całkiem skutecznie poprawi kształt zaznaczenia. Otrzymane zaznaczenie rzadko jest jednak idealne — omawiane narzędzie ma Ci po prostu pomóc w ich szybszym tworzeniu dzięki algorytmom wykrywania krawędzi zamalowywanych obiektów (im bardziej wyraziste krawędzie, tym lepiej ono działa). Po uzyskaniu względnie akceptowalnego zaznaczenia włącz narzędzie *Lasso* (*L*), przytrzymaj klawisz *Shift* (aby móc uzupełnić istniejące zaznaczenie) i obrysuj wszystkie fragmenty, których nie udało się zaznaczyć. Ten tandem narzędzi pozwala zaoszczędzić mnóstwo czasu.



Jak...

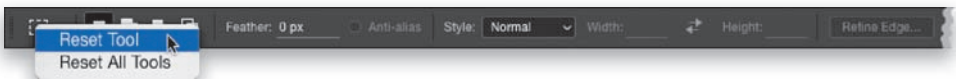
wykadrować zdjęcie?



Służy do tego jedno z najczęściej używanych narzędzi w Photoshopie — *Crop (Kadrowanie)*. Po włączeniu go za pomocą paska narzędzi (albo klawisza C) na zdjęcie zostanie nałożona ramka z siatką odzwierciedlającą regułę trójpodziału (będzie ona widoczna, jeśli wyświetlanie siatek zostało włączone w ustawieniach na pasku opcji). Na bokach i narożnikach ramki są rozlokowane niewielkie uchwyty. Aby wykadrować zdjęcie, kliknij jeden z tych uchwytów i zacznij przeciągać. Zauważ, że wykadrowane fragmenty stają się ciemniejsze. Jeśli chciałbyś zachować pierwotne proporcje kadru, podczas przeciągania uchwytów przytrzymaj klawisz *Shift*. Po zakończeniu operacji naciśnij klawisz *Enter (Return w Mac OS)*. Jeśli wiesz, jaki rozmiar albo proporcje chciałbyś nadać zdjęciu, możesz skorzystać z predefiniowanych ustawień. Znajdziesz je na pasku opcji narzędzia *Crop (Kadrowanie)* w menu po lewej stronie.



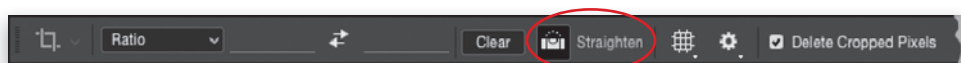
przywrócić domyślne ustawienia narzędzia?



Możliwość zerowania ustawień narzędzi jest mocno ukryta, co mnie trochę dziwi. Otóż w celu przywrócenia fabrycznych ustawień dowolnego narzędzia należy najpierw je włączyć. Po lewej stronie paska opcji pojawi się wtedy ikona wybranego narzędzia. Kliknij ją prawym przyciskiem myszy, aby wyświetlić menu z dwoma poleceniami: *Reset Tool* (*Wyzeruj narzędzie*), które służy do zerowania ustawień tylko jednego, bieżącego narzędzia, oraz *Reset All Tools* (*Wyzeruj wszystkie narzędzia*), które przywraca domyślne ustawienia wszystkich narzędzi Photoshopa. Załatwione.



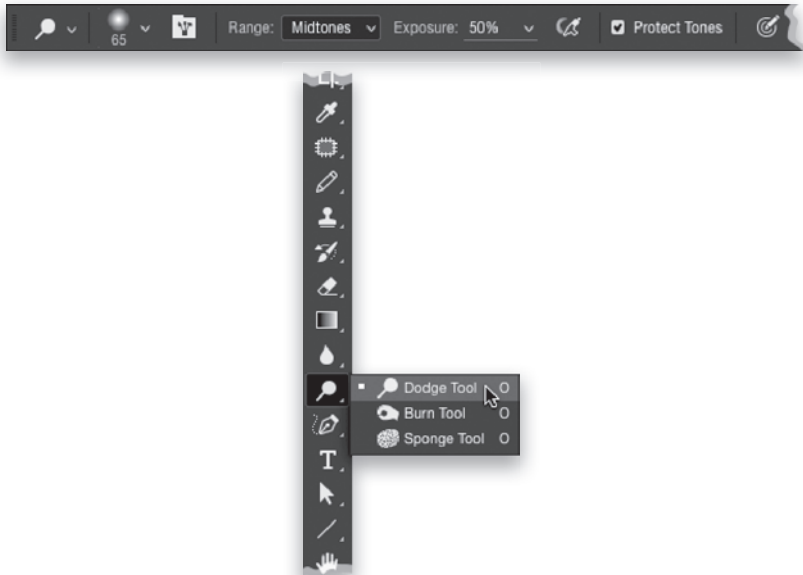
wyprostować zdjęcie?



Naciśnij klawisz *C*, aby włączyć narzędzie *Crop* (*Kadrowanie*), a następnie kliknij znajdujący się na pasku opcji przycisk narzędzia *Straighten* (*Prostowanie*) (przypominający poziomice). Za pomocą tego narzędzia przeciągnij wzdłuż krawędzi, która powinna być prosta (pozioma albo pionowa). Program automatycznie obróci ramkę kadrowania tak, by idealnie wyprostować zdjęcie. Aby zatwierdzić prostowanie, naciśnij klawisz *Enter* (*Return* w Mac OS).



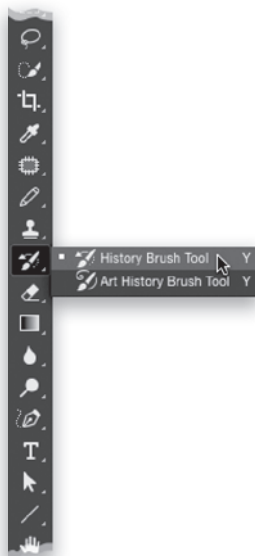
rozjaśnić albo przyciemnić fragment zdjęcia?



Sposobów na rozjaśnianie i przyciemnianie wybranych fragmentów zdjęcia w Photoshopie jest multum, a jeden z nich polega na zastosowaniu duetu narzędzi służących właśnie do takich zadań. Jeśli chcesz rozjaśnić jakiś obszar zdjęcia, włącz narzędzie *Dodge* (*Rozjaśnianie*) (O) za pomocą paska narzędzi i zamaluj ten fragment. O intensywności rozjaśnienia decyduje wartość parametru *Exposure* (*Światło*) na pasku opcji (im większa jest ta wartość, tym silniejszy efekt będzie miało każde pociągnięcie). Jeśli wartość parametru *Exposure* (*Światło*) jest mniejsza od 100% (domyślnie wynosi ona 50%), to kolejne pociągnięcia będą się kumulowały. Do przyciemnienia wybranego obszaru możesz użyć narzędzia *Burn* (*Ściemnij*) — znajdziesz je pod przyciskiem narzędzia *Dodge* (*Rozjaśnianie*), ale możesz je też włączyć za pomocą skrótu *Shift+O* (być może trzeba go będzie użyć kilkakrotnie). Obsługuje się je tak samo jak narzędzie *Dodge* (*Rozjaśnianie*), ale przyciemnia ono obraz, zamiast go rozjaśniać. *Uwaga*: opcja *Protect Tones* (*Zachowaj tony*) na pasku opcji powinna być zawsze włączona, bo w przeciwnym razie działanie obu narzędzi będzie bazowało na starych algorytmach, które dają naprawdę mizerne efekty.



anulować zmiany w wybranym miejscu projektu?



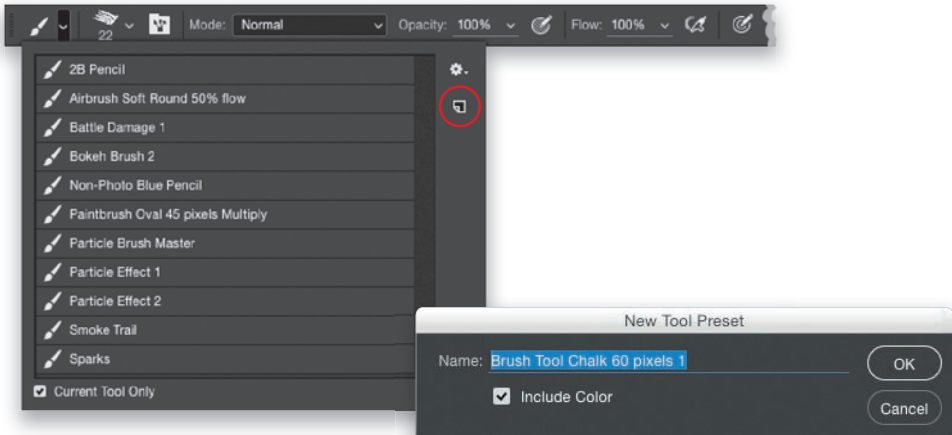
Wierz mi lub nie, ale wprowadzone w projekcie modyfikacje da się miejscowo cofnąć przez... zamalowanie wybranych fragmentów obrazu (jeśli tylko nie przeskalowałeś zdjęcia, nie zmieniłeś trybu kolorów z RGB na CMYK ani nie wykonywałeś podobnych działań, bo w takich przypadkach nie da się już tego zrobić). Służy do tego narzędzie o nazwie *History Brush* (*Pędzel historii*) (Y; poznasz je po symbolu pędzla z półokrągłą strzałką skierowaną wstecz, subtelnie sugerującą cofanie się w czasie). Po włączeniu tego narzędzia wystarczy zamalować wybrany fragment, aby przywrócić mu wygląd z chwili otwarcia pliku (czyż to nie fantastyczne?). Jeśli po włączeniu wspomnianego narzędzia jego kursor przybierze kształt przekreślonego okręgu (który mówi: „O nie, tego się nie da zrobić!”), to znaczy, że wprowadziłeś w projekcie jakieś zmiany (przeskalowałeś go, wykadrowałeś itp.), które uniemożliwiają odręczne przywrócenie jego pierwotnego stanu. W takim przypadku opisywana metoda niestety nie zadziała.

WSKAZÓWKA. WYBÓR ZASIĘGU ANULOWANIA ZMIAN

Domyślnie narzędzie *History Brush* (*Pędzel historii*) przywraca wygląd zdjęcia z chwili wczytania pliku, ale jeśli najpierw, za pomocą odpowiedniego polecenia z menu *Window* (*Okno*), otworzysz panel *History* (*Historia*), będziesz mógł kliknąć po lewej stronie jednej z 20 ostatnich poprawek i odtworzyć odpowiadający jej stan dokumentu. Poza tym jeśli na dowolnym etapie edycji zdjęcia uznasz, że za jakiś czas może Ci się przydać możliwość powrotu do jednej ze zmian zapisanych na liście operacji, kliknij znajdujący się w dolnej części panelu *History* (*Historia*) przycisk *Create New Snapshot* (*Utwórz nową migawkę*) — poznasz go po symbolu aparatu fotograficznego — aby utworzyć migawkę odzwierciedlającą wygląd projektu we wskazanej chwili. Wtedy nie będziesz się musiał przejmować tym, że w historii edycji dokumentu jest zapamiętywanych tylko 20 ostatnich operacji — do wyglądu migawki możesz wrócić w dowolnym momencie.



zapisać ulubione ustawienia wybranego narzędzia?



Jeśli dla dowolnego narzędzia opracujesz jakiś zestaw parametrów, który wyjątkowo Ci się spodoba (może to być na przykład niestandardowa końcówka pędzla, wczytana albo utworzona samodzielnie z uwzględnieniem konkretnych opcji, takich jak twardość czy poziom krycia), to możesz zapisać cały ów zestaw w postaci predefiniowanego ustawienia narzędzia. Od tej pory tę konkretną końcówkę pędzla ze wszystkimi niestandardowymi atrybutami będzie można wczytać jednym kliknięciem. Aby to zrobić, najpierw powinieneś skonfigurować narzędzie tak, jak chcesz, a potem kliknąć znajdującą się po lewej stronie paska opcji ikonę tego narzędzia. Gdy na ekranie pojawi się przybornik (znajdziesz w nim garść predefiniowanych ustawień opracowanych przez firmę Adobe, ale możesz je skasować), kliknij przycisk *Create New Tool Preset* (*Utwórz nowe domyślne ustawienie narzędzia*), który znajduje się tuż pod przyciskiem z trybikiem, w prawym górnym rogu przybornika. Teraz możesz wpisać nazwę ustawienia oraz, jeśli chcesz, dołączyć do niego bieżący kolor narzędzia. Po kliknięciu przycisku *OK* będziesz mógł w każdej chwili wrócić do zapisanych parametrów narzędzia — wystarczy, że otworzysz przybornik z ustawieniami i wybierzesz potrzebne ustawienie z listy. Gotowe!

Skorowidz

B

balans bieli, 59, 148, 153

C

Camera Raw

Auto Mask, 92

Automatyczna maska, *Patrz:* Camera Raw Auto Mask

Balans bieli, *Patrz:* Camera Raw White Balance

Białe, *Patrz:* Camera Raw Whites

Blacks, 54, 215

Brightness, 55

Cienie, *Patrz:* Camera Raw Shadows

Clarity, 58, 96, 215

Color, 71, 167

Color Detail, 71

Color Smoothness, 71

Contrast, 57, 62, 215

Czarne, *Patrz:* Camera Raw Blacks

Dehaze, 98

Detail, 67, 71, 77, 167, 232

Exposure, 54, 55, 56, 80, 215

Gładkość koloru, *Patrz:* Camera Raw

Color Smoothness

Highlights, 56, 75

Jaskrawość, *Patrz:* Camera Raw Vibrance

Jasność, *Patrz:* Camera Raw Brightness

Kolor, *Patrz:* Camera Raw Color

Luminance, 61, 71, 163, 167

maska, 92, 93

Moire Reduction, 99

narzędzie

Adjustment Brush, 80, 82, 86, 88, 89, 91, 92, 94, 96, 98, 99, 167

Crop, 63, 64, 65

Filtr promieniowy, *Patrz:* Camera

Raw narzędzie Radial Filter

Graduated Filter, 84, 88

Kadrowanie, *Patrz:* Camera Raw narzędzie Crop

Korekta ukierunkowana, *Patrz:*

Camera Raw narzędzie Targeted Adjustment Tool

Pędzel korekty, *Patrz:* Camera Raw narzędzie Adjustment Brush

Prostowanie, *Patrz:* Camera Raw

narzędzie Straighten

Radial Filter, 97, 207

Red Eye Removal, 85, 164

Redukcja punktów, *Patrz:* Camera Raw narzędzie Spot Removal

Spot Removal, 83, 87, 90

Stopniowy filtr, *Patrz:* Camera Raw narzędzie Graduated Filter

Straighten, 65

Targeted Adjustment Tool, 61

Usuwanie efektu czerwonych oczu,

Patrz: Camera Raw narzędzie

Red Eye Removal

Nasylenie, *Patrz:* Camera Raw

Saturation

Noise Reduction, 71, 82

Ostrość, *Patrz:* Camera Raw

Sharpness

panel

Basic, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 75

Camera Calibration, 72

Detail, 67, 71, 167, 230

HSL/Grayscale, 61, 155, 163, 215, 223

HSL/Skala szarości, *Patrz:* Camera Raw panel HSL/Grayscale

Kalibracja aparatu, *Patrz:* Camera

Raw panel Camera Calibration

Korekcja obiektywu, *Patrz:* Camera

Raw panel Lens Corrections

Lens Corrections, 65, 66, 73,

74, 76

Podstawowe, *Patrz:* Camera Raw panel Basic

Presets, 70

Rozdziel tonowanie, *Patrz:* Camera

Raw panel Split Toning

Split Toning, 221

Szczegół, *Patrz:* Camera Raw panel Detail

Tone Curve, 57

Ustawienia domyślne, *Patrz:* Camera Raw panel Presets

pinezka, 81, 95

podgląd zdjęcia, 77

Przejrzystość, *Patrz:* Camera Raw

Clarity

Redukcja mory, *Patrz:* Camera Raw

Moire Reduction

Redukcja szumu, *Patrz:* Camera Raw

Noise Reduction

Saturation, 60

Shadows, 62, 75

Sharpening, 67, 232

Sharpness, 96

Szczegóły koloru, *Patrz:* Camera Raw

Color Detail

Światła, *Patrz:* Camera Raw Highlights

Temperatura, *Patrz:* Camera Raw

Temperature

Temperature, 59

Tint, 59

Tinta, *Patrz:* Camera Raw Tint

ustawienia domyślne, 70

Usuwanie zamglenia, *Patrz:* Camera Raw Dehaze

Vibrance, 60, 211

Vignette, 66

w postaci filtra, 152, 155, 163, 164

White Balance, 59, 148

Whites, 54, 215

Winietowanie, *Patrz:* Camera Raw Vignette

Wyostrażanie, *Patrz:* Camera Raw

Sharpening

zerowanie suwaków, 80, 81

czerwone oczy, 85, 164

D

dokument, 4

otwieranie, 143

powiększenie, 19, 20, 23

ustawienia predefiniowane, 4

wyświetlanie, 5, 10

E

efekt

bichromii, 223

czerwonych oczu, *Patrz:* czerwone

oczy

flary obiektywu, 206

kręcących się kół samochodu, 219

krosowania, 221

rozmytego tła, 208

winiety, 66

F

film

czarno-biały, 197

dźwięk, 193, 199

eksportowanie, 203

filtr, 196

klip

dodawanie, 186

dzielenie na części, 200

kolor, 191

przejście, 192, 198

zmiana kolejności, 190

nawigacja, 187

oś czasu, 187

otwieranie, 186

plansza tytułowa, 195

przycinanie, 189

stosowanie efektu do całego filmu, 201

ścieżka dźwiękowa, 193, 194

tempo wyświetlania, 188

warstwa korekcyjna, 196, 197

zdjęcie, 191, 202

filtr

Efekty świetlne, *Patrz:* filtr Lighting Effects

Farba olejna, *Patrz:* filtr Oil Paint

Gaussian Blur, 196, 210, 247

Górnoprzepustowy, *Patrz:* filtr High Pass
 High Pass, 229
 Inteligentne wyostrenie, *Patrz:* filtr
 Smart Sharpen
 Iris Blur, 208
 Lighting Effects, 207
 Maska wyostrająca, *Patrz:* filtr
 Unsharp Mask
 Oil Paint, 217
 Picture Frame, 239
 Ramka obrazu, *Patrz:* filtr Picture Frame
 Redukcja potrząśnięć, *Patrz:* filtr
 Shake Reduction
 Rozmycie gaussowskie, *Patrz:* filtr
 Gaussian Blur
 Rozmycie obrotowe, *Patrz:* filtr Spin Blur
 Rozmycie przesłony, *Patrz:* filtr Iris Blur
 Shake Reduction, 233
 Smart Sharpen, 227
 Spin Blur, 219
 Tilt-Shift, 209
 Unsharp Mask, 67, 174, 196, 226, 247
 flara obiektywu, 206
 format, 245
 AAC, 193
 JPEG, 59, 72, 131, 154, 249, 251
 MP3, 193
 PNG, 237
 PSD, 154, 251
 RAW, 59, 72, 143, 167, 230
 16-bitowe, 249
 TIFF, 131, 251

G

gradient, 35, 36

K

kalibrator, 176
 kolor, 39, 122
 interfejsu, *Patrz:* interfejs kolor
 narzędzia, 39
 próbkowanie, 38
 przestrzeni roboczej, *Patrz:* przestrzeń
 robocza kolor

L

linia
 grot, 40
 pomocnicza, 7
 projektowanie szablonu, 14
 przyciąganie obiektów, 13
 ukrywanie, 16
 rysowanie, 40, 240

M

menu
 Preferences, 9, 11
 Preferencje, *Patrz:* menu Preferences
 miarka, 7, 12
 migawka, 50
 monitora kalibrowanie, 176

N

napis, *Patrz:* tekst
 narzędzie
 Add Anchor Point, 31
 Brush, 34, 49
 Burn, 34, 49
 Clone Stamp, 34, 158, 166, 168, 169
 Convert Point, 31
 Crop, 46, 48, 102, 104, 105
 kolor pola wycięcia, 111
 Custom Shape, 37
 Delete Anchor Point, 31
 Direct Selection, 30, 32
 Dodawanie punktów kontrolnych,
Patrz: narzędzie Add Anchor Point
 Dodge, 34
 Eraser, 34, 43, 120
 Eyedropper, 38
 Freeform Pen, 32
 Gradient, 35, 36, 140
 Gumka, *Patrz:* narzędzie Eraser
 Hand, 17, 19
 Healing Brush, 165, 166
 History Brush, 50
 Horizontal Type, 41, 119, 121
 Kadrowanie, *Patrz:* narzędzie Crop
 Konwertowanie punktów, *Patrz:*
 narzędzie Convert Point
 Kropiomierz, *Patrz:* narzędzie
 Eyedropper
 Kształt własny, *Patrz:* narzędzie
 Custom Shape
 Lasso, 28, 45
 Line, 40, 42
 Linia, *Patrz:* narzędzie Line
 Lupka, *Patrz:* narzędzie Zoom
 Łatka, *Patrz:* narzędzie Patch
 Magic Wand, 44, 168
 Move, 7, 41, 141
 Ołówek, *Patrz:* narzędzie Pencil
 Path Selection, 30
 Pen, 29
 Pencil, 34, 42
 Pędzel, *Patrz:* narzędzie Brush
 Pędzel historii, *Patrz:* narzędzie History
 Brush
 Pędzel korygujący, *Patrz:* narzędzie
 Healing Brush
 Pióro, *Patrz:* narzędzie Pen
 Pióro dowolne, *Patrz:* narzędzie
 Freeform Pen
 Przesunięcie, *Patrz:* narzędzie Move
 Punktowy pędzel korygujący, *Patrz:*
 narzędzie Spot Healing Brush
 Quick Selection, 45, 158, 253
 Rączka, *Patrz:* narzędzie Hand
 Rectangular Marquee, 27
 Rozjaśnianie, *Patrz:* narzędzie Dodge
 Różdżka, *Patrz:* narzędzie Magic Wand
 Sharpen, 228
 skrót klawiszowy, 26
 Spot Healing Brush, 165
 Stempel, *Patrz:* narzędzie Clone Stamp

Szybkie zaznaczanie, *Patrz:* narzędzie
 Quick Selection
 Ściemnij, *Patrz:* narzędzie Burn
 Tekst, *Patrz:* narzędzie Horizontal Type
 ustawienia
 domyślne, 47
 ulubione, 51
 Usuwanie punktów kontrolnych, *Patrz:*
 narzędzie Delete Anchor Point
 Wyostrenie, *Patrz:* narzędzie Sharpen
 Zaznaczanie bezpośrednie, *Patrz:*
 narzędzie Direct Selection
 Zaznaczanie prostokątne, *Patrz:*
 narzędzie Rectangular Marquee
 Zaznaczanie ścieżek, *Patrz:* narzędzie
 Path Selection
 Zoom, 20, 23

O

obiekt inteligentny, 143
 obiektyw
 aberracja chromacyjna, 76, 160
 korekta, 65, 66, 73, 74, 76, 159
 okienko podpowiedzi, 11
 oświetlenie tylne, 62

P

panel, 2
 Actions, 238
 Akapit, *Patrz:* panel Paragraph
 automatyczne wyskakiwanie, 22
 Character, 41, 119
 grupowanie, 6
 History, 50, 242
 Layers, 114, 115, 116, 117, 118,
 122, 123, 124, 125, 127, 128,
 129, 130, 131, 132, 133, 135,
 136, 137, 139, 141, 190, 196
 minimalizowanie do ikon, 3
 Operacje, *Patrz:* polecenie Actions
 Oś czasu, *Patrz:* panel Timeline
 otwieranie, 2, 3
 Paragraph, 119
 pływający, 2
 Próbkí, *Patrz:* panel Swatches
 Swatches, 39
 Timeline, 187
 Typografia, *Patrz:* panel Character
 ukrywanie, 21
 Warstwy, *Patrz:* panel Layers
 zapisywanie układu, 15
 zwijanie, 3
 panorama, 218
 pasek
 narzędzi, 21, 26
 opcji, 2, 21
 pędzel, 33, 34
 Photoshop
 kolor interfejsu, 9
 plik ustawień programu, 236
 reinstalacja, 236
 wersja, 4

polecenie

Auto Color, 153
 Auto Contrast, 153
 Auto Tone, 153
 Auto-kolor, *Patrz:* polecenie Auto Color
 Auto-kontrast, *Patrz:* polecenie Auto Contrast
 Auto-tony, *Patrz:* polecenie Auto Tone
 Canvas Size, 109
 Contact Sheet II, 246
 Contract, 250
 Crop, 110
 Curves, 147, 148
 Dopasuj kolor, *Patrz:* polecenie Match Color
 Expand, 250
 Fade, 247
 Fill, 158, 168
 Free Transform, 41, 180, 181, 216, 220
 Image Processor, 245
 Kadruj, *Patrz:* polecenie Crop
 Krzywe, *Patrz:* polecenie Curves Levels, 146, 148
 Match Color, 41, 151, 180, 181
 Obrysuj, *Patrz:* polecenie Stroke
 Poziomy, *Patrz:* polecenie Levels
 Procesor obrazów, *Patrz:* polecenie Image Processor
 Przekształcanie swobodne, *Patrz:* polecenie Free Transform
 Rozmiar obszaru roboczego, *Patrz:* polecenie Canvas Size
 Rozszerzanie, *Patrz:* polecenie Expand
 Save Selection, 244
 Statistics, 254
 Stonuj, *Patrz:* polecenie Fade
 Stroke, 142, 179
 Stykówka II, *Patrz:* polecenie Contact Sheet II
 Wypełnij, *Patrz:* polecenie Fill
 Zapisz zaznaczenie, *Patrz:* polecenie Save Selection
 Zwiężanie, *Patrz:* polecenie Contract

przeźrzeń

kolorów, 241
 robocza, 8, 15, 18

S

siatka przyciąganie obiektów, 13
 skóra tonowanie odcienia, 211, 212
 szablony, 14
 szum, 71, 82, 167

Ś

ścieżka, 29, 30, 31, 32

T

tekst, 41, 119
 krój pisma, 121
 skalowanie, 41
 wymazywanie, 43, 120
 wypełniony zdjęciem, 127
 tonowanie HDR, 214

tryb

mieszania, 118
 Ekran, *Patrz:* tryb mieszania Screen
 Hard Light, 229
 Łagodne światło, *Patrz:* tryb mieszania Soft Light
 Multipli, 118
 Nakładka, *Patrz:* tryb mieszania Overlay
 Overlay, 118, 229
 Pomnóż, *Patrz:* tryb mieszania Multipli
 Screen, 118, 176, 206
 Soft Light, 118, 212, 229
 Twarde światło, *Patrz:* tryb mieszania Hard Light
 kolorów, 241
 CMYK, 50, 248
 HSL, 61
 RGB, 50

W

warstwa

blokowanie, 130
 cień, 126, 220
 przenoszenie na osobną warstwę, 134
 dodawanie obrysu, 142
 grupowanie, 125
 kolejność, 115
 kolor, 135
 kopiowanie, 117, 124
 korekcyjna, 149, 154
 Barwa/Nasylenie, 150
 Czarno-biały, 155
 Kolor kryjący, 149
 Wyszukiwanie kolorów, 149
 krycie, 122, 123, 136
 łączenie z inną, 118
 maska, 123, 231
 przycinająca, 127
 miniatura, 139
 nazwa, 132
 porządkowanie, 125
 sortowanie, 137
 spłaszczanie, 131, 133, 154
 styl, 118, 126, 134, 142, 179
 tekstowa, 119, 120
 tła, 114, 180, 214, 237
 odblokowanie, 128, 237
 tryb mieszania, *Patrz:* tryb mieszania tworzenie, 114
 ukrywanie, 116
 usuwanie, 114
 wypełnianie jednolitym kolorem, 122
 wypełnienia, *Patrz:* warstwa korekcyjna
 wyrównywanie, 141
 wyszukiwanie, 137, 138
 zaznaczenie kilku, 129

winieta, 66

Z

zaznaczenie, 27, 28, 29
 dodawanie obszaru, 28, 44
 rozszerzanie, 250

włosów, 253

zapisywanie, 244
 zwiężanie, 250
 zdjęcie, *Patrz też:* dokument
 automatyczne otwieranie w Camera Raw, 252
 balans bieli, *Patrz:* balans bieli czarno-białe, 155
 dodawanie zabarwienia, 149
 drukowanie, 183
 jasność, 176
 logo, 181
 marginesy strony, 173
 profil kolorów ICC, 175
 próba ekranowa, 177
 rozdzielczość, 182
 skalowanie, 178
 wielkość papieru, 172
 wyostrzenie, 174
 ekspozycja, 55
 format, *Patrz:* format fotomontaż, 140, 255
 fragment
 niedoświetlony, 62, 75
 prześwietlony, 56, 75
 grupowe, 162
 HDR, 214
 intensywność barw, 60
 kadrowanie, 46, 63, 64, 102, 103, 108, 110
 siatka, 104
 kontrast, 57
 łączenie, 140
 obracanie, 107
 obszar roboczy, 109
 odbicie, 216
 panorama, 218
 prostowanie, 48, 65, 105
 przepalone światła, 56
 ramka, 179, 180, 239
 rozciąganie, 161
 rozpiętość tonalna, 54, 56, 62, 146
 skalowanie, 106
 do wydruku, 178
 z uwzględnieniem zawartości, 161
 stykówka, 246
 szum, *Patrz:* szum tekstura, 58, 222
 ujednolicanie kolorystyki, 151
 usuwanie
 niepożądanego zabarwienia, 148
 większych obiektów, 168, 169
 wewnątrz napisu, 127
 wyostrzenie, 67, 174, 226, 227, 229
 fragmentów, 228, 231
 wstępne, 230
 wypełnianie
 brakujących fragmentów, 158
 z uwzględnieniem zawartości, 158, 168
 wzmocnienie jednego koloru, 61
 zapisywanie, 245, 251
 zniekształcenia trapezoidalne, 74
 zrobione w oświetleniu tylnym, 62

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

Photoshop: wszystko, co trzeba, zaraz, teraz, od ręki!

Adobe Photoshop jest niemal wszechmocnym narzędziem pracy dla fotografów. Jest też wyjątkowo skomplikowany, a to z kolei przyczyna sporych problemów, które trudno rozwiązać nawet starym wyjadaczom. Starsz się sprawnie ukończyć ciekawy projekt, a tu nagle nie możesz znaleźć potrzebnej funkcji czy uzyskać dostępu do wybranego efektu. Przeszukujesz kolejne fragmenty rozbudowanego interfejsu, końca nie widać, a czas upływa...

Brzmi znajomo? Jeśli tak, to właśnie znalazłeś przewodnik, który usprawni Twoją pracę! Działa tak: jeśli będziesz chciał szybko rozwiązać konkretny problem, zajrzysz do odpowiedniego rozdziału i wyszukasz interesujące zagadnienie. I to wszystko. Właśnie w taki prosty sposób, szybko i konkretnie, dowiesz się, który przycisk kliknąć, którą opcję wybrać i w jakiej sytuacji należy to zrobić. Najprawdopodobniej jednorazowo będziesz brać tę książkę do ręki na jakąś minutę — to wystarczy, by rozwiązać większość problemów. Innymi słowy, jeśli pracujesz z Photoshopem, miej ten poradnik przy sobie.

W tej książce znajdziesz wiele cennych wskazówek dotyczących:

- posługiwania się interfejsem Photoshopa i dostosowywania go do swoich potrzeb
- profesjonalnego wykorzystywania modułu Camera Raw
- pracy z warstwami
- różnych technik korekty zdjęć
- edycji klipów wideo i dodawania do nich efektów specjalnych



Scott Kelby — jest niezwykle popularnym, wielokrotnie nagradzonym autorem książek o technikach

fotografowania i obróbki zdjęć. Jest również redaktorem i wydawcą cenionego magazynu „Photoshop User”. Uczy fotografii cyfrowej na warsztatach oraz seminariach na całym świecie. Oprócz tego jest fotografikiem i projektantem. Oczywiście zna oprogramowanie Adobe od podszewki. Do tego jest uważany za jednego z najlepszych wykładowców nauczających fotografii cyfrowej.

Helion	
księgarnia Internetowa	http://helion.pl
zamówienia telefoniczne	0 801 339900
	0 601 339900
Informatyka w najlepszym wydaniu	

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowości>



cena: 59,00 zł

kelbyone
rockynook