



Ps

Adobe

Photoshop CC

Wydanie II

OFICJALNY PODRĘCZNIK

Andrew Faulkner, Conrad Chavez

Helion 

Tytuł oryginału: Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 release)

Tłumaczenie: Zbigniew Waśko

ISBN: 978-83-283-4744-1

Authorized translation from the English language edition, entitled: ADOBE PHOTOSHOP CC CLASSROOM IN A BOOK (2018 RELEASE); ISBN 0134852486; by Andrew Faulkner; and by Conrad Chavez; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press. Copyright © 2018 Adobe.

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 Pearson Education, Inc. Polish language edition published by HELION S.A. Copyright © 2018.

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 Helion SA 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 Helion SA nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto: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/phccop>  
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

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

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

# SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b>	<b>1</b>
Kilka słów o książce .....	1
Co nowego w tym wydaniu .....	2
Wymagania wstępne.....	2
Instalacja programów Adobe Photoshop i Adobe Bridge .....	3
Uruchamianie programu Adobe Photoshop .....	3
Przygotowanie plików z lekcjami .....	4
Przywracanie ustawień domyślnych .....	4
Dodatkowe źródła informacji.....	6
Autoryzowane centra szkoleniowe firmy Adobe.....	7
<b>1 ZAPOZNANIE SIĘ Z OBSZAREM ROBOCZYM</b>	<b>8</b>
	
Rozpoczynanie pracy w programie Adobe Photoshop .....	10
Używanie narzędzi .....	13
Próbkowanie koloru .....	18
Narzędzia i ich właściwości .....	19
Cofanie wykonanych operacji.....	25
Jeszcze o panelach i ich rozmieszczeniu.....	27
<b>2 PODSTAWOWA KOREKTA FOTOGRAFII</b>	<b>32</b>
	
Strategia retuszu .....	34
Rozdzielczość i wymiary obrazu.....	35
Otwieranie pliku za pośrednictwem programu Adobe Bridge .....	36
Prostowanie i kadrowanie obrazu w Photoshopie.....	38
Poprawianie kolorystyki i tonalności .....	40
Narzędzie Spot Healing Brush (Punktowy pędzel korygujący) .....	44
Stosowanie narzędzia Patch (Łatka) w trybie uwzględniania zawartości obrazu.....	45

Retuszowanie za pomocą narzędzia Clone Stamp (Stempel) .....	46
Wyostrenie obrazu .....	48

### **3 ZAZNACZENIA** **52**



Zaznaczenia i narzędzia do ich tworzenia .....	54
Rozpoczynamy pracę .....	55
Stosowanie narzędzia Quick Selection (Szybkie zaznaczenie) .....	55
Przesuwanie zaznaczonego obszaru .....	56
Manipulowanie zaznaczeniami .....	57
Zaznaczenie za pomocą narzędzia Magic Wand (Różdżka) .....	60
Zaznaczenie za pomocą narzędzi typu lasso .....	63
Obracanie zaznaczenia .....	64
Zaznaczenie za pomocą narzędzia Magnetic Lasso (Lasso magnetyczne) .....	65
Zaznaczenie od punktu środkowego .....	66
Zmianianie rozmiarów i kopiowanie zaznaczenia .....	67
Kadrowanie obrazu .....	69

### **4 PODSTAWOWE INFORMACJE O WARSTWACH** **72**



O warstwach .....	74
Rozpoczynamy pracę .....	74
Panel Layers (Warstwy) .....	75
Zmiana kolejności warstw .....	80
Nakładanie gradientu na warstwę .....	90
Stosowanie stylów warstw .....	92
Dodanie warstwy dopasowania .....	97
Aktualizacja efektu warstwy .....	100
Dodawanie obramowania .....	100
Splaszczanie i zapisywanie obrazu .....	102

<b>5</b>	<b>SZYBKE POPRAWKI</b>	<b>106</b>
	Rozpoczynamy pracę .....	108
	Poprawianie zdjęcia .....	108
	Korygowanie rysów twarzy za pomocą filtra Liquify (Formowanie) ....	112
	Rozmywanie tła .....	114
	Tworzenie panoramy .....	118
	Wypełnianie pustych przestrzeni powstałych podczas kadrowania ..	122
	Korygowanie zniekształceń .....	124
	Powiększanie głębi ostrości .....	127
	Przesuwanie obiektów za pomocą narzędzia Content-Aware Move (Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości) .....	130
	Dopasowywanie perspektywy .....	134
<b>6</b>	<b>MASKI I KANAŁY</b>	<b>140</b>
	Praca z maskami i kanałami .....	142
	Rozpoczynamy pracę .....	142
	Korzystanie z dedykowanej przestrzeni roboczej Select and Mask (Zaznacz i maskuj) .....	143
	Poprawianie maski .....	147
	Tworzenie szybkiej maski .....	154
	Manipulowanie obrazem za pomocą funkcji Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe) .....	156
	Tworzenie cienia na podstawie kanału alfa .....	157
<b>7</b>	<b>PROJEKT TYPOGRAFICZNY</b>	<b>162</b>
	Tekst — wiadomości wstępne .....	164
	Rozpoczynamy pracę .....	164
	Tworzenie maski przycinającej z tekstu .....	165
	Układanie tekstu wzdłuż ścieżki .....	172
	Zniekształcanie tekstu .....	175
	Projektowanie tekstu akapitowego .....	176
	Dodawanie zaokrąglonego prostokąta .....	180
	Dodawanie tekstu pionowego .....	181

## 8 TECHNIKI RYSUNKU WEKTOROWEGO 186



O obrazach bitmapowych i grafice wektorowej.....	188
O ścieżkach i narzędziu Pen (Pióro).....	189
Rozpoczynamy pracę.....	189
Rysowanie za pomocą narzędzia Pen (Pióro).....	190
Praca z kształtami dowolnymi.....	198
Importowanie obiektów inteligentnych.....	200
Kolorowanie kształtów i dodawanie im głębi za pomocą stylów warstw.....	201

## 9 KOMPONOWANIE ZAAWANSOWANE 206



Rozpoczynamy pracę.....	208
Ustawianie warstw.....	209
Używanie filtrów inteligentnych.....	212
Malowanie warstwy.....	218
Dodawanie tła.....	220
Cofanie operacji za pomocą panelu History (Historia).....	221
Skalowanie obrazu o małej rozdzielczości.....	227

## 10 MALOWANIE PĘDZLEM MIESZAJĄCYM 230







O pędzlu mieszającym.....	232
Rozpoczynamy pracę.....	232
Ustalanie parametrów pędzla.....	233
Mieszanie kolorów.....	236
Mieszanie kolorów pędzla z kolorami fotografii.....	239
Malowanie i mieszanie kolorów przy użyciu pędzla predefiniowanego.....	242

## 11 EDYCJA WIDEO 250



Rozpoczynamy pracę.....	252
Panel Timeline (Oś czasu).....	253
Tworzenie nowego filmu.....	254
Animowanie tekstu za pomocą klitek kluczowych.....	258
Tworzenie efektów.....	260
Dodawanie przejść.....	264
Podkład muzyczny.....	265
Wyciszanie niepożądanych dźwięków.....	266
Renderowanie filmu.....	267

<b>12 KORZYSTANIE Z MODUŁU CAMERA RAW</b>	<b>270</b>
	Rozpoczynamy pracę ..... 272
	Wewnętrzny format aparatu (RAW) ..... 273
	Przetwarzanie plików w Camera Raw ..... 274
	Zaawansowana korekta kolorów ..... 289
<b>13 PRZYGOTOWYWANIE PLIKÓW DLA POTRZEB INTERNETOWYCH</b>	<b>306</b>
	Rozpoczynamy pracę ..... 308
	Tworzenie przycisków z użyciem grup warstw ..... 309
	Automatyzacja zadań wieloetapowych ..... 316
	Stosowanie obszarów kompozycji ..... 323
<b>14 JAK UZYSKAĆ ZGODNOŚĆ KOLORÓW NA EKRANIE I NA WYDRUKU</b>	<b>334</b>
	Przygotowanie obrazu do drukowania ..... 336
	Rozpoczynamy pracę ..... 337
	Wykonanie „testu zbliżeniowego” ..... 338
	Identyfikacja kolorów spoza danej przestrzeni ..... 342
	Korekta obrazu ..... 344
	Konwertowanie obrazu do przestrzeni CMYK ..... 346
	Zarządzanie kolorem ..... 347
	Definiowanie ustawień zarządzania kolorem ..... 348
	Testowanie kolorów obrazu na ekranie ..... 349
	Zapisywanie obrazu w pliku CMYK EPS ..... 351
	Drukowanie obrazu CMYK z poziomu Photoshopa ..... 352
<b>15 DRUKOWANIE PLIKÓW 3D</b>	<b>358</b>
	Rozpoczynamy pracę ..... 360
	Poznawanie środowiska 3D ..... 360
	Ustawianie obiektów 3D ..... 364
	Drukowanie pliku 3D ..... 365
<b>Dodatek</b>	<b>372</b>
<b>Skorowidz</b>	<b>378</b>





# 6 MASKI I KANAŁY

## Tematyka lekcji

W tej lekcji omówiliśmy, jak:

- utworzyć maskę w celu usunięcia elementu tła;
- precyzować maski o skomplikowanych krawędziach;
- szybko zamaskować wybrany fragment obrazu;
- edytować maskę przy użyciu panelu *Properties* (*Właściwości*);
- manipulować obrazem za pomocą funkcji *Puppet Warp* (*Wypaczenie marionetkowe*);
- zapisać zaznaczenie w kanale alfa;
- obejrzeć maskę w panelu *Channels* (*Kanały*);
- wczytać kanał jako zaznaczenie.



Na przyswojenie materiału tej lekcji trzeba przeznaczyć około 60 minut. Aby wykonać prezentowane tu ćwiczenia, należy pobrać materiały pomocnicze tak, jak to zostało opisane we wprowadzeniu, w podrozdziale „Przygotowanie plików z lekcjami”. Podczas wykonywania ćwiczeń oryginalne pliki będą zachowywane. Jeśli jednak zajdzie potrzeba ich przywrócenia, należy je ponownie pobrać.



Autorem zdjęcia jest Andrew Faulkner

PROJEKT: OBRAZ NA OKŁADKĘ CZASOPISMA

Maski są wykorzystywane w Photoshopie do wyizolowania określonych fragmentów obrazu i manipulowania nimi. Maski działają jak szablony. Obszar wycięty maską może być zmieniany, a reszta jest chroniona przed modyfikacjami. Można tworzyć tymczasowe maski do jednorazowego użycia, ale można je również zapisywać i wykorzystywać wielokrotnie.

# Praca z maskami i kanałami

Maski Photoshopa izolują i chronią fragmenty obrazu, podobnie jak taśmy maskujące zabezpieczają szybę okienną przed zabrudzeniem farbą podczas malowania domu. Kiedy tworzymy maskę na podstawie zaznaczenia, obszar niezaznaczony jest **maskowany**, czyli chroniony przed edycją. Dzięki maskom użytkownik może tworzyć i zapisywać pracochłonne zaznaczenia do wielokrotnego wykorzystania. Możemy ponadto wykorzystać maski do bardziej złożonych zadań edycyjnych, na przykład w celu wymiany jednego koloru na inny lub zastosowania filtrów na ograniczonym obszarze obrazu.

W Photoshopie możemy tworzyć maski tymczasowe, tak zwane **szybkie maski**, lub maski trwale zapisywane jako specjalne kanały w skali szarości, zwane **kanałami alfa**. Kanały są także używane do zapisywania informacji o kolorach obrazu. Kanały — w przeciwieństwie do warstw — nie są drukowane. Do pracy z kanałami alfa wykorzystujemy panel *Channels (Kanały)*.

Idea maskowania sprowadza się do tego, że czarne ukrywa, a białe odkrywa. Jednak — tak jak w życiu — rzadko coś jest idealnie czarne lub idealnie białe. Rozmaite odcienie szarości maskują częściowo w zależności od poziomu tej szarości.

## Rozpoczynamy pracę

Ćwiczenie rozpoczniemy od obejrzenia ostatecznej wersji pliku utworzonego z użyciem masek i kanałów.

- 1 U uruchom Photoshopa i natychmiast przytrzymaj wciśnięte klawisze *Ctrl+Alt+Shift* (Windows) lub *Command+Option+Shift* (Mac OS) w celu przywrócenia domyślnych ustawień programu (zobacz podrozdział „Przywracanie ustawień domyślnych” we Wprowadzeniu).
- 2 W oknie komunikatu, które pojawi się na ekranie, zatwierdź przyciskiem *Yes (Tak)* usunięcie pliku z ustawieniami Photoshopa.
- 3 Z głównego menu wybierz *File/Browse in Bridge (Plik/Przeglądaj w programie Bridge)*, aby otworzyć przeglądarkę.
- 4 Kliknij zakładkę *Favorites (Ulubione)* w lewej części okna programu Bridge. Odszukaj i otwórz folder *Lessons*, a następnie w panelu *Content (Zawartość)* kliknij dwukrotnie folder *Lesson06*.
- 5 Obejrzyj dokładnie zawartość pliku *06End.psd*. Aby zwiększyć rozmiary miniatur, przesunąć w prawo suwak, który znajduje się w dolnej części okna przeglądarki.

Podczas tej lekcji przygotujemy obraz na okładkę czasopisma. Naszym zadaniem będzie wymiana tła na zdjęciu przedstawiającym profil kobiety. Nie będzie to łatwe, ponieważ tło nie jest całkiem jednolite. Przy wykonywaniu odpowiedniej maski skorzystamy ze specjalnej przestrzeni roboczej *Select and Mask (Zaznacz i maskuj)*.

- 6 Dwukrotnie kliknij miniaturę pliku *06Start.psd*, aby otworzyć go w Photoshopie. Jeśli pojawi się okno *Embedded Profile Mismatch (Różnica osadzonych profili)*, kliknij w nim przycisk *OK*.
- 7 W panelu *Layers (Warstwy)* sprawdź, czy obie warstwy obrazu są widoczne i czy warstwa *Model* jest zaznaczona.

## O maskach i maskowaniu

Kanały alfa, maski z kanałów, maski przycinające, maski warstw, maski wektorowe — czym się różnią? W niektórych przypadkach obiekty te są zamienne: maskę alfa można przekształcić w maskę warstwy, a maskę warstwy w maskę wektorową i na odwrót.

Ich wspólną cechą jest to, że umożliwiają przechowywanie zaznaczeń i pozwalają na nieniszczące modyfikowanie obrazu — w każdej chwili możemy powrócić do wersji oryginalnej. Oto krótkie objaśnienia tych pojęć.

- **Kanał alfa** — zwany również **maską** lub **zaznaczeniem** — jest to dodatkowy kanał, w którym zaznaczenie przechowywane jest w postaci obrazu zapisanego w skali szarości. Kanały alfa wykorzystuje się do tworzenia i przechowywania masek.
- **Maska warstwy** jest jak kanał alfa przypisany do konkretnej warstwy. Umożliwia sterowanie widocznością poszczególnych obszarów warstwy. Miniatura takiej maski jest wyświetlana w panelu *Layers (Warstwy)* obok miniatury warstwy. Czarna ramka wokół niej oznacza, że maska jest aktywna i podlega edycji.
- **Maska wektorowa** jest w zasadzie maską warstwy, z tym że jej zawartość stanowią niezależne od rozdzielczości obiekty wektorowe, a nie bitmapowe. Mają one ostre krawędzie, a do ich tworzenia używamy pióra i narzędzi służących do rysowania kształtów geometrycznych. Maski wektorowe nie obsługują przezroczystości, a zatem ich krawędzie nie mogą być wtapiane. Ich miniatury są wyświetlane tak jak miniatury masek warstw.
- **Maska przycinająca** ma zastosowanie w odniesieniu do warstw. Pozwala ograniczyć efekt do wybranych warstw. Warstwy wchodzące w skład takiej maski są przycinane odpowiednio do zawartości warstwy bazowej. Przed miniaturami warstw przycinanych występuje wcięcie z widoczną w nim strzałką zakrzywioną w dół. Warstwa bazowa jest wyróżniona przez podkreślenie nazwy.
- **Maska z kanału** to maska zbudowana na podstawie zawartości jednego z kanałów obrazu (na przykład kanału *Cyan [Niebieskozielony]* w przypadku obrazu zapisanego w trybie CMYK). Tego typu maski są przydatne podczas zaznaczania obiektów o bardzo rozbudowanych lub rozmytych krawędziach. Można je tworzyć na podstawie dominującego w obrazie koloru lub wykorzystując występujący w jednym z kanałów silny kontrast, na przykład między obiektem a tłem.

## Korzystanie z dedykowanej przestrzeni roboczej *Select and Mask (Zaznacz i maskuj)*

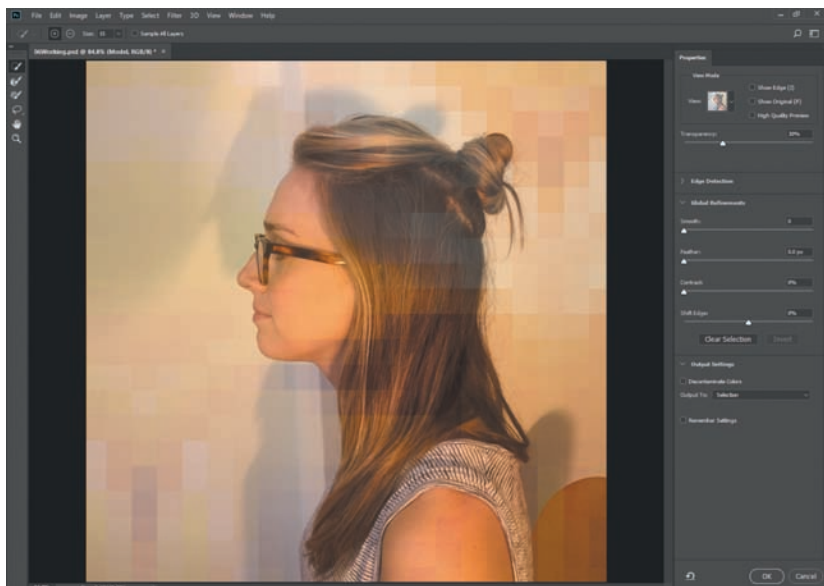
Photoshop oferuje cały zestaw narzędzi przeznaczonych do tworzenia i cyzelowania masek. Wszystkie te narzędzia zostały zebrane w specjalnej przestrzeni roboczej o nazwie *Select and Mask (Zaznacz i maskuj)*. Pracując w tej przestrzeni, wkreujemy wstępną wersję maski oddzielającej kobietę od tła za pomocą narzędzia *Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)*, a następnie doprecyzujemy tę maskę przy użyciu innych narzędzi dostępnych we wspomnianej przestrzeni roboczej.

- 1 Wybierz polecenie *File/Save As (Plik/Zapisz jako)*, zmień nazwę pliku na *06Work in g .psd (roboczy)* i kliknij przycisk *Save (Zapisz)*. Jeśli pojawi się okno dialogowe z opcjami formatu Photoshopa, kliknij przycisk *OK*.

Zapisanie kopii pliku startowego pozwoli powrócić do niego w razie potrzeby.

- 2 Wybierz polecenie *Select/Select and Mask (Zaznaczanie/Zaznacz i maskuj)*.

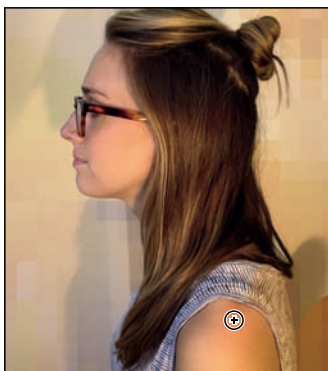
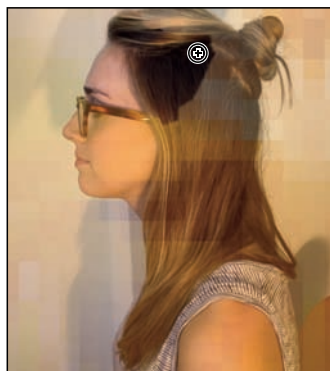
Otwarty obraz będzie teraz widoczny w obszarze przestrzeni roboczej *Select and Mask (Zaznacz i maskuj)*. Domyślnie obraz jest wyświetlany w trybie *Onion Skin (Przenikanie ujęć)* i na razie żaden obszar górnej warstwy nie jest uprzywilejowany w stosunku do warstw dolnych, ponieważ nie wskazaliśmy jeszcze, które obszary mają być zamaskowane, a które odkryte.



- 3 Upewnij się, że wybrane jest narzędzie *Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)* (👉). Na pasku opcji skonfiguruj pędzel o rozmiarze 15 pikseli.

► **Wskazówka:** Przy pierwszym użyciu przestrzeni roboczej *Select and Mask (Zaznacz i maskuj)* może zostać wyświetlony samouczek objaśniający pokrótce tę przestrzeń. Jeśli chcesz, możesz go obejrzeć, ale równie dobrze możesz odłożyć to na później lub po prostu zamknąć ów samouczek.

► **Wskazówka:** Jeśli potrzebujesz informacji na temat tworzenia zaznaczeń, zajrzyj do lekcji 3., „Zaznaczenia”.



- 4 Ustaw wskaźnik narzędzia w obrębie konturów modelki i przeciągnij nim po obszarach włosów, twarzy, sukienki i ramion. W ten sposób wskażesz, które obszary powinny być odkryte, czyli niezamaskowane. Nie musisz przesuwać wskaźnika w sposób ciągły — możesz wielokrotnie zwalniać przycisk myszy i wznowiać przeciąganie w innym miejscu.

## Szybkie i skuteczne zaznaczanie przy użyciu narzędzi **Select and Mask** (Zaznacz i maskuj)

Podczas wykonywania skomplikowanych zaznaczeń należy stosować różne narzędzia w zależności od tego, czy dane miejsce powinno być w pełni odkryte, w pełni zamaskowane czy też częściowo odkryte, a częściowo zamaskowane (jak w przypadku sierści psa). Oto kilka związanych z tym wskazówek:

- Zazwyczaj najszybciej można utworzyć zaznaczenie za pomocą narzędzia *Quick Selection* (*Szybkie zaznaczanie*). Podczas pracy wykorzystuje ono techniki wykrywania krawędzi i samo automatycznie określa brzegi tworzonego zaznaczenia. Nie należy go przeciągać poza granicę obszaru zaznaczanego ani nawet po tej granicy — przez cały czas przeciągania wskaźnik narzędzia powinien pozostawać wewnątrz obszaru zaznaczanego (w trybie dodawania zaznaczeń) albo na zewnątrz (w trybie odejmowania zaznaczeń).
- W celu narysowania lub namalowania brzegów maski bez wspomaganie się mechanizmami wykrywania krawędzi należy posługiwać się narzędziami *Brush* (*Pędzel*), *Lasso* i *Polygonal Lasso* (*Lasso wielokątne*). One również mają tryby dodawania zaznaczeń i ich odejmowania.
- Zamiast przełączać tryb narzędzia z dodawania na odejmowanie zaznaczeń (lub na odwrót) przez klikanie przycisków na pasku opcji można ustawić na stałe tryb dodawania, a gdy trzeba tymczasowo użyć trybu odejmowania, po prostu przytrzymać wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS).
- W celu poprawienia maski na krawędziach zawierających skomplikowane przejścia, np. włosy lub sierść, należy przeciągnąć po tych krawędziach narzędziem *Refine Edge Brush* (*Pędzel poprawiania krawędzi*). Nie należy go używać w obszarach, które powinny być w pełni odkryte lub zamaskowane.
- Nie wszystkie prace związane z zaznaczaniem lub maskowaniem muszą być wykonywane w przestrzeni roboczej *Select and Mask* (*Zaznacz i maskuj*). Można na przykład wykonać zasadniczą część zaznaczenia przy użyciu innego narzędzia, takiego jak *Color Range* (*Zakres kolorów*), i potem wybrać polecenie *Select/Select and Mask* (*Zaznaczanie/Zaznacz i maskuj*), aby doprecyzować szczegóły.

### ► Wskazówka:

W przestrzeni roboczej *Select and Mask* (*Zaznacz i maskuj*) narzędzie *Polygonal Lasso* (*Lasso wielokątne*) jest zgrupowane z narzędziem *Lasso*.

W miejscach, przez które przeciągasz wskaźnik narzędzia *Quick Selection* (*Szybkie zaznaczanie*), nakładka trybu *Onion Skin* (*Przenikanie ujęć*) znika i odsłania zawartość obrazu. Na razie nie przywiązuj dużej wagi do precyzji swoich poczynań.

Nie przeciągaj wskaźnika narzędzia *Quick Selection* (*Szybkie zaznaczanie*) poza kontury modelki. Jeśli coś takiego zrobisz i dodasz do zaznaczenia niepożądaną obszar, wybierz polecenie *Edit/Undo* (*Edycja/Cofnij*) lub napraw błąd, zamalowując kłopotliwe miejsce narzędziem *Quick Selection* (*Szybkie zaznaczanie*) w trybie odejmowania zaznaczeń. Aby włączyć ten tryb, kliknij na pasku opcji ikonę *Subtract from Selection* (*Odejmij od zaznaczenia*) (⊖).

### ► Wskazówka:

Intensywność działania nakładki *Onion Skin* (*Przenikanie ujęć*) można regulować za pomocą suwaka *Transparency* (*Przezroczystość*) widocznego poniżej sekcji *View Mode* (*Tryb wyświetlania*).

► **Wskazówka:**  
Gdy aktywne jest jedno z narzędzi do zaznaczania, przestrzeń roboczą *Select and Mask* (Zaznacz i maskuj) można otworzyć bez szukania odpowiedniego polecenia w menu, gdyż wystarczy kliknąć przycisk *Select and Mask* (Zaznacz i maskuj) dostępny wtedy na pasku opcji.

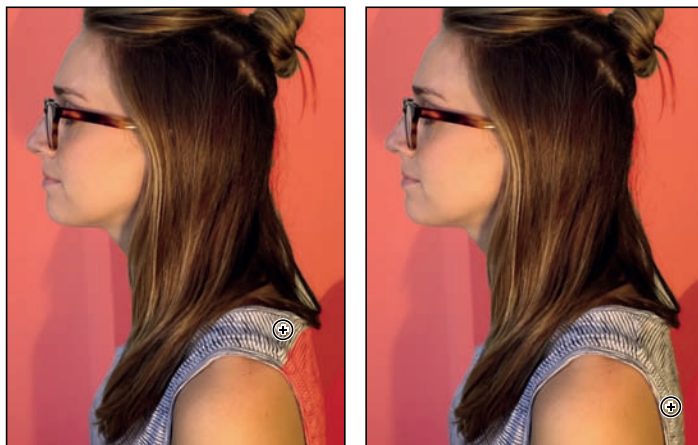
- 5 W sekcji *View Mode* (Tryb wyświetlania) rozwiń listę *View* (Widok) i wybierz opcję *Overlay* (Nakładka). Teraz nakładka przyjmie jednolity kolor czerwony.



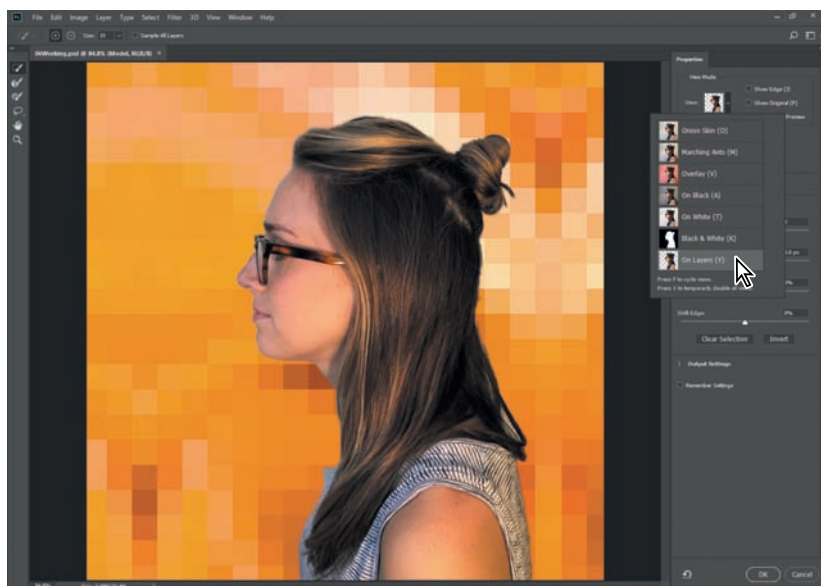
Jakość maski można sprawdzić, oglądając ją na rozmaitych tłach i w różnych trybach wyświetlania. W naszym przykładzie tryb czerwonej nakładki pozwala wychwycić wszelkie niedociągnięcia w maskowaniu nieregularnych krawędzi i pojedynczych włosów.

► **Wskazówka:**  
Gdy przeciągasz wskaźnik narzędzia *Quick Selection* (Szybkie zaznaczanie) ustawionego w tryb odejmowania zaznaczeń, wskazujesz programowi, które obszary powinny być zamaskowane i tym samym ukryte.

- 6 Odszukaj fragmenty przysłonięte czerwoną nakładką, które jednak powinny być odkryte, i przeciągnij w tych miejscach narzędziem *Quick Selection* (Szybkie zaznaczanie), aby włączyć je do obszarów odsłoniętych. Ułatwisz sobie wyszukiwanie takich miejsc, jeśli powiększysz skalę widoku.



- 7 W sekcji *View Mode (Tryb wyświetlania)* rozwiń listę *View (Widok)* i wybierz opcję *On Layers (Na warstwach)*. Ten tryb pozwala ocenić wygląd maskowanej warstwy na tle warstw leżących niżej — w naszym przykładzie maskowana jest warstwa *Model*, a tło stanowi warstwa *Magazine Background*.

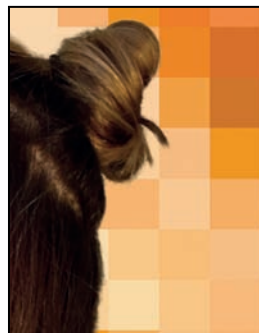


Sprawdź w dużym powiększeniu (np. 200%) wszystkie kontury modelki. Narzędzie *Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)* powinno było utworzyć maskę o czystych krawędziach w obszarach sukienki i twarzy, a jedynie na krawędziach włosów mogą być jeszcze widoczne pozostałości tła oryginalnego. Nie przejmuj się tymi niedoskonałościami, gdyż za chwilę wszystko to naprawimy.


## Poprawianie maski

Maska jest nie najgorsza, ale narzędzie *Quick Selection (Szybkie zaznaczanie)* nie poradziło sobie z zaznaczeniem wszystkich włosów modelki, jak chociażby w kosmykach sterzających z koka upiętego z tyłu głowy. Do maskowania takich drobnych szczegółów służy narzędzie *Refine Edge Brush (Pędzel poprawiania krawędzi)*.

- 1 Przy powiększeniu co najmniej 200% sprawdź wygląd włosów w tylnej części głowy modelki.

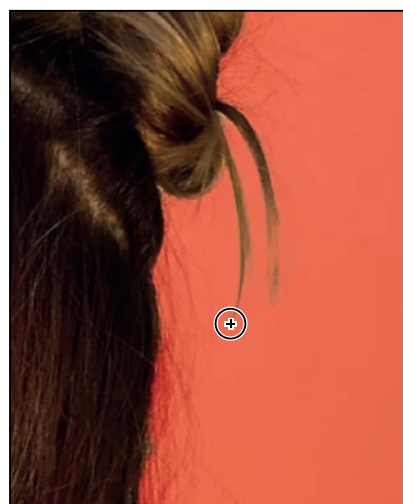
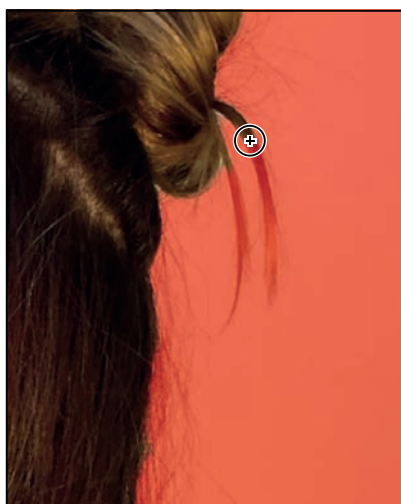
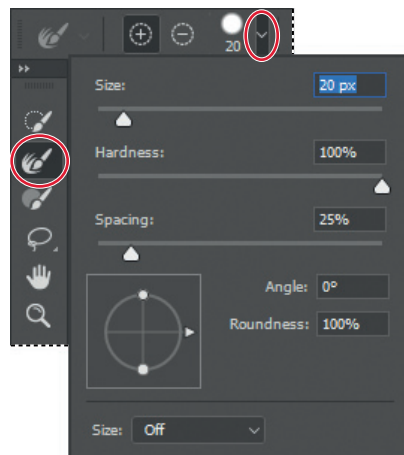




2 Wybierz narzędzie *Refine Edge Brush* (*Pędzel poprawiania krawędzi*) () i na pasku opcji ustaw rozmiar pędzla na 20 px (20 piks.), a parametr *Hardness* (*Twardość*) pozostaw na poziomie 100%.

3 Z listy *View* (*Widok*) i wybierz opcję *Overlay* (*Nakładka*), aby brakujące włosy stały się przynajmniej częściowo widoczne.

4 Przeciągnij narzędziem *Refine Edge Brush* (*Pędzel poprawiania krawędzi*) wzdłuż wychodzących z koka kosmyków, których maskowanie wymaga poprawy. Podczas wykonywania tej czynności obserwuj, jak narzędzie doskonale radzi sobie z wykrywaniem tak drobnych detali, jakimi są włosy.



5 Przewiń obraz w dół do miejsca, w którym pukiel włosów zaczepił się na sukience.

W zakolu włosów widać wyraźnie jasne tło warstwy *Model* i powinno ono być usunięte, aby w tym miejscu mogła prześwitywać zawartość warstwy *Magazine Background*. Do skorygowania maski w tym miejscu również użyjemy narzędzia *Refine Edge Brush* (*Pędzel poprawiania krawędzi*).

Julianne Kost jest w firmie Adobe oficjalną ewangelistką Photoshopa.



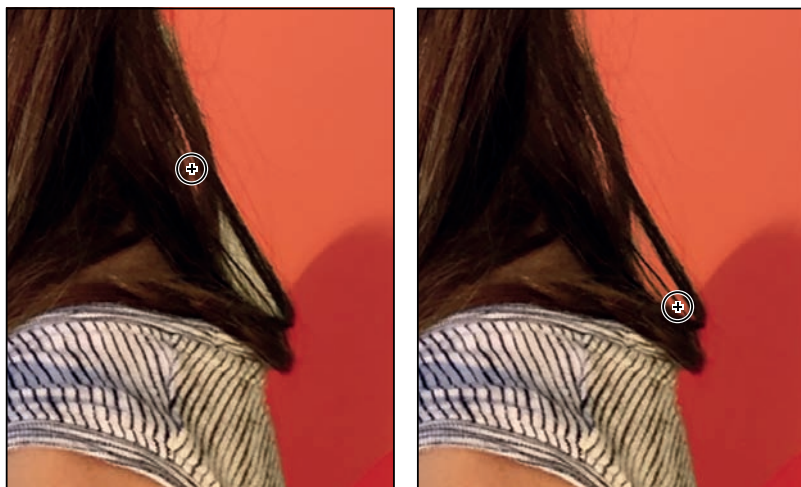
## Porady ewangelistki Photoshopa

### Skróty klawiszowe narzędzia Zoom (Lupka)

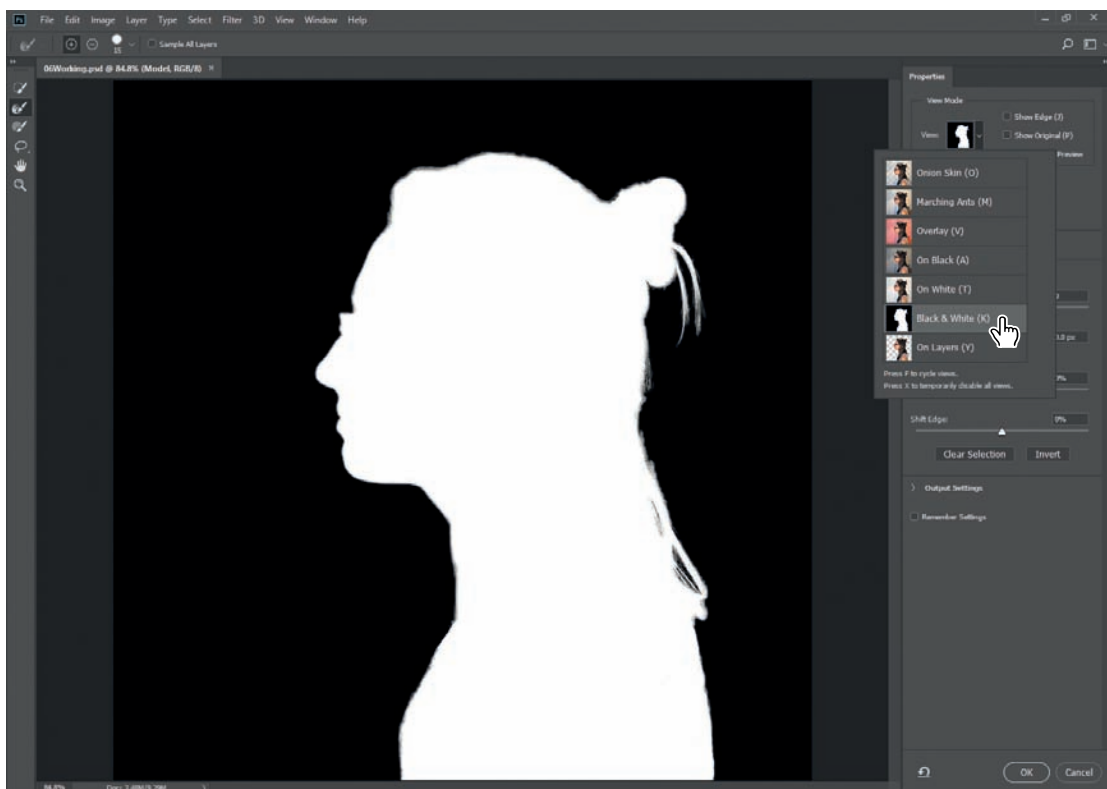
W trakcie edycji obrazu wielokrotnie musimy powiększać widok szczegółów, a następnie z powrotem pomniejszać, aby zobaczyć zmiany w kontekście całości. Ułatwieniem są kombinacje klawiszy, pozwalające na szybkie przełączanie się pomiędzy narzędziami edycji i narzędziem powiększenia.

- Aby w dowolnej chwili powiększyć widok, naciśnij *Ctrl+plus* (Windows) lub *Command+plus* (Mac OS). Aby go zmniejszyć, naciśnij odpowiednio *Ctrl+minus* lub *Command+minus*.
- Aby powrócić do widoku 100%, w przyborniku dwukrotnie kliknij narzędzie Zoom (Lupka).
- Jeśli na pasku opcji włączona jest opcja *Scrubby Zoom (Przesuń)*, po prostu przeciągnij narzędziem Zoom (Lupka) w lewo, aby pomniejszyć obraz, lub w prawo, aby go powiększyć.
- Przytrzymaj wciśnięty klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), aby zmienić narzędzie Zoom In (Powiększ) na Zoom Out (Pomniejsz), i kliknij obraz. Każde kliknięcie z klawiszem *Alt* (*Option*) zmniejsza widok do kolejnego domyślnego poziomu i wyśrodkowuje obraz w punkcie, który został kliknięty.

- 6 Na pasku opcji zmniejsz rozmiar pędzla do 15 px (15 pík.), a parametr *Hardness (Twardość)* pozostaw na poziomie 100%.
- 7 Przeciągnij narzędziem *Refine Edge Brush (Pędzel poprawiania krawędzi)* po wszystkich zasłoniętych nakładką włosach, aby je odsłonić. Podczas wykonywania tej czynności zwróć uwagę na to, jak wszelkie luki między włosami są dokładnie maskowane, a cienkie, nawet pojedyncze, włosy są dołączane do obszarów widocznych.



- 8 Rozwiń listę *View* (*Widok*) i wybierz opcję *Black & White* (*Czarno-biały*). Jest to kolejny dobry sposób na sprawdzenie jakości maski. Przyjrzyj się jej uważnie przy różnych powiększeniach, a gdy skończysz, wybierz polecenie *View/Fit on Screen* (*Dopasuj do ekranu*).



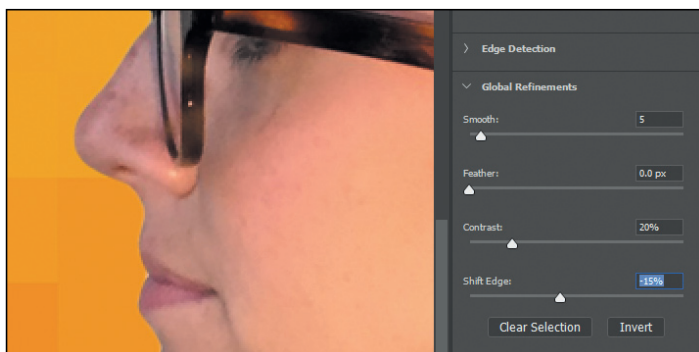
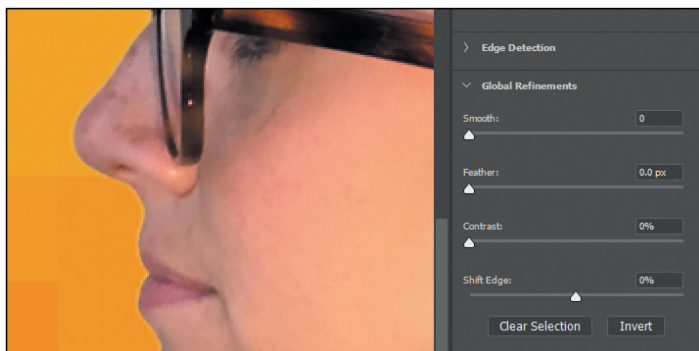
Jeśli nadal dostrzegasz jakieś włosy lub inne szczegóły, które są zamaskowane, a powinny być odkryte, przeciągnij po nich narzędziem *Refine Edge Brush* (*Pędzel poprawiania krawędzi*). Im mniejsze są to szczegóły, tym mniejszy pędzel należy zastosować. Oczywiście może być trochę większy niż te detale i wcale nie jest wymagana wielka precyzja pociągnięć.

Jeśli zauważysz, że pędzel poprawiania krawędzi się pomylił i zamaskował na przykład fragment wnętrza konturu modelki, wciśnij klawisz *Alt* (*Windows*) lub *Option* (*Mac OS*) i nie zwalniając go, przeciągnij tym pędzlem po błędnie zamaskowanym obszarze.

## Ustawianie poprawek globalnych

Kształt maski jest już prawidłowy, ale musimy ją nieco zacieśnić. Tego typu ogólne zmiany można wprowadzić za pomocą ustawień zebranych w sekcji *Global Refinements* (*Poprawki globalne*).

- 1 W sekcji *View Mode* (*Tryb wyświetlania*) rozwiń listę *View* (*Widok*) i wybierz opcję *On Layers* (*Na warstwach*). Teraz będziesz mógł oceniać prawidłowość wprowadzanych zmian w kontekście tła docelowego, którym jest warstwa *Magazine Background*.
- 2 W sekcji *Global Refinements* (*Poprawki globalne*) poustawiaj suwaki w taki sposób, aby uzyskać gładką i nierozmytą krawędź maski w obszarach twarzy modelki. Konkretnie wartości będą zależne od tego, jakiej jakości maskę utworzyłeś do tej pory, ale prawdopodobnie będą zbliżone do tych, które my zastosowaliśmy. W celu wygładzenia konturu ustawiliśmy suwakiem *Smooth* (*Wygładzanie*) wartość 5. Ustawiając suwak *Contrast* (*Kontrast*) na poziomie 20%, uzyskaliśmy umiarkowane wyostrenie przejść na krawędziach maski. Ustawieniem suwaka *Shift Edge* (*Przesunięcie krawędzi*) na poziomie -15% spowodowaliśmy lekkie przesunięcie brzegów maski ku środkowi, czego efektem było usunięcie z tych brzegów resztek oryginalnego tła (przesunięcie tego suwaka w stronę wartości dodatnich wywołałoby skutek odwrotny, czyli przemieszczenie brzegów maski na zewnątrz).

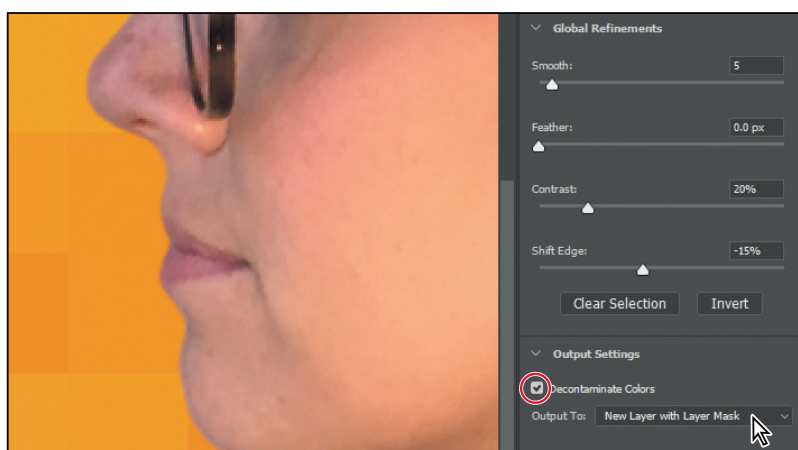
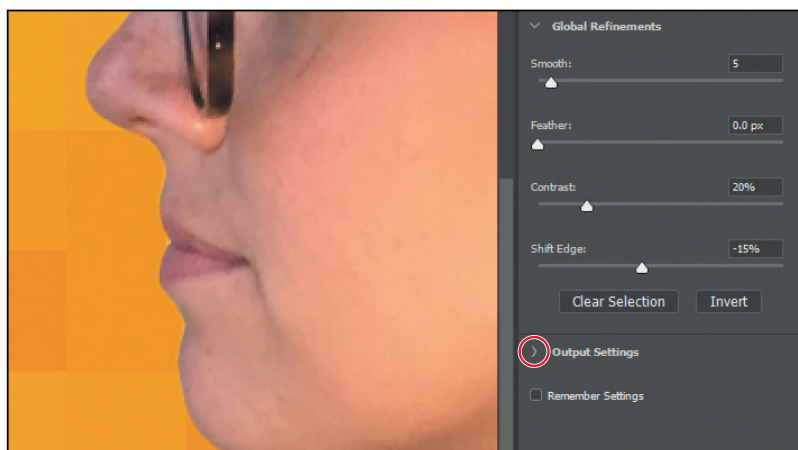


- 3 Jeszcze raz przyjrzyj się podglądowi maski wyświetlanej na tle warstwy *Magazine Background* i w razie potrzeby dokonaj odpowiednich poprawek.

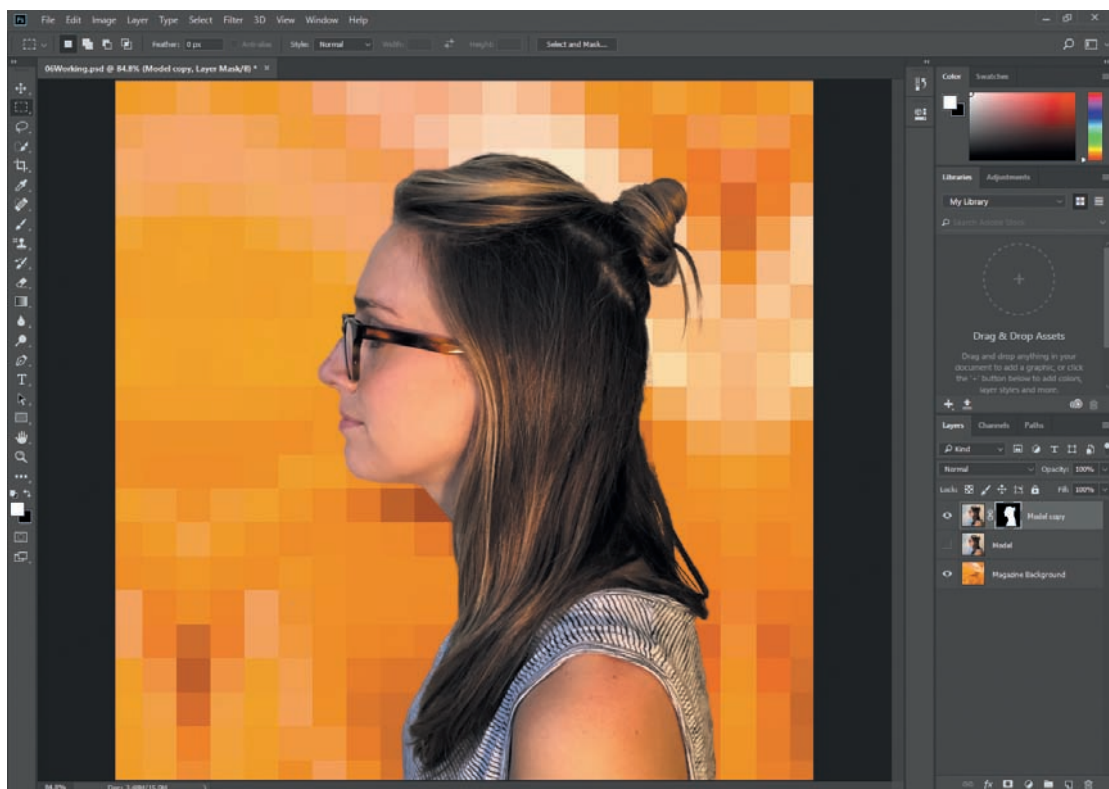
## Kończenie pracy nad maską

Jeśli podgląd maski nie budzi zastrzeżeń, możemy przejść do wygenerowania na tej podstawie zaznaczenia, warstwy z obszarami przezroczystymi, maski warstwy lub nowego dokumentu. W naszym projekcie potrzebna będzie maska warstwy *Model*, czyli tej, która była aktywna w momencie otwierania przestrzeni roboczej *Select/Select and Mask (Zaznaczanie/Zaznacz i maskuj)*.

- 1 Jeśli sekcja *Output Settings (Ustawienia wyjściowe)* jest zwinięta, rozwiń ją, klikając ikonę w kształcie strzałki (>).
- 2 Powiększ skalę widoku do co najmniej 200%, aby łatwiej dostrzec jasne piksele przy krawędziach twarzy, które są wynikiem przesączenia się kolorów oryginalnego tła warstwy *Model* ukrytego pod maską.
- 3 Włącz opcję *Decontaminate Colors (Oczyść kolory)*, aby zlikwidować ten niepożądany efekt.



- 4 Z listy rozwijanej *Output To* (*Wyjście do*) wybierz pozycję *New Layer with Layer Mask* (*Nowa warstwa z maską warstwy*) i kliknij przycisk *OK*.



Kliknięcie przycisku *OK* oznacza zakończenie prac w ramach przestrzeni roboczej *Select and Mask* (*Zaznacz i maskuj*) i jej zamknięcie. Teraz w panelu *Layers* (*Warstwy*) widoczna jest nowa warstwa *Model copy* (*Model kopia*) z maską wygenerowaną w przestrzeni roboczej *Select and Mask* (*Zaznacz i maskuj*).

Warstwa została skopiowana, ponieważ opcja *Decontaminate Colors* (*Oczyść kolory*) wymaga utworzenia nowych pikseli, a to naruszyłoby integralność oryginału. Tymczasem oryginał (warstwa *Model*) pozostał nienaruszony i automatycznie została wyłączona jego widoczność.

Jeśli maska okaże się niezupełnie perfekcyjna, można ją w każdej chwili poprawić. Gdy w panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznaczona jest miniatura maski, należy kliknąć na pasku opcji przycisk *Select and Mask* (*Zaznacz i maskuj*) (o ile jest aktywne jakiekolwiek narzędzie do zaznaczania) lub wybrać polecenie *Select/Select and Mask* (*Zaznaczanie/Zaznacz i maskuj*).

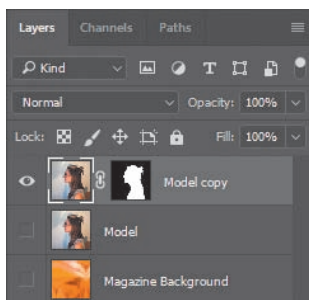
- 5 Zapisz aktualny stan projektu.

● **Uwaga:** Jeśli opcja *Decontaminate Colors* (*Oczyść kolory*) nie zostałaby włączona, to można byłoby z listy *Output To* (*Wyjście do*) wybrać pozycję *Layer Mask* (*Maska warstwy*) i wtedy wygenerowana maska warstwy zostałaby dołączona do oryginalnej warstwy *Model* — bez jej kopiowania.

# Tworzenie szybkiej maski

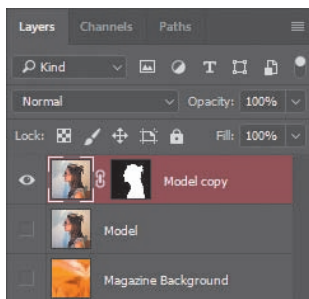
Aby zmienić kolor oprawy okularowej, utworzymy dla niej szybką maskę. Wcześniej jednak uporządkujemy panel *Layers* (*Warstwy*).


- 1 Ukryj warstwę *Magazine Background*, aby skoncentrować uwagę na modelce. Upewnij się, że warstwa *Model copy* (*Model kopia*) jest zaznaczona.



- 2 W przyborniku kliknij przycisk *Edit in Quick Mask Mode* (*Edytuj w trybie szybkiej maski*). (Domyślnie włączany jest tryb standardowy).

W trybie szybkiej maski obszary pozostające poza zaznaczeniem, czyli chronione przed zmianami, są pokrywane czerwoną nakładką, która przypomina rubinową folię, jakiej używało się w tradycyjnych drukarniach do maskowania obrazów (taką samą nakładkę widzieliśmy w przestrzeni roboczej *Select and Mask* [*Zaznacz i maskuj*] po włączeniu trybu wyświetlania *Overlay* [*Nakładka*]). Modyfikowane mogą być tylko te obszary, które nie są przykryte nakładką. Zwróć uwagę, że po włączeniu trybu szybkiej maski warstwa aktywna zmienia swój kolor w panelu *Layers* (*Warstwy*) z niebieskiego na czerwony.



- 3 W przyborniku wybierz narzędzie *Brush* (*Pędzel*) ()
- 4 Na pasku opcji ustaw tryb *Normal* (*Zwykły*), a następnie kliknij strzałkę rozwijającą panel z ustawieniami pędzla i wybierz mały pędzel o średnicy 13 pikseli i twardości 100%. Zamknij panel, klikając gdziekolwiek poza nim.
- 5 Przeciągnij pędzlem wzdłuż zausznika oprawy. Obszar zamalowany zostanie pokryty czerwoną nakładką — w ten sposób powstanie maska.

- 6 Pomaluj cały zausznik i oprawę szkielek. Przed malowaniem cienkich fragmentów zmniejsz rozmiar pędzla. Gdy dojdiesz do miejsca, w którym oprawa chowa się pod włosami, możesz zakończyć maskowanie.

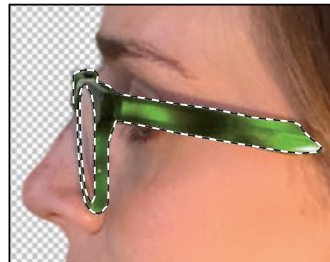
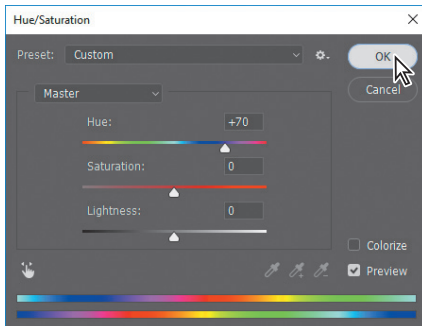


W trybie szybkiej maski Photoshop automatycznie przechodzi do skali szarości, przypisując poszczególnym odcieniom szarości różne poziomy przezroczystości. Podczas pracy w trybie szybkiej maski warto pamiętać o następujących regułach:

- malowanie kolorem czarnym oznacza poszerzenie maski (czerwonej nakładki), a tym samym zmniejszanie obszaru zaznaczonego;
  - malowanie kolorem białym oznacza wymazywanie maski (czerwonej nakładki), a tym samym poszerzanie obszaru zaznaczonego;
  - malowanie kolorem szarym tworzy maskę półprzezroczystą, przy czym odcień ciemniejszy jest mniej przezroczysty (lepiej maskuje).
- 7 W przyborniku kliknij przycisk *Edit in Standard Mode* (Edytuj w trybie standardowym), aby opuścić tryb szybkiej maski.

Obszary, które nie zostały zamaskowane, są teraz zaznaczone. W momencie przejścia do trybu standardowego szybka maska zamienia się w zaznaczenie.

- 8 Wybierz polecenie *Select/Inverse* (Zaznaczanie/Odwrotność), aby zaznaczyć to, co wcześniej zamaskowałeś.
- 9 Z menu *Image* (Obraz) wybierz *Adjustments/Hue/Saturation* (Dopasowania/Barwa/Nasycenie).
- 10 W oknie dialogowym *Hue/Saturation* (Barwa/Nasycenie) zmień *Hue* (Barwa) na 70. Oprawa okularowa przyjmie kolor zielony. Kliknij przycisk *OK*.



- 11 Wybierz polecenie *Select/Deselect* (Zaznaczanie/Usuń zaznaczenie).
- 12 Zapisz rezultat dotychczasowej pracy.

► **Wskazówka:** Jeśli chcesz zachować maskę do dalszych zastosowań, zapisz ją w postaci kanału alfa za pomocą polecenia *Select/Save Selection* (Zaznaczanie/Zapisz zaznaczenie); w przeciwnym razie stracisz ją, gdy tylko zaznaczenie zostanie usunięte.



# Manipulowanie obrazem za pomocą funkcji Puppet Warp (Wypaczenie marionetkowe)

Funkcja *Puppet Warp* (*Wypaczenie marionetkowe*) pozwala dość swobodnie manipulować zawartością obrazu. Możemy przemieszczać określone fragmenty, na przykład włosy lub ręce prezentowanej postaci, w sposób przypominający sterowanie kukiełką za pomocą sznurków. W miejscach, których ruch chcemy kontrolować, wstawiamy punkty kontrolne. W naszym przykładzie odchylimy głowę modela do tyłu, zmuszając go do patrzenia w górę.

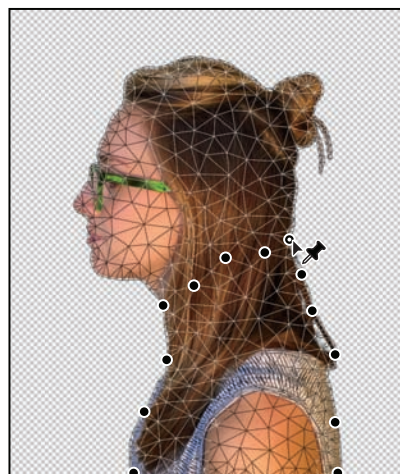
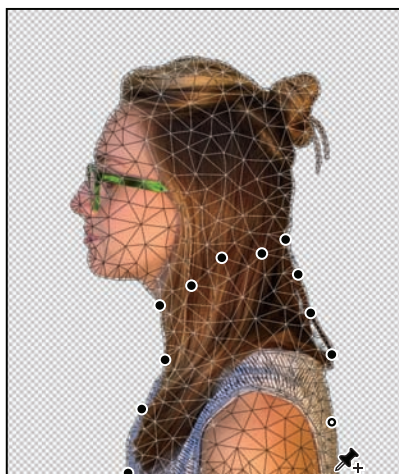
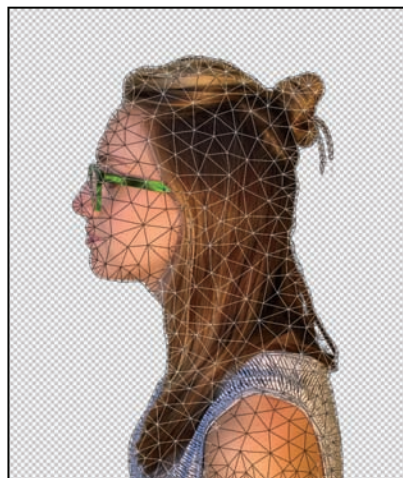
- 1 Zmniejsz powiększenie tak, aby cała modelka była widoczna.
- 2 Sprawdź, czy w panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznaczona jest warstwa *Model copy* (*Model kopia*), a następnie wybierz polecenie *Edit/Puppet Warp* (*Edycja/Wypaczenie marionetkowe*).

Widoczna część warstwy — w tym przypadku modelka — zostanie pokryta siatką, na której będziemy wstawiać punkty sterujące ruchem (lub ustalające stałe położenie danego miejsca).

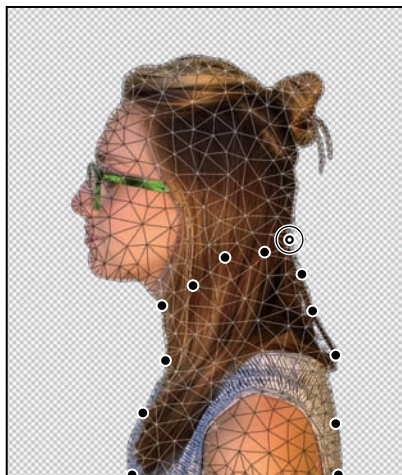
- 3 Klikaj wokół tułowia i szyi. Za każdym razem, gdy klikniesz, funkcja wypaczenia wstawi nowy punkt kontrolny. Wstaw w ten sposób 10 – 12 punktów.

Punkty wstawione na brzegach sukienki mają zapobiec jej ruchom przy odchyłaniu głowy.

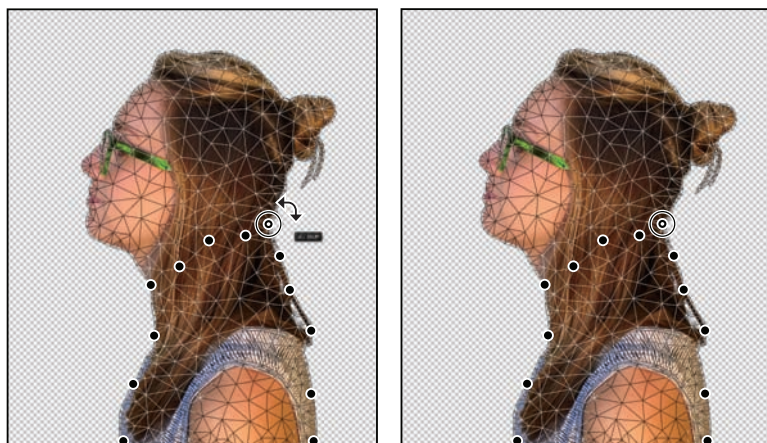
- 4 Zaznacz punkt na karku. W środku punktu pojawi się biała kropka sygnalizująca, że punkt jest zaznaczony.



- 5 Wciśnij klawisz *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS). Zaznaczony punkt zostanie otoczony okręgiem, a cursor przyjmie postać dwustronnej zakrzywionej strzałki. Nie zwalniając klawisza, przeciągnij myszą wokół okręgu, aby odchylić głowę modela do tyłu. Kąt obrotu wyświetlany jest na pasku opcji; zamiast przeciągania myszą możesz tam wpisać odpowiednią wartość, na przykład 170.
- 6 Jeśli jesteś zadowolony z uzyskanego efektu, kliknij na pasku opcji przycisk *Commit Puppet Warp* (*Zatwierdź wypaczenie marionetkowe*) (✓) albo wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*.



● **Uwaga:** Uważaj, aby przy wciśniętym klawiszu *Alt* (*Option*) nie kliknąć białej kropki, gdyż to spowoduje usunięcie punktu kontrolnego.



- 7 Zapisz rezultat dotychczasowej pracy.

## Tworzenie cienia na podstawie kanału alfa

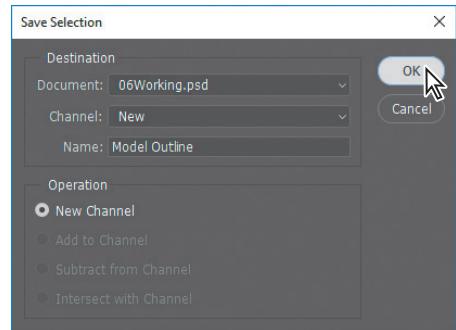
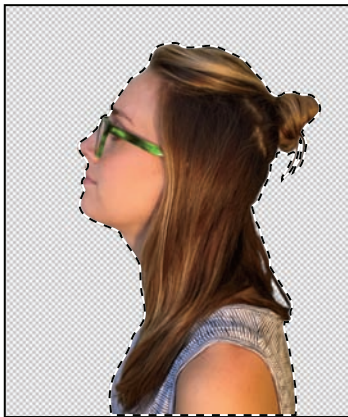
Kanały, podobnie jak warstwy, służą do przechowywania rozmaitych informacji o zawartości obrazu. W kanałach alfa możemy zapisywać zaznaczenia w postaci obrazów czarno-białych. W podobny sposób przechowywane są informacje o poszczególnych kolorach składowych. Przykładowo każdy obraz RGB automatycznie otrzymuje kanały czerwony, zielony, niebieski i kompozytowy.

Informacje przechowywane w kanałach związane są zawsze z kolorami i zaznaczeniami, a z kolei warstwy zawierają informacje o rozmieszczeniu poszczególnych elementów obrazu.

W kolejnym ćwiczeniu wykorzystamy kanał alfa do utworzenia zaznaczenia, które następnie wypełnimy kolorem czarnym, aby uzyskać efekt cienia.

Do utworzenia cienia modelu potrzebna będzie jego maska (mamy ją już gotową), którą po prostu powielimy i kopię przesuniemy w stosunku do oryginału. Wszystko to wykonamy, posługując się kanałem alfa.

- 1 W panelu *Layers (Warstwy)* kliknij przy wciśniętym klawiszu *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) miniaturę maski warstwy *Model copy (Model kopia)*. Obszar nieprzezroczysty zostanie automatycznie zaznaczony.
- 2 Wybierz polecenie *Select/Save Selection (Zaznaczanie/Zapisz zaznaczenie)*. W oknie dialogowym polecenia sprawdź, czy z listy rozwijanej *Channel (Kanał)* wybrana jest opcja *New (Nowy)*, w polu *Name (Nazwa)* wpisz *Model Outline* i kliknij *OK*.



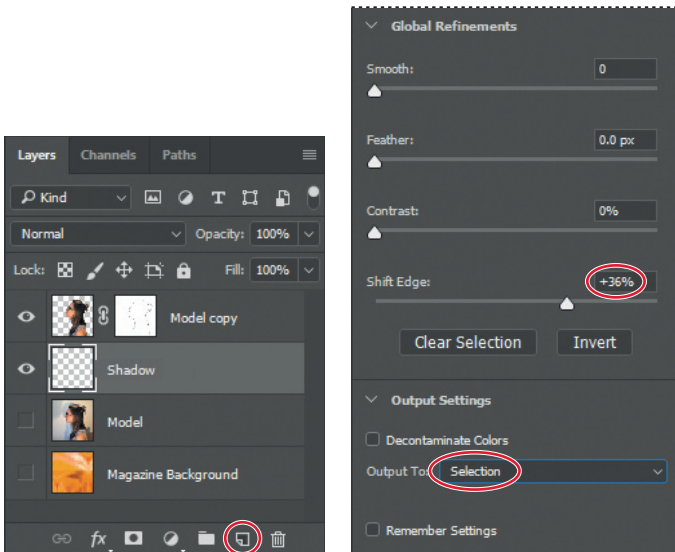
Wykonane czynności nie przyniosą żadnych zmian ani w samym obrazie, ani w panelu *Layers (Warstwy)*. Jednak w panelu *Channels (Kanały)* pojawi się nowa pozycja o nazwie *Model Outline*.

## Kilka słów o kanałach alfa

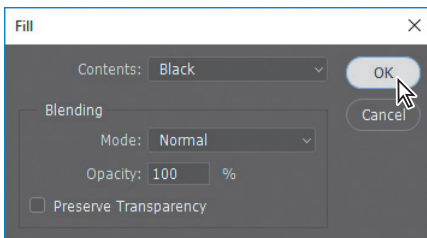
Przy dłuższej pracy z Photoshopem używanie kanałów alfa staje się konieczne. Oto kilka przydatnych informacji na ich temat:

- każdy obraz może zawierać łącznie do 56 kanałów kolorów i alfa,
- wszystkie kanały są 8-bitowymi obrazami w skali szarości, z możliwością wyświetlania 256 odcieni tego koloru,
- dla każdego kanału alfa można określić nazwę, kolor, opcje maskowania i stopień krycia (krycie ma wpływ na widok kanału podczas wyświetlania go w oknie, a nie na obraz),
- wszystkie nowe kanały mają wymiary takie same jak oryginał i taką samą liczbę pikseli,
- maskę zapisaną jako kanał alfa można edytować za pomocą narzędzi do malowania i edycji lub filtrów,
- kanały alfa można przekształcać w kanały koloru dodatkowego.

- 3 U dołu panelu *Layers* (*Warstwy*) kliknij ikonę *Create a new layer* (*Utwórz warstwę*) (📄). Nową warstwę nazwij *Shadow* (cień), a następnie przeciągnij ją pod warstwę *Model copy* (*Model kopia*), aby cień znalazł się pod obrazem modelki.
- 4 Przy aktywnej warstwie *Shadow* wybierz polecenie *Select/Select and Mask* (*Zaznaczanie/Zaznacz i maskuj*).
- 5 W sekcji *View Mode* (*Tryb wyświetlania*) rozwiń listę *View* (*Widok*) i wybierz opcję *On Black* (*Na czerni*).
- 6 W sekcji *Global Refinements* (*Poprawki globalne*) przesunij suwak *Shift Edge* (*Przesunięcie krawędzi*) do poziomu +36%.
- 7 W sekcji *Output Settings* (*Ustawienia wyjściowe*) z listy *Output To* (*Wyjście do*) wybierz pozycję *Selection* (*Zaznaczenie*), a następnie kliknij przycisk *OK*.



- 8 Z menu *Edit* (*Edycja*) wybierz polecenie *Fill* (*Wypełnij*). W oknie *Fill* (*Wypełnienie*) wybierz z listy rozwijanej *Contents* (*Zawartość*) opcję *Black* (*Czarny*) i kliknij przycisk *OK*.



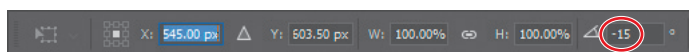
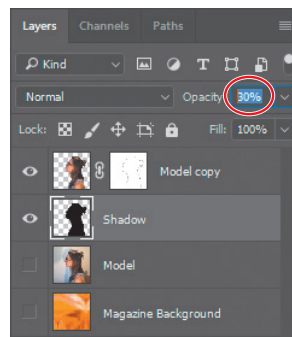
Warstwa *Shadow* będzie teraz zawierała czarną sylwetkę modela. Cienie jednak nigdy nie są aż tak ciemne, więc rozjaśnimy nieco zawartość tej warstwy przez obniżenie jej krycia.

- 9 W panelu *Layers* (*Warstwy*) zmniejsz wartość parametru *Opacity* (*Krycie*) do 30%.

W tej chwili cień pokrywa się dokładnie z modelem i jest niewidoczny, a zatem musimy go przesunąć.

- 10 Wybierz polecenie *Select/Deselect* (*Zaznaczenie/Usuń zaznaczenie*).

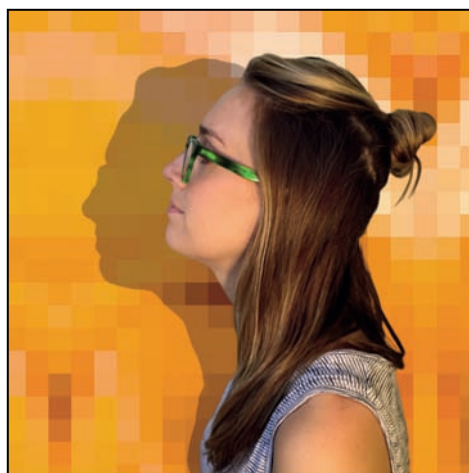
- 11 Z menu *Edit* (*Edycja*) wybierz polecenie *Transform/Rotate* (*Przekształć/Obróć*). Obróć cień ręcznie lub na pasku opcji wpisz  $-15^\circ$  w polu *Rotate* (*Obróć*). Następnie przesun go w lewo lub w polu *X* wpisz 545. Kliknij przycisk *Commit Transform* (*Zatwierdź przekształcenie*) (✓) albo wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*.



- 12 Włącz widoczność warstwy *Magazine Background* i usuń warstwę *Model* (tę bez maski).

- 13 Wybierz *File/Save* (*Plik/Zapisz*), aby zapisać swoje dzieło.

Obraz na okładkę czasopisma jest gotowy!



## Pytania kontrolne

- 1 Jakie są zalety używania szybkich masek?
- 2 Co dzieje się z zaznaczeniem utworzonym w trybie szybkiej maski, gdy wydajemy programowi polecenie usunięcia zaznaczenia?
- 3 Gdzie przechowywany jest kanał alfa z zapisanym w nim zaznaczeniem?
- 4 Jak można edytować maskę po zapisaniu jej w kanale?
- 5 Czym kanały różnią się od warstw?

## Odpowiedzi

- 1 Szybkie maski są pomocne przy tworzeniu jednorazowych zaznaczeń. Użycie szybkiej maski jest ponadto łatwą i wygodną metodą edycji zaznaczenia za pomocą narzędzi malarskich.
- 2 Znika — tak jak każde aktywne w tym momencie zaznaczenie.
- 3 Kanały alfa są przechowywane w panelu *Channels (Kanały)* obok kanałów koloru.
- 4 Maskę w kanale można bezpośrednio edytować, malując ją kolorem czarnym, białym lub odcieniami szarości.
- 5 Kanały alfa są używane jako miejsca do przechowywania zapisanych zaznaczeń. Wszystkie warstwy z włączoną widocznością są obecne w obrazie wydrukowanym lub wyeksportowanym. W takim obrazie widoczne są tylko kanały koloru, a kanały alfa — nie. Warstwy zawierają treść obrazu, a w kanałach alfa zapisywane są informacje o zaznaczeniach i maskach.

# SKOROWIDZ

## A

### Adobe

- Bridge, 3, 36
- Camera Raw, 272
- Photoshop, 3
- Stock, 104

aktualizacja efektu warstwy, 100

animowanie

- efektu zbliżenia, 261
- obrazu, 262
- tekstu, 258

artefakty, 51

Automatyczna korekta, Auto Correction, 125

- kolorów, 343

automatyzacja zadań, 316

## B

Balans bieli, White Balance, 277, 289

barwy obrazu, 51

biały kropłomierz, 340

bitmapa, 188, 205

błędy obiektywu, 139

## C

Camera Raw, 270

- edycja nasycenia, 294
- histogram, 282
- jednakowe ustawienia, 284
- korygowanie
  - balansu bieli, 289
  - poziomów tonalnych, 290
  - tonów skóry, 299
  - zakresu tonalnego, 280
- obraz HDR, 302
- otwieranie plików, 274
- zapisywanie plików, 288
- zapisywanie zmian, 285

Chmury różnicowe, Difference Clouds, 226

cienie, 157, 168

CMYK, 342, 346, 347

cofanie operacji, 25, 221, 224

czcionka Myriad Pro Semibold, 168

czcionki

- kolorowe, 179
- zmiennne, 179

Czerwone oczy, Red Eye, 109, 139

## D

Dodaj

- do zaznaczenia, Add to selection, 71
- materiał, Add Media, 256
- nowy obszar kompozycji, Add New Artboard, 325
- plik audio, Add Audio, 265
- styl warstwy, Add a layer style, 94, 105, 312
- szum, Add Noise, 225

dodawanie

- obramowania, 100
- przejsć, 264
- tła, 220
- warstw, 86

dopasowywanie perspektywy, 134

dostosowywanie przybornika, 13

dpi, dots per inch, 36

drukowanie, 336, 352

- plików 3D, 358, 365

## E

edycja

- filtra inteligentnego, 217
- nasycenia, 294
- wideo, 250

efekt

- Bevel & Emboss, Faza i płaskorzeźba, 201
- Bokeh Color, Kolor efektu bokeh, 117
- Light Bokeh, Efekt bokeh dla świateł, 117
- Strobe Strength, Intensywność migania stroboskopowego, 117

Efekty, Effects, 93, 222

- czerwonych oczu, 109, 139
- negatywowe, 87

- panoramowania, 263
- rozjaśnienia, 17
- ruchu, Motion Effects, 117, 262
- światłne, Lighting Effects, 226
- zblizenia, 263

eksportowanie

- obiektu 3D, 367
- obszarów kompozycji, 331
- warstw, 332
- wszystkiego, Export All, 331

emotikony, 179

## F

Faza i płaskorzeźba, Bevel & Emboss, 201

film

- renderowanie, 267
- tworzenie, 254

filtr, 85, 222

- Iris Blur, Rozmycie przeszłony, 114–116
- Lens Blur, Rozmycie soczewkowe, 49, 115
- Lens Correction, Korekta obiektywu, 124, 139
- Liquify, Formowanie, 112, 212, 213
- Shake Reduction, Redukcja potrząsnięć, 138
- Smart Sharpen, Inteligentne wyostwienie, 32, 48, 49
- Surface Blur, Rozmycie powierzchniowe, 301

filtry

- inteligentne, 212, 217, 229
- zwykle, 229

format

- DNG, 273, 288, 305
- EPS, 351
- JPEG, 272, 288
- OpenType, 179
- Photoshop PDF, 182
- Photoshop Raw, 288
- PSD, 272, 288
- RAW, 34, 272, 273
- TIFF, 273, 288

Formowanie, Liquify, 112, 212

- z wykrywaniem twarzy, Face-Aware Liquify, 112, 113

fotografia

- restaurowanie, 42

funkcja

- Photomerge, 120
- Perspective Warp, Wypaczenie

- perspektywy, 134, 136, 137
- Puppet Warp, Wypaczenie marionetkowe, 140, 156

## G

galeria

- malarstwa, 246, 248
- rozmyć, Blur Gallery, 116, 224

gamut, 357

generowanie zasobów graficznych, 333

głębina ostrości, 127

gradient, 90

grafika wektorowa, 188

grupa warstw, 309, 333

## H

HDR, 302

histogram, 41, 282

## I

identyfikacja kolorów, 342

importowanie obiektów inteligentnych, 200

instalacja

- Adobe Bridge, 3
- Adobe Photoshop, 3

inteligentne linie pomocnicze, 204, 211

interfejs

- zmienianie ustawień, 30

interfejsy Photoshopa, 12

## J

jednostka

- dpi, 36
- ppi, 35

## K

kadrowanie obrazu, 38, 69

- puste przestrzenie, 122

kanał alfa, 140, 143, 157, 158, 161

kanały, 142

Kąt, Angle, 92

- rozmycia, Blur Angle, 116

klatki kluczowe, 258, 262, 269

- animowanie tekstu, 258

klip, 257

klonowanie, 46

Kolor, Color, 19, 87

- efektu bokeh, Bokeh Color, 117
- Light Yellow Orange, Jasny żółtopomarańczowy, 25



Kolor, Color,  
  pierwszego planu, Foreground Color, 101  
  próbki, 18  
  ustawienia, Color Settings, 348, 357  
  wypełnienia, 199  
kolorowanie kształtów, 201  
kolorystyka obrazu, 40, 87  
kompozycje warstw, 103  
kontrast, 87  
Kontrolki przekształceń, Show Transform  
  Controls, 180, 201  
konwertowanie obrazu, 212, 331, 346, 354  
kopiowanie  
  warstwy, 77  
  zaznaczenia, 67  
korekta  
  balansu bieli, 277  
  czerwonych oczu, 108, 139  
  fotografii, 32, 34  
  obrazu, 344  
  zaawansowana kolorów, 289  
korygowanie  
  poziomów tonalnych, 290  
  rysów twarzy, 112  
  tonów skóry, 299  
  zakresu tonalnego, 280  
  zniekształceń, 124  
krzywe  
  rysowanie, 193  
kształty  
  dowolne, 198  
  kolorowanie, 201  
  obrysowywanie, 195  
  rysowanie, 194  
  własne, 205  
  wycinanie, 200  
  złożone, 194

**L**

Lasso  
  magnetyczne, Magnetic Lasso, 54, 62–65  
  wielokątne, Polygonal Lasso, 21, 62, 63  
Ligatury ozdobne, Discretionary  
  ligatures, 179  
linia  
  prosta, 192  
  pomocnicze, 165, 176, 204, 211  
lista rozwijana  
  Align, Wrównanie, 192  
  Blend Mode, Tryb mieszania, 94, 170

Color Handling, Obsługa kolorów, 353  
Current brush load, Bieżąca ilość na  
  pędzlu, 237  
Device to Simulate, Urządzenie do  
  symulacji, 349  
Font Family, Rodzina czcionek, 167  
Mode, Tryb, 130, 133  
Output Channel, Kanał wyjściowy, 223  
Path operations, Operacje na  
  ścieżkach, 197  
Pick tool mode, Wybierz tryb narzędzia,  
  192  
Preset, Ustawienie predefiniowane, 111  
Printer, Drukarka, 366  
Recent, Ostatnie, 11, 321  
Resample, Ponowne próbkowanie, 227

## M

malowanie warstwy, 218  
manipulator 3D Axis, Oś 3D, 371  
Maska warstwy, Layer Mask, 143, 153  
maski, 142  
  poprawianie, 147  
  poprawki globalne, 151  
  przyczynające, 143, 165, 168, 185, 339  
  szybkie, 154, 161  
  trwałe, 142  
  tymczasowe, 142  
  wektorowe, 143  
  z kanału, 143  
menu  
  Edit, Edycja, 26  
  File, Plik, 11, 12  
  Image, Obraz, 155  
  Select, Zaznaczanie, 22, 60  
  View, Widok, 148  
  Window, Okno, 27  
menu kontekstowe, 19  
mieszanie kolorów, 236, 239, 242  
model  
  CMYK, 342  
  RGB, 342  
moduł Camera Raw, 270  
moduły dodatkowe, plug-ins, 10

**N**

nagrywanie operacji, 316  
naprawianie skaz obrazu, 51  
narzędzia, 13, 19, 31  
  3D, 361

rozmycia, Blur Tools, 115  
 ukryte, 21

narzędzie

- Adjustment Brush, Pędzel korekty, 303, 304
- Artboard, Obszar kompozycji, 325
- Bloat, Wybrzuszenie, 217, 229
- Blur Gallery, Galeria rozmyć, 116, 224
- Blur Tools, Narzędzia rozmycia, 115
- Brush, Pędzel, 20
- Clone Stamp, Stempel, 46, 51
- Content-Aware Move, Przesuwanie z uwzględnieniem zawartości, 130–133, 139
- Crop, Kadrowanie, 38, 51, 69, 122
- Curvature Pen, Pióro krzywizny, 189, 190, 192
- Custom Shape, Kształt własny, 199
- Direct Selection, Zaznaczanie bezpośrednie, 191, 196
- Dodge, Rozjaśnianie, 297
- Elliptical Marquee, Zaznaczanie eliptyczne, 54, 57–62
- Eraser, Gumka, 301
- Eyedropper, Kropłomierz, 18, 19, 203
- Face-Aware Liquify, Formowanie z wykrywaniem twarzy, 112, 113
- Forward Warp, Zawijanie w przód, 213
- Freeform Pen, Pióro dowolne, 189
- Gradient, 91
- Graded Filter, Stopniowy filtr, 304
- Hand, Rączka, 65
- Horizontal Type, Tekst poziomy, 22–25, 89, 102, 167, 172, 181, 311
- Lasso, Lasso, 21
- Magic Wand, Różdzka, 60, 62, 71
- Magnetic Lasso, Lasso magnetyczne, 54, 62, 63, 65
- Marquee, Zaznaczanie, 62
- Move, Przesunięcie, 26, 56, 62, 64, 68, 201
- Orbit the 3D Camera, Obracanie kamery 3D, 363
- Patch, Łatka, 45, 51
- Pen, Pióro, 189–191
- Pencil KTW 1, Ołówek KTW 1, 235
- Polygonal Lasso, Lasso wielokątne, 21, 62, 63
- Pucker, Wklęśnięcie, 217, 229
- Quick Selection, Szybkie zaznaczanie, 55, 61, 71, 143–147

- Rectangle, Prostokąt, 199
- Rectangular Marquee, Zaznaczanie prostokątne, 19, 54, 58, 228
- Red Eye, Czerwone oczy, 109, 139
- Rounded Rectangle, Zaokrąglony prostokąt, 180
- Shape, Kształt, 199
- Single Column Marquee, Zaznaczanie pojedynczych kolumn, 54
- Single Row Marquee, Zaznaczanie pojedynczych rzędów, 54
- Sponge, Gąbka, 297
- White Balance, Balans bieli, 277, 278
- Zoom, Lupka, 13, 19, 63, 149

## O

obiekty

- 3D, 359, 360, 364
- inteligentne, Smart Objects, 200, 205

obracanie

- warstw, 84
- zaznaczenia, 64

obramowanie, 100

- warstwy, 79

Obraz, Image, 155

- bitmapowy, 205
- HDR, 302
- rastrowy, 205

obrazy

- kadrowanie, 38
- prostowanie, 38
- skalowanie, 227

obrysowywanie kształtu, 195

Obsługa kolorów, Color Handling, 353

obszary kompozycji, 323, 326

- eksportowanie, 331
- powielanie, 323
- warianty projektu, 326

okno dialogowe

- Add Noise, Dodaj szum, 225
- Color Picker, Próbny kolorów, 310
- Color Range, Zakres kolorów, 299
- Customize Proof Condition, Dostosuj warunek próbny, 349
- Dust & Scratches, Kurz i rysy, 48
- EPS Options, Opcje EPS, 351
- Fill, Wypełnienie, 159, 199
- Hue/Saturation, Barwa/Nasycenie, 97, 155
- Layer Style, Styl warstwy, 93, 94, 170, 312
- Motion, Ruch, 255, 257, 263

- okno dialogowe
    - Photoshop Format Options, Opcje formatu, 18, 39, 308
    - Photoshop Print Settings, Ustawienia druku, 353
    - Place Embedded, Umieść osadzone, 322
    - Save Options, Opcje zapisu, 285
    - Stroke Options, Opcje obrysu, 192
  - opcja
    - Aligned, Wyrównany, 46
    - Before/After Left/Right, Przed/Po Lewo/Prawo, 279
    - Bicubic Smoother, Dwusześcienna z wygładzaniem, 228
    - Black, Czarny, 159
    - Blend Images Together, Mieszaj obrazy, 118, 119
    - Centered Blur, Rozmycie na środku, 117
    - Color Overlay, Nałożenie koloru, 202
    - Content Aware Fill Transparent Areas, Wypełnij obszary przezroczyste z uwzględnieniem zawartości, 118, 119
    - Content-Aware, Uwzględnianie zawartości, 122, 296
    - Decontaminate Colors, Oczyszczyć kolory, 152, 153
    - Desaturate, Zmniejsz nasycenie, 298
    - Drop Shadow, Cień, 93
    - Dry, Suchy, 234
    - Foreground Color, Kolor pierwszego planu, 101
    - Gaussian Blur, Rozmycie gaussowskie, 49
    - Geometric Distortion, Zniekształcenie geometryczne, 129
    - Geometric Distortion Correction, Poprawka zniekształcenia geometrycznego, 118, 119
    - Linear Gradient, Gradient liniowy, 91
    - Motion Blur, Poruszenie, 49
    - Mute Audio, Wycisz dźwięk, 266
    - No Color, Bez koloru, 192
    - No Motion, Brak ruchu, 258
    - Out of Gamut, Poza przestrzenią kolorów, 344
    - Pan & Zoom, Panoramowanie i powiększenie, 258, 263
    - Perspective, Perspektywa, 118
    - Pixels, Piksele, 317
    - Preserve CMYK Numbers, Zachowaj numery CMYK, 349
    - Preserve Details, Zachowaj szczegóły, 227
    - Preserve Numbers, Zachowaj numery, 349
    - Proximity Match, Zgodność z otoczeniem, 296
    - Ratio, Proporcja, 69
    - Reposition, Zmiana pozycji, 129
    - Separations, Rozbarwienia, 353
    - Single View, Pojedynczy widok, 279
    - Skin Tones, Tony karnacji, 299
    - Smile, Uśmiech, 113
    - Surface Detail, Szczegóły powierzchni, 367
    - Tint, Tinta, 278
    - Vignette Removal, Usuwanie winiet, 118
  - Opcje
    - EPS, EPS Options, 351
    - formatu programu Photoshop, Photoshop Format Options, 18, 39, 308
    - narzędzia Pędzel, Brush Tool Options, 213
    - obrysu, Stroke Options, 192, 319
    - zapisu, Save Options, 285
  - Open Type, 179
  - Operacje, Actions, 316, 320, 333
    - domyślne, Default Actions, 316
    - na ścieżkach, Path operations, 197
  - otwieranie pliku, 10, 36
- ## P
- panel, 24, 27
    - Actions, Operacje, 316, 320
    - Adjustments, Dopasowania, 17, 40, 97, 223
    - Auto Correction, Automatyczna korekta, 125
    - Basic, Podstawowe, 280, 290
    - Brush Settings, Ustawienia pędzla, 233, 249
    - Channels, Kanały, 140, 161
    - Character, Typografia, 28, 173, 178
    - Color, Kolor, 19, 87
    - Content, Zawartość, 36, 108
    - Custom, Niestandardowy, 125
    - Detail, Szczegóły, 138, 282
    - Favorites, Ulubione, 37, 55
    - Filmstrip, Taśma filmowa, 275
    - Folders, Foldery, 36
    - Glyphs, Glify, 183
    - History, Historia, 221, 225, 229
    - HSL/Grayscale, HSL/Skala szarości, 294
    - Info, Informacje, 309

- Layer Comps, Kompozycje warstw, 103
- Layers, Warstwy, 16, 27, 75
- Navigator, Nawigator, 16
- Paragraph, Akapit, 28
- Path Blur, Rozmycie ścieżki, 115–117
- Paths, Ścieżki, 172, 191–194
- Preview, Podgląd, 350
- Properties, Właściwości, 17, 40, 140
- Swatches, Próbki, 24, 27, 86
- Timeline, Oś czasu, 253
- panele
  - rozmieszczenie, 27
  - rozwijanie, 28
  - zwijanie, 28
- panorama, 118, 302
- parametr
  - Ambience, Otoczenie, 226
  - Amount, Wartość, 49, 117, 225
  - Angle, Kąt, 92
  - Artifact Suppression, Tłumienie artefaktów, 138
  - Bend, Wygnij, 175
  - Darken Amount, Stopień ściemnienia, 109
  - Distance, Odległość, 92, 96
  - Duration, Czas trwania, 257
  - Eye Height, Wysokość oczu, 113
  - Eye Size, Rozmiar oczu, 113
  - Feather, Rozmycie, 304
  - Feather, Wtapianie, 62, 228
  - Fuzziness, Nieostrość, 299
  - Hardness, Twardość, 149
  - Height, Wysokość, 317
  - Highlights, Obszary oświetlone, 117
  - Horizontal Distortion, Zniekształcenie poziome, 175
  - Mouth Height, Wysokość ust, 113
  - Opacity, Krycie, 94, 96, 160
  - Position, Położenie, 94
  - Pupil Size, Rozmiar źrenicy, 109
  - Saturation, Nasycenie, 87, 280, 294
  - Scene Volume, Objętość sceny, 367
  - Size, Rozmiar, 93
  - Smoothing, Wygładzanie, 138
  - Spread, Rozpiętość, 92, 96
  - Thickness, Grubość, 196
  - Threshold, Próg, 48
  - Tolerance, Tolerancja, 71
  - Vertical Distortion, Zniekształcenie pionowe, 175
  - Width, Szerokość, 317
  - pasek opcji, 29
  - perspektywa, 134
  - Pędzel, Brush, 20
    - Adjustment Brush, Pędzel korekty, 303, 304
    - Brown Grass Brush, brązowa trawa, 244
    - Clean the brush after each stroke, Wyczyść pędzel po każdym pociągnięciu, 237
    - Clouds Brush, Pędzel chmur, 242
    - Foreground Grass Brush, trawa na pierwszym planie, 244
    - Foreground Tree Brush, drzewo na pierwszym planie, 244
    - Hard Round 30, Zaokrąglony twardy 30, 235
    - Healing Brush, Pędzel korygujący, 51, 295, 297
    - Load, Napelniony, 234
    - Load the brush after each stroke, Zanurz pędzel po każdym pociągnięciu, 237
    - Mixer Brush, Pędzel mieszający, 230–234, 238, 240
    - New Brush, Nowy pędzel, 241
    - Refine Edge Brush, Pędzel poprawiania krawędzi, 147–150
    - Soft Round, Zaokrąglony miękki, 20
    - Spot Healing Brush, Punktowy pędzel korygujący, 43, 44, 51, 109, 297
    - Tree Highlights Brush, akcentowane elementy drzewa, 244
    - Very Wet, Bardzo mokry, 235
    - Wet, Mokry, 234
  - pędzle
    - Kyle’a T. Webstera, 245
    - podgląd końcówki, 243
    - predefiniowane ustawienia, 239, 242
    - własne, 240
  - Pióro, Pen, 189–191
    - dowolne, Freeform Pen, 189
    - krzywizny, Curvature Pen, 189–192
  - plakat, 208
  - Plik, File, 11, 12
  - pliki
    - CMYK EPS, 351
    - CRW, 286
  - podkład muzyczny, 265
  - polecenie, 68
    - 3D/ 3D/

- polecenie
  - 3D Print Settings, Ustawienia druku 3D, 371
  - New Mesh from Layer/Mesh Preset/ Cone, Nowa siatka z warstwy/ Ustawienia domyślne siatki/ Stożek, 361
- Add, Dodaj
  - Audio, plik audio, 265
  - Media, materiał, 256
- Bring, Przesuń
  - Forward, do przodu, 81, 105
  - To Front, na wierzch, 81, 105
- Clean Brush, Wyczyść pędzel, 237, 249
- Close, Zamknij, 12
- Collaborate, Współpracuj, 203
- Color Settings, Ustawienia kolorów, 348, 357
- Convert, Konwertuj
  - to Smart Object, na obiekt inteligentny, 212
  - to sRGB, na sRGB, 331, 354
- Create, Utwórz
  - a new layer, warstwę, 85, 159, 218, 310
  - Clipping Mask, maskę przycinającą, 98
  - New Layer Comp, nową kompozycję warstwy, 103
  - new set, nowy zestaw, 316
- Deselect, Usuń zaznaczenie, 22, 60
- Detect Faces, Wykryj twarze, 299
- Duplicate Layer, Powiel warstwę, 82, 295
- Edit/ Edycja/
  - Auto-Align Layers, Edycja/Auto-wyrównanie warstw, 129
  - Auto-Blend Layers, Auto-mieszanie warstw, 129
  - Define Custom Shape, Zdefiniuj kształt własny, 198, 205
  - Fill, Wypełnij, 101
  - Free Transform, Przekształć swobodnie, 210, 215, 326–329
  - Keyboard Shortcuts, Skrótów klawiszowe, 376
  - Paste Special/Paste Into, Wklej specjalnie/Wklej do, 228
  - Perspective Warp, Wypaczenie perspektywy, 135
  - Preferences/Interface, Preferencje/ Interfejs, 30
  - Preferences/Transparency & Gamut, Preferencje/Przezroczystość i przestrzeń kolorów, 343
  - Preferences/Units & Rulers, Preferencje/ Jednostki i miarki, 309
  - Puppet Warp, Wypaczenie marionetkowe, 156
  - Redo Edit Type Layer, Ponów Edycja warstwy tekstowej, 26
  - Transform/Rotate, Przekształć/ Obrót, 64
  - Transform/Scale, Przekształć/Skala, 169
  - Undo, Cofnij, 145
- Embed Color Profile, Osadź profil koloru, 354
- Export All, Eksportuj wszystko, 331
- Export As, Eksportuj jako, 307, 323, 331
- Extend, Rozszerz, 133
- File/ Plik/
  - Add To Favorites, Dodaj do ulubionych, 37
  - Automate/Crop And Straighten Photos, Automatyzuj/Kadrowanie i prostowanie zdjęć, 39
  - Automate/Photomerge, Automatyzuj/Photomerge, 118
  - Automate/Crop And Straighten Photos, Automatyzuj/Kadrowanie i prostowanie zdjęć, 39
  - Browse in Bridge, Przeglądaj w programie Bridge, 36, 55, 74, 108
  - Export/Save for Web, Eksportuj/ Zapisz dla Internetu, 323
  - Open in Camera Raw, Otwórz w Camera Raw, 289
  - Place Embedded, Umieść osadzone, 322
  - Print, Drukuj, 353
  - Save, Zapisz, 49
  - Save As, Zapisz jako, 18
  - Search Adobe Stock, Przeszukaj bibliotekę Adobe, 78
- Fill, Wypełnij, 159
- Filter/ Filtr/
  - Blur Gallery/Iris Blur, Galeria rozmyć/Rozmycie przesłony, 115
  - Camera Raw Filter, Filtr Camera Raw, 305
  - Liquify, Formowanie, 212

- Noise/Dust & Scratches, Szum/Kurz i rysy, 48
- Render/Clouds, Renderowanie/Chmury, 86
- Render/Lighting Effects, Renderowanie/Efekty świetlne, 226
- Sharpen/Shake Reduction, Wyostrzanie/Redukcja potrząśnięć, 138
- Sharpen/Smart Sharpen, Wyostrzanie/Inteligentne wyostrzenie, 48, 317
- Flatten Image, Spłaszcz obraz, 102
- Flip Horizontal, Odbij w poziomie, 133
- Free
  - Transform, Przekształć swobodnie, 201, 204
  - Transform Path, Przekształcanie swobodne ścieżki, 174
- Image/ Obraz/
  - Canvas Size, Rozmiar obszaru roboczego, 318, 328
  - Duplicate, Powiel, 102, 344
  - Image Size, Rozmiar obrazu, 227, 328, 338
  - Mode/CMYK Color, Tryb/CMYK, 346
- Import Brushes, Importuj pędzle, 240
- Layer/ Warstwa/
  - Arrange, Ułóż, 105
  - Flatten Image, Spłaszcz obraz, 41, 120, 122, 183
  - Group Layers, Grupuj warstwy, 313
  - Layer Style, Styl warstwy, 105
  - Layer Style/Drop Shadow, Styl warstwy/Cień, 96, 319
  - Layer Style/Stroke, Styl warstwy/Obrys, 79
  - New/Artboard from Layers, Nowa/ Obszar kompozycji z warstw, 324
  - Smart Objects/Rasterize, Obiekty inteligentne/Rasteryzuj, 296
- Merge, Scal
  - to HDR, do HDR, 302
  - to Panorama, do panoramy, 302
- Mix, Mieszaj, 234
- Move, Przenieś, 130
- Open, Otwórz, 11, 13
- Open Object, Otwórz obiekt, 287
- Photoshop CC/
  - Preferences/Interface, Preferencje/ Interfejs, 30
- Place Linked, Umieść połączone, 201
- Play, Odtwarzaj, 266
- Print To, Drukuj do, 366
- Publish Site, Opublikuj serwis, 356
- Remove, Usuń, 49
  - Distortion, zniekształcenie, 125
- Render, Renderuj, 267
- Resize to Fill Canvas, Zmień rozmiar, 258, 261, 263
- Return to Home, Wróć do strony głównej, 356
- Rotate, Obrót, 64, 160
- Save, Zapisz, 37
  - Page, stronę, 355
  - Path, ścieżkę, 198
- Scale, Skaluj
  - All, wszystko, 331
  - To Print Volume, do objętości druku, 367
- Scrubby Zoom, Przesuń, 15, 109
- Search for and select fonts, Wyszukaj i wybierz czcionki, 178
- Select and Mask, Zaznacz i maskuj, 143–146, 153
- Select/ Zaznaczenie/
  - All, Wszystko, 101, 284
  - Color Range, Zakres kolorów, 299, 344
  - Deselect, Usuń zaznaczenie, 21, 46, 91, 133, 311
  - Deselect Layers, Usuń zaznaczenia warstw, 89, 181, 327
  - Inverse, Odwrotność, 155
  - Save Selection, Zapisz zaznaczenie, 158
  - Select and Mask, Zaznacz i maskuj, 144, 152, 159
- Send, Przesuń
  - Backward, na spód, 105
  - To Back, do tyłu, 105
- Set, Określ
  - foreground color, kolor pierwszego planu, 24
  - the anti-aliasing method, metodę wygładzania, 89
  - the font size, rozmiar czcionki, 177, 178
  - the font style, styl czcionki, 177, 178
  - the leading, interlinię, 177
  - the tracking for the selected characters, światło dla zaznaczonych znaków, 177
- Show, Pokaż

- polecenie
  - Backdrop, tło, 213
  - Grid, siatkę, 125
  - Transform Controls, Kontrolki przekształceń, 180, 201
- Simulate, Symuluj
  - Black Ink, czarną farbę, 350
  - Paper Color, kolor papieru, 350
- Split at Playhead, Podziel w miejscu głowicy odtwarzania, 265
- Start Print, Rozpocznij druk, 371
- Step, Krok
  - Backward, do tyłu, 26
  - Forward, do przodu, 26
- Stop playing/recording, Zatrzymaj wykonywanie lub nagrywanie, 320
- Subtract from selection, Odejmij od zaznaczenia, 61
- Sync Settings, Synchronizacja ustawień, 305
- Synchronize, Synchronizuj, 284
- Toggle, Przełącz
  - Full-Screen Mode, na tryb pełnoekranowy, 279
  - the Live Tip Brush Preview, aktywny podgląd końcówki pędzla, 249
- Tools/Photoshop/Load Files Into Photoshop Layers, Narzędzia/Photoshop/Wczytaj pliki do warstw programu Photoshop, 209
- Transform, Przekształcanie, 124
- Type/Save Default Type Styles, Tekst/Zapisz domyślne style tekstu, 171
- Undo, Cofnij, 26
  - Edit Type Layer, Edycja warstwy tekstowej, 26
- Use Global Light, Użyj oświetlenia globalnego, 92, 96
- View/ Widok/
  - Extras, Dodatki, 345
  - Fit On Screen, Dopasuj do ekranu, 59, 64, 110, 150
  - Gamut Warning, Alarm przestrzeni kolorów, 345
  - Proof Setup/Custom, Ustawienie próby/Własne, 349
  - Rulers, Miarki, 166, 310
  - Show, Pokaż, 204
  - Show/Selection Edges, Pokaż/Krawędzie zaznaczenia, 60
  - Snap, Przyciągaj, 309
  - Warp Text, Zawijaj tekst, 175
  - Window/ Okno/
    - Application Frame, Ramka aplikacji, 12
    - Character, Typografia, 89
    - Character Styles, Style znaków, 171
    - Info, Informacje, 309
    - Navigator, Nawigator, 16
    - Paragraph Styles, Style akapitów, 171
    - Paths, Ścieżki, 172
    - Preview Panel, Panel Podgląd, 37
    - Zoom In, Powiększ, 15, 261
    - Zoom Out, Pomniejsz, 15, 263
- poprawianie
  - maski, 147
  - zdjęcia, 108
- poruszenie aparatu, 138
- powielanie
  - obszaru kompozycji, 323
  - przycisków, 314
- powiększanie głębi ostrości, 127
- poziomy tonalne, 41, 290
- ppi, pixels per inch, 35
- profil koloru, 357
- program
  - Adobe Bridge, 36
  - Lightroom® Classic CC, 292
  - Portfolio, 354
- prostowanie obrazu, 38
- próbkowanie koloru, 18
- Przejście, Transition, 264, 269
  - Cross Fade, Przenikanie, 264
  - Fade With Black, Zanikanie w czern, 264
- Przekształcanie swobodne, Free Transform, 124, 201, 204
  - ścieżki, Free Transform Path, 174
- przesuwanie, 26, 56, 68, 201
  - krawędzi, Shift Edge, 151
  - do przodu, Bring Forward, 81, 105
  - do tyłu, Send To Back, 105
  - na spód, Send Backward, 105
  - na wierzch, Bring To Front, 81, 105
- obiektów, 130
- Scrubby Zoom, 15, 109
- z uwzględnieniem zawartości, 130–133, 139
  - zaznaczenia, 56, 68, 71
- przybornik, 13, 29, 372–375
- przyciemnianie obrazu, 87

przycisk

- Calculate a more accurate histogram, Obliczenie dokładniejszego histogramu, 291, 341
- Add a layer style, Dodaj styl warstwy, 94, 105, 312
- Add New Artboard, Dodaj nowy obszar kompozycji, 325
- Add to selection, Dodaj do zaznaczenia, 71
- All Caps, Wersaliki, 89, 178
- Automatically Straighten Near Vertical Lines, Automatycznie wyprostuj w pobliżu linii pionowych, 136
- Back to Edit, Wróć do edycji, 356
- Basic, Podstawowe, 277
- Browse, Przeglądaj, 118
- CC Files, Pliki CC, 11
- Clear Override, Skasuj przesłonięcie, 171
- Commit, Zatwierdź, 88
  - any current edits, wszystkie dotychczasowe zmiany, 100, 167, 173, 181
- Current Crop Operation, bieżącą operację kadrowania, 70
- Perspective Warp, wypaczenie perspektywy, 136
- Puppet Warp, wypaczenie marionetkowe, 157
- Transform, przekształcenie, 160, 174, 201
- Faux Bold, Sztuczne pogrubienie, 89
- Fit Screen, Do ekranu, 15
- Layout, Układ, 118, 136
- LR Photos, Zdjęcia LR, 11
- Maintain aspect ratio, Zachowaj stosunek kątów, 326
- No, Nie, 11
- Render Video, Renderowanie wideo, 269
- Right align text, Wyrównanie tekstu do prawej, 172
- Straighten, Prostowanie, 38
- Warp, Zawijanie, 136

puste przestrzenie, 122

## R

renderowanie filmu, 267  
restaurowanie fotografii, 42  
retusz, 34

RGB, 342, 346, 347

Rozbarwienia, Separations, 353, 357

rozdzielczość, 35, 51

rozsłanianie obrazu, 16, 87, 110

- Color Dodge, 87, 297
- liniowe, Linear Dodge, 87

rozmieszczenie paneli, 27

Rozmycie, Blur, 115

Rozmycie, Feather, 304

- gaussowskie, Gaussian Blur, 49
- na środku, Centered Blur, 117
- obrotowe, Spin Blur, 115, 116
- poła, Field Blur, 115, 116
- powierzchniowe, Surface Blur, 301
- przesłony, Iris Blur, 114–116
- soczewkowe, Lens Blur, 49, 115
- ścieżki, Path Blur, 115–117

rozmywanie tła, 114

rysowanie

- krzywych, 193
- linii prostej, 192
- złożonych kształtów, 194

rysunek wektorowy, 186

## S

sekcja

- Color Space, Przestrzeń kolorów, 285, 331, 354
- Correction, Korekta, 125
- Eyes, Oczy, 113
- File Naming, Nazwa pliku, 285
- Gamut Warning, Alarm przestrzeni kolorów, 343
- Global Refinements, Poprawki globalne, 151, 159
- Mouth, Usta, 113
- Output Settings, Ustawienia wyjściowe, 152, 159
- Structure, Struktura, 94, 130
- View Mode, Tryb wyświetlania, 147, 151

serwis Adobe Stock, 104

skalowanie obrazu, 227

skróty klawiszowe, 376, 377

spłaszczanie obrazu, 102

stożek, 362

styl

- Basic Paragraph, Akapit podstawowy, 171
- Satin, Satyna, 96



- style
  - akapitowe, 171
  - warstw, 92, 201
  - znakowe, 171
- suwak
  - Amount, Ilość, 282
  - Blur, Rozmycie, 115
  - Blur Angle, Kąt rozmycia, 116
  - Clarity, Przejrzystość, 280
  - Control timeline magnification, Sterowanie powiększeniem osi czasu, 257
  - Highlights, Światła, 298
  - Masking, Maskowanie, 283
  - Radius, Promień, 48, 49
  - Reduce Noise, Redukcja szumów, 228
  - Shift Edge, Przesunięcie krawędzi, 151
  - Smooth, Wygładzanie, 151
- Ś**
  - Ściemnianie, Color Burn, 87
    - liniowe, Linear Burn, 87
  - ścieżka, 189
    - Speech Path, Ścieżka mowy, 172
    - Audio Track, Ścieżka dźwiękowa, 255, 265
  - ścieżki
    - dodawanie drugiego kształtu, 196
    - gładkie, 191
    - krzywoliniowe, 191
    - przekształcanie w kształt, 198
    - tworzenie, 191
    - układanie tekstu, 172
  - Światła, Highlights, 298
  - Światło
    - jaskrawe, Vivid Light, 87
    - liniowe, Linear Light, 87
    - łagodne, Soft Light, 87
    - punktowe, Pin Light, 87
- T**
  - tekst, 89, 164, 185
    - akapitowy, 176, 177
    - linie pomocnicze, 165
    - maski przycinające, 165
    - pionowy, 181
    - punktowy, 166
    - wzdłuż ścieżki, 172
    - zniękształcanie, 175
  - test zbliżeniowy, 338
  - testowanie kolorów obrazu, 349
  - Tilt-Shift, 116
  - tło, 114, 220
  - tonalność obrazu, 40, 51, 87
  - tryb
    - Learn, Materiały do nauki, 11
    - Work, Pracuj, 11
  - tryb mieszania, 82, 87
    - Color Burn, Ściemnianie, 87
    - Color Dodge, Rozjaśnianie, 87
    - Darken, Ciemniej, 87
    - Darker Color, Ciemniejszy kolor, 87
    - Difference, Różnica, 87
    - Exclusion, Wykluczenie, 87
    - Hard Mix, Mieszanie twarde, 87
    - Hue, Barwa, 87
    - Lighten, Jaśniej, 87, 296
    - Lighter Color, Jaśniejszy kolor, 87
    - Linear Burn, Ściemnianie liniowe, 87
    - Linear Dodge, Rozjaśnianie liniowe, 87
    - Linear Light, Światło liniowe, 87
    - Luminosity, Jasność, 87
    - Multiply, Pomnóż, 83, 87
    - Normal, Zwykły, 154
    - Overlay, Nakładka, 83, 148, 154
    - Pin Light, Światło punktowe, 87
    - Screen, Ekran, 87
    - Soft Light, Łagodne światło, 87
    - Vivid Light, Światło jaskrawe, 87
  - tworzenie
    - cienia, 157
    - efektów, 222, 260
    - filmu, 254
    - maski przycinającej, 98, 165, 168
    - nowego zestawu, 316
    - nowej kompozycji warstwy, 103
    - panoramy, 118, 302
    - przycisków, 309
    - szybkiej maski, 154
    - ścieżek, 191
    - warstwy, 85, 159, 218, 310
    - własnego pędzla, 240
  - typy obrazów, 31
- U**
  - Ułamki, Fractions, 179
  - uruchamianie programu, 3, 10
  - ustawianie
    - obiektów 3D, 364
    - warstw, 209

- ustawienia
  - domyślne, 4
  - druku, 353
  - druku 3D, 365
  - kolorów, Color Settings, 5, 348, 357
  - pędzla, Brush Settings, 233, 234, 249
  - predefiniowane, Preset, 111
  - predefiniowane pędzla, 239
  - wyjściowe, Output Settings, 152, 159
- usuwanie skaz, 295

## W

- warianty projektu, 326
- warstwa, 41, 72, 105
  - 3D, 361, 371
  - Background, Tło, 41, 75–78, 318
  - kształtu, 200
  - Model copy, Model kopia, 153
  - tekstowa, 185
- warstwy
  - aktualizacja efektu, 100
  - dodawanie obramowania, 79
  - dopasowania, 97, 260
    - Brightness/Contrast, Jasność/  
Kontrast, 17, 223
    - Curves, Krzywe, 40, 110, 111, 299
    - Exposure, Ekspozycja, 224, 280
    - Levels, Poziomy, 40, 110, 291
  - eksportowanie, 332
  - filtry, 85
  - kompozycje, 103
  - kopiowanie, 77
  - korekcyjne, 260
  - malowanie, 218
  - nakładanie gradientu, 90
  - obracanie, 84
  - powielanie, 82
  - przeciąganie, 86
  - style, 92, 201
  - tryby mieszania, 82, 87
  - ustawianie, 209
  - wyświetlanie, 78
  - zmiana
    - kolejności, 80
    - krycia, 82
    - nazwy, 77
    - rozmiarów, 84
- wektorowe obiekty inteligentne, 205
- wideo, 250
  - tworzenie efektów, 260
  - warstwy dopasowania, 260

- widok
  - obrazu, 31
  - z kamery, 371
- własny pędzel, 240
- właściwości, 19
  - narzędzia, 22
- wsadowe odtwarzanie operacji, 321
- wstawianie tekstu, 89
- wyciągi barwne, 357
- wycinanie kształtów, 200
- wyciszanie dźwięków, 266
- wymiary obrazu, 35
- wyostrzenie obrazu, 48, 282
- Wypaczenie
  - marionetkowe, Puppet Warp, 140, 156
  - perspektywy, Perspective Warp, 134–137
- Wypełnienie, Fill, 159, 199
  - Foreground To Background, Od koloru  
narzędzia do koloru tła, 91
  - pustych przestrzeni, 122
  - tonalne, 90
- wyświetlanie warstw, 78

## Z

- zaokrąglony prostokąt, 180
- zapisywanie
  - obrazu, 102, 182, 351
  - plików, 288
- zarządzanie kolorem, 347, 348
- zaznaczanie, 22, 45, 52–67
  - kopiowanie, 67, 69
  - narzędzia typu lasso, 63
  - obracanie, 64
  - od punktu środkowego, 66
  - okrągłych obszarów, 58
  - pojedynczych kolumn, Single Column  
Marquee, 54
  - pojedynczych rzędów, Single Row  
Marquee, 54
  - przesuwanie, 56–58
  - przesuwanie zaznaczonych pikseli, 59
  - skrótów klawiszowe, 59
  - szybkie, 145
  - wygładzanie krawędzi, 62
  - zmiana położenia ramki, 58
  - zmienianie rozmiarów, 67
- zaznaczenia
  - bezpośrednie, Direct Selection, 191, 196
  - eliptyczne, Elliptical Marquee, 54, 57–62

zaznaczenia  
  geometryczne, 54  
  krawędziowe, 54  
  prostokątne, Rectangular Marquee, 19,  
    54, 58, 228  
  swobodne, 54  
zgodność kolorów, 334  
zmienianie  
  długości klipów, 257  
  kolejności warstw, 80  
  koloru wypełnienia, 199  
  krycia warstwy, 82  
  nazwy warstwy, 77  
  perspektywy budynku, 137  
  rozmiaru warstwy, 84  
  rozmiaru zaznaczenia, 67  
  trybu mieszania, 82  
  ustawień interfejsu, 30  
  widoku z kamery, 371  
znaki kaligraficzne, Swashes, 179  
zniekształcanie tekstu, 175  
Zniekształcanie, 124  
  geometryczne, Geometric Distortion, 129  
  pionowe, Vertical Distortion, 175  
  poziome, Horizontal Distortion, 175

**Ż**

źródła informacji, 6



# PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

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

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

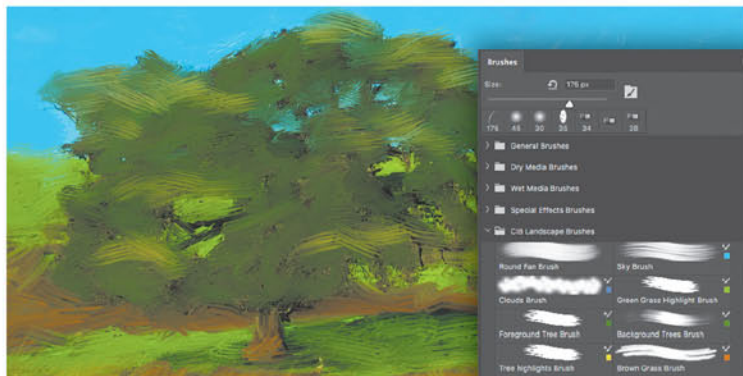
<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA  
**Helion** 

# Adobe Photoshop CC

# OFICJALNY PODRĘCZNIK

Wydanie II



## Photoshop: przyborek wirtuoza grafiki!

Adobe Photoshop CC jest bez wątpienia klasykiem w dziedzinie fotografii i grafiki cyfrowej. W ciągu trzydziestu lat swojej historii oprogramowanie to stało się potężnym, bardzo rozbudowanym i złożonym środowiskiem pracy grafika, oferującym ogromną liczbę funkcji i narzędzi. Złożoność Photoshopa wydaje się początkującym użytkownikom sporą barierą, jednak wysiłek, jaki należy włożyć w celu nauczania się należytego wykorzystywania jego fantastycznych możliwości, bardzo się opłaca!

Ta książka należy do serii *Oficjalny podręcznik*. Pozycje z tej serii uważa się za najlepszy materiał szkoleniowy na rynku. Książka składa się z piętnastu przemyślanych lekcji, a ich układ bardzo ułatwia opanowanie podstaw pracy z oprogramowaniem. Poszczególne funkcje programu zostały przystępnie wyjaśnione, ponadto zaprezentowano tu szereg użytecznych wskazówek i mnóstwo przydatnych technik. Towarzyszące im ćwiczenia są omawiane w szczegółowy sposób, a ich wykonanie jest łatwiejsze dzięki udostępnionym plikom z materiałami. Podręcznik jest przydatny zwłaszcza dla początkujących użytkowników, ale docenią go również osoby chcące zapoznać się z nowościami w wersji Photoshopa CC 2018.

W tym podręczniku:

- **podstawy:** obszar roboczy, menu, paski narzędziowe i panele oraz rozpoczęcie pracy
- **zasady i techniki edycji obrazu w Photoshopie**
- **nowe narzędzia Photoshopa, takie jak *Select and Mask* czy *Face-Aware Liquify***
- **specjalne funkcje dla projektantów stron WWW i aplikacji, również dla urządzeń mobilnych**
- **bezsładowa naprawa grafik**
- **nowe metody zarządzania i prezentowania zdjęć**

**Andrew Faulkner** i **Conrad Chavez** są wybitnymi specjalistami, znawcami Adobe Photoshop. **Faulkner** jest prawdziwym guru i weteranem Photoshopa: posługuje się tym narzędziem od połowy lat dziewięćdziesiątych zeszłego stulecia. Tworzy niesamowite grafiki dla m.in. *The Wall Street Journal*, *The New York Times*, *The LA Times* czy *The Washington Post*. **Chavez** jest uznanym autorem podręczników i filmów instruktażowych do nauki Adobe Photoshop. Często pisze również dla takich uznanych mediów jak *CreativePro.com*, *InDesign Magazine* czy *Peachpit.com*.

**Helion**  
helion.pl  
HELION SA  
ul. Kosciuszki 1c  
44-100 Gilwice  
tel.: 32 230 98 63  
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia  
SZKOLENIA  
AKADEMIA IT & BUSINESS  
WWW.SZKOLENIA.HELION.PL

KOD KORZYŚCI  
Sięgnij po więcej ▶



ISBN 978-83-283-4744-1



9 788328 347441



INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 77,00 zł